



CLIP STUDIO
COORDINATE

COORDINATION TOOL FOR 3D CHARACTERS & SCENES
クリップスタジオ [コーディネイト]

USER GUIDE
[ユーザーガイド]



Ver.1.1.7 の変更点

CLIP STUDIO COORDINATE Ver.1.1.4 から Ver.1.1.7 までに、追加・変更された機能は下記の通りです。



CLIP STUDIO COORDINATE Ver.1.1.4 から Ver.1.1.7 までに追加された機能は、本文中に★印が記載されています。

メニュー

- 『保存』・『別名で保存』

CLIP STUDIO COORDINATE Ver.1.1.5 以降でセルシスキャラクター形式のファイル（拡張子：c2fc）を保存すると、CLIP STUDIO ACTION レガシー版で FBX 形式のファイルを書き出すときに、メッシュやテクスチャを書き出せるようになりました。

- 『素材として登録』・『別の素材として登録』

CLIP STUDIO COORDINATE Ver.1.1.5 以降で 3D 素材を登録すると、CLIP STUDIO ACTION レガシー版で FBX 形式を書き出すときに、メッシュやテクスチャを書き出せるようになりました。



Ver.1.1.4 以前の CLIP STUDIO COORDINATE で登録した 3D 素材を、素材編集モードで開いて再度登録し直した場合は、CLIP STUDIO ACTION レガシー版でメッシュやテクスチャを含めた、FBX 形式のファイルを書き出せないことがあります。

CLIP STUDIO COORDINATE とは？

CLIP STUDIO COORDINATE は、CLIP STUDIO PAINT や CLIP STUDIO ACTION レガシー版で利用できる 3D 素材を作成するアプリケーションです。



CLIP STUDIO COORDINATE で作成できる素材

CLIP STUDIO COORDINATE では、次の 3D 素材を作成できます。

3D キャラクター素材

CLIP STUDIO PAINT や CLIP STUDIO ACTION レガシー版で使用できる、3D キャラクター素材を作成できます。これらのアプリケーションでお使いの場合、QUMARION で 3D キャラクター素材を操作できます。また、3D キャラクター素材には、複数の服装・髪形・表情・ポーズなどを設定できます。アプリケーション上で、これらをカスタマイズして使用できます。



- 3D モデルやパーツを作成したい→『[標準ボーンの仕様（可動モデル作成ガイド）](#)』
CLIP STUDIO COORDINATE は、パーツ自体を作成編集する機能はありません。これらは別途 3D モデリングソフトで用意していただく必要があります。3D モデリングソフトで 3D モデルを制作する場合は、CLIP STUDIO シリーズ専用の標準ボーンを設定することをおすすめします。標準ボーンの仕様や、アクセサリのボーン構成、アタッチのされ方については、『標準ボーンの仕様（可動モデル作成ガイド）』を参照してください。
- 3D モデルを読み込むには→『[ボディパレット](#)』
- 3D モデルの服装を変更するには→『[ボディパレット](#)』
- 3D キャラクターの情報を設定するには→『[キャラクター情報パレット](#)』
- 表情を設定するには→『[フェイスパレット](#)』
- 髪形を設定するには→『[ヘアパレット](#)』
- アクセサリを設定するには→『[アクセサリパレット](#)』
- テクスチャを変更するには→『[テクスチャパレット](#)』
- パーツの位置を調整するには→『[配置パレット](#)』
- モーションを設定するには→『[モーションパレット](#)』
- ポーズを設定するには→『[ポーズパレット](#)』
- 3D キャラクターに物理設定をするには→『[物理設定パレット](#)』
- 3D キャラクターに特徴点を設定するには→『[特徴点設定パレット](#)』
- スカートの自然な動きをつけるには→『[キャラクター編集 - スカート設定画面](#)』
- CLIP STUDIO シリーズで使える素材として保存するには→『[素材として登録](#)』
- 編集した 3D キャラクターを保存するには→『[保存](#)』

PMD ファイル・PMX ファイルを使用する

標準ボーン以外のボーンが設定されている 3D モデル（拡張子：pmd・pmx・fbx・lwo・obj・cmo・6kt・6kh）に標準ボーンを割り当てると、3D キャラクター素材として使用できます。

- 3D モデルを読み込むには→『[ボディパレット](#)』
- 標準ボーンを設定するには→『[キャラクター編集 - 標準ボーンマッピング画面](#)』

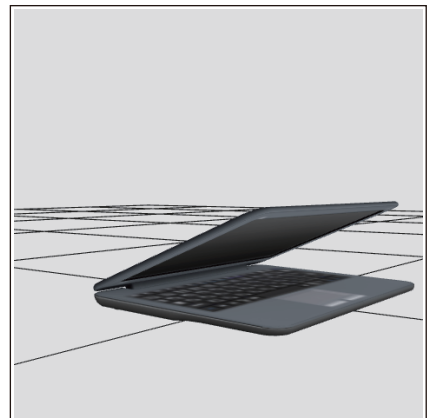
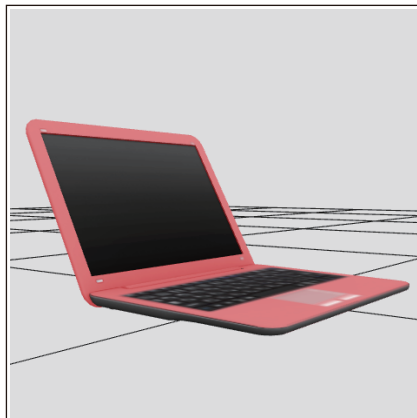
ボーンがない 3D モデルを使用する

ボーンが設定されていない 3D モデル（拡張子：fbx）に標準ボーンとモーションシエルを設定すると、3D キャラクター素材として使用できます。

- 3D モデルを読み込むには→『[ボディパレット](#)』
- 標準ボーンとモーションシエルを設定するには→『[キャラクター編集 - モーションシエル設定画面](#)』

3D アイテム素材

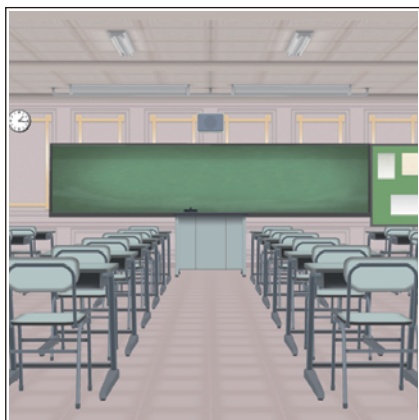
CLIP STUDIO PAINT や CLIP STUDIO ACTION レガシー版で使用できる、3D アイテム素材を作成できます。また、3D アイテム素材には、複数のマテリアル（テクスチャ）などを設定できます。アプリケーション上で、これらをカスタマイズして使用できます。



- パーツを読み込むには→『[ツリービューパレット](#)』
- テクスチャを設定するには→『[マテリアルタブの操作](#) 』
- 3D アイテム素材を配置する向きを設定するには→『[回転タブの操作](#)』
- 特定のパーツを移動できるようにするには（例：ノートパソコンの開閉など）→『[可動パーツタブの操作](#) 』
- 3D オブジェクト（キャラクターモーションあり）を設定するには→『[キャラクターモーションパレット](#)』
- CLIP STUDIO シリーズで使える素材として保存するには→『[素材として登録](#)』
- 編集した 3D 背景を保存するには→『[保存](#)』

3D 背景素材

CLIP STUDIO PAINT や CLIP STUDIO ACTION レガシー版で使用できる、3D 背景素材を作成できます。また、3D 背景素材には、複数のアングルやマテリアル（テクスチャ）などを設定できます。アプリケーション上で、これらをカスタマイズして使用できます。



- パーツを読み込むには→『[背景ツリービューパレット](#)』
- テクスチャを設定するには→『[マテリアルタブの操作](#)』
- カメラアングルを設定するには→『[アングルタブの操作](#)』
- レイアウトを設定するには（パーツの表示・非表示など）→『[レイアウトタブの操作](#)』
- 特定のパーツを移動できるようにするには（例：ドアの開閉など）→『[可動パーツタブの操作](#)』
- CLIP STUDIO ACTION レガシー版の台本画面用の 3D 背景素材を作成するには→『[場面タブの操作](#)』
- CLIP STUDIO シリーズで使える素材として保存するには→『[素材として登録](#)』
- 編集した 3D 背景を保存するには→『[保存](#)』

CLIP STUDIO COORDINATE 関連マニュアル

CLIP STUDIO COORDINATE の関連マニュアルは下記のもので用意されています。

メニュー、パレット、ツールの機能や用語を調べたい

マニュアル CLIP STUDIO COORDINATE ユーザーガイド（本書）

CLIP STUDIO COORDINATE の機能を説明しています。

パーツを作成したい

CLIP STUDIO COORDINATE は、パーツ自体を作成編集する機能はありません。これらは別途 3D モデリングソフトで用意していただく必要があります。詳しくはこちらのガイドを参考にしてください。

マニュアル 標準ボーンの様式（可動モデル作成ガイド）

CLIP STUDIO COORDINATE 用の標準ボーンの様式や、アクセサリのボーン構成、アタッチのされ方について、[こちら](#)で説明しています。

3D モデリングソフトで 3D モデルを制作するときに、CLIP STUDIO COORDINATE 用の標準ボーンを設定できます。

本書をお読みになる前に

CLIP STUDIO COORDINATE をご利用いただき、ありがとうございます。本書をお読みになる前に注意していただきたい点などについて説明いたします。

本書の表記について

本書（データである場合も含む）は、2015年11月現在の製品プログラムをもとに執筆・編集されており、実際の製品プログラムの仕様と異なる場合があります。

操作表記について

本書の操作表記は、特に断りがない限り Windows 版で記載されています。

Mac OS X 版については、下記の通りに読み替えてください。読み替えることで、Windows と MacOS X で操作上同じ意味を持ちます。

Windows	Mac OS X
[Alt] キー	[Option] キー
[Ctrl] キー	[Command] キー
[Enter] キー	[Return] キー
[Backspace] キー	[Delete] キー
(マウスボタンを) 右クリック	[Control] キーを押しながらマウスボタンをクリック

記号について

本書では、操作に関連する事柄について記号を用いて解説しています。記号には、次のような意味があります。



CLIP STUDIO COORDINATE の操作を行ううえで、間違いやすい項目や、気をつけるべきことを記載しています。



CLIP STUDIO COORDINATE の操作を行ううえで、操作の参考になることや、補足説明などを記載しています。

参照先について

本書または本書以外の参照先には、『』を使用しています。

CLIP STUDIO COORDINATE の初期化起動について

CLIP STUDIO COORDINATE の作業中に不具合などがあった場合、設定を初期化して起動できます。CLIP STUDIO を起動し、[Shift] キーを押しながら、[クイック起動] の [COORDINATE] をクリックすると、初期化する項目を選択する画面が表示されます。項目を選択し、[OK] をクリックすると、初期化起動されます。



初期化を選択した項目については、設定が消去され、インストール直後の状態に戻ります。

商標および著作権について

- CELSYS、CLIP STUDIO、QUMARION、CLIP、ComicStudio、IllustStudio は、株式会社セルシスの商標または登録商標です。
- QUMA はソフトイーサ株式会社の商標です。
- Microsoft、Windows、Windows XP、Windows Vista、Windows 7、Windows8 は、米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標または商標です。
- Apple、Macintosh、QuickTime の名称およびそのロゴは、米国 Apple Inc. の米国およびその他の国における商標または登録商標です。
- Autodesk、Maya、3ds Max は、米国および／またはその他の国々における、Autodesk, Inc.、その子会社、関連会社の登録商標または商標です。
- Adobe、Adobe ロゴ、Adobe Reader、Photoshop は、Adobe Systems Incorporated（アドビ システムズ社）の米国ならびに他の国における商標です。
- その他、記載されております会社名または製品名は、各社の商標または登録商標です。
- 本書（データである場合も含む）は、法律の定めのある場合または権利者の承諾のある場合を除き、いかなる方法においても複製・複写することはできません。

キャラクター編集画面

キャラクター編集画面の各部の機能と操作方法について説明します。

キャラクター編集画面とは

キャラクター編集画面とは、[ファイル]メニュー→[新規キャラクター]を選択すると、表示される画面です。キャラクター素材の編集や確認をする画面です。3Dモデルを読み込んで、表情や髪形などを変更できるキャラクター素材を作成できます。

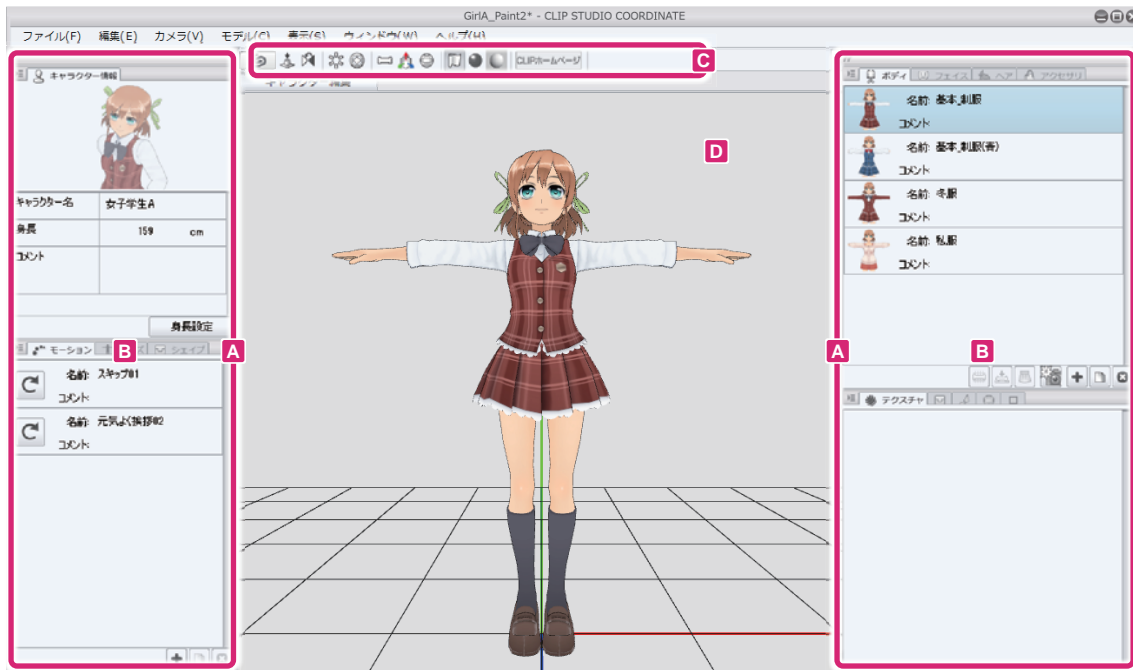
作成したキャラクター素材は、CLIP STUDIO PAINT や CLIP STUDIO ACTION レガシー版で使用できます。これらのアプリケーションでは、QUMARION でキャラクター素材を操作できます。



- キャラクター編集画面で読み込んだ3Dモデルに、CLIP STUDIO PAINTやCLIP STUDIO ACTION レガシー版で操作できる「標準ボーン」を追加したい場合は、『[キャラクター編集-標準ボーンマッピング画面](#)』を参照してください。
- モーションやポーズの再生時にスカートの動きを追加したい場合は、『[キャラクター編集-スカート設定画面](#)』を参照してください。

キャラクター編集画面の各部名称

キャラクター編集画面の各部の名称について説明します。



A. パレットドック

複数のパレットを格納する領域です。詳しい操作方法については、『[解説：パレット・パレットドックの操作](#)』を参照してください。

B. パレット

各種設定を行うための画面です。パレットにはさまざまな種類があります。この画面ではパレットドックに格納されていますが、ウィンドウやダイアログのように単独の表示もできます。キャラクター編集画面には、下記のパレットがあります。

- 『[キャラクター情報パレット](#)』
- 『[ボディパレット](#)』
- 『[フェイスパレット](#)』
- 『[ヘアパレット](#)』
- 『[アクセサリパレット](#)』
- 『[テクスチャパレット](#)』
- 『[配置パレット](#)』
- 『[ボーン情報パレット](#)』
- 『[物理設定パレット](#)』
- 『[モーションパレット](#)』
- 『[ポーズパレット](#)』
- 『[シェイプパレット](#)』
- 『[特徴点設定パレット](#)』



パレットの操作については、『[解説：パレット・パレットドックの操作](#)』を参照してください。

C. コマンドバー

メインウィンドウ上部にある各種機能のアイコンが並んでいる部分を「コマンドバー」といいます。[コマンドバー]のアイコンをクリックすると、機能を実行できます。



① CLIP STUDIO を起動

CLIP STUDIO が起動します。



CLIP STUDIO は、創作活動をサポートすることを目的としたツールです。CLIP STUDIO の詳細については、『[CLIP STUDIO とは？](#)』を参照してください。

② 接地

モデルをプレビューエリアのベースに接地します。

③ 左右反転

選択中のモデルのポーズを、左右反転します。

④ カメラ位置をリセット

カメラの位置・角度などを、初期状態に戻します。

⑤ 編集対象を注視

編集対象がプレビューエリアの中心へ表示されるように、カメラが移動します。

キャラクターの部位を選択している場合	選択中の部位が、プレビューエリアの中心へ表示されるように、カメラが移動します。
キャラクターの部位を選択していない場合	表示中のキャラクターが、プレビューエリアの中心へ表示されるように、カメラが移動します。

⑥ ボーンの表示・非表示

オンにすると、キャラクターにボーンが表示されます。

⑦ マニピュレータの表示・非表示

オンにすると、選択中のキャラクターにマニピュレータが表示されます。マニピュレータを表示すると、マニピュレータのリングの方向に沿ってキャラクターの部位を移動できます。詳しくは、『[マニピュレータ](#)』を参照してください。

⑧ 物理オブジェクトの表示・非表示

オンにすると、物理オブジェクトの剛体の形状やジョイントが表示されます。

⑨ 物理シミュレーションの有効化・無効化

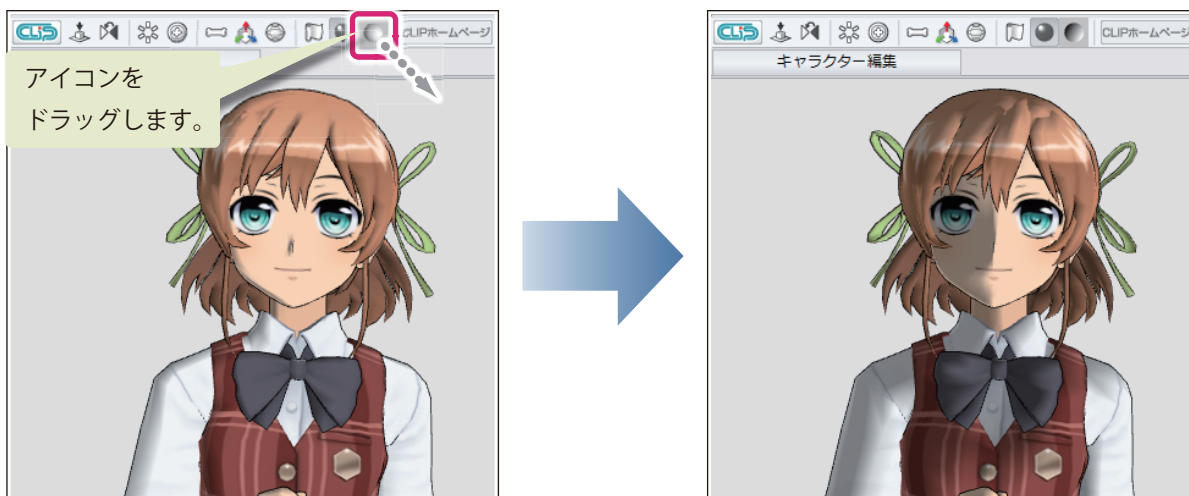
オンにすると、[物理設定]パレットで設定した内容がプレビューエリアに反映されます。

⑩ ライティングの有効化・無効化

オンにすると、光源の設定が、キャラクターに反映されます。

⑪ 光源方向

ライティングを有効にしている場合、アイコンをドラッグすると、光源の方向を設定できます。



⑫ CLIP ホームページ

Web ブラウザが開き、『CLIP』の Web ページが表示されます。

D. プレビューエリア

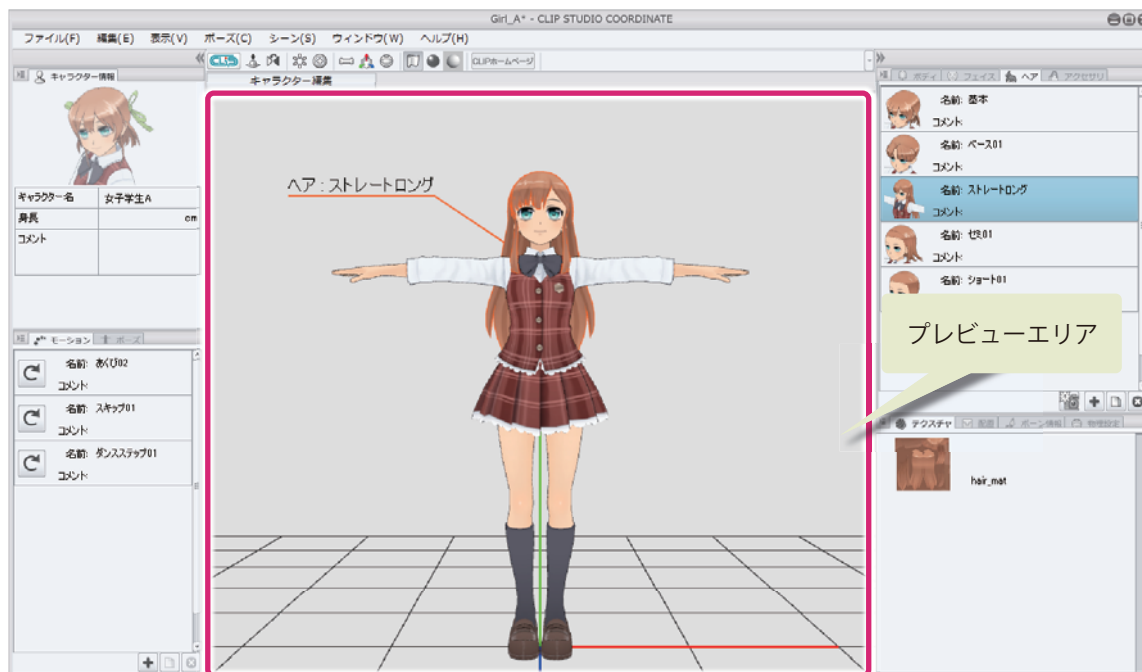
キャラクターの状態を確認する画面です。

[ボディ]パレット・[フェイス]パレット・[ヘア]パレット・[アクセサリ]パレットでパーツを選択すると、プレビューエリア上で選択中のパーツが強調表示され、パーツ名が表示されます。

プレビューエリアをドラッグすると、編集中のキャラクターを見る方向が変えられます。また、キャラクター自体の向きなどを変えられます。プレビューエリアの操作方法については、『[プレビューエリア \(キャラクター\)](#)』を参照してください。

プレビューエリア (キャラクター)

キャラクターの状態を確認する画面です。プレビューエリアをドラッグすると、カメラアングルを変更できます。また、キャラクターにポーズなどをつけられます。



カメラアングルの操作

カメラアングルはマウスで操作できます。

カメラの回転

3D キャラクターが表示されていない場所で左ドラッグします。

カメラの平行移動

マウスホイールをクリックしながらドラッグします。

カメラの前後移動

3D キャラクターが表示されていない場所で右ドラッグします。

キャラクターのポーズ操作

キャラクター編集画面を表示している場合、キャラクターの身体の部位をマウスでドラッグするなどして、キャラクターにポーズを付けられます。

関節の固定方法と解除方法

キャラクターの関節部分を固定できます。固定されている関節が支点になり、移動・回転します。

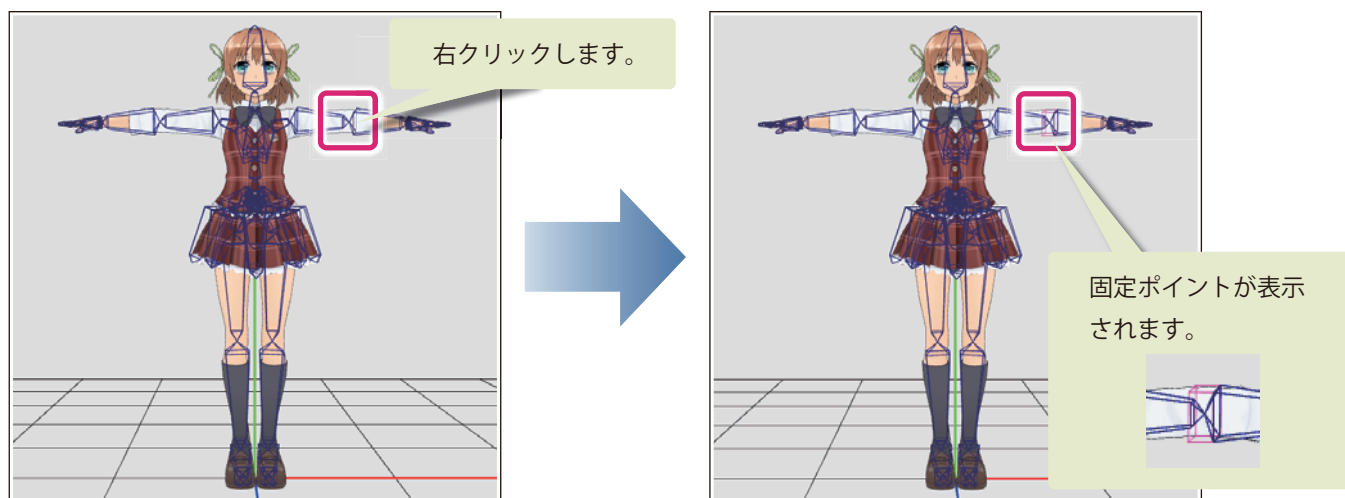
関節を固定すると、ポーズがつけやすくなります。ここでは、関節の固定・固定解除方法と、部位が固定される範囲について説明します。



- 「腰」や「胸」のように、1つの部位に複数のボーンが設定されている場合があります。関節の固定がうまくいかないときは、ボーン表示をもとに関節を探してください。
- 固定できる関節の数に制限はありません。
- 関節を固定していない場合は、「腰」の部分が固定されます。

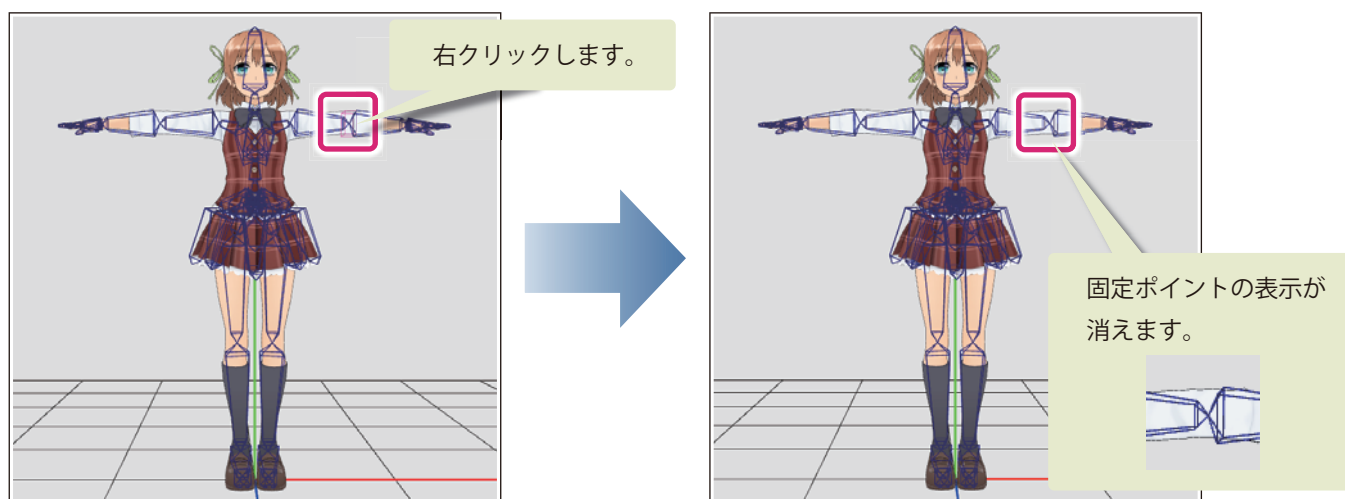
関節を固定する

固定したい部位の上を、右クリックします。クリックした部位の先端に、固定ポイントが表示されます。固定ポイントがある関節が、固定されます。



固定を解除する

固定を解除したい部位の上を、右クリックします。クリックした部位の関節の固定が解除され、固定ポイントの表示が消えます。



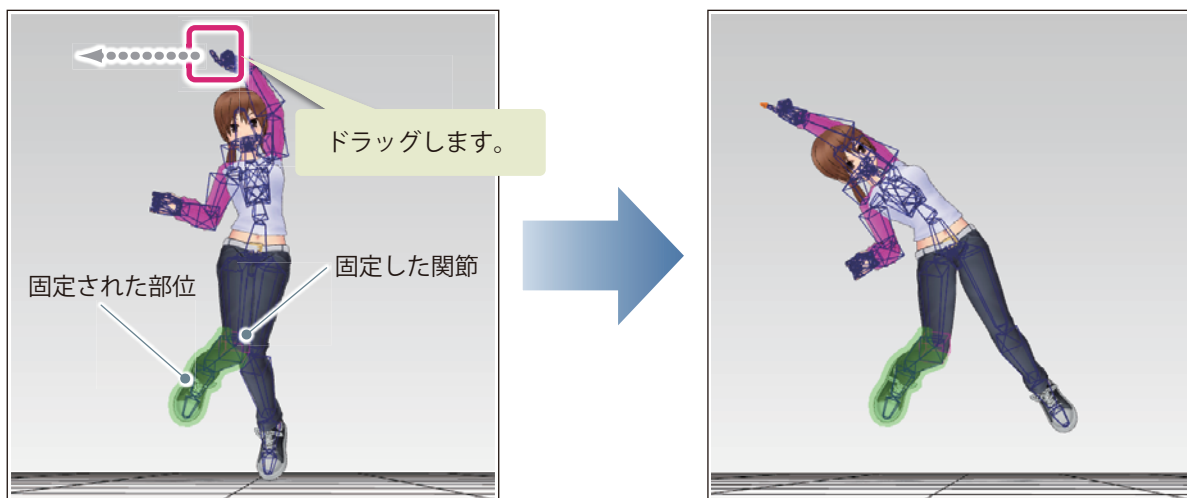
キャラクター以外のプレビューエリアを右クリックすると、すべての固定が解除され、固定ポイントの表示が消えます。

部位が固定される範囲

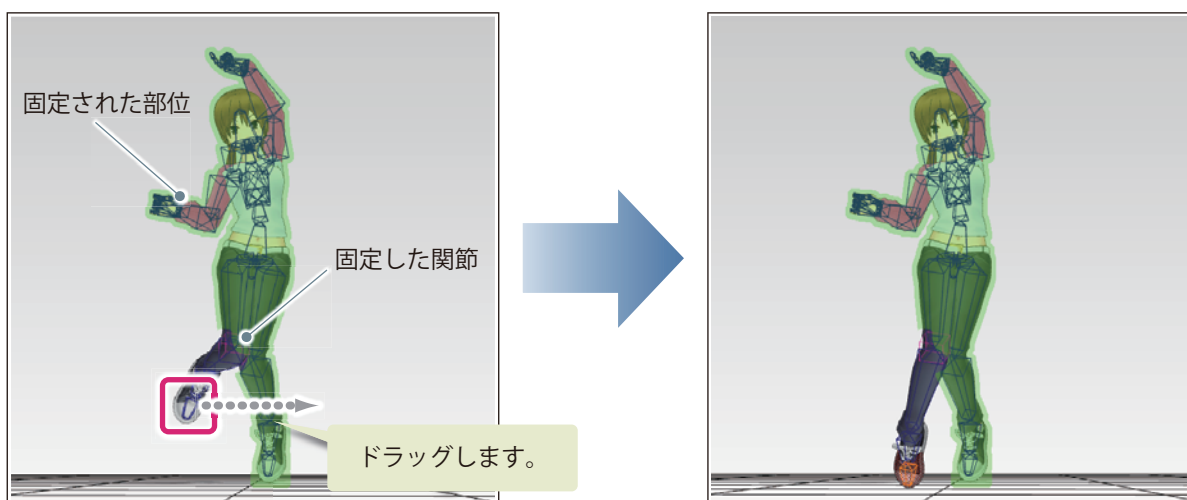
部位が固定される範囲は、固定した関節と、選択している部位の位置によって決まります。

固定した関節を中心にして、選択している部位の反対側にある部位が固定されます。

例えば、「右ひざ」を固定して、「左うで」を選択した場合は、「右すね」から下の部位が固定されます。

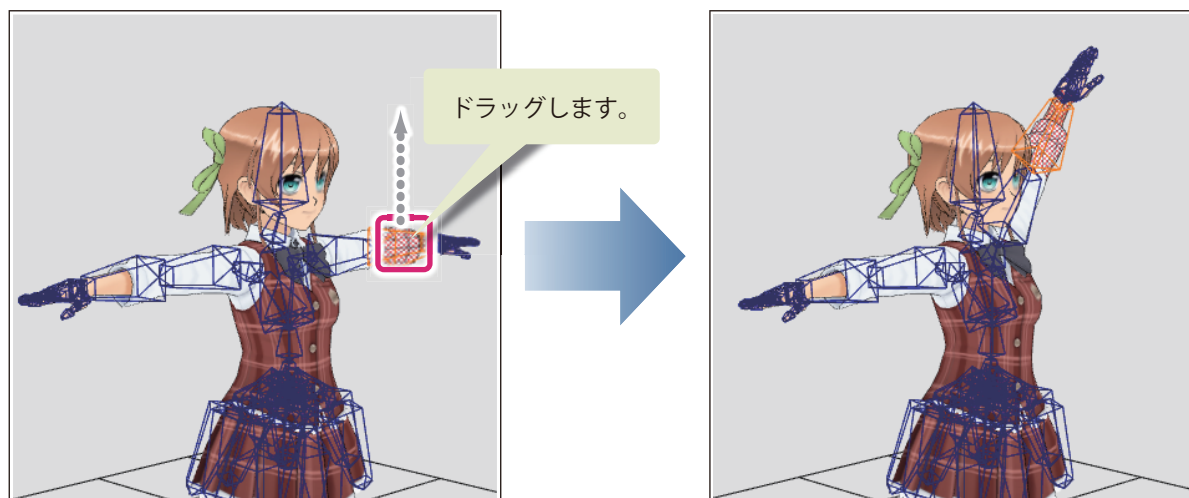


また、「右ひざ」を固定して、「右すね」を選択した場合は、「左足」・「右もも」・「上半身」が固定されます。



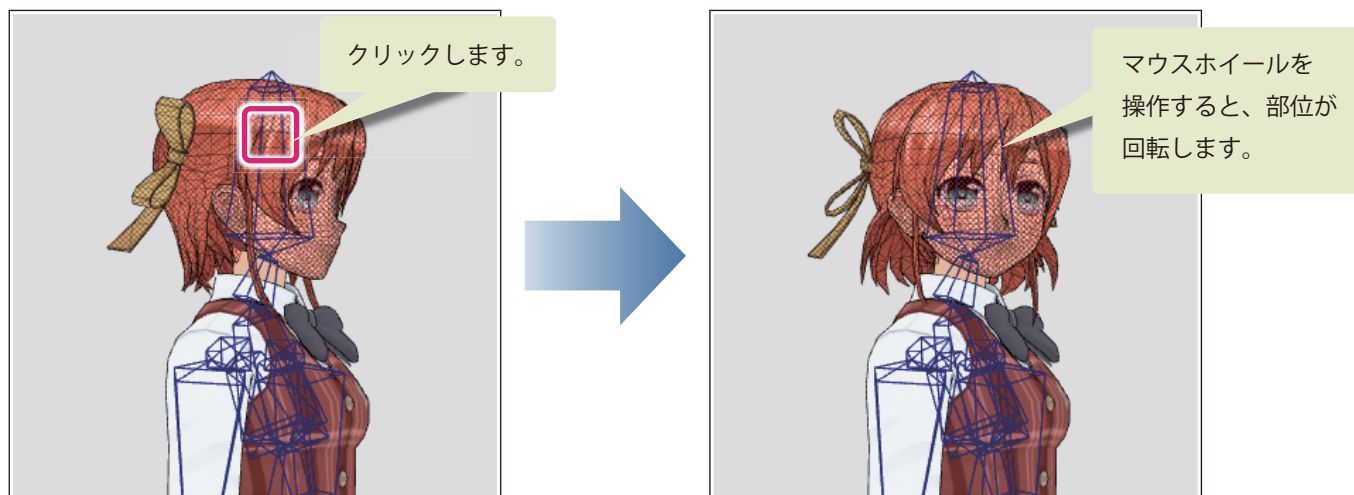
部位を移動する

キャラクターの移動したい部位をドラッグします。ドラッグした部位が移動します。



部位を回転する

キャラクターの回転したい部位をクリックして選択し、マウスのホイールを操作します。選択した部位が回転します。

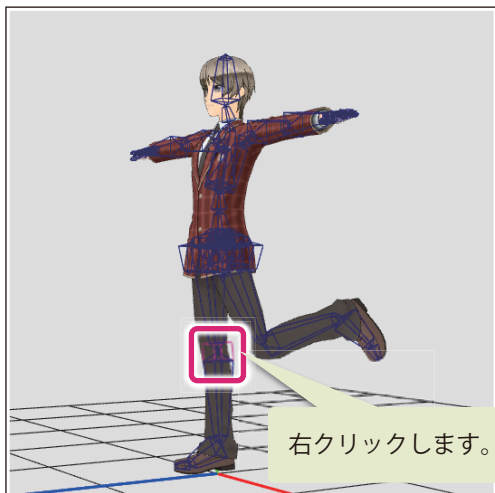


固定した関節を支点にして、他の部位を回転させる

固定した関節を支点にして、他の部位を回転させます。この方法で部位を回転すると、キャラクターをねじるポーズがつけられます。

1 部位を固定する

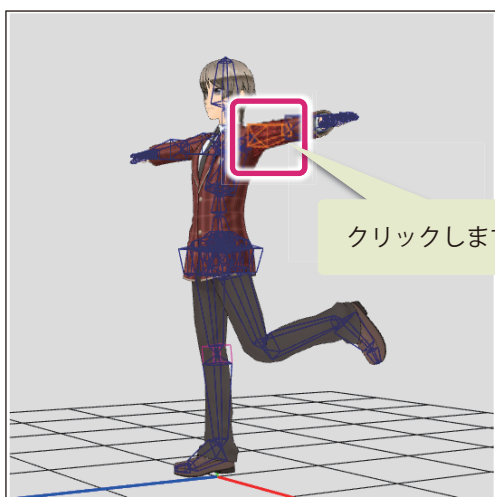
固定したい関節を右クリックします。



関節の固定方法については、『[関節を固定する](#)』を参照してください。

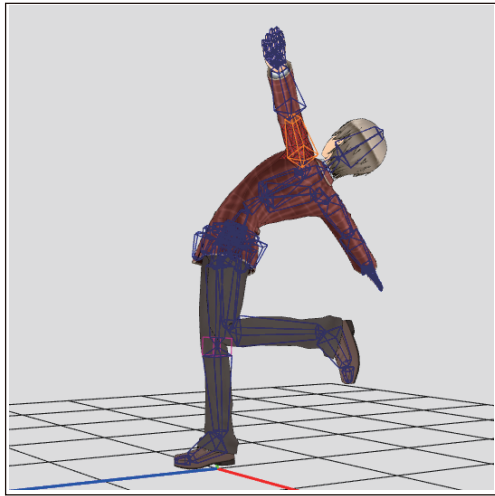
2 部位を選択する

ねじりたい部位をクリックして選択します。



3 部位を回転する

[Shift] キーを押しながら、マウスのホイールを操作します。

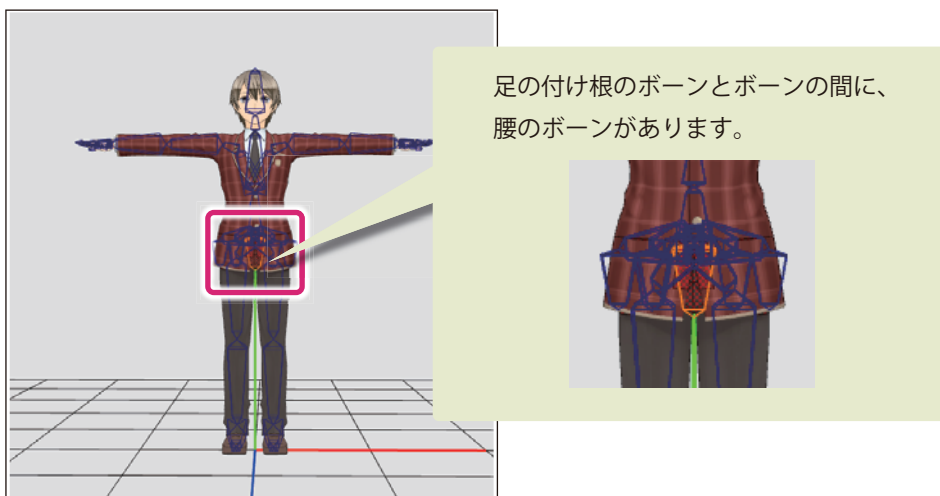


キャラクター全体を回転する

マニピュレータを使用して、キャラクター全体を回転させます。

1 腰を選択する

キャラクターの腰の部位 (ボーン) をクリックして、選択します。

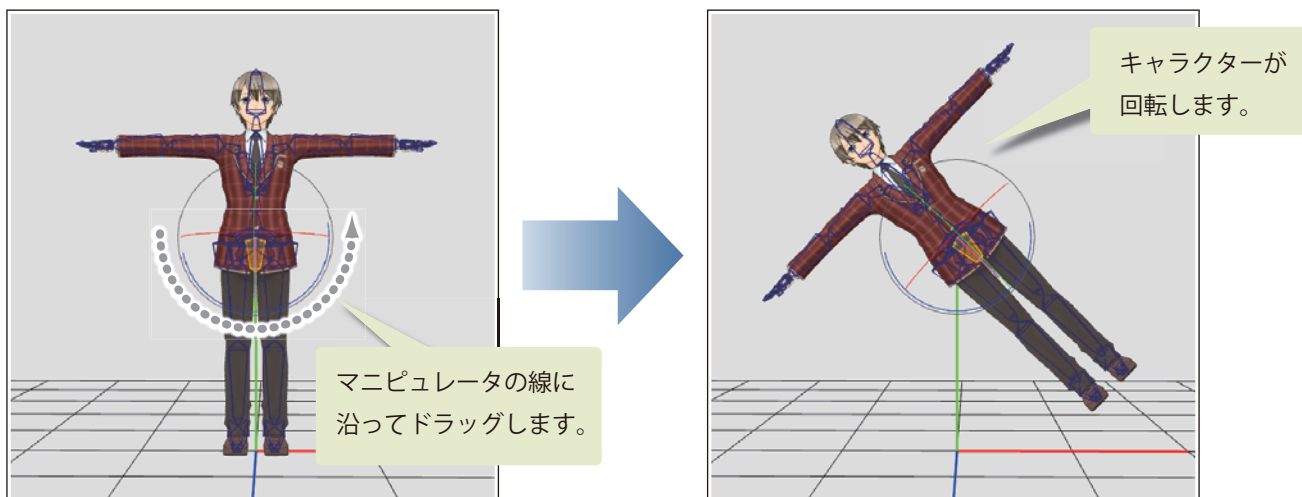


2 マニピュレータを表示する

[表示]メニュー→[マニピュレータ]を選択して、マニピュレータを表示します。

3 キャラクターを回転する

マニピュレータの線に沿ってドラッグすると、キャラクターが回転します。下図では、青い線に沿ってドラッグしています。



マニピュレータの使用方法については、『メニュー』→『表示』→『マニピュレータ』を参照してください。

キャラクター情報パレット

[キャラクター情報]パレットとは、キャラクターのサムネイルや身長など、キャラクターの基本情報を設定するパレットです。

キャラクター情報パレットの機能

[キャラクター情報]パレットの各部の名称と機能について、説明します。



① キャラクター素材のサムネイル

キャラクター素材のサムネイルです。サムネイルが設定されていない場合は、カメラアイコンが表示されます。

サムネイルをクリックすると、プレビューエリアでキャラクター素材のサムネイルを撮影できます。設定方法については『[キャラクター素材のサムネイル設定](#)』を参照してください。

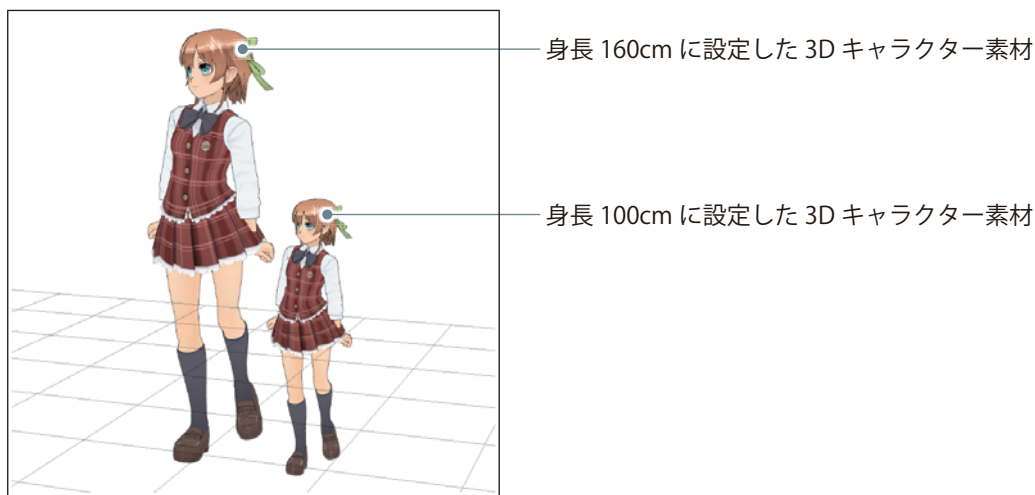
② キャラクター名

キャラクター素材の名称を設定できます。項目名の右をクリックすると、テキストを入力できます。ここにキャラクター素材の名称を入力します。

③ 身長

キャラクター素材の身長を設定できます。項目名の右をクリックすると、テキストを入力できます。ここにキャラクター素材の身長を入力します。

CLIP STUDIO COORDINATE で設定した身長は、CLIP STUDIO PAINT や CLIP STUDIO ACTION レガシー版に読み込んだときに反映されます。同じ 3D モデルに対して、異なる身長を設定したキャラクター素材を作成した場合、下図のように読み込まれます。





[キャラクター情報]パレットの[身長設定]からでも、身長を設定できます。設定方法については、『[キャラクター素材の身長設定](#)』を参照してください。

④ コメント

キャラクター素材に関するコメントを設定できます。項目名の右をクリックすると、テキストを入力できます。ここに素材の説明などを入力します。

⑤ 身長設定

クリックすると、プレビューエリアが身長設定モードに切り替わり、キャラクターの身長を設定できます。再度クリックすると、プレビューエリアが元に戻ります。設定方法については、『[キャラクター素材の身長設定](#)』を参照してください。

キャラクター素材のサムネイル設定

キャラクター素材のサムネイルを設定する方法について、説明します。

1 サムネイルモードにする

[キャラクター素材のサムネイル]にある、アイコンをクリックします。サムネイルが表示されている場合は、サムネイルをクリックします。



2 サムネイルを撮影する

サムネイルモードに切り替わったら、プレビューエリアでサムネイルを撮影します。



- ① プレビューエリアにマウスカーソルを合わせると、サムネイル用の枠が表示されます。サムネイルにしたい位置に枠を移動して、クリックします。



サムネイルモード時に、プレビューエリア内のキャラクターの表示サイズや向きなどを調整できます。詳しくは『[カメラアングルの操作](#)』および『[キャラクターのポーズ操作](#)』を参照してください。



- ② サムネイルのプレビューが左上に表示されます。
- ③ [OK] をクリックします。

3 サムネイルが確定する

[キャラクター情報] パレットにサムネイルが反映されます。



キャラクター素材の身長設定

キャラクター素材の身長を設定する方法について、説明します。

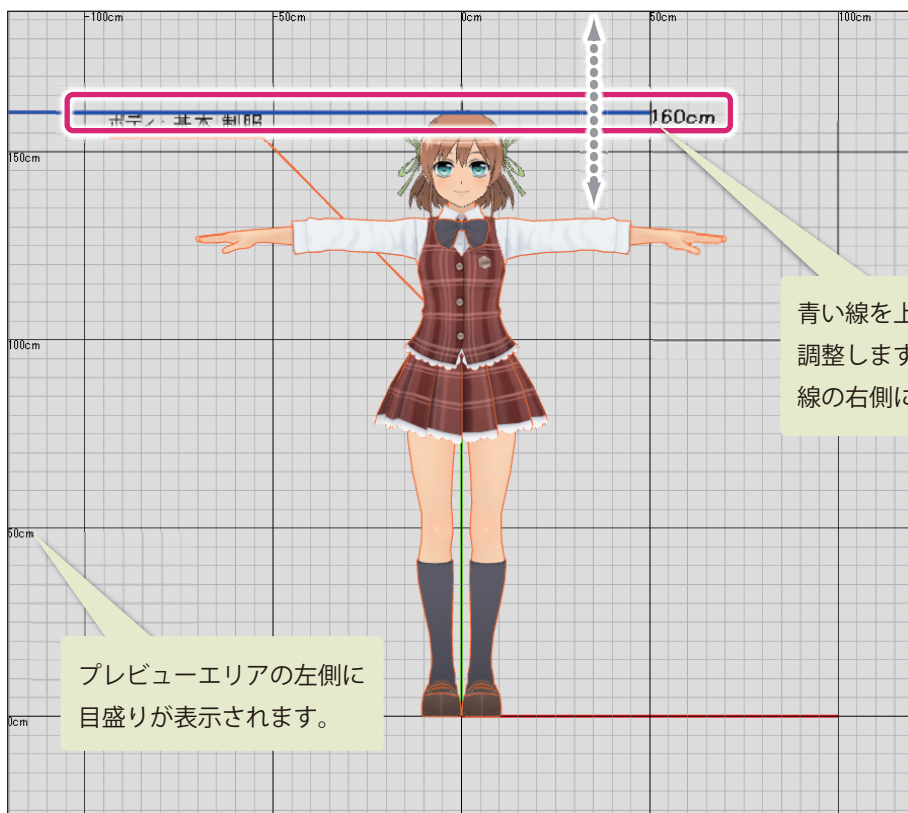
1 身長設定モードにする

[キャラクター情報] パレットの [身長設定] をクリックします。



2 キャラクター素材の身長を設定する

身長設定モードに切り替わったら、プレビューエリアの青い線を上下にドラッグし、身長を設定します。



3 身長を確定する

[キャラクター情報]パレットの[身長設定]をクリックします。[キャラクター情報]パレットの[身長]に、設定した身長が反映されます。



プレビューエリアで設定した身長が反映されます。

キャラクター情報パレットのメニュー

[キャラクター情報]パレットの左上にある[メニュー表示]をクリックすると表示される、メニューの機能を説明します。

キャラクター情報パレットを隠す

[キャラクター情報]パレットが非表示になります。



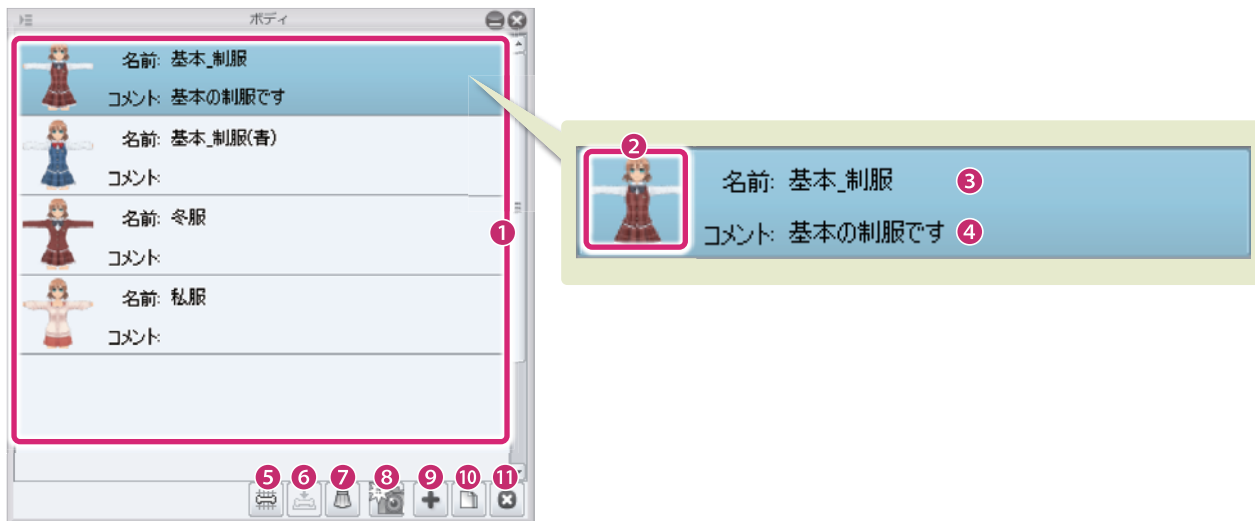
非表示にしたパレットを再度表示したい場合は、[ウィンドウ]メニュー→[キャラクター情報]を選択してください。

ボディパレット

[ボディ]パレットとは、キャラクターのボディパーツを読み込み、管理するパレットです。

ボディパレットの機能

[ボディ]パレットの各部の名称と機能について、説明します。



① パーツリスト

キャラクターが保有しているパーツの一覧です。キャラクターは、複数のボディパーツを保有できます。

各パーツをクリックすると、プレビューエリア上のキャラクターにパーツを装着します。キャラクターは保有しているボディパーツのうち、1個だけを装着できます。

② サムネイル

パーツのサムネイルです。サムネイルが設定されていない場合は、カメラアイコンが表示されます。



サムネイルが設定されていない場合は、パーツリストの下にある [サムネイルの撮影] で撮影できます。

③ 名前

パーツ名が表示されます。ダブルクリックすると、パーツ名を入力できます。

④ コメント

パーツのコメントや説明が表示されます。ダブルクリックすると、コメントを入力できます。

⑤ 標準ボーンマッピングの設定

選択したボディパーツに、標準ボーンマッピングを設定します。クリックすると、標準ボーンマッピング設定画面が表示されます。標準ボーンマッピングについては『[キャラクター編集 - 標準ボーンマッピング画面](#)』を参照してください。

⑥ モーションシェル設定

選択したボディパーツに標準ボーンを入れ、これと連動するモーションシェルを設定します。

モーションシェル設定については『[キャラクター編集 - モーションシェル設定画面](#)』を参照してください。

⑦ スカート設定

ボディパーツのスカートが揺れ動くように設定できます。ボディパーツを選択し、[スカート設定]をクリックすると、スカート設定画面が表示されます。スカート設定については『[キャラクター編集 - スカート設定画面](#)』を参照してください。

⑧ サムネイルの撮影

サムネイルを作成したいパーツを選択して、[サムネイルの撮影]をクリックすると、サムネイルモードに切り替わります。プレビューエリアで、選択したパーツのサムネイルを撮影できます。撮影方法については、『[キャラクター素材のサムネイル設定](#)』の手順2以降を参照してください。

⑨ 追加

ボディパーツ用のファイル（拡張子：fbx・pmd・pmx・lwo・obj・cmo・6kt・6kh）を読み込みます。



- pmx形式・CLIP STUDIO MODELER形式（拡張子：cmo）を読み込んで作成した3Dキャラクター素材は、CLIP STUDIO PAINTのVer.1.2.8以降、CLIP STUDIO ACTION レガシー版のVer.1.1.0以降でご利用いただけます。
- CLIP STUDIO MODELER形式（拡張子：cmo）のファイルを読み込んだ場合、CLIP STUDIO MODELERで面を[裏面]に設定していても、CLIP STUDIO COORDINATEでは、[表示]メニュー→[カリング]で設定した内容に合わせて、ポリゴンが表示されます。
- あらかじめシェイプアニメーションが登録されている、pmd形式・pmx形式・fbx形式のファイルを読み込んだ場合は、[シェイプ]パレットで、シェイプアニメーションをプレビュー表示できます。詳しくは『[シェイプパレット](#)』を参照してください。

⑩ 複製

選択したパーツを複製します。

⑪ 削除

選択したパーツを削除します。



ボディパーツのテクスチャを変更するには、[ボディ]パレットと[テクスチャ]パレットを使用します。変更方法については、『[テクスチャの変更](#)』を参照してください。

ボディパレットのメニュー

[ボディ]パレットの左上にある[メニュー表示]をクリックすると表示される、メニューの機能を説明します。

ボディパレットを隠す

[ボディ]パレットが非表示になります。



非表示にしたパレットを再度表示したい場合は、[ウィンドウ]メニュー→[ボディ]を選択してください。

フェイスパレット

[フェイス]パレットとは、キャラクターのフェイスパーツ（表情）を読み込み、管理するパレットです。

フェイスパレットの機能

[フェイス]パレットの各部の名称と機能について、説明します。



A. パーツリスト

キャラクターが保有しているパーツの一覧です。キャラクターは複数のパーツを保有できます。



① サムネイル

パーツのサムネイルです。サムネイルをクリックすると、パーツが選択され、プレビューエリア上のキャラクターに装着されます。キャラクターは保有しているフェイスパーツのうち、1個だけ装着できます。



サムネイルが設定されていない場合は、パーツリストの下にある [サムネイルの撮影] で撮影できます。

② 名前

選択したパーツの名前が表示されます。ダブルクリックすると、パーツ名を入力、変更できます。

③ コメント

選択したパーツのコメントや説明が表示されます。ダブルクリックすると、コメントを入力できます。

B. サムネイルの撮影

サムネイルを作成したいパーツを選択して、[サムネイルの撮影]をクリックすると、サムネイルモードに切り替わります。プレビューエリアで、選択したパーツのサムネイルを撮影できます。撮影方法については、『[キャラクター素材のサムネイル設定](#)』の手順 2 以降を参照してください。

C. 追加

フェイスパーツ用のファイル（拡張子：fbx）を読み込みます。

D. 削除

選択したパーツを削除します。

E. 表情リスト

各パーツが保有している表情の一覧です。表情をクリックすると、プレビューエリア上のキャラクターに表情が装着されます。

表情ごとに、顔上部と顔下部のテクスチャを保有しています。これらのテクスチャを組み合わせると、目や口の動きをカスタマイズできます。



① 表情のサムネイル

表情のサムネイルです。



サムネイルが設定されていない場合は、表情リストの下にある『サムネイルの撮影』で撮影できます。

② 名前

表情名です。表情名をダブルクリックすると、表情名を入力、変更できます。



初期設定時に作成される [標準]・[笑う]・[怒る]・[悲しむ] は、表情名をダブルクリックしても変更できません。

③ テクスチャの表示・非表示

クリックすると、各表情が保有しているテクスチャの一覧が表示・非表示を切り替えられます。

④ 顔上部

顔上部のテクスチャー一覧です。キャラクターの目の開閉や目線を設定できます。サムネイルをクリックすると、テクスチャが選択され、プレビューエリア上のキャラクターに装着されます。



- サムネイルが設定されていない場合は、表情リストの下にある [サムネイルの撮影] で撮影できます。
- 顔上部のテクスチャを設定する方法については、『[表情のテクスチャを設定する](#)』を参照してください。

⑤ 顔下部

顔下部のテクスチャ一覧です。キャラクターの口の動きを設定できます。サムネイルをクリックすると、テクスチャが選択され、プレビューエリア上のキャラクターに装着されます。



- サムネイルが設定されていない場合は、表情リストの下にある [サムネイルの撮影] で撮影できます。
- 顔下部のテクスチャを設定する方法については、『[表情のテクスチャを設定する](#)』を参照してください。

F. 読み込み

表情のテクスチャに使用する Photoshop ドキュメントファイル（拡張子：psd）を読み込みます。Photoshop ドキュメントファイルの仕様については、『[表情のテクスチャの仕様](#)』を参照してください。

G. 書き出し

表情のテクスチャを、Photoshop ドキュメントファイル（拡張子：psd）に書き出します。書き出した Photoshop ドキュメントファイルを画像編集ソフトウェアに読み込むと、テクスチャの編集を行えます。



編集したテクスチャは、[読み込み] から読み込むと、パーツのテクスチャに反映されます。

H. サムネイルの撮影

サムネイルを作成したい表情やテクスチャを選択して、[サムネイルの撮影] をクリックすると、サムネイルモードに切り替わります。プレビューエリアで、選択したテクスチャのサムネイルを撮影できます。撮影方法については、『[キャラクター素材のサムネイル設定](#)』の手順 2 以降を参照してください。

I. 表情の追加

表情を追加します。



表情を追加しただけでは、表情のテクスチャは設定されません。表情のテクスチャを設定する方法については、『[表情のテクスチャを設定する](#)』を参照してください。

J. 表情の複製

選択した表情と表情のテクスチャを複製します。

K. 表情の削除

選択した表情を削除します。



初期設定時に作成される [標準]・[笑う]・[怒る]・[悲しむ] は、削除できません。

表情のテクスチャを設定する

表情のテクスチャを設定したい場合は、[フェイス]パレットから表情のテクスチャを、Photoshop ドキュメントファイル（拡張子：psd）に書き出して、CLIP STUDIO PAINT などの画像編集ソフトウェアで編集する必要があります。

編集した表情のテクスチャを、[フェイス]パレットから読み込むと、表情に新しいテクスチャが設定されます。

表情のテクスチャを書き出す

[フェイス]パレットから、表情のテクスチャを書き出します。

1 パーツを選択する

[フェイス]パレットから、表情のテクスチャを書き出したいパーツを選択します。



2 表情のテクスチャを書き出す

[フェイス]パレットの [書き出し] をクリックします。保存のダイアログが表示されたら、保存先とファイル名を指定すると、表情のテクスチャが Photoshop ドキュメントファイルで書き出されます。



- 選択したパーツが保有するすべての表情のテクスチャを書き出します。特定の表情のテクスチャだけを書き出せません。
- 書き出した表情のテクスチャは、CLIP STUDIO PAINT などの画像編集ソフトウェアで編集できます。表情のテクスチャの仕様については、『[表情のテクスチャの仕様](#)』を参照してください。

表情のテクスチャを読み込む

[フェイス]パレットに、表情のテクスチャを読み込みます。

!重要

[フェイス]パレットに読み込む表情のテクスチャと同じ名前の表情のテクスチャがある場合、読み込んだテクスチャに上書きされます。残しておきたいテクスチャがある場合は、事前にバックアップすることをお勧めします。表情のテクスチャのバックアップは、テクスチャの書き出しや、パーツの複製などで行えます。

メモ

表情のテクスチャの仕様については、『[表情のテクスチャの仕様](#)』を参照してください。

1 パーツを選択する

[フェイス]パレットから、表情のテクスチャを読み込みたいパーツを選択します。



2 表情テクスチャを読み込む

[フェイス]パレットの[読み込み]をクリックします。ファイルを選択するダイアログが表示されたら、変更して使用したいテクスチャファイル(拡張子:psd)を選択して、開きます。



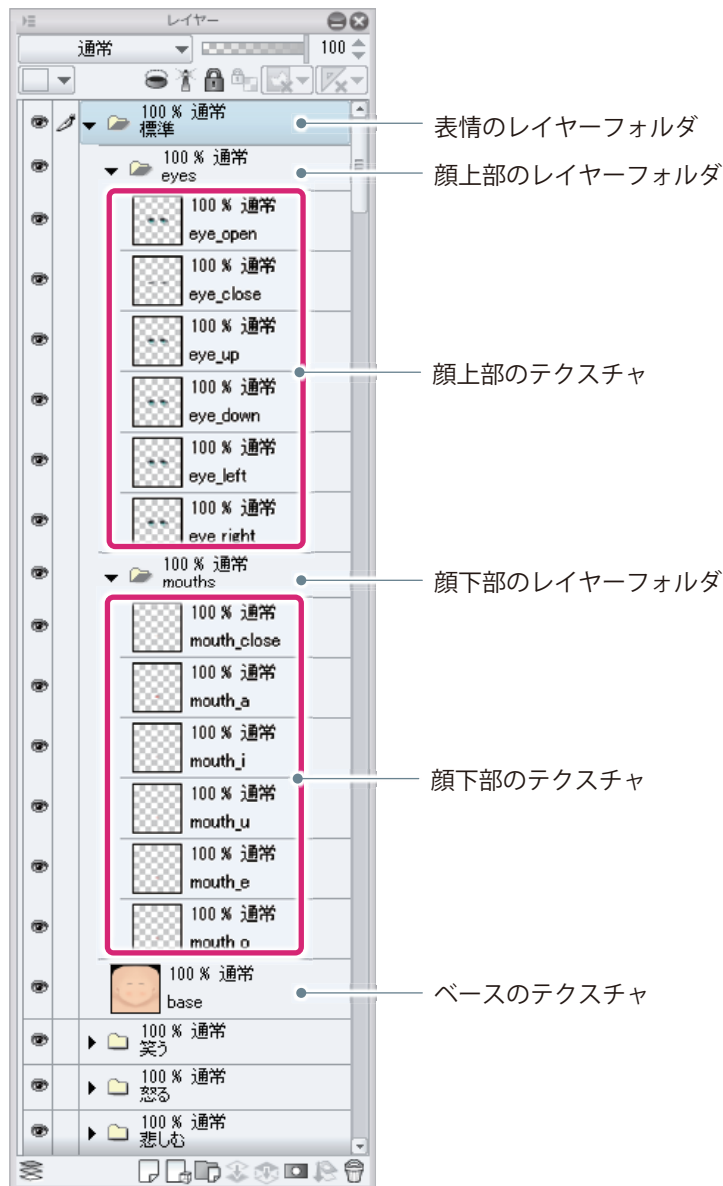
表情のテクスチャの仕様

書き出した表情のテクスチャを画像編集ソフトウェアで編集する場合の仕様について、説明します。

表情のテクスチャは、下図のようなレイヤー構成で作成されています。



CLIP STUDIO COORDINATE の [フェイス] パレット



CLIP STUDIO PAINT の [レイヤー] パレット

レイヤー名		[フェイス]パレット上の表示・役割
標準		[標準]の表情を管理するレイヤーフォルダーです。
	eyes	顔上部の表情を管理するレイヤーフォルダーです。
	eye_open	[顔上部]の[開]
	eye_close	[顔上部]の[閉]
	eye_up	[顔上部]の[上]
	eye_down	[顔上部]の[下]
	eye_left	[顔上部]の[左]
	eye_right	[顔上部]の[右]

レイヤー名		[フェイス]パレット上の表示・役割
	mouths	顔下部の表情を管理するレイヤーフォルダーです。
		mouth_close [顔下部]の[閉]
		mouth_a [顔下部]の[ア]
		mouth_i [顔下部]の[イ]
		mouth_u [顔下部]の[ウ]
		mouth_e [顔下部]の[エ]
		mouth_o [顔下部]の[オ]
	base	[標準]の表情のベースです。
笑う		[笑う]の表情を管理するレイヤーフォルダーです。
	eyes	顔上部の表情を管理するレイヤーフォルダーです。
		eye_open [顔上部]の[開]
		eye_close [顔上部]の[閉]
		eye_up [顔上部]の[上]
		eye_down [顔上部]の[下]
		eye_left [顔上部]の[左]
		eye_right [顔上部]の[右]
	mouths	顔下部の表情を管理するレイヤーフォルダーです。
		mouth_close [顔下部]の[閉]
		mouth_a [顔下部]の[ア]
		mouth_i [顔下部]の[イ]
		mouth_u [顔下部]の[ウ]
		mouth_e [顔下部]の[エ]
		mouth_o [顔下部]の[オ]
	base	[笑う]の表情のベースです。
怒る		[怒る]の表情を管理するレイヤーフォルダーです。
	eyes	顔上部の表情を管理するレイヤーフォルダーです。
		eye_open [顔上部]の[開]
		eye_close [顔上部]の[閉]
		eye_up [顔上部]の[上]
		eye_down [顔上部]の[下]
		eye_left [顔上部]の[左]
		eye_right [顔上部]の[右]
	mouths	顔下部の表情を管理するレイヤーフォルダーです。
		mouth_close [顔下部]の[閉]

レイヤー名			[フェイス]パレット上の表示・役割
		mouth_a	[顔下部]の[ア]
		mouth_i	[顔下部]の[イ]
		mouth_u	[顔下部]の[ウ]
		mouth_e	[顔下部]の[エ]
		mouth_o	[顔下部]の[オ]
	base		[怒る]の表情のベースです。
悲しむ			[悲しむ]の表情を管理するレイヤーフォルダーです。
	eyes		顔上部の表情を管理するレイヤーフォルダーです。
		eye_open	[顔上部]の[開]
		eye_close	[顔上部]の[閉]
		eye_up	[顔上部]の[上]
		eye_down	[顔上部]の[下]
		eye_left	[顔上部]の[左]
		eye_right	[顔上部]の[右]
	mouths		顔下部の表情を管理するレイヤーフォルダーです。
		mouth_close	[顔下部]の[閉]
		mouth_a	[顔下部]の[ア]
		mouth_i	[顔下部]の[イ]
		mouth_u	[顔下部]の[ウ]
		mouth_e	[顔下部]の[エ]
		mouth_o	[顔下部]の[オ]
	base		[悲しむ]の表情のベースです。
base			CLIP STUDIO COORDINATE Ver.1.0.0 以前のバージョンで作成した 3D キャラクター素材を開いた場合、表情のテクスチャは、このレイヤーに表示されます。

表情を修正する

表情のテキストを修正したい場合は、画像編集ソフトウェアを使用して表情のテキストを修正する必要があります。ここでは、修正の流れについて説明します。

1 表情のテキストを書き出す

[フェイス]パレットから、修正したい表情を含むテキストを書き出します。

テキストの書き出しについては、『[表情のテキストを書き出す](#)』を参照してください。

2 画像編集ソフトウェアで編集する

書き出した表情のテキストを、CLIP STUDIO PAINT などの画像編集ソフトウェアで読み込みます。

修正したい表情のレイヤーに描画して表情を修正し、保存します。



表情のテキストのレイヤー構造については、『[表情のテキストの仕様](#)』を参照してください。

3 表情のテキストを読み込み

[フェイス]パレットから、画像編集ソフトウェアで修正した表情のテキストを読み込みます。

テキストの読み込みについては、『[表情のテキストを読み込む](#)』を参照してください。

表情を追加する

パーツに表情を追加したい場合は、[フェイス]パレットで表情を追加し、画像編集ソフトウェアを使用してテキストを編集する必要があります。ここでは、表情を追加する流れについて説明します。

1 表情を追加する

[フェイス]パレットから、表情を追加したいパーツを選択し、[表情の追加]をクリックします。



追加した表情の名前は「名称未設定」と表示されます。ダブルクリックすると、新しい名称を入力できます。

2 表情のテキストを書き出す

[フェイス]パレットから、修正したい表情を含むテキストを書き出します。

テキストの書き出しについては、『[表情のテキストを書き出す](#)』を参照してください。

3 画像編集ソフトウェアで編集する

書き出した表情のテキストを、CLIP STUDIO PAINT などの画像編集ソフトウェアで読み込みます。

追加した表情と同じ名称のレイヤーフォルダを開き、各レイヤーに描画して、保存します。



- 表情のテキストのレイヤー構造については、『[表情のテキストの仕様](#)』を参照してください。
- 画像編集ソフトウェア上で、「悲しむ」のレイヤーフォルダと「base」のレイヤー間に、表情用のレイヤーフォルダを作成しても、表情を追加できます。その場合、レイヤーフォルダ内のレイヤー構成は、他の表情のレイヤーフォルダと同様にします。

4 表情のテキストを読み込み

[フェイス]パレットから、画像編集ソフトウェアで編集した表情のテキストを読み込みます。

テキストの読み込みについては、『[表情のテキストを読み込む](#)』を参照してください。



画像編集ソフトウェア上で表情を追加したときに、正しいレイヤー構成になっていない場合は、[フェイス]パレットに追加した表情が反映されません。

フェイスパレットのメニュー

[フェイス]パレットの左上にある[メニュー表示]をクリックすると表示される、メニューの機能を説明します。

フェイスパレットを隠す

[フェイス]パレットが非表示になります。



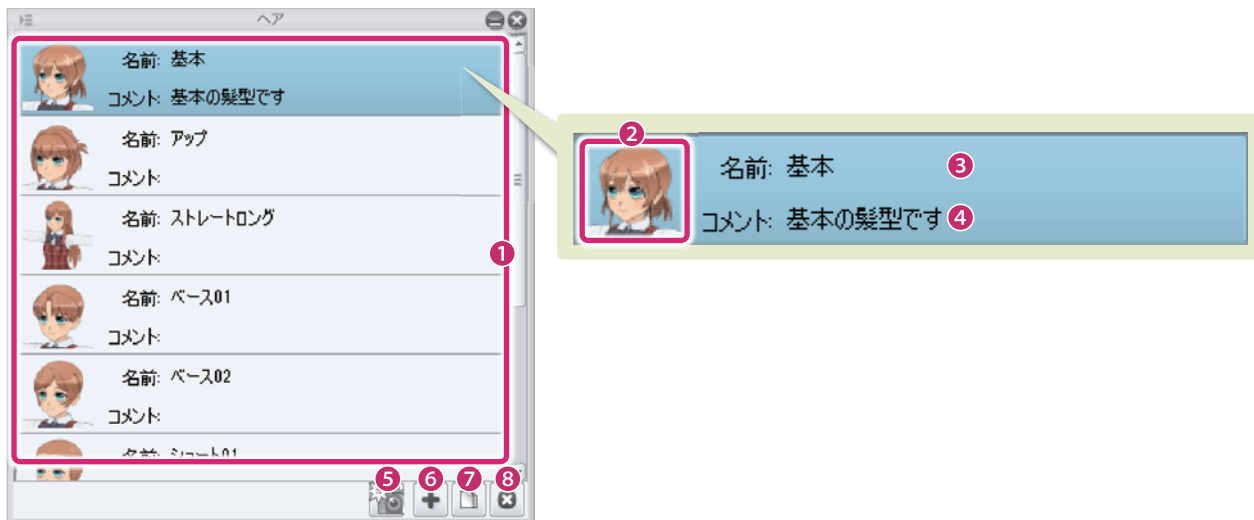
非表示にしたパレットを再度表示したい場合は、[ウィンドウ]メニュー→[フェイス]を選択してください。

ヘアパレット

[ヘア]パレットとは、キャラクターのヘアパーツ（髪形）を読み込み、管理するパレットです。

ヘアパレットの機能

[ヘア]パレットの各部の名称と機能について、説明します。



① パーツリスト

キャラクターが保有しているパーツの一覧です。キャラクターは、複数のヘアパーツを保有できます。

ヘアパーツをクリックすると、ヘアパーツが選択され、プレビューエリア上のキャラクターに装着されます。キャラクターは保有しているヘアパーツのうち、1個だけ装着できます。

② サムネイル

ヘアパーツのサムネイルです。



サムネイルが設定されていない場合は、サムネイルはパーツリストの下にある [サムネイルの撮影] で撮影できます。

③ 名前

パーツ名が表示されます。ダブルクリックすると、パーツ名を入力できます。

④ コメント

パーツのコメントや説明が表示されます。ダブルクリックすると、コメントを入力できます。

⑤ サムネイルの撮影

サムネイルを作成したいパーツを選択して、[サムネイルの撮影] をクリックすると、サムネイルモードに切り替わります。プレビューエリアで、選択したパーツのサムネイルを撮影できます。撮影方法については、『[キャラクター素材のサムネイル設定](#)』の手順 2 以降を参照してください。

⑥ 追加

ヘアパーツ用のファイル（拡張子：fbx）を読み込みます。

⑦ 複製

選択したパーツを複製します。

⑧ 削除

選択したパーツを削除します。



ヘアパーツのテクスチャを変更するには、[ヘア]パレットと[テクスチャ]パレットを使用します。変更方法については、[「テクスチャの変更」](#)を参照してください。

ヘアパレットのメニュー

[ヘア]パレットの左上にある[メニュー表示]をクリックすると表示される、メニューの機能を説明します。

ヘアパレットを隠す

[ヘア]パレットが非表示になります。



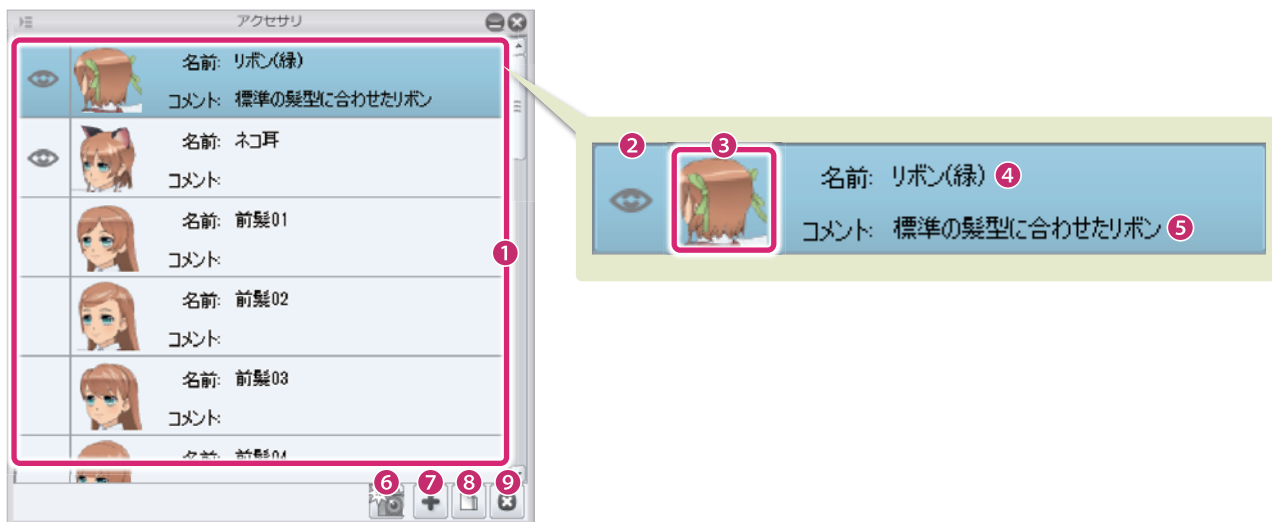
非表示にしたパレットを再度表示したい場合は、[ウィンドウ]メニュー→[ヘア]を選択してください。

アクセサリパレット

[アクセサリ]パレットとは、キャラクターのアクセサリパーツを読み込み、管理するパレットです。アクセサリパーツとは、[ボディ]・[フェイス]・[ヘア]以外のパーツです。たとえば、キャラクターの頭にリボンを付けたり、腰に尻尾を付けたりできます。

アクセサリパレットの機能

[アクセサリ]パレットの各部の名称と機能について、説明します。



① パーツリスト

キャラクターが保有しているパーツの一覧です。キャラクターは、複数のアクセサリパーツを保有できます。

② パーツの装着

クリックで、アクセサリパーツの装着を切り替えます。目のアイコンが表示されている場合、プレビューエリア上のキャラクターにアクセサリパーツが装着されます。[アクセサリ]パレットでは、複数のアクセサリを装着できます。

③ サムネイル

アクセサリパーツのサムネイルです。



サムネイルが設定されていない場合は、サムネイルはパーツリストの下にある [サムネイルの撮影] で撮影できます。

④ 名前

パーツ名が表示されます。ダブルクリックすると、パーツ名を入力できます。パーツ名が設定されていない場合は、「名称未設定」と表示されます。

⑤ コメント

パーツのコメントや説明が表示されます。ダブルクリックすると、コメントを入力できます。

⑥ サムネイルの撮影

サムネイルを作成したいパーツを選択して、[サムネイルの撮影]をクリックすると、サムネイルモードに切り替わります。プレビューエリアで、選択したパーツのサムネイルを撮影できます。撮影方法については、『[キャラクター素材のサムネイル設定](#)』の手順2以降を参照してください。

⑦ 追加

アクセサリパーツ用のファイル（拡張子：fbx・lwo・obj・cmo）を読み込みます。アクセサリには、独自にボーンが設定されているファイルも読み込めます。



- CLIP STUDIO MODELER 形式 (拡張子: cmo) を読み込んで作成した 3D キャラクター素材は、CLIP STUDIO PAINT の Ver. 1.2.8 以降、CLIP STUDIO ACTION レガシー版の Ver. 1.1.0 以降でご利用いただけます。
- CLIP STUDIO MODELER 形式 (拡張子: cmo) のファイルを読み込んだ場合、CLIP STUDIO MODELER で面を [裏面] に設定していても、CLIP STUDIO COORDINATE では、[表示] メニュー → [カリング] で設定した内容に合わせて、ポリゴンが表示されます。

⑧ 複製

選択したパーツを複製します。

⑨ 削除

選択したパーツを削除します。



アクセサリパーツのテクスチャを変更するには、[アクセサリ] パレットと [テクスチャ] パレットを使用します。変更方法については、『[テクスチャの変更](#)』を参照してください。

アクセサリパレットのメニュー

[アクセサリ] パレットの左上にある [メニュー表示] をクリックすると表示される、メニューの機能を説明します。

アクセサリパレットを隠す

[アクセサリ] パレットが非表示になります。

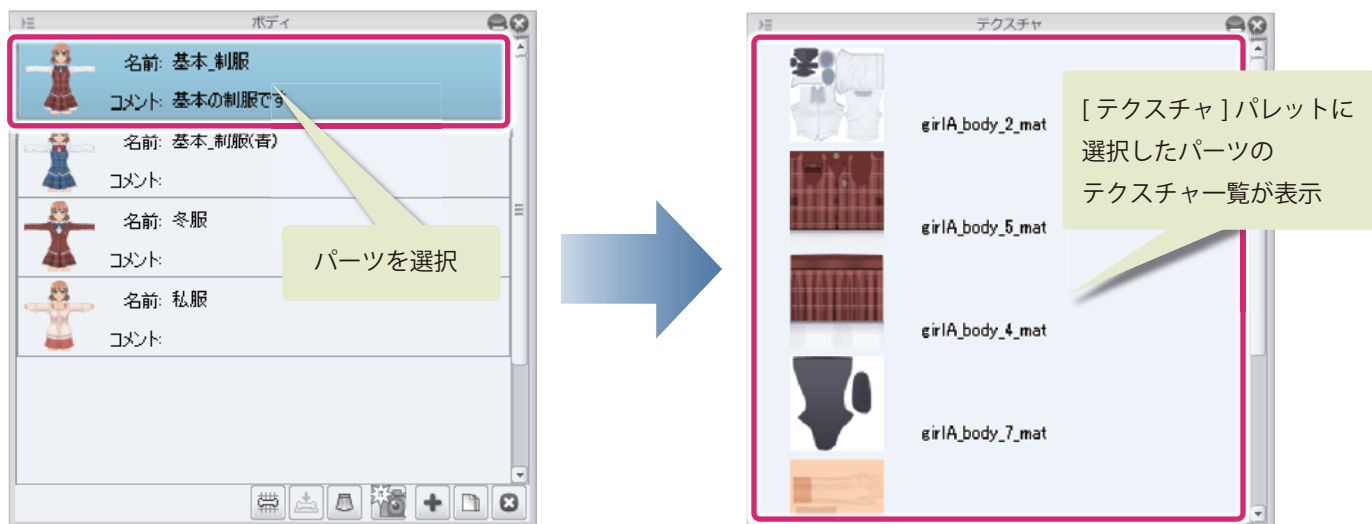


非表示にしたパレットを再度表示したい場合は、[ウィンドウ] メニュー → [アクセサリ] を選択してください。

テクスチャパレット

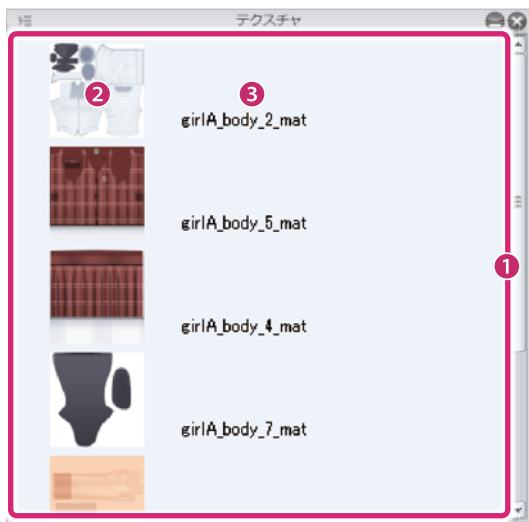
[テクスチャ]パレットとは、各パーツに登録されているテクスチャの名称、サムネイルなどを表示、管理するためのパレットです。

[ボディ]・[フェイス]・[ヘア]・[アクセサリ]の各パレットで保有しているパーツに対応しています。これらのパレットからパーツを選択すると、パーツに登録されているすべてのテクスチャが表示されます。



テクスチャパレットの機能

[テクスチャ]パレットの各部の名称と機能について、説明します。



① テクスチャリスト

[ボディ]・[フェイス]・[ヘア]・[アクセサリ]の各パレットで選択したパーツに登録されている、テクスチャの一覧です。選択したパーツに応じて、テクスチャの数は異なります。

② サムネイル

テクスチャに使用している画像のサムネイルです。

③ テクスチャ名

テクスチャのファイル名が表示されます。ファイル名をクリックするとテクスチャを変更できます。変更方法については、『[テクスチャの変更](#)』を参照してください。

テクスチャの変更

パーツのテクスチャを変更できます。ここでは、[ヘア]パレットのパーツのテクスチャを変更する方法を例に説明します。[ボディ]・[フェイス]・[アクセサリ]の各パレットの場合も、同様の操作で変更できます。

1 パーツを複製する

[ヘア]パレットからテクスチャを変更したいパーツを複製します。



- ① 複製したいパーツを選択します。
- ② [複製]をクリックします。

!重要

パーツは必ず複製してください。パーツを複製しない場合、テクスチャの変更時にパーツが上書き保存されます。

2 パーツを選択する

[ヘア]パレットから複製したパーツを選択します。



3 テクスチャを選択する

[テクスチャ]パレットから、変更したいテクスチャをクリックします。



4 テクスチャを変更する

ファイルを選択するダイアログが表示されたら、変更して使用したいテクスチャファイル(拡張子: tga・jpg・png・bmp)を選択して、開きます。

新しいテクスチャが、[テクスチャ]パレットのサムネイルとプレビューエリアに反映されます。



テクスチャパレットのメニュー

[テクスチャ]パレットの左上にある[メニュー表示]をクリックすると表示される、メニューの機能を説明します。

テクスチャパレットを隠す

[テクスチャ]パレットが非表示になります。



非表示にしたパレットを再度表示したい場合は、[ウィンドウ]メニュー→[テクスチャ]を選択してください。

配置パレット

[配置]パレットとは、[フェイス]・[ヘア]・[アクセサリ]の各パレットで選択したパーツの位置、向き、大きさを調整するパレットです。

配置パレットの機能

[配置]パレットの各部の名称と機能について、説明します。



A. アタッチ先

アクセサリパーツをアタッチするボーンを選択します。アクセサリパーツを選択している場合のみ、表示されます。



ボーンの名前については、『標準ボーンの仕様（可動モデル作成ガイド）』を参照してください。

B. 編集タイプ

パーツの配置方法を設定します。プルダウンメニューから、[スライダー]か[マトリックス]を指定します。どちらの編集タイプでも、配置先のボーンの座標系が基準になります。

C. リセット

スライダーやマトリックスで指定した、パーツの配置設定を初期値に戻します。

D. スライダー

[編集]タイプで[スライダー]を選択した場合の画面です。

移動（移動量）、回転（回転角度）、大きさ（スケール）について、各方向の値をスライダーを使って指定します。テキストボックスに数値を入力して指定することもできます。

① 移動

移動量を設定します。下記の値を設定できます。カッコ内の値は、[編集タイプ]を[マトリックス]にした場合に対応する設定値です。

左右 (tx)	x 方向移動量 (- 100cm ~ 100cm)
上下 (ty)	y 方向移動量 (- 100cm ~ 100cm)
前後 (tz)	z 方向移動量 (- 100cm ~ 100cm)

② 回転

回転角度を設定します。下記の値を設定できます。

垂直	x 軸回転角度 (- 180° ~ 180°)
水平	y 軸回転角度 (- 180° ~ 180°)
左右	z 軸回転角度 (- 180° ~ 180°)

③ 大きさ

スケールを設定します。下記の値を設定できます。カッコ内の値は、[編集タイプ]を[マトリックス]にした場合に対応する設定値です。

全体	すべての方向 (x,y,z) に対するスケール (0.1 ~ 10 倍)
左右 (sx)	x 方向スケール (0.1 ~ 10 倍)
上下 (sy)	y 方向スケール (0.1 ~ 10 倍)
前後 (sz)	z 方向スケール (0.1 ~ 10 倍)

!重要

[フェイス]タブと[ヘア]タブを選択している場合は、[左右 (sx)]・[上下 (sy)]・[前後 (sz)]は設定できません。

E. マトリックス

[編集]タイプで[マトリックス]を選択した場合の画面です。

スライダーで指定した移動、回転、スケールの値が合成された値がマトリックス表示されます。直接数値入力して指定することもできます。

パーツの配置

ここでは、アクセサリパーツを例に、パーツを配置する方法について説明します。

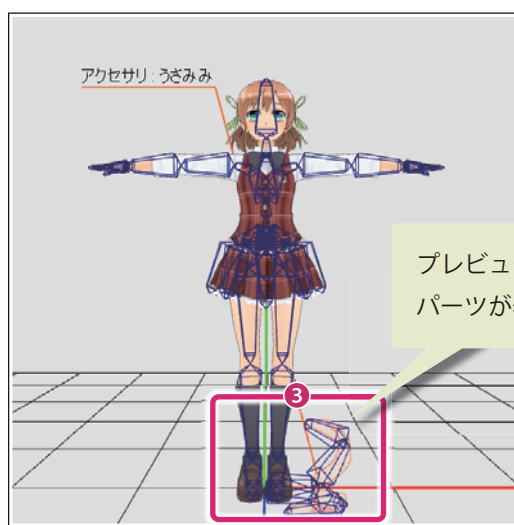
1 パーツを読み込む

[アクセサリ]パレットの[追加]をクリックし、表示されたダイアログから読み込みたいパーツを選択します。



2 パーツを選択する

[アクセサリ]パレットにパーツが追加されたら、プレビューエリアにパーツを表示します。



- ① 読み込んだパーツを選択します。
- ② 読み込んだパーツの[パーツの装着]をオンにします。
- ③ プレビューエリアにパーツが表示されます。

3 パーツを配置する

[配置]パレットで、パーツを配置します。



① [アタッチ先]から、パーツを配置したいボーンを選択します。



ボーンの名称については、『標準ボーンの様 (可動モデル作成ガイド)』を参照してください。

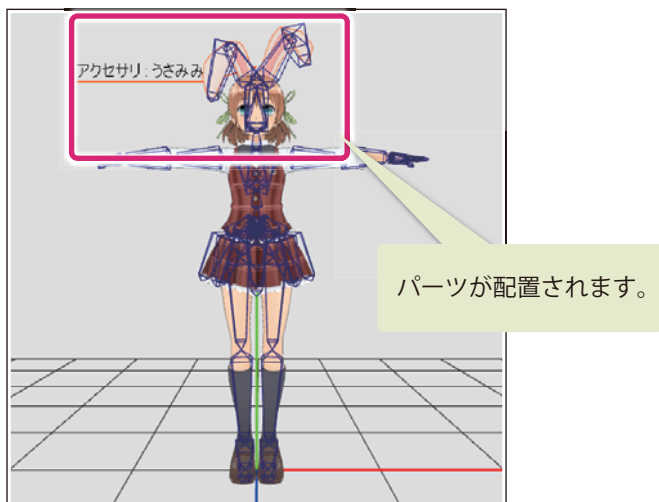
② パーツの位置を修正したい場合は、スライダーで調整します。



[配置]パレットの設定内容はプレビューエリアに反映されます。プレビューエリアで位置や大きさを確認しながら調整できます。

4 パーツが配置される

プレビューエリア内のパーツが、正しい位置に配置されます。



配置パレットのメニュー

[配置]パレットの左上にある[メニュー表示]をクリックすると表示される、メニューの機能を説明します。

配置パレットを隠す

[配置]パレットが非表示になります。



非表示にしたパレットを再度表示したい場合は、[ウィンドウ]メニュー→[配置]を選択してください。

ボーン情報パレット

[ボーン情報]パレットとは、選択中のボーンの情報を表示するパレットです。

ボーン情報パレットの機能

[ボーン情報]パレットの各部の名称と機能について、説明します。



① セパレーター

中央の線にマウスカーソルを合わせてドラッグすると、[ボーン]パレットの項目名と入力欄の幅を変更できます。

② ボーン名

選択中のボーン名が表示されます。

③ 子ボーン名

選択中のボーンの子にあたるボーン名が表示されます。

座標

ボーンに対する子ボーンの相対座標情報が表示されます。座標情報は編集できません。

④ 移動量

x・y・z 各方向の移動量が表示されます。

⑤ 回転量

x・y・z 各方向の回転量が表示されます。

ボーン情報パレットのメニュー

[ボーン情報]パレットの左上にある[メニュー表示]をクリックすると表示される、メニューの機能を説明します。

ボーン情報パレットを隠す

[ボーン情報]パレットが非表示になります。



非表示にしたパレットを再度表示したい場合は、[ウィンドウ]メニュー→[ボーン情報]を選択してください。

物理設定パレット

キャラクターの髪や洋服など、標準ボーン以外のボーンに物理パラメータを設定するパレットです。物理パラメータを設定したボーンは、CLIP STUDIO ACTION レガシー版でキャラクターを動かすと、自然な揺れ方で動きます。

物理設定パレットの機能

[物理設定]パレットの各部の名称と機能について、説明します。



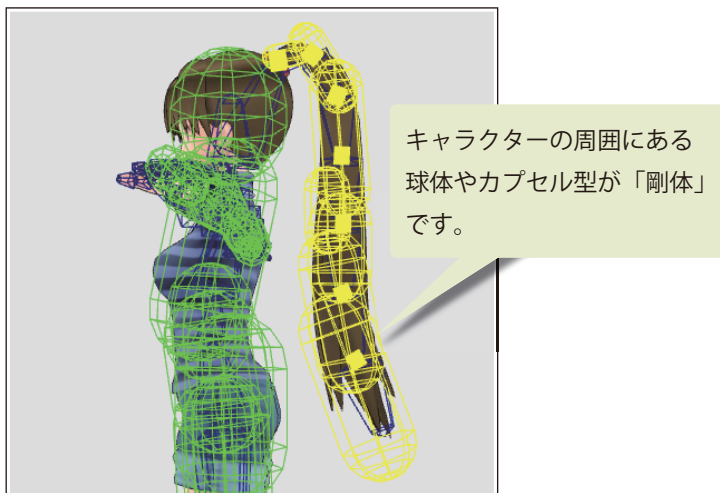
① セパレーター

中央の線にマウスカーソルを合わせてドラッグすると、[物理設定]パレットの項目名と入力欄の幅を変更できます。



② 剛体

剛体に関する設定を行います。剛体とは、キャラクターに物理演算を設定するための塊です。1つのボーンにつき1つ作成されます。[▼]をクリックすると、剛体の設定項目の表示・非表示を切り替えられます。剛体の設定項目については、『[剛体の設定項目](#)』を参照してください。



③ 剛体の名前

選択中の剛体の名前です。通常は、剛体に関連付けられているボーン名が表示されます。

④ 剛体の追加

キャラクターに剛体を追加します。剛体を設定したいボーンを選択し、[剛体の追加]をクリックすると、剛体が作成されます。



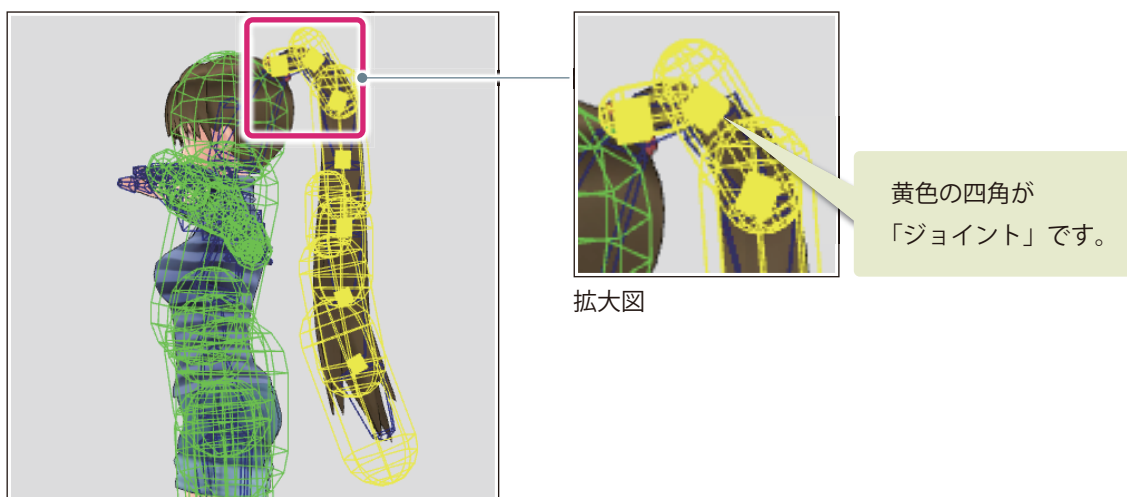
すでに剛体が設定されているボーンの場合は、剛体を追加できません。

⑤ 剛体の削除

プレビューエリアで選択した剛体を削除します。

⑥ ジョイント

ジョイントに関する設定を行います。ジョイントとは、剛体と剛体の間にある接続部分のことです。1つの剛体に対して、複数のジョイントを作成できます。[▼]をクリックすると、ジョイントの設定項目の表示・非表示を切り替えられます。ジョイントの設定項目については、『[ジョイントの設定項目](#)』を参照してください。



⑦ ジョイントの選択

選択中の剛体に複数のジョイントがある場合、設定したいジョイントを選択します。

⑧ ジョイントの追加

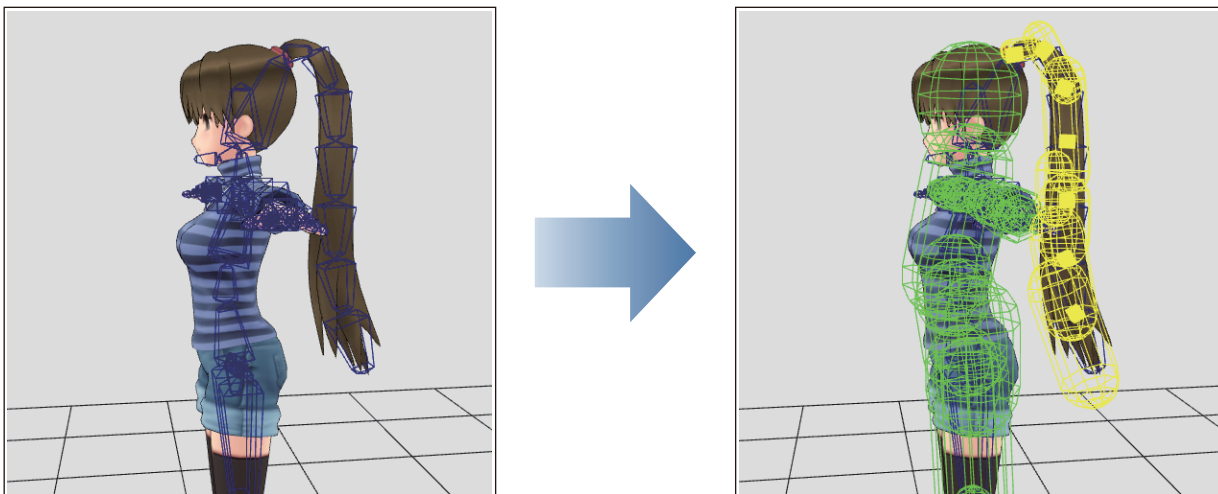
キャラクターにジョイントを追加します。親側でジョイントを作成したい剛体を選択し、[ジョイントの追加]をクリックすると、ジョイントが作成されます。

⑨ ジョイントの削除

プレビューエリアで選択したジョイントを削除します。

⑩ 標準ボーンに剛体を追加

標準ボーンが設定されているキャラクターに、剛体を追加します。いずれかのボーンが標準ボーンと接続している場合、髪や服などのボーンにも剛体が追加できます。また、標準ボーン以外の剛体には、ジョイントも追加されます。



⑪ 削除

キャラクターに設定されている、すべての剛体を削除します。

剛体の設定項目

[物理設定]パレットの[剛体]の各項目について、説明します。



- 剛体やジョイントは、[物理設定]パレットの各項目の設定が反映されます。他の項目の設定も影響されるため、設定を変更しても思い通りに動かない場合があります。また、他の剛体の設定値により、剛体やジョイントの動きが変わる場合があります。
- 剛体の設定項目の $x \cdot y \cdot z$ の基準は、剛体に関連付けされたボーン的位置や向きが基準です。詳しくは『[x・y・zの基準値について](#)』を参照してください。



① 名前

剛体の名前です。入力欄をクリックすると、剛体の名前を入力できます。通常は、剛体に関連付けされているボーン名が表示されます。

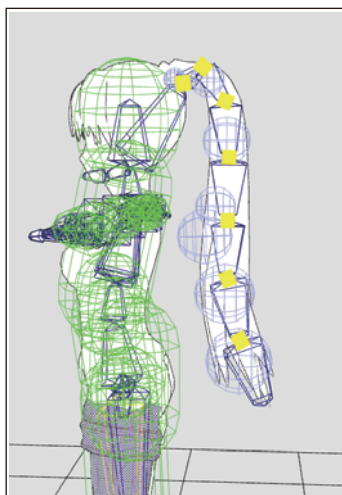
② 種類

剛体の種類を選択します。

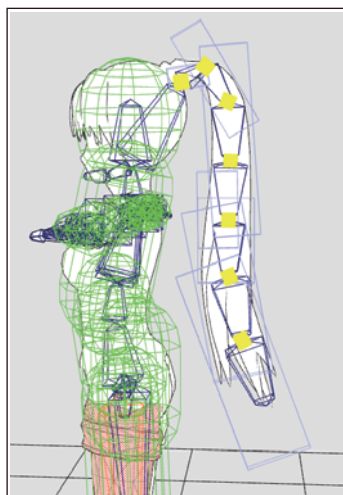
ボーン追従	関連付けされたボーンに追従するように剛体が動きます。他の剛体と衝突した場合も、剛体は動きません。
物理演算	ジョイントの設定で制限した範囲内を、自由に剛体が動きます。
ボーン位置合わせ	他の剛体と衝突するなど、剛体に力が加わると動きます。強い力が加わることで、ボーンの動作範囲外に剛体が動きそうな場合は、ボーンの動作範囲内になるよう剛体の位置を自動的に補正します。

③ 形状

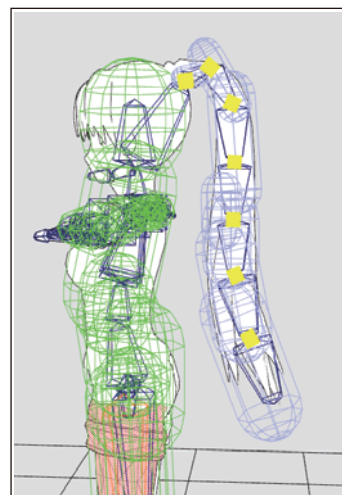
剛体の形状を選択します。剛体の形状は、[球]・[箱]・[カプセル]の3種類です。



球



箱



カプセル

④ 位置

剛体の位置をスライダーで調整します。

x	赤い軸の方向に剛体の位置を移動します。
y	緑の軸の方向に剛体の位置を移動します。
z	青い軸の方向に剛体の位置を移動します。

⑤ 回転

剛体の角度をスライダーで調整します。

x	赤いリングの方向に剛体を回転します。
y	緑のリングの方向に剛体を回転します。
z	青いリングの方向に剛体を回転します。

⑥ 質量

剛体の質量を設定します。入力欄をクリックすると、数値を入力できます。[物理演算]や[ボーン位置合わせ]に設定された剛体どうしが衝突した場合、質量が小さい剛体の方が大きく影響を受けます。

⑦ 幅

剛体の幅を設定します。入力欄をクリックすると、数値を入力できます。

- 剛体の形状が [箱] の場合は、幅の半分の値を設定します。
- 剛体の形状が [球]・[カプセル] の場合は、半径を設定します。

⑧ 高さ

剛体の高さを設定します。入力欄をクリックすると、数値を入力できます。[形状] で設定した項目により、入力する値が異なります。

- 剛体の形状が [箱] の場合、高さの半分の値を設定します。
- 剛体の形状が [カプセル] の場合、カプセルの 2 つの球の中心間距離を設定します。
- 剛体の形状が [球] の場合、値が無効になります。設定する必要はありません。

⑨ 奥行き

剛体の奥行を設定します。入力欄をクリックすると、数値を入力できます。[形状] で設定した項目により、入力する値が異なります。

- 剛体の形状が [箱] の場合、奥行きの半分の値を設定します。
- 剛体の形状が [カプセル]・[球] の場合、値が無効になります。設定する必要はありません。

⑩ 移動減衰

剛体が動くときに、移動速度を徐々に遅くします。入力欄をクリックすると、数値を入力できます。0～1 の値が有効です。数値を大きくするほど、動きが短時間で小さくなります。

⑪ 回転減衰

剛体が動くときに、回転速度を徐々に遅くします。入力欄をクリックすると、数値を入力できます。0～1 の値が有効です。数値を大きくするほど、動きが短時間で小さくなります。

⑫ 反発力

他の剛体と接触したときに、剛体が反発して跳ね返る強さを設定します。入力欄をクリックすると、数値を入力できます。数値を大きくするほど、強く跳ね返ります。

⑬ 摩擦力

他の剛体の上に重なったときに、剛体間の摩擦による抵抗を設定します。入力欄をクリックすると、数値を入力できます。数値を大きくするほど、摩擦による抵抗が大きくなり、動作が遅くなります。

グループの設定

複数の剛体（ボーン）ごとにグループを設定できます。剛体をグループに分けておくと、特定の剛体同士が衝突しないように調整するなどの効果をつけられます。



グループの設定をしていない場合
足がスカートからはみ出します。



グループの設定をした場合
足の動きに合わせて、スカートも動きます。

⑭ グループ

剛体ごとにグループを設定します。プルダウンメニューから数字を選択します。

⑮ 非衝突グループ

衝突させたくない剛体のグループを選択します。

ジョイントの設定項目

[物理設定]パレットの[ジョイント]の各項目について、説明します。

!重要

剛体やジョイントは、[物理設定]パレットの各項目の設定が反映されます。他の項目の設定も影響されるため、設定を変更しても思い通りに動かない場合があります。また、他の剛体の設定値により、剛体やジョイントの動きが変わる場合があります。



① 名前

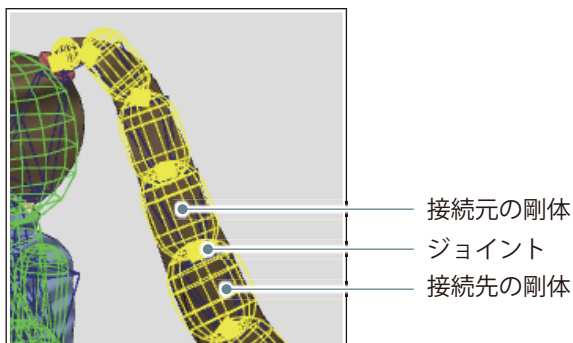
ジョイントの名前を設定します。クリックすると、ジョイントの名前を入力できます。通常は、[接続元の剛体]と同じ名前が表示されます。

② 接続元の剛体

接続元の剛体を設定します。プルダウンメニューから、剛体の名前を選択します。[標準ボーンに剛体を追加]で剛体を追加した場合は、ジョイントを選択すると、剛体の名前が表示されます。

③ 接続先の剛体

接続先の剛体を設定します。プルダウンメニューから、剛体の名前を選択します。[標準ボーンに剛体を追加]で剛体を追加した場合は、ジョイントを選択すると、剛体の名前が表示されます。



④ 位置

ジョイントの位置をスライダーで調整します。ジョイントの位置の $x \cdot y \cdot z$ の基準は、キャラクターの足元の軸です。詳しくは、『[x・y・z の基準値について](#)』を参照してください。

x	赤い軸の方向にジョイントの位置を移動します。
y	緑の軸の方向にジョイントの位置を移動します。
z	青い軸の方向にジョイントの位置を移動します。

⑤ 回転

ジョイントの角度をスライダーで調整します。ジョイントの角度の $x \cdot y \cdot z$ の基準は、[接続元の剛体]です。詳しくは、『[x・y・z の基準値について](#)』を参照してください。



[回転]で設定した向きが、[回転制限]の基準となります。

x	赤いリングの方向にジョイントを回転します。
y	緑のリングの方向にジョイントを回転します。
z	青いリングの方向にジョイントを回転します。

⑥ 移動制限

ジョイントの移動範囲を設定します。入力欄をクリックすると、数値を入力できます。ジョイントの移動制限の $x \cdot y \cdot z$ の基準は、[接続元の剛体]です。詳しくは、『[x・y・z の基準値について](#)』を参照してください。

x 最小値	ジョイントが赤い軸の方向に移動する場合の、最小値を設定します。
x 最大値	ジョイントが赤い軸の方向に移動する場合の、最大値を設定します。
y 最小値	ジョイントが緑の軸の方向に移動する場合の、最小値を設定します。
y 最大値	ジョイントが緑の軸の方向に移動する場合の、最大値を設定します。
z 最小値	ジョイントが青い軸の方向に移動する場合の、最小値を設定します。
z 最大値	ジョイントが青い軸の方向に移動する場合の、最大値を設定します。

⑦ 回転制限

ジョイントの回転範囲をスライダーで設定します。ジョイントの $x \cdot y \cdot z$ の基準は、[接続元の剛体]の向きに[回転]で設定した値を足したものです。詳しくは、『[x・y・zの基準値について](#)』を参照してください。



[回転]の値が「0」の場合は、[接続元の剛体]の向きが基準になります。

x 最小値	ジョイントが赤いリングの方向に回転する場合の、最小値を設定します。
x 最大値	ジョイントが赤いリングの方向に回転する場合の、最大値を設定します。
y 最小値	ジョイントが緑のリングの方向に回転する場合の、最小値を設定します。
y 最大値	ジョイントが緑のリングの方向に回転する場合の、最大値を設定します。
z 最小値	ジョイントが青いリングの方向に回転する場合の、最小値を設定します。
z 最大値	ジョイントが青いリングの方向に回転する場合の、最大値を設定します。

⑧ ばね移動

ジョイントにばねの力を追加します。[ばね移動]では、ばねを引っ張ってから元に戻る力を設定します。入力欄をクリックすると、数値を入力できます。ばね移動の $x \cdot y \cdot z$ の基準は、[接続元の剛体]です。詳しくは、『[x・y・zの基準値について](#)』を参照してください。

x	赤い軸の方向のばねの力を設定します。
y	緑の軸の方向のばねの力を設定します。
z	青い軸の方向のばねの力を設定します。

⑨ ばね回転

ジョイントにばねの力を追加します。[ばね回転]では、ばねを曲げてから元に戻る力を設定します。スライダーで、数値を調整できます。ばね回転の $x \cdot y \cdot z$ の基準は、[接続元の剛体]です。詳しくは、『[x・y・zの基準値について](#)』を参照してください。

x	赤いリングの方向のばねの力を設定します。
y	緑のリングの方向のばねの力を設定します。
z	青いリングの方向のばねの力を設定します。

x・y・zの基準値について

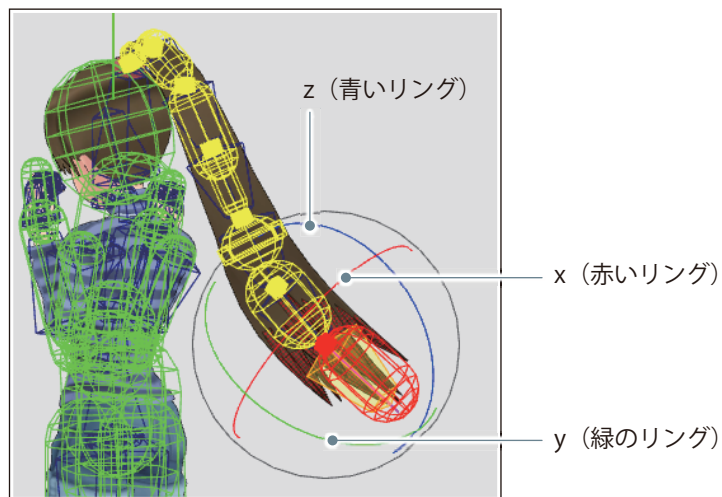
[物理設定]パレットのx・y・zの基準は、設定する項目により異なります。

剛体・接続元の剛体を基準とする場合

剛体や接続元の剛体を基準にする場合は、剛体に関連付けされているボーン的位置や向きが基準になります。ボーン的位置や向きは、ボーンを選択したときに表示されるマニピュレータで確認できます。x(赤いリング)、y(緑のリング)、z(青いリング)です。赤いリングに垂直な方向を「赤い軸の方向」と呼びます。青、緑のリングについても同様です。

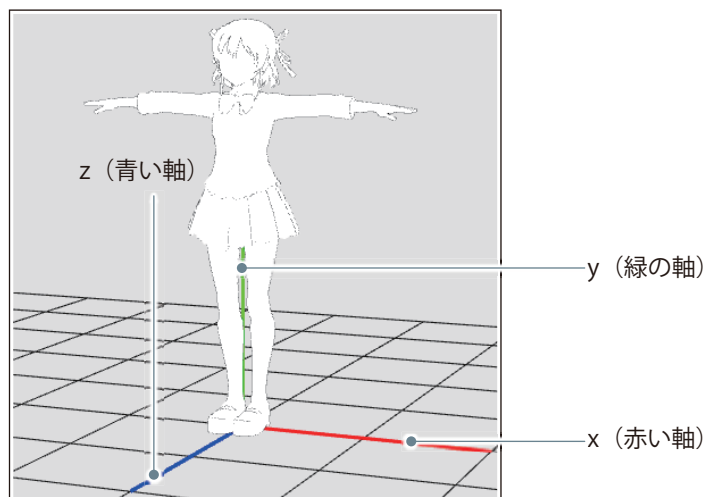


マニピュレータが表示されていない場合は、[表示]メニュー→[マニピュレータ]を選択すると、表示されます。



キャラクターの足元の軸を基準とする場合

キャラクターの足元の軸で確認できます。x(赤い軸)、y(緑の軸)、z(青い軸)です。



物理設定を行う

[物理設定]パレットを使用して、キャラクターに物理設定を行う流れについて説明します。ここでは、すでに標準ボーンが設定されているキャラクターに対して、物理演算を設定します。



[ボディ]・[ヘア]・[アクセサリ]のパーツごとに物理設定を行い、保存をしたい場合は、各パレットから、物理設定を行いたいパーツを選択してから、物理設定を行います。

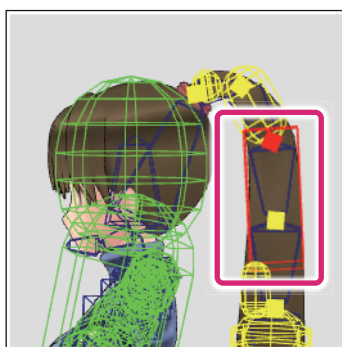
1 キャラクターに物理オブジェクトを配置する

[物理設定]パレットの[標準ボーンに剛体を追加]をクリックします。



2 剛体を選択する

プレビューエリアから、設定したい剛体をクリックします。



3 剛体を設定する

[物理設定]パレットで、剛体を設定します。



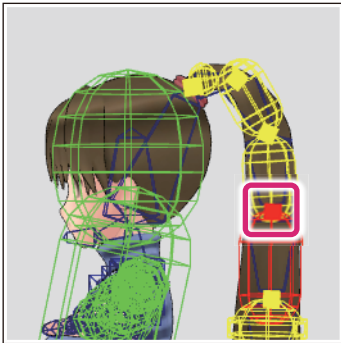
- ① [形状]から、剛体の形状を選択します。
- ② [位置]・[回転]で、剛体の位置や角度を調整します。
- ③ [幅]・[高さ]・[奥行き]で剛体のサイズを調整します。
- ④ [種類]から剛体の種類を選択します。
- ⑤ その他の項目で、剛体の動作を調整します。



- [物理設定]パレットの設定項目については、『[剛体の設定項目](#)』を参照してください。
- 設定中にキャラクターの表示サイズや角度などを変更したい場合は、『[カメラアングルの操作](#)』を参照してください。
- 剛体が動いて設定できない場合は、[モデル]メニュー→[物理演算]→[再生時のみ物理演算]を選択します。モーションやポーズの再生時のみ、剛体が動くようになります。設定を元に戻す場合は、[モデル]メニュー→[物理演算]→[常に物理演算]を選択します。

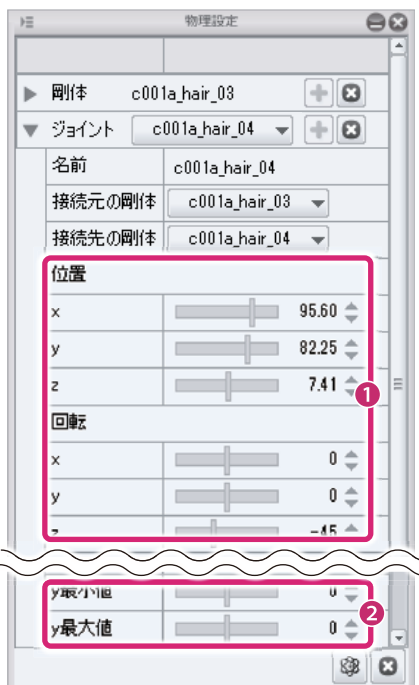
4 ジョイントを選択する

プレビューエリアから、設定したいジョイントをクリックします。



5 ジョイントを設定する

[物理設定]パレットで、ジョイントを設定します。



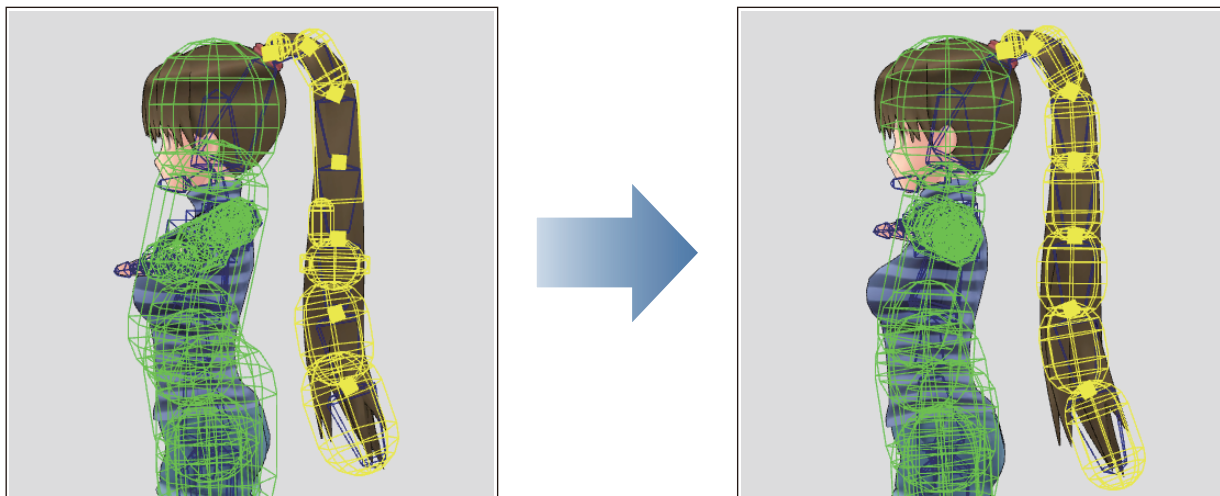
- ① [位置]・[回転]で、ジョイントの位置や角度を調整します。
- ② その他の項目で、ジョイントの動作を調整します。



- [物理設定]パレットの設定項目については、『[ジョイントの設定項目](#)』を参照してください。
- 設定中にキャラクターの表示サイズや角度などを変更したい場合は、『[カメラアングルの操作](#)』を参照してください。
- 剛体が動いて設定できない場合は、[モデル]メニュー→[物理演算]→[再生時のみ物理演算]を選択します。モーションやポーズの再生時のみ、剛体が動くようになります。設定を元に戻す場合は、[モデル]メニュー→[物理演算]→[常に物理演算]を選択します。

6 設定を完了する

必要に応じて、剛体やジョイントごとに、手順 2 から手順 5 までの操作を行います。



物理設定パレットのメニュー

[物理設定]パレットの左上にある[メニュー表示]をクリックすると表示される、メニューの機能を説明します。

物理設定パレットを隠す

[物理設定]パレットが非表示になります。



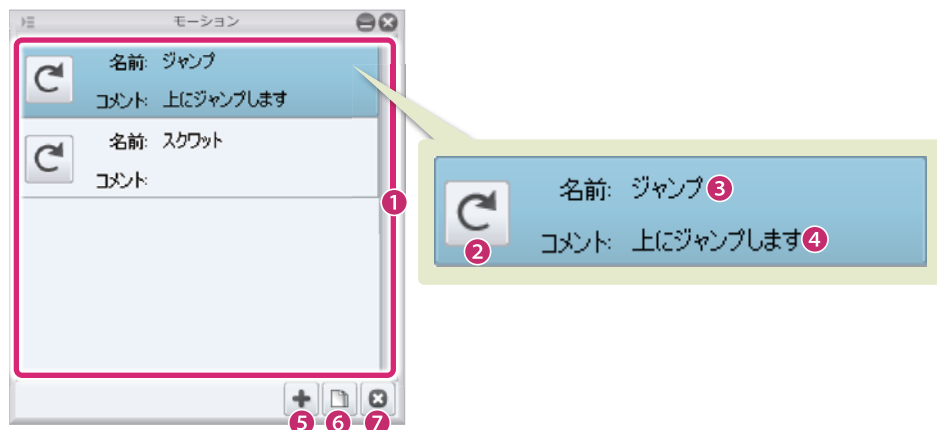
非表示にしたパレットを再度表示したい場合は、[ウィンドウ]メニュー→[物理設定]を選択してください。

モーションパレット

[モーション]パレットとは、CLIP STUDIO ACTION レガシー版で設定したキャラクターのモーションを読み込み、管理するパレットです。

モーションパレットの機能

[モーション]パレットの各部の名称と機能について、説明します。



① モーションリスト

キャラクターが保有しているモーションの一覧です。キャラクターは、複数のモーションを保有できます。

② モーションを再生

クリックすると、プレビューエリア上のキャラクターがモーションを再生します。再度クリックすると、モーションの再生を停止します。

③ 名前

モーション名が表示されます。ダブルクリックすると、モーション名を入力できます。モーション名が設定されていない場合は、「名称未設定」と表示されます。

④ コメント

モーションのコメントや説明が表示されます。モーション名の下をダブルクリックすると、コメントを入力できます。

⑤ 追加

モーション用のファイル（拡張子：cmt）を読み込みます。



- [モーション]パレットに、モーション用のファイル（拡張子：cmt）をドラッグ&ドロップしても、ファイルを読み込みます。
- CLIP STUDIO を起動して、モーション素材をドラッグ&ドロップしても、モーションを読み込みます。CLIP STUDIO は、創作活動をサポートすることを目的としたツールです。CLIP STUDIO の詳細については、[「CLIP STUDIO とは？」](#)を参照してください。

⑥ 複製

選択したモーションを複製します。

⑦ 削除

選択したモーションを削除します。

CLIP STUDIO ACTION レガシー版の台本画面のアクションコマンドを変更する

CLIP STUDIO ACTION レガシー版の台本画面には、初期設定のアクションコマンドが用意されています。アクションコマンドには、既定のモーション（動作）が登録されています。

編集中の3Dキャラクター素材に対して、初期設定のアクションコマンドのモーションを変更したい場合は、[モーション]パレットのモーション名を下記の通りに登録してください。

アクションコマンド名	モーション名
おじぎ	t2v_bow
イヤ	t2v_no
イヤイヤ	t2v_nono
うん	t2v_nod
うんうん	t2v_nodnod
ふるえる	t2v_shake
えーと	t2v_well
バイバイ	t2v_byebye
ジャンプ	t2v_jump



CLIP STUDIO ACTION レガシー版の台本画面で、3Dキャラクター素材にモーションなどを設定していないときの状態を「基本ポーズ」といいます。アクションコマンドのほか、3Dキャラクター素材の基本ポーズも、CLIP STUDIO COORDINATE で設定できます。

基本ポーズを設定するには、[モーション名]に「t2v_default_pose」と入力したモーションを[モーション]パレットに登録します。なお、基本ポーズには、モーションの1フレーム目のポーズが適用されます。

モーションパレットのメニュー

[モーション]パレットの左上にある[メニュー表示]をクリックすると表示される、メニューの機能を説明します。

モーションパレットを隠す

[モーション]パレットが非表示になります。



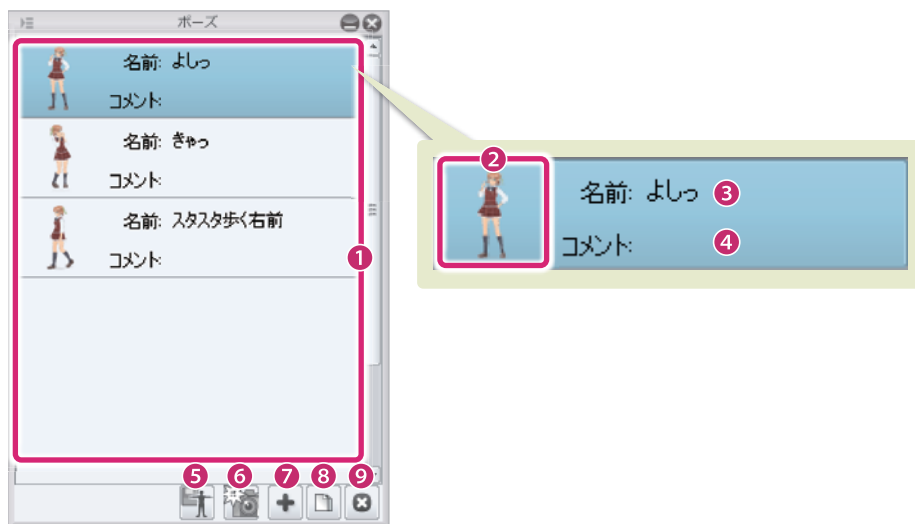
非表示にしたパレットを再度表示したい場合は、[ウィンドウ]メニュー→[モーション]を選択してください。

ポーズパレット

[ポーズ]パレットとは、キャラクターのポーズを読み込み、管理するパレットです。

ポーズパレットの機能

[ポーズ]パレットの各部の名称と機能について、説明します。



① ポーズリスト

キャラクターが保有しているポーズの一覧です。キャラクターは、複数のポーズを保有できます。各ポーズをクリックすると、プレビューエリア上のキャラクターにポーズを適用します。

② サムネイル

ポーズのサムネイルです。



サムネイルが設定されていない場合は、ポーズリストの下にある [サムネイルの撮影] で撮影できます。

③ 名前

ポーズ名が表示されます。ダブルクリックすると、ポーズ名を入力できます。

④ コメント

ポーズのコメントや説明が表示されます。ダブルクリックすると、コメントを入力できます。

⑤ 登録

プレビューエリア上のキャラクターにつけたポーズを登録できます。

⑥ サムネイルの撮影

サムネイルを作成したいパーツを選択して、[サムネイルの撮影] をクリックすると、サムネイルモードに切り替わります。プレビューエリアで、選択したパーツのサムネイルを撮影できます。撮影方法については、『[キャラクター素材のサムネイル設定](#)』の手順 2 以降を参照してください。

⑦ 追加

ポーズ用のファイル（拡張子：pep）を読み込みます。

- [ポーズ]パレットに、ポーズ用のファイル（拡張子：pep）をドラッグ&ドロップしても、ファイルを読み込みます。



- CLIP STUDIO を起動して、ポーズ素材をドラッグ&ドロップしても、ポーズを読み込みます。CLIP STUDIO は、創作活動をサポートすることを目的としたツールです。CLIP STUDIO の詳細については、『[CLIP STUDIO とは?](#)』を参照してください。

- ⑧ **複製**
選択したポーズを複製します。
- ⑨ **削除**
選択したポーズを削除します。

ポーズパレットのメニュー

[ポーズ]パレットの左上にある[メニュー表示]をクリックすると表示される、メニューの機能を説明します。

ポーズパレットを隠す

[ポーズ]パレットが非表示になります。



非表示にしたパレットを再度表示したい場合は、[ウィンドウ]メニュー→[ポーズ]を選択してください。

シェイパレット

[シェイプ]パレットとは、シェイプアニメーションをプレビュー表示するパレットです。

[ボディ]パレットから、他の3Dアプリケーションでシェイプアニメーションを登録したパーツを選択すると、[シェイプ]パレットに設定項目が表示されます。

シェイパレットの機能

[シェイプ]パレットの各部の名称と機能について、説明します。



① セパレーター

中央の線にマウスカーソルを合わせてドラッグすると、[シェイプ]パレットのシェイプの名称とスライダーの幅を変更できます。

② シェイプの名称

シェイプアニメーションの名称が表示されます。表示される内容は、選択したパーツにより異なります。

③ スライダー

スライダーを操作すると、プレビューエリア上で、シェイプアニメーションの動作がプレビュー表示されます。

シェイパレットのメニュー

[シェイプ]パレットの左上にある[メニュー表示]をクリックすると表示される、メニューの機能を説明します。

シェイパレットを隠す

[ポーズ]パレットが非表示になります。



非表示にしたパレットを再度表示したい場合は、[ウィンドウ]メニュー→[シェイプ]を選択してください。

特徴点設定パレット

[特徴点設定]パレットとは、キャラクターに特徴点を設定するパレットです。[ボディ]パレットや[フェイス]パレットから、パーツを選択すると、[特徴点設定]パレットに設定項目が表示されます。

特徴点とは

特徴点とは、CLIP STUDIO ACTION レガシー版で 3D アイテム素材にアタッチしたモーションを補正するときに、目安となる点です。ボーン以外の場所にも設定できます。

例えば、フルートを吹くモーションを作成する場合は、フルートが口に重なるように、特徴点を指定して、モーションを補正します。口に特徴点を設定しておくと、体形や頭身などが異なる 3D キャラクター素材を使用しても、特徴点の座標に合わせてモーションが補正されます。



口に特徴点を設定

CLIP STUDIO COORDINATE の画面



フルートが口に重なるようにモーションが再生されます。

CLIP STUDIO ACTION でモーションを再生

初期設定では、下記の特徴点が作成されます。また、自作の特徴点も追加できます。

- 口
- 左目
- 右目
- 左耳
- 右耳
- 鼻



- 初期状態では、特徴点が正しい位置（座標）に配置されていない場合があります。特徴点の位置を確認するには、[特徴点リスト]から特徴点を選択してください。特徴点の位置を変更したい場合は、[特徴点の設定](#)を参照してください。
- 自作の特徴点を追加する場合は、ほかのキャラクターにも同じ名前の特徴点を設定しておくと、便利です。自作の特徴点を設定したキャラクターモーションの補正が、ほかのキャラクターにも適用できます。

特徴点設定パレットの機能

[特徴点設定]パレットの各部の名称と機能について、説明します。



① 特徴点リスト

キャラクターが保有している特徴点の一覧です。キャラクターは、複数の特徴点を保有できます。

[フェイス]パレットや[ボディ]パレットから、パーツを選択すると、特徴点の一覧が表示されます。特徴点を選択すると、プレビューエリアに特徴点の座標が表示されます。



[ボディ]パレットでパーツを選択したときに、特徴点が表示されない場合は、[フェイス特徴点を追加]をクリックすると、フェイス特徴点が追加されます。なお、追加された特徴点は、正しい位置(座標)に設定されておりません。特徴点の位置を変更したい場合は、『特徴点の設定』を参照してください。

② 名前

特徴点の名前が表示されます。

③ ボーン名

特徴点に紐づけられているボーン名が表示されます。自作の特徴点を追加した場合は、プルダウンメニューが表示され、特徴点に紐づけたいボーンを選択できます。ボーンを選択すると、プレビューエリアに選択したボーンが表示されます。

④ フェイス特徴点を追加

ボディとフェイスが一体になっているモデルを選択している場合、初期設定のフェイス特徴点を追加できます。[ボディ]パレットからボディパーツを選択し、[フェイス特徴点を追加]をクリックすると、[特徴点リスト]に、初期設定のフェイス特徴点が追加されます。



フェイス特徴点の座標は設定されておりません。別途、[特徴点の設定]で特徴点の座標を設定してください。設定方法については、『特徴点の設定』を参照してください。

⑤ 特徴点の設定

特徴点の座標を設定できます。特徴点を選択し、[特徴点の設定]をクリックすると、特徴点の設定画面が表示されます。特徴点の設定については『特徴点の設定』を参照してください。

⑥ 追加

特徴点を追加できます。



初期設定以外の特徴点を追加する場合は、ほかのキャラクターにも、同じ名前の特徴点を設定しておく便利です。自作の特徴点を設定したキャラクターモーションの補正が、ほかのキャラクターにも適用できます。

⑦ **複製**

選択した特徴点を複製できます。

⑧ **削除**

選択した特徴点を削除できます。

特徴点の設定

ここでは、特徴点の座標（位置）を設定する方法について説明します。

自作の特徴点を設定する場合は、特徴点の設定を行う前に、次の操作を行ってください。



- ① [特徴点設定]パレットの[追加]をクリックします。
- ② 追加された特徴点の[名前]をダブルクリックして、特徴点の名前を入力します。
- ③ [ボーン名]のプルダウンメニューから、特徴点を設定したいボーンを選択します。

1 特徴点設定画面に切り替える

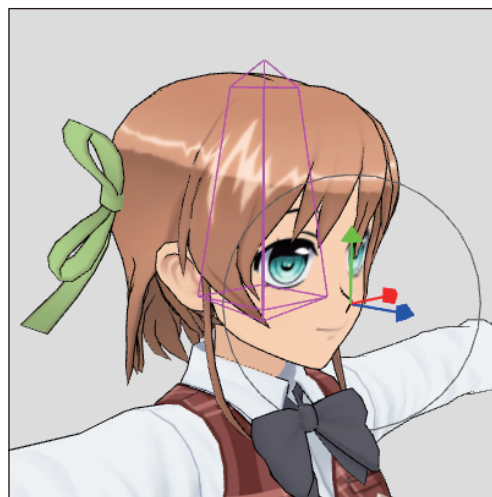
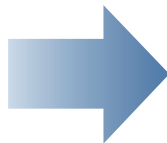
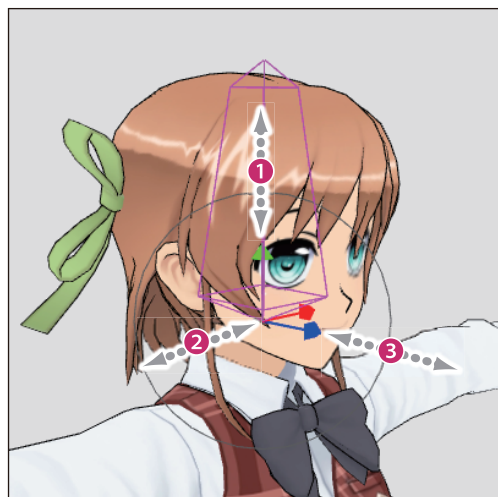
[特徴点設定]パレットから、特徴点設定画面に切り替えます。



- ① [特徴点設定]パレットから、設定したい特徴点を選択します。プレビューエリアに特徴点が表示されます。
- ② [特徴点設定]パレットの[特徴点の設定]をクリックします。

2 特徴点の座標を設定する

特徴点のマニピュレータ（矢印）をドラッグし、特徴点の座標を設定します。



- ① [緑]の矢印に沿ってドラッグすると、特徴点が上下に移動します。
- ② [赤]の矢印に沿ってドラッグすると、特徴点が左右に移動します。
- ③ [青]の矢印に沿ってドラッグすると、特徴点が前後に移動します。



- [カメラ]メニューの[右へ90度回転]と[左へ90度回転]を使用すると、カメラアングルを水平方向に回転しながら、特徴点の座標を確認できます。また、カメラを前後や左右に移動したい場合は、『カメラアングルの操作』を参照してください。
- 自作の特徴点の場合は、特徴点設定画面に切り替わると、3Dキャラクターのボーンがすべて表示されます。特徴点を設定したいボーンをクリックすると、ボーンを選択できます。

3 特徴点の座標を確定する

[終了]をクリックします。



特徴点設定パレットのメニュー

[特徴点設定]パレットの左上にある[メニュー表示]をクリックすると表示される、メニューの機能を説明します。

特徴点設定パレットを隠す

[特徴点設定]パレットが非表示になります。



非表示にしたパレットを再度表示したい場合は、[ウィンドウ]メニュー→[特徴点設定]を選択してください。

キャラクター編集— モーションシエル設定 画面

ここでは、CLIP STUDIO COORDINATE のモーションシエル設定画面について紹介します。

モーションシェル設定画面とは

モーションシェル設定画面は、[ボディ]パレットにある[モーションシェル設定]をクリックすると、表示される画面です。

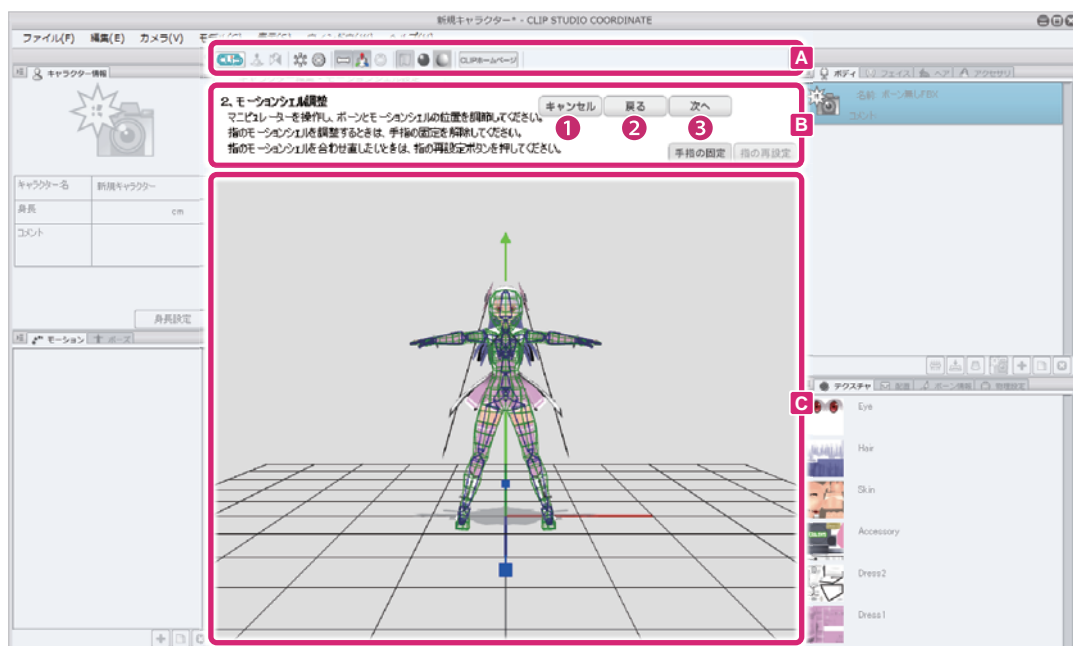
ボーンを持たない3Dモデルに対して標準ボーンを入れ、これと連動するモーションシェルを設定します。モーションシェルを設定した3Dモデルは、CLIP STUDIO PAINT や CLIP STUDIO ACTION レガシー版などで使用できます。



モーションシェル設定画面で、キャラクターに標準ボーンとモーションシェルを設定した場合、キャラクターに物理設定を行えません。

モーションシェル設定画面の各部の名称

モーションシェル設定画面は、プレビューエリア上に表示されます。



A. コマンドバー

メインウィンドウ上部にある各種機能のアイコンが並んでいる部分を「コマンドバー」といいます。[コマンドバー]のアイコンをクリックすると、機能を実行できます。各アイコンの機能については、『キャラクター編集画面の各部名称』の『コマンドバー』を参照してください。

B. ナビゲーションエリア

モーションシェル設定の設定内容を表示します。設定内容に応じて操作ボタンなどの表示が切り替わります。

① キャンセル

モーションシェル設定をキャンセルし、キャラクター編集画面に戻ります。

② 戻る

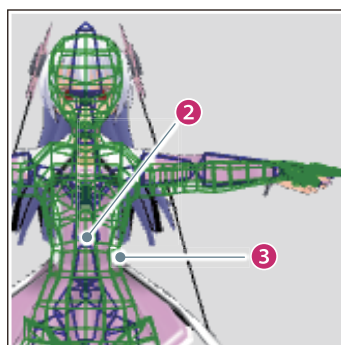
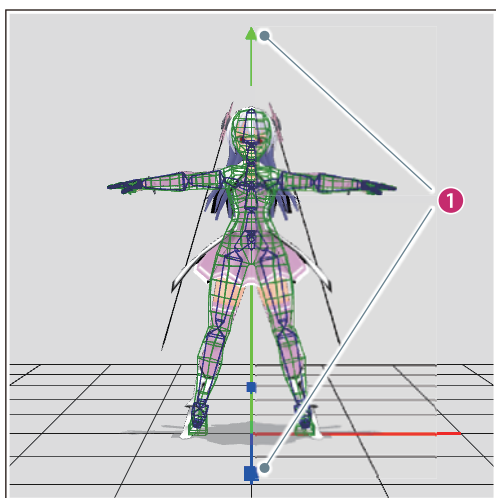
前の画面に戻ります。

③ 次へ

次の画面に進みます。

C. プレビューエリア

マニピュレータを使用して、3D モデルに標準ボーンを入力する画面です。



拡大図

① マニピュレータ

マニピュレータに沿ってドラッグすると、標準ボーンを操作できます。各マニピュレータの操作方法については、『[マニピュレータの機能](#)』を参照してください。

② 標準ボーン

3D モデルに入力する標準ボーンです。青い線で表示されます。標準ボーンをクリックすると、ボーンが選択状態になり、移動や変形を行えます。3D モデルに合わせて配置すると、3D モデルに標準ボーンを適用できます。

③ モーションシェル

3D モデルに入力するモーションシェル（外殻）です。緑のメッシュで表示されます。標準ボーンの移動や変形に連動して、形状が変わります。



プレビューエリアでは、キャラクター編集画面と同様に、カメラを操作できます。操作方法については、『[カメラアングルの操作](#)』を参照してください。

マニピュレータの機能

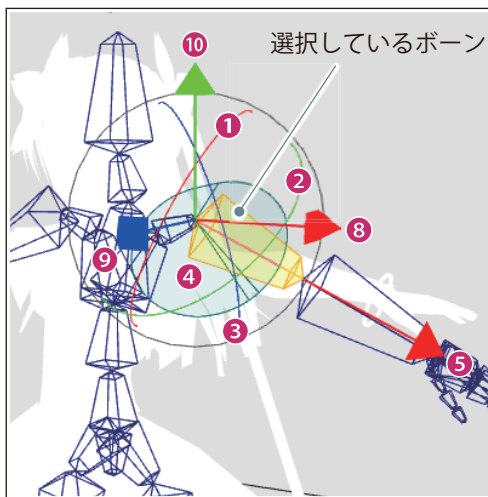
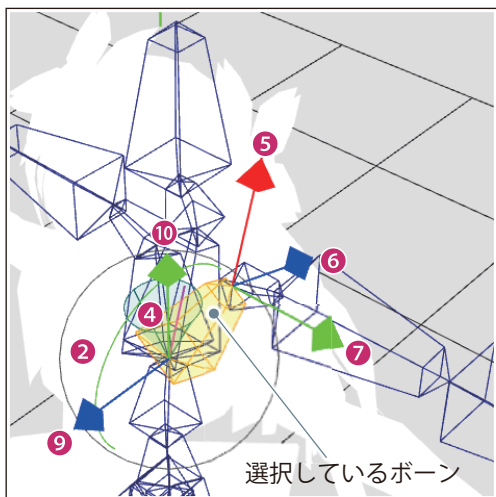
モーションシェル設定に使用するマニピュレータについて、説明します。

各ボーンを操作するマニピュレータ

移動したいボーンをクリックして選択すると、下図のマニピュレータが表示されます。移動したい方向のマニピュレータに沿ってボーンをドラッグします。



下図では、マニピュレータが見やすいように、モーションシェル（緑のメッシュ）を非表示にしています。実際の画面では、モーションシェルが表示されます。



① ねじり回転（赤）

[赤]のリングに沿ってドラッグします。選択中のボーンがリングの方向に回転します。

② 曲げ回転（緑）

[緑]のリングに沿ってドラッグします。選択中のボーンがリングの方向に回転します。

③ 曲げ回転（青）

[青]のリングに沿ってドラッグします。選択中のボーンがリングの方向に回転します。

④ 可動領域

ボーンを回転できる範囲が表示されます。

⑤ ボーンの伸縮（赤）

[赤]の矢印に沿ってドラッグします。選択中のボーンが矢印の方向に伸縮します。

⑥ ボーンの伸縮（青）

[青]の矢印に沿ってドラッグします。選択中のボーンが矢印の方向に伸縮します。

⑦ ボーンの伸縮（緑）

[緑]の矢印に沿ってドラッグします。選択中のボーンが矢印の方向に伸縮します。

⑧ 関節点の移動（赤）

[赤]の矢印に沿ってドラッグします。関節点（矢印の起点）が矢印の方向に移動し、連動してボーンが伸縮します。選択したボーンの親側（ボーンの太い端）の関節点の位置を変更できます。他の関節点の位置は変わりません。

⑨ 関節点の移動（青）

[青]の矢印に沿ってドラッグします。関節点（矢印の起点）が矢印の方向に移動し、連動してボーンが伸縮します。選択したボーンの親側（ボーンの太い端）の関節点の位置を変更できます。他の関節点の位置は変わりません。

⑩ 関節点の移動 (緑)

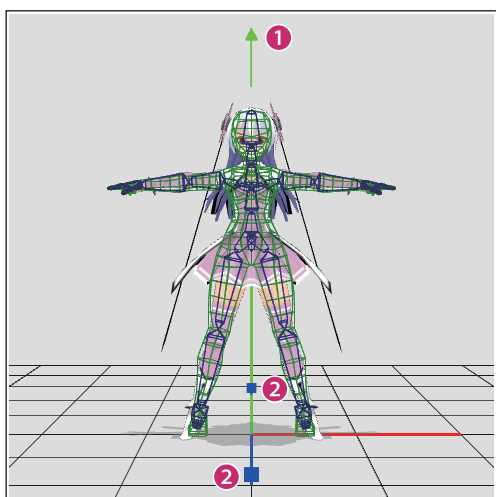
[緑] の矢印に沿ってドラッグします。関節点 (矢印の起点) が矢印の方向に移動し、連動してボーンが伸縮します。選択したボーンの親側 (ボーンの太い端) の関節点の位置を変更できます。他の関節点の位置は変わりません。



- [ねじり回転 (赤)] ・ [曲げ回転 (緑)] ・ [曲げ回転 (青)] は、その方向に回転できる場合だけ表示されます。
- [ボーンの伸縮 (赤)] ・ [ボーンの伸縮 (緑)] ・ [ボーンの伸縮 (青)] は、その方向に伸縮できる場合だけ表示されます。
- [関節点の移動 (赤)] ・ [関節点の移動 (緑)] ・ [関節点の移動 (青)] は、その方向に移動できる場合だけ表示されます。

キャラクター全体を操作するマニピュレータ

[モーションシェル設定画面] に切り替わると同時に、表示されるマニピュレータです。キャラクター全体を移動できます。移動したい方向のマニピュレータに沿ってドラッグします。



① 上下に移動 (緑矢印)

[緑] の矢印に沿ってドラッグします。ボーン全体が矢印の方向に移動します。

② 前後に移動 (青矢印)

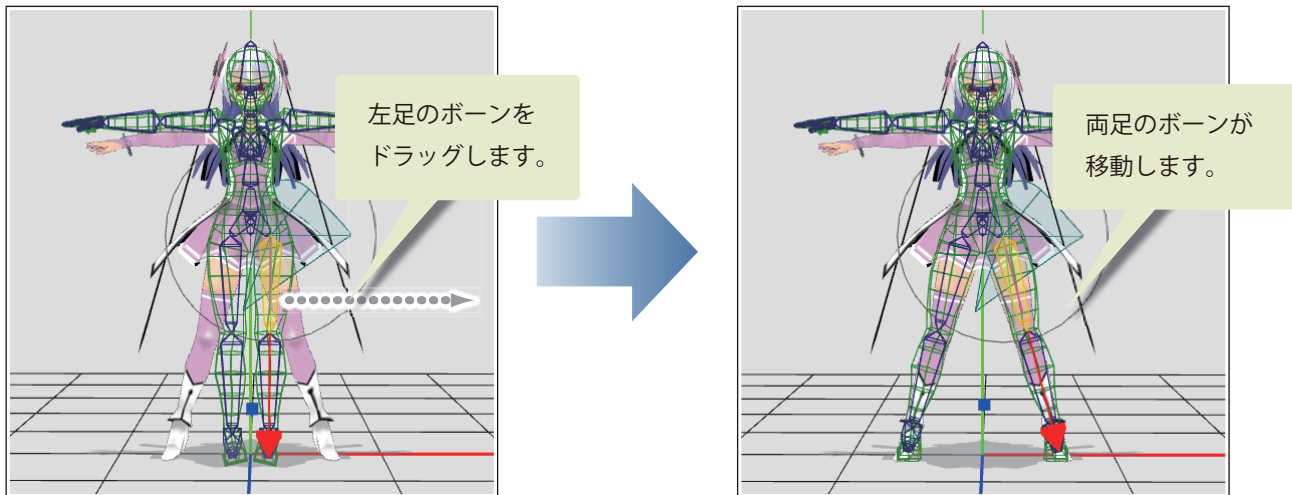
[青] の矢印に沿ってドラッグします。ボーン全体が矢印の方向に移動します。

マニピュレータの使い方

モーションシェル設定画面独自のマニピュレータの使い方について、説明します。

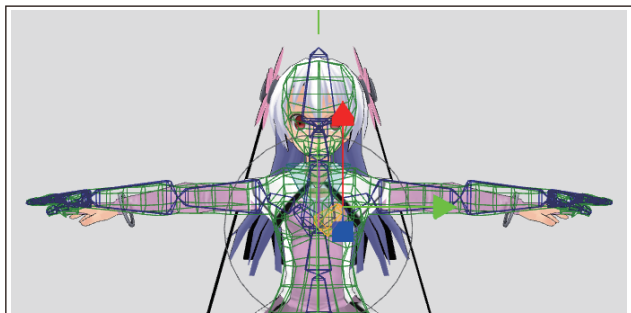
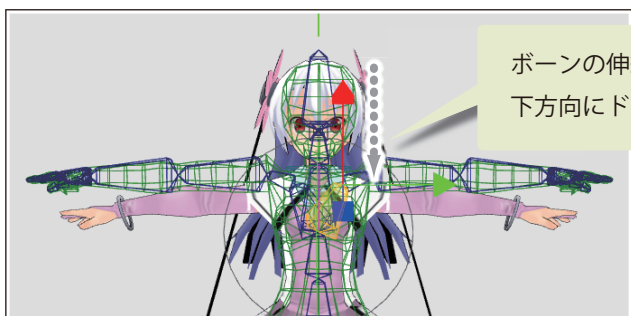
ボーンを移動する

ボーンを選択してドラッグします。腕・足など、左右対称になっているボーンを変更した場合、もう片方も連動して変更されず。



ボーンの長さを変更する

3D モデルと標準ボーンの長さが合わない場合は、マニピュレータの [ボーンの伸縮] を使用して調整します。ここでは、胸のボーンを選択して、肩の高さを 3D モデルに合わせる方法を例に説明します。

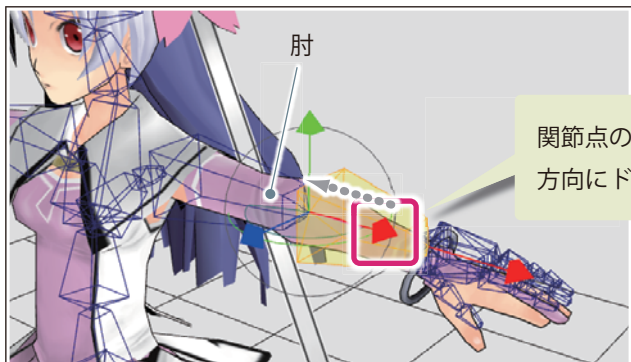


ボーンの関節の位置を調整する

特定の関節 1 つだけの位置を動かして、他の関節点を動かしたくない場合は、マニピュレータの [関節点の移動] を使用して調整します。腕や足全体の長さを変更せずに、肘や膝などの関節の位置を合わせたい場合に便利です。ここでは、腕のボーンを選択して、関節点を 3D モデルの肘に合わせる方法を説明します。

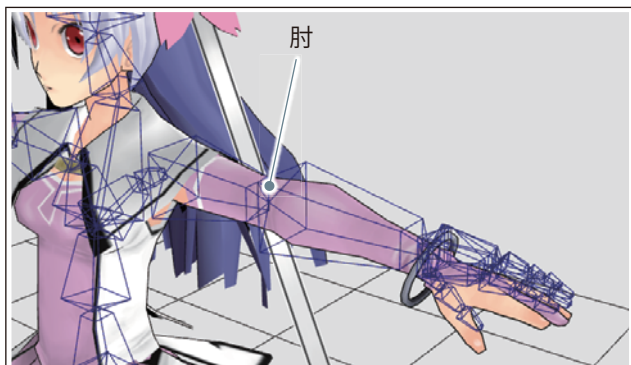


ボーンの親側（ボーンの太い端）の関節点の位置を変更できます。



関節点の移動（赤）を肘の方向にドラッグします。

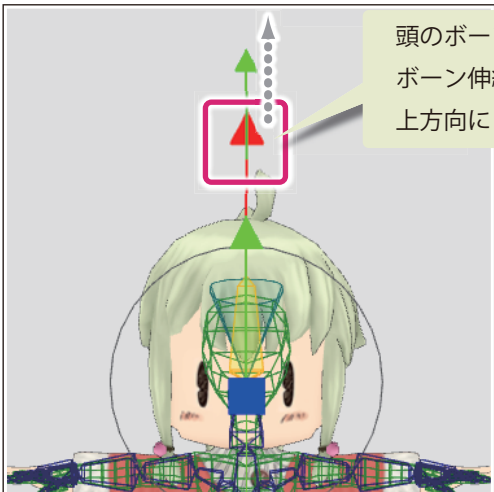
肘の位置と関節点（ボーンをつなぎ目）がずれています。



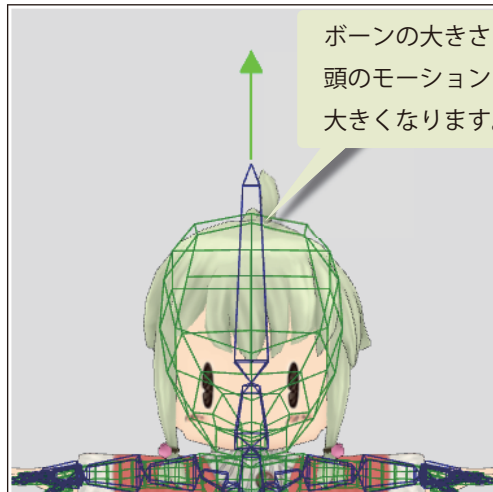
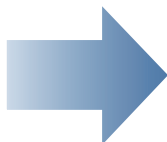
関節点が、肘の位置に移動し、肘と関節点の位置が揃いました。肩や手首の位置は元のままなので、腕全体の長さは変わりません。

頭の大きさを変更する

等身の低い 3D モデルなどを読み込んだときに、3D モデルの頭に合わせて、モーションシェルの大きさを設定できます。



頭のボーンを選択し、ボーン伸縮（赤）を上方向にドラッグします。



ボーンの大きさに合わせて頭のモーションシェルが大きくなります。

モーションシェルを設定する

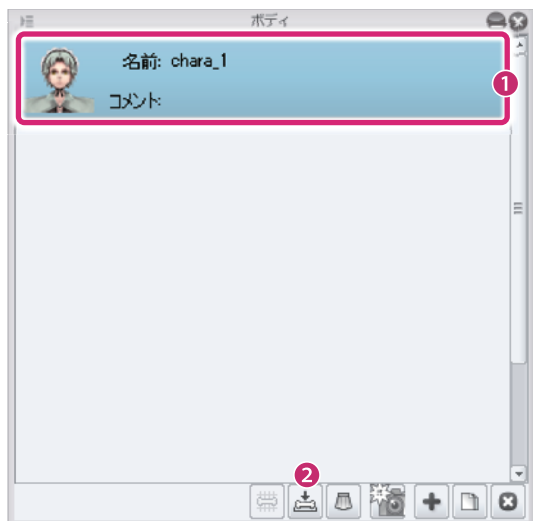
モーションシェルを設定する方法について説明します。



この機能を使用して、ボーンが入っていないキャラクターにモーションシェルを追加した場合、キャラクターの髪や服などに物理パラメータを設定できません。

1 3D モデルを選択する

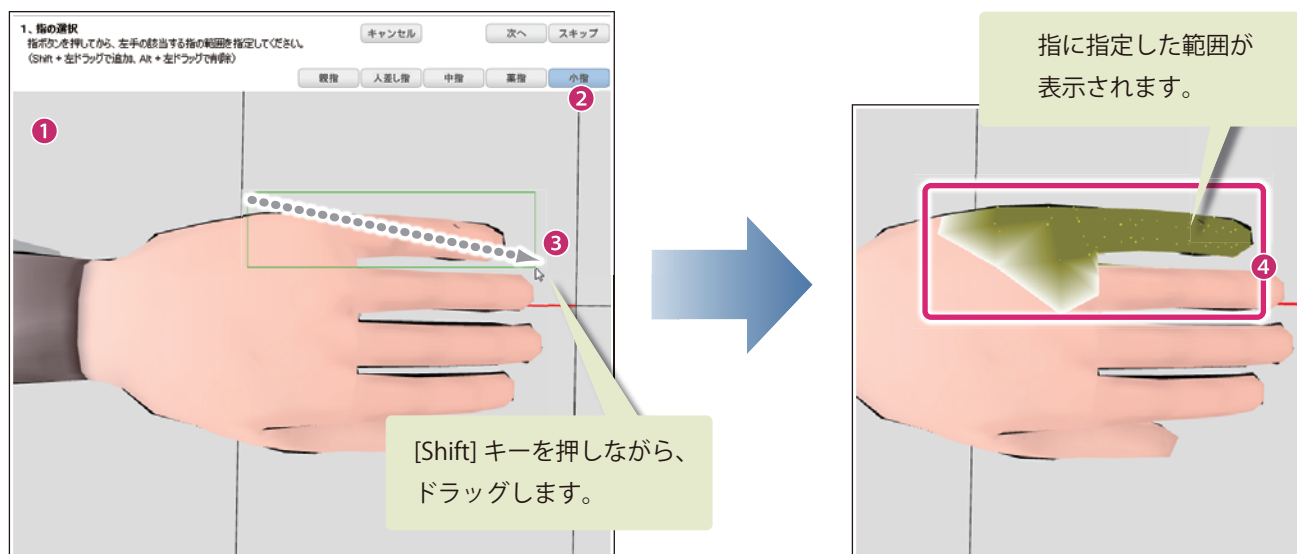
[ボディ]パレットから 3D モデルを選択して、モーションシェル設定画面を表示します。



- ① 編集したい 3D モデルを選択します。
- ② [ボディ]パレットの [モーションシェル設定] をクリックします。

2 指を選択する

モーションシェル設定画面に切り替わったら、3D モデルの指を選択し、指の位置を設定します。

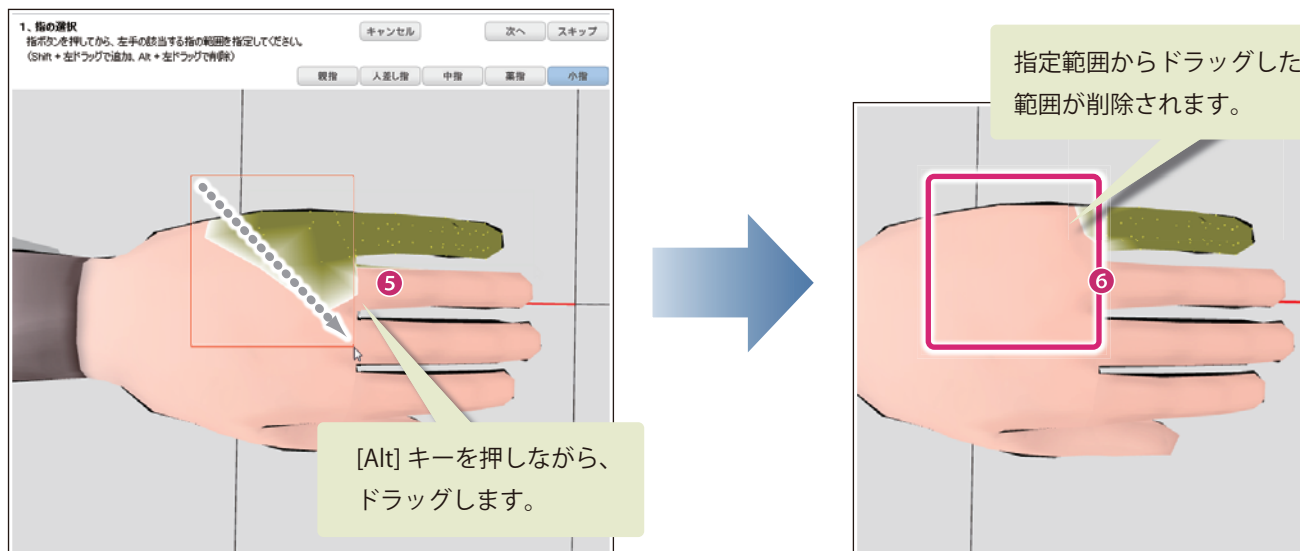


- ① プレビューエリアのカメラの位置を調整し、3D モデルの左手を大きく表示します。



左手を拡大するときは、指の隙間が水平になるように拡大すると、指の位置を指定しやすくなります。

- ② 指定したい指のボタンをクリックします。ここでは [小指] をクリックします。
- ③ [Shift] キーを押しながら、小指を囲むようにドラッグします。
- ④ 小指の指定範囲が表示されます。



- ⑤ 余分な範囲がある場合は、[Alt] キーを押しながら、削除したい部分を囲むようにドラッグします。
- ⑥ 指定範囲からドラッグした範囲が削除されます。



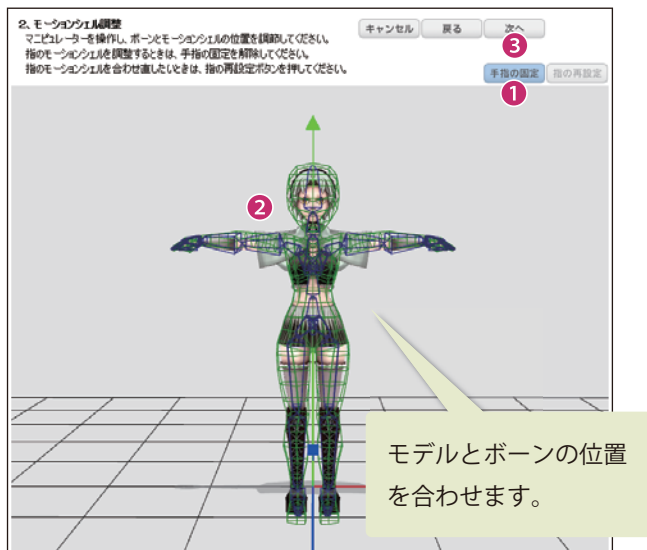
- ⑦ すべての指に手順②～⑥の設定を行い、[次へ] をクリックします。



- 別の指に指定されている範囲に対して、[Shift] キーを押しながらドラッグしても、指定されません。
- 手の位置が水平にした状態で指定しにくい場合は、カメラの位置を調整すると、指定しやすくなります。
- 左手で指の位置を設定すると、右手にも、指の位置が設定されます。

3 3D モデルとボーン的位置を合わせる

モーションシェル設定画面が表示されると、3D モデルのほかに標準ボーン（青色のボーン）とモーションシェル（緑色のメッシュ）が表示されます。標準ボーンとモーションシェルを 3D モデルの位置に合わせます。



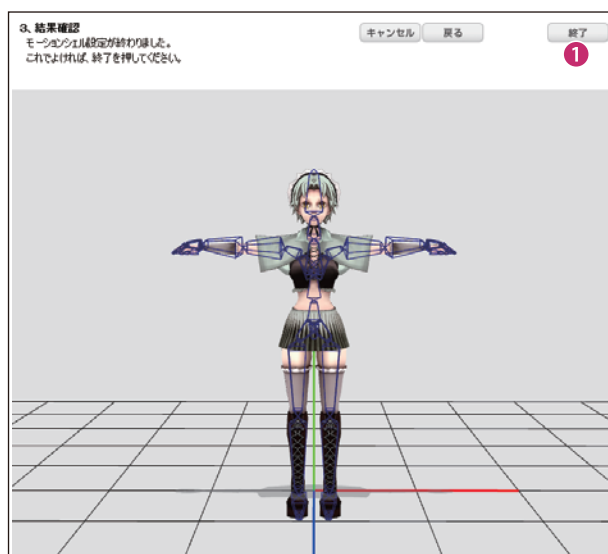
- ① [手指の固定] がオン（青色）になっているか確認します。
- ② マニピュレータを使用して、標準ボーンを 3D モデルの位置に合わせます。
- ③ [次へ] をクリックします。



- 指の選択設定時に [スキップ] をクリックした場合、[手指の固定] はオフになります。
- [次へ] をクリックしたあと、次の画面が表示されるまで時間がかかる場合があります。
- マニピュレータの使用方法については、『マニピュレータの機能』と『マニピュレータの使い方』を参照してください。
- [手指の固定] は、クリックでオン・オフを切り替えられます。オンにすると、手指のボーン的位置が固定されます。オフにすると、他のボーンに連動して、手指のボーンも移動します。また、ボーン的位置を編集できます。
- 手指のボーン位置がずれた場合は、[指の再設定] をクリックすると、元の位置に戻ります。指の選択設定をしていない場合は、[指の再設定] は使用できません。
- プレビューエリアでは、キャラクター編集画面と同様に、カメラを操作できます。操作方法については、『カメラアングルの操作』を参照してください。

4 設定を終了する

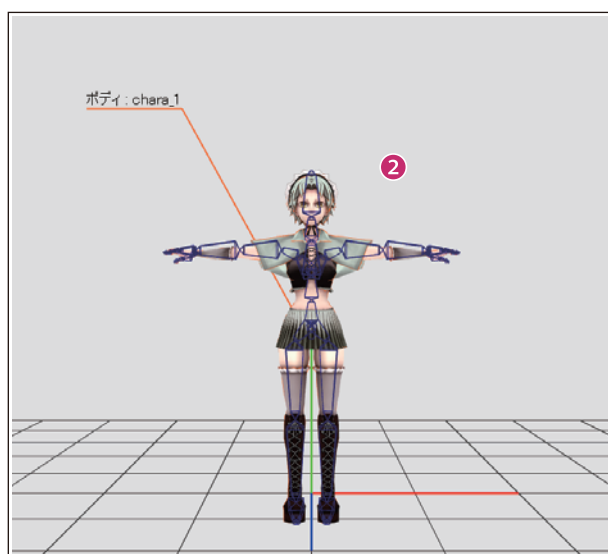
モーションシェル設定を終了し、キャラクター編集画面に戻ります。



- ① モーションシェル設定の結果を確認し、[終了] をクリックします。



モーションシェルの配置などを修正したい場合は、[戻る] をクリックすると、モーションシェルの設定画面に戻ります。



- ② 3D モデルに標準ボーンが割り当てられた状態で、キャラクター編集画面に戻ります。

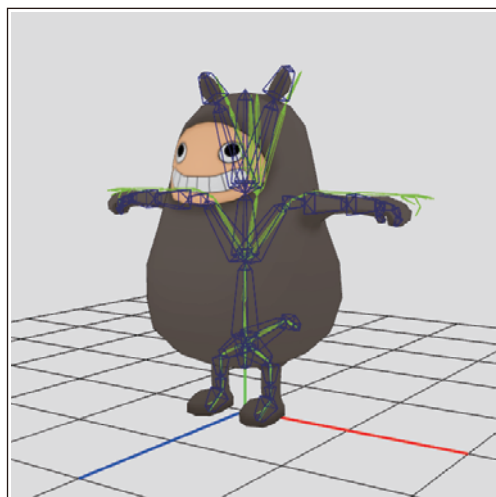
キャラクター編集— 標準ボーンマッピング 画面

ここでは、CLIP STUDIO COORDINATE の標準ボーンマッピング画面について紹介します。

標準ボーンマッピング画面とは

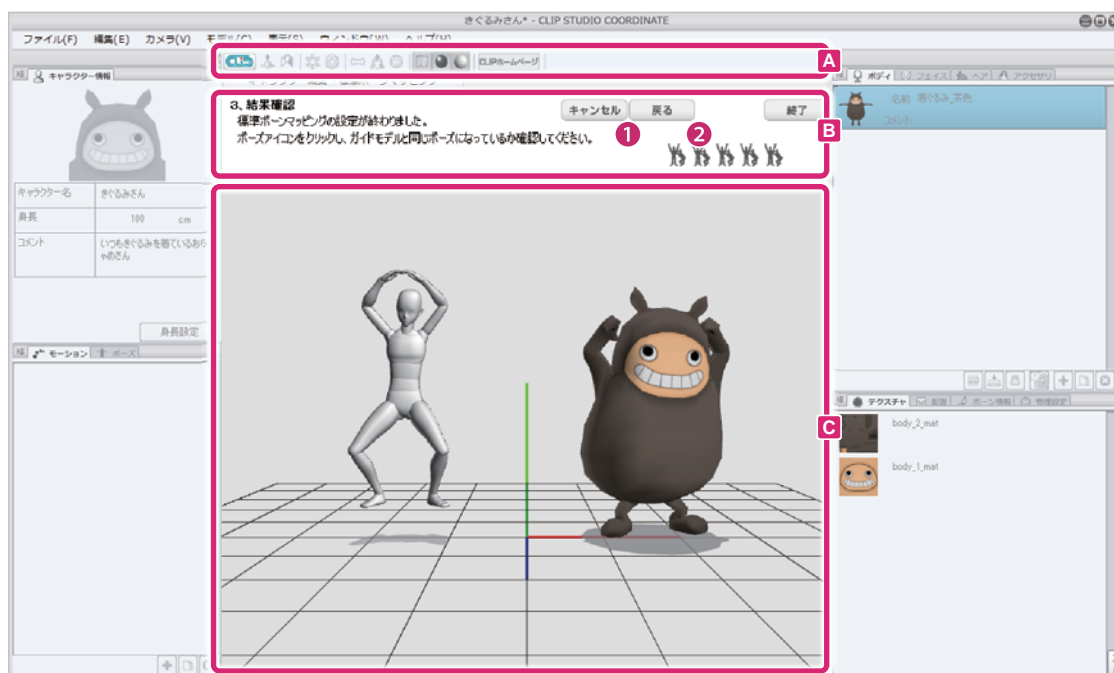
標準ボーンマッピング設定画面は、[ボディ] パレットにある [標準ボーンマッピングの設定] をクリックすると、表示される画面です。

標準ボーン以外を使用した 3D モデルに対して、標準ボーンを割り当てられます。割り当てた 3D モデルは、CLIP STUDIO PAINT や CLIP STUDIO ACTION レガシー版などで使用できます。



標準ボーンマッピングの各部の名称

標準ボーンマッピング設定画面は、プレビューエリア上に表示されます。



A. コマンドバー

メインウィンドウ上部にある各種機能のアイコンが並んでいる部分を「コマンドバー」といいます。[コマンドバー]のアイコンをクリックすると、機能を実行できます。各アイコンの機能については、『キャラクター編集画面の各部名称』の『コマンドバー』を参照してください。

B. ナビゲーションエリア

標準ボーンマッピングの設定内容を表示します。設定内容に応じて操作ボタンなどの表示が切り替わります。

① キャンセル

標準ボーンマッピングの設定をキャンセルし、キャラクター編集画面に戻ります。

② 戻る

1 つ前の画面に戻ります。

C. プレビューエリア

標準ボーンマッピングの設定や確認をするための画面です。



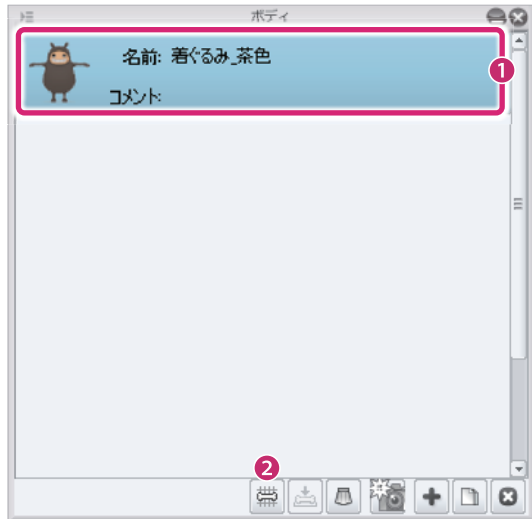
[ボーン選択]・[結果確認]の画面では、キャラクター編集画面と同様に、カメラを操作できます。操作方法については、『カメラアングルの操作』を参照してください。

標準ボーンマッピングを設定する

標準ボーンマッピングを設定する方法について、説明します。

1 3D モデルを選択する

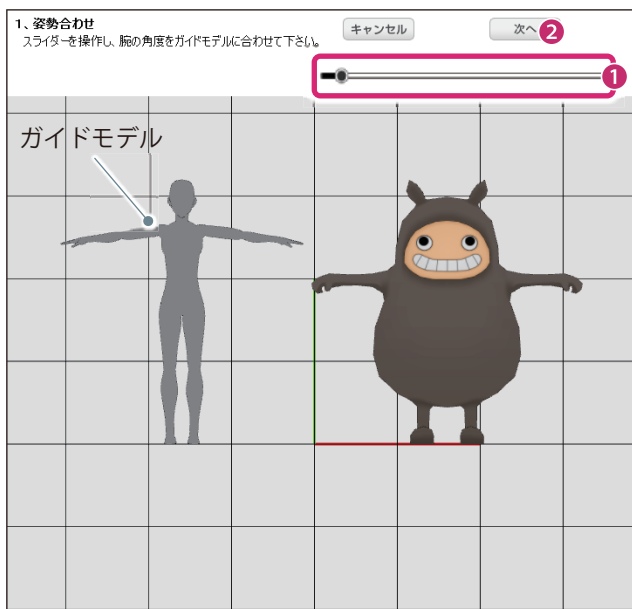
[ボディ]パレットから 3D モデルを選択して、標準ボーンマッピング画面を表示します。



- ① 編集したい 3D モデルを選択します。
- ② [ボディ]パレットの [標準ボーンマッピングの設定] をクリックします。

2 姿勢を合わせる

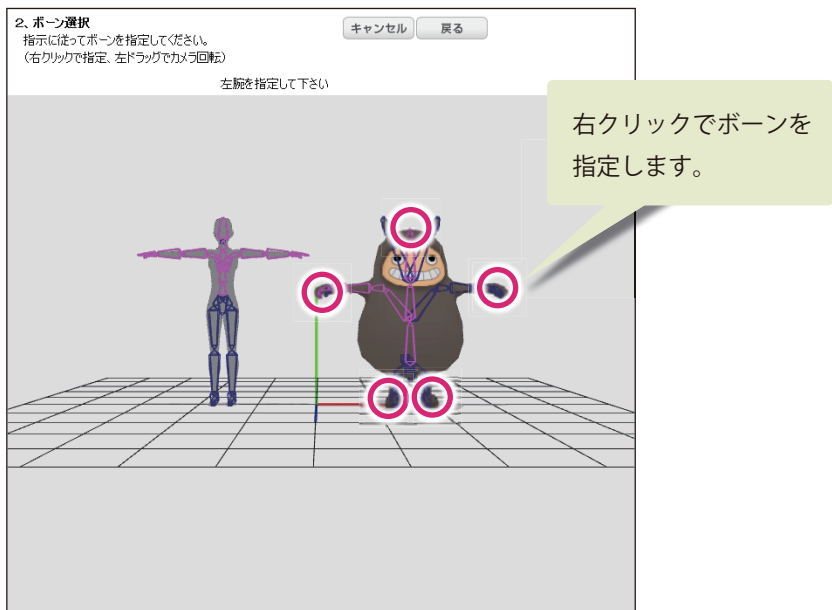
標準ボーンマッピング画面が表示されたら、設定を行います。



- ① スライダーをドラッグします。ガイドモデルの腕の角度が変わります。左右の 3D モデルの腕の角度が同じになるまで調整します。
- ② [次へ] をクリックします。

3 ボーンを選択する

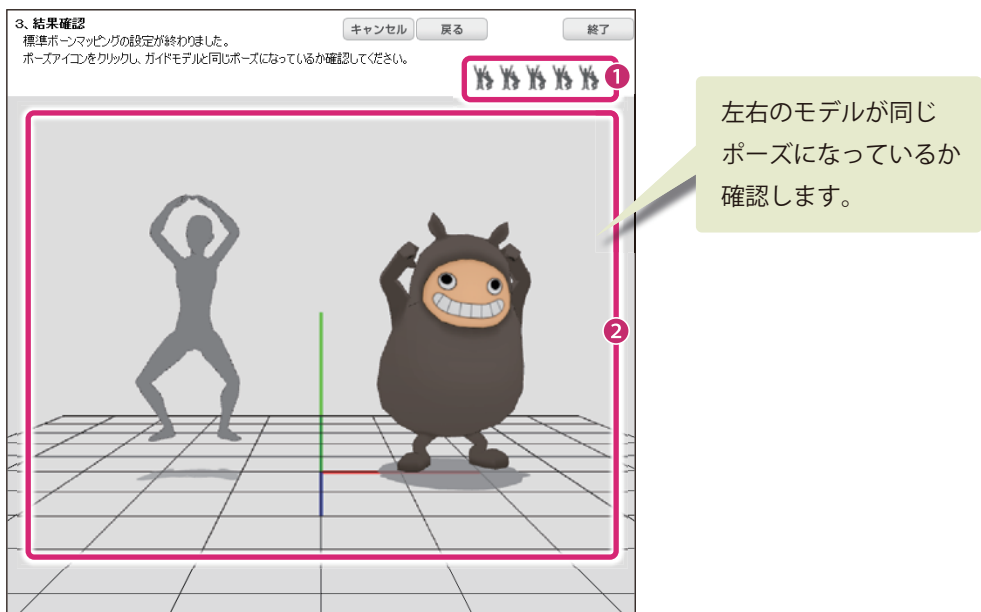
3D モデルのボーンに対して、標準ボーンを割り当てます。画面の指示に従って、3D モデルのボーンを右クリックしていき



ボディパーツ用モデルの場合など、頭を指定できないときは、[スキップ] をクリックしてください。頭の代わりに首の位置を指定します。

4 設定結果を確認する

標準ボーンマッピングの結果を確認します。



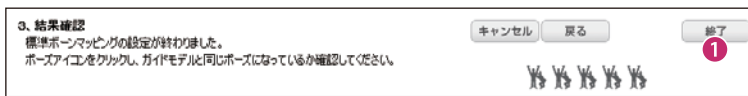
- ① ポーズアイコンをクリックします。
- ② 3D モデルのポーズがガイドモデルと同じになっているか確認します。



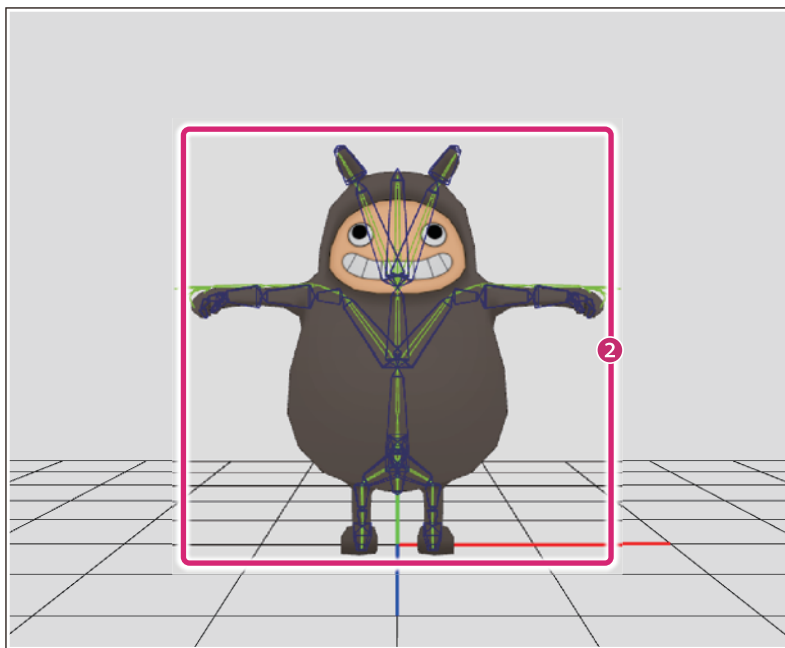
- ポーズアイコンは、アイコンごとに異なるポーズが割り当てられています。
- 動物など、極端に体形が異なる 3D モデルの場合、ポーズが再現されないことがあります。

5 設定を終了する

標準ボーンマッピングの設定を終了し、キャラクター編集画面に戻ります。



① [終了] をクリックします。



② 3D モデルに標準ボーンが割り当てられた状態で、キャラクター編集画面に戻ります。

キャラクター編集— スカート設定画面

CLIP STUDIO COORDINATE のスカート設定画面について紹介します。

スカート設定画面とは

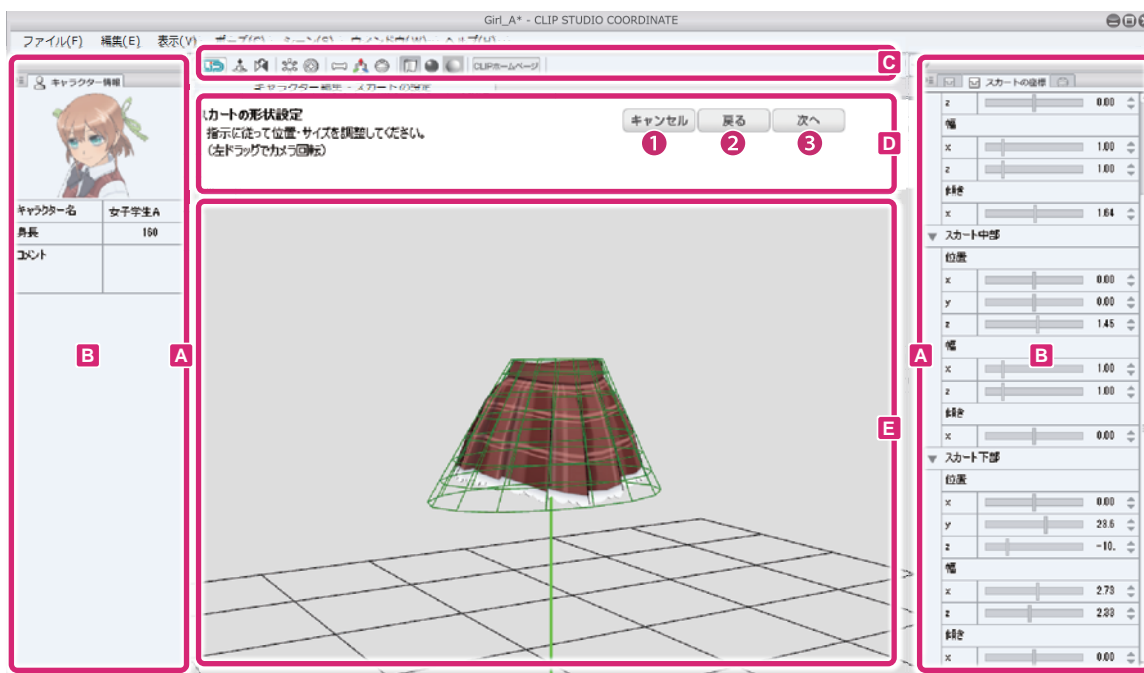
[ボディ]パレットの[スカート設定]をクリックすると、表示される画面です。3Dモデルのスカートに対して、スカートネット(外殻)を設定します。スカートネットを設定すると、モーションやポーズの再生時に、スカートに自然な動きを追加できます。



スカート設定を行うと、
足の動きに合わせて
スカートが動きます。

スカート設定画面の各部の名称

スカート設定画面の各部の名称について説明します。



A. パレットドック

複数のパレットを格納する領域です。詳しい操作方法については、『解説：パレット・パレットドックの操作』を参照してください。

B. パレット

各種設定を行うための画面です。パレットにはさまざまな種類があります。この画面ではパレットドックに格納されていますが、ウィンドウやダイアログのように単独の表示もできます。スカート設定画面では、下記のパレットがあります。

- 『スカート選択パレット』
- 『スカートの座標パレット』
- 『衝突立体の設定パレット』



パレットの操作については『解説：パレット・パレットドックの操作』を参照してください。

C. コマンドバー

メインウィンドウ上部にある各種機能のアイコンが並んでいる部分を「コマンドバー」といいます。[コマンドバー]のアイコンをクリックすると、機能を実行できます。各アイコンの機能については、『キャラクター編集』→『コマンドバー』を参照してください。

D. ナビゲーションエリア

スカート設定の設定内容を表示します。設定内容に応じて操作ボタンなどの表示が切り替わります。

① キャンセル

スカート設定画面の設定をキャンセルし、キャラクター編集画面に戻ります。

② 戻る

1つ前の画面に戻ります。

③ 進む

次の画面に進みます。

E. プレビューエリア

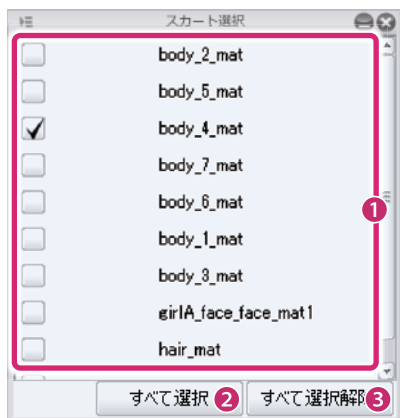
設定内容を確認するための画面です。プレビューエリアをドラッグすると、編集中のキャラクターを見る方向が変更されます。

スカート選択パレット

スカートのマテリアルを選択するためのパレットです。

スカート選択パレットの機能

[スカート選択]パレットの各部の名称と機能について、説明します。



① マテリアルリスト

表示中のキャラクターのマテリアルの一覧です。チェックボックスをオンにすると、マテリアルを選択できます。選択したマテリアルは、プレビューエリアに表示されます。

② すべて選択

すべてのマテリアルを選択します。

③ すべて選択解除

すべてのマテリアルの選択を解除します。プレビューエリアにマテリアルが表示されません。

スカート選択パレットのメニュー

[スカート選択]パレットの左上にある[メニュー表示]をクリックすると表示される、メニューの機能を説明します。

スカート選択パレットを隠す

[スカート選択]パレットが非表示になります。



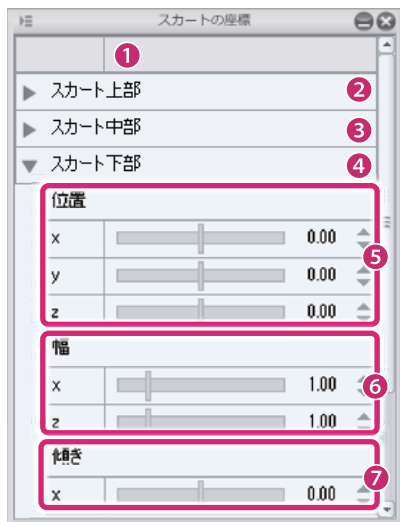
非表示にしたパレットを再度表示したい場合は、[ウィンドウ]メニュー→[スカート選択]を選択してください。

スカートの座標パレット

スカートの座標を設定するためのパレットです。スカートネットをスカートの材料に合うように変形します。

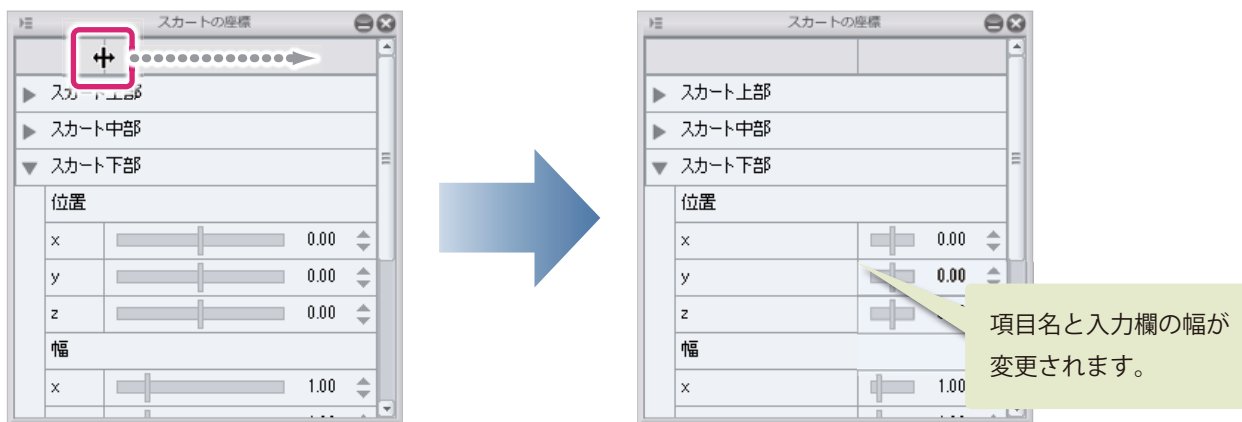
スカートの座標パレットの機能

[スカートの座標]パレットの各部の名称と機能について、説明します。



① セパレータ

中央の線にマウスカursorを合わせてドラッグすると、[スカート座標]パレットの項目名と入力欄の幅を変更できます。



② スカート上部

スカートネットの上部分を設定します。▼をクリックすると、詳細な設定項目が表示されます。材料の上部分と、スカートネットの上部分が合うように各項目を設定します。

[スカート上部]に含まれる設定項目については、『[各部位の設定項目](#)』を参照してください。

③ スカート中部

スカートネットの中央部分を設定します。▼をクリックすると、詳細な設定項目が表示されます。材料の中央部分と、スカートネットの中央部分が合うように各項目を設定します。

[スカート中部]に含まれる設定項目については、『[各部位の設定項目](#)』を参照してください。



スカート中部は、ロングスカートのように材料が長い場合に使用します。ミニスカートのように短い材料の場合は、設定しなくても問題ありません。

④ スカート下部

スカートネットの下部を設定します。▼をクリックすると、詳細な設定項目が表示されます。マテリアルの下部分と、スカートネットの下部分が合うように各項目を設定します。

[スカート下部]に含まれる設定項目については、『各部位の設定項目』を参照してください。

各部位の設定項目

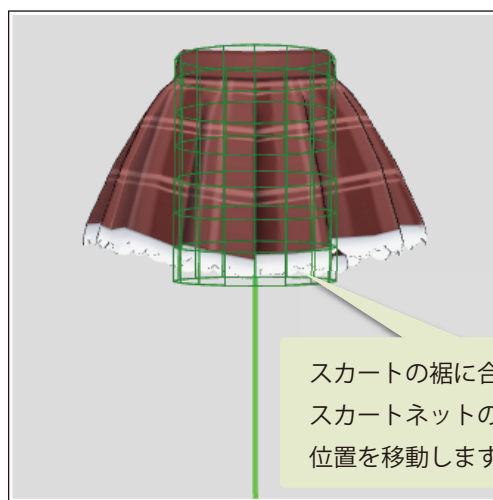
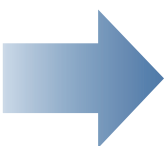
[スカート上部]・[スカート中部]・[スカート下部]の各部位に含まれる設定項目です。該当する部位の[位置]・[幅]・[傾き]を設定できます。



[スカート座標]パレットのx・y・zの基準は、キャラクターの足元の軸で確認できます。x(赤い軸)、y(緑の軸)、z(青い軸)です。

⑤ 位置

スカートネットの位置を、スライダーで設定します。下図では、スカート下部の[y]の値を調整しています。

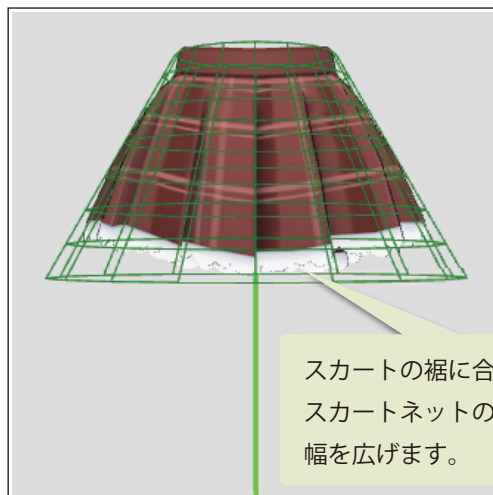
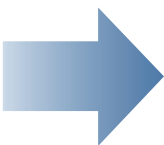


スカートの裾に合わせて
スカートネットの下部の
位置を移動します。

x	赤い軸の方向に、スカートネットの位置を移動します。
y	緑の軸の方向に、スカートネットの位置を移動します。
z	青い軸の方向に、スカートネットの位置を移動します。

⑥ 幅

スカートの幅を、スライダーで設定します。下図では、スカート下部の[x]の値を調整しています。

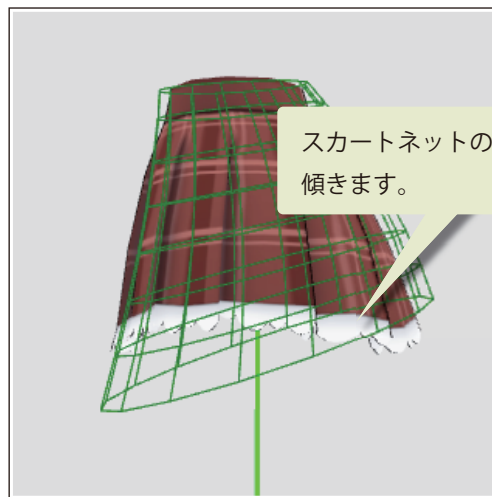
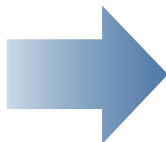


スカートの裾に合わせて、
スカートネットの下部の
幅を広げます。

x	赤い軸の方向に、スカートネットの幅を調整します。
z	青い軸の方向に、スカートネットの幅を調整します。

⑦ **傾き**

赤い軸の方向に、スカートネットを傾けます。



スカートネットの下部が傾きます。

スカート座標パレットのメニュー

[スカート座標]パレットの左上にある[メニュー表示]をクリックすると表示される、メニューの機能を説明します。

スカート座標パレットを隠す

[スカート座標]パレットが非表示になります。



非表示にしたパレットを再度表示したい場合は、[ウィンドウ]メニュー→[スカート座標]を選択してください。

衝突立体の設定パレット

スカート設定画面で作成される衝突立体に、各種設定を行うためのパレットです。



スカート設定画面で作成される衝突立体は、キャラクター編集画面では表示できません。

衝突立体の設定パレットの機能

[衝突立体の設定]パレットの各部の名称と機能について、説明します。



① セパレーター

中央の線にマウスカーソルを合わせてドラッグすると、[衝突立体の設定]パレットの項目名と入力欄の幅を変更できます。
[スカートの座標]パレットの[セパレーター]と同様の機能です。

② 部位

クリックすると部位の一覧が表示されます。設定したい部位を選択します。選択された部位の衝突立体が、プレビューエリア上で赤く表示されます。



衝突立体を設定できる部位は、腰・腿・脛のみです。

③ 位置

衝突立体の位置をスライダーで調整します。位置のx・y・zの基準は、キャラクターの足元の軸で確認できます。x(赤い軸)、y(緑の軸)、z(青い軸)です。

x	赤い軸の方向に衝突立体の位置を移動します。
y	緑の軸の方向に衝突立体の位置を移動します。
z	青い軸の方向に衝突立体の位置を移動します。

④ 回転

衝突立体の角度をスライダーで調整します。回転の x・y・z の基準は、キャラクターの足元の軸で確認できます。x(赤い軸)、y(緑の軸)、z(青い軸) です。

x	赤いリングの方向に衝突立体を回転します。
y	緑のリングの方向に衝突立体を回転します。
z	青いリングの方向に衝突立体を回転します。

⑤ 幅

衝突立体の半径を設定して、衝突立体の幅を変更します。入力欄をクリックすると、数値を入力できます。

⑥ 高さ

カプセルの 2 つの球の中心間距離を設定して、衝突立体の高さを設定します。入力欄をクリックすると、数値を入力できます。

⑦ 左右対称編集

オンにすると、左右対称になっている衝突立体を片方だけ設定した場合、もう一方の衝突立体も同時に設定できます。

衝突立体の設定パレットのメニュー

[衝突立体の設定] パレットの左上にある [メニュー表示] をクリックすると表示される、メニューの機能を説明します。

衝突立体の設定パレットを隠す

[衝突立体の設定] パレットが非表示になります。



非表示にしたパレットを再度表示したい場合は、[ウィンドウ] メニュー → [衝突立体の設定] を選択してください。

スカート設定を行う

スカート設定画面を表示して、スカートに衝突立体の設定を行う流れについて説明します。

1 ボディパーツを選択する

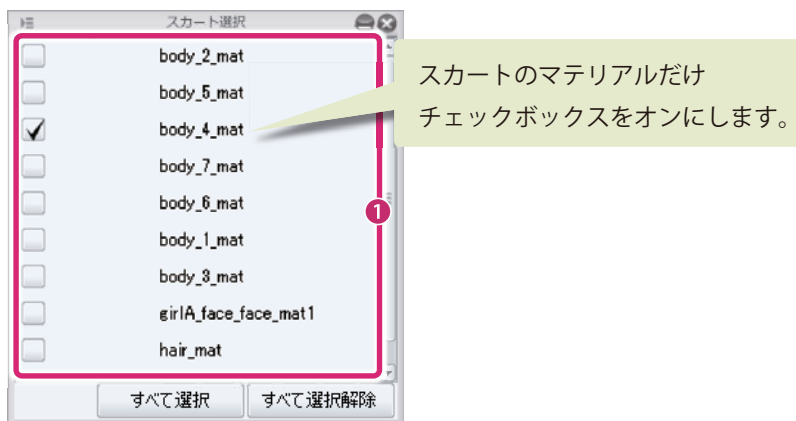
[ボディ]パレットからパーツを選択して、スカート設定画面を表示します。



- ① 編集したいボディパーツを選択します。
- ② [ボディ]パレットの[スカート設定]をクリックします。

2 マテリアルを選択する

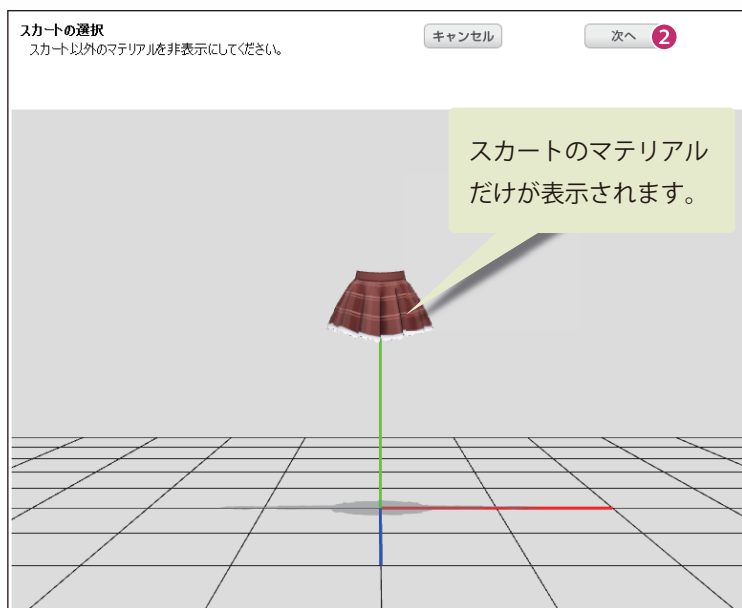
スカート設定画面が表示されたら、スカートのマテリアルを選択します。



- ① [スカート選択]パレットのマテリアルから、プレビューエリアにスカートのマテリアルだけ残るよう選択します。



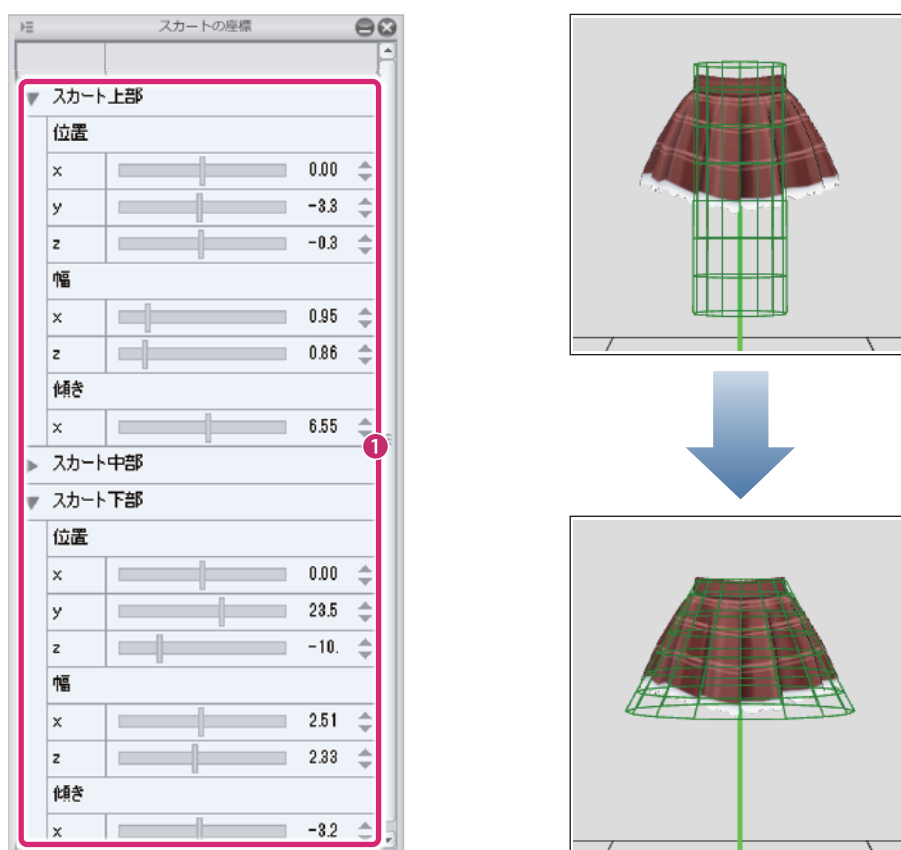
スカートだけのマテリアルがない場合は、スカートを含むマテリアルを選択してください。



② プレビューエリアにスカートだけが残ったら、[次へ]をクリックします。

3 スカートネットを設定する

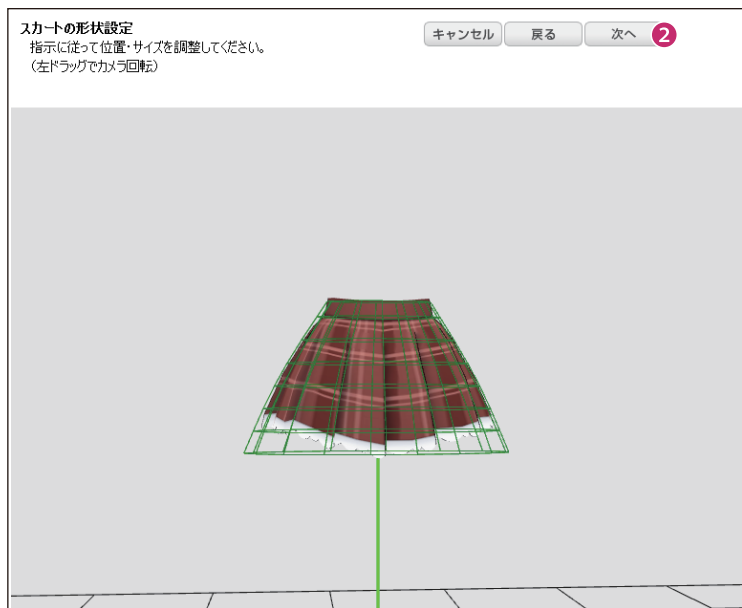
プレビューエリアにスカートネットが表示されたら、スカートのマテリアルにスカートネットを配置します。



① [スカートの座標]パレットで、スカートネットの位置と形状を調整し、スカートのマテリアルに合わせます。



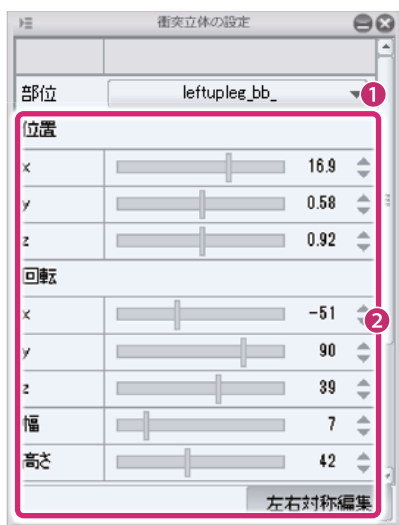
- スカート以外を含むマテリアルの場合は、スカートに相当する部分（例：腰からスカートの裾まで）に合わせて、スカートネットを配置してください。
- [スカートの座標]パレットの設定項目については、『[スカートの座標パレット](#)』を参照してください。



② スカートのマテリアルに合わせてスカートネットを配置したら、[次へ]をクリックします。

4 衝突立体の設定を行う

キャラクターの腰と足に、衝突立体が作成されます。衝突立体を調整してスカートの動作を設定します。



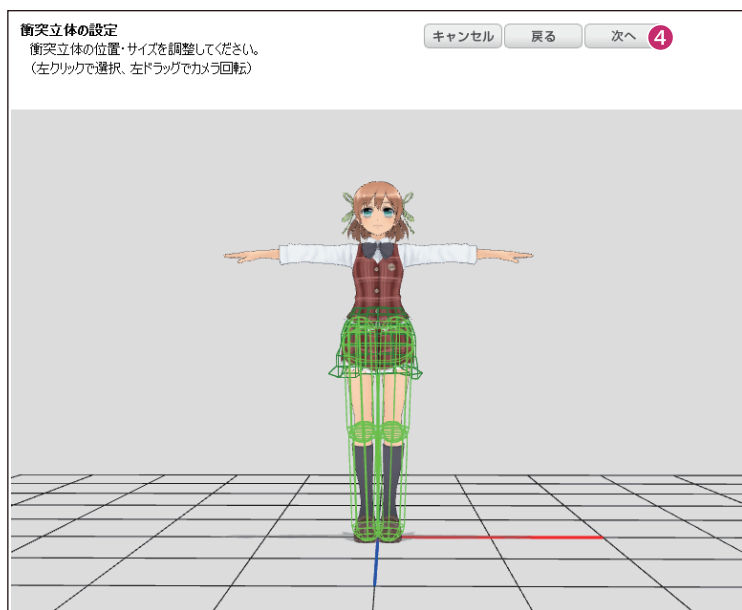
① [衝突立体の設定]パレットの[部位]から、設定したい衝突立体を選択します。

② [衝突立体の設定]パレットで、衝突立体の位置や大きさを設定します。

③ 必要に応じて、手順①～②の操作を繰り返します。



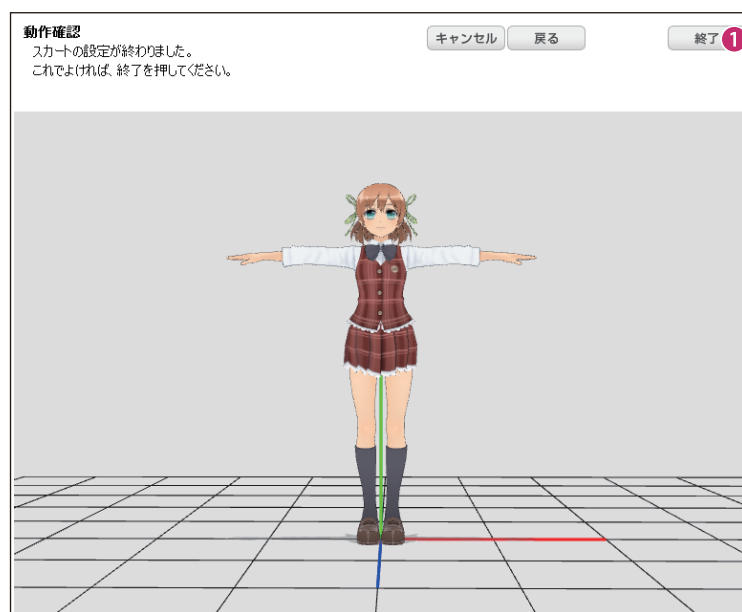
- [衝突立体の設定]パレットの設定項目については、『[衝突立体の設定パレット](#)』を参照してください。
- スカート設定画面で作成される衝突立体は、キャラクター編集画面では表示できません。



④ [次へ] をクリックします。

5 設定を終了する

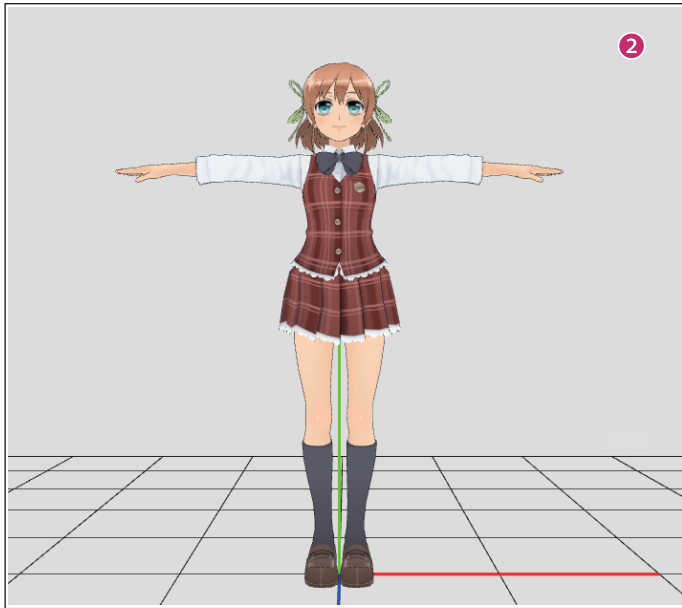
スカートの衝突立体の設定を終了し、キャラクター編集画面に戻ります。



① スカートの動作を確認して問題がなければ、[終了] をクリックします。



スカートや足の形状が崩れている場合や、小刻みに震えて表示される場合は、正しく設定されていない可能性があります。
[戻る] をクリックし、再度、各種設定を見直してください。



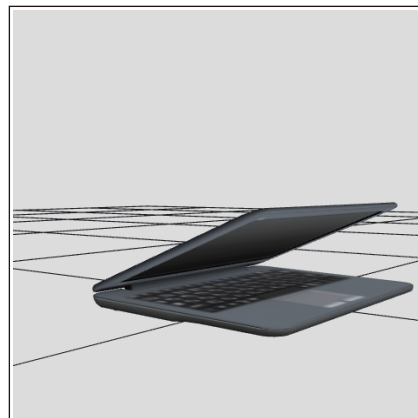
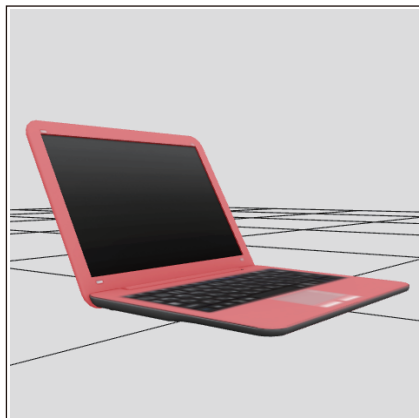
- ② スカートにスカートネット（外殻）が設定された状態で、キャラクター編集画面に戻ります。

3D オブジェクト編集画面

3D オブジェクト編集画面の各部の機能と操作方法について説明します。

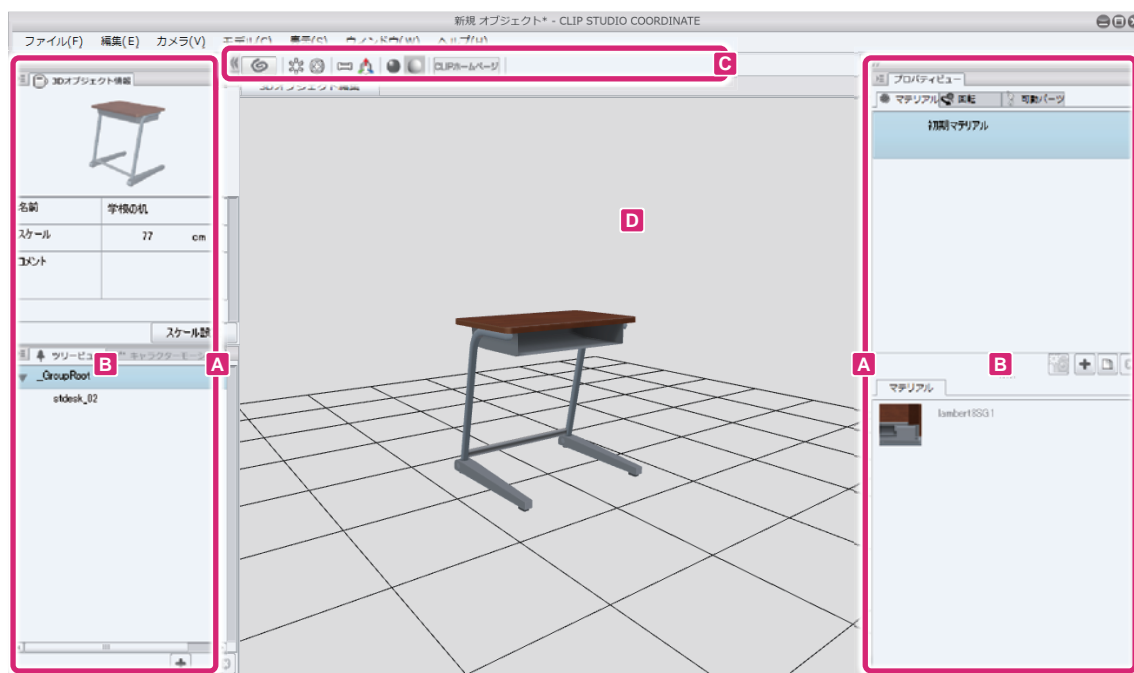
3D オブジェクト編集画面とは

[ファイル]メニュー→[新規オブジェクト]を選択すると、表示される画面です。3D オブジェクトを編集し、CLIP STUDIO PAINT や CLIP STUDIO ACTION レガシー版で使用できる 3D アイテム素材を作成できます。3D オブジェクトを読み込んで、マテリアル（テクスチャ）の変更や、可動パーツを設定できる 3D アイテム素材を作成できます。



3D オブジェクト編集画面の各部の名称

3D オブジェクト編集画面の各部の名称について説明します。



A. パレットドック

複数のパレットを格納する領域です。詳しい操作方法については、『解説：パレット・パレットドックの操作』を参照してください。

B. パレット

各種設定を行うための画面です。パレットにはさまざまな種類があります。この画面ではパレットドックに格納されていますが、ウィンドウやダイアログのように単独の表示もできます。オブジェクト編集画面では、下記のパレットがあります。

- 『3D オブジェクト情報パレット』
- 『ツリービューパレット』
- 『プロパティビューパレット』
- 『キャラクターモーションパレット』



パレットの操作については、『解説：パレット・パレットドックの操作』を参照してください。

C. コマンドバー

メインウィンドウ上部にある各種機能のアイコンが並んでいる部分を「コマンドバー」といいます。[コマンドバー]のアイコンをクリックすると、機能を実行できます。



① CLIP STUDIO を起動

CLIP STUDIO が起動します。

CLIP STUDIO は、創作活動をサポートすることを目的としたツールです。CLIP STUDIO の詳細については、『CLIP STUDIO とは?』を参照してください。

② **カメラ位置をリセット**

カメラの位置・角度などを、初期状態に戻します。

③ **編集対象を注視**

編集対象がプレビューエリアの中心へ表示されるように、カメラが移動します。

3D オブジェクトのパーツを選択している場合	選択中のパーツが、プレビューエリアの中心へ表示されるように、カメラが移動します。
3D オブジェクトのパーツを選択していない場合	表示中の3D オブジェクトが、プレビューエリアの中心へ表示されるように、カメラが移動します。

④ **ボーンを表示・非表示**

オンにすると、選択中の3D オブジェクトにボーンが表示されます。

⑤ **マニピュレータを表示・非表示**

オンにすると、選択中の3D オブジェクトにマニピュレータが表示されます。詳しくは、『[マニピュレータ](#)』を参照してください。

⑥ **ライティングの有効化・無効化**

オンにすると、光源の設定が、3D オブジェクトに反映されます。

⑦ **光源方向**

ライティングを有効にしている場合、アイコンをドラッグすると、光源の方向を設定できます。

⑧ **CLIP ホームページ**

Web ブラウザが開き、『CLIP』の Web ページが表示されます。

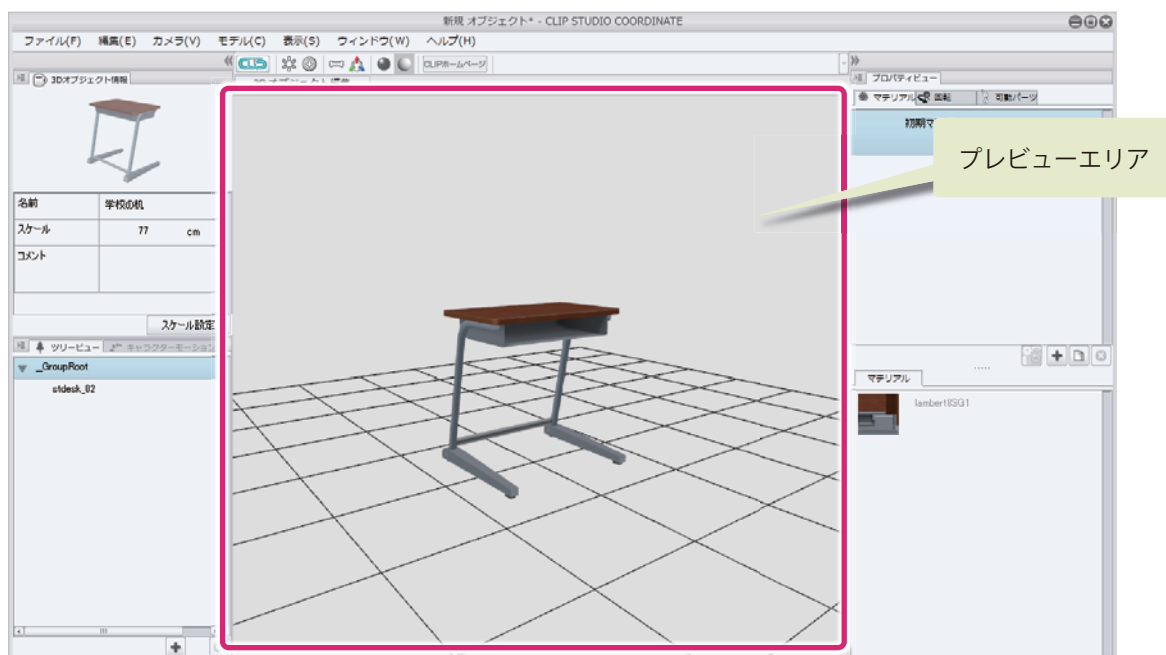
D. プレビューエリア

3D オブジェクトの状態を確認する画面です。プレビューエリアをドラッグすると、編集中の3D オブジェクトを見る方向が変えられます。

また、3D オブジェクト自体の向きなどを変えられます。操作方法については、『[プレビューエリア \(3D オブジェクト\)](#)』を参照してください。

プレビューエリア (3D オブジェクト)

3D オブジェクトの状態を確認する画面です。カメラを操作すると、編集中の 3D オブジェクトを見る方向が変更されます。



カメラアングルの操作

カメラアングルはマウスで操作できます。



3D オブジェクト編集画面で、[プロパティビュー] パレットの [レイアウト] タブ、または [可動パーツ] タブを選択している場合、[ツール] パレットから [カメラ] ツールを選択すると、カメラアングルの操作を行えます。
[ツール] パレットについては、『[可動パーツタブ選択時の操作](#)』を参照してください。

カメラの回転

任意の場所で左ドラッグします。

カメラの平行移動

マウスホイールをクリックしながらドラッグします。

カメラの前後移動

任意の場所で右ドラッグします。

可動パーツタブ選択時の操作

3D オブジェクトの編集中に、[プロパティビュー]パレットで[可動パーツ]タブを選択している場合、プレビューエリアに下図のような[ツール]パレットが表示されます。プレビューエリア上でマウス操作をする場合は、[ツール]パレットでマウス操作のモードを切り替えます。



① 直接移動ツール

選択中のパーツをプレビューエリア上でドラッグすると、移動できます。また、プレビューエリアでクリックした位置のパーツを選択できます。

② カメラツール

プレビューエリア上でドラッグすると、カメラを操作できます。カメラの操作方法については、『[カメラアングルの操作](#)』を参照してください。

3D オブジェクト情報パレット

[3D オブジェクト情報] パレットとは、3D オブジェクトのサムネイルやスケール（大きさ）など、3D アイテム素材の基本情報を設定するパレットです。

3D オブジェクト情報パレットの機能

[3D オブジェクト情報] パレットの各部の名称と機能について、説明します。



① 3D アイテム素材のサムネイル

3D アイテム素材のサムネイルです。サムネイルが設定されていない場合は、カメラアイコンが表示されます。

サムネイルをクリックすると、プレビューエリアで 3D アイテム素材のサムネイルを撮影できます。設定方法については『[3D アイテム素材のサムネイル設定](#)』を参照してください。

② 名前

3D アイテム素材の名称を設定できます。項目名の右をクリックすると、テキストを入力できます。ここに素材の名称を入力します。

③ スケール

3D アイテム素材のスケール（大きさ）を設定できます。項目名の右をクリックすると、テキストを入力できます。ここに素材のスケールを入力します。

CLIP STUDIO COORDINATE で設定したスケールは、CLIP STUDIO PAINT や CLIP STUDIO ACTION レガシー版に読み込んだときに反映されます。



[3D オブジェクト情報] パレットの [スケール設定] からでも、身長を設定できます。設定方法については、『[3D アイテム素材のスケール設定](#)』を参照してください。

④ コメント

3D アイテム素材に関するコメントを設定できます。項目名の右をクリックすると、テキストを入力できます。ここに素材の説明などを入力します。

⑤ スケール設定

クリックすると、プレビューエリアがスケール設定モードに切り替わり、3D アイテム素材のスケールを設定できます。再度クリックすると、プレビューエリアが元に戻ります。設定方法については、『[3D アイテム素材のスケール設定](#)』を参照してください。

3D アイテム素材のサムネイル設定

3D アイテム素材のサムネイルを設定する方法について、説明します。

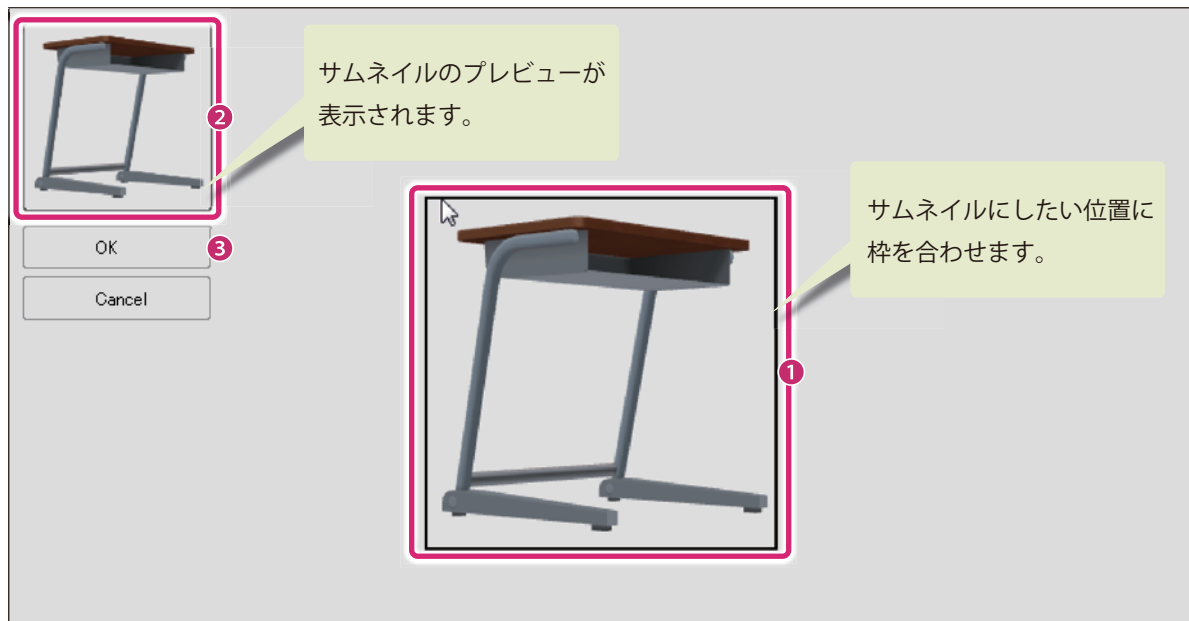
1 サムネイルモードにする

[3D アイテム素材のサムネイル]にある、アイコンをクリックします。サムネイルが表示されている場合は、サムネイルをクリックします。



2 サムネイルを撮影する

サムネイルモードに切り替わったら、プレビューエリアでサムネイルを撮影します。



- ① プレビューエリアにマウスカーソルを合わせると、サムネイル用の枠が表示されます。サムネイルにしたい位置に枠を移動して、クリックします。



サムネイルモード時に、プレビューエリア内の背景の表示サイズや向きなどを調整できます。詳しくは『[カメラアングルの操作](#)』を参照してください。

- ② サムネイルのプレビューが左上に表示されます。
③ [OK] をクリックします。

3 サムネイルが確定する

[3D オブジェクト情報]パレットにサムネイルが反映されます。



3D アイテム素材のスケール設定

3D アイテム素材のスケール（大きさ）を設定する方法について、説明します。

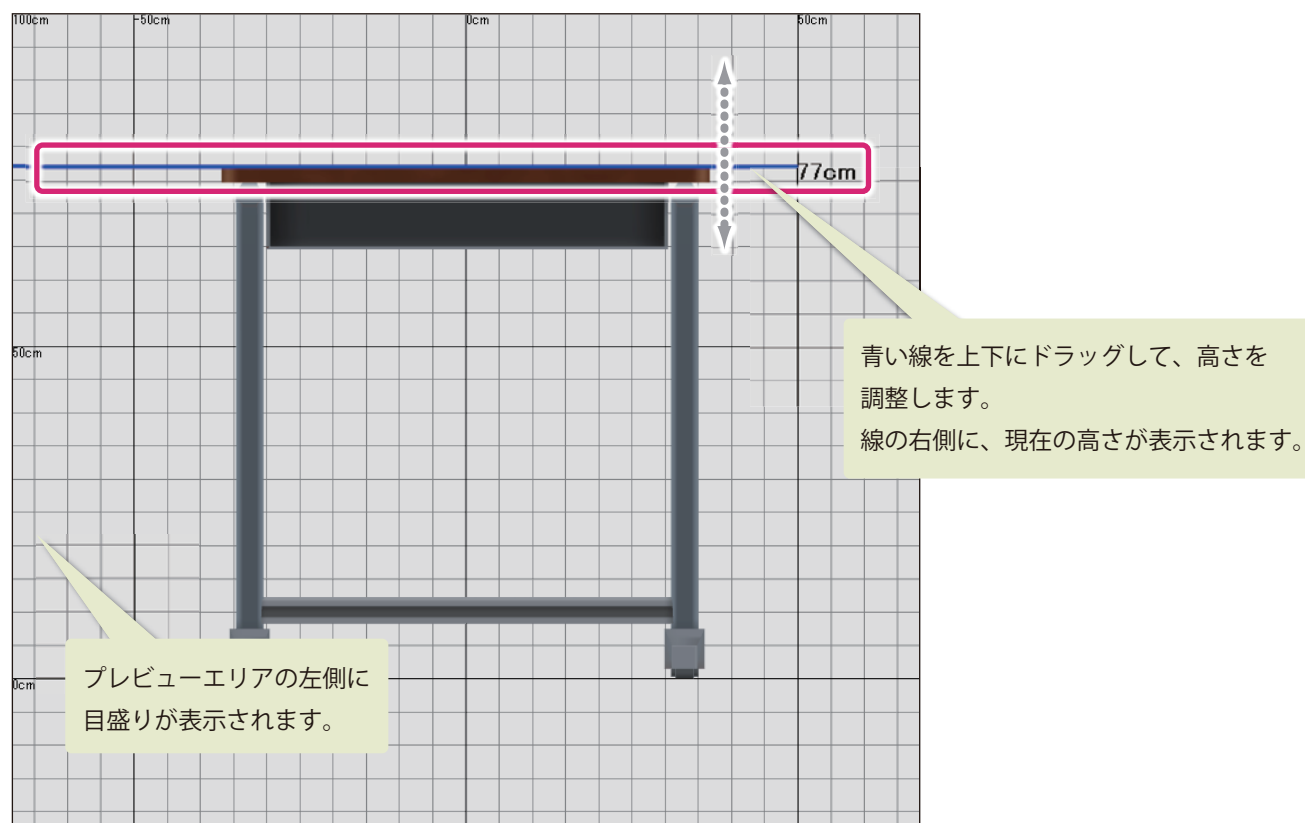
1 スケール設定モードにする

[3D オブジェクト情報]パレットの[スケール設定]をクリックします。



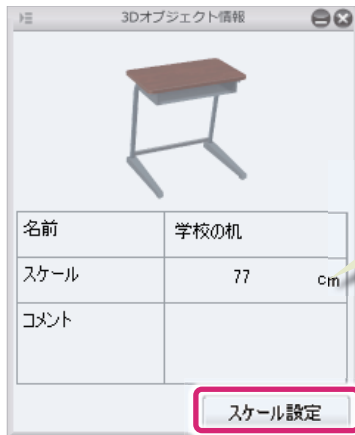
2 3D アイテム素材のスケールを設定する

スケール設定モードに切り替わったら、プレビューエリアの青い線を上下にドラッグし、素材のスケールを設定します。



3 スケールを確定する

[3D オブジェクト情報]パレットの[スケール設定]をクリックします。[3D オブジェクト情報]パレットの[スケール]に、設定したスケールが反映されます。



プレビューエリアで設定した
サイズが反映されます。

3D オブジェクト情報パレットのメニュー

[3D オブジェクト情報]パレットの左上にある[メニュー表示]をクリックすると表示される、メニューの機能を説明します。

3D オブジェクト情報パレットを隠す

[3D オブジェクト情報]パレットが非表示になります。



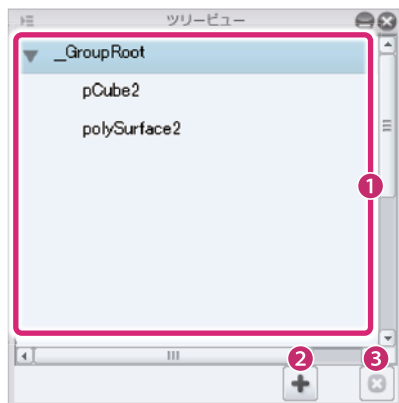
非表示にしたパレットを再度表示したい場合は、[ウィンドウ]メニュー→[3D オブジェクト情報]を選択してください。

ツリービューパレット

3D オブジェクトとなる 3D ファイルを読み込み、ファイル内の各パーツを管理するためのパレットです。

ツリービューパレットの各部の名称

[ツリービュー] パレットの各部の名称について、説明します。



① ツリー

3D オブジェクト用のファイルに含まれるパーツの一覧です。

[▼] をクリックすると、親子関係の子にあたるパーツの表示・非表示が切り替わります。

② 追加

3D オブジェクト用のファイル（拡張子：fbx・lwo・lws・obj・6kt・6kh・cmo）を読み込みます。



- [ツリービュー] パレットには、複数ファイルを読み込めません。
- CLIP STUDIO MODELER 形式（拡張子：cmo）を読み込んで作成した 3D アイテム素材は、CLIP STUDIO PAINT の Ver.1.2.8 以降、CLIP STUDIO ACTION レガシー版の Ver.1.1.0 以降でご利用いただけます。
- CLIP STUDIO MODELER 形式（拡張子：cmo）のファイルを読み込んだ場合、CLIP STUDIO MODELER で面を [裏面] に設定していても、CLIP STUDIO COORDINATE では、[表示] メニュー → [カリング] で設定した内容に合わせて、ポリゴンが表示されます。

③ 削除

選択したパーツを削除します。親子関係の親にあたるパーツを削除した場合は、子にあたるパーツも削除されます。

ツリービューパレットの操作

[ツリービュー] パレットの操作について、説明します。

パーツの読み込み

[ツリービュー] パレットに 3D オブジェクト用のファイル（拡張子：fbx・lwo・lws・obj・6kt・6kh・cmo）を読み込みます。



- CLIP STUDIO MODELER 形式（拡張子：cmo）のファイルを読み込んだ場合、CLIP STUDIO MODELER で面を [裏面] に設定していても、CLIP STUDIO COORDINATE では、[表示] メニュー → [カリング] で設定した内容に合わせて、ポリゴンが表示されます。

1 3D オブジェクト用のファイルを読み込む

3D オブジェクト用のファイルを読み込むには、下記の方法があります。

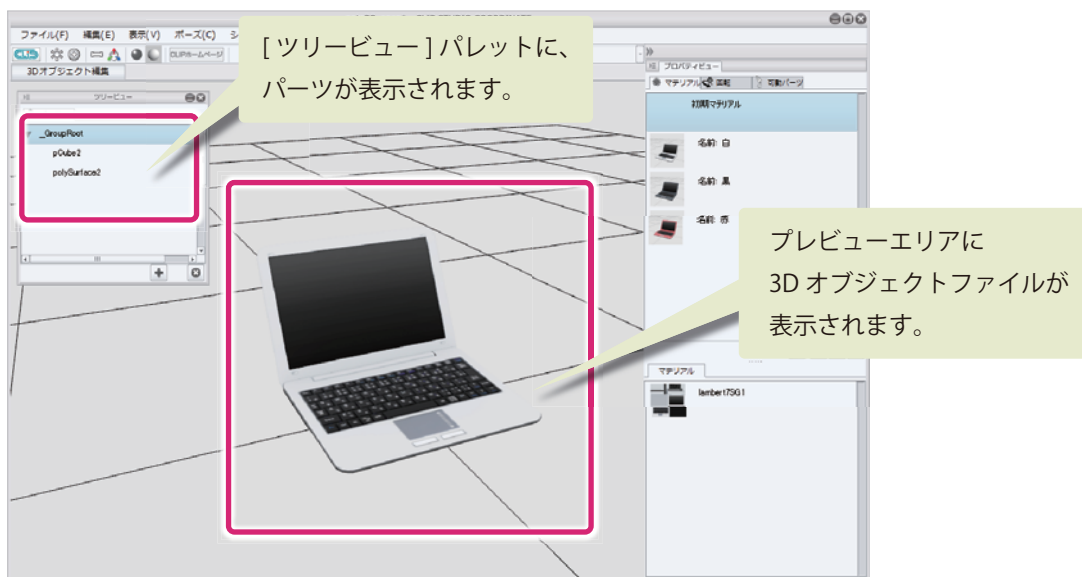
- [ツリービュー] パレットの [追加] をクリックします。
- [編集] メニュー → [オブジェクトの追加] を選択します。



2 3D オブジェクト用のファイルを選択する

ファイルを選択するダイアログが表示されたら、3D オブジェクト用のファイルを選択し、開きます。

[ツリービュー] パレットにパーツが表示されます。また、プレビューエリアに 3D オブジェクトが表示されます。



[ツリービュー] パレットに 3D オブジェクト用のファイルをドラッグ&ドロップしても、読み込めます。

パーツの選択

編集したいパーツをクリックすると、3D オブジェクトのパーツが選択されます。

パーツの削除

削除したいパーツを選択し、[削除] をクリックします。親子関係の親にあたるパーツを削除した場合は、子にあたるパーツも削除されます。

ツリービューパレットのメニュー

[ツリービュー] パレットの左上にある [メニュー表示] をクリックすると表示される、メニューの機能を説明します。

ツリービューパレットを隠す

[ツリービュー] パレットが非表示になります。



非表示にしたパレットを再度表示したい場合は、[ウィンドウ] メニュー → [ツリービュー] を選択してください。

プロパティビューパレット

[ファイル]メニュー→[新規オブジェクト]を選択して、3D オブジェクト編集画面にした場合に、表示されるパレットです。3D オブジェクト用のファイルに各種設定を追加するためのパレットです。

プロパティビューパレットの各部の名称

[プロパティビュー]パレットの各部の名称について説明します。ここでは、各パレットタブ共通の項目のみ説明します。



① パレットタブ

[マテリアル]・[回転]・[可動パーツ]のタブがあり、クリックすると、パレットの表示が切り替わります。それぞれ、設定できる項目が異なります。

② セットエリア

パレットタブで選択したタブに応じて、3D オブジェクト (3D アイテム素材) が保有している設定の一覧が表示されます。

③ サムネイルの撮影

[プロパティビュー]パレットで選択中のセットのサムネイルに、プレビューエリアで表示中の内容が反映されます。

④ 追加

表示中のタブに設定 (セット) を追加します。

⑤ 複製

表示中のタブで選択した設定 (セット) を複製します。

⑥ 削除

表示中のタブで選択した設定 (セット) を削除します。

⑦ プロパティエリア

パレットタブで選択したタブに応じて、表示される項目が異なります。各タブの詳細な設定を行えます。

マテリアルタブの操作

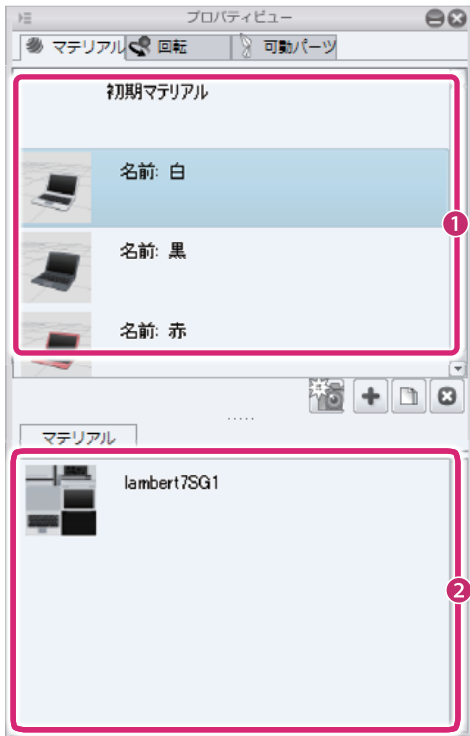
[プロパティビュー]パレットの、[マテリアル]タブを選択した場合の操作について説明します。



各種設定の管理、サムネイルの撮影、セットの名称変更など、[プロパティビュー]パレット共通の操作については、「[プロパティビューパレットの共通操作](#)」を参照してください。

マテリアルタブの各部の名称

[マテリアル]タブの各部の名称について説明します。



セットエリア

① セットエリア

マテリアルセットの一覧が表示されます。マテリアルセットとは、3D オブジェクトとテクスチャを関連付けた設定のことです。一番上に表示されている設定が基本の設定です。



一番上に表示されている [初期マテリアル] は、CLIP STUDIO PAINT や CLIP STUDIO ACTION レガシー版に 3D オブジェクトを読み込んだ場合、最初に表示される設定です。ただし、各種メニューやポップアップから、マテリアルを切り替えるときの選択肢には含まれません。[初期マテリアル] を選択肢に含める場合は、マテリアルセットを複製してください。

プロパティエリア

② マテリアル

マテリアルセットに登録されている、テクスチャの一覧が表示されます。テクスチャをクリックすると、テクスチャの編集や差し替えができます。

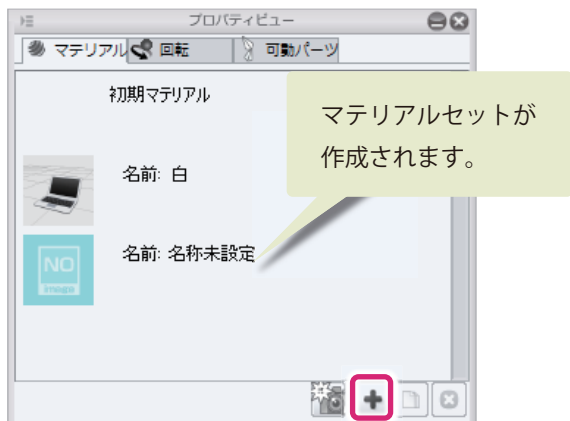
マテリアルの追加

[プロパティビュー]パレットにマテリアルセットを追加します。

1 マテリアルセットを追加する

[マテリアル]タブにマテリアルの設定(マテリアルセット)を追加します。追加するには、下記の方法があります。

- [マテリアル]タブをクリックして、[追加]をクリックします。
- [編集]メニュー→[マテリアルの追加]を選択します。



2 テクスチャを選択する

テクスチャを変更したいマテリアルセットを選択し、テクスチャを選択します。

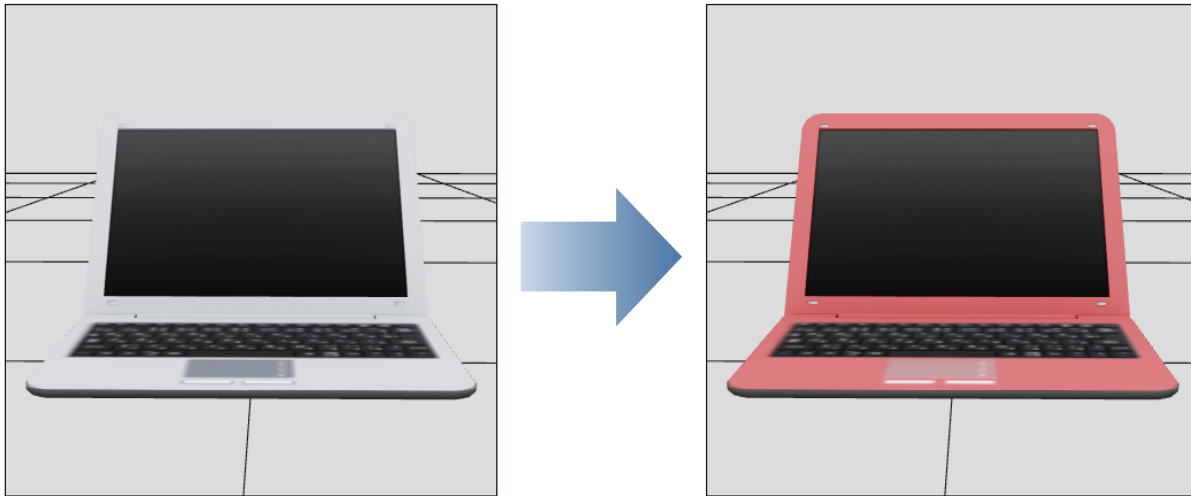


- ① テクスチャを変更したいマテリアルセットを選択します。
- ② [プロパティエリア]から変更したいテクスチャを選択します。

3 テクスチャを変更する

ファイルを選択するダイアログが表示されたら、使用したいテクスチャファイル(拡張子: tga・jpg・png・bmp)を選択して、開きます。

新しいテクスチャが[プロパティエリア]に反映され、プレビューエリアの3Dオブジェクトに表示されます。



マテリアルの変更

マテリアルの設定内容を変更して、上書きします。



テクスチャを変更する前に、変更したいマテリアルセットを複製することをおすすめします。複製していない場合は、選択したマテリアルにテクスチャが上書きされるため、元に戻せないことがあります。

1 マテリアルセットを選択する

[セットエリア]から、設定を変更したいマテリアルセットを選択します。

2 テクスチャを変更する

[プロパティエリア]から変更したいテクスチャを選択し、使用したいテクスチャファイルを読み込みます。

読み込みと同時に、マテリアルセットが上書き保存されます。

回転タブの操作

[プロパティビュー]パレットの、[回転]タブを選択した場合の操作について説明します。



各種設定の管理、サムネイルの撮影、セットの名称変更など、[プロパティビュー]パレット共通の操作については、「[プロパティビューパレットの共通操作](#)」を参照してください。

回転タブの各部の名称

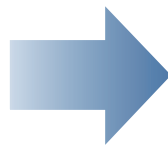
[回転]タブの各部の名称について説明します。



セットエリア

① セットエリア

回転セットの一覧が表示されます。回転セットとは、3D オブジェクトを配置する方向の設定です。一番上に表示されている設定が基本の設定です。



CLIP STUDIO PAINT で、3D アイテム素材 (3D オブジェクト) に回転セットを適用した例

プロパティエリア

② 回転

3D オブジェクトの回転方向を設定します。下記の値を設定できます。各スライダーを操作すると、プレビューエリアの3D オブジェクトが回転します。

垂直	x 軸回転角度 (- 180° ~ 180°)
水平	y 軸回転角度 (- 180° ~ 180°)
左右	z 軸回転角度 (- 180° ~ 180°)

③ リセット

スライダーで設定した回転方向を、初期状態に戻します。

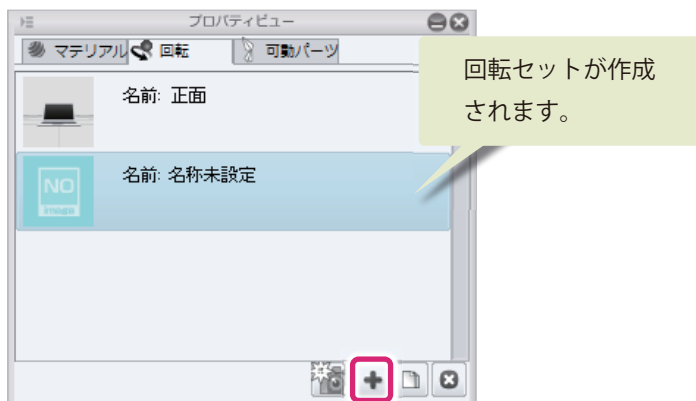
回転の追加

[プロパティビュー] に回転セットを追加します。

1 回転セットを追加する

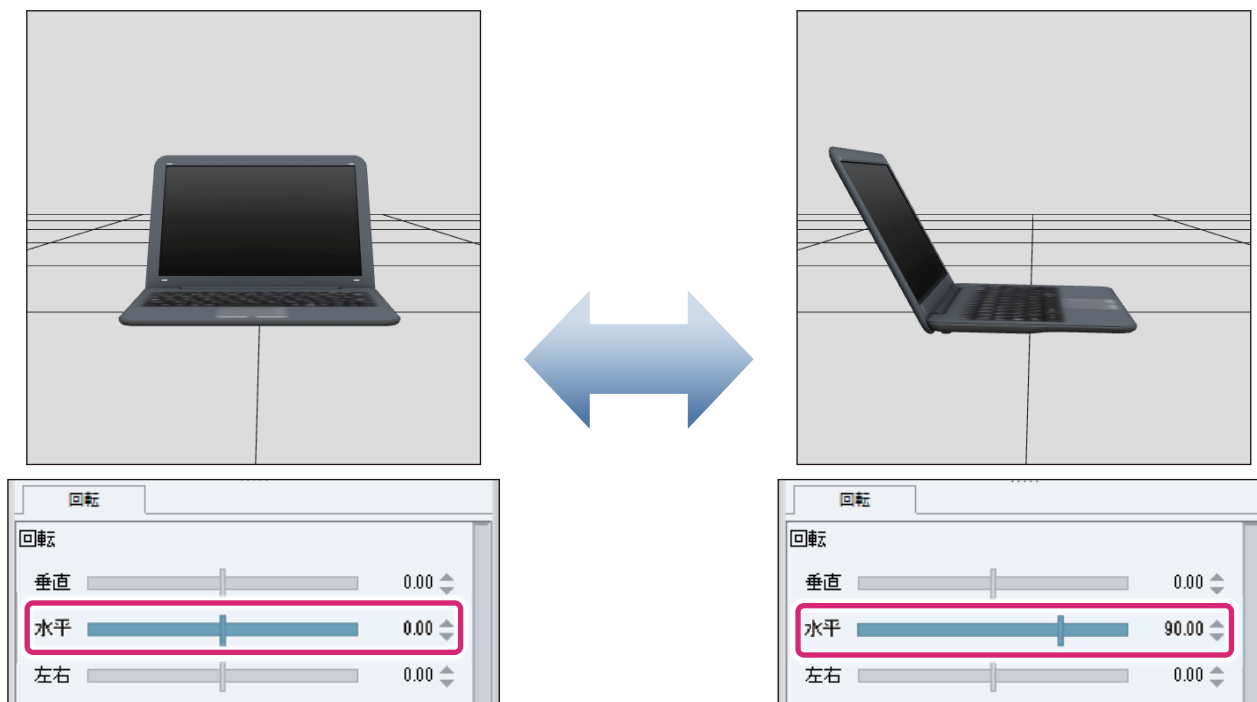
[回転] タブに回転の設定 (回転セット) を追加します。追加するには、下記の方法があります。

- [回転] タブをクリックして、[追加] をクリックします。
- [編集] メニュー → [回転の追加] を選択します。



2 回転を設定する

プレビューエリアの 3D オブジェクトを確認しながら、[プロパティビュー]パレットの[回転]の 슬라이ダーで設定します。



回転セットを選択した状態で、回転の設定を変更すると、設定が上書きされます。



プレビューエリアをドラッグした場合、カメラアングルを変更できますが、回転の設定には反映されません。

回転の設定変更

回転セットの設定内容を変更して、上書き保存します。

1 回転セットを選択する

[セットエリア]から、設定を変更したい回転セットを選択します。

2 回転を設定する

プレビューエリアの 3D オブジェクトを確認しながら、[プロパティビュー]パレットの[回転]の 슬라이ダーで設定します。

設定と同時に、回転セットが上書き保存されます。

可動パーツタブの操作

[プロパティビュー]パレットの、[可動パーツ]タブを選択した場合の操作について説明します。

可動パーツタブの各部の名称

[可動パーツ]タブの各部の名称について説明します。



セットエリア

① セットエリア

可動パーツセットの一覧が表示されます。可動パーツセットとは、特定のパーツを移動・回転するための設定です。

② スライダー

可動パーツセットの動作を確認するためのスライダーです。スライダーを操作すると、プレビューエリアでパーツの動作を確認できます。

③ リセット

可動パーツセットの動作を初期状態に戻します。可動パーツ自体の設定は削除されません。

プロパティエリア

④ 可動パーツ

可動パーツにしたいパーツを、プルダウンメニューから選択します。

⑤ キーフレーム

可動パーツの動作を記録するスライダーです。キーフレームの左端が可動パーツの初期状態を、キーフレームの右端に可動パーツを最大に設定した状態を記録できます。

動作が記録されている箇所には、スライダーの下に [▲] が表示されます。[▲] をクリックすると、記録した動作を選択、編集できます。

⑥ キーを追加

キーフレームのスライダーに対して、プレビューエリアなどで設定したパーツの状態を記録します。



スライダーの間にも、キーを追加できます。

⑦ キーを削除

キーフレームのスライダーに記録した、パーツの状態を削除します。

⑧ 編集タイプ

可動パーツの編集方法を、[スライダー] と [マトリックス] から選択します。

⑨ リセット

可動パーツの編集内容をリセットします。

⑩ 位置設定

スライダーまたはマトリックスで、パーツの位置・向き・大きさを編集します。詳しくは、『[可動パーツの位置設定](#)』を参照してください。

可動パーツの位置設定

可動パーツの位置を数値やスライダーで設定する場合、[編集タイプ] から、編集方法を選択できます。ここでは、各編集方法について説明します。

スライダー

移動（移動量）、回転（回転角度）、大きさ（スケール）について、各方向の値を、スライダーを使って指定します。テキストボックスに数値を入力して指定することもできます。



移動

移動量を設定します。下記の値を設定できます。カッコ内の値は、[編集タイプ]を[マトリックス]にした場合に対応する設定値です。

左右 (tx)	x 方向移動量 (- 100cm ~ 100cm)
上下 (ty)	y 方向移動量 (- 100cm ~ 100cm)
前後 (tz)	z 方向移動量 (- 100cm ~ 100cm)

回転

回転角度を設定します。下記の値を設定できます。

垂直	x 軸回転角度 (- 180° ~ 180°)
水平	y 軸回転角度 (- 180° ~ 180°)
左右	z 軸回転角度 (- 180° ~ 180°)

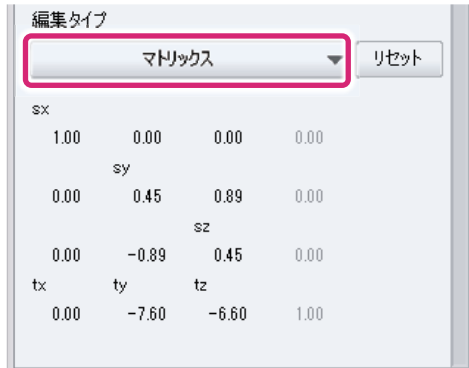
大きさ

スケールを設定します。下記の値を設定できます。カッコ内の値は、[編集タイプ]を[マトリックス]にした場合に対応する設定値です。

全体	すべての方向 (x, y, z) に対するスケール (0.1 ~ 10 倍)
----	--

マトリックス

スライダーで指定した移動、回転、スケールの値が合成された値がマトリックス表示されます。直接数値入力して指定することもできます。



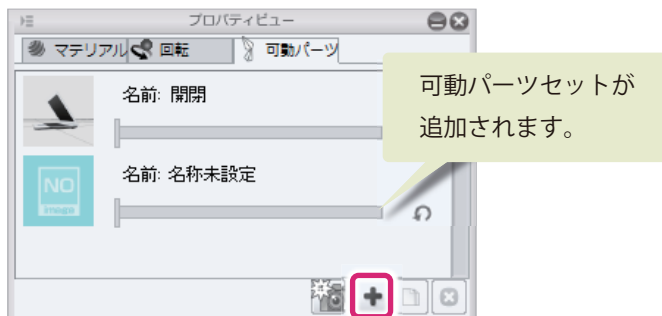
可動パーツの追加

[プロパティビュー]パレットに可動パーツセットを追加します。

1 可動パーツセットを追加する

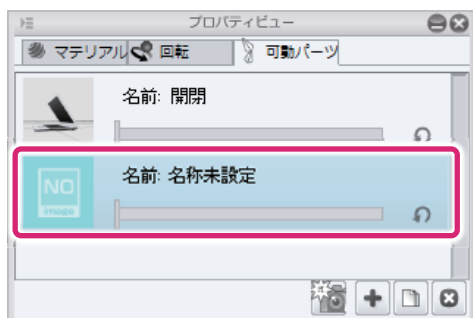
[可動パーツ]タブに可動パーツの設定を追加します。追加するには、下記の方法があります。

- [可動パーツ]タブをクリックして、[追加]をクリックします。
- [編集]メニュー→[可動パーツの追加]を選択します。



2 可動パーツセットを選択する

[セットエリア]に追加された、可動パーツセットを選択します。



3 パーツの位置などを設定する

[プロパティエリア]でパーツの位置・向き・大きさを設定します。



① [可動パーツ]から、可動パーツにしたいパーツを選択します。



プレビューエリアや [ツリービュー] パレットからも、パーツを選択できます。

- ② キーフレームのスライダーを右端までドラッグします。
- ③ [位置設定]で、パーツの位置・向き・大きさを調整します。調整結果はプレビューエリアで確認できます。



- プレビューエリア上でパーツの位置・向きを設定できます。移動方法については、『[可動パーツタブ選択時の操作](#)』を参照してください。
- プレビューエリア上でマニピュレータを使って、移動・回転する場合は、『[マニピュレータ](#)』を参照してください。

④ [キーを追加]をクリックします。これでパーツの位置が、可動パーツセットに記録されます。キーフレームにパーツの位置が記録されると、スライダーの下に [▲] が表示されます。



キーフレームのスライダーをドラッグすると、プレビューエリアのパーツが移動し、動作を確認できます。

可動パーツの設定変更

可動パーツセットの設定内容を変更して、上書きします。

1 可動パーツセットを選択する

[セットエリア] から、設定を変更したい可動パーツセットを選択します。

2 パーツの位置設定を削除する

[キーフレーム] の [▲] をクリックし、[キーを削除] をクリックします。可動パーツセットに記録された、パーツの位置設定が削除されます。

3 パーツの位置を設定する

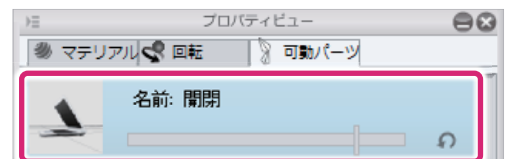
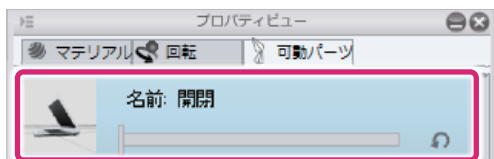
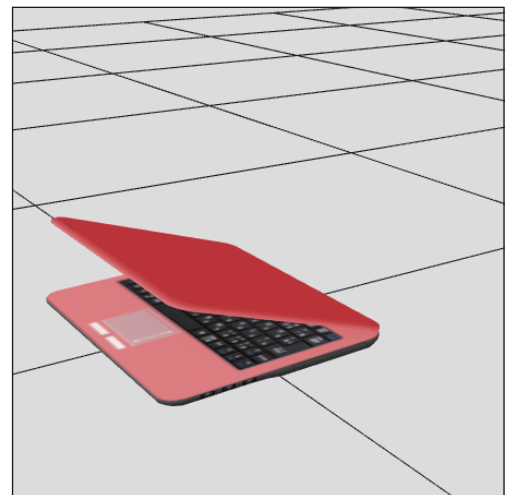
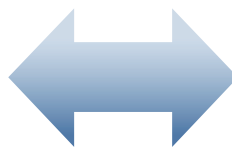
再度、パーツの位置を設定し直します。設定方法については、『[可動パーツの追加](#)』の手順 3 以降を参照してください。



キーフレームの [▲] をクリックしたあと、パーツの位置を調整して [キーを追加] をクリックしても、設定内容を変更できません。

可動パーツの動作確認

[セットエリア] から、設定を確認したい可動パーツセットを選択し、スライダーを左右に移動します。プレビューエリアでパーツの動作を確認します。



プロパティビューパレットの共通操作

[プロパティビュー]パレットの、各タブに共通する操作について説明します。

設定の複製

[セットエリア]からセットを選択し、[複製]をクリックすると、[セットエリア]に設定が複製されます。

設定の削除

[セットエリア]からセットを選択し、[削除]をクリックすると、[セットエリア]の設定が削除されます。

名称の変更

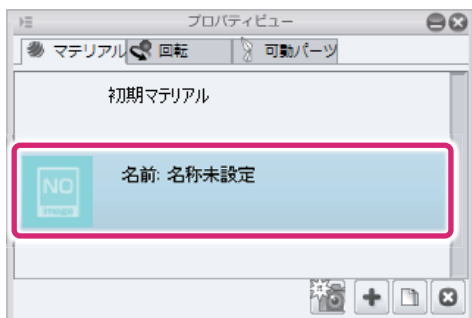
[セットエリア]内のセットの名称をダブルクリックすると、テキスト入力できます。

サムネイルの作成

3D オブジェクトの各セットにサムネイルを作成・変更します。

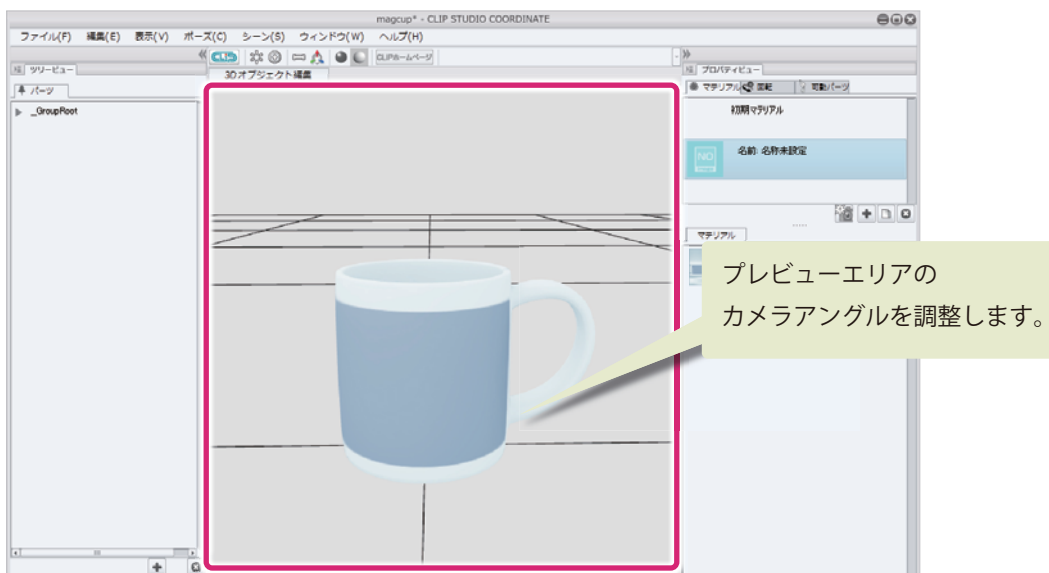
1 セットを選択する

[セットエリア]から、サムネイルを変更したいセットを選択します。



2 カメラアングルを調整する

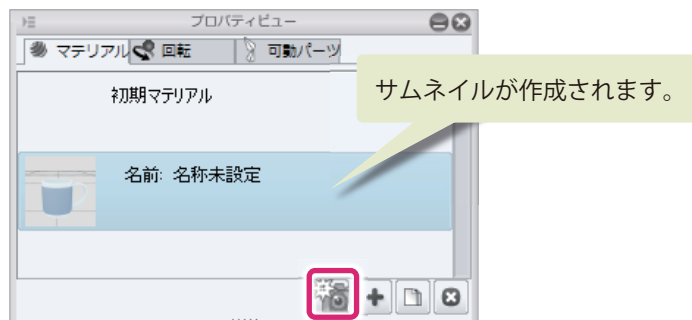
プレビューエリアのカメラアングルを調整し、サムネイルとして登録したい状態にします。



プレビューエリアのカメラアングルを調整する方法については、『[カメラアングルの操作](#)』を参照してください。

3 サムネイルを作成する

[プロパティエリア] の [サムネイルの撮影] をクリックします。セットのサムネイルが作成されます。



サムネイルを修正したい場合は、再度、手順 1 ~ 3 の操作を行ってください。

設定のプレビュー表示

[セットエリア] 内のセットを選択すると、プレビューエリアに設定が反映されます。



[可動パーツ] タブを表示している場合は、『可動パーツの動作確認』を参照してください。

キャラクターモーションパレット

[キャラクターモーション]パレットとは、3D オブジェクトに、CLIP STUDIO ACTION レガシー版で設定したモーションファイル (拡張子:cmt) を読み込み、管理するパレットです。3D オブジェクトに、モーションファイルを読み込むと、3D オブジェクト (キャラクターモーションあり) の 3D アイテム素材を書き出せます。

3D オブジェクト (キャラクターモーションあり) について

3D オブジェクト (キャラクターモーションあり) は、3D キャラクター素材のモーションを再生できる 3D オブジェクトです。CLIP STUDIO ACTION レガシー版で 3D オブジェクト (キャラクターモーションあり) を読み込むと、3D キャラクター素材にモーションを設定し、再生できます。モーション作成時の 3D キャラクター素材以外にも、モーションを再生できます。



CLIP STUDIO ACTION レガシー版で、3D オブジェクトがアタッチされた 3D キャラクター素材でモーションを作成すると、3D キャラクター素材と 3D オブジェクトを連動させたモーションファイルを書き出せます。

3D オブジェクト (キャラクターモーションあり) の作成方法

3D オブジェクト (キャラクターモーションあり) は、CLIP STUDIO ACTION レガシー版と CLIP STUDIO COORDINATE を使用して作成します。ここでは、3D キャラクター素材と 3D オブジェクトを連動させたモーションファイルを例にして、説明します。



CLIP STUDIO ACTION レガシー版の詳細は、[\[創作活動応援サイト CLIP\]](#) を参照してください。

CLIP STUDIO ACTION レガシー版での作業

CLIP STUDIO ACTION レガシー版では、3D オブジェクトがアタッチされた 3D キャラクター素材でモーションを作成し、モーションを書き出します。



CLIP STUDIO ACTION レガシー版の操作方法の詳細は、『CLIP STUDIO ACTION レガシー版ユーザーガイド』を参照してください。

1 モーションを作成する

3D オブジェクトをアタッチした 3D キャラクター素材で、モーションを作成します。

2 モーションを書き出す

CLIP STUDIO ACTION モーション形式 (拡張子:cmt) で、作成したモーションを書き出します。

CLIP STUDIO COORDINATE での作業

CLIP STUDIO COORDINATE では、アタッチした 3D オブジェクトを開き、CLIP STUDIO ACTION レガシー版で作成したキャラクターモーションを登録し、3D アイテム素材として書き出します。

1 3D オブジェクトを開く

アタッチした 3D オブジェクトを開きます。

2 モーションを登録する

[キャラクターモーションパレット]に、CLIP STUDIO ACTION レガシー版で作成したキャラクターモーションを登録します。



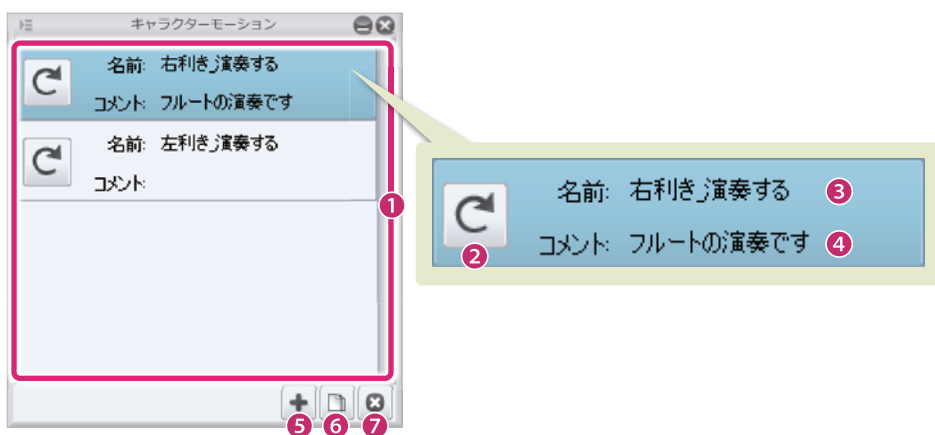
キャラクターモーションの登録方法については、『[キャラクターモーションパレットの機能](#)』を参照してください。

3 3D オブジェクト（キャラクターモーションあり）を書き出す

[ファイル]メニュー→[保存]を選択し、3D オブジェクトを保存します。これで、3D オブジェクト（キャラクターモーションあり）の作成は完了です。

キャラクターモーションパレットの機能

[キャラクターモーション]パレットの各部の名称と機能について、説明します。

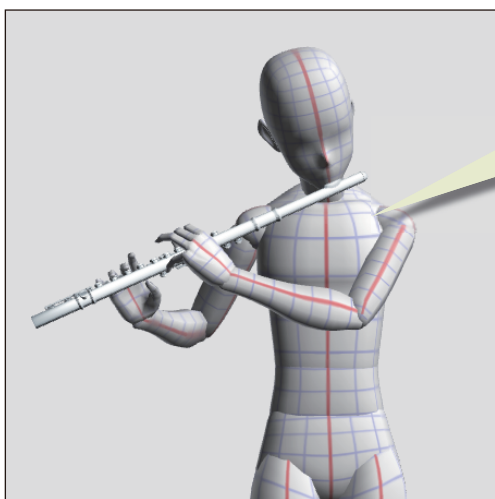


① キャラクターモーションリスト

キャラクターが保有しているモーションの一覧です。3D オブジェクトは、複数のモーションを保有できます。

② キャラクターモーションを再生

クリックすると、プレビューエリア上に 3D モデルが表示され、3D オブジェクトに読み込んだモーションを再生します。再度クリックすると、モーションの再生を停止します。



3D モデルが表示され、3D オブジェクトに読み込んだキャラクターモーションを再生します。

③ 名前

キャラクターモーション名が表示されます。ダブルクリックすると、キャラクターモーション名を入力できます。キャラクターモーション名が設定されていない場合は、「名称未設定」と表示されます。

④ コメント

キャラクターモーションのコメントや説明が表示されます。ダブルクリックすると、コメントを入力できます。

⑤ 追加

キャラクターモーション用のファイル（拡張子：cmt）を読み込みます。



- [モーション]パレットに、キャラクターモーション用のファイル（拡張子：cmt）をドラッグ&ドロップしても、ファイルを読み込みます。
- CLIP STUDIO を起動して、モーション素材をドラッグ&ドロップしても、モーションを読み込みます。CLIP STUDIO は、創作活動をサポートすることを目的としたツールです。CLIP STUDIO の詳細については、『[CLIP STUDIO とは？](#)』を参照してください。

⑥ 複製

選択したキャラクターモーションを複製します。

⑦ 削除

選択したキャラクターモーションを削除します。

キャラクターモーションパレットのメニュー

[キャラクターモーション]パレットの左上にある[メニュー表示]をクリックすると表示される、メニューの機能を説明します。

キャラクターモーションパレットを隠す

[キャラクターモーション]パレットが非表示になります。



非表示にしたパレットを再度表示したい場合は、[ウィンドウ]メニュー→[キャラクターモーション]を選択してください。

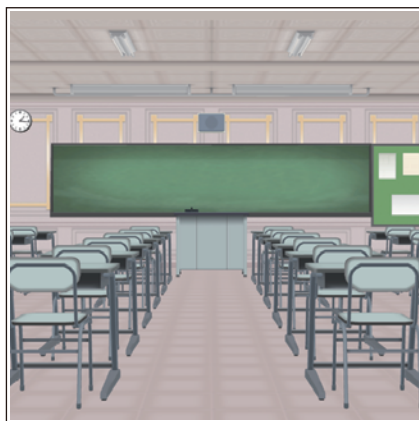
3D 背景編集画面

背景編集画面の各部の機能と操作方法について説明します。

3D 背景編集画面とは

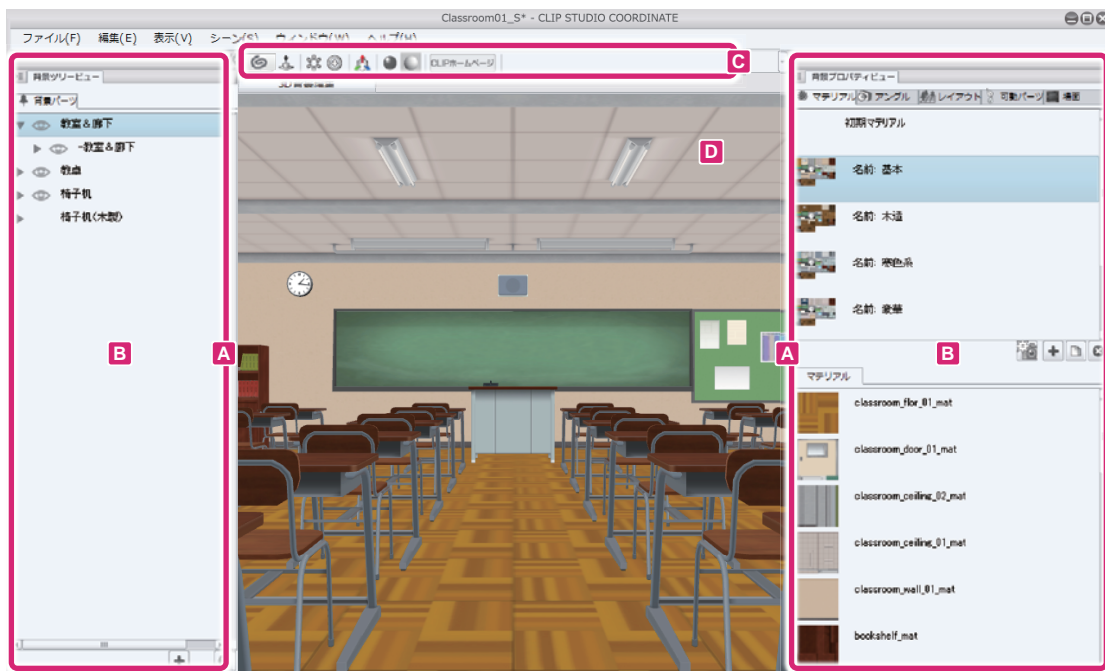
[ファイル]メニュー→[新規 3D 背景]を選択すると、表示される画面です。背景素材を編集、確認する画面です。3D モデルを読み込んで、アングルやマテリアル（テクスチャ）などを変更できる背景素材を作成できます。

作成した 3D 背景素材は、CLIP STUDIO PAINT や CLIP STUDIO ACTION レガシー版で使用できます。



3D 背景編集画面の各部名称

3D 背景編集画面の各部の名称について説明します。



A. パレットドック

複数のパレットを格納する領域です。詳しい操作方法については、『[解説：パレット・パレットドックの操作](#)』を参照してください。

B. パレット

各種設定を行うための画面です。パレットにはさまざまな種類があります。この画面ではパレットドックに格納されていますが、ウィンドウやダイアログのように単独の表示もできます。3D 背景編集画面では、下記のパレットがあります。

- 『3D 背景情報パレット』
- 『背景ツリービューパレット』
- 『背景プロパティビューパレット』



パレットの操作については、『[解説：パレット・パレットドックの操作](#)』を参照してください。

C. コマンドバー

メインウィンドウ上部にある各種機能のアイコンが並んでいる部分を「コマンドバー」といいます。[コマンドバー]のアイコンをクリックすると、機能を実行できます。



① CLIP STUDIO を起動

CLIP STUDIO が起動します。



CLIP STUDIO は、創作活動をサポートすることを目的としたツールです。CLIP STUDIO の詳細については、『[CLIP STUDIO とは？](#)』を参照してください。

② カメラ位置をリセット

カメラの位置・角度などを、初期状態に戻します。

③ 編集対象を注視

編集対象がプレビューエリアの中心へ表示されるように、カメラが移動します。

背景のパーツを選択している場合	選択中のパーツが、プレビューエリアの中心へ表示されるように、カメラが移動します。
背景のパーツを選択していない場合	表示中の背景が、プレビューエリアの中心へ表示されるように、カメラが移動します。

④ マニピュレータの表示・非表示

オンにすると、選択中の 3D 背景にマニピュレータが表示されます。マニピュレータを表示すると、ドラッグで 3D 背景のパーツを移動できます。詳しくは、『[マニピュレータ](#)』を参照してください。

⑤ ライティングの有効化・無効化

オンにすると、光源の設定が、3D 背景に反映されます。

⑥ 光源方向

ライティングを有効にしている場合、アイコンをドラッグすると、光源の方向を設定できます。

⑦ CLIP ホームページ

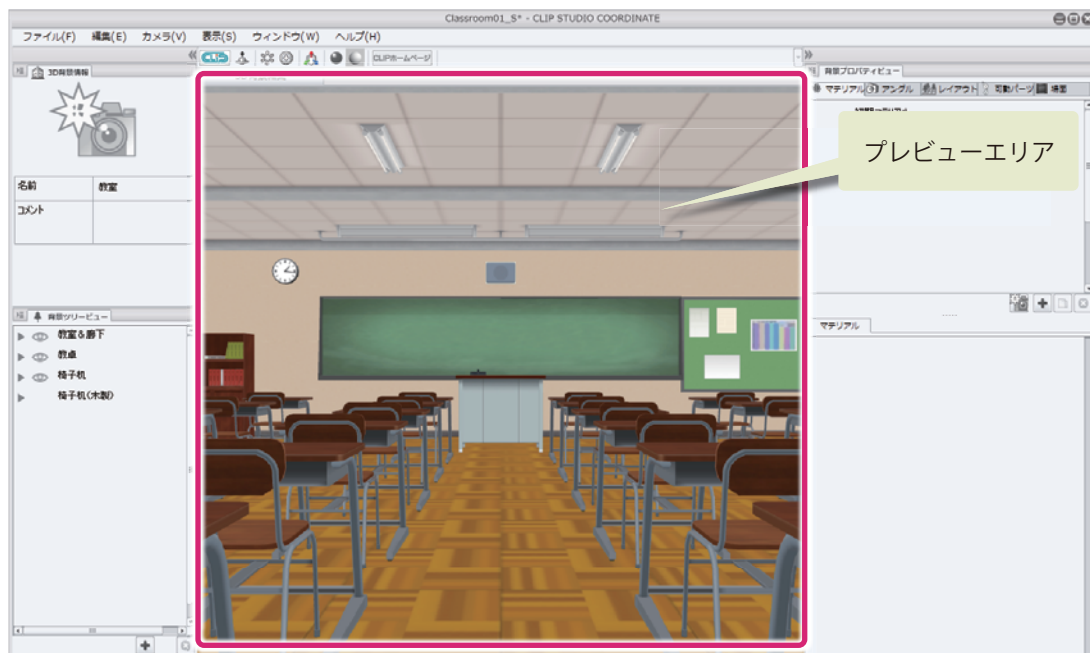
Web ブラウザが開き、『CLIP』の Web ページが表示されます。

D. プレビューエリア

3D 背景の状態を確認する画面です。プレビューエリアをドラッグすると、編集中の 3D 背景を見る方向が変更されます。また、3D 背景自体の向きなどを変更されます。操作方法については、『[プレビューエリア \(3D 背景\)](#)』を参照してください。

プレビューエリア (3D 背景)

3D 背景の状態を確認する画面です。カメラを操作すると、編集中の 3D 背景を見る方向が変わります。また、3D 背景自体の向きなどを変えられます。



カメラアングルの操作

カメラアングルはマウスで操作できます。



3D 背景編集画面で、[背景プロパティビュー]パレットの[レイアウト]タブ、または[可動パーツ]タブを選択している場合、[ツール]パレットから[カメラ]ツールを選択すると、カメラアングルの操作を行えます。
[ツール]パレットについては、『レイアウトタブ・可動パーツタブ選択時の操作』を参照してください。

カメラの回転

任意の場所で左ドラッグします。

カメラの平行移動

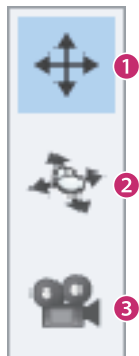
マウスホイールをクリックしながらドラッグします。

カメラの前後移動

任意の場所で右ドラッグします。

レイアウトタブ・可動パーツタブ選択時の操作

背景モデル編集中に、[背景プロパティビュー]パレットで[レイアウト]タブ・[可動パーツ]タブを選択している場合、プレビューエリアに下図のような[ツール]パレットが表示されます。プレビューエリア上でマウス操作をする場合は、[ツール]パレットでマウス操作のモードを切り替えます。



① 直接移動ツール

選択中のパーツをプレビューエリア上でドラッグすると、移動できます。また、プレビューエリアでクリックした位置のパーツを選択できます。

② 吸着移動ツール

選択中のパーツをドラッグすると、他のパーツに吸着するように移動できます。

③ カメラツール

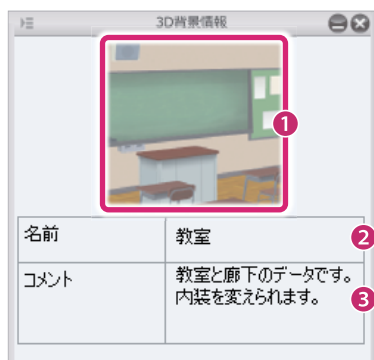
プレビューエリア上でドラッグすると、カメラを操作できます。カメラの操作方法については、『[カメラアングルの操作](#)』を参照してください。

3D 背景情報パレット

[3D 背景情報] パレットとは、3D 背景素材のサムネイルやコメントなど、背景の基本情報を設定するパレットです。

3D 背景情報パレットの機能

[3D 背景情報] パレットの各部の名称と機能について、説明します。



① 背景素材のサムネイル

背景素材のサムネイルです。サムネイルが設定されていない場合は、カメラアイコンが表示されます。

サムネイルをクリックすると、プレビューエリアで背景素材のサムネイルを撮影できます。設定方法については『[背景素材のサムネイル設定](#)』を参照してください。

② 背景名

背景素材の名称を設定できます。項目名の右をクリックすると、テキストを入力できます。ここに背景素材の名称を入力します。

③ コメント

背景素材に関するコメントを設定できます。項目名の右をクリックすると、テキストを入力できます。ここに素材の説明などを入力します。

背景素材のサムネイル設定

背景素材のサムネイルを設定する方法について、説明します。

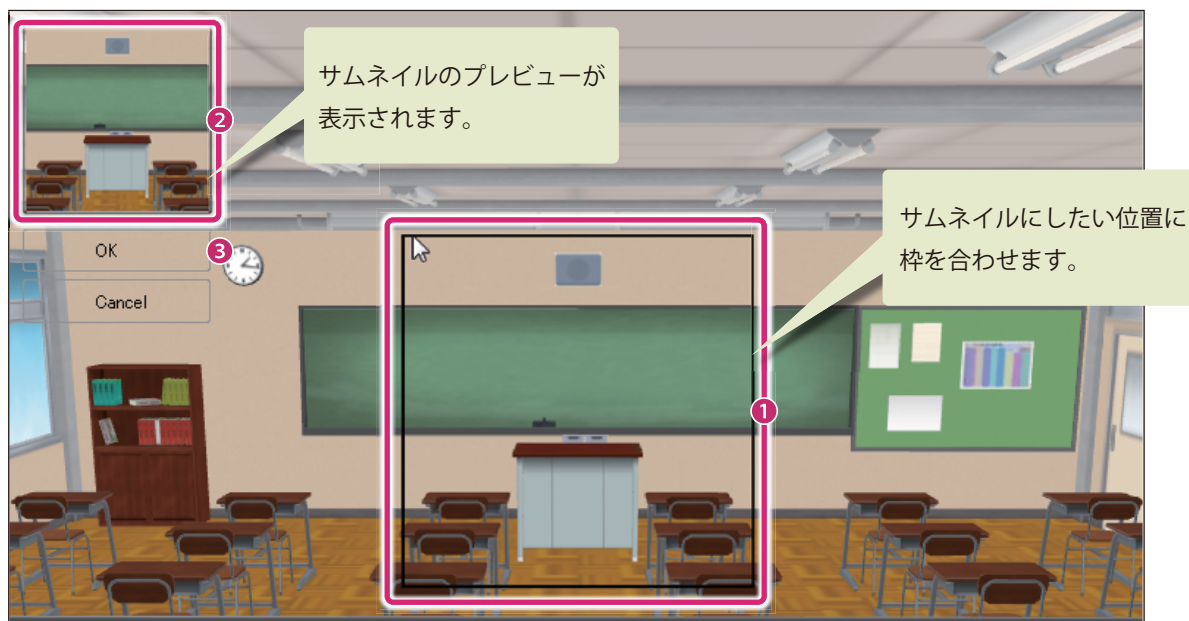
1 サムネイルモードにする

[背景素材のサムネイル]にある、アイコンをクリックします。サムネイルが表示されている場合は、サムネイルをクリックします。



2 サムネイルを撮影する

サムネイルモードに切り替わったら、プレビューエリアでサムネイルを撮影します。



- ① プレビューエリアにマウスカーソルを合わせると、サムネイル用の枠が表示されます。サムネイルにしたい位置に枠を移動して、クリックします。

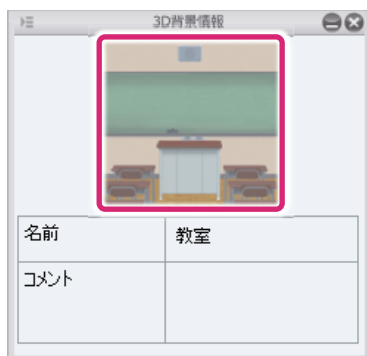


サムネイルモード時に、プレビューエリア内の背景の表示サイズや向きなどを調整できます。詳しくは『[カメラアングルの操作](#)』を参照してください。

- ② サムネイルのプレビューが左上に表示されます。
- ③ [OK] をクリックします。

3 サムネイルが確定する

[3D 背景情報]パレットにサムネイルが反映されます。



3D 背景情報パレットのメニュー

[3D 背景情報]パレットの左上にある [メニュー表示] をクリックすると表示される、メニューの機能を説明します。

3D 背景情報パレットを隠す

[3D 背景情報]パレットが非表示になります。



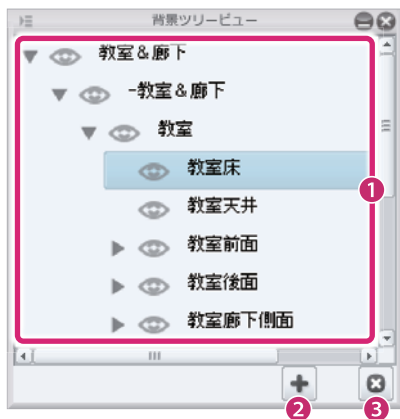
非表示にしたパレットを再度表示したい場合は、[ウィンドウ]メニュー→ [3D 背景情報] を選択してください。

背景ツリービューパレット

背景用の 3D ファイルを読み込み、ファイル内の各パーツを管理するためのパレットです。

背景ツリービューパレットの各部の名称

[背景ツリービュー]パレットの各部の名称について、説明します。



① 背景ツリー

背景用のファイルに含まれるパーツの一覧です。

[▼]をクリックすると、親子関係の子にあたるパーツの表示・非表示が切り替わります。

目のアイコンをクリックすると、パーツの表示・非表示を切り替えられます。

② 追加

背景用のファイル（拡張子：fbx・lwo・obj・cmo）を読み込みます。



- CLIP STUDIO MODELER 形式（拡張子：cmo）を読み込んで作成した 3D キャラクター素材は、CLIP STUDIO PAINT の Ver.1.2.8 以降、CLIP STUDIO ACTION レガシー版の Ver.1.1.0 以降でご利用いただけます。
- CLIP STUDIO MODELER 形式（拡張子：cmo）のファイルを読み込んだ場合、CLIP STUDIO MODELER で面を [裏面] に設定していても、CLIP STUDIO COORDINATE では、[表示]メニュー→[カリング]で設定した内容に合わせて、ポリゴンが表示されます。

③ 削除

選択したパーツを削除します。親子関係の親にあたるパーツを削除した場合は、子にあたるパーツも削除されます。

背景ツリービューパレットの操作

[背景ツリービュー]パレットの操作について、説明します。

背景ファイルの読み込み

[背景ツリービュー]パレットに背景用のファイル(拡張子: fbx・lwo・obj・cmo)を読み込みます。



- CLIP STUDIO MODELER 形式(拡張子: cmo)を読み込んで作成した3D背景素材は、CLIP STUDIO PAINTのVer.1.2.8以降、CLIP STUDIO ACTION レガシー版のVer.1.1.0以降でご利用いただけます。
- CLIP STUDIO MODELER 形式(拡張子: cmo)のファイルを読み込んだ場合、CLIP STUDIO MODELER で面を[裏面]に設定していても、CLIP STUDIO COORDINATE では、[表示]メニュー→[カリング]で設定した内容に合わせて、ポリゴンが表示されます。

1 背景用のファイルを読み込む

背景用のファイルを読み込むには、下記の方法があります。

- [背景ツリービュー]パレットをクリックして、[追加]をクリックします。
- [編集]メニュー→[背景パーツの追加]を選択します。



2 背景用のファイルを選択する

ファイルを選択するダイアログが表示されたら、背景用のファイルを選択し、開きます。

[背景ツリービュー]パレットに背景パーツが追加されます。また、プレビューエリアに背景ファイルが表示されます。





[背景ツリービュー]パレットに背景用のファイルをドラッグ&ドロップしても、読み込みます。

背景パーツの選択

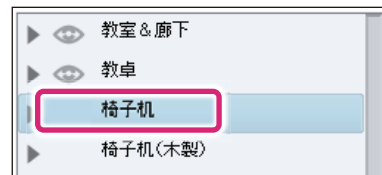
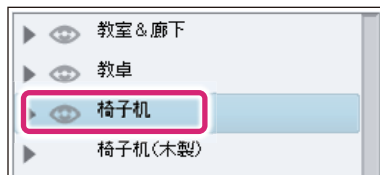
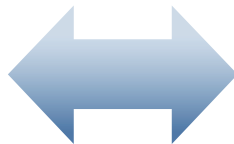
編集したいパーツをクリックすると、背景パーツが選択されます。

背景パーツの削除

削除したいパーツを選択し、[削除]をクリックします。親子関係の親にあたるパーツを削除した場合は、子にあたるパーツも削除されます。

背景パーツの表示・非表示

表示を切り替えたいの横にある、目のアイコンをクリックすると、パーツの表示・非表示が切り替わります。



背景パーツの追加

すでに背景用のファイルを読み込んだあとに、別のファイルからパーツを追加したい場合は、新たに背景ファイルを読み込みます。[背景ツリー]に、新たに読み込んだファイルのパーツが追加されます。

読み込み方法については、『背景ファイルの読み込み』を参照してください。



読み込んだパーツの順序などを変更したい場合は、『背景パーツの入れ替え』を参照してください。

背景パーツの入れ替え

背景パーツの表示順序や階層を入れ替える場合は、パーツを選択し、入れ替えたい位置までドラッグ&ドロップします。



背景パーツの表示順序や階層を入れ替えた場合は、[背景ツリービュー]パレット上だけでなく、背景ファイル上のデータ構造も変更されます。

背景プロパティビューパレット

[ファイル]メニュー→[新規 3D 背景]を選択して、3D 背景編集画面にした場合に、表示されるパレットです。背景用の 3D ファイルに各種設定を追加するためのパレットです。

背景プロパティビューパレットの各部の名称

[背景プロパティビュー]パレットの各部の名称について説明します。ここでは、各パレットタブ共通の項目のみ説明します。



- ① **パレットタブ**
[マテリアル]・[アングル]・[レイアウト]・[可動パーツ]・[場面]のタブがあり、クリックすると、パレットの表示が切り替わります。それぞれ、設定できる項目が異なります。
- ② **セットエリア**
パレットタブで選択したタブに応じて、背景が保有している設定の一覧が表示されます。
- ③ **サムネイルの撮影**
[背景プロパティビュー]パレットで選択中のセットのサムネイルに、プレビューエリアで表示中の内容が反映されます。
[アングル]タブや[場面]タブの表示時は、選択中のセットに、[プレビューエリア]の表示や[背景プロパティビュー]パレットの設定内容を上書きします。
- ④ **追加**
表示中のタブに設定(セット)を追加します。
- ⑤ **複製**
表示中のタブで選択した設定(セット)を複製します。
- ⑥ **削除**
表示中のタブで選択した設定(セット)を削除します。

⑦ プロパティエリア

パレットタブで選択したタブに応じて、表示される項目が異なります。各タブの詳細な設定を行えます。

マテリアルタブの操作

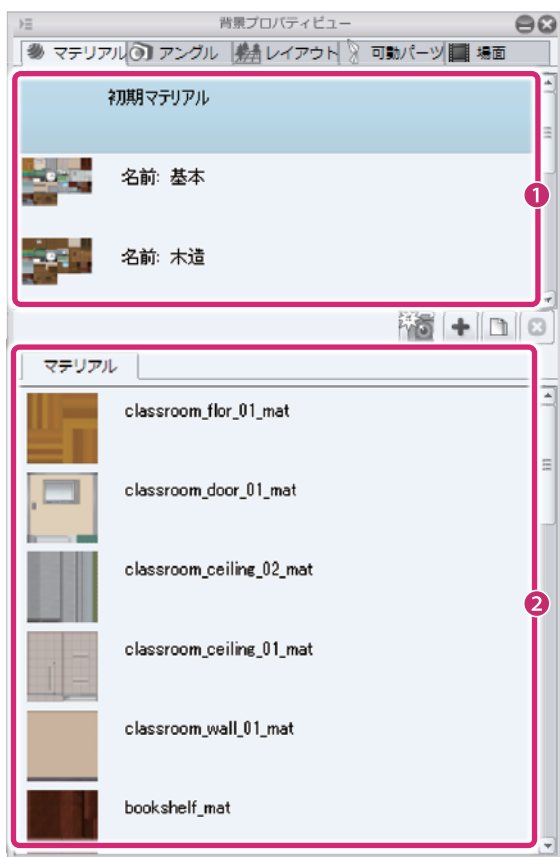
[背景プロパティビュー]パレットの、[マテリアル]タブを選択した場合の操作について説明します。



各種設定の管理、サムネイルの撮影、セットの名称変更など、[背景プロパティビュー]パレット共通の操作については、『[背景プロパティビューパレットの共通操作](#)』を参照してください。

マテリアルタブの各部の名称

[マテリアル]タブの各部の名称について説明します。



セットエリア

① セットエリア

マテリアルセットの一覧が表示されます。マテリアルセットとは、背景モデルとテクスチャを関連付けた設定のことです。一番上に表示されている設定が基本の設定です。



一番上に表示されている [初期マテリアル] は、CLIP STUDIO PAINT や CLIP STUDIO ACTION レガシー版に 3D 背景素材を読み込んだ場合、最初に表示される設定です。ただし、マテリアルセットを切り替えるときの選択肢には含まれません。[初期マテリアル] を選択肢に含める場合は、マテリアルセットを複製してください。

プロパティエリア

② マテリアル

マテリアルセットに登録されている、テクスチャの一覧が表示されます。テクスチャをクリックすると、テクスチャの編集や差し替えができます。

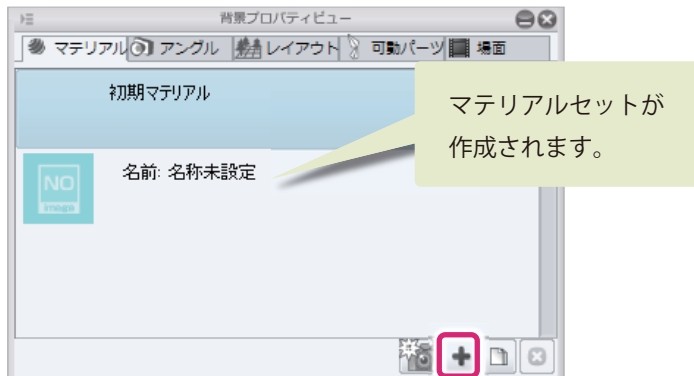
マテリアルの追加

[背景プロパティビュー]パレットにマテリアルセットを追加します。

1 マテリアルセットを追加する

[マテリアル]タブにマテリアルセットを追加するには、下記の方法があります。

- [マテリアル]タブをクリックして、[追加]をクリックします。
- [編集]メニュー→[マテリアルの追加]を選択します。



2 テクスチャを選択する

テクスチャを変更したいマテリアルセットを選択し、テクスチャを選択します。

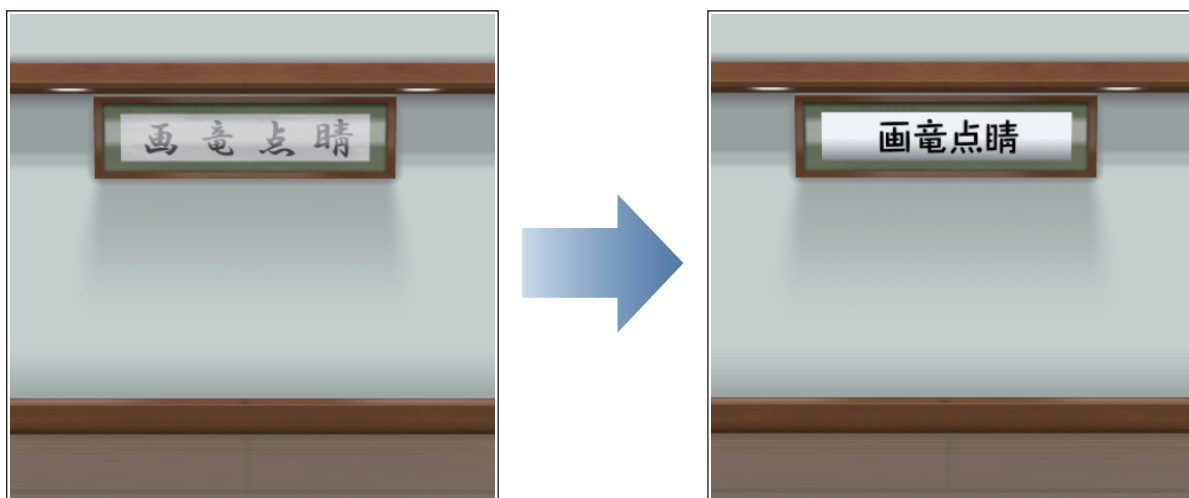


- ① テクスチャを変更したいマテリアルセットを選択します。
- ② [プロパティエリア]から変更したいテクスチャを選択します。

3 テクスチャを変更する

ファイルを選択するダイアログが表示されたら、使用したいテクスチャファイル(拡張子: tga・jpg・png・bmp)を選択して、開きます。

新しいテクスチャが[プロパティエリア]に反映され、プレビューエリアの背景モデルに表示されます。



4 他のテクスチャを変更する

必要に応じて、他のテクスチャを変更します。変更方法は、手順 2～3 と同様です。

これで、マテリアルセットの設定は完了です。

マテリアルの変更

マテリアルの設定内容を変更して、上書きします。



テクスチャを変更する前に、変更したいマテリアルセットを複製することをおすすめします。複製していない場合は、選択したマテリアルにテクスチャが上書きされるため、元に戻せないことがあります。

1 マテリアルセットを選択する

[セットエリア]から、設定を変更したいマテリアルセットを選択します。

2 テクスチャを変更する

[プロパティエリア]から変更したいテクスチャを選択し、使用したいテクスチャファイルを読み込みます。

読み込みと同時に、マテリアルセットが上書き保存されます。

アングルタブの操作

[背景プロパティビュー]パレットの、[アングル]タブを選択した場合の操作について説明します。



各種設定の管理方法や名称を変更する方法など、[背景プロパティビュー]パレット共通の操作については、「[背景プロパティビューパレットの共通操作](#)」を参照してください。

アングルタブの各部の名称

[アングル]タブの各部の名称について説明します。



セットエリア

① セットエリア

アングルセットの一覧が表示されます。アングルセットとは、背景モデルの表示設定のことです。背景の向き・パーツの表示・ロール・パースなどをまとめて設定できます。一番上に表示されている設定が基本の設定です。



一番上に表示されている [初期アングル] は、CLIP STUDIO PAINT や CLIP STUDIO ACTION レガシー版に 3D 背景素材を読み込んだ場合、最初に表示される設定です。ただし、アングルセットを切り替えるときの選択肢には含まれません。[初期アングル] を選択肢に含める場合は、[初期アングル] を複製してください。

プロパティエリア

② ロール

カメラの位置を変えずに、カメラ自身をひねり回転します。

スライダーの横にあるアイコンをクリックすると、初期設定の位置にロールが戻ります。

③ パース

遠近感を調整します。

スライダーの横にあるアイコンをクリックすると、初期設定の位置にパースが戻ります。

④ サムネイルプレビュー

アングルセットのサムネイルをプレビュー表示します。アングルを調整後、[追加]や[アングルを上書き]などでアングルセットを登録すると、ここに表示された画像がサムネイルとして使用されます。



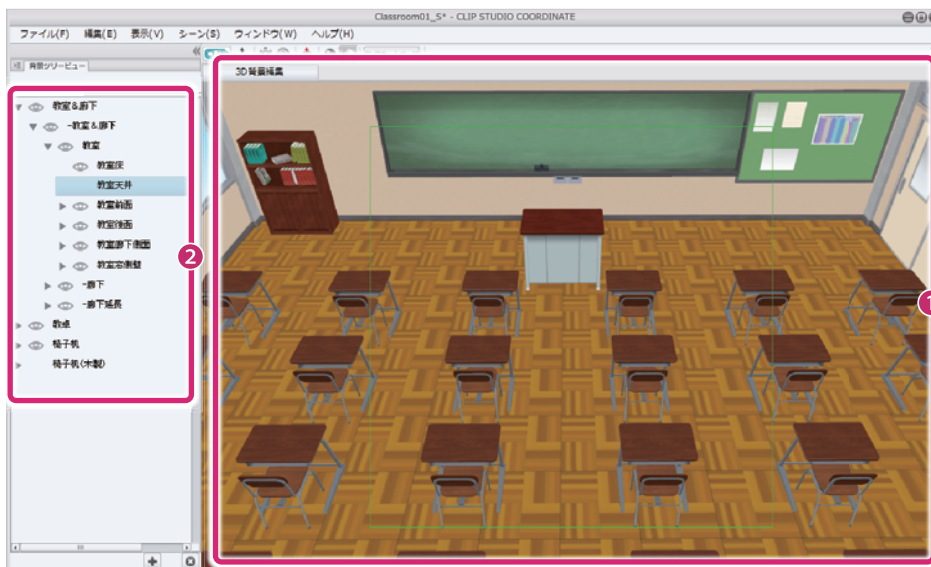
サムネイルの範囲は、プレビューエリアに表示される緑の枠でも確認できます。

アングルの追加

[背景プロパティビュー]パレットにアングルセットを追加します。

1 カメラアングルを設定する

プレビューエリアで、登録したいカメラアングルを設定します。



① プレビューエリアでカメラを操作し、カメラアングルとして登録したい状態にします。

② [背景ツリービュー]パレットで、パーツの表示・非表示を設定します。

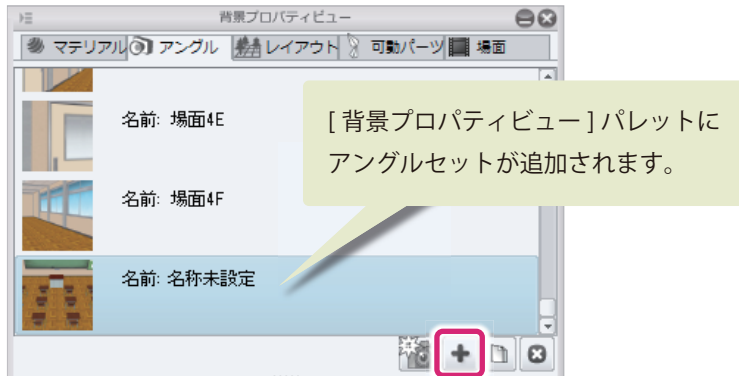


- カメラの操作方法については、『[カメラアングルの操作](#)』を参照してください。[パーツプロパティエリア]の[ロール]や[パース]を使うと、さらに詳細なアングル設定ができます。
- パーツの表示・非表示を設定する方法については、『[背景パーツの表示・非表示](#)』を参照してください。

2 アングルセットを追加する

[アングル] タブにアングルセットを追加します。追加するには、下記の方法があります。

- [アングル] タブをクリックして、[追加] をクリックします。
- [編集] メニュー→[アングルの追加] を選択します。



アングルセットは、設定と同時にサムネイルが作成されます。新規にサムネイルを作成する必要はありません。

アングルの設定変更

アングルセットの設定内容を変更して、上書き保存します。

1 アングルセットを選択する

[セットエリア] から、設定を変更したいアングルセットを選択します。

2 カメラアングルを設定する

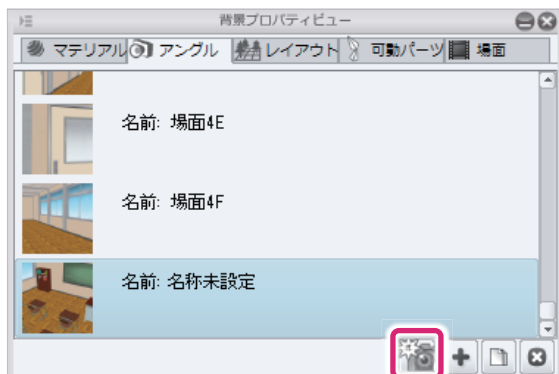
登録したいカメラアングルや、パーツの表示・非表示を設定します。



- カメラの操作方法については、『[カメラアングルの操作](#)』を参照してください。[パーツプロパティエリア]の[ロール]や[パス]を使うと、さらに詳細なアングル設定ができます。
- パーツの表示・非表示を設定する方法については、『[背景パーツの表示・非表示](#)』を参照してください。

3 アングルセットを変更する

[サムネイルの撮影] をクリックします。アングルセットの設定内容が変更されます。



レイアウトタブの操作

[背景プロパティビュー]パレットの、[レイアウト]タブを選択した場合の操作について説明します。



各種設定の管理、サムネイルの撮影、セットの名称変更など、[背景プロパティビュー]パレット共通の操作については、『[背景プロパティビューパレットの共通操作](#)』を参照してください。

レイアウトタブの各部の名称

[レイアウト]タブの各部の名称について説明します。



セットエリア

① セットエリア

レイアウトセットの一覧が表示されます。レイアウトセットでは、パーツの位置や、表示状態を設定できます。一番上に表示されている設定が基本の設定です。



一番上に表示されている [初期レイアウト] は、CLIP STUDIO PAINT や CLIP STUDIO ACTION レガシー版に 3D 背景素材を読み込んだ場合、最初に表示される設定です。ただし、レイアウトセットを切り替えるときの選択肢には含まれません。[初期レイアウト] を選択肢に含める場合は、[初期レイアウト] を複製してください。

プロパティエリア

② レイアウト

[セットエリア] で選択中のレイアウトセットにある、位置を変更したパーツの一覧です。

③ 削除

[レイアウト] に表示されているパーツを削除します。削除すると、パーツの位置設定が解除され、初期位置に戻ります。

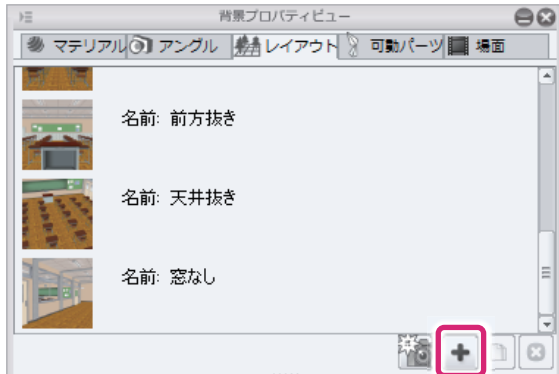
レイアウトの追加

[背景プロパティビュー]パレットにレイアウトセットを追加します。

1 レイアウトセットを追加する

[レイアウト]タブにレイアウトセットを追加します。追加するには、下記の方法があります。

- [レイアウト]タブをクリックして、[追加]をクリックします。
- [編集]メニュー→[レイアウトの追加]を選択します。



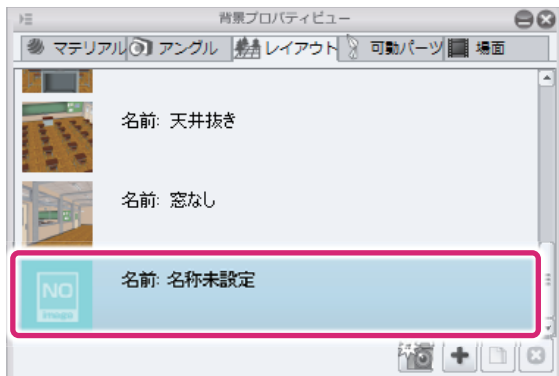
追加直後のレイアウトセットの内容は、下記の通りです。



- 選択中のレイアウトセットが編集されていない場合は、初期レイアウトが複製されます。
- 選択中のレイアウトセットが編集されている場合は、選択中のレイアウトが複製されます。

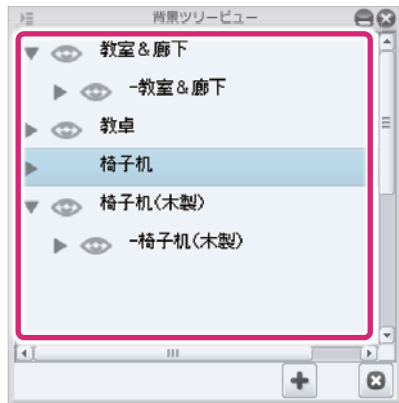
2 レイアウトセットを選択する

[セットエリア]に追加された、レイアウトセットを選択します。



3 パーツの表示・非表示を設定する

[背景ツリービュー]パレットで、パーツの表示・非表示を設定します。



4 パーツの位置や向きを設定する

[背景ツリービュー]パレットとプレビューエリアで、パーツの位置や向きを設定します。



- ① [背景ツリービュー]パレットで、位置を変更したいパーツを選択します。
- ② プレビューエリア上でパーツの位置を移動します。移動方法については、『レイアウトタブ・可動パーツタブ選択時の操作』を参照してください。



プレビューエリアにマニピュレータを表示すると、マニピュレータを使ってパーツの移動・回転ができます。マニピュレータについては、『マニピュレータ』を参照してください。



③ これで、レイアウトセットの設定は完了です。



レイアウトセットを選択した状態で、パーツの各種設定を行うと、設定が上書きされます。

レイアウトの設定変更

レイアウトセットの設定を変更して、上書き保存します。

1 レイアウトセットを選択する

[セットエリア]から、設定を変更したいレイアウトセットを選択します。

2 パーツを設定する

[背景ツリービュー]パレットやプレビューエリアで、パーツの位置や表示を設定します。

3 上書きが完了する

設定が変更された状態で上書きされます。



レイアウトセットの新規作成時は、自動的にサムネイルが作成されますが、設定変更時は自動的に更新されません。サムネイルを修正したい場合は、『サムネイルの作成 (アングルセットを除く)』を参照してください。

可動パーツタブの操作

[背景プロパティビュー]パレットの、[可動パーツ]を選択した場合の操作について説明します。



各種設定の管理、サムネイルの撮影、セットの名称変更など、[背景プロパティビュー]パレット共通の操作については、「背景プロパティビューパレットの共通操作」を参照してください。

可動パーツタブの各部の名称

[可動パーツ]タブの各部の名称について説明します。



セットエリア

① セットエリア

可動パーツセットの一覧が表示されます。可動パーツセットとは、特定のパーツを移動・回転するための設定です。

② スライダー

可動パーツセットの動作を確認するためのスライダーです。スライダーを操作すると、プレビューエリアでパーツの動作を確認できます。

③ リセット

可動パーツセットの動作を初期状態に戻します。可動パーツ自体の設定は削除されません。

プロパティエリア

④ 可動パーツ

可動パーツにしたいパーツを、プルダウンメニューから選択します。



[背景ツリービュー]パレットでも、可動パーツにしたいパーツを選択できます。

⑤ キーフレーム

可動パーツの動作を記録するスライダーです。キーフレームの左端が可動パーツの初期状態を、キーフレームの右端に可動パーツを最大に設定した状態を記録できます。

動作が記録されている箇所には、スライダーの下に [▲] が表示されます。[▲] をクリックすると、記録した動作を選択、編集できます。

⑥ キーを追加

キーフレームのスライダーに対して、プレビューエリアなどで設定したパーツの状態を記録します。



スライダーの間にも、キーを追加できます。

⑦ キーを削除

キーフレームのスライダーに記録した、パーツの状態を削除します。

⑧ 編集タイプ

可動パーツの編集方法を、[スライダー]と[マトリックス]から選択します。

⑨ リセット

可動パーツの編集内容をリセットします。

⑩ 位置設定

スライダーまたはマトリックスで、パーツの位置・向き・大きさを編集します。詳しくは、『[可動パーツの位置設定](#)』を参照してください。

可動パーツの位置設定

可動パーツの位置を数値やスライダーで設定する場合、[編集タイプ]から、編集方法を選択できます。ここでは、各編集方法について説明します。

スライダー

移動（移動量）、回転（回転角度）、大きさ（スケール）について、各方向の値を、スライダーを使って指定します。テキストボックスに数値を入力して指定することもできます。



移動

移動量を設定します。下記の値を設定できます。カッコ内の値は、[編集タイプ]を[マトリクス]にした場合に対応する設定値です。

左右 (tx)	x 方向移動量 (- 100cm ~ 100cm)
上下 (ty)	y 方向移動量 (- 100cm ~ 100cm)
前後 (tz)	z 方向移動量 (- 100cm ~ 100cm)

回転

回転角度を設定します。下記の値を設定できます。

垂直	x 軸回転角度 (- 180° ~ 180°)
水平	y 軸回転角度 (- 180° ~ 180°)
左右	z 軸回転角度 (- 180° ~ 180°)

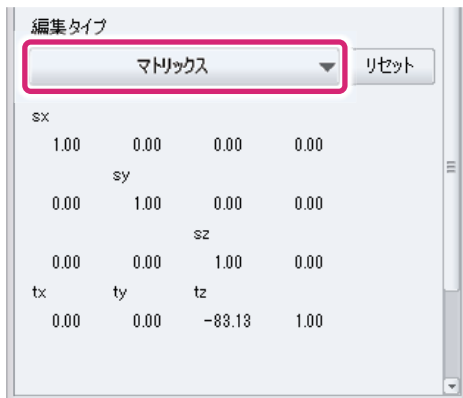
大きさ

スケールを設定します。下記の値を設定できます。カッコ内の値は、[編集タイプ]を[マトリクス]にした場合に対応する設定値です。

全体	すべての方向 (x,y,z) に対するスケール (0.1 ~ 10 倍)
----	--------------------------------------

マトリックス

スライダーで指定した移動、回転、スケールの値が合成された値がマトリックス表示されます。直接数値入力して指定することもできます。



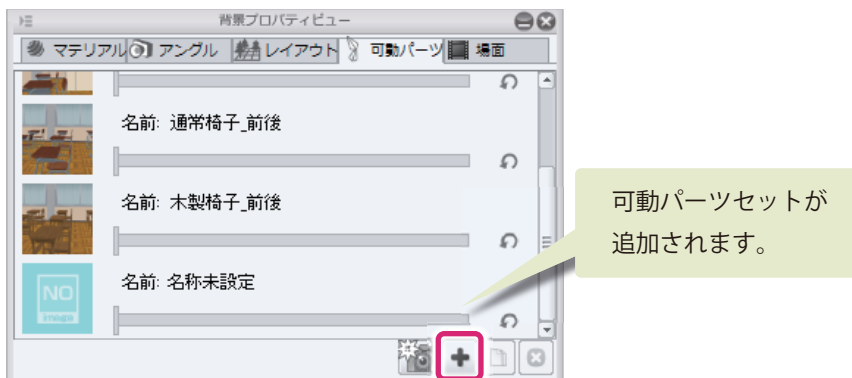
可動パーツの追加

[背景プロパティビュー]パレットに可動パーツセットを追加します。

1 可動パーツセットを追加する

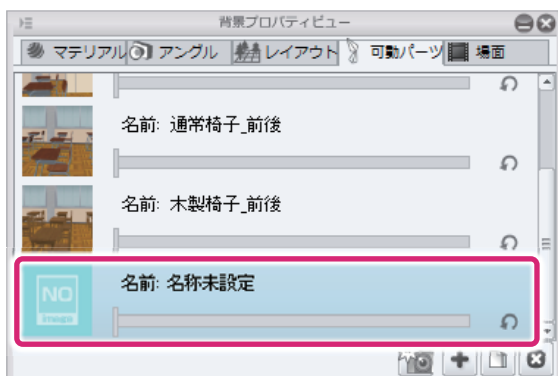
[可動パーツ]タブに可動パーツの設定を追加します。追加するには、下記の方法があります。

- [可動パーツ]タブをクリックして、[追加]をクリックします。
- [編集]メニュー→[可動パーツの追加]を選択します。



2 可動パーツセットを選択する

[セットエリア]に追加された、可動パーツセットを選択します。



3 パーツの位置などを設定する

[プロパティエリア]でパーツの位置・向き・大きさを設定します。



① [可動パーツ]から、可動パーツにしたいパーツを選択します。



プレビューエリアや[背景ツリービュー]パレットからも、パーツを選択できます。

- ② キーフレームのスライダーを右端までドラッグします。
- ③ [位置設定]で、パーツの位置・向き・大きさを調整します。調整結果はプレビューエリアで確認できます。



- プレビューエリア上でパーツの位置・向きを設定できます。移動方法については、『[レイアウトタブ・可動パーツタブ選択時の操作](#)』を参照してください。
- プレビューエリア上でマニピュレータを使って、移動・回転する場合は、『[マニピュレータ](#)』を参照してください。

④ [キーを追加]をクリックします。これでパーツの位置が、可動パーツセットに記録されます。キーフレームにパーツの位置が記録されると、スライダーの下に[▲]が表示されます。これで、可動パーツセットの設定は完了です。



可動パーツセットを選択した状態で、可動パーツの設定を変更すると、設定が上書きされます。



キーフレームのスライダーをドラッグすると、プレビューエリアのパーツが移動し、動作を確認できます

可動パーツの設定変更

可動パーツセットの設定内容を変更して、上書きします。

1 可動パーツセットを選択する

[セットエリア] から、設定を変更したい可動パーツセットを選択します。

2 パーツの位置設定を削除する

[キーフレーム] の [▲] をクリックし、[キーを削除] をクリックします。可動パーツセットに記録された、パーツの位置設定が削除されます。

3 パーツの位置を設定する

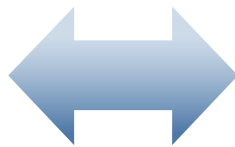
再度、パーツの位置を設定し直します。設定方法については、『[可動パーツの追加](#)』の手順 3 以降を参照してください。



キーフレームの [▲] をクリックしたあと、パーツの位置を調整して [キーを追加] をクリックしても、設定内容を変更できません。

可動パーツの動作確認

[セットエリア] から、設定を確認したい可動パーツセットを選択し、スライダーを左右に移動します。プレビューエリアでパーツの動作を確認します。



場面タブの操作

[背景プロパティビュー]パレットの、[場面]タブを選択した場合の操作について説明します。



各種設定の管理、サムネイルの撮影、セットの名称変更など、[背景プロパティビュー]パレット共通の操作については、『[背景プロパティビューパレットの共通操作](#)』を参照してください。

場面タブの各部の名称

[場面]タブの各部の名称について説明します。



[場面]タブで設定した内容は、CLIP STUDIO ACTION レガシー版の台本画面で使用できます。CLIP STUDIO ACTION レガシー版のタイムライン画面や CLIP STUDIO PAINT では使用できません。CLIP STUDIO ACTION レガシー版の詳細は、『[創作活動応援サイト CLIP](#)』を参照してください。



セットエリア

① セットエリア

場面セットの一覧が表示されます。場面セットとは、[マテリアル]・[アングル]・[レイアウト]と出演者の配置を関連付けた設定のことです。CLIP STUDIO ACTION レガシー版の台本画面に読み込むと、設定した [マテリアル]・[アングル]・[レイアウト] で表示できます。また、出演者を配置した位置に、3D キャラクター素材を読み込めます。

プロパティエリア

② 配置対象

場面セットに複数の出演者がいる場合、編集したい出演者を選択します。



プレビューエリアで、編集したい出演者をクリックしても、出演者を選択できます。

③ 出演者の追加

場面セットに出演者を追加します。

④ 出演者の削除

[配置対象] で選択した出演者を、場面セットから削除します。

⑤ 移動

[配置対象] で選択した出演者の位置を、[左右]・[上下]・[前後]のスライダーで設定します。



プレビューエリア上で、出演者に表示されるマニピュレータをドラッグしても、出演者の位置を移動できます。マニピュレータの操作方法については、『マニピュレータ』を参照してください。

⑥ 回転

[配置対象] で選択した出演者の向きを、[水平]のスライダーで設定します。[垂直]・[左右]は設定できません。



プレビューエリア上で、出演者に表示されるマニピュレータをドラッグしても、出演者の位置を回転できます。マニピュレータの操作方法については、『マニピュレータ』を参照してください。

⑦ プリセット指定

場面セットに、[マテリアル]タブ・[アングル]タブ・[レイアウト]タブで設定したセットを選択し、背景モデルと関連付けます。

これらを設定すると、CLIP STUDIO ACTION レガシー版で、場面セットを選択すると同時に、[マテリアル]・[アングル]・[レイアウト]も設定された状態になります。

マテリアル	場面セットに表示するマテリアルセットを選択します。 マテリアルセットとは、背景モデルとテクスチャを関連付けた設定のことです。
アングル	場面セットに表示するアングルセットを選択します。 アングルセットとは、背景モデルに、背景の向き・ロール・パースなどを関連付けた設定のことです。
レイアウト	場面セットに表示するレイアウトセットを選択します。 レイアウトセットとは、背景モデルに、各パーツの位置や、表示状態を関連付けた設定のことです。

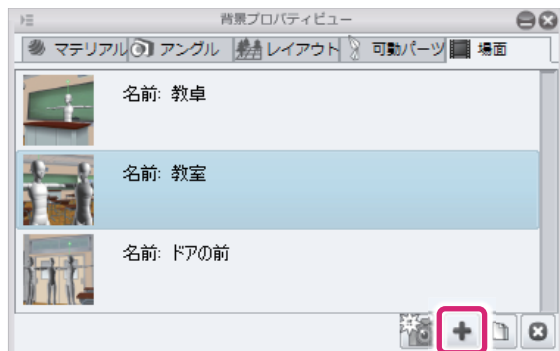
場面の追加

[背景プロパティビュー]パレットに場面セットを追加します。

1 場面セットを追加する

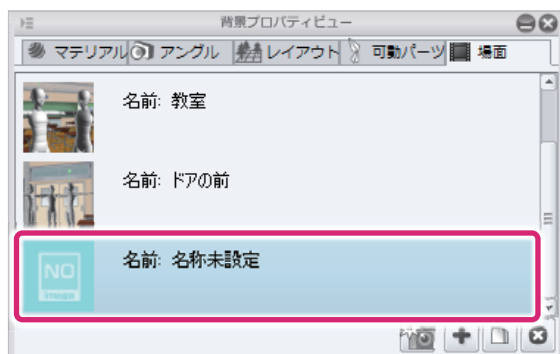
[場面]タブに場面セットを追加するには、下記の方法があります。

- [場面]タブをクリックして、[追加]をクリックします。
- [編集]メニュー→[場面の追加]を選択します。



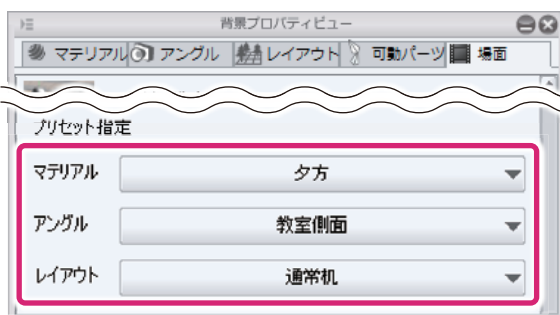
2 場面セットを選択する

[セットエリア]に追加された、場面パーツセットを選択します。



3 3D 背景の表示方法を設定する

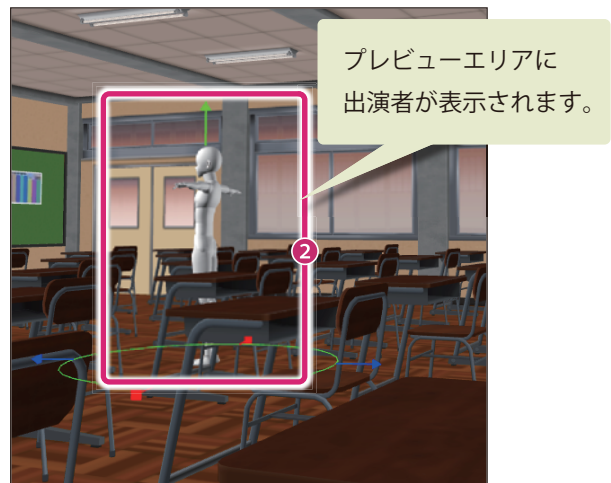
3D 背景の表示方法を、[マテリアル]・[アングル]・[レイアウト]より設定します。



プレビューエリア上でドラッグすると、3D 背景のアングルを変更できますが、場面セットの設定には反映されません。

4 出演者を追加する

場面セットに出演者を追加します。



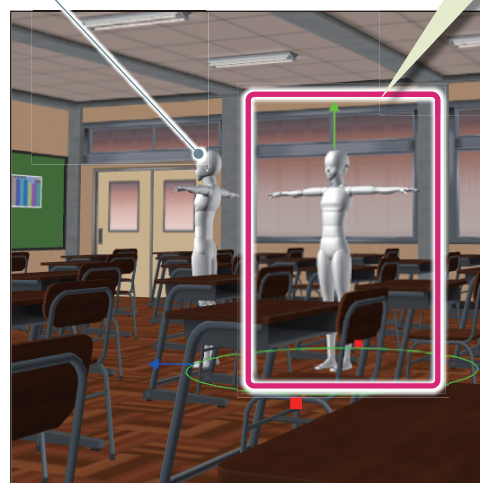
- ① [追加] をクリックします。
- ② プレビューエリアに出演者が追加されます。
- ③ 複数の出演者を追加したい場合は、①の作業を再度行います。

5 出演者を配置する

場面セットの出演者を配置します。



別の出演者



- ① [配置対象] から編集したい出演者を選択します。
- ② [移動] と [回転] のスライダーを操作して、出演者の位置を調整します。
- ③ 出演者の数だけ、①～②の作業を行います。これで、場面セットの設定は完了です。



場面セットを選択した状態で、場面の設定を変更すると、設定が上書きされます。



- プレビューエリアで、編集したい出演者をクリックしても、出演者を選択できます。
- プレビューエリアで、マニピュレータを操作しても、出演者の位置を調整できます。マニピュレータの操作方法については、『[マニピュレータ](#)』を参照してください。

場面の設定変更

場面セットの設定内容を変更して、上書き保存します。

1 場面セットを選択する

[セットエリア]から、設定を変更したい場面セットを選択します。

2 場面セットを設定する

[プロパティエリア]やプレビューエリアで、場面セットの設定を行います。



設定方法については、『[場面の追加](#)』を参照してください。

背景プロパティビューパレットの共通操作

[背景プロパティビュー]パレットの、各タブに共通する操作について説明します。

設定の複製

[セットエリア]から設定を選択し、[複製]をクリックすると、[セットエリア]に設定が複製されます。

設定の削除

[セットエリア]から設定を選択し、[削除]をクリックすると、[セットエリア]の設定が削除されます。

名称の変更

[セットエリア]内の設定の名称をダブルクリックすると、テキスト入力できます。

サムネイルの作成（アングルセットを除く）

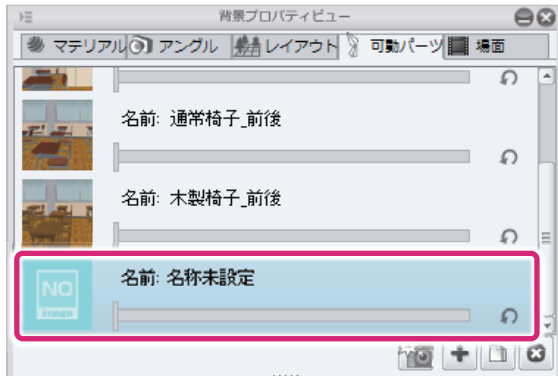
3D 背景の各セットにサムネイルを作成・変更します。



アングルセットは、設定と同時にサムネイルが作成されます。新規にサムネイルを作成した場合、サムネイルに合わせて設定が変更されます。詳しくは、『[アングルの設定変更](#)』を参照してください。

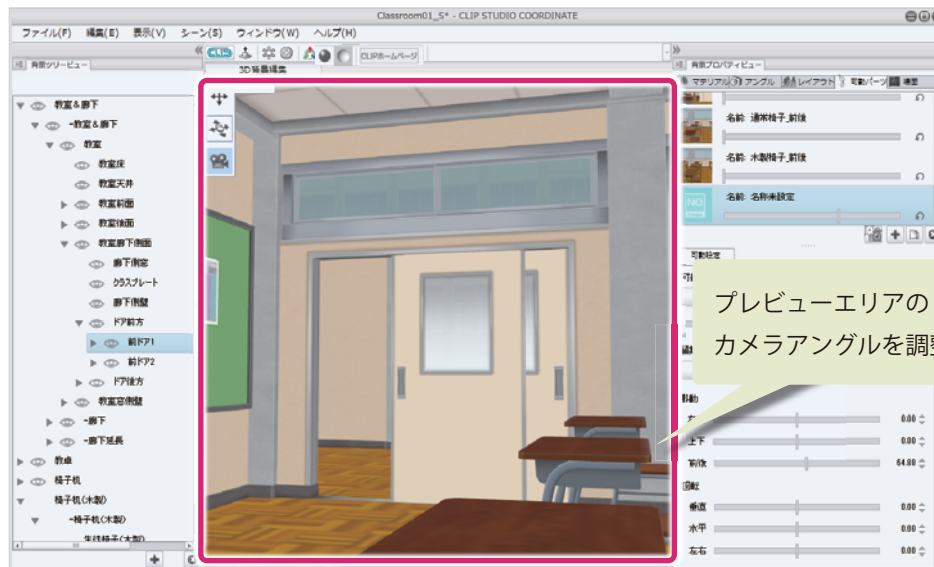
1 可動パーツセットを選択する

[セットエリア] から、サムネイルを変更したいセットを選択します。



2 カメラアングルを設定する

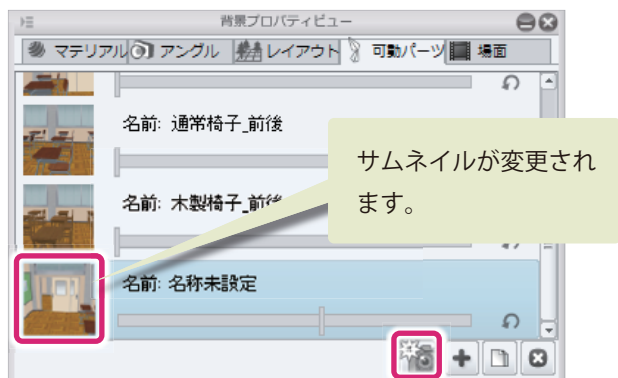
プレビューエリアのカメラアングルを調整し、サムネイルとして登録したい状態にします。



- カメラの操作方法については、『[カメラアングルの操作](#)』を参照してください。
- 可動パーツセットの場合は、セットのスライダーを左右にドラッグすると、パーツの位置を調整できます。

3 サムネイルを保存する

[プロパティエリア]の[サムネイルの撮影]をクリックします。セットのサムネイルが変更されます。



設定のプレビュー表示

[セットエリア]内の設定を選択すると、プレビューエリアに設定が反映されます。



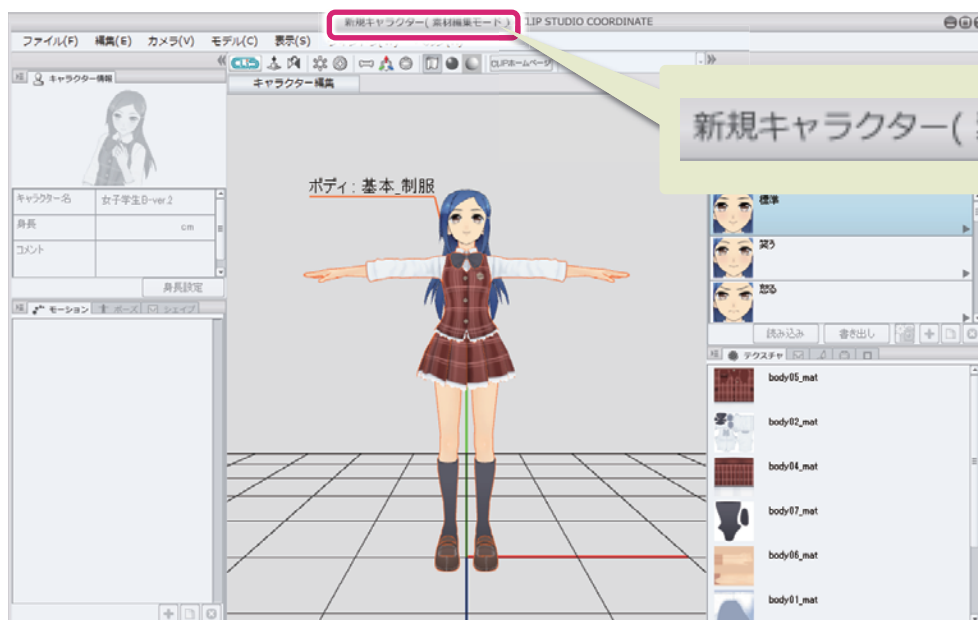
[可動パーツ]タブを表示している場合は、『[可動パーツの動作確認](#)』を参照してください

素材編集モード

CLIP STUDIO の素材から、CLIP STUDIO COORDINATE を起動すると、「素材編集モード」
として起動します。

素材編集モードとは

CLIP STUDIO に登録した自作の 3D 素材や、CLIP STUDIO からダウンロードした 3D 素材を、CLIP STUDIO COORDINATE で編集できます。CLIP STUDIO に登録した素材経由で、CLIP STUDIO COORDINATE を起動した状態を、「素材編集モード」といいます。素材編集モードで起動している場合は、タイトルバーに（素材編集モード）と表示されます。



素材編集モードで編集した 3D 素材は、CLIP STUDIO に登録されている素材に上書き保存できます。また、別の素材として新たに CLIP STUDIO に登録することもできます。素材編集モードでは、主に下記の操作を行えます。

- CLIP STUDIO に登録した自作の素材を編集する。
- CLIP STUDIO の [素材をさがす] に公開した自作の素材を編集する。
- CLIP STUDIO の [素材をさがす] に公開した自作の素材に対して、他のユーザーが編集した内容を確認・編集する。
- CLIP STUDIO の [素材をさがす] からダウンロードした、他のユーザーの素材を編集する。

!重要

- 素材編集モードで編集した 3D 素材は、セルシスキャラクター形式（拡張子:c2fc）のファイルとして、保存（書き出し）できません。
- 3D 素材の設定によっては、素材の編集や保存ができない場合があります。

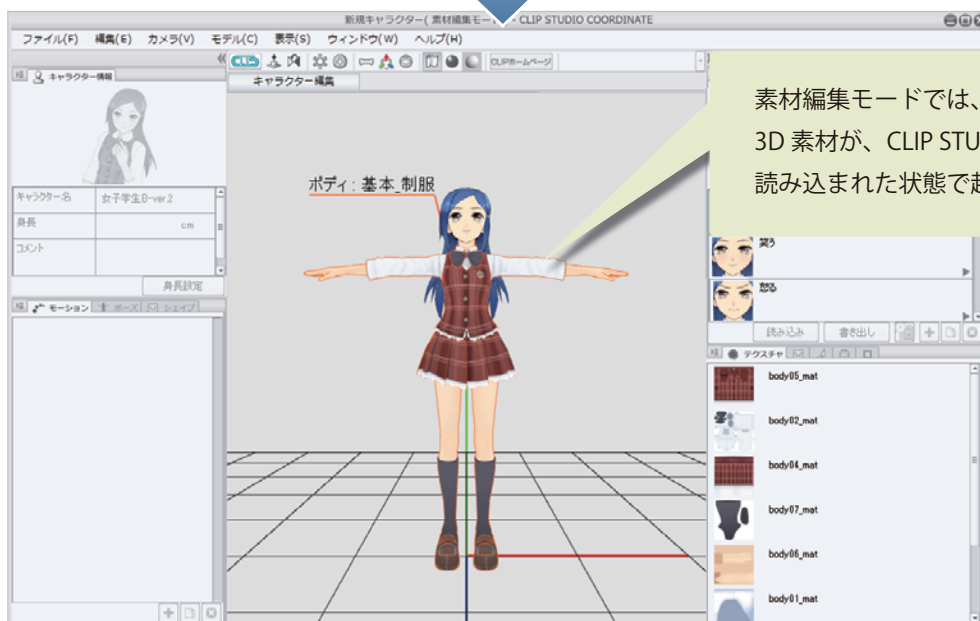
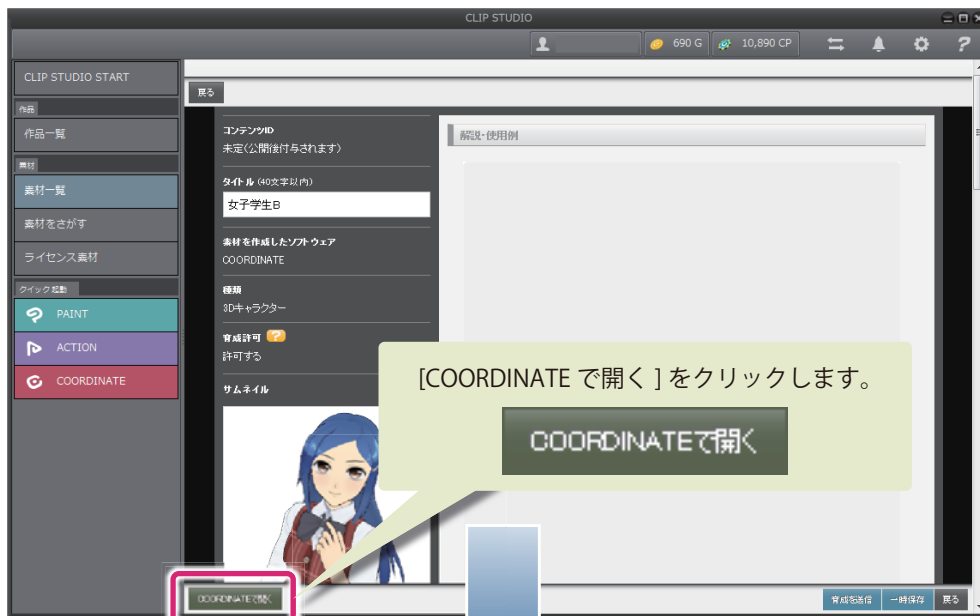
✂️

- CLIP STUDIO は、創作活動をサポートすることを目的としたツールです。CLIP STUDIO の詳細については、[『CLIP STUDIO とは?』](#)を参照してください。
- 素材編集モードで編集できる機能については、3D 素材の種類や 3D 素材に設定された編集権限により、異なります。詳しくは、[『素材編集モードの機能』](#)を参照してください。

素材編集モードの起動方法

素材編集モードで CLIP STUDIO COORDINATE を起動する方法について、説明します。

CLIP STUDIO を開き、編集したい 3D 素材を選択します。素材の情報画面を開き、[COORDINATE で開く] をクリックします。CLIP STUDIO COORDINATE が「素材編集モード」で起動します。



CLIP STUDIO の操作方法については、CLIP STUDIO のヘルプを参照してください。

素材編集モードの機能

素材編集モードでは、素材の種類や CLIP STUDIO の設定により、CLIP STUDIO COORDINATE で使用できる機能が異なります。

3D キャラクター素材の場合

3D キャラクター素材を素材編集モードで開いた場合、下記の操作を行えます。



- 3D キャラクター素材の編集方法については、『[キャラクター編集画面](#)』を参照してください。
- CLIP STUDIO の機能や操作方法については、CLIP STUDIO のヘルプを参照してください。

自作の素材（[素材をさがす]に公開していない素材）

[ファイル]メニュー→[素材として登録]を選択すると、CLIP STUDIO に自作の 3D キャラクター素材を登録できます。CLIP STUDIO の [素材をさがす] に、3D キャラクター素材を公開していない場合は、下記の操作を行えます。

編集できる内容

CLIP STUDIO の [素材をさがす] に公開していない素材の場合、素材に対する編集の制限はありません。

素材の保存

素材を保存する場合は、下記の操作を行えます。

- [ファイル]メニュー→[保存]を選択すると、CLIP STUDIO 内の素材に上書き保存されます。
- [ファイル]メニュー→[別の素材として登録]を選択すると、CLIP STUDIO に別の素材として登録されます。

自作の素材（[素材をさがす]に公開している素材）

[ファイル]メニュー→[素材として登録]を選択すると、CLIP STUDIO に自作の 3D キャラクター素材を登録できます。CLIP STUDIO の [素材をさがす] に、3D キャラクター素材を公開している場合は、下記の操作を行えます。



[素材をさがす]に素材を公開するときに、出品者以外による素材 / パーツの追加を許可すると、他のユーザーが素材を編集できるようになります。[素材をさがす]に素材を公開する方法について、詳しくは CLIP STUDIO のヘルプを参照してください。

編集できる内容

3D キャラクター素材に、下記の編集を行えます。

編集項目	追加	複製	削除	サムネイル撮影	その他編集
キャラクター情報	×	×	×	×	×
ボディ	○	○※1	○※2	○※1	○※1
フェイス	○	○※1	○※2	○※1	○※1
ヘア	○	○※1	○※2	○※1	○※1
アクセサリ	○	○※1	○※2	○※1	○※1
モーション	○	○※1	○※2	○※1	○※1
ポーズ	○	○※1	○※2	○※1	○※1

※1 新規に追加した場合のみ編集できます。それ以外は編集できません。

※2 下記の場合、削除を実行できます。

- 自分で追加した素材やパーツの場合、CLIP STUDIO に公開していないときは、削除できます。
- 他のユーザーが、3D キャラクター素材に素材やパーツを追加した場合は、追加された素材やパーツを削除できます。ただし、追加された素材やパーツの公開を許諾すると、削除できなくなります。

素材の保存

素材を保存する場合は、下記の操作を行えます。

- [ファイル]メニュー→[保存]を選択すると、CLIP STUDIO 内の素材に上書き保存されます。
- [ファイル]メニュー→[別の素材として登録]を選択すると、CLIP STUDIO に別の素材として登録されます。



[別の素材として登録]を選択して、CLIP STUDIO に登録した素材は、元の素材とは別の素材としてアップロードできます。詳しくは、CLIP STUDIO のヘルプを参照してください。

CLIP STUDIO からダウンロードした素材（出品者以外による素材 / パーツの追加が許可されている場合）

CLIP STUDIO の [素材をさがす] から、他のユーザーが作成した素材をダウンロードした場合、出品者以外による素材 / パーツの追加が許可されていると、3D キャラクター素材に下記の操作を行えます。

編集できる内容

3D キャラクター素材に、下記の編集を行えます。

編集項目	追加	複製	削除	サムネイル撮影	その他編集
キャラクター情報	×	×	×	×	×
ボディ	○	○※1	○※2	○※1	○※1
フェイス	○	○※1	○※2	○※1	○※1
ヘア	○	○※1	○※2	○※1	○※1
アクセサリ	○	○※1	○※2	○※1	○※1
モーション	○	○※1	○※2	○※1	○※1
ポーズ	○	○※1	○※2	○※1	○※1

※1 新規に追加した場合のみ編集できます。それ以外は編集できません。

※2 下記の場合、削除を実行できます。

- 自分で追加した素材やパーツの場合、出品者に対して公開申請を行っていないときは、削除できます。
- 自分で追加した素材やパーツの場合、出品者に対して公開申請を行っても、削除できます。ただし、出品者から承諾され、[素材をさがす] に反映された場合は、削除できません。

素材の保存

素材を保存する場合は、下記の操作を行えます。

- [ファイル] メニュー → [保存] を選択すると、CLIP STUDIO 内の素材に上書き保存されます。

CLIP STUDIO からダウンロードした素材（出品者以外に 9 よる素材 / パーツの追加が許可されていない場合）

CLIP STUDIO の [素材をさがす] から、他のユーザーが作成した素材をダウンロードした場合、素材 / パーツの追加が許可されていないと、素材の編集や保存は行えません。

3D アイテム素材の場合

3D アイテム素材を素材編集モードで開いた場合、下記の操作を行えます。



- 3D アイテム素材の編集方法については、『[3D オブジェクト編集画面](#)』を参照してください。
- CLIP STUDIO の機能や操作方法については、CLIP STUDIO のヘルプを参照してください。

自作の素材（[素材をさがす]に公開していない素材）

[ファイル]メニュー→[素材として登録]を選択すると、CLIP STUDIO に自作の 3D キャラクター素材を登録できます。CLIP STUDIO の[素材をさがす]に、3D キャラクター素材を公開していない場合は、下記の操作を行えます。

編集できる内容

CLIP STUDIO の[素材をさがす]に公開していない素材の場合、素材に対する編集の制限はありません。

素材の保存

素材を保存する場合は、下記の操作を行えます。

- [ファイル]メニュー→[保存]を選択すると、CLIP STUDIO 内の素材に上書き保存されます。
- [ファイル]メニュー→[別の素材として登録]を選択すると、CLIP STUDIO に別の素材として登録されます。

自作の素材（[素材をさがす]に公開している素材）

[ファイル]メニュー→[素材として登録]を選択すると、CLIP STUDIO に自作の 3D アイテム素材を登録できます。CLIP STUDIO の[素材をさがす]に、3D アイテム素材を公開している場合は、下記の操作を行えます。



CLIP STUDIO を使って[素材をさがす]に素材を公開する場合、出品者以外による素材 / パーツの追加を許可すると、他のユーザーが素材を編集できるようになります。
[素材をさがす]に素材を公開する方法について、詳しくは CLIP STUDIO のヘルプを参照してください。

編集できる内容

3D アイテム素材に、下記の編集を行えます。

編集項目	追加	複製	削除	サムネイル撮影	その他編集
3D オブジェクト情報	×	×	×	×	×
ツリービュー	○	○※1	○※2	○※1	○※1
マテリアル	○	○※1	○※2	○※1	○※1
回転	○	○※1	○※2	○※1	○※1
可動パーツ	○	○※1	○※2	○※1	○※1
キャラクターモーション	○	○※1	○※2	○※1	○※1

※1 新規に追加した場合のみ編集できます。それ以外は編集できません。

※2 下記の場合、削除を実行できます。

- 自分で追加した素材やパーツの場合、CLIP STUDIO に公開していないときは、削除できます。
- 他のユーザーが、3D キャラクター素材に素材やパーツを追加した場合は、追加された素材やパーツを削除できます。ただし、追加された素材やパーツの公開を許諾すると、削除できなくなります。

素材の保存

素材を保存する場合は、下記の操作を行えます。

- [ファイル]メニュー→[保存]を選択すると、CLIP STUDIO 内の素材に上書き保存されます。
- [ファイル]メニュー→[別の素材として登録]を選択すると、CLIP STUDIO に別の素材として登録されます。

CLIP STUDIO からダウンロードした素材（出品者以外による素材 / パーツの追加が許可されている場合）

CLIP STUDIO の [素材をさがす] から、他のユーザーが作成した素材をダウンロードした場合、素材 / パーツの追加が許可されていると、3D アイテム素材に下記の操作を行えます。

編集できる内容

3D アイテム素材に、下記の編集を行えます。

編集項目	追加	複製	削除	サムネイル撮影	その他編集
3D オブジェクト情報	×	×	×	×	×
ツリービュー	○	○※1	○※2	○※1	○※1
マテリアル	○	○※1	○※2	○※1	○※1
回転	○	○※1	○※2	○※1	○※1
可動パーツ	○	○※1	○※2	○※1	○※1
キャラクターモーション	○	○※1	○※2	○※1	○※1

※1 新規に追加した場合のみ編集できます。それ以外は編集できません。

※2 下記の場合、削除を実行できます。

- 自分で追加した素材やパーツの場合、出品者に対して公開申請を行っていないときは、削除できます。
- 自分で追加した素材やパーツの場合、出品者に対して公開申請を行っても、削除できます。ただし、出品者から承諾され、[素材をさがす] に反映された場合は、削除できません。

素材の保存

素材を保存する場合は、下記の操作を行えます。

- [ファイル]メニュー→[保存]を選択すると、CLIP STUDIO 内の素材に上書き保存されます。
- [ファイル]メニュー→[別の素材として登録]を選択すると、CLIP STUDIO に別の素材として登録されます。

CLIP STUDIO からダウンロードした素材（出品者以外による素材 / パーツの追加が許可されていない場合）

CLIP STUDIO の [素材をさがす] から、他のユーザーが作成した素材をダウンロードした場合、素材 / パーツの追加が許可されていないと、素材の編集や保存は行えません。

メニュー

CLIP STUDIO COORDINATE のメニューの機能について説明します。

CLIP STUDIO COORDINATE メニュー [Mac OS X]

CLIP STUDIO COORDINATE の [CLIP STUDIO COORDINATE] メニューの機能について説明します。

CLIP STUDIO COORDINATE について [Mac OS X]

CLIP STUDIO COORDINATE のバージョン情報と著作権表記が表示されます。

バージョン情報 [Mac OS X]

CLIP STUDIO COORDINATE のバージョン情報と著作権表記、ライセンスが表示されます。

CLIP STUDIO を起動 [Mac OS X]

CLIP STUDIO が起動します。



CLIP STUDIO は、創作活動をサポートすることを目的としたツールです。CLIP STUDIO の詳細については、[「CLIP STUDIO とは？」](#)を参照してください。

CLIP STUDIO COORDINATE の終了 [Mac OS X]

CLIP STUDIO COORDINATE を終了します。

ファイルメニュー

CLIP STUDIO COORDINATE の [ファイル] メニューの機能について説明します。

新規キャラクター

CLIP STUDIO COORDINATE でキャラクター素材を新規作成します。

新規オブジェクト

CLIP STUDIO COORDINATE で 3D アイテム素材 (オブジェクト) を新規作成します。

新規 3D 背景

CLIP STUDIO COORDINATE で 3D 背景素材を新規作成します。

開く

セルシスキャラクター形式のファイル (拡張子: c2fr・c2fc)、CLIP STUDIO MODELER 形式のファイル (拡張子: cmo) を開きます。

メニュー項目を選択すると、ファイルを選択するダイアログが表示されます。開きたいファイルを選択し、[開く]をクリックすると、CLIP STUDIO COORDINATE のプレビューエリアに選択したファイルが表示されます。



- CLIP STUDIO から、3D キャラクター素材や 3D 背景素材をドラッグ&ドロップしても、セルシスキャラクター形式のファイルをプレビューエリアに表示できます。自分で編集して CLIP STUDIO に登録した素材は、編集や保存が可能です。CLIP STUDIO からダウンロードした素材は閲覧モードで表示されます。
- CLIP STUDIO MODELER 形式のファイルは、CLIP STUDIO MODELER のキャラクター編集画面で作成したキャラクターモデルのみ読み込めます。
- CLIP STUDIO は、創作活動をサポートすることを目的としたツールです。CLIP STUDIO の詳細については、[【CLIP STUDIO とは?】](#)を参照してください。

保存

セルシスキャラクター形式のファイル (拡張子: c2fc) を同じファイルに上書き保存します。初回保存時のみ、ファイル名や保存場所をダイアログで設定します。



- 標準ボーンを設定していないキャラクターをセルシスキャラクター形式 (拡張子: c2fc) で保存した場合は、CLIP STUDIO PAINT や CLIP STUDIO ACTION レガシー版で正しく動作しない場合があります。
- CLIP STUDIO COORDINATE Ver.1.1.5 以降で保存したセルシスキャラクター形式のファイルは、Ver.1.1.4 以前の CLIP STUDIO COORDINATE では開けません。(★)



- [プレビューエリア] に表示されているモデルだけでなく、各種パレットで設定したすべての内容がファイルに保存されます。ただし、[プレビューエリア] で表示中のカメラの位置や、キャラクターのポーズは保存されません。
- セルシスキャラクター形式 (拡張子: c2fr) のファイルを保存する場合は、拡張子が c2fc に変更され、別ファイルとして保存されます。
- 素材編集モードで起動している場合、CLIP STUDIO 上の 3D 素材が上書き保存されます。ただし、CLIP STUDIO COORDINATE Ver.1.0.0 以前で作成した 3D 素材を編集している場合は、[保存] を実行できません。素材編集モードについては、[『素材編集モード』](#)を参照してください。
- CLIP STUDIO は、創作活動をサポートすることを目的としたツールです。CLIP STUDIO の詳細については、[【CLIP STUDIO とは?】](#)を参照してください。

別名で保存

編集中のファイルを、以前保存した同ファイルとは別のファイルとして、別名で保存します。



- 標準ボーンを設定していないキャラクターをセルシスキャラクター形式（拡張子：c2fc）で保存した場合は、CLIP STUDIO PAINT や CLIP STUDIO ACTION レガシー版で正しく動作しない場合があります。
- CLIP STUDIO COORDINATE Ver.1.1.5 以降で保存したセルシスキャラクター形式のファイルは、Ver.1.1.4 以前の CLIP STUDIO COORDINATE では開けません。（★）



[プレビューエリア]に表示されているモデルだけでなく、各種パレットで設定したすべての内容がファイルに保存されます。ただし、[プレビューエリア]で表示中のカメラの位置や、キャラクターのポーズは保存されません。

素材として登録

3D キャラクターや 3D 背景を、CLIP STUDIO PAINT や CLIP STUDIO ACTION レガシー版で使用できる 3D 素材に変換します。

メニュー項目を選択すると、[素材のプロパティ] ダイアログが表示されます。素材の情報を入力し、[OK] をクリックすると、CLIP STUDIO に 3D 素材が登録されます。

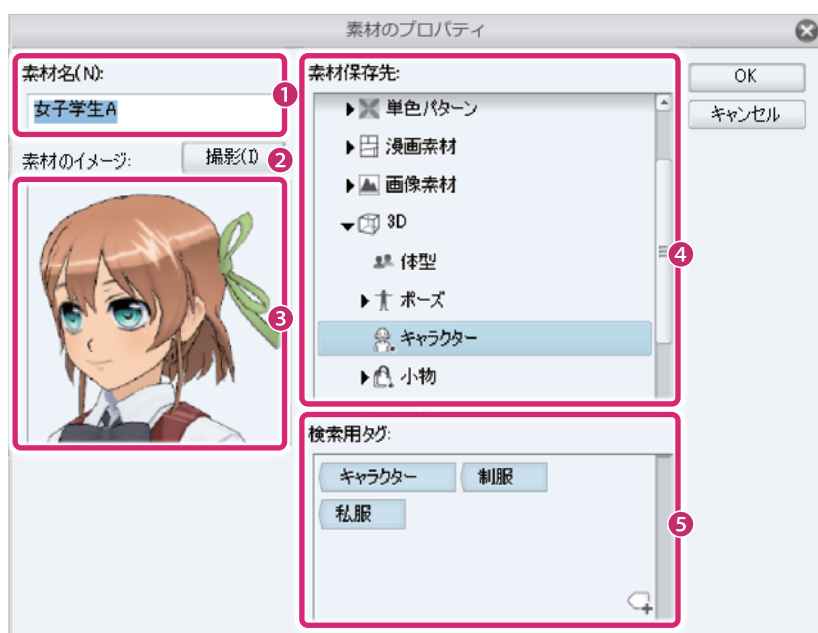
素材編集モードで起動している場合や、一度 [素材として登録] で CLIP STUDIO に登録した 3D 素材を編集している場合、この項目は表示されません。



CLIP STUDIO は、創作活動をサポートすることを目的としたツールです。CLIP STUDIO の詳細については、「[CLIP STUDIO とは?](#)」を参照してください。

素材のプロパティダイアログ

[素材のプロパティ] ダイアログについて説明します。



① 素材名

素材の名前を入力します。



すでに、[キャラクター情報] パレット・[3D オブジェクト情報] パレット・[3D 背景情報] パレットで、素材の名称を設定している場合は、各パレットで入力した内容が表示されます。

② 撮影

素材用のサムネイルを撮影します。クリックすると、プレビューエリアで素材のサムネイルを撮影できます。設定方法については『[キャラクター素材のサムネイル設定](#)』の手順 2 を参照してください。3D オブジェクトや背景も同様の方法でサムネイルを撮影できます。



キャラクターのサムネイルを撮影した場合は、同時に [キャラクター情報] パレットのサムネイルも更新されます。

③ 素材のイメージ

素材のサムネイルを表示します。素材のサムネイルは [撮影] から、撮影できます。



すでに、[キャラクター情報]パレット・[3D オブジェクト情報]パレット・[3D 背景情報]パレットで、素材のサムネイルを設定している場合は、各パレットで設定した内容が表示されます。

④ 素材保存先

フォルダーをクリックして、素材の保存先を指定します。指定した保存先は、[ツリー表示]に反映されます。

⑤ 検索性タグ

タグ一覧をクリックして、[タグリスト]に表示する検索性タグを指定します。右下にある+の付いたタグをクリックすると、新規タグを作成できます。



タグを削除したい場合は、削除したいタグにマウスカーソルを合わせます。タグの右側に [×] が表示されたら、[×] をクリックします。

別の素材として登録

編集中の 3D キャラクターや 3D 背景を、CLIP STUDIO PAINT や CLIP STUDIO ACTION レガシー版で使用できる 3D 素材に変換します。

メニュー項目を選択すると、[素材のプロパティ]ダイアログが表示されます。素材の情報を入力し、[OK] をクリックすると、新規素材として、CLIP STUDIO に登録されます。

素材編集モードで起動している場合や、一度 [素材として登録] で CLIP STUDIO に登録した 3D 素材を編集している場合、表示される項目です。



- CLIP STUDIO は、創作活動をサポートすることを目的としたツールです。CLIP STUDIO の詳細については、[『CLIP STUDIO とは?』](#)を参照してください。
- [素材のプロパティ]ダイアログについて、詳しくは[『素材のプロパティダイアログ』](#)を参照してください。

CLIP STUDIO を起動【Windows】

CLIP STUDIO が起動します。



CLIP STUDIO は、創作活動をサポートすることを目的としたツールです。CLIP STUDIO の詳細については、[『CLIP STUDIO とは?』](#)を参照してください。

CLIP STUDIO COORDINATE の終了【Windows】

CLIP STUDIO COORDINATE を終了します。

編集メニュー

CLIP STUDIO COORDINATE の [編集] メニューの機能について説明します。編集メニューの項目は、キャラクター編集画面表示時と 3D 背景編集画面表示時で異なります。

取り消し

メニュー項目を選択すると、操作を取り消せます。

やり直す

取り消しを実行した直後にメニュー項目を選択すると、取り消した操作をやり直せます。

ボディパーツの追加

[ボディ]パレットに、ボディパーツ用のファイル（拡張子：fbx・pmd・pmx・lwo・obj・cmo・6kt・6kh）を読み込みます。

キャラクター編集画面を表示している場合、この項目が表示されます。



- CLIP STUDIO MODELER 形式（拡張子：cmo）を読み込んで作成した 3D アイテム素材は、CLIP STUDIO PAINT の Ver.1.2.8 以降、CLIP STUDIO ACTION レガシー版の Ver.1.1.0 以降でご利用いただけます。
- CLIP STUDIO MODELER 形式（拡張子：cmo）のファイルを読み込んだ場合、CLIP STUDIO MODELER で面を [裏面] に設定していても、CLIP STUDIO COORDINATE では、[表示]メニュー→[カリング]で設定した内容に合わせて、ポリゴンが表示されます。

フェイスパーツの追加

[フェイス]パレットに、フェイスパーツ用のファイル（拡張子：fbx）を読み込みます。

キャラクター編集画面を表示している場合、この項目が表示されます。

ヘアパーツの追加

[ヘア]パレットに、ヘアパーツ用のファイル（拡張子：fbx）を読み込みます。

キャラクター編集画面を表示している場合、この項目が表示されます。

アクセサリパーツの追加

[アクセサリ]パレットに、アクセサリパーツ用のファイル（拡張子：fbx・obj・lwo）を読み込みます。

キャラクター編集画面を表示している場合、この項目が表示されます。

モーションの追加

[モーション]パレットに、モーション用のファイル（拡張子：cmt）を読み込みます。

キャラクター編集画面を表示している場合、この項目が表示されます。

ポーズの追加

[ポーズ]パレットに、ポーズ用のファイル（拡張子：pep）を読み込みます。

キャラクター編集画面を表示している場合、この項目が表示されます。

オブジェクトの追加

[ツリービュー]パレットに、オブジェクトのファイル（拡張子：fbx・lwo・lws・obj・cmo・6kt・6kh）を読み込みます。オブジェクト編集画面を表示している場合、この項目が表示されます。



- CLIP STUDIO MODELER 形式（拡張子：cmo）を読み込んで作成した 3D アイテム素材は、CLIP STUDIO PAINT の Ver.1.2.8 以降、CLIP STUDIO ACTION レガシー版の Ver.1.1.0 以降でご利用いただけます。
- CLIP STUDIO MODELER 形式（拡張子：cmo）のファイルを読み込んだ場合、CLIP STUDIO MODELER で面を [裏面] に設定していても、CLIP STUDIO COORDINATE では、[表示]メニュー→[カルリング]で設定した内容に合わせて、ポリゴンが表示されます。

回転の追加

[プロパティビュー]パレットの [回転] タブに、回転の設定を追加します。

3D オブジェクト編集画面を表示している場合、この項目が表示されます。

背景パーツの追加

[背景ツリービュー]パレットに、背景パーツのファイル（拡張子：fbx・obj・lwo）を読み込みます。

3D 背景編集画面を表示している場合、この項目が表示されます。

マテリアルの追加

3D オブジェクト編集画面と 3D 背景編集画面を表示している場合、この項目が表示されます。表示している画面により、設定内容が異なります。

3D オブジェクト編集画面を表示している場合

[プロパティビュー]パレットの [マテリアル] タブに、マテリアルの設定を追加します。

3D 背景編集画面を表示している場合

[背景プロパティビュー]パレットの [マテリアル] タブに、マテリアルの設定を追加します。

アングルの追加

[背景プロパティビュー]パレットの [アングル] タブに、アングルの設定を追加します。

3D 背景編集画面を表示している場合、この項目が表示されます。

レイアウトの追加

[背景プロパティビュー]パレットの [レイアウト] タブに、レイアウトの設定を追加します。

3D 背景編集画面を表示している場合、この項目が表示されます。

可動パーツの追加

3D オブジェクト編集画面と 3D 背景編集画面を表示している場合、この項目が表示されます。表示している画面により、設定内容が異なります。

3D オブジェクト編集画面を表示している場合

[プロパティビュー]パレットの [可動パーツ] タブに、可動パーツの設定を追加します。

3D 背景編集画面を表示している場合

[背景プロパティビュー]パレットの [可動パーツ] タブに、可動パーツの設定を追加します。

キャラクターモーションの追加

[キャラクターモーション]パレットに、キャラクターモーション用のファイル（拡張子：cmt）を読み込みます。

3D オブジェクト編集画面を表示している場合、この項目が表示されます。



- キャラクターモーション用のファイルとは、CLIP STUDIO ACTION レガシー版で、3D オブジェクトがアタッチされた 3D キャラクター素材で作成したモーションのことです。
- [キャラクターモーション]パレットにキャラクターモーションを追加すると、3D オブジェクト（キャラクターモーションあり）として、3D アイテム素材を書き出せます。3D オブジェクト（キャラクターモーションあり）とは、CLIP STUDIO ACTION レガシー版で、3D キャラクター素材と 3D オブジェクトを連動させたモーションを再生できるファイルです。

カメラメニュー

CLIP STUDIO COORDINATE の [カメラ] メニューの機能について説明します。

右へ 90 度回転

メニュー項目を選択すると、右に 90 度ずつカメラが回転します。

左へ 90 度回転

メニュー項目を選択すると、左に 90 度ずつカメラが回転します。

編集対象を注視

編集対象がプレビューエリアの中心へ表示されるように、カメラが移動します。

モデルの部位やパーツを選択している場合

選択中の部位やパーツが、プレビューエリアの中心へ表示されるように、カメラが移動します。

モデルの部位やパーツを選択していない場合

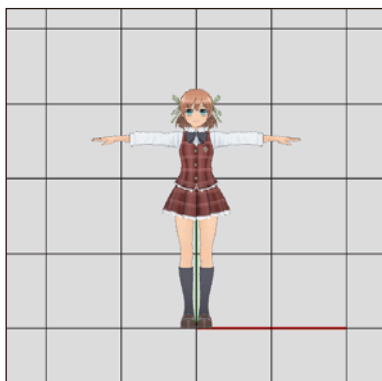
表示中のモデルが、プレビューエリアの中心へ表示されるように、カメラが移動します。

リセット

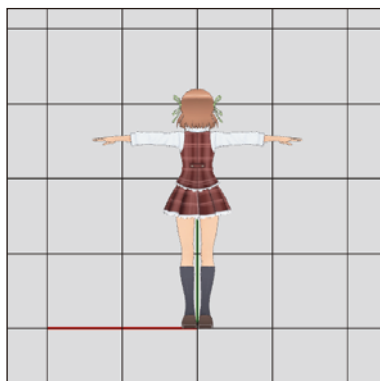
カメラの位置・角度などを、初期状態に戻します。

投影方法

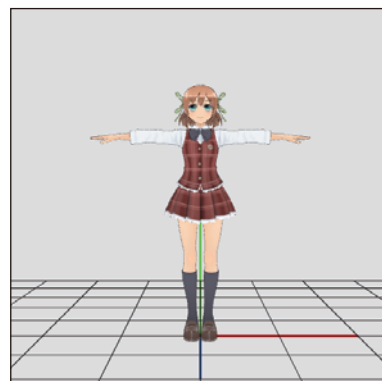
プレビューエリアの表示を、[投影方法]で指定できます。表示方法は[透視投影]・[正面図]・[背面図]・[左面図]・[右面図]・[上面図]・[下面図]から選択できます。



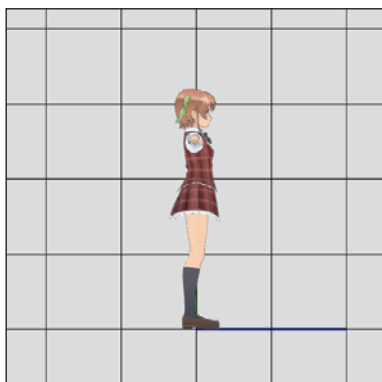
正面図



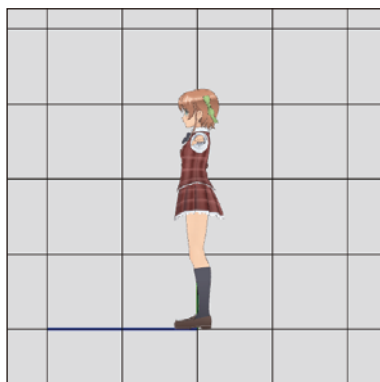
背面図



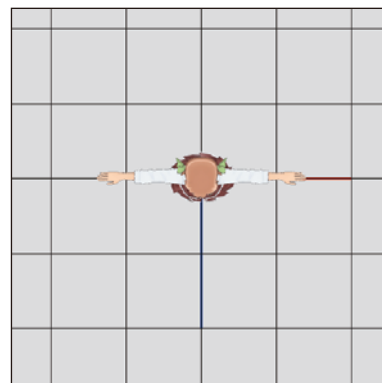
透視投影



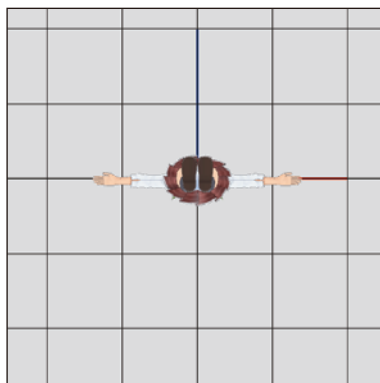
左面図



右面図



上面図



下面図

アングルフレームの設定

3D 背景編集画面を表示している場合、この項目が表示されます。[背景プロパティビュー]パレット表示時に、プレビューエリアに表示される緑の枠のアスペクト比を、[アングルフレームの設定]ダイアログで設定できます。

CLIP STUDIO ACTION レガシー版の [出力サイズ設定] で設定した出力サイズのアスペクト比に合わせると、CLIP STUDIO ACTION レガシー版に、3D 背景素材を配置するときの目安になります。

アングルフレームの設定ダイアログ

[アングルフレームの設定]ダイアログについて、説明します。



① アスペクト比

枠のアスペクト比を設定します。

② 横：縦

[アスペクト比]の横：縦の数値が表示されます。[アスペクト比]で[カスタム]を選択した場合は、ここに数値を入力して、アスペクト比を設定できます。

モデルメニュー

CLIP STUDIO COORDINATE の [モデル] メニューの機能について説明します。3D 背景編集画面を表示している場合は、[モデル] メニューは表示されません。

選択解除

部位の選択を解除します。

部位の固定を全解除

部位の固定をすべて解除します。

接地

モデルをプレビューエリアのベースに接地します。

左右反転

選択中のモデルのポーズを、左右反転します。

初期ポーズに戻す

選択中のモデルのポーズを、モデルを読み込んだときの状態に戻します。

関節角度制限

[関節角度制限] を選択しオンにすると、関節が曲がる範囲が、人間の関節と同じように制限されます。再度、[関節角度制限] を選択しオフにすると、どの方向にも関節が曲がるようになります。

3D 背景編集画面を表示している場合は、この項目は表示されません。

物理演算

[物理設定] パレットで設定した、物理演算の表示方法を設定できます。[常に物理演算] ・ [再生時のみ物理演算] ・ [物理演算しない] から選択できます。

表示メニュー

CLIP STUDIO COORDINATE の [表示] メニューの機能について説明します。

ワイヤーフレーム

オンにすると、線（ワイヤー）だけでキャラクターや背景が表示されます。

輪郭線

オンにすると、キャラクターや背景に輪郭線が表示されます。

ライティング

オンにすると、光源の設定が、キャラクターや背景に反映されます。

テクスチャ

オンにすると、キャラクターや背景にテクスチャが表示されます。

カーリング

カーリングのオン・オフを設定できます。[カーリングしない] ・ [バックフェースカーリング] から選択できます。

ボーン

オンにすると、キャラクターや背景にボーンが表示されます。

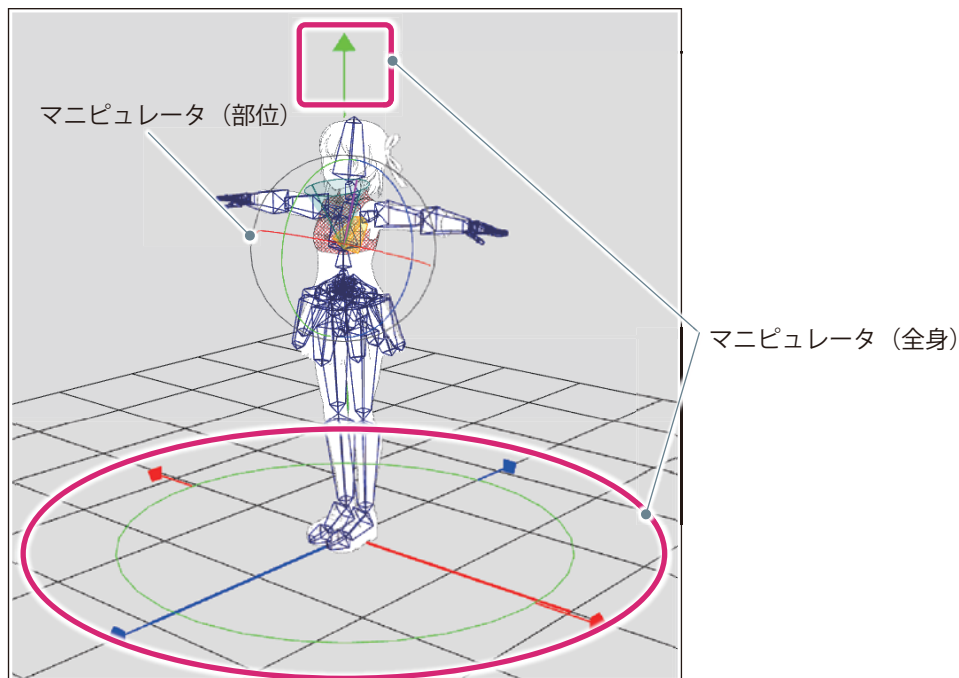
3D 背景編集画面を表示している場合は、この項目は表示されません。

マニピュレータ

オンにすると、選択中のキャラクターや背景にマニピュレータが表示されます。マニピュレータを表示すると、ドラッグでキャラクターの部位や背景のパーツを移動できます。

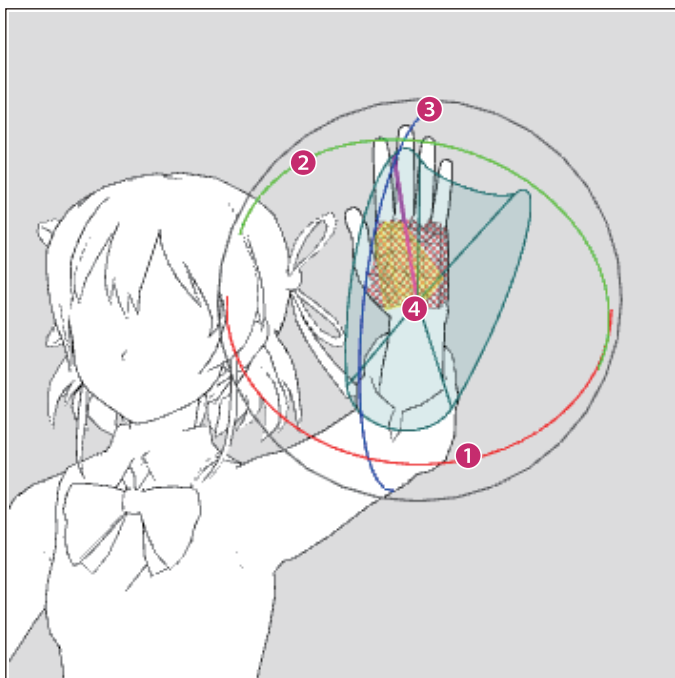
キャラクターの場合

キャラクターを編集の場合、下記のマニピュレータが表示されます。



マニピュレータ (部位)

キャラクターの部位を操作するマニピュレータです。



① ねじり回転 (赤)

[赤]のリングに沿ってドラッグします。選択中の部位がリングの方向に回転します。

② 曲げ回転 (緑)

[緑] のリングに沿ってドラッグします。選択中の部位がリングの方向に回転します。

③ 曲げ回転 (青)

[青] のリングに沿ってドラッグします。選択中の部位がリングの方向に回転します。

④ 可動領域

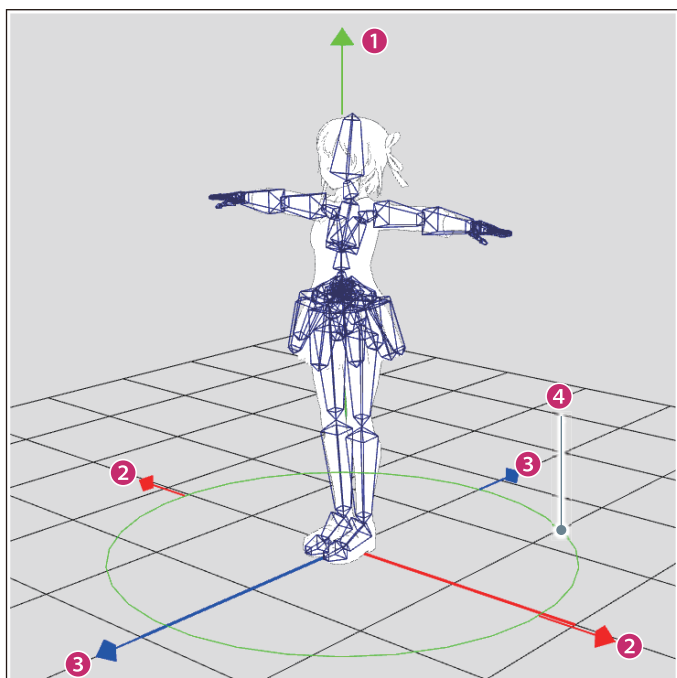
部位を回転できる範囲が表示されます。



[ねじり回転 (赤)]・[曲げ回転 (緑)]・[曲げ回転 (青)]は、その方向に回転できる場合だけ表示されます。

マニピュレータ (全身)

キャラクター全体を操作するマニピュレータです。



① 左右に移動 (赤矢印)

[赤] の矢印に沿ってドラッグします。キャラクター全体が矢印の方向に移動します。

② 上下に移動 (緑矢印)

[緑] の矢印に沿ってドラッグします。キャラクター全体が矢印の方向に移動します。

③ 前後に移動 (青矢印)

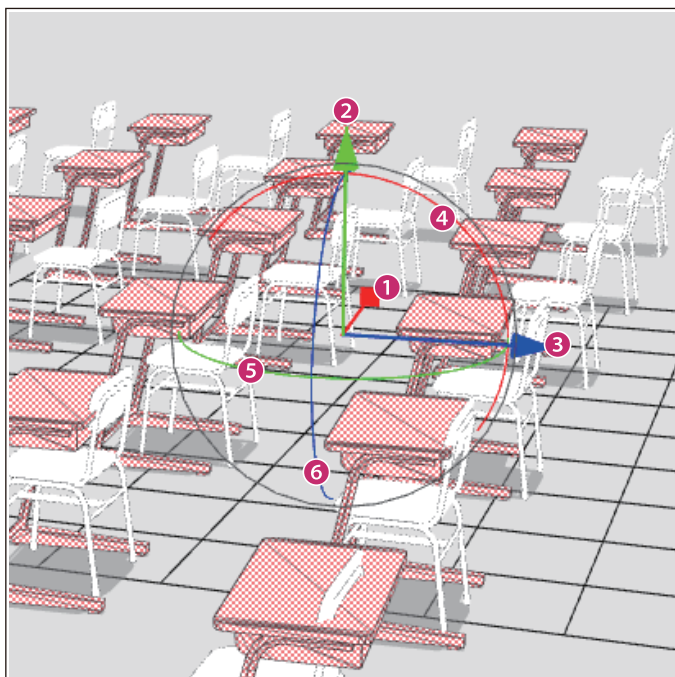
[青] の矢印に沿ってドラッグします。キャラクター全体が矢印の方向に移動します。

④ モデル全体を回転 (緑の円)

緑色のリングにマウスカーソルを合わせてドラッグします。リングに沿って、キャラクター全体が回転します。

背景の場合

背景を編集の場合、下記のマニピュレータが表示されます。下図は背景を横向きに表示した例です。



① **左右に移動 (赤矢印)**

[赤]の矢印に沿ってドラッグします。選択中のパーツが矢印の方向に移動します。

② **上下に移動 (緑矢印)**

[緑]の矢印に沿ってドラッグします。選択中のパーツが矢印の方向に移動します。

③ **前後に移動 (青矢印)**

[青]の矢印に沿ってドラッグします。選択中のパーツが矢印の方向に移動します。

④ **垂直回転 (赤)**

[赤]のリングに沿ってドラッグします。選択中のパーツがリングの方向に回転します。

⑤ **水平回転 (緑)**

[緑]のリングに沿ってドラッグします。選択中のパーツがリングの方向に回転します。

⑥ **左右回転 (青)**

[青]のリングに沿ってドラッグします。選択中のパーツがリングの方向に回転します。

モーションシェル

モーションシェル設定などで設定したモーションシェル (外殻) の表示・非表示を切り替えられます。

物理オブジェクト

オンにすると、物理オブジェクトの剛体の形状やジョイントが表示されます。

輪郭線設定

アウトラインの表示方法を設定できます。[ポリゴン]・[ライン]・[ポリゴンコネクト]から選択できます。

テクスチャ設定

テクスチャの表示方法を設定できます。[リニア]と[ミップマップ]から選択でき、それぞれ[アルファテスト]（透過）のオン・オフが切り替えられます。

[アルファテスト]をオンにした場合は、[アルファテストしきい値]から、しきい値を選択できます。

ライティング設定

ライティングの表示方法を設定できます。[グーロー]・[フォン]・[トゥーン 1]・[トゥーン 2]から選択できます。

3D 背景編集画面・3D オブジェクト編集画面を表示している場合は、[トゥーン 2]は表示されません。

初期設定に戻す

[表示]メニューの設定状態を、初期状態に戻します。

ウィンドウメニュー

CLIP STUDIO COORDINATE の [ウィンドウ] メニューの機能について説明します。

ワークスペースを初期化

パレットのレイアウトを、初期状態に戻します。

ボディ

[ボディ]パレットの表示・非表示を切り替えます。キャラクター編集画面を表示している場合は、この項目が表示されます。

フェイス

[フェイス]パレットの表示・非表示を切り替えます。キャラクター編集画面を表示している場合は、この項目が表示されます。

ヘア

[ヘア]パレットの表示・非表示を切り替えます。キャラクター編集画面を表示している場合は、この項目が表示されます。

アクセサリ

[アクセサリ]パレットの表示・非表示を切り替えます。キャラクター編集画面を表示している場合は、この項目が表示されません。

モーション

[モーション]パレットの表示・非表示を切り替えます。キャラクター編集画面を表示している場合は、この項目が表示されません。

ポーズ

[ポーズ]パレットの表示・非表示を切り替えます。キャラクター編集画面を表示している場合は、この項目が表示されます。

シェイプ

[シェイプ]パレットの表示・非表示を切り替えます。キャラクター編集画面を表示している場合は、この項目が表示されます。

キャラクター情報

[キャラクター情報]パレットの表示・非表示を切り替えます。キャラクター編集画面を表示している場合は、この項目が表示されます。

テキストチャ

[テキストチャ]パレットの表示・非表示を切り替えます。キャラクター編集画面を表示している場合は、この項目が表示されません。

配置

[配置]パレットの表示・非表示を切り替えます。キャラクター編集画面を表示している場合は、この項目が表示されます。

ボーン情報

[ボーン情報]パレットの表示・非表示を切り替えます。キャラクター編集画面を表示している場合は、この項目が表示されません。

物理設定

[物理設定]パレットの表示・非表示を切り替えます。キャラクター編集画面を表示している場合は、この項目が表示されます。

特徴点設定

[特徴点設定]パレットの表示・非表示を切り替えます。キャラクター編集画面を表示している場合は、この項目が表示されず。

スカート選択

[スカート選択]パレットの表示・非表示を切り替えます。スカート設定画面を表示している場合は、この項目が表示されます。

スカートの座標

[スカートの座標]パレットの表示・非表示を切り替えます。スカート設定画面を表示している場合は、この項目が表示されず。

衝突立体の設定

[衝突立体の設定]パレットの表示・非表示を切り替えます。スカート設定画面を表示している場合は、この項目が表示されず。

3D オブジェクト情報

[3D オブジェクト情報]パレットの表示・非表示を切り替えます。3D オブジェクト編集画面を表示している場合は、この項目が表示されます。

プロパティビュー

[プロパティビュー]パレットの表示・非表示を切り替えます。3D オブジェクト編集画面を表示している場合は、この項目が表示されます。

ツリービュー

[ツリービュー]パレットの表示・非表示を切り替えます。3D オブジェクト編集画面を表示している場合は、この項目が表示されます。

キャラクターモーション

[キャラクターモーション]パレットの表示・非表示を切り替えます。3D オブジェクト編集画面を表示している場合は、この項目が表示されます。

3D 背景情報

[3D 背景情報]パレットの表示・非表示を切り替えます。3D 背景編集画面を表示している場合は、この項目が表示されます。

背景プロパティビュー

[背景プロパティビュー]パレットの表示・非表示を切り替えます。3D 背景編集画面を表示している場合は、この項目が表示されます。

背景ツリービュー

[背景ツリービュー]パレットの表示・非表示を切り替えます。3D 背景編集画面を表示している場合は、この項目が表示されます。

すべてのパレットを表示する / 隠す

現在表示中のパレットの表示・非表示を切り替えます。

ヘルプメニュー

CLIP STUDIO COORDINATE の [ヘルプ] メニューの機能について説明します。

CLIP ホームページ

Web ブラウザが開き、『CLIP』の Web ページが表示されます。

CLIP STUDIO COORDINATE マニュアル

Web ブラウザが開き、CLIP STUDIO COORDINATE のオンラインマニュアルが表示されます。

CLIP STUDIO COORDINATE 使い方講座

Web ブラウザが開き、CLIP STUDIO COORDINATE の使い方講座が表示されます。

CLIP STUDIO COORDINATE サポート

Web ブラウザが開き、CLIP STUDIO COORDINATE のサポートサイトが表示されます。

グラフィック性能チェック

選択すると、お使いのコンピュータのグラフィック性能が、CLIP STUDIO COORDINATE に適合しているかを確認します。
検査結果には、グラフィック性能を向上させるためのヒントなどが表示されます。

CLIP STUDIO COORDINATE について【Windows】

CLIP STUDIO COORDINATE のバージョン情報と著作権表記が表示されます。

バージョン情報【Windows】

CLIP STUDIO COORDINATE のバージョン情報と著作権表記、ライセンスが表示されます。

解説：パレット・パレット ドックの操作

パレット・パレットドックの操作方法について説明します。

パレットとは

各種設定を行うための画面を「パレット」といいます。複数の [パレット] を [パレットドック] に格納することもできます。各パレットでは、下記の設定を行えます。



[パレット]・[パレットドック]の操作方法について、詳しくは『[パレット・パレットドックの操作](#)』を参照してください。

[ボディ]パレット	キャラクターのボディパーツを読み込み、管理するパレットです。 [ボディ]パレットについては、『 ボディパレット 』を参照してください。
[フェイス]パレット	キャラクターのフェイスパーツを読み込み、管理するパレットです。 [フェイス]パレットについては、『 フェイスパレット 』参照してください。
[ヘア]パレット	キャラクターのヘアパーツを読み込み、管理するパレットです。 [ヘア]パレットについては、『 ヘアパレット 』を参照してください。
[アクセサリ]パレット	キャラクターのアクセサリパーツを読み込み、管理するパレットです。 [アクセサリ]パレットについては、『 アクセサリパレット 』を参照してください。
[モーション]パレット	キャラクターにモーションを読み込み、管理するパレットです。 [モーション]パレットについては、『 モーションパレット 』を参照してください。
[ポーズ]パレット	キャラクターにポーズを読み込み、管理するパレットです。 [ポーズ]パレットについては、『 ポーズパレット 』を参照してください。
[キャラクター情報]パレット	キャラクターのサムネイルや身長など、キャラクターの基本情報を設定するパレットです。 [キャラクター情報]パレットについては、『 キャラクター情報パレット 』を参照してください。
[テクスチャ]パレット	パーツごとに設定されているテクスチャを管理するパレットです。 [テクスチャ]パレットについては、『 テクスチャパレット 』を参照してください。
[配置]パレット	[フェイス]・[ヘア]・[アクセサリ]の各パレットで選択したパーツの位置、向き、大きさを調整するパレットです。 [配置]パレットについては、『 配置パレット 』を参照してください。
[特徴点設定]パレット	[特徴点設定]パレットとは、キャラクターに特徴点を設定するパレットです。 [特徴点設定]パレットについては、『 特徴点設定パレット 』を参照してください。
[ボーン情報]パレット	選択中のボーンの情報を表示するパレットです。 [ボーン情報]パレットについては、『 ボーン情報パレット 』を参照してください。
[物理設定]パレット	キャラクターの髪や洋服など、標準ボーン以外のボーンに物理パラメータを設定するパレットです。 [物理設定]パレットについては、『 物理設定パレット 』を参照してください。
[シェイプ]パレット	他の3Dアプリケーションで登録したシェイプアニメーションを、プレビュー表示できます。 [シェイプ]パレットについては、『 シェイプパレット 』を参照してください。

[スカート選択]パレット	スカート設定画面で、スカートのマテリアル（テクスチャ）を選択するパレットです。 [スカート選択]パレットについては、『 スカート選択パレット 』を参照してください。
[スカートの座標]パレット	スカート設定画面で、スカートにスカートネットを配置するパレットです。 [スカートの座標]パレットについては、『 スカートの座標パレット 』を参照してください。
[衝突立体の設定]パレット	スカート設定画面で作成される衝突立体の設定をするためのパレットです。 [衝突立体の設定]パレットについては、『 衝突立体の設定パレット 』を参照してください。
[3D オブジェクト情報]パレット	3D オブジェクトのサムネイルやスケール（大きさ）など、3D アイテム素材の基本情報を設定するパレットです。[3D オブジェクト情報]パレットについては、『 3D オブジェクト情報パレット 』を参照してください。
[プロパティビュー]パレット	3D オブジェクトに関する編集を行うパレットです。 [プロパティビュー]パレットの詳細については、『 プロパティビューパレット 』を参照してください。
[ツリービュー]パレット	3D オブジェクトのパーツを管理するパレットです。 [ツリービュー]パレットの詳細については、『 ツリービューパレット 』を参照してください。
[キャラクターモーション]パレット	[キャラクターモーション]パレットとは、3D オブジェクトにモーションを読み込み、管理するパレットです。 [キャラクターモーション]パレットの詳細については、『 キャラクターモーションパレット 』を参照してください。
[3D 背景情報]パレット	3D 背景素材のサムネイルやコメントなど、背景の基本情報を設定するパレットです。[3D 背景情報]パレットについては、『 3D 背景情報パレット 』を参照してください。
[背景プロパティビュー]パレット	背景モデルに関する編集を行うパレットです。 [背景プロパティビュー]パレットの詳細については、『 背景プロパティビューパレット 』を参照してください。
[背景ツリービュー]パレット	背景モデル内のパーツを管理するパレットです。 [背景ツリービュー]パレットの詳細については、『 背景ツリービューパレット 』を参照してください。

パレットドックとは

CLIP STUDIO COORDINATE のウィンドウの左右にある、パレットを格納する領域を「パレットドック」といいます。複数パレットを上下左右に並べて表示したり、パレットをタブ化して、表示を切り替えたりできます。



[パレット]・[パレットドック]の操作方法について、詳しくは『[パレット・パレットドックの操作](#)』を参照してください。

パレット・パレットドックの操作

ここでは、パレット・パレットドックの操作方法について説明します。

パレットの操作

各パレットに共通する項目について説明します。



A. タイトルバー

パレットの名称が表示されている部分です。パレットの表示方法を切り替えたり、パレットの表示・非表示を切り替えられます。



ドックに格納されている場合



単独のウィンドウで表示されている場合

① メニュー表示

各パレットに応じたパレットの設定メニューを表示します。詳細については、各パレットの説明ページを参照してください。

② パレットの名称

パレットの名称が表示されます。

③ 最小化

パレットを最小化表示します。再度クリックすると、元の表示に戻ります。

④ 閉じる

パレットを非表示にします。



- パレットを単独のウィンドウで表示にする方法については、『[パレットを単独のウィンドウで表示する](#)』を参照してください。
- 非表示にしたパレットを再度表示するには、[ウィンドウ]メニューから、該当するパレット名を選択します。
- パレットドック内に格納されているパレットを、タブのように重ねて表示できます。詳細は『[パレットをタブで表示する](#)』を参照してください。

B. パレットの内容画面

パレットの内容が表示されている画面です。各パレットにより表示される内容は異なります。

パレットドックの操作

パレットドックに格納されたパレットの移動方法と、大きさの変更方法について説明します。

パレットドック内のパレットの高さを変更する

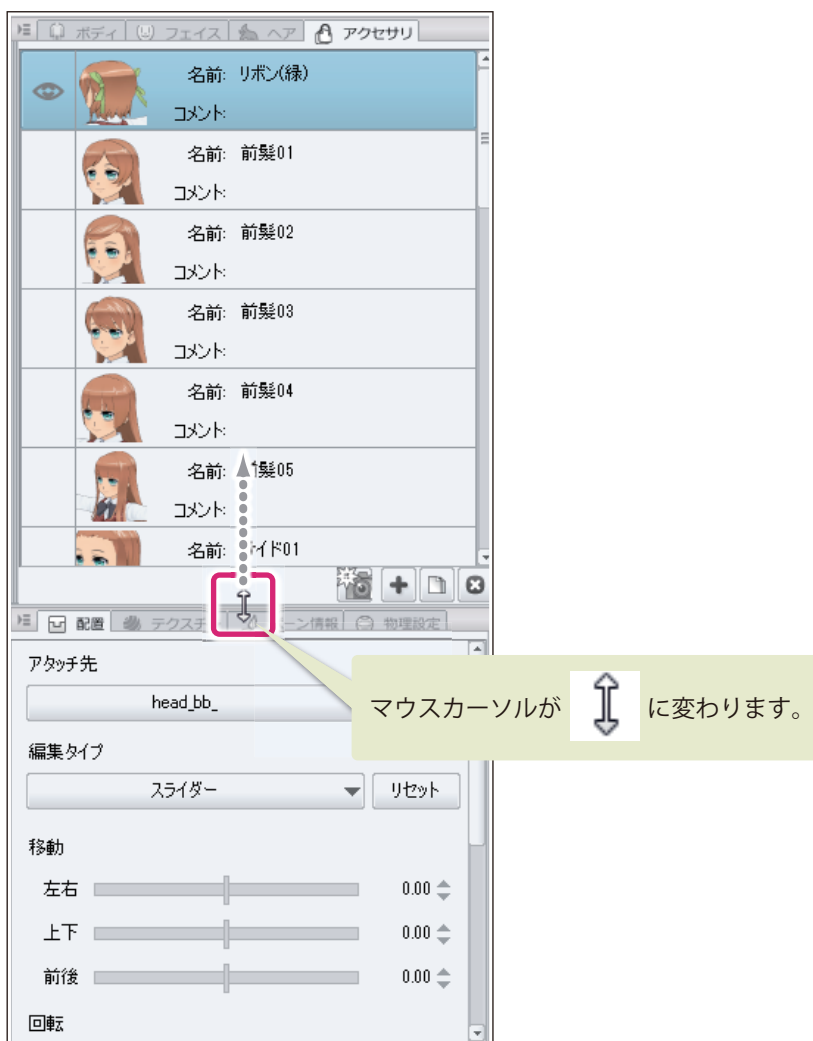
パレットドック内に格納されているパレットの高さを、変更する方法を説明します。

1 パレットを選択する

高さを変更したいパレットの下にマウスカーソルを合わせます。

2 パレットの高さを変更する

パレットを上下いずれかにドラッグします。ここでは上にドラッグします。



3 パレットの高さの変更が完了する

ドラッグした位置までパレットの下が移動し、パレットの高さを変更されます。

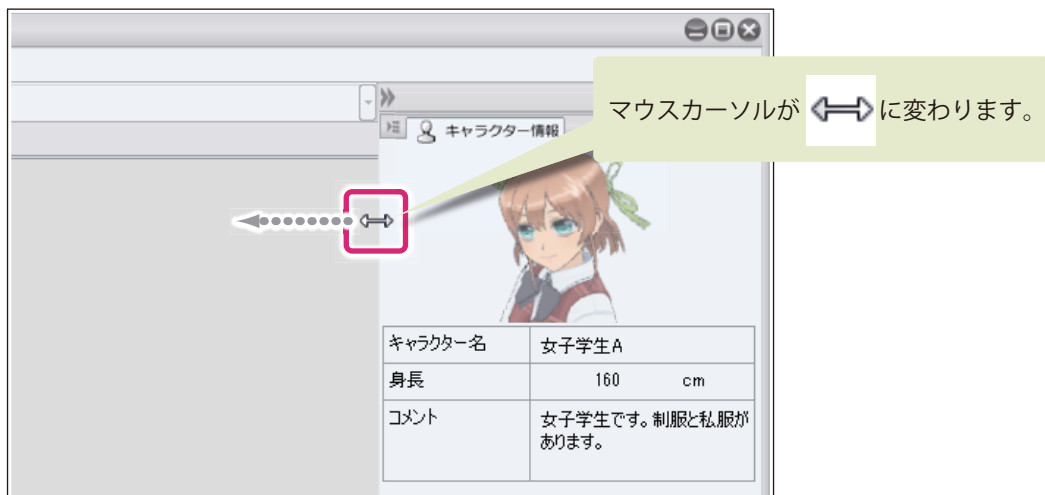


パレットドックの幅を変更する

パレットドックの幅を、変更する方法を説明します。

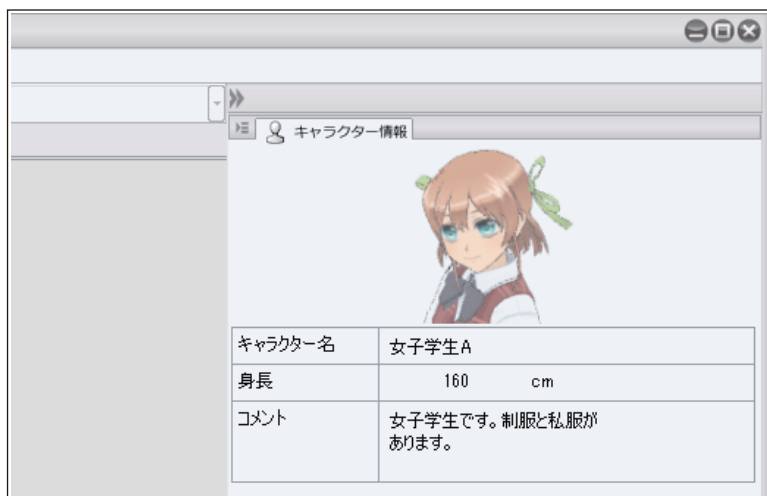
1 パレットドックの幅を変更する

パレットドックのプレビューエリア方向の端にマウスカーソルを合わせ、パレットドックを左右いずれかにドラッグします。プレビューエリア方向にドラッグすると幅が広く、反対方向にドラッグすると幅が狭くなります。



2 パレットドックの幅の変更が完了する

ドラッグした位置までパレットドックの端が移動し、パレットドックの幅が変更されます。



パレットドックを最小化する

パレットドックの一番上にある [パレットドックの最小化] のアイコンをクリックすると、パレットドックを折りたたみ最小化できます。

再度、アイコンをクリックすると、パレットドックが元の表示に戻ります。

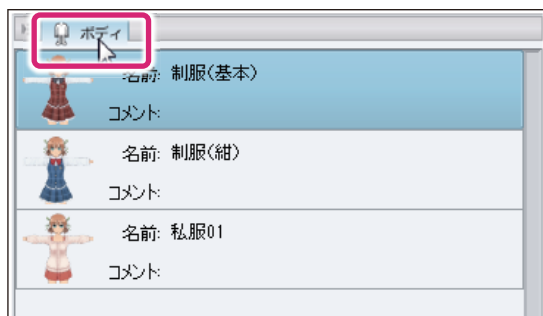


パレットドック内のパレットを移動する

パレットドック内のパレットの移動方法を説明します。

1 パレットを選択する

移動したいパレットのタイトルバーに、マウスカーソルを合わせます。



2 パレットを移動する

移動したい場所に、パレットをドラッグ&ドロップします。赤い線が表示されたら、マウスのボタンを離します。



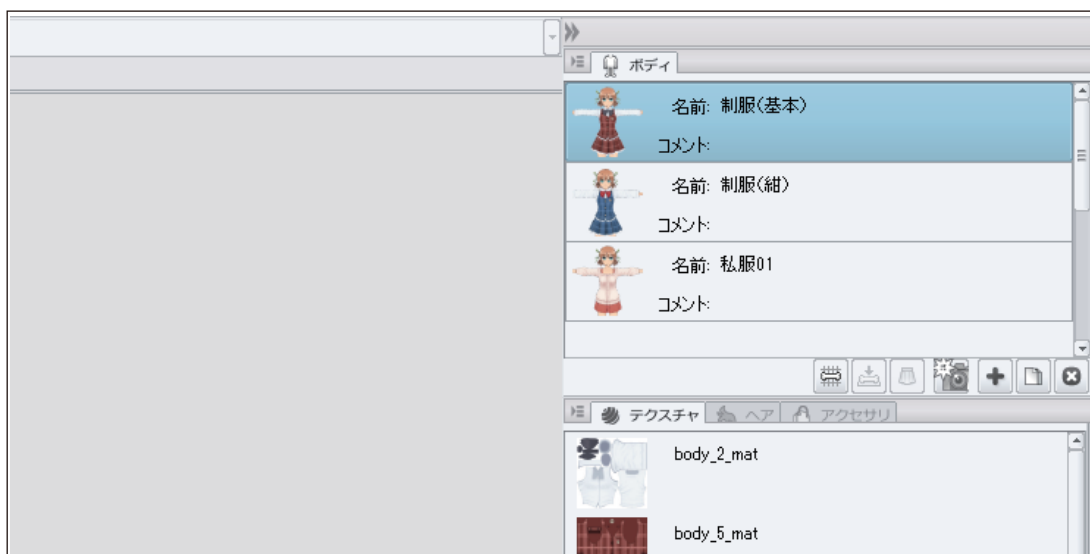
赤い線が表示されたら、
マウスのボタンを離します。



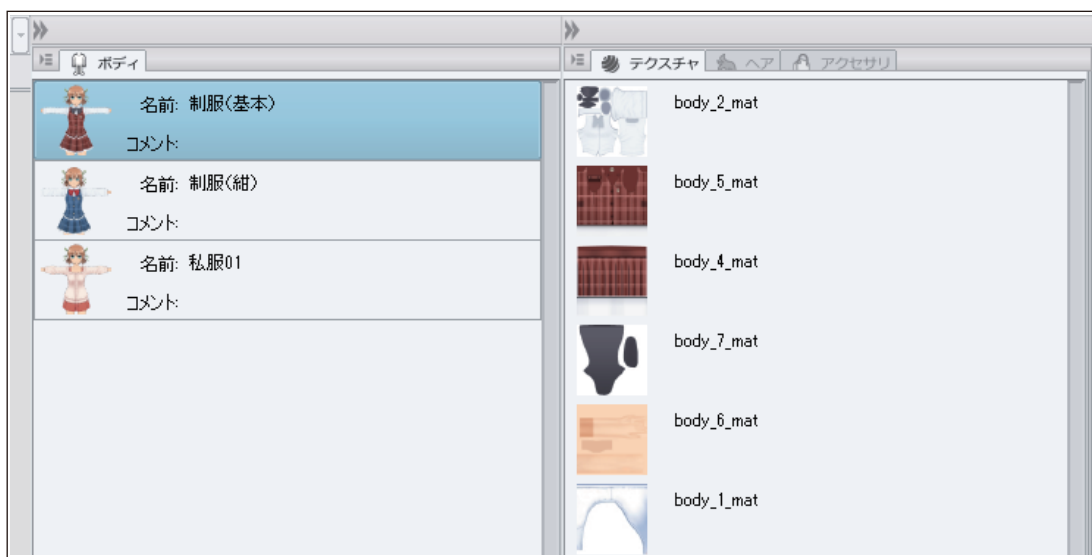
左右のパレットドック間でもパレットを移動できます。たとえば、右側のパレットドックに格納されているパレットを、左側にドラッグ&ドロップすると、左側のパレットドックに格納されます。

3 パレットの移動が完了する

パレットが移動し、表示順序が入替わります。



この例では上に追加していますが、パレットはドラッグ&ドロップする位置に応じて自由に格納できます。

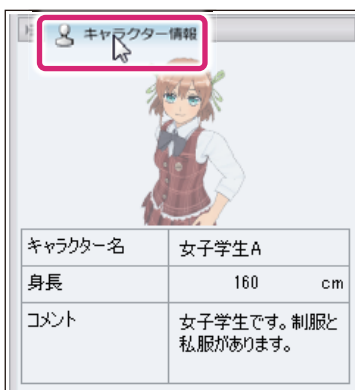


パレットをタブで表示する

パレットドック内に格納されているパレットを、タブのように重ねて表示できます。この状態を「タブ化」といいます。

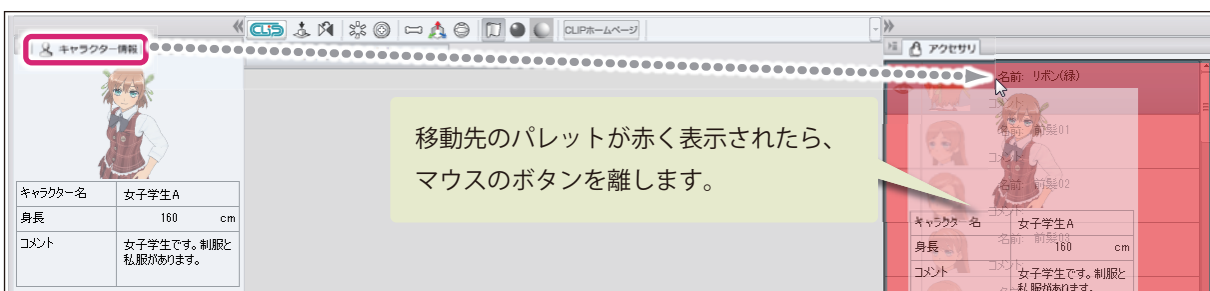
1 パレットを選択する

タブで表示したいパレットのタイトルバーに、マウスカーソルを合わせます。



2 パレットを移動する

他のパレットの内側に、パレットをドラッグ&ドロップします。タブで表示できる状態になると、移動先のパレットが赤く表示されます。この状態で、マウスのボタンを離します。

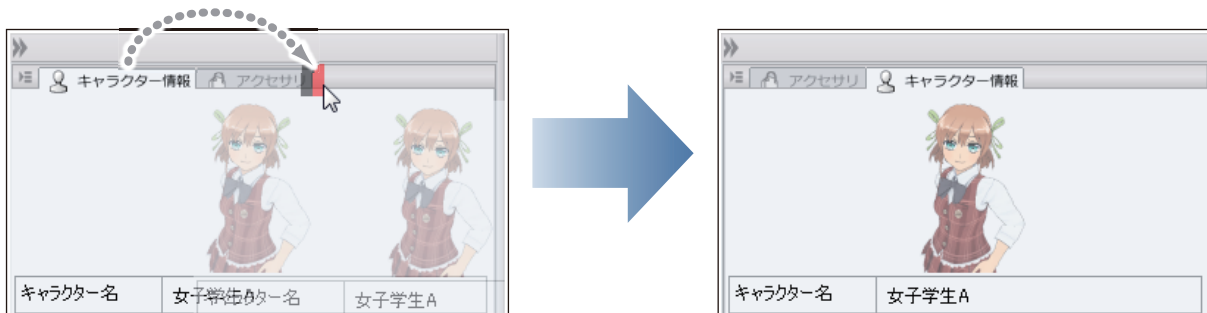


3 タブ化が完了する

移動先のパレットが、タブで表示されます。タブをクリックすると、パレットを切り替えられます。



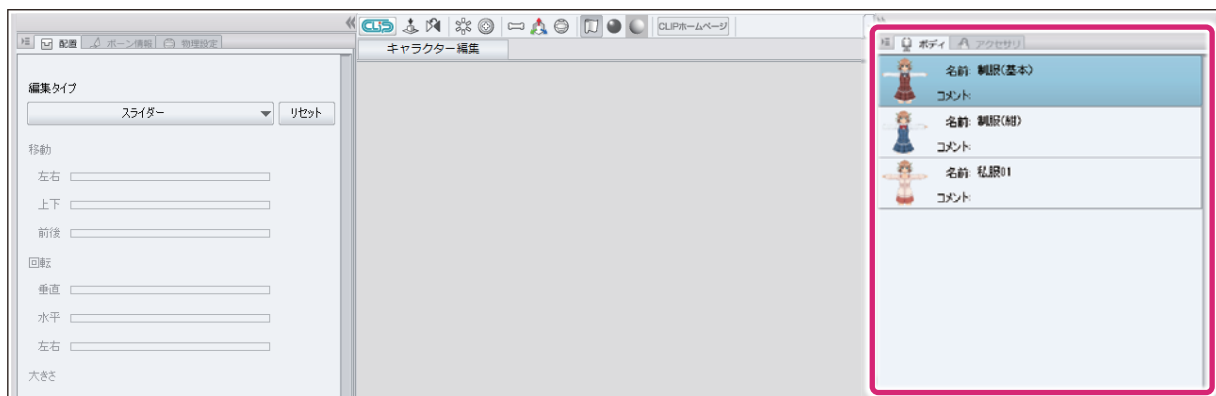
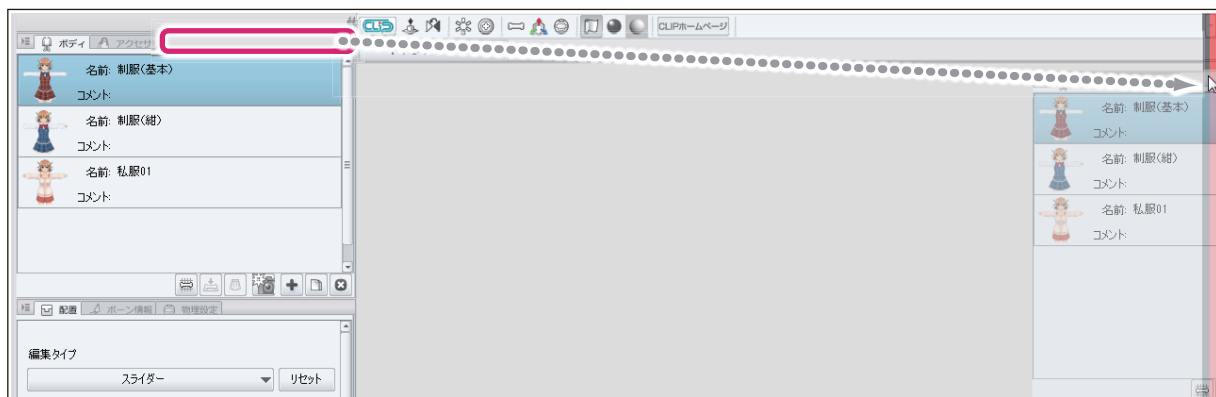
タブを選択し、他のタブの横にドラッグ&ドロップすると、タブの順番を入れ替えられます。



タブを選択したあとに、『パレットドック内のパレットを移動する』の手順2以降の操作をすると、タブをパレットの状態に戻せます。

タブ化されている複数のパレットを一度に移動する

タブ右側にある、タブがない場所を選択すると、タブ化されている複数のパレットを一度に移動できます。移動できる場所は、パレットと同じです。

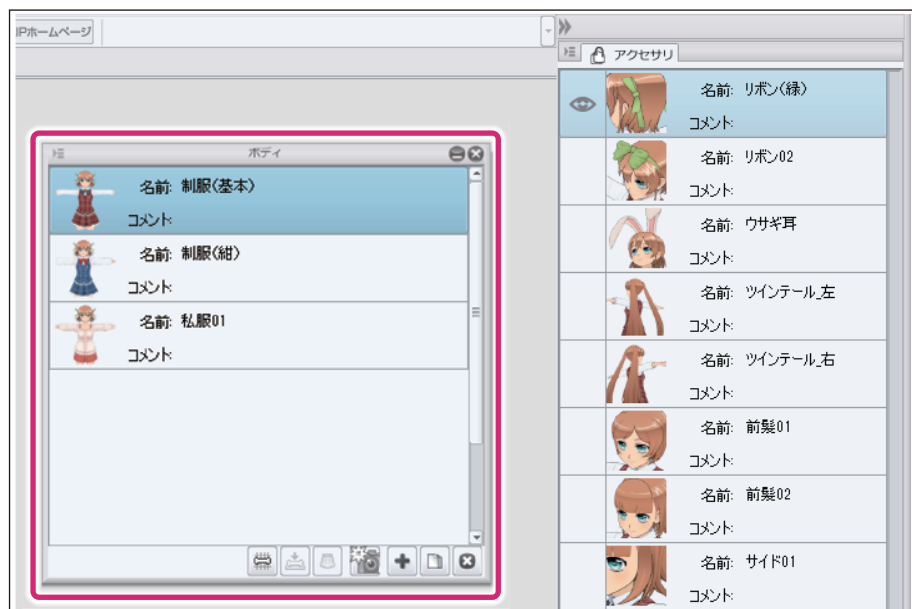
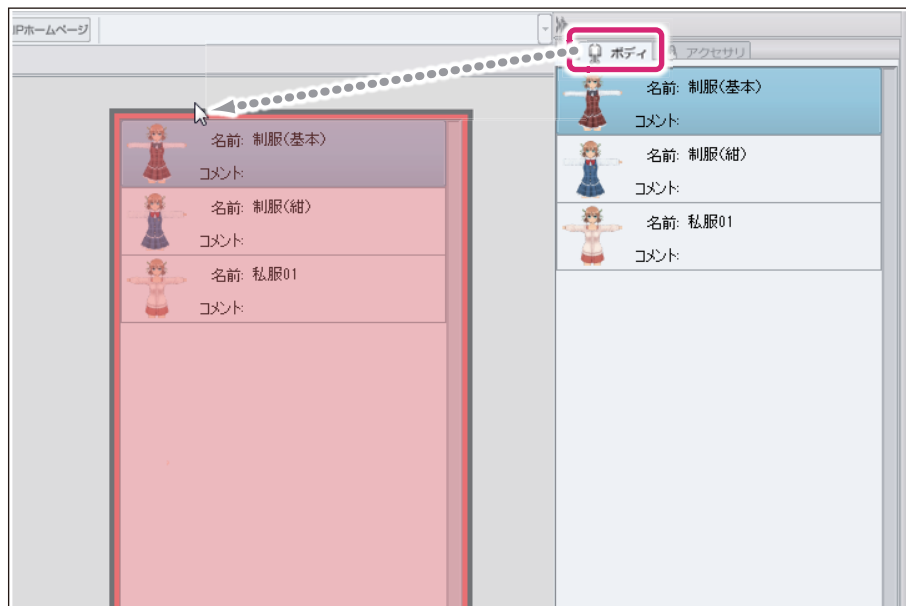


パレットを単独のウィンドウで表示する

パレットのタブをパレットドックの外側にドラッグすると、パレットを単独のウィンドウで表示できます。

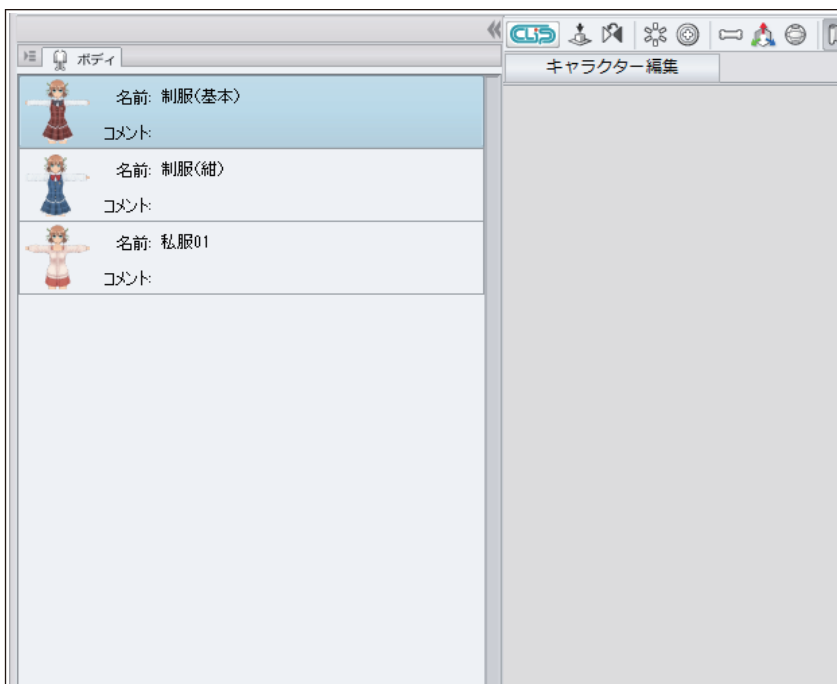
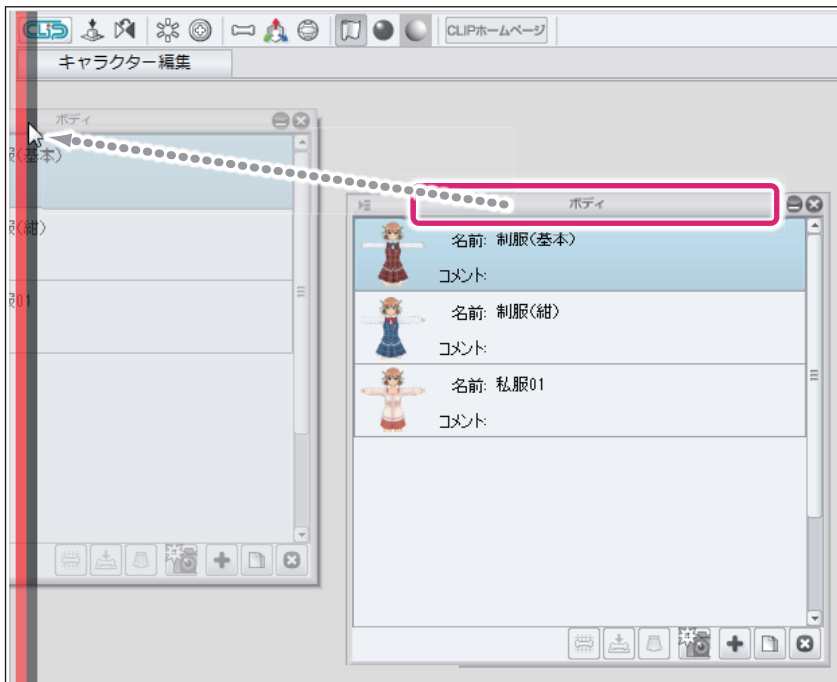


単独のウィンドウで表示されたパレットをパレットドックに格納する方法については、『[パレットをパレットドックに格納する](#)』を参照してください。



パレットをパレットドックに格納する

ウィンドウの右端、または左端に赤い線が表示される位置まで、パレットをドラッグ&ドロップすると、パレットをパレットドックに格納できます。

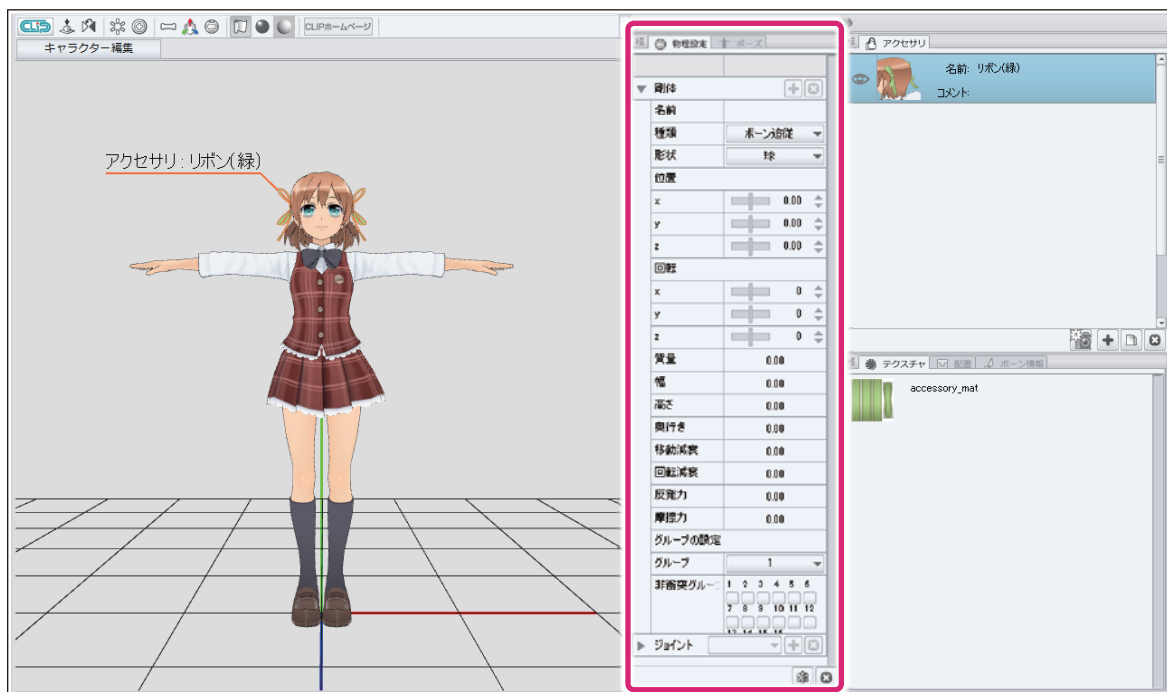
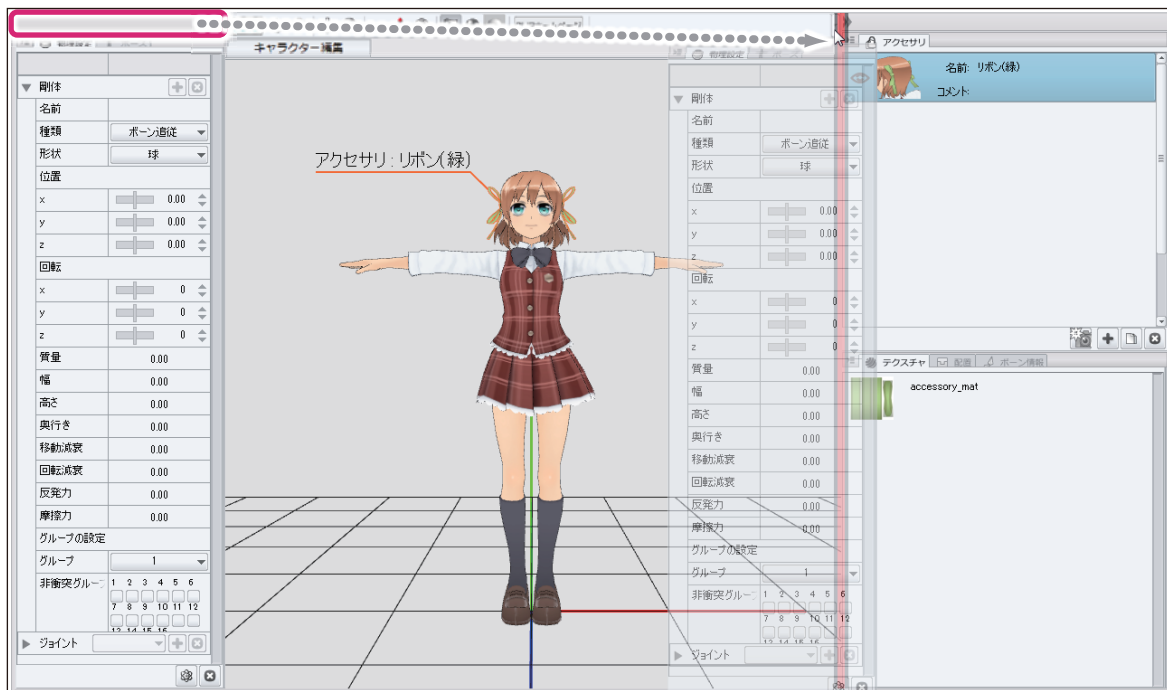


パレットドック全体を移動する

パレットドック最上部を選択すると、パレットドック全体を移動できます。移動できる場所は、パレットと同じです。

!重要

パレットドックは、パレットの間には移動できません。

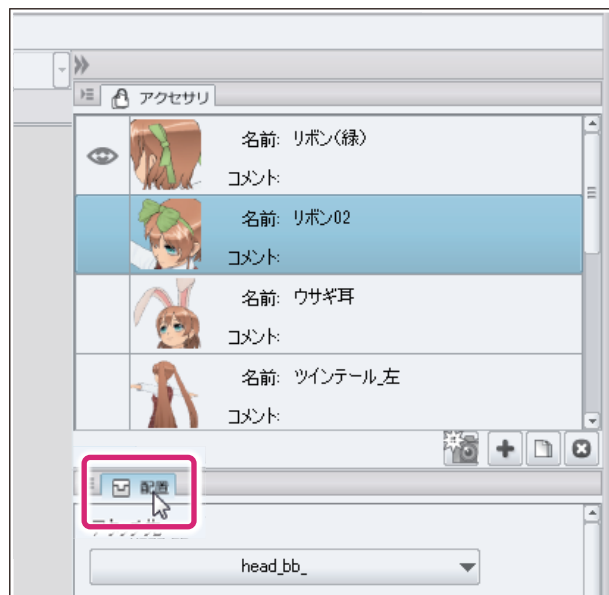


パレットドックをタブで表示する

パレットドック最上部に、パレットをドラッグ&ドロップすると、パレットドックをタブで表示できます。

1 パレットを選択する

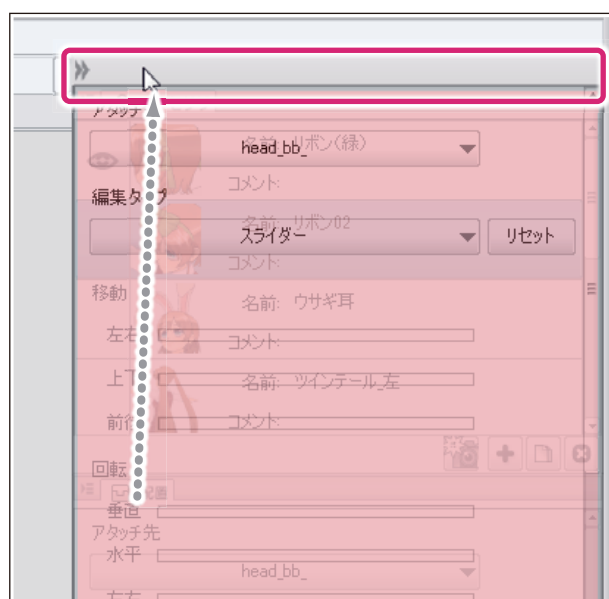
パレットドック内でタブ表示したい、パレットのタイトルバーに、マウスカーソルを合わせます。



- タブ化されている複数のパレットも、パレットドック内でタブ化できます。選択方法の詳細は『[タブ化されている複数のパレットを一度に移動する](#)』を参照してください。
- 他のパレットドックも、パレットドック内でタブ化できます。選択方法の詳細は『[パレットドック全体を移動する](#)』を参照してください。

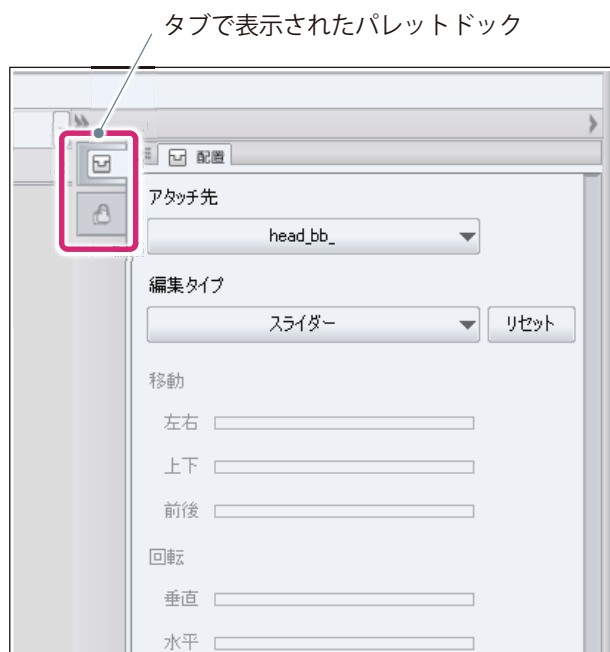
2 パレットを移動する

パレットドックの最上部に、ドラッグします。タブ表示できる状態になると、パレットドック全体が赤く表示されます。この状態で、マウスのボタンを離します。



3 タブ化が完了する

パレットドックの横に、タブが表示されます。

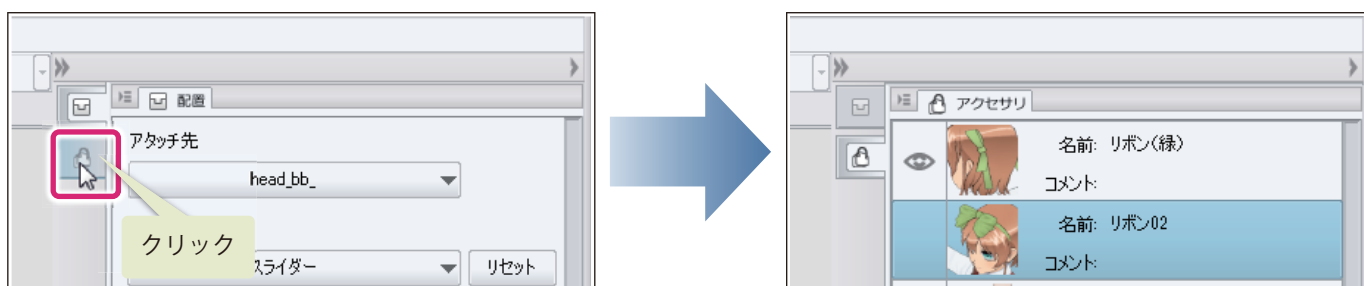


タブ化されたパレットドックの操作

タブ化されたパレットドックは、下記の操作を行えます。

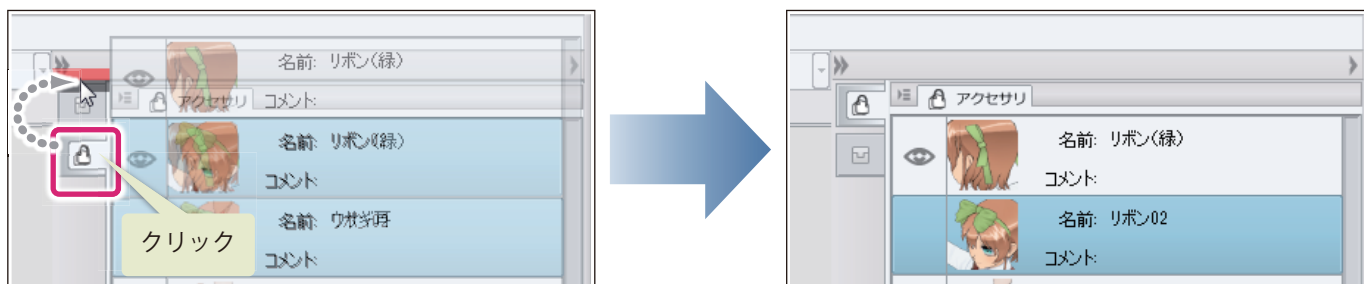
タブによる表示の切り替え

タブをクリックすると、パレットの表示が切り替わります。



タブの順番を入れ替える

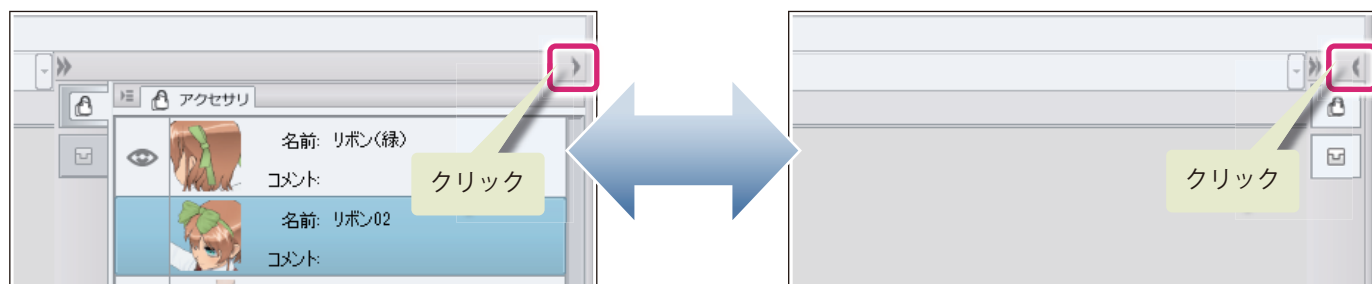
タブを選択し、他のタブの上下にドラッグ&ドロップすると、タブの順番を入れ替えられます。



パレットドック内でパレットの表示／非表示を切り替える

パレットドックをタブ化すると、[パレットドックの最小化]のアイコンが2つ表示されます。パレットの上側にある[パレットドックの最小化]のアイコンをクリックすると、パレットだけを非表示にできます。

再度、このアイコンをクリックすると、パレットが表示されます。

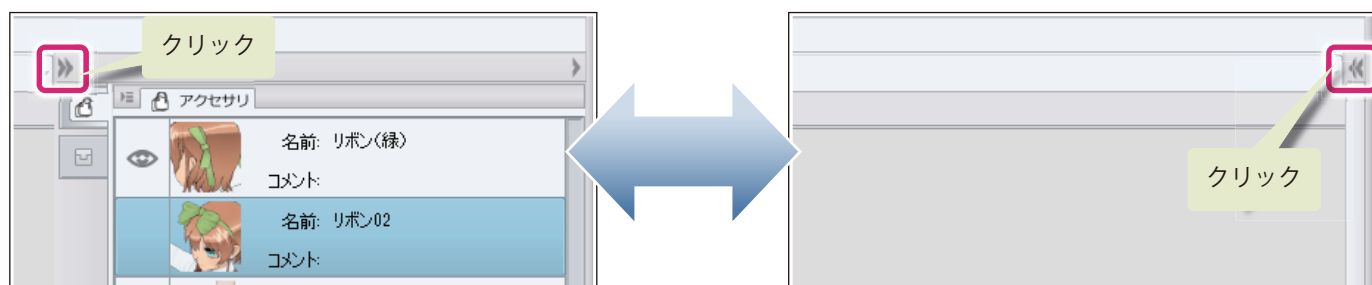


- パレットドックのタブ・パレットアイコンをクリックしても、パレットの表示／非表示を切り替えられます。
- パレットドックのタブ内のパレットアイコンをクリックしても、パレットの表示／非表示を切り替えられます。

パレットドックを折りたたむ

パレットドックをタブ化すると、[パレットドックの最小化]のアイコンが2つ表示されます。タブの上側にある[パレットドックの最小化]のアイコンをクリックすると、パレットドックを最小化できます。

再度、このアイコンをクリックすると、パレットドックが元の表示に戻ります。

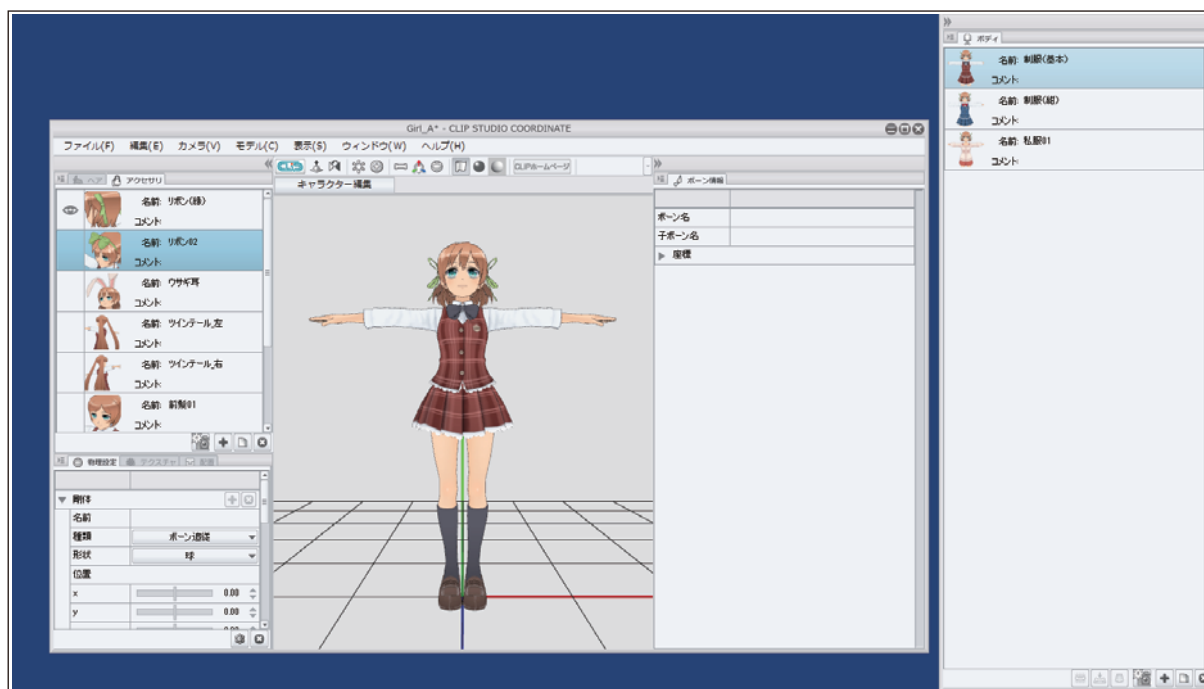
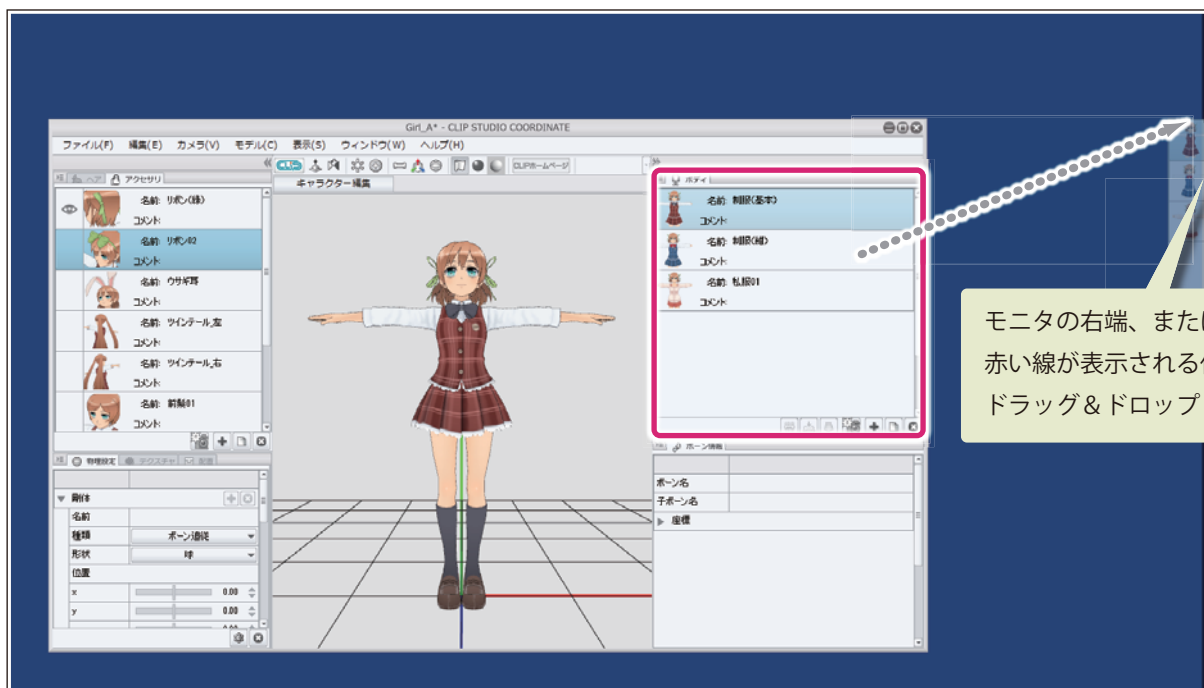


パレットドックをモニタに固定する

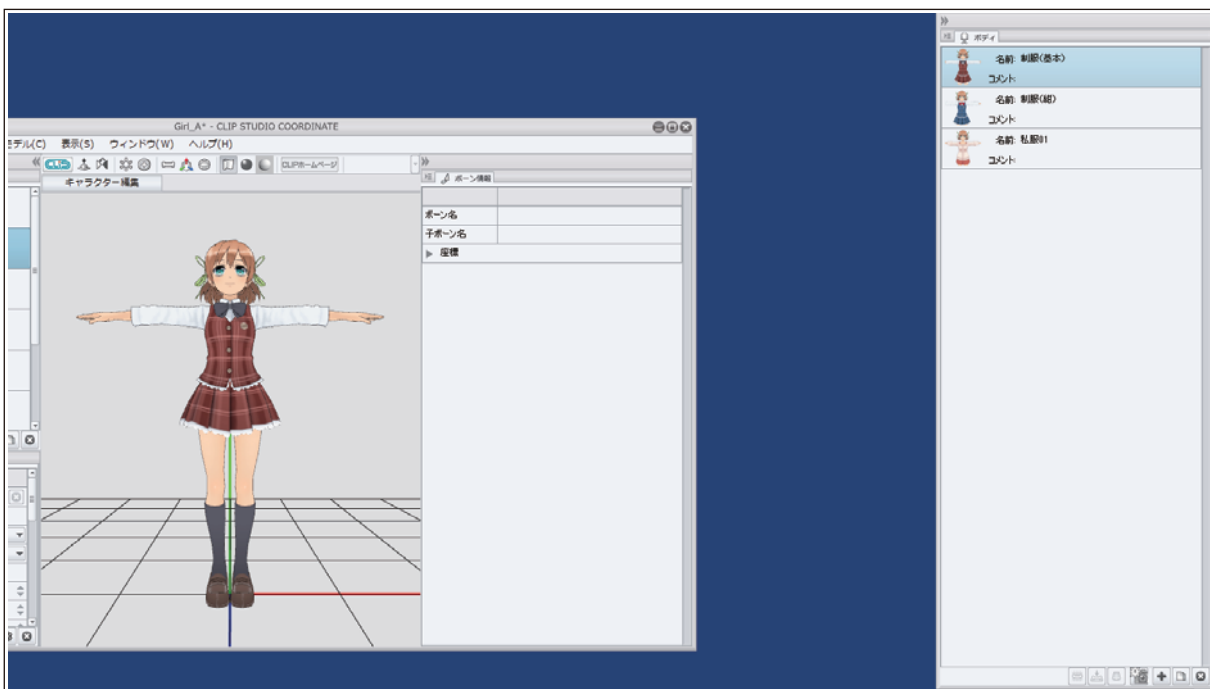
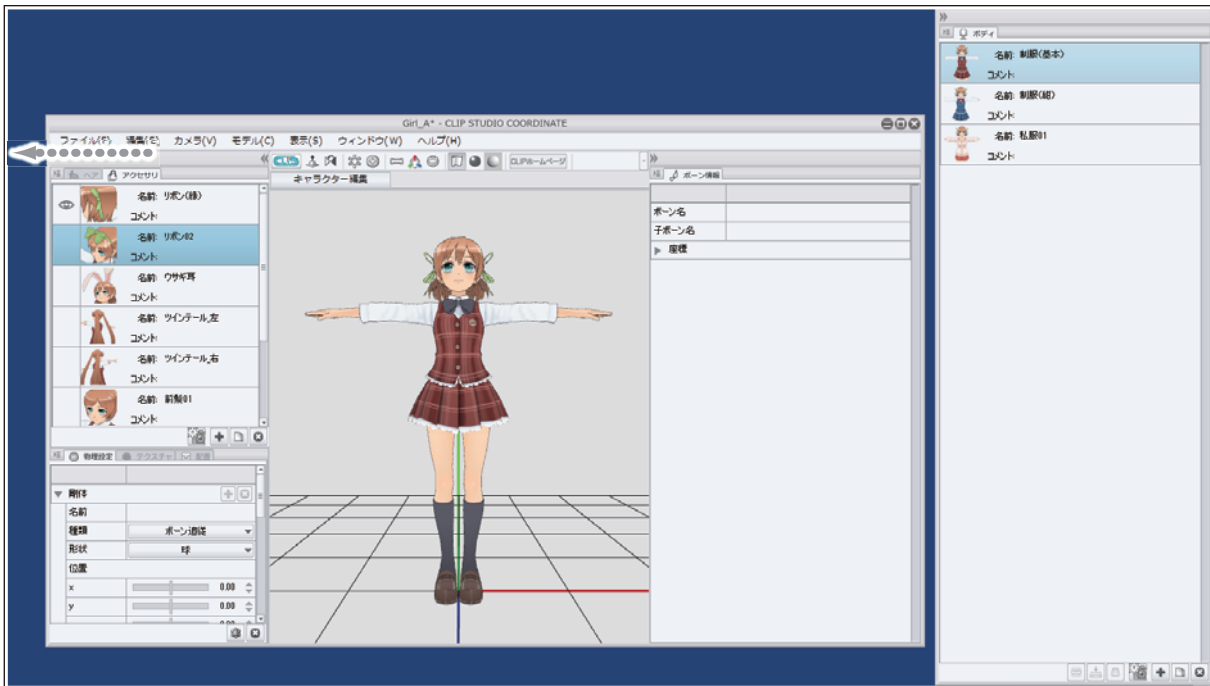
モニタの右端、または左端に赤い線が表示される位置まで、パレット・パレットドックをドラッグ&ドロップすると、パレットドックをモニタに固定できます。

!重要

メインウィンドウを最大化で表示しているときは、固定できません。



モニタに固定されたパレットドックは、メインウィンドウを移動しても、位置が動きません。



パレットドックの最下部を、上下にドラッグすると、パレットドックの高さを変更できます。

ショートカット一覧

CLIP STUDIO COORDINATE をショートカットキーで操作する方法を紹介します。

キーボードショートカット

キーボードショートカットは下記の通りです。

CLIP STUDIO COORDINATE メニュー (Mac OS X)

メニュー項目	ショートカット設定
CLIP STUDIO COORDINATE について (Mac OS X)	
バージョン情報 (Mac OS X)	
CLIP STUDIO を起動 (Mac OS X)	
CLIP STUDIO COORDINATE の終了 (Mac OS X)	Command+Q

ファイルメニュー

メニュー項目	ショートカット設定
新規キャラクター	Ctrl+N
新規オブジェクト	
新規 3D 背景	
開く	Ctrl+O
最近使ったファイル	
保存	Ctrl+S
別名で保存	Shift+Alt+S
素材として登録	
CLIP STUDIO を起動 (Windows)	
CLIP STUDIO COORDINATE の終了 (Windows)	Ctrl+Q

編集メニュー

メニュー項目	ショートカット設定
取り消し	Ctrl+Z
やり直し	Ctrl+Y
ボディパーツ追加	Shift+Alt+B
フェイスパーツの追加	Shift+Alt+F
ヘアパーツの追加	Shift+Alt+H
アクセサリパーツの追加	Shift+Alt+A
モーションの追加	Shift+Alt+M
ポーズの追加	Shift+Alt+P

メニュー項目	ショートカット設定
オブジェクトの追加	Shift+Alt+R
回転の追加	Shift+Alt+L
背景パーツの追加	Shift+Alt+R
マテリアルの追加	Shift+Alt+M
アングルの追加	Shift+Alt+A
レイアウトの追加	Shift+Alt+L
可動パーツの追加	Shift+Alt+O
キャラクターモーションの追加	Shift+Alt+C

カメラメニュー

メニュー項目	ショートカット設定	
右へ 90 度回転	Ctrl+Right	
左へ 90 度回転	Ctrl+Left	
編集対象を注視	Ctrl+L	
リセット	Ctrl+R	
投影方法	透視投影	
	正面図	
	背面図	
	左面図	
	右面図	
	上面図	
	下面図	
アングルフレームの設定		

モデルメニュー

メニュー項目	ショートカット設定
選択解除	Ctrl+D
部位の固定を全解除	Ctrl+Shift+D
設置	Ctrl+G
左右反転	
初期ポーズに戻す	
関節角度制限	
物理演算	

表示メニュー

メニュー項目		ショートカット設定	
ワイヤーフレーム			
輪郭線			
ライティング			
テクスチャ			
カリング	カリングしない		
	バックフェースカリング		
ボーン			
マニピュレータ			
モーションシェール			
物理オブジェクト			
輪郭線設定	ポリゴン		
	ライン		
	ポリゴンコネクト		
テクスチャ設定	リニア		
	ミップマップ		
	アルファテスト		
	アルファテストしきい値	0.0	
		0.2	
0.5			
ライティング設定	グーロー		
	フォン		
	トゥーン 1		
	トゥーン 2		
初期設定に戻す			

ウィンドウメニュー

メニュー項目	ショートカット設定
ワークスペースを初期化	
ボディ	
フェイス	
ヘア	
アクセサリ	

メニュー項目	ショートカット設定
モーション	
ポーズ	
シェイプ	
キャラクター情報	
テクスチャ	
配置	
ボーン情報	
物理設定	
特徴点を追加	
スカート選択	
スカートの座標	
衝突立体の設定	
3D オブジェクト情報	
プロパティビュー	
ツリービュー	
キャラクターモーション	
3D 背景情報	
背景プロパティビュー	
背景ツリービュー	
すべてのパレットを隠す	

ヘルプメニュー

メニュー項目	ショートカット設定
CLIP ホームページ	
CLIP STUDIO COORDINATE マニュアル	
CLIP STUDIO COORDINATE 使い方講座	
CLIP STUDIO COORDINATE サポート	
グラフィック性能チェック	
CLIP STUDIO COORDINATE について 【Windows】	
バージョン情報 【Windows】	

CLIP STUDIO COORDINATE ユーザーガイド

Copyright© CELSYS,Inc. All Rights Reserved.



創作活動応援サイト『CLIP』

http://www.clip-studio.com/clip_site/

2015年11月 第9版発行

2013年1月 初版発行

発行者・発行所 株式会社セルシス