



CLIP STUDIO ACTION

MOTION CREATING TOOL FOR 3D CHARACTERS
クリップスタジオ [アクション]

USER GUIDE

[ユーザーガイド]



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

本書は、CLIP STUDIO ACTION Ver.1.5.0 の機能を紹介するマニュアルです。CLIP STUDIO PAINT Ver.1.5.0 で作成したファイルとの連携について説明しています。

本書の表記について

- 本書（データである場合も含む）は、2015 年 10 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、特に断りがない限り Windows 版で記載されています。

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

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

記号について

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



CLIP STUDIO 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 MODELER、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、Windows 10、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。
- 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。

CLIP STUDIO PAINT で作成したフ ァイルの読み込みと編集

CLIP STUDIO PAINT で作成したアニメーションを、CLIP STUDIO ACTION で編集する方法について説明します。

- CLIP STUDIO PAINT との作業連携
- CLIP STUDIO PAINT で作成したファイルの編集

CLIP STUDIO PAINT との作業連携

CLIP STUDIO ACTION と、CLIP STUDIO PAINT は、編集中のファイルを同時に開き、作業を連携することができます。

CLIP STUDIO PAINT から CLIP STUDIO ACTION を起動する

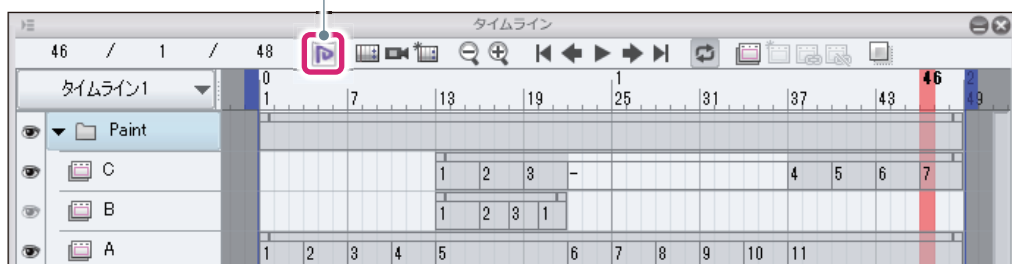
CLIP STUDIO PAINT の [タイムライン] パレットで、[CLIP STUDIO ACTION で編集] をクリックします。

作業中のファイルが、CLIP STUDIO ACTION に表示されます。



作業連携中は、CLIP STUDIO PAINT で開いているファイルは、読み取り専用になります。

CLIP STUDIO ACTION で編集



CLIP STUDIO PAINT の [タイムライン] パレット

CLIP STUDIO ACTION から CLIP STUDIO PAINT を起動する

CLIP STUDIO ACTION の [タイムライン] パレットで、[CLIP STUDIO PAINT で編集] をクリックします。

作業中のファイルが、CLIP STUDIO PAINT に表示されます。



- 作業連携中は、CLIP STUDIO ACTION で開いているファイルは、読み取り専用になります。
- ファイルを CLIP STUDIO PAINT で開くと、セルはロックされています。[アニメーション]メニュー→[タイムラインを有効化]を解除すると、セルの画像を修正できるようになります。

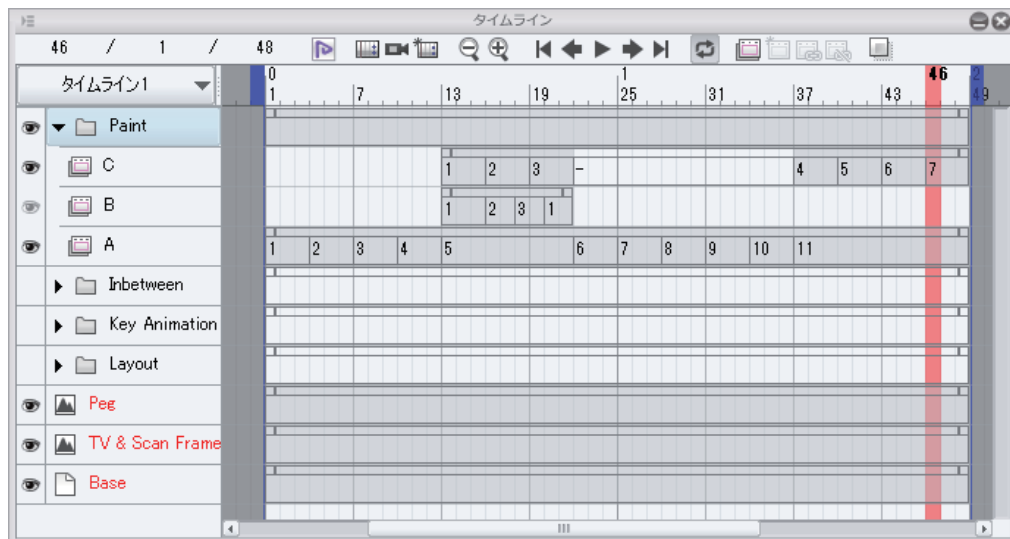
CLIP STUDIO PAINT で編集



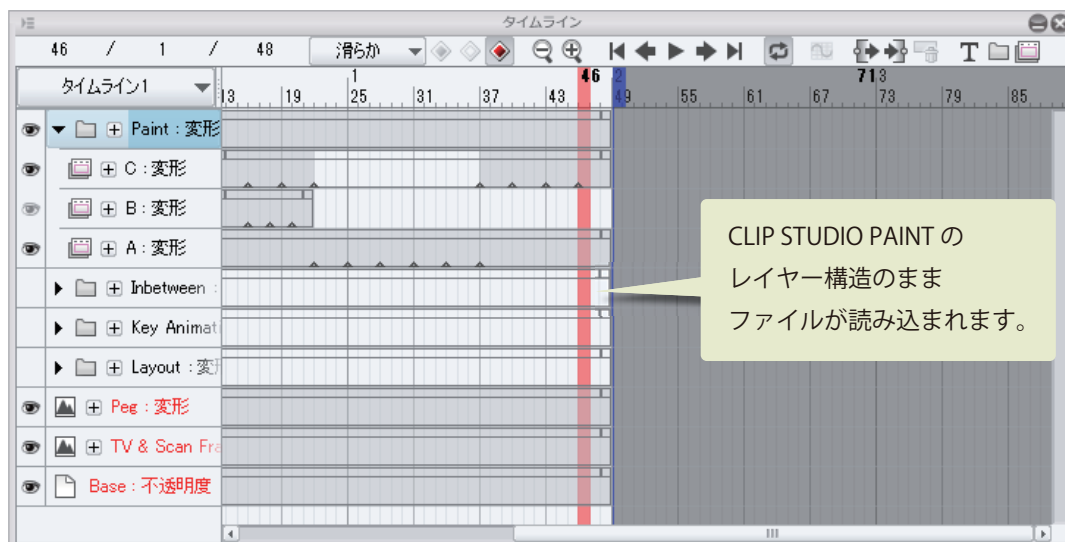
CLIP STUDIO ACTION の [タイムライン] パレット

CLIP STUDIO PAINT で作成したファイルの編集

CLIP STUDIO PAINT ので作成したファイルを読み込むと、CLIP STUDIO PAINT のレイヤー構造のまま、ファイルが読み込まれます。



CLIP STUDIO PAINT のタイムライン



CLIP STUDIO ACTION のタイムライン

ここでは、CLIP STUDIO PAINT で作成したファイルの読み込み方法、モーションの作成方法、[アニメーションフォルダー]トラックのクリップの変形・編集、他の素材とアニメーションの合成について説明します。

モーションの作成

CLIP STUDIO PAINT で作成したアニメーションは、下記のどちらかの方法で、モーションを付けられます。

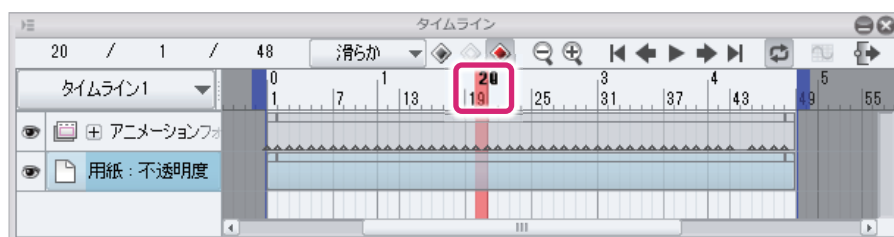
- [アニメーションフォルダー]トラックや各画像トラックの画像を変形することで、CLIP STUDIO PAINT で作成したアニメーションにモーションを付けられます。
- [2D カメラフォルダー]トラックを作成すると、[アニメーションフォルダー]トラックや、各画像トラックの画像を変形せずに、アニメーションにカメラモーションを付けられます。

変形によるモーションの作成

オブジェクトの変形による、モーションの作成方法を説明します。

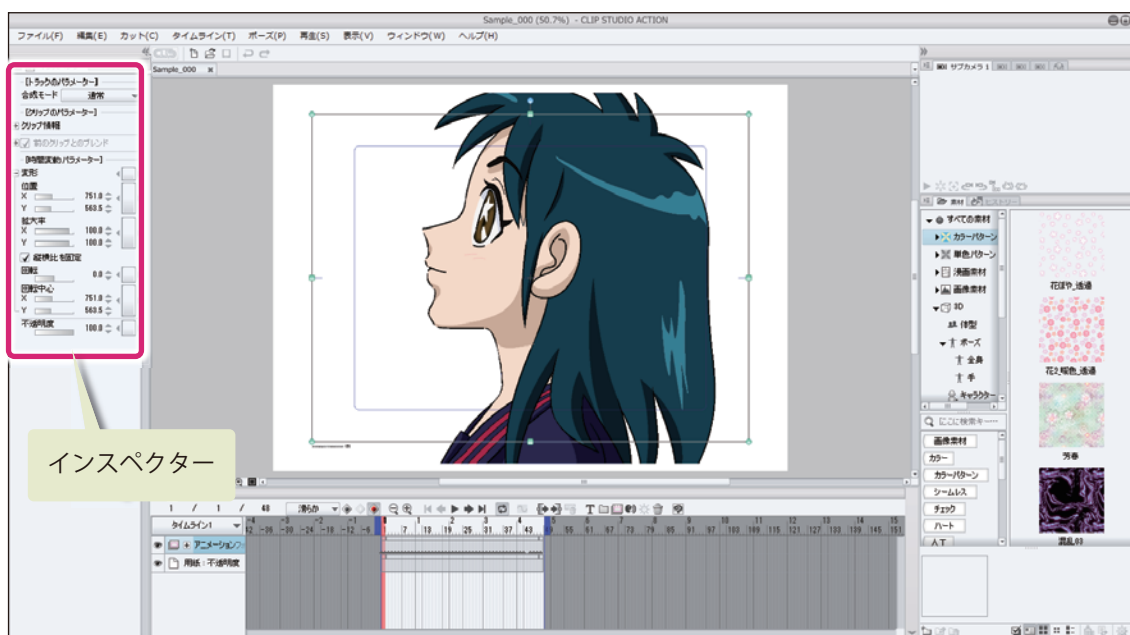
1 フレームを指定する

[タイムライン]パレットで、キーを打ちたいフレームを指定します。



2 オブジェクトを変形する

[インスペクター]パレットの[時間変更パラメーター]で、[位置]・[拡大率]・[回転]・[不透明度]などを調整します。必要に応じて、手順 1～2 の操作を繰り返し行います。



インスペクター

2D カメラフォルダーによるカメラモーションの作成

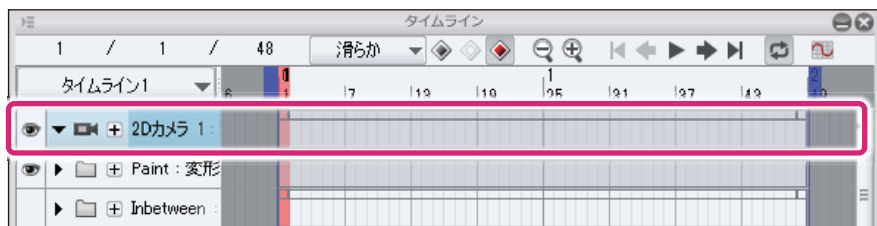
[2D カメラフォルダー]トラックによる、カメラワークの作成方法を説明します。



[2D カメラフォルダー]トラックでカメラモーションを作成した場合、そのフォルダーに含まれるトラックのオブジェクトは変形しません。複数のトラックを一緒に動かしたい場合は、[2D カメラフォルダー]トラックにモーション作成をお勧めします。

1 コマンドを選択する

[タイムライン]メニュー→[新規トラック]→[2D カメラフォルダー]を選択します。[タイムライン]パレットに、[2D カメラフォルダー]が作成されます。



2 フォルダーにトラックを格納する

カメラワークを付けたいトラックを、[2D カメラフォルダー]に格納します。

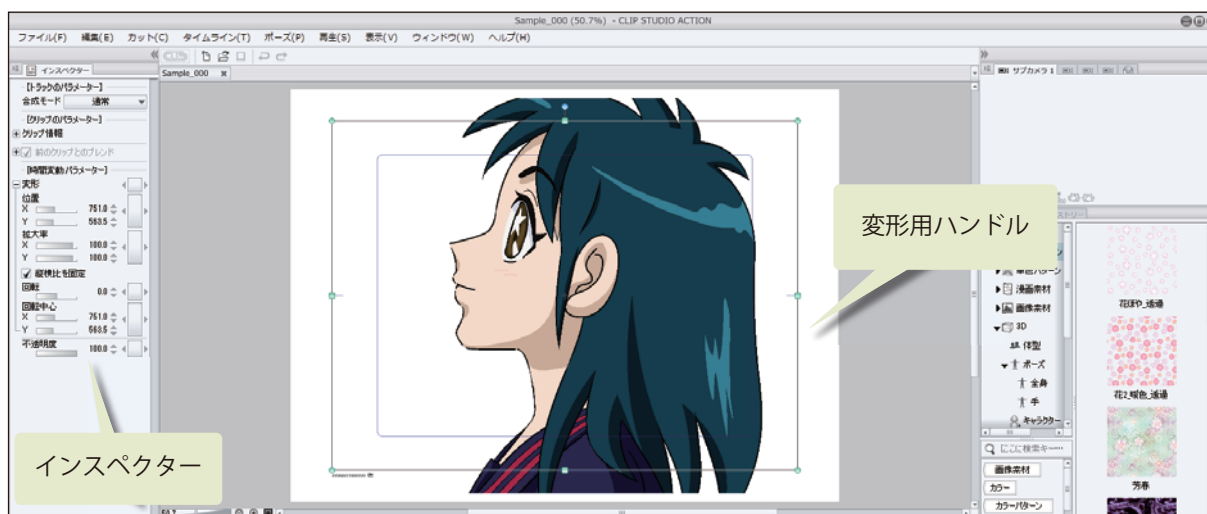


3 カメラワークを付ける

[2D カメラフォルダー]トラックを選択すると、キャンバス上に長方形の枠が表示されます。[インスペクター]パレット、または枠のハンドルを操作して、カメラワークを作成します。



長方形の枠が、カメラのファインダーに相当します。通常は、長方形の枠が、動画などに書き出す場合の出力範囲になります。例えば、長方形の枠を右に動かすと、動画などに書き出したときに、画像は左に動きます。



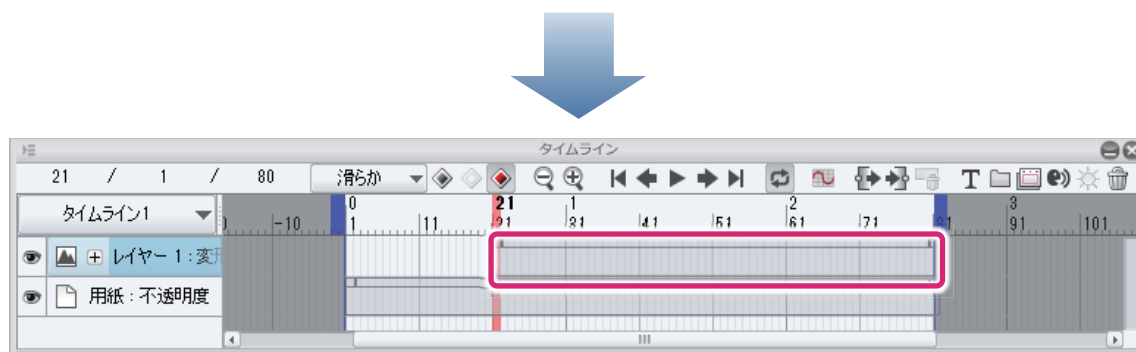
クリップの編集

CLIP STUDIO ACTION では、モーションを[クリップ]と呼ばれる編集単位で管理します。

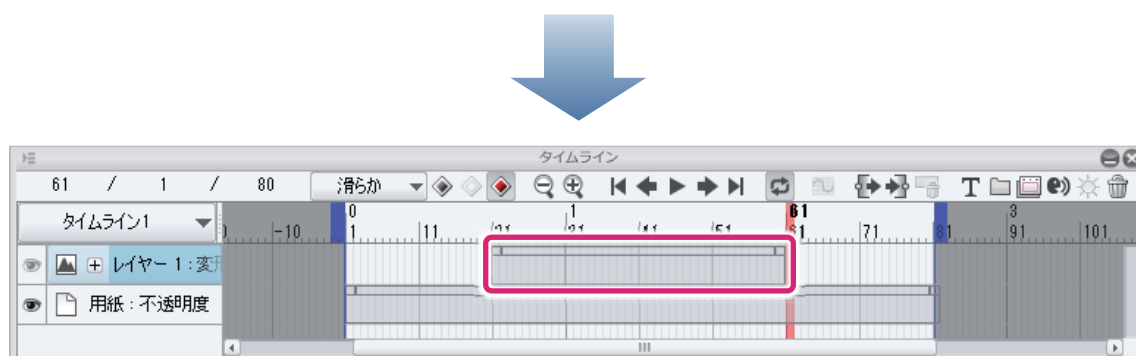
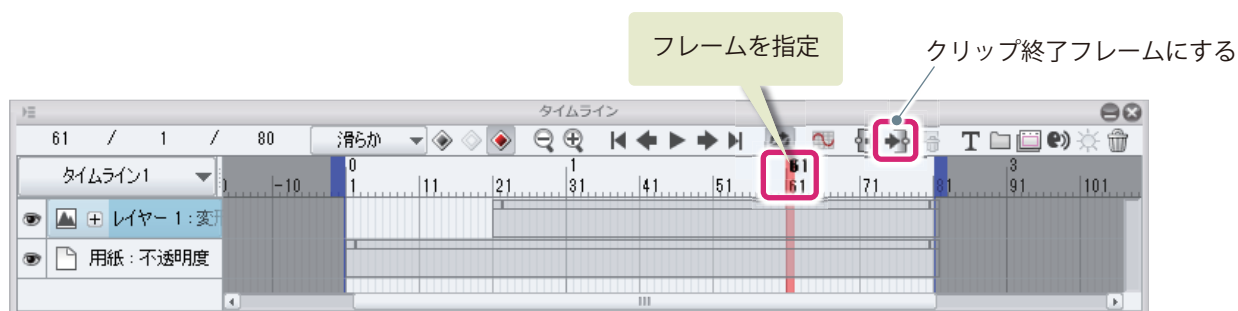
ここでは、[アニメーション]フォルダーの[クリップ]の編集方法について説明します。

クリップの開始フレーム・終了フレーム

開始フレームに設定したいフレームを指定し、[タイムライン]パレットの[クリップ開始フレームにする]をクリックします。



終了フレームを指定する場合は、[タイムライン]パレットの[クリップ終了フレームにする]をクリックします。



クリップの削除

クリップを選択し、[編集]メニュー→[消去]を選択します。



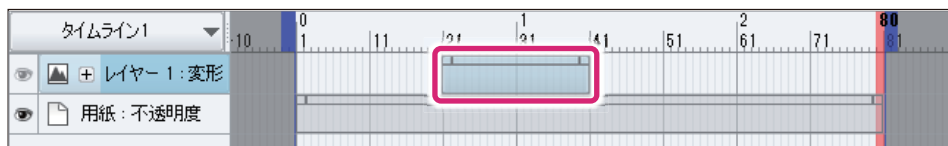
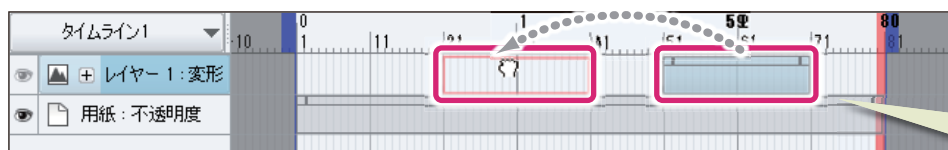
[Shift] キーを押しながらクリップを選択すると、クリップの選択を追加できます。[Ctrl] キーを押しながらクリップを選択すると、クリップの選択状態が反転します。

クリップの移動

移動したいクリップの上部を選択し、ドラッグ&ドロップします。クリップが移動します。



[Shift] キーを押しながらクリップを選択すると、クリップの選択を追加できます。[Ctrl] キーを押しながらクリップを選択すると、クリップの選択状態が反転します。



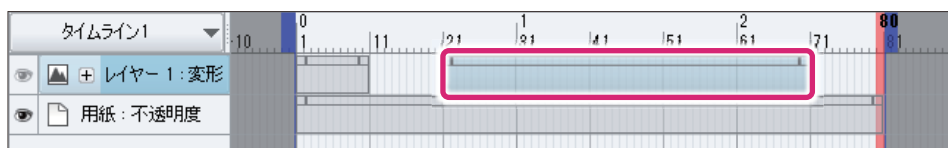
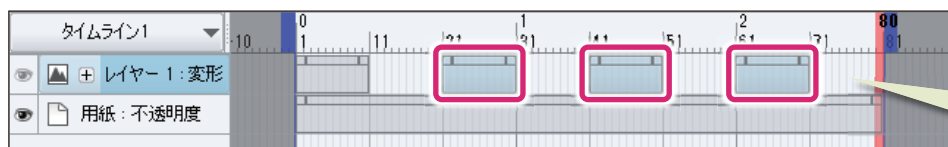
他のクリップと重なる場合は、ドラッグしていないほうのクリップが短くなります。

クリップの分割

分割したいフレームを指定し、[タイムライン]メニュー→[クリップ]→[分割]を選択します。

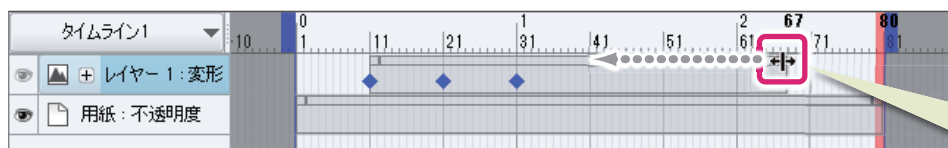
クリップの結合


[Shift] キーを押しながら、連続する複数のクリップを指定し、[タイムライン]メニュー→[クリップ]→[結合]を選択します。

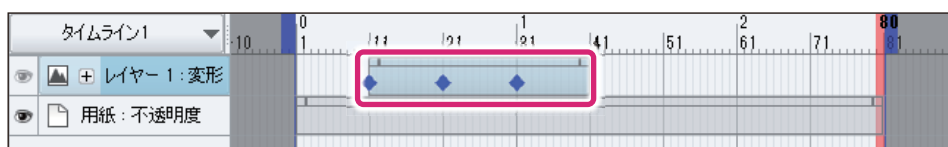


クリップのトリミング

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のクリップ上部をドラッグすると、[クリップ] の長さを調整できます。



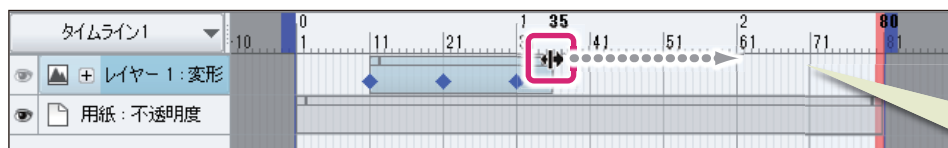
アイコンの形が  のときにトリミングできます。




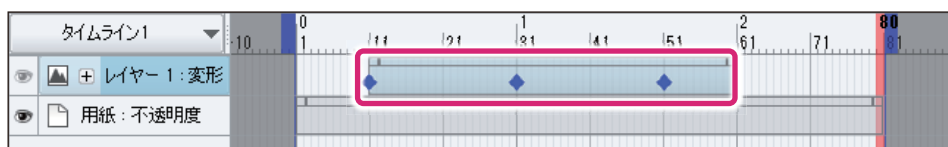
他のクリップと重なる場合は、ドラッグしていないほうのクリップが短くなります。

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のクリップ上部を、[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。



アイコンの形が  のときに伸縮できます。



他の素材とアニメーションの合成

[アニメーションフォルダー]トラックは、静止画・音声ファイル・ムービーで作成したモーションなど、他の素材と合成することができます。

画像

[ファイル]メニュー→[読み込み]→[画像]を選択すると読み込みます。

また、素材パレットから、ドラッグ & ドロップしても読み込みます。

画像ファイルは、[アニメーション]フォルダーのクリップと同様な方法で、モーションを作成できます。

オーディオファイル

[ファイル]メニュー→[読み込み]→[オーディオ]を選択すると読み込みます。

ムービー

[ファイル]メニュー→[読み込み]→[ムービー]を選択すると読み込みます。

字幕トラック

[タイムライン]メニュー→[新規トラック]→[字幕]を選択すると、[字幕]トラックが作成されます。

音声トラック

[タイムライン]メニュー→[新規トラック]→[音声]を選択すると、[音声]トラックが作成されます。

[音声]トラックの編集方法は、CLIP STUDIO ACTION Ver.1.2.0 と同様です。

[音声]トラックの編集方法の詳細は、『CLIP STUDIO ACTION レガシー版 ユーザーガイド』の『タイムライン画面 編』→『音声トラックの作成・編集』を参照してください。

CLIP STUDIO ACTION 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 初版発行

発行者・発行所 株式会社セルシス