



CLIP STUDIO ACTION

MOTION CREATING TOOL FOR 3D CHARACTERS

クリップスタジオ [アクション]

USER GUIDE

[レガシー版ユーザーガイド]



CLIP STUDIO ACTION Ver.1.2.0 の変更点

CLIP STUDIO ACTION Ver.1.1.9 ~ 1.2.0 で追加・変更された機能は下記の通りです。



CLIP STUDIO ACTION Ver.1.1.9 ~ 1.2.0 で追加された機能は、本文中に★印が記載されています。

台本画面 編

台本画面の構成と機能

- 『[台本ビュー](#)』
[台本ビュー] の [メニュー表示] の項目に、[ループ再生] が追加されました。選択中の [段落] から、[ステージ] ビューでループ再生できます。

共通 編

ファイルメニュー

- 『[書き出し](#)』 → 『[オーディオ](#)』
Mac OS X で Wav 形式のオーディオ・音声を書き出す場合に、オーディオの [属性] を設定できるようになりました。
サンプリング周波数・量子化ビット数・モノラル・ステレオなどの組み合わせを、プルダウンメニューから選択できます。
- 『[書き出し](#)』 → 『[コンテンツデータ \(Unity\)](#)』
[コンテンツデータ書き出し設定] ダイアログに、[オーディオ設定] が追加されました。
オーディオファイルを含む、コンテンツデータを書き出せるようになりました。

CLIP STUDIO ACTION の 3D 素材について

CLIP STUDIO ACTION の 3D 素材は、CLIP STUDIO COORDINATE を使用して、物理設定や、カスタマイズ用パーツの設定などが行えます。



CLIP STUDIO COORDINATE の詳細は、[創作活動応援サイト『CLIP』](#) を参照してください。

本書をお読みになる前に

CLIP STUDIO ACTION 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。

本書の構成と内容

CLIP STUDIO ACTION のプロジェクト画面は、[タイムライン画面] または [台本画面] の 2 種類があります。

本書は、プロジェクト画面ごとに説明が必要な内容と、両方の画面に共通な内容を、編に分けて説明しています。

本書の構成と内容は、下記のとおりです。

概要 編

『概要 編』では、CLIP STUDIO ACTION の機能の概要、画面の構成を説明しています。

- 『CLIP STUDIO ACTION とは?』
- 『CLIP STUDIO ACTION のプロジェクトについて』

タイムライン画面 編

『タイムライン画面 編』では、[タイムライン画面] を開いた場合の、各ビューの機能・操作方法などを説明しています。

- 『タイムライン画面の 構成と機能』
- 『ステージツール』
- 『詳細ビュー』
- 『素材ビュー』
- 『QUMARION をご使用の場合』
- 『モーションの作成・編集』
- 『ポーズの作成』
- 『ファンクションカーブによるモーションの編集』
- 『オーディオトラックの作成・編集』
- 『ムービートラックの作成・編集』
- 『字幕トラックの作成・編集』
- 『音声トラックの作成・編集』

台本画面 編

『台本画面 編』では、[台本画面] を開いた場合の、各ビューの機能、台本画面のモーション作成方法、台本コマンドなどを説明しています。

- 『台本画面の構成と機能』
- 『台本の作成方法』
- 『台本コマンド』

共通 編

『共通 編』では、[タイムライン画面]・[台本画面] に共通の項目を説明しています。

- 『メニュー』
- 『Tab-Mate Controller をご使用の場合』
- 『ショートカット・マウス操作』

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 2 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。
- 本書の画面図には、開発中のモデルが含まれています。実際の製品プログラムのモデルと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、特に断りが無い限り 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 ACTION 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 ACTION 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 ACTION の初期化起動について

CLIP STUDIO ACTION 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。[Shift] キーを押しながら、CLIP STUDIO の [クイック起動] の ACTION アイコンをクリックすると、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 ACTION、CLIP STUDIO COORDINATE、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。
- 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。
- Microsoft、Windows、Windows XP、Windows Vista、Windows 7、Windows 8、Kinect 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。
- Unity および関連の製品名は Unity Technologies またはその子会社の商標です。
- VOICEROID は、株式会社エーアイの商標または登録商標です。
- CeVIO は、株式会社フロンティアワークスの商標です。
- 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。

QUMARION を使ってみよう

CLIP STUDIO ACTION は、QUMARION に対応しています。QUMARION をコンピューターに接続し、CLIP STUDIO ACTION の 3D キャラクター素材を操作する方法を説明します。



CLIP STUDIO ACTION が起動している状態で、QUMARION とコンピューターを接続・切断しないでください。CLIP STUDIO ACTION の動作が不安定になる恐れがあります。

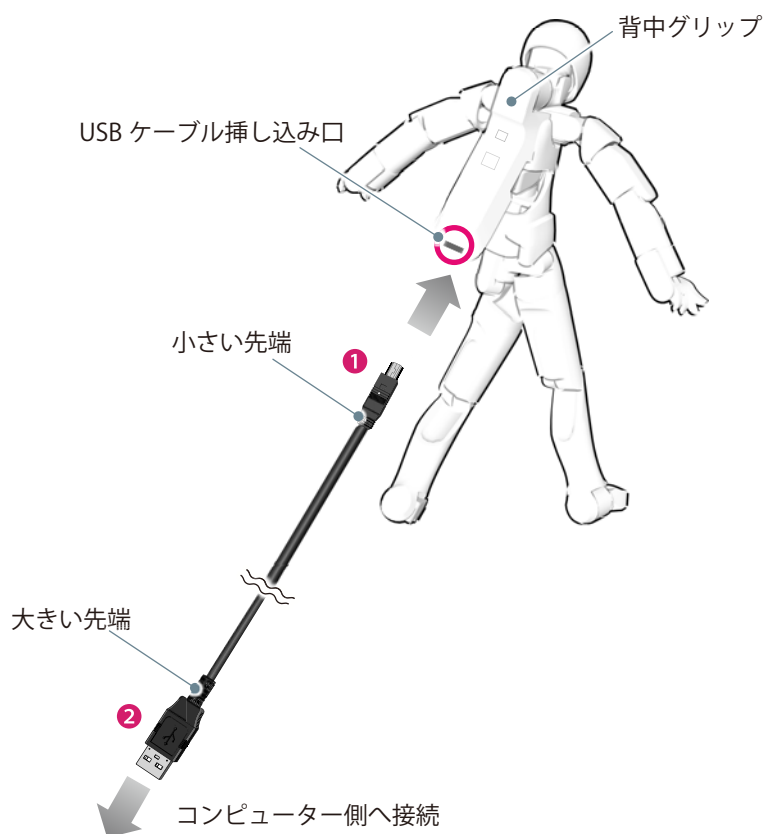


QUMARION を接続したときに表示される [QUMARION 操作] ツールで、QUMARION の設定・補正などが行えます。詳細は『[QUMARION をご使用の場合](#)』を参照してください。

QUMARION の操作手順

1 QUMARION を接続する

QUMARION とコンピューターを、付属 USB ケーブルで接続します。



- ① QUMARION 本体の USB ケーブル挿し込み口が、背中グリップ下側にあります。付属 USB ケーブルの小さい方の先端を、QUMARION 本体に接続します。
- ② 付属 USB ケーブルの大きい方の先端を、コンピューター本体にある USB ケーブル挿し込み口に接続します。

!重要

- 初回接続のときに、ドライバーが自動でインストールされる場合があります。画面の指示に従い、ドライバーをインストールしてください。
- USB ハブに接続した場合、正しく動作しないことがあります。コンピューター本体の USB ケーブル挿し込み口に接続することをお勧めします。
- QUMARION 本体の USB ケーブル挿し込み口は、入口の形状が狭くなっています。市販品の USB ケーブルを使用した場合、接続できないことがあります。
- USB ケーブルは、コネクタの向きをよく確認してから挿し込んでください。コネクタが逆向きの方向で無理に USB ケーブルを挿し込むと、QUMARION 本体・コンピューターが破損するおそれがあります。

2 アプリケーションを起動する

CLIP STUDIO ACTION を起動します。

3 モデルトラックを選択する

[タイムライン] ビューで、操作したい 3D キャラクター素材の [モデルトラック] を選択します。

!重要

[モデルトラック] が作成されていない場合は、下記の方法で [ステージ] ビューに 3D キャラクター素材を読み込む必要があります。

- [ファイル] メニュー → [読み込み] → [モデル] を選択します。[ステージ] ビューに 3D キャラクター素材が読み込まれ、[モデルトラック] が作成されます。詳細については、『[モデル](#)』を参照してください。
- [素材] ビューから 3D キャラクター素材を読み込むと、[モデルトラック] が作成されます。詳細については、『[素材を利用する](#)』を参照してください。

メモ

[タイムライン] ビューの詳細については、『[タイムラインビューの機能](#)』を参照してください。

4 QUMARION を有効にする

[QUMARION] メニュー → [接続] で、操作に使用する QUMARION を選択します。QUMARION からの入力があり、CLIP STUDIO ACTION の 3D キャラクター素材を操作できるようになります。

!重要

QUMARION のポーズと、[ステージ] ビュー上の 3D キャラクター素材の表示に、ズレが生じている場合、[QUMARION 操作] ツールの [キャリブレーション] で補正を行えます。補正方法の詳細は、『[キャリブレーション](#)』を参照してください。

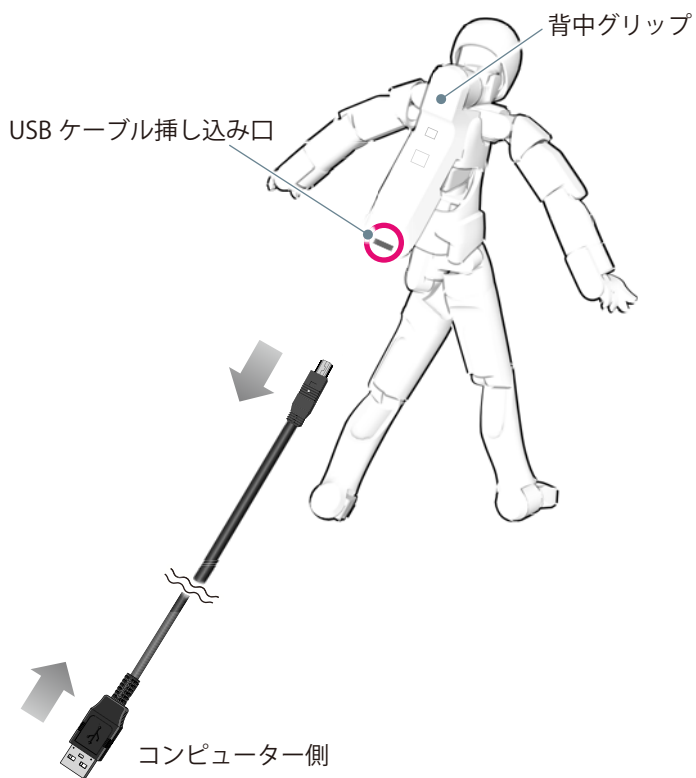
QUMARION による操作の終了手順

1 アプリケーションを終了する

CLIP STUDIO ACTION を終了します。

2 QUMARION をはずす

USB ケーブルを QUMARION 本体から抜きます。



QUMARION について詳しく知りたい

Web サイト QUMARION 公式ページ

QUMARION の製品情報の詳細については、[こちら](#)を参照してください。

概要 編

「概要 編」では、CLIP STUDIO ACTION の機能の概要、画面の構成を説明します。

- CLIP STUDIO ACTION とは？
- CLIP STUDIO ACTION のプロジェクトについて



CLIP STUDIO ACTION とは？

CLIP STUDIO ACTION の主な機能と特徴について説明します。

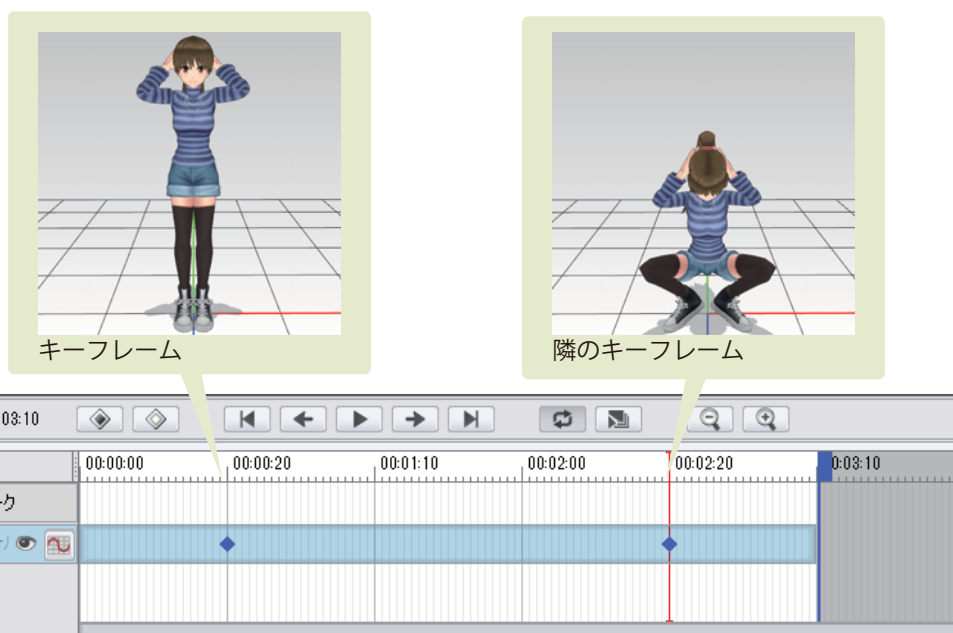
簡単な操作で滑らかなモーションの作成

CLIP STUDIO ACTION は、3D キャラクター素材にモーションをつけるための、アプリケーションです。

モーションの記録・管理は、[タイムライン]ビューで行います。時間と 3D キャラクター素材のポーズ・位置を、[タイムライン]ビューに記録していきます。

[タイムライン]ビューの時間軸に、[キーフレーム]と呼ばれる、3D キャラクター素材などのポーズ・位置を登録できるポイントを指定します。このポイントでポーズが変化します。

隣のキーフレームの間のポーズを CLIP STUDIO ACTION が補完し、滑らかなモーションが作成されます。



[タイムライン]ビュー

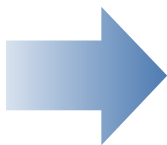


自然姿勢制御によるポーズの作成

CLIP STUDIO ACTION の 3D キャラクター素材は、人間の関節と同じように動きます。それぞれの部位の [ボーン] は連結されているため、任意の部位を動かしたときに、他の部位もいっしょに動きます。

CLIP STUDIO ACTION では、部位を移動・回転することで、3D キャラクター素材にポーズをつけていきます。

また、モーションを作成時に、隣のキーフレームの間のポーズを CLIP STUDIO ACTION が補完するときに、動かした部位以外も連動します。このため、キーフレームの数が少なくても、自然で滑らかなモーションが作成できます。



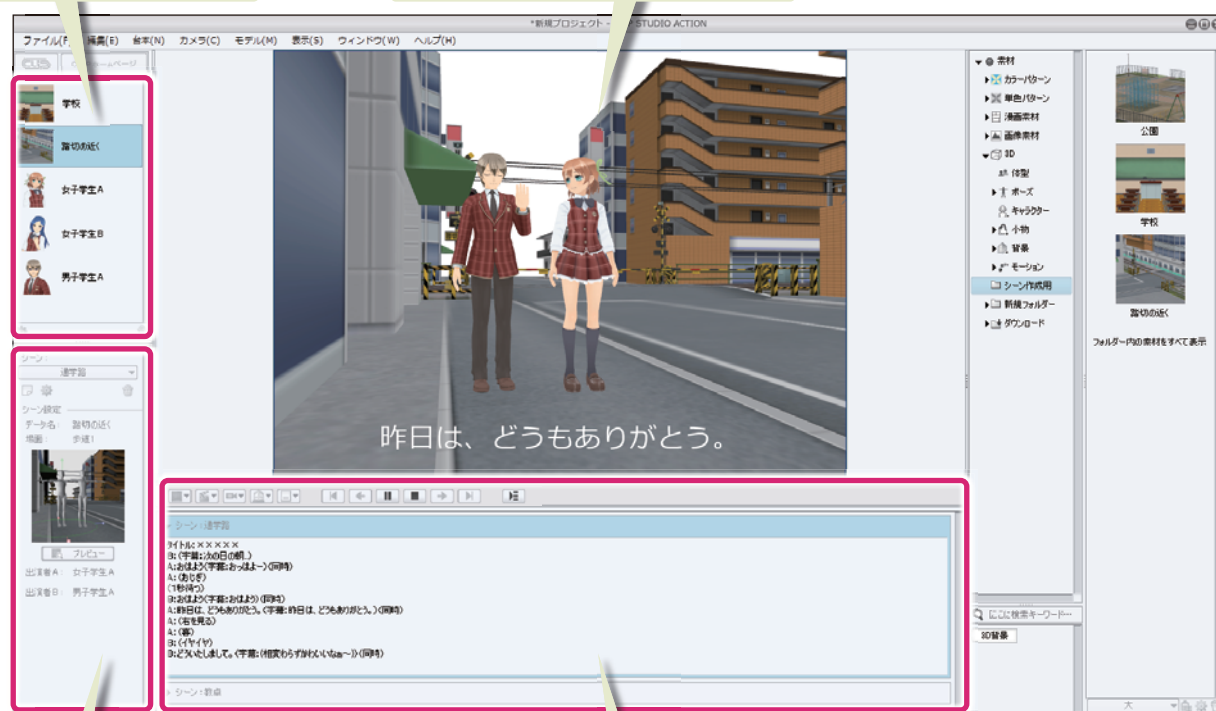
台本によるアニメーションの作成

新規プロジェクト作成時に [台本] を選択すると、台本に文字を入力してアニメーションを作成できます。

- [台本画面] は、実際の映像制作のように、場面・出演者などを設定し、台本に文字を入力してアニメーションを作成します。
- 作成したアニメーションは、ムービーに書き出すことができます。
- 入力したセリフは、再生時に、合成音声で再生されます。
- 台本はアニメーションに変換できます。[タイムライン画面] で、より詳細にモーションを調整できます。

場所、出演者、効果音
などの素材を登録

入力したセリフは、台本再生時に
合成音声で再生

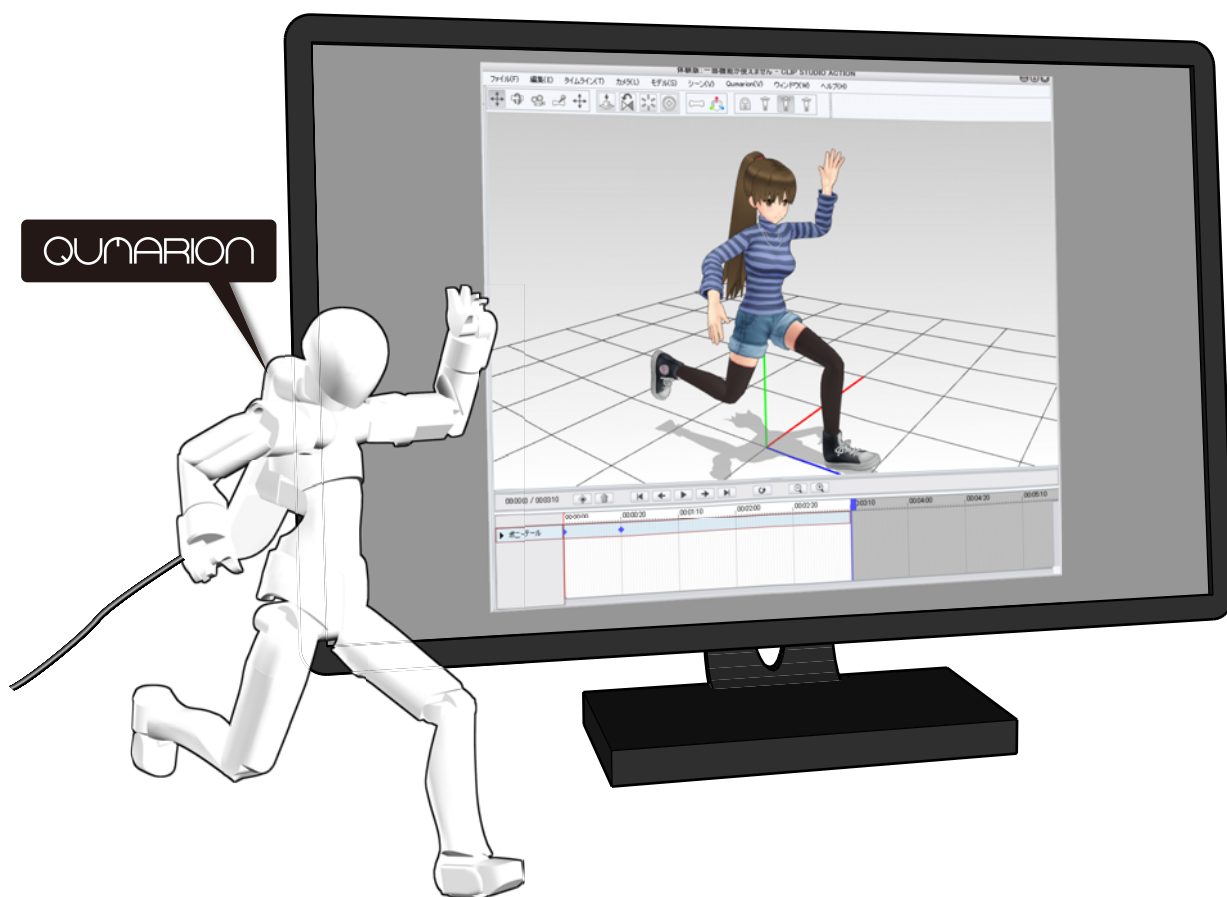


登録した素材で
シーンを設定

セリフ・字幕・行動・カメラアングル
などを文字入力しアニメーションを作成

QUMARION 対応

CLIP STUDIO ACTION は、QUMARION に対応しています。ポーズ作成を QUMARION で行うことにより、より直感的にモーションを作成できます。



QUMARION を使用した操作・設定方法の詳細は、『[QUMARION をご使用の場合](#)』を参照してください。

様々な形式のモーションファイルの読み込み・書き出し

CLIP STUDIO ACTION は、様々な形式のモーションファイルの読み込み・書き出しに対応しています。

- CLIP STUDIO ACTION モーションファイル形式（拡張子：cmt）で書き出したファイルは、CLIP STUDIO COORDINATE で読み込めます。また、汎用モーションファイルの BVH 形式の書き出しに対応しています。
- カメラワークを、CLIP STUDIO ACTION カメラモーションファイル形式（拡張子：cmtc）で読み込み・書き出しできます。
- CLIP STUDIO ACTION モーションファイル形式（拡張子：cmt）と、汎用モーションファイルの BVH・LAM・VMD・キャラミン Studio アクションファイル形式（拡張子：s2a）の読み込みに対応しています。

ポーズデータの読み込み・書き出し

CLIP STUDIO ACTION は、ポーズファイル（拡張子：pep）の読み込み・書き出しに対応しています。

- POSE STUDIO などで作成したポーズファイルを、CLIP STUDIO ACTION の3D キャラクター素材に読み込むことができます。
- 書き出したポーズファイル（拡張子：pep）は、CLIP STUDIO PAINT などでもご利用いただけます。

CLIP STUDIO ACTION のプロジェクト について

CLIP STUDIO ACTION のプロジェクトは、[タイムライン] または [台本] の 2 種類があります。プロジェクトを新規作成するときに選択します。

ここでは、[タイムライン画面] ・ [台本画面] の機能の概要と、CLIP STUDIO ACTION のプロジェクトの作成方法について説明します。

タイムラインと台本について

CLIP STUDIO ACTION のプロジェクトは、[タイムライン]または[台本]の2種類があります。どちらも、モーションを作成するためのプロジェクトですが、画面の構成、モーションの作成方法が異なります。

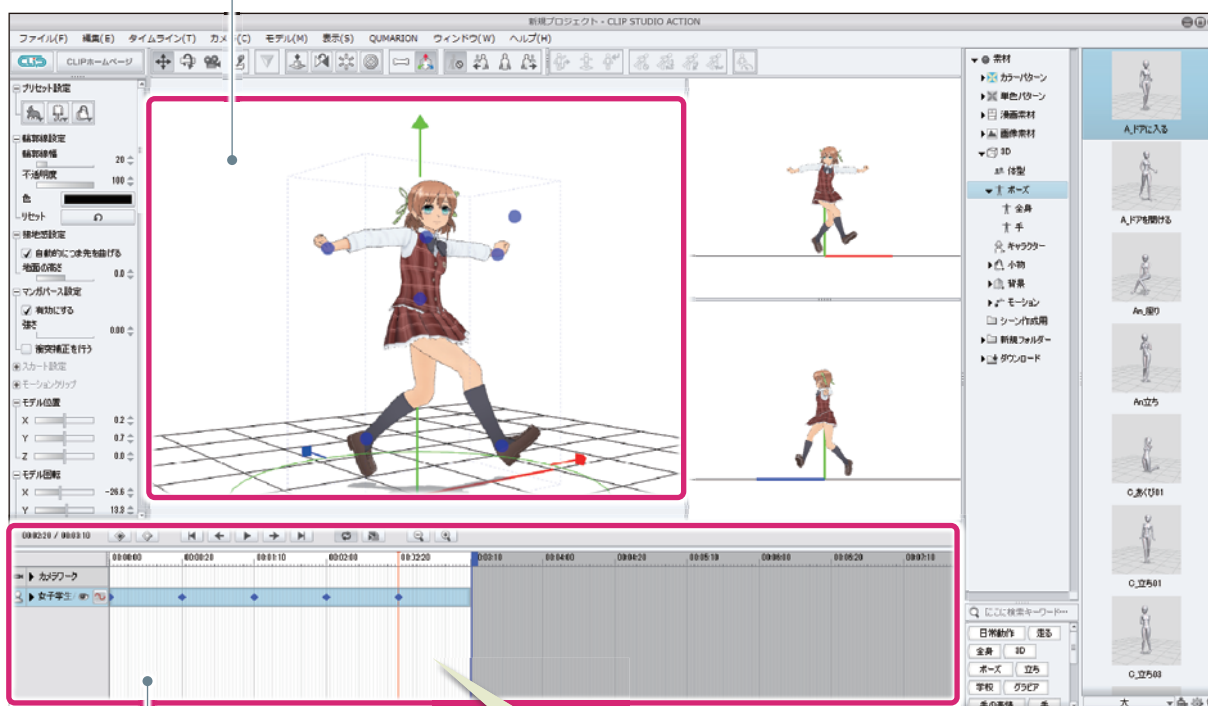
タイムライン画面

[タイムライン]プロジェクトを、新規作成または開くと、[タイムライン画面]が開きます。

[タイムライン画面]では、モーションの記録・管理を[タイムライン]ビューで行います。[ステージ]ビュー上の3D素材のポーズ・位置などを、[タイムライン]ビューの時間軸に記録していきます。

[タイムライン画面]は、[台本画面]よりも詳細なモーションを作成できます。

[ステージ]ビュー



[タイムライン]ビュー

[ステージ]ビュー上の3D素材のポーズ・位置などを、
[タイムライン]ビューの時間軸に記録していきます。



[タイムライン]を、[台本]に変換することはできません。



[タイムライン画面]の詳細については、『[タイムライン画面 編](#)』を参照してください。

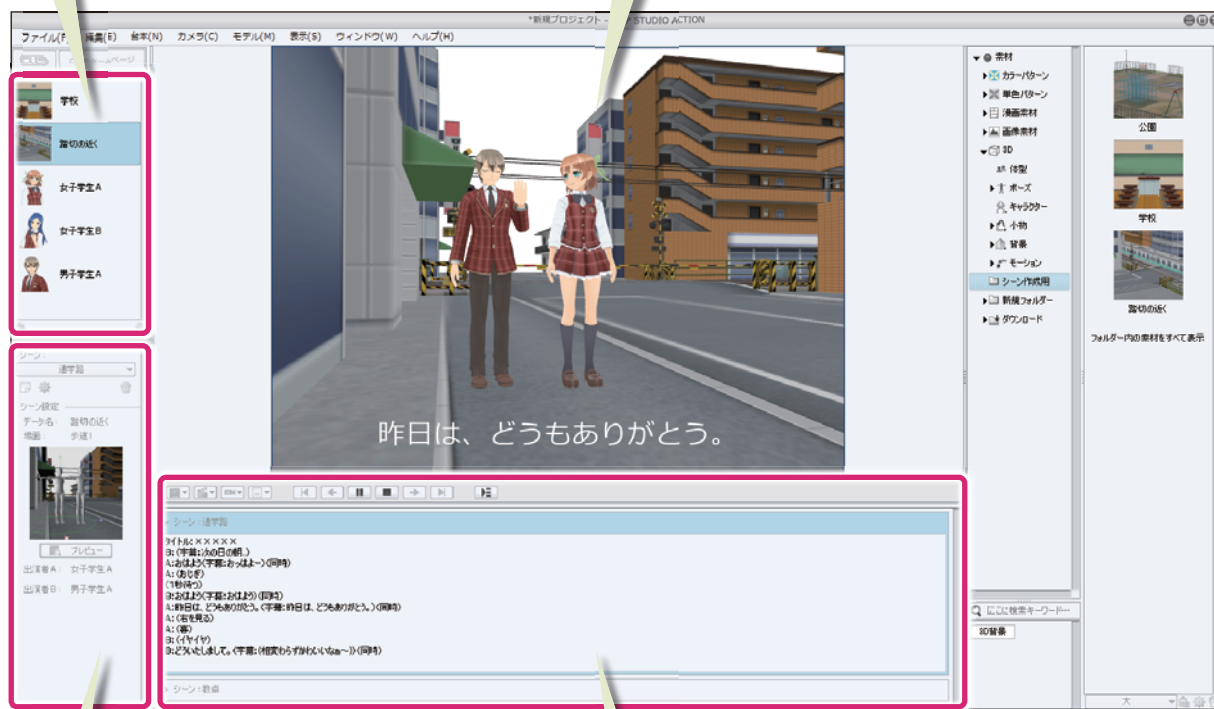
台本画面

[台本] プロジェクトを、新規作成または開くと、[台本画面] が開きます。

[台本画面] は、実際の映像制作のように、場面・出演者などを設定し、台本に文字を入力してアニメーションを作成します。

場所、出演者、効果音
などの素材を登録

入力したセリフは、台本再生時に
合成音声で再生



登録した素材で
シーンを設定

セリフ・字幕・行動・カメラアングル
などを文字入力し、アニメーションを作成



- [台本画面] の詳細については、『[台本画面 編](#)』を参照してください。
- [台本] は [タイムライン] に変換できます。[タイムライン画面] で、より詳細にモーションを調整できます。

プロジェクトの作成方法

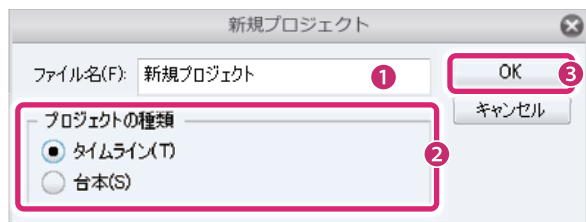
CLIP STUDIO ACTION のプロジェクトの作成手順を説明します。

1 コマンドを選択する

[ファイル]メニュー→[新規]を選択します。[新規プロジェクト]ダイアログが開きます。

2 プロジェクトを選択する

ダイアログで、作成したいプロジェクトを選択します。



- ① [ファイル名]に、作成するプロジェクトの名称を入力します。
- ② [プロジェクトの種類]で、作成したいプロジェクトを選択します。
- ③ [OK]をクリックします。

3 プロジェクトが作成される

ダイアログが閉じると、指定した内容のプロジェクトの画面が開きます。

タイムライン画面 編

「タイムライン画面 編」では、下記の項目を説明します。

- タイムライン画面の 構成と機能
- ステージツール
- 詳細ビュー
- 素材ビュー
- QUMARION をご使用の場合
- モーションの作成・編集
- ポーズの作成
- ファンクションカーブによるモーションの編集
- オーディオトラックの作成・編集
- ムービートラックの作成・編集
- 字幕トラックの作成・編集
- 音声トラックの作成・編集

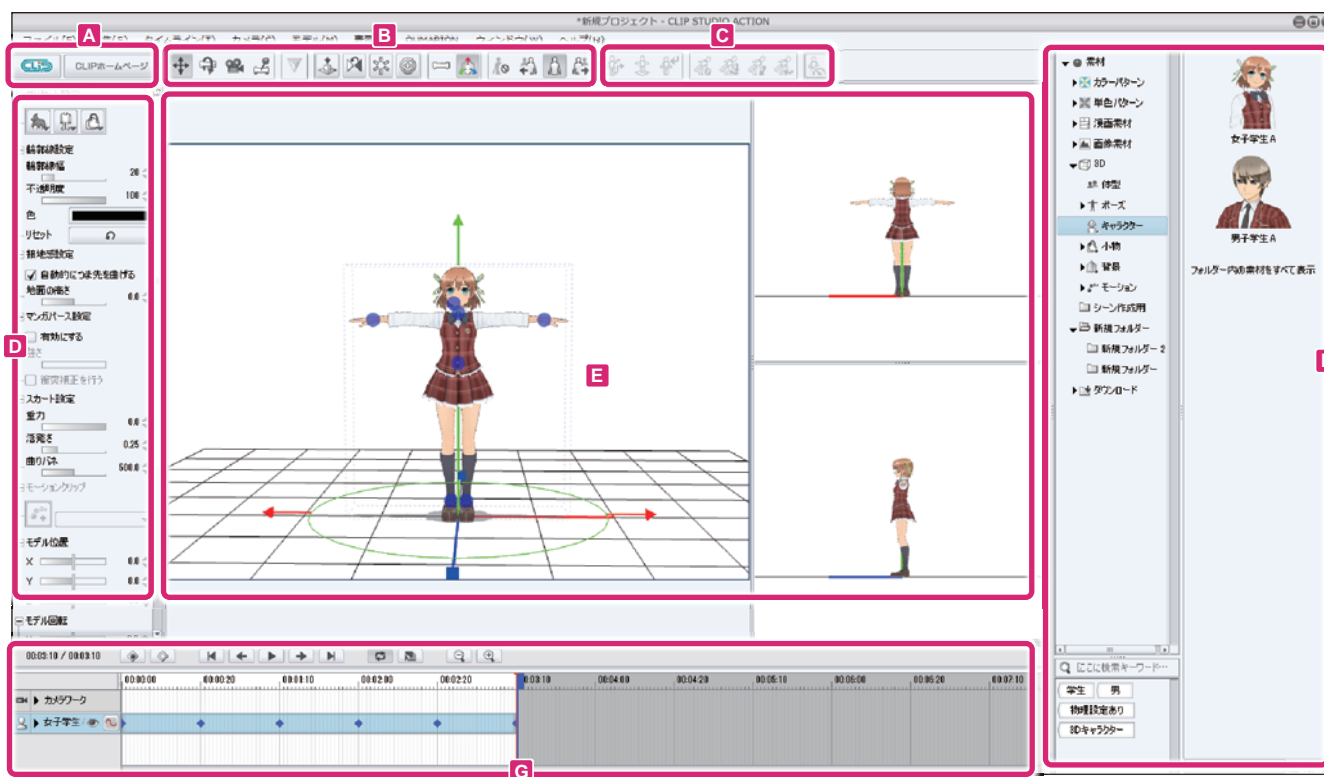


タイムライン画面の 構成と機能

[タイムライン画面] の画面構成と、機能の概要を説明します。

画面の各部名称

[タイムライン画面] のメインウィンドウの、各部の名称と機能を説明します。



ビューの境界をドラッグすると、幅・高さを変えられます。

A. CLIP STUDIO 連携ツール

CLIP STUDIO を起動できます。また、『CLIP』の Web ページも表示できます。



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。



① CLIP STUDIO を起動

CLIP STUDIO が起動します。

② 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。

B. ステージツール

[ステージ] ビューに関する各種操作が行えます。3D キャラクター素材の操作・表示状態や、カメラアングルの操作などを行います。



[ステージ] ツールの機能の詳細については、『[ステージツール](#)』を参照してください。

C. QUMARION 操作ツール

QUMARION の入力切り替え、加速度センサーの設定、キャリブレーション補正などを行います。QUMARION を接続したときに使用できます。



QUMARION 操作ツールの詳細は、『[QUMARION 操作ツールの機能](#)』を参照してください。

D. 詳細ビュー

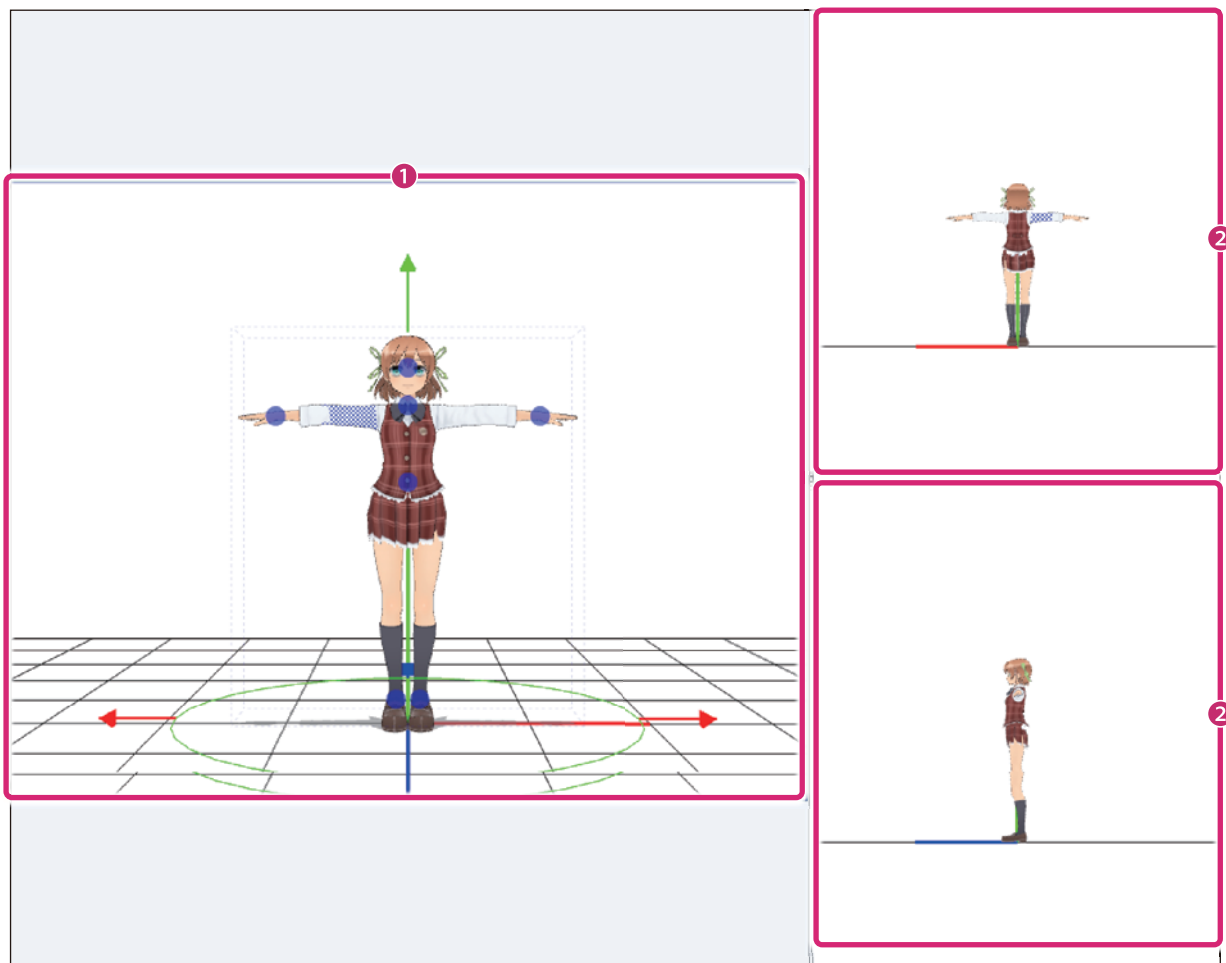
[詳細] ビューは、[タイムライン] ビューで選択中のトラックに関する、各種設定・調整を行います。



[詳細] ビューに表示される内容は、選択しているトラックの種類によって変わります。[詳細] ビューの機能の詳細については、『[詳細ビュー](#)』を参照してください。

E. ステージビュー

[タイムライン]ビューで選択中のフレームの、3D キャラクター素材・3D アイテム素材・3D 背景素材などが表示されます。[ステージ]ビューは、[メインステージ]ビューと、2つの[サブステージ]ビューで構成されています。



① メインステージビュー

[タイムライン]ビューで選択中のフレームの、3D キャラクター素材・3D アイテム素材・3D 背景素材・字幕などが表示されます。3D キャラクター素材にポーズをつけて、3D アイテム素材・3D 背景素材の配置を決め、カメラの位置・角度などを設定します。

- [詳細ビュー]で位置・角度などを設定した場合は、[メインステージ]ビューのみに設定値が反映されます。
- モーションをムービーに書き出す場合は、[メインステージ]ビューに表示されている状態が書き出されます。
- [カメラ]メニュー→[投影方法]で、[メインステージ]ビューのカメラアングルは指定できません。



ポーズの作成方法、カメラの位置・角度などの設定方法の詳細は、『[ポーズの作成](#)』を参照してください。

② サブステージビュー

[メインステージ]ビューの補助画面です。[メインステージ]ビューのカメラアングルを変えずに、他のカメラアングルでポーズを調整したい場合などに使用します。

- [メインステージ]ビューと同じ内容が表示されます。ただし、字幕・読み込んだムービーは表示されません。
- [サブステージ]ビューには、2つの画面があり、別のアングルを表示できます。
- [メインステージ]ビューと同様に、3Dキャラクター素材にポーズをつけて、3Dアイテム素材・3D背景素材の配置を調整できます。
- [カメラ]メニュー→[投影方法]で、決められた角度からのカメラアングルを指定できます。
- [詳細ビュー]で位置・角度などを設定した場合は、[サブステージ]ビューには設定値は反映されません。[メインステージ]ビューのみに設定値が反映されます。
- モーションをムービーに書き出す場合は、[サブステージ]ビューに表示されている状態は書き出されません。[メインステージ]ビューに表示されている状態が書き出されます。



ポーズの作成方法、カメラの位置・角度などの設定方法の詳細は、『[ポーズの作成](#)』を参照してください。

F. 素材ビュー

CLIP STUDIO シリーズ共通の素材一覧が表示されます。

- CLIP STUDIO ACTION では、ポーズ・モーション・3Dキャラクター素材・3D背景素材などをご利用いただけます。
- 素材を[ステージ]ビューにドラッグ&ドロップするだけで、素材をすぐに使用できます。



[素材]ビューの機能の詳細については、『[素材ビュー](#)』を参照してください。

G. タイムラインビュー

モーションの記録、[クリップ]の編集・削除などを行います。

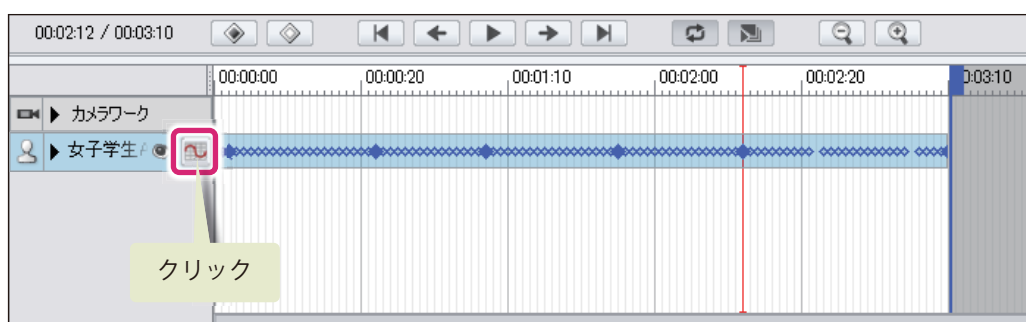
- [タイムライン]ビューの時間軸に、[キーフレーム]と呼ばれる、3D キャラクター素材などのポーズ・位置・角度を登録できるポイントを指定します。このポイントでポーズ・位置が変化します。
- 作成したモーションは、[クリップ]と呼ばれる編集単位で管理します。繰り返し行うモーションを[クリップ]に分割しておくと、同じモーションを作成するときに、[クリップ]を複製するだけで行えます。



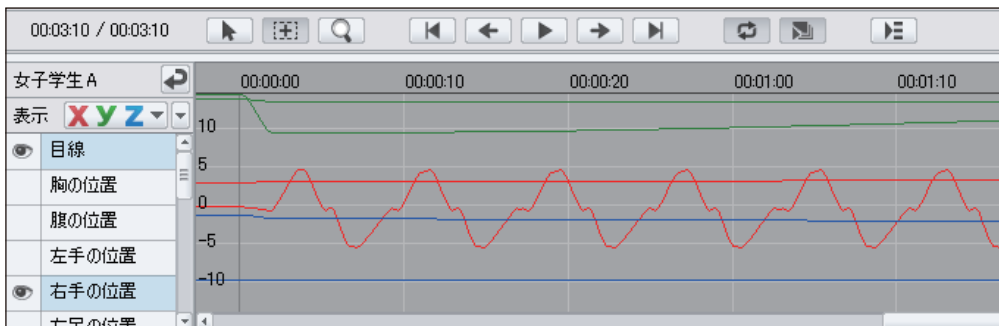
[タイムライン]ビューの機能の詳細については、『[タイムラインビューの機能](#)』を参照してください。

- [モデルトラック]・[カメラアングルトラック]の[ファンクションカーブ編集開始]をクリックすると、[タイムライン]ビューが[ファンクションカーブ編集]に切り替わります。

[ファンクションカーブ編集]には、[ファンクションカーブ]と呼ばれるグラフが表示されます。グラフの縦軸は各部位の移動・回転量を示し、横軸は時間軸を示します。[ファンクションカーブ]を修正することで、[タイムライン]ビューに記録した、モーションのタイミングや、部位の移動・回転量を調整できます。



[タイムライン]ビュー



[ファンクションカーブ編集]



[ファンクションカーブ編集]の詳細については、『[ファンクションカーブによるモーションの編集](#)』を参照してください。

ステージツール

[ステージ] ツールは、[ステージ] ビューに関する各種操作が行えます。3D キャラクター素材の操作・表示状態や、カメラアングルの操作などを行えます。
ここでは、[ステージ] ツールの機能を説明します。

ステージツールの機能

[ステージ] ツールの機能を説明します。



A. マウス操作ツール

[マウス操作] ツールは、3D キャラクター素材にポーズをつけるときの基本操作を行えます。



① 移動ツール

選択した部位を移動して、3D キャラクター素材にポーズをつけます。

② ねじりツール

選択した部位を回転して、3D キャラクター素材にポーズをつけます。

③ カメラツール

カメラの位置・角度を調整します。

④ 固定ツール

選択した部位の関節を固定します。

B. 基準位置変更ツール

モーションを再生するときの、基準位置を変更できます。



- [タイムライン] ビューで、[クリップ] を個別に選択している状態では、[基準位置変更] ツールを使用できません。
- [基準位置変更] ツールの操作方法の詳細は、『[モーション再生の基準位置を変更する](#)』を参照してください。

C. カメラツール

[カメラ] ツールは、[ステージ] ビューのカメラアングルなどの操作を行えます。



① 接地

3D キャラクター素材をワークエリアの高さゼロに接地します。[モデル] メニュー→[接地] と同じ機能です。詳しくは『[接地](#)』を参照してください。

② 左右反転

選択中の 3D キャラクター素材のポーズを、左右反転します。

③ カメラ位置をリセット

カメラの位置・角度を、初期状態に戻します。

④ 編集対象を注視

編集対象がワークエリアの中心に表示されるように、カメラが移動します。[カメラ] メニュー→[編集対象を注視] と同じ機能です。詳しくは『[編集対象を注視](#)』を参照してください。

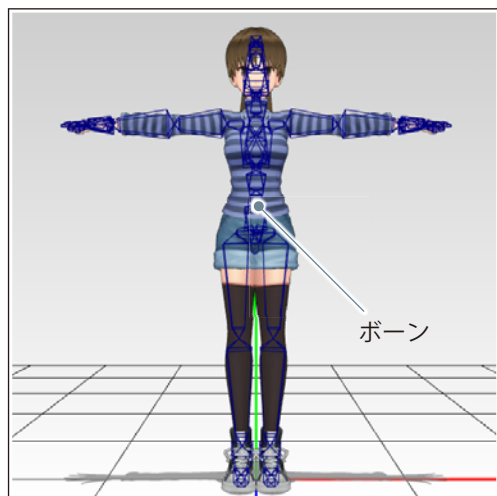
D. シーンツール

[シーン] ツールは、3D キャラクター素材のボーン表示の切り替えや、マニピュレータの表示の切り替えを行えます。



① ボーン

3D キャラクター素材に [ボーン] が表示されます。



② マニピュレータ

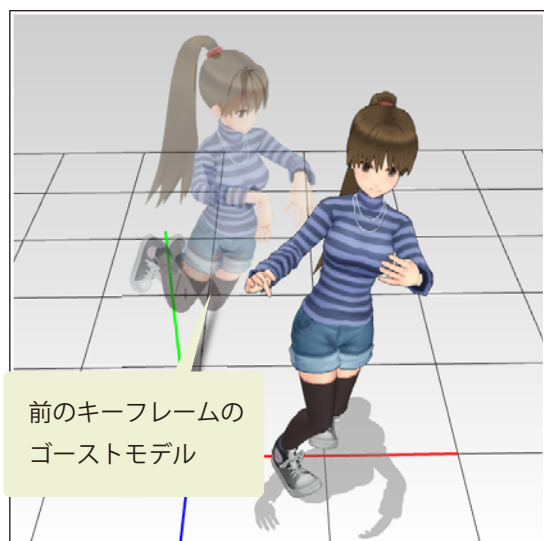
選択中の 3D キャラクター素材に [マニピュレータ] が表示されます。[マニピュレータ] をドラッグして 3D キャラクター素材にポーズをつけられます。



マニピュレータの詳細については『[マニピュレータ](#)』を参照してください。

E. ゴーストモデルツール

[ゴーストモデル] ツールは、ゴーストモデルの表示方法を設定できます。



ゴーストモデルは、モーションの作成や編集がしやすいように、元となるキーフレームのポーズを [ステージ] ビュー上に表示する機能です。

ゴーストモデルの表示方法は、下記から選択できます。



① ゴーストモデルを非表示にする

[ステージ] ビューにゴーストモデルを表示しません。

② 前のキーフレームを元にゴーストモデルを表示

前のキーフレームのポーズを、ゴーストモデルとして表示します。

③ 現在のフレームを元にゴーストモデルを表示

現在のフレームに設定されていたポーズを、ゴーストモデルとして表示します。

④ 後のキーフレームを元にゴーストモデルを表示

後ろのキーフレームのポーズを、ゴーストモデルとして表示します。

詳細ビュー

〔詳細〕ビューは、〔タイムライン〕ビューで選択中のトラックに関する、各種設定・調整を行います。

〔詳細〕ビューに表示される内容は、選択しているトラックの種類によって変わります。〔詳細〕ビューの機能を、トラックの種類ごとに説明します。

モデルトラックでクリップを選択している場合

「タイムライン」ビューで「モデルトラック」のクリップを選択した場合の、「詳細」ビューの機能を説明します。

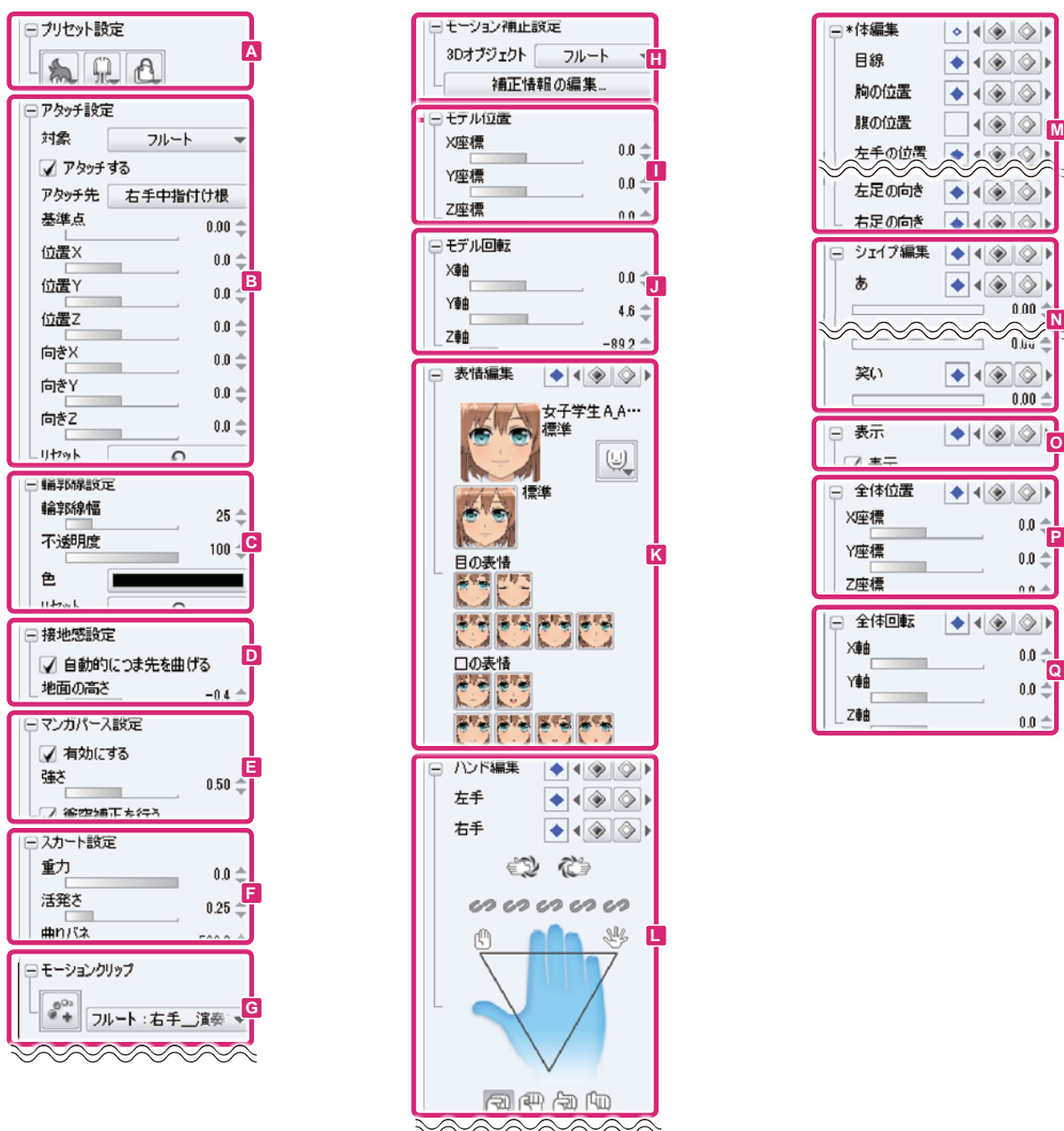
「モデルトラック」の「詳細」ビューは、3D キャラクター素材を選択している場合と、3D 背景素材を選択している場合と、3D アイテム素材を選択している場合で、表示される内容が異なります。



項目名の左側にある「+」・「-」をクリックすると、項目の表示・非表示を切り替えられます。

3D キャラクター素材の詳細ビュー

3D キャラクター素材を選択している場合は、3D キャラクター素材のカスタマイズ、モデル・各部位の位置調整などが行えます。



A. プリセット設定

[プリセット設定] のボタンをクリックすると、髪型・服装・アクセサリの一覧が表示されます。一覧のサムネイルをクリックすると、3D キャラクター素材の髪型・服装・アクセサリを、カスタマイズできます。



髪型・服装・アクセサリの一覧は、CLIP STUDIO COORDINATE で該当する項目を設定した場合のみ、表示されます。CLIP STUDIO COORDINATE の詳細は、[創作活動応援サイト『CLIP』](#) を参照してください。



① ヘア

クリックすると、キャラクターの髪型一覧が表示されます。選択中の 3D キャラクター素材に適用したい髪型を選択します。

② ボディ

クリックすると、キャラクターの胴体（服装）一覧が表示されます。選択中の 3D キャラクター素材に適用したい胴体を選択します。



複数のボディが登録されている場合、ボディを切り替えたときに、モーションがずれることがあります。

③ アクセサリ

クリックすると、キャラクターのアクセサリ一覧が表示されます。選択中の 3D キャラクター素材に適用したいアクセサリを選択します。



アクセサリは、複数指定できます。

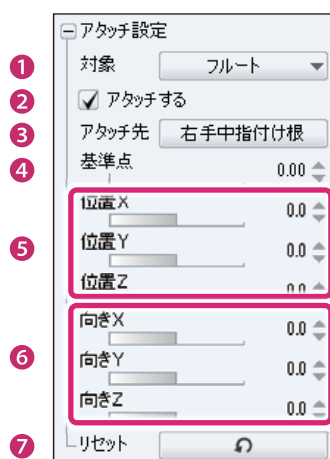
B. アタッチ設定

3D キャラクター素材に、3D オブジェクトをアタッチできます。

- 3D キャラクター素材の部位を指定し、3D オブジェクトをアタッチします。
- アタッチした 3D オブジェクトは、位置・角度を調整できます。
- アタッチした状態で 3D キャラクター素材を動かすと、指定した部位に 3D オブジェクトがくっ付いた状態で、連動して動きます。



3D オブジェクトをアタッチしたキャラクターモーション



- [アタッチ設定] は、3D アイテム素材を読み込んだときに、設定を行えます。
- 同じ 3D オブジェクトを、複数のキャラクターにアタッチすることはできません。他のキャラクターにアタッチされている 3D オブジェクトは、[対象] に項目は表示されません。
- 3D オブジェクトをアタッチした場合、該当する 3D オブジェクトをタイムライン上で編集することはできません。

!重要

メモ

アタッチする 3D オブジェクトの位置・角度の調整は、3D オブジェクトをクリックしたときに表示される、[マニピュレーター] から行えます。

① 対象

アタッチしたい 3D オブジェクトを、選択します。

② アタッチする

オンにすると、[アタッチ先] で指定した 3D キャラクター素材の部位に、[対象] で選択した 3D オブジェクトがアタッチされます。

③ アタッチ先

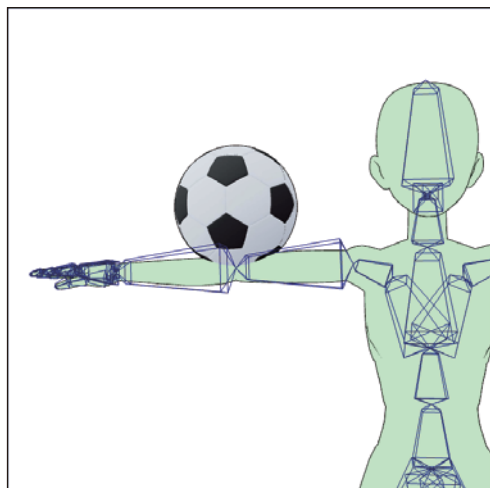
3D オブジェクトをアタッチする位置を、3D キャラクター素材の部位で指定します。



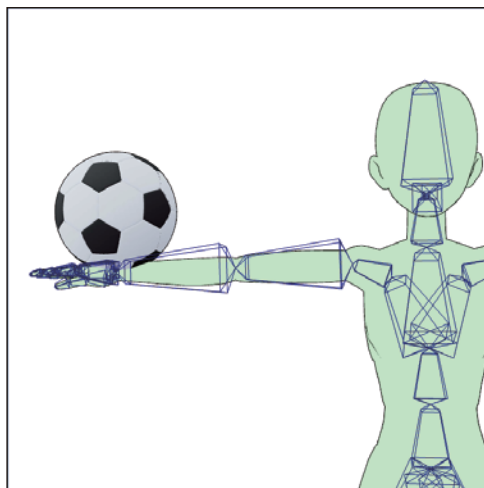
[アタッチ先] には、標準ボーンに相当する部位のみが表示されます。標準ボーンではないボーン（例：スカートなど）に相当する部位の場合は、[アタッチ先] に表示されません。

④ 基準点

3D オブジェクトをアタッチする、基準となる位置を調整します。0 から 1 の値で、ボーン上の位置（ボーンの端から端まで）を表わします。スライダーを動かすと、これに連動して、[アタッチ先] で指定した部位上を 3D オブジェクトが移動します。



右肘 - 手首にアタッチ：基準点 0.0



右肘 - 手首にアタッチ：基準点 1.0



まず、[基準点] を決め、3D オブジェクトの [位置] ・ [向き] を調整します。

⑤ 位置

アタッチした 3D オブジェクトの位置を調整できます。



[位置 X] ・ [位置 Y] ・ [位置 Z] で移動する方向は、部位やポーズによって異なります。

⑥ 向き

アタッチした 3D オブジェクトの向きを調整できます。



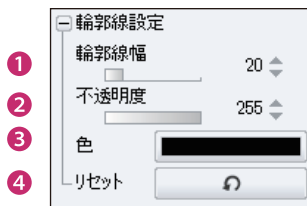
[向き X] ・ [向き Y] ・ [向き Z] で回転する方向は、部位やポーズによって異なります。

⑦ リセット

[基準点] ・ [位置] ・ [向き] の値を、初期設定の状態に戻します。

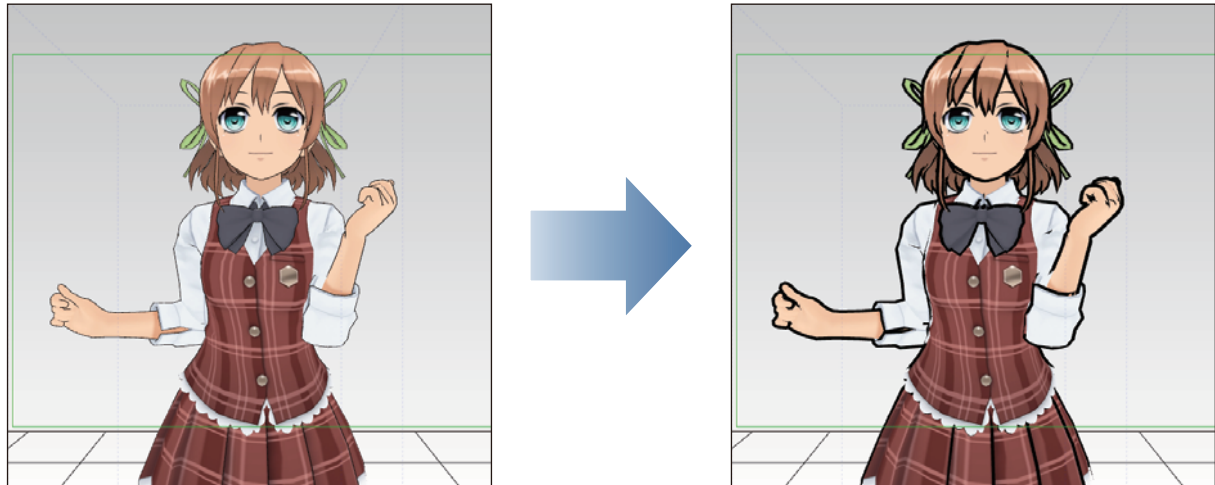
C. 輪郭線設定

3D キャラクター素材に輪郭線を設定できます。



① 輪郭線幅

3D キャラクター素材に輪郭線を設定します。数値を大きくすると、輪郭線が太くなります。



② 不透明度

輪郭線の不透明度を設定します。数値を大きくすると、輪郭線の不透明度が高くなります。

③ 色

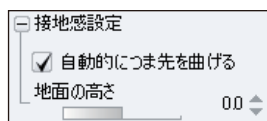
輪郭線の描画色を設定します。カラー表示部をクリックすると、色を選択するダイアログが表示されます。

④ リセット

クリックすると、輪郭線の設定を初期状態に戻せます。

D. 接地感設定

つま先が地面に触れたときの、つま先の曲げ方を設定します。



① 自動的につま先を曲げる

オンにすると、つま先が地面に接したときに、つま先を曲げるように設定できます。



「自動的につま先を曲げる」は、つま先から地面に接するようなモーションで、つま先が地面に埋まらないように調整する場合などに使用します。歩くモーションなどで、足が設地している感じを出す場合などに便利です。



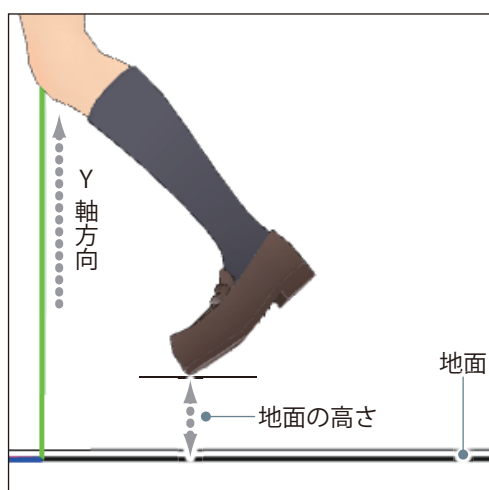
自動的につま先を曲げる：オフ



自動的につま先を曲げる：オン

② 地面の高さ

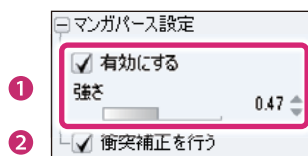
「自動的につま先を曲げる」がオンの場合に、つま先を曲げ始める高さを設定します。高さの設定は、つま先の Y 座標で設定します。



E. マンガパース

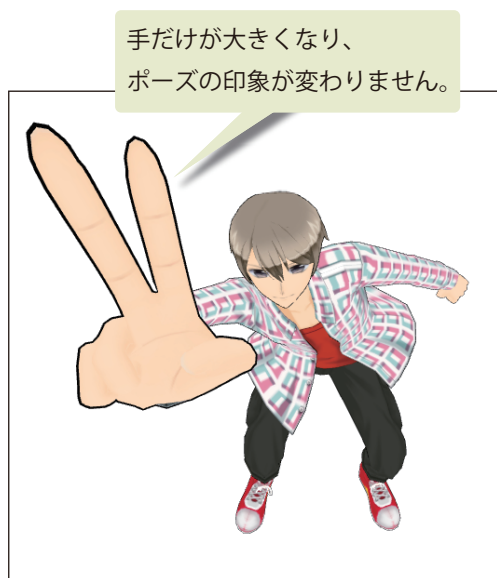
3D キャラクター素材に、奥行きが誇張された、マンガのようなパースを設定できます。

※「マンガパース」の機能は、独立行政法人 情報通信研究機構 (NICT) の委託研究「革新的な三次元映像技術による超臨場感コミュニケーション技術の研究開発」において案出された技術に基づいて、東京大学 苗村研究室と(株)日立製作所の協力のもと開発されたものです。

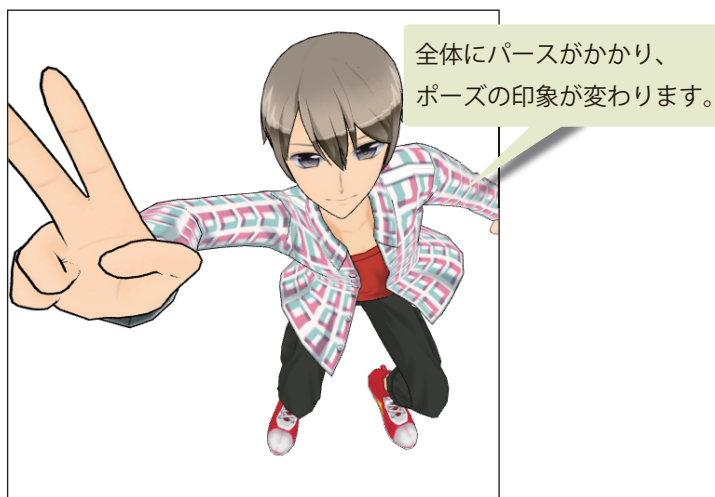


① 有効にする

オンにすると、[マンガパース]が有効になります。3D キャラクター素材に、奥行きが誇張された、マンガのようなパースを設定できます。[カメラワーク]の[パース]とは異なり、ポーズの印象を変えずに、奥行きの表現を誇張できます。



マンガパース

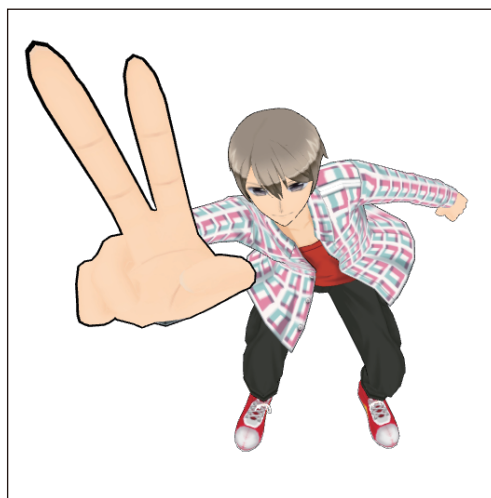


パース

項目をオンにすると、[強さ]のスライダーでマンガパースの効果の強さを調整できます。値を大きくするほど、効果が強くなります。



マンガパース：オフ



マンガパース：オン

② 衝突補正を行う

オンにすると、[有効にする] をオンにしたときに、衝突している部位が重ならないように補正されます。



衝突補正を行う：オフ



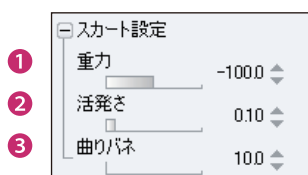
衝突補正を行う：オン

F. スカート設定

キャラクターが動いたときの、スカートの動きを設定できます。



【スカート設定】は、CLIP STUDIO COORDINATE で該当する項目を設定した場合のみ設定できます。CLIP STUDIO COORDINATE の詳細は、[創作活動応援サイト『CLIP』](#) を参照してください。



① 重力

スカートに働く、重力の影響を設定します。数値が大きいほど、重力の影響が少なくなります。

② 活発さ

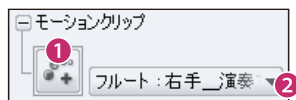
スカートの動きの大きさを設定します。数値が大きいほど、キャラクターが動いたときに、スカートの動きが大きくなります。

③ 曲りバネ

スカートの曲がりやすさを設定します。数値が大きいほど、キャラクターが動いたときに、スカートが曲がりにくくなります。

G. モーションクリップ

プルダウンメニューからモーションクリップを選択し、[モーションクリップを追加]をクリックすると、[タイムライン]ビューにモーションクリップを追加できます。



- [モーションクリップ] は、CLIP STUDIO COORDINATE で該当する項目を設定した場合のみ設定できます。CLIP STUDIO COORDINATE の詳細は、[創作活動応援サイト『CLIP』](#)を参照してください。
- モーションクリップに補正情報が含まれている場合は、3D オブジェクトがアタッチされます。

① モーションクリップを追加

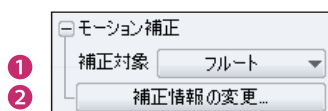
クリックすると、[モーションクリップを選択]で選択したモーションクリップが、[タイムライン]ビューに追加されます。

② モーションクリップを選択

プルダウンメニューをクリックすると、モーションクリップ名の一覧が表示されます。一覧から、[タイムライン]ビューに追加したいモーションクリップを選択します。

H. モーション補正設定

3D オブジェクトにキャラクターモーションを付加するときに、モーションの補正情報を設定します。



- 標準ボーンではないボーン（例：スカートなど）に相当する部位には、補正情報を付加できません。
- 標準ボーンマッピングを行った 3D キャラクター素材の場合は、[モーション補正設定]は設定できません。標準ボーンマッピングの詳細については、『CLIP STUDIO COORDINATE ユーザーガイド』を参照してください。



[モーション補正設定]を適切に設定すると、モーション作成時とは異なる体型の 3D キャラクター素材でも、キャラクターモーションが適切に再生されます。
3D オブジェクト（キャラクターモーションあり）の詳細については、『[解説：3D オブジェクト（キャラクターモーションあり）について](#)』を参照してください。

① オブジェクト

補正に使う 3D オブジェクトを選択します。

② 補正情報の編集

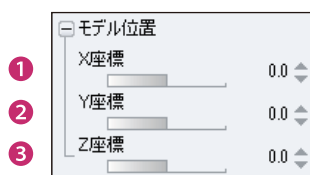
クリックすると、[モーション補正情報]ダイアログが開きます。ダイアログで、3D オブジェクトに付加するキャラクターモーションの補正情報を、編集できます。



[モーション補正情報]ダイアログの詳細については、『[モーション補正情報ダイアログ](#)』を参照してください。

I. モデル位置

グリッドにある軸に沿って、3D キャラクター素材全体が移動します。



① X 座標（グリッドの赤い軸に沿って移動）

スライダーを動かすと、グリッドにある [赤] の軸に沿って、3D キャラクター素材全体が移動します。

② Y 座標（グリッドの緑の軸に沿って移動）

スライダーを動かすと、グリッドにある [緑] の軸に沿って、3D キャラクター素材全体が移動します。

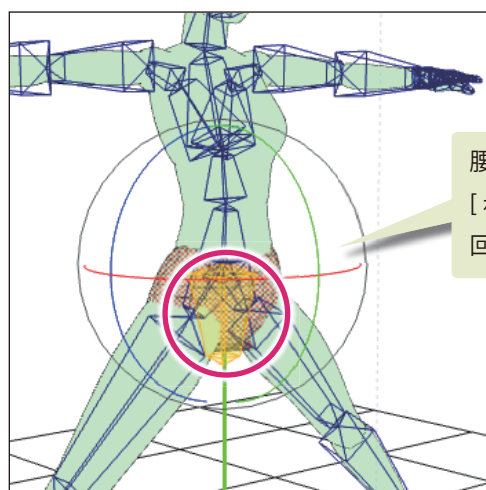
③ Z 座標（グリッドの青い軸に沿って移動）

スライダーを動かすと、グリッドにある [青] の軸に沿って、3D キャラクター素材全体が移動します。

J. モデル回転

3D キャラクター素材全体が回転します。

回転する方向は、3D キャラクター素材の腰の中心にある [部位] を選択したときの、[赤]・[緑]・[青] のリングを基準に回転します。



① X 軸（腰の中心にある [部位] を選択したときの、赤いリングの方向に回転）

スライダーを動かすと、腰の中心にある [部位] を選択したときの、赤いリングの方向に回転します。

② Y 軸（腰の中心にある [部位] を選択したときの、緑のリングの方向に回転）

スライダーを動かすと、腰の中心にある [部位] を選択したときの、緑のリングの方向に回転します。

③ Z 軸（腰の中心にある [部位] を選択したときの、青いリングの方向に回転）

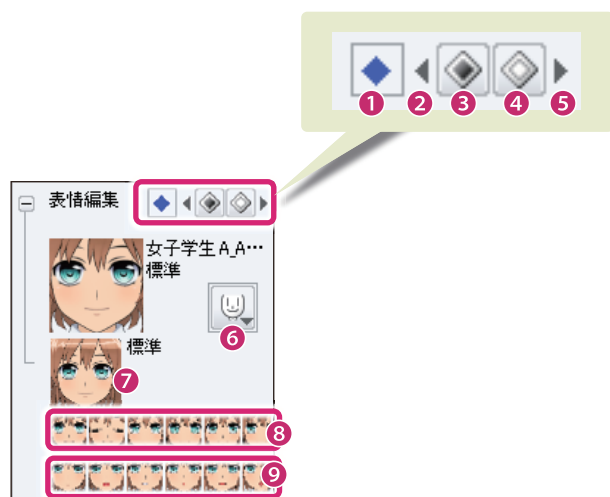
スライダーを動かすと、腰の中心にある [部位] を選択したときの、青いリングの方向に回転します。

K. 表情

選択中のフレームに、表情のキーフレームを作成できます。



- 表情の一覧は、CLIP STUDIO COORDINATE で該当する項目を設定した場合のみ、表示されます。CLIP STUDIO COORDINATE の詳細は、[創作活動応援サイト『CLIP』](#) を参照してください。
- [オーディオトラック] または [音声トラック] の音声などに合わせて、3D キャラクター素材の口の動きを自動生成できます。モーションの作成方法の詳細は、『[リップシンクモーションを作成](#)』を参照してください。



① キーフレームの状態

選択中の [表情トラック] のフレームに、キーフレームがある場合、キーフレームのマーク（菱形）が表示されます。

② 前のキーフレームに移動

選択中のフレームの前にある、表情のキーフレームを選択します。

③ 表情トラックにキーフレームを追加

選択中の [表情トラック] のフレームに、キーフレームを追加します。

適用したい表情は、[表情の一覧] で選択します。

④ 表情トラックからキーフレームを削除

選択中の [表情トラック] のフレームにキーフレームがある場合、キーフレームを削除します。

⑤ 次のキーフレームに移動

選択中のフレームの次にある、表情のキーフレームを選択します。

⑥ フェースパーツの一覧

クリックすると、3D キャラクター素材のフェースパーツの一覧が表示されます。選択中の 3D キャラクター素材に適用したいフェースパーツを選択します。

⑦ 表情の一覧

クリックすると、キャラクターの表情の一覧が表示されます。選択中の 3D キャラクター素材に適用したい表情を選択します。

⑧ 目の表情の変更

クリックすると、目の表情を変更できます。



CLIP STUDIO COORDINATE で目の表情を設定している場合に、[目の表情の変更] を設定できます。

⑨ 口の表情の変更

クリックすると、口の表情を変更できます。



CLIP STUDIO COORDINATE で口の表情を設定している場合に、[口の表情の変更]を設定できます。

L. ハンド編集

手の握り方・開き方などを指定して、手のポーズをつけられます。操作方法の詳細については、『[手のポーズを決める](#)』を参照してください。

M. 個別キーフレーム編集

部位の位置や向きごとに、キーフレームを追加・削除できます。



① 部位の名称

部位の名称が表示されます。キーフレームがある部位のポーズが変更された場合、名称の左側に「*」が表示されます。

② 部位のキーフレームの状態

部位にキーフレームがある場合、キーフレームのマーク（菱形）が表示されます。



[アニメーションコントローラ]で部位を選択している場合は、下地が水色で表示されます。

③ 前のキーフレームに移動

選択中のフレームの前にある、部位のキーフレームを選択します。

④ 部位にキーフレームを追加

部位にキーフレームを追加します。

⑤ 部位のキーフレームを削除

部位にキーフレームがある場合、キーフレームを削除します。

⑥ 次のキーフレームに移動

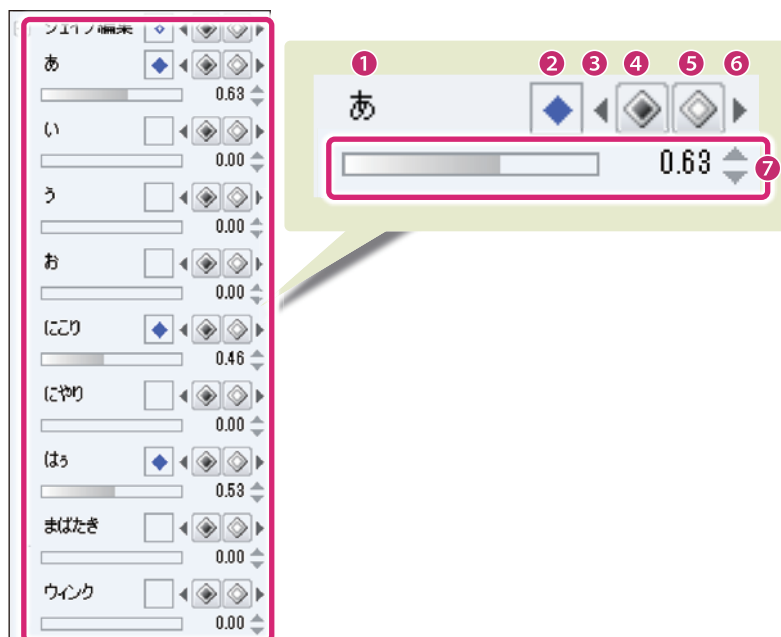
選択中のフレームの後ろにある、部位のキーフレームを選択します。

N. シェイプ編集

シェイプの変化について、キーフレームを追加・削除できます。シェイプの変化量は、スライダーで調整できます。

!重要

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モデルを、CLIP STUDIO COORDINATE で CELSYS CHARACTER 形式（拡張子：c2fc）に書き出した 3D キャラクター素材の場合に、[シェイプ編集] の設定項目が表示されます。



① シェイプの名称

シェイプの名称が表示されます。

② キーフレームの状態

選択中のシェイプにキーフレームがある場合、キーフレームのマーク（菱形）が表示されます。

③ 前のキーフレームに移動

選択中のフレームの前にある、シェイプのキーフレームを選択します。

④ キーフレームを追加

選択しているシェイプにキーフレームを追加します。

⑤ キーフレームを削除

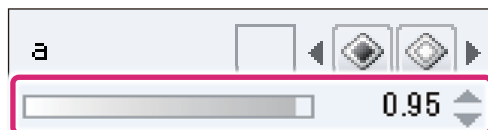
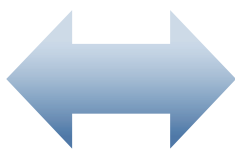
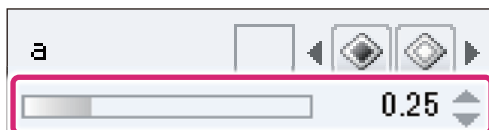
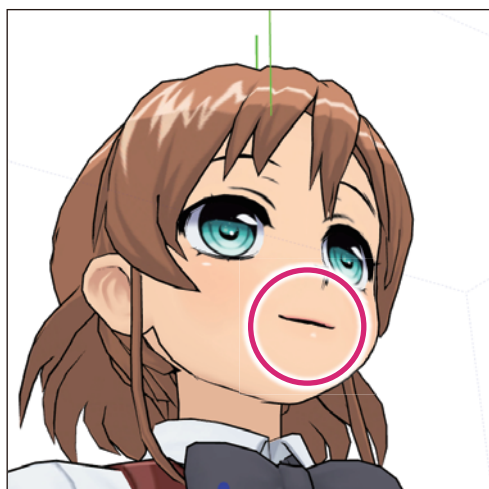
現在のフレームにシェイプのキーフレームがある場合、キーフレームを削除します。

⑥ 次のキーフレームに移動

選択中のフレームの後ろにある、シェイプのキーフレームを選択します。

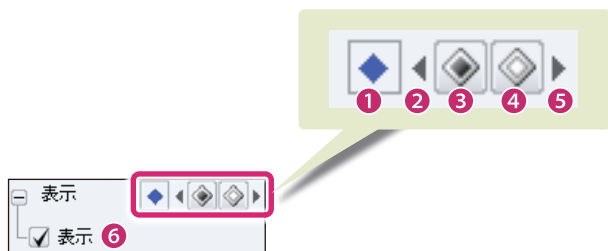
⑦ シェイプの変化

シェイプの変化をスライダーで調整できます。



0. 表示

3D キャラクター素材の表示・非表示を設定できます。また、表示・非表示の状態について、キーフレームを追加・削除できます。



① 表示のキーフレームの状態

[表示]のキーフレームがある場合、キーフレームのマーク（菱形）が表示されます。

② 前のキーフレームに移動

選択中のフレームの前にある、[表示]のキーフレームを選択します。

③ 表示にキーフレームを追加

[表示]のトラックにキーフレームを追加します。

④ 表示のキーフレームを削除

現在のフレームに[表示]のキーフレームがある場合、キーフレームを削除します。

⑤ 次のキーフレームに移動

選択中のフレームの後ろにある、[表示]のキーフレームを選択します。

⑥ 表示

オンにすると、[モデルトラック]の3D キャラクター素材が、[ステージ]ビューに表示されます。

オフにすると、[モデルトラック]の3D キャラクター素材が、[ステージ]ビューに表示されなくなります。



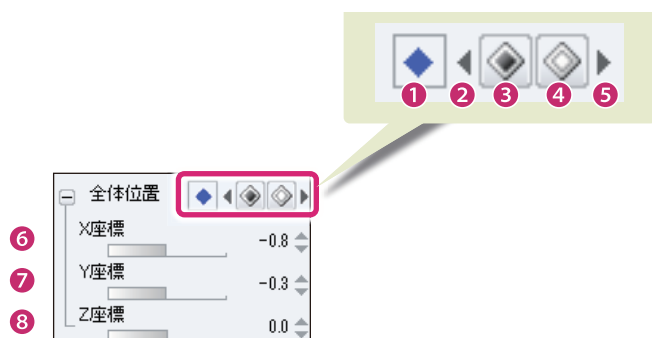
- 3D キャラクター素材が表示状態の場合は、[タイムライン]ビューの[モデル名]の右にある、眼のアイコンの表示がオンになります。
- [タイムライン]ビューの[表示]のトラックにキーフレームがない場合は、[詳細]ビューの[表示]の設定が反映されます。

P. 全体位置

3D キャラクター素材全体の位置について、キーフレームを追加・削除できます。



- [全体位置] は、3D キャラクター素材の位置についてのキーフレームです。他のキーフレームと同様に、前後の [全体位置] のキーフレームは補間されます。例えば、足踏みをするモーションを作成しておき、モーションの最初と最後のフレームに、違う位置の [全体位置] のキーフレームを追加すると、歩いているモーションを作成できます。
- [モデル位置] も 3D キャラクター素材全体の位置を調整できますが、キーフレームの補間は、前後のポーズについての補間になります。
- [全体位置] のキーフレームは、[モデルトラック] の [全体位置] のトラックに記録されます。
- [全体位置] の調整は、[モデルトラック] の [全体位置] のトラックを選択したときに表示される、[マニピュレーター] から行えます。操作方法の詳細については、『[モデル全体の位置を記録する](#)』を参照してください。



① 全体位置のキーフレームの状態

[全体位置] のキーフレームがある場合、キーフレームのマーク（菱形）が表示されます。

② 前のキーフレームに移動

選択中のフレームの前にある、[全体位置] のキーフレームを選択します。

③ 表示にキーフレームを追加

[全体位置] のトラックにキーフレームを追加します。

④ 表示のキーフレームを削除

現在のフレームに [全体位置] のキーフレームがある場合、キーフレームを削除します。

⑤ 次のキーフレームに移動

選択中のフレームの後ろにある、[全体位置] のキーフレームを選択します。

⑥ X 座標（グリッドの赤い軸の方向に移動）

スライダーを動かすと、グリッドにある [赤] の軸の方向を中心に、3D キャラクター素材全体が移動します。

⑦ Y 座標（グリッドの緑の軸の方向に移動）

スライダーを動かすと、グリッドにある [緑] の軸の方向を中心に、3D キャラクター素材全体が移動します。

⑧ Z 座標（グリッドの青い軸の方向に移動）

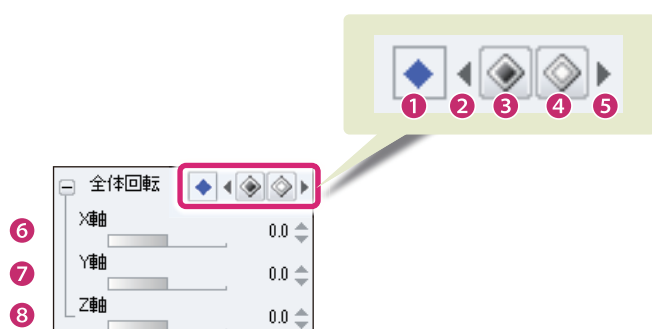
スライダーを動かすと、グリッドにある [青] の軸の方向を中心に、3D キャラクター素材全体が移動します。

Q. 全体回転

3D キャラクター素材全体の回転角度について、キーフレームを追加・削除できます。



- [全体回転] は、3D キャラクター素材の回転角度についてのキーフレームです。他のキーフレームと同様に、前後の [全体回転] のキーフレームは補間されます。例えば、手を振るモーションを作成しておき、モーションの最初と最後のフレームに、違う回転角度の [全体回転] のキーフレームを追加すると、手を振りながら回転するモーションを作成できます。
- [モデル角度] も 3D キャラクター素材全体の回転角度を調整できますが、キーフレームの補間は、前後のポーズについての補間になります。
- [全体回転] のキーフレームは、[モデルトラック] の [全体回転] のトラックに記録されます。
- [全体回転] の調整は、[モデルトラック] の [全体角度] のトラックを選択したときに表示される、[マニピュレーター] から行えます。操作方法の詳細については、『[モデル全体の回転角度を記録する](#)』を参照してください。



① 全体回転のキーフレームの状態

[全体回転] のキーフレームがある場合、キーフレームのマーク（菱形）が表示されます。

② 前のキーフレームに移動

選択中のフレームの前にある、[全体回転] のキーフレームを選択します。

③ 表示にキーフレームを追加

[全体回転] のトラックにキーフレームを追加します。

④ 表示のキーフレームを削除

現在のフレームに [全体回転] のキーフレームがある場合、キーフレームを削除します。

⑤ 次のキーフレームに移動

選択中のフレームの後ろにある、[全体回転] のキーフレームを選択します。

⑥ X 軸（グリッドの赤い軸の方向を中心に回転）

スライダーを動かすと、グリッドにある [赤] の軸の方向を中心に、3D キャラクター素材全体が回転します。

⑦ Y 軸（グリッドの緑の軸の方向を中心に回転）

スライダーを動かすと、グリッドにある [緑] の軸の方向を中心に、3D キャラクター素材全体が回転します。

⑧ Z 軸（グリッドの青い軸の方向を中心に回転）

スライダーを動かすと、グリッドにある [青] の軸の方向を中心に、3D キャラクター素材全体が回転します。

3D 背景素材の詳細ビュー

3D 背景素材を選択している場合は、3D 背景素材のカスタマイズ・位置調整・角度調整などが行えます。3D 背景素材のマテリアル・レイアウト・表示状態について、キーフレームを追加・削除することもできます。



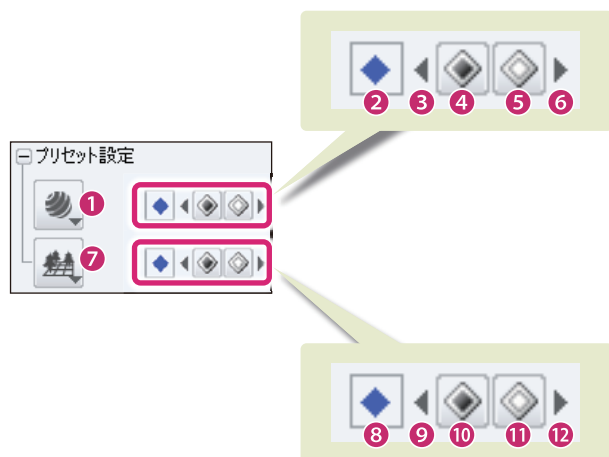
A. プリセット設定

3D 背景素材のマテリアル・レイアウトを、カスタマイズできます。

3D 背景素材のマテリアル・レイアウトについて、キーフレームを追加・削除することもできます。



マテリアル・レイアウトの一覧は、CLIP STUDIO COORDINATE で該当する項目を設定した場合のみ、表示されます。
CLIP STUDIO COORDINATE の詳細は、[創作活動応援サイト『CLIP』](#) を参照してください。



① マテリアル

クリックすると、マテリアルの一覧が表示されます。3D 背景素材に適用したいマテリアルを選択します。マテリアルを選択すると、3D 背景素材の色調や質感を変更できます。

② マテリアルのキーフレームの状態

[マテリアル] のキーフレームがある場合、キーフレームのマーク（菱形）が表示されます。

③ 前のキーフレームに移動（マテリアル）

選択中のフレームの前にある、[マテリアル] のキーフレームを選択します。

④ マテリアルにキーフレームを追加

[マテリアル] のトラックにキーフレームを追加します。

⑤ マテリアルのキーフレームを削除

現在のフレームに [マテリアル] のキーフレームがある場合、キーフレームを削除します。

⑥ 次のキーフレームに移動（マテリアル）

選択中のフレームの後ろにある、[マテリアル] のキーフレームを選択します。

⑦ レイアウト

クリックすると、レイアウトの一覧が表示されます。3D 背景素材に適用したいレイアウトを選択します。レイアウトを変更すると、特定のパーツを非表示にしたり、一部のパーツを変更したりできます。

⑧ レイアウトのキーフレームの状態

[レイアウト] のキーフレームがある場合、キーフレームのマーク（菱形）が表示されます。

⑨ 前のキーフレームに移動（レイアウト）

選択中のフレームの前にある、[レイアウト] のキーフレームを選択します。

⑩ レイアウトにキーフレームを追加

[レイアウト] のトラックにキーフレームを追加します。

⑪ レイアウトのキーフレームを削除

現在のフレームに [レイアウト] のキーフレームがある場合、キーフレームを削除します。

⑫ 次のキーフレームに移動 (レイアウト)

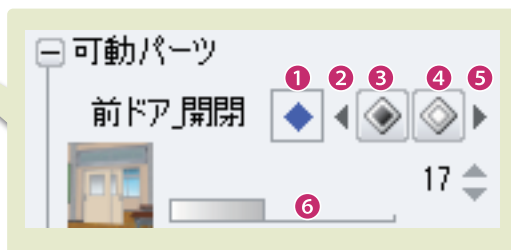
選択中のフレームの後ろにある、[レイアウト] のキーフレームを選択します。

B. 可動パーツ

可動パーツの位置をスライダーで調整できます。また、可動パーツの状態について、キーフレームを追加・削除することもできます。



可動パーツの設定項目は、CLIP STUDIO COORDINATE で該当する項目を設定した場合のみ、表示されます。
CLIP STUDIO COORDINATE の詳細は、[創作活動応援サイト「CLIP」](#) を参照してください。



① 可動パーツのキーフレームの状態

[可動パーツ] のキーフレームがある場合、キーフレームのマーク (菱形) が表示されます。

② 前のキーフレームに移動

選択中のフレームの前にある、[可動パーツ] のキーフレームを選択します。

③ 可動パーツにキーフレームを追加

[可動パーツ] のトラックにキーフレームを追加します。

④ 可動パーツのキーフレームを削除

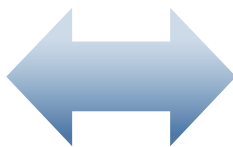
現在のフレームに [可動パーツ] のキーフレームがある場合、キーフレームを削除します。

⑤ 次のキーフレームに移動

選択中のフレームの後ろにある、[可動パーツ] のキーフレームを選択します。

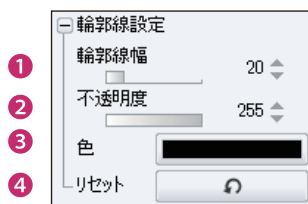
⑥ 可動パーツの調整

可動パーツの位置をスライダーで調整できます。



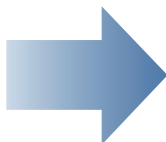
C. 輪郭線設定

3D 背景素材に輪郭線を設定できます。



① 輪郭線幅

3D 背景素材に輪郭線を設定します。数値を大きくすると、輪郭線が太くなります。



② 不透明度

輪郭線の不透明度を設定します。数値を大きくすると、輪郭線の不透明度が高くなります。

③ 色

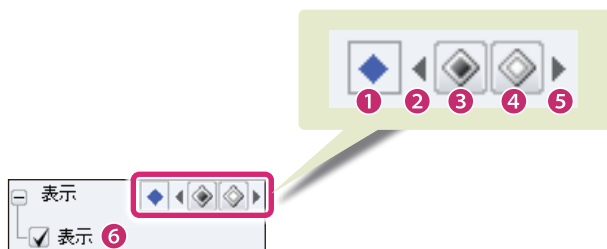
輪郭線の描画色を設定します。カラー表示部をクリックすると、色を選択するダイアログが表示されます。

④ リセット

クリックすると、輪郭線の設定を初期状態に戻せます。

D. 表示

3D 背景素材の表示・非表示を設定できます。また、表示・非表示の状態について、キーフレームを追加・削除できます。



① 表示のキーフレームの状態

[表示] のキーフレームがある場合、キーフレームのマーク（菱形）が表示されます。

② 前のキーフレームに移動

選択中のフレームの前にある、[表示] のキーフレームを選択します。

③ 表示にキーフレームを追加

[表示] のトラックにキーフレームを追加します。

④ 表示のキーフレームを削除

現在のフレームに [表示] のキーフレームがある場合、キーフレームを削除します。

⑤ 次のキーフレームに移動

選択中のフレームの後ろにある、[表示] のキーフレームを選択します。

⑥ 表示

オンにすると、[モデルトラック] の 3D 背景素材が、[ステージ] ビューに表示されます。

オフにすると、[モデルトラック] の 3D 背景素材が、[ステージ] ビューに表示されなくなります。



- 3D 背景素材が表示状態の場合は、[タイムライン] ビューの [モデル名] の右にある、眼のアイコンの表示がオンになります。
- [タイムライン] ビューの [表示] のトラックにキーフレームがない場合は、[詳細] ビューの [表示] の設定が反映されます。

E. モデル位置

グリッドにある軸に沿って、3D 背景素材全体が移動します。



① X 座標（グリッドの赤い軸に沿って移動）

スライダーを動かすと、グリッドにある [赤] の軸に沿って、3D 背景素材全体が移動します。

② Y 座標（グリッドの緑の軸に沿って移動）

スライダーを動かすと、グリッドにある [緑] の軸に沿って、3D 背景素材全体が移動します。

③ Z 座標（グリッドの青い軸に沿って移動）

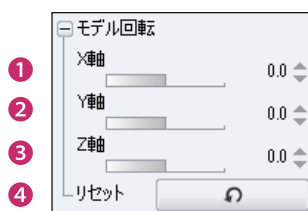
スライダーを動かすと、グリッドにある [青] の軸に沿って、3D 背景素材全体が移動します。

④ リセット

クリックすると、3D 背景素材を読み込んだときの位置に戻せます。

F. モデル回転

グリッドにある軸の方向を中心に、3D 背景素材全体が回転します。



① X 軸（グリッドの赤い軸の方向を中心に回転）

スライダーを動かすと、グリッドにある [赤] の軸の方向を中心に、3D 背景素材全体が回転します。

② Y 軸（グリッドの緑の軸の方向を中心に回転）

スライダーを動かすと、グリッドにある [緑] の軸の方向を中心に、3D 背景素材全体が回転します。

③ Z 軸（グリッドの青い軸の方向を中心に回転）

スライダーを動かすと、グリッドにある [青] の軸の方向を中心に、3D 背景素材全体が回転します。

④ リセット

クリックすると、3D 背景素材を読み込んだときの位置に戻せます。

3D アイテム素材の詳細ビュー

3D アイテム素材を選択している場合は、3D アイテム素材のカスタマイズ・輪郭線設定・表示状態の切り替え・位置調整・角度調整などが行えます。また、3D アイテム素材のマテリアル・表示状態について、キーフレームを追加・削除することもできます。

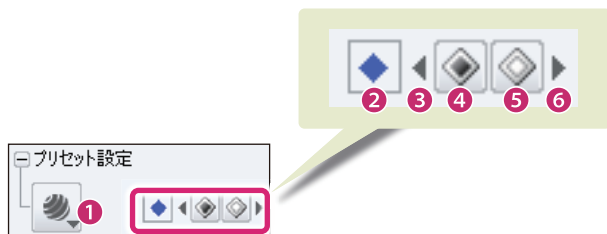


A. プリセット設定

3D アイテム素材のマテリアルを、カスタマイズできます。マテリアルの状態について、キーフレームを追加・削除することもできます。



マテリアルの一覧は、CLIP STUDIO COORDINATE で該当する項目を設定した場合のみ、表示されます。CLIP STUDIO COORDINATE の詳細は、[創作活動応援サイト『CLIP』](#) を参照してください。



① マテリアル

クリックすると、マテリアルの一覧が表示されます。3D アイテム素材に適用したいマテリアルを選択します。マテリアルを選択すると、3D アイテム素材の色調や質感を変更できます。

② マテリアルのキーフレームの状態

[マテリアル]のキーフレームがある場合、キーフレームのマーク（菱形）が表示されます。

③ 前のキーフレームに移動

選択中のフレームの前にある、[マテリアル]のキーフレームを選択します。

④ マテリアルにキーフレームを追加

[マテリアル]のトラックにキーフレームを追加します。

⑤ マテリアルのキーフレームを削除

現在のフレームに [マテリアル] のキーフレームがある場合、キーフレームを削除します。

⑥ 次のキーフレームに移動

選択中のフレームの後ろにある、[マテリアル]のキーフレームを選択します。

B. 可動パーツ

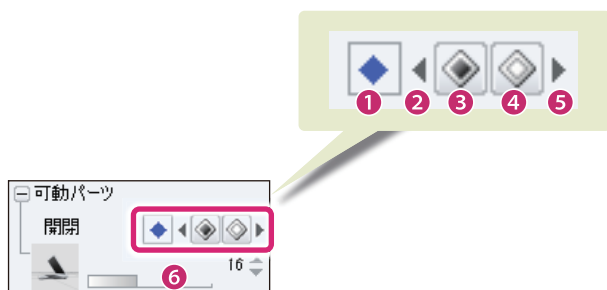
可動パーツの位置をスライダーで調整できます。また、可動パーツの状態について、キーフレームを追加・削除することもできます。



ボーンがある 3D アイテム素材を読み込んだ場合、[可動パーツの調整]は、ボーンの位置・角度の変化など（3D アイテム素材のポーズ）を調整できます。このため、複数の [可動パーツの調整] がある場合でも、一番最後に設定した値が、キーフレームとして記録されます。



可動パーツの設定項目は、CLIP STUDIO COORDINATE で該当する項目を設定した場合のみ、表示されます。CLIP STUDIO COORDINATE の詳細は、[創作活動応援サイト『CLIP』](#)を参照してください。



① 可動パーツのキーフレームの状態

[可動パーツ]のキーフレームがある場合、キーフレームのマーク（菱形）が表示されます。

② 前のキーフレームに移動

選択中のフレームの前にある、[可動パーツ]のキーフレームを選択します。

③ 可動パーツにキーフレームを追加

[可動パーツ]のトラックにキーフレームを追加します。

④ 可動パーツのキーフレームを削除

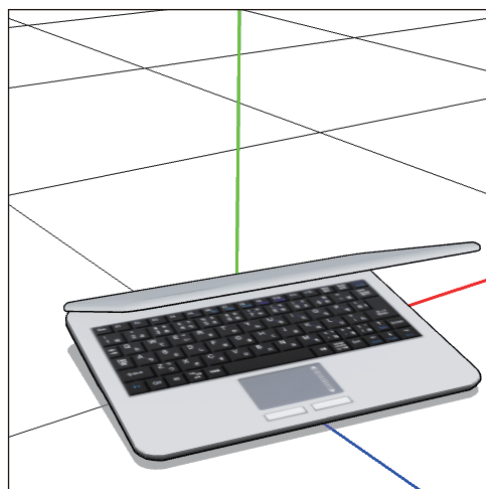
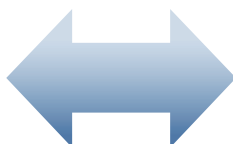
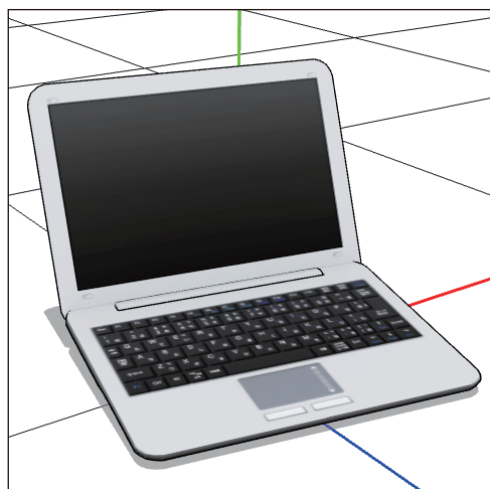
現在のフレームに [可動パーツ] のキーフレームがある場合、キーフレームを削除します。

⑤ 次のキーフレームに移動

選択中のフレームの後ろにある、[可動パーツ]のキーフレームを選択します。

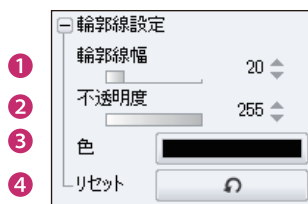
⑥ 可動パーツの調整

可動パーツの位置をスライダーで調整できます。



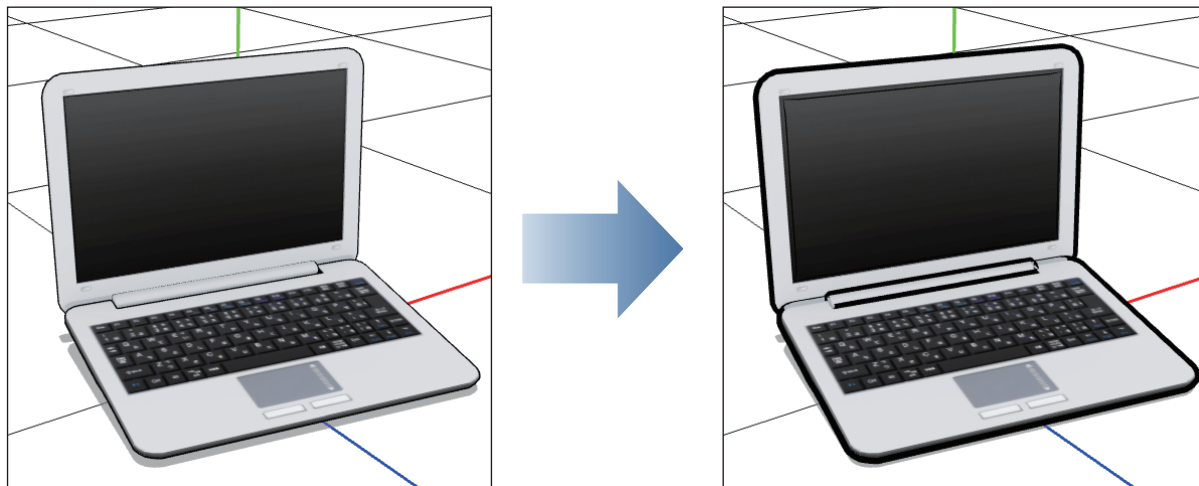
C. 輪郭線設定

3D アイテム素材に輪郭線を設定できます。



① 輪郭線幅

3D アイテム素材に輪郭線を設定します。数値を大きくすると、輪郭線が太くなります。



② 不透明度

輪郭線の不透明度を設定します。数値を大きくすると、輪郭線の不透明度が高くなります。

③ 色

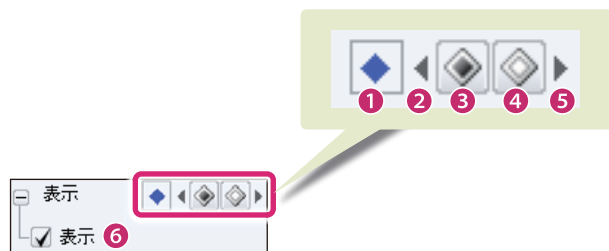
輪郭線の描画色を設定します。カラー表示部をクリックすると、色を選択するダイアログが表示されます。

④ リセット

クリックすると、輪郭線の設定を初期状態に戻せます。

D. 表示

3D アイテム素材の表示・非表示を設定できます。また、表示・非表示の状態について、キーフレームを追加・削除できます。



① 表示のキーフレームの状態

[表示]のキーフレームがある場合、キーフレームのマーク（菱形）が表示されます。

② 前のキーフレームに移動

選択中のフレームの前にある、[表示]のキーフレームを選択します。

③ 表示にキーフレームを追加

[表示]のトラックにキーフレームを追加します。

④ 表示のキーフレームを削除

現在のフレームに[表示]のキーフレームがある場合、キーフレームを削除します。

⑤ 次のキーフレームに移動

選択中のフレームの後ろにある、[表示]のキーフレームを選択します。

⑥ 表示

オンにすると、[モデルトラック]の3D アイテム素材が、[ステージ]ビューに表示されます。

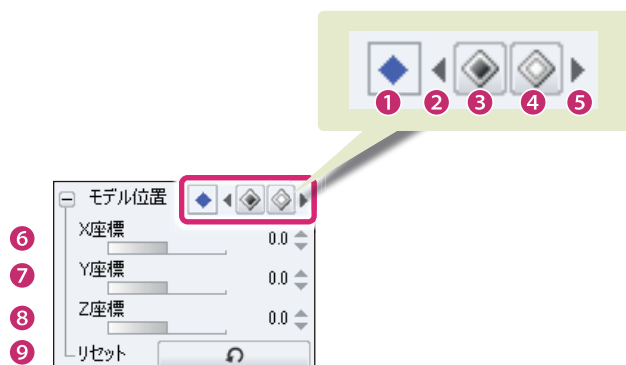
オフにすると、[モデルトラック]の3D アイテム素材が、[ステージ]ビューに表示されなくなります。



3D アイテム素材が表示状態の場合は、[タイムライン]ビューの[モデル名]の右にある、眼のアイコンの表示がオンになります。

E. モデル位置

3D アイテム素材全体の位置について、キーフレームを追加・削除できます。



① モデル位置のキーフレームの状態

[モデル位置] のキーフレームがある場合、キーフレームのマーク（菱形）が表示されます。

② 前のキーフレームに移動

選択中のフレームの前にある、[モデル位置] のキーフレームを選択します。

③ 表示にキーフレームを追加

[モデル位置] のトラックにキーフレームを追加します。

④ モデル位置のキーフレームを削除

現在のフレームに [モデル位置] のキーフレームがある場合、キーフレームを削除します。

⑤ 次のキーフレームに移動

選択中のフレームの後ろにある、[モデル位置] のキーフレームを選択します。

⑥ X 座標（グリッドの赤い軸に沿って移動）

スライダーを動かすと、グリッドにある [赤] の軸に沿って、3D アイテム素材全体が移動します。

⑦ Y 座標（グリッドの緑の軸に沿って移動）

スライダーを動かすと、グリッドにある [緑] の軸に沿って、3D アイテム素材全体が移動します。

⑧ Z 座標（グリッドの青い軸に沿って移動）

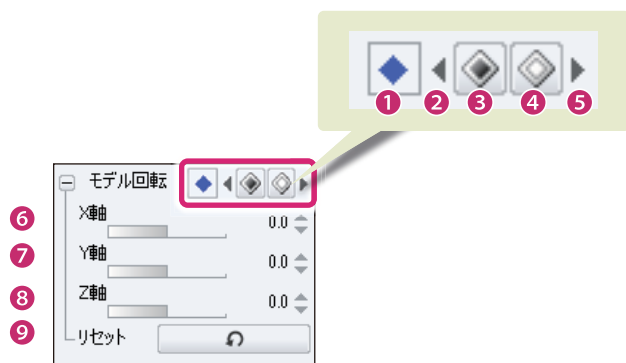
スライダーを動かすと、グリッドにある [青] の軸に沿って、3D アイテム素材全体が移動します。

⑨ リセット

クリックすると、3D アイテム素材を読み込んだときの位置に戻せます。

F. モデル回転

3D アイテム素材全体の回転角度について、キーフレームを追加・削除できます。



① モデル回転のキーフレームの状態

[モデル回転]のキーフレームがある場合、キーフレームのマーク（菱形）が表示されます。

② 前のキーフレームに移動

選択中のフレームの前にある、[モデル回転]のキーフレームを選択します。

③ 表示にキーフレームを追加

[モデル回転]のトラックにキーフレームを追加します。

④ モデル回転のキーフレームを削除

現在のフレームに[モデル回転]のキーフレームがある場合、キーフレームを削除します。

⑤ 次のキーフレームに移動

選択中のフレームの後ろにある、[モデル回転]のキーフレームを選択します。

⑥ X 軸（グリッドの赤い軸の方向を中心に回転）

スライダーを動かすと、グリッドにある[赤]の軸の方向を中心に、3D アイテム素材全体が回転します。

⑦ Y 軸（グリッドの緑の軸の方向を中心に回転）

スライダーを動かすと、グリッドにある[緑]の軸の方向を中心に、3D アイテム素材全体が回転します。

⑧ Z 軸（グリッドの青い軸の方向を中心に回転）

スライダーを動かすと、グリッドにある[青]の軸の方向を中心に、3D アイテム素材全体が回転します。

⑨ リセット

クリックすると、3D アイテム素材を読み込んだときの位置に戻せます。

解説：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）の作成方法と、使用方法について説明します。



3D オブジェクト（キャラクターモーションあり）は、3D キャラクター用のモーションが付加された、3D オブジェクトです。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。この、3D オブジェクトを使用すると、3D キャラクター素材に 3D オブジェクトがアタッチされ、モーションが再生されます。

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 と CLIP STUDIO COORDINATE を使用して作成します。



CLIP STUDIO COORDINATE 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 での作業

CLIP STUDIO ACTION 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。

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。



- 3D オブジェクト（キャラクターモーションあり）のモーションを、モーション作成時と違うキャラクター素材に適用すると、キャラクターの体型の違いなどによって、モーションが正しく再生されない場合があります。[詳細]ビューの[モーション補正設定]でモーションに補正情報を付加しておくと、体型が違うキャラクターでも、作成時のキャラクターモーションに近いモーションで再生できます。補正情報の設定方法の詳細については、『[3D オブジェクト（キャラクターモーションあり）の補正について](#)』を参照してください。
- 補正情報を正しく作成・適用するためには、3D キャラクター素材に特徴点が設定されている必要があります。特徴点の設定は、CLIP STUDIO COORDINATE で行います。設定方法の詳細については、『CLIP STUDIO COORDINATE ユーザーガイド』を参照してください。

2 モーションを書き出す

[ファイル]メニュー→[書き出し]→[モーション]を選択し、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、アタッチしたものと同じ 3D オブジェクトを開き、CLIP STUDIO ACTION で作成したキャラクターモーションを付加し、3D アイテム素材として書き出します。



CLIP STUDIO COORDINATE の操作方法の詳細は、『CLIP STUDIO COORDINATE ユーザーガイド』を参照してください。

1 3D オブジェクトを開く

アタッチしたものと同じ 3D オブジェクトを開きます。

2 モーションを付加する

3D オブジェクトに、CLIP STUDIO ACTION で作成したキャラクターモーションを付加します。

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

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。

3D オブジェクト（キャラクターモーションあり）の使用方法

3D オブジェクト（キャラクターモーションあり）の使用方法について説明します。



3D オブジェクト（キャラクターモーションあり）を、CLIP STUDIO ACTION で読み込むと、キャラクターモーションが 3D キャラクター素材の [詳細] ビューに、[モーションクリップ] として表示されます。この、3D オブジェクトを使用すると、3D キャラクター素材に 3D オブジェクトがアタッチされ、モーションが再生されます。

1 データを読み込む

3D オブジェクト（キャラクターモーションあり）を読み込みます。

2 モデルトラックを選択する

[タイムライン] ビューで、任意のモデルトラックを選択します。

3 詳細ビューでモーションを読み込む

[詳細] ビューの [モーションクリップ] で、作成したモーションを選択します。モーションが、[タイムライン] ビューに読み込まれます。



モーションに補正情報が設定されている場合は、モーション作成時と異なる体型の 3D キャラクター素材でも、適切な補正がかかった状態で、モーションが再生されます。

3D オブジェクト（キャラクターモーションあり）の補正について

3D オブジェクト（キャラクターモーションあり）のモーションを、モーション作成時と違うキャラクター素材に適用すると、キャラクターの体型の違いなどによって、モーションが正しく再生されない場合があります。

モーション作成時に下記の手順で、[詳細]ビューの[モーション補正設定]で補正情報を設定しておく、体型が違うキャラクターでも、作成時のキャラクターモーションに近いモーションを再生できます。

!重要

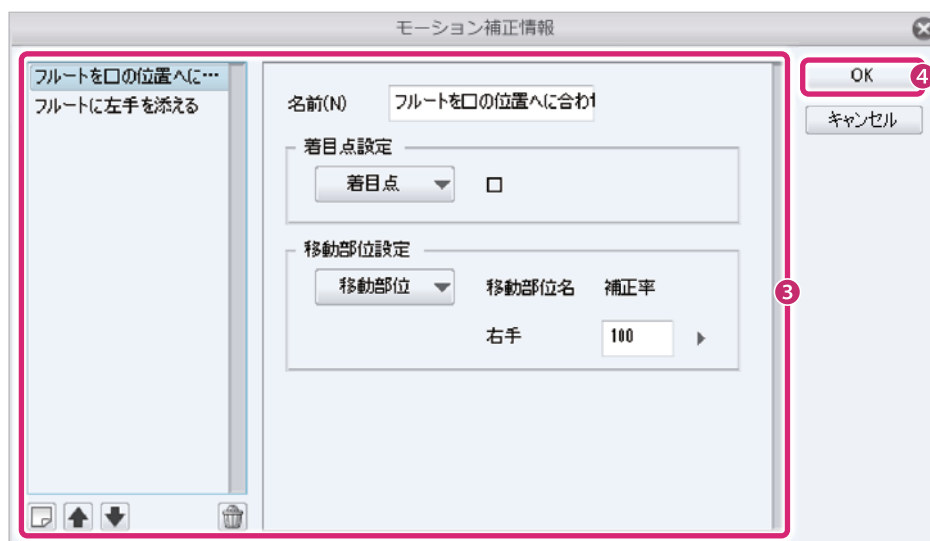
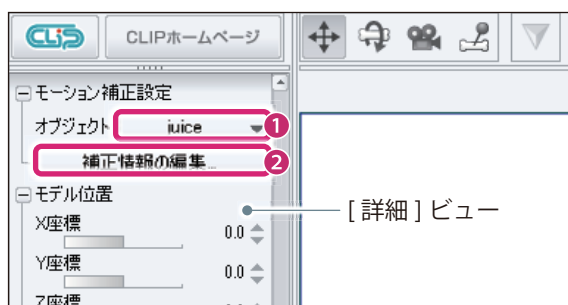
補正情報を正しく作成・適用するためには、3D キャラクター素材に特徴点が設定されている必要があります。特徴点の設定は、CLIP STUDIO COORDINATE で行います。設定方法の詳細については、『CLIP STUDIO COORDINATE ユーザーガイド』を参照してください。

1 モデルトラックを選択する

[タイムライン]ビューで、キャラクターモーションを作成した、3D キャラクター素材のモデルトラックを選択します。

2 補正情報を設定する

[詳細]ビューの[モーション補正設定]で、補正情報を設定します。

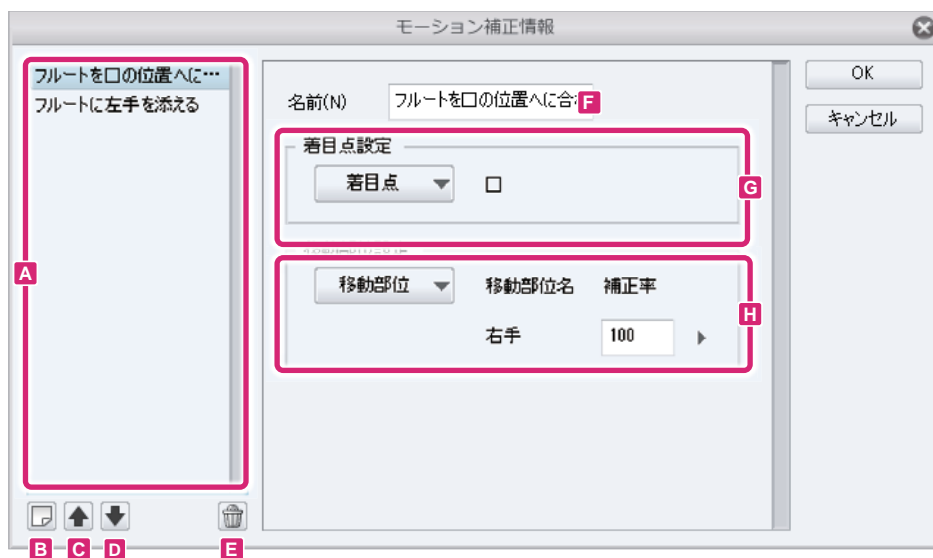


- ① [オブジェクト]で、補正に使う 3D オブジェクトを選択します。
- ② [補正情報の編集]をクリックします。[モーション補正情報]ダイアログが開きます。
- ③ ダイアログで補正情報を編集します。
- ④ [OK]をクリックします。

メモ

[モーション補正情報]ダイアログの詳細については、『[モーション補正情報ダイアログ](#)』を参照してください。

モーション補正情報ダイアログ



A. モーション補正情報一覧

選択した 3D オブジェクトに設定されている、モーション補正情報が一覧で表示されます。

B. 追加

[モーション補正情報一覧] に、モーション補正情報を追加します。

C. 削除

[モーション補正情報一覧] で選択中の、モーション補正情報を削除します。



[モーション補正情報一覧] での表示位置が、上の方にある補正情報ほど、優先して適用されます。

D. 上へ移動

[モーション補正情報一覧] で選択中の、モーション補正情報の表示位置を上に移動します。

E. 下へ移動

[モーション補正情報一覧] で選択中の、モーション補正情報の表示位置を下に移動します。

F. 名前

補正情報を区別するために、わかりやすい名前を入力します。

G. 着目点設定

モーションを補正するときに着目する点を、キャラクターの体の部位で指定します。[着目点名]のプルダウンメニューをクリックすると、キャラクターの体の部位が一覧表示されます。一覧内のチェックボックスをオンにした体の部位が、着目点に設定されます。

着目点は、3D オブジェクトとの位置関係を正しくしたい部位を指定します。例えば、ジュースを飲むモーションの場合、口元にジュースの飲み口が当たらないと、モーションがおかしく見えます。このような場合は、着目点を[口]に設定します。



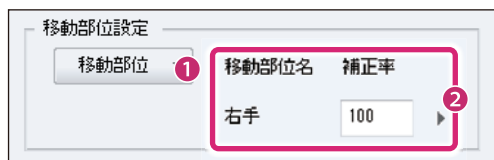
補正していない場合



口を着目点に設定し、補正した場合

H. 移動部位設定

着目点と3D オブジェクトの位置関係が正しくない場合に、どの部位を移動させて直すかを指定します。また、指定した部位ごとに、補正の強さを設定できます。



① 移動部位

着目点と3D オブジェクトの位置関係を正しくするために、どの部位を移動させるかを指定します。

例えば、ジュースを右手に持って飲むモーションの場合、[右手]を移動部位に設定します。

[移動部位]のプルダウンメニューをクリックすると、部位が一覧表示されます。一覧内のチェックボックスをオンにした部位が、移動部位に設定されます。

② 補正率

補正の強さを、移動部位ごとに指定します。数値が大きいほど、補正の度合いが強くなります。

カメラワークトラックでクリップを選択している場合

[タイムライン]ビューで[カメラワークトラック]のクリップを選択した場合の、[詳細]ビューの機能を説明します。



項目名の左側にある[+]・[-]をクリックすると、項目の表示・非表示を切り替えられます。

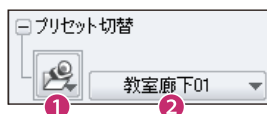
カメラワークトラックの詳細ビュー

[カメラワークトラック]の[詳細]ビューでは、カメラの位置・角度を調整できます。



A. プリセット切替

カメラアングルの一覧から、適用したいカメラアングルを選択します。



① プリセット選択

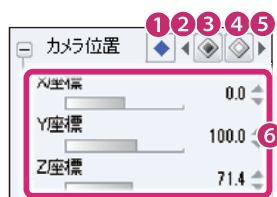
クリックすると、カメラアングルの一覧が表示されます。適用したいカメラアングルを選択します。

② 背景トラック選択

背景素材のトラックが複数ある場合、カメラアングルを適用するトラックを選択します。

B. カメラ位置

カメラ注視点を固定して、カメラの位置を移動できます。



① キーフレームの状態

[カメラワークトラック] のフレームに、カメラ位置のキーフレームがある場合、キーフレームのマーク（菱形）が表示されます。

② 前のキーフレームに移動

選択中のフレームの前にある、カメラ位置のキーフレームを選択します。

③ カメラワークトラックにキーフレームを追加

選択中の [カメラワークトラック] のフレームに、カメラ位置のキーフレームを追加します。

④ カメラワークトラックからキーフレームを削除

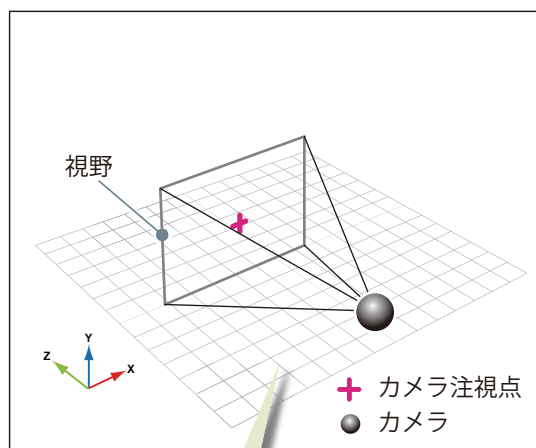
選択中の [カメラワークトラック] のフレームにカメラ位置のキーフレームがある場合、キーフレームを削除します。

⑤ 次のキーフレームに移動

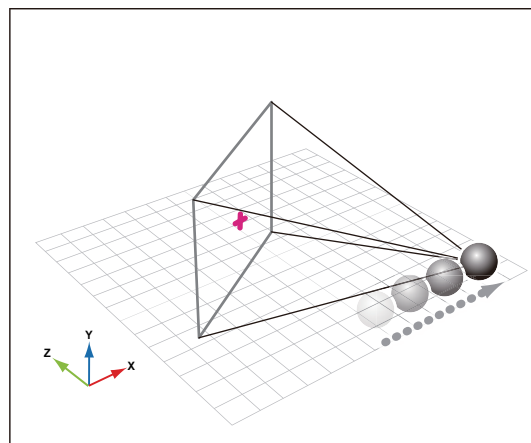
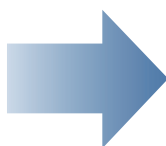
選択中のフレームの後ろにある、カメラ位置のキーフレームを選択します。

⑥ カメラ位置調整スライダー

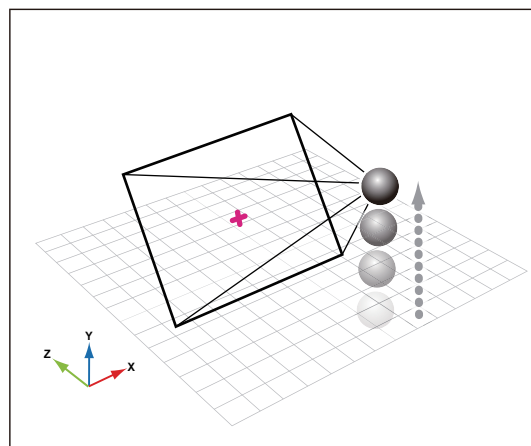
[X 座標]・[Y 座標]・[Z 座標]のスライダーを動かすと、カメラ注視点を固定して、カメラの位置を移動できます。



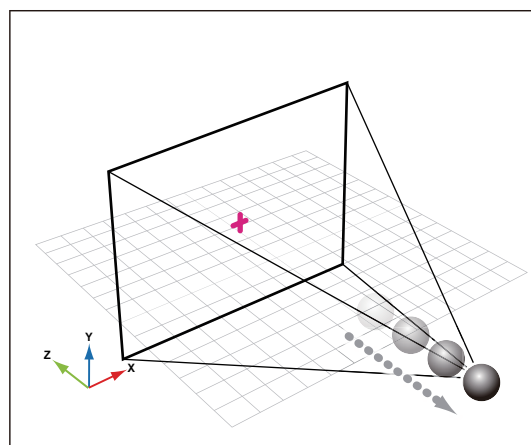
注視点を固定して
カメラを移動します。



X 軸方向にカメラを移動した例



Y 軸方向にカメラを移動した例

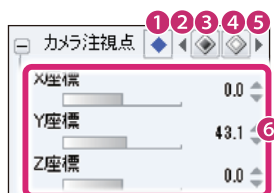


Z 軸方向にカメラを移動した例

X 座標	カメラ注視点が固定された状態で、グリッドにある [赤] の軸の方向にカメラが移動します。
Y 座標	カメラ注視点が固定された状態で、グリッドにある [緑] の軸の方向にカメラが移動します。
Z 座標	カメラ注視点が固定された状態で、グリッドにある [青] の軸の方向にカメラが移動します。

C. カメラ注視点

カメラの位置を固定して、カメラ注視点を移動できます。



① キーフレームの状態

[カメラワークトラック] のフレームに、カメラ注視点のキーフレームがある場合、キーフレームのマーク（菱形）が表示されます。

② 前のキーフレームに移動

選択中のフレームの前にある、カメラ注視点のキーフレームを選択します。

③ カメラワークトラックにキーフレームを追加

選択中の [カメラワークトラック] のフレームに、カメラ注視点のキーフレームを追加します。

④ カメラワークトラックからキーフレームを削除

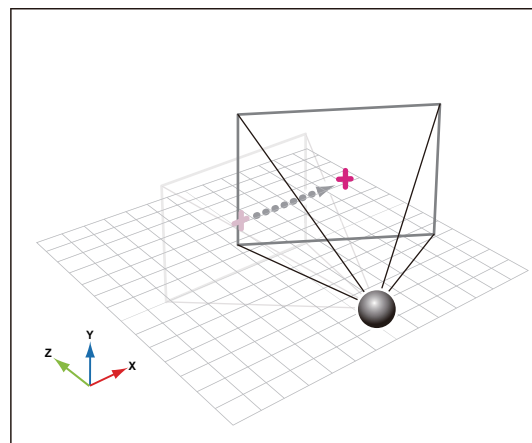
選択中の [カメラワークトラック] のフレームにカメラ注視点のキーフレームがある場合、キーフレームを削除します。

⑤ 次のキーフレームに移動

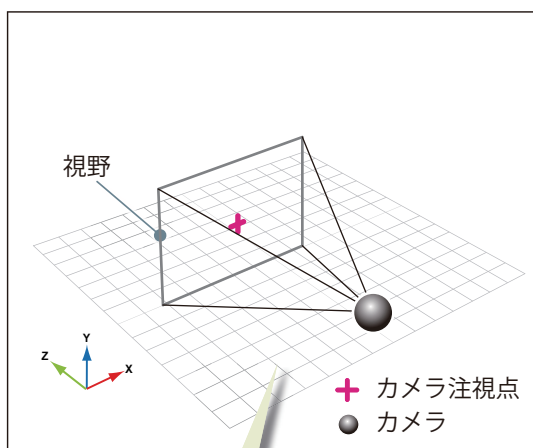
選択中のフレームの後にある、カメラ注視点のキーフレームを選択します。

⑥ カメラ注視点調整スライダー

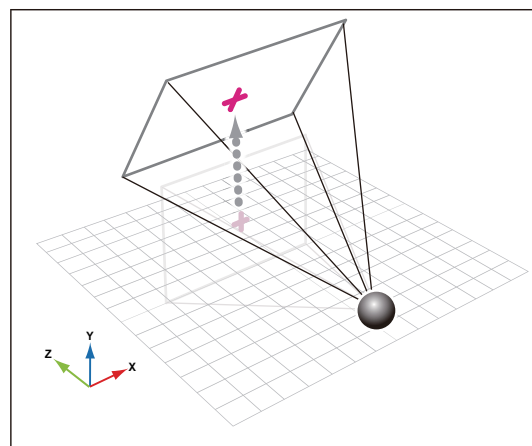
[X 座標]・[Y 座標]・[Z 座標]のスライダーを動かすと、カメラの位置を固定して、カメラ注視点の位置を移動できます。



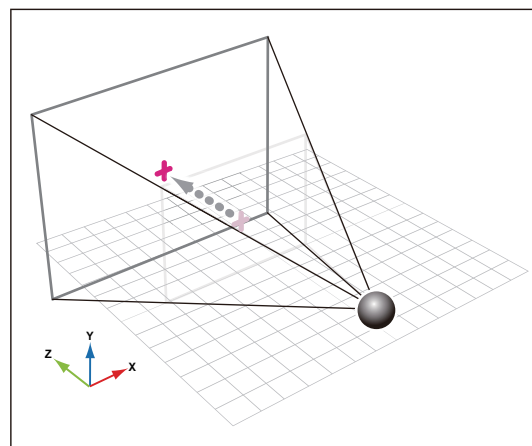
X 軸方向にカメラ注視点を移動した例



カメラを固定して
注視点を移動します。



Y 軸方向にカメラ注視点を移動した例

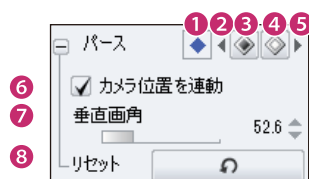


Z 軸方向にカメラ注視点を移動した例

X 座標	カメラの位置が固定された状態で、グリッドにある [赤] の軸の方向にカメラ注視点が移動します。
Y 座標	カメラの位置が固定された状態で、グリッドにある [緑] の軸の方向にカメラ注視点が移動します。
Z 座標	カメラの位置が固定された状態で、グリッドにある [青] の軸の方向にカメラ注視点が移動します。

D. パース

カメラ注視点を固定して、垂直画角を調整できます。



① キーフレームの状態

[カメラワークトラック] のフレームに、パースのキーフレームがある場合、キーフレームのマーク（菱形）が表示されます。

② 前のキーフレームに移動

選択中のフレームの前にある、パースのキーフレームを選択します。

③ カメラワークトラックにキーフレームを追加

選択中の [カメラワークトラック] のフレームに、パースのキーフレームを追加します。

④ カメラワークトラックからキーフレームを削除

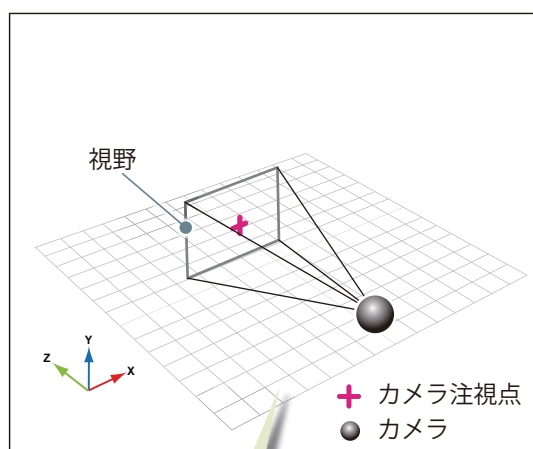
選択中の [カメラワークトラック] のフレームにパースのキーフレームがある場合、キーフレームを削除します。

⑤ 次のキーフレームに移動

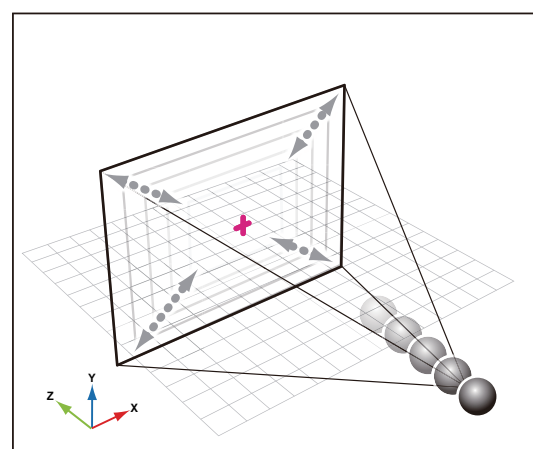
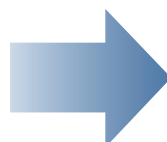
選択中のフレームの後ろにある、パースのキーフレームを選択します。

⑥ カメラ位置を連動

オンにすると、垂直画角を調整するときに、カメラも移動します。



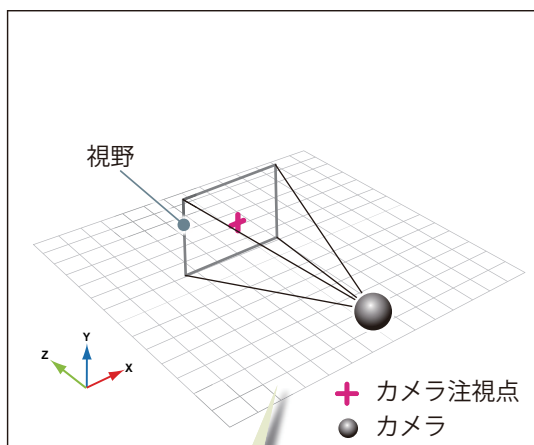
注視点を固定して、垂直画角を調整します。
垂直画角の調整に合わせて、カメラも移動します。



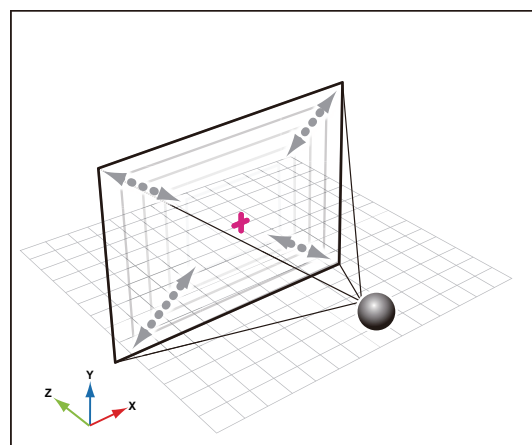
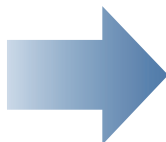
カメラ位置を連動：オン



[カメラ位置を連動] がオンの状態で、[パース] のキーフレームを追加・削除すると、[カメラ位置] のキーフレームも追加・削除されます。



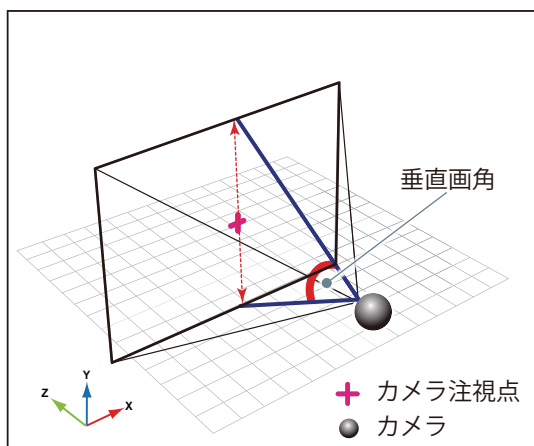
カメラと注視点を固定して
垂直画角を調整します。



カメラ位置を連動：オフ

⑦ 垂直画角

スライダーを動かすと、垂直方向の画角を調整できます。



⑧ リセット

初期設定の状態に、垂直画角を戻します。

E. ロール

カメラの位置・カメラ注視点を固定して、視野を回転できます。



① キーフレームの状態

「カメラワークトラック」のフレームに、ロールのキーフレームがある場合、キーフレームのマーク（菱形）が表示されます。

② 前のキーフレームに移動

選択中のフレームの前にある、ロールのキーフレームを選択します。

③ カメラワークトラックにキーフレームを追加

選択中の「カメラワークトラック」のフレームに、ロールのキーフレームを追加します。

④ カメラワークトラックからキーフレームを削除

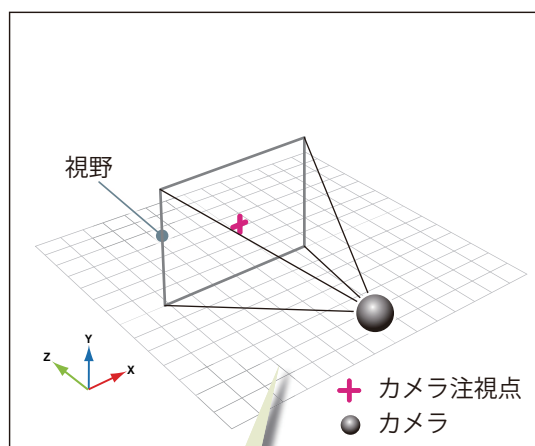
選択中の「カメラワークトラック」のフレームにロールのキーフレームがある場合、キーフレームを削除します。

⑤ 次のキーフレームに移動

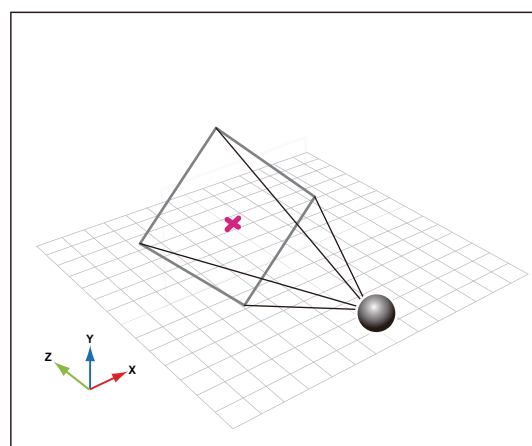
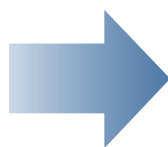
選択中のフレームの後ろにある、ロールのキーフレームを選択します。

⑥ 視野回転スライダー

「角度」のスライダーを動かすと、カメラの位置・カメラ注視点を固定して、視野を回転できます。



カメラと注視点を固定して
視野を回転します。



視野を回転した例

⑦ リセット

初期設定の状態に、視野を戻します。

オーディオトラックを選択している場合

[タイムライン]ビューで[オーディオトラック]を選択した場合の、[詳細]ビューの機能を説明します。



項目名の左側にある[+]・[-]をクリックすると、項目の表示・非表示を切り替えられます。

オーディオトラックの詳細ビュー

オーディオトラックの[詳細]ビューは、[オーディオクリップ]があるフレームと、[オーディオクリップ]がないフレームで、設定できる項目が異なります。

オーディオクリップがないフレームの場合

[オーディオクリップ]がないフレームを選択している場合、選択中のオーディオトラック全体の音量を調整できます。



①トラック音量

オーディオを再生するときの、音量を設定します。音量の設定は、選択中のオーディオトラックに対して行われます。

オーディオクリップがあるフレームの場合

オーディオクリップの開始フレーム、オーディオの再生開始・終了時間、オーディオトラック・オーディオクリップの音量調整が行えます。



A. トラック音量

オーディオを再生するときの、音量を設定します。音量の設定は、選択中のオーディオトラックに対して行われます。

B. 再生時間

オーディオクリップの開始フレーム、オーディオの再生開始・終了時間を指定します。



① オフセット

[タイムライン]ビュー上での、オーディオクリップの再生開始位置を指定します。



[オフセット]の単位は、[ファイル]メニュー→[環境設定]の[タイムライン]で、フレームまたはタイムコードに切り替えられます。設定方法の詳細については、『[タイムライン](#)』を参照してください。

② 開始

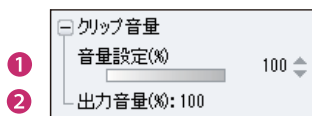
オーディオの開始時間を指定します。

③ 終了

オーディオの終了時間を指定します。

C. クリップ音量

選択中のオーディオクリップの、音量を設定します。



① 音量設定

オーディオを再生するときの、音量を設定します。音量の設定は、選択中のフレームにある、オーディオクリップに対して行われます。

② 出力音量

選択中のオーディオクリップの、音量設定が表示されます。

ムービートラックを選択している場合

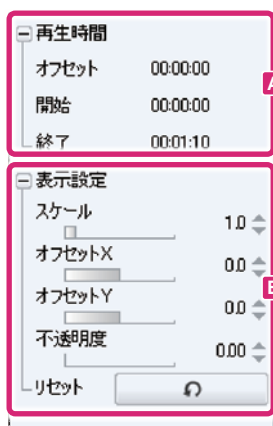
[タイムライン]ビューで[ムービートラック]を選択した場合の、[詳細]ビューの機能を説明します。



項目名の左側にある[+]・[-]をクリックすると、項目の表示・非表示を切り替えられます。

ムービートラックの詳細ビュー

ムービークリップの再生開始位置、開始・終了時間、レイアウトなどを指定します。



A. 再生時間

ムービークリップの再生開始位置、開始・終了時間を設定できます。



[再生時間]の単位は、[ファイル]メニュー→[環境設定]の[タイムライン]で、フレームまたはタイムコードに切り替えられます。設定方法の詳細については、『[タイムライン](#)』を参照してください。

① オフセット

[タイムライン]ビュー上での、ムービークリップの再生開始位置を指定します。

② 開始

ムービークリップの開始時間を指定します。

③ 終了

ムービークリップの終了時間を指定します。

B. 表示設定

ムービークリップの配置位置・表示倍率を設定できます。



① スケール

ムービークリップの表示倍率を設定します。

② オフセットX

ムービークリップの横方向の配置位置を設定します。

③ オフセットY

ムービークリップの縦方向の配置位置を設定します。

④ 不透明度

ムービークリップの不透明度を設定します。

⑤ リセット

クリックすると、表示設定を初期状態に戻せます。

トラック全体を選択している場合

〔タイムライン〕ビューでトラック全体を選択した場合の、〔詳細〕ビューの機能を説明します。

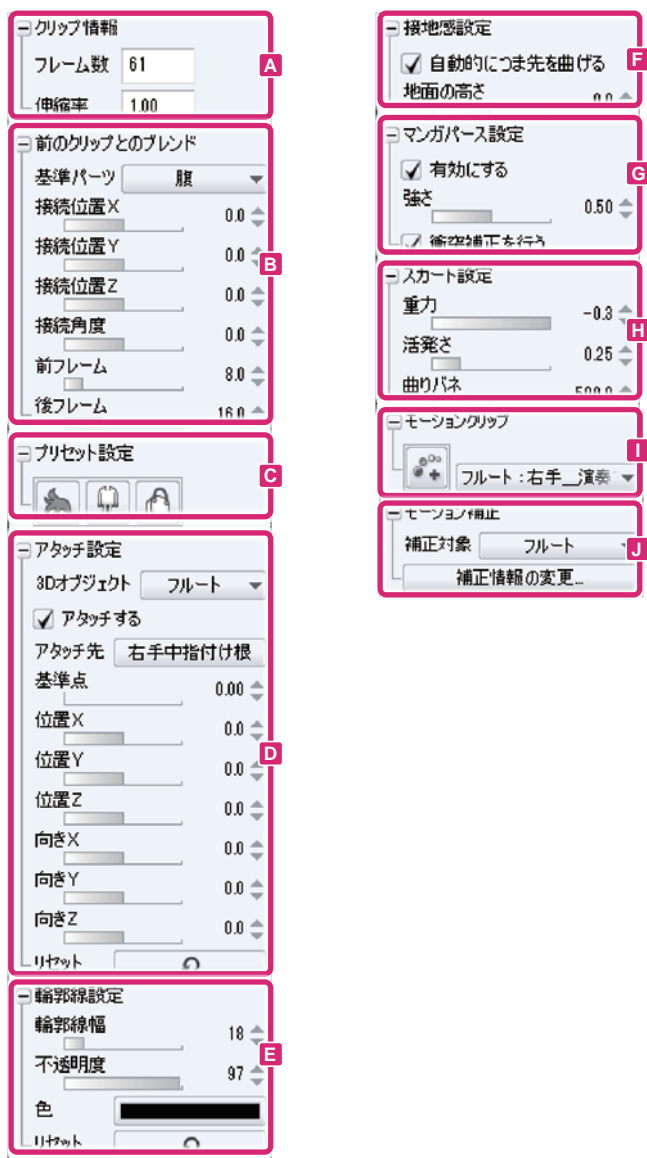
トラック全体の〔詳細〕ビューは、3D キャラクター素材・3D 背景素材・3D アイテム素材・字幕・カメラワークのトラック全体を選択している場合に表示されます。トラックの種類によって、調整できる内容が異なります。



- モデルトラック全体を選択する方法については、『[モデルトラック・カメラワークトラックの選択](#)』を参照してください。
- 項目名の左側にある〔+〕・〔-〕をクリックすると、項目の表示・非表示を切り替えられます。

モデルトラック全体（3D キャラクター素材）の詳細ビュー

モデルトラック全体（3D キャラクター素材）の〔詳細〕ビューは、クリップのトリミング・伸縮と、クリップ間のモーションを自然に見せるための調整が行えます。3D キャラクター素材の髪型・服装・アクセサリ・輪郭線、スカートの動きなども設定できます。



A. クリップ情報

クリップのトリミング・伸縮を、数値で指定できます。



① フレーム数

クリップのトリミングを、数値で指定できます。

現在のフレーム（赤い線）がある位置のクリップが、長さの調整対象になります。

② 伸縮率

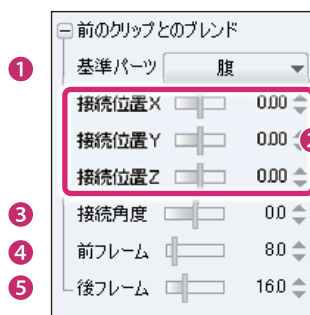
クリップの伸縮（タイムストレッチ）を、数値で指定できます。

現在のフレーム（赤い線）がある位置のクリップが、伸縮の調整対象になります。

B. 前のクリップとのブレンド

CLIP STUDIO ACTION では、クリップ間のモーションを自然につなぐために、クリップのつなぎ目でモーションをブレンドします。

[前のクリップとのブレンド] は、モーションをブレンドするときの基準パーツ・モデルの接続位置と接続角度・開始位置・終了位置を設定できます。



[前のクリップとのブレンド] は、現在のフレーム（赤い線）がある位置のクリップと、その前にあるクリップが、調整の対象になります。このため、現在のクリップの前に、他のクリップがある場合のみ、調整が行えます。

① 基準パーツ

モーションをブレンドするときの、基準になるパーツを指定します。[腹]・[左足]・[右足] から選択できます。



ブレンドするモーションのポーズによって、[基準パーツ] の効果が変わります。
つなぎ目のモーションが不自然なときに [基準パーツ] を変更すると、モーションが自然につながる場合があります。

② 接続位置

モーションをブレンドするときの、モデルの基準位置を調整できます。[接続位置] の数値は、ブレンド後のモデルの位置を指定します。

③ 接続角度

モーションをブレンドするときの、モデルの基準角度を調整できます。[接続角度] の数値は、ブレンド後のモデルの角度を指定します。

④ 前フレーム

モーションのブレンドを開始する点を指定します。ブレンドの開始点は、前にあるクリップの、最終フレームからのフレーム数で指定します。

⑤ 後フレーム

モーションのブレンドを終了する点を指定します。ブレンドの終了点は、現在のフレームのクリップの、先頭フレームからのフレーム数で指定します。

C. プリセット設定

【プリセット設定】のボタンをクリックすると、髪型・服装・アクセサリの一覧が表示されます。一覧のサムネイルをクリックすると、3D キャラクター素材の髪型・服装・アクセサリを、カスタマイズできます。



【プリセット設定】の内容は、【モデルトラック】でクリップを選択している場合と同じです。設定方法の詳細については、[「プリセット設定」](#)を参照してください。

D. アタッチ設定

3D キャラクター素材に、3D オブジェクトをアタッチできます。



【アタッチ設定】の内容は、【モデルトラック】でクリップを選択している場合と同じです。設定方法の詳細については、[「アタッチ設定」](#)を参照してください。

E. 輪郭設定

3D キャラクター素材に輪郭線を設定できます。



【輪郭設定設定】の内容は、【モデルトラック】でクリップを選択している場合と同じです。設定方法の詳細については、[「輪郭線設定」](#)を参照してください。

F. 接地感設定

つま先が地面に触れたときの、つま先の曲げ方を設定します。



【接地感設定設定】の内容は、【モデルトラック】でクリップを選択している場合と同じです。設定方法の詳細については、[「接地感設定」](#)を参照してください。

G. マンガパース

3D キャラクター素材に、奥行きが誇張された、マンガのようなパースを設定できます。



【マンガパース】の内容は、【モデルトラック】でクリップを選択している場合と同じです。設定方法の詳細については、[「マンガパース」](#)を参照してください。

H. スカート設定

キャラクターが動いたときの、スカートの動きを設定できます。



【スカート設定】の内容は、【モデルトラック】でクリップを選択している場合と同じです。設定方法の詳細については、[「スカート設定」](#)を参照してください。

I. モーションクリップ

プルダウンメニューからモーションクリップを選択し、[モーションクリップを追加]をクリックすると、[タイムライン]ビューにモーションクリップを追加できます。



[モーションクリップ]の内容は、[モデルトラック]でクリップを選択している場合と同じです。設定方法の詳細については、『[モーションクリップ](#)』を参照してください。

J. モーション補正設定

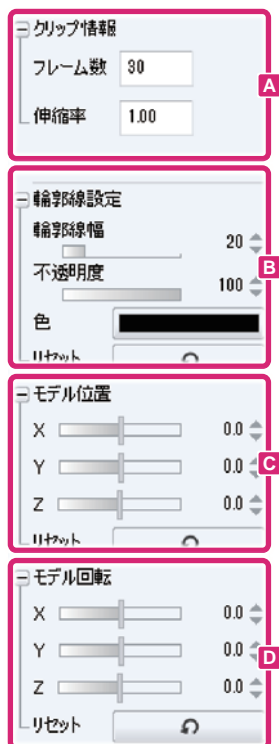
3D オブジェクト（キャラクターモーションあり）に付加する、キャラクターモーションの補正情報を設定します。



[モーション補正設定]の内容は、[モデルトラック]でクリップを選択している場合と同じです。設定方法の詳細については、『[モーション補正設定](#)』を参照してください。

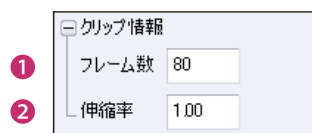
モデルトラック全体（3D 背景素材）の詳細ビュー

モデルトラック全体（3D 背景素材）の[詳細]ビューは、クリップのトリミング・伸縮が行えます。また、3D 背景素材の輪郭線設定・位置調整・角度調整なども行えます。



A. クリップ情報

クリップのトリミング・伸縮を、数値で指定できます。



① フレーム数

クリップのトリミングを、数値で指定できます。

現在のフレーム（赤い線）がある位置のクリップが、長さの調整対象になります。

② 伸縮率

クリップの伸縮（タイムストレッチ）を、数値で指定できます。

現在のフレーム（赤い線）がある位置のクリップが、伸縮の調整対象になります。

B. 輪郭線設定

3D 背景素材に輪郭線を設定できます。



「輪郭線設定」の内容は、「モデルトラック」でクリップを選択している場合と同じです。設定方法の詳細については、『[輪郭線設定](#)』を参照してください。

C. モデル位置

グリッドにある軸に沿って、3D 背景素材全体が移動します。



【モデル位置】の内容は、【モデルトラック】でクリップを選択している場合と同じです。設定方法の詳細については、『[モデル位置](#)』を参照してください。

D. モデル回転

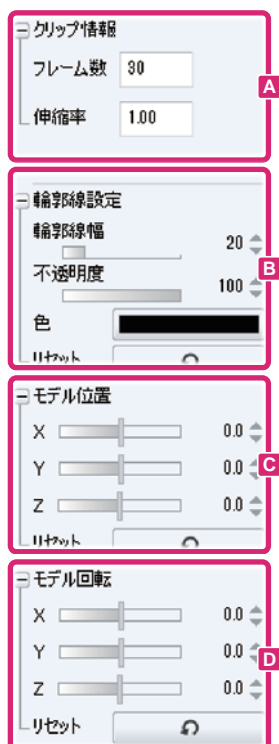
グリッドにある軸の方向を中心に、3D 背景素材全体が回転します。



【モデル回転】の内容は、【モデルトラック】でクリップを選択している場合と同じです。設定方法の詳細については、『[モデル回転](#)』を参照してください。

モデルトラック全体（3D アイテム素材）の詳細ビュー

モデルトラック全体（3D アイテム素材）の【詳細】ビューは、クリップのトリミング・伸縮が行えます。また、3D アイテム素材の輪郭線設定・位置調整・角度調整なども行えます。



A. クリップ情報

クリップのトリミング・伸縮を、数値で指定できます。



① フレーム数

クリップのトリミングを、数値で指定できます。

現在のフレーム（赤い線）がある位置のクリップが、長さの調整対象になります。

② 伸縮率

クリップの伸縮（タイムストレッチ）を、数値で指定できます。

現在のフレーム（赤い線）がある位置のクリップが、伸縮の調整対象になります。

B. 輪郭線設定

3D アイテム素材に輪郭線を設定できます。



〔輪郭線設定〕の内容は、〔モデルトラック〕でクリップを選択している場合と同じです。設定方法の詳細については、『[輪郭線設定](#)』を参照してください。

C. モデル位置

グリッドにある軸に沿って、3D アイテム素材全体が移動します。



〔モデル位置〕の内容は、〔モデルトラック〕でクリップを選択している場合と同じです。設定方法の詳細については、『[モデル位置](#)』を参照してください。

D. モデル回転

グリッドにある軸の方向を中心に、3D アイテム素材全体が回転します。



〔モデル回転〕の内容は、〔モデルトラック〕でクリップを選択している場合と同じです。設定方法の詳細については、『[モデル回転](#)』を参照してください。

カメラワークトラック全体の詳細ビュー

カメラワークトラック全体の [詳細] ビューは、クリップのトリミング・伸縮を、数値で指定できます。



カメラワークトラック全体の [詳細] ビューは、[前のクリップとのブレンド] は設定できません。

① クリップ情報

フレーム数 100

② 伸縮率 100

前のクリップとのブレンド

基準パーツ 腹

前フレーム

後フレーム

① フレーム数

クリップのトリミングを、数値で指定できます。

現在のフレーム（赤い線）がある位置のクリップが、長さの調整対象になります。

② 伸縮率

クリップの伸縮（タイムストレッチ）を、数値で指定できます。

現在のフレーム（赤い線）がある位置のクリップが、伸縮の調整対象になります。

字幕トラック全体の詳細ビュー

字幕トラック全体の [詳細] ビューは、[字幕クリップ] があるフレームと、[字幕クリップ] がないフレームで、設定できる項目が異なります。

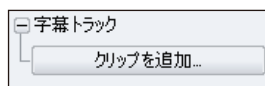
字幕クリップがないフレームの場合

[字幕クリップ] があるフレームを選択している場合、字幕トラック全体の [詳細] ビューでは、[字幕クリップ] の追加が行えます。



項目名の左側にある [+] ・ [-] をクリックすると、項目の表示・非表示を切り替えられます。

①



① クリップを追加

クリックすると、[字幕クリップを追加] ダイアログが表示されます。ダイアログで字幕の文字、クリップのフレーム数を設定すると、[字幕クリップ] を追加できます。

字幕クリップを追加ダイアログ



① テキスト	字幕の文字を入力します。
② フレーム数	[字幕クリップ] の長さを、フレーム数で指定します。

字幕クリップがあるフレームの場合

[字幕クリップ] があるフレームを選択している場合、字幕トラック全体の [詳細] ビューでは、字幕文字の編集・配置・字幕背景・不透明度などの設定が行えます。また、クリップのトリミングを、数値で指定できます。



項目名の左側にある [+]・[-] をクリックすると、項目の表示・非表示を切り替えられます。

字幕トラック

クリップを追加...

クリップ情報

フレーム数 30 **A**

字幕

テキストの変更... **B**

画像サイズ

幅 800 **C**

高さ 600

表示

☒ 表示 **D**

合成

不透明度 100 **E**

表示順 0

背景

☐ 背景を塗りつぶす **F**

色

不透明度 50

表示位置

X 400.0

Y 300.0 **G**

リセット

フォント

フォント メイリオ

サイズ 50.0 **H**

字間 0.0

行間 0.0

配置

水平配置 **I**

垂直配置

☒ 自動改行する

文字の色

色

スチールのノア

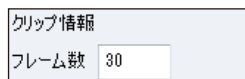
☒ フチを付ける **K**

太さ 1

色

A. クリップ情報

クリップのトリミング・伸縮を、数値で指定できます。



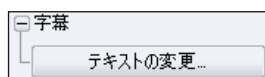
① フレーム数

クリップのトリミングを、数値で指定できます。

現在のフレーム（赤い線）がある位置のクリップが、長さの調整対象になります。

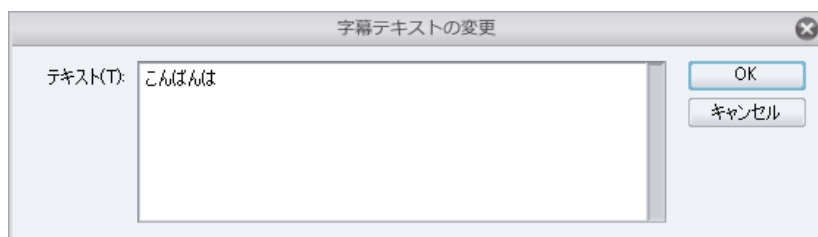
B. 字幕

字幕の文字を変更できます。



① 字幕テキストの変更

クリックすると、[字幕テキストの変更] ダイアログが開きます。ダイアログで、字幕の文字を変更できます。



C. 画像サイズ

[背景] で字幕の背景を塗りつぶすときの、サイズを変更できます。



[画像サイズ] で設定した領域に、文字が描画されます。



① 幅

背景を塗りつぶす領域の、横の長さを設定します。

② 高さ

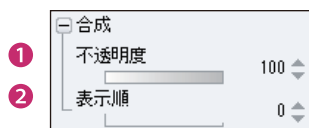
背景を塗りつぶす領域の、縦の長さを設定します。

D. 表示

字幕の表示・非表示を切り替えます。

E. 合成

他のトラックとの合成方法を設定できます。字幕・字幕背景の、不透明度・表示順を設定できます。



① 不透明度

字幕・字幕背景の、不透明度を設定します。数値を大きくすると、字幕・字幕背景の不透明度が高くなります。

② 表示順

字幕トラックが複数ある場合に、字幕の重なり順を設定できます。

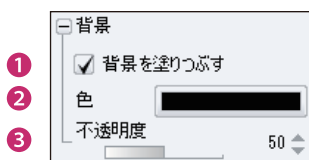
- [表示順] が 0 の場合は、設定中の字幕トラックが一番手前に表示されます。
- [表示順] の数値が大きいほど、重なり順が後ろになります。



【表示順】は、複数の字幕の表示が重なって、字幕が見つからない場合などに設定します。

F. 背景

字幕の背景を塗りつぶせます。字幕背景の色・不透明度を設定できます。



① 背景を塗りつぶす

オンにすると、字幕の背景を塗りつぶします。



字幕背景の大きさは、[画像サイズ] で設定します。

② 色

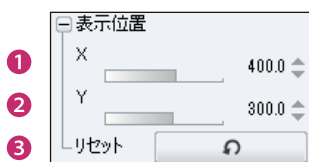
字幕背景の色を設定できます。カラー表示部をクリックすると、色を選択するダイアログが表示されます。ダイアログで選択した色に、字幕背景の色を設定できます。

③ 不透明度

字幕背景の不透明度を設定できます。数値を大きくすると、字幕背景の不透明度が高くなります。

G. 表示位置

字幕の表示位置を設定できます。



① X

字幕の横方向の表示位置を設定します。

② Y

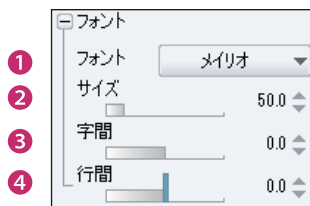
字幕の縦方向の表示位置を設定します。

③ リセット

クリックすると、配置位置の設定を、初期状態に戻せます。

H. フォント

字幕に使用する、フォントの種類・サイズ、字間・行間の設定を行えます。



① フォント

使用するフォントを選択します。

② サイズ

文字のサイズを、ポイントで調整します。

③ 字間

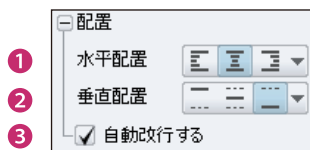
文字の間隔を設定します。数値を大きくすると、文字同士の間隔が広がります。

④ 行間

行の間隔を設定します。数値を大きくすると、行間が広がります。

I. 配置

テキストの行を揃える位置を設定します。位置の設定は、字幕背景に対する、字幕文字の位置で指定します。



① 水平配置

字幕の水平方向の位置を設定します。

左揃え	字幕の水平位置を、字幕背景の左側に揃えます。
中央揃え	字幕の水平位置を、字幕背景の中央に揃えます。
右揃え	字幕の水平位置を、字幕背景の右側に揃えます。

② 垂直配置

字幕の垂直方向の位置を設定します。

上揃え	字幕の垂直位置を、字幕背景の上側に揃えます。
中央揃え	字幕の垂直位置を、字幕背景の中央に揃えます。
下揃え	字幕の垂直位置を、字幕背景の下側に揃えます。

③ 自動改行する

オンにすると、字幕の文字列が、字幕背景の幅より長い場合に、自動的に改行します。

J. 文字の色

文字の色を指定できます。

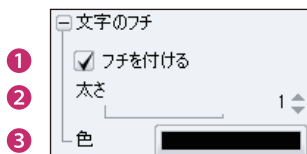


① 色

文字の色を設定できます。カラー表示部をクリックすると、色を選択するダイアログが表示されます。ダイアログで選択した色に、文字の色を設定できます。

K. 文字のフチ

文字の輪郭に、フチを設定できます。



① フチを付ける

オンにすると、文字の輪郭にフチが付きます。

② 太さ

文字のフチの太さを設定します。数値を大きくすると、フチが太くなります。

③ 色

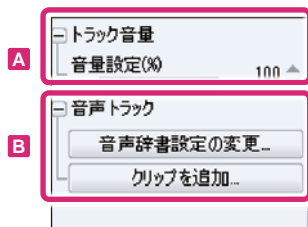
文字のフチの色を設定できます。カラー表示部をクリックすると、色を選択するダイアログが表示されます。ダイアログで選択した色に、文字のフチの色を設定できます。

音声トラック全体の詳細ビュー

音声トラック全体の [詳細] ビューは、[音声クリップ] があるフレームと、[音声クリップ] がないフレームで、設定できる項目が異なります。

音声クリップがないフレームの場合

[音声クリップ] がないフレームを選択している場合、音声トラック全体の [詳細] ビューでは、音声トラックの音量調整、音声辞書設定の変更と、[音声クリップ] の追加が行えます。

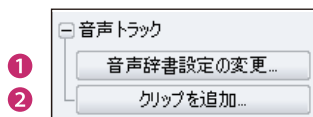


A. トラック音量

音声を再生するときの、音量を設定します。音量の設定は、選択中の音声トラックに対して行われます。

B. 音声トラック

音声辞書の設定変更、音声クリップの追加が行えます。



① 音声辞書設定の変更

クリックすると、[音声辞書設定] ダイアログが開きます。ダイアログで、合成音声のサウンドキャラクターや、速度・ピッチ・抑揚・声質を設定します。[音声辞書設定] ダイアログの詳細については、『[音声辞書設定ダイアログ](#)』を参照してください。



選択している [音声辞書] によっては、[オプション] に表示される設定項目が、異なる場合があります。

② クリップを追加

クリックすると、[音声クリップを追加] ダイアログが開きます。ダイアログで、追加する [音声クリップ] のセリフなどを設定できます。[音声クリップを追加] ダイアログの詳細については、『[音声クリップを追加ダイアログ](#)』を参照してください。

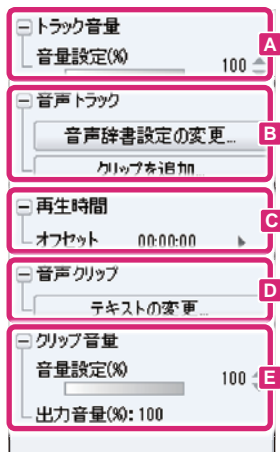
!重要

選択している [音声辞書] によっては、表示される設定項目が、異なる場合があります。



音声クリップがあるフレームの場合

[音声クリップ] があるフレームを選択している場合、音声トラック全体の [詳細] ビューでは、音声トラック・音声クリップの音量調整、音声辞書の編集・音声クリップの追加と編集・開始位置の調整などの設定が行えます。

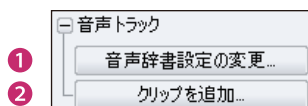


A. トラック音量

音声を再生するときの、音量を設定します。音量の設定は、選択中の音声トラックに対して行われます。

B. 音声トラック

音声辞書の変更と、[音声クリップ]の追加が行えます。



① 音声辞書設定の変更

クリックすると、[音声辞書設定]ダイアログが開きます。ダイアログで、合成音声のサウンドキャラクターや、速度・ピッチ・抑揚・声質を設定します。[音声辞書設定]ダイアログの詳細については、『[音声辞書設定ダイアログ](#)』を参照してください。



選択している[音声辞書]によっては、[オプション]に表示される設定項目が、異なる場合があります。

② クリップを追加

クリックすると、[音声クリップを追加]ダイアログが開きます。ダイアログで、追加する[音声クリップ]のセリフなどを設定できます。[音声クリップを追加]ダイアログの詳細については、『[音声クリップを追加ダイアログ](#)』を参照してください。

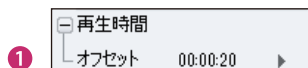


選択している[音声辞書]によっては、表示される設定項目が、異なる場合があります。



C. 再生時間

音声クリップの再生開始位置を指定します。



① オフセット

[タイムライン]ビュー上での、音声クリップの再生開始位置を指定します。

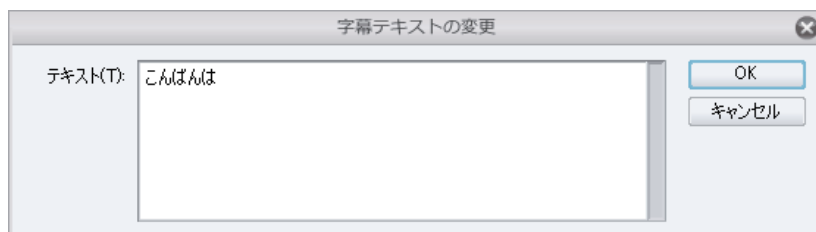
D. 音声クリップ

[テキストの変更] をクリックすると、[音声テキストの変更] ダイアログが開きます。ダイアログで、選択中の [音声クリップ] のセリフ・再生速度を変更できます。

[音声テキストの変更] ダイアログの設定内容は、[音声クリップを追加] ダイアログと同じです。[音声クリップを追加] ダイアログの詳細については、『[音声クリップを追加ダイアログ](#)』を参照してください。

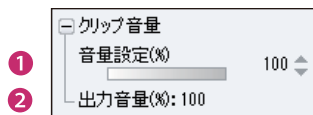
!重要

選択している [音声辞書] によっては、表示される設定項目が、異なる場合があります。



E. クリップ音量

選択中の音声クリップの、音量を設定します。



① 音量設定

音声を再生するときの、音量を設定します。音量の設定は、選択中のフレームにある、音声クリップに対して行われます。

② 出力音量

選択中の音声クリップの、音量設定が表示されます。

素材ビュー

[素材] ビューの機能・操作、素材の利用・登録方法について説明します。

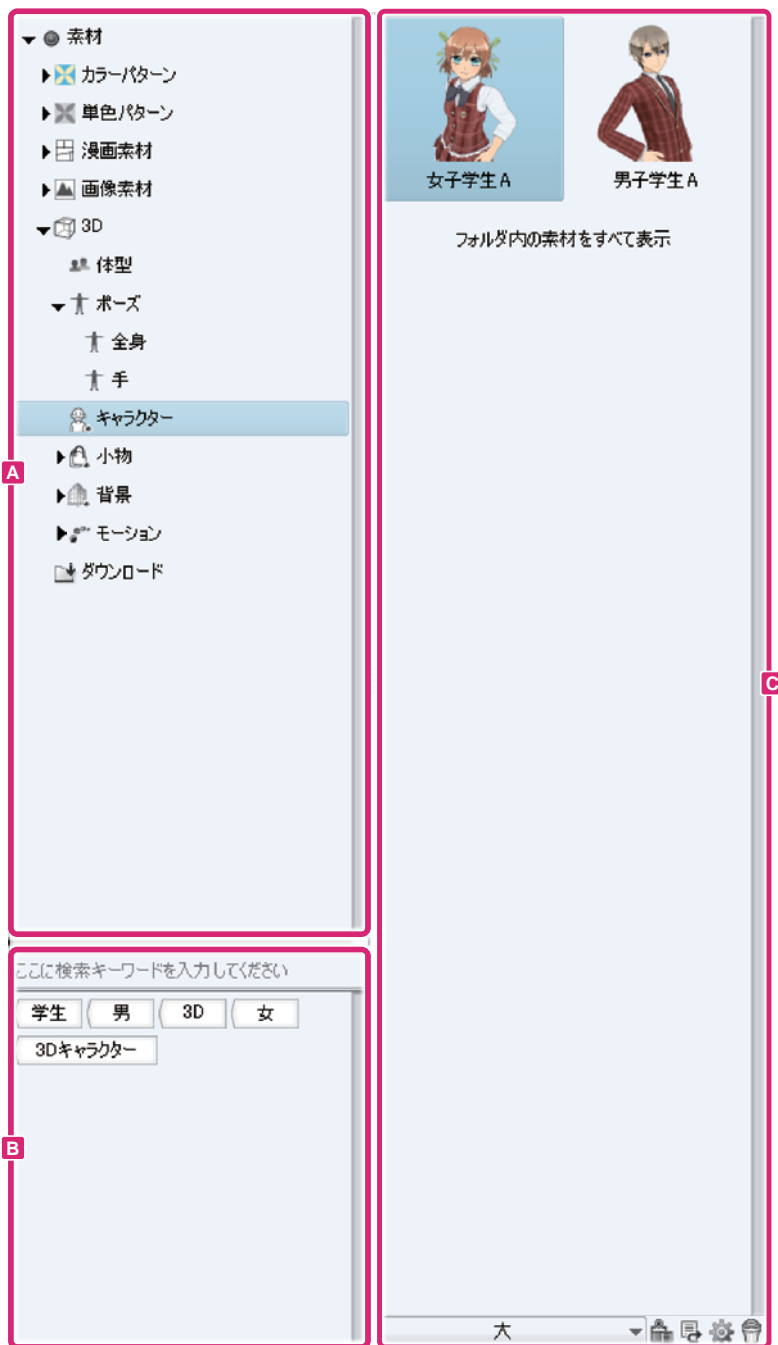
CLIP STUDIO ACTION で利用できる素材

[素材] ビューには、CLIP STUDIO シリーズ共通の素材一覧が表示されます。
CLIP STUDIO ACTION では、下記の素材をご利用いただけます。

初期設定のツリービューのフォルダー		内容
3D	ポーズ	3D キャラクター素材用のポーズデータが収録されています。
	キャラクター	3D 素材のキャラクターが収録されています。[詳細] ビューで、向き・表情などを調整できます。
	小物	3D アイテム素材が収録されています。[詳細] ビューで、向き・テクスチャなどを調整できます。
	背景	3D 素材の背景が収録されています。[詳細] ビューで、向き・大きさ・レイアウト・色（テクスチャ）などを調整できます。
	モーション	モデルトラックのモーションが収録されています。
ダウンロード		CLIP STUDIO を使用して、CLIP のサーバーからダウンロードした素材が表示されます。

素材ビューの機能

[素材] ビューの機能について説明します。



- [素材] ビューには、CLIP STUDIO シリーズ共通の素材一覧が表示されます。
- CLIP STUDIO ACTION では、ポーズ・モーション・3D キャラクター素材・3D 背景素材・3D アイテム素材以外の場合、素材を貼り付けられません。

A. ツリー表示

[素材]ビューを階層で表示します。フォルダーかフォルダー名部分をダブルクリックすると、その下の階層のフォルダーを開きます。



- CLIP STUDIO を使用して、CLIP のサーバーからダウンロードした素材は、[ダウンロード] フォルダーに登録されます。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 は、[CLIP STUDIO 連携] ツールの [CLIP STUDIO を起動] で起動できます。

B. タグリスト

素材に付けられたタグが、ボタン化した一覧で表示されます。キーワードを入力して、素材を検索することもできます。



① 検索ボックス

キーワードを入力して、現在開いている [素材] ビューに登録されている素材を、検索できます。

② タグリスト

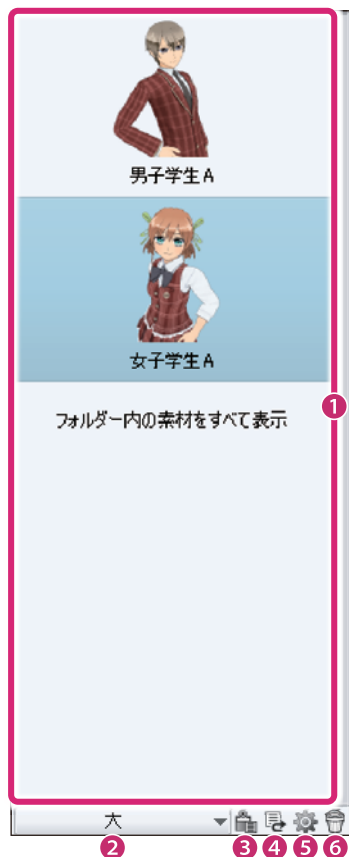
素材に付けられたタグを、ボタン化した一覧です。ボタンをクリックすると、指定した内容の素材が [素材一覧] に表示されます。

C. 素材一覧

現在開いている [素材] ビューに登録されている素材が、一覧で表示されます。一覧から素材を選択し、[ステージ] ビューに貼り込むことができます。また、[素材のプロパティ] ダイアログを開き、素材に関する各種設定を行えます。



CLIP STUDIO ACTION では、ポーズ・モーション・3D キャラクター素材・3D 背景素材・3D アイテム素材以外の場合、素材を貼り付けられません。



① 素材一覧

現在開いている [素材] ビューに登録されている素材が、一覧で表示されます。

下記のいずれかの方法で、素材を [ステージ] ビューに貼り付けられます。

- サムネイルを [ステージ] ビューにドラッグ&ドロップ
- サムネイルを選択して、[素材の貼り付け] をクリック



[素材一覧] 内にある [フォルダ内の素材をすべて表示] は、検索条件をクリアする場合に使用します。

② サムネイルのサイズ

[素材一覧] に表示されるサムネイルを、[大]・[小]・[詳細] から選択します。

③ 素材の貼り付け

[素材一覧] で選択中の素材を、[ステージ] ビューに貼り付けます。



CLIP STUDIO ACTION では、ポーズ・モーション・3D キャラクター素材・3D 背景素材・3D アイテム素材以外の場合、素材を貼り付けられません。

④ 素材で置き換え

プロジェクトで使用中の 3D 素材などを、[素材] ビューで選択している素材に置き換えます。

タイムライン画面の場合

[タイムライン] ビューで選択しているトラックの 3D 素材を、[素材] ビューで選択している 3D 素材に置き換えます。

- [素材で置き換え] は、[タイムライン] ビューで、3D キャラクター素材、3D アイテム素材、3D 背景素材のトラックを選択しているときに使用できます。
- 素材の置き換えは、同じ種類の 3D 素材の場合に行えます。3D キャラクター素材と 3D アイテム素材のように、異なる種類の 3D 素材の置き換えはできません。
- [タイムライン] ビューのキーフレームは、素材の置き換え後も保持されます。
- [詳細] ビューの設定内容も、一部を除き保持されます。



- 3D キャラクター素材に、3D オブジェクトをアタッチしている場合でも、アタッチ状態が保持されます。ただし、置き換えた 3D キャラクター素材に、アタッチ先がない場合は、アタッチが解除されます。
- 3D オブジェクト（キャラクターモーションあり）のモーションの場合、素材の置き換え後に、[モーション補正設定] の内容は適用されません。

台本画面の場合

[プロジェクト] ビューで選択している素材を、[素材] ビューで選択している素材に置き換えます。

- [素材で置き換え] は、[プロジェクト] ビューで、3D キャラクター素材、3D 背景素材、モーション素材、ポーズ素材を選択しているときに使用できます。
- 素材の置き換えは、同じ種類の素材の場合に行えます。3D キャラクター素材と 3D 背景素材のように、異なる種類の素材の置き換えはできません。



素材を置き換え後の [データ名] は、下記のようになります。

- 3D キャラクター素材・3D 背景素材の場合は、新しい素材の名前に変更されます。
- ポーズ素材・モーション素材の場合は、[データ名] は変更されません。

⑤ 素材のプロパティ

[素材一覧] で素材を選択しクリックすると、[素材のプロパティ] ダイアログが開きます。

ダイアログで素材の名称・プレビュー用の画像やムービー・保存先・検索用タグなどを設定できます。



- [素材一覧] で素材のサムネイルをダブルクリックしても、[素材のプロパティ] ダイアログを開けます。
- [素材のプロパティ] ダイアログの詳細については、『[素材のプロパティダイアログ](#)』を参照してください。

⑥ 素材の削除

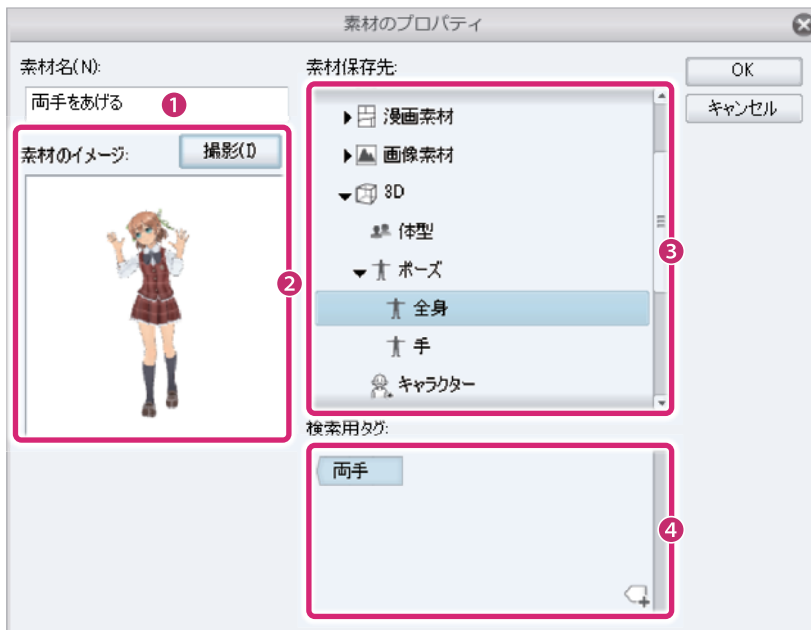
[素材一覧] で選択中の素材を削除します。

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。

[素材のプロパティ] ダイアログは、選択している素材によって設定できる内容が異なります。[素材のプロパティ] ダイアログの機能を、素材ごとに説明します。

ポーズ素材のプロパティダイアログ

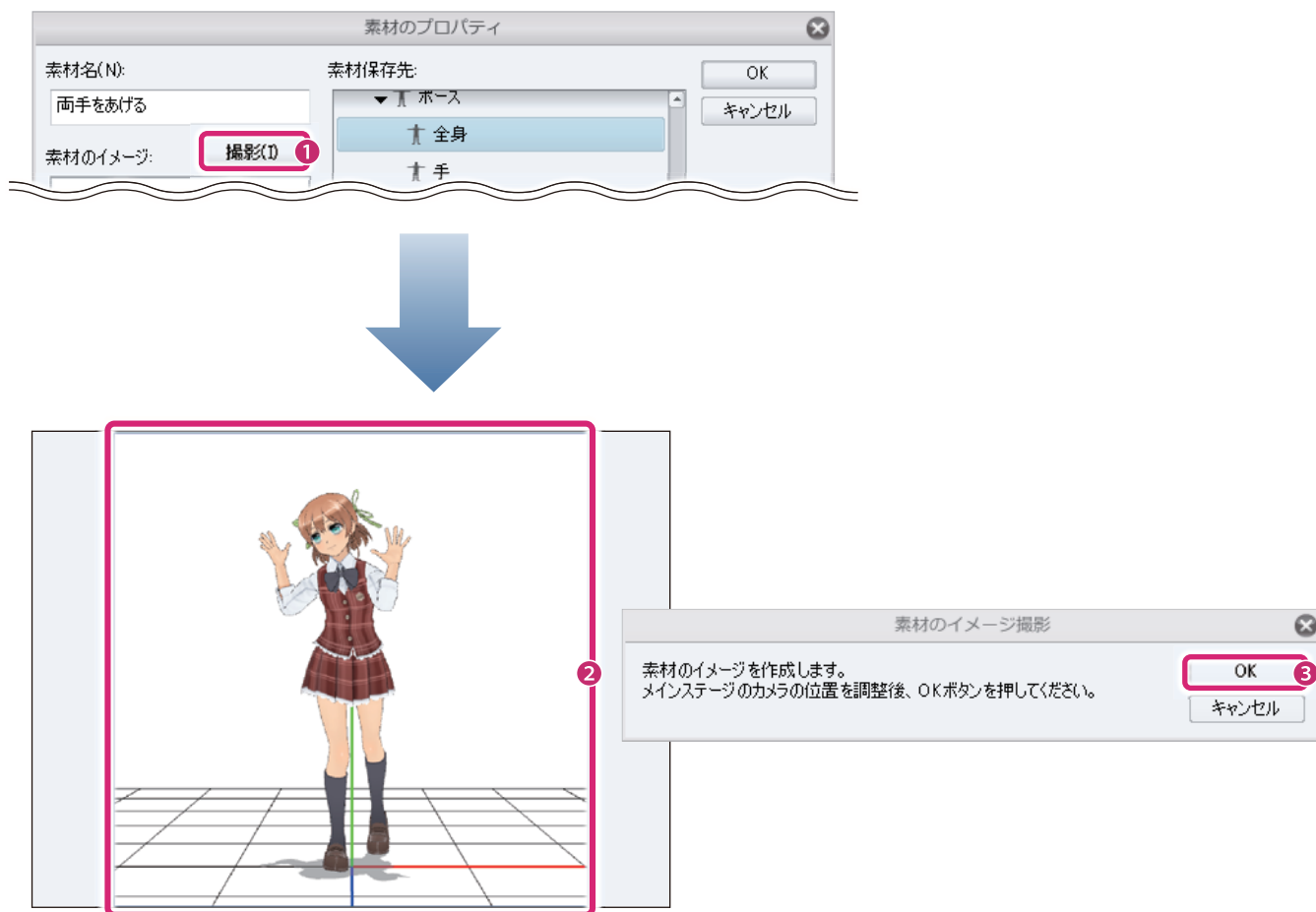


① 素材名

素材の名前を入力します。

② 素材のイメージ

[素材一覧] に表示されるプレビュー用の画像を設定できます。



① [撮影] をクリックします。

② [メインステージ] ビューの画角が正方形に変わり、プレビュー画像の撮影対象になります。カメラアングルを調整し、撮影対象の位置・アングルを決めます。

③ ダイアログの [OK] をクリックします。

③ 素材保存先

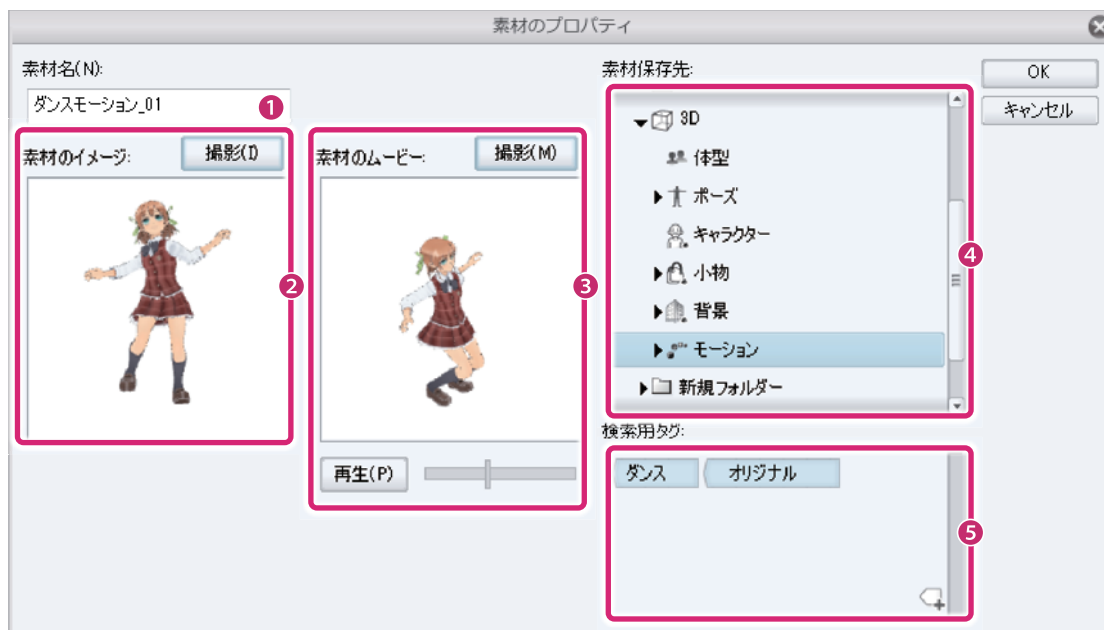
フォルダーをクリックして、素材の保存先を指定します。指定した保存先は、[ツリー表示] に反映されます。

④ 検索用タグ

タグ一覧をクリックして、[タグリスト] に表示する検索用タグを指定します。

- 検索用タグをクリックすると、タグの色が変わります。タグの色が水色の場合は、素材に検索用タグが指定されます。タグの色が白色の場合は、検索用タグの指定が解除されます。
- 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。
- 新規に素材を登録するときに表示される [素材のプロパティ] ダイアログの場合、作成した検索用タグにマウスカーソルを合わせると、タグの右端に × 印が表示されます。× 印をクリックすると、タグを削除できます。

モーション素材のプロパティダイアログ

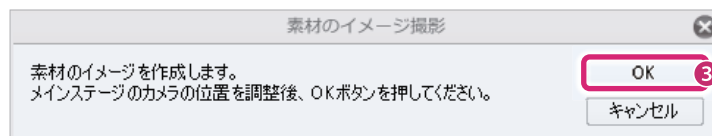
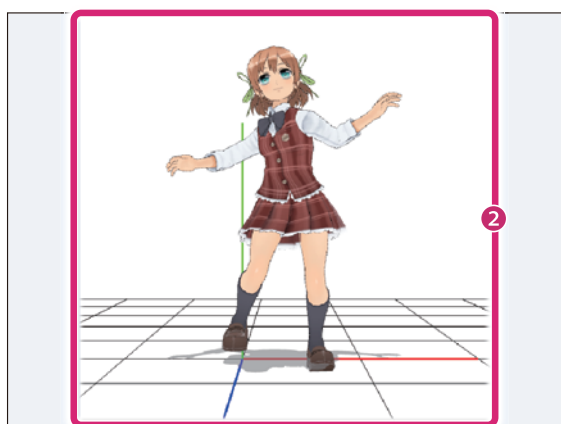


① 素材名

素材の名前を入力します。

② 素材のイメージ

[素材一覧] に表示されるプレビュー用の画像を設定できます。



① [撮影] をクリックします。[素材のイメージ撮影] ダイアログが表示されます。

② [メインステージ] ビューの画角が正方形に変わり、プレビュー画像の撮影対象になります。カメラアングルを調整し、撮影対象の位置・アングルを決めます。

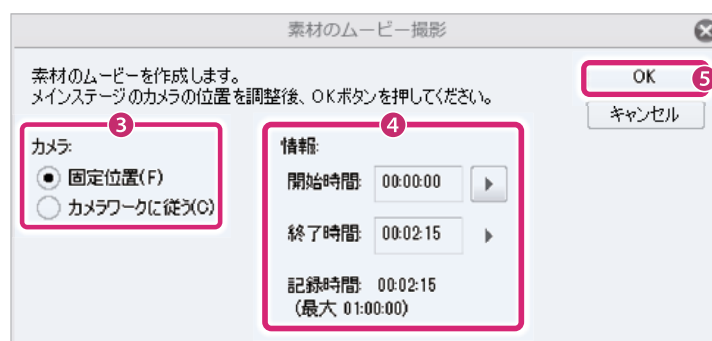
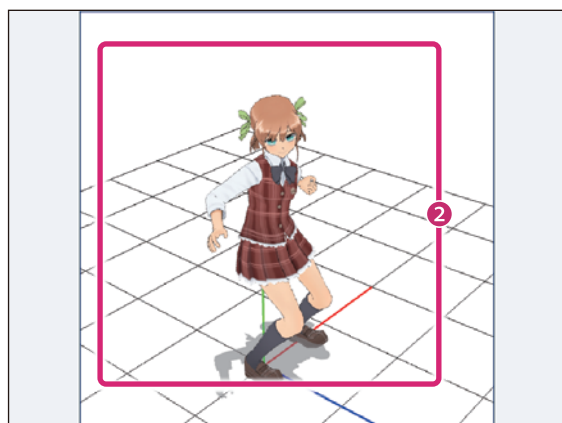
③ [素材のイメージ撮影] ダイアログの [OK] をクリックします。

③ 素材のムービー

プレビュー用のムービーを設定できます。



作成したムービーは、CLIP STUDIO の『素材情報』のページに表示されます。詳細については『[素材をさがす ご利用ガイド](#)』を参照してください。



- ① [撮影] をクリックします。[素材のムービー撮影] ダイアログが表示されます。
- ② [メインステージ] ビューの画角が正方形に変わり、プレビュー画像の撮影対象になります。カメラアングルを調整し、撮影対象の位置・アングルを決めます。
- ③ カメラワークトラックの反映を設定します。
カメラワークトラックを反映しない場合は、[固定位置] を選択します。
カメラワークトラックを反映する場合は、[カメラワークに従う] を選択します。
- ④ ムービー の開始・終了時間を、モーションのフレームで設定します。
- ⑤ [素材のムービー撮影] ダイアログの [OK] をクリックします。



カメラワークを登録する場合は、[カメラ] は表示されません。

④ 素材保存先

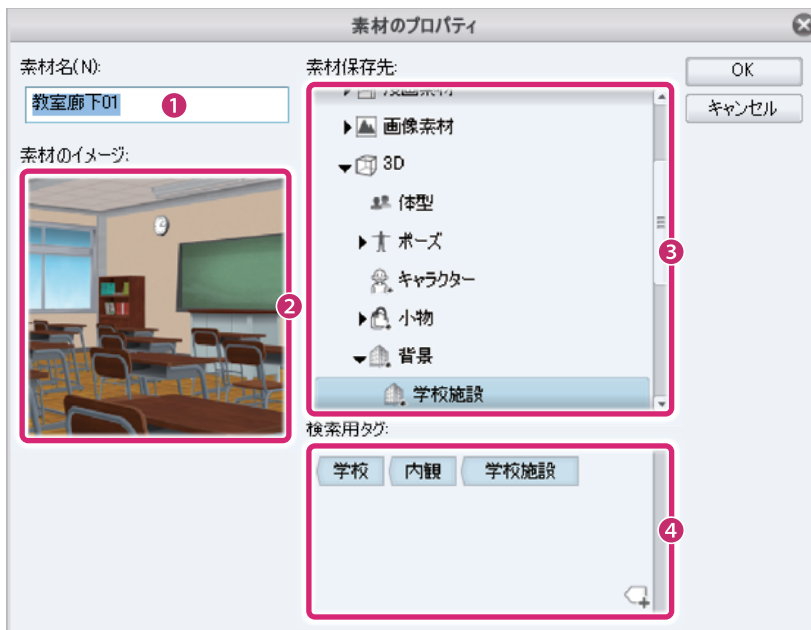
フォルダーをクリックして、素材の保存先を指定します。指定した保存先は、[ツリー表示] に反映されます。

⑤ 検索用タグ

タグ一覧をクリックして、[タグリスト] に表示する検索用タグを指定します。

- 検索用タグをクリックすると、タグの色が変わります。タグの色が水色の場合は、素材に検索用タグが指定されます。タグの色が白色の場合は、検索用タグの指定が解除されます。
- 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。
- 新規に素材を登録するときに表示される [素材のプロパティ] ダイアログの場合、作成した検索用タグにマウスカーソルを合わせると、タグの右端に × 印が表示されます。× 印をクリックすると、タグを削除できます。

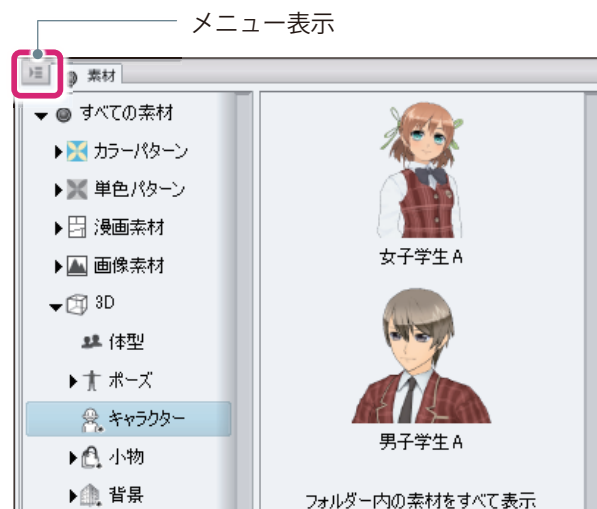
ポーズ・モーション素材以外のプロパティダイアログ



- ① **素材名**
素材の名前を入力します。
- ② **素材のイメージ**
[素材一覧] に表示されているプレビュー用の画像が表示されます。
- ③ **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。
- ④ **検索用タグ**
タグ一覧をクリックして、[タグリスト] に表示する検索用タグを指定します。
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。

素材ビューのメニュー

[素材] ビューの左上にある [メニュー表示] をクリックすると表示されるメニューです。



フォルダータグ→新規作成

[ツリー表示] に、新規フォルダーを作成します。

フォルダータグ→削除

[ツリー表示] で選択中のフォルダーを削除します。



- 初期設定のフォルダーは削除できません。
- フォルダーを削除すると、配下の素材も削除されます。

フォルダータグ→名前を変更

[ツリー表示] で選択中のフォルダーの名称を変更します。



初期設定のフォルダーの名称は、変更できません。

素材を貼り付け

[素材一覧] で選択中の素材を、プロジェクトに読み込みます。

素材で置き換え

プロジェクトで使用中の 3D 素材などを、[素材] ビューで選択している素材に置き換えます。

タイムライン画面の場合

[タイムライン] ビューで選択しているトラックの 3D 素材を、[素材] ビューで選択している 3D 素材に置き換えます。

- [素材で置き換え] は、[タイムライン] ビューで、3D キャラクター素材、3D アイテム素材、3D 背景素材のトラックを選択しているときに使用できます。
- 素材の置き換えは、同じ種類の 3D 素材の場合に行えます。3D キャラクター素材と 3D アイテム素材のように、異なる種類の 3D 素材の置き換えはできません。
- [タイムライン] ビューのキーフレームは、素材の置き換え後も保持されます。
- [詳細] ビューの設定内容も、一部を除き保持されます。

!重要

- 3D キャラクター素材に、3D オブジェクトをアタッチしている場合でも、アタッチ状態が保持されます。ただし、置き換えた 3D キャラクター素材に、アタッチ先がない場合は、アタッチが解除されます。
- 3D オブジェクト（キャラクターモーションあり）のモーションの場合、素材の置き換え後に、[モーション補正設定]の内容は適用されません。

台本画面の場合

[プロジェクト] ビューで選択している素材を、[素材] ビューで選択している素材に置き換えます。

- [素材で置き換え] は、[プロジェクト] ビューで、3D キャラクター素材、3D 背景素材、モーション素材、ポーズ素材を選択しているときに使用できます。
- 素材の置き換えは、同じ種類の素材の場合に行えます。3D キャラクター素材と 3D 背景素材のように、異なる種類の素材の置き換えはできません。

メモ

- 素材を置き換え後の [データ名] は、下記のようになります。
- 3D キャラクター素材・3D 背景素材の場合は、新しい素材の名前に変更されます。
- ポーズ素材・モーション素材の場合は、[データ名] は変更されません。

素材のプロパティ

[素材一覧] で選択中の素材の [素材のプロパティ] ダイアログが表示されます。ダイアログで素材の名称・内容・保存先・検索用タグなどを設定できます。

[素材のプロパティ] ダイアログの詳細については、『[素材のプロパティダイアログ](#)』を参照してください。

素材を削除

[素材一覧] で選択中の素材を削除します。

表示方法

[素材一覧] に表示されるサムネイルを、[詳細]・[サムネイル大]・[サムネイル小] から選択します。

整列方法

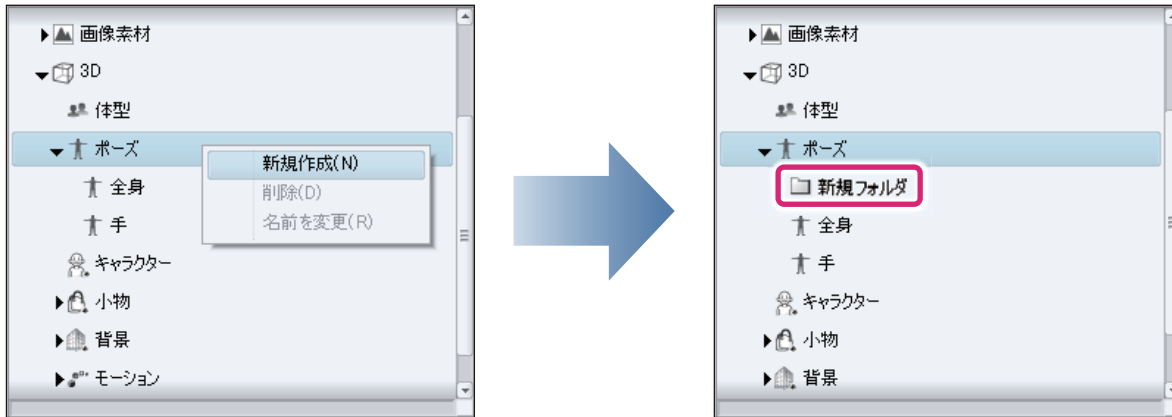
[素材一覧] に表示されるサムネイルの整列方法を、[登録順]・[フォルダータグ] から選択します。

ツリー表示の操作

[ツリー表示] のフォルダーの編集方法について説明します。

ツリー表示にフォルダーを追加する

フォルダーを選択し右クリックすると、メニューが表示されます。メニューから [新規作成] を選択すると、選択したフォルダー内に、新しいフォルダーが追加されます。

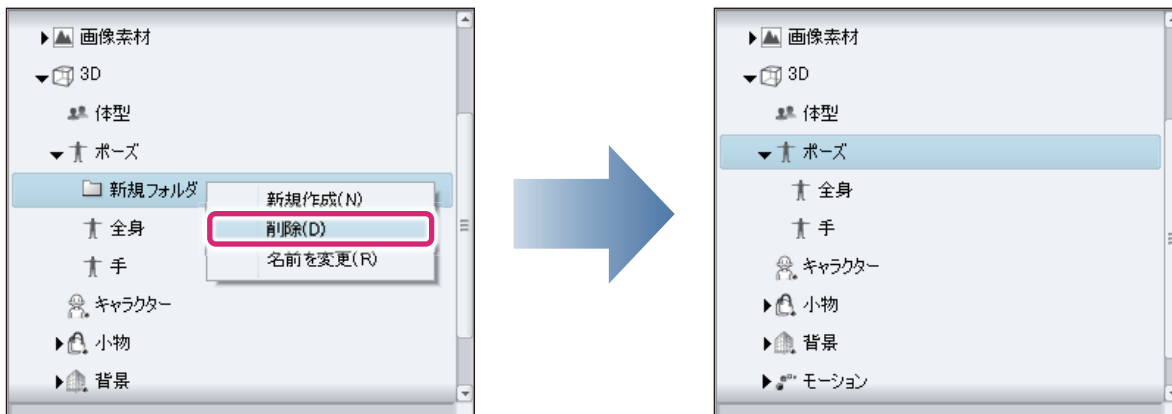


ツリー表示のフォルダーを削除する

フォルダーを選択し右クリックすると、メニューが表示されます。メニューから [削除] を選択し、削除を確認するダイアログで [はい] をクリックすると、選択したフォルダーが削除されます。

!重要

- 初期設定のフォルダーは削除できません。
- フォルダーを削除すると、配下の素材も削除されます。

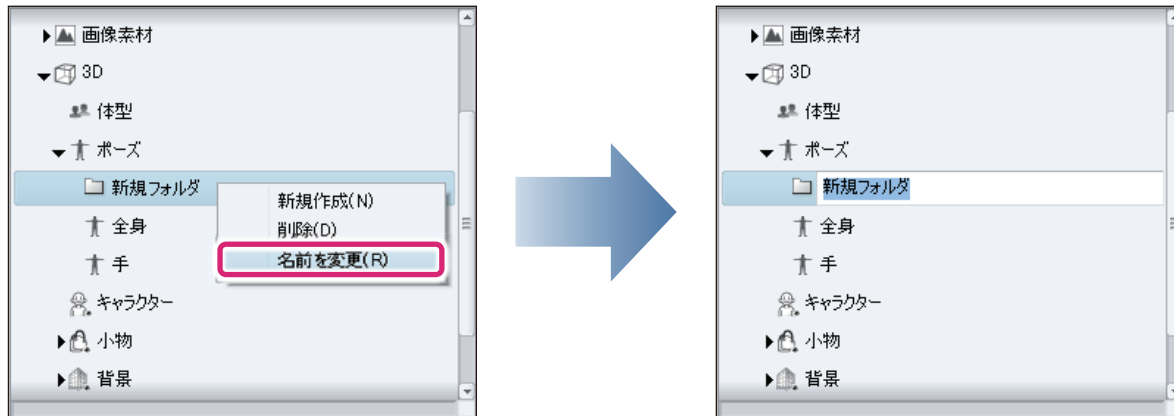


ツリー表示のフォルダーの名称を変更する

フォルダーを選択し右クリックすると、メニューが表示されます。メニューから[名前を変更]を選択すると、選択したフォルダーの名称を変更できます。

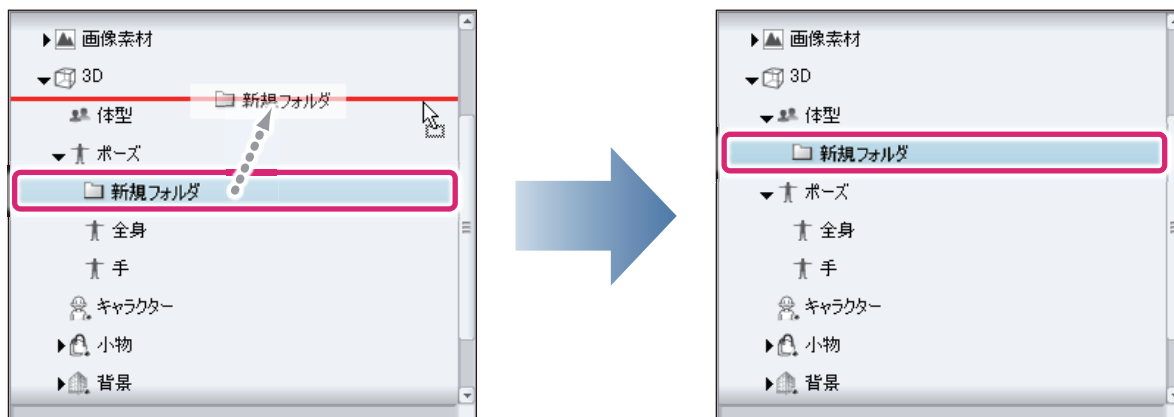


初期設定のフォルダーの名称は、変更できません。



ツリー表示のフォルダーを移動する

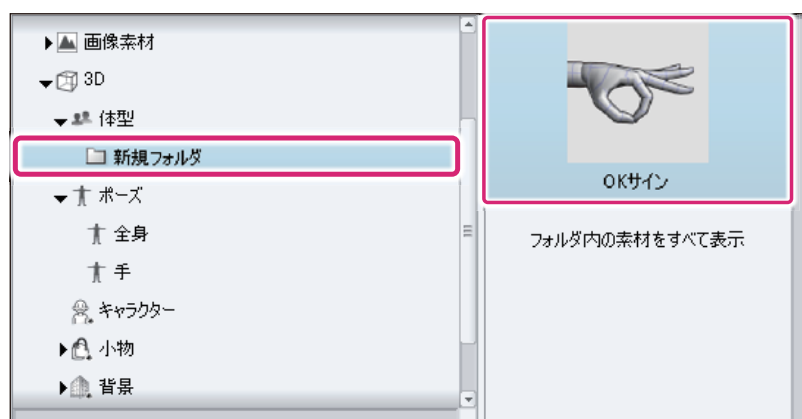
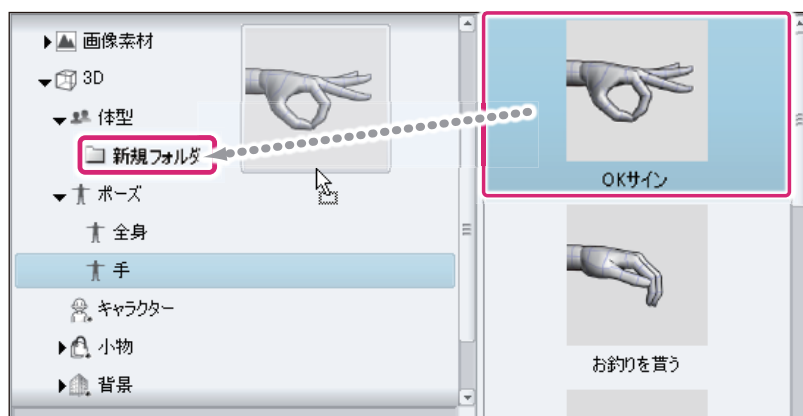
フォルダーを選択しドラッグ&ドロップすると、フォルダーを移動できます。



初期設定のフォルダーは、移動できません。

他のフォルダーの素材を移動する

[素材一覧] で素材を選択し、[ツリー表示] の他のフォルダーにドラッグ&ドロップすると、他のフォルダーに素材を移動できます。

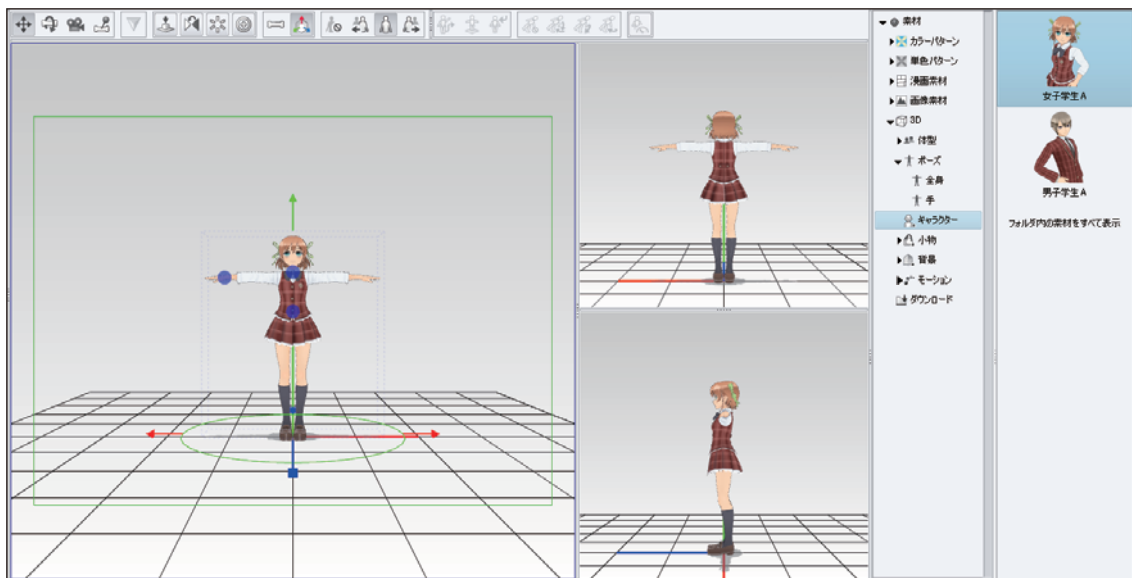
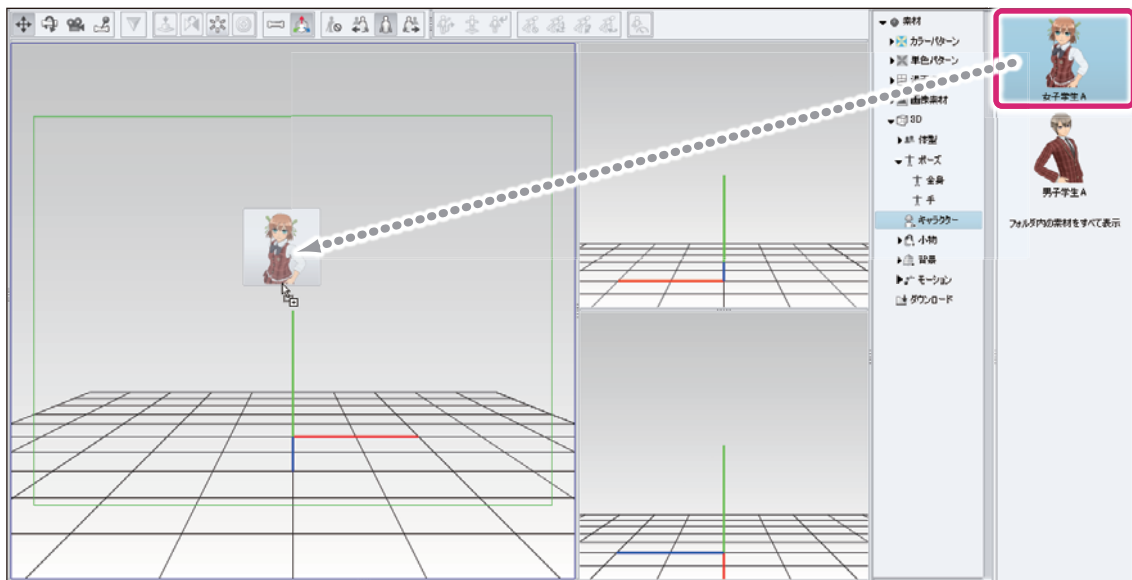


素材を利用する

素材の貼り付け方法と、編集方法について説明します。

素材の貼り付け方法

[素材]ビューから[ステージ]ビューにドラッグ&ドロップして貼り付けます。



- [素材]ビューの[素材の貼り付け]をクリックしても、素材を貼り込めます。
- CLIP STUDIO の[素材一覧]からも、同様の操作で素材を貼り込めます。CLIP STUDIO の詳細については、『[CLIP STUDIO とは？](#)』を参照してください。



素材の置き換え方法

[タイムライン]ビューで選択しているトラックの3D素材を、[素材]ビューで選択している3D素材に置き換えられます。

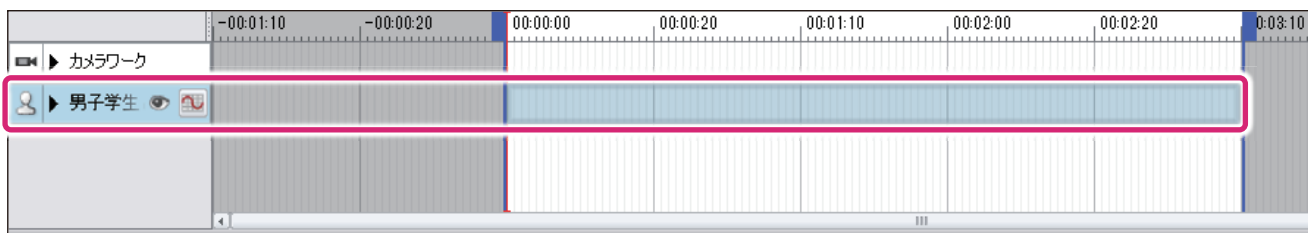
- [素材で置き換え]は、[タイムライン]ビューで、3Dキャラクター素材、3Dアイテム素材、3D背景素材のトラックを選択しているときに使用できます。
- 素材の置き換えは、同じ種類の3D素材の場合に行えます。3Dキャラクター素材と3Dアイテム素材のように、異なる種類の3D素材の置き換えはできません。
- [タイムライン]ビューのキーフレームは、素材の置き換え後も保持されます。
- [詳細]ビューの設定内容も、一部を除き保持されます。

!重要

- 3Dキャラクター素材に、3Dオブジェクトをアタッチしている場合でも、アタッチ状態が保持されます。ただし、置き換えた3Dキャラクター素材に、アタッチ先がない場合は、アタッチが解除されます。
- 3Dオブジェクト（キャラクターモーションあり）のモーションの場合、素材の置き換え後に、[モーション補正設定]の内容は適用されません。

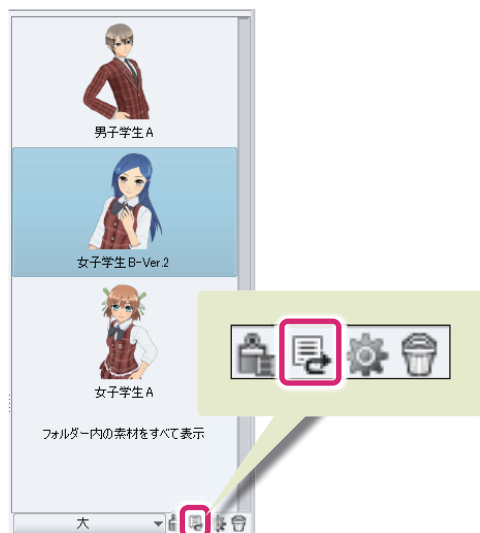
1 トラックを選択する

[タイムライン]ビューで、素材を置き換えたいトラックを選択します。



2 置き換える素材を指定する

[素材]ビューで置き換える素材を選択します。



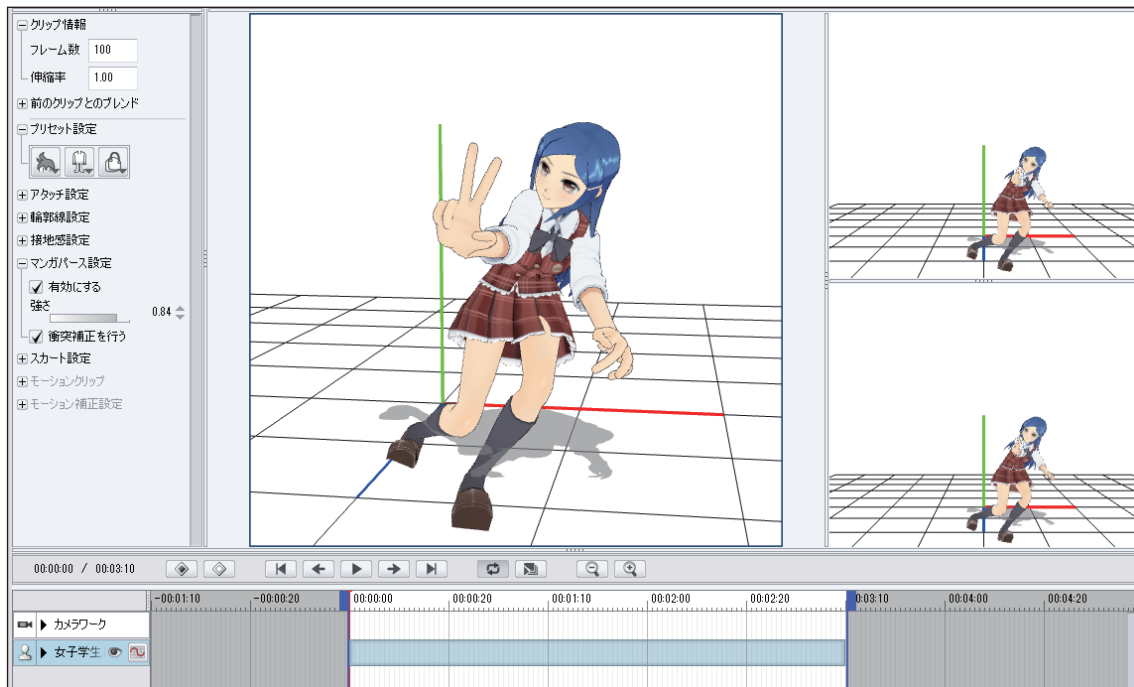
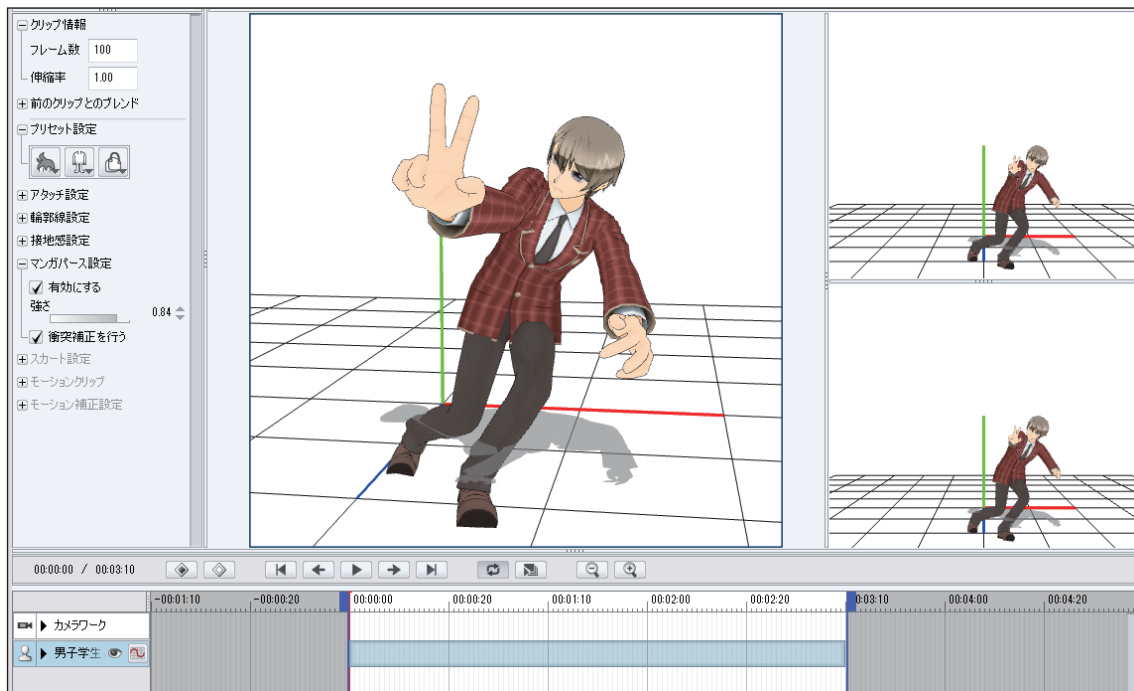
- ① [素材一覧]から、置き換えたい素材を選択します。
- ② [素材で置き換え]をクリックします。

3 確認ダイアログで OK をクリック

確認ダイアログが表示されたら、[OK]をクリックします。

4 素材が置き換えられる

確認ダイアログが閉じると、指定した 3D 素材に置き換わります。



素材を登録する

[素材]ビューに、ポーズ・モーションを素材として登録する方法を説明します。



- 登録した素材は、CLIP STUDIO を使用して、CLIP のサーバーにアップロードできます。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 は、[CLIP STUDIO 連携] ツールの [CLIP STUDIO を起動] で起動できます。

ポーズを素材として登録する

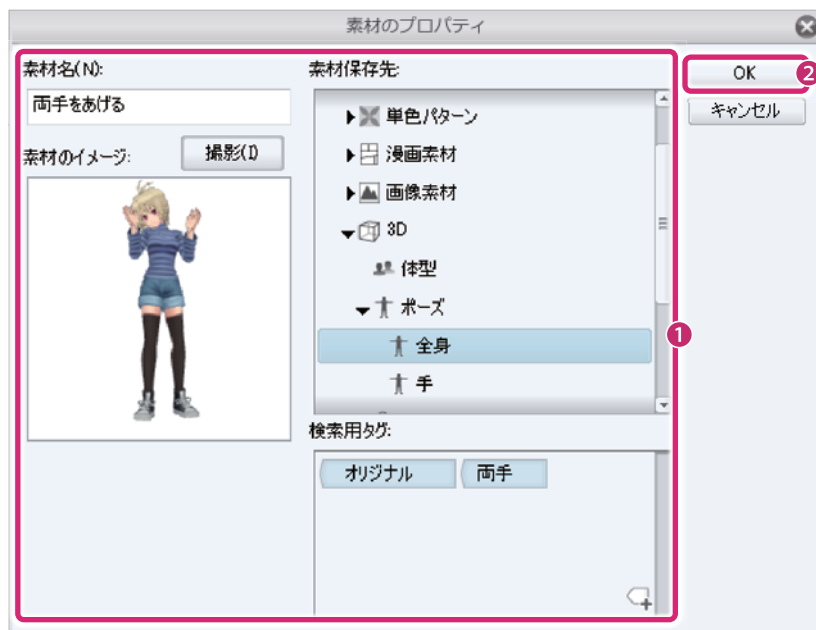
[ステージ]ビューで編集中の 3D キャラクター素材のポーズを、[素材]ビューに登録する方法を説明します。

1 コマンドを選択する

[ファイル]メニュー→[ポーズを素材として登録]を選択します。

2 素材の設定を行う

[素材のプロパティ]ダイアログが表示されます。ダイアログで素材の設定を行います。



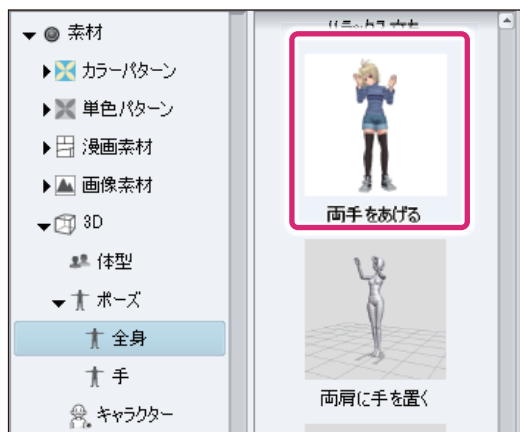
- ① 素材名・プレビュー用の画像・保存先・検索用タグなどを設定します。
- ② [OK] をクリックします。



[素材のプロパティ]ダイアログの設定項目の詳細については、『[ポーズ素材のプロパティダイアログ](#)』を参照してください。

3 素材化が完了する

ダイアログが閉じ、設定した内容で [素材] ビューに素材が登録されます。



モーションを素材として登録する

[ステージ]ビューで編集中のクリップのモーションを、[素材]ビューに登録する方法を説明します。

1 クリップを選択する

モーションに登録したいクリップを選択します。[現在のフレーム]（赤い線）を、登録したいモーションに合わせます。



クリップを選択するときは、クリップ編集集中の状態、モデルトラック全体を表示している状態のどちらでも構いません。

2 コマンドを選択する

[ファイル]メニュー→[モーションを素材として登録]を選択します。

3 素材の設定を行う

[素材のプロパティ]ダイアログが表示されます。ダイアログで素材の設定を行います。



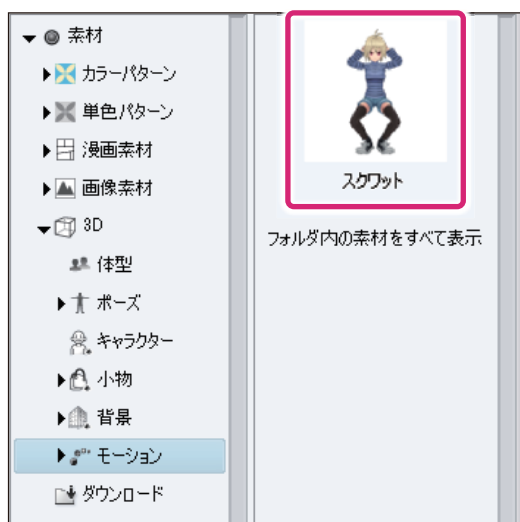
- ① 素材名・プレビュー用の画像やムービー・保存先・検索用タグなどを設定します。
- ② [OK]をクリックします。



- [素材のプロパティ]ダイアログの設定項目の詳細については、『[モーション素材のプロパティダイアログ](#)』を参照してください。
- カメラワークトラックのクリップを登録する場合は、[カメラ]は表示されません。

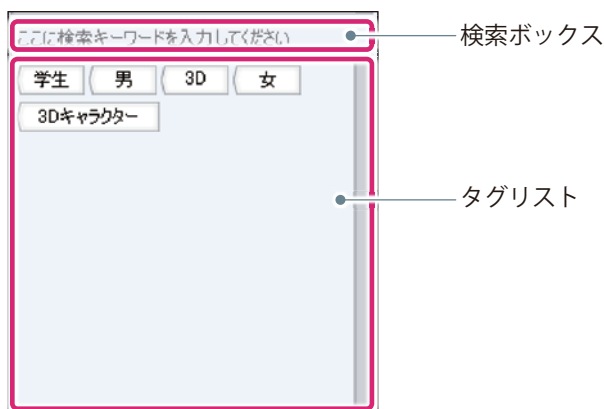
4 素材化が完了する

ダイアログが閉じ、設定した内容で [素材] ビューに素材が登録されます。



素材を検索する

素材の検索は、[検索ボックス] または [タグリスト] から行えます。



[検索ボックス] ・ [タグリスト] は、組み合わせて検索できます。

検索ボックスから検索する

キーワードを入力して、現在開いている [素材] ビューに登録されている素材を、検索できます。



[素材一覧] 内にある、[フォルダ内の素材をすべて表示] をクリックすると、検索条件をクリアできます。

キーワードについて

- キーワードには、素材名またはタグ名を入力します。
- キーワードは、部分的に一致している単語でも検索できます。
- 「」 (ダブルクォーテーション) で単語を囲むと、空白を含む単語を検索できます。
- ひらがな、カタカナは区別せずに検索できます。

キーワードの複数指定

複数のキーワードの間にスペースを入力すると、絞り込み検索を行えます。

たとえば、[素材名] に「笑う」が設定してある素材が、2 つある場合を例に説明します。

片方の [タグ] には「男性」が設定してあり、もう一つの [タグ] には「女性」が設定してあるとします。

「笑う」を入力した場合には、2 つの素材が一覧に表示されます。「笑う 女性」と入力すると、[素材名] に「笑う」が設定してある素材で、[タグ] に「女性」が設定してある素材だけが表示されます。

タグリストから検索する

[タグリスト] 内のボタンをオンにすると、同じタグが設定された素材が、[素材一覧] に表示されます。



タグリストの検索条件をクリアする方法は、下記の通りです。

- 指定したボタンを、再度クリック
- [素材一覧] 内にある、[フォルダ内の素材をすべて表示] をクリック

QUMARION をご使用 の場合

ここでは、QUMARION 接続したときに表示される [QUMARION 操作] ツールの機能と、QUMARION のポーズの補正方法・入力切り替え方法について説明します。

QUMARION 操作ツールの機能

QUMARION を接続したときに表示される、[QUMARION 操作] ツールの機能を説明します。



[QUMARION 操作] ツールは、QUMARION を接続したときのみ使用できます。



A. 入力

QUMARION からの入力の受け付け・切断を切り替えます。

- オンの場合は、QUMARION からの入力を受け付けるようになります。3D キャラクター素材のポーズ作成は、QUMARION で操作できます。
- オフの場合は、QUMARION からの入力が切断されます。3D キャラクター素材のポーズ作成は、マウス操作によって行われるようになります。

B. 常時接地

オンの場合、QUMARION で 3D キャラクター素材を操作するときに、ワークエリアの高さゼロに接地しながら行えます。

C. モデルに QUMARION をあわせる

画面上の 3D キャラクター素材のポーズを動かさない状態で、QUMARION のポーズを合わせられます。



補正方法の詳細は、『[画面のポーズに QUMARION を合わせる](#)』を参照してください。

D. 加速度センサー

QUMARION に内蔵されている加速度センサーが、傾きを検知する方向を設定します。



① 加速度センサー OFF

加速度センサーを使用しません。

② 通常

QUMARION が傾きを検知する方向を、前後・左右に設定します。

③ X 軸回転

QUMARION が傾きを検知する方向を、前後に設定します。

④ Y 軸回転

QUMARION が傾きを検知する方向を、左右に設定します。

E. キャリブレーション

QUMARION のポーズと、[ステージ] ビュー上の 3D キャラクター素材の表示に、ズレが生じている場合に補正を行います。QUMARION の両足を左右同じ姿勢にしている場合、3D キャラクター素材の表示がズレている場合などに使用します。

画面のポーズに QUMARION を合わせる

画面のポーズに QUMARION を合わせる方法について説明します。

画面のポーズに QUMARION を合わせる方法について

QUMARION は、画面上の 3D キャラクター素材を動かすための装置ですが、下記のような場合に、QUMARION のポーズを画面に合わせる必要があります。

- 以前、作成したポーズを修正する場合、画面上の 3D キャラクター素材のポーズを動かさない状態で、QUMARION のポーズを画面に合わせてから、作業を続ける必要があります。QUMARION のポーズを画面に近付けた状態で、[QUMARION 操作] ツールの [モデルに QUMARION をあわせる] を使用することによって、画面のポーズ作成の続きが行えます。
- QUMARION のポーズと、[ステージ] ビュー上の 3D キャラクター素材の表示に、ズレが生じている場合、[QUMARION 操作] ツールの [キャリブレーション] で補正を行えます。

[QUMARION 操作] ツールの [モデルに QUMARION をあわせる]・[キャリブレーション] の使用方法について、下記に説明します。

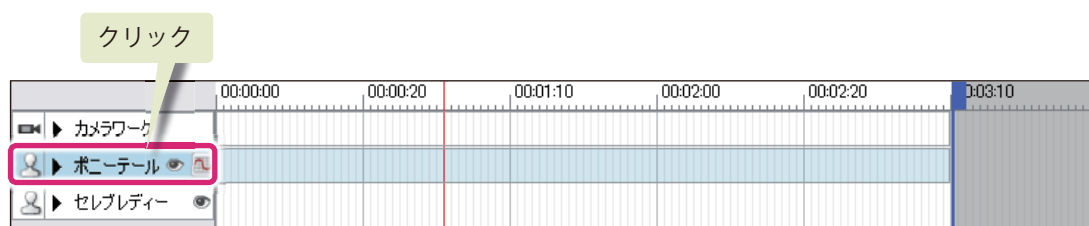
モデルに QUMARION をあわせる

[QUMARION 操作] ツールの [モデルに QUMARION をあわせる] の使用方法を説明します。

ここでは、以前作成したポーズを修正する場合を例に、手順を説明します。

1 モデルトラックを選択する

[タイムライン] ビューで、ポーズを修正したい [モデルトラック] を選択します。



2 QUMARION からの入力をオンにする

[QUMARION 操作] ツールの [入力] をクリックします。QUMARION からの入力がオンになります。



3 フレームを選択する

[タイムライン] ビューの目盛部分ををクリックして、[キーフレーム] のないフレームを選択します。



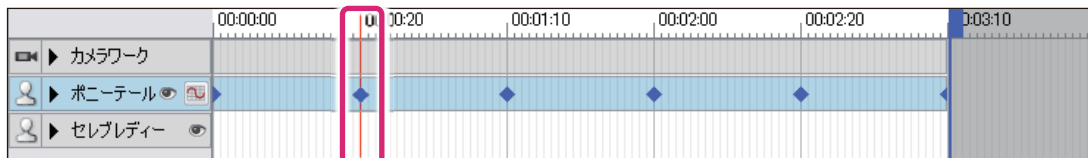
4 QUMARION からの入力をオフにする

[QUMARION 操作] ツールの [入力] をクリックします。QUMARION からの入力がオフになります。



5 キーフレームを選択する

[タイムライン] ビューで、修正したい [キーフレーム] を選択します。



QUMARION からの入力をオフにしたあとは、手順 5 まで [ステージ] ビューの 3D キャラクター素材を、操作しないようにしてください。

6 QUMARION を操作する

[ステージ] ビューに表示されている、3D キャラクター素材と同じポーズになるように、QUMARION を操作します。



QUMARION のポーズは、すべての部位を正確に合わせる必要はありません。修正したい部位のポーズが同じであれば、ポーズ作成の続きを行えます。

7 ツールを選択する

[QUMARION 操作] ツールの [モデルに QUMARION をあわせる] をクリックします。3D キャラクター素材と QUMARION のポーズが、同じポーズになるように設定されます。



8 設定が完了する

[QUMARION 操作] ツールの [入力] をクリックします。現在の QUMARION のポーズから、画面上のポーズ作成が続けられるようになります。修正したい部位のポーズを作成します。



9 ポーズの修正を終了する

ポーズを修正した後は、[QUMARION 操作] ツールの [モデルに QUMARION をあわせる] をクリックします。3D キャラクター素材のポーズが、現在の QUMARION のポーズに設定されます。

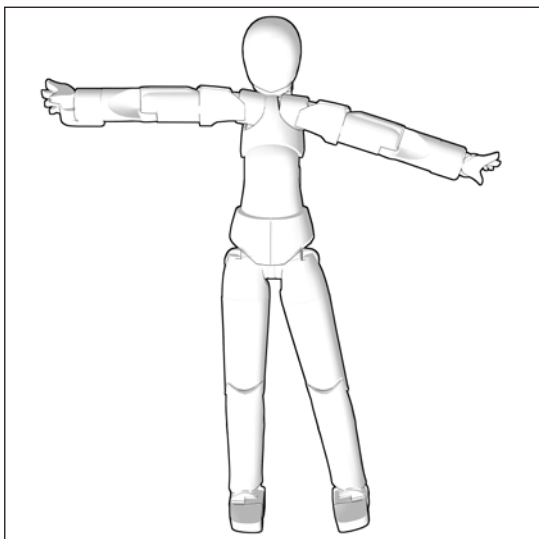


キャリブレーション

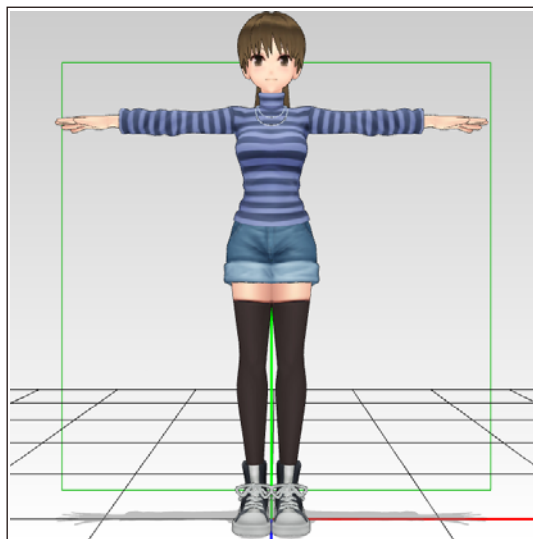
QUMARION のポーズと、[ステージ]ビュー上の 3D キャラクター素材の表示に、ズレが生じている場合、[QUMARION 操作] ツールの [キャリブレーション] で補正を行えます。

QUMARION の左右同じ姿勢にしている場合、3D キャラクター素材の表示がズレている場合などに補正を行います。

ここでは、下記のように QUMARION のポーズと、[ステージ]ビュー上の 3D キャラクター素材の表示に、ズレが生じている場合の補正手順を説明します。



QUMARION のポーズ



[ステージ]ビューの表示

1 QUMARION からの入力をオフにする

[QUMARION 操作] ツールの [入力] をクリックします。QUMARION からの入力がオフになります。

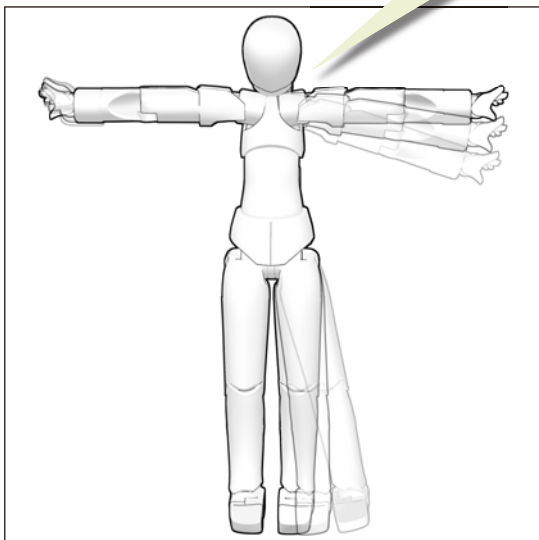


QUMARION からの入力をオフにしたあとは、手順 3 まで [ステージ] ビューの 3D キャラクター素材を、操作しないようにしてください。

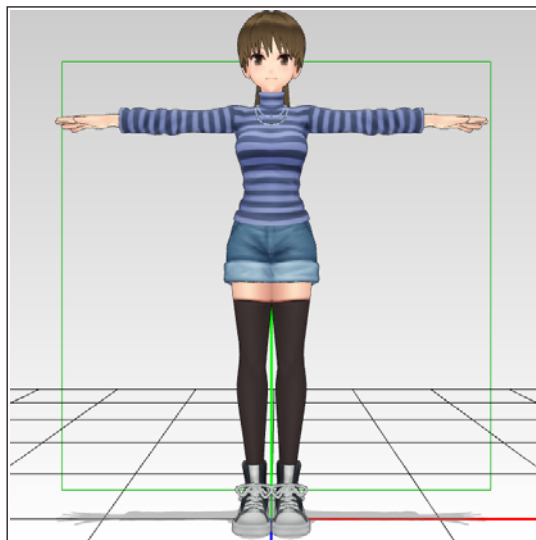
2 QUMARION を操作する

[ステージ] ビューに表示されている、3D キャラクター素材と同じポーズになるように、QUMARION を操作します。

[ステージ] ビューと同じポーズになるように、QUMARION を動かします。



QUMARION のポーズ



[ステージ] ビューの表示

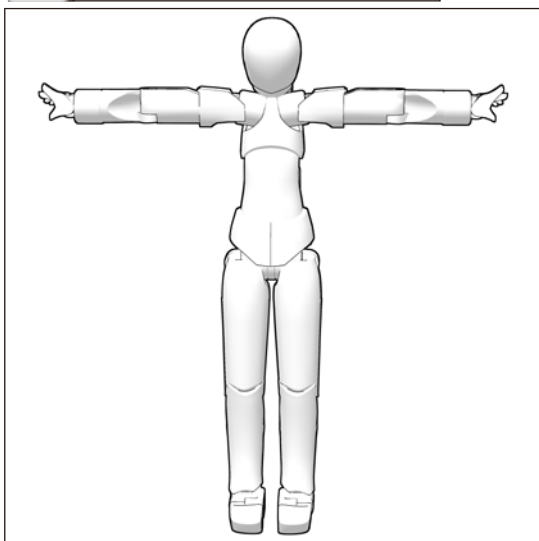
3 キャリブレーション補正を行う

[QUMARION 操作] ツールの [キャリブレーション] をクリックします。3D キャラクター素材と QUMARION のポーズが、同じポーズになるように設定されます。

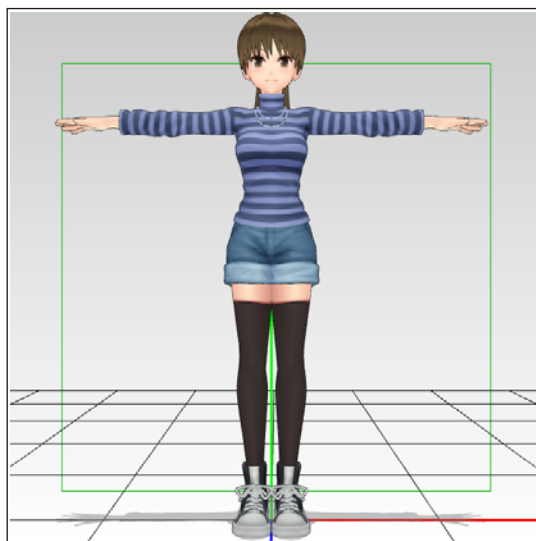


4 キャリブレーション補正が完了する

[QUMARION 操作] ツールの [入力] をクリックすると、キャリブレーション補正は完了です。



QUMARION のポーズ



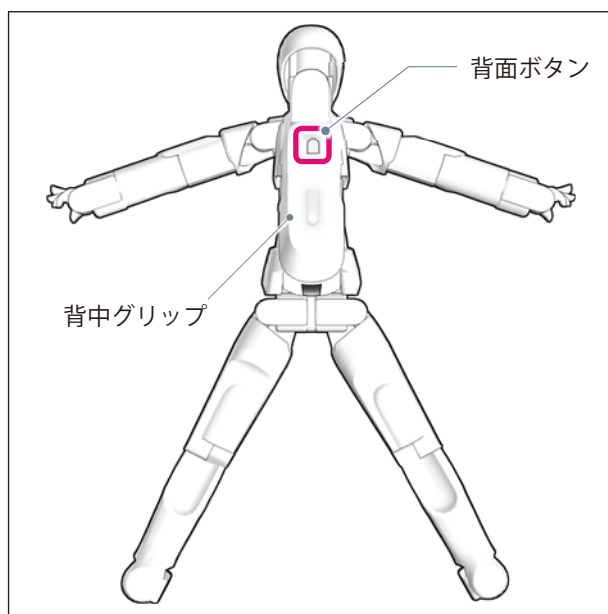
[ステージ] ビューの表示



[QUMARION] メニュー→ [キャリブレーション情報を書き出し] で、キャリブレーション補正の結果を、QUMARION キャリブレーションファイル（拡張子：qnca）として書き出せます。また、書き出したキャリブレーションファイルは、[QUMARION] メニュー→ [キャリブレーション情報を読み込み] で読み込めます。

QUMARION で入力のオン・オフを切り替える

QUMARION の [背面グリップ] にある [背面ボタン] を押すと、QUMARION からの入力のオン・オフを切り替えられます。



背面



[背面ボタン] を押すことで、画面のポーズを止められます。ポーズが決まり、キーフレームを作成する前に、[背面ボタン] を押して画面のポーズを止めておくくと便利です。

モーシヨンの作成・編集

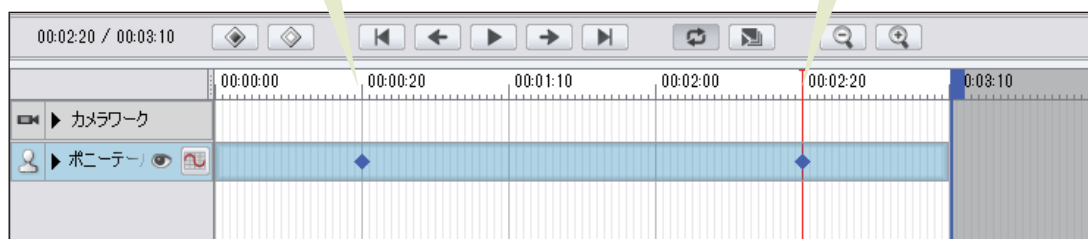
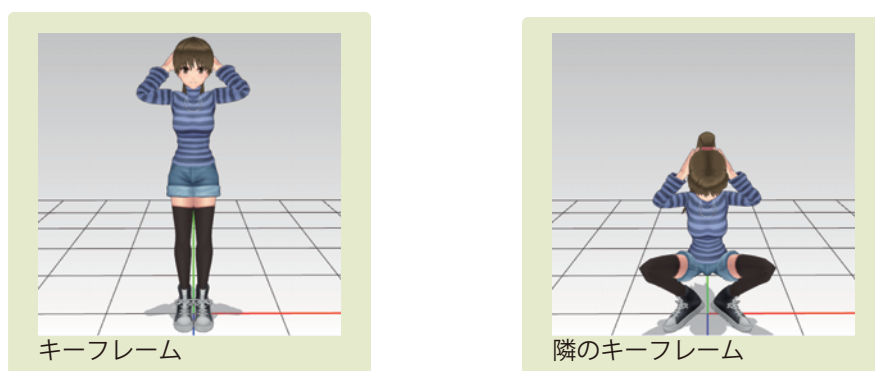
モーシヨンの作成・編集・読み込み・書き出し方法について説明します。

CLIP STUDIO ACTION で作成するモーションについて

CLIP STUDIO ACTION では、モーションの記録・管理は、[タイムライン]ビューで行います。時間と 3D キャラクター素材のポーズ・位置を、[タイムライン]ビューに記録していきます。

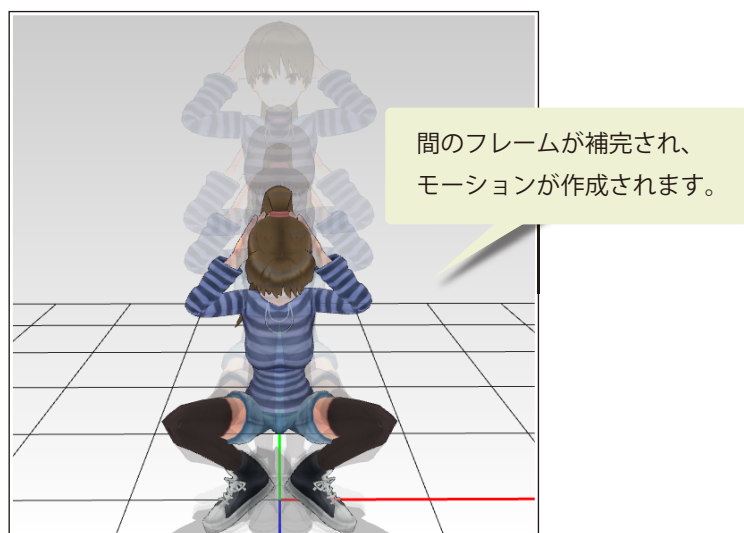
キーフレームについて

[タイムライン]ビューの時間軸に、[キーフレーム]と呼ばれる、3D キャラクター素材などのポーズ・位置を登録できるポイントを指定します。このポイントでポーズ・位置が変化します。



[タイムライン]ビュー

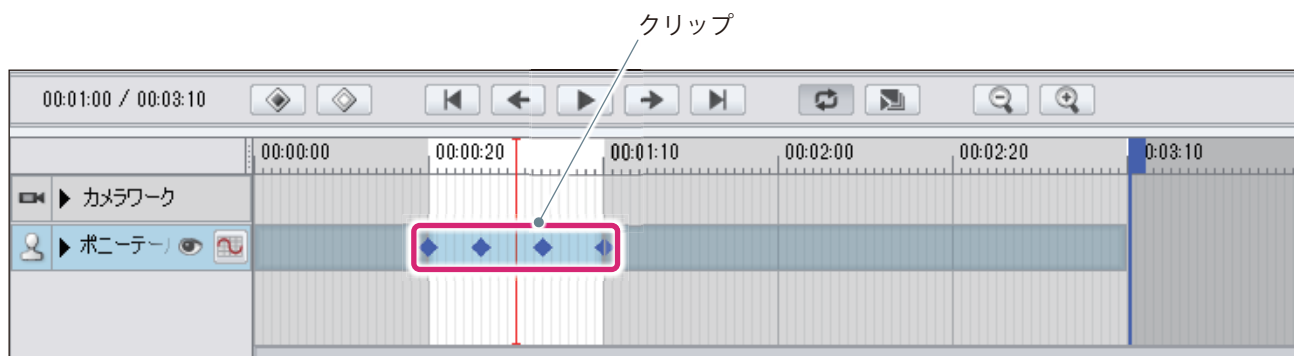
隣のキーフレームの間のポーズ・位置を CLIP STUDIO ACTION が補完し、滑らかなモーションが作成されます。



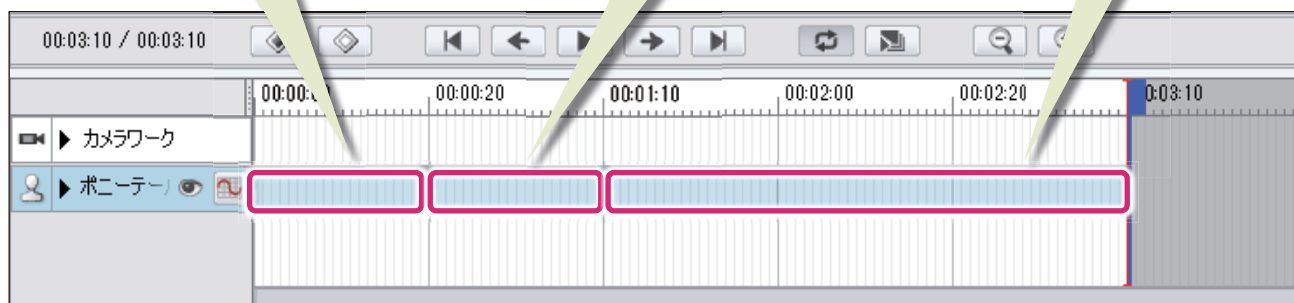
クリップについて

作成したモーションは、[クリップ]と呼ばれる編集単位で管理します。

モーションの編集は、[クリップ]の分割・複製・削除などによって行います。

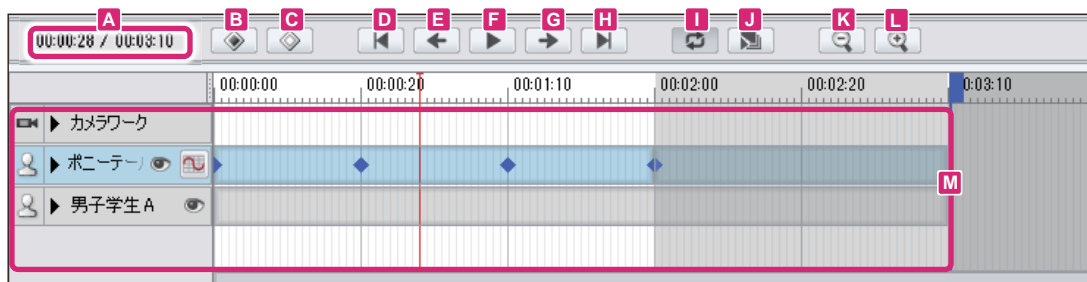


たとえば、繰り返し行うモーションを[クリップ]に分割しておくのと、同じモーションを作成するときに、[クリップ]を複製するだけで行えます。



タイムラインビューの機能

[タイムライン] ビューの機能について説明します。



A. 時間表示

現在のフレームの時間と、最終フレームの時間が表示されます。時間をクリックすると、数値入力でフレームを移動できます。



[時間表示] や [タイムライン] の単位は、[ファイル] メニュー → [環境設定] の [タイムライン] で、フレームまたはタイムコードに切り替えられます。設定方法の詳細については、『[タイムライン](#)』を参照してください。

B. カレントフレームにキーフレームを追加

選択中のフレームを、キーフレームに設定します。

C. 選択されたキーフレームを削除

選択中のキーフレームを削除します。



キーフレームを選択していない状態でも、選択中のフレームにキーフレームがある場合は、キーフレームが削除されます。

D. 先頭フレームへ移動

選択中の [クリップ] の先頭フレームを選択します。

E. 前のキーフレームへ移動

選択中のフレームの前にある、キーフレームを選択します。

F. 再生・停止

モーションを再生または停止します。

G. 次のキーフレームへ移動

選択中のフレームの後ろにある、キーフレームを選択します。

H. 最終フレームへ移動

選択中の [クリップ] の最終フレームを選択します。

I. ループ再生

モーション再生時に、ループ再生します。

J. すべてのフレームを再生

モーションを再生するときに、すべてのフレームが再生されます。



- [すべてのフレームを再生] をオフにして再生した場合、一定時間内でモーションが再生されるように動作します。お使いの環境によっては、コマ落ちが発生することがあります。
- [すべてのフレームを再生] をオンにして再生した場合、一定時間内に再生する制約をなくす代わりに、必ずすべてのフレームが再生されます。このため、実際の再生スピードよりも遅く再生されることがあります。
- [すべてのフレームを再生] をオンにした場合、[オーディオクリップ] は再生できません。

K. タイムラインをズームアウト

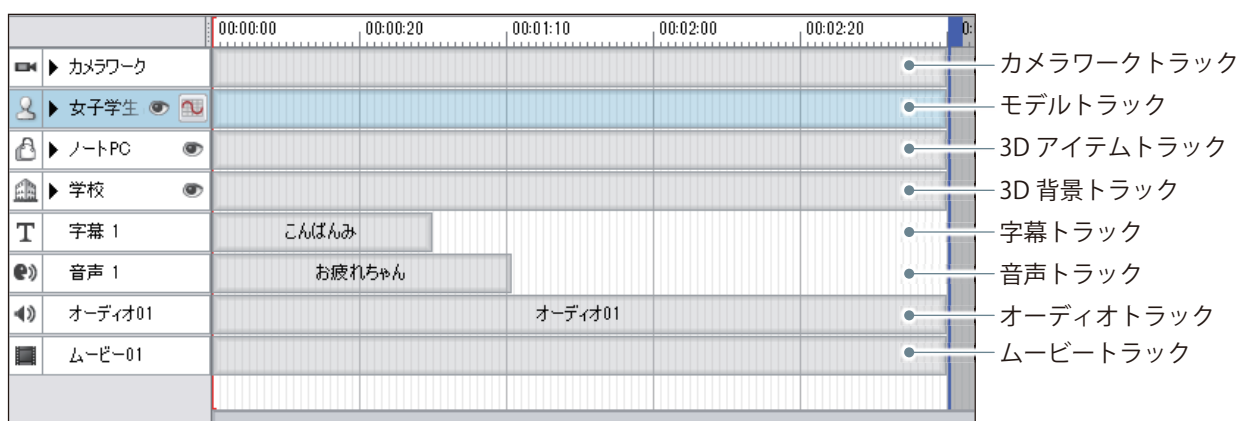
[タイムライン] を縮小表示します。

L. タイムラインをズームイン

[タイムライン] を拡大表示します。

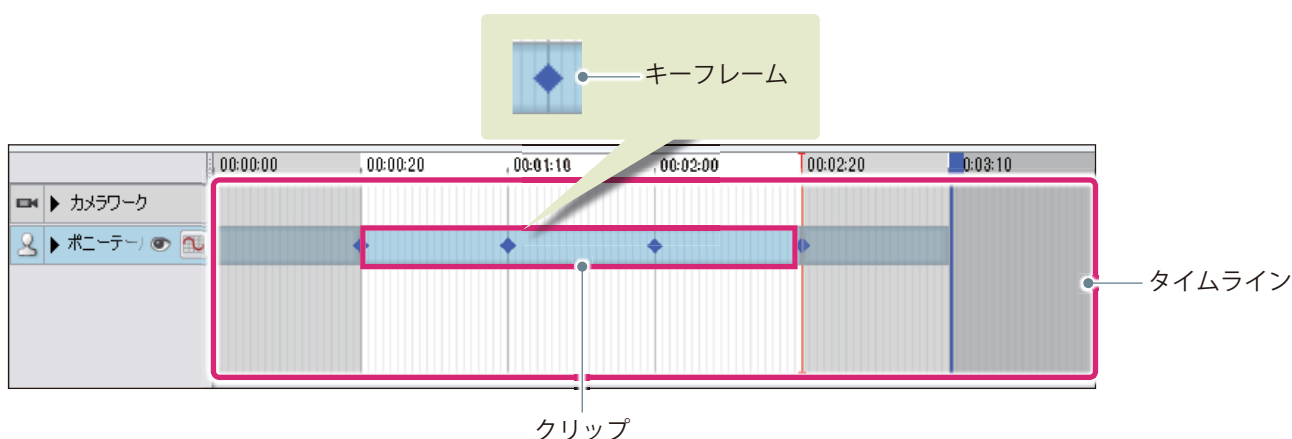
M. トラックとタイムライン

読み込んだ素材の種類ごとの、トラックが表示されます。



- [トラック名] をドラッグすると、トラックの表示順序を変更できます。
- トラックの種類と機能の詳細については、『[トラックの種類と機能](#)』を参照してください。

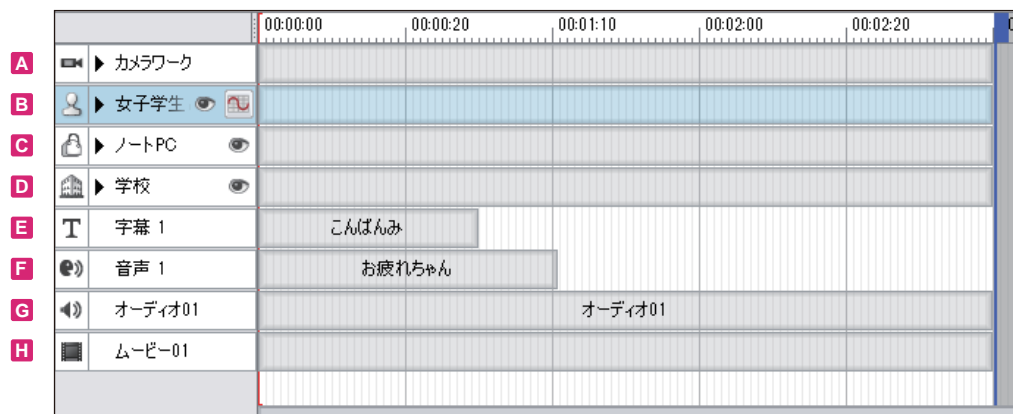
各トラックの [タイムライン] で、[キーフレーム] の記録や、[クリップ] の編集を行います。



- [タイムライン] の機能の詳細については、『[タイムラインの機能](#)』を参照してください。

トラックの種類と機能

トラックの種類と機能の概要を説明します。



A. カメラワークトラック

[メインステージ] ビューのカメラワークを、[タイムライン] に記録できます。



① トラックアイコン

アイコンをクリックすると、[タイムライン] に記録したカメラワークの有効・無効が切り替わります。
オンにすると、モーションを再生するとき・ムービーを書き出すときに、記録したカメラワークが有効になります。

② トラック名

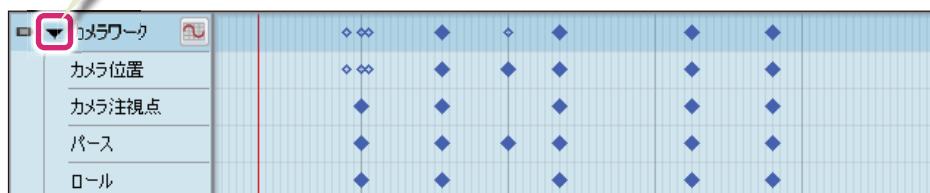
カメラワークのトラック名が表示されます。



[トラック名] をドラッグすると、トラックの表示順序を変更できます。

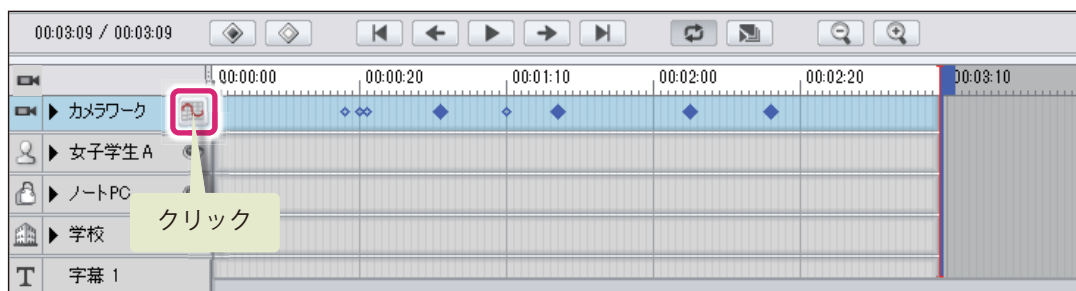
[トラック名] の▼の部分をクリックすると、[カメラ位置]・[カメラ注視点]・[パース]・[ロール]の[サブトラック]が表示されます。[サブトラック]を選択すると、個別に[キーフレーム]を追加・移動・複製・削除できます。

クリック

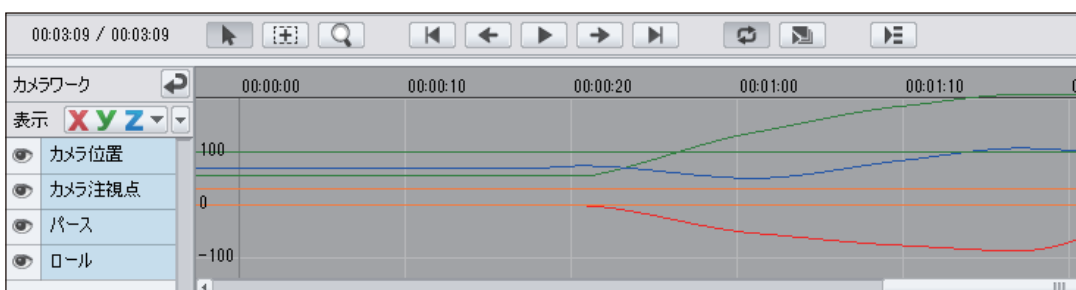


③ ファンクションカーブ編集開始

クリックすると、[タイムライン]ビューが、[ファンクションカーブ編集]に切り替わります。



[タイムライン]ビュー



[ファンクションカーブ編集]



[ファンクションカーブ編集]に切り替えると、カメラの移動・回転を、グラフの変化で調整できます。詳細については、『[ファンクションカーブによるモーションの編集](#)』を参照してください。

④ タイムライン

[メインステージ]ビューのカメラワークを記録します。

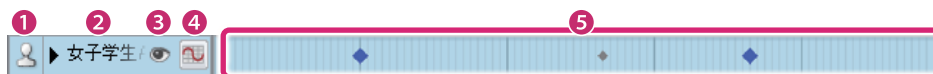


[タイムライン]の各部の機能・名称については、『[タイムラインの機能](#)』を参照してください。

B. モデルトラック

3D キャラクター素材を読み込んだときに表示されるトラックです。

[ステージ] ビューに読み込まれている 3D キャラクター素材のモーションを、[タイムライン] に記録できます。



① トラックアイコン

クリックすると、3D キャラクター素材の表示・非表示を切り替えられます。



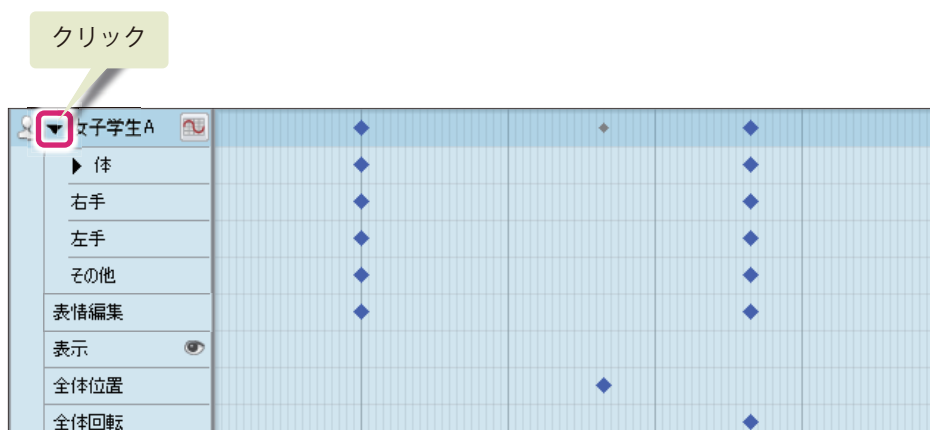
[モデルトラック] を非表示にした場合、QUMARION からの入力は切断されます。[モデルトラック] を再表示にしたあとに、QUMARION から操作を行いたい場合は、下記のどちらかの方法で、QUMARION からの入力を有効にしてください。

- [QUMARION 操作] ツールの [入力] をオンにする。
- QUMARION の [背面ボタン] を押す。

② トラック名

[ステージ] ビューに読み込まれている 3D キャラクター素材の、素材名などが表示されます。

[トラック名] の▼の部分をクリックすると、手や体などの [サブトラック] が表示されます。[サブトラック] を選択すると、個別に [キーフレーム] を追加・移動・複製・削除できます。



[体] の▼の部分をクリックすると、部位ごとの [サブトラック] が表示されます。

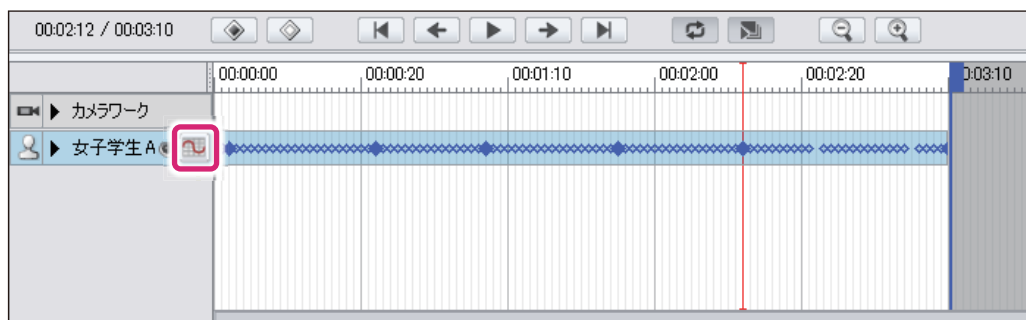
③ 表示キーフレームの状態

[詳細] ビューの [表示] の [キーフレーム] の状態を、確認できます。

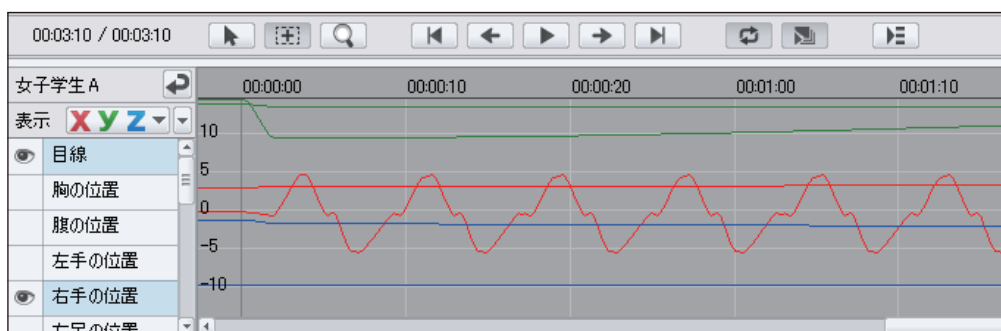
[表示] をオフにして [キーフレーム] を設定した場合に、[表示キーフレームの状態] のアイコンの表示がグレーになります。

④ ファンクションカーブ編集開始

クリックすると、[タイムライン]ビューが、[ファンクションカーブ編集]に切り替わります。



[タイムライン]ビュー



[ファンクションカーブ編集]



【ファンクションカーブ編集】に切り替えると、部位の移動・回転を、グラフの変化で調整できます。詳細については、『[ファンクションカーブによるモーションの編集](#)』を参照してください。

⑤ タイムライン

【ステージ】ビューに読み込まれている 3D キャラクター素材のモーションが記録されます。

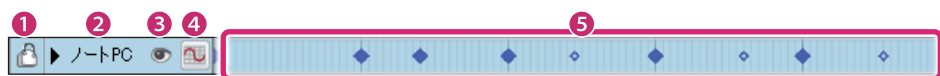


【タイムライン】の各部の機能・名称については、『[タイムラインの機能](#)』を参照してください。

C. 3D アイテムトラック

3D アイテム素材を読み込んだときに表示されるトラックです。

[ステージ] ビューに読み込まれている 3D アイテム素材の MATERIAL、表示・非表示の状態を、[タイムライン] に記録できます。



① トラックアイコン

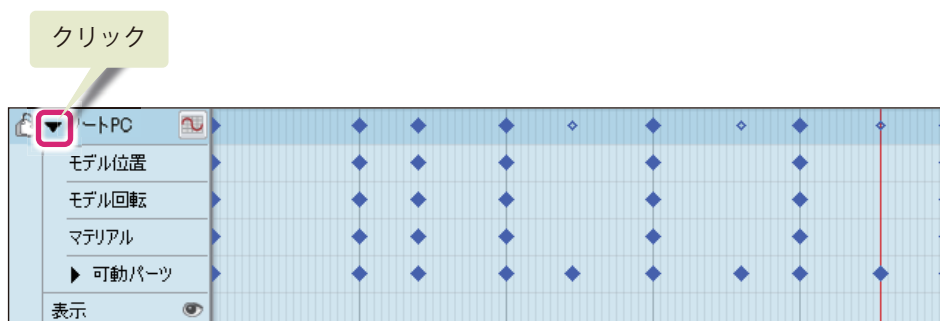
クリックすると、3D アイテム素材の表示・非表示を切り替えられます。

② トラック名

[ステージ] ビューに読み込まれている 3D アイテム素材の、素材名などが表示されます。

[トラック名] の▼の部分をクリックすると、[モデル位置]・[モデル回転]・[マテリアル]・[可動パーツ]・[表示] の [サブトラック] が表示されます。

[サブトラック] を選択すると、個別に [キーフレーム] を追加・移動・複製・削除できます。



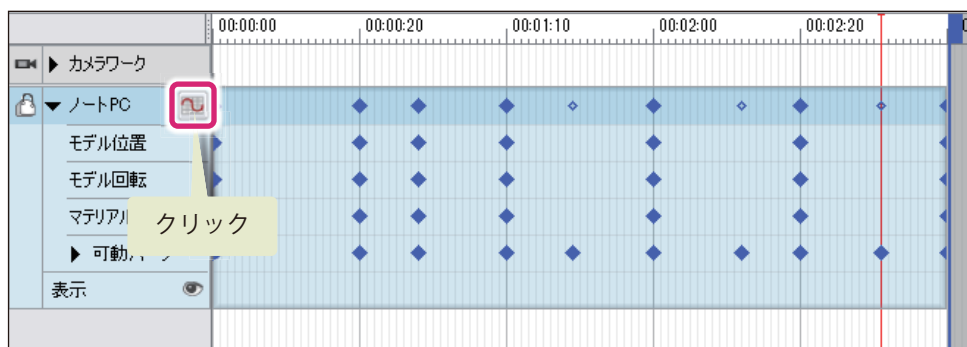
③ 表示キーフレームの状態

[詳細] ビューの [表示] の [キーフレーム] の状態を、確認できます。

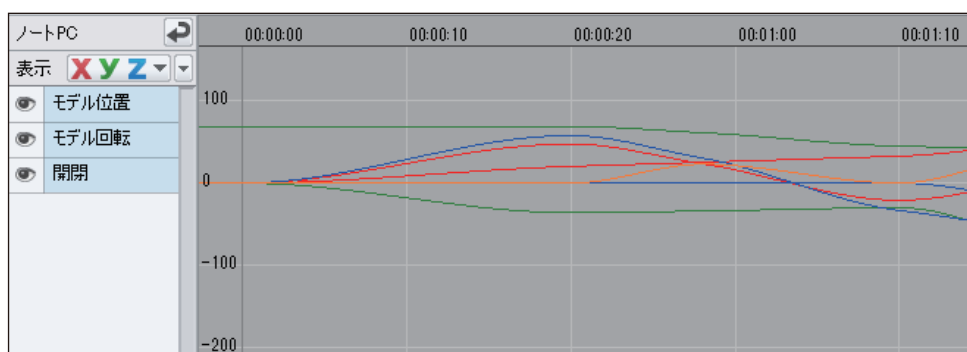
[表示] をオフにして [キーフレーム] を設定した場合に、[表示キーフレームの状態] のアイコンの表示がグレーになります。

④ ファンクションカーブ編集開始

クリックすると、[タイムライン]ビューが、[ファンクションカーブ編集]に切り替わります。



[タイムライン]ビュー



[ファンクションカーブ編集]



[ファンクションカーブ編集]に切り替えると、モデルの移動・回転や、可動パーツの状態を、グラフの変化で調整できます。詳細については、『[ファンクションカーブによるモーションの編集](#)』を参照してください。



ボーンなしの 3D アイテム素材のみ、[ファンクションカーブ編集]で可動パーツを調整できます。

⑤ タイムライン

3D アイテム素材のマテリアル、表示・非表示の状態を、[タイムライン]に記録できます。

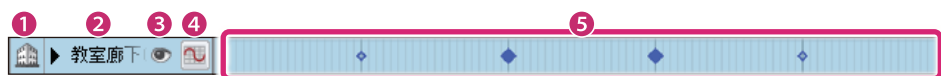


[タイムライン]の各部の機能・名称については、『[タイムラインの機能](#)』を参照してください。

D. 3D 背景トラック

3D 背景素材を読み込んだときに表示されるトラックです。

[ステージ] ビューに読み込まれている 3D 背景素材のマテリアル、表示・非表示の状態を、[タイムライン] に記録できます。



① トラックアイコン

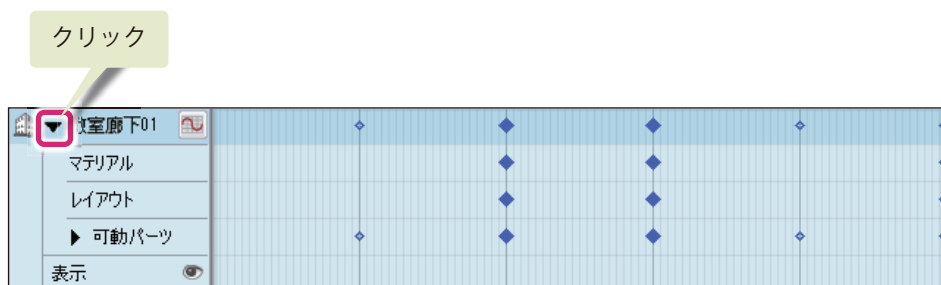
クリックすると、3D 背景素材の表示・非表示を切り替えられます。

② トラック名

[ステージ] ビューに読み込まれている 3D 背景素材の、素材名などが表示されます。

[トラック名] の▼の部分をクリックすると、[マテリアル]・[レイアウト]・[可動パーツ]・[表示]の[サブトラック]が表示されます。

[サブトラック]を選択すると、個別に[キーフレーム]を追加・移動・複製・削除できます。



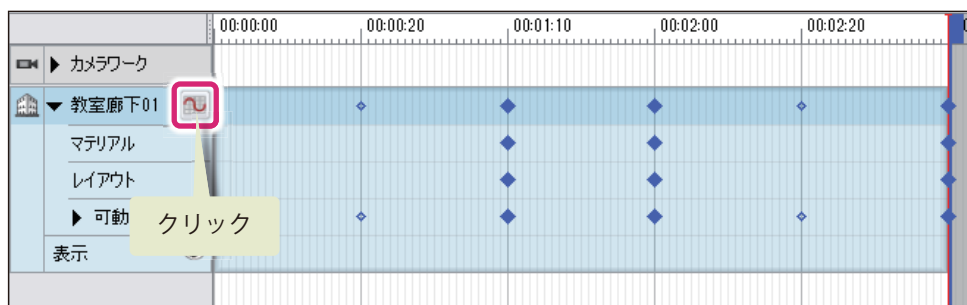
③ 表示キーフレームの状態

[詳細] ビューの[表示]の[キーフレーム]の状態を、確認できます。

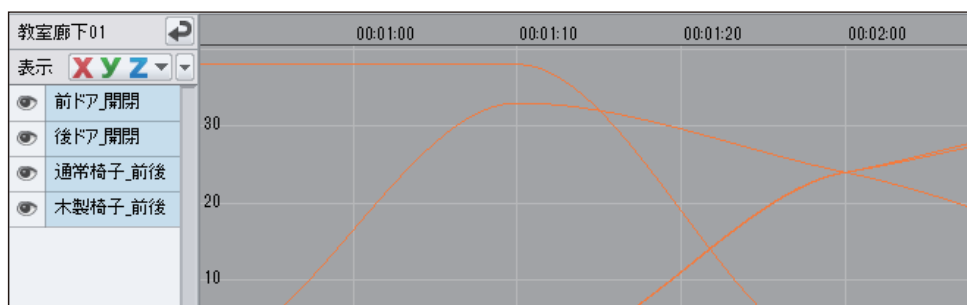
[表示]をオフにして[キーフレーム]を設定した場合に、[表示キーフレームの状態]のアイコンの表示がグレーになります。

④ ファンクションカーブ編集開始

クリックすると、[タイムライン]ビューが、[ファンクションカーブ編集]に切り替わります。



[タイムライン]ビュー



[ファンクションカーブ編集]



「ファンクションカーブ編集」に切り替えると、可動パーツの状態を、グラフの変化で調整できます。詳細については、『[ファンクションカーブによるモーションの編集](#)』を参照してください。

⑤ タイムライン

3D 背景素材のマテリアル、レイアウト、可動パーツ、表示・非表示の状態を、[タイムライン]に記録できます。



「タイムライン」の各部の機能・名称については、『[タイムラインの機能](#)』を参照してください。

E. 字幕トラック

[編集]メニュー→[トラックを追加]→[字幕]で、字幕を作成したときに表示されるトラックです。[字幕クリップ]の追加・削除・編集などが行えます。



① トラックアイコン

クリックすると、字幕の表示・非表示を切り替えられます。

② トラック名

字幕トラック名が表示されます。

③ タイムライン

[字幕クリップ]の追加・削除・編集などが行えます。



- [字幕クリップ]の作成・編集方法の詳細は、『[字幕トラックの作成・編集](#)』を参照してください。
- [クリップ]の編集方法の詳細は、『[クリップの作成・編集](#)』を参照してください。

F. 音声トラック

[編集]メニュー→[トラックを追加]→[音声]で、[音声トラック]を作成したときに表示されるトラックです。[音声クリップ]の追加・削除・編集などが行えます。



① トラックアイコン

合成音声によるセリフを、再生するか・再生しないかを切り替えられます。

② トラック名

音声トラック名が表示されます。

③ タイムライン

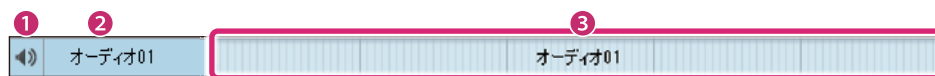
[音声クリップ]の追加・削除・編集などが行えます。



- [音声クリップ]の作成・編集方法の詳細は、『[音声トラックの作成・編集](#)』を参照してください。
- [クリップ]の編集方法の詳細は、『[クリップの作成・編集](#)』を参照してください。

G. オーディオトラック

オーディオファイルを読み込んだときに表示されるトラックです。[オーディオクリップ]の追加・削除・編集などが行えます。



① トラックアイコン

オーディオを再生するか・再生しないかを切り替えられます。また、ムービー書き出し時に、オーディオを書き出すか・書き出さないかも切り替えられます。

② トラック名

オーディオトラック名が表示されます。

③ タイムライン

[オーディオクリップ]の追加・削除・編集などが行えます。



[オーディオクリップ]の作成・編集方法の詳細は、『[オーディオトラックの作成・編集](#)』を参照してください。

H. ムービートラック

ムービーファイルを読み込んだときに表示されるトラックです。[ムービークリップ]の再生開始位置、開始・終了時間、レイアウトなどを調整できます。



① トラックアイコン

ムービーを再生するか・再生しないかを切り替えられます。また、ムービー書き出し時に、ムービートラックを書き出すか・書き出さないかも切り替えられます。

② トラック名

ムービートラック名が表示されます。

③ タイムライン

[ムービークリップ]の再生開始位置、開始・終了時間、レイアウトなどを調整できます。

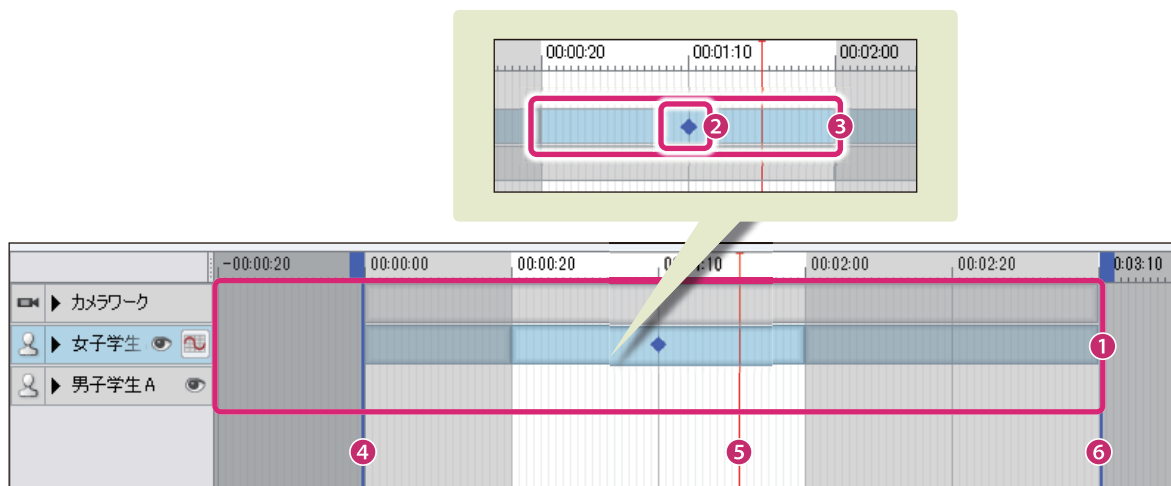


[ムービークリップ]の作成・編集方法の詳細は、『[ムービートラックの作成・編集](#)』を参照してください。

タイムラインの機能

フレームの選択、キーフレームの位置調整、終了フレームの設定などが行えます。

[カレントフレームにキーフレームを追加]をクリックすると、選択中のクリップの[タイムライン]にキーフレームが記録されます。



[時間表示]や[タイムライン]の単位は、[ファイル]メニュー→[環境設定]の[タイムライン]で、フレームまたはタイムコードに切り替えられます。設定方法の詳細については、『[タイムライン](#)』を参照してください。

① トラック

読み込んだ素材の種類ごとの、トラックが表示されます。



トラックの詳細については、『[トラックの種類と機能](#)』を参照してください。

② クリップ

作成したモーションなどの編集単位です。

編集は、[クリップ]の分割・複製・削除などによって行います。



[クリップ]の作成・編集方法の詳細は、『[クリップの作成・編集](#)』を参照してください。

③ キーフレーム

ポーズ・位置・表示状態などを記録するフレームです。記録できる内容は、トラックの種類によって異なります。

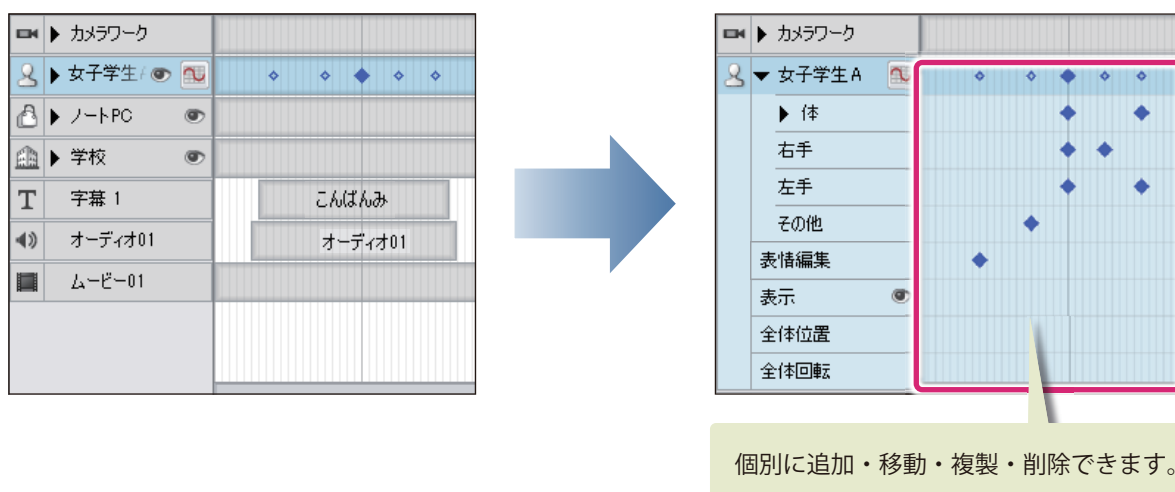
[ステージ]ビューでポーズをつけたり、カメラアングルを設定したあとに、該当するトラックを選択し、[カレントフレームにキーフレームを追加]をクリックすると、[タイムライン]に[キーフレーム]を記録できます。

トラックの種類によっては、[詳細]ビューでも、[キーフレーム]を記録できます。

また、トラックの種類によっては、トラックの▼の部分をクリックすると、サブトラックの[キーフレーム]が表示されます。サブトラックを選択すると、個別に[キーフレーム]を追加・移動・複製・削除できます。

サブトラックの[キーフレーム]の状態によって、[キーフレーム]の表示が変わります。

- 同じ階層にある、すべてのサブトラックに[キーフレーム]がある場合は、上の階層のトラック・サブトラックの[キーフレーム]が大きい菱形で表示されます。
- 同じ階層にある、サブトラックの一部だけに[キーフレーム]がある場合は、上の階層のトラック・サブトラックの[キーフレーム]が小さい菱形で表示されます。

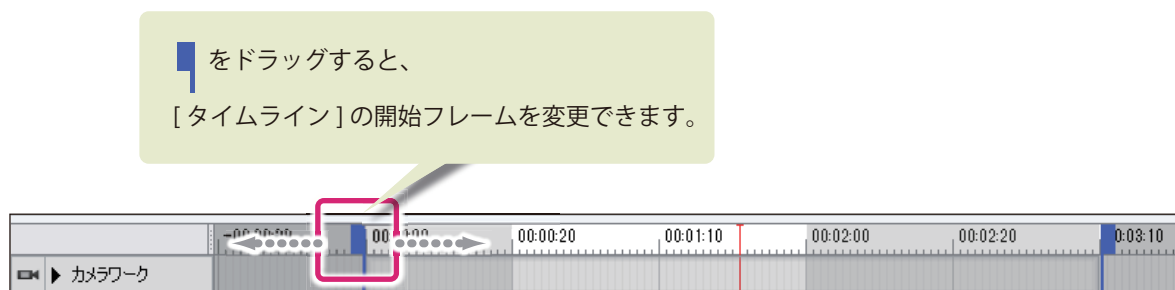


- [キーフレーム]として記録できる内容の詳細は、『[トラックの種類と機能](#)』の各トラックの説明にある、[タイムライン]の項目を参照してください。
- CLIP STUDIO ACTION は、ポーズ・位置が変化するフレームに[キーフレーム]を指定して、モーションを作成します。キーフレーム間のモーションは、CLIP STUDIO ACTION が補完します。
- [キーフレーム]の編集方法については、『[キーフレームの選択・編集・複製・削除](#)』を参照してください。

④ 開始フレーム

モーションを再生するときの、開始フレームを設定できます。

青い四角の部分をクリックすると、[開始フレーム]の位置を調整できます。



⑤ 現在のフレーム

現在のフレームの位置が、赤い線で表示されます。[タイムライン]の目盛部分をクリックすると、位置を変更できます。

⑦ 最終フレーム

[モデルトラック]のモーションを再生するときの、最後のフレームを設定できます。

青い四角の部分をクリックすると、[最終フレーム]の位置を調整できます。

をドラッグすると、
[タイムライン]の最終フレームを変更できます。



モーションの作成

モーションの作成方法について説明します。

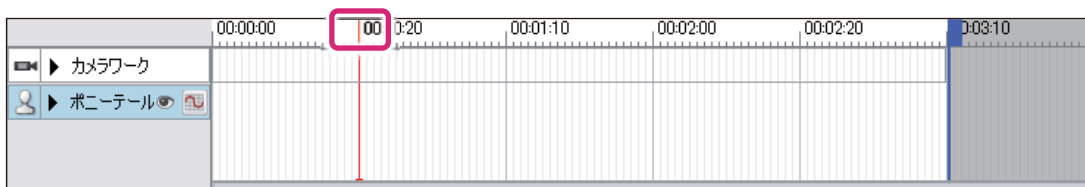
1 モデルトラックを選択する

[タイムライン] ビューで [モデルトラック] を選択します。



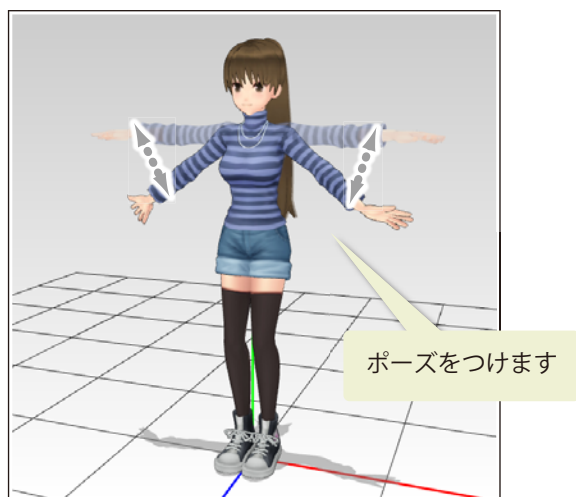
2 フレームを選択する

[タイムライン] の目盛部分をクリックして、フレームを選択します。



3 ポーズをつける

[ステージ] ビューに表示されている 3D キャラクター素材の部位を動かして、ポーズをつけます。



- 物理設定された 3D キャラクター素材を読み込んだ場合、CLIP STUDIO ACTION の動作が重くなる場合があります。
[モデル] メニュー → [物理演算] を、[再生時のみ物理演算] または [物理演算しない] に設定すると、改善される場合があります。
- QUMARION をご使用の場合は、QUMARION でポーズをつけられます。QUMARION 接続時の操作方法については、『[QUMARION をご使用の場合](#)』を参照してください。
- 3D キャラクター素材の操作方法については、『[ポーズの作成](#)』を参照してください。
- QUMARION をご使用の場合は、[背面ボタン] を押すことで、画面のポーズを止められます。ポーズが決まり、キーフレームを作成する前に、[背面ボタン] を押して画面のポーズを止めておくとう便利です。なお、[背面ボタン] の位置については、『[QUMARION で入力のオン・オフを切り替える](#)』を参照してください。



4 キーフレームを追加する

[タイムライン] ビューの [カレントフレームにキーフレームを追加] をクリックします。フレームにキーフレームが追加されます。



[編集] メニューの [キーフレームを追加] を選択しても、キーフレームを追加できます。

5 キーフレームの作成を繰り返す

手順 2 ～手順 4 を繰り返し、別のフレームにポーズをつけながら、キーフレームを作成します。

リップシンクモーションを作成する

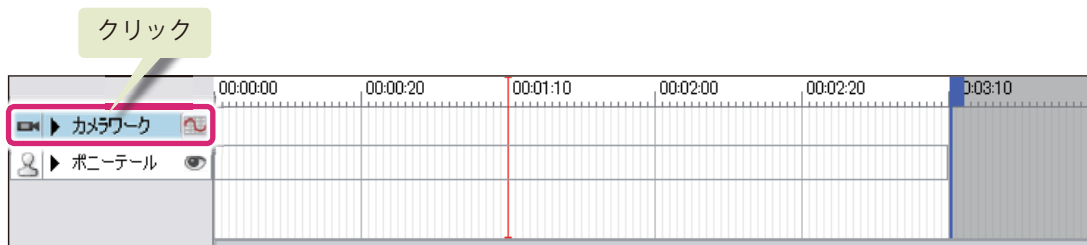
[オーディオトラック] または [音声トラック] の音声などに合わせて、3D キャラクター素材の口を動かすことができます。リップシンクモーションの作成方法の詳細は、『[リップシンクモーションを作成](#)』を参照してください

カメラワークの作成

作成したモーションに、カメラワークをつける方法を説明します。

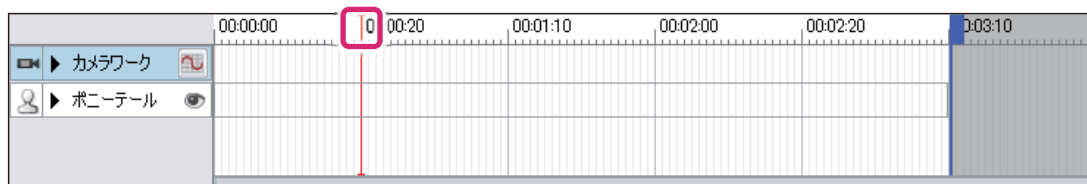
1 カメラワークトラックを選択する

[タイムライン] ビューで [カメラワークトラック] を選択します。



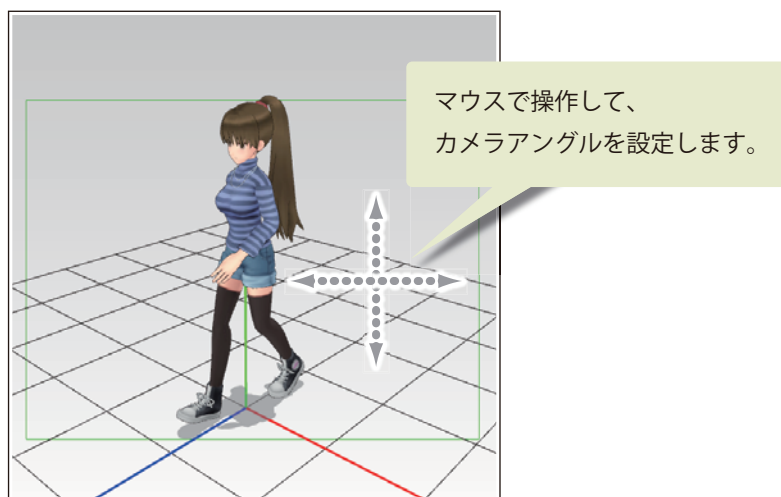
2 フレームを選択する

[タイムライン] の目盛部分をクリックして、フレームを選択します。



3 カメラアングルを設定する

[メインステージ] ビュー上をマウスで操作して、カメラアングルを設定します。



カメラアングルの設定方法の詳細については、『[カメラアングルを決める](#)』を参照してください。

4 キーフレームを追加する

[タイムライン]ビューの[カレントフレームにキーフレームを追加]をクリックします。フレームにキーフレームが追加されます。



[編集]メニューの[キーフレームを追加]を選択しても、キーフレームを追加できます。

5 キーフレームの作成を繰り返す

手順2～手順4を繰り返し、別のフレームにカメラアングルを設定しながら、キーフレームを作成します。

モデル全体の位置・回転角度の記録

3D キャラクター素材の位置・回転角度を、[キーフレーム] として記録できます。



- モデル全体の位置・回転角度のキーフレームは、他のキーフレームと同様に、前後の位置・角度のキーフレームが補間されます。例えば、足踏みをするモーションを作成しておき、モーションの最初と最後のフレームに、違う位置のキーフレームを追加すると、歩いているモーションを作成できます。
- 3D アイテム素材の [モデル位置] ・ [モデル回転] も、同様な操作でキーフレームを追加・編集できます。

モデル全体の位置を記録する

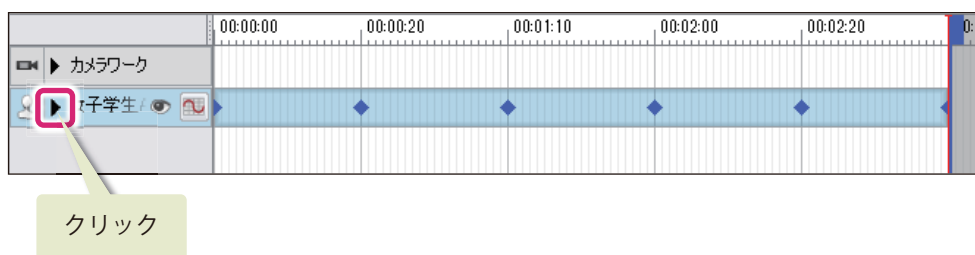
モデル全体の位置の [キーフレーム] を、記録する方法を説明します。



[詳細] ビューの [全体位置] でも、選択中のフレームに、3D キャラクター素材の位置のキーフレームを作成できます。詳細については、『[3D キャラクター素材の詳細ビュー](#)』を参照してください。

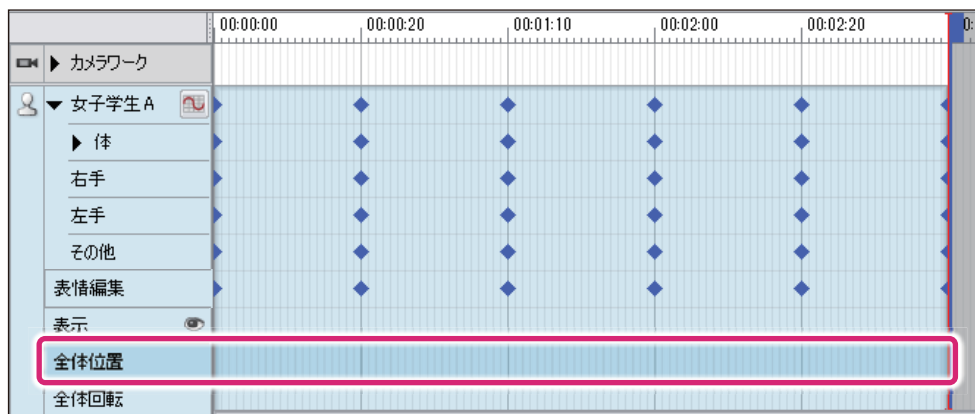
1 サブトラックを表示する

[モデルトラック] の▼をクリックします。[モデルトラック] の [サブトラック] が表示されます。



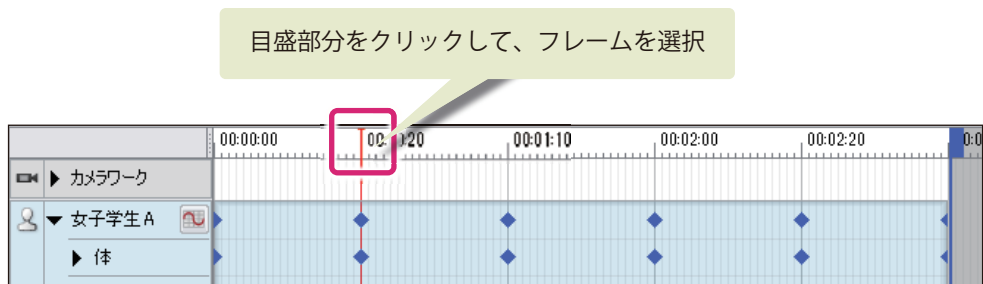
2 サブトラックを選択する

[全体位置] の [サブトラック] を選択します。



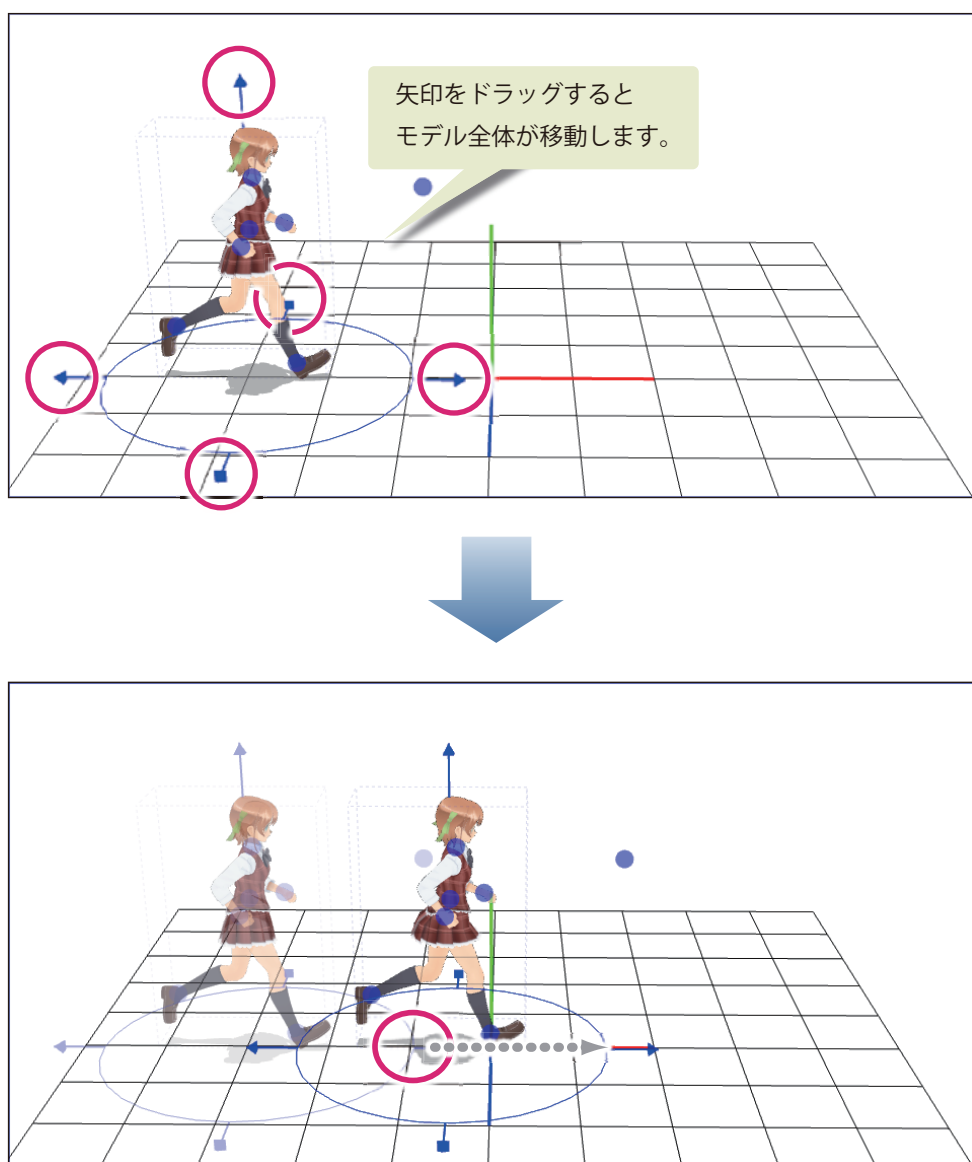
3 フレームを選択する

[タイムライン] ビューの目盛部分をクリックし、キーフレームを記録するフレームを選択します。



4 位置を設定する

[ステージ] ビューの青い [マニピュレーター] の矢印を操作し、3D キャラクター素材の位置を決めます。



5 キーフレームを追加する

[タイムライン]ビューの[カレントフレームにキーフレームを追加]をクリックします。フレームにキーフレームが追加されます。

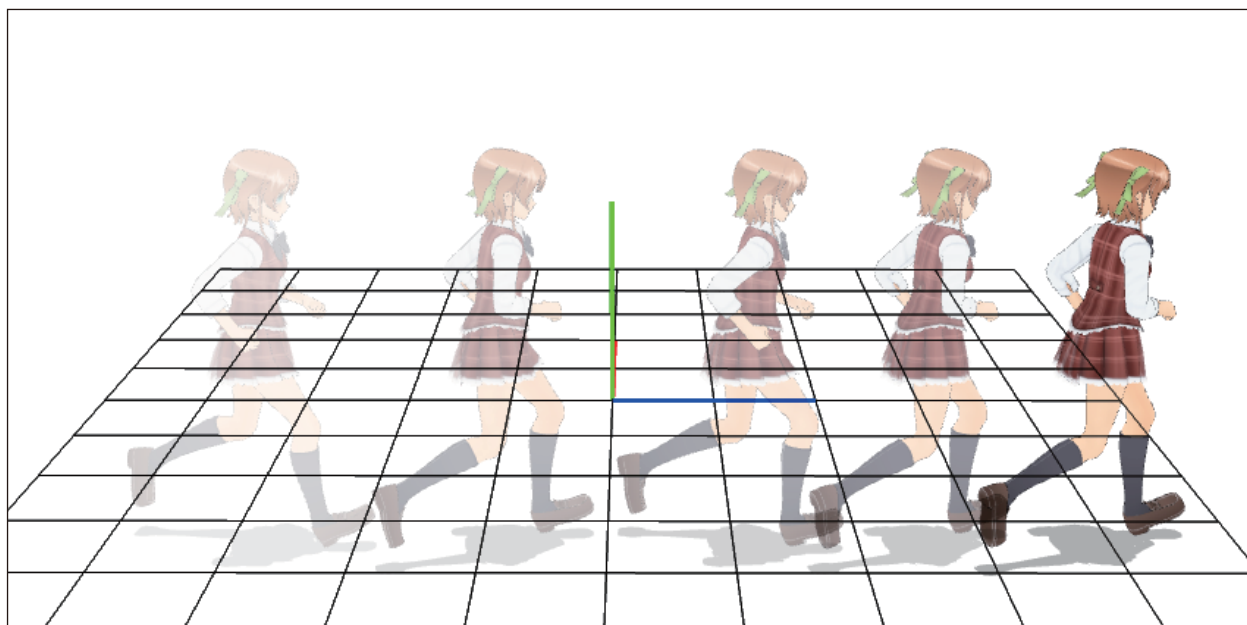


6 キーフレームの作成を繰り返す

手順3～手順5を繰り返し、別のフレームにモデルの位置を設定しながら、キーフレームを作成します。

7 移動のモーションの作成が完了する

モーションを再生すると、設定した位置に、モデル全体が移動します。



モデル全体の回転角度を記録する

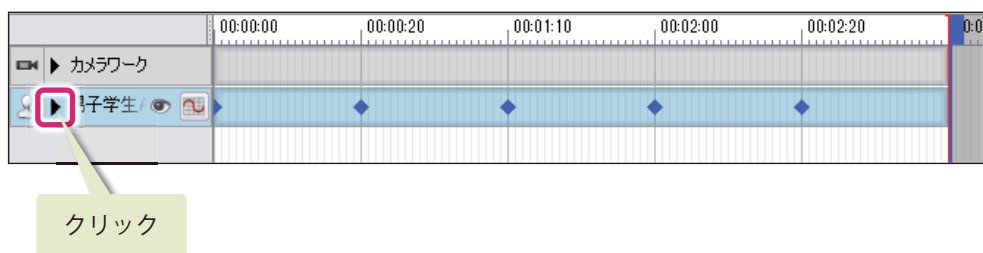
モデル全体の回転角度の [キーフレーム] を、記録する方法を説明します。



【詳細】ビューの【全体回転】でも、選択中のフレームに、3D キャラクター素材の回転角度のキーフレームを作成できます。
詳細については、『[3D キャラクター素材の詳細ビュー](#)』を参照してください。

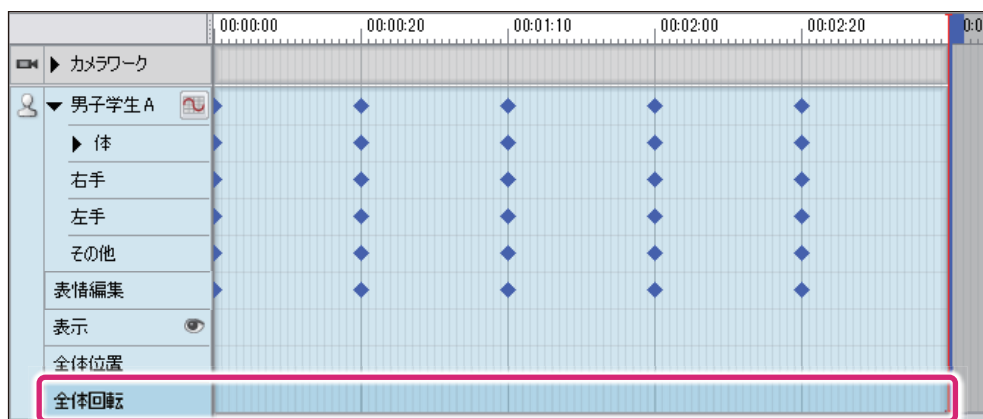
1 サブトラックを表示する

[モデルトラック] の▼をクリックします。[モデルトラック] の [サブトラック] が表示されます。



2 サブトラックを選択する

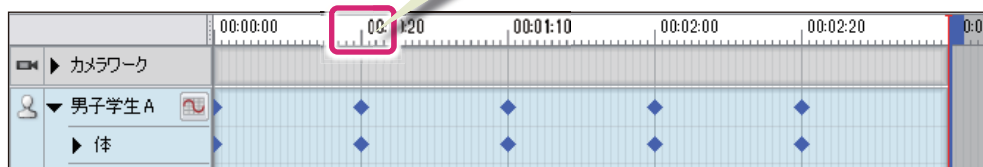
[全体回転] の [サブトラック] を選択します。



3 フレームを選択する

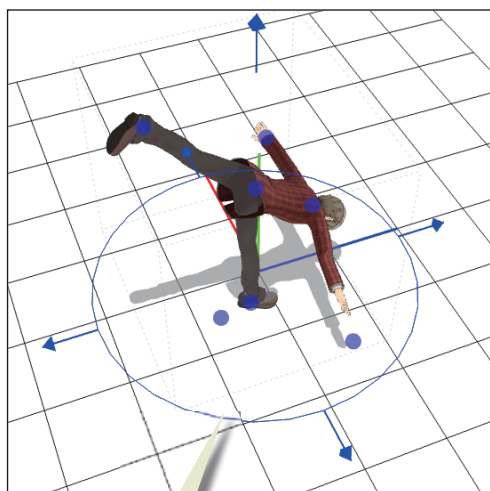
[タイムライン] ビューの目盛部分をクリックし、キーフレームを記録するフレームを選択します。

目盛部分をクリックして、フレームを選択

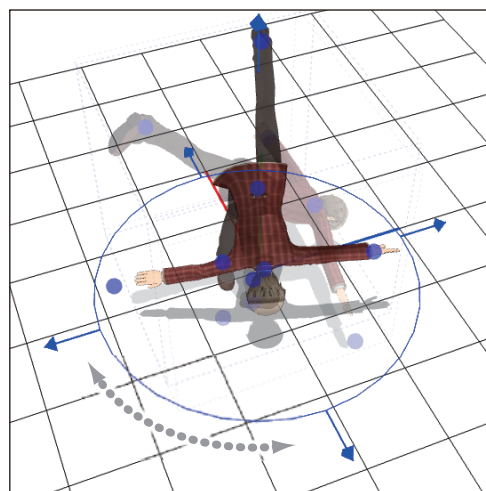


4 回転角度を設定する

[ステージ] ビューの青い[マニピュレーター]のリングを操作し、3D キャラクター素材の回転角度を決めます。

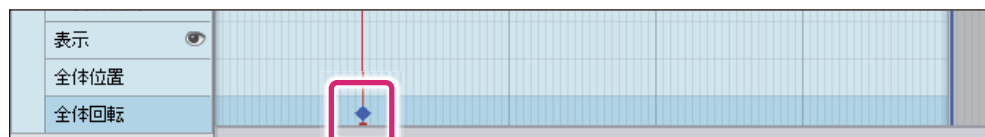


青いリングをドラッグすると
モデル全体が回転します。



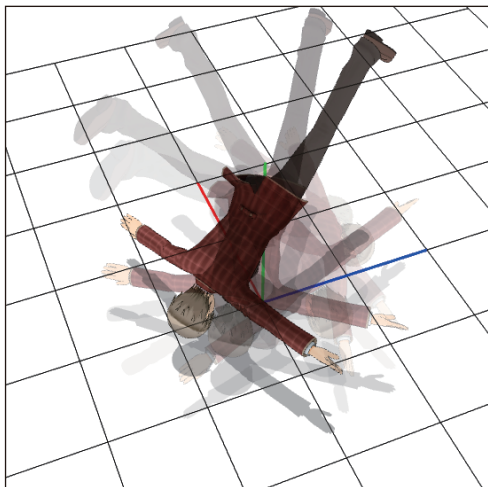
5 キーフレームを追加する

[タイムライン] ビューの[カレントフレームにキーフレームを追加]をクリックします。フレームにキーフレームが追加されます。



6 キーフレームの作成を繰り返す

手順 3 ～手順 5 を繰り返し、別のフレームにモデルの回転角度を設定しながら、キーフレームを作成します。
モーションを再生すると、設定した角度で、モデル全体が回転します。



モーションの再生と停止

作成したモーションの再生方法と、停止方法を説明します。

1 クリップまたはモデルトラックを選択する

モーションを再生したい、[クリップ]または[モデルトラック]を選択します。

- [クリップ]を選択した場合は、[クリップ]のモーションのみ再生されます。
- [モデルトラック]・[カメラワークトラック]を選択した場合は、[モデルトラック]・[カメラワークトラック]内のすべてのモーションが再生されます。



- [クリップ]・[モデルトラック]・[カメラワークトラック]の選択方法の詳細は、『[クリップとモデルトラック・カメラワークトラックの選択の切り替え](#)』を参照してください。
- [モデルトラック]を選択した場合は、クリップ間のモーションが補完され、モーションが再生されます。このため、[クリップ]を個別に選択した場合と、モーションや再生位置などが変わる場合があります。
- [モデルトラック]を選択した場合に、クリップ間のモーションが補完が不自然な場合は、『[詳細](#)』ビューでクリップ間のブレンドを調整できます。調整方法の詳細については、『[モデルトラック全体（3Dキャラクター素材）の詳細ビュー](#)』を参照してください。

2 モーションを再生する

[タイムライン]ビューの[再生・停止]をクリックします。隣のキーフレーム間が滑らかにつながって、モーションが再生されます。



3 モーションを停止する

モーション再生中に、[タイムライン]ビューの[再生・停止]をクリックします。モーションが停止します。



モーション再生の基準位置を変更する

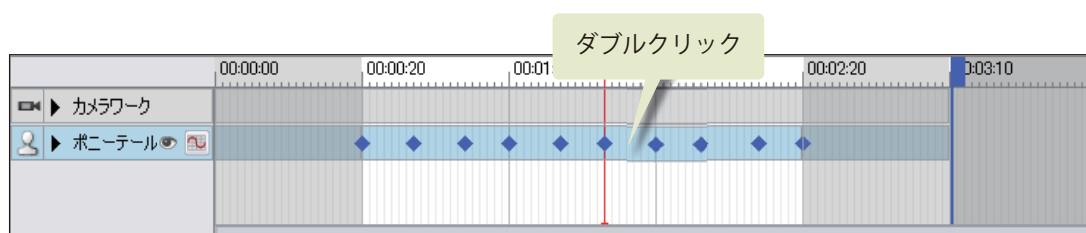
モーションを再生するときの、基準位置を変更する手順を説明します。



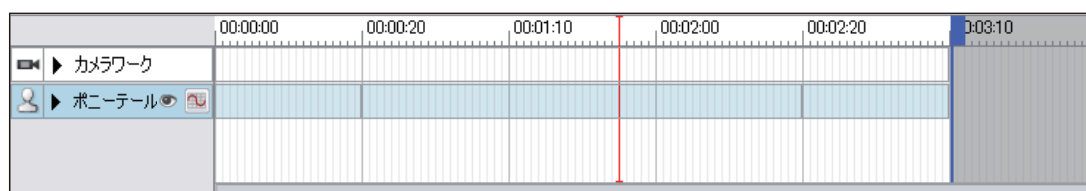
モーションを再生するときの基準位置の変更は、[モデルトラック]に対して行います。[クリップ]ごとの基準位置変更はできません。

1 モデルトラックを選択する

[クリップ]を個別に選択している場合は、[クリップ]をダブルクリックして、[モデルトラック]が選択されている状態にします。



[クリップ]が選択されている状態



[モデルトラック]が選択されている状態



- [モデルトラック]が選択されている状態の場合は、この手順を行う必要はありません。
- [クリップ]を個別に選択している状態では、基準位置を変更できません。

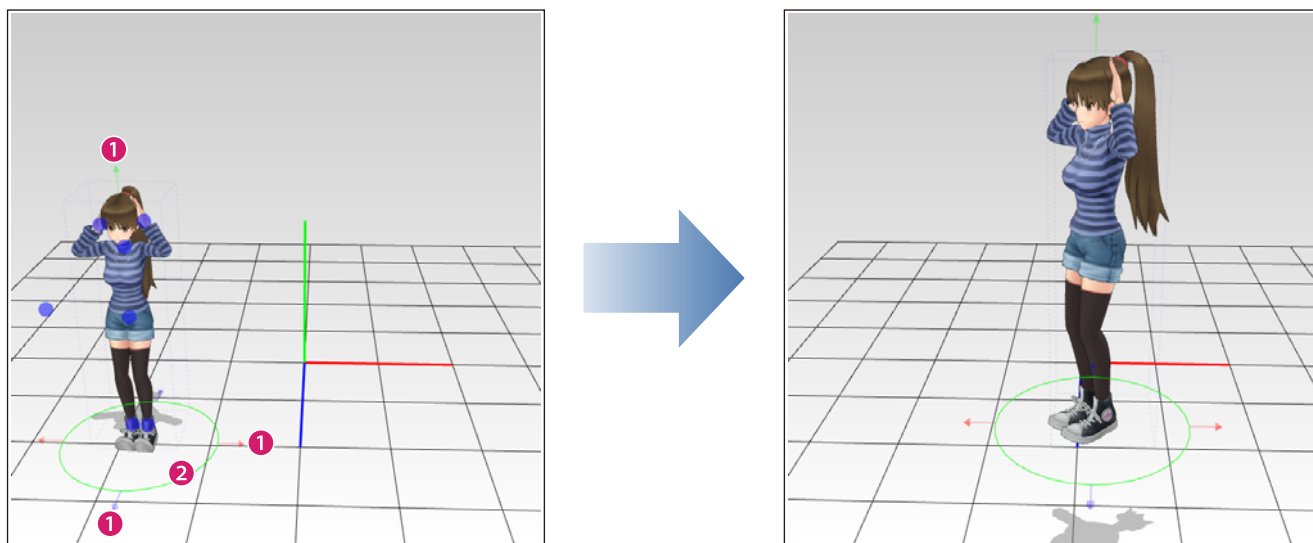
2 ツールを選択する

[ステージ]ツールの[基準位置変更]ツールを選択します。



3 基準位置を変更する

[ステージ] ビューに、3D キャラクター素材全体を移動・回転するための、コントローラーが表示されます。



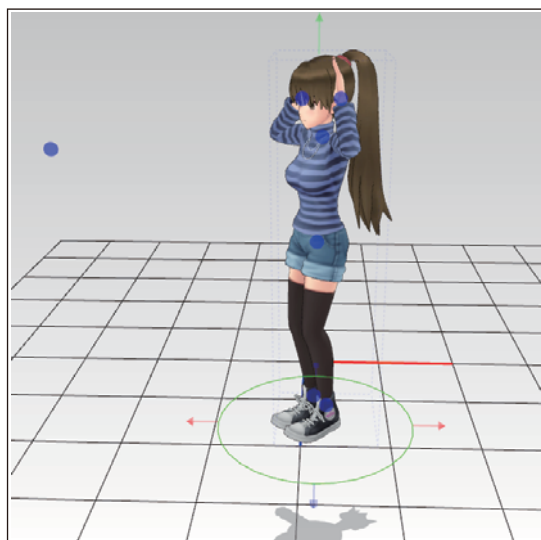
- ① 3D キャラクター素材の位置を設定します。移動したい方向の矢印上でドラッグすると、3D キャラクター素材が移動します。
- ② 3D キャラクター素材の角度を設定します。緑色のリング上でドラッグすると、3D キャラクター素材が回転します。



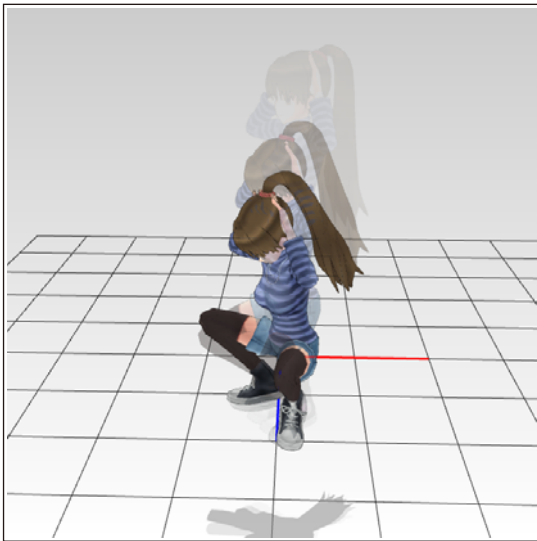
[ステージ] ツールの [接地] で、3D キャラクター素材を高さゼロに接地できます。

4 基準位置の変更が完了する

[ステージ] ツールの [基準位置変更] ツールを選択します。モーション再生時の基準位置が確定します。

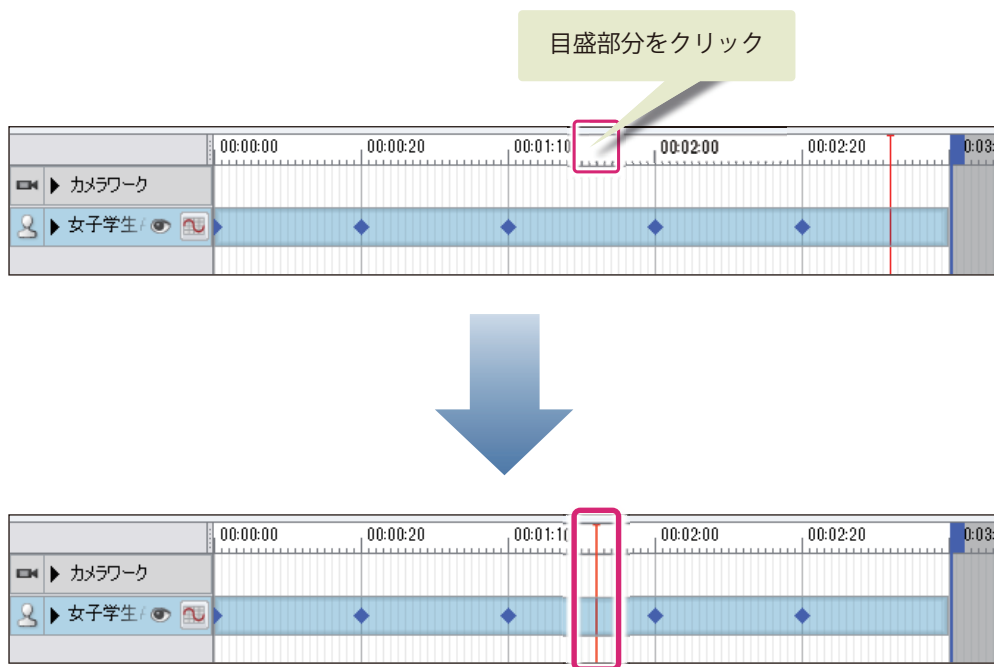


[タイムライン]ビューの[再生・停止]をクリックすると、変更した基準位置でモーションが再生されます。



フレームの選択

[タイムライン]ビューの目盛部分をクリックすると、フレームを選択できます。



キーフレームの選択・編集・複製・削除

キーフレームの選択方法、修正方法、削除方法について説明します。

キーフレームの選択方法

キーフレームの選択方法について説明します。

キーフレームの個別選択

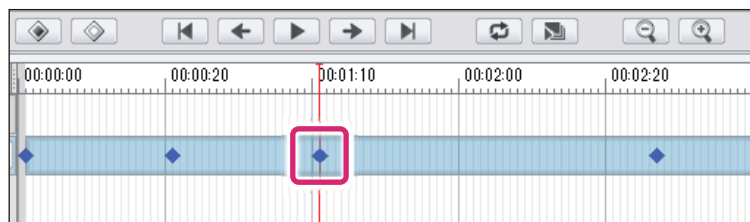
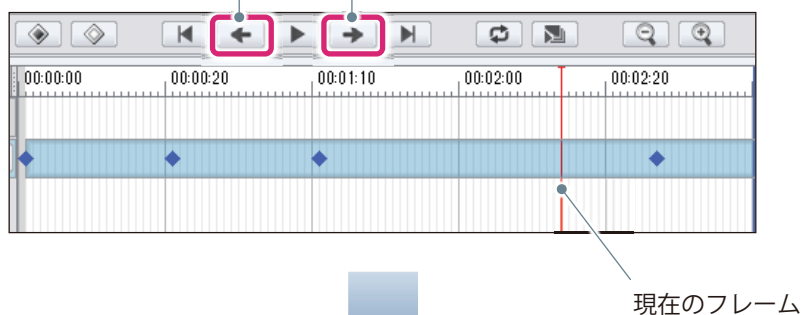
キーフレームを個別に選択する方法を説明します。

ボタンによる選択

[タイムライン]ビューの[前のキーフレームへ移動]・[次のキーフレームへ移動]をクリックします。選択中のフレームの、前後にあるキーフレームを選択できます。

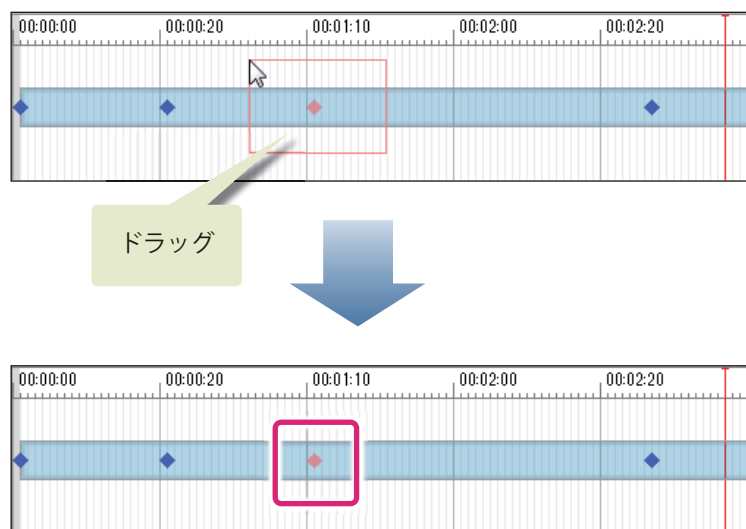
前のキーフレームへ移動

次のキーフレームへ移動



ドラッグによる選択

選択したいキーフレームを、囲むようにドラッグすると、キーフレームを選択できます。

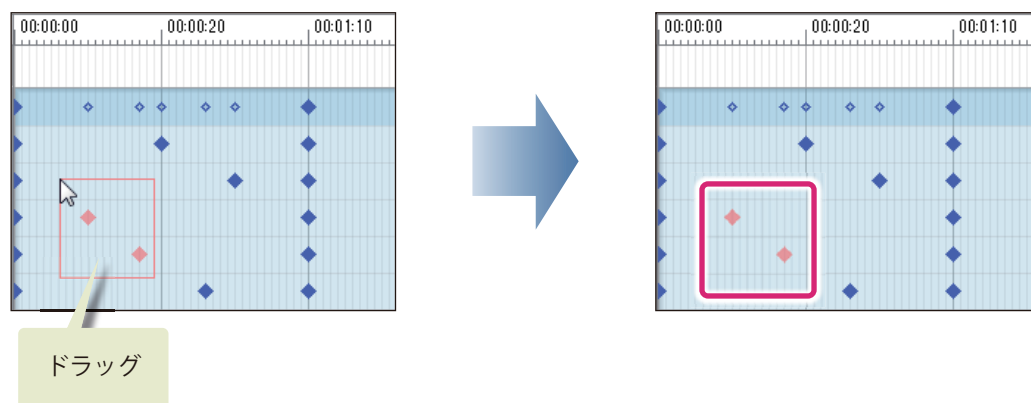


キーフレームの複数選択

複数のキーフレームを選択する方法を説明します。

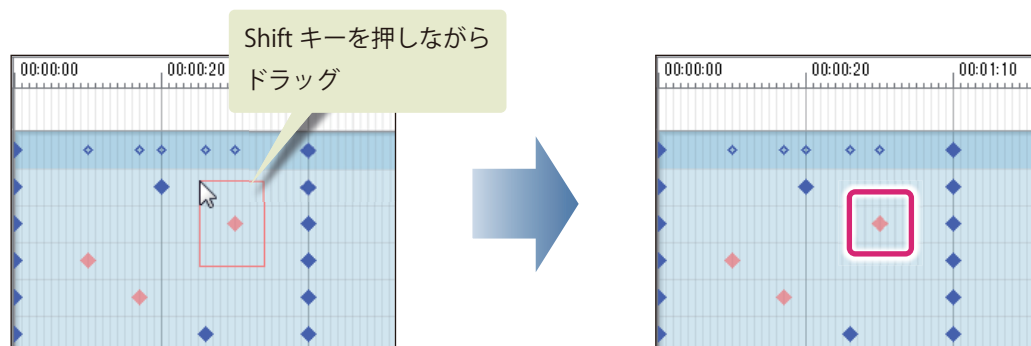
ドラッグによる選択

[タイムライン] をドラッグして、範囲を指定します。範囲内にあるキーフレームが、選択されます。



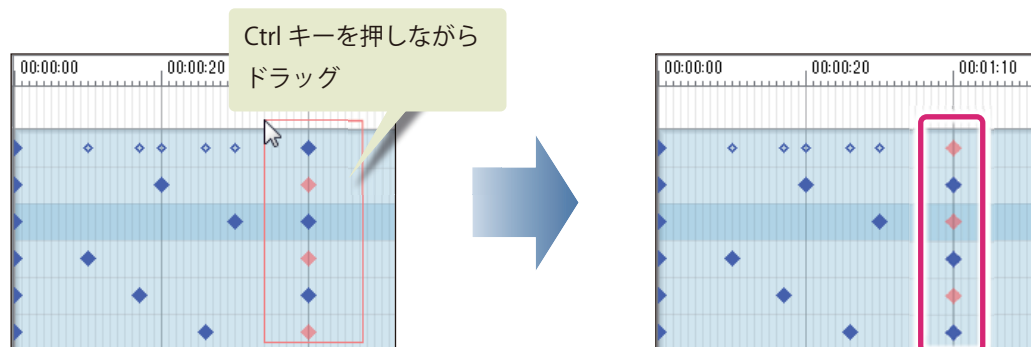
連続選択

キーフレームが選択されている状態で、[Shift] キーを押しながら [タイムライン] をドラッグします。指定した範囲にあるキーフレームが、追加選択されます。



反転選択

キーフレームが選択されている状態で、[Ctrl] キーを押しながら [タイムライン] をドラッグします。指定した範囲にあるキーフレームが、反転選択されます。

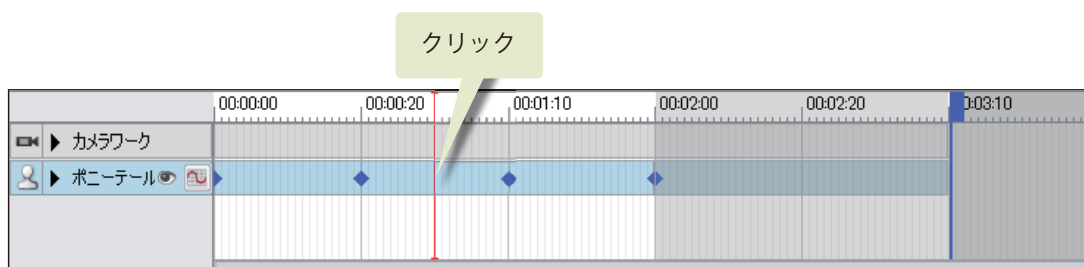


キーフレームの編集

キーフレームの修正方法について説明します。

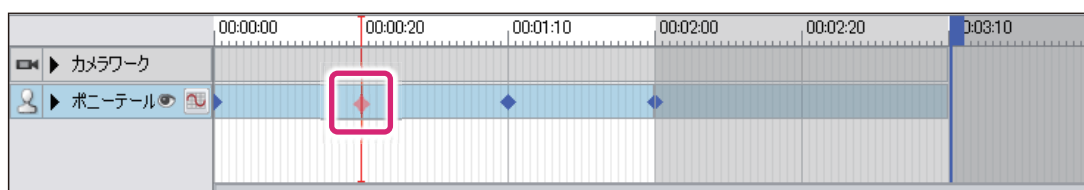
1 クリップを選択する

編集したい [キーフレーム] が含まれる、[クリップ] をクリックします。



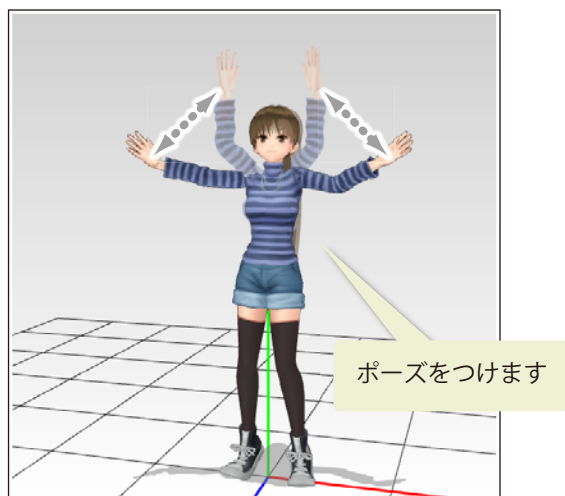
2 キーフレームを選択する

修正したい [キーフレーム] を選択します。



3 ポーズをつける

[ステージ] ビューに表示されている 3D キャラクター素材の部位を動かして、ポーズをつけます。



- QUMARION をお使いの場合は、QUMARION でポーズをつけられます。QUMARION 接続時の操作方法については、『[QUMARION をご使用の場合](#)』を参照してください。
- 3D キャラクター素材の操作方法については、『[ポーズの作成](#)』を参照してください。

4 キーフレームを上書きする

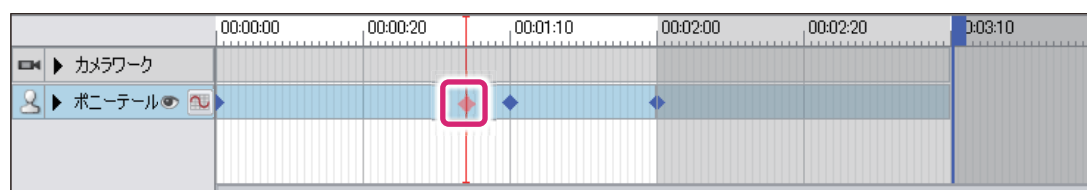
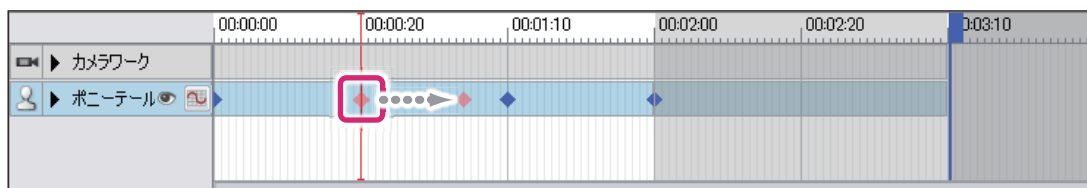
[タイムライン] ビューの [カレントフレームにキーフレームを追加] をクリックします。[キーフレーム] が新しいポーズで上書きされます。



[編集] メニューの [キーフレームを追加] を選択しても、キーフレームを上書きできます。

キーフレームの位置を変更する

[タイムライン] ビュー上で [キーフレーム] をドラッグすると、[キーフレーム] の位置を変更できます。

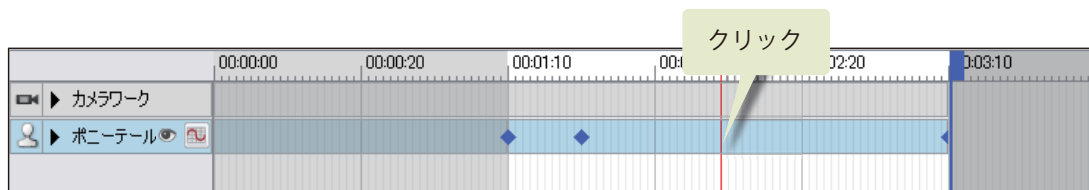


キーフレームの複製

[キーフレーム] の複製方法について説明します。

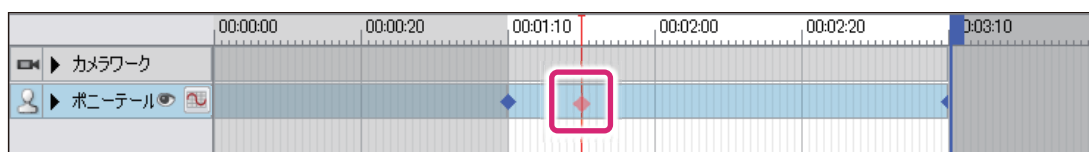
1 クリップを選択する

複製したい [キーフレーム] が含まれる、[クリップ] をクリックします。



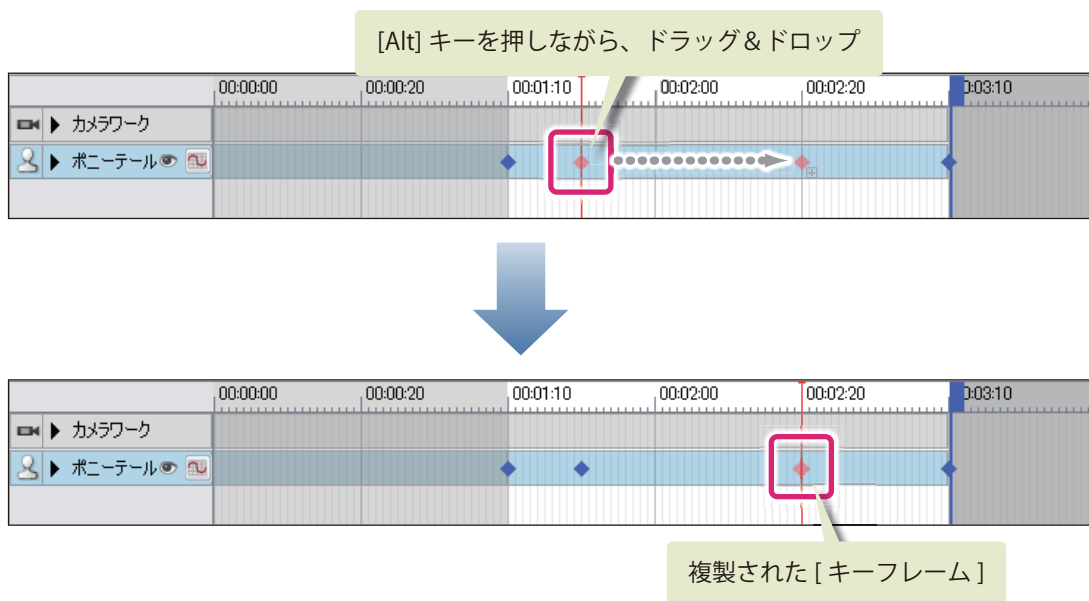
2 キーフレームを選択する

複製したい [キーフレーム] を選択します。



3 キーフレームを複製する

[Alt] キーを押しながら、[キーフレーム] をドラッグ&ドロップします。[キーフレーム] が複製されます。

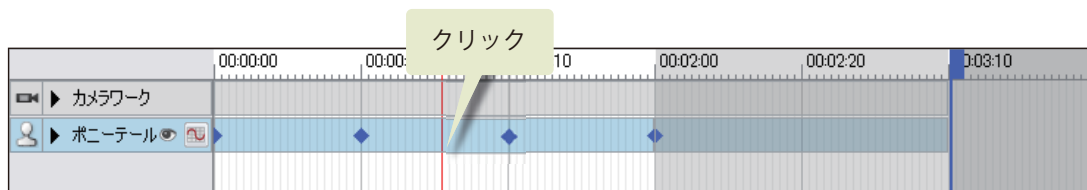


キーフレームの削除

[キーフレーム] の削除方法について説明します。

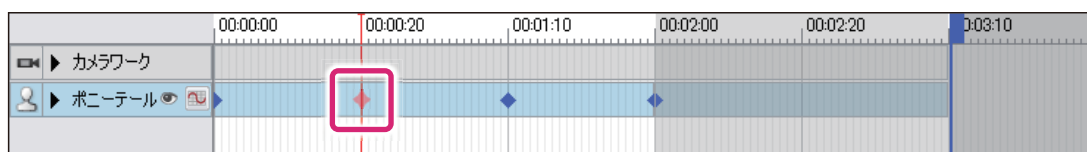
1 クリップを選択する

削除したい [キーフレーム] が含まれる、[クリップ] をクリックします。



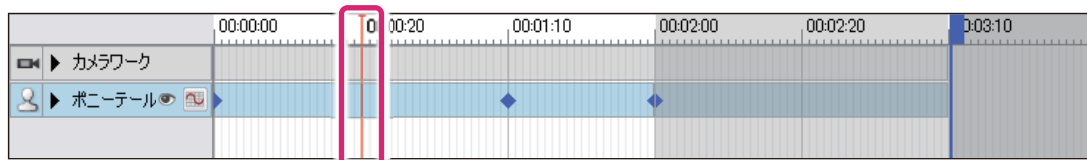
2 キーフレームを選択する

削除したい [キーフレーム] を選択します。



3 キーフレームを削除する

[タイムライン] ビューの [選択されたキーフレームを削除] をクリックします。選択したキーフレームが削除されます。



[編集] メニューの [キーフレームを削除] または [消去] を選択しても、[キーフレーム] を削除できます。

クリップの作成・編集

作成したモーションは、[クリップ]と呼ばれる編集単位で管理します。[モデルトラック]のモーションの編集は、[クリップ]の分割・複製・削除などによって行います。

ここでは、[モデルトラック]に配置した、[クリップ]の作成・編集方法について説明します。

クリップの作成方法

[クリップ]は、下記のいずれかを行った場合に、自動で作成されます。

- [モデルトラック]全体が表示されている状態で、[クリップ]がないフレームに[キーフレーム]を作成した場合
- [ファイル]メニュー→[読み込み]→[モーション]で、モーションを読み込んだ場合

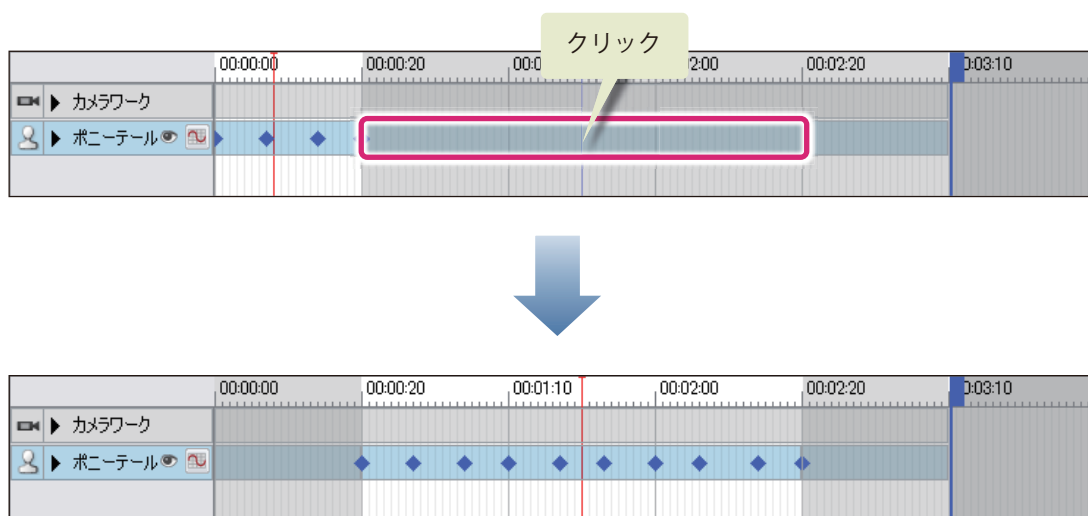
クリップとモデルトラック・カメラワークトラックの選択の切り替え

[クリップ]の編集は、任意の[クリップ]の選択と、[モデルトラック]・[カメラワークトラック]全体の選択を、適宜切り替えながら行います。

ここでは、[クリップ]の選択方法と、[モデルトラック]・[カメラワークトラック]全体を選択する方法を説明します。

クリップの選択

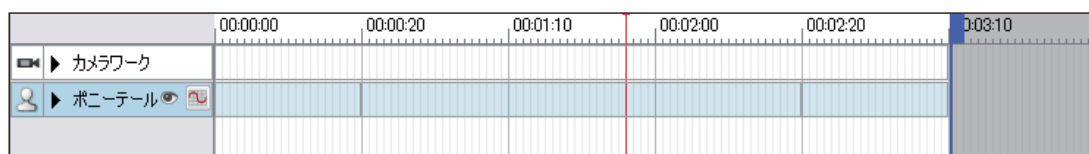
[クリップ]上をクリックすると、選択状態になります。



[モデルトラック]・[カメラワークトラック]全体を選択している状態でも、同様の操作で[クリップ]を選択できます。

モデルトラック・カメラワークトラックの選択

[モデルトラック]・[カメラワークトラック]のタイムラインをダブルクリックすると、[モデルトラック]・[カメラワークトラック]全体を選択できます。



- [モデルトラック]・[カメラワークトラック]全体を選択している状態では、[キーフレーム]は表示されません。
- [タイムライン]のクリップがない場所をクリックしても、[モデルトラック]・[カメラワークトラック]全体を選択できます。

クリップの編集方法

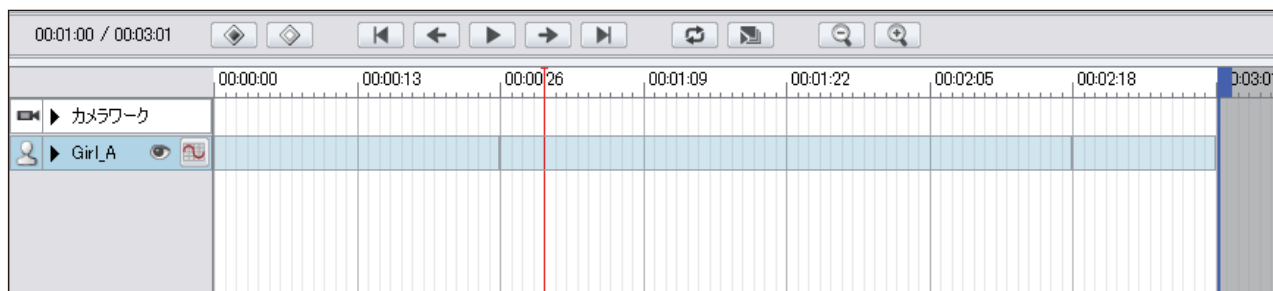
[モデルトラック]に配置した[クリップ]の移動・複製・削除・分割・トリミング方法について説明します。

クリップの移動

[クリップ]の移動方法について説明します。

1 トラック全体を選択する

編集したいクリップが含まれる、トラック全体を選択します。

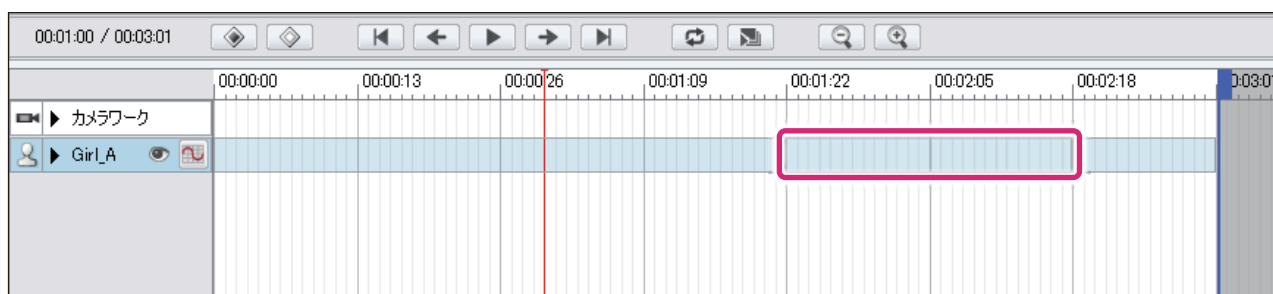
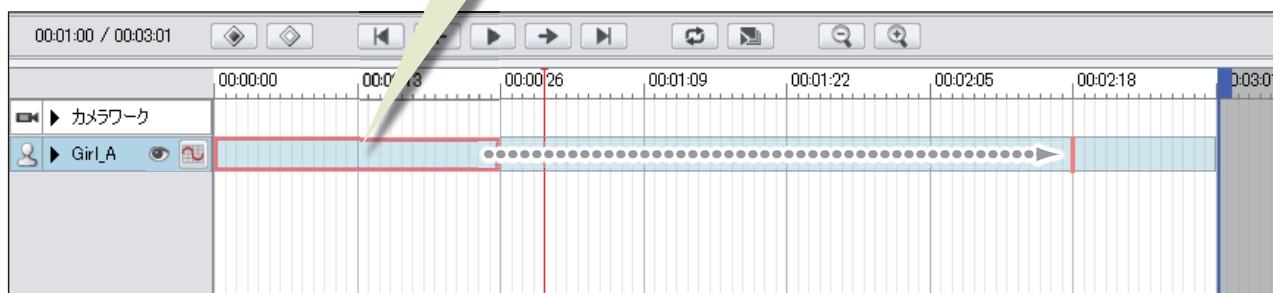


トラック全体を選択する方法については、『[モデルトラック・カメラワークトラックの選択](#)』を参照してください。

2 クリップを移動する

移動したいクリップを、ドラッグ&ドロップします。クリップが移動します。

クリップをドラッグ&ドロップします。
クリップが赤い枠で囲われているときに、移動できます。





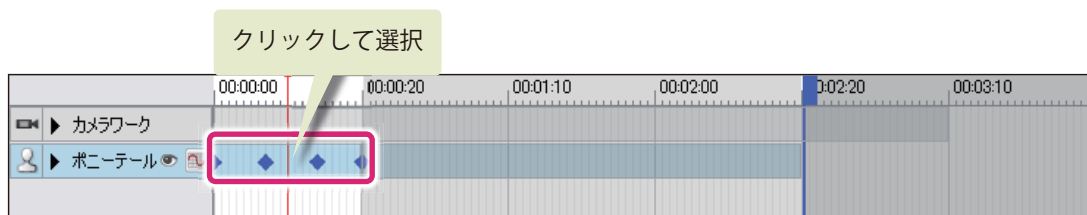
クリップを配置するときは、クリップ同士が隣接している必要はありません。

クリップの複製

[クリップ]の複製方法について説明します。

1 クリップを選択する

複製したい[クリップ]をクリックします。



クリップの複製は、クリップを選択している状態、モデルトラック・カメラワークトラックを選択している状態、どちらの場合でも行えます。なお、モデルトラック・カメラワークトラックを選択している状態の場合は、カレントフレームが含まれるクリップが、編集対象になります。

2 コマンドを選択する

[編集]メニュー→[クリップを複製]を選択します。

3 クリップが複製される

複製元の[クリップ]の後ろに、[クリップ]が複製されます。

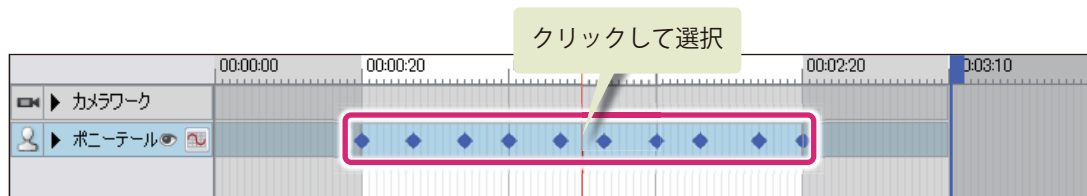


クリップの削除

[クリップ]の削除方法について説明します。

1 クリップを選択する

削除したい[クリップ]をクリックします。



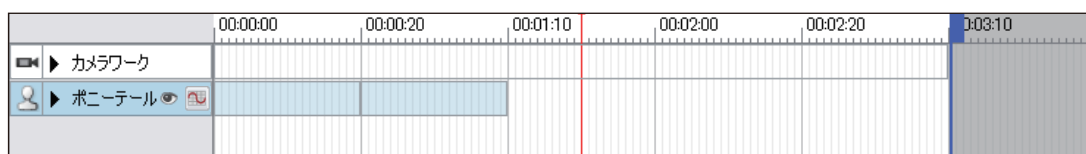
クリップの削除は、クリップを選択している状態、モデルトラック・カメラワークトラックを選択している状態、どちらの場合でも行えます。なお、モデルトラック・カメラワークトラックを選択している状態の場合は、カレントフレームが含まれるクリップが、編集対象になります。

2 コマンドを選択する

[編集]メニュー→[クリップを削除]を選択します。

3 クリップが削除される

選択中の[クリップ]が削除されます。



クリップの分割

[クリップ]の分割方法について説明します。

1 クリップを選択する

分割したい[クリップ]をクリックします。



クリップの分割は、クリップを選択している状態、モデルトラック・カメラワークトラックを選択している状態、どちらの場合でも行えます。なお、モデルトラック・カメラワークトラックを選択している状態の場合は、カレントフレームが含まれるクリップが、編集対象になります。

2 分割位置を決める

[タイムライン]上で、分割したいフレームを選択します。

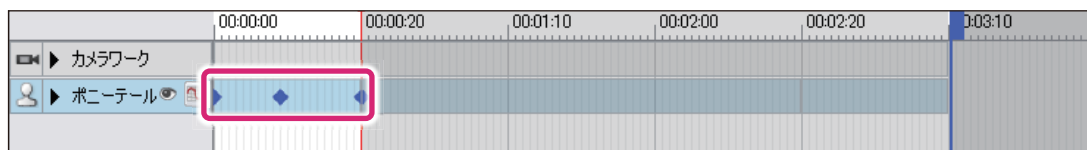


3 コマンドを選択する

[編集]メニュー→[クリップを分割]を選択します。

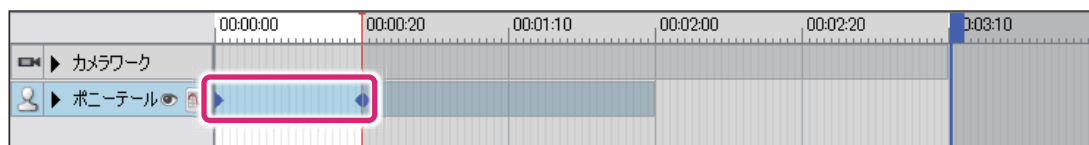
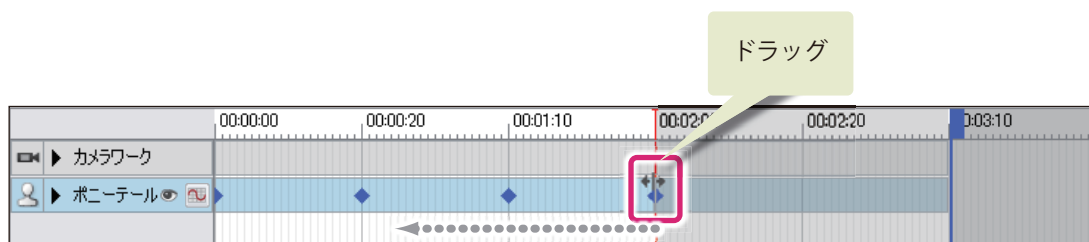
4 クリップが分割される

選択中の[クリップ]が分割されます。



クリップのトリミング

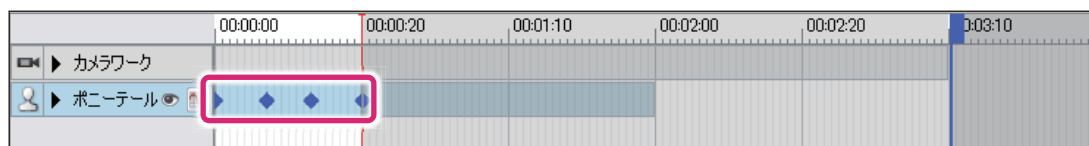
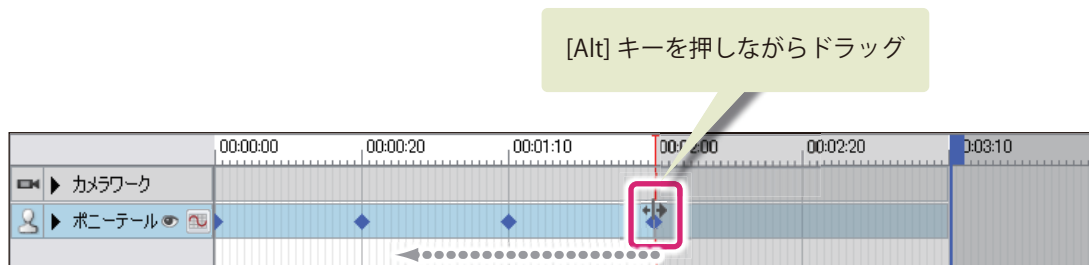
長さを調整したい[クリップ]の開始フレーム、または最終フレームをドラッグすると、[クリップ]の長さを調整できます。



クリップのトリミングは、クリップを選択している状態、モデルトラック・カメラワークトラックを選択している状態、どちらの場合でも行えます。

クリップの伸縮（タイムストレッチ）

再生速度を調整したい[クリップ]の開始フレーム、または最終フレーム最終フレームを、[Alt] キーを押しながらドラッグします。クリップの伸縮に合わせて、キーフレームの間隔も伸縮し、[クリップ]の再生速度を調整できます。



クリップの伸縮（タイムストレッチ）は、クリップを選択している状態、モデルトラック・カメラワークトラックを選択している状態、どちらの場合でも行えます。

モーションの保存

モーションの保存方法について説明します。

書き出せるファイル形式	CLIP STUDIO ACTION モーションファイル形式（拡張子：cmt）・ CLIP STUDIO ACTION カメラモーションファイル形式（拡張子：cmtc）・ BVH
-------------	---

1 トラックを選択

[タイムライン]ビューで、モーションを保存したいトラックを選択します。



- カメラワークトラックを選択した場合は、CLIP STUDIO ACTION カメラモーションファイル形式（拡張子：cmtc）で書き出せます。なお、カメラワークトラックは、BVH 形式では書き出せません。
- BVH 形式で書き出す場合は、1 つのクリップとして書き出されます。

2 コマンドを選択する

モーションの書き出し形式を選択します。

- CLIP STUDIO ACTION モーションファイル形式（拡張子：cmt）・CLIP STUDIO ACTION カメラモーションファイル形式（拡張子：cmtc）で書き出す場合は、[ファイル]メニュー→[書き出し]→[モーション]を選択します。
- BVH 形式で書き出す場合は、[ファイル]メニュー→[書き出し]→[BVH（汎用形式）]・[BVH（すべてのノード情報）]を選択します。



- CLIP STUDIO ACTION モーションファイル形式（拡張子：cmt）は、CLIP STUDIO COORDINATE に読み込みます。
- ノード情報の書き出し方法によって、[汎用形式]または[すべてのノード情報]を選択します。詳細は『[BVH（汎用形式）](#)』『[BVH（すべてのノード情報）](#)』を参照してください。

3 モーションを保存する

保存ダイアログが表示されます。ダイアログで保存先・ファイル名を設定します。

4 モーションの保存が完了する

ダイアログが閉じると、モーションの保存は完了です。

モーションの読み込み

モーションの読み込み方法について説明します。

読み込めるファイル形式	CLIP STUDIO ACTION モーションファイル形式（拡張子：cmt）・ CLIP STUDIO ACTION カメラモーションファイル形式（拡張子：cmtc）・ BVH・LAM・VMD
-------------	---

1 トラックを選択する

[タイムライン]ビューで、モーションを読み込む[モデルトラック]・[カメラワークトラック]を選択します。

2 コマンドを選択する

[ファイル]メニュー→[読み込み]→[モーション]を選択します。

3 モーションファイルを選択する

ファイルを開くためのダイアログが開きます。読み込みたいモーションファイルを指定すると、モーションが読み込まれます。

ポーズの作成

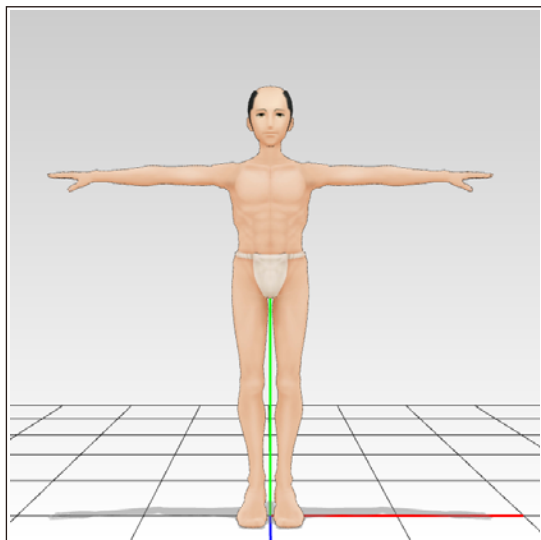
ここでは、3D キャラクター素材にポーズをつける方法を説明します。アングルを変えてポーズを確認する方法についても説明します。

3D キャラクター素材の特徴・ポーズ作成方法の種類

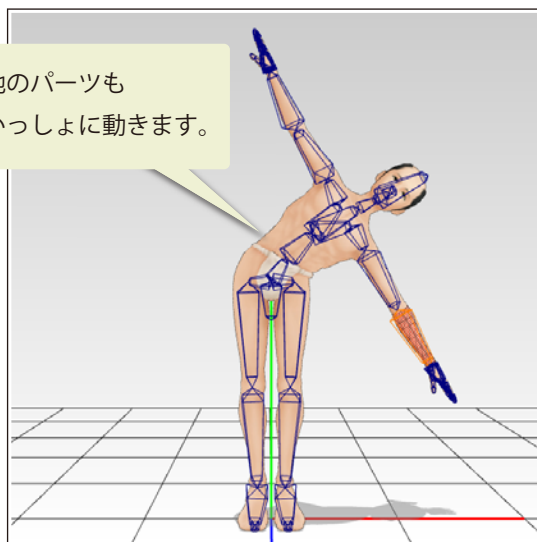
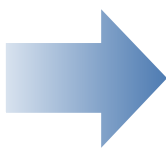
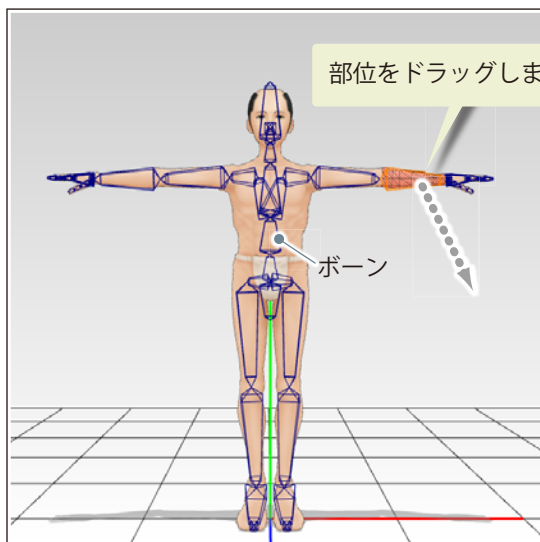
CLIP STUDIO ACTION の 3D キャラクター素材の特徴と、ポーズ作成方法の種類について説明します。

CLIP STUDIO ACTION の 3D キャラクター素材について

CLIP STUDIO ACTION の 3D キャラクター素材は、腕・指・頭などの、人体の部分ごとの [部位] で構成されています。



[部位] には、「標準ボーン」が設定されています。人間の関節と同じように動きます。それぞれの [部位] の [ボーン] は連結されているため、任意の [部位] を動かしたときに、他の [部位] もいっしょに動きます。



!重要

3D キャラクター素材（拡張子：c2fr・c2fc）に「標準ボーン」が設定されていない場合は、正しいポーズをつけられません。

3D キャラクター素材に「標準ボーン」を設定したい場合は、CLIP STUDIO COORDINATE をご利用ください。CLIP STUDIO COORDINATE の詳細は、[創作活動応援サイト『CLIP』](#) を参照してください。

ポーズ作成方法の種類

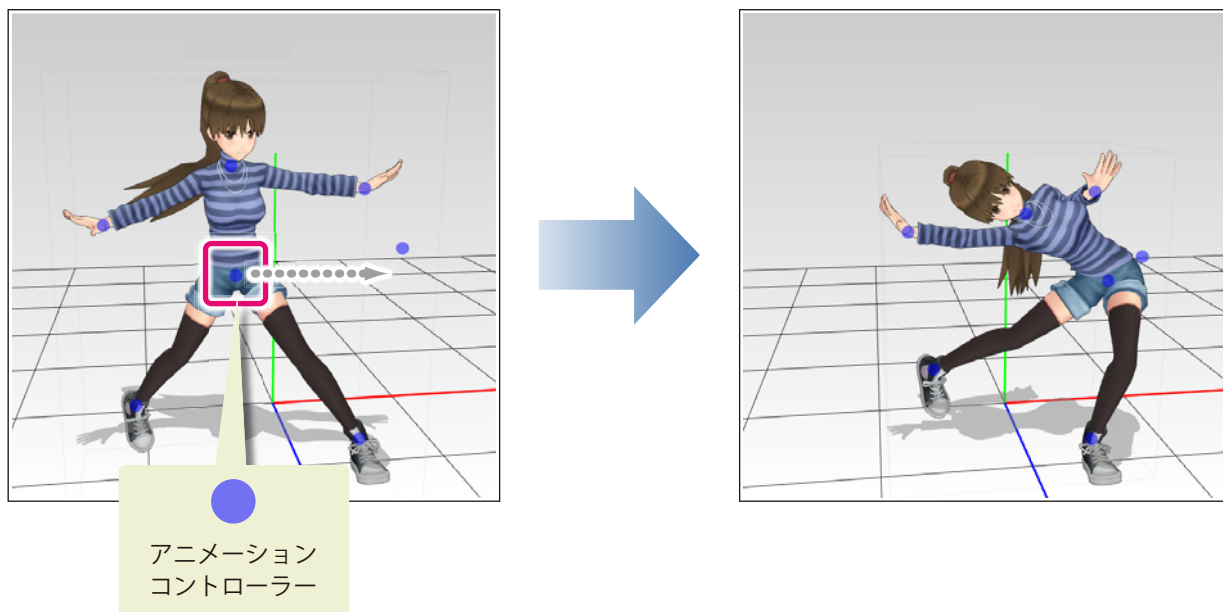
CLIP STUDIO ACTION の 3D キャラクター素材にポーズをつける方法は、下記の方法があります。

アニメーションコントローラーで操作する

[ステージ] ツールの [マニピュレータ] をオンにすると表示される、[アニメーションコントローラー] を使用してポーズを作成できます。

[アニメーションコントローラー] は、[腰]・[右手]・[左手]・[目線]のように、3D キャラクター素材の特定の範囲を操作するためのツールです。

この操作方法の特徴は、「腰だけを動かす」、「目線だけを動かす」のように、特定の範囲だけを動かし、他の範囲を動かさないでポーズをつけられます。

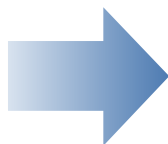


操作方法の詳細は、『[アニメーションコントローラーでポーズを決める](#)』を参照してください。

部位をマウスで操作する

マウスで 3D キャラクター素材の部位を選択し、移動・回転しながらポーズを作成できます。

この操作方法の特徴は、部位を操作したときに、他の部位も連動して動くため、自然な姿勢を保ちながらポーズをつけられます。



操作方法の詳細は、『[部位をマウスで操作してポーズを決める](#)』を参照してください。

ハンド編集で手にポーズをつける

〔詳細〕ビューの〔ハンド編集〕を使用すると、手の握り方・開き方を指定するだけで、簡単に手のポーズをつけられます。



〔詳細〕ビュー→〔ハンド編集〕の〔ハンドセットアップ〕



操作方法の詳細は、『[手のポーズを決める](#)』を参照してください。

3D キャラクター素材全体を移動・回転する

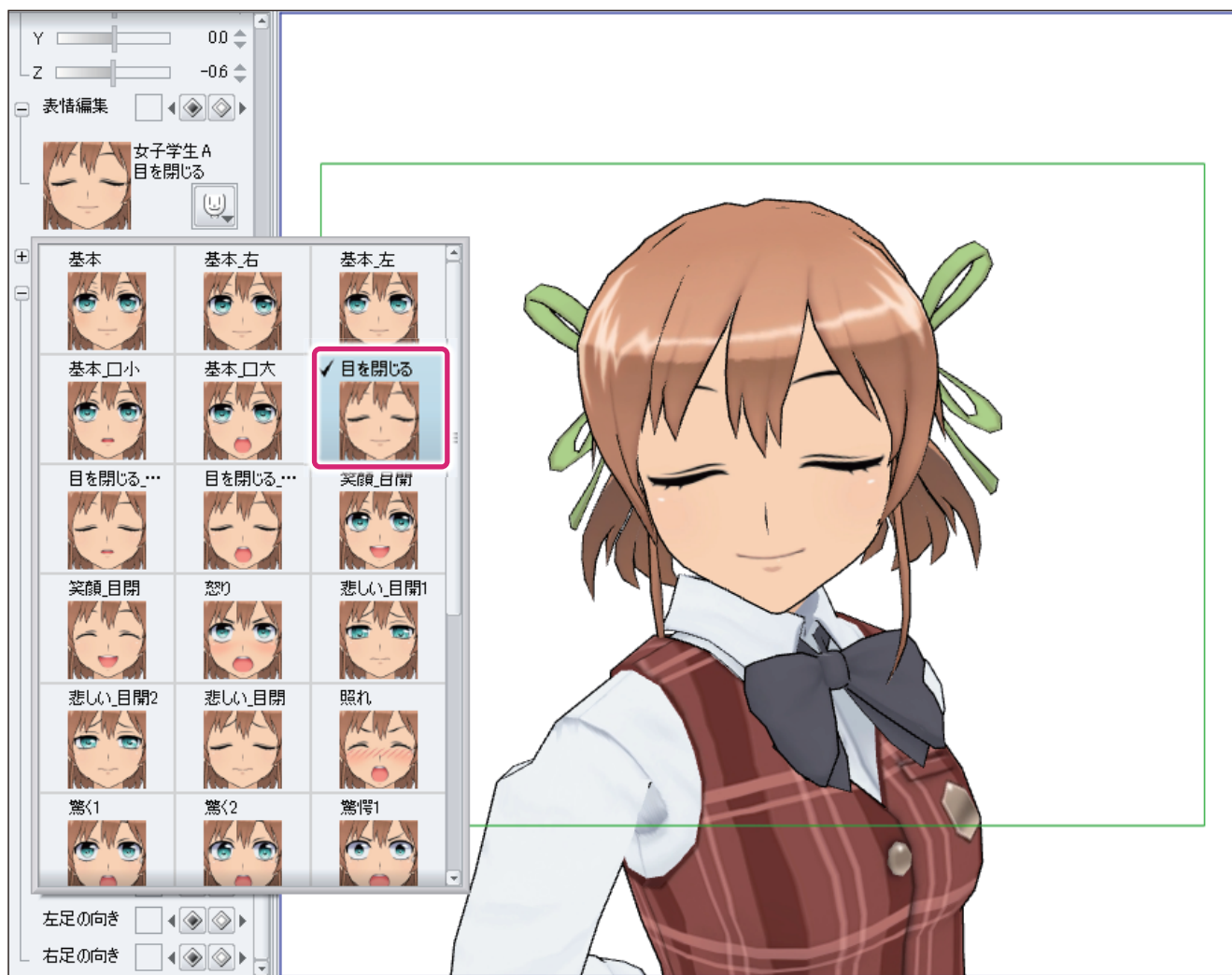
[ステージ] ツールの [マニピュレータ] をオンにして、[部位] を選択すると、コントローラーが表示されます。コントローラーを使用して、3D キャラクター素材全体を移動・回転できます。



操作方法の詳細は、『[3D キャラクター素材全体を移動・回転する](#)』を参照してください。

詳細ビューで 3D キャラクター素材に表情をつける

[詳細] ビューの [表情編集] で、3D キャラクター素材に表情をつけられます。

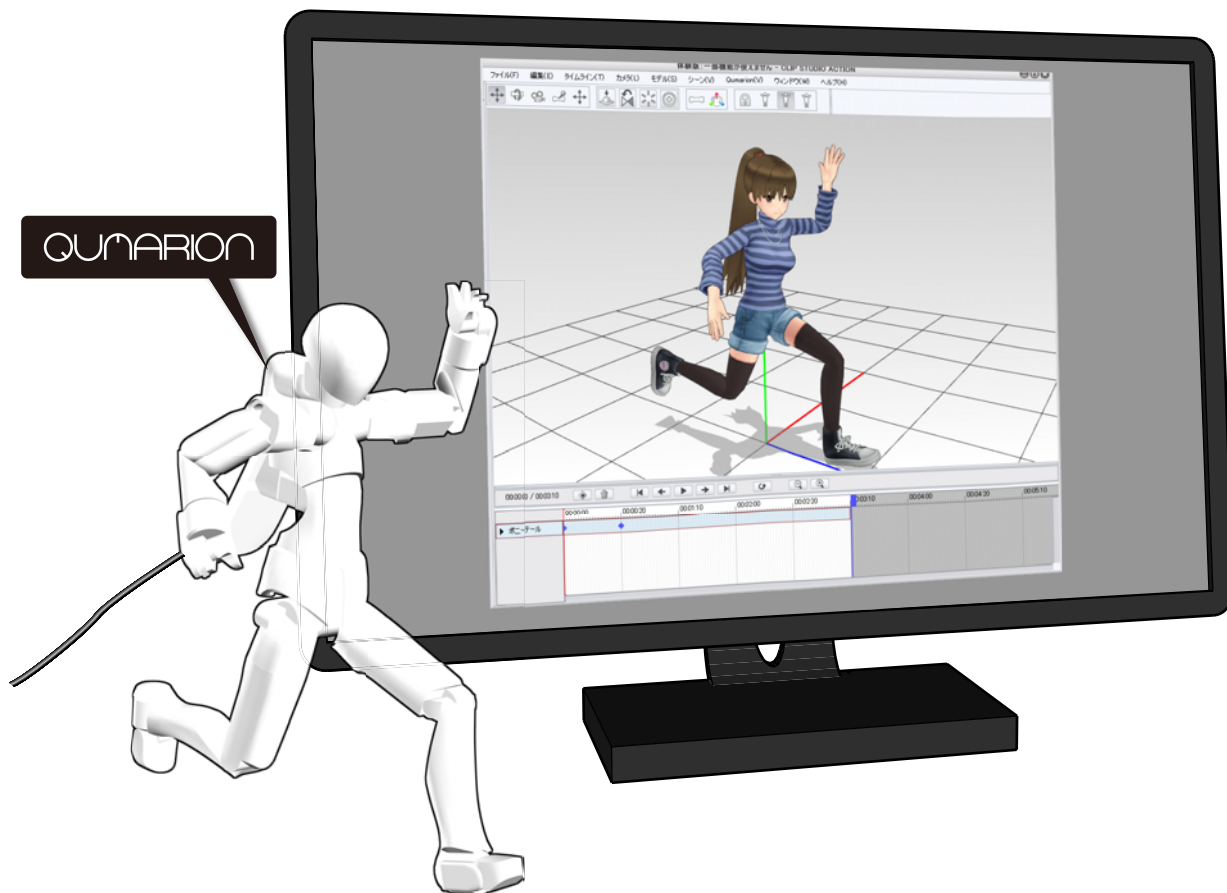


操作方法の詳細は、『[表情をつける](#)』を参照してください。

QUMARION で操作する

お使いのコンピュータに QUMARION を接続して、ポーズを作成できます。

QUMARION でとったポーズを、そのまま 3D キャラクター素材につけられます。



QUMARION を使用するときの操作・設定方法の詳細は、『[QUMARION をご使用の場合](#)』を参照してください。

アニメーションコントローラーでポーズを決める

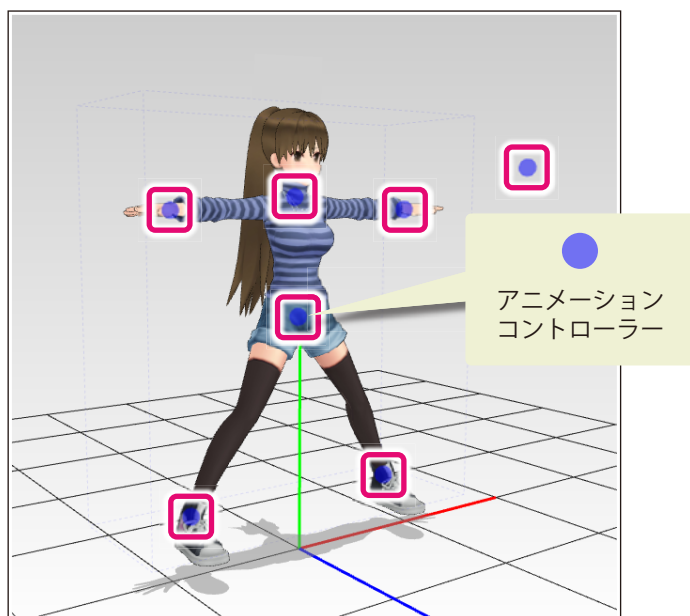
[ステージ] ツールの [マニピュレータ] をオンにすると表示される、[アニメーションコントローラー] でポーズをつける方法を説明します。

!重要

[アニメーションコントローラー] で部位を動かす場合は、関節を固定してポーズをつけることはできません。関節を固定してポーズをつける場合は、部位を選択して操作してください。

メモ

- [アニメーションコントローラー] は、[腰]・[右手]・[左手]・[目線] のように、3D キャラクター素材の特定の範囲を操作するためのツールです。「腰だけを動かす」、「目線だけを動かす」のように、特定の範囲だけを動かし、他の範囲を動かさないポーズをつけられます。
- 物理設定された 3D キャラクター素材を読み込んだ場合、CLIP STUDIO ACTION の動作が重くなる場合があります。[モデル] メニュー→[物理演算] を、[再生時のみ物理演算] または [物理演算しない] に設定すると、改善される場合があります。
- [アニメーションコントローラー] にマウスカーソルを合わせると、[ステージ] ビューの左上隅に、[アニメーションコントローラー] の名前が表示されます。



特定の範囲の部位を移動する

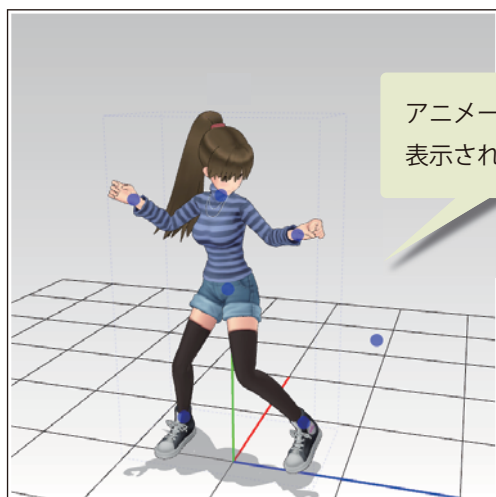
[アニメーションコントローラー] で、特定の範囲の部位を移動する手順を説明します。



[アニメーションコントローラー] で部位を移動する場合は、関節角度制限が無効になります。

1 アニメーションコントローラーを表示する

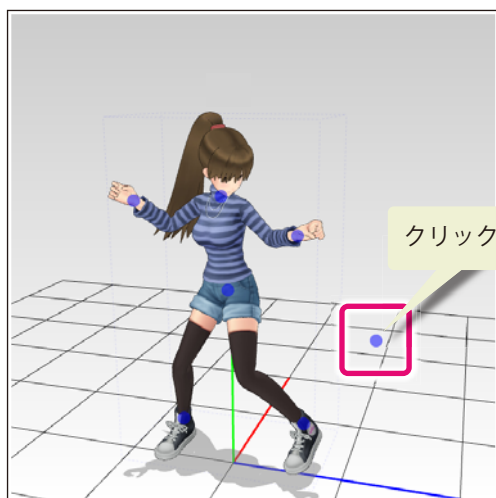
[ステージ] ツールの [マニピュレータ] をオンにします。[アニメーションコントローラー] が表示されます。



アニメーションコントローラー (●) が表示されます。

2 アニメーションコントローラーを選択する

動かしたい部位の範囲の [アニメーションコントローラー] をクリックします。ここでは、目線の [アニメーションコントローラー] をクリックします。



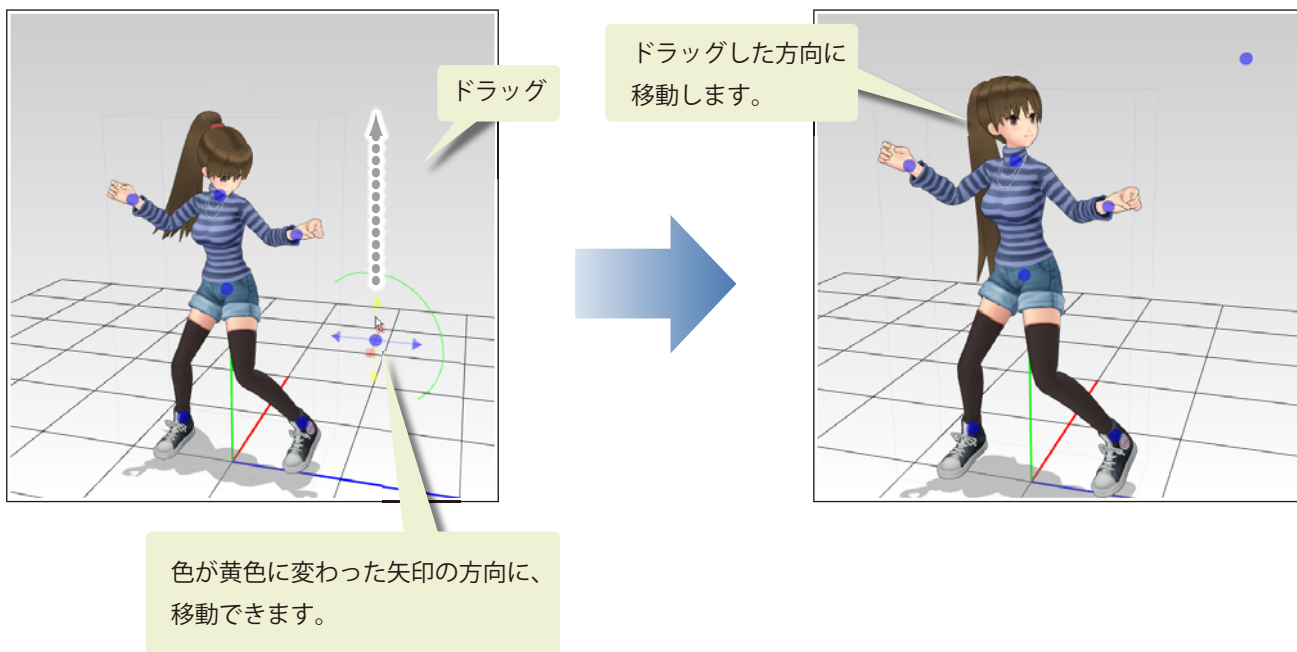
クリック



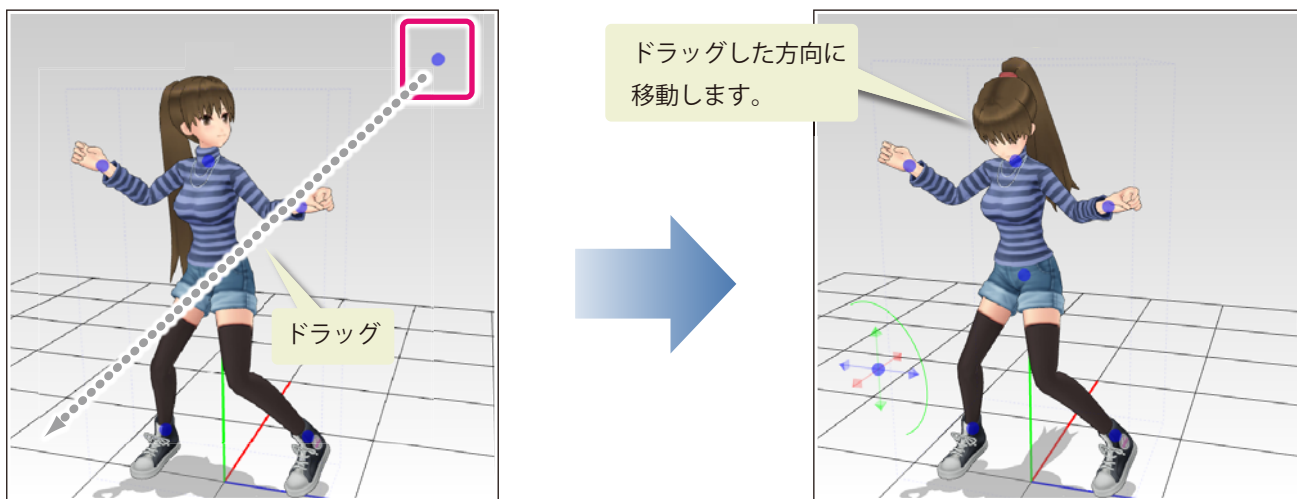
[アニメーションコントローラー]にマウスカーソルを合わせると、[ステージ]ビューの左上隅に、[アニメーションコントローラー]の名前が表示されます。

3 特定の範囲の部位を移動する

[移動コントローラー]または[アニメーションコントローラー]をドラッグすると、特定の範囲の部位を移動できます。



[移動コントローラー]の矢印にマウスカーソルを合わせてドラッグすると、矢印の方向へ、特定の範囲の部位を移動できます。



[アニメーションコントローラー]をドラッグすると、任意の方向に、特定の範囲の部位を移動できます。

特定の範囲の部位を回転する

[アニメーションコントローラー]で、特定の範囲の部位を回転する手順を説明します。



[アニメーションコントローラー]で部位を回転する場合は、関節角度制限が無効になります。

1 アニメーションコントローラーを表示する

[ステージ]ツールの[マニピュレータ]をオンにします。[アニメーションコントローラー]が表示されます。



アニメーションコントローラー (●) が表示されます。

2 アニメーションコントローラーを選択する

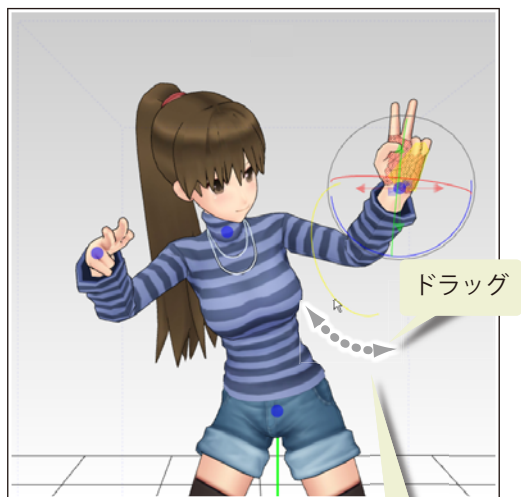
動かしたい部位の範囲の [アニメーションコントローラー] をクリックします。ここでは、左手の [アニメーションコントローラー] をクリックします。



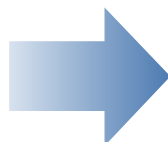
[アニメーションコントローラー] にマウスカーソルを合わせると、[ステージ] ビューの左上隅に、[アニメーションコントローラー] の名前が表示されます。

3 特定の範囲の部位を回転する

[回転コントローラー] のリングをドラッグすると、特定の範囲の部位がリングの方向に回転します。



色が黄色に変わったリングに沿って、回転できます。



部位をマウスで操作してポーズを決める

ここでは、CLIP STUDIO ACTION の 3D キャラクター素材にポーズをつける方法について説明します。



ここでは、CLIP STUDIO ACTION の 3D キャラクター素材のように、「標準ボーン」が設定された 3D 素材の操作方法を説明します。「標準ボーン」が設定されていない 3D 素材の場合、部位が正しく動かないことがあります。



物理設定された 3D キャラクター素材を読み込んだ場合、CLIP STUDIO ACTION の動作が重くなる場合があります。
[モデル]メニュー→[物理演算]を、[再生時のみ物理演算]または[物理演算しない]に設定すると、改善される場合があります。

選択した部位の関節を固定する

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。



[アニメーションコントローラー]で部位を動かす場合は、関節は固定されません。



3D キャラクター素材の [部位] は、固定されている関節が支点になり移動・回転します。ポーズを上手につけるためには、関節を固定する操作が適宜必要です。

関節の固定方法と解除方法

関節を固定する

関節の固定方法について説明します。



固定できる関節の数に制限はありません。

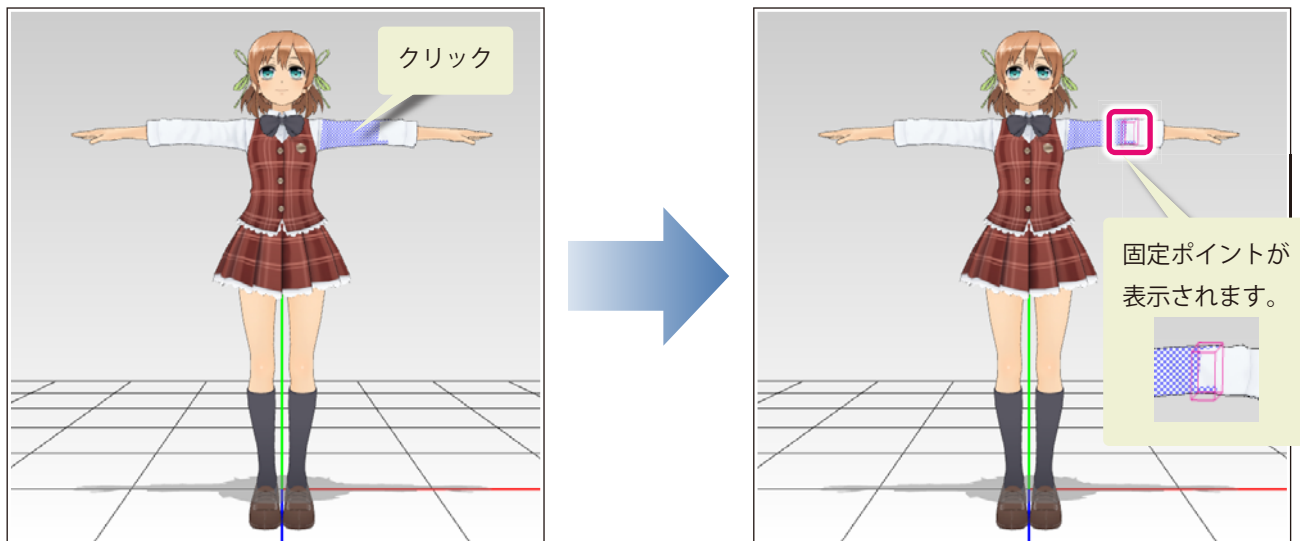
1 ツールを選択する

[ステージ]ツールの[固定]ツールを選択します。



2 関節を固定する

固定したい[部位]の上でクリックします。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。



他のツールを選択中に、固定したい[部位]を右クリックしても、関節を固定できます。

選択した関節の固定を解除する

固定した関節を解除する方法について説明します。

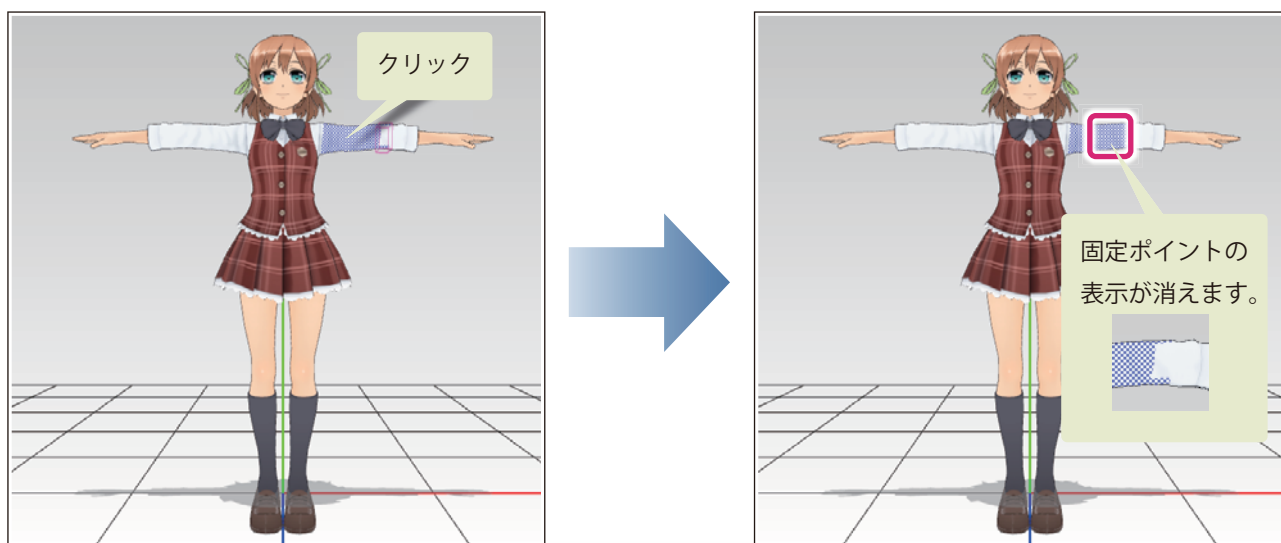
1 ツールを選択する

[ステージ] ツールの [固定] ツールを選択します。



2 関節の固定を解除する

固定を解除したい [部位] の上でクリックします。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。



他のツールを選択中に、固定を解除したい [部位] を右クリックしても、関節の固定を解除できます。

関節の固定をすべて解除する

固定した関節をすべて解除する方法について説明します。

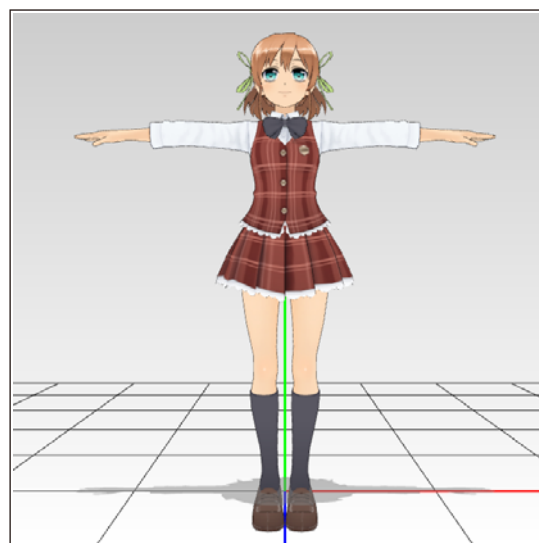
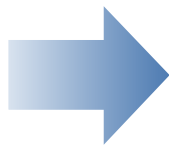
1 ツールを選択する

[ステージ] ツールの [固定] ツールを選択します。



2 ボーンの固定をすべて解除する

ワークエリアの 3D キャラクター素材が表示されていない場所で、クリックします。すべて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。



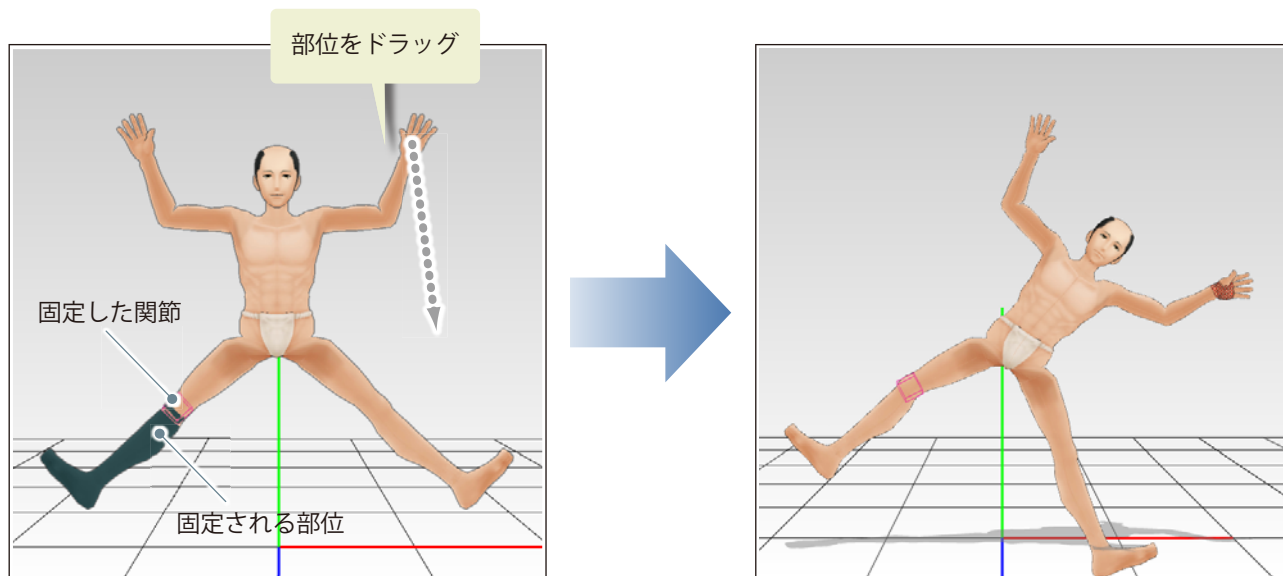
3D キャラクター素材が表示されていない場所でマウスを右クリックすると、関節の固定をすべて解除できます。

部位が固定される範囲

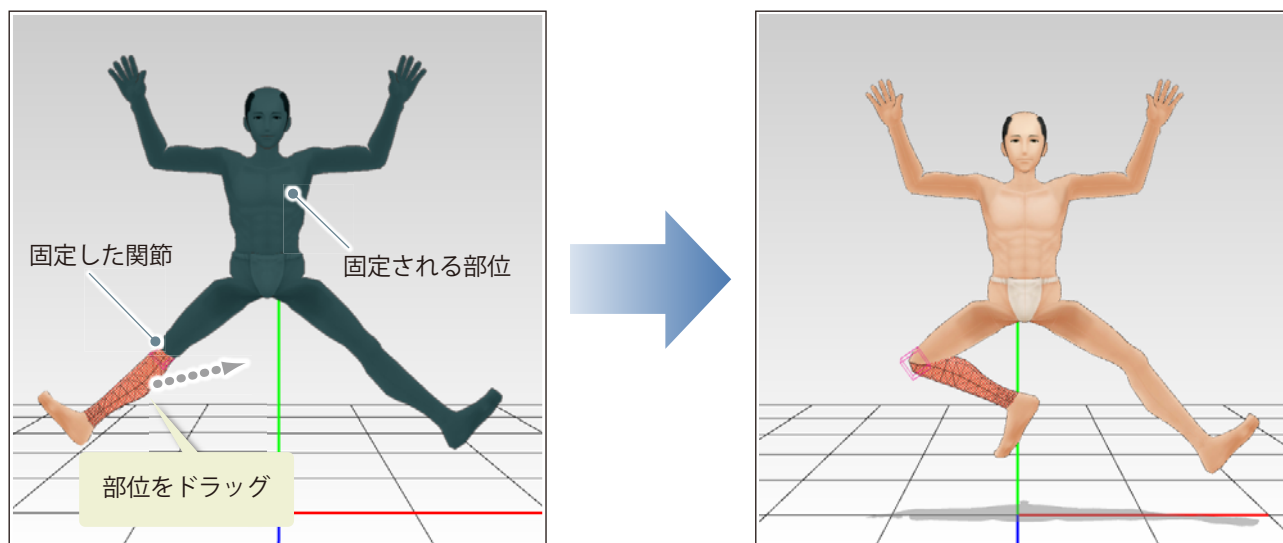
[部位] が固定される範囲は、固定した関節と、選択している [部位] の位置によって決まります。

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。



- 「腰」や「胸」のように、一つの [部位] に複数の関節が設定されている場合があります。関節がうまく固定できない場合は、[ボーン] を表示して、関節が正しく固定されているか確認してください。
- 関節を固定していない場合は、「腰」の部位に設定されている関節が固定されます。

部位を移動する

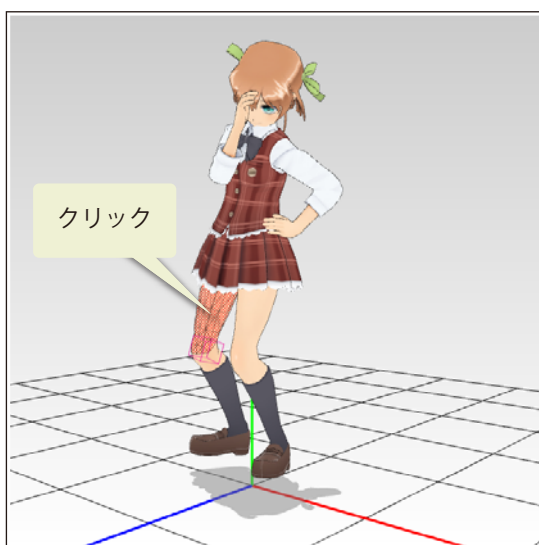
ここでは、[部位] を移動して、ポーズをつける方法を説明します。



3D キャラクター素材の [部位] は、固定されている関節が支点になり移動します。

1 関節を固定する

[ステージ] ツールの [固定] ツールを選択し、固定したい関節がある [部位] をクリックします。ここでは、「右ひざ」の関節を固定するため、「右もも」をクリックします。



- 固定したい関節を指定しない場合は、「腰」の部位に設定されている関節が固定されます。
- 他のツールを選択中に、固定したい [部位] を右クリックしても、関節を固定できます。
- [部位] が固定される範囲については、『[部位が固定される範囲](#)』を参照してください。

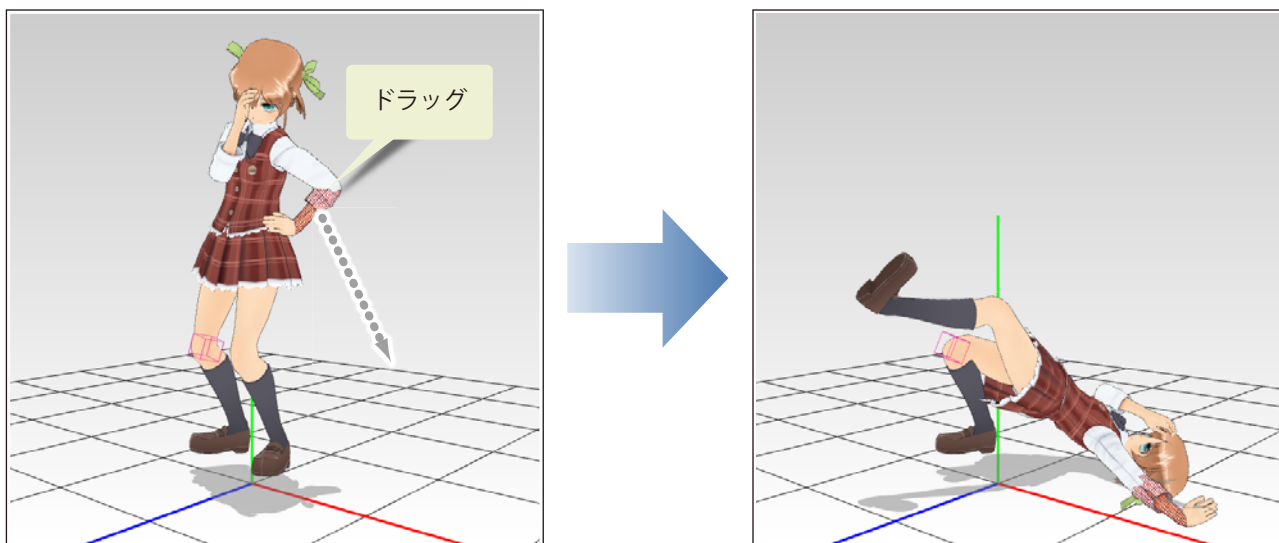
2 ツールを選択する

[ステージ] ツールの [移動] ツールを選択します。



3 部位を移動する

移動したい[部位]をドラッグします。固定した関節を支点に、それぞれの[部位]が移動します。



3D キャラクター素材の[部位]には、「標準ボーン」が設定されています。このため、[部位]が移動できる範囲は、人間の関節と同じです。[部位]の移動制限を解除したい場合は、『メニュー』→『モデル』→『[関節角度制限](#)』を参照してください。

部位を回転する

ここでは、[部位] を回転して、ポーズをつける方法を説明します。[部位] の回転には、下記の 2 通りの方法があります。

- 選択している [部位] を回転する方法
- 固定した関節を支点にして、他の [部位] を回転させる方法
- 3D キャラクター素材全体を回転させる方法

それぞれの操作方法について、下記に説明します。

選択している部位を回転する

選択している部位自身を回転する方法を、説明します。

1 ツールを選択する

[ステージ] ツールの [ねじり] ツールを選択します。



2 部位を選択する

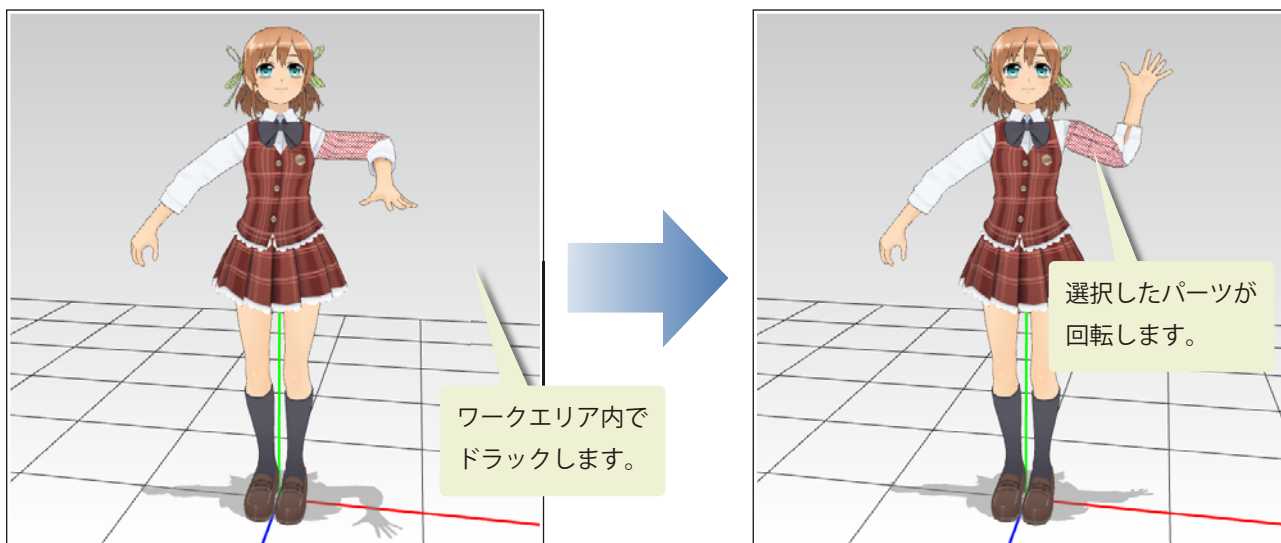
回転したい [部位] 上でクリックします。[部位] が選択されると、赤く表示されます。



クリックすると、パーツが赤く表示されます。

3 部位を回転する

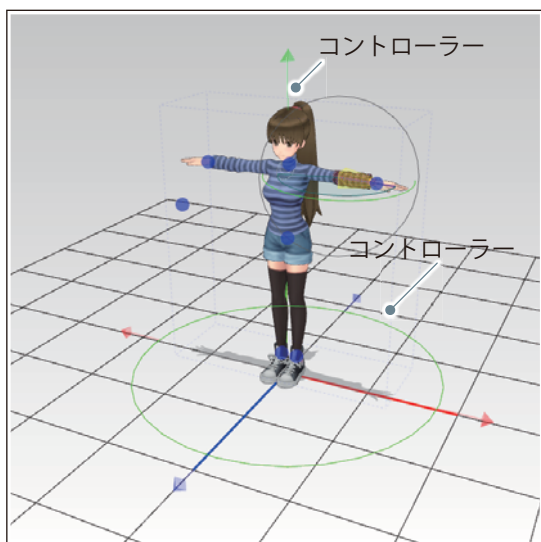
ワークエリア内でドラックします。選択した [部位] が回転します。



- [移動] ツールで [部位] を選択した状態で、マウスホイールを回転しても、[部位] を回転できます。
- 3D キャラクター素材の [部位] には、「標準ボーン」が設定されています。このため、[部位] が回転できる範囲は、人間の関節と同じです。[部位] の回転制限を解除したい場合は、『メニュー』→『モデル』→『[関節角度制限](#)』を参照してください。

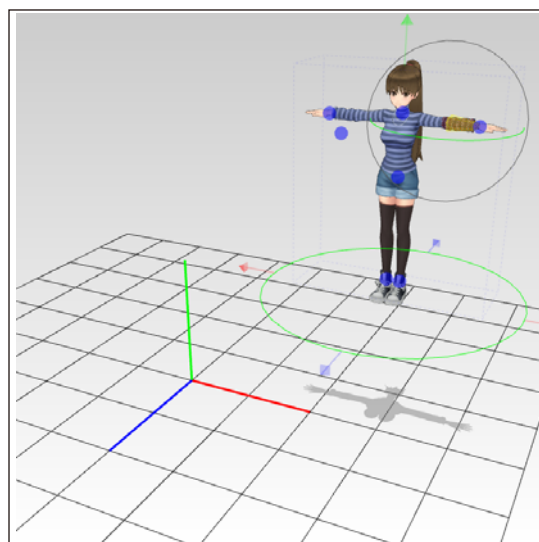
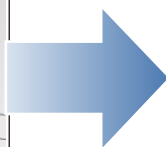
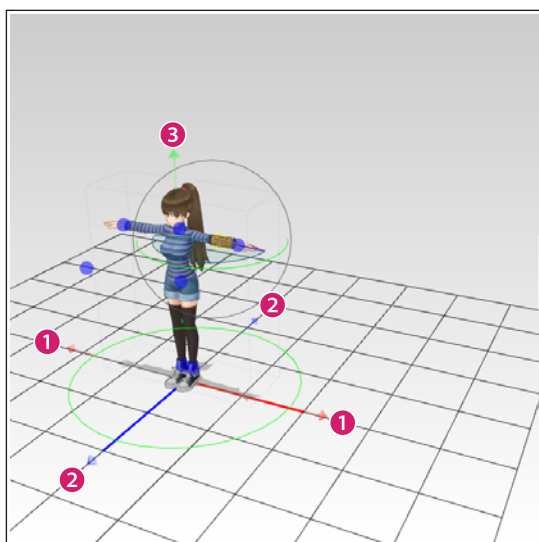
3D キャラクター素材全体を移動・回転する

[ステージ] ツールの [マニピュレータ] をオンにして、[部位] を選択すると、3D キャラクター素材全体を移動・回転するための、コントローラーが表示されます。



3D キャラクター素材全体を移動する

①②③の矢印をドラッグすると、3D キャラクター素材全体を移動できます。



① 左右に移動 (赤矢印)

[赤] の矢印に沿ってドラッグします。3D キャラクター素材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。3D キャラクター素材全体が矢印の方向に移動します。

③ 上下に移動（緑矢印）

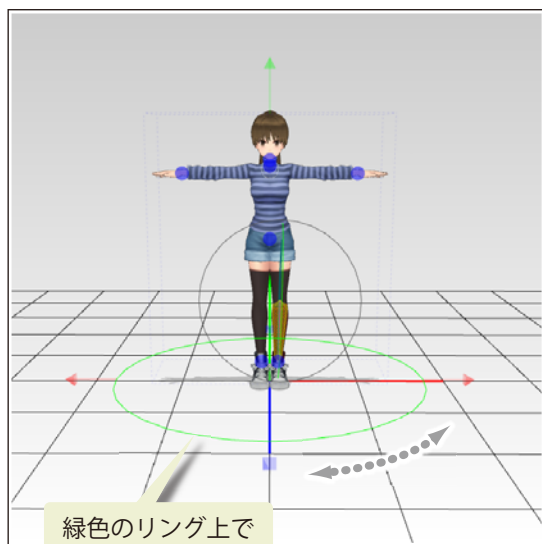
[緑] の矢印に沿ってドラッグします。3D キャラクター素材全体が矢印の方向に移動します。



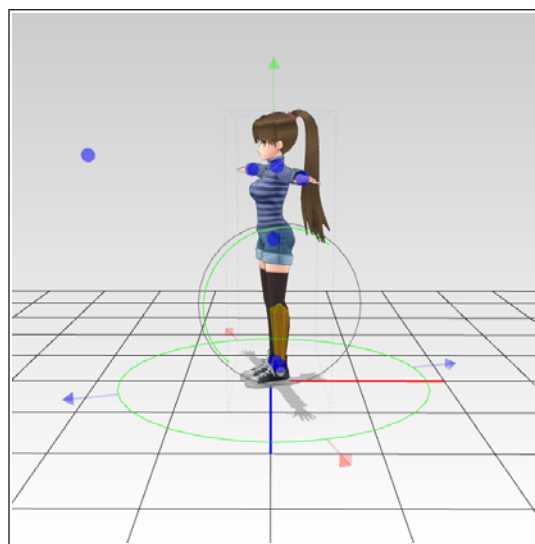
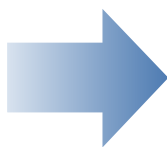
3D キャラクター素材全体の移動は、[詳細] ビューでも行えます。操作方法の詳細については、『3D キャラクター素材の詳細ビュー』 → 『モデル位置』を参照してください。

3D キャラクター素材全体を回転する

緑色のリングにマウスカーソルを合わせ、ドラッグします。リングに沿って、3D キャラクター素材全体が回転します。



緑色のリング上で
ドラッグ



3D キャラクター素材全体の回転は、[詳細] ビューでも行えます。操作方法の詳細については、『3D キャラクター素材の詳細ビュー』 → 『モデル回転』を参照してください。

手のポーズを決める

[詳細]ビューの[ハンド編集]で、手のポーズを簡単につけられます。手を拡大表示しなくても、手の握り方・開き方などを指定するだけで、手のポーズをつけられます。

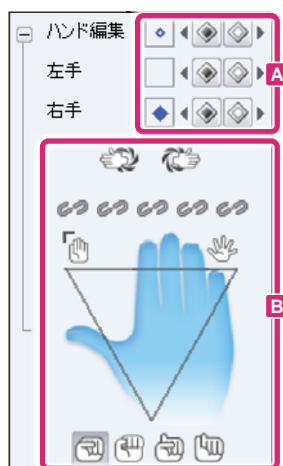
ポーズをつける手の選択

[ハンド編集]でポーズをつける手は、選択しているパーツの位置によって変わります。

体の右側にある[パーツ]を選択しているとき	右手にポーズがつけられます。
体の左側にある[パーツ]を選択しているとき	左手にポーズがつけられます。
体の中心にある[パーツ]を選択しているとき	両手にポーズがつけられます。

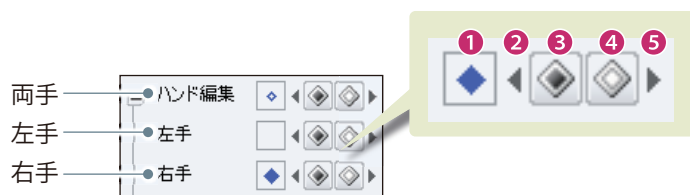
ハンド編集の機能

[詳細]ビューの[ハンド編集]の機能について説明します。



A. 個別キーフレーム編集

両手・左手・右手のキーフレームを編集できます。



① 手のキーフレームの状態

手にキーフレームがある場合、キーフレームのマーク（菱形）が表示されます。



両手のキーフレームは、右手・左手のキーフレームの状態で、表示が変わります。

- 両手にキーフレームがある場合は、マーク（菱形）が表示されます。
- 右手・左手のどちらかだけにキーフレームがある場合は、小さい菱形で表示されます。

② 前のキーフレームに移動

選択中のフレームの前にある、手のキーフレームを選択します。

③ 部位にキーフレームを追加

手にキーフレームを追加します。

④ 手のキーフレームを削除

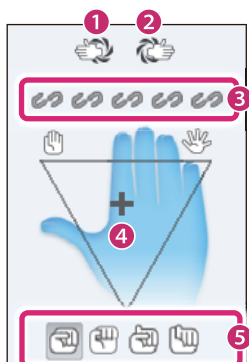
手にキーフレームがある場合、キーフレームを削除します。

⑤ 次のキーフレームに移動

選択中のフレームの後ろにある、手のキーフレームを選択します。

B. ハンドセットアップ

手のポーズを作成できます。



① 左手をクローズアップ編集

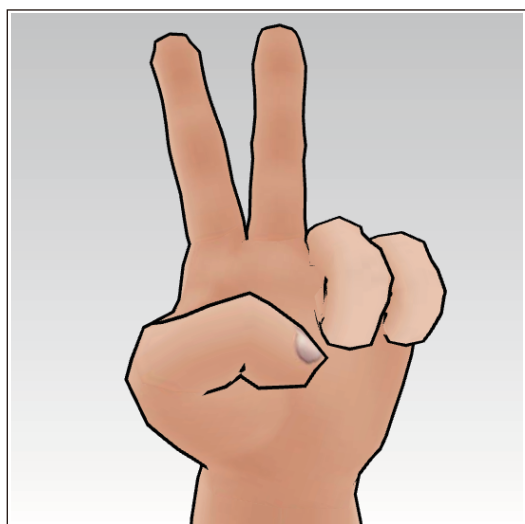
左手を拡大表示します。拡大表示中は、左手以外の[パーツ]は編集できなくなります。再度、[左手をクローズアップ編集]を選択しオフにすると、拡大表示を解除できます。

② 右手をクローズアップ編集

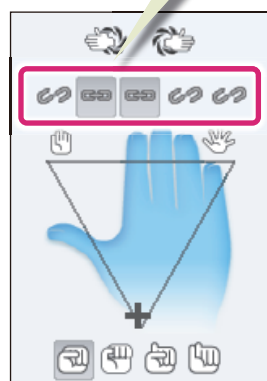
右手を拡大表示します。拡大表示中は、右手以外の[パーツ]は編集できなくなります。再度、[右手をクローズアップ編集]を選択しオフにすると、拡大表示を解除できます。

③ 指のロック

指をロックします。左から順番に、[親指]・[人差し指]・[中指]・[薬指]・[小指]を設定できます。クリックするとカギのアイコンが表示され、指がロックされます。ロックした指は[ハンドコントローラ]で動かなくなります。



の指がロックされます。

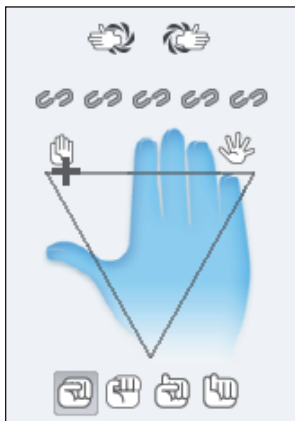
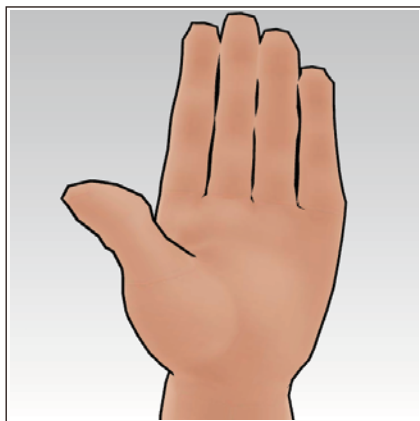
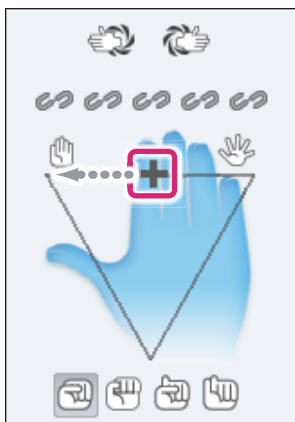
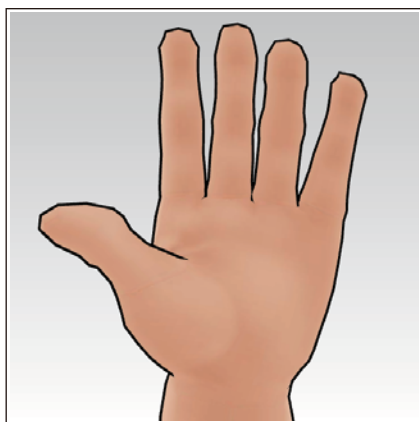


④ ハンドコントローラ

+をドラッグすると、手にポーズをつけられます。

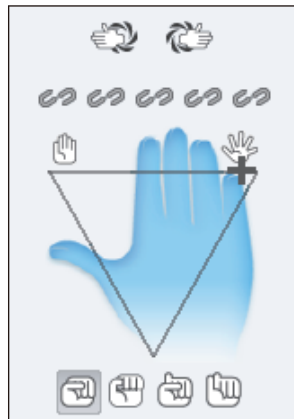
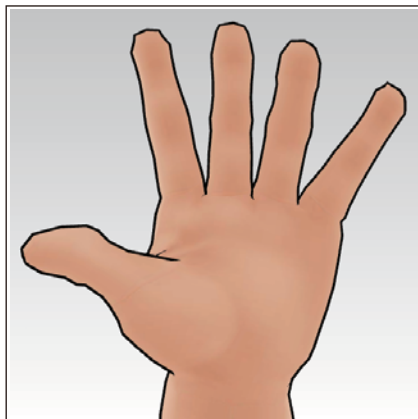
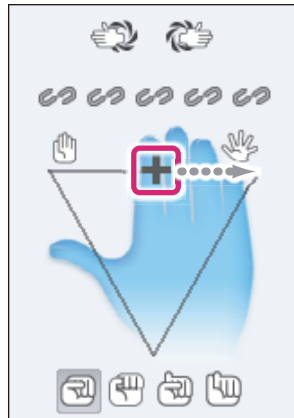
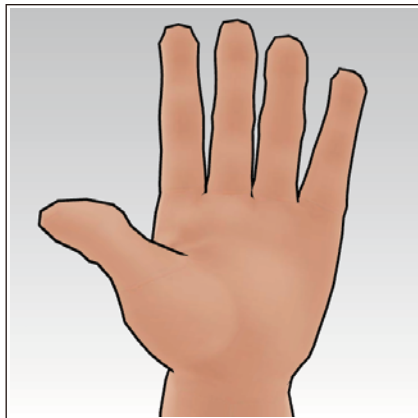
指を内側に寄せる

+を左側に移動すると、指が内側に寄ります。



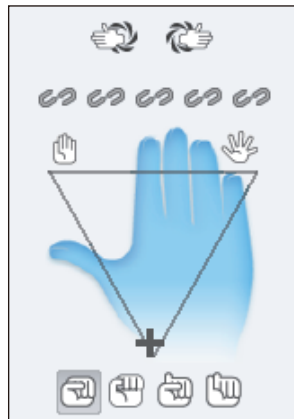
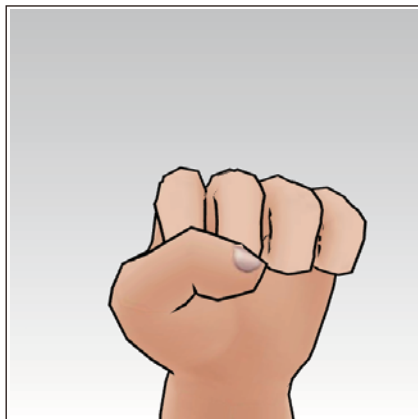
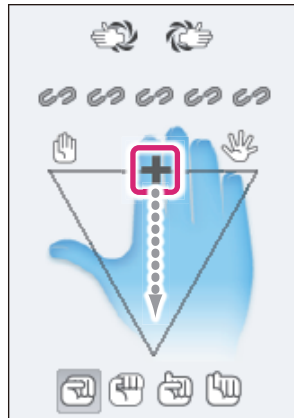
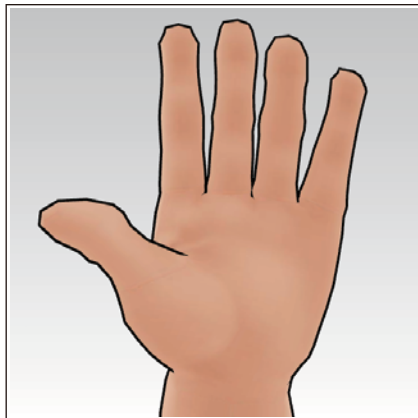
指を外側に広げる

+を右側に移動すると、指が外側に広がります。



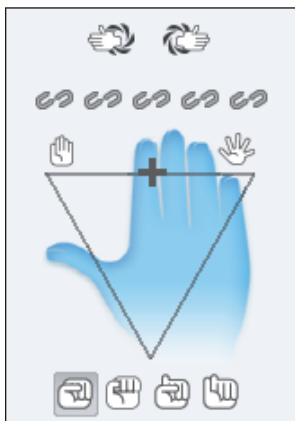
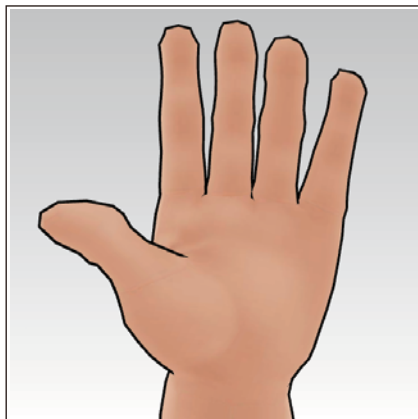
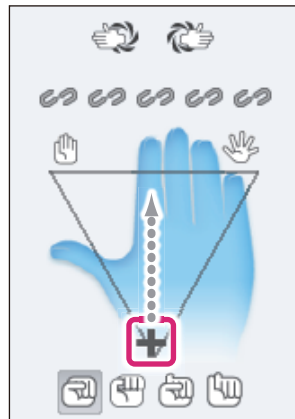
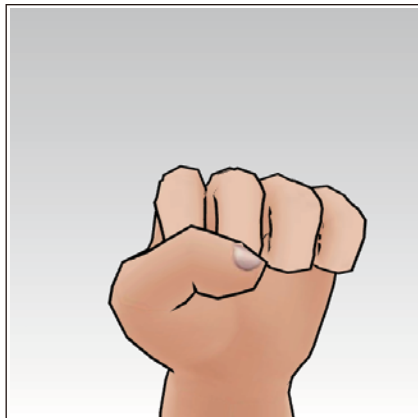
手を閉じる

+ を下側に移動すると、手が閉じます。



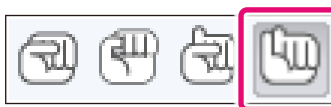
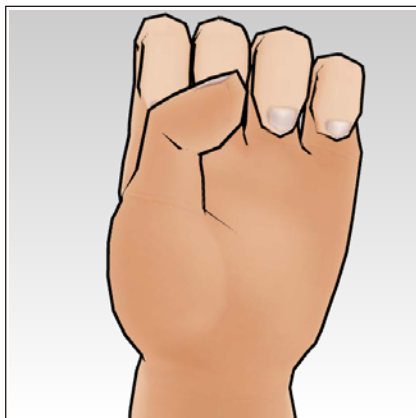
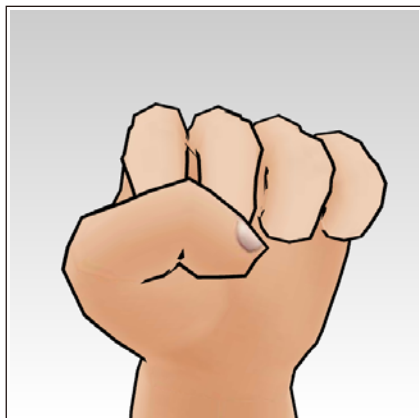
手を開く

+を上側に移動すると、手が開きます。



⑤ にぎり方のプリセット

手のにぎり方を、アイコンをクリックして設定します。4種類のにぎり方を指定できます。



表情をつける

[詳細]ビューの[表情編集]で、3D キャラクター素材に表情をつけられます。



表情の一覧は、CLIP STUDIO COORDINATE で該当する項目を設定した場合のみ、表示されます。CLIP STUDIO COORDINATE の詳細は、[創作活動応援サイト『CLIP』](#)を参照してください。

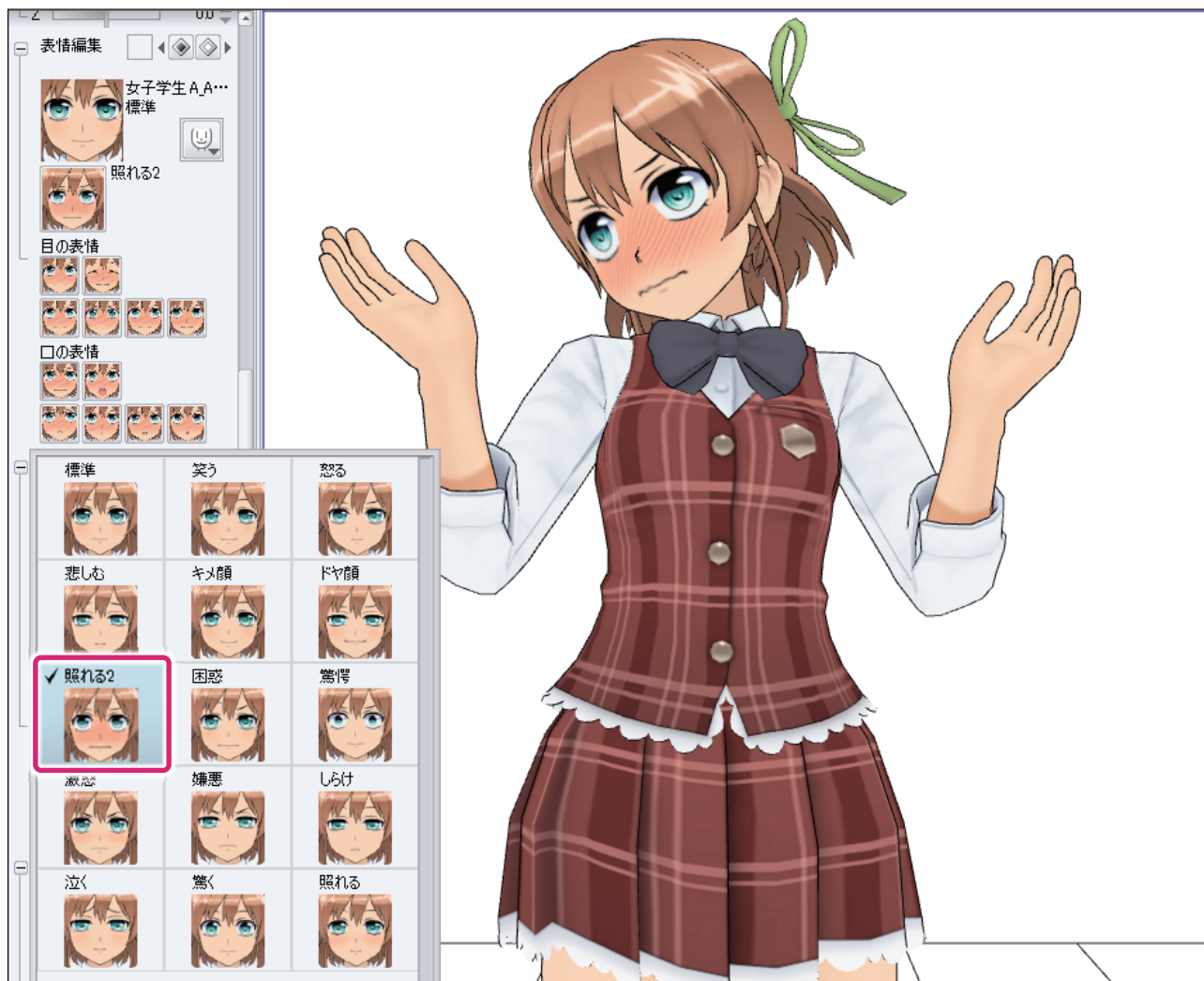
1 表情の一覧を開く

[詳細]ビューの[表情編集]にある、[表情の一覧]をクリックします。



2 表情を設定する

表情の一覧が開きます。設定したい表情のサムネイルをクリックすると、表情が変わります。



- 表情をつけたあとにキーフレームを作成すると、[表情トラック]にキーフレームを追加できます。
- [詳細]ビューの[表情編集]にある、[表情トラックにキーフレームを追加]をクリックすると、[表情トラック]だけにキーフレームを追加できます。詳細については、『3D キャラクター素材の詳細ビュー』→『[表情](#)』を参照してください。
- [表情トラック]は、[タイムライン]ビューの[モデルトラック]の▼の部分をクリックすると表示されます。



3D キャラクター素材の口・目に表情が設定されている場合は、[目の表情の変更]・[口の表情の変更]をクリックして、口・目の表情を変更できます。



カメラアングルを決める

CLIP STUDIO ACTION のカメラコントロールは、3D キャラクター素材を様々な位置・角度で表示できます。

- [モデルトラック] を編集中は、カメラの位置・角度を変更しながら、ポーズを確認できます。
- [カメラワークトラック] を編集中は、[タイムライン] にキーフレームを作成し、カメラワークを記録できます。
- [タイムライン] ビューで [カメラワークトラック] のクリップを選択すると、[詳細] ビューでカメラ位置・注視点・パース・ロールを設定できます。



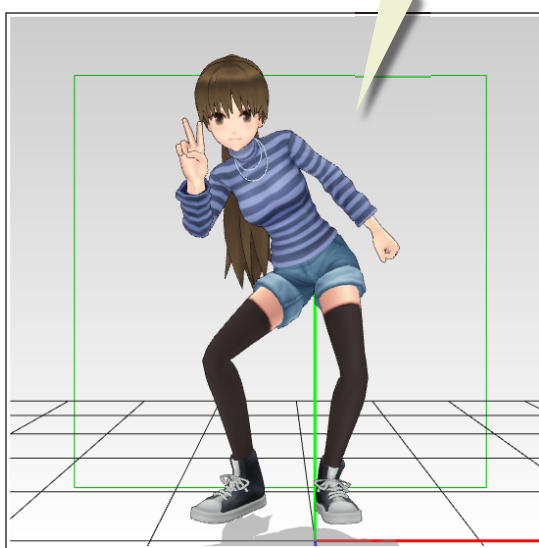
- 物理設定された 3D キャラクター素材を読み込んだ場合、CLIP STUDIO ACTION の動作が重くなる場合があります。
[モデル] メニュー→[物理演算] を、[再生時のみ物理演算] または [物理演算しない] に設定すると、改善される場合があります。
- カメラワークの記録方法の詳細については、『[カメラワークの作成](#)』を参照してください。

カメラを回転する

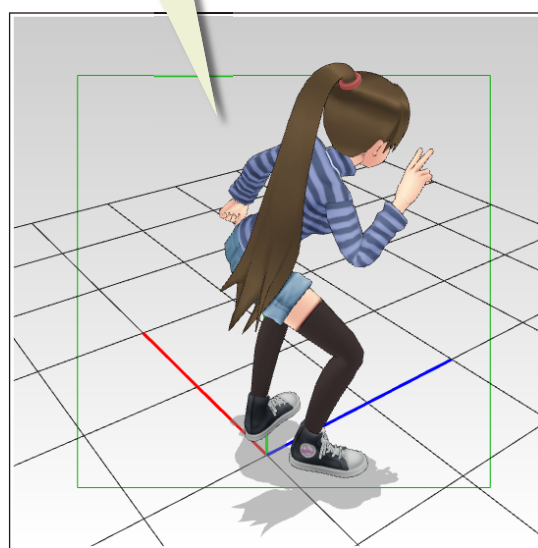
自由な角度でカメラを回転する

ワークエリアの 3D キャラクター素材が表示されていない場所でドラッグすると、カメラが回転します。
なお、[ねじり] ツール使用中は、[部位] を選択していない場合だけ、カメラを回転できます。

3D キャラクター素材が表示されていない
場所をドラッグします。

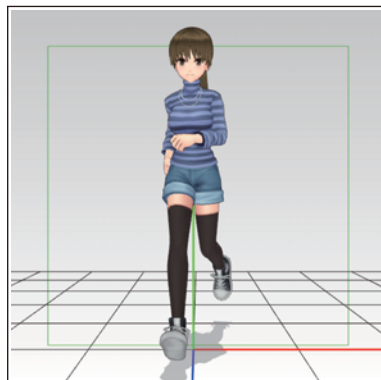


カメラが回転します。

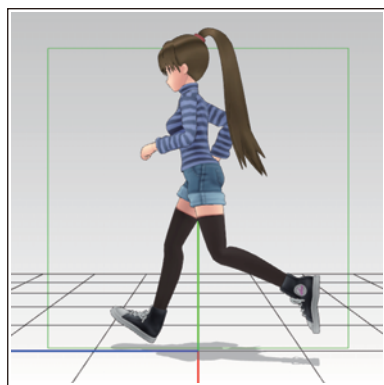


右へ 90 度・左へ 90 度ずつカメラを回転する

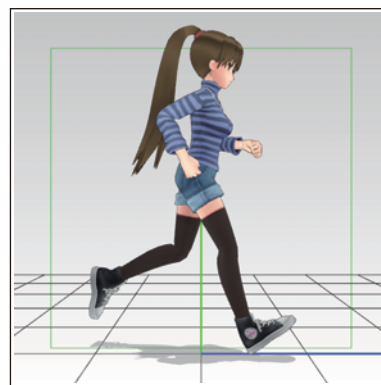
[カメラ]メニュー→[右へ 90 度回転]、または [カメラ]メニュー→[左へ 90 度回転] を選択すると、右また左に 90 度ずつカメラが回転します。



左へ 90 度回転



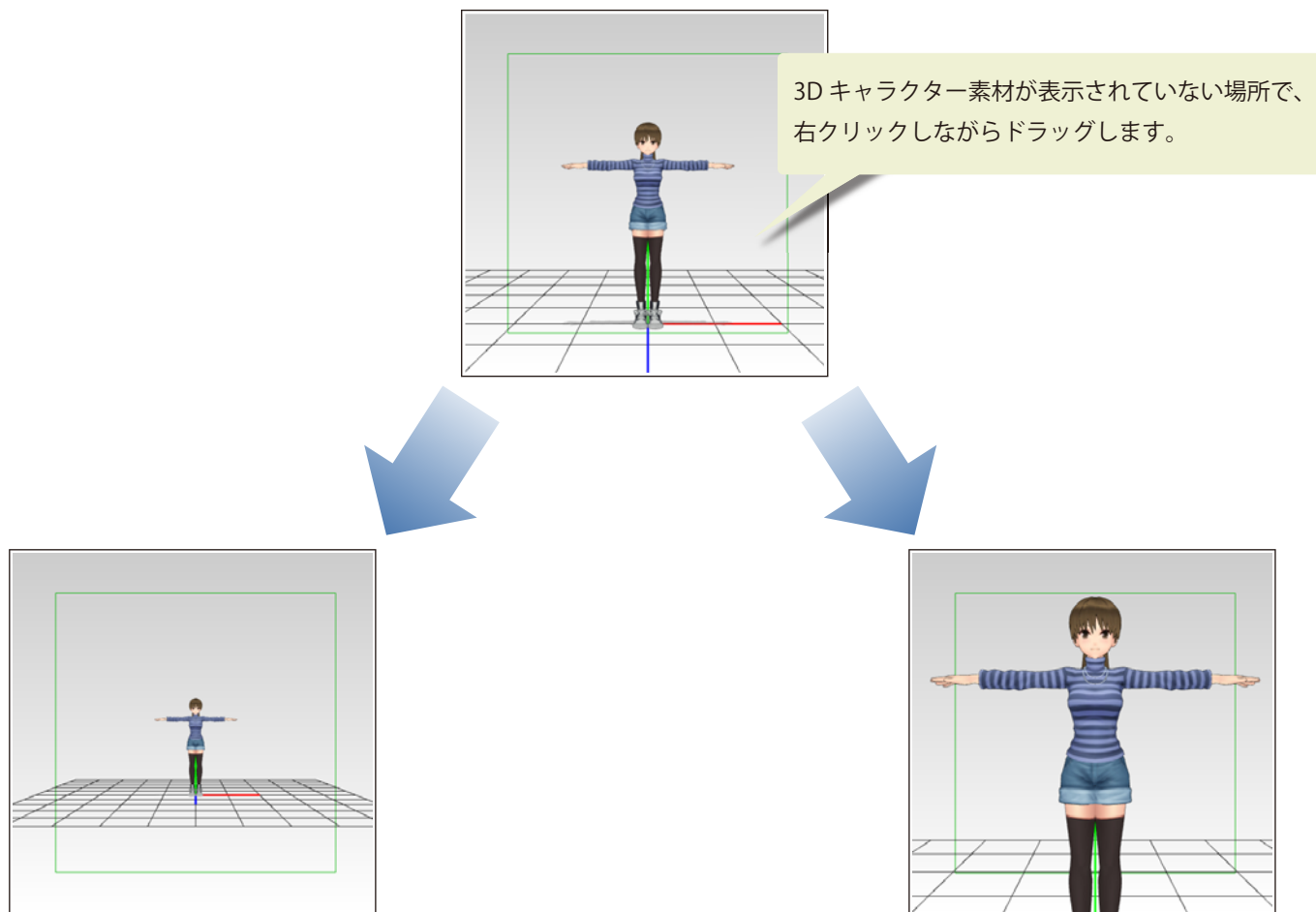
右へ 90 度回転



カメラを前後に移動する

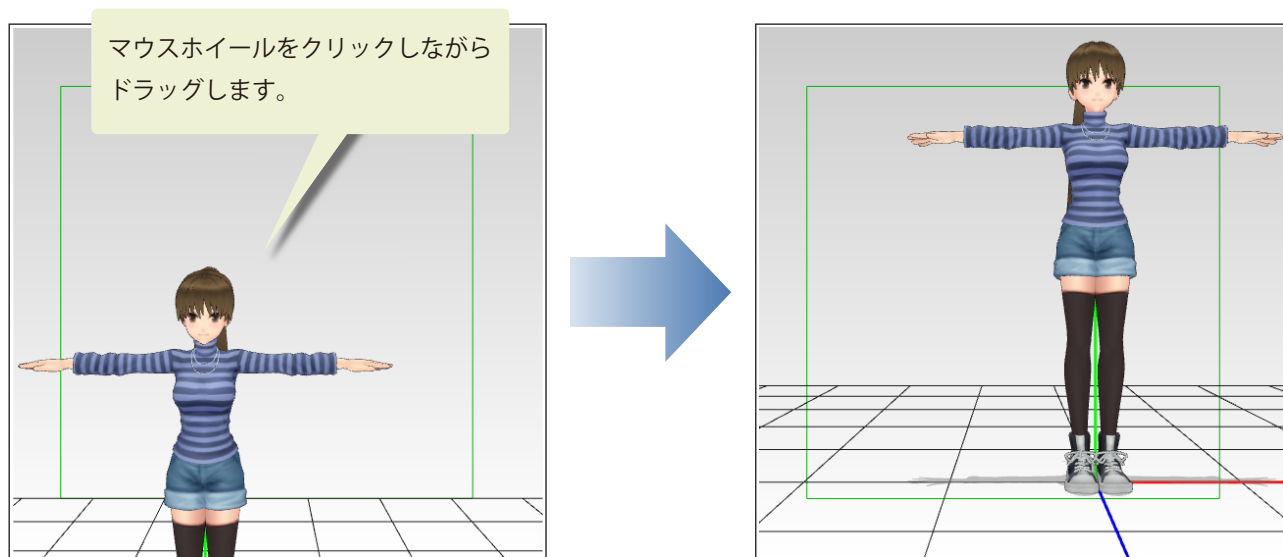
ワークエリアの 3D キャラクター素材が表示されていない場所で、右クリックしながらドラッグすると、カメラが前後に移動します。

なお、[ねじり] ツールを使用中は、[部位] を選択していない場合だけ、カメラを前後に移動できます。



カメラを平行に移動する

マウスホイールをクリックしながらドラッグすると、カメラが平行に移動します。



カメラ位置・注視点・パース・ロールを設定する

[タイムライン]ビューで[カメラワークトラック]のクリップを選択すると、[詳細]ビューでカメラ位置・注視点・パース・ロールを設定できます。設定方法の詳細については、『[カメラワークトラックでクリップを選択している場合](#)』を参照してください。

ファンクションカーブによるモーションの編集

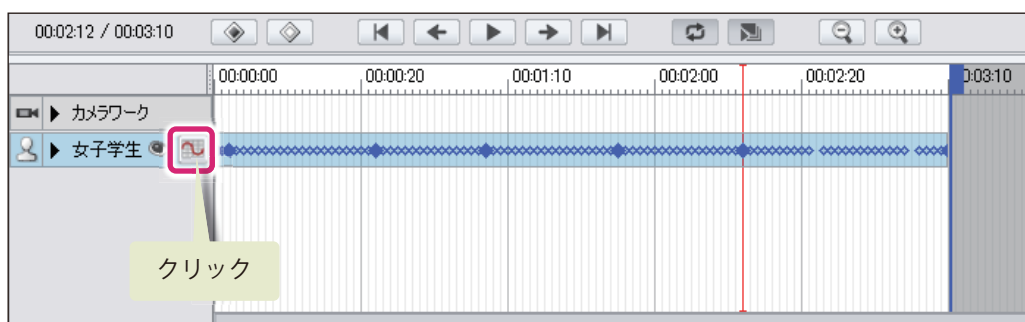
[タイムライン]ビューを[ファンクションカーブ編集]で編集する方法について説明します。

ファンクションカーブ編集とは

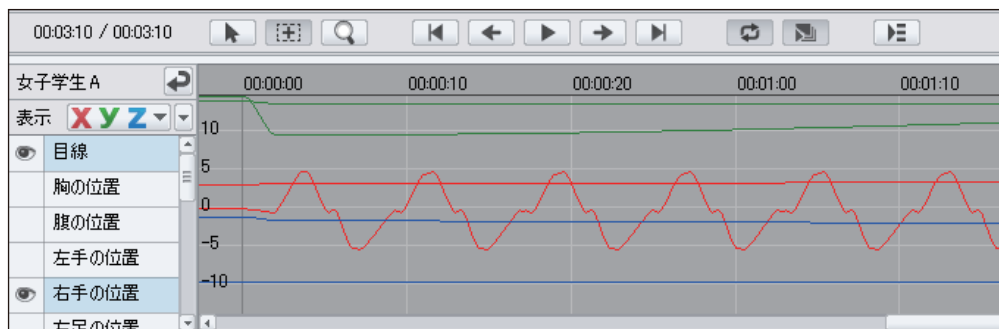
下記のトラックの [ファンクションカーブ編集開始] をクリックすると、[タイムライン] ビューが [ファンクションカーブ編集] に切り替わります。

- モデルトラック
- 3D アイテムトラック
- 3D 背景トラック
- カメラワークトラック

[ファンクションカーブ編集] には、[ファンクションカーブ] と呼ばれるグラフが表示されます。グラフの縦軸は各部位・カメラなどの移動・回転量を示し、横軸は時間軸を示します。[ファンクションカーブ] を修正することで、[タイムライン] ビューに記録した、モーションのタイミングや、部位・カメラなどの移動・回転量を調整できます。



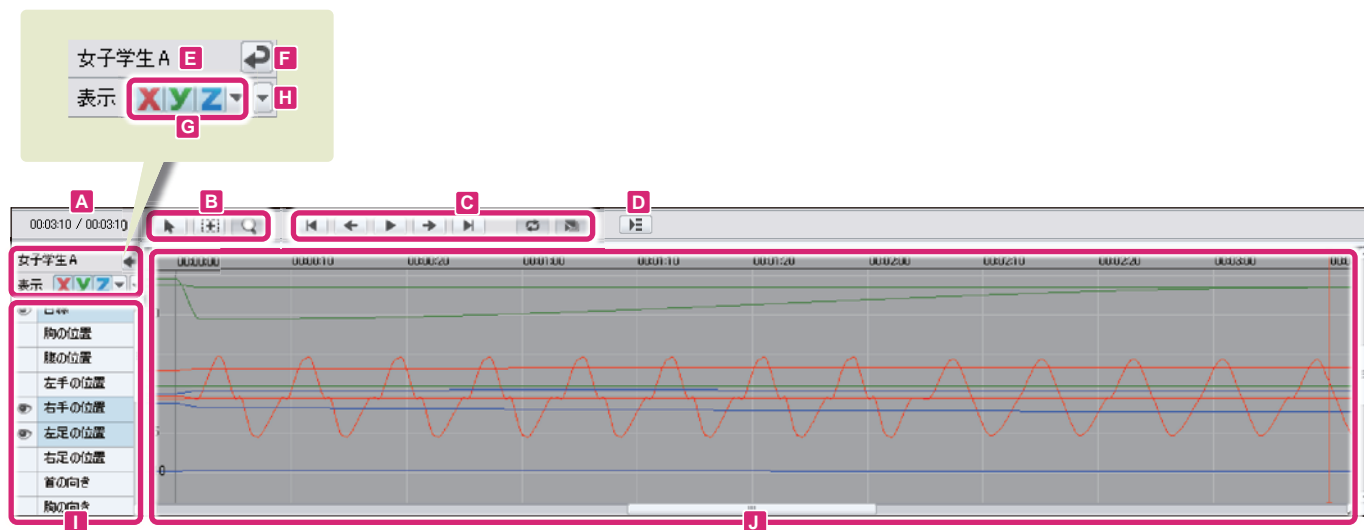
[タイムライン] ビュー



[ファンクションカーブ編集]

ファンクションカーブ編集の機能

[ファンクションカーブ編集] の機能について説明します。



A. 時間表示

現在のフレームの時間と、最終フレームの時間が表示されます。時間をクリックすると、数値入力でフレームを移動できます。

B. 編集ボタン

[ファンクションカーブ] のキーフレームの編集・選択、表示倍率の変更などが行えます。



① 編集ツール

[キーフレーム] の編集・選択、[スロープ] の調整などを行えます。

② 選択ツール

[キーフレーム] の選択を行えます。



[編集] ツールでも [キーフレーム] の選択を行えますが、選択時に [キーフレーム] ・ [ファンクションカーブ] など動かしたくない場合は、[選択] ツールの使用をお勧めします。

③ ズームツール

[ファンクションカーブ] の表示倍率を変更できます。

ツールを選択したあとに、グラフ内をドラッグすると、グラフの表示倍率が変わります。

- 横方向にドラッグすると、横方向の表示倍率が拡大縮小します。
- 縦方向にドラッグすると、縦方向の表示倍率が拡大縮小します。

C. モーションの再生・停止

モーションの再生・停止や、ループ再生などが行えます。



① 先頭フレームへ移動

選択中の [クリップ] の先頭フレームを選択します。

② 前のキーフレームへ移動

選択中の [ファンクションカーブ] の中から、現在のフレームの前にある、キーフレームを選択します。

③ 再生・停止

モーションを再生または停止します。

④ 次のキーフレームへ移動

選択中の [ファンクションカーブ] の中から、現在のフレームの後ろにある、キーフレームを選択します。

⑤ 最終フレームへ移動

選択中の [クリップ] の最終フレームを選択します。

⑥ ループ再生

モーション再生時に、ループ再生します。

⑦ すべてのフレームを再生

モーションを再生するときに、すべてのフレームが再生されます。



- [すべてのフレームを再生] をオフにして再生した場合、一定時間内でモーションが再生されるように動作します。お使いの環境によっては、コマ落ちが発生することがあります。
- [すべてのフレームを再生] をオンにして再生した場合、一定時間内に再生する制約をなくす代わりに、必ずすべてのフレームが再生されます。このため、実際の再生スピードよりも遅く再生されることがあります。
- [すべてのフレームを再生] をオンにした場合、[オーディオクリップ] は再生できません。

D. ファンクションカーブ編集メニュー

①	✓ ファンクションカーブ編集モード(G)
②	✓ X軸方向にスナップ
③	Y軸方向にスナップ
④	選択中のキーフレームにフォーカス(O)
⑤	クリップ全体にフォーカス(U)
⑥	✓ スプライン補間(S)
⑦	リニア補間(L)
⑧	コンスタント補間(C)
⑨	✓ キーフレームのブレイク切り替え(B)

① ファンクションカーブ編集モード

オフにすると、[ファンクションカーブ編集] を終了し、[タイムライン] の表示に戻ります。

② X 軸方向にスナップ

オンにすると、キーフレームを X 軸方向に動かすときに、一定の単位で動くように制限されます。

③ Y 軸方向にスナップ

オンにすると、キーフレームを Y 軸方向に動かすときに、一定の単位で動くように制限されます。

④ 選択中のキーフレームにフォーカス

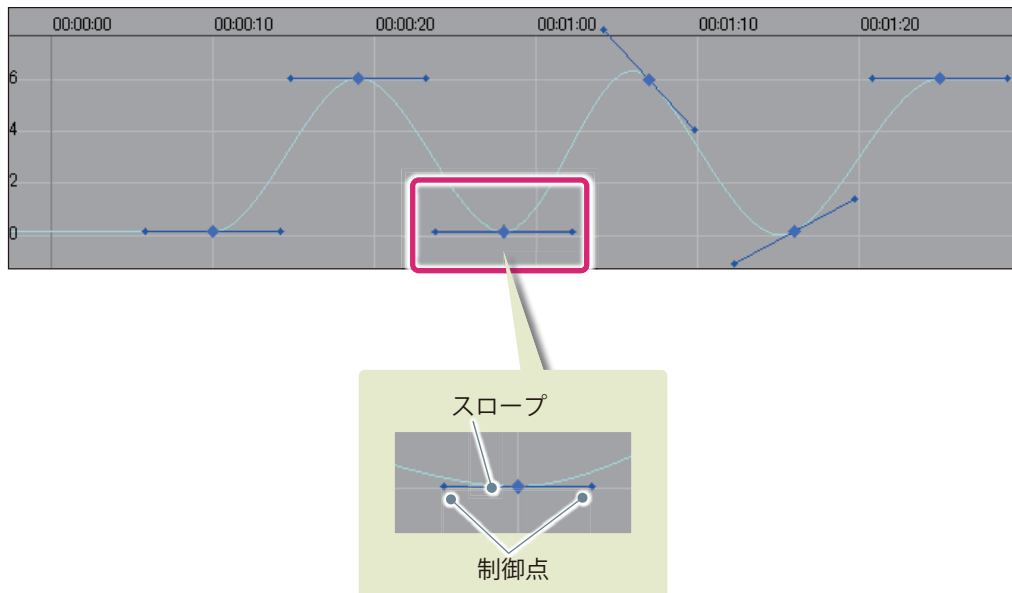
選択中のキーフレームが、グラフの中心へ表示されるように、グラフの表示倍率が切り替わります。

⑤ クリップ全体にフォーカス

クリップ全体、およびすべてのキーフレームが表示されるように、グラフの表示倍率が切り替わります。

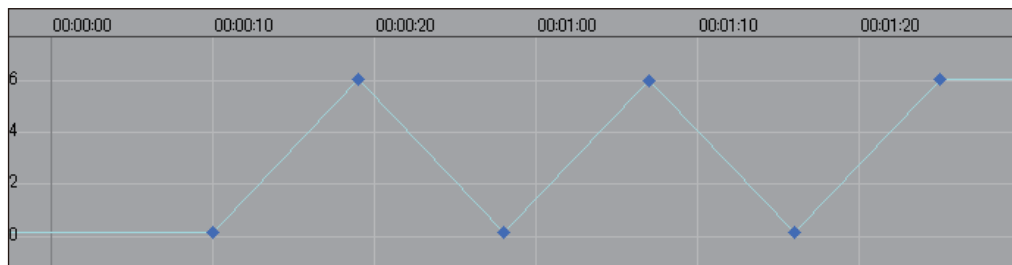
⑥ スプライン補間

キーフレーム間が、滑らかな曲線で結ばれます。設定中のキーフレームから徐々に加速し、次のキーフレームの手前で減速するように、部位・カメラが移動・回転します。線の曲がり方は、制御点を動かして、スロープの傾きで調整します。



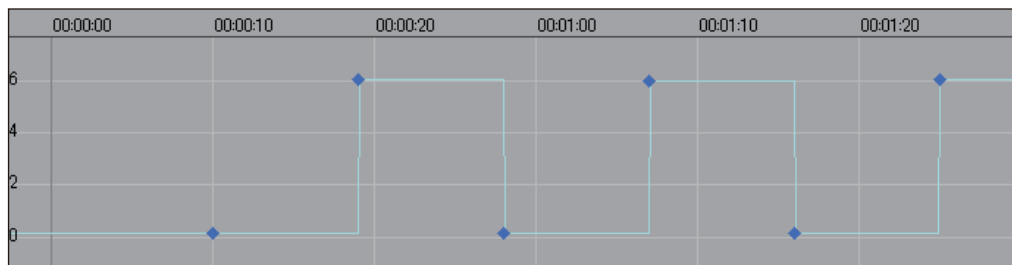
⑦ リニア補間

キーフレーム間が、直線で結ばれます。設定中のキーフレームから次のキーフレームまで、一定の速度で、部位・カメラが移動・回転します。



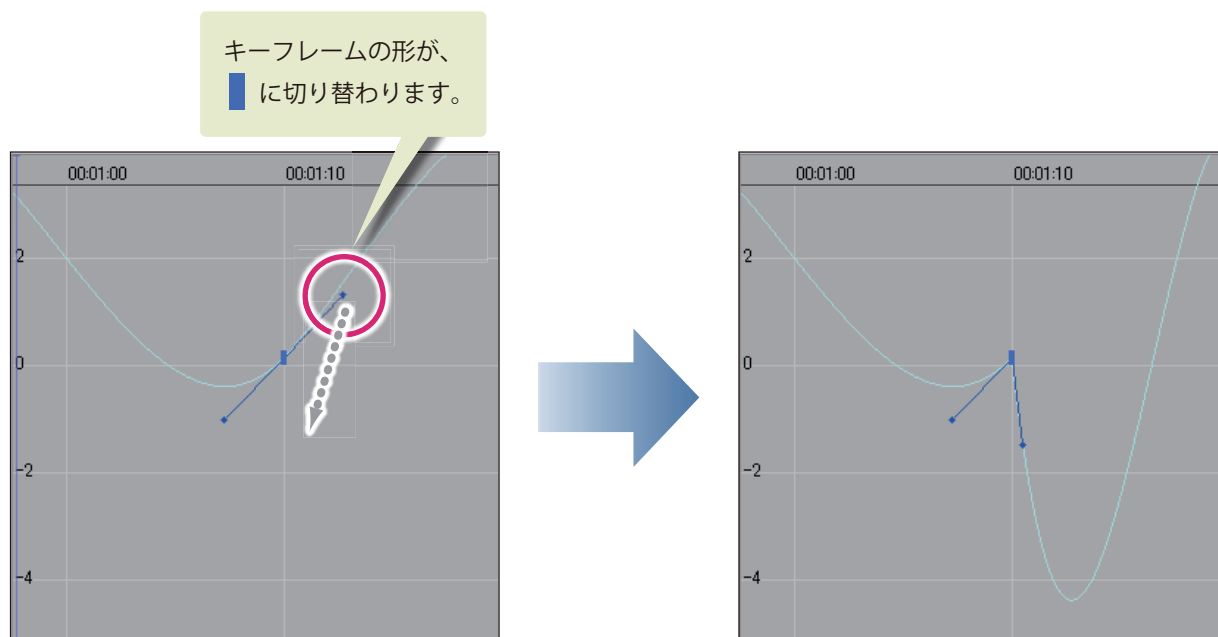
⑧ コンスタント補間

次のキーフレームが始まるまで、設定中のキーフレームの値が保持されます。キーフレーム間の値が変化せずに、コマ送りのように段階的に変化します。



⑨ キーフレームのブレイク切り替え

オンにすると、スロープの傾きを調整するときに、左右の制御点を別々に操作できるようになります。



オンにすると、キーフレームの形が、細長い■に切り替わります。

E. トラック名

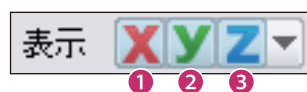
編集中の [モデルトラック] のトラック名が表示されます。

F. ファンクションカーブ編集終了

クリックすると、[ファンクションカーブ編集] を終了し、[タイムライン] の表示に戻ります。

G. XYZ 軸の選択

[ファンクションカーブ] は、X 軸・Y 軸・Z 軸ごとに表示されます。[XYZ 軸の選択] で、[ファンクションカーブ] を表示したい軸を選択します。



① X 軸	X 軸の [ファンクションカーブ] を表示します。
② Y 軸	Y 軸の [ファンクションカーブ] を表示します。
③ Z 軸	Z 軸の [ファンクションカーブ] を表示します。

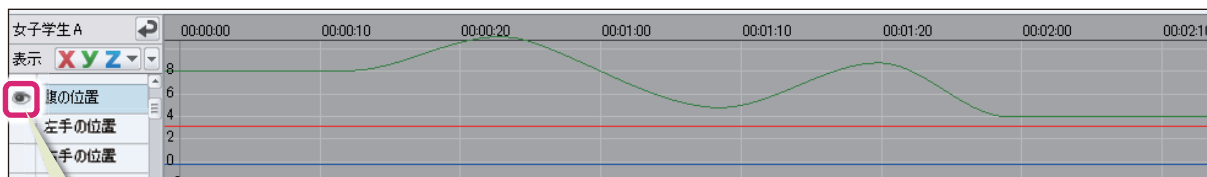
なお、▼をクリックすると、X 軸・Y 軸・Z 軸を選択する一覧が表示されます。チェックボックスで表示したい軸を指定することもできます。

H. 編集項目の選択

[編集項目] に表示する項目を選択します。▼をクリックすると項目が一覧表示されます。[編集項目] に表示したい項目をオンにします。

I. 編集項目

[ファンクションカーブ]で編集する項目が表示されます。眼のアイコンをクリックすると、[ファンクションカーブ]の表示・非表示を切り替えられます。



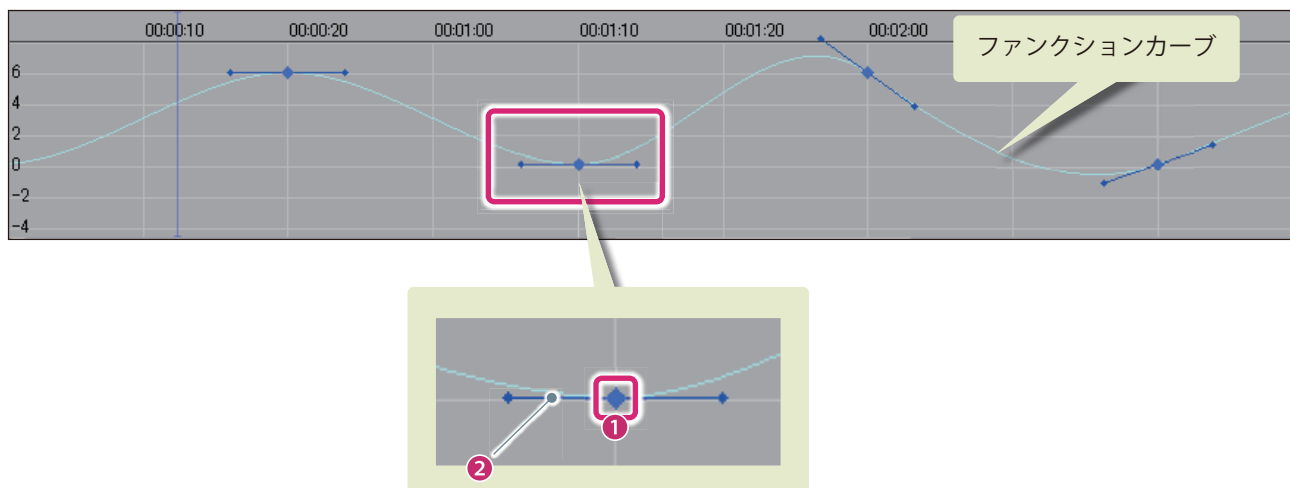
眼のアイコンが表示されているときに、
[ファンクションカーブ]が表示されます。



眼のアイコンをドラッグすると、複数の項目の表示・非表示を切り替えられます。

J. ファンクションカーブ

縦軸が各部位・カメラなどの移動・回転量、横軸が時間軸のグラフが表示されます。[ファンクションカーブ]を修正することで、[タイムライン]ビューに記録した、モーションのタイミングや、部位・カメラなどの移動・回転量を調整できます。



① キーフレーム

部位・カメラなどの位置または角度が記録されたフレームです。

[キーフレーム]を移動することで、モーションのタイミングや、部位・カメラなどの位置・角度量を調整できます。

② スロープ

キーフレーム間の線の曲がり方を調整します。制御点を動かして、スロープの傾きを調整することで、線の曲がり方を調整できます。

キーフレームの編集方法

[ファンクションカーブ] 上の [キーフレーム] を、選択・追加・削除・移動する方法を説明します。

キーフレームの選択方法

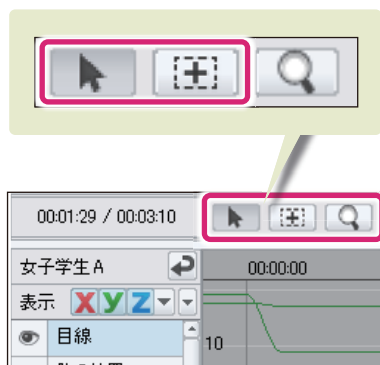
キーフレームの選択方法について説明します。

キーフレームを選択する

[キーフレーム] の選択方法について説明します。

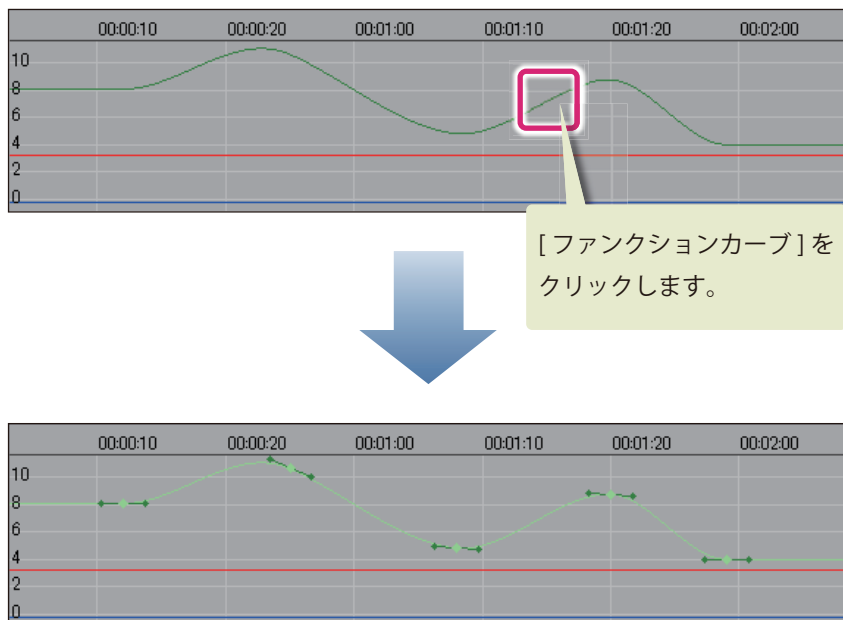
1 ツールを選択する

[編集ボタン] で、[編集] ツールまたは [選択] ツールを選択します。



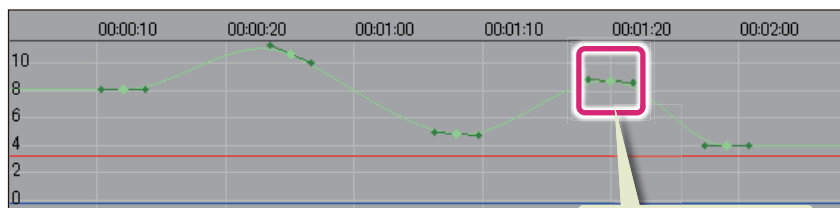
2 ファンクションカーブを選択する

[キーフレーム] を選択したい [ファンクションカーブ] をクリックします。[ファンクションカーブ] に [キーフレーム] が表示されます。

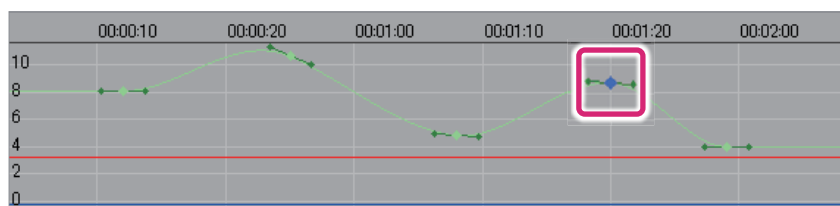


3 キーフレームを選択する

[キーフレーム] をクリックします。[キーフレーム] が青色に変わり、選択状態になりました。



[キーフレーム] を
クリックします。



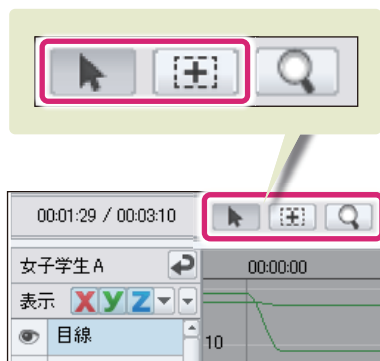
- [Ctrl] キーまたは [Shift] キーを押しながら、[キーフレーム] を連続してクリックすると、複数の [キーフレーム] を選択できます。
- グラフ上の何も無い部分をクリックすると、選択を解除できます。

範囲を指定してキーフレームを選択する

範囲を指定して、キーフレームを選択する方法を説明します。

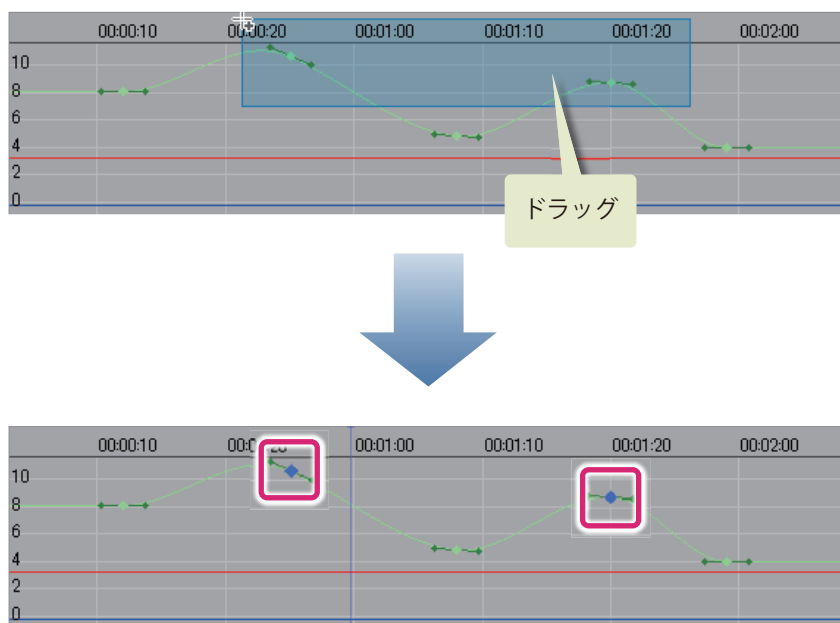
1 ツールを選択する

[編集ボタン] で、[編集] ツールまたは [選択] ツールを選択します。



2 範囲を指定してキーフレームを選択する

グラフ上の [ファンクションカーブ] 以外の部分をドラッグします。ドラッグしたときに表示された矩形の範囲にある [キーフレーム] が、選択状態になりました。



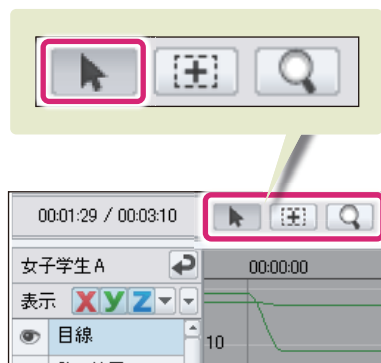
- [Ctrl] キーまたは [Shift] キーを押しながら、連続してドラッグすると、選択状態の [キーフレーム] を追加できます。
- グラフ上の何も無い部分をクリックすると、選択を解除できます。

キーフレームの追加方法

[ファンクションカーブ] に [キーフレーム] を追加する方法を説明します。

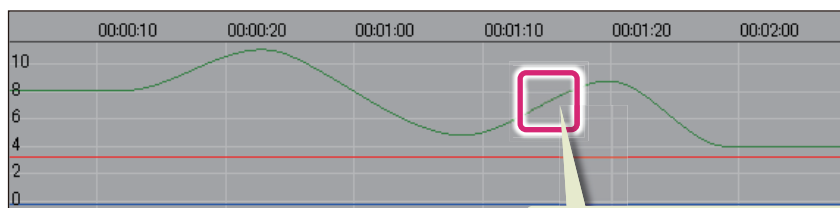
1 ツールを選択する

[編集ボタン] で [編集] ツールを選択します。

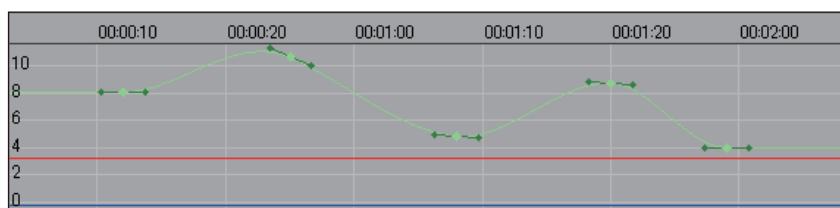


2 ファンクションカーブを選択する

[キーフレーム] を追加したい [ファンクションカーブ] をクリックします。[ファンクションカーブ] に [キーフレーム] が表示されます。

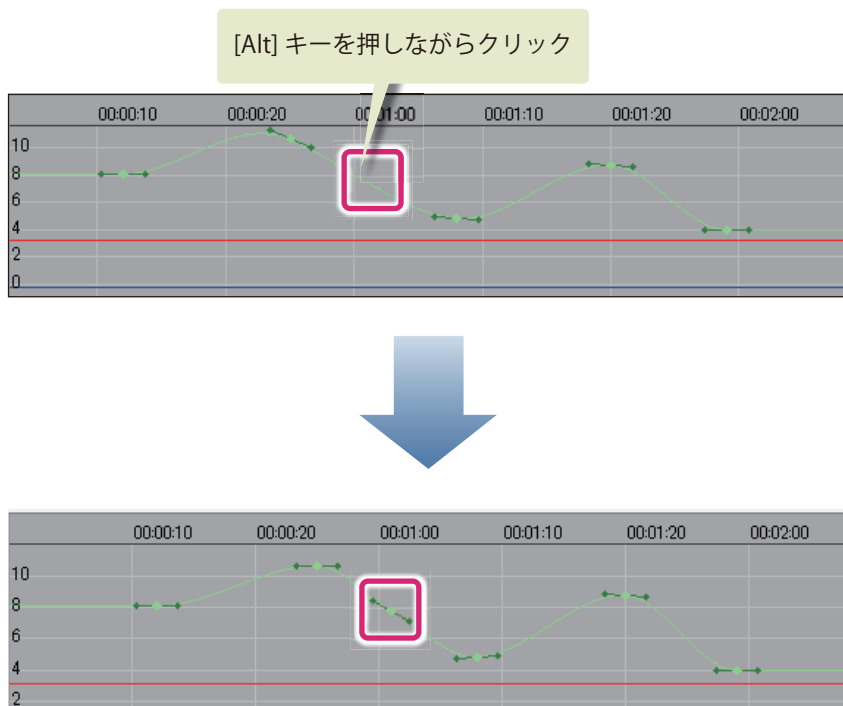


[ファンクションカーブ] を
クリックします。



3 キーフレームを追加する

[Alt] キーを押しながら、[ファンクションカーブ] の上をクリックします。クリックした位置に [キーフレーム] が追加されました。

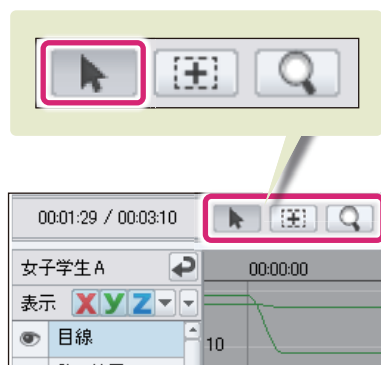


キーフレームの削除方法

[ファンクションカーブ] から [キーフレーム] を削除する方法を説明します。

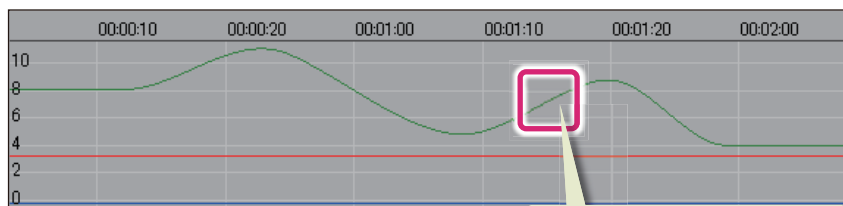
1 ツールを選択する

[編集ボタン] で [編集] ツールを選択します。

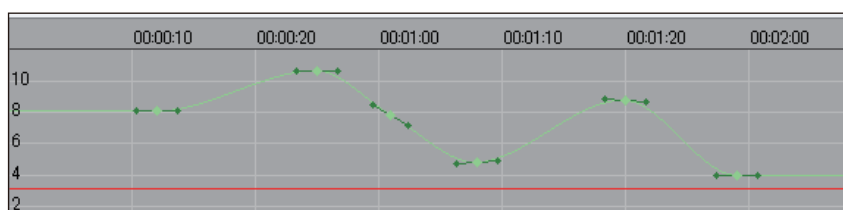


2 ファンクションカーブを選択する

[キーフレーム]を削除したい[ファンクションカーブ]をクリックします。[ファンクションカーブ]に[キーフレーム]が表示されます。



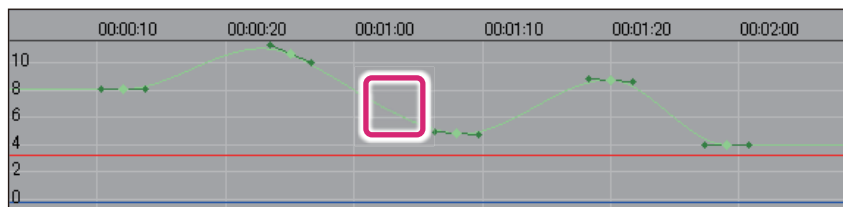
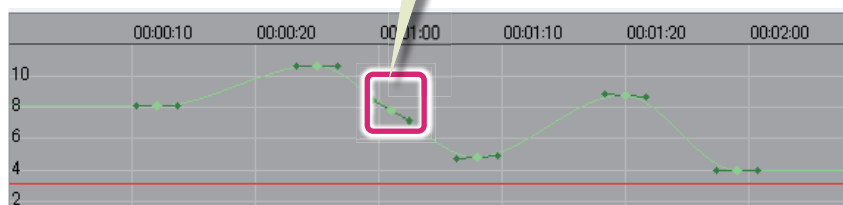
[ファンクションカーブ]をクリックします。



3 キーフレームを削除する

[Alt] キーを押しながら、[キーフレーム]の上をクリックします。クリックした位置にあった[キーフレーム]が削除されました。

[Alt] キーを押しながらクリック



下記の方法で、選択中のキーフレームを一括削除できます。



- [Delete] キーを押す。
- 選択中の [キーフレーム] の1つを、[Alt] キーを押しながらクリックする。

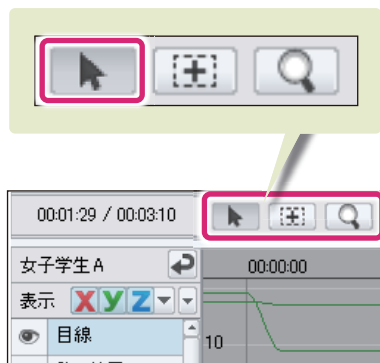
キーフレームの移動方法

[ファンクションカーブ] の [キーフレーム] を移動する方法を説明します。

選択したキーフレームを移動する

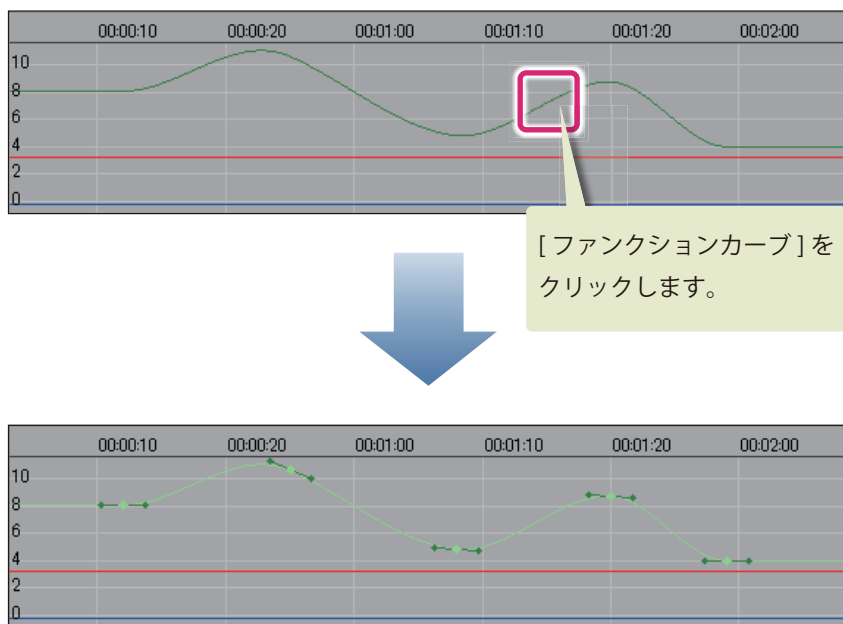
1 ツールを選択する

[編集ボタン] で [編集] ツールを選択します。



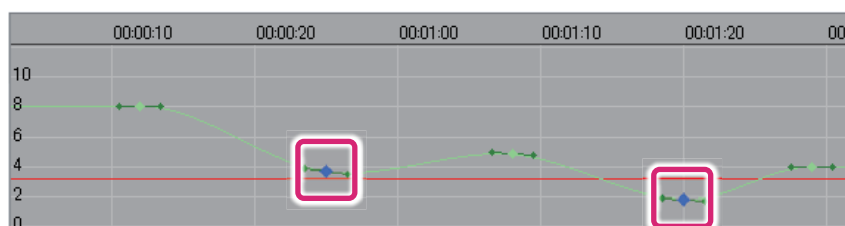
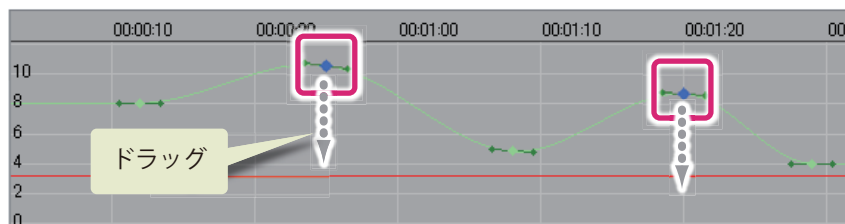
2 ファンクションカーブを選択する

[キーフレーム] を移動したい [ファンクションカーブ] をクリックします。[ファンクションカーブ] に [キーフレーム] が表示されます。




3 キーフレームを移動する

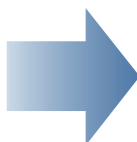
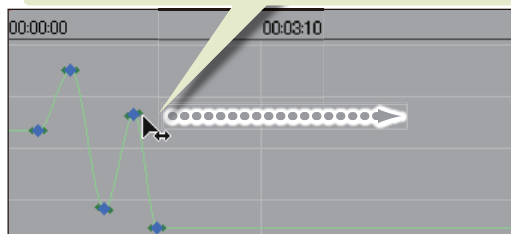
[キーフレーム] をドラッグすると移動します。




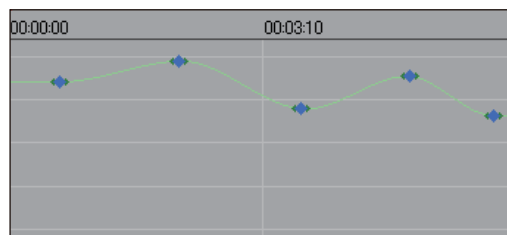
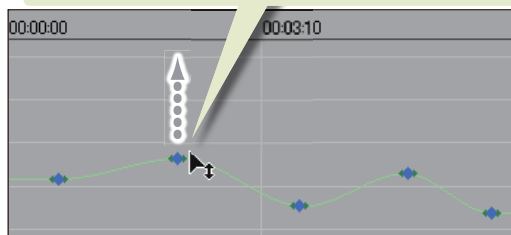
方向を制限しながらキーフレームを移動する

[Shift] キーを押しながら、選択中の [キーフレーム] をドラッグすると、X 軸方向または Y 軸方向に、移動方向を制限できます。

[Shift] キーを押しながらドラッグします。
移動中はカーソルが  に変わります。




[Shift] キーを押しながらドラッグします。
移動中はカーソルが  に変わります。

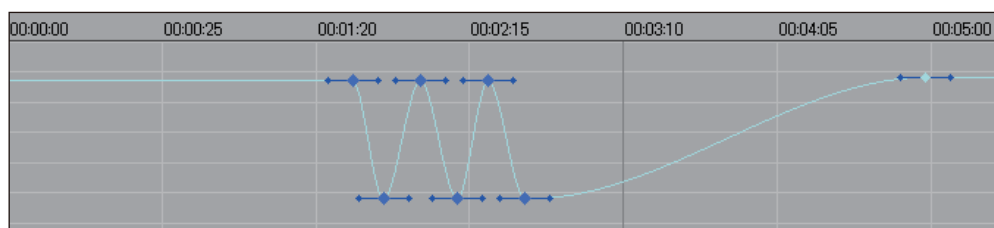
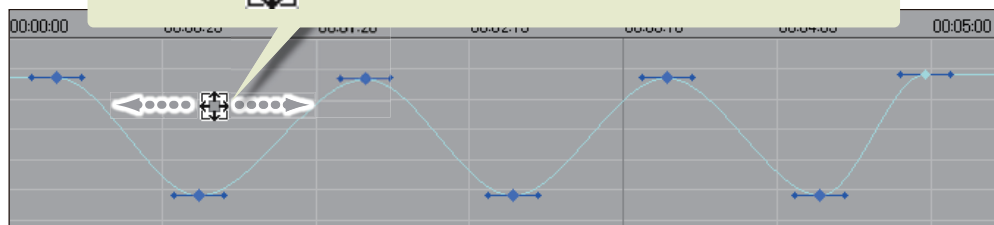


キーフレームの間隔を調整する


[キーフレーム] が 2 つ以上選択されている場合、選択した [キーフレーム] の間隔を調整できます。

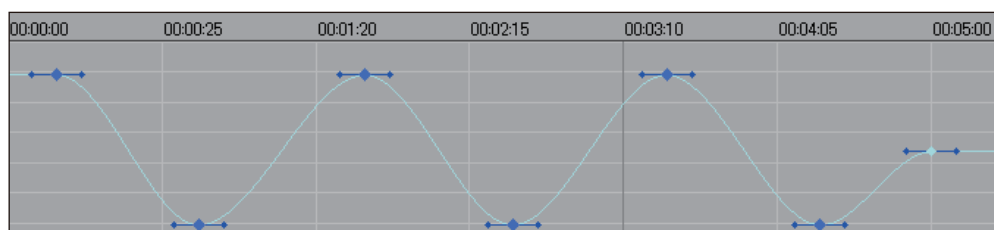
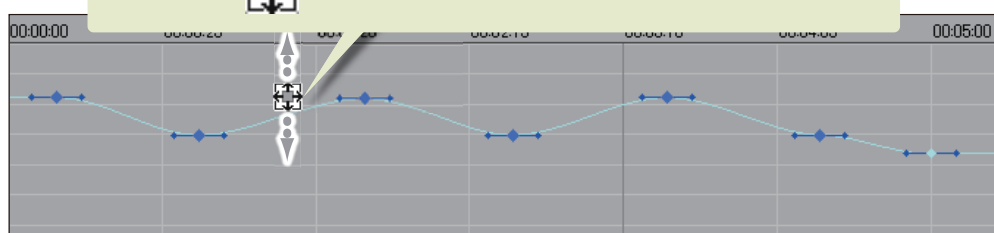
[Ctrl]+[Shift] キーを押しながら、グラフ上を X 軸方向にドラッグします。選択された [キーフレーム] の中央値を中心に、X 軸方向のキーフレームの間隔が拡縮します。

[キーフレーム] を選択し、[Ctrl]+[Shift] キーを押したままにすると、カーソルが  になります。この状態で X 軸方向にドラッグします。



[Ctrl]+[Shift] キーを押しながら、グラフ上を Y 軸方向にドラッグします。値 0 を中心に、Y 軸方向のキーフレームの間隔が拡縮します。

[キーフレーム] を選択し、[Ctrl]+[Shift] キーを押したままにすると、カーソルが  になります。この状態で Y 軸方向にドラッグします。

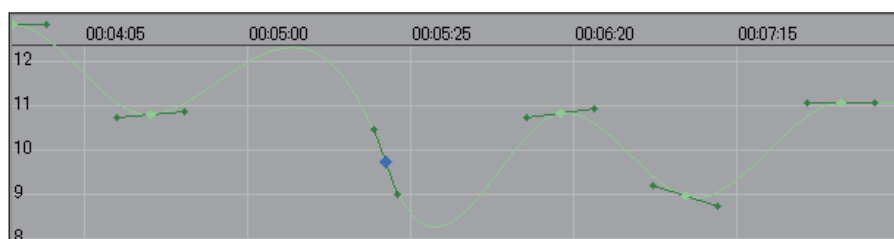
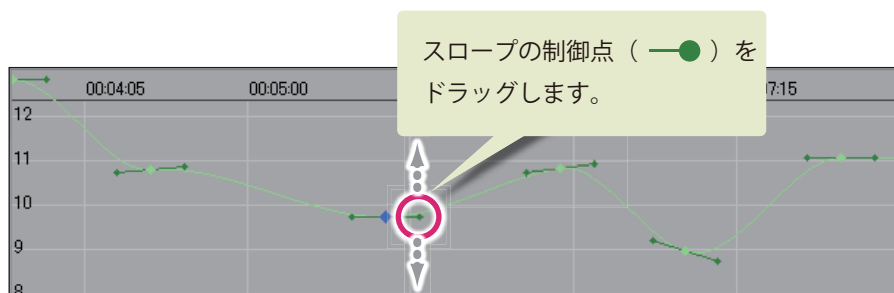


ファンクションカーブの編集方法

[ファンクションカーブ] の曲線の調整方法を説明します。

線の曲がり方を調整する

[スロープ] の [制御点] をドラッグすると、線の曲がり方を調整できます。

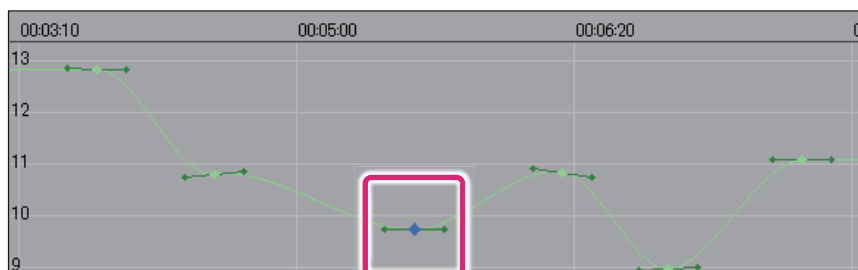


左右の制御点ごとに曲がり方を調整する

[ファンクションカーブ編集]メニュー→[キーフレームのブレイク切り替え]をオンにすると、スロープの傾きを調整するときに、左右の制御点を別々に操作できます。

1 キーフレームを選択する

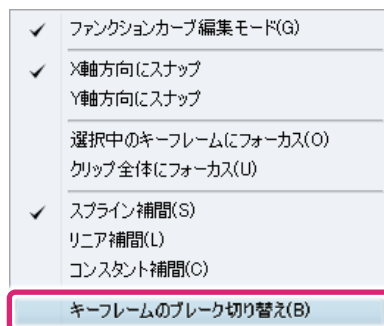
曲がり方を調整したい[ファンクションカーブ]の[キーフレーム]を選択します。



2 コマンド選択する

[ファンクションカーブ編集]メニュー→[キーフレームのブレイク切り替え]をオンにします。

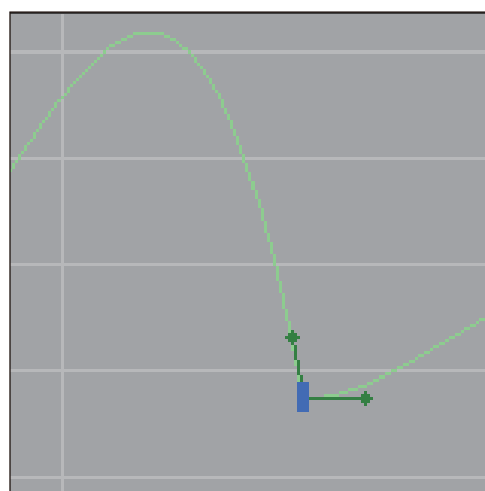
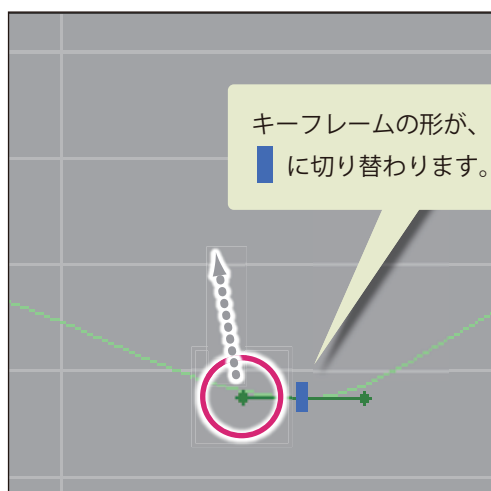
ファンクションカーブ編集メニュー



3 線の曲がり方を調整する

キーフレームの形が、細長い■に切り替わります。

スロープの傾きを調整するときに、左右の制御点を別々に操作できるようになります。



ファンクションカーブの表示倍率の変更

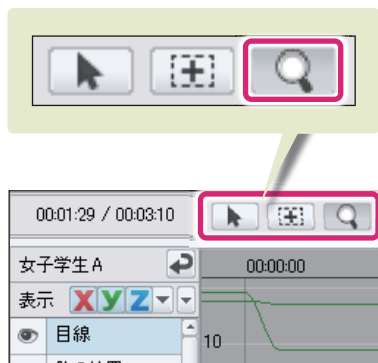
[ファンクションカーブ] の表示倍率・位置の変更について説明します。

表示倍率を変更する

[ファンクションカーブ] の表示倍率を変更する方法を説明します。

1 ツールを選択する

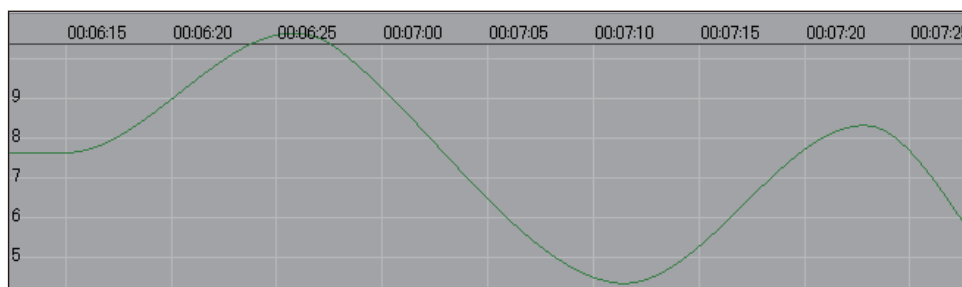
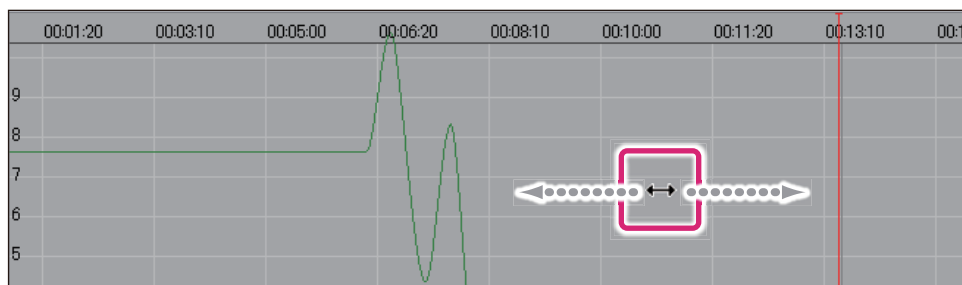
[編集ボタン] で [ズーム] ツールを選択します。



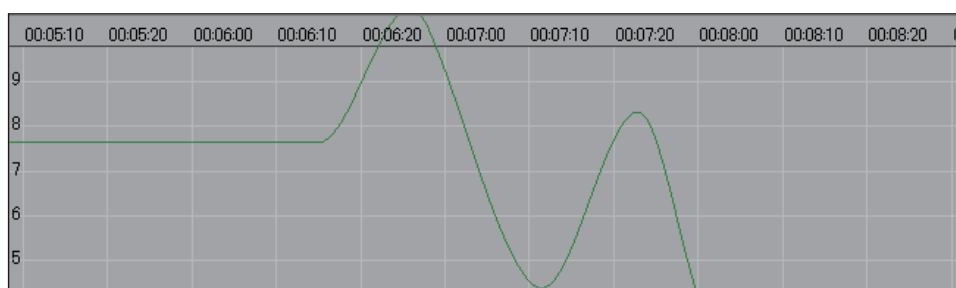
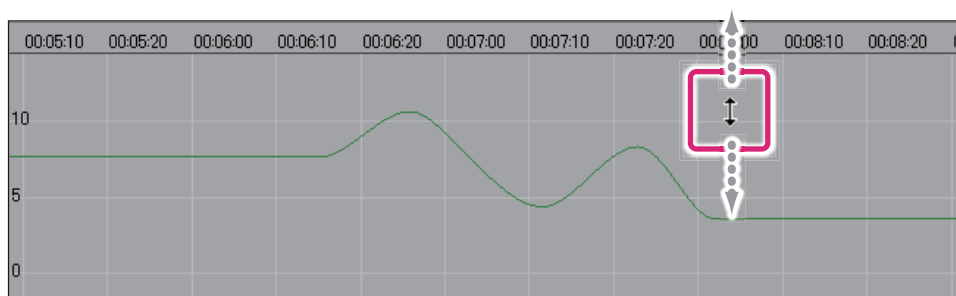
2 グラフの表示倍率を変更する

グラフ内をドラッグすると、グラフの表示倍率が変わります。

右方向にドラッグすると、横方向の表示倍率が拡大します。左方向にドラッグすると、横方向の表示倍率が縮小します。



上方向にドラッグすると、縦方向の表示倍率が拡大します。下方向にドラッグすると、縦方向の表示倍率が縮小します。

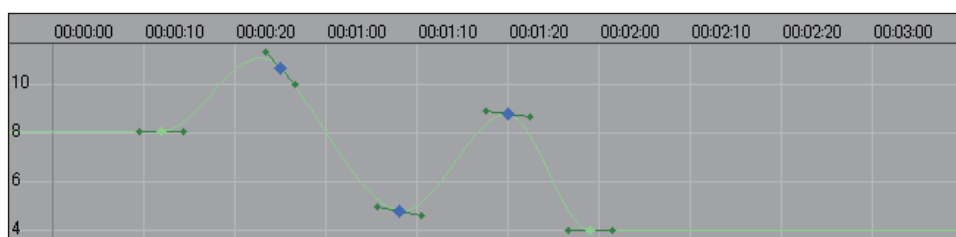


キーフレームを基準に表示倍率を変更する

選択中の [キーフレーム] を基準に、[ファンクションカーブ] の表示倍率を変更する方法を説明します。

1 キーフレームを選択する

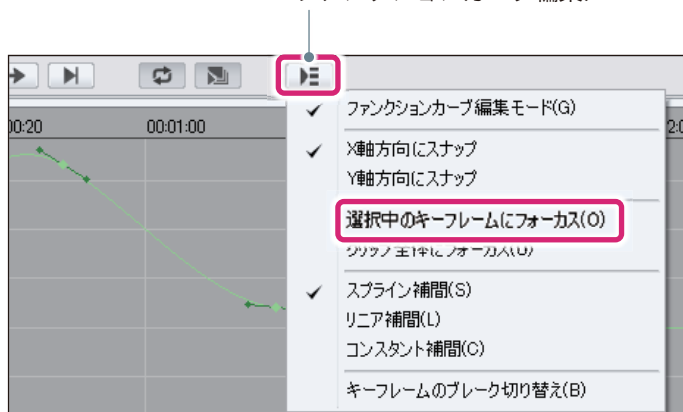
[キーフレーム] を選択します。



2 コマンドを選択する

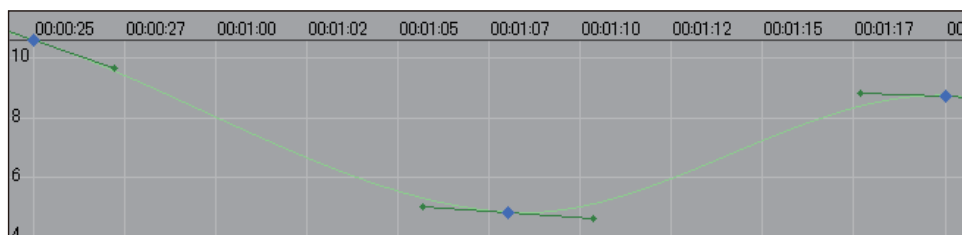
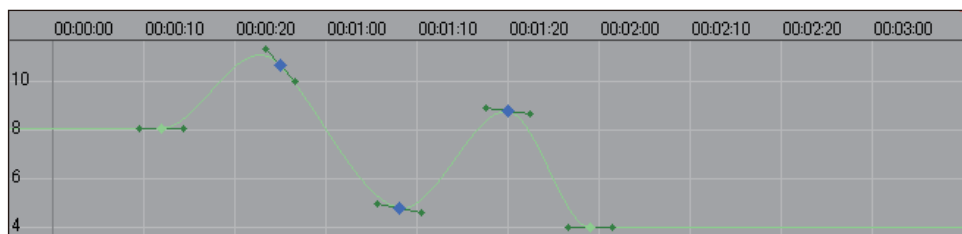
[ファンクションカーブ編集] メニューで [選択中のキーフレームにフォーカス] を選択します。

ファンクションカーブ編集メニュー



3 表示倍率を変更される

選択中の [キーフレーム] が、グラフの中心へ表示されるように、[ファンクションカーブ] の表示倍率が切り替わります。



クリップ全体を表示する

クリップ全体が表示されるように、[ファンクションカーブ] の表示倍率を変更する方法を説明します。

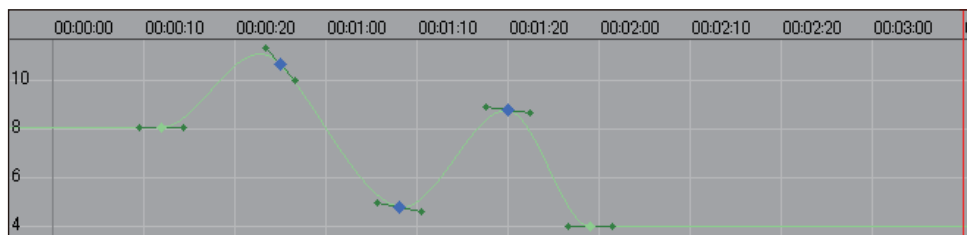
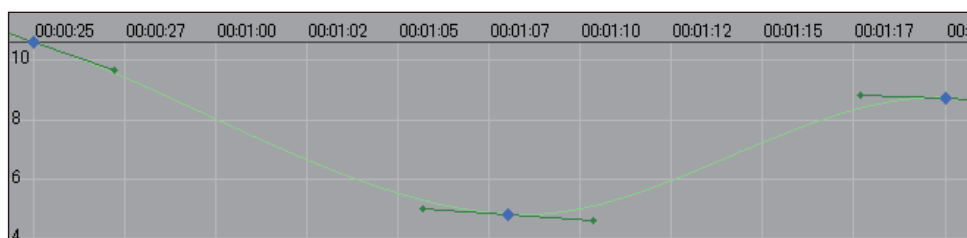
1 コマンドを選択する

[ファンクションカーブ編集] メニューで [クリップ全体にフォーカス] を選択します。



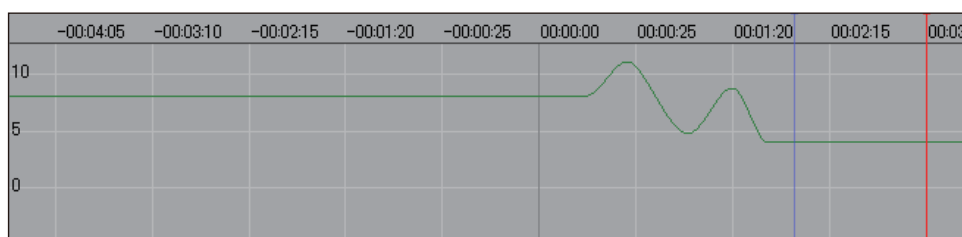
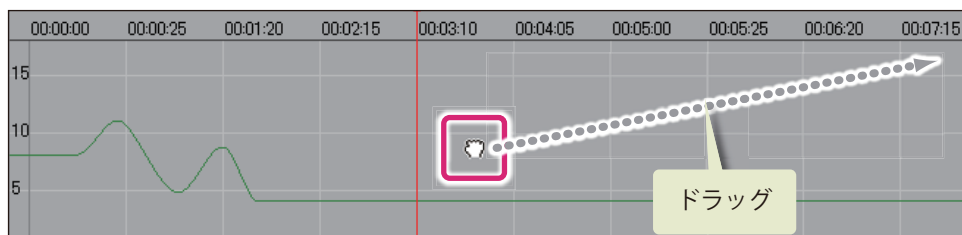
2 表示倍率を変更される

クリップ全体が表示されるように、[ファンクションカーブ] の表示倍率が切り替わります。



ファンクションカーブ全体の表示を移動する

マウスホイールを押しながらドラッグすると、[ファンクションカーブ]全体の表示を移動できます。



ムービートラックの作成・編集

ムービートラックの読み込み・編集方法について説明します。

ムービートラックについて

CLIP STUDIO ACTION は、動画ファイルを [ムービートラック] として読み込むことができます。

ムービートラックの特徴

- 動画ファイルを [ステージ] ビュー上に配置して、モーション作成の参考にすることができます。
- [ファイル]メニュー→[書き出し]→[ムービー]で動画を書き出した場合、[ムービートラック]とモーションの動画が合成されて書き出されます。

ムービートラックの条件

CLIP STUDIO ACTION の [ムービートラック] には、下記の条件があります。

- Windows をお使いの場合は、AVI 形式（拡張子：avi）の動画ファイルを読み込みます。
Mac OS X をお使いの場合は、QuickTime 形式の動画ファイルを読み込みます。
- お使いの環境にインストールされているコーデックプログラムによっては、動画ファイルを読み込めないことがあります。
- 読み込める [ムービートラック] は 1 つです。再度、ムービートラックを読み込んだ場合は、読み込まれていたムービートラックは削除されます。
- [ムービートラック] のクリップは、[タイムライン] ビューまたは [詳細] ビューで調整できます。
- [ファイル]メニュー→[保存] でプロジェクトを保存する場合、プロジェクトに動画ファイルは保存されません。[ムービートラック] は、読み込んだ動画ファイルの保存先のみが記録されます。このため、動画ファイルの保存先を変更した場合、またはプロジェクトファイルの保存先を変更した場合は、[ムービートラック] は読み込まれません。
- 動画ファイルをプロジェクトファイルと違うドライブに保存した場合、動画ファイルの保存先が絶対パスで記録されます。別のコンピュータでプロジェクトファイルを開いたときに、[ムービートラック] を読み込めないことがあります。

ムービートラックの読み込み方法

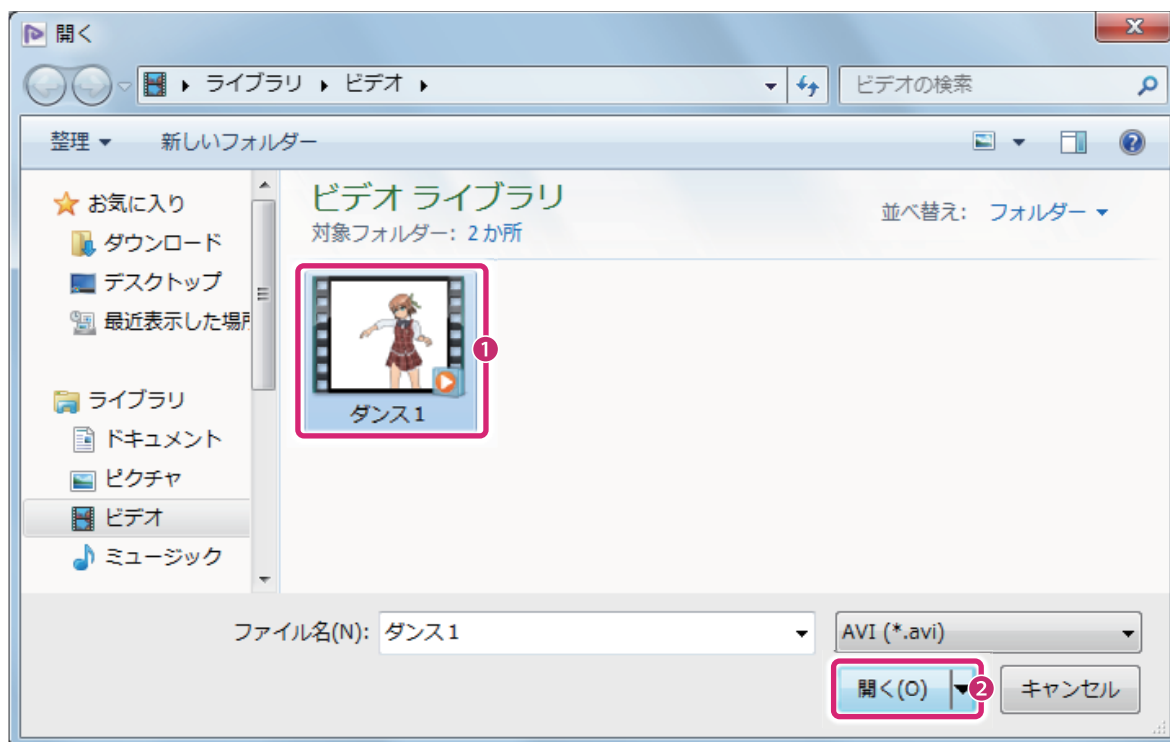
[ムービートラック]を、[タイムライン]ビューに読み込む方法について説明します。

1 コマンドを選択する

[ファイル]メニュー→[読み込み]→[ムービー]を選択します。

2 ファイルを選択する

[ファイルを開く]ダイアログが表示されます。追加したいムービーファイルを選択します。



① 追加したいムービーファイルを選択します。

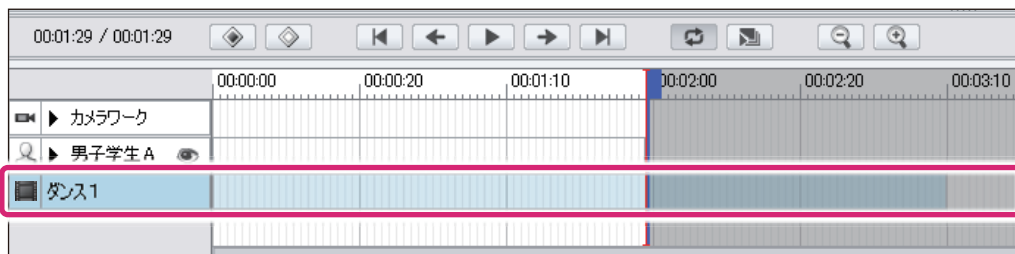
Windows をお使いの場合は、AVI 形式（拡張子：avi）の動画ファイルを指定します。

Mac OS X をお使いの場合は、QuickTime 形式の動画ファイルを指定します。

② [開く]をクリックします。

3 トラックが追加される

[タイムライン]ビューにムービートラックが追加されます。



ムービートラックの編集方法

[ムービートラック]の編集方法について説明します。読み込んだムービークリップの調整は、[タイムライン]ビューまたは[詳細]ビューで行えます。

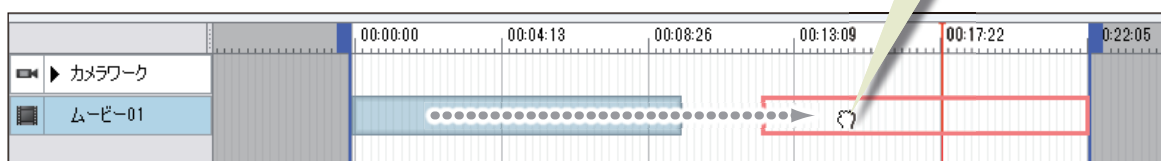
タイムラインビューから編集する方法

[タイムライン]ビューで、ムービークリップの移動、開始・終了フレームを調整する方法を説明します。

ムービークリップの移動

ムービークリップをドラッグ&ドロップすると、ムービークリップを移動できます。

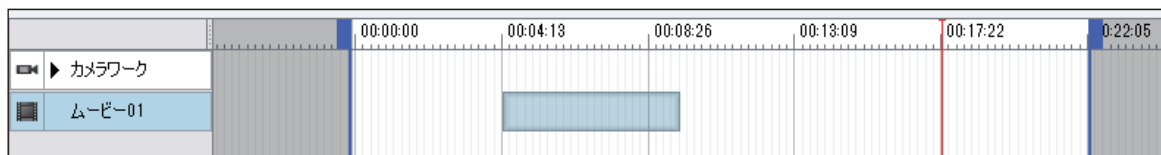
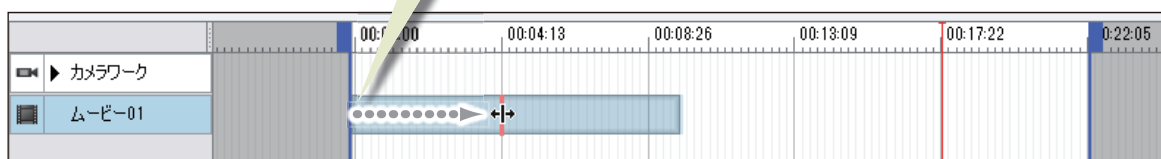
ムービークリップをドラッグ&ドロップします。
クリップが赤い枠で囲われているときに、移動できます。



開始フレームの調整

ムービークリップの先頭フレームをドラッグすると、ムービークリップの開始フレームを調整できます。

先頭フレームをドラッグ

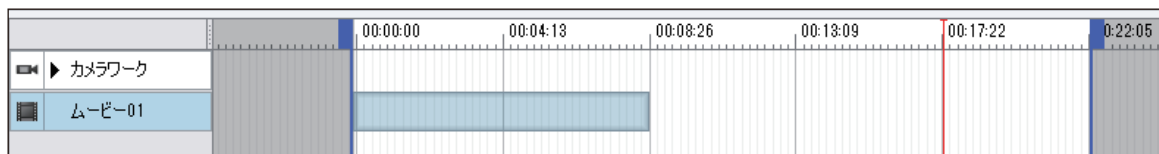
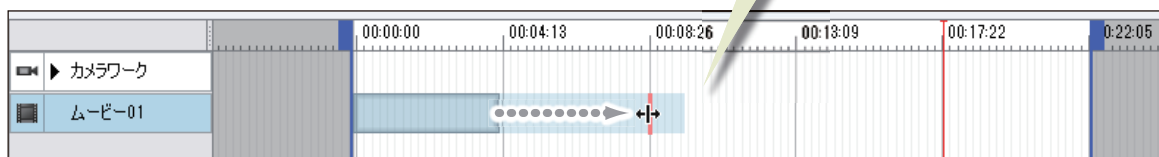


ドラッグ時に、クリップ全体の長さが目安として表示されます。

終了フレームの調整

ムービークリップの最終フレームをドラッグすると、ムービークリップの終了フレームを調整できます。

最終フレームをドラッグ



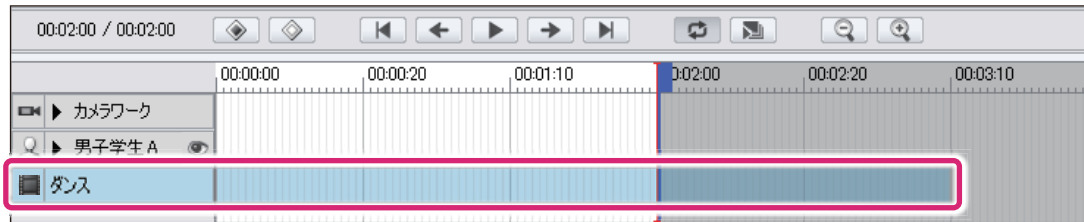
ドラッグ時に、クリップ全体の長さが目安として表示されます。

詳細ビューから編集する方法

[詳細]ビューで、ムービークリップの開始フレーム、再生開始・終了時間を調整する方法を説明します。

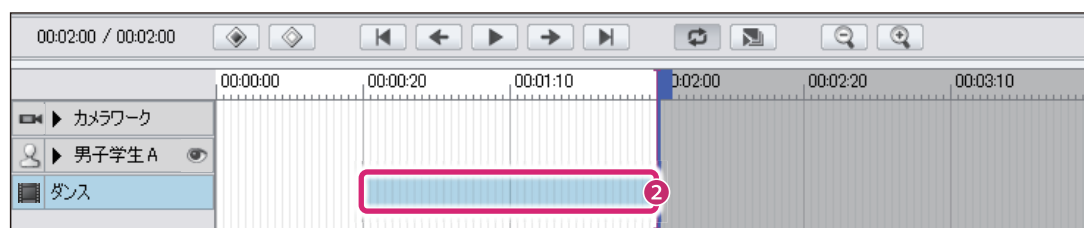
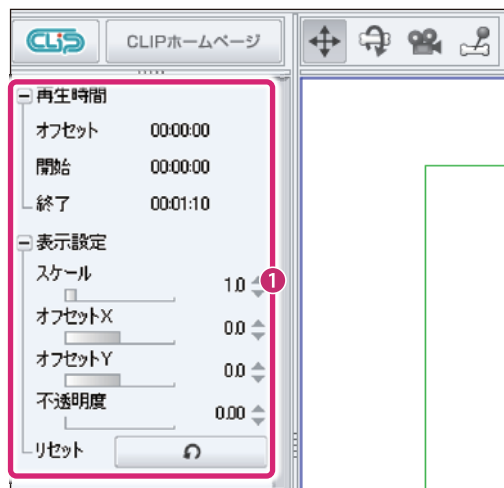
1 ムービートラックを選択する

[タイムライン]ビューで [ムービートラック] を選択します。



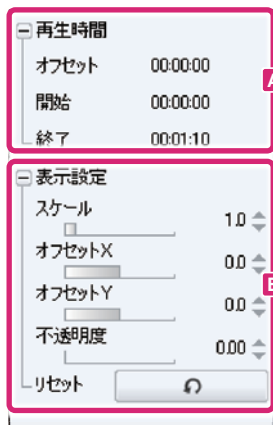
2 ムービートラックを編集する

[詳細]ビューで [ムービートラック] について設定を行います。



- ① [詳細]ビューで、ムービークリップの再生開始位置、開始・終了時間、レイアウトなどを指定します。
- ② 設定した内容が、[タイムライン]ビューに反映されます。

ムービートラックの詳細ビュー



A. 再生時間

ムービークリップの再生開始位置、開始・終了時間を設定できます。



「再生時間」の単位は、[ファイル]メニュー→[環境設定]の[タイムライン]で、フレームまたはタイムコードに切り替えられます。設定方法の詳細については、『[タイムライン](#)』を参照してください。

① オフセット

[タイムライン]ビュー上での、ムービークリップの再生開始位置を指定します。

② 開始

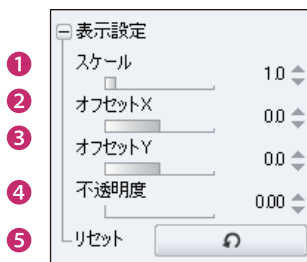
ムービークリップの開始時間を指定します。

③ 終了

ムービークリップの終了時間を指定します。

B. 表示設定

ムービークリップの配置位置・表示倍率・不透明度を設定できます。



① スケール

ムービークリップの表示倍率を設定します。

② オフセットX

ムービークリップの横方向の配置位置を設定します。

③ オフセットY

ムービークリップの縦方向の配置位置を設定します。

④ 不透明度

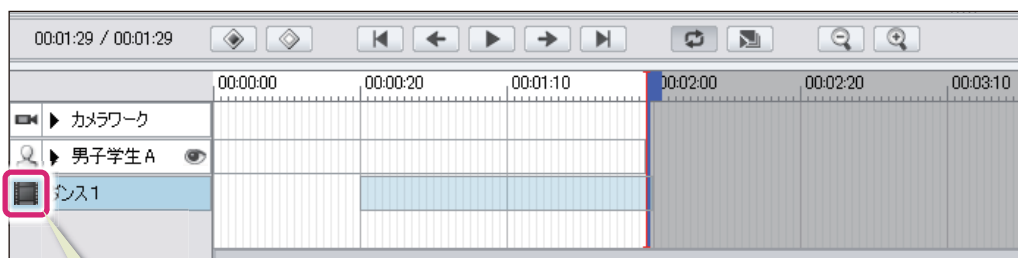
ムービークリップの不透明度を設定します。


⑤ リセット

クリックすると、表示設定を初期状態に戻せます。

ムービー再生の切り替え

[タイムライン]ビューにあるムービートラックの[トラックアイコン]で、モーション再生時に、ムービーを表示するか・表示しないかを切り替えられます。また、ムービー書き出し時に、ムービートラックを書き出すか・書き出さないかも切り替えられます。



 のアイコンが表示されているときは、ムービーが表示されます。

オーディオトラックの 作成・編集

オーディオトラックの読み込み・編集方法について説明します。

オーディオトラックについて

CLIP STUDIO ACTION の [オーディオトラック] には、下記の条件があります。

- 8bit または 16bit で非圧縮の wav 形式、MP3 形式・Ogg 形式のオーディオファイルを読み込みます。
- [オーディオトラック] には、複数のオーディオファイルを読み込みます。
- オーディオクリップの調整は、[タイムライン] ビューまたは [詳細] ビューで行えます。

オーディオトラックの読み込み方法

[オーディオトラック]を、[タイムライン]ビューに読み込む方法について説明します。

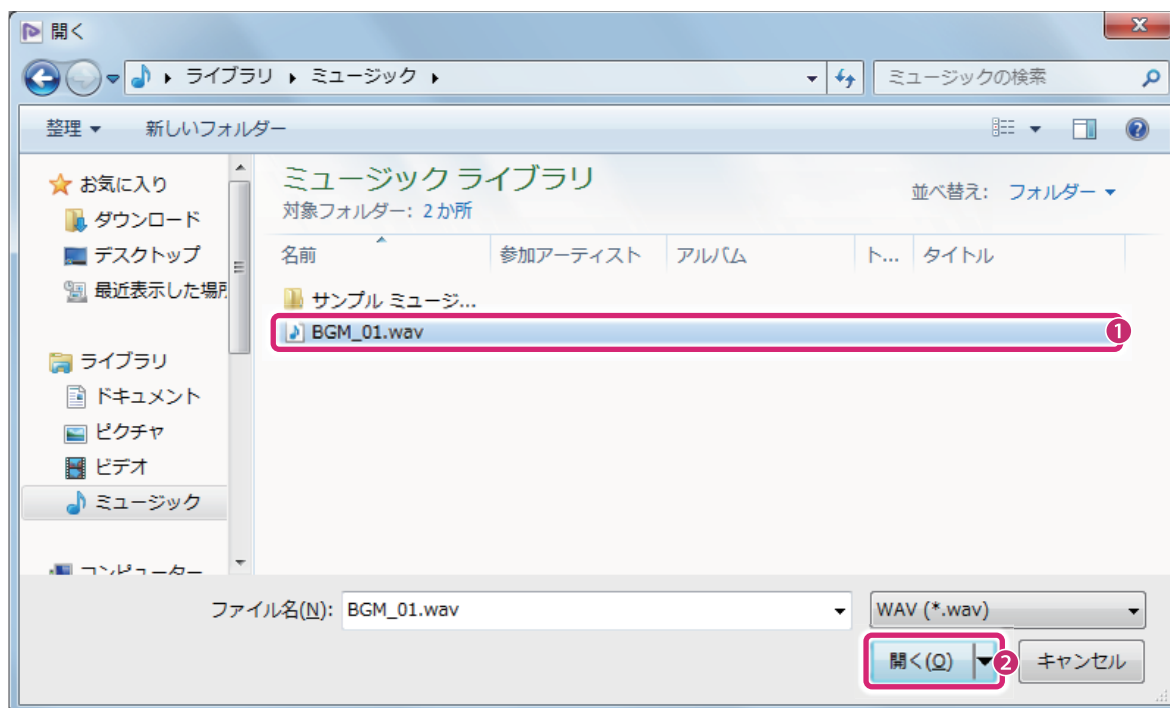
オーディオファイルの読み込み方法

1 コマンドを選択する

[ファイル]メニュー→[読み込み]→[オーディオ]を選択します。

2 ファイルを選択する

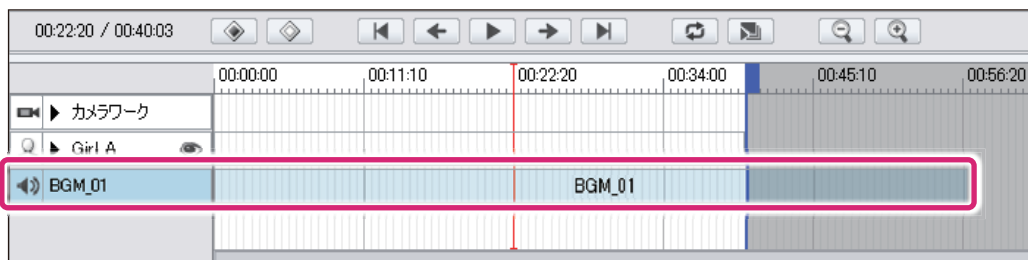
[ファイルを開く]ダイアログが表示されます。追加したいオーディオファイルを選択します。



① 追加したいオーディオファイル（拡張子：wav・mp3・ogg）を選択します。

② [開く]をクリックします。

[タイムライン]ビューにオーディオトラックが追加されます。



- オーディオファイルを、OSのウィンドウから[ステージ]ビューにドラッグ&ドロップしても、[タイムライン]ビューにオーディオトラックを追加できます。
- オーディオクリップには、読み込んだファイルの名前が表示されます。

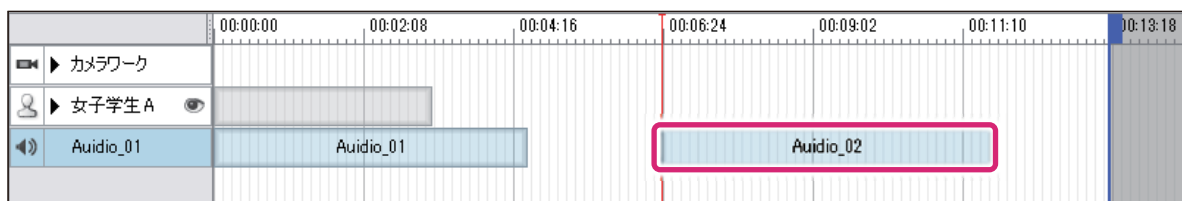
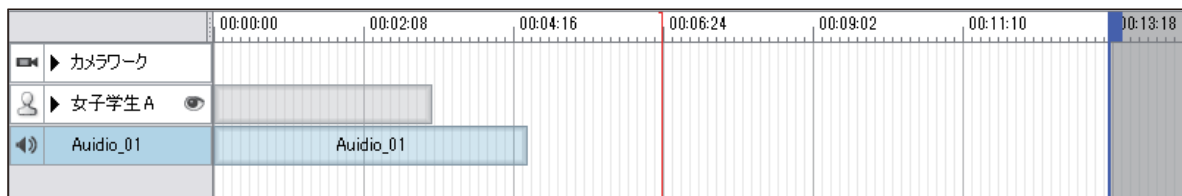
複数のオーディオファイルを読み込む場合

[オーディオトラック]には、複数のオーディオファイルを読み込みます。

複数のオーディオファイルを読み込む場合、選択しているトラックの種類によって、オーディオクリップの挿入位置などが変わります。

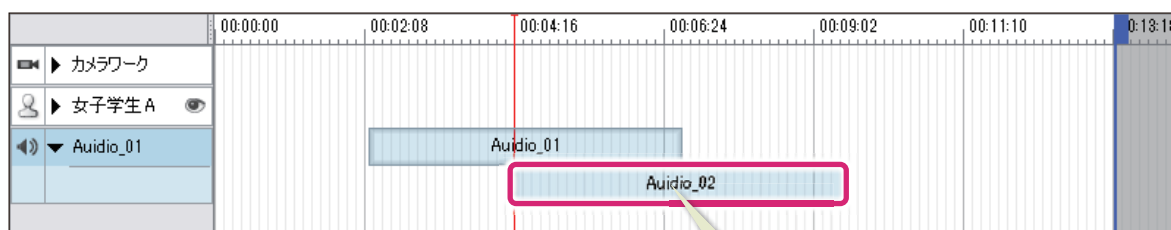
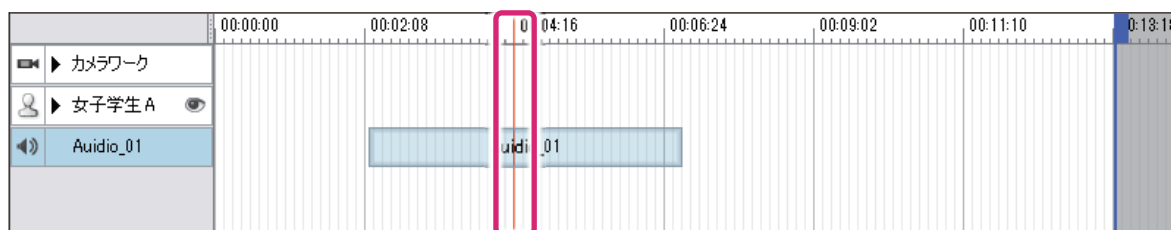
オーディオトラックを選択している場合

[オーディオトラック]を選択している場合は、選択している[オーディオトラック]にオーディオクリップが追加されます。



カレントフレームの位置に、読み込んだオーディオファイルが、オーディオクリップとして挿入されます。

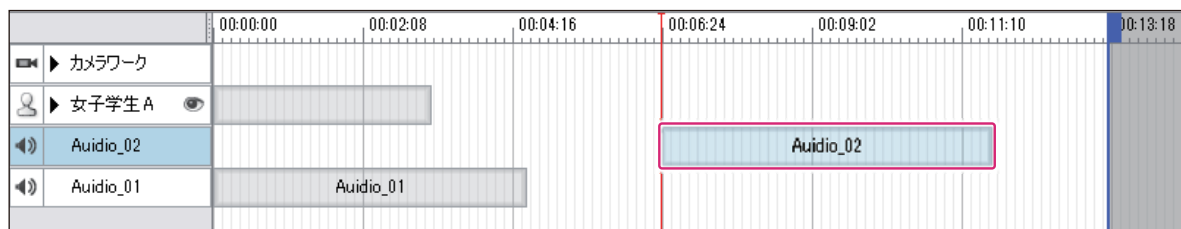
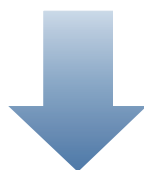
他のオーディオクリップがあるフレームにも、オーディオクリップを挿入できます。この場合、クリップが重なるため、トラックが多段で表示されます。なお、クリップが重なるフレームは、複数のオーディオクリップが同時に再生されます。



クリップがある位置にもクリップを挿入できます。
クリップが重なるフレームは、同時に複数のクリップが再生されます。

オーディオトラック以外を選択している場合

[オーディオトラック]以外を選択している場合は、新規に[オーディオトラック]が作成され、選択中のフレームにオーディオクリップが追加されます。



オーディオトラックの編集方法

[オーディオトラック]の編集方法について説明します。読み込んだオーディオクリップの調整は、[タイムライン]ビューまたは[詳細]ビューで行えます。

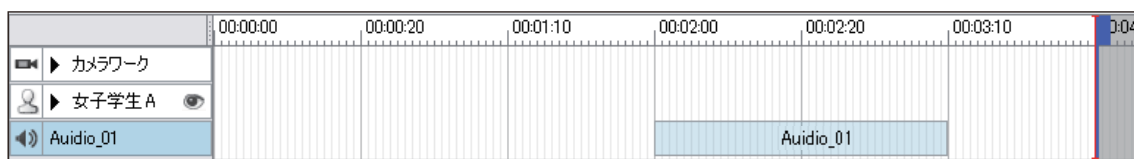
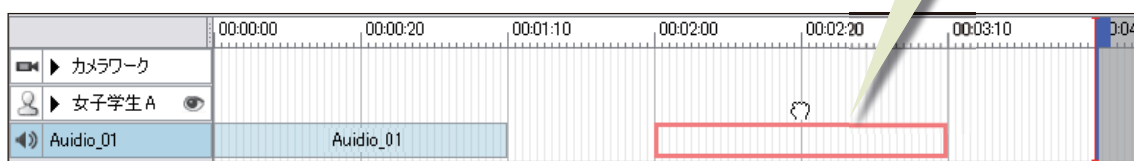
タイムラインビューから編集する方法

[タイムライン]ビューで、オーディオクリップの移動、開始・終了フレームを調整する方法を説明します。

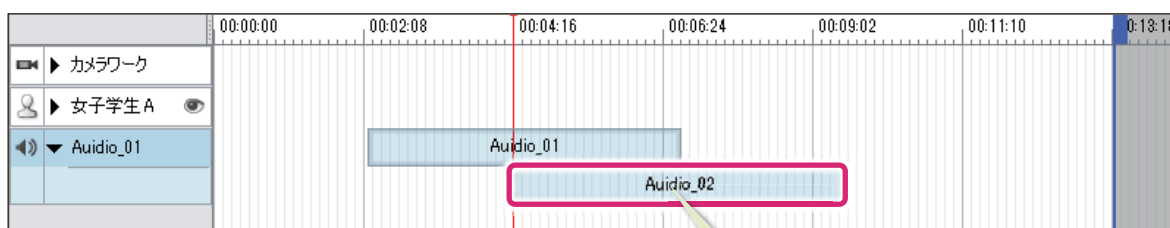
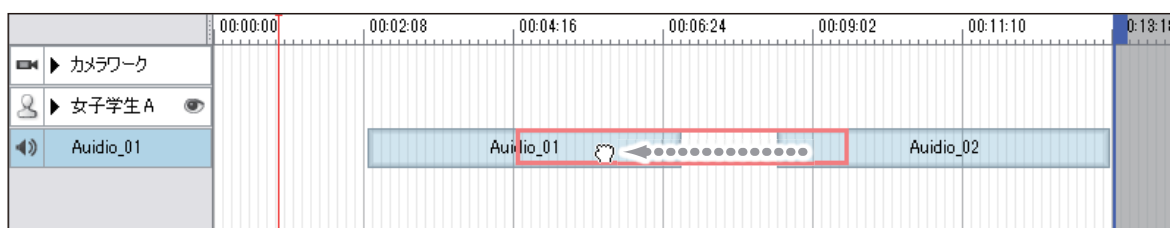
オーディオクリップの移動

オーディオクリップをドラッグ&ドロップすると、オーディオクリップを移動できます。

オーディオクリップをドラッグ&ドロップします。
クリップが赤い枠で囲われているときに、移動できます。



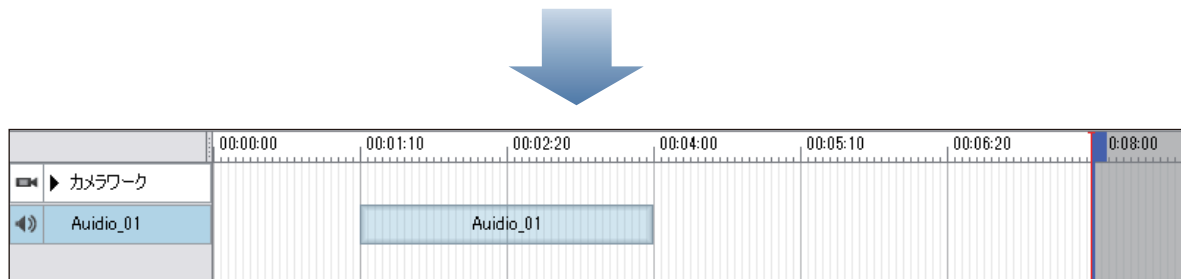
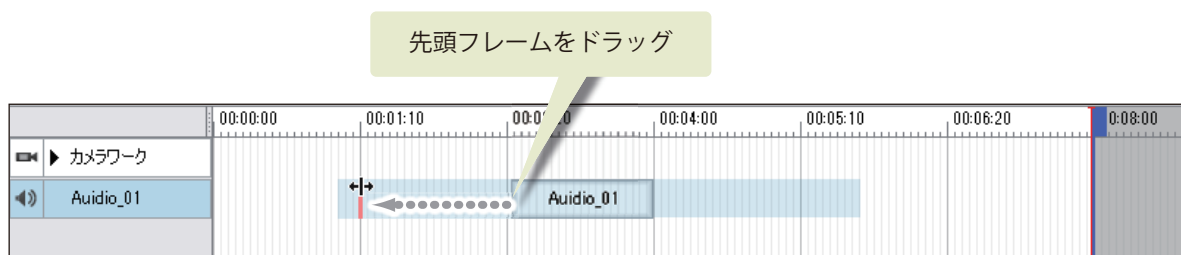
オーディオクリップを移動する位置は、他のオーディオクリップと重ねられます。クリップが重なるフレームは、複数のオーディオクリップが同時に再生されます。



クリップがある位置にもドラッグ&ドロップできます。
クリップが重なるフレームは、同時に複数のクリップが再生されます。

開始フレームの調整

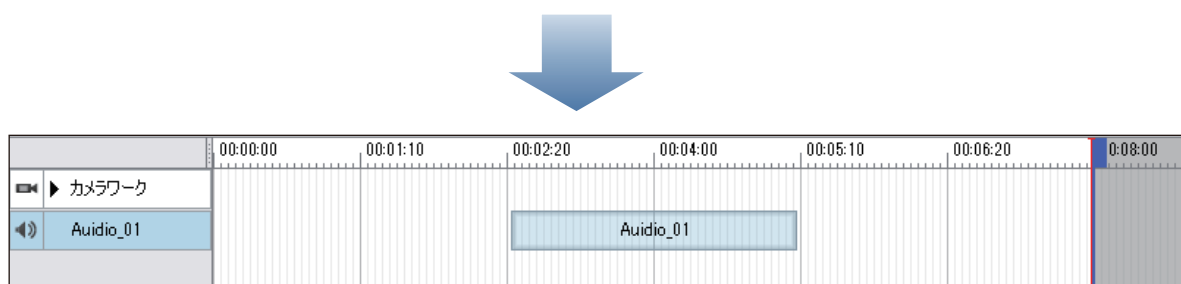
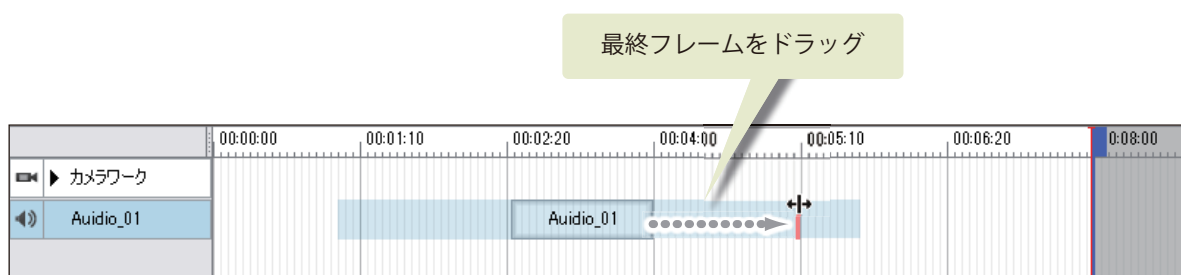
オーディオクリップの先頭フレームをドラッグすると、オーディオクリップの開始フレームを調整できます。



ドラック時に、クリップ全体の長さが目安として表示されます。

終了フレームの調整

オーディオクリップの最終フレームをドラッグすると、オーディオクリップの終了フレームを調整できます。



ドラック時に、クリップ全体の長さが目安として表示されます。

詳細ビューから編集する方法

[詳細]ビューで、オーディオクリップの開始フレーム、再生開始・終了時間を調整する方法を説明します。

1 オーディオトラックを選択する

[タイムライン]ビューで [オーディオトラック] を選択します。

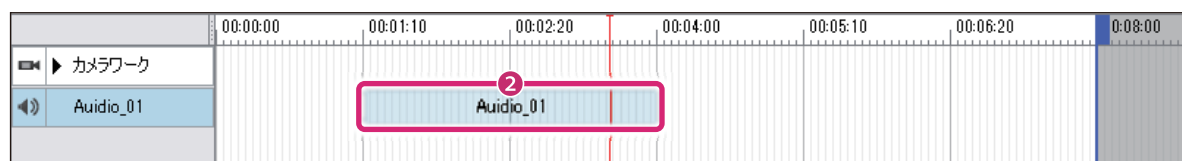
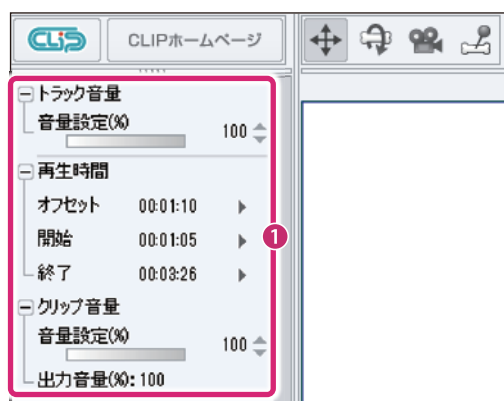
2 フレームを選択する

[タイムライン]ビューで、編集したい [オーディオクリップ] のフレームを選択します。



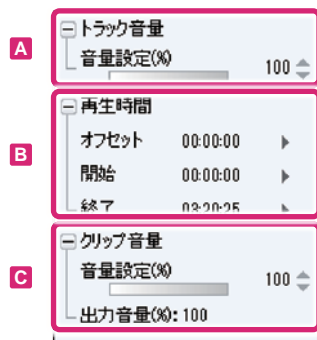
3 オーディオトラックを編集する

[詳細]ビューで [オーディオトラック] について設定を行います。



- ① [詳細]ビューで、オーディオクリップの開始フレーム、オーディオの再生開始・終了時間、音量を指定します。
- ② 設定した内容が、[タイムライン]ビューに反映されます。

オーディオトラックの詳細ビュー



A. トラック音量

オーディオを再生するときの、音量を設定します。音量の設定は、選択中のオーディオトラックに対して行われます。

B. 再生時間

オーディオクリップの開始フレーム、オーディオの再生開始・終了時間を指定します。



① オフセット

[タイムライン] ビュー上での、オーディオクリップの再生開始位置を指定します。



[オフセット]の単位は、[ファイル]メニュー→[環境設定]の[タイムライン]で、フレームまたはタイムコードに切り替えられます。設定方法の詳細については、『[タイムライン](#)』を参照してください。

② 開始

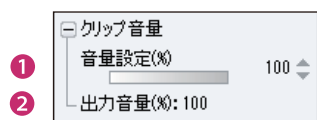
オーディオの開始時間を指定します。

③ 終了

オーディオの終了時間を指定します。

C. クリップ音量

選択中のオーディオクリップの、音量を設定します。



① 音量設定

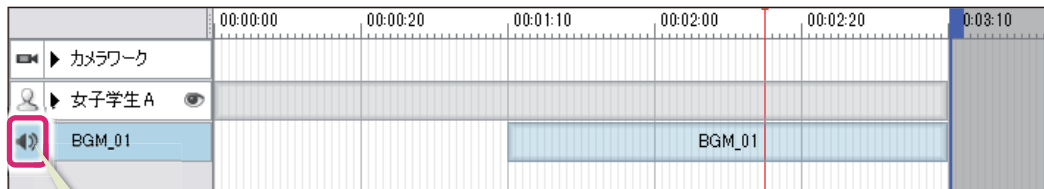
オーディオを再生するときの、音量を設定します。音量の設定は、選択中のフレームにある、オーディオクリップに対して行われます。


② 出力音量

選択中のオーディオクリップの、音量設定が表示されます。

オーディオ再生の切り替え

[タイムライン] ビューにあるオーディオトラックのスピーカーのアイコンで、モーション再生時に、オーディオを再生するか・再生しないかを切り替えられます。また、ムービー書き出し時に、オーディオを書き出すか・書き出さないかも切り替えられます。



 のアイコンが表示されているときは、モーション再生時に、オーディオも再生されます。

字幕トラックの作成・ 編集

字幕トラックの作成・編集方法について説明します。

字幕トラックの作成方法

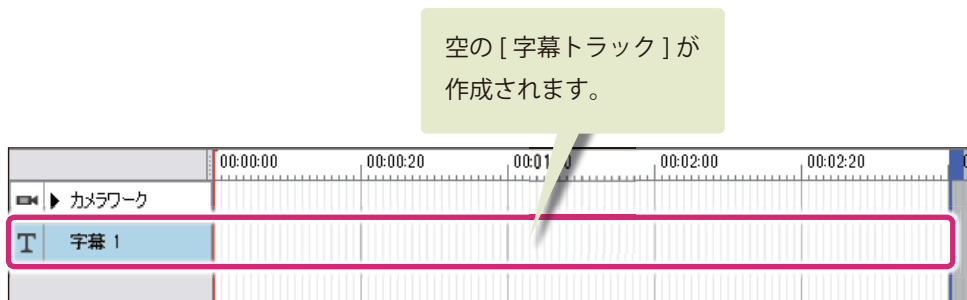
[字幕トラック]の作成方法を説明します。

1 コマンドを選択する

[編集]メニュー→[トラックを追加]→[字幕]を選択します。

2 トラックが作成される

[字幕トラック]が作成されます。



[字幕クリップ]の追加は、[詳細]ビューで行います。クリップの追加方法の詳細については、[\[字幕クリップの追加方法\]](#)を参照してください。

字幕トラックの編集方法

作成済みの[字幕トラック]に[字幕クリップ]を追加する方法と、[字幕トラック]の編集方法について説明します。

字幕クリップの追加方法

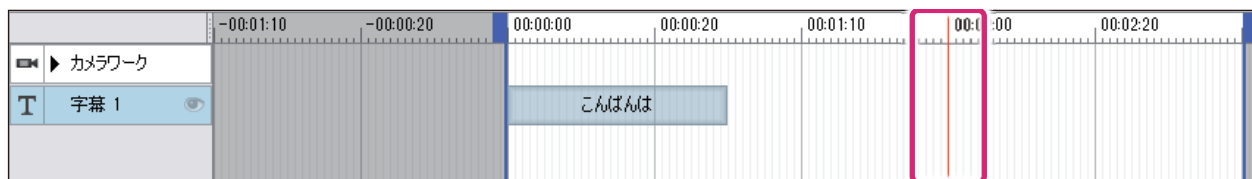
作成済みの[字幕トラック]に、[字幕クリップ]を追加する方法を説明します。

1 字幕トラックを選択する

[タイムライン]ビューで、[字幕クリップ]を追加したい[字幕トラック]を選択します。

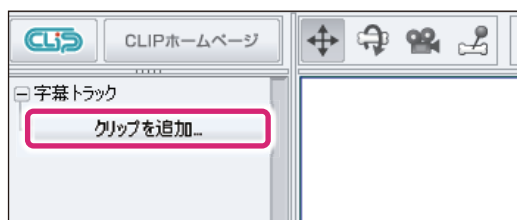
2 フレームを選択する

[タイムライン]ビューで、[字幕クリップ]がないフレームを選択します。



3 ダイアログを開く

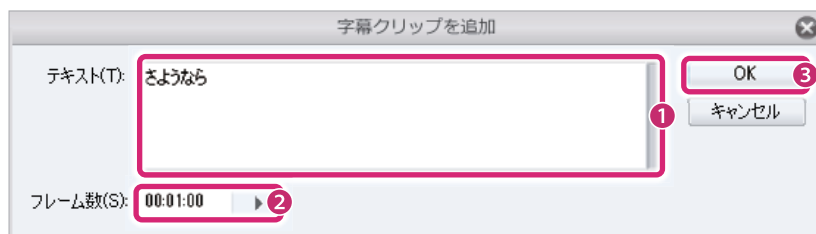
[詳細]ビューで、[クリップを追加]をクリックします。[字幕クリップを追加]ダイアログが表示されます。



[編集]メニュー→[クリップを追加]を選択しても、[字幕クリップ]を追加できます。

4 ダイアログを設定する

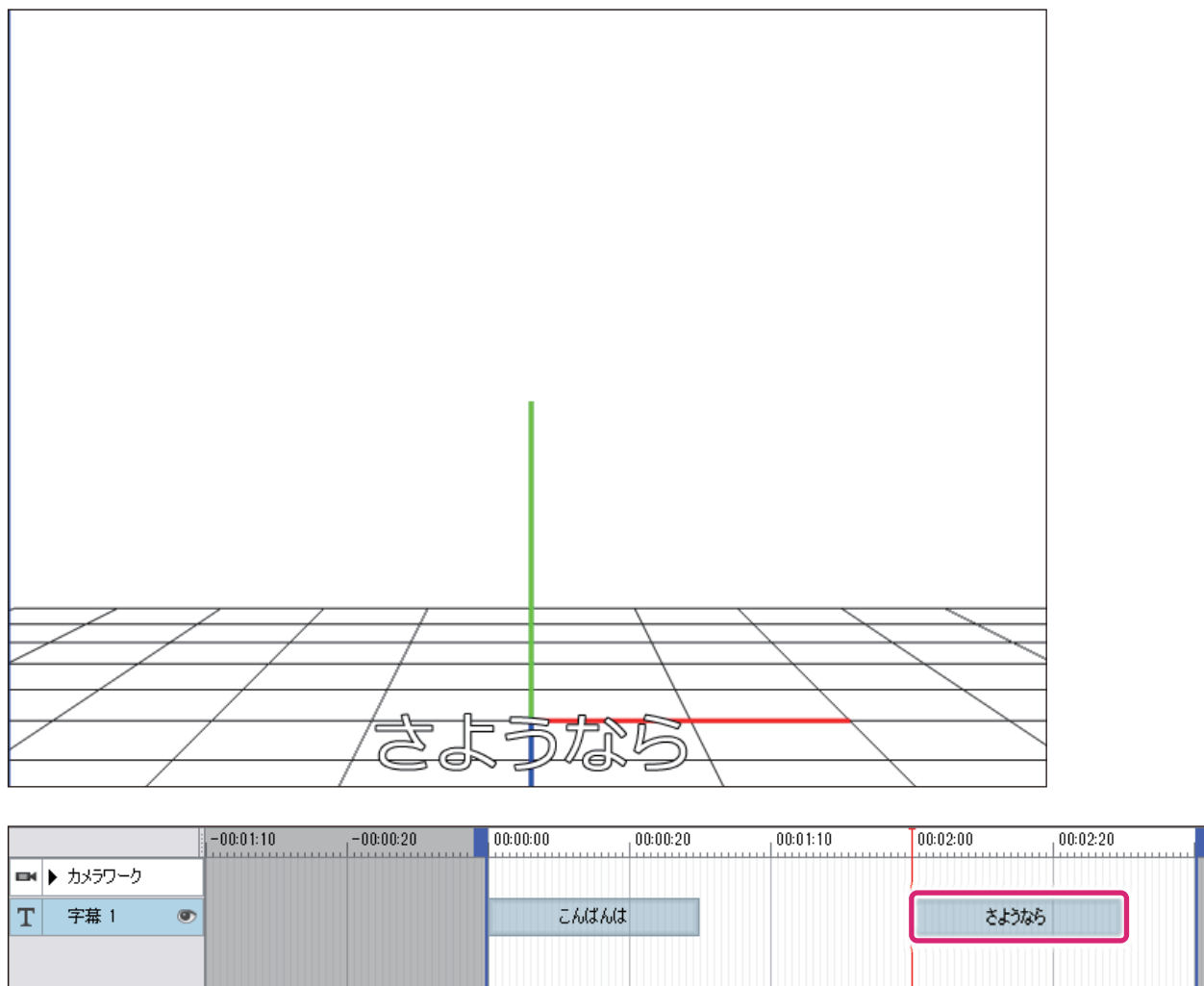
ダイアログで[字幕クリップ]の設定を行います。



- ① [テキスト]に字幕の文字を入力します。
- ② [字幕クリップ]の長さを、[フレーム数]に入力します。
- ③ [OK]をクリックします。

5 字幕クリップが追加される

ダイアログが閉じると、選択中のフレームの位置に、[字幕クリップ]が追加されます。[メインステージ]ビューには、入力した文字列の字幕が表示されます。



字幕トラックの編集

[字幕トラック] の編集方法について説明します。

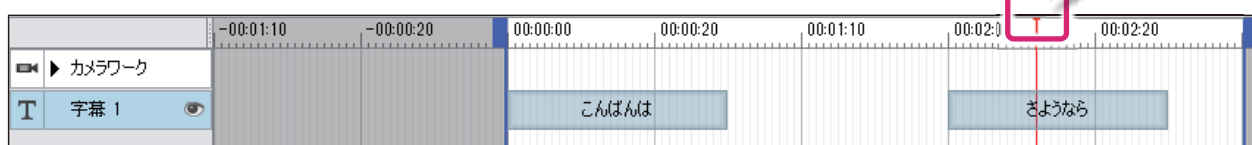
1 字幕トラックを選択する

[タイムライン] ビューで、編集したい[字幕トラック]を選択します。

2 フレームを選択する

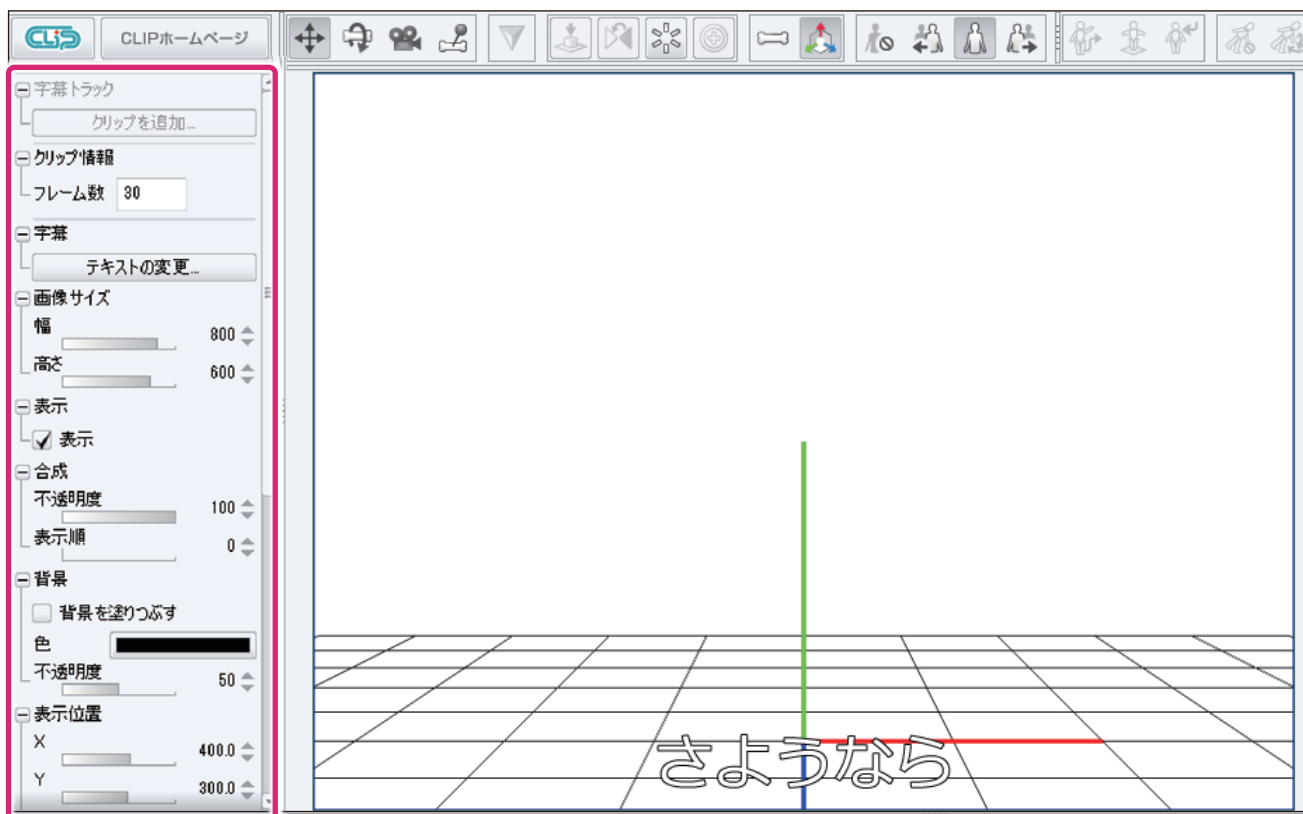
[タイムライン] ビューで、編集したい[字幕クリップ]のフレームを選択します。

目盛部分をクリックして、フレームを選択



3 字幕を編集する

[詳細] ビューに、選択した[字幕クリップ]の設定が表示されます。[詳細] ビューで字幕を編集します。



[字幕トラック] の [詳細] ビューは、クリップのトリミング・伸縮、字幕文字の編集・配置・字幕背景・不透明度などの設定が行えます。[詳細] ビューで [字幕クリップ] を編集する方法については、『[字幕トラック全体の詳細ビュー](#)』を参照してください。

音声トラックの作成・ 編集

音声トラックの作成・編集方法について説明します。

音声トラックについて

〔音声トラック〕は、セリフを文字入力し、合成音声でしゃべらせるためのトラックです。

- 〔編集〕メニュー→〔トラックを追加〕→〔音声〕を選択すると、〔音声トラック〕を作成できます。
- 〔音声クリップ〕の追加は、〔詳細〕ビューで行えます。〔編集〕メニュー→〔クリップを追加〕を選択しても、〔音声クリップ〕を追加できます。
- 〔音声クリップ〕の調整は、〔タイムライン〕ビューまたは〔詳細〕ビューで行えます。
- 台本プロジェクトを〔タイムライン〕に変換した場合、台本のセリフが〔音声トラック〕に変換されます。
- 〔音声辞書設定〕ダイアログで、合成音声のサウンドキャラクターや、速度・ピッチ・抑揚・声質を設定できます。
- 「VOICEROID(ボイスロイド)」シリーズの音声辞書を利用することもできます。



「VOICEROID(ボイスロイド)」シリーズがインストールされた環境に、株式会社 AHS で配布している「VOICEROID for CLIP STUDIO ACTION」をインストールすると、「VOICEROID(ボイスロイド)」シリーズの音声辞書を利用できます。なお、弊社では「VOICEROID(ボイスロイド)」シリーズ本体の使用環境・インストール方法・使用方法 等に関するサポートはいたしません。「VOICEROID(ボイスロイド)」シリーズの詳細については、株式会社 AHS のホームページ等でご確認ください。



「VOICEROID(ボイスロイド)」シリーズの音声辞書に設定したプロジェクトを、「VOICEROID(ボイスロイド)」シリーズがインストールされていない環境で開く場合は、下記の点にご留意ください。

- 設定した音声辞書で〔音声トラック〕を再生できません。
- 〔音声辞書設定〕ダイアログを開き、ダイアログの [OK] をクリックした場合は、他の音声辞書の設定で上書きされます。設定を変更したくない場合は、〔キャンセル〕をクリックしてください。

- 「MegpoidTalk」の音声辞書を利用することもできます。「MegpoidTalk」の音声辞書を利用する場合は、「MegpoidTalk」の音声合成・ユーザー辞書についても設定を行えます。また、「MegpoidTalk」の制御文字コマンド・非言語音も使用できます。



「MegpoidTalk」の音声辞書をご利用いただくためには、最新版の「MegpoidTalk」がインストールされている必要があります。なお、弊社では「MegpoidTalk」の使用環境・インストール方法・使用方法 等に関するサポートはいたしません。「MegpoidTalk」の詳細については、株式会社インターネットのホームページ等でご確認ください。



「MegpoidTalk」の音声辞書に設定したプロジェクトを、「MegpoidTalk」がインストールされていない環境で開く場合は、下記の点にご留意ください。

- 設定した音声辞書で〔音声トラック〕を再生できません。
- 〔音声辞書設定〕ダイアログを開き、ダイアログの [OK] をクリックした場合は、他の音声辞書の設定で上書きされます。設定を変更したくない場合は、〔キャンセル〕をクリックしてください。

- 製品版「CeVIO Creative Studio」の音声辞書を利用することもできます。音声合成の設定をするときに、製品版「CeVIO Creative Studio」の感情表現と同じ設定項目が利用できます。



製品版「CeVIO Creative Studio」の音声辞書をご利用いただくためには、最新版の製品版「CeVIO Creative Studio」がインストールされている必要があります。なお、弊社では製品版「CeVIO Creative Studio」の使用環境・インストール方法・使用方法 等に関するサポートはいたしません。製品版「CeVIO Creative Studio」の詳細については、株式会社フロンティアワークスのホームページ等でご確認ください。



製品版「CeVIO Creative Studio」の音声辞書に設定したプロジェクトを、製品版「CeVIO Creative Studio」がインストールされていない環境で開く場合は、下記の点にご留意ください。

- 設定した音声辞書で [音声トラック] を再生できません。
- [音声辞書設定] ダイアログを開き、ダイアログの [OK] をクリックした場合は、他の音声辞書の設定で上書きされます。設定を変更したくない場合は、[キャンセル] をクリックしてください。

音声トラックの作成と音声クリップの追加方法

[音声トラック] の作成方法と、作成したトラックに [音声クリップ] を追加する方法を説明します。

音声トラックの作成方法

[音声トラック] の作成方法を説明します。

1 コマンドを選択する

[編集] メニュー → [トラックを追加] → [音声] を選択します。[音声辞書設定] ダイアログが開きます。

2 ダイアログを設定する

[音声辞書設定] ダイアログで、合成音声のサウンドキャラクターや、速度・ピッチ・抑揚・声質などを設定します。



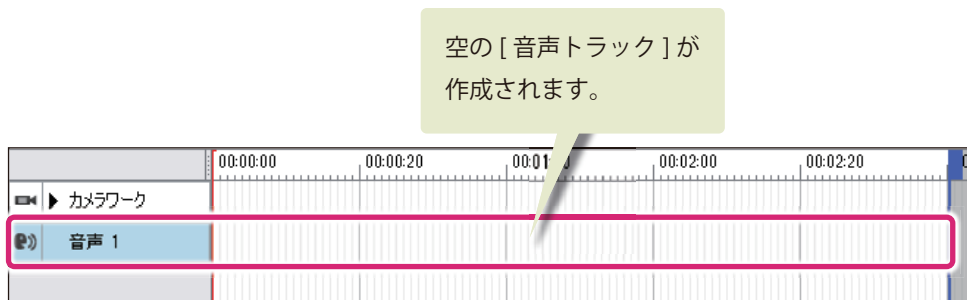
- ① [音声辞書] で合成音声のサウンドキャラクターを設定します。
- ② [オプション] で [速度] ・ [ピッチ] ・ [抑揚] ・ [声質] などを設定します。
- ③ [OK] をクリックします。

- [再生] をクリックすると、設定中の内容をプレビュー再生できます。
- 「VOICEROID(ボイスロイド)」シリーズがインストールされた環境に、株式会社 AHS で配布している「VOICEROID for CLIP STUDIO ACTION」をインストールすると、「VOICEROID(ボイスロイド)」シリーズの音声辞書を利用できます。なお、弊社では「VOICEROID(ボイスロイド)」シリーズ本体の使用環境・インストール方法・使用方法 等に関するサポートはいたしません。「VOICEROID(ボイスロイド)」シリーズの詳細については、株式会社 AHS のホームページ等でご確認ください。
- 最新版の「MegpoidTalk」がインストールされている場合、「MegpoidTalk」の音声辞書を利用できます。なお、弊社では「MegpoidTalk」本体の使用環境・インストール方法・使用方法 等に関するサポートはいたしません。「MegpoidTalk」の詳細については、株式会社インターネットの Web ページを参照してください。
- 最新版の製品版「CeVIO Creative Studio」がインストールされている場合、製品版「CeVIO Creative Studio」の音声辞書を利用できます。なお、弊社では製品版「CeVIO Creative Studio」本体の使用環境・インストール方法・使用方法 等に関するサポートはいたしません。製品版「CeVIO Creative Studio」の詳細については、株式会社フロンティアワークスの Web ページを参照してください。



3 トラックが作成される

ダイアログが閉じると、[タイムライン]ビューに[音声トラック]が作成されます。



「音声クリップ」の追加は、[詳細]ビューで行います。クリップの追加方法の詳細については、『[音声クリップの追加方法](#)』を参照してください。

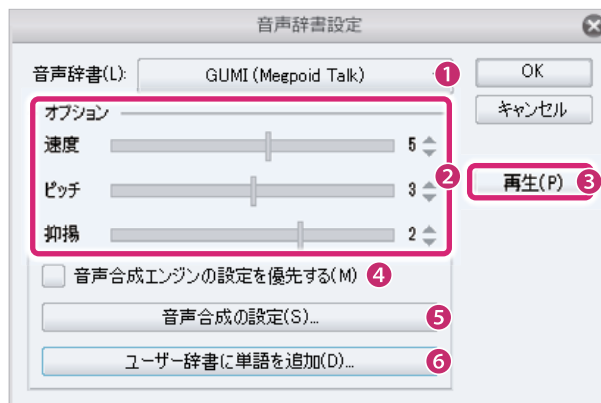
音声辞書設定ダイアログ

[音声辞書設定] ダイアログは、合成音声の[速度]・[ピッチ]・[抑揚]・[声質]などを設定できます。

また、「MegpoidTalk」の音声辞書を利用する場合は、「MegpoidTalk」の音声合成・ユーザー辞書についても設定を行えます。



音声辞書が [MegpoidTalk] 以外の場合



音声辞書が [MegpoidTalk] の場合

① 音声辞書

合成音声のサウンドキャラクターを設定します。

② オプション

音声再生時の[速度]・[ピッチ]・[抑揚]・[声質]などを、スライダーで調整できます。



選択している[音声辞書]によっては、[オプション]に表示される設定項目が、異なる場合があります。

③ 再生

[音声辞書設定] ダイアログで設定中の内容を、プレビュー再生できます。

④ 音声合成エンジンの設定を優先する

オンにすると、[音声辞書設定] ダイアログの[速度]・[ピッチ]・[抑揚]の設定が無効になり、[音声合成の設定]で設定した内容が優先されるようになります。

オフにすると、[MegpoidTalk の設定] ダイアログの[文書コマンド]・[記号読み]・[スピード]・[ピッチ]・[イントネーション]の設定が適用されなくなります。

⑤ 音声合成の設定

クリックすると、[MegpoidTalk の設定] ダイアログが開きます。ダイアログで、音声合成の設定が行えます。

[MegpoidTalk の設定] ダイアログの設定内容は、「MegpoidTalk」の[初期設定] ダイアログにある、音声合成の設定項目と共通です。



- [MegpoidTalk の設定] ダイアログで設定を変更すると、「MegpoidTalk」の[初期設定] ダイアログの設定内容も変更されます。
- [MegpoidTalk の設定] ダイアログの設定は、CLIP STUDIO ACTION で共通です。トラックやプロジェクトごとに、別の設定を適用できません。
- [MegpoidTalk の設定] ダイアログの設定方法の詳細については、「MegpoidTalk」のマニュアルを参照してください。

⑥ ユーザー辞書に単語を追加

クリックすると、[ユーザー辞書] ダイアログが開きます。ダイアログで、ユーザ言語辞書に、任意の読みをつけた単語を登録したり、削除したりできます。



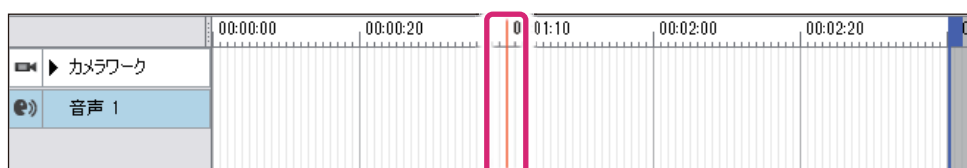
設定できる項目は、「MegpoidTalk」の[ユーザー辞書] ダイアログと同じ内容です。操作方法の詳細については、「MegpoidTalk」のマニュアルを参照してください。

音声クリップの追加方法

[音声クリップ] の追加方法を説明します。

1 音声トラックを選択する

[タイムライン] ビューで、[音声クリップ] を追加したい[音声トラック] を選択します。



2 フレームを選択する

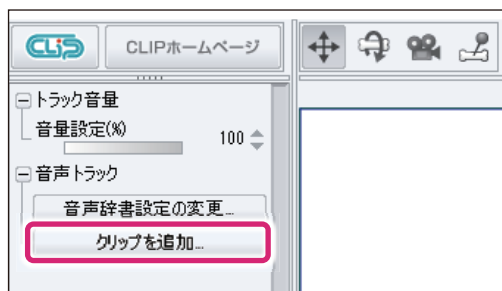
[タイムライン] ビューで、音声クリップを作成したいフレームを選択します。



すでに[音声クリップ] があるフレームにも、[音声クリップ] を追加できます。再生時には、複数の[音声クリップ] が同時に再生されます。

3 ダイアログを開く

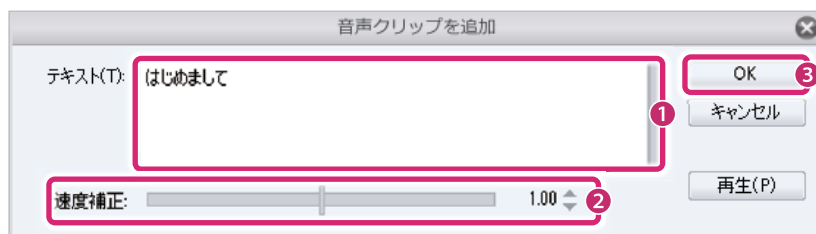
[詳細]ビューで、[クリップを追加]をクリックします。[音声クリップを追加]ダイアログが表示されます。



[編集]メニュー→[クリップを追加]を選択しても、[音声クリップ]を追加できます。

4 ダイアログを設定する

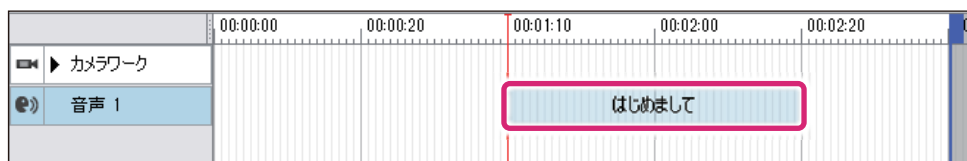
ダイアログで[音声クリップ]の設定を行います。



- ① [テキスト]にセリフを文字入力します。
- ② [速度補正]で、しゃべる速さを調整します。
- ③ [OK]をクリックします。

5 音声クリップが追加される

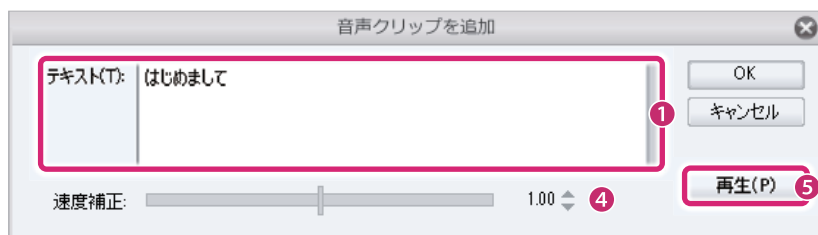
ダイアログが閉じると、選択中のフレームの位置に、[音声クリップ]が追加されます。



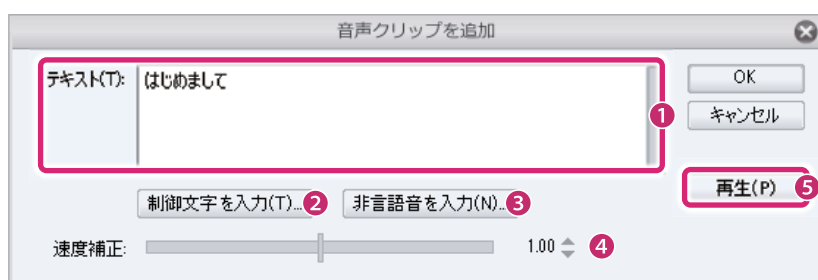
音声クリップを追加ダイアログ

セリフを文字入力し、選択中のフレームの位置に [音声クリップ] を追加できます。

また、音声辞書が「MegpoidTalk」に設定されている場合は、「MegpoidTalk」の制御文字コマンド・非言語音を入力できます。



音声辞書が [MegpoidTalk] 以外の場合



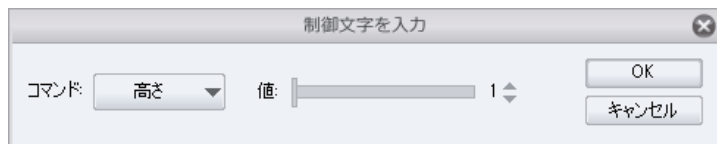
音声辞書が [MegpoidTalk] の場合

① テキスト

再生したい音声のセリフを、文字入力します。

② 制御文字を入力

クリックすると、[制御文字を入力] ダイアログが開きます。



[コマンド] と [値] を指定して [OK] をクリックすると、[音声クリップを追加] ダイアログの [テキスト] に、「MegpoidTalk」の制御文字コマンドが入力されます。



制御文字コマンドの詳細については、「MegpoidTalk」のマニュアルを参照してください。

③ 非言語音を入力

クリックすると、[非言語音を入力]ダイアログが開きます。



[非言語音]を指定して[OK]をクリックすると、[音声クリップを追加]ダイアログの[テキスト]に、「MegpoidTalk」の非言語音が入力されます。



非言語音の詳細については、「MegpoidTalk」のマニュアルを参照してください。

④ 速度補正

しゃべる速さを調整します。

⑤ 再生

ダイアログで設定中の内容を、プレビュー再生できます。

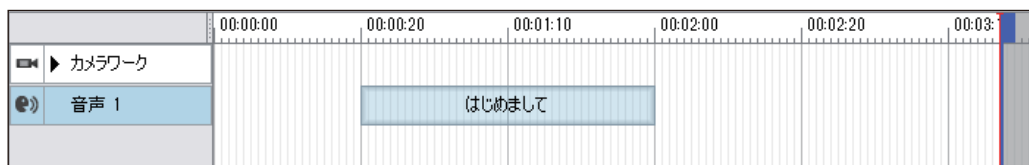
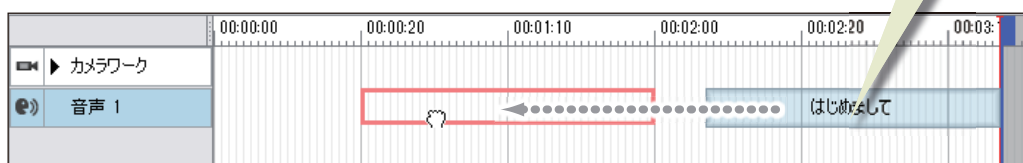
音声トラックの編集方法

[音声トラック]の編集方法について説明します。作成した[音声クリップ]の調整は、[タイムライン]ビューまたは[詳細]ビューで行えます。

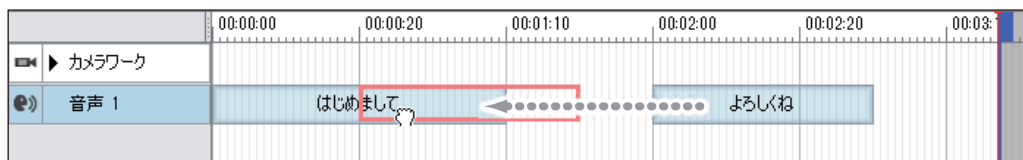
タイムラインビューから編集する方法

[タイムライン]ビューでは、[音声クリップ]の移動が行えます。[音声クリップ]をドラッグ&ドロップすると、[音声クリップ]を移動できます。

音声クリップをドラッグ&ドロップします。
クリップが赤い枠で囲われているときに、移動できます。



[音声クリップ]を移動する位置は、他の[音声クリップ]と重ねられます。クリップが重なるフレームは、複数の[音声クリップ]が同時に再生されます。



クリップがある位置にもドラッグ&ドロップできます。
クリップが重なるフレームは、同時に複数のクリップが再生されます。

詳細ビューから編集する方法

[詳細]ビューで、[音声クリップ]の開始フレーム、再生開始・終了時間を調整する方法を説明します。

1 音声クリップを選択する

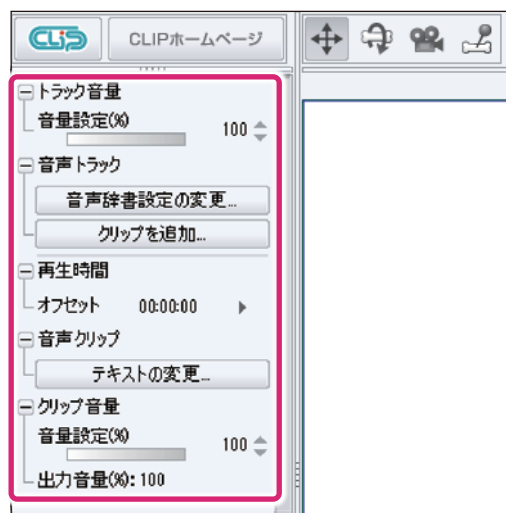
[タイムライン]ビューで[音声トラック]を選択し、[音声クリップ]があるフレームを選択します。



[音声クリップ]がないフレームを選択した場合は、[音声辞書設定の変更]・[クリップを追加]のみ設定できます。

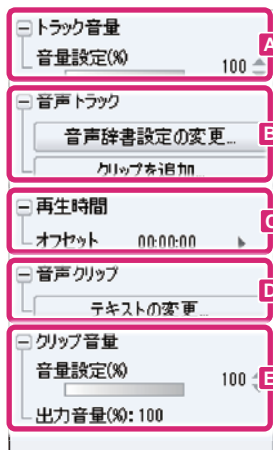
2 音声トラックを編集する

[詳細]ビューで[音声クリップ]について設定を行います。



設定方法の詳細の詳細については、『[音声トラックの詳細ビュー](#)』を参照してください。

音声トラックの詳細ビュー



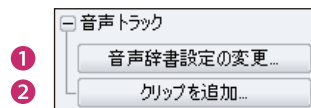
【音声トラック】で、【音声クリップ】がないフレームを選択している場合でも、【音声トラック】の項目は設定できます。

A. トラック音量

音声を再生するときの、音量を設定します。音量の設定は、選択中の音声トラックに対して行われます。

B. 音声トラック

音声辞書の変更と、【音声クリップ】の追加が行えます。



① 音声辞書設定の変更

クリックすると、【音声辞書設定】ダイアログが開きます。ダイアログで、合成音声のサウンドキャラクターや、速度・ピッチ・抑揚・声質を設定します。【音声辞書設定】ダイアログの詳細については、『[音声辞書設定ダイアログ](#)』を参照してください。



選択している【音声辞書】によっては、【オプション】に表示される設定項目が、異なる場合があります。

② クリップを追加

クリックすると、[音声クリップを追加] ダイアログが開きます。ダイアログで、追加する [音声クリップ] のセリフなどを設定できます。[音声クリップを追加] ダイアログの詳細については、『[音声クリップを追加ダイアログ](#)』を参照してください。

!重要

選択している [音声辞書] によっては、表示される設定項目が、異なる場合があります。



C. 再生時間

音声クリップの再生開始位置を指定します。



① オフセット

[タイムライン] ビュー上での、音声クリップの再生開始位置を指定します。

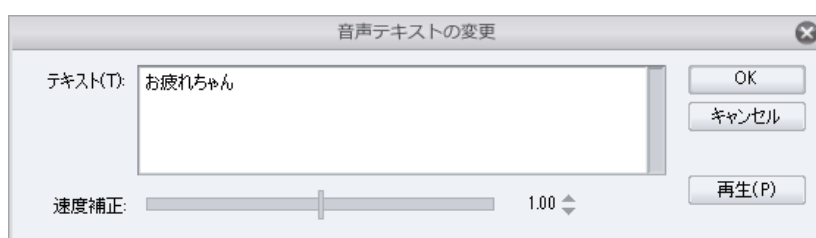
D. 音声クリップ

[テキストの変更] をクリックすると、[音声テキストの変更] ダイアログが開きます。ダイアログで、選択中の [音声クリップ] のセリフ・再生速度を変更できます。

[音声テキストの変更] ダイアログの設定内容は、[音声クリップを追加] ダイアログと同じです。[音声クリップを追加] ダイアログの詳細については、『[音声クリップを追加ダイアログ](#)』を参照してください。

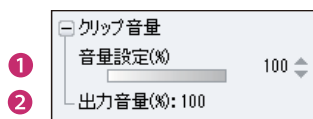
!重要

選択している [音声辞書] によっては、表示される設定項目が、異なる場合があります。



E. クリップ音量

選択中の音声クリップの、音量を設定します。



① 音量設定

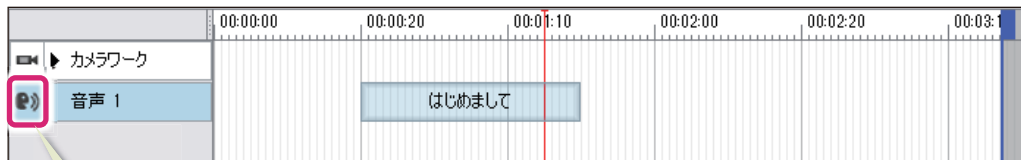
音声を再生するときの、音量を設定します。音量の設定は、選択中のフレームにある、音声クリップに対して行われます。


② 出力音量

選択中の音声クリップの、音量設定が表示されます。

音声トラック再生の切り替え

[タイムライン]ビューにある[音声トラック]のトラックアイコンで、モーション再生時に、[音声トラック]を再生するか・再生しないかを切り替えられます。また、ムービー書き出し時に、[音声トラック]を書き出すか・書き出さないかも切り替えられます。



 のアイコンが表示されているときは、モーション再生時に、音声トラックも再生されます。

台本画面 編

「台本画面 編」では、下記の項目を説明します。

- 台本画面の構成と機能
- 台本の作成方法
- 台本コマンド

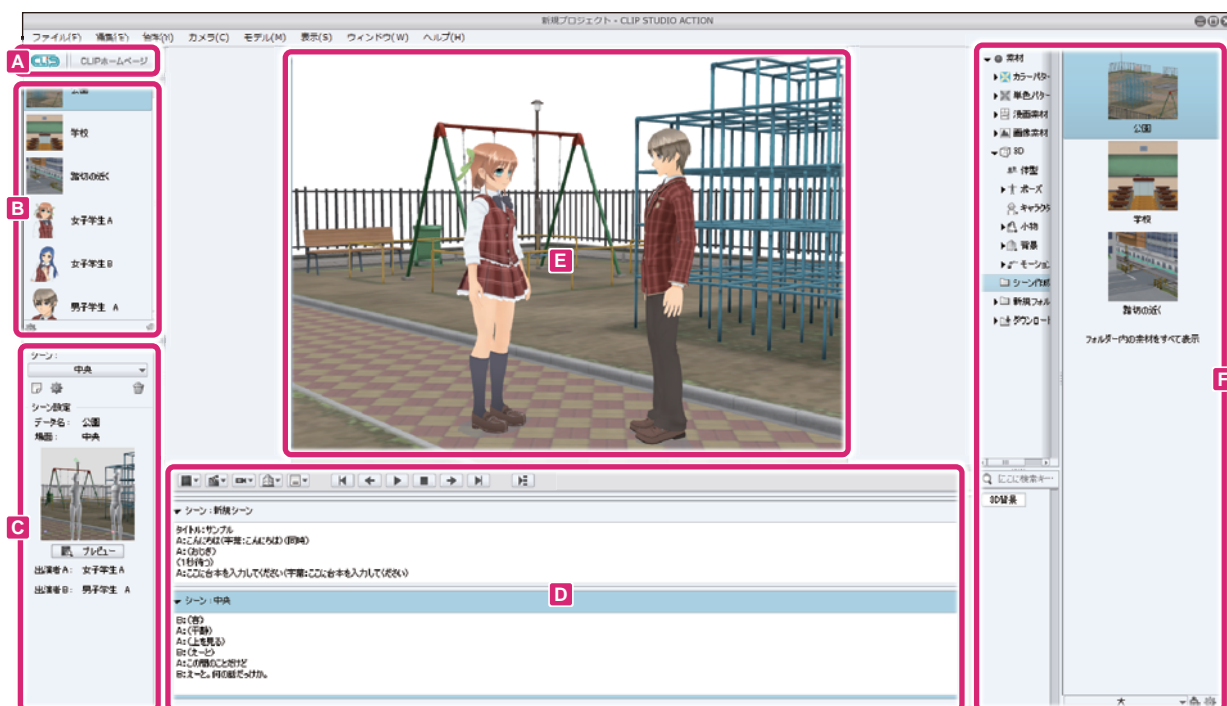


台本画面の構成と機能

[台本画面] の画面構成と、機能の概要を説明します。

台本画面の構成・機能

〔台本画面〕のメインウィンドウの画面構成と、機能の概要を説明します。



ビューの境界をドラッグすると、幅・高さを変えられます。

A. CLIP STUDIO 連携ツール

CLIP STUDIO を起動できます。また、『CLIP』の Web ページも表示できます。



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。

① CLIP STUDIO を起動

CLIP STUDIO が起動します。

② 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。

B. プロジェクトビュー

アニメーション作成に必要な素材の登録・管理を行います。



【プロジェクト】ビューには、【場面セット】が設定された【3D 背景素材】、【3D キャラクター素材】、【オーディオファイル】を登録できます。素材の登録方法の詳細については、『[素材を登録する](#)』を参照してください。



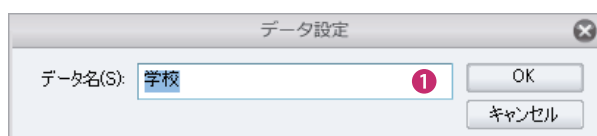
① 素材の一覧

登録した素材が一覧で表示されます。

② 設定

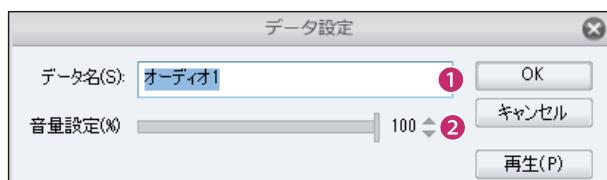
【素材の一覧】で素材を選択し、クリックすると、【データ設定】ダイアログが開きます。ダイアログで、データ名などを設定できます。設定できる内容は、選択している素材の種類で異なります。

3D 背景素材・ポーズ素材・モーション素材を選択している場合



① データ名	プロジェクトで使用する、素材のデータ名を編集できます。
--------	-----------------------------

オーディオファイルを選択している場合



① データ名	プロジェクトで使用する、素材のデータ名を編集できます。
② 音量設定	オーディオファイルが再生されるとき、音量を設定できます。

3D キャラクター素材を選択している場合



音声辞書が [MegpoidTalk] 以外の場合



音声辞書が [MegpoidTalk] の場合

- 「VOICEROID(ボイスロイド)」シリーズがインストールされた環境に、株式会社 AHS で配布している「VOICEROID for CLIP STUDIO ACTION」をインストールすると、「VOICEROID(ボイスロイド)」シリーズの音声辞書を利用できます。なお、弊社では「VOICEROID(ボイスロイド)」シリーズ本体の使用環境・インストール方法・使用方法等に関するサポートはいたしません。「VOICEROID(ボイスロイド)」シリーズの詳細については、株式会社 AHS のホームページ等でご確認ください。
- 最新版の「MegpoidTalk」がインストールされている場合、「MegpoidTalk」の音声辞書を利用できます。なお、弊社では「MegpoidTalk」本体の使用環境・インストール方法・使用方法等に関するサポートはいたしません。「MegpoidTalk」の詳細については、株式会社インターネットの Web ページを参照してください。
- 最新版の製品版「CeVIO Creative Studio」がインストールされている場合、製品版「CeVIO Creative Studio」の音声辞書を利用できます。なお、弊社では製品版「CeVIO Creative Studio」本体の使用環境・インストール方法・使用方法等に関するサポートはいたしません。製品版「CeVIO Creative Studio」の詳細については、株式会社フロンティアワークスの Web ページを参照してください。



① データ名	プロジェクトで使用する、素材のデータ名を編集できます。
② 音量設定	音声を再生するときの、音量を設定します。音量の設定は、選択中の 3D キャラクター素材のセリフに対して行われます。
③ 音声辞書	合成音声のサウンドキャラクターを設定します。
④ オプション	音声再生時の [速度]・[ピッチ]・[抑揚]・[声質] を、スライダーで調整できます。
⑤ 再生	[データ設定] ダイアログで設定中の内容を、プレビュー再生できます。
⑥ 音声合成エンジンの設定を優先する	<p>オンにすると、[データ設定] ダイアログの [速度]・[ピッチ]・[抑揚] の設定が無効になり、[音声合成の設定] で設定した内容が優先されるようになります。</p> <p>オフにすると、[MegpoidTalk の設定] ダイアログの [文書コマンド]・[記号読み]・[スピード]・[ピッチ]・[イントネーション] の設定が適用されなくなります。</p>
⑦ 音声合成の設定	クリックすると、[MegpoidTalk の設定] ダイアログが開きます。ダイアログで、音声合成の設定が行えます。
⑧ ユーザー辞書に単語を追加	ユーザー辞書を設定できます。ユーザー言語辞書に、任意の読みをつけた単語を登録したり、削除したりできます。

【MegpoidTalk の設定】ダイアログの設定内容は、「MegpoidTalk」の【初期設定】ダイアログにある、音声合成の設定項目と共通です。

!重要

- 【MegpoidTalk の設定】ダイアログで設定を変更すると、「MegpoidTalk」の【初期設定】ダイアログの設定内容も変更されます。
- 【MegpoidTalk の設定】ダイアログの設定は、CLIP STUDIO ACTION で共通です。トラックやプロジェクトごとに、別の設定を適用できません。
- 【MegpoidTalk の設定】ダイアログの設定方法の詳細については、「MegpoidTalk」のマニュアルを参照してください。

メモ

- 【データ名】は、【シーン】ビューで設定を行うときに、データ名・出演者などに反映されます。
- 【データ名】を変更しても、【素材】ビューの素材名は変更されません。
- 【ユーザー辞書に単語を追加】で設定できる項目は、MegpoidTalk の【ユーザー辞書】ダイアログと同じ内容です。操作方法の詳細については、MegpoidTalk のマニュアルなどを参照してください。

③ 削除

クリックすると、【素材の一覧】で選択中の素材を、一覧から削除できます。

C. シーンビュー

【場面】・【出演者】を設定し、【シーン】を作成します。設定は、【プロジェクト】ビューに登録されている素材で行います。

メモ

設定した【シーン】は、【台本】ビューの【段落】で、【シーン】を選択するときに使います。



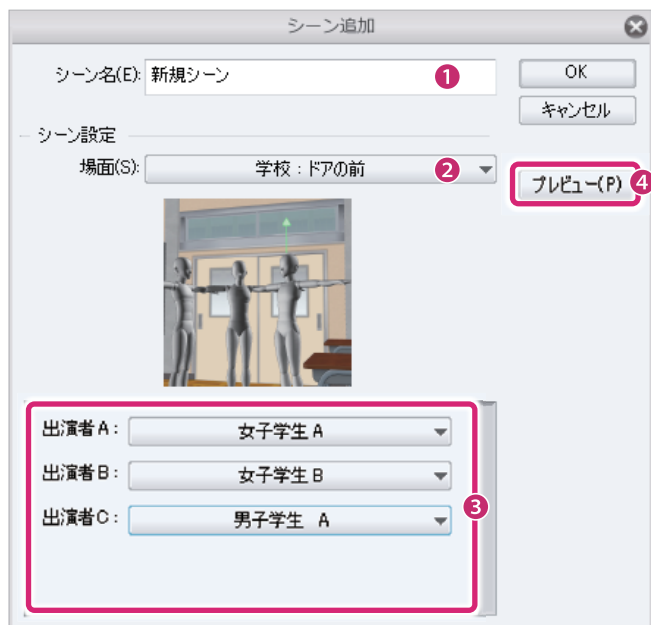
① シーン

設定を行う【シーン】を切り替えます。

② 新規

シーンを追加します。クリックすると、[シーン追加] ダイアログが開きます。ダイアログで、[シーン名]・[場面]・[出演者]を設定できます。

シーン追加ダイアログ

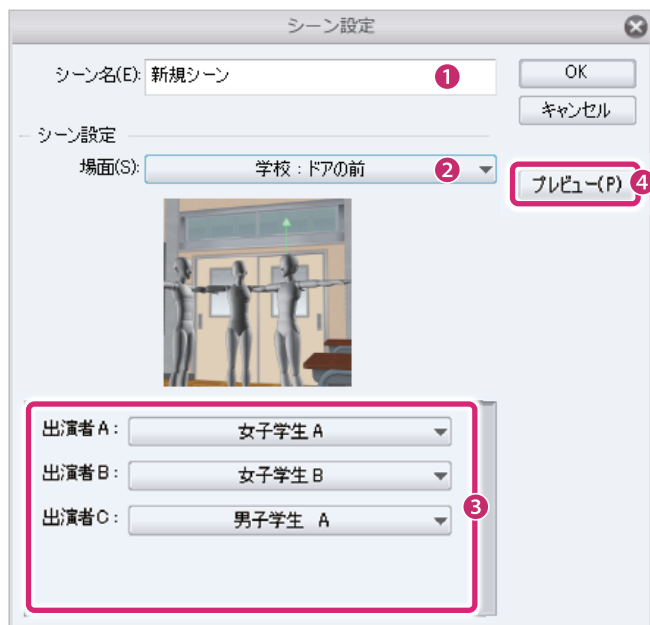


① シーン名	追加する[シーン]の名称を入力します。入力した名称は、[シーン]のプルダウンメニューに追加されます。
② シーン設定	[シーン]の場面設定を行います。[場面]のプルダウンメニューを開くと、[プロジェクト]ビューに登録されている、[3D 背景素材]の[場面]が表示されます。設定したい[場面]を選択します。
③ 出演者	[シーン]の出演者を設定します。[出演者]のプルダウンメニューを開くと、[プロジェクト]ビューに登録されている、[3D キャラクター素材]の[データ名]が表示されます。設定したい[出演者]を選択します。
④ プレビュー	クリックすると、[シーン追加]ダイアログで設定中の内容が、[ステージ]ビューにプレビュー表示されます。

③ 設定

選択中の [シーン] の設定を、編集できます。クリックすると、[シーン設定] ダイアログが開きます。ダイアログで、[シーン名] ・ [場面] ・ [出演者] を編集できます。

シーン設定ダイアログ



① シーン名	[シーン] の名称を入力します。[シーン] のプルダウンメニューが、入力した名称に変更されます。
② シーン設定	[シーン] の場面設定を行います。[場面] のプルダウンメニューを開くと、[プロジェクト] ビューに登録されている、[3D 背景素材] の [場面] が表示されます。設定したい [場面] を選択します。
③ 出演者	[シーン] の出演者を設定します。[出演者] のプルダウンメニューを開くと、[プロジェクト] ビューに登録されている、[3D キャラクター素材] の [データ名] が表示されます。設定したい [出演者] を選択します。
④ プレビュー	クリックすると、[シーン設定] ダイアログで設定中の内容が、[ステージ] ビューにプレビュー表示されます。

④ 削除

クリックすると、選択中の [シーン] を削除できます。

⑤ シーンの詳細情報

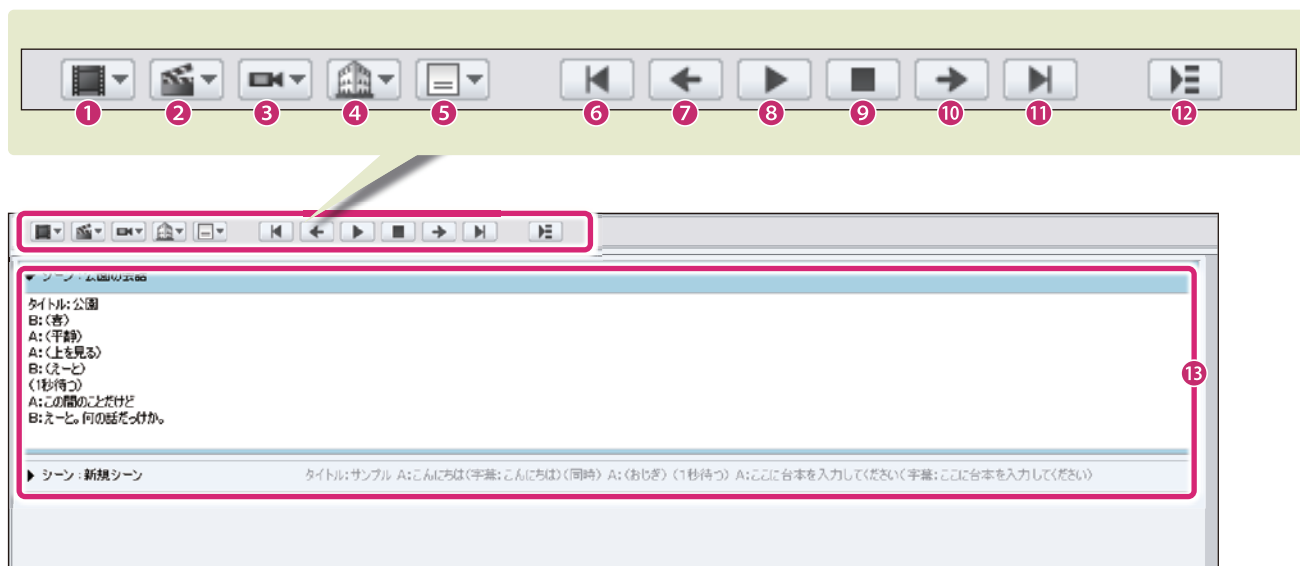
選択中の [シーン] の設定内容が表示されます。[プレビュー] をクリックすると、[ステージ] ビューに設定した内容がプレビュー表示されます。

D. 台本ビュー

台本を文字入力し、アニメーションを作成します。



台本は、[段落]の[台本入力欄]に、[台本コマンド]で入力します。[台本コマンド]は、出演者の動作・カメラアングルを指定するための、文字入力のコマンドです。出演者のセリフ・表情・行動などの指定や、カメラアングルの指定などが行えます。[台本コマンド]の詳細については、『[台本コマンド](#)』を参照してください。



① シーン

選択中の[段落]に、[シーン]を設定します。クリックすると、[シーン]ビューで作成した[シーン]が一覧表示されます。設定したい[シーン]を選択すると、編集中の[段落]に[シーン]が設定されます。

② アクション

[段落]の[台本入力欄]に、出演者のセリフ・表情・行動などを指定するための、[台本コマンド]を入力できます。クリックすると、[シーン]に設定されている、出演者ごとの[台本コマンド]が表示されます。入力したい[台本コマンド]を選択すると、編集中の[段落]の[台本入力欄]に、[台本コマンド]が入力されます。

③ カメラ

[段落]の[台本入力欄]に、カメラアングルを指定するための、[台本コマンド]を入力できます。クリックすると、カメラアングルの[台本コマンド]が表示されます。入力したい[台本コマンド]を選択すると、編集中の[段落]の[台本入力欄]に、[台本コマンド]が入力されます。

④ アングル

[シーン]で使用している[3D 背景素材]に登録された、カメラアングルの一覧が表示されます。

切り替えたいアングルのサムネイルをクリックすると、編集中の[段落]の[台本入力欄]に、[台本コマンド]が入力されます。

⑤ その他

[段落]の[台本入力欄]に、タイトル・BGM・行動の修飾などを指定するための、[台本コマンド]を入力できます。クリックすると、[台本コマンド]が表示されます。入力したい[台本コマンド]を選択すると、編集中の[段落]の[台本入力欄]に、[台本コマンド]が入力されます。

⑥ 先頭の段落を選択

先頭の [段落] を選択します。

⑦ 上の段落を選択

選択中の [段落] の上にある、[段落] を選択します。

⑧ 再生・一時停止

選択中の [段落] を、[ステージ] ビューで再生します。再生中にクリックすると、一時停止します。

⑨ 停止

[ステージ] ビューの再生を停止します。

⑩ 下の段落を選択

選択中の [段落] の下にある、[段落] を選択します。

⑪ 最後の段落を選択

最後の [段落] を選択します。

⑫ メニュー表示

①	再生/一時停止(P)
②	最後まで再生(C)
③	ループ再生(R)
④	停止(S)
⑤	段落を追加(A)
⑥	段落を削除(D)
⑦	段落の位置を上へ移動(U)
⑧	段落の位置を下へ移動(O)

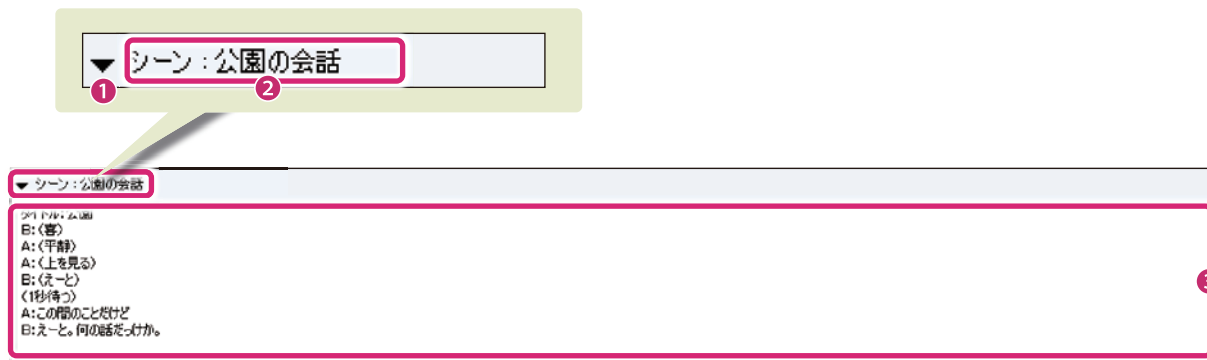
① 再生 / 一時停止	選択中の [段落] を、[ステージ] ビューで再生します。再生中にクリックすると、一時停止します。
② 最後まで再生	選択中の段落から、最後の段落までを、[ステージ] ビューで再生します。
③ ループ再生 (★)	選択中の [段落] から、[ステージ] ビューでループ再生します。
④ 停止	[ステージ] ビューの再生を停止します。
⑤ 段落を追加	選択中の [段落] の後ろに、[段落] を追加します。
⑥ 段落を削除	選択中の [段落] を削除します。
⑦ 段落の位置を上へ移動	選択中の [段落] の位置を、1 つ上へ移動します。
⑧ 段落の位置を下へ移動	選択中の [段落] の位置を、1 つ下へ移動します。

⑬ 段落

[シーン]を設定し、[台本コマンド]を入力します。



- [台本コマンド]は、出演者の動作・カメラアングルを指定するための、文字入力のコマンドです。出演者のセリフ・表情・行動などの指定や、カメラアングルの指定が行えます。[台本コマンド]の詳細については、『[台本コマンド](#)』を参照してください。
- [段落]の追加・削除・位置変更は、[台本]ビューの[メニュー表示]で行えます。段落の操作方法の詳細については、『[段落を作成・編集する](#)』を参照してください。



① 段落の開閉	[台本入力欄]を開閉できます。
② シーン	クリックすると[シーン]ビューに登録されている[シーン]が、一覧表示されます。設定したい[シーン]を選択できます。
③ 台本入力欄	<p>[台本コマンド]を入力します。[台本コマンド]は、下記のどちらかの方法で入力します。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● [台本]ビューの[アクション]・[カメラ]・[アングル]・[その他]で入力する。 ● [台本コマンド]を、直接文字入力する。



- [台本コマンド]は、出演者の動作・カメラアングルを指定するための、文字入力のコマンドです。出演者のセリフ・表情・行動などの指定や、カメラアングルの指定が行えます。
- [台本コマンド]の詳細については、『[台本コマンド](#)』を参照してください。

E. ステージビュー

[シーン]ビューの設定内容のプレビューや、[台本]ビューで入力した[段落]を再生します。

F. 素材ビュー

CLIP STUDIO シリーズ共通の素材一覧が表示されます。

- [台本画面]では、3D キャラクター素材・3D 背景素材をご利用いただけます。
- 素材を[プロジェクト]ビュー・[シーン]ビュー・[ステージ]ビューにドラッグ&ドロップして、使用する素材を[プロジェクト]ビューに登録します。



[素材]ビューの機能の詳細については、『[素材ビュー](#)』を参照してください。

台本の作成方法

ここでは、台本の作成手順を説明します。作成した台本の再生・書き出し方法についても説明します。

台本作成の流れ

[台本画面] では、下記の手順でアニメーションを作成します。

1 素材を登録する

[プロジェクト] ビューに、[3D 背景素材] ・ [3D キャラクター素材] ・ [オーディオファイル] などの、アニメーション作成に必要な素材を登録します。



素材の登録方法の詳細については、『[素材を登録する](#)』を参照してください。

2 シーンを設定する

[場面] ・ [出演者] を設定し、[シーン] を作成します。設定は、[プロジェクト] ビューに登録されている素材で行います。



[シーン] の設定方法の詳細については、『[シーンを設定する](#)』を参照してください。

3 台本を作成する

[台本] ビューの [段落] に、[台本コマンド] を文字入力し、台本を作成します。



台本の作成方法の詳細については、『[台本を作成する](#)』を参照してください。

4 台本を再生する

作成した台本を再生し、動作を確認します。



台本の再生方法の詳細については、『[台本を再生する](#)』を参照してください。

5 台本を書き出す

必要に応じて、作成した台本を、タイムラインや、[ムービーファイル] に書き出します。



台本の書き出し方法の詳細については、『[台本を書き出す](#)』を参照してください。

台本の作成手順

[台本画面] で、台本を作成する方法を説明します。

素材を登録する

[プロジェクト] ビューに、素材を登録する方法を説明します。

登録できる素材

[プロジェクト] ビューには、下記の素材を登録できます。

- [場面セット] が設定された [3D 背景素材]
- 3D キャラクター素材
- オーディオファイル
- モーション素材
- ポーズ素材



[場面セット] が設定された [3D 背景素材] は、背景のレイアウト、出演者の位置などが設定された、[3D 背景素材] です。
[場面セット] が設定された [3D 背景素材] は、CLIP STUDIO COORDINATE で作成できます。詳細については、『CLIP STUDIO COORDINATE ユーザーガイド』を参照してください。

素材の登録方法

[プロジェクト] ビューに、素材を登録する手順を説明します。

3D 背景素材・3D キャラクター素材の場合

[3D 背景素材] ・ [3D キャラクター素材] は、下記の方法で [プロジェクト] ビューに登録できます。

- [ステージ] ビュー・[プロジェクト] ビュー・[シーン] ビューのいずれかに、[素材] ビューの [素材一覧] から素材をドラッグ&ドロップする。
- [素材] ビューの [素材一覧] で、素材のサムネイルを選択して、[素材の貼り付け] をクリックする。
- [ファイル] メニュー → [読み込み] → [モデル] を選択し、CELSYS CHARACTER 形式 (拡張子: c2fr・c2fc) の素材を指定する。
- CELSYS CHARACTER 形式 (拡張子: c2fr・c2fc) のファイルを、[ステージ] ビュー・[プロジェクト] ビュー・[シーン] ビューのいずれかにドラッグ&ドロップする。

オーディオファイルの場合

オーディオファイルは、下記の方法で [プロジェクト] ビューに登録できます。

- [ファイル] メニュー → [読み込み] → [オーディオ] を選択し、オーディオファイルを指定する。
- オーディオファイルを、[ステージ] ビュー・[プロジェクト] ビューのいずれかにドラッグ&ドロップする。



[プロジェクト] ビューには、8bit または 16bit で非圧縮の wav 形式、MP3 形式、Ogg 形式のオーディオファイルを読み込めます。

モーション素材の場合

[モーション素材]は、下記の方法で[プロジェクト]ビューに登録できます。

- [ファイル]メニュー→[読み込み]→[モーション]を選択し、モーション素材を指定する。
- [ステージ]ビュー・[プロジェクト]ビュー・[シーン]ビューのいずれかに、[素材]ビューの[素材一覧]から素材をドラッグ&ドロップする。
- [素材]ビューの[素材一覧]で、素材のサムネイルを選択して、[素材の貼り付け]をクリックする。
- CLIP STUDIO ACTION モーションファイル形式（拡張子：cmt）のファイルを、[ステージ]ビュー・[プロジェクト]ビュー・[シーン]ビューのいずれかにドラッグ&ドロップする。

ポーズ素材の場合

[ポーズ素材]は、下記の方法で[プロジェクト]ビューに登録できます。

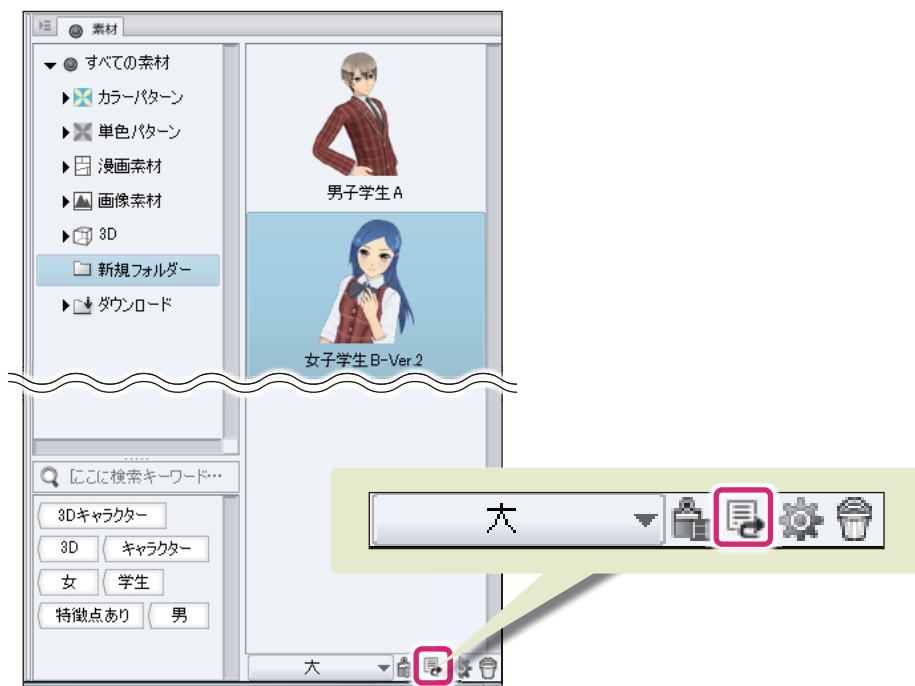


手のポーズ素材は、読み込めません。

- [ファイル]メニュー→[読み込み]→[ポーズ]を選択し、ポーズ素材を指定する。
- [ステージ]ビュー・[プロジェクト]ビュー・[シーン]ビューのいずれかに、[素材]ビューの[素材一覧]から素材をドラッグ&ドロップする。
- [素材]ビューの[素材一覧]で、素材のサムネイルを選択して、[素材の貼り付け]をクリックする。
- POSE STUDIO ポーズファイル形式（拡張子：pep）のファイルを、[ステージ]ビュー・[プロジェクト]ビュー・[シーン]ビューのいずれかにドラッグ&ドロップする。

素材の置き換え方法

[素材]ビューの[素材で置き換え]で、[プロジェクト]ビューで選択している素材を、[素材]ビューで選択している素材に置き換えられます。



- [素材で置き換え]は、[プロジェクト]ビューで、3D キャラクター素材、3D 背景素材、モーション素材、ポーズ素材を選択しているときに使用できます。
- 素材の置き換えは、同じ種類の素材の場合に行えます。3D キャラクター素材と 3D 背景素材のように、異なる種類の素材の置き換えはできません。

素材を置き換え後の[データ名]は、下記ようになります。



- 3D キャラクター素材・3D 背景素材の場合は、新しい素材の名前に変更されます。
- ポーズ素材・モーション素材の場合は、[データ名]は変更されません。

シーンを設定する

[場面]・[出演者]を設定し、[シーン]を作成します。設定は、[プロジェクト]ビューに登録されている素材で行います。

シーンの作成方法

[シーン]の追加方法を説明します。

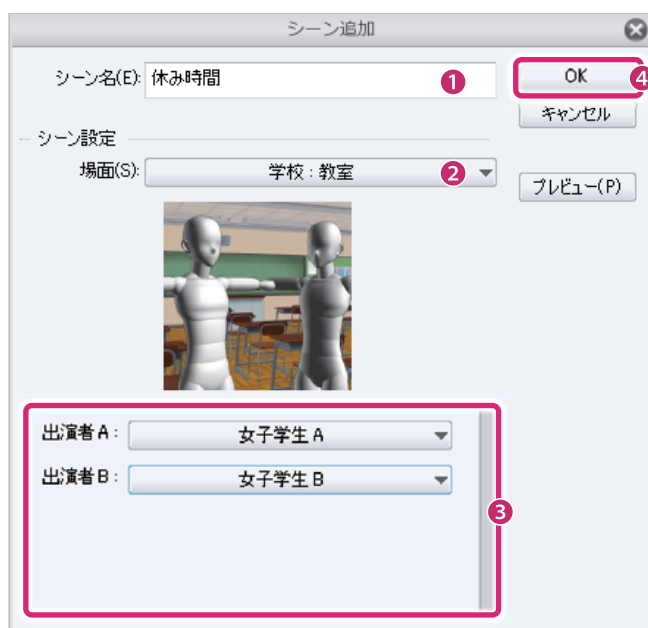
1 シーンを追加する

[シーン]ビューの[新規]をクリックします。



2 シーンを設定する

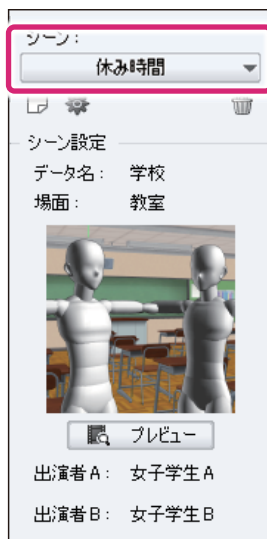
[シーン追加]ダイアログが開きます。ダイアログで、[シーン名]・[場面]・[出演者]を設定します。



- ① [シーン名]に、作成する[シーン]の名称を入力します。
- ② [場面]のプルダウンメニューを開くと、[プロジェクト]ビューに登録されている、[3D 背景素材]の[場面]が表示されます。設定したい[場面]を選択します。
- ③ [出演者]のプルダウンメニューを開くと、[プロジェクト]ビューに登録されている、[3D キャラクター素材]の[データ名]が表示されます。設定したい[出演者]を選択します。
- ④ [OK]をクリックします。

3 シーンが追加される

ダイアログが閉じると、[シーン] が追加されます。追加された [シーン] は、[シーン] ビューの [シーン] に追加されます。

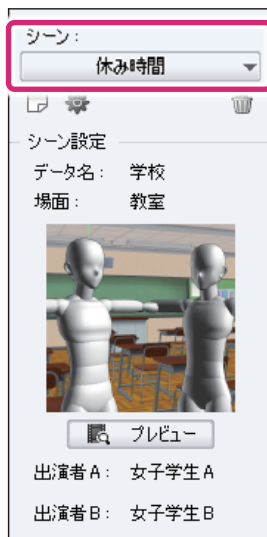


シーンの編集方法

[シーン] の編集方法を説明します。

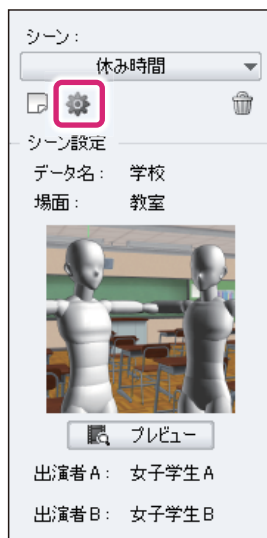
1 シーンを選択する

[シーン] ビューの [シーン] で、編集したい [シーン] を選択します。



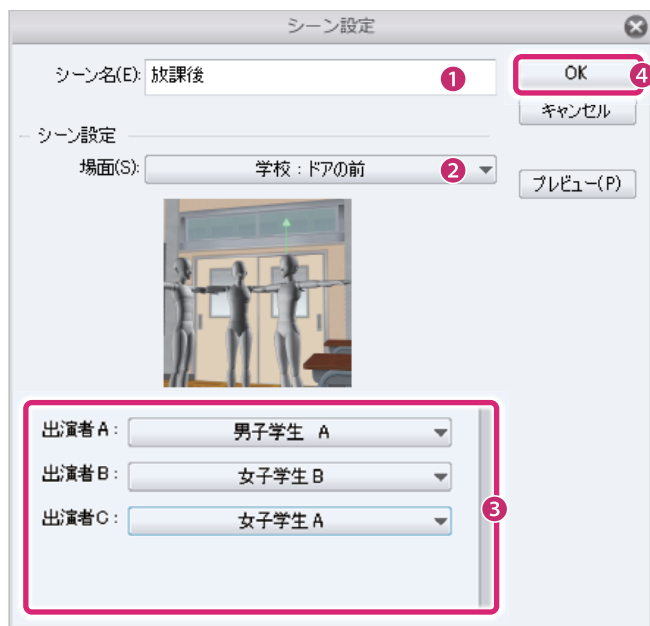
2 ダイアログを開く

[シーン] ビューの [設定] をクリックします。



3 設定を変更する

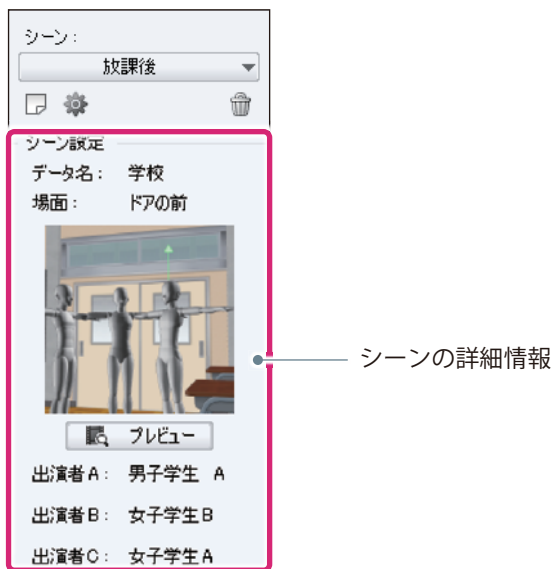
[シーン設定] ダイアログが開きます。ダイアログで、[シーン名]・[場面]・[出演者]を設定します。



- ① [シーン名]・[場面]・[出演者]を設定します。
- ② [OK] をクリックします。

4 シーンの設定が変更される

ダイアログが閉じると、[シーン]の設定が変更されます。変更した内容は、[シーンの詳細情報]で確認できます。



台本を作成する

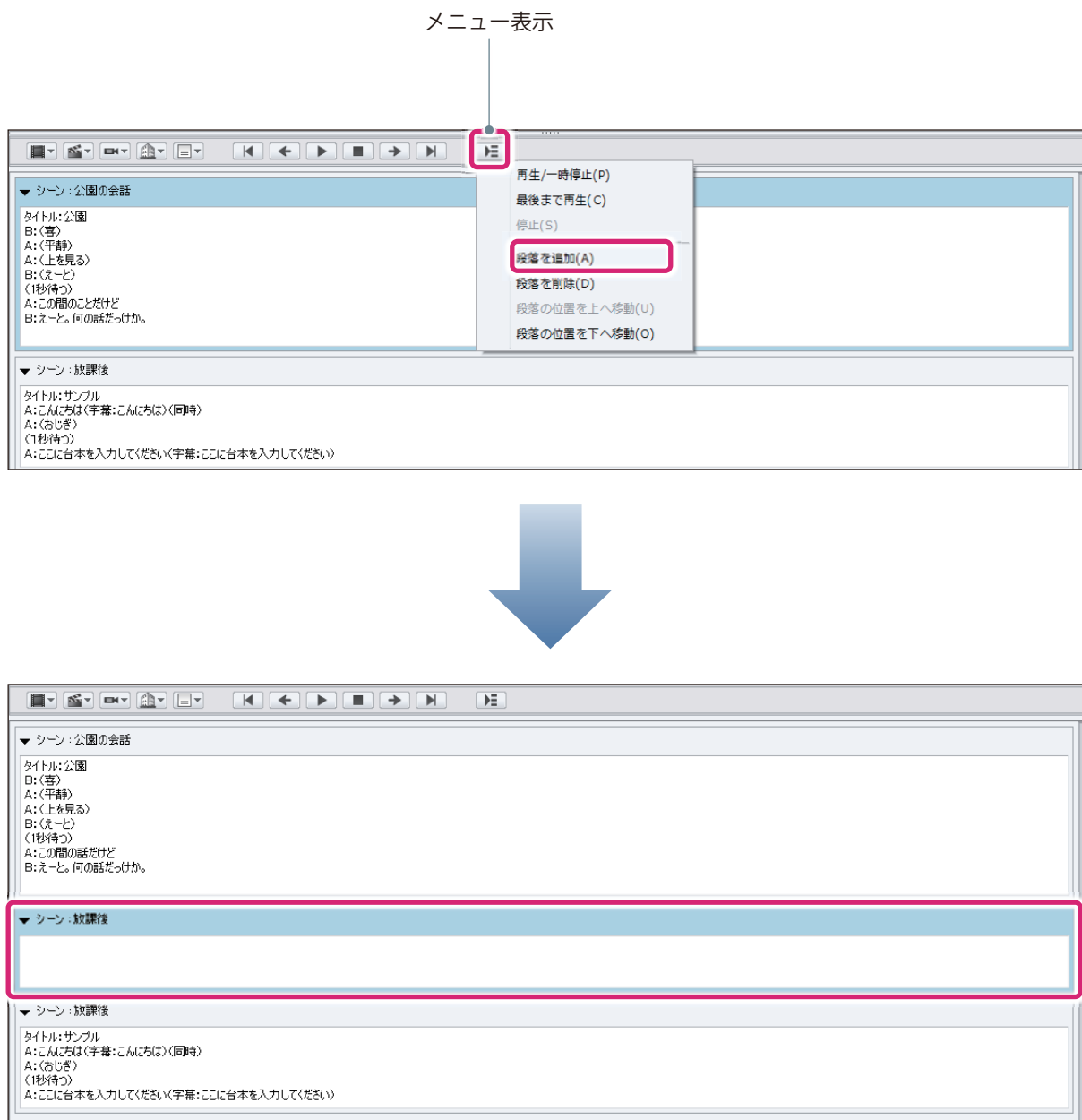
[台本] ビューの [段落] に、[台本コマンド] を文字入力し、アニメーションを作成します。ここでは、[段落] の作成・編集方法と、[台本コマンド] の入力方法について説明します。

段落を作成・編集する

[段落] の追加・削除・順番の変更方法について説明します。

段落の追加方法

[台本] ビューの [メニュー表示] から、[段落を追加] を選択します。選択中の [段落] の下に、新しい [段落] が追加されます。

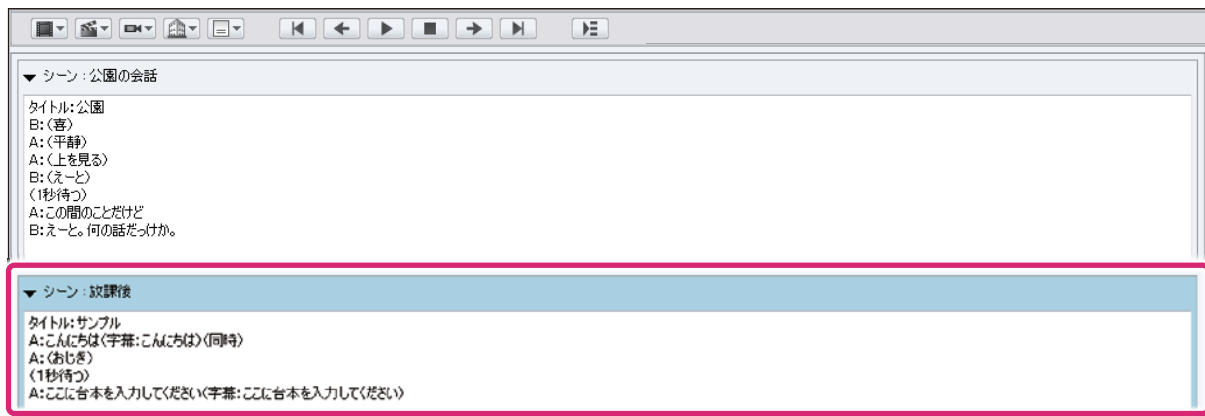


段落の削除方法

[段落] の削除方法を説明します。

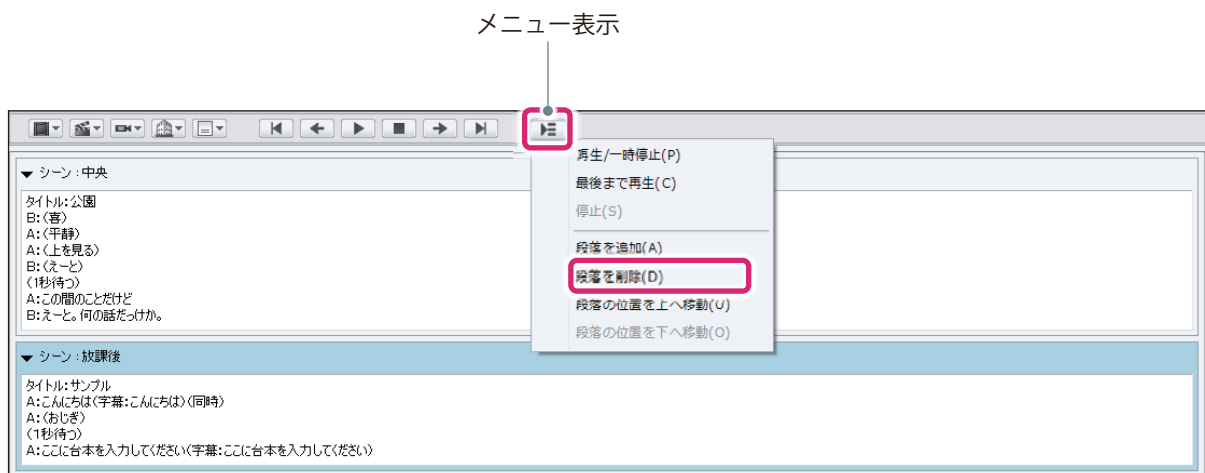
1 段落を選択する

[台本] ビューで、削除したい [段落] を選択します。

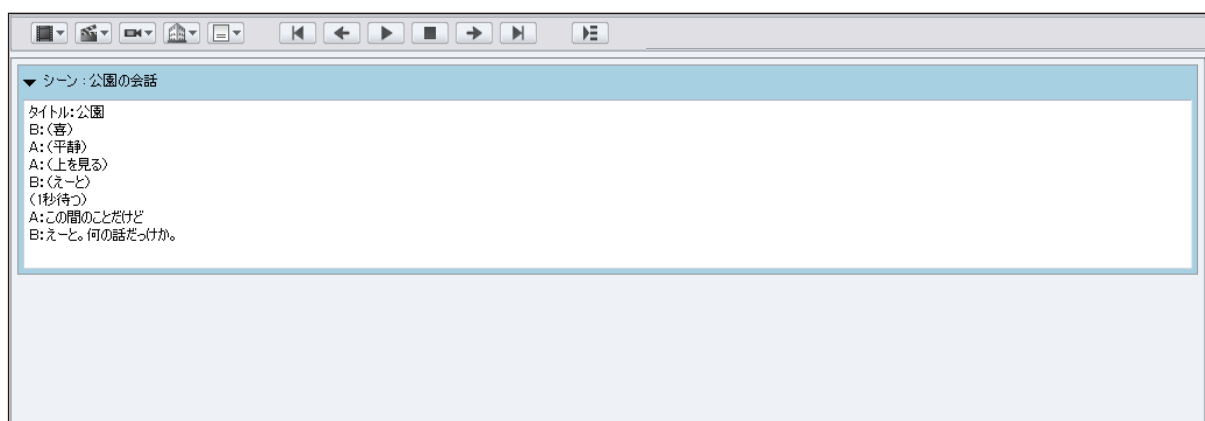


2 段落を削除する

[台本] ビューの [メニュー表示] から、[段落を削除] を選択します。



選択中の [段落] が削除されます。

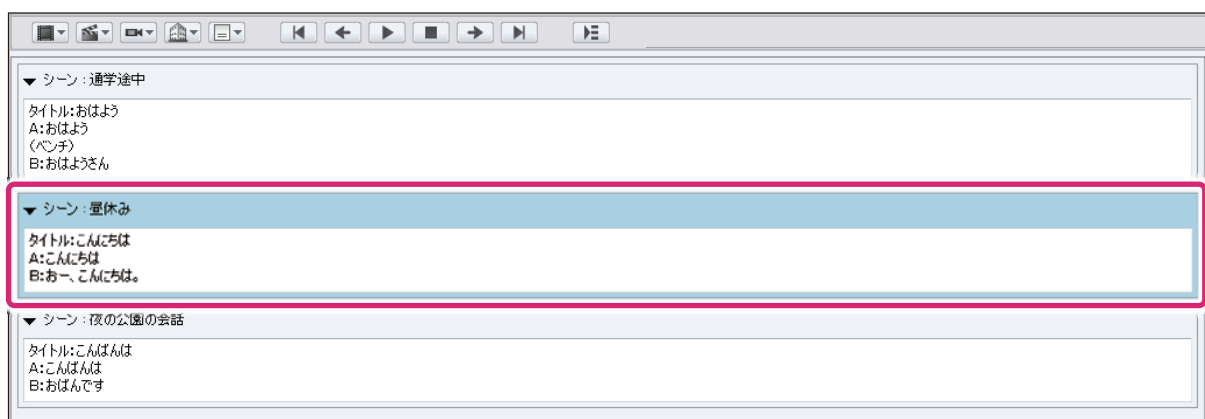


段落の順番の変更方法

[段落] の順番を変更する方法を説明します。

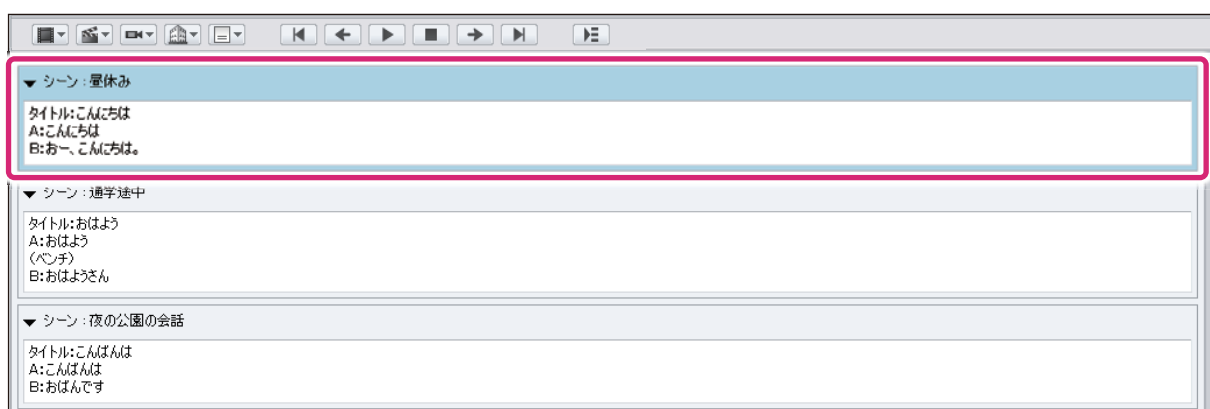
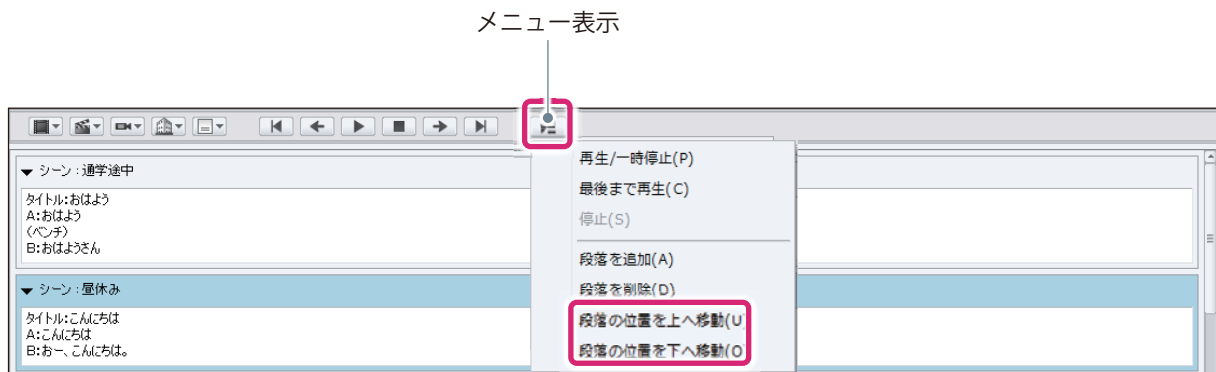
1 段落を選択する

[台本] ビューで、順番を変更したい [段落] を選択します。

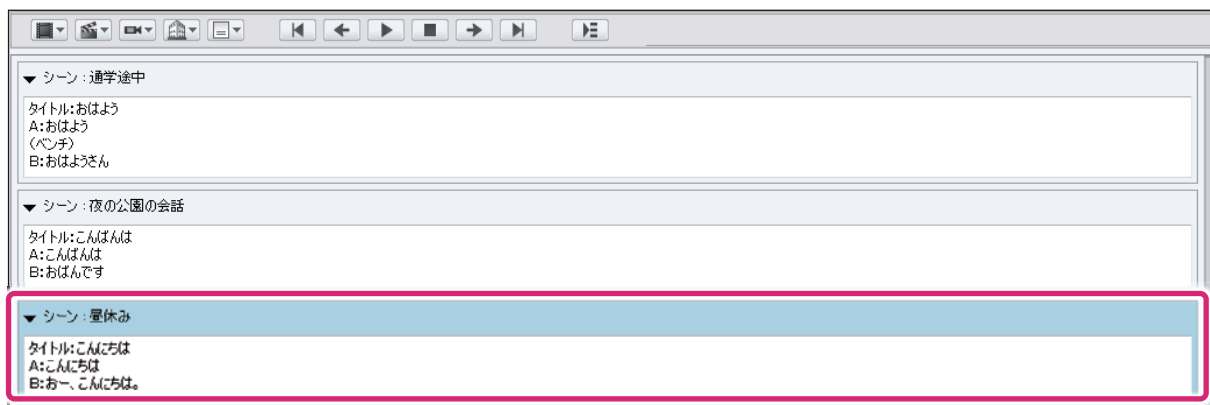


2 段落の順番を変更する

[台本] ビューの [メニュー表示] をクリックし、[段落の位置を上へ移動] または [段落の位置を下へ移動] を選択します。



[段落の位置を上へ移動] を選択すると、選択中の [段落] の順番が、1 つ上へ移動します。



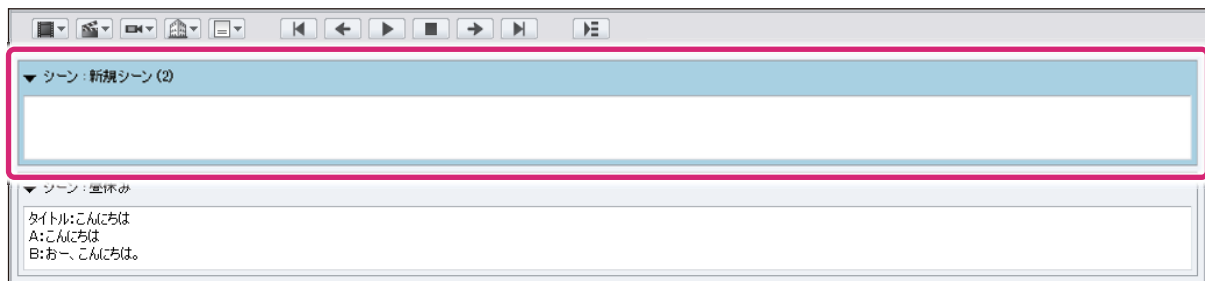
[段落の位置を下へ移動] を選択すると、選択中の [段落] の順番が、1 つ下へ移動します。

台本コマンドを入力する

[台本コマンド]の入力方法を説明します。

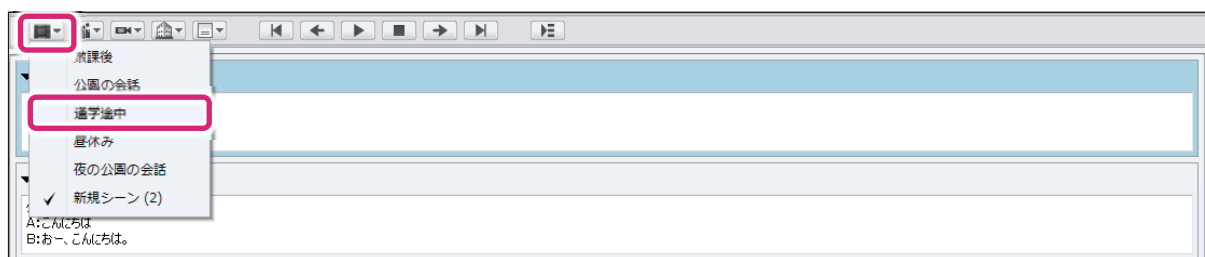
1 段落を選択する

[台本]ビューで、[台本コマンド]を入力したい[段落]を選択します。



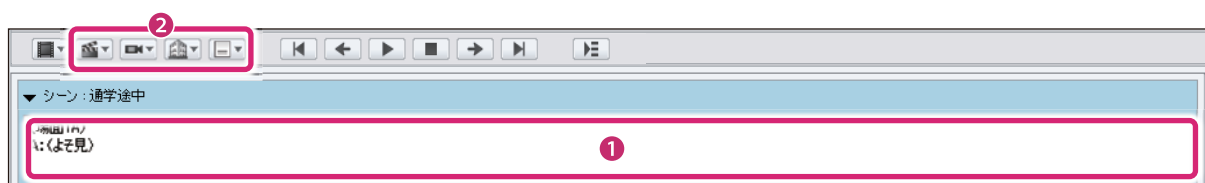
2 シーンを設定する

[台本]ビューの[シーン]をクリックし、設定したい[シーン]を選択します。



3 台本コマンドを入力する

[台本コマンド]を入力します。



- ① [台本入力欄]をクリックします。
- ② [アクション]・[カメラ]・[アングル]・[その他]をクリックすると、[台本コマンド]が一覧表示されます。入力したいコマンド選択すると、[台本入力欄]に[台本コマンド]が入力されます。必要に応じて、セリフなどを文字入力します。



- [台本コマンド]は、直接文字入力することもできます。
- [台本コマンド]の詳細については、『[台本コマンド](#)』を参照してください。

台本を再生する

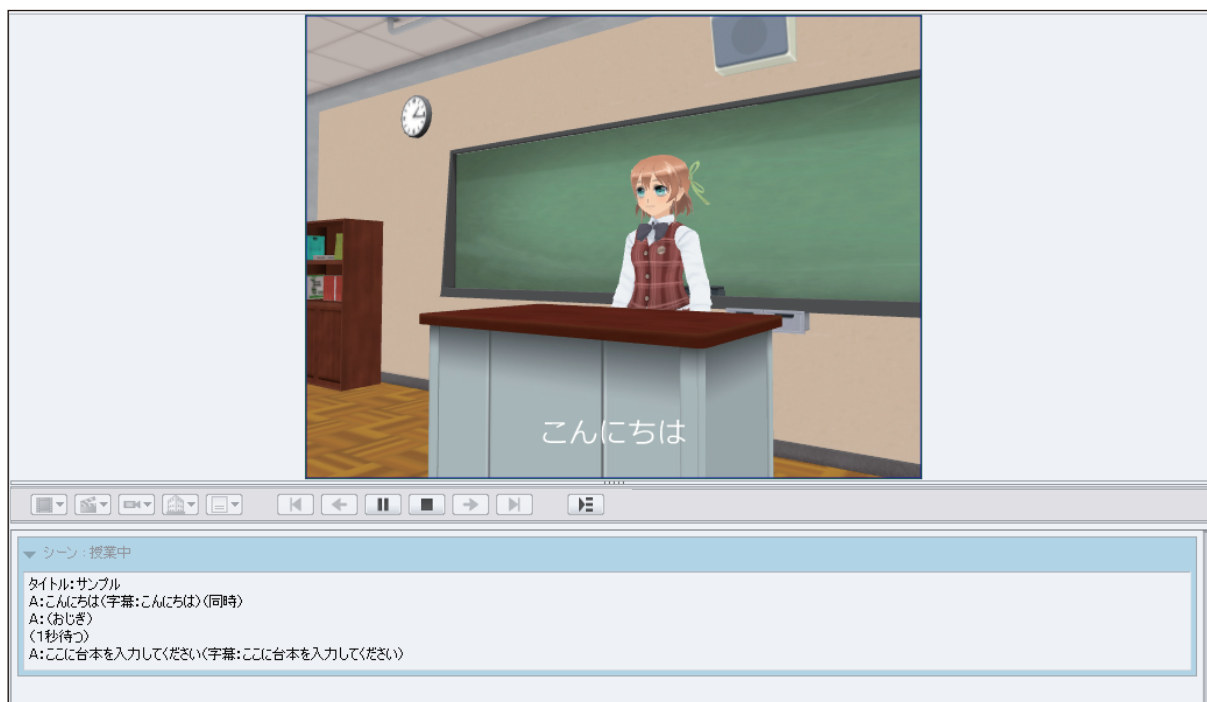
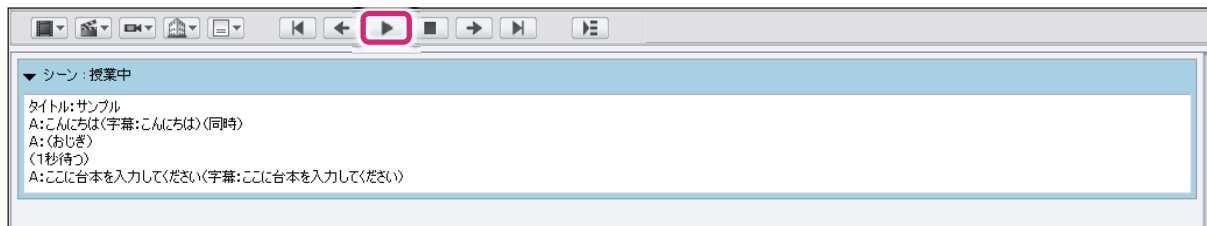
台本を再生する方法を説明します。

台本の再生方法

台本の再生は、選択した [段落] のみを再生する方法と、すべての [段落] を再生する方法があります。

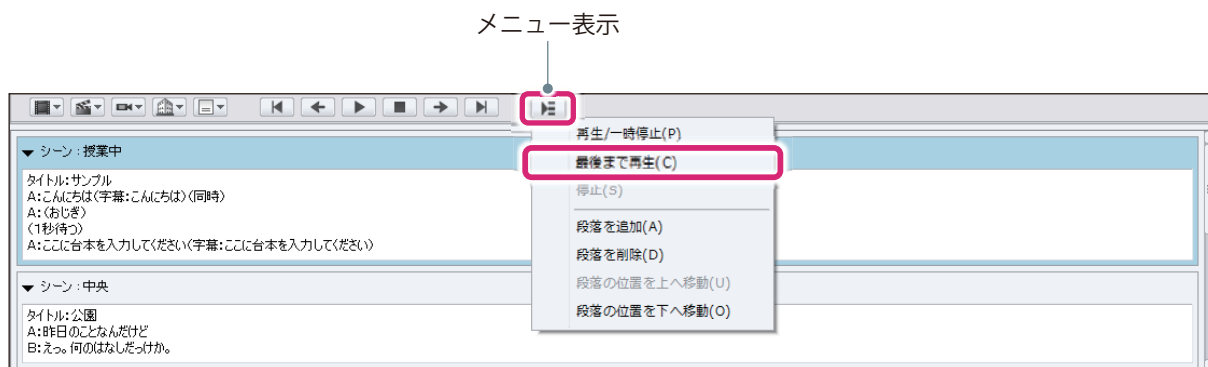
選択した段落を再生する

[台本] ビューの [再生 ・ 一時停止] をクリックすると、選択した段落が [ステージ] ビューで再生されます。



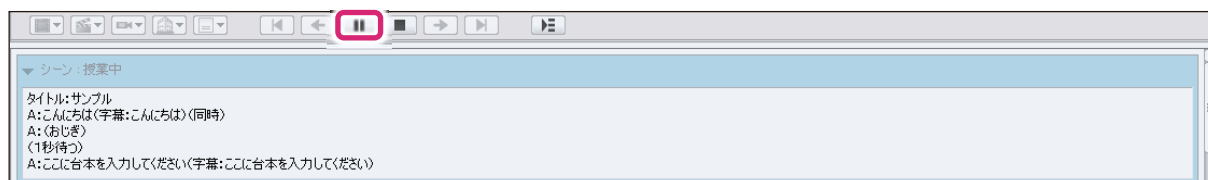
すべての段落を再生する

[台本] ビューの [メニュー表示] から、[最後まで再生] を選択します。選択中の段落から、最後の段落まで、[ステージ] ビューで再生されます。



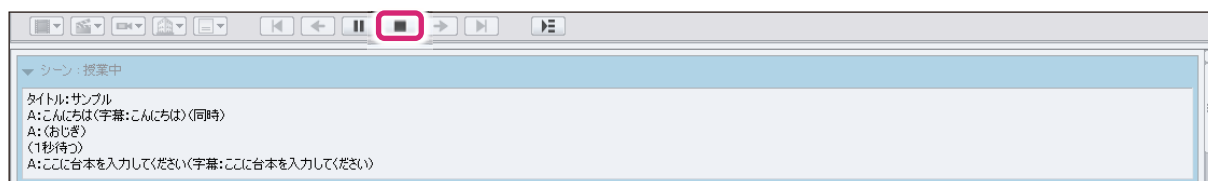
再生の一時停止方法

再生中に [台本] ビューの [再生・一時停止] をクリックすると、再生が一時停止します。



再生の停止方法

[台本] ビューの [停止] をクリックすると、停止します。



台本を書き出す

作成した台本は、下記の形式に書き出せます。

- タイムライン
- ムービーファイル
- オーディオファイル
- 連番画像

タイムライン画面のモーションに書き出す

[台本] メニュー → [タイムラインに変換] を選択すると、台本をタイムラインに変換できます。

台本プロジェクト	タイムラインに変換後のトラック
アニメーション	[モデルトラック]
カメラワーク	[カメラワークトラック]
字幕	[字幕トラック]
背景素材	[3D 背景トラック]
台本内の字幕	[字幕トラック]
BGM などのオーディオ素材	[オーディオトラック]
台本内のセリフ	[音声トラック]



保存していない場合は、変換前にプロジェクトの保存を確認する、ダイアログが表示されます。作成中の台本を保存したい場合は、ダイアログの指示に従い、プロジェクトを保存してください。



変換が終わると、作成中の [台本画面] のプロジェクトが閉じ、新規の [タイムライン画面] のプロジェクトが開きます。

ムービーファイルに書き出す

[ファイル] メニュー → [書き出し] → [ムービー] を選択すると、作成した台本を動画ファイルに書き出せます。



[台本画面] のプロジェクトを保存していない場合は、変換前にプロジェクトの保存を確認する、ダイアログが表示されます。作成中の台本を保存したい場合は、ダイアログの指示に従い、プロジェクトを保存してください。



書き出し方法の詳細は、『メニュー』→『ファイルメニュー』→『書き出し』→『[ムービー](#)』を参照してください。

オーディオファイルに書き出す

[ファイル]メニュー→[書き出し]→[オーディオ]を選択すると、台本内のオーディオ・セリフを、オーディオファイルに書き出せます。



【台本画面】のプロジェクトを保存していない場合は、変換前にプロジェクトの保存を確認する、ダイアログが表示されます。作成中の台本を保存したい場合は、ダイアログの指示に従い、プロジェクトを保存してください。



書き出し方法の詳細は、『メニュー』→『ファイルメニュー』→『書き出し』→『[オーディオ](#)』を参照してください。

連番画像に書き出す

[ファイル]メニュー→[書き出し]→[連番画像]を選択すると、アニメーションを、BMP・Targa・JPEG・PNG形式の連番画像に書き出せます。



【台本画面】のプロジェクトを保存していない場合は、変換前にプロジェクトの保存を確認する、ダイアログが表示されます。作成中の台本を保存したい場合は、ダイアログの指示に従い、プロジェクトを保存してください。



書き出し方法の詳細は、『メニュー』→『ファイルメニュー』→『書き出し』→『[連番画像](#)』を参照してください。

台本コマンド

ここでは、[台本コマンド] の入力ルール・機能について説明します。

台本コマンド入力時の留意事項

[台本コマンド] を入力するときは、下記の点にご留意ください。

- [台本コマンド] は、[台本] ビューの [台本入力欄] に入力します。
コマンドの入力は、[台本] ビューの [アクション] ・ [カメラ] ・ [その他]、または直接文字入力で行います。
- [台本コマンド] は、1 行に 1 コマンドずつ入力します。ただし、行動の修飾など、一部のコマンドについては、入力したコマンドのあとに追記をします。入力ルールの詳細については、『[台本コマンド一覧](#)』を参照してください。
- [台本コマンド] は、全角・半角のどちらで入力しても有効です。

台本コマンド一覧

[台本コマンド] の機能・入力ルール・入力例です。

アクションコマンド

セリフ・字幕・表情・行動などを記述する、[台本コマンド] です。指定したキャラクターに対して、コマンドが実行されます。
[台本] ビューの [アクション] から、コマンドを入力できます。



- CLIP STUDIO COORDINATE で、3D キャラクター素材にモーションを設定すると、設定したモーションが [行動] のコマンドで選択できるようになります。設定方法の詳細については、『CLIP STUDIO COORDINATE ユーザーガイド』を参照してください。
- CLIP STUDIO COORDINATE で、初期設定の [行動] のモーションを変更できます。設定方法の詳細については、『CLIP STUDIO COORDINATE ユーザーガイド』を参照してください。

アクション



[台本] ビュー

コマンド	内容	入力ルール	入力例
キャラクター指定	キャラクターを指定します。	A : (A=A ~ Z)	D :
セリフ	キャラクターが、入力した文字列をしゃべります。	A : ××××××× ※ [キャラクター指定] の後ろに、セリフの文字列を入力	A : おはようございます
同時	セリフの発声と、次行の [台本コマンド] を、同時に行います。	(同時) ※ [セリフ] の行末に入力 ※ 同じキャラクターに、セリフを同時にしゃべらせることはできません。	A : はじめまして (同時) A : (おじぎ)
字幕	入力した文字列が、字幕で表示されます。	(字幕 : ×××××××) ※ [セリフ] の後ろに、字幕の文字列を入力	A : おはよう (字幕 : ふぁ～眠い)

コマンド	内容	入力ルール	入力例
表情	キャラクターの表情が変化します。	(喜) (怒) (哀) (平静) ※ [キャラクター指定] の後ろに、コマンドを入力	A : (喜)
キャラクターに登録された表情	[3D キャラクター素材] に登録された表情に変化します。指定した [3D キャラクター素材] に、表情が登録されている場合のみ、実行できます。	A : (××××××) ※ [キャラクター指定] の後ろに、コマンドを入力	A : (照れる)
行動	指定した動作を、キャラクターが行います。	(おじぎ) (うん) (うんうん) (イヤ) (イヤイヤ) (えーと) (前を向く) (n を見る) (カメラ目線) (よそ見) (右を見る) (左を見る) (上を見る) (下を見る) (後ろを見る) (ふるえる) (ふるえやめ) (口を開ける) (口を閉じる) (バイバイ) (ジャンプ) (消す) (出す) ※ [キャラクター指定] の後ろに、コマンドを入力 ※ n には、キャラクターを指定 (A ~ Z)	A : (うんうん)

コマンド	内容	入力ルール	入力例
行動	<p>指定した量 (cm) だけ、キャラクターが移動します。</p> <p>キャラクターの腰の中心にある [部位] が、移動する方向の基準になります。</p>	<p>(前に n [cm] 移動)</p> <p>(後ろに n [cm] 移動)</p> <p>(左に n [cm] 移動)</p> <p>(右に n [cm] 移動)</p> <p>(上に n [cm] 移動)</p> <p>(下に n [cm] 移動)</p> <p>※ [キャラクター指定] の後ろに、コマンドを入力</p> <p>※ n には、移動距離を数値で指定</p>	A : (前に 50[cm] 移動)
	<p>指定した角度だけ、キャラクター全体が回転します。</p> <p>[ステージ] ビュー上にある緑色の軸の方向が、キャラクターが回転する軸になります。</p>	<p>(n 度回転)</p> <p>※ [キャラクター指定] の後ろに、コマンドを入力</p> <p>※ n には、回転角度を数値で指定</p>	A : (90 度回転)
	<p>キャラクターに、基本ポーズを設定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 基本ポーズを設定すると、キャラクターのポーズが基本ポーズに変化します。 ● 基本ポーズ以外のモーション・ポーズを行ったあと、キャラクターは基本ポーズで待機します。 ● 指定できる基本ポーズは、プロジェクトに登録されたポーズ・モーションです。 ● 基本ポーズに「プロジェクトに登録されたモーション」を指定した場合は、モーション開始時のポーズで待機します。 	<p>(基本ポーズ : ××××××)</p> <p>※ [キャラクター指定] の後ろに、コマンドを入力</p> <p>※ 「プロジェクトに登録されたポーズ」「プロジェクトに登録されたモーション」を、[データ名] で指定</p>	A : (基本ポーズ : 考え中)
プロジェクトに登録されたモーション	プロジェクトに登録されたモーションを、キャラクターが行います。	<p>A : (××××××)</p> <p>※ [キャラクター指定] の後ろに、コマンドを入力</p> <p>※ 「プロジェクトに登録されたモーション」を、[データ名] で指定</p>	A : (怒る 01)

コマンド	内容	入力ルール	入力例
キャラクターに登録されたモーション	<p>[3D キャラクター素材]に登録された動作を、キャラクターが行います。</p> <p>[行動]のコマンドに、同じ名前の動作がある場合は、[キャラクターに登録されたモーション]の動作が実行されます。</p>	<p>A : (××××××)</p> <p>※ [キャラクター指定]の後ろに、コマンドを入力</p>	A : (飛び跳ねる)
特殊 (しゃべる速度)	<p>[セリフ]をしゃべる速度を指定します。</p> <p>[特殊 (しゃべる速度)]を入力した行より後ろにある[セリフ]が、指定した速度で再生されます。</p> <p>初期設定の速度に戻す場合は、(普通の速さでしゃべる)を指定します。</p>	<p>(普通の速さでしゃべる) (ゆっくりしゃべる) (とてもゆっくりしゃべる) (早口) (とても早口)</p> <p>※ [キャラクター指定]の後ろに、コマンドを入力。</p> <p>※ 速度を変更したい[セリフ]よりも前の行に、コマンドを入力</p>	<p>A : (とても早口)</p> <p>A : 新人シャンソン歌手、新春シャンソンショー</p>
特殊 (サウンド指定)	オーディオファイルを再生します。	<p>(サウンドファイル : XXX)</p> <p>※ [キャラクター指定]の後ろに、コマンドを入力</p> <p>※ XXX には、[プロジェクト]ビューに登録した、[データ名]を入力</p>	A : (サウンドファイル : BGM 教室)

カメラコマンド

カメラアングルを指定する、[台本コマンド]です。[台本]ビューの[カメラ]からも、コマンドを入力できます。



[台本]ビュー

コマンド	内容	入力ルール	入力例
キャラクターのカメラアングル	キャラクターのカメラアングルを切り替えます。	(n のアップショット) (n のバストショット) (n のウェストショット) (n のフルショット) (n と m のツーショット) (n のフォローショット) ※ n・m には、キャラクターを指定 (A ~ Z)	(A と B のツーショット)
カメラの移動	指定した量 (cm) だけ、カメラの位置を移動します。移動方向は、カメラの向きが基準になります。	(カメラを前に n [cm] 移動) (カメラを後ろに n [cm] 移動) (カメラを左に n [cm] 移動) (カメラを右に n [cm] 移動) ※ n には、移動距離を数値で指定	(カメラを前に 50 [cm] 移動)
カメラの回転	カメラの向きを、指定した角度だけ回転させます。現在のカメラの向きを 0 度とし、回転角度の変更量を数値で指定します。	(カメラを上下方向に n 度回転) (カメラを左右方向に n 度回転) ※ n には、回転角度を数値で指定 ※ 現在のカメラの向きを 0 度とする	(カメラを上下方向に 30 度回転)

コマンド	内容	入力ルール	入力例
カメラのロール状態	カメラのロール状態を、指定した角度だけ回転させます。 現在のカメラのロール状態を 0 度とし、回転角度の変更量を数値で指定します。	(カメラの視野を n 度回転) ※ n には、回転角度を数値で指定 ※ 現在のカメラのロール状態を 0 度とする	(カメラの視野を 30 度回転)
カメラの垂直画角	カメラの垂直画角を、指定した角度に変更します。 指定可能な垂直画角は、10 ～ 170 度の範囲です。 ただし、ステージの状態によっては、有効範囲が狭くなる場合があります。	(垂直画角を n 度に指定) ※ n には、垂直画角を数値で指定 ※ 指定可能な垂直画角は、10 ～ 170 度 ※ 初期状態の垂直画角は 30 度	(垂直画角を 45 度に指定)

アングルコマンド

背景のカメラアングルを指定する、[台本コマンド] です。[台本] ビューの [アングル] から、コマンドを入力できます。

アングル



[台本] ビュー



[アングル] は、[3D 背景素材] に [カメラアングル] が登録されている場合のみ、指定できます。

コマンド	内容	入力ルール	入力例
カメラアングル	背景のカメラアングルが、指定されたカメラアングルに切り替わります。 [カメラアングル] は、[シーン] で使用している [3D 背景素材] に登録された、[カメラアングル] の名称を指定します。	(××××××) ※ ×××××× には、[3D 背景素材] に登録された [カメラアングル] の名称を入力	(教室窓際)

その他のコマンド

[アクションコマンド]・[カメラコマンド]以外の[台本コマンド]です。タイトル・サブタイトルの表示、オーディオファイルの再生、コマンドの実行の待機、字幕のオン・オフ、行動の修飾設定などが行えます。[台本]ビューの[その他]からも、コマンドを入力できます。



[台本]ビュー

コマンド	内容	入力ルール	入力例
タイトル	入力した文字列が、タイトルで表示されます。	タイトル：××××××× ※ ××××××× に、タイトルの文字列を入力	タイトル：セルシス学園
サブタイトル	入力した文字列が、サブタイトルで表示されます。	サブタイトル：××××××× ※ ××××××× に、サブタイトルの文字列を入力	サブタイトル：ひと夏の思い出
BGM	オーディオファイルをループ再生します。 (BGM を止める) で、再生を停止できます。	BGM：XXX ※ XXX には、[プロジェクト]ビューで登録した、[データ名]を入力。	BGM：放課後のテーマ
BGM を n 回	繰り返し回数を指定して、オーディオファイルを再生します。	BGM を n 回： ※ n に再生回数を入力。	BGM を 3 回：
BGM を止める	オーディオファイルの再生を、停止します。	(BGM を止める)	(BGM を止める)
待つ	1 秒待ってから、次行のコマンドを実行します。	(待つ)	(待つ)
n 秒待つ	指定した秒数待ってから、次行のコマンドを実行します。	(n 秒待つ) ※ n に待機する秒数を入力。	(2.5 秒待つ)
字幕オン	コマンドを入力した行より後ろで、字幕が表示されるようになります。	(字幕オン)	(字幕オン)
字幕オフ	コマンドを入力した行より後ろで、字幕が表示されなくなります。	(字幕オフ)	(字幕オフ)

コマンド	内容	入力ルール	入力例
3D 素材を出す	コマンドを入力した行より後ろで、ステージ上ですべての3D 素材が表示されるようになります。	(3 D 素材を出す)	(3 D 素材を出す)
3D 素材を消す	コマンドを入力した行より後ろで、ステージ上ですべての3D 素材が表示されなくなります。	(3 D 素材を消す)	(3 D 素材を消す)
修飾 (動作速度)	<p>[アクションコマンド]の[行動]の動作速度を指定できます。</p> <p>動作速度の目安は、下記のとおりです。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● とても速く：4 倍 ● 速く：2 倍 ● 普通の速さ：等倍 ● 遅く：0.5 倍 ● とても遅く：0.25 倍 	<p>、とても速く</p> <p>、速く</p> <p>、普通の速さ</p> <p>、遅く</p> <p>、とても遅く</p> <p>※ コマンドは、行動内容の後ろに入力</p> <p>※ 「、」の代わりに「, (全角・半角カンマ)」を入力してもコマンドは有効です。</p>	A：(おじぎ、とても遅く)
修飾 (同時)	[行動]の動作と、次行のコマンドが、同時に実行されます。	<p>、同時</p> <p>※ コマンドは、行動内容の後ろに入力</p> <p>※ 「、」の代わりに「, (全角・半角カンマ)」を入力してもコマンドは有効です。</p>	<p>A：(イヤイヤ、同時)</p> <p>A：お断りします (字幕：お断りします！！)</p>
修飾 (待つ)	[行動]の動作が終了してから、次行のコマンドが実行されます。	<p>、待つ</p> <p>※ コマンドは、行動内容の後ろに入力</p> <p>※ 「、」の代わりに「, (全角・半角カンマ)」を入力してもコマンドは有効です。</p>	A：(左を見る、待つ)



- [修飾 (動作速度)] は [修飾 (同時)] と組み合わせることができます。コマンドは「A：(うんうん、同時、速く)」のように入力します。
- [修飾 (動作速度)] は [修飾 (待つ)] と組み合わせることができます。コマンドは「A：(左を見る、待つ、速く)」のように入力します。

共通 編

「共通 編」では、[タイムライン画面]・[台本画面] 共通の項目を説明します。

- メニュー
- Tab-Mate Controller をご使用の場合
- ショートカット・マウス操作



メニュー

CLIP STUDIO ACTION のメニューの機能について紹介します。

CLIP STUDIO ACTION メニュー [Mac OS X]

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

CLIP STUDIO ACTION について [Mac OS X]

CLIP STUDIO ACTION の製品情報画面が表示されます。現在お使いの CLIP STUDIO ACTION のバージョンなどを確認できます。

バージョン情報 [Mac OS X]

CLIP STUDIO ACTION のバージョン情報が表示されます。

環境設定 [Mac OS X]

メニュー項目を選択すると、[環境設定] ダイアログが開きます。ダイアログで、3D キャラクター素材の身長設定の反映や、取り消し回数など、CLIP STUDIO ACTION の環境設定を行います。操作方法の詳細は、『[環境設定 \[Windows\]](#)』を参照してください。

ショートカット設定 [Mac OS X]

メインメニューに、ショートカットを設定できます。設定方法などは、Windows 版と同じです。操作方法の詳細は、『[ショートカット設定 \[Windows\]](#)』を参照してください。

Tab-Mate Controller [Mac OS X]

CLIP STUDIO ACTION の動作を、Tab-Mate Controller (別売) に割り当てます。また、Tab-Mate Controller の [クイックメニュー] に、コマンドを割り当てられます。



- Tab-Mate Controller (別売) の購入については、[創作活動応援サイト『CLIP』](#)を参照してください。
- Tab-Mate Controller の使用方法については、『[Tab-Mate Controller をご使用の場合](#)』を参照してください。

Tab-Mate Controller 設定

CLIP STUDIO ACTION の動作を、Tab-Mate Controller に割り当てます。また、コントロールスティックが真ん中の位置のときの感度も、調整できます。設定方法の詳細については、『[Tab-Mate Controller をご使用の場合](#)』→『[Tab-Mate Controller に機能を設定する](#)』→『[基本機能を設定する](#)』を参照してください。

クイックメニュー設定

Tab-Mate Controller の [クイックメニュー] に、メニュー項目を割り当てます。設定方法の詳細については、『[Tab-Mate Controller をご使用の場合](#)』→『[Tab-Mate Controller に機能を設定する](#)』→『[クイックメニューを設定する](#)』を参照してください。

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。

ライセンス登録 [Mac OS X]

体験版として起動した CLIP STUDIO ACTION をライセンス登録します。ライセンス登録の詳細は、創作活動応援サイト『CLIP』を参照してください。

ライセンス照合 [Mac OS X]

ライセンス照合が行われる時期にネットワークへ接続できない場合は、ライセンス照合エラーが表示されます。

[ヘルプ] メニュー → [ライセンス照合] を選択すると、残り日数に関係なく、事前に手動でライセンス照合を行えます。なお、次回のライセンス照合は、ライセンス照合を行った日から起算した一定期間になります。



- [ライセンス照合] を使用しても、体験版（体験版を試用登録している場合）の試用期限を延長することはできません。
- 体験版の有効期限が切れるなどの理由で、ライセンス照合が無効になった場合は、機能が制限された体験版としてご使用いただけます。

CLIP STUDIO ACTION を終了 [Mac OS X]

CLIP STUDIO ACTION を終了します。

ファイルメニュー

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

[台本画面] を開いている場合は、[ファイル] メニューの下記メニュー項目のみ使用できます。

- 新規
- 開く
- 最近使ったファイル
- 保存
- 別名で保存
- 読み込み→モデル
- 読み込み→オーディオ
- 書き出し→オーディオ
- 書き出し→連番画像
- 書き出し→ムービー
- 環境設定
- ショートカット設定
- Tab-Mate Controller
- CLIP STUDIO を起動
- CLIP STUDIO ACTION を終了



新規

CLIP STUDIO ACTION のプロジェクトファイル（拡張子：capj）を新規作成します。

開く

CLIP STUDIO ACTION のプロジェクトファイル（拡張子：capj）を開きます。

メニューをクリックすると、[ファイルを開く] 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 ACTION にプロジェクトが読み込まれます。

最近使ったファイル

最近使用したファイルが一覧表示されます。選択したファイルを開いて編集できます。

保存

CLIP STUDIO ACTION のプロジェクトファイル（拡張子：capj）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。



- [ファイル] メニュー→[保存] でプロジェクトを保存する場合、プロジェクトに動画ファイルは保存されません。[ムービートラック] は、読み込んだ動画ファイルの保存先のみが記録されます。このため、動画ファイルの保存先を変更した場合、またはプロジェクトファイルの保存先を変更した場合は、[ムービートラック] は読み込まれません。
- 動画ファイルをプロジェクトファイルと違うドライブに保存した場合、動画ファイルの保存先が絶対パスで記録されます。別のコンピュータでプロジェクトファイルを開いたときに、[ムービートラック] を読み込めないことがあります。

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。

読み込み

3D 素材・ポーズ素材・モーション・オーディオ・ムービーを読み込みます。

モデル

[ステージ]ビューに 3D キャラクター素材・3D 背景素材・3D アイテム素材を読み込み、[モデルトラック]・[3D 背景トラック]・[3D アイテムトラック]を作成できます。

メニューをクリックすると、[ファイルを開く]ダイアログが開きます。3D キャラクター素材（拡張子：c2fr・c2fc）を選択し、ダイアログを閉じます。[ステージ]ビューに 3D キャラクター素材が追加され、[タイムライン]ビューに[モデルトラック]・[3D 背景トラック]・[3D アイテムトラック]が作成されます。



- 3D キャラクター素材（拡張子：c2fr・c2fc）は、CLIP STUDIO COORDINATE で作成された 3D 素材です。
- CLIP STUDIO COORDINATE で作成された、3D 背景素材（拡張子：c2fr・c2fc）も読み込みます。ただし、角度・位置などは変更できません。
- 3D キャラクター素材・3D 背景素材・3D アイテム素材（拡張子：c2fr・c2fc）を、[ステージ]ビューにドラッグ&ドロップしても、3D キャラクター素材・3D 背景素材を読み込みます。

ポーズ

ポーズファイル（拡張子：pep）を読み込み、編集中の 3D キャラクター素材にポーズをつけられます。

[モデルトラック]を選択しメニューをクリックすると、[ファイルを開く]ダイアログが表示されます。ポーズファイル（拡張子：pep）を選択しダイアログを閉じると、編集中の 3D キャラクター素材にポーズがつけられます。



ポーズファイル（拡張子：pep）を、[ステージ]ビューにドラッグ&ドロップしても、ポーズをつけられます。

モーション

モーションファイルを読み込み、編集中の[モデルトラック]・[カメラワークトラック]にモーションを追加します。

読み込めるファイル形式

CLIP STUDIO ACTION モーションファイル形式（拡張子：cmt）
BVH・LAM・VMD・キャラミン Studio アクションファイル（拡張子：s2a）

[モデルトラック]または[カメラワークトラック]を選択しメニューをクリックすると、[ファイルを開く]ダイアログが表示されます。開きたいモーションファイルを選択しダイアログを閉じると、[タイムライン]ビューに[クリップ]としてモーションが読み込まれます。



- モーションファイルを、[ステージ]ビューにドラッグ&ドロップしても、モーションを読み込みます。
- [タイムライン]ビューでカメラワークトラックを選択している場合は、CLIP STUDIO ACTION カメラモーションファイル形式（拡張子：cmtc）を読み込みます。
- BVH 形式のモーションを読み込む場合は、[BVH 読み込み設定]ダイアログが表示されます。モーションを作成したアプリケーションによっては、初期設定ポーズの状態や回転の数値や、スケールが設定されている場合があります。このため、モーションを読み込んだときに、ポーズやスケールが、正しく表示されない場合があります。この場合、[BVH 読み込み設定]ダイアログの設定を変更すると、改善されることがあります。
- キャラミン Studio アクションファイル形式（拡張子：s2a）は、Ver.1.0.2 以降の「キャラミン Studio」で書き出せます。なお、弊社では「キャラミン Studio」本体の使用環境・インストール方法・使用方法等に関するサポートはいたしません。「キャラミン Studio」の詳細については、株式会社 AHS のホームページ等でご確認ください。

モーション（モーション補正の確認）

モーション補正情報がある場合、補正が適用されたモーションが読み込まれます。

オーディオ

オーディオトラックを追加できます。[オーディオトラック]を選択している場合は、選択している[オーディオトラック]にオーディオクリップが追加されます。

メニューをクリックすると、[ファイルを開く]ダイアログが表示されます。追加したいオーディオファイル（拡張子：wav・mp3・ogg）を選択し、[開く]をクリックすると、[タイムライン]ビューにオーディオトラックが追加されます。



- CLIP STUDIO ACTION は、8bit または 16bit で非圧縮の wav 形式、MP3 形式、Ogg 形式のオーディオファイルを読み込みます。
- [オーディオトラック]には、複数のオーディオファイルを読み込みます。読み込み方法などの詳細については、『[複数のオーディオファイルを読み込む場合](#)』を参照してください。
- オーディオトラックは、[詳細]ビューで再生開始位置・再生時間などを調整できます。調整方法の詳細については、『[オーディオトラックを選択している場合](#)』を参照してください。
- オーディオファイル（拡張子：wav・mp3・ogg）を[ステージ]ビューにドラッグ&ドロップしても、オーディオファイルを読み込みます。

ムービー

ムービートラックを追加できます。

メニューをクリックすると、[ファイルを開く]ダイアログが表示されます。追加したい動画ファイルを選択し、[開く]をクリックすると、[タイムライン]ビューにムービートラックが追加されます。

読み込んだ動画ファイルは、[ステージ]ビューの背景で再生できます。



- Windows をお使いの場合は、AVI 形式（拡張子：avi）の動画ファイルを読み込みます。
Mac OS X をお使いの場合は、QuickTime 形式の動画ファイルを読み込みます。
- 読み込めるムービートラックは 1 つです。再度、ムービートラックを読み込んだ場合は、読み込まれていたムービートラックは削除されます。
- お使いの環境にインストールされているコーデックプログラムによっては、動画ファイルを読み込めないことがあります。
- ムービートラックは、[詳細]ビューで再生開始位置・再生時間などを調整できます。調整方法の詳細については、『[ムービートラックの作成・編集](#)』を参照してください。
- 動画ファイルを[ステージ]ビューにドラッグ&ドロップしても、ムービーファイルを読み込みます。
- お使いの環境にインストールされているコーデックプログラムによっては、オーディオやムービーが正しく書き出されない場合があります。

書き出し

編集中のプロジェクトから、下記の形式のデータを書き出せます。

- 『ポーズ』
- 『モーション』
- 『BVH（汎用形式）』
- 『BVH（すべてのノード情報）』
- 『FBX』
- 『オーディオ』
- 『連番画像』
- 『ムービー』
- 『シーンコンポーネント（Unity）』
- 『コンテンツデータ（Unity）』

ポーズ

3D キャラクター素材のポーズを、ポーズファイル（拡張子：pep）として書き出します。



書き出したポーズファイルは、CLIP STUDIO PAINT や CLIP STUDIO COORDINATE で読み込みます。

モーション

[タイムライン] ビューで選択している、[モデルトラック] のモーションを、CLIP STUDIO ACTION モーションファイル形式（拡張子：cmt）として書き出します。[タイムライン] ビューでカメラワークトラックを選択している場合は、CLIP STUDIO ACTION カメラモーションファイル形式（拡張子：cmtc）で書き出します。



- 書き出したモーションファイルは、CLIP STUDIO COORDINATE に読み込みます。
- [タイムライン] ビューでカメラワークトラックを選択している場合は、CLIP STUDIO ACTION カメラモーションファイル形式（拡張子：cmtc）を書き出します。

BVH（汎用形式）

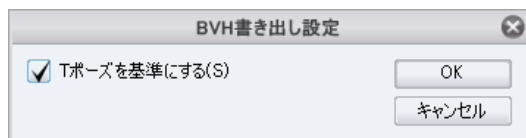
[タイムライン] ビューで選択している、[モデルトラック] のモーションを、BVH 形式のモーションファイルとして書き出します。

メニュー項目を選択すると、[BVH 書き出し設定] ダイアログが開きます。ダイアログで、初期状態のモデルのポーズを設定できます。



BVH 形式で書き出した場合は、手や足先につけたモーションは書き出されません。

BVH 書き出し設定ダイアログ



① T ポーズを基準にする

オフにすると、腕を下ろしたポーズを基準に、パラメータが計算されます。

オンにすると、T ポーズの状態を基準に、パラメータが計算されます。



パラメータの計算方法は、モーションを読み込むアプリケーションによって異なります。読み込んだモーションが正しく表示されないときに、[T ポーズを基準にする] の設定を変更することによって、改善される場合があります。

BVH（すべてのノード情報）

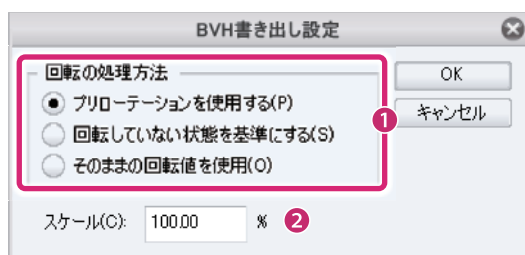
3D キャラクター素材のノード情報を、すべて書き出します。モーションを再生するアプリケーションによっては、再現性の高いモーションが書き出せます。

メニュー項目を選択すると、[BVH 書き出し設定] ダイアログが開きます。ダイアログで、回転値の処理方法や、スケールなどを設定できます。



BVH 形式で書き出した場合は、手や足先につけたモーションは書き出されません。

BVH 書き出し設定ダイアログ



① 回転の処理方法

モデルが回転したときの、回転の数値の処理方法を設定できます。[プリローテーションを使用する]・[回転していない状態を基準にする]・[そのままの回転値を使用] から、設定を選択できます。



モーションを読み込むアプリケーションによっては、初期設定ポーズの状態で回転の数値が設定されている場合があります。このため、モーションを読み込んだときに、ポーズが正しく表示されない場合があります。[回転の処理方法] の設定を変更することによって、改善される場合があります。

② スケール

モーションを書き出すときの、値の拡大・縮小率を設定できます。

FBX

[タイムライン] ビューで選択している、[モデルトラック] のモーション・メッシュ・テクスチャを、FBX 形式で書き出します。

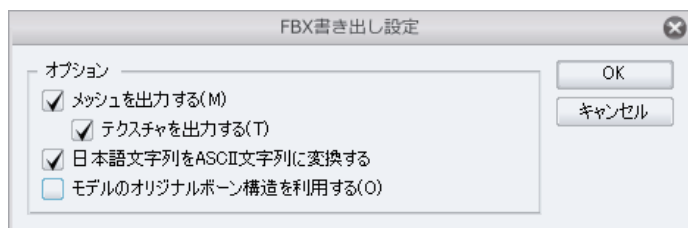
!重要

- ライセンス素材などの 3D 素材の場合は、メッシュ・テクスチャを書き出せないことがあります。
- CLIP STUDIO COORDINATE Ver.1.1.4 以前のバージョンで出力した 3D 素材は、メッシュ・テクスチャを書き出せません。自作の 3D 素材の場合は、最新版の CLIP STUDIO COORDINATE で 3D 素材を出力し直すと、メッシュ・テクスチャを書き出せるようになります。詳細については、『CLIP STUDIO COORDINATE ユーザーガイド』を参照してください。



メッシュ・テクスチャの出力設定に関わらず、モーションは書き出されます。

FBX 書き出し設定ダイアログ



① メッシュを出力する

オンにすると、モデルのメッシュ情報が書き出されます。

② テクスチャを出力する

オンにすると、モデルのテクスチャ情報が書き出されます。

③ 日本語文字列を ASCII 文字列に変換する

オンにすると、日本語文字列が ASCII 文字列に変換され、FBX に書き出されます。

!重要

[モデルのオリジナルボーン構造を利用する] がオンの場合は、[日本語文字列を ASCII 文字列に変換する] は設定できません。



[日本語文字列を ASCII 文字列に変換する] をオンにしてファイルを書き出すと、日本語に対応していないアプリケーションで FBX を読み込むときに、文字化けやエラーなどの問題が解決する場合があります。

④ モデルのオリジナルボーン構造を利用する

オンにすると、CLIP STUDIO COORDINATE で 3D 素材を設定するときに使用した FBX のボーンに対して、モーションが適用され、ファイルが出力されます。[モーションシェール] で設定したボーン構造は、無効になります。

[モデルのオリジナルボーン構造を利用する] は、下記の条件をすべて満たす場合に、機能を使用できます。

- CLIP STUDIO COORDINATE で FBX 形式のファイルを読み込み、CELSYS CHARACTER 形式（拡張子：c2fr・c2fc）に書き出した 3D 素材の場合
- 選択した [モデルトラック] が、[3D キャラクター素材]・[3D アイテム素材] の場合

オーディオ

編集中のプロジェクトのオーディオ・音声を、Wav 形式（拡張子：wav）または Ogg 形式（拡張子：ogg）のオーディオファイルとして書き出します。

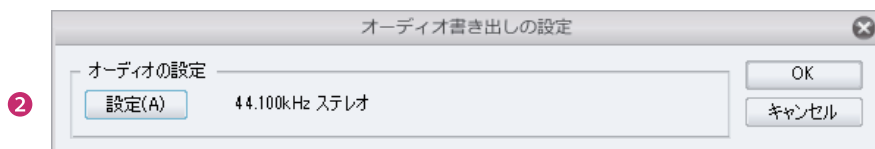
メニュー項目を選択し、ファイルの保存先を指定すると、[オーディオ書き出しの設定] ダイアログが開きます。ダイアログで設定した内容で、オーディオファイルを書き出せます。

オーディオ書き出しの設定ダイアログ（Wav 形式の場合）

Wav 形式の [オーディオ書き出しの設定] ダイアログは、[タイムライン] プロジェクトと [台本] プロジェクトとで、表示内容が異なります。



タイムラインプロジェクトの場合



台本プロジェクトの場合

① 書き出すフレームの設定

[タイムライン] プロジェクトを開いている場合に、オーディオを書き出す範囲を、フレームで指定します。

② オーディオの設定

Windows をお使いの場合

[設定] をクリックすると、サウンドを設定するためのダイアログが開きます。ダイアログでオーディオの形式・属性などを詳細に設定できます。

Mac OS X をお使いの場合 ★

サンプリング周波数・量子化ビット数・モノラル・ステレオなどの組み合わせを、プルダウンメニューから選択できます。



設定できる内容は、お使いの環境によって異なります。

オーディオ書き出しの設定ダイアログ (Ogg 形式の場合)

Ogg 形式の [オーディオ書き出しの設定] ダイアログは、[タイムライン] プロジェクトと [台本] プロジェクトとで、表示内容が異なります。



タイムラインプロジェクトの場合



台本プロジェクトの場合

① 書き出すフレームの設定

[タイムライン] プロジェクトを開いている場合に、オーディオを書き出す範囲を、フレームで指定します。

② 品質設定

書き出すオーディオの品質を設定します。数値が大きいほど、品質が高くなります。

連番画像

編集中のプロジェクトのアニメーションを、連番画像として書き出します。BMP・Targa・JPEG・PNG 形式のファイルで書き出せます。

メニュー項目を選択し、[連番画像書き出し設定] ダイアログが開きます。ダイアログで設定した内容で、アニメーションを複数の連番付き画像で書き出せます。

連番画像書き出し設定ダイアログ

[連番画像書き出し設定] ダイアログは、[タイムライン] プロジェクトと [台本] プロジェクトとで、内容が異なります。



タイムラインプロジェクトの場合



台本プロジェクトの場合

A. 書き出し先

連番画像を書き出す場所を指定します。[参照] をクリックすると、画像を書き出す場所を指定できます。

B. ファイル名設定

各連番画像のファイル名を設定します。

① ファイル名設定

② ファイル名: 新規プロジェクト_00001

③ 名前(N): 新規プロジェクト

④ セパレータ(P): -

⑤ 開始番号(C): 1 ▶

① ファイル名

[名前] ・ [セパレータ] ・ [開始番号] で設定した内容が、プレビュー表示されます。連番画像の開始番号のファイル名が表示されます。

② 名前

連番画像のファイル名を入力します。

③ セパレータ

連番画像のファイル名の後ろに付ける文字列を入力します。

④ 開始番号

連番の開始番号を設定します。

C. 詳細設定

連番画像のファイル形式を設定します。

詳細設定

種類(I): JPEG ①

設定(G) ②

① 種類

連番画像のファイル形式を設定します。[PNG] ・ [BMP] ・ [JPEG] ・ [Targa] から、保存形式を選択します。

② 設定

保存形式が JPEG の場合、保存する画像の品質を設定できます。数値が大きいほど、画像の品質が高くなります。保存形式が JPEG 以外の場合は、設定項目は表示されません。

D. 拡張設定

書き出す画像のサイズを設定します。



!重要

[拡張設定] の画像のサイズが、[カメラ] メニュー → [出力サイズ設定] で設定したサイズより大きい場合は、画質が劣化することがあります。この場合は、[カメラ] メニュー → [出力サイズ設定] のサイズを、連番画像で書き出すサイズに変更してから、画像を書き出すことをお勧めします。

① 幅

書き出す画像の [幅] を設定します。

② 高さ

書き出す画像の [高さ] を設定します。

③ 縦横比を固定する

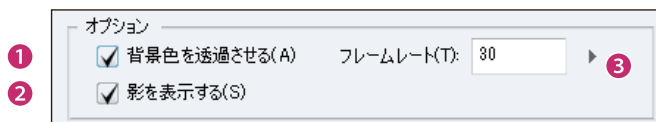
オンにすると、[幅] ・ [高さ] を設定するときに、縦横比率を固定できます。

E. 書き出し範囲設定

[台本] プロジェクトを開いている場合に、画像を書き出す範囲を、フレームで指定します。

F. オプション

書き出す画像について、オプションを設定できます。画像に影を含めるか・含めないか、背景色の透過、フレームレートなどを設定できます。



① 影を表示する

オンにすると、書き出す画像に、影を含めます。

② 背景色を透過させる

オンにすると、保存形式が PNG ・ Targa の場合、背景色が透過した画像を書き出せます。

③ フレームレート

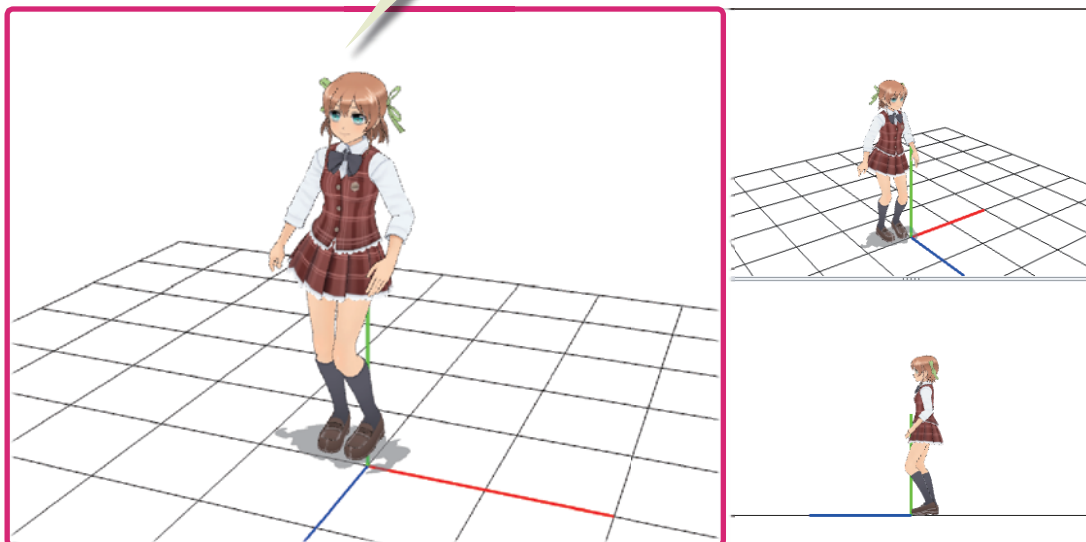
CLIP STUDIO ACTION のアニメーションの 1 秒分を、何枚の画像で書き出すかを設定できます。

ムービー

選択中の [モデルトラック] のモーションを、動画ファイルに書き出します。

[メインステージ] ビューに表示されている内容が、モーションとして書き出されます。

[メインステージ] ビューに表示されている内容が、モーションとして書き出されます。



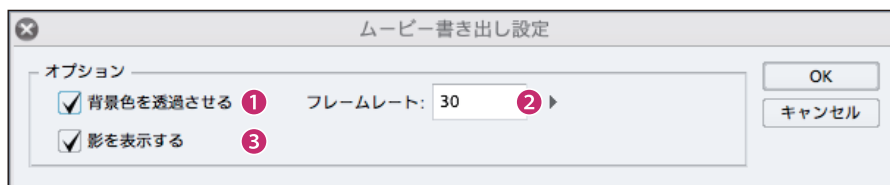
- [タイムライン] ビューにあるカメラワークトラックの [トラックアイコン] で、ムービー書き出し時に、カメラワークを適用するか・適用しないかを切り替えられます。
- [タイムライン] ビューにあるオーディオトラックのスピーカーのアイコンで、ムービー書き出し時に、オーディオを書き出すか・書き出さないかを切り替えられます。
- [カメラ] メニュー→[出力サイズ設定] で、[メインステージ] ビューの幅・高さ、クロップを設定できます。設定方法の詳細は、『出力サイズ設定』を参照してください。
- [ムービートラック] がある場合は、[ムービートラック] とモーションの動画が合成されて書き出されます。
- [オーディオトラック]・[音声トラック] がある場合は、オーディオデータも書き出されます。

Mac OS X をお使いの場合

選択中の [モデルトラック] のモーションを、動画ファイル (QuickTime 形式) に書き出します。

[ファイル] メニュー→[書き出し]→[ムービー] を選択すると、影の書き出しに関するダイアログが開きます。

ムービー書き出し設定ダイアログ



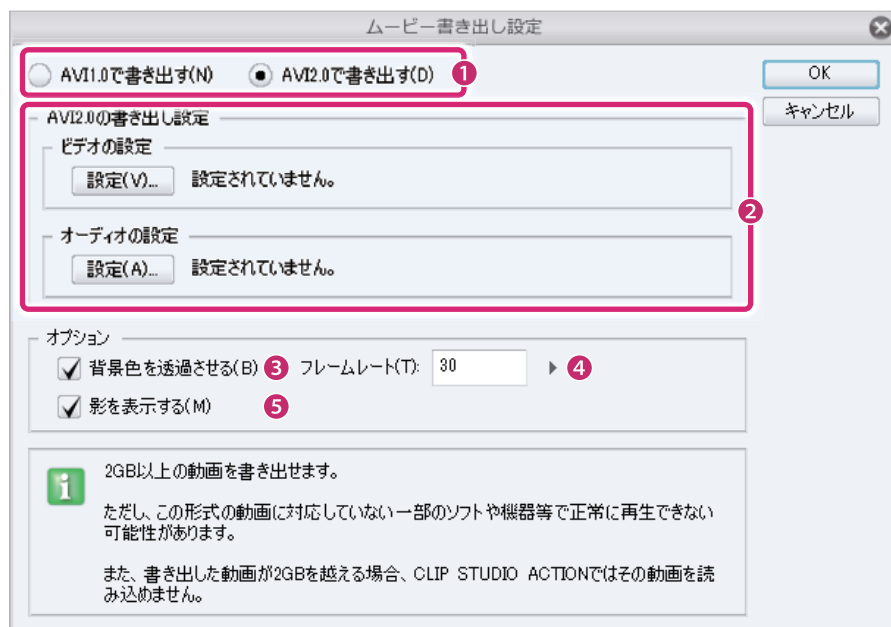
① 背景色を透過させる	オンにすると、背景色が透過した動画を書き出せます。
② フレームレート	動画を書き出すときのフレームレートを設定できます。
③ 影を表示する	オンにすると、書き出すムービーに、影を含めます。

Windows をお使いの場合

選択中の [モデルトラック] のモーションを、動画ファイル（拡張子：avi）に書き出します。

[ファイル] メニュー → [書き出し] → [ムービー] を選択すると、ビデオ・オーディオの圧縮に関するダイアログが開きます。ダイアログで動画・音声圧縮の設定を行い、動画を書き出します。

ムービー書き出し設定ダイアログ



① 書き出しバージョン	AVI 形式のバージョンを指定します。[AVI1.0 で書き出す]・[AVI2.0 で書き出す] から選択できます。
② 書き出し設定	[設定] をクリックすると、ビデオ・オーディオの圧縮に関するダイアログが開きます。ダイアログで動画・音声圧縮の設定を行えます。
③ 背景色を透過させる	オンにすると、背景色が透過した動画を書き出せます。
④ フレームレート	動画を書き出すときのフレームレートを設定できます。
⑤ 影を表示する	オンにすると、書き出すムービーに、影を含めます。

!重要

[背景色を透過させる] をオンにして書き出した場合でも、動画を読み込むアプリケーションによっては、背景色が透過しないことがあります。

メモ

- 圧縮プログラムの種類は、ご使用の環境にインストールされているもののみ表示されます。
- 圧縮プログラムの使用方法については、各圧縮プログラムのヘルプを参照してください。
- [タイムライン] ビューでオフに設定している [オーディオトラック] ・ [音声トラック] は書き出されません。

シーンコンポーネント (Unity)

編集中の [タイムラインプロジェクト] を、Unity のコンポーネントとして書き出します。



書き出したコンポーネントを、Unity で読み込む場合は、『Unity 用のインポート・再生パッケージ』(.unitypackage) を、Unity にインストールする必要があります。

『Unity 用のインポート・再生パッケージ』をご希望の場合は、下記 URL をご覧ください。

- [ACTION + Unity](#)

シーンコンポーネント (Unity) 書き出し設定ダイアログ



① **名前**

Unity のコンポーネントの名称を入力します。

② **フォルダー**

Unity のコンポーネントを格納する、フォルダーを指定します。[参照] をクリックすると、格納場所を指定できます。

③ **頂点キャッシュを出力する**

オンにすると、頂点変形情報も書き出されます。



[頂点キャッシュを出力する] をオンにして書き出した場合は、コンポーネントの書き出しに時間がかかることがあります。

コンテンツデータ (Unity)

編集中の [タイムラインプロジェクト] を、Unity で作成したビューアなどに読み込める、コンテンツデータとして書き出します。

!重要

書き出したコンテンツデータを、Unity で作成したビューアなどに読み込む場合は、『Unity 用のインポート・再生パッケージ』(.unitypackage) を、Unity にインストールする必要があります。

『Unity 用のインポート・再生パッケージ』をご希望の場合は、下記 URL をご覧ください。

- [ACTION + Unity](#)

コンテンツデータ書き出し設定



① 名前

コンテンツデータを格納するための、フォルダーの名前を入力します。

② 出力先

コンテンツデータの出力先を指定します。[参照] をクリックすると、出力先を指定できます。

指定した場所に、[名前] で入力したフォルダーが作成され、コンテンツデータが格納されます。

③ テクスチャの最大サイズ

テクスチャの最大サイズを、ピクセルで指定します。

[32 pixel] ・ [64 pixel] ・ [128 pixel] ・ [256 pixel] ・ [512 pixel] ・ [1024 pixel] ・ [2048 pixel] ・ [制限無し] から選択できます。

④ 表情テクスチャの最大サイズ

表情テクスチャの最大サイズを、ピクセルで指定します。

[32 pixel] ・ [64 pixel] ・ [128 pixel] ・ [256 pixel] ・ [512 pixel] ・ [1024 pixel] ・ [2048 pixel] ・ [制限無し] から選択できます。

⑤ 物理演算をベイクする

オンにすると、物理演算の演算結果が固定化（ベイク）されます。Unity でコンテンツデータを読み込んだときに、Unity の物理演算エンジンを使用せず、CLIP STUDIO ACTION でベイクしたモーションが使用されます。

⑥ オーディオ設定 ★

コンテンツデータのオーディオ・音声に関する設定を行います。

- コンテンツデータにオーディオ・音声を含める場合は、「コンテンツに内包」と書かれている設定を選択します。
- [Ogg(*.ogg)] を選択した場合は、オーディオ・音声は、Ogg 形式（拡張子: ogg）の別ファイルとして書き出されず。

ポーズを素材として登録

3D キャラクター素材のポーズを、[素材]ビューに登録します。

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。ダイアログでポーズ素材の設定を行うと、[素材]ビューに登録されます。

ダイアログの設定方法の詳細については、『[ポーズ素材のプロパティダイアログ](#)』を参照してください。



- [素材]ビューの詳細については、『[素材ビュー](#)』を参照してください。
- 登録した素材は、CLIP STUDIO PAINT や CLIP STUDIO COORDINATE で読み込めます。
- 登録した素材は、CLIP STUDIO を使用して、CLIP のサーバーにアップロードできます。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 は、[CLIP STUDIO 連携] ツールの [CLIP STUDIO を起動] で起動できます。

モーションを素材として登録

[タイムライン]ビューで選択しているモーションを、[素材]ビューに登録します。

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。ダイアログでモーション素材の設定を行うと、[素材]ビューに登録されます。

ダイアログの設定方法の詳細については、『[モーション素材のプロパティダイアログ](#)』を参照してください。



- [素材]ビューの詳細については、『[素材ビュー](#)』を参照してください。
- 登録した素材は、CLIP STUDIO COORDINATE で読み込めます。
- 登録した素材は、CLIP STUDIO を使用して、CLIP のサーバーにアップロードできます。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 は、[CLIP STUDIO 連携] ツールの [CLIP STUDIO を起動] で起動できます。

登録するモーションについて

モーションは、下記のように登録されます。

- トラック内のすべてのクリップが、1つの素材として登録されます。この素材を読み込むと、各クリップが一度に読み込まれます。
- カメラワークトラックを選択した場合は、カメラワークのモーションとして登録されます。この素材は、[タイムライン]ビューでカメラワークトラックを選択している場合だけ、読み込めます。

環境設定 [Windows]

メニュー項目を選択すると、[環境設定] ダイアログが開きます。

ダイアログで、[ファンクションカーブ]のグラフの背景色、[ステージ]ビューで再生するモーション、3D キャラクター素材の身長設定の反映や、取り消し回数など、CLIP STUDIO ACTION の環境設定を行います。

タイムライン

[タイムライン]ビュー・[詳細]ビュー・[ファンクションカーブ]の時間表示の単位を設定できます。[ファンクションカーブ]のグラフの背景色も設定できます。

[詳細]ビューでは、下記の表示の単位を切り替えられます。



- [ムービートラック]の[再生時間]の単位
- [オーディオトラック]の[オフセット]の単位
- [音声トラック]の[再生時間]の単位



A. 単位

[タイムライン]ビュー・[詳細]ビューで使用する単位を設定できます。

① タイムコード

[タイムライン]ビューで使用する単位を、タイムコードに設定します。

② フレーム

[タイムライン]ビューで使用する単位を、フレームに設定します。

B. ファンクションカーブ背景色

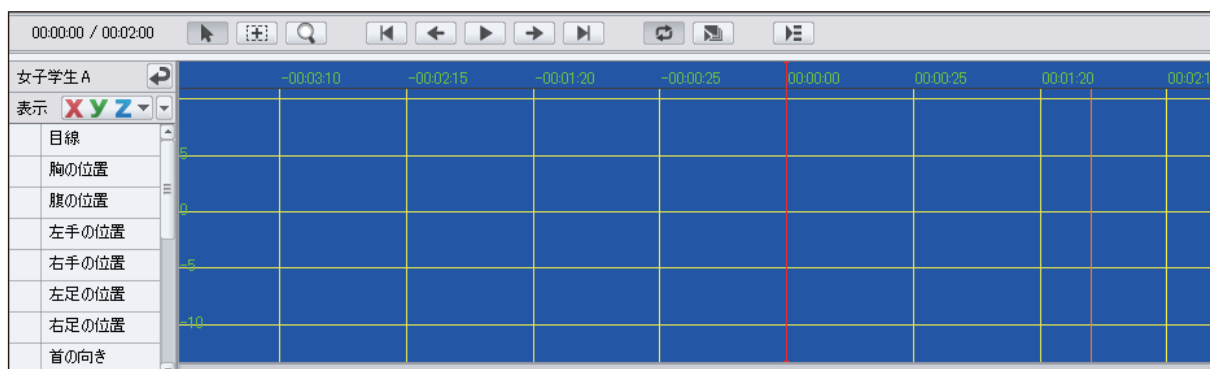
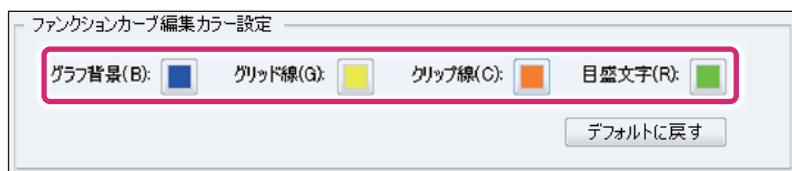
[タイムライン]ビューを[ファンクションカーブ編集]で編集しているときの、グラフの背景色を設定できます。



[ファンクションカーブ]は、部位の移動・回転を、グラフの変化で調整できます。詳細については、『[ファンクションカーブによるモーションの編集](#)』を参照してください。

③ ファンクションカーブ編集カラー設定

[ファンクションカーブ編集]のグラフの背景色を設定します。カラー表示部をクリックすると、色を選択するダイアログが表示されます。



[ファンクションカーブ編集]

④ デフォルトに戻す

クリックすると、[ファンクションカーブ編集カラー設定]の内容を、初期状態に戻せます。

ステージ

[ステージ] ビューでモーションを再生するときに、再生を行うステージを設定できます。



① ステージの初期背景色

[ステージ] ビューの初期設定の背景色を設定できます。カラー表示部をクリックすると、色を選択するダイアログが表示されます。



[ステージ] ビューの背景色は、[表示] メニュー→[背景色] で変更できます。変更方法の詳細については、『背景色』を参照してください。

② すべてのステージで再生する

オンにすると、[ステージ] ビューのすべてのステージでモーションを再生します。
オフにすると、選択中のステージのみモーションを再生します。

モデル

CLIP STUDIO COORDINATE で身長設定されたモデルを読み込んだ場合の、設定の反映を指定します。



[CLIP STUDIO COORDINATE の身長設定を反映する] は、CLIP STUDIO COORDINATE で該当する項目を設定した場合のみ、設定が反映されます。

CLIP STUDIO COORDINATE の詳細は、[創作活動応援サイト『CLIP』](#)を参照してください。



① CLIP STUDIO COORDINATE の身長設定を反映する

オンにすると、CLIP STUDIO COORDINATE で身長設定されたモデルを読み込んだ場合、3D キャラクター素材に身長設定が反映されます。

パフォーマンス

操作の取り消し回数など、パフォーマンスに関する設定を行います。



① 取り消し回数

[編集]メニュー→[取り消し]を行える、操作の履歴の上限数を指定します。

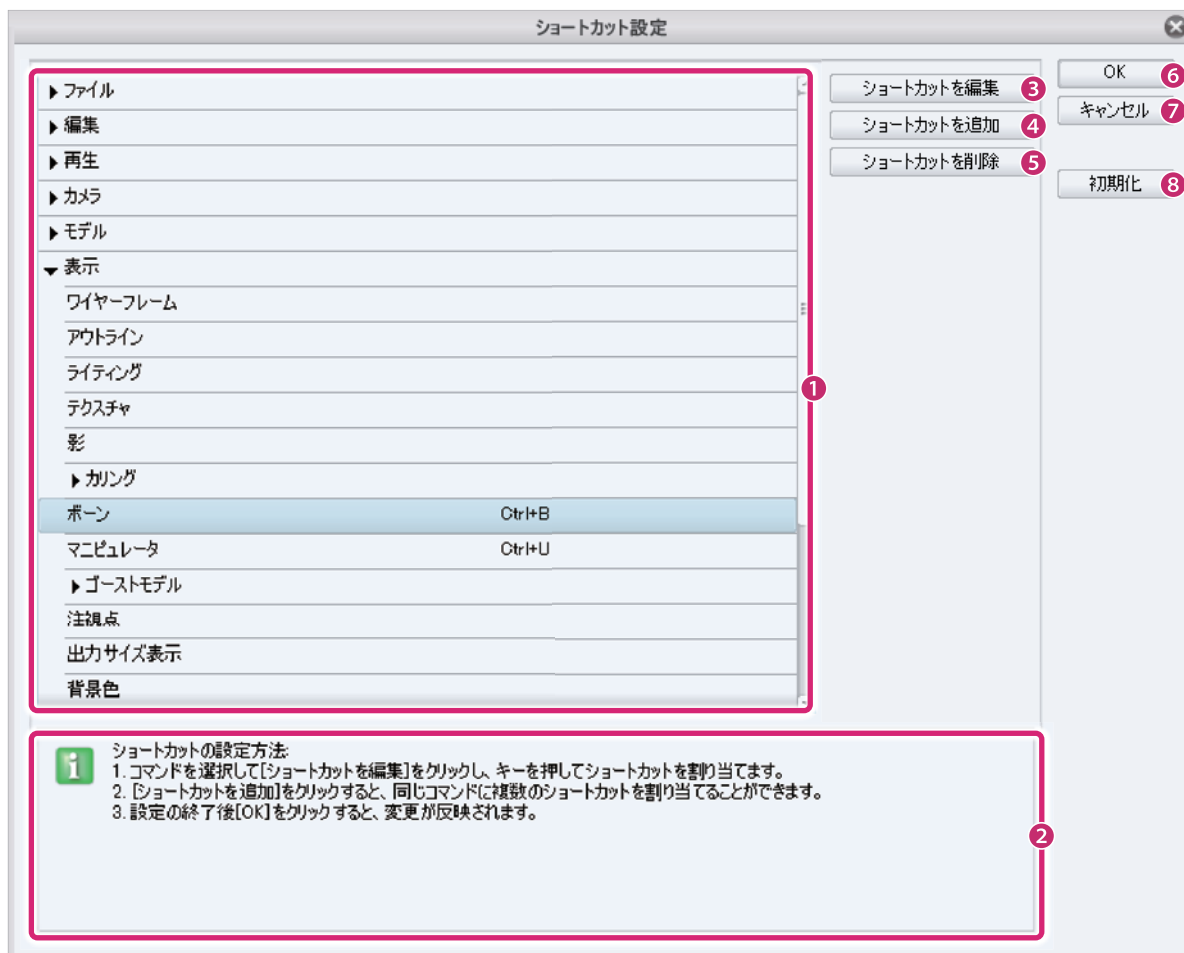
ショートカット設定 [Windows]

メインメニューに、ショートカットを設定できます。

[ファイル]メニュー→[ショートカット設定]を選択すると、[ショートカット設定]ダイアログが開きます。

[ショートカット設定]ダイアログで、メニュー項目のショートカットを編集・追加・削除できます。

[ショートカット設定]ダイアログ



① ショートカット一覧

現在のショートカットが、一覧表示されます。



下の階層の項目は、下記の操作で表示・非表示を切り替えます。

- ▼の部分をクリックする。
- 項目名をダブルクリックする。

② 情報表示

設定したショートカットが重複している場合などに、メッセージが表示されます。

③ ショートカットを編集

編集したい項目の行を選択し、ボタンをクリックすると、ショートカットを編集できる状態になります。設定したいショートカットをキー入力し、[Enter] キーを押すと、ショートカットを変更できます。



- Mac OS Xをお使いの場合、[システム環境設定]で設定されているキーボードショートカットと重複するショートカットは、設定できません。
- ショートカットをキー入力したあとに、[Esc] キーを押すと、設定をキャンセルできます。
- ショートカット一覧の項目をダブルクリックしても、ショートカットを編集できる状態になります。

④ ショートカットを追加

ショートカット設定を、追加します。

追加したい項目の行を選択しボタンをクリックすると、ショートカットの入力欄が追加されます。設定したいショートカットをキー入力し、[Enter] キーを押すと、ショートカットを追加できます。



- Mac OS Xをお使いの場合、[システム環境設定]で設定されているキーボードショートカットと重複するショートカットは、設定できません。
- ショートカットをキー入力したあとに、[Esc] キーを押すと、設定をキャンセルできます。

⑤ ショートカットを削除

削除したい項目の行を選択し、クリックします。選択した項目のショートカットが削除されます。

⑥ OK

設定したショートカットを保存し、ダイアログを閉じます。

⑦ キャンセル

設定したショートカットを保存しないで、ダイアログを閉じます。

⑧ 初期化

ショートカット設定を、初期状態に戻します。

Tab-Mate Controller [Windows]

CLIP STUDIO ACTION の動作を、Tab-Mate Controller（別売）に割り当てます。また、Tab-Mate Controller の [クイックメニュー] に、コマンドを割り当てられます。



- Tab-Mate Controller（別売）の購入については、[創作活動応援サイト『CLIP』](#)を参照してください。
- Tab-Mate Controller の使用方法については、『[Tab-Mate Controller をご使用の場合](#)』を参照してください。

Tab-Mate Controller 設定

CLIP STUDIO ACTION の動作を、Tab-Mate Controller に割り当てます。また、コントロールスティックが真ん中の位置のときの感度も、調整できます。設定方法の詳細については、『[Tab-Mate Controller をご使用の場合](#)』→『[Tab-Mate Controller に機能を設定する](#)』→『[基本機能を設定する](#)』を参照してください。

クイックメニュー設定

Tab-Mate Controller の [クイックメニュー] に、メニュー項目を割り当てます。設定方法の詳細については、『[Tab-Mate Controller をご使用の場合](#)』→『[Tab-Mate Controller に機能を設定する](#)』→『[クイックメニューを設定する](#)』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 ACTION を終了 【Windows】

CLIP STUDIO ACTION を終了します。

編集メニュー

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

[台本画面] を開いている場合は、[編集] メニューの下記メニュー項目のみ使用できます。



- 取り消し
- やり直し
- 切り取り
- コピー
- 貼り付け
- 消去

取り消し

[編集] メニュー → [取り消し] を選択すると、操作を取り消せます。

やり直し

取り消しを行った直後に、[編集] メニュー → [やり直し] を選択すると、取り消した操作をやり直せます。

切り取り

下記の数値・内容を切り取り、クリップボードに格納します。

- [詳細] ビュー・ダイアログなどで入力中の数値・文字
- [ファンクションカーブ編集] で選択中のキーフレーム

コピー

下記の数値・内容を、クリップボードにコピーします。

- [詳細] ビュー・ダイアログなどで入力中の数値・文字
- [ファンクションカーブ編集] で選択中のキーフレーム



ポーズのコピーは、[編集] メニュー → [ポーズをコピー] で行います。詳細については、『[ポーズをコピー](#)』を参照してください。

貼り付け

クリップボードの内容を、貼り付けます。



ポーズの貼り付けは、[編集] メニュー → [ポーズを貼り付け] で行います。詳細については、『[ポーズを貼り付け](#)』を参照してください。

消去

下記の数値・内容を消去します。

- [詳細]ビュー・ダイアログなどで入力中の数値・文字
- [ファンクションカーブ編集]で選択中のキーフレーム
- [タイムライン]ビューのキーフレーム

すべてを選択

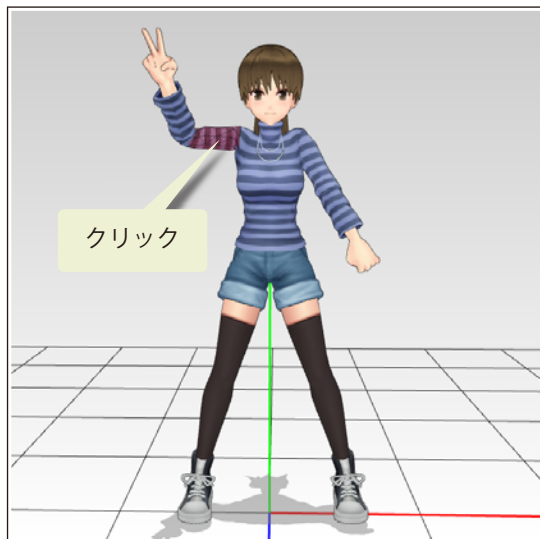
編集・入力中の内容を、すべて選択します。

ポーズをコピー

選択した部位から先につけてあるポーズを、コピーします。ここでは、「右腕」につけてあるポーズをコピーする手順を説明します。

1 部位を選択する

ポーズをコピーしたい部位を選択します。ここでは、「右腕」を選択します。



2 コマンドを選択する

[編集]メニュー→[ポーズをコピー]を選択します。

3 ポーズのコピーが完了する

選択した部位のポーズが、コピーされました。

ポーズを貼り付け

[ポーズをコピー]でコピーしたポーズを、同じ 3D キャラクター素材、または別の 3D キャラクター素材の部位に適用します。

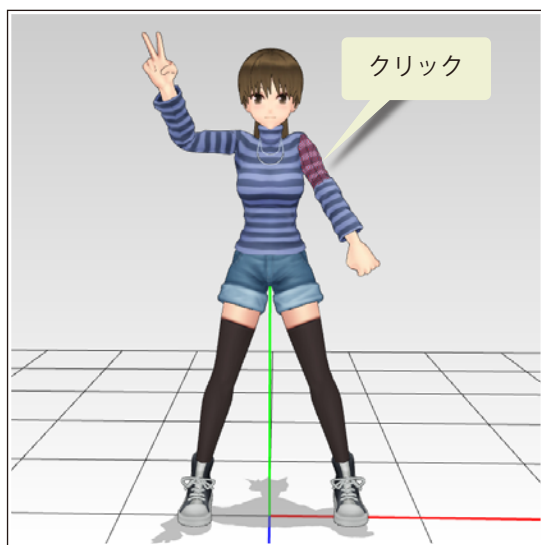
ポーズを適用できる位置は、下記の通りです。

- 「右腕」から「左腕」のように、同じ 3D キャラクター素材・別の 3D キャラクター素材の左右対称の位置にある部位
- 別の 3D キャラクター素材の同じ部位

ここでは、「右腕」のポーズをコピーしてある状態で、同じ 3D キャラクター素材の「左腕」にポーズを適用する手順を説明します。

1 ポーズを適用する部位を選択する

ポーズを適用する部位を選択します。ここでは、「左腕」を選択します。

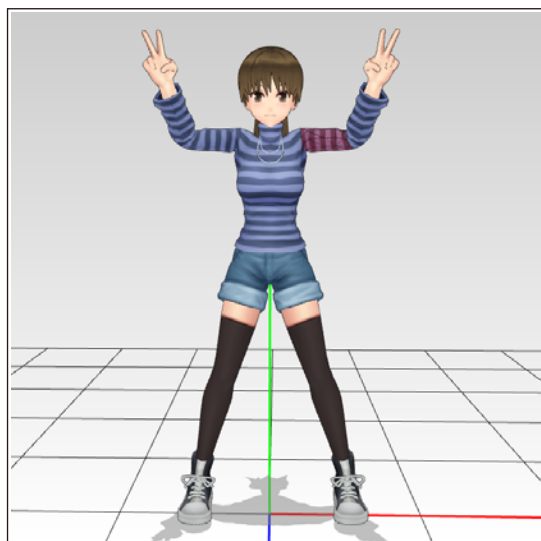


2 コマンドを選択する

[編集]メニュー→[ポーズを貼り付け]を選択します。

3 ポーズの適用が完了する

選択した部位にポーズが適用されました。





部位を選択しない状態でポーズをコピーして、部位を選択しない状態で別の 3D キャラクター素材にペーストすると、3D キャラクター素材全体のポーズを適用できます。

キーフレームを追加

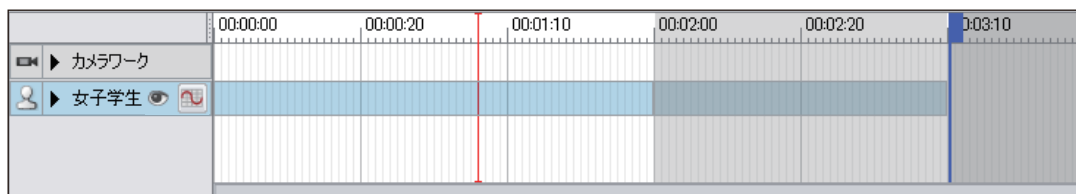
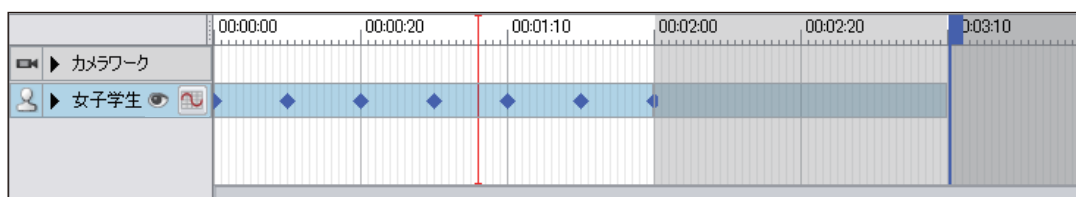
[タイムライン] ビューで、選択中のフレームを、キーフレームに設定します。

キーフレームを削除

[タイムライン] ビューで、選択中のキーフレームを削除します。

すべてのキーフレームを削除

クリップを編集中に、メニュー項目を選択すると、編集中のクリップのキーフレームをすべて削除します。



- [モデルトラック] の▼の部分をクリックして、部位ごとにキーフレーム編集を行っている場合は、編集中の部位のキーフレームのみ削除されます。
- [カメラワークトラック] の▼の部分をクリックして、[カメラ位置]・[カメラ注視点]・[パース]・[ロール] ごとにキーフレーム編集を行っている場合は、編集中のキーフレームのみ削除されます。

クリップを追加

[字幕トラック] または [音声トラック] を選択中に、[編集] メニュー→[クリップを追加] を選択すると、[字幕クリップ] または [音声クリップ] をトラックに追加できます。

- [字幕トラック] の場合は、メニュー項目を選択すると、[字幕クリップを追加] ダイアログが開きます。ダイアログの詳細については、『[字幕クリップを追加ダイアログ](#)』を参照してください。
- [音声トラック] の場合は、メニュー項目を選択すると、[音声クリップを追加] ダイアログが開きます。ダイアログの詳細については、『[音声クリップを追加ダイアログ](#)』を参照してください。

クリップを削除

[タイムライン] ビューで選択中の [クリップ] を削除します。



クリップの削除は、クリップを選択している状態、モデルトラック・カメラワークトラックを選択している状態、どちらの場合でも行えます。なお、モデルトラック・カメラワークトラックを選択している状態の場合は、カレントフレームが含まれるクリップが、編集対象になります。

クリップを複製

[タイムライン] ビューで選択中の [クリップ] を複製します。



クリップの複製は、クリップを選択している状態、モデルトラック・カメラワークトラックを選択している状態、どちらの場合でも行えます。なお、モデルトラック・カメラワークトラックを選択している状態の場合は、カレントフレームが含まれるクリップが、編集対象になります。

クリップを分割

[タイムライン] ビューで選択中のフレームで、[クリップ] を分割します。



クリップの分割は、クリップを選択している状態、モデルトラック・カメラワークトラックを選択している状態、どちらの場合でも行えます。なお、モデルトラック・カメラワークトラックを選択している状態の場合は、カレントフレームが含まれるクリップが、編集対象になります。

トラックを追加

[字幕トラック]・[音声トラック]を作成できます。

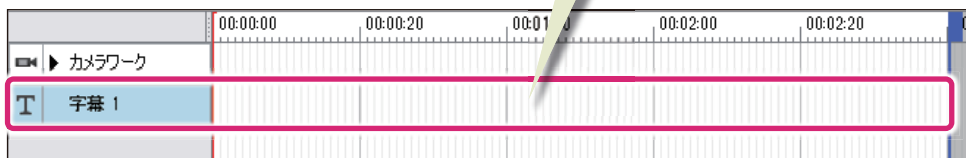
字幕

メニュー項目を選択すると、[字幕トラック]を作成できます。



作成した [字幕トラック] を選択し、[詳細] ビューで字幕の文字を入力すると、トラックに [字幕クリップ] を追加できます。
[字幕クリップ] の作成・編集方法の詳細は、『[字幕トラックの作成・編集](#)』を参照してください。

空の [字幕トラック] が
作成されます。



音声

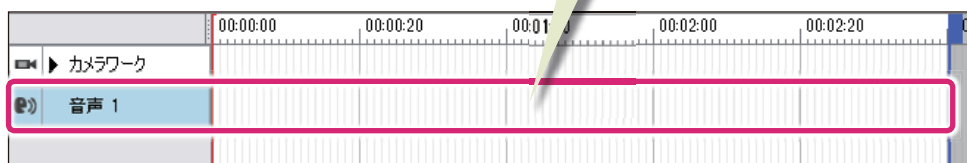
[音声トラック] を作成できます。

メニュー項目を選択すると、[音声辞書設定] ダイアログが開きます。ダイアログで、セリフを再生するときに使用する音声辞書の設定をすると、[タイムライン] ビューに [音声トラック] が作成されます。



作成した [音声トラック] を選択し、[詳細] ビューでセリフを入力すると、トラックに [音声クリップ] を追加できます。
[音声クリップ] の作成・編集方法の詳細は、『[音声トラックの作成・編集](#)』を参照してください。

空の [音声トラック] が
作成されます。



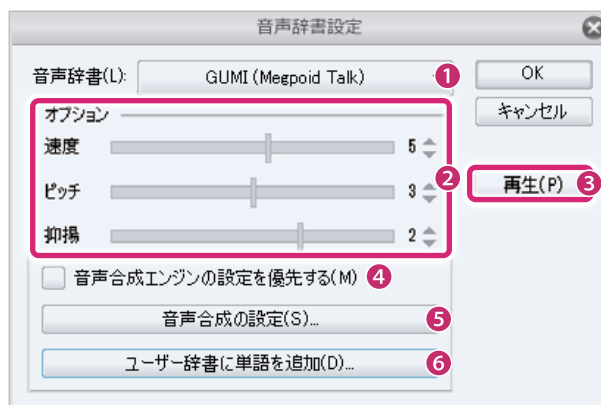
音声辞書設定ダイアログ

[音声辞書設定] ダイアログは、合成音声の [速度] ・ [ピッチ] ・ [抑揚] ・ [声質] などを設定できます。

また、「MegpoidTalk」の音声辞書を利用する場合は、「MegpoidTalk」の音声合成・ユーザー辞書についても設定を行えます。



音声辞書が [MegpoidTalk] 以外の場合



音声辞書が [MegpoidTalk] の場合

① 音声辞書

合成音声のサウンドキャラクターを設定します。

② オプション

音声再生時の [速度] ・ [ピッチ] ・ [抑揚] ・ [声質] を、スライダーで調整できます。

!重要

選択している [音声辞書] によっては、[オプション] に表示される設定項目が、異なる場合があります。

③ 再生

[音声辞書設定] ダイアログで設定中の内容を、プレビュー再生できます。

④ 音声合成エンジンの設定を優先する

オンにすると、[音声辞書設定] ダイアログの [速度]・[ピッチ]・[抑揚] の設定が無効になり、[音声合成の設定] で設定した内容が優先されるようになります。

⑤ 音声合成の設定

クリックすると、[MegpoidTalk の設定] ダイアログが開きます。ダイアログで、音声合成の設定が行えます。

[MegpoidTalk の設定] ダイアログの設定内容は、「MegpoidTalk」の [初期設定] ダイアログにある、音声合成の設定項目と共通です。



- [MegpoidTalk の設定] ダイアログで設定を変更すると、「MegpoidTalk」の [初期設定] ダイアログの設定内容も変更されます。
- [MegpoidTalk の設定] ダイアログの設定は、CLIP STUDIO ACTION で共通です。トラックやプロジェクトごとに、別の設定を適用できません。
- [MegpoidTalk の設定] ダイアログの設定方法の詳細については、「MegpoidTalk」のマニュアルを参照してください。

⑥ ユーザー辞書に単語を追加

クリックすると、[ユーザー辞書] ダイアログが開きます。ダイアログで、ユーザ言語辞書に、任意の読みをつけた単語を登録したり、削除したりできます。

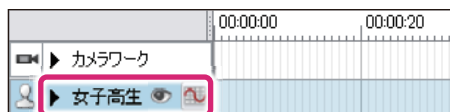


設定できる項目は、「MegpoidTalk」の [ユーザー辞書] ダイアログと同じ内容です。操作方法の詳細については、「MegpoidTalk」のマニュアルを参照してください。

トラック名を変更

[タイムライン]ビューで選択中の、[モデルトラック]の名称を変更できます。

メニューをクリックすると[トラック名の変更]ダイアログが開きます。



- ① [トラック名]に変更したい名称を入力します。
- ② [OK] をクリックします。

トラックを削除

編集中のトラックを削除します。

ファンクションカーブ

[タイムライン]ビューの[ファンクションカーブ編集]への切り替え、[ファンクションカーブ編集]のグラフの設定・表示倍率切り替えなどが行えます。

ファンクションカーブ編集モード

オンにすると[タイムライン]ビューを、[ファンクションカーブ編集]に切り替えます。



[ファンクションカーブ]は、部位・カメラワークの移動・回転を、グラフの変化で調整できます。詳細については、『[ファンクションカーブによるモーションの編集](#)』を参照してください。

X軸方向にスナップ

オンにすると、キーフレームをX軸方向に動かすときに、一定の単位で動くように制限されます。

Y軸方向にスナップ

オンにすると、キーフレームをY軸方向に動かすときに、一定の単位で動くように制限されます。

選択中のキーフレームにフォーカス

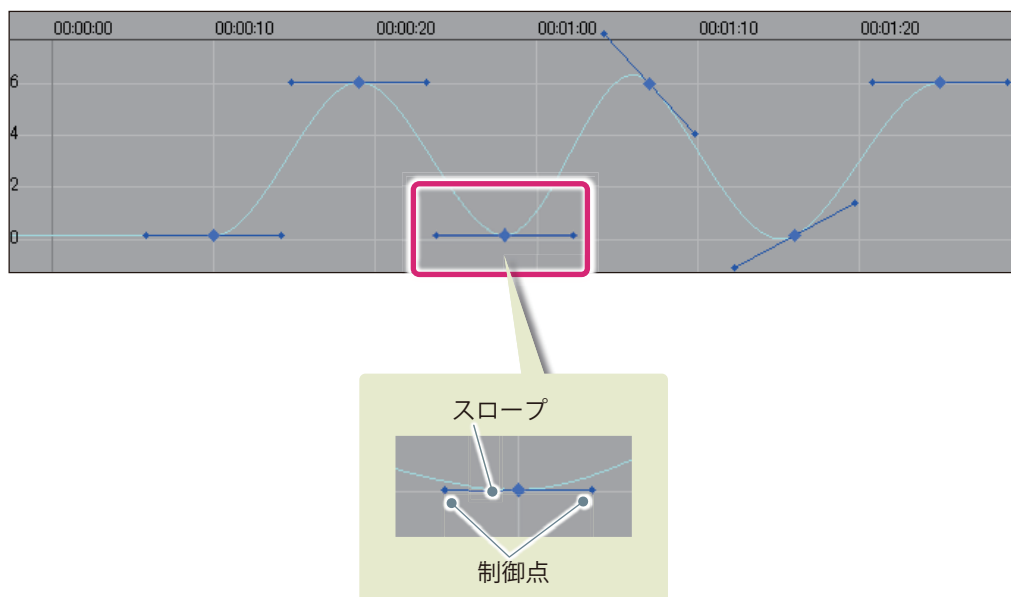
選択中のキーフレームが、グラフの中心へ表示されるように、グラフの表示倍率が切り替わります。

クリップ全体にフォーカス

クリップ全体が表示されるように、グラフの表示倍率が切り替わります。

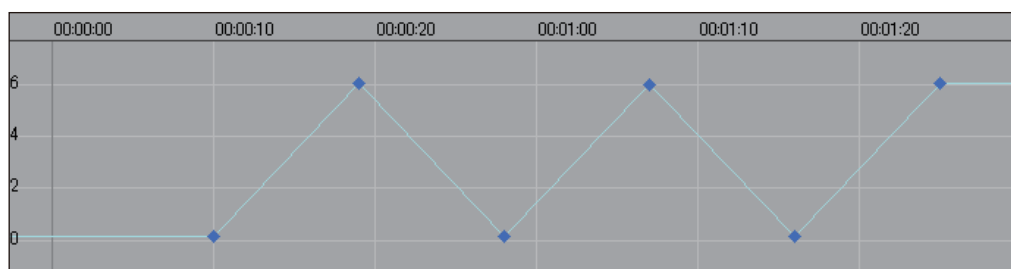
スプライン補間

キーフレーム間が、滑らかな曲線で結ばれます。設定中のキーフレームから徐々に加速し、次のキーフレームの手前で減速するように、部位が移動・回転します。線の曲がり方は、制御点を動かして、スロープの傾きで調整します。



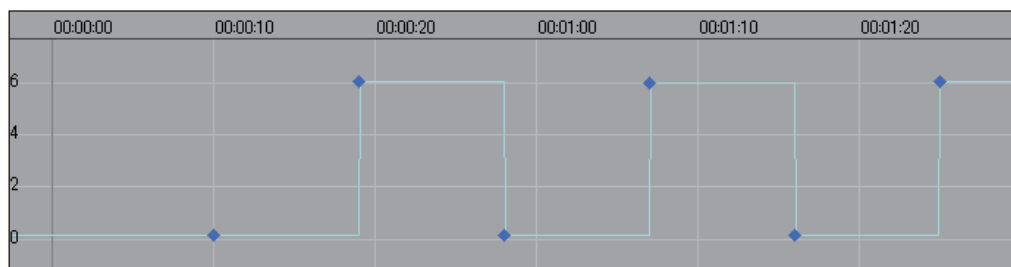
リニア補間

キーフレーム間が、直線で結ばれます。設定中のキーフレームから次のキーフレームまで、一定の速度で、部位が移動・回転します。



コンスタント補間

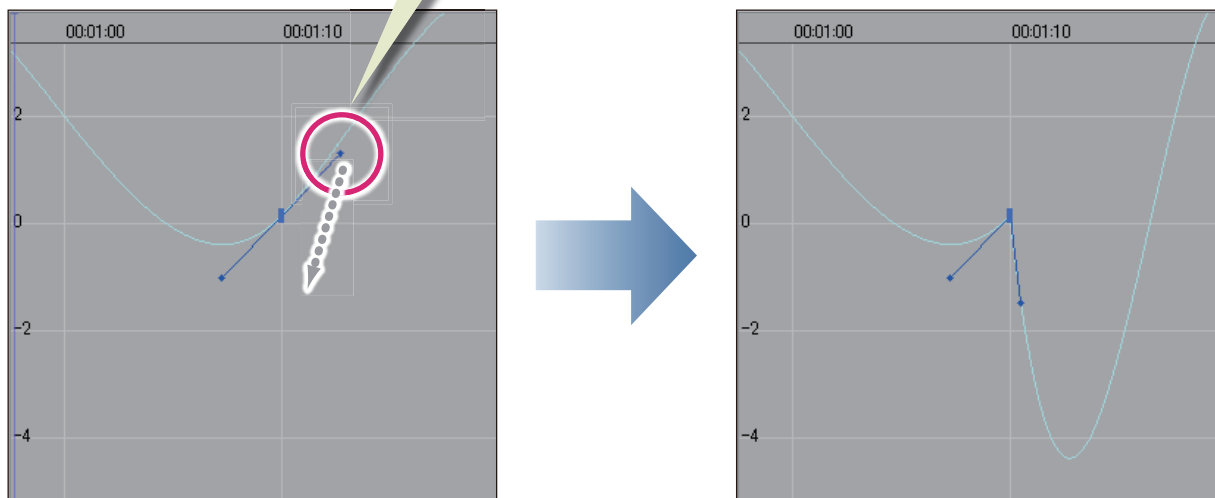
次のキーフレームが始まるまで、設定中のキーフレームの値が保持されます。キーフレーム間の値が変化せずに、コマ送りのように段階的に変化します。



キーフレームのブレイク切り替え

オンにすると、スロープの傾きを調整するときに、左右の制御点を別々に操作できるようになります。

キーフレームの形が、
■ に切り替わります。



オンにすると、キーフレームの形が、細長い■に切り替わります。

リップシンクモーションを作成

選択した [オーディオトラック] または [音声トラック] から、リップシンクモーションを作成します。

音声などに合わせて、3D キャラクター素材の口の動きを自動生成できます。



3D キャラクター素材に [口の表情] が設定されている場合だけ、リップシンクモーションを作成できます。

1 トラックを選択する

[タイムライン] ビューで、[オーディオトラック] または [音声トラック] を選択します。



選択したトラックの現在のフレームに、クリップがある場合は、該当するクリップに対して、リップシンクモーションが作成されます。

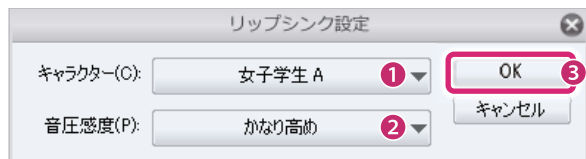
現在のフレームにクリップがない場合は、すべてのクリップに対して、リップシンクモーションが作成されます。

2 コマンドを選択する

[編集] メニュー→ [リップシンクモーションを作成] を選択します。[リップシンク設定] ダイアログが表示されます。

3 ダイアログを設定する

[リップシンク設定] ダイアログで、モーションを作成する [モデルトラック]、オーディオの読み取るときの音圧感度などを設定します。



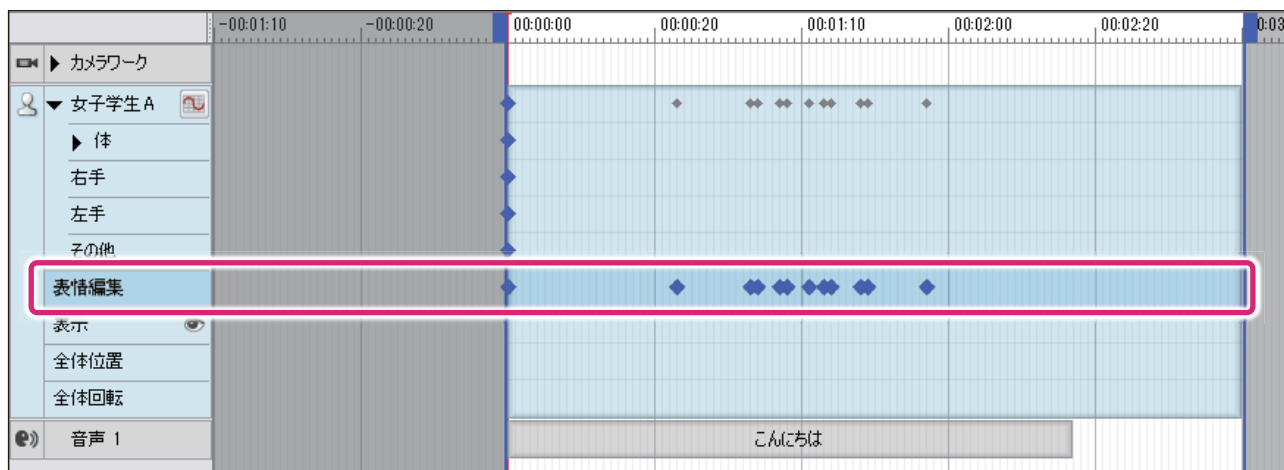
- ① [キャラクター] で、モーションを作成する [モデルトラック] を選択します。
- ② [音圧感度] で、オーディオを読み取るときの、感度を設定します。
- ③ [OK] をクリックします。



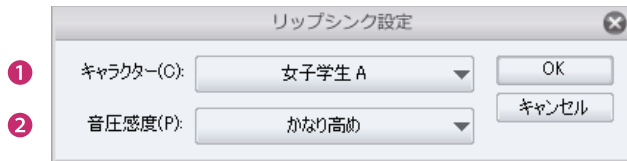
3D キャラクター素材に [口の表情] が設定されている場合だけ、リップシンクモーションを作成できます。

4 リップシンクモーションが作成される

ダイアログが閉じると、指定した [モデルトラック] にある、[表情編集] のサブトラックに、キーフレームが作成されます。



リップシンク設定ダイアログ



① キャラクター

リップシンクモーションを作成する [モデルトラック] を選択します。

!重要

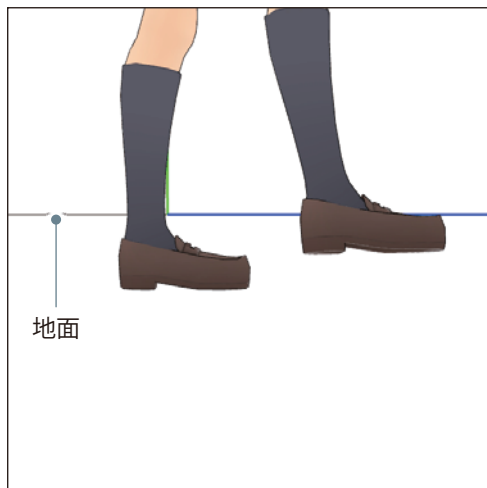
3D キャラクター素材に [口の表情] が設定されている場合だけ、リップシンクモーションを作成できます。

② 音圧感度

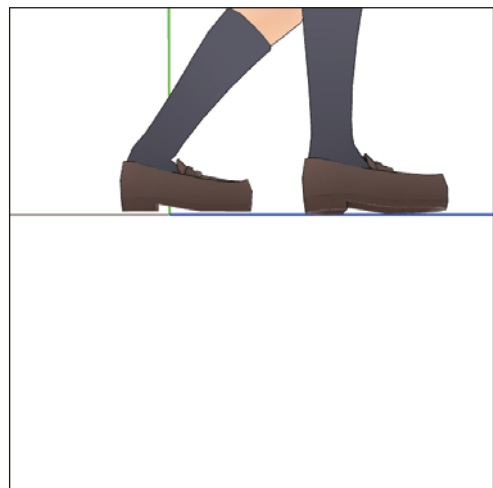
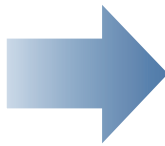
オーディオを読み取るときの、音圧の感度を設定します。[かなり高め]・[やや高め]・[標準]・[やや低め]・[かなり低め]から選択できます。

足の接地感を出す

メニュー項目を選択すると、3D キャラクター素材の足が、地面より下にある場合に、地面より上がるように補正されます。



補正前の足の位置



[足の接地感を出す] による補正後

Kinect [Windows]

Kinect for Windows で CLIP STUDIO ACTION を操作できます。

本機能をご使用になられる場合の留意事項

Kinect for Windows によるモーションの記録は、試験的に実装された機能です。このため、本機能をご使用になられる場合は、下記の点にご留意ください。

- 機能をご利用いただくためには、Kinect for Windows SDK が必要です。なお、弊社では Kinect for Windows ・ Kinect for Windows SDK の使用環境 ・ インストール方法 ・ 使用方法 等に関するサポートはいたしません。Kinect for Windows ・ Kinect for Windows SDK の詳細については、マイクロソフト社のホームページ等でご確認ください。

モーションの記録方法

Kinect for Windows で、CLIP STUDIO ACTION にモーションを記録する方法を説明します。

1 Kinect for Windows を接続する

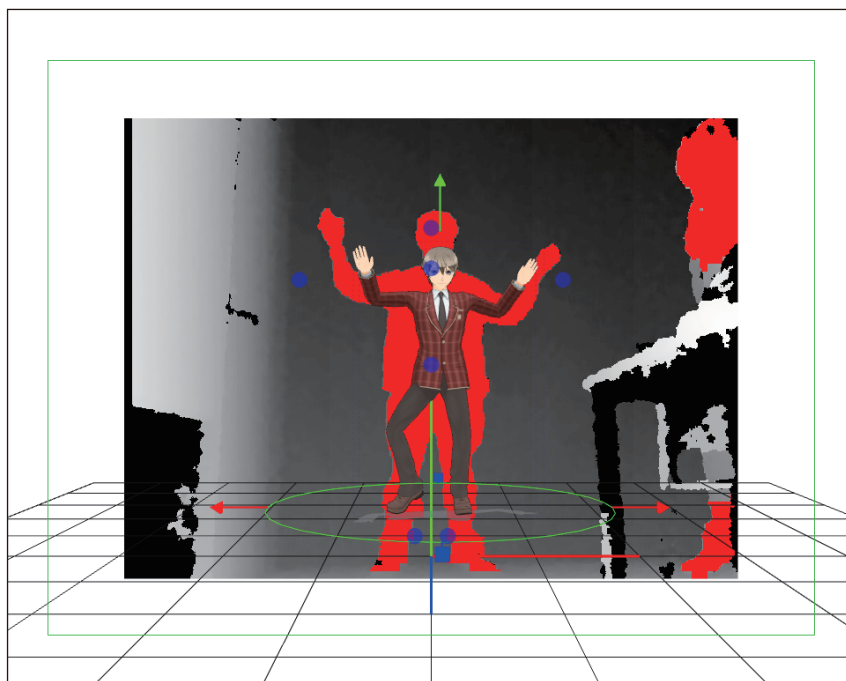
お使いのコンピュータに、Kinect for Windows を接続し、電源を入れます。

2 コマンドを選択する

[編集] メニュー → [Kinect] を選択します。[Kinect] ダイアログが開きます。[メインステージ] ビューには、Kinect for Windows のカメラ映像が表示されます。

3 ダイアログを設定する

表示されたダイアログで、設定を行います。



- ① キャプチャーする人物の高さが合うように、Kinect for Windows のカメラの上下角度を調整します。調整は [角度] のスライダーを動かし行います。
- ② [表示] で、Kinect for Windows のカメラ映像の種類を選択します。

4 モーションをキャプチャーする

Kinect for Windows のカメラ前で、任意のポーズをとります。Kinect for Windows が人物を認識すると、[メインステージ]ビュー上の 3D キャラクター素材が連動して動き、モーションの記録が自動的に開始されます。

5 キャプチャーを終了する

[Kinect] ダイアログの [録画終了] をクリックします。モーションの記録が停止し、[クリップ] が生成されます。



Kinect ダイアログ



① 角度

Kinect for Windows のカメラの上下角度を調整します。

② 表示

[メインステージ]ビューに表示される、Kinect for Windows のカメラ映像の種類を指定します。

カラー	RGB のカラー映像が、[メインステージ]ビューに表示されます。
深度	奥行き方向の距離情報を持つ映像が、[メインステージ]ビューに表示されます。Kinect for Windows が認識した人物は、赤色で表示されます。
無し	[メインステージ]ビューに、映像を表示しません。

③ 録画終了

クリックすると、モーションの記録が停止し、キャプチャーしたモーションの [クリップ] が生成されます。

取り消しをクリア

[編集]メニュー→[取り消し]・[やり直し]で実行できる操作がある場合、操作履歴をクリアできます。

メニュー項目を選択すると、操作履歴の消去を確認するダイアログが表示されます。ダイアログで [OK] をクリックすると、[取り消し]・[やり直し]の操作履歴がクリアされます。

タイムラインメニュー

CLIP STUDIO ACTION の [タイムライン] メニューの機能について説明します。



[タイムライン] メニューは、[タイムライン画面] を開いているときだけ使用できます。

再生 / 停止

モーションを再生または停止します。

前のキーフレームに移動

[タイムライン] ビューで、選択中のフレームの前にある、キーフレームを選択します。

次のキーフレームに移動

[タイムライン] ビューで、選択中のフレームの後ろにある、キーフレームを選択します。

先頭に移動

[タイムライン] ビューで、先頭のフレームを選択します。

最後に移動

[タイムライン] ビューで、最後のフレームを選択します。

前のフレームに移動

[タイムライン] ビューで、1 フレーム前を選択します。

次のフレームに移動

[タイムライン] ビューで、1 フレーム後を選択します。

ラベル

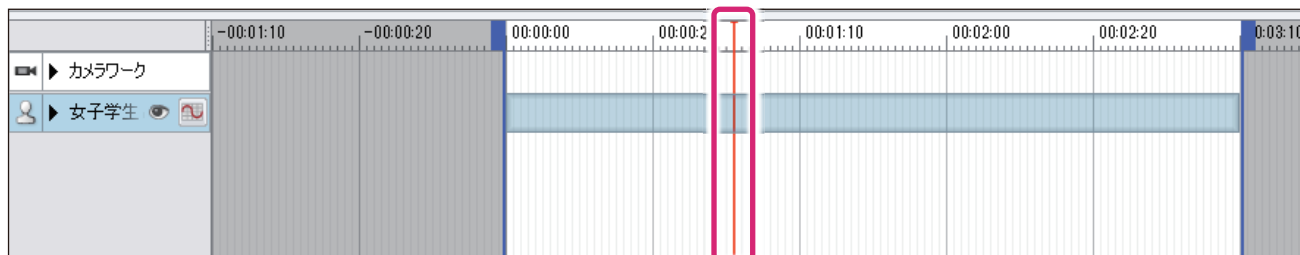
タイムライン上で指定したフレームに [ラベル] を追加し、編集時の目印として利用できます。作成した [ラベル] は、[ラベルへ移動] で該当フレームへ移動できます。

作成

タイムライン上で指定したフレームに [ラベル] を追加し、編集時の目印として利用できます。

1 フレームを選択する

[タイムライン] ビューで、[ラベル] を追加したいフレームを選択します。



2 コマンドを選択する

[タイムライン] メニュー → [ラベル] → [作成] を選択します。[ラベルの作成] ダイアログが開きます。

3 ラベルの名前を設定する

ダイアログで、[ラベル] の名前を設定します。



- ① [ラベル名] に、ラベルの名前を入力します。
- ② [OK] をクリックします。

4 ラベルが作成される

[タイムライン] ビューの指定したフレームに、[ラベル] が追加されます。

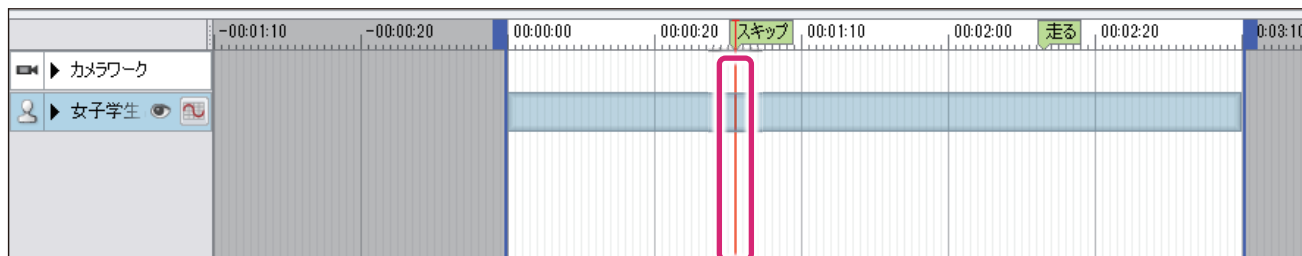


削除

[ラベル] を削除します。

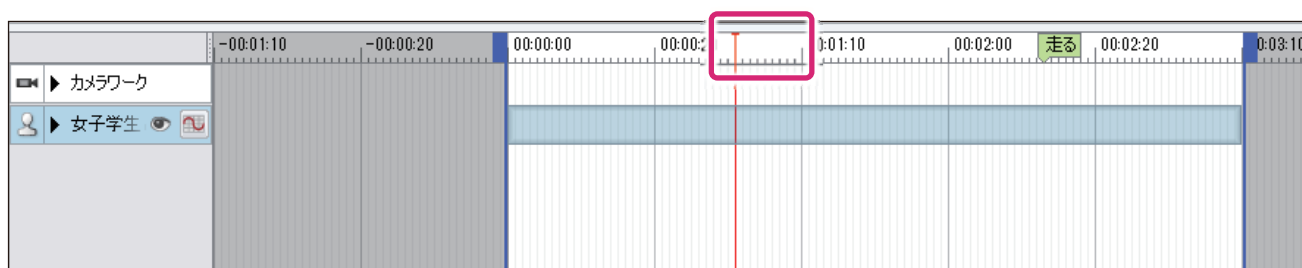
1 フレームを選択する

[タイムライン] ビューで、削除したい [ラベル] があるフレームを選択します。



2 [ラベル] を削除する

[タイムライン] メニュー→[ラベル]→[削除] を選択します。指定したフレームにある [ラベル] が削除されます。



ラベルへ移動

[ラベル]の名前を指定し、ラベルがあるフレームに移動します。

1 コマンドを選択する

[タイムライン]メニュー→[ラベル]→[ラベルへ移動]を選択します。[ラベルへ移動]ダイアログが開きます。

2 ラベルを指定する

ダイアログで、ラベルを指定します。

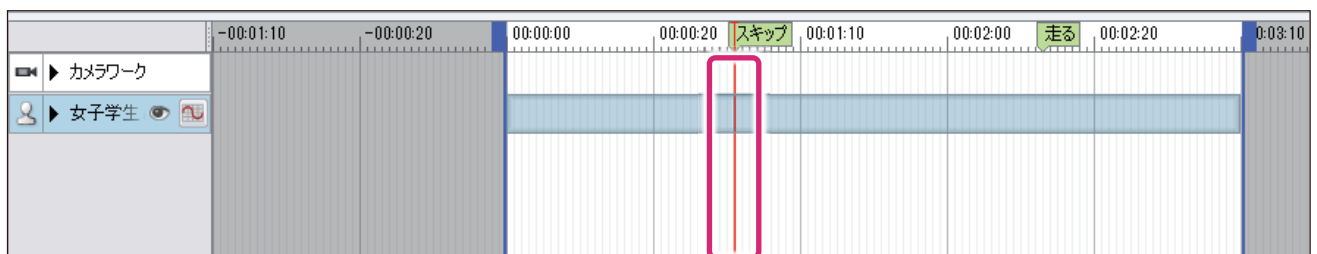
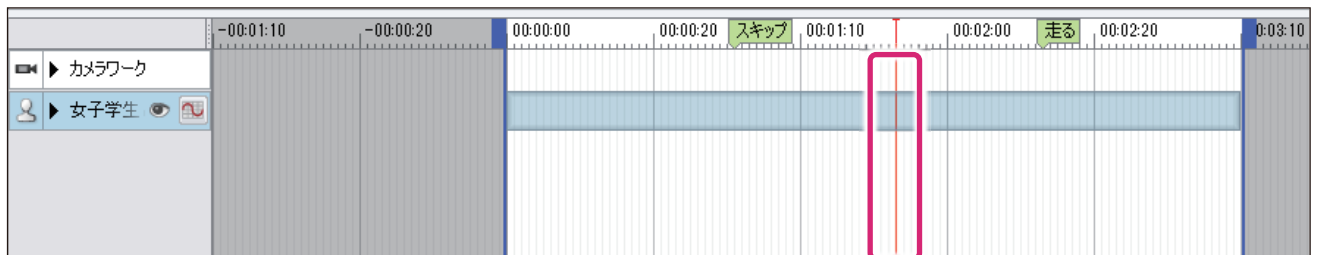


① [ラベル]の名前を選択します。

② [OK]をクリックします。

3 指定したラベルのフレームに移動する

[現在のフレーム]が、指定した[ラベル]のフレームに移動します。



ループ再生

モーション再生時に、ループ再生します。

すべてのフレームを再生

モーションを再生するときに、すべてのフレームが再生されます。



- [すべてのフレームを再生] をオフにして再生した場合、一定時間内でモーションが再生されるように動作します。お使いの環境によっては、コマ落ちが発生することがあります。
- [すべてのフレームを再生] をオンにして再生した場合、一定時間内に再生する制約をなくす代わりに、必ずすべてのフレームが再生されます。このため、実際の再生スピードより早く再生されたり、遅く再生されたりすることがあります。
- [すべてのフレームを再生] をオンにした場合、[オーディオクリップ] は再生できません。

ズームイン

[タイムライン] ビューで、タイムラインを拡大表示します。

ズームアウト

[タイムライン] ビューで、タイムラインを縮小表示します。

台本メニュー

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



[台本] メニューは、[台本画面] を開いているときだけ使用できます。

再生 / 一時停止

選択中の [段落] を、[ステージ] ビューで再生します。再生中にクリックすると、一時停止します。

最後まで再生

選択中の段落から、最後の段落までを、[ステージ] ビューで再生します。

停止

[ステージ] ビューの再生を停止します。

上の段落を選択

選択中の [段落] の上にある、[段落] を選択します。

下の段落を選択

選択中の [段落] の下にある、[段落] を選択します。

先頭の段落を選択

先頭の [段落] を選択します。

最後の段落を選択

最後の [段落] を選択します。

段落を追加

選択中の [段落] の後ろに、[段落] を追加します。

段落を削除

選択中の [段落] を削除します。

段落の位置を上へ移動

選択中の [段落] の位置を、1 つ上へ移動します。

段落の位置を下へ移動

選択中の [段落] の位置を、1 つ下へ移動します。

タイムラインに変換

台本をタイムラインに変換します。



保存していない場合は、変換前にプロジェクトの保存を確認する、ダイアログが表示されます。作成中の台本を保存したい場合は、ダイアログの指示に従い、プロジェクトを保存してください。



変換が終わると、作成中の [台本画面] のプロジェクトが閉じ、新規の [タイムライン画面] のプロジェクトが開きます。

カメラメニュー

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



[台本画面] を開いている場合は、[カメラ] メニューの下記メニュー項目のみ使用できます。

- 出力サイズ設定

右へ 90 度回転

メニューをクリックすると、右に 90 度ずつカメラが回転します。

左へ 90 度回転

メニューをクリックすると、左に 90 度ずつカメラが回転します。

編集対象を注視

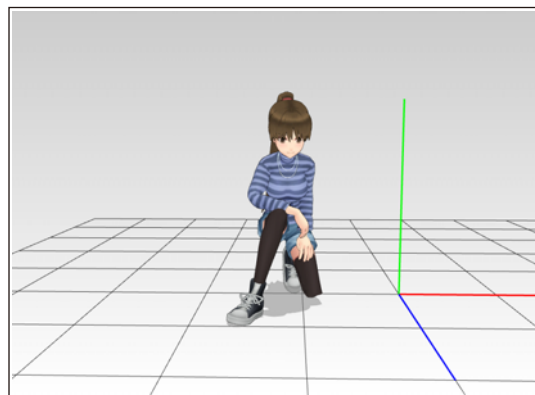
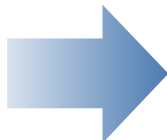
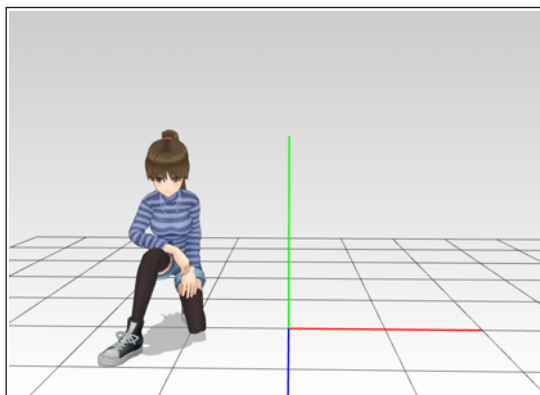
選択中の部位が、ワークエリアの中心へ表示されるように、カメラが移動します。



カメラの移動は、選択中の [ステージ] ビューに対して行われます。

部位を選択している場合

選択中の部位が、[ステージ] ビューの中心へ表示されるように、カメラが移動します。

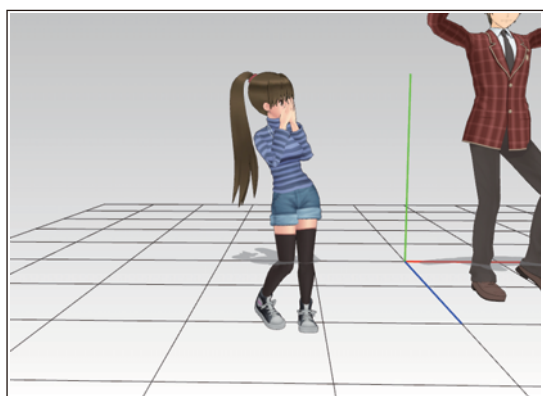
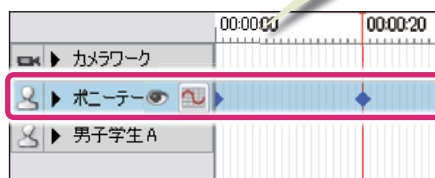


部位を選択していない場合

選択中の 3D キャラクター素材が、[ステージ] ビューの中心へ表示されるように、カメラが移動します。

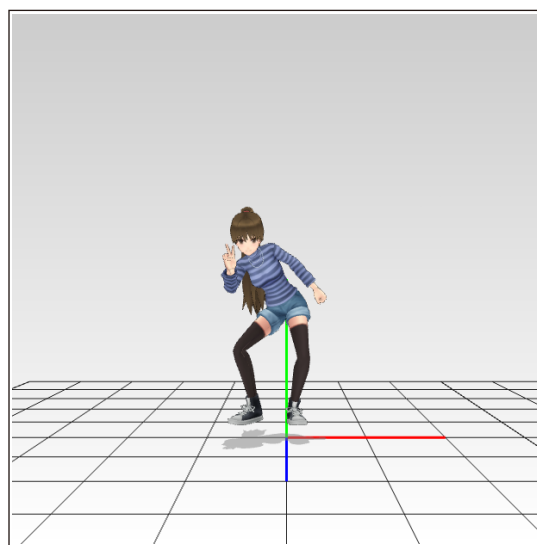
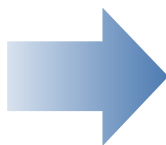
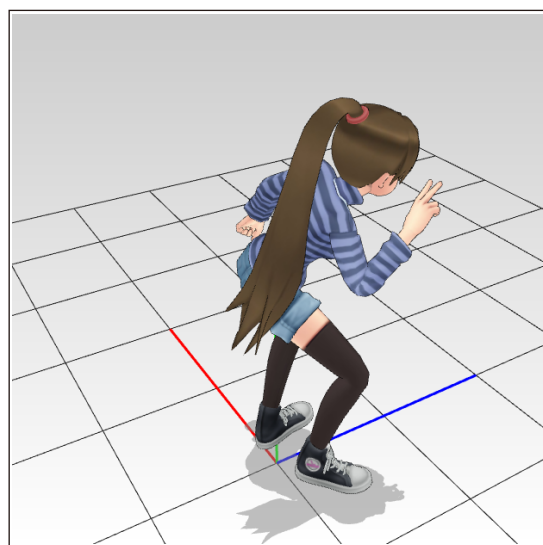


[モデルトラック]は
「ポニーテール」を選択中



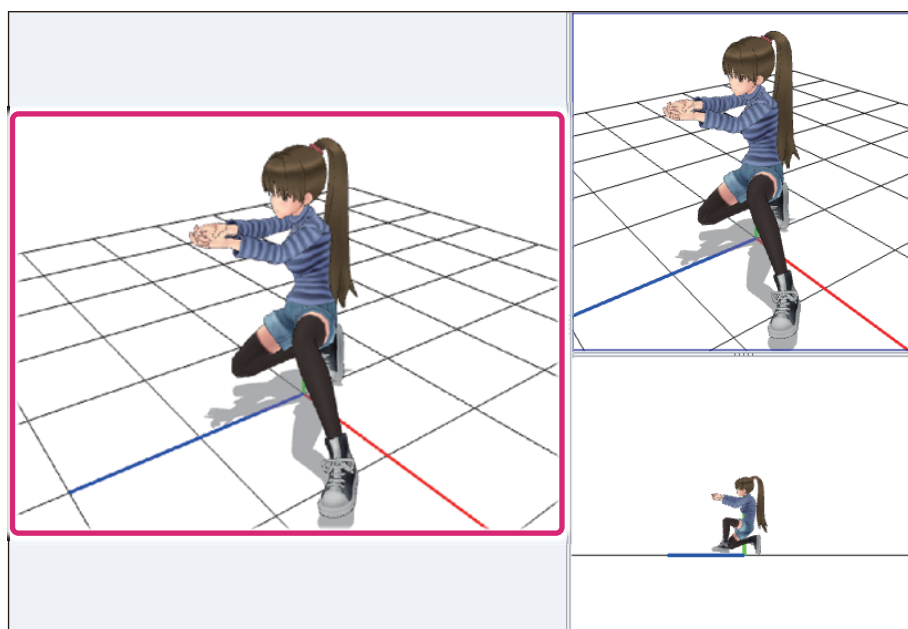
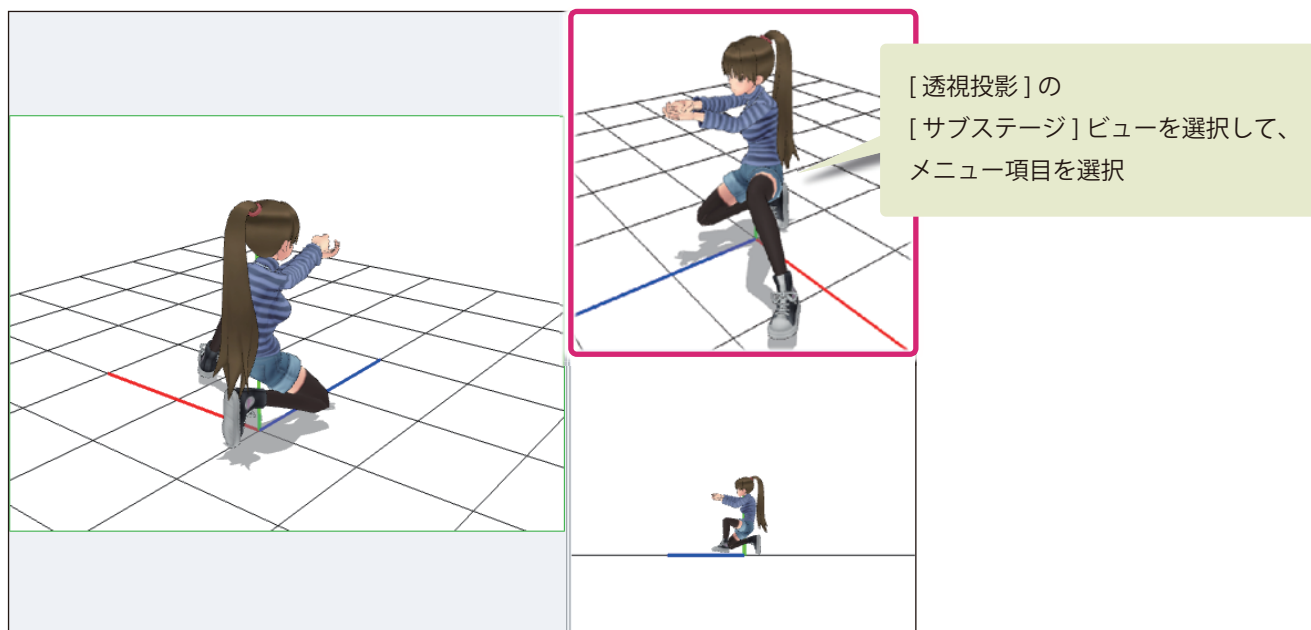
リセット

カメラの位置・角度などを、初期状態に戻します。



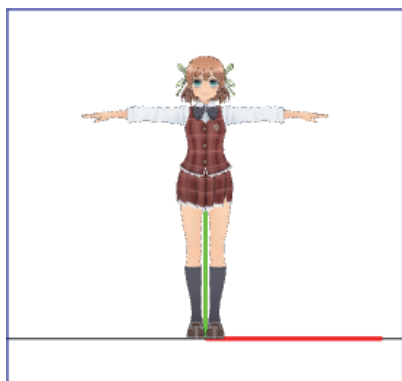
メインステージにカメラを反映

[サブステージ]ビューを選択中に、メニュー項目を選択すると、[メインステージ]ビューのカメラアングルが、[サブステージ]ビューと同じになります。なお、[メインステージにカメラを反映]は、[サブステージ]ビューを[透視投影]で表示しているときだけ選択できます。

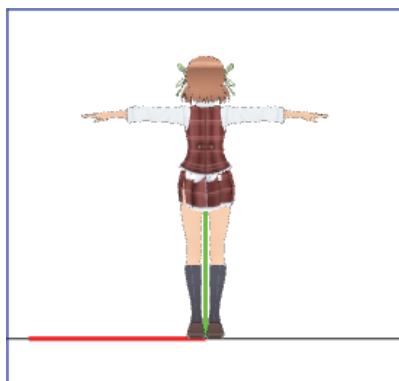


投影方法

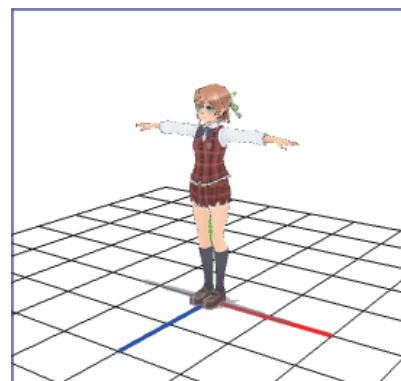
選択中の [サブステージ] ビューの表示を、[投影方法] で指定できます。表示方法は [透視投影]・[正面図]・[背面図]・[左面図]・[右面図]・[上面図]・[下面図] から選択できます。



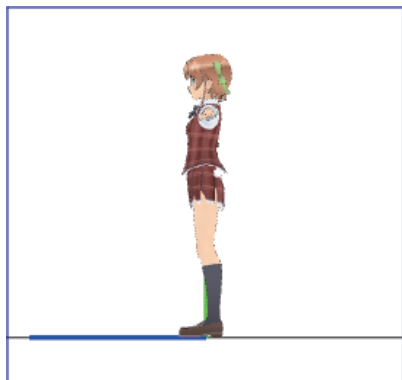
正面図



背面図



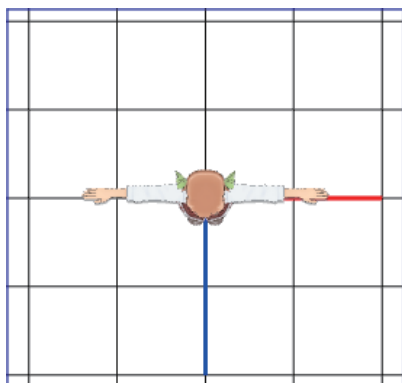
透視投影



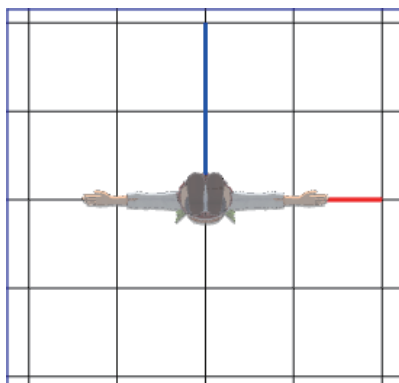
左面図



右面図



上面図



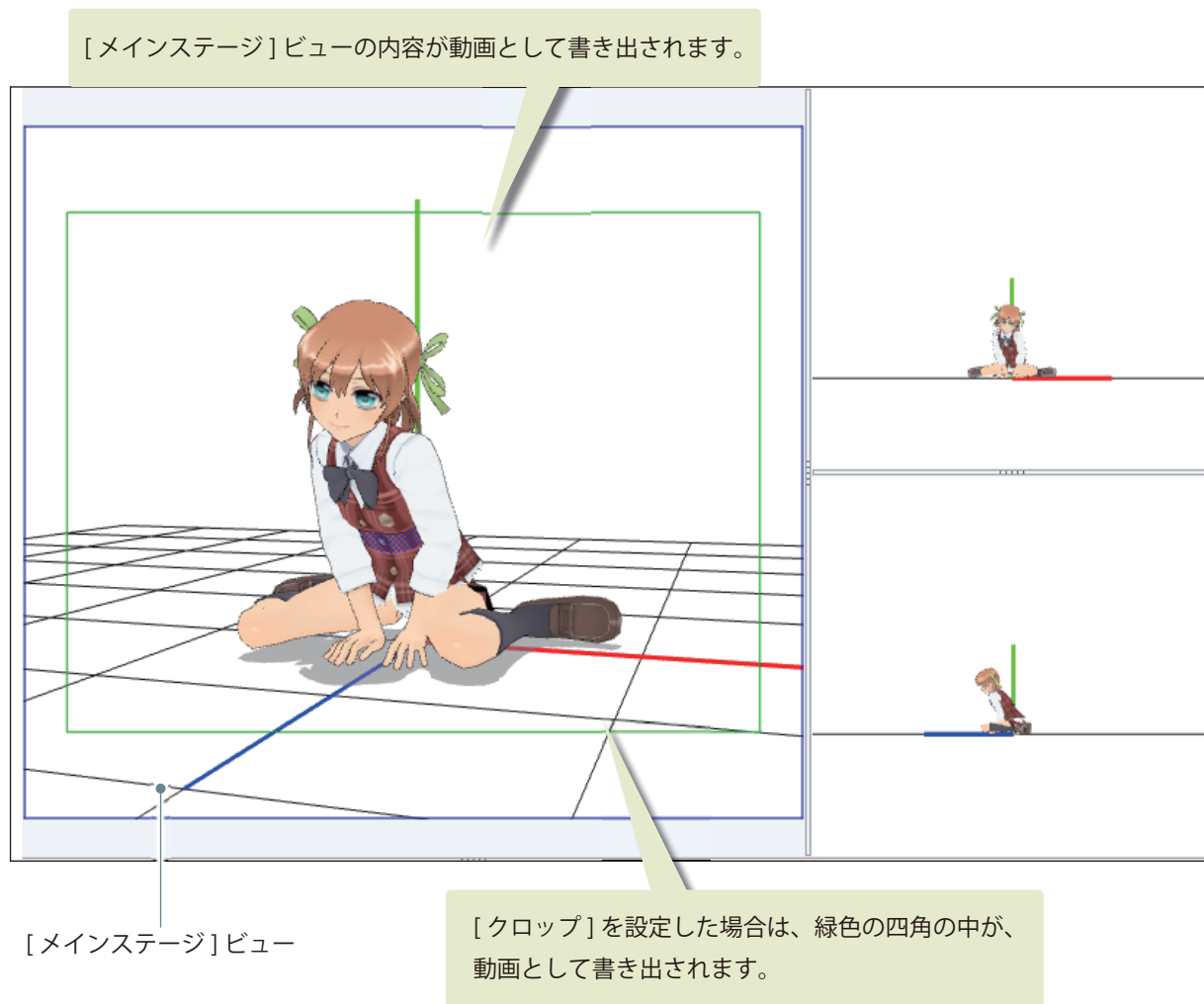
下面図

出力サイズ設定

モーションを動画ファイルに書き出すときの、幅・高さなどを設定します。

- [メインステージ] ビューの内容が、動画として書き出されます。
- [クロップ] を設定した場合は、[メインステージ] ビューの緑色の四角内が、動画として書き出されます。

メニュー項目を選択すると、[出力サイズ設定] ダイアログが開きます。ダイアログで [メインステージ] ビュー・[クロップ] のサイズを設定します。



出力サイズ設定ダイアログ



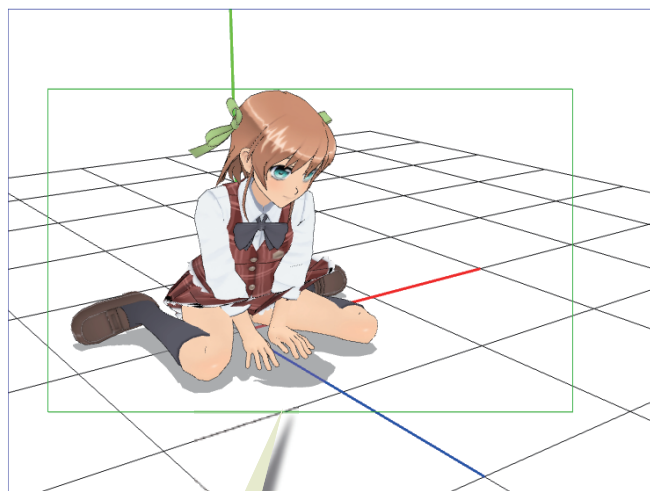
① サイズ

[メインステージ]ビューの[幅]・[高さ]を設定します。

② クロップ

オンにすると、[メインステージ]ビューに領域を設定し、その領域内のみを動画として書き出すことができます。

- クロップしたい領域の位置・サイズは、[メインステージ]ビューのサイズに、[上]・[下]・[左]・[右]のマージンを指定して行います。
- 設定した[クロップ]の領域は、[メインステージ]ビューに緑色の四角で表示されます。なお、[クロップ]の領域の表示・非表示は、[表示]メニュー→[出力サイズ表示]で切り替えられます。



設定した[クロップ]の領域は、
[メインステージ]ビューに緑色の四角で表示されます。

③ 出力サイズ

ダイアログで設定中の、動画書き出し時のサイズが表示されます。

モデルメニュー

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



[台本画面] を開いている場合は、[モデル] メニューの下記メニュー項目のみ使用できます。

- 物理演算

選択解除

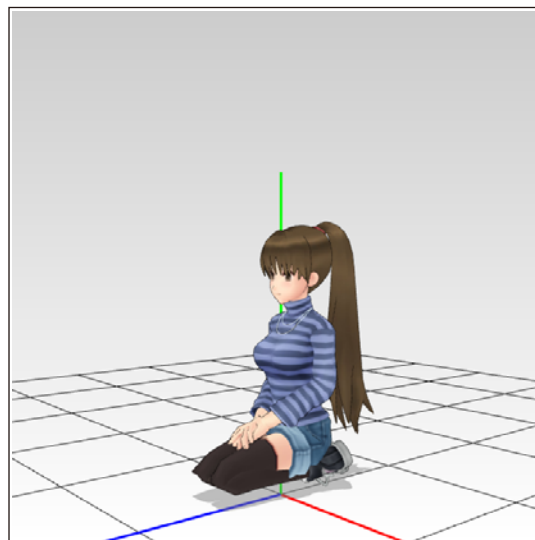
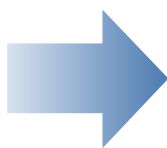
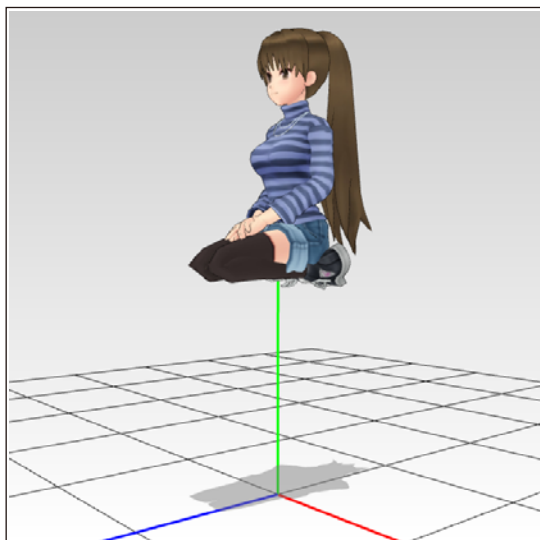
部位の選択を解除します。

パーツの固定を全解除

関節の固定をすべて解除します。

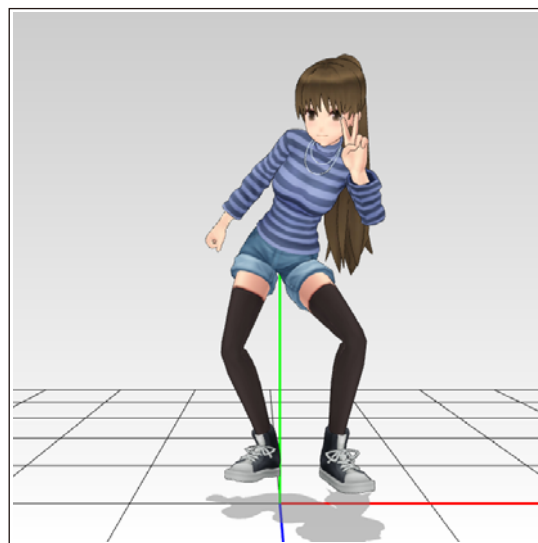
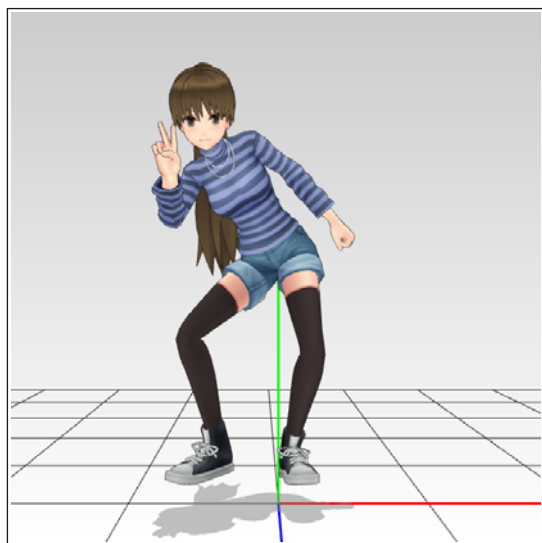
接地

3D キャラクター素材を、[ステージ] ビューの高さゼロに接地します。



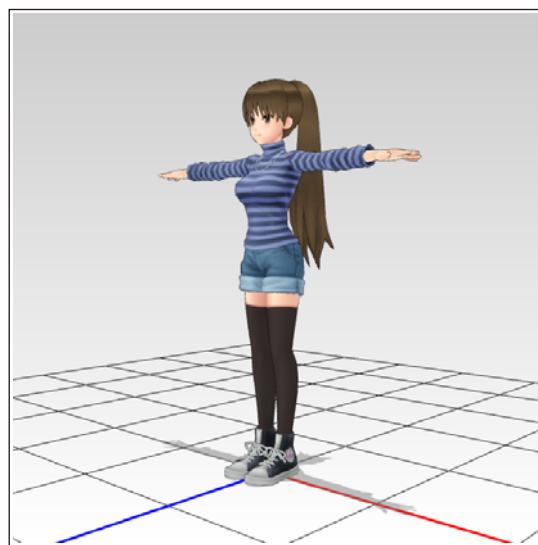
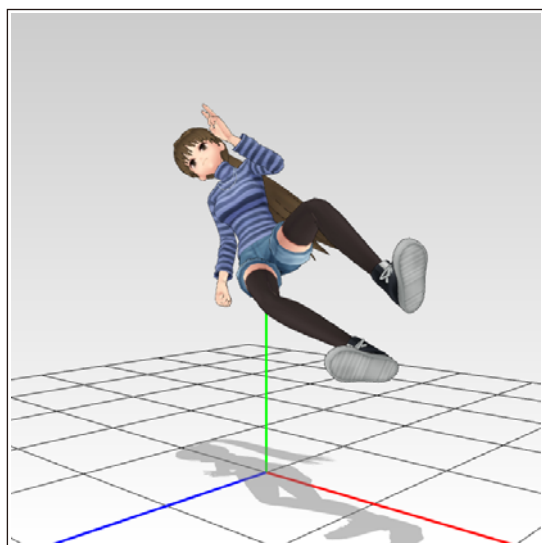
左右反転

選択中の 3D キャラクター素材のポーズを、左右反転します。



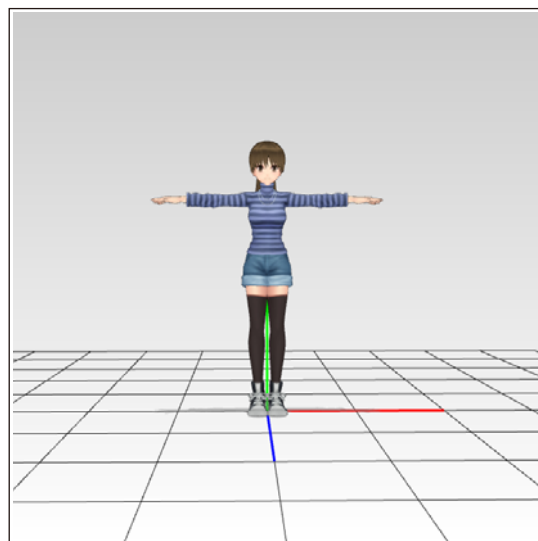
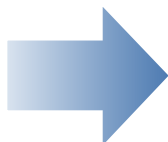
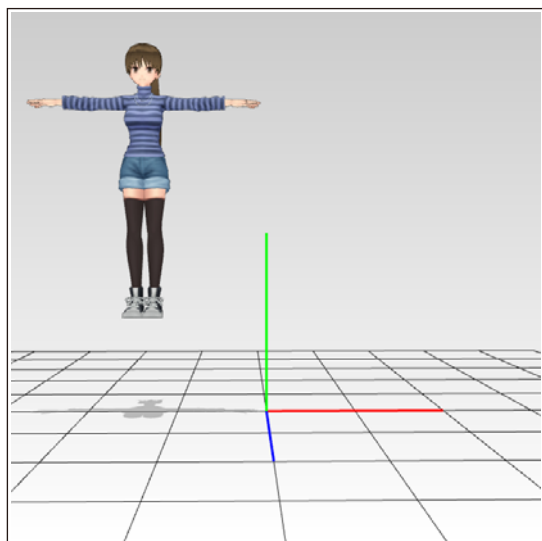
初期ポーズに戻す

選択中の 3D キャラクター素材のポーズを、3D キャラクター素材を読み込んだときの状態に戻します。



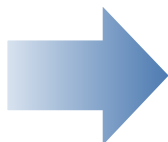
初期位置に戻す

選択中の 3D キャラクター素材の位置を、3D キャラクター素材を読み込んだときの状態に戻します。



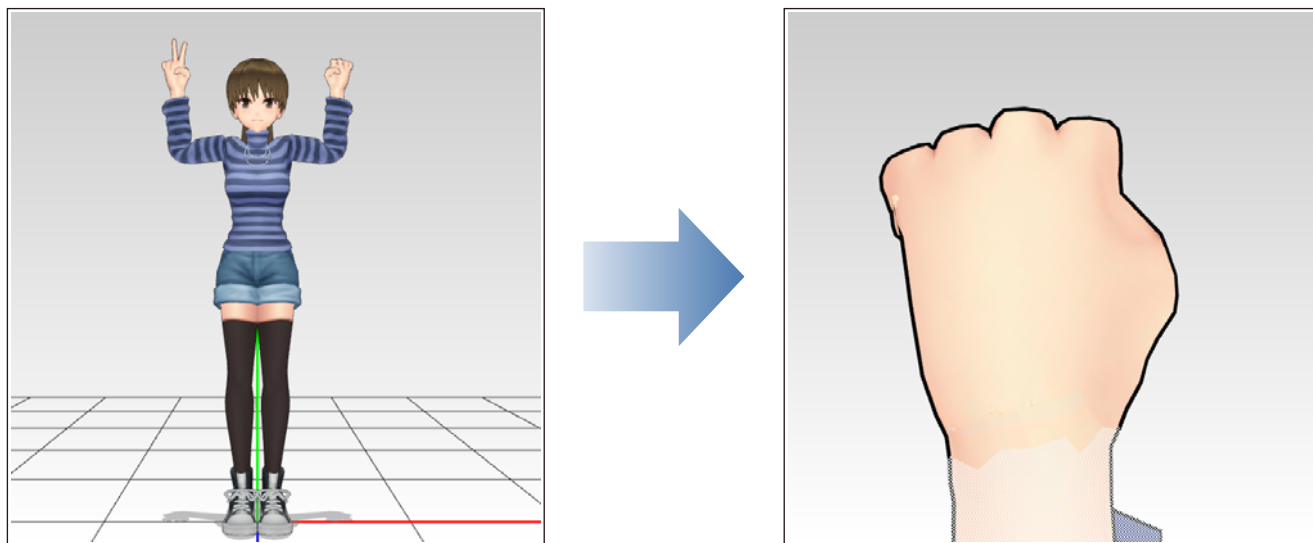
右手をクローズアップ編集

選択中の 3D キャラクター素材の右手を、拡大表示します。拡大表示中は、右手以外の部位は編集できなくなります。再度、[右手をクローズアップ編集]を選択しオフにすると、拡大表示を解除できます。



左手をクローズアップ編集

選択中の 3D キャラクター素材の左手を、拡大表示します。拡大表示中は、左手以外の部位は編集できなくなります。再度、[左手をクローズアップ編集]を選択しオフにすると、拡大表示を解除できます。



関節角度制限

[関節角度制限]を選択しオンにすると、[ボーン]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[ボーン]が曲がるようになります。

物理演算

CLIP STUDIO COORDINATE で物理設定をした 3D キャラクター素材を読み込んだ場合に、演算の有効・無効を切り替えます。[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。

[常に物理演算]または[再生時のみ物理演算]をオンの場合は、[スカートのみ物理演算]をオンにすると、スカートだけに物理演算を設定できます。



物理設定された 3D キャラクター素材を読み込んだ場合、CLIP STUDIO ACTION の動作が重くなることがあります。[モデル]メニュー→[物理演算]を、[再生時のみ物理演算]または[物理演算しない]に設定すると、改善される場合があります。

物理演算のベイク

物理演算の特性により、モーションを再生するたびに、演算結果が変わる場合があります。

[物理演算のベイク]を行うと、演算結果を固定化（ベイク）し、物理演算の適用結果を、常に同じ内容にできます。

- [物理演算のベイク]を選択すると、タイムラインのモーションから物理演算を行い、演算結果をキーフレームに反映します。
- [物理演算のベイク]を行うと、[スカートのみ物理演算]がオンになります。なお、[物理演算のベイク]では、スカートの物理演算は固定化できません。

表示メニュー

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



[台本画面] を開いている場合は、[表示] メニューの下記メニュー項目は使用できません。

- ボーン
- マニピュレータ

ワイヤーフレーム

オンにすると、線（ワイヤー）だけで 3D キャラクター素材が表示されます。

輪郭線

オンにすると、3D キャラクター素材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、3D キャラクター素材に反映されます。

テクスチャ

オンにすると、3D キャラクター素材に [テクスチャ] が表示されます。

影

オンにすると、3D キャラクター素材の影が表示されます。

カリリング

カリリングのオン・オフを設定できます。[カリリングしない] ・ [バックフェースカリリング] から選択できます。



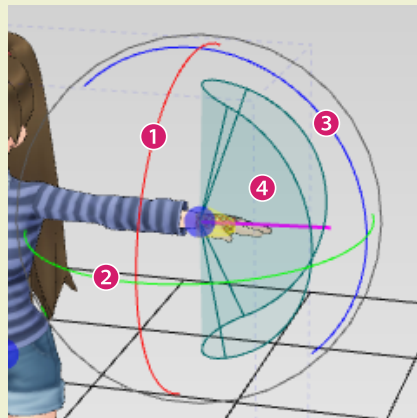
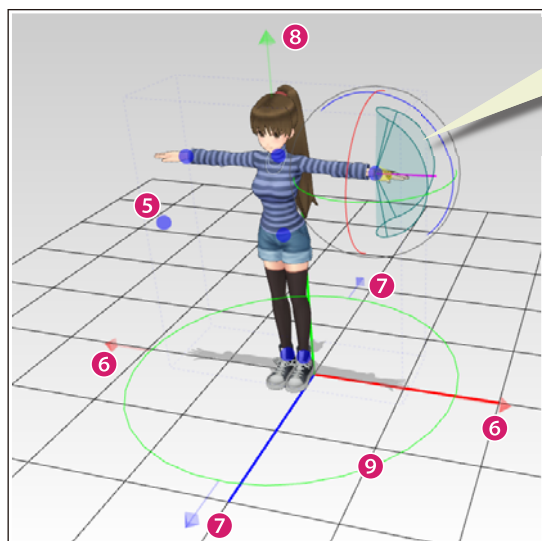
3D キャラクター素材が正しく描画されない場合に、項目を設定すると、正しく表示されることがあります。

ボーン

オンにすると、3D キャラクター素材に [ボーン] が表示されます。

マニピュレータ

オンにすると、選択中の 3D キャラクター素材に [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 キャラクター素材にポーズをつけたり、3D キャラクター素材全体を移動・回転したりできます。



- [ねじり回転]・[曲げ回転(緑)]・[曲げ回転(青)]・[可動領域] は、部位または [アニメーションコントローラ] を選択している場合に表示されます。
- [左右に移動(赤矢印)]・[前後に移動(青矢印)]・[上下に移動(緑矢印)]・[モデル全体を回転(緑の円)] は、部位または [アニメーションコントローラ] を選択していない場合に表示されます

① ねじり回転

[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。



- [ねじり回転]・[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。
- [アニメーションコントローラ] を選択した場合は、複数の [ねじり回転]・[曲げ回転(緑)]・[曲げ回転(青)] が表示される場合があります。

④ 可動領域

部位を回転できる範囲が表示されます。



[アニメーションコントローラ] を選択した場合は、[可動領域] は表示されません。

⑤ アニメーションコントローラー

[腰]・[右手]・[左手]・[目線]のように、3D キャラクター素材の特定の範囲を操作するためのツールです。

「腰だけを動かす」、「目線だけを動かす」のように、特定の範囲だけを動かし、他の範囲を動かさないでポーズをつけられます。



【アニメーションコントローラー】の使用方法的詳細は、『[アニメーションコントローラーでポーズを決める](#)』を参照してください。

⑥ 左右に移動（赤矢印）

[赤]の矢印に沿ってドラッグします。3D キャラクター素材全体が矢印の方向に移動します。

⑦ 前後に移動（青矢印）

[青]の矢印に沿ってドラッグします。3D キャラクター素材全体が矢印の方向に移動します。

⑧ 上下に移動（緑矢印）

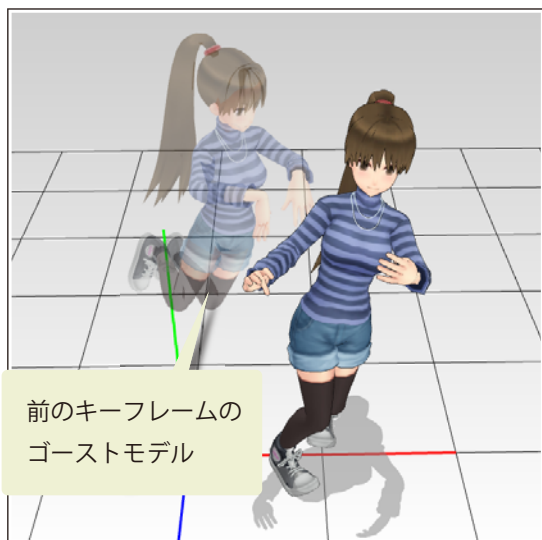
[緑]の矢印に沿ってドラッグします。3D キャラクター素材全体が矢印の方向に移動します。

⑨ 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ドラッグすると、リングに沿って、3D キャラクター素材全体が回転します。

ゴーストモデル

ゴーストモデルの表示方法を設定します。



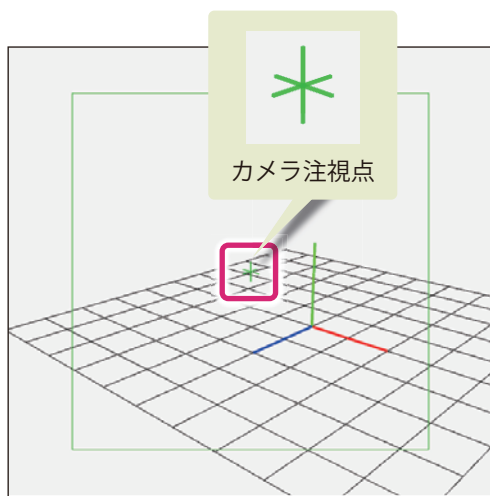
ゴーストモデルは、モーションの作成や編集がしやすいように、元となるキーフレームのポーズを[ステージ]ビュー上に表示する機能です。

ゴーストモデルの表示方法は、下記から選択できます。

表示しない	[ステージ]ビューにゴーストモデルを表示しません。
前のキーフレーム	前のキーフレームのポーズを、ゴーストモデルとして表示します。
現在のフレーム	現在のフレームに設定されていたポーズを、ゴーストモデルとして表示します。
後のキーフレーム	後ろのキーフレームのポーズを、ゴーストモデルとして表示します。

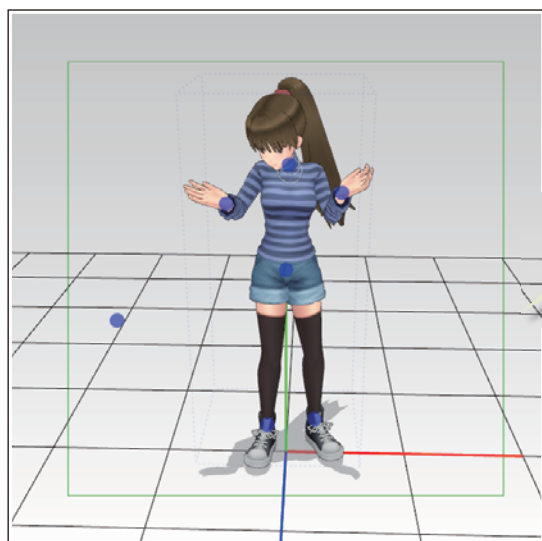
注視点

オンにすると、[ステージ]ビューに[カメラ注視点]が表示されます。



出力サイズ表示

[出力サイズ設定] ダイアログの[クロップ]で設定した領域の、表示・非表示を切り替えます。



[出力サイズ設定] ダイアログの
[クロップ]で設定した領域（緑色の四角）



[出力サイズ設定] ダイアログは、[カメラ]メニュー→[出力サイズ設定]を選択すると表示されます。ダイアログの詳細については、『[出力サイズ設定](#)』を参照してください。

背景色

[ステージ] ビューの背景色を設定できます。



[ファイル] メニュー→[保存] でプロジェクトファイル (拡張子: capj) を保存するときに、背景色の設定もプロジェクトファイルに保存されます。

1 コマンドを選択する

[表示] メニュー→[背景色] を選択します。[背景色設定] ダイアログが開きます。

2 ダイアログを設定する

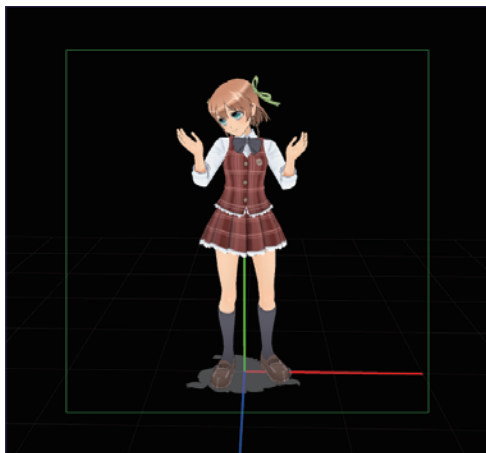
ダイアログで、色を指定します。



- ① カラー表示部をクリックすると、色を選択するダイアログが表示されます。背景色に設定する色を、指定します。
- ② [OK] をクリックします。

3 背景色が変更される

ダイアログが閉じると、背景色が変更されます。



輪郭線設定

輪郭線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。[グロー]・[フォン]・[トゥーン 1]・[トゥーン 2] から選択できます。

設定を初期設定に戻す

[シーン] メニューの設定状態を、初期状態に戻します。

QUMARION メニュー

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



- [QUMARION] メニューは、QUMARION を接続したときのみ使用できます。
- [QUMARION] メニューは、[タイムライン画面]を開いているときだけ使用できます。

接続

操作対象の QUMARION を切り替えます。

入力

QUMARION からの入力の受け付け・切断を切り替えます。

- オンの場合は、QUMARION からの入力を受け付けるようになります。3D キャラクター素材のポーズ作成は、QUMARION で操作できます。
- オフの場合は、QUMARION からの入力が切断されます。3D キャラクター素材のポーズ作成は、マウス操作によって行われるようになります。

常時接地

オンの場合、QUMARION で 3D キャラクター素材を操作するときに、ワークエリアの高さゼロに接地しながら行えます。

モデルに QUMARION をあわせる

以前、作成したポーズを修正する場合、画面上の 3D キャラクター素材のポーズを動かさない状態で、QUMARION のポーズを画面に合わせてから、作業を続ける必要があります。QUMARION のポーズを画面に近付けた状態で、[QUMARION] メニュー→[モデルに QUMARION をあわせる]で、画面のポーズ作成の続きが行えます。



操作方法の詳細は、『QUMARION をご使用の場合』→『画面のポーズに QUMARION を合わせる』→『[モデルに QUMARION をあわせる](#)』を参照してください。

加速度センサー

QUMARION に内蔵されている加速度センサーが、傾きを検知する方向を設定します。

使用しない	加速度センサーを使用しません。
通常	QUMARION が傾きを検知する方向を、前後・左右に設定します。
前後	QUMARION が傾きを検知する方向を、前後に設定します。
左右	QUMARION が傾きを検知する方向を、左右に設定します。

キャリブレーション

QUMARION のポーズと、[ステージ] ビュー上の 3D キャラクター素材の表示に、ズレが生じている場合に補正を行います。QUMARION の両足を左右同じ姿勢にしても、3D キャラクター素材の表示がズれている場合などに使用します。



補正方法の詳細は、『QUMARION をご使用の場合』→『画面のポーズに QUMARION を合わせる』→『[キャリブレーション](#)』を参照してください。

キャリブレーション情報を読み込み

QUMARION キャリブレーションファイル（拡張子：qnca）を読み込み、QUMARION のキャリブレーション補正を行います。



QUMARION のキャリブレーション補正の詳細は、『QUMARION をご使用の場合』→『画面のポーズに QUMARION を合わせる』→『[キャリブレーション](#)』を参照してください。

キャリブレーション情報を書き出し

[QUMARION] メニュー→[簡易キャリブレーション] で行ったキャリブレーション補正の結果を、QUMARION キャリブレーションファイル（拡張子：qnca）として書き出します。



QUMARION のキャリブレーション補正の詳細は、『QUMARION をご使用の場合』→『画面のポーズに QUMARION を合わせる』→『[キャリブレーション](#)』を参照してください。

ウィンドウメニュー

CLIP STUDIO ACTION の [ウィンドウ] メニューの機能について説明します。

ウィンドウレイアウトを初期化

ビューの幅・高さなどを、アプリケーションをインストールしたときの状態に戻します。

ヘルプメニュー

CLIP STUDIO ACTION 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

選択すると、Web ブラウザが起動して、[CLIP] の Web サイトが表示されます。

CLIP STUDIO ACTION マニュアル

選択すると、Web ブラウザが開いて CLIP STUDIO ACTION のオンラインマニュアルが表示されます。

オンラインマニュアルのご利用には、ネットワーク環境が必要です。

CLIP STUDIO ACTION 使い方講座

選択すると、Web ブラウザが開き、CLIP STUDIO ACTION の使い方講座が表示されます。

使い方講座のご利用には、ネットワーク環境が必要です。

CLIP STUDIO ACTION サポート

選択すると、Web ブラウザが開き、CLIP STUDIO ACTION のサポートサイトが表示されます。

よくある質問集のほか、CLIP STUDIO ACTION に対する質問や要望を投稿する掲示板などがあります。

CLIP STUDIO ACTION のサポートサイトのご利用には、ネットワーク環境が必要です。

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 ACTION に適合しているかを検査します。

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。

ライセンス登録【Windows】

体験版として起動した CLIP STUDIO ACTION をライセンス登録します。ライセンス登録の詳細は、創作活動応援サイト『CLIP』を参照してください。

ライセンス照合【Windows】

ライセンス照合が行われる時期にネットワークへ接続できない場合は、ライセンス照合エラーが表示されます。

[ヘルプ] メニュー→[ライセンス照合] を選択すると、残り日数に関係なく、事前に手動でライセンス照合を行えます。なお、次回のライセンス照合は、ライセンス照合を行った日から起算した一定期間になります。



- [ライセンス照合] を使用しても、体験版（体験版を試用登録している場合）の試用期限を延長することはできません。
- 体験版の試用期限が切れるなどの理由で、ライセンス照合が無効になった場合は、機能が制限された体験版としてご使用いただけます。

CLIP STUDIO ACTION について【Windows】

CLIP STUDIO ACTION の製品情報画面が表示されます。現在お使いの CLIP STUDIO ACTION のバージョンなどを確認できます。

バージョン情報【Windows】

CLIP STUDIO ACTION のバージョン情報が表示されます。

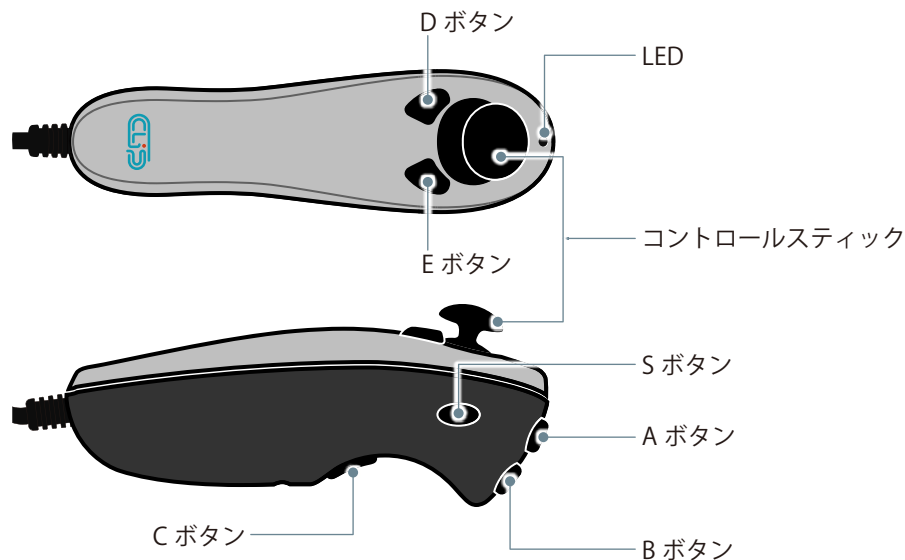
Tab-Mate Controller をご使用の場合

CLIP STUDIO ACTION は、Tab-Mate Controller に対応しています。
Tab-Mate Controller を使った操作方法、機能の設定方法について説明します。

各部の名称・操作モードの切り替え

Tab-Mate Controller の各部の名称と、操作モードの確認・切り替え方法について説明します。

各部の名称



操作モードの確認方法

現在の操作モードは、LED に表示されます。操作モードごとに、ボタンやコントロールスティックの操作が異なります。

赤（点灯 / 点滅）	Tab-Mate Controller で CLIP STUDIO ACTION を操作できます。
青（点灯 / 点滅）	Tab-Mate Controller をマウスとして使用できます。

操作モードの切り替え

操作モードは、下記の方法で切り替えられます。

- コントロールスティックを押しこむと、点灯と点滅が切り替わります。
- S ボタンを押すと、赤と青が切り替わります。

ボタンとコントロールスティックの機能

Tab-Mate Controller の LED が、赤（点灯 / 点滅）の場合は、下記の操作が行えます。

基本機能

Tab-Mate Controller のボタン・コントロールスティックで、下記の操作が行えます。

操作	機能
コントロールスティック (LED 点灯中)	左右でモデルの横回転 上下でモデルの上下移動
コントロールスティック (LED 点滅中)	左右でカメラの左右移動 (回転) 上下でカメラの上下移動 (回転)
A ボタン	次のフレームに移動
B ボタン	前のフレームに移動
C ボタン	キーフレームを追加
D ボタン	取り消し
E ボタン	やり直し

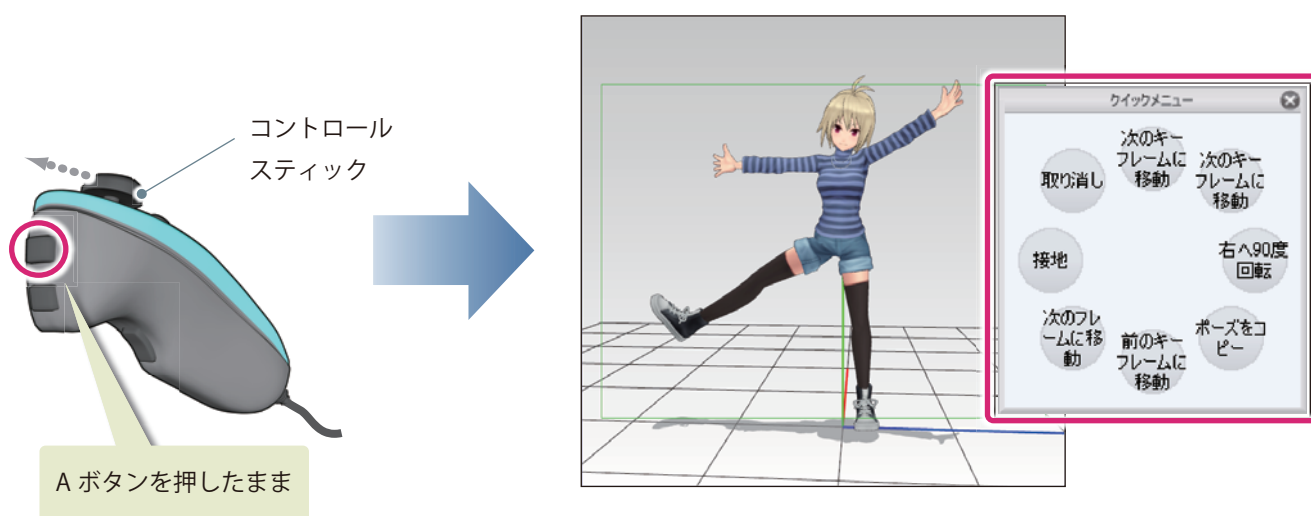
クイックメニュー

Tab-Mate Controller の A ボタンを押したまま、コントロールスティックを倒すと、[クイックメニュー] が表示されます。

[クイックメニュー] は、Tab-Mate Controller のコントロールスティックを傾けた方向に対応して、メニュー項目を実行できます。[クイックメニュー] の使用方法を説明します。

1 クイックメニューを起動する

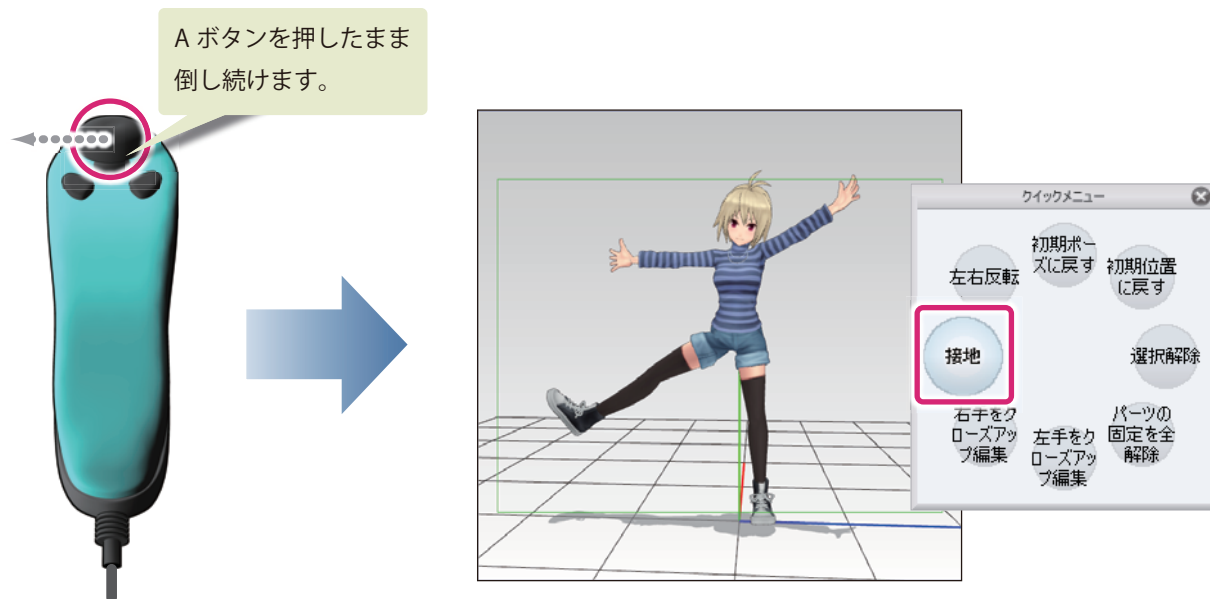
Tab-Mate Controller の A ボタンを押したまま、コントロールスティックを倒します。[クイックメニュー] が表示されます。[クイックメニュー] が表示されても、Tab-Mate Controller の A ボタンを押したままにします。



A ボタンを離すと、[クイックメニュー] が閉じます。[クイックメニュー] の操作中は、A ボタンを押したままにしてください。

2 ルートメニュー項目を選択する

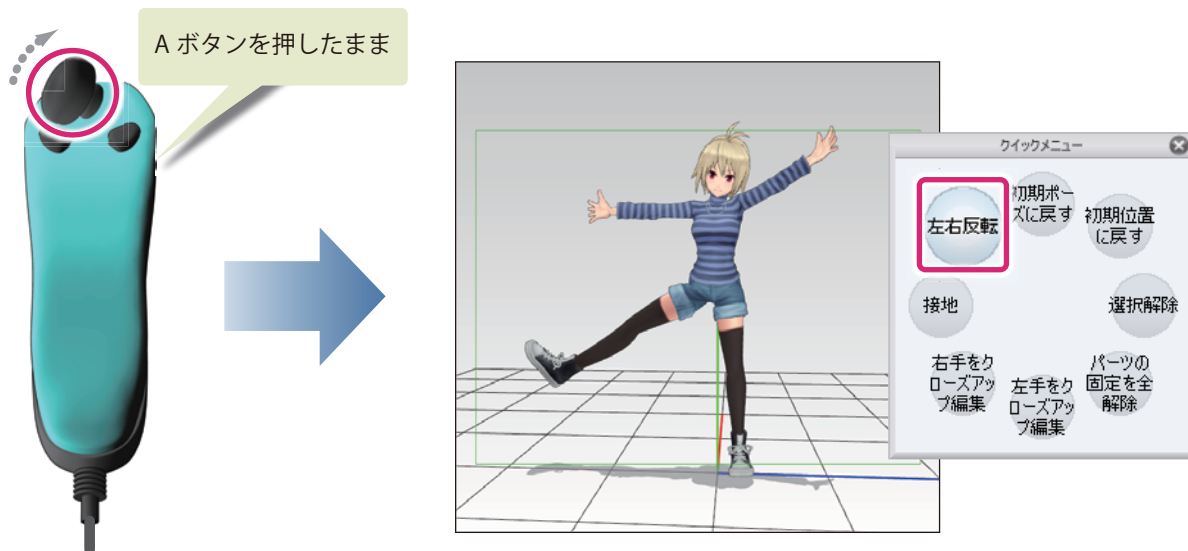
Tab-Mate Controller の A ボタンを押したままの状態、実行したいルートメニューが表示されている方向に、コントロールスティックを倒し続けます。[子メニュー]が表示されます。



【クイックメニュー】の設定方法については、『クイックメニューを設定する』を参照してください。

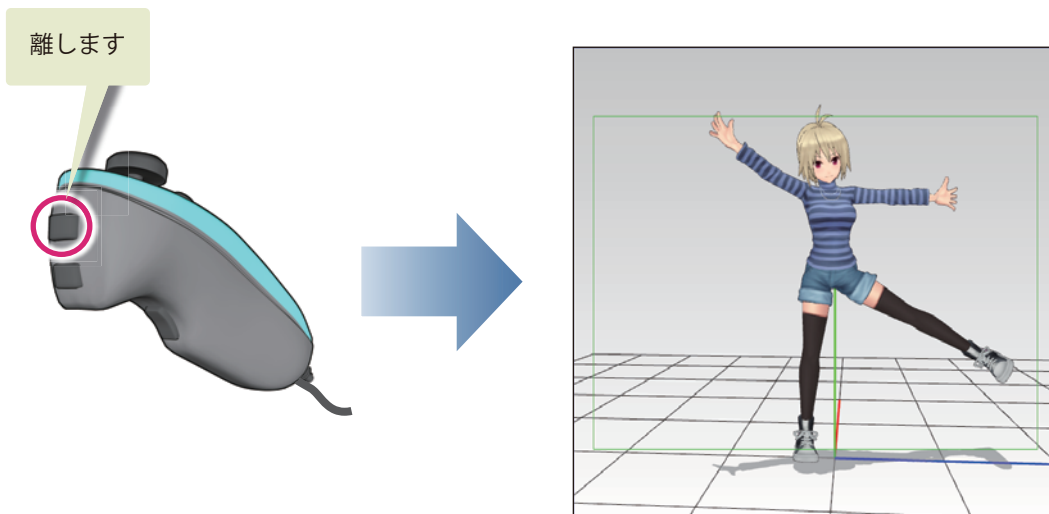
3 メニュー項目を選択する

Tab-Mate Controller の A ボタンを押したままの状態、実行したいメニュー項目が表示されている方向に、コントロールスティックを倒します。



4 メニュー項目を実行する

Tab-Mate Controller の A ボタンを離します。選択したメニュー項目が実行されます。



コントロールスティックがニュートラルの状態、Tab-Mate Controller の A ボタンを離すと、[クイックメニュー]をキャンセルできます。

Tab-Mate Controller に機能を設定する

Tab-Mate Controller の基本機能とクイックメニューに、機能を設定する方法を説明します。

基本機能を設定する

[ファイル] メニュー → [Tab-Mate Controller] → [Tab-Mate Controller 設定] を選択すると、[Tab-Mate Controller 設定] ダイアログが開きます。ダイアログで Tab-Mate Controller の基本機能を設定できます。

Tab-Mate Controller 設定ダイアログ

CLIP STUDIO ACTION の動作を、Tab-Mate Controller に割り当てます。また、コントロールスティックが真ん中の位置のときの感度も、調整できます。



Tab-Mate Controller（別売）の購入については、[創作活動応援サイト『CLIP』](#)を参照してください。



A. 初期化

Tab-Mate Controller の設定を、初期状態に戻します。

B. 機能設定

CLIP STUDIO ACTION の動作を、Tab-Mate Controller に割り当てます。

設定できる機能は、コントロールスティックとボタンで異なります。



Tab-Mate Controller の各部の名称については『[各部の名称・操作モードの切り替え](#)』を参照してください。

① コントロールスティックに設定する場合

コントロールスティックには、下記の機能を設定できます。

無効

コントロールスティックに機能を割り当てません。

モデルを操作

3D キャラクター素材が、移動または回転します。[設定] をクリックすると、[モデルを操作の設定] ダイアログが開きます。ダイアログで、コントロールスティックの上下・左右に、機能を割り当てます。



移動	コントロールスティックを倒すと、3D キャラクター素材が移動します。
回転	コントロールスティックを倒すと、3D キャラクター素材が回転します。
動作量	移動・回転の動作量を設定します。数値が大きいほど、移動・回転する量が大きくなります。
速度を固定する	オンにすると、一定の速度で移動・回転します。オフにすると、コントロールスティックを倒した量が多いほど、移動・回転が早くなります。

カメラを操作

カメラアングルが移動または回転します。[設定] をクリックすると、[カメラを操作の設定] ダイアログが開きます。ダイアログで、コントロールスティックの上下・左右に、機能を割り当てます。



移動	コントロールスティックを倒すと、カメラアングルが移動します。
回転	コントロールスティックを倒すと、カメラアングルが回転します。
動作量	移動・回転の動作量を設定します。数値が大きいほど、移動・回転する量が大きくなります。
速度を固定する	オンにすると、一定の速度で移動・回転します。オフにすると、コントロールスティックを倒した量が多いほど、移動・回転が早くなります。

② ボタンに設定する場合

プルダウンメニューから設定したい機能を選択すると、関連するダイアログが表示され、下記の機能を設定できます。



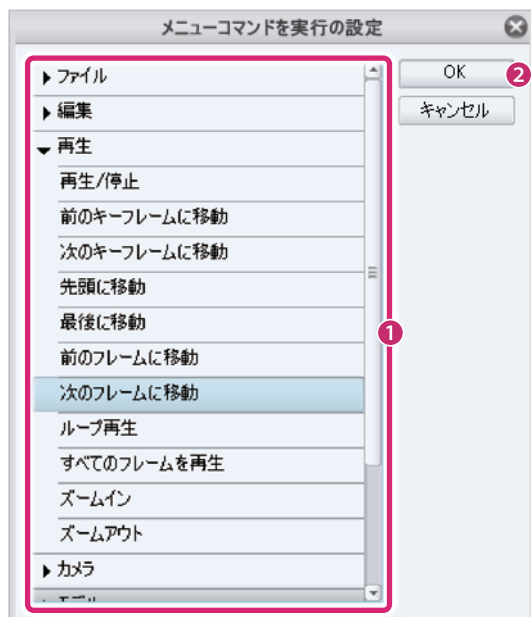
[設定] をクリックしても、関連するダイアログが開きます。

無効

ボタンに機能を割り当てません。

メニューコマンドを実行

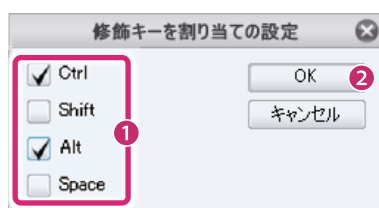
CLIP STUDIO ACTION のメニュー項目を、ボタンに割り当てます。ダイアログで内容を設定します。



- ① ダイアログ内のメニュー項目を選択します。
- ② [OK] をクリックすると、機能が割り当てられます。

修飾キーを割り当て

修飾キー（[Ctrl]・[Shift]・[Alt]・[Space]）を押したときと同じ状態になります。ダイアログで内容を設定します。



- ① 割り当てたい修飾キーを選択します。複数の項目を選択した場合は、複数の修飾キーを同時に押した状態に設定されます。
- ② [OK] をクリックすると、機能が割り当てられます。

C. ニュートラル位置の許容誤差

コントロールスティックが真ん中の位置のときの感度を調整します。操作中に [ステージ] ビューの操作がぶれる、何もしないときに 3D キャラクター素材が移動するなどの問題が発生した場合、値を調整すると、改善することがあります。

クイックメニューを設定する

[ファイル]メニュー→[Tab-Mate Controller]→[クイックメニュー設定]を選択すると、[クイックメニュー設定]ダイアログが開きます。ダイアログでクイックメニューに機能を設定できます。

クイックメニュー設定ダイアログ

Tab-Mate Controller の[クイックメニュー]に、メニュー項目を割り当てます。



[クイックメニュー]の使用方法については、『[クイックメニュー](#)』を参照してください。



A. アイテム数

割り当てるメニュー項目の数を設定します。[8方向]・[4方向]から選択します。

B. プレビュー表示

コントロールスティックに割り当てられている、メニュー項目がプレビュー表示されます。

C. 機能設定

[クイックメニュー]に、メニュー項目を割り当てます。

クイックメニューには、[ルートメニュー]と[子メニュー]の2つの項目があります。

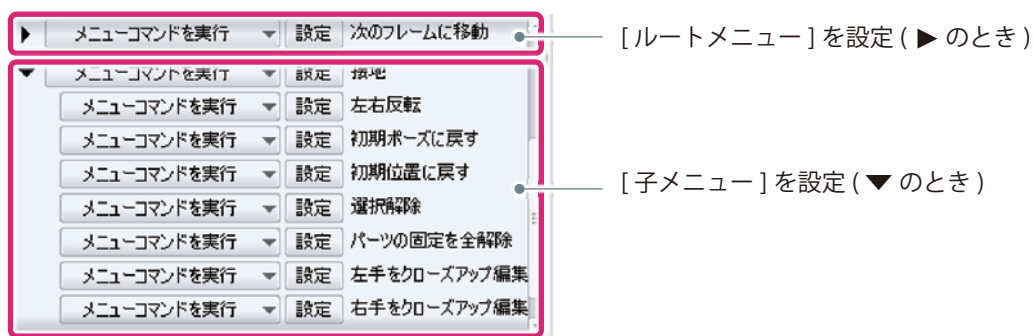
ルートメニュー	クイックメニューを起動したときに、表示される項目です。
子メニュー	[ルートメニュー]の方向にコントロールスティックを倒し続けたときに、表示される項目です。



コントロールスティックを倒したままにすると、[ルートメニュー]から[子メニュー]に切り替わります。[クイックメニュー]を表示中に、[ルートメニュー]を表示したい場合は、コントロールスティックをニュートラルの状態にします。

▼ (三角) をクリックして、[ルートメニュー]と[子メニュー]の表示を切り替えます。

- ▼ (三角) が横向きの場合は、[ルートメニュー]を設定できます。
- ▼ (三角) が下向きの場合は、[子メニュー]を設定できます。



設定方法は下記の通りです。

無効

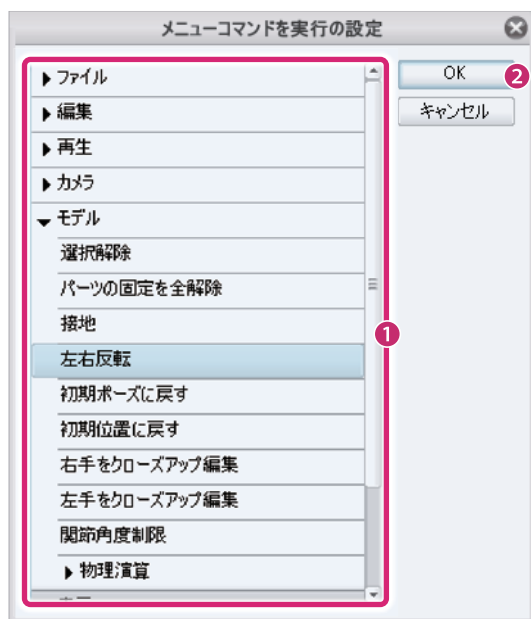
メニュー項目を割り当てません。

メニューコマンドを実行

CLIP STUDIO ACTION のメニュー項目を割り当てます。[設定] をクリックすると、[メニューコマンドを実行の設定] ダイアログが表示されます。



[設定] にマウスカーソルを合わせると、割り当てるコントロールスティックの方向を、[プレビュー表示] で確認できます。



- ① ダイアログ内のメニュー項目を選択します。
- ② [OK] をクリックすると、機能が割り当てられます。

D. 初期化

[クイックメニュー] の設定を、初期状態に戻します。

ショートカット・マウス 操作

CLIP STUDIO ACTION をショートカットキーやマウスで操作する方法を説明します。

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 ACTION メニュー 【Mac OS X】

メニュー項目		ショートカット設定
CLIP STUDIO ACTION について 【Mac OS X】		
バージョン情報 【Mac OS X】		
環境設定 【Mac OS X】		Cmd + K
ショートカット設定 【Mac OS X】		Opt + Shift + Cmd + K
Tab-Mate Controller 【Mac OS X】	Tab-Mate Controller 設定	
	クイックメニュー 設定	
CLIP STUDIO を起動 【Mac OS X】		
ライセンス登録 【Mac OS X】		
ライセンス照合 【Mac OS X】		
CLIP STUDIO ACTION を終了 【Mac OS X】		Cmd + 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		Ctrl + N
開く		Ctrl + O
保存		Ctrl + S
別名で保存		Shift + Alt + S, Ctrl + Shift + S, Ctrl + Alt + S
読み込み	モデル	
	ポーズ	
	モーション	
	オーディオ	
	ムービー	

メニュー項目		ショートカット設定
書き出し	ポーズ	
	モーション	
	BVH（汎用形式）	
	BVH（すべてのノード情報）	
	FBX	
	オーディオ	
	連番画像	
	ムービー	
	シーンコンポーネント（Unity）	
	コンテンツデータ（Unity）	
ポーズを素材として登録		
モーションを素材として登録		
環境設定【Windows】		Ctrl + K
ショートカット設定【Windows】		Ctrl + Shift + Alt + K
Tab-Mate Controller【Windows】	Tab-Mate Controller 設定	
	クイックメニュー設定	
CLIP STUDIO を起動【Windows】		
CLIP STUDIO ACTION を終了【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, Ctrl + Shift + Z
切り取り	Ctrl + X
コピー	Ctrl + C
貼り付け	Ctrl + V
消去	Del
すべてを選択	Ctrl + A
ポーズをコピー	Ctrl + Shift + C

メニュー項目		ショートカット設定
ポーズを貼り付け		Ctrl + Shift + V
キーフレームを追加		K, Insert
キーフレームを削除		Del, BackSpace
すべてのキーフレームを削除		
クリップを追加		
クリップを削除		
クリップを複製		
クリップを分割		
トラックを追加	字幕	
	音声	
トラック名を変更		
トラックを削除		
ファンクションカーブ	ファンクションカーブ編集モード	
	X 軸方向にスナップ	
	Y 軸方向にスナップ	
	選択中のキーフレームにフォーカス	F
	クリップ全体にフォーカス	A
	スプライン補間	
	リニア補間	
	コンスタント補間	
	キーフレームのブレイク切り替え	
リップシンクモーションを作成		
足の接地感を出す		
Kinect 【Windows】		
取り消しをクリア		

タイムラインメニュー

メニュー項目		ショートカット設定
再生 / 停止		Ctrl + ↑
前のキーフレームに移動		Ctrl + Shift + ←
次のキーフレームに移動		Ctrl + Shift + →
先頭に移動		Ctrl + Alt + ←, Home
最後に移動		Ctrl + Alt + →, End
前のフレームに移動		Ctrl + ←
次のフレームに移動		Ctrl + →
ラベル	作成	
	削除	
	ラベルへ移動	
ループ再生		
すべてのフレームを再生		
ズームイン		^
ズームアウト		-

台本メニュー

メニュー項目		ショートカット設定
再生 / 一時停止		Ctrl + P
最後まで再生		
停止		Ctrl + Shift + P
上の段落を選択		Ctrl + Shift + Up
下の段落を選択		Ctrl + Shift + Down
先頭の段落を選択		Ctrl + Alt + Up
最後の段落を選択		Ctrl + Alt + Down
段落を追加		
段落を削除		
段落の位置を上へ移動		
段落の位置を下へ移動		
タイムラインに変換		

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		
左へ 90 度回転		
編集対象を注視		
リセット		
メインステージにカメラを反映		
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	
出力サイズ設定		

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
パーツの固定を全解除		Ctrl + Shift + D
接地		Ctrl + G
左右反転		
初期ポーズに戻す		
初期位置に戻す		
右手をクローズアップ編集		Ctrl + R
左手をクローズアップ編集		Ctrl + L
関節角度制限		Ctrl + J
物理演算		
物理演算のベイク		

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		
影		
カリング		
ボーン		Ctrl + B
マニピュレータ		Ctrl + U
ゴーストモデル	表示しない	
	前のキーフレーム	
	現在のフレーム	
	後のキーフレーム	
注視点		
出力サイズ表示		
背景色		
輪郭線設定		
テクスチャ設定		
ライティング設定		
初期設定に戻す		

QUMARION メニュー

メニュー項目		ショートカット設定
接続	使用しない	
	QUMARION 01	
	QUMARION 02	
	QUMARION 03	
	QUMARION 04	
	QUMARION 05	
入力		
常時接地		
モデルに QUMARION をあわせる		
加速度センサー	使用しない	
	通常	
	前後	
	左右	
キャリブレーション		
キャリブレーション情報を読み込み		
キャリブレーション情報を書き出し		

ウィンドウメニュー

メニュー項目	ショートカット設定
ウィンドウレイアウトを初期化	

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 ACTION マニュアル	F1
CLIP STUDIO ACTION 使い方講座	
CLIP STUDIO ACTION サポート	
CLIP STUDIO ACTION について【Windows】	
バージョン情報【Windows】	

マウス操作

CLIP STUDIO ACTION のマウス操作は、選択しているツールによって変わります。



マウスの左ボタンとキー操作の組み合わせで、右クリック・ホイールドラッグを行えます。

- [Shift] キーを押しながら左クリックすると、右クリックと同じ操作ができます。
- [Ctrl] キーまたは [Space] キーを押しながら左ドラッグすると、ホイールドラッグと同じ操作ができます。

移動ツール選択時【タイムライン画面】

モデルを左クリック	部位の選択
モデルを左ドラッグ	部位の移動
背景を左ドラッグ	カメラの移動
[Shift] キー+左ドラッグ	カメラの前後移動
[Ctrl] キー+左ドラッグ	カメラの平行移動
部位を右クリック	関節の固定
背景を右クリック	すべての関節の固定を解除
右ドラッグ	カメラの前後移動
ホイールドラッグ	カメラの平行移動
ホイールスクロール	選択中の部位回転

ねじりツール選択時【タイムライン画面】

モデルを左クリック	部位の選択
左ドラッグ	選択中の部位の回転（部位を選択している場合）
背景を左ドラッグ	カメラ移動（部位を選択していない場合）
[Shift] キー+左ドラッグ	カメラの前後移動
[Ctrl] キー+左ドラッグ	カメラの平行移動
部位を右クリック	関節の固定
背景を右クリック	すべての関節の固定を解除
右ドラッグ	固定した関節を支点にしたモデルの回転（関節を固定している場合）
	カメラの前後移動（関節を固定していない場合）

カメラツール選択時【タイムライン画面】

左ドラッグ	カメラの回転
[Shift] キー+左ドラッグ	カメラの前後移動
[Ctrl] キー+左ドラッグ	カメラの平行移動
右ドラッグ	カメラの前後移動
ホイールドラッグ	カメラの平行移動
部位を右クリック	関節の固定
背景を右クリック	すべての関節の固定を解除

固定ツール選択時【タイムライン画面】

部位を左クリック	関節の固定
背景を左クリック	関節の固定の解除
左ドラッグ	カメラの回転
[Shift] キー+左ドラッグ	カメラの前後移動
[Ctrl] キー+左ドラッグ	カメラの平行移動
右ドラッグ	カメラの前後移動
部位を右クリック	関節の固定
背景を右クリック	すべての関節の固定を解除
ホイールドラッグ	カメラの平行移動

CLIP STUDIO ACTION レガシー版 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/>

2015 年 10 月 第 13 版発行

2012 年 10 月 初版発行

発行者・発行所 株式会社セルシス