

# CLIP STUDIO PAINT

THE NEW STANDARD FOR ILLUSTRATIONS AND COMICS

クリップスタジオ [ペイント]

# ANIMATION GUIDE

[アニメーション制作ガイド]



## 本書について

本書では、CLIP STUDIO PAINT EX を使用した簡単なアニメーション制作の流れについて、説明します。ここでは、下図のように、線画のみに簡略化した作例を使用します。



A セル（アニメーションフォルダー「A」）：全体の動き。別のセルを重ねるときは、目や髪を描画しない。



B セル（アニメーションフォルダー「B」）：目の開閉



C セル（アニメーションフォルダー「C」）：髪動き



## 本書の表記について

弊社製品をご利用いただき、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。

### 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。



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。



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。

### 商標および著作権について

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

# アニメーション制作の流れ

CLIP STUDIO PAINT EX を使用したアニメーション制作の流れを説明します。

- 準備をする
- タイムラインを指定する
- セルを描画・編集する
- アニメーションの動きを調整する
- アニメーションを書き出す

## 準備をする

アニメーション用のファイルを作成し、アニメーションのセルを準備するところまで作業します。

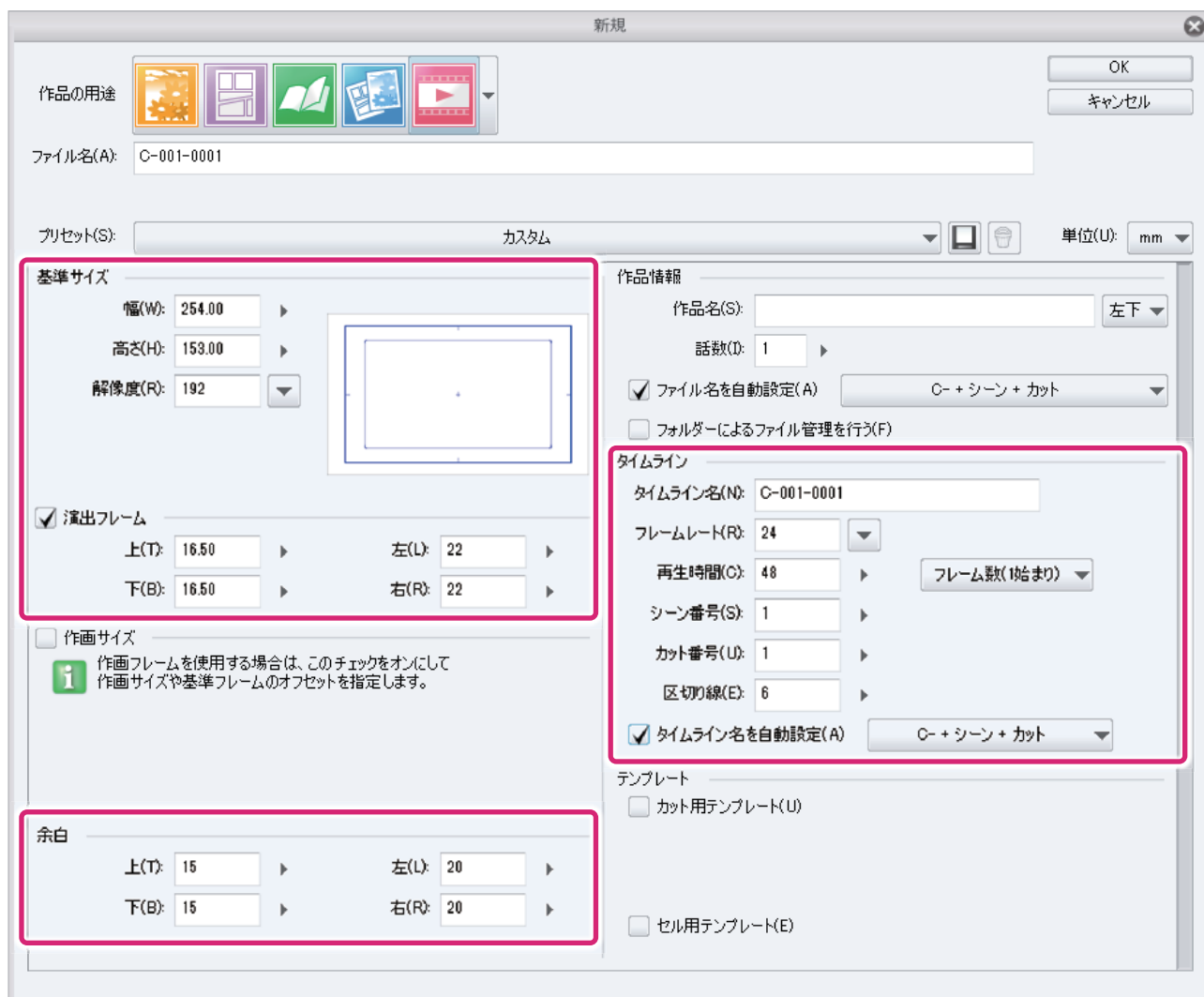
### ファイルを作成する

CLIP STUDIO PAINT を起動し、アニメーション用のファイルを作成します。

- 1 [ファイル] メニュー→[新規] を選択します。
- 2 [新規] ダイアログの[作品の用途] から、[アニメーション] を選択します。

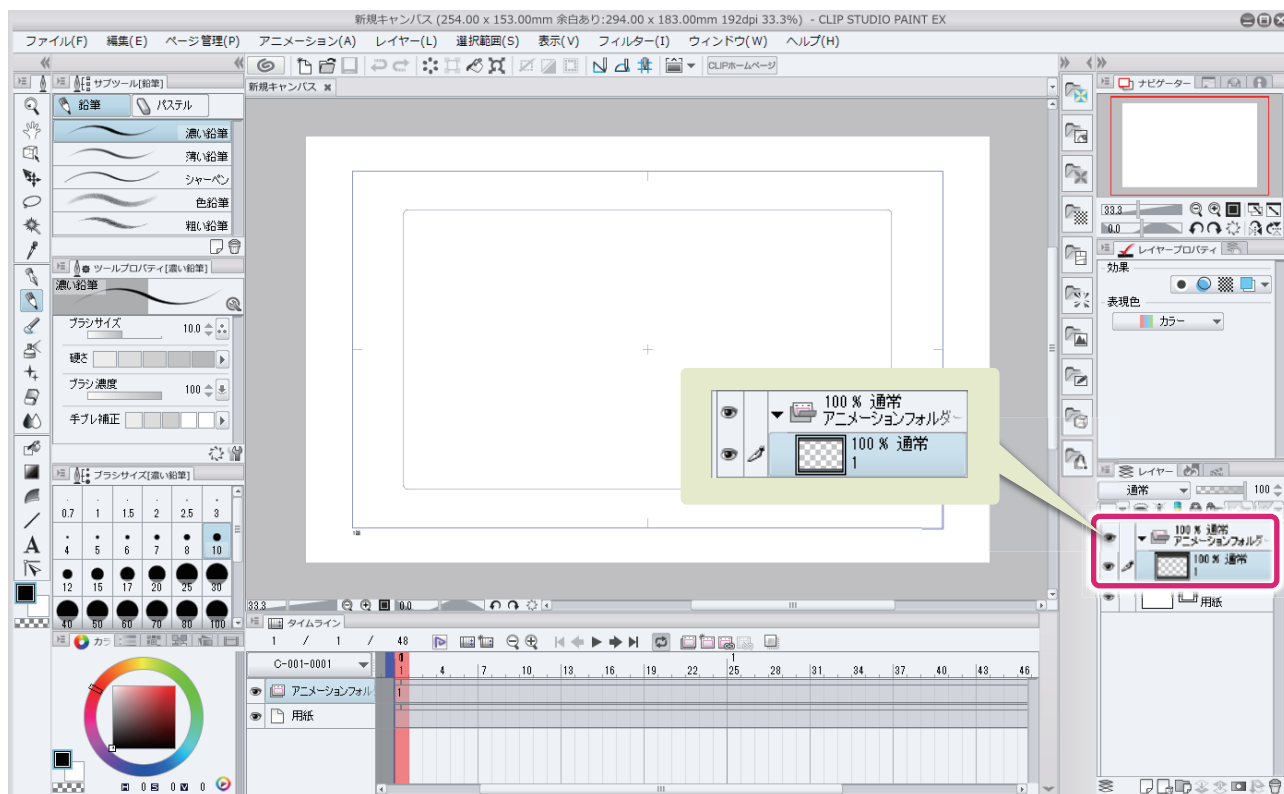


- 3 [新規] ダイアログで、サイズやフレーム数などを設定し、[OK] をクリックします。  
ここでは、下図のように設定しました。



## 4 アニメーション用のキャンバスが作成されます。

同時に、アニメーションフォルダーとアニメーションセルが1つずつ作成されます。



### Tips : テンプレートを活用しよう

CLIP STUDIO PAINT では、キャンバス内のレイヤー構成を、テンプレート素材として登録できます。登録するには、キャンバス上で素材として登録したいレイヤー構成を作成し、[編集]メニュー→[レイヤーをテンプレート素材として登録]を選択します。

登録したレイヤー構成は、[新規]ダイアログの[テンプレート]の各項目より使用できます。

- [カット用テンプレート]をオンにして、[テンプレート]ダイアログからテンプレートを選択すると、キャンバスが、選択したテンプレートのレイヤー構成で作成されます。
- [セル用テンプレート]をオンにして、[テンプレート]ダイアログからテンプレートを選択すると、[アニメーション]メニュー→[新規アニメーションセル]を選択すると、選択したテンプレートのレイヤー構成で、セルが作成されます。また、キャンバス作成と同時に作成されるアニメーションセルも、同様のレイヤー構成で作成されます。

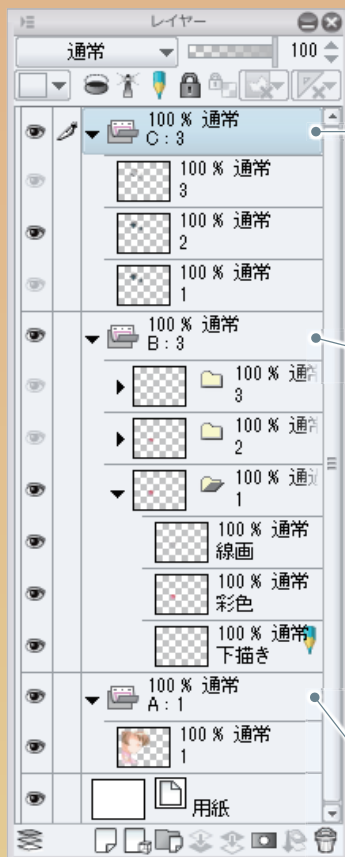


- テンプレート素材を登録するときは、キャンバス上のすべてのレイヤーが登録されます。不要なレイヤーは、あらかじめ削除しておくことをお勧めします。
- テンプレート素材では、キャンバスやフレームのサイズ、解像度などは登録できません。キャンバスやフレームのサイズ、解像度などの設定を保存するには、[新規]ダイアログの[プリセットに登録]より登録してください。登録したプリセットは、[新規]ダイアログの[プリセット]から選択できるようになります。
- [セル用テンプレート]は、[ページ管理]メニュー→[作品基本設定を変更]を選択しても、設定できます。

## アニメーションフォルダーとアニメーションセルとは

アニメーションフォルダーとは、アニメーションのセルを管理するフォルダーです。

アニメーションフォルダー内に格納した、レイヤーやレイヤーフォルダーは、アニメーションに動きを付ける「セル」として扱われます。

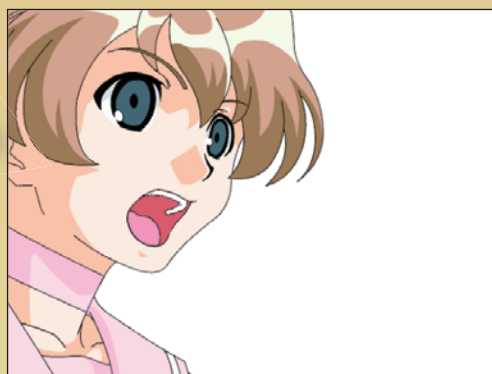


アニメーションフォルダー C：目を動かすセル

アニメーションフォルダー B：口を動かすセル

レイヤーフォルダーは、1枚のセルとして扱えます。  
線画と彩色で、レイヤーを分けたい場合などに使用できます。

アニメーションフォルダー A：輪郭



[タイムライン] パレットでセルを指定すると、アニメーションを作成できます。



[タイムライン] パレットの各トラック（アニメーションフォルダー）に、アニメーションフォルダー内のセルを指定します。

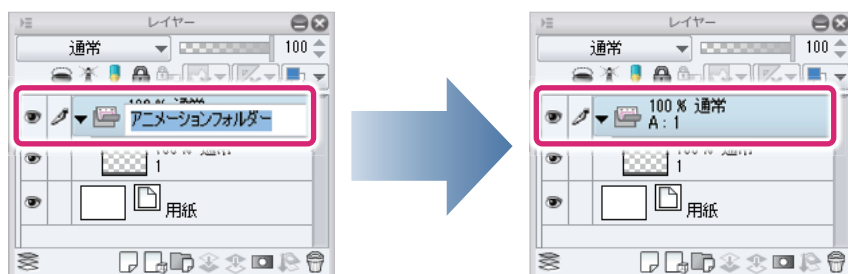
## アニメーションフォルダーを作成する

セルを格納するための、アニメーションフォルダーを作成します。まず、ファイル作成と同時に作成されたアニメーションフォルダーの名称を変更し、それから、必要な数だけアニメーションフォルダーを作成していきます。

## アニメーションフォルダーの名称を変更する

すでに作成されているアニメーションフォルダーの名称を変更します。

[レイヤー] パレットから、アニメーションフォルダー名をダブルクリックし、「A」と入力します。



アニメーションフォルダーの名称をアルファベット 1 文字にしておくと、自動的に連続するアルファベットの名称が付けられます。例えば、[レイヤー] パレットで、アニメーションフォルダー「A」を選択して、アニメーションフォルダーを新規作成すると、「B」という名称のアニメーションフォルダーが作成されます。

アニメーションフォルダーの作成方法については、次の『[アニメーションフォルダーを作成する](#)』を参照してください。

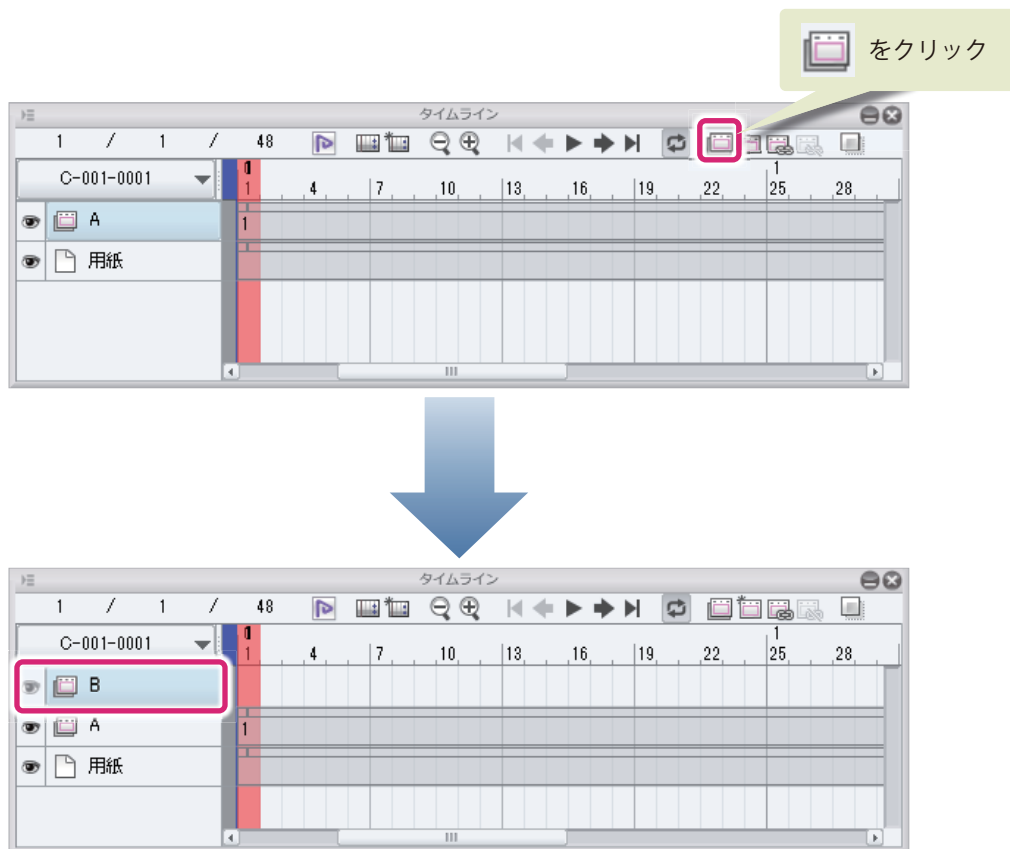


## アニメーションフォルダーを作成する

アニメーションフォルダーを追加で作成します。ここでは、アニメーションフォルダーを2つ追加します。

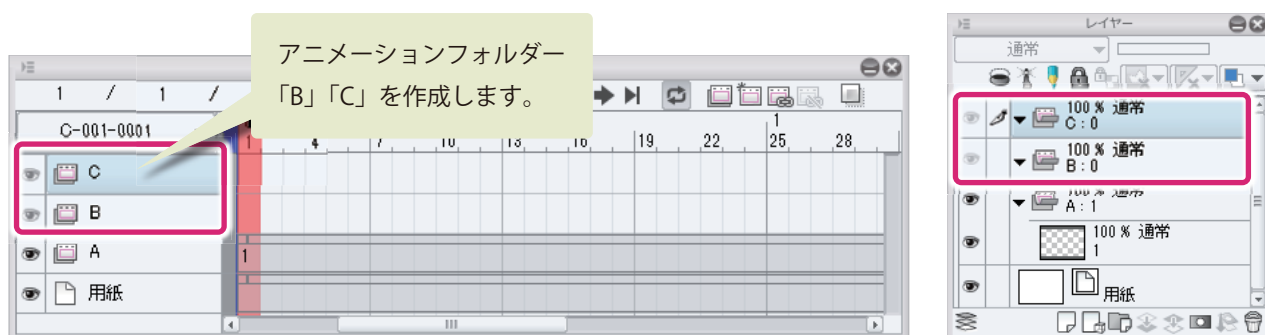
### 1 [タイムライン] パレットの [新規アニメーションフォルダー] をクリックします。

[タイムライン] パレットに、トラック (アニメーションフォルダー) が作成されます。



### 2 必要な数だけ、手順 1 の操作を行います。

この作例では、アニメーションフォルダー「B」と「C」を作成しています。



アニメーションフォルダーは、[アニメーション] メニュー→[新規アニメーションフォルダー] をクリックしても、作成できます。

## セルを作成する

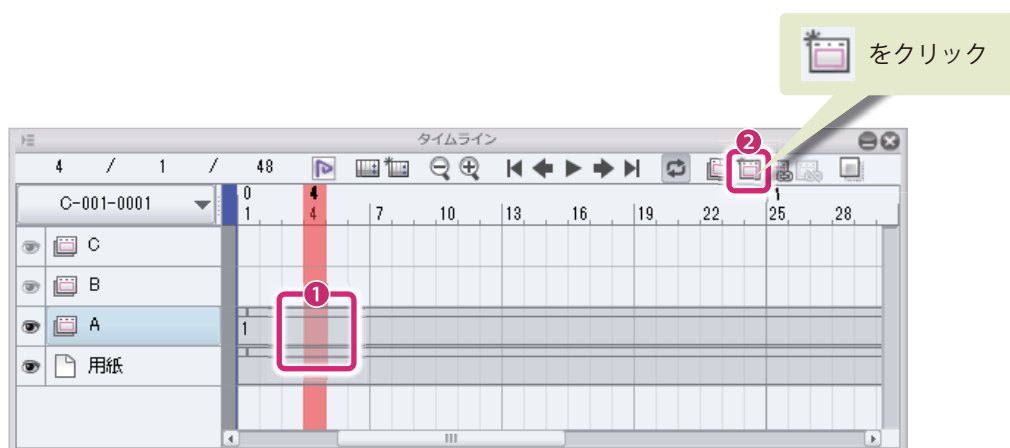
アニメーションフォルダー内に、セルを作成していきます。アニメーションセルを作成する方法には、下記の2種類があります。

新規アニメーションセル	<p>[タイムライン]パレットの[新規アニメーションセル]から作成する方法です。セルの作成と同時に、[タイムライン]パレットにセルを指定できます。詳しくは『<a href="#">セルを作成する(新規アニメーションセル)</a>』を参照してください。</p> <p>この方法では、セル(レイヤー)の種類を選択できません。セルの種類を変更したい場合は、『<a href="#">レイヤーを変換する</a>』を参照してください。</p>
新規レイヤー	<p>イラストやマンガと同様に[レイヤー]メニューから作成する方法です。用途に応じて、セルの種類を選択して作成できます。セルに描画するためには、[タイムライン]パレットに作成したセルを指定する必要があります。詳しくは『<a href="#">セルを作成する(新規レイヤー)</a>』を参照してください。</p>

### セルを作成する(新規アニメーションセル)

[タイムライン]パレットの[新規アニメーションセル]からセルを作成すると、セルの作成と同時に、[タイムライン]パレットにセルを指定できます。

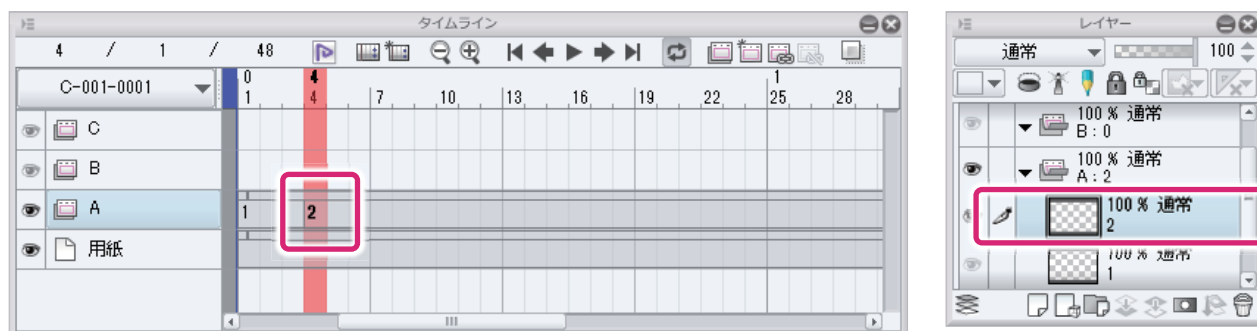
#### 1 [タイムライン]パレットから、セルを作成します。



- ① セルを作成したいトラック(アニメーションフォルダー)内の、フレームをクリックします。ここでは、トラック「A」の4フレーム目を選択します。
- ② [タイムライン]パレットの[新規アニメーションセル]をクリックします。

#### 2 セルが作成されます。

セルが新規作成されると同時に、[タイムライン]パレットの選択したフレームにセルが指定されます。



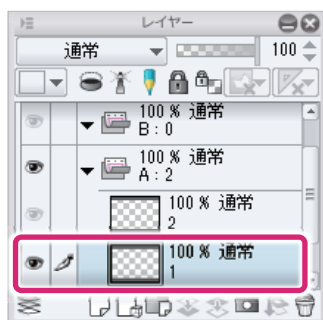


- [アニメーションセル]パレットの[新規アニメーションセル]や、[アニメーション]メニュー→[新規アニメーションセル]を選択しても、セルの新規作成と、[タイムライン]パレットのセル指定を同時に行えます。
- [新規アニメーションセル]で作成したセルは、ラスターレイヤーです。セルの種類を変更するには、次の『[レイヤーを変換する](#)』を参照してください。または[新規]ダイアログで[セル用テンプレート]を設定しておく、新規作成時のセルの種類を変更できます。詳しくは『[Tips：テンプレートを活用しよう](#)』を参照してください。

## レイヤーを変換する

セルの初期設定はラスターレイヤーですが、ここでは、線画を作成するため、線の加工がしやすいベクターレイヤーに変換します。線画や彩色などの用途に応じて、レイヤーの種類を使い分けると便利です。

### 1 [レイヤー]パレットで、セルを選択します。



### 2 [レイヤー]メニュー→[レイヤーの変換]を選択します。

[レイヤーの変換]ダイアログが表示されます。

### 3 [レイヤーの変換]ダイアログで、下図のように設定し、[OK]をクリックします。



- ① [種類]から[ベクターレイヤー]を選択します。
- ② [名前]に、手順1で選択したレイヤーと同じ名前を入力します。



- ④ レイヤーが変換されます。

### 4 残りのセルも同様に変換します。

## セルを作成する（新規レイヤー）

セルの新規作成時にレイヤーの種類を指定したい場合は、イラストやマンガと同様に[レイヤー]メニューから、レイヤーを作成します。その場合、[タイムライン]パレットにセルは指定されません。あとでセルを指定する必要があります。

**1** [レイヤー]パレットで、セルを選択します。

**2** [レイヤー]メニュー→[新規レイヤー]→[ベクターレイヤー]を選択します。

[新規ベクターレイヤー]ダイアログが表示されます。



[Alt] キーを押しながら、[レイヤー]パレットの[新規ベクターレイヤー]をクリックしても、[新規ベクターレイヤー]ダイアログを表示して、ベクターレイヤーを作成できます。

**3** [新規ベクターレイヤー]ダイアログで、[表現色]から[カラー]を選択し、[OK]をクリックします。



**4** 必要な数だけ、手順 1 ～ 3 の操作を繰り返して、セルを作成します。

アニメーションフォルダー「A」には、合計 11 枚のセルを作成します。

**5** アニメーションフォルダー「B」を選択し、手順 1 ～ 3 の操作を繰り返して、セルを作成します。

アニメーションフォルダー「B」には、合計 3 枚のセルを作成します。

**6** アニメーションフォルダー「C」を選択し、手順 1 ～ 3 の操作を繰り返して、セルを作成します。

アニメーションフォルダー「C」には、合計 7 枚のセルを作成します。



セルが作成されても、このままではセルに描画できません。セルに描画するには、タイムラインでセルを指定する必要があります。セルの指定方法については、『[タイムラインを指定する](#)』を参照してください。



[レイヤー]パレットでセルを選択し、[レイヤー]メニュー→[レイヤーの複製]を選択しても、同様の操作を行えます。

### Tips：レイヤーフォルダーを使った管理

ここでは、線画だけのアニメーションを作成しているため、1枚のレイヤーでセルを作成していますが、線画のほかに、下描き・影指定・彩色などのレイヤーなどもまとめて、レイヤーフォルダーで管理できます。

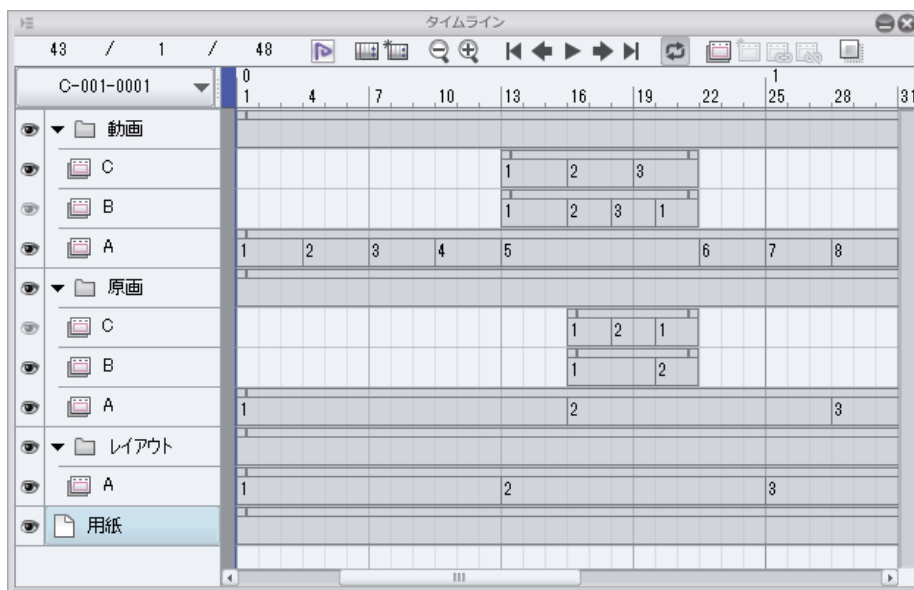
セル（レイヤー）を選択し、[レイヤー]メニュー→[フォルダーを作成してレイヤーを挿入]を選択すると、セルと同名のレイヤーフォルダーが作成されます。複数のレイヤーを含むレイヤーフォルダーが、1枚のセルとして扱われます。



彩色・影指定・線画（セル番号）の  
3レイヤーで、セルが構成されています。

また、レイヤーフォルダーは、アニメーションフォルダーも格納できます。レイアウト、原画、動画などの工程に合わせて、レイヤーフォルダーを作成し、アニメーションフォルダーを格納するなどの使用方法もあります。

レイヤーフォルダーで、工程ごとにセルや  
レイヤーを分けています。

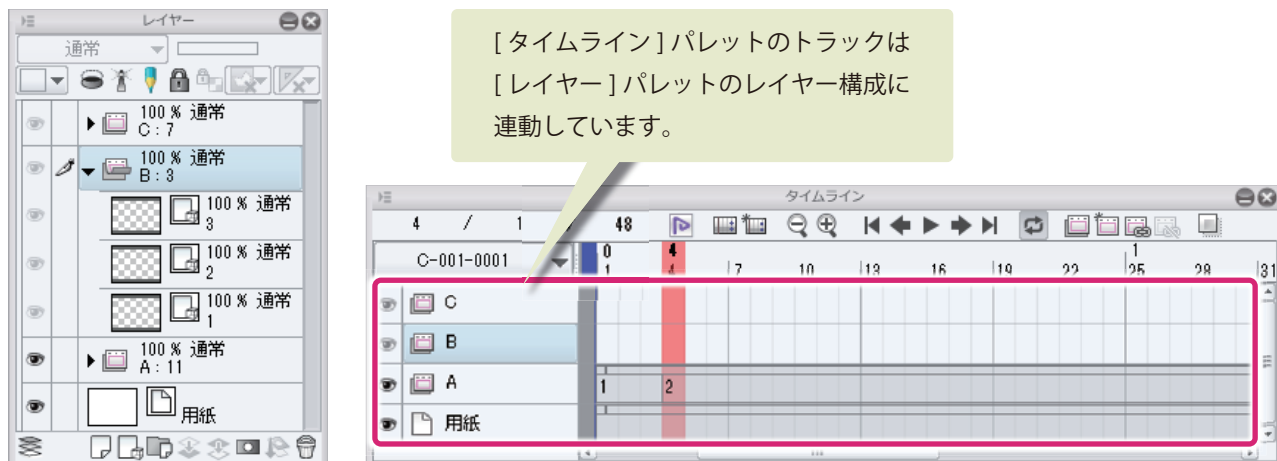


アニメーションフォルダー内に、アニメーションフォルダーは格納できません。複数のフォルダーを管理したい場合は、レイヤーフォルダーを活用してください。

## タイムラインを指定する

セルに描画や編集をするには、[タイムライン]パレットにセルを指定する必要があります。

[タイムライン]パレットのトラック名は、[レイヤー]パレットの構成と同じですが、アニメーションフォルダーの中のセルは、表示されません。セルは、各トラックのタイムラインに指定していくことで、表示されます。



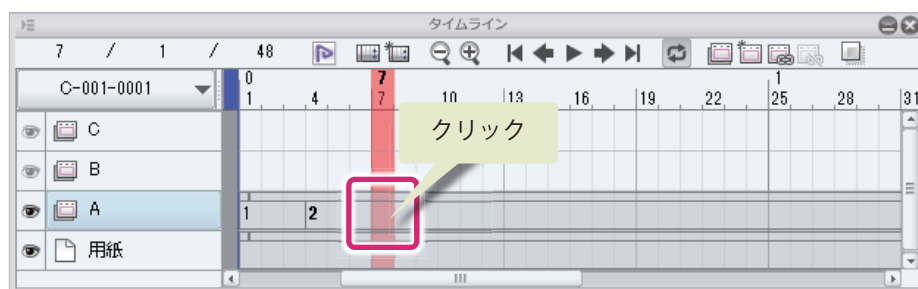
### タイムラインにセルを指定する

[タイムライン]パレットに、セルを指定します。

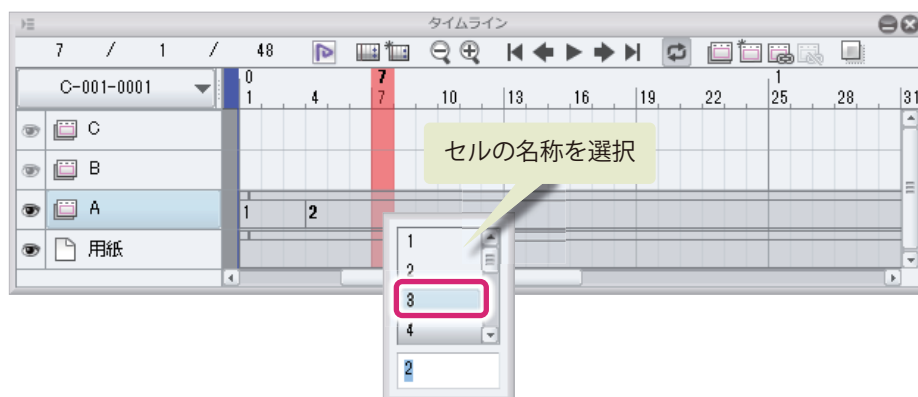


- セルの指定は、あとで修正できます。詳しくは「[セルの指定を変更する](#)」を参照してください。
- 初期設定で、トラック「A」にセル「1」が指定されています。このセルについては、指定する必要はありません。また、[新規アニメーションセル]でセルを新規作成した場合も、[タイムライン]パレットにセルを指定する必要はありません。

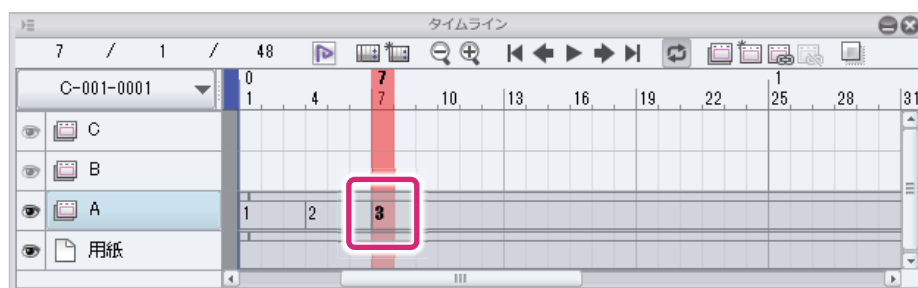
- 1 [タイムライン]パレットから、トラック「A」内のセルを指定したいフレームをクリックして選択します。フレームが赤く表示されます。



## 2 同じ場所を右クリックして、表示されるポップアップメニューから、セル名を選択します。



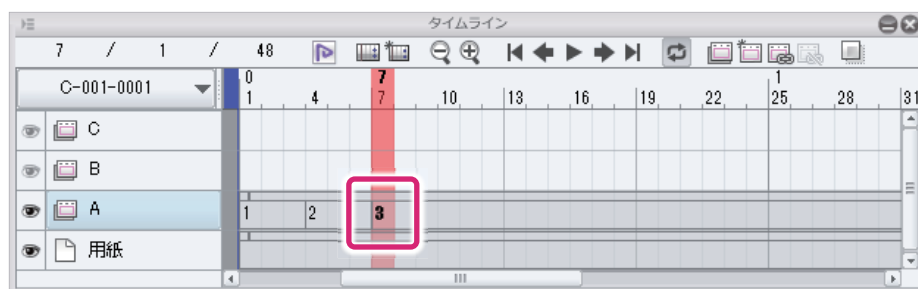
セルが指定されると、タイムラインにセルの名称が表示されます。



- ポップアップメニューの下にある入力欄に、セルの名称を入力しても指定できます。この方法では、まだ作成していないセルを指定することもできます。
- [アニメーション]メニュー→[セル指定]→[セルを指定]を選択しても、同様にセルを指定できます。
- [アニメーション]メニュー→[セル指定]→[セルを一括指定]を選択すると、[タイムライン]パレットに複数のセルをまとめて指定できます。

## 3 セルの数だけ、手順 1～2 の操作を行います。

ここでは、下図のように指定しました。



#### 4 トラック「B」と「C」も同様に、セルを指定していきます。

セルの指定と同時に、クリップ（濃いグレーの部分）が作成されます。ここでは、下図のように指定しました。トラック「B」と「C」は、すべてのフレームに表示する必要がないので、非表示にする場所を設定します。



#### 5 トラック「C」から、表示を終了したいフレームを選択し、[アニメーション]メニュー→[表示終了フレームにする]を選択します。



セル「3」とセル「4」の間でクリップが分断されます。



#### 6 トラック「B」から、表示を終了したいフレームを選択し、[アニメーション]メニュー→[表示終了フレームにする]を選択します。

ここでは、下記のように指定しました。これでセルの描画や編集ができるようになりました。





## タイムラインにラベルを作成する

[タイムライン] パレットにラベルを作成することで、作画に関するメモや指示などを記載できます。

### トラックラベルを作成する

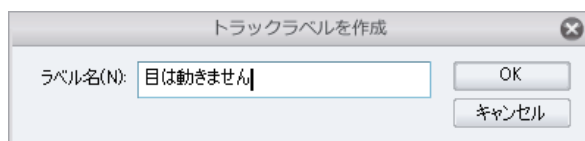
トラックの特定のフレームに対して、ラベルを作成します。ここでは、例としてトラック「B」にラベルを作成します。

- 1 [タイムライン] パレットから、トラック「B」内で、ラベルを追加したいフレームを選択します。  
フレームが赤く表示されます。



- 2 [アニメーション] メニュー→[ラベル]→[トラックラベルを作成] を選択します。  
[トラックラベルを作成] ダイアログが表示されます。

- 3 [トラックラベルを作成] ダイアログに、指示などを入力し、[OK] をクリックします。



トラックラベルが作成されます。



- トラックラベルで、中割りや逆シートを指定できます。[アニメーション] メニュー→[ラベル]→[中割りトラックラベルを作成] を選択すると、[タイムライン] パレットに、中割りを示す「○」が記載されたラベルが作成されます。[アニメーション] メニュー→[ラベル]→[逆シートトラックラベルを作成] を選択すると、逆シートを示す「●」が記載されたラベルが作成されます。
- [アニメーション] メニュー→[ラベル]→[タイムラインラベルを作成] を選択すると、タイムラインの特定のフレームに対して、ラベルが作成されます。すべてのトラックに関連する指示などを追記したい場合に、使用できます。

## トラックラベルを削除する

作成したトラックラベルを削除するには、ラベルを作成したフレームを選択し、[アニメーション]メニュー→[ラベル]→[トラックラベルを削除]を選択します。



## セルを描画・編集する

[ペン] ツールなどを使用して、セルに描画していきます。[アニメーションセル] パレットを使用すると、他のレイヤーや、画像などを参考にして、描画できます。

### セルに描画する

[レイヤー] パレットで、描画したいセルを選択し、[ペン] ツールなどの描画ツールで描画します。

描画ツールの種類や設定の詳細は、CLIP STUDIO PAINT のマニュアルを参照してください。

### CLIP STUDIO PAINT ユーザーガイド

描画ツールの種類のほか、レイヤーや各種パレットの操作について、説明しています。

<http://www.clip-studio.com/site/gd/csp/manual/userguide/>

### CLIP STUDIO PAINT ツール設定ガイド

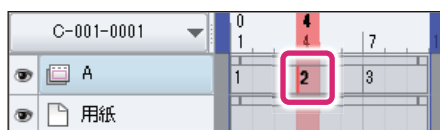
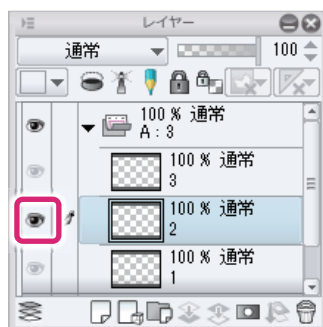
各ツールの [ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットの設定項目について、説明しています。

<http://www.clip-studio.com/site/gd/csp/manual/toolguide/>

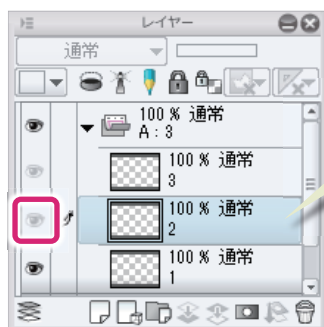
### Tips：セルに描画できないときは

アニメーションフォルダー内のセルは、[タイムライン] パレットでセルを指定しないと、描画や編集ができません。

[レイヤー] パレットから描画したいセルを選択したときに、[レイヤー表示 / 非表示] のアイコンがグレーで表示される場合は、[タイムライン] パレットにセルが指定されていません。[タイムライン] パレットを確認してください。



セルが指定されている場合  
この状態では、描画や編集ができます。



セルが指定されていない場合  
この状態では、描画や編集ができません。



セルの指定方法については、『[タイムラインにセルを指定する](#)』を参照してください。

## 編集対象のセルを切り替える

編集対象のセルを切り替えるには、下記の操作で行えます。タイムラインが有効な場合は、セルを配置した順序で移動できます。

- 前のセルに切り替えるには、[アニメーション]メニュー→[前のセルを選択]を選択します。
- 次のセルに切り替えるには、[アニメーション]メニュー→[次のセルを選択]を選択します。

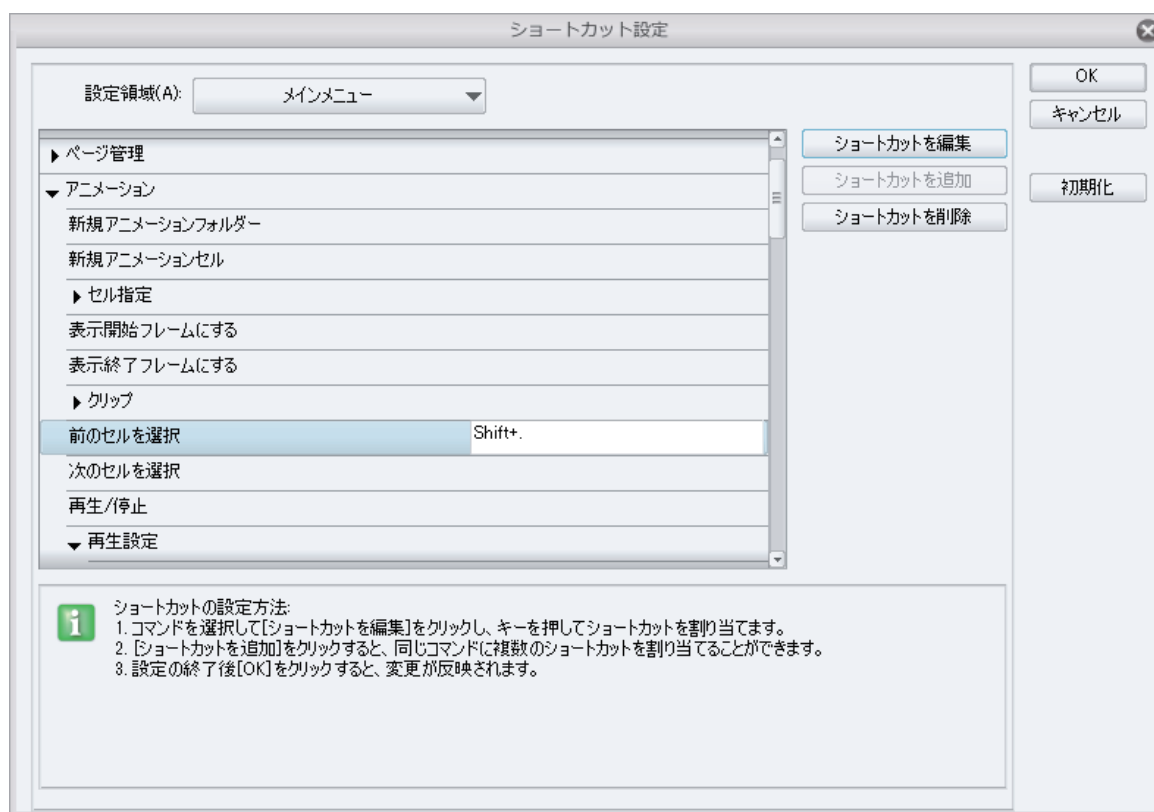


- [タイムライン編集]ツール選択時は、[Shift]+[←]キーで[前のセルを選択]、[Shift]+[→]キーで[次のセルを選択]を実行できます。
- [レイヤー]パレットの表示順序で編集対象のセルを切り替えるには、[レイヤー]メニュー→[編集対象にする]→[上のレイヤー]、または[下のレイヤー]を選択します。
- フレーム単位で、編集対象のセルを切り替えるには、[アニメーション]メニュー→[フレームの移動]より切り替えられます。

## Tips：ショートカット設定を活用する

CLIP STUDIO PAINT のメニューコマンドは、[ファイル]メニュー（Mac OS X では [CLIP STUDIO PAINT] メニュー）→[ショートカット設定]を選択すると、ショートカットキーを割り当てられます。

ショートカットキーを割り当てることで、キーボードでメニューコマンドを実行できます。よく使うメニューコマンドには、ショートカットキーを設定しておくとう便利です。



- CLIP STUDIO PAINT の初期設定のショートカットキーについては、[『CLIP STUDIO PAINT ユーザーガイド』](#)の『ショートカット一覧』を参照してください。
- [ファイル]メニュー（Mac OS X では [CLIP STUDIO PAINT] メニュー）→[修飾キー設定]では、[Ctrl]・[Alt]・[Shift]・[Space]の各キーと、マウスホイール・右クリック・テールスイッチに対して、ツールの一時切り替えやブラシサイズの変更などの操作を、ツールごとに割り当てられます。

## アニメーションセルパレットを使用する

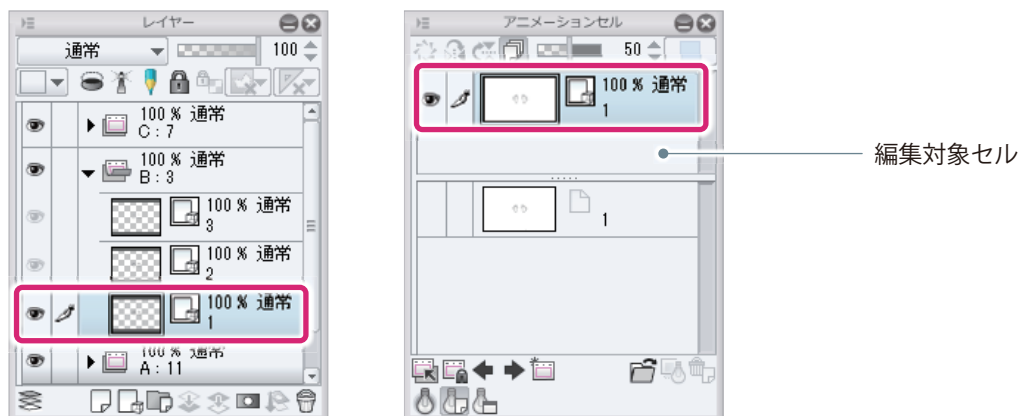
[アニメーションセル]パレットを使用すると、他のセルや画像ファイルなどを参考にして、描画できます。ここでは、参考にしたい画像やレイヤーの登録方法や、登録した画像の調整方法について、説明します。

### アニメーションセルパレットに登録する

[アニメーションセル]パレットに、参考にしたいセルを登録します。

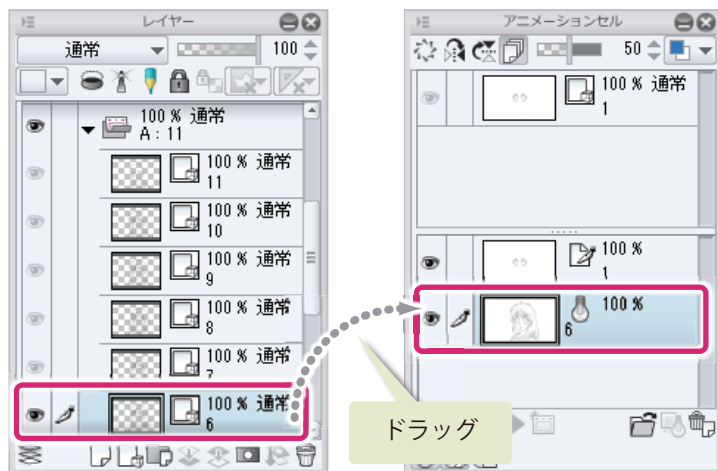
#### 1 [レイヤー]パレットで、描画するセルを選択します。

[アニメーションセル]パレットの[編集対象セル]に、選択したセルが表示されます。



#### 2 [レイヤー]パレットから参考にしたいセルを、[アニメーションセル]パレットの[セル固有ライトテーブル]にドラッグ&ドロップします。

[アニメーションセル]パレットに「ライトテーブルレイヤー」として登録されます。



セルをドラッグ&ドロップするときに、[編集対象セル]が切り替わってしまう場合は、参考にしたいセルを選択する前に、[アニメーションセル]パレットの[現在のアニメーションセルを編集対象に固定]をオンにすると、改善されます。なお、他のセルに描画するときは、[現在のアニメーションセルを編集対象に固定]をオフに戻してください。

登録したセルの画像（ライトテーブルレイヤー）が、キャンバスに薄く表示されます。



- ライトテーブルレイヤーが表示されない場合は、[アニメーション]メニュー→[ライトテーブル]→[ライトテーブルを有効化]を選択すると、表示されます。
- ライトテーブルレイヤーがわかりにくい場合は、レイヤーカラーを変更できます。[アニメーションセル]パレットから、ライトテーブルレイヤーを選択し、[プロパティバー]の[レイヤーカラーを変更]で設定します。[アニメーションセル]パレット上で、レイヤーカラーを変更しても、元のセルのレイヤーカラーは変更されません。

## ライトテーブルレイヤーの位置を調整する

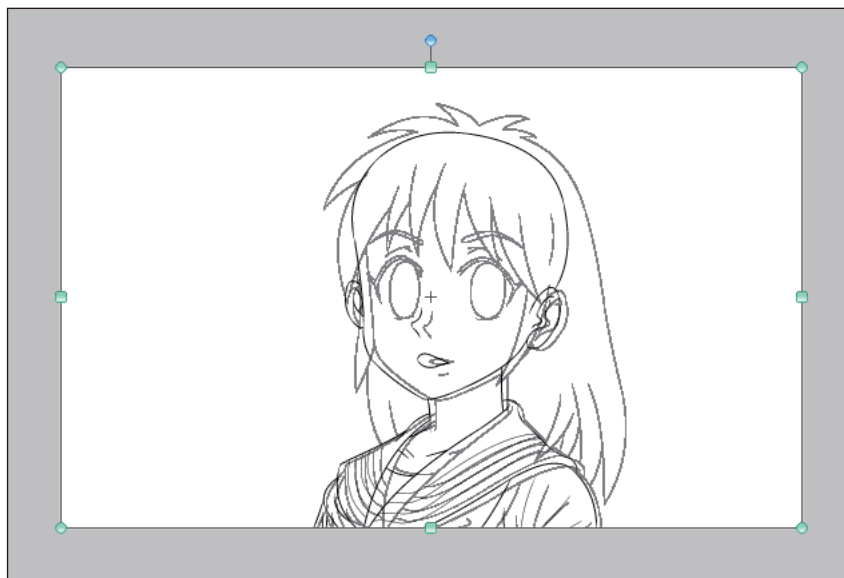
[アニメーションセル]パレットに登録したライトテーブルレイヤーは、描画する内容に合わせて、サイズを変更したり、角度を変更したりできます。ライトテーブルレイヤーのサイズや角度を変更しても、元のセルには反映されません。

### 1 [アニメーションセル]パレットの[セル固有ライトテーブル]から、調整したいライトテーブルレイヤーを選択します。

ライトテーブルレイヤーを選択すると、自動的に[ライトテーブル]ツールに切り替わります。



- 2** 選択したライトテーブルレイヤーの周囲にハンドルが表示されます。ハンドルをドラッグして、サイズや角度を調整します。



### ライトテーブルレイヤーを拡大・縮小する

緑の四角のハンドルをドラッグすると、ライトテーブルレイヤーを拡大・縮小できます。

### ライトテーブルレイヤーを回転する

青い円のハンドルをドラッグすると、ライトテーブルレイヤーを回転できます。

### ライトテーブルレイヤーを移動する

ライトテーブルレイヤーの周囲の線をドラッグすると、ドラッグした方向にライトテーブルレイヤーが移動します。

### 数値を入力して調整する・反転する

[ライトテーブル] ツール選択時の [ツールプロパティ] パレットを使用すると、数値入力やスライダーで、ライトテーブルの拡大・縮小や回転などの設定を行えます。そのほか、左右反転や上下反転などの変形も行えます。



### ライトテーブルレイヤーを削除する

[アニメーションセル] パレットから、削除したいライトテーブルレイヤーを選択し、[アニメーション] メニュー→[ライトテーブル] → [ライトテーブルから選択中の画像の登録を解除] を選択します。

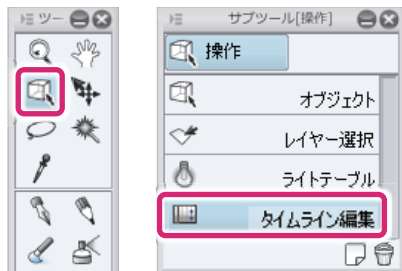
## 動きを確認する

前後のセルのつながりがおかしくないか、[タイムライン編集] ツールで動きを確認します。前後のつながりがおかしい場合は、オニオンスキンを表示して、確認します。

### タイムライン編集ツールで確認する

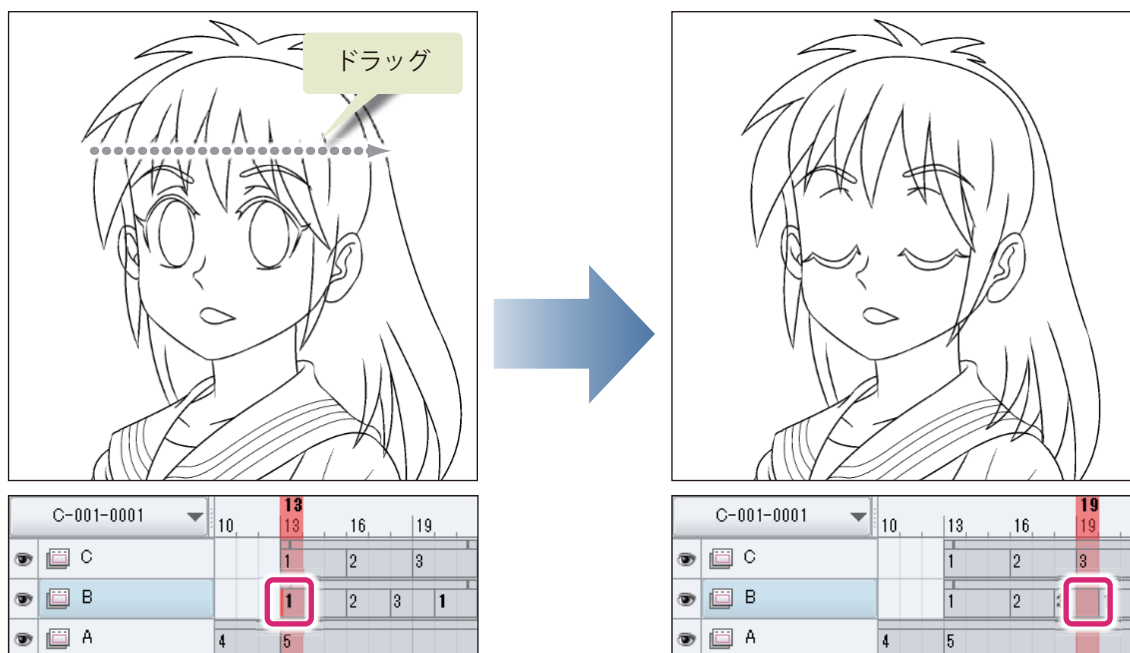
[タイムライン編集] ツールを使用して、セルの動きなどを確認します。

- 1 [ツール] パレットから [操作] ツールを選択し、[サブツール] パレットから [タイムライン編集] を選択します。



- 2 キャンバス上をドラッグします。

セルの表示が切り替わります。



- [タイムライン編集] ツール選択時に、[←]・[→] キーを押しても、フレームごとにセルを移動できます。
- [アニメーション] メニュー→[アニメーションセル表示]→[キーでセルの動きを確認] でも、キー操作でセルを確認できます。ただし、アニメーションフォルダー内のセルの重ね順を基準にしているため、[タイムライン] パレットのセルの指定と異なる場合があります。

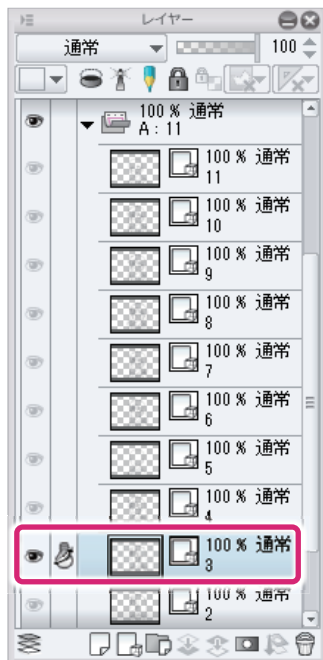




## オニオンスキンで確認する

オニオンスキンとは、編集対象のセル以外に、[タイムライン]で前後に指定されたセルを、キャンバス上に表示する機能です。オニオンスキンを表示して、セルの描画を確認します。

[アニメーション]メニュー→[アニメーションセル表示]→[オニオンスキンを有効化]を選択すると、キャンバスにオニオンスキンが表示されます。[レイヤー]パレットで気になるセルを選択し、前後のセルと合わせて確認します。



- オニオンスキンは、[タイムライン]パレットの[オニオンスキンを有効化]をクリックしても、表示・非表示を切り替えられます。
- オニオンスキンをもとにセルを修正する場合は、[アニメーション]メニュー→[ライトテーブル]→[オニオンスキン画像をライトテーブルに登録する]を選択すると、オニオンスキンに相当するセルが、[アニメーションセル]パレットの[セル固有ライトテーブル]に登録されます。
- オニオンスキンの表示枚数や表示色は変更できます。[アニメーション]メニュー→[アニメーションセル表示]→[オニオンスキン設定]を選択すると、設定できます。



## アニメーションの動きを調整する

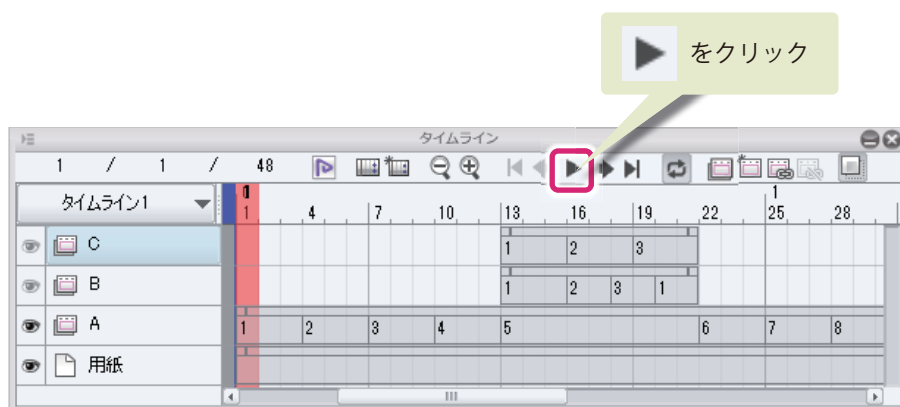
作成したアニメーションを再生します。セルが表示されるタイミングなどを確認し、不自然な部分を [ タイムライン ] パレットで修正します。

### アニメーションを再生・停止する

作成したアニメーションを再生して、確認します。

#### アニメーションを再生する

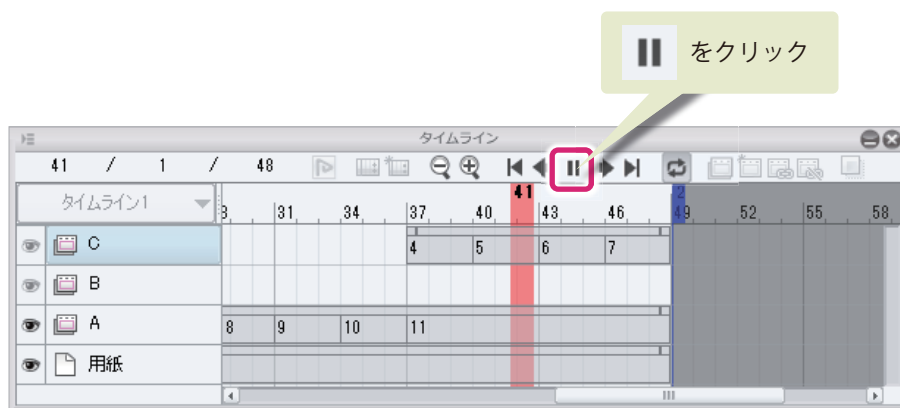
アニメーションを再生するには、[ タイムライン ] パレットの [ 再生 / 停止 ] をクリックします。キャンバス上で、アニメーションが再生されます。



- 再生方法については、[ アニメーション ] メニュー → [ 再生設定 ] の各項目で設定できます。
- [ アニメーション ] メニュー → [ 再生 / 停止 ] を選択しても、キャンバス上でアニメーションを再生できます。

#### アニメーションを停止する

再生中のアニメーションを停止するには、[ タイムライン ] パレットの [ 再生 / 停止 ] をクリックします。



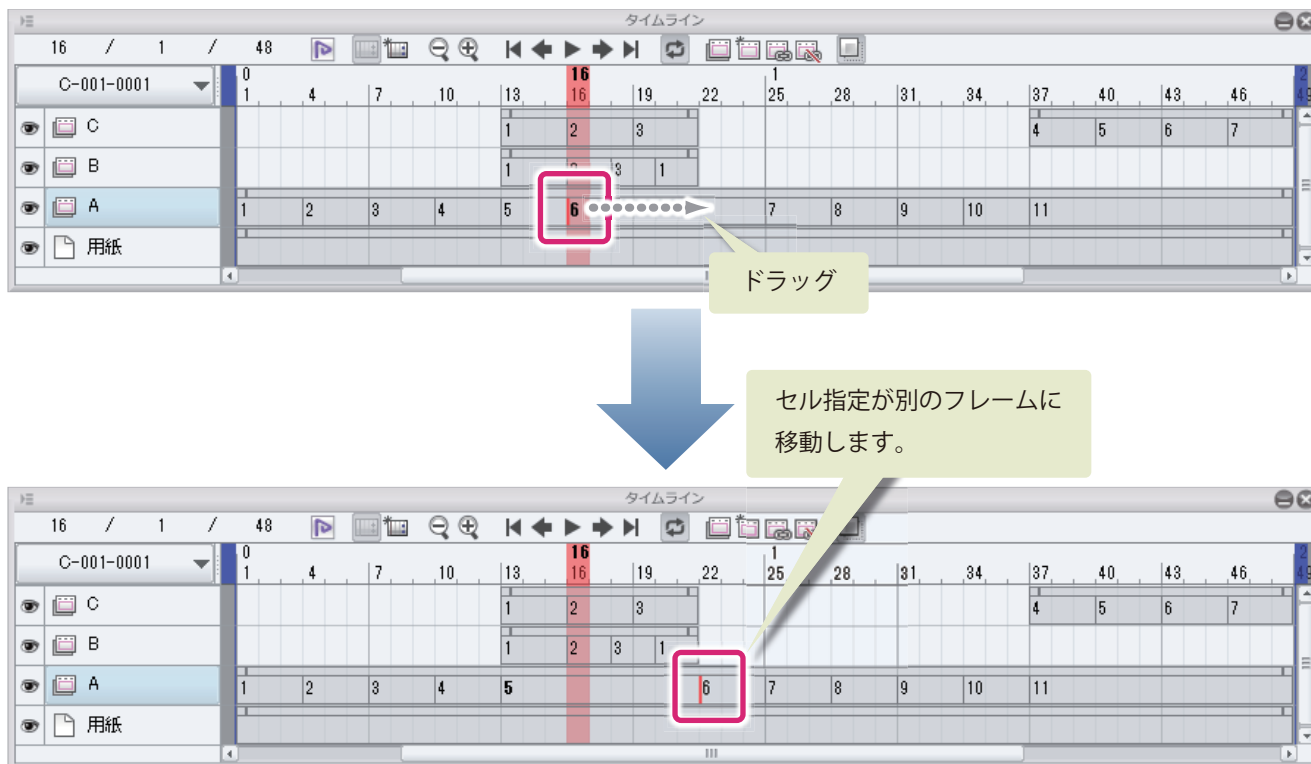
[ESC] キーを押しても、アニメーションの再生を停止できます。また、[ アニメーション ] メニュー → [ 再生 / 停止 ] を選択しても、アニメーションの再生を停止できます。

## セルの指定を変更する

セルの表示が不自然な場所がある場合は、[タイムライン]パレットでセルの指定を変更します。

### セル指定を別のフレームに移動する

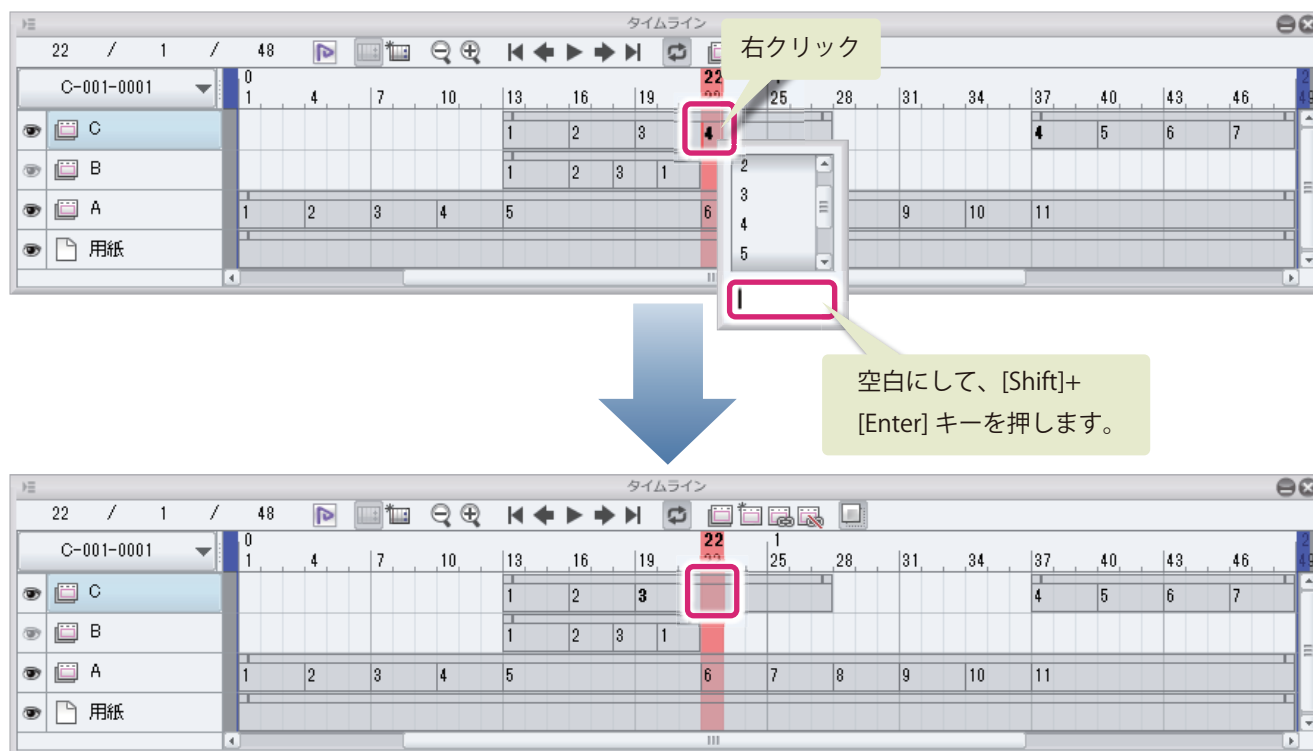
セル指定を別のフレームに移動するには、[タイムライン]パレットで、移動したいセル指定を選択し、移動先のフレームにドラッグ&ドロップします。



セル指定を選択するには、[タイムライン]パレットの[セルを指定]をクリックします。[レイヤー選択]ダイアログが表示されたら、セルの名称を入力し、[OK]をクリックします。選択したセルが指定されているフレームに移動します。

## セル指定を削除する

[タイムライン] パレットで、削除したいセル指定を右クリックして表示されたポップアップメニューの入力欄を空白にし、[Shift] + [Enter] キーを押します。セル指定を削除しても、[レイヤー] パレットにセルは残ります。



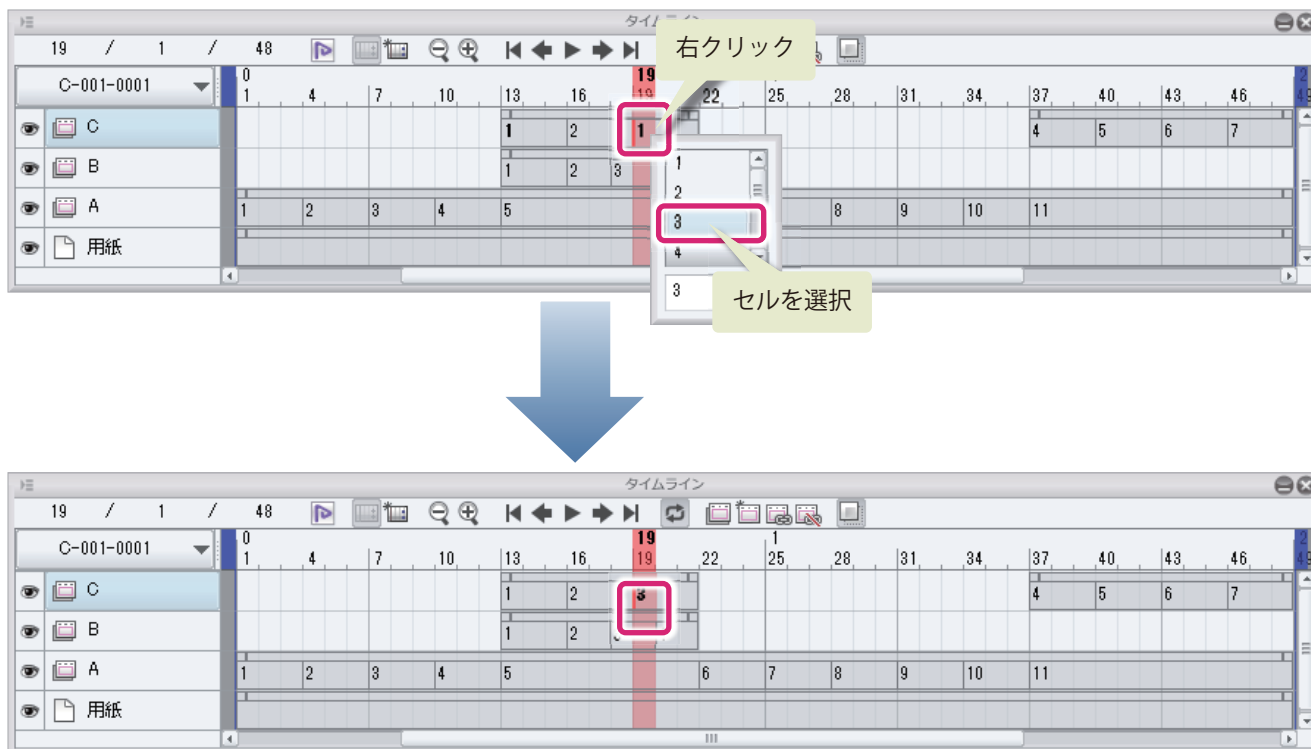
セル指定を削除した位置でクリップを分割したい場合は、ポップアップメニューの入力欄を空白にしたあと、[Enter] キーを押します。



セル指定を選択し、[アニメーション] メニュー→[セル指定]→[削除] を選択しても、セルを削除できます。また、[タイムライン] パレットの[セル指定の削除] でも、セルを削除できます。

## 表示するセルを変更する

表示するセルを変更するには、変更したいセル指定を右クリックして表示されたポップアップメニューから、表示したいセルの名称を選択します。入力欄にセルの名称を入力しても、セルを変更できます。



## アニメーションを書き出す

制作したアニメーションを、ファイルに書き出します。

### ファイルを保存する

CLIP STUDIO FORMAT (拡張子: clip) で保存します。CLIP STUDIO FORMAT で保存すると、CLIP STUDIO PAINT での再編集のほか、CLIP STUDIO ACTION で編集を行えます。

[ファイル]メニュー→[複製を保存]→[.clip (CLIP STUDIO FORMAT ファイル)]を選択すると、保存できます。



- CLIP STUDIO ACTION で、CLIP STUDIO PAINT のファイルを読み込む方法については、『[CLIP STUDIO ACTION ユーザーガイド](#)』を参照してください。
- CLIP STUDIO ACTION で編集した CLIP STUDIO FORMAT ファイルは、[ファイル]メニュー→[開く]で読み込みます。

### 動画ファイルに書き出す

CLIP STUDIO PAINT で作成したアニメーションを動画ファイルに書き出すには、[ファイル]メニュー→[アニメーション書き出し]→[ムービー]を選択します。

Windows をお使いの場合は avi 形式で、Mac OS X をお使いの場合は QuickTime 形式 (拡張子: mov) で、動画ファイルを書き出せます。

### その他の形式に書き出すその他の形式に書き出す

CLIP STUDIO PAINT では、その他にも、さまざまな方法で書き出せます。

#### セルごとに書き出す

アニメーションフォルダーごとに、セル単位で BMP・JPEG・PNG・TIFF・Targa の各形式の画像として書き出せます。

セルごとに書き出すには、[ファイル]メニュー→[アニメーション書き出し]→[アニメーションセル出力]を選択します。



- セルにレイヤーフォルダーを使用している場合は、書き出し時に、レイヤーフォルダー内の画像が統合されます。
- アニメーションフォルダーに格納されていないレイヤーは、画像として書き出せません。
- [アニメーションセル出力]ダイアログの設定によっては、PaintMan 用に加工して、画像を書き出せます。TraceMan の 2 値トレースと同様に、2 値化された [主線] と [色トレース線 (赤・青・緑 他)] に分離します。PaintMan で画像を読み込むと、主線プレーンと彩色プレーンに分離された状態で読み込みます。

#### 連番画像を書き出す

フレームごとに、すべてのレイヤーを統合し、BMP・JPEG・PNG・Targa の各形式の画像として書き出せます。書き出した画像は、GIF アニメなどに使用できます。

連番画像を書き出すには、[ファイル]メニュー→[アニメーション書き出し]→[連番画像]を選択します。

#### タイムシートを書き出す

編集中のアニメーションの [タイムライン] パレットの内容を、タイムシートとして CSV 形式のファイルで書き出せます。書き出したファイルは、テキストエディターや表計算ツールでご利用いただけます。

タイムシートを書き出すには、[ファイル]メニュー→[アニメーション書き出し]→[タイムシート出力]を選択します。



- フレームの番号は、[タイムライン]パレットの表示設定に関係なく、「1」から開始されます。
- 書き出した CSV 形式のファイルは、RETAS STUDIO や CLIP STUDIO PAINT では、読み込みません。

## CLIP STUDIO PAINT アニメーション制作ガイド

Copyright© CELSYS,Inc. All Rights Reserved.



創作活動応援サイト『CLIP』  
<http://www.clip-studio.com/>

2015 年 11 月 初版発行

発行者・発行所 株式会社セルシス