

YUNUYEI

MANGA & WEBTOON

ZEICHNEN MIT CLIP STUDIO PAINT

TINY TUSK

MIT
3-MONATIGER
CLIP-STUDIO
PAINT
EX-TEST-
VERSION!



IN KOOPERATION MIT:

CLIP STUDIO
PAINT

& wacom®



YUNUYEI

MANGA & Webtoon

ZEICHNEN MIT CLIP STUDIO PAINT

TINY TUSK



CLIP STUDIO
PAINT

wacom®

IN KOOPERATION MIT
CLIP STUDIO PAINT UND WACOM

Impressum

1. Auflage

© 2026 Yunuyei

Korrektorat: Alina Schunk (Literally Lektorat), Julian Pienz

Illustrationen und Grafiken: Yunuyei

Umschlaggestaltung, Innenlayout und Grafiken: Lena Bukatz (bkatz Design)

Druck und Bindung: Findir, Tschechische Republik

Tiny Tusk Verlag
Römergasse 55/2.02
1160 Wien
Österreich

ISBN: 978-3-903587-69-4

Urheberrechtlich geschütztes Material.

Alle Rechte am Text liegen bei Yunuyei.

Alle Rechte, einschließlich das des vollständigen oder auszugsweisen Nachdrucks in jeglicher Form, sind vorbehalten.

Ähnlichkeiten mit lebenden oder verstorbenen Personen, sowie Orten und sonstigen Begebenheiten sind rein zufällig und nicht beabsichtigt.

Die automatisierte Analyse des Werkes, um daraus Informationen insbesondere über Muster, Trends und Korrelationen gemäß §44b UrhG („Text und Data Mining“) zu gewinnen, ist untersagt.



INHALT

01

Einleitung S. 5

02

Einführung S. 6

Was sind Mangas und Webtoons? S. 6

Manga

Webtoons

Fazit

Doujinshi, Manwha, Manhwa & Graphic Novels

Über Clip Studio Paint S. 9

Unterschiede zwischen PRO und EX

Clip Studio Assets

Clip Studio Tips

Unterschiede zu anderer Software

Hardware S. 13

Clip Studio Account erstellen & verwalten

03

Grundlagen des Drucks & digitaler Dateiformate S. 16

Beschnitt S. 16

Farbmodus und Bildauflösung S. 20

Farbmodus

Dateiformate S. 22

04

Erste Schritte mit Clip Studio Paint S. 25

Aufbau von Clip Studio S. 25

Anwendungsleiste

Befehlsleiste

Toolbar/Werkzeugleiste

Fenster

Arbeitsbereichmanagement

Shortcuts

Ebenen S. 33

Ebenenfenster

Vektoren S. 36

Rasterebenen, Bildebenen, Textebenen

Auswählen, Transformieren & Skalieren S. 40

Auswahl

Transformieren

Kopieren/duplizieren & ausschneiden

Dateien anlegen S. 44

Eine Illustrationsdatei anlegen

Einen Webtoon anlegen



05

Outlines & Kolorieren S. 50

Zeichenwerkzeuge S. 50

Modifikation von Pinseln

Outlines & Tuschen S. 54

Basiswissen Koloration (CSP exklusiv) S. 58

Eine Farbe auswählen & identifizieren

Farbregisterkarten

Tools zum Grundieren/Flatcolours S. 60

Zauberstab, Lasso-Werkzeuge & Farbeimer

Modifikation des Farbeimers & Zauberstabs

Kolorierte Bereiche schützen

Ebenenfunktionen für Fortgeschrittene (CSP exklusiv und allgemein) S. 65

Mischmodus

Anwendungsbeispiele

Ebeneneigenschaften

Anwendungsbeispiel S. 72

Tipps und Tricks zum Kolorieren S. 75

06

Lineale (CSP exklusive & allgemein) S. 77

Eine Hilfslinie erzeugen
Ein Lineal erzeugen

Tipps zu Hilfslinien und Linealen S. 78

Anhand von Linealen, Speziallinealen und Gitternetzen zeichnen S. 79

Verschiedene Arten von Linealen S. 80

Formvorgebende Lineale
Spezial Lineal
Perspektivlineal

07

Paneling leicht gemacht S. 87

Hilfslinien/Anwendungsrahmen S. 87

Das Paneling Tool S. 89

Ein Panel erstellen
Panels bearbeiten
In Panels zeichnen

Tipps und Tricks für gutes Paneling S. 91

Tipps, um Druckseiten in Webtoonseiten umzuwandeln S. 96

08

Texte & Sprechblasen S. 99

Arten von Sprechblasen S. 99

Sprechblasentools S. 102

Das Texttool S. 103

Typografie S. 105

Tipps für Sprechblasen & Lettering S. 107



09

Rasterfolie & Materialien S. 109

Der Materialienkatalog S. 109

Neue Materialien installieren S. 110

Materialien einsetzen S. 112

Pinself
Andere Materialien

Eigene Materialien erstellen S. 113

Bildmaterialien registrieren
Musterpinsel aus Materialien erstellen

Verwendung von Rasterfolien S. 115

Rasterfolien einsetzen
Rasterfolien modifizieren
Rasterfolien für Hintergründe
Vermeidung des Moiré-Effekt

Umwandlung von Fotos in Hintergründe S. 122

Fotos in Mangahintergründe umwandeln
3D-Modelle in Mangahintergründe umwandeln
Farbhintergründe

3D-Objekte S. 129

3D-Objekte einsetzen
Perspektive und Position im Raum verändern
3D-Befehlsleiste
Gitternetz und Perspektivlineal anzeigen lassen
Pose einstellen
Modellkonfiguration
Licht und Perspektive
Nutzung von mehreren 3D-Objekten
Hinweis zu nicht menschlichen 3D-Objekten
3D-Objekte importieren
3D-Schritt-für-Schritt Beispiel

10

Export & Veröffentlichung S. 143

Eine Illustration exportieren S. 143

Mangaseiten exportieren S. 145

Webtoons exportieren S. 148

Tipps zur Veröffentlichung im Web S. 152

Tipps zum Druck von Comics und Mangas S. 155

Step by Step Manga- und Webtoonseiten S. 158

Scanne den Code, um direkt auf **Clip Studio Tips** zu gelangen



Hinweis Dieses Buch wurde mit **Clip Studio 3.0** und **4.0 EX** für Apple iOS und macOS erstellt. Die Screenshots können teilweise von der Bildschirmdarstellung anderer Versionen und/oder anderer Betriebssysteme abweichen. Solltest du mal etwas nicht finden können oder etwas über neue Funktionen lesen wollen, schau für Hilfe auf die Webseite **Clip Studio Tips**. tips.clip-studio.com/de-de

01

EINLEITUNG

HALLO,

mein Künstlername ist Yunuyei – auch genannt Yunu – und ich freue mich, dich gemeinsam mit Komori in die Welt des digitalen Zeichnens mit der Software Clip Studio Paint einzuführen.

In diesem Buch erfährst du alles, was du wissen musst, um mit dem digitalen Zeichnen deines ersten Mangas oder Webtoons starten zu können. Der Fokus des Buches liegt dabei auf der Bedienung und den Funktionen des Programms, die man für das Zeichnen solcher Werke braucht. Bitte beachte zudem, dass die Möglichkeiten und Einsatzgebiete dieser Software sehr umfangreich sind und laufend neue hinzukommen. Es ist leider nicht möglich, alles, was dieses tolle Programm zu bieten hat, in nur einem Buch abzudecken.

Die Inhalte richten sich vorrangig an Personen, die einen Manga, Webtoon oder Comic digital zeichnen möchten, und eignen sich besonders für dich, wenn du...

noch keine Erfahrung mit Clip Studio Paint hast

oder zwar Clip Studio Paint kennst, aber noch nicht weißt, wie man mit dieser Software einen Manga, Comic oder Webtoon erstellt.

Seit 2009 publiziere ich professionell Mangas, und seit 2013 unterrichte ich das Zeichnen solcher Werke.

Gerade in meiner Anfangszeit habe ich viele Fehler gemacht und war stellenweise mit den technischen Anforderungen und der Fülle an Softwareangeboten überfordert. Ich hätte mir gewünscht, dass es ein Buch gibt, das auf die Bedürfnisse und Fragen von Personen eingeht, die einen Manga oder Comic digital zeichnen möchten.

Aus diesem Wunsch entstand die Idee für dieses Buch, und es fließt viel aus meiner Erfahrung darin ein. Ich hoffe, dass ich dir hier viele wertvolle Tipps geben kann und dass es dir eine Hilfestellung bei deinen Projekten sein wird.

Alles Liebe,
deine Yunu



02

EINFÜHRUNG

WAS SIND MANGAS & WEBTOONS ?

Vielleicht bist du schon mit den Begriffen Manga und Webtoon vertraut. Neueinsteigern möchte ich aber zuerst einen kleinen Überblick geben, was genau ein Manga und ein Webtoon ist und wie diese sich unterscheiden. Denn bevor man mit seinem ersten Projekt startet, sollte man sich genau überlegen, in welcher Form man es umsetzen will.



Manga

Der Begriff Manga kommt aus dem Japanischen und bedeutet übersetzt einfach nur Comic. In Japan selbst werden somit alle Arten von Comics als Mangas bezeichnet. Im Ausland wird die Bezeichnung in der Regel für Werke verwendet, die in einer bestimmten Optik gehalten/erzählt sind, und meist aus Japan kommen.



Beispiel für einen »mangatypischen«
Gesichtsausdruck

Auch wird hierzulande der Begriff häufig mit einem bestimmten Zeichenstil wie beispielsweise großen Augen assoziiert. Um den Zeichenstil vom Comic abzugrenzen, wird deswegen manchmal auch von einem Manga-Comic gesprochen – wenn ein Buch gemeint ist. Es ist jedoch wichtig, darauf hinzuweisen, dass Mangas alle Arten von Stilen umfassen können. Von sehr realistischen Zeichenstilen – die westlichen Superheldencomics gleichen – bis hin zu einer comichafteren Optik – die frankobelgischen Werken (wie z. B. Tim und Struppi) ähnelt.

Du musst also keinen bestimmten Zeichenstil haben, um einen Manga zu zeichnen. Viel wichtiger sind die Erzählstruktur, die Bildsprache und der Aufbau deines Werkes, um es als Manga zu kategorisieren. Kennzeichnend für Mangas ist, dass sie in Schwarz-Weiß gehalten sind.

Für Hintergründe und Schattierungen kommen sogenannte Rasterfolien zum Einsatz. Die Erzählweise erinnert an einen Film und setzt auf Dynamik. Der klassische Manga hat weniger Text als z. B. westliche Graphic Novels, da der Fokus stärker auf den Bildern liegt. Des Weiteren spielen Mimik und Bildsprache eine große Rolle in Mangas. Es gibt beispielsweise ganz eigene Gesichtsausdrücke, die als »typisch Manga« empfunden werden.

Aus Japan stammende Mangas sind zudem immer in der japanischen Leserichtung gehalten und werden von Links nach Rechts gelesen.

Webtoons

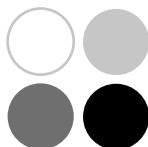
Der Begriff Webtoon bezeichnet ursprünglich koreanische Webcomics und setzt sich aus den Wörtern Web und Cartoon zusammen. Das bedeutet, es handelt sich um Comics, die im Web (=Internet) veröffentlicht werden. Durch die Internationalisierung koreanischer Webtoon Webseiten und die Übersetzung dieser Comics in verschiedene Sprachen ist der Begriff Webtoon weltweit bekannt geworden. Zudem bieten Internetseiten wie »Webtoons.com« und »Tapas.io« Kunstschaffenden aus aller Welt die Möglichkeit, ihre eigenen Webcomics dort zu veröffentlichen und sogar Geld damit zu verdienen!

Die internationale Beliebtheit und die Möglichkeit der Veröffentlichungen auf diesen Plattformen haben dazu geführt, dass man Webtoons schwer auf einen Stil festlegen kann. Im Prinzip können alle Arten von Comics – auch Mangas – auf Webtoon Plattformen veröffentlicht werden.

Im Unterschied zu Mangas, sind Webtoons jedoch meist farbig gezeichnet oder haben farbige Elemente. Dabei ähneln sie in ihrem Zeichenstil häufig dem von Mangas, auch wenn es je nach Herkunftsland regionale Eigenheiten gibt. Zudem sind Webtoons für das Lesen auf dem Smartphone optimiert, woraus sich ein etwas anderer Seitenaufbau als bei Mangas ergibt. Zwar werden Mangas zunehmend auch für einen digitalen Lesegenuss verbessert, sind jedoch in ihrer Gestaltung eher für den Druck ausgelegt.

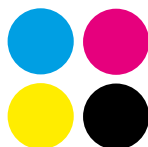
Mangas

- › In der Regel Schwarz-Weiß
- › Seitengestaltung überwiegend für den Druck optimiert (Ausnahme: reine Web-Mangas)



Webtoons

- › in der Regel farbig
- › Seitengestaltung überwiegend für das Smartphone optimiert





Mangas und Webtoons können in den unterschiedlichsten Stilen und Formen gezeichnet werden.

Fazit

Was den Zeichenstil angeht, unterscheiden sich Mangas und Webtoons wenig. Der Hauptunterschied liegt darin, dass Mangas in Schwarz-Weiß und in ihrer Gestaltung eher auf den Druck ausgerichtet sind. Webtoons hingegen werden zumeist für einen Lesegenuss auf dem Smartphone optimiert und in Farbe gezeichnet. Das hat zur Folge, dass deine Buchprojekte – je nachdem, was du zeichnen möchtest – ein wenig anders aufgebaut sind und die digitalen Dateien für dein Projekt anders angelegt werden müssen.

Exkurs: Doujinshi, Manwha, Manhwa und Graphic Novels

Neben den Begriffen Manga und Webtoon hast du vielleicht schon einmal etwas von Doujinshis, Manwhas, Manhwas und Graphic Novels gehört.

Der Begriff Doujinshi stammt aus Japan und wird im deutschsprachigen Raum häufig mit Fanart assoziiert, da es sich bei vielen Doujinshis um Fan-Geschichten zu einem Werk eines anderen Autors handelt (z. B. einem Fancomic zu einem Manga wie One Piece). Allerdings bezeichnet der Begriff per se einfach Mangas, die im Selfpublishing veröffent-

licht werden. Der Umfang kann von einem Heft mit wenigen Seiten bis hin zu einem Buch mit mehreren hundert reichen und sowohl ein Fanwerk als auch eine eigene Geschichte sein. In Deutschland wird im Selfpublishing-Bereich selten der Begriff Doujinshi verwendet. Wenn es sich um ein eigenständiges Werk im Mangastil handelt, bevorzugen viele Kunstschaffende, von einem Manga zu sprechen, unabhängig davon, ob diese bei einem Verlag erscheint oder selbst publiziert wird. Manhwas bezeichnen hierzulande

Comics, die aus Korea stammen. Manhwas sind chinesische Comics. Der Begriff Graphic Novel kommt aus Amerika und steht für Comics im Buchformat, die sich im Gegensatz zu vielen Comicheften häufig an Erwachsene richten und eine anspruchsvollere Handlung haben. Im Vergleich zu Mangas, Webtoons und Co. sind sie meist sehr viel textlastiger. Da der Fokus des Buches auf Mangas und Webtoons liegt, werden wir uns mit anderen Comicarten hier aber nicht näher beschäftigen.

**YUNU,
HAST DU NICHT
DIE ANIMES
VERGESSEN?
SIND DAS KEINE
COMICS?**

**NEIN,
ANIME KOMMT
VON ANIMATION UND
BEZEICHNET HIERZULANDE
JAPANISCHE ZEICHEN-
TRICKFILME UND -SERIEN,
DIE Z.B. AUF MANGAS
BASIEREN KÖNNEN,
ABER NICHT
MÜSSEN.**



ÜBER CLIP STUDIO PAINT

Falls dies dein erster Kontakt mit der Software Clip Studio Paint sein sollte, fragst du dich vielleicht, warum du genau diese Software nutzen solltest und worin der Unterschied zu anderen bekannten Programmen wie Procreate, Photoshop oder Paint Tool SAI liegt.

Clip Studio Paint wird vom japanischen Softwareunternehmen CELSYS entwickelt. Das Programm gibt es seit 1999 und wurde international unter dem Namen Manga Studio bzw. in Japan als Comic Studio geführt. 2015 wurde Manga Studio 5 in Clip Studio Paint umbenannt.

2024 und 2025 erschienen mit Clip Studio Paint 3 und 4 neue Versionen mit noch mehr Funktionen.

Der Unterschied zu anderen Zeichenprogrammen liegt vor allem im starken Fokus



CLIP STUDIO PAINT

auf das Comiczeichnen. Clip Studio bietet die Möglichkeit, Comicprojekte anzulegen und zu verwalten, und umfasst alle Werkzeuge, die du zum Erstellen eines solchen brauchst – darunter Rasterfolien, 3D-Objekte u. v. m.

Neben all diesen tollen Funktionen ist es mittlerweile auch möglich, Bilder in Clip Studio zu animieren, also eigene Zeichentrickanimationen zu kreieren!

Zu beachten ist dabei, dass es Clip Studio in mehreren Versionen gibt.

Unterschiede zwischen PRO und EX

PRO ist sozusagen die Basisversion mit weniger Funktionen als EX. Diese Version richtet sich an Personen, die überwiegend nur illustrieren möchten.

EX ist die Vollversion des Programms und erweitert diese um Funktionen, die vor allem für das Zeichnen von Mangas und Webtoons wichtig sind. In diesem Buch nutze ich deswegen die EX -Variante. Einige der vorzustellenden Funktionen wirst du nicht in der PRO Version finden.

Die aktuellen Unterschiede der beiden Varianten findest du auf der Homepage von Clip Studio Paint.

PRO?

?

?

EX?

?

Kaufmodelle

Je nachdem, auf welchem Gerät du Clip Studio Paint nutzen möchtest, stehen dir unterschiedliche Möglichkeiten zur Verfügung, um das Programm zu erwerben. Die aktuellste Version ist Clip Studio 4 (Stand Frühjahr 2025).

Clip Studio 4 ist auf dem PC und Mac mit Kaufoption verfügbar. Das bedeutet, man erwirbt einmal eine Lizenz für ein Gerät, die einem »für immer« gehört, und man hat keine

weiteren Kosten, um diese zu nutzen. Auf Android und iOS – also mobilen Endgeräten – ist Clip Studio nur als Abomodell – bei dem man monatlich oder jährlich eine Nutzungsgebühr bezahlt – erwerbbar.

Neben der Kaufoption ohne Abo steht dir für PC und Mac auch das Abomodell zur Verfügung.

Clip Studio ist sehr umfangreich in seinen Funktionen, wird aber laufend weiterentwickelt und verbes-

sert. Solltest du das Abomodell abschließen, erhältst du regelmäßig Updates mit neuen Funktionen und unterstützt die Weiterentwicklung von dieser Software.

Bei der Einmalkaufoption kannst du nicht auf die neuesten Updates zugreifen. Du musst warten, bis diese gesammelt in einer neuen Version veröffentlicht werden.



Scanne den Code, um mehr über die verschiedenen Kaufmodelle zu erfahren!



Die aktuellen Abo- und Kaufoptionen sowie deren Preise findest du auf der Webseite von Clip Studio unter: clipstudio.net/de/lineup/

Kurz zusammengefasst:

Auf mobilen Geräten wie deinem Smartphone und Tablet kannst du Clip Studio nur im Abo erwerben. Du erhältst dafür aber laufend Updates. Auf dem PC/MAC steht neben dem Abomodell auch eine Einmalkauflizenz zur Verfügung, diese erhält aber keine Updates.

Clip Studio Assets

Neben einer Vielzahl von Funktionen punktet Clip Studio noch mit einem umfangreichen Materialenkatalog. Auf Clip Studio Assets, das automatisch mit Clip Studio verknüpft ist, findest du eine gigantische Bibliothek von Materialien, wie 3D Modellen, Pinseln, Rasterfolien u. v. m.

Um Materialien runterzuladen, kannst du entweder den Link benutzen oder in der Materialbibliothek auf »Auf Assets nach Materialien suchen« klicken, um direkt dorthin zu gelangen.

assets.clip-studio.com/de-de



Scanne den Code, um direkt auf Clip Studio Assets zu gelangen.

Viele Materialien sind auf Assets kostenlos (als »kostenlos« gekennzeichnet). Einige sind jedoch nur gegen sogenannte »CP« oder »G« erwerbbar. CP steht für Clippies und G für Gold.

Beides sind digitale Währungen in Clip Studio. Gold-Guthaben kann

regulär über die Seite via Zahlung mit realem Geld erworben werden. Clippies kann man nur durch verschiedene Aktivitäten bekommen, wie beispielsweise dem Upload von eigenen Materialien.

Kostenpflichtige Materialien werden häufig von Usern erstellt, die mit dem Verkauf von diesen reales Geld oder Punkte verdienen können. Allerdings ist es außerhalb Japans derzeit nicht möglich, Gold-Punkte in echtes Geld umzutauschen.

Mehr zum Clippie- und Gold-System findest du auf der Clip Studio Assets.



Clip Studio Tips

Auf Clip Studio Tips befinden sich Tutorials von Künstlern aus der ganzen Welt. Es gibt eigentlich kein Thema, das dort nicht abgedeckt ist. Da ich in diesem Buch nicht alle Funktionen des Programms erklären kann, empfehle ich dir, Clip Studio Tips unbedingt einen Besuch ab-

zustatten. Es gibt auch monatliche Wettbewerbe mit Geldpreisen, weswegen es sich lohnen kann, dort selbst Tutorials zu veröffentlichen. Die Tutorials werden automatisch via Google-Translate in verschiedene Sprachen übersetzt. Das bedeutet, du kannst alle Tips in deutscher

Sprache lesen oder auch selbst verfassen. Auch ist es dort möglich, der Community Fragen zu stellen, wenn man mal nicht weiter weiß.



Scanne den Code, um direkt auf Clip Studio Tips zu gelangen.

Unterschiede zu anderer Software

An dieser Stelle muss ich darauf hinweisen, dass du einige der hier vorgestellten Funktionen nicht in dieser Form in anderer Zeichensoftware finden wirst. Manche Programme sind dennoch eine großartige Ergänzung zu Clip Studio Paint, bieten jedoch keine speziellen Funktionen fürs Manga- und Webtoonzeichnen bzw. nicht in diesem Umfang an. Hier eine kurze Übersicht der bekanntesten Programme und deren Unterschiede zu Clip Studio.



Procreate

Procreate ist eine bekannte Illustrationssoftware für iOS. Sie richtet sich mehr an Illustratoren und weniger an Comiczeichner und ist aufgrund des Fokus auf mobile Geräte in ihren Funktionen etwas eingeschränkter. Eine Ergänzung von Clip Studios mit Procreate ist nicht notwendig, da Clip Studio wesentlich mehr Funktionen – vor allem in Bezug auf das Comiczeichnen – umfasst.



PaintTool SAI



MediBang

Paint Tool SAI und Medibang Paint

Paint Tool SAI und Medibang Paint sind ebenfalls beliebte Programme zum Mangazeichnen. Beide bieten aber nicht annähernd die Vielfalt von Materialien und Funktionen, die Clip Studio hat. Eine Ergänzung zu Clip Studios mit diesen Programmen ist nicht notwendig, da sie über weniger relevante Funktionen und Materialien verfügen.

Adobe und Affinity Programme

Adobe Programme sind besonders bekannt und werden im beruflichen Kontext überwiegend von Personen im Bereich Grafikdesign und Mediengestaltung genutzt. Für Hobbykünstler ist der Preis für diese Softwares jedoch sehr hoch. Zum Glück gibt es mit den Affinity Programmen eine kostengünstige Alternative, die dem Adobe-Pendant sehr ähnelt. Die wichtigsten Ableger, die Manga- und Webtoonzeichner gerne nutzen, stelle ich dir hier vor:



Adobe Photoshop & Affinity Photo

Adobe Photoshop und Affinity Photo sind Bearbeitungssoftwares für Fotos und bieten entsprechende Funktionen zur Bearbeitung von diesen. Einige Künstler nutzen diese auch sehr gerne zum Illustrieren. Die Programme sind dann eine empfehlenswerte Ergänzung zu Clip Studio, wenn man seine Werke drucken möchte. Beide Programme bieten Funktionen/Inhalte – wie beispielsweise eine sogenannte Pantone-Farbbibliothek –, die für den Druck sehr relevant sind und die Clip Studio derzeit nicht beinhaltet oder so umfangreich abdecken kann.



Adobe Illustrator & Affinity Designer

Adobe Illustrator oder Affinity Designer werden vor allem verwendet, um Logos, Symbole und Medien zu gestalten. Sie können eine nette Ergänzung zu Clip Studio Paint sein, werden aber in der Regel nur von Personen genutzt, die im Bereich Grafikdesign und Mediengestaltung beruflich tätig sind. Eine Ergänzung ist nicht unbedingt notwendig.



Adobe InDesign & Affinity Publisher

Adobe InDesign und Affinity Publisher sind eine große Unterstützung, wenn man Bücher drucken möchte. Mithilfe von diesen lassen sich hochqualitative Druckdateien erstellen. Die Nutzung ist für Comiczeichner nicht zwingend notwendig, da man PDFs auch ohne diese erzeugen kann. Sie sind aber eine empfehlenswerte Ergänzung, wenn man Wert auf eine hohe Druckqualität legt.

HARDWARE

Neben der Software benötigst du zum digitalen Zeichnen auch Hardware, mit der du deine Ideen und Zeichnungen auf den Bildschirm übertragen kannst. Genau wie beim traditionellen Zeichnen verwendet man beim digitalen Zeichnen einen Stift. Allerdings keinen gewöhnlichen. Es handelt sich um ein spezielles Eingabegerät, das in Kombination mit einer Platte – die das Papier ersetzt – deine Bewegungen

erfasst und auf den Bildschirm überträgt. Man spricht in dieser Kombination von Stift und Platte auch von einem Stylus und einem (Grafik-)Tablett. Mittlerweile gibt es eine Vielzahl von Grafiktablett-Varianten, sodass es für Einsteiger schwierig sein kann, den Überblick zu behalten, was die Unterschiede sind.



Das klassische Grafiktablett



Das klassische Grafiktablett schließt man an den PC/Mac an. Man zeichnet mit dem mitgelieferten Stift auf diesen. Dabei werden Druck und Bewegungen, die auf dem Tablett ausgeübt werden, direkt auf den Bildschirm übertragen. Das Tablett selbst verfügt über keinen Bildschirm. Das heißt, man sieht nur auf dem Computer-Bildschirm, was man genau zeichnet, und die Steuerung

kann zu Anfang etwas gewöhnungsbedürftig sein. Nach einer kurzen Eingewöhnungsphase und etwas Übung kommt man aber sehr schnell damit zurecht. Klassische Grafiktablets bieten den Vorteil, dass sie kostengünstig sind und weniger Platz als Varianten mit integriertem Bildschirm benötigen. Sie eignen sich perfekt für Anfänger, werden aber auch von Profis immer



Bezahlte Werbung

noch gerne verwendet. Viele Tablets verfügen mittlerweile auch über eine Touchfunktion, d. h., man kann sie zusätzlich durch eine Berührung mit den Händen steuern, ähnlich wie beim Smartphone.

So sind beispielsweise das Wacom Intuos und Wacom One sehr gute Tablets für Einsteiger.

Das Pen-Display-(Grafik-)Tablett



Sogenannte Pen-Displays sind Grafiktablets mit integriertem Bildschirm. Man schließt diese an den Computer an und das Bild wird auf den Bildschirm des Tabletts übertragen. So kann man direkt auf diesem zeichnen. Der Nachteil ist, dass solche Pen-Displays sehr viel teurer sind und einigen Platz benötigen, um sie aufzustellen. Eine gute Größe für Pen-Displays fängt ab 13 Zoll an (ca. so groß wie ein A4-Blatt). Beim Kauf der Geräte gibt es mehrere Kriterien zu berücksichtigen. Der Preis ist von den Spezifikationen abhängig,

wie z. B. dem Vorhandensein einer Touchfunktion, programmierbarer Tasten, der Farbtreue (damit ist gemeint, dass die Farben des Bildschirms möglichst den echten Farben entsprechen), Bildschirmauflösung und natürlich der Größe. Kleinere Displays im Rahmen von 13-16 Zoll richten sich aktuell eher an Hobbykünstler, während größere Bildschirme vor allem im professionellen Bereich Anwendung finden. Bitte beachte beim Einsatz eines Pen-Displays, dass es ggf. zu Farbunterschieden zwischen dem Bildschirm deines Computers und dem



Bezahlte Werbung

Bildschirm des Pen-Display-Tablets kommen kann. Um Abweichungen zu vermeiden bzw. zu minimieren, sollten beide Bildschirme das gleiche Farbprofil (z. B. Adobe RGB etc.) nutzen. Dieses lässt sich in den Systemeinstellungen deines Computers festlegen.

Ein Beispiel für ein gutes Pen-Display für Einsteiger ist das Wacom One 12 oder 13 (mit Touchfunktion). Im Profibereich ist das Cintiq Pro zu empfehlen, das in verschiedenen Größen von 17-27 Zoll erhältlich ist.

Portable (Smart-)Tablets und -Phones mit Stylus



Bezahlte Werbung

Auch auf appbasierten (Smart-) Tablet kann man zeichnen. Einige Anbieter wie Windows, Samsung oder Apple bieten eigene Eingabegeräte an, die für das Arbeiten auf den markeneigenen Tablets optimiert sind. Zudem gibt es eine Fülle von Anbietern, die Stifte/Styli für alle Arten von Tablets anbieten. Der Unterschied zu den Stiften von Pen-Displays oder Grafiktablets ist, dass diese Eingabegeräte nicht so sensitiv oder gar druckempfindlich sind wie der Stylus eines Pen-Displays oder Grafiktablets. Auch

ist das Zeichengefühl häufig nicht so gut, und die Smart-Tablets sind meist kleiner und funktionieren nur mit Apps. Deswegen arbeiten viele Künstler lieber mit stationären Grafiktablets oder ergänzen diese mit Smart-Tablets. Wenn du auf einem Smart-Tablet oder -Phone arbeiten wollen, solltest du bei der Wahl des Tablets darauf achten, dass dieses über einen drucksensitiven Stift verfügt oder mit einem solchen kompatibel ist. Drucksensitiv bedeutet, dass je nachdem, wie fest du aufdrückst, die Breite deiner Linie und

der Farbauftrag variieren. Auch gilt es darauf zu achten, dass die Hardware leistungsstark genug für deine Ansprüche ist. Bei »schwächeren« Geräten kann es vorkommen, dass die Software »einfriert« (nicht mehr reagiert) oder abstürzt – insbesondere, wenn man mit großen Dateien arbeitet.

Ein Beispiel für ein gutes Smart-Tablet für Einsteiger mit einem druck- und neigungssensitiven Stift ist beispielsweise das Wacom MovinkPad.



ICH BIN
ÜBERFORDERT!
WELCHES TABLET
SOLLTE ICH
MIR ALS ANFÄNGER
AM BESTEN
KAUFEN?

DAS HÄNGT VON
DEINEN BEDÜRFNISSEN
UND BUDGET AB!
WENN DU GERNE AM PC ARBEITEST,
IST EIN GÜNSTIGES GRAFIKTABLETT
EIN GUTER EINSTIEG. BEI ETWAS
MEHR BUDGET REICHT EIN
13" PEN DISPLAY.



Wie man sich einen Clip Studio Account macht und verwaltet

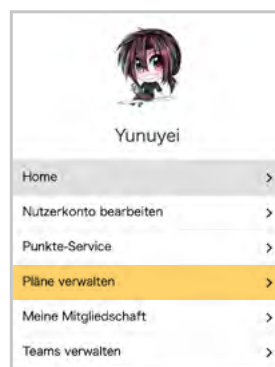
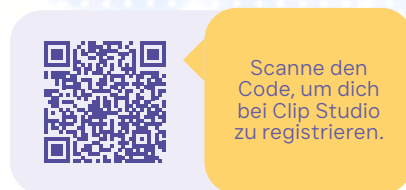
Für die Nutzung von Clip Studio benötigst du einen (kostenlosen) Account. Um einen Account zu erstellen, musst du die Seite **accounts.clip-studio.com/register** aufrufen und dich registrieren. Nachdem du dich erfolgreich registriert hast, kannst du deinen Account verwalten und z. B. ein Abo erwerben.

Gehe dazu auf „Pläne verwalten“ und scrolle ganz nach unten. Dort hast du die Möglichkeit, einen Plan zu kaufen oder einen Aktivierungscode einzugeben (**ec.clip-studio.com/de-de/activation-codes/**), wenn du bereits einen Lizenzcode besitzt.

Anschließend öffnest du das Programm und kannst deine Lizenz aktivieren, indem du am oberen linken Bildschirmrand auf das Clip Studio Symbol (Icon) klickst (und Lizenz überprüfen/ändern wählst).

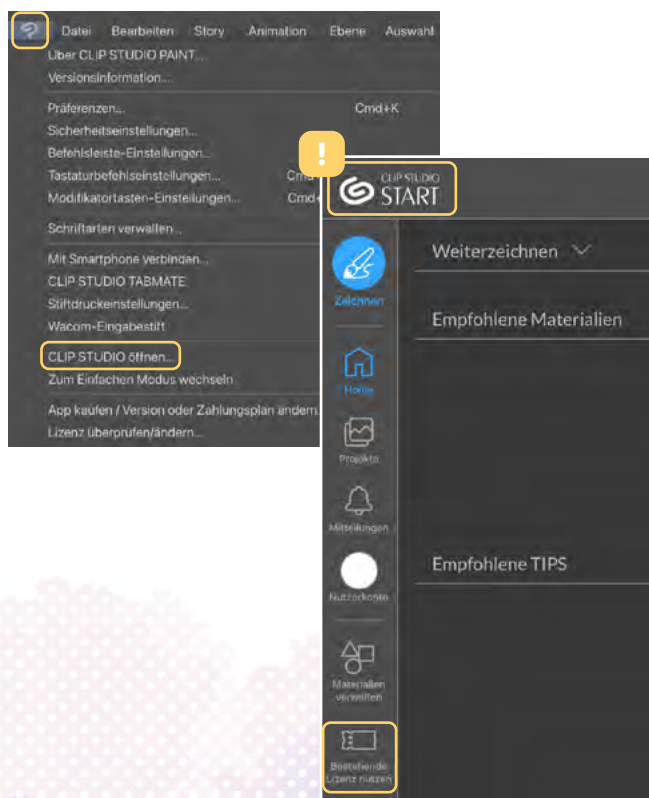
! Wenn du noch nicht angemeldet bist, wird dich das Programm bitten, dich mit deinem Account anzumelden. Du kannst auch unter Clip Studio Symbol (Icon) CLIP STUDIO öffnen, ein weiteres Menü aufrufen, indem du dich anmelden und deinen Account, deine Materialien usw. verwalten kannst.

Wenn du auf »Zeichnen« klickst, kommst du zurück zum klassischen Startbildschirm.



Plan erwerben

Aktivierungscode eingeben



03

GRUNDLAGEN DES DRUCKS & DIGITALER DATEIFORMATE

Bevor wir direkt in die Nutzung von Clip Studio Paint einsteigen, möchte ich dir noch einiges an Grundlagenwissen über digitale Dateien und das Drucken von solchen vermitteln. Denn um mit dem Zeichnen beginnen zu können, musst du zuerst einmal eine Datei anlegen und einige Spezifikationen zur Größe, Auflösung etc. festlegen. Solltest du eine Datei im falschen Format oder der falschen Größe anlegen, kann das im Nachhinein sehr viel lästige Korrekturarbeit bedeuten. Deswegen solltest du dich mit den Spezifikationen auskennen, bevor du blindlings startest.

BESCHNITT

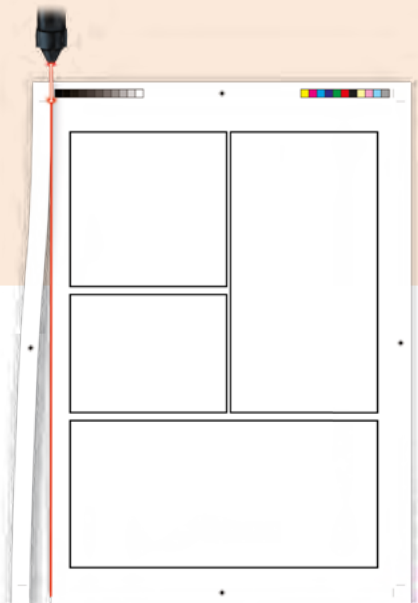
Es mag dich vielleicht überraschen, aber der Druck in einer Druckerei funktioniert ein wenig anders als mit dem heimischen Drucker.

Vielleicht hast du festgestellt, dass dein eigener Drucker nicht bis zum Rand drucken kann. Denn genau wie es für dich schwierig ist, mit dem Pinsel sauber bis zum Rand eines Blattes zu malen – und nicht über die Kanten hinaus zu zeichnen – können viele Drucker den Druck nicht exakt bei der Blattkante stoppen. Das liegt daran, dass schon minimale Randabweichungen zu Flecken oder unschönen Rändern führen. Der typische Standarddrucker druckt deswegen deine Bilder mit einem weißen Rand. Bei einer professionellen

Publikation möchte man natürlich keinen weißen Rand haben. Deswegen drucken große Druckereien unter anderem auf riesigen Papierbahnen. Auf jeder Bahn befinden sich mehrere Seiten, die anschließend mit einer hochpräzisen Schneidemaschine oder einem Laser in das gewünschte Format zugeschnitten werden.

Für den passenden Zuschnitt der Seiten ist allerdings eine sogenannte »Beschnittzugabe« notwendig!

Nach dem Druck wird das
Papier zugeschnitten



Was ist ein Beschnitt?

Der Beschnitt – auch Anschnitt genannt – bezeichnet einen Rand, der über das gewünschte Endformat der Druckdatei hinausragt. Er dient als Sicherheitszone und wird nach dem Druck von der Schneidemaschine entfernt.

In der Regel ist der Zuschnitt in einer Druckerei sehr genau. Allerdings kann jede Abweichung – egal wie minimal sie ist – dazu führen, dass ein sichtbarer Rand entsteht. Um das Risiko eines sogenannten »Blitzers« – eines weißen Randes – zu minimieren, legt man einen Beschnitt an. Der Beschnitt enthält also einen Teil des Bildes, der später entfernt wird. Er dient als Sicherheitszone, im Rahmen derer die Maschine schneiden darf.

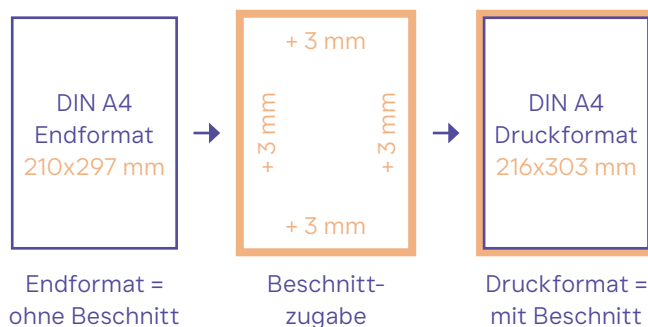
In den meisten Druckereien beträgt der Beschnitt 3 mm rundumlaufend. Rundumlaufend bedeutet, dass auf jeder Seite des Bildes 3 mm hinzugegeben werden.



Beispiel für einen »Blitzer«

Beispiel:

Du möchtest eine A4 Seite drucken. Das Endformat (ohne Beschnitt) beträgt 210x297 mm, das Druckformat (mit Beschnitt) 216x303 mm.



Dein Motiv sollte auf jeden Fall das gesamte Druckformat füllen. Legst du z. B. einfach nur einen weißen Rand rund um das Bild als Beschnitt an, riskierst du, dass das Ergebnis voller Blitzer sein wird.



Der Beschnitt ist hier als orangener Rand gekennzeichnet!

Beschnitt bei Comic und Mangaseiten

Bei Illustrationen befinden sich nur selten am Rand wirklich wichtige Bildelemente, und in der Regel ist es kein Problem, z. B. eine A4-Illustration um wenige Millimeter auf das Druckformat zu vergrößern.

Bei Manga- und Comicseiten, bei denen sich auch gerne mal bedeutende Textelemente am Rand befinden oder weiße Ränder als Abstandhalter zur Blattkante vorgesehen sind, ist eine nachträgliche Beschnittzu-

gabe schwieriger. Vergrößert man die Seite, können wichtige Text- und Bildelemente der Schere zum Opfer fallen. Auch eine Verkleinerung der Seite kann zu Problemen führen.

Legt man z. B. eine Seite in A4 mit 3 mm Beschnitt an und entscheidet sich, diese Seite doch in A5 zu drucken, verdoppelt sich der Beschnitt optisch in Relation zum Motiv. Das heißt, wenn man eine A4-Seite später in A5 druckt, muss man damit

rechnen, dass 6 mm des A4-Blattes auf jeder Seite dem Beschnitt zum Opfer fallen.

Deswegen sollte der Beschnitt von Anfang an eingeplant werden. Andernfalls kann es zu unschönen Ergebnissen kommen, wie du im Folgenden Beispiel sehen kannst. In den Kapiteln »Hilfslinien« und »Paneling« erkläre ich dir mehr dazu.





Fehlender Beschnitt:

Hohes Risiko für »Blitzer«

Wäre diese Seite zum Beispiel ohne Beschnitt angelegt und auf das Druckformat vergrößert worden, sähe sie so aus!



FARBMODUS UND BILDAUFLÖSUNG

Farbmodus

Im digitalen Bereich gibt es zwei Farbmodi. Den sogenannten RGB (Rot-Grün-Blau)-Modus und den CMYK (Cyan (Türkisblau)-, Magenta (Purpurrot)-, Yellow (Gelb)- und Key (Schwarz)-Modus.



RGB (Bildschirmfarben)



CMYK (Druckfarben)

RGB



RGB ist sozusagen der Standardmodus in der digitalen Bildwelt. Durch entsprechende Mischverhältnisse ergeben sich insgesamt etwa 16,8 Millionen Farbnuancen. Rot, Grün und Blau sind die physikalischen Grundfarben, weshalb jede Darstellung im digitalen Bereich auf ihnen basiert. Die Darstellung deiner Bilder erfolgt in Clip Studio standardmäßig im RGB-Modus.

CMYK



Das CMYK-Farbmodell ist die technische Grundlage für den sogenannten Vierfarbdruck.

Professionelle Drucker haben vier Kartuschen in den Farben Cyan, Magenta, Gelb und Schwarz, und aus diesen werden alle anderen Farben gemischt.

Aufgrund des anderen Mischverhältnisses unterscheidet sich der CMYK-Farbraum vom RGB-Farbraum. Theoretisch sind im CMYK-Farbraum über 4 Milliarden Farben möglich. Am Bildschirm angezeigt und gedruckt werden können aber nur sehr viel weniger. Tatsächlich ist der CMYK-Farbraum kleiner als

der RGB-Farbraum. Bevor du deine Dateien in den Druck schickst, solltest du die Farben in den CMYK-Farbraum konvertieren und gegebenenfalls über Korrektoreinstellungen (Helligkeit/Kontrast, Farbtönsättigung) nachjustieren, damit das Druckergebnis deinen Vorstellungen entspricht. Clip Studio selbst hat zwar eine Funktion, Bilder in den CMYK-Modus zu konvertieren, zeigt diese selbst aber nur im RGB-Modus an. Ich empfehle deswegen, CMYK-Bilder mit einer Software wie Adobe Photoshop, Affinity oder Gimp ggf. nachzubearbeiten, bevor man sie in den Druck schickt.

Bildauflösung

Die Bildauflösung bezeichnet die Bildschärfe bzw. Bildgröße einer digitalen Bilddatei.



300 dpi im Druck



85 dpi im Druck

DPI

Dots per Inch – kurz dpi – bezeichnet die Punkt- oder Pixeldichte bzw. Auflösung eines Bildes und bestimmt die Druck- und Darstellungsqualität. Wenn du eine digitale Datei anlegst, hast du die Möglichkeit zu bestimmen, in welcher Auflösung dies geschehen soll. Dabei ist wichtig, zu wissen, dass Bilder mit geringer dpi-Zahl unscharf und schwammig erscheinen – insbesondere dann, wenn diese nur sehr klein sind. Je höher die dpi-Zahl ist, desto besser ist in der Regel die Druckqualität. Allerdings steigen mit einer höheren dpi-Zahl auch die benötigte Speicherkapazität und Rechenleistung des Computers. Da für eine schöne Bildschirmdarstellung kleinere dpi-Zahlen als im Druck ausreichend sind, verlangen viele Webplattformen Dateien mit einer geringen Dateigröße und dpi-Zahl.

TIPP:

Für Webveröffentlichung gelten folgende dpi Zahlen:
72-150 dpi ausreichend.

Für den Druck:
300-600 dpi sind für den Druck in Farbe empfehlenswert.

600-1200 dpi sind für den Druck in Schwarz-Weiß empfehlenswert.



Dateiformate

Digitale Bilder können in unterschiedlichsten Formaten abgespeichert werden. Das Dateiformat hat Einfluss auf die Funktionsweise und Größe der Datei. Anbei eine Übersicht der wichtigsten Formate.

Clip Studio-Format

.clip bezeichnet Dateien, die im Clip Studio-Format gespeichert sind. Sie können ausschließlich in Clip Studio geöffnet und bearbeitet werden und verfügen über sogenannte Ebenen (später dazu mehr). .cmc ist das Clip Studio-Format, in dem mehrere Seiten in einer Datei verknüpft/verlinkt werden. Wenn du ein Comicprojekt anlegst, entsteht eine .cmc-Datei, mit der du eine Übersicht über alle Seiten des Projektes öffnen kannst. Die einzelnen Seiten selbst werden im .clip-Format gespeichert.



.clip

Photoshop-Format

.psd bezeichnet Dateien, die im Photoshop-Format gespeichert sind. Sie können von den meisten Illustrationsprogrammen geöffnet und bearbeitet werden. Wenn du eine Clip Studio-Datei als Photoshop-Datei exportierst/speicherst, kannst du diese beispielsweise mit Adobe Photoshop öffnen und die einzelnen Ebenen weiterbearbeiten. Allerdings können Clip Studio spezifische Funktionen dabei verloren gehen und Textebenen werden »gerastert« (in eine Bildebene umgewandelt), was bedeutet, dass der Text nicht weiterbearbeitet werden kann. Du solltest deswegen niemals deine Clip Studio-Dateien rein als .psd speichern. Das .psd-Format empfiehlt sich für Clip Studio Dateien nur als Duplikat- und Exportformat, z. B. in dem Fall, dass du dein Bild mit einem anderen Programm weiterbearbeiten möchtest. Die Original Clip Studio-Datei im .clip-Format solltest du als Backup behalten.



.cmc



.psd

Mehr zum Thema Speichern erfolgt im Kapitel »Erste Schritte mit Clip Studio Paint«.

JPG

Beim .jpg-Format – auch JPEG genannt – werden Bilddateien möglichst komprimiert. Diese Dateien können für den Druck oder die Veröffentlichung im Web verwendet werden. Das Format gilt jedoch als das mit dem »größten« »Kompressionsverlust« – d. h. Verlust der Bildqualität beim Speichern. Auf dem Bildschirm ist dieser Verlust kaum sichtbar, kann aber beim Druck zu Tage treten. JPEGs können keine transparenten Ebenen abbilden. Transparente Ebenen ohne Farbe werden weiß dargestellt. Falls du z. B. eine Figur ohne Hintergrund zeichnest, bei der dieser transparent bleiben soll, solltest du die Datei nicht als .jpg exportieren.

PNG

Portable Network Graphics – kurz PNG – ist ein für das Internet optimiertes Grafikdateiformat, das keinen Verlust in der Darstellungsqualität hat. Anders als bei JPEGs sind auch transparente Hintergründe möglich. Da PNGs aber für die Webveröffentlichung optimiert sind, kann man sie nicht im CMYK-Modus speichern, der für den Druck wichtig ist.

TIFF

TIFF ist ein für den Druck optimiertes Format, das gegenüber JPEG keinen Komprimierungsverlust hat, aber besonders in Farbe ggf. mehr Speicherplatz beanspruchen kann. TIFFs lassen sich sowohl im CMYK- als auch im RGB-Modus speichern und sind für Druckdateien mit hohem Qualitätsanspruch besonders geeignet.

PDF

Portable Document Format – kurz PDF – ist ein Format, das vor allem im Druck eine große Rolle spielt. Mehrseitige Dokumente wie Bücher, Comics etc. sind an Druckereien fast ausschließlich im PDF-Format anzuliefern. Denn PDF-Dokumente können – im Gegensatz zu den bisher vorgestellten Dateiformaten – mehrere Seiten umfassen. Zudem können sie je nach Abspeicherungseinstellung auch vom Computer lesbare Texte und Ebeneninformationen enthalten, weswegen Spezialdrucke wie Heißfolien-, Texturdruck etc. ebenfalls in diesem Format von Druckereien verlangt werden. Da Clip Studio nicht für die Handhabung und Nutzung von PDF-Dokumenten optimiert ist, empfiehlt sich hier ggf. eine Ergänzung durch Adobe InDesign und Illustrator oder Affinity Publisher und Designer. Mehr dazu erfährst du im Kapitel »Export und Veröffentlichung«.



.PNG

.PSD

.PDF

.TIFF

.JPG



Wahrscheinlich hättest du jetzt die ganzen Fachbegriffe wie Beschnitt, CMYK usw. erst am Ende des Buches erwartet. Allerdings ist das Wissen um diese essenziell, bevor man sein erstes Comicprojekt anlegt.

Hätte ich z. B. gewusst, wie wichtig die dpi-Zahl für den Druck ist, hätte ich die Dateien meiner ersten Mangas in einer anderen Auflösung angelegt. Da ich aber unwissend war, hatte ich diese in 300 dpi gescannt und ge-

speichert, was zu einem unschönen Ergebnis führte, das nur mit viel Arbeit (Seiten neu scannen, rastern und abspeichern) zu verbessern war.

Im Kapitel »Export und Veröffentlichung« verrate ich dir später alles, was du wissen musst, damit du deine Comicprojekte gleich so speichern kannst, dass du später keine Probleme haben wirst, sie zu veröffentlichen.

Jedoch solltest du dir vorab folgende Regeln merken:



Vergrößert man kleine Bilder zu stark, werden sie unscharf

Dateien zu verkleinern geht immer!

Eine Datei zu verkleinern ist in der Regel kein Problem und führt zu keinem Qualitätsverlust in der Schärfe der Darstellung in Relation zur Größe. Zu beachten ist jedoch nur, dass sich die Schriftgröße und Beschnitte halbieren, weswegen Comicseiten idealerweise immer gleich im passenden Druckformat angelegt werden sollten

Dateien zu vergrößern geht bedingt

Bei klassischen Bilddateien führt eine Vergrößerung der Datei meist zu einem deutlichen Qualitätsverlust. Bilder werden pixelig (unscharf) bis unerkennbar. Ausnahmen bilden jedoch Vektordateien. Diese können ohne große Probleme vergrößert werden, wobei hier und da dann Unsauberkeiten auftreten, die vorher nicht zu erkennen waren und ggf. korrigiert werden müssen. Clip Studio verfügt über eine Vektorfunktion, die ich später noch genauer erklären werde.

04

ERSTE SCHRITTE MIT CLIP STUDIO PAINT

Aufbau von Clip Studio

Wenn du Clip Studio zum ersten Mal öffnest und noch nie zuvor mit einem Grafikprogrammgearbeitet hast, fühlst du dich vielleicht komplett überfordert mit all den Fenstern, Einstellungen und Symbolen (Icons).

Nutzer von Bildbearbeitungsprogrammen wie Photoshop werden sich jedoch in Clip Studio sofort heimisch fühlen, weil viele Grafikprogramme sich optisch sehr ähnlich sind. Da aber nicht jeder mit solchen Programmen vertraut ist, gibt es für die kompletten Neueinsteiger an dieser Stelle eine kleine Einführung. Bitte beachte, dass es nicht möglich ist, alles im

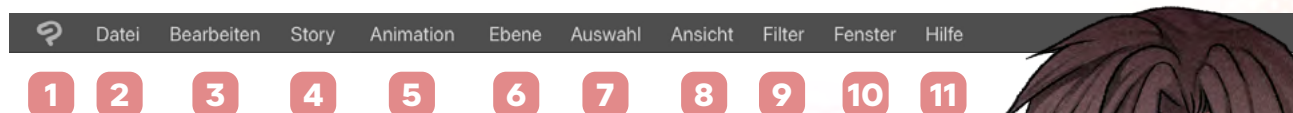
Detail zu erklären. Sollten Fragen offen bleiben, findest du mit Sicherheit Antworten und Hilfe auf Clip Studio Tips.

Beachte zudem: Clip Studio ist ein Programm, das laufend weiterentwickelt wird. Je nach Version können Tools ein wenig anders benannt oder arrangiert sein. Ihre Funktionen sind aber gleich. Beispielsweise haben einige Werkzeuge in manchen Versionen noch ihre englischen Namen. An den Symbolen (Icons) lassen sich Werkzeuge und Funktionen aber leicht identifizieren und finden.



Anwendungsleiste

Oben auf deinem Bildschirm findest du die sogenannte »Anwendungsleiste« oder auch »Application Bar«. Hier befinden sich wesentliche Funktionen, die sich vor allem auf die allgemeine Bedienung von Dateien, die Handhabung von spezifischen Dateifunktionen, Darstellungen usw. beziehen. Das Ganze ist wie das Register eines Ordners mit mehreren Trennfächern aufgebaut.



AUF DER
NÄCHSTEN SEITE
ERKLÄRE ICH DIR
DIE EINZELNEN
PUNKTE GENAUER.



1

Clip Studio Paint

Unter dem Clip Studio Paint-Symbol (Icon) oder der Bezeichnung (je nach Version) findest du Einstellungen und Punkte, die das Programm selbst und dessen Darstellung betreffen.

Du kannst beispielsweise konfigurieren, ob die Benutzeroberfläche des Programms eher hell oder dunkel erscheinen soll (gehe dazu auf »Clip Studio Paint (Icon) ▶ Präferenzen ▶ Benutzeroberfläche«), oder welche Farbe und Maßeinheit Hilfslinien und Lineale haben sollen (gehe dazu auf »Clip Studio Paint (Icon) ▶ Präferenzen ▶ Lineal/Einheit«) u. v. m.

Auch kannst du hier Drucksensitivitätseinstellungen für deinen Stift (»Clip Studio Paint (Icon) ▶ Stiftruckeinstellungen«) konfigurieren etc.

2

Datei

Unter dem Punkt »Datei« befindet sich alles, was die generelle Dateihandhabung betrifft. Vom Dateien-Öffnen und Importieren bis hin zum Exportieren. Wir beschäftigen uns mit den wichtigsten Punkten in späteren Kapiteln.

3

Bearbeiten

Unter »Bearbeiten« befinden sich wichtige Funktionen, um spezifische Aspekte einer Datei zu bearbeiten. Du kannst deine Schritte rückgängig machen, Materialien registrieren, Farben korrigieren oder die Dateigröße hier nachträglich ändern.

4

Story

Unter »Story« findest du Funktionen, um deine .cmc Dateien zu verwalten. Du kannst über dieses Tool beispielsweise einfach Seiten hinzufügen oder löschen.

5

Animation

»Animation« betrifft Funktionen, die für das Animieren von Bildern in Clip Studio relevant sind. Da wir uns mit dem Thema Animation hier nicht befassen, empfehle ich, die Clip Studio Tips-Seite zu besuchen, um mehr darüber zu erfahren.

6

Ebenen

»Ebenen« bietet verschiedene Einstellungen und Funktionen für Ebenen an. Wir werden uns damit näher im entsprechenden Kapitel befassen.

7

Auswahl

»Auswahl« bietet die Möglichkeit, z. B. spezielle Farbbereiche auszuwählen oder einen ausgewählten Bereich zu verkleinern oder zu vergrößern. Solltest du bereits mit anderen Grafikprogrammen vertraut sein, werden dir viele Funktionen bekannt vorkommen. Aufgrund des Fokus dieses Buches auf das Mangazeichnen werde ich jedoch nicht im Detail auf diese Funktionen eingehen können. Viele sind aber relativ selbsterklärend bzw. können durch Ausprobieren nachvollzogen werden.

8

Ansicht

Hier befinden sich verschiedene Ansichtsmöglichkeiten der Datei. Unter anderem die Möglichkeit, Dateien in der Webtoonansicht darzustellen (Ansicht ▶ Angezeigter Bereich Webtoon).

9

Filter

Filter bieten die Möglichkeit, Ebenen und Dateien mit speziellen Effekten zu versehen. Wie beispielsweise einen Hintergrund unscharf zu machen. Im Rahmen dieses Buches kann nicht auf alle Effekte im Detail eingegangen werden, aber auch hier ist »ausprobieren« oder Clip Studio Tips eine Möglichkeit, den Umgang mit diesen schnell zu erlernen.

10

Fenster

Die meisten Funktionen der Registerkarte sind auch über Icons oder spezielle Fenster (kleine Bereiche, in denen Funktionen hinterlegt sind) zugänglich. Um diese »Fenster« jedoch ein- und ausblenden zu können, ist es nötig, diese teilweise speziell auszuwählen. Sichtbare Fenster haben einen kleinen Haken vor sich stehen. Durch einen Klick kannst du das Fenster sichtbar/un-sichtbar machen.

Im Fenster »Ebenen« findet man beispielsweise alle Ebenen und kann auf diese zugreifen.

Hat ein Fenster einen Haken, sollte es über den Bildschirm zugänglich sein. Gelegentlich kann es jedoch vorkommen, dass es etwas versteckt ist und man es erst finden muss. Mehr dazu im Arbeitsbereichsmanagement.

11

Hilfe

Unter Hilfe findest du Links zur Bedienungsanleitung, zum Kundendienst, zu Clip Studio Tips (▶ Tipps und Tutorials) und unter »Erste Schritte« ein Kurztutorial direkt im Programm.

Befehlsleiste

Direkt unter dem Anwendungsbereich befindet sich die Befehlsleiste. Sie enthält einige der wichtigsten Funktionen aus verschiedenen Bereichen in Form von Icons. So ist es möglich, schneller auf sie zuzugreifen. Du kannst, wenn du auf Clip Studio Paint (Icon) ► Symbolleiste klickst, die Symbolleisten nach deinen persönlichen Präferenzen konfigurieren.



Toolbar/Werkzeugleiste

Links befinden sich die Tools (= Werkzeuge) in der sogenannten »Toolbar« oder auch Werkzeugleiste. Dort findest du alle »Werkzeuge«, die du zum Zeichnen brauchst. Als Tool/Werkzeug bezeichnet man die verschiedenen Arten von Pinsel, Stiften, Radiergummis, aber auch Lineale, Linien usw., die für das digitale Zeichnen notwendig sind. Für jedes Werkzeug gibt es ein Symbol, ein sogenanntes »Icon«.

Ein Werkzeug wählst du aus, indem du es anklickst. Du erkennst, welches Werkzeug **ausgewählt** ist, daran, dass sich das Iconfeld farblich von dem der anderen Icons abhebt.

Beachte, dass sich hier – anders als beispielsweise in Photoshop – auch die verschiedenen Einstellungen für die Pinsel (z. B. die Pinselgröße) befinden. Gegebenenfalls sind diese etwas versteckt. Falls sie nicht sichtbar sind, musst du ggf. auf den Doppelpfeil >> am rechten oberen Rand der Werkzeugleiste klicken.

Klick !

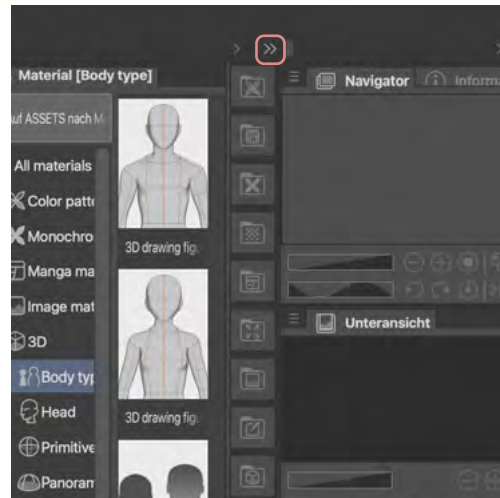


Fenster

Aktivierte Fenster, die nicht die Einstellungen von Tools/Werkzeugen betreffen, findest du rechts. Die Fenster sind nochmal in verschiedene Registerkarten aufgeteilt. Beispielsweise ist es möglich, dass sich die »Ebeneneigenschaften« hinter dem Fenster »Ebenen« verstecken. Du kommst auf die »Ebeneneigenschaften«, indem du auf die entsprechende Registerkarte mit dem Namen klickst.

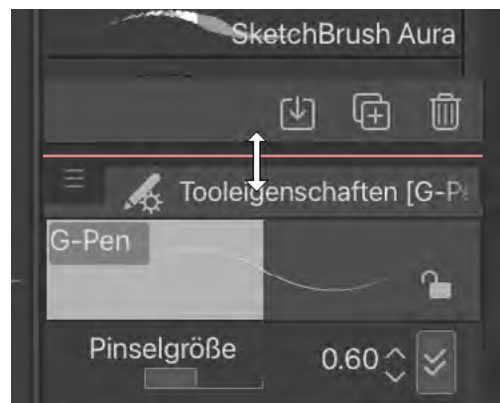
Ausklappbare Fenster

Neben den direkt sichtbaren Fenstern gibt es noch aufklappbare. In der Regel befinden sich links oben im Fensterbereich und rechts oben bei der Werkzeugleiste Doppelpfeile >> (links) und << (rechts). Wenn du auf diese klickst, klappt sich ein weiteres Fenster auf. Rechts findest du dort Materialien wie Rasterfolien, 3D-Modelle etc.



Arbeitsbereichmanagement

Je nachdem, welche Funktionen man besonders oft verwendet, gibt es unterschiedliche Vorlieben, was den Arbeitsbereich angeht. Du kannst deinen Arbeitsbereich frei gestalten. Wenn du auf die obere Kante eines Fensters klickst, erscheint ein Pfeil, dessen Spitzen nach unten und oben zeigen. Wenn du nun die linke Maustaste gedrückt hältst und dabei die Maus nach oben oder unten bewegst, kannst du die Größe des Fensters anpassen. Mit dem Stift brauchst du einfach nur die Fensterkante mit dessen Spitze zu berühren und gedrückt halten, während du den Stift nach oben oder unten gleiten lässt.



Beachte, dass auf mobilen Geräten gelegentlich bestimmte Funktionen »verschwinden« können, wenn du das Fenster zu schmal machst. So passiert es z. B. leicht, dass bei den Ebenen das Icon, um eine neue Vektorebene zu erstellen, verschwindet, wenn man das Fenster zu schmal zieht.

Zudem ist es möglich, Fenster frei zu arrangieren. Wenn du auf die Registerkarte des Fensters klickst, kannst du das Fenster durch Berührung oder gedrückt gehaltene linke Maustaste frei bewegen und an anderen Orten einfügen. Fenster, die du nicht brauchst, kannst du im Anwendungsbereich deaktivieren und solche, die du brauchst, aktivieren.



HILFREICHE FENSTER IN CLIP STUDIO

FOLGENDE
FENSTER HABE ICH
STETS AKTIVIERT:

Navigator: Ein Tool, mit dem es sich leicht im Bild navigieren und sich z. B. das Bild drehen und neigen lässt.

Ebeneneigenschaften: Hier kann man Eigenschaften von Ebenen einstellen. Ich werde später dazu noch mehr erklären.

Ebenen: Dieses Fenster brauchst du für die verschiedenen Zeichenebenen.

Protokoll: Hier werden alle deine Aktionen aufgezeichnet. Mit dem Protokoll kannst du z. B. mehrere Aktionen auf einmal rückgängig machen.

Sub-Tool: Unter Sub-Tools findest du die verschiedenen Unterarten eines Werkzeugs, wie beispielsweise verschiedene Bleistiftarten.

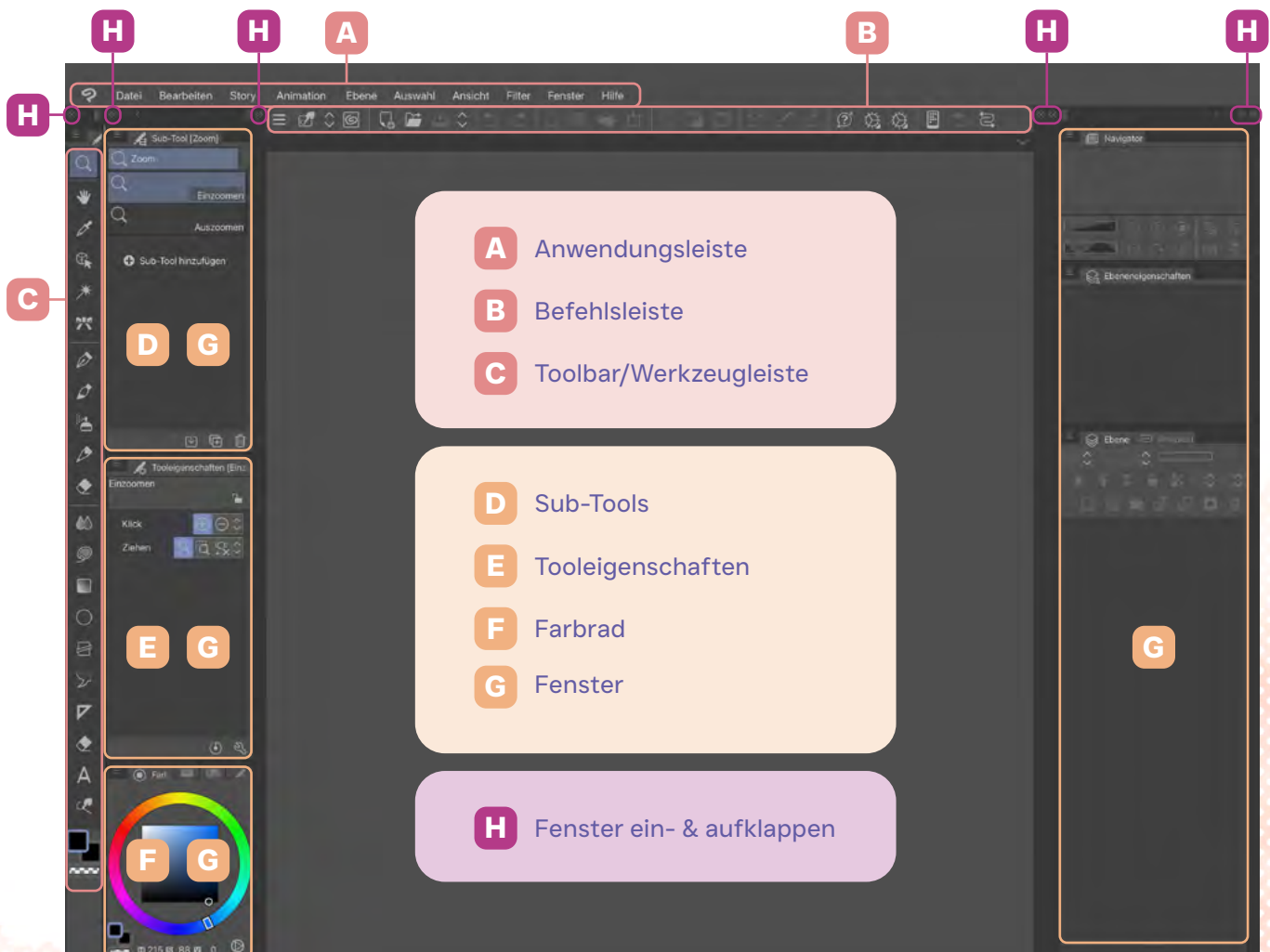
Tooleigenschaften: Unter Tooleigenschaften kannst du verschiedene Einstellungen

für deine Werkzeuge vornehmen, wie z. B. die Pinselgröße einstellen.

Farbrad: Über das Farbrad kannst du Farben auswählen.

Farbprotokoll: Hier findest du die letzten Farben, die du verwendet hast.

Pinselgröße: Damit lassen sich vordefinierte Pinselgrößen schneller auswählen.

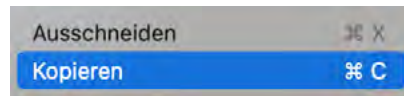


Übersicht Arbeitsbereich

Shortcuts

Hast du schon von einem Shortcut (auf Deutsch »Abkürzung«) gehört? Mit einem einfachen Tastendruck wird dadurch eine bestimmte Aktion durchgeführt. Shortcuts erleichtern den Arbeitsablauf enorm.

Die meisten dieser Befehle findest du auch in der Anwendungsleiste unter »Datei« oder »Bearbeiten«! Dort wird dir auch der aktuell hinterlegte Shortcut angezeigt.



Wählst du einen Befehl über die Anwendungsleiste, siehst du auch den aktuell hinterlegten Shortcut für diesen.

HIER EIN PAAR DER WICHTIGSTEN SHORTCUTS:



Shift:

Die Shift-Taste ist die Taste mit dem Pfeil nach oben, mit der du auch die Großschreibung beim Tippen aktivierst. Hältst du sie gedrückt, während du eine Linie ziehst (auf einen Punkt klicken, den Klick halten, dann die Shift-Taste drücken und währenddessen die Linie ziehen), wird diese automatisch gerade und in einem 90°C-Winkel angelegt (horizontal und vertikal möglich). Die Shifttaste ist z. B. sehr praktisch, wenn man gerade Panels ziehen möchte. Auch kann man mit ihr mehrere Felder mit dem Zauberstab gleichzeitig auswählen, wenn man sie gedrückt hält, während man in verschiedene Bereiche klickt. Hält man sie gedrückt, während man eine Fläche transformiert (die Größe anpasst), bleibt das Seitenverhältnis bestehen. Mehr dazu später.



Alt:

Wenn du ein Malwerkzeug (Feder, Pinsel, Stift etc.) ausgewählt hast und dann auf den Farbbereich deines Bildes klickst – während du die Alt-Taste gedrückt hältst – erscheint die Pipette und ändert automatisch die angeklickte Farbe zur aktuellen Farbe, mit der du zeichnest.



STRG + Y/⌘ + Y:

Einen Schritt rückgängig machen

Drückst du diese beiden Tasten gleichzeitig, wird dein letzter Schritt rückgängig gemacht. Alternativ kannst du den Pfeil, der nach Links zeigt, in der Befehlsleiste drücken oder unter Bearbeiten > Rückgängig deine letzte Aktion ungeschehen machen.

Hinweis: In Clip Studio ist mit STRG + Y der englische Shortcut hinterlegt (die Position von Y und Z ist bei der englischen QWERTY-Tastatur vertauscht).

In den meisten deutschsprachigen Programmen ist der Shortcut für »Rückgängig« allerdings STRG + Z!



Solltest du die Tastenkombination ändern wollen, damit sie mit deinen anderen Programmen übereinstimmt, musst du auf Anwendungsleiste > Clip Studio (Icon) > Tastaturbefehlseinstellungen > Bearbeiten gehen und die Änderung in dem Menü vornehmen.



STRG + S/⌘ + S:

Datei speichern

Diese Kombination solltest du dir gut merken. Hiermit speicherst du nämlich automatisch deinen Bild-Fortschritt ab. Es ist wichtig, immer wieder zwischenspeichern. Denn bei einem Programmabsturz – der hin und wieder auch mal vorkommen kann – geht der gesamte Fortschritt seit dem letzten Speicherzeitpunkt verloren.

**STRG + A/⌘ + A:****Die gesamte Fläche auswählen**

Drückst du diese beiden Tasten gleichzeitig, wird die gesamte Zeichenfläche mit dem Las-sowerkzeug »ausgewählt«.

**STRG + C/⌘ + C:****Eine (ausgewählte) Fläche kopieren**

Drückst du diese beiden Tasten gleichzeitig, wird eine (ausgewählte) Fläche kopiert. Die Originalfläche bleibt dabei bestehen. Hast du keinen Bereich ausgewählt, wird die gesamte Ebene kopiert.

**STRG + X/⌘ + X:****Eine (ausgewählte) Fläche ausschneiden**

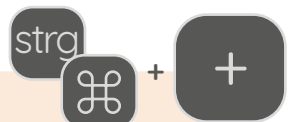
Drückst du diese beiden Tasten gleichzeitig, wird eine (ausgewählte) Fläche ausgeschnitten und befindet sich im sogenannten »Zwischen-speicher«. Sie wird erst wieder sichtbar, wenn du sie »einfügst«. Hast du keinen Bereich aus-gewählt, wird die gesamte Ebene ausgeschnit-ten.

**STRG + V/⌘ + V:****Eine Fläche einfügen**

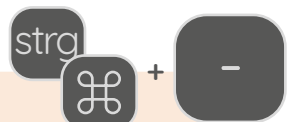
Drückst du diese beiden Tasten gleichzeitig, wird eine kopierte oder ausgeschnittene Flä-che/Ebene eingefügt.

**STRG + T/⌘ + T:****Eine Fläche transformieren**

Drückst du diese beiden Tasten gleichzeitig, kannst du eine Fläche transformieren (die Grö-ße verändern).

**STRG + + /⌘ + +:****Heran-Zoomen**

Mit diesem Befehl zoomst du näher heran und vergrößerst den angezeigten Bereich.

**STRG + - /⌘ + -:****Heraus-Zoomen**

Mit diesem Befehl zoomst du weiter weg und verkleinerst den angezeigten Bereich.

Linksklick:**Aktivieren/Befehle erteilen**

Der Linksklick bezeichnet das Drücken der linken Maustaste. Wenn du mit der Maus auf etwas klickst, aktivierst du es damit. Durch Klicken und Gedrückthalten wird der Befehl weiter ausgeübt. So kannst du beispielsweise Linien zeichnen, Ebenen und Icons verschie-ben etc. Der Linksklick entspricht bei mobilen Geräten dem Fingertipp.

Rechtsklick:**Optionen**

Während der Linksklick der Maus Befehle er-teilt, öffnet der Rechtsklick Optionen. Bei-spielsweise kannst du Ebenen »rastern«, »um-benennen« etc., wenn du auf diese mit der rechten Maustaste klickst. Bei mobilen Gerä-ten führt man einen Rechtsklick durch, indem man mit dem Finger auf einem Punkt ein paar Sekunden verweilt.

Shortcuts definieren

Natürlich kannst du auch eigene Shortcuts definieren. In der Anwendungsleiste kannst du unter »Clip Studio (Icon)« eigene Shortcuts definieren (► Tastaturbefehls-einstellungen und Modifikatortasten-Einstellungen). Beachte aber, dass du einen Shortcut nicht zweimal vergeben kannst. Ist eine Tastenkombination bereits mit einer anderen Funktion belegt, musst du dieser erst einen

neuen Shortcut zuweisen. Zudem ist es auch möglich, Touch-Gesten zu definieren. Das bedeutet, dass, wenn du z. B. auf dein Tablet (Touchfunktion vorausgesetzt) mit zwei Fingern tippst, eine bestimmte Aktion durchgeführt wird. Die Einstellungen kannst du dazu unter Clip Studio (Icon) ► Präferenzen ► Touch-Gesten durchführen.



TIPP:

Shortcuts auf dem Tablet einblenden

Auf mobilen Geräten fehlt es häufig an einer Tastatur. Deswegen gibt es eine »Shortcut«-Leiste. Diese erscheint bei vielen mobilen Tablets (nicht allen), wenn man mit dem Finger vom linken Bildrand nach rechts oder umgekehrt vom rechten Bildrand nach links streicht. Sechs Befehle sind bereits vorregistriert, die anderen Tasten kannst du unter Clip Studio ► Tastaturbefehlseinstellungen belegen.

EBENEN

Für das digitale Zeichnen ist es essenziell zu verstehen, was Ebenen sind. Du kannst dir das Malen auf einer Ebene wie Zeichnen auf einer Glasscheibe vorstellen. Eine Ebene ist transparent. Arbeitest du mit einer 100% deckenden Farbe, sieht man nicht, was hinter der Ebene liegt, auf der du zeichnest. Arbeitest du mit transparenten Farben, scheint der Hintergrund durch. Je weiter oben eine Ebene ist, desto mehr steht sie im Vordergrund, je weiter hinten sie ist, desto weiter liegt sie im Hintergrund.

Ebenen bieten den Vorteil, dass man das Bild in verschiedene Bereiche aufteilen und voneinander trennen und separat bearbeiten kann. Zudem kann man die verschiedenen Ebenen mit unterschiedlichen Effekten belegen.



Fertiges Bild



EBENEN:



Figur
(oberste Ebene)



Mittlerer Hintergrund
(mittlere Ebene)

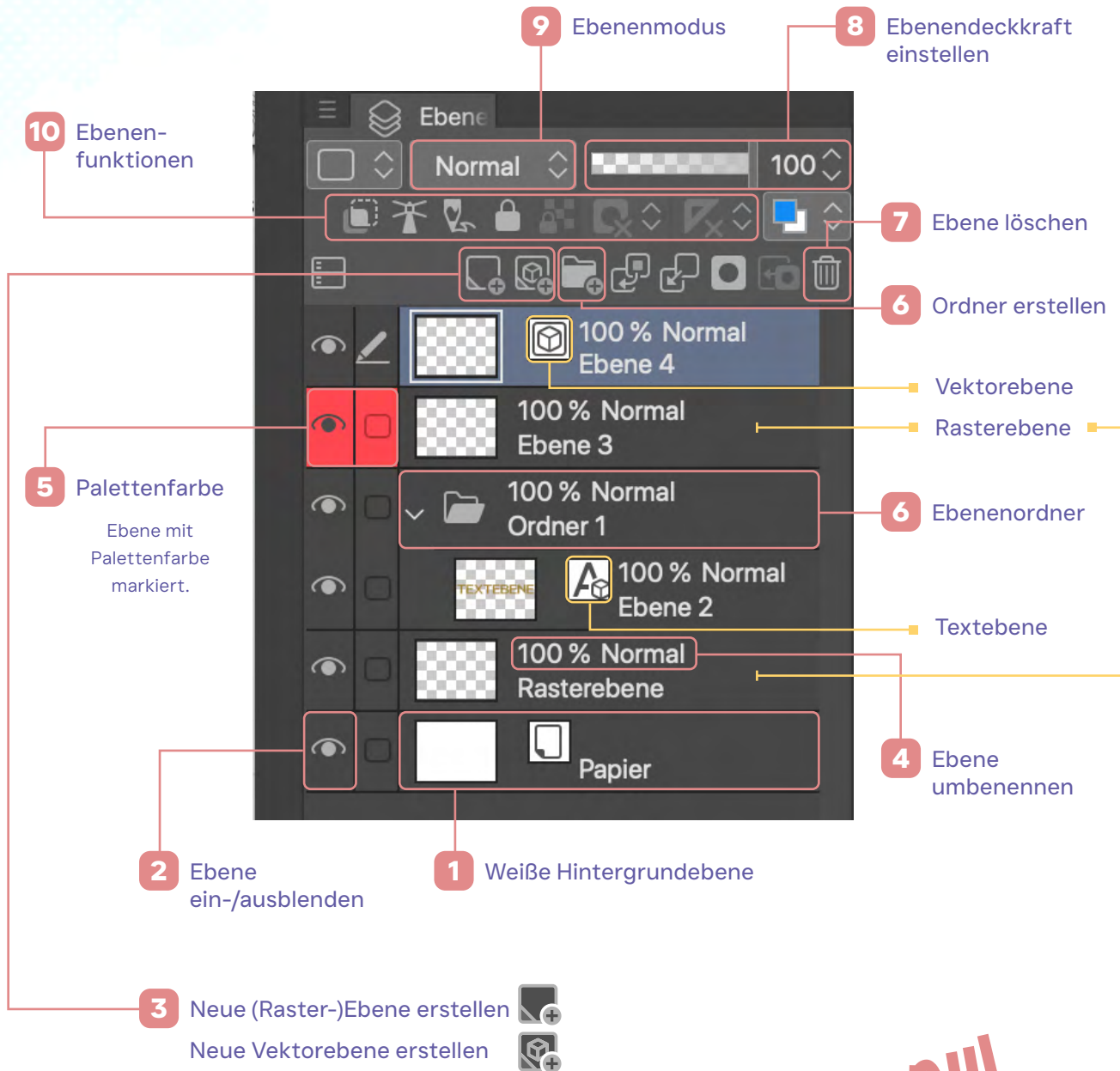


Hintergrund Ebene
(unterste Ebene)



Das Ebenenfenster

Für Clip Studio-Einsteiger kann das Ebenenfenster zunächst ein wenig verwirrend erscheinen. Hier findest du die wichtigsten Icons und Funktionen markiert.



OH!



1**Die (Hintergrund-)Ebene**

Wenn du zum ersten Mal eine Datei öffnest, erscheint immer eine zu 100 % weiße Hintergrund-Ebene (nicht transparent) und darüber eine transparente Ebene.

2**Ebenen ein- und ausblenden**

Wenn du auf das »Auge« klickst, kannst du eine Ebene aus- oder einblenden, sprich sichtbar oder unsichtbar machen.

3**Neue Ebenen erstellen**

Es gibt vier Arten von Ebenen. Rasterebenen, Vektorebenen, Textebenen und Bildebenen. Eine neue Ebene erstellst du, indem du das Icon für neue Rasterebenen oder Vektorebenen drückst. Textebenen erstellst du, indem du mit dem Textwerkzeug an eine Stelle deines Bildes klickst. Bildebenen entstehen beim Import von Bildern. Später dazu mehr.

4**Ebenen umbenennen**

Die Ebene kannst du umbenennen, indem du mit Doppelklick (zweimal schnell hintereinander klicken) auf den Namen der Ebene klickst (z. B. »Ebene 1«) und dann einen neuen Namen eintippst. Alternativ kannst du mit der Maus auch einen Rechtsklick machen oder mit dem Stift länger auf einer Ebene verharren, um das Optionsfenster zu öffnen.

5**Ebenen mit Palettenfarben markieren**

Es kann zudem hilfreich sein, Ebenen farbig zu markieren, um sie beispielsweise schneller zu unterscheiden etc. Wenn eine Ebene ausgewählt ist (dazu einfach auf die Ebene klicken) und du dann auf Palettenfarbe klickst, kannst du der Ebene eine Farbmarkierung zuweisen.

6**Ebenenordner**

Um Ebenen besser verwalten zu können, kannst du diese in Ordner gruppieren. Um einen Ordner zu erstellen, klickst du einfach auf das entsprechende Icon.

Danach kannst du eine Ebene in diesen Ordner bewegen, indem du auf sie klickst und mit gehaltenem Klick in den Ordner ziehst. Es ist auch möglich, Ordner in weitere Ordner zu bewegen. Zudem kannst du Eigenschaften und Modi direkt auf mehrere Ebenen anwenden, wenn du diese für einen Ordner einstellst. Die eingestellten Eigenschaften/Modi werden auf alle Ebenen angewendet, die sich in entsprechendem Ordner befinden.

7**Ebenen löschen**

Eine Ebene kannst du löschen, wenn du auf sie klickst (sie aktivierst) und dann auf das Icon mit dem Mülleimer drückst.

8**Ebenendeckkraft**

Du kannst die Deckkraft der Ebene verändern, indem du auf sie klickst und danach den Regler bewegst. Je geringer die Deckkraft, desto weniger sichtbar ist die Ebene. Je höher die Deckkraft, desto stärker ist sie zu sehen.

9**Ebenenmodus**

Es gibt verschiedene Ebenenmodi. Diese werde ich im Kapitel »Ebenenfunktionen für Fortgeschrittene« genauer erklären.

10**Weitere Ebenenfunktionen**

Wie du im Beispielbild sehen kannst, gibt es noch weitere Funktionen. Um dich nicht zu überfordern, gehe ich erst später auf weitere wichtige Funktionen ein.

Vektoren

Vektorebenen sind eine der Besonderheiten von Clip Studio. Normalerweise findet man diese, abseits spezifischer Software, wie z. B. Adobe Illustrator/Affinity Designer, nur sehr beschränkt in Bildbearbei-

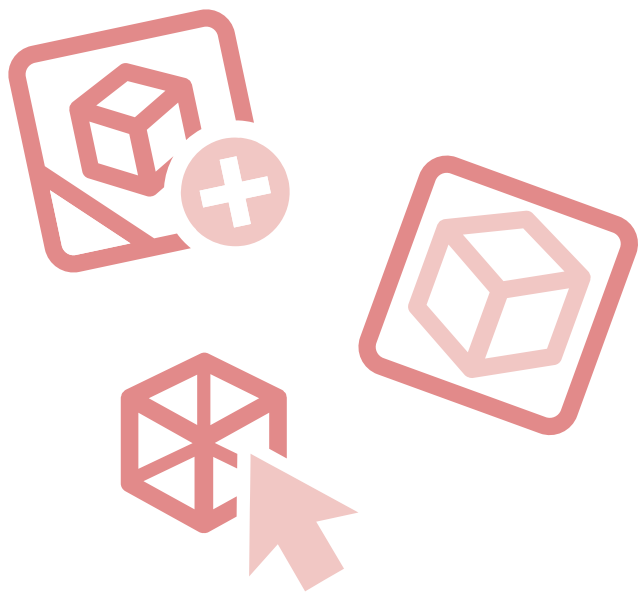
tungsprogrammen. Die Arbeit mit Vektoren bietet zahlreiche Vorteile und ist auch einer der Gründe dafür, warum sich manche Zeichner für Clip Studio entscheiden.

Was ist ein Vektor?

Anders als Rasterebenen bestehen Vektoren nicht aus Pixeln, sondern aus Bildbeschreibungen/Pfaden, die den Aufbau des Bildes definieren. Vektorgrafiken sind weniger komplex als Rastergrafiken. Es lassen sich nur Linien, Formen und einfache Farbeigenschaften mit diesen darstellen.

Dafür bieten sie aber einige Vorteile:

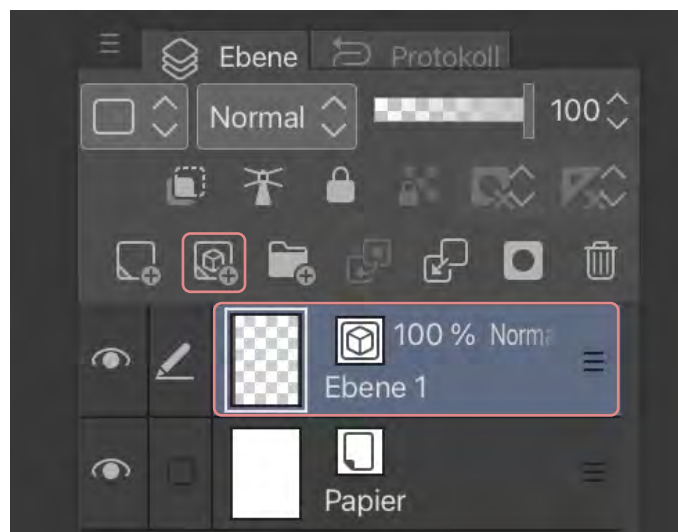
- › Vektorgrafiken lassen sich beliebig ohne Qualitätsverlust skalieren/vergrößern.
- › Mit wenigen Klicks lassen sich Eigenschaften wie Linienstärke, Form etc. verändern.



Vektorebene



Wenn du auf das Vektorebenen-symbol klickst, kannst du eine neue Vektorebene erstellen. Alles, was du auf dieser zeichnest, wird als Vektor in 100% Sättigung dargestellt. Die Vektorebene ist somit ungeeignet für das Kolorieren. Sie dient als Ebene für die Konturen deiner Zeichnungen, auch Lineart oder Outlines genannt.

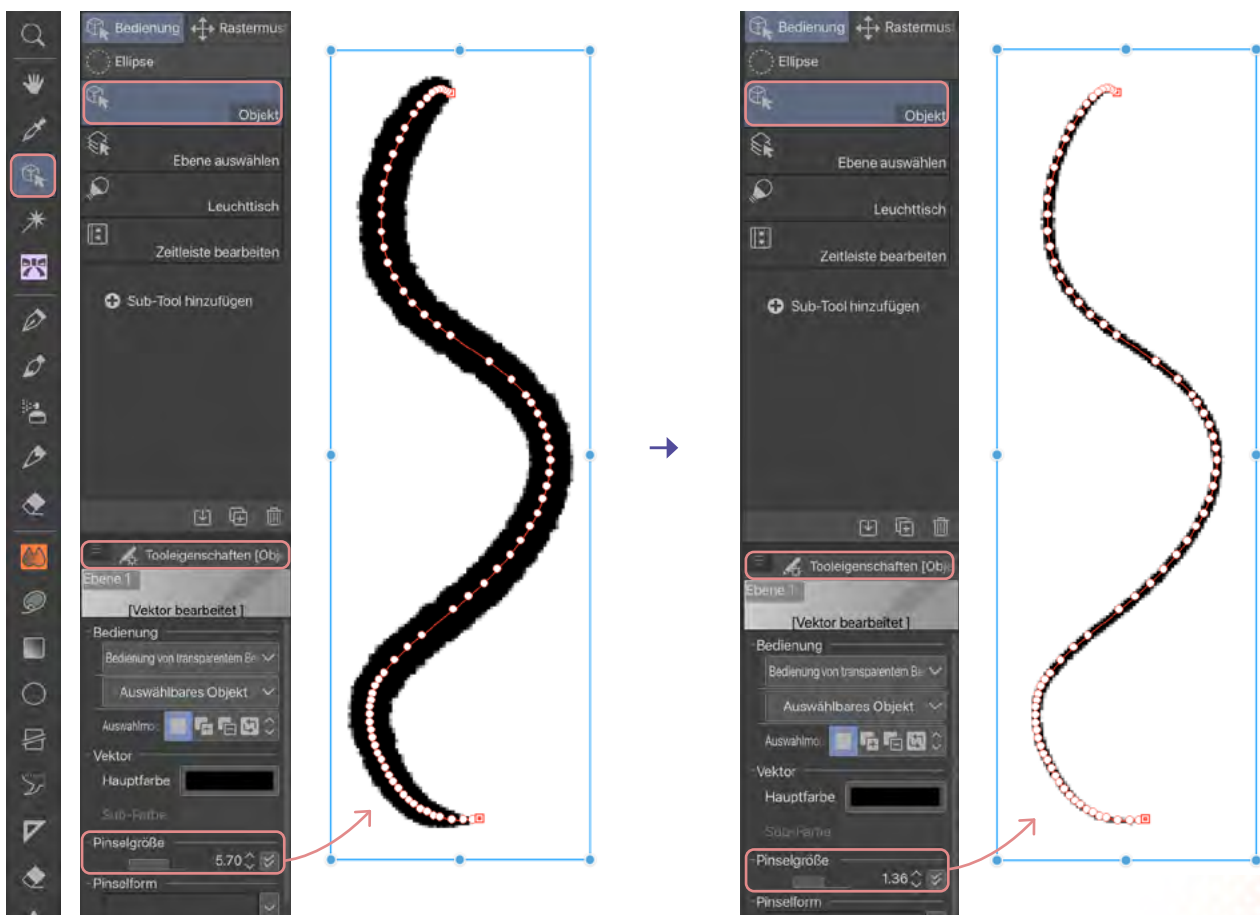


Objekt(-pfeil)



Die wichtigsten Vektorwerkzeuge sind der sogenannte »Objekt«-pfeil. Wenn du diesen ausgewählt hast und auf eine Vektorlinie klickst, kannst du diese bearbeiten.

Beispielsweise kannst du die Form verändern, indem du die kleinen Punkte bewegst, oder unter dem Fenster »Tooleigenschaften« die Größe der Linie (Pinselgröße) und deren Form (Pinselform) veränderst. So kannst du beispielsweise die Dicke und Erscheinungsform von Sprechblasen und Panels leicht verändern. Mehr dazu im Kapitel »Texte und Sprechblasen«.

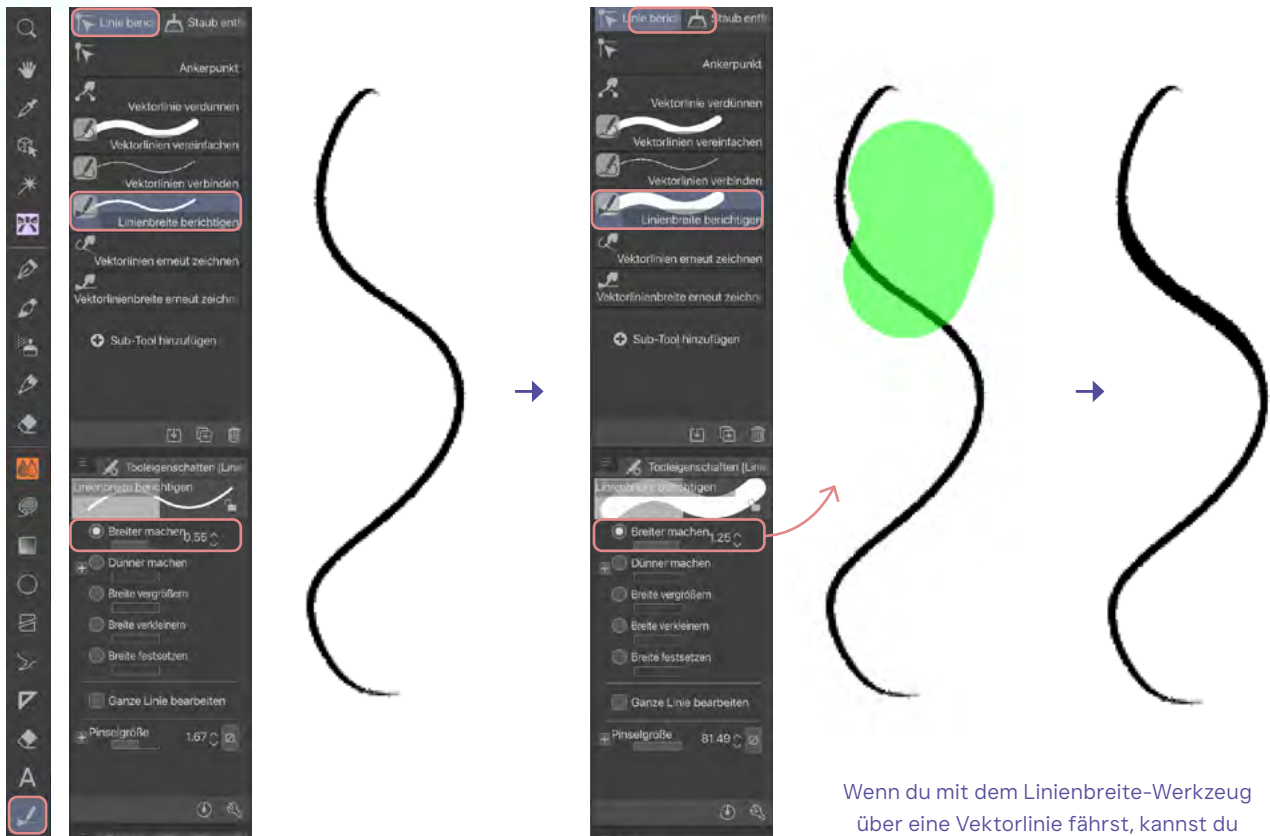


Wenn du mit dem Objektpfeil auf eine Linie klickst, die sich auf einer Vektorebene befindet, kannst du unter Pinselgröße beispielsweise die Größe der Linie beliebig verändern.

Linien berichtigen



In der Sub-Tool-Registerkarte bei den Werkzeugen findest du die sogenannten »Linien berichtigen«- oder »Correct Line« (Linienkorrektur)-Werkzeuge. Mit diesen kannst du Vektorlinien einfach bearbeiten. Beispielsweise kannst du Vektorlinien miteinander verbinden, sie größer oder kleiner machen, vereinfachen usw.

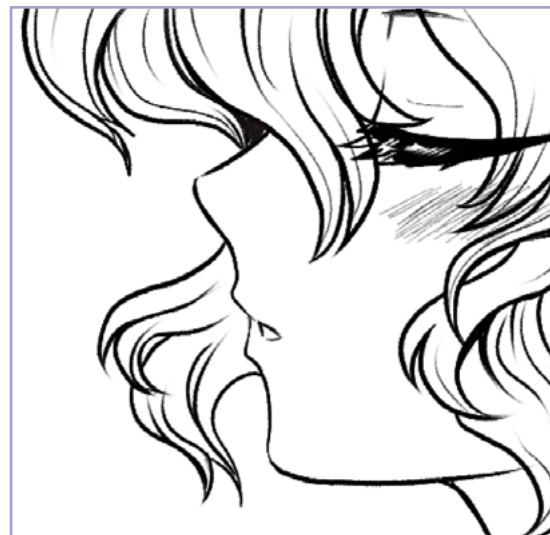
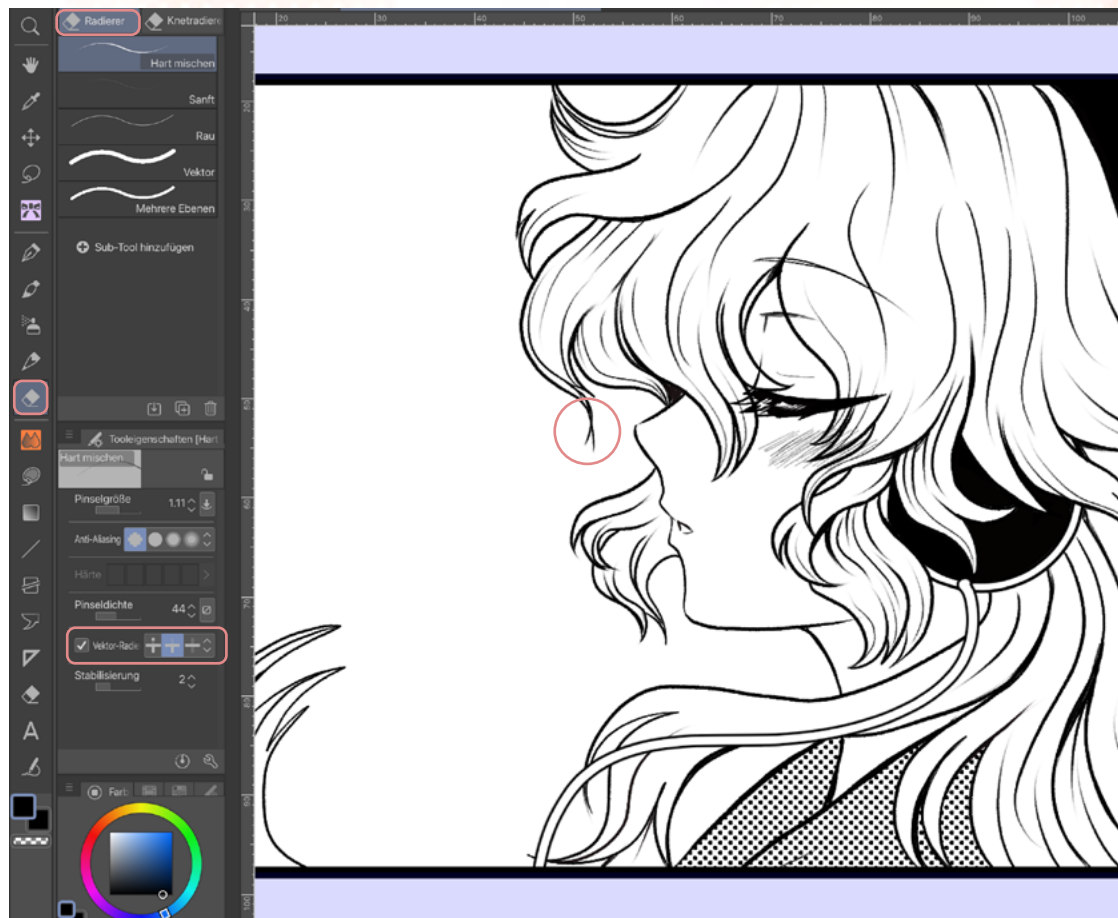


Wenn du mit dem Linienbreite-Werkzeug über eine Vektorlinie fährst, kannst du deren Größe verändern.

Vektorradiergummi



Der Radiergummi funktioniert wie ein richtiger Radiergummi und löscht alles, was du mit diesem berührst, sofern es sich auf der ausgewählten Ebene befindet. Der »Vektorradiergummi« vereinfacht das Zeichnen dabei besonders. Du musst beim Radiergummi in den Tooleigenschaften diesen gesondert aktivieren. Zudem kannst du dort einstellen, wie dieser radieren soll. Streichst du mit diesem z. B. über eine der Seiten zweier überlappender Linien, löscht der Radierer die Linie dieser genau bis zum Kreuzpunkt von diesen beiden. Damit lassen sich schnell und einfach Korrekturen machen und man muss beim Zeichnen von Konturen nicht ganz so sorgfältig wie beim analogen Zeichnen sein, da Fehler sich leicht ausbessern lassen.



Mit dem Vektorradierer lassen sich wesentlich schneller als mit dem normalen Radiergummi Korrekturen machen. Beachte aber, dass deine Zeichnung sich dazu auf einer Vektorebene befinden muss!

Rasterebenen



Anders als der Name vermuten lässt, haben »Rasterebenen« nichts mit Rasterfolie zu tun. Als Rasterebenen werden in der digitalen Grafik generell Ebenen bezeichnet, die aus Pixeln bestehen. Somit sind alle klassischen Bildebenen Rasterebenen. Anders als Vektorebenen kann man diese nicht ohne Qualitätsverlust einfach vergrößern. Rasterebenen sind für farbige Bildelemente gedacht. Kolorieren solltest du immer auf Rasterebenen.

Bildebenen



Bei »Bildebenen« handelt es sich um Ebenen, die entstehen, wenn du ein Bild importierst. Bildebenen müssen erst »gerastert« werden, bevor du sie bearbeiten kannst (Rechtsklick auf die Ebene ► Ebene rastern).

Textebenen



»Textebenen« sind im Prinzip Vektorebenen, die Textinformationen enthalten. Du kannst Texte frei bearbeiten, solange sie als Textebene vorliegen. Wenn du Texte jedoch rasterst (sprich, sie in Pixel konvertierst), können sie nicht mehr bearbeitet werden.

AUSWÄHLEN, TRANSFORMIEREN & SKALIEREN

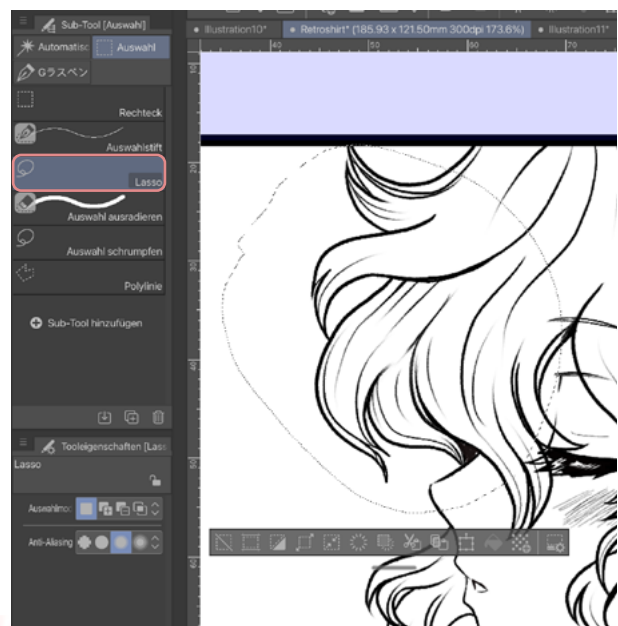
Der Vorteil beim digitalen Zeichnen ist, dass man Flächen beliebig in ihrer Größe verformen, vergrößern oder verkleinern kann. Unter Shortcuts hast du bereits die

wichtigsten Tastenkombinationen dazu kennengelernt. An dieser Stelle möchte ich dir nun erklären, wie du diese einsetzt und welche Werkzeuge es noch gibt.

Das Lasso Werkzeug



Das »Lasso Werkzeug« ist quasi ein »Auswahlstift«. Du zeichnest die Flächen mit ihm, die du auswählen möchtest. Achtung, es können nur geschlossene Flächen ausgewählt werden. Das heißt, es wird automatisch der Anfang und das Ende deiner Linie miteinander zu einer Fläche verbunden, sobald du den Linksklick loslässt. Im Sub-Tool findest du noch weitere Auswahlwerkzeuge.

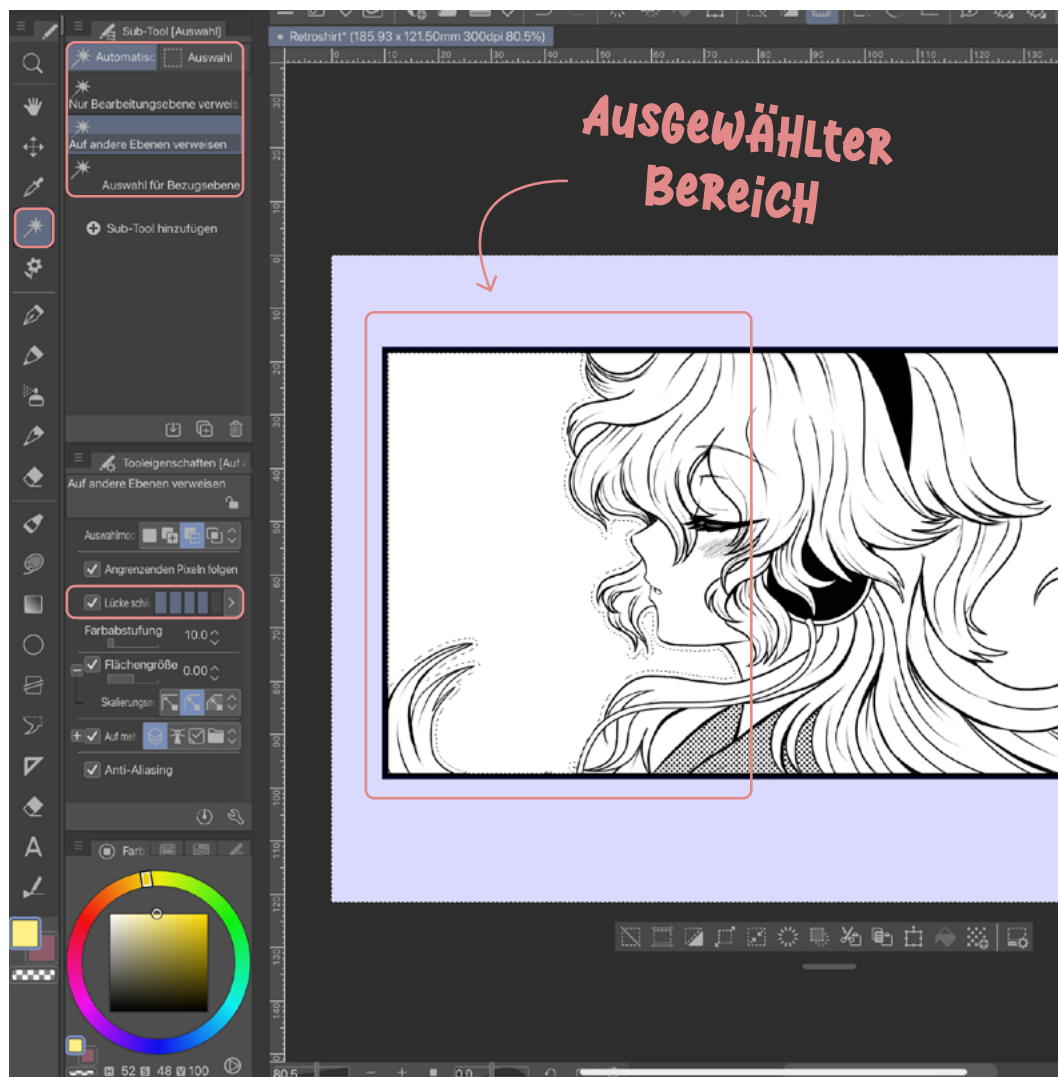


Der Zauberstab



Der »Zauberstab« wählt automatisch geschlossene Flächen aus. Klickst du in einen Bereich, geht die Auswahl bis zu den Konturen dieses Bereichs. Unter der Tooleigenschaft »Lücken schließen« kannst du einstellen, wie tolerant der Zauberstab sein soll, falls eine Fläche mal nicht ganz sauber geschlossen ist. Du kannst der Zauberstabauswahl weitere Flächen hinzufügen, indem du Shift drückst, während du in einen Bereich klickst.

Auch kannst du sie wieder weggeben, wenn du statt Shift, Alt drückst, während du in diese hineinklickst. Beachte, dass der Zauberstab bei der Auswahl entweder alle Ebenen berücksichtigen kann, oder sich nur auf eine ausgewählte Ebene beziehen kann. Du kannst dazu entweder gleich den passenden Zauberstab auswählen oder in den Tooleinstellungen konfigurieren, wie sich dieser verhalten soll.



Transformieren



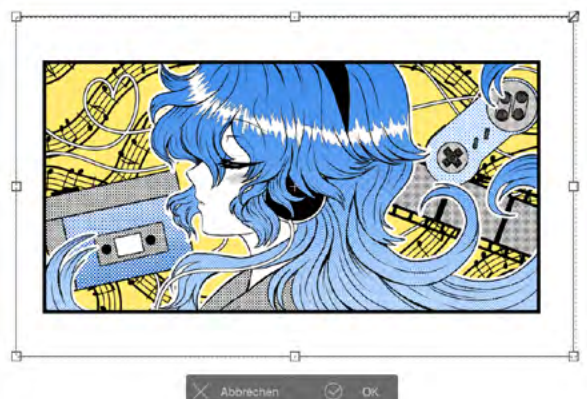
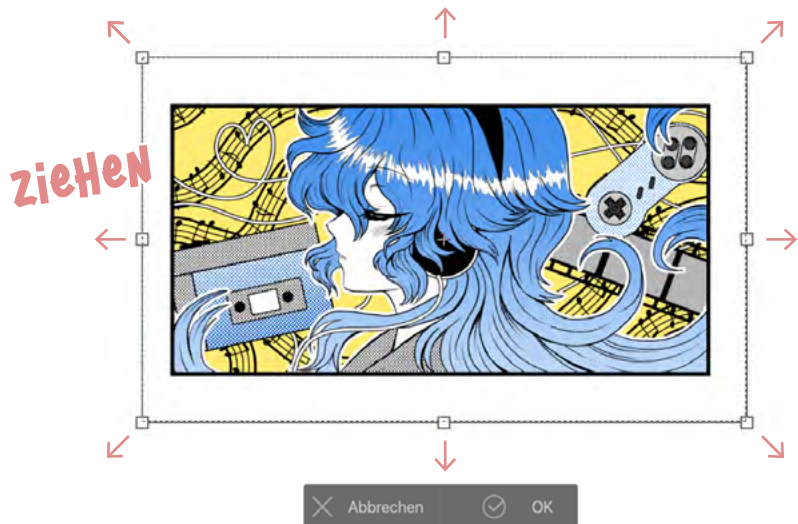
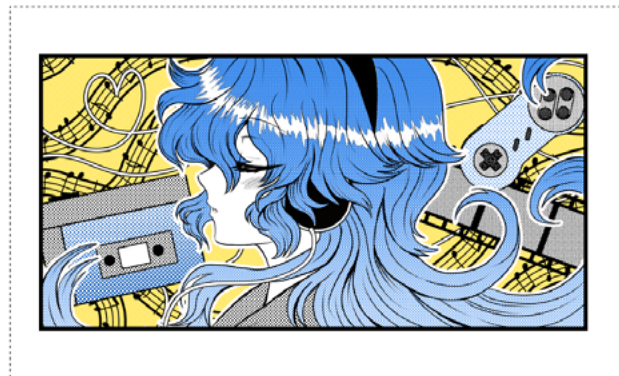
Alle Ebenen können transformiert/skaliert werden. Das heißt, dass man deren Größe verändert. Beachte allerdings, dass immer nur der Bildteil transformiert wird, der sich auf der entsprechenden Ebene befindet.

Mit dem Shortcut **STRG+T**/**⌘+T** wird alles transformiert, was sich auf der Ebene befindet. Möchtest du nur einen Teil des Bildes transformieren, musst du diesen spezifisch ausgewählt haben.

Drückst du nun den TransformationsShortcut, während der Bereich ausgewählt ist, erscheint ein Rechteck mit mehreren Vierecken um dieses. Nun kannst du die Auswahl vergrößern oder verkleinern, indem du auf die kleinen Vierecke klickst und diese bewegst.

Wenn du möchtest, dass das Seitenverhältnis bewahrt wird, kannst du entweder gleichzeitig mit dem Bewegen die Shift-Taste drücken oder in den Tooleigenschaften »Seitenverhältnis« beibehalten aktivieren. Zudem kannst du dort unter dem Punkt Expansionsrate die Höhe (H = Height) und Breite (W = Width) manuell anpassen.

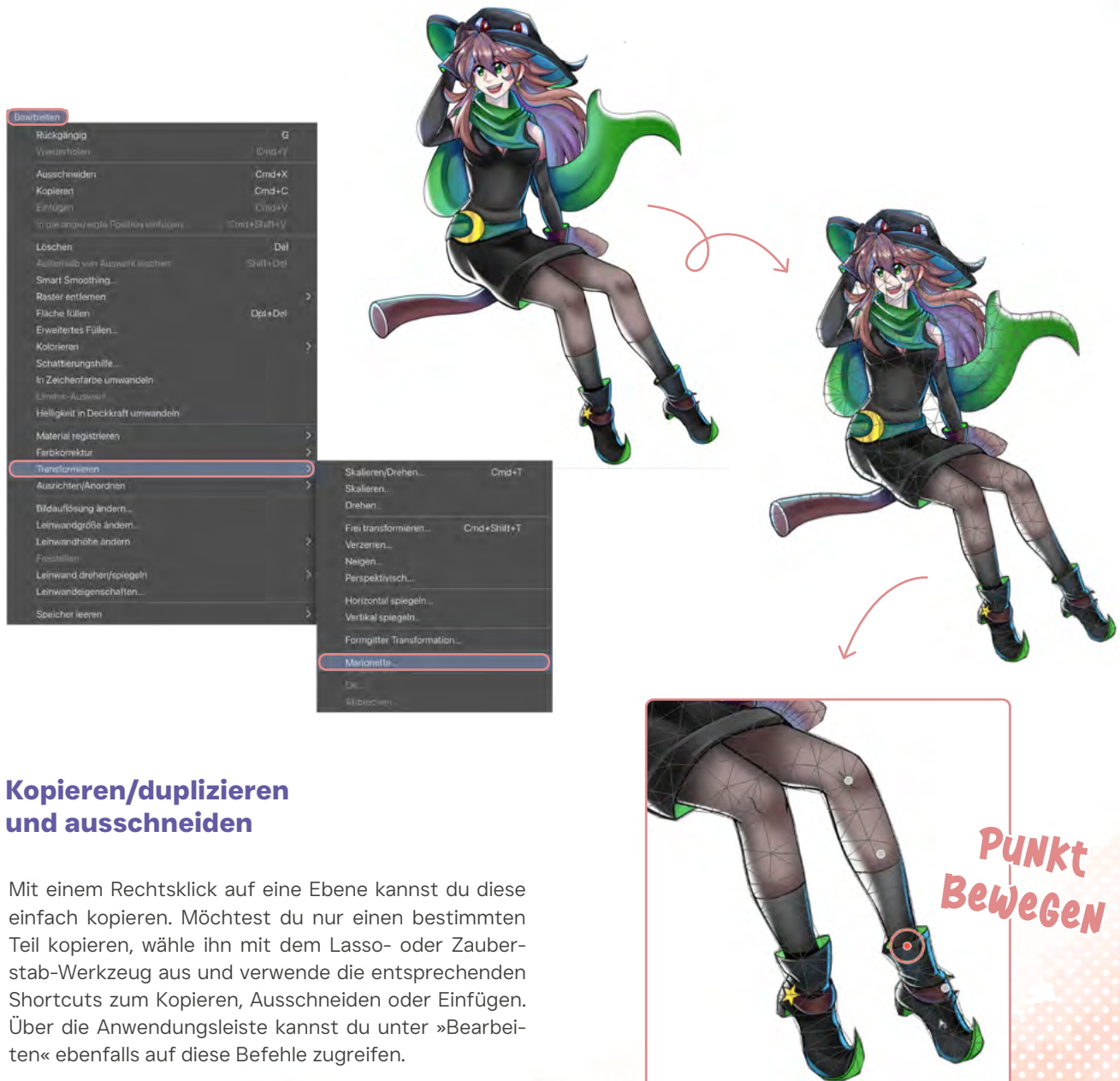
Es gibt zudem die Möglichkeit, ausgewählte Flächen noch auf andere Weise zu transformieren. In der Anwendungsleiste findest du unter dem Menüpunkt »Transformieren« Optionen, deine Auswahl perspektivisch zu verzerren, zu neigen usw.



Eine ausgewählte Fläche kannst du einfach transformieren. Drücke dazu **STRG+T**/**⌘+T** und verändere die Größe indem du an den kleinen Kästchen ziehst. Wenn du »Seitenverhältnis beibehalten« anklickst, sperrt sich das Seitenverhältnis. Alternativ kannst du die Größe auch über die »Expansionsrate« verändern.

Hinweis:

Seit Clip Studio 4.0 gibt es auch das Marionettentransformationstool. Damit kannst du deine Zeichnungen gleichsam in eine Marionette transformieren und diese manipulieren. Wenn du mehr darüber erfahren möchtest, findest du fantastische Tutorials dazu auf Clip Studio Tips unter den Stichworten »Puppet« oder »Marionette«.



Kopieren/duplizieren und ausschneiden

Mit einem Rechtsklick auf eine Ebene kannst du diese einfach kopieren. Möchtest du nur einen bestimmten Teil kopieren, wähle ihn mit dem Lasso- oder Zauberstab-Werkzeug aus und verwende die entsprechenden Shortcuts zum Kopieren, Ausschneiden oder Einfügen. Über die Anwendungsleiste kannst du unter »Bearbeiten« ebenfalls auf diese Befehle zugreifen.

Dateien ANlegen

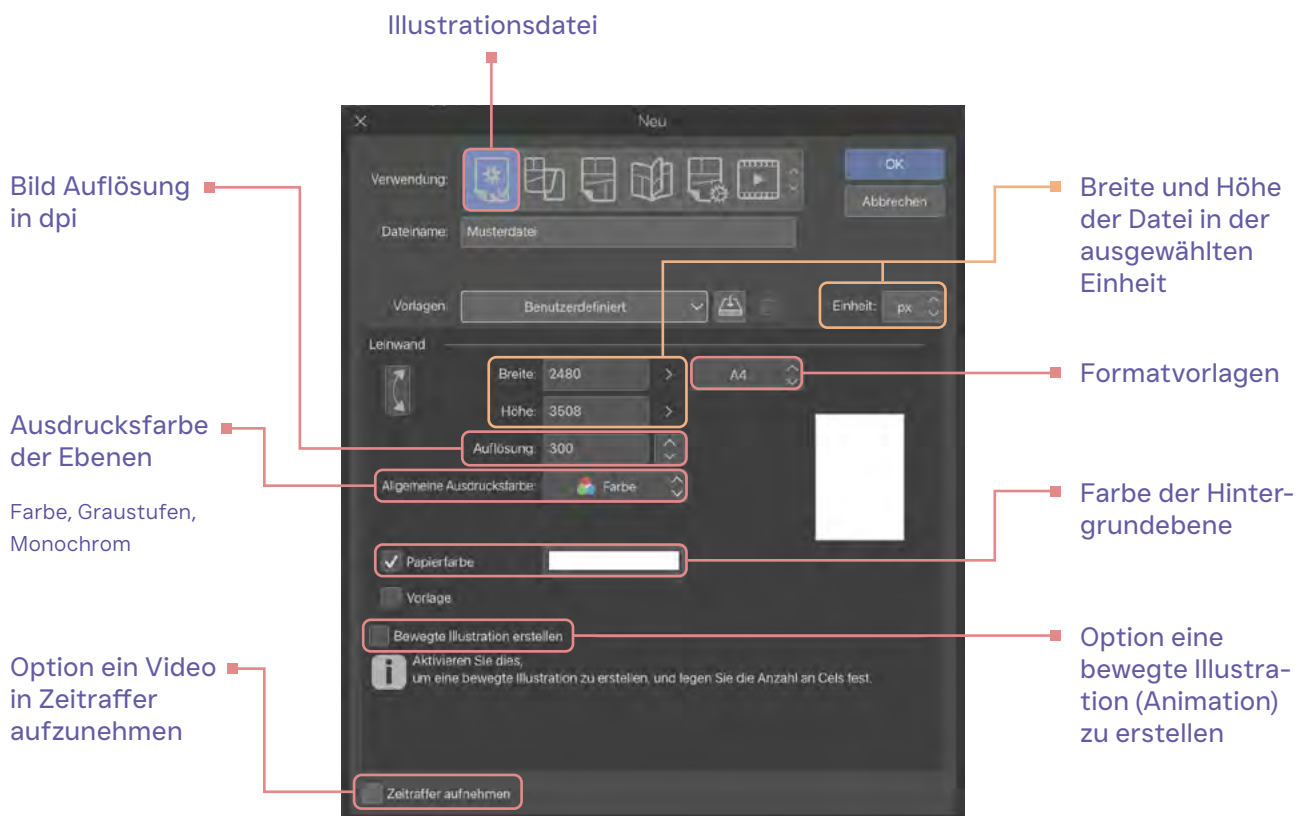
Kommen wir final zur wichtigsten Funktion, bevor es endlich mit dem Zeichnen losgehen kann: dem Anlegen von Dateien!

Beachte, dass die Funktion, mehrere Mangaseiten anzulegen, ausschließlich in der Clip Studio EX-Version zu finden ist!

Eine Illustrationsdatei anlegen

Im ersten Feld findest du simpel und einfach die Option, eine Illustrationsdatei anzulegen. Ich werde nicht mehr auf die einzelnen Begriffe eingehen, da du diese mittlerweile kennen solltest. Du hast die Möglichkeit, verschiedene Formatvorlagen auszuwählen oder unter Breite und

Höhe und der Auflösung das Format selbst festzulegen. Vergiss zudem nicht, deiner Datei unter »Dateinamen« eine passende Bezeichnung zu geben. Drückst du dann »OK«, öffnet sich die Bildfläche.



ACHTUNG:

Du hast deine Datei zwar angelegt, aber noch nicht gespeichert. Ganz wichtig ist, dass du deine Datei jetzt einmal abspeicherst. Das kannst du in der Anwendungsleiste unter »Speichern als«. Achte darauf, dass als Format Clip Studio Paint ausgewählt ist, und speichere sie an einem Ort deiner Wahl.

Einen Webtoon anlegen

Im nächsten Icon findest du die Option, eine Datei im Webtoon-Format anzulegen. Das Fenster unterscheidet sich kaum von dem Vorgänger. Auch kannst du aus mehreren Vorlagen auswählen. Zudem ist es möglich, unter den Seiteneinstellungen auch gleich mehrere Seiten anzulegen. Keine Sorge, du kannst jederzeit auch Seiten ergänzen, wenn du auf den Balken mit der Nummer einen Rechtsklick machst und »Seite hinzufügen« auswählst.

Webtoon-Format



Hinweis:

Es ist Geschmackssache, aber ich empfehle, dein Comicprojekt NICHT in seiner Ursprungsform im Webtoon-Format anzulegen. Das Webtoon-Format ist sehr schmal, sodass Panels in einem Querformat nur bedingt möglich sind. Für eine lockere und schöne Seitenaufteilung im Druck sind diese aber sehr wohl nötig. Möchte man das Projekt später drucken, bedeutet es sehr viel Arbeit, die Panels schön zu arrangieren, und ggf. muss man Dinge neu- oder hinzu zeichnen. Zudem sind nicht alle Comicwebseiten für das Webtoon-Format optimiert und eine passende Darstellung ist ggf. nicht möglich.

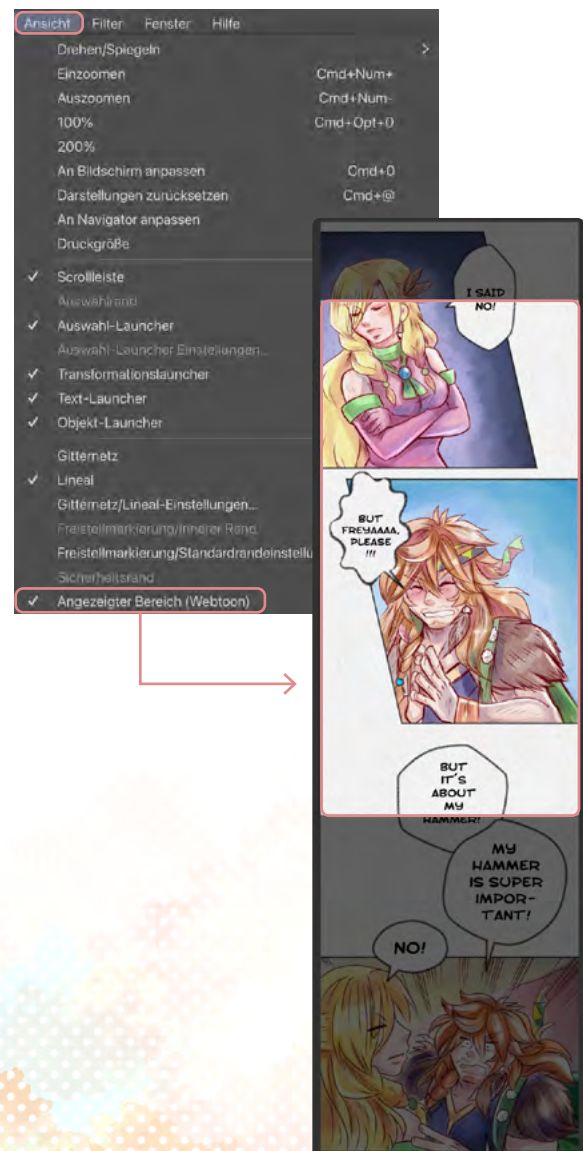
Deswegen ist es empfehlenswert, das Projekt im Druckformat anzulegen und zu zeichnen, und die fertigen Panels und Sprechblasen in das Webtoon-Format hineinzukopieren und zu arrangieren. Dies bedeutet zwar doppelte Arbeit, garantiert aber, dass die Optik in beiden Darstellungsformen schön ist.

Wähle einen Speicherort aus und lege einen Namen fest. Drückst du nun »OK«, wird ein Ordner angelegt, in dem sich die Dateien mit den einzelnen Seiten deines Projektes und eine Verwaltungsdatei (.cmc) an dem definierten Speicherort befinden.

Hast du die Verwaltungsdatei .cmc offen, kannst du die einzelnen Seiten bearbeiten, indem du einen Doppelklick auf sie machst. Dann öffnet sich die Datei mit der Seite.

Webtoonvorschau aktivieren

Webtoondateien werden in einem langen »Schlauch« angelegt, damit man mit dem Handy bequem über sie scrollen kann. Sie werden von oben nach unten gelesen. Damit du weißt, wie deine Seite auf dem Smartphone aussehen wird, kannst du in der Anwendungsleiste »Angezeigter Bereich (Webtoon)« aktivieren. Du siehst dann beim Scrollen, welcher Bereich auf dem Smartphone gerade sichtbar sein wird.



Einen Comic anlegen

Die drei Funktionen »Comic« und »Fanzine« und »Alle Comic Einstellungen« unterscheiden sich nur wenig voneinander.

»Fanzine« ist für das Zeichnen eines Comichefts optimiert.

Die Einstellung »Comic« dient dazu, ein Kapitel anzulegen bzw. auch mehrere.

Unter »Alle Comic Einstellungen« findest du alle verfügbaren Optionen für das Anlegen eines Comicprojekts, wobei viele nicht zwingend notwendig sind.

Du kannst bei allen Funktionen Angaben machen, wie viele Seiten dein Projekt hat, ob dein Projekt von links nach rechts (Bindungspunkt linksbündig) oder von rechts nach links (Bindungspunkt rechtsbündig) gelesen wird usw.

Bitte überlege dir beim Anlegen deiner Datei schon genau, in welchem Format du dein Projekt theoretisch drucken möchtest. Zwar lässt sich im Nachhinein noch die Größe, dpi etc. verändern, das kann aber trotzdem einiges an Mehraufwand und

Korrekturen mit sich bringen.

Die vielen Einstellungs-Funktionen für Comics können einen schnell überfordern. Im Prinzip kannst du die Standardeinstellungen in den meisten Bereichen übernehmen. Wichtig ist nur, dass du die Größe, den Beschnitt, die allgemeine Ausdrucksfarbe, den Bindungspunkt (Leserichtung), eine erste Seitenanzahl bestimmst und festlegst, ob du ein Deckblatt möchtest oder nicht.

Comic **Fanzine** **Alle Comic Einstellungen**

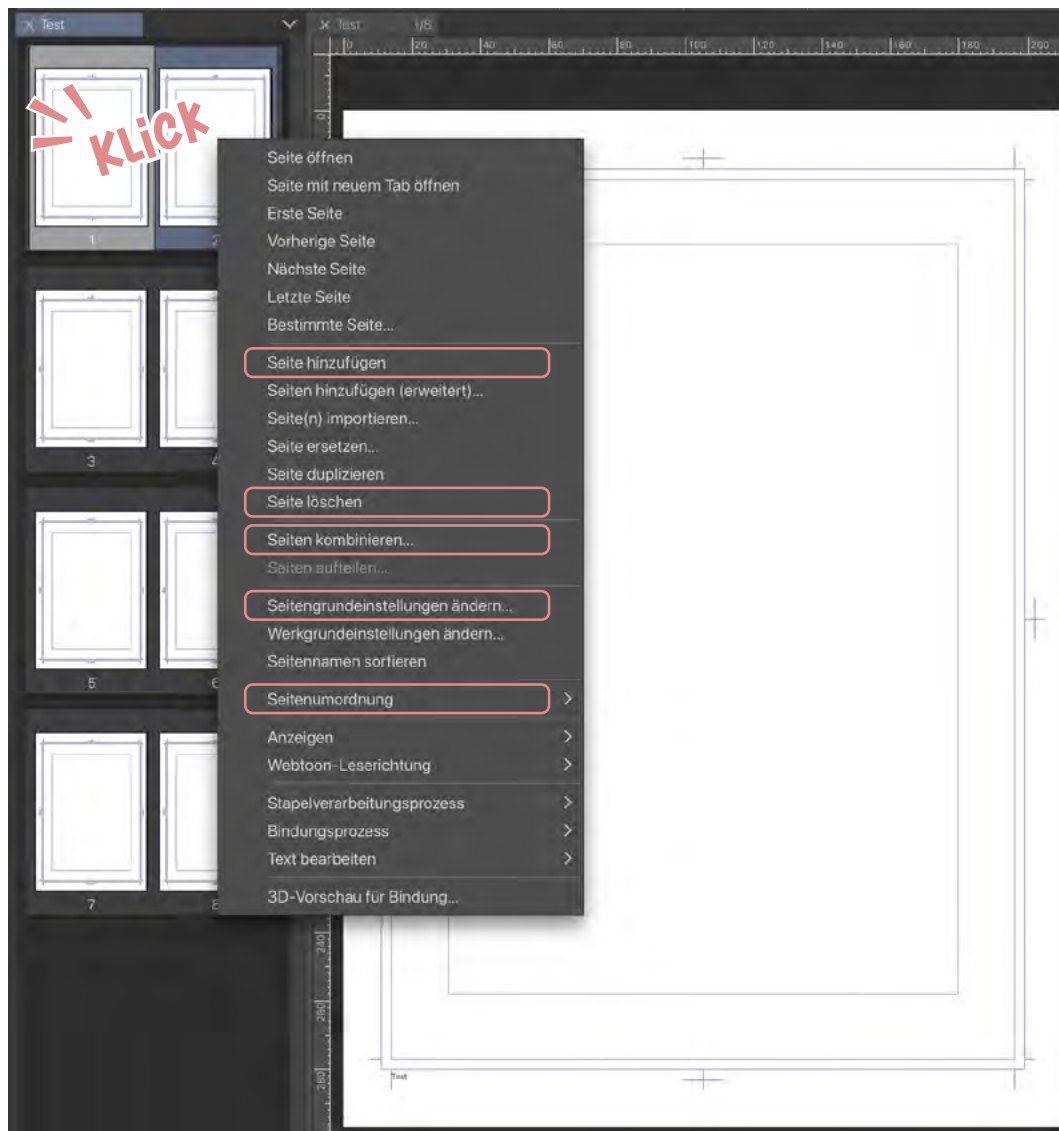
Speicherort **Druckformat** **Beschnitt** **Auflösung in dpi** (beachte, dass 1200 dpi nur in der Ausdrucksfarbe Monochrom verfügbar ist) **Ausdrucksfarbe der Ebenen** **Seitenzahl** **Bindungspunkt (Leserichtung)**

Einstellungen für das Deckblatt/Cover

Sobald du »OK« gedrückt hast, erstellt sich ein Ordner am ausgewählten Speicherort mit den Dateien und es öffnet sich ein Fenster mit einer Übersicht der Seiten. Klickst du auf

eine der Seiten in der Übersicht, öffnet sich diese. Mit einem Rechtsklick kannst du in der Übersicht übrigens weitere Seiten hinzufügen oder löschen, Grundeinstellungen ändern

oder durch Seiten kombinieren/aufteilen, Doppelseiten erstellen oder diese wieder trennen.



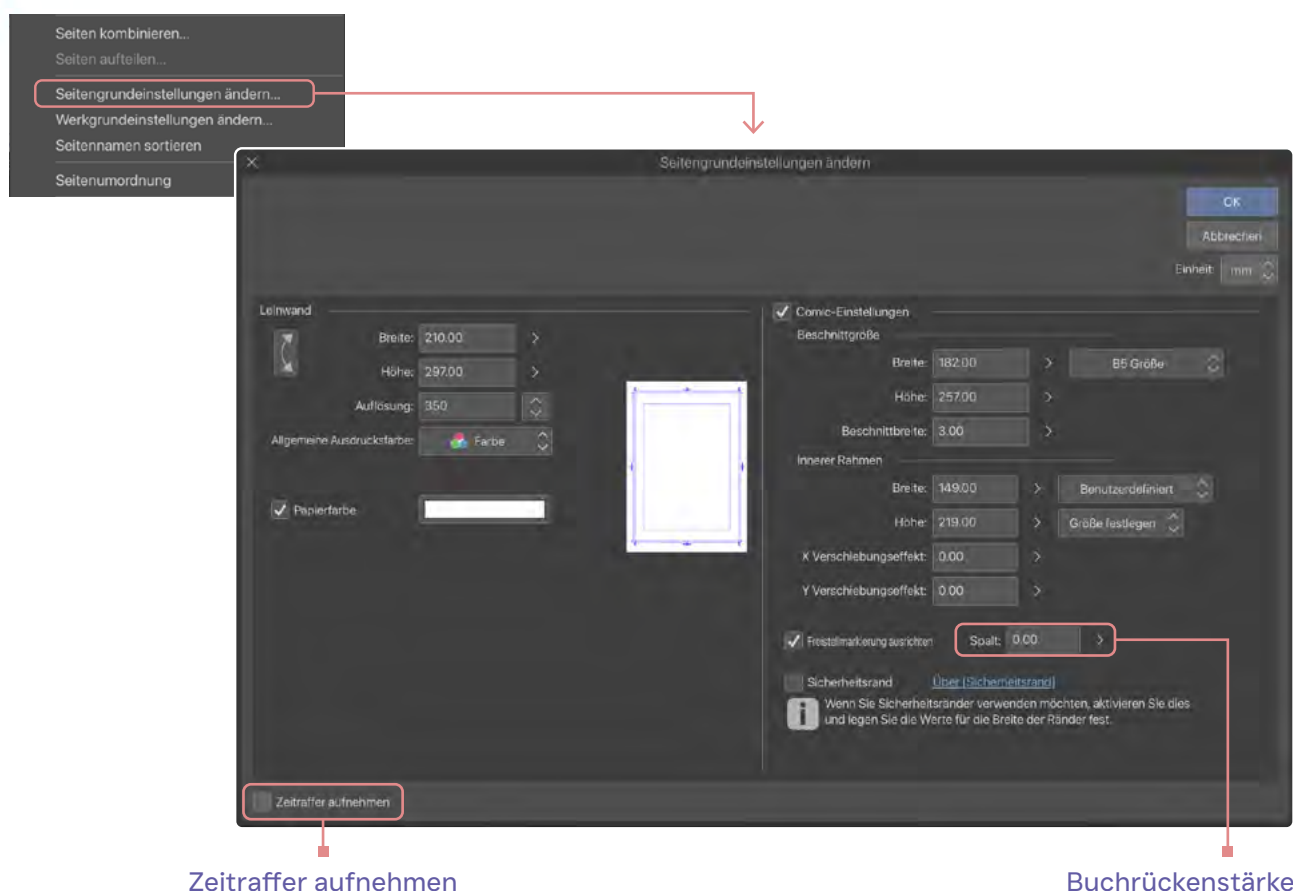
Buchrückenstärke

Alle drei Comicooptionen bieten dir die Möglichkeit, gleich ein Cover mit anzulegen. Du wirst dann nach der Buchrückenstärke gefragt. Die Buchrückenstärke ist die Breite des Buchrückens. Du kannst diese bei der Druckerei in den Druckvorgaben recherchieren. Dazu musst du eine grobe Einschätzung machen, wie

viele Seiten dein Buchprojekt haben wird und welches Papier du verwenden möchtest. Beachte aber, je nach Papier kann die Buchrückenstärke – auch bei gleicher Seitenanzahl – stark variieren. Zudem kann sich im Zeichenprozess auch gelegentlich etwas an der Seitenanzahl ändern. Somit musst du die Buchrücken-

stärke ggf. nachträglich anpassen, bevor du das Buch in die Druckerei schicken kannst.

Dies kannst du tun, indem du die Coverseite öffnest, auf die »Anwendungsleistung > Story > Seiten Grundeinstellung« gehst und diese unter »Spalt« anpasst.



Zeitraffer aufnehmen

Buchrückenstärke

Hinweis:

Zeitraffer

Sicherlich ist dir die Funktion »Zeitraffer aufnehmen« aufgefallen. Wenn du diese aktivierst, kannst du ein kleines Video deines Zeichenprozesses aufnehmen. Das passiert, indem laufend Screenshots deines Fortschritts gemacht und im Hintergrund zu einem Video zusammengefügt werden. Du kannst die Zeitrafferaufnahmen jederzeit unter Clip Studio (Icon) > Zeitraffer > Zeitraffer exportieren und als Video abspeichern. Beachte aber, dass Zeitraffer deine Datei sehr groß machen. Ich empfehle, den

☒ Zeitraffer aufnehmen

Zeitraffer in Clip Studio (Icon) > Zeitraffer > Zeitraffer aufnehmen manuell bei Bedarf zu aktivieren. Du erkennst, dass der Befehl aktiviert ist, wenn sich ein Haken hinter diesem befindet. Sobald du fertig bist, exportierst du das Video und löschst den Zeitraffer, indem du nochmal auf »Zeitraffer aufnehmen« klickst. Das Programm fragt dich dann, ob du diesen wirklich löschen und ausschalten möchtest.

TIPP:**Meine persönlichen Empfehlungen für das Anlegen von Dateien**

Im vorherigen Kapitel habe ich dir bereits erklärt, was dpi sind, und einige Empfehlungen gemacht.
Hier nochmal die Empfehlungen für das Anlegen der Dateien.

**Illustrationen**

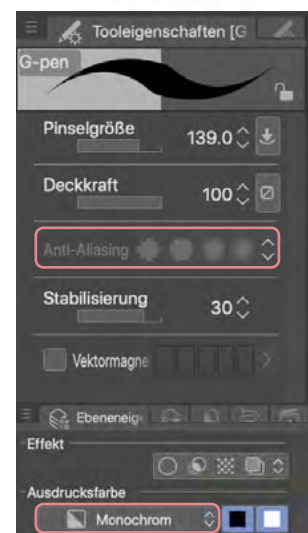
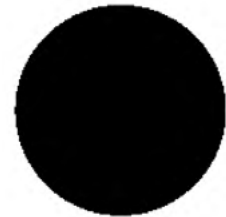
Je nach Rechenleistung deines Geräts kannst du Farb-illustrationen zwischen 300 und 600 dpi anlegen. Ich nehme meistens das A4-Format in 350 dpi und vergrößere oder verkleinere die Datei bei Bedarf. Dabei lege ich die Konturen stets als Vektor an. Buchcover, bei denen sich das Titelbild von der Rückseite bis zur Vorderseite zieht, lege ich gleich im Druckformat an.

Webtoons

Webtoonseiten im Webtoon-Format lege ich immer als Duplikat an und kopiere die Panels und Sprechblasen aus meiner Originalcomicseite in dieses Duplikat hinein. Solltest du das ähnlich handhaben wollen, sind 300 dpi in Ausdrucksfarbe »Farbe« ausreichend. Die Datei exportiere ich anschließend entsprechend den Vorgaben der Webseite, auf der ich meine Comics veröffentliche, in der geforderten dpi-Zahl und im passenden Größenformat. Mehr dazu beim Thema »Export«. Solltest du deinen Comic im Webtoon-Format per se zeichnen, empfehle ich mindestens 350 bis 600 dpi.

Comics

Für Comics erstelle ich für jedes Kapitel einen eigenen Comicordner, da es mir so leichter fällt, die Übersicht zu bewahren. Für das Buchcover mache ich in der Regel eine eigene Datei, aber das ist Geschmackssache. Bei Schwarz-Weiß-Mangas solltest du deine Datei mindestens in 600 dpi speichern. Ich lege diese häufig sogar schon in 1200 dpi an und wähle als Ausdrucksfarbe Monochrom (nur bei diesem sind 1200 dpi auswählbar). 1200 dpi erfordern in Farbe nämlich eine enorme (unnötige) Rechenleistung, da für den Farbdruck 300-600 dpi ausreichend sind. Übrigens kannst du unter dem Fenster »Ebeneneigenschaften« die Ausdrucksfarbe deiner Ebene ändern. Die Voreinstellung beeinflusst, wie eine neue Ebene angelegt wird. Das heißt, wenn du Farbe voreingestellt hast, wird jede neue Ebene, die du erzeugst, in Farbe angelegt und muss manuell beispielsweise in Monochrom umgestellt werden und umgekehrt. Beachte, dass bei Monochrom der Anti-Aliasing-Modus deines ausgewählten Pinsels/Pen nicht angewendet wird. Anti-Aliasing bezeichnet einen Kantenglättungseffekt. Zwar sieht dieser auf dem Bildschirm recht hübsch aus, begünstigt beim Druck allerdings den Moiré-Effekt und kann zu unschönen Ergebnissen führen.

Ausdrucksfarbe**FARBE****Ausdrucksfarbe****MONOCHROM**

Beachte, dass bei Ebenen in der Ausdrucksfarbe Monochrom der Anti-Aliasing-Effekt nicht funktioniert.

Für Comics sind meine Lieblingsformate A5 und B5. B5 ist ein japanisches Doujinshi-Format zwischen A4 und A5 und eignet sich gut für Projekte, die unter 100 Seiten haben. Allerdings ist es ein Sonderformat, das ggf. bei einer Druckerei extra angefragt werden muss. Bitte beachte, dass das in Clip Studio vorinstallierte japanische B5 (182x257 mm) eine andere Größe als das deutsche B5 (176x250 mm) hat. Dickere Comics drucke ich bevorzugt in A5. Aber auch hier ist das wieder reine Geschmackssache.

Des Weiteren hast du die Option, bei Comics eine bevorzugte Schriftart und die Rasterweite festzulegen. Eine gesonderte Voreinstellung hier zu machen, ist aber nicht zwingend notwendig, da du die Schriftart und Rasterweite jederzeit ändern kannst.

05

outLines & Kolorieren

Da du nun mit Ebenen, Dateispezifikationen und Co. vertraut bist und weißt, wie man eine Datei anlegt, kann ich dir endlich erklären, wie man in Clip Studio malen und zeichnen kann.

Dazu stehen dir verschiedene Werkzeuge zur Verfügung, die in der Fachsprache »Pinsele« genannt werden und die du in der Toolbar findest. Beachte, dass die unterschiedlichen Werkzeuge ggf. in verschiedene Sub-Tool-Gruppen/Registerkarten aufgeteilt sind.

Klicke einfach auf ein Icon, um eine Registerkarte mit der Werkzeugauswahl zu öffnen.

Die einzelnen Werkzeuge können durch Antippen und Ziehen frei arrangiert werden. Mit einem Rechtsklick auf diese öffnen sich weitere Funktionen. Zudem findest du links oben neben der Karte die Möglichkeit, die Gruppen zu bearbeiten.

SCHAUEN WIR
UNS MAL DIE
PINSEL AN!

Sub-Tool-
Einstellungen

Sub-Tool-
Gruppen/
Registerkarten

Zeichen-
werkzeuge

Tooleigen-
schaften

Größe
des Pinsels

Deckkraft
des Pinsels

Stabilisierung
des Pinsels

Farbwahl 1

Farbwahl 2

Transparente
Farbe

Farbrad

