

時短でラクラク使える！誰でも簡単に作れる！ブラシの使い方、作り方のテクニックが満載！！

# 「CLIP STUDIO PAINT ブラシ素材集 雲から街並み、質感まで」 発売のご案内

10月31日(水)発売

株式会社ホビージャパン(本社:東京都渋谷区、代表取締役社長:松下大介)は、背景イラストの第一人者であるゾウノセ氏が長年にわたり開発したCLIP STUDIO PAINTの「ブラシ素材」をまとめた一冊、「CLIP STUDIO PAINT ブラシ素材集 雲から街並み、質感まで (ホビージャパンの技法書シリーズ)」を、10月31日(水)に発売いたします。

## この1冊に「使える」ブラシ素材を約150点収録

本書は、CLIP STUDIO PAINTで使える「ブラシ素材」を付属CD-ROMに多数収録し、使いこなし方やその作り方のテクニックを解説した一冊です。

- ・ブラシ素材は、なぞるだけの「ストローク」やボンと「スタンプ」するだけで、雲、樹木、水面、炎、霧、建物、橋などの形や岩肌やレンガ、金属などの質感が簡単に描ける
- ・実例からブラシ素材の使い方のコツを学べる
- ・素材の元となる写真の撮り方とブラシ素材の作り方を解説
- ・CLIP STUDIO PAINTのこれだけは押さえておきたい厳選テクニックを解説
- ・CLIP STUDIO PAINT PRO/EX、Windows版/macOS版/iPad版すべてのバージョン・OSで利用可能

本書のブラシ素材を効果的に使うことで、制作時間を短縮しつつ、自身の持つ画力以上のイラストへと昇華できます。

時間がない、画力が理想に追いつかない、そんな悩みを抱える人をサポートする究極の一冊です！



## CLIP STUDIO PAINT ブラシ素材集 雲から街並み、質感まで

ゾウノセ、角丸つづら 著

●定価/本体 2,200円+税 ●発売日/2018年10月31日 ●判型/B5ワイド判・平綴じ 160P

●付録/CD-ROM 1枚 ●ISBNコード/978-4-7986-1772-5 C2371

◆書籍ページ [http://hobbyjapan.co.jp/manga\\_gihou/item/2204/](http://hobbyjapan.co.jp/manga_gihou/item/2204/)

◆ホビージャパンの技法書 公式WEB [http://hobbyjapan.co.jp/manga\\_gihou/](http://hobbyjapan.co.jp/manga_gihou/)

◆twitter [https://twitter.com/manga\\_gihou](https://twitter.com/manga_gihou)

◆facebook <https://www.facebook.com/mangagihou>



※お問い合わせは下記まで

株式会社ホビージャパン 広報宣伝課 佐藤・深堀・岡本

TEL. 03-5304-9115 FAX. 03-5304-9318 E-mail. [pr@hobbyjapan.co.jp](mailto:pr@hobbyjapan.co.jp)

〒151-0053 東京都渋谷区代々木 2-15-8 URL: <http://hobbyjapan.co.jp/>

02 自然物 12 水面

波やさざ波を手軽に描くためのブラシです。

**水面凸1**  
波でできる明るい部分を描くためのブラシです。

**水面凸2**  
波の影の部分を描くためのブラシです。

**水面凹**  
波でできる影の部分を描くためのブラシです。

76

実行のある水面を描きます。水面のベースは手前が暗く、奥に行くほど明るくなっています。

**STEP 1**  
合成モード「乗算」のレイヤーを作成し、「水面凸1」ブラシで暗い部分を描きます。ストロークはできるだけ短いように描きます。

**STEP 2**  
合成モード「スクリーン」のレイヤーを作成し、「水面凸2」ブラシで明るい部分を描きます。この際、光源の位置による影の向きに注意します。

**STEP 3**  
STEP2のレイヤーに合成モード「加算」のレイヤーをクリッピングします。「水面凹」ブラシを使い、さらに暗い部分を追加します。これは水面の深さを表現しています。

**STEP 4**  
合成モード「スクリーン」のレイヤーを作成し、「水面凸2」ブラシで水面のさざ波を追加します。STEP2、STEP3で描いた暗い部分と重なり、よりリアルな質感になります。

77

02 自然物 14 炎

炎の揺らめき、ランダムな揺らぎを描くためのブラシです。ランダムな揺らぎを描くためのブラシです。

**炎柱**  
炎の揺らめきを描くためのブラシです。

**補足**  
この2つのブラシで描いたレイヤーを「加算」モードで重ねることで、よりリアルな炎の揺らぎを描くことができます。

78

実行のある炎を描きます。

**STEP 1**  
メインの炎の部分は「炎柱」ブラシで描きます。「加算」モードのレイヤーを使い、炎の揺らめきを描きます。

**STEP 2**  
「炎柱」ブラシで描いた炎の揺らめきを描きます。

**STEP 3**  
STEP1、STEP2の部分をレイヤーフォルダーにまとめ、そこから複製を作成し、複製を配置します。

**STEP 4**  
合成モード「加算」のレイヤーを作成し、STEP1、STEP2の部分から作成した複製を配置してレイヤーマスクを作成します。

79

03 人工物 8 瓦

日本建築で使われる屋根瓦を描くためのブラシです。

**補足**  
ワルプロパティパレットの「瓦」の項目を選択することで、瓦の向きや色を変更することができます。

**実例**  
屋根瓦の複製です。家自体も描いていますが、瓦の向きをメインに解説しています。

**STEP 1**  
複製ツールを使って複製したストロークし、瓦を描きます。ここでは「複製」を60にしています。

**STEP 2**  
STEP1をベースに合わせて「自由変換」(Ctrl+H)を行います。これが瓦の向きを調整します。

80

**STEP 3**  
ベースに合わせた瓦をベースに乗せる複製を描きます。複製の位置は複製も合わせて、「同一」ブラシ (P116)、高さを「高」(P116) プラス (P116) で描いたものを複製して描きます。

**STEP 4**  
瓦の傾きの下にレイヤーを作成し、複製を貼って描き分けます。その下にレイヤーをクリッピングし、下からグラデーションをかけます。

**STEP 5**  
「加算」モードのレイヤーを使って、瓦の影の部分を描きます。瓦の影の部分を描くには、瓦の傾きに合わせたレイヤーをクリッピングし、下からグラデーションをかけます。

**STEP 6**  
「スクリーン」レイヤーを使って下からの反照光 (環境光) を入れました。瓦の影の部分も表現しています。

81