



Знакомство с Clip Studio Paint

Третье издание

Руководство для начинающих по созданию
увлекательных комиксов и иллюстраций манга



Инко Аи Такита | Лиз Стейли



Знакомство с Clip Studio Paint

Третье издание

Руководство для начинающих по созданию
увлекательных комиксов и иллюстраций манга

Инко Аи Такита

Лиз Стейли

Packt>

BIRMINGHAM—MUMBAI

Знакомство с Clip Studio Paint

Третье издание

Copyright © 2021 Packt Publishing

При подготовке данной книги были предприняты все усилия для обеспечения точности представленной информации. Однако информация, содержащаяся в этой книге, продается без гарантий, явных или подразумеваемых. Ни автор, ни издательство Packt Publishing, ни его дилеры и дистрибьюторы не несут ответственности за любой ущерб, причиненный или предположительно причиненный прямо или косвенно этой книгой.

Издательство Packt Publishing постаралось предоставить информацию о торговых марках всех компаний и продуктов, упоминаемых в этой книге, используя соответствующие заглавные буквы. Однако Packt Publishing не может гарантировать точность этой информации.

Associate Group Product Manager: Rohit Rajkumar

Publishing Product Manager: Aaron Tanna

Senior Editor: Sofi Rogers

Content Development Editor: Aamir Ahmed

Technical Editor: Shubham Sharma

Copy Editor: Safis Editing

Project Coordinator: Manthan Patel

Proofreader: Safis Editing

Indexer: Manju Arasan

Production Designer: Roshan Kawale

First published: April 2014

Second Edition: December 2018

Third Edition: July 2021

Production reference: 1290721

Published by Packt Publishing Ltd.

Livery Place
35 Livery Street
Birmingham
B3 2PB, UK.

ISBN 978-1-80056-497-8

www.packt.com

*Моим дорогим родителям, Мияко и Кадзуо, моим друзьям, памяти
моих бабушек и дедушек, за их безусловную любовь и поддержку.
Всем любителям комиксов и манги.*

– Инко Аи Такита

Авторы

Об авторах

Инко Аи Такита - японская художница манги, живущая в Великобритании. Ее визуальные работы были созданы благодаря обучению в Университете искусства и дизайна Киото Дзокей в Японии и в Центральном колледже искусства и дизайна Сент-Мартинс в Великобритании.

Она выступала с докладами и семинарами по манге в Вестминстерской библиотеке, для интернет-издания детских книг Guardian, а также в музее V&A. Создавая ужасы, фольклор и истории на социальные темы, она продолжает творить высококачественную мангу. Книга Portrait of Violence (New International) получила медаль Independent Publisher Book Awards в 2018 году.

Также выходят ее мрачные, но увлекательные манга-адаптации Manga Yokai Stories (Tuttle) и Tam O'Shanter (Cranachan).

Сайт художницы Инко: <http://dokoteiinko.wix.com/inkoredible>

Я хочу поблагодарить всю команду Packt за терпеливое руководство и поддержку, особенно Аамира, Пратика, Аарона, Софи и Мрудгандху. Я также хочу поблагодарить Майкла Родса и Лиз Стейли за то, что они разрешили мне обновить эту книгу до новой версии.

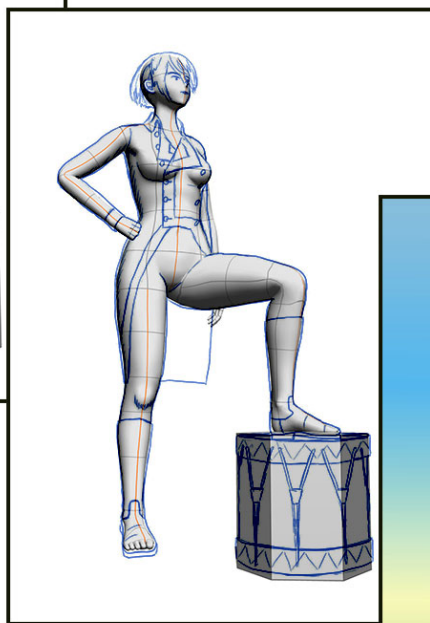
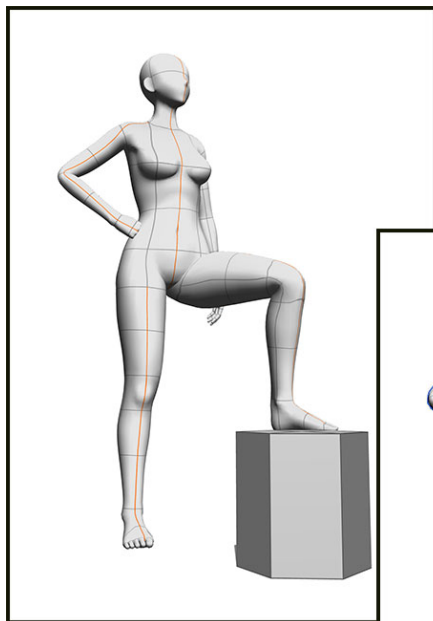
Лиз Стейли - писатель и цифровой художник с почти 10-летним опытом создания независимых комиксов. Книга "Знакомство с Clip Studio Paint" - это ее третья книга, выпущенная издательством Packt Publishing. Она также является автором книг Mastering Manga Studio 5 и The Manga Studio EX5 Cookbook. Обучение других художников преимуществам Clip Studio Paint - одна из ее настоящих страстей. Лиз родом из Балтимора, штат Мэриленд, в настоящее время живет в Уэйнсборо, штат Пенсильвания, со своими мужем и лошадью.

О рецензенте

Дэмиен Барбан - художник-раскадровщик, иллюстратор, преподаватель, создатель учебных пособий и специалист по электронному обучению. За более чем 18 лет он создал сотни курсов в области иллюстрации и комиксов и работал над многими проектами. Он также обучает сотрудников компаний в области электронного обучения.

Немного отсебятины от переводчика.

Я с детства не люблю, когда в книжках попадаются чистые страницы. Даже если это страница в конце главы, вставленная для того, чтобы следующая глава началась с нового разворота, на ней обязательно должна быть хоть какая-нибудь картинка! Даже если это не полноценная иллюстрация, то пусть будет хоть какой-то орнамент! Тем более я ненавижу пустые страницы в электронных книгах. Вот тут они совсем не к месту! Поэтому, повинувшись старой дурной привычке, калякать цветным карандашом на чистых листах, я в таких местах буду лепить отсебятину, иногда просто дополняя автора (ибо она, не смотря на всю полезность данных ею описаний, слишком поверхностно прошла по определенным темам), а иногда просто забивая пустое пространство образцами своих работ (они не обладают изяществом и совершенством, но учитывая что до недавнего времени я рисованием особо не занимался, возможно окажут на начинающих мотивирующее воздействие, ибо Clip Studio Paint даёт просто чудесные возможности для новичков, и уж если я смог изобразить хоть что-то внятное, то люди с более развитым талантом могут достигнуть просто невероятных высот).



Это моя самая первая проба в Clip Studio Paint. Я так много читал и слышал насколько это классная программа, что рискнул попробовать. И да! Возможность вставить 3D-референс прямо в рисунок – это невероятно круто! Даже с моими скромными навыками рисования вышло более-менее сносно. Правда в процессе работы над рисунком, кошка, дремавшая на моём столе, постоянно недовольно приоткрывала глаза и осуждающе косилась в сторону непрекращающегося нытья: «Хнык, хнык, хочу назад в Photoshop... хнык... мне там всё привычно»... Постигать программу методом научного тыканья оказалось непросто. Спустя несколько месяцев я пришел к выводу, что мне просто необходим учебник по Clip Studio. Внутри меня созрело понимание, что без чужих пояснений большинство функционала программы так и останется для меня непонятной фигнёй.

Оглавление

Предисловие

1

Галерея изображений манги и иллюстраций, созданных в программе Clip Studio Paint

Галерея черно-белых иллюстраций	2	3D фигуры	6
Инструменты Pencil	2	Инструменты Shape	6
Инструменты Pen	3	Галерея цветных иллюстраций	7
Инструменты Brush	3	Инструменты заливки	7
Инструменты Decoration	4	Pastel tools	8
Галерея манги	4	Brush tools (Кисти)	8
Панели для манги	5	Режим наложения слоев	9
Процесс создания манги	5	Использование текстур	9
Специальные инструменты	6	Резюме	10

2

Установка Clip Studio Paint Pro и основы интерфейса

Характеристики системы, установка и ваш серийный номер	12	Установка на компьютер с ОС Windows	16
Системные требования	12	Установка на компьютер Mac	17
Системные требования Windows	13	Запуск программы в первый раз	18
требования к macOS	13	Регистрация пробной версии программы Clip Studio Paint	18
Установка программы	14	Регистрация лицензионной версии программы Clip Studio Paint	19
Загрузка пробной версии	15	Изменение лицензии	19
Приобретение Clip Studio Paint	15	Загрузка дополнительных материалов	20

О графических планшетах	20	Перемещение панели	28
Что такое графический планшет?	20	Заккрытие панели	31
Какой тип планшета следует приобрести?	21	Сворачивание и разворачивание панелей	32
Какой размер планшета следует приобрести?	22	Панель инструментов и Command Bar	33
Какой бренд планшета следует приобрести?	22	Панель инструментов	34
Где можно приобрести графический планшет?	22	Настройка панели инструментов	36
Рассмотрим интерфейс по умолчанию	23	Основная Command Bar	38
Перемещение, сворачивание и закрытие панелей	28	Резюме	39

3

Страницы и панели для создания манги

Создание и сохранение рабочих пространств	42	Создание панелей для комиксов	58
Сохранение рабочего пространства	42	Что такое слои границ кадра?	59
Переключение между рабочими пространствами	44	Создание, редактирование и использование панелей шаблонов	62
Управление и удаление рабочих пространств	44	Разделение и редактирование панелей	74
Новые файлы и шаблоны	45	Разделение существующих кадров	76
Окно New file (Новый файл) - пояснения	46	Использование шаблонов для обрамления кадров	78
Создание страницы пользовательского размера и сохранение предустановки	53	Резюме	82
Добавление шаблонов в новый файл	56		

4

Знакомство с кистями Clip Studio Paint

Технические требования	84	Correction (Коррекция)	95
Навигация по кистям	84	Starting and ending (Начало и завершение)	97
Устройство кисти	86	Играем с настройками кисти	100
Доступ к опциям кисти	86	Экспорт и загрузка кистей	102
Brush size (Размер кисти)	88	Экспорт инструмента	102
Ink (Чернила)	90	Импорт инструмента	104
Color Jitter (Колебания цвета)	91	Резюме	106
Anti-aliasing (Сглаживание)	93		
Watercolor edge (Акварельная кромка)	94		

5

Панели Layer и Layer Property

Технические требования	108	Tone (Тон)	117
Что такое слой?	108	Layer color (Цвет слоя)	119
Знакомство с панелью слоев	110	Expression color (Цветовое выражение)	120
Панель Layer Property	113	Работа со слоями	120
Border effect (Эффект границы)	114	Резюме	125
Extract line (Извлечение линии)	115		

6

Ластики, выделения и панель Sub View

Технические требования	128	Панель выделения	138
Инструменты Eraser (Ластик) и Transparent Color (Прозрачный цвет)	128	Инструменты области выделения	
Инструменты Eraser (Ластик)	128	Lasso (Лассо) и Polyline (Полилиния)	138
Жесткий ластик	129	Использование панели свойств инструмента для масштабирования или поворота выделения	141
Мягкий ластик	130	Selection pen (Перо выделения)	144
Грубый ластик	130	Shrink selection (Сжать выделение)	146
Векторный ластик	131	Очищение выделения	147
Ластик для нескольких слоев	131	Панель Sub View	149
Ластик с привязкой (Snap Eraser)	132	Загрузка изображений в панель Sub View	150
Kneaded Eraser (Размятый ластик)	132	Масштабирование, поворот и выбор цвета из изображений Sub View	151
Использование прозрачного "цвета"	133	Использование Layer Color для подготовки эскиза к работе с чернилами	153
Лассо и другие инструменты для выделения	135	Резюме	156
Инструменты области выделения Rectangle (Прямоугольник) и Ellipse (Эллипс)	136		

7

Использование инструментов Text и Balloon

Технические требования	158	Изучение расширенных настроек текста	159
Понимание основ работы с инструментом Text	158	Настройки шрифта	160

Настройки межстрочного интервала/Выравнивание	162	Инструмент Balloon tail tool (Хвост баллона)	172
Настройки категории Text	163	Инструмент Curve balloon (Криволинейный баллон)	172
Настройки категории Reading (Чтение)	164	Инструмент Balloon pen	174
Edit settings (Редактирование настроек)	166		
Создание пользовательских текстовых инструментов	167	Реализация связанных речевых баллонов	175
Создание и редактирование речевых баллонов	168	Использование материалов с речевыми баллонами	177
Инструмент Ellipse balloon	170	Резюме	179

8

Начало работы с инструментами для рисования

Принципы рисования	182	Рисование на векторных слоях	197
Знакомство с инструментами рисования	190	Советы по рисованию комиксов	198
Инструменты Marker (Маркер)	191	Изменение карандашных слоев для имитации чернил	199
Инструменты Pen	192	Резюме	202
Настройка параметров чувствительности к нажатию	193		

9

Кисти со специальными эффектами

Технические требования	204	Создание кисти с листвой	217
Создание текстурированной кисти для рисования	204	Текстурирование с помощью кисти с перекрестной штриховкой	223
Делаем кисть из осколков битого стекла	210	Резюме	228

10

Векторные слои и панель Material

Технические требования	230	Создание векторного слоя через меню File	231
Векторы в Clip Studio Paint	230		
Создание векторного слоя	231	Создание векторного слоя с помощью панели Layer	231

Рисование на векторных слоях	232	Использование инструмента Redraw vector line width	240
Редактирование векторов	233	Использование инструмента Connect vector line	240
Использование инструмента Pinch vector line	234	Использование инструмента Vector eraser	242
Использование инструмента Control point	235	Знакомство с панелью Material	245
Использование инструмента Simplify vector line	236	Сохранение иллюстраций в панели материалов	246
Использование инструмента Correct line width	238	Резюме	251
Использование инструмента Redraw vector line	239		

11

Создание собственных звуковых эффектов

Технические требования	254	Добавление контура	260
Добавление звуковых эффектов в речевые баллоны	254	Добавление градиентов к тексту с помощью функции Lock Transparent Pixels	262
Группировка слоев звуковых эффектов и речевых баллонов	256	Использование обтравочных слоев для добавления узоров к тексту	263
Использование шрифтов для звуковых эффектов	258	Использование инструмента Mesh Transform (Преобразование сетки) для деформации текста	266
Добавление контуров, градиентов и узоров к тексту	260	Создание заголовков	270
		Резюме	272

12

Создание масок слоев и скринтонов

Технические требования	274	Линии и проценты в названиях скринтонов	285
Что такое маска слоя?	274	Создание простых тонов с помощью выделений	286
Использование маски слоя	274	Настройки простых тонов	288
Создание быстрых масок с помощью инструментов выделения	277	Создание скринтонов с помощью свойства слоя	289
Добавление скринтонов	281	Использование функции обтравочного слоя	292
		Резюме	295

13

Всё о линейках

Технические требования	298	Одноточечная перспектива	319
Знакомство с линейками и их типами в Clip Studio Paint	298	Двухточечная перспектива	324
Использование линеек в Clip Studio Paint	298	Трехточечная перспектива	325
Параметры привязки линейки	299	Применение инструментов для построения фигур и линий при работе с линейками перспективы	327
Linear ruler (Прямолинейная линейка)	301	Делаем линейки неактивными	328
Curve ruler (Криволинейная линейка)	303	Выключение и включение линейки с помощью элемента управления	328
Figure ruler (Фигурная линейка)	308	Использование сеток и направляющих	330
Ruler pen (Линейка-перо)	309	Отображение и скрытие сетки	330
Использование линейки симметрии	310	Настройка параметров сетки	332
Радиальные и параллельные линейки	313	Создание направляющих	333
Понимание линеек построения перспективы	319	Резюме	334

14

Использование трехмерных фигур и объектов

Технические требования	336	Использование предустановленных поз на моделях фигур	351
Знакомство с панелью 3D Material	336	Персонализация моделей персонажей и фигур	353
Загрузка 3D-объекта на холст	338	Персонализация персонажей	353
Перемещение объектов в трехмерном пространстве	340	Персонализация моделей фигур	357
Перемещение объекта по осям x, y и z	340	Сохранение 3D-информации в панели материалов	360
Перемещение объекта с помощью сферы манипулятора	344	Сохранение информации о позе	361
Подвижные части модели	346	Сохранение информации о 3D-фигуре	362
Позирование рук	347	Импорт 3D-моделей в Clip Studio Paint	363
Перемещение 3D-камеры	349	Резюме	367

15

Цветовая палитра

Технические требования	369	Панель Color History	376
Понимание палитры цветов	370	Панель Intermediate Color (Промежуточные цвета)	378
Панель Color Wheel (Цветовое колесо)	370	Панель Approximate Color (Приблизительный цвет)	380
Панель Color Slider Панель Color Set (Набор цветов)	372 373	Импорт палитр из Adobe Photoshop	383
Знакомство с панелями Color History (История цветов), Intermediate Color (Промежуточный цвет) и Approximate Color (Приблизительный цвет)	376	Создание цветовых палитр на основе панели Sub View	386
		Резюме	388

16

Использование Clip Studio Paint для раскрашивания манги

Технические требования	390	Режим Multiply	396
Использование референсных слоев	390	Режим Soft light	398
Создание покраски с помощью инструментов заливки и пера	393	Режим Screen	398
		Режим Lighten	400
Знакомство с режимами наложения слоев	395	Создание цветных линий	401
		Резюме	405

17

Автодействия и рабочий процесс

Технические требования	408	Загрузка активов автоматических действий	418
Знакомство с панелью Auto Action (Автодействие)	408	Быстрый доступ для автодействий	421
Использование автоматических действий	412	Создание сочетания клавиш	422
Создание пользовательского автоматического действия	414	Создание ярлыка на командной панели	424
		Резюме	425

18

Знакомство с Clip Studio Assets и анимацией

Технические требования	428	Создание анимации с использованием одного изображения	440
Разбираемся в Clip Studio Assets	428	Создание анимации на основе одного изображения с помощью функции Camera Movement	447
Создание учетной записи и вход в систему	431	Экспорт анимации	452
Загрузка из Assets	432	Image sequences (Последовательность изображений)	453
Поиск загруженных файлов в Clip Studio Paint	437	Анимированные GIF-файлы	454
Создание анимации в Clip Studio Paint	439	Animated stickers (APNG)	455
		Видео файлы	455
		Резюме	457

19

Экспорт, печать и загрузка манги

Технические требования	460	Экспорт для размещения в Интернете	475
Печать в домашних условиях	460	Экспорт вебтунов (только EX)	478
Экспорт для печати	467	Экспорт пакетов страниц (только EX)	480
Настройка качества изображения и размера файла	471	Экспорт в Clip Studio SHARE	482
Изменение размера изображения при экспорте	474	Резюме	490

20

Поиск собственного стиля в манге

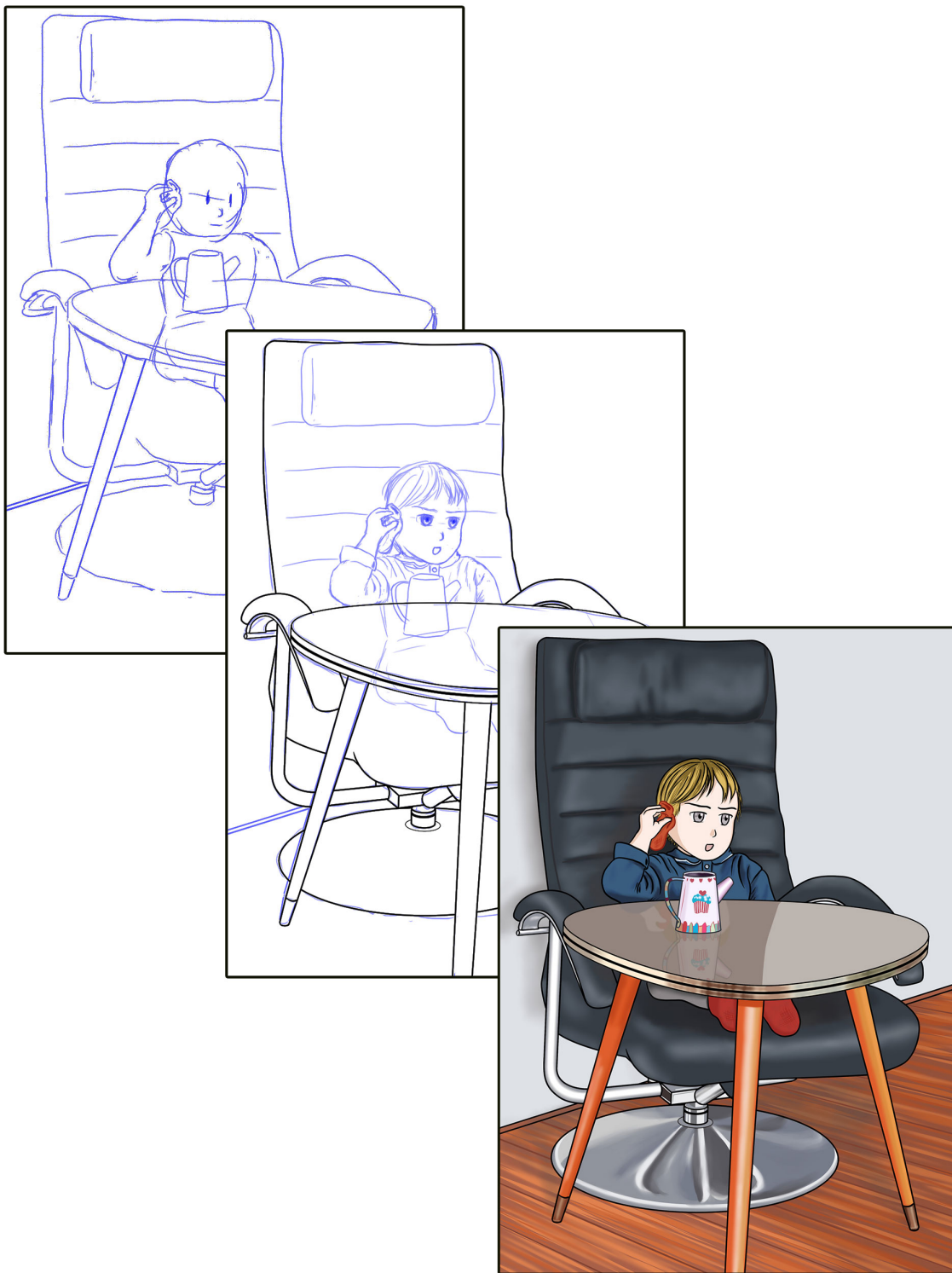
Технические требования	492	Не применяем звуковые эффекты	504
Выбор инструментов для рисования	492	Не используйте речевые баллоны	505
Выбор перьев	492	Подбор и сохранение оригинальных цветовых палитр	506
Выбор альтернативных инструментов рисования	495	Использование одного дополнительного цвета	507
Придайте уникальность, отказавшись от некоторых элементов манги	502	Использование ограниченного количества цветов	508
Не использовать скринтоны	502	Создание единообразия	509
Не использовать инструменты для заливки	503		

Добавление текстур в иллюстрации	511	Текстура бумаги	513
Хроматическая аберрация	512	Резюме	516

Другие книги, которые могут вам понравиться

Указатель

Отсебятина от переводчика.



Мои скромные потуги в изобразительном искусстве. Всё еще постигаю программу методом научного тыка, но уже познакомился с линейками, благодаря чему стол обрёл идеально ровные формы.

Предисловие

Clip Studio Paint, ранее называвшаяся Manga Studio, используется более чем 4 миллионами творцов по всему миру. Это одна из самых популярных программ среди иллюстраторов и художников манги и комиксов благодаря ее особым возможностям. С помощью этой программы, компьютера и графического планшета можно создавать черно-белые или полностью цветные комиксы и иллюстрации. Версия EX для профессионалов предлагает постраничный органайзер и функции анимации. Если вы иллюстратор, художник манга/комиксов или даже аниматор, Clip Studio Paint обладает функциями, которые улучшат ваш рабочий процесс и сделают ваш путь в сферу цифрового искусства проще и быстрее. Эта книга предназначена для пользователей Clip Studio Paint любого уровня. В ней дается четкое руководство с многочисленными советами и наглядными примерами. К концу книги вы станете мастером цифровой манги.

Для кого эта книга

Если вы только начали работать над своими произведениями в цифровом формате или пытаетесь перевести свой творческий процесс с аналогового на цифровой, то эта книга для вас, а также для тех, кто хочет подтянуть свои знания и навыки по работе с программой Clip Studio Paint. Вы должны обладать базовыми навыками работы с компьютером и знать, как устанавливать драйверы для периферийных устройств.

О чем рассказывает эта книга

Глава 1 "Галерея изображений манги и иллюстраций, созданных в программе Clip Studio Paint" содержит наглядные примеры работ, созданных в программе Clip Studio Paint, которые могут быть использованы как новичками, так и теми, кто уже начал заниматься цифровым искусством.

Глава 2, "Установка Clip Studio Paint Pro и основы интерфейса", охватывает настройку параметров программы, знакомство с интерфейсом по умолчанию, создание рабочих пространств и создание новых файлов.

Глава 3 "Страницы и панели для создания манги" посвящена изучению рабочего пространства Clip Studio Paint, подготовке его к работе с новым файлом и настройке панелей на новых страницах.

Глава 4 "Знакомство с кистями Clip Studio Paint" рассказывает о цифровых инструментах рисования, знакомит нас с настройкой механизма кистей, свойствами инструментов, а также с сохранением и восстановлением кистей.

Глава 5, "Панели Layer и Layer Property" - рассматриваются различные свойства цифровых слоев, опции меню слоев и пиктограммы палитры слоев.

В главе 6 "Ластики, выделения и панель Sub View" рассказывается о различных инструментах ластика и выделений, а также о том, как использовать панель Sub View.

Глава 7, "Использование инструментов Text и Balloon", учит ориентироваться в мире текста и его опций. Также рассматривается создание текстовых баллонов.

Глава 8, "Начало работы с инструментами для рисования", посвящена карандашам, кистям и маркерам, входящим в комплект поставки Clip Studio Paint. Также рассматриваются некоторые основы работы с тушью (нанесением контурных линий).

Глава 9 "Кисти со специальными эффектами" посвящена созданию кистей со специальными эффектами, текстурированных кистей и кистей с узорами, например с листвой.

Глава 10, "Векторные слои и панель Material", рассказывает о создании векторных изображений и использовании палитры материалов для добавления текстур, узоров и других элементов к изображениям.

Глава 11 "Создание собственных звуковых эффектов" посвящена созданию специализированного текста, добавлению обводки и градиента к тексту, а также использованию сеточной трансформации для преобразования текста в звуковые эффекты.

Глава 12 "Создание масок слоев и скринтонов" посвящена использованию и созданию масок слоев, а также применению скринтонов к черно-белым изображениям с помощью выделений и масок слоев.

Глава 13, "Все о линейках", посвящена огромному количеству инструментов для работы с направляющими в программе Clip Studio Paint. Мы рассмотрим основные направляющие, а также инструменты симметрии, фокусировки, параллельных линий и перспективы.

Глава 14 "Использование трехмерных фигур и объектов" рассказывает о том, как использовать трехмерные материалы, входящие в состав Clip Studio Paint. В этой главе рассматриваются вопросы размещения персонажей, их постановки, настройки поз и параметров персонажей.

Глава 15 "Цветовая палитра" посвящена палитрам выбора и смешивания цветов, таким как цветовое колесо, наборы цветов, промежуточный цвет, ахроматический цвет и цветовая история.

Глава 16 "Использование Clip Studio Paint для раскрашивания манги" посвящена использованию эталонных слоев, созданию заливок цветом с помощью инструментов Bucket Fill (Заливка) и Paint Unfilled Area (Закрасить незаполненную область), режимам смешивания слоев, а также созданию цветных линий.

Глава 17, "Автодействия и рабочий процесс", рассказывает о преимуществах автодействий, использовании действий по умолчанию, а также о записи и воспроизведении пользовательских действий.

Глава 18 "Знакомство с Clip Studio Assets и анимацией" рассказывает о том, как загружать новые ассеты и материалы с помощью Clip Studio Assets, а также о том, как создавать анимационные таймлайны и ролики для анимации рисунков.

В главе 19 "Экспорт, печать и загрузка манги" рассказывается о том, как использовать предварительный просмотр и настройки печати для создания физической копии манги. Также рассматривается экспорт работ в различные форматы для печати и размещения в Интернете, экспорт Webtoon и Clip Studio SHARE.

В главе 20 "Поиск собственного стиля в манге" рассказывается о том, как выбрать инструменты и цвета для рисования, как сохранить последовательность и создать уникальный стиль для вашей манги.

Чтобы получить максимальную пользу от этой книги

Для работы с этим программным обеспечением настоятельно рекомендуется иметь графический планшет или планшетный компьютер со стилусом и чувствительностью к нажатию. Рисовать стилусом гораздо естественнее, чем мышью или трекпадом. Дополнительные сведения о графических планшетах см. в главе 2 "Установка Clip Studio Paint Pro и основы интерфейса".

Программное обеспечение, рассматриваемое в книге	Требования к ОС
Clip Studio Paint 1.10.0 и выше	Windows или macOS X

Отказ от ответственности

В зависимости от используемой версии программы Clip Studio Paint названия опций могут отличаться.

Скачайте цветные изображения

Мы также предоставляем PDF-файл с цветными изображениями скриншотов/диаграмм, используемых в книге. Вы можете скачать его здесь: https://static.packt-cdn.com/downloads/9781800564978_ColorImages.pdf.

Используемые условные обозначения

В книге используется несколько текстовых условностей.

Код в тексте: Указывает на кодовые слова в тексте, имена таблиц базы данных, имена папок, имена файлов, расширения файлов, имена путей, фиктивные URL-адреса, пользовательский ввод и дескрипторы Twitter. Вот пример: "Экспортировать файл изображения Manga page 1.jpg в файл, удобный для работы в Интернете".

Жирный шрифт: обозначает новый термин, важное слово или слова, которые вы видите на экране. Например, слова в меню или диалоговых окнах отображаются в тексте следующим образом. Вот пример: "Выберите **G-Pen** из **палитры инструментов Pen**".

Советы или важные примечания

Выглядят следующим образом.

Свяжитесь с нами

Обратная связь от наших читателей всегда приветствуется.

Общий отзыв: если у вас есть вопросы по какому-либо аспекту этой книги, напишите нам по адресу customercare@packtpub.com и укажите название книги в теме сообщения.

Ошибки: Несмотря на то, что мы прилагаем все усилия для обеспечения точности наших материалов, ошибки все же случаются. Если вы обнаружили ошибку в этой книге, мы будем благодарны, если вы сообщите нам об этом. Пожалуйста, посетите сайт www.packtpub.com/support/errata и заполните форму.

Если вы заинтересованы в том, чтобы стать автором: Если у вас есть тема, в которой вы разбираетесь, и вы заинтересованы в написании или участии в создании книги, пожалуйста, посетите сайт authors.packtpub.com.

1

Галерея изображений манги и иллюстраций, созданных в программе Clip Studio Paint

Эта глава посвящена демонстрационной площадке для наглядных примеров творений Clip Studio Paint (CSP). Один лишь взгляд на эту главу позволяет понять, какими функциями и возможностями обладает CSP. Кроме того, в этой главе будут предложены творческие идеи для тех, кто только начинает работать с CSP, или ориентиры для тех, кто уже приступил к созданию цифрового искусства. В некоторых работах по порядку показан процесс, который будет подробно, шаг за шагом, объясняться в последующих главах. В подписях к изображениям вы найдете главы, в которых представлены соответствующие инструменты, что позволит вам перейти к главам, где подробно изложены именно те приемы, которые вы хотели бы изучить. Книга построена скорее как энциклопедия, а не как учебник, поэтому не стесняйтесь пропускать главы, в которых вы уже знакомы с необходимыми навыками.

В этой главе будут рассмотрены следующие основные темы:

- Галерея черно-белых иллюстраций
- Галерея манги
- Специальные инструменты
- Галерея цветных иллюстраций

Галерея черно-белых иллюстраций

Для начала мы рассмотрим самые простые черно-белые изображения. Любой художник, начинающий с нуля, может сначала начать рисовать простые черно-белые рисунки, а затем перейти к цветным. Хотя они не содержат цветов, можно много экспериментировать с серыми тонами и текстурами.

Посмотрим, что можно сделать в CSP с ограниченным количеством цветов.

Инструменты для работы с карандашом (Pencil Tools)

На следующем рисунке показаны примеры карандашей, имеющихся в инструментах.

Подробнее о том, как пользоваться карандашами, можно прочитать в *Главе 5*.



Рисунок 1.1 - Пример рисунка, выполненного карандашом

В следующем разделе мы рассмотрим инструменты имитирующие чернильные перья (Pen).

Чернильные перья (Pen)

На следующем рисунке показаны примеры использования перьев, доступных в инструментах. Подробные сведения о том, как использовать перья, приведены в *Главе 8 "Начало работы с инструментами для рисования"*:



Рисунок 1.2 - Пример рисунка выполненного чернильным пером

В следующем разделе мы рассмотрим, что представляет собой инструмент Brush (Кисть).

Инструменты Brush

На следующем рисунке показаны примеры применения кистей, доступных в инструментах. Подробные сведения об использовании кистей содержатся в *Главе 4 "Знакомство с кистями Clip Studio Paint"*:



Рисунок 1.3 - Пример выполнения рисунка инструментом Brush (Кисть)

Инструменты Decoration

На следующем рисунке показаны примеры декоративных элементов, доступных в инструментах. Подробные сведения об использовании инструментов декорирования содержатся в *Главе 4 "Знакомство с кистями Clip Studio Paint"*:

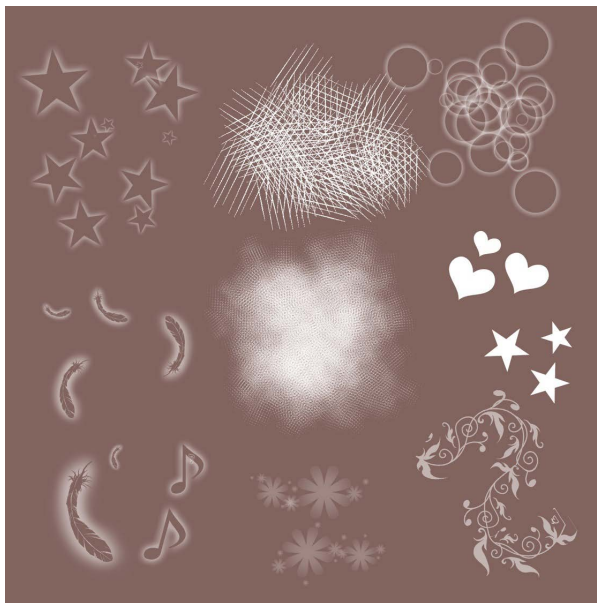


Рисунок 1.4 - Пример декоративного оформления с помощью инструментов Decoration Tool

Галерея манги

Манга отличается от единичных иллюстраций тем, что содержит последовательные изображения, рассказывающие историю. Поэтому в манге, комиксах и графических романах существуют особые средства, например, панели, помогающие передать течение времени, и речевые шары, передающие голоса персонажей. CSP создан именно для этого вида изобразительного искусства и значительно облегчает жизнь художникам манги, позволяя им использовать эти средства.

Панели для манги

На следующем рисунке показаны примеры панелей манги. Подробности создания панелей можно найти в *Главе 3 "Страницы и панели для создания манги"*:



Рисунок 1.5 - Примеры панелей в различных стилях

Процесс создания манги

Создание манги включает в себя несколько этапов, включая создание эскизов, рисование, раскрашивание (если это цветная манга), добавление тонов и эффектов и, наконец, добавление текста. О том, как добавить текст и речевые баллоны, читайте в *Главе 7 "Использование инструментов "Текст" и "Баллоны"*:

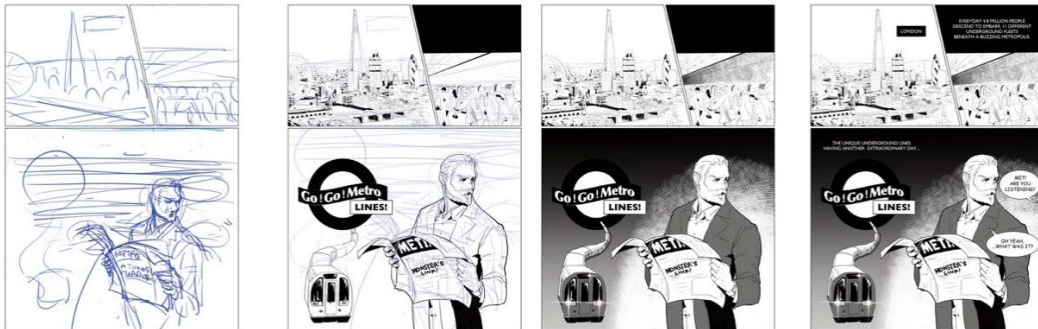


Рисунок 1.6 - Процесс создания манги

В следующем разделе мы рассмотрим специальные инструменты, которыми располагает Clip Studio.

Специальные инструменты

В CSP имеются некоторые замечательные инструменты, позволяющие ускорить рабочий процесс или расширить диапазон визуальных возможностей. За исключением инструментов "Pastel" и "Brush", те из них, которые мы видим на следующих изображениях, возможны только в области цифрового рисования. Так почему бы не воспользоваться ими?

3D фигуры

При рисовании персонажей можно использовать в качестве образца 3D-фигуры или же рисовать поверх них. Подробнее об использовании 3D-моделей читайте в *Главе 14 "Использование 3D-фигур и объектов"*:



Рисунок 1.7 - Рисунок на основе трехмерных фигур

Инструменты Figure

Для получения точных линий при рисовании фигур можно использовать инструменты Figure. Более подробная информация содержится в *Главе 10, Векторные слои и палитра материалов*:

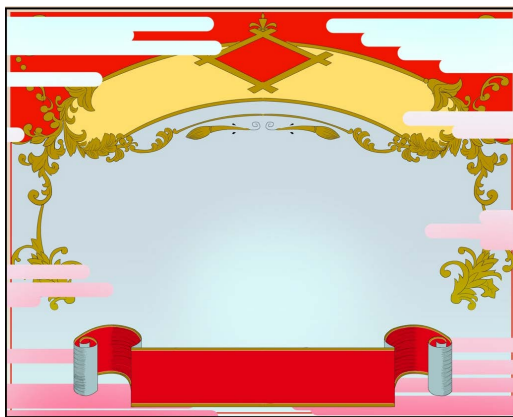


Рисунок 1.8 - Рисование с использованием инструментов Figure

Галерея цветных иллюстраций

Clip Studio Paint предлагает различные инструменты для раскрашивания ваших творений. Опробовать множество альтернативных инструментов для раскрашивания в реальной жизни может оказаться очень дорого и хлопотно. Для начала нужна художественная студия, затем рабочие столы, мольберт, бумага, холсты, кисти и требуется купить как можно больше тюбиков с красками. Однако в создании цифрового искусства есть один плюс - это то, что ничего из этого не нужно. Конечно, рисовать аналоговыми инструментами и цифровыми - это не одно и то же, но ведь можно же сначала просто попробовать, какие инструменты для раскрашивания вам подойдут в Clip Studio Paint, не так ли?

Более подробно о раскрашивании вы можете узнать в *Главе 16 "Использование Clip Studio Paint для раскрашивания манги"*.

Инструменты заливки

Часто люди раскрашивают изображение, используя функции заливки Fill или по другому инструмента Bucket. Это простой и быстрый способ добавить цвет к изображению. Просто выделите область раскраски, а затем щелкните инструментом "Fill". Более подробная информация содержится в *Главе 16 "Использование Clip Studio Paint для раскрашивания манги"*.



Рисунок 1.9 - Пример раскраски блока с помощью инструмента Fill

Pastel tools

Как вы видели на рисунке 1.1 с примерами применения инструмента Pensil (Карандаш), CSP может предлагать инструменты с различными эффектами, имитирующими зернистость или неровность карандашной линии. Pastel tools также хороши для раскрашивания, создавая теплый эффект ручной прорисовки, как показано на следующем изображении.

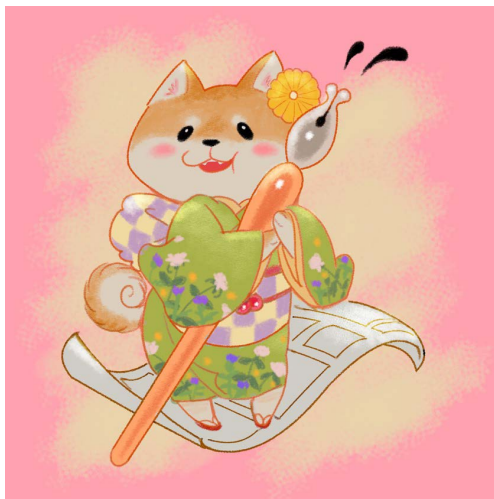


Рисунок 1.10 - Рисование с использованием Pastel tools в цвете

Brush tools (Кисти)

Кроме того, вы можете раскрашивать свои работы с помощью инструментов Brush. Акварельные кисти дают эффект растекания, гуашевые - эффект размазывания, а масляные - эффект густого цвета. Более подробная информация содержится в *Главе 4 "Знакомство с кистями Clip Studio Paint"*:

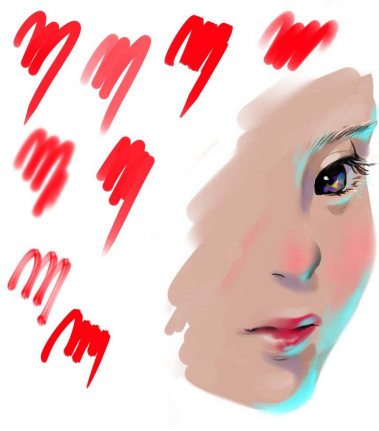


Рисунок 1.11 - Рисование с помощью инструментов Brush в цвете

Режим наложения слоев

После завершения основной раскраски рисунка может возникнуть желание добавить тень или освещение, или отражение света, или даже изменить общее впечатление. Это можно сделать, используя режимы смешивания слоев. Ознакомиться со всеми доступными эффектами можно в *главе 16 "Использование Clip Studio Paint для раскрашивания манги"*:



Рисунок 1.12 - До и после добавления дополнительных цветов с помощью режима смешивания слоя Overlay (Перекрытие)

Использование текстур

Если вы хотите придать своему творчеству текстуру бумаги/поцарапанной/поврежденной поверхности, вы всегда можете добавить дополнительные эффекты, создав или загрузив изображения текстур.

Можно просто добавить дополнительный слой с изображением текстуры и изменить режим смешивания слоя. Более подробную информацию можно найти в *главе 16 "Использование Clip Studio Paint для раскрашивания манги"*:



Figure 1.13 – Before and after Japanese paper texture has been added

Резюме

Теперь, когда вы увидели несколько реальных работ, созданных с помощью Clip Studio Paint, я надеюсь, что вы имеете наглядное представление о том, какие инструменты и функции предлагает программа. Нет ничего страшного в том, что вы не знаете точных деталей того, как это достигается, поскольку не нужно быть экспертом, чтобы использовать их все, но всегда полезно знать, какие инструменты и функции доступны.

Вы также заметили, что некоторые аналоговые эффекты, такие как царапины или кровотечение, могут быть выполнены в цифровом виде. Это даст вам возможность создавать неровности, пятна или случайные слияния цветов, которые могут придать интересные эффекты вашим творениям!

Если у вас уже есть несколько отсканированных изображений, вы можете дополнительно добавить к ним такие эффекты, которые вы видите в этой галерее, с помощью программы Clip Studio Paint! Как я уже говорила, прочитав эту главу, установив программу и имея графический планшет, вы можете не обращать внимания на порядок следования остальных глав и перейти к конкретной главе, в которой подробно описаны те приемы, о которых вы хотите узнать.

Но самое главное - наслаждайтесь программой Clip Studio Paint!

2

Установка Clip Studio Paint Pro и основы интерфейса

В этой главе мы погрузимся в самую гущу событий и начнем знакомиться с программой Clip Studio Paint. Прежде всего, мы рассмотрим рекомендуемые системные характеристики для работы Clip Studio Paint и способы установки программы. Также мы поговорим о графических планшетах, их важности и о том, как их приобрести.

Установив Clip Studio Paint, мы познакомимся с его интерфейсом. Сначала мы рассмотрим элементы интерфейса, используемого по умолчанию. Затем мы узнаем, как настроить и изменить интерфейс в соответствии с нашими потребностями, как выбрать инструменты, и различные палитры, из которых состоит интерфейс Clip Studio Paint, и их свойства.

К концу этой главы вы сможете установить программу Clip Studio Paint и идентифицировать различные части ее интерфейса.

В этой главе мы познакомимся со следующими темами:

- Технические характеристики системы, установка и серийный номер
- О графических планшетах
- Пользовательский интерфейс по умолчанию

- Перемещение, сворачивание и размещение палитр
- Использование палитры инструментов
- Использование командной панели

Характеристики системы, установка и ваш серийный номер

Перед установкой Clip Studio Paint необходимо убедиться, что аппаратное обеспечение компьютера способно работать с программой. Графические программы могут требовать больших затрат системных ресурсов, поэтому важно убедиться, что компьютер справится с этой задачей!

Программа Clip Studio Paint предназначена как для ПК с ОС Windows, так и для операционных систем Mac при единовременной покупке. Кроме того, программа доступна для iPad, iPhone и Galaxy в виде бесплатной пробной версии и ежемесячных тарифных планов. Убедившись, что программа может работать на нашем компьютере, мы можем загрузить её, установить и приступить к первому запуску.

Системные требования

Для эффективной работы программы Clip Studio Paint компьютер должен соответствовать определенным системным требованиям. Эти требования несколько отличаются для PC от Mac, поэтому, чтобы убедиться, что Clip Studio Paint будет работать правильно, внимательно сверьте системные требования с тем компьютером, на который вы будете устанавливать программу.

К компьютерам PC и Mac предъявляются следующие требования для использования программы:

- **Место для хранения данных:** не менее 3 ГБ свободного места на жестком диске.
- **Монитор:** требуется монитор XGA (1024 x 768) или выше, рекомендуется WXGA (1280 x 768) или выше, требуется высокая цветопередача (16 бит 65536 цветов или выше).
- **Доступ в интернет:** для аутентификации лицензии необходимо подключение к интернету.
- **Сканер:** сканеры, совместимые с TWAIN.
- **Принтер:** принтер, совместимый с указанными ниже операционными системами.

Системные требования Windows

Ниже перечислены требования для работы Clip Studio Paint версии 1.10.0 под управлением ОС Windows:

- Операционная система:
 - a) Операционная система Microsoft Windows English
 - b) Windows 8.1 (64 бит)
 - c) Windows 10 (64 бит)
- Рекомендуемый компьютер/процессор:
 - a) Процессоры Intel, совместимые с SSE2, или CPU AMD.
 - b) Графические процессоры, совместимые с OpenGL 2.1.
 - c) Требуется 2 ГБ оперативной памяти или более, рекомендуется 8 ГБ или более.

Важное замечание

Для обеспечения максимальной производительности программного обеспечения требуется объем памяти и мощность процессора в зависимости от размера изображения, количества слоев и т.д. Как правило, чем больше размер изображения и количество слоев, тем требуется больше памяти и более быстрый процессор.

- Планшет:
 - a) Планшеты, совместимые с платформой Windows Ink.
 - b) Перьевой планшет или планшетный монитор, поддерживающий чувствительный к давлению стилус (совместимый с Wintab).
 - c) Для планшетов, совместимых с Wintab, рекомендуются устройства WACOM.

требования к macOS

Если вы используете компьютер с macOS, то для работы Clip Studio Paint версии 1.10.0 вам необходимо соответствовать следующим системным требованиям:

- Операционная система:
Операционная система macOS English 10.13, 10.14, 10.15 или 11

- Рекомендуемый компьютер/процессор:
 - а) Процессор Intel.
 - б) Графический процессор, совместимый с OpenGL 2.1.
 - с) Требуется 2 ГБ оперативной памяти или более, рекомендуется 8 ГБ или более

Более подробно мы рассмотрим планшеты в разделе о графических планшетах. Если ваша компьютерная система соответствует или превосходит перечисленные требования, то пора устанавливать программу!

Установка программы

Для приобретения и загрузки программы Clip Studio Paint необходимо подключение к Интернету. Программа доступна через веб-сайт Clip Studio. Для доступа к англоязычной версии сайта необходимо в браузере перейти по URL <http://www.clipstudio.net/en>.

В Clip Studio есть бесплатная пробная версия программы, которая очень удобна, если вы хотите попробовать программу, чтобы убедиться, что ваша компьютерная система может работать с ней, или если вы хотите изучить программу и убедиться, что она удовлетворит ваши потребности, прежде чем покупать ее. На момент написания этой книги бесплатная пробная версия Clip Studio Paint длится 30 дней. Вы можете попробовать как версию Clip Studio Paint Pro, так и версию Clip Studio Paint EX. Кроме того, при использовании пробной версии программы необходимо зарегистрировать бесплатную учетную запись Clip Studio.

Более подробно учетная запись Clip Studio будет рассмотрена в *главе 18 "Изучение ассетов и анимации Clip Studio"*.

Важное замечание

Clip Studio Paint Pro или Clip Studio Paint EX? Какую версию следует выбрать? В отличие от предыдущих версий этой программы, различия между версиями Pro и EX очень незначительны. Версия Pro - это стандартная версия, а EX - полнофункциональная. Clip Studio Paint Pro стоит дешевле, чем EX-версия. Самое большое различие между двумя версиями программы заключается в том, что версия EX позволяет создавать многостраничные файлы (файлы с несколькими страницами, которые можно просматривать и редактировать одновременно), а также в том, что версия EX не имеет ограничений по количеству кадров анимации в файле, в то время как версия Pro ограничивает количество кадров анимации до 24. Если вы будете создавать длинные анимации, главы комиксов или графических романов, а также другие работы, где требуется просмотр нескольких страниц, настоятельно рекомендуется приобрести EX-версию Clip Studio Paint.

Загрузка пробной версии

Попав на сайт Clip Studio, мы должны загрузить пробную версию или купить программу. Чтобы загрузить пробную версию, выполните следующие действия:

1. На сайте ClipStudio.net/en нажмите на зеленую кнопку Free Trial.
2. Выберите версию программного обеспечения, совместимую с вашей операционной системой (Windows или macOS) и нажмите на соответствующую кнопку Download Trial.
3. В следующем окне нажмите на кнопку с надписью Start Download.
4. Установочный файл программы будет сохранен на вашем компьютере.

Приобретение Clip Studio Paint

Если вы готовы приобрести Clip Studio Paint, выполните следующие действия:

1. На сайте ClipStudio.net/en нажмите на кнопку в правом верхнем углу **Buy Now** (Купить сейчас).
2. Будет показана стоимость версий Pro и EX. Нажмите на кнопку **Buy Now** под той версией программы, которую вы хотите приобрести.
3. На следующем экране введите свои персональные данные, обязательно заполнив все необходимые поля.
4. В разделе **Payment Option** (Вариант оплаты) нажмите на кнопку PayPal Checkout, чтобы оплатить покупку с помощью PayPal. На следующем экране выполните платеж через PayPal, следуя инструкциям.
5. Чтобы использовать другую форму оплаты, выберите соответствующий вариант оплаты из первого выпадающего меню, а затем выберите валюту из второго выпадающего меню. Если в качестве способа оплаты выбрана кредитная карта, то автоматически отобразятся поля, в которые можно ввести информацию о кредитной карте.
6. Заполните необходимые поля и нажмите на кнопку с надписью Next.
7. Для оплаты чеком или другим способом выберите в раскрывающемся меню пункт Чек - предоплата. Щелкните на кнопке Далее.
8. На следующем экране просмотрите отображенную информацию. Для исправления ошибок нажмите на кнопку Edit (Редактировать) рядом с соответствующим разделом и внесите необходимые изменения. Если все данные верны, нажмите кнопку Buy Now (Купить сейчас), чтобы завершить покупку.

Теперь, когда программа сохранена на компьютере, можно приступить к ее установке. Этот процесс одинаков как для пробной, так и для приобретенной версии программы.

Однако при регистрации приобретенной версии при первом запуске программы мы будем вводить серийный номер программы.

Серийный номер будет выслан на адрес электронной почты, зарегистрированный при покупке программы. Очень важно хранить этот серийный номер в надежном месте, где вы сможете его найти! Серийный номер Clip Studio Paint позволяет зарегистрировать программу не более чем на двух компьютерах при соблюдении следующих условий:

- Эти два компьютера должны принадлежать одному пользователю и управляться им.
- Использование продукта ограничено основным пользователем и одним дополнительным пользователем, назначенным основным пользователем.
- Программное обеспечение не должно использоваться одновременно на двух устройствах.
- На двух компьютерах может быть установлена разная операционная система (например, Windows 8 и Mac OS X 10.13). Обратитесь к официальным условиям использования, приведенным в лицензионном соглашении с конечным пользователем. Если вы хотите использовать продукт на трех и более компьютерах, приобретите дополнительные лицензии.

Серийный номер также необходим в случае приобретения нового компьютера и повторной установки на него программы Clip Studio Paint. Сохраните письмо с регистрацией в надежной папке вашего почтового клиента. Я также сохраняю важные серийные номера в текстовом файле в облачном хранилище, например Dropbox или Google Drive, на случай, если с моими электронными письмами что-то случится. Вы также можете сделать еще одну резервную копию серийного номера на съемном носителе, например на USB-накопителе, чтобы быть уверенным в его сохранности и возможности восстановления в случае непредвиденных обстоятельств.

Установка на компьютер с ОС Windows

Для установки программы Clip Studio Paint на компьютер с ОС Windows выполните следующие действия:

1. Найдите сохраненный на компьютере установочный файл с именем CSP_1XXw_setup.exe и дважды щелкните его, чтобы запустить программу установки.
2. На экране появится окно приветствия. Для продолжения работы нажмите на кнопку Next.
3. Прочитайте лицензионное соглашение. Нажмите на кружок рядом с надписью I accept the terms of the license agreement, чтобы принять условия. Для продолжения нажмите Next.

4. Появится окно Choose Destination Location (Выбор места назначения). По умолчанию для установки будет выбрана папка в Program Files. Если вы хотите изменить расположение этой папки, нажмите на кнопку Change (Изменить) справа от имени выбранной папки и выберите расположение нужной папки. Выбрав нужную папку, нажмите кнопку Next (Далее).
5. На следующем экране выберите нужный язык для установки. Обратите внимание, что при использовании приобретенной версии необходимо использовать тот язык, который соответствует серийному номеру. Если используется пробная версия, выберите язык для установки. Затем нажмите кнопку Next (Далее).
6. Нажмите кнопку Install (Установить) для завершения установки.
7. Когда появится окно завершения установки, нажмите кнопку Finish для выхода из установки.

Установка на компьютер Mac

Для установки программы Clip Studio Paint на компьютер Mac выполните следующие действия:

1. Найдите сохраненный на компьютере файл с именем CSP_1XXENm_app.pkg и дважды щелкните его, чтобы запустить окно установки.
2. После запуска программы установки нажмите кнопку Continue.
3. Ознакомьтесь с лицензионным соглашением и нажмите кнопку Continue (Продолжить).
4. Для продолжения работы необходимо нажать кнопку Agree на следующем экране, чтобы принять условия лицензионного соглашения.
5. На экране Installation Type (Тип установки) нажмите Install (Установить) для продолжения.
6. Выберите нужный язык для установки. Обратите внимание, что при использовании приобретенной версии необходимо использовать язык, соответствующий серийному номеру. Если используется пробная версия, выберите язык, который необходимо установить. Затем нажмите кнопку Ok.
7. После завершения установки на экране появится сообщение об успешной установке. Для выхода из программы установки нажмите кнопку Close.

Важное замечание

Если при попытке открыть файл появляется предупреждение, необходимо перейти в раздел System Preferences (Системные настройки), затем Security & Privacy (Безопасность и конфиденциальность) и нажать на значок ключа, чтобы получить возможность внести изменения. В разделе General (Общие) отметьте App Store и идентифицированных разработчиков и попробуйте открыть файл еще раз.

Запуск программы в первый раз

Теперь, когда программа установлена, мы готовы к ее первому запуску. При первом запуске у вас будет возможность загрузить дополнительные материалы, ввести и проверить свой серийный номер или зарегистрироваться для использования пробной версии. Это последний шаг перед тем, как мы сможем открыть программу Clip Studio Paint и приступить к изучению интерфейса, поэтому давайте начнем.

Регистрация пробной версии программы Clip Studio Paint

Для регистрации пробной версии программы Clip Studio Paint выполните следующие действия:

1. Дважды щелкните значок приложения Clip Studio.
2. Появится сообщение о том, что программа готовится к использованию. Нажмите на кнопку ОК для продолжения работы.
3. Появится сообщение о возможности загрузки дополнительных материалов, предоставленных компанией CELSYS. Чтобы начать загрузку материалов, нажмите на кнопку Yes. Дождитесь окончания загрузки. В зависимости от размера материалов загрузка может занять несколько минут. Чтобы пропустить загрузку, нажмите No. Дополнительные материалы можно загрузить позже, воспользовавшись инструкциями, приведенными в разделе Загрузка дополнительных материалов.
4. После запуска Clip Studio нажмите на значок Paint в левой части экрана, чтобы запустить программу Clip Studio Paint.
5. На следующем экране нажмите на кнопку с надписью Use trial version (without limited features) для регистрации бесплатной учетной записи Clip Studio.
6. На следующем экране нажмите кнопку Register for trial version (Регистрация пробной версии). Затем введите адрес электронной почты и пароль для создания учетной записи Clip Studio. По завершении нажмите кнопку Next (Далее).
7. Нажатие кнопки ОК на следующем экране завершает регистрацию пробной версии.
8. В пробной версии при каждом запуске программы Clip Studio Paint можно будет выбрать версию EX или Pro. В окне выбора версии выберите интересующую вас версию.

Важное замечание

Вы можете начать работу с пробной версией программы без регистрации учетной записи Clip Studio, но при этом программа будет иметь ограниченные возможности.

Регистрация учетной записи является бесплатной, безопасной и быстрой, а также дает возможность опробовать неограниченные возможности Clip Studio Paint!

Регистрация лицензионной версии программы Clip Studio Paint

Для регистрации лицензионной версии Clip Studio Paint выполните следующие действия:

1. Дважды щелкните значок приложения Clip Studio.
2. Появится сообщение о том, что программа готовится к использованию. Нажмите на кнопку ОК для продолжения работы.
3. Появится сообщение о том, что можно загрузить дополнительные материалы, предоставленные компанией CELSYS. Чтобы начать загрузку материалов, нажмите на кнопку Yes. Дождитесь окончания загрузки. В зависимости от размера материалов загрузка может занять несколько минут. Чтобы пропустить загрузку, нажмите No. Дополнительные материалы можно загрузить позже, воспользовавшись инструкциями, приведенными в разделе *Загрузка дополнительных материалов*.
4. После запуска Clip Studio нажмите на значок Paint в левой части экрана, чтобы запустить программу Clip Studio Paint. На следующем экране введите серийный номер из документации в соответствующие поля для ввода текста. Нажмите кнопку Register License (Зарегистрировать лицензию).
5. Выберите пункт Verify license right now (Проверить лицензию прямо сейчас), затем нажмите Next (Далее).
6. На экране регистрации лицензии выберите пункт Perform automatically (Выполнить автоматически), а затем нажмите Next (Далее).
7. Если проверка лицензии завершена успешно, на экране появится сообщение об успешном завершении проверки. Нажмите кнопку Next, чтобы запустить программу.
8. Если проверка лицензии не завершилась успешно, можно проверить лицензию в веб-браузере. На экране с сообщением об ошибке проверки лицензии выберите Yes, verify license in another procedure, а затем нажмите Next.
9. На следующем экране нажмите на ссылку для подключения к веб-сайту в браузере. При этом будет выдан ключ аутентификации.
10. Введите ключ аутентификации в предложенные текстовые поля, а затем нажмите кнопку Next для продолжения. Если проверка лицензии прошла успешно, нажмите кнопку ОК для запуска программы.

Изменение лицензии

Существует несколько случаев, когда может потребоваться изменение лицензии:

- При переходе с пробной версии на приобретенную
- Обновление программы с версии Pro на версию EX
- Обновление до версий Pro или EX с версии DEBUT

Чтобы изменить лицензию, выполните следующие действия:

1. Запустите программу Clip Studio Paint.
2. В меню Help (Справка) выберите пункт Register License (Регистрация лицензии) (или меню Clip Studio Paint в macOS).
3. Введите серийный номер новой лицензии.

Загрузка дополнительных материалов

Если дополнительные материалы не были загружены при первичной регистрации программы, их можно загрузить позже, выполнив следующие действия:

1. Запустите приложение Clip Studio, дважды щелкнув на его значке.
2. После открытия Clip Studio щелкните на меню настроек (значок шестеренки) в правом верхнем углу.
3. В меню выберите пункт Download additional materials now (Загрузить дополнительные материалы).
4. Когда появится сообщение с подтверждением загрузки, нажмите Yes, чтобы начать загрузку. В зависимости от размера материалов загрузка может занять несколько минут.

После установки программы нам понадобится инструмент для рисования в программе! Давайте начнем выяснять, что мы используем для создания рисунков в Clip Studio Paint.

О графических планшетах

При работе в художественных программах, таких как Clip Studio Paint, наличие графического планшета значительно облегчает жизнь. Итак, что такое графический планшет и где его можно приобрести?

Что такое графический планшет?

Графический планшет — это периферийное устройство компьютера, оснащенное стилусом. Он позволяет вам держать стилус и рисовать так же, как на бумаге карандашом или ручкой. На следующей схеме показаны базовый планшет и стилус:

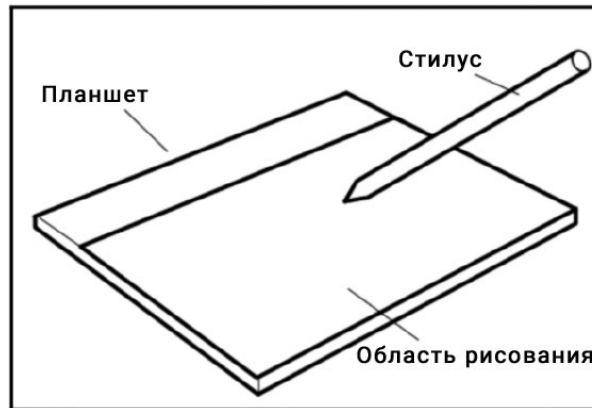


Рисунок 2.1 - Графический планшет

Существует множество различных типов и марок графических планшетов, цена которых варьируется от менее 100 долл. до более 2500 долл., так что найти планшет, соответствующий вашему бюджету, не составит труда. Я не могу передать словами, насколько проще работать в Clip Studio Paint, когда у вас есть планшет!

При покупке графического планшета необходимо учитывать множество различных факторов. Давайте разберем некоторые из них, чтобы вы могли сделать правильный выбор при покупке планшета.

Какой тип планшета следует приобрести?

Существует два основных типа планшетов: традиционные и планшеты с монитором. Традиционные планшеты представляют собой пластины, которые подключаются к компьютеру или соединяются с ним по беспроводной сети. При помощи стилуса можно рисовать на планшете, глядя на отдельный монитор, как при использовании мыши на компьютере.

Мониторный планшет - это планшет со встроенным в него экраном монитора. При этом стилус используется непосредственно на экране, что позволяет одновременно видеть и свою руку, и то, что вы рисуете. Этот метод больше похож на работу с традиционной бумагой и карандашом и требует меньшего периода адаптации для начинающих пользователей планшетов, поскольку здесь меньше разрыва между тем, что делает рука, и тем, что видят глаза.

Однако за это приходится платить. Планшеты с монитором с каждым годом становятся все более доступными, но они все равно намного дороже традиционных планшетов. Если вы покупаете планшет для начинающего художника или только начинаете осваивать цифровое искусство, я всегда рекомендую приобретать традиционный планшет. Они гораздо доступнее по цене, и их обычно легко найти подержанными, но все еще в хорошем рабочем состоянии. Для более состоявшихся художников, которые много занимаются искусством и точно знают, что им нравится работать в цифровом формате, инвестирование в более крупный планшет или монитор обычно ускоряет рабочий процесс и облегчает жизнь, поэтому имеет смысл инвестировать в планшет более высокого класса.

Какой размер планшета следует приобрести?

Планшеты бывают разных габаритов - от размера традиционного коврика для мыши до размера столешницы. Размер приобретаемого планшета во многом зависит от того, как вы рисуете. Сядьте и начните рисовать на листе обычной бумаги и постарайтесь обратить внимание на то, насколько большим или маленьким получается ваш рисунок. Вы должны понять это, прежде чем определитесь с размером планшета, который вы хотите купить!

Еще один момент, который следует учитывать при рассмотрении планшетов различных размеров, - это место для их хранения. Если вы используете планшет вместе с ноутбуком и будете часто путешествовать с ним, или у вас мало места на столе, лучше приобрести планшет меньшего размера, который легче транспортировать. Однако если у вас большая площадь или вы будете использовать планшет только за рабочим столом, то вам может подойти планшет большего размера. Я считаю, что людям, которые рисуют мало, удобно пользоваться планшетом небольшого размера. Лично я рисую довольно крупно и, как правило, занимаю весь лист бумаги, поэтому мне нравится планшет большего размера, поскольку он дает мне больше пространства для работы.

Какой бренд планшета следует приобрести?

Раньше можно было выбрать только один бренд планшета, но в последние несколько лет все больше компаний стали выпускать собственные графические планшеты. Это означает, что в настоящее время существует широкий выбор планшетов, каждый из которых имеет свои достоинства и недостатки. Наиболее известны такие бренды, как Wacom, Yiipova и Huion. Каждая компания имеет широкий ассортимент планшетов различных размеров и цен, большинство из которых можно найти на их сайтах или на торговых площадках, таких как Amazon.

Меня часто спрашивают, какую марку планшета я бы порекомендовала, и для меня есть один однозначный победитель: Wacom. По моему личному опыту, планшеты Wacom отличаются высочайшим качеством и служат дольше всего. Самые дешевые планшеты Wacom стоят от 50 до 100 долларов США, и их часто можно найти поддержанными на eBay и Amazon, так что, немного поискав, вы сможете найти планшет на любой бюджет.

Где можно приобрести графический планшет?

Найти планшет в местном магазине может быть непросто, но заказ через Интернет позволяет получить лучший выбор и, возможно, найти его по гораздо более выгодной цене.

Планшеты можно заказать на многих сайтах. Многие производители продают их непосредственно на своих сайтах. На таких сайтах, как Amazon или eBay, можно также найти подержанные или новые планшеты. На некоторых сайтах продаются даже восстановленные планшеты: планшеты, бывшие в употреблении, но прошедшие ремонт или замену аппаратного обеспечения. При покупке планшета с монитором, возможно, лучше выбрать восстановленный планшет, чтобы получить лучшее предложение, если вас беспокоит цена.

Важное замечание

Версия Clip Studio Paint для iPad ничем не уступает компьютерной версии. Однако следует помнить, что приобретение Clip Studio Paint на компьютере не означает, что вы сможете пользоваться версией для iPad бесплатно. За версию для iPad нужно платить ежемесячно, независимо от того, есть ли у вас Clip Studio Paint на компьютере. Более подробно ознакомиться с ценовым диапазоном Clip Studio Paint можно на сайте ClipStudio.net/en.

Теперь, когда у нас установлен Clip Studio Paint и выбран графический планшет, самое время начать знакомство с этой замечательной программой для работы над произведениями искусства.

Рассмотрим интерфейс по умолчанию

При запуске Clip Studio Paint вас встретит интерфейс по умолчанию. Новые пользователи часто испытывают панику при виде стандартного интерфейса. Поначалу он может быть немного ошеломляющим, но я обещаю, что все не так страшно! Немного поразмыслив, мы сможем разбить стандартный интерфейс на части и понять, что представляет собой каждый раздел. В следующем разделе мы также узнаем, как настроить интерфейс под свои нужды. А пока давайте рассмотрим стандартный пользовательский интерфейс.

На следующем изображении показано, что можно увидеть при первом запуске программы:

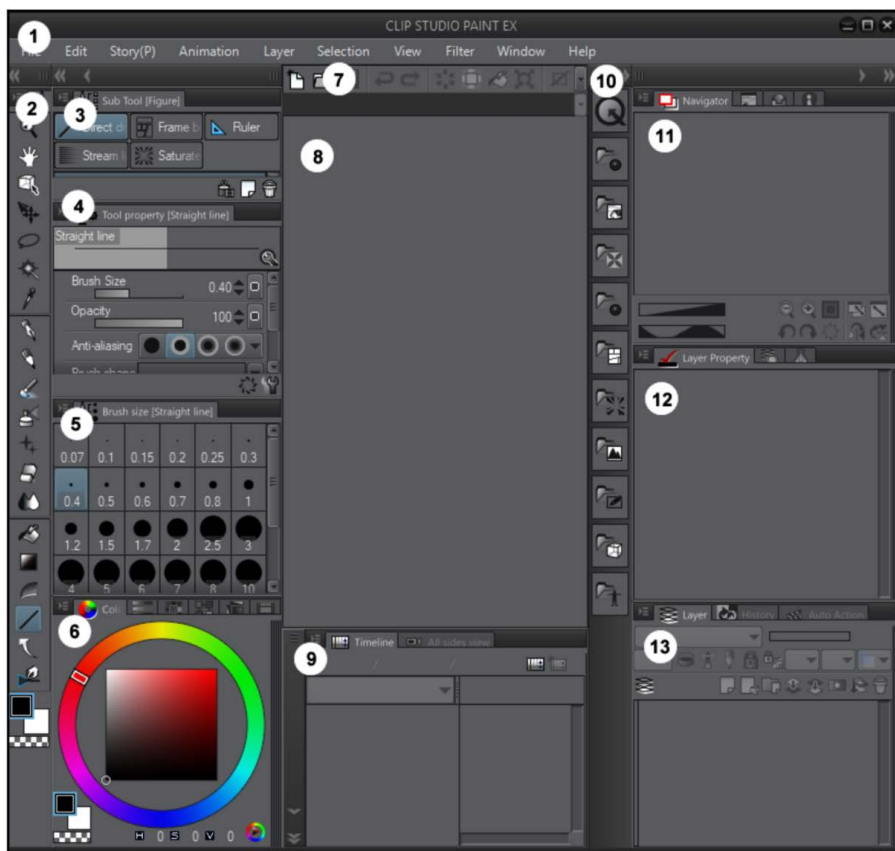


Рисунок 2.2 - Скриншот интерфейса по умолчанию

Цифры на скриншоте соответствуют следующему:

1. Строка меню
2. Панель инструментов
3. Панель суб-инструментов
4. Панель свойств инструмента
5. Панель размеров кисти
6. Палитра цветов
7. Панель команд

8. Рабочее пространство холста
9. Панель временной шкалы
10. Панели быстрого доступа к ассетам/материалам
11. Панели Navigator (Навигатор)/Sub View
12. Панель свойств слоя
13. Панели Layer/History/Auto Action (Слой/История/Автодействие)

Теперь давайте разберемся, что делает каждая из этих частей программы.

В строке меню находятся многие опции, такие как создание и сохранение файлов, настройки программы, настройки просмотра и др.

На панели инструментов находятся все инструменты, которые мы будем использовать для создания комиксов и иллюстраций. В верхней части панели инструментов находятся такие инструменты, как лупа, кисть и инструмент выделения. Под ними находятся инструменты рисования: pencil (карандаш), pen (перо), brush (кисть), decoration (украшение), eraser (ластик) и blend (смешивание). В нижней трети панели инструментов находятся такие инструменты, как fill (заливка), gradient (градиент), line (линия)* и ruler (линейка), text (текст) и correct line (коррекция линии). В последней части палитры отображаются текущие цвета переднего и заднего плана, а также прозрачный цвет. Мы будем обсуждать все эти инструменты по ходу работы над книгой, поэтому не волнуйтесь, если вы еще не знаете, что все они делают.

Панель Sub Tool содержит опции для каждого из инструментов на панели и меняется в зависимости от того, какой инструмент выбран в данный момент:

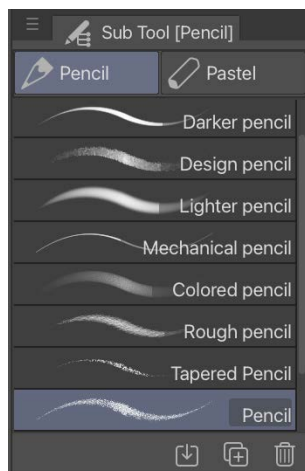


Рисунок 2.3 - Скриншот панели Sub Tool

* В версии Clip Studio Paint 2 инструмент line заменён на инструмент Figure, также на панель добавлены инструменты Balloon и Frame Border (прим. переводчика)

В верхней части этой панели расположены различные категории инструментов, входящих в категорию Pencil (Карандаш). Наша текущая категория отображается синим цветом. В центральной части палитры расположены различные типы инструментов для работы с карандашом. Инструменты, отображаемые в палитре Sub Tool, могут отличаться от тех, что показаны на предыдущем скриншоте.

Панель свойств инструмента отображает параметры выбранного в данный момент инструмента. Каждый инструмент может быть настроен в соответствии с индивидуальными потребностями, но давайте рассмотрим свойства по умолчанию для карандаша Darker, как показано на следующем скриншоте:

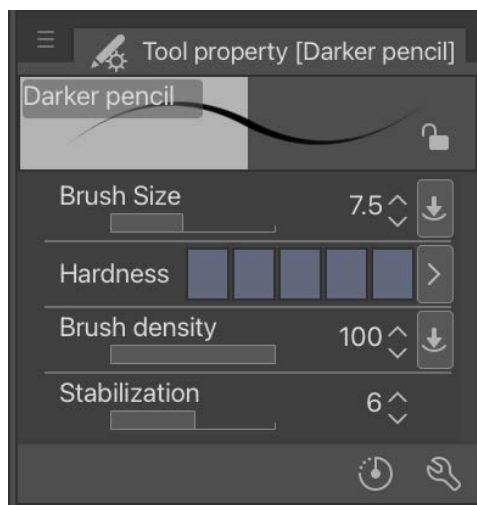


Рисунок 2.4 - Скриншот свойств инструмента

Мы подробно рассмотрим эту панель далее в этой главе.

Панель Brush Size (Размер кисти) позволяет быстро изменить размер кисти, выбрав один из предустановленных размеров кисти из представленных пиктограмм.

Цветовая палитра предлагает нам несколько вариантов выбора и смешивания цветов, которые мы рассмотрим далее в *главе 15 "Цветовая палитра"*.

Командная панель - это мощный инструмент в Clip Studio Paint, несмотря на то, что выглядит она не очень заметно. Эта небольшая часть интерфейса обеспечивает быстрый доступ к часто используемым функциям, таким как создание нового файла, сохранение, отмена и даже экспорт файлов. Самое приятное, что она полностью настраивается! О том, как настроить командную панель, мы узнаем в *главе 3 "Страницы и панели для создания манги"*.

Если в Clip Studio Paint открыт рисунок или файл, то он будет отображаться на холсте в центре программы.

Панели Quick Access (Быстрый доступ) и Material (Материалы) содержат много элементов, но они являются чрезвычайно полезной частью программы Clip Studio Paint. Панель Quick Access обеспечивает доступ к наиболее часто используемым действиям, подобно панели Command Bar. Панель Quick Access (Быстрый доступ) также может быть настроена, но, в отличие от панели Command Bar, она содержит два набора. Это обеспечивает большую гибкость, поскольку набор 1 можно использовать для таких функций, как сохранение и отмена, а набор 2 - для наиболее часто используемых инструментов или других команд, облегчающих выполнение таких задач, как раскрашивание. Более подробно мы рассмотрим панель Quick Access в *главе 3, "Страницы и панели для создания манги"*.

В этой области программы также находится панель Material. Материалами может быть всё: и шаблоны рамок для комиксов, и текстовые блоки, и фотографии, и специальные кисти, и 3D-модели. В палитре Material содержится огромное количество разнообразных элементов. Подробнее о 3D-моделях мы узнаем в *главе 14 "Использование трехмерных фигур и объектов"*, а о палитре Material - в *главе 10 "Векторные слои и панель Material"*.

Панель Navigator содержит внутри себя несколько вкладок, каждая из которых выполняет собственную функцию. На палитре Navigator отображается активный файл, а также красный прямоугольник, очерчивающий просматриваемый участок холста. Это удобно при увеличении масштаба страницы или иллюстрации. Также в этой панели содержится палитра Sub View, которая может использоваться для отображения референсных изображений и т.п. Более подробно мы рассмотрим панель Sub View в *главе 6 "Ластик, выделения и палитра Sub View"*. На вкладке панели Item Bank отображаются все 3D-объекты, которые в данный момент используются в открытом файле. Наконец, на этой же панели находится вкладка палитры Information, на которой отображается процент использования ресурсов системы и приложения, а также координаты X и Y текущего положения курсора.

Под панелью Navigator находится панель Layer Property (Свойства слоя), внутри которой также расположено несколько вкладок. На вкладке "Layer Property" представлены параметры, доступные для текущего активного слоя. Более подробно мы рассмотрим слои и свойства слоев в *главе 5, Панели Layer и Layer Property*. Также в этой палитре находится пункт Search Layer (Поиск слоя), который позволяет отфильтровать слои и легко находить их по определенным параметрам. Это очень удобный инструмент для файлов с большим количеством слоев. Наконец, в этой палитре находится вкладка Animation Cels. При создании анимации на этой вкладке будут отображаться наши кадры анимации.

Последняя часть нашего интерфейса - палитра Layer, в которой также имеется несколько вкладок-панелей. Первая вкладка - это вкладка панели Layer, на которой отображаются все слои активного в данный момент файла. Также имеется вкладка панели History (История), которая позволяет просмотреть список действий, выполненных над активным файлом, и вернуться назад во времени, чтобы легко отменить нежелательные изменения в файле. Наконец, есть вкладка палитры Auto Action (Автодействие). Автодействия - это записанные наборы процессов, которые затем могут быть выполнены нажатием одной кнопки. Подробнее об автодействиях мы поговорим в *главе 17 "Автодействия и рабочий процесс"*.

Теперь, когда мы лучше разбираемся в частях интерфейса по умолчанию, мы можем научиться перемещать элементы программы и настраивать ее в соответствии с нашими потребностями. Читайте дальше, чтобы узнать больше!

Перемещение, сворачивание и закрытие панелей

Одна из моих любимых особенностей программы Clip Studio Paint - ее настраиваемость. Мы можем настраивать не только наши инструменты, но и интерфейс программы, чтобы он выглядел так, как мы хотим. Это означает, что мы можем настроить палитры и панели инструментов программы таким образом, чтобы обеспечить наиболее эффективный рабочий процесс и сделать его как можно более упорядоченным. Процесс перемещения, закрытия и перестановки панелей очень прост, поэтому давайте перейдем непосредственно к нему.

Перемещение панели

Начнем с перемещения панели в новое место в интерфейсе Clip Studio Paint. В данном примере я буду работать с палитрой Information, но это можно сделать с любой палитрой по вашему выбору. Для перемещения палитры выполните следующие действия:

1. Найдите панель, которую необходимо переместить.
2. Наведите курсор мыши на название вкладки панели. Вкладка будет выделена синим цветом, когда курсор мыши окажется в нужном положении.
3. Удерживая левую кнопку мыши, захватите панель, а затем перетащите ее со своего места. Новое местоположение панели будет показано красным цветом, как показано на следующем снимке экрана:

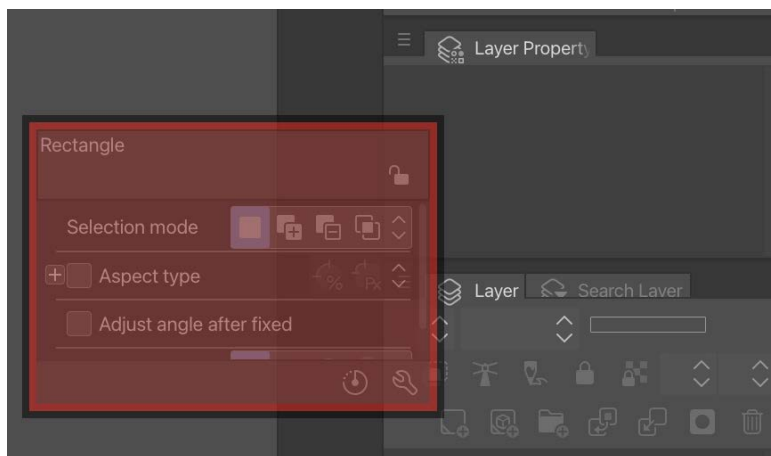


Рисунок 2.5 - Скриншот расположения панели

4. Перетащите панель в новое желаемое место. Красная линия появится в том случае, если панель будет готова к перетаскиванию в новое место интерфейса, как показано красной линией под панелью Navigator на следующем скриншоте:

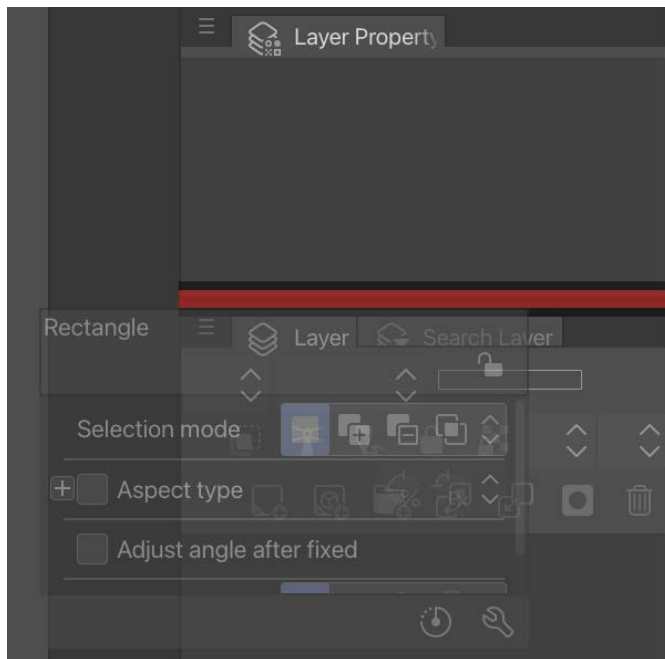


Рисунок 2.6 - Скриншот расположения панели 2

6. Когда панель окажется в нужном новом месте, отпустите левую кнопку мыши, чтобы завершить ее перемещение. На следующем рисунке панель Information теперь находится под панелью "Navigator":

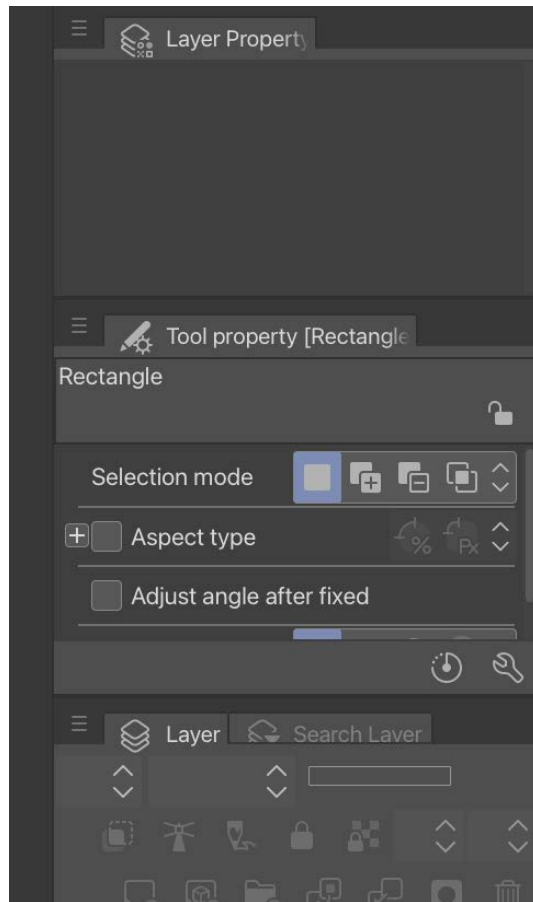


Рисунок 2.7 - Скриншот расположения панели 3

6. Панель также можно вывести за пределы интерфейса, перетаскив ее в окно отображения холста и отпустив, когда панель будет окружена красным прямоугольником. При этом панель будет выведена сама по себе, а не в составе боковых панелей интерфейса, как показано на следующем скриншоте:

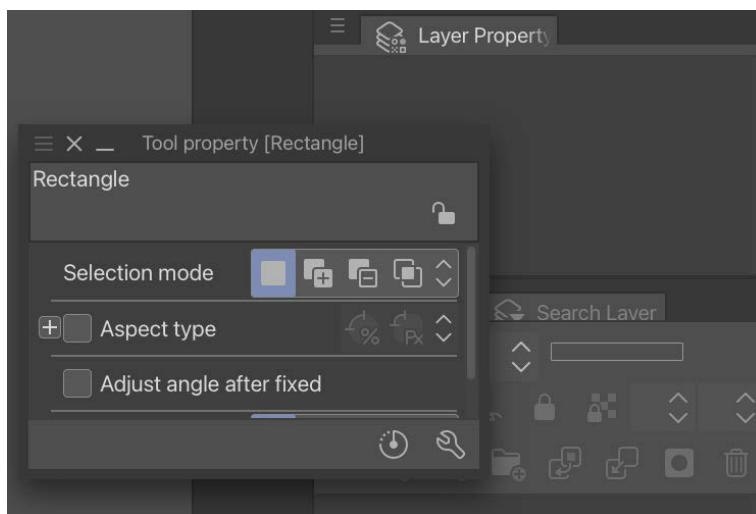


Рисунок 2.8 - Скриншот расположения панели 4

Заккрытие панели

Закреть ненужную панель можно двумя способами. В данном примере я продолжу использовать палитру Information, поскольку она мне не нужна и поэтому я обычно держу ее закрытой! Чтобы закрыть панель, выполните следующие простые действия:

1. Следуйте предыдущим инструкциям по перемещению панели и обязательно извлеките панель, как показано в шаге 6.
2. Нажмите на кнопку X в правом верхнем углу панели, чтобы закрыть ее.
3. Чтобы вернуть палитру после ее закрытия, просто перейдите в меню File (Файл) в пункт Window (Окно). Щелкните на названии панели, чтобы снова отобразить ее. Кроме того, для закрытия панелей можно воспользоваться меню Window, щелкнув на их названиях с галочками.

Сворачивание и разворачивание панелей

В Clip Studio Paint также предусмотрена возможность временного скрытия целых блоков панелей с последующим их возвращением при необходимости. На следующем скриншоте панели Quick Access и Material свернуты так, что мы видим только значки категорий:



Рисунок 2.9 - Скриншот панелей Quick Access и Material

Давайте научимся разворачивать и сворачивать эти панели, выполнив следующие действия:

1. Чтобы полностью развернуть панель, нажмите на одиночную стрелку, направленную влево, в верхней части окна панели. Палитра развернется, как показано на следующем скриншоте:

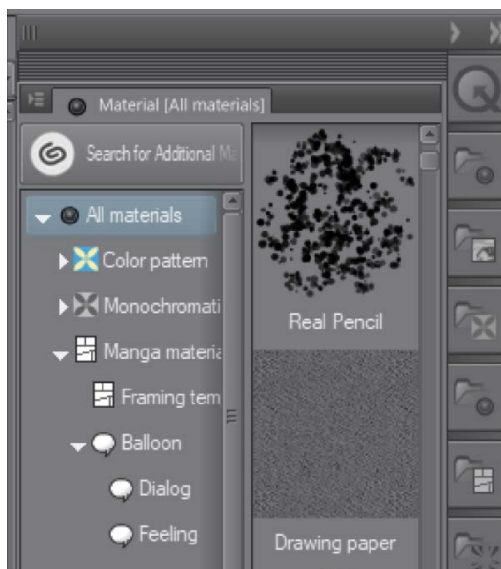


Рисунок 2.10 - Скриншот расширенной панели

2. Чтобы свернуть палитру до уровня только значков, щелкните на одиночной стрелке вправо в верхней части панели.
3. Чтобы полностью свернуть палитру, нажмите на двойную стрелку, направленную вправо, в верхней части панели.

Совет

Помните, что на панелях, расположенных в левой части экрана, стрелки направлены в противоположную сторону, но они выполняют ту же функцию! Они просто сворачивают панели влево, а не вправо. Свертывание панелей - отличный способ увеличить пространство для рисования на маленьком мониторе, поэтому обязательно используйте эту функцию, если интерфейс кажется вам тесным и вы хотите временно убрать все с глаз долой во время работы!

Панель инструментов и Command Bar (Командная панель)

Теперь, когда мы рассмотрели, как перемещать палитры, давайте более подробно остановимся на панели инструментов и Command Bar. Обе эти части интерфейса Clip Studio Paint очень важны, и вы будете часто ими пользоваться, поэтому давайте познакомимся с ними поближе, прежде чем приступить к рисованию.

Панель инструментов

Панель инструментов находится в интерфейсе по умолчанию в левой части программы. Это показано на следующем снимке экрана:



Рисунок 2.11 - Снимок экрана панели инструментов

Панель инструментов предоставляет доступ к различным инструментам рисования и редактирования в Clip Studio Paint. Инструменты разделены на три категории категории, обозначенные горизонтальными линиями, пересекающими панель инструментов.

В верхней трети панели инструментов расположены инструменты выделения и редактирования. Сверху вниз они расположены в следующем порядке:

- Zoom (Увеличение)
- Move (Перемещение)
- Operation (Операция)
- Move layer (Перемещение слоя)
- Selection (Выделение)
- Auto select (Автоматическое выделение)
- Eyedropper (Пипетка)

Средняя треть панели инструментов состоит в основном из инструментов рисования и других инструментов для работы с изображением. Сверху вниз они расположены в следующем порядке:

- Pen (Перо)
- Pencil (Карандаш)
- Brush (Кисть)
- Airbrush (Аэрограф)
- Decoration (Декорирование)
- Eraser (Ластик)
- Blend (Смешивание)
- Liquify (Преобразование)

В нижней трети панели инструментов находятся инструменты, которые не обязательно относятся к двум другим категориям. Они представлены следующим образом:

- Fill (Заливка)
- Gradient (Градиент)
- Figure (Фигура)
- Frame border (Рамка)
- Ruler (Линейка)
- Text (Текст)
- Balloon (Текстовый баллон)
- Correct line (Коррекция линии)

В самом низу панели инструментов отображаются текущие цвета переднего плана и фона, а также прозрачный цвет, который можно выбрать для того, чтобы инструменты для нанесения меток работали как ластики. Подробнее об этом говорится в *главе 6, Ластики, выделения и панель Sub View*.

Лучше всего воспринимать панель инструментов как набор категорий инструментов. Щелчок на одном из значков в панели инструментов приводит к изменению опций, доступных в палитре Sub Tool. Затем нужный инструмент выбирается из панели Sub Tool. Можно представить себе панель инструментов в виде ящиков, в каждом из которых находятся принадлежности. Например, если мы щелкнули на карандаше в панели инструментов, то это похоже на открытие ящика, в котором хранятся все наши карандаши. Затем мы можем выбрать нужный нам карандаш из этой категории карандашей. Для быстрого и удобного выбора инструмента всегда удобно, чтобы палитра инструментов и панель Sub Tool были открыты рядом друг с другом.

Настройка панели инструментов

Как и все остальные части интерфейса Clip Studio Paint, панель инструментов может быть настроена в соответствии с нашими потребностями. Давайте рассмотрим различные варианты настройки панели инструментов.

Средства переупорядочивания

Как и панели интерфейса, инструменты на панели инструментов можно перемещать в соответствии с нашими индивидуальными потребностями. В следующем примере переместим инструмент Pencil выше инструмента Zoom, чтобы он стал первым в панели инструментов. Для этого выполните следующие действия:

1. Щелкните на пиктограмме инструмента в панели инструментов, который необходимо переместить, и удерживайте левую кнопку мыши.
2. Удерживая кнопку, перетяните значок инструмента на новое место. Красная линия покажет текущее положение.
3. Как только красная линия окажется в новом, нужном месте, отпустите кнопку мыши.
4. Чтобы вернуть значок инструмента на прежнее место, повторите предыдущие действия для его перемещения.

Средства переименования

Любой из инструментов панели инструментов может быть переименован. Для этого выполните следующие действия:

1. Найдите на панели значок переименовываемого инструмента.

- Щелкните правой кнопкой мыши на пиктограмме, чтобы вызвать меню, показанное на следующем скриншоте:

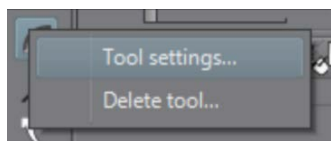


Рисунок 2.12 - Скриншот инструментов переименования 1

- Выберите в меню пункт Tool settings (Настройки инструмента). Появится следующее диалоговое окно:

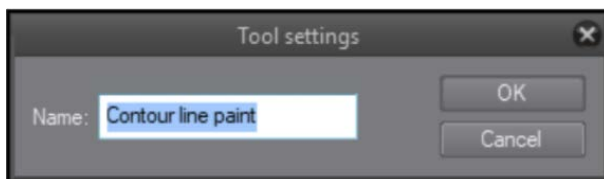


Рисунок 2.13 - Скриншот инструментов переименования 2

- В поле ввода текста введите новое имя инструмента.
- Чтобы принять изменение имени, нажмите кнопку ОК. Если вы передумали и не хотите переименовывать инструмент, нажмите кнопку Cancel (Отмена).

Удаление инструментов

Иногда вы просто не используете определенную категорию инструментов и не хотите, чтобы они загромождали ваше пространство. В программе Clip Studio Paint мы можем избавиться от визуального беспорядка и удалить из панели инструментов те инструменты, которые мы не используем. Чтобы удалить инструмент и все его вложенные инструменты, выполните следующие действия:

- Найдите на панели инструментов значок удаляемого инструмента.
- Щелкните правой кнопкой мыши на пиктограмме, чтобы вызвать меню, показанное в шаге 2 раздела "Переименование инструментов".
- Выберите в меню пункт Delete tool (Удалить инструмент). На экране появится следующее сообщение:

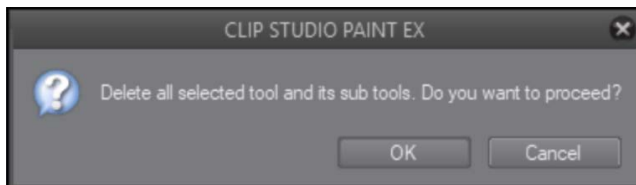


Рисунок 2.14 - Скриншот удаления инструментов

4. Чтобы продолжить удаление инструмента и всех его подинструментов, нажмите кнопку ОК. Если мы передумали и хотим оставить значок инструмента в панели инструментов, то можно просто нажать кнопку Cancel (Отмена).

Совет

Если вы случайно удалили из палитры важный инструмент, используемый по умолчанию, и хотите его вернуть, щелкните верхний левый значок панели инструментов. Откроется меню инструментов, в котором выберите пункт Add from default (Добавить по умолчанию), чтобы открыть диалоговое окно Add from default (Добавить по умолчанию). Выберите инструмент из списка инструментов в левой части окна и нажмите кнопку ОК. Вы увидите, что удаленный инструмент снова появился на панели инструментов.

Теперь, когда мы знаем все о настройке панели инструментов, давайте поговорим о Command Bar.

Основная Command Bar

Основная или постоянная командная панель расположена между меню File и областью отображения холста. Она показана на следующем скриншоте:



Рисунок 2.15 - Скриншот панели Command Bar

На предыдущем скриншоте в панели Command Bar по умолчанию представлены следующие опции (слева направо):

- **New File** (Новый файл): создание нового файла.
- **Open File** (Открыть файл): открытие существующего файла.
- **Save File** (Сохранить файл): сохранение текущего файла.
- **Undo** (Отменить): Отмена последнего действия.
- **Redo** (Повторить): Повторное выполнение отмененного действия.
- **Clear** (Очистить): удаление текущего содержимого (слоя или выделения).
- **Clear Outside Selection** (Очистить за пределами выделения): Удаляет все содержимое за пределами активного выделения.
- **Fill** (Заливка): заливка текущей области цветом переднего плана.
- **Scale up/Scale down/Rotate** (Масштабировать/Уменьшить/Повернуть): Изменение размера или поворот содержимого текущего слоя или выделения.

- **Deselect** (Снять выделение): Снять активное выделение.
- **Invert selected area** (Инвертировать выделенную область): Инвертирует выделенную область.
- **Show border of selected area** (Показать границу выделенной области): Выключает и включает видимость выделенной области.
- **Snap to ruler** (Привязать к линейке): Включает привязку при наличии активной линейки.
- **Snap to special ruler** (Привязать к специальной линейке): Включает привязку к специальной линейке.
- **Snap to grid** (Привязать к сетке): Включает привязку к активной сетке.
- **ClipStudio.net**: Это прямая ссылка на веб-сайт <https://www.clipstudio.net/en/> для получения справки или загрузки.

О настройке командной панели мы поговорим в *главе 3 "Страницы и панели для создания манги"*.

Резюме

В этой главе вы узнали, как получить программу Clip Studio Paint и установить ее. Вы познакомились с интерфейсом по умолчанию, можете перемещать, закрывать и временно сворачивать меню и палитры, а также знаете, как изменить порядок расположения инструментов в панели инструментов. Мы также подробно рассмотрели Command Bar и Selection Launcher*.

В следующей главе мы рассмотрим настройки программы и сочетания клавиш, а затем приступим к выполнению рисунков. Читайте дальше, чтобы узнать больше!

* Примечание переводчика. Автор напутала, подробно рассматривать Selection Launcher она будет значительно позже на стр.138.

Отсебятина от переводчика.



Эксперименты по освоению программы продолжают-ся. Кстати, будучи распечатанными, как фотокарточки, подобные картинки отлично смотрятся в семейном фотоальбоме, по соседству с фотографиями, которые использовались в качестве референсов при их рисовании. И это дополнительно мотивирует к регулярной практике в рисовании – хочется побыстрее заполнить фотоальбом до конца.



3

Страницы и панели для создания манги

Теперь, когда мы установили Clip Studio Paint и познакомились с основами интерфейса, в этой главе мы подробно рассмотрим рабочее пространство, подготовим новый файл и, наконец, настроим панели на новых страницах. Этот процесс похож на установку студийного стола для работы, выбор бумаги и правильных инструментов для создания панелей.

В этой главе мы рассмотрим следующие темы:

- Создание и сохранение рабочих пространств
- Создание страницы пользовательского размера и сохранение предустановки
- Добавление шаблонов в новый файл
- Создание комикс-панелей
- Создание новых файлов и шаблонов
- Использование панелей шаблонов, их создание и редактирование

Давайте погрузимся с головой!

Создание и сохранение рабочих пространств

Одной из лучших особенностей Clip Studio Paint является возможность создания и сохранения различных рабочих пространств для выполнения различных задач. Рабочее пространство - это набор панелей и их расположение в интерфейсе. Clip Studio Paint поставляется с несколькими вариантами рабочих пространств, но мы также можем создавать свои собственные рабочие пространства.

Сохранение рабочего пространства

Для создания и сохранения рабочего пространства выполните следующие действия:

1. Для перемещения, сворачивания и закрытия панелей при настройке рабочего пространства воспользуйтесь инструкциями, приведенными в главе 2 *"Установка Clip Studio Paint Pro и основы интерфейса"*. На следующем снимке экрана все панели перемещены в левую часть интерфейса, чтобы облегчить выбор элементов для пользователя-левши:

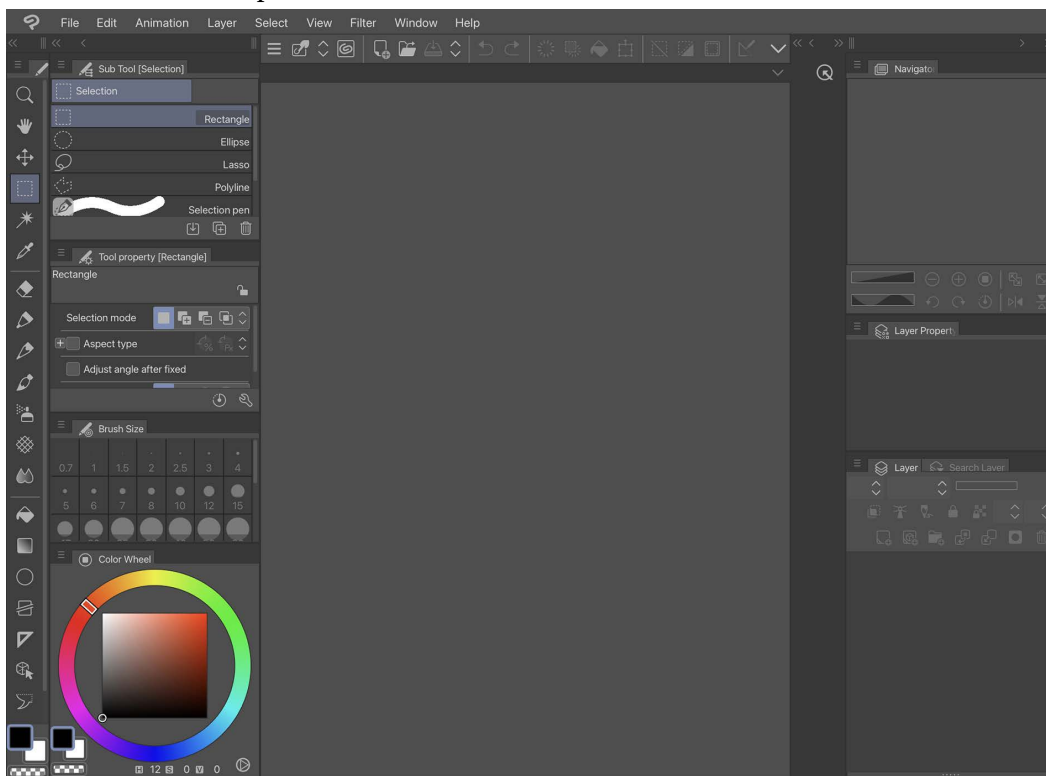


Рисунок 3.1 - Скриншот рабочего пространства

2. Чтобы сохранить текущую рабочее пространство, выберите в меню File пункт Window, затем спуститесь в Workspace (Рабочее пространство) и нажмите кнопку Register Workspace (Зарегистрировать рабочее пространство). На экране появится следующее окно:

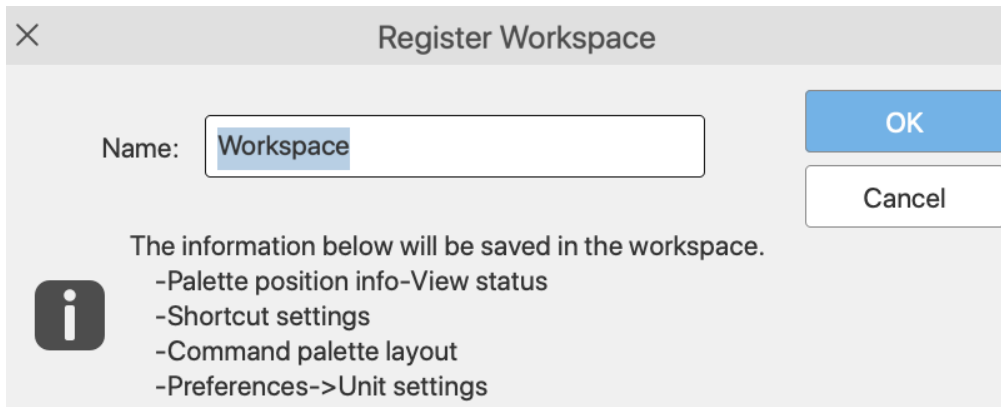


Рисунок 3.2 - Скриншот окна Register Workspace

3. Введите имя рабочего пространства в поле ввода текста. Затем нажмите кнопку ОК для сохранения настроек рабочего пространства.
4. Теперь рабочее пространство сохранено!

Переключение между рабочими пространствами

Теперь, когда мы сохранили одно из своих рабочих пространств, мы можем снова переключиться на него в любой момент. Чтобы загрузить ранее сохраненную рабочую область, выполните следующие действия:

1. Выберите в меню File пункт Window, затем перейдите в Workspace, чтобы увидеть следующие опции:

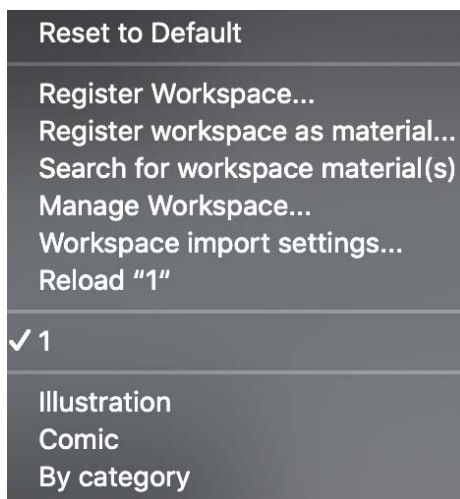


Рисунок 3.3 - Скриншот опций рабочего пространства

2. Чтобы вернуться к рабочему пространству по умолчанию, щелкните на опции Reset to Default (Сбросить по умолчанию).
3. Для перехода в одно из рабочих пространств, входящих в состав Clip Studio, выберите опцию Illustration или Comic.
4. Чтобы загрузить пользовательское рабочее пространство, найдите его в области над названиями рабочих пространств Illustration и Comic и щелкните на названии рабочего пространства, которое необходимо перезагрузить. На предыдущем скриншоте это опция с наименованием 1. Будет загружено новое рабочее пространство.

Управление и удаление рабочих пространств

Иногда возникает необходимость переименовать или удалить сохраненные рабочие пространства. Это можно легко сделать, выполнив следующие действия:

1. В меню File (Файл) выберите Window | Workspace | Manage Workspace..... Появится следующее меню:

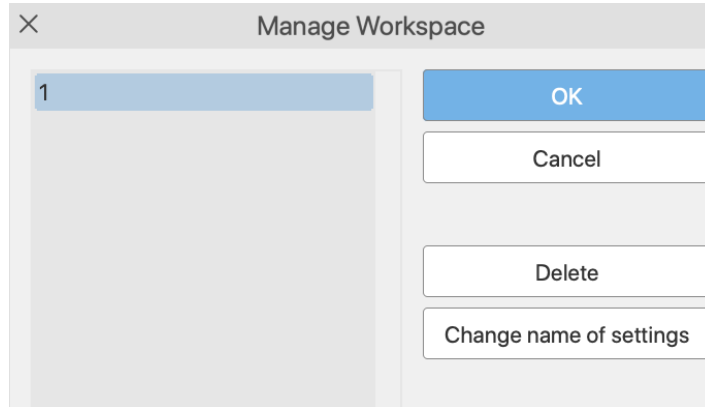


Рисунок 3.4 - Скриншот окна Manage Workspace (Управление рабочим пространством)

2. Чтобы удалить рабочее пространство, щелкните на названии рабочего пространства в левой части меню, чтобы выделить его синим цветом. Затем нажмите на кнопку с надписью Delete в правой части меню.
3. Чтобы переименовать рабочее пространство, щелкните на его названии, выделив его синим цветом.
4. Затем нажмите на кнопку с правой стороны с надписью Change name of settings (Изменить имя настроек). Введите новое имя рабочего пространства и нажмите кнопку ОК для сохранения нового имени.

Как видите, создавать новые рабочие пространства и переключаться между ними очень просто! Возможно, вы хотите создать рабочее пространство для рисования лайнарта, а другое - для раскрашивания. Небеса безграничны, поэтому творчески подходите к созданию рабочих пространств и используйте их для повышения эффективности рабочего процесса.

В следующем разделе мы начнем создавать новые файлы, а также познакомимся с шаблонами файлов.

Новые файлы и шаблоны

Создать новый файл в большинстве компьютерных программ довольно просто. Но в Clip Studio Paint есть некоторые термины и опции, которые требуют пояснения, чтобы вы могли создавать новые файлы, имеющие нужный размер и характеристики для ваших проектов. Для тех, кто планирует в дальнейшем печатать мангу, они могут быть очень важны. В этом разделе мы рассмотрим условия создания нового файла, а также научимся создавать шаблоны или загружать шаблоны в новые страницы. Давайте начнем!

Окно New file (Новый файл) - пояснения

При первом создании нового файла в Clip Studio Paint количество опций может показаться пугающим. Однако не стоит беспокоиться - в этом разделе мы рассмотрим каждую опцию в новом окне и объясним, что каждая из них означает.

На следующем рисунке показано диалоговое окно New file. Обратите внимание, что если вы используете Clip Studio Paint Pro, то у вас не будет настроек Multiple pages (Несколько страниц) и Cover page (Обложка), которые доступны в Clip Studio Paint EX:

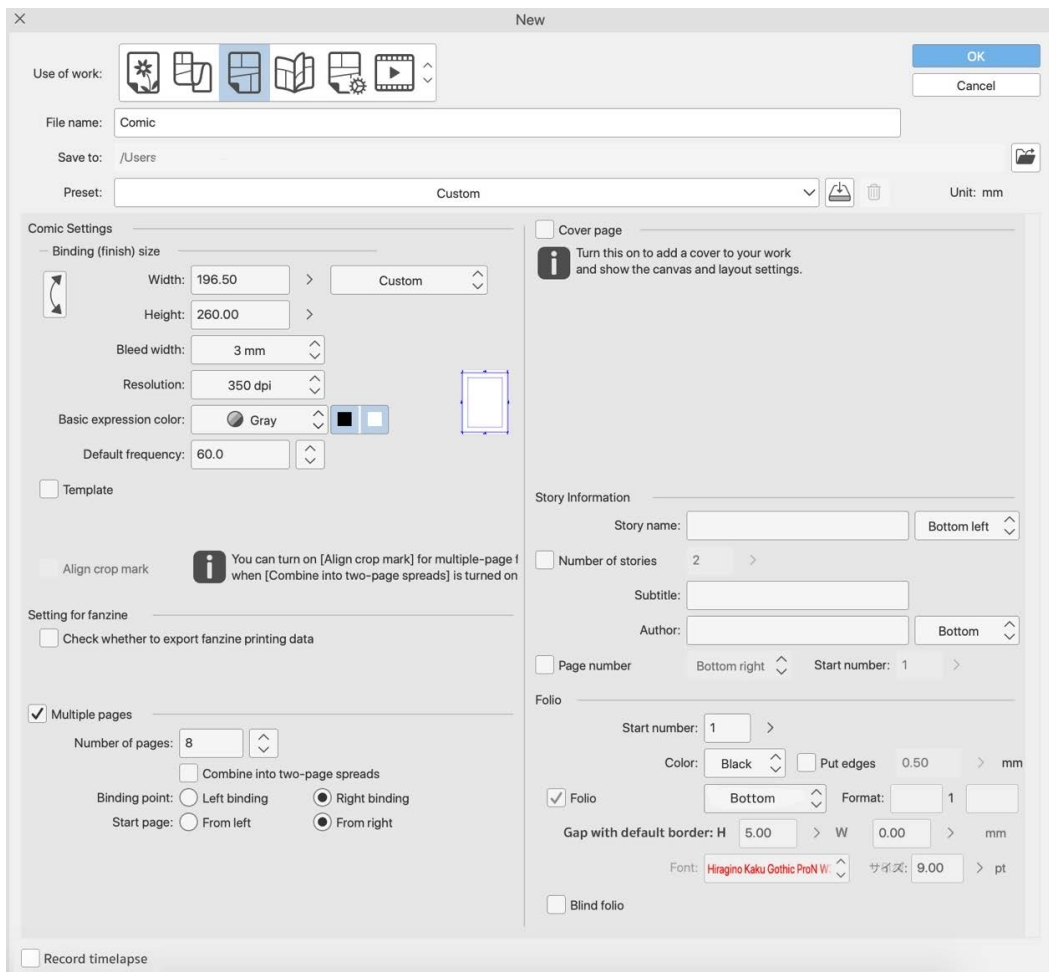


Рисунок 3.5 - Скриншот окна "New file" (Новый файл)

Ух ты, сколько вариантов! Поначалу это может показаться пугающим, но давайте разберем все по частям и поговорим о каждом варианте в отдельности, чтобы знать, что все они делают (прим.переводчика: в зависимости от того, что вы выберете **Illustration**, **Webtoon**, **Comic** и т.д. список настроек будет сильно разниться. Чтобы ознакомиться со всеми ниже перечисленными настройками выберите **Show all comic settings**, иначе вы будете сильно недоумевать, не понимая ну и где это всё? Кроме того в последних версиях программы некоторые параметры были переименованы, я их указываю такими, какими они изначально были у автора):

- **Use of work** (в версии CLIP Studio Paint EX 2 данная область называется **Project**)
- это область, в которой мы можем выбрать категорию из предустановленных вариантов документов.
Эти категории: **Illustration** (Иллюстрация), **Webtoon** (Комиксы для размещения в интернете), **Comic** (Комикс), **Printing of fanzine** (Печать фэнзина), **Show all comic settings** (Показать все настройки комикса) и **Animation** (Анимация). При нажатии на одну из этих категорий изменяются доступные настройки, а также предустановки, в зависимости от того, какая категория выбрана. Например, при выборе категории **Illustration** скрываются все настройки, связанные с созданием комикса.
Мы подробно рассмотрим категорию **Webtoon** в г лаве 19 "*Экспорт, печать и загрузка манги*".
- **File name** (Имя файла) - текстовое поле, в которое можно добавить имя файла. Это поле необходимо заполнять при создании файлов с несколькими страницами.
- **Save to** (Сохранить в) - это папка, в которую сохраняется многостраничный файл. Чтобы изменить папку назначения, нажмите на кнопку **Browse** (Обзор), расположенную справа от текущего пути к файлу.
- **Preset** (Предустановка) - это выпадающее меню предустановленных размеров и настроек страниц, соответствующих текущему выбору, сделанному в разделе **Use of work**. Здесь же отображаются все пользовательские предустановки страниц. Подробнее о сохранении настроек страниц мы поговорим в одном из следующих разделов.
- **Unit** - здесь задается единица измерения страницы. На предыдущем скриншоте установлено значение мм. С помощью выпадающего меню можно установить значение см, дюйм, px или pt.
В разделе **Canvas** (Холст) у нас есть несколько опций. Ширина и высота - это размеры нового холста, который будет создан, в тех единицах измерения, которые заданы в раскрывающемся меню **Unit**. Их можно изменять либо с помощью стрелок справа от текстового поля, либо щелкнуть внутри поля и просто ввести новое значение. Чтобы поменять местами значения высоты и ширины, щелкните на кнопке с изогнутой двунаправленной стрелкой, расположенной слева от полей **Width** (Ширина) и **Height** (Высота).
- **Resolution** (Разрешение) - это место, где можно задать разрешение в точках на дюйм для нового документа. Для печатных проектов это разрешение должно быть не менее 300 dpi.

Совет

Создавайте все свои проекты с разрешением не менее 300 dpi (или больше, если ваш компьютер может это выдержать!), чтобы вам не пришлось переделывать что-то, если после создания вы решите, что хотите это распечатать. Изображения с низким разрешением при печати будут выглядеть пикселизированными и размытыми.

- **Basic expression color** (Основной цвет выражения) - это параметр, позволяющий установить цвет изображения по умолчанию. Основной цвет выражения может быть изменен на отдельных слоях изображения позже, независимо от того, какой цвет выражения установлен на этом этапе. Однако если вы создаете чисто черно-белое или полутоновое изображение, это может сэкономить время (и объем файла!).
- **Paper Color** (Цвет бумаги) - здесь можно задать цвет бумаги по умолчанию. При установке флажка в этом поле в файле будет создан слой **Paper** с указанным цветом бумаги в качестве заливки. Этот цвет бумаги может быть отредактирован позднее. Если цвет бумаги не активизирован, то новый файл будет прозрачным.
- **Template** - это опция, с помощью которой мы можем загрузить шаблон в новый файл. Подробнее о шаблонах мы поговорим в следующем разделе.
- В разделе **Comic settings** (Настройки комикса) активизируются опции **Binding (finish) size** (Размер переплета) и **border size** (Размер границы). Остановимся на параметрах "**Binding (finish) size**" и "**border size**" более подробно.
- **Binding (finish) size** - это размеры готовой страницы после печати. В полиграфии существует область обрезки, которая обрезается по краям бумаги после печати документов. Таким образом достигается полная запечатка (изображение выходит за край бумаги). Параметры **Width** (Ширина) и **Height** (Высота) в области **Canvas** (Холст) должны соответствовать размеру бумаги, включая все области обрезки. Параметры **Width** (Ширина) и **Height** (Высота) в области **Binding** (Переплет) должны соответствовать готовым размерам страницы после обрезки. Например, если у вас готовая страница размером 6 x 9 дюймов с отступом .25 дюйма, то нам нужно добавить по .25 дюйма ко всем четырем сторонам бумаги. В результате ширина и высота холста будут 6,5 x 9,5 дюйма, а размер переплета (финиша) - 6 x 9 дюймов. Предустановленные размеры переплета можно выбрать из выпадающего меню или ввести вручную в текстовых полях.

- **Default border (inner) size** (Размер границы по умолчанию) - это размер поля на готовой странице. Иногда его называют безопасной областью. Мы хотим, чтобы все важные элементы иллюстрации в комиксе или другом печатном дизайне находились подальше от самых краев страницы, особенно при выполнении растрирования. Это связано с тем, что самые края бумаги обрезаются до готового размера, и иногда эти обрезки не являются точными. Как и в случае с размером переплета, размер рамки можно выбрать из выпадающего меню или ввести вручную в текстовом поле.
- **X offset and Y offset** (Смещение по оси X и Y) используется для смещения границы влево, вправо, вверх или вниз. Эта функция очень удобна, если необходимо сместить поля влево или вправо, чтобы компенсировать переплет книги, или если нужно немного сместить внутреннюю границу вверх, чтобы оставить номера страниц или примечания внизу страницы.
- **Setting for fanzine** (Настройка для фэнзина) используется для экспорта работ с данными, которые могут быть использованы типографией фэнзинов. Эта опция используется в основном для японских додзинси.
- **Multiple pages** (Несколько страниц) - это опция, которая доступна только в Clip Studio Paint EX. Установив этот флажок, можно создать файл с несколькими вложенными в него страницами. Эта опция неоценима для тех, кто создает комиксы с длинными главами. Используя многостраничный файл, можно сразу просмотреть все страницы в файле, проверить ход работы, переставить, удалить или добавить страницы.
- В поле **Number of pages** (Количество страниц) указывается, сколько страниц должно быть создано в новом файле, и может быть выбрано либо с помощью стрелки, направленной вниз, справа от поля ввода текста, либо введено вручную. Флажок **Combine into two-page spreads** (Объединять в двухстраничные развороты) автоматически превращает обращенные друг к другу страницы в двухстраничный разворот. Точка переплета определяет, на какой стороне книги будет находиться переплет. Например, в английских книгах корешок располагается с левой стороны, а в японских - с правой. При создании многостраничного файла можно использовать опцию **Cover page** (Обложка). Если она активна, то для файла создаются передняя и задняя обложки. Обратите внимание, что эти обложки включаются в число страниц. Поэтому в файле объемом 32 страницы будет 28 внутренних страниц, передняя внешняя обложка, передняя внутренняя обложка, задняя внутренняя обложка и задняя внешняя обложка. Для обложки, как и для холста, можно задать разрешение, цвет основного выражения, цвет бумаги и шаблон.

Кроме того, существует два параметра **Cover page layout** (Оформление обложки). Первый вариант - сделать обложку двухстраничным разворотом, чтобы задняя и передняя части обложки представляли собой одну непрерывную страницу, на которой можно одновременно выполнять дизайн и рисовать. При выборе этой опции можно использовать опцию **Specify spine width** (Указать ширину корешка), чтобы задать ширину корешка готовой книги и добавить к обложке корешок соответствующей ширины. Значок справа под макетом страницы обложки разделяет страницы обложки на отдельные страницы.

- Раздел **Story Information** (Информация о сюжете) окна **New file** (Новый файл) является необязательным, но может быть очень полезен, особенно при работе с командой или при отправке файлов на печать. **Story name** (Название истории) позволяет ввести наименование истории. Выпадающее меню, расположенное справа от поля ввода текста, определяет, в каком месте новой страницы будет отображаться название рассказа. Если установить флажок **Number of stories** (Количество рассказов), то можно ввести номер текущего рассказа.
- В текстовом поле **Subtitle** (Заголовок) можно добавить любую дополнительную информацию о названии. В поле **Author** (Автор) можно добавить имя автора комикса, а в выпадающем меню справа - определить, в каком месте страницы отображать имя автора. Если установить флажок **Page Number** (Номер страницы), то номер страницы будет автоматически отображаться в области разворота страниц. С помощью выпадающего меню, расположенного справа от флажка **Page Number**, можно определить место отображения этого номера. Поле **Start number** (Начальный номер) используется для указания того, какой номер должен быть первым в серии номеров.
- Раздел **Folio** окна **New File** - это место, где информация о фолио может быть добавлена к новым страницам. Фолио - это другое название нумерации страниц. Опция Folio оставляет на новых страницах видимые номера страниц, расположенные внутри области обводки. Начальный номер позволяет задать номер, с которого будет начинаться нумерация страниц. Цвет номера страницы можно задать с помощью раскрывающегося меню Цвет. Чтобы добавить обводку к внешним сторонам номеров страниц, активизируйте флажок **Put edges** и укажите желаемую толщину обводки в поле для ввода текста справа. Флажок Folio используется для активации опции фолио и указания того, что информация о фолио должна быть включена в новый файл.

Выпадающее меню, расположенное справа от флажка, позволяет настроить место отображения номера страницы на странице. Поля ввода текста **Format** используются для форматирования текста вокруг номера страницы (например, в этих полях можно ввести Page 1 of 35). **Gap with default border** (Зазор с границей по умолчанию) используется для установки зазора между информацией фолио и границей страницы по умолчанию. Чем больше число в параметре зазора, тем больше будет зазор между информацией фолио и границей по умолчанию. Раскрывающееся меню **Font** (Шрифт) позволяет установить желаемый шрифт для информации фолио, а расположенная рядом опция **Size** (Размер) задает размер текста фолио. Ниже приведен скриншот раздела Folio:

Folio

Start number: 1 >

Color: Black <v> <u> Put edges 0.50 > mm

☒ Folio Bottom <v> Format: 1

Gap with default border: H 5.00 > W 0.00 > mm

Font: Hiragino Kaku Gothic ProN W <v> Size: 9.00 > pt

☐ Blind folio

Рисунок 3.6 - Скриншот раздела Folio окна New File.

Под ним находится флажок **Blind folio** (Слепой фолио). При установке флажка **Blind folio** номер страницы проставляется на внутреннем крае страницы, где находится корешок, когда страницы переплетаются в книгу. Эти номера фолио не видны, когда книга переплетена. Наконец, если вы хотите записать таймлапс создания манги, нажмите на флажок **Record timelapse** (Записать таймлапс) в самом низу окна под разделом **Multiple pages** (Несколько страниц), как показано на следующем скриншоте. Это позволит записать таймлапс и поделиться им:

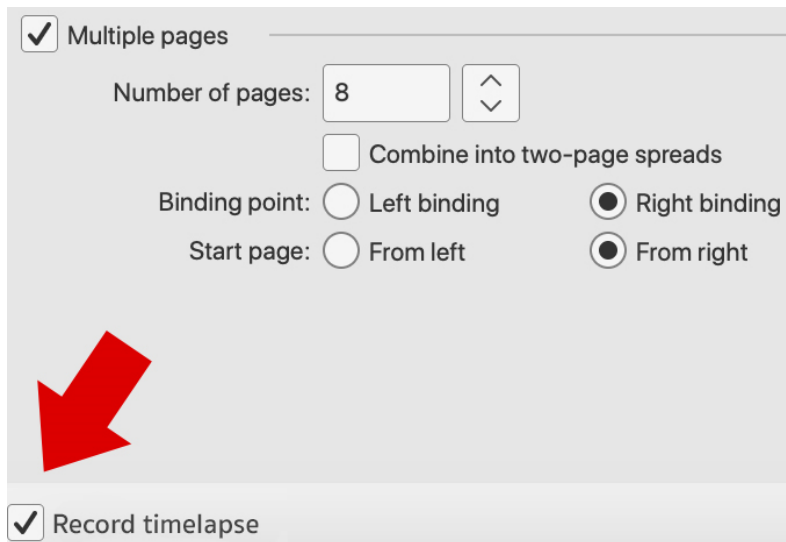


Рисунок 3.7 - Скриншот раздела Timelapse окна New File (Новый файл)

Теперь, когда мы знаем, что представляют собой все эти термины и опции, мы можем создать новую страницу! В следующем разделе мы создадим пользовательскую страницу, размер которой будет соответствовать стандартному американскому формату бумаги для комиксов с рекомендуемыми полями. Мы сохраним эту страницу в качестве предустановки, а затем создадим новый файл с добавленным в него шаблоном. Давайте начнем!

Создание страницы пользовательского размера и сохранение предустановки

Помимо японских и европейских размеров комиксов, Clip Studio Paint не имеет размеров, характерных для американских комиксов. Мы создадим страницу стандартного размера американских комиксов при создании новых файлов и сохраним ее в качестве предустановки для последующего использования. Для выполнения этого задания придерживайтесь следующих шагов:

1. Перейдите в меню **File | New** или нажмите **Ctrl + N**, чтобы открыть диалоговое окно **New**.
2. В разделе **Use of work (Project** в последней версии Clip Studio Paint) щелкните на значке **Show all comic settings** (Показать все настройки комикса).
3. Измените в раскрывающемся меню **Unit** (Единицы измерения) справа от раскрывающегося списка **Preset** (Предустановка) значение на **in** (дюймы).
4. В поле ввода **Width** (Ширина) введите 7,00.
5. В поле ввода **Height** (Высота) введите 10,50.
6. Установите **Resolution** (Разрешение) на 300 dpi (или больше, в зависимости от аппаратного обеспечения компьютера).
7. Установите **Basic expression color** (Основной цвет выражения). Я обычно оставляю значение **Color** (Цвет), но если большинство ваших работ - черно-белые или полутоновые, возможно, вам захочется выбрать другой режим. Отдельные слои могут быть скорректированы позже, поэтому, даже если мы выберем режим **Grayscale** (Градации серого) на этом шаге, мы все равно сможем раскрасить нашу работу позже, если захотим.
8. Установите **Paper Color** (Цвет бумаги), щелкнув на флажке, если он еще не установлен, затем щелкните на поле выбора цвета, чтобы выбрать цвет бумаги. В данном примере мы оставим цвет бумаги белым.
9. Щелкните на флажке рядом с пунктом **Comic settings** (Настройки комикса), чтобы активизировать его, если он еще не активен. В поле **Binding (finish) size** (Размер переплета) введите 6,75 для **Width** (Ширина) и 10,25 для **Height** (Высота).
10. Введите значение **Bleed width** (Ширина) 0,10.

11. В разделе **Default border (inner) size** (Размер границы по умолчанию) введите 6,25 для **Width** (Ширина). В поле **Height** (Высота) введите 9,75. Оставьте смещение по X и смещение по Y равными 0,00. Ваши настройки должны выглядеть так, как показано на следующем скриншоте:

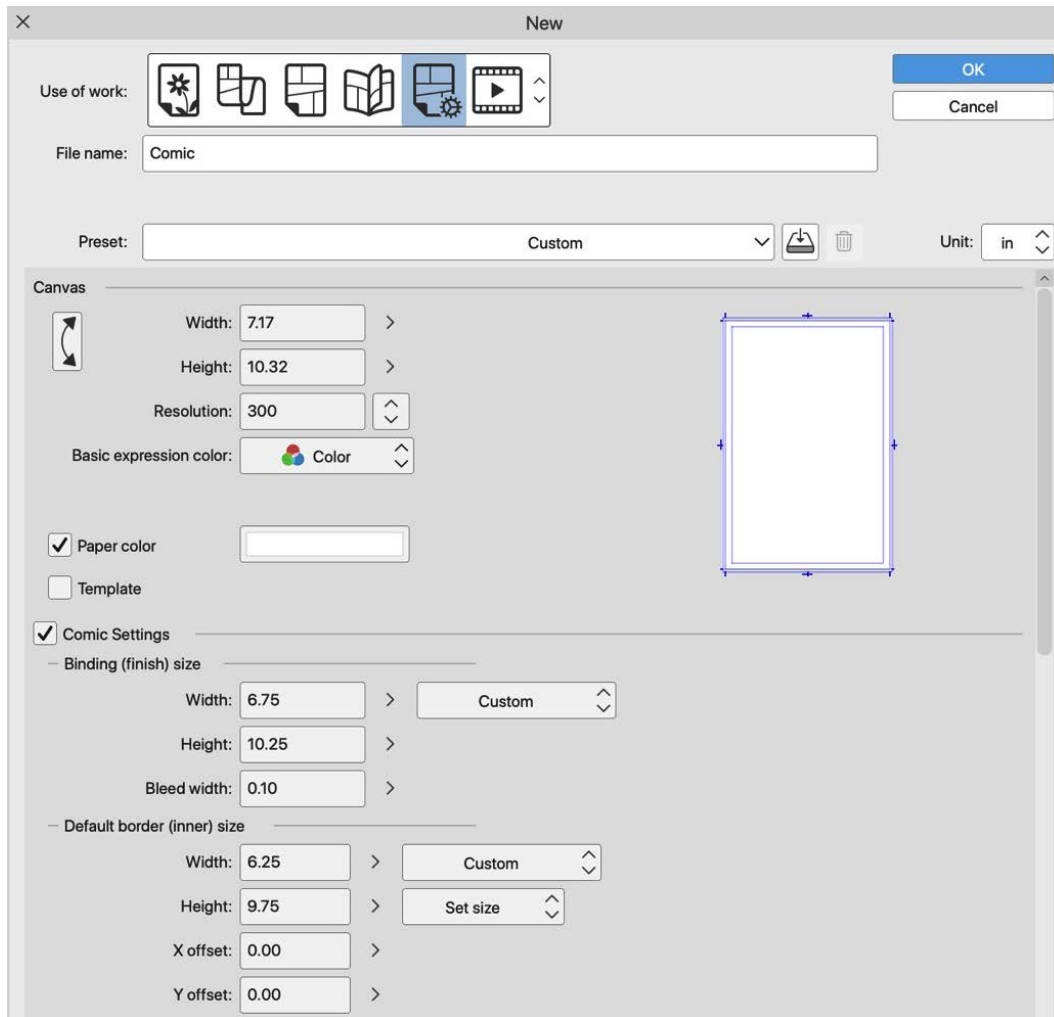


Рисунок 3.8 - Скриншот окна настроек New comic (Новый комикс)

12. Теперь мы сохраним этот набор настроек страницы в качестве предустановки, чтобы впоследствии использовать его снова. Для этого щелкните на значке **Save** справа от выпадающего меню **Preset**. В результате откроется окно **Register to preset** (Регистрация в предустановке), которое показано на следующем скриншоте:

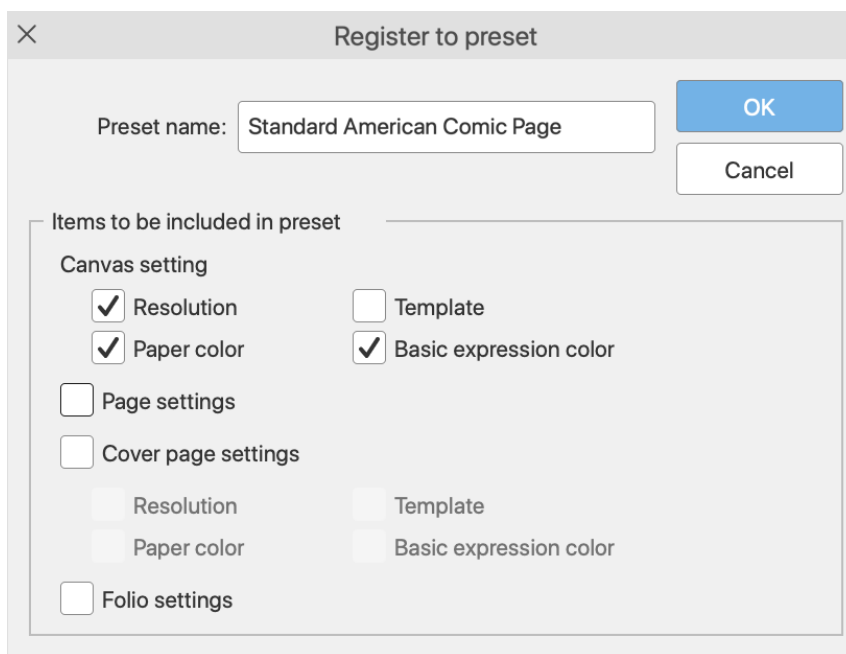


Рисунок 3.9 - Скриншот окна Register to preset

13. Введите имя новой предустановки в поле **Preset name** (Имя предустановки). С помощью флажков укажите, какие настройки должны быть сохранены. По окончании нажмите кнопку ОК для сохранения предустановки.
14. Новая предустановка будет находиться в раскрывающемся меню **Preset** и готова к использованию в будущих проектах!

В следующем разделе мы узнаем о добавлении шаблонов в наши файлы.

Добавление шаблонов в новый файл

Шаблоны позволяют сэкономить массу времени. Например, если вы создаете серию комиксов с одинаковым четырехпанельным макетом, то, используя Clip Studio Paint EX, вы можете создать многостраничный файл и при создании загрузить четыре панели на каждую страницу файла, сэкономив тем самым драгоценное время! Однако независимо от того, используете ли вы версию Pro или EX, использование шаблонов позволяет избежать большого количества утомительной работы. Итак, давайте узнаем, как загрузить шаблон страницы в новый файл, выполнив следующие простые действия:

1. Откройте диалоговое окно **New**, выбрав команду **File | New** (или нажав **Ctrl + N**).
2. Если вы сохранили страницу с предустановками из предыдущего упражнения, то сейчас самое время опробовать ее, выбрав в раскрывающемся меню **Preset**.
3. В разделе **Canvas** (Холст) установите флажок напротив слова **Template** (Шаблон). В результате откроется диалоговое окно **Template** (Шаблон).
4. Прокрутите вниз список шаблонов, чтобы найти нужный шаблон. В данном примере мы будем использовать шаблон 4 рамки по 2 полосы с заголовками (**4 frames 2 strips with titles**). Щелкните на шаблоне, чтобы выбрать его.
5. Нажмите кнопку **OK** в окне **Template** (Шаблон). Теперь выбранный шаблон будет отображаться рядом с флажком **Template**. Чтобы перейти к другому шаблону, щелкните на кнопке с названием текущего шаблона, чтобы снова вызвать диалоговое окно **Template**.
6. Для пользователей EX установите флажок напротив опции **Multiple pages** (Несколько страниц). В раскрывающемся меню выберите 8 страниц. Добавьте название в текстовое поле **File name** (Имя файла) в верхней части окна и выберите папку для сохранения нового файла.
7. Теперь ваш экран должен выглядеть примерно так, как показано на следующем скриншоте. Нажмите кнопку **OK**, чтобы создать новый файл:

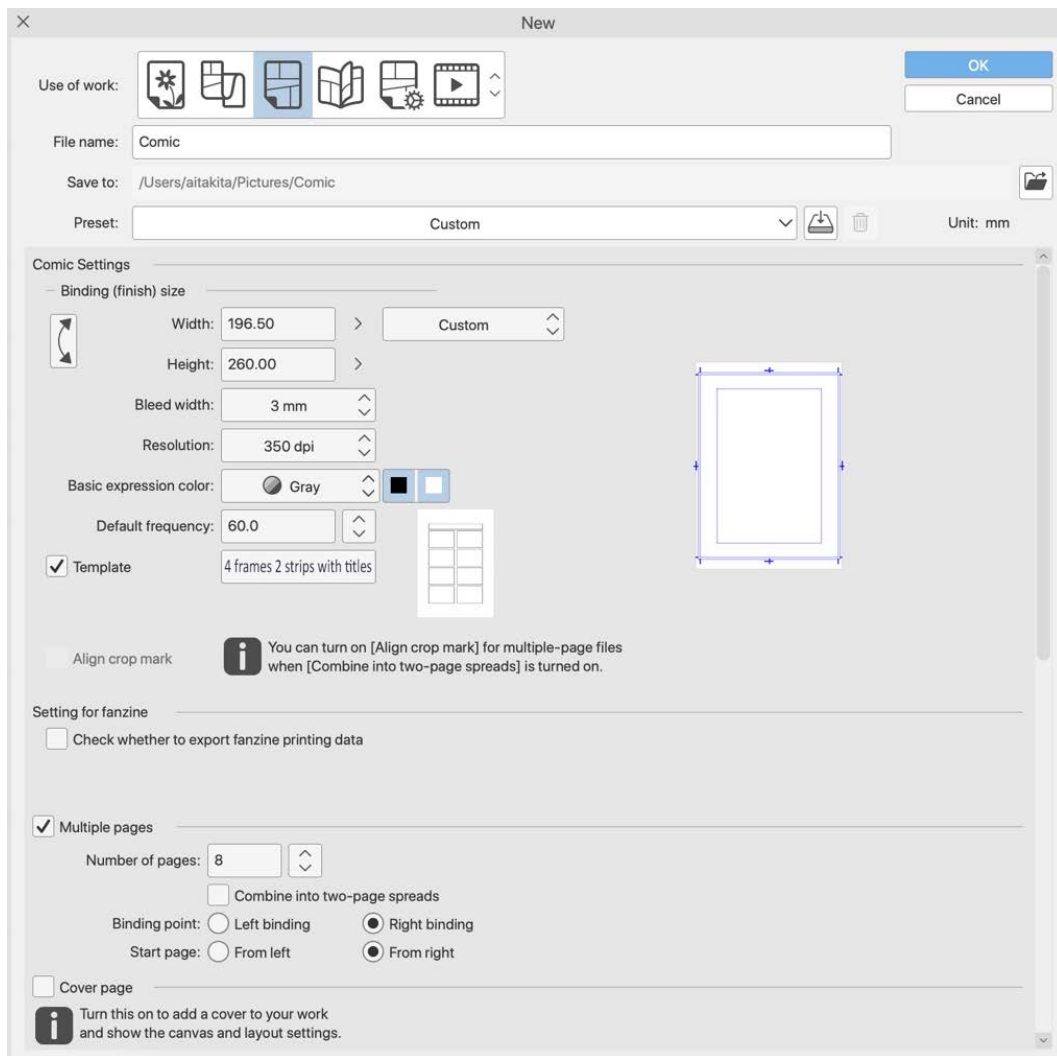


Рисунок 3.10 - Скриншот окна New comic page.

Совет

Создание файла с несколькими страницами может занять от нескольких секунд до нескольких минут, в зависимости от количества страниц и скорости работы компьютера.

Будьте терпеливы!

На следующем скриншоте показан наш восьмистраничный файл с выбранным нами шаблоном рамок кадров на каждой странице:

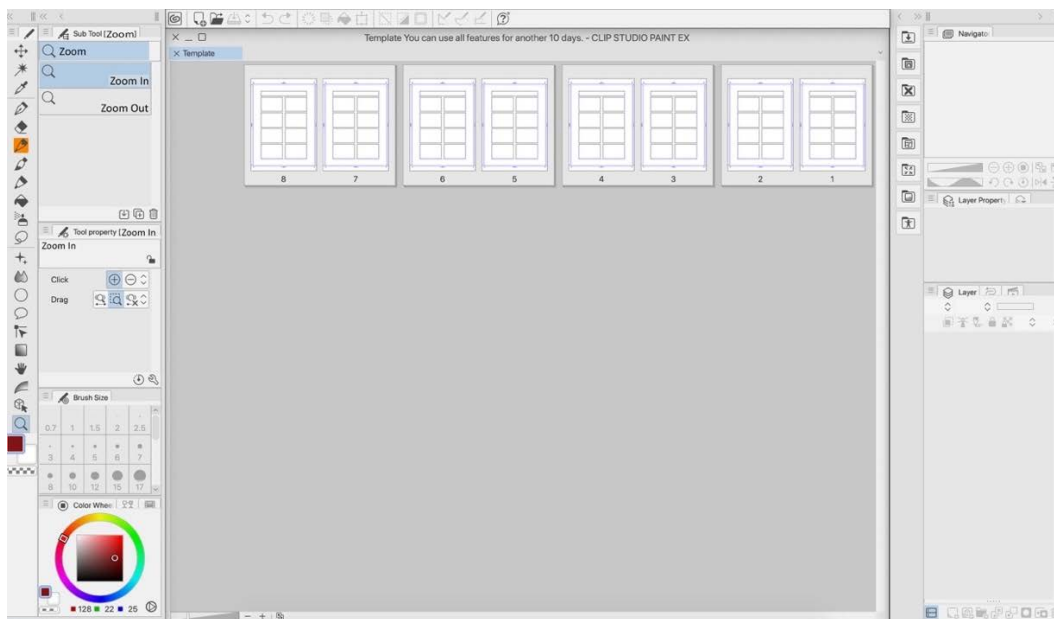


Рисунок 3.11 - Скриншот многостраничного окна

Ух ты, теперь перед вами страницы комиксов, над которыми можно работать! И вы знаете, как использовать шаблоны панелей. Может быть, перейдем к следующему этапу - созданию собственных комикс-панелей?

Создание панелей для комиксов

Всегда удобно использовать уже готовые шаблоны панелей манги, но если необходимо создать свой собственный, существует множество инструментов и вариантов слоев для рамочных границ. Эти рамочные границы образуют панели комиксов - отдельные рамки, внутри которых нарисован каждый фрагмент последовательных иллюстраций. Эти слои с рамками кадров можно легко создавать, редактировать несколькими щелчками мыши и даже маскировать содержимое за пределами панели, что значительно упрощает процесс рисования. Если вы хотите получить более подробную информацию о слоях, читайте *главу 5, "Панели Layer и Layer Property"*.

А пока давайте приступим к созданию панелей для комикса!

Что такое слои границ кадра?

Прежде всего, слои с кадрами - это то, что в Clip Studio Paint называется особым типом слоев, из которых создаются панели комиксов. Панели в комиксах похожи на кадры в кино или телепередаче. Они содержат действие и могут дать представление о том, сколько времени прошло или какой смысл имеет действие. Панели также могут придать странице драматизм и волнение, провести взгляд читателя по композиции, подсказывая ему, что важно и на что следует обратить внимание.

Макеты панелей могут быть как простыми, так и более оригинальными. Рассмотрим несколько примеров панелей для комиксов, а также то, как располагаются их слои с рамками в панели **Layer**.

Приведем первый пример:

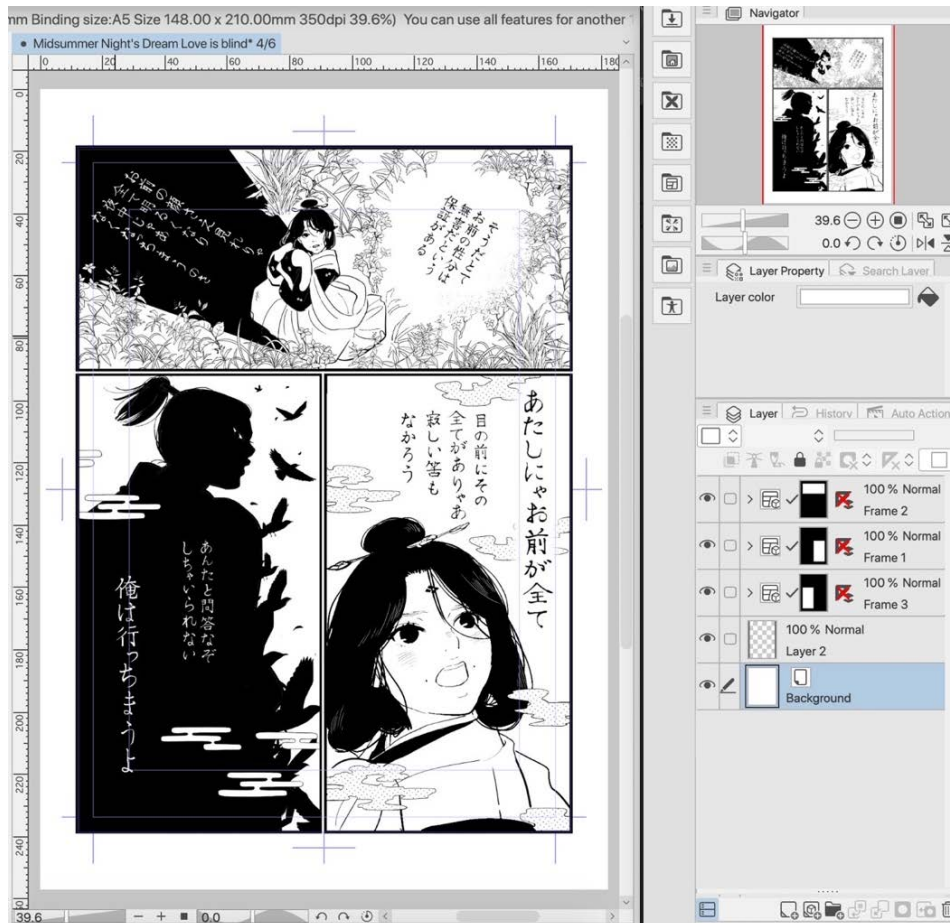


Рисунок 3.12 - Скриншот 1 страницы манги и панели Layer

В панели слоев, расположенной в правом нижнем углу скриншота, показаны различные кадры комикса. Каждая панель создается в отдельной папке с рамкой или рамкой-границей, и определить, какая это панель, можно по черно-белой маске каждого из слоев. (Более подробную информацию о масках слоев см. в *главе 12 "Создание масок слоев и скринтонов"*). На следующем снимке экрана показан еще один пример создания панелей в комиксе:

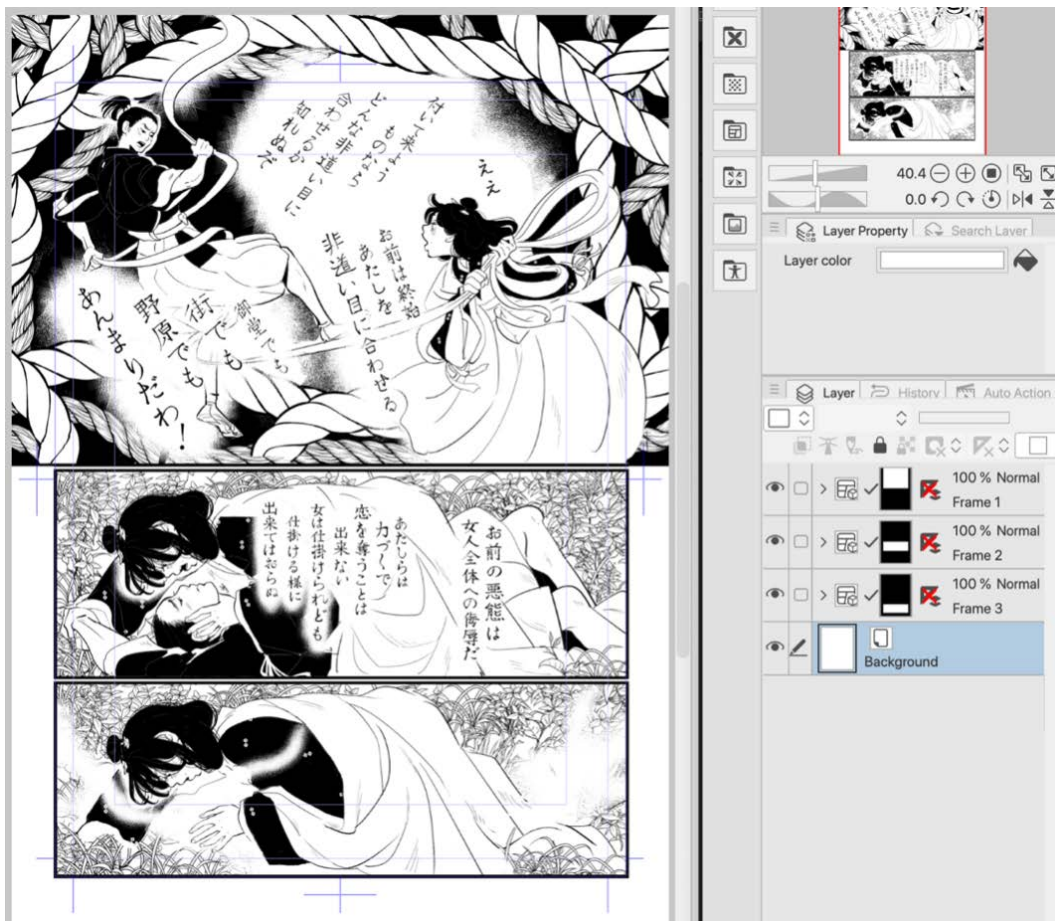


Рисунок 3.13 - Скриншот 2 страницы манги и панели Layer

В предыдущем примере две нижние рамки кадров не выходят за внутреннюю границу страницы, но верхняя панель вынесена за ее пределы. Это называется заливкой и относится к любому изображению, выходящему за край страницы. При печати бумага обрезается до заданного размера, чтобы не было белых полей по краю листа. Такая обрезка бумаги после печати происходит в традиционном книгоиздании, поэтому мы всегда должны помнить о внутренних полях страницы (Default Bordersize в опциях New file в Clip Studio Paint - подробнее о создании нового файла см. главу 2, Установка Clip Studio Paint Pro и основы интерфейса). Художественное оформление, текст и все остальное, что находится слишком близко к краю страницы, рискует быть обрезанным в процессе обрезки, поэтому все важные элементы, такие как диалоговые и текстовые блоки, следует всегда держать внутри внутренних полей.

Вот третий пример компоновки панелей комикса с соответствующей панелью Layer в программе Clip Studio Paint:

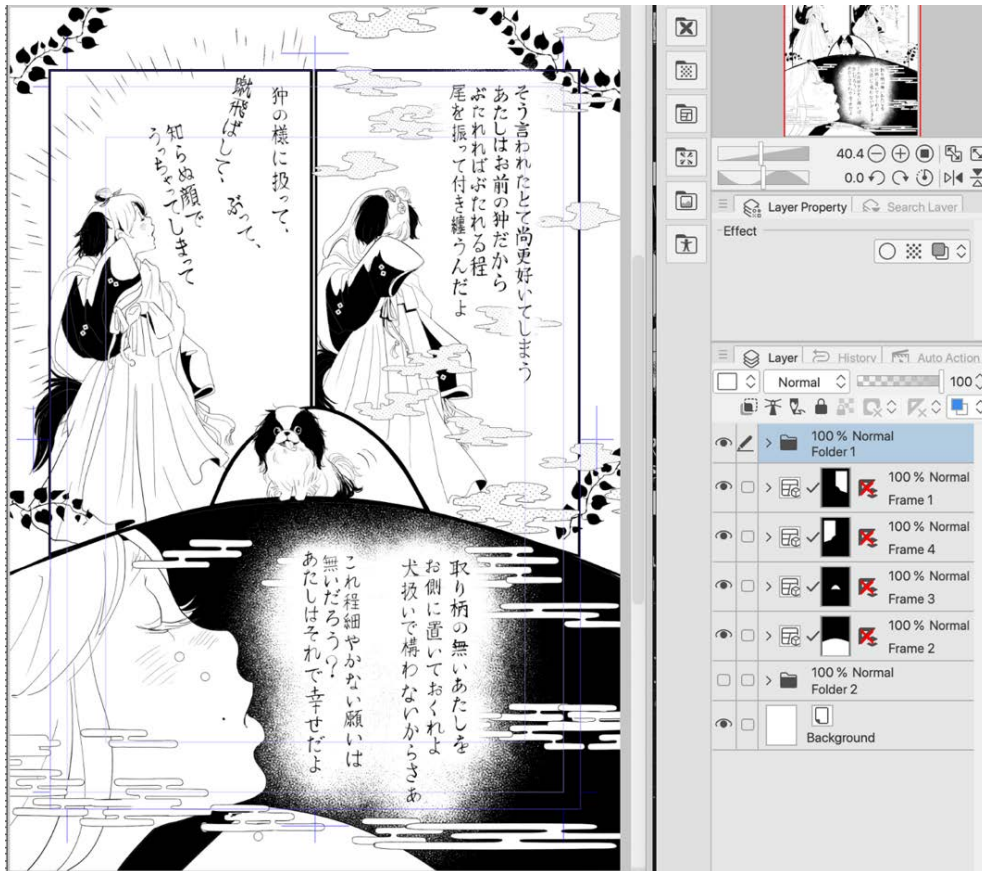


Рисунок 3.14 - Скриншот 3 страницы манги и панель Layer

Две нижние панели имеют округлую форму, которая смягчает впечатление от страницы. Хотите верьте, хотите нет, но этот набор панелей был так же прост в создании, как и другие примеры панелей; просто потребовалось немного предварительного планирования, чтобы все было в порядке!

Конечно, эти три примера не охватывают всего спектра панелей для комиксов. Как и при съемке фильма, существует бесчисленное множество способов рассказать историю. Композиции страниц зависят от стиля художника и типа истории, которую он рассказывает, что и определяет стиль наложения панелей.

Итак, после того как мы поговорили о панелях и о том, что они собой представляют, перейдем к рассмотрению инструментов, которые мы используем для их создания.

Создание, редактирование и использование панелей шаблонов

Для создания панелей с рамками кадров вам понадобится открытая страница. Я рекомендую использовать один из шаблонов в категории "Комиксы", чтобы опробовать инструменты создания панелей, но можно использовать холст любого размера, который вам удобен! Я рекомендую использовать шаблоны комиксов, поскольку в них уже задан размер внутренней границы, поэтому легко увидеть, где нужно оставить панели, чтобы они не обрезались.

Прежде чем приступить к созданию панелей, давайте рассмотрим подинструменты, используемые для их создания, и некоторые опции этих подинструментов. Подинструменты **Frame Border** (Граница рамки) находятся в категории инструментов **Figure** (Фигура) на панели инструментов. Эти подинструменты показаны на следующем скриншоте:

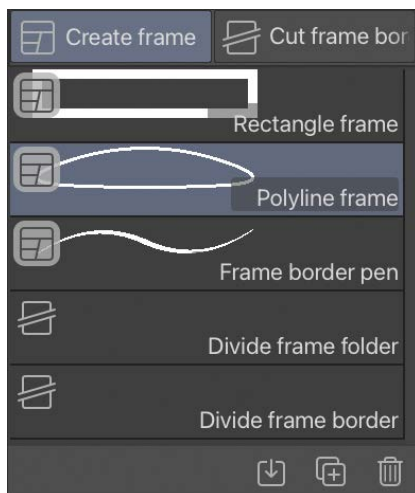


Рисунок 3.15 - Скриншот подинструментов Create frame (Создать рамку)

В этом разделе мы остановимся на инструментах **Rectangle frame** (Прямоугольная рамка), **Polyline frame** (Полилинейная рамка) и **Frame border pen** (Перо для рисования границ рамки). Два других типа подинструментов мы рассмотрим в разделе "Разделение и редактирование панелей", который будет представлен далее в этой главе.

На следующем скриншоте показаны параметры свойств инструмента для подинструмента Rectangle frame (Прямоугольная рамка):

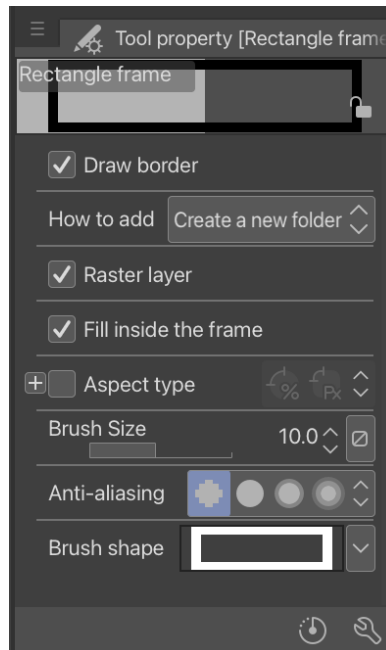


Рисунок 3.16 - Скриншот подинструмента Rectangle Frame (Прямоугольная рамка)

В следующем перечне приведены подробные сведения о каждой из этих опций:

- **Draw border** (Рисовать границу): Этот флажок определяет, будет ли нарисована линия по периметру создаваемой рамки или нет. Если флажок не установлен, Clip Studio Paint создаст панель без контура.
- **How to add** (Как добавить): В этом выпадающем меню доступны следующие опции: **Create a new folder** (Создать новую папку) и **Add to selected folder** (Добавить в выбранную папку). В зависимости от выбранного параметра новые панели будут создаваться либо в отдельной папке, либо все в одной папке. Подробнее об этом мы поговорим в следующем разделе данной главы.
- **Raster layer** (Растровый слой): При установке флажка эта опция автоматически создаст новый растровый слой в папке новой панели.
- **Fill inside the frame** (Заливка внутри рамки): Автоматически создает слой фоновой заливки в новой рамке.

- **Aspect type** (Тип соотношения сторон): Если флажок установлен, этот параметр управляет соотношением сторон создаваемой панели с заданным соотношением (**Specified ratio**) или заданной длиной (**Specify length**). Например, чтобы создать рамки одинакового размера, можно задать их размер, задав ширину и высоту в опции **Set Length** (Задать размер).
- **Brush Size** (Размер кисти): Регулирует толщину создаваемого контура границы.
- **Anti-aliasing** (Сглаживание): Устанавливает сглаживание контура границы.
- **Brush shape** (Форма кисти): Определяет кисть, используемую для рисования внешней границы. Например, с помощью этого выпадающего меню можно установить границу из пунктирных линий или сердечек.

Теперь, когда мы знаем немного об опциях панелей, давайте создадим несколько панелей с помощью первых трех подинструментов в категории **Frame border** (Границы рамки).

Использование инструмента **Rectangle frame** (Прямоугольная рамка)

Выполните следующие действия, чтобы создать комическую панель с помощью инструмента **Rectangle frame** (Прямоугольная рамка):

1. Выберите инструмент **Rectangle frame** (Прямоугольная рамка) в категории **Frame border** (Границы рамки).
2. Отредактируйте свойства инструмента в соответствии с желаемыми настройками.
3. Определите место расположения панели на открытой странице.
4. Нажмите и удерживайте кнопку мыши или стилус в том месте, где должна начинаться панель.
5. Перетащите панель, чтобы создать ее, и отпустите, когда она приобретет нужную форму и размер.
6. Повторите, чтобы создать дополнительные панели.

Инструмент **Rectangle frame** (Прямоугольная рамка) можно использовать для создания панелей в форме круга и многоугольника, а также квадратов и прямоугольников. Просто нажмите на значок в нижней части панели свойств инструмента (в виде гаечного ключа), чтобы открыть следующее окно:

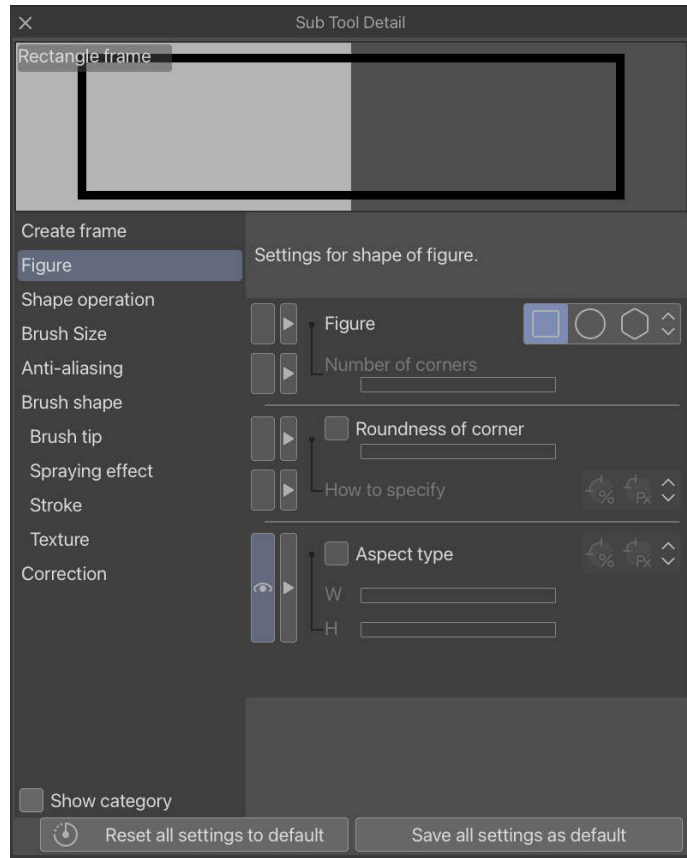


Рисунок 3.17 - Скриншот подробной настройки подинструмента Create frame

В разделе **Figure** (Фигура) вы найдете значки для изменения формы на круг или многоугольник, как показано на верхнем скриншоте.

Совет

Хотите, чтобы опции с экрана **Sub Tool Detail** (Подробности суб-инструмента) отображались в панели свойств инструмента для более удобного доступа? Щелкните в поле слева от названия опции, чтобы включить значок глаза. Все опции, рядом с которыми есть значок глаза, будут доступны в панели свойств инструмента.

Использование инструмента Polyline frame

Инструмент **Polyline frame** (Полилинейная рамка) позволяет создавать рамки более сложной и неправильной формы.

Выберите инструмент **Polyline frame** (Полилинейная рамка) и посмотрите на панель свойств инструмента. Если параметры **Curve** (Кривая) не видны, их можно открыть через панель **Sub Tool Detail**, как показано на следующем скриншоте:

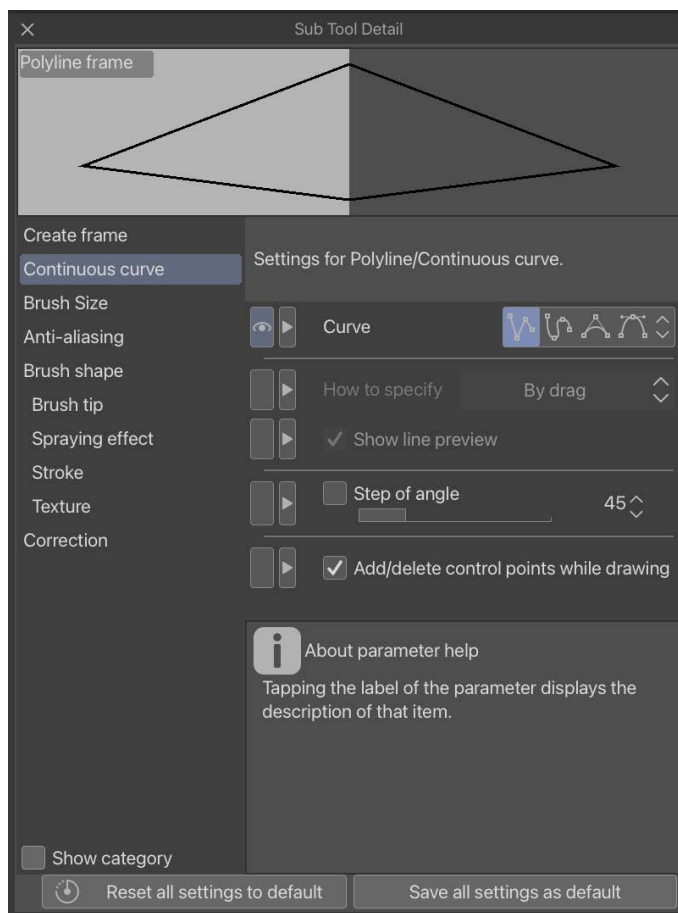


Рисунок 3.18 - Скриншот подробной настройки подинструмента Create frame

Первый значок создаст прямые линии между точками рамки, а второй вариант - это настройка **Spline** (Сплайн), которая создаст кривые между каждой точкой рамки. Чтобы воспользоваться любой из этих опций, просто щелкните в том месте холста, где должна начинаться рамка. Затем снова щелкните в том месте, где должна быть вторая точка. Продолжайте щелкать по каждому углу рамки, пока не достигнете конечной точки (или начальной, чтобы замкнуть фигуру), и дважды щелкните, чтобы закончить создание рамки.

Рамка, созданная с помощью опции **Straight line** (Прямая линия), показана на следующем скриншоте:

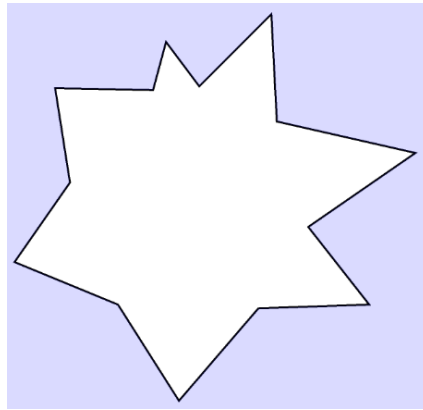


Рисунок 3.19 - Скриншот рамки кадра, созданной с помощью опции **Straight line**

Если вы используете инструмент **Polyline frame** впервые, вам может потребоваться немного времени, чтобы освоить его. Но не волнуйтесь, просто пробуйте шаг за шагом, и тогда вы будете в совершенстве владеть данным инструментом!

Использование опции **Quadratic Bezier**

Использование опции **Quadratic Bezier** (Квадратичный Безье) для создания панели требует некоторого привыкания и обычно требует доработки после того, как начальные точки уже расставлены. Выполните следующие шаги, чтобы создать изогнутую панель с помощью **Quadratic Bezier**:

1. Выберите **Polyline frame**, а затем опцию **Quadratic Bezier** в панели свойств инструмента.
2. Щелкните на холсте один раз в том месте, где должна начинаться рамка.
3. Щелкните в точке, где рамка должна начать изгибаться. Это создаст небольшой квадратный маркер в точке щелчка.
4. Переместите курсор в другую точку холста. Линия рамки будет изгибаться в зависимости от того, где был сделан второй щелчок и где сейчас находится курсор.

5. Продолжайте щелкать, добавляя маркеры и кривые, пока они не станут нужной длины. Дважды щелкните, чтобы завершить рамку кадра, когда будет достигнута конечная точка.
6. Чтобы скорректировать рамку, выберите категорию инструментов **Operation** (Операции), а затем инструмент **Object** (Объект). Щелкните по контуру рамки, чтобы выделить ее и открыть элементы управления контуром рамки. На следующем скриншоте управляющие маркеры расположены на прямых линиях, а контур рамки - на изогнутых линиях:

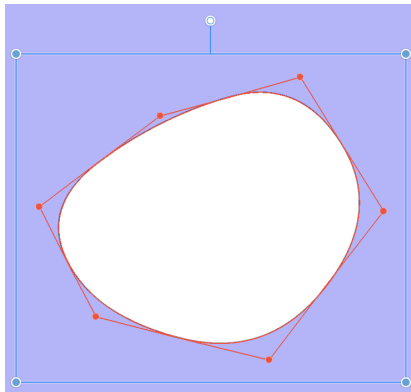


Рисунок 3.20 - Скриншот рамки, созданной с помощью опции Quadratic Bezier

Этот инструмент имеет свои собственные нюансы. Вы можете попробовать переместить каждую точку, чтобы увидеть, как он изменяет форму рамки кадра!

Использование опции Cubic Bezier

Другой вариант создания изогнутых рамок - использование настройки **Cubic Bezier**. Выполните следующие шаги, чтобы создать рамку кадра с помощью **Cubic Bezier**:

1. Выберите настройку **Cubic Bezier** в панели свойств инструмента **Polyline frame**.
2. Поставьте начальную точку рамки.
3. Чтобы добавить первую кривую, удерживайте кнопку мыши и тяните её в нужном вам направлении. (Например, если вы начинаете с левой стороны холста и направляетесь вправо, проведите мышью вправо, удерживая кнопку. Движение в направлении линии предотвратит изменение направления ручек управления и появление "зазубрин" на линии.)* Линия между двумя точками будет изогнута.

* Примечание переводчика: автор так увлеклась описанием куда, по её мнению, нужно тянуть управляющие ручки маркера, что забыла дать описание многих полезных вещей при построении кривой Безье. Я взял на себя труд исправить эту оплошность. Установка следующего маркера при отпущенной правой кнопке мыши приведет к созданию острого угла рамки в этом месте (маркер при этом будет квадратным, а не круглым как в случае с плавной кривой). При наведении курсора на маркер внешний вид курсора меняется. При наведении на последний поставленный маркер появляется стрелочка с уголком и при щелчке левой кнопкой мыши на маркере можно его преобразовать в угловой (выглядит как квадратик). Если маркер уже угловой, то преобразовать его в криволинейный можно щелкнув на нём и потянув не отпуская кнопку мыши при нажатой клавише Alt. Преобразовать тип любого маркера можно щелкая по нему при нажатой клавише Alt. Щелчок правой кнопкой мыши удаляет последний поставленный маркер. Удалить любой поставленный маркер (кроме начального и последнего) можно наведя на него курсор (курсор преобразится в стрелочку с минусом) и щелкнув по нему левой клавишей мыши. Можно добавить дополнительный маркер на кривую просто наведя на неё курсор (курсор преобразуется в стрелочку с плюсом) щелкнув и потянув не отпуская кнопку мыши. Перемещать маркеры незаконченной кривой можно зажав клавишу Ctrl.

4. Щелкните мышью в третьей точке и перетащите ее, удерживая при этом кнопку , чтобы продолжить создание кривой.
5. Чтобы завершить процесс создания рамки кадра, щелкните на начальной точке, чтобы замкнуть рамку.
6. Чтобы отредактировать рамку Cubic Bezier, выберите категорию инструментов Operation (Операции) и выберите инструмент Object (Объект). Щелкните по рамке кадра, чтобы отобразить управляющие ручки. На следующем снимке экрана управляющие ручки показаны красными линиями:

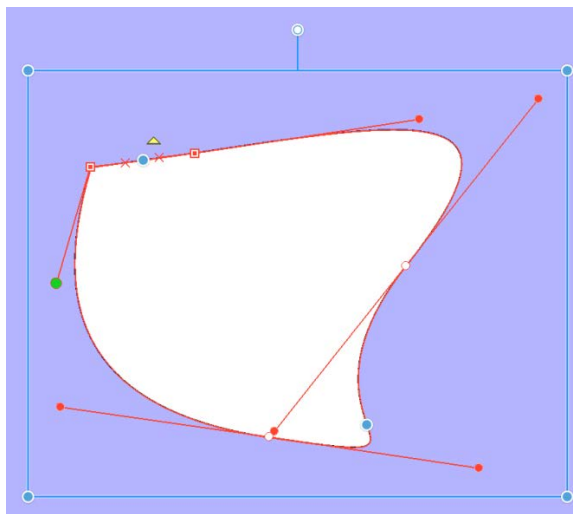


Рисунок 3.21 - Скриншот рамки кадра, созданной с помощью опции Cubic Bezier

Cubic Bezier обладает уникальной функцией коррекции линии с помощью управляющих ручек, которые позволяют создать именно ту гладкую форму, которая вам нужна!

Использование пера для создания рамки кадра

Frame border pen - это универсальный инструмент, который позволяет свободно создавать кадры любой формы. Им очень легко пользоваться!

Выполните следующие действия, чтобы создать кадр с помощью **Frame border pen**:

1. Выберите подинструмент **Frame border pen** из категории **Frame border** (Граница кадра).
2. С помощью мыши или стилуса планшета нарисуйте нужную форму для создания контура.
3. Когда вся фигура будет завершена, отпустите кнопку мыши или кончик стилуса, чтобы завершить процесс создания кадра.

4. Как показано на следующем скриншоте, с помощью инструмента пера **Frame border pen** можно создавать более сложные формы кадров, чем с помощью других инструментов:

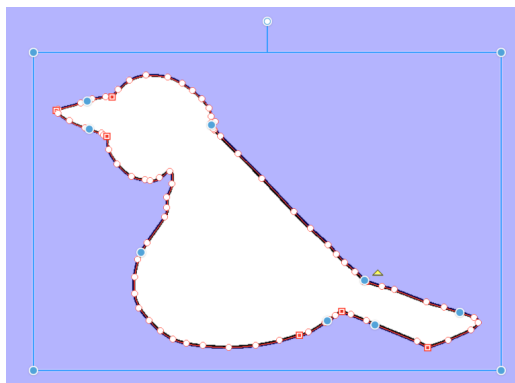


Рисунок 3.22 - Скриншот кадра, созданного с помощью опции Frame Border pen

Frame border pen предназначен для создания более сложных форм методом простого рисования от руки! Это даёт вам больше свободы при работе!

Один слой и много панелей или один слой для каждой панели?

Вы можете задаться вопросом: зачем использовать инструменты **Frame Border** для создания панелей, если мы можем использовать различные инструменты фигур, чтобы просто нарисовать кадр и в его пределах создать наше произведение искусства?

Панели Frame Border обладают особенностью, которая делает их гораздо более удобными, чем просто использование инструментов рисования для создания квадрата и отрисовки комикса внутри него. Как вы могли заметить на скриншотах, внешние стороны границ комикса затенены пурпурным цветом. Это происходит потому, что границы кадров создаются с маской слоя, которая автоматически накладывается на их внешние стороны. Благодаря этой маске слоя мы можем создавать иллюстрации, выходящие за пределы панели, но автоматически обрезанные.

Например, давайте посмотрим на изображения на следующем скриншоте:

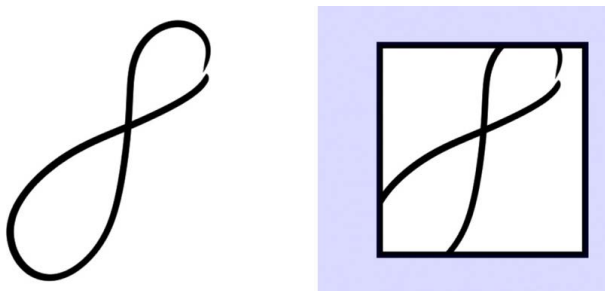


Рисунок 3.23 - Скриншот просто изображения и того же изображения помещенного в панель

Линия слева была нарисована довольно большой, а на правом изображении видны только те её части, которые находятся внутри границ панели. Благодаря этой маске слоя нам не нужно тратить время на то, чтобы убедиться, что наши рисунки не выходят за пределы панелей.

Однако мы можем создавать панели как на отдельном слое, так и на одном слое. На следующем скриншоте одна панель была создана на собственном слое, а еще две панели - на одном слое:

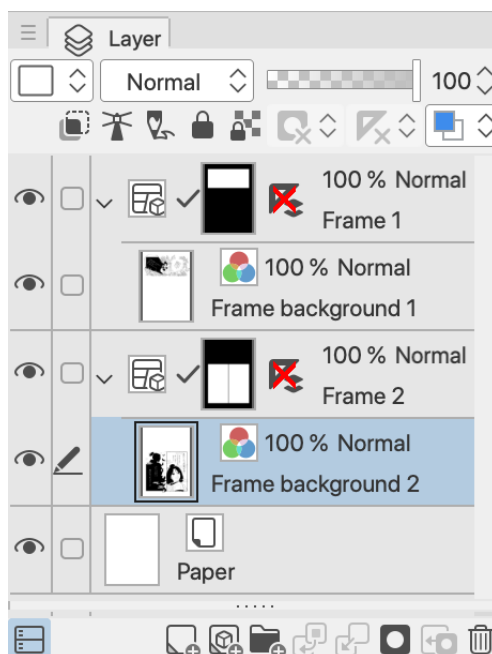


Рисунок 3.24 - Скриншот слоя с панелями Frame Border

Вы можете увидеть контуры каждого слоя, посмотрев на черно-белые значки масок слоя слева от названий слоев. Слой "Frame 1" содержит одну панель сверху, а слой "Frame 2" - панель внизу слева, а также внизу справа. Они были созданы путем переключения между двумя вариантами в раскрывающемся меню **How to add** (Как добавить) в **Tool Properties** (Свойства инструмента) для инструмента **Rectangle frame** (Прямоугольный кадр).

Как показано на следующем скриншоте, слой **Frame 1** позволяет нам видеть только то, что находится внутри прикрепленной маски слоя. Две другие панели затенены, и содержимое кадров на них не затрагивается при рисовании:



Рисунок 3.25 - Скриншот страницы с выбранным слоем Frame 1

Если мы создадим все наши панели на отдельных слоях, то каждая из них будет независима от других. Однако при создании панелей на одном и том же слое рисунок может отображаться на нескольких панелях непрерывно. На следующем скриншоте рисунок из верхней панели затенен из-за маски слоя:



Рисунок 3.26 - Скриншот страницы с выбранным слоем Frame 2

В конце концов, решение о том, размещать ли все кадры на отдельных слоях или на одном слое, остается за вами. Размещать каждый кадр на отдельном слое - значит, управлять большим количеством слоев и больше щелкать мышкой, чтобы завершить страницу комикса. Но если поместить их все на один слой, то придется больше уделять внимания процессу создания, чтобы убедиться, что иллюстрация находится только в том кадре, в котором она должна быть. Лично мне удобнее работать, используя только один или два слоя-панели, просто потому, что меньше слоев, которые нужно переключать, и это упрощает работу. Но, конечно, правильный выбор зависит от вашего стиля работы и предпочтений!

Теперь вы знаете, зачем нужны панели с кадрами, и как их создавать различными способами. Не паникуйте, даже если созданная вами форма панели не совсем соответствует вашим желаниям, вы всегда можете ее изменить! Читайте дальше, чтобы узнать, как это сделать.

Разделение и редактирование панелей

Большое преимущество работы в цифровом пространстве - возможность вносить правки на лету. Да, наши панели с кадрами можно редактировать даже после того, как мы их создали. Можно изменять размеры, поворачивать и даже полностью менять положение кадров, а также добавлять новые или полностью удалять их. В этом разделе мы узнаем, как изменить созданные нами кадры.

Если вы еще не создали панели, следуйте инструкциям в разделе "Создание панелей для комиксов" этой главы и разместите несколько панелей на странице!

Чтобы изменить размер панели комикса, сначала выберите инструмент Object (Объект) из категории инструментов Operation (Операции). Затем щелкните по внешнему краю панели комикса, чтобы выделить ее. Когда панель будет выделена, по ее контуру появится красная линия, а также светло-голубые маркеры и маленькие желтые стрелки. Вокруг внешнего края панели также появится прямоугольник со светло-голубыми маркерами в каждом углу и манипулятором в центре-верху.

Чтобы изменить размер панели вручную, нажмите на один из светло-голубых маркеров и перетащите его. Когда нужный размер будет достигнут, отпустите кнопку мыши.

Маленькие желтые стрелки также можно использовать для быстрого изменения размера панели. При нажатии на одну из желтых стрелок этот край панели автоматически уменьшится до того же размера, что и соседние панели (если есть соседние панели), или же эта сторона панели будет выведена за край страницы. На следующем скриншоте желтая стрелка на левой стороне панели была использована для быстрого выведения панели за край страницы:

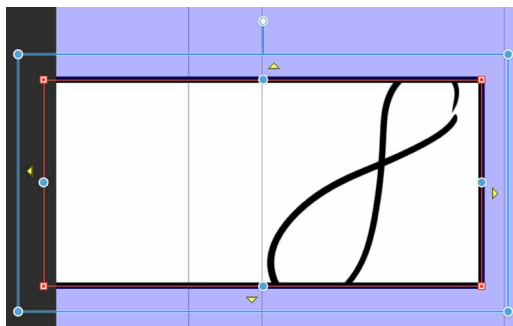


Рисунок 3.27 - Скриншот изменения размера панели

Повернуть панель так же просто, как и изменить ее размер! Чтобы повернуть панель, просто наведите курсор мыши на светло-голубой манипулятор, торчащий вверх за пределами ограничительной рамки в верхней части панели. Курсор изменится на изогнутую двунаправленную стрелку, когда он займет правильное положение для поворота. Щелкните и перетащите мышью, чтобы повернуть панель в нужное положение.

На следующем скриншоте манипулятор был использован для поворота панели по часовой стрелке:

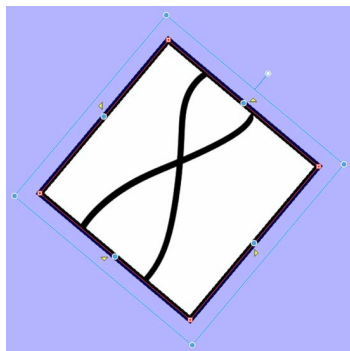


Рисунок 3.28 - Скриншот вращающейся панели

Чтобы переместить выбранную панель, наведите инструмент Object (Объект) на красный контур по краю панели. Щелкните и перетащите панель в новое место. Отпустите кнопку после достижения нового положения, чтобы остановить перемещение панели.

На следующем скриншоте видно, что панель была перемещена вниз и вправо от начального положения:

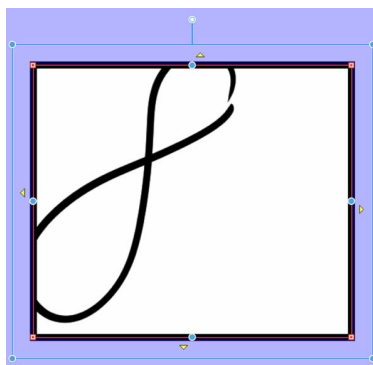


Рисунок 3.29 - Скриншот перемещенной панели

Итак, теперь вы знаете, что можно перемещать/редактировать панели даже после того, как вы уже нарисовали иллюстрацию. Фух, какое облегчение!

Разделение существующих кадров

Помните, я говорила, что мы позже расскажем о папке **Divide frame*** (Разделение кадров) и инструментах **Divide frame border** (Разделение границ кадров)? Сейчас самое время!

Эти два инструмента могут взять один кадр и превратить его в два. Но, как следует из их названий, они выполняют это деление немного по-разному. Ранее мы обсуждали, как сделать так, чтобы все кадры находились на одном слое или каждая на своем. Эти два инструмента деления разделяют существующие кадры либо на отдельные слои, либо на кадры, расположенные на одном слое. Давайте рассмотрим каждый инструмент и то, как его использовать.

Здесь показана панель свойств инструмента **Divide frame folder** (Разделить папку с кадрами):

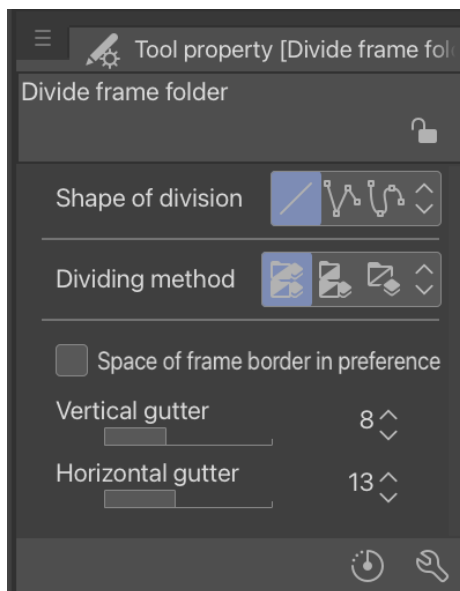


Рисунок 3.30 - Скриншот панели свойств инструмента Dividing frame folder

В следующем перечне вы найдете описание каждой из этих настроек:

- **Shape of division** (Форма разделения): Определяет, как будет разделена панель. Возможны следующие варианты: **Divide by straight line** (Разделить прямой линией), **Divide by polyline** (Разделить полилинией) и **Divide by spline** (Разделить сплайном). При использовании опции **Divide by straight line** (Разделить прямой линией) панель будет разделена одной прямой линией. Деление полилинией позволяет создать деление панели с помощью сегментированной линии. Вариант деления по сплайну позволяет создать криволинейное деление панели.

* Примечание переводчика: В последних версиях CLIP Studio Paint первоначальная конфигурация вспомогательных инструментов изменена по сравнению с версией 1.5.6. Теперь этот раздел называется **Cut frame border** (Разрезать границу кадра). Месторасположение: на панели инструментов **Frame Border** - **Cut frame border** - **Divide frame border**.

- **Dividing method** (Метод разделения): служит для управления способом разделения панели. Возможны следующие варианты: разделить папку с кадром и продублировать внутренний слой, разделить папку с кадром и создать пустой слой и разделить не папку, а границу кадра. Первые два варианта создадут новую папку панели после завершения разделения, но первый вариант продублирует слой внутри существующей панели, а второй создаст пустой слой внутри папки. Третий вариант превращает инструмент **Divide frame folder** (Разделить папку с кадром) в инструмент **Divide frame border** (Разделить границу кадра), разделяя кадр, но сохраняя оба новых кадра на одном слое.
- **Space of frame border in preference** (Пространство границы кадра в предпочтениях): Использует значение, заданное в настройках программы, для установки расстояния между панелями.
- **Horizontal gutter** (Горизонтальный зазор): Если предыдущий параметр не отмечен, этот параметр задает высоту горизонтального промежутка между панелями.
- **Vertical gutter** (Вертикальный зазор): Если опция использования программных настроек не используется, это значение задает ширину вертикального промежутка между панелями.

Использовать инструмент **Divide frame folder** (Разделить папку с кадром) очень просто. Просто выберите инструмент и щелкните на краю панели, которую нужно разделить, или рядом с ним. Удерживая кнопку мыши или стилус, перетащите панель в нужное место. Набор линий покажет предварительный просмотр разделения панели, чтобы вы могли точно увидеть, как будут выглядеть ваши новые панели. Как только линии предварительного просмотра окажутся в нужном месте, отпустите кнопку мыши, чтобы завершить деление.

На следующем скриншоте наша панель разделена на две панели, каждая из которых находится в своей папке:

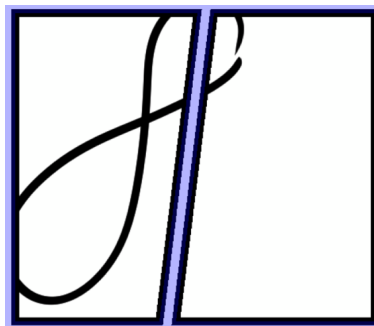


Рисунок 3.31 - Скриншот панели, разделенной на две части

Для разделения предыдущих кадров использовалась опция **Divide by straight line** (Разделить по прямой) в **Shape of division** (Форма разделения).

Здесь показана панель свойств инструмента **Divide frame border** (Разделить границы кадра):

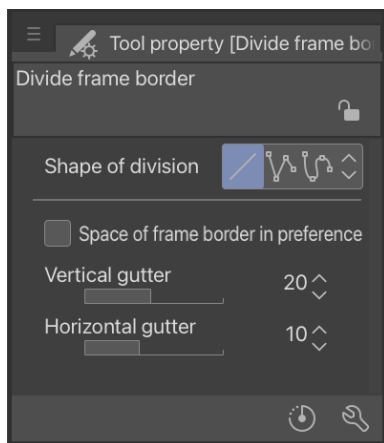


Рисунок 3.32 - Скриншот свойств инструмента Divide frame border (Разделить границы кадра)

Подробное описание каждого из этих параметров см. в предыдущем перечне.

Этот инструмент разделяет существующий кадр, но каждый новый кадр остается на том же слое, создавая соединенные панели. На следующем скриншоте панель была разделена с помощью настройки Divide by spline (Разделить сплайном), чтобы сделать криволинейное деление:

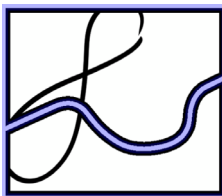


Рисунок 3.33 - Скриншот криволинейного разделения

Теперь мы знаем, как создавать, редактировать и разделять панели. Мы также можем использовать шаблоны панелей, чтобы сэкономить время при создании страниц. Продолжайте читать, чтобы узнать, как это сделать!

Использование шаблонов для оформления кадров

Панель Material содержит массу полезных ресурсов, которые помогут сэкономить время при работе над творческими проектами. В панель Material включено большое количество шаблонов оформления, с помощью которых можно легко и быстро создать страницу комикса.

Подробнее о панели Material вы узнаете в *главе 10 "Векторные слои и панель Material"*.

Шаблоны панелей комиксов можно найти в панели **Material** в папке **Manga material** (Материалы Манга) и в подпапке **Framing template** (Шаблоны обрамления). Эта папка показана на следующем скриншоте:

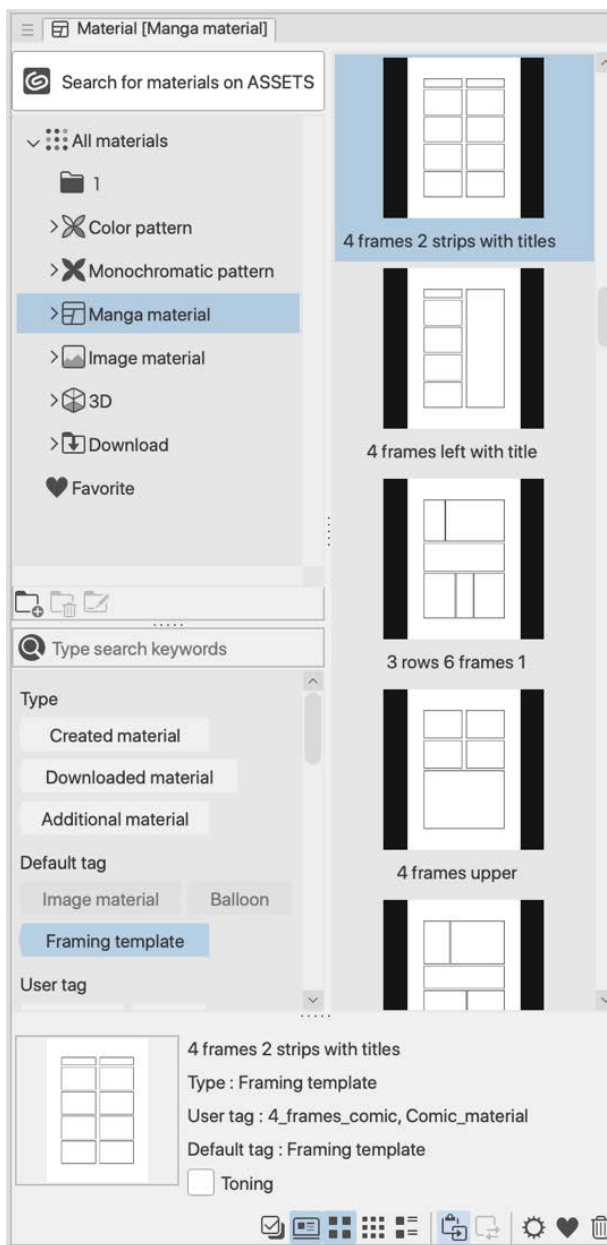


Рисунок 3.34 - Скриншот панели Material

Значки в правой части панели материалов показывают предварительный просмотр макета панелей комикса. Чтобы добавить одну из них на свою страницу, найдите нужный шаблон (Framing template) и щелкните, чтобы выбрать его. Выбор будет выделен синим цветом. Чтобы добавить материал на страницу, нажмите на значок **Paste selected material to canvas** (Вставить выбранный материал на холст) в нижней части панели Material (Материалы), которая выглядит так, как показано на следующем скриншоте:



Рисунок 3.35 - Скриншот значка Paste selected material to canvas

На следующем скриншоте показан шаблон 2 полосы по 4 рамки с добавленными к ним заголовками (**4 frames 2 strips with titles**):



Рисунок 3.36 - Скриншот вставленного шаблона

А на этом скриншоте показана панель **Layer** (Слой), где видно что каждая панель в шаблоне находится в своей собственной пустой папке:

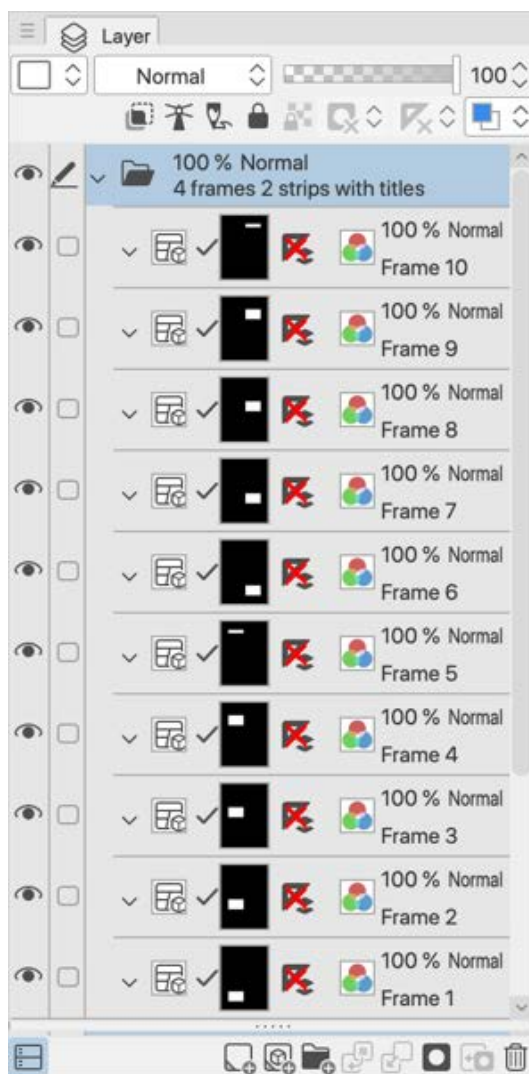


Рисунок 3.37 - Скриншот панели Layer после вставки шаблона

Используя шаблоны для обрамления, мы экономим время и можем с большей пользой потратить его непосредственно на рисование комиксов!

Совет

Хотите сэкономить время, используя шаблоны кадрирования, но каждая из страниц вашего комикса имеет разное расположение панелей? Создайте шаблон с одной большой панелью по внутренней границе страницы и примените его к вашему сюжетному файлу. Затем с помощью инструментов **Divide Frame Folder** или **Divide Frame Border** нарежьте одну большую панель на более мелкие!

Резюме

В этой главе мы рассмотрели все аспекты создания манги! Сначала мы узнали, как настраивать рабочие пространства, затем о создании новых файлов и шаблонов и, наконец, все о рамочных панелях! Теперь, когда у вас есть отличное рабочее пространство для манги, на котором вы можете рисовать свои истории, мы можем перейти к изучению художественных инструментов.

В следующей главе мы внимательно рассмотрим кисти Clip Studio Paint. Я расскажу об великолепных кистях и о том, как по ним перемещаться, копировать их, сохранять и восстанавливать. Давайте читать дальше!

4

Знакомство с кистями Clip Studio Paint

В реальном мире рисунки выполняются на бумаге или холсте с помощью карандашей, чернил, красок, кистей и многих других инструментов. В цифровом мире у нас тоже есть множество инструментов, многие из которых имитируют реальные художественные принадлежности и техники. В Clip Studio Paint большая часть этих инструментов для рисования попадает в раздел "Кисти", который включает в себя такие подкатегории, как карандаши, ручки, маркеры, пастель, масляные краски и многое другое. Мы познакомимся с набором кистей, чтобы, когда перейдем к рисованию, знать, какие инструменты используются по умолчанию и как их можно изменить в соответствии с нашим индивидуальным стилем работы.

В этой главе мы рассмотрим следующие темы:

- Понимание категорий кистей Clip Studio Paint и навигация по ним
- Знакомство с механизмом кистей Clip Studio Paint
- Изучение свойств и настроек инструментов
- Копирование, сохранение и восстановление кистей

Давайте сразу же приступим к изучению этих универсальных инструментов цифрового искусства!

Технические требования

Чтобы начать работу, на вашем устройстве должна быть установлена программа Clip Studio Paint, а затем вам нужно открыть новый чистый холст. Подойдет любой размер, но я рекомендую создать квадратный холст с разрешением 300 dpi, чтобы изучить содержание этой главы.

Навигация по кистям

В мире аналогового искусства кисть - это очень специфический инструмент. Однако в Clip Studio Paint слово "кисть" может относиться к нескольким разным инструментам. Обычно мы используем термин "кисть" для обозначения цифрового инструмента, который используется с помощью стилуса или мыши для рисования линий, в отличие от других инструментов для заливки цвета, выделения или выполнения других операций, которые могут быть выполнены в цифровом искусстве.

Большинство инструментов, которые мы будем называть кистями, находятся в одном разделе панели инструментов пользовательского интерфейса. Значки этих инструментов обозначены как **Eraser** (Ластик), **Pen** (Перо), **Pencil** (Карандаш), **Brush** (Кисть), **Airbrush** (Аэрограф), **Decoration** (Украшение) и **Blend** (Смешивание). Значки этих категорий инструментов показаны на следующем скриншоте:



Рисунок 4.1 - Скриншот панели инструментов

Щелчок по одному из этих значков на панели инструментов приводит к изменению панели **Sub Tool**. Например, при нажатии на значок **Pencil** (Карандаш) на панели инструментов мы видим категории карандашей в панели **Sub Tool**, как показано на следующем скриншоте:

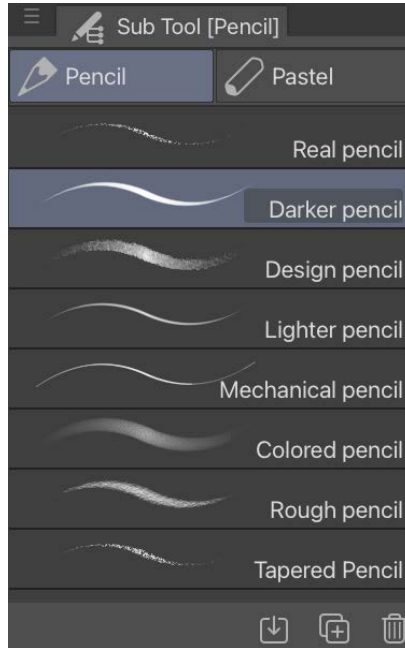


Рисунок 4.2 - Скриншот панели Sub Tool

Кнопки в верхней части панели **Sub Tool** показывают различные категории инструментов, доступных под заголовком **Pencil**. По умолчанию это **Pencil** (Карандаш) и **Pastel** (Пастель).

В категориях **Pencil** (Карандаш) и **Pastel** (Пастель) есть дополнительные инструменты, например, в том числе **Darker pencil** (Темный карандаш), **Light pencil** (Светлый карандаш) и **Mechanical pencil** (Механический карандаш) в категории **Pencil** (Карандаш). Эти инструменты представляют собой набор настроек, изменяющих взаимодействие стилуса с холстом и внешний вид создаваемых цифровых отметок. Например, на следующем скриншоте показаны круги, нарисованные с помощью инструмента **Darker pencil** (Темный карандаш) слева и инструмента **Colored pencil** (Цветной карандаш) справа:



Рисунок 4.3 - Скриншот карандашных рисунков

Видите разницу в виде линий? Инструмент **Darker pencil** (Темный карандаш) создает более толстую, жирную линию с большим количеством вариаций, похожую на ту, которую можно получить, используя традиционный графитовый карандаш. Инструмент **Colored pencil** (Цветной карандаш) дает более тонкую и мягкую линию.

Уделите время каждой категории инструментов кистей и подкатегории инструментов и ознакомьтесь с различными инструментами. Откройте чистый холст и используйте инструменты, которые кажутся вам наиболее интересными, чтобы сделать штрихи на холсте и протестировать их. Одна из лучших вещей в цифровом искусстве - это то, что оно прощает ошибки. Если вам не нравится сделанная линия, ее всегда можно стереть или отменить, так что воспользуйтесь этой возможностью, чтобы поиграть и ознакомиться с инструментами.

Когда вы это сделаете, перейдем к знакомству с устройством кистей - мощным инструментом, позволяющим настраивать инструменты в соответствии с вашим стилем!

Устройство кисти

Clip Studio Paint позволяет легко создавать собственные инструменты с помощью мощного, но простого в использовании устройства кистей. В устройстве кисти есть множество опций, таких как размер, форма и способ коррекции. Но как только вы узнаете, что каждая из них делает, вы сможете легко создавать наилучшие инструменты для своих нужд. Давайте начнем прямо сейчас, рассмотрим параметры кистей и узнаем, что каждая из них делает.

Доступ к опциям кисти

Чтобы перейти к опциям создания и изменения кистей, щелкните на одном из инструментов кисти. В данном примере мы рассмотрим G-pen, который является подинструментом инструмента **Pen** (Перо). Выбрав инструмент кисти в качестве активного инструмента, найдите панель Tool Property (Свойства инструмента). В правом нижнем углу находится значок, похожий на гаечный ключ. Нажмите на значок гаечного ключа, как показано на следующем скриншоте, чтобы открыть панель Sub Tool Detail:



Рисунок 4.4 - Скриншот значка Sub Tool Detail

Панель **Sub Tool Detail** показана на следующем скриншоте:

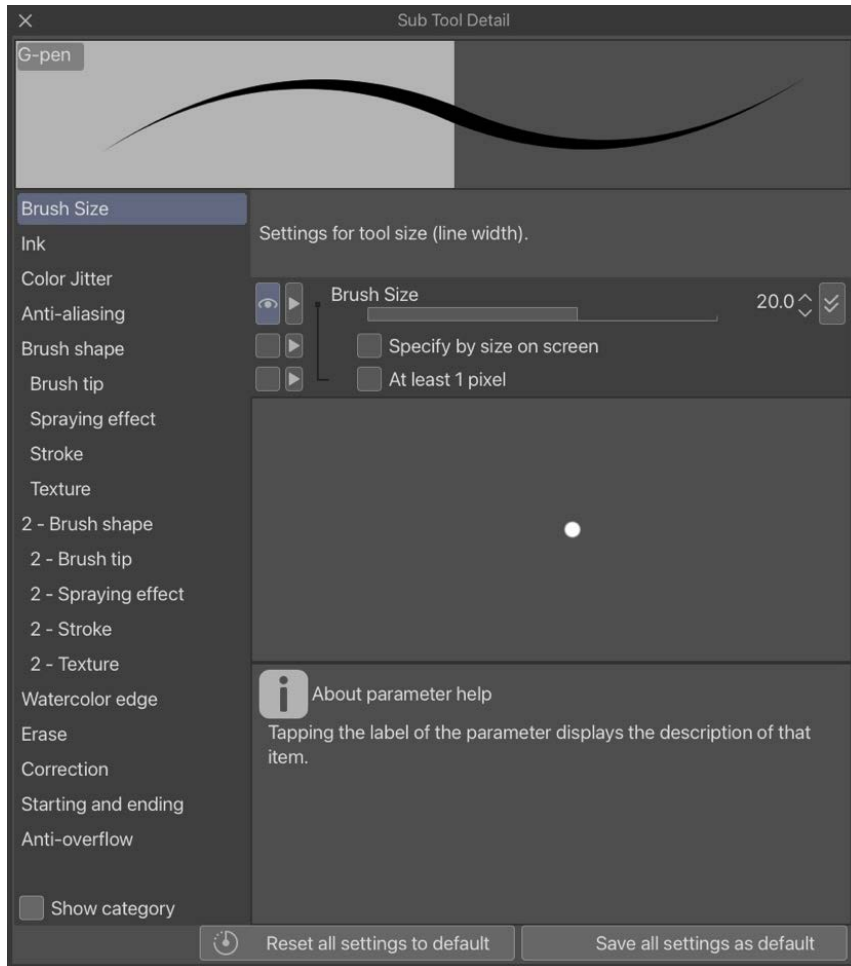


Рисунок 4.5 - Скриншот панели Sub Tool Detail

В левой колонке перечислены категории опций, а в правой - собственно опции для редактирования.

Мы рассмотрим создание пользовательских кистей для специальных эффектов в главе 9 "Кисти со специальными эффектами", поэтому в этой главе мы рассмотрим больше параметров этих кистей. В этой главе мы просто хотим получить представление о настройке существующих инструментов, поэтому мы рассмотрим те опции, которые наиболее полезны для изменения ощущения и внешнего вида существующих кистей. Итак, давайте рассмотрим опции в категориях **Brush Size** (Размер кисти), **Ink** (Чернила), **Anti-aliasing** (Сглаживание), **Correction** (Коррекция), а также **Starting and Ending** (Начало и конец).

Brush size (Размер кисти)

Категория Brush Size содержит параметры, связанные с размером кисти или шириной линии. Это позволяет определить, насколько толстым или тонким будет создаваемый след. Размер кисти задается с помощью ползунка, или нажатием на текущее число справа от ползунка и использованием цифровой панели для ввода размера вручную, или регулировкой размера кисти с помощью стрелок вверх и вниз справа от цифрового индикатора. Размер кисти также можно изменять в зависимости от других факторов, например от давления, оказываемого на стилус планшета. Чтобы получить доступ к этим настройкам, нажмите на прямоугольную кнопку справа от экрана Brush Size. Появится следующее подменю:

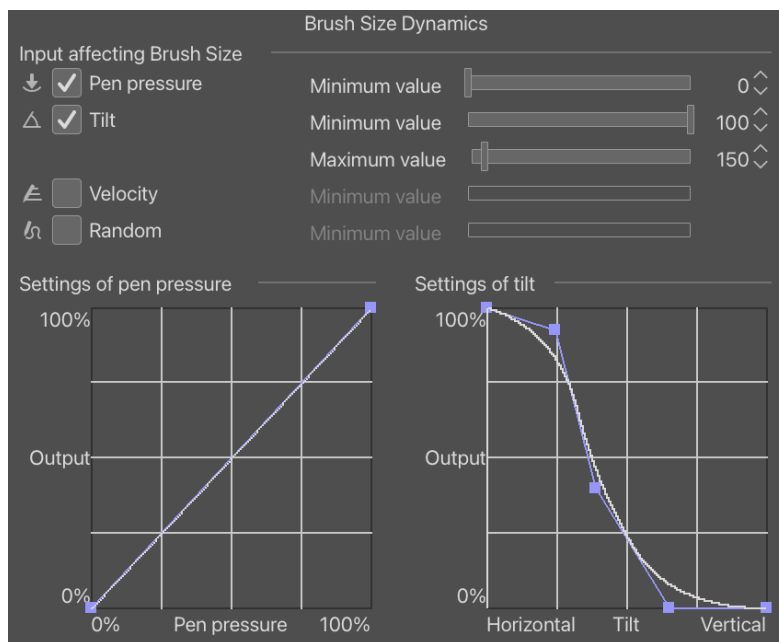


Рисунок 4.6 - Скриншот подменю Brush Size

Совет

Устройство кисти содержит дополнительные параметры, которые также можно настроить в соответствии с настройками источника. Найдите прямоугольную кнопку справа от этих параметров, чтобы открыть меню настроек источника для таких параметров, как **Opacity** (Непрозрачность), **Mixing rate** (Скорость смешивания), **Brush tip thickness** (Толщина кончика кисти), **Density** (Плотность), **Direction** (Направление), **Particle Size** (Размер частиц), **Particle Density** (Плотность частиц), **Direction of Particle** (Направление частиц), **Gap** (Зазор) и **Texture Density** (Плотность текстуры)!

В настройках источника мы можем установить опцию, на которую будут влиять различные факторы. Наиболее распространенным является нажим пера. Установка флажка слева от каждого параметра активирует настройку Pen Pressure (Нажим пера). На предыдущем скриншоте эта настройка уже активна.

Минимальное значение (Minimum value) этой опции определяет, насколько тонкой может получиться линия, которую мы делаем. Значение 0 означает, что мы можем перейти от самой толстой линии с помощью этого инструмента к настолько тонкой, что она перестанет быть линией, просто изменяя силу нажима пера на поверхность планшета. Если минимальное значение будет больше, то изменения между самой толстой и самой тонкой точками линии будут заметно меньше.

Размер кисти также можно изменять в зависимости от наклона стилуса планшета или скорости движения стилуса пользователя. Можно также установить значение Random, которое будет генерировать случайное значение по мере рисования линии.

Под различными параметрами и ползунками минимального значения находятся два графика кривых. Один - для давления пера, другой - для наклона. Эти кривые можно изменять с помощью маркеров вдоль линии для получения различных эффектов.

Теперь, когда мы обсудили настройки источника, давайте вернемся в главное меню Sub Tool Detail и продолжим изучать другие возможности, которые есть в нашем распоряжении.

Непосредственно под ползунком **Brush Size** находятся два флажка. Первый - **Specify by size on screen** (Задать размер по экрану). Если этот флажок активирован, размер кисти не будет меняться в зависимости от масштаба. Таким образом, инструмент размером 4,00 при 100-процентном масштабе документа будет иметь тот же размер при увеличении или уменьшении масштаба документа, а не будет становиться больше или меньше при изменении масштаба. Другой флажок - **At least 1 pixel** (Не менее 1 пикселя). Этот параметр гарантирует, что создаваемый штрих будет не менее одного пикселя, даже если нажим пера станет настолько слабым, что линия должна прерваться в соответствии с настройками нажима пера.

Ink (Чернила)

Следующая категория опций - это категория Ink, которая связана с плотностью и смешиванием цветов чернил. Опции показаны на следующем скриншоте:

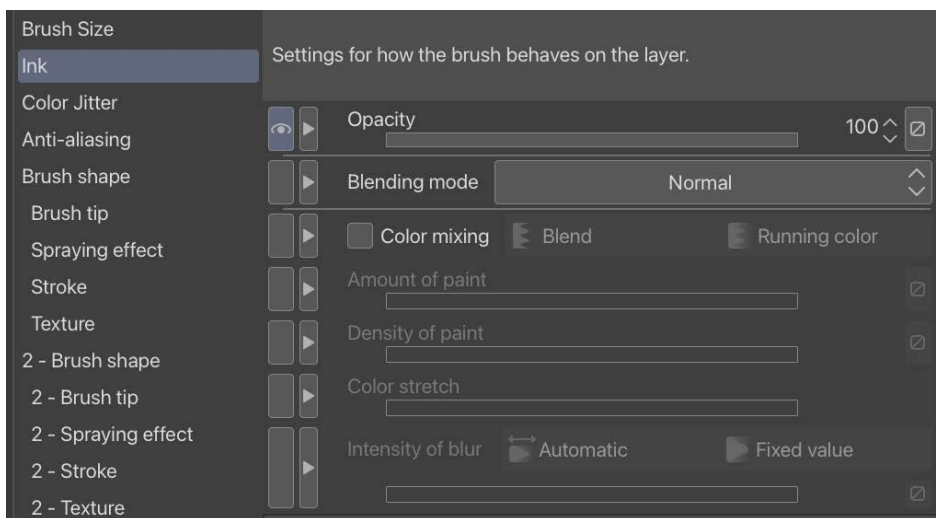


Рисунок 4.7 - Скриншот подменю Ink

Давайте рассмотрим каждую опцию и то, чем она управляет:

- **Opacity** (Непрозрачность) - это то, насколько непрозрачной (или прозрачной) является линия.
- **Blending mode** (Режим наложения) определяет, как цвет линии влияет на другие цвета, уже нарисованные на том же слое. Более подробно мы обсудим режимы смешивания в главе 16 "Использование Clip Studio Paint для раскрашивания манги".
- Активация флажка **Color mixing** (Смешивание цветов) активирует опции под ним. Смешивание цветов позволяет создавать традиционные эффекты красок и акварели путем смешивания текущего цвета с другими цветами, уже используемыми на том же слое.

В следующем перечне описаны опции, расположенные под флажком **Color mixing**:

- **Amount of paint** (Количество краски) управляет процентным соотношением RGB-значений базового цвета (предыдущего цвета) и текущего цвета, который смешивается.
- **Density of paint** (Плотность краски) контролирует процент прозрачности базового цвета и текущего цвета, которые смешиваются.

- **Color stretch** (Растяжение цвета) определяет, сколько краски мы оставляем в начальной точке мазка. Чем выше число, тем более интенсивным будет цвет по всему мазку кисти, а не концентрироваться в начальной точке.
- **Intensity of blur** (Интенсивность размытия) доступна только в том случае, если для параметра **Running color** (Смещение цветов) вместо **Blend** (Наложение) установлен параметр **Color mixing** (Смешение цветов). Этот параметр позволяет задать ширину размытия для цвета, уже нарисованного на изображении. Если для этого параметра установлено значение **Automatic** (Автоматически), то размытие будет зависеть от размера кисти

Теперь вы знаете, как настроить размер и цвет кисти. Далее мы рассмотрим, как можно смешивать цвета в мазке кисти.

Color Jitter (Колебания цвета)

В категории **Ink** есть категория **Color Jitter**, которая позволяет изменять цвет кисти в зависимости от ее хода. Если цвет кончика кисти фиксирован, настройка **Color Jitter** не повлияет на цвет кисти. Параметры показаны на следующем скриншоте:

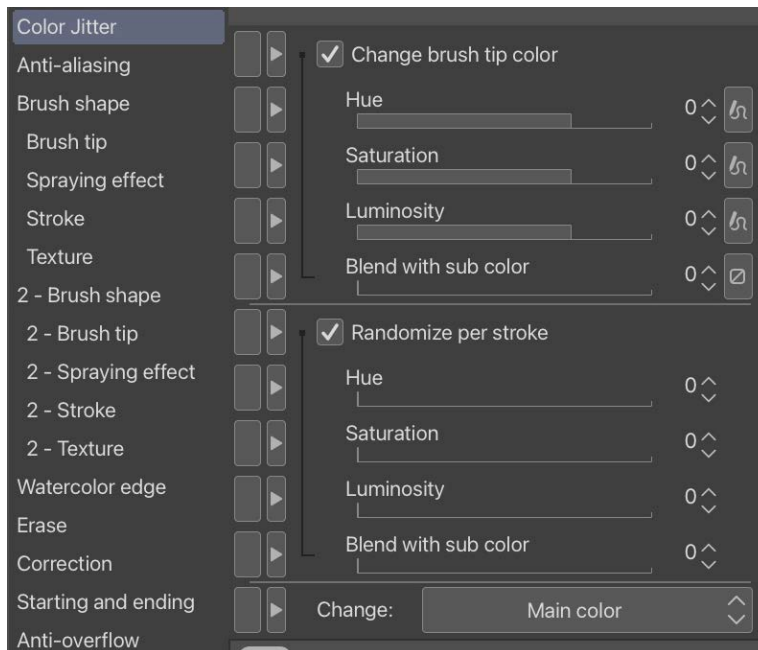


Рисунок 4.8 - Скриншот категории Color Jitter

Давайте рассмотрим каждую настройку, чтобы увидеть, как она влияет на цвет кисти:

- **Change brush tip color** (Изменение цвета кончика кисти) дает вам контроль над настройкой динамики цвета кончика кисти с четырьмя параметрами, которые становятся доступными при её включении.

- Функция **Randomize per stroke** (Случайный выбор цвета штриха) дает вам возможность управлять случайным выбором цвета каждого штриха по мере рисования, когда она включена.

Давайте рассмотрим четыре опции для каждого флажка:

- Ползунок **Hue** (Оттенок) регулирует степень разнообразия цвета, добавляемого в мазок кисти.
- Ползунок **Saturation** (Насыщенность) регулирует яркость цвета, добавляемого в мазок кисти. При больших значениях получаются более яркие цвета.
- Ползунок **Luminosity** (Светимость) регулирует значение цвета, смешанного в мазке кисти.
- Ползунок **Blend with sub color** (Смешать с дополнительным цветом) позволяет рисовать комбинацией основного цвета и дополнительного цвета. Чем больше значение, тем сильнее в рисунке проявляется дополнительный цвет.

В крайнем правом углу каждого ползунка находятся значки изображения пера. Если щелкнуть по одному из них, появится подменю **Color Dynamics** (Динамика цвета), как показано на следующем скриншоте:

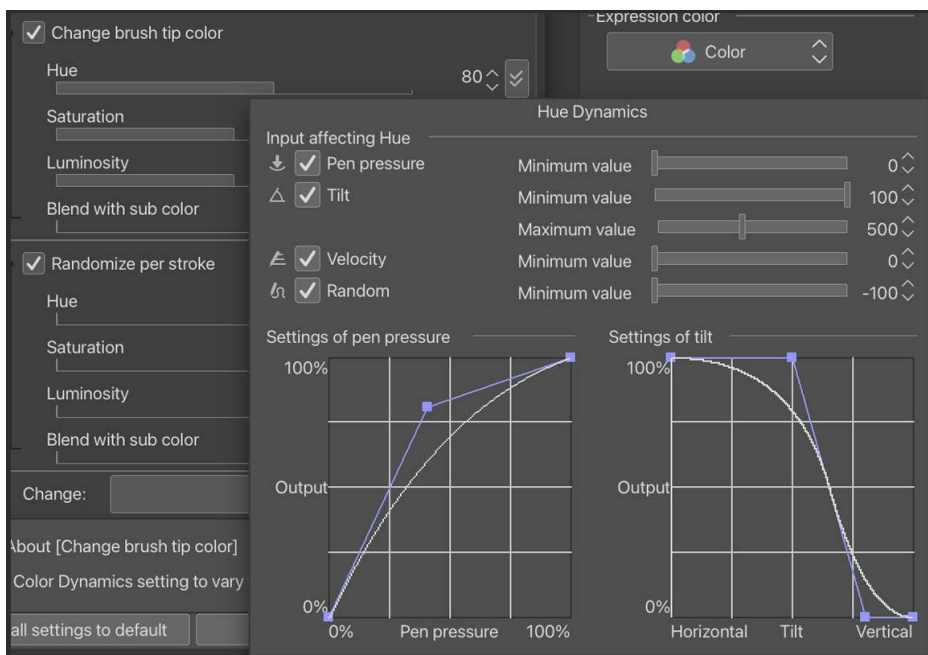


Рисунок 4.9 - Скриншот панели Hue Dynamics (Динамика оттенков)

Каждая опция управляет тем, как источник входного сигнала влияет на цвет мазка кисти. Это очень похоже на подменю **Brush size Dynamic** (Динамика размера кисти), которое мы рассматривали в разделе **Brush size** (Размер кисти).

Моя любимая настройка - включение параметра **Pen pressure** (Нажим пера) под ползунком **Blend with sub color** (Смешивание с дополнительным цветом) со значением 50 для параметра **Change brush tip color** (Изменение цвета кончика кисти). Таким образом, я могу наслаждаться тем, что дополнительный цвет появляется естественным образом при надавливании на кисть, постепенно увеличивая нажим в процессе рисования. Это дает большой контроль при слиянии двух разных цветов. Ниже показана кисть с моими любимыми настройками, с красным цветом в качестве основного и белым цветом в качестве дополнительного:



Рисунок 4.10 - Пример кисти

В этой категории вы можете бесконечно экспериментировать с цветами мазка кисти! Теперь перейдем к более интересным настройкам, позволяющим максимально использовать преимущества использования инструментов цифрового искусства.

Anti-aliasing (Сглаживание)

Следующая категория, которую мы рассмотрим в этой главе, - это категория сглаживания **Anti-aliasing**, которая управляет плавностью мазков кисти. Опции выглядят следующим образом:

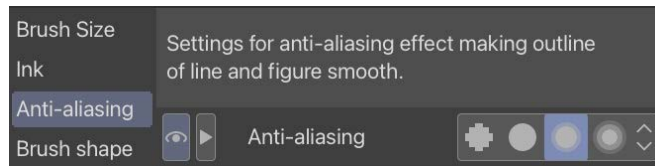


Рисунок 4.11 - Скриншот категории Anti-aliasing

Anti-aliasing (Сглаживание) - это удобный способ описать, насколько неровной или гладкой выглядит цифровая линия. С помощью значков в категории **Anti-aliasing** сглаживание линии можно установить на **None** (Нет), **Weak** (Слабое), **Middle** (Среднее) или **Strong** (Сильное). Ниже приведены два примера линий, сделанных с помощью G-pen. В верхнем случае сглаживание установлено на **None**, а в нижнем - на **Strong**:



Рисунок 4.12 - Скриншот примеров сглаживания

Обратите внимание, что у верхней линии много острых краев, из-за которых она выглядит пиксельной. Сглаживание добавляет оттенки серого к краям линии, чтобы сгладить ее и избежать неровностей. Нижняя линия, для которой установлено значение Strong, выглядит мягкой и почти размытой из-за большого количества серого цвета, добавленного по краям.

Watercolor edge (Акварельная кромка)

Теперь перейдем от списка категорий **Sub Tool Detail** (Настройки суб-инструмента) к настройкам **Watercolor edge** (Акварельная кромка). Акварельная кромка при включении создает кромку на мазках кисти. Сочетайте ее с текстурами, чтобы получить эффект акварели. Она не видна при использовании кистей плотных цветов. На следующем скриншоте показан мазок кисти с акварельной кромкой и настройки акварельной кромки:

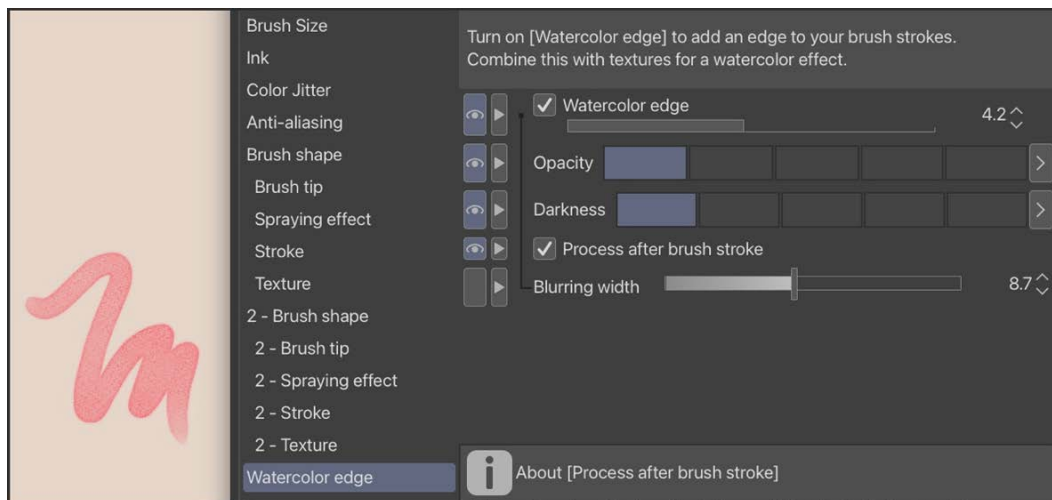


Рисунок 4.13 - Скриншот категории Watercolor edge с примером мазка

Давайте рассмотрим каждый из доступных параметров:

- **Watercolor edge** (Акварельная кромка) определяет интенсивность внешнего вида кромки.
- **Opacity** (Непрозрачность) регулирует плотность цвета кромки.
- **Darkness** (Темнота) управляет яркостью цвета края.
- **Process after brush stroke** (Обработка после мазка кисти) добавляет акварельный край после завершения мазка кисти, если эта функция включена.
- **Blurring width** (Ширина размытия) регулирует величину эффекта размытия по краю.

Correction (Коррекция)

Теперь давайте перейдем к настройкам коррекции **Correction**, расположенным ниже по списку категорий **Sub Tool Detail**. Настройки коррекции могут помочь нам сделать чистые и четкие линии на наших рисунках, даже если у вас трясутся руки или вы еще не привыкли работать с цифровыми инструментами. Однако, если слишком сильно полагаться на некоторые из этих параметров, то высокие настройки могут вызвать зависание компьютера в зависимости от технических характеристик вашей системы.

Ниже приведен скриншот настроек коррекции:

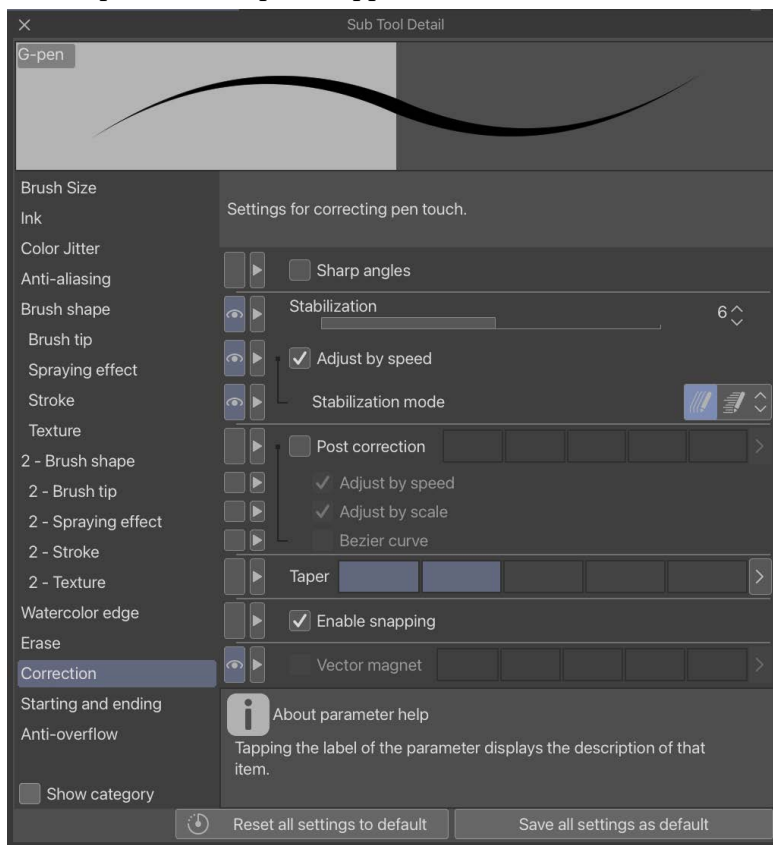


Рисунок 4.14 - Скриншот категории **Correction**

Ниже приведены пояснения к каждому из параметров коррекции:

- **Sharp angles** (Острые углы) - если эта функция включена, углы нарисованных линий будут более острыми

- **Stabilization** (Стабилизация) используется для сглаживания линий в программе. Чем больше значение параметра **Stabilization**, тем более плавной будет линия (даже если нарисованная линия будет дрожащей). Флажок **Adjust by speed** (Регулировать по скорости) позволяет регулировать уровень стабилизации в зависимости от скорости движения кисти. Вы можете выбрать, хотите ли вы получить большую стабилизацию при более медленном или более быстром движении кисти.
- **Post correction** (Посткоррекция) стабилизирует линию и сглаживает ее после того, как она нарисована. Существует небольшая задержка между рисованием линии и сглаживанием. **Adjust by speed** (Регулировка по скорости) сглаживает линию сильнее, в зависимости от скорости рисования линии. **Adjust by scale** (Регулировка по масштабу) регулирует степень сглаживания линии в зависимости от масштаба холста. **Bezier curve** (Кривая Безье) преобразует линию в квадратичную кривую Безье после завершения коррекции.
- **Taper** (Сужение) автоматически сужает конец линии в зависимости от установленного значения. Чем больше значение, тем более суженным будет конец линии после нанесения мазка кистью.
- **Enable snapping** (Включить привязку) определяет, будет ли этот инструмент привязываться к активной линейке. О линейках мы узнаем в главе 13 "Всё о линейках".
- **Vector magnet** (Векторный магнит) используется на векторных слоях. Он позволяет новой линии автоматически сливаться с существующими векторными линиями. Более подробная информация о векторах будет представлена в главе 10, "Векторные слои и панель материалов".

Использование стабилизации и посткоррекции может значительно улучшить качество рисования. Это очень удобно, если вы только начинаете работать в цифровом формате или ваши руки не очень устойчивы. Например, на следующем скриншоте линия слева - это линия до посткоррекции, а линия справа - это та же линия после коррекции:



Рисунок 4.15 - Скриншот нарисованных линий

Обратите внимание, насколько плавнее линия справа по сравнению с линией слева, особенно на изгибах. Иногда эта компьютерная коррекция может сделать линии менее органичными, поэтому, в зависимости от вашего стиля рисования, вы должны использовать ее осторожно. Если же ваш стиль предполагает очень плавные изгибы, то смело приступайте к работе!

Совет

В следующем разделе "Игра с настройками кисти" мы узнаем, как копировать инструмент и вносить изменения в его копию. Мне нравится рисовать фигуры с помощью очень органичной на вид кисти, но у меня также есть копия этого инструмента с высоким уровнем стабилизации, позволяющим рисовать роботизированные объекты и неорганические фоны. Сохранение копий любимых инструментов поможет сэкономить время, так что попробуйте!

Starting and ending (Начало и завершение)

Теперь давайте рассмотрим категорию **Starting and ending**. Эти параметры изменяют вид начала и конца нарисованной линии. Если вам трудно добиться идеально тонкой линии, эти настройки помогут вам добиться желаемого результата!

Ниже приведен скриншот экрана настроек **Starting and ending**:

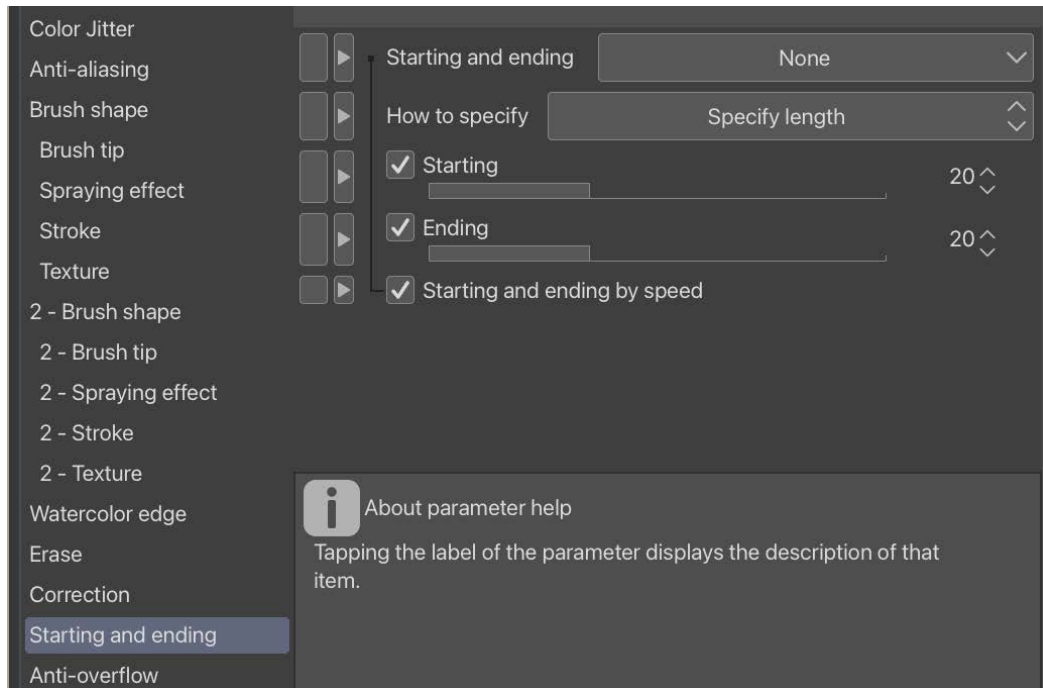


Рисунок 4.16 - Скриншот категории **Starting and ending**

Первая опция в этой категории - выпадающее меню с опциями для изменения начала и конца линий. Ниже приведен скриншот этого выпадающего меню:

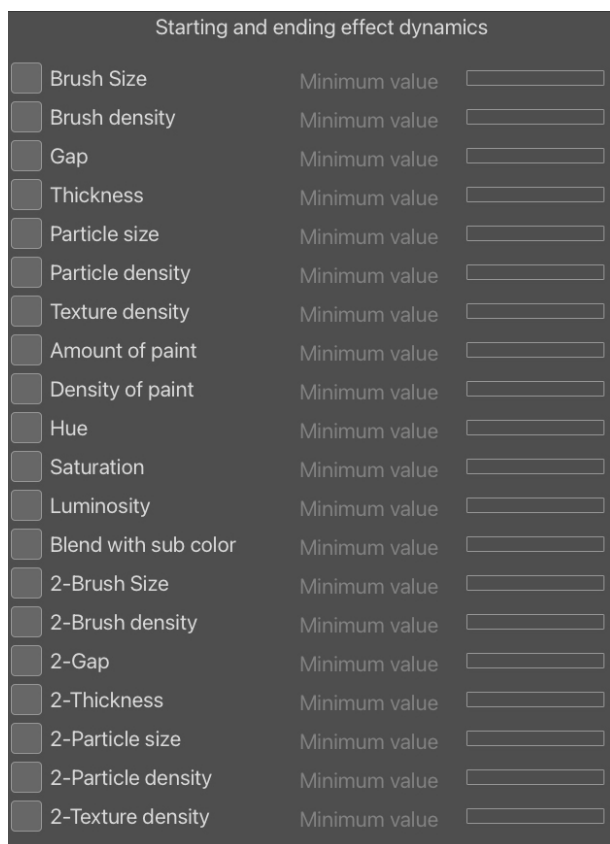


Рисунок 4.17 - Скриншот Starting and ending effect dynamics (Начало и окончание динамики эффекта)

Каждый из перечисленных пунктов - это параметр, с помощью которого можно изменить начало и конец линии. Установка флажка рядом с нужным параметром активирует его, а ползунок вправо используется для установки минимального значения этого параметра.

Следующие параметры также присутствуют в настройках **Starting and ending**:

- Функция **How to specify** (Как указать) позволяет задавать начальные и конечные параметры по длине (**Length**), в процентах (**Percentage**) или по затуханию (**Fade**). При выборе **Length** (Длина) и **Percentage** (Процент) линии будут идти от заданного минимального значения к полному, а затем обратно к минимальному, в зависимости от длины рисуемой линии. При выборе параметра **Fade** (Затухание) изменяется только конец линии, но не ее начало.

- Флажок **Starting** (Начало) и ползунок позволяют настроить длину эффекта в начале строки. Флажок и ползунок **Ending** (Конец) делают то же самое, только в конце линии!
- **Starting and ending by speed** (Начало и конец по скорости) устанавливает значения начального и конечного эффекта в зависимости от скорости, с которой рисуется линия.

Следующий параметр - последний.

Anti-overflow (Защита от переполнения)

Последняя категория кистей - **Anti-overflow** (Защита от переполнения). Она пригодится нам при добавлении цвета к изображениям. Чтобы мазки кисти не выходили за пределы линий, нам нужно сначала установить слой с линейным рисунком в качестве "опорного слоя". Для этого выделите слой с линейным рисунком и нажмите на значок "Установить выбранный слой в качестве опорного", который на панели слоев выглядит как изображение маяка.

Настройки **Anti-overflow** выглядят так, как показано на следующем скриншоте:

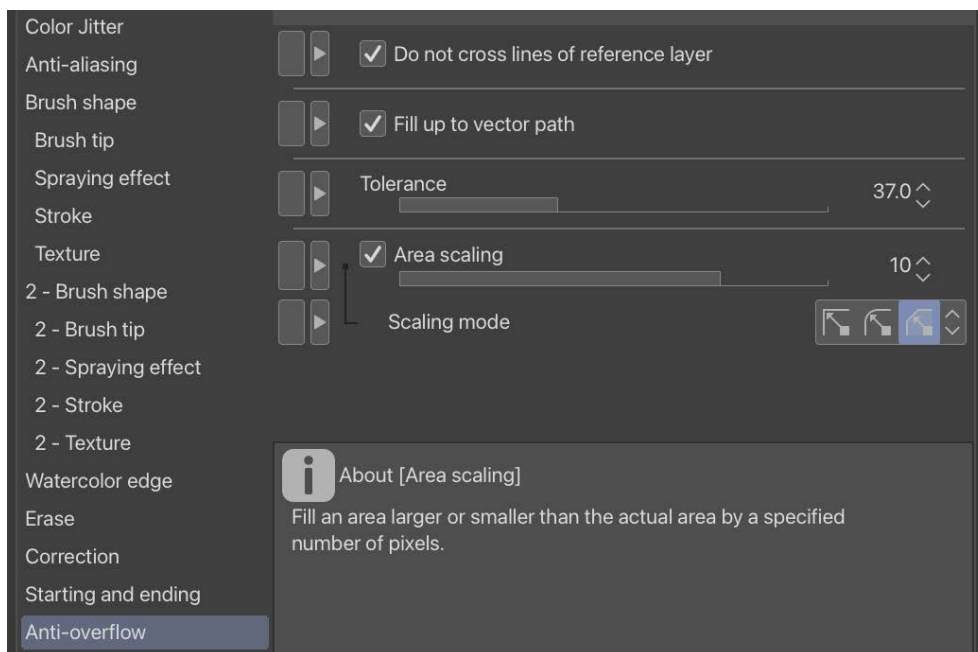


Рисунок 4.18 - Скриншот настроек Anti-overflow

- **Do not cross lines of reference layer** (Не пересекать линии опорного слоя) ограничивает мазки кисти только на той стороне линии, где находится центр кисти, когда она включена.

- **Fill up to vector path** (Заполнить векторный контур) обозначает вектор как 1 пиксель на линию, когда он включен и заполняет векторный слой.
- **Tolerance** (Допуск) определяет, сколько цветов будет включено для выделения. Чем больше значение, тем больше цветов будет включено.
- **Area scaling** (Масштабирование области) заполняет область больше или меньше реальной на заданное количество пикселей с помощью трех режимов: **Rectangle** (Прямоугольник), **Round** (Круглый) и **To darkest pixel** (По самому темному пикселю).

Совет

Не знаете, что делает та или иная настройка кисти? Наведите на нее курсор мыши или стилус, и в нижней части экрана **Sub Tool Detail** появится описание параметра.

Существует много, много возможностей с точки зрения настройки настроек кисти! Но освоение этих опций очень помогает попробовать новое и настроить кисть под свои нужды, так что читайте дальше, чтобы протестировать различные настройки!

Играем с настройками кисти

Теперь, когда мы имеем представление о том, что делают эти настройки кисти, давайте поиграем с некоторыми кистями и различными настройками, чтобы увидеть, что они делают в реальности. Одна из лучших вещей в цифровом искусстве - это то, что почти ничего не остается неизменным. Если вы сделаете пометку ручкой, вы почти всегда сможете ее отменить (или стереть). В Clip Studio Paint, если вы внесли изменения в инструмент, которые вам не понравились, вы всегда можете вернуть его к исходным настройкам. Поэтому давайте узнаем, как сделать копию существующей кисти, а затем внести изменения в инструмент и сделать мазки с помощью копии, чтобы увидеть, что делают некоторые параметры кисти.

Выполните следующие действия, чтобы создать копию кисти и изменить её настройки:

1. Выберите инструмент, который нужно скопировать. В этих инструкциях мы будем использовать инструмент **G-pen sub tool**.

2. В панели Sub tool, которая выглядит так, как показано на следующем скриншоте, щелкните на значке, который находится вторым справа снизу. Это значок подинструмента Duplicate (Дубликат):

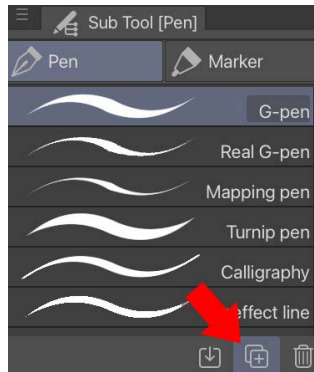


Рисунок 4.19 - Скриншот панели Sub Tool

3. Во всплывающем окне Duplicate sub tool, которое отображается на следующем скриншоте, введите имя нового суб-инструмента. В данном примере я оставил имя G-pen 2:

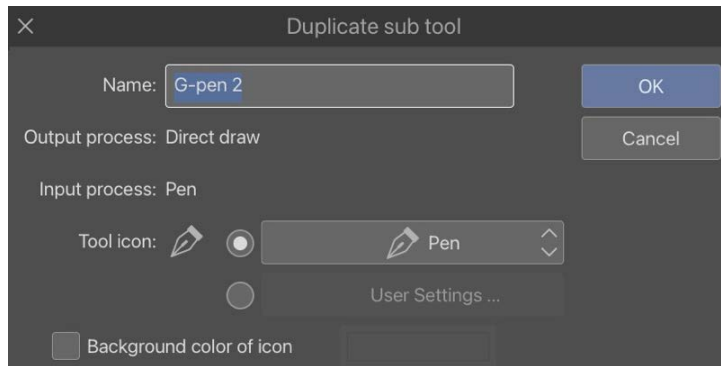


Рисунок 4.20 - Скриншот окна инструмента Duplicate sub.

4. Убедитесь, что в окне холста открыт холст, чтобы можно было протестировать новый инструмент по мере внесения изменений.
5. Откройте окно **Sub Tool Detail**. Убедитесь, что вы можете видеть и рисовать на холсте за пределами окна **Sub Tool Detail**. Мы будем использовать этот пустой холст для тестирования наших изменений.
6. Продолжайте менять настройки и тестировать новую кисть на холсте, чтобы увидеть эффект. Сейчас самое время поиграть и найти то, что соответствует вашим личным предпочтениям!

7. После того как вы закончите изменять настройки и посмотрите, что они дают на практике, вы можете либо нажать на **X** в правом верхнем углу окна **Sub Tool Detail**, чтобы закрыть его и сохранить инструмент как есть, либо вернуть инструмент к его первоначальным настройкам.
8. Чтобы вернуть инструмент к исходным настройкам, нажмите кнопку **Reset all settings to default** (Сбросить все настройки до значений по умолчанию) в левом нижнем углу окна **Sub Tool Detail** (Настройки суб-инструмента).
9. Чтобы сохранить новые настройки в настройках по умолчанию (перезаписать предыдущие настройки инструмента по умолчанию), нажмите кнопку **Register all settings to initial settings** (Зарегистрировать все настройки в исходных настройках) в правом нижнем углу окна **Sub Tool Detail**.

Теперь, когда мы скопировали инструмент кисти, внесли изменения и поэкспериментировали с настройками, давайте узнаем, как сохранить резервную копию нашего нового инструмента кисти и как загрузить кисть в панель **Sub Tool**. Читайте дальше, чтобы узнать подробности.

Экспорт и загрузка кистей

Хотите ли вы просто иметь резервную копию всех своих пользовательских инструментов на случай катастрофы или хотите поделиться своими кистями с миром, подарив их или продав, - знание того, как экспортировать свои инструменты, очень полезно. Это очень простой процесс, который может сохранить ваши труды на будущее или обеспечить поток дохода, если вы особенно хороши в создании специализированных кистей! Но прежде чем мы перейдем к созданию специальных кистей в *главе 9 "Кисти со специальными эффектами"*, давайте узнаем, как экспортировать и загружать кисти, чтобы создавать резервные копии наших инструментов. В Clip Studio Paint можно экспортировать и импортировать любые инструменты, а не только кисти!

Экспорт инструмента

Теперь давайте рассмотрим, как экспортировать инструмент. Выполнив эти простые действия, вы сохраните резервную копию созданного инструмента на своем устройстве. Вам не придется беспокоиться, если вы измените свой инструмент: оригинал всегда будет под рукой, в папке на вашем устройстве!

1. Выберите инструмент для экспорта. В данном примере мы будем использовать инструмент **G-pen 2**, который мы создали в предыдущем разделе.

2. В левом верхнем углу панели Sub Tool находится значок в виде трех горизонтальных линий. Это выпадающее меню Sub Tool. Щелкнув по нему, вы увидите меню, как показано на скриншоте ниже:

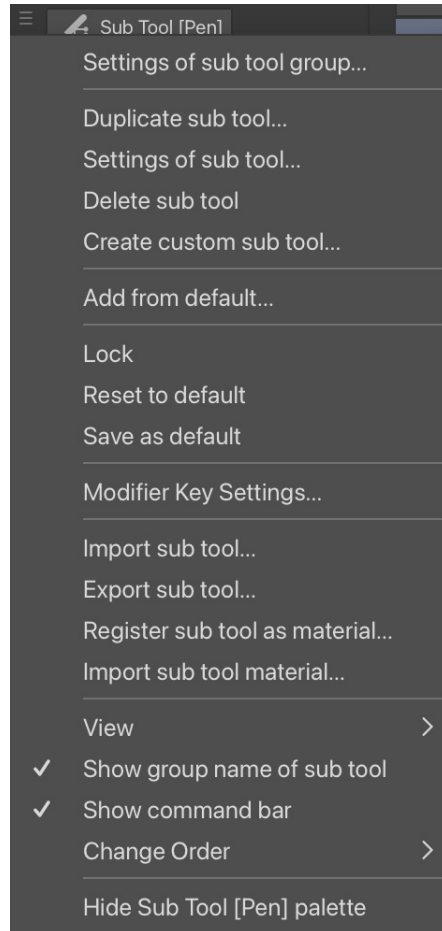


Рисунок 4.21 - Скриншот меню группы Sub Tool

3. Выберите в меню пункт **Export sub tool...** (Экспорт суб-инструмента...).

- В следующем окне перейдите в папку, в которой вы хотите сохранить суб-инструмент. Затем введите название инструмента. На следующем скриншоте мы оставляем название **G-pen 2**:

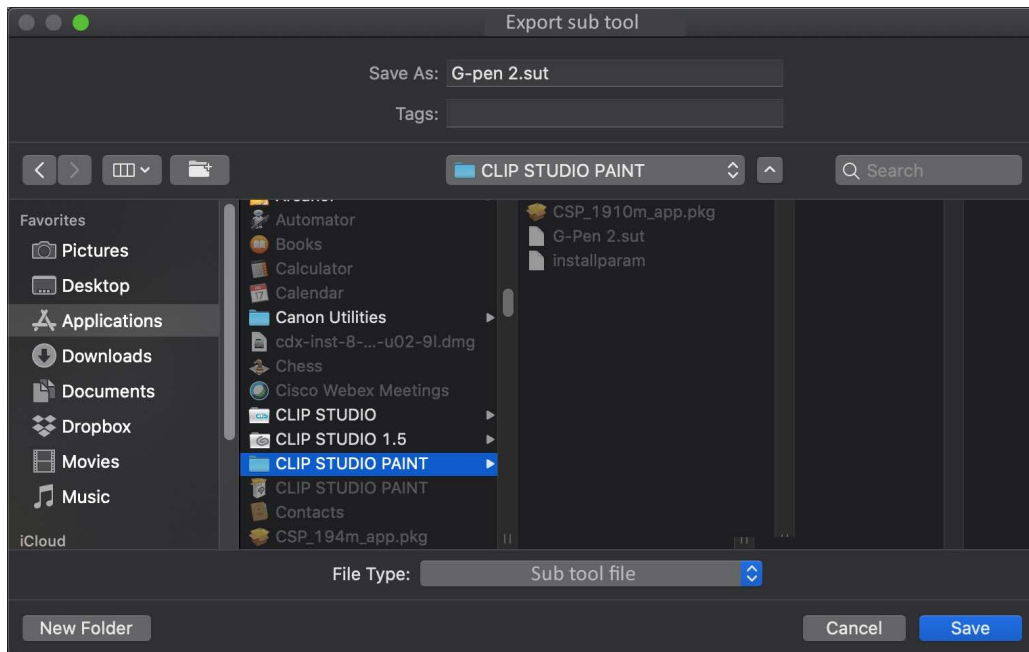


Рисунок 4.22 - Скриншот окна сохранения Sub tool

- Нажмите кнопку Save (Сохранить), чтобы завершить экспорт.

Теперь давайте узнаем, как загрузить инструмент в Clip Studio Paint.

Импорт инструмента

Теперь, когда мы экспортировали наш пользовательский инструмент, давайте узнаем, как его импортировать. На самом деле существует два способа сделать это, поэтому мы рассмотрим оба!

Ниже описаны шаги по использованию метода импорта инструмента с помощью опции **Import sub tool...** (Импортировать инструмент...):

- Щелкните категорию Pen (Перо) на панели инструментов, а затем категорию Pen (Перо) в панели Sub Tool, куда будет экспортирован инструмент.

2. Нажмите на значок раскрывающегося инструмента **Sub Tool**, который выглядит как три горизонтальные линии, в левом верхнем углу панели **Sub Tool**. Затем нажмите на опцию **Import sub tool...** (Импортировать вспомогательный инструмент...).
3. Перейдите в папку, в которой находится файл инструмента. Щелкните на файле инструмента и нажмите кнопку **Open** (Открыть), чтобы завершить импорт.

Ниже приведен метод импорта инструмента с помощью выделения и перетаскивания, который также можно использовать для импорта нескольких инструментов одновременно:

1. В операционной системе Windows или в Finder на Mac откройте папку с инструментами, которые необходимо импортировать.
2. В программе Clip Studio Paint выберите категорию панели Sub Tool, в которой будет храниться инструмент или инструменты.
3. Перетащите окно с папкой, в которой находятся файлы инструментов, так, чтобы панель суб-инструментов Clip Studio Paint была видна одновременно с папкой. Это показано на следующем скриншоте:

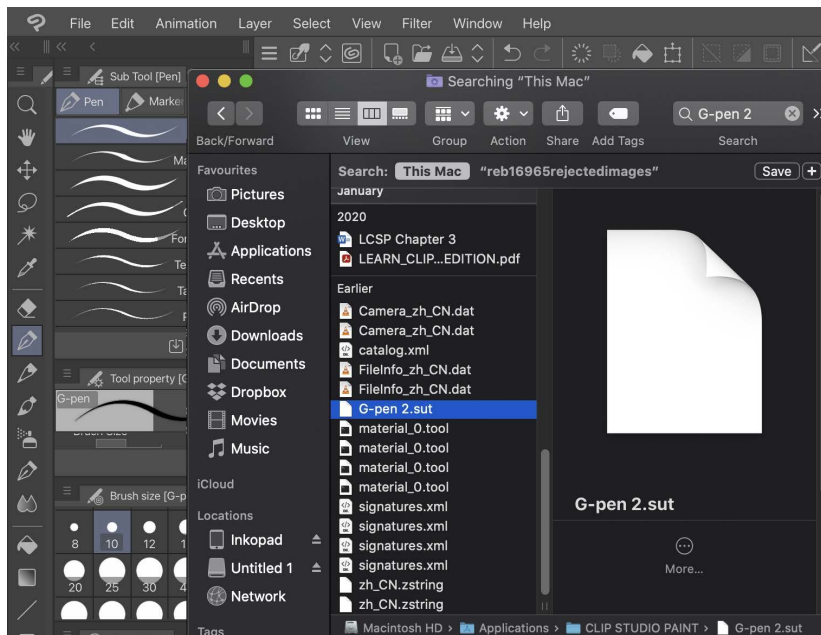


Рисунок 4.23 - Скриншот категории Sub tool и окна Finder

4. Выберите инструмент или инструменты, которые необходимо импортировать. Выделите и перетащите инструмент или файлы инструментов на панель **Sub tool**. Курсор мыши превратится в символ +. Отпустите кнопку мыши, чтобы завершить импорт.

5. После этого импорт инструмента или инструментов будет завершен. На следующем скриншоте мы видим, что **G-pen 2** был добавлен в группу подинструментов **Pen**:

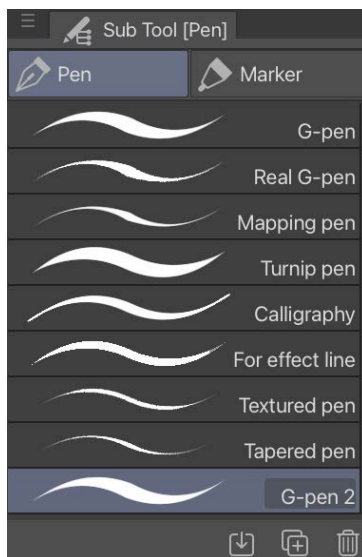


Рисунок 4.24 - Скриншот категории Sub tool

Готово! Вы экспортировали и импортировали вспомогательные инструменты. Разве не здорово знать, как настраивать и перемещать файлы инструментов? Теперь вы можете самостоятельно создавать инструменты и организовывать их! Это как настоящие кисти и шкафы для хранения инструментов в традиционной мастерской художника!

Важное примечание

Начиная с версии 1.10.6, Clip Studio Paint может импортировать файлы кистей Photoshop (.abr). Вы можете импортировать их, используя тот же метод, что и в разделе Импорт инструмента! Результаты работы с кистями могут отличаться от их использования в Photoshop, но это здорово, что мы можем обмениваться кистями!

Резюме

В этой главе мы научились ориентироваться в категориях и подинструментах кистей. Мы также узнали, как настраивать кисти с помощью некоторых опций механизма кистей Clip Studio Paint. Затем мы узнали, как экспортировать инструменты, чтобы создать резервные копии или поделиться ими с другими, а также о двух способах импорта новых инструментов в нашу программу.

Теперь, когда мы узнали о кистях, в следующей главе мы познакомимся с одним из самых универсальных инструментов в цифровом искусстве - слоями. Читайте дальше, чтобы узнать больше!

5

Панели Layer и Layer Property

Одна из лучших особенностей работы в программе для цифрового искусства - возможность работать со слоями.

Слои подобны стопкам прозрачных пленок, используемых для проецирования: каждая прозрачность несет в себе немного текста или элемент изображения, и когда все прозрачные пленки накладываются друг на друга, они образуют полное изображение. Большинство программ для цифрового искусства позволяют создавать слои, и Clip Studio Paint не является исключением. В этой главе речь пойдет о слоях!

В этой главе мы рассмотрим следующие темы:

- Панель Layer (Слой)
- Свойства слоев
- Различные типы слоев
- Группы слоев и цвета слоев
- Эффекты слоев

Давайте сразу же приступим!

Технические требования

Для начала работы вам понадобится установленная на вашем устройстве программа Clip Studio Paint и новый чистый холст. Подойдет любой размер, но я рекомендую создать квадратный холст с разрешением 300 dpi, чтобы проработать содержание этой главы.

Что такое слой?

Слой в цифровом искусстве - это волшебная вещь, которая может сделать наш рабочий процесс более удобным и простым, а также избавить от множества головных болей в будущем, когда мы перейдем от карандашей к чернилам и цветам. Ладно, может быть, это не совсем волшебство. Но очень близко к этому!

Но что такое слои и как они работают? Давайте посмотрим на следующий пример. Рисунок на этом скриншоте состоит из пяти слоёв:



Рисунок 5.1 - Пример изображения

Что это за слои? На следующем скриншоте мы можем увидеть, что именно они собой представляют:

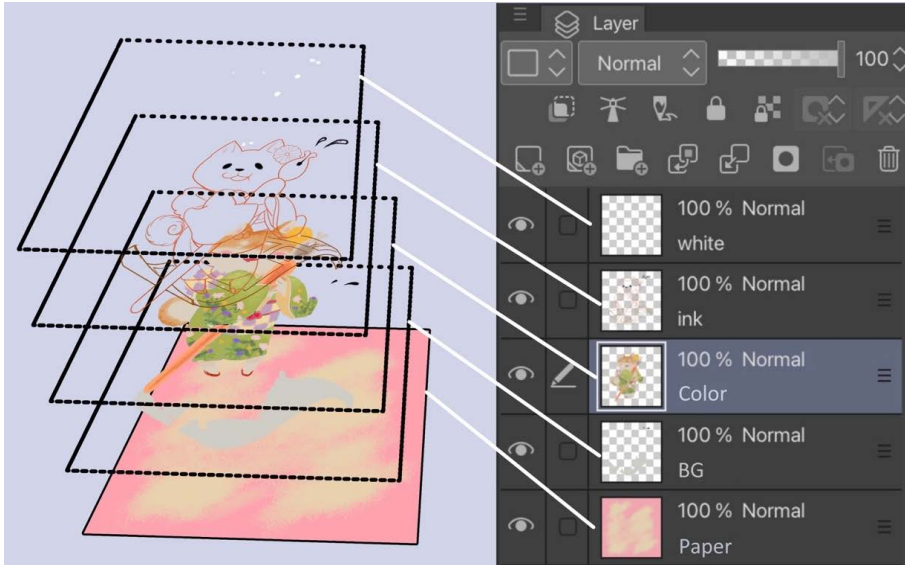


Рисунок 5.2 - Схема слоев

Розовый фон - это слой с подложкой. Поверх него находится слой с серым цветом, на котором стоит персонаж. Затем - слой с основными цветами рисунка. Над ним - собственно линейный рисунок (чернила) персонажа. И наконец, сверху - слой с белыми точками для создания эффекта ярких бликов.

Как я уже говорила в начале этой главы, вы можете представить себе слои как стопку прозрачных плёнок. Для читателей помладше, которые, возможно, не знают, что это такое - это тонкий кусок прозрачного пластика размером с лист бумаги, который раньше использовался для отображения информации в школе с помощью диапроектора. Каждая прозрачная картинка имеет свой кусочек текста или часть изображения, и когда они накладываются друг на друга, то образуют полное изображение.

Вполне возможно создавать цифровое искусство без использования слоев, но слои могут облегчить вам жизнь. Вот некоторые преимущества использования слоев:

- Возможность изменять и редактировать цвета красок даже после начала раскрашивания
- Возможность добавлять специальные эффекты к определенным частям изображения
- Возможность легко корректировать цвет с помощью корректирующих слоев, режимов смешивания и масок слоя
- Возможность быстро вернуть изображение к первоначальному состоянию, если при раскрашивании была допущена ошибка

- Возможность легко изменять цвет линейного рисунка, не затрагивая другие части изображения
- Возможность выделения отдельных элементов для повторного использования в других изображениях
- Возможность упорядочить элементы изображения

У использования слоев есть еще много преимуществ. Конечно, есть и некоторые недостатки. В зависимости от того, сколько слоев вы решите использовать, их количество может начать замедлять работу компьютеров с небольшим объемом оперативной памяти и дискового пространства. Имейте это в виду, особенно при работе с большими изображениями с высоким DPI.

Теперь, когда мы знаем, что такое слои и зачем они нужны, давайте изучим панель **Layer** и поговорим о различных типах слоев.

Знакомство с панелью слоев

Как и большинство опций в Clip Studio Paint, слои имеют панель, которая служит командным центром для управления и их создания. Если посмотреть на панель Layer на следующем скриншоте, то можно увидеть, что здесь есть множество значков и опций, которые применяются к различным слоям:

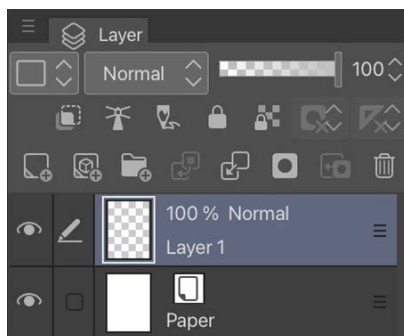


Рисунок 5.3 - Скриншот панели Layer

Если вы не можете найти панель слоев в интерфейсе Paint Studio Paint, перейдите в **Window** в меню **File** и нажмите **Layer**, чтобы отобразить ее.

В верхнем ряду находятся два выпадающих меню и ползунок. Первое выпадающее меню слева используется для выбора цвета палитры, изменяя цвет значков рядом с названием слоя в панели Layer. Оно используется для удобной организации слоев, группируя их по цвету. Например, при создании изображения с большим количеством персонажей каждому слою, относящемуся к одному персонажу, можно присвоить свой цвет слоя для облегчения идентификации.

Второе выпадающее меню слева - **Blending Mode** (Режим наложения), которое применяет различные цветовые эффекты к рисункам под слоем. Полное объяснение режима смешивания можно найти в *главе 16 "Использование Clip Studio Paint для раскрашивания манги"*.

Справа от раскрывающегося меню **Blending Mode** находится ползунок. Он регулирует непрозрачность слоя. Opacity (Непрозрачность) означает степень прозрачности объектов на слое. Если ползунок установлен на 100, то содержимое слоя будет полностью непрозрачным. Если установить его на ноль, содержимое слоя будет полностью прозрачным и, следовательно, невидимым.

Совет

Помните, что инструменты кисти также имеют настройки непрозрачности! Использование кисти с 50% непрозрачностью на слое с 50% непрозрачностью даст совсем другой вид, чем использование кисти с 50% непрозрачностью на слое с 100% непрозрачностью.

Под режимом наложения и ползунком непрозрачности находится группа значков. Ниже приведен их список слева направо и описание того, что каждый из них делает:

- **Clip to layer below** (Обрезать по слою ниже): Скрывает некоторые части изображения в текущем слое с помощью слоя ниже. Содержимое текущего слоя будет отображаться только в тех областях, где также есть содержимое нижележащего слоя.
- **Set as reference layer** (Установить в качестве опорного слоя): Некоторые инструменты, например инструмент **Fill** (Заливка), можно настроить так, чтобы их параметры ссылались на другой слой. Этот значок превращает текущий выбранный слой в опорный слой для этих инструментов.
- **Set as draft layer** (Установить как черновой слой): Этот параметр превращает слой в черновой. При экспорте и печати изображений можно настроить игнорирование чернового слоя, даже если этот слой виден в файле.
- **Lock layer** (заблокировать слой): Устанавливает слой таким образом, что на нем нельзя рисовать или изменять его до тех пор, пока он не будет разблокирован.
- **Lock transparent pixels** (Заблокировать прозрачные пиксели): Устанавливает слой таким образом, что прозрачные пиксели не могут быть нарисованы.
- **Enable mask** (Включить маску): Включает или отключает маску слоя, которая может сделать некоторые части изображения прозрачными. Подробнее о масках слоев вы можете узнать в *главе 12 "Создание масок слоев и скринтонов"*.
- **Set showing area of ruler** (Установить область отображения линейки): Устанавливает, в каких слоях или папках слоев будет видна линейка, например, чтобы она была видна только в слое, содержащем линейку, или чтобы линейку можно было видеть из любого слоя рисунка.

На следующем скриншоте показан еще один набор значков, называемый **Command Bar** (Командная панель). Этот набор значков позволяет выполнять многие распространенные операции со слоями непосредственно из панели **Layer**. Он выглядит следующим образом:



Рисунок 5.4 - Скриншот командной строки Layer

Давайте изучим эти значки в командной строке, снова двигаясь слева направо:

- **New raster layer** (Новый растровый слой): Создает новый слой для растровых изображений.
- **Create vector layer** (Создать векторный слой): Создает новый слой для векторного изображения.
- **New layer folder** (Новая папка слоев): Создает новую папку, в которую можно помещать слои для организации.
- **Transfer to layer below** (Перенести на слой ниже). Этот параметр переносит содержимое текущего выбранного слоя на слой, расположенный ниже него в стопке, оставляя пустой слой.
- **Combine to layer below** (Объединить со слоем ниже): Эта опция объединяет текущий выбранный слой со слоем под ним, избавляясь от пустого слоя (преобразовывая оба слоя в один).
- **Create layer mask** (Создать маску слоя): Создает маску на текущем выбранном слое.
- **Apply mask to layer** (Применить маску к слою): Делает маску слоя постоянной в слое.
- **Delete layer** (Удалить слой): Удаляет текущий выбранный слой и все его содержимое.

Ниже или выше командной строки, в зависимости от используемого устройства, находится список текущих слоев изображения. Как видно на следующем скриншоте, каждый из них имеет символ, похожий на глаз, который указывает, виден ли слой. Справа от значка глаза активного слоя находится значок, похожий на фломастер. Это означает, что в данный момент работа ведется именно над этим слоем. Над названием слоя отображаются текущий режим смешивания и непрозрачность, чтобы можно было легко найти определенные слои:

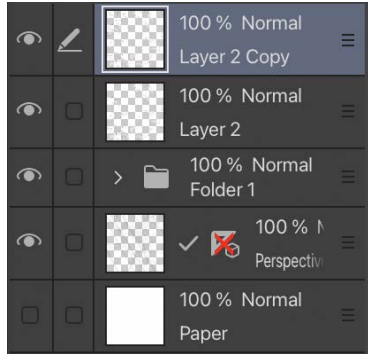


Рисунок 5.5 - Скриншот списка слоев

Теперь, когда мы узнали все о панели **Layer**, давайте рассмотрим ее компаньона - панель **Layer Property** (Свойства слоя).

Панель Layer Property

В стандартной схеме интерфейса палитра **Layer Property** (Свойства слоя) находится над панелью Layer (Слой). Если вы не можете найти панель свойств слоя, ее можно восстановить, перейдя в меню **File** (Файл) и выбрав **Window | Layer Property** (Окно | Свойства слоя).

Панель Layer Property (Свойства слоя) предоставляет нам дополнительные возможности для работы со слоями. Она показана на следующем скриншоте:

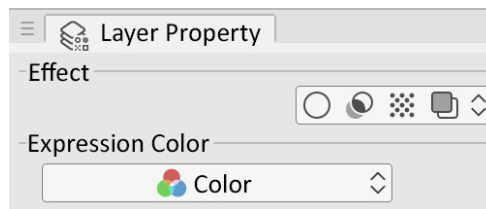


Рисунок 5.6 - Скриншот панели свойств слоя

Несмотря на то, что это маленькая панель, она может делать большие вещи. Давайте рассмотрим каждый из её элементов.

Border effect (Эффект границы)

Значок **Border effect**, который является первым слева в верхнем ряду, можно использовать для получения двух разных видов слоя. Чаще всего его используют, чтобы добавить обводку к внешней стороне содержимого слоя. Для этого щелкните на крайнем левом значке опций **Border effect**, чтобы активировать опцию **Edge** (Кромка). Ниже приведен скриншот применения данного эффекта на слое с текстом:

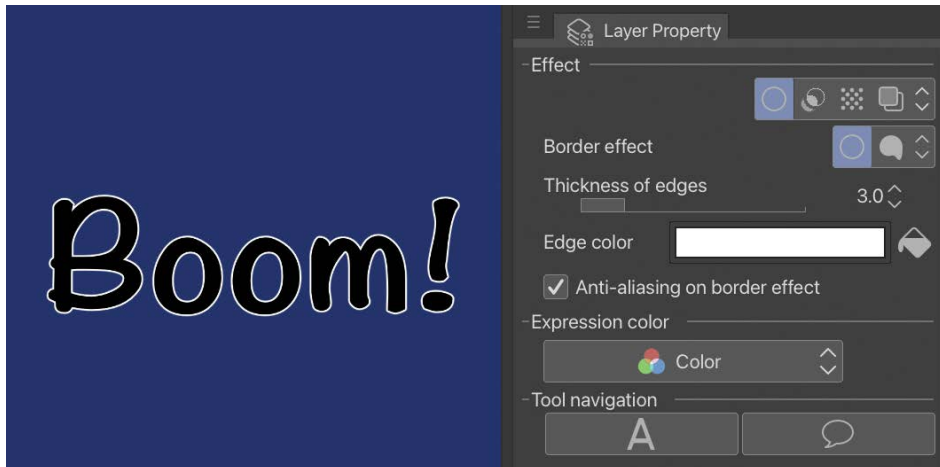


Рисунок 5.7 - Скриншот образца текста и панели свойств слоя

Установив параметр **Thickness of edges** (Толщина кромки), можно сделать границу толще или тоньше, регулируя ползунок или используя стрелки вверх и вниз справа от ползунка. Цвет границы можно задать, щелкнув по прямоугольнику, показывающему текущий цвет, и выбрав новый цвет с помощью окна выбора цвета.

У **Border effect** есть и другая настройка - это эффект **Watercolor edge** (Акварельная кромка). Этот эффект выглядит совсем иначе, чем обводка, и имеет гораздо больше возможностей. С его помощью можно придать произведению искусства вид, напоминающий традиционную акварель.

Чтобы перейти к эффекту **Watercolor edge** (Акварельная кромка), щелкните на значке рядом с опцией **Edge** в разделе **Border effect** на панели свойств слоя.

На следующем скриншоте эффект **Watercolor edge** (Акварельная кромка) был применен к мазку кисти справа

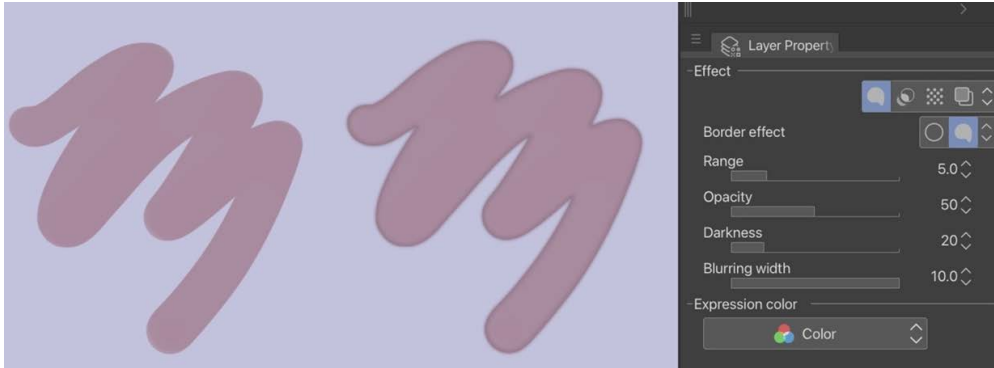


Рисунок 5.8 - Скриншот образца изображения с примененным эффектом Watercolor edge

Обратите внимание, что мазок справа имеет темный край по внешней стороне - именно так будет реагировать акварельная краска, если ее наложить поверх сухой краски. Вид этого эффекта можно изменить, перемещая ползунки **Range** (Диапазон), **Opacity** (Непрозрачность), **Darkness** (Темнота) и **Blurring width** (Размытие). Идеальных настроек для этой опции нет, но перемещение ползунков приводит к обновлению слоя в реальном времени, так что с этим очень легко и приятно играть.

Теперь, когда мы знаем об опции **Border effect**, давайте изучим другую: эффект **Extract line**.

Extract line (Извлечение линии)

Значок **Extract line** (Извлечение линии) - это еще один значок в опции **Effect** (Эффект) на панели **Layer Property** (Свойства слоя). Эта опция доступна только в версии EX и особенно полезна для включения 3D-объектов в ваши работы.

На следующем скриншоте показана фотография ламы с примененным к ней эффектом **Extract line**. Используемые настройки показаны в панели Layer Property:

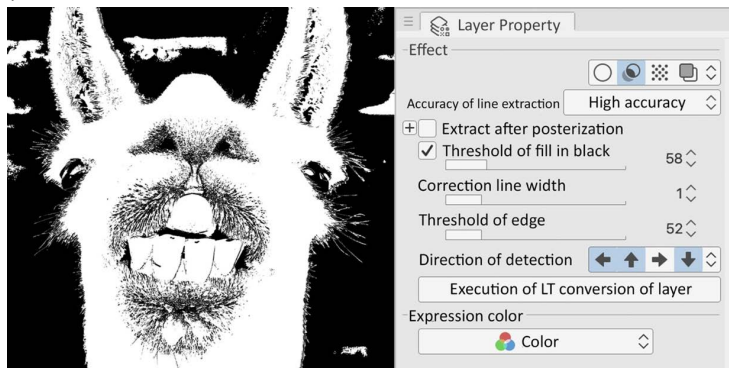


Рисунок 5.9 - Скриншот изображения с извлечением линии

При использовании этой опции фотография превращается в линейный рисунок. Настраивая параметры в панели свойств слоя, мы получаем предварительный просмотр линейного рисунка в реальном времени. Использование этого эффекта слоя не изменяет исходную фотографию навсегда, так как эффект можно отключить в любой момент, если мы передумаем, так что не стесняйтесь играть с ползунками!

У этой опции есть еще один вид, который называется **Convert to lines and tones** (Преобразовать в линии и тона). Этот способ чаще всего используется художниками-комиксистами для 3D-объектов или фоновых фотографий, но мы можем использовать его и для нашей фотографии ламы. После того как мы установим настройки, показанные на предыдущем скриншоте, как нам нужно, мы можем нажать кнопку **Convert layer to lines and tones** (Преобразовать слой в линии и тона) в нижней части настроек **Line Extraction** (Извлечение линий). Появится следующее диалоговое окно:

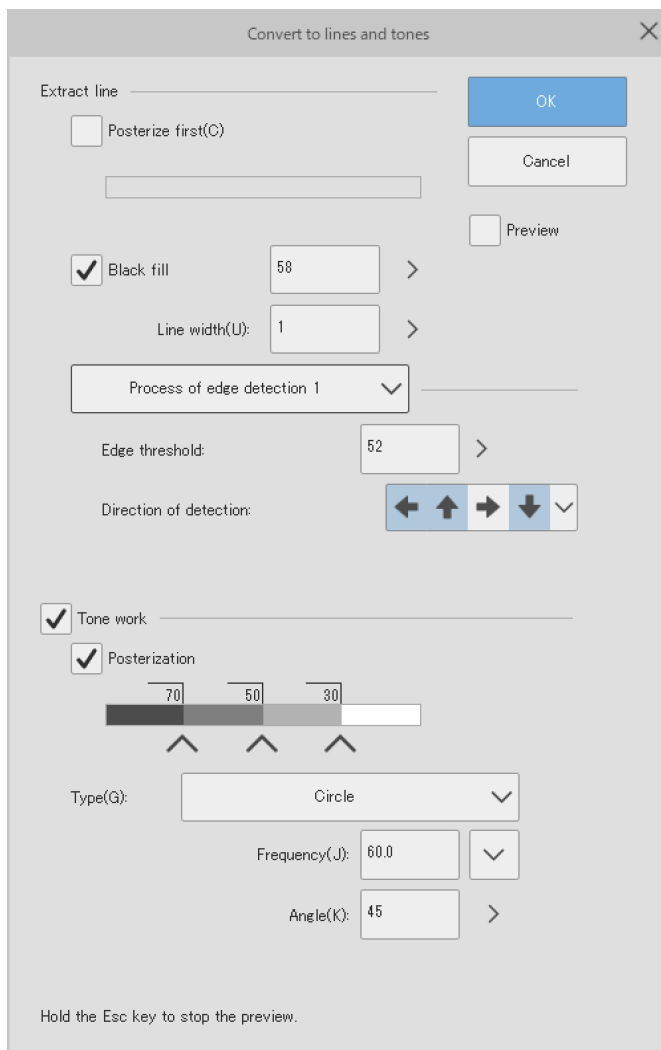


Рисунок 5.10 - Скриншот преобразования настроек слоя в LT

В этом окне можно еще раз изменить настройки, прежде чем продолжить работу. Чтобы увидеть вносимые изменения, обязательно установите флажок **Preview** (Предварительный просмотр) под кнопкой **Cancel** (Отмена). Обратите внимание, что предварительный просмотр может работать медленно на компьютерах с малым объемом оперативной памяти или жесткого диска.

Когда мы нажмем кнопку **ОК**, у нас получится что-то вроде этого:

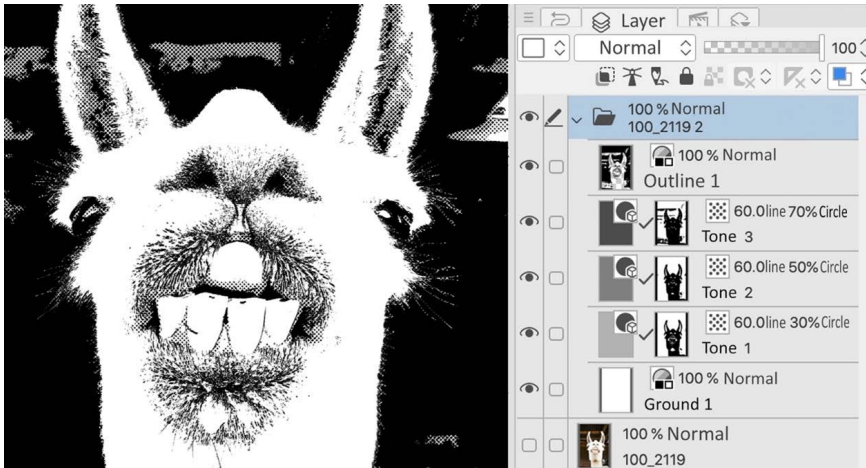


Рисунок 5.11 - Скриншот фотографии из панели Layer

Clip Studio Paint автоматически создает слой с контуром и несколько слоев с тонами в зависимости от настроек, которые мы указали в предыдущем окне. В панели слоев мы видим, что наше исходное изображение надежно сохранено на слое под тоновым и контурным слоями. Это означает, что нам не нужно беспокоиться о том, что мы можем внести изменения в фотографию, а потом не иметь возможности их отменить. Если нам не понравится конечный результат преобразования, действие можно отменить или удалить слои, и попробовать получить другой результат.

Следующий вариант эффекта похож, но может придать нам совершенно другой вид!

Tone (Тон)

Следующий значок в опциях **Effect** свойств слоя - эффект **Tone** (Тон). Как и следует из названия, он берет наш слой и превращает его в тона в зависимости от содержимого слоя.

Что такое скринтоны? Если вы читаете японскую мангу, то наверняка видели скринтоны, но никогда не знали, как они называются! Скринтон - это узор из точек, линий или штрихов, используемый для нанесения тени или текстуры на какую-либо область. В традиционном рисовании пером и бумагой эти тона наносились с помощью листа с заранее напечатанными узорами, похожими на наклейки, которые накладывались поверх рисунка. Некоторые компании даже начали печатать фоновые изображения, например, фотографии городских пейзажей или лесов, чтобы ускорить и упростить процесс создания комиксов. Теперь все это легко создать с помощью цифровых тонов. Использование цифровых тонов означает, что нам не нужно пополнять запасы скринтонов, потому что они никогда не кончатся, и мы можем создавать пользовательские тоновые фоны, используя фотографии.

Совет

Используйте в своем творчестве только те фотографии, которые вы сделали сами или на которые у вас есть разрешение. Помните, что если вы нашли фотографию через поиск Google, это не значит, что у вас есть право на ее использование! Убедитесь, что владелец фотографии не против ее использования, даже если вы не собираетесь продавать создаваемое вами произведение искусства.

На следующем скриншоте использована фотография святилища и к ней применен эффект тонового слоя:

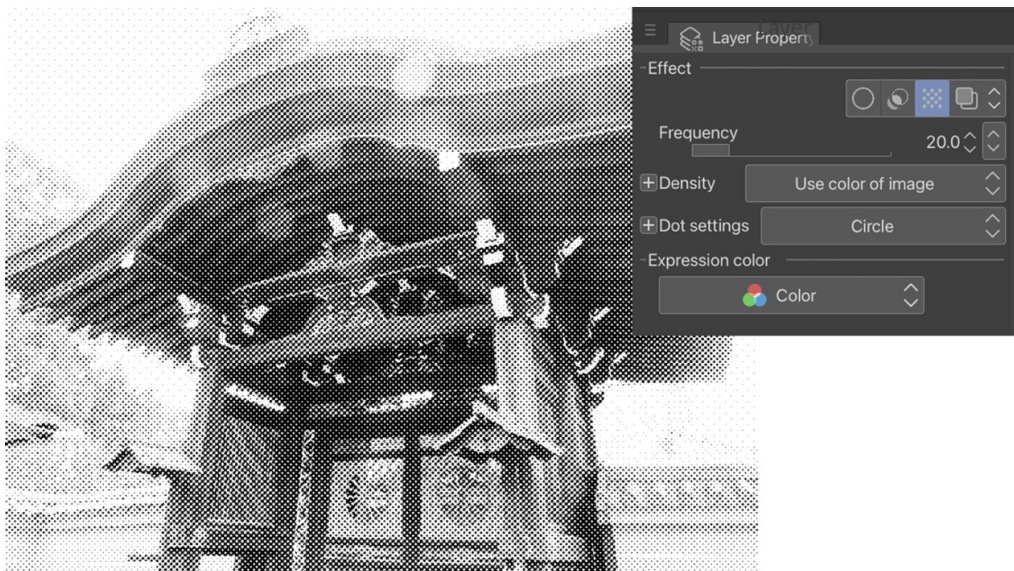


Рисунок 5.12 - Скриншот фотографии из панели свойств слоя

У нас также есть несколько опций для этого эффекта, например, настройка **Frequency** (Частота), которая делает точки скринтона более или менее многочисленными. Обратите внимание, что чем выше число, установленное с помощью этого ползунка, тем мельче будут точки. **Density** (Плотность) можно установить в соответствии с цветом или яркостью изображения. При увеличении яркости светлые участки изображения станут более прозрачными. **Dot settings** (Настройки точек) используются для изменения формы точек, составляющих узор скринтона. Существует множество вариантов, от стандартного круга до звезд, цветов, сердец и других!

Теперь поговорим о последнем эффекте.

Layer color (Цвет слоя)

Эффект **Layer color** прост и чаще всего используется в повседневной работе. Вот пример работы эффекта **Layer color** на следующем скриншоте, где снова используется наша фотография святилища:

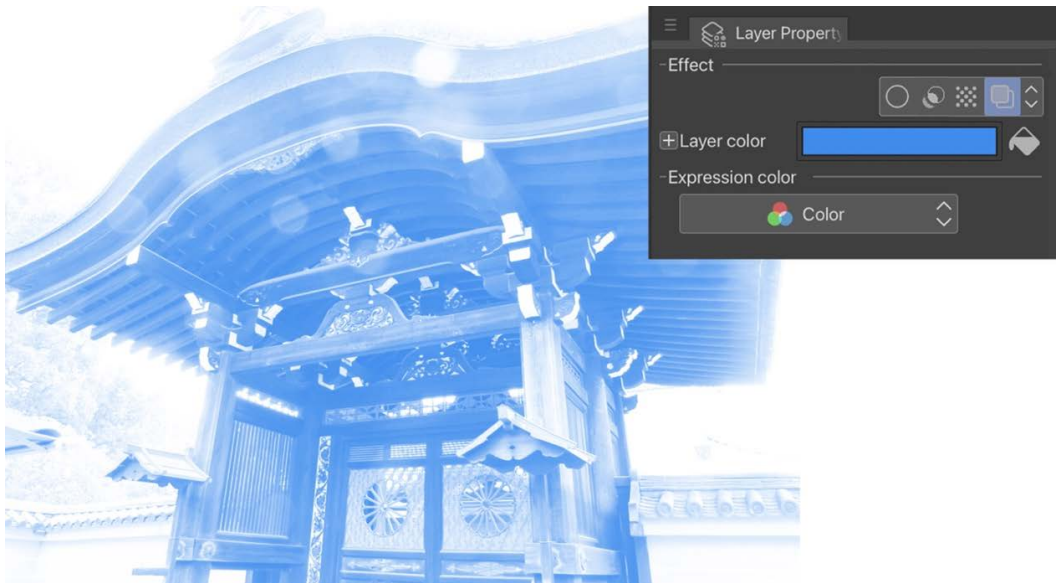


Рисунок 5.13 - Скриншот фотографии с цветовым эффектом слоя

Опция **Layer color** (Цвет слоя) берет содержимое выбранного слоя и тонирует его в соответствии с цветом, заданным пользователем в поле **Layer color selection** (Выбор цвета слоя). По умолчанию установлен светло-голубой цвет, напоминающий нефотографические синие карандашные рисунки из традиционных комиксов. Это неразрушающий способ тонирования слоя, так как мы можем просто снова щелкнуть на значке цвета слоя, чтобы вернуть слою его исходные цвета.

Самый распространенный способ использования этой опции - сделать слой с готовым карандашным наброском синим перед раскрашиванием.

Expression color (Цветовое выражение)

Последняя часть панели свойств слоя - раскрывающееся меню **Expression color** (Цветовое выражение). Это меню показано на следующем скриншоте:

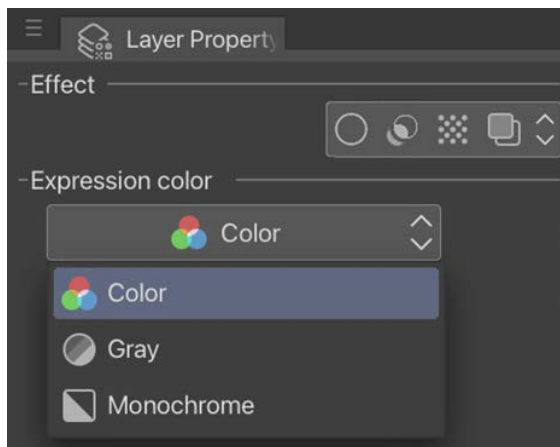


Рисунок 5.14 - Скриншот опций Expression color

С помощью этого меню можно задать цветовой режим каждого слоя в документе. Например, для четких линейных рисунков мы можем установить для слоя с чернилами только черно-белые пиксели, выбрав опцию **Monochrome** (Монохромный). Для слоев с карандашными набросками можно установить режим **Gray** (Серый), а для слоев, содержащих цветное содержимое, - режим **Color** (Цвет). Такой контроль над цветовыми режимами отдельных слоев может помочь уменьшить размер файла в больших файлах с большим количеством слоев, так что имейте это в виду при работе!

Теперь, когда мы знаем, что делают значки и меню в панелях **Layer** и **Layer Properties**, давайте рассмотрим, что можно делать со слоями.

Работа со слоями

Слои - мощный инструмент цифрового искусства, но только если вы знаете, как эффективно его использовать. Многие художники, переходящие от работы на бумаге, с трудом понимают, как работать со слоями. В этом разделе мы создадим несколько новых слоев и упорядочим их, переименовав и изменив их цвет в панели слоев.

Выполните следующие шаги, чтобы создать новый файл со слоями, настроенными для работы с рисунком от черновика до покраски:

1. Создайте новый файл. Для получения дополнительной информации о создании новых файлов и использовании шаблонов используйте шаблон **A4 Color** под значком **Show all comic settings** (Показать все настройки комикса). Если вы используете Clip Studio Paint EX, не включайте опцию **Multiple Page** (Несколько страниц) для этого файла. В этом упражнении нам нужна только одна страница для работы.
2. После нажатия кнопки **ОК** и создания файла у нас должна появиться панель слоев, которая выглядит следующим образом:

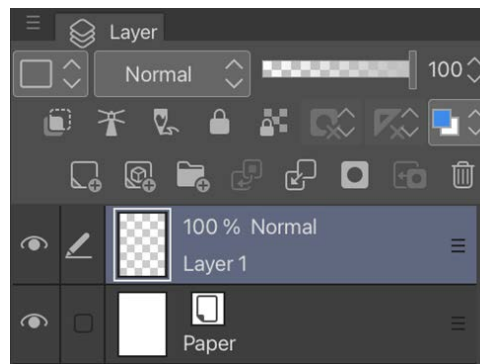


Рисунок 5.15 - Скриншот панели Layer с новым слоем

3. Дважды щелкните на слове Layer 1 в панели Layer, чтобы переименовать слой. В появившемся окне для ввода текста назовите слой **Roughs** (Черновики). Нажмите клавишу **Enter** на клавиатуре, чтобы подтвердить новое имя слоя. Теперь наша панель слоев выглядит следующим образом:

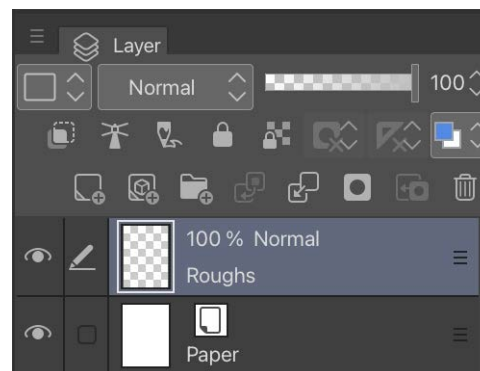


Рисунок 5.16 - Скриншот слоя с новым именем

4. С помощью раскрывающегося меню **Change Palette Color** (Изменить цвет панели) измените цвет слоя **Roughs** на синий. Это позволит нам быстро идентифицировать слой **Roughs** в стопке слоев. Теперь наша панель слоев выглядит следующим образом:

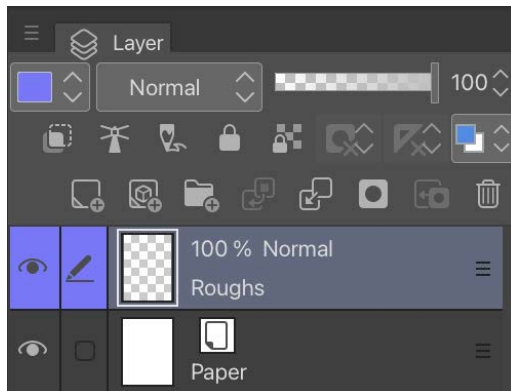


Рисунок 5.17 - Скриншот панели Layer

5. Создайте новый слой, нажав на значок **New Raster Layer** (Новый растровый слой) над и слева от слоя или в нижней части панели **Layer** (в зависимости от интерфейса или устройства). Также можно перейти к пункту **Layer | New Raster Layer** в меню **File** в верхней части экрана. Используя процесс, описанный в шагах 3 и 4, назовите этот новый слой **Finished pencils** (Готовые карандаши) и установите для него зеленый цвет. Теперь наша панель слоев должна выглядеть так, как показано на следующем скриншоте:

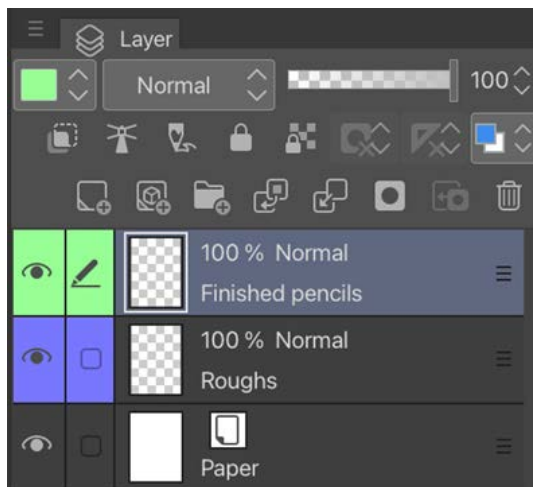


Рисунок 5.18 - Скриншот трех слоев

6. Используя предыдущие шаги, создайте еще один слой с именем Inks (Чернила) и установите цвет панели на Red (Красный).
7. Теперь мы создадим папку слоев, в которой будут храниться слои Roughs и Finished pencils. Создайте папку слоев, щелкнув по слою Finished pencils в стопке, чтобы выделить его (текущий выделенный слой будет отображаться синим цветом в панели слоев). Теперь нажмите на значок **New Layer Folder** в верхней части панели **Layer** (или в нижней части, в зависимости от вашего устройства). Также вы можете использовать команду **Layer | New Layer Folder** в меню **File**. Теперь наша панель слоев выглядит следующим образом:

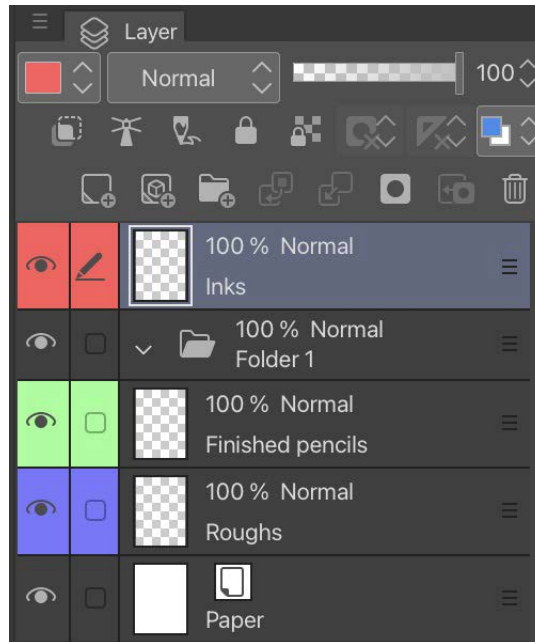


Рисунок 5.19 - Скриншот четырех слоев и папки

8. Дважды щелкните на слове Folder 1, чтобы вызвать окно ввода текста для переименования папки. Измените название на Pencils и нажмите клавишу **Enter** на клавиатуре, чтобы завершить изменение названия.

9. Выберите слой **Finished pencils** и, удерживая кнопку **Shift** или **Ctrl** на клавиатуре, щелкните по слою **Roughs**, чтобы выделить оба слоя карандашей одновременно. При одновременном выделении оба слоя станут синими. Теперь с помощью мыши перетащите слои в папку **Pencils**. Вы поймете, что они находятся в правильном положении, когда при наведении мыши на папку вокруг нее появится красный прямоугольник, как показано на следующем скриншоте:

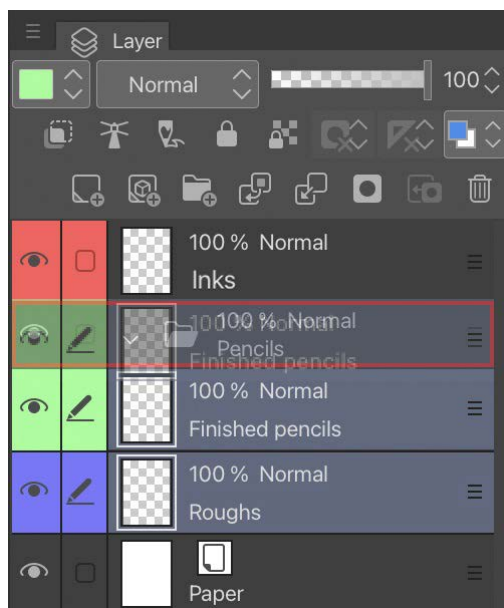


Рисунок 5.20 - Скриншот добавления слоев в папку

10. Отпустите кнопку мыши, чтобы завершить перемещение слоёв в папку.
 11. Сохраните файл. Мы будем рисовать на этих слоях в следующей главе.
- Теперь у нас есть стопка слоев (и папка слоев!), которые выглядят следующим образом:

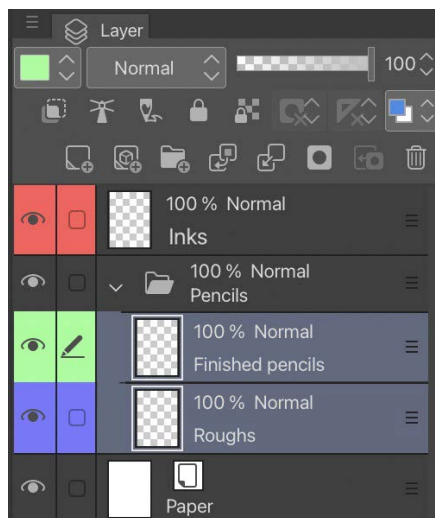


Рисунок 5.21 - Скриншот слоев в папке

Конечно, это лишь один из множества способов использования и организации слоев. Продолжая работать с цифровыми слоями, вы найдете свой собственный стиль их использования. Некоторые художники создают множество слоев к моменту завершения работы, в то время как другие обходятся всего несколькими слоями.

Лично я стараюсь свести количество слоев к минимуму, но в больших цветных работах с большим количеством персонажей их количество может быстро стать очень большим!

Совет

У вас много слоев, и вам трудно найти тот, над которым нужно поработать? Используйте панель **Search Layer** (Поиск слоев) для быстрого отображения слоев по типу и модификатору, чтобы быстро найти нужный слой. Палитра **Search Layer** находится в виде вкладки в том же окне, что и панель **Layer Property** (Свойства слоя).

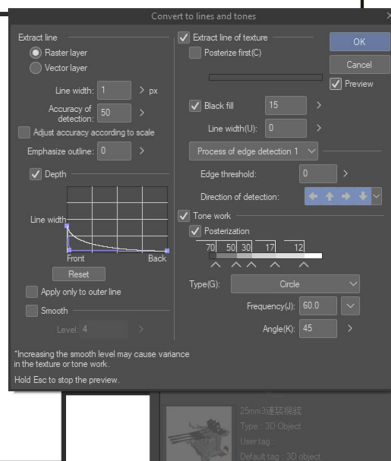
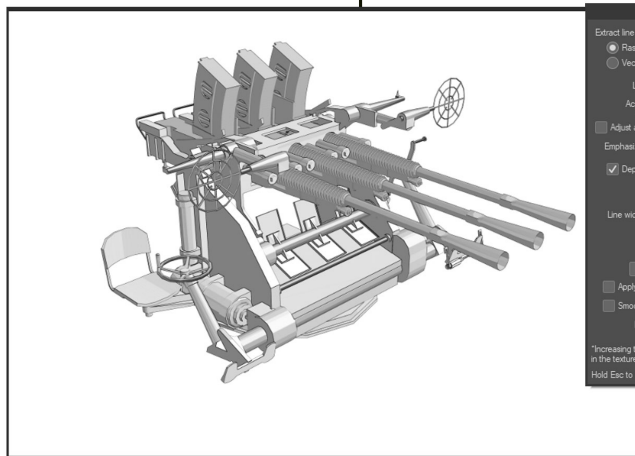
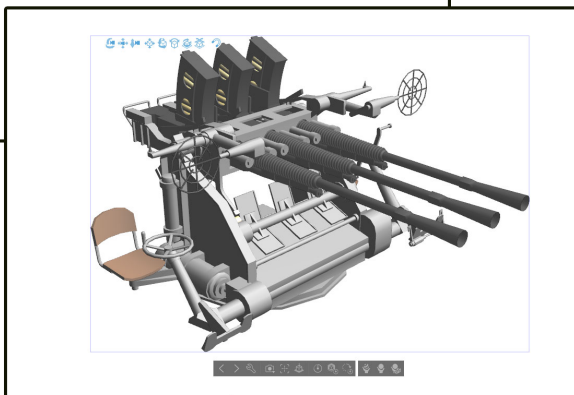
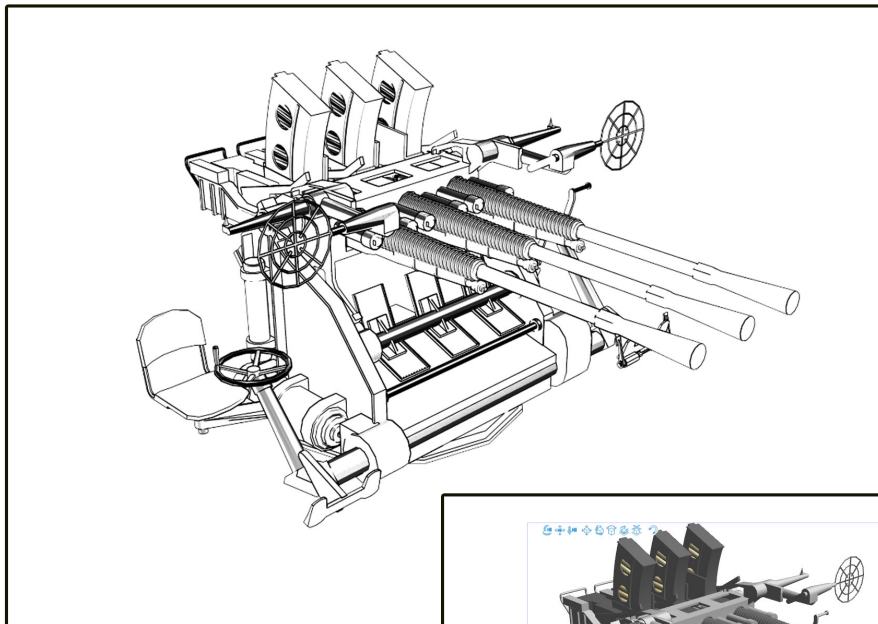
Резюме

В этой главе мы узнали, что такое слои, и рассмотрели их преимущества в мире цифрового искусства. Слои дают большую свободу для экспериментов и одновременно защищают каждый элемент вашего произведения, делая его удобным и безопасным для редактирования. Мы познакомились с панелью **Layer** (Слой) и различными опциями и значками в ней. Мы также узнали о панели **Layer Property** (Свойства слоя) и о различных эффектах, которые она может оказывать на наши слои. Затем мы создали файл и установили в него три новых слоя, а также создали папку со слоями, и теперь можем приступать к творчеству. В следующей главе мы узнаем о ластиках и о том, как их использовать.

Отсебятина от переводчика:

При описании эффектов Extract line и Tone автор, хоть и упомянула вскользь, но не привела практических примеров применения их к 3D объектам. А это, между прочим, одна из самых крутых фишек CLIP Studio Paint!

Исправляя это упущение, я вставлю несколько скриншотов применения этих эффектов к помещенной на холст трехмерной модельке.



6

Ластики, выделения и панель Sub View

Независимо от того, рисуете ли вы карандашами на бумаге, а затем цифровыми чернилами или рисуете в цифровом формате от начала до конца, в большинстве художественных процессов требуется определенная доработка. В этой главе мы будем использовать различные инструменты для доработки изображений, от ластиков до инструментов выделения, которые позволяют масштабировать и поворачивать участки изображения. Мы также познакомимся с замечательной функцией Clip Studio Paint - панелью Sub View, которая позволяет хранить и использовать референсные изображения.

В этой главе мы рассмотрим следующие темы:

- Ластики и использование прозрачного цвета в качестве ластика
- Лассо (Lasso) и другие инструменты выделения
- Загрузка референсных изображений в панель Sub View
- Использование Layer Color для подготовки эскиза

Давайте начнем совершенствовать нашу работу!

Технические требования

Для начала работы вам понадобится уже установленный на вашем устройстве Clip Studio Paint и новый холст, залитый любым темным цветом. Размер холста может быть любым, но я рекомендую создать квадратный холст с разрешением 300 dpi, чтобы проработать содержание этой главы.

Инструменты Eraser (Ластик) и Transparent Color (Прозрачный цвет)

В Clip Studio Paint есть несколько специальных инструментов для работы с ластиком, доступ к которым можно получить, щелкнув по значку ластика (Eraser) на панели инструментов и выбрав нужный вариант из панели дополнительных инструментов. Каждый из этих инструментов имеет свое назначение. Но, используя прозрачный цвет в опции выбора цвета на панели инструментов, мы можем превратить любой инструмент для рисования в ластик. Однако прежде чем перейти к прозрачному цвету, давайте поговорим о некоторых инструментах ластика в Clip Studio Paint и о том, что они делают.

Инструменты Eraser (Ластик)

Как только вы начнёте рисовать, вам понадобится ластик, чтобы исправить ошибку или придать изображению полустертую текстуру, - то же самое происходит и в цифровом рисовании. В Clip Studio Paint есть различные полезные ластики. На следующем скриншоте показаны подинструменты Eraser (Ластик) в Clip Studio Paint:

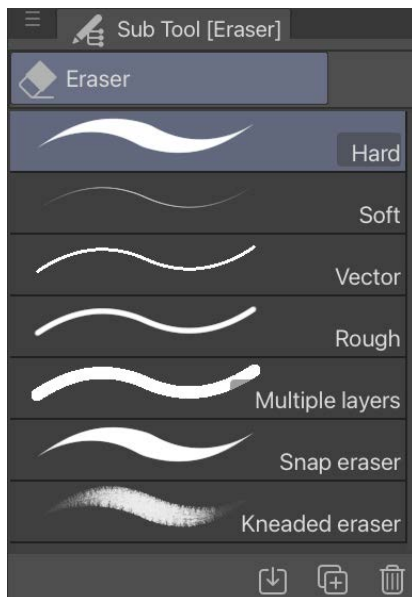


Рисунок 6.1 - Скриншот меню подинструмента Eraser (Ластик)

Каждый из этих инструментов имеет свой внешний вид и назначение. Давайте теперь кратко рассмотрим каждый из них.

Совет

Если вы используете графический планшет с ластиком на конце стилуса, как в некоторых моделях планшетов Wacom, то при активации кнопки ластика на стилусе будет использоваться выбранный в данный момент подинструмент "Ластик".

Жесткий ластик

Жесткий ластик (**Hard**) - это чувствительный к давлению ластик с твердым краем. Поскольку он чувствителен к давлению, при использовании графического планшета он является очень универсальным инструментом, так как, просто изменяя силу нажатия стилусом, можно менять размер стираемой области.

На следующем скриншоте показан пример инструмента **Hard eraser** (Жесткий ластик) в действии:



Рисунок 6.2 - Скриншот применения жесткого ластика

Вы можете видеть, что у этого ластика очень четкие края; это полезно, когда нужно стереть определенные участки с четкими краями. Я могу сказать, что это самый простой ластик!

Мягкий ластик

Мягкий ластик (**Soft**) - это также инструмент, чувствительный к нажатию. Он имеет мягкий, размытый край, как показано на следующем скриншоте:

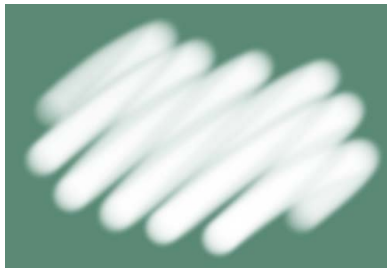


Рисунок 6.3 - Скриншот применения мягкого ластика

Этот ластик отлично подходит для использования в эффектах, например, для перехода одного цвета в другой или создания тонкого градиента. Его также можно использовать для общего стирания.

Грубый ластик

Инструмент грубый ластик (**Rough**) - это нечувствительный к давлению инструмент с твердым краем. Поскольку по умолчанию он не чувствителен к давлению, размер инструмента остается неизменным, несмотря на любые колебания давления на стилус.

На следующем скриншоте показан пример использования ластика Rough:

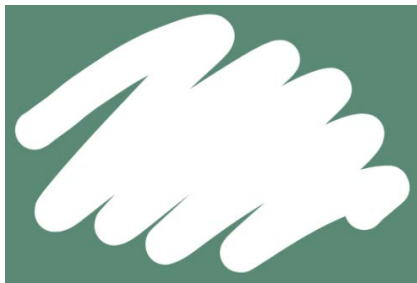


Рисунок 6.4 - Скриншот применения грубого ластика

Поскольку он не чувствителен к давлению, его лучше использовать для грубых набросков, а не для детализированных рисунков.

Векторный ластик

Векторный ластик (**Vector**) можно использовать на растровых слоях, но наиболее полезен он на векторных слоях. Мы подробно рассмотрим векторные слои в *главе 10 "Векторные слои и панель Material"*.

Ластик для нескольких слоев

Инструмент **Multiple Layers** (Ластик для нескольких слоев) стирает содержимое сразу нескольких слоев. Он удалит содержимое области, в которой он используется, из каждого слоя в стопке. На следующем скриншоте показано изображение, состоящее из двух слоев: слоя с фоновым цветом и слоя со светлым квадратом поверх фона:



Рисунок 6.5 - Скриншот холста с несколькими слоями

При использовании ластика **Multiple Layers** стираются части верхнего слоя с квадратом, но одновременно стираются и части нижнего слоя с цветом фона.

Это показано на следующем скриншоте:



Рисунок 6.6 - Скриншот применения ластика Multiple Layers

Совет

На вашем изображении есть пятно или клякса, которой там не должно быть, но вы не можете найти слой, на котором она находится? Ластик Multiple Layers быстро справится с этой проблемой. Только убедитесь, что в процессе его использования вы не стираете часть изображения, которую хотели бы сохранить!

Ластик с привязкой (Snap Eraser)

Если вам нужно стереть только ту часть, которая выровнена по линейке, этот инструмент для вас.

Этот ластик привязывается к форме линейки, поэтому другие части изображения не будут затронуты. Это видно на следующем скриншоте:



Рисунок 6.7 - Скриншот применения Snap eraser

Подробнее о линейках мы поговорим в *главе 13, "Всё о линейках"*.

Kneaded Eraser (Размятый ластик)

Для художников, которые хотят, чтобы их рисунки выглядели более аналоговыми, этот ластик **Kneaded** (или, как некоторые художники называют его ластиком для традиционных рисунков) отлично справляется со своей задачей. Он очень деликатно стирает рисунок, как показано на следующем скриншоте:



Рисунок 6.8 - Скриншот применения ластика Kneaded

Теперь, когда мы рассказали о специальных инструментах для стирания, давайте поговорим об использовании опции прозрачности в палитре цветов, чтобы превратить любой инструмент в ластик.

Использование прозрачного "цвета"

В нижней части панели инструментов интерфейса Clip Studio находятся два квадрата, в которых отображаются выбранные в данный момент цвета переднего и заднего плана. Под ними также находится прямоугольник, заполненный шашечным узором. Он показан на следующем скриншоте под выбором цветов переднего плана и фона:



Рисунок 6.9 - Скриншот образца цвета в панели инструментов

Шашечный узор - это то, как прозрачность отображается в программах для цифрового рисования. Наличие этого прозрачного образца означает, что мы можем быстро превратить любой инструмент в ластик, просто изменив цвет выделения на прозрачный.

Чем это полезно? Представьте себе, что вы рисуете или черните и видите, что допущена ошибка, которую нужно стереть. Вместо того чтобы переключаться на инструмент "Ластик" (процесс, который иногда может занять два нажатия на кнопку), простым щелчком по прозрачному образцу можно превратить ваш текущий карандаш или перо в удобный ластик!

Этот параметр также можно использовать для создания специальных эффектов с помощью текстурных ластиков. На следующем скриншоте показано использование кисти **Chalk** (Мел) (в группе подинструментов **Pastel**) в качестве ластика с опцией прозрачности:

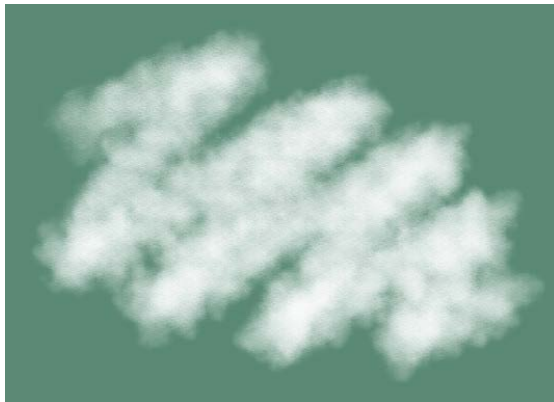


Рисунок 6.10 - Скриншот стирания с помощью инструмента Chalk

Даже такие инструменты, как кисти с узорами из категории Decoration (Декор), можно использовать в качестве ластика. Здесь показана кисть "Star A":



Рисунок 6.11 - Скриншот стирания кистью "Star A"

Конечно, это лишь несколько примеров эффектов, которых можно добиться, используя прозрачность в качестве цвета для рисования.

Удивительно, но способов стирания и редактирования рисунков гораздо больше! Давайте перейдем к рассмотрению различных инструментов выделения, которые можно использовать в Clip Studio Paint.

Лассо и другие инструменты для выделения

Одна из самых полезных особенностей создания произведений искусства в цифровом пространстве - возможность перемещать, масштабировать, поворачивать, переворачивать и иным образом трансформировать весь рисунок или его отдельные части, чтобы добиться желаемого результата. В этом разделе мы будем использовать инструменты выделения, чтобы очистить эскиз и исправить с ним несколько ошибок. Вы можете работать с собственным наброском или использовать приведенный ниже эскиз в качестве образца. Эти инструменты можно использовать с любыми зарисовками на холсте.

Ниже приведен эскиз, который мы будем рассматривать в этом разделе:

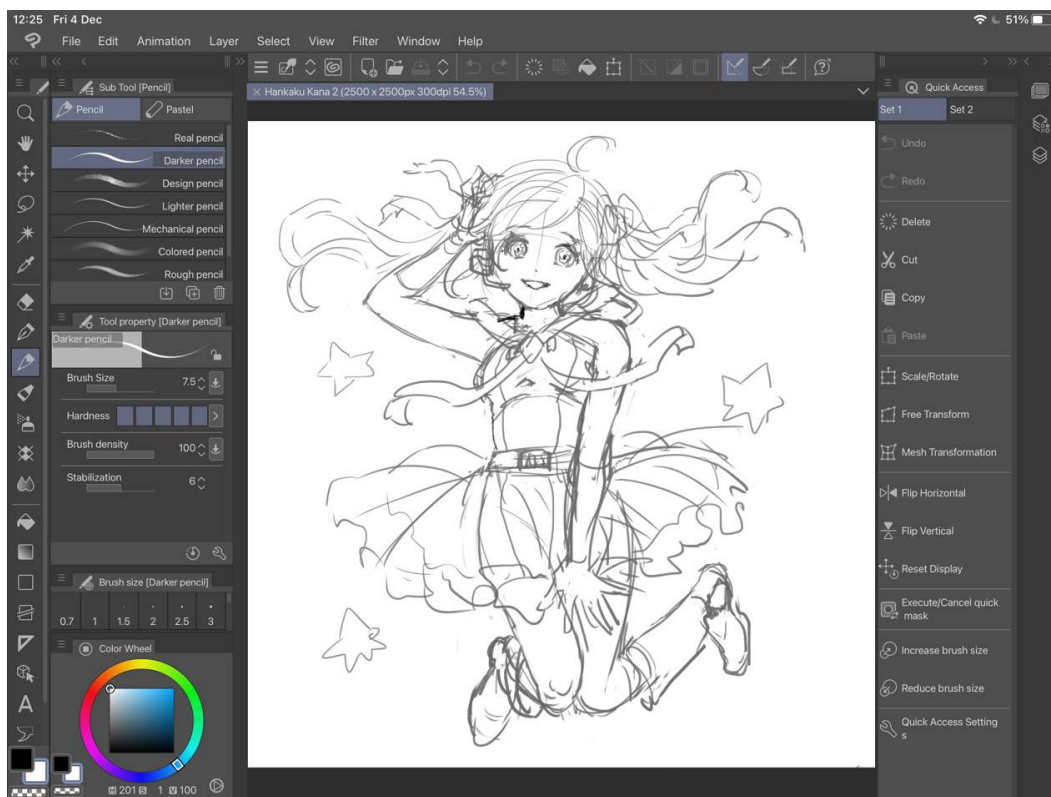


Рисунок 6.12 - Скриншот эскиза с интерфейсом Clip Studio Paint

В этом рисунке есть несколько проблем, и мы будем использовать инструменты выделения и трансформации, чтобы исправить их. Левая рука персонажа немного великовата, пучок волос на макушке должен быть другой конфигурации, а ленте головного убора нужно придать более совершенную форму. Давайте воспользуемся областью выделения и другими инструментами выделения, чтобы исправить эти проблемы.

Инструменты области выделения Rectangle (Прямоугольник) и Ellipse (Эллипс)

Инструменты **Rectangle** (Прямоугольник) и **Ellipse** (Эллипс) работают одинаково; единственное различие заключается в форме создаваемого ими выделения. Возможно, это банально, но инструмент **Rectangle** (Прямоугольник) создает квадраты и прямоугольники, а инструмент **Ellipse** (Эллипс) - круги и эллипсы. Мы можем использовать эти инструменты, когда выделение не требует точности. Для корректировки эскиза мы будем использовать инструмент **Rectangle** (Прямоугольник), чтобы скорректировать размер левой руки персонажа на нашем рисунке.

Несмотря на то, что мы будем использовать инструмент **Rectangle** (Прямоугольник), инструмент **Ellipse** (Эллипс) работает точно так же.

Давайте воспользуемся инструментом **Rectangle** (Прямоугольник) и опциями панели выделения, чтобы изменить размер части нашего рисунка, следуя приведенным здесь инструкциям:

1. Определите область рисунка, которая нуждается в доработке. В случае с нашим наброском мы изменим размер руки персонажа, чтобы исправить пропорции.
2. Выберите **Selection area** (Область выделения) на панели инструментов. Затем выберите инструмент **Rectangle** (Прямоугольник) из панели **Sub Tool**.
3. Используя мышь или стилус, удерживая нажатой кнопку мыши, перетащите инструмент выделения вокруг участка рисунка, который нужно выделить. Когда нужная область будет очерчена, отпустите кнопку мыши или стилуса, чтобы завершить выделение. На следующем скриншоте показан пример выделения прямоугольником:

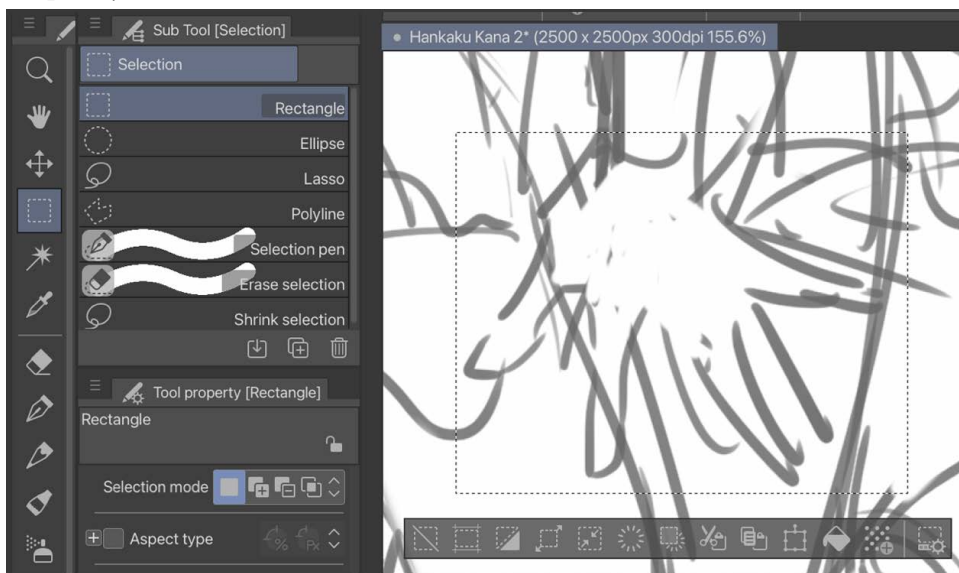


Рисунок 6.13 - Скриншот выделения прямоугольником

4. Выберите значок **Scale/Rotate** (Масштаб/Поворот), который является четвертым справа на панели команд выделения. С помощью квадратных маркеров в углах выделения измените размер участка рисунка, перетаскивая их внутрь или наружу.
5. Если внесены нежелательные изменения, щелкните значок **Cancel** (Отмена) под выделенной областью.
6. Как только область станет соответствовать желаемому размеру, нажмите кнопку **OK** под выделением или клавишу **Enter** на клавиатуре, чтобы зафиксировать изменения. Обратите внимание, что если вы попытаетесь выбрать другой инструмент или выполнить другую операцию, пока выделение находится в режиме трансформации, появится сообщение с вопросом, нужно ли зафиксировать изменения.
7. С помощью инструментов **Eraser** (Ластик) и **Brush** (Кисть) исправьте все области эскиза, которые не совпадают. На следующем скриншоте линии ног и юбки были перерисованы после изменения размера руки:



Рисунок 6.14 - Скриншот увеличенного изображения руки

Прямоугольники и круги - это все хорошо, но как быть, если у нас есть область гораздо более сложной формы? Давайте узнаем, как использовать другие инструменты из командной панели выделения.

Панель выделения

Пусковая установка выбора

Давайте посмотрим на панель выделения, которая появляется прямо под сделанным вами выделением. Вам нужно использовать только одну из функций, но всегда полезно знать и другие важные функции. Панель выделения содержит множество полезных инструментов, как показано на скриншоте ниже:



Рисунок 6.15 - Скриншот командной панели выделения

Слева направо в меню панели выделения расположены следующие опции и их функции:

- **Deselect** (Отменить выделение): Снимает активное выделение
- **Crop** (Обрезать): Изменение размера изображения в соответствии с текущим выделением
- **Invert selected area** (Инвертировать выделенную область): Инвертирует выделенную область
- **Expand selected area** (Расширить выделенную область): Увеличивает выделенную область
- **Shrink selected area** (Уменьшить выделенную область): Уменьшение выделенной области
- **Delete** (Удалить): Удаляет содержимое выделения
- **Delete outside selection** (Удалить за пределами выделения): Удаление содержимого, находящегося за пределами выделения.
- **Cut and paste** (Вырезать и вставить): Вырезает выделенное содержимое и вставляет его на новый слой.
- **Copy and paste** (Копировать и вставить): Создает копию текущего содержимого выделения и вставляет ее на новый слой
- **Scale/Rotate** (Масштабировать/Повернуть): Масштабирует или поворачивает содержимое выделения
- **Fill** (Заливка): заливает область выделения активным цветом.
- **New Tone** (Новый тон): заполнение области тоном экрана на основе заданных параметров.
- **Selection Launcher Settings** (Настройки панели выделения): Персонализация настроек запуска панели выделения

Инструменты области выделения Lasso (Лассо) и Polyline (Полилиния)

Для более сложных выделений полезно знать инструменты Lasso (Лассо) и Polyline (Полилиния). Оба они работают относительно одинаково. В следующем наборе инструкций используется инструмент Lasso, но также будет рассмотрен инструмент Polyline.

Инструмент Lasso (Лассо) позволяет создавать кривые и округлые области выделения, а инструмент Polyline (Полилиния) позволяет создавать сложные фигуры, но каждый сегмент области выделения является прямой линией.

Выполните следующие действия, чтобы выбрать область рисунка и перевернуть по горизонтали выделенное:

1. Определите область рисунка, которую нужно выделить, и выберите соответствующий инструмент из категории вложенных инструментов Selection area (Область выделения). Чтобы использовать инструмент Lasso, удерживайте кнопку мыши или стилуса и перетаскивайте его, чтобы обвести область, и отпустите кнопку, когда завершите выделение. Пример использования инструмента Lasso показан ниже, вокруг пучка волос:

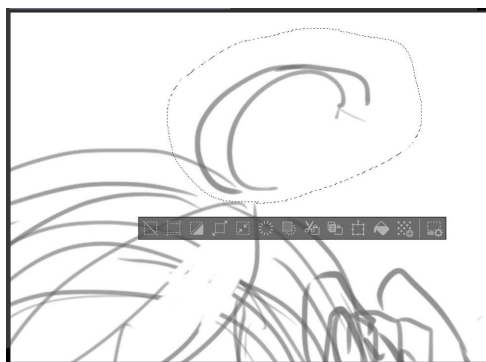


Рисунок 6.16 - Скриншот области выделения лассо

2. Чтобы воспользоваться инструментом Polyline (Полилиния), щелкните мышью или стилусом и переместитесь в другую область. Щелкните еще раз, чтобы установить другую точку границы области выделения. Продолжайте этот процесс, пока не вернетесь к начальной точке, чтобы завершить область выделения, или дважды щелкните, чтобы провести прямую линию от текущей точки к начальной. На следующем скриншоте показан процесс выделения участка с помощью Polyline непосредственно перед щелчком на начальной точке:

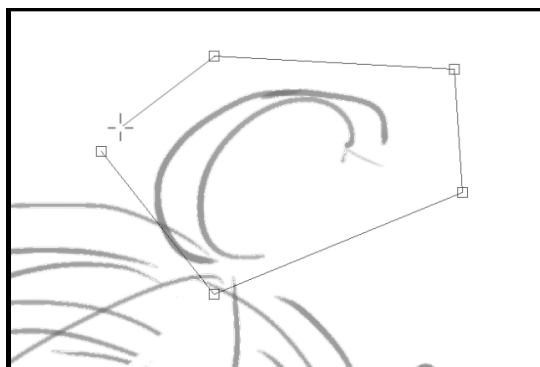


Рисунок 6.17 - Скриншот области выделения полилинией

3. Чтобы начать процесс трансформации, щелкните на значке **Scale/Rotate** (Масштабировать/Повернуть), который является четвертым справа в окне Selection Launcher (командной панели выделения).
4. Чтобы перевернуть область выделения по горизонтали, нам нужно заглянуть в панель свойств инструмента. Панель свойств инструмента показана на следующем скриншоте:

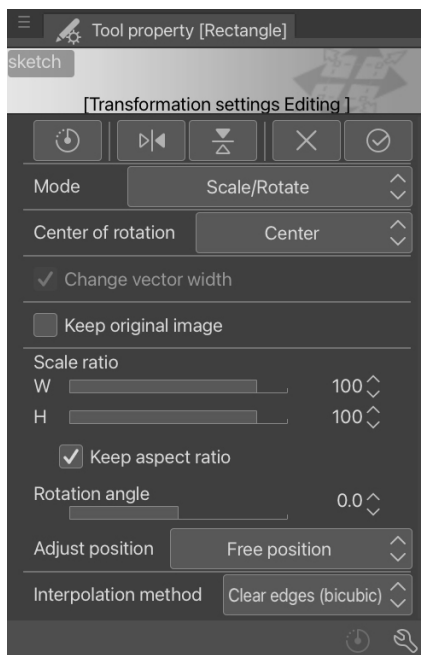


Рисунок 6.18 - Скриншот панели свойств инструмента

5. В наборе прямоугольных значков в верхней части настроек трансформации щелкните на значке **Flip Horizontal at center of rotation** (Отразить горизонтально относительно центра вращения), который является вторым слева, чтобы отразить выделенную область по горизонтали.
6. Установите область выделения в правильное положение, затем щелкните значок **OK** под выделением или нажмите **Enter** на клавиатуре.

7. Перевернутый и скорректированный участок рисунка показан ниже:

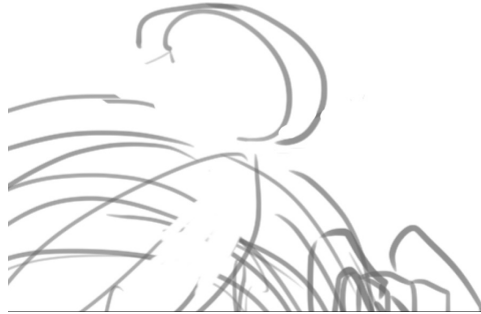


Рисунок 6.19 - Скриншот перевернутого фрагмента

Да, пучок волос теперь является зеркальным отражением!

Вы видели несколько различных способов правки части рисунка. Разве не здорово узнать больше о том, как редактировать свои работы, используя богатые функции инструментов выделения?

Использование панели свойств инструмента для масштабирования или поворота выделения

Как уже говорилось, панель свойств инструментов области выделения меняет свое содержимое при активации функции **Scale/Rotate** (Масштабирование/Поворот). Палитра свойств инструмента становится командным центром трансформации, и очень важно знать, на что она способна! Давайте рассмотрим эту панель подробнее, прежде чем двигаться дальше.

Здесь показана область настроек трансформации в панели свойств инструмента:

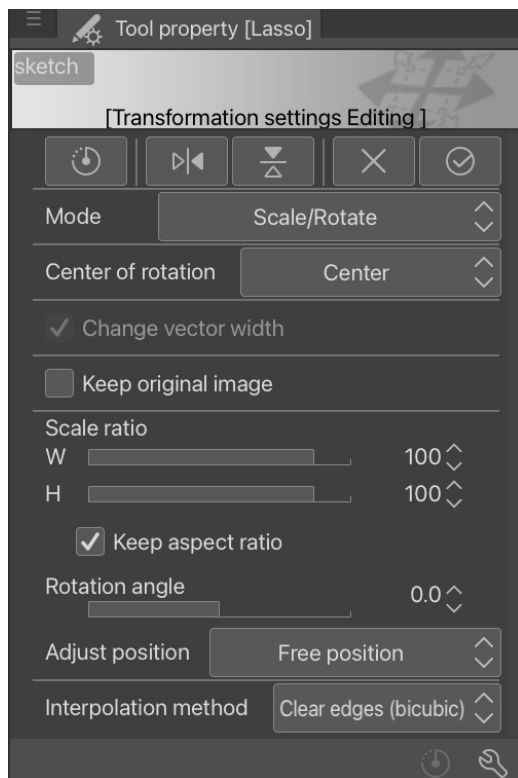


Рисунок 6.20 - Скриншот свойств инструмента Lasso при выборе Scale/Rotate

Эти настройки доступны при масштабировании или повороте как области выделения, так и содержимого всего слоя. Чтобы изменить содержимое всего слоя, просто выберите слой на панели слоев, а затем щелкните значок **Scale/Rotate** (Масштабировать/Повернуть) в главном меню в верхней части окна интерфейса, между меню **File** (Файл) и областью отображения холста. Вокруг содержимого слоя появится ограничительная рамка.

Область настроек трансформации содержит пять значков в верхней части панели. В следующем списке слева направо описаны функции каждого из этих значков:

- **Reset current transformation** (Сброс текущей трансформации) отменяет все изменения, внесенные в текущую трансформируемую область, и возвращает ее к исходным настройкам.
- **Flip horizontal at center of rotation** (Отразить по горизонтали относительно центра вращения) — переворачивает преобразуемую область в горизонтальном направлении на основе центра вращения.
- **Flip vertical at center of rotation** (Перевернуть вертикально относительно центра вращения) переворачивает трансформируемую область в вертикальном направлении, основываясь на центре вращения.

- **Cancel current transformation** (Отмена текущей трансформации): Отменяет текущее или только что выполненное преобразование.
- **Confirm current transformation** (Подтвердить текущее преобразование): Зафиксирует изменение трансформации. Этот значок выполняет те же действия, что и нажатие значка **ОК** под ограничительной рамкой или клавиши **Enter** на клавиатуре.

Под этими значками находятся другие параметры трансформации, описанные здесь:

- **Center of rotation** (Центр вращения): Позволяет задать точку вращения в текущей ограничительной рамке. По умолчанию используется центр трансформируемой области, но можно выбрать и другие варианты из выпадающего меню.
- **Change vector width** (Изменить ширину вектора): используется только при преобразовании векторных изображений. Более подробно мы рассмотрим векторы в главе 10 *"Векторные слои и панель Material"*.
- **Keep original image** (Сохранить исходное изображение): Это позволит сохранить исходное изображение при трансформации. Например, при установленном флажке, если мы переместим выделение влево, Clip Studio Paint скопирует трансформируемую область и создаст два ее экземпляра. На следующем скриншоте эскиз персонажа был перемещен при установленном флажке, в результате чего был создан двойник исходного эскиза:



Рисунок 6.21 - Скриншот дублированного изображения

- **Scale ratio** (Коэффициент масштабирования): Регулирует соотношение ширины и высоты трансформируемой области. С помощью ползунков выделение можно точно трансформировать по любой оси. Активация флажка **Keep aspect ratio** (Сохранить соотношение сторон) под ползунками обеспечит сохранение исходных пропорций трансформируемой области, чтобы изображение не было перекошено ни в одну сторону.
- **Rotation angle** (Угол поворота): Это ползунок, который управляет вращением преобразуемой области. Этот ползунок можно использовать для точного поворота выбранной области. Кроме того, если подвести курсор мыши к углу ограничительной рамки и немного отвести за ее пределы, появится изогнутая двунаправленная стрелка, которую можно использовать для свободного вращения выделенной области.
- **Adjust position** (Настроить положение): Это выпадающее меню, которое управляет положением преобразованной области. Установив значение **Free position** (Свободная позиция), мы можем перемещать, поворачивать и масштабировать преобразованную область по своему усмотрению. Другая настройка - **Canvas** (Холст), которая автоматически изменяет размер области выделения в соответствии с размером холста и устанавливает ее в центре.
- **Interpolation method** (Метод интерполяции): Здесь указывается, как Clip Studio Paint смешивает цвета соседних пикселей при увеличении и уменьшении масштаба. Параметр **Smooth edges (bilinear)** (Сглаженные края (билинейные)) смешивает цвета соседних пикселей и сглаживает их, но это может привести к размытым контурам в зависимости от преобразуемого содержимого. **Hard edges (nearest neighbor)** (Жесткие края (ближайший сосед)) сохраняет четкое цветовое разделение, не смешивая цвета соседних пикселей; однако это может привести к появлению нежелательных неровных краев. **Clear edges (bicubic)** (Четкие края (бикубические)) смешивает и сглаживает цветовое разделение для плавного перехода, а при повороте изображения контур обрабатывается таким образом, что он становится более подчеркнутым, чем при использовании опции **Smooth** (Сглаживание). Однако вокруг контура может появиться белый шум. **High accuracy (average colors)** (Высокая точность (средние цвета)) вычисляет средний цвет каждого пикселя, содержащегося в изображении после преобразования. Изображение становится четким при увеличении и более мягким при уменьшении. Тонкая линия не прерывается при уменьшении. Однако края уменьшенного изображения могут быть размыты, и вам, возможно, придется переходить назад и вперед, используя другие параметры, чтобы получить желаемый результат на изображении, содержащем много тонких линий.

Теперь давайте познакомимся с более органичными инструментами выделения.

Selection pen (Перо выделения)

Selection pen (Перо выделения) - это еще один подинструмент из категории инструментов **Selection area** (Область выделения). Чтобы использовать перо выделения, выберите его в панели дополнительных инструментов. Затем с помощью мыши или стилуса нарисуйте область выделения. Зеленая область на следующем скриншоте - это наша область выделения:



Рисунок 6.22 - Скриншот области, выделенной с помощью Selection pen

Любая область, выделенная с помощью Selection pen (по умолчанию область выделения обозначается ярко-зеленым цветом), будет включена в выделение. На следующем скриншоте показано выделение, сделанное в выделенной области:



Рисунок 6.23 - Скриншот выделенной области

Selection pen облегчает выделение с высокой точностью. Если вам нужно сделать выделение меньшего размера, просто уменьшите размер кисти пера выделения. Чтобы выделить крупные области, сделайте размер кисти больше.

Совет

Чтобы добавить дополнительные области к выделению, удерживайте кнопку Shift на клавиатуре, одновременно перемещая мышь или стилус. Чтобы удалить области из выделения, удерживайте нажатой клавишу Alt. Рядом с курсором инструмента выделения появится символ + или -, указывающий на то, добавляются или удаляются области.

Shrink selection (Сжать выделение)

Инструмент **Shrink selection** позволяет быстро и легко выделять элементы рисунка, не прибегая к излишней точности. Выполните следующие действия, чтобы воспользоваться инструментом **Shrink selection**:

1. Выберите подинструмент **Shrink selection** в категории инструментов **Selection area**.
2. С помощью мыши или стилуса перетащите элементы, которые нужно выделить. Как показано на следующем скриншоте, это выделение не обязательно должно быть точным:

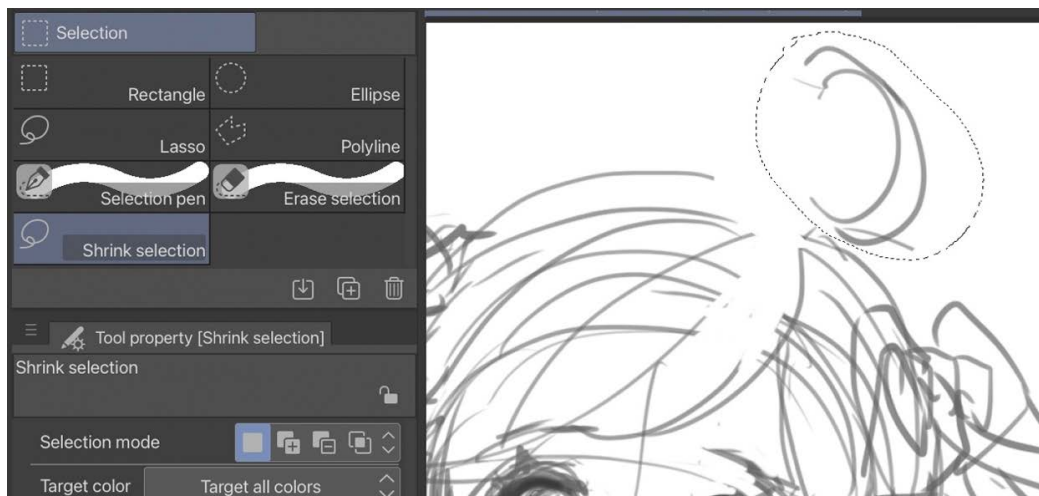


Рисунок 6.24 - Скриншот области выделенной с помощью Shrink selection

3. Если отпустить кнопку мыши или стилус, Clip Studio Paint автоматически уменьшит выделение до размеров элементов, которые находились в области выделения. Сделанное выделение показано на следующем скриншоте:

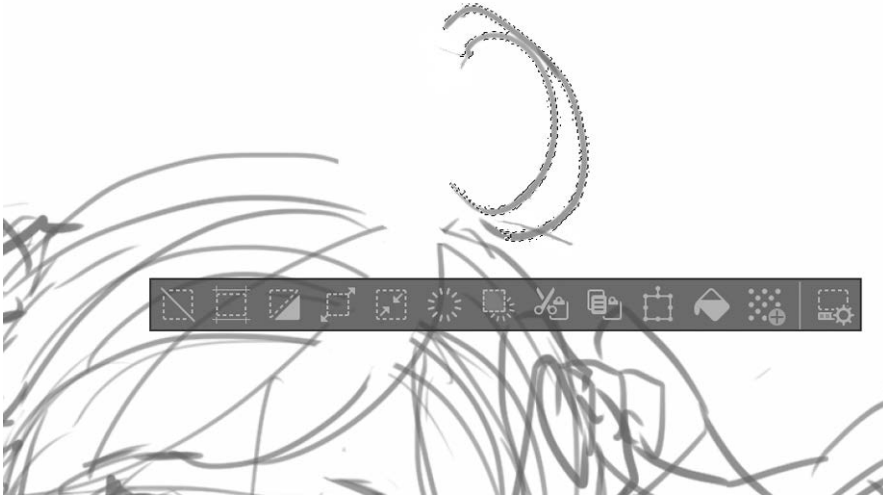


Рисунок 6.25 - Скриншот выделенной области инструментом Shrink selection и командной строки

Совет

Обратите внимание, что может потребоваться некоторая доработка, как в случае с выбором, сделанным на предыдущем скриншоте. Линии более светлого цвета не были включены в окончательное выделение. Инструмент Shrink selection лучше всего выделяет области с четкими, ясно очерченными линиями, например, созданными с помощью инструментов Pen (Перо).

Очищение выделения*

Последний подинструмент в категории Selection area (Область выделения), с которым мы познакомимся, - это инструмент Delete selection (Удалить выделение). В следующих шагах описано, как его использовать инструмент:

1. Сделайте выделение с помощью одного из инструментов выделения.
2. Выберите подинструмент **Delete selection** (Удалить выделение) на панели Sub Tool.

* Примечание переводчика: честно говоря я так и не понял, что это за инструмент и где он находится. Возможно дело в том что у меня версия CLIP Studio Paint EX 2 в которой он, судя по всему, был убран за ненадобностью, так как для каждого инструмента выделения есть возможность выбрать режим выделения (Selection mode). Этих режимов четыре: каждый раз создавать новое выделение; добавлять выделение к уже существующей области; вычитать выделение из существующей области; и создавать выделение на основе пересечения существующей выделенной области и нового выделения. В частности, способ сокращения выделения, описанный в данном разделе прекрасно работает с инструментом Selection pen с выбранным режимом Remove from selection (Удалить из выбранного).

3. С помощью инструмента Delete selection нарисуйте области, которые в данный момент выделены и должны быть отменены. Эти области будут выделены зеленым цветом, как показано на следующем скриншоте:

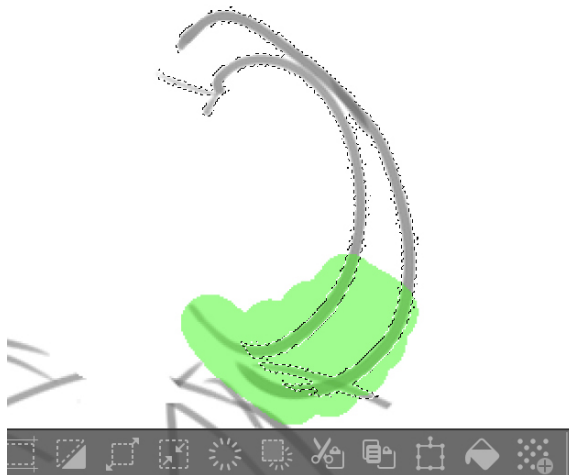


Рисунок 6.26 - Скриншот применения инструмента Delete selection

4. Отпустите кнопку мыши или стилус, когда все очищаемые области будут выделены.
5. Clip Studio Paint автоматически отменяет выделение областей на основе выделенной области, как показано на следующем скриншоте:

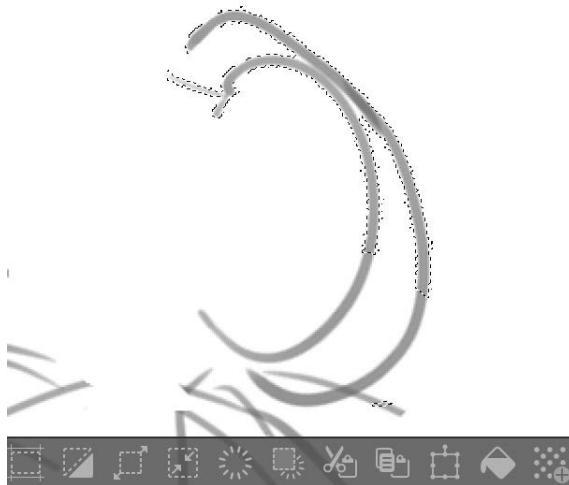


Рисунок 6.27 - Скриншот выделенной области после использования инструмента удаления выделения

Теперь, когда мы узнали все об инструментах выделения, давайте познакомимся с панелью, которая очень помогает в организации референсных изображений. Читайте далее, чтобы узнать о панели Sub View.

Панель Sub View

Панель **Sub View** может показаться кому-то загадкой, но на самом деле я считаю ее одной из самых удобных панелей во всем интерфейсе Clip Studio Paint. Давайте разберемся в этой простой, но чрезвычайно полезной панели.

Когда вы только начинаете использовать Clip Studio Paint, панель Sub View выглядит так, как показано на следующем скриншоте:

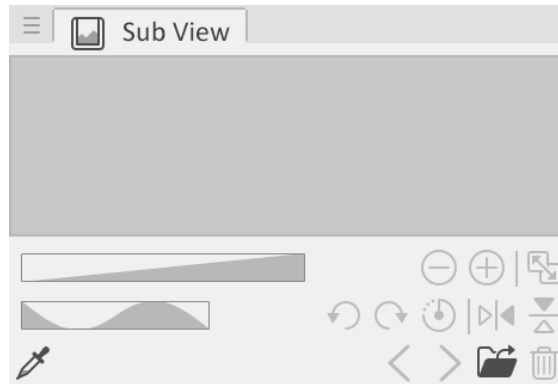


Рисунок 6.28 - Скриншот панели Sub View

При первом взгляде на нее непонятно, для чего она предназначена! Так для чего же она нужна?

Панель **Sub View** позволяет загружать в нее изображения, просматривать, масштабировать, поворачивать, переворачивать и выбирать цвета из этих изображений. Если вы художник комиксов, эта панель может использоваться для хранения эскизов персонажей, концепт-артов, фоновых рисунков, образцов цветов и любых других изображений, к которым вам может понадобиться постоянный доступ в процессе создания комиксов. Для иллюстраторов она может использоваться для хранения референсных изображений или других источников вдохновения. Это небольшая библиотека ссылок, которая запоминает загруженные в нее изображения, чтобы вам не приходилось открывать их в новых окнах каждый раз, когда вы запускаете Clip Studio Paint.

Теперь давайте узнаем, как использовать панель Sub View.

Загрузка изображений в панель Sub View

Выполните следующие действия, чтобы загрузить изображения в панель Sub View и перемещаться по изображениям в библиотеке:

1. В панели **Sub View** щелкните на значке **Import** (он выглядит как папка со стрелкой, направленной вправо). Откроется файловый браузер.
2. В файловом браузере перейдите к изображению, которое необходимо импортировать. Щелкните по файлу, чтобы выбрать его. Нажмите кнопку **Open** (Открыть), чтобы завершить импорт.
3. Чтобы добавить сразу несколько изображений, выберите файлы, удерживая нажатой клавишу **Shift** или **Ctrl**, а затем нажмите кнопку **Open**, чтобы импортировать все выбранные файлы сразу.
4. После загрузки изображений в панель **Sub View** мы можем просматривать их и перелистывать. Ниже приведен скриншот панели **Sub View** с одним из моих эскизов персонажей:

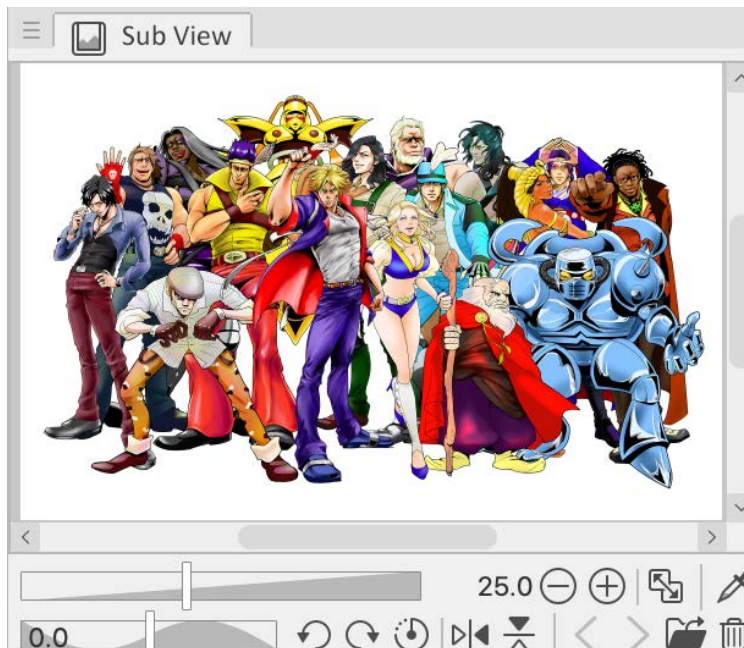


Рисунок 6.29 - Скриншот панели Sub View с изображением

5. Чтобы просмотреть другие изображения, загруженные в панель Sub View, найдите стрелки влево и вправо рядом с пиктограммой **Import**. При нажатии на любую из этих стрелок вы перейдете к предыдущему или следующему изображению в панели Sub View. Обратите внимание, что эти стрелки будут активны только в том случае, если в панель Sub View импортировано более одного изображения.

6. Чтобы удалить изображение из палитры Sub View, нажмите на значок Clear (Очистить) в правом нижнем углу панели. Этот значок выглядит как мусорное ведро. Это только удалит изображение из панели Sub View, но не удалит его с компьютера.

Масштабирование, поворот и выбор цвета из изображений Sub View

Помимо создания библиотеки ссылок в панели Sub View, мы также можем изображение масштабировать, вращать, переворачивать и выбирать из него цвета.

Чтобы увеличить изображение, загруженное в Sub View, используйте ползунок, расположенный прямо под областью просмотра изображения на панели. Также можно использовать значки лупы - и +, расположенные справа от ползунка, чтобы постепенно увеличивать и уменьшать масштаб. Значок **Fit to Navigator** (Подогнать под навигатор) обеспечивает изменение размера изображения в соответствии с окном Sub View при изменении размера панели. Когда изображение увеличено и палитра цветов не активна, при наведении курсора на изображение он превращается в инструмент **Hand** (Рука) и позволяет перетаскивать изображение для просмотра определенных областей (прим. перев.: также этот инструмент может быть вызван при наведении курсора на референсное изображение и нажатии клавиши пробела).

Для поворота изображения в режиме Sub View можно использовать ползунок, расположенный под ползунком масштабирования. Перетащите прямоугольник в центре ползунка влево или вправо, чтобы повернуть изображение. Стрелки Rotate left (Повернуть влево) и Rotate right (Повернуть вправо) также можно использовать для постепенного и точного поворота изображения в любом направлении. На следующем скриншоте показан поворот изображения Sub View:

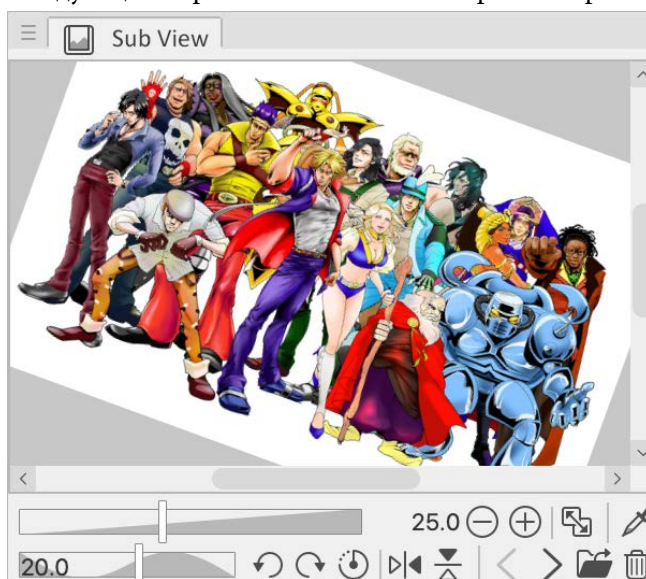


Рисунок 6.30 - Скриншот повернутого изображения в Sub View

Чтобы вернуть изображение к исходному вращению, нажмите на значок **Reset Rotate** (Сбросить поворот) справа от стрелок поворота.

Справа от настроек поворота находятся два значка. Это **Flip Horizontal** (Перевернуть по горизонтали) и **Flip Vertical** (Перевернуть по вертикали), и они переворачивают текущее изображение Sub View по любой оси. Ниже приведен пример изображения Sub View, перевернутого по горизонтали:

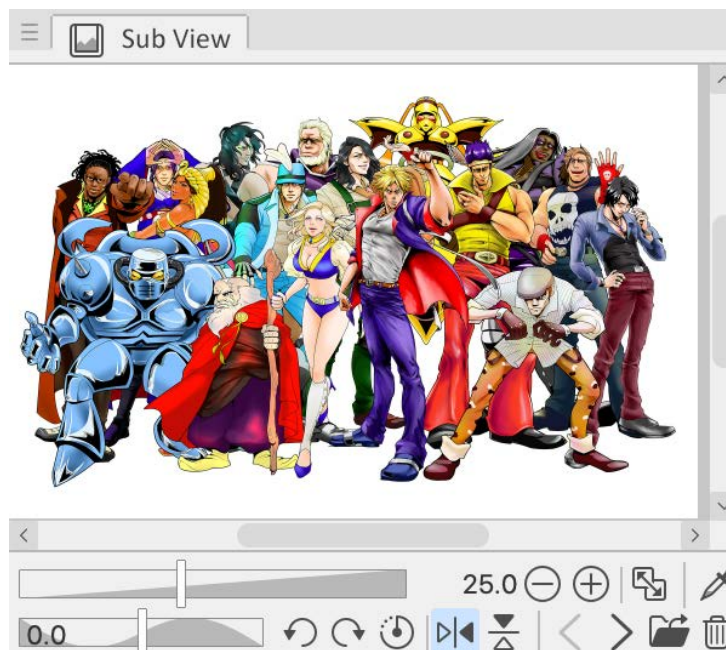


Рисунок 6.31 - Скриншот перевернутого изображения Sub View

Как уже упоминалось, выбор цвета возможен и из изображений Sub View. Чтобы переключиться с инструмента **Hand** (Рука), используемого по умолчанию для взаимодействия с загруженным изображением, на цветовыбиратель, щелкните значок пипетки, расположенный справа от значка **Fit to navigator** (Подогнать под навигатор) в верхнем ряду значков. Теперь пипетка будет активна над изображением Sub View. Щелчок пипеткой выделит цвет из изображения и сделает его активным цветом переднего плана или фона, в зависимости от того, какой цвет выбран на панели инструментов.

В следующем разделе мы узнаем, как подготовить эскиз к цифровому рисованию с помощью функции Layer Color, о которой вкратце говорилось в предыдущей главе. Читайте дальше, чтобы узнать больше.

Использование Layer Color для подготовки эскиза к работе с чернилами

В завершение этой главы мы познакомимся с одним из способов, с помощью которого Clip Studio Paint решает одну из распространенных проблем цифрового искусства. Те из вас, кто читает эту книгу и в прошлом занимался цифровым искусством, могут быть знакомы со следующим сценарием.

Вы доработали эскиз и создали слой для финальных чернил. Вы немного поработали чернилами, а затем поняли, что кое-что в эскизе нужно изменить. Вы переключаетесь обратно на слой с эскизом и вносите исправления, а затем продолжаете рисовать. Только закончив работу, вы понимаете, что не переключились на слой с чернилами, и теперь ваши чернила находятся на том же слое, что и карандашный набросок, и вам придется начинать все сначала.

Это очень неприятная и распространенная проблема при работе с цифровыми слоями. К счастью, создатели Clip Studio Paint предоставили нам функцию, благодаря которой эта проблема уходит в прошлое. Конечно, можно заблокировать слой с эскизом, чтобы в него вообще нельзя было вносить изменения, но тогда, если нужно внести изменения, придется потратить время на его разблокировку, чтобы исправить ошибку или подправить деталь. Это кажется незначительным, но блокировка и разблокировка слоя занимает драгоценное время, а я за то, чтобы максимально упростить рабочий процесс!

Выполните следующие действия, чтобы сделать слой с эскизом синим и начать рисовать поверх него на другом слое:

1. Откройте файл с эскизным слоем. Если у вас его нет, воспользуйтесь инструкциями в главе 5 "*Панели Layer и Layer Property*", чтобы создать файл со слоями, а затем сделать набросок на слое с эскизом.

2. Выбрав слой с готовым эскизом и убедившись, что он является активным слоем в панели слоев, щелкните на значке **Layer Color** (Цвет слоя) в панели свойств слоя. В результате все содержимое выбранного слоя окрасится в синий цвет, напоминающий нефотографический синий цвет, используемый в традиционном рисовании карандашом на бумаге. На следующем скриншоте слой с карандашным наброском стал синим:



Рисунок 6.32 - Скриншот эскиза, окрашенного в синий цвет

3. Чтобы изменить цвет слоя, щелкните на синем прямоугольнике, который теперь отображается в панели свойств слоя. Откроется окно выбора цвета. Вы можете выбрать любой цвет из палитры, чтобы использовать его в качестве цвета слоя.
4. На следующем скриншоте видно, что наш цветной слой легко различим в списке слоев благодаря значку, который отображается над названием слоя. Ищите этот значок, если у вас много слоев и вам нужно найти тот, который был окрашен:

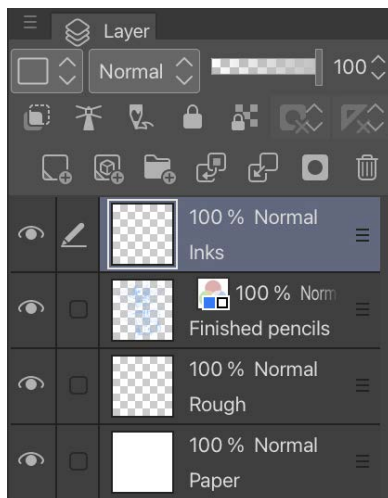


Рисунок 6.33 - Скриншот панели Layer

5. При активной опции Layer Color (Цвет слоя) все новые пометки, сделанные на этом слое, будут отображаться в цвете слоя. На следующем скриншоте при рисовании на слое с эскизом используется инструмент Pen (Перо). Поскольку нарисованные линии отображаются синим цветом, мы знаем, что все еще находимся на слое с карандашом, а не на слое с чернилами:

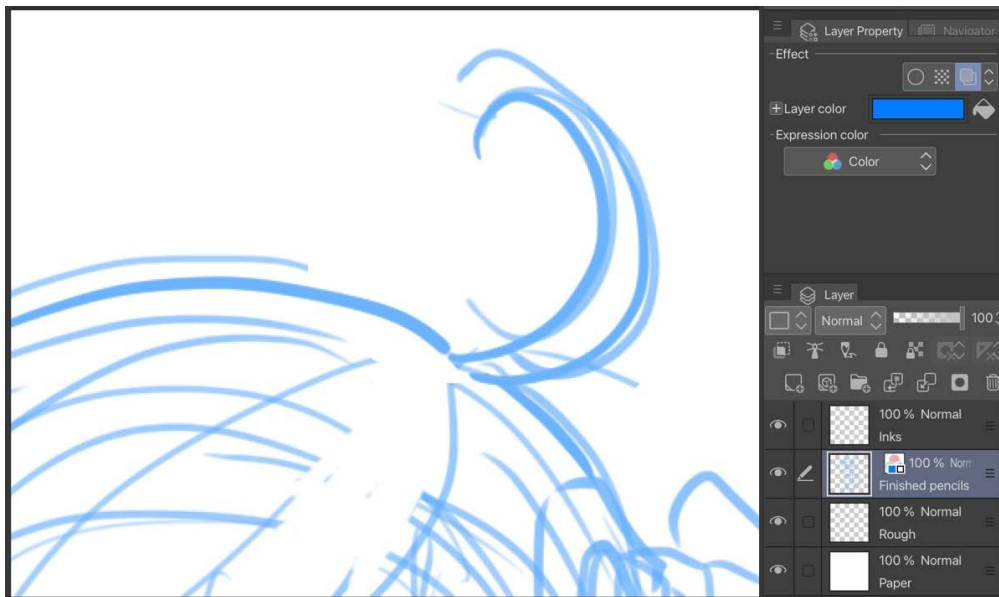


Рисунок 6.34 Скриншот рисования на слое с эскизом

6. Выберите слой Inks (Чернила) в панели слоев, над слоем с карандашным эскизом, и начните рисовать чернилами. Теперь чернильные линии будут отображаться выбранным цветом на панели инструментов, а не цветом слоя. На следующем скриншоте линия чернил отображается как черная, потому что мы находимся на правильном слое:

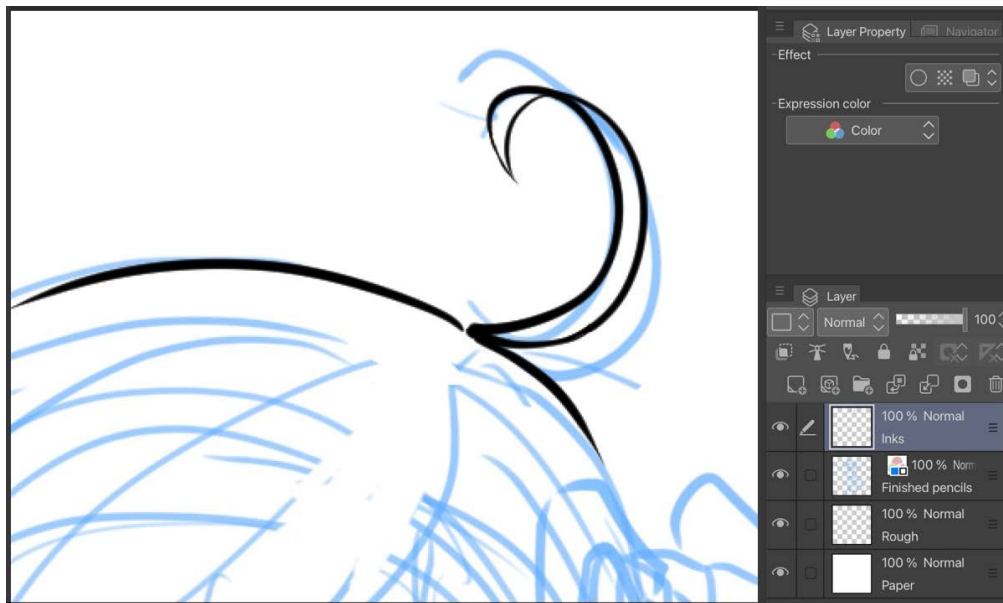


Рисунок 6.35 - Скриншот нанесения чернил на слой Inks

Это очень простое решение распространенной проблемы цифрового искусства и полезная функция, которую, я надеюсь, вы включите в свой рабочий процесс!

Резюме

В этой главе мы рассказали об инструментах ластика и использовании прозрачного цвета для превращения любой кисти в ластик. Мы рассказали о различных инструментах выделения и о том, как с их помощью вносить коррективы в рисунок, используя командную панель выделения. Мы также обсудили панель Sub View и то, как использовать ее для хранения различных референсных изображений. Наконец, мы узнали о том, как функция Layer Color может полностью устранить одну из распространенных проблем цифрового искусства.

В следующей главе мы узнаем о инструменте Text и инструментах, предназначенных для отображения диалогов в комиксах, и которые являются уникальной особенностью Clip Studio Paint. Продолжайте читать, чтобы узнать больше.

7

Использование инструментов Text и Balloon

Оформление комиксов - сложная и тонкая тема, которая могла бы занять целую книгу. Правила и условности создания надписей в комиксах очень разнообразны, а сама по себе надпись - это навык, для овладения которым требуется много времени и практики. В те времена, когда еще не было компьютеров, в комиксе работал специальный верстальщик, который рисовал все диалоговые окна, баллоны и слова от руки с помощью различных инструментов. К счастью, мы можем писать текст, используя Clip Studio Paint и шрифты, установленные на нашем компьютере, вместо того чтобы рисовать каждую букву самостоятельно!

В этой главе мы сосредоточимся не на теории и способах создания надписей для комиксов, а на том, как использовать инструменты для работы с текстом и голосовыми баллонами в программе Clip Studio Paint. Поскольку Clip Studio создана для художников комиксов, в ней есть инструменты, позволяющие легко создавать речевые баллоны, а также инструменты для создания различных хвостов баллонов и многое другое.

В этой главе будут рассмотрены следующие темы:

- Основы работы с текстовыми инструментами
- Расширенные настройки текста
- Создание пользовательских текстовых инструментов
- Создание и редактирование речевых баллонов

- Соединение речевых баллонов
- Использование материалов речевых шаров

Давайте начнем!

Технические требования

Чтобы начать работу, на вашем устройстве должна быть установлена программа Clip Studio Paint, открыт новый холст и желательно, чтобы на нем уже был нарисован один персонаж. Размер холста может быть любым, но я рекомендую создать квадратный холст с разрешением 300 точек на дюйм, чтобы проработать содержание этой главы.

Понимание основ работы с инструментом Text

В этом разделе мы рассмотрим основные способы использования текстовых инструментов и базовые настройки, а затем закрепим полученные знания в последующих разделах. Давайте добавим текст на рисунок, выполнив следующие действия:

1. Откройте чистый холст или рисунок, на который нужно добавить текст.
2. Выберите на панели инструментов категорию **Text**.
3. Убедитесь, что в панели инструментов Sub Tool выбрана подкатегория **Text**.
4. Выберите инструмент **Text**.
5. В панели свойств инструмента выберите нужный шрифт из выпадающего меню. В этом меню будут отображаться шрифты, установленные на вашем компьютере.
6. Выберите размер шрифта с помощью ползунка или стрелок вверх и вниз.
7. Выравнивание текста (слева, по центру или справа) можно задать в разделе **Justify** (Выравнивание) панели свойств инструмента.
8. Установите горизонтальное или вертикальное направление текста (Text Direction).
9. Установите Text Color (Цвет текста), используя показанные параметры. Цвет текста может быть либо основным цветом, либо выбранным в данный момент дополнительным цветом, либо пользовательским цветом.
10. Щелкните на холсте, где вы хотите разместить текст, и введите нужные слова.

На следующем скриншоте изображена панель из моего комикса "Go! Go! Metro Lines!" с добавленным текстом диалога:



Рисунок 7.1 - Скриншот панели комикса с текстом

Текст на предыдущем скриншоте выровнен по центру и имеет размер 9,0 пунктов. В зависимости от используемого вами шрифта, а также вашего стиля письма и рисунка вам может подойти больший или меньший размер. Не забывайте об удобстве чтения, ведь вы же не хотите, чтобы ваши слова были настолько мелкими, что их невозможно было разобрать! Если вы размещаете свой комикс в интернете, а также распечатываете его, проверьте, читается ли текст в обоих форматах. Иногда текст, хорошо читаемый в печати, может стать нечитаемым в интернете.

Совет

После того как текст набран, вы можете изменить его размер на лету, используя поля управления вокруг текста. На предыдущем скриншоте это круглые и прямоугольные маркеры, расположенные вокруг рамки с текстом. Если щелкнуть и перетащить одну из них, то текст внутри станет больше или меньше.

Это основные элементы управления для создания слов в Clip Studio Paint. В следующем разделе мы более подробно рассмотрим настройки текста, чтобы внести более тонкие изменения в такие параметры, как межстрочный интервал и интервал между символами.

Изучение расширенных настроек текста

В некоторых случаях вам может потребоваться настроить части используемого шрифта. Будь то расстояние между отдельными символами или расстояние между строками текста, Clip Studio Paint предоставляет вам возможности для точной настройки шрифтов до совершенства. Давайте рассмотрим эти настройки. Чтобы получить доступ к настройкам, откройте панель **Sub Tool Detail** из панели свойств инструмента в пользовательском интерфейсе.

Настройки шрифта

Левая сторона панели **Sub Tool Detail** содержит категории опций. В этом разделе мы рассмотрим первую категорию, категорию **Font** (Шрифт). Эта категория содержит опции для шрифта и размера символов, интервалов между словами и символами, а также стиля шрифта.

На следующем скриншоте показана категория опций шрифта:

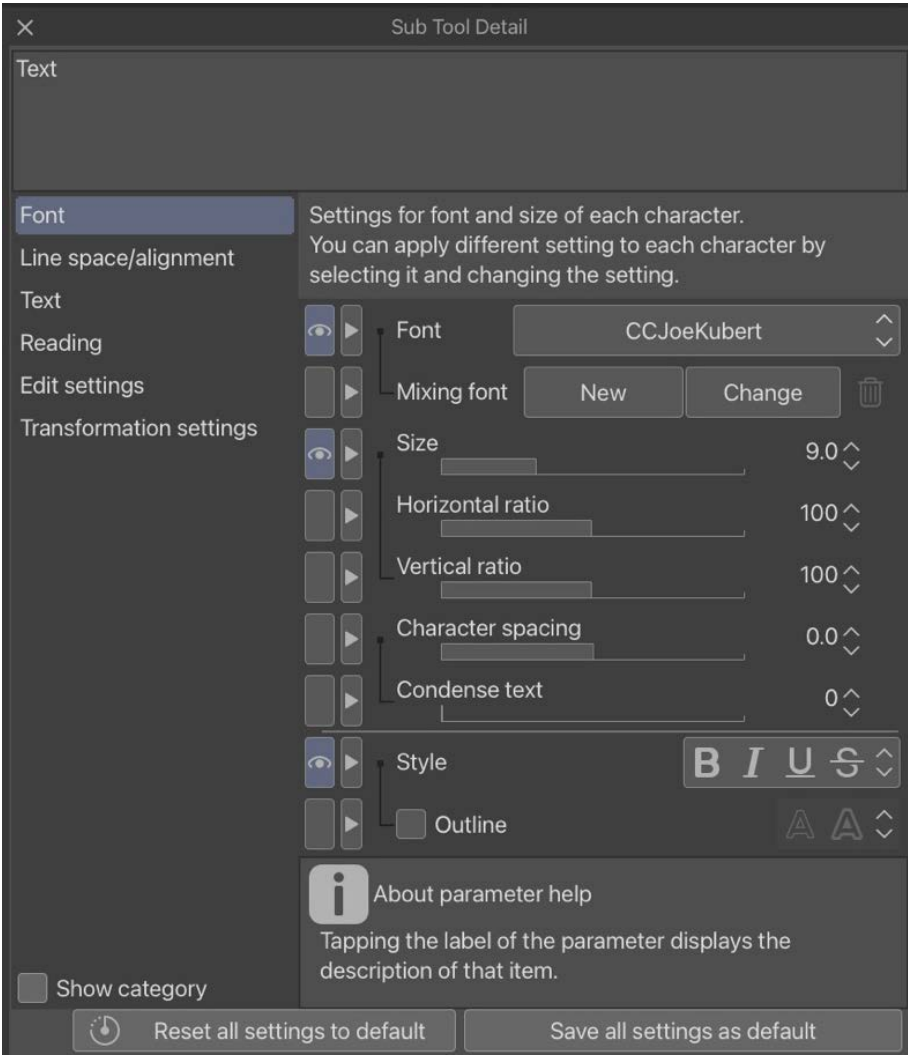


Рисунок 7.2 - Скриншот опций шрифта в панели Sub Tool Detail инструмента Text

В следующем перечне описывается каждый из представленных выше параметров:

- **Font** (Шрифт): В этом раскрывающемся меню отображается выбранный в данный момент шрифт. В этот список попадают шрифты, установленные в операционной системе компьютера.
- **Mixing font** (Смешивание шрифтов): Эта опция используется в основном при смешивании японских и китайских иероглифов с английскими, поэтому в этой книге мы не будем ее рассматривать.
- **Size** (Размер): Установите размер шрифта.
- **Horizontal ratio** (Горизонтальное соотношение): Этот параметр задает горизонтальный разброс букв, делая их более широкими или тонкими.
- **Vertical ratio** (Вертикальное соотношение): С помощью этого параметра можно регулировать вертикальное соотношение шрифта, делая буквы более высокими или короткими.
- **Character spacing** (Расстояние между символами): Регулирует расстояние между буквами шрифта.
- **Condense text** (Сжатие текста): Определяет соотношение пробелов по обе стороны от каждого символа.
- **Style** (Стиль): Этот параметр позволяет установить для шрифта стили полужирного, курсивного, подчеркивания или зачеркивания.
- **Outline** (Контур): Превращает шрифт в шрифт только с контурной обводкой, где буквы не залиты сплошным цветом.

Настройки межстрочного интервала/Выравнивание

Вторая категория опций в панели Sub Tool Detail - Line space/alignment (Межстрочный нтервал/Выравнивание), которая позволяет управлять редактированием линий. Эта категория опций показана на следующем скриншоте:

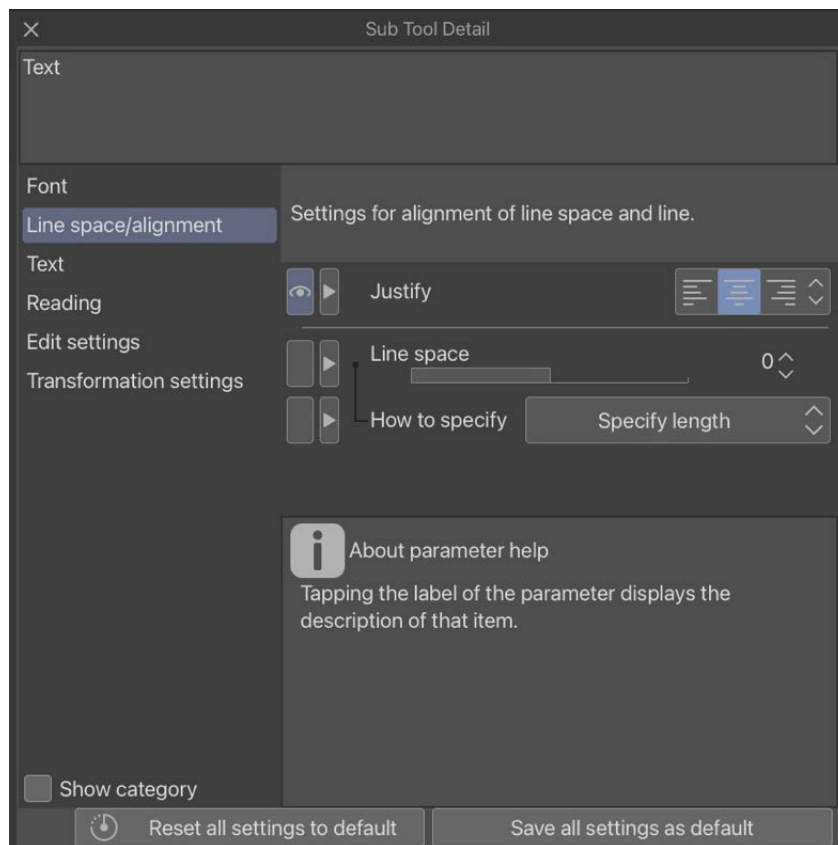


Рисунок 7.3 - Скриншот опций межстрочного интервала в панели Sub Tool Detail инструмента Text

Эти настройки описаны в следующем перечне:

- **Justify** (Выравнивание): Установите выравнивание строк текста по левому краю, центру или правому краю.
- **Line space** (Межстрочный интервал): Настройка расстояния между строками текста.
- **How to specify** (Как указать): Это раскрывающееся меню управляет способом задания параметра **Line space** (Межстрочный интервал). Можно установить значение **Specify length** (Указать значение ширины) или **By percentage** (В процентах).

Теперь вы знаете, как редактировать строки. Далее мы рассмотрим более подробные настройки внешнего вида текста.

Настройки категории Text

В этом разделе мы рассмотрим категорию Text, которая предоставляет нам контроль над более подробными настройками, такими как направление текста и цвет фона. На следующем скриншоте показана категория Text панели Sub Tool Detail:

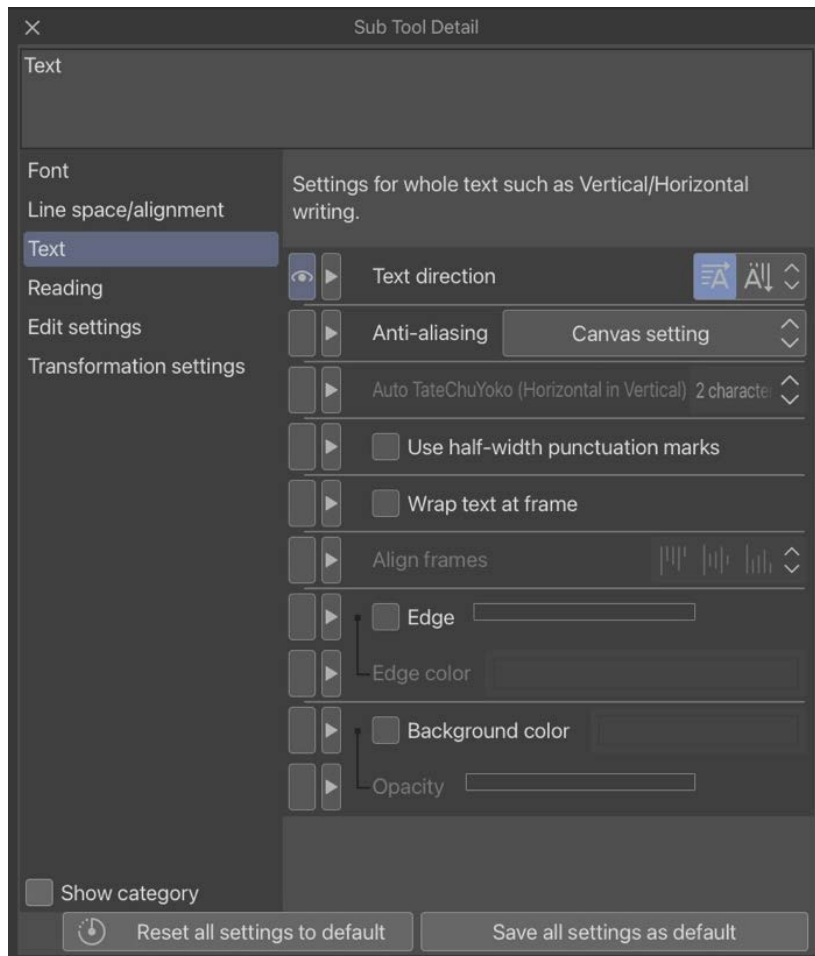


Рисунок 7.4 - Скриншот категории Text в панели Sub Tool Detail инструмента Text

Каждая из настроек текста описана в следующем перечне:

- **Text direction** (Направление текста): Устанавливает горизонтальное или вертикальное направление текста.
- **Anti-aliasing** (Сглаживание): Устанавливает сглаживание, используемое для текста. Возможны следующие варианты: **Canvas setting** (Настройка холста), **On** (Вкл.) и **Off** (Выкл.).
- **Use half-width punctuation marks** (Использовать знаки препинания половинной ширины): при установке этого флажка знаки препинания будут иметь ширину, вдвое меньшую обычного размера, что эффективно только для языков, использующих двухбайтовые символы, например японского.
- **Wrap text at frame** (Обернуть текст в рамку): При установке этого флажка текст будет автоматически менять переносы строк, когда он дойдет до конца текущей строки. Если флажок установлен до начала ввода текста, Clip Studio Paint автоматически создаст вокруг текста небольшую ограничительную рамку, которая будет служить текстовым полем. Если установить этот флажок после начала ввода текста, программа будет использовать длину текущей строки текста для определения размера текстового поля. Элемент управления обрабатывает текст, расположенный по краям **ограничительного поля, который не будет отображаться, пока активирована опция Wrap text at frame.**
- **Align frames** (Выровнять рамки): При использовании опции **Wrap text at frame** эта опция также становится активной. Она позволяет выровнять строки текста в текстовом поле по верхней, центральной или нижней части области ввода текста.
- **Edge** (Край): добавляет контур вокруг выделенного текста. Толщину контура можно регулировать с помощью ползунка, который активируется после нажатия на флажок.
- **Edge color** (Цвет края): позволяет выбрать цвет контура края. Для выбора цвета нажмите на прямоугольник справа от названия параметра.
- **Background color** (Цвет фона): задает цвет фона вокруг текста.
- **Opacity** (Непрозрачность): Регулирует непрозрачность фоновой окраски.

Теперь мы перейдем к следующим настройкам, которые сделаны специально для японских комиксов. Так что смело пропускайте их, если вы не используете японский текст.

Настройки категории Reading (Чтение)

Эти настройки применимы только для пользователей японского языка.

Настройки чтения управляют отображением текста для чтения, который обычно сопровождается японскими символами кандзи, чтобы подсказать читателю, как фонетически прочесть некоторые символы кандзи.

На следующем скриншоте показана категория **Reading** (Чтение) в настройках **Text** (Текст):

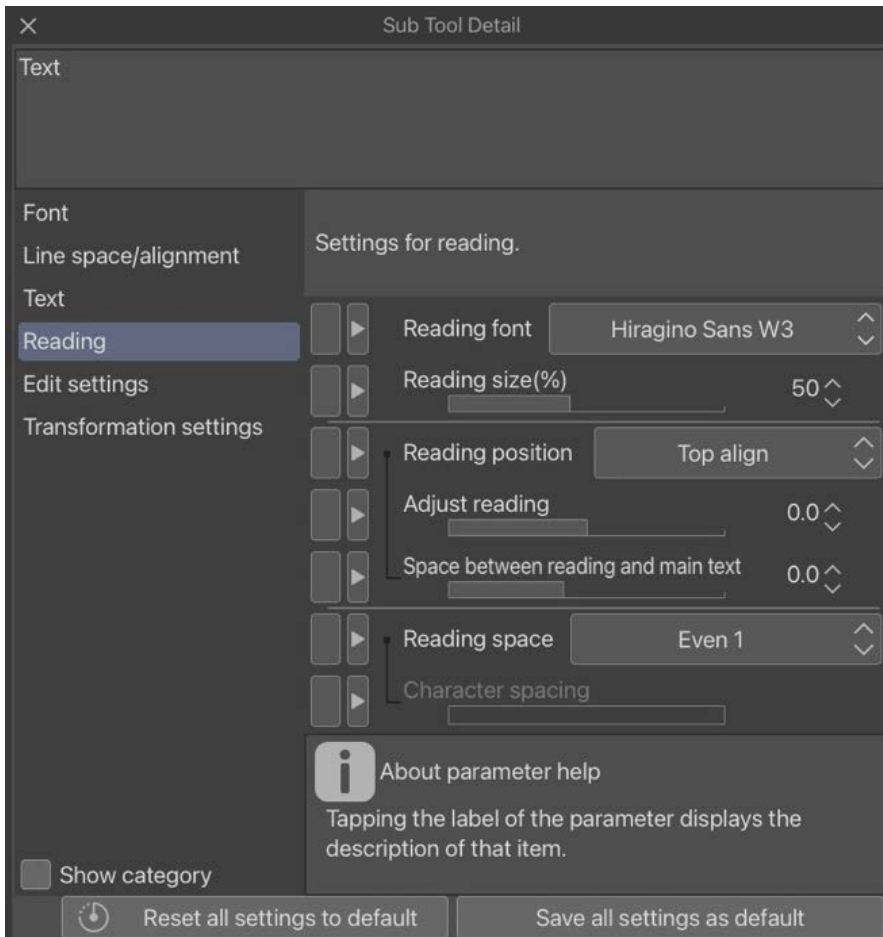


Рисунок 7.5 - Скриншот опций чтения в панели Sub Tool Detail инструмента Text

Эти настройки используются в основном для комиксов на японском языке, чтобы можно было добавить текст для чтения к символам в японских диалоговых пузырях. Выбрав строку японских символов, а затем воспользовавшись настройками **Reading**, пользователь может установить шрифт для автоматического отображения символов для чтения рядом с выделенным текстом.

В следующем разделе мы рассмотрим настройки редактирования, которые определяют цвет текста и то, на какой слой добавлять текст.

Edit settings (Редактирование настроек)

В этом разделе мы рассмотрим настройки цвета текста и того, на какой слой добавлять текст. На следующем скриншоте показана категория **Edit settings** (Редактирование настроек) опции **Text** (Текст):

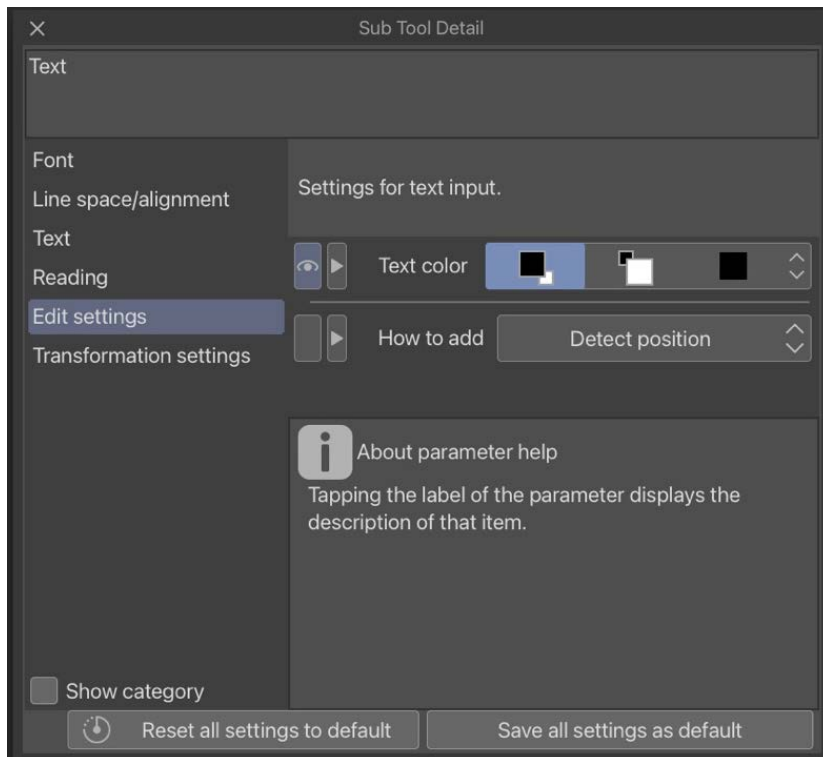


Рисунок 7.6 - Скриншот опций настроек редактирования в панели Sub Tool Detail инструмента Text
Ниже приведен перечень этих опций:*

- **Text color** (Цвет текста): управляет цветом текста, устанавливая его в качестве основного, дополнительного или пользовательского. Пользовательский цвет можно выбрать, нажав на значок пользовательского цвета, а затем выбрав цвет с помощью цветовой панели.
- **How to add** (Как добавить): В этом раскрывающемся меню можно выбрать способ вставки текста в Clip Studio Paint: добавлять в текущий слой (Add to selected text) или всегда создавать новый слой (Create layer always).

Теперь, когда мы ознакомились с различными опциями, доступными для редактирования и тонкой настройки текста, давайте создадим пользовательский пресет текстового инструмента, чтобы сохранить эти настройки для конкретного проекта комикса.

* Примечание переводчика: автор не упомянула еще одну опцию - **Detect position** (Определять положение), установленную по умолчанию. Не понятно чем она отличается от опции **Create layer always**, обе эти опции работают одинаково: если вы щелкните курсором внутри существующего текстового блока, то сможете набирать текст внутри него, если щелкнуть на холсте вне текстового блока, то создаётся новый текстовый блок на новом слое.

Совет

Часто ли вы открываете окно **Sub Tool Detail**, чтобы добраться до той или иной настройки? Настройки **Sub Tool Detail** для любого инструмента можно добавить в панель свойств инструмента в интерфейсе, нажав на прямоугольник слева от названия настройки. Настройки со значком глаза рядом с ними будут отображаться в панели свойств инструмента, что делает их легкодоступными!

Ух ты, это было довольно много для восприятия - множество настроек текста, таких как выравнивание, межстрочный интервал и цвет текста! Но они позволяют вам контролировать, как текст отображается в вашем комиксе; вы также можете менять их в зависимости от сцен, тонов и настроения вашего комикса. А как насчет того, чтобы иметь фиксированную настройку, созданную вами, и использовать ее на протяжении всего комикса, не настраивая каждый раз заново?! Давайте сделаем это возможным, прочитав следующий раздел.

Создание пользовательских текстовых инструментов

В некоторых проектах вам может понадобиться использовать один и тот же набор настроек текста много раз. Создание комиксов - это лишь один из примеров того, когда вам может понадобиться текстовый инструмент, сохраняющий шрифт, размер шрифта, выравнивание и другие настройки, чтобы вам не приходилось устанавливать их снова и снова!

Создать пользовательский текстовый инструмент очень просто. Для этого выполните следующие действия:

1. Выберите подинструмент **Text**.
2. В правом нижнем углу панели **Sub Tool** нажмите на значок **Create copy of currently selected sub tool** (Создать копию выбранного инструмента).
3. Появится окно **Duplicate** (Дубликат). Оно показано на следующем скриншоте:

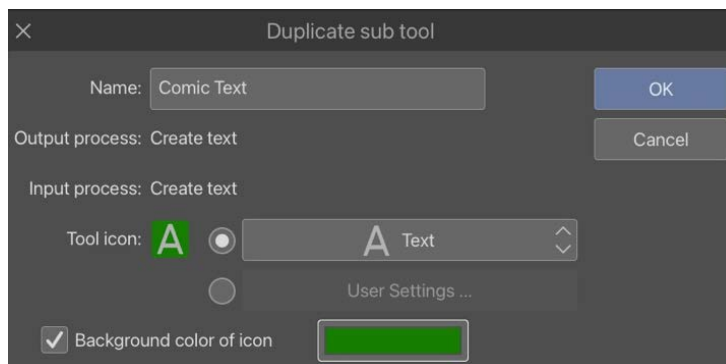


Рисунок 7.7 - Скриншот инструмента Duplicate

4. Введите имя нового текстового инструмента в поле ввода имени (**Name**).
5. При желании выберите значок инструмента.
6. Установите флажок **Background color of icon** (Цвет фона значка) и выберите цвет, который будет отображаться вокруг значка при выборе этого подинструмента.
7. Нажмите кнопку **ОК**, чтобы создать новый подинструмент.
8. С помощью настроек текста и дополнительных настроек внесите изменения в новый текстовый инструмент, чтобы задать шрифт, размер шрифта и другие параметры для придания тексту желаемого вида.

Теперь, когда вам понадобится текст с такими настройками, вы можете выбрать пользовательскую предустановку текстового инструмента и сразу приступить к набору текста!

Создание и редактирование речевых баллонов

Поскольку Clip Studio Paint предназначена в первую очередь для создания комиксов, в программу включены инструменты для создания речевых баллонов. Всего за несколько кликов мы можем создать речевые баллоны и хвосты, которые можно редактировать как векторные объекты.

Выполните следующие действия, чтобы создать речевой баллон и хвост:

1. Добавьте на холст текст, используя указания, которые мы давали в первом разделе этой главы.
2. Инструменты **Balloon** (Баллон) относятся к той же категории инструментов, что и инструмент **Text** (Текст). Они показаны на следующем скриншоте:

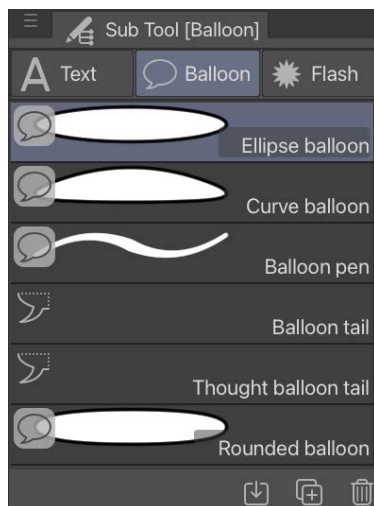


Рисунок 7.8 - Скриншот инструмента Balloon

3. Выберите нужный инструмент для работы с баллонами. В этом наборе инструкций мы будем использовать инструмент **Ellipse balloon**.
4. Выбрав текстовый слой, щелкните инструментом **Ellipse balloon** и перетащите его, чтобы сделать окружность вокруг текста. Не беспокойтесь о том, чтобы сделать его идеальным - мыотрегулируем положение на следующем этапе.
5. С помощью инструмента **Operation | Object** щелкните на созданном ранее баллоне. Если щелкнуть этим инструментом непосредственно на баллоне, то появятся отдельные контрольные точки, и ими можно будет манипулировать, как векторными точками. Если вы хотите узнать больше, обратитесь к *главе 10 "Векторные слои и панель Material"*. Используйте маркеры вокруг внешней границы ограничительного поля, чтобы изменить размер баллона, как показано на следующем скриншоте:

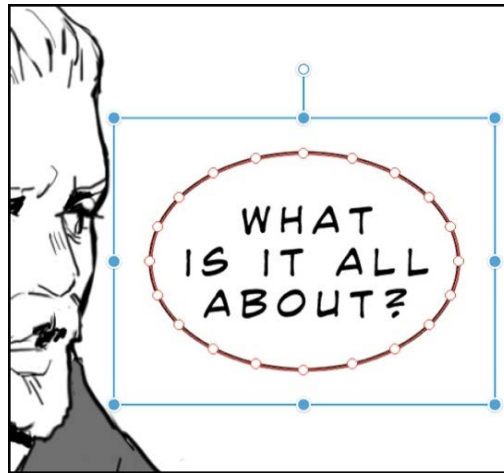


Рисунок 7.9 - Скриншот примера Ellipse balloon

6. Чтобы изменить положение текста внутри баллона, с помощью инструмента **Object** щелкните по тексту, чтобы открыть ограничивающую рамку текста. Щелчок и перетаскивание текста внутри рамки изменит его положение, а внешние маркеры можно использовать для изменения размера текста.
7. Чтобы создать хвост баллона, выберите подинструмент **Balloon tail** (Хвост баллона).
8. В панели свойств инструмента выберите нужный вариант в раскрывающемся меню **How to bend** (Как согнуть). В этом примере мы будем использовать вариант **Spline** (Сплайн).

9. Щелкните внутри речевого баллона, чтобы создать хвост. При использовании опции **Spline** щелкните второй раз в точке, где хвост шара должен изогнуться. Продолжайте щелкать по точкам кривой, пока не будет достигнута желаемая длина хвоста, а затем дважды щелкните, чтобы закончить хвост. Идеальный хвост можно увидеть на следующем скриншоте:

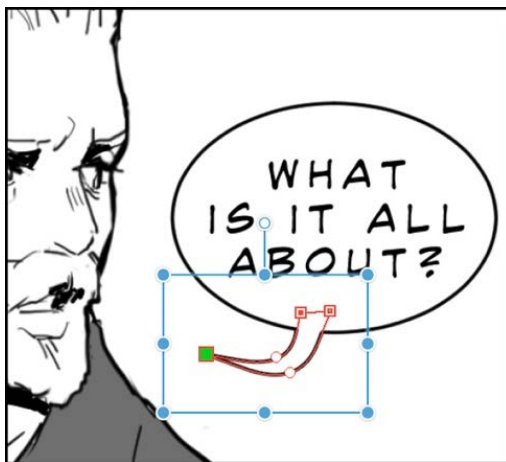


Рисунок 7.10- Скриншот баллона с хвостом

Инструмент **Object** (Объект) можно использовать для изменения внешнего вида хвоста баллона, а также самого баллона. В предыдущих инструкциях показано, как сделать простой баллон и хвост. Давайте потратим несколько минут на то, чтобы рассмотреть параметры свойств инструмента **Ellipse balloon**, прежде чем обсуждать другие инструменты для работы с баллонами.

Инструмент Ellipse balloon

На следующем скриншоте показана панель свойств инструмента **Ellipse balloon**, который является наиболее универсальным и простым для создания баллонов. В Clip Studio Paint вы можете выбирать, как будут выглядеть речевые баллоны, например, их цвет, форму и то, к какому слою их добавлять. Давайте рассмотрим, как изменить внешний вид баллона на нужный вам:

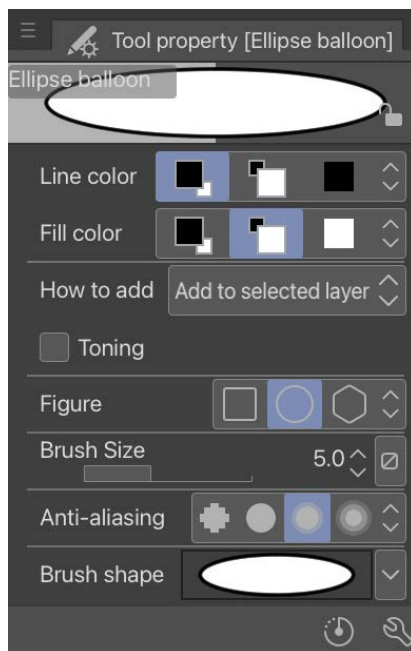


Рисунок 7.11 - Скриншот панели свойств инструмента Ellipse balloon

В следующем перечне описаны все опции, отображаемые в окне свойств инструмента:

- **Line color** (Цвет линии): цвет контура по краю баллона.
- **Fill color** (Цвет заливки): задает цвет внутренней части речевого баллона.
- **How to add** (Как добавить): Указывает, как баллон будет добавлен к изображению. Доступны следующие варианты: **Create new layer** (Создать новый слой) и **Add to selected layer** (Добавить в выбранный слой).
- **Toning** (Тонирование): Создает баллон с использованием эффекта точечного тонирования.
- **Figure** (Фигура): Задает форму баллона. Можно создать прямоугольник, эллипс или многоугольник.
- **Brush size** (Размер кисти): Регулирует толщину контура.
- **Anti-aliasing** (Сглаживание): Устанавливает уровень сглаживания для контура созданного баллона.
- **Brush shape** (Форма кисти): Этот выпадающий список позволяет применить к контуру баллона различные эффекты. Помимо таких настроек, как карандаш, аэрограф и спрей, к контуру можно применить такие акварельные эффекты, как волнистые, сердечные, пунктирные и точечные линии.

Разве не легко и просто создать свой собственный баллон? В следующем разделе мы рассмотрим, как редактировать хвосты баллонов, что еще проще!

Инструмент Balloon tail tool (Хвост баллона)

В комиксе, особенно когда в одной панели находится несколько персонажей, нам нужно указать, какой персонаж произносит речь, чтобы избежать путаницы. Поэтому для каждого речевого баллона необходимо иметь точно указующий хвост. Давайте рассмотрим, какие существуют варианты хвоста баллона.

На следующем скриншоте показаны параметры инструмента **Balloon tail**:

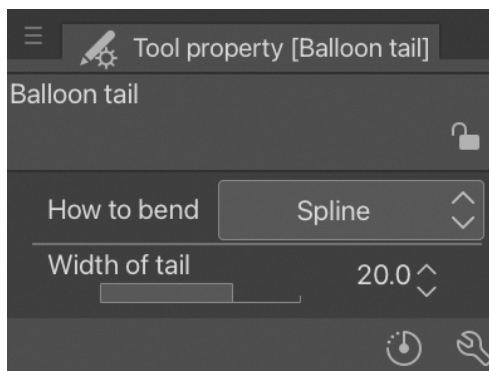


Рисунок 7.12 - Скриншот панели свойств инструмента Balloon tail

В следующем перечне описаны все опции инструмента Balloon tail:

- **How to bend** (Как согнуть): Устанавливает тип создаваемого хвоста. Это **Straight line** ([Прямая линия]), **Polyline** (Полилиния) и **Spline** (Сплайн).
- **Width of tail** (Ширина хвоста): Устанавливает ширину хвоста в начальной точке.

Отлично, теперь вы знаете, как задать параметры хвоста баллона! Давайте перейдем к баллонам разной формы, которые пригодятся в случае, если вам нужно нечто большее, чем баллоны в форме эллипса.

Инструмент Curve balloon (Криволинейный баллон)

Инструмент Curve balloon - это еще один способ создания речевых баллонов с большей свободой выбора их формы. На следующем скриншоте показаны опции этого инструмента:

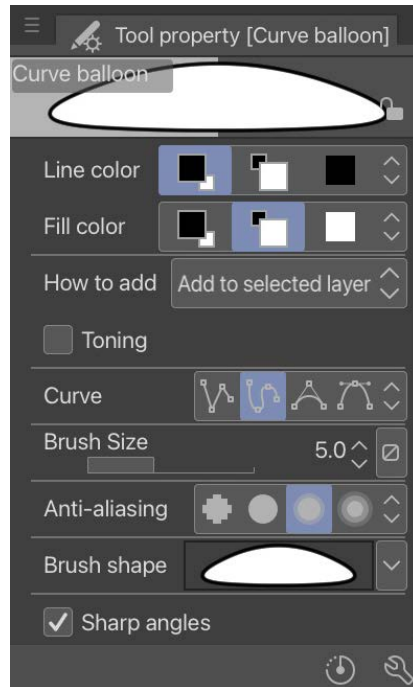


Рисунок 7.13 - Скриншот панели свойств инструмента Curve balloon

Многие из этих параметров совпадают с параметрами инструмента Ellipse balloon. В следующем перечне описаны параметры, характерные только для этого инструмента:

- **Curve** (Кривая): Управляет созданием кривых баллона. Подробное описание каждой из опций кривых см. в разделе «Линейка кривых» главы 13 «Все о линейках».
- **Sharp angles** (Острые углы): Очертания углов заменяются с округлых на заострённые.

Таким образом, баллон не обязательно должен быть все время округлым! Давайте рассмотрим еще больше различных форм баллонов в следующем разделе.

Инструмент Balloon pen

Инструмент **Balloon pen** позволяет создавать речевые баллоны, рисуя их от руки. На следующем скриншоте показаны параметры свойств этого инструмента:

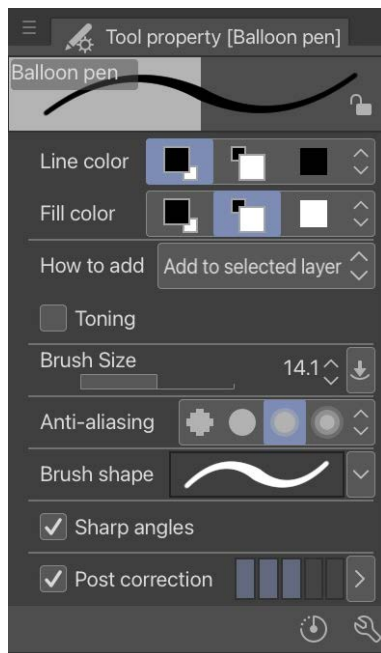


Рисунок 7.14 - Скриншот панели свойств инструмента Balloon pen

Ниже приводится описание единственной опции этого инструмента, которая не была описана в разделе "*Инструмент Ellipse balloon*"; остальные опции см. в разделе "*Инструмент Ellipse balloon*":

- **Post correction** (Посткоррекция): Если эта опция отмечена, программа будет сглаживать линии после их рисования. Величина коррекции зависит от значения, выбранного в строке справа от названия опции.

Теперь вы владеете навыками работы с речевыми баллонами; используя изученные опции, вы можете добавлять баллоны, менять их форму и цвет, редактировать хвосты и даже рисовать баллоны произвольной формы!

Как насчет наличия более одного диалога на одной панели? Вы также можете соединить их, если они принадлежат одному и тому же персонажу! Разве это не великолепно?!

О том, как это сделать, мы расскажем в следующем разделе!

Реализация связанных речевых баллонов

В этом разделе мы узнаем, как реализовать соединенные речевые баллоны.

Соединенные речевые баллоны используются, когда диалог отображается в нескольких речевых баллонах, соединенных между собой хвостами, как показано на следующем скриншоте:



Рисунок 7.15 Скриншот соединенных баллонов

Этот стиль речевых баллонов легко реализовать в Clip Studio Paint, но он требует некоторой предусмотрительности. Настройка связанных речевых баллонов происходит на этапе создания речевых баллонов с помощью текстового инструмента. Выполните следующие шаги, чтобы создать связанные речевые баллоны:

1. Введите текст для первого речевого баллона с помощью инструмента Text. Чтобы зафиксировать текст, нажмите на значок в виде круга с галочкой под введенным текстом. Этот значок показан на следующем скриншоте:

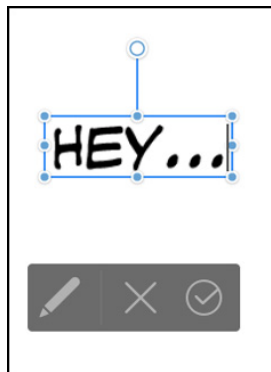


Рисунок 7.16 – Скриншот панели команд набора текста

2. Выбрав инструмент Text, подведите курсор к рамке, окружающей первый введенный текст. Рядом с курсором появится значок +, когда вы окажетесь в нужном месте, чтобы сделать соединительное текстовое поле. Щелкните и введите текст для второго баллона.
3. После ввода второй области текста нажмите на значок круга с галочкой. Вокруг всех соединенных областей текста появится рамка, как показано на следующем скриншоте:

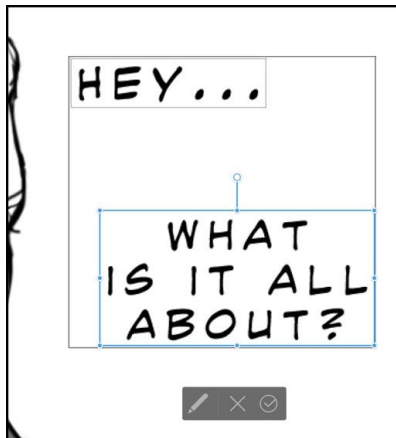


Рисунок 7.17 - Скриншот двух разных текстов на одном слое

4. Создайте речевой баллон вокруг каждого участка текста, используя инструкции в разделе *"Создание и редактирование речевых баллонов"* этой главы.
5. Выберите инструмент **Balloon tail** (Хвост баллона) и перетащите хвост от первого баллона ко второму, как показано на следующем скриншоте:

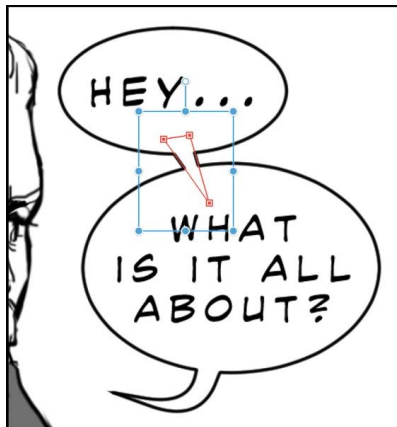


Рисунок 7.18 - Скриншот хвоста, соединяющего речевые шары

6. Как только хвост будет создан, он автоматически соединит два баллона, как показано на следующем скриншоте:



Рисунок 7.19 - Скриншот соединенных речевых баллонов

Ого, два диалоговых блока связаны! Читатели комиксов прекрасно поймут, что оба баллона исходят от одного и того же персонажа!

Теперь вы узнали, как работать с несколькими баллонами на одной панели, и теперь не будете паниковать при появлении нескольких диалоговых блоков. Вы можете просто набрать следующий текст диалога, нажав значок + под первым диалогом, создать баллоны, а затем соединить их хвостами.

В следующем разделе мы узнаем, как использовать готовые специальные баллоны. Возможно, вы найдете тот, который действительно подходит для вашего комикса или манги.

Использование материалов с речевыми баллонами

В дополнение к инструментам для создания речевых баллонов в вашем распоряжении, Clip Studio Paint также имеет библиотеку материалов для создания речевых баллонов для специальных диалогов, эмоциональных моментов и почти всего, что вы можете себе представить.

Более подробно мы рассмотрим материалы в главе 10 "Векторные слои и панель Material", а сейчас давайте рассмотрим конкретные речевые баллоны в панели материалов. Этот раздел панели материалов показан на следующем скриншоте:

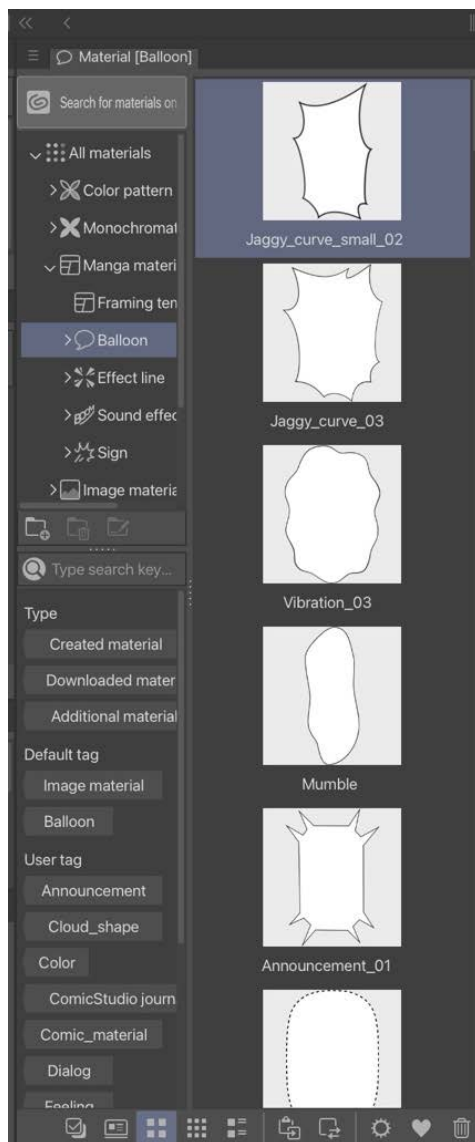


Рисунок 7.20 - Скриншот материалов речевых баллонов

Материалы с баллонами находятся в категории библиотеки **Manga materials**. Существует три подкатегории баллонов, как подробно описано в следующем списке:

- **Dialog** (Диалог): Диалоговые баллоны включают баллоны для криков, бормотания, объявлений, шепота, облаков мыслей и многого другого.
- **Feeling** (Чувства): Баллоны для чувств более специализированные, с цветными рамками цветов, звезд и т.д.
- **Narration** (Повествование): Категория Narration содержит различные прямоугольные баллоны, идеально подходящие для повествования в комиксах.

Обратите внимание, что некоторые из этих материалов перед использованием может потребоваться загрузить из ресурса Clip Studio Assets. Дополнительные сведения см. в *главе 18 "Знакомство с Clip Studio Assets и анимацией"*.

Чтобы использовать материал речевого баллона, выберите его, чтобы выделить, а затем нажмите на значок **Paste selected material to canvas** (Вставить выбранный материал на холст) в нижней части панели **Material***. Иконка выглядит так, как показано на следующем скриншоте:



Рисунок 7.21 - Скриншот значка Paste selected material to canvas

Материалы в виде речевых баллонов не будут автоматически прикрепляться к тексту, присутствующему на изображении, поэтому может потребоваться изменить расположение и размер материала, чтобы он соответствовал тексту.

Резюме

В этой главе мы узнали, как использовать инструмент Text и его параметры для редактирования и тонкой настройки текста. Мы узнали, как создать пользовательский инструмент Text, чтобы сохранить настройки текста для наших проектов комиксов. Затем мы узнали, как создавать речевые баллоны с хвостами, как соединять речевые баллоны и о материалах речевых баллонов.

Этими навыками нужно обладать не только для того, чтобы быстрее и точнее писать и рисовать речевые баллоны, но и для того, чтобы у вас могли создать свой собственный уникальный вид диалогов. Текст в комиксах и манге - это полноценная часть вашего творения, и он так же важен, как и рисунок, чтобы рассказать историю.

В следующей главе мы узнаем о некоторых методах рисования, а также рассмотрим множество доступных инструментов для рисования.

* Примечание переводчика: можно просто перетянуть мышкой на холст, что будет быстрее :)

8

Начало работы с инструментами для рисования

На заре создания комиксов карандашные линии были слишком светлыми, чтобы их могли уловить камеры, используемые для воспроизведения комиксов. Поэтому художники использовали кисть или перо и черную тушь, чтобы перерисовать карандашные линии и сделать их достаточно темными, чтобы камеры могли их заметить. Рисование чернилами стало искусством само по себе. В Clip Studio Paint есть одни из лучших инструментов для рисования в мире цифрового искусства, которые поставляются вместе с программой при ее покупке. Кроме того, существует множество сторонних инструментов, доступных как бесплатно, так и для приобретения, которые предоставляют специальные функции для рисования, которые придают нарисованным линиям различный внешний вид.

В первом разделе мы начнем с пошагового процесса рисования, так что не волнуйтесь, если вы мало что знаете о цифровом рисовании! Вы также увидите многие из инструментов рисования, которые предлагает Clip Studio Paint, а затем узнаете, как их настраивать, в одном из следующих разделов этой главы. Мы также узнаем, как использовать инструменты для рисования на векторных слоях. Наконец, в конце главы мы узнаем, как изменить слой с карандашом, чтобы придать ему законченный вид. В конце вы узнаете и о других способах рисования!

В этой главе мы поговорим о следующих темах:

- Принципы рисования
- Инструменты для рисования
- Рисование на векторных слоях
- Изменение слоя карандаша для имитации чернил.

Давайте начнем!

Принципы рисования

В мире нецифровых инструментов рисование чернилами - это процесс использования перьев или кистей и черной индийской туши поверх карандашных линий и подготовки рисунка к тонированию или раскрашиванию. Печатные станки на заре комиксов не могли печатать в градациях серого, поэтому для воспроизведения комиксов требовались темные черные линии.

В цифровом мире мы не ограничены только черной тушью для линий, и у нас есть множество инструментов, которые мы можем использовать для создания окончательных линий. Существует искусство нанесения чернил, о котором мы должны вкратце рассказать.

Нанесение чернил - это искусство создания грубого карандашного наброска и на его основе окончательного оформления линий, придания объема и передачи ощущения света и тени. Чтобы увидеть этот процесс в действии, давайте взглянем на рисунок от эскиза до финальных оттенков и посмотрим, как нарисованные линии подчеркивают настроение произведения.

На следующем скриншоте показаны персонажи в окончательном карандашном исполнении (обратите внимание, что завершенные карандашные линии окрашены в синий цвет с помощью настроек **Layer Color**, а для облегчения нанесения краски мы уменьшили значение **Opacity** (Непрозрачность) слоя с эскизом до 30%):



Рисунок 8.1 - Скриншот карандашного наброска

Как видите, мой эскиз на данном этапе довольно грубый. Но это не страшно, потому что я собираюсь доработать линии чернилами.

Когда вы наносите чернила на изображение, наиболее распространённым способом является использование инструмента **G-pen**, который пользуется популярностью благодаря более высокой чувствительности к нажатию и наклону пера при рисовании, а также пера **Mapping pen**, которое отлично подходит для рисования очень тонких линий и для проработки детализации.

Повышенная чувствительность к нажатию и наклону означает, что ширина линии меняется от тонкой до жирной в зависимости от того, насколько сильно вы надавливаете или наклоняете перо. Это можно увидеть на следующем скриншоте, где показаны настройки давления пера и соответствующий образец линии. Чтобы изменить давление пера (**Pen pressure**) и наклон (**Tilt**), нажмите кнопку справа от параметра **Brush Size**:

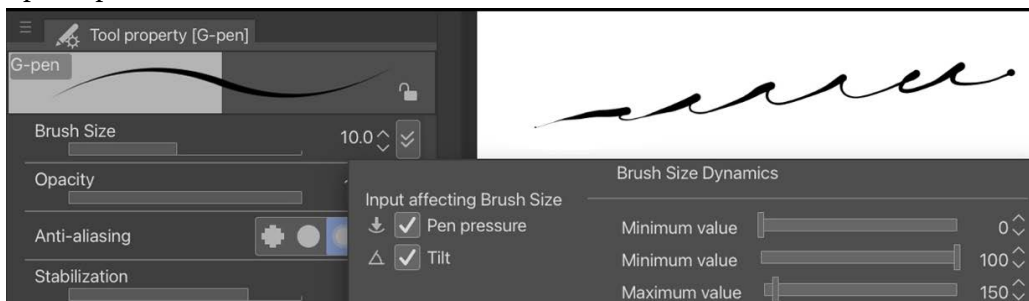


Рисунок 8.2 - Скриншот настроек повышенного давления пера и образца линии

На следующем скриншоте показаны неактивные настройки чувствительности к давлению и наклону, то есть ширина линии не меняется независимо от того, насколько сильно вы давите или наклоняете перо:

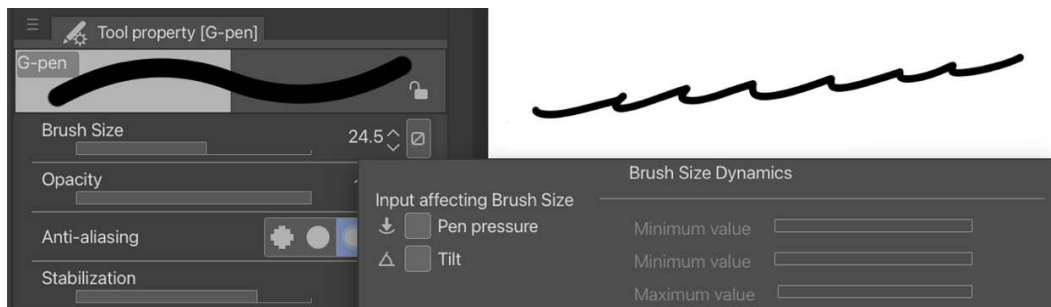


Рисунок 8.3 - Скриншот минимальных настроек давления пера и образца линии

Подробнее о настройках пера мы поговорим в разделе "Настройка параметров чувствительности к нажатию" далее в этой главе.

Рисование с большим контролем ширины линии придает изображению искусный и мягкий вид, особенно когда вы рисуете такие вещи, как человеческая кожа, волосы и пышные платья - их было бы идеально создавать с помощью более чувствительного к прикосновению и наклону **G-pen**!

Mapping pen обладает меньшей чувствительностью к нажатию и наклону, но я уверяю вас, что если использовать его в качестве миниатюрной кисти и обводить детали волос, глаз и одежды, вы получите идеальное и точное изображение.

На следующем скриншоте показан первый этап нанесения чернил с помощью G-pen и пера Mapping pen:

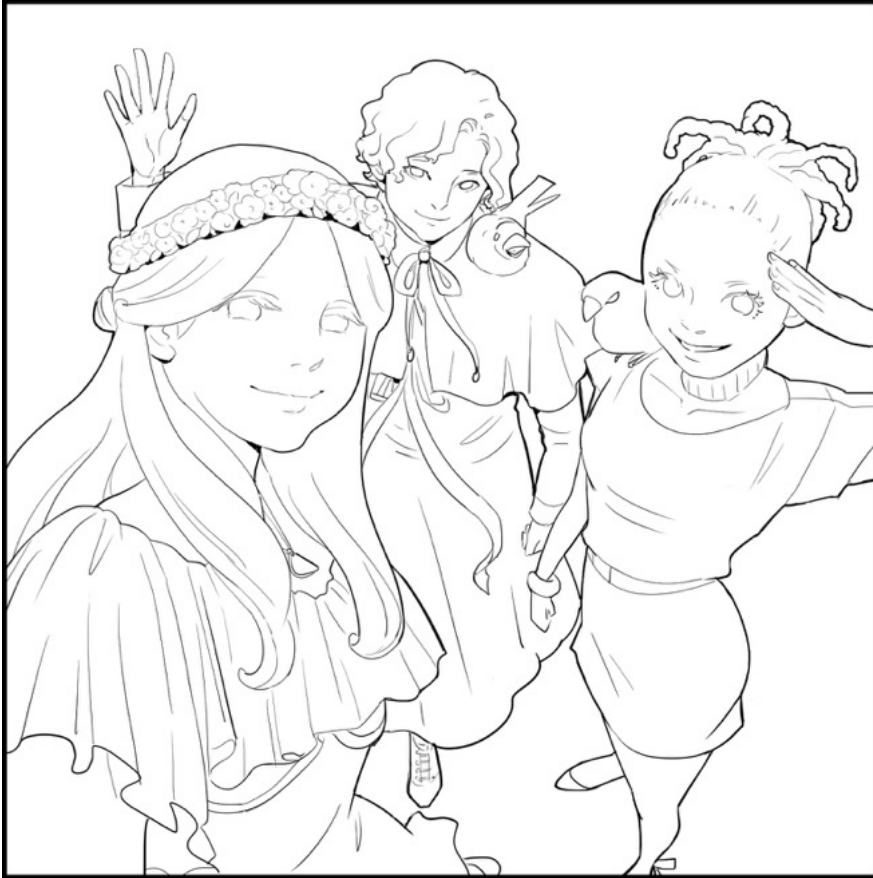


Рисунок 8.4 - Скриншот первого этапа рисования чернилами

Есть две вещи, которые вы можете заметить:

- Во-первых, это толщина линий: контуры персонажей рисуются более толстыми линиями с помощью G-pen, чтобы отделить персонажей от фона, а детали добавляются более тонкими линиями с помощью Mapping pen. Если бы все линии были одинаковой толщины, читателям манги было бы трудно найти, на чем сосредоточиться.
- Второй момент - в этом линейном рисунке уже есть тень. Посмотрите на лица персонажей и на цветочную корону - черная часть, залитая тушью, изображает тень. Это прием, позволяющий создать трехмерный эффект на простом черно-белом рисунке.

На следующем этапе мы можем добавить больше теней и темного цвета, как на следующем скриншоте:



Рисунок 8.5 – Второй этап рисования

Вот! У персонажа справа темные волосы, у среднего персонажа - темные, но блестящие, а у левого - светлые. Вы можете передать темные волосы, обрисовав участки любым инструментом типа **"Pen"**, заполнив их инструментом **Fill** (Заливка) и оставив небольшой участок нетронутым для создания эффекта блестящих волос.

Не только волосы, но и цвет глаз, если присмотреться, тоже изображен в другом оттенке. У персонажа слева цвет глаз светлее, поэтому глаза не залиты черным цветом, как у остальных. А что произойдет, если у нас будет еще и фон? Посмотрите следующий скриншот:

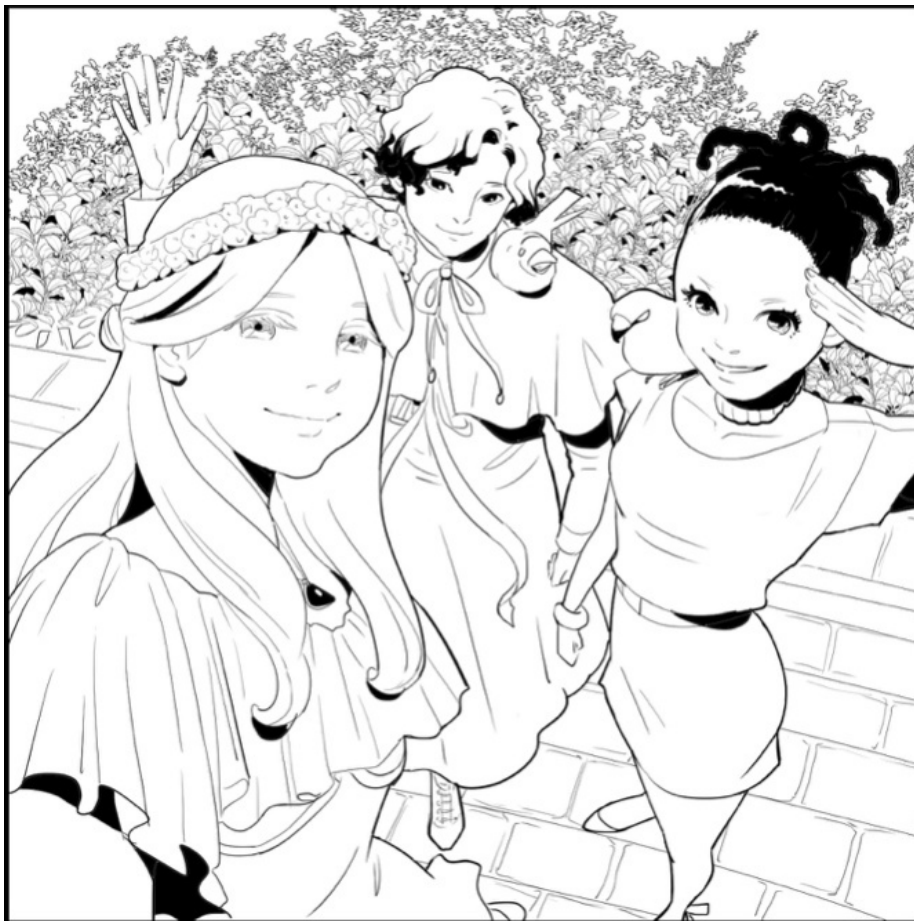


Рисунок 8.6 – Скриншот этапа прорисовки фона

Деревья, листья и плитка на земле добавлены в рисунок! Фоновое изображение было нарисовано с помощью **Mapping pen** более тонкими линиями по сравнению с контурами персонажей, потому что природа на заднем плане находится дальше от камеры и менее важна для этого изображения.

Но подождите минутку... это изображение визуально слишком насыщенное! Вам нужно пространство между персонажами или объектами и фоном.

Сначала добавим новый слой между слоем с персонажами и слоем с фоном. Затем с помощью инструментов кисти белым цветом нарисуем пространство вокруг фигур персонажей. Таким образом вы можете подчеркнуть, на чём зрителю следует сосредоточить внимание, как показано на следующем скриншоте:

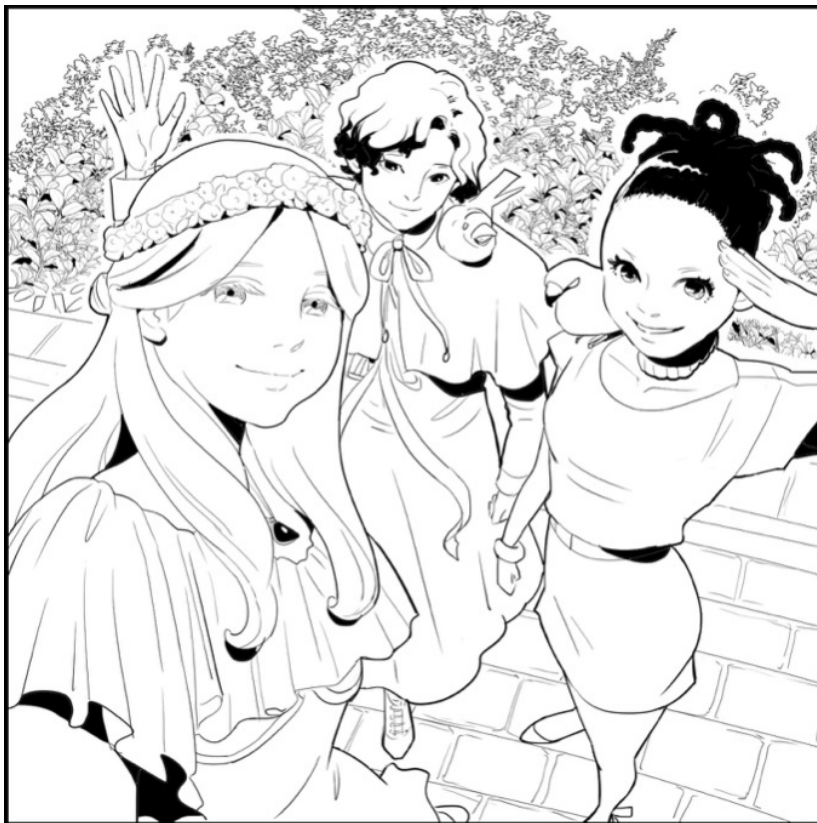


Рисунок 8.7 - Скриншот фона с дополнительным этапом рисования

Это всего лишь небольшое изменение, но оно имеет большое значение для того, чтобы направить взгляд зрителя на желаемые объекты на рисунке.

И последнее, что следует добавить, - это пятно черной тени под персонажами, чтобы они действительно выделялись, как на следующем скриншоте:

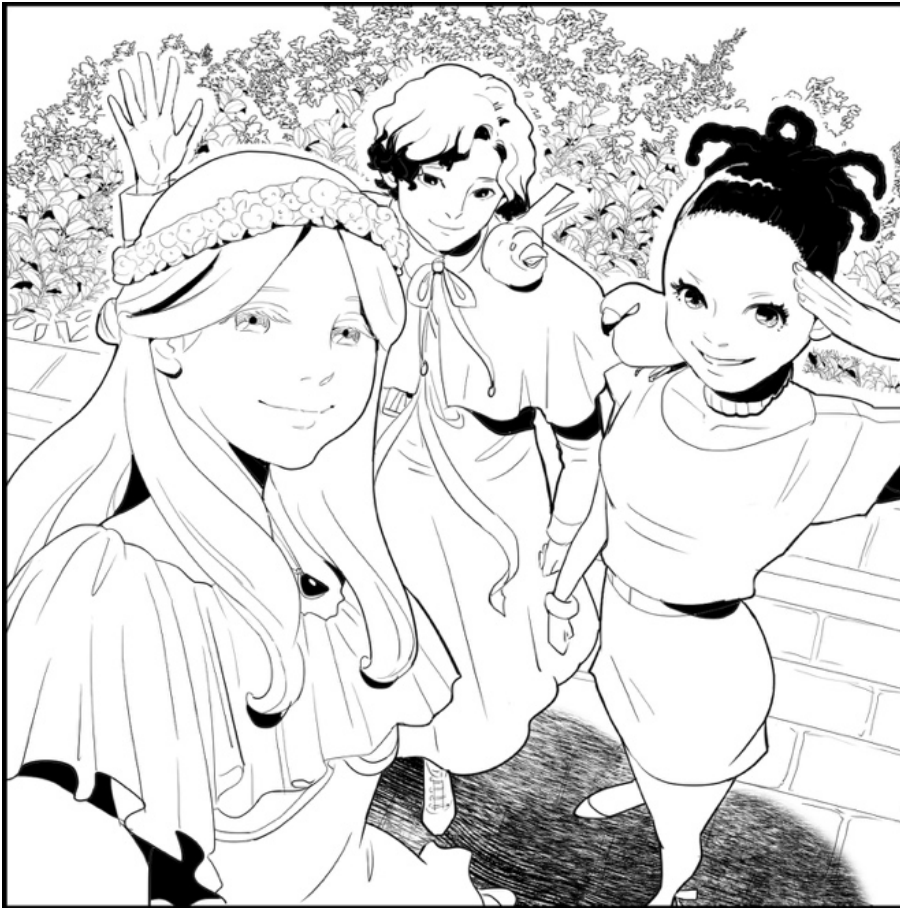


Рисунок 8.8 - Скриншот последнего этапа рисования

Добавив более темный оттенок внизу, мы теперь можем ясно видеть персонажей.

Конечно, существует множество способов рисования. Многие художники используют точечные черные цвета для обозначения глубоких теней. Растушевка, штриховка и перекрестная штриховка могут использоваться для добавления теней, деталей и текстуры. Существуют даже стили рисования, в которых не изменяется толщина линий, такой стиль называется *ligne claire*, или чёткая линия. Работа с тушью/чернилами индивидуальна, как и стиль каждого художника, и если вы новичок, вам может потребоваться время, чтобы выработать свой собственный стиль. Главное - продолжать практиковаться!

Теперь, когда мы знаем некоторые принципы рисования, как изменить цвет карандашного слоя, как использовать тонкие и толстые линии, как добавить тень и, наконец, как нарисовать фон, давайте изучим некоторые инструменты рисования в Clip Studio Paint.

Знакомство с инструментами рисования

В Clip Studio Paint есть множество инструментов для рисования, а благодаря настраиваемому механизму кистей мы можем изменять инструменты, чтобы они лучше соответствовали нашим потребностям. Для опытных художников есть инструменты, которые имитируют традиционные инструменты для рисования, такие как G-pen, Turnip pen, каллиграфическое перо (Calligraphy) и текстурное перо (Textured pen). Кроме того, существует множество маркеров, которые также можно использовать для рисования.

Все это хорошо для художника, использующего перья, но как насчет традиционного художника, переходящего в цифровой формат и использующего кисть? Инструмент G-pen по умолчанию вполне способен заменить настоящую кисть и тушь благодаря настройкам чувствительности к нажатию, о которых я говорила в предыдущем разделе.

Меня часто спрашивают, какими инструментами для нанесения краски я пользуюсь. Лично я использую несколько инструментов для рисования от сторонних дизайнеров, которые мне очень нравятся! Вы можете скачать готовые инструменты, созданные другими художниками Clip Studio Paint, некоторые из них стоят недорого. Вы можете прочитать *главу 18 "Знакомство с Clip Studio Assets и анимацией"*, чтобы узнать больше об этих готовых материалах и о том, как их загрузить.

Но если вы не хотите платить за инструмент, вы всегда можете самостоятельно настроить такой, который соответствует вашим потребностям и стилю! Для каждого художника свой инструмент, потому что все художники разные и хотят, чтобы их инструменты выглядели по-разному.

Совет

Не можете получить ровные линии? Рисуйте при большом приближении! Я обнаружила, что увеличение изображения с разрешением 300 dpi или больше до 250%, а затем рисование красками - лучший способ для меня. При увеличении изображения линии выглядят немного зыбкими, но при уменьшении масштаба они становятся ровными и четкими!

Давайте вкратце обсудим каждую из категорий инструментов, которые мы можем использовать для рисования в Clip Studio Paint.

Инструменты Marker (Маркер)

От перьев Micron до обычного Sharpie - большинство художников хоть раз в жизни использовали маркеры на бумаге для создания своих работ. В Clip Studio Paint маркеры имеют заданную ширину линии, то есть они не становятся толще или тоньше, независимо от того, насколько легко или сильно мы нажимаем на стилус.

Несмотря на то что эти инструменты дают нам линию, ширина которой не меняется, они все равно ценны в некоторых ситуациях. Например, фоны (особенно элементы фона, которые находятся далеко на расстоянии и поэтому имеют тонкие линии и меньшую детализацию), машины и другие неорганические объекты отлично смотрятся, когда линии имеют меньшую вариативность. Несмотря на то, что при нажме линия не становится толще и тоньше, мы всегда можем изменить размер наконечника маркера, чтобы добиться некоторой вариативности линий, делая их толще или тоньше вручную, а не с помощью нажима.

Инструменты-маркеры находятся в категории **Pen** (Перо) и представляют собой вкладку подинструментов в этой категории. Вот скриншот инструментов Marker в панели **Sub Tool**:

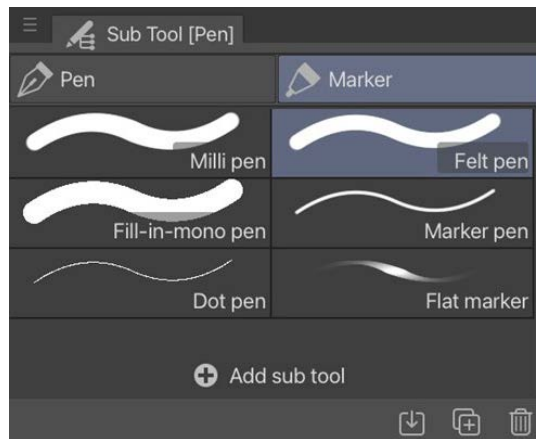


Рисунок 8.9 - Скриншот панели инструментов Marker в Sub Tool

Давайте рассмотрим еще несколько инструментов для рисования.

Инструменты Pen

Pen (Перо) - основной инструмент для рисования, как в цифровом, так и в обычном мире. Немного потренировавшись, мы сможем рисовать пером что угодно. Инструменты пера в Clip Studio Paint обладают чувствительностью к давлению, что позволяет нам делать толстые и тонкие линии в зависимости от силы нажатия стилусом.

Совет

Возникли проблемы с инструментами в Clip Studio Paint? Зайдите на сайт бренда вашего планшета и убедитесь, что у вас установлены самые актуальные драйверы для вашей модели. Некоторые из наиболее распространенных проблем с программным обеспечением связаны с устаревшими драйверами. Не забудьте также сделать резервную копию предыдущих драйверов - на случай, если в новых драйверах обнаружится ошибка!

Для традиционных художников, переходящих на цифровую графику и рисующих кистью или пером, инструменты пера в Clip Studio Paint будут наиболее привычными, особенно если у вас есть планшетный стилус со сменным пером. Планшеты марки Wacom обычно имеют различные насадки, которые можно установить на стилус, чтобы придать ему различные ощущения от работы с планшетом, будь то дополнительное трение, чтобы сделать работу более похожей на работу на бумаге, или подпружиненное перо, которое дает ощущение хлюпающей кисти или пера. Поэтому, если у вас есть планшет с пером, которое можно менять, обязательно поэкспериментируйте с ним! Кроме того, убедитесь, что у вас под рукой есть несколько запасных наконечников, потому что со временем наконечники могут изнашиваться и нуждаются в замене. Вы не хотите иметь стертое перо без возможности заменить его, в то время как приближается крайний срок!

На следующем скриншоте показана категория инструментов **Pen** в панели **Sub Tool**:

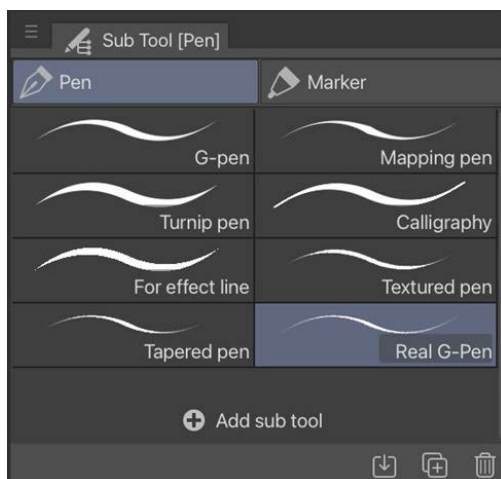


Рисунок 8.10 - Скриншот панели инструментов Pen в Sub Tool

Совет

Если вы заметили, что ваша рука прилипает к планшету (или пачкает его, для тех, у кого есть экраны или кто работает на планшетных компьютерах), вам стоит приобрести защиту от пятен! Эти перчатки надеваются на основную руку и не имеют пальцев, за исключением мизинца и безымянного пальца, которые покрыты тканью, чтобы ваша кожа не касалась планшета. Вы можете сделать их сами, купив дешевую пару перчаток и отрезав большой, указательный и средний пальцы, а можете купить. Популярный бренд - www.smudgeguard.com.

В этом разделе мы рассмотрим инструменты перо и маркер и их различия.

Мы можем настраивать наши инструменты для рисования разными способами, но один из самых простых способов начать создавать инструменты самостоятельно - это изменить настройки чувствительности к нажатию. В следующем разделе мы продублируем существующий инструмент и изменим его настройки, чтобы создать свой собственный инструмент для рисования.

Настройка параметров чувствительности к нажатию

У всех художников есть свои предпочтения относительно того, как наклонять ручку и как сильно давить на бумагу. Мы можем контролировать это, используя традиционные перья на бумаге, но нам нужно настроить наши цифровые инструменты так, чтобы они соответствовали нашим предпочтениям.

Мы создадим чувствительное перо, которое будет создавать тонкие линии, но при этом быстро утолщаться. Выполните следующие шаги:

1. Выберите инструмент **G-pen** в панели **Pen Sub Tool**.
2. Нажмите на значок **Create copy of currently selected sub tool** (Создать копию выбранного инструмента) в правом нижнем углу панели **Sub Tool**, чтобы создать копию инструмента **G-pen**.

3. Назовите новый инструмент по своему усмотрению. На следующем скриншоте мы назвали инструмент **Responsive Pen** (Чувствительное перо):

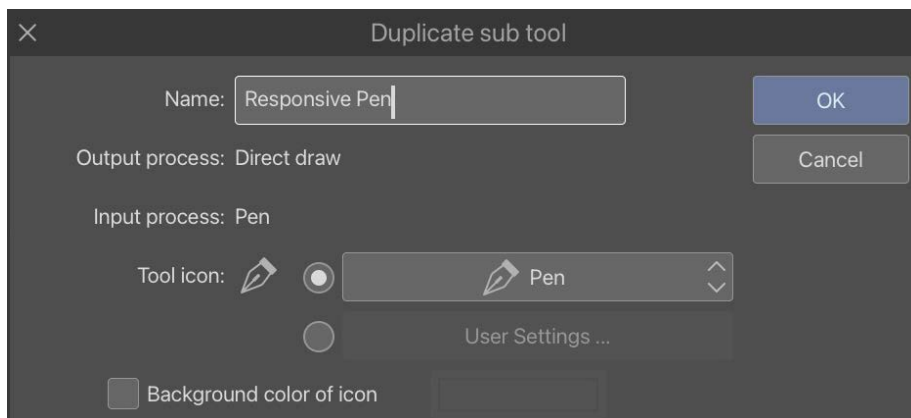


Рисунок 8.11 Скриншот окна подинструмента Duplicate sub tool

4. Нажмите **OK**, чтобы завершить создание копии инструмента.
5. В панели свойств инструмента нажмите на значок гаечного ключа, чтобы открыть окно **Sub Tool Detail**.
6. Измените **Brush Size** (Размер кисти) на 8,0.
7. Нажмите на кнопку, расположенную справа от параметра **Brush Size** (Размер кисти), чтобы открыть параметры динамики размера кисти (**Brush Size Dynamics**).
8. Убедитесь, что установлен флажок рядом с пунктом **Pen pressure** (Нажим пера). Окно **Brush Size Dynamics** должно выглядеть так, как показано на следующем скриншоте:



Рисунок 8.12 - Скриншот окна Brush Size Dynamics

9. Ползунок минимального значения определяет, насколько маленьким может быть наше перо. Он установлен на 0, что означает, что при легком нажмие мы можем создать разрыв в линии. Вы можете изменить этот ползунок на другое минимальное значение, если хотите, чтобы инструмент всегда давал линии хотя бы минимальной толщины.

10. График кривой в нижней части, подписанный Settings of pen pressure (Параметры давления пера), контролирует, как быстро перо переходит от 0% к 100%, когда мы увеличиваем давление на стилус. Мы собираемся превратить его из пологой кривой в S-образную кривую. Для этого щелкните на изогнутой линии, чтобы добавить вторую контрольную точку. Затем отрегулируйте фиолетовые маркеры, чтобы получилась фигура, подобная той, что показана на следующем скриншоте:

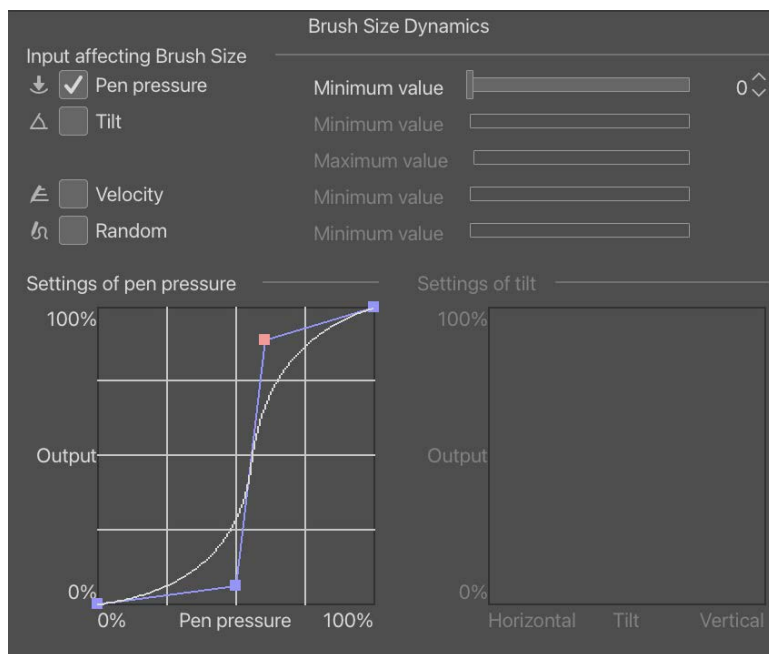


Рисунок 8.13 - Скриншот окна Brush Size Dynamics с настройкой S-образной кривой

11. Опробуйте перо на новом холсте. Слегка нажимайте, а затем нажимайте сильнее, делая мазки. Экспериментируйте, проводя линии медленно и быстро. При необходимости регулируйте настройки кривой, пока вам не понравится ощущение от нового инструмента.
12. Если ваш планшет поддерживает настройки наклона, вы также можете поэкспериментировать с этими настройками, установив флажок рядом с параметром **Tilt** (Наклон) в окне **Brush Size Dynamics** (Динамика размера кисти) и настроив их таким же образом, как мы делали это для давления пера.
13. Чем больше контрольных точек вы добавите к кривой, тем более нестабильно будет вести себя перо. Экспериментируйте с настройками, пока не получите результат, который вам нравится!
14. Закончив настройку параметров, закройте панель **Sub Tool Detail**. Теперь вы готовы использовать новое перо для работы над своими рисунками!

Теперь вам не кажется, что ваше перо чувствует, что вам требуется в процессе рисования? Отлично, отныне вы можете менять настройки нажима в любое время, выполняя шаги, описанные в этом разделе, когда вам захочется получить более подходящие инструменты для рисования.

В следующем разделе мы поговорим о том, как рисовать на векторных слоях. Да, это отличается от рисования на растровых слоях, которые мы изучали, но, поверьте, это не менее полезно. Давайте узнаем больше!

Рисование на векторных слоях

Для начинающего художника рисование на векторном слое является очень доступным, поскольку векторные линии можно редактировать. (Дополнительные сведения о векторных линиях см. в *главе 10 "Векторные слои и панель Material"*). Если вы только начинаете осваивать рисование или хотите иметь возможность нарисовать линию один раз, а затем подправить ее до идеального состояния, то рисование на векторном слое идеально подойдет для ваших нужд! Однако начинающие художники помните, что в цифровом мире даже чернила можно стереть, а кнопка **Undo** (Отменить) простит большинство грехов. Если вы не забываете начинать рисовать на слое, отдельном от эскиза, вы сможете стирать и корректировать свои линии независимо от того, используете ли вы растр или вектор.

В качестве примера того, как можно настраивать рисованные линии на векторных слоях, давайте посмотрим на следующий скриншот, на котором изображены линии, созданные с помощью инструмента Pen и еще не подвергавшиеся векторной корректровке:



Рисунок 8.14 - Скриншот векторного рисунка нарисованного от руки

Обратите внимание, что некоторые линии неровные и не имеют той плавности, которая присуща уверенной руке, рисующей в предыдущем примере. После использования инструмента **Simplify Vector Line** (Упрощение векторной линии) и инструмента **Correct Line Width** (Коррекция ширины линии) мы получим более плавные и элегантные линии на следующем скриншоте:

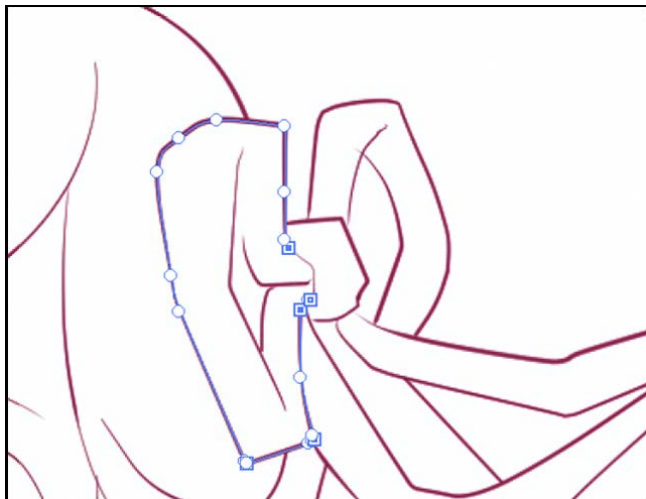


Рисунок 8.15 - Скриншот исправленного векторного рисунка сделанного от руки

Конечно, вы можете рисовать на растровых или векторных слоях - это зависит от вас и ваших предпочтений. Чем больше вы будете практиковаться в рисовании, тем лучше вы будете становиться! В следующем разделе мы рассмотрим несколько советов о том, как эффективно рисовать комиксы.

Советы по рисованию комиксов

Теперь, когда у нас есть базовые знания о инструментах для рисования в Clip Studio Paint, давайте поговорим о том, как рисовать страницы комиксов. Конечно, это общие советы, потому что мы могли бы написать целую книгу о рисовании комиксов (и целые книги, на самом деле, уже написаны об этом!). Но для тех, кто только начинает, вот несколько общих советов, которые сделают процесс рисования немного проще:

- Начните с тех листов, которые вам больше всего нравятся. При традиционном рисовании мы начинаем с противоположного угла основной руки и рисуем по диагонали через всю страницу и вниз, чтобы избежать размазывания высыхающих чернил, но с цифровыми чернилами нам не нужно об этом беспокоиться. Начните с тех участков, которые вы хотите прорисовать первыми, и двигайтесь по странице так, как вам удобно.

- Не забудьте включить опцию Layer Color (Цвет слоя) на всех слоях с карандашом, прежде чем приступать к рисованию. Это позволит нам легко увидеть, где мы уже нанесли чернила и какие линии мы могли пропустить, а также убережет нас от нанесения чернил не на тот слой и от необходимости начинать все сначала.
- Наносите чернила на отдельные слои для персонажей и фона, или переднего и заднего планов. Мне нравится отделять персонажей от фона, а затем применять маски слоя по мере необходимости. Это не только позволяет мне легче корректировать положение персонажей или элементов фона, но и обеспечивает возможность повторного использования фона в других работах при необходимости.
- Чтобы исправить ошибки, воспользуйтесь ластиком или прозрачным цветом. Помните, что цифровые чернила не вечны! Мы можем подправить их, удалить слой с чернилами и начать заново или добавить фактуры с помощью ластиков или инструментов, настроенных на прозрачность.

Если вы действительно хотите улучшить свои навыки рисования, в интернете есть сотни ресурсов, где художники размещают свои работы, нарисованные карандашом, чтобы другие могли их раскрасить. Убедитесь, что у вас есть разрешение автора на использование этой работы, и что вы дадите ссылку на сайт художника, если вы разместите свою проработанную версию где-нибудь! Практика - лучший способ совершенствоваться и найти свой собственный стиль.

Изменение карандашных слоев для имитации чернил

Итак, вы изо всех сил стараетесь улучшить свою работу с чернилами, но просто ненавидите этот процесс. Я знаю многих художников, которым нравится работа с карандашами и нравится раскрашивать, но они совершенно не любят чернила. Если вы относитесь к тем художникам, которые просто не могут освоить чернила, вы можете изменить свои карандаши, чтобы они выглядели как чернила, без необходимости снова работать над карандашным наброском.

В зависимости от вашего стиля рисования, этот модифицированный карандашный метод может работать лучше всего, если ваши карандашные рисунки добротные, то есть очень чистые, плавные и четкие. Мои собственные карандашные наброски очень небрежные - потому что я люблю рисовать тушью, поэтому не трачу много времени на карандаши, если мне это не нужно, - но даже если у вас такой же небрежный стиль, как у меня, вы все равно можете использовать эту простую технику! Главное - добиться того стиля, который вам нужен для вашего проекта. Если более небрежная и менее изысканная линия соответствует вашим целям, не бойтесь использовать ее!

В последующих шагах мы будем использовать дублированные слои, чтобы придать карандашному рисунку чернильный вид, как показано на следующем скриншоте:



Рисунок 8.16 - Скриншот карандашного рисунка

15. Выберите слой с карандашными линиями в вашем рисунке. Обратите внимание, что для этой техники карандаши должны находиться на отдельном слое. На слое должны быть только карандашные линии и прозрачность, без цвета бумаги или других заливок.
16. Нажмите на значок **Duplicate Layer** (Дублировать слой) в панели **Layer** (Слой), когда слой выбран. (Это также работает, если выбрано несколько слоев). Теперь, когда слой с карандашами продублирован, карандашные линии должны казаться темнее и четче в результате того, что два слоя находятся друг над другом. Сравните следующий скриншот с рис. 8.16, чтобы понять разницу:



Рисунок 8.17 Скриншот продублированного карандашного рисунка

17. При желании продолжайте дублировать и складывать слои с карандашом, чтобы затемнить линии. На следующем скриншоте три копии слоя с карандашом наложены друг на друга, чтобы получить темную и четкую линию, которая выглядит так, как будто она была создана с помощью инструмента перо:

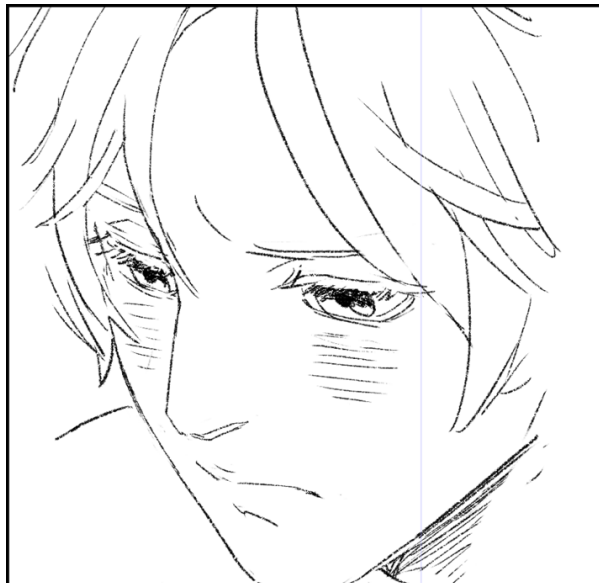


Рисунок 8.18 - Скриншот большого количества продублированных карандашных рисунков

Теперь вы знаете основные методы рисования, которые предлагает Clip Studio Paint. Вы также теперь понимаете, что представляет собой цифровое рисование.

Резюме

В этой главе мы рассмотрели инструменты рисования и некоторые основные принципы создания четких и динамичных линий. Мы изучили инструменты "Маркер" и "Перо" - две рабочие лошадки для рисования в Clip Studio Paint, а также узнали, как настроить параметры давления в инструментах "Перо", чтобы придать им индивидуальность. Мы поговорили о рисовании на векторных слоях и о преимуществах такой работы. Мы также рассмотрели несколько советов по нанесению чернил при создании комиксов и узнали, как дублировать слои, создать имитацию чернил из карандашных линий. Теперь вы можете взять под свой контроль инструменты для рисования!

Давайте сделаем еще один шаг к тому, чтобы стать мастером Clip Studio Paint. В следующей главе мы обсудим, как создавать инструменты с некоторыми специальными эффектами. Мы также сделаем кисть с пользовательскими настройками для создания различных эффектов и обсудим другие специальные инструменты, такие как создание текстурированных кистей, которые расширят ваши возможности в области цифрового рисования.

9

Кисти со специальными эффектами

Иногда рисование требует от нас ответов на ряд вопросов, связанных с тем, как изобразить что-либо. Как сделать текстуру, чтобы она выглядела грубовато? Как мы можем использовать цифровое пространство, чтобы упростить и повысить эффективность повторяющихся задач по рисованию?

Знакомство с другими инструментами рисования и их настройкой - лучший способ сэкономить время при рисовании. Когда у вас есть базовое понимание того, как создавать и настраивать инструменты, вы можете создавать специальные инструменты, которые решают проблемы и ускоряют рабочий процесс. Некоторые люди, не понимающие, что такое цифровое искусство, называют это обманом, поскольку считают, что программа делает работу за вас. Однако создание пользовательских инструментов, которые могут создать эффект грубости, молнии или даже создать сцену толпы, - это не большее жульничество, чем использование линейки или циркуля на листе бумаги. Это просто максимально эффективное использование инструментов и поиск решений уникальных задач, с которыми вы сталкиваетесь как художник.

В этой главе мы заложим основы, которые позволят вам создавать собственные инструменты. Каждое упражнение построено так, чтобы развить навыки, полученные в предыдущем упражнении, и рассказать о различных возможностях механизма кисти. В этой главе будут рассмотрены следующие темы:

- Создание текстурной кисти для рисования
- Создание кисти с осколками стекла
- Создание кисти с листвой
- Текстурирование кистью с перекрестной штриховкой

Давайте приступим прямо сейчас!

Технические требования

Чтобы начать работу, на вашем устройстве должна быть установлена программа Clip Studio Paint, а новый холст должен быть открыт без залитого цветом фона. Размер холста может быть любым, но я рекомендую создать квадратный холст с разрешением 300 dpi, чтобы проработать содержание этой главы.

Создание текстурированной кисти для рисования

В этом разделе мы создадим текстурированную кисть для рисования, которая поможет нам передать некий шероховатый вид. В этом упражнении мы познакомимся с созданием и сохранением пользовательского наконечника кисти и настройкой некоторых параметров наконечника кисти в панели Sub Tool Detail. Выполните следующие шаги, чтобы создать эту текстурированную кисть:

1. На новом холсте создайте новый растровый слой. Убедитесь, что для параметра **Color Expression** (Выражение цвета) в панели **Layer Property** (Свойства слоя) установлено значение **Gray** (Серый).
2. Выберите инструмент **Airbrush** (Аэрограф) и подинструмент **Droplet** (Капля). На сером слое создайте круглую форму инструментом **Droplet**, используя в качестве активного цвета чисто черный. Не делайте ее слишком точной, нам нужна некоторая вариативность. Ваша форма должна выглядеть примерно так:

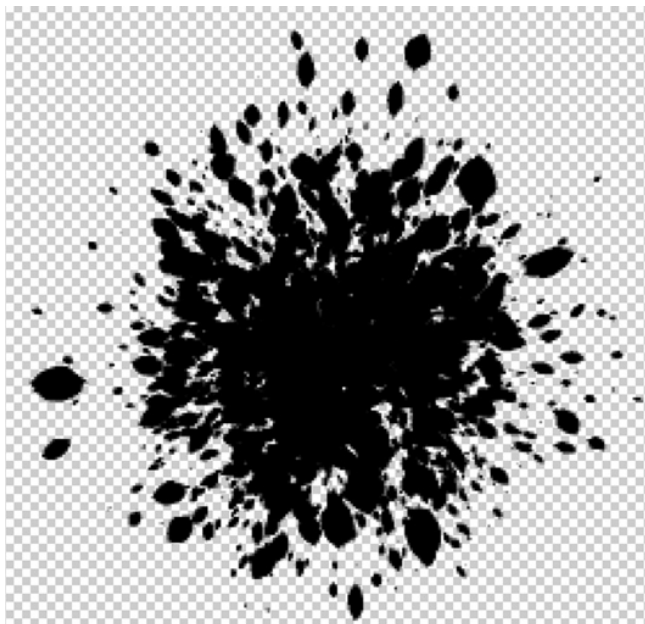


Рисунок 9.1 - Скриншот применения инструмента Droplet

3. Выключите все слои, кроме слоя с изображением, который мы создали в предыдущем шаге. Это касается и всех бумажных слоев! Мы хотим видеть только нашу новую форму кончика кисти перед выполнением следующего шага.
4. В меню **File** (Файл) выберите **Edit | Register Material | Image....** (Редактировать | Зарегистрировать материал | Изображение....). Этот путь показан на следующем скриншоте:



Рисунок 9.2 - Скриншот меню Register Material

5. Откроется окно свойств материала. Введите описательное и уникальное значение имени материала. Изображение материала показывает нам предварительный просмотр формы, которую мы сохраняем. Проверьте её, чтобы убедиться, что в форме кисти нет ничего такого, что мы не хотим иметь.

6. Установите флажок **Use for brush tip shape** (Использовать в качестве формы кончика кисти). Затем выберите подпапку **Brush** (Кисть) в папке **Image material** (Материал изображения), в которой будет храниться материал.
7. Наконец, введите несколько тегов, нажав на значок + в нижней части окна **Search tag** (Поиск тегов). Это позволит нам легко найти материал, когда мы приступим к созданию инструмента. Окно свойств материала должно выглядеть так, как показано на следующем скриншоте:

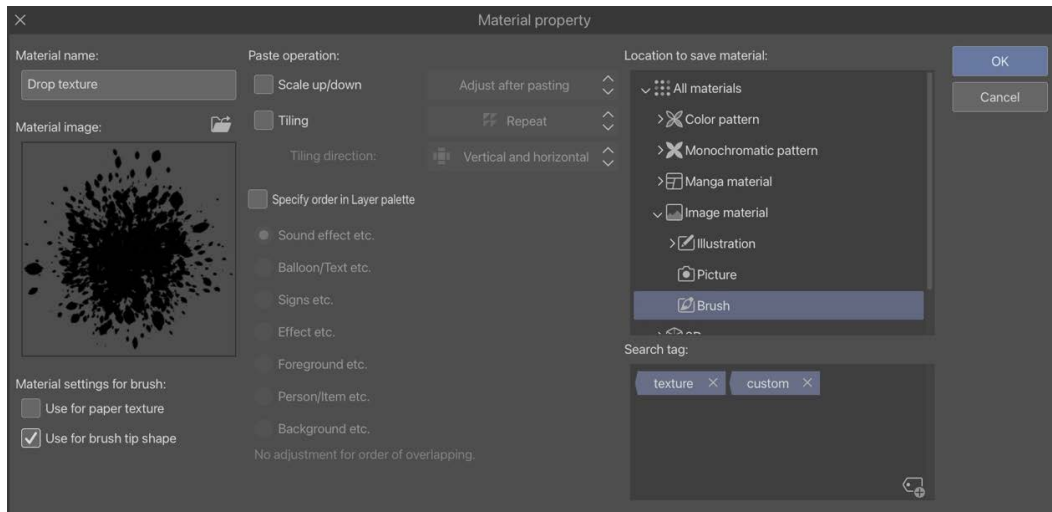


Рисунок 9.3 - Скриншот окна свойств материала

8. Нажмите **ОК** в окне свойств материала, когда все параметры будут установлены. Это сохранит наш новый материал.
9. Следуя инструкциям из главы 8 "*Начало работы с инструментами рисования*", создайте копию инструмента **G-pen**. Назовите этот новый инструмент **Drop Texture**.
10. Нажав на значок гаечного ключа, откройте панель **Sub Tool Detail**.
11. Щелкните категорию **Brush Tip** (Наконечник кисти) в левой части панели **Sub Tool Detail**.
12. Рядом с пунктом **Tip Shape** (Форма кончика) нажмите на кнопку с надписью **Material** (Материал). В поле под надписью **Tip Shape** теперь будет написано **Click here to add tip shape** (Нажмите здесь, чтобы добавить форму кончика). Щелкните в этом поле, чтобы открыть окно **Select brush tip shape** (Выбор формы кончика кисти).
13. В окне **Select brush tip shape** (Выбор формы кончика кисти) найдите кончик кисти, который мы сделали в начале этого упражнения. Щелкните по нему, чтобы выделить его, как показано на следующем изображении:

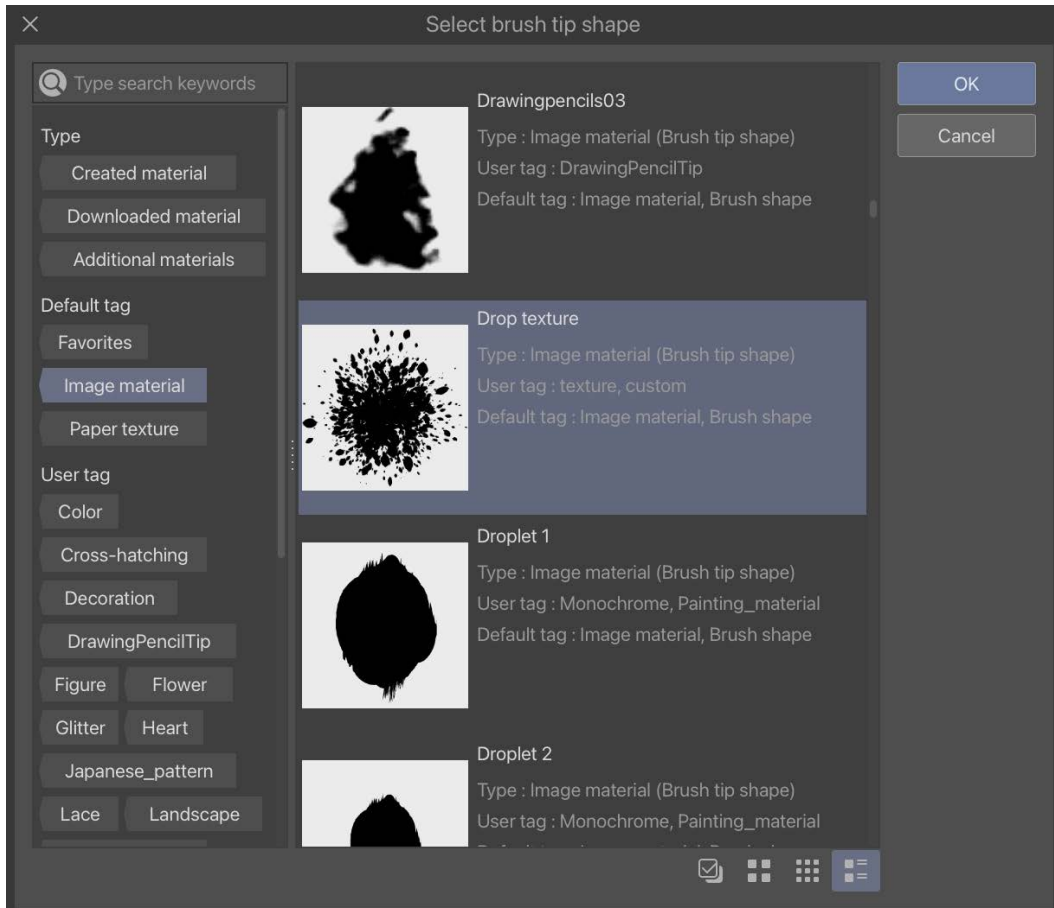


Рисунок 9.4 - Скриншот окна выбора формы кончика кисти

14. Нажмите **ОК**, чтобы подтвердить форму кончика. Это вернет нас к панели **Sub Tool Detail**

15. Находясь в настройках кончика кисти, нажмите на кнопку, расположенную справа от параметра Thickness (Толщина). Установите флажок Random (Случайная), чтобы включить этот параметр, как показано на следующем скриншоте:

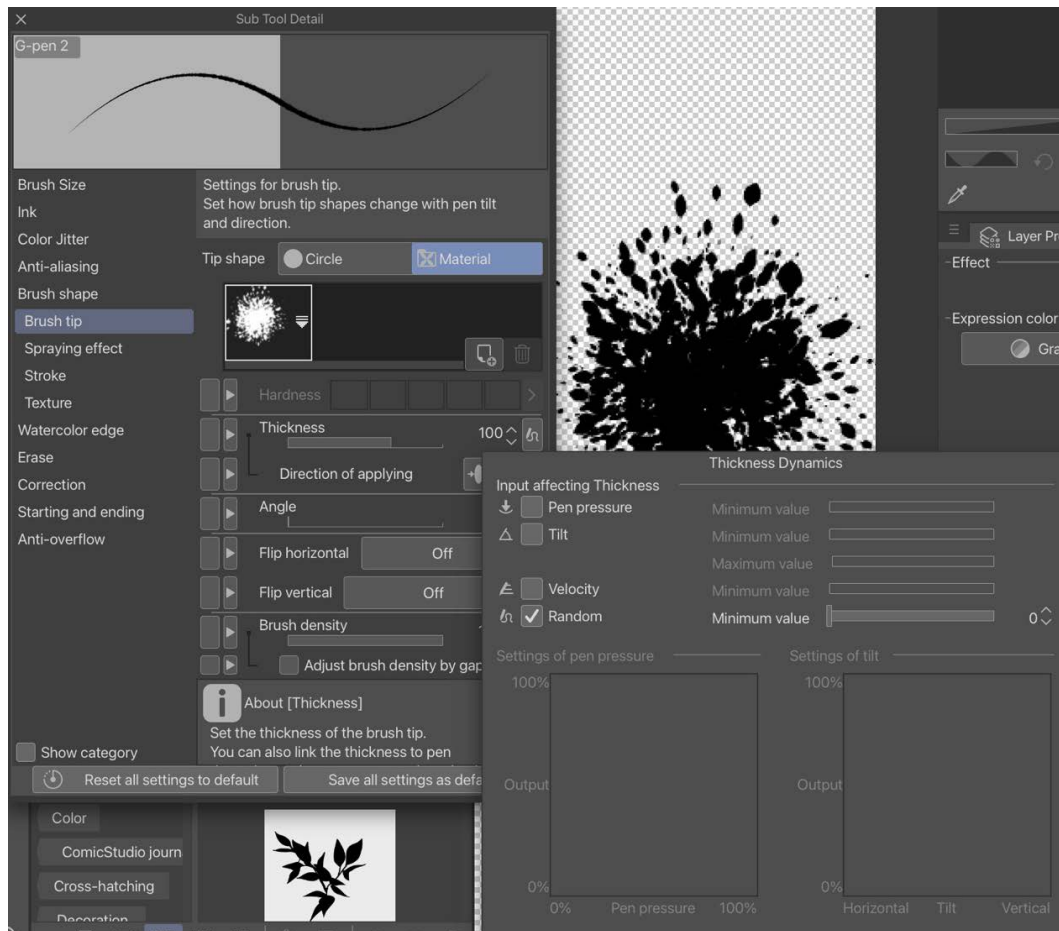


Рисунок 9.5 - Скриншот окна Thickness Dynamics (Динамика толщины)

16. Повторите шаг 15 для параметра Angle (Угол), как показано на следующем скриншоте:

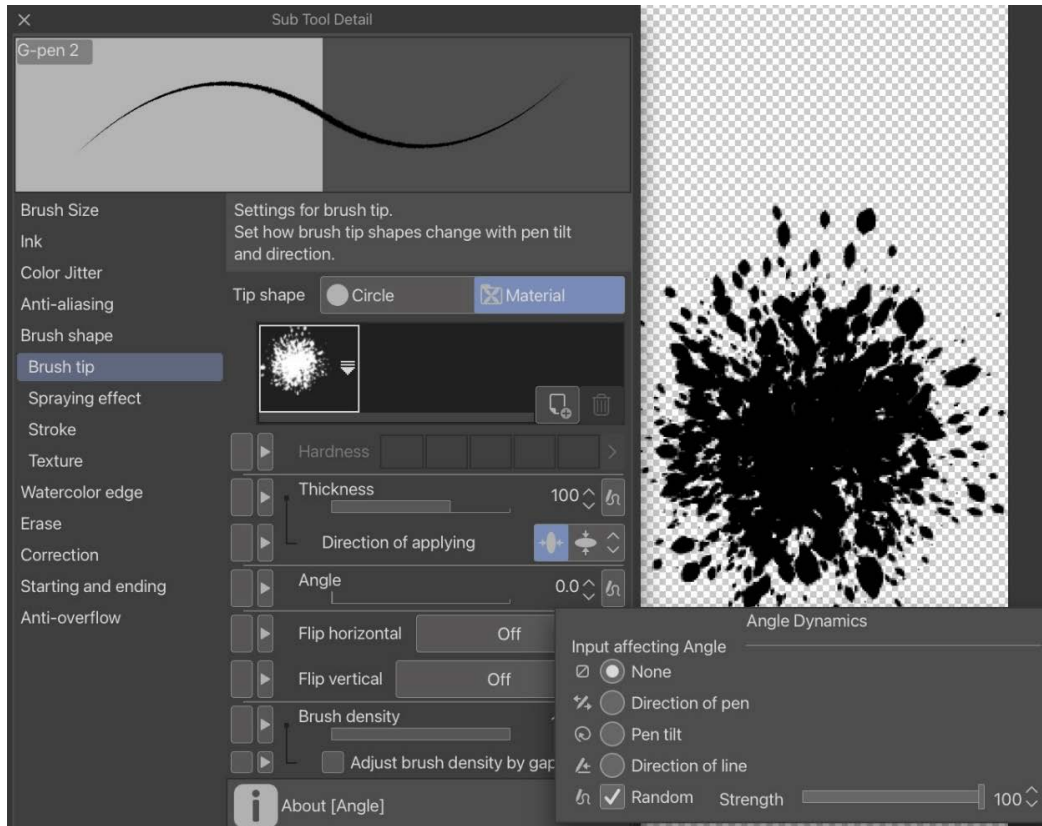


Рисунок 9.6 - Скриншот окна Angle Dynamics (Динамика угла)

17. Испытайте новую кисть для текстурирования!

Эта текстурная кисть для рисования даст вам результаты, подобные тем, что вы видите на следующем изображении:



Рисунок 9.7 - Скриншот образца изображения созданного с помощью новой текстурной кисти

Обратите внимание, что остальные линии немного не в фокусе, чтобы подчеркнуть настроение.

Ого, вы сделали свой собственный специальный кончик кисти!

Хотите узнать больше о специальных кистях? Читайте дальше, чтобы узнать о другой кисти.

В следующем разделе мы создадим кисть, которая поможет нам создать более сложный эффект.

Делаем кисть из осколков битого стекла

Используя возможности Clip Studio Paint, мы можем сэкономить время, создав кисть, которая превратит наложение специального эффекта в простое дело. Мы создадим кисть, которая заставит осколки разбитого стекла дождем сыпаться на наши изображения. Для создания этой кисти выполните следующие действия:

1. Откройте чистый холст, желательно с разрешением не менее 300 dpi. На этом холсте не нужно использовать опцию **Paper** (Бумага); по сути, нам нужен прозрачный фон.
2. С помощью выбранных вами инструментов рисования на пустом слое нарисуйте контуры нескольких зазубренных фигур из битого стекла. Используйте черный или темно-серый цвет для оформления контуров.
3. Создайте новый слой за слоем с контурами. В этом слое залейте стеклянные фигуры сплошным белым цветом.
4. Понижьте непрозрачность белого слоя до 50% с помощью ползунка в правом верхнем углу панели слоев.
5. Объедините слой с контурами с 50%-ным прозрачным белым слоем, выбрав в меню **File** (Файл) пункт **Layer** (Слой) и нажав на **Merge visible layers** (Объединить видимые слои). (Обратите внимание, что при этом будут объединены все видимые слои, поэтому убедитесь, что видимыми слоями являются только контуры осколков и белая заливка с прозрачностью 50%). У вас должен быть прозрачный фон, а ваш холст должен выглядеть примерно так, как показано на следующем скриншоте:

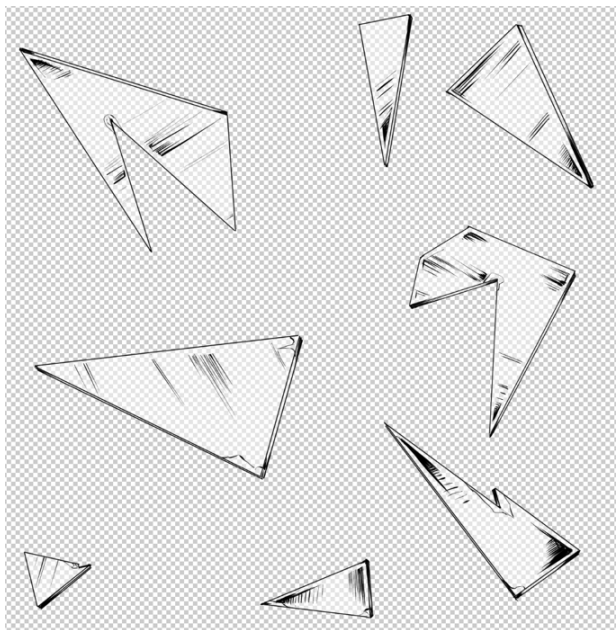


Рисунок 9.8 - Скриншот изображения осколков разбитого стекла

6. В меню File (Файл) выберите Edit | Register Material | Image..... Этот путь показан на следующем скриншоте:

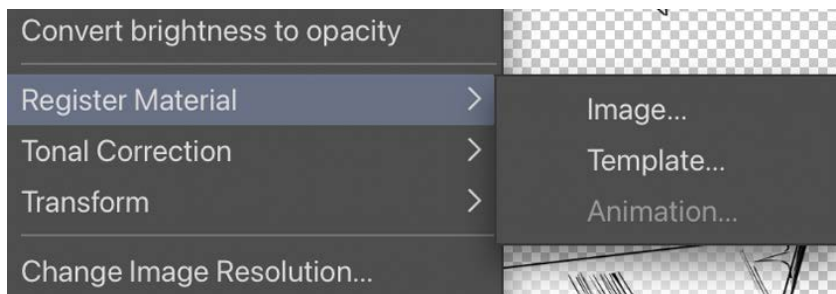


Рисунок 9.9 - Скриншот меню Register Material

7. Откроется окно свойств материала. Введите значение имени материала, которое должно быть описательным и уникальным. Изображение материала показывает предварительный просмотр сохраняемой формы.
8. Проверьте его, чтобы убедиться, что в форме кисти нет ничего лишнего, чего мы не хотели бы иметь.
9. Установите флажок напротив пункта **Use for brush tip shape** (Использовать в качестве формы кончика кисти). Затем выберите подпапку **Brush** (Кисть) в папке **Image material** (Материал изображения), чтобы сохранить материал.

10. Наконец, введите несколько тегов, нажав на значок + в нижней части окна **Search tag** (Поиск тегов). Это позволит нам легко найти нужный материал, когда мы будем создавать инструмент. Настройки будут выглядеть следующим образом:

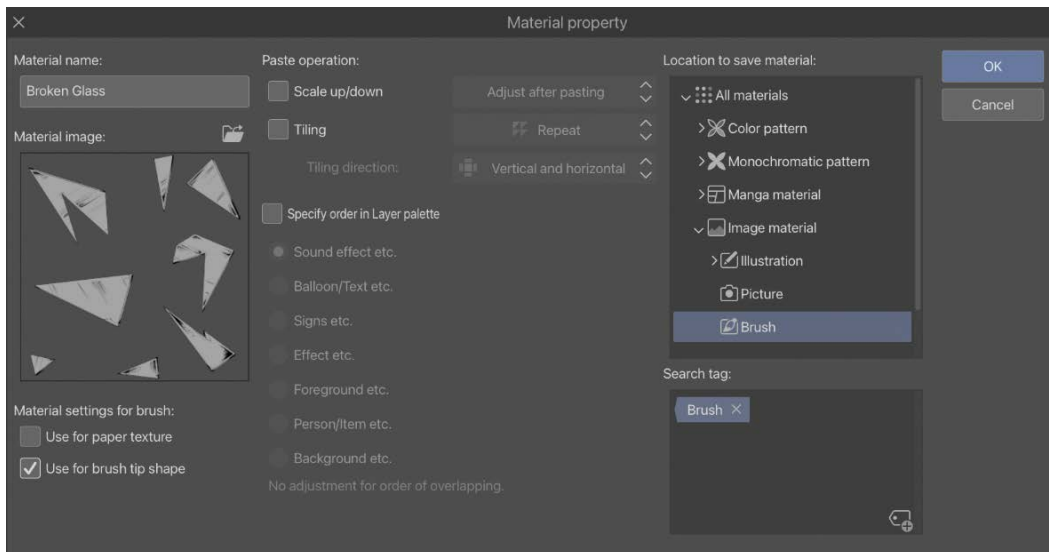


Рисунок 9.10 - Скриншот окна свойств материала

11. Нажмите **ОК** в окне свойств материала, когда все параметры будут установлены. Это сохранит наш новый материал.
12. Дублируйте **G-pen**, как мы делали в предыдущих разделах. Назовите новый подинструмент **Broken Glass** (Разбитое стекло). Нажмите **ОК**.
13. В панели свойств инструмента нажмите на значок гаечного ключа в правом нижнем углу, чтобы открыть экран **Sub Tool Detail**.
14. Измените размер кисти на 60,0. Откройте **Brush Size Dynamics** (Динамика размера кисти), установите минимальное значение 15 и измените кривую, чтобы она выглядела так, как показано на следующем скриншоте:

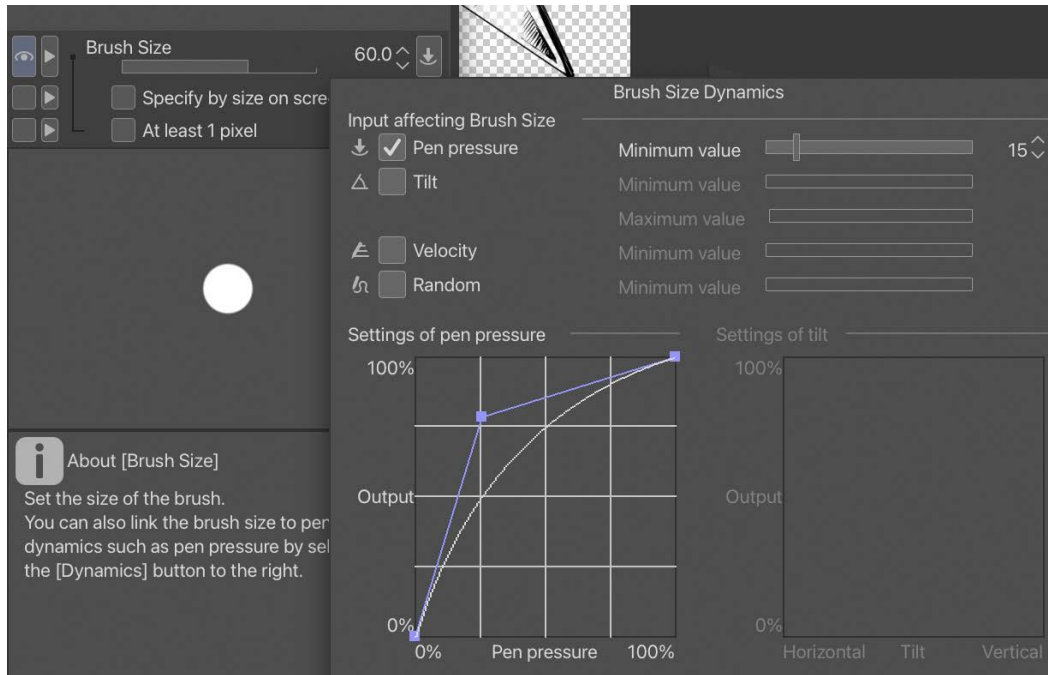


Рисунок 9.11 - Скриншот окна Brush Size Dynamics

15. Щелкните **Anti-aliasing** (Сглаживание) в панели Sub Tool Detail и выберите **Middle** (Среднее).
16. Нажмите на кончик кисти в панели **Sub Tool Detail**.
17. Нажмите кнопку **Material** (Материал) под параметром **Tip Shape** (Форма кончика). В поле под **Tip Shape** появится надпись **Click here and add tip shape** (Нажмите здесь и добавьте форму кончика)", как показано на следующем скриншоте.

18. Щелкните в этом поле, чтобы вызвать окно **Select brush tip shape** (Выбор формы кончика кисти):

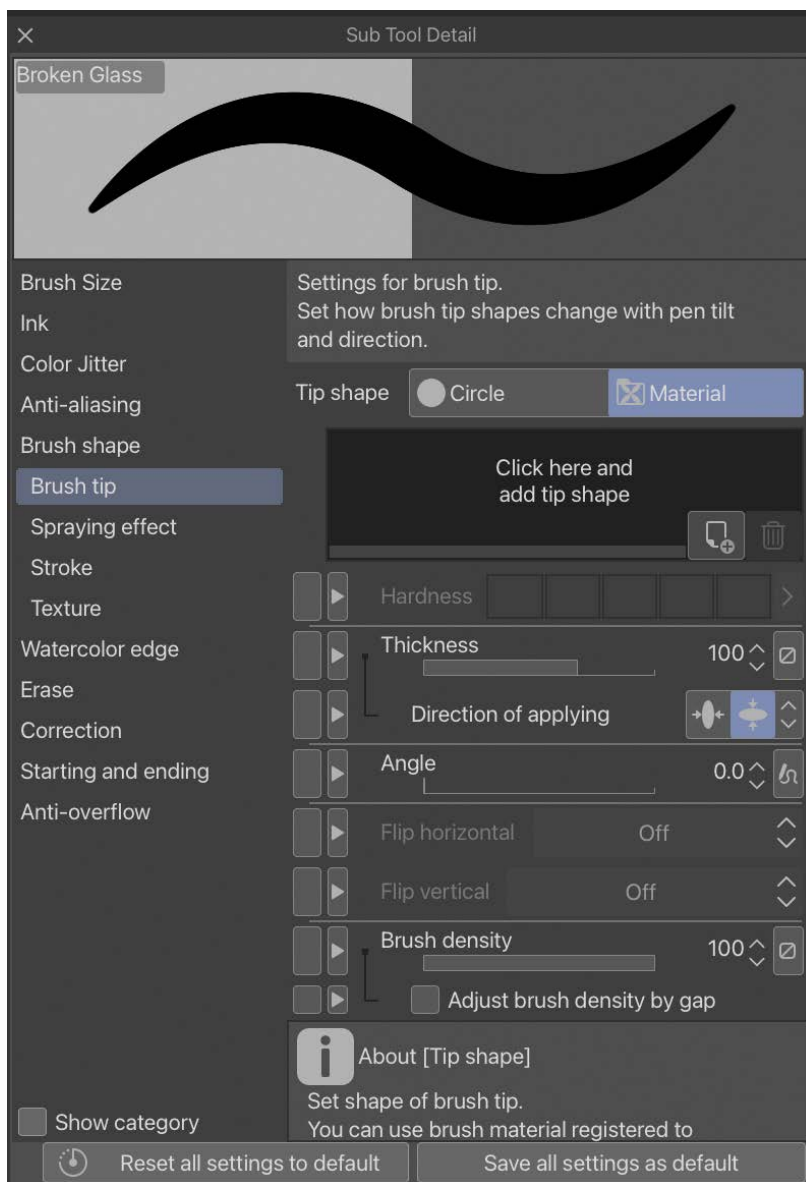


Рисунок 9.12 - Скриншот меню кончика кисти

19. Найдите фигуры осколков стекла, которые мы сделали в начале этого упражнения. Выделите их в окне **Select brush tip shape** (Выбор формы кончика кисти), как показано на следующем скриншоте, и нажмите ОК:

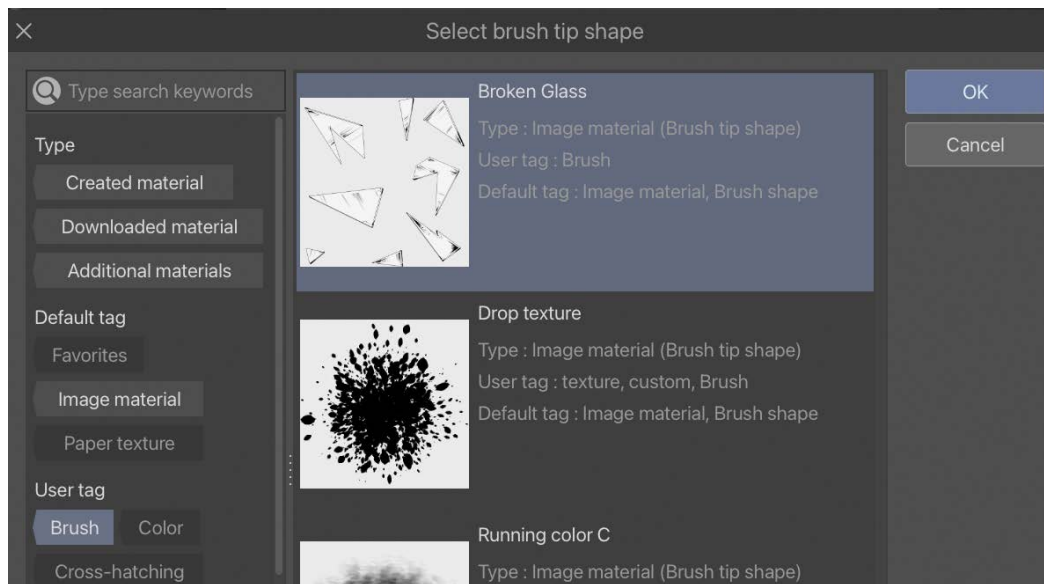


Рис. 9.13 - Скриншот окна выбора формы кончика кисти

20. В настройках кончика кисти нажмите на значок справа от параметра **Thickness** (Толщина). Установите флажок рядом с опцией **Random** и задайте минимальное значение 65, как показано на следующем скриншоте:

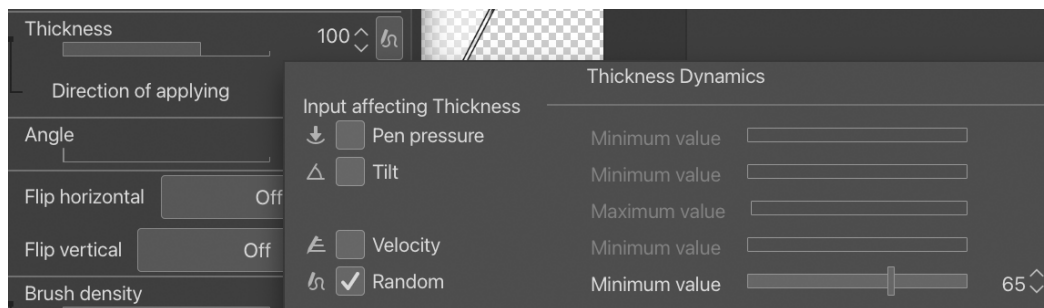


Рисунок 9.14 - Скриншот окна выбора формы кончика кисти

21. Нажмите на значок справа от опции **Angle** (Угол) и выберите опцию **Direction of line** (Направление линии). Установите флажок рядом с опцией **Random** и задайте для эффекта значение **Strength** (Сила) 100, как показано на следующем скриншоте:

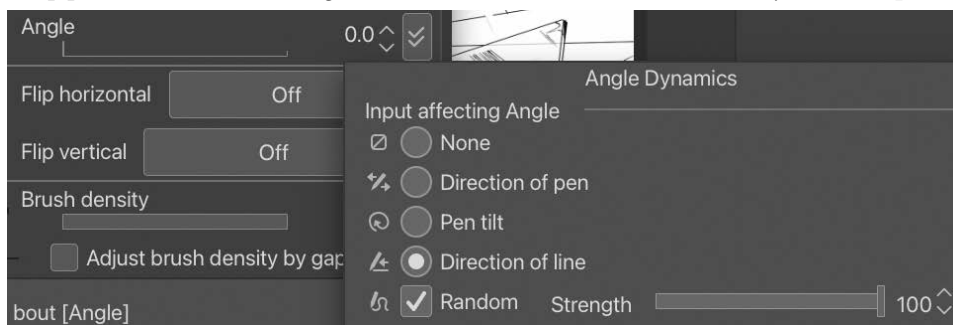


Рисунок 9.15 - Скриншот окна Angle Dynamics

22. В окне **Sub Tool Detail** щелкните категорию **Stroke** (Штрих).
23. Установите для параметра **Gap** (Отступ) значение **Fixed** (Фиксированный), нажав на первый значок (тот, в котором находится один полный круг).
24. С помощью ползунка под параметром **Gap** установите значение 150,0.
25. Установите **Repeat method** | **Random** (Метод повтора | Случайный), как показано на следующем скриншоте:

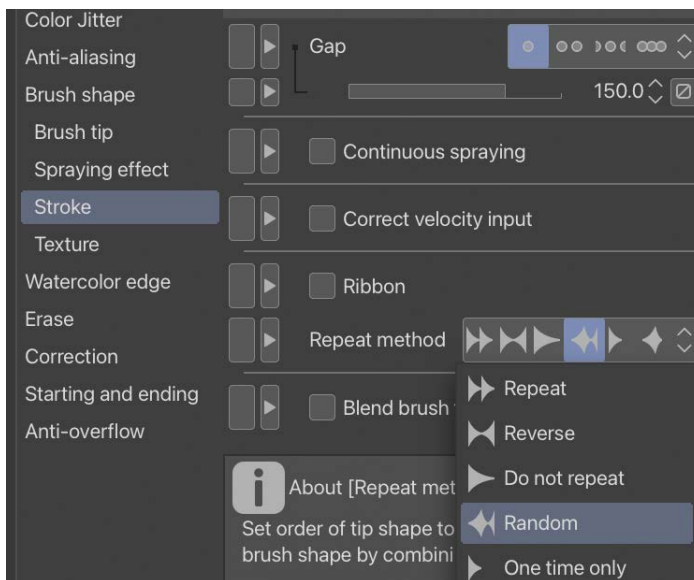


Рисунок 9.16 - Скриншот раскрывающегося меню Repeat method

26. Испытайте свою новую кисть!

Кисть даст нам эффект, продемонстрированный на следующем рисунке:



Рисунок 9.17 - Скриншот примера изображения с использованием кисти осколков стекла

Изменив параметры **Thickness** (Толщина), **Angle** (Угол) и **Repeat method** (Метод повтора) на **Random** (Случайный), мы получим случайное вращение и направление фигур из осколков стекла при использовании кисти. Изменив параметр **Gap** (Отступ), мы заставим фигуры оставляемые кончиком кисти, отображаться на большом расстоянии друг от друга, а не сплошным штрихом, как при использовании других инструментов рисования.

Далее мы создадим кисть, которая поможет нам рисовать различные аспекты природы. С помощью индивидуальной кисти листьев вы сможете с легкостью нарисовать дерево и его крону! Давайте сделаем собственную кисть, следуя указаниям в следующем разделе.

Создание кисти с листвой

Думаю, не нужно скрывать, что кисть с листвой - одна из моих любимых специализированных кистей, из когда-либо созданных. Эта кисть облегчает рисование детализированных деревьев и кустов, а также знакомит нас с параметром **Ribbon** (Лента) в параметрах кисти.

В следующих шагах мы создадим материал листья, а затем превратим его в кисть, которая будет разматываться, как катушка с лентой:

1. Откройте новый чистый холст с разрешением не менее 300 dpi.
2. С помощью пера нарисуйте ряд листьев, похожих на верхушку дерева или куста.
3. Залейте листья белым цветом. Используйте следующий скриншот в качестве руководства для создания листьев и белой заливки. Вам необходим прозрачный фон, как это было в предыдущих разделах этой главы:



Рисунок 9.18 - Скриншот рисунка листьев

4. В меню **File** (Файл) выберите **Edit | Register Material | Image....** Этот путь показан на следующем скриншоте:

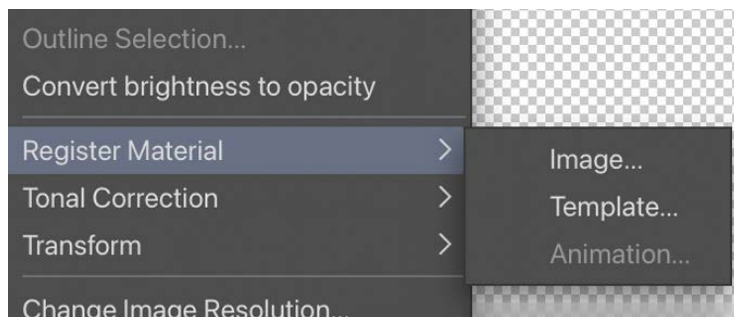


Рисунок 9.19 - Скриншот меню Register Material

5. Откроется окно свойств материала. Введите уникальное описательное имя материала. Изображение материала показывает предварительный просмотр сохраняемой формы. Проверьте его, чтобы убедиться, что в форме кисти нет ничего нежелательного.
6. Установите флажок **Use for brush tip shape** (Использовать в качестве формы кончика кисти). Затем выберите подпапку **Brush** в папке **Image material**, в которой будет храниться материал.

7. Наконец, введите несколько тегов, нажав на значок + в нижней части окна **Search tag**. Это позволит нам легко найти нужный материал, когда мы будем создавать наш инструмент. Окно свойств материала должно выглядеть так, как показано на следующем скриншоте:

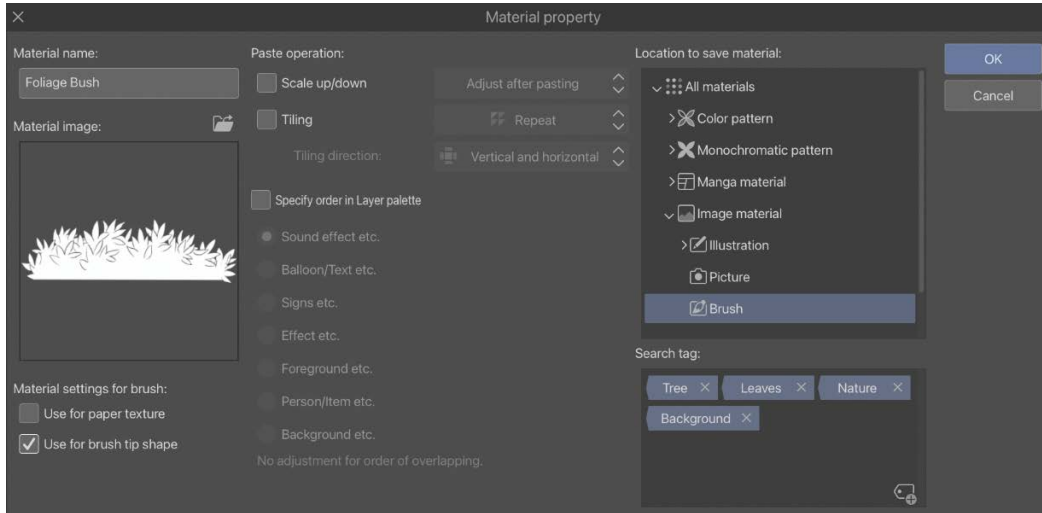


Рисунок 9.20 - Скриншот окна свойств материала

8. Нажмите **ОК** в окне свойств материала, когда все параметры будут установлены. Это сохранит наш новый материал.
9. Создайте копию **G-pen** и назовите этот новый инструмент **Foliage Brush** (Кисть с листвой).
10. В панели свойств инструмента нажмите на значок гаечного ключа в правом нижнем углу, чтобы открыть панель **Sub Tool Detail**.
11. Выберите категорию настроек **Ink** (Чернила) и убедитесь, что значение **Opacity** (Непрозрачность) равно 100, а **Blending mode** (Режим смешивания) - **Normal** (Обычный).
12. В левой части панели **Sub Tool Detail** нажмите на **Anti-aliasing** (Сглаживание). Сглаживание должно быть установлено на **None** (Нет).
13. Щелкните на **Brush tip** (Наконечник кисти) в панели **Sub Tool Detail**.
14. Нажмите на кнопку **Material** (Материал) под параметром **Tip Shape** (Форма кончика). Теперь в поле под **Tip Shape** будет написано **Click here to add tip shape** (Нажмите здесь, чтобы добавить форму кончика). Щелкните это поле, чтобы открыть окно **Select brush tip shape** (Выбор формы кончика кисти).
15. Найдите форму листьев и щелкните по ней, чтобы выбрать. Нажмите **ОК**, чтобы загрузить этот материал в кисть.
16. Установите значение **Thickness** (Толщина) на 100.

17. На следующем скриншоте материал листвы загружается вертикально, а не горизонтально, что нам не нужно:

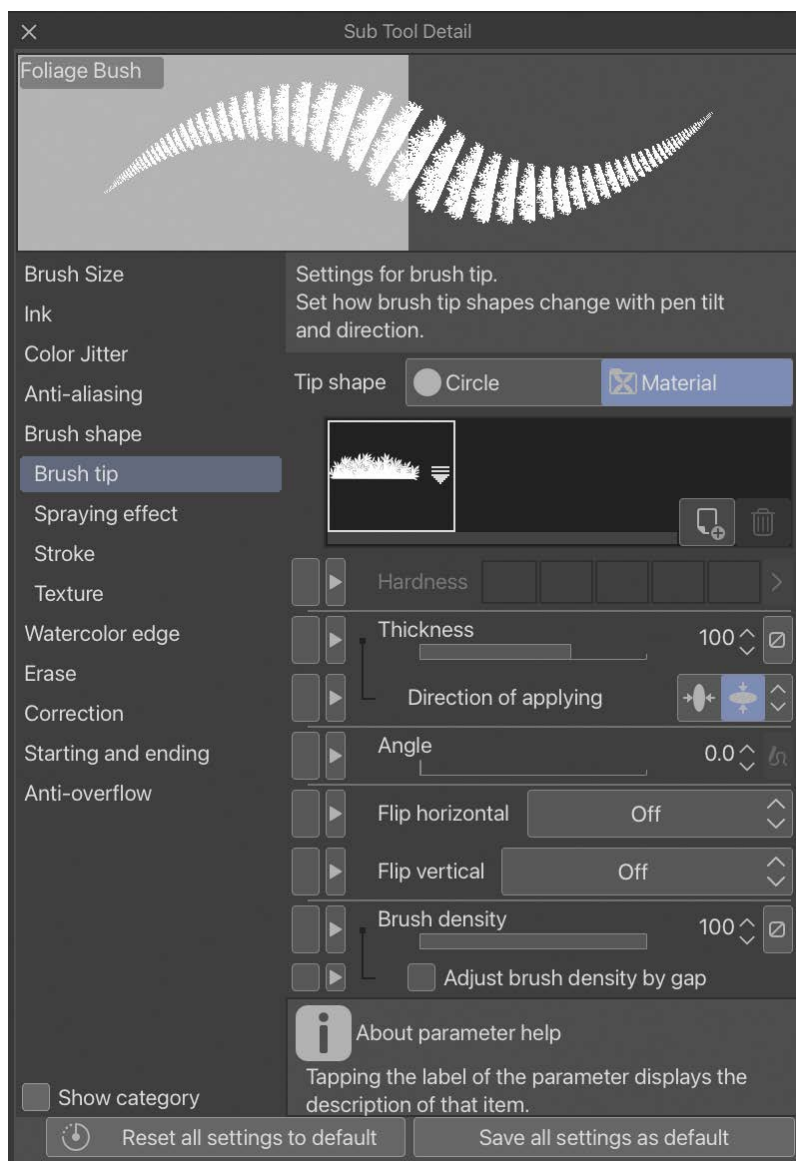


Рисунок 9.21 - Скриншот меню наконечника кисти

18. Чтобы изменить ориентацию формы материала, измените значение параметра **Angle** (Угол) с 0,0 до 100. Это должно повернуть материал в горизонтальное положение, как показано на следующем скриншоте:

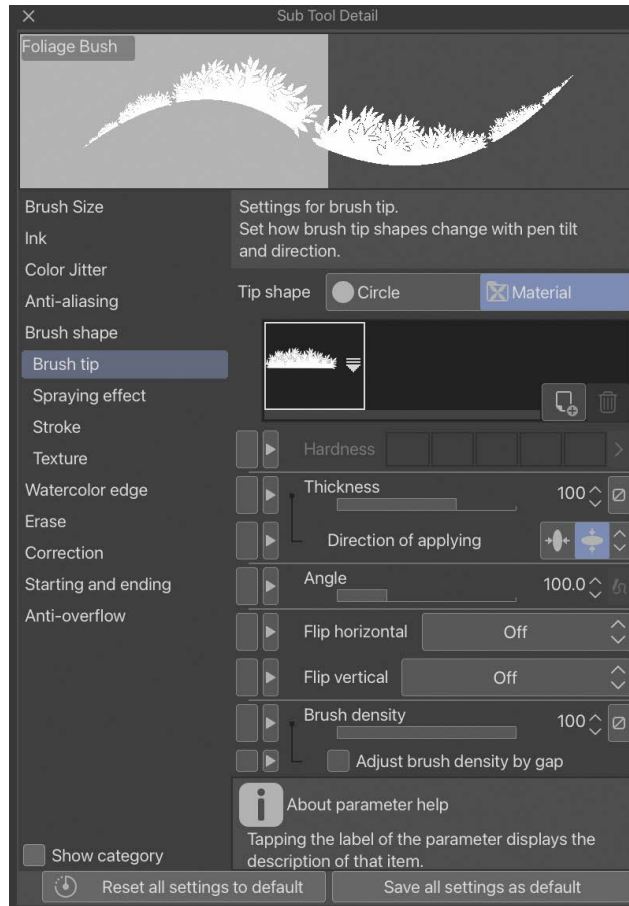


Рисунок 9.22 - Скриншот меню наконечника кисти

19. Нажмите на значок справа от настроек **Angle**, чтобы открыть окно **Angle Dynamics** (Динамика угла). Снимите флажок с опции **Random** (Случайный), как показано на следующем скриншоте:

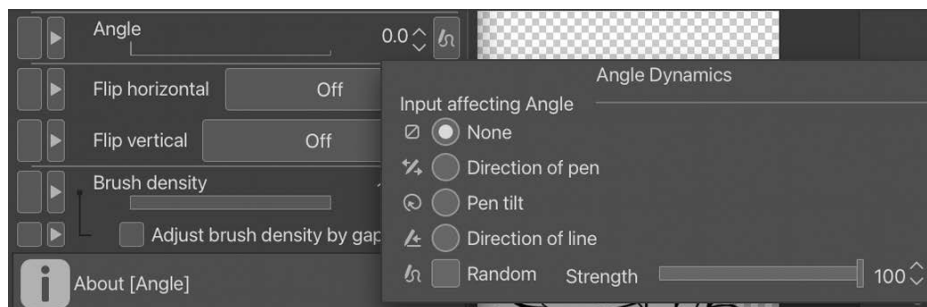


Рисунок 9.23 - Скриншот окна Angle Dynamics

20. Щелкните на **Stroke** (Штрих) в левой части экрана **Sub Tool Detail**. Установите флажок рядом с опцией **Ribbon** (Лента), чтобы активировать ее.
21. Испытайте новую кисть.

Эта кисть работает лучше всего, когда она используется слоями. Чтобы понять, что я имею в виду, давайте рассмотрим процесс создания дерева с помощью этого инструмента.

Набросав ствол дерева и общую форму листьев на верхушке, обведите кистью контур кроны. Работайте по часовой стрелке, чтобы обеспечить правильную ориентацию нижних листьев. Посмотрите на следующий скриншот и обратите внимание на направление стрелок. Именно в этом направлении мы и будем работать:

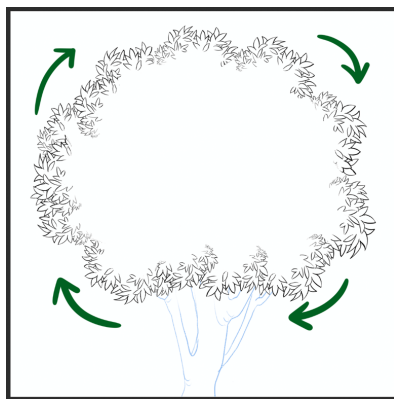


Рисунок 9.24 - Скриншот мазков кисти Foliage

Неплохо, но могло бы выглядеть и лучше! Продолжая работать в том же направлении по часовой стрелке, но немного внутри уже существующих кроны, мы можем сформировать больше слоев листьев, которые будут расти от ветвей дерева, как показано на следующем скриншоте:

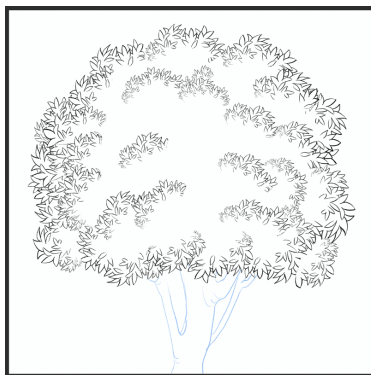


Рисунок 9.25 - Скриншот мазков кисти Foliage

Используя настройку **Ribbon**, мы получаем кисть, которая повторяет узор, разворачиваясь подобно рисунку, напечатанному на ленте. Это также позволяет нам перевернуть узор, чтобы сделать нижние листья, без необходимости создавать вторую кисть с перевернутым материалом кончика кисти. Наложение листьев дает нам детализированный результат!

Используя опцию **Ribbon** и играя с **Repeat method** (Метод повтора), мы можем создать кисти, имитирующие узорчатую отделку ткани, кружева, оборки, вязанные узоры и даже шнуры!

В главе 18 *"Знакомство с Clip Studio Assets и анимацией"* мы узнаем, как получить доступ к библиотеке загрузки активов Clip Studio Paint, где можно почерпнуть идеи для создания собственных инструментов или загрузить инструменты, созданные другими пользователями.

Далее мы рассмотрим одну из самых полезных кистей - кисть перекрестной штриховки. Читайте следующий раздел, чтобы узнать, как ее создать!

Текстурирование с помощью кисти с перекрестной штриховкой

Штриховка - это техника затенения с помощью групп параллельных линий. Перекрестная штриховка - это группа параллельных линий, которые пересекают другую группу в другом направлении, добавляя текстуру и создавая видимость более темной штриховки. Штриховка и перекрестная штриховка могут придать монохромным иллюстрациям глубину и текстуру. Создав кисть для штриховки, мы можем добиться такого эффекта без утомительной необходимости проводить все линии вручную. При создании нового холста для рисования кончика кисти убедитесь, что для **Basic expression color** (Основной цвет выражения) установлено значение **Gray** (Серый), а не **Color** (Цвет). На следующем скриншоте показано выпадающее меню в окне создания нового файла, в котором можно внести это изменение:

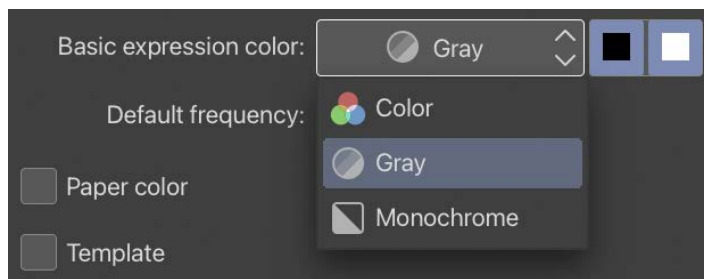


Рисунок 9.26 - Скриншот опций Basic expression color

Следующие шаги проведут вас через процесс создания кисти:

1. Выберите категорию инструментов **Ruler** (Линейка), а затем подкатегорию **Create ruler** (Создать линейку).
2. Выберите **Special ruler** (Специальная линейка) в панели **Sub Tool**.

3. В панели свойств инструмента выберите Parallel line (Параллельная линия) в раскрывающемся меню Special ruler (Специальная линейка), как показано на следующем скриншоте:

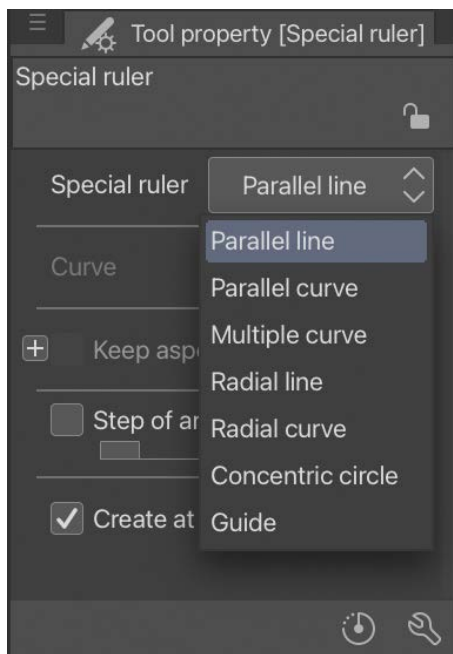


Рисунок 9.27 - Скриншот меню Special ruler

4. Щелкните на холсте и удерживайте кнопку мыши или стилус. Продолжая удерживать, перетащите курсор по холсту под углом. Отпустите кнопку мыши, чтобы установить линейку. Теперь холст должен выглядеть следующим образом:

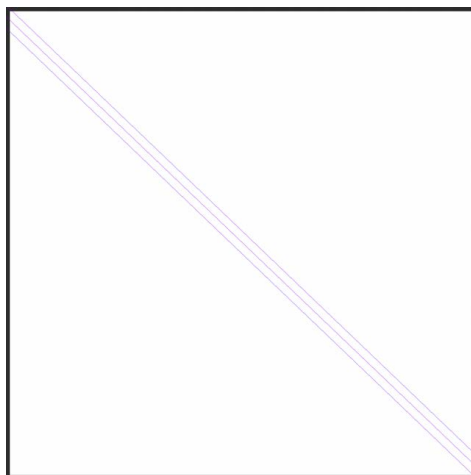


Рисунок 9.28 – Скриншот параллельных линий, расположенных по диагонали

5. Выберите нужный инструмент пера из подинструментов **Pen**.
6. Убедитесь, что опция **Snap to Special Ruler** (Привязка к специальной линейке) в главной командной панели над холстом активна. Это заставит перо следовать параллельной линейке. Расположение этого значка см. на следующем скриншоте:

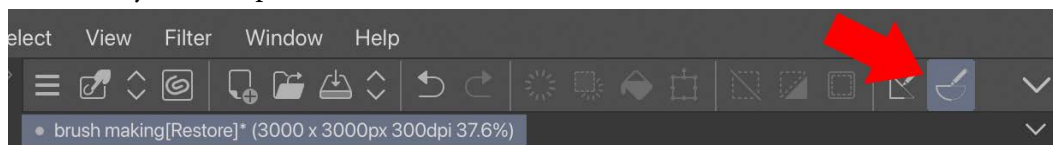


Рисунок 9.29 - Скриншот опции Snap to Special Ruler

7. Используя выбранное вами перо, нарисуйте группу параллельных линий, как показано на следующем изображении:

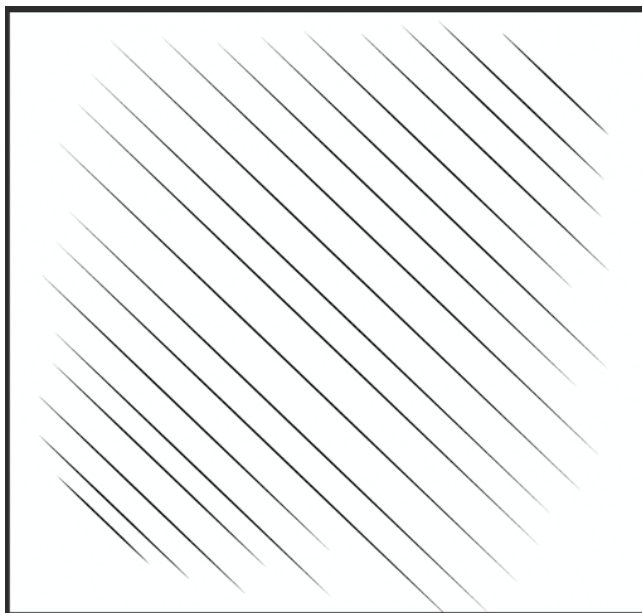


Рисунок 9.30 - Скриншот линий, нарисованных с помощью привязки к линейке

8. Отключите или удалите все слои, помимо слоя с параллельными линиями, оставив только его и прозрачный фон.
9. Прежде чем задать новый материал кончика кисти, необходимо удалить линейку параллельных линий. Для этого выберите подинструмент **Object** в категории инструментов **Operation**. Щелкните по линейке, чтобы выделить ее. Затем в меню **File** (Файл) выберите **Edit | Delete** (Правка | Удалить). (Вы также можете щелкнуть правой кнопкой мыши и выбрать пункт **Clear** (Очистить) во всплывающем меню).

10. В меню File выберите Edit | Register Material | Image..... Этот путь показан на следующем скриншоте:

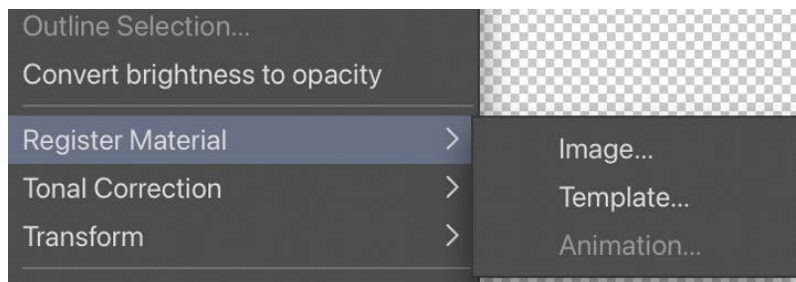


Рисунок 9.31 - Скриншот меню Register Material

11. Откроется окно свойств материала. Введите значение имени материала, которое должно быть описательным и уникальным. Изображение материала показывает предварительный просмотр сохраняемой формы. Проверьте его, чтобы убедиться, что на нем нет ничего, что не должно присутствовать в форме кисти.
12. Установите флажок напротив пункта **Use for brush tip shape** (Использовать в качестве формы кончика кисти). Затем выберите подпапку **Brush** в папке **Image material**, в которой будет храниться материал.
13. В заключение введите несколько тегов, нажав на значок + в нижней части окна **Search tag** (Поиск тегов). Это позволит нам легко найти нужный материал, когда мы будем создавать наш инструмент. Окно свойств материала должно выглядеть так, как показано на следующем скриншоте:

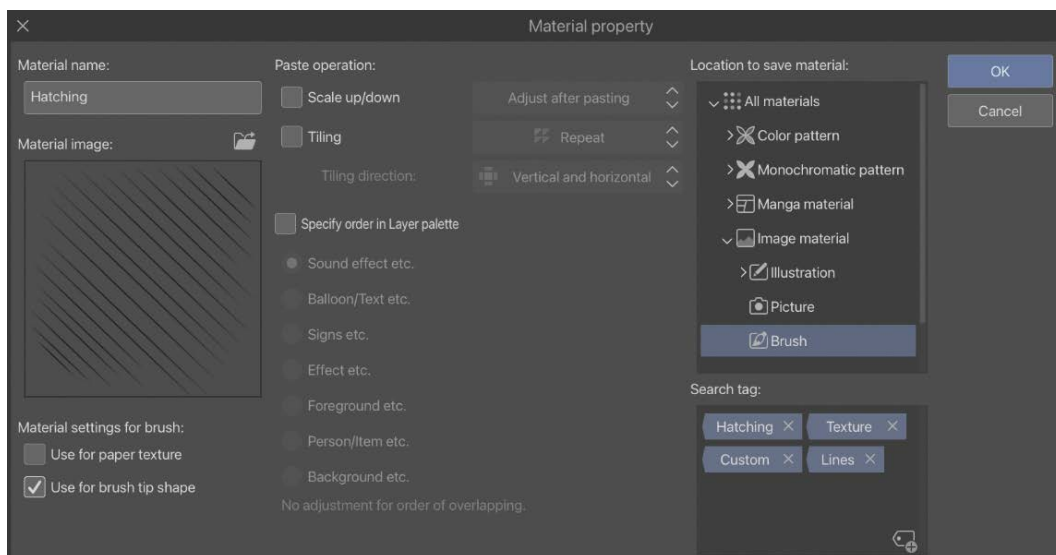


Рисунок 9.32 - Скриншот окна свойств материала

14. Нажмите **ОК**, чтобы зарегистрировать материал.
15. Скопируйте **G-pen**, как мы делали это в других разделах этой главы. Назовите этот новый инструмент **Cross-hatching** (Перекрестная штриховка).
16. В панели свойств инструмента нажмите на значок гаечного ключа в правом нижнем углу, чтобы открыть панель **Sub Tool Detail**.
17. Щелкните на опции **Brush tip** (Кончик кисти).
18. Нажмите на кнопку **Material** (Материал) под опцией **Tip Shape** (Форма кончика). В поле под **Tip Shape** теперь будет написано **Click here to add tip shape** (Нажмите здесь, чтобы добавить форму кончика). Щелкните это поле, чтобы открыть окно **Select brush tip shape** (Выбор формы кончика кисти).
19. Найдите и выберите форму кончика кисти, созданную ранее в этом разделе.
20. Щелкните на значке справа от параметров угла, чтобы открыть окно **Angle Dynamics**.
21. Нажмите на кнопку с кружком рядом с пунктом **Direction of line** (Направление линии), чтобы активировать эту опцию. Эта опция задаст направление материала кончика кисти в зависимости от направления движения стилуса при создании линии, что позволит нам перекрывать штриховку, чтобы получить перекрестные линии.
22. В категории параметров **Stroke** (Штрих) установите значение **Gap** (Пробел) на **Fixed** (Фиксированный).
23. Испытайте свой новый инструмент!



Рисунок 9.33 - Скриншот использования кисти с эффектом перекрестной штриховки

Поскольку мы создали материал кисти на холсте с цветовым режимом Gray, это означает, что мы можем задавать цвет кисти по мере необходимости. Это можно увидеть на предыдущем изображении, где белым цветом заштрихованы левая сторона лица, волосы, плечо и краешек газеты.

Теперь вы можете применять текстурированные тени и свет к своим работам!

Резюме

В этой главе мы заложили основу для создания собственных инструментов, и с этими знаниями вы сможете сделать практически любую специальную кисть, какую только сможете придумать! Мы научились создавать и сохранять собственные материалы, которые можно использовать в качестве кончиков кистей. Мы создали кисть для чернил с зернистой текстурой и узнали, как настроить параметры **Sub Tool Detail**, чтобы добиться желаемого результата. Мы создали кисть для работы со стеклянными осколками, в которой использовали **Opacity** (Непрозрачность) и **Random direction** (Случайное направление), чтобы изобразить на иллюстрации сотни стеклянных осколков. Затем с помощью опций **Ribbon** (Лента) мы создали кисть с листвой. Наконец, с помощью линейки параллельных линий мы создали материал для кончика кисти, а с помощью опции **Direction of line** (Направление линии) создали кисть для наложения перекрестных штриховок.

В следующей главе мы перейдем к использованию векторных слоев и панели Material. Мы подробно рассмотрим, чем векторные слои отличаются от растровых, и как максимально эффективно использовать панель Material.

10

Векторные слои и панель Material

Одно из преимуществ использования Clip Studio Paint заключается в том, что он способен создавать как растровые, так и векторные изображения. Более того, растровые и векторные изображения можно использовать на разных слоях одного холста, просто создав соответствующий тип слоя. Создание векторов в Clip Studio Paint, однако, во многом отличается от других векторных программ.

Векторные изображения отличаются от растровых. Растровые изображения состоят из маленьких цветных квадратиков, называемых пикселями. Растровые изображения используются во многих ситуациях, но у них есть некоторые недостатки - в первую очередь то, что, поскольку они состоят из пикселей, при увеличении размера они теряют качество. Векторные изображения состоят из точек, связанных между собой, и их можно редактировать на лету и изменять размер по своему усмотрению без потери качества.

В этой главе мы узнаем о том, как создавать векторы в Clip Studio Paint и как сохранять иллюстрации в панели материалов, чтобы использовать их в дальнейшем. Будут рассмотрены следующие темы:

- Создание векторного слоя
- Рисование на векторных слоях
- Редактирование векторов
- Сохранение рисунка в панели материалов

К концу этой главы читатели будут знать, как работать с векторным линейным рисунком, и получат знания об использовании материалов.

Давайте приступим к работе с векторами!

Технические требования

Чтобы начать работу, вам понадобится уже установленная на вашем устройстве программа Clip Studio Paint и новый холст, со слоем бумаги белого цвета. Размер холста может быть любым, но я рекомендую создать квадратный холст с разрешением 300 точек на дюйм, на котором вы будете работать с материалами этой главы.

Векторы в Clip Studio Paint

В этом разделе мы начнем с изучения векторов, так что не волнуйтесь, если вам этот термин незнаком. Мы начнем с того, что это такое, а затем вы попробуете создать несколько векторных рисунков с помощью наших пошаговых руководств.

Векторные изображения состоят из точек, линий и кривых, основанных на математических выражениях. Поскольку эти изображения определяются математическими выражениями, а не пикселями, их можно бесконечно увеличивать или уменьшать без потери качества или пикселизации.

Векторы чаще всего используются для логотипов, но они могут быть полезны и при создании комиксов, и иллюстраций. Линии можно корректировать, не перерисовывая, поэтому если вам сложно уверенно проводить линии при рисовании, то работа с векторами может стать для вас решением.

Некоторые графические программы работают только с векторной или растровой графикой. Clip Studio Paint может работать и с тем, и с другим, даже в пределах одного файла. Один слой изображения может быть заполнен векторной информацией, а все остальные - растровой, если нам так хочется!

Важное примечание

Стоит отметить, что если вы уже знакомы с работой с векторами в другой программе, вам, возможно, придется привыкнуть к тому, как Clip Studio Paint работает с векторной графикой. Кроме того, векторная графика Clip Studio Paint не экспортируется из программы в виде векторов, а векторная графика из других программ не может быть импортирована в Clip Studio Paint в качестве векторов.

Давайте приступим к созданию векторной графики!

Создание векторного слоя

Чтобы начать работать с векторами, нам нужно создать векторный слой. Это можно сделать двумя способами: через меню **File** (Файл) или через панель **Layer** (Слой). Эти способы мы рассмотрим в следующих разделах.

Создание векторного слоя через меню File

Выполните следующие действия, чтобы создать векторный слой с помощью меню **File**:*

1. В меню **File** (Файл) выберите **Layer** (Слой), затем **New Layer** (Новый слой) и, наконец, **Vector Layer** (Векторный слой).
2. Введите имя слоя в появившемся диалоговом окне New vector Layer (Новый векторный слой).
3. Выберите **Expression Color** (черно-белый, серый или цветной) в раскрывающемся меню диалогового окна **New vector Layer** (Новый векторный слой).
4. Если это необходимо, выберите режим наложения в раскрывающемся меню **Blending mode**.
5. Нажмите кнопку **OK**, чтобы создать новый слой.

В следующем разделе мы рассмотрим, как создать векторный слой в панели **Layer**.

Создание векторного слоя с помощью панели Layer

Выполните следующие действия, чтобы создать векторный слой с помощью панели **Layer**:

1. Найдите панель Layer в пользовательском интерфейсе.
2. Щелкните значок нового векторного слоя в панели **Layer**. Значок выглядит так, как показано на следующем скриншоте:

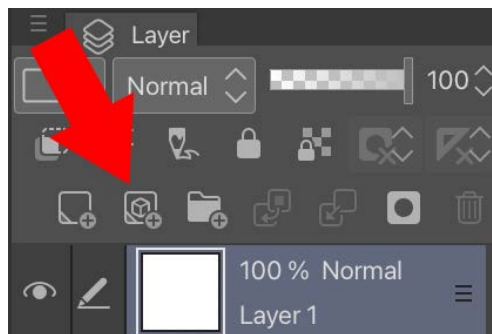


Рисунок 10.1 - Скриншот панели Layer

3. Новый слой будет создан и отобразится в стеке слоев в панели.

Все, что нарисовано на векторном слое, будет векторным изображением, то есть состоящим не из пикселей, а из контрольных точек. Теперь мы знаем два способа создания векторного слоя. Их можно создать либо в меню **File**, либо в панели **Layer**. Второй способ, безусловно, проще, ведь это просто щелчок по иконке! (примечание переводчика: можно еще создать щелкнув правой кнопкой мыши на любом слое в панели слоёв и выбрав в контекстном меню New Layer | Vector Layer)

В следующем разделе мы узнаем, как рисовать на векторном слое с помощью наших любимых инструментов.

Рисование на векторных слоях

После создания векторного слоя вы можете использовать любой инструмент для рисования на нем, включая карандаши, перья или инструменты геометрических построений (линия, кривая, эллипс и так далее).

Для создания плавной линии может потребоваться некоторое редактирование, и для облегчения редактирования предпочтительнее линия с минимальным количеством контрольных точек.

Давайте рассмотрим две похожие векторные линии, показанные на следующем скриншоте:

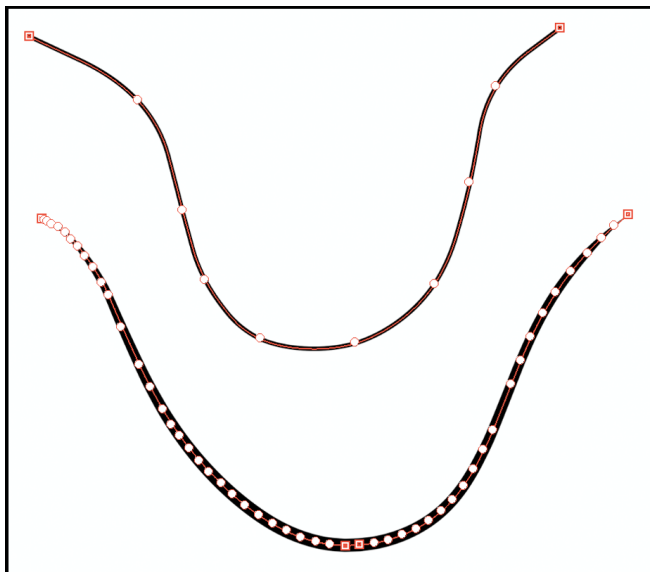


Рисунок 10.2 - Двухвекторная линия

Линия сверху была создана с помощью инструмента Continuous Curve (Непрерывная кривая). Линия внизу была создана с помощью инструмента Pen. Маленькие кружочки, показанные вдоль каждой линии, - это контрольные точки, которые используются для редактирования векторных линий. На линии, созданной с помощью инструмента Continuous Curve, показаны десять контрольных точек: по одной в начале и конце линии и восемь в каждой точке, где кривая меняет направление.

Линия, созданная при рисовании кривой с помощью инструмента Pen, имеет гораздо больше контрольных точек, поскольку Clip Studio Paint автоматически размещает их там, где, по мнению программы, они могут понадобиться. Это усложняет редактирование векторных линий без предварительной подготовки.

К счастью, Clip Studio Paint предоставляет нам инструменты для облегчения процесса очистки, и именно их мы рассмотрим в следующем разделе.

Редактирование векторов

В этом разделе мы рассмотрим различные способы редактирования векторных линий. Прежде всего, мы познакомимся с инструментами редактирования, затем опробуем некоторые инструменты на векторных линиях, которые мы создали в предыдущем разделе. Наконец, мы узнаем, как изменить ширину линии.

Одно из преимуществ использования векторной графики заключается в том, что линии можно бесконечно настраивать и редактировать, пока они не станут идеальными, в отличие от работы с растровыми слоями, где линию нужно стирать и перерисовывать, пока она не получится идеальной. Векторными линиями можно манипулировать и изменять их форму с помощью контрольных точек.

В Clip Studio Paint есть инструменты, позволяющие легко очищать и редактировать векторные линии. Эти инструменты находятся в группе инструментов Correct line (Коррекция линии), как показано на следующем скриншоте:

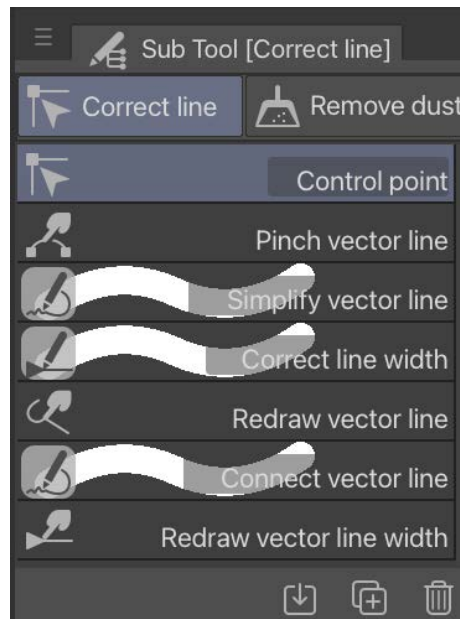


Рисунок 10.3 - Скриншот инструментов в группе Correct line

Давайте подробнее рассмотрим некоторые из этих инструментов **Correct line**, что они делают и как их можно использовать.

Использование инструмента **Pinch vector line**

Думаю, лучше сначала рассказать об этом инструменте, потому что с помощью **Pinch vector line** (Перетаскивание векторной линии) можно легко изменить положение линии. Выберите этот инструмент, затем щелкните на линии, которую нужно переместить, и перетащите ее в нужное место. Как вы можете видеть, на иконке **Pinch vector line** изображена человеческая рука, прижимающая линию, и это очень наглядно! Если вам нужно внести небольшие изменения, этот инструмент - то, что вам нужно!

На следующем скриншоте показаны опции этого инструмента:

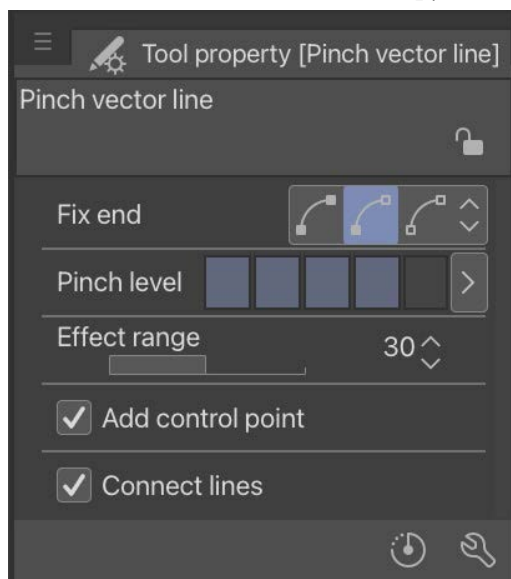


Рисунок 10.4 Скриншот настроек инструмента **Pinch vector line**

Настройки параметров инструмента **Pinch vector line** описаны ниже:

- **Fix end** (Зафиксировать конец): Определяет, какие концы зажатой линии следует редактировать. Если выбрать опцию **Fix one end** (Зафиксировать один конец), как показано на предыдущем скриншоте, можно перемещать только один конец линии.
- **Pinch level** (Уровень воздействия): Этот параметр регулирует, насколько большим будет воздействие на линию при редактировании с помощью этого инструмента. При больших значениях воздействие оказывается на всю линию, а при малых - на меньшую ее часть.

- **Effect range** (Диапазон эффекта): Этот параметр определяет, насколько большой будет область перемещения линии при ее перетаскивании. Чем больше значение, тем больше часть линии перемещается одновременно.
- **Add control point** (Добавить контрольную точку): Если эта функция активирована, она автоматически добавляет контрольные точки при изгибе линии, чтобы части, не имеющие контрольных точек, не перетаскивались при редактировании. Если эта функция не активирована, вся линия будет перетаскиваться как есть, поэтому форма рисунка может быть искажена.
- **Connect lines** (соединить линии): Если активировать эту функцию, то при захвате одной линии и перемещении ее так, чтобы она касалась конца другой линии, эти линии будут соединены. Вы не сможете активировать эту функцию, если вы выбрали опцию **Fix both ends** (Зафиксировать оба конца) в настройках **Fix end** (Зафиксировать конец).

Теперь вы знаете, как управлять инструментом Pinch, и сможете с его помощью скорректировать векторные линии по своему усмотрению! В следующем разделе мы рассмотрим некоторые способы редактирования векторов.

Использование инструмента Control point (Контрольная точка)

С помощью подинструмента **Control point** (Контрольная точка) можно выполнять различные действия с контрольными точками вдоль векторной линии. Доступ к этим функциям можно получить через панель **Sub-tool Property** (Свойства подинструмента), когда выбран подинструмент **Control point**. На следующем скриншоте показана панель свойств подинструмента:

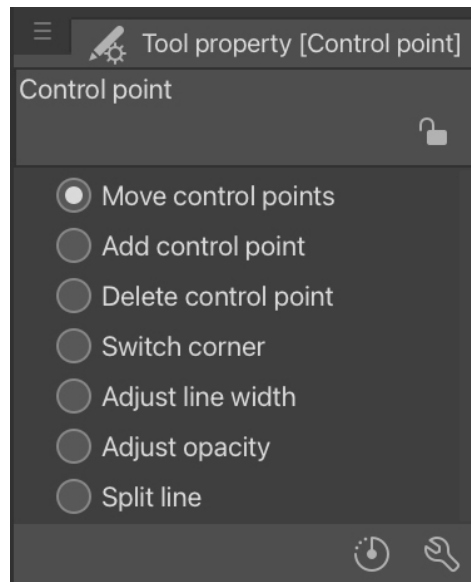


Рисунок 10.5 - Скриншот панели свойств подинструмента Control point

Различные режимы работы инструмента **Control point** описаны ниже:

- **Move control points** (Переместить контрольные точки): Позволяет перемещать контрольные точки с помощью щелчка и перетаскивания.
- **Add control point** (Добавить контрольную точку): Добавляет контрольную точку, нажав на векторную линию в точке, где должна быть размещена дополнительная контрольная точка.
- **Delete control point** (Удалить контрольную точку): Удаление контрольных точек одним щелчком мыши или стилуса.
- **Switch corner** (Переключить угол): Переключает угол контрольной точки. Контрольные точки могут иметь жесткие углы или кривые, и использование этого инструмента позволяет изменить жесткий угол векторной линии на кривую, и наоборот.
- **Adjust line width** (Регулировка ширины линии): с легкостью изменяйте ширину векторной линии, щелкая и перетаскивая вправо или влево контрольную точку. Перетаскивание в любом направлении сделает линию тоньше или толще в этой контрольной точке.
- **Adjust opacity** (Настроить непрозрачность): Эта опция аналогична опции **Adjust line width** и позволяет изменять непрозрачность линии в контрольной точке, щелкая и перетаскивая ее.
- **Split line** (Разделить линию): Разделяет векторную линию в точке щелчка инструмента.

Переключаясь между этими параметрами, вы получаете отличный уровень контроля над векторными линиями! Но не слишком ли много контрольных точек? В следующем разделе мы рассмотрим, как это упростить.

Использование инструмента **Simplify vector line** (Упростить векторную линию)

Этот инструмент я чаще всего использую при создании векторной графики в Clip Studio Paint. Мне нравится, как выглядят линии, нарисованные от руки, в большинстве моих работ, особенно линии, которые переходят от тонких к толстым и обратно, как будто они были сделаны традиционной кистью. Однако, как показано в разделе *"Рисование на векторных слоях"* этой главы, при использовании инструментов рисования на векторном слое получается линия с большим количеством контрольных точек, что затрудняет ее редактирование.

Инструмент **Simplify vector line** (Упростить векторную линию) позволяет сократить количество контрольных точек в нарисованной от руки линии до необходимого минимума. На следующем скриншоте линия с левой стороны упрощена с помощью инструмента "Упростить векторную линию", а справа остались контрольные точки, которые были созданы автоматически:

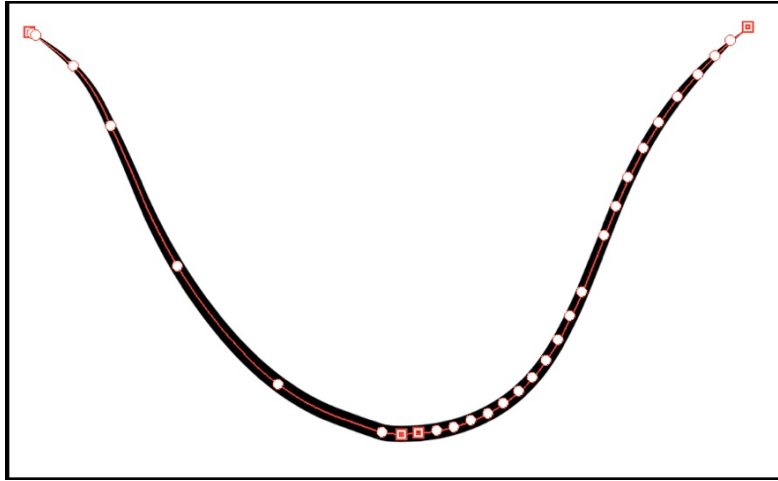


Рисунок 10.6 - Скриншот наполовину упрощенной линии

Обратите внимание, как близко друг к другу расположены контрольные точки на правой стороне кривой по сравнению с контрольными точками на левой. Это происходит потому, что Clip Studio Paint ставит слишком много контрольных точек вдоль векторных линий, когда они рисуются пером или кистью.

Применение инструмента **Simplify vector line** (Упростить векторную линию) очень простое. Просто выберите инструмент, установите размер кисти, а затем щелкните и перетащите его по тем участкам векторной линии, которые необходимо упростить. Зеленое выделение показывает, где вы уже использовали инструмент во время этого штриха. Когда кнопка мыши будет отпущена, программа автоматически упростит линию.

Обратите внимание, что после использования этого инструмента некоторые контрольные точки могут потребовать небольшой подстройки для повышения точности. Теперь ваша векторная линия выглядит упрощенной и более управляемой. Давайте перейдем к изучению того, как изменить ширину линии.

Использование инструмента **Correct line width** (Коррекция ширины линии)

Подинструмент **Correct line width** (Коррекция ширины линии) в группе **Correct line** (Коррекция линии) позволяет мгновенно изменить ширину линии вектора. Это лишь один из инструментов, позволяющих изменять ширину линии. Давайте рассмотрим свойства подинструмента **Correct line width**, которые показаны на следующем скриншоте:

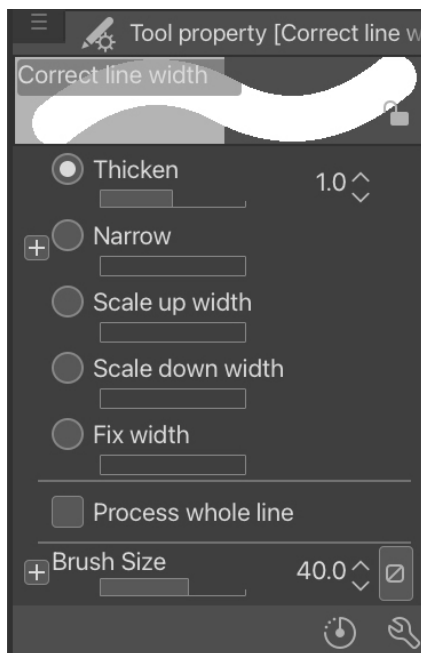


Рисунок 10.7 - Скриншот свойств подинструмента **Correct line width**

Белый круг слева от названия опции указывает, какая операция активна в данный момент. Опция **Thicken** (Утолстить) делает векторную линию толще, в зависимости от того, на каком значении находится ползунок и где используется инструмент. Параметр **Narrow** (Сузить) действует наоборот, делая векторную линию тоньше. Опции **Scale up width** (Увеличить ширину) и **Scale down width** (Уменьшить ширину) делают линию толще и тоньше, увеличивая или уменьшая ее масштаб в соответствии со значением, заданным в этих опциях. Таким образом, если ввести 2 в значение **Scale up width**, часть векторной линии, где используется инструмент, станет в два раза толще. Линия на следующем скриншоте была утолщена и утончена с помощью этих инструментов:

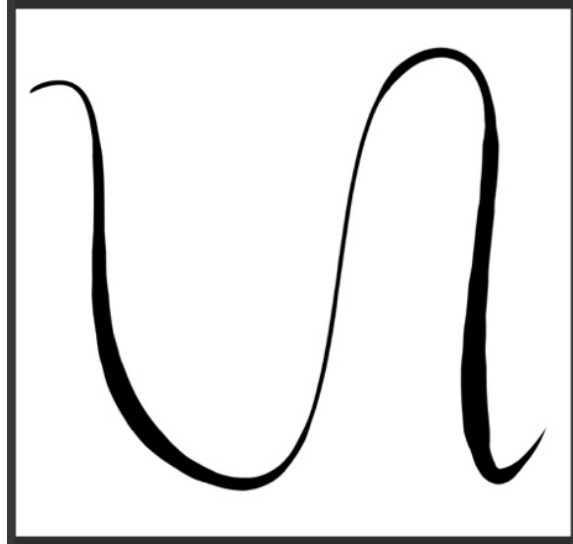


Рисунок 10.8 - Скриншот рисунка с откорректированной шириной линий

Опция **Fix width** (Зафиксировать ширину) установит ширину любой части линии, на которой используется инструмент, на значение, указанное ползунком, независимо от того, насколько толстой или тонкой она была до использования.

Флажок **Process whole line** (Обработать всю линию) выполнит указанное действие сразу для всей векторной линии. Это может здорово сэкономить время, когда нужно сделать всю линию толще или уже, потому что один щелчок в любом месте линии изменит всю линию сразу, вместо того чтобы выделять всю линию с помощью инструмента!

Ползунок **Brush size** (Размер кисти) управляет размером курсора инструмента **Correct line width** (Коррекция ширины линии).

Использование инструмента Redraw vector line (Перерисовать векторную линию)

Подинструмент **Redraw vector line** (Перерисовать векторную линию) довольно удобен, поскольку позволяет передвигать и растягивать векторную линию по своему усмотрению. Просто выберите инструмент, щелкните где-нибудь вдоль векторной линии и перетащите ее, чтобы изменить линию. Это простой способ быстро и органично корректировать векторные линии без необходимости полностью перерисовывать их!

Использование инструмента Redraw vector line width (Перерисовать ширину векторной линии)

Подинструмент **Redraw vector line width** (Перерисовать ширину векторной линии) - это еще один метод настройки толщины наших векторных линий после их создания. Честно говоря, именно этот инструмент я чаще всего использую, когда нужно настроить толщину векторной линии, просто потому, что он гораздо нагляднее, чем инструмент **Correct line width** (Коррекция ширины линии). Подинструмент **Redraw vector line width** (Перерисовать ширину векторной линии) использует параметр **Brush Size** (Размер кисти) для настройки толщины линии. Чем больше размер кисти, тем толще будут участки линии, на которых она используется. Если размер кисти меньше размера текущей линии, инструмент сделает линию более узкой. На следующем скриншоте этот инструмент использовался с разными настройками размера кисти по всей длине линии:

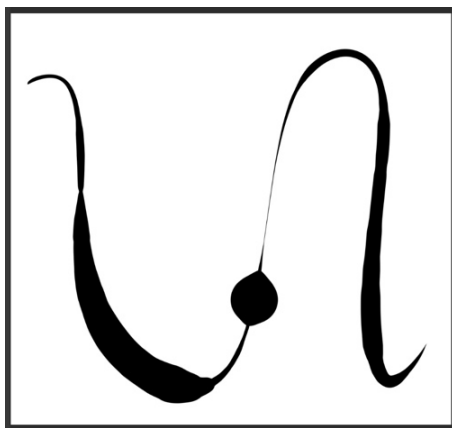


Рисунок 10.9 - Скриншот линии, отредактированной с помощью инструмента Redraw line width

Независимо от того, какой размер кисти был установлен, линия приобретёт равную ему толщину. Большое пятно в центре линии было создано путем увеличения размера кисти, до величины намного превышающей текущую толщину линии. Для этого оказалось достаточно один раз щелкнуть инструментом на этом участке линии.

Так мы можем изменять ширину линий в соответствии с вашими потребностями. В следующем разделе мы рассмотрим, как сделать так, чтобы две отдельные векторные линии соединились, так что читайте дальше.

Использование инструмента Connect vector line (Присоединить векторную линию)

Если вы видите, что между двумя векторными линиями есть разрыв, который нужно заполнить, этот инструмент для вас. Достаточно провести инструментом по промежутку между линиями, и он будет заполнен автоматически! Как и для других инструментов, для этого инструмента доступно несколько настроек, как показано на следующем скриншоте:

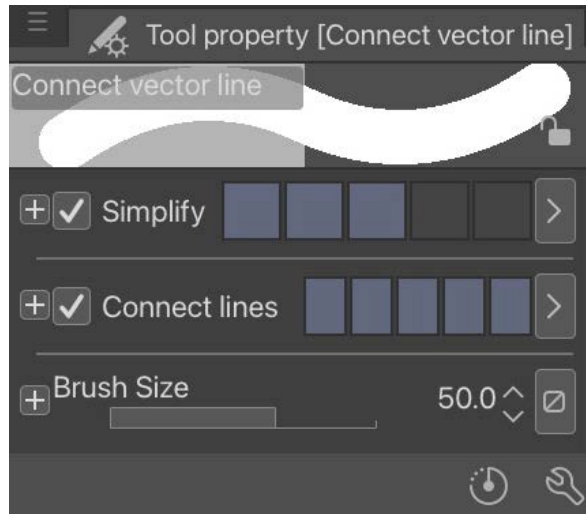


Рисунок 10.10 - Скриншот свойств подинструмента Connect vector

Давайте рассмотрим каждую из этих настроек в свойствах подинструмента:

- **Simplify** (Упростить): Уменьшает количество контрольных точек в области, где нужно соединить линии. Как видно на следующем скриншоте, при меньшем значении линии соединяются в более сложную форму, а при большем - в более простую:

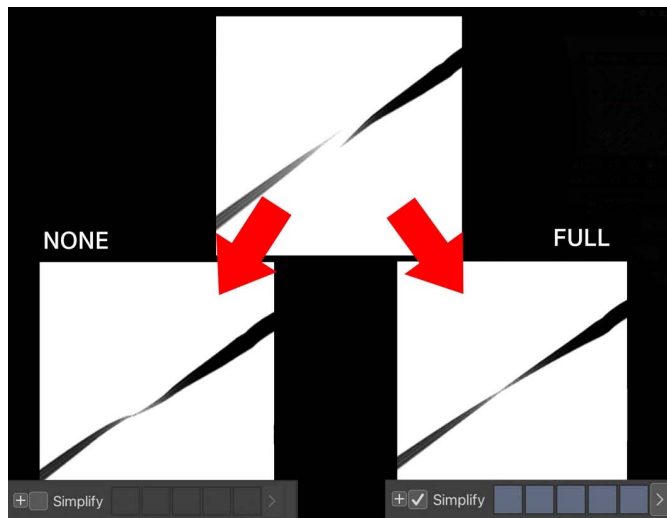


Рисунок 10.11 - Скриншот применения подинструмента Connect vector с активированным свойством Simplify

- **Connect lines** (Соединить линии): При активации этой опции пересекающиеся линии соединяются в одну. Чем больше значение, тем больше линий можно соединить. Будьте осторожны, не устанавливайте слишком большое значение, иначе могут возникнуть непредвиденные соединения.
- **Brush Size** (Размер кисти): Устанавливает размер кисти.

Фух, кажется, многовато опций для восприятия! Но теперь вы можете перемещать, добавлять, стирать и упрощать контрольные точки, и даже изменять ширину линии без необходимости перерисовывать ее снова и снова. Поскольку это векторы, ваши линии не теряют качества при увеличении размера холста. Итак, теперь вы знакомы с инструментами **Pinch vector line** (Перетаскивание векторной линии), **Control point** (Контрольная точка), **Correct line width** (Корректировка ширины линии), **Redraw vector line** (Перерисовать векторную линию), **Connect vector line** (Соединить векторную линию) и **Redraw vector line width** (Перерисовать векторную линию) и знаете, как они работают!

Вы допустили ошибку или просто хотите удалить часть векторной линии? Нет проблем, читайте дальше, чтобы узнать, как стереть векторную линию.

Использование инструмента Vector eraser (Векторный ластик)

Еще в главе 6 "Ластики, выделения и панель Sub View" я упомянула, что в одной из следующих глав мы поговорим о векторном ластике. Теперь это время настало!

Векторный ластик можно использовать как обычный ластик, но у него также есть некоторые настройки, которые превращают его в невероятный прибор для экономии времени при работе с векторами. Давайте рассмотрим эти настройки подробнее, как показано на следующем скриншоте:

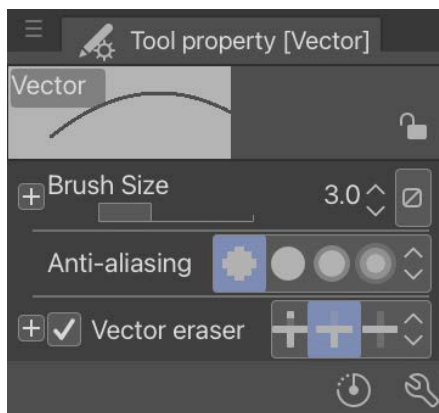


Рисунок 10.12 - Скриншот свойств инструмента Vector eraser (Векторный ластик)

Обратите особое внимание на раздел **Vector eraser** (Векторный ластик) в панели свойств инструмента. Эта специальная настройка делает векторный ластик особенным среди других ластиков. На предыдущем скриншоте мы видим три значка, каждый из которых сопровождается черно-серым знаком +. Это значки **Erase touched area** (Стереть затронутую область), **Erase up to intersection** (Стереть до пересечения) и **Overall line** (Общая линия). Чтобы проиллюстрировать, что делает каждая из этих настроек, нам поможет простая сетка прямых линий на векторном слое.

Опция **Erase touched area** (Стереть затронутую область) сотрет только то, что было затронуто инструментом, как это обычно делают другие ластики. На следующем скриншоте была установлена эта настройка, а затем был проведен штрих через сетку линий. Были стерты только те участки линий, по которым прошел инструмент:

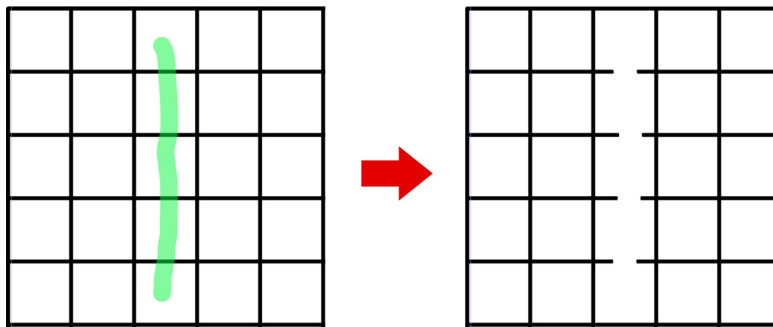


Рисунок 10.13 - Скриншот действия Erase touched area

Активация параметра **Erase up to intersection** (Стереть до пересечения) позволяет быстро и легко очистить сетку линий. Эта настройка стирает векторную линию до точки ее пересечения с другой векторной линией. На следующем скриншоте с ее помощью был сделан один штрих вниз через третий столбец сетки. Обратите внимание, что, в отличие от предыдущего варианта, все горизонтальные линии из этой секции исчезли, несмотря на то, что инструмент перемещался только по центру линий в столбце:

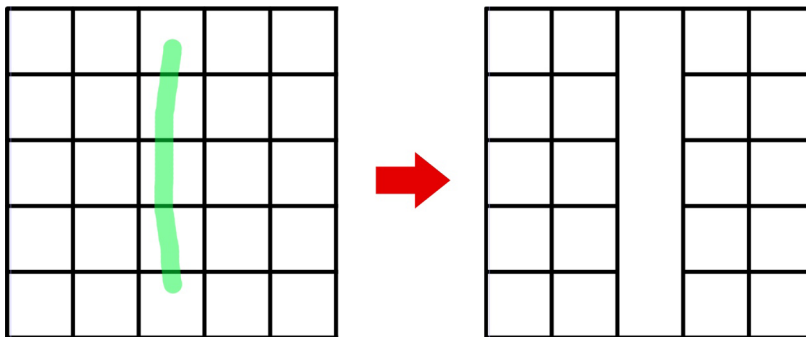


Рисунок 10.14 - Скриншот процесса стирания до пересечения

Этот параметр можно использовать для быстрой очистки краев сетки. Одно движение по краям сетки из квадратиков - и лишние линии стираются полностью, вплоть до места их пересечения с другими векторными линиями, как показано на следующем скриншоте:

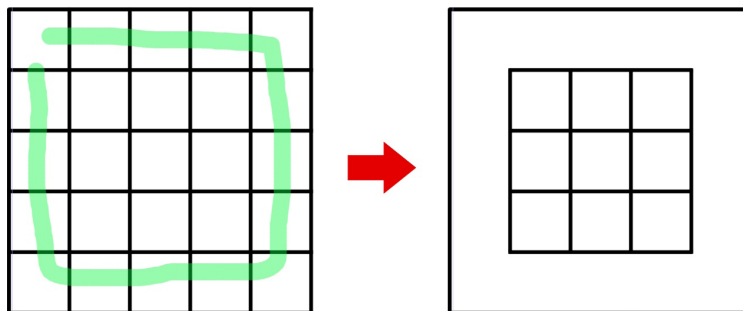


Рисунок 10.15 - Скриншот еще одного действия со стиранием до пересечения

Вместо того, чтобы утомительно стирать концы линий и отчаянно пытаться сделать их идеальными, инструмент **Erase up to intersection** (Стереть до пересечения) сделает это за вас одним движением!

Настройка **Overall line** (Общая линия) стирает всю векторную линию, по которой кликнули, независимо от того, насколько маленький размер кисти установлен для ластика. На следующем скриншоте эта настройка была использована для двух горизонтальных линий сетки, чтобы получился набор прямоугольников вместо квадратов:

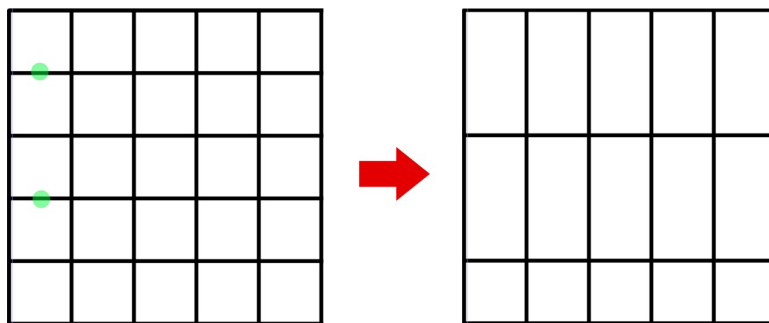


Рисунок 10.16 - Скриншот применения Overall line

Совет

Нужно быстро нарисовать окна на боковой стороне здания? Создайте векторный слой. Нарисуйте сетку векторных линий в перспективе здания, а затем с помощью векторного ластика быстро очистите края сетки и поставьте промежутки между окнами, используя настройку **Erase up to intersection** (Стереть до пересечения)!

Согласитесь, полезные опции. Они сэкономят много вашего драгоценного времени, позволяя придать рисункам аккуратный вид.

Давайте перейдем к тому, как сохранить ваши драгоценные работы, чтобы использовать их позже. Это как ящик в художественной студии, в котором хранятся художественные материалы для последующего использования снова и снова, когда бы они вам ни понадобились!

Знакомство с панелью Material

Знаете ли вы, что можно сохранять свои рисунки в панели **Material**, чтобы потом использовать их в качестве шаблонов, фонов и многого другого? Это, безусловно, одна из самых полезных техник в цифровом рисовании!

В этом разделе мы создадим рисунок и сохраним его в панели **Material**, чтобы использовать в качестве узора на одежде персонажа. Для начала давайте рассмотрим категории панели **Material**, которые показаны на следующем скриншоте:

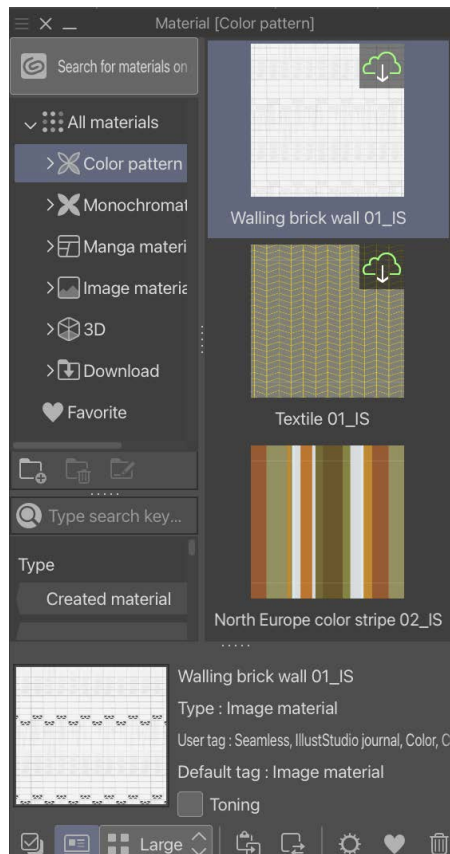


Рисунок 10.17 - Скриншот панели материалов

В левой части панели находится список различных категорий материалов. Это **Color pattern** (Цветные шаблоны), **Monochromatic pattern** (Монохромные шаблоны), **Manga material** (Материал манги), **Image material** (Изображения), **3D**, **Download** (Загрузка) и **Favorite** (Избранное). Ниже приведено описание каждой из этих категорий:

- **Color pattern** содержит узоры и фоновые объекты, выполненные в цвете. Большинство из этих активов - бесшовные плитки, но не все. Они разделены на подкатегории в зависимости от типа.
- **Monochromatic pattern** содержит черно-белые шаблоны, фоны и текстуры. В эту категорию включено множество различных типов шаблонов скринтонов для создания манги.
- **Manga material** содержит такие активы, как шаблоны оформления страниц комиксов, речевые баллоны, звуковые эффекты и линии эффектов.
- **Image material** содержит иллюстрации и фотоматериалы, а также материалы для создания кончиков кистей.
- **3D** содержит все 3D-активы. Дополнительные сведения о 3D-материалах см. в главе 14 "Использование трехмерных фигур и объектов".
- **Download** содержит все активы, загруженные из приложения **Clip Studio Paint App**. Дополнительные сведения о загрузке новых материалов см. в главе 18 "Знакомство с Clip Studio Assets и анимацией".
- В категории **Favorite** содержатся материалы, которые вы добавляете в категорию "Избранное", нажимая на значок в виде сердца в нижней части панели при выборе конкретного материала. Полезно добавить в избранное все часто используемые материалы.

Теперь, когда мы знаем о различных типах активов в панели Material, нам следует научиться сохранять в ней и свои собственные работы. Рассмотрим, как это сделать, в следующем разделе.

Сохранение иллюстраций в панели материалов

Существует множество причин, по которым мы можем захотеть сохранить художественное произведение в панели **Material**. Возможно, это заглавный логотип для вашей серии комиксов, и вы хотите иметь возможность быстро добавлять его на обложки. Может быть, это водяной знак, который вы собираетесь накладывать на любое изображение, размещаемое в Интернете, чтобы предотвратить кражу ваших работ. Может быть, это особый речевой баллон, который вы разработали для злодея вашей манги, или специальный повторяющийся узор на одежде главного героя. Вы также можете нарисовать сложные татуировки и сохранить их в панели **Material**, чтобы использовать их снова, а не прорисовывать каждый раз, когда вы рисуете персонажа. Кроме того, вы можете создать дизайн одежды для персонажа, просто вставить его и слегка отредактировать, чтобы он соответствовал ракурсу, под которым виден ваш персонаж, вместо того чтобы каждый раз его перерисовывать!

Возможности использования материалов ограничиваются только вашей фантазией, а вышеперечисленное - лишь несколько идей по их применению.

Изображение на следующем скриншоте будет использоваться в последующих инструкциях по сохранению собственных художественных активов в панель **Material**:



Рисунок 10.18 - Скриншот примера дизайна

Я оставила дизайн с прозрачным фоном, потому что он будет использоваться для одежды персонажа в другой работе, так что позже я смогу изменить цвет одежды, изолировав сам дизайн от выделения.

В последующих шагах мы рассмотрим процесс сохранения изображения в панель материалов:

1. Если изображение состоит из нескольких слоев, либо объедините их, либо перейдите в меню [**Layer**] | **Merge visible to new layer** (Слой | Объединить видимые слои)], чтобы создать новый слой с копией всех слоев на нем. В панель материалов будет сохранено содержимое только активного слоя, поэтому прежде чем продолжить, убедитесь, что все части изображения, которые будут сохранены, находятся на одном слое и что этот слой выбран.
2. В меню **File** (Файл) выберите **Edit** (Редактирование), затем перейдите к **Register Material** (Зарегистрировать материал) и нажмите на **Image**.

3. Появится окно свойств материала, как показано на следующем скриншоте:

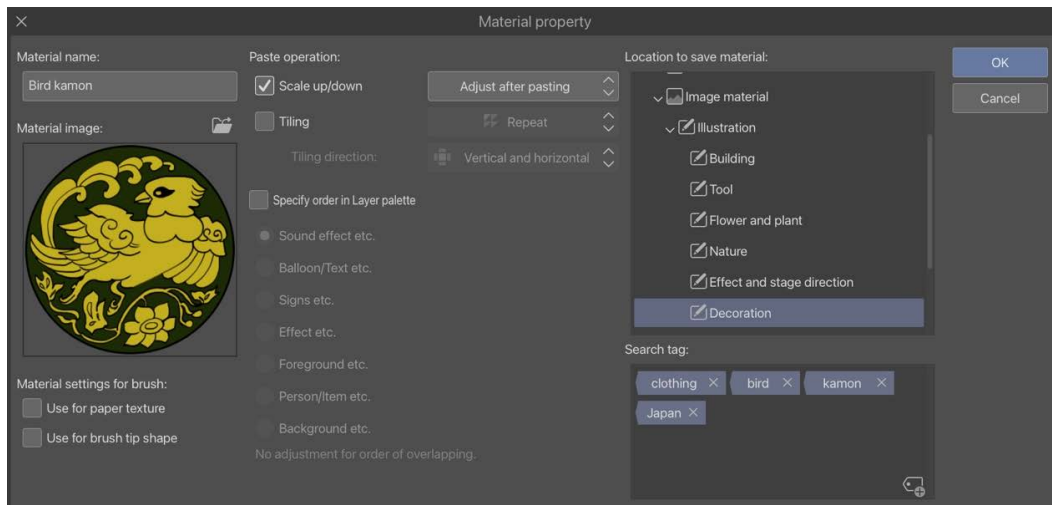


Рисунок 10.19 - Скриншот окна свойств материала

4. Введите название в текстовое поле **Material name**.
5. В поле **Material image** (Материальное изображение) будет показан предварительный просмотр сохраняемого изображения. Если изображение не подходит, нажмите кнопку **Cancel** (Отмена) и следуйте инструкциям из шага 1, чтобы убедиться, что изображение находится на одном слое.
6. В разделе **Paste operation** (Операция вставки) убедитесь, что опция **Scale up/down** (Масштабировать вверх/вниз) отмечена, а в выпадающем меню выбрана опция **Adjust after pasting** (Корректировать после вставки). Это позволит нам изменить размер материала после добавления его на холст. Настройка **Specify order in Layer palette** (Указать порядок в панели слоев) позволяет выбрать, в какое место в стеке слоев будет добавлен материал. Например, если мы добавляем фоновое изображение, мы можем выбрать опцию **Background etc.**, чтобы изображение всегда было вставлено под другими слоями в стопке. Поскольку в данном примере мы создаем оформление одежды, мы выберем опцию **Effect etc.**, чтобы оформление появилось поверх персонажей.
7. Выберите нужную категорию для сохранения материала в окне **Location to save material** (Расположение для сохранения материала). В этом примере мы используем папку **Image Material | Illustration | Decoration** для сохранения этого дизайна.

8. Нажмите на значок в правом нижнем углу поля **Search tag** (Поиск тегов), чтобы добавить теги к материалу. Я всегда рекомендую использовать уникальный тег для всех материалов, которые вы создаете и сохраняете, чтобы вы могли быстро найти все свои активы. Я использовала тег **clothing** (одежда), но вы можете придумать свое собственное название, если вам так хочется!
9. Нажмите **ОК**, чтобы завершить сохранение актива в панели.

После сохранения изображения мы можем просмотреть его в панели материалов. На следующем скриншоте изображение **Bird kamon**, которое я сохранила, следуя предыдущим инструкциям, показано в разделе **All materials** (Все материалы) в верхней части списка, так как оно только что было добавлено:

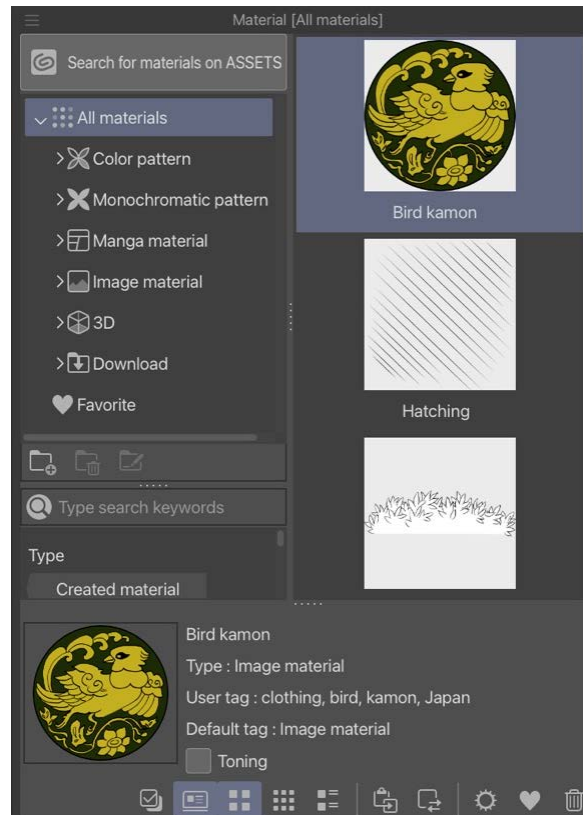


Рисунок 10.20 - Скриншот панели материалов

Выбрав материал и нажав на значок **Paste selected material to canvas** (Вставить выбранный материал на холст) в нижней части панели Material, материал будет добавлен на активный холст. Значок **Paste selected material to canvas** выглядит так, как показано на следующем скриншоте:



Рисунок 10.21 - Скриншот значка Paste selected material to canvas

На следующем скриншоте наш рисунок добавлен к одежде персонажа, так что теперь вам не нужно перерисовывать его снова и снова в каждой сцене, где в вашей манге появляется один и тот же персонаж!



Рисунок 10.22 - Скриншот вставленного материала

Наверняка у вас есть множество рисунков, которые вы хотели бы использовать в своей манге, и теперь вы знаете, как хранить и использовать их без необходимости перерисовывать их снова и снова!

Совет

Этот совет сэкономит вам массу времени! Создайте папку слоев, в которой будут содержаться: страница, полная панелей перед разделением на фигуры, слои с образцами речевых баллонов для каждого из шрифтов, используемых в вашей манге, слой эскиза и слой чернил. Затем щелкните папку и перетащите ее в панель материалов, в нужную вам категорию. Эти материалы можно будет использовать для создания следующих страниц по мере того, как вы будете продолжать рисовать серию манги, и вам больше не придется воссоздавать набор заново. На каждой новой странице манги просто нажмите на значок **Paste selected material to canvas** (Вставить выбранный материал на холст)! Теперь вам остается только отредактировать, без создания всего необходимого с нуля.

Резюме

В этой главе мы начали со знакомства с векторами. Мы узнали, что такое вектор и чем векторы в Clip Studio Paint отличаются от векторов в других программах. Мы узнали, как создать векторный слой и как работать на нем с помощью инструментов рисования. Затем мы узнали о различных инструментах, которые можно использовать для доработки наших векторных рисунков. И наконец, мы узнали, как сохранить наши рисунки в панели материалов, чтобы использовать их в других программах.

Теперь вы знаете, как использовать растровые и векторные слои и панель **Material**. А знаете ли вы, что в Clip Studio можно создавать собственные звуковые эффекты? В следующей главе мы узнаем, как редактировать, изменять, раскрашивать и оформлять текст, а также проявим творческий подход, добавив звуковые эффекты.

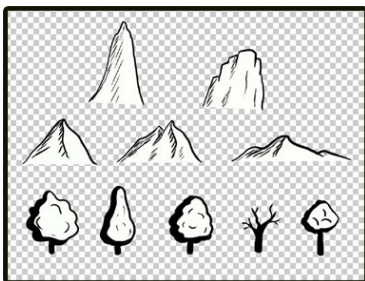
Отсебятина от переводчика.

Важное дополнение по кистям со специальными эффектами (глава 9 "Кисти со специальными эффектами" (стр. 204-228)).

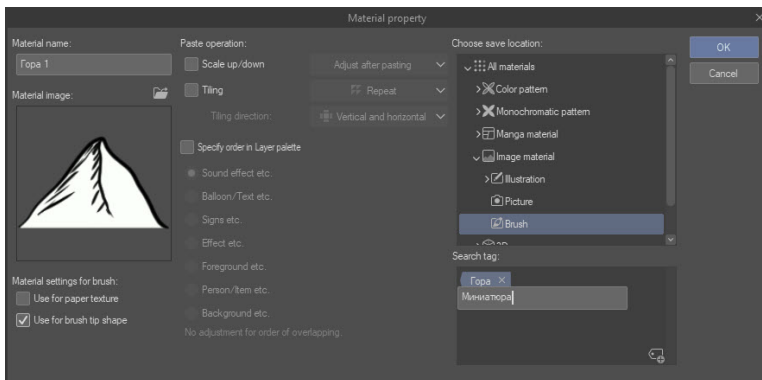
По какой-то причине (может просто забыла) автор не упомянула о том, что можно одновременно загрузить несколько материалов кончиков кистей, тем самым значительно повысив вариативность наносимого штриха. Это можно использовать при рисовании всё тех же осколков, листвы, или же, как на примере ниже, элементов ландшафта (гор, лесов, и т.п.).

Для этого:

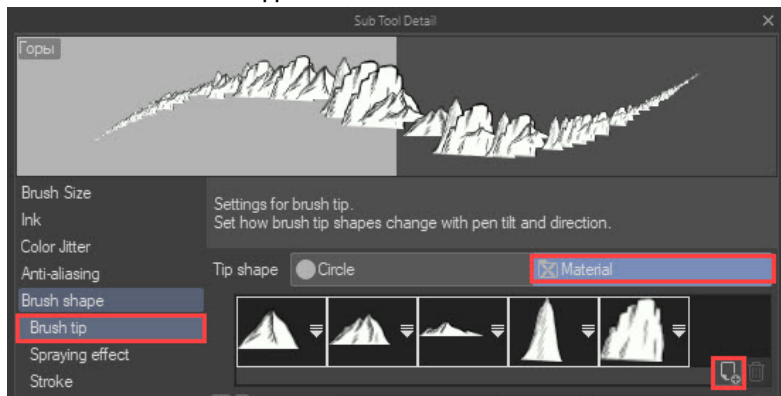
- 1) На прозрачном фоне рисуем множество необходимых элементов



- 2) В меню File через Edit | Register Material | Image... регистрируем каждый элемент как отдельный материал для кончика кисти (всё как в главе 9 "Кисти со специальными эффектами").

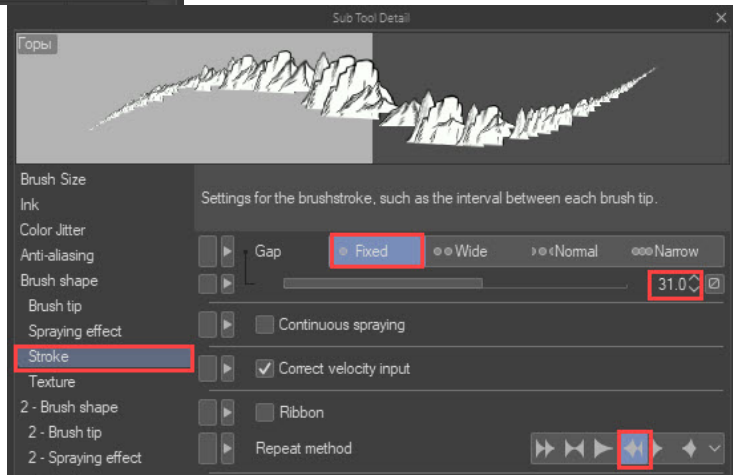


- 3) Всё также, как в 9-й главе дублируем инструмент пера G-pen, переименовываем, жмем гаечный ключик. Далее Brush shape > Brush tip и выбираем в Material столько элементов для кончика кисти, сколько мы хотим добавить.

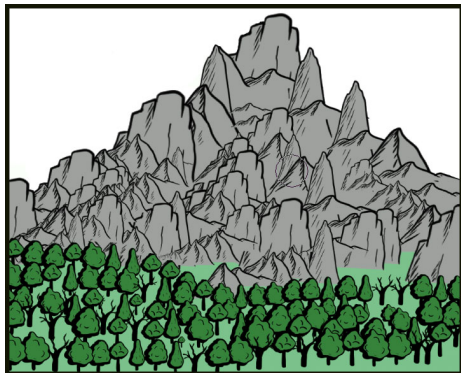


Важно! В созданную кисть всегда можно будет потом добавить новые элементы, или удалить ненужные.

- 4) Далее выбираем их фиксированное появление (Fixed), задаём интервал между ними (Gap), и выбираем случайное появление (Repeat method: Random).



- 5) Пробуем новые кисти



Получается быстро, дешево и сердито!

Создание собственных звуковых эффектов

Создание звуковых эффектов для манги - это целое искусство. Чтобы превратить звук в текст, требуется много работы и мастерства! Буквы, которые вы выбираете для обозначения звука, очень важны, но также важны шрифт, цвета и даже то, хотите ли вы деформировать эти буквы, чтобы акцентировать внимание.

В этой главе мы рассмотрим следующие темы:

- Добавление звуковых эффектов в речевые баллоны и группировка слоев звуковых эффектов
- Использование шрифтов для звуковых эффектов путем добавления цвета и линий к шрифтам.
- Надписи от руки и использование инструмента «Преобразование сетки» для переноса текста.
- Создание привлекательных заголовков.

Примените свои навыки работы со шрифтами, цветом, эффектами, рукописным написанием и трансформацией форм с помощью инструмента Mesh Transform (Преобразование сетки), чтобы создать самые впечатляющие звуковые эффекты и заголовки для вашей манги.

Давайте рассмотрим эти инструменты!

Технические требования

Чтобы начать работу, вам понадобится уже установленная на вашем устройстве программа Clip Studio Paint и новый холст, открытый со слоем белой бумаги. Размер холста может быть любым, но я рекомендую создать квадратный холст с разрешением 300 dpi, чтобы проработать содержание этой главы.

Добавление звуковых эффектов в речевые баллоны

Вы можете работать с некоторыми звуковыми эффектами так же, как и с речевыми диалоговыми баллонами. Просто создайте форму баллона, и он будет содержать звуковые эффекты вместо диалога. Это можно применить для звуков писка, гудка, шепота и крика. Подробнее о речевых баллонах вы можете узнать в *главе 7 "Использование инструментов Text и Balloon"*.

Выполните следующие действия, чтобы создать звуковой эффект в баллоне:

1. Откройте холст и набросайте свою идею звукового баллона с помощью любого инструмента рисования.
2. Щелкните значок **Layer color** (Цвет слоя) в панели свойств слоя, чтобы цвет эскиза стал синим.
3. Создайте новый векторный слой поверх слоя с карандашным рисунком, нажав на значок **Create new vector layer** (Создать новый векторный слой), выберите подинструмент **Felt pen** из группы инструментов **Marker** (Маркеры) и обведите текст звукового эффекта на векторном слое, как показано на следующем скриншоте:



Рисунок 11.1 - Скриншот написанного от руки звука

4. Поскольку текст находится на векторном слое, вы можете подправить его до нужной формы с помощью инструментов **Correct line** (Коррекция линий). Более подробную информацию о редактировании векторных линий см. в главе 10 *"Векторные слои и панель Material"*. На следующем скриншоте видны контрольные точки обводки линии:



Рисунок 11.2 - Скриншот контрольных точек на векторном изображении

5. Когда вы будете удовлетворены формой текста звукового эффекта, выберите инструмент **Ellipse balloon** в группе инструментов **Text**, затем щелкните на холсте и перетащите его, чтобы создать баллон, достаточно большой, чтобы закрыть весь текст. Не паникуйте, если баллон скроет текст - вы всегда можете переместить слой с баллоном под слой с текстом после создания баллона.
6. Выберите подинструмент **Balloon tail** (Хвост баллона) из группы инструментов **Text** (Текст), щелкните на холсте, а затем перетащите мышью или стилусом, чтобы добиться нужного размера хвоста баллона. Вы всегда можете изменить размер и положение текста, баллона и его хвоста с помощью подинструмента **Object** из группы инструментов **Operation**. Попробуйте повернуть хвост, чтобы направить его кончик на объект, являющийся источником звука. На следующем скриншоте показаны управляющий элемент и точки для коррекции, которые появляются при щелчке на холсте с помощью подинструмента **Object**:

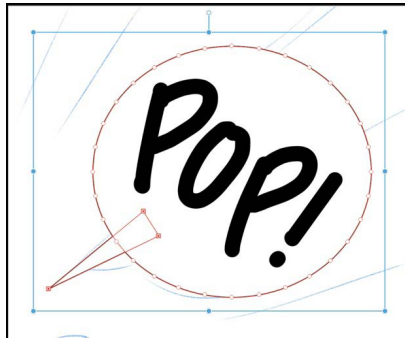


Рисунок 11.3 - Скриншот управляющего манипулятора и точек

Это очень простой и эффективный способ добавления звуковых эффектов. Вы можете применить этот метод и для других звуков. Но вы могли заметить, что в панели слоев у вас слишком много слоев для диалогов и звуковых эффектов. Вы можете организовать их, прежде чем потеряете в хаосе важный слой со звуковыми эффектами.

Группировка слоев звуковых эффектов и речевых баллонов

Существуют способы упорядочить захламленную панель слоев. Это использование папок слоев для их группировки, присвоение им уникальных имен и добавление цветowych меток к слою.

Выполните следующие действия, чтобы навести порядок в слоях звуковых эффектов и речевых баллонов:

1. Зажав клавишу **Shift**, щелкните несколько слоев, чтобы выделить их. В этом уроке выберите слой, содержащий надпись, и слой, содержащий речевой баллон, который вы только что создали в предыдущем разделе.
2. В меню **File** нажмите **Layer | Create folder and insert layer** (Слой | Создать папку и поместить в неё слой), как показано на следующем скриншоте:

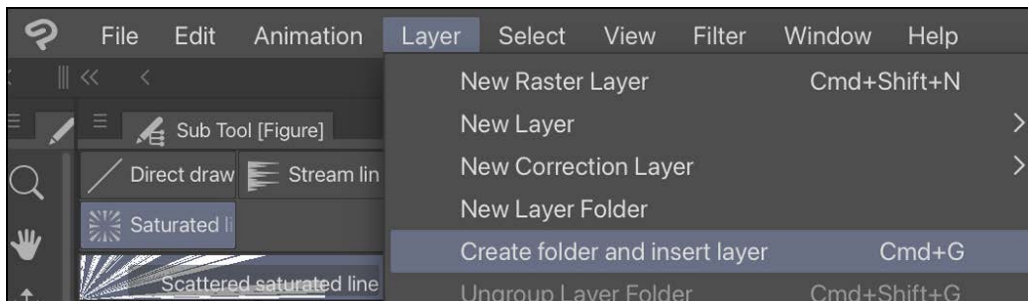


Рисунок 11.4 - Скриншот раскрывающегося меню Layer

3. Теперь выбранные слои сгруппированы в одну папку в панели слоев. Дважды щелкните на имени папки, которое в данный момент отображается как **Folder 1**, а затем введите уникальное имя для папки. Нажмите Enter, чтобы подтвердить ввод имени.
4. Выбрав только что созданную папку, щелкните по квадратному значку цвета слоя в панели слоев. Появится раскрывающееся меню вариантов цвета, как показано на следующем скриншоте:

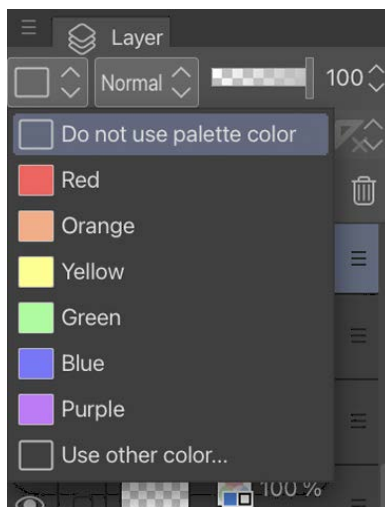


Рисунок 11.5 - Скриншот раскрывающегося меню цвета слоя

5. Щелкните на выбранном цвете, и папка автоматически отобразит метку с этим цветом на панели слоев. Вы можете повторять шаги 1-5 каждый раз, когда создаете звуковые эффекты. Папки слоев можно группировать так же, как и другие слои. На следующем скриншоте показана панель слоев, согласованная по цвету:

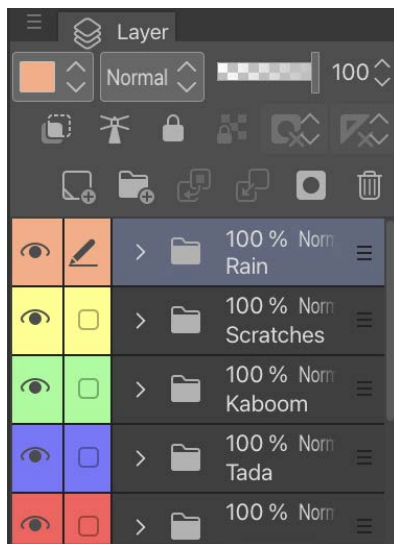


Рисунок 11.6 - Скриншот цветных слоев в панели Layer

Разве ваша панель Layer не стала более упорядоченной, и разве не легко найти нужный слой с первого взгляда? Таким образом, вы можете перемещать слои, объединяющие похожие звуковые эффекты, вместе, но при этом редактировать их по отдельности.

Вам не обязательно писать текст звукового эффекта самостоятельно - существует огромное количество готовых шрифтов. Читайте дальше, чтобы узнать, как использовать их для создания звуковых эффектов.

Использование шрифтов для звуковых эффектов

Самый простой способ создания звуковых эффектов - это использование шрифтов, особенно когда вы не способны сами создать звуковые эффекты именно так, как вам хочется - когда в них должно быть больше экспрессии и они должны выглядеть профессионально. Не волнуйтесь, на сайте есть множество отличных шрифтов, и некоторые из них можно использовать бесплатно! Существует множество специальных шрифтов, которые идеально подходят для передачи ощущения взрывов, треска, выстрелов и многого другого. Давайте посмотрим, как добавить шрифты.

Важное примечание

Отличные ресурсы для поиска подобных шрифтов - www.blambot.com и www.1001freefonts.com, но не забудьте проверить условия использования любого бесплатного шрифта, который вы скачиваете! Некоторые создатели бесплатных шрифтов не разрешают использовать их в коммерческих проектах, поэтому, если вы делаете комикс для продажи, вы должны быть уверены, что не нарушаете никаких законов об авторском праве.!

После загрузки нового шрифта и его установки на компьютер вам может потребоваться закрыть Clip Studio Paint и перезапустить программу, чтобы шрифт появился в списке шрифтов инструмента **Text**. Как только шрифт появится в списке, вы можете воспользоваться инструкциями главы 7 "*Использование инструментов Text и Balloon*", чтобы разместить свой основной текст.

Если вы любите собирать новые шрифты для каждого случая, о котором только можете подумать, список шрифтов может стать немного запутанным и перегруженным. Можно потратить уйму времени, чтобы найти тот самый шрифт, который вы загрузили в феврале прошлого года для конкретной панели, которая, как вы знали, появится в вашем сценарии!

В таких случаях сложно изменить способ отображения списка шрифтов в Clip Studio Paint. Нажмите раскрывающееся меню **Font** (Шрифт) на панели свойств инструмента **Text**, когда активен инструмент **Text**. Пример списка шрифтов показан на следующем скриншоте:



Рисунок 11.7 - Скриншот раскрывающегося меню Font

В нижней части списка шрифтов, с левой стороны, находятся три значка, которые управляют отображением списка шрифтов. Первый значок - **Display font name** (Отображать название шрифта) - показывает список шрифтов в стандартном шрифте пользовательского интерфейса Clip Studio Paint. Второй значок - **Display font name in specific font** (Отображать название шрифта в определенном шрифте) - это опция, показанная на предыдущем скриншоте. Каждое название шрифта отображается определенным шрифтом, что облегчает их идентификацию. Третий значок - **Display text in specific font** (Отображать текст определенным шрифтом), и он будет использовать текущий выделенный текст для отображения названия шрифта. Это особенно удобно при создании звуковых эффектов, так как вы можете набрать буквы и посмотреть, как они будут выглядеть во всех имеющихся у вас шрифтах!

Ниже представлен звуковой эффект взрыва, который был набран шрифтом **Badaboom Pro BB**:



Рисунок 11.8 - Скриншот текста, набранного шрифтом Badaboom Pro BB

Это вполне приемлемый звуковой эффект для взрыва, но что, если мы хотим сделать его по-настоящему ярким и добавить немного цвета? Читайте дальше, чтобы узнать, как это сделать!

Добавление контуров, градиентов и узоров к тексту

Теперь, когда вы знаете, как заставить новый шрифт появиться в списке шрифтов, и у вас есть текст на холсте, мы можем начать манипулировать текстом, чтобы сделать его более близким к нашим визуальным требованиям.

Конечно, при вводе текста можно выбрать цвет, отличный от черного или белого, но что, если вы хотите применить градиент, текстуру или создать контур для текста, чтобы он выделялся на странице? В этом разделе мы рассмотрим именно эти темы! Все эти эффекты легко реализовать с помощью нескольких нажатий кнопок и некоторых трюков в панелях **Layer** и **Layer Property**.

Добавление контура

Эта техника подходит для всего, что находится на слое, к которому нужно добавить контур, а не только для текста. В качестве примера мы используем наш звуковой эффект BOOM! Создать контур в Clip Studio Paint очень просто с помощью панели **Layer Property**.

Выполните эти простые действия, чтобы добавить контур к содержимому слоя. В данном случае к текстово-звуковому эффекту:

1. Убедитесь, что ваш текстовый слой является активным слоем, проверив, что он выбран в панели слоев.
2. Найдите панель **Layer Property** (Свойства слоя). Если вы не можете найти ее, убедитесь, что в меню **Window** (Окно) рядом с **Layer Property** (Свойства слоя) стоит флажок.
3. В панели **Layer Property** (Свойства слоя) найдите раздел настроек **Effect** (Эффект). Щелкните значок **Border effect** (Эффект границы), чтобы открыть параметры, показанные на следующем скриншоте:

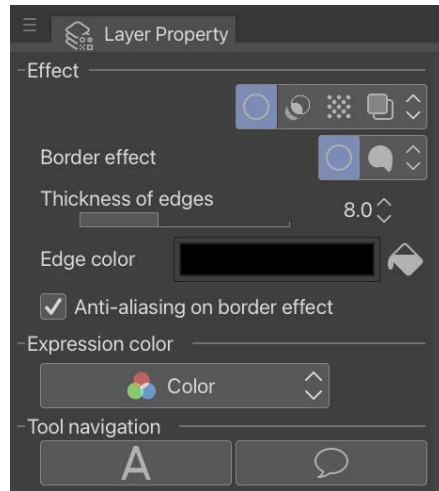


Рисунок 11.9 - Скриншот панели свойств слоя

4. С помощью ползунка или стрелок рядом с параметром **Thickness of edges** (Толщина кромки) установите ширину контура.
5. Щелкните в поле рядом с параметром **Edge color** (Цвет кромки), чтобы задать цвет для контура из палитры цветов.

Ниже представлен наш звуковой эффект из предыдущего раздела, цвет шрифта установлен на белый, а вокруг него - черная обводка:

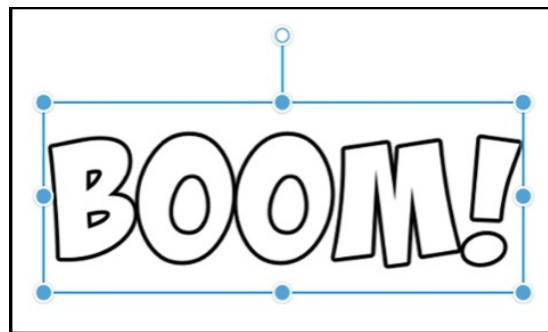


Рисунок 11.10 - Скриншот текста с контуром

Если вы решите сделать контур другого цвета или сделать границу толще или тоньше, просто выберите слой снова и измените настройки в панели свойств слоя! Нет необходимости создавать весь текстовый слой с нуля!

Давайте перейдем к использованию градиентного цвета для текста.

Добавление градиентов к тексту с помощью функции Lock Transparent Pixels (Блокировка прозрачных пикселей)

Отличный способ придать звуковым эффектам настоящую остроту - добавить градиент. При правильном использовании это поможет эффекту выделиться на странице. И снова мы можем сделать это всего за несколько кликов! В следующих шагах показано, как создать копию слоя, растрировать его и добавить градиент:

1. Убедитесь, что текстовый слой активен, найдя его в панели слоев и щелкнув по нему.
2. В меню **File** (Файл) выберите **Layer** (Слой), а затем нажмите **Duplicate Layer** (Дублировать слой), чтобы создать копию текстового слоя. Также можно выделить слой в панели слоев и перетащить его на значок **New Layer** (Новый слой), чтобы создать копию слоя. Значок **New Layer** выглядит так, как показано на следующем скриншоте:



Рисунок 11.11 - Скриншот значка New Layer

3. Щелкните на значке в виде глаза исходного слоя, чтобы сделать его невидимым на холсте. Выделите скопированный слой, выберите пункт **Layer** (Слой) в меню **File** (Файл), а затем нажмите **Rasterize** (Растрировать), чтобы преобразовать слой в растр.
4. В панели слоев щелкните на значке с надписью **Lock Transparent Pixels**. Это позволит нам применять эффекты только к залитым пикселям слоя. Панель **Layer** с активированным **Lock Transparent Pixels** показана на следующем скриншоте:

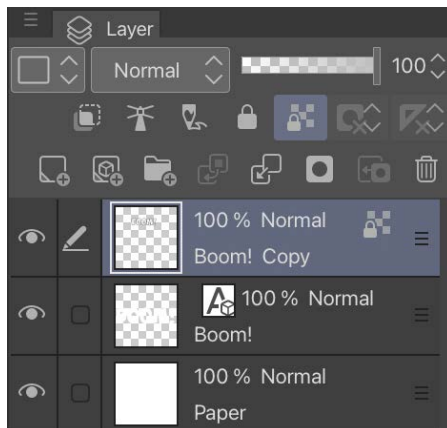


Рисунок 11.12 - Скриншот с активированным значком блокировки прозрачных пикселей

5. Выберите категорию инструментов **Gradient** (Градиент) на панели инструментов, затем выберите один из подинструментов Gradient. Щелкните на холсте и перетащите курсор, чтобы применить градиент к тексту.
6. При желании в панели свойств слоя добавьте параметр **Border Effect** (Эффект границы), чтобы придать звуковому эффекту контур. На следующем скриншоте для придания звуковому эффекту огненного вида использовался градиент из предустановки Clip Studio Paint Sunset Glow, а затем была добавлена черная обводка, чтобы сделать звуковой эффект более заметным:



Рисунок 11.13 - Скриншот текста с эффектом градиента

Совет

При растрезировании текстового слоя он превращается в пиксели, которые нельзя редактировать с помощью инструментов Text. Если вам нужно растрезировать текст для применения эффекта, рекомендуется сделать копию текстового слоя и растрезировать копию, чтобы при необходимости внести изменения можно было вернуться к исходному тексту.

Отлично, теперь вы добавили цвет, обводку и даже эффект градиента к тексту! Текст выглядит очень эффектно. Вы можете пойти еще дальше и добавить к нему узоры. Читайте дальше, чтобы узнать, как это сделать.

Использование обтравочных слоев для добавления узоров к тексту

Для создания особых звуковых эффектов вы можете добавить к тексту узор, чтобы усилить акцент. Вот тут-то и пригодятся обтравочные слои. Обтравочный слой - это слой, который привязывается к слою под ним, показывая содержимое верхнего слоя только в тех местах, где нижний слой заполнен пикселями. Обтравочные слои полезны в самых разных ситуациях, но в нашем примере мы создадим поразительный звуковой эффект.

Выполните следующие действия, чтобы создать звуковой эффект с наложенным на него цветовым узором из панели **Material**:

1. Убедитесь, что текстовый слой активен, найдя его в панели слоев и щелкнув по нему.
2. В меню **File** выберите **Layer**, а затем нажмите **Duplicate Layer**, чтобы создать копию текстового слоя. Также можно щелкнуть слой в панели слоев и перетащить его на значок **New Layer**, чтобы создать копию слоя.

- Щелкните на значке в виде глаза исходного слоя, чтобы сделать его невидимым на холсте. Выделите скопированный слой, выберите пункт **Layer** (Слой) в меню **File** (Файл), а затем нажмите **Rasterize** (Растрировать), чтобы преобразовать слой в растр.
- Откройте панель **Material** и выберите узор из категории **Color Pattern**, чтобы добавить его к тексту. Дополнительные сведения об использовании материалов см. в главе 10 "Векторные слои и панель Material".
- Добавьте узор материала на холст. Щелкните и перетащите слой в панели слоев на уровень выше слоя с растрированным текстом. Ваша панель слоев должна выглядеть примерно так, как показано на следующем скриншоте:

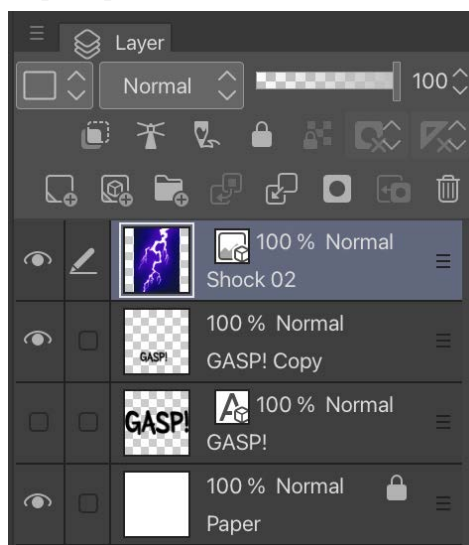
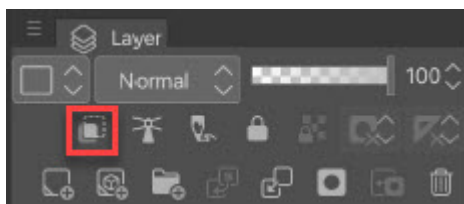


Рисунок 11.14 - Скриншот панели Layer

- В меню **File** (Файл) выберите **Layer** (Слой), затем перейдите в **Layer Settings** (Настройки слоя) и нажмите **Clip to Layer Below** (Обрезать по слою ниже). Также можно щелкнуть правой кнопкой мыши слой с узором в панели слоев, перейти в раздел **Layer Settings** (Настройки слоя) и выбрать **Clip to Layer Below** (Обрезать по слою ниже), как показано на следующем скриншоте:*

* Примечание переводчика: а можно просто щелкнуть в панели слоёв на значек **Clip to Layer Below**. Выглядит он вот так:



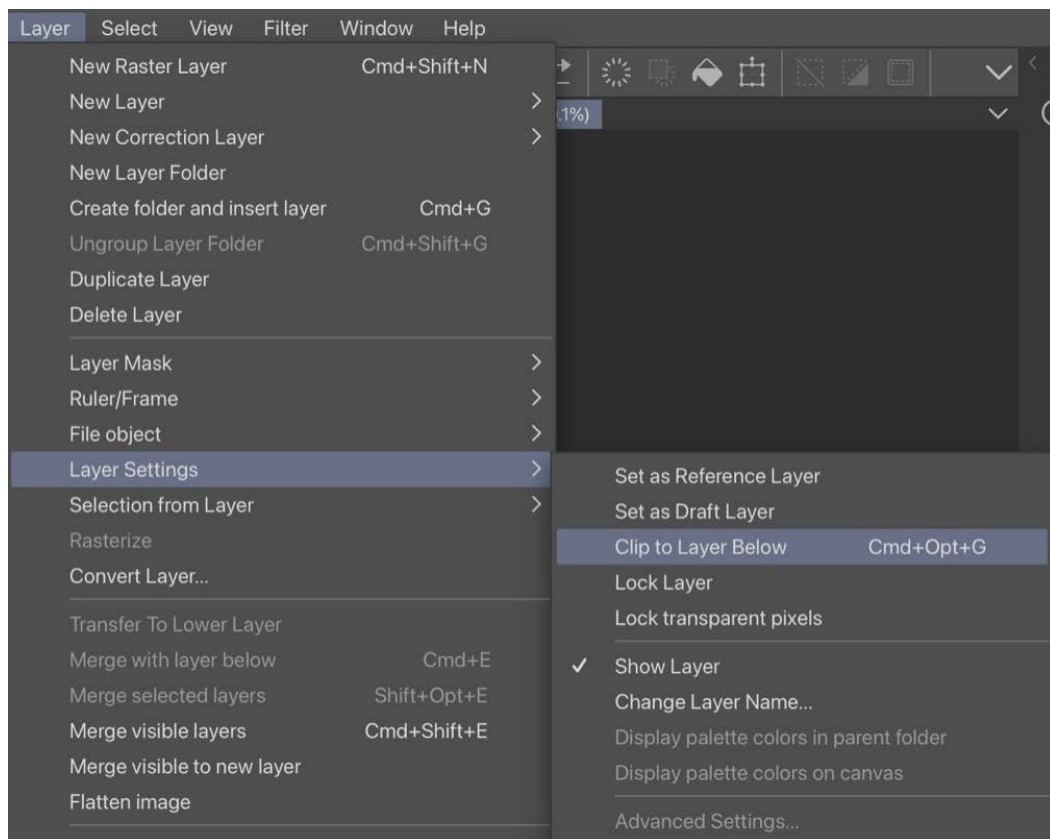


Рисунок 11.15 - Скриншот раскрывающегося меню Layer

7. Теперь узор будет отображаться только на содержимом слоя под ним. Применение обтравочного слоя отмечено в панели слоев красным маркером рядом с миниатюрой слоя Shock 02, как показано на следующем скриншоте:

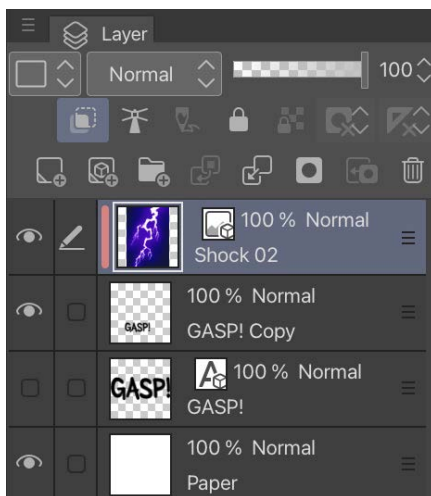


Рисунок 11.16 - Скриншот панели Layer с включенной маской слоя

8. Чтобы добавить контур к звуковому эффекту, следуйте инструкциям раздела "Добавление контура" этой главы, но примените его к исходному текстовому слою в нижней части стека. В результате звуковой эффект вместе с исходным текстовым слоем будет выглядеть так, как показано на следующем скриншоте:



Рисунок 11.17 Скриншот текста с узорами

Теперь в тексте сильно выделяется узор молнии. Таким же способом можно добавить любой узор, который вам нравится. Далее мы создадим перспективу или искажение звуковых эффектов с помощью инструмента **Mesh Transform**.

Использование инструмента Mesh Transform (Преобразование сетки) для деформации текста

Многие звуковые эффекты в манге и комиксах повторяют кривые или линию действия, чтобы подчеркнуть происходящее на странице. На следующем скриншоте звуковой эффект взрыва расположен под углом и изогнут, чтобы подчеркнуть действие:



Рисунок 11.18 - Скриншот преобразованного текста

Хотя при желании вы можете нарисовать подобные звуковые эффекты вручную (а рисование от руки - отличный навык!), вы также можете создать изогнутый и деформированный текст с помощью инструмента **Mesh Transform**.

Выполните следующие действия, чтобы создать эффект искаженного звука:

1. Убедитесь, что текстовый слой активен, найдя его в панели слоев и щелкнув по нему.
2. В меню **File** выберите **Layer**, а затем нажмите **Duplicate Layer**, чтобы создать копию текстового слоя. Также можно щелкнуть слой в панели слоев и перетащить его на значок **New Layer**, чтобы создать копию слоя.
3. Выбрав копию слоя и отключив видимость исходного текстового слоя, выберите пункт **Layer** в меню **File**, а затем нажмите **Rasterize** (Растривать), чтобы преобразовать слой в растр.
4. В меню **File** (Файл) выберите **Edit** (Редактирование), затем перейдите в раздел **Transform** (Преобразование) и выберите пункт **Mesh Transformation** (Преобразование сетки).

Поверх содержимого слоя появится сетка из линий и точек.

5. В панели свойств инструмента отметьте параметры **Number of horizontal lattice points** (Количество точек решетки по горизонтали) и **Number of vertical lattice points** (Количество точек решетки по вертикали). По умолчанию значения равны 4 точкам. Чтобы получить более тонкий контроль над искажением текста, увеличьте количество точек решетки. Это нужно сделать до того, как вы начнете перемещать точки. Возможность добавить больше точек исчезнет после того, как вы начнете искажать сетку! На следующем скриншоте количество горизонтальных точек было увеличено до 6, чтобы соответствовать большей длине звукового эффекта:

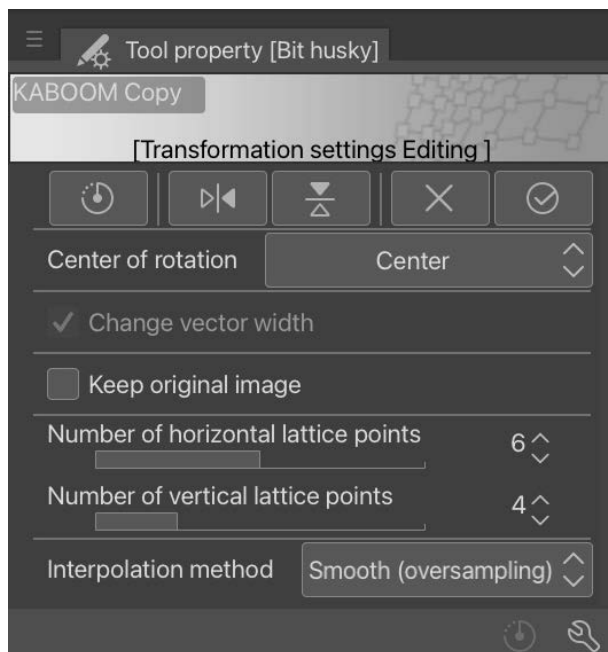


Рисунок 11.19 - Скриншот свойства инструмента Mesh Transform

6. Щелкайте по точкам на пересечениях сетки и перетаскивайте их, чтобы исказить звуковой эффект. Области вокруг перемещаемой точки будут смещаться и искажаться по мере её перемещения, как показано на следующем скриншоте:

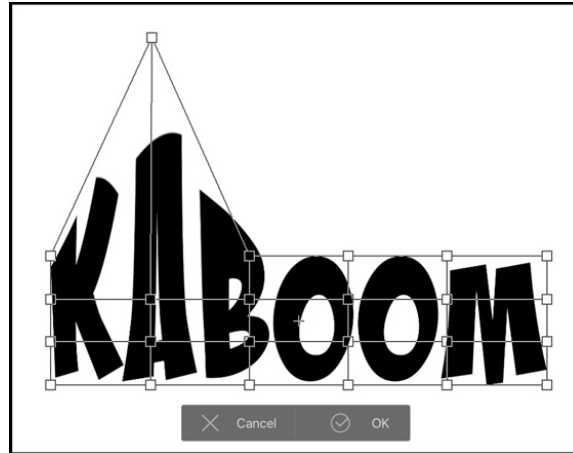


Рисунок 11.20 - Скриншот преобразования текста с помощью сетки Mesh Transform

7. Продолжайте перемещать точки, чтобы изменить форму содержимого сетки. На следующем скриншоте эффект изогнутости текста был создан путем смещения контрольных точек:

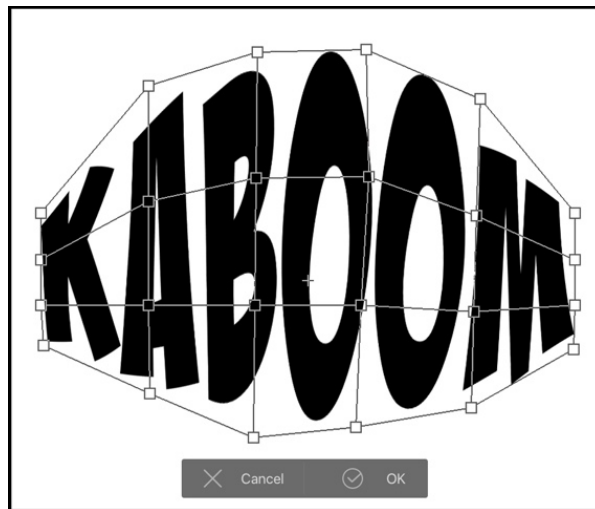


Рисунок 11.21 - Скриншот преобразования текста с помощью сетки Mesh Transform

8. Нажмите на кнопку ОК, чтобы зафиксировать преобразование. Окончательный звуковой эффект, созданный в этом примере, показан на следующем скриншоте:



Рисунок 11.22 - Скриншот преобразованного текста

Совет

Преобразование сетки предназначено не только для звуковых эффектов! Его можно использовать и в выкройках для создания более реалистично выглядящей одежды. Каким образом вы будете использовать преобразование сетки?

Это был такой увлекательный процесс преобразования текста с помощью инструмента Mesh Transform! Это придает тексту неповторимый шарм и помогает создать драму на странице манги. Теперь вы знаете, что эта функция предназначена не только для рисунков, но может быть применена и к тексту! Желаю вам творческих успехов, когда вы будете добавлять звуковые эффекты в свою мангу в следующий раз!

Вы также можете проявить творческий подход к тексту заголовка манги, используя методы, которые вы изучили в этой главе!

Создание заголовков

Мы собираемся рассмотреть некоторые возможности создания текста заголовка с помощью методов, которые мы только что изучили в этой главе. Текст заголовка не только рассказывает о том, как называется манга, но и демонстрирует характер и тон содержания, например, триллер, ужасы, романтика, комическое, модное или трагическое. Давайте посмотрим на потенциал текстов заголовков.

Следующий скриншот - это заголовок для легкомысленной истории в стиле манга. Я использовала готовый шрифт и добавила векторный рисунок облака, а затем придала им одинаковый цвет. Облако расположено подобно короне на вершине заголовка, чтобы подчеркнуть тему "небо", поэтому и цвет использован синий:



Рисунок 11.23 - Скриншот заголовка 1

На следующем скриншоте - второй пример, представляющий собой заголовок для научно-фантастической манги ужасов. Я использовала готовый шрифт, а затем с помощью инструментов для рисования сделала надпись выцветающей, поцарапанной и с потёками. Используя только белый цвет на черном фоне, я подчеркнула мрачность сюжета:



Рисунок 11.24 - Скриншот заголовка 2

Третий пример на следующем скриншоте - захватывающая приключенческая манга. Основное содержание - исключительно ночные сцены. Используя белый цвет, я создала рукописный заголовок с помощью инструментов **Brush** (Кисть", затем добавила эффект разбрызгивания с помощью звезд и полумесяцев на фоне темно-синего цвета, чтобы изобразить ночную сцену. И наконец, используя подинструмент **Soft Airbrush** (Мягкая аэрография), я распылила золотой цвет вокруг центра заголовка на новом обтравочном слое. Подробнее об обтравочных слоях читайте в главе 12 "Создание масок слоев и скринтонов":



Рисунок 11.25 Скриншот заголовка 3

На следующем скриншоте - последний пример, заголовок для романтической комедии-манги. Готовый шрифт деформируется с помощью инструмента **Mesh Transform** для создания легкого эффекта перспективы, о котором вы можете узнать в предыдущем разделе этой главы "Использование инструмента Mesh Transform для деформации текста". Контуры добавляются с помощью настройки эффектов свойств слоя, а затем создается радужная цветовая градация с помощью подинструмента **Soft Airbrush** на новом обтравочном слое. Векторные рисунки ручки и хлопушки были созданы на слое под заголовком. На фон был добавлен загруженный узор из цветов и бабочек с помощью инструмента **Decoration** (Декор), а затем он был частично закраснен белым цветом с помощью инструмента **Brush** (Кисть) на новом обтравочном слое с настройкой маски слоя. Подробнее о масках слоя вы можете прочитать в главе 12 "Создание масок слоя и скринтонов":



Рисунок 11.26 - Скриншот заголовка 4

Каждый из заглавных текстов демонстрирует свое собственное уникальное настроение и тон, в общих чертах передавая содержание.

С помощью методов, описанных в этой главе, вы можете очень творчески подойти к оформлению текста заголовка!

Резюме

В этой краткой главе мы изучили способы создания звуковых эффектов. Мы использовали специализированные шрифты для создания звуковых эффектов и узнали, как украсить эти шрифты контурами и градиентными эффектами. Мы использовали обтравочные слои, чтобы добавить узор к звуковому эффекту, и узнали о трансформации сетки, чтобы исказить и изогнуть наши звуковые эффекты. Наконец, мы посмотрели на различные работы с текстом заголовка, используя некоторые из изученных приемов, такие как загрузка шрифтов, применение инструмента Mesh Transform и использование обтравочных масок.

В следующей главе мы познакомимся с удивительным миром масок. Не масок для костюмов, а масок слоя! Читайте дальше, чтобы узнать больше об этой функции Clip Studio Paint.

12

Создание масок слоев и скринтонов

В традиционной живописи вы можете использовать малярный скотч, чтобы скрыть те части работы, к которым не стоит прикасаться, и тогда вы сможете безумствовать с кистью. Подобная функция есть и в цифровом рисовании! Маска слоя - это чрезвычайно полезная функция в цифровом искусстве, которая имеет множество применений. Благодаря этой функции мы можем сосредоточиться на рисовании, не заботясь о том, что мазки пера выйдут за границы.

Мы также рассмотрим скринтоны: они все реже используются в современной полиграфии, но все еще довольно популярны в черно-белой манге, поскольку имеют свою собственную красоту. Вы можете использовать скринтоны вместе с маской слоя, чтобы создать красивый эффект затенения для ваших работ.

Мы также узнаем, как использовать скринтоны с обтравочными слоями, которые отличаются от масок слоя.

В этой главе мы познакомимся со следующими темами.

- Что такое маска слоя?
- Использование маски слоя
- Добавление скринтонов
- Использование обтравочного слоя

К концу этой главы вы узнаете больше о преимуществах цифрового рисования. Вы сможете прорабатывать каждую часть рисунка, используя маски слоев, скрины и обтравочные слои.

Давайте немедленно займемся этим!

Технические требования

Чтобы начать работу, вам нужно установить на устройство программу Clip Studio Paint и открыть новый холст со слоем белой бумаги и слоем с любым изображением. Размер может быть любым, но я рекомендую создать квадратный холст с разрешением 300 dpi, чтобы проработать содержание этой главы.

Что такое маска слоя?

Маска слоя - это функция цифрового искусства, которая позволяет скрыть часть слоя, не стирая его окончательно. Это позволяет доработать рисунок или его часть, не теряя уже сделанного. Маски слоев можно настраивать снова и снова, скрывая части рисунка, а в случае необходимости удалять, чтобы вернуть эти части.

Маску слоя можно представить себе как маску для Хэллоуина. Надетая на лицо маска скрывает ваше настоящее лицо. Снимите маску, и ваше лицо снова станет видимым.

В отличие от применения инструментов стирания, маски слоя не являются постоянными и позволяют вносить изменения без потери данных. Мы можем посмотреть, как выглядит персонаж с другой прической, или, например, временно скрыть часть фона. Самое приятное, что маски слоя легко использовать и редактировать! В следующем разделе мы рассмотрим, как использовать маску слоя.

Использование маски слоя

Чтобы создать маску слоя, вам понадобится открытый холст с одним слоем и каким-либо содержимым на нем. Это может быть эскиз, рисунок тушью, фотография или что угодно иное, лишь бы там было содержимое, которое можно замаскировать, чтобы мы смогли увидеть, как работает маска слоя.

Выполните следующие действия, чтобы создав маску слоя, скрыть и восстановить содержимое:

1. Выберите слой, к которому нужно добавить маску, щелкнув по нему в панели слоев.
2. Щелкните на значке **Create layer mask** (Создать маску слоя) в панели **Layer** (Слой). На следующем скриншоте этот значок показан в круге:

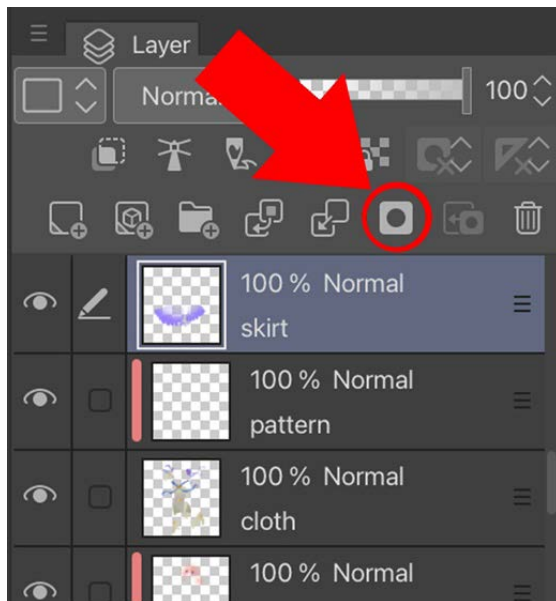


Рисунок 12.1 - Скриншот панели слоев

Новая миниатюра появится справа от миниатюры слоя в палитре слоев. Это маска слоя. Когда маска слоя выбрана, вокруг миниатюры маски слоя появляется вторичный контур. На следующем скриншоте показано изображение и соответствующий слой цветовой окраски юбки с выбранной маской слоя:

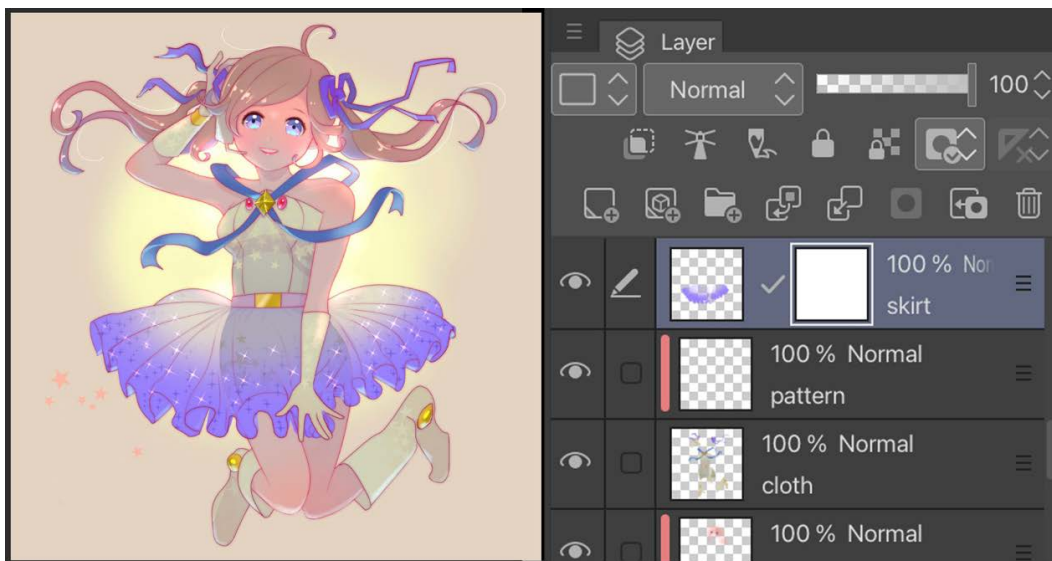


Рисунок 12.2 - Скриншот изображения и панель Layer с маской слоя

3. Чтобы скрыть содержимое слоя, выберите подинструмент Eraser (Ластик). Сотрите участок слоя, который нужно скрыть. Замаскированная область будет отображаться на миниатюре слоя как зачерненное пространство. На следующем скриншоте показана черная область, где был замаскирован слой с цветом юбки:

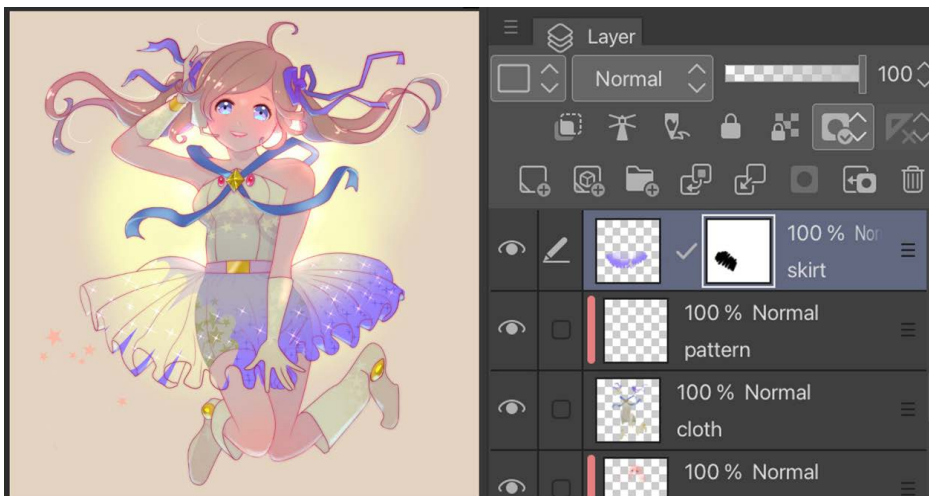


Рисунок 12.3 - Скриншот изображения, которое частично замаскировано

4. Чтобы снова сделать замаскированное содержимое видимым, выберите любое перо или кисть. Снова нарисуйте замаскированную область с помощью инструмента, чтобы отобразить замаскированное содержимое. На следующем скриншоте видно, что середина замаскированной области снова отображается, поскольку область внутри черной маски снова стала белой:

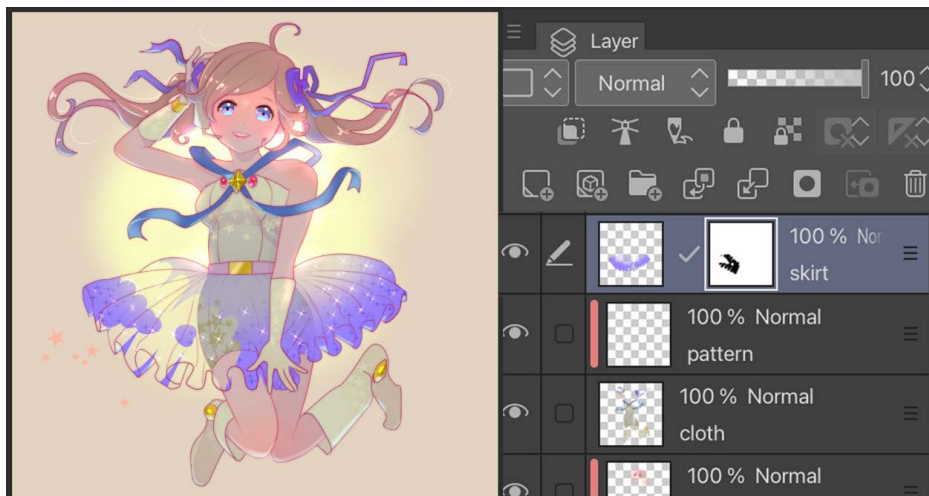


Рисунок 12.4 - Скриншот изображения, частично замаскированного

Если у вас возникли проблемы с редактированием маски слоя или слоя, к которому прикреплена маска, дважды проверьте панель **Layer**, чтобы убедиться, что именно выбрано - маска слоя или сам слой, прежде чем переходить к другим способам устранения неполадок. Иногда вместо маски слоя может быть выбран слой, и наоборот, что может привести к нежелательным результатам.

Совет

Хотите, чтобы часть вашего рисунка выглядела призрачной или выцветшей? Используйте инструмент **Soft Eraser** (Мягкий ластик) или **Airbrush** (Аэрограф) с полупрозрачным цветом на маске слоя, чтобы затушевать края рисунка. Чтобы выбрать полупрозрачный цвет, щелкните квадрат с узором в виде шахматной доски под двумя квадратами, показывающими выбранные в данный момент цвета переднего и заднего плана в нижней части интерфейса Clip Studio Paint. Используя полупрозрачный цвет, вы можете превратить любой инструмент рисования в ластик.

Разве это не большое облегчение - знать, что есть способ скрыть часть рисунка, не стирая её, на случай, если эта часть понадобится вам позже в процессе работы? Вам не стоит беспокоиться, даже если в данный момент эта область не видна, замаскированная часть всегда там и может быть восстановлена, когда вы захотите ее вернуть, деактивировав маску слоя или удалив ее. Маска используется только временно!

Давайте рассмотрим другой способ скрыть части рисунка!

Создание быстрых масок с помощью инструментов выделения

Маски слоев можно быстро создать, используя инструменты выделения, чтобы выделить области рисунка, которые нужно скрыть, а затем добавить маску с помощью активного выделения.

Мы рассмотрели множество способов создания выделений в *главе 6 "Ластики, выделения и панель Sub View"*, поэтому если вам нужно освежить в памяти процесс создания выделений, сейчас самое время вернуться к этой главе и просмотреть ее, прежде чем продолжить работу с использованием выделения для создания быстрой маски слоя.

После того как вы ознакомились с инструментами выделения, выполните следующие действия, чтобы быстро создать маску слоя:

1. Сначала создайте выделение с помощью одного из инструментов выделения. На следующем скриншоте инструмент выделения Lasso (Лассо) используется для создания выделения вокруг ленты персонажа:

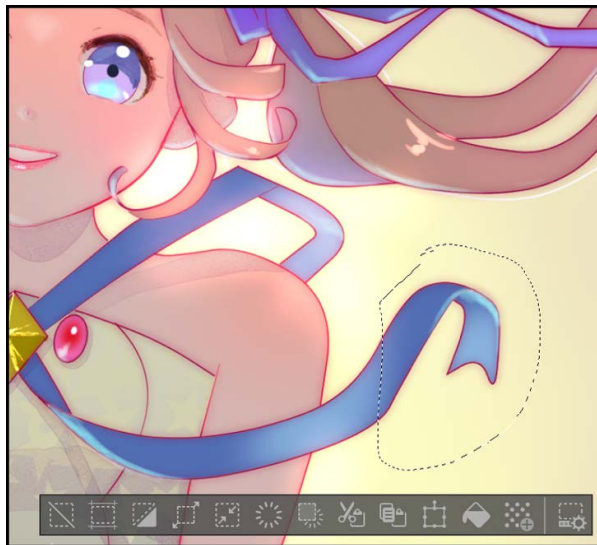


Рисунок 12.5 - Скриншот изображения с выделенной областью

2. В меню **File (Файл)** выберите **Layer (Слой)**, затем перейдите к **Layer Mask (Маска слоя)** и нажмите на **Mask Selection (Выделение маски)**. Этот путь показан на следующем скриншоте:

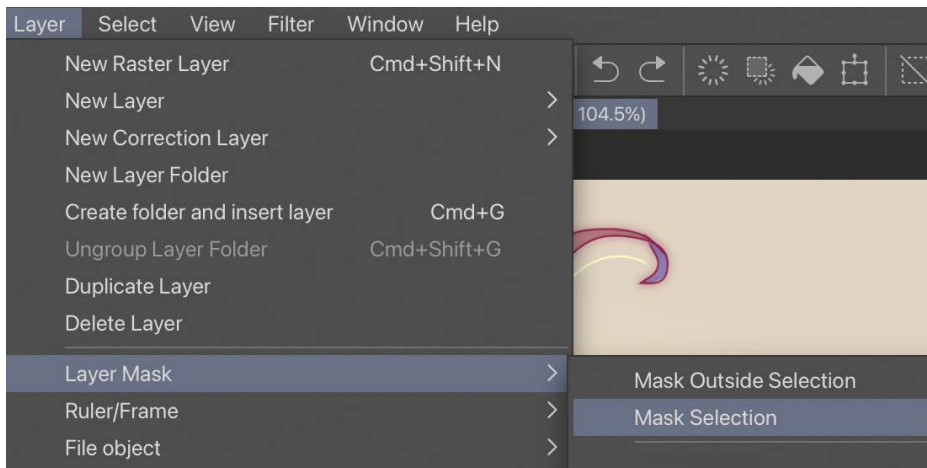


Рисунок 12.6 - Скриншот раскрывающегося меню Layer

При использовании этого метода область внутри выделения будет скрыта маской, но все, что находится за пределами выделения, будет видно. На следующем скриншоте выделенная цветная часть на ленте теперь скрыта маской слоя:



Рисунок 12.7 - Скриншот изображения с замаскированной областью

3. Чтобы замаскировать все, что находится за пределами выделения, в меню **File** (Файл) выберите **Layer** (Слой), затем перейдите к **Layer Mask** (Маска слоя) и выберите **Mask Outside Selection** (Маска за пределами выделения). На следующем скриншоте исчезли все цвета одежды, кроме конца ленты персонажа, потому что он находился внутри выделения и не был замаскирован:

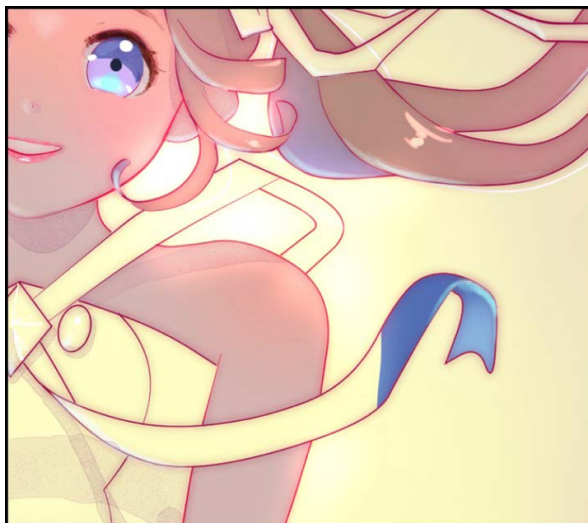


Рисунок 12.8 - Скриншот изображения с замаскированной областью

Внесите необходимые изменения в маску, например, добавьте дополнительные части маски с помощью инструментов стирания и снимите маску с помощью инструментов Pen или Brush, как описано в разделе "Использование маски слоя" этой главы.

Если вы хотите временно отключить маску, щелкните в раскрывающемся меню **Mask** (Маска) на панели **Layer** (Слой) и снимите флажок с опции **Enable Mask** (Включить маску), чтобы отключить её, как показано на следующем скриншоте:

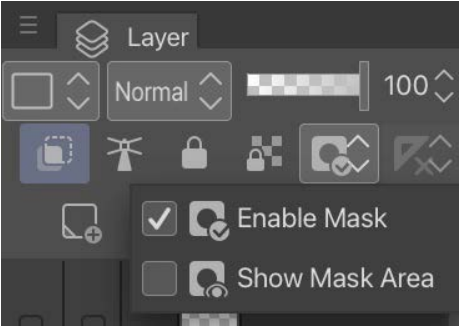


Рисунок 12.9 - Скриншот раскрывающегося меню Mask

Чтобы удалить маску слоя, перейдите в меню **File** (Файл) и нажмите **Layer | Layer Mask | Delete Mask** (Слой | Маска слоя | Удалить маску), как показано на следующем скриншоте:

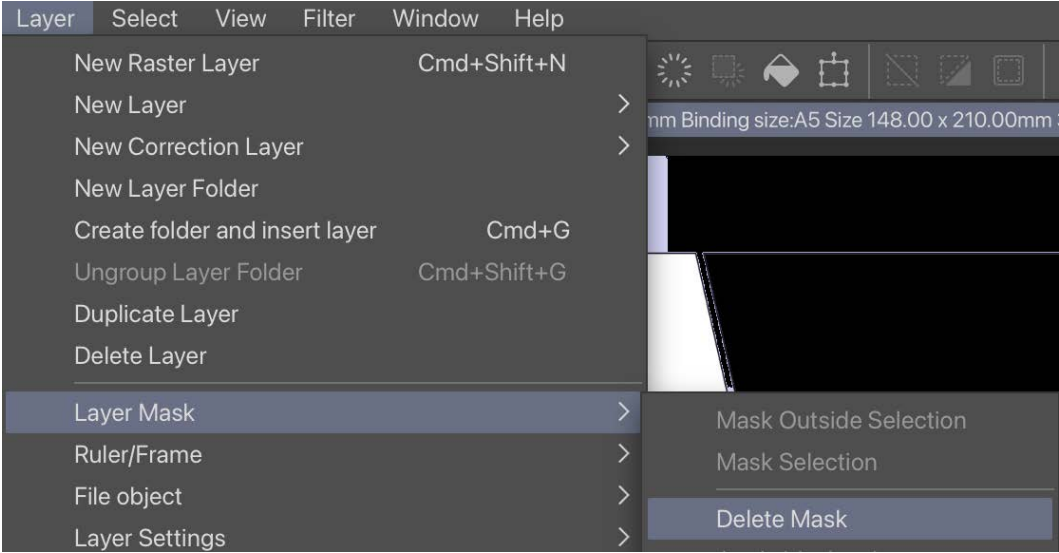


Рисунок 12.10 - Скриншот раскрывающегося меню Layer

Совет

Хотите быстро замаскировать все, что находится за пределами выделения? Сделайте выделение, а затем нажмите на значок **Create layer mask** (Создать маску слоя) в панели слоев. Маска будет автоматически создана для внешней части выделения.

Использование инструментов выделения позволяет нам создавать маски быстрее и проще. Вместо того чтобы обрабатывать большие участки ластиком, мы можем сделать простое выделение и создать маску слоя для этого выделения одним нажатием кнопки. Какая экономия времени!

Мы рассмотрели, как использовать маски слоя с помощью ластиков и инструментов выделения. Теперь давайте узнаем о скринтонах и о том, как их можно использовать с маской слоя!

Добавление скринтонов

Мы рассмотрим, как с помощью маски слоя использовать скринтоны для работы с оттенками черного и белого в манге.

В старые времена принтеры могли печатать на бумаге только черные чернила. Это означало, что старые печатные иллюстрации не имели серых тонов. Чтобы передать серые тона для печати, художникам приходилось рисовать черной тушью детализированные точки и линии. Но это отнимает много времени! Чтобы ускорить процесс, люди изобрели скринтоны.

Скринтоны, или полутона, состоят из множества точек, которые создают затенение. В те времена, когда еще не было цифровой графики, эти тона печатались на большом листе пластика с липкой основой. Художники наклеивали эту большую прозрачную наклейку на свои работы, а затем острым ножом аккуратно вырезали ненужные участки и счищали лишнее. Минусы этого метода заключались в том, что вам приходилось постоянно покупать новые листы со скриптоном, а иногда неосторожный штрих мог прорезать вашу изначальную работу и испортить ее!

Но теперь мы можем имитировать эти узоры из точек в цифровом виде. А благодаря маскам слоев мы можем просто маскировать области, которые не нужно затенять, не нанося никакого ущерба узору скринтона или нашему оригинальному эскизу. Таким образом, процесс работы с трафаретом становится проще и менее напряженным, чем раньше!

Ниже приведен пример использования цифровых скринтонов. Обратите внимание, что тени создаются с помощью округлых темных точек, которые придают изображению глубину:



Рисунок 12.11 - Скриншот изображения со скринтонами

Выполните следующие действия, чтобы добавить тон большой площади:

1. Откройте новый файл. Для этого набора инструкций размер и разрешение не имеют значения.
2. Откройте панель **Material**.
3. Откройте папку в категории **Monochromatic pattern** (Монохромные шаблоны) в панели **Material** (Материалы), нажав на треугольник рядом с названием папки, чтобы просмотреть ее содержимое.
4. Щелкните на треугольнике рядом с подпапкой **Basic**, чтобы просмотреть содержимое этой папки.
5. Щелкните по подпапке **Dot**, чтобы просмотреть материалы, находящиеся в этой папке.

6. Выберите нужный материал скринтона для нанесения на изображение. В этом примере мы используем материал **50.0 line 50% Circle Monochrome**. После того как вы выбрали материал скринтона, нажмите на значок **Paste selected material to canvas** (Вставить выбранный материал на холст) в нижней части панели **Material**, который выглядит следующим образом:



Рисунок 12.12 - Скриншот значка Paste selected material to canvas

7. Материал тона будет применен ко всему холсту, как показано на следующем скриншоте:

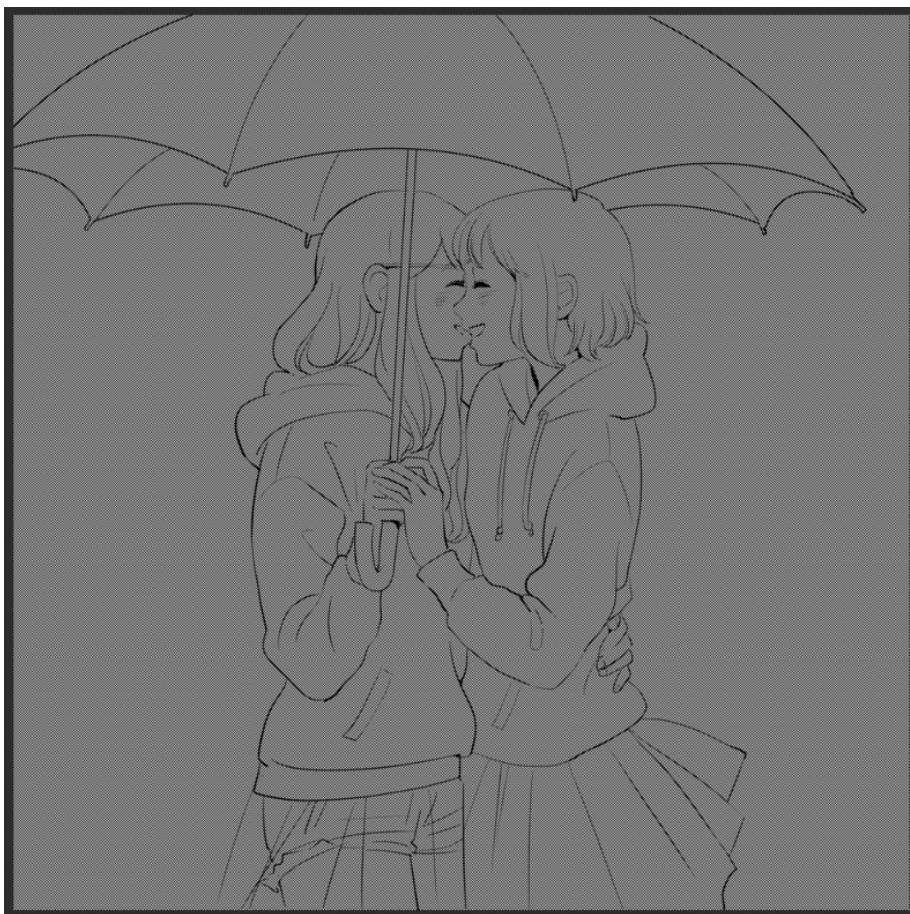


Рисунок 12.13 - Скриншот изображения со скринтоном

8. Новый слой будет создан с уже прикрепленной к нему пустой маской слоя. Используйте эту маску слоя для редактирования скринтона, чтобы он отображался только в затененных областях. На следующем изображении показан рисунок с тенями от скринтона:

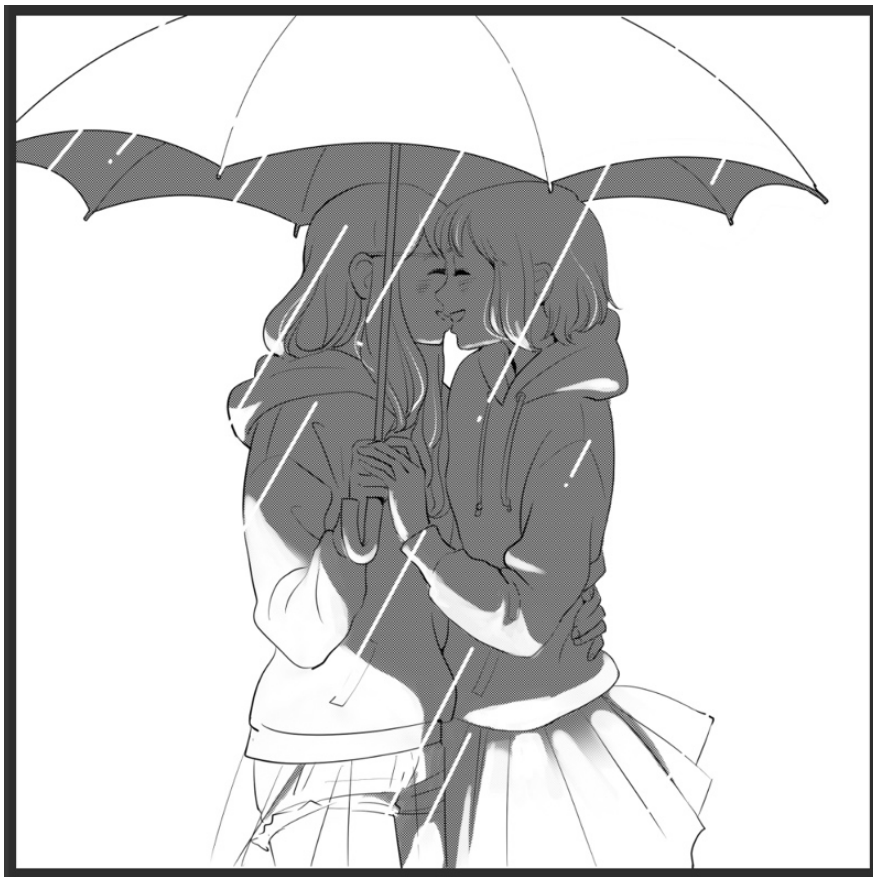


Рисунок 12.14 - Скриншот изображения с тенями от скринтона

Вы добавили оттенки, используя скринтон **50.0 line 50% Circle Monochrome**! Но вам интересно узнать, что означает название каждого из скринтонов? Об этом вы узнаете в следующем разделе.

Линии и проценты в названиях скринтонов

Прежде чем мы перейдем к следующему методу добавления тона к изображениям, давайте разберемся в терминологии, используемой для обозначения скринтонов. Ниже показаны четыре тональных материала на панели Material:

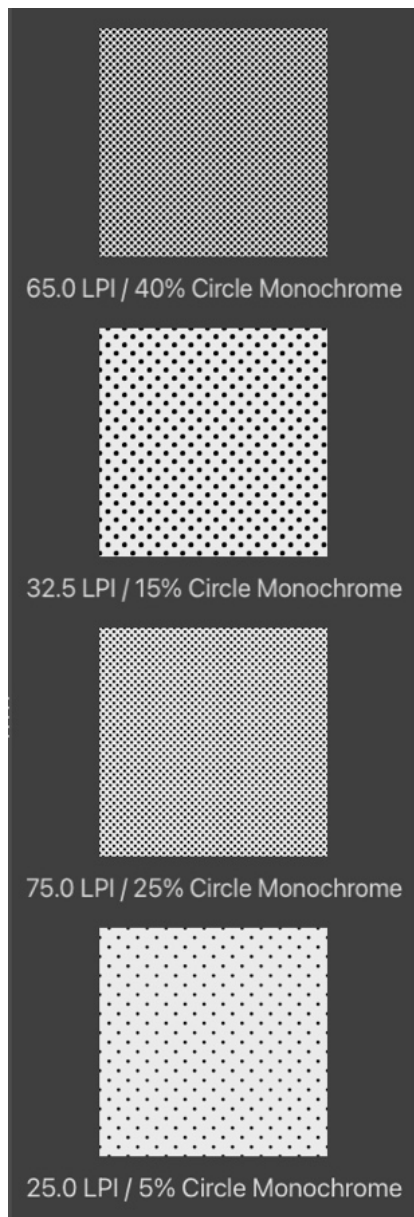


Рисунок 12.15 - Скриншот четырех типов скринтонов

Под каждым материалом тона находится его название. Мы можем разбить эти названия на четыре части. Каждая из этих частей подробно описана ниже:

- **Screen frequency** (Частота раstra): Это число в самом начале названия каждого файла, стоящее перед LPI. Например, в первом материале на предыдущем рисунке частота раstra равна 65,0. Это число означает, сколько строк рисунка повторяется в заданной области. Как и в случае с DPI, чем больше это число, тем меньше будут общие формы тонового рисунка. Сравните миниатюру 75,0 с миниатюрой 25,0 и обратите внимание на то, насколько крупнее круги в примере 25,0. Чем больше число в начале названия материала, тем мельче будет точечный рисунок.
- **Density** (Плотность): Эта часть названия относится к числу со знаком процента, показанному на рис. 12.15. Плотность определяет, насколько темной будет казаться созданное затенение. Например, при плотности 10 % тень будет очень светлой, состоящей из очень маленьких точек в узоре скринтона. Однако при плотности 95 % тень будет состоять из очень крупных черных точек, которые из-за наложения друг на друга оставляют очень небольшие простветы. Плотность 100 % будет чисто черной. Каждый тон изображения имеет плотность 50%, что обеспечит среднее затенение в готовой работе.
- **Type** (Тип): Это относится к форме, на основе которой создается узор. Чаще всего скринтоны состоят из сплошных кругов. Однако, как будет показано в следующем разделе, мы можем создавать тональные паттерны из множества различных форм и символов. Каждый из тонов на предыдущем рисунке использует тип **Circle** (Круг).
- **Gradient Style** (Стиль градиента): Все тона на предыдущем рисунке относятся к типу **Monochrome**, поскольку находятся в папке скринтонов **Dot** (Точка). Это означает, что тон имеет только одну плотность и один уровень частоты раstra на протяжении всего тона. Однако если мы заглянем не в папку **Dot**, а в папку **Gradient**, то найдем тона с линейными и круговыми градиентами, которые плавно переходят от темного к светлому и обратно. Эти специальные тона можно использовать для создания эффектов или для получения мягких оттенков.

Теперь, когда мы знаем немного больше о терминологии скринтонов, давайте рассмотрим самый быстрый способ применения тонов в Clip Studio Paint: простые опции тонов.

Создание простых тонов с помощью выделений

Мы можем сделать выделение, а затем заполнить его индивидуальным тоном вместо использования того, который уже есть в панели материалов.

В следующих шагах показано, как добавить скринтон в выделение. Для выполнения этих шагов вам понадобится открытый файл:

1. С помощью выбранного инструмента выделения создайте выделение.
2. Под активным выделением в командной строке нажмите на значок **New Tone** (Новый тон). На следующем скриншоте он обведен красным кружком:



Рисунок 12.16 - Скриншот командной строки

3. Выберите нужные параметры в появившемся диалоговом окне **Simple tone settings** (Настройки простого тона). Обратите внимание, что свойства **Frequency** (Частота), **Density** (Плотность) и **Type** (Тип), которые мы рассматривали ранее, также используются в опциях этого диалогового окна. Мы также можем настроить угол нанесения узора:

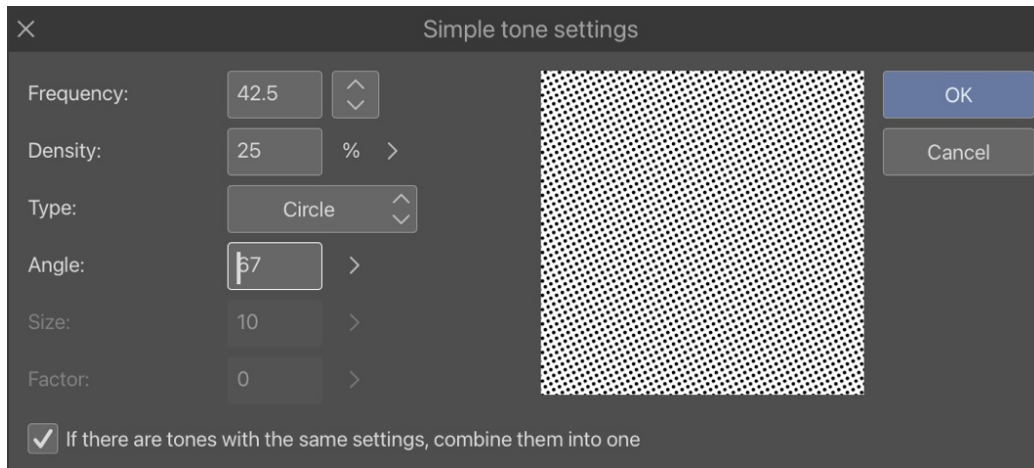


Рисунок 12.17 - Скриншот диалогового окна простых настроек тона

4. Нажмите **ОК**, чтобы заполнить выделение новым тоном.

Совет

Если вы будете использовать одни и те же настройки простого тона в нескольких выделениях, установите флажок **If there are tones with the same settings, combine them into one** (Если есть тона с одинаковыми настройками, объединить их в один), чтобы создать все эти новые тона на одном слое. Это поможет сэкономить системные ресурсы и облегчит навигацию по слоям.

Надеюсь, вы начали больше понимать, как работать со скринтонами. Давайте посмотрим на вариации фигур, которые создают узоры из скринтонов!

Настройки простых тонов

Давайте немного поговорим о различных опциях, доступных в раскрывающемся меню Type в диалоговом окне **Simple tone settings**. Это позволяет нам выбирать формы, отличные от обычных кругов. К таким формам относятся сердечки, звезды, звездочки, цветы и т. д. Их можно использовать для создания специальных эффектов в определенных сценах или просто для разнообразия тонов. На следующем изображении форма звезды была создана с помощью звездного скринтона:

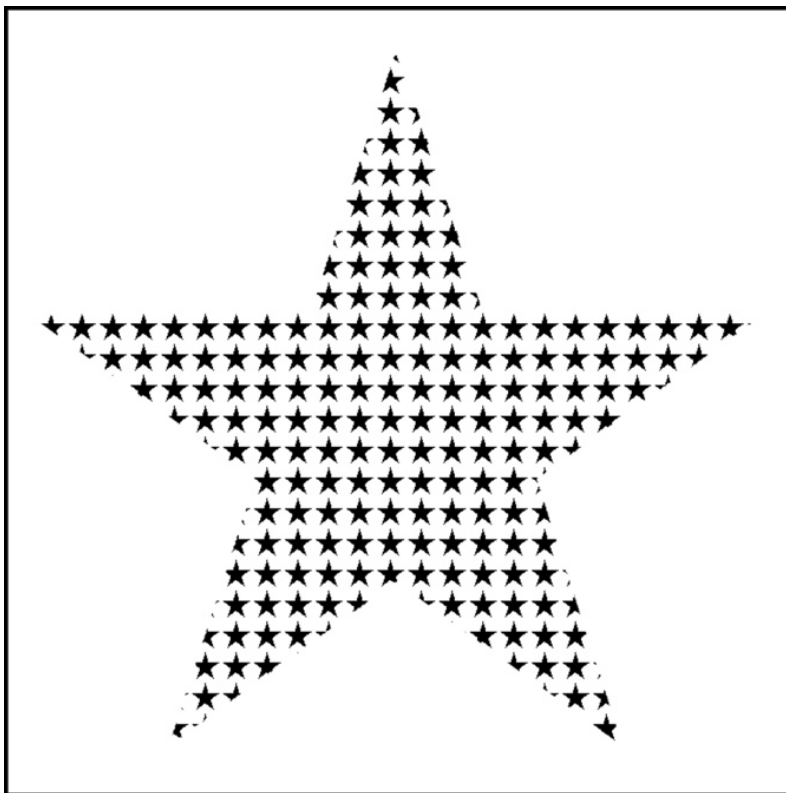


Рисунок 12.18 - Скриншот формы звезды выполненной с помощью скринтона Star

Параметры **Size** (Размер) и **Factor** (Коэффициент) в диалоговом окне **Simple tone settings** (Настройки простого тона) доступны только при использовании параметра **Noise** (Шум) в параметре **Type** (Тип). При использовании параметра **Noise** звезды искажаются случайным образом; ниже приведен пример скринтона **Noise**:

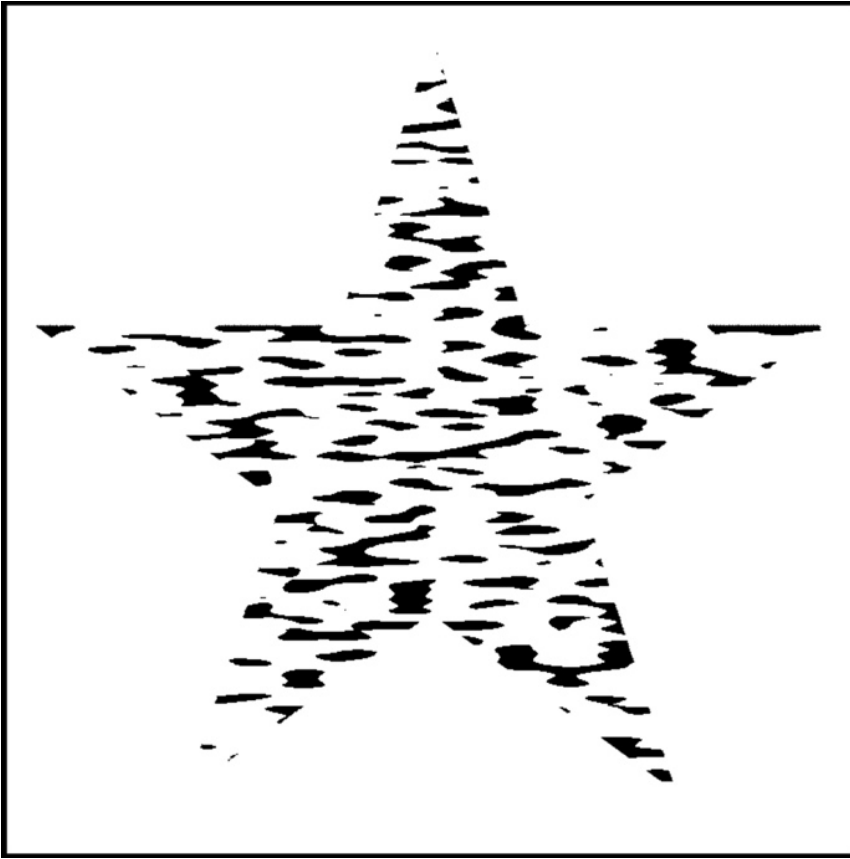


Рисунок 12.19 - Скриншот формы звезды выполненной с помощью скринтона Noise

Теперь вы можете выбирать, вставлять и редактировать скринтоны с помощью инструмента выделения, маски слоя, панели **Material** и диалогового окна **Simple tone settings**!

Создание скринтонов с помощью свойства слоя

Есть еще один невероятно простой способ добавить скринтоны в ваши рисунки! Всего один щелчок на опции **Layer Property** - и ваш рисунок приобретает скринтон.

Выполните следующие шаги, чтобы понять, как это сделать:

1. Откройте холст, на котором уже есть рисунок. Создайте новый растровый слой, а затем с помощью любого инструмента для рисования чернилами светлого цвета залейте область, в которую нужно добавить скринтон.
2. Убедитесь, что выбран именно тот слой, на котором вы только что рисовали, затем перейдите в панель свойств слоя и щелкните значок **Tone** в опциях **Effect**, который обведен красным кружком на следующем скриншоте:



Рисунок 12.20 - Скриншот области, залитой цветом, и опций Effect

3. Теперь цветная область превратилась в скринтон, как видно на следующем скриншоте:

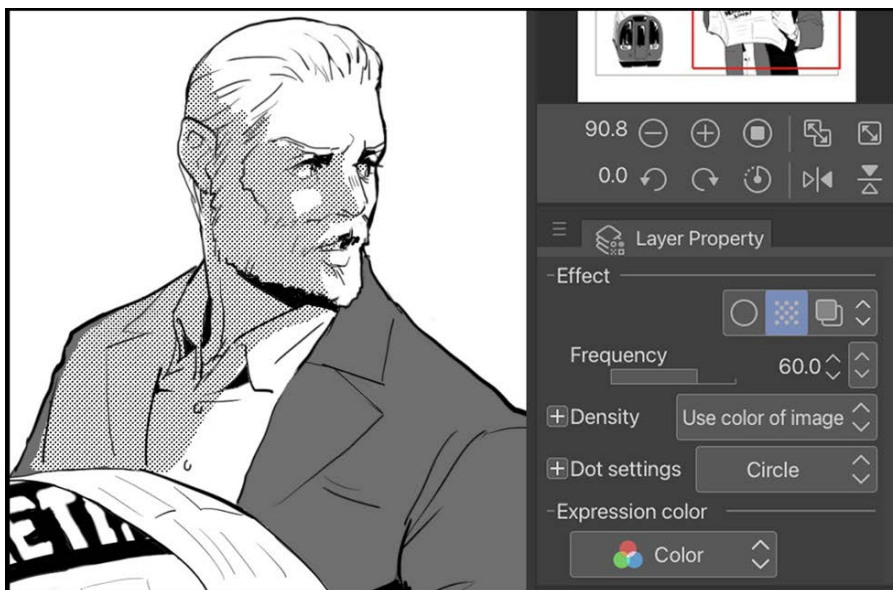


Рис. 12.21 Скриншот настроек скринтона и опций свойств слоя

- Но подождите - теперь скринтон покрывает часть куртки персонажа, которая была темно-серого цвета, но теперь выглядит светлее. Это не дает нужный оттенок этому персонажу. Это можно исправить, щелкнув опцию **Density** (Плотность) на панели свойств слоя и выбрав в раскрывающемся меню **Density** (Плотность) пункт **Use brightness of image** (Использовать яркость изображения), как показано на следующем скриншоте:

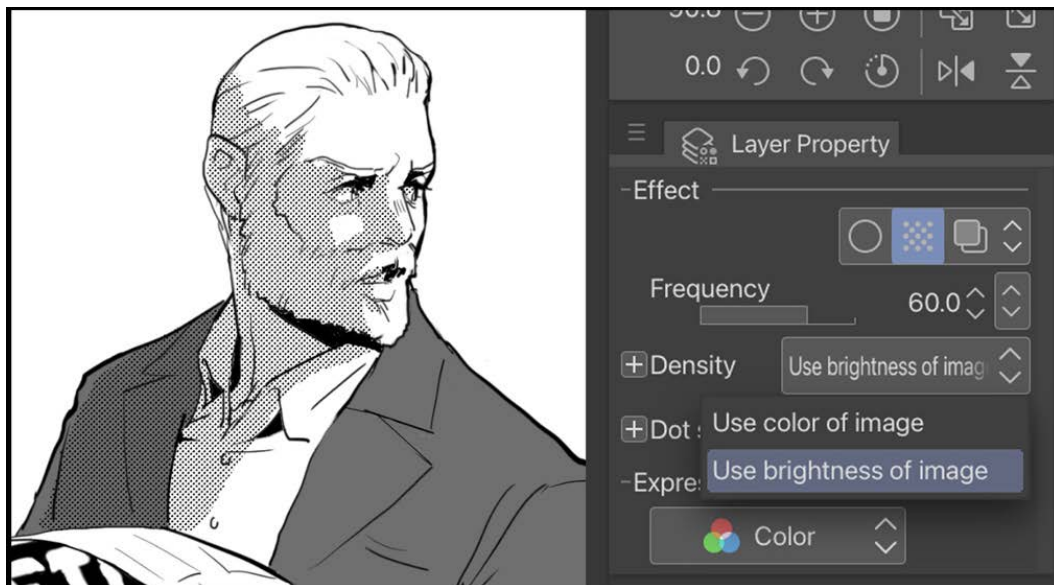


Рисунок 12.22 - Скриншот раскрывающегося меню опции Density

Теперь область куртки затенена гораздо сильнее, потому что плотность скринтона была скорректирована с учетом яркости цветов, уже имеющихся на холсте.

Если вы выполните те же действия, но заполните область не светлым, а темным цветом, то полученный скринтон тоже будет плотным и темным!

При неправильном использовании скринтонов ваши рисунки могут выглядеть очень плохо: затенение персонажа скринтонами выходит за его контур и накладывается на фон. Как это можно быстро исправить? Не займет ли это слишком много времени, если мы будем корректировать скринтоны с помощью ластика и пера, чтобы не выходить за границы, когда мы хотим, чтобы скринтоны не выходили за контур персонажа?

Есть хорошая функция, о которой нужно знать, когда вы хотите добавить скринтоны к изображению вплоть до контура и не далее. Она называется функцией обтравочного слоя. Она делает затенение очень точным! Мы рассмотрим ее в следующем разделе.

Использование функции обтравочного слоя

Приятно знать, что для цифрового рисования существуют функции обтравочного слоя для облегчения создания затенения. Обтравочный слой - это слой, который привязывается к слою под ним, показывая содержимое верхнего слоя только в тех местах, где нижний слой заполнен пикселями. Это удобно, когда нужно добавить затенение только внутри окрашенной области.

Я гарантирую, что вы найдете эту функцию очень полезной, как только попробуете ее, выполнив следующие шаги:

1. Откройте холст и создайте новый растровый слой с любым рисунком. Выберите светло-серый цвет из панели **Color** (Цвет), а затем с помощью инструмента **Fill** (Заливка) залейте цветом все области, заключенные в контуры.
2. Создайте новый растровый слой поверх этого слоя, а затем с помощью инструмента **Soft Airbrush** любым темным цветом закрасьте область, в которую нужно добавить скринтон. Не волнуйтесь насчет цвета, так как он не останется в серой области; просто добавьте вариации плотности и насыщенности цвета, как на следующем скриншоте:



Рисунок 12.23 - Скриншот области с аэрографией

3. Этот шаг можно выполнить и через меню **File**, но я покажу вам самый простой способ создания скринтонов из панели **Layer** (всего за один клик!). Убедитесь, что слой с аэрографией выбран, перейдите в панель свойств слоя и щелкните значок **Tone** в опциях **Effect**, показанный красной стрелкой на следующем скриншоте:



Рисунок 12.24 - Скриншот опций свойств слоя

4. Как видно на предыдущем скриншоте, область с аэрографией превратилась в скринтоны. Щелкните на значке Clip at layer below (Обрезать по слою ниже) в панели слоев, который обведен красным кругом на следующем скриншоте:

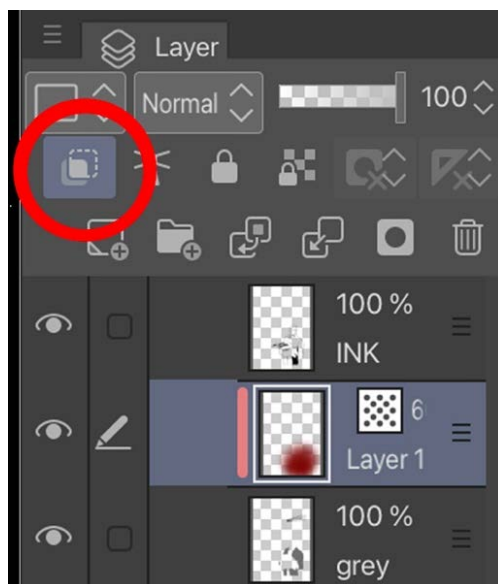


Рисунок 12.25 - Скриншот значка Clip at layer below

5. После активации значок выделяется синим цветом, а рядом с миниатюрой обрезаемого слоя появляется розовая линия, как показано на предыдущем скриншоте. Теперь на изображении присутствуют скринтоны только на серой области куртки персонажа, как показано на следующем скриншоте:



Рисунок 12.26 - Скриншот обрезанного скринтона

Используя обрезанные слои, вы можете комбинировать растровые и полутонные изображения самыми разными способами! Вам не придется тратить много времени, используя инструменты "кисть" и "ластик" для корректировки краев границ, чтобы ваши скринтоны аккуратно расположились внутри контуров.

На следующем скриншоте мы использовали скринтоны поверх равномерной серой заливки, чтобы придать панели комикса дополнительные аспекты:

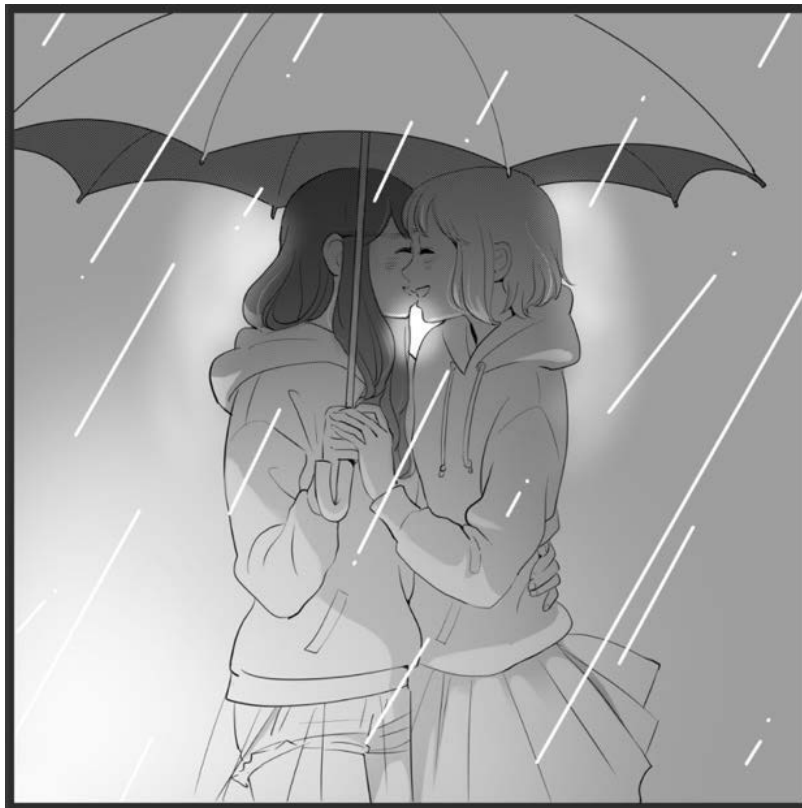


Рисунок 12.27 - Скриншот изображения с градациями серого и скринтонами

Функция обтравочного слоя - одно из огромных преимуществ цифрового рисунка: с ее помощью можно работать с узорами, цветами, тенями и скринтонами. И, конечно, вы можете использовать его в сочетании с маской слоя. Вы можете активировать и деактивировать эту функцию, а также изменять содержимое в любое время!

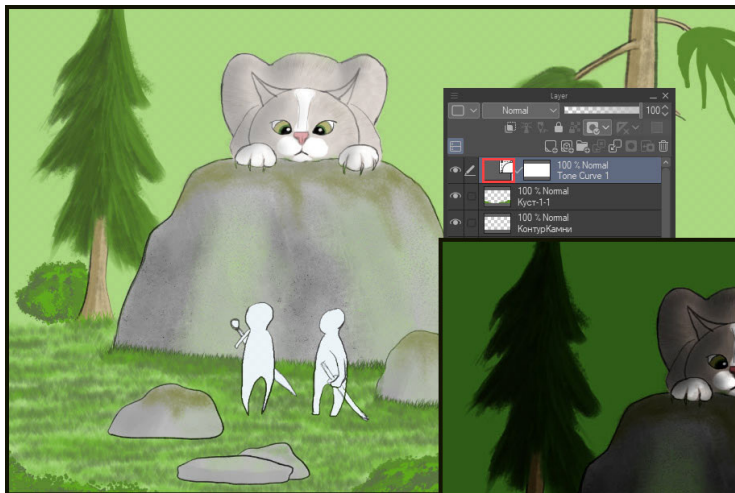
Резюме

В этой главе мы узнали, что такое маска слоя и как ее создать. Мы также узнали, как создать маску слоя с помощью инструментов выделения, что позволяет сэкономить время. Затем мы узнали о преимуществах использования масок слоя по сравнению с инструментами ластика. Мы также использовали материалы для скринтона и создавали простые тона с помощью выделений и масок слоя. В завершение главы мы узнали, как использовать обтравочный слой для объединения скринтонов с оттенками серого.

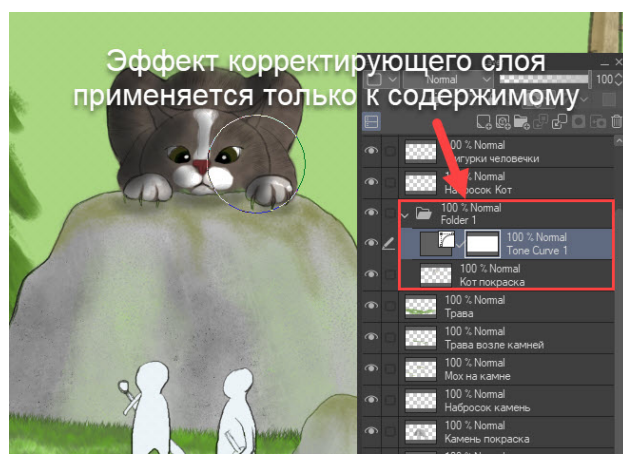
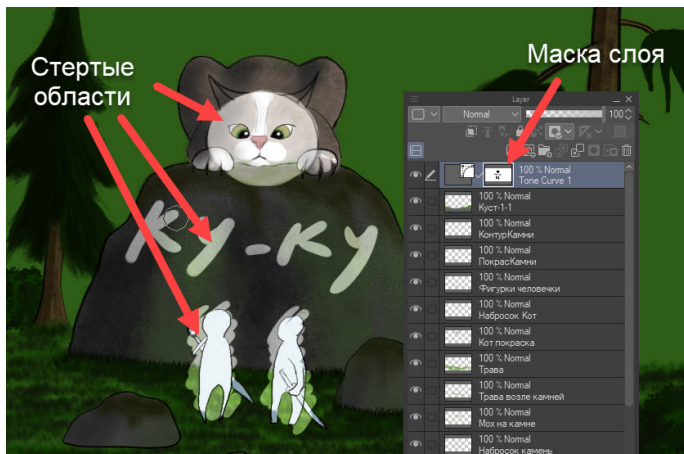
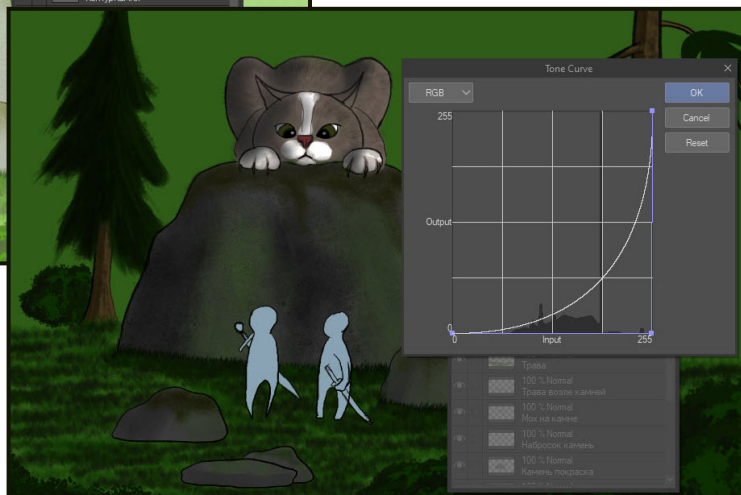
В следующей главе мы узнаем о таких инструментах, как линейки (направляющие), которые делают Clip Studio Paint по-настоящему мощным программным обеспечением. Вы больше не будете беспокоиться о создании точных углов и построении перспективы. Продолжайте читать, чтобы узнать больше!

Отсебятина от переводчика. Немного о корректирующих слоях.

По какой-то загадочной причине (вероятно потому, что автор работает преимущественно с черно-белой мангой и ей это по жизни просто не нужно) в книге совершенно не упомянуты тональная коррекция (Tonal Correction) и корректирующие слои. Тот, кто работал с Photoshop наверняка знает, что это такое. Тон, яркость, контрастность, цветовой баланс и т.д. можно подкорректировать после завершения картинки. Отправляемся в меню Edit > Tonal Correction и выбираем требуемый эффект. Тут всё как в Photoshop. Следует помнить что тональную коррекцию нельзя использовать на пустых слоях или на нескольких выбранных слоях. Так же как и в Photoshop можно создать корректирующий слой в меню Layer > New Correction Layer. Это позволяет применять эффект тональной коррекции к одному или нескольким слоям одновременно, не изменяя напрямую содержимое нижних слоёв. Что очень удобно, так как позволяет вносить изменения даже после применения эффекта. Для этого дважды щелкните по миниатюре корректирующего слоя чтобы открыть управляющее меню слоя.



Когда вы создаете корректирующий слой, также создается парная маска слоя. Вы можете выбрать маску слоя и нарисовать или стереть ее части, чтобы настроить, на какие области будет влиять корректирующий слой.



Корректирующий слой можно переместить в палитре слоёв, чтобы изменить, на какие слои он влияет. Эффекты тональной коррекции будут применяться только к слоям, находящимся под корректирующим слоем. Если вы хотите применить эффект корректирующего слоя к некоторым конкретным слоям, не меняя порядок наложения, создайте папку слоев и сохраните корректирующий слой и связанные с ним слои внутри. Если для режима наложения папки слоев установлено значение Through (Через), эффект все равно будет применяться к нижним слоям за пределами папки.

13

Всё о линейках

Один из самых удобных инструментов в арсенале художника - это скромная линейка. Будь то обычная прямая линейка, транспортир или набор лекал - линейки действительно могут изменить вашу работу к лучшему.

Инструменты линейки в Clip Studio Paint работают так же, как линейки и лекала в реальной жизни, только они цифровые, и их можно настроить так, чтобы они легко создавали определенные специальные эффекты, например, чтобы все линии шли к определенной фокусной точке (или даже изгибались к определенной фокусной точке). Если вы рисуете или чертите в цифровой среде, вам обязательно нужно познакомиться с этими удивительными инструментами.

В этой главе мы рассмотрим следующие ключевые темы:

- Знакомство с линейками и их типами в Clip Studio Paint
- Использование линеек в Clip Studio Paint
- Использование линейки симметрии
- Линейки фокуса и параллельных линий
- Понимание линейки перспективы
- Делаем линейки неактивными
- Рисование эллипса в перспективе
- Переключение активной линейки
- Использование сеток и направляющих

В этой главе мы подробно рассмотрим специальные линейки в Clip Studio Paint. Мы вкратце расскажем о базовых линейках, а затем более подробно рассмотрим другие варианты.

А теперь перейдем непосредственно к линейкам!

Технические требования

Чтобы начать работу, вам понадобится уже установленная на вашем устройстве программа Clip Studio Paint и новый холст, открытый со слоем бумаги белого цвета. Размер холста может быть любым, но я рекомендую создать квадратный холст с разрешением 300 dpi для работы с материалами этой главы.

Знакомство с линейками и их типами в Clip Studio Paint

Чтобы нарисовать прямую линию в цифровом формате, достаточно просто выбрать подинструмент **Straight line** (Прямая линия) из группы инструментов **Direct draw**, затем щелкнуть и перетащить. И готово! Это довольно простая задача. Но если вы хотите создать её с помощью текстурной кисти, вам понадобится линейка, которая поможет вам создать прямую линию, независимо от того, насколько уверенными будут движения вашей руки. Или, если вы хотите нарисовать перспективу с тремя точками схода, вам нужна точная линейка! Да, для всех этих вариантов есть отличные линейки.

Существуют не только прямые линейки, но и фигурные линейки, криволинейные линейки, линейки-перо, специальные линейки, направляющие, перспективные линейки и симметричные линейки. Эти линейки, доступные в Clip Studio Paint, вы можете увидеть на рисунке 13.1 в следующем разделе. В этой главе они будут представлены по очереди и рассмотрены на примерах. Если вы запутаетесь в том, какая линейка вам больше подходит, вы всегда сможете вернуться к этой главе, чтобы уточнить свои знания!

Использование линеек в Clip Studio Paint

В этом разделе мы познакомимся с различными типами линеек и узнаем, как привязываться к линейкам и работать с ними в Clip Studio Paint. Каждая линейка имеет большое практическое применение; они обязательно помогут вам создавать точные линии и фигуры именно так, как вам нужно!

Давайте сначала выясним, какие линейки нам доступны, и попробуем их использовать. Подинструменты линейки находятся в разделе **Ruler** (Линейка) на панели инструментов:

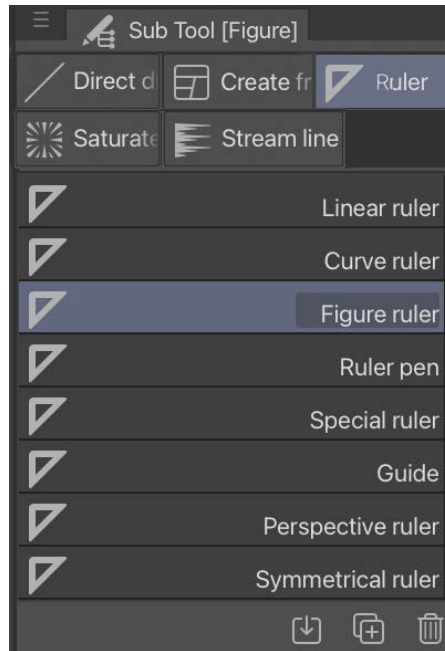


Рисунок 13.1 - Скриншот линеек на панели Sub Tool

Первые четыре инструмента - **Linear ruler** (Прямая линейка), **Curve ruler** (Кривая линейка), **Figure ruler** (Фигурная линейка) и **Ruler pen** (Линейка перо) - это те инструменты, которые мы кратко рассмотрим в этом разделе. Инструменты, перечисленные ниже этих четырех, немного сложнее, и мы рассмотрим их более подробно по ходу главы.

Параметры привязки линейки

Прежде чем перейти к использованию каждого из инструментов линейки, нам нужно узнать о параметрах привязки. Если линейка работает не так, как ожидалось, чаще всего это связано с включенной или выключенной привязкой. Поэтому при получении нежелательных результатов при работе с инструментами линейки лучше всего сначала проверить эти параметры.

Три варианта привязки можно найти в командной панели над областью, где отображается активный в данный момент файл. Они показаны на скриншоте ниже:



Рисунок 13.2 - Скриншот опций привязки линейки

Слева направо расположены следующие опции: **Snap to Ruler** (Привязать к линейке), **Snap to Special Ruler** (Привязать к специальной линейке) и **Snap to Grid** (Привязать к сетке). На предыдущем скриншоте опция **Snap to Ruler** (Привязать к линейке) является единственной включенной и отмечена светло-голубым квадратиком. Теперь давайте рассмотрим, что именно они делают:

- **Snap to Ruler** (Привязать к линейке) ограничивает метки, сделанные текущими инструментами, любой активной базовой линейкой ((linear ruler (прямолинейная линейка), figure ruler (фигурная линейка), ruler pen (линейка-перо) и так далее). Если активной линейкой является специальная линейка, например линейка перспективы, этот параметр не заставит инструмент рисования следовать этой линейке.
- **Snap to Special Ruler** (Привязать к специальной линейке) заставляет инструменты ограничивать свои метки любой активной в данный момент специальной линейкой, например линейкой симметрии, линией фокуса и линейкой перспективы.
- **Snap to Grid** (Привязать к сетке) заставляет инструменты оставаться в пределах сетки, если она видна. Подробнее о сетке - далее в этой главе.

Чтобы включить или выключить опцию привязки, просто нажмите на нее. Одновременно могут быть активны несколько вариантов привязки. Помните, что опции привязки заставят ваши инструменты ограничиться любой активной в данный момент линейкой, которая соответствует их критериям, поэтому если инструмент рисования не рисует там, где нужно, а на изображении есть линейка, сначала проверьте опцию привязки, чтобы выяснить, в ней ли дело!

Теперь, когда мы обсудили привязки, давайте перейдем к основным линейкам и их функциям.

Linear ruler (Прямолинейная линейка)

Linear ruler работает так же, как и обычная линейка, которую можно купить в любом магазине. Это самая простая линейка, которая используется для проведения одной прямой линии.

Чтобы использовать линейку, выберите вспомогательный инструмент, щелкните на холсте и перетащите. Линейка будет отображаться в виде одной цветной линии, как показано на следующем скриншоте:

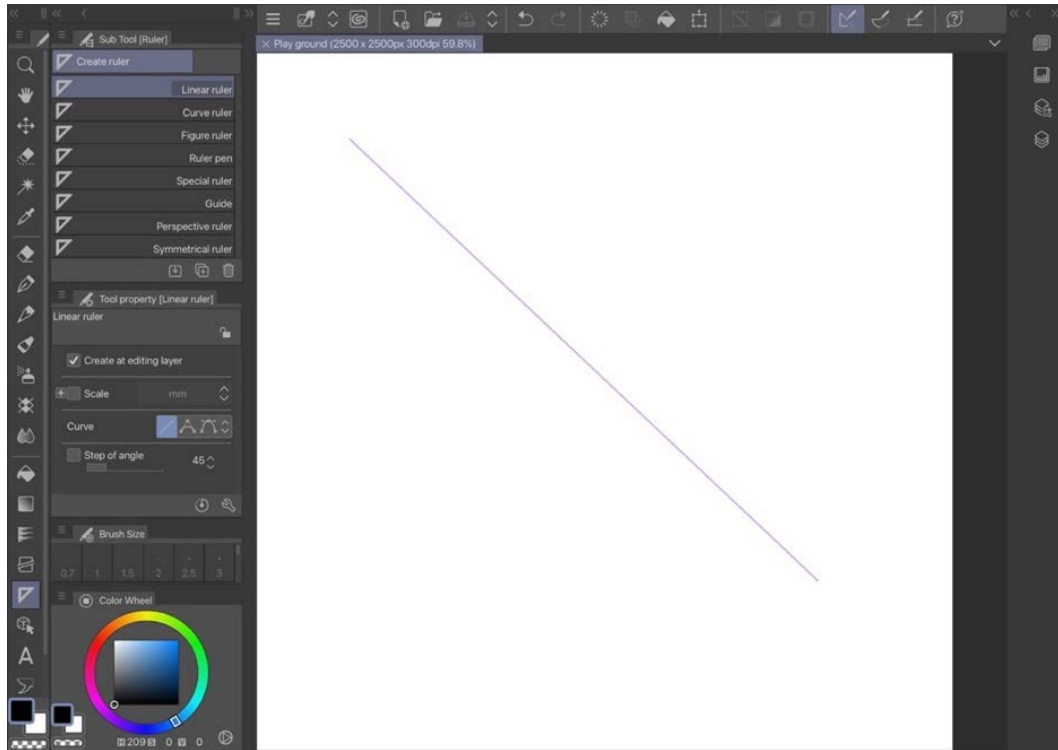


Рисунок 13.3 - Скриншот примера линейки

Когда опция **Snap to Ruler** (Привязать к линейке) активна, использование такого инструмента, как **G-pen**, позволит провести линию вдоль линейки, которую мы только что создали, как показано на следующем скриншоте:

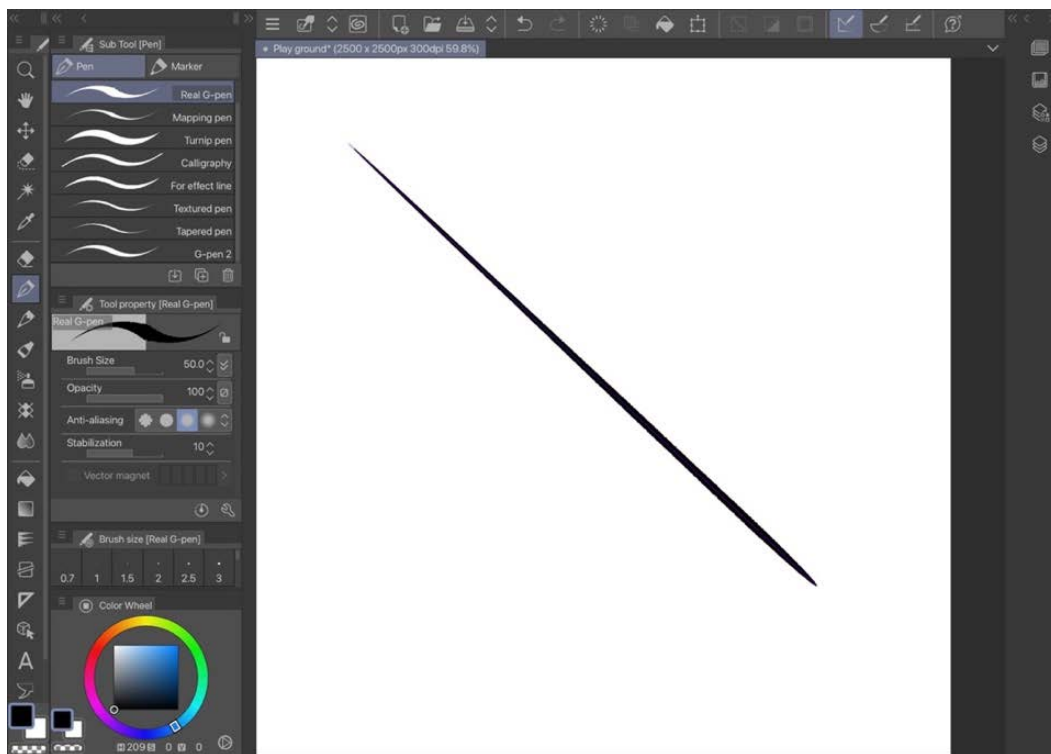


Рисунок 13.4 - Скриншот рисования по линейке

Совет

Нужно скорректировать уже созданную линию линейки? Воспользуйтесь подинструментом Operation | Object и выберите линейку. Вокруг линейки появится ограничительная рамка, а на каждом конце - манипулятор. С помощью этой рамки и манипуляторов на обоих концах можно изменять угол и длину линейки, масштабировать ее и даже поворачивать!

С помощью линейки **G-pen** можно нарисовать ровную прямую линию. А как насчет того, чтобы попробовать нарисовать изогнутую линию? Читайте дальше, чтобы узнать больше.

Curve ruler (Криволинейная линейка)

Название криволинейной линейки немного вводит в заблуждение, поскольку с ее помощью можно создавать как линейки с прямыми линиями, так и линейки с плавными кривыми, как показано на следующем скриншоте:

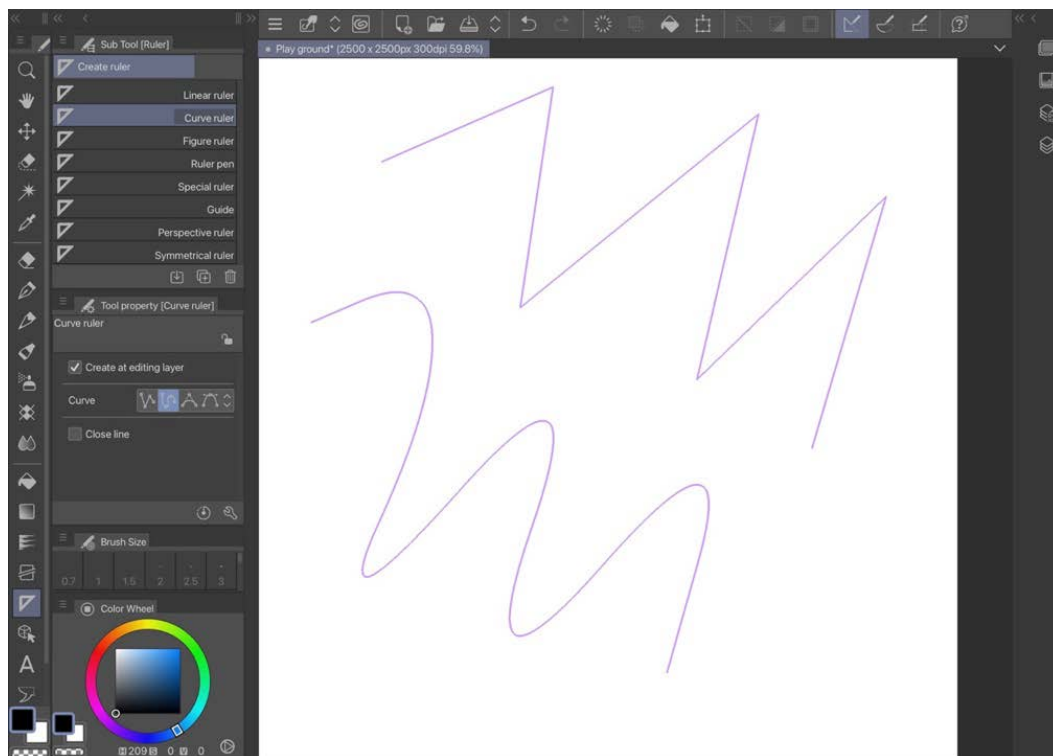


Рисунок 13.5 - Скриншот примеров криволинейной линейки

Чтобы воспользоваться криволинейной линейкой (**Curve ruler**), выберите ее в панели инструментов **Ruler** (Линейка). В панели свойств инструмента вы увидите четыре варианта настройки кривой. Самый первый значок - **Straight line** (Прямая линия). Она будет создавать прямые линии между точками линейки, а вторая опция - это настройка **Spline**, которая будет создавать кривые между каждой точкой линейки. Чтобы воспользоваться любой из этих опций, просто щелкните в той точке холста, где должна начинаться линейка. Затем снова щелкните в том месте, где должна быть вторая точка. Продолжайте устанавливать точки, пока не завершите построение кривой. Дважды щелкните, чтобы завершить построение линейки.

Вы также можете пройти весь путь до той точки, где вы начали линейку, и щелкнуть первую точку, чтобы завершить построение создав замкнутую фигуру, как показано на следующем скриншоте:

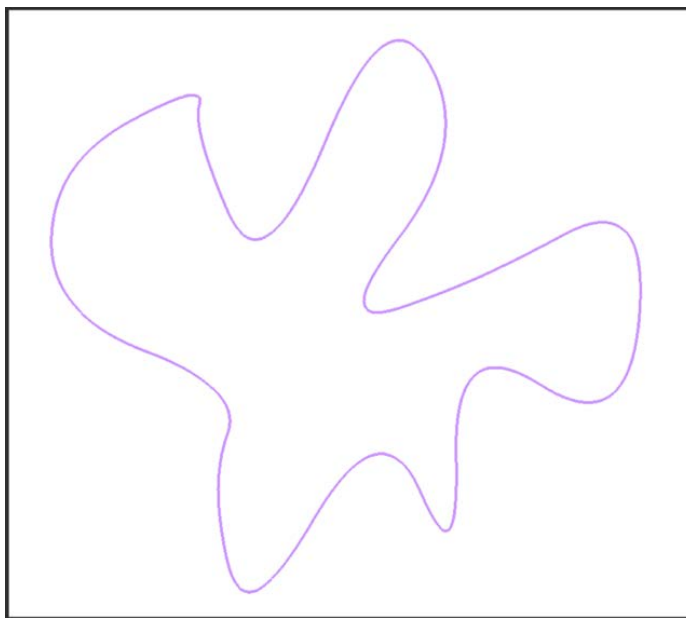


Рисунок 13.6 Скриншот замкнутой фигуры

Последние два значка в параметре **Curve** (Кривая) в панели свойств инструмента - **Quadratic Bezier** (Квадратичная кривая Безье) и **Cubic Bezier** (Кубическая кривая Безье) - это просто два альтернативных способа создания и управления кривой линейки. Давайте узнаем, как создавать кривые с помощью каждого из этих методов.

Использование Quadratic Bezier

Использование **Quadratic Bezier** для создания линейки требует некоторого привыкания и, как правило, доработки после нанесения начальных точек. Выполните следующие шаги, чтобы создать изогнутую линейку с помощью **Quadratic Bezier**:

1. Выберите **Curve ruler**, а затем опцию **Quadratic Bezier** на панели свойств инструмента.
2. Щелкните на холсте один раз в том месте, где должна начинаться линейка.

3. Щелкните в точке, где линейка должна начать изгибаться. Это создаст небольшой квадратный маркер в точке щелчка.
4. Переместите курсор в другое место на холсте. Линия линейки будет изгибаться в зависимости от того, где был сделан второй щелчок и где сейчас находится курсор.
5. Продолжайте щелкать, добавляя маркеры и кривые к линейке, пока она не достигнет желаемой длины. Дважды щелкните, чтобы завершить линейку.
6. Чтобы настроить линейку, выберите инструмент **Operation | Object**. Щелкните по линейке, чтобы выделить ее и открыть элементы управления. На следующем скриншоте маркеры управления расположены на прямых линиях, а сама линейка - на изогнутых:

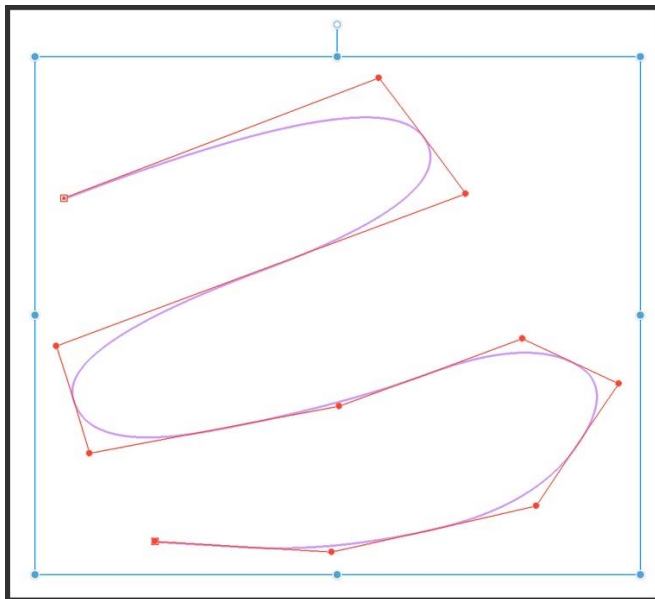


Рисунок 13.7 - Скриншот примера кривой квадратичного Безье

7. Чтобы изменить изгиб линейки, с помощью подинструмента Object нажмите на один из маркеров на контрольной линии и перетащите его в новое положение. На приведенном ниже скриншоте показана измененная линейка:

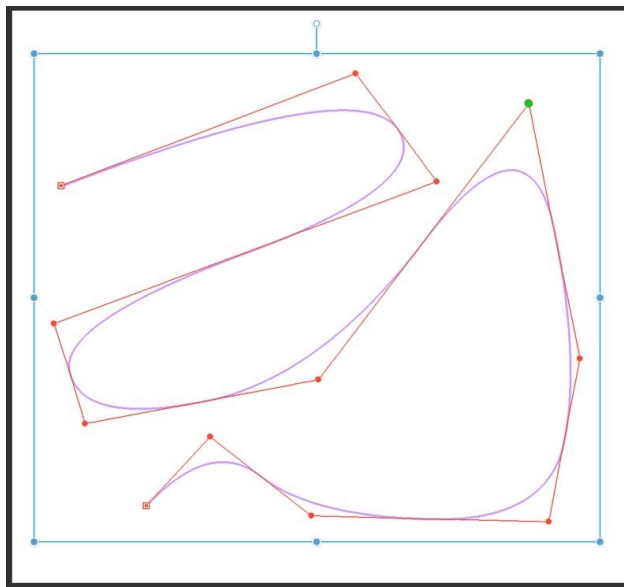


Рисунок 13.8 - Скриншот отредактированной квадратичной кривой Безье

Давайте рассмотрим немного другой метод рисования кривой линии с помощью кубического Безье.

Использование Cubic Bezier (Кубического Безье)

Другой вариант создания кривых - использование **Cubic Bezier**. Выполните следующие шаги, чтобы создать линейку с помощью **Cubic Bezier**:

1. Выберите настройку **Cubic Bezier** в панели свойств инструмента линейки кривых.
2. Поставьте первую точку линейки.
3. Щелкая, чтобы добавить первую кривую, удерживайте кнопку мыши или стилус и перетащите мышь в направлении движения линии. Например, если вы начинаете с левой стороны холста и направляетесь вправо, проведите мышь вправо, удерживая кнопку. Движение в направлении линии предотвратит изменение направления ручек управления и появление "зазубрин" на линии.* Линия между двумя точками будет изогнута.

* Примечание переводчика: всё как и при построении с помощью кубического Безье, описанном на стр. 68.

4. Щелкните третью точку и перетащите ее с помощью мыши или стилуса, удерживая кнопку, чтобы продолжить создание кривой.
5. Чтобы завершить линейку, дважды щелкните по другой точке. В этом режиме линейка закончится в точке, созданной до двойного щелчка, поэтому убедитесь, что линейка имеет необходимую длину, и щелкните в конечной точке, а затем дважды щелкните, чтобы закончить линейку (Или просто нажмите Enter (прим. переводчика)).
6. Чтобы изменить кубическую линейку Безье, выберите инструмент **Operation | Object**. Щелкните по линейке, чтобы открыть управляющие манипуляторы. На следующем скриншоте управляющие манипуляторы показаны красными линиями:

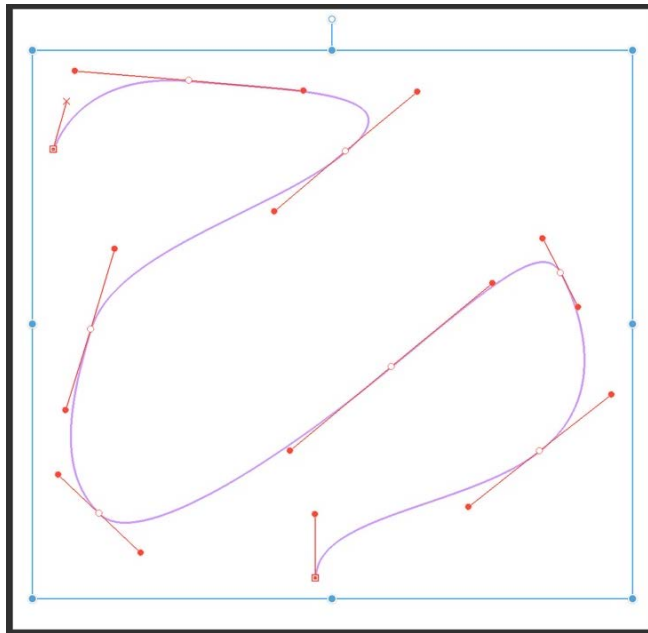


Рисунок 13.9 - Скриншот примера кубического Безье

7. С помощью инструмента Object можно настроить отдельные кривые с помощью манипуляторов, расположенных вдоль красных линий, нажав на них и перетащив. Щелчок по красным квадратам, появляющимся в контрольных точках, позволяет изменять их положение. Перетаскивая маркеры в виде красных точек на обоих концах красной контрольной линии, можно изменить кривую по обе стороны от контрольной точки.

Теперь, когда мы знаем, как создавать кривые линии с помощью опций **Quadratic Bezier** и **Cubic Bezier**, мы перейдем к готовым фигурным линейкам.

Figure ruler (Фигурная линейка)

Фигурная линейка позволяет нам создавать простые линейки в виде кругов, прямоугольников и многоугольников с помощью нескольких простых щелчков мыши. Выполните следующие шаги, чтобы использовать Figure ruler (Фигурная линейка):

1. Выберите подинструмент **Figure ruler** (Фигурная линейка).
2. В панели свойств инструмента выберите одну из фигур в параметре **Figure**.
3. Щелкните на холсте и удерживайте кнопку мыши или стилус. Перетащите, чтобы создать на холсте линейку выбранной формы.
4. При использовании опции фигуры многоугольника можно изменять количество вершин для построения таких фигур, как треугольники, пятиугольники и шестиугольники. Чтобы изменить количество вершин, выберите линейку, а затем нажмите на значок гаечного ключа в правом нижнем углу панели свойств инструмента, чтобы открыть панель **Sub Tool Detail**. В панели **Sub Tool Detail** щелкните параметр **Figure**. Под опцией Figure находится опция **Number of corners** (Количество углов), которую можно настроить с помощью ползунка или щелкнув на поле с цифрами и введя число с клавиатуры. На следующем скриншоте количество вершин равно 3, в результате чего получится треугольник:

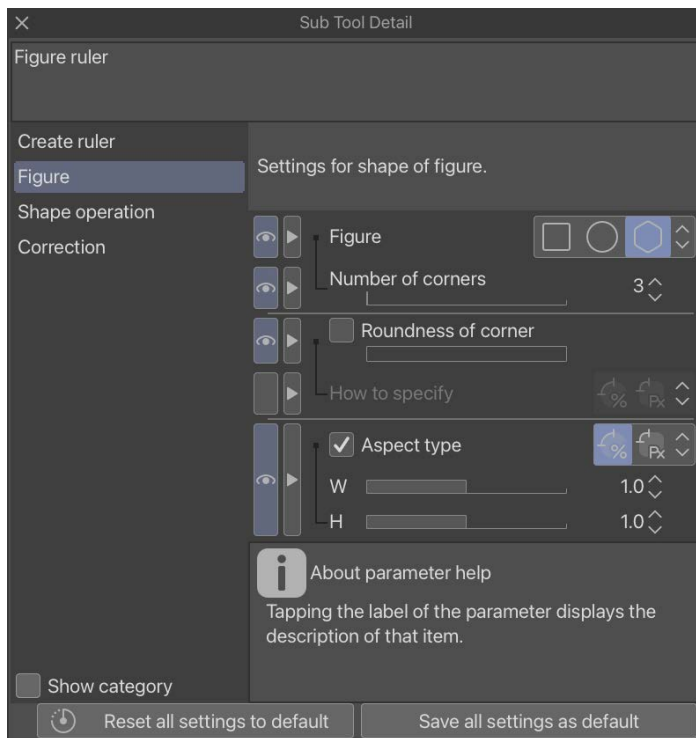


Рисунок 13.10 - Скриншот панели Sub Tool Detail инструмента Figure ruler

Последняя из основных линеек, о которых мы расскажем в этом разделе, - это универсальный инструмент **Ruler pen**. Читайте дальше, чтобы узнать подробнее об этом инструменте.

Ruler pen (Линейка-перо)

Ruler pen - это универсальный инструмент, который позволяет нарисовать линейку любой формы. На следующем скриншоте я создала линейку в форме птицы, нарисованной от руки, с помощью этого инструмента:

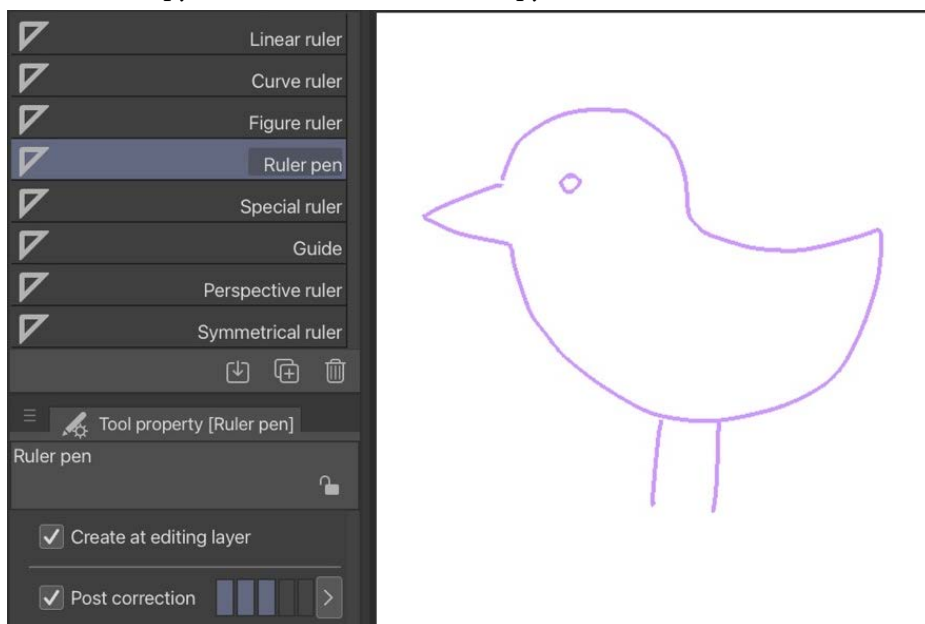


Рисунок 13.11 - Скриншот примера применения Ruler pen

Чтобы использовать **Ruler pen**, выполните следующие действия:

1. Выберите подинструмент **Ruler pen** в панели инструментов **Ruler**.
2. С помощью мыши или стилуса нарисуйте нужную линейку. Отпустив кнопку мыши или стилус, вы автоматически завершите линейку.

Теперь для обводки по линейке можно использовать любой инструмент для рисования!

Мы рассмотрели, как привязываться к линейкам, основные линейки, такие как линейки для создания линий, кривых и фигур, и даже рассказали о том, как создать линейку, нарисованную от руки! Теперь мы перейдем к рассмотрению специальных инструментов линеек в следующих разделах.

Использование линейки симметрии

Хотелось ли вам когда-нибудь создать дизайн, идеально симметричный с обеих сторон, или сделать красивую цифровую мандалу? Если да, то линейка симметрии - это ответ на ваши молитвы. Кроме того, она очень проста в использовании!

Чтобы начать работу с линейкой симметрии, выберите инструмент **Ruler** (Линейка) на панели инструментов, а затем выберите **Symmetrical ruler** (Симметричная линейка) на панели вложенных инструментов. Панель свойств инструмента показана на следующем скриншоте:

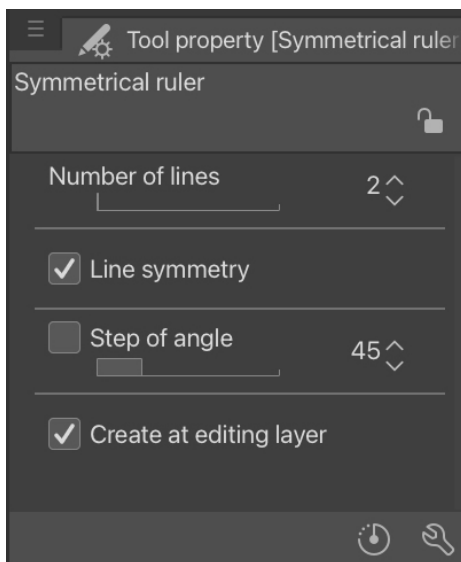


Рисунок 13.12 - Скриншот свойства инструмента Symmetrical ruler

Самая важная опция в панели свойств инструмента - это опция **Number of lines** (Количество линий). Она определяет, сколько сторон симметрии будет в созданной линейке. В этом параметре можно использовать любое число от 2 до 16. Ниже приведен пример линейки с параметром **Number of lines**, установленным на 2:

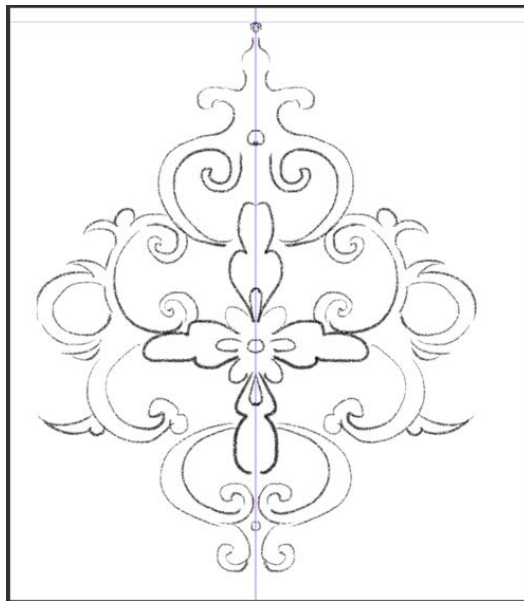


Рисунок 13.13 - Скриншот рисунка с двухсторонней симметричной линейкой

Тонкая фиолетовая линия в центре узора - это линейка, а узор зеркально отражается с каждой стороны от линии линейки. На следующем скриншоте показан узор, нарисованный с параметром **Number of lines**, равным 8:

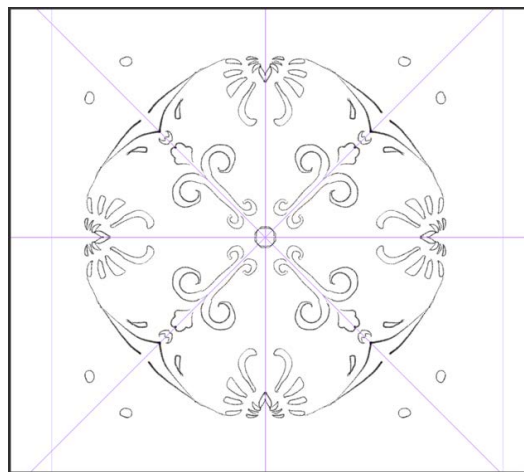


Рисунок 13.14 - Скриншот рисунка созданного с помощью восьмисторонней симметричной линейки

Теперь у рисунка восемь симметричных частей, расходящихся от центра линейки. На следующем скриншоте показан узор, созданный с помощью 16 линий - максимального количества, которое может иметь симметричная линейка в Clip Studio Paint:

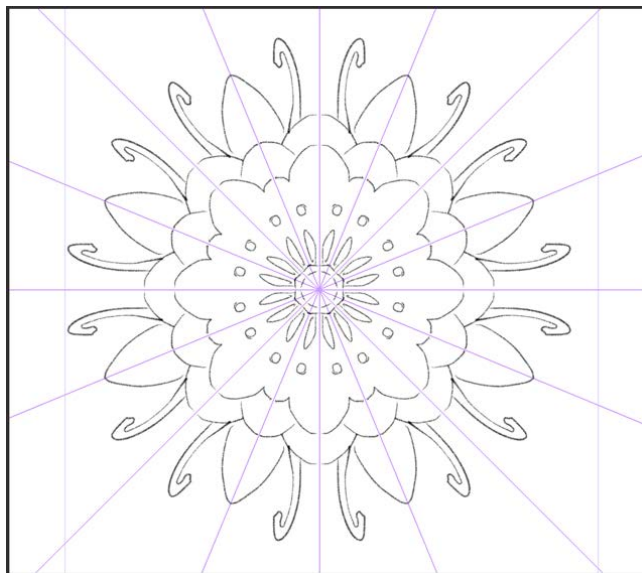


Рисунок 13.15 - Скриншот рисунка созданного с помощью 16-сторонней симметричной линейки
Создать симметричную линейку очень просто, для этого нужно выполнить следующие действия:

1. При желании перед созданием линейки набросайте примерный макет дизайна.
2. Выберите подинструмент **Symmetrical ruler** (Симметричная линейка) из категории инструментов линейки.
3. Установите нужное количество линий в панели свойств инструмента.
4. Нажмите и удерживайте кнопку мыши на холсте изображения. Не отпуская кнопку мыши или стилуса, проведите по холсту, чтобы создать линию. Чтобы линия линейки легла идеально горизонтально или вертикально, или под углом 45 градусов, удерживайте клавишу **Shift** на клавиатуре во время перетаскивания мыши или стилуса.
5. Отпустите мышь или стилус, чтобы завершить создание линейки.
6. Убедитесь, что значок **Snap to Special Ruler** (Привязать к специальной линейке) на верхней панели команд активен, чтобы можно было использовать линейку.

Совет

Вместо того чтобы удерживать клавишу Shift для ограничения угла наклона линейки, можно использовать параметр Step of angle (Шаг угла) в панели свойств инструмента. Просто установите флажок рядом с опцией, а затем задайте нужный угол с помощью ползунка или цифрового ввода.

Теперь, когда мы знаем, как создать и использовать симметричную линейку, давайте узнаем о некоторых других специальных линейках и о том, как их использовать.

Радиальные и параллельные линейки

В основном манга выполнена в черно-белых тонах, поэтому линии должны быть жирными и четко показывать действия, а также точку, на которой читатель должен сосредоточить свое внимание, отсюда и броские линии. Многие художники манги используют параллельные линии, чтобы показать движение, и радиальные линии, чтобы подвести взгляд читателя к интересной точке в кадре или, в некоторых случаях, чтобы выразить воздействие ударов предметов друг о друга. В комплект поставки Clip Studio Paint входят линейки, готовые к проведению параллельных и радиальных линий, что значительно упрощает процесс создания этих эффектов, в отличие от работы с карандашом и бумагой.

Давайте посмотрим на следующую страницу из моей манга-адаптации "Сон в летнюю ночь", где приведены примеры использования радиальных и параллельных линий в комиксе:



Рисунок 13.16 - Скриншот манги демонстрирующей фокусировку внимания и параллельные линии

На левой панели с помощью параллельных линий показано движение головы Боттома, откинутой Титанией, которая схватила и трясет его. На правой панели радиальные линии направлены на то, чтобы обратить внимание читателя на потрясенное лицо Боттома.

Давайте рассмотрим, как создать и использовать радиальную линейку.

Радиальная линейка

Линейка радиальных линий позволяет задать центральную точку, а затем нарисовать линии, исходящие из этой точки. С помощью функции привязки к линейкам Clip Studio Paint создавать радиальные линии гораздо быстрее и проще, чем традиционным способом с помощью ручки и бумаги. Просто установите центральную точку и начинайте рисовать! Чтобы сделать линейку с радиальными линиями, выполните следующие действия:

1. Выберите инструмент **Ruler** (Линейка) на панели инструментов, затем выберите подинструмент **Special Ruler** (Специальная линейка).
2. В панели свойств инструмента щелкните по раскрывающемуся меню, чтобы выбрать параметр **Radial line** (Радиальная линия). Раскрывающееся меню показано на следующем скриншоте:

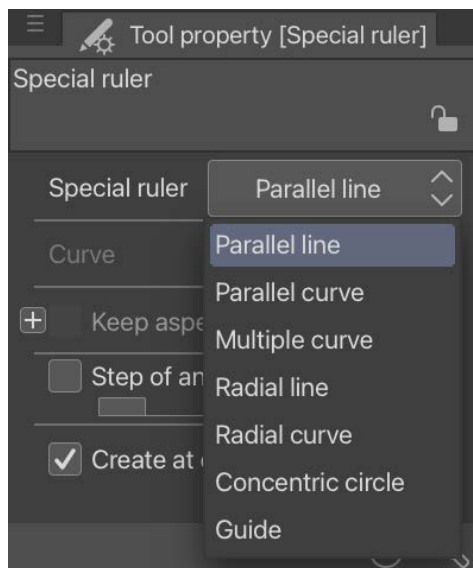


Рисунок 13.17 - Скриншот панели свойств инструмента Special ruler

3. Щелкните на холсте в месте где будет находиться центральная точка радиальной линейки. Из этой точки будут исходить все линии, нарисованные с помощью линейки.

4. Для рисования радиальных линий используйте желаемый инструмент. На следующем скриншоте линии фокуса были нарисованы с помощью **G-pen**:

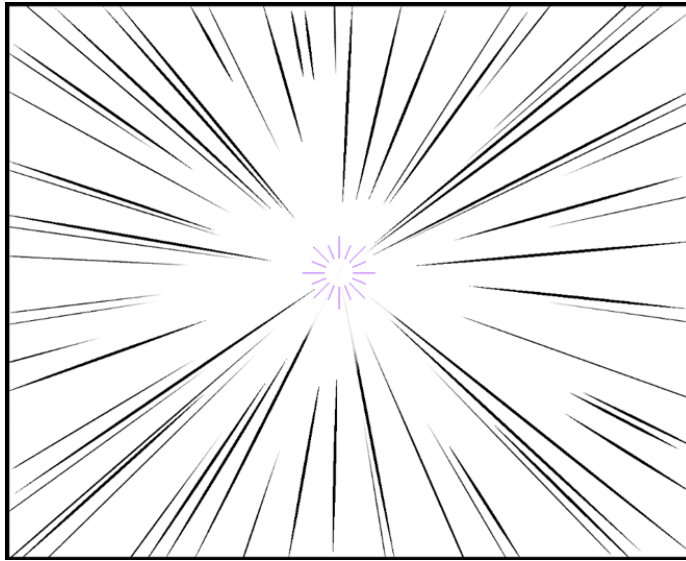


Рисунок 13.18 - Скриншот применения радиальной линейки

Совет

В инструменте Figure (Фигура) также имеются готовые параллельные и радиальные линии. Это Stream line (Направленная линия) и Saturated line (Концентрированная линия) в панели инструментов Figure (Рисунок). Вы можете использовать их так же, как и линейки, но линии будут автоматически нарисованы за вас - это экономит время!

Можно также создать линейку с радиальной кривой. В линейке с радиальной кривой линии имеют одну и ту же центральную точку, но они не прямые, а изогнутые. Выполните следующие шаги, чтобы создать линейку с радиальной кривой:

1. Выберите параметр **Radial Curve** (Радиальная кривая) из выпадающего меню в панели свойств инструмента.
2. Щелкните на холсте в месте где будет находиться центральная точка линейки радиальной кривой. Щелкните еще раз в следующей точке кривой. Продолжайте щелкать, пока не будет построена требуемая кривая.
3. Дважды щелкните, чтобы завершить кривую.

4. С помощью выбранного вами инструмента для рисования нарисуйте фокусные кривые. На следующем скриншоте показано применение инструмента **G-Pen**:

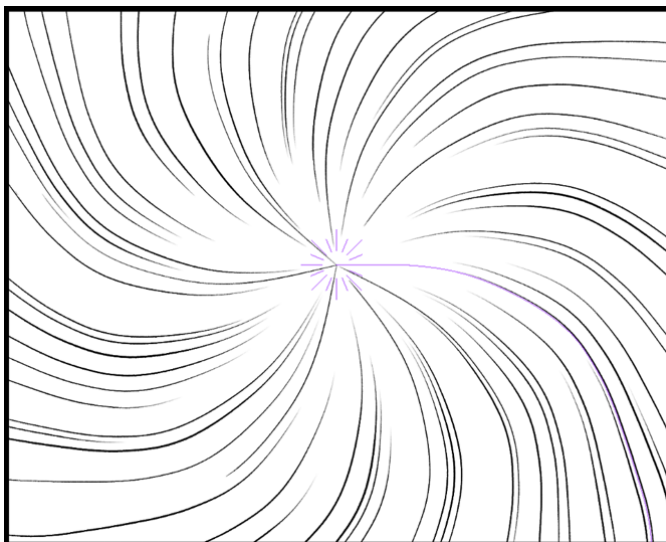


Рисунок 13.19 - Скриншот применения линейки радиальной кривой

Обратите внимание, что метод формирования кривой - Spline. Для более подробного объяснения этих методов создания кривых см. раздел Curve ruler (Криволинейная линейка) ранее в этой главе.

Теперь, когда вы знаете, как создавать фокусные линии, давайте изучим следующую линейку - линейку параллельных линий.

Parallel line ruler (Линейка с параллельными линиями)

Выполните следующие действия, чтобы создать линейку параллельных линий:

1. Выберите инструмент **Ruler** (Линейка) на панели инструментов.
2. Выберите подинструмент **Special ruler** (Специальная линейка).
3. В раскрывающемся меню панели свойств инструмента выберите параметр **Parallel line** (Параллельная линия).

- Щелкните на холсте и перетащите, чтобы задать угол наклона линейки. Линейку можно ограничить вертикалью, горизонталью, и 45-градусными углами, удерживая клавишу **Shift** на клавиатуре.
- Отпустите кнопку мыши или стилус, чтобы завершить создание линейки.
- Используйте выбранный инструмент рисования для создания параллельных линий. На следующем скриншоте показан пример параллельных линий, нарисованных с помощью линейки:

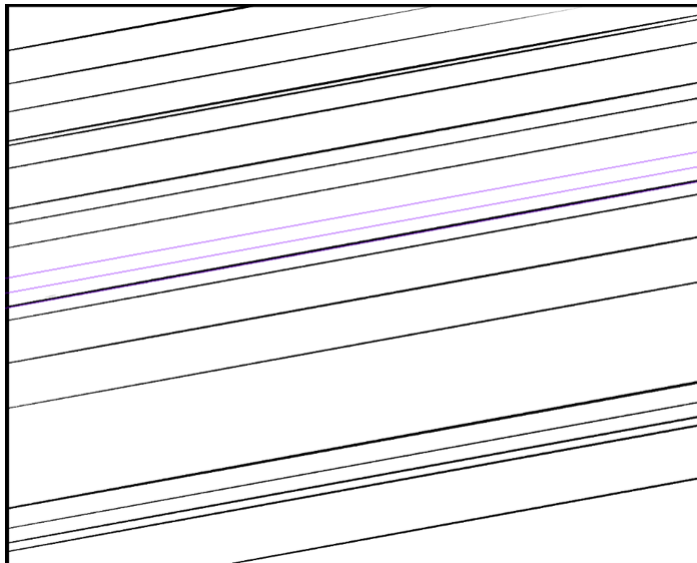


Рисунок 13.20 - Скриншот рисунка выполненного с помощью линейки параллельных линий

Как и в случае с радиальной линейкой, которую мы рассмотрели ранее, параллельные кривые также можно создавать с помощью линейки. Выполните следующие шаги, чтобы создать линейку параллельных кривых:

- Выберите **Parallel curve** (Параллельная кривая) из выпадающего меню в панели свойств инструмента.
- Щелкните на холсте, чтобы расположить линейку. Щелкните в следующей точке кривой.
- Выберите следующее место и щелкните, чтобы продолжить кривую.
- Продолжайте щелкать, пока не будет выполнено построение кривой нужной длины. Чтобы завершить линейку, дважды щелкните мышью.

5. Нарисуйте параллельные кривые с помощью инструмента рисования. Линии на следующем скриншоте были сделаны с помощью инструмента **G-pen**:

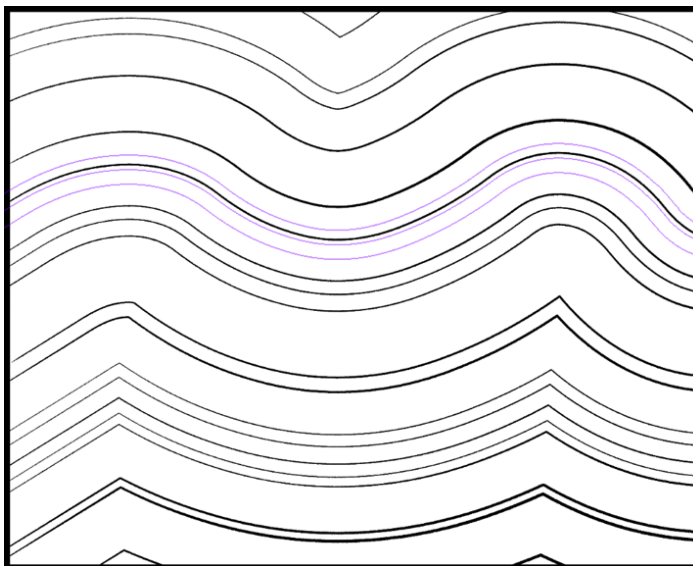


Рисунок 13.21 - Скриншот рисунка выполненного по линейке параллельной кривой

Обратите внимание, что метод формирования кривой - **Spline**. Для более подробного объяснения этих методов создания кривых см. раздел Curve ruler (Криволинейная линейка) ранее в этой главе.

Совет

Вам нужно изменить угол или форму линейки после ее создания? Просто выберите подинструмент **Operation | Object** и щелкните по линейке, чтобы открыть управляющие манипуляторы. Инструмент **Object** можно использовать для перемещения, поворота и точной настройки линейки.

Теперь, когда мы рассмотрели некоторые из продвинутых инструментов линейек, вы можете различать линейную, кривую, фигурную, нарисованную от руки, симметричную, радиальную и параллельную линейки. Давайте теперь перейдем к рассмотрению инструментов построения перспективы.

Понимание линеек построения перспективы

В этом разделе мы рассмотрим, что такое линейки перспективы, затем разберемся с одноточечными, двухточечными и трехточечными линейками, создав их с помощью пошаговых руководств, и, наконец, узнаем, как использовать инструменты Linear и Figure с линейками перспективы.

Линейки для построения перспективы - это просто незаменимая вещь для любого цифрового художника, рисующего фоны. Создавать детальные городские пейзажи и фоны стало как никогда просто с помощью цифровой линейки перспективы. Однако наличие в вашем распоряжении линейки для построения перспективы не сделает вас экспертом в области перспективы, если вы никогда не изучали ее раньше. Как и настоящая линейка в физическом мире, линейки построения перспективы - это инструмент, который может облегчить процесс рисования.

Доступ к такому инструменту, как линейки перспективы, не заменяет знания и практику рисования в перспективе. Если вы не знаете принципов рисования с глубиной, то эти линейки не помогут вам ничем. Вы можете найти множество хороших книг, рассказывающих о том, как рисовать фоны в перспективе.

Линейки перспективы в Clip Studio Paint могут быть выполнены с одной, двумя или тремя точками схода. По мере освоения рисования в перспективе вы можете добавлять и другие точки, но в рамках этой книги мы будем использовать одну, две и три точки перспективы.

Начнем с самой простой в освоении линейки перспективы - линейки перспективы с одной точкой. Для каждой из следующих инструкций по работе с линейкой вам понадобится холст, на котором вы будете рисовать, и грубый набросок сцены в перспективе. Вот тут-то и пригодится знание перспективы! Я рекомендую вам правильно разместить точки схода перспективы, когда вы создаете черновой набросок сцены.

Одноточечная перспектива

Как уже упоминалось, мы начнем с холста с грубым наброском на нем. Для одноточечной перспективы мы нарисуем несколько зданий и дорогу, уходящую вдаль. Если вам нужно, в качестве идей используйте любые имеющиеся у вас референсы!

На следующем скриншоте показан эскиз, на котором я буду основывать свою линейку перспективы. Имея под рукой грубый эскиз, гораздо проще разместить точки схода и ориентиры:

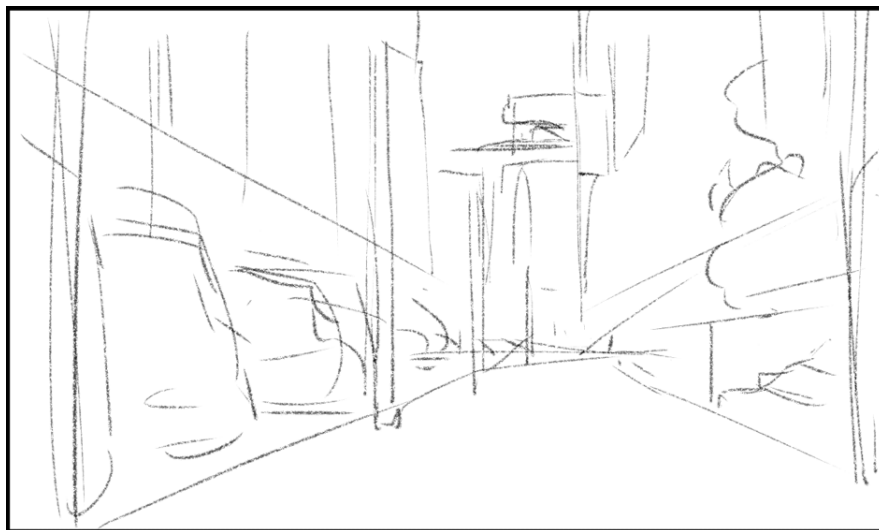


Рисунок 13.22 - Грубый набросок фона

Теперь, когда грубый эскиз готов, мы можем выполнить следующие шаги, чтобы создать одноточечную линейку перспективы:

1. В меню **File** выберите **Layer**, перейдите к **Ruler/Frame**, а затем выберите **Create Perspective Ruler** (Создать перспективную линейку).
2. Появится следующее окно:

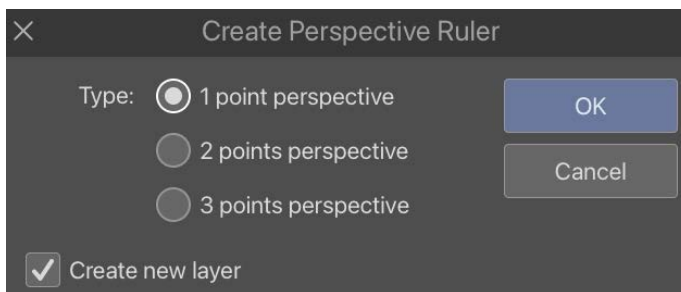


Figure 13.23 – Screenshot of the Create Perspective Ruler window

3. Выберите в меню **Type** (Тип) пункт **1 point perspective** (Одноточечная перспектива). Если убрать флажок **Create new layer** (Создать новый слой), линейка будет создана на текущем активном слое. Поскольку мы хотим создать слой для доработки нашего грубого эскиза над слоем с грубым эскизом, мы оставим флажок **Create new layer**.
4. Нажмите **ОК**, чтобы создать новую линейку.
5. Когда линейка будет создана на холсте, активный в данный момент инструмент автоматически переключится на подинструмент **Object**. Это позволит нам настроить нашу линейку перспективы на холсте. Ниже приведен скриншот выделенной линейки перспективы без грубого эскиза, чтобы ее было хорошо видно. Линия, пересекающая холст слева направо, - это наша линия горизонта. Две синие точки по обе стороны от линии позволяют нам управлять наклоном линии горизонта. Круглая точка на линии горизонта - это точка схода перспективы. Две линии, исходящие из точки схода, - это ориентиры, которые помогут нам поместить нашу линейку перспективы в правильное место:

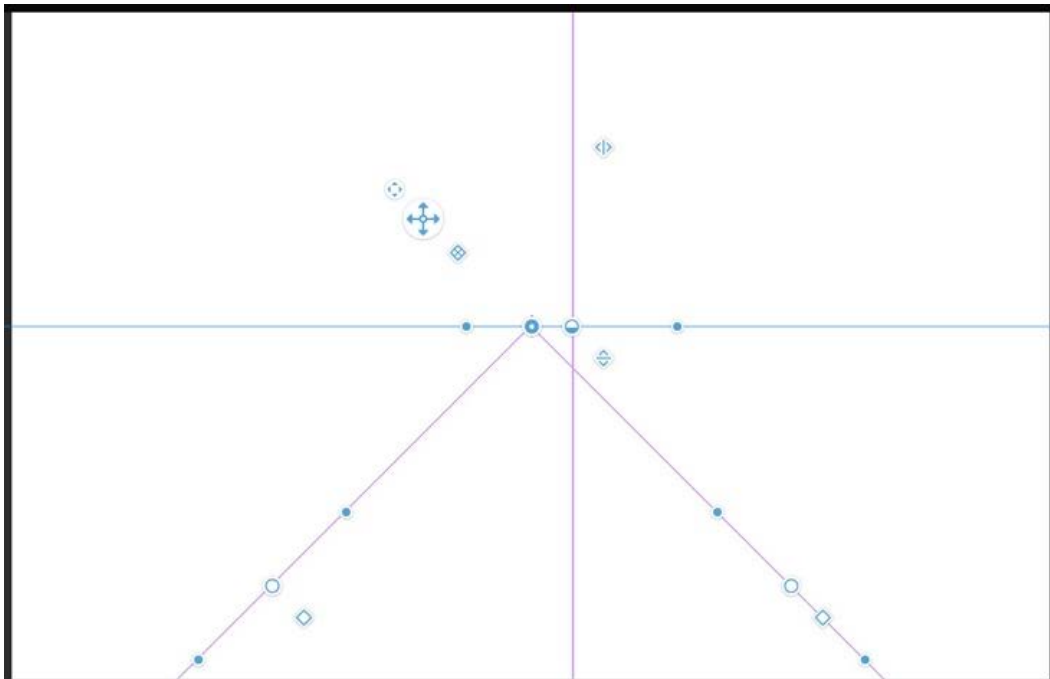


Рисунок 13.24 - Скриншот одноточечной линейки перспективы

6. С помощью инструмента Object щелкните по точке схода и перетащите ее так, чтобы она оказалась в том же месте, что и точка схода на черновом эскизе. Убедитесь, что линия горизонта на линейке перспективы также совпадает с горизонтом на черновом эскизе. Маркеры направляющих можно использовать для проверки перспективы и убедиться, что линейка находится в правильном положении. На следующем скриншоте показано надлежащее положение линейки перспективы:

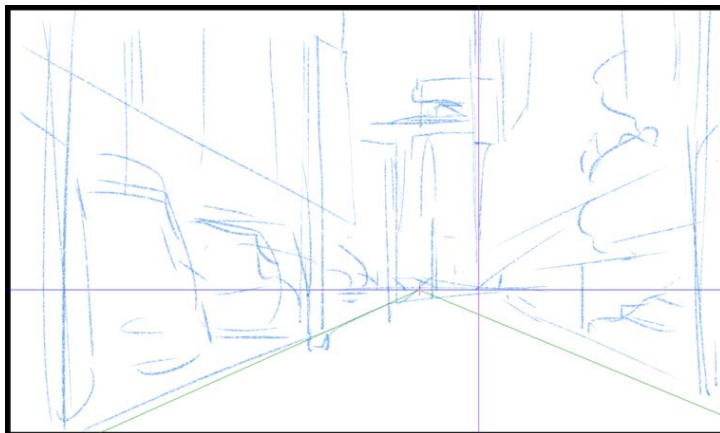


Рисунок 13.25 - Скриншот направляющих линейки одноточечной перспективы на эскизе

7. Теперь, когда линейка перспективы установлена, нужно убедиться, что значок **Snap to Special Ruler** (Привязка к специальной линейке) на главной командной панели активен. Теперь мы можем рисовать на подготовленной сцене, а инструменты рисования будут привязаны к линиям линейки. Ниже представлены готовый карандашный набросок для этой перспективы:

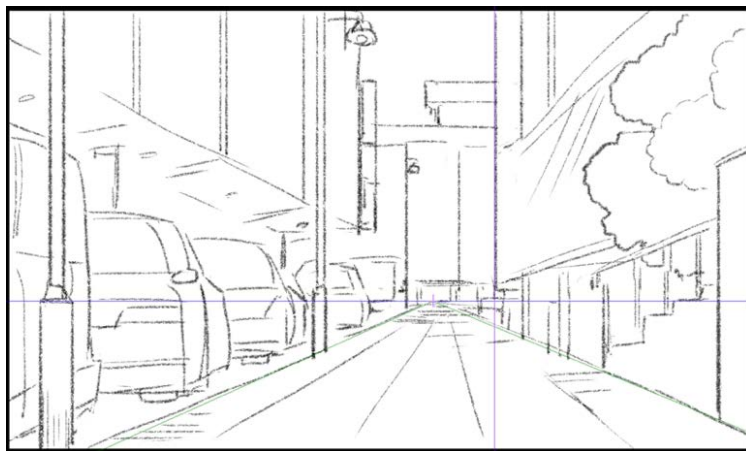


Рисунок 13.26 - Набросок выполненный с помощью линейки для одноточечной перспективы

8. После того как сцена набросана, мы можем добавить еще один слой поверх слоя с эскизом, чтобы рисовать на нем и при этом видеть и привязывать инструменты к нашей линейке перспективы. Для этого откройте панель **Layer**. Выбрав слой с линейкой, щелкните на значке **Set showing area of ruler** (Задать отображаемую область линейки), чтобы открыть раскрывающийся список, который на следующем скриншоте можно увидеть в виде треугольной линейки прямо над раскрывающимся меню:

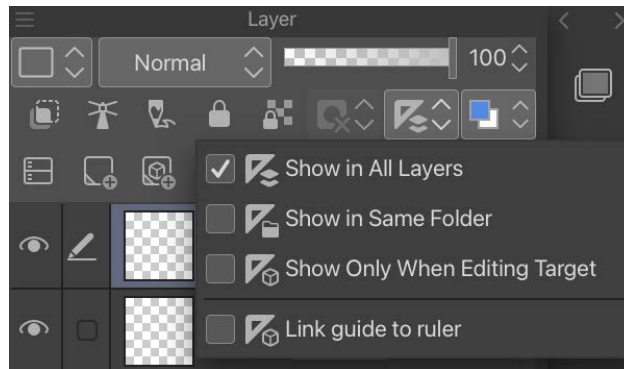


Рисунок 13.27 - Скриншот экрана, с выбранной опцией Set showing area of ruler с отображением выпадающего списка

9. Установите опцию **Show in All Layers** (Показывать на всех слоях), чтобы видеть и использовать линейку перспективы независимо от того, какой слой активен в данный момент.

Области отображения линеек: **Show in All Layers** (Показывать во всех слоях), **Show in Same Folder** (Показывать в той же папке), **Show Only When Editing Target** (Показывать только при редактировании цели) и **Link guide to ruler** (Ссылка на линейку). Ниже приведены описания каждой из этих опций:

- Если для слоя с линейкой установлено значение **Show in All Layers** (Показывать на всех слоях), линейка будет отображаться на всех слоях и может быть привязана к любому слою на текущем холсте.
- Если установить значение **Show in Same Folder** (Показывать в той же папке), линейка будет отображаться только на тех слоях, которые находятся в той же папке слоев, что и линейка. (Например, если на холсте есть папка **Sketches** (Эскизы), в которой находится линейка, то линейка будет видна и использоваться только на слоях, сгруппированных в этой папке).
- Если установить значение **Show Only When Editing Target** (Показывать только при редактировании цели), линейка будет отображаться только в том случае, если слой с линейкой является активным слоем.
- **Link guide to ruler** (Связать направляющую с линейкой) связывает линейку и направляющую, созданные на одном слое. Если этот параметр включен, линейки и направляющие можно перемещать вместе с помощью инструмента **Move layer** (Переместить слой).

В следующем разделе мы рассмотрим линейку перспективы с большим количеством точек схода.

Двухточечная перспектива

Создать линейку с двухточечной перспективой можно тем же способом, что и с одноточечной перспективой. Однако к существующей линейке также можно добавить дополнительные точки схода перспективы.

Чтобы создать базовую линейку с двумя точками, следуйте инструкциям предыдущего раздела, но в диалоговом окне на шаге 2 выберите вариант двухточечной перспективы (**2 points perspective**). Чтобы добавить точку к существующей линейке, выполните следующие действия:

1. Выберите существующую линейку с помощью инструмента **Object**. Если линейка уже выбрана, управляющие элементы будут видны.
2. Выберите **Ruler** (Линейка) на панели инструментов, затем выберите **Perspective ruler** (Линейка перспективы) в панели подинструментов. Убедитесь, что в раскрывающемся меню **Add vanishing point** (Добавить точку схода) в панели свойств инструмента выбрано значение **Process** (Обработка), как показано на следующем скриншоте:

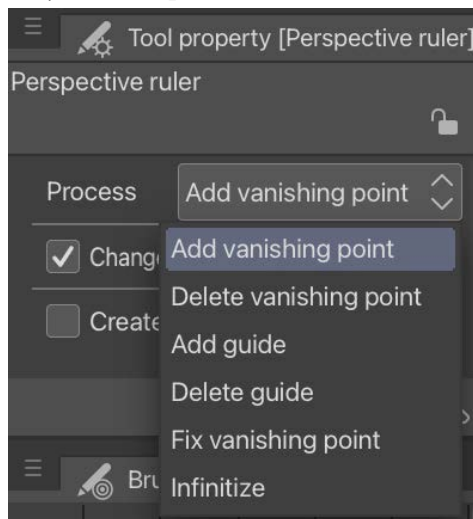


Рисунок 12.28 - Скриншот панели свойств инструмента Perspective ruler

3. На холсте щелкните в том месте, где вы хотите добавить новую точку схода.

Как видно из скриншота в шаге 2, панель свойств инструмента Perspective ruler имеет несколько опций в выпадающем меню **Process** (Процесс), которые могут помочь нам в рисовании линеек перспективы. Мы уже рассмотрели опцию **Add vanishing point** (Добавить точку схода), а в следующем перечне описаны остальные инструменты линейки перспективы, доступные в этой панели:

- **Delete vanishing point** (Удалить точку схода) удалит выбранную точку схода.
- **Add guide** (Добавить направляющую) создаст новую направляющую, исходящую из текущей точки схода.

- **Delete guide** (Удалить направляющую) удалит выбранную направляющую из точки схода.
- **Fix vanishing point** (Зафиксировать точку схода) фиксирует выбранную точку схода в ее текущем положении.
- При выборе **Infinitize** (Бесконечность) точка схода перемещается в бесконечность.

Теперь вы можете создать несколько линеек перспективы с точкой схода. Давайте рассмотрим, как создать трехточечную перспективу с помощью линейки перспективы.

Трехточечная перспектива

Когда вы освоите одно- и двухточечную перспективу, вы сможете начать создавать очень крутые сцены с использованием трехточечной перспективы. Сцены, созданные в трехточечной перспективе, выглядят броско и круто и действительно добавляют ощущение трехмерного пространства к вашим комиксам. Ниже приведен пример городского пейзажа с трехточечной перспективой из моей работы:

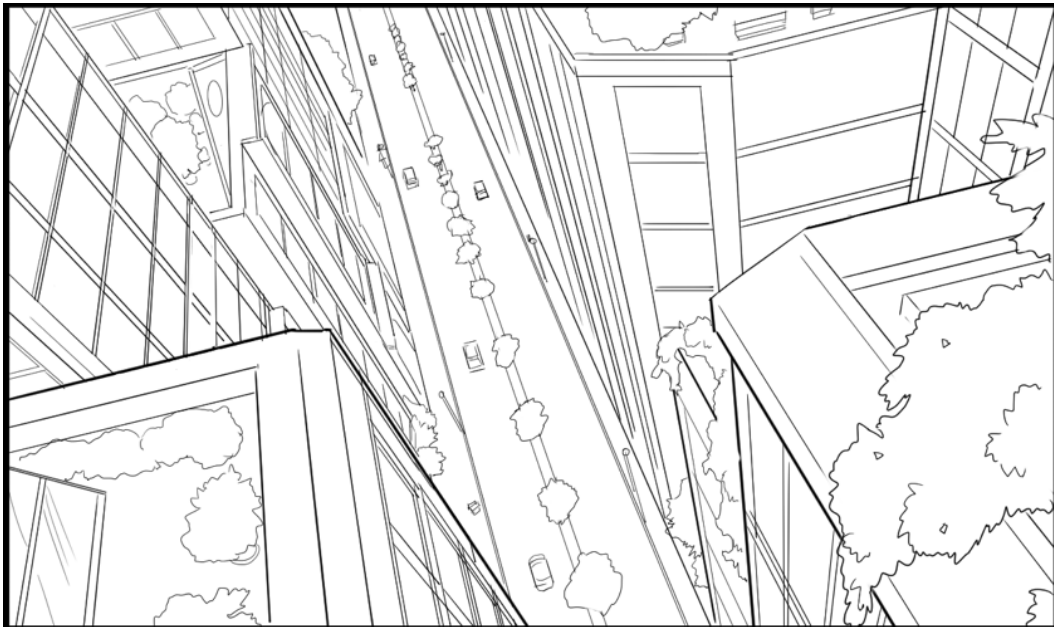


Рисунок 13.29 Рисунок фона с помощью линейки перспективы

Уменьшив масштаб, мы можем увидеть, как была настроена линейка перспективы для создания вида города с высоты птичьего полета. На скриншоте ниже представлен уменьшенный вид страницы с показанной линейкой перспективы. Обратите внимание, как далеко точки схода находятся от краев холста:

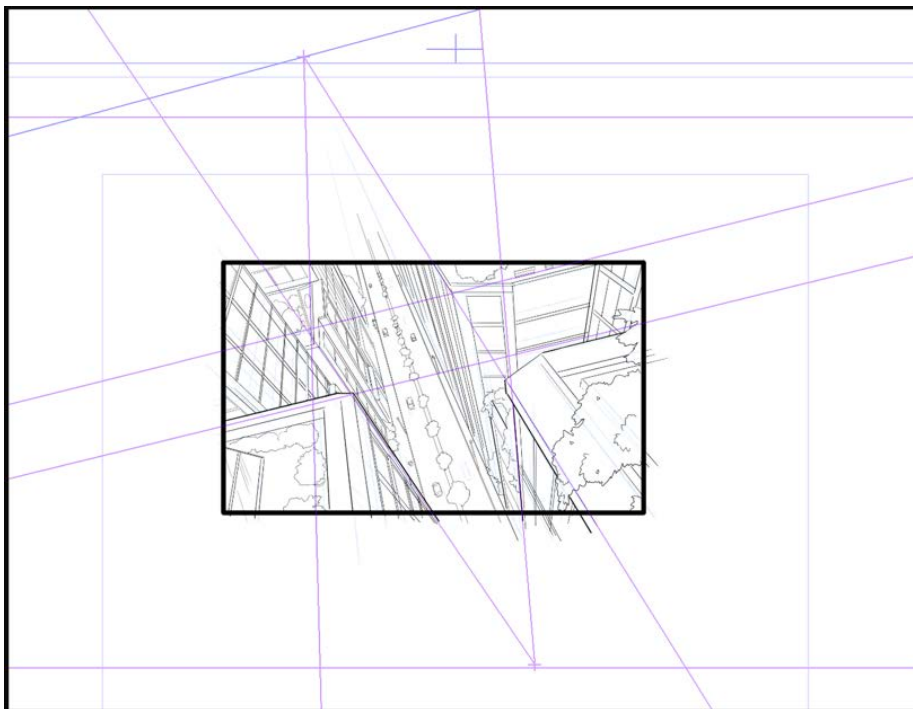


Рисунок 13.30 – Фоновый рисунок с точками схода

Линейки с трехточечной перспективой могут быть созданы любым из методов, описанных в разделах этой главы, посвященных одноточечной и двухточечной перспективе. С ними сложнее работать, так как существует множество точек, к которым программа пытается привязаться. Иногда программа может выбрать неправильную направляющую, и вам придется отменить линию и попробовать снова. Но как только вы освоите их, они станут неоценимой частью процесса создания действительно классного окружения для ваших персонажей.

Прежде чем мы завершим знакомство с линейками перспективы, хочется спросить, знаете ли вы, что с их помощью можно рисовать идеальные эллипсы и другие фигуры? Давайте подробнее рассмотрим это в следующем разделе!

Применение инструментов для построения фигур и линий при работе с линейками перспективы

Знаете ли вы, что инструменты фигур и линий можно использовать с линейками перспективы? Выполните следующие действия, чтобы использовать подинструменты **Direct Draw** с линейками перспективы:

1. Используя один из методов, перечисленных ранее в этой главе, создайте на холсте линейку перспективы.
2. Выберите инструмент **Figure** на панели инструментов.
3. Выберите категорию подинструментов **Direct draw**.
4. Выберите подинструмент **Rectangle** (Прямоугольник).
5. Убедитесь, что значок **Snap to Special Ruler** (Привязать к специальной линейке) на главной командной панели активен. Затем щелкните и перетащите инструмент **Rectangle**, чтобы создать прямоугольник. Фигура будет автоматически подстраиваться под линейку перспективы, пока активна функция **Snap to Special Ruler**.

На следующем скриншоте круг, прямоугольник и многоугольник были нарисованы в перспективе с помощью опции **Snap to Special Ruler** (Привязать к специальной линейке):

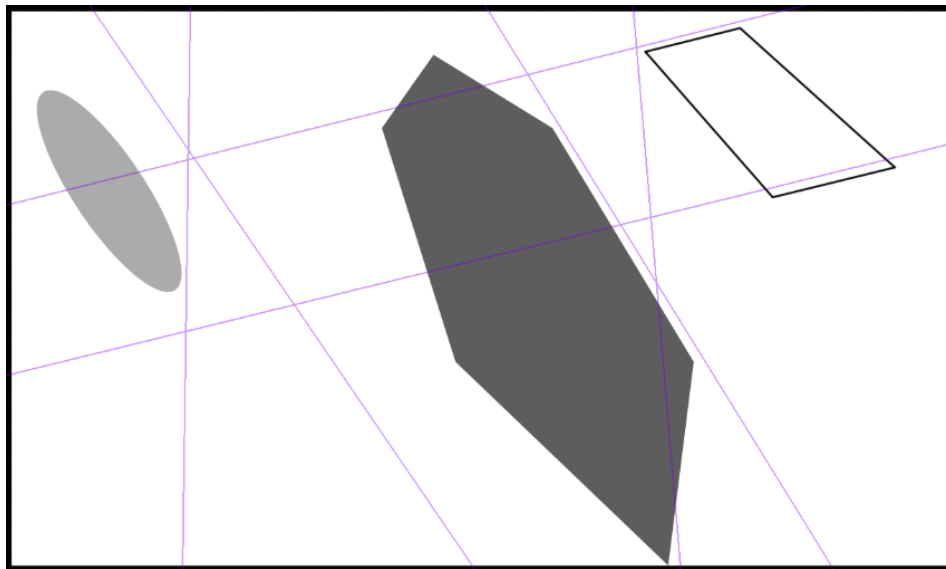


Рисунок 13.31 - Изображение построения фигур с помощью линейки перспективы

Использование инструментов фигур позволяет быстро создавать здания, применяя инструмент прямоугольника для рисования сторон. Или можно добавить круглый ковер в интерьер комнаты. Инструменты Straight line (Прямая линия) и Curve (Кривая) также следуют за линейками перспективы, позволяя быстро прорисовывать детали или создавать архитектурные элементы, такие как арки.

Надеюсь, вы теперь лучше понимаете, как рисовать в трехмерном пространстве с помощью линеек Clip Studio Paint. Также полезно знать, что существуют одноточечные, двухточечные и трехточечные перспективы, и мы можем создавать точные направляющие при их рисовании! К линейкам перспективы привязываются не только инструменты рисования, но и инструменты фигур, что должно ускорить процесс рисования объектов.

Есть способы управлять несколькими линейками для организации холста, о которых мы расскажем в следующем разделе.

Делаем линейки неактивными

В некоторых случаях вам может понадобиться несколько линеек на одном изображении. Это может запутать программу, да и нас тоже! Поэтому в этом разделе мы рассмотрим быстрый процесс, позволяющий активировать или деактивировать линейки и точки схода. Это позволит нам контролировать работу линеек и то, какие области линейки активны в данный момент.

Выключение и включение линейки с помощью элемента управления

Сделать линейку активной или неактивной - простая, но неоценимая задача. Знание того, как управлять несколькими линейками, может означать разницу между комфортным рисованием и часами борьбы с инструментами! Чтобы сделать активную линейку неактивной, выполните следующие действия:

1. Создайте линейку на новом холсте. В этом примере мы рассмотрим линейку с концентрическим кругом, но подойдет практически любой инструмент линейки.
2. Щелкните по линейке с помощью подинструмента **Object**, если линейка еще не выбрана. На выбранной линейке появятся элементы управления. На следующем скриншоте элементы управления - это круглые и ромбовидные значки вокруг линейки, которые позволяют нам редактировать линейку, изменять ее форму и направление:

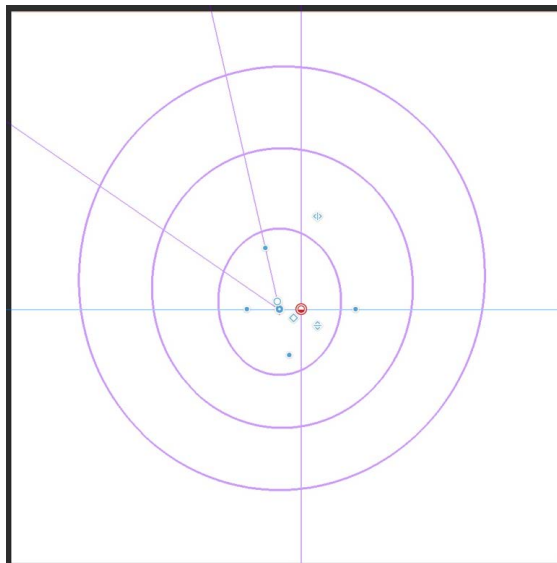


Рисунок 13.32 - Скриншот линейки перспективы и фигурной линейки

3. Найдите элемент управления в форме ромба. На предыдущем скриншоте он расположен чуть правее центра круговой линейки. Нажмите на ромбовидный элемент управления, чтобы сделать линейку неактивной. Линейка изменит цвет с фиолетового на зеленый, как показано на следующем скриншоте:

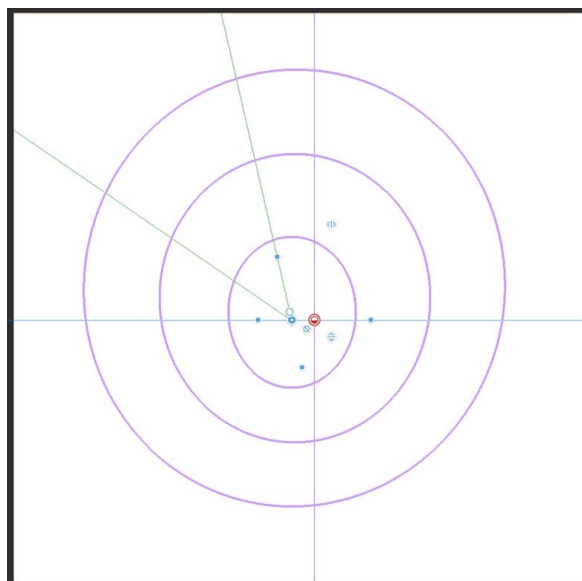


Рисунок 13.33 - Скриншот с неактивной одной из линеек

4. Чтобы снова сделать линейку активной, нажмите на круг со значком косой черты. Линейка снова примет свой активный цвет, и к ней можно будет привязаться.

Этот метод также можно применить к отдельным точкам схода вдоль линейки перспективы. На следующем скриншоте верхняя и левая точки схода сделаны неактивными, поэтому инструменты будут привязываться только к правой точке схода:

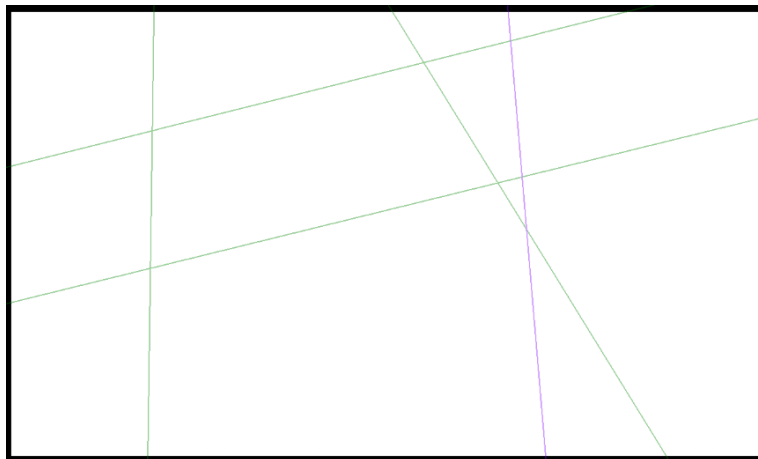


Рисунок 12.34 - Скриншот, на котором активна только одна линейка

Теперь, когда мы узнали обо всех этих специализированных линейках, давайте рассмотрим часто упускаемый из виду инструмент, который может избавить вас от головной боли и сэкономить массу времени, если вы знаете, как им пользоваться.

Использование сеток и направляющих

Многие начинающие пользователи Clip Studio Paint не знают, что программа поставляется с настраиваемой сеткой, которую можно показывать или скрывать, или что в ней также можно создавать направляющие. Конечно, сетки и направляющие удобны для многих задач и обеспечивают визуальное измерение, которое легко подсчитать и подразделить. Кроме того, к сеткам и направляющим в Clip Studio Paint можно привязываться, что позволяет легко выстраивать элементы именно так, как нужно.

В этом разделе мы узнаем, как показывать и скрывать сетку, а также как создавать ориентиры.

Отображение и скрытие сетки

Прежде чем мы научимся показывать и скрывать сетку, давайте посмотрим на параметры, которые управляют ее внешним видом. Мы немного рассказывали о них в главе 2 *"Установка Clip Studio Paint Pro и основы интерфейса"*, но сейчас давайте рассмотрим их еще раз.

Чтобы перейти к настройкам, выберите пункт **File** в главном меню на ПК или меню **Main** на Mac, а затем щелкните **Preferences** (Настройки). В левой части меню Preferences щелкните на опции **Ruler/Unit** (Линейка/Единицы измерения):

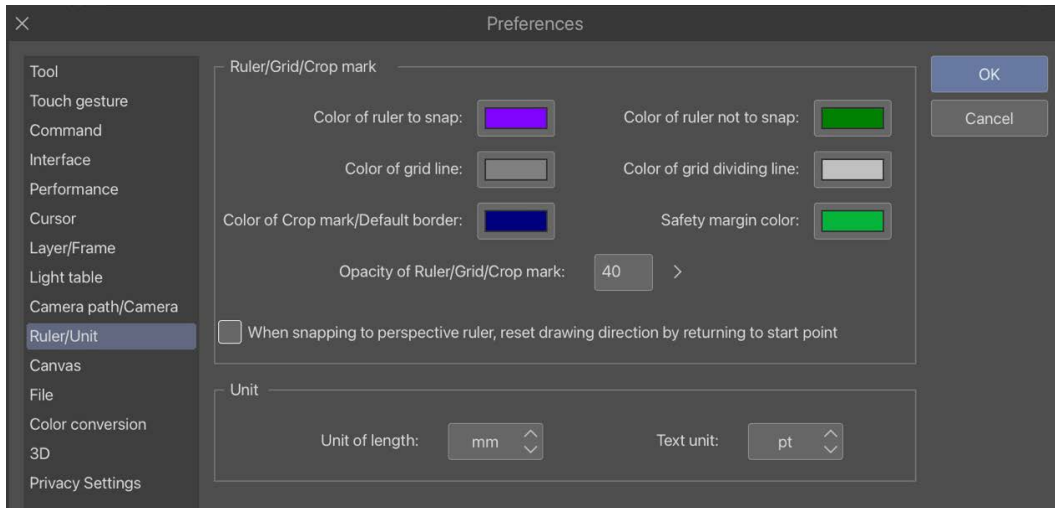


Рисунок 13.35 - Скриншот настроек Ruler/Unit

Здесь мы можем изменить цвет и непрозрачность линий, разделяющих сетку. Цвет линии сетки управляет основным разделением сетки и его можно установить, щелкнув образец цвета справа от параметра и выбрав цвет в палитре цветов. Цвет разделительной линии сетки управляет линиями подразбиения, которые присутствуют между более крупными линиями сетки.

Чтобы увидеть сетку в действии, давайте посмотрим на следующий скриншот:

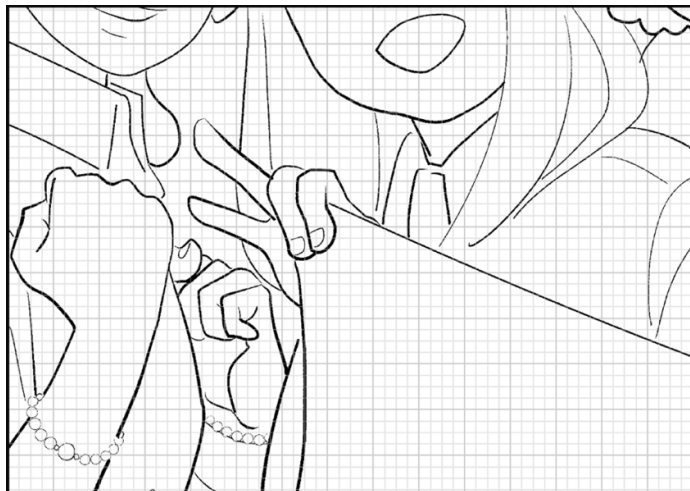


Рисунок 13.36 - Скриншот холста с сеткой

Присмотревшись, мы видим, что некоторые линии темнее. Эти более темные линии — это наши линии сетки. Между каждой линией сетки есть три разделительные линии, которые разбивают каждый больший квадрат сетки на четыре части по каждой из осей. Цвет этих линий можно изменить, как уже упоминалось ранее.

Выполните следующие действия, чтобы отобразить сетку в своей работе:

1. В меню **File** или в верхней строке меню на Mac выберите пункт **View** (Вид).
2. Нажмите на **Grid** (Сетка), чтобы показать сетку.
3. Чтобы скрыть видимую сетку, нажмите **View**, а затем снова нажмите **Grid**, чтобы снять флажок.

Сетка также регулируется путем изменения ее настроек; читайте дальше, чтобы узнать, как это сделать!

Настройка параметров сетки

В дополнение к настройкам цвета сетки в **System Preferences** (Системные настройки), есть также настройки сетки, которые позволяют нам изменять деления сетки. Эти настройки можно получить, выбрав в меню **File** пункт **View** и нажав на **Grid/Ruler Bar Settings...** (Настройки сетки/линейки). Меню настроек сетки/линейки показано на следующем скриншоте:

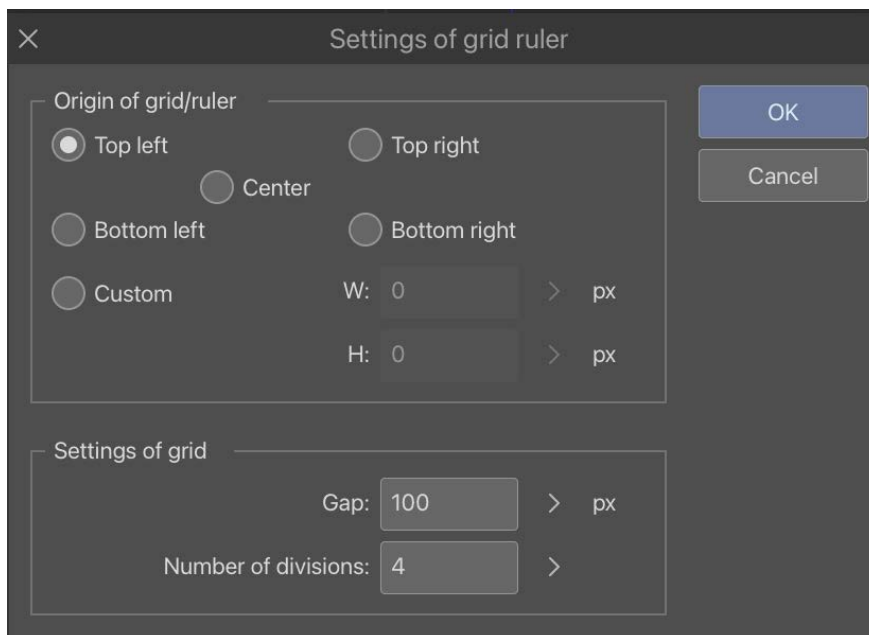


Рисунок 13.37 - Скриншот настроек сетки/линейки

В пункте **Origin of grid/ruler** (Начало сетки/линейки) можно задать точку начала сетки. По умолчанию она установлена в левом верхнем углу, что означает, то начало координат сетки будет находиться в верхнем левом углу холста. Другие варианты исходной точки: справа вверху, по центру, слева внизу и справа внизу. Также есть возможность задать пользовательскую точку начала координат. При установке опции **Custom** (Пользовательская) активируется поле для цифрового ввода, в котором можно задать пользовательские значения количества пикселей смещения по ширине и высоте документа. Например, если ввести значение 10 в параметре W и значение 20 в параметре H, то точка отсчета для сетки будет находиться на расстоянии 10 пикселей от левой стороны и 20 пикселей вниз от верхней границы.

В разделе **Settings of grid** (Настройки сетки) можно задать параметры **Gap** (Промежуток) и **Number of divisions** (Количество делений). **Gap** - это пространство между линиями сетки, которое на предыдущем скриншоте установлено на 100 пикселей. Количество делений - это настройка того, сколько раз должны быть разделены большие линии сетки. При установке большего числа квадраты в сетке будут меньше из-за дополнительных делений.

Давайте рассмотрим еще одну линейку, которую достаточно просто использовать для творчества.

Создание направляющих

Направляющие линейки просты в использовании, но их применение безгранично. Их можно использовать в сочетании с сеткой для разметки полей документа, поиска центра холста или выравнивания элементов дизайна, например различных слоев текста и иллюстраций.

Направляющие работают так же, как и подинструмент Linear ruler, но направляющая может проходить на холсте только по горизонтали или вертикали. Чтобы создать направляющие на холсте, выполните следующие действия:

1. Нажмите на подинструмент **Ruler** (Линейка) на панели инструментов.
2. Выберите подинструмент **Guide** (Направляющая).
3. Щелкните на холсте и перетащите курсор по горизонтали или вертикали, в зависимости от того, в каком направлении должна проходить направляющая.
4. Когда кнопка мыши или стилус будут отпущены, направляющая будет создана.

Совет

Направляющие автоматически продолжают по всей длине холста и за его пределами, независимо от длины линии, которая была протянута при их создании.

Сетки и направляющие очень просты в использовании, поэтому приятно знать, что эти линейки всегда под рукой, когда вам нужно провести прямые линии!

Резюме

Ух ты, это было очень много информации о линейках! Я надеюсь, что вы узнали несколько новых советов и приемов, которые помогут вам в будущем при создании цифровых произведений.

В этой главе мы научились работать с основными линейками Clip Studio Paint, а также с радиальной, параллельной и симметричной линейками. Мы создали одноточечную, двухточечную и трехточечную перспективные линейки и научились использовать с ними инструменты рисования. Мы узнали, как сделать линейки активными или неактивными и как использовать настройки привязки. Наконец, мы узнали о сетках и направляющих. В этой главе вы приобрели такие навыки, как самостоятельное создание различных линеек, манипулирование и использование линеек перспективы, а также их применение с инструментами рисования, использование сеток и направляющих, а также их организация по своему усмотрению. Теперь, когда вы знаете о линейках, рисование фонов больше не будет вас пугать.

В следующей главе мы перейдем в новое измерение - третье! Продолжайте читать, чтобы узнать больше о том, как использовать 3D-фигуры и объекты в Clip Studio Paint.

14

Использование трехмерных фигур и объектов

Clip Studio Paint - одна из ведущих программ для создания первоклассной манги и иллюстраций. Но знаете ли вы, что она также может импортировать и отображать 3D-ресурсы? Многие 3D-ресурсы уже находятся в панели материалов, и их можно применить на вашей странице. Хотя я обычно использую 3D-ресурсы для создания поз или фона, вы можете с легкостью использовать 3D-персонажей и импортированные 3D-ресурсы для создания целой манги.

В этой главе мы совершим путешествие в третье измерение и познакомимся со следующими темами:

- Знакомство с панелью 3D-материалов
- Загрузка 3D-объекта на холст
- Перемещение объекта в 3D-пространстве
- Применение предустановленных поз для моделей фигур
- Настройка моделей персонажей и фигур
- Сохранение 3D-информации в панели Material
- Импорт 3D-моделей в Clip Studio Paint

Мы подробно рассмотрим 3D-материалы и научимся применять их на холсте, а затем настраивать их в соответствии с вашими потребностями. Наконец, мы узнаем, как сохранять и импортировать их. Является ли обманом использование 3D-материалов для прорисовки поз или для использования их в качестве референса при работе с тушью? Нет, так вы сможете глубже понять, как изображать 3D-объекты в 2D-рисунке!

Технические требования

Для начала работы вам понадобится уже установленная на вашем устройстве программа Clip Studio Paint и новый холст, созданный со слоем бумаги белого цвета. Размер холста может быть любым, но я рекомендую создать квадратный холст с разрешением 300 dpi, чтобы проработать содержание этой главы.

Знакомство с панелью 3D Material

Прежде всего, мы рассмотрим 3D-ресурсы в панели Material. Панелью Material мы называем электронную библиотеку активов, доступных в Clip Studio. Clip Studio поставляется с огромной библиотекой кистей, изображений, скринтонов, 3D поз, объектов и многого другого. Дополнительные ресурсы можно легко загрузить через раздел "Активы Clip Studio", о котором мы расскажем в *главе 18 "Знакомство с Clip Studio Assets и анимацией"*. Вы также можете сохранять свои собственные работы в панели материалов, о которой мы рассказали в *главе 10 "Векторные слои и панель Material"*.

Сейчас мы остановимся на 3D-категориях панели Material. Чтобы получить доступ к панели Material, найдите соответствующее местоположение панели в интерфейсе. Если вы не можете найти панель Material, вы можете щелкнуть Window в меню File, а затем перейти вниз к Material. В меню под пунктом Material нажмите Material [3D], чтобы открыть панель 3D Material, как показано на следующем скриншоте:

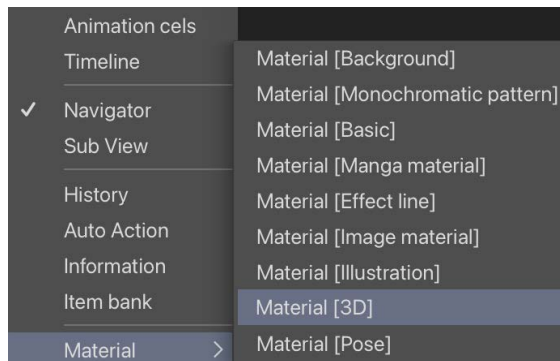


Рисунок 14.1 - Скриншот выпадающего меню Material

Теперь мы можем взглянуть на панель материалов, чтобы увидеть содержимое категории 3D. Панель материалов показана на следующем скриншоте:

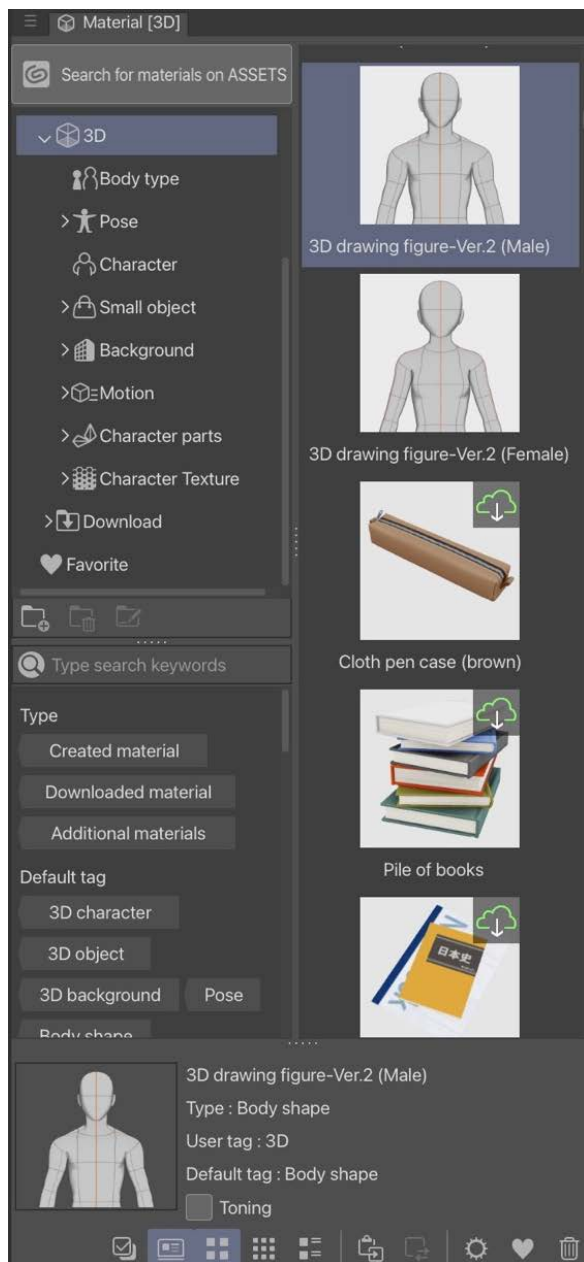


Рисунок 14.2 - Скриншот 3D-материалов в панели Material

В левой части панели материалов находится список различных категорий материалов и их подкатегорий. Эти категории упорядочивают нашу библиотеку материальных активов и позволяют быстро найти конкретный материал. Выбранная в данный момент категория отображается в списке с синим выделением вокруг ее названия. Любое название категории с символом стрелки рядом с ним означает, что эту категорию можно раскрыть, чтобы показать подкатегории, находящиеся в ней.

Иногда даже подкатегории содержат дополнительные подкатегории, как видно на примере подкатегории Pose на рис. 14.2.

В правой части окна Material отображается список материалов в библиотеке с их изображениями. Выбранный в данный момент материал будет выделен синим цветом. Подробная информация о текущем выборе отображается в нижней части панели материалов.

Совет

Если материал в списке имеет значок облака со стрелкой, направленной вниз, в верхнем углу изображения предварительного просмотра, это означает, что материал должен быть загружен из раздела "Активы Clip Studio", прежде чем он станет доступен для использования. Эти активы обычно предоставляются бесплатно, но они увеличивают объем дискового пространства, занимаемого Clip Studio на вашем жестком диске!

Отлично, вы нашли множество 3D-ресурсов в панели Material! Давайте перейдем к тому, как вставить их на холст.

Загрузка 3D-объекта на холст

Теперь вы знаете, что в Clip Studio Paint доступно множество 3D-активов, но вам нужно импортировать их на холст для работы! В этом разделе мы узнаем, как импортировать 3D-активы из панели Material на холст, чтобы вы могли начать перемещать их или манипулировать ими.

Выполните следующие простые шаги, чтобы добавить 3D-актив на холст:

1. Откройте новый холст, если он еще не открыт. Материальные активы можно добавлять только в текущий открытый документ.
2. В панели 3D-материалов щелкните на 3D-активе, который нужно добавить на холст. В этом примере мы используем актив **3D drawing figure-Ver.2 (Male)**.

3. Выбрав материал, нажмите на значок Paste selected material to canvas (Вставить выбранный материал на холст) в нижней части панели материалов, который выглядит как на следующем скриншоте:*



Рисунок 14.3 - Скриншот значка Paste selected material to canvas

4. Актив будет вставлен на холст. Обратите внимание, что в зависимости от технических характеристик вашего компьютера и 3D-актива это может занять до нескольких минут.

3D-фигура, которую мы выбрали в предыдущих шагах, показана на следующем скриншоте:

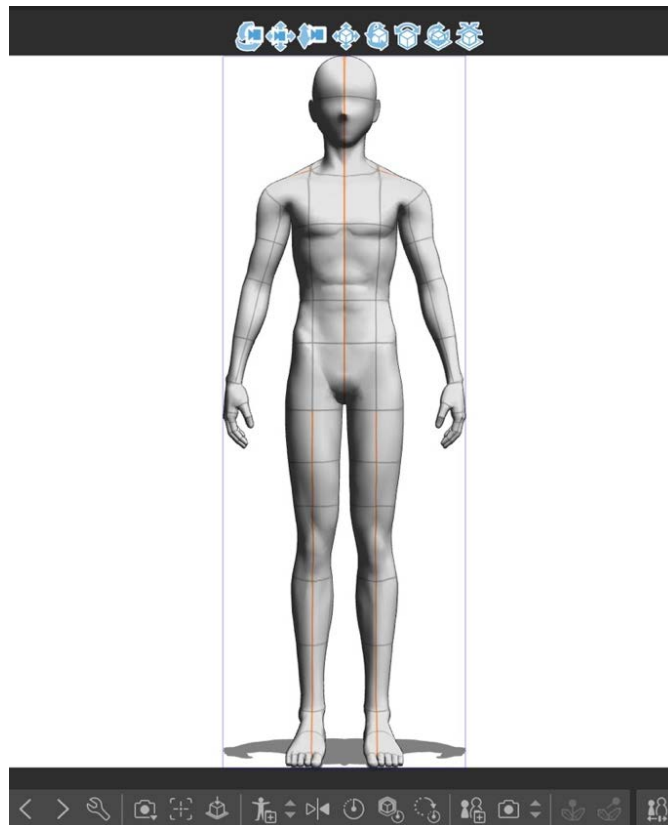


Рисунок 14.4 Скриншот вставленного 3D-актива

Как видите, это вполне достойная модель персонажа для 3D-рисунка, которая может послужить неплохим референсом! Но эта поза слишком статична, и нам нужно передвинуть конечности, чтобы придать ей немного индивидуальности и жизни. Давайте подвигаем эту 3D-фигуру и камеру.

* Примечание переводчика: можно просто перетянуть мышкой на холст.

Перемещение объектов в трехмерном пространстве

Теперь, когда мы узнали, как добавить 3D-объект на холст, мы можем передвигать и позиционировать этот объект на холсте. Чтобы научиться постановке в позу 3D-персонажей в Clip Studio Paint, потребуется время, практика и терпение, но как только вы познакомитесь с основами работы с 3D-пространством, вы вмиг станете экспертом!

На скриншотах с Рисунка 14.5 по Рисунок 14.25 в разделах "Перемещение объекта по осям x, y и z", "Перемещение частей модели", "Перемещение 3D-камеры", "Использование предустановленных поз для моделей фигур" и "Настройка персонажей" показана 3D-модель персонажа "School girl B-Ver". Эта модель доступна для бесплатной загрузки через материалы 3D-персонажей и активы Clip Studio. Дополнительные сведения о том, как загрузить активы с помощью Clip Studio Assets, см. в *главе 18 "Знакомство с Clip Studio Assets и анимацией"*.

Сейчас 3D-объект стоит на позиции, под углом, заданным по умолчанию. В следующем разделе мы научимся перемещать его в нужное вам положение!

Перемещение объекта по осям x, y и z

Чтобы установить 3D-актив в необходимое для вашей сцены положение на холсте, вам может понадобиться переместить или повернуть его по осям x, y или z. Это относится к 3D-фигурам, объектам или любому из 3D-фонов, которые можно использовать в Clip Studio Paint. Следуйте этим инструкциям, чтобы освоить перемещение объектов в 3D-пространстве:

1. Прежде чем продолжить, убедитесь, что выбран инструмент **Operation | Object**.
2. Щелкните на 3D-объекте, которым вы хотите манипулировать, если он еще не выбран. По краям 3D-объекта появится рамка, а над и под объектом - командные панели со значками. Мы будем использовать верхний набор значков для перемещения объекта в пространстве.
3. Чтобы переместить весь объект вверх, вниз, влево или вправо, наведите курсор мыши на четвертый значок в верхней левой части поля вокруг выбранного объекта. Щелкните на холсте и, удерживая левую кнопку мыши или стилус, перетаскивайте его, чтобы переместить объект в нужном направлении. На следующем скриншоте показано расположение значка, который используется для перемещения объекта вверх, вниз, влево или вправо. Он выделен темно-синим цветом:



Рисунок 14.5 - Скриншот вставленного 3D-актива и иконок

4. Чтобы повернуть объект вдоль оси x (горизонтальная ось) и оси y (вертикальная ось), наведите курсор мыши на пятый значок слева в верхней части поля вокруг выбранного объекта.
5. Нажмите и удерживайте левую кнопку мыши или стилус и перетащите. Объект будет вращаться прямо вдоль оси x или y, или по диагонали к обеим осям, как показано на следующем скриншоте:

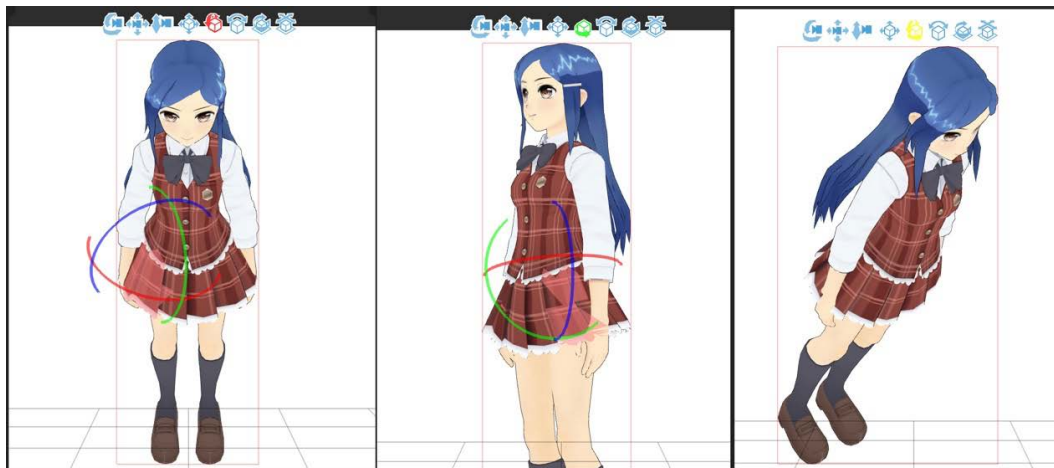


Рисунок 14.6 - Скриншот повернутого 3D-актива

6. Чтобы наклонить объект по часовой стрелке или против часовой стрелки, нажмите шестую иконку слева, щелкните на объекте и перетащите его вправо или влево, как показано на следующем скриншоте:



Рисунок 14.7 - Скриншот наклонного 3D-актива

7. Чтобы просто повернуть объект, нажмите на второй значок справа и щелкните на объекте, а затем перетащите его вправо или влево, как показано на следующем скриншоте:



Рисунок 14.8 Скриншот повернутого 3D-актива

8. Чтобы перемещать объект вперед-назад в трехмерном пространстве, щелкните правый значок в верхней командной панели возле выбранного объекта. Нажмите и удерживайте левую кнопку мыши или стилус и перетащите. На следующем скриншоте значок выделен темно-синим цветом, а персонаж перемещен назад, в сторону от камеры:



Рисунок 14.9 - Скриншот перемещенного 3D-актива

Есть еще один простой способ перемещения объекта - с помощью сферы-манипулятора. Всегда здорово, когда есть альтернативный способ перемещения объекта - ведь вы можете выбрать тот, который вам больше подходит. Читайте дальше, чтобы узнать, что такое сфера-манипулятор и как она работает!

Перемещение объекта с помощью сферы манипулятора

Сфера манипулятора представляет собой группу кругов, имеющих три оси: x, y и z, и вы можете свободно переключаться между этими осями. С помощью сферы-манипулятора можно применить все редактирование, которое мы делали до сих пор в предыдущих разделах, и, возможно, вам это покажется проще. Если щелкнуть по объекту, появится сфера, как на следующем скриншоте:

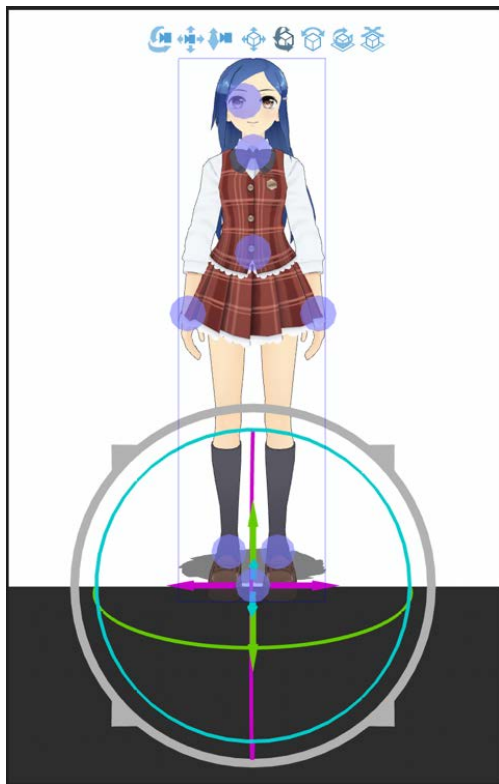


Рисунок 14.10 – Скриншот сферы 3D-редактирования

1. Нажмите и удерживайте кнопку мыши в любом месте холста и свободно протащите мышь или стилус в том направлении, в котором вы хотите повернуть объект.
2. Когда вы хотите приблизить или отдалить объект от камеры, нажмите и удерживайте крайний шипастый круг, а затем перетащите его наружу или вовнутрь. Соответствующая направлению движения ось станет желтой, как показано на следующих скриншотах слева направо: вертикальный поворот, наклон, горизонтальный поворот и изменение расстояния до камеры:

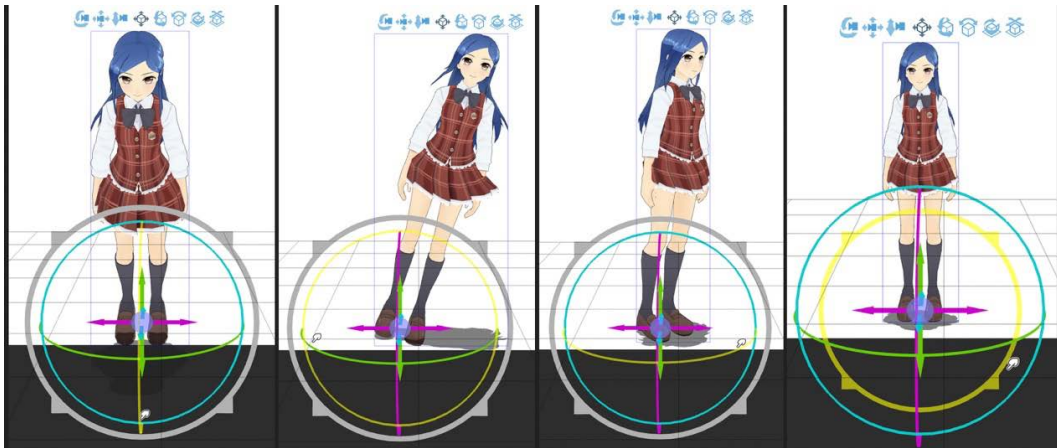


Рисунок 14.11 - Скриншоты четырех способов 3D-редактирования

Вы можете наблюдать, как волосы и юбка 3D-персонажа анимируются, демонстрируя движение при его перетаскивании.

Но не слишком ли статичен и безжизненен персонаж? Вы можете узнать, как изменить ее позу, перейдя к следующему разделу.

Подвижные части модели

Некоторые модели, такие как персонажи, а также некоторые модели объектов, обладают возможностью перемещения отдельных частей. В этом разделе мы продолжим работу с моделью School Girl B и переместим ее руку в качестве примера постановки персонажа в позу:

1. С помощью инструмента Object щелкните на модели, которую вы поставите в позу. Когда модель будет выбрана, появятся элементы управления перемещениями. На следующем скриншоте синие круги - это манипуляторы перемещения основных суставов тела:



Рисунок 14.12 - Скриншот манипуляторов перемещений

2. Нажмите на элемент управления движением части тела, которую нужно переместить. Удерживая нажатой кнопку мыши или стилус, перетащите его, чтобы переместить эту часть модели.
3. Когда элемент управления выбран, становится видна сфера, состоящая из красных, зеленых и синих линий. Этот элемент управления позволяет более тонко управлять перемещением выбранной части модели по осям x, y и z. Просто нажмите и удерживайте кнопку мыши или стилус на линии соответствующей оси, по которой вы хотите переместить часть модели, и перетащите ее чтобы осуществить перемещение.

С помощью манипуляторов управления перемещениями можно быстро придать персонажу нужную позу! Следующий скриншот был создан всего за несколько мгновений путем нажатия на элементы управления и их перетаскивания. Небольшой поворот правой ноги был достигнут с помощью линий управления осями:



Рисунок 14.13 - Скриншот отредактированного 3D-объекта

С новой позой персонаж выглядит более живым! Вы также можете отредактировать жест руки. Читайте дальше, чтобы узнать, как это сделать.

Позирование рук

Руки персонажа можно позировать, щелкая по каждому суставу пальца или используя меню **Sub Tool Detail** для настройки пальцев. Давайте рассмотрим управление руками в меню **Sub Tool Detail**, потому что это гораздо более быстрый способ позировать руки, чем пытаться сделать это с помощью отдельных суставов пальцев!

Чтобы изменить позу кистей рук, выполните следующие действия:

1. Нажмите на одну из рук персонажа, позу которой нужно изменить.
2. На панели свойств инструмента нажмите на значок в виде гаечного ключа в правом нижнем углу, чтобы открыть панель Sub Tool Detail.

3. Выберите категорию Pose (Поза) из меню в левой части панели **Sub Tool Detail**. После этого появится следующий раздел:

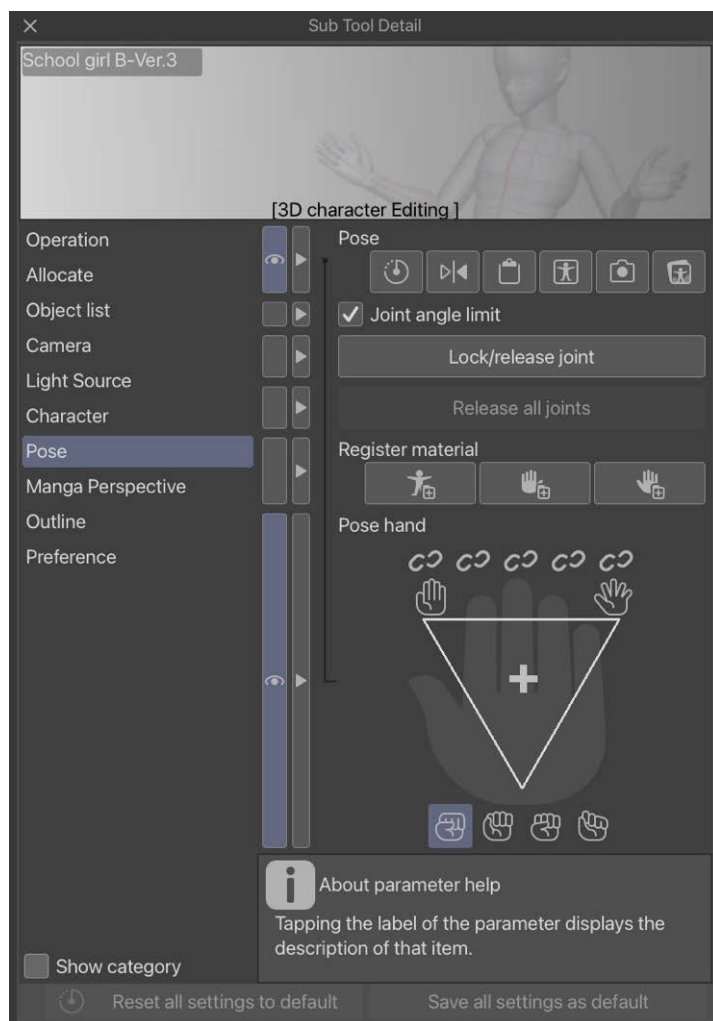


Рисунок 14.14 - Скриншот настроек Pose на панели Sub Tool Detail

4. Перемещая значок перекрестия внутри треугольника, наложенного на символ руки, можно заставить пальцы модели раздвигаться или сближаться, а также разжиматься или сжиматься в кулак.
5. Над большим символом руки на скриншоте на рис. 14.14 расположены пять значков, похожих на звенья цепи. Щелчок по одному из них зафиксирует соответствующий палец в текущем положении, при этом остальные пальцы можно продолжать позиционировать.

Лучший способ понять, что такое управление руками, - это поиграть с ним самому и почувствовать его! Так что попробуйте и посмотрите, понравится ли вам это. Позиционирование руки через меню **Sub Tool Detail** гораздо быстрее, но может быть гораздо менее точным, чем позиционирование каждого пальца по отдельности.

В Clip Studio Paint можно перемещать не только 3D-объекты, но и 3D-камеру. Как это сделать, рассмотрим в следующем разделе.

Перемещение 3D-камеры

3D-камера - это еще один способ сказать, под каким углом мы смотрим на 3D-объект или сцену. Вместо того чтобы перемещать 3D-персонажа или объект, мы можем перемещать позицию, с которой мы смотрим на модель.

При перемещении камеры вокруг объекта, сам объект будет оставаться неподвижным. Следуйте этим инструкциям, чтобы переместить 3D-камеру:

1. Чтобы переместить камеру вверх, вниз, влево или вправо, щелкните второй значок слева в верхней части рамки вокруг выбранного объекта. Нажмите и удерживайте левую кнопку мыши или стилус и перетащите. На следующем скриншоте выбранный значок показан темно-синим цветом:



Рисунок 14.15 - Скриншот значков 3D-камеры

2. Чтобы повернуть камеру вокруг объекта, щелкните первый значок слева в верхней части рамки вокруг выбранного объекта. Нажмите и удерживайте левую кнопку мыши или стилус и перетащите. Значок и поворот камеры показаны на следующем скриншоте:



Рисунок 14.16 - Скриншот значков 3D-камеры

3. Чтобы перемещать камеру вперед-назад в 3D-пространстве, щелкните третий значок слева в верхней части рамки вокруг выбранного объекта. Нажмите и удерживайте левую кнопку мыши или стилус и перетащите. На следующем скриншоте выбранная иконка обведена. Обратите внимание, что если подвести камеру очень близко к 3D-персонажу, то он будет отображаться настолько большим, что в конце концов выйдет за пределы холста:



Рисунок 14.17 - Скриншот значков 3D-камеры

Совет

Поворачивайте камеру при постановке персонажа в позу, чтобы проверить точность положения конечностей. Инструкции по постановке в позу персонажей см. в разделе "Подвижные части модели" этой главы.

Вы можете редактировать позы и ракурсы камеры используя значки, сферу манипулятора и панель Sub Tool Detail. Но разве не будет удобнее использовать предустановленные позы, избегая всех этих хлопот? Давайте посмотрим, как их найти и использовать!

Использование предустановленных поз на моделях фигур

Да, существует множество предустановленных поз, которые можно использовать в своем творчестве. Мы рассмотрим, как найти и применить их к 3D-фигуре или персонажу.

Раздел 3D в панели материалов включает в себя множество подкатегорий. Одна из этих категорий - целая библиотека готовых поз, которые можно перетащить на модель персонажа или одну из типовых моделей мужской или женской фигуры. Использование этих поз - отличный способ быстро придать персонажу или фигуре нужную позу. Возможно, вам придется внести пару поправок, чтобы сделать позу абсолютно идеальной. Но многие из этих поз хорошо работают сами по себе или являются отличной отправной точкой для создания ваших собственных поз. К тому же они просты в использовании!

Выполните следующие действия, чтобы узнать, как это сделать:

1. В категории **3D** панели материалов найдите категорию **Pose** (Поза) и разверните ее, нажав на треугольник слева от категории. Затем щелкните на подкатегории **Entire Body** (Полностью тело).
2. Выберите позу, которую нужно добавить персонажу. В этом примере мы используем позу под названием **P_soccer 01**.
3. Щелкните по нужной позе, чтобы выбрать ее. При выборе она будет выделена синим цветом
4. Снова щелкните по позе и удерживайте кнопку мыши или стилус. Перетащите ее на верхнюю часть модели персонажа или фигуры, не отпуская кнопку. Когда вы окажетесь в нужном месте, рядом с курсором появится символ +.

5. Отпустите кнопку мыши или стилус над персонажем. Если на холсте есть только один 3D-персонаж, просто нажмите на значок **Paste selected material on canvas** (Вставить выбранный материал на холст) в нижней части панели **Material**. Поза автоматически изменится на выбранную предустановленную позу, как показано на следующем скриншоте:



Рисунок 14.18 - Скриншот фигуры с предустановленной позой

Совет

Предустановленные позы также можно добавить на холст без модели персонажа или фигуры. Они загрузятся на холст в качестве типовой фигуры, с заданной позой.

Не правда ли, легко и удобно использовать готовые позы? Вы также можете редактировать их после применения на холсте. Читайте дальше, чтобы узнать, как это сделать.

Персонализация моделей персонажей и фигур

Clip Studio Paint позволяет настраивать как модели персонажей, так и типовые модели фигур, входящие в состав 3D-библиотеки. У моделей персонажей можно изменить выражение лица, причёску, одежду и аксессуары, а у типовых фигур - пропорции. В этом разделе мы превратим модель *Schoolgirl B-Ver. 3* в милую кошечку, а также изменим пропорции типовой фигуры.

Персонализация персонажей

В Clip Studio Paint есть множество интересных функций. Одна из них - кастомизация персонажей. Она позволяет настраивать готовых персонажей, так что вы можете создавать вариации новых героев из базовых. Мы можем менять выражения лиц, причёски, одежду и аксессуары! Выполните следующие действия, чтобы узнать, как настроить загружаемые модели персонажей:

1. Выделите 3D-модель с помощью инструмента **Object**.
2. Под персонажем появится длинное горизонтальное меню значков. Правая часть этого меню будет выглядеть так, как показано на следующем скриншоте. Это элементы управления настройкой персонажа:

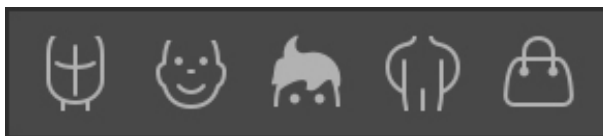


Рисунок 14.19 - Скриншот значков управления настройками

3. Щёлкните на значке **Select face of character** (Выбрать лицо персонажа), который находится в крайнем левом углу предыдущего скриншота, чтобы открыть все варианты лица персонажа. У модели **Schoolgirl B-Ver. 3** есть только вариант **Basic face**, как показано на следующем скриншоте:

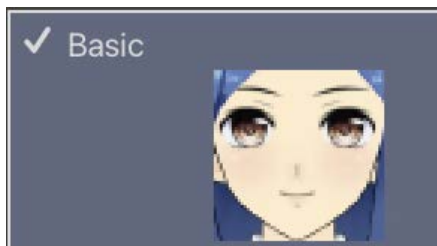


Рисунок 14.20 - Скриншот варианта Basic face

4. Щелкните на значке **Select facial expression of character** (Выбрать выражение лица персонажа), который выглядит как смайлик, чтобы получить представление о различных выражениях лица персонажа. Выберите нужное.

Как показано на следующем скриншоте, каждое выражение лица имеет название и изображение для предварительного просмотра:



Рисунок 14.21 - Скриншот вариантов выражения лица

5. Нажмите на значок **Select hair style of character** (Выбрать прическу персонажа), который выглядит как прическа в стиле манга, чтобы просмотреть различные варианты причесок, доступные для модели персонажа. У большинства персонажей есть выбор длинных и коротких причесок. Щелкните по нужной прическе, чтобы выбрать ее. Как показано на следующем скриншоте, у каждой прически есть название и изображение для предварительного просмотра, чтобы облегчить выбор:

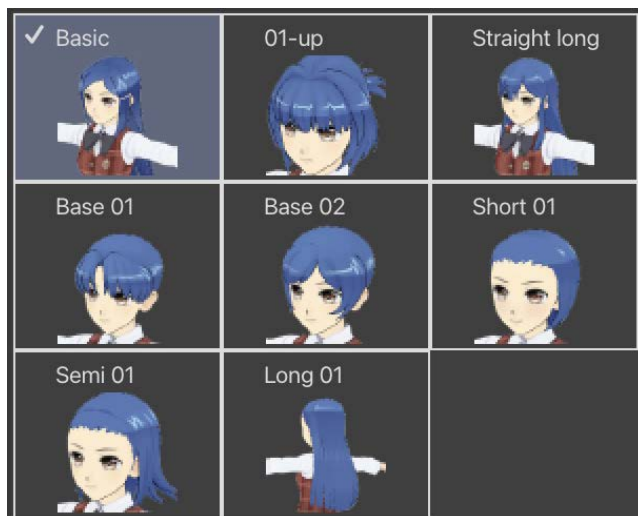


Рисунок 14.22 Скриншот вариантов прически

6. Щелкните на значке **Select body of character** (Выбрать тело персонажа), который выглядит как человеческое тело от шеи до бедер, чтобы показать варианты одежды для выбранного персонажа. На следующем скриншоте вы видите, что у этого персонажа есть три варианта школьной формы и один вариант уличной одежды:



Рисунок 14.23 - Скриншот вариантов одежды

7. Щелкните на значке **Set display status of accessories of character** (Установить состояние отображения аксессуаров персонажа), который выглядит как сумка, чтобы увидеть дополнительные варианты причесок (например, дополнительные челки, хвостики, банты для волос и так далее), а также некоторые другие забавные варианты, такие как кошачьи и кроличьи ушки. Можно отображать сразу несколько аксессуаров, поэтому при нажатии на **Bangs 01** и **Bangs 02** челки будут накладываться одна на другую, а не отображаться по одной. На следующем скриншоте показаны некоторые из дополнительных вариантов причесок:



Рисунок 14.24 - Скриншот дополнительных вариантов причесок

Возможности кастомизации персонажа позволяют изменить обычную школьницу с длинными прямыми волосами и создать персонажа с чуть большей индивидуальностью. Возможно, персонаж на следующем скриншоте — девушка-кошка из космоса?



Рисунок 14.25 - Скриншот настраиваемого 3D-персонажа

После небольшой работы, некоторой настройки и импорта некоторых других моделей легко увидеть, что даже тот, кто не способен рисовать 2D-персонажей, может создать 3D-комикс с помощью Clip Studio Paint. Ну, а тем, кому интереснее использовать типовые фигуры как основу для рисования собственных персонажей, следует читать дальше!

Персонализация моделей фигур

У типовых мужских и женских моделей для рисования нет аксессуаров и одежды, которые можно изменить. Однако их телосложение можно изменить, чтобы более точно передать особенности рисуемого персонажа.

В этом разделе мы узнаем, как настроить пропорции рисуемой фигуры. Выполните следующие шаги, чтобы узнать, как это сделать:

1. Следуйте инструкциям, приведенным в предыдущем разделе "Знакомство с панелью 3D-материалов", чтобы загрузить на холст модель мужской фигуры.
2. На панели команд под выбранной 3D-фигурой нажмите на значок справа с надписью **Adjust body shape and size of 3D drawing figure in detail** (Подробная настройка формы и размера 3D-фигуры). Откроется панель **Sub Tool Detail** для 3D-модели, как показано на следующем скриншоте:

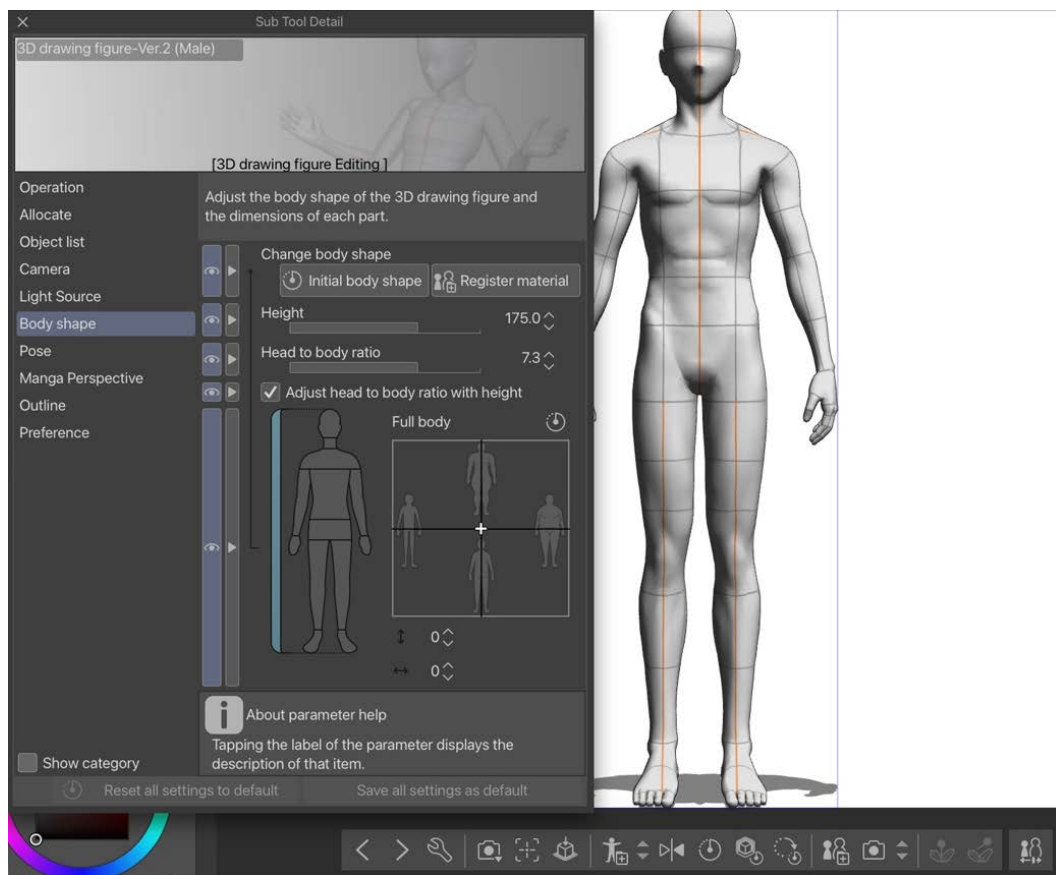


Рисунок 14.26 - Скриншот панели настройки формы тела Sub Tool Detail

- На следующем скриншоте панели **Sub Tool Detail** справа от изображения тела в полный рост находится квадратное меню, разделенное на четыре меньших квадрата. Перетащив белый значок + в центр четырех квадратов, мы можем изменить пропорции модели, смешав такие атрибуты, как худощавость, мускулистость и упитанность. Ползунки **Height** (Рост) и **Head to body ratio** (Соотношение головы и тела), расположенные под этим меню, также можно использовать для настройки модели:

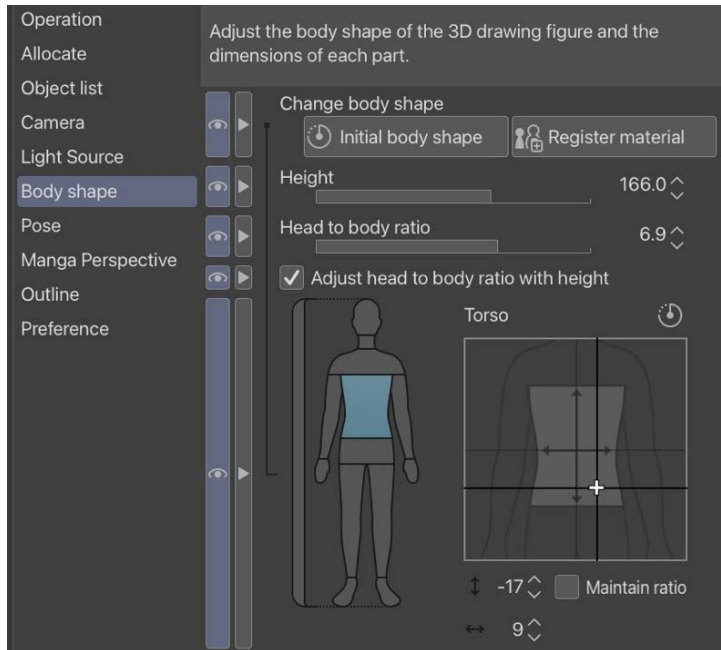


Рисунок 14.27 - Скриншот настройки формы талии

- Чтобы отрегулировать высоту и ширину определенной части модели, щелкните на соответствующем участке фигуры в панели Sub Tool Detail. На предыдущем скриншоте торс - это выбранная в данный момент часть тела, которую нужно настроить.
- По мере необходимости настройте любую часть модели, контролируя как она меняется на холсте. Затем закройте окно Sub Tool Detail.

На следующем скриншоте показана модель фигурки с пропорциями, вдохновленными аниме-персонажем Чибби!

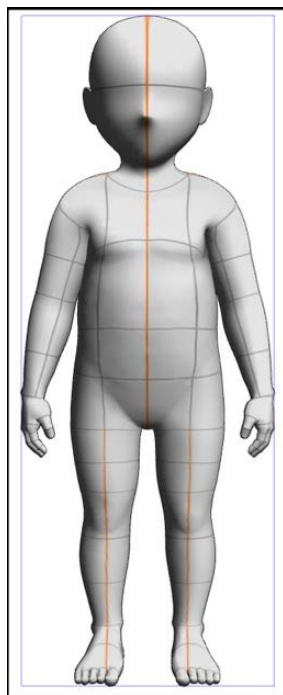


Рисунок 14.28 - Скриншот настроенных форм тела

Используя эту опцию для настройки формы и размера тела, вы можете получить множество образцов телосложения! В следующем разделе мы сохраним нашу настроенную модель в панели материалов, чтобы использовать ее позже.

Сохранение 3D-информации в панели материалов

Вы приложили немало усилий, чтобы настроить форму тела и размер фигуры, и будет очень обидно, если вы потеряете данные, особенно если вы хотите использовать их для персонажа, который неоднократно появляется в вашей манге. Поэтому всегда полезно знать, как их сохранить. Давайте узнаем, как это сделать.

В панели 3D-материалов можно сохранить два типа 3D-информации: информацию о позе и 3D-фигуры. Информация о позе может быть сохранена как с общих мужских и женских фигур, так и с моделей персонажей. Информация о 3D-фигурах (пропорциях) может быть сохранена только из общих мужских и женских фигур. В настоящее время нет возможности сохранить изменения фигур персонажей как пользовательские материалы.

Сохранение информации о позе

Когда вы настраиваете позы персонажа или объекта, всегда полезно сохранить их на случай, если вы захотите использовать ту же позу снова в будущем, чтобы не повторять один и тот же процесс настройки снова и снова.

Выполните следующие шаги, чтобы сохранить информацию о позе персонажа в панели материалов:

1. Щелкните по персонажу или фигуре, чью позу вы хотите сохранить.
2. На панели команд под фигурой найдите значок **Register pose to Material palette** (Зарегистрировать позу для панели материалов), который выглядит как на следующем скриншоте:



Рисунок 14.29 - Скриншот значка Register pose to Material palette

3. Щелкните на значке, чтобы вызвать окно свойств материала. Вы также можете вызвать окно свойств материала, нажав на треугольники вверх и вниз рядом со значком в форме человека (см. рис. 14.29), затем выберите нужную опцию из выпадающего меню: **Register full body pose as material** (Зарегистрировать позу всего тела как материал), **Register Left hand pose as material** (Зарегистрировать позу левой руки как материал) или **Register right hand pose as material** (Зарегистрировать позу правой руки как материал). После этого откроется соответствующий экран свойств материала, как показано на следующем скриншоте:

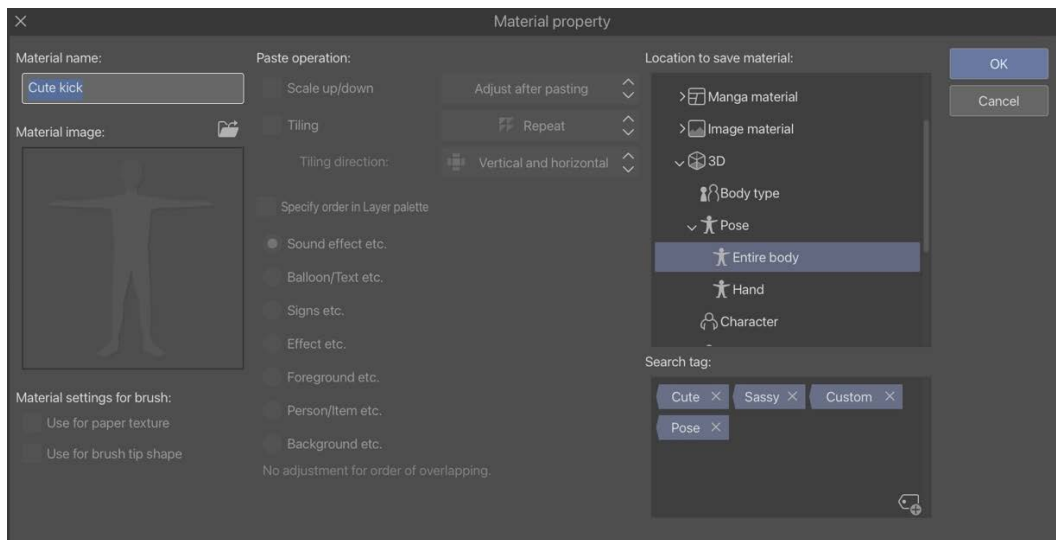


Рисунок 14.30 - Скриншот окна свойств материала

4. В разделе **Material name** (Наименование материала) введите запоминающееся название для вашей позы.
5. В разделе **Location to save material** (Место сохранения материала) перемещайтесь по категориям, пока не доберетесь до папки **3D | Pose | Entire body** (3D | Поза | Все тело), и выберите ее в качестве места сохранения позы.
6. Нажмите на значок в правом нижнем углу окна **Search tag** (Поиск тегов), чтобы открыть текстовое поле для ввода тегов. Введите текст тега и нажмите **Enter**. Затем снова нажмите на значок, чтобы добавить еще один тег.
7. Закончив присваивать имена и теги, нажмите на кнопку ОК, чтобы сохранить информацию о позе.

Совет

Я всегда рекомендую помечать каждый материал, который вы сохраняете в панель материалов. Это дополнительный шаг, но он может сэкономить вам много времени в долгосрочной перспективе! В дополнение к тегам, описывающим сам материал, я всегда использую пользовательский тег для всех материалов, сохраненных в панели **Material**, чтобы можно было ввести этот поисковый запрос и найти все, что я сохранила.

Теперь вы можете использовать эту информацию о позах для любой фигуры или персонажа! Инструкции по использованию предустановленных поз см. в разделе *"Использование предустановленных поз на моделях фигур"* этой главы.

Давайте перейдем к рассмотрению того, как сохранить информацию о фигуре 3D-чертежа.

Сохранение информации о 3D-фигуре

Эти инструкции позволяют сохранить все изменения в общих пропорциях мужских и женских фигур, которые вы могли сделать в разделе "Персонализация моделей фигур" этой главы. Выполните следующие шаги, чтобы сохранить пользовательские пропорции в панели материалов:

1. Нажмите на фигуру, которую нужно сохранить.
2. На панели команд под фигурой найдите значок **Register 3D drawing figure to Material palette** (Зарегистрировать 3D-фигуру в панели Material), как показано на следующем скриншоте:



Рисунок 14.31 - Скриншот значка Register 3D drawing figure to Material palette

3. Нажмите на значок Register 3D drawing figure to Material panel, чтобы открыть окно свойств материала, как показано на следующем скриншоте:

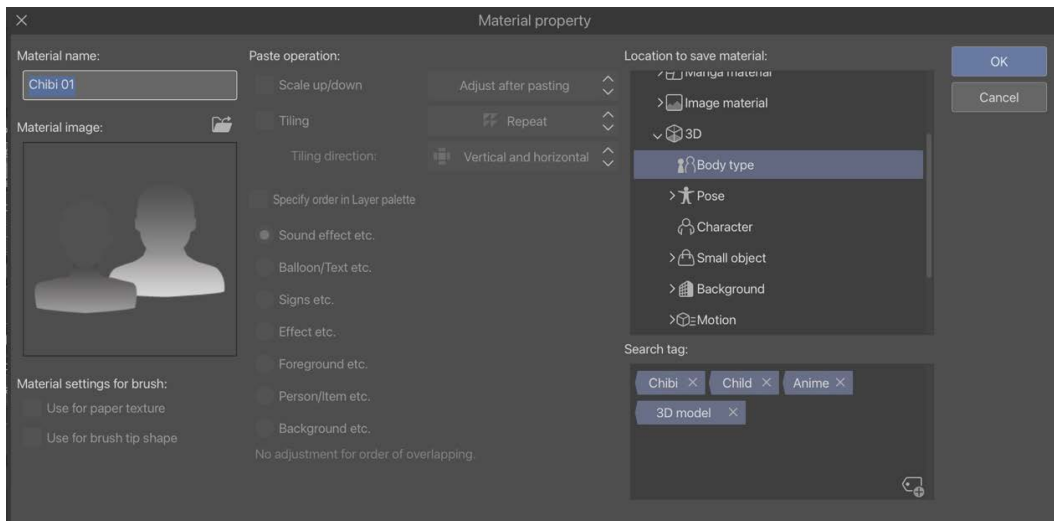


Рисунок 14.32 - Скриншот экрана свойств материала

4. В разделе **Material name** (Имя материала) введите уникальное имя для вашей фигуры.
5. В разделе **Location to save material** (Место сохранения материала) перемещайтесь по категориям, пока не доберетесь до папки **3D | Body type** (Тип тела), и выберите ее в качестве места сохранения материала.
6. Нажмите на значок в правом нижнем углу раздела **Search tag** (Поиск тегов), чтобы открыть текстовое поле для ввода тегов. Введите тег и нажмите **Enter**. Затем снова нажмите на значок, чтобы добавить еще один тег.
7. После того как вы закончили присваивать имена и теги фигурам, нажмите на кнопку **OK**, чтобы сохранить информацию.

Собирая понравившиеся позы или фигуры персонажей, вы можете сэкономить массу драгоценного времени при работе над мангой. Знаете ли вы, что 3D-модели можно импортировать и из других программ? Читайте дальше, чтобы узнать, как это сделать!

Импорт 3D-моделей в Clip Studio Paint

Использование 3D-активов в панели материалов - это хорошо, но как насчет импорта уникальной модели из другой программы? В этом разделе мы рассмотрим, как это сделать, и как превратить ее в линейный рисунок в качестве завершающего штриха.

Хотя Clip Studio Paint может импортировать 3D-информацию из других программ, существуют некоторые ограничения. Например, иногда информация о цвете и текстуре модели из внешнего источника может импортироваться в Clip Studio Paint некорректно.

Важное примечание

В Clip Studio Paint можно импортировать файлы следующих типов: формат Clip Studio 3D Character (расширение cs3c), формат Clip Studio 3D Object (расширение cs3o), формат Clip Studio 3D Background (расширение cs3s), а также файлы форматов fbx, 6kt, 6kh, lwo, lws и obj.

Выполните следующие шаги, чтобы импортировать 3D материалы в Clip Studio Paint:

1. В меню File (Файл) нажмите File | Import | 3D Data..., как показано на следующем скриншоте:

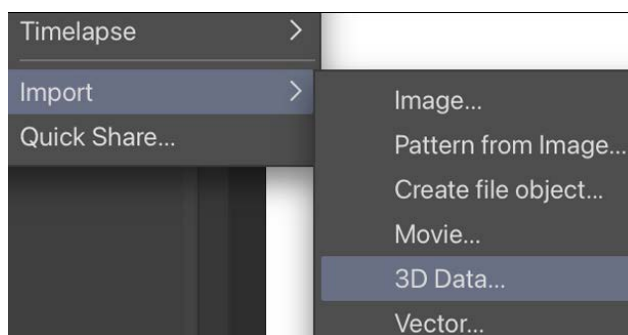


Рисунок 14.33 Скриншот раскрывающегося меню Import (Импорт)

2. В окне **Open** (Открыть) перейдите к месту на компьютере, где хранится файл 3D-данных. Щелкните на файле, который нужно импортировать, а затем нажмите кнопку **Open**.
3. Может потребоваться некоторое время, чтобы 3D-данные отобразились в файле. Как только это произойдет, вы сможете позиционировать его и поворачивать камеру вокруг него, как обычно.

Импортировав 3D-модель, вы можете превратить ее в линейный рисунок. Если у вас версия EX, вы можете получить изображение, преобразованное в линии и тона. Подробнее о преобразовании читайте в *главе 5, "Панели Layer и Layer Property"*. Чтобы открыть меню преобразования, в меню File (Файл) выберите **Layer** (Слой), затем нажмите **Convert to lines and tones** (Преобразовать в линии и тона), чтобы открыть меню настроек **Convert to lines and tones** (Преобразовать в линии и тона). На следующем скриншоте показана наша хорошая знакомая школьница "School Girl B" после того, как к ней были применены настройки преобразования по умолчанию:

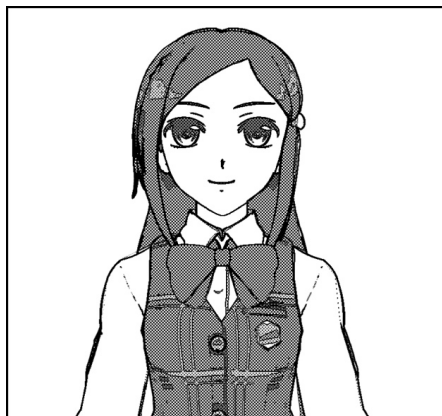


Рисунок 14.34 - Скриншот изображения, преобразованного в линии и тона

У вас нет версии EX? Вы можете использовать опцию **Convert Layer** (Преобразовать слой), чтобы превратить 3D-персонажа в линейный рисунок! Для этого в меню **File** выберите **Layer**, затем нажмите **Convert Layer...**, чтобы открыть соответствующее окно, и выберите **Vector layer** (Векторный слой) в выпадающем меню **Type** (Тип). Затем нажмите **Vector settings...** (Настройки вектора...), чтобы открыть окно преобразования векторного слоя, как показано на следующем скриншоте:

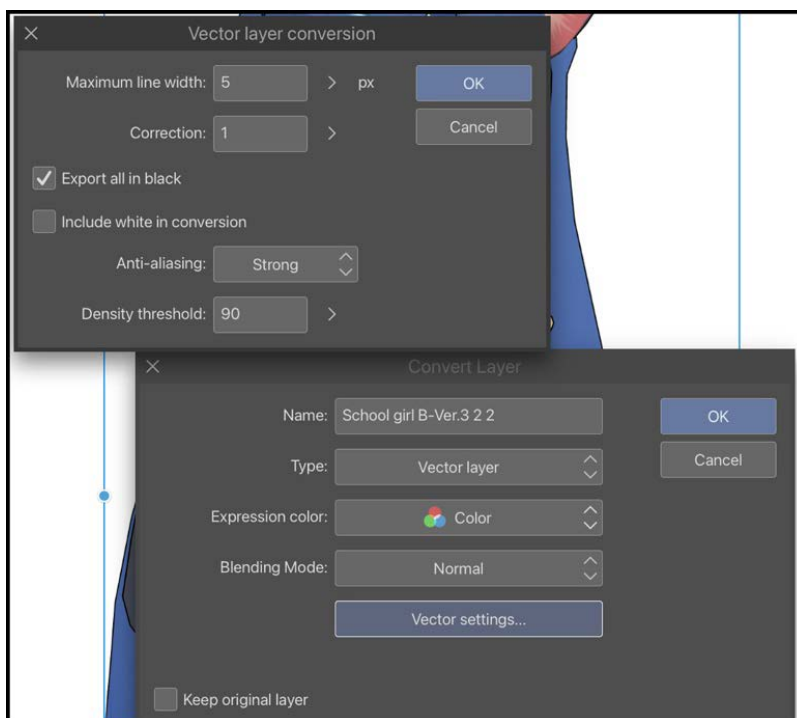


Рисунок 14.35 - Скриншот окна Convert Layer и окна Vector layer conversion

К сожалению, в данном случае нет функции предварительного просмотра, но вы можете попробовать несколько раз, чтобы добиться нужного результата, изменяя настройки и нажимая кнопку **ОК**. Преобразованный слой с девушкой-кошкой становится векторным слоем, на котором находится извлеченный линейный рисунок, как показано на следующем скриншоте:



Рисунок 14.36 - Скриншот 3D-персонажа, преобразованного в векторный слой

Или можно просто выбрать **Layer** в меню **File**, затем **Convert Layer...**, чтобы открыть окно **Convert Layer**, выбрать **Raster layer** в раскрывающемся меню **Type**, выбрать **Monochrome** в **Expression color**, затем щелкнуть **ОК**. И у вас появится растровый слой, содержащий черно-белый рисунок, как показано на следующем скриншоте:



Рисунок 14.37 - Скриншот 3D-персонажа, преобразованного в растровый слой

Конечно, вы можете использовать 3D-фигуры и персонажей просто как референсы поз для ваших собственных персонажей. Вы всегда можете найти свой собственный способ использования этой функции!



Рисунок 14.38 - Скриншот 3D-персонажа и рисунка на его основе

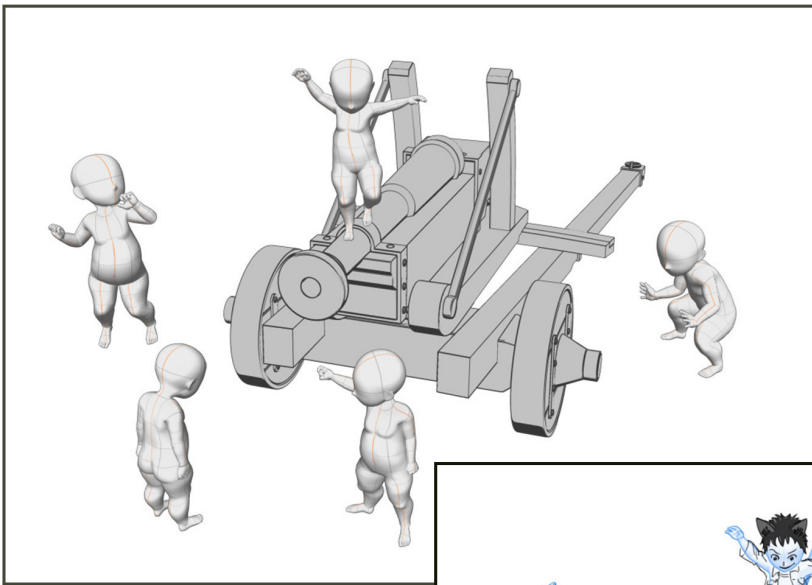
Ух, теперь вы можете управлять 3D-объектами, чтобы менять позы, фигуры и ракурсы камеры! И вы даже научились загружать, сохранять, импортировать и, наконец, превращать 3D-объекты в линейные рисунки!

Резюме

В этой главе мы погрузились в третье измерение и познакомились с 3D ресурсами, доступными в панели Material. Мы узнали, как добавлять 3D-активы на наш холст, а также как перемещать их в 3D-пространстве. Мы узнали, как вращать и перемещать камеру, чтобы взглянуть на 3D-модели под другим углом. Мы также узнали, как использовать сохраненные позы из панели материалов, а также как настраивать модели персонажей, входящие в состав программы. Затем мы узнали, как сохранять собственную 3D-информацию в виде материалов, которые можно использовать в дальнейшем. Наконец, мы узнали, как импортировать модели из других 3D-приложений и как превращать их в линейные рисунки с помощью опций **Convert to lines and tones** (Преобразовать в линии и тона) и **Convert layer** (Преобразовать слой).

Эти навыки помогут вам рисовать персонажей и объекты с неизменным единообразием каждый раз, когда они появляются на страницах вашей манги. Кроме того, они позволят вам расширить диапазон возможностей визуального выражения, положения камеры и поз персонажей.

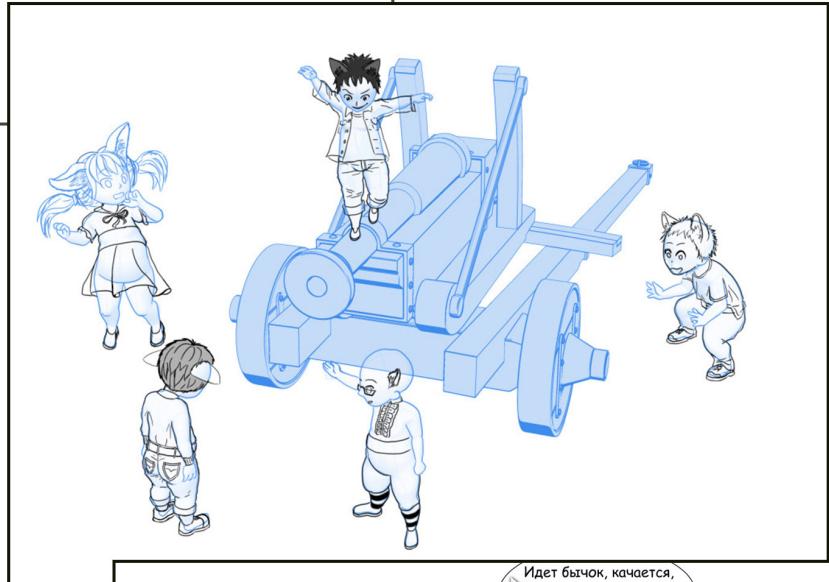
Теперь мы приступим к раскрашиванию вашего комикса! В следующей главе мы расскажем о различных способах создания цветовых палитр в Clip Studio Paint, а также о том, как использовать пипетку и панель **Sub View** для выбора цветов.



Отсебятина от переводчика.
Процесс работы над картинкой в CLIP Studio Paint выглядит простым, как две копейки.

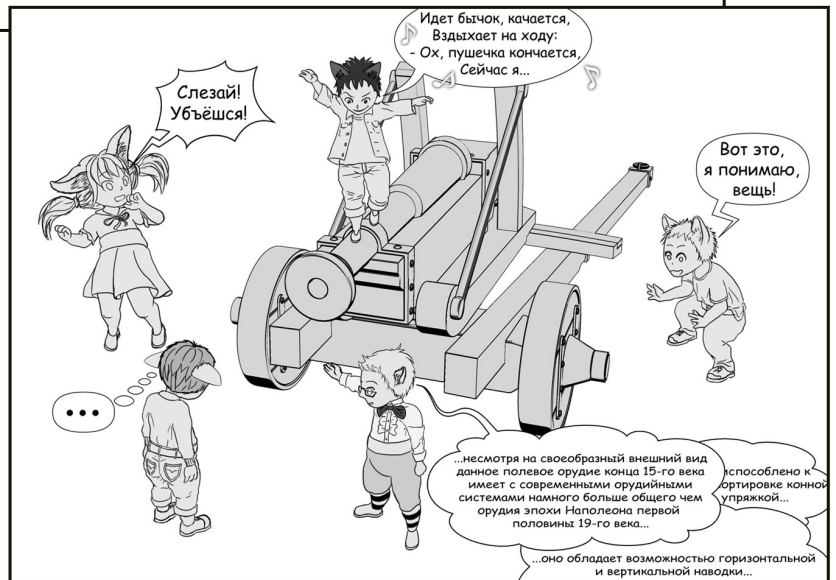
Вставляем на холст модели объектов и фигур. Расставляем как надо.

Выполняем набросок.



Завершаем чистовой вариант.

Добавляем эффекты и реплики по вкусу.



Вот скажу честно, без 3D-референсов я бы вряд ли смог самостоятельно придать персонажам мало-мальски выразительные позы.

15

Цветовая палитра

Как и в живописи, в Clip Studio Paint можно создавать цветовые панели. Эти панели представляют собой цифровые значения цвета, которые можно сохранять, импортировать, экспортировать и использовать для создания цветовых схем и автоматического смешивания цветов.

В этой главе будут рассмотрены следующие темы:

- Понимание палитры цветов
- Знакомство с панелями **Color History** (История цветов), **Intermediate Color** (Промежуточный цвет) и **Approximate Color** (Приблизительный цвет)
- Импорт палитр из Adobe Photoshop
- Создание палитры цветов из панели Sub View

Мы рассмотрим варианты цветовых панелей, как их использовать и даже как их создавать. Вы также узнаете, как импортировать их из Photoshop и выбирать цвета из панели Sub View. Эти знания очень пригодятся вам, когда вы начнете раскрашивать свои работы в Clip Studio Paint, и к концу этой главы вы сможете работать с нужными вам цветовыми сочетаниями, используя самые разные техники. Давайте окунемся в удивительный мир цвета!

Технические требования

Для начала работы вам понадобится уже установленная на устройстве программа Clip Studio Paint и новый холст, открытый со слоем бумаги белого цвета. Размер холста может быть любым, но я рекомендую создать квадратный холст с разрешением 300 dpi, чтобы проработать содержание этой главы.

Понимание палитры цветов

В реальном мире для рисования вам понадобятся холст, кисти, краски и палитра. В данном разделе мы рассмотрим цвета красок и различные панели в цифровом мире. В Clip Studio Paint, как и в других инструментах цифрового рисования, палитры уже содержат цвета - это так удобно!

В Clip Studio Paint существует множество способов выбора цвета, но наиболее часто используются три панели: **Color Wheel** (Цветовое колесо), **Color Slider** (Цветовой ползунок) и **Color Set** (Набор цветов). Каждая из этих панелей дает нам возможность получить практически любой цвет, который мы только можем себе представить, чтобы использовать его в своих цифровых иллюстрациях и комиксах. Давайте рассмотрим каждую из этих панелей и то, как использовать их для выбора цветов.

Панель Color Wheel (Цветовое колесо)

Палитра **Color Wheel** - это, пожалуй, самый распространенный метод выбора цвета в цифровой среде. Панель **Color Wheel** имеет два режима: режим **HLS** и режим **HSV**:

- Режим **HLS**: Расшифровывается как **Hue** (оттенок), **Luminosity** (светлота), **Saturation** (насыщенность). Оттенок - это степень изменения цвета, светлота - яркость цвета, а насыщенность - количество чистого цвета в смеси (цвета становятся тем серее, чем менее насыщенными они являются).
- Режим **HSV**: Расшифровывается как **Hue** (оттенок), **Saturation** (насыщенность), **Value** (количество). Оттенок - это степень изменения цвета, насыщенность - это количество чистого цвета в смеси (цвета становятся тем серее, чем менее насыщенными они являются), а количество - это количество белого или черного, которое было добавлено к цвету, чтобы получить новый цвет.

На следующем скриншоте показан режим **HLS** для панели **Color Wheel**:

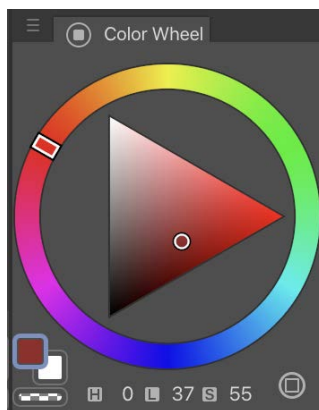


Рисунок 15.1 - Скриншот режима HLS в панели Color Wheel

Внешнее кольцо цветов управляет оттенком. Треугольник внутри круга показывает чистый оттенок (выбранный из внешнего круга). По мере продвижения вверх и влево цвет становится светлее и ближе к чистому белому. При движении вниз и влево цвет становится темнее и ближе к чистому черному. Щелкнув внутри треугольника, мы можем выбрать насыщенность или яркость выбранного в данный момент оттенка.

В левом нижнем углу панели отображаются выбранные в данный момент цвета переднего плана и фона, а также образец прозрачности. Мы можем быстро выбрать цвет переднего плана или фона из этой панели или на основной панели инструментов в пользовательском интерфейсе.

Вдоль нижнего края панели отображаются числовые значения выбранного цвета для оттенка, светлоты и насыщенности, обозначенные H, L и S соответственно. На предыдущем скриншоте значение оттенка равно 0, значение светлоты - 37, а значение насыщенности - 55.

Совет

Знание этих числовых значений поможет вам подобрать цвета, которые вы используете, даже если вы перейдете на другое графическое программное обеспечение. Щелкнув по области с числовыми значениями, можно изменить параметры оттенка, яркости и насыщенности на значения красного, зеленого и синего цветов (RGB).

Значок в правом нижнем углу палитры переключает нашу панель Color Wheel в режим HSV, который показан здесь:

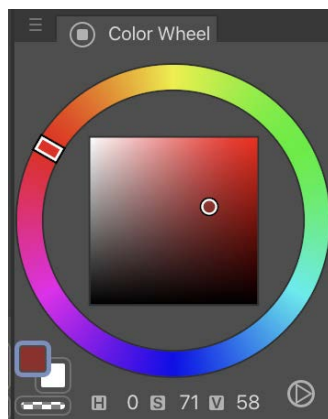


Рисунок 15.2 - Скриншот режима HSV в панели Color Wheel (Цветовое колесо)

Как и в режиме HLS, мы можем выбрать оттенок, щелкнув по внешнему кольцу в панели. Правый верхний угол квадрата показывает чистый оттенок. При движении к правому нижнему углу цвет становится темнее и ближе к черному. Левый верхний угол - это чистый белый цвет, и выбор цвета, близкого к нему, делает цвет светлее по значению. При движении к левому нижнему углу цвет становится менее насыщенным (более серым) и приближается к черному.

Цифры под цветовым фильтром показывают значения H, S и V выбранного в данный момент цвета.

Давайте рассмотрим различные типы панелей.

Панель Color Slider

Следующая вкладка в палитре цветов - панель **Color Slider**. Вы можете вызвать ее на экран, выбрав **Window** в меню **File**, а затем **Color Slider**. Она показана на следующем скриншоте:

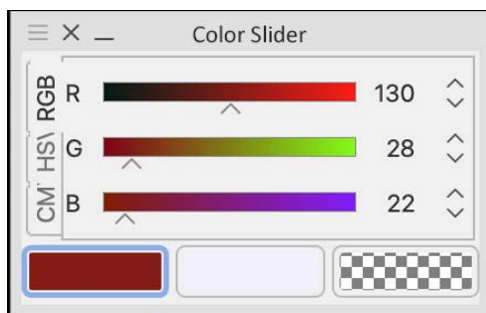


Рисунок 15.3 - Скриншот панели Color Slider

Вкладки вдоль левого края панели Color Slider позволяют выбирать различные способы выбора цвета. Тот, что показан на предыдущем скриншоте, - это режим RGB. Каждый ползунок в этом режиме управляет разным количеством цвета. Верхний ползунок управляет количеством красного в текущем цвете, средний - количеством зеленого, а нижний - количеством синего. Образцы в нижней части окна панели - это текущие цвета переднего плана и фона, а также наш надежный образец прозрачности.

Вторая вкладка этой панели - режим HSV. Это то же самое, что и режим HSV из панели Color Wheel, но вместо колеса и квадрата у нас есть ползунки для управления каждым отдельным аспектом выбора цвета.

Последняя вкладка в панели **Color Slider** - выбор **CMYK**. **CMYK** означает **Cyan** (голубой), **Magenta** (пурпурный), **Yellow** (желтый), **Black** (черный), и именно эти цвета используются при печати цветных изображений на бумаге. Хотя мы не можем настроить наш документ в режиме **CMYK**, мы можем выбирать цвета на основе значений **CMYK**, используя эти цветовые ползунки для управления количеством каждого цвета.

Цветовые ползунки очень полезны при попытке точно подобрать цвет, например, из логотипа или используемый в дизайне сайта. Если вы знаете числовые значения цвета, вы можете точно ввести их, используя одну из вкладок в панели **Color Slider**.

Читайте дальше, чтобы узнать о третьей панели, **Color Set**. Возможно, вы обнаружите, что она проще в использовании, чем две предыдущие.

Панель Color Set (Набор цветов)

Последняя цветовая панель, которую мы рассмотрим, - это панель **Color Set**. Вместо того чтобы управлять цветом с помощью ползунков, вы можете просто выбрать цвет из набора цветов. Доступ к нему на экране можно получить, нажав **Window | Color Set** в меню **File**. Её можно увидеть на следующем скриншоте:

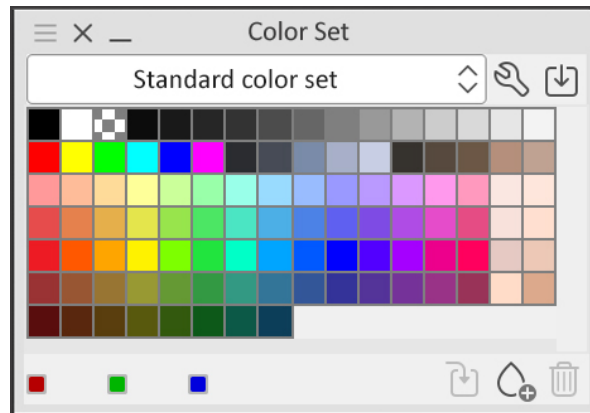


Рисунок 15.4 - Скриншот панели Color Set

Если вы пользователь Photoshop, перешедший на Clip Studio Paint, и когда-нибудь использовали **Color Swatches**, эта панель покажется вам знакомой!

Наборы цветов представляют собой готовые образцы цвета, выбрать которые можно простым щелчком.

На следующем скриншоте показан пример иллюстрации с использованием цветов из стандартного цветового набора:



Рисунок 15.5 - Скриншот иллюстрации с использованием стандартного набора цветов

С их помощью можно выбрать цвет, близкий к желаемому, а затем подстроить его под нужный оттенок с помощью панели Color Wheel или Color Slider, либо просто использовать наборы цветов в том виде, в котором они есть.

Выпадающее меню в верхней части панели Color Set позволяет выбирать между различными наборами цветов. Набор, показанный на предыдущем скриншоте (рис. 15.4), является стандартным набором цветов. Можно создавать и собственные наборы цветов, чтобы сохранить цвета, которые мы часто используем, например, для главных героев комикса.

Выполните следующие шаги, чтобы создать пользовательский набор цветов:

1. Нажмите на значок гаечного ключа справа от выпадающего меню в верхней части панели Color Set.

Появится следующее окно:

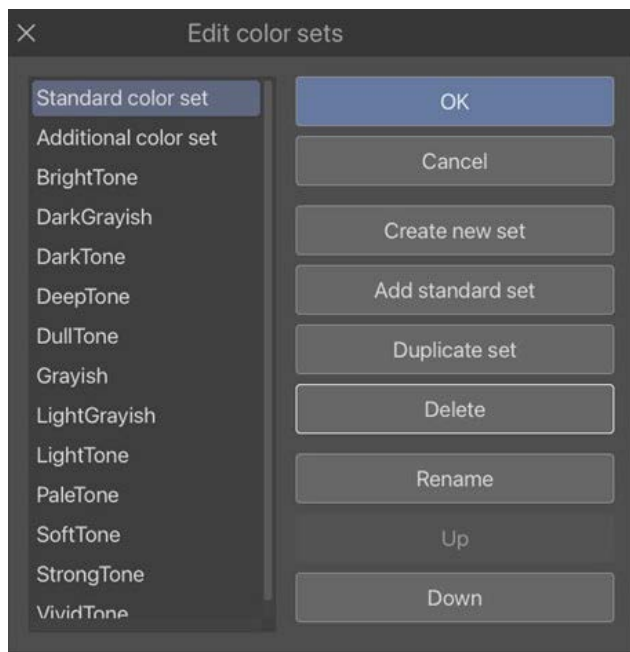


Рисунок 15.6 - Скриншот окна Edit color sets (Редактирование наборов цветов)

2. Нажмите кнопку **Create new set** (Создать новый набор) в окне **Edit color set** (Редактирование набора цветов).
3. Введите имя нового набора цветов и нажмите **ОК**.

В панели Color Set появится новый цветовой набор из прозрачных квадратов.

4. Чтобы добавить цвета в набор, сначала нажмите на прозрачный квадрат, в который вы хотите поместить новый цвет. Затем используйте одну из палитр цветов, чтобы установить цвет, который будет сохранен в качестве активного в данный момент цвета переднего плана.

5. В панели Color Set (Набор цветов) нажмите на значок Replace Color (Заменить цвет) в правом нижнем углу палитры, как показано на следующем скриншоте, после чего цвет переднего плана заменит прозрачный квадрат:



Рисунок 15.7 - Скриншот значка Replace Color

6. Чтобы добавить цвет в новый квадрат, а не заменить выбранный, нажмите на значок Add color (Добавить цвет), который выглядит так, как показано на следующем скриншоте:



Рисунок 15.8 - Скриншот значка Add Color (Добавить цвет)

Вы познакомились с двумя различными цветовыми кругами, панелью Color Slider и, наконец, с палитрой Color Set, а также с тем, как создать свой собственный цветовой набор. Наличие собственных наборов цветов позволит вам не потерять отличные цветовые сочетания.

Теперь давайте рассмотрим некоторые другие вкладки в панели цветов и узнаем, как они могут помочь нам добавить цвет в наши иллюстрации.

Знакомство с панелями Color History (История цветов), Intermediate Color (Промежуточный цвет) и Approximate Color (Приблизительный цвет)

Color History (История цветов), **Intermediate Color** (Промежуточный цвет) и **Approximate Color** (Приблизительный цвет) - все эти панели находятся в интерфейсе Clip Studio Paint. История цвета (Color History) позволяет нам отслеживать цвета, которые мы уже использовали в нашем творчестве, а панели Intermediate Color (Промежуточный цвет) и Approximate Color (Приблизительный цвет) позволяют нам смешивать цвета различными способами. В этом разделе мы рассмотрим каждую из этих панелей и научимся их использовать.

Панель Color History

Бывало ли с вами так, что в процессе рисования вам потребовался цвет, который вы использовали некоторое время назад, но он настолько смешался с окружающими цветами, что получить чистый цвет уже невозможно? Палитра Color History - это ответ на ваши молитвы, и к тому же она очень проста в использовании!

Прежде чем открыть панель Color History, откройте чистый документ и выберите инструмент "Кисть" или "Перо". Выберите цвет и что-нибудь нарисуйте на открытом холсте. Прodelайте это еще несколько раз с несколькими другими цветами. Прежде чем палитра Color History сможет нам что-то показать, необходимо, чтобы на странице использовались какие-нибудь цвета, чтобы у нас появилась история. Применение цвета может быть совершенно простым щелчком мыши или росчерком стилуса, главное, чтобы он был использован.

Теперь, когда мы использовали несколько цветов на холсте, откройте палитру **Color History**, нажав **Window | Color History** в меню **File** или перейдя на вкладку **Color History** в панели цветов. Палитра **Color History** показана на следующем скриншоте:



Рисунок 15.9 - Скриншот панели Color History

В панели отобразятся все недавно использованные цвета. Щелкните по квадрату нужного цвета, чтобы активировать его снова.

Чтобы сохранить цвета из палитры истории, нажмите на значок меню в левом верхнем углу панели, затем нажмите кнопку **Register to color set palette** (Зарегистрировать в палитре набора цветов), чтобы сохранить образцы цветов. Чтобы очистить историю цветов, нажмите на значок в левом верхнем углу и выберите **Clear color history** (Очистить историю цветов). Это приведет к сбросу панели и началу истории цветов заново.

Color History - это такая простая панель без множества опций, но для цифрового художника она может стать мощным инструментом, который значительно упростит работу по сохранению единой цветовой гаммы во всем произведении.

Далее мы рассмотрим отличную панель для подбора промежуточных цветов.

Панель Intermediate Color (Промежуточные цвета)

Палитра Intermediate Color позволяет нам создавать гармоничные сочетания цветов для использования в иллюстрациях и манге. Позволив Clip Studio Paint выполнять смешивание, мы можем легко создать цветовую схему, которая будет хорошо сочетаться.

Шаги, которые мы будем выполнять, чтобы научиться использовать эту палитру, работают лучше всего, если вы можете одновременно видеть палитру **Intermediate Color** (Промежуточный цвет) и палитру **Color Wheel** (Колесо цветов) или **Color Set** (Набор цветов). Это невозможно, если панели расположены вместе, как в пользовательском интерфейсе Clip Studio Paint по умолчанию. Придется извлечь одну из панелей, чтобы видеть их одновременно.

Чтобы открыть палитру **Intermediate Color**, найдите ее на вкладках, вложенных в панель цветов. Щелкните на вкладке в верхней части палитры, где отображается название палитры. Не отпуская кнопку мыши или стилус, перетащите вкладку **Intermediate Color** из панели цветов. На скриншоте ниже показана панель в процессе перетаскивания в область просмотра холста:

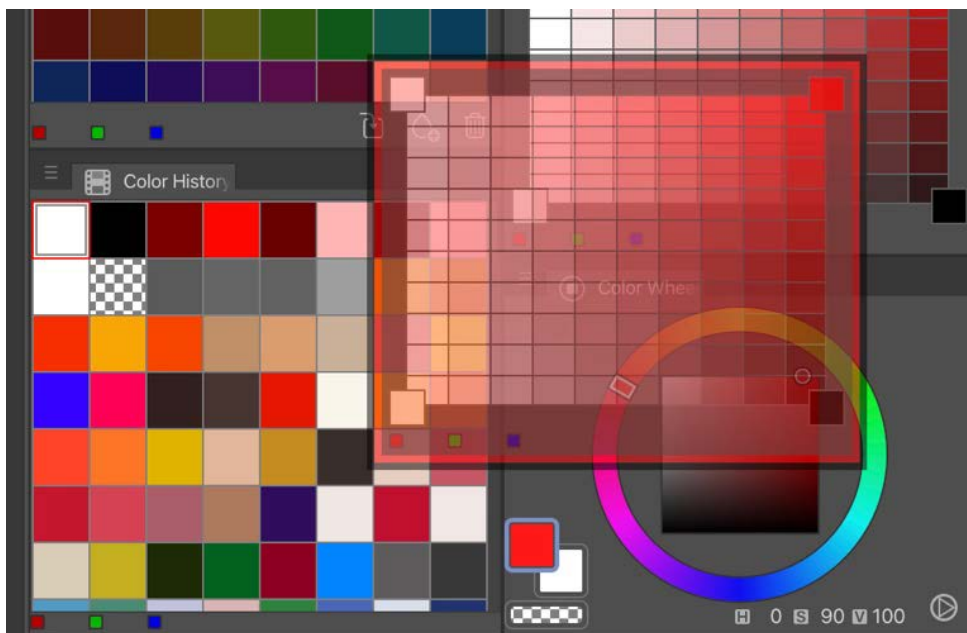


Рисунок 15.10 - Скриншот перемещения панели Intermediate Color

Как только вы переместите панель Intermediate Color из области основной цветовой палитры, отпустите кнопку мыши. Теперь вы должны видеть палитру Intermediate Color и панель Color Wheel или Color Set рядом друг с другом, как показано здесь:

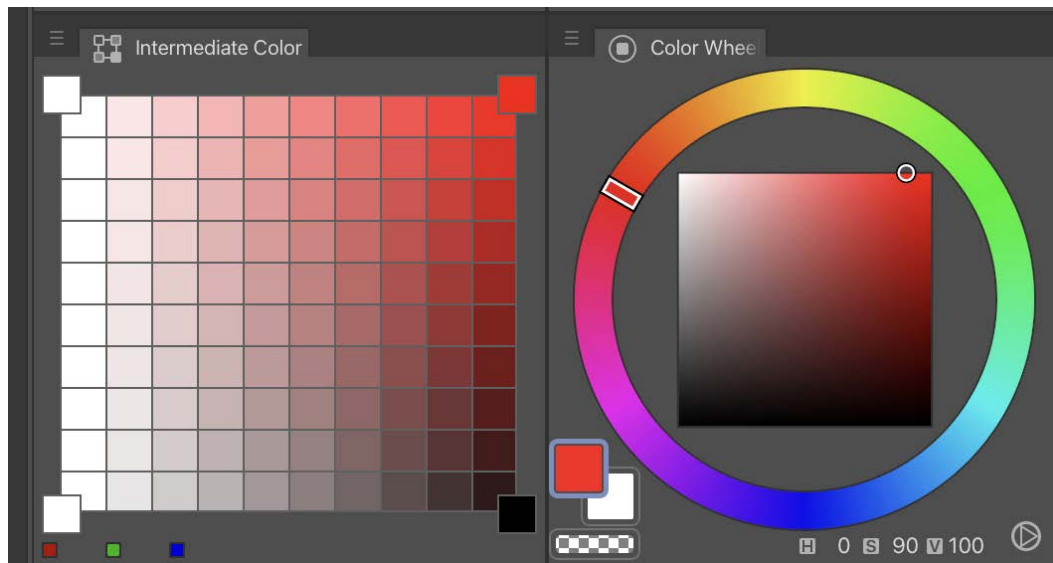


Рисунок 15.11 - Скриншот двух цветowych панелей, расположенных рядом

Когда эти палитры окажутся рядом друг с другом, выполните следующие действия, чтобы создать цветовую схему, которая будет работать в сочетании с панелью **Intermediate Color**:

1. Выберите цвет в окнах панелей **Color Wheel**, **Color Set** или **Color Slider**. Это может быть любой цвет, который вы хотите использовать в своей цветовой схеме.
2. Выбрав желаемый цвет в качестве активного, наведите курсор на большой квадрат в левом верхнем углу панели **Intermediate Color**. Курсор превратится в значок ведерка с краской над квадратом. Щелкните, чтобы добавить цвет в угловое поле.

- Повторите шаги 1-2 для всех остальных цветов в вашей цветовой схеме, добавляя новые цвета в другие угловые поля. На следующем скриншоте мы использовали зеленый цвет в левом верхнем углу, красно-оранжевый - в правом верхнем, синий - в левом нижнем и черный - в правом нижнем:

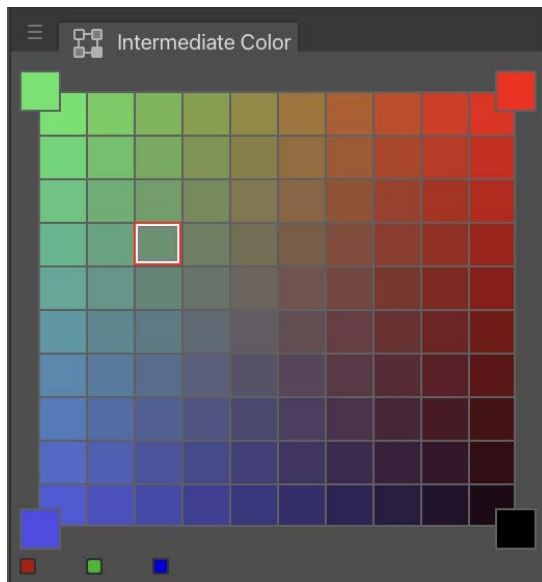


Рисунок 15.12 - Скриншот панели Intermediate Color (Промежуточный цвет) с новыми цветами

- Используйте курсор, чтобы выбрать цвета из маленьких квадратных образцов цветов в центре палитры промежуточных цветов, чтобы раскрасить ваше изображение.

Когда мы добавляем цвета в углы палитры **Intermediate Color**, маленькие квадраты внутри палитры автоматически заполняются с учетом смешивания этих цветов. Это простой способ получить смесь цветов, как при использовании краски в реальном мире, но с помощью цифровых инструментов, которые выполняют смешивание цветов за нас.

Читайте далее, чтобы увидеть более экспериментальную панель - панель **Approximate Color**, которая может случайно привести вас к хорошему сочетанию цветов!

Панель Approximate Color (Приблизительный цвет)

Палитра **Approximate Color** - это совершенно иной способ смешивания цветов. Эта палитра требует некоторых экспериментов, чтобы привыкнуть к ней с помощью ползунков различных цветовых режимов, но, поиграв с ней, вы можете влюбиться в нее! Палитра **Approximate Color** показана здесь:

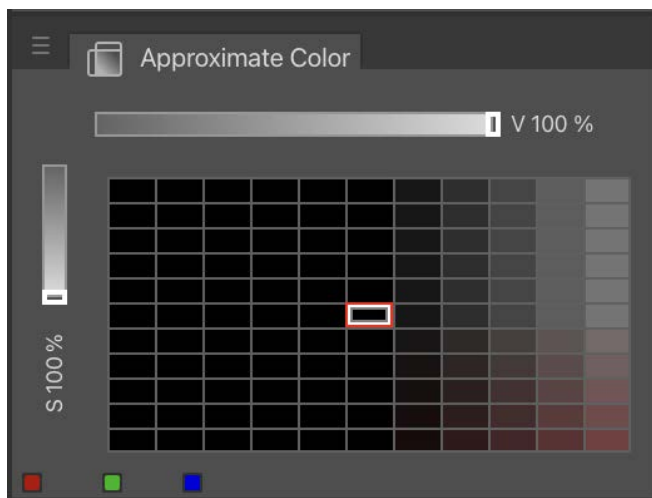


Рисунок 15.13 - Скриншот панели Approximate Color

Следуйте этим инструкциям, чтобы узнать, как использовать панель Approximate Color:

1. Откройте панель **Approximate Color** (Приблизительный цвет), щелкнув по вкладке в цветовой палитре или выбрав пункт **Window** в меню **File** и щелкнув по пункту **Approximate Color**.
2. Выберите цвет, отличный от черного, в качестве активного цвета переднего плана. Выбранный в данный момент цвет переднего плана изменит результаты смешивания в панели **Approximate Color**.
3. Щелкните по тексту справа от верхнего ползунка, чтобы открыть всплывающее меню параметров смешивания. Эти параметры будут подробно рассмотрены позже.
4. Щелкните по тексту под ползунком в левой части окна палитры **Approximate Color**. Выберите вариант смешивания из этого всплывающего меню.
5. Отрегулируйте верхний и левый ползунки, перемещая их и наблюдая за тем, как меняются цвета в панели.
6. Щелкните по цветовому квадрату в панели, чтобы выбрать этот цвет в качестве активного цвета переднего плана.

В этой панели рядом с ползунками расположены следующие параметры: **Hue** (Оттенок), **Saturation** (Насыщенность), **Luminosity** (Светимость), **Luminance** (Яркость), **Red** (Красный), **Green** (Зеленый) и **Blue** (Синий).

В этом списке приведены подробные сведения о каждом из этих параметров:

- **Hue** (Оттенок): Степень изменения цвета.
- **Saturation** (Насыщенность): Яркость цвета. При более высоких значениях цвета получаются более яркими.
- **Luminosity** (Светимость): Показатель смешанного цвета.
- **Luminance** (Яркость): Интенсивность яркости цвета.
- **Red** (Красный): Количество красного цвета.
- **Green** (Зеленый): Количество зеленого цвета.
- **Blue** (Синий): Количество синего цвета.

Ползунки на каждой оси управляют тем, насколько сильно используется выбранный в данный момент параметр. Например, если для горизонтальной и вертикальной осей установить значение **Hue** и установить оба ползунка на 100 %, можно получить множество очень насыщенных цветов, когда в качестве активного цвета выбран такой же насыщенный цвет. На следующем скриншоте показано, как выглядит панель **Approximate Color**, когда выбран насыщенный пурпурный цвет, а горизонтальная и вертикальная оси установлены в значение **Hue**:

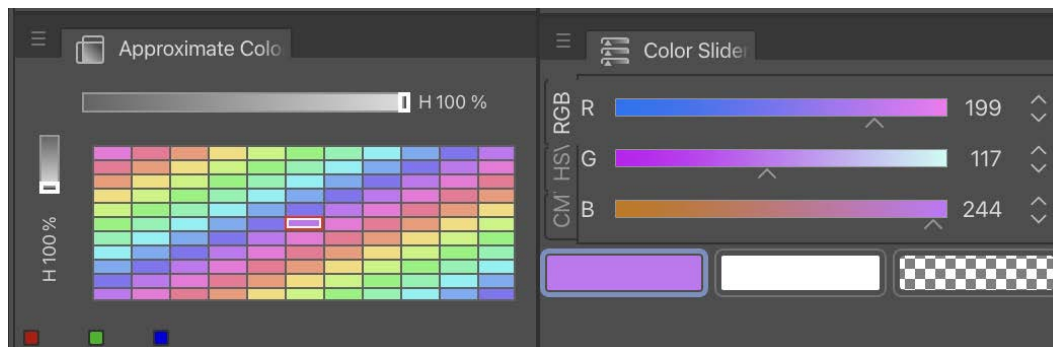


Рисунок 15.14 - Скриншот панелей Approximate Color и Color Slider

Мы узнали о некоторых замечательных функциях, которые предлагает Clip Studio Paint: панель **Color History** (История цветов) для поиска цветов, которые вы использовали раньше, панель **Intermediate Color** (Промежуточный цвет) для смешивания цветов и, наконец, панель **Approximate Color** (Приблизительный цвет) для поиска нужных цветов.

Пользователи Photoshop, которые недавно начали использовать Clip Studio Paint, следующий раздел - специально для вас!

Импорт палитр из Adobe Photoshop

Если вы переходите с Adobe Photoshop на Clip Studio Paint, нет никаких причин, по которым вы не можете взять с собой в новую программу все созданные вами пользовательские цветовые образцы! В этом разделе мы импортируем образцы цветов Photoshop в панель Color Set.

Прежде чем импортировать образцы из Photoshop, вам нужно сохранить их в файл .aco. В Photoshop перейдите на панель **Swatches** (Образцы) и нажмите на меню (скорее всего, оно будет находиться в правом верхнем углу, в зависимости от версии Photoshop). Далее в меню нажмите на **Save swatches** (Сохранить образцы). Сохраните файл в папке на компьютере, чтобы его можно было легко найти. Вы также можете найти файлы .aco в интернете с такими цветами, как, например, чернила Copic Marker и другие.

Выполните следующие действия, чтобы импортировать набор образцов цвета из Adobe Photoshop в Clip Studio Paint:

1. Откройте панель **Color Set**, выбрав **Window** в меню **File**, затем **Color Set**.
2. Нажмите на значок меню в левом верхнем углу, обведенный на следующем скриншоте:

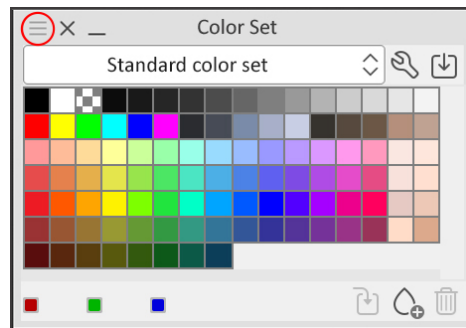


Рисунок 15.15 - Скриншот панели Color Set

3. Нажмите на **Import color set** (Импорт набора цветов) в меню **Color Set** (Набор цветов).

4. Перейдите в папку, в которой находится файл .aco на жестком диске компьютера. Щелкните по файлу, чтобы выбрать его, как показано на следующем скриншоте, а затем нажмите кнопку Open (Открыть):

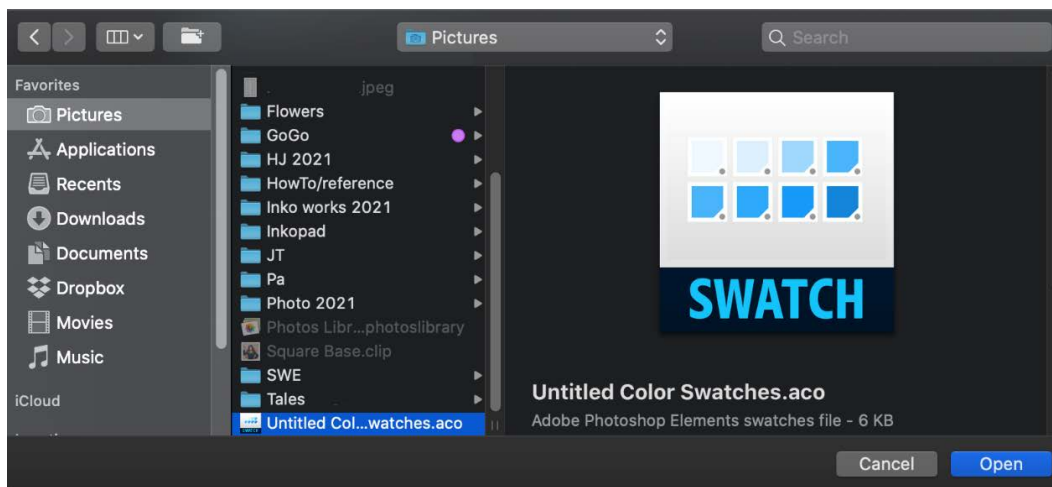


Рисунок 15.16 – Скриншот файла образца цвета в Finder

5. Образцы из файла цветов будут импортированы и поименованы автоматически, как показано на следующем скриншоте:



Рисунок 15.17 - Скриншот импортированного образца цвета

6. Чтобы переименовать импортированный набор цветов, нажмите на значок гаечного ключа в панели Color Set. Откроется окно редактирования наборов цветов.
7. Найдите название импортированного набора цветов в списке слева. Щелкните по нему один раз, чтобы выбрать, как показано на следующем скриншоте:

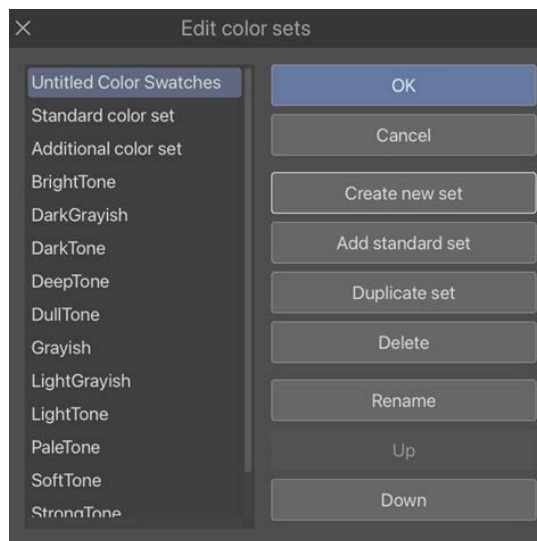


Рисунок 15.18 - Скриншот окна Edit color sets (Редактирование наборов цветов)

8. Нажмите на кнопку **Rename** (Переименовать). Имя слева изменится на поле для ввода текста. Введите новое имя для набора цветов и нажмите **Enter**.
9. Имя набора цветов будет изменено, как показано на следующем скриншоте:

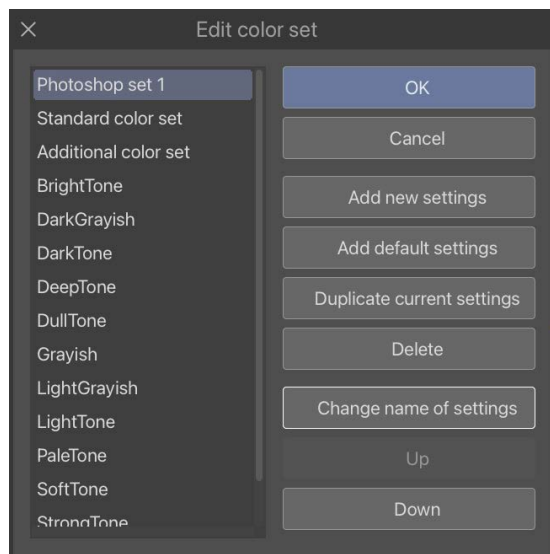


Рисунок 15.19 - Скриншот окна Edit color set с обновленным набором имен

10. Нажмите **ОК**, чтобы сохранить изменения.

Теперь, когда мы знаем, как использовать различные функции цветовых палитр, мы научимся выбирать цвета с помощью панели **Sub View**. Читайте дальше, чтобы узнать, как это сделать.

Создание цветовых палитр на основе панели Sub View

В дополнение ко всем другим замечательным способам выбора цветов, которые мы рассмотрели в этой главе, мы можем выбирать цвета из референсов, загруженных в панель Sub View. Это просто, удобно и позволяет сэкономить время тем, кто работает над комиксами, в которых одни и те же цвета используются для персонажей или окружения снова и снова.

Выполните следующие действия, чтобы импортировать изображение в панель Sub View, а затем выбрать из него цвета:

1. Найдите панель **Sub View**. Обычно она располагается вместе с панелью **Navigator** (Навигатор). Если ее не удастся найти в интерфейсе, зайдите в меню **File** и нажмите **Window | Sub View**, чтобы вызвать ее.
2. В правом нижнем углу панели нажмите на значок Import (Импорт), который обведен кружком на следующем скриншоте:



Рисунок 15.20 - Скриншот панели Sub View

3. Найдите референсное изображение и щелкните на нем, чтобы выбрать его, а затем нажмите кнопку **Open**, чтобы завершить импорт.
4. Теперь ваше изображение будет видно в панели **Sub View**.
5. Чтобы выбрать цвета из референсного изображения, нажмите на значок пипетки, обведенный на следующем скриншоте, выше значка мусорного ведра:

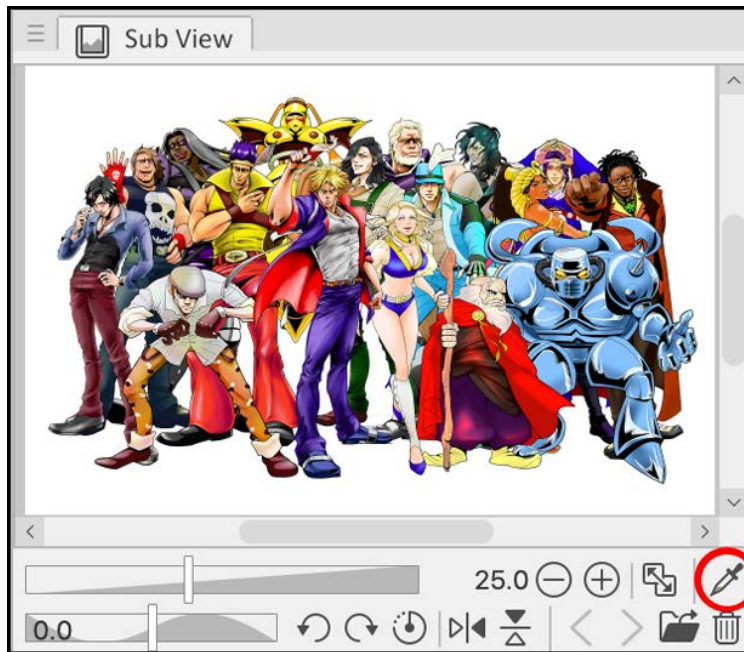


Рисунок 15.21 - Скриншот панели Sub View с изображением

6. Наведите курсор на изображение в панели Sub View и щелкните пипеткой, чтобы выбрать цвет из референсного изображения. Этот цвет станет активным цветом.

Панель Sub View - отличное место для хранения регулярно используемых референсов, таких как концепт-арт персонажа, дизайн окружения, анатомия и позы. Возможность выбирать из нее цвета означает, что цветные референсы персонажей становятся своеобразными удобными палитрами. Мы можем выбирать цвета прямо из концепт-арта персонажа, а затем использовать их для добавления цвета в наши комиксы.

Резюме

В этой главе мы начали изучать удивительный мир цвета. Цвет - сложная тема, и можно провести множество исследований по его эффективному использованию, но, используя инструменты и палитры в Clip Studio Paint, мы можем сделать его применение немного проще. Мы узнали, как использовать панели Color Wheel (Цветовое колесо), Color Slider и Color Set (Набор цветов). Затем мы узнали, как использовать панели Color History (История цвета), Intermediate Color (Промежуточный цвет) и Approximate Color (Приблизительный цвет), чтобы отслеживать и смешивать наши цвета. Наконец, мы импортировали образцы цветов из Photoshop и научились выбирать цвета из панели Sub View. Наверняка эти функции помогут вам раскрашивать свои работы, сохранять любимые цвета или создавать красивые цветовые сочетания.

Как же применить эти цвета в нашей цифровой работе? В следующей главе мы узнаем, как создавать цветовые заливки, использовать режимы смешивания слоев и раскрашивать контурные слои. Это будет насыщенная глава, так что давайте приступим прямо сейчас!

16

Использование Clip Studio Paint для раскрашивания манги

В этой главе мы воспользуемся навыками выбора цвета, полученными в предыдущей главе, для раскрашивания наших комиксов. Вот темы, которые мы рассмотрим:

- Использование референсных слоев (Reference Layers)
- Покраска с помощью инструментов Bucket Fill (Заливка) и Pen (Перо)
- Применение режимов смешивания слоев
- Создание цветных линий

Мы рассмотрим, как использовать референсные слои, и начнем изучать способы добавления цветов без ошибок, таких как переполнение областей, которые вы хотите раскрасить. Затем мы рассмотрим, что такое режимы смешивания слоев и в чем преимущество их использования. Наконец, мы узнаем, как менять цвета в контурных линиях. К концу этой главы вы сможете легко и эффективно работать с цифровым раскрашиванием, а значит, расширите диапазон своего мастерства.

Давайте окунемся в удивительный мир цвета!

Технические требования

Для начала работы вам понадобится уже установленная на вашем устройстве программа Clip Studio Paint и новый холст, открытый с любым слоем содержащим контурные линии и слоем белой или цветной бумаги. Размер холста может быть любым, но я рекомендую создать квадратный холст с разрешением 300 dpi, чтобы проработать содержание этой главы.

Использование референсных слоев

В этом разделе мы рассмотрим базовый и один из самых полезных способов раскрашивания. Наличие линейного рисунка на холсте и знание преимуществ цифрового раскрашивания существенно меняют вашу творческую жизнь.

Давайте посмотрим на референсные слои. Референсные слои - это революция для всех, кто занимается цифровым искусством. Они позволяют значительно упростить некоторые аспекты процесса цифрового раскрашивания. Многие начинающие цифровые художники совершают ошибку, когда начинают добавлять цвет в свои работы. Как только они создали красивые контуры, они берут инструмент заливки в любой программе и начинают добавлять цвет в тот же слой, на котором находится их линейный рисунок. В результате получаются результаты, как на следующем скриншоте:

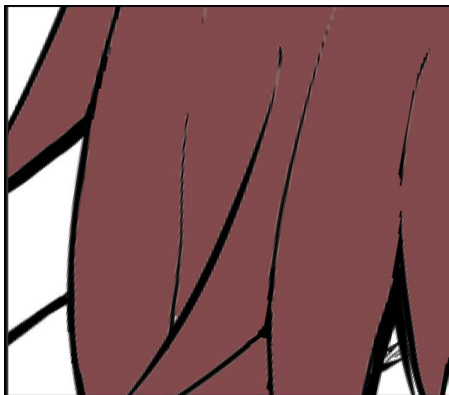


Рисунок 16.1 - Скриншот изображения, раскрашенного с помощью инструмента заливки

Если мы внимательно посмотрим на область между черными линиями и цветом, то увидим небольшую линию белых и серых пикселей, которые не были заполнены. Это выглядит неаккуратно, и, чтобы доработать незаполненную область, нужно много времени.

Каждый художник уникален и работает по-своему, но рекомендуется использовать слои по максимуму, чтобы облегчить себе работу. Линейный рисунок должен находиться на одном слое, а раскраска - на другом. Это очень легко сделать, если вы создаете линии в цифровом формате, потому что на слое должны быть только нарисованные линии, а все остальное пространство должно оставаться прозрачным. Если линии нанесены на отсканированное изображение, весь слой будет непрозрачным, а значит, вы не сможете разделить слои с контурными линиями и цветом фона. Все, что вам нужно сделать, - это создать новый слой под слоем с чернильными линиями, а затем поместить цвета на этот слой, как показано на следующем скриншоте:

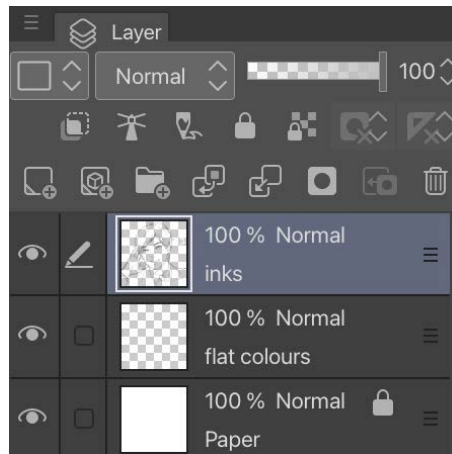


Рисунок 16.2 - Скриншот панели Layer

Еще одна нелепая вещь, которую делают новички, - это создают цветной слой под линиями, затем берут инструмент Pen и обводят контур каждой области на новом слое, чтобы потом залить ее на цветном слое. Это также требует много времени и усилий, но может быть сделано гораздо проще и эффективнее с помощью инструментов и функций, встроенных в Clip Studio Paint.

Совет

Если вы создаёте линейный рисунок на бумаге и сканируете его в компьютер, вы всё равно можете раскрасить его в цифровом формате. Для слоя с отсканированными линиями установите режим слоя **Multiply** (Умножение). В результате белые области станут прозрачными, когда цвет будет применяться к слоям под ними, а черные области не будут просвечивать.

Прежде чем мы перейдем к заливке цветом, давайте немного поговорим об референсных слоях.

Референсные слои - это слои, которые влияют на действие инструментов на других слоях. Эта настройка включается и выключается нажатием на значок маяка в верхней части панели Layer. На следующем скриншоте этот значок выделен красным кружком:

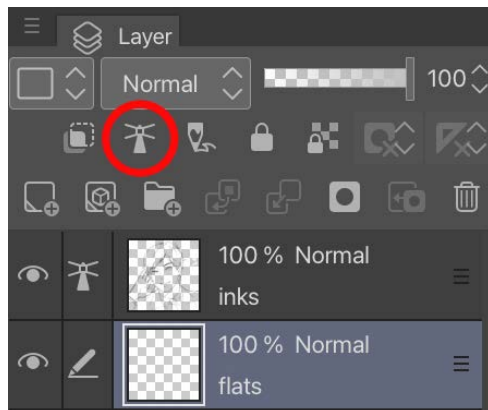


Рисунок 16.3 - Скриншот значка референсного слоя на панели слоев

На предыдущем скриншоте видно, что слой с контурами "inks" превратился в референсный слой. Теперь, даже если мы перейдем на расположенный под ним слой "flats", все инструменты, настроенные на работу с референсным слоем, будут зависеть от содержимого референсного слоя.

В качестве примера посмотрим, что произойдет, если использовать инструмент Pen с параметрами референсного слоя. Для этого откроем окно **Sub Tool Detail** с выбранным инструментом **G-pen**. Как это сделать, мы узнали в *главе 9 "Кисти со специальными эффектами"*. Затем выполните следующие действия, чтобы использовать параметры защиты от переполнения с помощью инструмента перо:

1. Выберите опцию **Anti-overflow** в меню панели **Sub Tool Detail**.
2. Установите флажок **Do not cross lines of reference layer** (Не пересекать линии референсного слоя).
3. Используйте перо на слое, отличном от слоя, установленного в качестве референсного. Перо будет заполнять только то пространство внутри линий, на котором оно было установлено. Если использовать более толстое перо, будет легче увидеть эффект.
4. Если вокруг цветной области все еще остается белый контур, щелкните по флажку рядом с опцией **Area scaling** (Масштабирование области). Эта опция автоматически расширит окрашиваемую область так, что цвет немного зайдет под линейный рисунок, устраняя белые пиксели.

На следующем скриншоте мы видим настройки опции **Anti-overflow** (Антипереполнение) слева, панель **Layer** справа, и мы видим, что мы раскрашиваем на слое для покраски. Несмотря на то что линии рисунка находятся на совершенно другом слое, мы можем привязать цвета к их границам с помощью этой простой комбинации настроек:

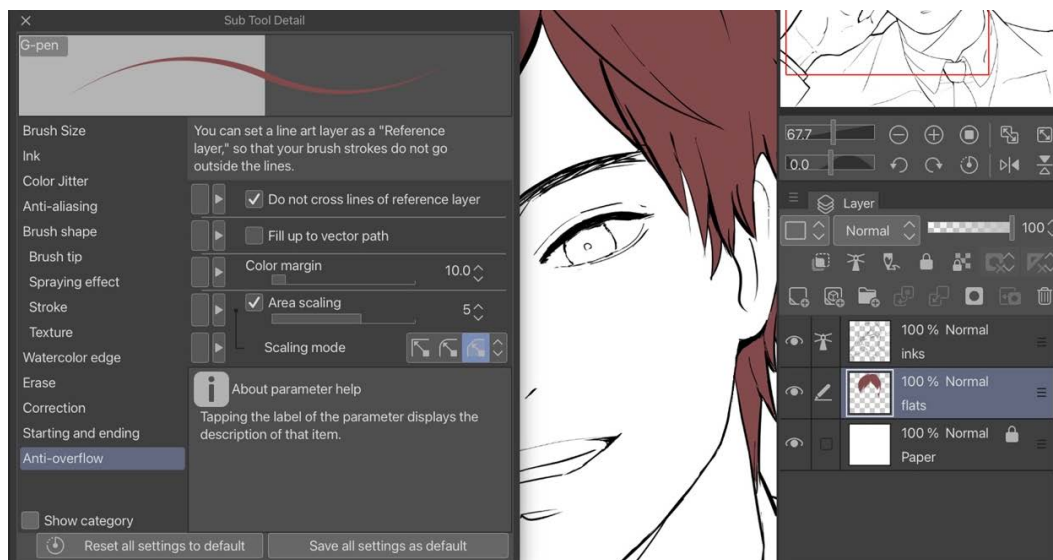


Рисунок 16.4 - Скриншот панелей Sub Tool Detail и Layer

Теперь вы знаете, как правильно начинать раскрашивание с помощью референсного слоя и настройки Anti-overflow для инструментов пера. В следующих двух разделах мы рассмотрим два способа покраски. Читайте дальше, чтобы узнать больше.

Создание покраски с помощью инструментов заливки и пера

В этом разделе мы будем использовать инструмент заливки, который использует референсный слой в качестве своих границ.

Чтобы завершить этот раздел, нам понадобится открытый файл с набором линий на слое, который мы задали в качестве референсного слоя. В качестве референсного слоя одновременно может быть задан только один слой, но мы можем использовать инструменты, соответствующие референсному слою, на любом другом слое в файле.

Выполните следующие действия, чтобы создать пользовательский инструмент заливки, который будет привязан к референсному слою:

1. Выберите инструмент заливки **Fill** (ведро с краской).
2. Выберите подинструмент **Refer other layers** (Ссылаться на другие слои).
3. В панели свойств инструмента найдите параметр **Refer multiple** (Ссылаться на несколько). Выберите значок **Reference layer** (Референсный слой) для этой опции.

4. Убедитесь, что установлен флажок **Area scaling** (Масштабирование области). Это автоматически расширит границы цвета под линией, обеспечив плавный переход от линии к цвету без лишних белых пикселей. Возможно, вам придется подкорректировать этот параметр для достижения оптимальных результатов в зависимости от толщины или тонкости линий. Используйте ластик, чтобы убрать все переливы, которые проникают в нежелательные области.
5. Если в контурных линиях есть небольшие пробелы, установите флажок рядом с опцией **Close gap** (Закрыть пробел). Это автоматически закроет небольшие пробелы и предотвратит перетекание цвета в другие области. В зависимости от того, насколько велики или малы зазоры в линиях референсного слоя, вам может потребоваться настроить ползунок для достижения оптимальных результатов. Настройки будут выглядеть так, как показано на следующем скриншоте:

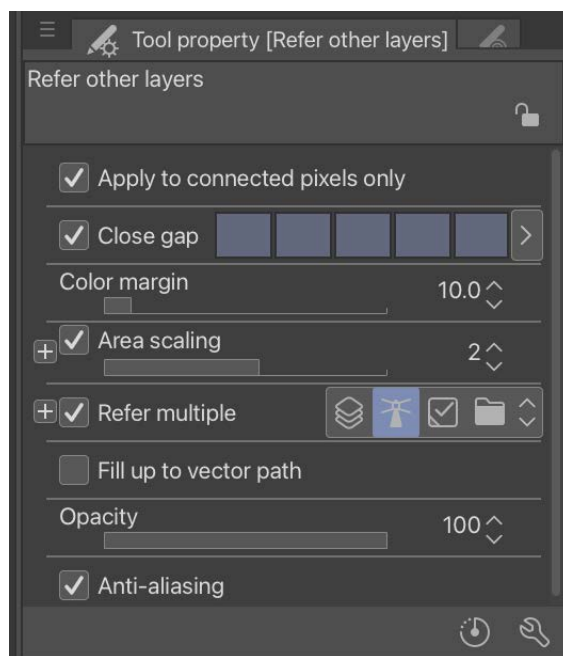


Рисунок 16.5 - Скриншот настроек инструмента заливки

6. Выберите инструмент Fill и щелкните по областям рисунка, чтобы применить необходимые цвета. На следующем скриншоте к персонажу добавлены цвета волос, кожи, глаз и одежды, но все еще есть несколько небольших белых пятен, которые заливка пропустила из-за слишком маленьких областей:



Рисунок 16.6 - Скриншот изображения, раскрашенного с помощью инструмента заливки

7. Используйте инструмент перо или кисть, чтобы заполнить все остальные неаккуратные участки или доработать детали, например белки глаз или любые другие области, требующие особого внимания.

Совет

Многие начинающие цифровые художники спрашивают, сколько слоев им следует использовать при создании своих работ. Как и почти во всем, что касается искусства, это зависит от художника. Хотя вы можете разместить все на одном слое, рекомендуется разделять слои с линиями и цветом, чтобы можно было менять цвета без необходимости корректировать линии, а также упростить раскрашивание и наложение спецэффектов. Некоторые художники размещают все однотонные цвета на одном слое, затем создают один слой для теней и другой - для бликов. Некоторые художники выделяют отдельный слой для каждого цвета, используемого в работе. Все зависит от того, как вы хотите работать как художник, а иногда это зависит от технических характеристик вашего компьютера! Компьютер с меньшим объемом оперативной памяти и жесткого диска не сможет справиться с файлом с большим количеством слоев, так что имейте это в виду.

Теперь, когда однотонные цвета выполнены с помощью инструментов заливка и перо, мы можем использовать инструмент **Auto select** (Автовыбор, выглядит как волшебная палочка), чтобы выделить однотонные цвета на соответствующем слое, а затем добавить тени и блики на другом слое с помощью выбранной вами кисти. Для добавления теней и бликов можно также использовать режимы смешивания слоев, которые мы рассмотрим в следующем разделе.

Знакомство с режимами наложения слоев

Режимы наложения слоев — это функции для цветных слоев, позволяющие изменить способ смешивания цветов с другими слоями. Вы можете сделать цвета темнее, смешивая их с другими слоями, или светлее, или инвертировать оттенок. Когда вы хотите добавить тени, свет, отражения света и изменения цвета к однотонному цветному рисунку, режимы смешивания слоев придутся как нельзя кстати, потому что вы можете добавить эти эффекты, не перекрывая и не портя однотонного рисунка! Мы рассмотрим на примерах, что такое режимы наложения слоев и как их можно использовать.

В верхней части панели Layer находится выпадающее меню, которое управляет режимом наложения слоя. На следующем скриншоте показана панель Layer и некоторые из режимов наложения, которые мы можем использовать в нашем творчестве:

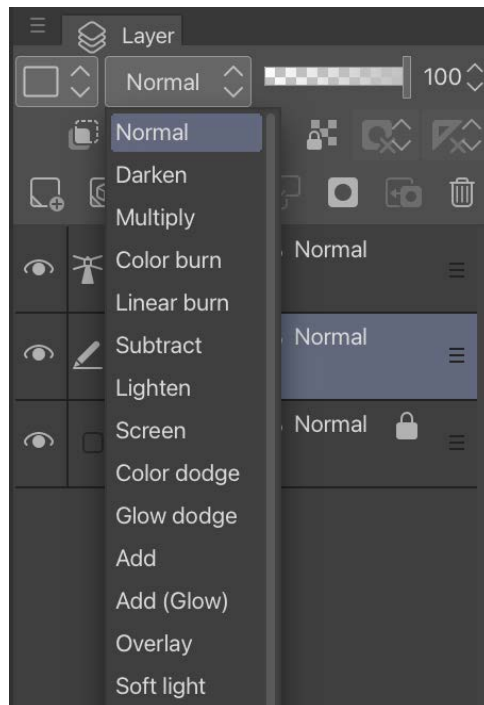


Рисунок 16.7 - Скриншот раскрывающегося меню режима наложения слоя

Существует множество режимов наложения слоев, и каждый из них может дать нам различные эффекты. Однако в этом разделе мы сосредоточимся на режимах наложения слоев **Multiply** (Умножение), **Screen** (Экран), **Soft Light** (Мягкий свет) и **Lighten** (Осветление). Это четыре режима, наиболее часто используемые в раскрашивании, хотя, конечно, вы можете обнаружить, что другие режимы лучше подходят к вашему стилю. Давайте рассмотрим каждый из четырех перечисленных режимов и посмотрим, как можно использовать их для раскрашивания изображений.

Режим Multiply

Режим Multiply чаще всего используется цифровыми художниками. Он обеспечивает прозрачность белых областей слоя, а черные области остаются непрозрачными. Это делает его идеальным выбором для сканированных контурных рисунков. Установив для отсканированного изображения режим Multiply, можно наложить цифровые цвета под линиями, чтобы завершить иллюстрацию. Режим Multiply также делает цвета темнее, объединяя их с цветами под ними. Это делает режим данный режим идеальным для слоев с тенями.

Пурпурный - очень популярный цвет для затенения. На следующем скриншоте, рис. 16.8, для пурпурного слоя установлен режим смешивания **Normal**, и смешивания с расположенными под ним цветами не происходит:



Рисунок 16.8 - Скриншот изображения с тенями пурпурного цвета

Теперь мы заставим пурпурный цвет взаимодействовать с цветами расположенными ниже на панели слоев, изменив режим наложения слоя на **Multiply** (Умножение), тем самым создав новые цвета и оттенки.

Мы можем регулировать контраст между основным цветом и тенями, изменяя непрозрачность слоя с тенями. Это делается с помощью ползунка справа от режима наложения. На следующем скриншоте непрозрачность слоя с тенями снижена до 50 %, что делает тени менее интенсивными:



Рисунок 16.9 - Скриншот изображения с 50% непрозрачностью тени

Создание нескольких слоев теней может обеспечить большую контрастность и глубину теней. Давайте посмотрим, как деликатно добавить цвета или световые эффекты с помощью режима наложения слоя **Soft light** (Мягкий свет).

Режим Soft light

Режим **Soft light** (Мягкий свет) - лучший режим, когда нужно добавить цвета очень аккуратно, например, создать румяные щечки или градацию цвета волос. Для начала выделите область, в которую нужно добавить цвет, с помощью инструмента автовыделения.

В этом случае можно добавлять цвета только внутри границы выделения, не перекрывая старые цвета. На следующем скриншоте показано добавление розового цвета с помощью инструмента **Soft airbrush** (Мягкая аэрография) с режимом наложения **Soft light** (Мягкий свет) только на выделенную область цвета кожи:



Рисунок 16.10 - Скриншот изображения с раскрашенными щеками в режиме наложения Soft light

Эффект получается настолько мягким, что вы можете контролировать плотность цвета, который хотите добавить. Читайте дальше, чтобы узнать, как добавить эффект освещения с помощью режима смешивания слоя Screen (Экран).

Режим Screen

Режим **Screen** (Экран) полезен для создания ярких бликов. Для создания определенного настроения в иллюстрации или комиксе можно использовать даже те цвета, которые вы, возможно, и не подумали бы использовать для бликов. На следующем скриншоте для выделенного слоя установлено значение **Normal**, чтобы показать, что мы используем бирюзовый цвет на этом слое:



Рисунок 16.11 - Скриншот изображения с бликами

С помощью раскрывающегося меню на панели слоев мы можем установить для нашего выделенного слоя режим **Screen**. Используя этот режим наложения, мы получим блики, показанные на следующем скриншоте:



Рисунок 16.12 - Скриншот изображения с бликами в режиме наложения Screen

Теперь вместо бирюзовых бликов на лице они стали светлого цвета, близкого к белому. Блики на волосах также стали белее, в то время как блики на одежде по-прежнему сохраняют бирюзовый оттенок. Этот режим дает эффект, прямо противоположный тому, что дает режим **Multiply**.

Давайте рассмотрим еще один режим наложения слоя для придания светлого эффекта - режим **Lighten** (Осветление).

Режим Lighten

Этот режим рассматривает верхний и нижний слои и объединяет цвет в нижнем слое с более ярким цветом. Мы взяли тот же самый выделенный слой, который использовался в качестве примера в предыдущем разделе о режиме **Screen** (Экран), и изменили его режим наложения **Lighten** (Осветление), результат на следующем скриншоте:



Рисунок 16.13 - Скриншот изображения с бликами в режиме смешивания Lighten

Теперь наши блики стали ближе к бирюзовому цвету исходного слоя. В этом режиме слоя они менее белые, но более тусклые!

Мы научились добавлять тени с помощью режима **Multiply** (Умножение), румяные щеки с помощью режима **Soft light** (Мягкий свет), световой эффект с помощью режима **Screen** (Экран) и, наконец, более тусклый световой эффект с помощью режима **Lighten** (Осветление). Это лишь четыре из множества доступных нам режимов наложения. Комбинируя режимы слоя и непрозрачность различными способами, мы можем создавать множество различных эффектов. Здесь главное - экспериментировать, потому что каждый художник отличается от других и обладает индивидуальным вкусом. Изменение режима слоя не наносит ущерба исходному слою, поэтому играйте с режимами слоя в своих работах, чтобы увидеть, какие разнообразные эффекты вы можете создать, применяя их и различные цвета для создания теней и бликов в своих работах.

Существует также способ добавить цвета к черным линиям, что очень удобно, когда вы хотите создать рисунок, в котором линии будут естественно сочетаться с окрашенными областями. Читайте дальше, чтобы узнать, как это сделать.

Создание цветных линий

Это нормально, когда вы рисуете черно-белое изображение сплошной черной линией, но как только вы начнете раскрашивать изображение, не кажется ли вам, что цвет черной линии может быть слишком резким для глаз? В этом разделе мы рассмотрим, как изменить цвет линии.

Цветные линии, или цветная обводка, могут использоваться для различных эффектов. Можно выделить какую-то область, сделать ее более сливающейся с основным цветом или отделить её от фона, оставив передний план в центре внимания. Цветные линии могут придать изображению более мягкий вид, поскольку в нем нет резко очерченных черных линий. Это очень простая техника, которую можно использовать для придания иллюстрации выразительности.

Чтобы выполнить шаги, описанные в этом разделе, вам понадобится линейный рисунок, выполненный на прозрачном слое, как показано на следующем скриншоте:



Рисунок 16.14 - Скриншот линейного рисунка

Предыдущее изображение - это рисунок тушью, отсканированный с бумаги, белый цвет которого был автоматически убран с помощью программы Clip Studio Paint. Вы можете сделать это с отсканированным изображением, открыв его в программе Clip Studio Paint. При необходимости отрегулируйте яркость и контрастность, чтобы чернильные линии резко выделялись на фоне цвета бумаги. Это также сделает преобразование намного чище. После этого в меню **File** выберите пункт **Edit**, а затем **Convert brightness to opacity** (Преобразовать яркость в прозрачность). Clip Studio Paint сделает самые яркие участки прозрачными, а самые темные - непрозрачными.

Давайте добавим цвета к линейному рисунку, выполнив следующие действия:

1. На панели слоев выберите слой с контурными линиями.
2. Щелкните по значку **Lock Transparent Pixels** (Заблокировать прозрачные пиксели), расположенному над списком слоев. Этот значок обведен кружком на следующем скриншоте:

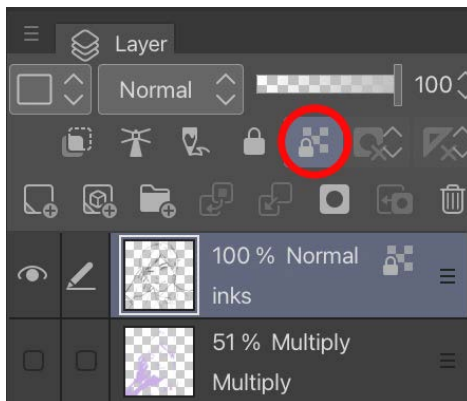


Рисунок 16.15 - Скриншот значка блокировки прозрачных пикселей

3. Выберите инструмент перо или кисть.
4. Выберите цвет, на который вы хотите изменить линейный рисунок.
5. Проведите пером или кистью по нарисованным линиям, чтобы изменить цвет с черного на текущий.
6. Чтобы изменить все линии одновременно, выберите цвет, на который нужно изменить рисунок, а затем нажмите на значок Fill (Заливка) в командной строке в верхней части интерфейса Clip Studio Paint. Это приведет к одновременной заливке всех линий.

Когда мы блокируем прозрачные пиксели рисунка, мы не позволяем Clip Studio изменять их в этом слое. В данном случае все контурные линии непрозрачны, поэтому мы можем изменить их цвет. На следующем скриншоте розовые каракули были сделаны произвольным образом, но они видны только на непрозрачных участках:



Рисунок 16.16 - Скриншот линий с измененным цветом

Эта техника позволяет нам использовать перья, кисти или даже инструменты градиента для раскрашивания линий. На этом рисунке к слою с линиями был применен градиент **Rainbow** (Радуга):



Рис. 16.17 Скриншот цветных линий

Цвета линий также могут быть более деликатными, что позволит сделать линии менее заметными на объекте, как, например, внутри области волос, а также на лице и губах, как показано на следующем скриншоте:



Рисунок 16.18 - Скриншот изображения с измененным цветом линий

Еще один пример изменения цвета линий на зонтике показан на следующем скриншоте:

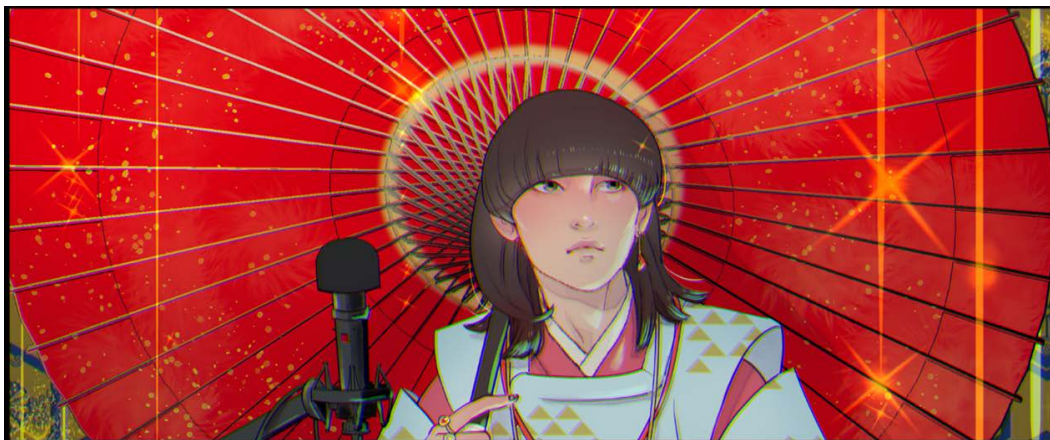


Рисунок 16.19 - Скриншот изображения с измененным цветом линий

Вы можете использовать инструменты аэрографа, чтобы изменить цвета линий ребер зонта для передачи оттенков.

Совет

Конечно, вы можете применить тот же метод к однотонному цветному слою, чтобы мгновенно изменить цвет на желаемый! Но для этого нужно, чтобы каждая цветовая область была отдельным слоем. Все зависит от объема оперативной памяти вашего устройства. Ориентировочно, 8 ГБ - это нормально, а 16 ГБ - очень удобно. С 32 ГБ можно спокойно работать с 30 и более слоями в одном изображении и даже открывать несколько страниц одновременно. Если есть возможность, всегда полезно и даже удобно располагать однотонные цвета кожи, волос и одежды на разных слоях, а затем использовать маски слоя или обтравочные слои для работы над каждым участком. Подробнее о масках слоя или обтравочных слоях читайте в главе 12 "Создание масок слоев и скринтонов". Теперь вы можете полностью контролировать цвет не только заливки, затенения или световых эффектов, но и линейного рисунка!

Резюме

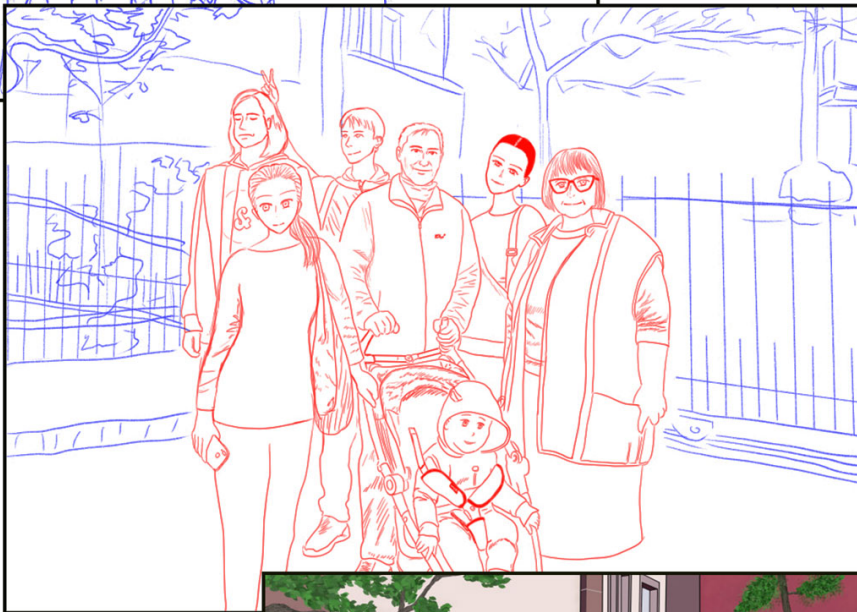
В этой главе мы приступили к практическому применению цвета на наших изображениях. Вначале мы обсудили референсные слои и их использование для облегчения работы с однотонными цветами с помощью кистей, настроенных против перелива, и инструментов заливки. Затем мы изучили, как четыре из множества режимов смешивания, доступных в Clip Studio Paint, могут помочь нам оттенить и выделить наши изображения. И наконец, мы использовали опцию фиксации прозрачных пикселей для раскраски контурных линий. Вы можете применить эти новые навыки при раскрашивании манги, нарисованной в цифровом формате или отсканированной, чтобы получить более заверченный и профессиональный вид и повысить эффективность своей работы.

В следующей главе мы поговорим об автодействиях. Автодействия - это инструменты, которые помогут вам сэкономить много времени и сил при создании цифровых работ. Читайте дальше, чтобы узнать, как это сделать!



Отсебятина от переводчика.

Практика, практика и снова практика.
И не важно, что получается так себе.
Когда ни будь, я надеюсь, количество
перерастет в качество.



17

Автодействия и рабочий процесс

Автоматические действия - удивительная особенность цифрового искусства. Они могут упростить ваш рабочий процесс и сэкономить время и силы при создании рисунков. Что такое автоматические действия? Автодействия - это наборы записанных шагов, которые можно воспроизводить, автоматизируя задачи и выполняя их нажатием одной кнопки.

Какие задания можно превратить в автодействие? Практически любые, какие только можно придумать!

В этой главе мы рассмотрим следующие темы:

- Изучение панели автодействий
- Использование автодействий
- Создание пользовательского автодействия
- Загрузка ресурсов Auto Action
- Ярлыки автодействий

Мы рассмотрим, что такое автодействия и как их использовать в рабочем процессе. Мы узнаем, как создать новый набор автодействий, загрузить ресурсы автодействий и, наконец, создать ярлыки автодействий двумя разными способами.

К концу главы вы сможете сэкономить массу времени, создавая и используя автоматические действия, чтобы ускорить выполнение часто повторяемого набора действий. Позвольте Clip Studio Paint выполнять повторяющиеся действия автоматически! Это, несомненно, сделает создание длинных серий манги или комиксов менее утомительным.

Давайте начнем!

Технические требования

Для начала работы вам понадобится уже установленная на вашем устройстве программа Clip Studio Paint и новый холст, открытый с любым слоем контурного рисунка и слоем белой цветной бумаги. Размер холста может быть любым, но я рекомендую создать квадратный холст с разрешением 300 точек на дюйм, чтобы проработать содержание этой главы.

Знакомство с панелью **Auto Action** (Автодействие)

Для начала давайте рассмотрим панель **Auto Action** и то, что она содержит.

Есть ли у вас определенный процесс при создании цифровых рисунков, например, вы всегда добавляете обтравочную маску для слоя с цветом одежды персонажа или всегда дублируете слой с линейным рисунком, а затем добавляете к нему эффект размытия? Не правда ли, это будет великолепная экономия времени, если вы позволите Clip Studio Paint выполнять набор действий автоматически? Ваша мечта сбылась. В этом разделе вы узнаете, как использовать автоматические действия, найдя панель **Auto Action** (Автодействия) и открыв ее.

Панель **Auto Action** можно найти, щелкнув на заголовке **Window** в меню **File**, а затем выбрав **Auto Action**. Если этот пункт меню уже отмечен, значит, панель уже находится где-то в интерфейсе. По умолчанию это вкладка в панели слоев.

На следующем скриншоте показана панель **Auto Action** (Автодействие):

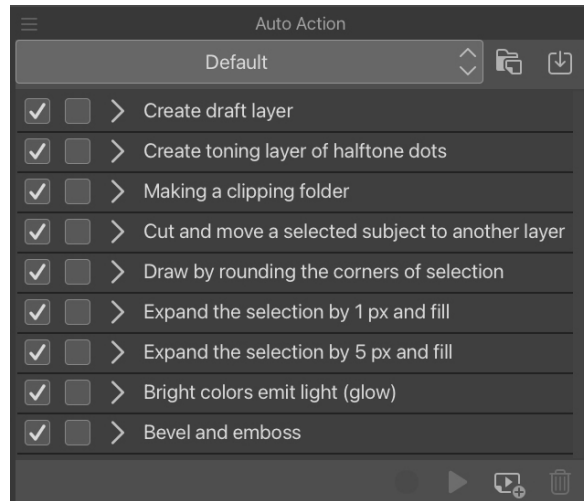


Рисунок 17.1 - Скриншот панели Auto Action

Давайте разберемся, из каких частей состоит эта панель. Выпадающее меню в верхней части панели позволяет переключаться между различными наборами автоматических действий. Набор действий, показанный на предыдущем скриншоте, является набором по умолчанию и входит в комплект поставки Clip Studio Paint. Справа от выпадающего меню находятся значки **Create New Auto Action Set** (Создать новый набор автодействий) и **Add Auto Action Set** (Добавить набор автодействий). Иконка в виде мусорного ведра в правом нижнем углу - это кнопка удаления, позволяющая стереть выбранный в данный момент шаг автодействий. Рядом со значком удаления действия находится кнопка **Add New Auto Action Set** (Добавить новый набор автодействий), а слева от нее - значок **Play Action** (Воспроизвести действие), который воспроизводит выбранное действие при нажатии на него.

Для интереса давайте посмотрим на этот набор автоматических действий **Default** (По умолчанию):

- **Create draft layer** (Создать черновой слой): Создайте новый растровый слой, присвойте ему имя и установите его в качестве чернового слоя. По сути, это создает основу для эскиза, как показано на следующем изображении:

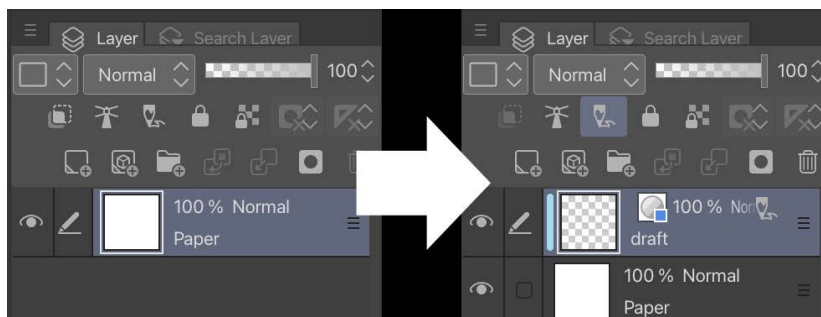


Рисунок 17.2 - Скриншоты результата создания чернового слоя

- **Create toning layer of halftone dots** (Создать тоновый слой из полутоновых точек): Это создаст тоновый слой из точек с разрешением 60,0 LPI. Таким образом, вы можете начать добавлять тени в свою черно-белую мангу, перейдя к созданию нового слоя и поиску подходящего полутона:

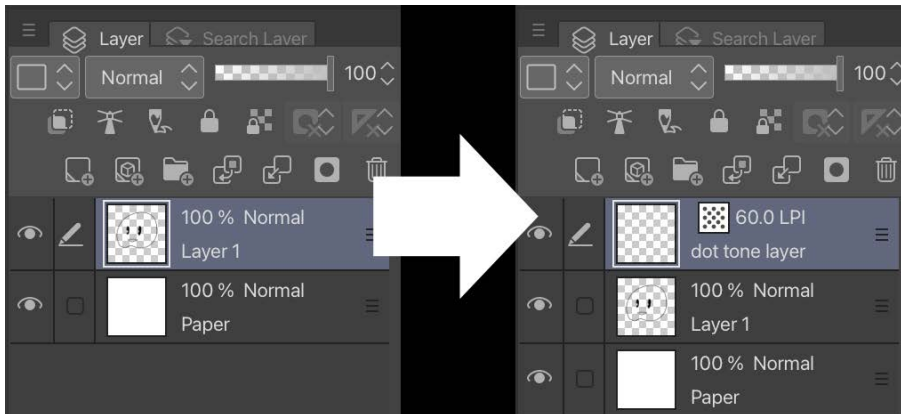


Рисунок 17.3 - Скриншоты результата создания тонирующего слоя

- **Making a clipping folder** (Создание обтравочной папки): Создайте два обтравочных слоя над выделенным слоем, создайте папку и поместите в нее три слоя. Это процесс, позволяющий добавить дополнительные цвета, не выходя за границы. Вы можете смело добавлять эффекты тени и бликов в пределах уже созданной однотонной цветовой области. Результат будет выглядеть так, как показано на следующем рисунке:

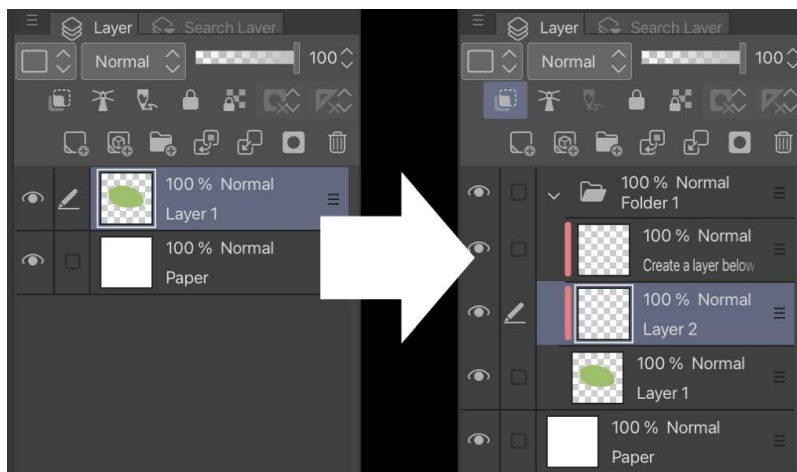


Рисунок 17.4 - Скриншоты результатов выполнения Making a clipping folder

- **Cut and move a selected subject to another layer** (Вырезать и переместить выделенный объект на другой слой): Копирует и вырезает содержимое выделенной области, создает новый слой над активным слоем и вставляет содержимое на новый слой. Это удобно, когда нужно быстро переместить определенное содержимое на новый слой!
- **Draw by rounding the corners of selection** (Нарисовать, скруглив углы выделения): Создает фигуру с закругленными углами той формы, которую имела исходная область выделения на активном слое, с линией границы цвета переднего плана и заполнением цветом фона. Это хорошее автоматическое действие для тех случаев, когда вам нужен кадр для манги с закругленными углами! Результат будет выглядеть так, как показано на следующем рисунке:

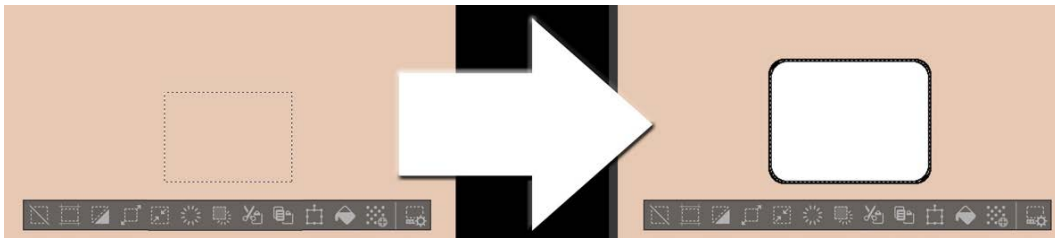


Рисунок 17.5 - Скриншоты результатов применения Draw by rounding the corners

- **Expand the selection by 1 px and fill** (Расширить выделение на 1 px и залить): При этом выделенная цветная область расширяется на 1 px. Это отличное решение, когда между цветом и линейными контурами есть ненужные промежутки.
- **Expand the selection by 5 px and fill** (Расширить выделение на 5 px и залить): Это действие аналогично предыдущему автоматическому действию, но цветная область расширяется на 5 px по сравнению с выделенной областью.
- **Bright colors emit light (glow)** (Яркие цвета излучают свет (светятся)): Добавляет эффектное свечение к освещению вашего рисунка. Дублирует активный слой, добавляет к одному слою дополнительные эффекты размытия света с помощью гауссова размытия, объединяет слой с другим слоем, а затем переключает режим наложения слоя на Add (Добавить).
- **Bevel and emboss** (Скос и тиснение): Это мгновенно добавляет 3D-эффект к рисунку в активном слое. Это простой способ добавить более светлую область в левом верхнем углу и тень в правом нижнем. Для этого нужно создать слой-копию оригинального слоя более светлого цвета и немного сдвинуть его влево вверх, затем создать копию оригинального слоя более темного цвета и немного сдвинуть ее вправо вниз, после чего объединить копии в один слой.

Теперь вы знаете, что такое автоматические действия и как их найти, а также что такое набор действий по умолчанию (Default) и что он предлагает.

Давайте посмотрим, как использовать автоматические действия.

Использование автоматических действий

В этом разделе мы узнаем, как на самом деле использовать автоматические действия с помощью восьмого автоматического действия в наборе по умолчанию (**Default**), **Bright colors emit light (glow)** (Яркие цвета излучают свет (светятся)), потому что это самый простой набор действий для наблюдения за результатом.

В главном окне панели автодействий **Auto Action** отображаются названия автодействий, которые мы можем выбрать. Стрелка вправо, расположенная слева от названия действия, позволяет просмотреть записанные шаги, из которых состоит действие. На следующем скриншоте показаны шаги действия **Bright colors emit light (glow)**:

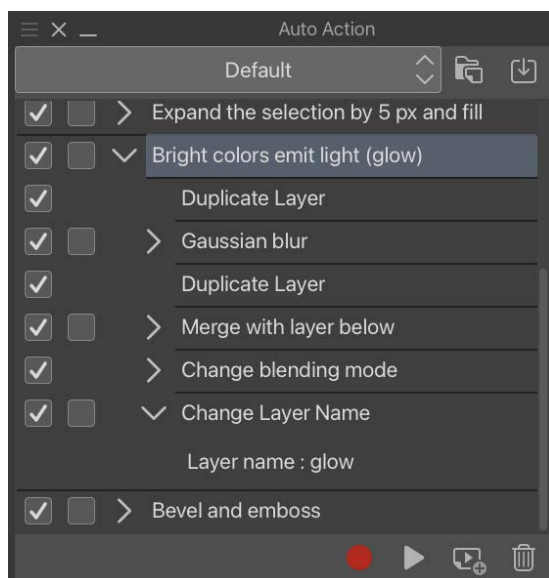


Рисунок 17.6 - Скриншот панели Auto Action

На предыдущем скриншоте видно, что в левой части панели есть два ряда флажков, расположенных рядом с названиями как автоматических действий, так и шагов, из которых они состоят. Первый столбец (тот, в котором на скриншоте установлены все флажки) определяет, какие шаги или какие действия целиком могут быть воспроизведены. Если флажок пуст, то этот шаг или действие не будет воспроизводиться.

Второй столбец флажков указывает, будет ли шаг вызывать диалоговое окно, в котором нужно ввести информацию или сделать выбор. Например, на скриншоте действия **Bright colors emit light (glow)**, если мы нажмем на второй столбец флажков рядом с шагами **Gaussian blur** (Размытие по Гауссу), то когда эти шаги появятся в наборе действий при воспроизведении, мы сможем сами задать параметры, прежде чем действие продолжится.

Когда мы выбираем действие и нажимаем кнопку **Play Action** (Воспроизвести действие) в правом нижнем углу панели или дважды щелкаем по имени действия, шаги действия будут воспроизведены на активном в данный момент слое или выделении. На следующем рисунке слева к слою с эффектом белого освещения применено действие **Bright colors emit light (glow)**, результат выполнения которого вы можете видеть на рисунке справа: эффект белого освещения приобретает эффектное свечение:



Рисунок 17.7 - Скриншоты до и после выполнения автоматического действия

Совет

Некоторые действия требуют активного выделения, чтобы они могли работать, а не просто воспроизводиться на всём слое. Большинство действий, требующих активного выделения, в наборе действий по умолчанию имеют в названии упоминание о выделенную область, так что ищите эту подсказку при просмотре действий!

Мы рассмотрим еще два автодействия по умолчанию, чтобы понять разнообразие действий, которые вы можете использовать.

Четвертая опция набора **Default** называется **Cut and move a selected subject to another layer** (Вырезать и переместить выделенный объект на другой слой), которая, как уже говорилось в предыдущем разделе этой главы, вырезает выделенную область из активного слоя и вставляет ее на новый слой. Как видно на следующем рисунке, вы можете переместить часть волос из слоя с заливками одним щелчком на кнопке **Play Action**:

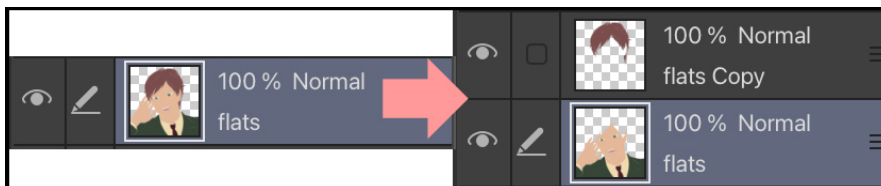


Рисунок 17.8 - Скриншоты до и после выполнения автоматического действия

Это поможет вам работать над определенной областью отдельно от других частей, например, добавляя другой тип оттенка или эффект освещения к участку волос персонажа.

Еще одно автоматическое действие по умолчанию - **Bevel and emboss** (Скос и тиснение), которое мгновенно добавляет 3D-эффект к рисунку простой формы, как показано на следующем рисунке:

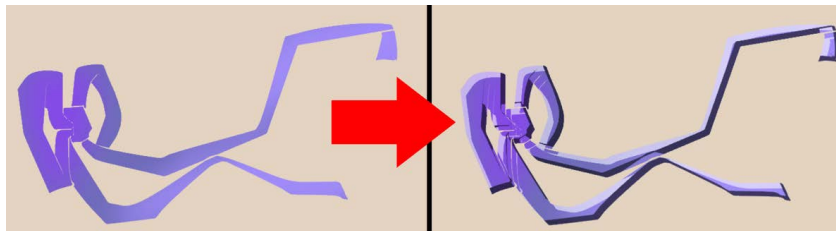


Рисунок 17.9 - Скриншоты до и после выполнения автоматического действия

Автоматическое действие мгновенно добавило светлую область в левый верхний угол и тень в правый нижний!

Теперь, когда мы знаем, как используются действия и что можно делать с помощью действий по умолчанию, давайте в следующем разделе создадим пользовательское действие.

Создание пользовательского автоматического действия

Мы создадим пользовательское действие, которое одним нажатием кнопки создаст новый файл с черновым наброском, окончательным эскизом и слоями для краски. Вы можете превратить в автоматическое действие практически все, что угодно, будь то несколько нажатий кнопок или более длинная и сложная серия шагов. Следуя инструкциям в этом разделе, вы приобретете базовые знания, необходимые для создания собственных автодействий в будущем.

Прежде чем приступить к созданию собственного автодействия, проделайте все шаги несколько раз, чтобы убедиться, что вы знаете процесс и можете исключить все лишние шаги или ошибки при его создании. Такое предварительное планирование поможет в дальнейшем избежать множества проблем!

Действия - это набор команд меню, выполняемых на существующем слое или выделении. Некоторые настройки и команды, например установка размера кисти, не могут быть записаны. Если инструмент или слой изменяется с помощью панели, это может не быть добавлено в автоматическую запись действий.

Выполните следующие шаги, чтобы завершить создание нового набора автоматических действий и самих действий. Перед выполнением этих шагов вам нужно будет создать новый пустой файл:

1. В панели Auto Action (Автодействие) нажмите на значок Create new auto action set (Создать новый набор автодействий) справа от раскрывающегося меню набора. (Обратите внимание, что вы можете добавлять новые действия в папку Default (По умолчанию), но в целях организации вы также можете поместить свои собственные действия в новый набор).

2. Назовите новый набор Custom (Пользовательский), когда появится диалоговое окно, и нажмите ОК, чтобы завершить создание нового набора. Диалоговое окно Create new set (Создание нового набора) показано на следующем скриншоте:

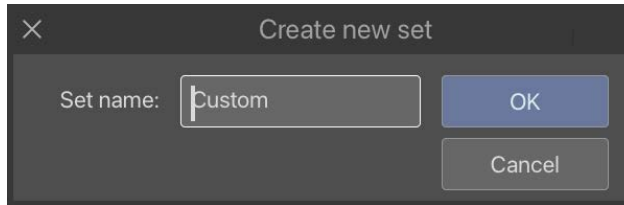


Рисунок 17.10 - Скриншот окна Create new set

3. Находясь в новом наборе действий, нажмите на меню панели в левом верхнем углу. В этом меню выберите пункт **Add auto action** (Добавить автоматическое действие), чтобы создать новое действие.
4. Назовите новое действие, введя имя в поле для ввода текста. В данном примере мы назовем наше действие Layer Set Up, как показано на следующем скриншоте:

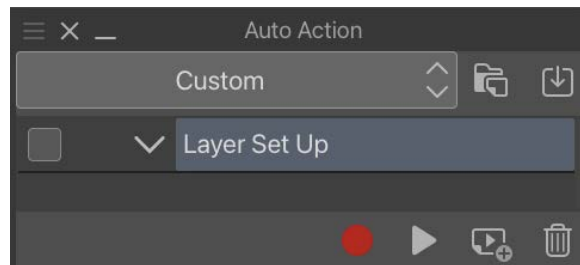


Рисунок 17.11 - Скриншот Layer Set Up

Теперь, когда у вас есть новое незаполненное действие в наборе пользовательских действий, мы можем приступить к записи шагов действия!

5. Щелкните на значке красного круга в нижней части панели **Start to record auto action** (Начало записи автодействия), чтобы начать записывать шаги. После начала записи значок круга превратится в квадрат.

6. Создайте новый растровый слой и переименуйте его в **Rough Sketch**. Щелкните значок **Set as draft layer** (Установить как черновой слой) на панели **Layer** (Слой), который обведен на следующем скриншоте:

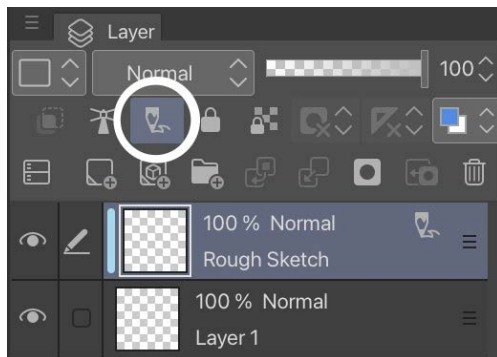


Рисунок 17.12 - Скриншот значка Set as draft layer

7. Создайте новый растровый слой над слоем, созданным в шаге 6. Переименуйте этот слой в **Final Sketch**.
8. 8. Создайте новый растровый слой над слоем, созданным в шаге 7. Переименуйте этот слой в **Inks**.
9. Выберите слой **Rough Sketch** в панели слоев, чтобы сделать его активным.
10. Вернитесь на панель **Auto Action** и снова нажмите на кнопку записи (теперь это квадрат, а не круг - в более ранних технологиях квадрат обычно использовался для обозначения кнопки "Стоп!"), чтобы остановить запись. Шаги под действием **Layer Set Up** должны выглядеть так, как показано на следующем скриншоте:

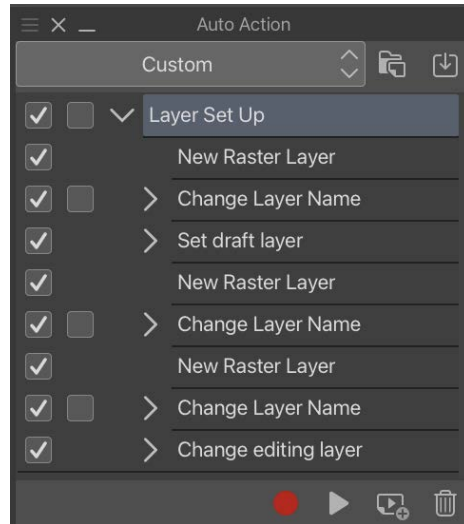


Рисунок 17.13 - Скриншот автодействия Layer Set Up

11. Откройте новый холст и перейдите на панель **Auto Action**. Щелкните на имени действия **Layer Set Up**, а затем щелкните на треугольном значке **Start to play auto action** (Начать воспроизведение автодействия) в панели, чтобы воспроизвести действие.
12. Если автоматическое действие записалось правильно, панель слоев новой страницы должна выглядеть так, как показано на следующем скриншоте:

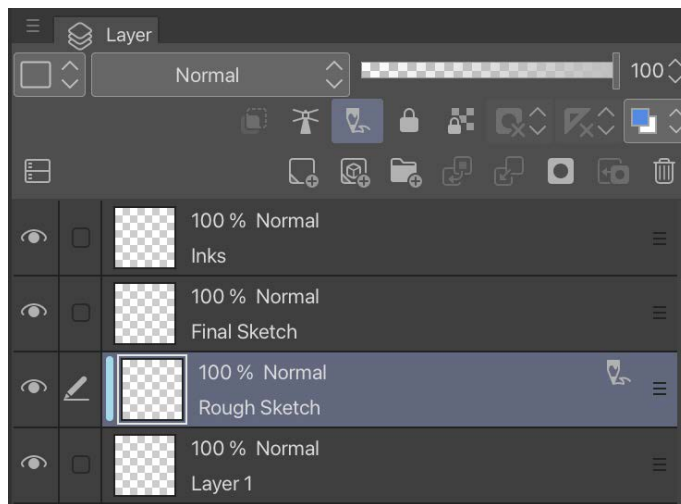


Рисунок 17.14 - Скриншот результата автодействия Layer Set Up

Как легко создать новое автодействие и записать его! Просто нажмите на значок Create new auto action set (Создать новый набор автодействий), присвойте ему имя, нажмите кнопку записи, чтобы он запомнил все процессы, а затем нажмите кнопку остановки.

Какие этапы вам приходится выполнять снова и снова? Устали ли вы от необходимости вручную изменять размеры комикса, прежде чем сохранить его для загрузки на свой сайт? Есть ли у вас набор шагов, которые вы часто выполняете, чтобы создать особый эффект? Любой процесс, от самого простого до самого сложного, можно облегчить с помощью автоматических действий. Попробуйте создать несколько своих собственных, чтобы использовать их в процессе творчества!

Вы также можете загрузить активы автодействий из Clip Studio Assets; читайте дальше, чтобы узнать, как это сделать.

Загрузка активов автоматических действий

В Clip Studio Assets доступно множество ресурсов, которые можно загрузить и использовать в своих работах. Подробнее о его возможностях вы узнаете в *главе 18 "Знакомство с Clip Studio Assets и анимацией"*, а пока давайте сосредоточимся на загрузке и использовании активов автодействий. Выполните следующие шаги:

1. Перейдите к активам Clip Studio, щелкнув по их значку на командной панели, обведенному кружком на следующем скриншоте:



Рисунок 17.15 - Скриншот командной строки

2. Если появится запрос, введите имя пользователя и пароль Clip Studio, затем нажмите CLIP STUDIO ASSETS в меню слева, как показано на следующем скриншоте:

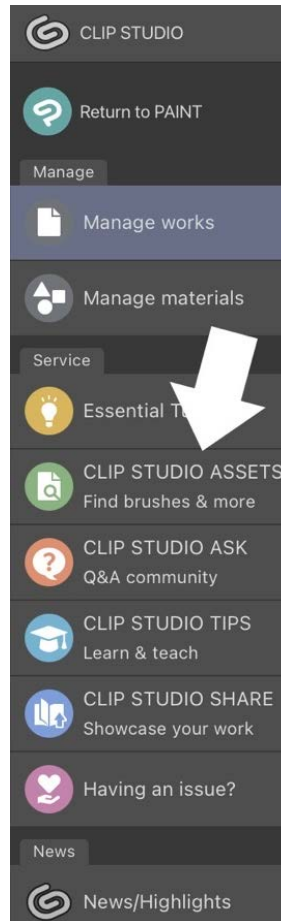


Рисунок 17.16 - Скриншот меню CLIP STUDIO ASSETS

3. Если нажать кнопку **CLIP STUDIO ASSETS**, появится новый экран со строкой поиска и недавно загруженными активами в виде миниатюр под ней. Введите Auto или Autoaction в строку поиска и нажмите кнопку **Enter** на клавиатуре.
4. Теперь вы можете увидеть активы автодействий в миниатюрах, выстроенных в ряд. Прокрутите страницу вниз, чтобы найти все, что вы хотели бы использовать в своей работе. Пока что выберите актив, под миниатюрой которого указано слово FREE, а затем щелкните по миниатюре, чтобы увидеть подробности актива.

5. Если вас все устраивает, нажмите красную кнопку **Download** (Загрузить) в левом верхнем углу, чтобы начать загрузку актива.
6. Имейте в виду, что загрузка активов может занять некоторое время. После завершения загрузки вернитесь в Clip Studio Paint, нажав **PAINT** в левом боковом меню.
7. В Clip Studio Paint в меню **File** выберите **Window**, затем **Material** в раскрывающемся меню **Window**, чтобы открыть панель материалов и проверить, был ли актив добавлен в неё.
8. В панели материалов нажмите на стрелку рядом со словами **All materials** (Все материалы), если вы не можете найти категорию **Download** (Загрузить). Если вы нажмете на **Download**, справа будет отображен последний загруженный актив, как показано на следующем скриншоте:

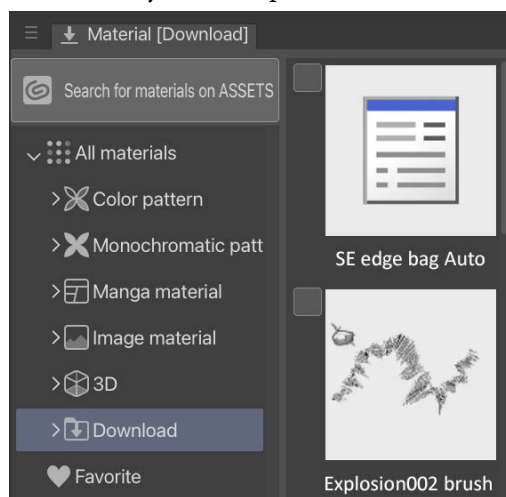


Рисунок 17.17 - Скриншот панели материалов

9. Щелкните миниатюру только что загруженного актива автодействия и нажмите на значок **Paste material to canvas** (Вставить материал на холст) в нижней части панели **Material**, которая выглядит так, как показано на следующем скриншоте:



Рисунок 17.18 - Скриншот значка Paste material to canvas

10. После нажатия на значок **Paste material to canvas** (Вставить материал на холст) появится следующее окно с вопросом, хотите ли вы добавить актив автодействия в панель **Auto Action**; нажмите **OK**, чтобы подтвердить это:

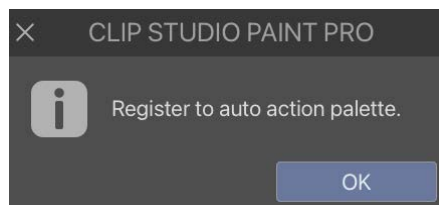


Рис. 17.19 Скриншот окна подтверждения

Чтобы проверить, благополучно ли актив добавлен на панель **Auto Action**, перейдите к панели **Auto Action**, как мы узнали в первом разделе *"Знакомство с панелью Auto Action"* этой главы, а затем щелкните раскрывающееся меню в верхней части панели. В нем вы увидите название актива, как на следующем скриншоте:

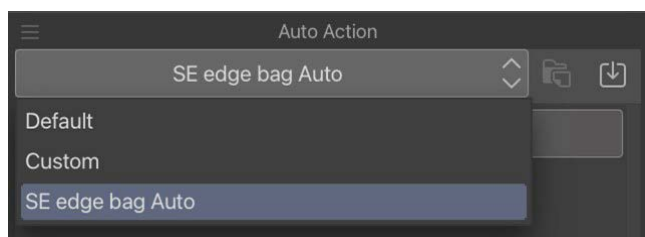


Рисунок 17.20 - Скриншот панели Auto Action

Теперь вы можете использовать не только автодействия по умолчанию и те, которые вы создали, но и те, которые вы скачали!

Давайте посмотрим, как быстро получить доступ к любимому автодействию!

Быстрый доступ для автодействий

Если у вас есть автоматические действия, которые вы постоянно используете, вы можете назначить их на клавиши быстрого доступа или даже добавить их ярлыки на командную панель в верхней части интерфейса Clip Studio Paint.

В следующих двух разделах мы возьмем созданное ранее действие **Layer Set Up** и создадим для него два сочетания клавиш - одно сочетание клавиш и одно сочетание клавиш командной строки! Это очень простой процесс, который сократит время, затрачиваемое на просмотр содержимого панели в поисках команд, которые вы используете чаще всего. Давайте рассмотрим оба этих процесса, чтобы обеспечить легкий доступ к нашим автодействиям.

Создание сочетания клавиш

Чтобы создать комбинацию клавиш для автодействия, выполните следующие шаги:

1. В меню **File** нажмите на CLIP STUDIO PAINT или его значок, а затем в выпадающем меню выберите **Shortcut Settings...** (Настройки сочетаний клавиш...), чтобы открыть настройки сочетаний клавиш.
2. В раскрывающемся меню **Category** (Категория) выберите параметр **Auto actions** (Автодействия).
3. Нажмите на стрелку слева от названия набора автоматических действий, чтобы просмотреть действия, относящиеся к этому набору. В следующем примере мы просматриваем действия в наборе **Custom**, чтобы найти действие **Layer Set Up**, которое мы создали ранее:

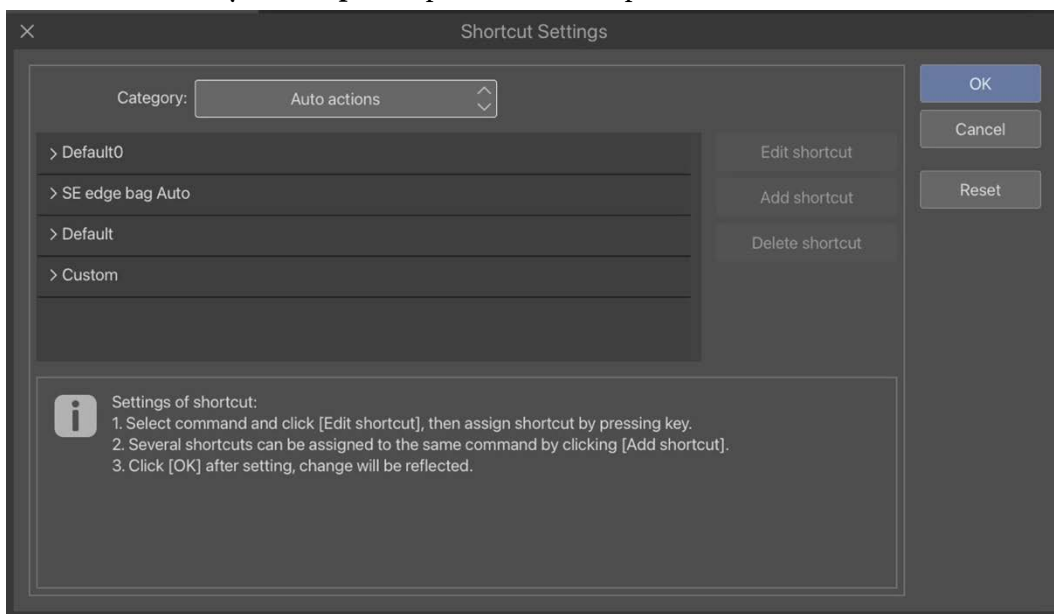


Рисунок 17.21 - Скриншот окна настроек сочетаний клавиш

4. Щелкните по названию **Layer Set Up**, чтобы выбрать его. Затем нажмите кнопку **Add shortcut** (Добавить сочетание клавиш).
5. Нажмите на клавиатуре клавишу или комбинацию клавиш, которую вы хотите использовать. В этом наборе инструкций мы будем использовать комбинацию клавиш **Ctrl + F1** для активации нашего автоматического действия. Теперь это сочетание клавиш отображается рядом с названием автодействия **Layer Set Up** на следующем скриншоте:

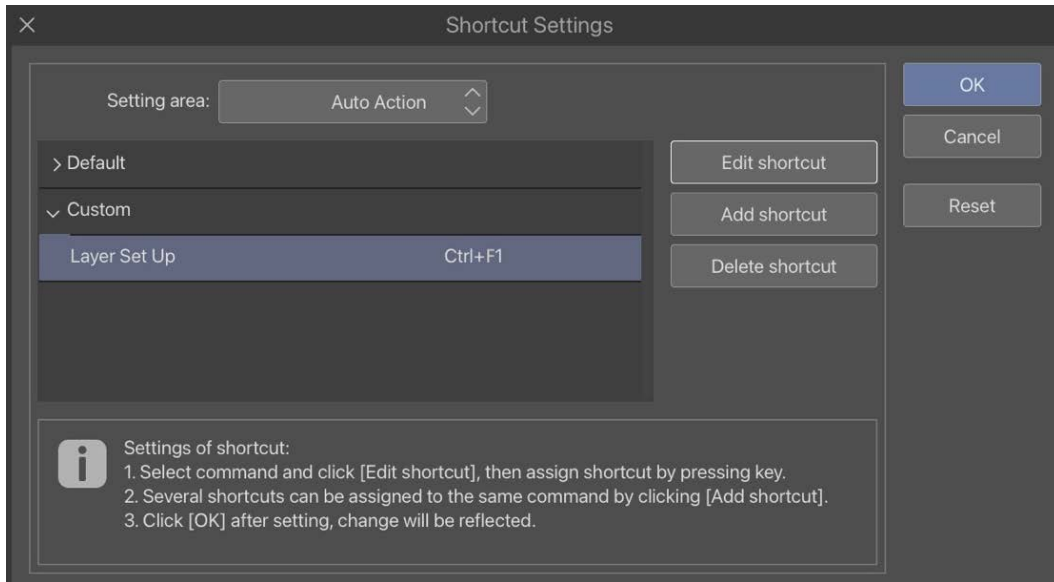


Рисунок 17.22 - Скриншот окна настроек сочетаний клавиш

6. Чтобы изменить существующее сочетание клавиш на другое, нажмите кнопку **Edit shortcut** (Редактировать сочетание клавиш) и выберите новое сочетание клавиш.
7. Чтобы добавить еще одно сочетание клавиш для того же автоматического действия, нажмите кнопку **Add shortcut** (Добавить сочетание клавиш) и нажмите другую клавишу или комбинацию клавиш, чтобы задать второе сочетание клавиш.
8. Чтобы удалить сочетание клавиш, выберите его, а затем нажмите кнопку **Delete shortcut** (Удалить сочетание клавиш).
9. После завершения настройки сочетаний клавиш нажмите на кнопку **OK**, чтобы выйти из настроек.

Теперь, когда вы удерживаете кнопку Ctrl и нажимаете F1 на клавиатуре, будет воспроизводиться действие **Layer Set Up**.

Читайте дальше, чтобы узнать о еще одном способе экономии времени, которым вы можете воспользоваться!

Создание ярлыка на командной панели

Приятно видеть часто используемые ярлыки на командной панели. Чтобы добавить значок ярлыка в командную строку, выполните следующие действия:

1. В меню **File** нажмите на CLIP STUDIO PAINT или его значок, а затем нажмите на **Command Bar Settings...** в его раскрывающемся меню, чтобы вызвать меню настроек командной строки.
2. В раскрывающемся меню в верхней части меню настроек выберите пункт Auto Action, чтобы просмотреть автодействия.
3. Нажмите на стрелку рядом с набором действий, чтобы просмотреть названия автодействий, входящих в этот набор. На следующем скриншоте мы находим в наборе **Custom** действие **Layer Set Up**:

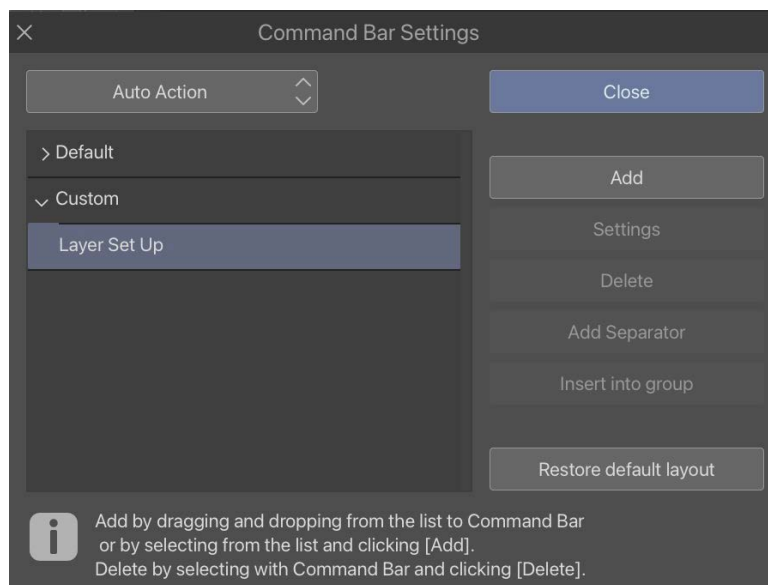


Рисунок 17.23 - Скриншот окна настроек командной строки

4. Выбрав автодействие, нажмите кнопку **Add** (Добавить).
5. Значок ярлыка теперь будет отображаться в командной строке, как показано на скриншоте ниже (обведен кружком):



Рисунок 17.24 - Скриншот командной строки

6. Чтобы удалить ярлык, нажмите и удерживайте значок ярлыка, чтобы открыть выпадающее меню, а затем нажмите **Delete** (Удалить).

Ух ты, как легко теперь выполнить автоматическое действие над слоями. Вы можете нажать и удерживать клавишу Ctrl, а затем нажать клавишу F1 или щелкнуть на значке в командной строке, чтобы запустить действие **Layer Set Up** без необходимости выбирать его из панели.

Резюме

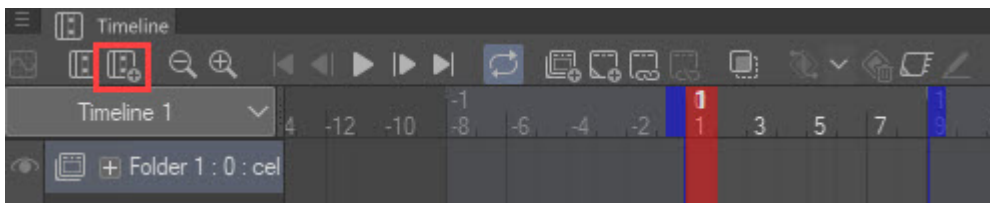
В этой главе мы узнали, как сделать утомительные действия более приятными, используя записанные автодействия для автоматизации их выполнения. Мы рассмотрели панель Auto Action (Автодействие) и узнали, как воспроизвести действие по умолчанию. Мы узнали, как создать новый набор автодействий, как создать новое автодействие и записать для него шаги, а затем как загрузить активы автодействий. И наконец, мы узнали два разных способа для быстрого запуска автодействий.

В следующей главе мы рассмотрим анимационные возможности Clip Studio Paint, а также узнаем, как импортировать материалы и другие активы из Clip Studio Assets.

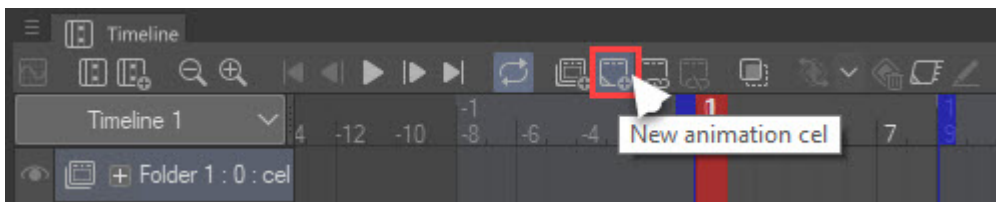
Отсебятина от переводчика.

Это небольшое дополнение к разделу следующей главы, посвященному анимации. Прочтите его после ознакомления с содержанием главы 18 "Знакомство с Clip Studio Assets и анимацией".

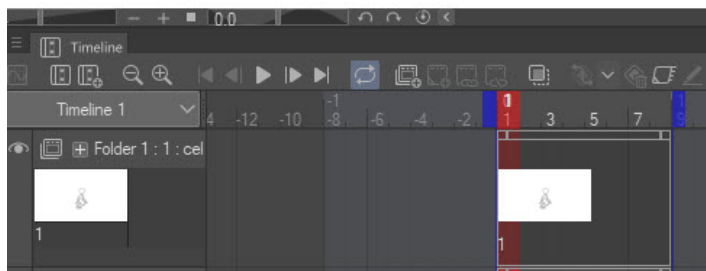
Описывая пример создания рисованной анимации, автор совершает много странных и лишних телодвижений, в то время, когда всё можно сделать значительно проще. А именно: создайте новый файл. В нём создайте папку анимации: в меню **File** выберите **Animation > New animation layer > Animation folder**. На панели Timeline создайте временную шкалу (щелкните **New timeline**).



На панели Timeline щелкните **New animation cel** (Новый анимационный кадр).



На холсте нарисуйте содержимое первого кадра.

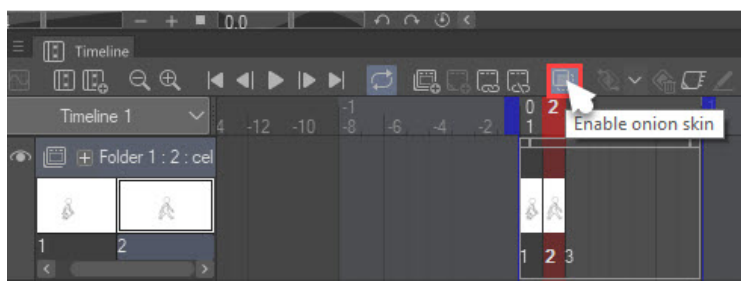


На временной шкале перейдите на второй кадр и еще раз щелкните **New animation cel**. Вставится новый чистый кадр. Чтобы вам было удобнее ориентироваться при рисовании следующего кадра нажмите на **Enable onion skin** (Включить «луковую шелуху»), и на холсте синим цветом отобразится содержимое предыдущего кадра.



Если вы вернётесь на шкале времени на кадр назад, то на холсте зеленым цветом будет отображаться последующий кадр. Настроить «луковую шелуху» можно в меню File, выбрав **Animation > Show animation cels > Onion skin settings**. В появившемся диалоговом окне можно выбрать количество отображаемых кадров, их цвета и убывание прозрачности.

Так работать с анимацией гораздо удобнее, чем колдовать с прозрачностью отдельных слоёв, как нам показывает автор.



18

Знакомство с Clip Studio Assets и анимацией

Две самые интересные функции, добавленные в Clip Studio Paint за последние несколько лет, - это Clip Studio Assets, которая позволяет быстро и легко загружать новые кисти и другие активы, и возможность создавать анимацию в программе. В этой главе мы рассмотрим обе возможности и то, как их использовать.

В этой главе будут рассмотрены следующие темы:

- Clip Studio Assets
- Создание учетной записи и вход в систему
- Загрузка из Assets
- Создание анимации
- Экспорт анимации

В начале этой главы мы рассмотрим, что такое Clip Studio Assets, затем узнаем, как создать учетную запись и войти в Assets. Затем мы познакомимся с интерфейсом Assets и узнаем, как искать нужные вам ресурсы, и даже загрузим пример ресурса. Далее мы познакомимся со способами создания анимации в Clip Studio Paint на двух примерах, и, наконец, узнаем, как экспортировать анимацию.

К концу этой главы вы получите полезные знания о том, как получить материалы для использования в своих творениях, и сможете приступить к созданию анимации на основе созданного вами изображения!

Давайте сразу перейдем к рассмотрению этих замечательных возможностей!

Технические требования

Для начала работы вам понадобится уже установленная на вашем устройстве программа Clip Studio Paint, а также холст размером 1280 x 720 px с разрешением 144 dpi с персонажами и фоном в отдельных слоях, чтобы проработать содержание этой главы.

Разбираемся в Clip Studio Assets

В этом разделе мы рассмотрим Assets и то, что в нем содержится. Clip Studio Assets - это экран, который мы открываем перед тем, как войти в Clip Studio Paint. Assets - это наш универсальный магазин для новых активов и материалов, а также обновлений от создателей Clip Studio Paint.

На экране Clip Studio Assets отображается список программ, который выглядит так, как показано на следующем скриншоте:

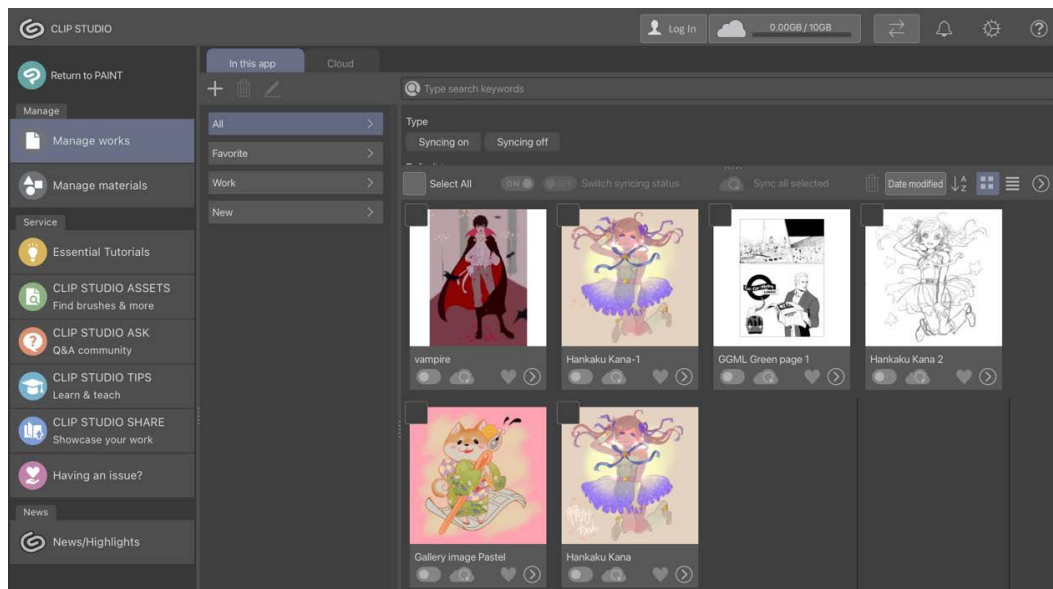


Рисунок 18.1 - Скриншот экрана Clip Studio Assets

В левой части окна находится меню Clip Studio Assets. На предыдущем скриншоте показана версия для iPad, но в версиях для Mac и PC под миниатюрами ваших последних работ вы увидите свежие новости Clip Studio и новости от компании Celsys, которая выпускает серию Clip Studio, содержащие новые исправления и обновления, а также конкурсы, проводимые Celsys, и другие статьи, подготовленные ими.

Давайте посмотрим на меню Clip Studio Assets крупным планом и ознакомимся с его списком:

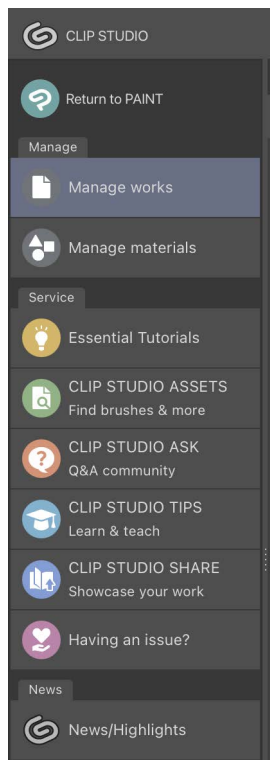


Рисунок 18.2 - Скриншот меню Clip Studio Assets

- **Return to PAINT** (Вернуться в PAINT): возвращает вас на экран рисования Clip Studio Paint.
- **Manage works** (Управление работами): Этот пункт выбран в данный момент. Здесь отображаются недавно созданные работы. Вы можете добавить определенные работы в избранное и синхронизировать их с облачным хранилищем.
- **Manage materials** (Управление материалами): Здесь отображается панель материалов.
- **Essential Tutorials** (Основные уроки): Здесь отображается страница с самыми необходимыми техниками в пошаговых руководствах для начинающих пользователей Clip Studio Paint.
- **CLIP STUDIO ASSETS**: Это страница с материалами, которые вы можете загрузить, и которые мы подробнее рассмотрим в этой главе.
- **CLIP STUDIO ASK**: На этой странице вы можете задать вопросы о конкретных техниках или устранении неполадок при использовании Clip Studio Paint и активов. Здесь также есть множество вопросов и ответов, которые можно найти, введя в строку поиска несколько ключевых слов для поиска соответствующих тем.

- **CLIP STUDIO TIPS** (Советы о CLIP STUDIO): Это страница с полезными советами от создателей Clip Studio Paint, разделенная на категории **Concept Art & Painting** (Концепт-арт и рисование), **Character Art & Drawing** (Рисование персонажей), **Comics & Manga** (Комиксы и манга), **Animation** (Анимация) и **Official Tips & Tutorials** (Официальные советы и руководства) (это ссылка на страницу Essential Tutorial). Если у вас есть свои советы, которыми вы хотите поделиться, вы тоже можете добавить их!
- **CLIP STUDIO SHARE**: Здесь показано руководство, как загрузить свою работу на их сайт и поделиться URL-адресом в социальных сетях. Celsys также предоставляет такие услуги, как создание удобных для просмотра страниц манги на мобильных устройствах и объединение их в цифровую 3D-книгу. Мы узнаем больше в следующей главе, *главе 19 «Экспорт, печать и загрузка манги»*.
- **News/Highlights** (Новости/Обзоры): Здесь представлены новые патчи и обновления, а также конкурсы, проводимые Celsys, и статьи, подготовленные ими.

Все это, безусловно, очень полезно для вашей творческой жизни!

В следующем разделе мы сосредоточимся на создании учетной записи Clip Studio и загрузке новых активов из библиотеки Assets.

Создание учетной записи и вход в систему

Прежде чем загружать новые активы из Clip Studio Assets, необходимо создать учетную запись в Celsys. Это простой и быстрый процесс, а главное - бесплатный!

Чтобы начать процесс создания учетной записи, выполните следующие действия:

1. Перейдите на экран CLIP STUDIO ASSETS.
2. В верхней средней части экрана находится кнопка с надписью Log In (Войти). При нажатии на нее откроется следующее окно:

Рисунок 18.3 - Скриншот окна входа в систему

3. Чтобы создать новую учетную запись, нажмите на кнопку **Register account...** (Зарегистрировать учетную запись). В вашем интернет-браузере откроется веб-сайт Celsys.

4. Введите необходимую информацию на этой странице, чтобы создать учетную запись. После создания учетной записи может потребоваться подтверждение адреса электронной почты, прежде чем вы сможете войти в Clip Studio Assets.
5. После регистрации и проверки учетной записи введите адрес электронной почты и пароль из регистрационных данных в соответствующие поля в окне входа в систему. Установите флажок в поле **Save e-mail address and password** (Сохранить адрес электронной почты и пароль), чтобы сохранить информацию для последующего быстрого входа в систему.

Совет

Не сохраняйте свой адрес электронной почты и пароль, если вы пользуетесь общественным или общим компьютером. Кто-то, обладающий этой информацией, может изменить ваши данные для входа в Celsys или загрузить на компьютер тонны материалов. Некоторые из активов в Clip Studio Assets являются премиум-контентом и стоят денег, поэтому подумайте об этом, прежде чем сохранять свои данные в Assets. Если ваш компьютер частный и вы единственный пользователь, сохранение ваших данных может значительно ускорить и упростить вход в систему.

6. После ввода данных нажмите на кнопку **ОК**, чтобы войти в систему.
7. Если у вас есть учетная запись, но вы не можете вспомнить пароль, нажмите на кнопку **Forgot your password?...** (Забыли пароль?), чтобы воспользоваться процедурой восстановления пароля.

Теперь, когда мы вошли в систему Assets, мы можем искать и загружать новые активы. Как это сделать, мы рассмотрим в следующем разделе.

Загрузка из Assets

Активы Clip Studio Assets включают созданные пользователями кисти, материалы, 3D-объекты, звуковые эффекты и многое другое, что можно загрузить для использования в собственных работах.

В этом разделе мы узнаем, как использовать Clip Studio Assets для поиска, загрузки и регистрации материалов, готовых к использованию!

Чтобы получить доступ к материалам, доступным для загрузки, нажмите на ссылку Assets в левом меню Clip Studio Assets. На следующем скриншоте показана библиотека Assets на момент написания книги:

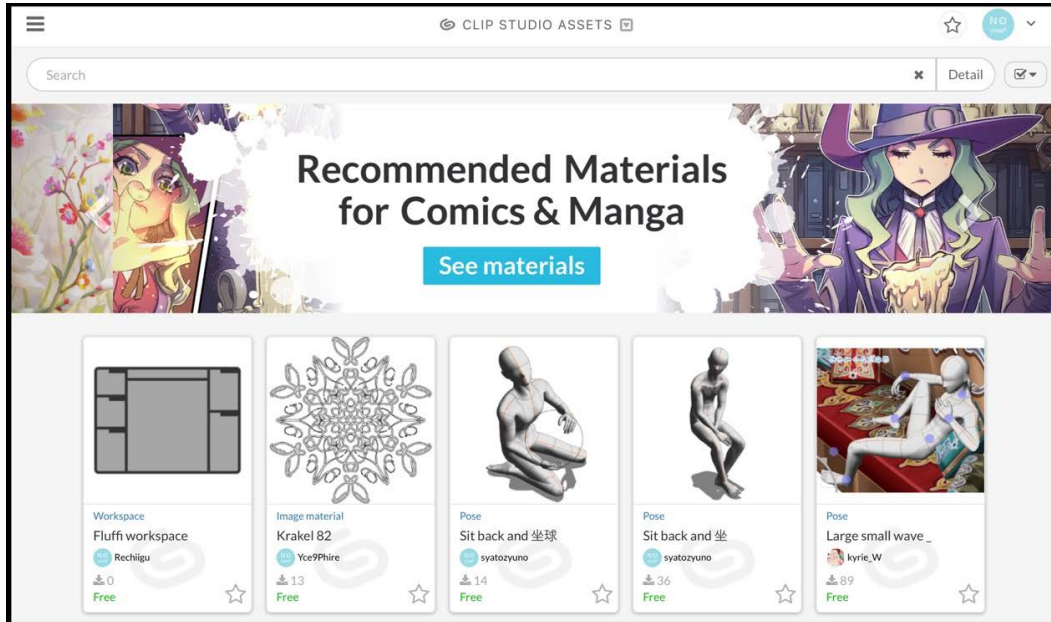


Рисунок 18.4 - Скриншот библиотеки активов

Каждый актив имеет миниатюру, показывающую, как он выглядит. Под миниатюрой находится информация об активе. Первая строка говорит нам о типе актива (поза, рабочая область, материал изображения, кисть и так далее). В следующей строке указано название материала. В третьей строке указано имя пользователя, который создал и загрузил актив в онлайн-библиотеку. В следующей строке указано, сколько раз этот актив был загружен, а в последней строке - его стоимость.

Важное примечание

Многие предметы в библиотеке загрузок Assets бесплатны. Однако некоторые активы требуют специальных валют, таких как Clipru или GOLD. Вы можете собирать очки Clipru, выполняя некоторые действия в Clip Studio Assets, например, загружая созданные вами материалы, но GOLD стоит денег. Чтобы загрузить дорогостоящие активы, вам сначала нужно приобрести "GOLD" у Celsys. На момент написания книги 1 000 GOLD стоило около 10 долларов США. Срок действия GOLD обычно составляет 1 год со дня покупки, так что если вы приобрели GOLD, не забудьте использовать его до истечения срока действия!

Чтобы найти конкретный актив, введите ключевое слово или ключевые слова в строку поиска в верхней части окна **Assets**. Нажмите клавишу **Enter** на клавиатуре, чтобы выполнить поиск. Кнопку с надписью **Detail** (Подробности) справа от строки поиска можно нажать и затем использовать для сужения результатов поиска. Например, на следующем скриншоте мы ввели ключевое слово **"heart"** (сердце). Если мы хотим увидеть только те активы кисти, которые соответствуют этому ключевому слову, нажмите на опцию **Brush** (Кисть) в окне **Detail**, как показано на следующем скриншоте. Это соответствующим образом отфильтрует результаты поиска:

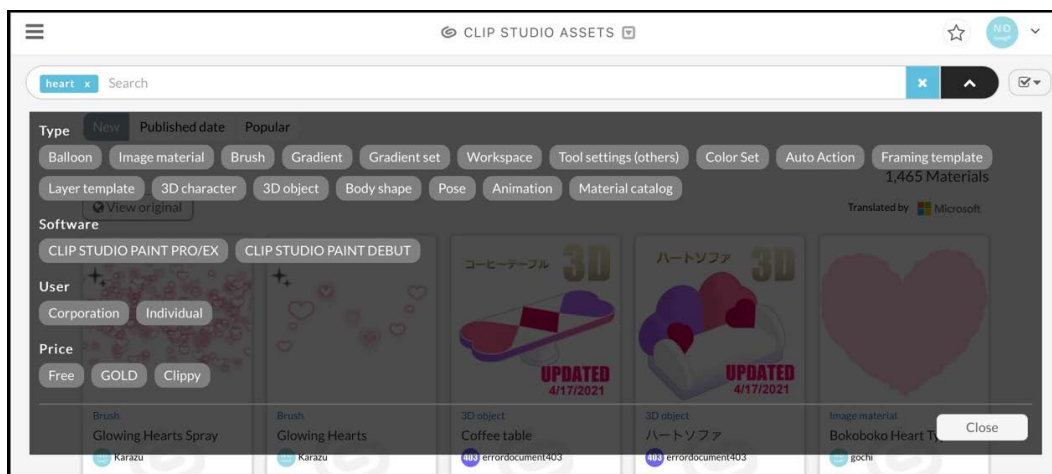


Рисунок 18.5 - Скриншот опций поиска

Существует также очень полезный способ быстрого выбора хороших активов - это изменение порядка отображения результатов поиска, как показано на следующем скриншоте:

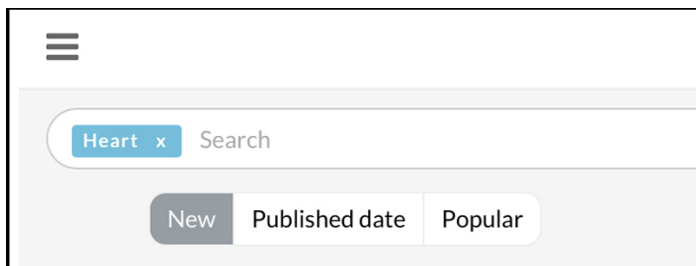


Рисунок 18.6 - Скриншот вариантов сортировки результатов поиска

Если вы выберете **New** (Новые), в результатах поиска будут отображаться активы, добавленные совсем недавно. При выборе даты публикации (**Published date**) в первую очередь будут показаны самые последние опубликованные активы. При выборе параметра **Popular** (Популярные) первыми будут показаны наиболее часто загружаемые активы.

Если вы хотите сначала просмотреть самые популярные бесплатные кисти в форме сердца, введите в строку поиска слово **Heart**, нажмите **Enter** на клавиатуре, выберите **Brush** и **Free** в опциях **Detail**, а затем нажмите кнопку **Close**. Наконец, выберите пункт **Popular** (Популярные) в порядке отображения, и наиболее подходящие вам кисти будут отображены сверху!

Важная информация

С 2021 года Clip Studio Assets автоматически переводит названия материалов на английский, французский, немецкий, испанский, корейский, традиционный китайский или японский языки. При нажатии на материал вы увидите переведенное название и оригинальное название в скобках. Материалы также теперь имеют уникальный идентификатор содержимого, который пользователи могут ввести в строке поиска, чтобы найти конкретные материалы. Если в результате поиска вы не нашли то, что искали, то, возможно, вы сами создадите этот актив и выложите его для скачивания! Это отличный способ продемонстрировать свои навыки работы в Clip Studio, а также заработать немного денег, если вы создадите платный актив, который скачает много людей.

Найдя актив, который может быть интересен для загрузки, мы можем нажать на его миниатюру, чтобы просмотреть более подробную информацию о нем. На следующем скриншоте представлен актив **Retro Chip Brush**, который выглядит довольно неплохо:

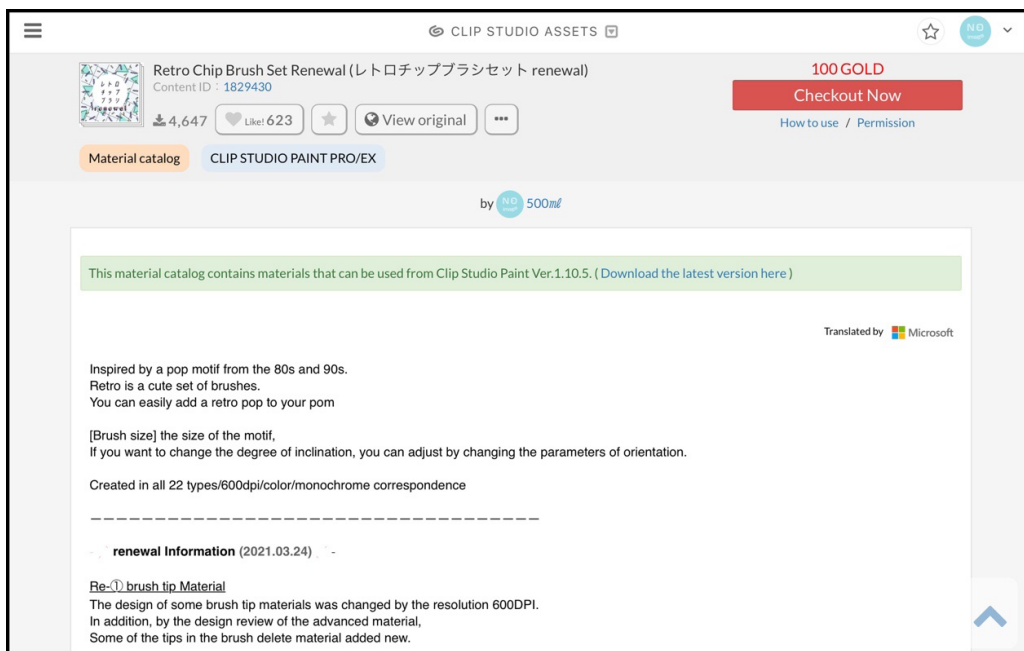


Рисунок 18.7 - Скриншот с подробной информацией о активе Retro Chip Brush

В этом окне мы можем поставить лайк активу, нажав на кнопку с сердечком (также мы можем увидеть, сколько лайков у актива). Мы можем добавить актив в избранное, нажав на кнопку в виде звезды. Избранное может выступать в роли своеобразного списка желаемых платных активов.

Прокрутив страницу вниз, мы получим больше информации об активе, который хотим загрузить. У большинства пользователей это будут дополнительные миниатюры и идеи по использованию актива в изображении. Обязательно просмотрите эту информацию, прежде чем принять решение о загрузке актива.

Актив **Retro Chip Brush** является платным активом, поэтому для загрузки этой кисти нам потребуется GOLD на нашем счету. В бесплатных активах мы увидим кнопку **Download** в правом верхнем углу экрана. Нажав на кнопку **Download** в бесплатных активах или на кнопку **Checkout Now** (Оформить заказ) в платных активах, вы сможете их скачать.

После начала загрузки актива откройте окно **Communication Manager** (Коммуникационный менеджер), чтобы посмотреть статус загрузки, нажав на кнопку с двумя стрелками и зеленой меткой, которая показана на следующем скриншоте:

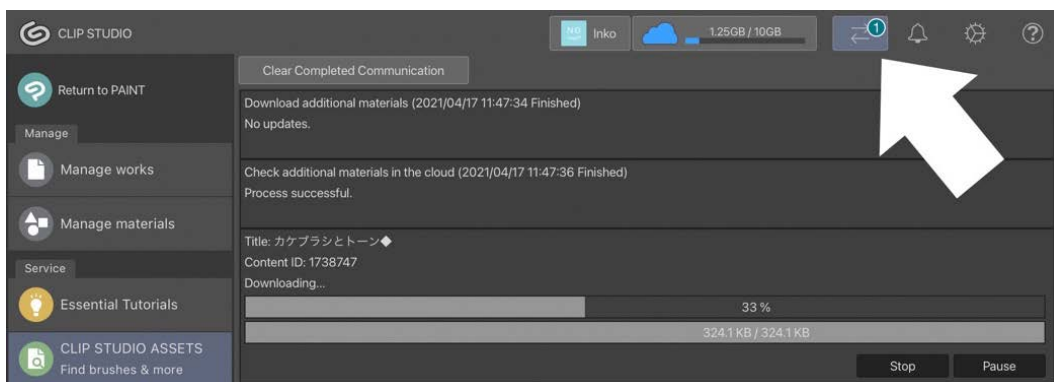


Рисунок 18.8 - Скриншот окна Communication Manager

В этом окне отображаются все загружаемые и недавно загруженные элементы. Мы увидим название, идентификатор содержимого и индикатор выполнения для текущего загружаемого элемента, а для уже загруженных элементов - название, дату и время загрузки, статус загрузки и статус процесса, который показывает, был ли процесс успешным или нет. Проверьте это, чтобы убедиться, что загрузка прошла успешно, прежде чем пытаться загрузить актив снова.

Теперь, когда мы загрузили актив, нам нужно найти его в панели Material в Clip Studio Paint.

Поиск загруженных файлов в Clip Studio Paint

Когда мы загружаем актив в Clip Studio Paint, он попадает в нашу панель материалов. Щелкните значок **PAINT** в левом боковом меню экрана CLIP STUDIO ASSETS, чтобы вернуться на экран Clip Studio Paint. В Clip Studio Paint откройте панель **Material** и нажмите стрелку рядом со словом **All materials** (Все материалы), если вы не можете найти категорию **Download**. Если вы нажмете Download, последние загруженные материалы будут отображаться справа, как показано на следующем скриншоте:

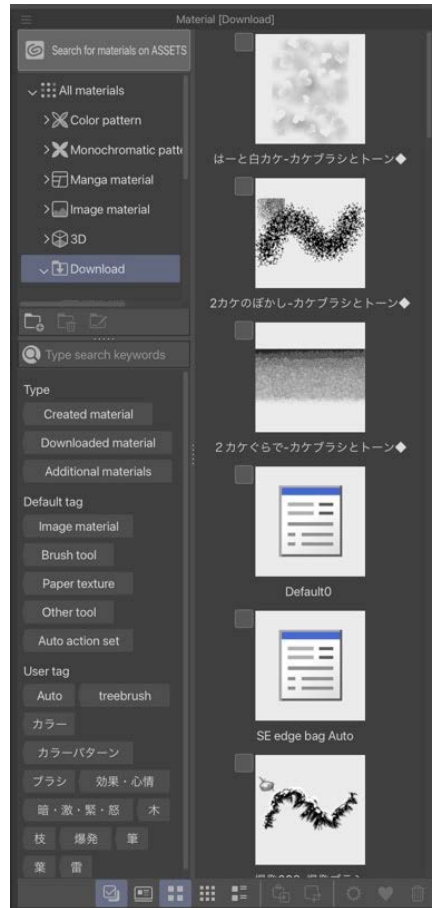


Рисунок 18.9 - Скриншот панели материалов

Если загруженный актив представляет собой изображение, узор или 3D-актив, вы сможете сразу же использовать его в панели материалов. Если же это был актив в виде кисти, его необходимо зарегистрировать в одной из панелей **Sub Tool**. Это очень простой процесс. Чтобы зарегистрировать материал кисти, выполните следующие простые действия:

1. Откройте панель **Sub Tool**, чтобы отобразить группу инструментов, в которой вы хотите зарегистрировать новую кисть. В этой инструкции мы зарегистрируем новый актив **Decoration**.
2. В разделе **Download** на панели материалов щелкните по миниатюре актива кисти, который нужно зарегистрировать в **Sub Tool**.
3. Выберите и удерживайте миниатюру, а затем перетащите на панель **Sub Tool**, не отпуская её. Как только он окажется на панели **Sub Tool**, рядом с перетаскиваемым активом появится символ +. Отпустите кнопку мыши.
4. Новый актив будет зарегистрирован в панели Sub Tool. На следующем скриншоте мы видим, что кисть из предыдущего скриншота теперь находится в категории **Decoration** панели Sub Tool:

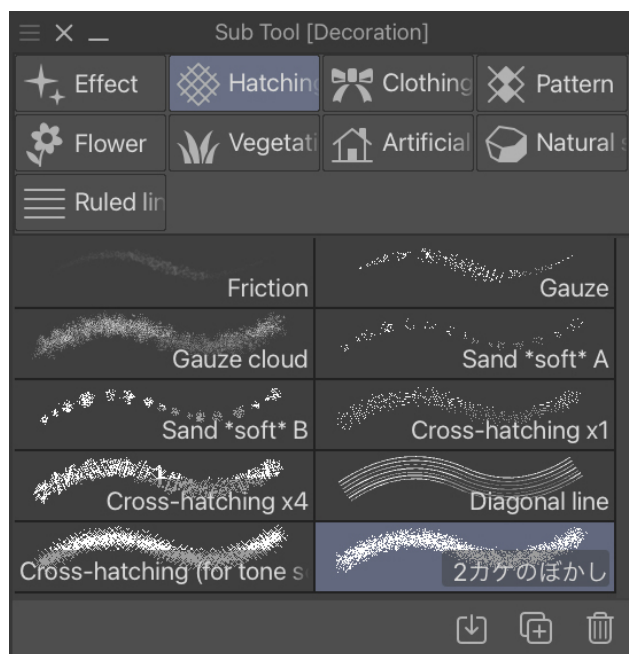


Рисунок 18.10 - Скриншот категории Decoration панели Sub Tool

Разве это не фантастика - иметь доступ к тоннам материалов, которые помогут вам в творчестве? Сначала мы начали с экрана CLIP STUDIO ASSETS, чтобы узнать, для чего он нужен и что он предлагает. Затем мы узнали, как создать учетную запись и войти в систему, чтобы использовать активы, а также как искать материалы для активов. И наконец, мы узнали, как загрузить и зарегистрировать материал кисти. Честно говоря, я могла бы провести весь день за поиском и коллекционированием причудливых и полезных материалов, ведь это так увлекательно и вдохновляюще..

В следующем разделе мы рассмотрим, как создавать анимацию в Clip Studio Paint. Читайте дальше, чтобы познакомиться с этой замечательной функцией!

Создание анимации в Clip Studio Paint

В этом разделе мы научимся создавать анимацию с помощью панелей **Layer** (Слой) и **Timeline** (Временная шкала) в Clip Studio Paint на двух практических примерах..

Анимация, иначе говоря, движущееся изображение, — это очень сложная форма искусства, требующая длительного изучения и практики, чтобы добиться нужного результата. Существует множество книг и интернет-ресурсов о том, как делать анимацию, о принципах анимации и советах по ее созданию. Все это выходит за рамки данной книги. Однако мы можем изучить, как создать в Clip Studio файл с временной шкалой анимации, а затем добавить элементы анимации, чтобы наши изображения выглядели движущимися.

Важное примечание

При работе в Clip Studio Paint Pro количество кадров анимации на временной шкале ограничено 24. В Clip Studio Paint EX можно создавать неограниченное количество кадров анимации на временной шкале.

Мы изучим два разных способа создания анимации на основе ваших работ. Один из них - с помощью изображения, а другой - с помощью функции движения камеры.

Создание анимации с использованием одного изображения

Вы можете либо создать новый файл для анимации, либо добавить анимацию к уже существующей иллюстрации. В этом разделе мы будем использовать уже существующие работы. Выполните следующие шаги, чтобы создать свою первую анимацию:

1. Сначала создайте холст размером 1280 x 720 px с разрешением 144 dpi. Вам нужно, чтобы персонаж и фон были расположены в отдельных слоях, как показано на следующем скриншоте:

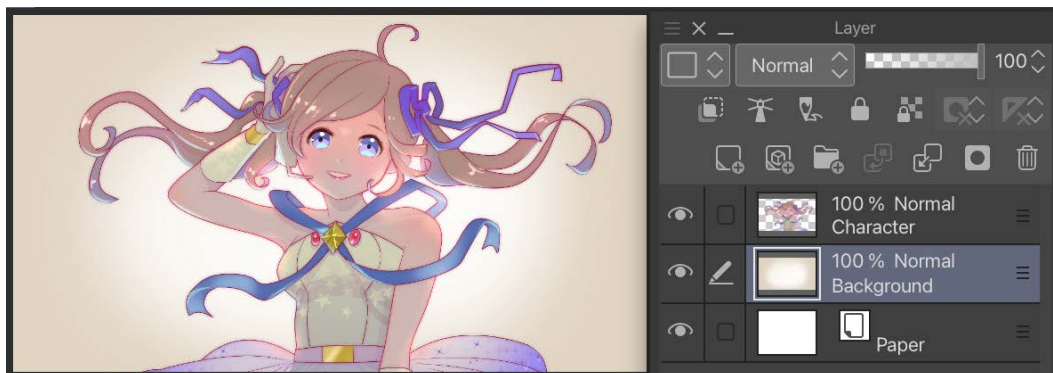


Рисунок 18.11 - Скриншот иллюстрации и панели Layer

2. Дважды щелкните по значку **New Raster Layer** (Новый растровый слой) в панели **Layer**. Обведенный значок и созданные слои показаны на следующем скриншоте:

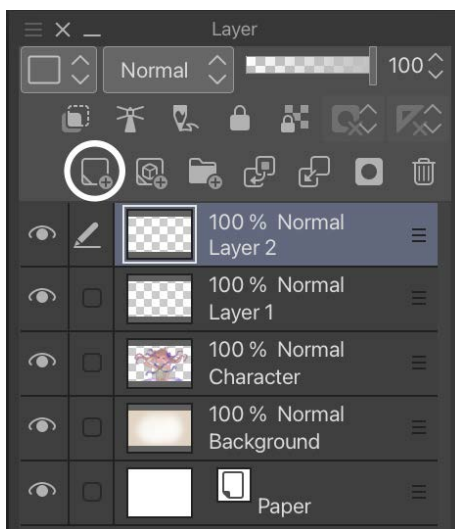


Рисунок 18.12 - Скриншот панели Layer

3. Чтобы упростить задачу, дважды щелкните на именах новых слоев и переименуйте их в **1** и **2**, как показано на следующем скриншоте:

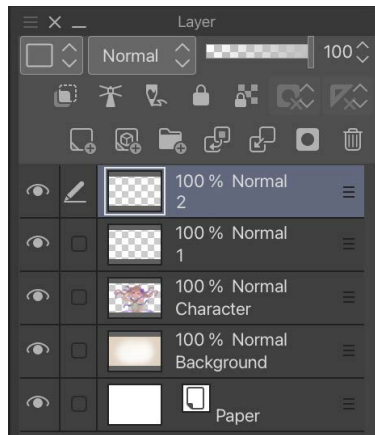


Рисунок 18.13 - Скриншот панели слоев

4. Нарисуйте элементы, которые вы хотите анимировать, на слое **1**. В данном примере я нарисовала розовые звезды, как вы можете видеть на следующем скриншоте:

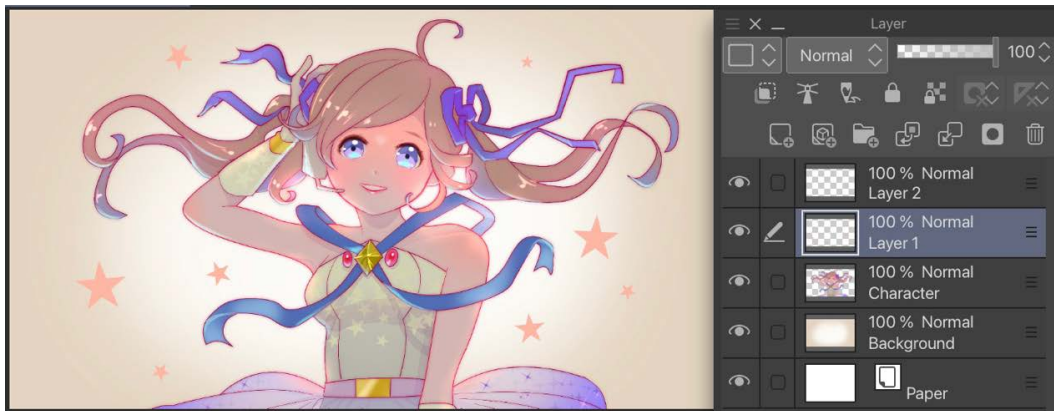


Рисунок 18.14 - Скриншот с добавленными элементами

5. Измените непрозрачность слоя **1** примерно до 30 %, перемещая ползунок в верхней части панели слоев, и нарисуйте вариацию изображения в слое **2** с полупрозрачным слоем **1** в качестве образца:

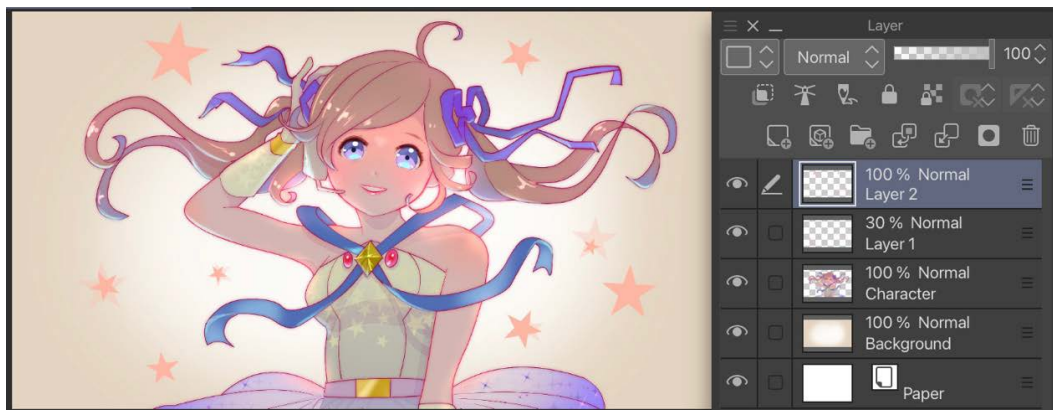


Рисунок 18.15 Скриншот с добавленными элементами 2

6. Не забудьте изменить непрозрачность слоя **1** на 100% после того, как закончите рисовать на слое **2**.
7. В меню **File** (Файл) выберите **Animation** (Анимация), затем **New animation layer** (Новый слой анимации) и, наконец, **Animation folder** (Папка анимации), чтобы создать папку анимации с именем **Folder 1** в панели **Layer** (Слой), как показано на следующем скриншоте:

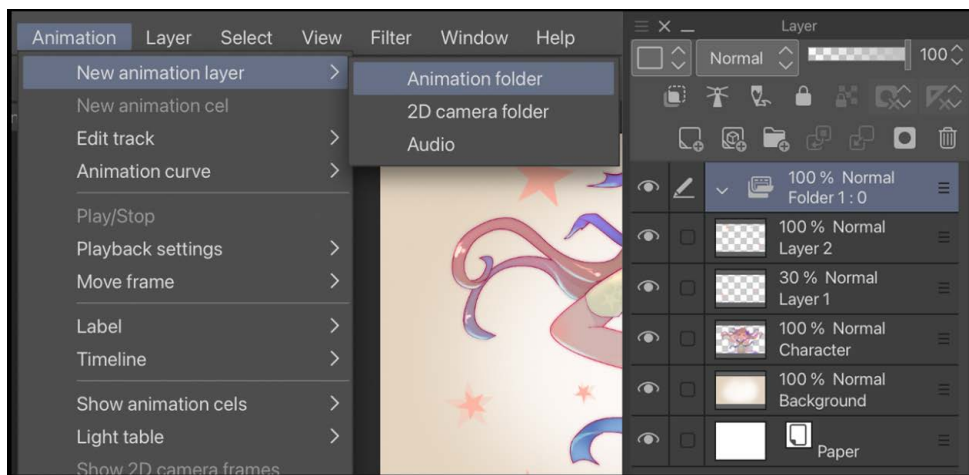


Рисунок 18.16 - Скриншот раскрывающегося меню Animation и панели Layer

8. На панели слоев выберите слой **1** и слой **2**, нажмите и удерживайте кнопку мыши, чтобы перетащить их и отпустить в **Folder 1**.
9. Когда оба слоя будут надежно сохранены в **Folder 1**, сделайте папку скрытой, нажав на значок папки в виде глаза.
10. В меню **File** выберите пункт **Window** (Окно), в раскрывающемся меню выберите пункт **Timeline** (Временная шкала), чтобы открыть панель **Timeline**, как показано на следующем скриншоте:

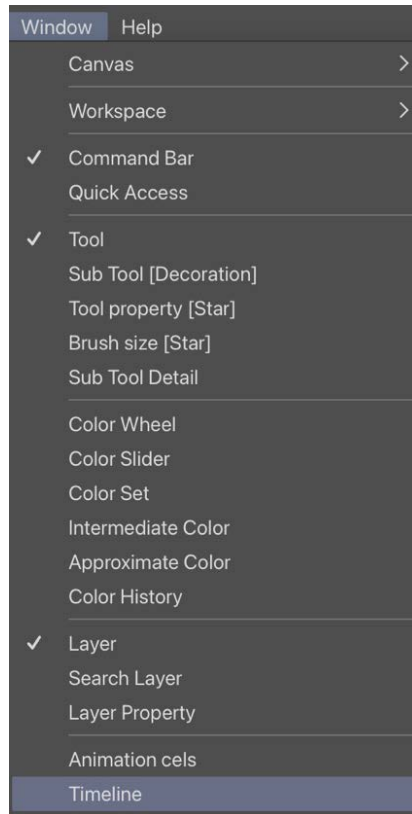


Рисунок 18.17 - Скриншот раскрывающегося меню Window

11. Теперь у вас пустая панель **Timeline**. В панели **Timeline** нажмите на значок **New timeline** (Новая шкала), обведенный на следующем скриншоте, чтобы открыть диалоговое окно **New timeline**:

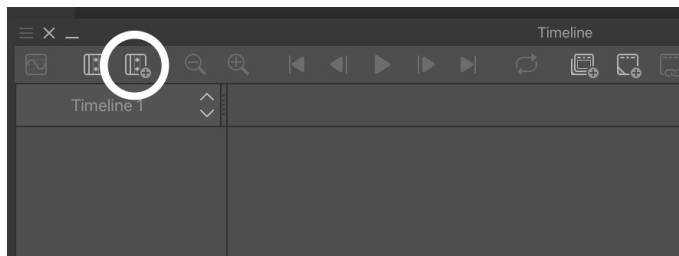


Рисунок 18.18 - Скриншот панели Timeline

12. На следующем скриншоте диалогового окна **New timeline** (Новая временная шкала) установите частоту кадров (**Frame rate**) **8** и время воспроизведения (**Playback time**) **8**, затем нажмите **OK**:

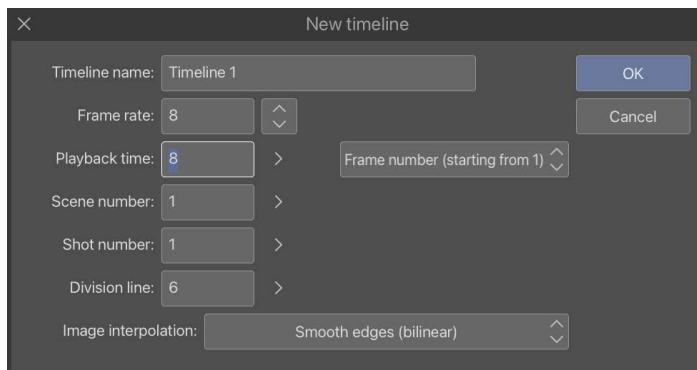


Рисунок 18.19 - Скриншот диалогового окна New timeline

13. На следующем скриншоте представлена текущая панель Timeline с временной шкалой с именем 1. Щелкните правой кнопкой мыши на первом кадре - области, выделенной красным цветом, - чтобы вызвать контекстное меню:

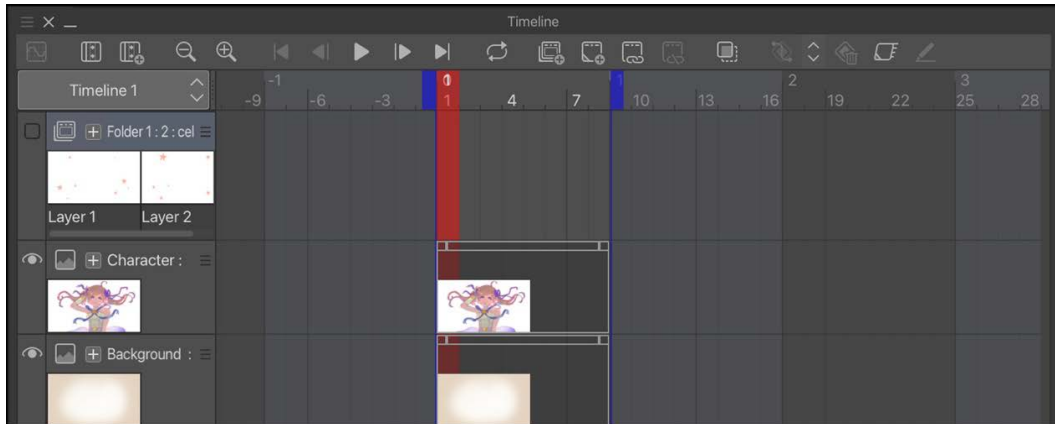


Рисунок 18.20 - Скриншот панели Timeline

14. Выберите **Layer 1** в меню показанном на скриншоте, чтобы вставить изображение в целевой кадр на **Timeline 1**:

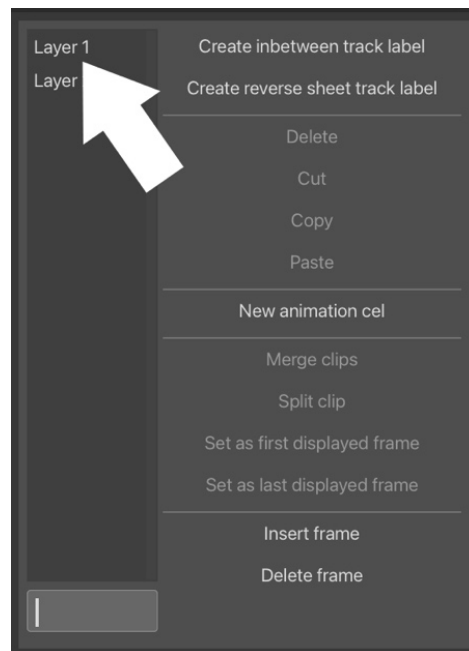


Рисунок 18.21 - Скриншот контекстного меню вызываемого нажатием правой кнопки мыши

15. Щелкните правой кнопкой мыши на кадре 4 временной шкалы **Timeline 1** и выберите **Layer 2** в контекстном меню, после чего вы увидите результат, похожий на приведенный на следующем скриншоте:

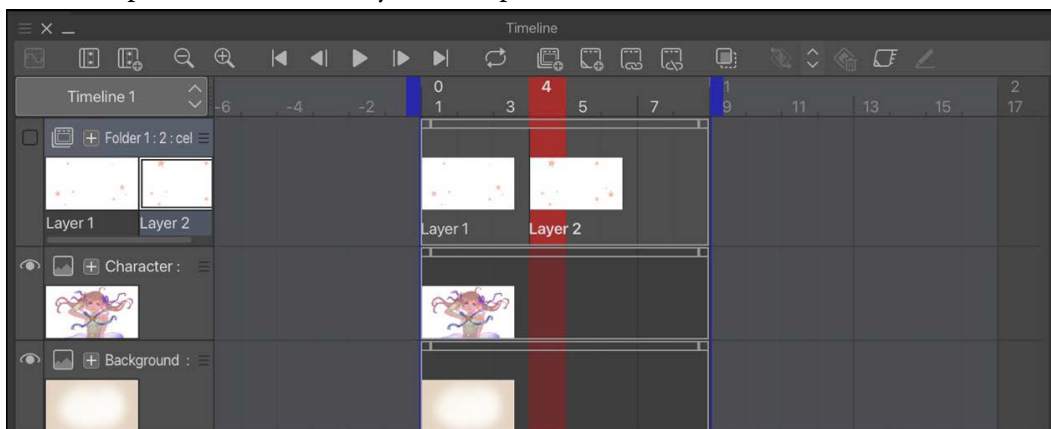


Рисунок 18.22 - Скриншот панели Timeline с восьмикладровой анимацией

16. Теперь ваша анимация завершена! Щелкните по флажку рядом с **Folder 1**, чтобы сделать ее снова видимой.
17. Чтобы воспроизвести анимацию, щелкните треугольный значок **Play/Stop** (Воспроизвести/остановить) на панели **Timeline**. Вы также можете зациклить воспроизведение, нажав на значок **Loop play** (Циклическое воспроизведение), который обведен кружком на следующем скриншоте:

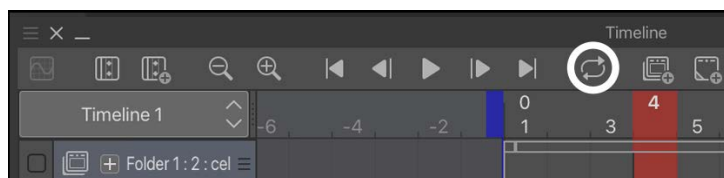


Рисунок 18.23 - Скриншот панели Timeline

Когда анимация воспроизводится циклично, создается иллюзия, что звезды вокруг персонажа танцуют, меняя свои размеры и углы наклона, как показано на следующем скриншоте:

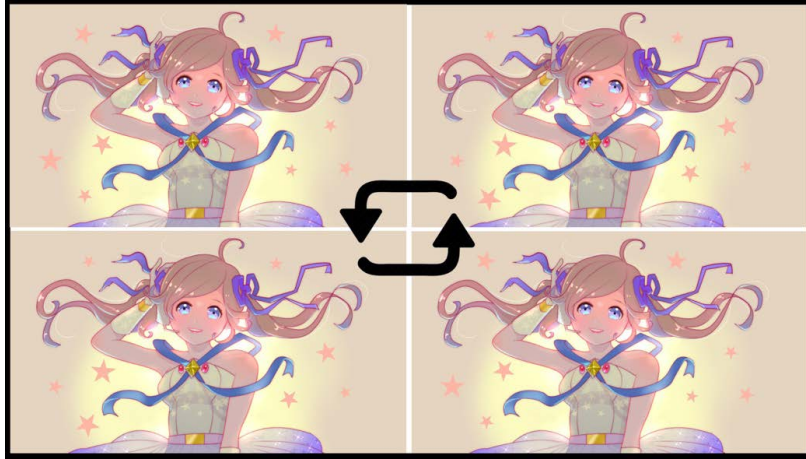


Рисунок 18.24 - Скриншот кадров анимации

Разве не здорово видеть, что ваше произведение теперь движется? Прежде чем мы узнаем, как экспортировать анимацию, давайте познакомимся еще с одним способом создания анимации.

Создание анимации на основе одного изображения с помощью функции Camera Movement

Существуют анимации, которые можно создать, перемещая положение камеры, а не персонажей. Нам нужно добавить так называемые ключевые кадры, которые указывают, с какой временной точки начинать эффект движения камеры, и в какой точке он должен закончиться. Выполните следующие шаги, чтобы создать анимацию с помощью функции **Camera Movement** (Движение камеры):

1. Прежде всего, создайте холст размером 1280 x 720 px с разрешением 144 dpi, на котором на отдельных слоях будет располагаться ваша работа с персонажами и фоновыми рисунками, как показано на следующем скриншоте:

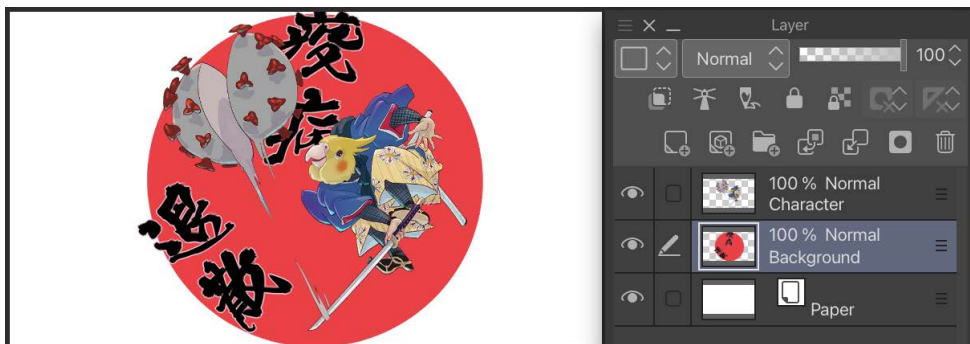


Рисунок 18.25 - Скриншот иллюстрации и панели Layer

2. Выберите **Window** в меню **File** и нажмите **Timeline** в раскрывающемся меню, чтобы открыть панель **Timeline**.
3. На панели Timeline щелкните значок **New timeline** (Новая временная шкала), обведенный на следующем скриншоте, чтобы открыть диалоговое окно **New timeline**:

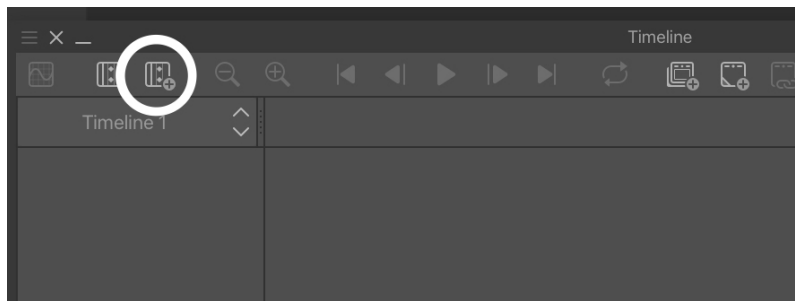


Рисунок 18.26 - Скриншот панели Timeline

4. На следующем скриншоте диалогового окна **New timeline** (Новая временная шкала) установите частоту кадров (**Frame rate**) **8** и время воспроизведения (**Playback time**) **8**, затем нажмите **OK**:

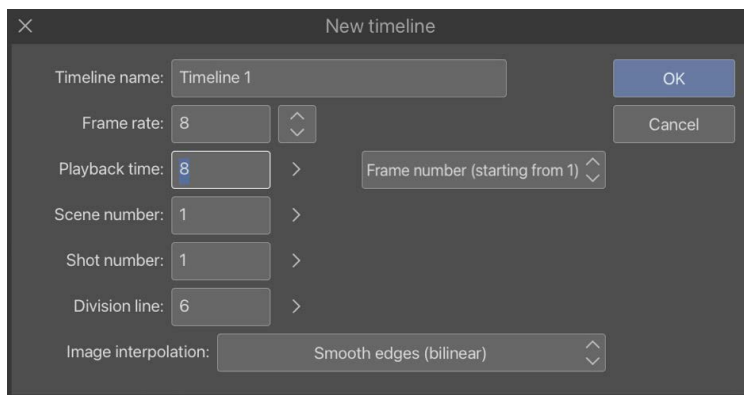


Рисунок 18.27 - Скриншот диалогового окна New timeline

5. На панели **Timeline**, выделив этот слой, щелкните значок **Enable keyframes** (Включить ключевые кадры), который обведен кружком на следующем скриншоте:

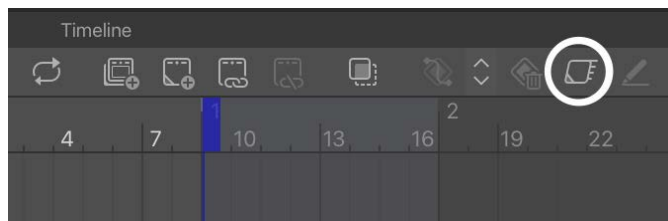


Рисунок 18.28 - Скриншот панели Timeline

6. Щелкните первый кадр, который выделен красным цветом на следующем скриншоте:

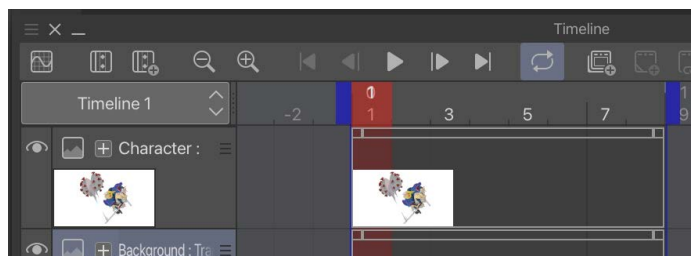


Рисунок 18.29 - Скриншот панели Timeline

7. Нажмите инструмент **Operation** на панели инструментов, затем выберите подинструмент **Object**. На холсте появится прямоугольная рамка с манипулятором, как на следующем скриншоте:

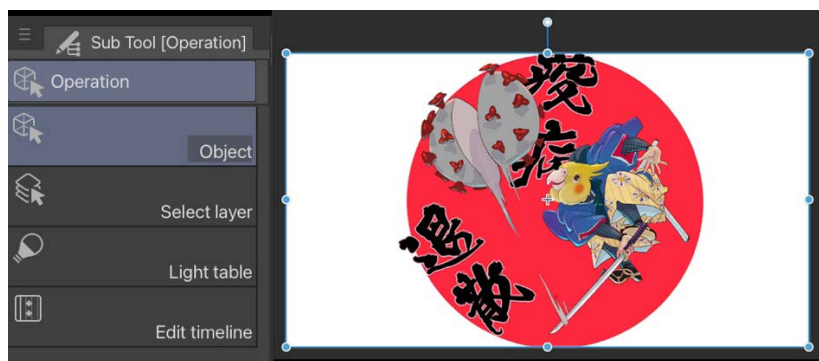


Рисунок 18.30 Скриншот панели Sub Tool и холста

8. Нажмите и перетащите верхнюю контрольную точку для поворота и измените масштаб с помощью маркеров по углам. При трансформации слоя (убедитесь, что слой, который вы хотите переместить, выбран на панели **Layer**) в первом кадре на панели **Timeline** создается ключевой кадр, который представляет собой ромбовидную метку, как на следующем скриншоте:

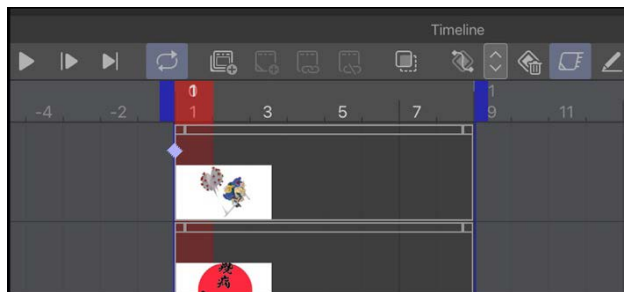


Рисунок 18.31 - Скриншот панели Timeline

9. Щелкните пятый кадр на панели **Timeline** и трансформируйте изображение в нужном масштабе на холсте с помощью инструмента **Object**. При трансформации на панели Timeline создается ключевой кадр. Ромбовидную метку ключевого кадра можно щелкнуть и перетащить, чтобы переместить ее на другие кадры. На следующем скриншоте вы видите две ромбовидные метки ключевых кадров:

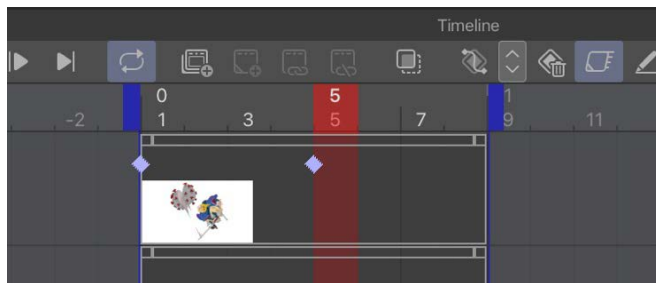


Рисунок 18.32 - Скриншот панели Timeline с ключевыми кадрами

10. Щелкните метку ключевого кадра, которую вы добавили в первый раз, затем щелкните правой кнопкой мыши и выберите в меню пункт **Copy** (Копировать).
11. Выберите последний восьмой кадр на временной шкале, щелкните правой кнопкой мыши, чтобы вызвать меню, и выберите **Paste** (Вставить). Теперь ключевой кадр вставлен на восьмой кадр. Мы также можем трансформировать изображение на холсте таким же образом, как и в первый раз:

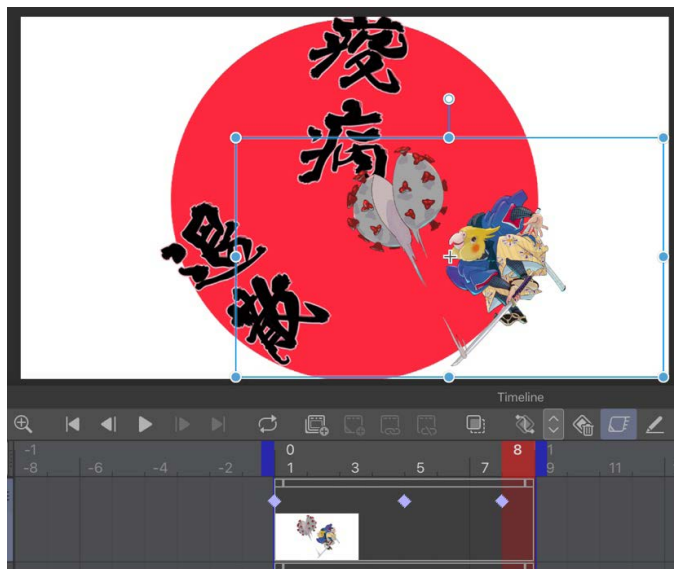


Рисунок 18.33 - Скриншот панели Timeline с ключевыми кадрами

Вы закончили создание анимации с помощью функции движения камеры*! Давайте проверим, действительно ли она работает, нажав на значок **Play**.

Когда анимация циклично воспроизводится, персонажи становятся то больше, то меньше, как будто вот-вот выскочат из фона, как показано на следующем скриншоте:

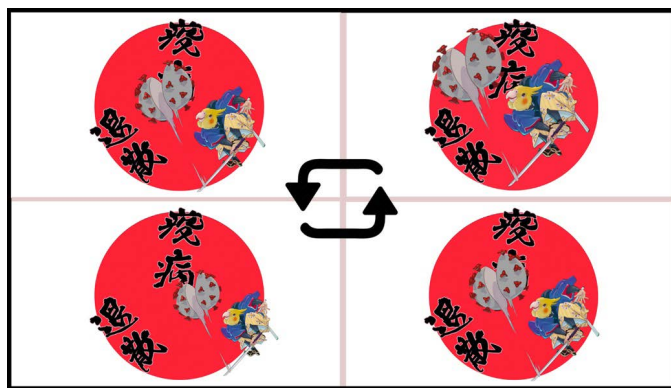


Рисунок 18.34 - Скриншот кадров анимации

* Примечание переводчика: вот честно, совершенно не понятно, почему метод анимации с помощью ключевых кадров, автор называет функцией движения камеры!

Совет

Вы можете создавать анимационные изображения в одной папке, но при создании более сложной анимации, например, когда персонажи двигаются и взаимодействуют друг с другом, вы можете добиться большего успеха, если сделаете черновой вариант анимации в одной папке, а затем доработаете движения в другой папке. Таким образом, исходные эскизы сохраняются, и вы можете корректировать их по мере необходимости. Это похоже на традиционную анимацию: черновые наброски карандашом, а затем готовая анимация рисуется на прозрачных целлулоидах.

Теперь вы создали два типа анимации: один - с использованием одного художественного изображения и рисованием элементов, которые нужно перемещать, в новых слоях; другой - с использованием функции движения камеры путем добавления ключевых кадров.

Пришло время экспортировать эти анимации, чтобы поделиться ими с другими - читайте дальше, чтобы узнать, как это сделать.

Экспорт анимации

Так же, как мы экспортировали неподвижные изображения, мы можем экспортировать и анимацию. Это простой процесс, но существует несколько форматов для экспорта, которые нам нужно изучить, чтобы понять, какой из них подходит для наших целей.

В этом разделе мы рассмотрим каждый метод экспорта анимации.

В меню **File** вы увидите пункт **Export animation** (Экспорт анимации), а в нём - различные способы экспорта анимации. Они показаны на следующем скриншоте:

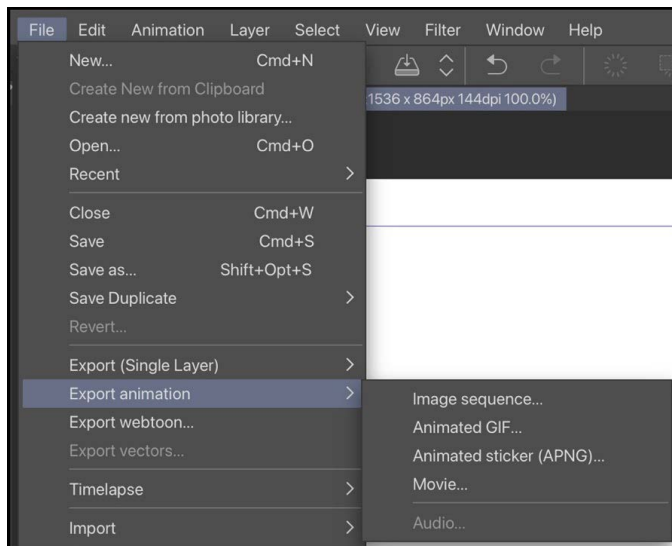


Рисунок 18.35 - Скриншот опций экспорта анимации

Далее мы рассмотрим каждый из этих вариантов.

Image sequences (Последовательность изображений)

Последовательность изображений представляет собой серию неподвижных изображений. Каждое анимационное изображение экспортируется как пронумерованное изображение, которое затем можно импортировать в другое программное обеспечение для дальнейшего редактирования. Окно настроек экспорта последовательности изображений показано здесь:

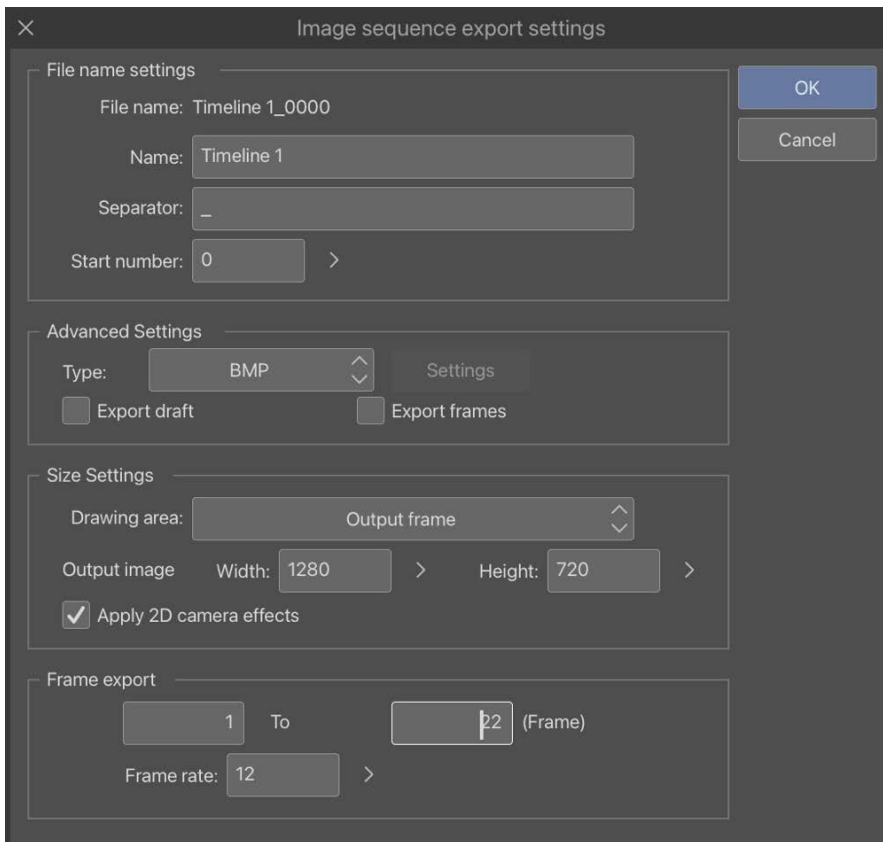


Рисунок 18.36 - Скриншот окна настроек экспорта последовательности изображений

Текст, введенный в поле **Name**, будет именем файла для каждого изображения. Символ, введенный в поле **Separator** (Разделитель), будет отделять имя от цифр в окончательных именах файлов. Изменив значение поля **Start number** (Начальный номер), мы можем настроить, с какого номера будет начинаться последовательность изображений.

В разделе **Advanced Settings** (Дополнительные настройки) мы можем задать формат файлов изображений из выпадающего меню. Вам также предоставляется выбор: экспортировать черновую (**Export draft**) последовательность изображений или созданные кадры (**Export frames**), установив соответствующие флажки.

Настройки размера (**Size Settings**) позволяют выбрать размер экспортируемой области рисунка: **Output frame** (Рамка вывода), **Overflow frame** (Рамка переполнения) и **Entire canvas** (Весь холст). Кроме того, можно изменить размеры экспортируемого изображения по ширине и высоте. Вы также можете установить флажок **Apply 2D camera effects** (Применить эффекты 2D-камеры), если вы создали и хотите экспортировать движение камеры с последовательностью изображений.

В настройках **Frame export** (Экспорт кадров) можно указать диапазон экспортируемых кадров или экспортировать все кадры. С помощью параметра **Frame rate** (Частота кадров) можно изменить частоту кадров.

Переходим к следующему варианту экспорта - анимированным GIF-файлам.

Анимированные GIF-файлы

Анимированный GIF - это один из самых распространенных способов передачи анимации в Интернете. Вы, несомненно, видели анимированные GIF на бесчисленных веб-сайтах и в социальных сетях в качестве интернет-мемов. Чтобы экспортировать анимацию в формат GIF, выберите опцию **Animated GIF...** (Анимированный GIF...) в меню **Export animation** (Экспорт анимации).

Сначала присвойте имя сохраняемому файлу. Затем появятся настройки экспорта анимированного GIF, как показано здесь:

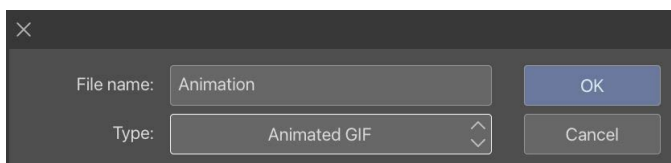


Рисунок 18.37 - Скриншот диалогового окна экспорта анимированного GIF

Других вариантов в раскрывающемся меню нет. Нажмите **OK**, и появится новое окно, в котором вам нужно будет перейти в место, куда вы хотите экспортировать анимированный GIF. В версиях Clip Studio Paint для Mac и PC это диалоговое окно можно пропустить и сразу перейти к диалоговому окну **Export location** (Место экспорта).

Давайте посмотрим на следующий вариант экспорта - **Animated Sticker (APNG)**!

Animated stickers (APNG)

Animated Sticker, или APNG, - это анимированное изображение, имеющее свойства файла .png, а не .gif, которое часто используется для анимированных стикеров в приложениях для обмена сообщениями. Параметры экспорта APNG показаны на следующем скриншоте:

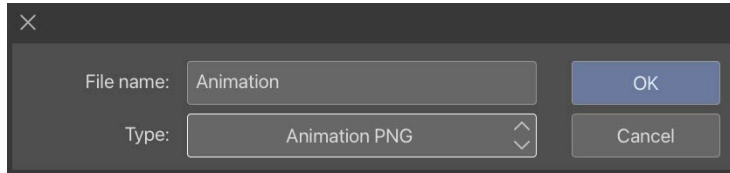


Рисунок 18.38 - Скриншот диалогового окна экспорта анимированных стикеров (APNG)

Эти параметры такие же, как и параметры .gif; других вариантов в раскрывающемся меню нет. Опять же, в версиях Clip Studio Paint для Mac и PC это диалоговое окно может быть пропущено, и вы сразу увидите диалоговое окно выбора места экспорта.

Давайте рассмотрим последний вариант экспорта, **Movie.....**

Видео файлы

Видеофайлы можно загружать на YouTube или импортировать в программы для редактирования видео, чтобы добавить звук или другие эффекты. При выборе опции "**Movie...**" вам будет предложено присвоить имя файлу и выбрать тип файла, как показано на следующем скриншоте:

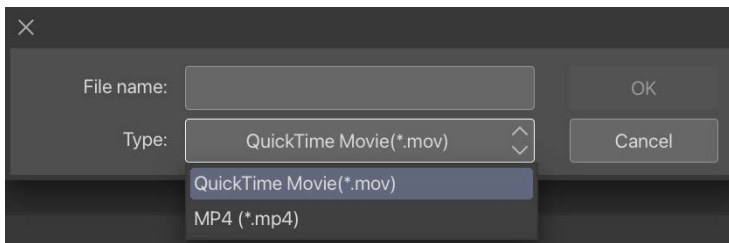


Рисунок 18.39 - Скриншот диалогового окна экспорта видео

Примечательно, что файлы формата MP4 намного компактнее и используются на более распространенных платформах, чем файлы формата QuickTime Movie, но QuickTime Movie превосходит MP4 по качеству изображения и звука. После того как вы добавите имя файла и выберете его тип, нажмите кнопку **ОК**, появится следующее окно:

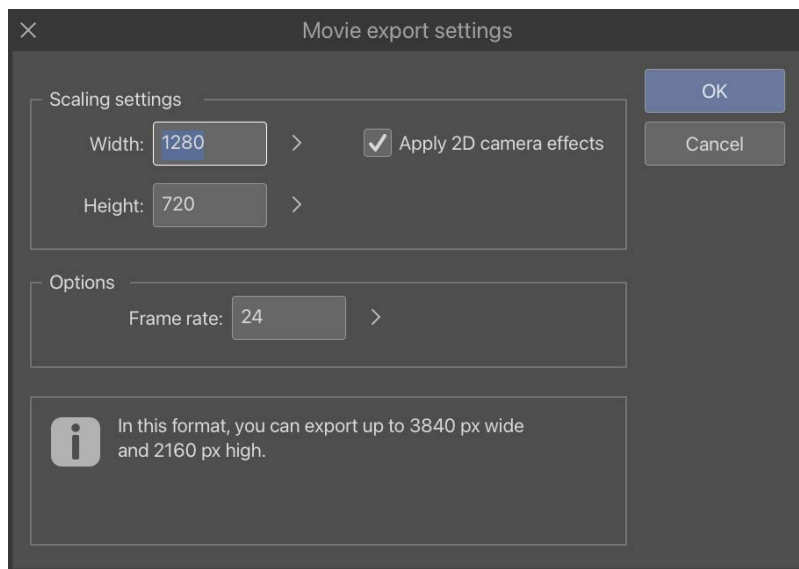


Рисунок 18.40 - Скриншот окна настроек экспорта видеофа

В верхней части окна находятся **Scaling settings** (Настройки масштабирования). Используя настройки ширины и высоты, мы можем изменить размеры нашего конечного файла. Если установить флажок **Apply 2D camera effects** (Применить эффекты 2D-камеры), то созданное вами движение камеры также будет экспортировано.

Параметр **Frame rate** (Частота кадров) управляет частотой кадров при воспроизведении.

Теперь вы знаете, как использовать Clip Studio Assets и быстрые способы создания анимации, а затем ее экспорта из Clip Studio Paint!

Резюме

В этой главе мы начали с того, что узнали, что такое Clip Studio Assets и как зарегистрироваться для входа в систему, чтобы начать ее использовать. Далее мы перешли к изучению способов поиска нужных материалов, их загрузки и, наконец, регистрации материала кисти. Затем мы вкратце рассмотрели, как оживить наши иллюстрации с помощью анимации, используя два разных метода, и различные способы их экспорта под разные нужды. Теперь вы можете загружать и использовать новые активы, а также создавать и экспортировать анимацию для GIF-файлов, стикеров и роликов на YouTube!

В следующей главе мы узнаем, как экспортировать, распечатывать и загружать свою мангу. Вы сможете лучше представить себе, как будет выглядеть ваша готовая манга, а также получите более глубокое понимание того, как настраивать страницы, в дополнение к информации в *главе 3 "Страницы и панели для создания манги"*. Мы обсудим множество способов экспорта наших работ для размещения в Интернете и в печати. Вы узнаете множество способов презентации ваших творений, будь то бумажные книги или вебсайты.

Отсебятина от переводчика.

Описывая ключевую анимацию, автор называет её движением камеры, но следует отметить, что анимация камеры — это совсем про другое. Прежде чем её осуществить, нужно эту камеру создать :). Для этого идём Animation > New animation layer > 2D camera folder. И не забудьте создать на Timeline временную шкалу. При выборе на Timeline камеры на экране появится её рамка с управляющими маркерами, с помощью которых можно будет управлять её положением, наклоном, масштабом. Рамка 2D-камеры соответствует видоискателю камеры.

Выберите начальный кадр анимации и перетащите управляющие маркеры, тем самым переместив рамку или изменив её размер. Создастся ключ анимации.



Чтобы добавить движение, выберите последний кадр перемещения камеры и установите её новое положение. Создастся еще один ключевой кадр.

Можете запустить воспроизведение на временной шкале, чтобы увидеть анимацию в действии.

Собственно, это и есть движение камеры.



19

Экспорт, печать и загрузка манги

Теперь, когда комиксы или иллюстрации нарисованы и раскрашены, самое время отправить их из Clip Studio Paint в типографию, в социальные сети или на сайт. В этой главе вы узнаете о параметрах экспорта в программном обеспечении.

Мы начнем эту главу с того, как подготовить файл манги к домашней распечатке, настроив параметры печати, и перейдем к рендерингу файла в удобный для принтера формат, изучив уникальность каждого из форматов файлов. Мы подробно рассмотрим, как настроить качество изображения, размер файла и как изменить размер конечного изображения. Наконец, мы узнаем, как экспортировать файлы манги для загрузки в Интернет, а также о двух дополнительных полезных функциях, доступных только в EX-версии.

В этой главе будут рассмотрены следующие темы:

- Печать в домашних условиях
- Экспорт для печати
- Настройка качества изображения и размера файла
- Изменение размера изображения при экспорте
- Экспорт для отображения в Интернете
- Экспорт веб-картинок (только EX)
- Экспорт нескольких страниц (только EX)
- Экспорт в Clip Studio SHARE

К концу этой главы вы сможете понять, как работать с мангой с точки зрения публикации как в Интернете, так и в виде книг в физическом переплете. Это даст вам прекрасное представление о том, как в итоге будет выглядеть ваша манга, чтобы при создании новой манги вы могли выбрать оптимальный размер холста и разрешение!

Давайте подготовимся к тому, чтобы поделиться нашей работой с миром!

Технические требования

Чтобы приступить к работе, на вашем устройстве должна быть установлена программа Clip Studio Paint, а для создания хотя бы трех страниц манги я рекомендую создать портретный холст формата A5 с разрешением 300 dpi на страницу, чтобы проработать содержание этой главы.

Печать в домашних условиях

Подготовка к печати, а затем и сама печать и переплетение требуют больших усилий, но зато работа подарит вам прекрасное творческое наслаждение! В этом разделе мы узнаем, как подготовить свою мангу к домашней печати.

За последние несколько лет домашние принтеры стали доступнее и мощнее. Еще десять лет назад большинство домашних принтеров могли выдавать сравнительно приличные отпечатки с цифровых фотографий. Теперь у нас есть домашние принтеры, которые могут печатать красивые, высококачественные изображения, не требуя при этом больших затрат. Некоторые принтеры теперь даже относятся к художественному классу и могут печатать в широком формате, на ткани и т. д.

В настоящее время существует так много домашних принтеров, что мы не сможем описать их все в этой книге. Перед покупкой принтера лучше всего провести собственное исследование и подумать о том, как вы будете его использовать. Если вы будете печатать в основном черно-белые документы, то, вероятно, сможете обойтись чуть менее дорогим принтером или даже лазерным принтером, использующим тонер вместо чернил в картриджах. Если вы собираетесь печатать много больших листов, возможно, стоит подумать о приобретении широкоформатного принтера. Принтеры могут быть оснащены системой непрерывной подачи чернил, что позволяет сэкономить на стоимости цветных чернил для тех, кто печатает много высококачественных фотографий или рисунков. Перед покупкой принтера почитайте отзывы в Интернете и сравните характеристики разных принтеров. Я рекомендую принтеры Canon или Epson за их фантастические результаты художественной печати! Мой фаворит - серия Canon PIXMA за её качество и цветопередачу.

Совет

Если вы часто печатаете дома, обязательно держите под рукой чернильные картриджи. Чернила всегда заканчиваются в самый неподходящий момент! И всегда безопаснее покупать оригинальные картриджи, а не совместимые дешевые, потому что это продлевает срок службы вашего принтера.

Вам также понадобится высококачественная бумага. Мне нравится фотобумага, картон или презентационная бумага для печати, но подойдет и более тонкая бумага. Убедитесь, что бумага не слишком тонкая, потому что если мы пропитаем тонкий лист бумаги большим количеством чернил, он покоробится и деформируется, а на обратной стороне страницы проступят чернила!

Большинство струйных принтеров прекрасно печатают файлы, настроенные в цветовом режиме RGB, поэтому, когда мы закончим создание манги, нам не нужно будет конвертировать наш файл Clip Studio, чтобы его распечатать. Убедитесь, что драйверы вашего принтера обновлены, это решит большинство проблем с принтером.

Выполните следующие действия, чтобы распечатать изображение из Clip Studio Paint:

1. Откройте файл, который вы хотите распечатать, в программе Clip Studio Paint. Будет ли это цветной или черно-белый файл, выбирайте сами.

- В меню **File** нажмите **File | Print settings** (Файл | Настройки печати), чтобы открыть диалоговое окно настроек печати. Диалоговое окно настроек печати показано здесь:

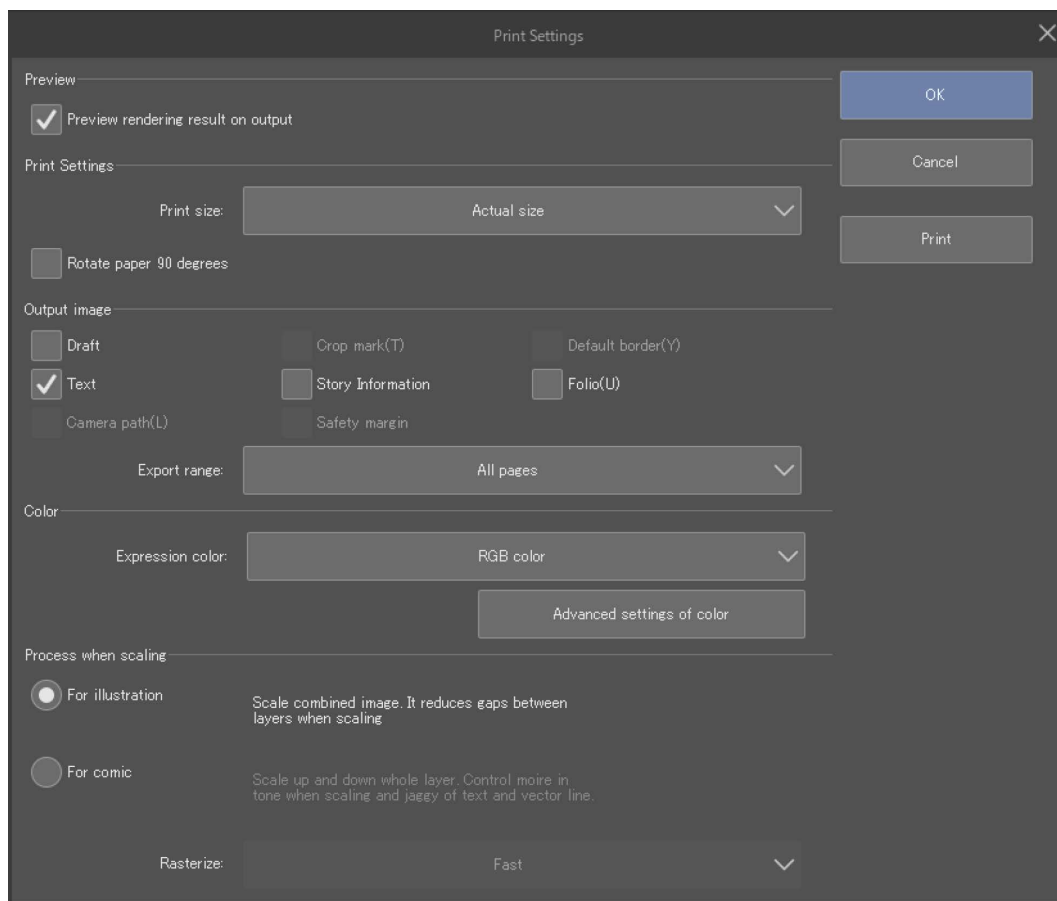


Рисунок 19.1 - Скриншот диалогового окна параметров печати

- В разделе **Preview** (Предварительный просмотр) установите флажок **Preview rendering result on output** (Предварительный просмотр результата рендеринга на выходе). Эта опция позволяет увидеть, как будет выглядеть наша страница до начала печати, и остановить процесс печати, если что-то не так.
- Выберите нужные настройки размера печати из раскрывающегося меню **Print size**.

Теперь мы рассмотрим остальные опции диалогового окна **Print Settings**:

- **Print Settings** (Настройки печати): Для большинства заданий печати можно использовать параметры **Actual size** (Фактический размер) или **Scale according to paper size** (Масштаб в соответствии с размером бумаги). При настройке **Actual size** (Фактический размер) печать выполняется в соответствии с размером файла. Параметр **Scale according to paper size** (Масштабировать по размеру бумаги) изменит размер содержимого отпечатка в соответствии с размером бумаги в принтере, как показано в следующих примерах печати:

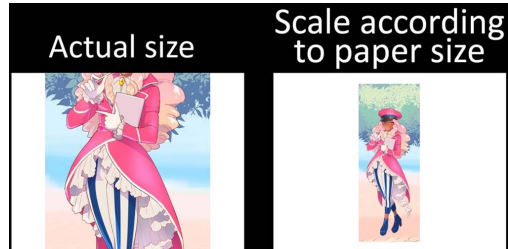


Рисунок 19.2 - Скриншот результатов опций Actual size и Scale according to paper size

- **Output image** (Вывод изображения): Эта опция дает нам возможность печатать или не печатать некоторые части нашего изображения. Обычно все слои, установленные как черновые, не печатаются и не экспортируются, но мы можем выбрать печать черновых слоев, установив флажок рядом с пунктом **Draft** (Черновик). Мы также можем выбрать, печатать или не печатать текст, информацию о сюжете и многое другое. В разделе **Export range** (Диапазон экспорта) можно выбрать печать всех страниц, за пределами обрезки или внутри обрезки. Если у нас есть иллюстрация, выходящая за пределы обрезных меток (область обводки иллюстрации), но мы хотим, чтобы она была напечатана, нам следует выбрать опцию **All pages** (Все страницы). Два других варианта остановят печать у меток обрезки или внутри меток обрезки. Результаты использования различных опций показаны на следующем скриншоте:

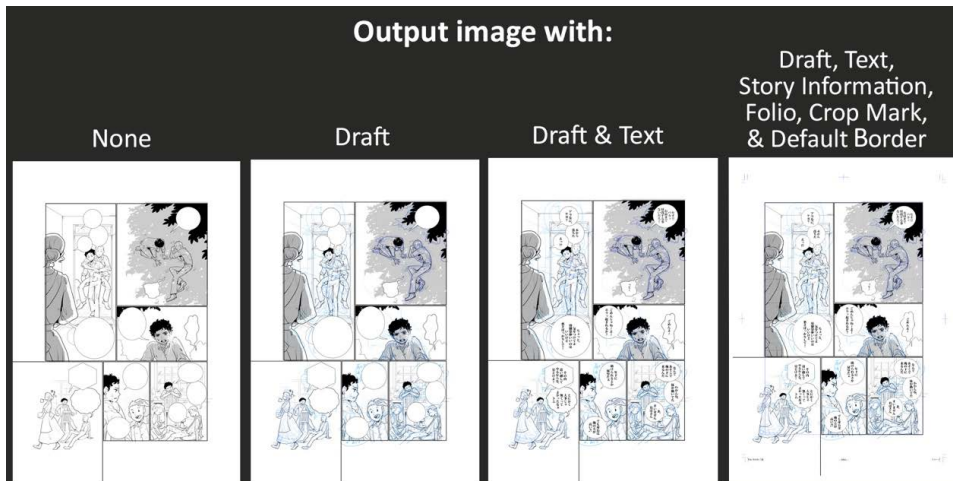


Рисунок 19.3 - Скриншот результатов опции Output image

- **Color** (Цвет): Под настройками **Expression color** (Цветовое выражение) находится еще одно выпадающее меню с несколькими опциями. Первая из них - **Auto detect appropriate color depth** (Автоматическое определение глубины цвета) - позволяет Clip Studio Paint автоматически устанавливать глубину цвета в зависимости от печатаемого файла. Есть две опции **Duotone** (Двухцветный), одна называется **Threshold** (Порог), а другая - **Toning** (Тонирование). Оба варианта печатают в чистом черно-белом цвете, без серых тонов. Опция **Threshold** (Порог) берет любые серые или цветные тона и автоматически преобразует их в черные или белые. Опция **Toning** (Тонирование) по-прежнему печатает в чистом черно-белом цвете без серых тонов, но преобразует любые серые или цветные области в области черных точек, имитирующих штриховку. Параметр **Gray** (Серый) печатает в градациях серого, а параметр **RGB color** (Цвет RGB) печатает изображение со значениями RGB, которые принтер переводит в свои собственные цвета чернил. **CMYK color** печатает изображение со значениями CMYK, которые используются в большинстве систем печати:

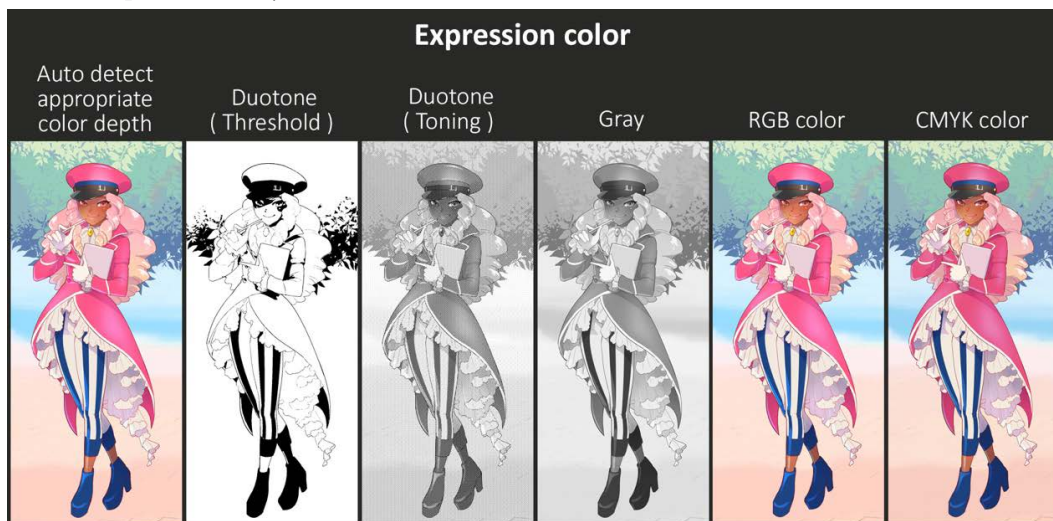


Рисунок 19.4 - Скриншот результатов выбора Expression color

Выберите настройку цветового выражения, которая лучше всего соответствует печатаемому изображению. На следующем скриншоте показаны все варианты цветов:

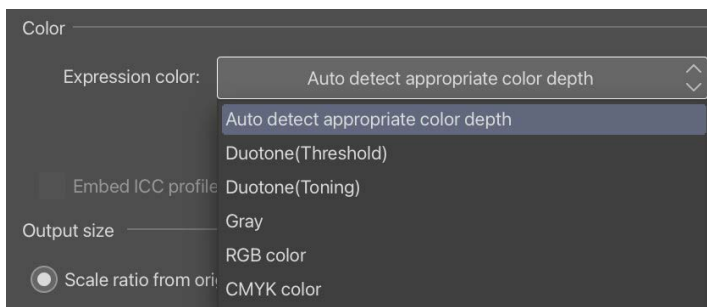


Рисунок 19.5 - Скриншот опций Expression color

Advanced settings of color (Расширенные настройки цвета) на самом деле не предоставляют нам расширенные параметры цвета, а вместо этого дают возможность распечатать метки обрезки и тона. Вот скриншот диалогового окна **Advanced settings of color**:

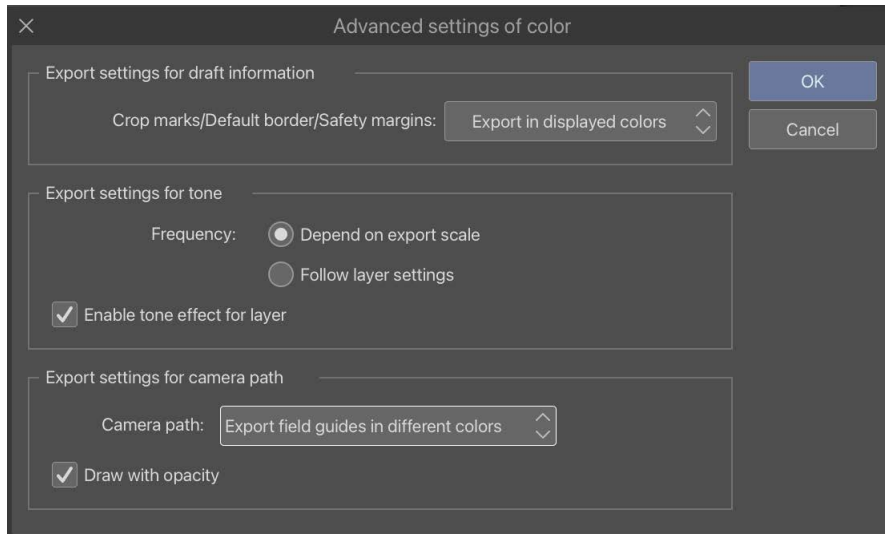


Рисунок 19.6 - Скриншот диалогового окна Advanced settings of color

В параметре **Crop marks/Default border/Safety margins** (Метки обрезки/Границы по умолчанию/Безопасные поля) мы можем установить **Export in displayed colors** (Экспорт в отображаемых цветах) (печать в том цвете, который установлен для границ в настройках). Мы также можем экспортировать в черный цвет (**Export in black**) и экспортировать в голубой (**Export in cyan**), что в общем-то не требует пояснений!

В разделе **Export settings for tone** (Настройки экспорта тонов) мы можем изменить размер скринтонов в зависимости от масштаба печати (**Depend on export scale**) или использовать настройки тонов в самом изображении (**Follow layer settings**). В зависимости от масштаба отпечатанного изображения это можно использовать для контроля муара, который может возникнуть из-за скринтонов.

Мы можем игнорировать настройки экспорта для траектории камеры (**Export settings for camera path**), если только вы не записали траекторию камеры с помощью ключевых кадров в анимации. Если вам интересно, что такое муар, посмотрите на следующий скриншот, на котором показан непреднамеренный узор в области наложения линий, который иногда возникает на отпечатках, в которых использовались скринтоны:

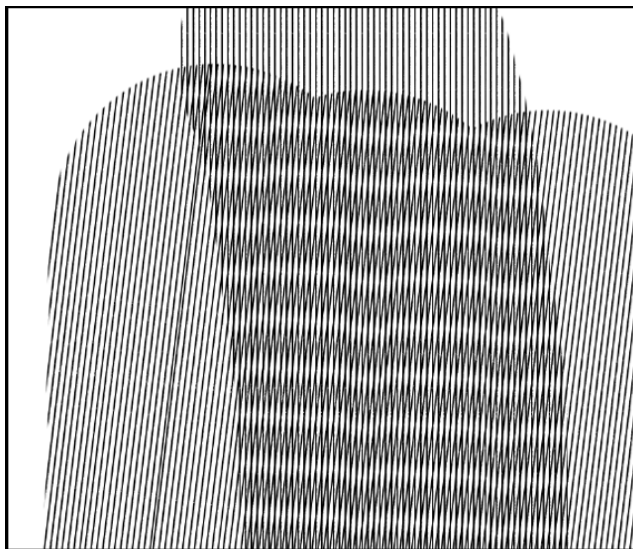


Рисунок 19.7 - Скриншот примера муарового узора

- **Process when scaling** (Процесс масштабирования): Теперь мы можем вернуться к настройкам печати, чтобы завершить настройку параметров. Последний раздел настроек печати, который показан на следующем скриншоте, - это опции **Process when scaling**. Это **For illustration** (Для иллюстрации) и **For comic** (Для комикса). Эти параметры изменяют способ обработки изображения перед печатью. Если мы не используем много тонов, то для наших нужд подойдут настройки **For illustration**. В настройках **For comic** тоновые слои обрабатываются индивидуально перед печатью, поэтому они масштабируются, что снижает вероятность получения муарового узора:

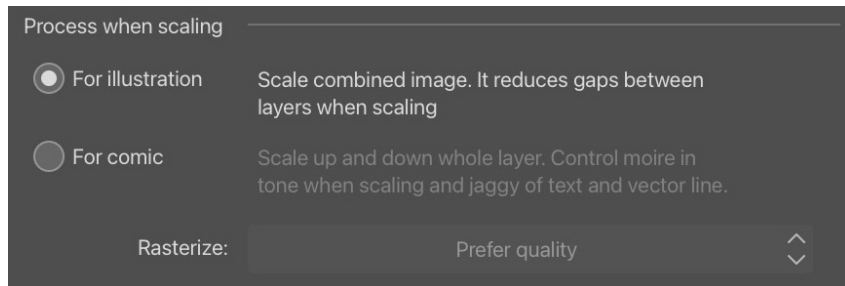


Рисунок 19.8 - Скриншот настроек Process when scaling

Наконец, у нас есть раскрывающееся меню для настроек растеризации (**Rasterize**). Настройка **Fast** (Быстро) подойдет, если мы распечатываем быструю копию, чтобы посмотреть, как выглядит наш текст или макет. Для более качественной печати используйте настройку **Prefer quality** (Предпочтительное качество).

5. Чтобы сохранить настройки для дальнейшего использования, нажмите на кнопку **OK**.
6. Чтобы напечатать сейчас, нажмите на кнопку **Print** (Печать). Перед тем как появится экран предварительного просмотра печати, вам будет предложено выбрать принтер и любые настройки принтера. Если на экране предварительного просмотра что-то выглядит не так, отмените задание печати, измените настройки печати и повторите попытку.
7. Если вы не выполнили печать из окна настроек печати, вы можете нажать **File | Print**, когда будете готовы распечатать изображение.

Даже если сосредоточиться только на возможностях печати, которыми располагает Clip Studio Paint, это очень много! Обязательно обратите внимание на все параметры, которые могут потребоваться для конкретного принтера, например качество печати и количество копий. Возможно, вам придется несколько раз настраивать параметры, чтобы получить наилучший результат печати с домашнего принтера.

На большинстве домашних принтеров распечатывать несколько копий комикса для раздачи или продажи нерентабельно. Это может быть идеальным вариантом для небольших тиражей цветных отпечатков, но для любого большого количества экземпляров нам понадобится экспортировать наши изображения, чтобы отправить их в издательство или типографию. Давайте узнаем, как это сделать в следующем разделе.

Экспорт для печати

Независимо от того, создаете ли вы комиксы или пин-ап изображения для продажи на конвенции, вам нужно знать, как печатать из Clip Studio Paint или как экспортировать созданные изображения, чтобы отправить их в местную типографию, онлайн-принтер или издательство.

В этом разделе мы рассмотрим, как подготовить файл манги к отправке в типографию или издательство.

Совет

Даже если вы планируете выставлять свои работы только в Интернете, все равно подумайте о том, как настроить файл, чтобы распечатать его. Работайте в разрешении 300 dpi и устанавливайте размеры файла в соответствии с размером бумаги, на которой вы собираетесь печатать. Даже если сейчас вы думаете только об Интернете, со временем вы можете захотеть начать печатать свои работы. Подготовив его к печати в момент создания, вы сэкономите много времени, и избавитесь от головной боли и перерисовки в дальнейшем!

Существует большая разница между отправкой наших файлов в профессиональную офсетную типографию или в книжное издательство, которое занимается печатью небольших тиражей книг по требованию, и отправкой их в копировальную мастерскую на соседней улице. Отправляя файлы на печать, убедитесь, что вы изучили, какие форматы файлов принимает типография и есть ли у нее какие-либо ограничения. Если вы отправляете файлы в местный сетевой магазин канцтоваров или копировальную мастерскую, большинство форматов файлов будут работать нормально, так что вам решать, как форматировать изображения.

Совет

Если есть возможность, найдите небольшую местную типографию, где можно печатать большие объемы. У них не только обычно лучшие цены, но они часто могут работать с вами по специальным проектам. Кроме того, сотрудники таких небольших типографий, как правило, лучше знают свое оборудование и то, как получить отпечатки наилучшего качества для ваших работ.

В этом разделе мы экспортируем высококачественные версии изображений без потерь, которые будут хорошо смотреться при печати и могут быть открыты любым пользователем, даже если у него нет программы Clip Studio Paint. Выполните следующие шаги, чтобы экспортировать изображения в формат, пригодный для печати:

1. Откройте изображение, которое необходимо экспортировать.
2. В меню **File** выберите пункт **File**, а затем перейдите к опции **Export (Single Layer)** (Экспорт (Однослойный)).
3. Из списка опций в пункте **Export (Single Layer)** выберите формат файла, в который будет экспортировано изображение, и щелкните на нем. Форматы файлов мы рассмотрим после этих шагов.
4. Назовите файл и выберите место для сохранения в появившемся окне.
5. В следующем окне выберите параметры для экспорта. Оно должно выглядеть так же, как окно настроек экспорта **psd**, показанное на следующем скриншоте. Некоторые из этих параметров должны быть знакомы по окну **Print Settings** в предыдущем разделе:

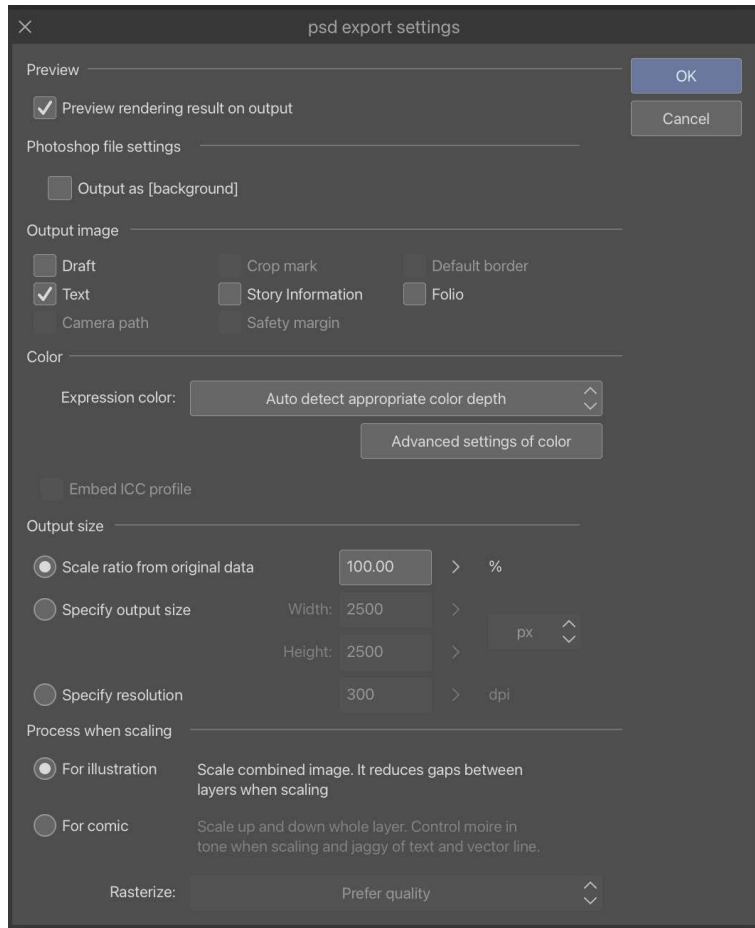


Рисунок 19.9 - Скриншот диалогового окна настроек экспорта psd

6. Нажмите ОК, чтобы завершить экспорт.

Здесь показаны варианты форматов файлов, доступные в настройках экспорта:

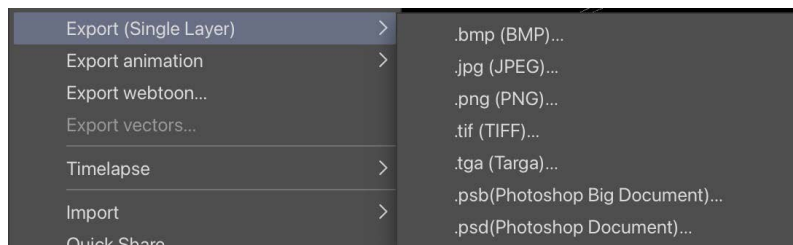


Рисунок 19.10 - Скриншот опций Export (Single Layer)

В следующем перечне приведены пояснения к каждому из форматов файлов:

- .bmp (BMP): растровое изображение. Формат без потерь и без сжатия. Создает файлы большого размера.
- .jpg (JPEG): Широко распространенный формат сжатых изображений. Подходит для отображения в Интернете, но иногда не подходит для печати изображений.
- .png (PNG): Портативная сетевая графика. Формат изображений без потерь, способный сохранять прозрачность в конечном результате и подходящий для цветных или полутоновых изображений. Размеры файлов изображений невелики, но при этом сохраняется оригинальное качество.
- .tif (TIFF): Формат файлов без потерь, позволяющий сохранять информацию о слоях, прозрачность и исходное качество. Не подходит для отображения в Интернете, но хорошо подходит для хранения и редактирования.
- .tga (TARGA): Truevision Advanced Raster Graphics Adapter (адаптер растровой графики). Формат растровых изображений, который не подходит для фотографий или изображений с большим количеством градиентов, но подходит для простых изображений, таких как иконки, карикатуры и контурные рисунки.
- .psb (Photoshop Big Document): Формат изображений Adobe Photoshop, подходящий для работы с большими изображениями с большой глубиной цвета, разрешением или большим размером холста. Не подходит для отображения в Интернете.
- .psd (Photoshop Document): Формат документа Adobe Photoshop, подходящий для изображений, которые будут открыты и отредактированы в Photoshop. Не подходит для отображения в Интернете.

Вам не нужно запоминать всю информацию, относящуюся к каждому формату, просто запомните наиболее подходящие для вас, чтобы в следующий раз, когда вы будете экспортировать файл манги, вы точно знали, какой из форматов выбрать.

Теперь вы знаете о форматах, но как контролировать качество изображения и размер файла? Означает ли это, что JPEG — формат сжатых изображений, непригодный для печати? Мы выясним это в следующем разделе.

Настройка качества изображения и размера файла

Бывают случаи, когда не нужно сохранять изображение в полном разрешении, например, при экспорте в Интернет или отправке пробного файла клиенту. В этом разделе мы расскажем, как экспортировать изображение со сжатием, чтобы уменьшить качество изображения и размер файла для удобства работы с ним. Прежде чем приступить к следующим шагам, вам понадобится открытый файл для экспорта:

1. В меню **File** выберите **File | Export (Single Layer) - .jpg (JPEG)**.
2. Назовите файл и выберите папку для его сохранения. Нажмите на кнопку **Save** (Сохранить).
3. Появится диалоговое окно настроек экспорта JPEG. Чтобы включить эту опцию, установите флажок рядом с пунктом **Preview rendering result on output** (Предварительный просмотр результатов рендеринга на выходе) в верхней части окна.
4. В разделе **JPEG settings** (Настройки JPEG) найдите параметр **Quality** (Качество). Он отмечен на следующем скриншоте:



Рисунок 19.11 - Скриншот настроек экспорта JPEG

5. Настройте параметр с помощью ползунка или стрелок, чтобы изменить степень сжатия файла. Чем меньше число, тем более сжатым будет файл. При сжатии в жертву приносится качество изображения, чтобы уменьшить конечный размер файла.
6. Нажмите на кнопку **ОК**.
7. Появится окно предварительного просмотра экспорта. При необходимости продолжите настройку качества с помощью параметров в правом нижнем углу окна предварительного просмотра.
8. Нажмите на кнопку **ОК**, чтобы завершить экспорт.

Параметр качества регулирует степень сжатия конечного файла. Сжатие снижает качество изображения, чтобы уменьшить общий размер файла, благодаря чему изображения быстрее загружаются в Интернете. На следующем скриншоте для параметра **Quality** (Качество) установлено значение 90. Обратите внимание на большой размер файла в правой нижней части окна - 601,97 КБ:

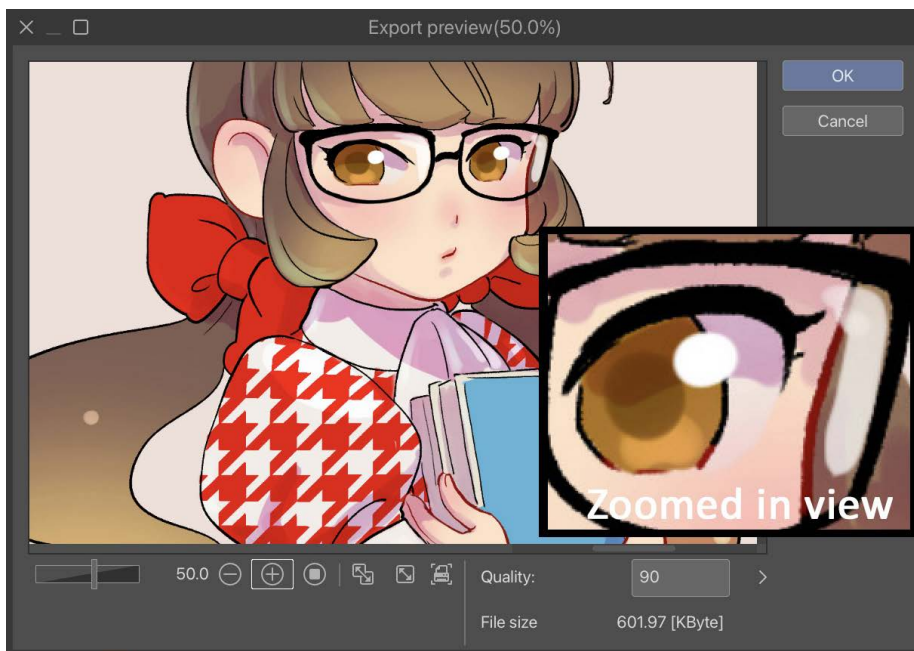


Рисунок 19.12 - Скриншот предварительного просмотра экспорта с качеством 90%

Мы можем сделать конечный размер файла меньше, установив более низкое качество. При этом качество изображения существенно снижается. Обратите внимание, насколько уменьшился размер файла на следующем скриншоте, но также обратите внимание, насколько пикселизированным стало изображение из-за низкого качества, особенно в областях градиентов и черных линий:

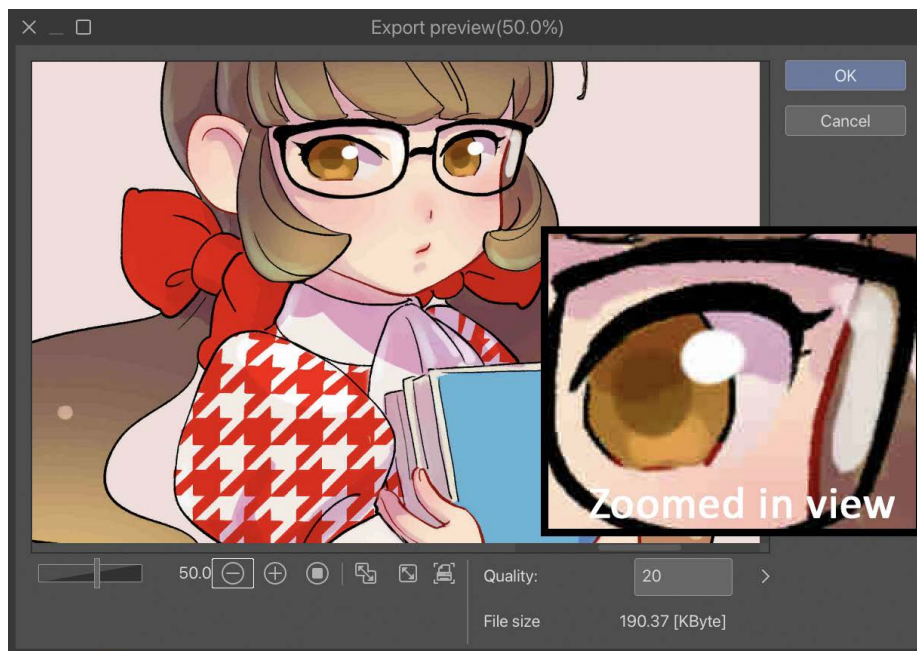


Рисунок 19.13 - Скриншот предварительного просмотра экспорта с качеством 20%

Мы снизили качество изображения, поэтому размер файла стал намного меньше, и его легко обрабатывать! Это идеальный вариант для изображения, которое можно использовать для показа в интернете в качестве миниатюры. И, очевидно, мы не можем использовать его для печати из-за низкого качества картинки и пиксельного шума на ней. Я бы рекомендовала использовать файлы изображений .jpg только для размещения в Интернете.

Важное примечание

Качество изображения можно регулировать только при экспорте в формат .jpg. Другие форматы не содержат потерь и не могут быть сжаты.

Теперь вы знаете, как настроить качество изображения и что произойдет, если уменьшить его качество до более низкого разрешения. Однако .jpg - это единственный формат, в котором можно регулировать качество; размер других форматов файлов можно изменить, сохраняя при этом качество. Мы можем экспортировать файлы в соответствии с их размером, выраженным в процентах, шириной или разрешением, о чем пойдет речь в следующем разделе.

Изменение размера изображения при экспорте

Еще один способ изменить размер файла экспортируемого изображения - изменить ширину и высоту изображения. Это можно сделать "на лету", не внося никаких изменений в исходный файл, что гарантирует, что вы никогда случайно не сохраните версию, например, шириной 600 пикселей вместо исходного рисунка.

Для выполнения следующих шагов вам понадобится открытый файл для экспорта:

1. В меню **File** выберите пункт **Export (Single Layer)** (Экспорт (однослойный)) и выберите желаемый формат для нового файла. В данном примере мы будем использовать формат **.png**.
2. Назовите файл и выберите папку для его сохранения. Нажмите на кнопку **Save**. Появятся настройки экспорта для формата файла, который вы выбрали в шаге 1.
3. Найдите опции **Output size** (Выходной размер). Они отмечены на этом скриншоте:

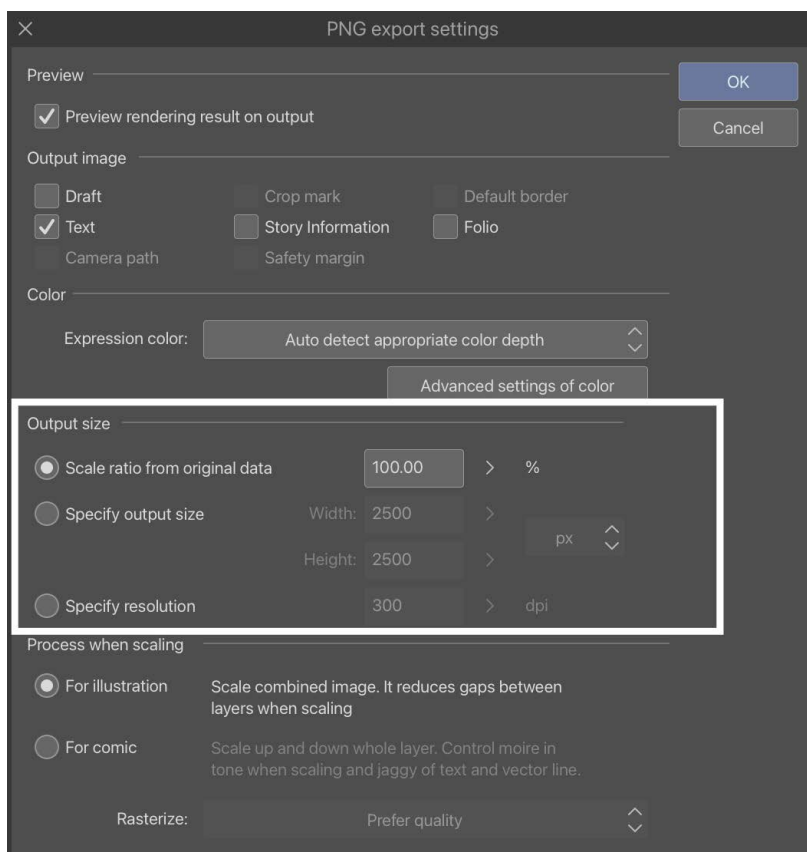


Рисунок 19.14 - Скриншот диалогового окна настроек экспорта PNG

4. Выберите кнопку соотношения рядом с пунктом **Scale ratio from original data** (Масштабировать по исходным данным), чтобы изменить масштаб изображения в процентах. На следующем скриншоте коэффициент масштабирования установлен на 50,00%. Обратите внимание, что ширина и высота изменяются при изменении соотношения:



Рисунок 19.15 - Скриншот параметров размера вывода

5. Выберите кнопку соотношения рядом с пунктом **Specify output size** (Указать размер вывода), чтобы ввести точное значение ширины или высоты. В раскрывающемся меню можно изменить единицы измерения на **cm** (см), **mm** (мм), **in** (дюймы), **px** (пиксели) и **pt** (типографские пункты). На следующем скриншоте мы ввели ширину 800 в пикселях. Высота изменяется автоматически при вводе нового значения ширины:

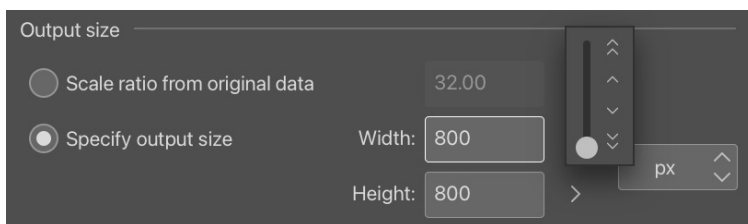


Рисунок 19.16 - Скриншот опций размера вывода (2)

6. Нажмите **ОК**, чтобы завершить экспорт.

Отлично! Теперь мы знаем, как изменить качество и размер экспортируемого изображения. В следующем разделе мы рассмотрим, что конкретно нужно делать при загрузке изображений в интернет.

Экспорт для размещения в Интернете

Помимо печати своих работ, один из лучших способов стать известным художником - разместить свои работы в Интернете. Неважно, есть ли у вас собственный сайт, аккаунт на хостинге или вы размещаете свои работы в социальных сетях, - Интернет является отличным способом наладить связь с другими художниками и поделиться своим творчеством и историями со всем миром.

Давайте экспортируем страницу комикса с настройками, удобными для просмотра в Интернете. Для экспорта вам понадобится открытое изображение. Оно может быть любой ширины и высоты, а также любого разрешения. Мы будем настраивать эти параметры по мере выполнения процесса экспорта.

Выполните следующие шаги, чтобы завершить этот процесс:

1. Выполните команду **Export (Single Layer)**, как подробно описано в предыдущих разделах этой главы, и выберите формат, удобный для отображения в Интернете. Рекомендуется использовать формат JPEG, поскольку он имеет небольшой размер и позволяет управлять сжатием, а также принимается большинством платформ социальных сетей.
2. Присвойте имя файлу и выберите папку для его сохранения на компьютере. Нажмите на кнопку Save.
3. В появившемся окне настроек экспорта убедитесь, что установлен флажок **Preview rendering result on output** (Предварительный просмотр результатов рендеринга на выходе).
4. Если вы используете формат .jpg, настройте параметр Quality (Качество), как описано в предыдущем разделе. На этом скриншоте мы установили значение параметра Quality на 70:



Рисунок 19.17 - Скриншот опции качества JPEG

5. Настройте параметры выходного размера **Output size** на размеры, удобные для использования в Интернете. Обычно это 1000 пикселей или меньше по ширине, но это может измениться в зависимости от формата изображения или сайта, на который оно будет загружено. Например, горизонтальный комикс может быть шире этого размера, чтобы его можно было прочесть. На следующем скриншоте мы использовали параметр **Specify output size** (Указать размер вывода), чтобы установить ширину изображения в 1000 пикселей:



Рисунок 19.18 - Скриншот параметров размера выходного файла JPEG

6. В нижней части диалогового окна настроек экспорта находятся опции **Process when scaling** (Обработать при масштабировании). Если вы экспортируете цветное изображение или изображение, в котором не используются экранные тона, выберите опцию **For illustration** (Для иллюстрации). Если экспортируемое изображение представляет собой комикс со скринтонами, выберите опцию **For comic** (Для комикса), чтобы уменьшить количество муаровых узоров на экспортируемом изображении.
7. Нажмите кнопку **ОК**.
После рендеринга изображения появится окно предварительного просмотра экспорта. Используйте этот предварительный просмотр для просмотра размеров и качества конечного экспортированного файла. Внесите любые изменения в качество файла с помощью опции в правом нижнем углу окна предварительного просмотра. Это позволит нам изменить степень сжатия перед окончательным экспортом, чтобы гарантировать, что мы получим красивое изображение с приемлемым размером файла. На следующем скриншоте мы изменили качество с первоначального 70 до 80, чтобы добиться лучшего качества изображения при сохранении небольшого размера файла:

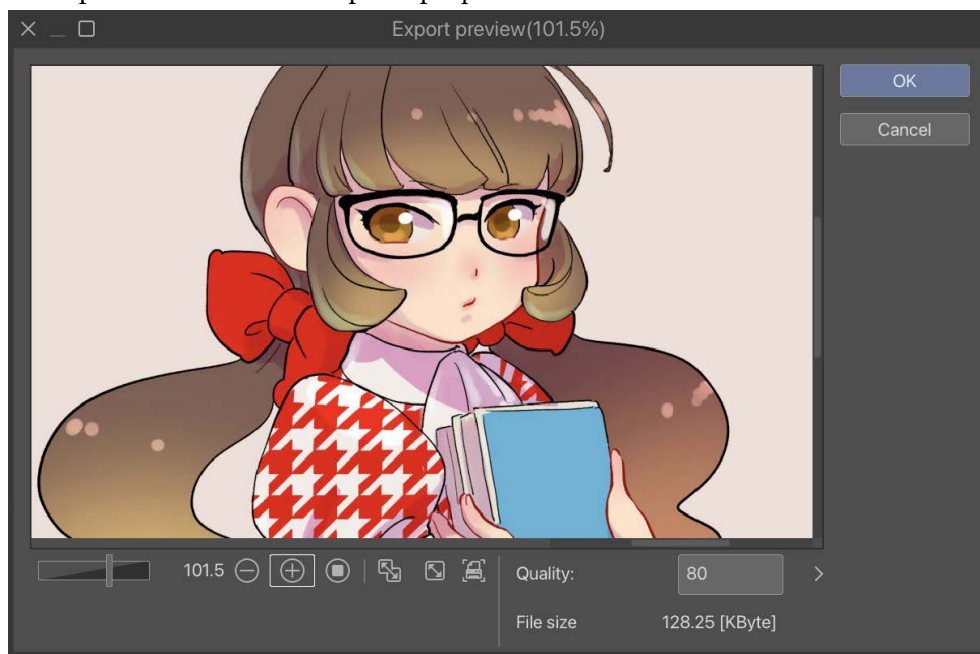


Рисунок 19.19 - Скриншот окна предварительного просмотра экспорта

8. Нажмите **ОК**, чтобы завершить экспорт.

Готово! Теперь вы можете загрузить свое творчество в интернет!

Для тех, кто уже имеет или думает о переходе на версию Clip Studio Paint EX, которая стоит дороже и имеет больше функций для профессионального использования, чем версия Pro. Хочу рассказать вам, что в ней есть очень полезная функция для создания вебтунов. Вебтуны сегодня становятся все более распространенным явлением на сайтах манги и комиксов в стиле скроллинга. Читайте дальше, чтобы узнать, как экспортировать файл в виде вебтуна.

Экспорт вебтунов (только EX)

Вебтун - это манга или комикс в форме ленты, которую читатели могут прокручивать, читая мангу или комикс. Вы можете создать очень длинный вебтун, который читатели смогут прокручивать и читать в свое удовольствие, не нажимая на кнопку, чтобы перейти на следующую страницу. Это прекрасно подходит для таких платформ, как Twitter, где к одному сообщению можно прикрепить только ограниченное количество изображений.

На следующем скриншоте показана разница в стиле между аналоговой сюжетной мангой и вебтуном:

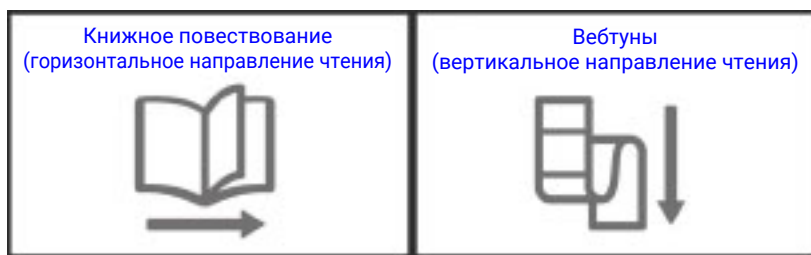


Рисунок 19.20 - Скриншот разницы стилей

Однако если он становится слишком длинным, с ним также сложно работать. Вы не можете проверить содержимое в миниатюрах, и нелегко перейти к определенному месту для редактирования. Лучший способ - создать страницу манги размером B5, а затем сложить несколько страниц вместе, чтобы получилась лента.

В этом разделе мы узнаем, как с помощью Clip Studio Paint EX легко экспортировать файлы в виде вебтунов.

Это можно сделать, выполнив следующие действия:

1. Создайте мангу, содержащую более двух страниц.
2. В меню **File** выберите пункт **Export webtoon...**, чтобы открыть диалоговое окно **Export webtoon**, которое выглядит так, как показано на следующем скриншоте:

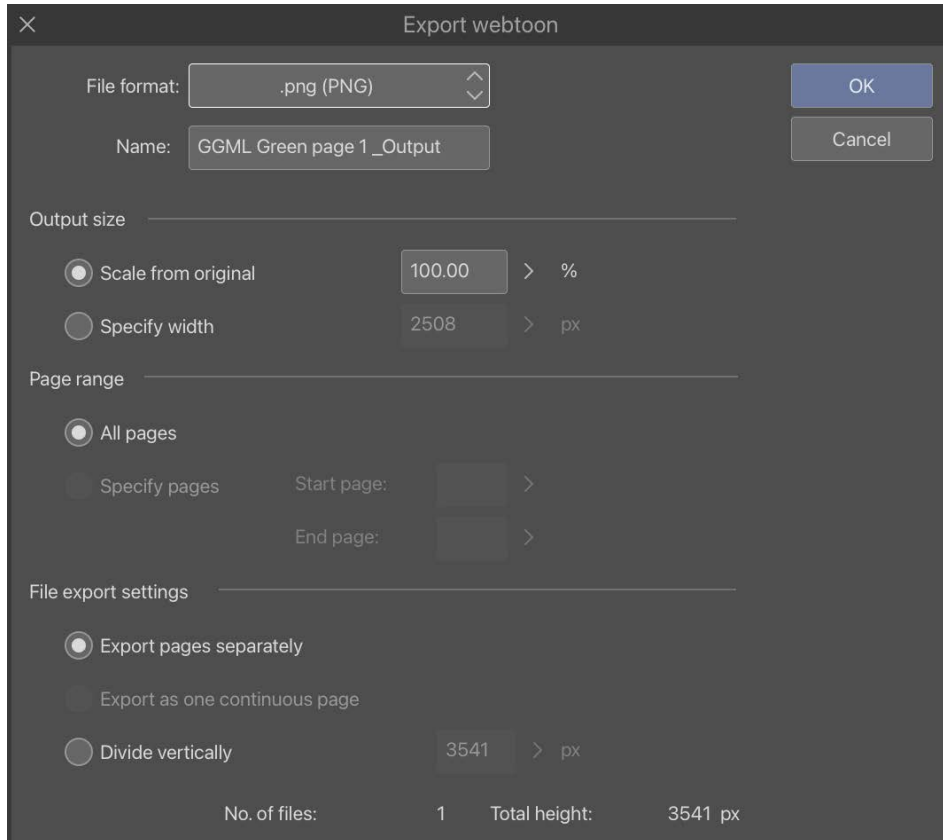


Рисунок 19.21 - Скриншот диалогового окна экспорта вебтуна

3. В раскрывающемся меню **File formats** можно выбрать формат экспортируемого файла: .png (PNG) или .jpg (JPEG). Выберите .jpg (JPEG) в качестве безопасного варианта, поскольку он широко используется на большинстве веб-сайтов и социальных платформах. Кроме того, измените название экспортируемого файла на любое другое по вашему выбору.
4. В настройках выходного размера **Output size** можно увеличить или уменьшить масштаб, изменив число в процентах. Вы также можете выбрать пункт **Specify width** (Указать ширину) и ввести желаемую ширину в пикселях. Это очень удобно для некоторых социальных сетей или веб-сайтов, на которых ограничена ширина загружаемого изображения.
5. В настройках **Page range settings** (Диапазон страниц) можно выбрать, какие страницы экспортировать. Выбрав **All pages** (Все страницы), вы экспортируете все страницы, а выбрав **Specify pages** (Указать страницы), вы можете ввести номера начальной и конечной страниц.

6. В настройках экспорта файлов **File export** выберите **Export pages separately** (Экспорт страниц по отдельности), чтобы экспортировать страницы как отдельные изображения. Выбрав пункт **Export as one continuous page** (Экспортировать как одну непрерывную страницу), вы экспортируете одно изображение, в котором все выбранные страницы соединены по вертикали, как катушка киноплёнки. Выбрав пункт **Divide vertically** (Разделить по вертикали), вы также можете разделить страницы либо на две части по вертикали в заданной изначально точке или согласно введенной вами длине в пикселях. В нижней части диалогового окна отображается количество получающихся файлов и общая высота в пикселях.
7. После завершения всех настроек нажмите кнопку ОК для экспорта. Пожалуйста, будьте терпеливы: процесс может занять несколько минут.

Теперь вы узнали, как создать вебтун, чтобы поделиться им в социальных сетях или на сайте!

Сейчас мы рассмотрим еще одну замечательную функцию, которой обладает Clip Studio EX, - пакетный экспорт страниц, то есть вам не нужно изменять размер или качество изображения по одному! Какая экономия времени! Читайте дальше, чтобы узнать, как это сделать.

Экспорт пакетов страниц (только EX)

В этом разделе мы узнаем, как экспортировать страницы манги в пакетном режиме.

Нет необходимости экспортировать всю мангу по одной странице за раз, если у вас есть Clip Studio Paint EX. Поскольку мы можем создавать файлы истории в EX-версии программы, мы также можем экспортировать все или часть этих файлов за один раз. Все они могут быть одновременно изменены в размере и сжаты, что позволит вам сэкономить время и силы при завершении проекта.

Выполните следующие действия, чтобы экспортировать сразу страницы целой главы:

1. В меню **File** выберите пункт **Export (multiple pages)** (Экспорт (несколько страниц)), а затем нажмите на **Batch export....** (Пакетный экспорт). Это меню показано на следующем скриншоте:

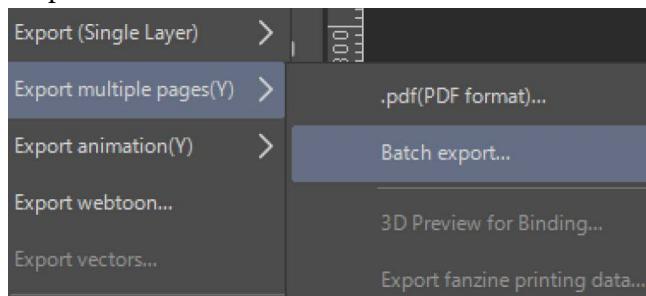


Рисунок 19.22 Скриншот опции Export multiple pages option

2. Появится диалоговое окно пакетного экспорта, как показано на следующем скриншоте:

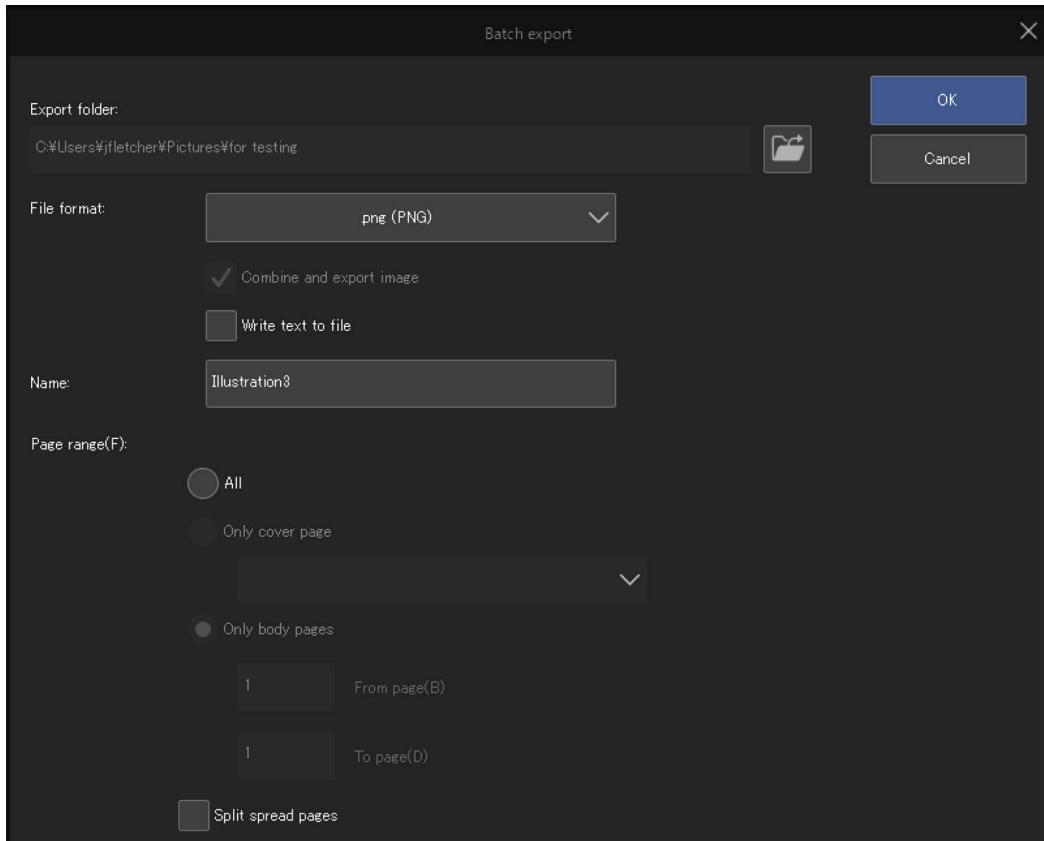


Рисунок 19.23 - Скриншот диалогового окна пакетного экспорта

3. С помощью кнопки **Browse** (Обзор) выберите папку, в которую будут сохранены экспортированные изображения. Путь к выбранной папке отобразится в поле **Export folder** (Папка экспорта).
4. С помощью раскрывающегося меню выберите формат файла для экспортируемых изображений.
5. При желании нажмите на флажок **Write text to file** (Записать текст в файл), чтобы создать файл текста, используемого в файле истории.
6. В поле **Name** введите имя, которое будет началом имени файла для каждого экспортированного изображения.
7. Выберите диапазон страниц (**Page range**). Вариант **All** (Все) экспортирует все изображения в файл. Параметр **Only cover page** (Только страницы обложки) позволяет экспортировать все страницы обложки (**All cover pages**) (прим.пер.: не только передние стороны обложек, но и их обратную сторону), только обложку (**Only cover page**), только заднюю обложку (**Only back cover page**), переднюю и заднюю страницы обложки (**Cover page. Back cover page**). Параметр **Only body pages** (Только основные страницы) позволяет выбрать диапазон страниц с содержимым комикса для экспорта.

8. Чтобы экспортировать каждую страницу двухстраничного разворота как отдельное изображение, установите флажок **Split spread pages** (Разделить страницы разворота).
9. Нажмите кнопку **ОК**.
Теперь Clip Studio Paint загрузит файл и подготовит его к экспорту. Это может занять несколько минут, в зависимости от технических характеристик вашего компьютера и размера файла. Будьте терпеливы!
10. После загрузки файла появятся настройки экспорта для выбранного формата. Настройте их, как описано в других разделах этой главы.
11. Нажмите кнопку **ОК**, когда завершите настройку, чтобы выполнить экспорт.

Я уверена, что это сэкономит вам много времени, если вы создаете длинную мангу. Но знаете ли вы, что в Clip Studio Assets есть возможность поделиться мангой? Это один из лучших способов поделиться своими творениями, который создаст для вас виртуальную книгу манги в 3D-просмотре. Затем вы можете использовать ссылку на страницу, чтобы разместить ее в социальных сетях! Давайте подробнее ознакомимся с этим в следующем разделе.

Экспорт в Clip Studio SHARE

В этом разделе мы изучим функцию Clip Studio SHARE в Clip Studio Assets, с помощью которой вы можете создать презентацию своих работ.

Когда вы загружаете мангу объемом более четырех страниц, сложно показать все по порядку в отдельных постах в Twitter, Facebook или других социальных сетях.

С помощью Clip Studio SHARE можно загрузить мангу объемом более 4 страниц в правильном порядке, создав специальную ссылку для удобного просмотра, которую вы можете вставить в свои социальные сети! Clip Studio SHARE даже создаст для вас виртуальную 3D-книгу манги с обложкой и корешком по вашему дизайну.

Прежде всего, у вас должна быть манга, содержащая более трех страниц, а затем выполните следующие шаги, чтобы создать мангу на экране с помощью Clip Studio SHARE:

1. Щелкните на значке CLIP STUDIO на командной панели, чтобы перейти к Clip Studio Assets. Значок является крайним слева на следующем скриншоте:



Рисунок 19.24 - Скриншот командной строки

2. Нажмите на Clip Studio SHARE в левом меню на экране Clip Studio Assets, как показано на следующем скриншоте:

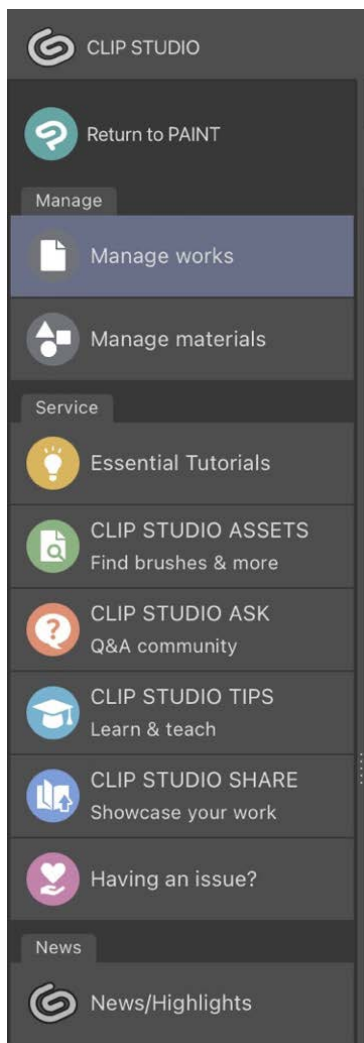


Рисунок 19.25 - Скриншот меню CLIP STUDIO ASSETS

3. На экране Clip Studio SHARE нажмите кнопку Publish your story (Опубликовать историю), как показано на следующем скриншоте:

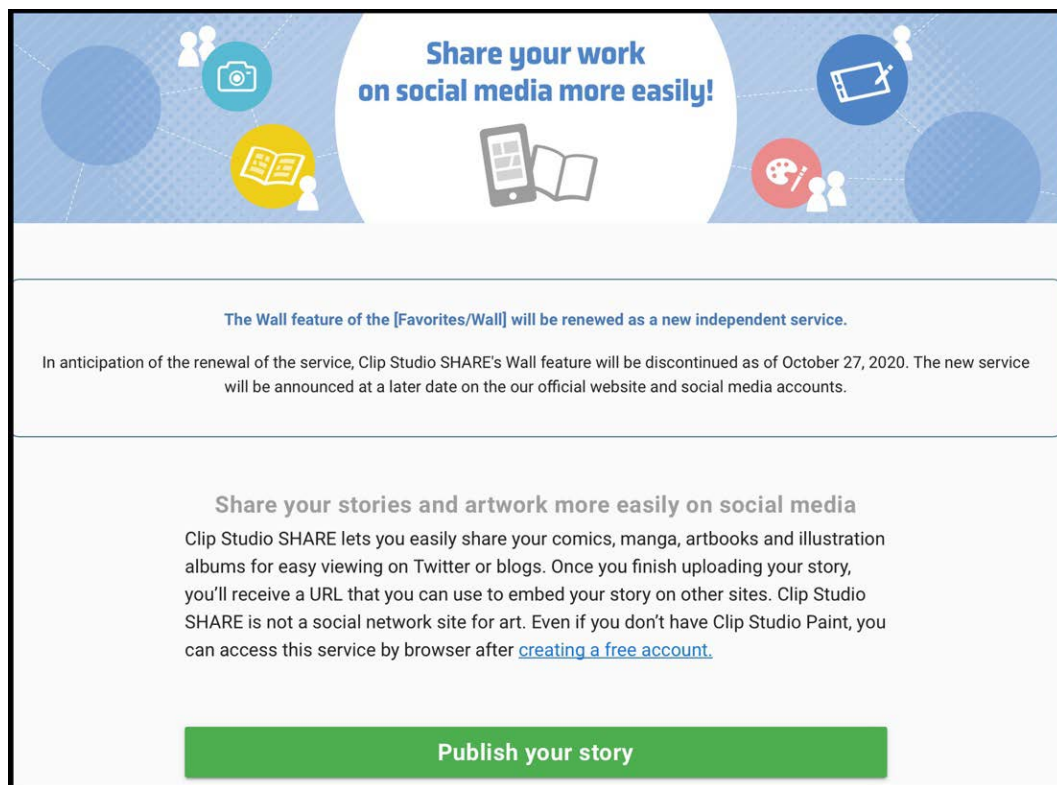


Рисунок 19.26 - Скриншот экрана Clip Studio SHARE

4. Есть два варианта - **Upload from browser** (Загрузить из браузера) и **Upload from Clip Studio** (Загрузить из Clip Studio). При выборе опции **Upload from browser** вы сможете выбрать изображения из браузера вашего компьютера, а при выборе опции **Upload from Clip Studio** вы попадете в список **Your work** (Ваши работы), где сможете выбрать историю (единственный вариант в версии EX) или изображения из списка. При выборе опции **Upload from browser** вы попадаете на экран настроек направления чтения, где можно выбрать предпочтительное направление. Экран выглядит так, как показано на следующем скриншоте:

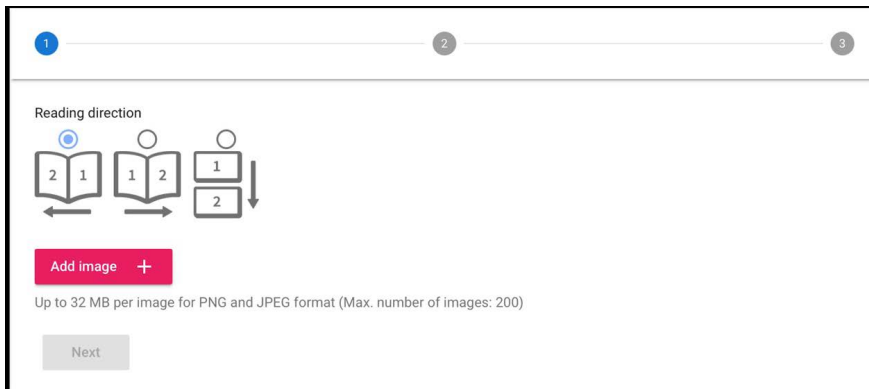


Рисунок 19.27 - Скриншот экрана настроек направления чтения Reading direction

5. Выбрав направление чтения, нажмите кнопку Add image (Добавить изображение), чтобы выбрать изображения по порядку в браузере вашего компьютера, а затем нажмите кнопку Add (Добавить). На экране появится список выбранных вами изображений и порядок их отображения, который будет выглядеть как на следующем скриншоте:

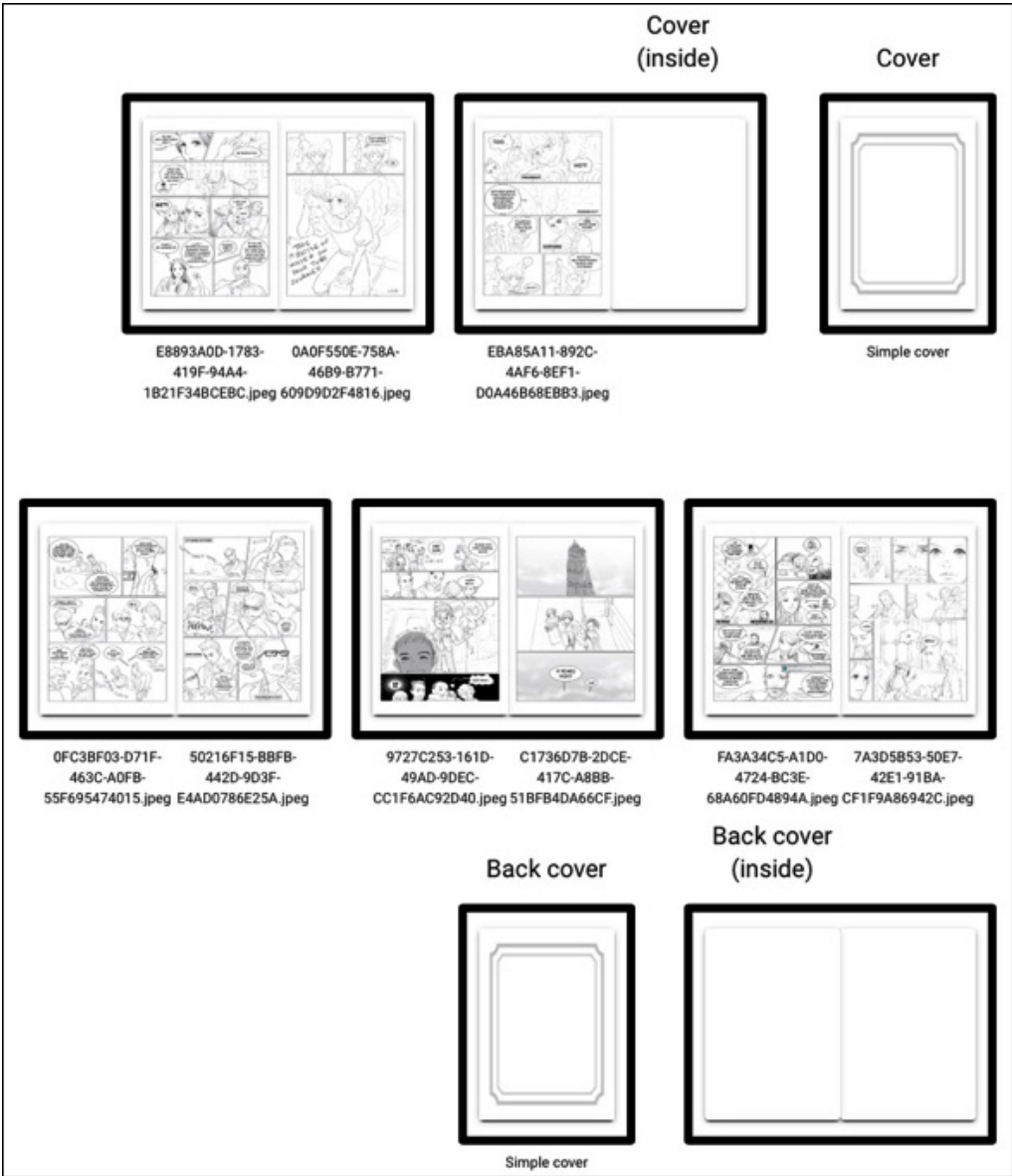


Рисунок 19.28 - Скриншот макета страниц

6. Если все выглядит нормально, нажмите кнопку **Next** (Далее). Если в шаге 4 вы выбрали пункт **Upload from Clip Studio**, вы выберете изображения из списка **Your works**, после чего появится экран настроек направления чтения. Если у вас версия Clip Studio EX, вы можете выбрать **Stories** (горизонтальное направление чтения). Если нет, то можно выбрать только один вариант - **Webtoons** (вертикальное направление чтения). После выбора работ появится окно подтверждения. Нажмите кнопку **OK** в этом окне.
7. После загрузки изображений из браузера или из Clip Studio появится окно для ввода основной информации, включая название, миниатюру, краткое описание манги в 200 символов, миниатюру для публикации в социальных сетях, размер книги для 3D-просмотра - A4, B5 или B6, выбор, будут ли изображения выровнены по размеру книги, жесткость обложки, текстура/отделка обложки и изображение корешка.
8. После ввода предыдущей ключевой информации нажмите кнопку **CREATE PREVIEW** в нижней части экрана, чтобы увидеть предварительный просмотр вашей манги перед ее публичной демонстрацией. 3D-просмотр будет выглядеть так, как показано на следующем скриншоте:



Рисунок 19.29 - Скриншот примера просмотра в 3D

9. Вы можете редактировать содержимое и нажимать кнопку SHOW PREVIEW, пока предварительный просмотр не будет выглядеть так, как вам нужно. Когда вы будете удовлетворены предварительным просмотром, нажмите кнопку Next в нижней части экрана, чтобы открыть окно настроек видимости, которое выглядит так, как показано на следующем скриншоте:

1 2 3

Visibility(required)

☒ Public ☐ Lock with a secret phrase

☐ Add adult content rating

Please check this box if your story includes content inappropriate for people under 18 (such as nudity, sexual content, extreme violence, or other graphic content). Refer to the [Rating Standards](#) for further guidance.

Advice

- If you turn this option on, the [thumbnail and story information will not be visible](#) when the story is published.

Comments

☒ Turn on commenting ☐ Turn off commenting

Publish

Back

Рисунок 19.30 - Скриншот экрана настроек видимости (Visibility)

10. На экране настроек **Visibility** (видимость) вы можете выбрать вариант публикации манги: **Public** (видна всем) или **Lock with a secret phrase** (видна только тем, кто знает секретную фразу).

11. Если вы выберете **Lock with a secret phrase** (Заблокировать с помощью секретной фразы), появится текстовое поле для ввода секретной фразы. Поставьте галочку напротив пункта **Add adult content rating** (Добавить рейтинг взрослого контента), если манга не предназначена для младшей аудитории. Наконец, выберите, хотите ли вы, чтобы люди комментировали вашу мангу, а затем нажмите кнопку **Publish** (Опубликовать). После этого появится окно успешной загрузки, как показано на следующем скриншоте:

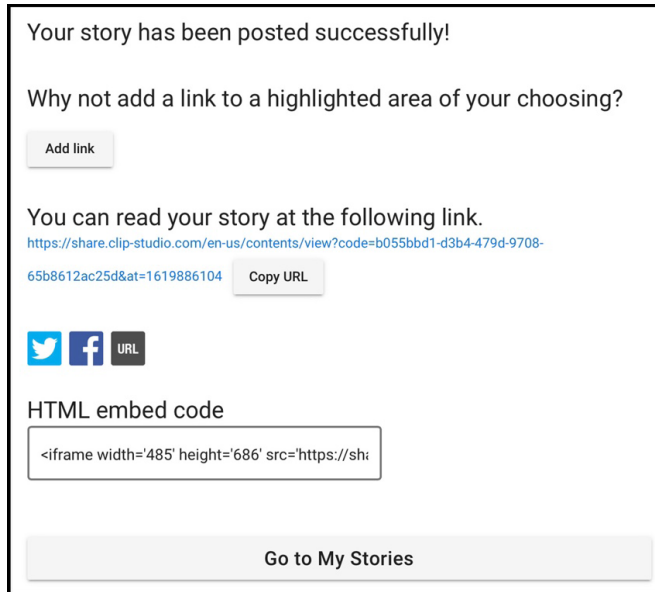


Рисунок 19.31 - Скриншот экрана успешной загрузки

12. Вы можете добавить ссылку, скопировать URL-адрес, скопировать встроенный HTML-код или перейти в Twitter и Facebook, чтобы опубликовать ссылку. Если вы хотите отредактировать или удалить мангу, вы можете перейти к экрану со списком загруженных вами манг, нажав кнопку **Go to My Stories**.

Несмотря на то, что это виртуальный формат, очень приятно видеть свою мангу в переплете, с обложкой и корешком, которую можно перелистывать, как настоящую книгу! Теперь у вас есть место для вашей собственной онлайн-презентации манги, с функцией, позволяющей людям оставлять комментарии. Так давайте же поделимся ею со всем миром.

Резюме

В этой главе мы научились извлекать наши рисунки из программы Clip Studio Paint и превращать их в файлы, которыми можно поделиться со всем миром. Сначала мы узнали, как распечатать наши изображения из Clip Studio на домашнем принтере. Затем мы узнали, как экспортировать наши изображения, чтобы отправить их в типографию, копировальный салон или издательство. Мы узнали, как настроить качество и размеры изображения, а также как экспортировать наши изображения, чтобы они были доступны в Интернете. Затем мы узнали, что такое вебтун и как экспортировать его в EX-версии, а также познакомились с еще одной замечательной привилегией EX - экспортом пакетов страниц. Наконец, мы узнали о замечательном сервисе Clip Studio Assets, Clip Studio SHARE, где можно создать виртуальную презентацию своей манги.

Мы долго изучали функции Clip Studio Paint и то, как их использовать, и в следующей главе наше путешествие подойдет к концу. Наконец-то мы добрались до последней главы, *главы 20 "Поиск собственного стиля в манге"*. Здесь мы узнаем, как с помощью Clip Studio Paint сделать свою мангу особенной и создать свой собственный уникальный визуальный стиль, чтобы избежать скучной шаблонности. Я надеюсь, что вы найдете множество полезных приемов, которые сможете применить в своих работах.

Поиск собственного стиля в манге

Мы долго учились создавать мангу с помощью Clip Studio Paint и Clip Studio Assets и, наконец, добрались до последней главы, чтобы раскрыть свой собственный уникальный художественный стиль манги! Теперь мы знаем все тонкости техники рисования в Clip Studio Paint, но в цифровом искусстве есть одна большая проблема - художники используют одни и те же инструменты и методы, например, одни и те же перья, одни и те же референсы 3D-поз и одни и те же скринтоны, что иногда делает их работы однотипными и недостаточно уникальными.

Мы рассмотрим, как избежать шаблонных образов и найти наиболее подходящий стиль для конкретного художника. Для начала мы рассмотрим, какими визуальными эффектами обладает каждый инструмент рисования и как избавиться от использования некоторых очевидных элементов манги; затем мы рассмотрим, как создавать и сохранять собственные цветовые решения, и научимся сохранять последовательность на протяжении всего сюжета манги. Наконец, мы рассмотрим, как изменить окончательный вид рисунка с помощью различных текстур.

В этой главе будут рассмотрены следующие темы:

- Выбор инструментов для рисования
- Как стать уникальным, отбросив некоторые элементы манги
- Подбор и сохранение оригинальных цветовых палитр
- Соблюдение постоянства
- Добавление текстур в рисунок

К концу этой последней главы мы сможем решить две проблемы манга-художников: придать своему творчеству уникальность и сохранить его единообразие на протяжении всего повествования.

Это захватывающая последняя глава, в которой мы увидим неограниченные возможности использования Clip Studio Paint. Давайте приступим!

Технические требования

Чтобы начать работу, вам понадобится уже установленная на вашем устройстве программа Clip Studio Paint и хотя бы одна страница манги или иллюстрации. Я рекомендую создать портретный холст формата A5 с разрешением 300 dpi на страницу, чтобы проработать содержание этой главы.

Выбор инструментов для рисования

В этом разделе мы рассмотрим различные инструменты, которые можно использовать для финального этапа рисования. Это может быть карандаш, пастель или кисть. На примерах мы рассмотрим, какое визуальное впечатление производит каждый инструмент.

Самым популярным и традиционным инструментом для рисования манги является G-pen. Она является абсолютным победителем благодаря плавности линий и возможности регулировать толщину в зависимости от силы нажима. Но действительно ли это перо подходит всем? Действительно ли вашему творчеству нужны плавные линии G-pen?

Выбор перьев

Если мы посмотрим на категорию инструментов Pen в Clip Studio Paint, то увидим, что в ней по умолчанию уже есть много хороших инструментов. Мы попробуем разобраться, как выбрать подходящее перо. Для начала давайте рассмотрим на следующем скриншоте рисунок, выполненный с помощью G-pen:



Рисунок 20.1 - Скриншот рисунка выполненного с помощью G-pen

Это стиль, который мы видим во многих манга, - простой рисунок с большим контрастом черного и белого. Но в некоторых местах, например у глаз персонажа, есть много тонких горизонтальных линий, нарисованных для передачи оттенка. Несмотря на простоту, изображение содержит достаточно информации для читателя: внешность персонажа, выражение лица, одежда и его занятие - кормление цапли. Мы не можем определить личность персонажа, но, по крайней мере, понимаем, что происходит на этом единственном рисунке.

Но как выделить свой рисунок среди рисунков других людей, которые также используют G-pen? Один из хороших способов - сменить G-pen на другое перо. Посмотрите примеры на следующем рисунке:



Рисунок 20.2 - Скриншоты рисунков выполненных Turnip pen и Mapping pen

Изображение на рис. 20.2 было перерисовано с помощью Turnip pen и Mapping pen. Как и G-pen, оба пера входят в панель Pen Sub Tool в Clip Studio Paint по умолчанию. Мы видим, как изменилось визуальное впечатление от использования разных типов пера. Изображение слева более эффектно благодаря толстым линиям, созданным с помощью пера Turnip, теряет мелкие детали, но привлекает внимание. Изображение справа с тонкими линиями, созданными с помощью Mapping pen, имеет меньшее воздействие, но показывает больше мелких деталей, на которые приятно смотреть.

Более толстые линии обычно используются в манге для детей, а тонкие - в романтической манге. В зависимости от содержания, возрастной группы аудитории и, прежде всего, от того, насколько комфортно вам пользоваться пером, вы можете выбрать, какое перо подойдет вам лучше всего.

На следующем скриншоте показаны примеры использования перьев, которые я загрузила из Clip Studio Assets:

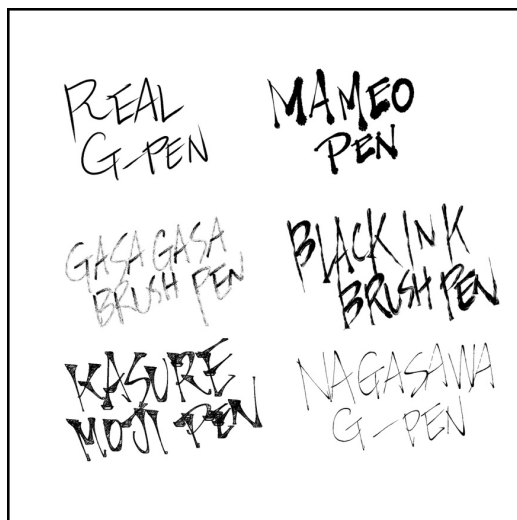


Рисунок 20.3 - Скриншот с примерами использования различных перьев

Перья, которые мы видим на приведенном скриншоте, - одни из моих любимых. Мне лично нравится использовать перо Black Ink Brush и перо Kasure Moji для отрисовки звуковых эффектов в манге, потому что их линии настолько уникальны, что читатели могут легко отличить их от других частей рисунка. О том, как использовать Clip Studio Assets, мы рассказывали в *главе 18 "Знакомство с Clip Studio Assets и анимацией"*.

Очень полезно знать о различных типах перьев и о том, как они придают определенное восприятие нашему творчеству, но как насчет других инструментов для рисования? Читайте дальше, чтобы узнать об альтернативах перьям.

Выбор альтернативных инструментов рисования

Некоторые художники манги решают использовать инструмент Pencil (Карандаш) для окончательной раскраски, в то время как другие используют его для черновых работ. Одной из причин использования карандаша в качестве инструмента для окончательной прорисовки является ощущение мастерства. Он не только легок и удобен для рисования, но и создает теплое впечатление нарисованных от руки работ, как будто смотришь на эскизный альбом художника. На следующем скриншоте показан рисунок, выполненный с помощью инструмента Pencil:



Рисунок 20.4 - Скриншот карандашного рисунка

На предыдущем скриншоте мы видим карандашный рисунок и пометки, сделанные различными инструментами Pencil. Есть отличия от рисунка пером, например, линии не очень ровные и четкие, а штриховка не является сплошным черным пятном, и мы все равно можем видеть следы карандаша. С помощью инструмента Pencil можно создавать и другие художественные элементы, такие как речевые баллоны и звуковые эффекты, чтобы они гармонично сочетались с нашим творчеством. В манге в стиле повседневность или фэнтези часто используются карандаши или пастель для финальных контурных рисунков, чтобы создать ощущение тепла и уюта.

Давайте посмотрим на еще один альтернативный вариант: использование кисти вместо пера на следующем скриншоте:



Рисунок 20.5 - Скриншот рисунка выполненного кистью

На представленном скриншоте мы видим рисунок кистью и примеры использования других кистей. Что замечательно в использовании кисти, так это то, что мы можем мгновенно изменить визуальный образ на нечто драматическое и легко создать черно-серые тона. Тень персонажа в нижней части изображения демонстрирует текстурную градацию. Линии не такие плавные, как при работе с инструментом Pen, но инструмент Brush (Кисть) дает нам возможность свободно использовать эффекты смазывания, размытия и расплывания. Художники манги часто используют кисть для работы над ужасами, мистикой и традиционной восточной мангой.

Совет

Выбрав один инструмент для рисования, придерживайтесь его на протяжении всей манги, за исключением тех случаев, когда вы хотите придать особое впечатление отдельным частям сюжета, например, эпизодам из чьего-то прошлого или последовательности сновидений. Например, если вы начали использовать G-pen в 12 пт, продолжайте использовать ее до конца. В противном случае визуальное оформление манги не будет выдержано в едином стиле, и читатели не смогут должным образом сосредоточиться на сюжете.

Возможно, у вас есть несколько любимых инструментов для рисования, которые вы хотите использовать в своем следующем проекте манги. Но иногда трудно вспомнить, какие инструменты мы выбрали, и приходится тратить время на прокрутку панели Sub Tool каждый раз, когда мы пытаемся найти тот или иной инструмент. Давайте наведем порядок в наших инструментах, создав новую группу подинструментов, чтобы объединить инструменты для рисования для конкретного проекта. Выполните следующие действия:

1. Выберите инструмент, который вы хотите использовать для работы над мангой. В этом шаге мы выбрали **Real G-Pen** в панели **Pen Sub Tool**.
2. Нажмите в нижней части панели **Sub Tool** на значок **Duplicate sub tool** (Дублировать подинструмент), который выглядит как два наложенных друг на друга квадрата. Откроется диалоговое окно **Duplicate sub tool**, как показано на следующем скриншоте:

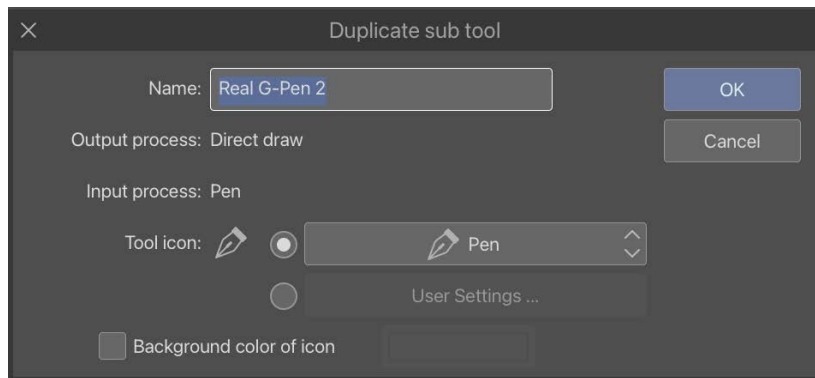


Рисунок 20.6 - Скриншот диалогового окна инструмента Duplicate sub tool

3. Нажмите **OK**, и **Real G-Pen 2** будет добавлен в панель **Sub Tool**. Это копия **Real G-Pen**, как вы можете видеть на следующем скриншоте:

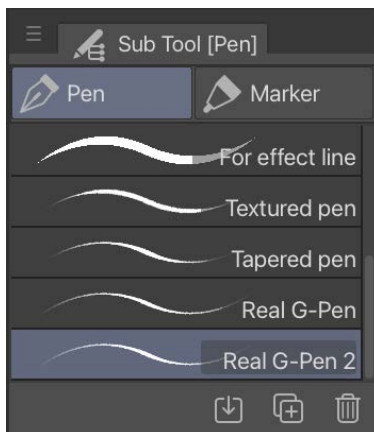


Рисунок 20.7 - Скриншот панели инструментов Pen Sub Tool

- Щелкните **Real G-Pen 2** и, удерживая кнопку мыши или стилус, перетащите в правый верхний угол строки группы подинструментов, где появится красная линия, как на следующем скриншоте. Затем отпустите кнопку мыши или стилус:

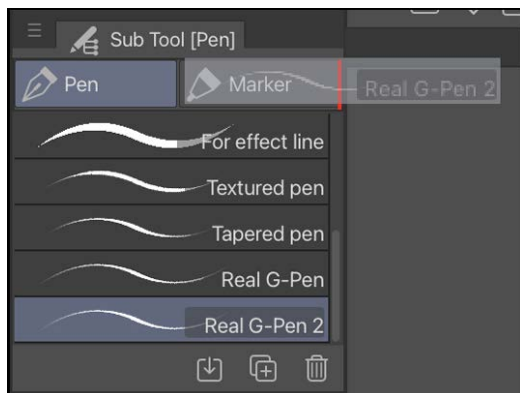


Рисунок 20.8 - Скриншот перетаскивания подинструмента

- Теперь вы видите, что Real G-Pen 2 перемещен в строку группы подинструментов, на которую указывает стрелка на следующем скриншоте:

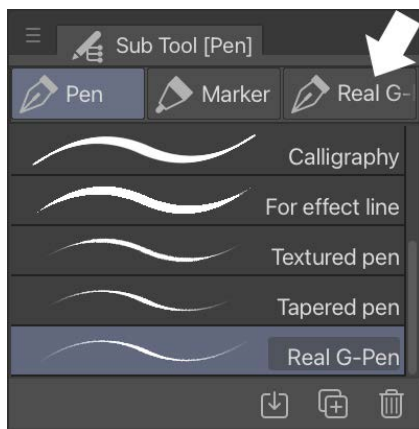


Рисунок 20.9 - Скриншот новой группы подинструментов

6. Далее мы добавим новый инструмент в группу подинструментов **Real G-Pen 2**. Выберите **Tapered Pen**, а затем значок **Duplicate sub tool** (Дублировать подинструмент). Затем нажмите **OK** в диалоговом окне **Duplicate sub tool**, как мы делали это в шаге 2. **Tapered Pen 2** появится в панели дополнительных инструментов.
7. Щелкните **Tapered Pen 2** и, удерживая кнопку мыши или стилус, перетащите его в группу подинструментов **Real G-Pen 2**, пока название группы подинструментов не будет выделено красным квадратом, как показано на следующем скриншоте. Затем отпустите кнопку мыши или стилус:

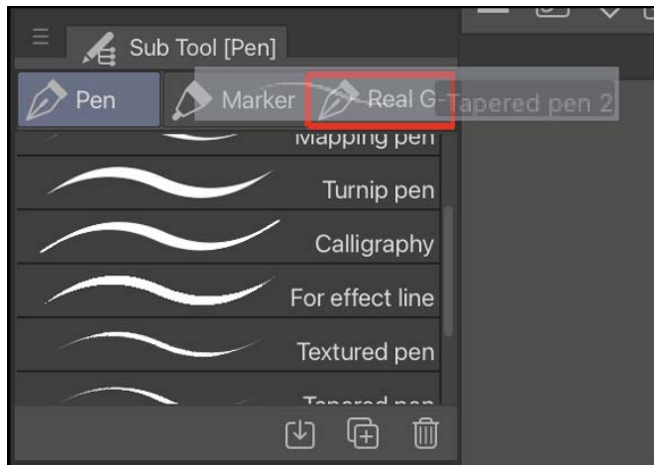


Рисунок 20.10 - Скриншот выделенного названия группы

8. Повторите шаги 6 и 7 со всеми инструментами, которые вы хотите добавить в новую подгруппу инструментов. Вы также можете перетаскивать инструменты из других категорий инструментов. Если вы хотите добавить новый инструмент из панели материалов, щелкните значок **Import sub tool material** (Импортировать материал для подинструмента) в нижней части панели **Sub Tool** (квадрат со стрелкой вниз), чтобы открыть панель материалов, как показано на следующем скриншоте.

9. Выберите инструмент, который вы хотите добавить в группу, и нажмите ОК, после чего инструмент будет добавлен:

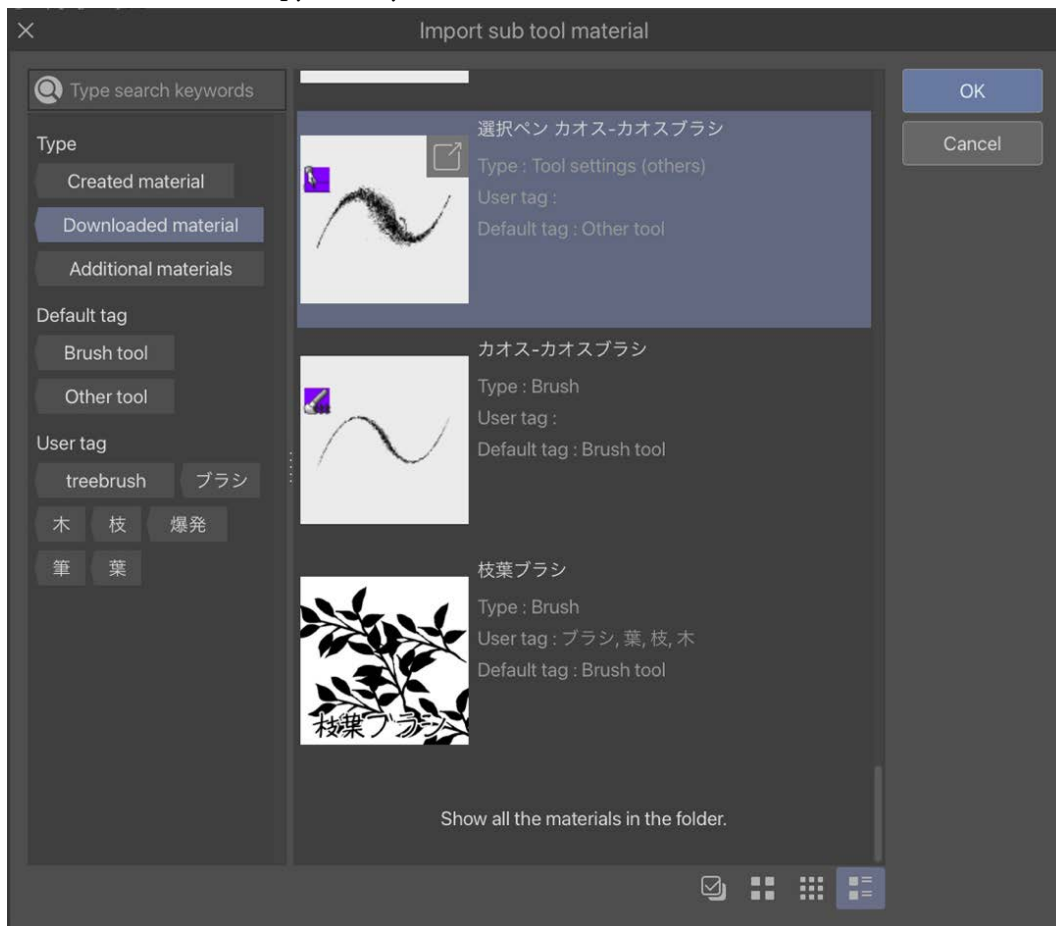


Рисунок 20.11 - Скриншот окна Import sub tool material (Импорт материала подинструмента)

10. После того, как вы собрали все инструменты, щелкните подгруппу инструментов Real G-Pen 2, после чего вы сможете убедиться, что все собранные инструменты безопасно добавлены в группу.

Теперь мы изменим название группы с Real G-Pen 2 на название нашего проекта.

11. Нажмите и удерживайте название группы, которую нужно изменить, и появится опция **Settings sub tool group...** (Настройки подгруппы инструментов...), как показано на следующем скриншоте. Затем отпустите кнопку мыши или стилус:

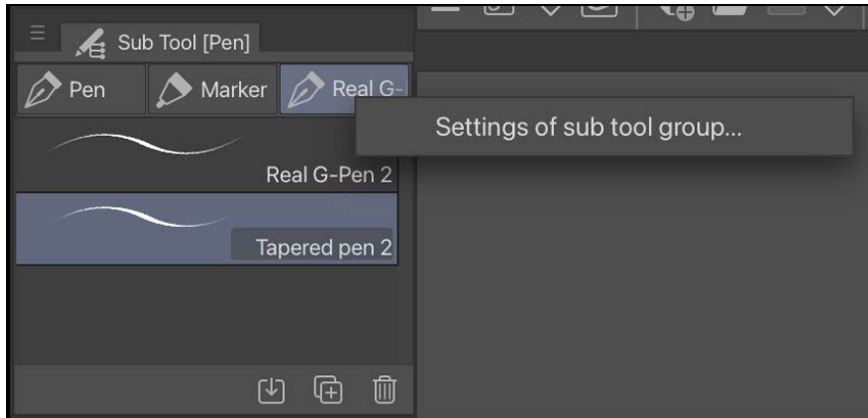


Рисунок 20.12 - Скриншот опции Settings of sub tool group...

12. Щелкните опцию **Settings of sub tool group...**, чтобы вызвать диалоговое окно настроек группы подинструментов, в котором можно ввести новое имя группы. Введите новое имя и нажмите **ОК**:

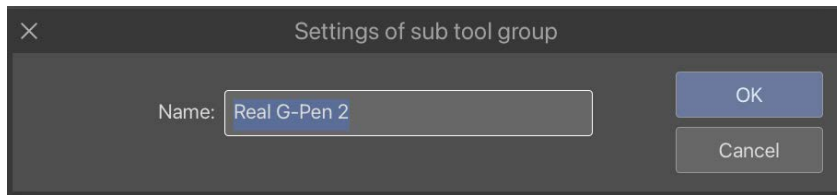


Рисунок 20.13 - Скриншот диалогового окна настроек группы подинструментов

13. Готово! Проверьте, отображается ли в панели Sub Tool имя новой группы подинструментов.

Теперь у нас есть группа инструментов для нашего нового проекта манги, и нам не нужно запоминать, какие инструменты мы используем, и просматривать панель Sub Tool, прокручивая ее вверх и вниз, чтобы найти нужный инструмент каждый раз, когда мы возвращаемся к проекту!

Всегда полезно попробовать разные виды инструментов и проверить, каково это - пользоваться ими. Мы рассмотрели различные инструменты Pen (Перо) и то, как именно они производят разное впечатление, а также узнали об альтернативных перу инструментах, таких как Pencil (Карандаш) и Brush (Кисть). Наконец, мы узнали, как создать новую подгруппу инструментов, чтобы собрать в ней инструменты для рисования для конкретного проекта манги.

Теперь мы можем подобрать инструмент, подходящий к теме нашей манги, удобный в использовании, и мы знаем, как обеспечить его сохранность в группе.

Инструменты - это хорошо, но иногда бывает слишком много элементов, которые мы хотим добавить в нашу мангу, ведь мы знаем так много инструментов и техник. Не волнуйтесь, мы можем решить игнорировать некоторые элементы в нашей манге, и иногда так будет лучше. Читайте дальше чтобы узнать, от чего можно отказаться, а что оставить.

Придайте уникальность, отказавшись от некоторых элементов манги

В манге есть определенные элементы, которые художники добавляют для того, чтобы читатель мог следить за сюжетом, и чтобы облегчить ему понимание происходящего. Но есть и такие художники, которые принимают смелые решения не вводить некоторые элементы, которые кажутся жизненно важными для манги, потому что они стремятся к созданию определенной атмосферы.

В этом разделе мы узнаем, что произойдет, если отбросить некоторые элементы манги, и приведем примеры.

Не использовать скринтоны

Скринтоны - отличный инструмент для передачи серых тонов и узоров, и Clip Studio Paint предлагает множество различных типов скринтонов, которые можно использовать. Но они могут помешать нам, если мы хотим создать интенсивный высококонтрастный образ в черно-белом цвете. Давайте посмотрим на пример на следующем рисунке:



Рисунок 20.14 - Скриншоты изображений с использованием и без использования скринтонов

На предыдущем рисунке показано сравнение одного и того же кадра из моей манги. Изображение слева создано с использованием скринтонов, а изображение справа - без них. В действительности для манги я использовала рисунок справа, который без скринтонов. Причина в том, что я стремилась к высокому контрасту черного и белого, чтобы передать напряженное и тревожное настроение, а также хотела сделать акцент на полной луне, чтобы подчеркнуть, что это ночная сцена. В этом случае нам не нужно следовать обычному процессу создания манги, чтобы добавить оттенки; иногда нам не нужны полутона, чтобы усилить ощущение.

А как быть, если мы хотим избежать высокой контрастности, чтобы передать расслабляющий и романтический момент? Возможно, нам не понадобится заливка черным цветом для затенения. Читайте дальше, чтобы узнать, почему.

Не использовать инструменты для заливки

Когда мы работаем над мангой, инструменты заливки - отличное средство экономии времени, позволяющее заливать цветом выбранную область одним щелчком мыши. Благодаря этим инструментам мы со скоростью света можем добавить темный цвет волосам или глубокий оттенок. Инструменты заливки идеальны, когда мы рисуем высококонтрастные черно-белые работы, но когда нам нужен эффект мягкого освещения, мы можем забыть о них. Для расслабляющих, мягких и похожих на сон сцен заполненные черные участки могут оказаться слишком нагруженными для глаз. На следующем рисунке показано сравнение одного и того же фрагмента, созданного с помощью инструмента Fill (Заливка) и инструмента Hatching (Штриховка):



Рисунок 20.15 - Скриншоты применения инструментов Fill и Hatching

Несмотря на то что у персонажа темные волосы и глаза, мы все равно можем повысить яркость рисунка. Чтобы избежать слишком плотного затенения черными деталями, мы используем инструмент **Hatching** вместо инструмента **Fill**. На рисунке слева для затенения используется инструмент **Fill**, а справа - инструмент **Hatching**. Результат заметно отличается. Изображение выглядит гораздо мягче при использовании инструмента **Hatching**. Полезно помнить, что когда мы хотим изменить настроение или сделать визуальное впечатление от манги более светлым, мы меняем инструмент **Fill** на инструмент **Hatching** для затенения. Инструмент **Hatching** всегда можно найти в панели **Sub Tool** категории **Decoration tool**.

Как насчет того, чтобы не использовать что-то чрезвычайно важное, например звуковые эффекты? Давайте посмотрим, что произойдет, если мы решим не использовать их.

Не применяем звуковые эффекты

Звуковые эффекты - отличный элемент для любых материалов, вроде комиксов и манги, в которых нет звука. Комиксы и манга знамениты тем, что используют множество звуковых эффектов; мы часто видим Pow, Shut, Crash и Whiii, набранные различными шрифтами на панелях манги. Конечно, мы можем создавать собственные звуковые эффекты; чтобы узнать больше, прочтите *главу 11 "Создание собственных звуковых эффектов"*. Но что будет, если в манге не будет звуковых эффектов?

Посмотрите на следующий рисунок, где показан один и тот же рисунок со звуковыми эффектами и без них:



Рисунок 20.16 - Скриншоты панели со звуковыми эффектами и без них

На картинках изображен персонаж, выпавший из разбитого окна высотного здания. Изображение слева сопровождается звуковыми эффектами, в то время как изображение справа не имеет звуковых эффектов. Когда мы не видим звуковых эффектов, изображенное действие производит впечатление замедленной съемки. Когда художники хотят сделать масштабную сцену запоминающейся, но вызывающей чувство тревоги, они часто убирают все звуки. Но когда они хотят показать, что действие происходило быстро, они добавляют звуковые эффекты. Это похоже на то, как режиссер внезапно убирает все звуки в большой экшн-сцене, чтобы вызвать у зрителей тревогу и создать впечатление, отличное от остальных сцен фильма. Мы тоже можем использовать эту технику в нашей манге!

Теперь мы увидим, что есть еще один элемент манги, который мы можем пропустить в следующем разделе, - это речевые баллоны.

Не используйте речевые баллоны

Речевые баллоны - еще одно гениальное изобретение, позволяющее персонажам говорить, кричать, петь и бормотать. Фигура округлой формы содержит текст и имеет хвостик, указывающий на диалог персонажа. Речевые баллоны - это отличная функция для добавления голоса в незвуковые медиа, такие как манга, которые мы можем добавить к изображению любого существа или даже предмета, чтобы заставить их говорить! Если вы хотите знать больше о речевых баллонах, перейдите к главе 7 "Использование инструментов Text и Balloon".

Если мы хотим сделать акцент не на диалоге, а на чем-то другом, то в этом случае речевые баллоны можно не использовать. Давайте рассмотрим пример на следующем скриншоте:



Рисунок 20.17 - Скриншот страницы без речевых баллонов

Это изображение - сцена ссоры между двумя персонажами из моей манги. Текст на заднем плане - это их диалог, но он добавлен без речевых баллонов. Это было мое художественное решение - не использовать речевые баллоны, чтобы сделать акцент на ситуации, а не на содержании диалога. Два персонажа ссорятся, потому что оба ревнуют; то, что они говорят, - всего лишь предлог, чтобы противостоять друг другу. Когда они возбуждаются и начинают повышать голос, размер шрифта увеличивается до такой степени, что на последнем кадре часть текста оказывается отрезанной границей кадра. Мы можем применить этот прием в любой момент, когда нам нужно будет изменить облик нашей манги.

Если мы хотим выделить свою мангу на фоне других, то может оказаться очень эффективным не только изменить инструменты рисования, но и забыть о скринтонах, заливке цветом, звуковых эффектах и даже речевых баллонах!

Художникам, создающим цветную мангу, всегда рекомендуется использовать собственную цветовую палитру, чтобы выделиться. Читайте далее, чтобы узнать, как создать свою собственную цветовую палитру.

Подбор и сохранение оригинальных цветовых палитр

Манга не всегда должна быть черно-белой или многоцветной. Когда мы используем цвет в нашей манге, цветовые сочетания работают как торговая марка компании, чтобы читатели сразу узнавали вашу работу. Можно показать уникальность используемой нами палитры цветов!

В этом разделе мы узнаем, как выбрать эффективные цвета. К концу у нас появятся идеи, как использовать цвета в нашей манге. Нам не нужно беспокоиться о создании палитры при рисовании единичных иллюстраций, но в ситуации, когда вы рисуете 30 или более страниц манги в цвете, вам определенно нужна палитра, чтобы поддерживать постоянство цвета! Читатели будут сбиты с толку, если каждый раз, когда появляется главный герой, его кожа и одежда будут разного цвета - это непоследовательно. И конечно, мы хотим сэкономить время, а не метаться, переходя от одной страницы к другой в поисках нужного цвета. Если вам нужно напомнить, что такое цветовая палитра, перейдите к *главе 15 "Цветовая палитра"*.

Использование одного дополнительного цвета

Давайте начнем с нескольких цветов в манге. Мы знаем, что черное и белое - самый распространенный набор цветов для манги. Мы также можем добавить дополнительный цвет. На следующем скриншоте показан пример черно-белого цвета плюс дополнительный кирпичный цвет на манге:

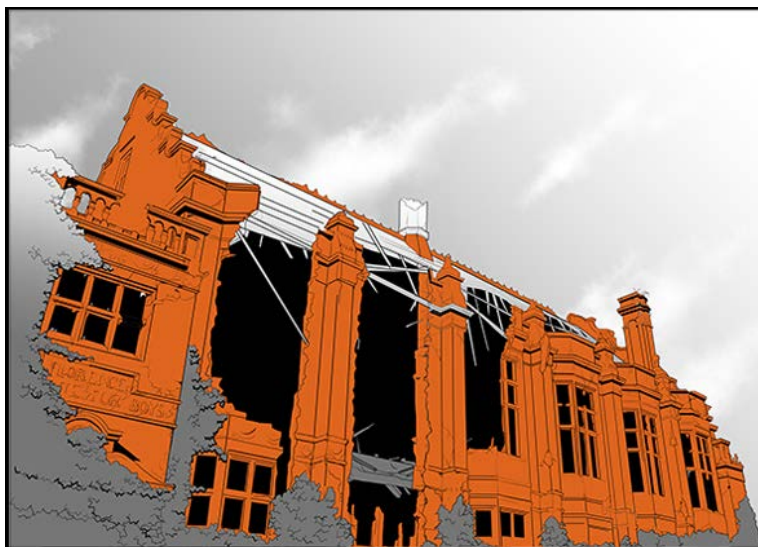


Рисунок 20.18 - Скриншот изображения с дополнительным кирпичным цветом

Часть здания имеет кирпичный цвет, а все остальное - черно-белое с серыми тонами. Кирпичный цвет выбран неспроста. Разрушенное здание на картинке играет большую роль в сюжете, и я хотела сделать его кирпичный цвет знаковым. Каждый раз, когда здание появляется в манге, оно всегда сопровождается этим цветом. Добавление всего одного цвета - отличный способ произвести яркое впечатление в отношении ключевого элемента, и, конечно, нам не нужно использовать много цветов, а значит, мы экономим время при работе над большим количеством страниц.

Совет

Нам не нужна палитра для одного дополнительного цвета в черно-белой манге. Вместо этого при создании первой страницы манги мы создаем новую папку Frame Border (Граница кадра) и добавляем новый слой с цветом, уже нарисованным в папке, затем щелкаем и перемещаем папку, чтобы добавить ее в панель Material (Материал). Таким образом, при переходе на следующую страницу нам не придется открывать предыдущую страницу, чтобы найти цвет и использовать инструмент "Пипетка" для выбора, или открывать панель Color History (История цвета) для его поиска. Нам просто нужно щелкнуть сохраненную папку Frame Border в палитре Material, а затем перетащить ее на панель Layer. Элементарно!

С одним дополнительным цветом справиться просто и легко. Давайте перейдем к рассмотрению манги с несколькими цветами.

Использование ограниченного количества цветов

Использование ограниченного количества цветов вместо полноценных в манге также полезно для придания ей уникального вида! Добавление одного дополнительного цвета происходит так же, как и при создании черно-белой манги - это всего лишь один дополнительный процесс поверх черно-белой манги.

Использование нескольких цветов усложняет работу, но оказывает такое же влияние на визуальный образ, как и полноцветное рисование.

Существуют различные способы создания манги с ограниченным количеством цветов. На следующем скриншоте показан один из примеров - страница из моей манги с тремя дополнительными цветами:



Рисунок 20.19 - Скриншот страницы манги с тремя дополнительными цветами

Поверх черно-белой манги я добавила желтый, бежевый и розовый цвета. Розовый цвет определяет общий тон манги, чтобы придать ей яркость и произвести впечатление! В зависимости от того, что мы выбираем в качестве основного цвета, впечатление меняется кардинально. Иногда несколько однотонных цветов передают тему лучше, чем полноцветная версия, и я рекомендую вам попробовать начать с добавления одного или двух цветов в вашу мангу, чтобы увидеть, какими получаются страницы.

Совет

Когда мы пробуем несколько цветов и решаем использовать некоторые из них, мы всегда можем восстановить их из панели **Color History**, нажав **Window | Color History** в меню **File**. Чтобы сохранить цвета из палитры **Color History**, нажмите на значок в левом верхнем углу палитры, затем нажмите **Register to color set palette** (Зарегистрировать в цветовой палитре), чтобы сохранить образцы цветов. Мы также можем редактировать набор цветов, удаляя или добавляя их. Но используемый нами набор цветов должен оставаться неизменным на протяжении всей работы над мангой, чтобы сохранить единообразие. Открыв образец цветового набора, мы сможем легко выбрать нужный цвет при работе над цветной мангой! Подробнее о цветовой палитре читайте в главе 15 *"Цветовая палитра"*.

Ограничение количества используемых цветов и их применение только в тех случаях, когда они действительно необходимы, - отличный способ контролировать общее впечатление от манги, а также оставляет меньше работы для процесса раскрашивания по сравнению с полноцветным, ведь пропуск даже одного процесса сильно меняет ситуацию, особенно когда мы работаем над большим проектом, таким как 100-страничная манга!

Мы изучали, как грамотно использовать цвет. Мы начали с добавления одного дополнительного цвета в черно-белую мангу, а затем перешли к ограниченному количеству используемых цветов. Далее мы узнаем, как сохранить единообразие в рисунках персонажей. Ваши очаровательные персонажи должны всегда выглядеть одинаково, независимо от того, под каким углом мы на них смотрим. Читайте дальше, чтобы узнать, как это сделать.

Создание единообразия

Это одна из самых сложных, но жизненно важных задач при создании произведений, включая книги с картинками, графические романы, комиксы и мангу. Персонаж должен быть узнаваем при каждом появлении в любом кадре, независимо от того, под каким углом, с каким выражением лица и в какой позе он показан. Это связано с тем, что рисунок должен читаться как история, а не как коллаж из случайных изображений.

В этом разделе мы научимся сохранять последовательность в нашей манге. Мы освоим различные способы, которые помогут нам пройти процесс создания целостной манги с сохранением визуальной составляющей.

Лучший способ - создать руководство по персонажу. Оно будет работать как справочное пособие, в которое мы всегда сможем заглянуть для уточнения информации. Я рекомендую создать два разных визуальных руководства.

Одно из них представляет собой референсное изображение с одним персонажем в стоячей позе, некоторыми выражениями лица и характерными предметами или деталями, требующими особого внимания при прорисовке, если таковые имеются. Пример руководства по персонажу можно увидеть на следующем рисунке:



Рисунок 20.20 - Скриншоты трех примеров визуального руководства по персонажу

Крайнее левое изображение - это наглядное пособие по персонажам для черно-белой манги, среднее - для манги с ограниченным количеством цветов, а правое - для полноцветной манги. Это базовые примеры с одной стоячей позой и двумя различными ракурсами и выражениями лица. В зависимости от дизайна персонажа, мы можем добавить стоящего персонажа, показанного со спины, и больше изображений с выражением лица. Мы можем создавать их на холсте любого удобного для нас размера и формы.

Еще одно наглядное пособие, которое полезно иметь в качестве справочника, - сравнение роста персонажей. Если у нас есть одно изображение с персонажами вместе, на котором видно, кто из них выше, мы никогда не ошибемся с масштабом персонажей. На следующем скриншоте показан пример сравнения роста:



Рисунок 20.21 – Скриншот визуального руководства по росту персонажей

На предыдущем скриншоте очевидно, кто кого выше. Когда мы работаем над рисунком, на котором изображено более одного персонажа, и особенно когда они как-то связаны друг с другом, визуальные подсказки очень помогают нам запомнить масштаб каждого персонажа и разницу в росте.

Совет

Очень трудоемко искать референсные изображения каждый раз, когда мы возвращаемся к какому-то проекту! Но с помощью панели **Sub View** мы можем всегда иметь справочное изображение на экране интерфейса Clip Studio Paint. Чтобы вызвать панель **Sub View**, нажмите **Window | Sub View** в меню **File**. Чтобы открыть референсное изображение в панели **Sub View**, щелкните на значке **Import** (он выглядит как папка со стрелкой, направленной вправо). Откроется браузер файлов. В браузере файлов перейдите к импортируемому изображению. Щелкните по файлу, чтобы выбрать его. Нажмите кнопку **Open**, чтобы завершить импорт. Чтобы узнать больше о том, как использовать панель **Sub View**, вернитесь к главе 6 "Ластики, выделения и панель Sub View". Мы сможем использовать изображения, отображаемые в панели **Sub View**, не только в качестве визуального образца персонажей, но и в качестве образца цвета!

Мы рассмотрели создание и отображение визуальных подсказок по рисованию персонажей. При желании мы можем сделать более подробное руководство с текстовыми пояснениями. Эту технику также можно применить к зданиям, транспортным средствам и предметам. Очень полезно иметь визуальные подсказки для всего, что нам приходится рисовать в нашей манге множество раз под разными углами.

В последнем разделе мы узнаем о некоторых полезных визуальных эффектах, которые можно использовать в Clip Studio Paint, добавляя текстуры к нашим работам.

Добавление текстур в иллюстрации

Мы узнали, как раскрашивать (глава 16 "Использование Clip Studio Paint для раскрашивания манги") и как выбирать и сохранять цвета (в разделе "Подбор и сохранение оригинальных цветовых палитр" этой главы). Далее в этом разделе мы научимся добавлять текстуры поверх наших цветных рисунков в качестве завершающего процесса создания рисунка в Clip Studio Paint. Это еще один отличный способ придать уникальный вид вашему творчеству.

Хроматическая аберрация

Хроматическая аберрация описывается как неспособность линзы сфокусировать все цвета в одной точке. Это означает, что красный, синий и зеленый цвета видны как бахрома вдоль границ, разделяющих темные и яркие части изображения. Да, это неудача, но она создает великолепную фактуру в творчестве. Давайте посмотрим на следующие примеры изображений до и после применения эффекта хроматической аберрации:



Рисунок 20.22 - Скриншоты изображений до и после применения эффекта хроматической аберрации

Если внимательно сравнить эти два изображения, то можно заметить, что к изображению справа применен эффект хроматической аберрации, и оно имеет красную, синюю и зеленую цветовую кайму по границе персонажа и фона. Дополнительный эффект размытия в нижней половине изображения создает иллюзию 3D-изображения. Комбинируя его с другими текстурами, мы получаем необычную визуальную иллюзию.

На следующем рисунке показано изображение до и после применения эффекта хроматических аберраций и текстуры шума:

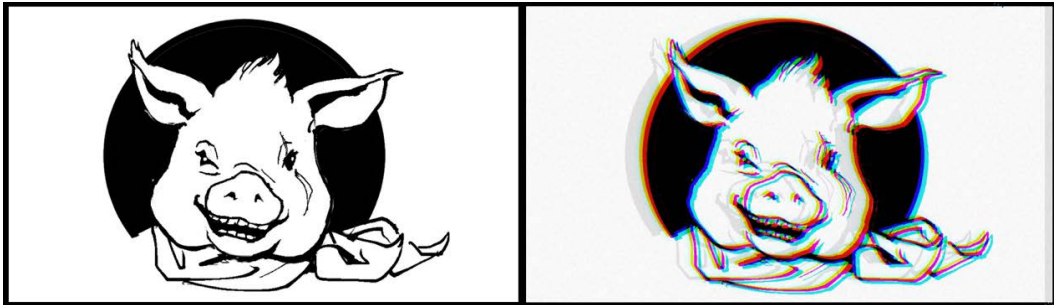


Рисунок 20.23 - Скриншоты изображения с эффектом хроматических аберраций и шума и без него

На этом примере эффект хроматической аберрации используется не для создания 3D-иллюзии, а для создания ностальгического эффекта старого телевизионного экрана с шумовой текстурой. Этот эффект отлично работает при создании ретроспективных иллюстраций или манги.

Эти эффекты хроматической аберрации были сделаны одним щелчком мыши с помощью актива Auto Action, загруженного из Clip Studio Assets. Мы можем найти эти эффекты, найдя **chromatic aberration or RGB Shift** в Clip Studio Assets.

Больше замечательных эффектов и примеров текстур мы найдем в следующем разделе. Читайте дальше, чтобы узнать, как добавить текстуру бумаги в наши работы.

Текстура бумаги

Конечно, текстура бумаги не является реальной для цифровых рисунков, так как они не нарисованы на физической бумаге, но мы можем добавить ее, чтобы придать завершающий штрих нашему произведению. Мы можем в некоторой степени передать ощущение бумажной текстуры на цифровом рисунке с помощью инструментов Pencil (Карандаш) или Watercolor (Акварель), но проще добавить ее на всю страницу с помощью текстурных материалов и режимов смешивания слоев.

Выполните следующие действия, чтобы добавить текстуру грубой бумаги к вашему рисунку:

1. Открыв холст с артом, зайдите в меню **File**, выберите **Window | Material**, а затем выберите **Material [Monochromatic pattern]** из раскрывающегося меню **Material**, как показано на следующем скриншоте:

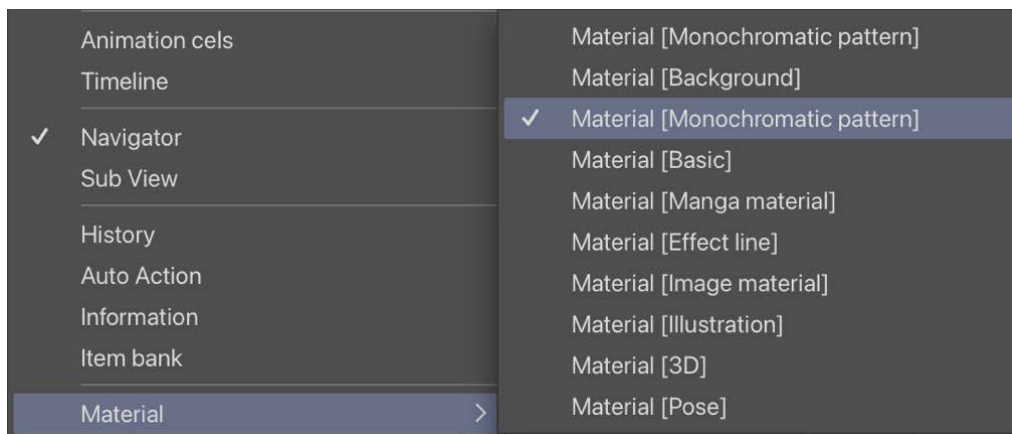


Рисунок 20.24 - Скриншот выпадающего меню Material

2. Панель материалов теперь открыта, в ней отображается список монохромных материалов с узорами и миниатюрами. Прокрутите список вниз, пока не найдете **Rough textured**, и щелкните на нем.
3. Выбрав материал, нажмите на значок **Paste the material to canvas** (Вставить материал на холст) в нижней части панели **Material**, как показано на следующем скриншоте:

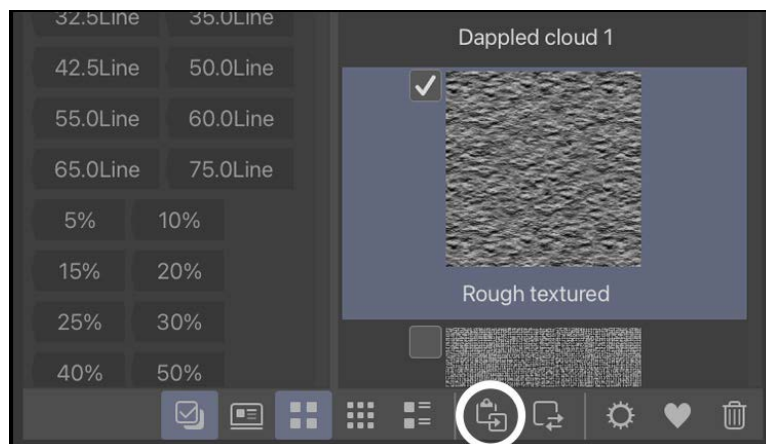


Рисунок 20.25 - Скриншот панели материалов

Текстура **Rough textured** теперь вставлена, и мы можем видеть узор на холсте, поверх нашего рисунка. Новый слой с текстурой теперь находится в панели слоев, как показано на следующем скриншоте:

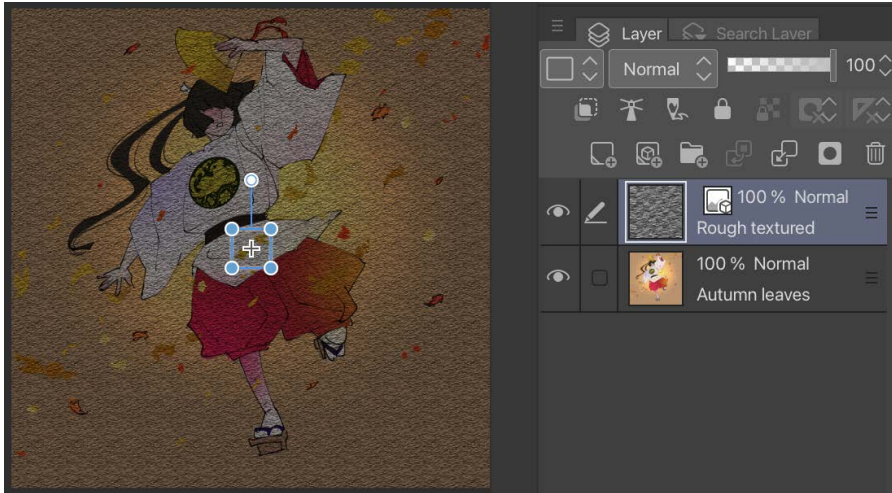


Рисунок 20.26 - Скриншот холста и панели слоев

4. Управляющий элемент в форме квадрата и выступающего из него манипулятора в центре холста предназначен для изменения угла и размера узора. Когда вы закончите редактировать узор с его помощью, щелкните меню режима наложения слоя в верхней части панели слоев и выберите в выпадающем меню пункт **Overlay**, как показано на следующем скриншоте:



Рисунок 20.27 - Скриншот холста и панели Layer с выпадающим меню

- В завершение измените непрозрачность слоя текстуры, передвинув ползунок **Opacity** в верхней части панели Layer. На этом этапе измените её значение на 45%, как показано на следующем скриншоте:



Рисунок 20.28 - Скриншот холста и панели слоёв с непрозрачностью текстуры 45%

Готово! Теперь ваше изображение имеет текстуру грубой бумаги!

Теперь мы знаем, как добавлять различные текстуры с помощью автодействия или материала текстурного изображения с режимом смешивания слоя. Приведенные выше примеры - лишь два из множества вариантов текстур, доступных в Clip Studio Paint. Возможно, мы найдем более интересное сочетание красивых текстур, если будем пробовать что-то новое.

Резюме

В этой последней главе мы узнали, как сделать так, чтобы наши работы выделялись на фоне других, начав с выбора инструментов для рисования и их сохранения, и перейдя к тому, как принять художественное решение не использовать некоторые элементы манги. Затем мы рассмотрели, как сохранить единообразие в комиксе или манга-арте, и, наконец, узнали, как добавить текстуры в готовый арт. Это было долгое и увлекательное путешествие через 20 глав, чтобы научиться использовать Clip Studio Paint в нашем творчестве, и теперь оно подошло к концу. Я надеюсь, что все эти навыки и советы, которые вы узнали из этой книги, будут полезны и вдохновят вас на творчество.



Packt.com

Подпишитесь на нашу электронную библиотеку, чтобы получить полный доступ к более чем 7 000 книг и видеоматериалов, а также к ведущим отраслевым инструментам, которые помогут вам планировать свое личное развитие и продвигаться по карьерной лестнице. Для получения дополнительной информации посетите наш сайт.

Зачем оформлять подписку?

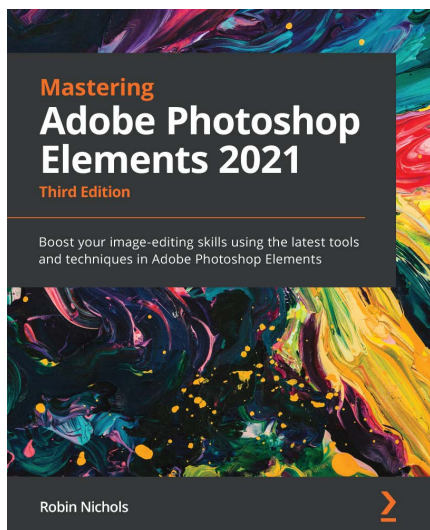
- Тратьте меньше времени на обучение и больше времени на кодирование благодаря практическим электронным книгам и видеоматериалам от более чем 4 000 профессионалов отрасли.
- Улучшите свое обучение с помощью планов развития навыков, созданных специально для вас
- Получайте бесплатную электронную книгу или видео каждый месяц
- Полноценный поиск для легкого доступа к важной информации
- Копируйте и вставляйте, печатайте и добавляйте закладки

Знаете ли вы, что Packt предлагает версии для электронных книг каждой опубликованной книги в форматах PDF и ePub? Вы можете перейти на версию электронной книги на сайте packt.com, а как покупатель печатных книг вы имеете право на скидку на копию электронной книги. Свяжитесь с нами по адресу customercare@packtpub.com для получения более подробной информации.

На сайте www.packt.com вы также можете ознакомиться с коллекцией бесплатных технических статей, подписаться на ряд бесплатных информационных бюллетеней, а также получить эксклюзивные скидки и предложения на книги и электронные книги Packt.

Другие книги, которые могут вам понравиться

Если вам понравилась эта книга, вас могут заинтересовать и другие книги компании Packt:

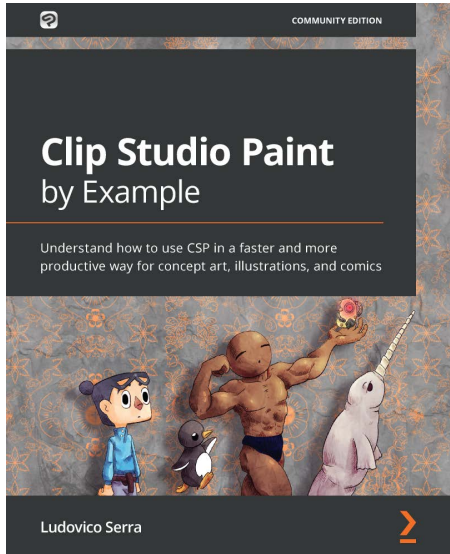


Mastering Adobe Photoshop Elements 2021 - Third Edition

Robin Nichols

ISBN: 978-1-80056-699-6

- Определите пять частей Elements и настройте компьютер, камеру и монитор.
- Импортируйте, систематизируйте и отслеживайте импортированную медиатеку.
- Развивайте продвинутое навыки ретуширования изображений
- Узнайте, как добавлять текст и графику к фотографиям
- Развивайте свое понимание методов многоуровневого редактирования нескольких изображений.



Clip Studio Paint by Example (Clip Studio Paint в примерах)

Ludovico Serra

ISBN: 978-1-80020-272-6

- Познакомьтесь с программой Clip Studio Paint и ее практическими возможностями
- Познакомьтесь с экосистемой Clip Studio для решения ваших художественных задач
- Внедрите CS Modeler и легко импортируйте и настраивайте персонажей
- Создавайте многоразовые и редактируемые сцены и реквизит с помощью CS Modeler
- Создание трехмерного человеческого персонажа с помощью программы Blender
- Настройте рабочее пространство с помощью инструментов CSP
- Создайте портфолио из своих комиксов, иллюстраций и концепт-артов

Компания Packt ищет таких авторов, как вы

Если вы заинтересованы в том, чтобы стать автором Packt, посетите сайт authors.packtpub.com и подайте заявку прямо сейчас. Мы сотрудничаем с тысячами разработчиков и технических специалистов, таких же, как вы, чтобы помочь им поделиться своими знаниями с мировым технологическим сообществом. Вы можете подать общую заявку, заявку на конкретную актуальную тему, для которой мы набираем авторов, или представить свою собственную идею.

Привет!

Мы - Инко и Лиз, авторы книги "Знакомство с Clip Studio Paint, третье издание". Я очень надеюсь, что вы получили удовольствие от чтения этой книги и нашли ее полезной для повышения производительности и эффективности работы в Clip Studio Paint.

Нам (и другим потенциальным читателям!) будет очень полезно, если вы оставите отзыв на Amazon, поделившись своими мыслями о нашей книге.



Ваш отзыв поможет нам понять, что в этой книге получилось хорошо, а что можно улучшить в будущих изданиях, поэтому мы будем вам очень признательны.

С наилучшими пожеланиями,

INKO



Inko Ai Takita



Liz Staley

Указатель

Symbols

- 3D camera
 - moving 349-351
- 3D drawing figure information
 - saving 362, 363
- 3D figures 6
- 3D information
 - saving, to Material palette 360
- 3D Material Palette 336-338
- 3D models
 - importing, into CSP 363-367
- 3D object
 - loading, onto canvas 338, 339
- 3D space
 - objects, moving 340-343

A

- Adobe Photoshop
 - palette, importing from 383-386
- animated GIF 454
- Animated Sticker (APNG) 454, 455
- animations
 - animated GIF 454
 - Animated Sticker (APNG) 455

- exporting 452
- image sequence 453, 454
- movie files 455, 456
- Anti-aliasing category 93, 94
- Anti-overflow settings 99, 100
- Approximate Color palette
 - about 380-382
 - exploring 376
- artwork
 - saving, to material palette 246-250
- auto action assets
 - downloading 418-421
- Auto Action palette
 - exploring 408-411
- Auto Actions
 - Command Bar shortcut, creating 424
 - keyboard shortcut, creating 422, 423
 - shortcuts 421
 - using 412-414

B

- Balloon pen tool
 - about 174
 - options 174

- Balloon tail tool
 - about 172
 - options 172
- batches of pages
 - exporting 480, 481
- black and white illustration gallery
 - about 2
 - Brush tools 3
 - decoration tools 4
 - inking tools 3
 - pencil tools 2, 3
- bleed 61
- broken glass shard brush
 - creating 210-217
- brush drawing
 - example 496
- brush engine
 - about 86
 - Anti-aliasing category 93, 94
 - Anti-overflow settings 99, 100
 - Brush Size screen 88, 89
 - Color Jitter category 91-93
 - Correction settings 95, 96
 - Ink category 90, 91
 - options, accessing 86, 87
 - Starting and ending category 97-99
 - Watercolor edge 94
- brushes
 - exporting 102
 - loading 102
 - navigating 84-86
 - tool, exporting 102-104
 - tool, importing 104-106
- brush options
 - accessing 86, 87
- brush settings
 - playing with 100-102
- Brush Size category 88, 89

- Brush tools 3, 8
- bucket fill tool
 - used, for creating flats 393-395
- Bucket tool 7

C

- canvas
 - 3D object, loading onto 338, 339
- characters
 - customizing 353-357
- chromatic aberration
 - adding, to art 512, 513
- Clear selection tool 147, 148
- clipping layer
 - using, to add patterns to text 263-266
- clipping layer function
 - using 292-295
- Clip Studio Assets
 - account, creating 431, 432
 - account, logging in 431, 432
 - downloading, from Assets tab 432-436
 - downloads, locating in Clip Studio Paint 437-439
 - overview 428-430
- Clip Studio Paint
 - 3D models, importing into 363-367
 - additional materials, downloading 20
 - animation, creating 439
 - animation, creating with Camera Movement feature 447-452
 - animation, creating with image 440-447
 - default interface, viewing 23-27
 - installing, on Mac computer 17
 - installing, on Windows computer 16, 17
 - license, changing 19
 - licensed version, registering 19
 - macOS requirements 13, 14

- program, installing 14
- program, launching 18
- purchasing 15, 16
- rulers, using in 298, 299
- system requirements 12
- trial version, downloading 15
- trial version, registering 18
- URL 14
- used, for locating downloads 437-439
- vectors 230
- Windows system requirements 13
- Clip Studio Paint EX 14
- Clip Studio Paint iPad version 23
- Clip Studio Paint, price range
 - reference link 23
- Clip Studio Paint Pro 14
- Clip Studio SHARE
 - exporting 482-489
- colored line art
 - creating 401-404
- Color History palette
 - about 376, 377
 - exploring 376
- color illustration gallery
 - about 7
 - Brush tools 8
 - Bucket tool 7
 - layer blending mode 9
 - Pastel tools 8
 - textures, using 9
- Color Jitter category 91-93
- Color palette
 - creating, from Sub View palette 386, 387
 - extra color, using 507
 - finding 506
 - keeping 506
 - limited colors, using 508, 509
- Color Pickers 370
- Color Set palette 370-376
- Color Slider palette 370-373
- Color Wheel palette 370-372
- Color Wheel palette, modes
 - HLS mode 370
 - HSV mode 370
- comic panels
 - creating 58
 - frame border layers 59-62
- Command Bar 38, 39
- connected speech balloons
 - implementing 175-177
- Connect vector line tool
 - using 240-242
- consistency
 - creating 509-511
- control handle
 - rulers, turning off and on with 328-330
- Control point tool
 - using 235, 236
- Correction settings
 - about 95, 96
 - options 96
- Correct line width tool
 - using 238, 239
- cross-hatching brush
 - texturing with 223-228
- Cubic Bezier
 - using 306, 307
 - option, using 68, 69
- Curve balloon tool
 - about 172
 - options 173
- curve ruler
 - about 303
 - Cubic Bezier, using 306, 307

- Quadratic Bezier, using 304-306
 - using 303
- custom Auto Action
 - creating 414-418
- custom-sized page
 - creating 53-55
- custom text tools
 - creating 167, 168
- Cyan, Magenta, Yellow, Black (CMYK) 373

D

- decoration tools 4
- density 286
- Direct Draw tools
 - using 70
- Divide frame folder tool 76-78
- drawing tools
 - inking tools, selecting 495-502
 - pens, selecting 492-494
 - selecting 492

E

- Edit settings
 - about 166
 - options 166, 167
- Ellipse balloon tool
 - about 170
 - options 171
- Ellipse tool 136
- Eraser tools
 - about 128
 - Hard eraser 129
 - Kneaded eraser 132, 133
 - Multiple Layers eraser 131
 - Rough eraser 130

- Snap eraser 132
- Soft eraser 130
- Vector eraser 131

F

- figure models
 - customizing 353-360
 - preset poses, using on 351, 352
- Figure ruler
 - using 308, 309
- Figure tools
 - using, with perspective rulers 327, 328
- File menu
 - vector layer, creating via 231
- files
 - templates, adding 56-58
- file templates 45
- flats
 - creating, with bucket fill tool 393-395
 - creating, with pen tools 393-395
- foliage brush
 - creating 217-223
- fonts
 - URL 258
 - using, for sound effects 258-260
- font settings
 - about 160
 - options 161
- frame border layers 59-62
- frame border panels
 - Divide frame folder tool 76-78
 - dividing and editing 74, 75
 - Framing template materials, using 78-82
- Frame border pen
 - using 69, 70
- Framing template materials
 - using 78-82

G

G-pen

- about 492
- using 493

gradients

- adding, to text with Lock
Transparent Pixels 262, 263

gradient style 286

graphics tablets

- about 20, 21
- brand 22
- purchasing, location 23
- sizes 22

grid

- hiding 330-332
- settings, adjusting 332, 333
- showing 330-332
- using 330

guides

- creating 333
- using 330

H

Hard eraser 129

HLS mode 370

HSV mode 370

Hue, Luminosity, Saturation (HLS) 370

Hue, Saturation, Value (HSV) 370

I

image sequence 453, 454

Ink category

- about 90, 91
- options 90, 91

inking

- on vector layers 197, 198
- principles 182-189

inking comic panels

- tips 198, 199

inking tools

- about 3
- exploring 190
- marker tools 191
- pen tools 192, 193
- selecting 495-502

installation 12

Intermediate Color palette

- about 378-380
- exploring 376

K

keyframes 447

Kneaded eraser 132, 133

L

layer blending mode

- about 9
- exploring 395, 396
- Lighten blending mode 400
- Multiply mode 396, 397
- Screen mode 398, 399
- Soft light mode 398

Layer Color

- using, to prepare sketch inks 153-156

layer mask

- about 274
- Quick Masks, creating with
selection tools 277-281
- screentones, adding to 281-284
- using 274-277

- Layer palette
 - about 110-112
 - vector layer, creating via 231, 232
- Layer Property
 - used, for creating screentones 289-291
- Layer Property palette
 - about 113
 - Border effect 114, 115
 - Expression color 120
 - Extract line 115-117
 - Layer color effect 119
 - Tone effect 117-119
- layers
 - about 108, 109
 - benefits 109, 110
 - working with 120-125
- layers, grouping
 - of sound effects 256, 257
 - of speech balloons 256, 258
- Lighten blending mode 400
- linear ruler
 - about 301
 - using 301, 302
- line space/alignment settings
 - about 162
 - options 162
- line tools
 - using, with perspective rulers 327, 328
- Lock Transparent Pixels
 - gradients, adding to text with 262, 263

M

- Mac computer
 - Clip Studio Paint, installing on 17
- manga elements
 - dropping 502
 - Fill tools, avoiding 503, 504
 - screentones, avoiding 502, 503
 - sound effects, avoiding 504, 505
 - speech balloons, avoiding 505, 506
- manga file
 - batches of pages, exporting 480, 481
 - exporting, for print 467-470
 - exporting, for web display 475-477
 - file size, adjusting 471-473
 - image quality, adjusting 471-473
 - image, resizing while exporting 474, 475
 - printing, at home 460-467
 - webtoon, exporting 478-480
- manga gallery
 - about 4
 - panels 5
 - creation process 5
- manipulator sphere
 - about 344
 - used, for moving object 345
- mapping pen
 - using 494
- Marker tools 191
- Material palette
 - 3D information, saving to 360
 - artwork, saving to 246-250
 - exploring 245, 246
- Mesh Transform tool
 - using, to warp text 266-270
- models
 - parts, moving 346, 347
 - pose of hands, modifying 347-349
- monitor tablet 21
- movie files 455, 456
- Multiple Layers eraser 131
- Multiply mode 396, 397

N

new file
 creating 45
 new file window 46-52

O

objects
 moving, in 3D space 340-343
 moving, with manipulator
 sphere 344, 345
 Object tool 170
 one-point perspective ruler
 about 319
 creating 320-323
 outlines
 adding, to text 260, 261

P

palettes
 about 28
 closing 31
 collapsing 32, 33
 expanding 32, 33
 importing, from Adobe
 Photoshop 383-386
 moving 28-30
 paper layer 109
 paper texture
 adding, to art 513-516
 parallel curve ruler
 creating 317, 318
 parallel line ruler
 about 313, 314
 creating 316
 Pastel tools 8

patterns
 adding, to text with clipping
 layers 263-266
 pencil drawing
 example 495
 pencil layers
 modifying, to simulate ink 199-202
 pencil tools 2, 3
 pens
 selecting 492-494
 pen tools
 about 192, 193
 used, for creating flats 393-395
 perspective rulers
 about 319
 figure tools, using with 327, 328
 line tools, using with 327, 328
 one-point perspective ruler 319-323
 three-point perspective ruler 325, 326
 two-point perspective ruler 324
 Pinch vector line tool
 using 234, 235
 Polyline frame tool
 using 66, 67
 Polyline selection area tools 138-141
 pose information
 saving 361, 362
 preset
 saving 53-55
 preset poses
 using, on figure models 351, 352
 pressure sensitivity settings
 customizing 193-197

Q

Quadratic Bezier
 using 304-306

option, using 67, 68

Quick Masks

creating, with selection tools 277-281

R

radial curve ruler

creating 315, 316

radial line ruler

about 313, 314

creating 314

reading settings 164, 165

Rectangle frame tool

using 64, 65

Rectangle tool

about 136

using, to resize portion 136, 137

Red, Green, and Blue (RGB) 371

Redraw vector line tool

using 239

Redraw vector line width tool

using 240

Reference Layers

using 390-392

Rough eraser 130

ruler pen

about 309

using 309

rulers

making, inactive 328

snapping options 299, 300

turning, off and on with control

handle 328-330

types 298

using, in Clip Studio Paint 298, 299

rulers, types

about 301

curve ruler 303

Figure ruler 308, 309

linear ruler 301, 302

parallel line ruler 313-318

radial line ruler 313-316

ruler pen 309

symmetry ruler 310-313

S

screen frequency 286

Screen mode 398, 399

screeentone names

lines and percentages 285, 286

screeentones

adding, to layer mask 281-284

creating, with Layer Property 289-291

Selection Launcher

about 138

functions 138

using, to resize portion 136, 137

Selection pen 144-146

selection tools

about 135

Clear selection 147-149

Lasso tool 139-141

Polyline tool 139-141

Rectangle and Ellipse tools 136, 137

Selection pen 144-146

Shrink selection 146, 147

used, for creating Quick Masks 277-281

using, to clean up and correct sketch

with several errors 135-141

serial number 12

shape tools 6

Shrink selection tool 146, 147

simple tone

creating, with selection 286-288

options 288, 289

- Simplify vector line tool
 - using 236, 237
- sketch ink
 - preparing, with Layer Color 153-156
- Snap eraser 132
- snapping options
 - in rulers 299, 300
- Soft eraser 130
- Soft light mode 398
- sound effects
 - adding, in speech balloons 254-256
 - fonts, using 258-260
 - layers, grouping 256, 257
- speech balloon materials
 - using 177-179
- speech balloon materials, types
 - Dialog balloons 179
 - Feeling balloons 179
 - Narration balloons 179
- speech balloons
 - Balloon pen tool 174
 - Balloon tail tool 172
 - creating 168-170
 - Curve balloon tool 172
 - editing 168-170
 - Ellipse balloon tool 170, 171
 - layers, grouping 256, 257
 - sound effects, adding in 254-256
- Starting and ending category 97-99
- Sub View images
 - color, picking 151, 152
 - rotating 151, 152
 - zooming 151, 152
- Sub View palette
 - about 149
 - Color palette, creating from 386, 387
 - images, loading into 150, 151

- Symmetrical ruler
 - creating 312
 - using 310-313
- system specs 12

T

- template panels
 - creating 62-64
 - editing 62-64
 - using 62-64
- template panels, Frame Border tools
 - Cubic Bezier option, using 68, 69
 - Frame border pen, using 69, 70
 - one layer and many panels 70-73
 - one layer, for each panel 70-73
 - Polyline frame tool, using 66, 67
 - Quadratic Bezier option, using 67, 68
 - Rectangle frame tool, using 64, 65
- text
 - clipping layers, using to add
 - patterns 263-266
 - gradients, adding with Lock
 - Transparent Pixels 262, 263
 - outlines, adding 260, 261
- text settings
 - about 163
 - options 164
- text settings, types
 - edit settings 166, 167
 - exploring 159
 - font settings 160, 161
 - line space/alignment settings 162
 - reading settings 164, 165
- text tool
 - basics 158, 159
- textured inking brush
 - creating 204-210

- textures
 - adding, to art 511
 - chromatic aberration 512, 513
 - paper texture 513-516
 - using 9
- three-point perspective ruler 325, 326
- title text
 - creating 270-272
- tool palette 33-36
- tool palette, customizing
 - about 36
 - tools, deleting 37
 - tools, renaming 36
 - tools, reordering 36
- Tool property palette
 - used, for rotating selection 141-144
 - used, for scaling selection 141-144
- tools
 - 3D figures 6
 - about 6
 - shape tools 6
- traditional tablet 21
- transparent color
 - about 128
 - using 133, 134
- turnip pen
 - using 494
- two-point perspective ruler
 - creating 324

V

- Vector eraser tool
 - about 131
 - using 242-244
- vector layer
 - creating 231
 - creating, via File menu 231

- creating, via Layer palette 231, 232
 - drawing 232, 233
 - inking on 197, 198
- vectors
 - in Clip Studio Paint 230
- vectors, editing
 - about 233
 - Connect vector line tool, using 240-242
 - Control point tool, using 235, 236
 - Correct line width tool, using 238
 - Pinch vector line tool, using 234, 235
 - Redraw vector line tool, using 239
 - Redraw vector line width tool, using 240
 - Simplify vector line tool, using 236, 237
 - Vector eraser tool, using 242-245

W

- Wacom 129
- warped sound effect
 - creating, steps 267-270
- Watercolor edge settings
 - about 94
 - options 94
- web display
 - manga file, exporting for 475-477
- webtoon
 - exporting 478-480
- Windows computer
 - Clip Studio Paint, installing on 16
- workspaces
 - creating 42
 - deleting 44, 45
 - managing 44, 45
 - saving 42, 43
 - switching, between 44