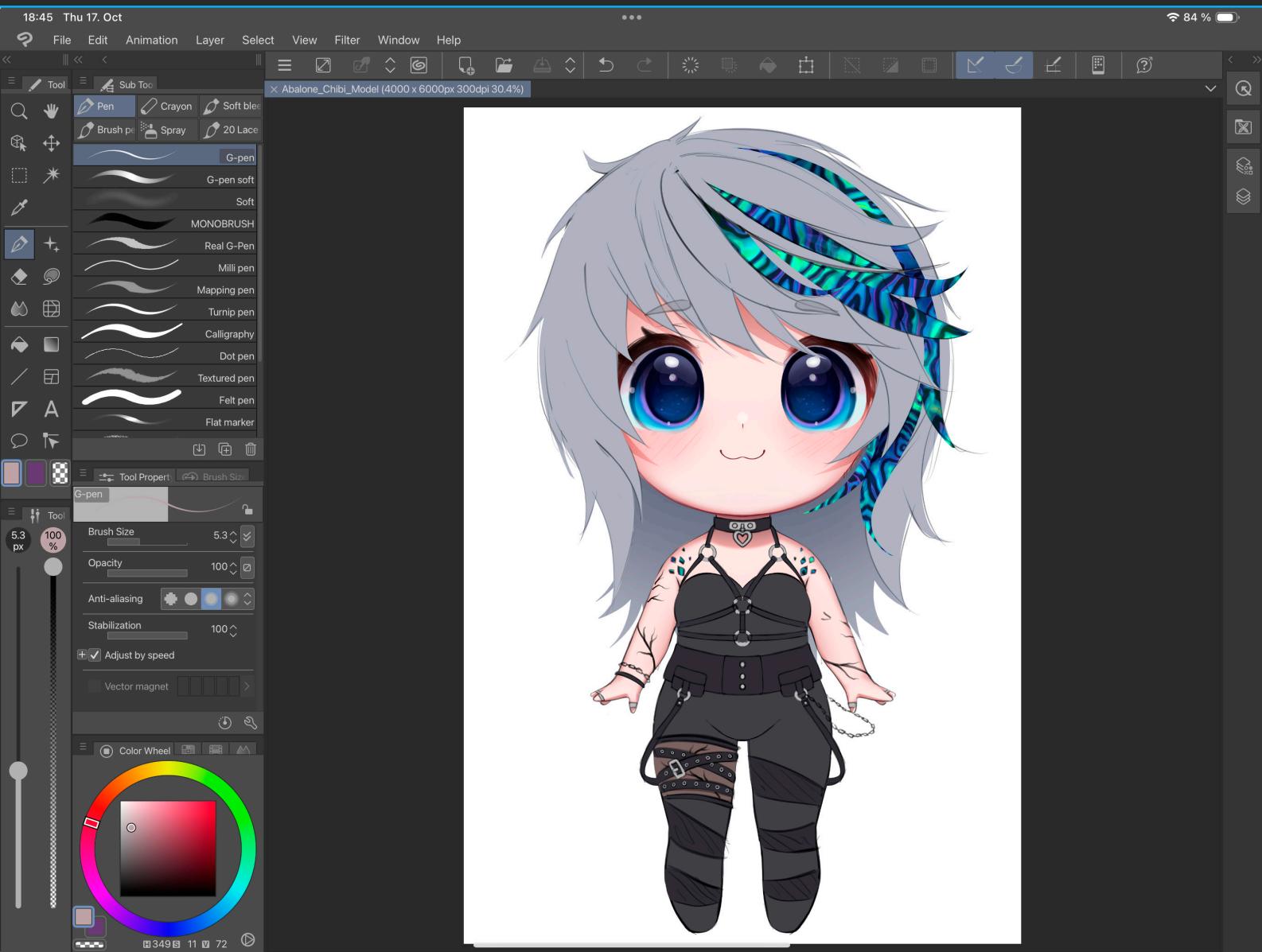


CLIP STUDIO PAINT PRO 4.0

(iPad) Tutorial

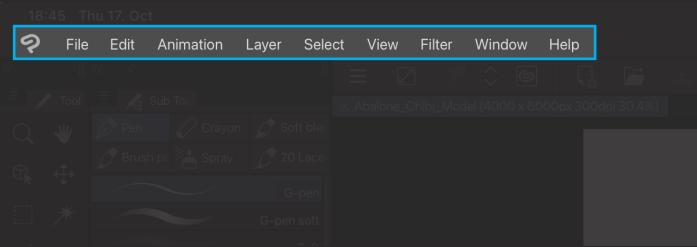


DISCLAIMER: Ich erkläre die Werkzeuge und Funktionen wie ich diese in meinen Workflows verwende. Es gibt keinen "richtigen Weg", wie man das Programm nutzt, und dies sind meine subjektiven Empfehlungen, bzw. grobe Richtlinien.

Interface / Benutzeroberfläche

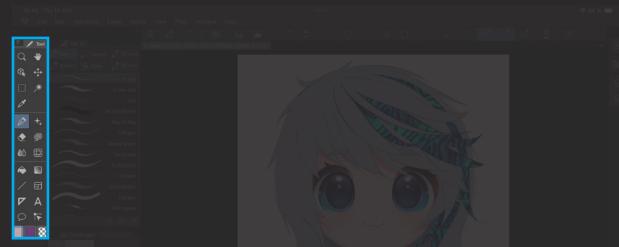
Menüleiste:

Enthält klassische Dropdown-Menüs wie „Datei“, „Bearbeiten“, „Ansicht“, „Ebene“, „Fenster“ und mehr. Hier findest du die Hauptbefehle, um Projekte zu speichern, zu öffnen, Werkzeuge anzupassen, die Ansicht zu ändern, Filter anzuwenden und andere erweiterte Funktionen.



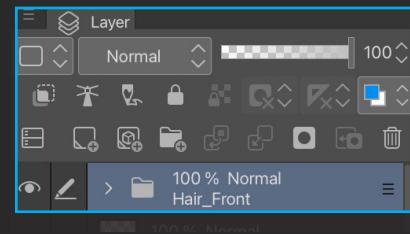
Werkzeugeleiste:

Die Werkzeugeleiste befindet sich mit den Default Einstellungen links (kann auch verschoben werden). Zeigt die wichtigsten Zeichen- und Bearbeitungswerkzeuge an. Hier kannst du mit einem Klick zwischen den Zeichenwerkzeugen wechseln.



Layer (Ebenen-Panel):

Zeigt die Ebenenstruktur deines Projekts an. Hier kannst du neue Ebenen hinzufügen, Ebenenordner erstellen, Ebenen sperren, duplizieren, löschen und verwalten. Du kannst auch den Modus (Blend Mode) und die Deckkraft jeder Ebene anpassen.



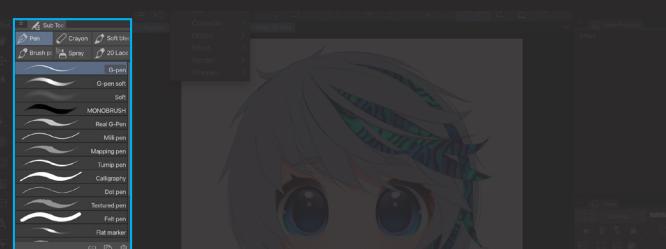
Tool Property (Werkzeugeigenschaften):

Zeigt an, welche Einstellungen das gerade aktive Werkzeug hat. Hier kannst du spezifische Einstellungen des Werkzeugs ändern, z.B. die Pinselgröße, Deckkraft, Strichstabilisierung und jede Menge mehr. Jede Werkzeugkategorie (Pinsel, Auswahl, Radierer) hat eigene Eigenschaften, die hier angezeigt und angepasst werden können.



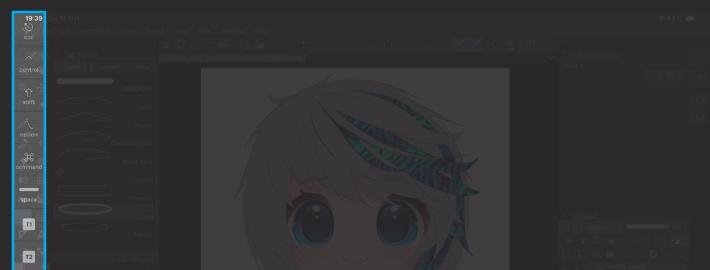
Sub Tools (Unterwerkzeuge):

Hier werden die Varianten des aktuellen Werkzeugs angezeigt. Wenn du z.B. das Pinsel-Werkzeug auswählst, kannst du zwischen verschiedenen Pinselarten (Rund, Textur, Airbrush usw.) wählen. Es gibt zahlreiche Untertools, die du für deinen Stil und Workflow anpassen kannst.



Extra Leiste am iPad (seitlich reinwischen)

Wenn man vom linken oder rechten Bildschirmrand mit dem Finger nach innen wischt, erhält man eine weitere Leiste mit praktischen Funktionen, mit denen man vor allem die Shortcuts vom PC imitieren kann (CTRL, Shift, Option, Command).



File/Datei (in der obersten Bedienfeld Zeile)

New (Neu):

Erstellt eine neue Datei (Zeichenfläche). Du kannst den Namen, die Größe, Auflösung, Einheit und deine eigenen Presets für neue Zeichenflächen festlegen. Ganz unten findet man die Timelapse (Zeitraffer) Einstellungen.

from Clipboard, from photo library, Open, Recent (Öffnen, Kürzlich):

Erstelle neue Dateien aus der Zwischenablage, der Gallerie/Bibliothek oder öffne eine vorhandene (zuletzt verwendete) Datei.

Save/Save as/Save duplicate (Speichern als):

Speichere deine Datei oder erstelle ein Duplikat. Bei „Eine Kopie speichern“ wird eine weitere Kopie und das Original gespeichert. Mit „Speichern unter“ werden alle Änderungen nur in der neuen Datei gespeichert und die Originaldatei bleibt auch nach Änderungen unverändert.

Export to photo library/Export (Single Layer)/Exportieren (Einzelne Ebene):

Hier kannst du deine Arbeit in verschiedene Dateiformate exportieren, z.B. PSD, PNG, JPEG oder GIF, um sie außerhalb von Clip Studio Paint zu verwenden.

Timelapse (Zeitraffer):

Record timelapse (Zeitraffer aufnehmen): Jede Veränderung an der Datei wird ab sofort in der Timelapse/Zeitraffer aufgezeichnet.

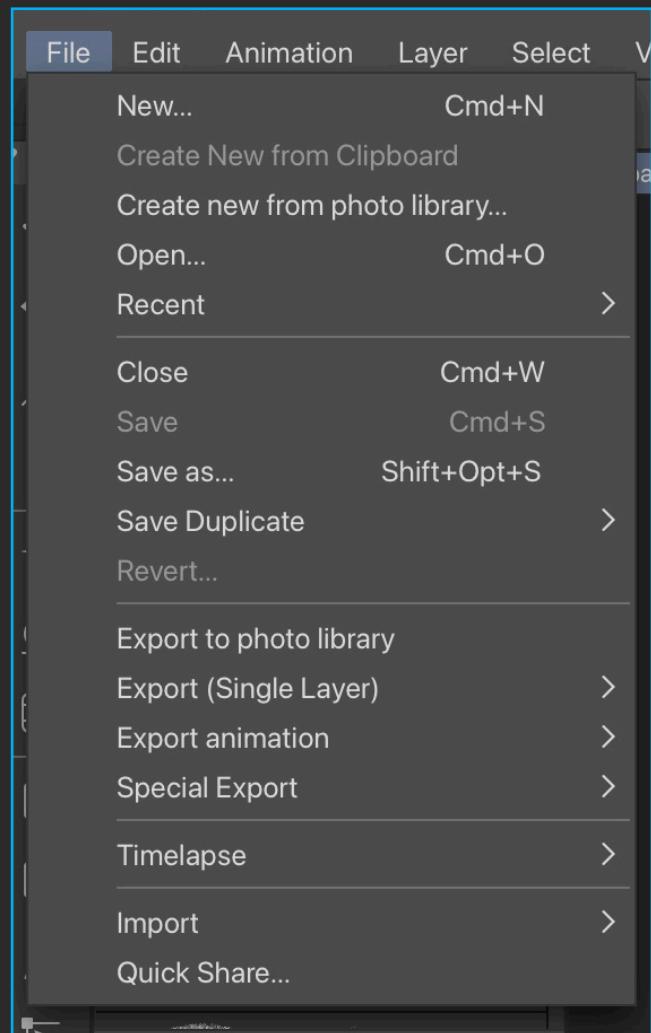
Export timelapse: Schau dir die Timelapse deines Bildes an oder speichere sie. Hier kann man optional ein Wasserzeichen auf dem Video hinzufügen.

Import (Image, from photo library):

Füge ein Bild, Foto etc. auf deine Vorhandene Zeichenfläche hinzu - Dieses wird zu einer neuen Ebene.

Quick Share:

Speichere ein PNG deiner Zeichenfläche ab oder schicke sie zu anderen Programmen/Geräten.



Layer + Layer Property (in der obersten Bedienfeld Zeile bzw. im Layerpanel)

Ebenenarten:

Es gibt verschiedene Arten von Layern, darunter Rasterlayer (für normale Zeichnungen), Vektorlayer (für skalierbare Zeichnungen), Textlayer (für Texte) und Effektlayer (für spezielle Effekte).

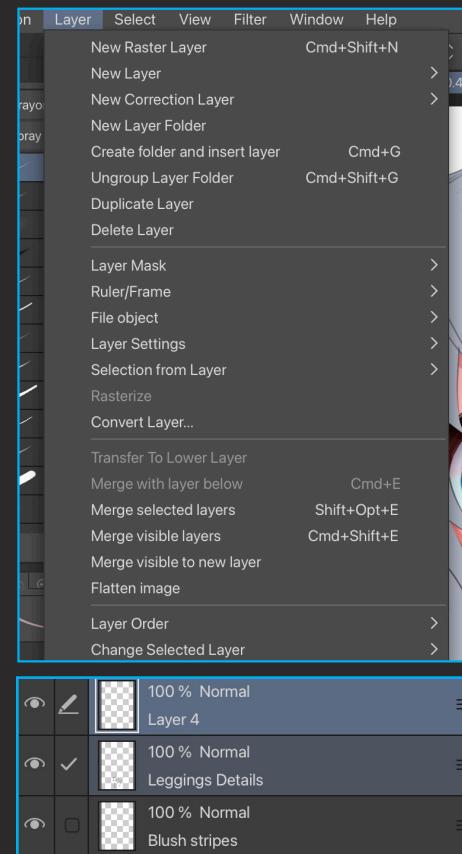
Hierarchie und Anordnung:

Layer werden übereinander angeordnet. Der obere Layer verdeckt den unteren.

Klicke auf den Layer deiner Wahl, um diesen zu selektieren. Dieser leuchtet jetzt blau (mit einem Stift-Icon links) und hier kannst du zeichnen, Dinge platzieren etc.

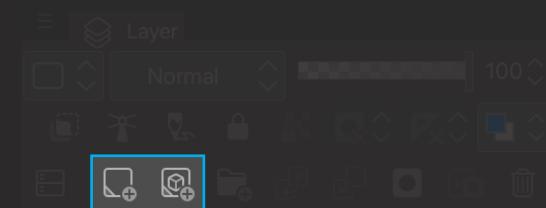
Du kannst die Reihenfolge der Layer ändern, indem du sie in der Ebenenliste nach oben oder unten per drag and drop verschiebst (am iPad scrollt man beim swipen mit Stift/Finger, Ebenen verschiebt man per drag and drop der 3 kleinen Querstreifen ganz rechts von der Ebene.)

Um mehrere Ebenen gleichzeitig auszuwählen, klicke die 2. Box von Links, sodass ein Häkchen angezeigt wird.



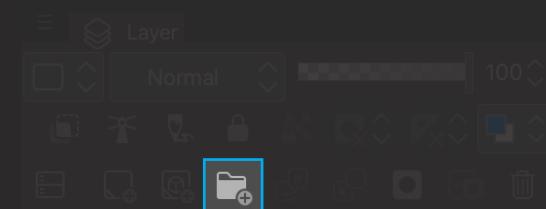
New (Raster/Vector Layer) - Neue (Raster-/Vektor-Ebene):

Erstellt eine Raster-Ebene, auf der du normal zeichnen kannst. Raster-Ebenen sind ideal für Pinsel und Malwerkzeuge.



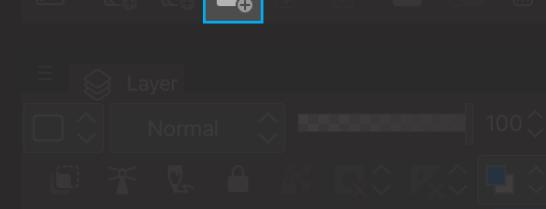
Duplicate Layer (Ebene duplizieren):

Erstellt eine Kopie der ausgewählten Ebene. (Copy Paste am PC, drag and drop vom Layer auf New Layer am iPad)



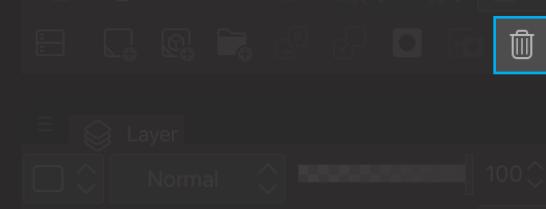
New Layer Folder (Neuer Ebenenordner):

Erstellt einen Ordner, um mehrere Ebenen zu gruppieren und so dein Projekt übersichtlicher zu gestalten.



Delete Layer (Ebene löschen):

Löscht die ausgewählte Ebene.

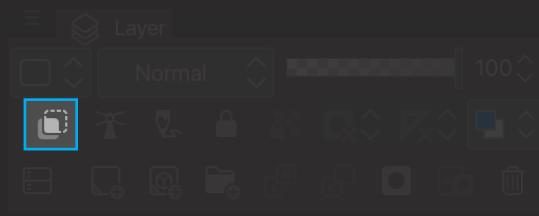


Merge Layers (Ebenen zusammenführen):

Kombiniert mehrere Ebenen zu einer. Es gibt die Optionen „Auf darunterliegende Ebene reduzieren“ und „Sichtbare Ebenen zusammenführen“.

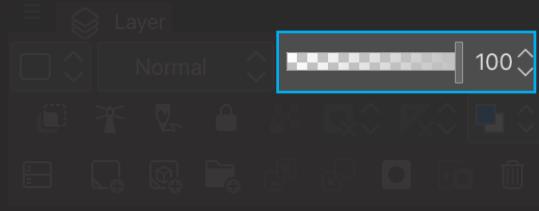
Clipping (Clippen):

Beschränkt die Sichtbarkeit der oberen Ebene auf den Bereich, der von der darunterliegenden Ebene gezeichnet wurde. Nützlich zum Kolorieren von Flächen.



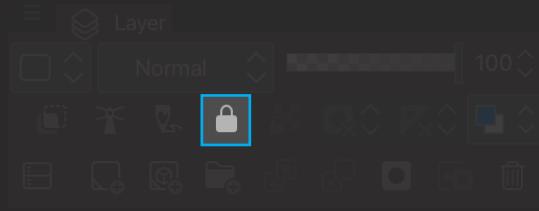
Opacity Slider (Deckkraft):

Stellt die Transparenz der ausgewählten Ebene ein, sodass du durch sie hindurchsehen kannst.



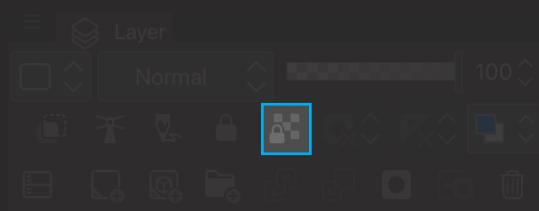
Lock Layer (Ebene sperren):

Verhindert weitere Bearbeitungen der Ebene, sodass du nicht versehentlich darauf zeichnest.



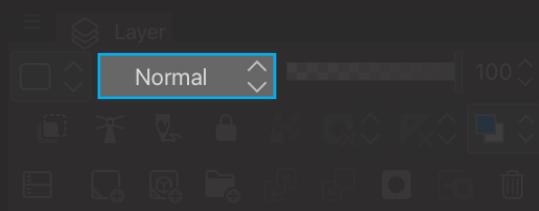
Lock Transparent Pixels/alpha lock (Transparente Pixel sperren):

Sperrt transparente Bereiche der Ebene, damit du nur auf bereits gezeichnete Teile malen kannst.



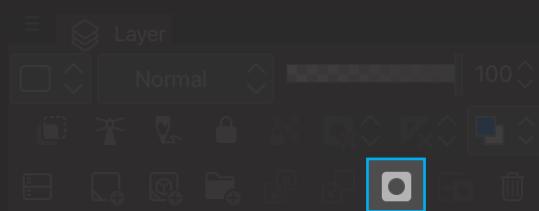
Blend Modes (Mischmodi):

Ändert die Art und Weise, wie die ausgewählte Ebene mit den darunterliegenden Ebenen interagiert (z. B. „Multiplizieren“ für Schatten, „Overlay“ für Lichteffekte).



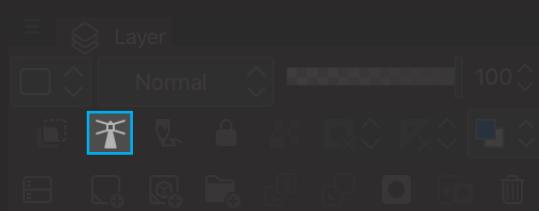
Layer Mask (Ebenenmaske):

Beim Malen/Radieren auf einer Ebenenmaske werden Teile einer Ebene ausgeblendet, ohne sie dauerhaft zu löschen. Du kannst so Teile jederzeit wieder einblenden. Radieren auf der Maske blendet aus, bemalen wieder ein.



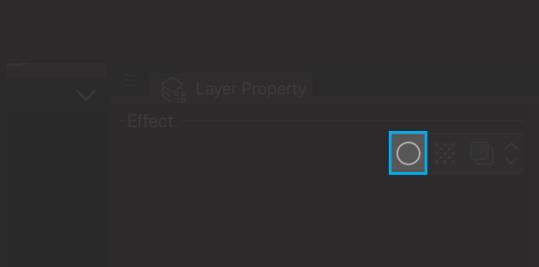
Set as Reference Layer (Als Referenzebene anlegen):

Markiert eine Ebene, um sie als Referenz für Füllungen oder andere Werkzeuge zu verwenden, z.B. beim Einfärben.



Layer Property (Border effect, also applicable to folders) / Layereigenschaften

Der Layer Border Effekt ist ein jederzeit anpassbarer Rand um einen Layer zu erstellen, indem du Farbe, Dicke und Transparenz festlegst. Er fügt sich in Echtzeit um gezeichnete Flächen etc. deiner Ebene oder Ordner.



Tool Bar / Werkzeugleiste (Linke Spalte mit den ganzen Icons)

Operation: Mit dem Operation Tool kann man Vektorobjekte und importierte Bilder, sowie Lineale transformieren.



Move/Move Layer (Verschieben): Ermöglicht es dir, die Position von Objekten auf Layern zu ändern.



Selection/Lasso/Poly Line (Auswahlbereich): Mit diesen Werkzeugen kannst du bestimmte Bereiche auswählen. Lasso erlaubt freie Auswahl, während Poly Line, Rectangle und Ellipse gerade Linien und/oder präzise Formen bieten. Wenn du bei der Auswahl Shift gedrückt hältst, wird aus dem Rechteck ein Quadrat und der Ellipse ein Kreis.



Auto Select Tool (Automatische Auswahl): Wählt automatisch benachbarte Pixel mit der gleichen Farbe aus, ideal für einfarbige Layer.



Eyedropper (Pipette): Mit diesem Werkzeug kannst du eine Farbe aus deinem Bild aufnehmen, um sie für deine Zeichnungen zu verwenden.



Pen/Brush pen/etc.: Verschiedene Zeichenwerkzeuge, wobei der transparente Pinsel auch als Radierer genutzt werden kann.



Eraser (Radierer): Ein Radierwerkzeug; der „Erase Along Edge“-Radierer aus dem CSP Asset Store ermöglicht effizientes radieren entlang Linien mithilfe von Referenzebenen.



Lasso Fill: Füllt den Bereich, den man auswählt nach dem Hochheben des Stifts direkt und automatisch in der selektierten Farbe aus. Wenn man die „transparente Farbe“ ausgewählt hat, kann man mit Lasso Fill Farbe entfernen/radieren. Im Vergleich zum Auto Fill, entstehen hier keine unerwünschten Artefakte.



Blend (Überblenden): Ein Werkzeug zum Mischen von Farben und Übergängen auf einem Layer.



Liquify (Verflüssigen): Ermöglicht das Verformen von Inhalten innerhalb eines Layers oder einer ganzen Gruppe von Layern gleichzeitig.



Gradient (Verlauf): Erstellt Farbverläufe, z.B. von Farbe zu Farbe oder Farbe zu transparent; du kannst die Farben im Farbkreis auswählen und anpassen.



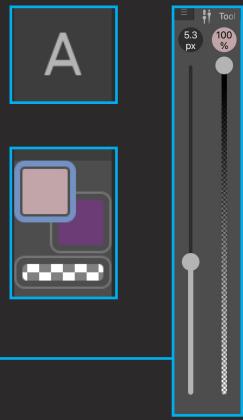
Symmetrical Ruler: Ein Hilfsmittel, das beim Zeichnen symmetrischer Designs verwendet wird und nur beim Bearbeiten des Ziel-Layers sichtbar ist. Dieser kann jederzeit deaktiviert oder ausgeblendet werden.



Text: Ermöglicht das Hinzufügen von Text mit anpassbaren Eigenschaften wie Schriftart, Größe, Stil und Ausrichtung.

Color/Secondary Color/Transparent: Zeigt die aktuelle Vordergrund- und Hintergrundfarbe an. Hier kann auch die "transparente Farbe" ausgewählt werden, der deinen derzeit verwendeten Pinsel zum Radierer macht.

Tool sliders: Schieberegler zur Anpassung der Eigenschaften von Werkzeugen, wie z.B. Pinselgröße oder Deckkraft.

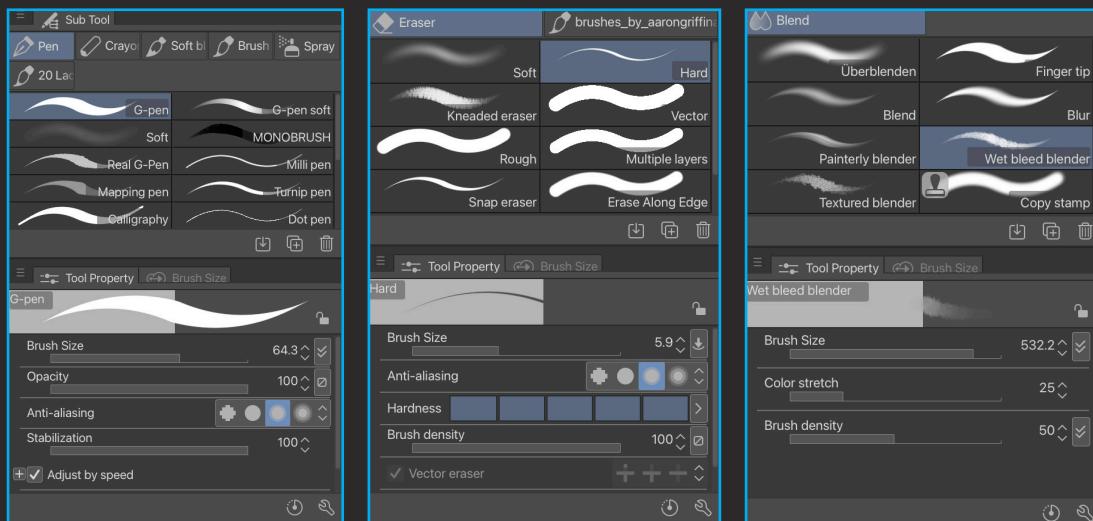


Sub Tool + Tool Property (Tooleigenschaften)

Brush (Pinsel), Eraser (Radierer), Blend (Verwischen)

Sub-Tools: Diverse Pinsel und Wischer in verschiedenen Härtegraden und Texturen.

Tool Properties: Druckempfindlichkeit, Härte Deckkraft, Stabilisierung der Linien, Größe, Textur des Pinsels.



Liquify (Verflüssigen)

Tool Properties (Tooleigenschaften):

Pinselgröße, Bereich und Stärke der Verzerrung, Geschwindigkeit des Effekts.

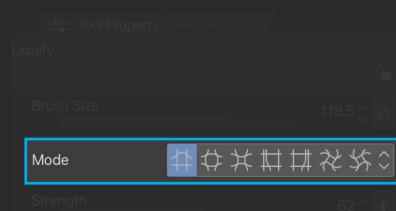
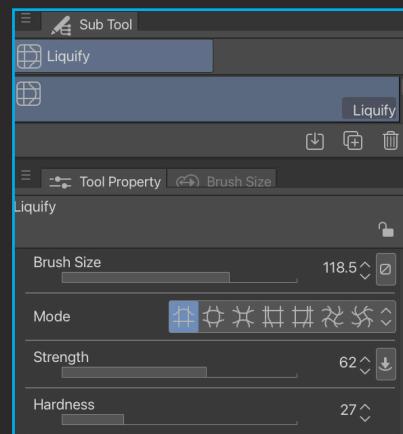
Mode (Modi):

Expand (Erweitern): Vergrößert bestimmte Bereiche.

Shrink (Verkleinern): Zieht bestimmte Bereiche zusammen.

Push (Schieben): Schiebt Pixel in eine bestimmte Richtung.

Twirl (Drehen): Verdreht Bereiche im oder gegen den Uhrzeigersinn.



Select (Auswahlwerkzeuge)

Sub-Tools:

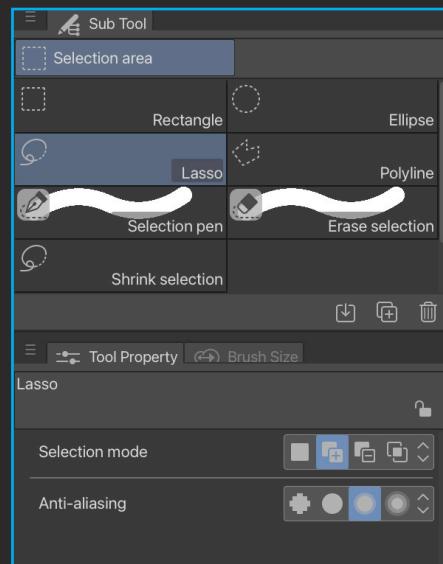
Rectangle Selection (Rechteck-Auswahl): Markiert rechteckige Bereiche.

Lasso Selection: Freihand-Auswahl, um komplexe Formen zu markieren.

Polyline (Polygonauswahl): Auswahl entlang gerader Linien.

(Shift gedrückt halten für Quadrat, Kreis und einrastende Winkel)

Tool Properties: Neue Auswahl, zur Auswahl Hinzufügen/Entfernen.

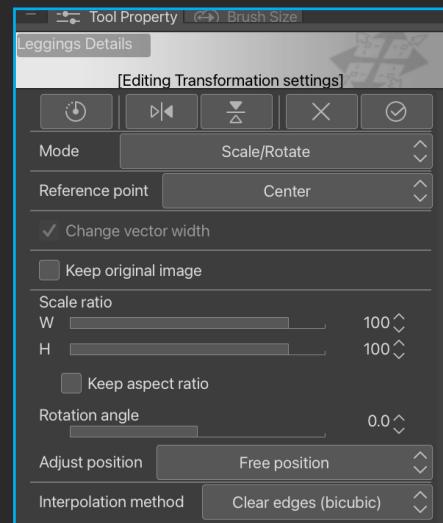
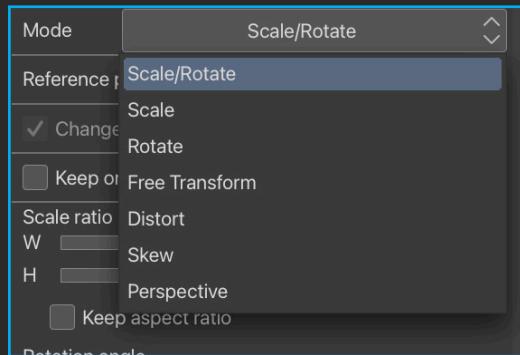


Transform (Transformation)

Tool Property:

Scale (Skalieren), Rotate (Drehen), Free Transform (Frei transformieren), Verzerren (Distort)

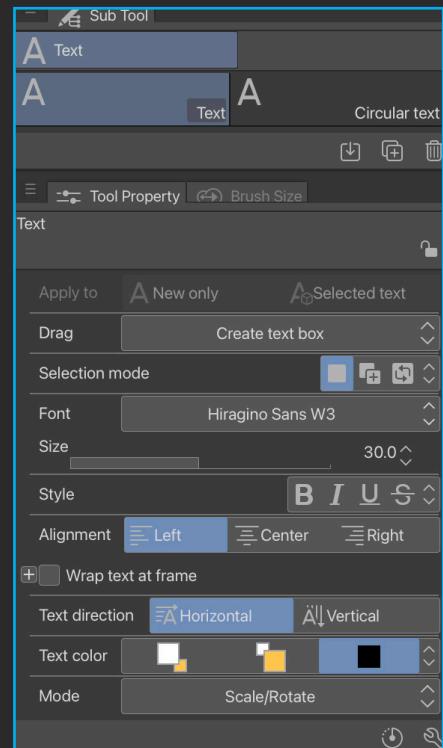
Tool Properties: Präzise Kontrolle über Skalierung, Rotation, horizontales/vertikales Spiegeln, Verkrümmungsintensität.



Text

Sub-Tools:

Anpassungen für Schriftarten, Größe, Farbe, Stil und Ausrichtung uvm. Im Menü ganz unten rechts (Schraubenschlüssel) findet man noch einiges an Einstellungen wie z.B. Laufweite oder Kerning.



Edit / Bearbeiten

(Oberste Bedienfeld Zeile)

Undo (Rückgängig): Macht die letzte Aktion rückgängig (z.B. einen Strich oder eine Veränderung).

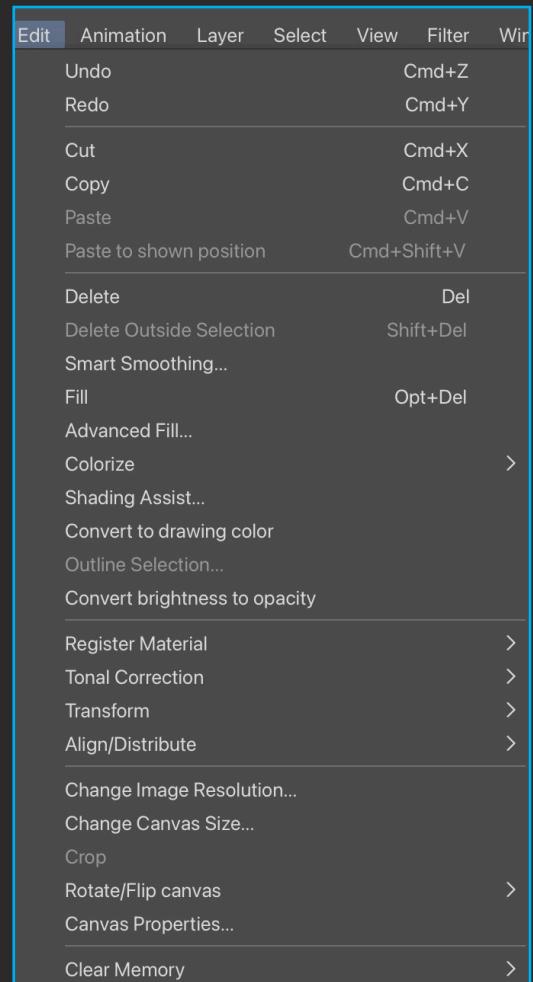
Redo (Wiederholen): Stellt eine rückgängig gemachte Aktion wieder her.

Cut (Ausschneiden): Schneidet ausgewählte Bereiche oder Objekte aus und entfernt sie von der Ebene (speichert sie in der Zwischenablage).

Copy (Kopieren): Kopiert ausgewählte Bereiche oder Objekte, ohne sie zu entfernen.

Paste (Einfügen): Fügt den ausgeschnittenen oder kopierten Bereich an eine neue Stelle ein.

Fill (Fläche füllen): Füllt den ausgewählten Bereich oder die gesamte Ebene mit der selektierten Farbe.



Tonal Correction (Tonkorrektur): Diese Gruppe enthält Anpassungsmöglichkeiten für Helligkeit und Farben:

Brightness/Contrast (Helligkeit/Kontrast): Ändert die Helligkeit und den Kontrast deines Bildes.

Hue/Saturation/Luminosity (Farbton/Sättigung/Luminanz): Passt die Farben an. Du kannst den Farbton (Farbrichtung), die Sättigung (Intensität der Farben) und die Luminanz (Helligkeit der Farben) ändern.

Level Correction (Tonwertkorrektur): Verändert die Helligkeitswerte des Bildes, um die Tiefen, Mitteltöne und Lichter präzise anzupassen.

Tone Curve (Tonkurve): Ein detaillierteres Werkzeug, um die Helligkeit und den Kontrast an bestimmten Helligkeitsbereichen zu steuern.

Color Balance (Farbabgleich): Lässt dich die Farbtöne für Tiefen, Mitteltöne und Lichter anpassen, um den Farbstil des Bildes zu ändern.

Gradient Map (Verlaufs-Karte): Weist einem Bild Verläufe zu, basierend auf den Helligkeitswerten. Nützlich, um bestimmte Farben in ein bestehendes Bild einzufügen.

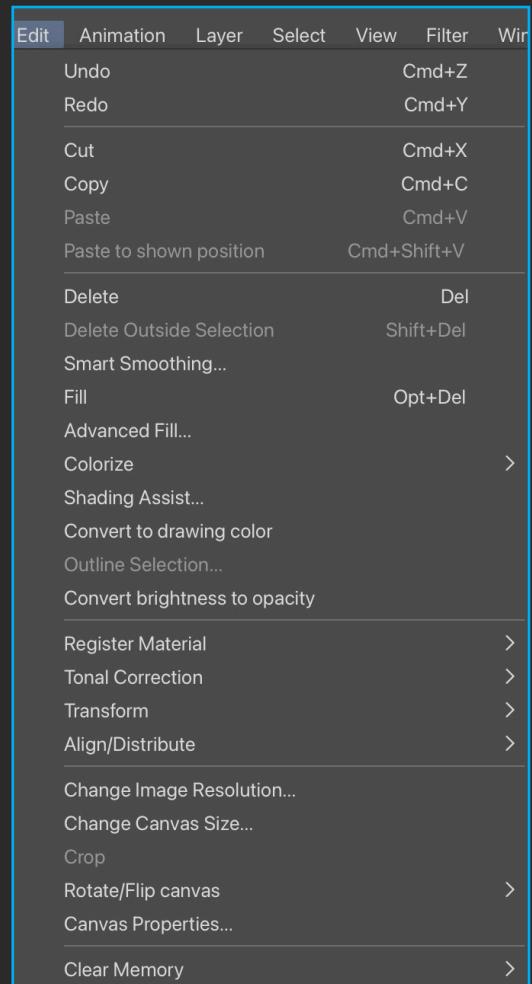
Transform (Transformieren): Ändert die Größe, Position oder das Verhältnis eines ausgewählten Bereichs oder Objekts. Du kannst das Bild verzerren, drehen, spiegeln oder skalieren. Möchtest du dein Bild nur temporär spiegeln empfiehlt sich hier der performante Navigator, welcher unter "Window (Fenster)" zu finden ist.

Change Image Resolution (Bildauflösung ändern): Einstellungen der Bildgröße, Einheit und Auflösung sind hier zu finden. Die Veränderungen betreffen die Leinwand und alle daraufliegenden Ebenen.

Change Canvas Size (Leinwandgröße ändern): Ändert die Größe der Arbeitsfläche, ohne das Bild selbst zu vergrößern oder zu verkleinern. Du kannst den Platz vergrößern, ohne das Bild zu beeinflussen.

Rotate (Drehen): Dreht die gesamte Arbeitsfläche in verschiedene Richtungen (z.B. 90°, 180°).

Flip (Spiegeln): Spiegelt die Arbeitsfläche horizontal oder vertikal. Auch bei Rotate und Flip gilt: für eine schnelle Preview empfiehlt sich der performantere Navigator.



Preferences / Präferenzen (CSP Logo bei iPad)

Touch Gestures (Touch-Gesten):

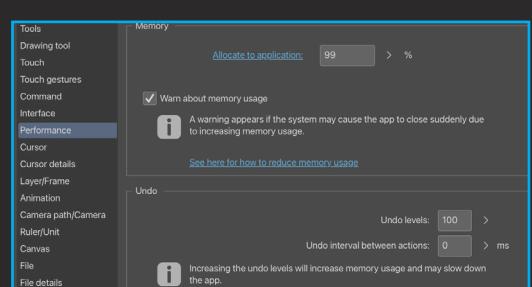
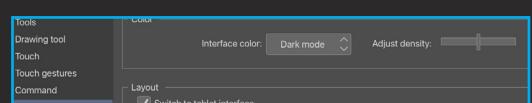
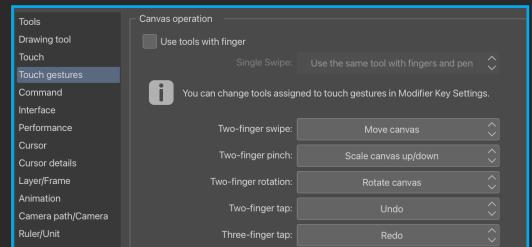
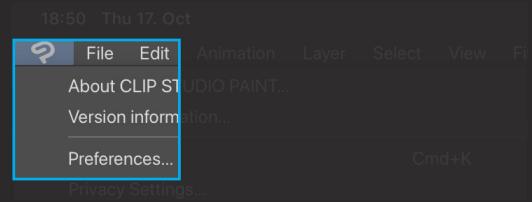
Setup für Zoomen, Drehen, Verschieben etc. "Use tools with finger" lässt sich hier deaktivieren.

Interface (Benutzeroberfläche):

Hier kannst du das Aussehen der Benutzeroberfläche (UI) anpassen, z.B. von hell auf dunkel (Dark Mode). Du kannst auch die Größe der Symbole und andere Darstellungsoptionen ändern.

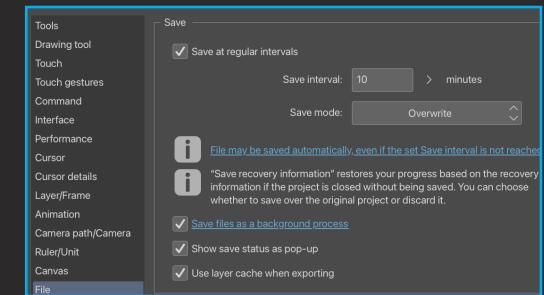
Performance (Leistung):

Undo Levels: Bestimmt, wie viele Aktionen du rückgängig machen kannst. Ein höherer Wert bedeutet, dass du weiter zurückgehen kannst, verbraucht aber mehr Speicher. Weniger Rückgängig-Stufen entlasten den Speicher und verbessert die Leistung, besonders auf weniger leistungsfähigen Computern.



File (Datei):

Einstellungen zu Auto Save (Automatisches Speichern), Speicherintervallen und Speichermodi sind hier zu finden.

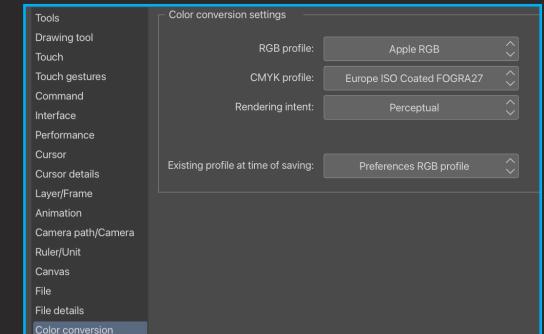


Color Conversion (Farbumsetzung):

Hier kannst du festlegen, wie Farben zwischen verschiedenen Farbräumen umgerechnet werden, was besonders wichtig ist, wenn du mit unterschiedlichen Geräten arbeitest (wie Monitoren oder Druckern).

RGB zu CMYK: Konvertiert Farben von einem Bildschirmfarbmodus (RGB) in einen Druckfarbmodus (CMYK), damit die Farben beim Drucken korrekt aussehen.

Farbprofile: Du kannst Farbprofile für verschiedene Ausgabemodi einstellen, damit deine Farben auf Papier das beste Ergebnis erzielen.



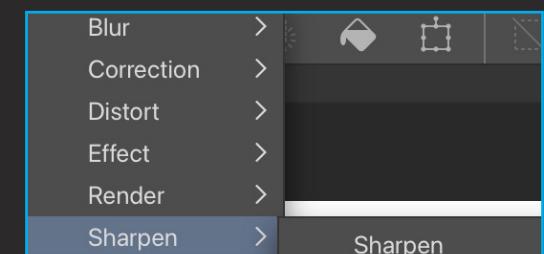
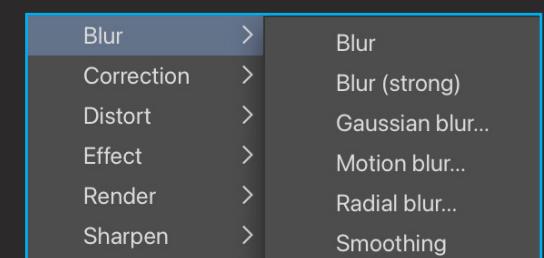
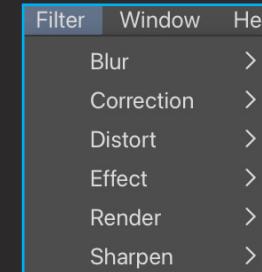
Filter (Oberste Bedienfeld Zeile)

Blur (Weichzeichnen):

Gaussian Blur (Gaußscher Weichzeichner): Weicht die Kanten in einem ausgewählten Bereich gleichmäßig auf, um eine sanfte Unschärfe zu erzeugen. Nützlich für weiche Übergänge oder Hintergrundunschärfe.

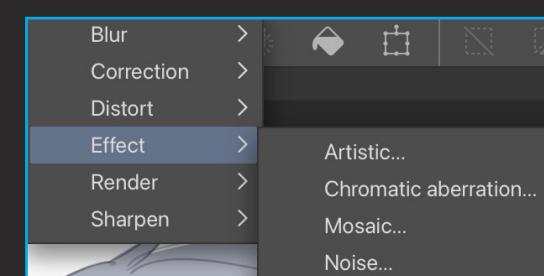
Motion Blur (Bewegungsunschärfe): Simuliert eine Unschärfe in einer bestimmten Richtung, die entsteht, wenn sich etwas schnell bewegt. Ideal, um Geschwindigkeitseffekte darzustellen.

Radial Blur (Radialer Weichzeichner): Erzeugt eine kreisförmige Unschärfe, die den Effekt von Bewegung um einen bestimmten Punkt herum simuliert. Gut für dramatische Effekte, wie Drehungen oder Zooms.



Sharpen (Scharfzeichnen):

Dieser Filter verstärkt die Kanten im Bild, um es schärfer und detailierter wirken zu lassen. Es kann dazu verwendet werden, Details hervorzuheben, allerdings kann es auch zu einem körnigen Effekt führen, wenn es zu stark angewendet wird.

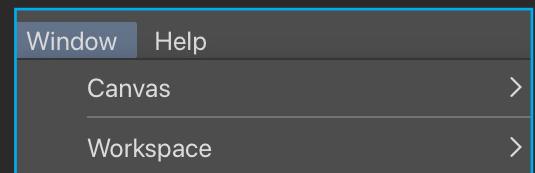


Effect: Noise (Rauschen):

Fügt dem Bild zufällige, kleine Farbpunkte hinzu, um einen körnigen, rauen Effekt zu erzeugen. Dies kann für Texturierung verwendet werden oder um ein digitales Bild weniger „glatt“ wirken zu lassen. Rauschen kann auch helfen, ein Bild etwas realistischer aussehen zu lassen, indem es eine natürliche Textur hinzufügt oder filmähnliche Effekte simuliert.

Window (Oberste Bedienfeld Zeile)

Hier findet man die Anordnung aller Fenster, Panels und Werkzeuge, die du beim Arbeiten siehst. Du kannst den Arbeitsbereich anpassen und verwalten:



Workspace (Arbeitsbereich):

Reset to Default (Auf Standard zurücksetzen):

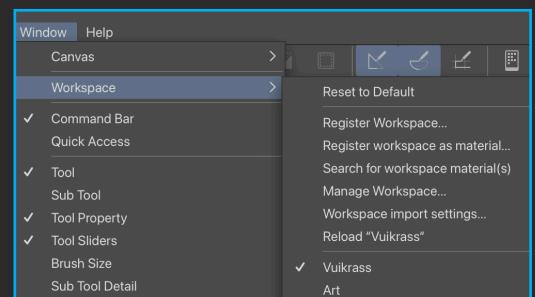
Setzt deinen Arbeitsbereich auf die Standardeinstellungen zurück, falls du die Anordnung der Fenster und Panels geändert hast und zum ursprünglichen Layout zurückkehren möchtest.

Register Workspace (Arbeitsbereich registrieren):

Speichert deine aktuelle Anordnung der Fenster und Werkzeuge als benutzerdefinierten Arbeitsbereich. Das ist nützlich, wenn du verschiedene Layouts für unterschiedliche Aufgaben (z.B. Skizzieren, Kolorieren, Comic-Erstellung) verwenden möchtest.

Manage Workspace (Arbeitsbereich verwalten):

Hier kannst du alle registrierten Arbeitsbereiche verwalten. Du kannst gespeicherte Arbeitsbereiche umbenennen, löschen oder importieren/exportieren, um sie auf anderen Geräten zu verwenden.



Reload "Workspace" (Arbeitsbereich neu laden):

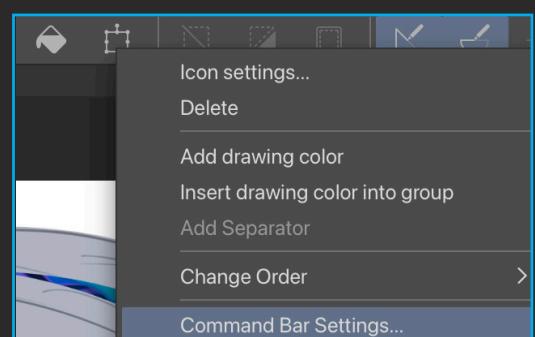
Lädt deinen aktuellen Arbeitsbereich neu. Das ist nützlich, wenn Fenster oder Panels verschwunden sind oder der Arbeitsbereich nicht korrekt angezeigt wird.

Commandbar

(Befehlsleiste)



Lange auf ein beliebiges Icon in der Commandbar drücken (iPad), ins Einstellungs-Menü zu kommen (Am PC: rechtsklick > Befehlsleiste Einstellungen). Du kannst die Command Bar nach deinen Wünschen anpassen, indem du bestimmte Werkzeuge, Funktionen oder Befehle hinzufügst oder entfernst.



Transform (Transformieren):

Button um schnell zum Transformations-Tool zu kommen.



Delete all (Alles löschen):

Löscht alle Pixel und leert somit die ausgewählte Ebene bzw. Selektion vollständig.



Advanced Hacks

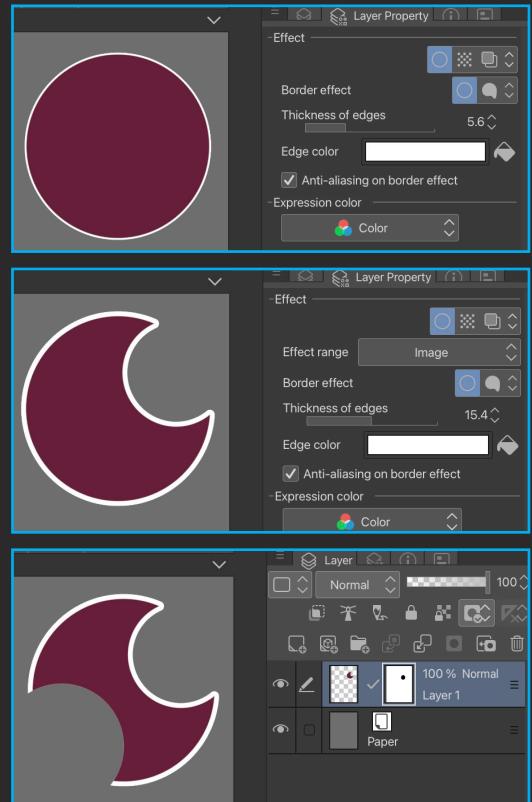
Interessant vor allem für Fortgeschrittene

Layer Border Effects (Verhalten auf Ebenen, Ordnern und mit Masken):

Der Border-Effekt im Layer Property umschließt jeden (auch teilweise gefüllten) Pixel einer Ebene mit einer Kontur. Pro Ebene lässt sich eine solche Umrandung hinzufügen. Durch das Erstellen mehrerer ineinander liegende Ebenen kann durch die Border-Effekte mehrere Outlines erzeugt werden.

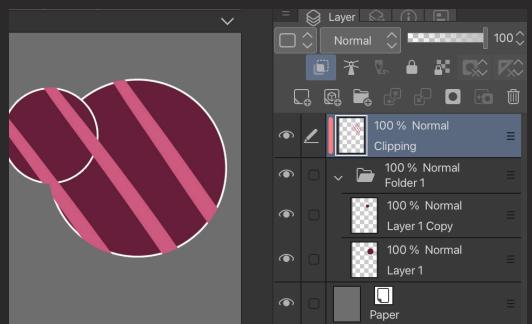
Die Farbe und Dicke des Border Effekts kann jederzeit verändert werden und der Effekt umschließt in Echtzeit jeden gezeichneten Pixel der betroffenen Ebene/Ordner. Wenn man radiert, passt sich auch der umschließende Effekt automatisch an.

Masken, die auf der selben Ebene liegen, wie ein Border-Effekt, überschreiben diesen. Diese Technik kann man sich zu Nutze machen, wenn man z.B. die Outline teilweise entfernen möchte.



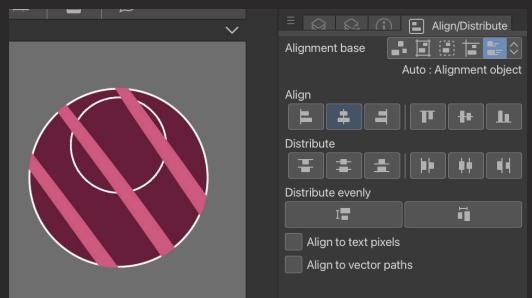
Clipping onto Folders (Ordner clippen):

Clippen funktioniert in dieser Version auch auf gesamte Ordner. Hiermit kann man problemlos einen Correction Layer, Rasterlayer etc. auf mehrere Ebenen gleichzeitig anwenden. Diese Technik ist besonders hilfreich, wenn du Effekte, Schattierungen, Texturen oder Farbkorrekturen auf eine ganze Gruppe von Ebenen anwenden möchtest, ohne die Struktur der Ebenen zu ändern. Änderungen am Ordnerinhalt (z.B. neue Ebenen hinzufügen oder bestehende Ebenen bearbeiten/entfernen) werden in der Clipping-Ebene berücksichtigt.



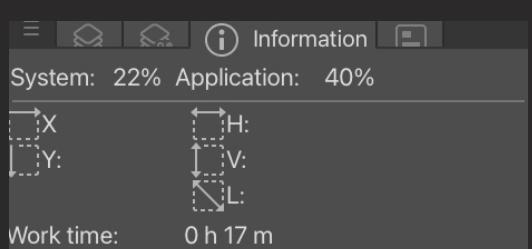
Align/Distribute (Ausrichten/Verteilen):

Mit den Einstellungen in diesem Panel kann man mehrere ausgewählte Objekte oder Ebenen präzise ausrichten oder gleichmäßig verteilen.



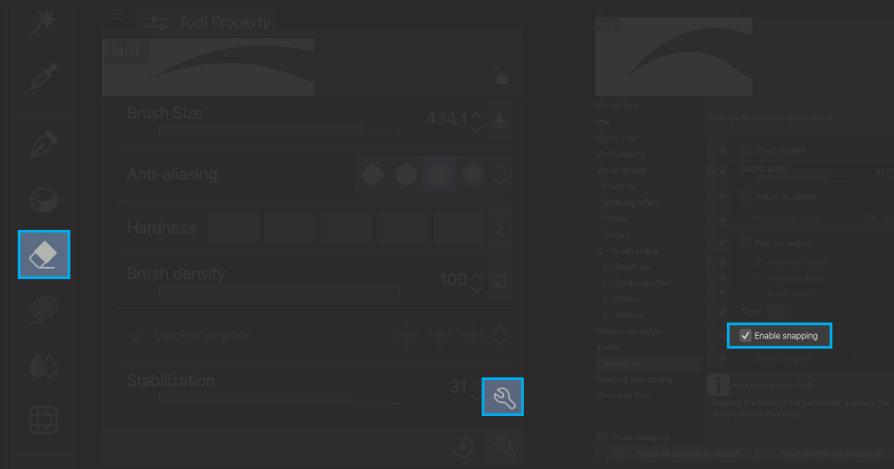
Information

Unter Window (Fenster) > Information (Informationen) befindet sich eine Übersicht mit der Arbeitszeit der Leinwand.



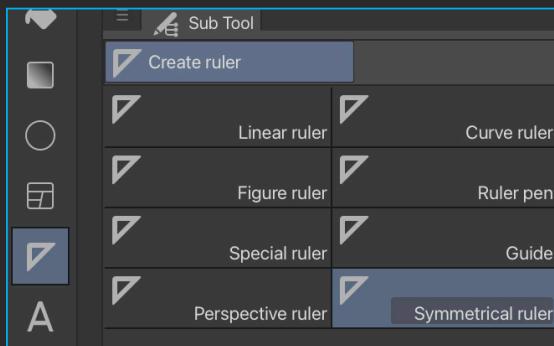
Symmetry Tool Einstellung:

Eraser (Radierer) und Blur Tool (Weichzeichner) reagieren standardmäßig nicht auf das Symmetry Tool. Um das zu ändern, klicke in den Tool Properties (Werkzeugeinstellungen) der beiden Tools auf das Einstellungssymbol ganz rechts unten (Schraubenschlüssel) dann auf Correction (Berichtigung) und den Haken bei Enable Snapping (Ausrichtung zulassen) setzen.

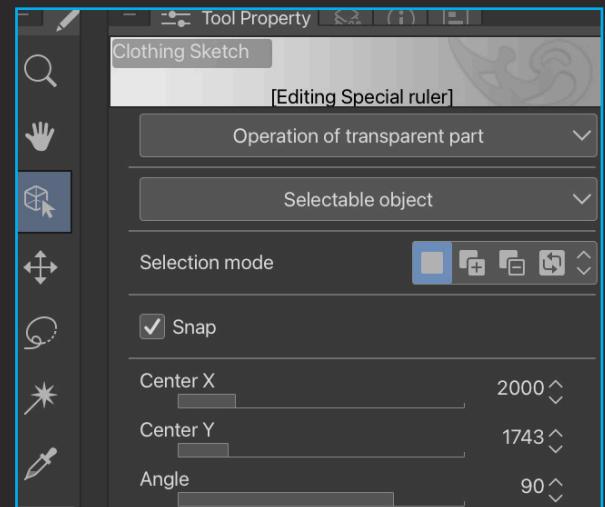
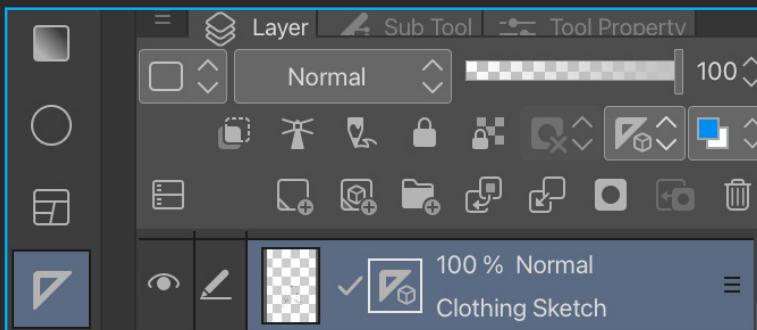


Center Symmetric Ruler (Wie man einen symmetrisch zentriertes Lineal erstellt):

Ruler (Lineal) > Sub Tool Symmetrical Ruler (ganz unten) > Shift gedrückt halten beim Erstellen des Lineals für eingerastete 45° Winkel.



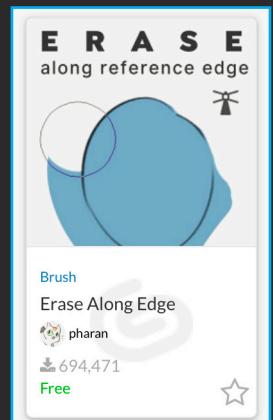
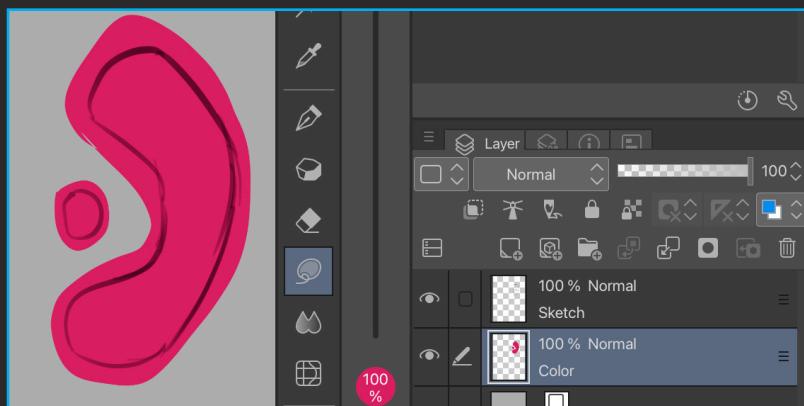
Klicke auf dein Lineal im Layer Panel, danach das Operation Tool. Nun sieht man bei Tool Property die Position des Lineals. Stelle "Center X" auf genau die Hälfte deiner Dokumentenbreite z.B. 2000 wenn deine Leinwand 4000px breit ist.



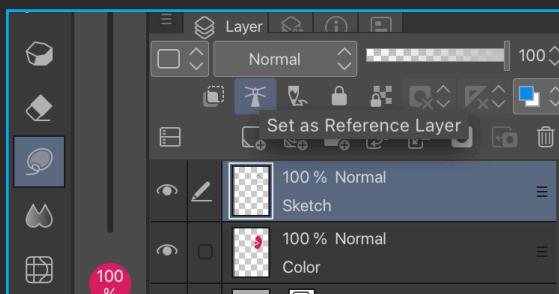
Erase Along Edge Brush (Sketches/Outlines effizient ausfüllen)

Mit dem "Erase Along Edge" Brush lassen sich auch bei ungenauen Skizzen deutlich vereinfacht ausfüllen. Downloaden den "Erase Along Edge" Brush gratis im CSP Asset Store. <https://assets.clip-studio.com/en-us/detail?id=1800143>

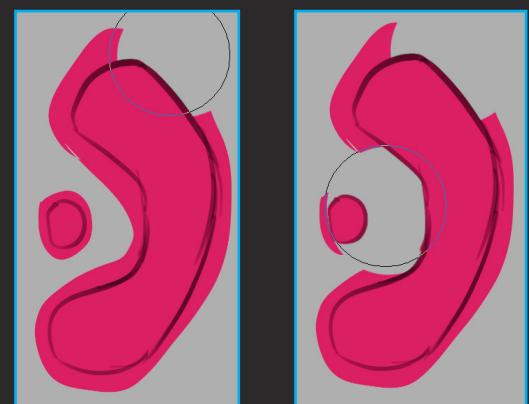
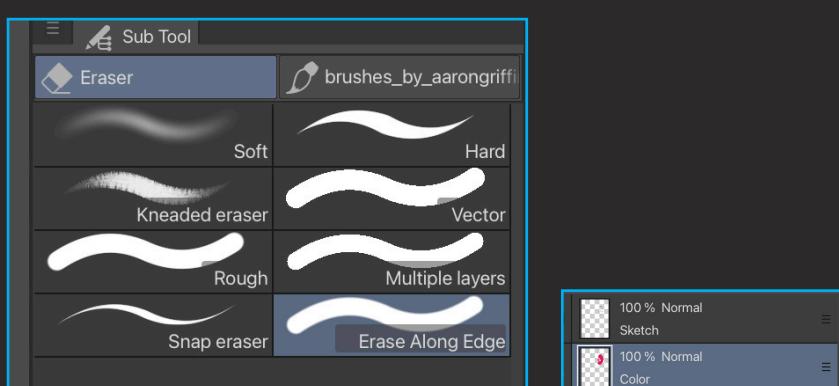
Erstelle zunächst eine neue Ebene und zeichne darauf deine Skizze. Erstelle eine weitere Ebene unter der Skizzenebene. In dieser Ebene malst du den Bereich um deiner Skizze grob aus - z.B. mit dem Lasso Fill Tool.



Aktiviere bei deiner Skizzen-Ebene "Set as Reference Layer".

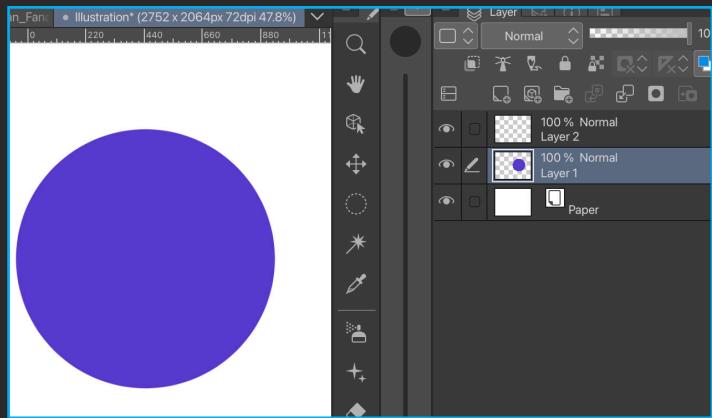


Wähle nun den "Erase Along Edge" Radierer und die Farb-Ebene im Layer Panel aus. Das Tool radiert nun die bunte Fläche entlang der Skizzen Referenz. Ca. 2/3 des Pinsels sollten im nicht zu radierenden Bereich liegen.



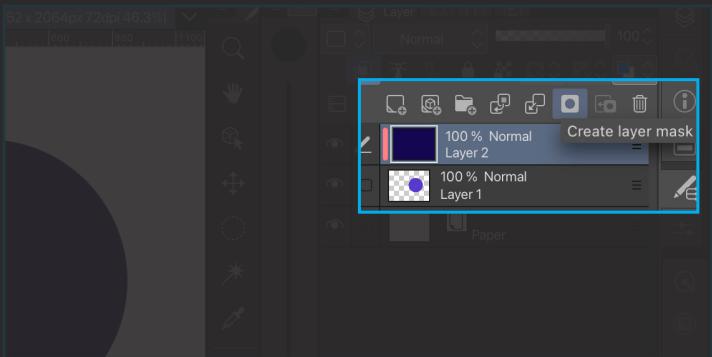
Non-destructive Working with Masks

Create a basic shape (e.g. a circle) on its own layer. This layer is your foundation, nothing can go wrong with it.



Create a new layer directly above your shape. Turn on clipping for the underlying layer and create a mask on your new layer. Now you don't draw directly on the layer, but the mask decides what is visible.

Now draw on the layer itself with any desired shading, colors, gradients, etc. Since everything is clipped, it remains perfectly clean.



If you want to remove something, don't draw on the color layer – draw on the mask!

Remove/erase something on the mask, the color will only be hidden, not deleted. So you can always "draw back" what you removed. Perfect for soft gradients, lights or correctable shadows.

