

CLIP STUDIO PAINT

TOOL SETTING GUIDE

[ツール設定ガイド]

THE STANDARD FOR ILLUSTRATIONS, COMICS AND ANIMATIONS

クリップスタジオ [ペイント]



Ver.1.10.5 の変更点

CLIP STUDIO PAINT Ver.1.10.5 では、ブラシ関連の機能を強化しております。詳しくは『[CLIP STUDIO TIPS](#)』を参照してください。

なお、次の項目は、Ver.1.10.5 より [サブツール詳細] パレットの配置が変更されています。

- 『インク』

[サブ描画色混合率] が、[インク] カテゴリーから [色の变化] カテゴリーの [ブラシ先端色の变化] に付属する項目に変更されました。詳しくは『[CLIP STUDIO TIPS](#)』を参照してください。

本書をお読みになる前に

CLIP STUDIO PAINT をご利用いただき、ありがとうございます。ここでは、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。

本書について

本書は、CLIP STUDIO PAINT のツールやサブツールの設定について紹介するマニュアルです。[ツールプロパティ] パレットを含む [サブツール詳細] パレットの、各項目について紹介しています。

その他の機能については、『[CLIP STUDIO PAINT リファレンスガイド](#)』を参照してください。

本書の表記について

本書（データである場合も含む）は、2020 年 12 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。

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 PAINT 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 PAINT 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。

OS の表記について

CLIP STUDIO PAINT の機能は、お使いの端末に応じて操作が異なることがあります。その場合は、次のように記載します。

Windows	Windows を搭載したコンピューターを Windows と記載します。Windows を搭載したタブレット PC もこちらに該当します。
macOS	macOS を搭載したコンピューターを macOS と記載します。
タブレット	iPad・Android タブレット・Chromebook をタブレットと記載します。CLIP STUDIO PAINT for Galaxy のタブレット版もこちらに該当します。
スマートフォン	iPhone と Android スマートフォンをスマートフォンと記載します。CLIP STUDIO PAINT for Galaxy のスマートフォン版もこちらに該当します。

OS や端末ごとに機能が異なる場合は、OS 名や製品名を記載します。なお、Android と記載する場合は、CLIP STUDIO PAINT for Galaxy もこちらに該当します。

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。

そのほかの OS 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、すべての OS で操作上同じ意味を持ちます。

!重要

- タブレット/スマートフォンでキー操作をする場合、一部のキーで、エッジキーボードをご利用いただけます。
- タブレット/スマートフォンでショートカットキーの操作をする場合は、キーボードを接続してください。

Windows	macOS	iPad/iPhone	Galaxy/Android/ Chromebook
[Alt] キー	[Option] キー	[Option] キー	[Alt] キー
[Ctrl] キー	[Command] キー	[Command] キー	[Ctrl] キー
[Enter] キー	[Return] キー	[Return] キー	[Enter] キー
[Backspace] キー	[Delete] キー	[Delete] キー	[Backspace] 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	<ul style="list-style-type: none"> ● [Control] ボタンを押しながらタップ ● 指で長押し 	指で長押し

製品グレードについて

CLIP STUDIO PAINT には、DEBUT、PRO、EX の製品グレードがあり、本書はこれら全グレードの操作方法について記述しています。それぞれのグレードによって限定される機能については、製品グレードを示す表記を記載しております。

無印	CLIP STUDIO PAINT DEBUT、PRO、EX に共通して搭載されている機能を示します。
【DEBUT】	CLIP STUDIO PAINT DEBUT のみに搭載されている機能を示します。
【PRO】	CLIP STUDIO PAINT PRO のみに搭載されている機能を示します。
【EX】	CLIP STUDIO PAINT EX のみに搭載されている機能を示します。

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。
- Mac、macOS、iPad、iPhone は、米国および他の国々で登録された Apple Inc. の商標です。iPhone の商標は、アイホン株式会社のライセンスに基づき使用されています。
- iOS は、米国およびその他の国における Cisco 社の商標または登録商標であり、ライセンスに基づき使用されています。
- Google、Android、Chrome、Chrome OS、Chromebook は、Google LLC の商標または登録商標です。
- Galaxy は、Samsung Electronics Co.,Ltd. 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。
- Adobe、Adobe ロゴ、Adobe Reader、Photoshop、Illustrator 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。

AI を使用した機能について

ポーズスキャナーを使用すると、サーバーに画像がアップロードされ、AI が自動的に処理を行います。

アップロードされた画像と生成されたデータを、下記のように処理いたします。

- この機能を使用しても、シリアルナンバーや CLIP STUDIO アカウントなどの個人情報がアップロードされることはありません。
- サーバーにアップロードされた画像とサーバーで生成されたデータは、処理が終了したあと、サーバーからすべて削除され、保持されません。
- サーバーにアップロードされた画像と生成されたデータのいずれも、処理が終了しサーバーから削除するまで、一時的にサーバーへ保持されますが、この間もこれらの画像に関する知的財産権を、株式会社セルシスは保有いたしません。また、画像データが、外部に公開されることはありません。

ツールの初期構成について

Ver.1.5.6 から、ツールの初期構成を変更いたしました。以前から CLIP STUDIO PAINT をご利用の場合は、本書に記載のツール構成と異なる場合があります。ツールが見つからない場合は、下記の表を参照してください。

Ver.1.5.5 以前	Ver.1.5.6 以降
等高線塗り	『 グラデーション（等高線塗り） 』
図形（長方形コマ）【PRO/EX】	『 コマ枠（長方形コマ）【PRO/EX】 』
図形（折れ線コマ）【PRO/EX】	『 コマ枠（折れ線コマ）【PRO/EX】 』
図形（コマ枠ペン）【PRO/EX】	『 コマ枠（コマ枠ペン）【PRO/EX】 』
図形（コマフォルダー分割・枠線分割）	『 コマ枠（コマ枠カット）【PRO/EX】 』
図形（直線定規）【PRO/EX】	『 定規（直線定規）【PRO/EX】 』
図形（曲線定規）【PRO/EX】	『 定規（曲線定規）【PRO/EX】 』
図形（図形定規）【PRO/EX】	『 定規（図形定規）【PRO/EX】 』
図形（定規ペン）【PRO/EX】	『 定規（定規ペン）【PRO/EX】 』
図形（特殊定規・ガイド）【PRO/EX】	『 定規（特殊定規・ガイド）【PRO/EX】 』
図形（パース定規）【PRO/EX】	『 定規（パース定規）【PRO/EX】 』
図形（対称定規）【PRO/EX】	『 定規（対称定規）【PRO/EX】 』
テキスト（楕円フキダシ）【PRO/EX】	『 フキダシ（楕円フキダシ）【PRO/EX】 』
テキスト（曲線フキダシ）【PRO/EX】	『 フキダシ（曲線フキダシ）【PRO/EX】 』
テキスト（フキダシペン）【PRO/EX】	『 フキダシ（フキダシペン）【PRO/EX】 』
テキスト（フキダシしっぽ・フキダシ丸しっぽ）【PRO/EX】	『 フキダシ（フキダシしっぽ・フキダシ丸しっぽ）【PRO/EX】 』
テキスト（フラッシュ）【PRO/EX】	『 フキダシ（フラッシュ）【PRO/EX】 』

マニュアルの使い方

マニュアルを使って、目的の情報を探す方法について説明します。
マニュアルから情報を探すには、目次を使う方法と検索する方法があります。

目次から情報を探す

[サブツール詳細] パレットの設定項目の説明は、『設定項目一覧 (50 音順)』に記載されています。項目はカテゴリーごとにまとめられ、50 音順に並んでいます。探したい情報の項目をクリックすると、右側に情報が表示されます。



本書の目次について

本書は、[サブツール詳細] パレットや [ツールプロパティ] パレットのカテゴリーごとに機能を紹介しています。目次から情報を探す場合は、カテゴリー名から探すことをおすすめします。

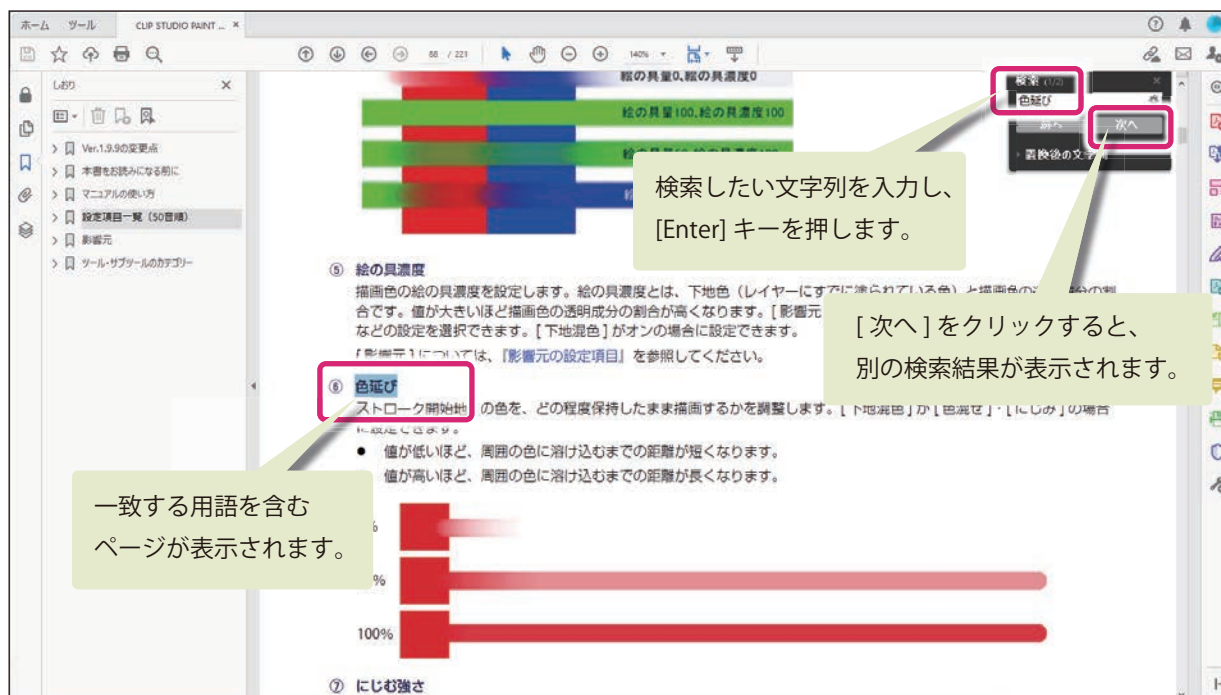
ツールやサブツールによって、設定できるカテゴリーは異なります。各ツールやサブツールで設定できるカテゴリーについては、『[ツール・サブツールのカテゴリー](#)』を参照してください。



検索して情報を探す

[Ctrl]+[F] キーを押すとマニュアルのウィンドウに検索欄が表示されます。検索したい文字列を入力し、[Enter] キーを押すと、一致する用語を含むページが表示されます。

探したい情報がなかった場合は、検索欄の右にある [次を検索] アイコンをクリックすると、別のページが表示されます。



設定項目一覧（50 音順）

[サブツール詳細] パレットの設定項目について、カテゴリーごとに説明します。項目は 50 音順に並んでいます。

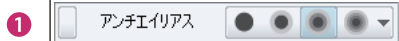
あ行

アンチエイリアス

線や境界線などに、アンチエイリアスを設定できます。

!重要

【表現色】が【モノクロ】のレイヤーでは、【アンチエイリアス】カテゴリは設定できない場合があります。



① アンチエイリアス

線にアンチエイリアスを適用します。アンチエイリアスがある線は、線のギザギザが目立たなくなり、滑らかな輪郭の線を描画できます。アンチエイリアスを適用しない場合は、【無し】を選択します。アンチエイリアスの強さは【弱】・【中】・【強】から選択できます。



なお、下記のツール・サブツールの場合は、アンチエイリアスの有無を、チェックボックスで設定します。



- 選択範囲（シュリンク選択）
- 自動選択
- 塗りつぶし（編集レイヤーのみ参照・他レイヤーを参照・囲って塗る・塗り残し部分に塗る）
- グラデーション

入り抜き

描画系ツールなどの使用時に、入り抜きを設定できます。入り抜きとは、線の描き始めや描き終わりに、強弱の変化を付ける効果です。



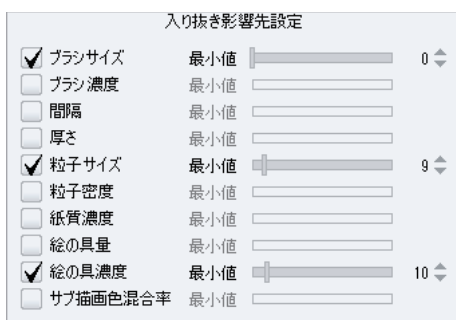
!重要

選択しているツール・サブツールによっては、設定項目の一部が表示されない場合があります。

① 入り抜き

クリックすると、[入り抜き影響先設定] ポップアップが表示されます。

各項目のチェックボックスをオンにすると、該当する項目に入り抜きの設定が適用されます。また、入り抜き適用時の最小値の割合を、各項目のスライダーで設定できます。



- 入り抜きは複数の項目に設定できます。
- 選択しているツール・サブツールによっては、入り抜きを設定できる項目が異なります。

② 指定方法

入り抜きの長さを指定する方法を、選択します。

長さ指定	<p>入り抜きの長さを、数値で指定します。</p> <p>[入り抜き]の[最小値]で設定した割合で、描画が始まります。[入り]で指定した長さの間に値が徐々に大きくなり、最大値（100%）になります。</p> <p>描き終わりは、[抜き]で指定した長さの間に値が徐々に小さくなり、描き終わりの点で最小値になります。</p>
パーセント指定	<p>入り抜きの長さを、描画する線の長さに対する割合で指定します。</p> <p>[入り抜き]の[最小値]で、描画が始まります。[入り]で指定した長さの間に値が徐々に大きくなり、最大値（100%）になります。</p> <p>描き終わりは、[抜き]で指定した長さの間に値が徐々に小さくなり、描き終わりの点で最小値になります。</p>
フェード	<p>抜きだけを線に適用します。</p> <p>最大値（100%）で、描画が始まります。[抜き]で指定した長さの間に値が徐々に小さくなり、[入り抜き]で設定した抜きの最小値になります。</p> <p>最小値になってからは、描き終わりまで最小値のままになります。</p>

③ 入り

オンにすると、線に入りが付きます。入りの長さは、スライダーで設定します。

④ 抜き

オンにすると、線に抜きが付きます。抜きの長さは、スライダーで設定します。

⑤ 速度による入り抜き

ストロークの速度によって[入り抜き]の強さを調整します。

色の変化

詳しくは『CLIP STUDIO TIPS』を参照してください。



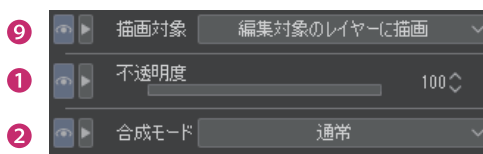
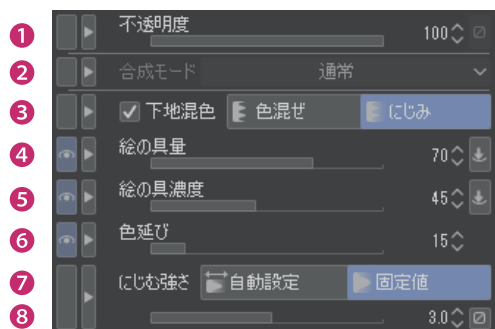
インク

描画系ツールなどの使用時に、絵の具量・絵の具濃度などの、色の混ぜ方・色の延ばし方などを設定できます。不透明度の設定も行えます。

[ベクターレイヤー]や[表現色]が[モノクロ]のレイヤーでは、下記の項目は設定できません。

!重要

- 下地混色
- 絵の具量
- 絵の具濃度
- 色延び
- にじむ強さ



[グラデーション]ツール選択時

!重要

選択しているツール・サブツールによっては、設定項目の一部が表示されない場合があります。

① 不透明度

描画の不透明度を設定します。スライダーで設定を変更できます。数値欄の横にある、上下の三角形のアイコンをクリックしても、設定を変更できます。[影響元]ボタンで、不透明度に影響するタブレットなどの設定を選択できます。例えば、[影響元]を[筆圧]に設定すると、筆圧に応じて不透明度を変更できます。

[影響元]については、『影響元の設定項目』を参照してください。

!重要

- [塗りつぶし]ツール・[ドットペン]サブツール・[投げなわ塗り]サブツールを選択して、[表現色]が[モノクロ]のレイヤーに描画する場合、[不透明度]は設定できません。
- [下地混色]がオンになっている場合、[影響元]は設定できません。

② 合成モード

同一レイヤー内の描画で、先に描いた色に対して、あとから描いた色をどのように塗り重ねるか設定します。色の合成方法は、下記の項目から選択できます。[下地混色]がオフの場合に設定できます。

通常	先に描いた色に対して、あとから描いた色をそのまま重ねます。
比較（暗）	先に描いた色の各 RGB 値とあとから描いた色の各 RGB 値を比較し、値が低い方の色を表示します。
乗算	先に描いた色の各 RGB 値とあとから描いた色の各 RGB 値を乗算合成します。合成後は、元の色より暗い色になります。あとから描いた色が白の場合は、先に描いた色がそのまま表示されます。
焼き込みカラー	銀塩写真の「焼き込み」のような効果が得られます。先に描いた色を暗くし、コントラストを強くしたあとに、あとに描いた色を合成します。あとから描いた色が白の場合は、先に描いた色がそのまま表示されます。
焼き込み（リニア）	先に描いた色を暗くしたあとに、あとから描いた色を合成します。あとから描いた色が白の場合は、先に描いた色がそのまま表示されます。
焼き込み（黒）	あとから描いた部分を暗くし、写真の露出不足のような効果を付けます。先に描いた色が透明の場合は、効果が適用されません。
減算	先に描いた色の各 RGB 値とあとから描いた色の各 RGB 値を減算合成します。合成後は、先に描いた色より暗い色になります。あとから描いた色が黒の場合は、先に描いた色がそのまま表示されます。
比較（明）	先に描いた色の各 RGB 値とあとから描いた色の各 RGB 値を比較し、値が高い方の色を表示します。
スクリーン	先に描いた色を反転した状態で、あとから描いた色を乗算合成します。合成後は、元の色より明るい色になります。ただし、あとから描いた色が黒の場合は、先に描いた色がそのまま表示されます。また、あとから描いた色が白の場合は、白のまま表示されます。
覆い焼きカラー	銀塩写真の「覆い焼き」のように、あとに描いた色を明るく、コントラストを弱くします。あとから描いた色が黒の場合は、先に描いた色がそのまま表示されます。
覆い焼き（発光）	半透明部分に対して [覆い焼きカラー] よりも強い効果が得られます。あとから描いた色が黒の場合は、先に描いた色がそのまま表示されます。
覆い焼き（白）	あとから描いた部分を明るくし、写真の露出過多のような効果を付けます。先に描いた色が透明の場合は、効果が適用されません
加算	先に描いた色の各 RGB 値とあとから描いた色の各 RGB 値を加算合成します。合成後は、元の色より明るい色になります。あとから描いた色が黒の場合は、先に描いた色がそのまま表示されます。
加算（発光）	半透明部分に対して [加算] よりも強い効果が得られます。あとから描いた色が黒の場合は、先に描いた色がそのまま表示されます。
オーバーレイ	先に描いた色を基準に、[乗算]と[スクリーン]を判別して合成します。合成後は、明るい部分はより明るい色に、暗い部分はより暗い色になります。
ソフトライト	あとから描いた色の輝度に応じて、結果が異なります。50%のグレーより明るい色で描いた場合、覆い焼きのように元の色より明るい色になります。50%のグレーより暗い色で描いた場合、焼き込みのように暗い色になります。50%のグレーで描いた場合は、先に描いた色がそのまま表示されます。

ハードライト	あとから描いた色の輝度に応じて、結果が異なります。50%のグレーより明るい色で描いた場合、[スクリーン]に近い状態で明るい色になります。50%のグレーより暗い色で描いた場合、[乗算]に近い状態で暗い色になります。50%のグレーで描いた場合は、先に描いた色がそのまま表示されます。
差の絶対値	先に描いた色と、あとから描いた色を減算し、その絶対値を採用して先に描いた色と合成します。
消去	あとから描いた部分の描画が消去されます。
背景	先に描いた色の下に、あとから描いた色を描画します。あとから描いた色の方が、先に描画されたように重ねます。
透明度置換	先に描いた色に対して、あとから描いた色を重ねます。重ねた部分の不透明度が、[サブツール詳細]パレットや[ツールプロパティ]パレットで指定した[不透明度]に変換されます。
比較（濃度）	あとから描いた色の不透明度が、先に描いた色よりも大きい場合のみ、塗りつぶします。
消去（比較）	あとから描いた色の不透明度を 100 から引いた値が、先に描いた色の不透明度よりも小さい場合のみ、先に描いた色を消去します。
ビビッドライト	あとから描いた色に応じて、コントラストに強弱を付けて合成します。あとから描いた色の輝度が 50% グレーより明るい場合は、焼き込みを適用して明るくします。50%のグレーより暗い場合は、覆い焼きを適用してコントラストを強くします。
リニアライト	あとから描いた色に応じて、明るさを増減して合成します。あとから描いた色の輝度が 50% グレーより明るい場合は、明るくします。50% グレーより暗い場合は、より暗くします。
ピンライト	あとから描いた色に応じて、画像の色を置換して合成します。あとから描いた色の輝度が 50% グレーより明るい場合、先に描いた色の明度がそれより暗い部分のみ、あとから描いた色に置き換えられます。あとから描いた色の輝度が 50% グレーより暗い場合、先に描いた色の明度がそれより明るい部分のみ、あとから描いた色に置き換えられます。
ハードミックス	あとから描いた色の RGB の各値を、先に描いた色の RGB の各値に追加します。RGB それぞれの値の合計が 255 以上になる場合、255 に変換します。値の合計が 255 に満たない場合は、0 に変換します。
除外	[差の絶対値]に近い効果で、[差の絶対値]よりコントラストが低めに合成されます。あとから描いた色が白の場合、あとから描いた色が反転した状態で合成されます。あとから描いた色が黒の場合、先に描いた色がそのまま表示されます。
カラー比較（暗）	あとから描いた色と先に描いた色の輝度を比較し、値が低い方の色を表示します。
カラー比較（明）	あとから描いた色と先に描いた色の輝度を比較し、値が高い方の色を表示します。
除算	先に描いた色の各 RGB 値に 255 を掛けた値を、あとから描いた色の各 RGB 値で割ります。
色相	先に描いた色の輝度と彩度の値を維持したまま、あとから描いた色の色相を適用します。
彩度	先に描いた色の輝度と色相の値を維持したまま、あとから描いた色の彩度を適用します。
カラー	先に描いた色の輝度の値を維持したまま、あとから描いた色の色相と彩度を適用します。
輝度	先に描いた色の色相と彩度の値を維持したまま、あとから描いた色の輝度を適用します。

③ 下地混色

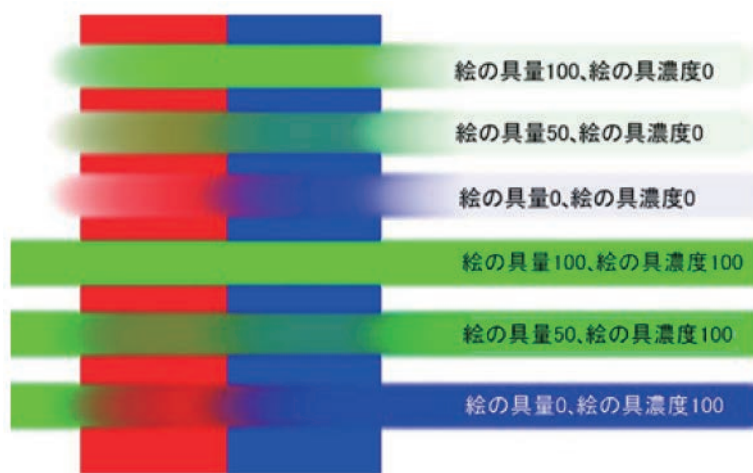
オンにすると、水彩のように、すでに描かれている色を混ぜながら、描画できます。

色混ぜ	すでに描かれている色を混ぜて、描画色を加えて描画します。
にじみ	すでに描かれている色をぼかしたあとに、描画色を加えて描画します。色がにじんだような効果を、付けやすくなります。

④ 絵の具量

描画色の絵の具量を設定します。絵の具量とは、下地色（レイヤーにすでに塗られている色）と描画色の RGB 成分を混合する割合です。値が大きいほど描画色の RGB 成分の割合が高くなります。[影響元] ボタンで、絵の具量に影響するタブレットなどの設定を選択できます。[下地混色] がオンの場合に設定できます。

[影響元] については、『[影響元の設定項目](#)』を参照してください。



⑤ 絵の具濃度

描画色の絵の具濃度を設定します。絵の具濃度とは、下地色（レイヤーにすでに塗られている色）と描画色の透明成分の割合です。値が大きいほど描画色の透明成分の割合が高くなります。[影響元] ボタンで、絵の具濃度に影響するタブレットなどの設定を選択できます。[下地混色] がオンの場合に設定できます。

[影響元] については、『[影響元の設定項目](#)』を参照してください。

⑥ 色延び

ストローク開始地点の色を、どの程度保持したまま描画するかを調整します。[下地混色] が [色混ぜ] ・ [にじみ] の場合に設定できます。

- 値が低いほど、周囲の色に溶け込むまでの距離が短くなります。
- 値が高いほど、周囲の色に溶け込むまでの距離が長くなります。



⑦ にじむ強さ

[下地混色]が[にじみ]の場合に、すでに描かれている色のにじみ方を設定します。

自動設定	すでに描かれている色のにじみ方を、線の太さに連動させます。
固定値	すでに描かれている色のにじみ方を、スライダーまたは数値入力で指定します。

⑧ にじむ強さの固定値

[にじむ強さ]を[固定値]に設定した場合、すでに描かれている色のにじむ強さを指定します。[影響元]ボタンで、にじむ強さに影響するタブレットなどの設定を選択できます。

[影響元]については、『[影響元の設定項目](#)』を参照してください。

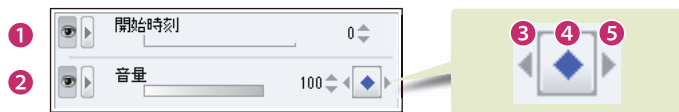
⑨ 描画対象([グラデーション]ツール選択時)【PRO/EX】

[グラデーション]ツールで描画するときに、描画するレイヤーを設定します。

編集対象のレイヤーに描画	選択中のレイヤーに、直接グラデーションを描画します。
グラデーションレイヤーを作成	グラデーションレイヤーを新規作成し、グラデーションを描画します。 グラデーションレイヤーに描画した場合、描画後もグラデーションの角度や位置などを編集できます。

オーディオ

[オブジェクト] サブツールでオーディオレイヤーを選択したときに、[サブツール詳細] パレットで下記を設定できます。



① 開始時刻

オーディオファイルを再生開始する時刻を設定できます。曲の途中から再生をしたいときに便利です。

[タイムライン] パレットと同じフレームレートのフレーム値で、時刻を指定します。[開始時刻] を「0」に設定すると、オーディオファイルが最初から再生されます。



[開始時刻] の設定は、[タイムライン] パレットのオーディオクリップに記録されます。キーフレームには記録されません。

② 音量

オーディオファイルを再生するときの音量を設定できます。設定した音量は、[タイムライン] パレットにキーフレームとして記録されます。

③ 前のキーフレームへ

選択中のフレームの前にある、[音量] のキーフレームに移動します。

④ 音量のキーフレームを追加 / 削除

音量のキーフレームの追加や削除を行います。

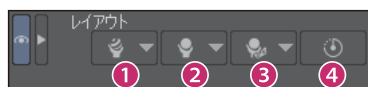
- クリックすると、[タイムライン] パレットにキーフレームを追加できます。
- [音量] の設定を変更すると、[◆] が表示されると同時に、[タイムライン] パレットにキーフレームが追加されます。
- [◆] が表示されているときにクリックすると、[音量のキーフレームを追加 / 削除] と [タイムライン] パレット上のキーフレームが削除されます。

⑤ 次のキーフレームへ

選択中のフレームの後ろにある、[音量] のキーフレームに移動します。

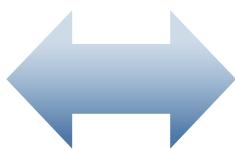
オブジェクト

[オブジェクト] サブツールなどで 3D オブジェクト素材を選択した場合、3D オブジェクト素材の表示方法を設定できます。



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。選択中の 3D オブジェクト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 オブジェクト素材の色調や質感を変更できます。



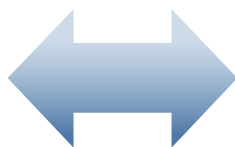
② レイアウト

クリックすると、3D オブジェクト素材のレイアウトの一覧が表示されます。選択中の 3D オブジェクト素材に適用したいレイアウトを選択します。レイアウトを選択すると、3D オブジェクト素材の配置を変更できます。



③ 可動パーツ

クリックすると、3D オブジェクト素材に設定されている可動パーツの一覧が表示されます。可動パーツの位置をスライダーで調整できます。



④ 初期ポーズ

複数のパーツを持つ 3D オブジェクト素材の場合、パーツの位置が初期状態に戻ります。

オブジェクトリスト [PRO/EX]

[オブジェクト] サブツールなどで 3D 素材を選択した場合、3D 素材やパーツを選択できます。[配置] カテゴリの [オブジェクトリスト] と機能は同様です。



Ver.1.5 互換の 3D 素材を選択している場合、[オブジェクトリスト] は表示されません。



① 表示・非表示

3D 素材や 3D 素材に含まれるパーツの表示・非表示を切り替えます。非表示にした 3D 素材やパーツは、編集できません。

[カメラ] には、設定できません。

② ロック

3D 素材をロックして、編集できないようにします。クリックしてオン・オフを切り替えます。なお、ロックをオンにしても、3D レイヤー全体のカメラアングルなどは変更できます。

③ ピック可・不可

3D 素材のピック可・不可を切り替えます。

ピックとは、複数のパーツを使用している 3D 素材をクリックしたときに、パーツを選択できる状態のことです。

④ カメラ

選択すると、[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 [配置] の設定項目が、カメラに関する項目に切り替わります。[カメラ] を選択した場合の設定項目については、『配置』を参照してください。

⑤ 環境光

選択すると、[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 [配置] の設定項目が、環境光に関する項目に切り替わります。[環境光] を選択した場合の設定項目については、『配置』を参照してください。

⑥ 平行光 1

選択すると、[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 [配置] の設定項目が、平行光に関する項目に切り替わります。[平行光 1] を選択した場合の設定項目については、『配置』を参照してください。

⑦ 平行光 2

選択すると、[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 [配置] の設定項目が、平行光に関する項目に切り替わります。[平行光 2] を選択した場合の設定項目については、『配置』を参照してください。

⑧ 素材名

3D 素材の名称です。素材名をクリックすると、クリックした 3D 素材が編集対象に切り替わります。

⑨ パーツの開閉

複数のパーツを使用している 3D オブジェクト素材や LWS 形式などの 3D 素材を読み込んだ場合、[オブジェクトリスト] に、素材に含まれるパーツの名称を表示するかどうか切り替えます。



[オブジェクトリスト] のすべての階層を開閉するには、[オブジェクトリスト] を右クリックして表示されるメニューから、[すべて展開] または [すべて閉じる] をクリックします。

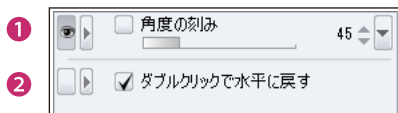
⑩ パーツ名

可動パーツを含む 3D オブジェクト素材や LWS 形式などの 3D 素材を読み込んだ場合、3D 素材に含まれるパーツの名称が表示されます。パーツの名称をクリックすると、クリックしたパーツが編集対象に切り替わります。ドラッグ操作や [ツールプロパティ] パレットなどで、パーツの位置や向きを変更できます。

か行

回転

[回転] サブツール使用時に、[サブツール詳細] パレットで下記を設定できます。



① 角度的刻み

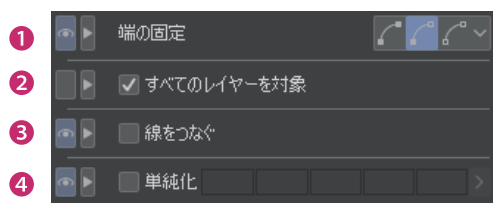
オンにすると、回転角度の最小単位を設定できます。右端のアイコンをクリックすると、一覧から角度を選択できます。

② ダブルクリックで水平に戻す

オンにすると、回転したときにキャンバスをダブルクリックすると、元の角度 (0°) に戻ります。

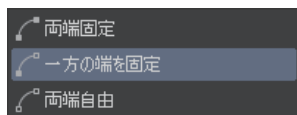
描き直し【PRO/EX】

[ベクター線描き直し] サブツール使用時に、[サブツール詳細] パレットで下記を設定できます。



① 端の固定

線を変形するときの始点・終点の固定方法を選択できます。



両端固定	線の始点と終点を固定します。線を描き直しても、始点と終点の位置は移動しません。
一方の端を固定	線の変更を加える位置から遠い方の端を固定します。線を描き直しても、固定されている側の端は移動しません。
両端自由	線の始点と終点を移動できるようにします。

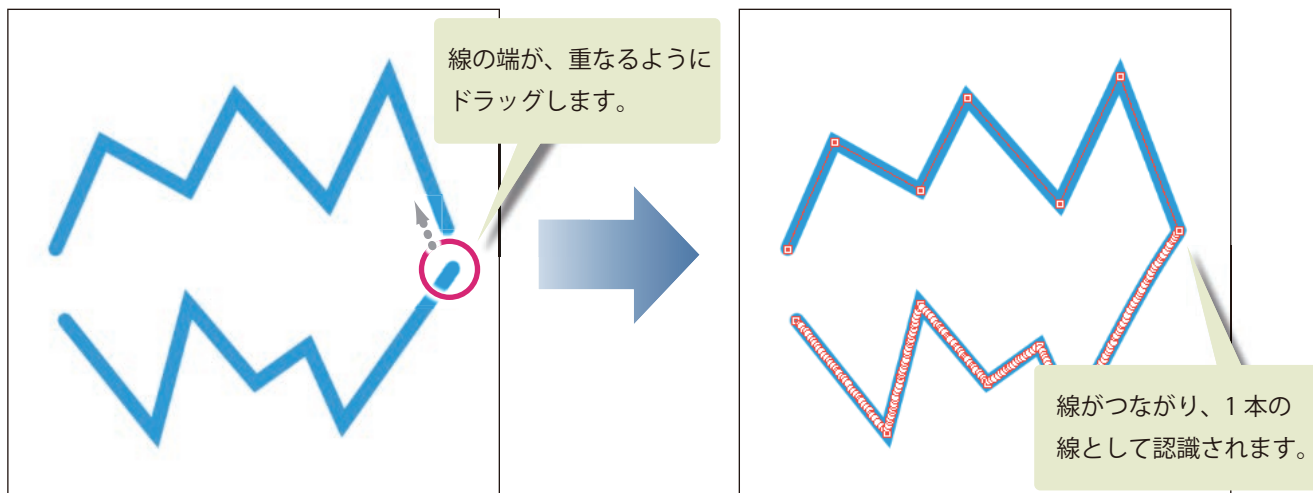
② すべてのレイヤーを対象

オンにすると、表示されているすべてのベクターレイヤー・フキダシ・コマ枠・定規上の描線を操作できます。別のレイヤーに描画された線をクリックすると、編集するレイヤーが切り替わります。

オフにすると、編集中のベクターレイヤー・フキダシ・コマ枠・定規上の描線に対してのみ、操作が有効になります。

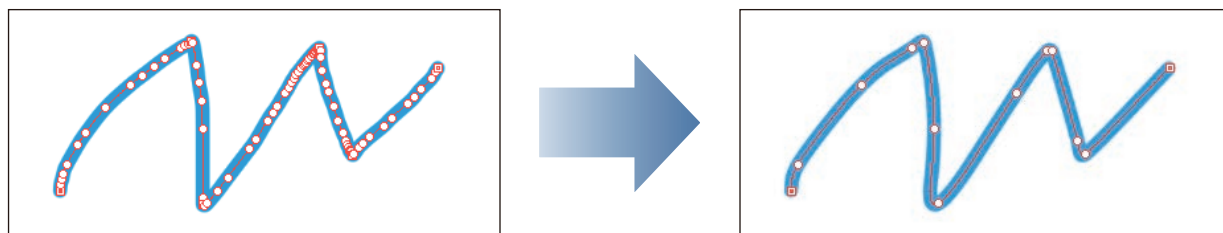
③ 線をつなぐ

オンにすると、ペン先の形状・角度・色などの設定が同一の線で、端が隣接している場合、線を 1 本につなぎます。線を描き直したときに、線の端どうしが重なるようにドラッグすると、2 つの線がつながります。



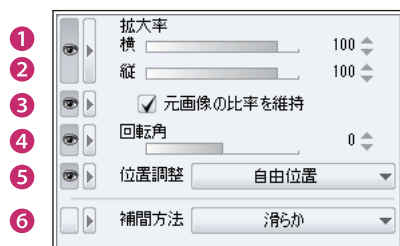
④ 単純化

オンにすると、制御点を減らして線を単純化できます。制御点を減らす度合いを、スライダーで設定します。数値が大きいほど、制御点の数が減ります。



画像設定

[編集]メニュー→[変形]内の各項目を選択した場合、変形する画像のサイズなどを設定できます。



!重要

選択しているコマンドによっては、設定項目の一部が表示されない場合があります。

① 横拡大率

読み込んだ画像の横幅を、元画像に対する割合（%）で指定します。

② 縦拡大率

読み込んだ画像の縦幅を、元画像に対する割合（%）で指定します。

③ 元画像の比率を維持

画像の縦横比率を維持したまま、拡大・縮小を行います。

④ 回転角

水平位置からの、画像の回転角度を指定します。

⑤ 位置調整

変形中の画像のサイズを、自動的に調整できます。サイズは、変形する画像の[ガイド線]の大きさを指定します。

キャンバス	変形する画像の[ガイド線]の大きさが、[キャンバス]に収まるように調整されます。
裁ち落とし	変形する画像の[ガイド線]の大きさが、[裁ち落とし]に収まるように調整されます。
仕上がり	変形する画像の[ガイド線]の大きさが、[仕上がり枠]に収まるように調整されます。
基本枠	変形する画像の[ガイド線]の大きさが、[基本枠]に収まるように調整されます。
自由位置	変形する画像の[ガイド線]の大きさを調整しません。

メモ

- [裁ち落とし]・[仕上がり]・[基本枠]が設定されていないキャンバスで、[裁ち落とし]・[仕上がり]・[基本枠]を選択した場合は、[キャンバス]に収まるように調整されます。
- オートアクションに、[編集]メニュー→[変形]の操作を記録する場合は、[位置調整]の設定が優先的に記録されます。他の設定を記録するには、[位置調整]を[自由位置]に設定してから、記録してください。

⑥ 補間方法

画像を変形するときに、隣接するピクセル間の色を補間する方法を設定できます。



変形する内容により、表示される項目が異なります。

ソフトな輪郭（バイリニア法）	輪郭（色の境界）が、隣のピクセルの色と混ざり、滑らかになります。ただし、変形する内容によっては、輪郭がぼやける場合があります。
ハードな輪郭（ニアレストネイバー法）	画像内のピクセルを複製して補間します。隣のピクセルに影響されないため、輪郭（色の境界）がハッキリします。ただし、変形する内容によっては、輪郭がギザギザになる場合があります。
輪郭強調（バイキュービック法）	輪郭（色の境界）が、隣のピクセルの色と混ざり、滑らかになります。[ソフトな輪郭（バイリニア法）]に比べて、輪郭が強調されるように処理されます。ただし、変形する内容によっては、輪郭の周囲に白いノイズが発生する場合があります。
高精度（色の平均）	変形後の1ピクセルごとに含まれる、変形前のピクセルの色の平均を厳密に計算します。拡大はハッキリ、縮小は滑らかになります。細い線を縮小しても途切れません。ただし、変形する内容によっては、輪郭がぼやけたり、処理に時間がかかったりする場合があります。
滑らか（オーバーサンプリング法）	変形後の1ピクセルを複数に分割し、それぞれに対して、変形前のピクセルの色の平均値を反映します。輪郭が滑らかになりますが、処理に時間がかかる場合があります。

画像素材

[オブジェクト] サブツールで [画像素材レイヤー] を選択した場合、画像素材のサイズなどを設定できます。



① 横拡大率

読み込んだ画像の横幅を、元画像に対する割合（％）で指定します。

② 縦拡大率

読み込んだ画像の縦幅を、元画像に対する割合（％）で指定します。

③ 縦横比固定

オンにすると、画像の縦横比を拡大・縮小を開始したときの状態に固定したまま、画像の拡大や縮小を行えます。

④ 回転角

水平位置からの、画像の回転角度を指定します。

⑤ 位置調整

編集集中の画像素材のサイズを、自動的に調整できます。サイズは、画像素材の [ガイド線] の大きさを指定します。

キャンバス	画像素材の [ガイド線] の大きさが、[キャンバス] に収まるように調整されます。
裁ち落とし	画像素材の [ガイド線] の大きさが、[裁ち落とし] に収まるように調整されます。
仕上がり	画像素材の [ガイド線] の大きさが、[仕上がり枠] に収まるように調整されます。
基本枠	画像素材の [ガイド線] の大きさが、[基本枠] に収まるように調整されます。
自由位置	画像素材の [ガイド線] の大きさを調整しません。



[裁ち落とし] ・ [仕上がり] ・ [基本枠] が設定されていないキャンバスで、[裁ち落とし] ・ [仕上がり] ・ [基本枠] を選択した場合は、[キャンバス] に収まるように調整されます。

⑥ 補間方法

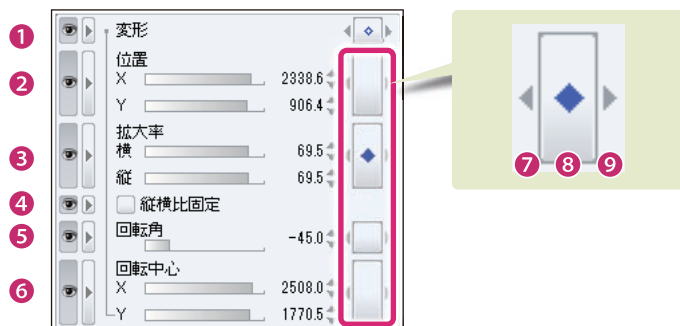
画像を変形するときに、隣接するピクセル間の色を補間する方法を設定できます。

ソフトな輪郭 (バイリニア法)	輪郭 (色の境界) が、隣のピクセルの色と混ざり、滑らかになります。ただし、変形する内容によっては、輪郭がぼやける場合があります。
ハードな輪郭 (ニアレストネイバー法)	画像内のピクセルを複製して補間します。隣のピクセルに影響されないため、輪郭 (色の境界) がハッキリします。ただし、変形する内容によっては、輪郭がギザギザになる場合があります。
輪郭強調 (バイキュービック法)	輪郭 (色の境界) が、隣のピクセルの色と混ざり、滑らかになります。[ソフトな輪郭 (バイリニア法)] に比べて、輪郭が強調されるように処理されます。ただし、変形する内容によっては、輪郭の周囲に白いノイズが発生する場合があります。
高精度 (色の平均)	変形後の 1 ピクセルごとに含まれる、変形前のピクセルの色の平均を厳密に計算します。拡大はハッキリ、縮小は滑らかになります。細い線を縮小しても途切れません。ただし、変形する内容によっては、輪郭がぼやけたり、処理に時間がかかったりする場合があります。

画像変形

[オブジェクト] サブツールで、2D カメラフォルダーを選択したときに、[サブツール詳細] パレットで下記を設定できます。

また、[レイヤーのキーフレームを有効化] がオンになっているレイヤーやレイヤーフォルダーを選択したときも、同様の項目を設定できます。



① 変形

[変形] 全体の、キーフレームの追加や削除を行います。



① 前のキーフレームへ	[タイムライン] パレットで選択中のフレームの前にある、[変形] のキーフレームに移動します。
② 変形のキーフレームを追加 / 削除	<ul style="list-style-type: none"> ● クリックすると、[タイムライン] パレットの [変形] にキーフレームを追加できます。 ● [◆] が表示されている場合は、クリックすると、[タイムライン] パレットの [変形] からキーフレームを削除できます。 ● [画像変形] カテゴリで、特定の項目の [キーフレームを追加 / 削除] だけをクリックした場合は、[◇] が表示されます。 ● [画像変形] カテゴリでいずれかの項目を設定するか、キャンバス上で編集を行うと、自動的にキーフレームが追加されます。
③ 次のキーフレームへ	[タイムライン] パレットで選択中のフレームの後ろにある、[変形] のキーフレームに移動します。

② 位置

レイヤーやレイヤーフォルダーを配置する位置を設定できます。

基準となる位置は、移動した変形枠の回転中心の位置です。

横方向の座標値は [X] から、縦方向の座標値は [Y] から、キャンバスの左上から回転中心までの位置をピクセル単位で指定できます。

③ 拡大率

レイヤーやアニメーションフォルダーの拡大率を、元画像に対する割合 (%) で指定できます。[横] と [縦] の割合を、それぞれ設定できます。

ただし、レイヤーフォルダー・2D カメラフォルダー・グラデーションレイヤー・3D レイヤーを選択している場合は、全体の拡大率だけ設定できます。

④ 元画像の比率を維持

オンにすると、レイヤーやアニメーションフォルダーの縦横比率を維持したまま、拡大・縮小を行います。



レイヤーフォルダー・2D カメラフォルダー・グラデーションレイヤー・3D レイヤーを選択している場合は、表示されません。

⑤ 回転角

水平位置からの、画像の回転角度を指定します。

⑥ 回転中心

回転中心の位置を設定できます。

基準となる位置は、拡大率や位置を変更していない変形枠の回転中心の位置です。

横方向の座標値は [X] から、縦方向の座標値は [Y] から、キャンバスの左上を基準に回転中心までの位置をピクセル単位で指定します。



変形枠の位置や角度を変更しても、[回転中心] の位置は変更されません。[回転中心] を移動したい場合は、[回転中心] の値を変更するか、キャンバスで [回転中心] をドラッグして移動します。

⑦ 前のキーフレームへ

[タイムライン] パレットで選択中のフレームの前にある、同じ項目内のキーフレームに移動します。[位置] の場合は、[位置] に設定されているキーフレームを基準に移動します。

⑧ キーフレームを追加 / 削除

設定項目ごとに、キーフレームの追加や削除を行います。

- クリックすると、[◆] が表示されると同時に、[タイムライン] パレットから該当する設定項目の値だけキーフレームが追加されます。[変形のキーフレームを追加 / 削除] と [タイムライン] パレットの [変形] には、[◇] が表示されます。
- [◆] が表示されている場合は、クリックすると、[タイムライン] パレットから該当する設定項目の値だけキーフレームから削除されます。[変形] の [キーフレームを追加 / 削除] と [タイムライン] パレットには、[◇] が表示されます。
- [画像変形] カテゴリでいずれかの項目を設定するか、キャンバス上で編集を行うと、自動的にキーフレームが追加されます。

⑨ 次のキーフレームへ

[タイムライン] パレットで選択中のフレームの後ろにある、同じ項目内のキーフレームに移動します。[位置] の場合は、[位置] に設定されているキーフレームを基準に移動します。

紙質

[紙質] カテゴリについては、『[ブラシ形状→紙質](#)』を参照してください。

カメラ

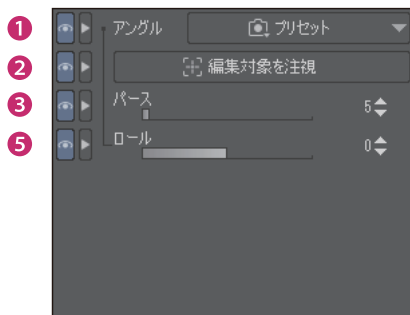
[オブジェクト] サブツールなどで 3D 素材を選択した場合、3D 素材のカメラアングルなどを設定できます。

!重要

選択している 3D 素材によっては、設定項目の一部が表示されない場合があります。

メモ

このカテゴリの設定項目は、選択中の 3D レイヤー内に含まれる、すべての 3D 素材に反映されます。



Ver1.5 互換の場合

① アングル

[プリセット] をクリックすると、カメラアングルの一覧が表示されます。選択中の 3D 素材に適用したいカメラアングルを選択します。

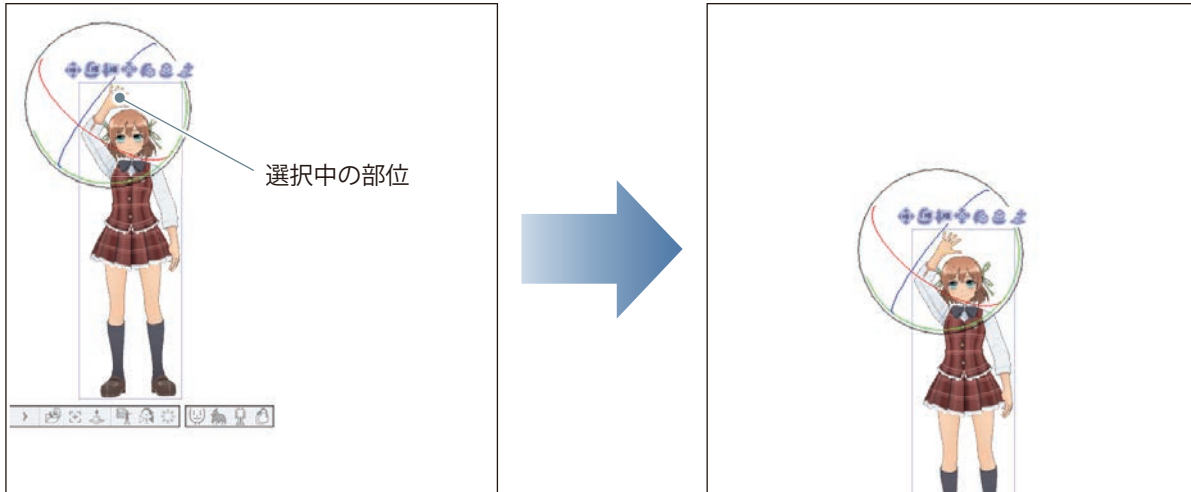


② 編集対象を注視

選択中の 3D 素材が中央に表示されるように、カメラが移動します。3D デッサン人形や 3D キャラクター素材を選択している場合、選択状態により、操作結果が異なります。

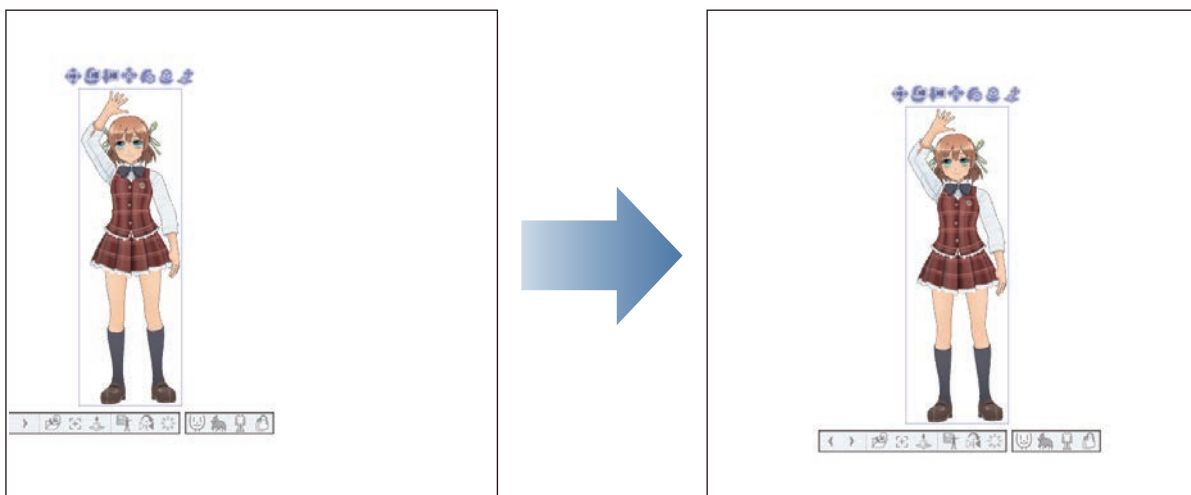
部位を選択している場合

選択中の部位が、中央に表示されるように、カメラが移動します。



部位を選択していない場合

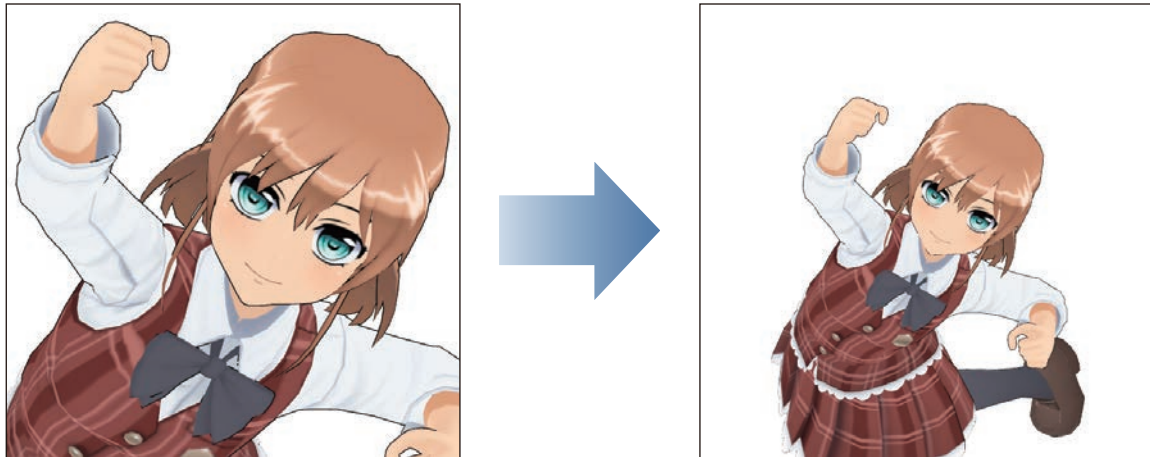
選択中の 3D キャラクター素材が、中央に表示されるように、カメラが移動します。



③ パース

3D 素材に遠近感を付けます。

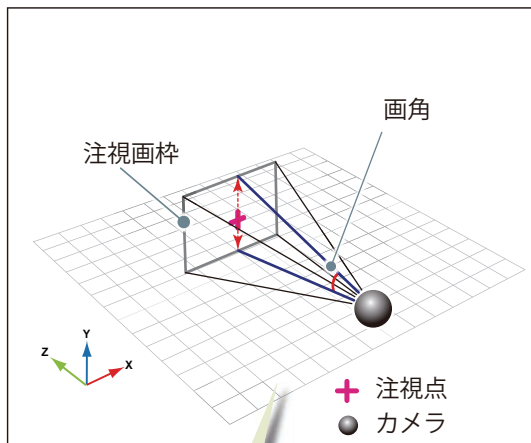
数値が大きいほど、画角が大きくなります。数値が小さいほど、画角が小さくなります。



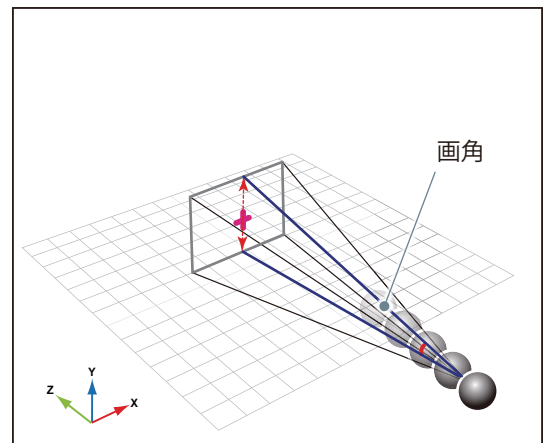
〔連動してカメラを前進・後退〕をオンにすると、注視点と注視画枠が固定したまま、カメラが連動して移動します。

④ 連動してカメラを前進・後退

オンにすると、パースを調整するときに、注視点と注視画枠を固定したまま、カメラが連動して移動します。

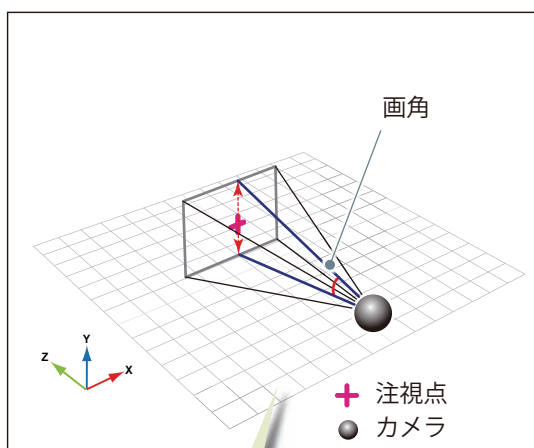


注視点と注視画枠を固定します。
パースの設定に合わせて、カメラが移動します。

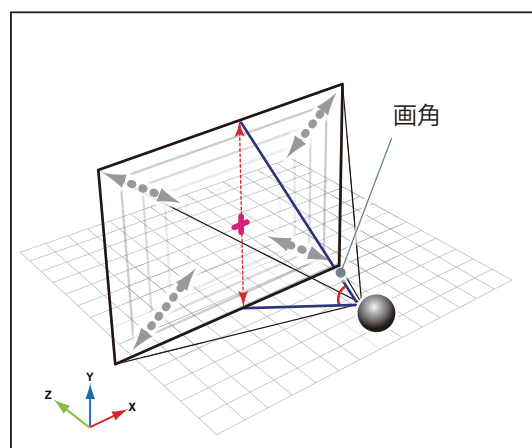
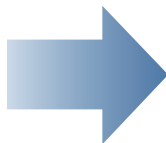


連動してカメラを前進・後退：オン

オフにすると、パースを調整しても、カメラの位置が固定したまま、キャンパスのカメラの注視画枠が変更されます。



カメラと注視点を固定したまま、
視野と画角を調整します。



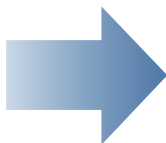
連動してカメラを前進・後退：オフ



EX をお使いの場合、[四面図] パレットでカメラと注視点の位置を確認できます。

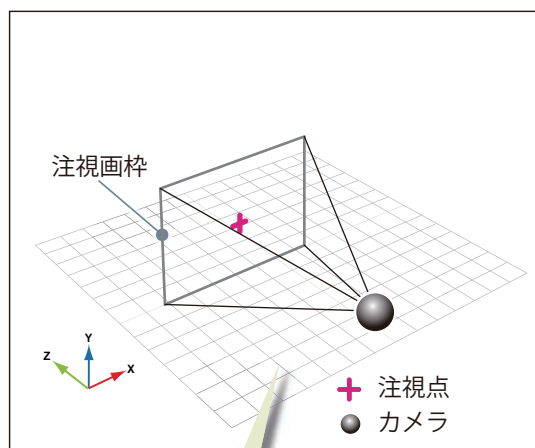
⑤ ロール

カメラの位置を固定して、カメラ自身を回転します。

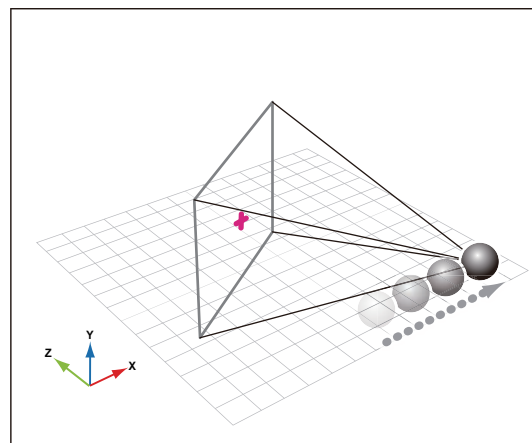
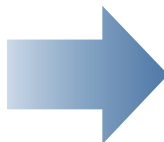


⑥ カメラ位置

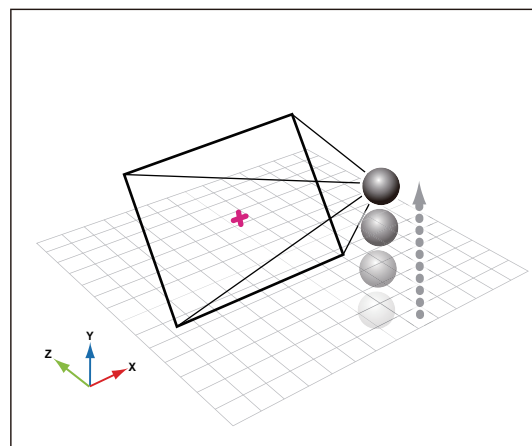
[X]・[Y]・[Z]のスライダーを動かすと、注視点を固定して、カメラの位置を移動できます。



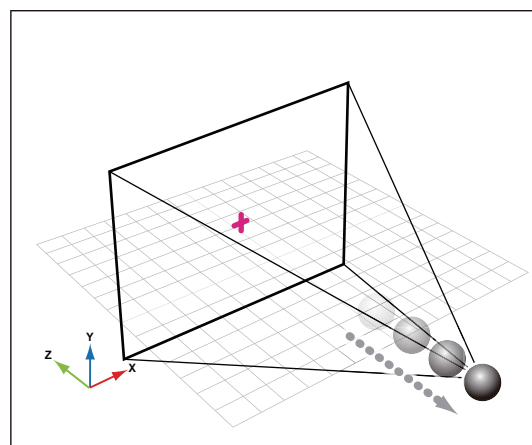
注視点を固定して
カメラを移動します。



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



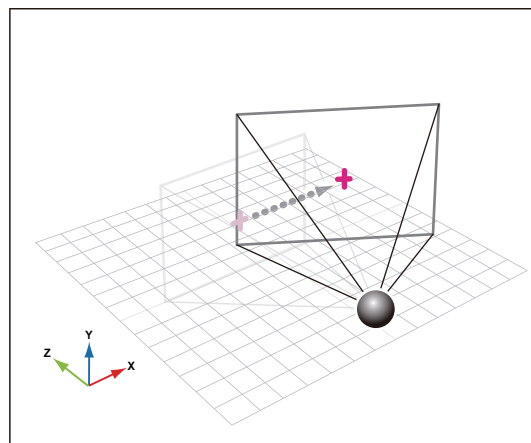
Z 軸方向にカメラを移動した例



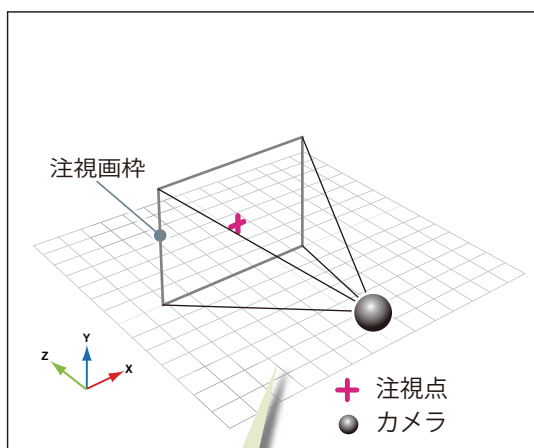
EX をお使いの場合、[四面図]パレットでカメラと注視点の位置を確認できます。

⑦ 注視点位置

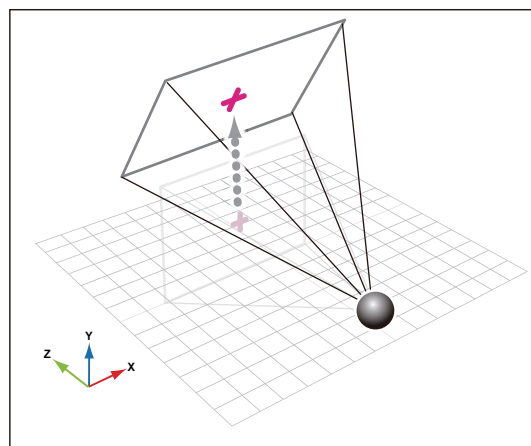
[X]・[Y]・[Z] のスライダーを動かすと、カメラの位置を固定して、注視点の位置を移動できます。



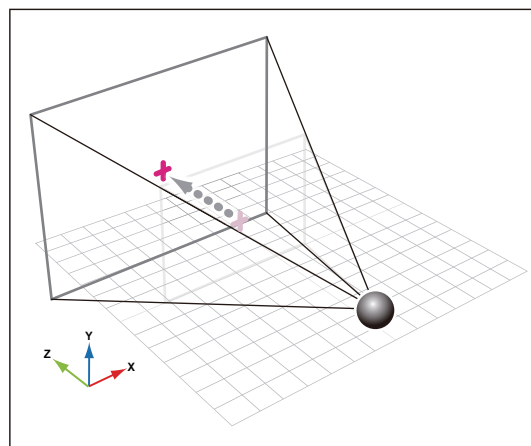
X 軸方向に注視点を移動した例



カメラを固定して
注視点を移動します。



Y 軸方向に注視点を移動した例



Z 軸方向に注視点を移動した例



EX をお使いの場合、[四面図] パレットでカメラと注視点の位置を確認できます。

環境

[オブジェクト] サブツールなどで 3D 素材を選択した場合、3D 素材の表示方法などを設定できます。



選択している 3D 素材により、表示される設定項目が異なります。



① レンダリング設定

クリックすると、[レンダリング設定] ダイアログが表示され、3D 素材の輪郭線や照明（光源）などの設定を行えます。
[レンダリング設定] ダイアログについては、『[レンダリング設定ダイアログ](#)』を参照してください。

② 物理シミュレーション

3D キャラクター素材に設定されている物理演算の有効・無効を切り替えられます。オンにすると、3D キャラクター素材を動かしているときに、物理演算が反映され、髪やスカートなどがなびきます。

[物理シミュレーション] は、CLIP STUDIO MODELER や CLIP STUDIO COORDINATE で物理設定をした 3D キャラクター素材を選択している場合に、表示されます。



- CLIP STUDIO MODELER の詳細は、『[創作応援サイト CLIP STUDIO](#)』を参照してください。
- 物理設定をした 3D キャラクター素材を読み込んだ場合、CLIP STUDIO PAINT の動作が重くなる場合があります。[物理シミュレーション] をオフにすると、改善される場合があります。

③ 物理設定

クリックすると、[物理設定] ダイアログが表示され、3D キャラクター素材の物理演算の反映方法を設定できます。
[物理設定] ダイアログについては、『[物理設定ダイアログ](#)』を参照してください。

④ 編集表示設定

3D レイヤーの編集時の表示方法を設定できます。[高速] を選択すると、3D レイヤーの表示が高速化します。

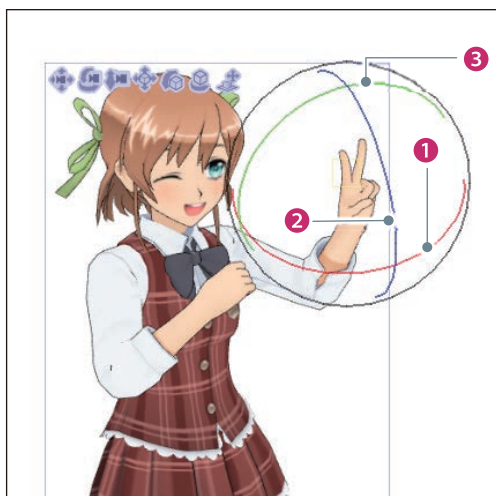
ただし、3D レイヤーの操作中に、3D レイヤーに設定された効果や不透明度のほか、[ナビゲーター] パレットのプレビュー、キャンバスに設定された合成モードなどが、非表示になります。

3D レイヤーの編集を終了すると、元の表示に戻ります。

⑤ マニピュレータ

オンにすると、Ver.1.5 互換の 3D キャラクター素材の部位に [マニピュレータ] が表示されます。[マニピュレータ] をドラッグすると、3D キャラクター素材にポーズをつけたり、3D オブジェクト素材の角度を変更したりできます。

各リングにマウスカーソルを合わせ、ドラッグすると選択中の部位がリングの方向に回転します。



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 (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。
③ 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。



- [ねじり回転] ・ [曲げ回転 (青)] ・ [曲げ回転 (緑)] は、その方向に回転できる場合だけ表示されます。
- [マニピュレータ] は、Ver.1.5 互換の 3D キャラクター素材を選択すると、表示される項目です。通常の 3D キャラクター素材の場合は、3D キャラクター素材をクリックすると、自動的に [マニピュレータ] が表示されます。

レンダリング設定ダイアログ



A. 輪郭線

選択中の 3D 素材の輪郭線について、設定できます。

① 輪郭線を付ける

オンにすると、選択中の 3D 素材に輪郭線を付けられます。

② 幅

輪郭線の幅を設定します。数値を大きくすると、輪郭線が太くなります。

③ 不透明度

輪郭線の不透明度を設定します。

④ オフセット量

輪郭線に反映させる 3D 素材のポリゴンオフセット量を、設定できます。

この値を変更することで、他のポリゴンに埋もれた輪郭線が表示されるかどうかが変わります。

⑤ 色

輪郭線の色を設定します。カラー表示部をクリックすると、[色の設定] ダイアログが表示されます。



[色の設定] ダイアログの詳細については、『[色の設定ダイアログ](#)』を参照してください。

B. 照明

選択中の 3D 素材の光源について、設定できます。

⑥ 光源の影響を受ける

オンにすると、選択中の 3D 素材に光源が反映されます。

⑦ 方式

陰影の付け方を設定できます。[グーロー]・[フォン]・[トゥーン]から選択できます。

⑧ 影

選択中の 3D 素材に、影を付けます。



[影]の設定は、[サブツール詳細]パレットの[光源]カテゴリでも設定できます。詳しくは、『[光源](#)』を参照してください。

C. テクスチャ

選択中の 3D 素材のテクスチャの表示方法について、設定できます。

⑨ テクスチャを使用する

オンにすると、選択中の 3D 素材にテクスチャが表示されます。

⑩ アルファテスト

3D レイヤーから、テクスチャの線画を抽出する不透明度の閾値を設定します。例えば、[アルファテスト]を「0.5」に設定すると、[不透明度]が 50% 以下のテクスチャは、線画が抽出されません。

D. バックフェースカリング

オンにすると、バックフェースカリングを有効にします。ポリゴンの裏側の描画が省略されます。



- [光源の影響を受ける]の設定は、[サブツール詳細]パレットの[光源]カテゴリで設定できます。詳しくは、『[光源](#)』を参照してください。
- 各光源の詳細設定は、[サブツール詳細]パレットの[配置]カテゴリで設定できます。詳しくは、『[配置](#)』を参照してください。

E. クリッピングプレーン

カメラの視点に沿った、仮定の平面です。ニアプレーンとファープレーンの2枚の平面があります。3D レイヤー全体に効果を付けます。

⑪ カメラリセット時に自動設定

オンにすると、オブジェクトランチャーの[編集対象を注視]などでカメラの位置をリセットしたときに、[ニアプレーン]と[ファープレーン]の設定値を自動的に適用します。

⑫ ニアプレーン

ニアプレーンの距離を設定します。この平面より近くにある面（ポリゴン）は描画されません。

⑬ ファープレーン

ファープレーンの位置を設定します。この平面より遠くにある面（ポリゴン）は描画されません。

F. 照明

3D レイヤー全体の光源について、設定できます。

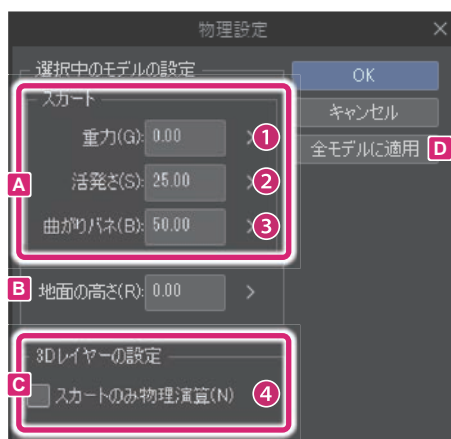
⑭ 光源

オンにすると、3D レイヤー全体に対して、光源が有効になります。

G. 全モデルに適用

キャンバス内のすべての3D レイヤーに対して、[レンダリング設定] ダイアログの設定内容を適用できます。

物理設定ダイアログ



A. スカート

3D キャラクター素材を操作したときの、スカートの動きを設定します。



[スカート] は、CLIP STUDIO MODELER でスカートの剛体を設定した場合に設定できます。CLIP STUDIO MODELERの詳細は、『[創作応援サイト CLIP STUDIO](#)』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、重力の影響が大きくなります。

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 曲がりバネ

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。

B. 地面の高さ

スカートが接地するときに、曲がり始める高さを設定します。

キャラクターの腰の位置が [地面の高さ] より上にある限り、スカートは [地面の高さ] より下に沈みません。

C. 3D レイヤーの設定

3D キャラクター素材を操作したときに、物理演算をどのように反映させるか、3D レイヤー全体に設定します。

④ スカートのみ物理演算

スカートだけに物理演算を反映します。その他の物理演算は、CLIP STUDIO PAINT 上で反映されません。

D. 全モデルに適用

キャンバス内のすべての 3D レイヤーに含まれる、3D キャラクター素材に対して、[物理設定] ダイアログの設定内容を適用できます。

キャラクター

[オブジェクト] サブツールなどで 3D キャラクター素材を選択した場合、表情・服装・髪型などを設定できます。

!重要

3D 可動モデル素材を選択している場合、[キャラクター] カテゴリは表示されません。



① フェイスパーツ

3D キャラクター素材のフェイスパーツを、一覧から選択します。

② ヘア

選択中の 3D キャラクター素材の髪型を、あらかじめ設定されている髪型から選択します。



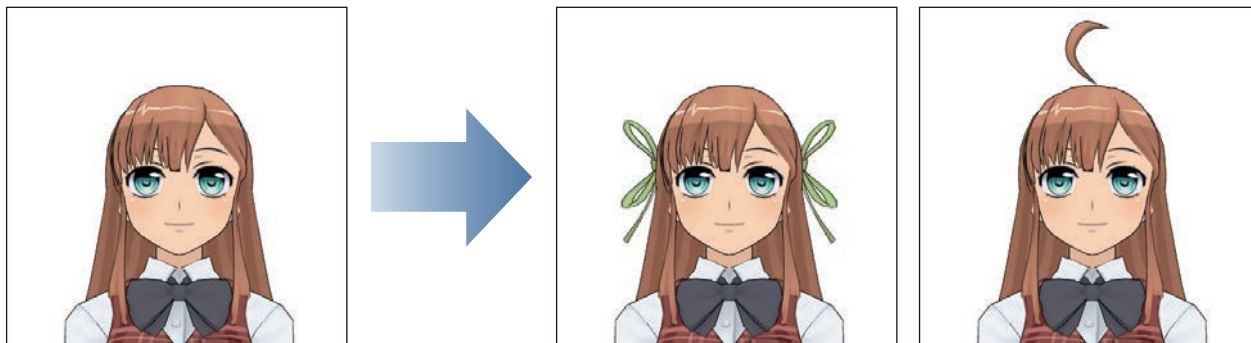
③ ボディ

選択中の 3D キャラクター素材の身体を、あらかじめ設定されている身体から選択します。身体を変更すると、3D キャラクター素材の衣服などを変更できます。



④ アクセサリー

選択中の 3D キャラクター素材に付ける、リボンなどのアクセサリを選択します。アクセサリは、複数の項目を選択できます。



⑤ 表情設定

クリックすると、3D キャラクター素材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。



⑥ 目の表情

クリックすると、目の表情を変更できます。



CLIP STUDIO MODELER 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。

⑦ 口の表情

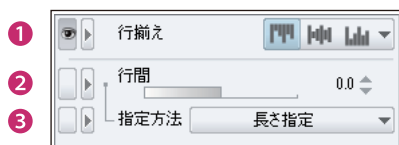
クリックすると、口の表情を変更できます。



CLIP STUDIO MODELER 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。

行間・揃え

[テキスト] サブツールの使用時や、[オブジェクト] サブツールで [テキストレイヤー] を選択した場合、行揃えや行間などを設定できます。

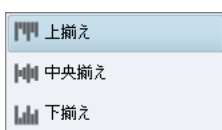


!重要

選択しているツール・サブツールによっては、設定項目の一部が表示されない場合があります。

① 行揃え

テキストの行を揃える位置を設定します。



[縦書き] の場合



[横書き] の場合

上揃え／左揃え	縦書きの場合は上揃えに、横書きの場合は左揃えにします。
中央揃え	各行の中央に揃えます。
下揃え／右揃え	縦書きの場合は下揃えに、横書きの場合は右揃えにします。

② 行間

行間の空きを調整します。[テキスト] サブツールで行を選択した場合、行ごとに行間を設定できます。

③ 指定方法

行間の指定方法を設定できます。

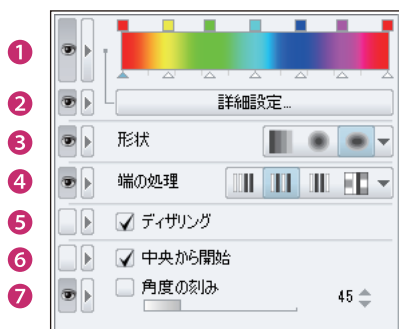
長さ指定	行間の幅を長さ（ポイントまたは Q 数）で指定します。
パーセント指定	行間の幅を文字のサイズに対しての割合（%）で指定します。



[行間] の [長さ指定] を設定する単位は、ポイント (pt) と Q 数のいずれかに切り替えられます。[ファイル] メニュー (macOS 版では [CLIP STUDIO PAINT] メニュー) → [環境設定] で表示される [環境設定] ダイアログで、[定規・単位] → [単位] の [テキストの単位] から設定できます。

グラデーション

[グラデーション] ツール使用時に、グラデーションの模様を設定できます。



① カラーバー

設定したグラデーションのプレビューが表示されます。クリックすると、[グラデーションの編集] ダイアログが表示され、詳細なグラデーションの設定が行えます。[グラデーションの編集] ダイアログについては『[グラデーションの編集ダイアログ](#)』を参照してください。

② 詳細設定

クリックすると、[グラデーションの編集] ダイアログが表示され、詳細なグラデーションの設定が行えます。[グラデーションの編集] ダイアログについては『[グラデーションの編集ダイアログ](#)』を参照してください。

③ 形状

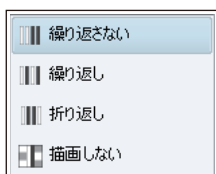
グラデーションの形状を設定できます。



直線	ドラッグした距離に応じた、直線的なグラデーションを描画します。
円	ドラッグして作成した円の形状に沿ったグラデーションを描画します。
楕円	ドラッグして作成した楕円の形状に沿ったグラデーションを描画します。

④ 端の処理

ドラッグした部分の外側の描画を設定できます。



繰り返さない	ドラッグした部分には、グラデーションが描画されます。始点より外側はグラデーションの開始色に、終点より外側はグラデーションの終了色で塗りつぶされます。
繰り返し	同じ向きでグラデーションを繰り返します。
折り返し	交互に向きを変えながらグラデーションを繰り返します。
描画しない	ドラッグした部分には、グラデーションが描画されます。始点・終点の外側は描画されません。

⑤ ディザリング

オンにすると、グラデーションに微弱なノイズを加えて色の境目を目立たなくします。そのため、グラデーションの表示が滑らかになります。

⑥ 中央から開始

オンにすると、ドラッグを開始した点を中心に、グラデーションが描画されます。[形状]が[円]または[楕円]のときに選択できます。

⑦ 角度の刻み

グラデーションの角度を調整するときの、角度の最小単位を設定できます。

グラデーションの編集ダイアログ



A. グラデーション設定

ノードを動かしてグラデーションを作成します。



① カラーバー

グラデーションの設定がプレビュー表示されます。

② ノード

グラデーションに使用する色を設定できます。必要に応じて複数作成でき、空欄をクリックすると[△]を追加できます。左右にドラッグすると、グラデーションの階調を調整できます。選択中のノードは[△]が色付きで表示されます。上下にドラッグすると、ノードが削除されます。

③ 前のノード

ノードの選択を、左隣のノードに切り替えます。

④ 次のノード

ノードの選択を、右隣のノードに切り替えます。

⑤ グラデーション反転

グラデーションの設定を反転させます。

⑥ ノードを削除

選択中のノードを削除します。

B. グラデーションセット

グラデーション設定の管理を行います。



① グラデーションセット表示

[グラデーションセット]の一覧を表示し、選択できます。

② メニュー表示

グラデーションセットに関するメニューを表示します。

セットの新規作成	カラーグラデーションデータセットを新規作成します。
セットの削除	選択したグラデーションセットを削除します。
セットの複製	選択したグラデーションセットを複製します。
セットの設定	選択したグラデーションセットの名前を変更します。
セットを素材として登録 【PRO/EX】	[素材のプロパティ] ダイアログが表示され、選択中のグラデーションセットを[素材]パレットに登録できます。[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【PRO/EX】 』を参照してください。
セット素材を読み込み 【PRO/EX】	[セット素材を読み込み] ダイアログが表示され、[素材]パレットに登録されているグラデーションセットを読み込みます。[セット素材を読み込み] ダイアログの詳細については、『 セット素材を読み込みダイアログ【PRO/EX】 』を参照してください。
グラデーションの追加	カラーバーに表示しているグラデーションの設定を、リストに追加します。追加したグラデーション設定は、リストの一番下に表示されます。
グラデーションの削除	リストで選択中のグラデーション設定を削除します。
グラデーションの複製	選択したグラデーション設定を複製します。
グラデーション名の変更	選択したグラデーション設定の名前を変更します。
グラデーションの置き換え	カラーバーに表示しているグラデーションの設定を、リストで選択している設定に上書き保存します。
グラデーション設定に適用	リストから選択したグラデーション設定を、カラーバーを読み込みます。
グラデーションの読み込み	IllustStudio のグラデーション設定ファイル（拡張子：cgs）を読み込みます。



- [素材]パレットに登録したグラデーションセットは、CLIP STUDIO を使用して、CLIP STUDIO ASSETS に公開できます。公開方法については、[\[CLIP STUDIO TIPS\]](#) を参照してください。
- CLIP STUDIO は、[ファイル]メニュー→[CLIP STUDIO を起動]で起動できます。

③ グラデーションリスト

現在表示しているグラデーションセットに含まれる、グラデーション設定の一覧です。

④ 上へ / 下へ

リストで選択中のグラデーション設定の表示位置を、上下に移動します。

⑤ グラデーションの置き換え

カラーバーに表示しているグラデーションの設定を、リストで選択している設定に上書き保存します。

⑥ グラデーション設定に適用

リストから選択したグラデーション設定を、カラーバーに読み込みます。

⑦ グラデーションの複製

選択したグラデーション設定を複製します。

⑧ グラデーションの追加

カラーバーに表示しているグラデーションの設定を、リストに追加します。追加したグラデーション設定は、リストの一番下に表示されます。

⑨ グラデーションの削除

リストで選択中のグラデーション設定を削除します。

C. 位置

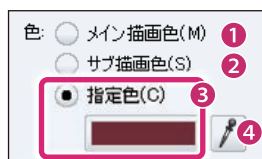
選択中のノードの位置を設定できます。

D. 不透明度

選択中のノードの不透明度を設定できます。

E. 色

選択中のノードの色を設定します。



① メイン描画色

ノードの色をメイン描画色に設定します。カラー系パレットなどでメイン描画色を変更すると、ノードの色も連動して変更されます。

② サブ描画色

ノードの色をサブ描画色に設定します。カラー系パレットなどでサブ描画色を変更すると、ノードの色も連動して変更されます。

③ 指定色

指定した色に、ノードの色を設定できます。カラー表示部をクリックすると、[色の設定]ダイアログを表示できます。



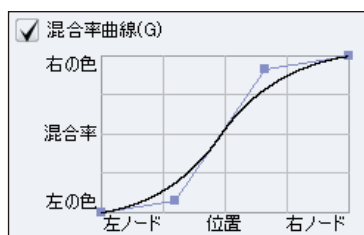
[色の設定]ダイアログの詳細については、[『色の設定ダイアログ』](#)を参照してください。

④ 画面の色を取得【Windows/macOS】

スポイトで画面上の色を参照して、[指定色]に設定できます。

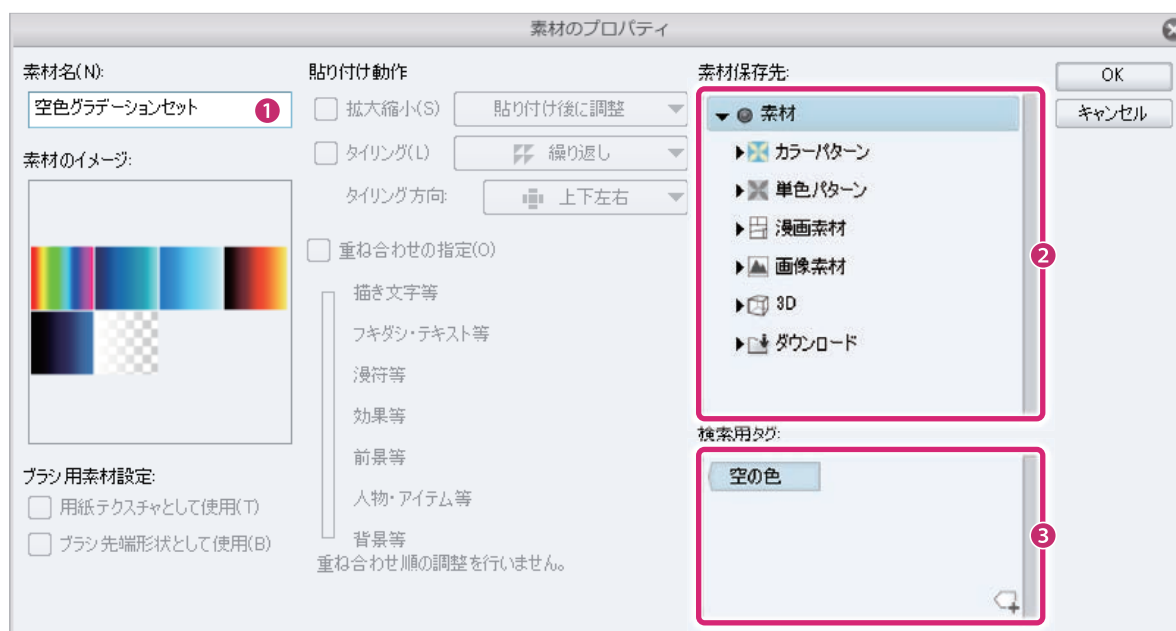
F. 混合率曲線

選択中のノードと右隣にあるノード間の、色の変化を調整できます。



- グラフの横軸は、ノード間の位置を示します。
- グラフの縦軸は、右隣にあるノードとの色の混合率を示します。値が大きい場合は、右隣にあるノードの色に近くなります。値が小さい場合は、選択中のノードの色に近くなります。
- グラフ上をクリックすると、ポイントを16まで追加できます。ポイントをドラッグすると混合率曲線を調整できます。グラフの外にポイントをドラッグすると、ポイントを削除できます。

素材のプロパティダイアログ【PRO/EX】



① 素材名

素材の名前を入力します。

② 素材保存先

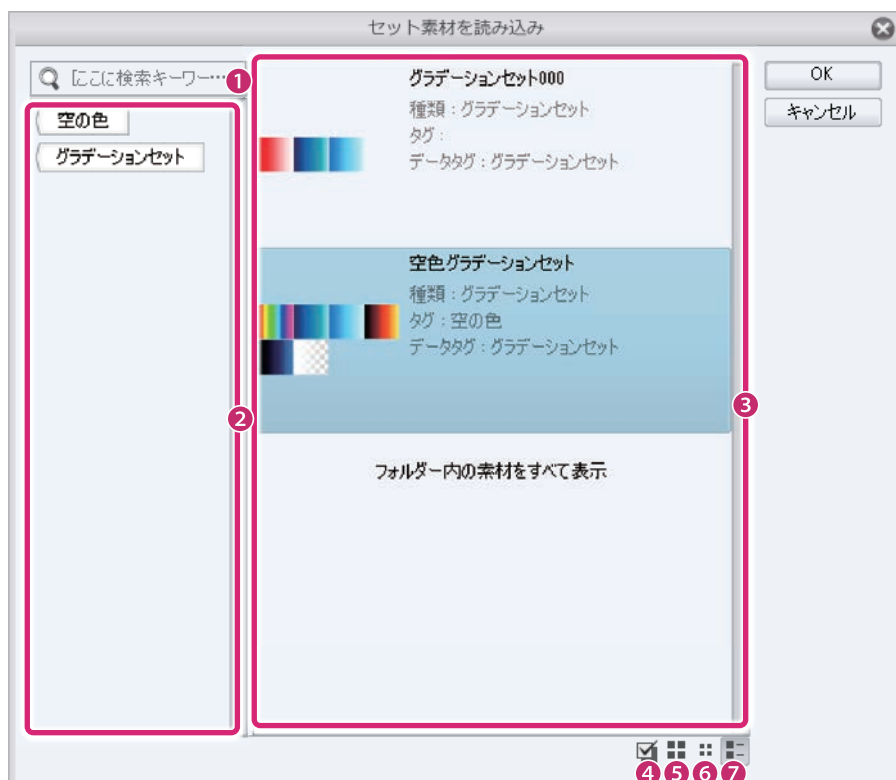
フォルダーをクリックして、素材の保存先を指定します。指定した保存先は、[素材]パレットの[ツリー表示]に反映されます。

③ 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。

セット素材を読み込みダイアログ【PRO/EX】



① 検索ボックス

キーワードを入力して、グラデーションセット画像を検索できます。

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、指定した内容のブラシ形状が[グラデーションセットの一覧]に表示されます。

③ グラデーションセットの一覧

グラデーションセットが一覧で表示されます。

④ 項目チェックボックスの表示

[グラデーションセットの一覧]に表示されるグラデーションセットのサムネイルごとに、チェックボックスを表示します。チェックボックスをオンにすると、素材を選択できます。

⑤ サムネイル [大]

[グラデーションセットの一覧]に表示されるグラデーションセットのサムネイルを、大きく表示します。

⑥ サムネイル [小]

[グラデーションセット画像の一覧]に表示されるグラデーションセット画像のサムネイルを、小さく表示します。

⑦ サムネイル [詳細]

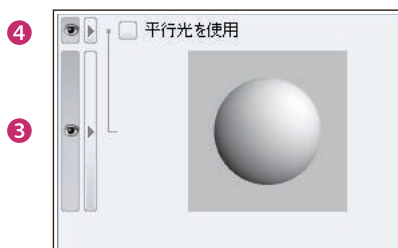
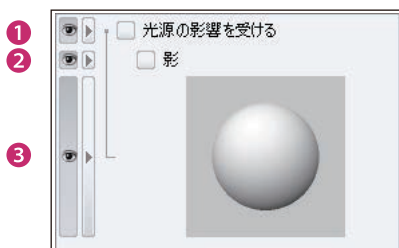
[グラデーションセット画像の一覧]に表示されるグラデーションセット画像のサムネイルのほか、グラデーションセット画像の情報を表示します。

光源

【オブジェクト】サブツールで、3D 素材を選択したときに、光源を設定できます。

!重要

3D 背景素材を選択した場合は、影を設定できません。



Ver1.5 互換の場合

① 光源の影響を受ける

オンにすると、選択中の 3D 素材に光源が反映されます。



【レンダリング設定】ダイアログの【照明】でも、同様の設定を行えます。【レンダリング設定】ダイアログについては、『[環境](#)』を参照してください。

② 影

オンにすると、3D 素材に影を付けます。



【レンダリング設定】ダイアログの【照明】でも、同様の設定を行えます。【レンダリング設定】ダイアログについては、『[環境](#)』を参照してください。

③ 光源の向き

円をドラッグすると、光源の方向を設定できます。



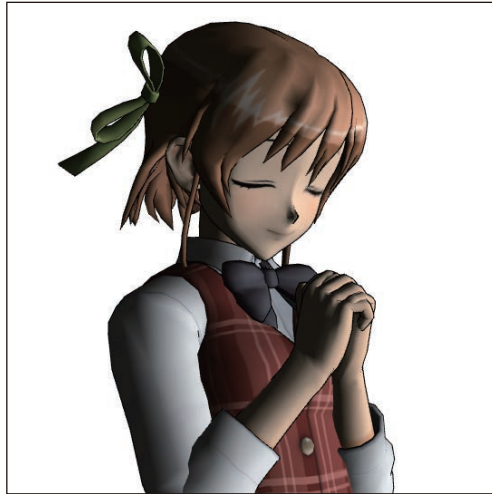
光源の詳細設定は、【サブツール詳細】パレットの【配置】カテゴリで設定できます。詳しくは、『[配置](#)』を参照してください。

④ 平行光を使用

オンにすると、3D 素材に光源を適用できます。



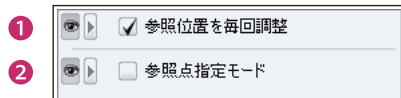
平行光を使用：オフ



平行光を使用：オン

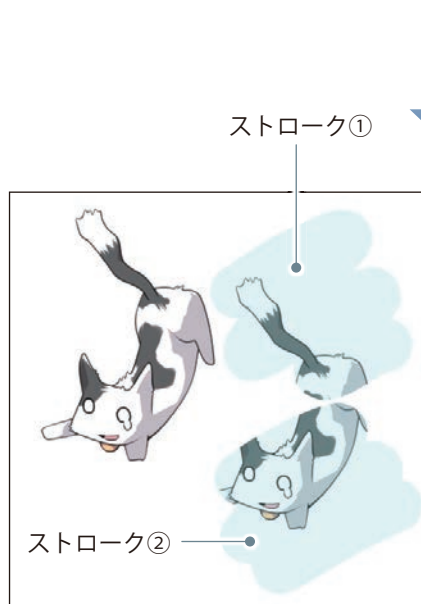
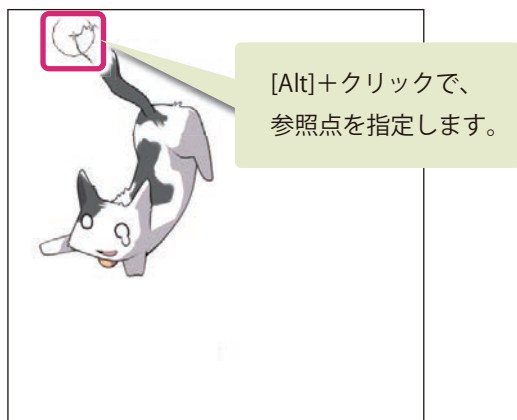
コピースタンプ【PRO/EX】

【コピースタンプ】サブツールを選択した場合、画像の参照方法について設定できます。



① 参照位置を毎回調整

オンにすると、画像の参照点から相対的な位置を保った状態で描画します。ストロークを変えても、位置を保ちます。オフにすると、ストロークを変えるごとに画像の参照点から描画します。



参照位置を毎回調整：オン
ストロークを変えても、参照点からの相対的な位置は変更されません。



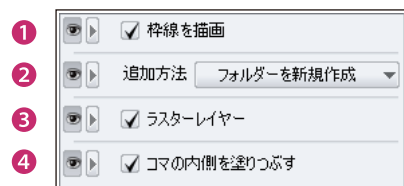
参照位置を毎回調整：オフ
ストロークを変えるごとに、参照点から描画されます。

② 参照点指定モード

オンにすると、参照点指定モードに切り替わり、クリックした位置を参照点に指定できます。描画するときには、[参照点指定モード]をオフにします。オンのままでは、描画できません。

コマ作成【PRO/EX】

コマ枠を作成するサブツールの使用時に、コマ枠の描画について設定できます。



① 枠線を描画

コマ枠フォルダーに枠線を描画します。

② 追加方法

コマフォルダーの追加方法を設定します。

フォルダーを新規作成	コマ枠の描画時に、コマフォルダーを新規追加します。
選択中のフォルダーに追加	コマフォルダーやコマフォルダー内のレイヤーを選択している場合は、選択中のコマフォルダーにコマ枠を追加します。 それ以外のレイヤーを選択している場合は、コマフォルダーを新規追加します。

③ ラスターレイヤー

オンにしてコマ枠を作成すると、コマ枠フォルダー内に [ラスターレイヤー] が作成されます。



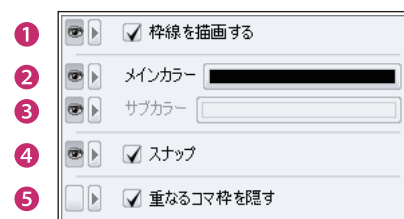
【ラスターレイヤー】は、キャンバスを新規作成するときに [新規] ダイアログで設定した [基本表現色] と同じ表現色で作成されます。

④ コマの内側を塗りつぶす

オンにしてコマ枠を作成すると、コマ枠フォルダー内に白い [べた塗りレイヤー] が作成されます。

コマ枠【PRO/EX】

[オブジェクト] サブツールで [コマ枠フォルダー] を選択した場合、コマ枠の描画について設定できます。



① 枠線を描画する

コマ枠フォルダーに枠線を表示します。

② メインカラー

コマ枠の枠線の色を設定します。カラー表示部をクリックすると、[色の設定] ダイアログが表示され、色を設定できます。



【色の設定】ダイアログの詳細については、『色の設定ダイアログ』を参照してください。

③ サブカラー

コマ枠の枠線に使用する、サブ描画色を指定します。カラー表示部をクリックすると、[色の設定] ダイアログが表示され、色を設定できます。コマ枠にサブ描画色を混色して描画した場合などに、設定できます。



[色の設定] ダイアログの詳細については、『色の設定ダイアログ』を参照してください。

④ スナップ

オンにすると、描画系ツールでコマ枠に沿った線を引けるようになります。

⑤ 重なるコマ枠を隠す

オンにすると、同一のコマ枠フォルダー内で枠線が重なっているときに、下にある枠線の重なっている部分が、非表示になります。

色の設定ダイアログ

色を設定するためのダイアログです。パレットのように色を選択するほか、値を入力して色を変更したり、画面から色を取得したりできます。



① 設定方法

[標準]・[カラーサークル 1]・[カラーサークル 2]・[カラーセット]・[ヒストリー]から、色の設定方法を選択できます。選択した内容に応じて、[色の設定] ダイアログの表示が切り替わります。



DEBUT をお使いの場合、[ヒストリー]を選択できません。

② 色相環

[色の設定]の色相環を、[HLS]と[HSV]のいずれかに切り替えます。[標準]・[カラーサークル 1]・[カラーサークル 2]を選択した場合に、表示されます。

③ 色の設定

実際の色を確認しながら、色を選択する画面です。[設定方法]で選択した項目により、表示が異なります。



[色の設定]の表示内容については、『CLIP STUDIO PAINT リファレンスガイド』の『カラー系パレット』→『カラーサークルパレット』→『色の設定ダイアログ』を参照してください。

④ 元の色

[色の設定]ダイアログを開いた直後の設定色です。クリックすると、[色の設定]を元の色に戻せます。

⑤ 設定した色

[色の設定] で設定した色が表示されます。

⑥ 画面の色を取得【Windows/macOS】

クリックすると、マウスカーソルがスポイトに切り替わります。スポイトで画面上の色を参照して、色を設定できます。

⑦ HSV/HLS

数値を入力して、色を設定できます。

[色相環] を [HSV] に設定している場合は、色相 (Hue) ・ 彩度 (Saturation) ・ 明度 (Value) の値を入力できます。[色相環] を [HLS] に設定している場合は、色相 (Hue) ・ 輝度 (Luminance) ・ 彩度 (Saturation) の値を入力できます。

[設定方法] を [標準] にしている場合は、項目名の前にラジオボタンが表示されます。ここから、[色の設定] にある [カラー-slider] の基準値を選択できます。



[カラー-slider] の基準となる値は、HSV/HLS/RGBの中から、1項目だけ選択できます。

⑧ RGB

RGB 値を入力して、色を設定できます。

[設定方法] を [標準] にしている場合は、項目名の前にラジオボタンが表示されます。ここから、[色の設定] にある [カラー-slider] の基準値を選択できます。



[カラー-slider] の基準となる値は、HSV/HLS/RGBの中から、1項目だけ選択できます。

⑨ HEX

16進数カラーコードを入力して、色を設定できます。

⑩ L*a*b*【PRO/EX】

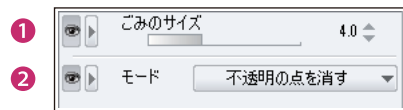
L*a*b* 値を入力して、色を設定できます。

⑪ CMYK【PRO/EX】

CMYK 値を入力して、色を設定できます。

ごみ取り 【PRO/EX】

[ごみ取り] サブツールを使用する場合、ごみのサイズやごみ取りの処理方法などを設定できます。



① ごみのサイズ

ごみとして認識する最大サイズを指定します。

② モード

ごみを取る場合と、ごみから選択範囲を作成する場合で、表示される項目が異なります。

ごみを取る場合

消去対象となる点の色と処理方法を、設定します。

不透明の点を消す	透明部分にある、不透明や半透明の小さな領域が、ごみとして認識されます。ごみは透明色で置き換えられます。
白地の中の点を消す	完全な白色で塗られた部分にある、白色ではない小さな領域が、ごみとして認識されます。ごみは白色で塗りつぶされます。
透明の穴を周囲の色で埋める	不透明部分にある、透明や半透明の小さな領域が、ごみとして認識されます。ごみの周囲に多く存在する色で、ごみが塗りつぶされます。
透明の穴を描画色で埋める	不透明部分にある、透明や半透明の小さな領域が、ごみとして認識されます。ごみは描画色で塗りつぶされます。

ごみを選択する場合

選択対象にする点の色を、設定します。

不透明の点を選択	透明部分にある、不透明や半透明の小さな領域が、ごみとして選択されます。
白地の中の点を選択	完全な白色で塗られた部分にある、白色ではない小さな領域が、ごみとして選択されます。
透明の穴を選択	不透明部分にある、透明や半透明の小さな領域が、ごみとして選択されます。

さ行

参照先

選択しているツールやサブツールにより、表示される項目が異なります。

⇒『[通常の場合](#)』

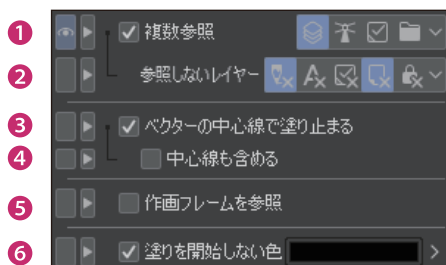
⇒『[ファイルオブジェクトレイヤー・ライトテーブルレイヤーを選択している場合](#)』

通常の場合

選択範囲を作成するときや塗りつぶしを行うときに、参照するレイヤーなどを設定できます。

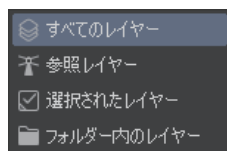
!重要

選択しているツール・サブツールによっては、設定項目の一部が表示されない場合があります。



① 複数参照

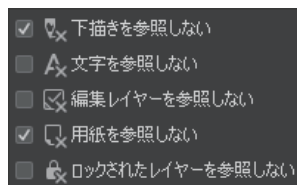
オンにすると、参照するレイヤーを設定できます。オフにすると、選択されているレイヤーのみを参照します。



すべてのレイヤー	すべてのレイヤーを参照します。ただし、非表示に設定されているレイヤーは参照されません。
参照レイヤー	参照レイヤーに設定したレイヤーを参照します。
選択されたレイヤー	[レイヤー]パレットで選択中のレイヤーを参照します。
フォルダー内のレイヤー	レイヤーフォルダー内のレイヤーを参照します。参照したいレイヤーが編集レイヤーと同じフォルダー内にない場合、参照できません。

② 参照しないレイヤー

参照しないレイヤーのオン・オフを切り替えます。[複数参照]をオンにすると、設定できます。



下描きを参照しない【PRO/EX】	[下描きレイヤー]を参照先の対象から除外します。
文字を参照しない	[テキストレイヤー]と[フキダシレイヤー]を参照先の対象から除外します。
編集レイヤーを参照しない	描画対象になっているレイヤーを参照先の対象から除外します。
用紙を参照しない	[用紙レイヤー]を参照先の対象から除外します。
ロックされたレイヤーを参照しない	ロックされたレイヤーを参照先の対象から除外します。

③ ベクターの中心線で塗り止まる【PRO/EX】

ベクターの中心線までの範囲を選択、または塗りつぶします。[ベクターレイヤー]を参照している場合のみ有効です。

④ 中心線も含める【PRO/EX】

[ベクターの中心線で塗り止まる]をオンにすると、設定できます。選択範囲、または塗りつぶす範囲に、ベクターの中心線を含めます。

⑤ 作画フレームを参照

オンにすると、アニメーション制作時の作画フレームを境界に含めます。作画フレームが設定されていない場合は、基準フレームを境界に含めます。

⑥ 塗りを開始しない色

オンにすると、参照先の閉領域の色とカラー表示部の色が同じ色の場合、選択や塗りつぶしを実行しません。カラー表示部をクリックすると、選択中の描画色に設定できます。右端のアイコンをクリックすると、[色の設定]ダイアログが表示され、色を設定できます。



【色の設定】ダイアログの詳細については、『色の設定ダイアログ』を参照してください。

ファイルオブジェクトレイヤー・ライトテーブルレイヤーを選択している場合

[オブジェクト]ツールでファイルオブジェクトレイヤーを選択している場合や、[ライトテーブル]ツールでライトテーブルレイヤーを選択している場合に、表示される設定画面です。

ファイルオブジェクトレイヤーは、外部から読み込んだファイルのほか、選択したレイヤーを、別のCLIP STUDIO FORMAT(拡張子: clip)に書き出したファイルも含みます。





選択しているツール・サブツールによっては、設定項目の一部が表示されない場合があります。

① ファイル名・レイヤー名

ファイルオブジェクトレイヤーの参照先ファイル名を表示します。キャンバス内のレイヤーをライトテーブルレイヤーにしている場合、レイヤーをファイルオブジェクトレイヤーとして貼り付けた場合は、[レイヤー名]と表示されます。

② パス

ファイルオブジェクトレイヤーの参照先のファイルパスを表示します。

③ 状態

ファイルオブジェクトレイヤーの状態を表示します。[状態]に何らかの表示がある場合は、参照先のファイルの内容やファイルパスが変更されている場合があります。再度読み込み直してください。

④ ファイルの変更

ファイルを開くダイアログが表示され、ファイルオブジェクトレイヤーの参照先ファイルを変更できます。ファイルを変更することで、レイヤーの描画内容を変更できます。また、参照先ファイルのリンクが切れている場合、ファイルを指定し直すことで改善されます。ライトテーブルレイヤーを選択している場合は、表示されません。

⑤ ファイルを開く

ファイルオブジェクトレイヤーの参照先ファイルに関連付けされているアプリケーションが起動し、ファイルが表示されます。CLIP STUDIO FORMAT（拡張子：clip）の場合は、別の[キャンバス]ウィンドウに参照先ファイルが表示され、描画などの編集を行えます。参照先ファイルを保存すると、ファイルオブジェクトレイヤーの描画内容も同時に更新されます。他のソフトウェアで編集した場合は、[更新]をクリックして読み込み直すと更新されます。

⑥ フォルダーを開く

ファイルオブジェクトレイヤーの参照先ファイルが保存されているフォルダーを開きます。

⑦ 更新

選択したファイルオブジェクトレイヤーを、参照先ファイルから読み込み直して、新しい描画に更新します。

⑧ レンダリング設定

CLIP STUDIO FORMAT（拡張子：clip）をファイルオブジェクトレイヤーにした場合の、表示方法を設定できます。

キャンバス解像度に合わせる	参照先ファイルとキャンバス間で解像度が異なる場合、参照先ファイルの解像度をキャンバスの解像度に合わせて変換した状態で、ファイルオブジェクトレイヤーを読み込みます。変換後の解像度に応じて、ファイルオブジェクトレイヤーの表示サイズが変わります。
用紙を描画する	参照先ファイルの用紙レイヤーを表示した状態で、ファイルオブジェクトレイヤーを読み込みます。
トーンをグレーで描画する	トーン化したレイヤーをグレーにした状態で、ファイルオブジェクトレイヤーを読み込みます。

⑨ タイムライン

複数のタイムラインを持つ CLIP STUDIO FORMAT（拡張子：clip）の場合、使用するタイムラインを選択します。

⑩ 表示フレーム

タイムラインを含む CLIP STUDIO FORMAT（拡張子：clip）やムービーファイルを読み込んだ場合、ムービーから表示したいフレームを、スライダーで設定します。設定したフレームの画像が、キャンバスに表示されます。

タイムラインが設定されていない、またはタイムラインが無効になっているキャンバスで設定できます。

タイムラインが有効な場合は、ファイルオブジェクトレイヤーがアニメーションフォルダー内にセルとして格納され、[タイムライン]パレットでセル指定されていると、[表示フレーム]を設定できます。

⑪ 再生時間

タイムラインを含む CLIP STUDIO FORMAT（拡張子：clip）やムービーファイルを読み込んだ場合、[表示フレーム] で設定したフレーム（時間）とムービー全体の再生時間を表示します。

散布効果

[散布効果] カテゴリーについては、『[ブラシ形状→散布効果](#)』を参照してください。

集中線【PRO/EX】

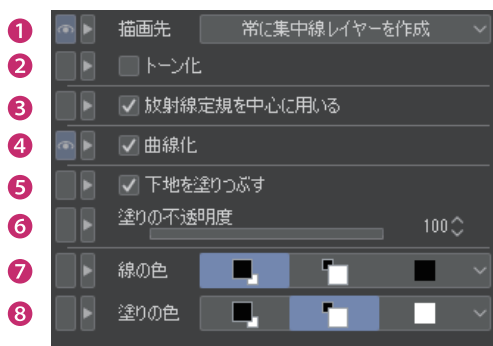
選択しているツールやサブツールにより、表示される項目が異なります。

⇒『[集中線サブツール・フラッシュサブツールを選択している場合](#)』

⇒『[オブジェクトサブツールを選択している場合](#)』

集中線サブツール・フラッシュサブツールを選択している場合

[集中線] サブツールや [フラッシュ] サブツールを選択している場合、集中線を作成するレイヤーや角度などを設定できます。



① 描画先

集中線の描画先を選択できます。

編集対象のレイヤーに描画	<p>選択中のレイヤーに、直接集中線を描画します。</p> <p>[集中線レイヤー] を選択している場合は、すでに描画されている集中線の設定を維持したまま、レイヤーの基準線を描画し直せます。</p>
常に集中線レイヤーを作成	<p>[集中線レイヤー] を新規作成し、集中線を描画します。</p>
集中線レイヤーに描画	<p>[集中線レイヤー] を選択している場合は、すでに描画されている集中線の設定を維持したまま、レイヤーの基準線を描画し直せます。</p> <p>集中線レイヤー以外を選択している場合は、集中線レイヤーを新規作成し、集中線を描画します。</p>



【集中線レイヤー】に描画した場合、一度集中線を描画したあとも、集中線の設定を変更できます。

② トーン化

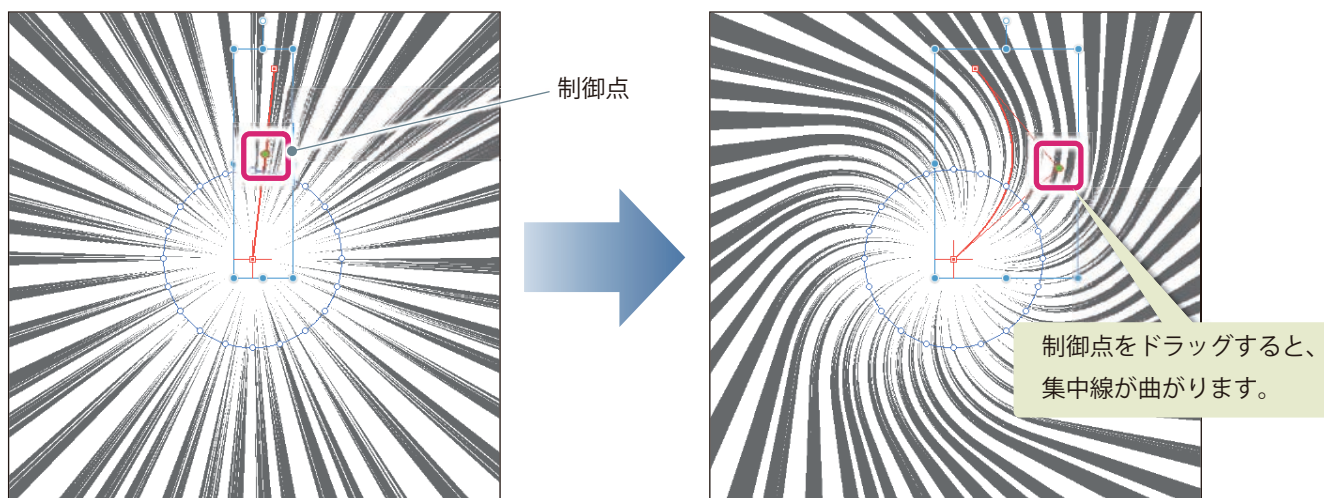
オンにすると、集中線をトーン化します。トーン化すると、レイヤーの表現色はグレーになります。

③ 放射線定規を中心に用いる

放射線定規・放射曲線定規のスナップがオンになっている場合は、定規に合わせた中心点で集中線を描画します。

④ 曲線化

オンにすると、集中線の形状線に、曲線のカーブを調整するための制御点が追加されます。[オブジェクト]サブツールで制御点を編集し、集中線の形状を変更できます。



⑤ 下地を塗りつぶす

基準線に囲まれた部分を塗りつぶします。



- 基準線とは、集中線を描画するときに指定する線で、集中線の描画する位置などの基準になります。円を描くように指定した場合、その円が基準線となります。
- [基準位置をギザギザにする]をオンにした場合は、ギザギザに塗りつぶします。

⑥ 塗りの不透明度

[下地を塗りつぶす]をオンにした場合、下地を塗る色の不透明度を設定します。

⑦ 線の色

集中線の色を指定します。

メインカラー	メイン描画色を集中線の色にします。
サブカラー	サブ描画色を集中線の色にします。
ユーザーカラー	ユーザーが設定した色を、集中線の色にします。カラー系パレットやスポイトなどで色を選択し、アイコンをクリックすると、色を設定できます。描画する前にメイン描画色やサブ描画色を変更しても、設定した色に影響はありません。
ユーザーカラーを選択	[色の設定]ダイアログが表示され、集中線の色を選択できます。この項目は、アイコンで表示されません。

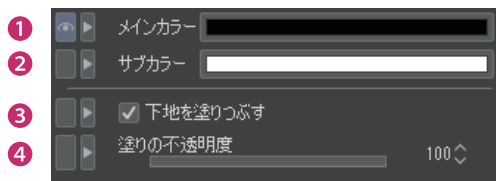
⑧ 塗りの色

下地を塗りつぶす色を指定します。

メインカラー	メイン描画色を下地の色にします。
サブカラー	サブ描画色を下地の色にします。
ユーザーカラー	ユーザーが設定した色を、下地の色にします。カラー系パレットやスポイトなどで色を選択し、アイコンをクリックすると、色を設定できます。描画する前に、メイン描画色やサブ描画色を変更しても、設定した色に影響はありません。
ユーザーカラーを選択	[色の設定]ダイアログが表示され、下地を塗りつぶす色を選択できます。この項目は、アイコンで表示されません。

オブジェクトサブツールを選択している場合

[オブジェクト]サブツールで集中線を選択した場合、集中線や下地の表示色などを設定できます。



① メインカラー

集中線のメイン描画色を設定します。カラー表示部をクリックすると、[色の設定]ダイアログが表示され、色を設定できます。



[色の設定]ダイアログの詳細については、『[色の設定ダイアログ](#)』を参照してください。

② サブカラー

集中線のサブ描画色を指定します。カラー表示部をクリックすると、[色の設定]ダイアログが表示され、色を設定できます。



[色の設定]ダイアログの詳細については、『[色の設定ダイアログ](#)』を参照してください。

③ 下地を塗りつぶす

基準線に囲まれた部分を塗りつぶします。



- 基準線とは、集中線を描画するときに指定する線で、集中線の描画する位置などの基準になります。円を描くように指定した場合、その円が基準線となります。
- [基準位置をギザギザにする]をオンにした場合は、ギザギザに塗りつぶします。

④ 塗りの不透明度

[下地を塗りつぶす]をオンにした場合、下地を塗る色の不透明度を設定します。

定規 [PRO/EX]

[オブジェクト] サブツールで定規を選択した場合、定規のスナップなどを設定できます。



① スナップ

オンにすると、描画が定規にスナップします。

② 目盛り

オンにすると、定規に目盛りが表示されます。プルダウンメニューから目盛りの単位を設定できます。

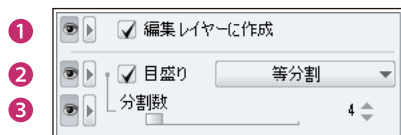
px	ピクセル単位で、目盛りを表示します。
cm	センチ単位で、目盛りを表示します。
mm	ミリ単位で、目盛りを表示します。
in	インチ単位で、目盛りを表示します。
pt	ポイント単位で、目盛りを表示します。
Q	Q 数単位で、目盛りを表示します。
等分割	[分割数] で指定した間隔ごとに、目盛りを表示します。
黄金比	定規全体を黄金比で分割した位置に、目盛りを表示します。

③ 分割数

定規に目盛りを配置する間隔を設定します。[目盛り] で [等分割] を選択すると、設定できます。

定規作成【PRO/EX】

定規を作成するツールやサブツールの使用時に、作成方法を設定できます。



① 編集レイヤーに作成

オンにすると、編集中のレイヤーに定規が作成されます。

オフにすると、新規に定規用のレイヤーが作成されます。すでに「定規」という名称のレイヤーがある場合は、そのレイヤーに定規が作成されます。

② 目盛り

オンにすると、定規に目盛りが表示されます。プルダウンメニューから目盛りの単位を設定できます。

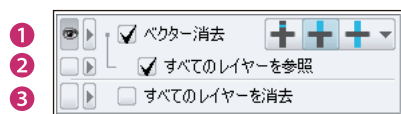
px	ピクセル単位で、目盛りを表示します。
cm	センチ単位で、目盛りを表示します。
mm	ミリ単位で、目盛りを表示します。
in	インチ単位で、目盛りを表示します。
pt	ポイント単位で、目盛りを表示します。
Q	Q 数単位で、目盛りを表示します。
等分割	[分割数] で指定した間隔ごとに、目盛りを表示します。
黄金比	定規全体を黄金比で分割した位置に、目盛りを表示します。

③ 分割数

定規に目盛りを配置する間隔を設定します。[目盛り] で [等分割] を選択すると、設定できます。

消去

[消しゴム] ツールなどの使用時に、[ベクターレイヤー] に描画された線をツールで消去する方法や、消去するときに参照するレイヤーを設定できます。



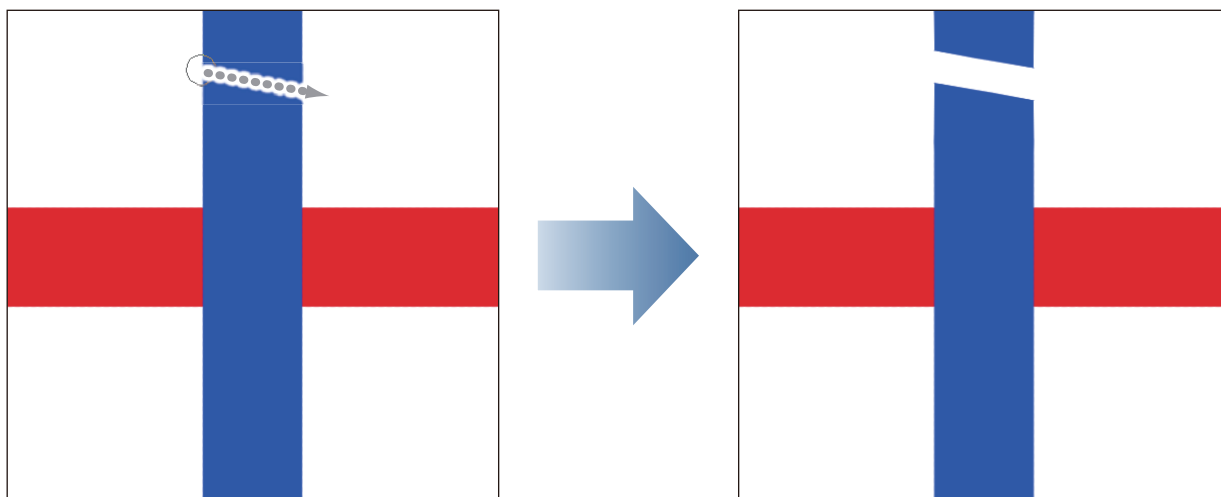
① ベクター消去 [PRO/EX]

[ベクターレイヤー] に描画された線を、ツールで消去する方法を指定します。



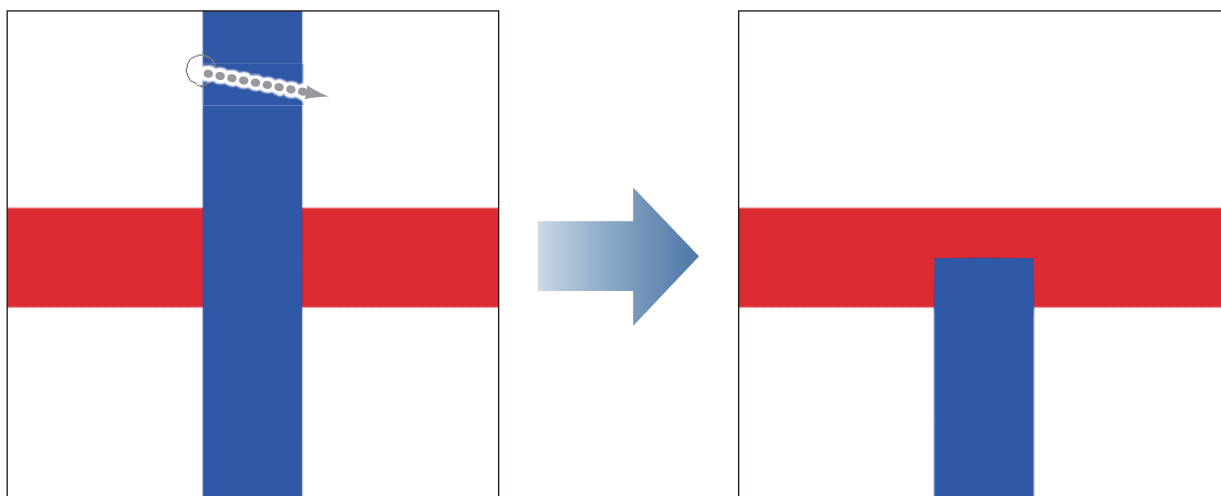
触れた部分

ツールの触れた範囲のみ、線を消します。



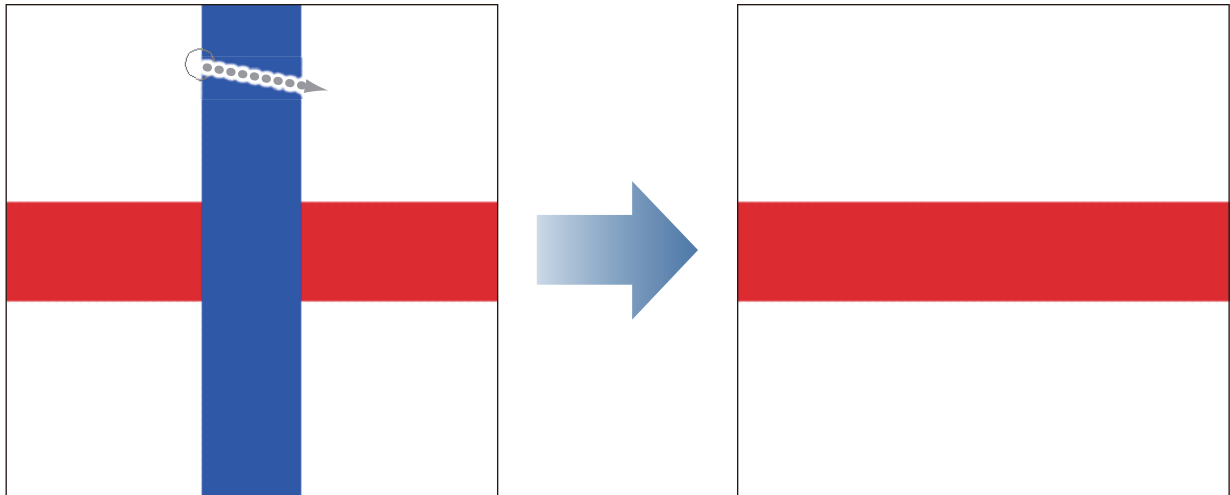
交点まで

[ベクターレイヤー] に描画された他の線との交点まで、線を消します。



線全体

ツールの触れた線全体を消します。



② すべてのレイヤーを参照

オンにすると、[ベクター消去]で[交点まで]を選択した場合に、他の[ベクターレイヤー]に描画された線や[コマ枠フォルダー]も参照します。

③ すべてのレイヤーを消去

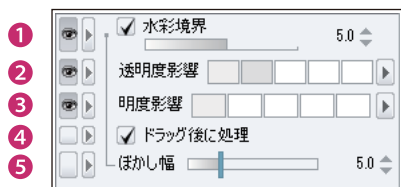
オンにすると、すべてのレイヤーを対象に、ドラッグした部分の描画を消します。

水彩境界

描画系ツール使用時に、線のふちの表現方法を設定できます。線のふちの太さ・不透明度・明度などを設定すると、水彩絵の具のような、淡く微妙な色の変化が表現できます。

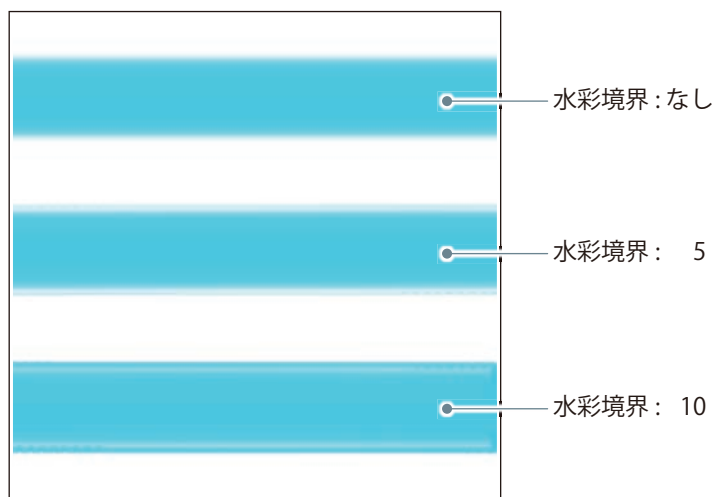
!重要

【ベクターレイヤー】や【表現色】が【モノクロ】のレイヤーでは、【水彩境界】のカテゴリの項目は設定できません。



① 水彩境界

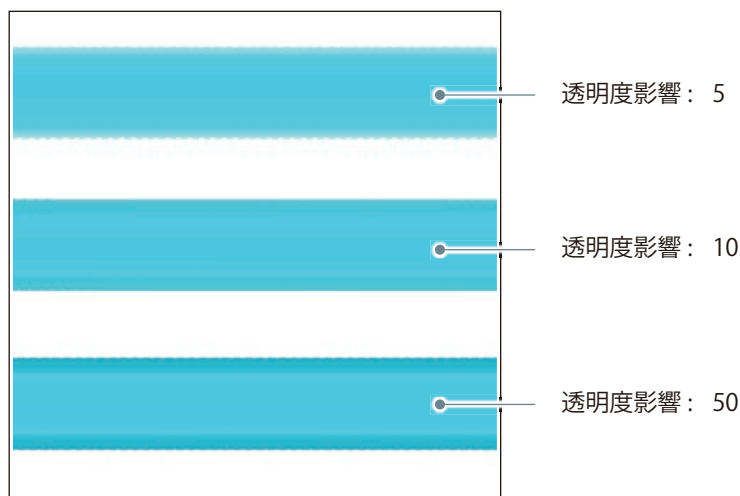
描画の境界部分に付ける効果のオン・オフを設定します。スライダーで、線の内側の濃い部分の太さを設定します。数値を大きくするほど、濃い部分のふちの幅が広く表示されます。



[ブラシサイズ：100、透明度影響：20]

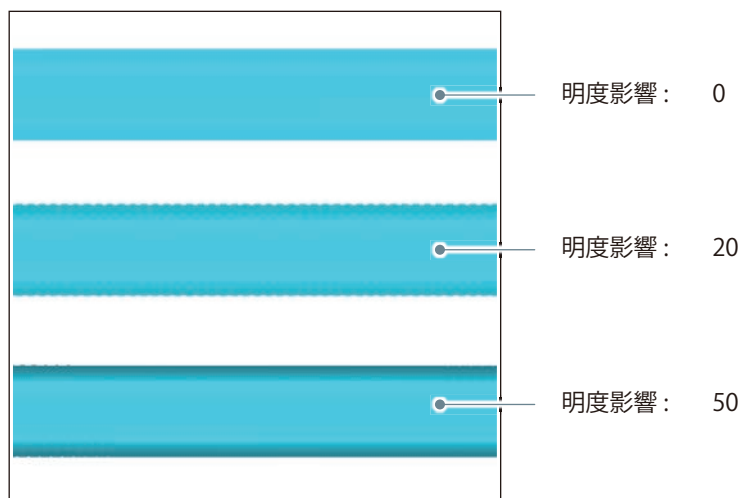
② 透明度影響

線のふちの不透明度を設定します。数値を大きくするほど、線のふちが濃く表示されます。



③ 明度影響

線のふちを黒くする度合いを設定します。数値を大きくするほど、線のふちが黒く表示されます。



④ ドラッグ後に処理

[水彩境界]の設定を、ストローク後に反映します。[水彩境界]の処理が重い場合に、動作を速くできます。

⑤ ぼかし幅

描画の境界部分をぼかす強さを設定します。数値を大きくするほど、境界部分がぼやけて表示されます。

図形

図形を使用した選択範囲の作成や図形の描画をする場合に、図形の形状などを設定できます。

!重要

選択しているツール・サブツールによっては、設定項目の一部が表示されない場合があります。



① 図形

作成する図形の形状を指定します。[長方形]・[楕円]・[多角形]から選択します。

② 多角形の頂点数

[図形]で[多角形]を選択した場合に、多角形の角の数を指定します。

③ 角の丸さ

オンにすると、図形の角を丸くできます。スライダーで角の丸さを設定できます。数値が大きいほど、角が丸くなります。角の丸さの設定方法は、[指定方法]から選択できます。

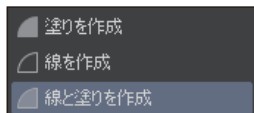
④ 指定方法

角の丸さを指定する方法を設定します。

比率指定	角を丸くする範囲を、図形の辺に対する比率（％）で指定します。
長さ指定	角を丸くする範囲を、頂点からの長さで指定します。

⑤ 線・塗り

図形を線のみで描画するか、塗りのみで描画するかを選択します。



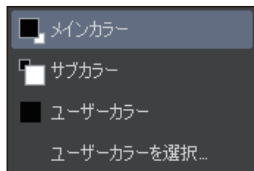
塗りを作成	作成する図形の閉じた領域を、描画色で塗りつぶします。図形の輪郭線は描画されません。
線を作成	線のみで図形を描画します。
線と塗りを作成	図形の輪郭線を描画し、閉じた領域を塗りつぶします。輪郭線と閉じた領域の描画色は、[線の色]と[塗りの色]で指定できます。



[ベクターレイヤー]の場合、[線・塗り]は設定できません。

⑥ 線の色

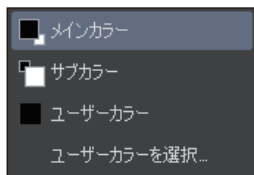
図形の線の色を指定します。



メインカラー	メイン描画色を線の色にします。
サブカラー	サブ描画色を線の色にします。
ユーザーカラー	ユーザーが設定した色を、線の色にします。 カラー系パレットやスポイトなどで色を選択し、アイコンをクリックすると、色を設定できます。描画する前にメイン描画色やサブ描画色を変更しても、設定した色に影響はありません。
ユーザーカラーを選択	[色の設定]ダイアログが表示され、線の色を選択できます。この項目は、アイコンで表示されません。

⑦ 塗りの色

図形を塗りつぶす色を指定します。



メインカラー	メイン描画色を塗りつぶす色にします。
サブカラー	サブ描画色を塗りつぶす色にします。
ユーザーカラー	ユーザーが設定した色を、塗りつぶす色にします。 カラー系パレットやスポイトなどで色を選択し、アイコンをクリックすると、色を設定できます。描画する前に、メイン描画色やサブ描画色を変更しても、設定した色に影響はありません。
ユーザーカラーを選択	[色の設定] ダイアログが表示され、塗りつぶす色を選択できます。この項目は、アイコンで表示されません。

⑧ 縦横指定

オンにすると、図形の縦横比率を指定できます。縦横比率の設定方法は次から選択できます。

比率指定	縦横比を固定します。
長さ指定	[横幅] ・ [縦幅] で設定した大きさで、図形を作成します。

⑨ 横

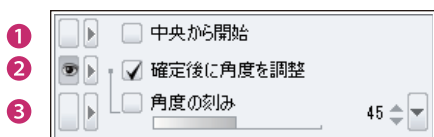
[縦横指定] をオンにした場合、図形の横幅を設定します。

⑩ 縦

[縦横指定] をオンにした場合、図形の縦幅を設定します。

図形操作

図形を使用した選択範囲の作成や図形の描画をする場合に、描画の開始位置や、描画確定後の回転などを設定できます。



① 中央から開始

始点を中心に描画します。

② 確定後に角度を調整

オンにした場合、ドラッグして図形を描画したあとにマウスを動かすと、図形の角度を変更できます。クリックすると図形の角度が確定し、図形が描画されます。

③ 角度の刻み

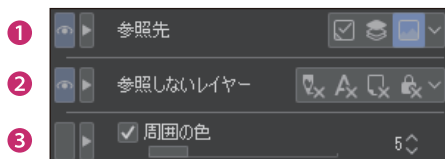
[確定後の回転] を選択したときにオンにすると、回転角度の最小単位を設定できます。

ストローク

[ストローク] カテゴリについては、『[ブラシ形状→ストローク](#)』を参照してください。

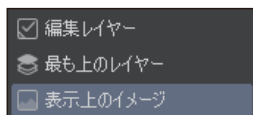
スポイト

[スポイト] ツール使用時に、色を取得する対象などを設定できます。



① 参照先

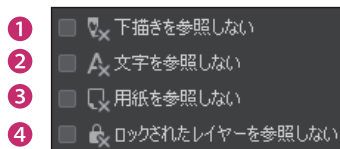
ツールがどのレイヤーを参照するかを設定できます。



編集レイヤー	[レイヤー] パレットで編集対象となっているレイヤーを参照します。
最も上のレイヤー	クリックした位置が透明ではないレイヤーのうち、最も上のレイヤーを参照します。
表示上のイメージ	レイヤーに関係なく、画面に表示されている色をそのまま取得します。

② 参照しないレイヤー

参照しないレイヤーのオン・オフを切り替えます。



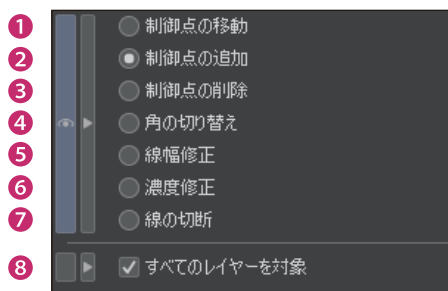
① 下描きを参照しない【PRO/EX】	[下描きレイヤー] を参照先の対象から除外します。
② 文字を参照しない	[テキストレイヤー] と [フキダシレイヤー] を参照先の対象から除外します。
③ 用紙を参照しない	[用紙レイヤー] を参照先の対象から除外します。
④ ロックされたレイヤーを参照しない	ロックされたレイヤーを参照先の対象から除外します。

③ 周囲の色

指定した領域の周囲を含めた平均値の色を取得します。含める周囲の領域の大きさは、スライダーで設定できます。

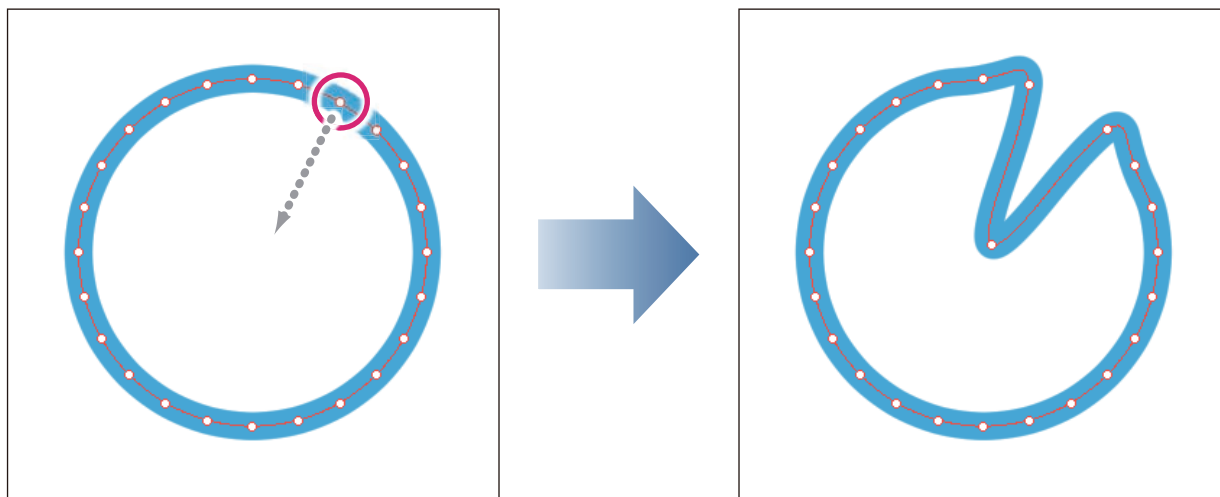
制御点【PRO/EX】

〔制御点〕サブツールなどでベクターレイヤーやフキダシレイヤーなどを選択した場合、描画した線の制御点の編集方法を設定できます。制御点の移動・追加・削除、角の切り替え、線幅修正・濃度修正などが行えます。



① 制御点の移動

制御点をドラッグすると、制御点の周辺の形状を変形できます。

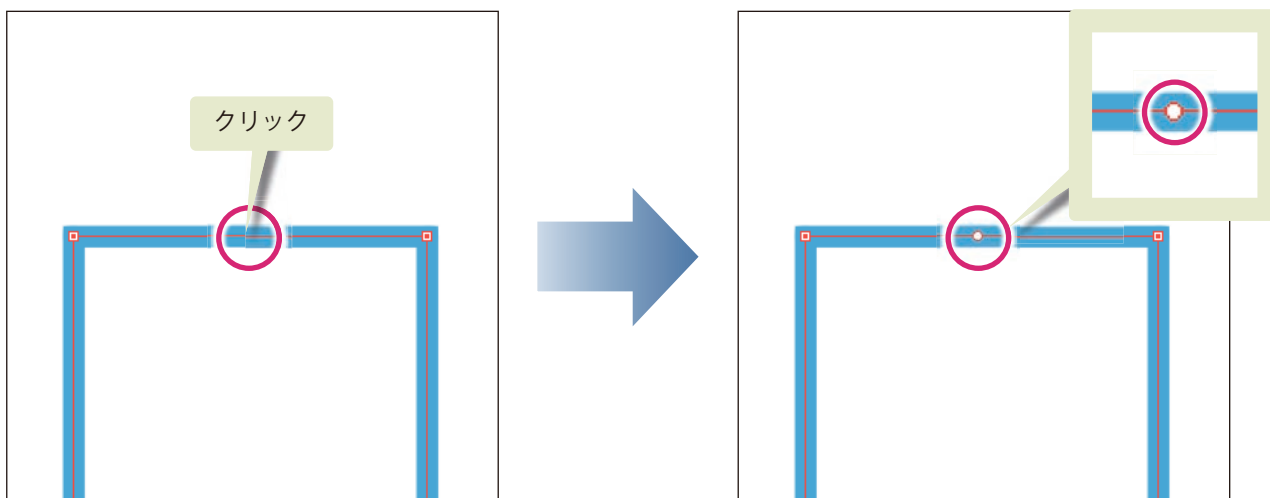


〔サブツール詳細〕パレットの〔連続曲線〕カテゴリーの〔曲線〕から〔3次ベジェ〕を選択して描画した線の場合、〔制御点の移動〕に設定すると、次の操作を行えます。

- 方向点をドラッグ中に [Alt] キーを押すと、線の形状が変更されると同時に、通過点が角に変更されます。
- 方向点をドラッグ中に [Space] キーを押すと、通過点と方向点をまとめて移動できます。

② 制御点の追加

線の上でクリックすると、制御点を追加できます。また、制御点をドラッグすると、制御点の周辺の形状を変形できます。



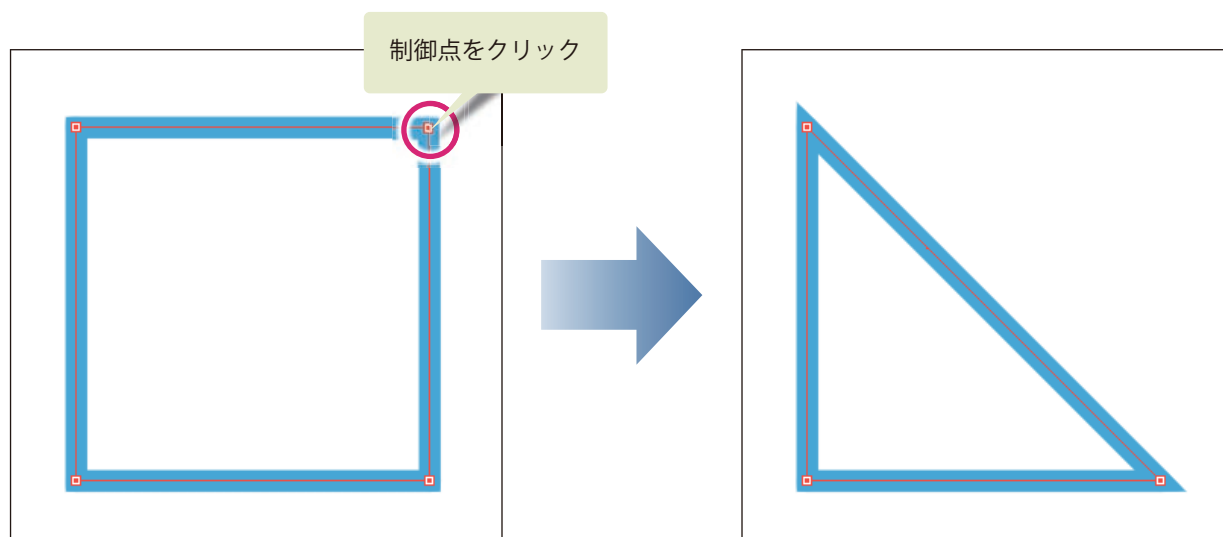
【サブツール詳細】パレットの【連続曲線】カテゴリの【曲線】から【3次ベジェ】を選択して描画した線の場合、【制御点の追加】に設定すると、次の操作を行えます。



- 線をドラッグすると、ドラッグの開始位置に通過点が追加され、ドラッグの終了位置に方向点を作成されます。方向点の位置に応じて、線の形状が変更されます。
- 方向点をドラッグ中に [Alt] キーを押すと、線の形状が変更されると同時に、通過点が角に変更されます。
- 方向点をドラッグ中に [Space] キーを押すと、通過点と方向点をまとめて移動できます。

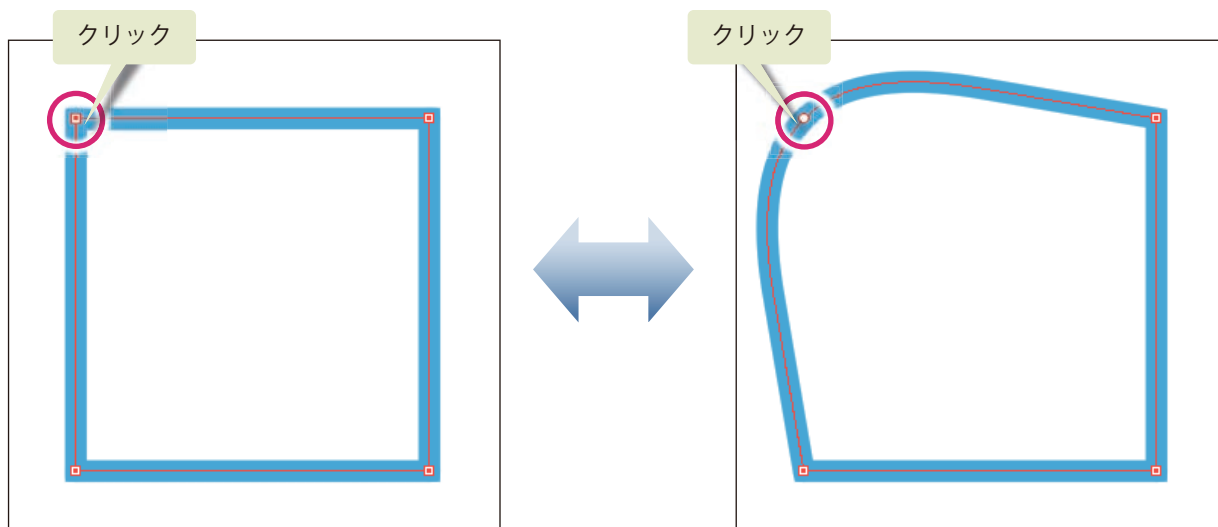
③ 制御点の削除

制御点をクリックすると、制御点を削除できます。



④ 角の切り替え

制御点をクリックすると、クリックした位置の角の有無を切り替えられます。クリックするたびに、角がある形状と、角がない形状が切り替わります。



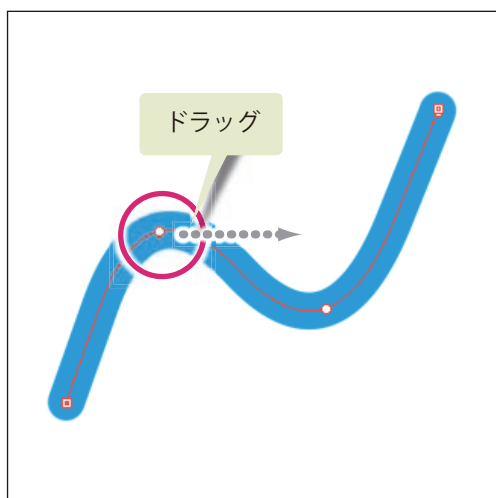
【サブツール詳細】パレットの【連続曲線】カテゴリーの【曲線】から【3次ベジェ】を選択して描画した線の場合、【角の切り替え】に設定すると、次の操作を行えます。



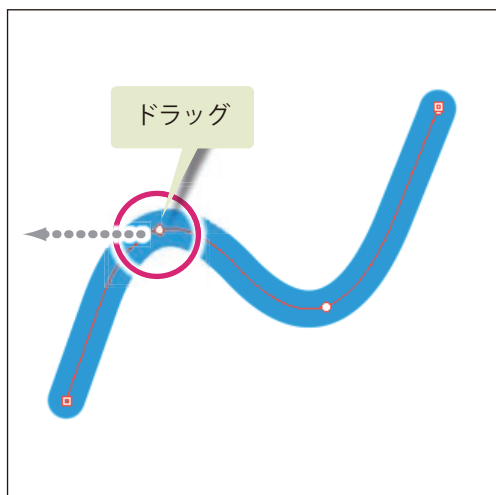
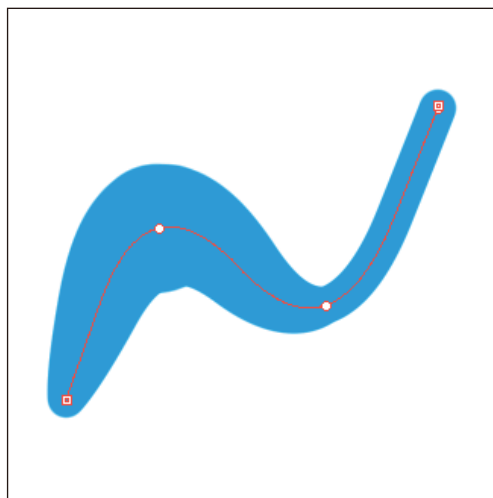
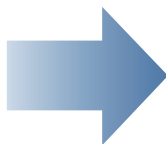
- 通過点をドラッグすると、通過点が曲線に変更されます。同時にドラッグの終了位置に方向点が移動します。
- 方向点をドラッグすると、線の形状が変更されると同時に、通過点が角に変更されます。
- 方向点をドラッグ中に [Space] キーを押すと、通過点と方向点をまとめて移動できます。

⑤ 線幅修正

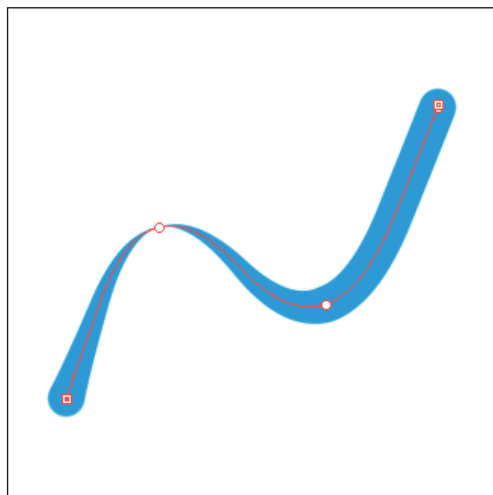
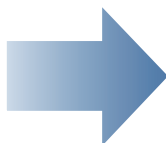
制御点をドラッグすると、制御点周辺の線の太さを変更できます。



線幅修正（拡大）

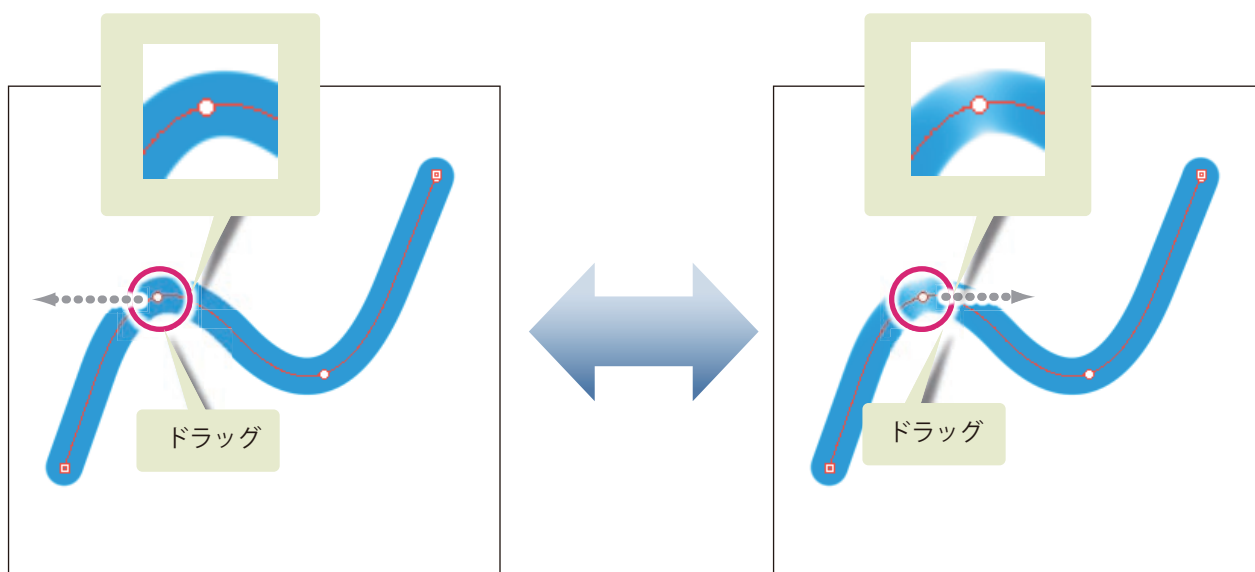


線幅修正（縮小）



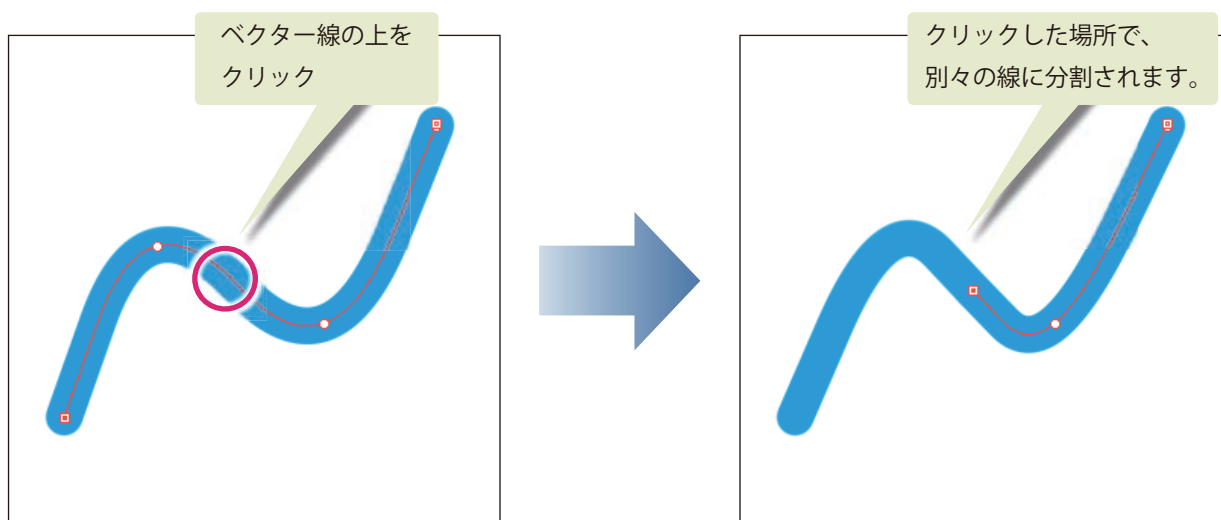
⑥ 濃度修正

制御点をドラッグすると、制御点周辺の線の濃度を変更できます。



⑦ 線の切断

線の上でクリックすると、クリックした位置で線を切断できます。



⑧ すべてのレイヤーを対象

オンにすると、表示されているすべてのベクターレイヤー・フキダシ・コマ枠・定規上の描線を操作できます。別のレイヤーに描画された線をクリックすると、編集するレイヤーが切り替わります。

オフにすると、編集中のベクターレイヤー・フキダシ・コマ枠・定規上の描線に対してのみ、操作が有効になります。

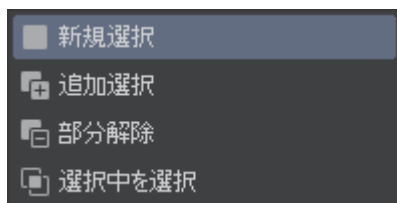
選択範囲

選択範囲を作成するツールやサブツールの使用時に、選択範囲の作成方法などを設定できます。



① 作成方法

すでに存在する選択範囲がある場合に、新しく選択範囲を作成する方法を設定できます。



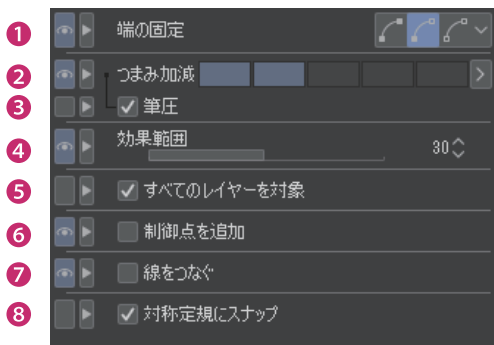
新規選択	新規に選択範囲を作成します。
追加選択	すでに選択されている選択範囲に、選択した範囲を追加します。
部分解除	すでに選択されている選択範囲から、選択した範囲を削除します。
選択中を選択	すでに選択されている選択範囲と重なる部分のみを、選択範囲にします。

② 選択範囲と画像を連動

オンにすると、選択範囲をドラッグして移動したときに、選択範囲内の画像も移動します。

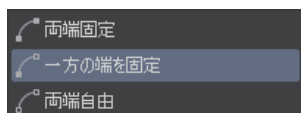
線つまみ【PRO/EX】

[ベクター線つまみ] サブツールで [ベクターレイヤー] や [フキダシレイヤー] などを選択した場合、線のつまみ方や効果範囲などを設定できます。



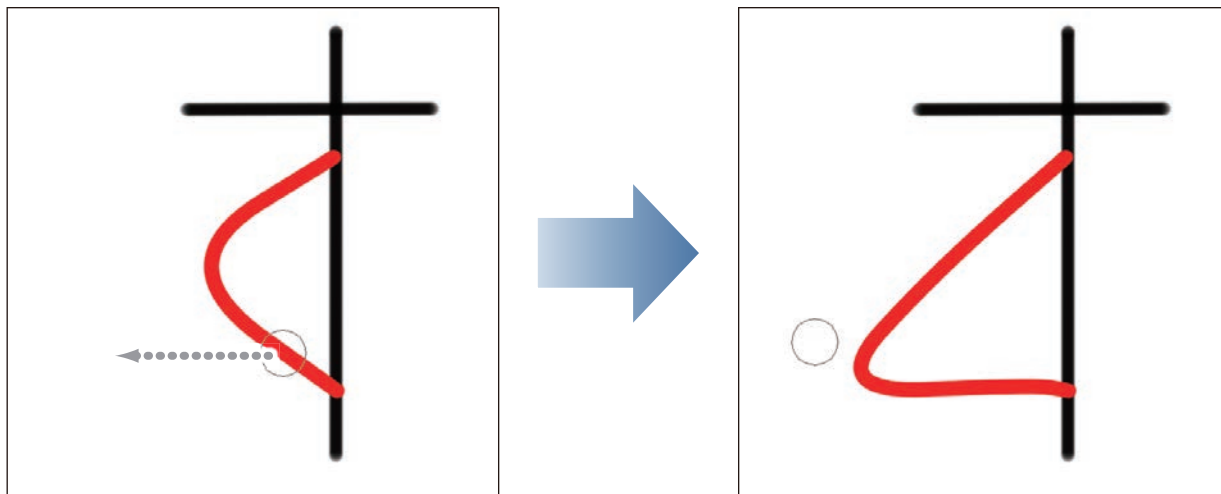
① 端の固定

線を変形するときの始点・終点の固定方法を選択できます。



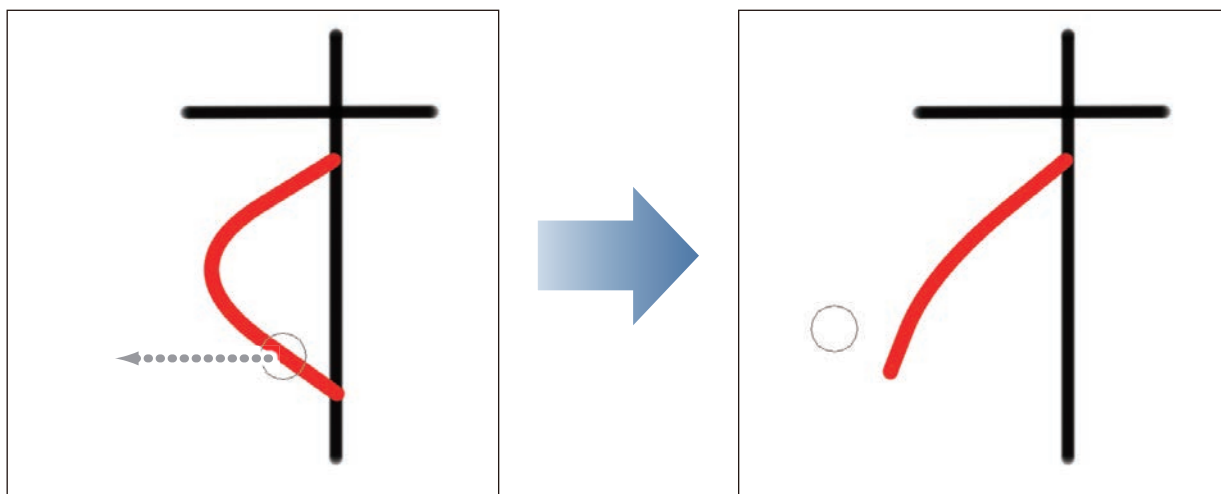
両端固定

線の始点と終点を固定します。線をつまんでも、始点と終点の位置は移動しません。



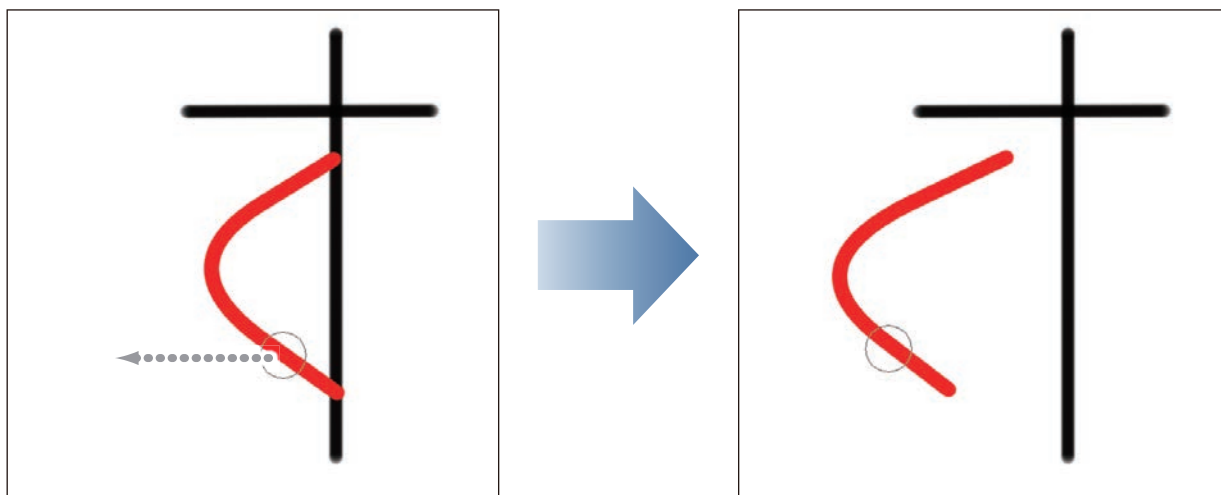
一方の端を固定

線の変更を加える位置から遠い方の端を固定します。線をつまんでも、固定されている側の端は移動しません。



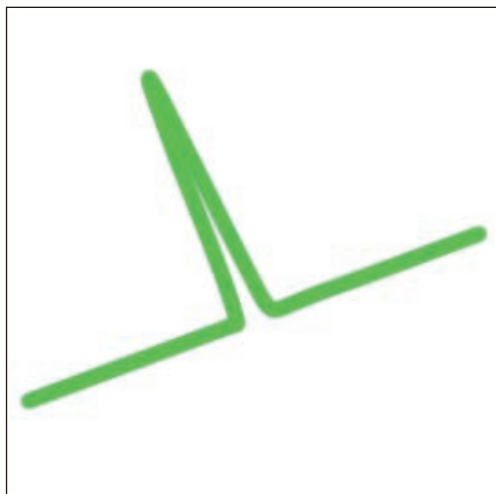
両端自由

線の始点と終点を移動できるようにします。[つまみ加減]の値によっては、線をつまんだときに始点と終点が移動します。

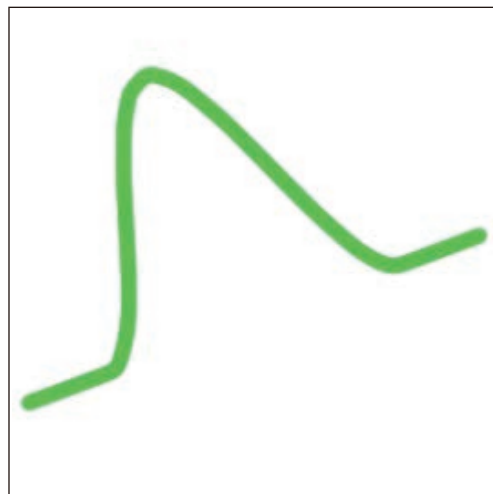
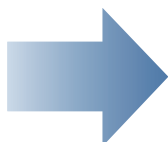


② つまみ加減

線に対して効果のかかる部分の長さを設定します。数値が小さいと線の一部だけをゆがませ、数値が大きいと線を全体的にゆがませます。



つまみ加減：5



つまみ加減：15

③ 筆圧

オンにすると、タブレットの筆圧に応じて[つまみ加減]が変化します。

④ 効果範囲

ドラッグ開始時に、ここで設定した範囲内にある線に効果をつけます。数値が大きいほど、遠くにある線も効果の対象にします。

⑤ すべてのレイヤーを対象

オンにすると、表示されているすべてのベクターレイヤー・フキダシ・コマ枠・定規上の描線を操作できます。別のレイヤーに描画された線をクリックすると、編集するレイヤーが切り替わります。

オフにすると、編集中のベクターレイヤー・フキダシ・コマ枠・定規上の描線に対してのみ、操作が有効になります。

⑥ 制御点を追加

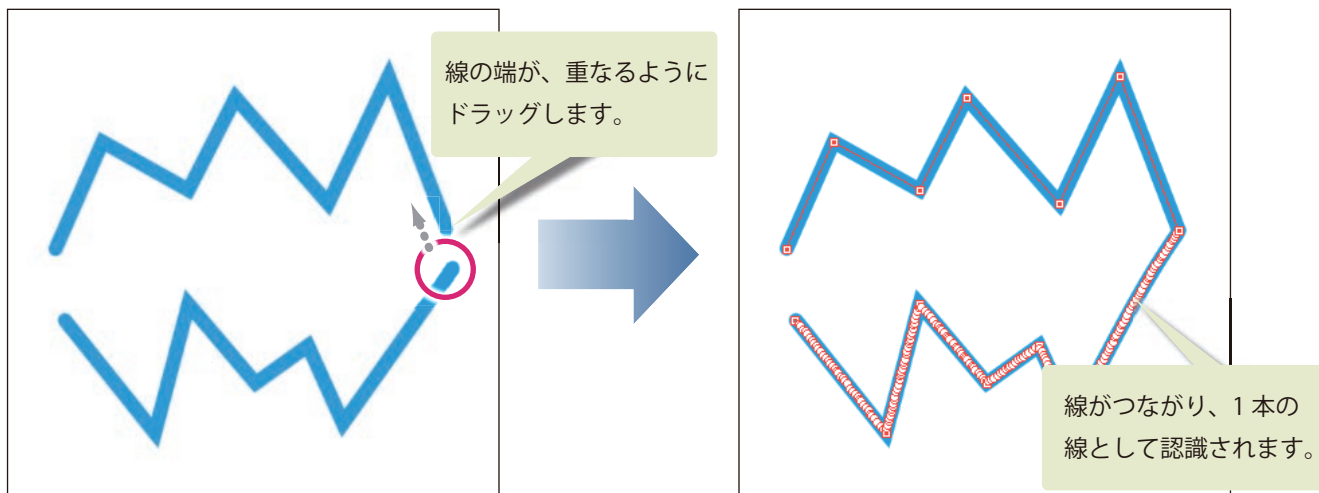
つまんだ箇所と、制御点の距離によって、変形後の線がいびつになる場合があります。

オンにすると、変形時に制御点が追加され、変形後の線がいびつになりにくくなります。

オフにすると、制御点が追加されません。直線を変形した場合に、直線を保ったまま変形できます。

⑦ 線をつなぐ

オンにすると、ペン先の形状・角度・色などの設定が同一の線で、端が隣接している場合、線を 1 本につなぎます。線をつまんだときに、線の端どうしが重なるようにドラッグすると、2 つの線がつながります。

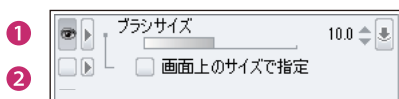


⑧ 対称定規にスナップ

オンにすると、つまんだ線が対称定規にスナップし、他の線も連動して変更されます。
オフにすると、つまんだ線だけが変更されます。

線幅描き直し【PRO/EX】

[ベクター線幅描き直し] サブツール使用時に、[サブツール詳細] パレットで下記を設定できます。



① ブラシサイズ

描き直し後の線幅を設定します。スライダーで設定を変更できます。[影響元] ボタンで、描画サイズに筆圧を反映する設定を行えます。

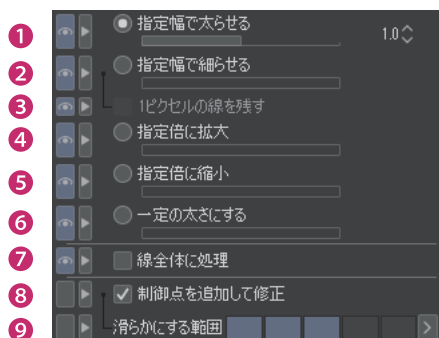
[影響元] については、『[影響元の設定項目](#)』を参照してください。

② 画面上のサイズで指定

キャンパスの表示を拡大・縮小表示した場合の描き直し後の線幅が、100%表示時の見た目のサイズと同じになります。

線幅修正 [PRO/EX]

[線幅修正] サブツールで [ベクターレイヤー] や [フキダシレイヤー] などを選択した場合、線幅の拡大・縮小方法を設定できます。



① 指定幅で太らせる

現在の線幅に、指定した数値の線幅を加えます。

② 指定幅で細らせる

現在の線幅から、指定した数値の線幅を減らします。

③ 1 ピクセルの線を残す

[ラスターレイヤー] に [指定幅で細らせる] を適用した場合に、中心の 1 ピクセルだけを消さずに残せます。

④ 指定倍に拡大

線幅の拡大を、現在の線幅との比率で指定します。

⑤ 指定倍に縮小

線幅の縮小を、現在の線幅との比率で指定します。

⑥ 一定の太さにする

指定した数値に線幅を変更します。

⑦ 線全体に処理

オンにすると、線の一部をクリックしたときに、線全体に [線幅修正] を適用します。

⑧ 制御点を追加して修正

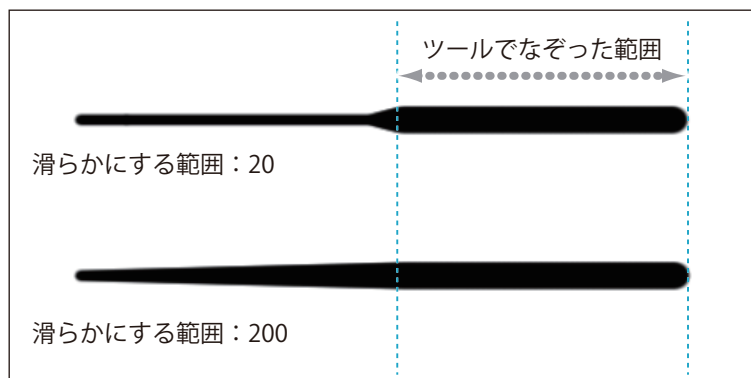
オンにすると、線幅を修正するときに制御点を追加し、線幅が滑らかになるように調整します。



[線全体に処理] がオンの場合は、[制御点を追加して修正] は設定できません。

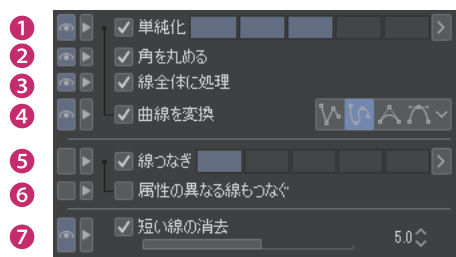
⑨ 滑らかにする範囲

[制御点を追加して修正] をオンにして線幅を修正するときに、線幅を滑らかにする範囲を設定できます。



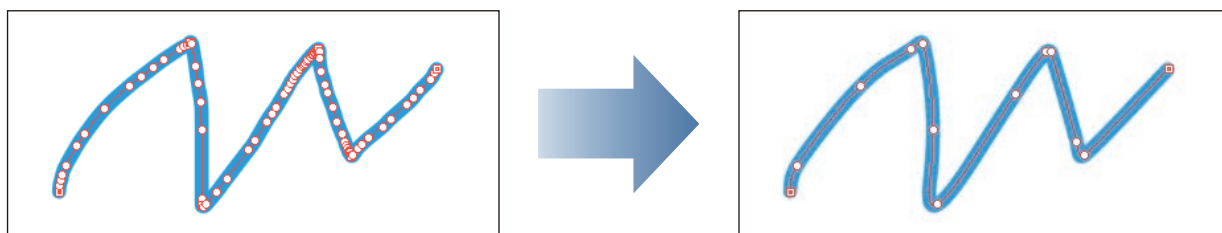
線編集【PRO/EX】

「ベクター線単純化」サブツールなどで「ベクターレイヤー」や「フキダシレイヤー」などを選択した場合、制御点を減らす度合いや、角の形状などを設定できます。



① 単純化

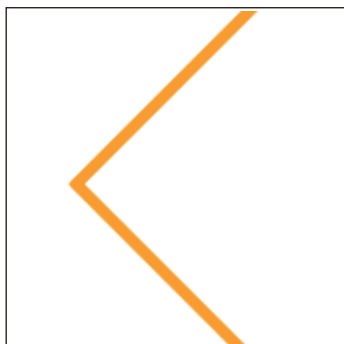
オンにすると、制御点を減らして線を単純化できます。制御点を減らす度合いを、スライダーで設定します。数値が大きいほど、制御点の数が減ります。



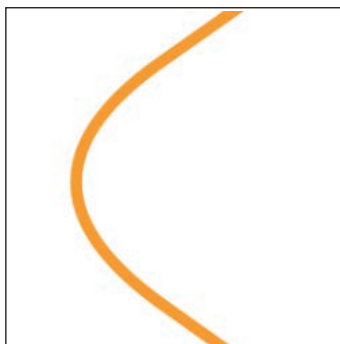
② 角を丸める

線に角がある場合に、角の形状を設定できます。

オンにすると、角の形状が滑らかな曲線になります。オフにすると、角の形状が維持され、角ばった形状になります。



角を丸める：オフ



角を丸める：オン

③ 線全体に処理

オンにすると、線の一部をクリックした場合でも、線全体が単純化します。

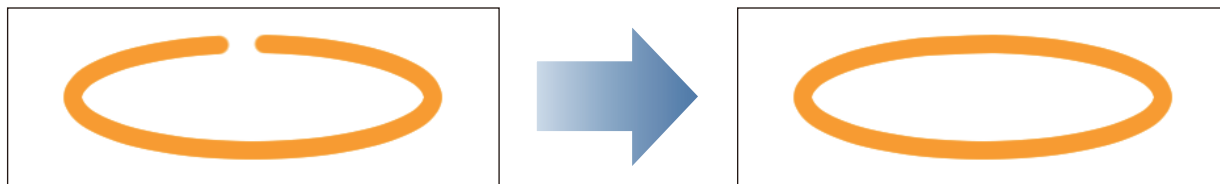
④ 曲線を変換

線を単純化するとき曲線の種類を変更できます。「折れ線」・「スプライン」・「2次ベジェ」・「3次ベジェ」から選択できます。

この項目は、「単純化」と「線全体を変更」が有効な場合に設定できます。

⑤ 線つなぎ

オンにすると、分けて描いた線をつなぎます。スライダーで効果の強さを設定できます。数値が大きいほど、効果が強くなります。

**⑥ 属性の異なる線もつなぐ**

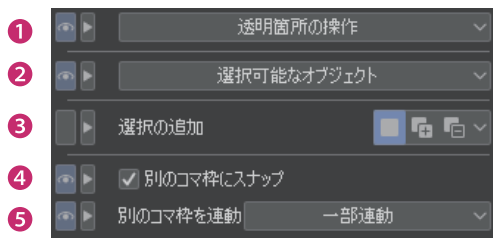
オンにすると、色・硬さ・厚さ・先端形状などが異なる線をつなげるようになります。

⑦ 短い線の消去

オンにすると、処理範囲内にある短い線を消去できます。消去する線の長さは、スライダーで設定します。

操作

[オブジェクト] サブツール使用時に、レイヤーの操作方法などを、設定できます。

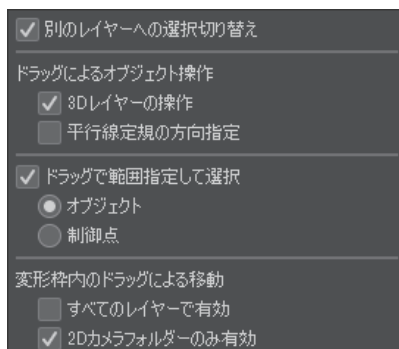


!重要

選択しているレイヤーやオブジェクトによっては、設定項目の一部が表示されない場合があります。

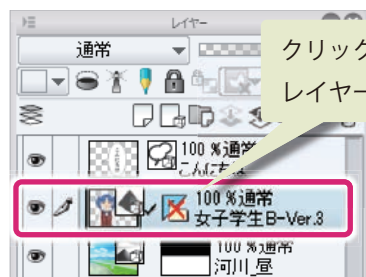
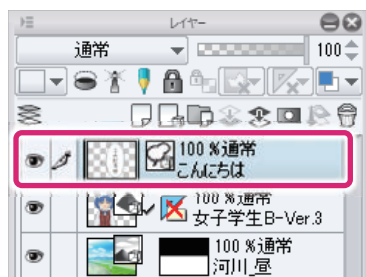
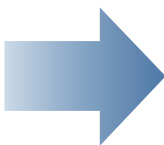
① 透明箇所の操作

レイヤーの透明な部分（何も描画されていない部分）を、クリックやドラッグするときの操作を設定します。



別のレイヤーへの選択切り替え

選択中のレイヤーの透明部分をクリックすると、クリックした位置に描画されている、他レイヤーのオブジェクトを選択します。



クリックした位置のレイヤーが選択されます。

ドラッグによるオブジェクト操作

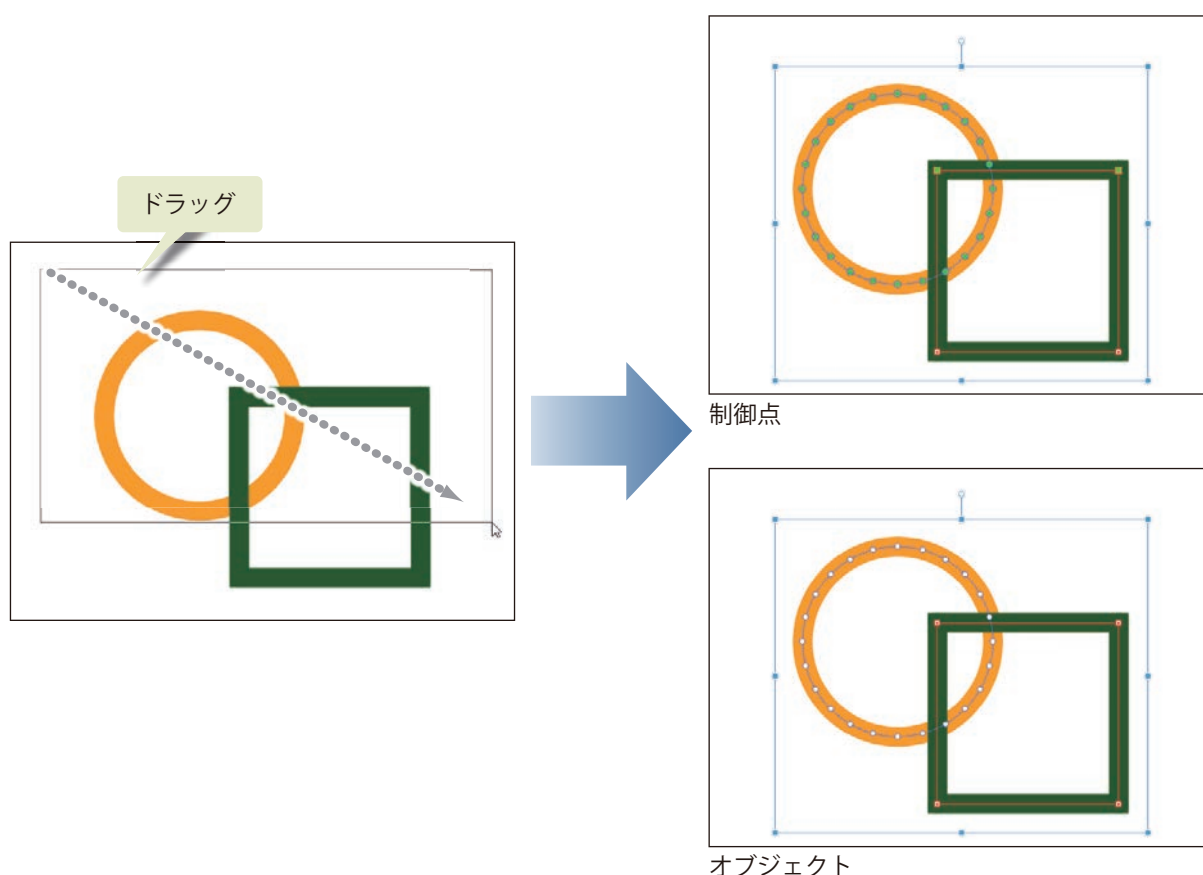
[3D レイヤーの操作] と [平行線定規の方向指定] を設定できます。

3D レイヤーの操作	3D レイヤーの選択時に透明部分をドラッグすると、3D レイヤーのカメラの回転など、移動マニピュレータで選択した操作が行えます。
平行線定規の方向指定 【PRO/EX】	平行線定規が表示されているときにドラッグすると、ドラッグした方向に合わせて平行線定規の方向を変更できます。

ドラッグで範囲指定して選択【PRO/EX】

ベクターレイヤーやフキダシレイヤーなどの選択時に、透明部分をドラッグしたときの動作を設定できます。[オブジェクト] と [制御点] のいずれかを選択できます。

オブジェクト	ドラッグした範囲内にある、編集中のレイヤーのオブジェクトを選択します。
制御点	ドラッグした範囲内にある、編集中のレイヤーの制御点を選択します。



変形枠内のドラッグによる移動

レイヤー上に変形枠がある場合に、透明部分をドラッグしたときの操作を設定できます。

すべてのレイヤーで有効	レイヤーに変形枠が表示されている場合、変形枠内をドラッグすると、変形枠や枠内の画像を移動できます。
2D カメラフォルダーのみ有効	2D カメラフォルダーの変形枠内をドラッグすると、2D カメラフォルダーの変形枠を移動できます。ほかのレイヤーは移動できません。



変形枠は、画像素材レイヤー読み込み時や、ベクターレイヤーなどのオブジェクト選択時、[編集]メニュー→[変形]の各コマンド実行時に表示されます。また、タイムラインが有効なキャンパスの場合は、[レイヤーのキーフレームを有効化]がオンになっている場合や、2D カメラフォルダーを選択している場合にも表示されます。

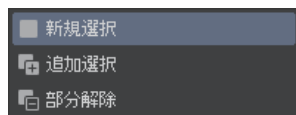
② 選択可能なオブジェクト

クリックしたときに選択できる、レイヤーやオブジェクトの種類を設定します。下記のレイヤーやオブジェクトを設定できます。

- ラスター
- ベクター【PRO/EX】
- 画像素材
- 3D
- フキダシ【PRO/EX】
- テキスト
- コマ枠【PRO/EX】
- グラデーション【PRO/EX】
- べた塗り【PRO/EX】
- 定規【PRO/EX】
- 集中線・流線【PRO/EX】
- 2D カメラ

③ 選択の追加【PRO/EX】

すでにオブジェクトや制御点を選択しているときに、別のオブジェクトや制御点を選択した場合の動作を設定できます。



新規選択	従来の選択内容を解除して、新規にオブジェクトや制御点を選択します。
追加選択	従来の選択内容に、新規に選択したオブジェクトや制御点を追加します。
部分解除	従来の選択内容から、新規に選択したオブジェクトや制御点を削除します。

④ 別のコマ枠にスナップ【PRO/EX】

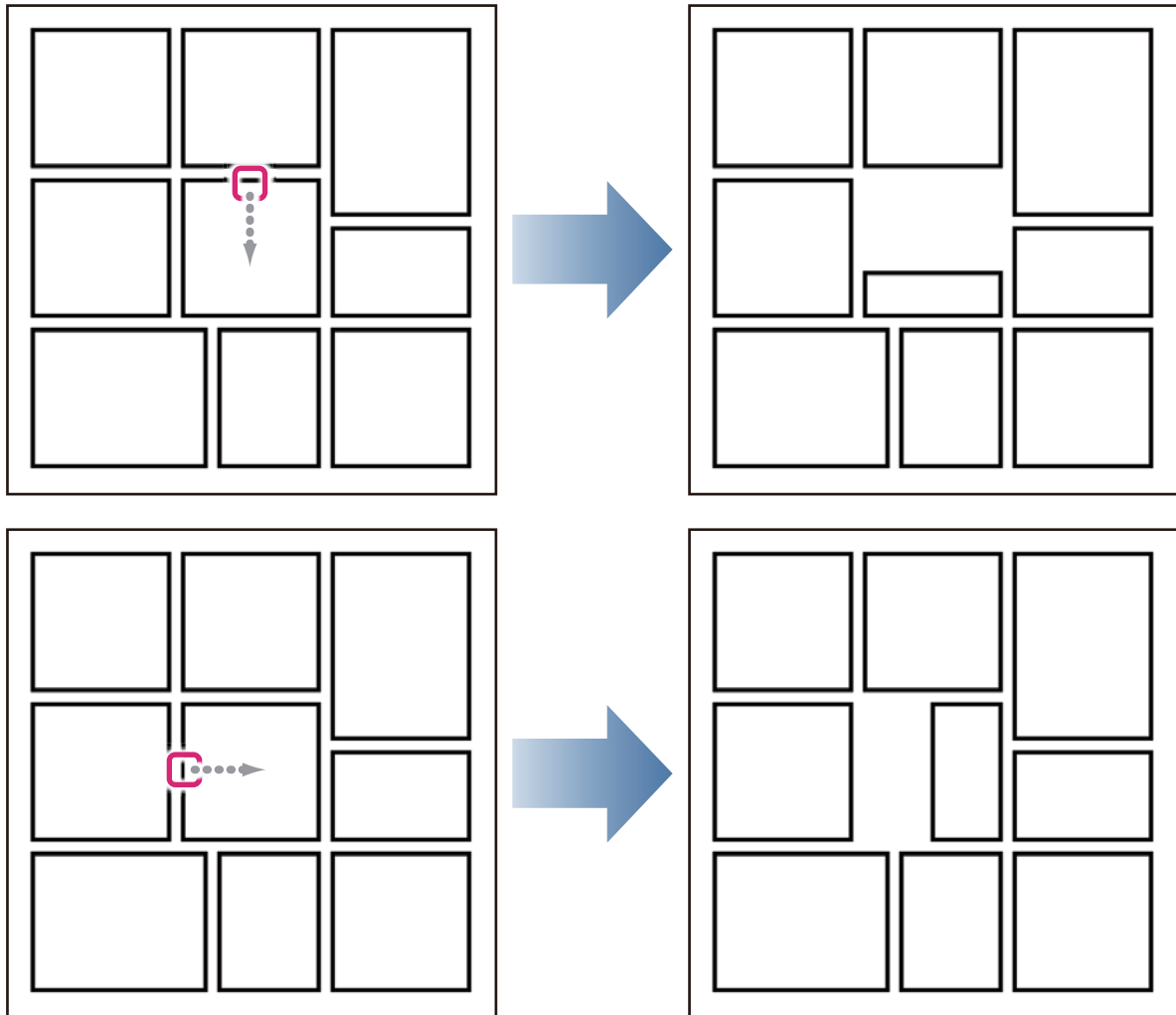
コマ枠の制御点や辺を移動するときに、別のコマ枠の辺やその延長線上にスナップします。コマ枠フォルダー選択時に、表示されます。

⑤ 別のコマ枠を連動【PRO/EX】

コマ枠の辺や制御点の移動方法を設定できます。コマ枠フォルダー選択時に、表示されます。

連動しない

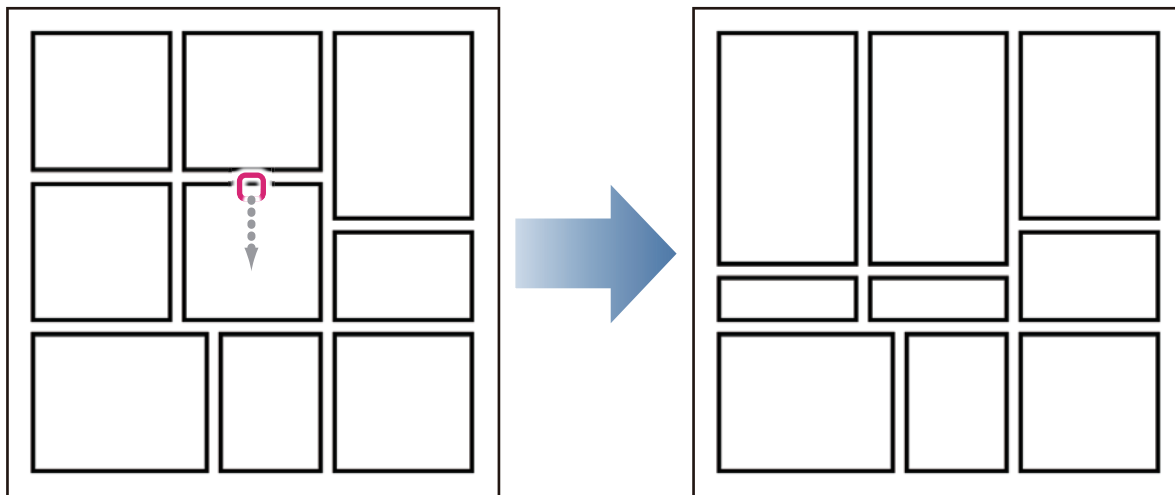
選択した辺や制御点だけが移動します。他のコマ枠の辺や制御点は連動しません。



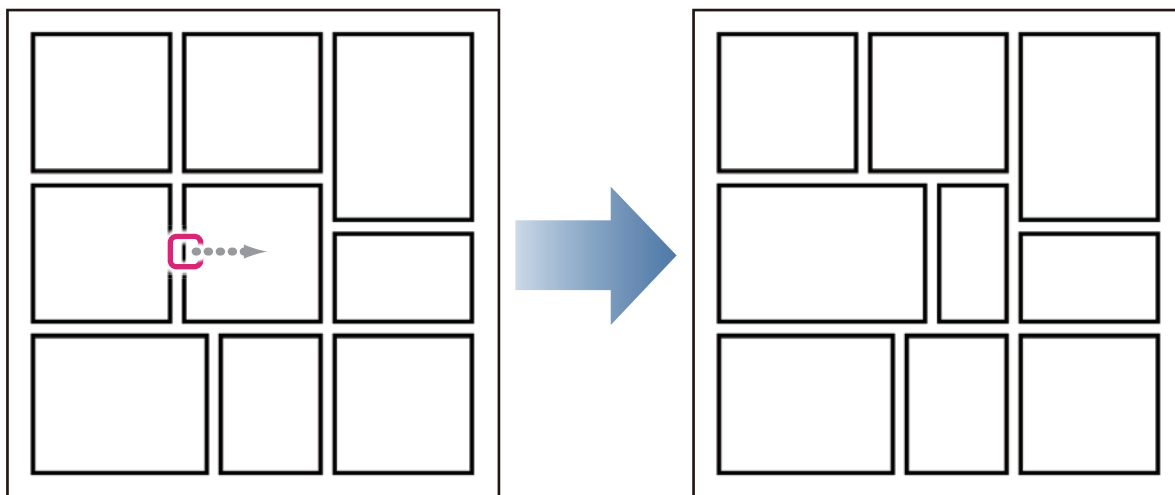
一部連動

コマ枠の辺や制御点を移動するとき、向かいのコマ枠が連動します。

横方向に連続しているコマ枠が左右にある場合、左右のコマ枠も連動します。



ただし、縦方向のコマ枠を移動する場合は、向かいのコマ枠だけ連動します。上下のコマ枠は連動しません。

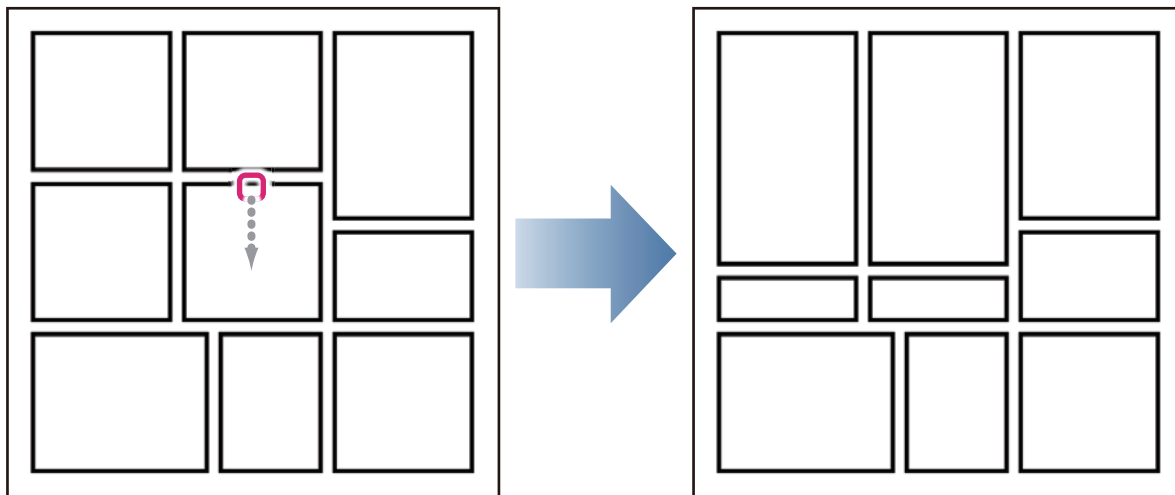


コマ枠の間隔が広いと、辺や制御点を移動しても連動しない場合があります。[環境設定] ダイアログの[コマ枠]の[左右の間隔]と[上下の間隔]の値をコマ枠の間隔より広く設定すると、連動できるようになります。

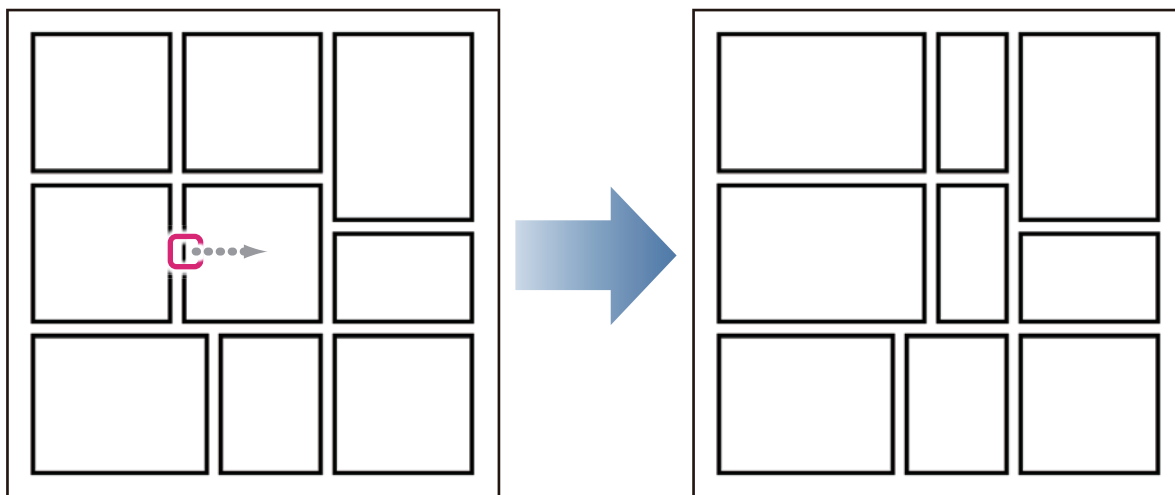
連動する

コマ枠の制御点や辺を移動するときに、向かいのコマ枠が連動します。

横方向に連続しているコマ枠が左右にある場合、左右のコマ枠も連動します。



縦方向に連続しているコマ枠が上下にある場合、上下のコマ枠も連動します。

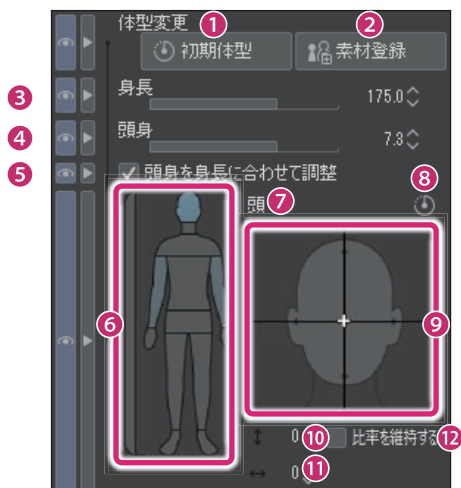


コマ枠の間隔が広いと、辺や制御点を移動しても連動しない場合があります。[環境設定] ダイアログの[コマ枠]の[左右の間隔]と[上下の間隔]の値をコマ枠の間隔より広く設定すると、連動できるようになります。

た行

体型

3D デッサン人形の体型を調整できます。



① 初期体型

3D デッサン人形の体型と寸法を初期状態に戻します。

② 素材登録【PRO/EX】

3D デッサン人形で設定した体型を、[素材] パレットに登録します。

③ 身長

3D デッサン人形の身長を設定できます。

④ 頭身

3D デッサン人形の頭身を設定できます。

⑤ 頭身を身長に合わせて調整

オンにすると、[身長] を設定したときに、身長と連動して頭身が変更されます。[頭身] を設定すると、[頭身を身長に合わせて調整] がオフに切り替わります。

⑥ 部位選択

3D デッサン人形の体型を調整したい部位を選択できます。[全身] ・ [頭] ・ [首] ・ [肩] ・ [胴体] ・ [腰] ・ [腕] ・ [手] ・ [脚] ・ [足] から選択できます。



- [ツールプロパティ] パレットの表示幅が狭い場合、[部位選択] が表示されません。その場合は、[部位名称] をクリックすると、[部位選択] がポップアップ表示されます。
- [肩] と [腰] を選択するには、3D デッサン人形 -Ver.2 以降を使用してください。

⑦ 部位名称

[部位選択] で選択した部位の名称が表示されます。

⑧ リセット

2D スライダーの設定を初期状態に戻します。

[部位選択] で部位を選択している場合は、選択中の部位の設定が初期状態に戻ります。

[部位選択] で [全身] を選択している場合は、全身の設定が初期状態に戻ります。ただし、部位ごとに設定した内容は維持されます。



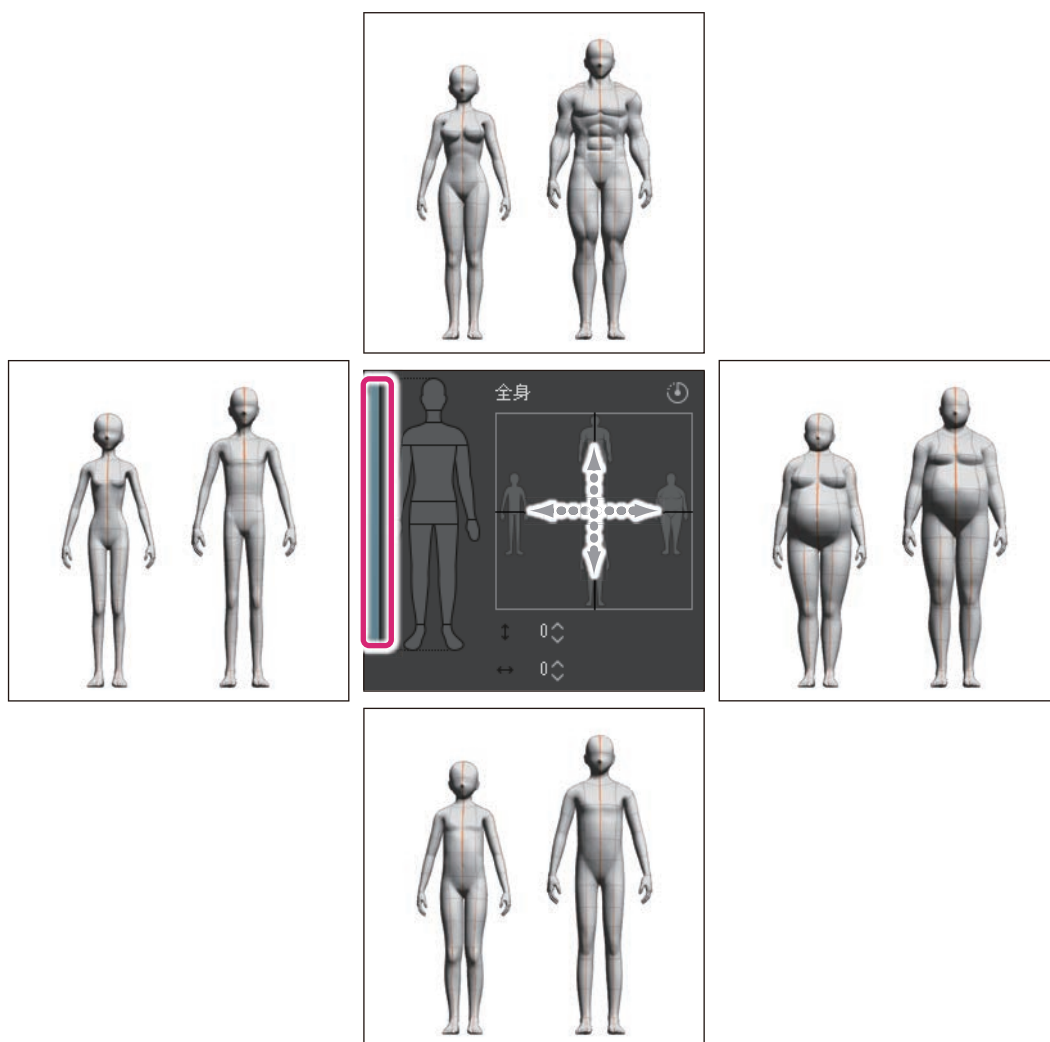
[身長] や [頭身] で設定した内容は、[リセット] をクリックしても、初期状態に戻りません。[初期体型] をクリックしてください。

⑨ 2D スライダー

エリア内の [+] をドラッグして、体型を調整します。

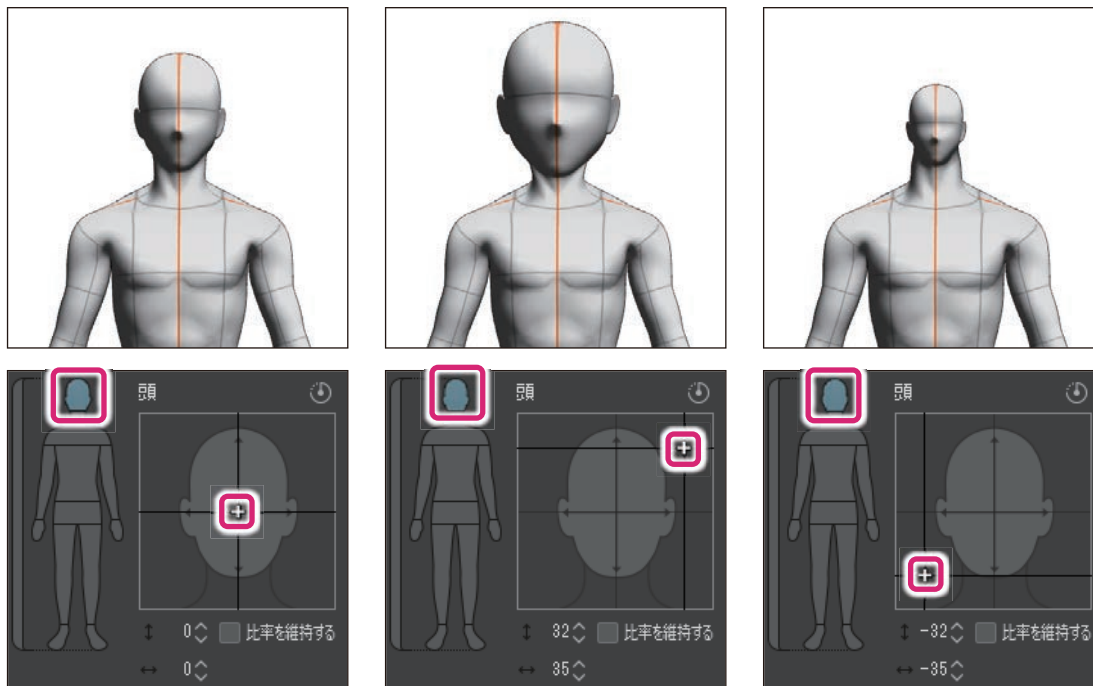
[部位選択] で [全身] を選択している場合

上下	上に行くほど、男性は筋肉質に、女性はグラマーになります。下に行くほど、メリハリのない体型になります。
左右	左に行くほど、細くなります。右に行くほど太くなります。



「部位選択」で各部位を選択している場合

上下	選択した部位の長さを調整できます。
左右	選択した部位の幅を調整できます。



部位選択で「肩」と「腰」を選択している場合、上下の値は設定できません。

⑩ 上下

2D スライダーの縦方向の数値が表示されます。数値をクリックすると、数値を入力できます。入力した数値は、3D デッサン人形に反映されます。

⑪ 左右

2D スライダーの横方向の数値が表示されます。数値をクリックすると、数値を入力できます。入力した数値は、3D デッサン人形に反映されます。

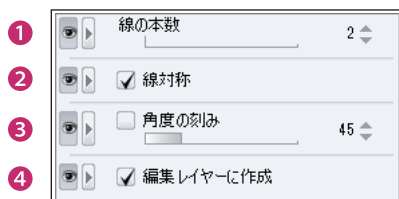
⑫ 比率を維持する

オンにすると、2D スライダーを調整したときに、選択した部位の長さとの比率を維持します。

「部位選択」で「全身」・「肩」・「腰」を選択している場合、この項目は表示されません。

対称定規作成【PRO/EX】

〔対称定規〕サブツールの使用時に、対称定規の線の本数や対称にする方法を設定できます。



① 線の本数

対称定規にスナップして描画する場合に、同時に描画できる線の本数を設定します。

② 線対称

オンにすると、線対称の定規が作成されます。オフにすると、回転対称の定規が作成されます。

③ 角度の刻み

回転する角度の最小単位を設定できます。

④ 編集レイヤーに作成

オンにすると、編集中のレイヤーに定規が作成されます。オフにすると、新規に定規用のレイヤーが作成されます。

タイムライン編集

キャンバス上でタイムラインの操作を行う方法を設定できます。



① クリック

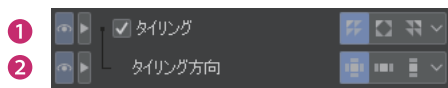
キャンバスをクリックしたときの操作を設定します。〔前へ〕を選択すると、前のフレームに移動できます。〔次へ〕を選択すると、次のフレームに移動できます。

② ドラッグ

キャンバス上をドラッグしたときの操作を設定します。〔左に前へ右で次へ〕をオンにすると、左にドラッグすると左のフレームに移動し、右にドラッグすると右のフレームに移動します。

タイリング

[画像素材レイヤー] 選択時に、画像の並べ方を設定できます。

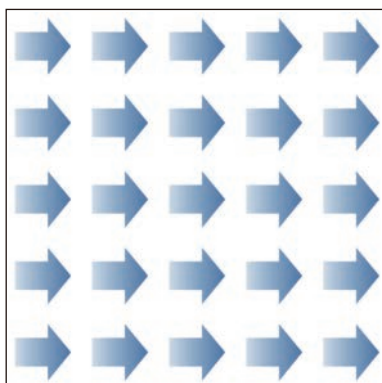
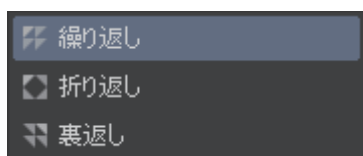


① タイリング

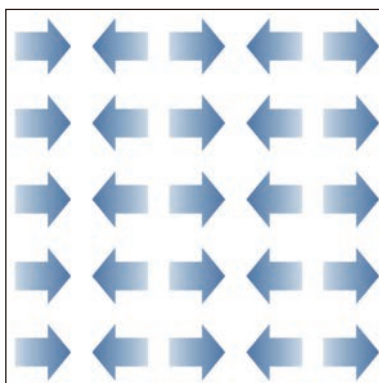
プルダウンメニューから、画像を並べるときの、繰り返し方法を指定します。



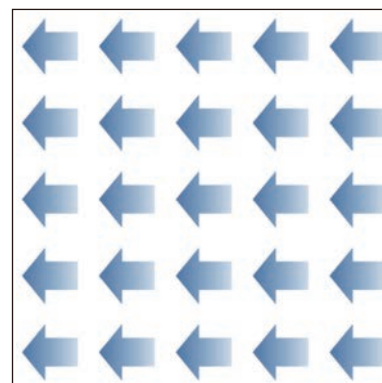
【ベクター画像素材レイヤー】を選択した場合、タイリングの設定はできません。



繰り返し



折り返し

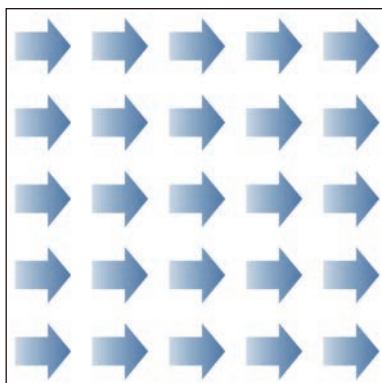
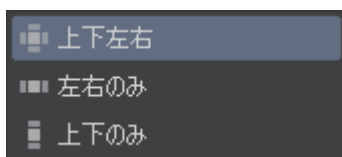


裏返し

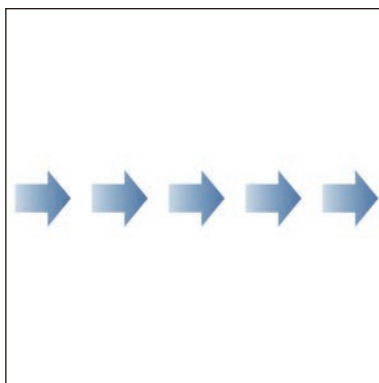
繰り返し	読み込んだ画像を、向きを変えずに並べます。
折り返し	読み込んだ画像を、交互に向きを変えながら並べます。
裏返し	読み込んだ画像を、左右反転して並べます。 [タイリング方向] が [上下のみ] の場合は、上下反転して並べます。

② タイリング方向

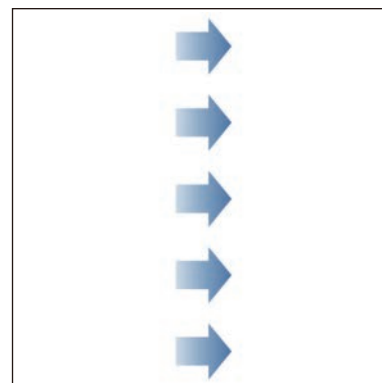
画像を並べる方向を指定します。



上下左右



左右のみ

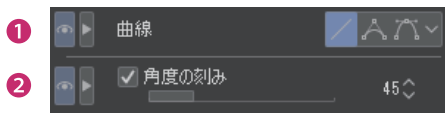


上下のみ

上下左右	画像を縦方向・横方向に並べます。
左右のみ	画像を横方向にのみ並べます。
上下のみ	画像を縦方向にのみ並べます。

単位曲線

[曲線] サブツールなど、単位曲線を作成するツールやサブツールの使用時に、線の描画方法や、回転角の最小単位などを設定できます。

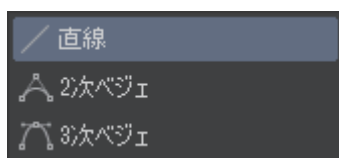


① 曲線

曲線の描画方法を指定します。[直線]・[2次ベジェ]・[3次ベジェ]から選択します。



曲線の作成方法については、『[CLIP STUDIO PAINT リファレンスガイド](#)』の『ツール一覧』→『図形ツール』を参照してください。

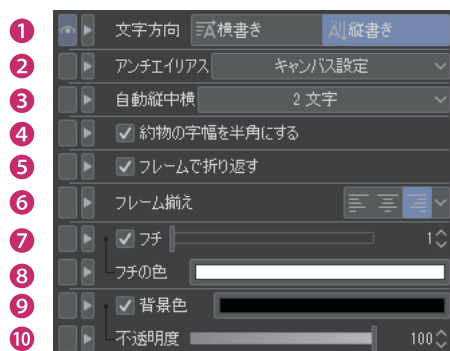


② 角度の刻み

線の角度の最小単位を設定します。設定した角度刻みで線を描画します。

テキスト

[テキスト] サブツールの使用時や、[オブジェクト] サブツールで [テキストレイヤー] を選択した場合、文字方向やアンチエイリアスなどを設定できます。



!重要

選択しているツール・サブツールによっては、設定項目の一部が表示されない場合があります。

① 文字方向

テキストの方向を [縦書き] と [横書き] から選択します。

② アンチエイリアス

テキストのアンチエイリアスを設定します。

キャンバス設定【PRO/EX】	[新規] ダイアログの [基本表現色] で [モノクロ] に設定した場合、自動的にアンチエイリアスが無効になります。 [オブジェクト] サブツールを選択している場合、この項目は表示されません。
オン	アンチエイリアスを有効にします。
オフ	アンチエイリアスを無効にします。

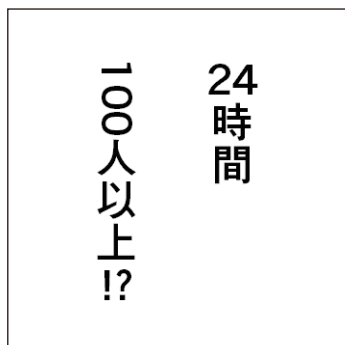
メモ

[新規] ダイアログは、[ファイル] メニュー→[新規] を選択すると、表示されます。

③ 自動縦中横

縦書き入力の際に、半角文字を横書きで表示します。横書きで表示させる文字数を、[なし]・[1文字]・[2文字]・[3文字]・[4文字] から選択します。

たとえば、[2文字] で設定した場合は、半角 2 文字が横書きで表示されます。3 文字以上の半角文字を入力した場合は、縦書きで表示されます。



2 文字に設定した場合

④ 約物の字幅を半角にする

オンにすると、全角の句読点や括弧などの約物を入力したときに、約物の余白を自動的に詰めます。

⑤ フレームで折り返す

オンにすると、テキストフレーム内に収まるように、テキストを折り返して表示します。この場合、ハンドルをドラッグして、テキストフレームのサイズを変更しても、テキストのフォントサイズは変更されません。



テキストがフレームに収まらない場合、フレームの外のテキストは、キャンバスに表示されません。表示するには、フレームのサイズを調整してください。

⑥ フレーム揃え

テキストフレーム内で、テキストを揃える位置を指定します。

- 縦書きの場合は、[左]・[中央]・[右]から選択できます。
- 横書きの場合は、[上]・[中央]・[下]から選択できます。

⑦ フチ

オンにすると、テキストにフチを付けられます。スライダーでフチの幅を設定できます。



[テキスト]カテゴリーの[フチ]は、[レイヤープロパティ]パレットの[フチ]とは異なります。[テキスト]カテゴリーの[フチ]は、テキスト自体に付けますが、[レイヤープロパティ]パレットの[フチ]は、レイヤー全体に付けます。

⑧ フチの色

テキスト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、[色の設定]ダイアログが表示され、フチの色を設定できます。



[色の設定]ダイアログの詳細については、『[色の設定ダイアログ](#)』を参照してください。

⑨ 背景色

オンにすると、テキストフレーム内に背景色を設定できます。カラー表示部をクリックすると、[色の設定]ダイアログが表示され、背景色を設定できます。



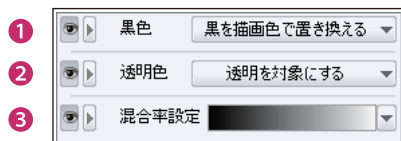
[色の設定]ダイアログの詳細については、『[色の設定ダイアログ](#)』を参照してください。

⑩ 不透明度

背景色の不透明度を設定できます。

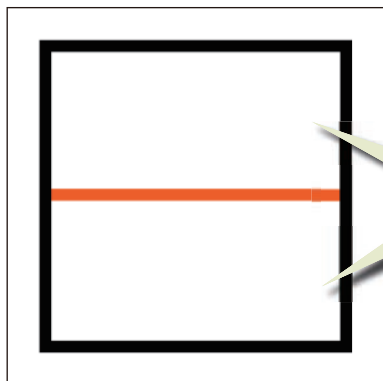
等高線塗り

[等高線塗り] ツールの選択時に、黒色と透明色の処理方法や、作成されるグラデーションの混合率を設定できます。



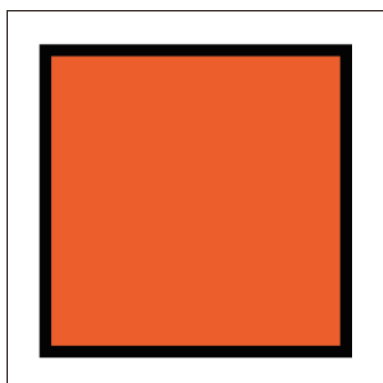
① 黒色

塗りを行うレイヤーに描かれた、黒い線の処理方法を設定します。

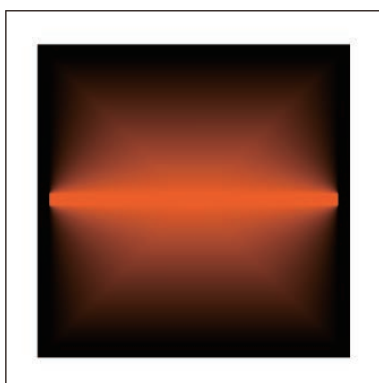


元画像

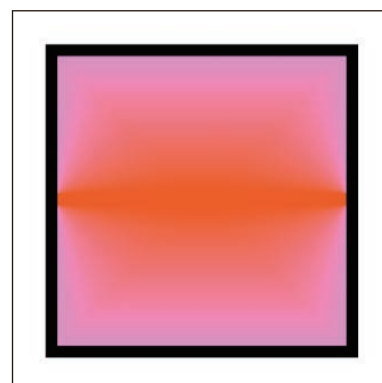
[等高線塗り] ツールで
塗りつぶし



黒を対象にしない



黒を対象にする



黒を描画色で置き換える

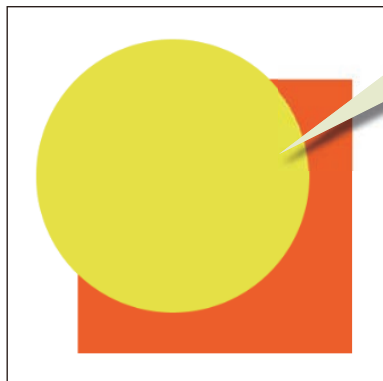
黒を対象にしない	黒い線は領域として認識しますが、色として認識しません。
黒を対象にする	黒を描画色として認識します。黒を含めたグラデーションを作成します。
黒を描画色で置き換える	黒い線は領域として認識しますが、作成するグラデーション上では、選択中の描画色に置き換えられます。黒い線に近づくほど描画色に近くなります。

② 透明色

1 色で塗りつぶされている部分に塗りを行う場合、その周囲に存在する透明な部分の処理を設定します。



他のレイヤーを参照している場合、他のレイヤーに線が描かれている部分でも、塗りを行うレイヤーに何も描かれていなければ透明と扱われます。

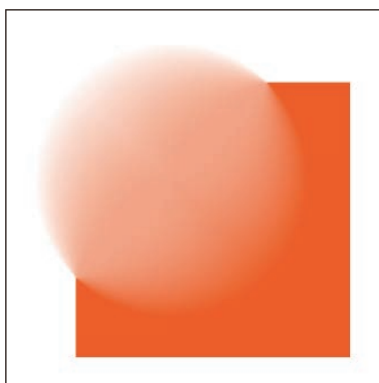


「等高線塗り」ツールで塗りつぶし

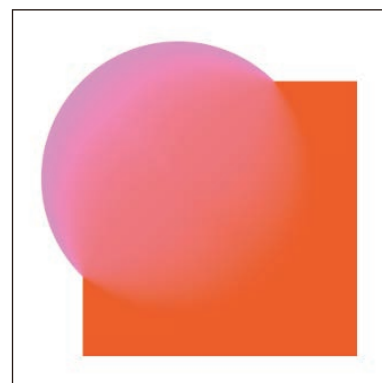
元画像



透明を対象にしない



透明を対象にする

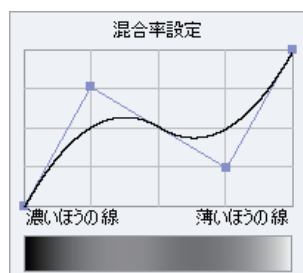


透明を描画色で置き換える

透明を対象にしない	透明部分は領域として認識しますが、色として認識しません。
透明を対象にする	透明部分を描画色として認識します。透明を含めたグラデーションを作成します。
透明を描画色で置き換える	透明部分は領域として認識しますが、作成するグラデーションは、選択中の描画色に置き換えられます。透明部分に近付くほど描画色に近くなります。

③ 混合率設定

クリックすると表示される「混合率設定」で、グラデーションの濃度変化を設定できます。



グラフ上をクリックするとポイントを追加できます。ポイントをドラッグすると、グラデーションの濃度を調整できます。ポイントを上にすると色が薄くなり、下にすると色が濃くなります。またポイントを左右にドラッグすることで、グラデーションの間隔を調整できます。ポイントを削除するには、グラフの外にポイントをドラッグします。グラデーションを調整した結果は、グラフの下にプレビュー表示されます。

特殊定規【PRO/EX】

〔オブジェクト〕サブツールで、特殊定規または対称定規を選択した場合、スナップのほか、定規の位置や角度を設定できます。



① スナップ

オンにすると、描画が定規にスナップします。

② 中心 X

キャンバスの左端から横方向に、特殊定規の中心位置を設定できます。設定できる定規は、〔放射線定規〕・〔放射曲線定規〕・〔同心円定規〕・〔ガイド（縦）〕です。

③ 中心 Y

キャンバスの上端から縦方向に、特殊定規の中心位置を設定できます。設定できる定規は、〔放射線定規〕・〔放射曲線定規〕・〔同心円定規〕・〔ガイド（横）〕です。

④ 角度

〔平行線定規〕・〔同心円定規〕・〔対称定規〕を選択した場合は、定規の角度を設定できます。

〔多重曲線定規〕を選択した場合は、定規と同じ形の線を描画していく方向を設定できます。

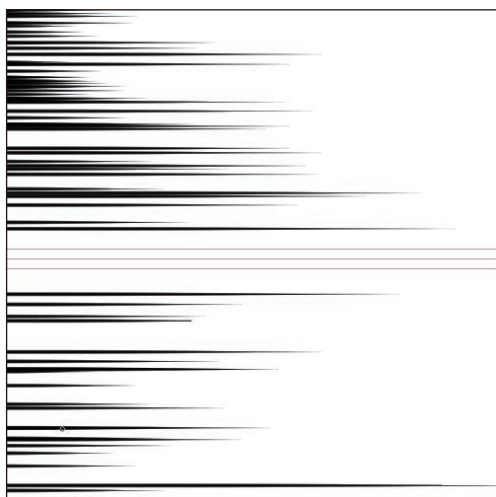
特殊定規作成【PRO/EX】

「特殊定規」サブツールの使用時に、特殊定規の形状や作成方法を設定できます。

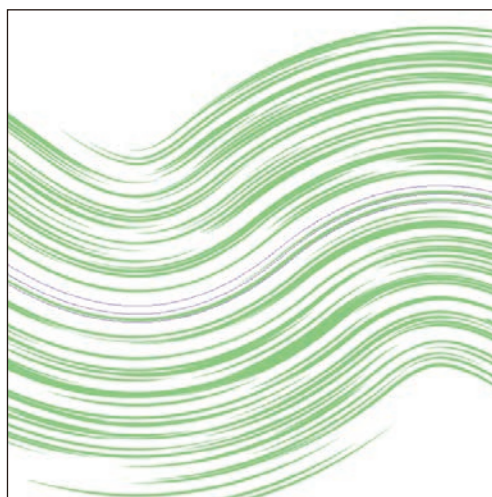


① 特殊定規

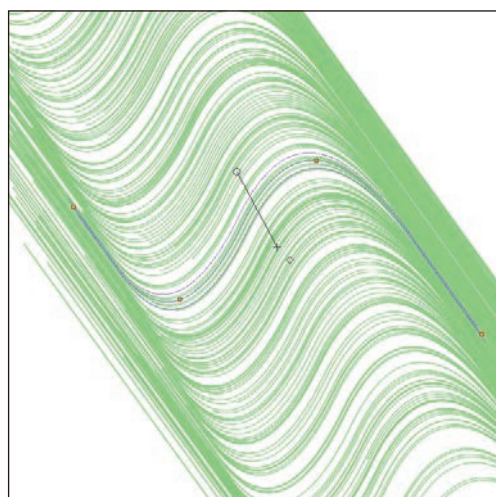
定規の形状を選択します。[平行線]・[平行曲線]・[多重曲線]・[放射線]・[放射曲線]・[同心円]・[ガイド]から選択できます。



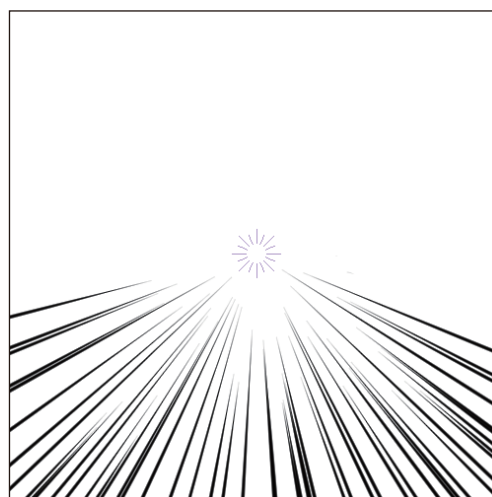
平行線定規



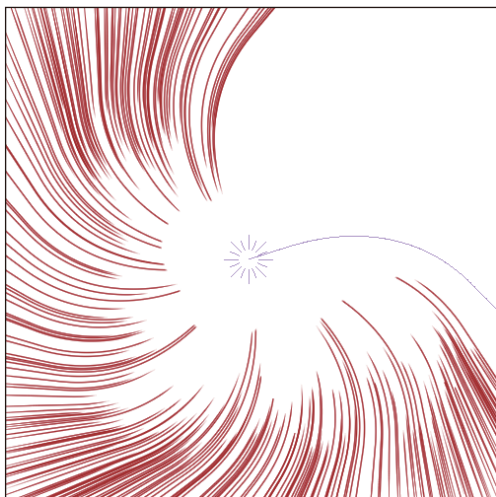
平行曲線定規



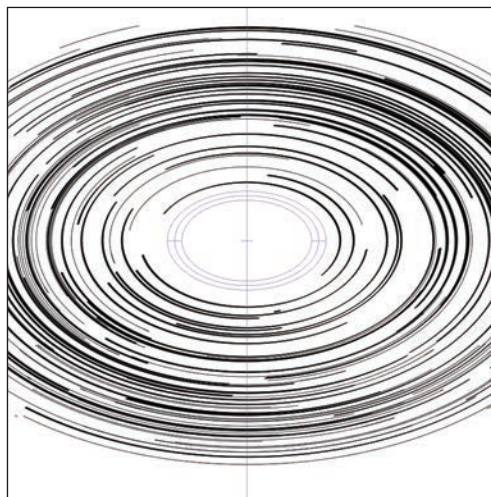
多重曲線定規



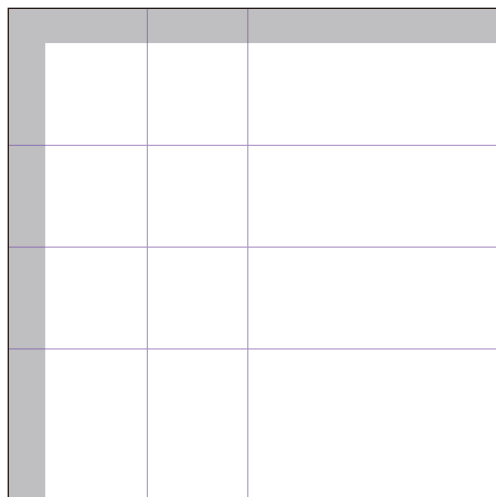
放射線定規



放射曲線定規



同心円定規



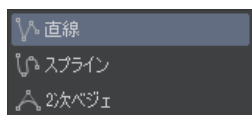
ガイド

② 曲線

定規の曲線の作成方法を指定します。[直線]・[スプライン]・[2次ベジェ]から選択します。[特殊定規]で[平行曲線]・[多重曲線]・[放射曲線]を選択した場合に設定できます。



曲線の作成方法については、『[CLIP STUDIO PAINT リファレンスガイド](#)』の『ツール一覧』→『図形ツール』→『連続曲線・ベジェ曲線の描き方』を参照してください。



③ 作成途中の制御点の追加・削除

[特殊定規]から[平行曲線]・[多重曲線]・[放射曲線]を選択した場合に設定できます。

オンにすると、定規を確定する前の線に対して、制御点（通過点）の追加や削除を行えます。

制御点をクリックすると、線から制御点が削除されます。描画中の線をクリックすると、制御点が追加されます。

④ 縦横比固定

オンにすると、定規の作成時に縦横比を固定します。[特殊定規]で[同心円]を選択した場合に設定できます。

⑤ 横

[縦横比固定] をオンにした場合、横比率を設定します。

⑥ 縦

[縦横比固定] をオンにした場合、縦比率を設定します。

⑦ 確定後の回転

オンにすると、定規の大きさが確定したあとに定規を回転します。[特殊定規] で [同心円] を選択した場合に設定できます。

⑧ 角度の刻み

[確定後の回転] をオンにした場合や [特殊定規] で [平行線] を選択した場合、回転する角度の最小単位を設定できます。また、定規の作成時に、設定した角度刻みでペンやマウスを移動できます。ただし、[放射線] と [ガイド] を選択した場合は除きます。

⑨ 編集レイヤーに作成

オンにすると、編集中のレイヤーに定規が作成されます。

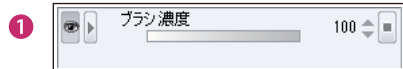
オフにすると、新規に定規用のレイヤーが作成されます。[ガイド] を作成するときは、すでに「ガイド」という名称のレイヤーがある場合、そのレイヤーに作成されます。

ドットペン

[ドットペン] サブツールの使用時に、ブラシ濃度を設定できます。

!重要

[表現色] が [モノクロ] のレイヤーでは、[ドットペン] カテゴリーは設定できません。



① ブラシ濃度

ブラシ先端 1 つあたりの不透明度を設定します。[影響元] ボタンで、ブラシ濃度に影響するタブレットなどの設定を選択できます。例えば、[影響元] を [筆圧] に設定すると、筆圧に応じた濃淡をつけやすくなります。

[影響元] については、『[影響元の設定項目](#)』を参照してください。

な行

塗りつぶし

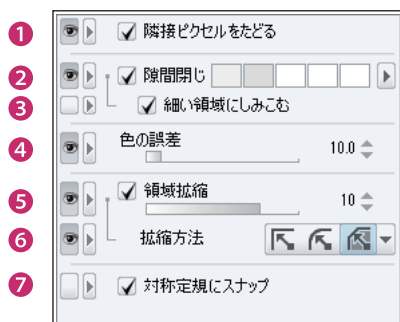
選択しているツールやサブツールにより、表示される項目が異なります。

⇒『塗りつぶしツール・自動選択ツールを選択している場合』

⇒『グラデーションレイヤー・べた塗りレイヤーを選択した場合【PRO/EX】』

塗りつぶしツール・自動選択ツールを選択している場合

塗りつぶす領域や選択範囲の境界部分を詳細に設定できます。



!重要

〔塗りつぶし〕ツールと〔自動選択〕ツールの〔塗りつぶし〕カテゴリは、同じ機能です。ただし、ツールにより出力結果が異なります。ここでは、選択範囲を作成する場合を例に、各項目を説明します。

① 隣接ピクセルをたどる

クリックした位置と同じ色をたどって選択範囲にします。オフにすると、キャンバス内の同じ色をすべて選択範囲にします。下図は、選択範囲を緑色で表示しています。

クリックした位置から、連続した部分のみ、
選択範囲になります。



隣接ピクセルをたどる：オン

同じ色の部分がすべて、
選択範囲になります。



隣接ピクセルをたどる：オフ

② 隙間閉じ

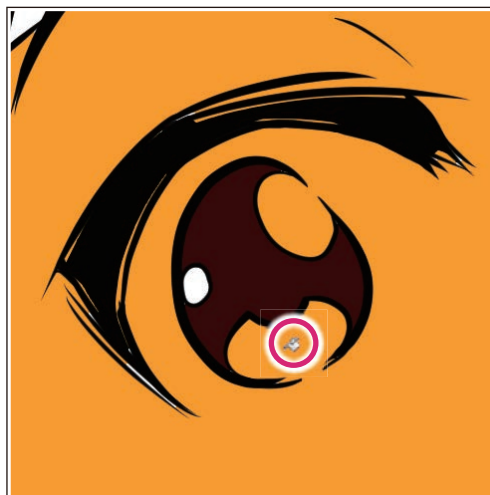
選択したい領域に隙間がある場合、指定のピクセル分の隙間を閉じて、選択範囲を作成します。インジケーター、またはスライダーで、隙間の大きさを指定します。下図は、塗りつぶしを実行した場合を例にしています。塗りつぶす領域と選択範囲は同じです。



お使いの環境によっては、[隙間閉じ] の値を大きめに設定した場合、選択範囲の作成に時間がかかることがあります。



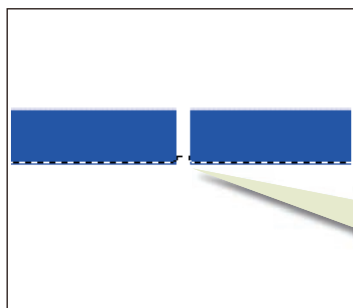
隙間閉じ：オン



隙間閉じ：オフ

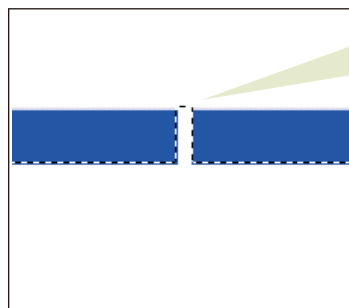
③ 細い領域にしみこむ

[隙間閉じ] で設定した数値以下の隙間があった場合、その先が閉じた領域ならば選択範囲にします。[隙間閉じ] をオンにした場合に選択できます。



線と線の間にある、
細い領域は、
選択されません。

オフの場合



線と線の間にある、
細い領域を含めて
選択されます。

オンの場合

④ 色の誤差

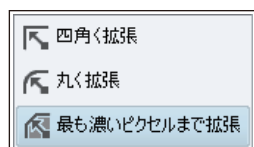
選択範囲を作成する場合の色の許容誤差を設定します。数値が大きいほど、クリックした位置の色とは違う色の領域も選択の対象に含めます。

⑤ 領域拡張

選択範囲を作成するときに、指定したピクセル分だけ本来の領域よりも拡大または縮小した選択範囲を作成します。

⑥ 拡張方法

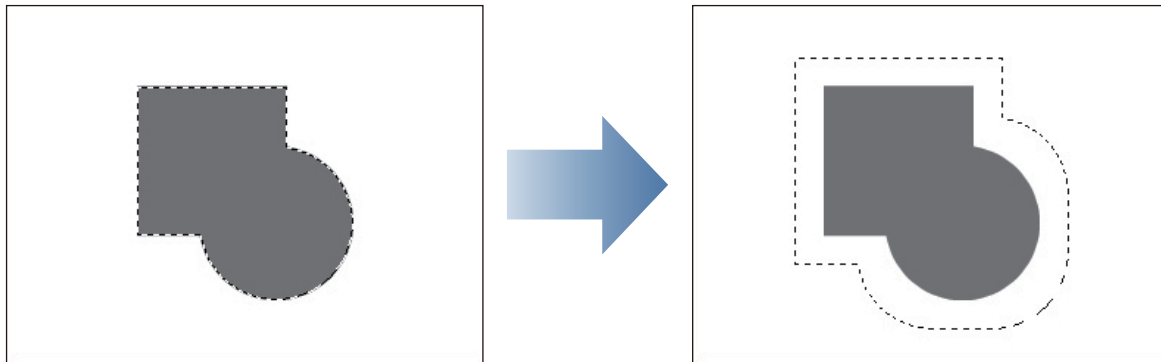
[領域拡張] をオンにした場合の、拡張された領域の角の形を設定します。



四角く拡張

拡大・縮小する領域の輪郭線上の各ピクセルに、四角形を配置して領域を決めます。

拡大・縮小された領域の輪郭は、角がついた状態が多くなります。



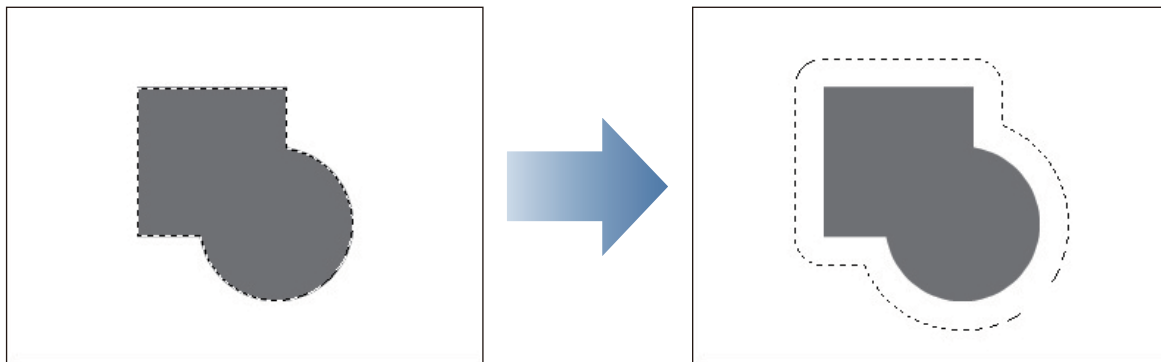
領域拡張なし

四角く拡張

丸く拡張

拡大・縮小する領域の輪郭線上の各ピクセルに、円形を配置して領域を決めます。

拡大・縮小された領域の輪郭は、角がとれて丸い状態になります。

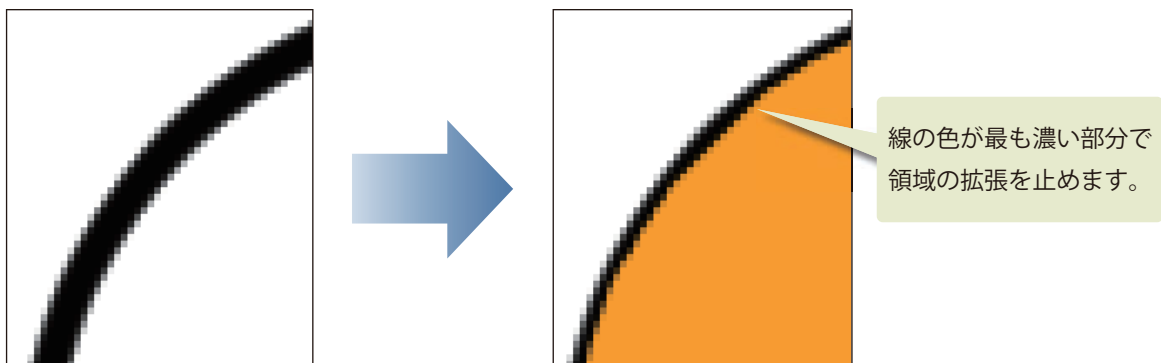


領域拡張なし

丸く拡張

最も濃いピクセルまで拡張

色が最も濃い部分（不透明度が高い部分）を認識して、その部分までを選択範囲にします。

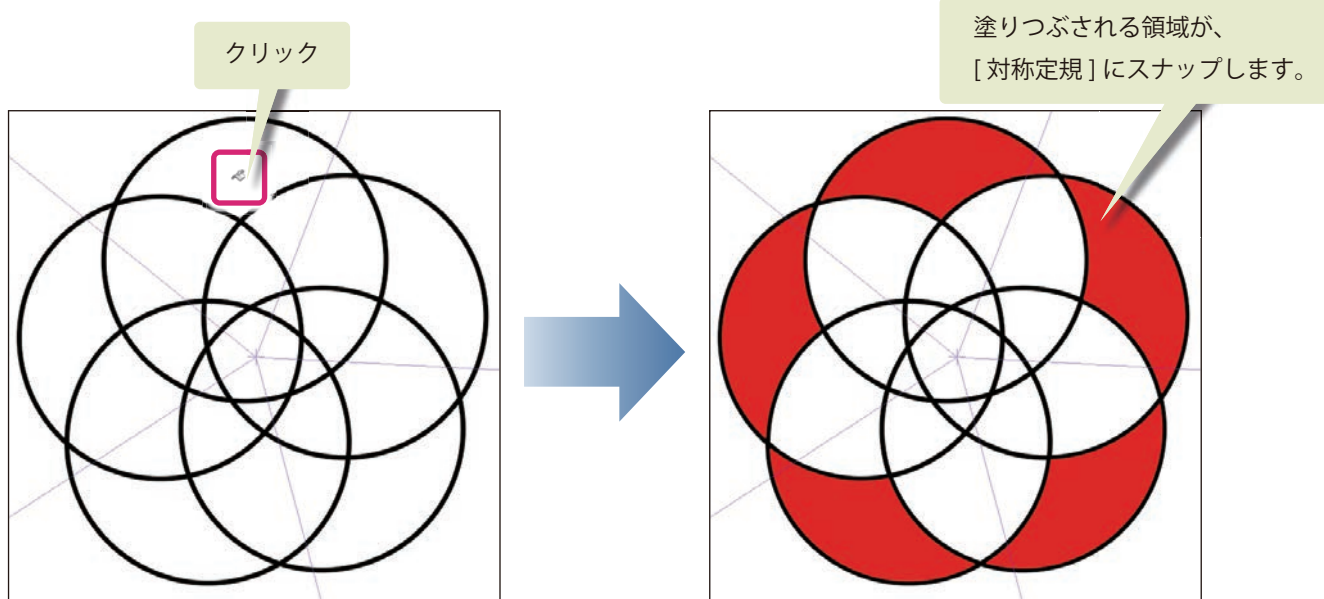


処理前

最も濃いピクセルまで拡張

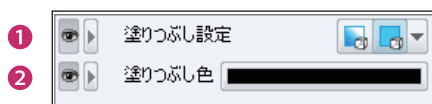
⑦ 対称定規にスナップ【PRO/EX】

オンにすると、[塗りつぶし] ツールや [自動選択] ツールが、[対称定規] にスナップします。

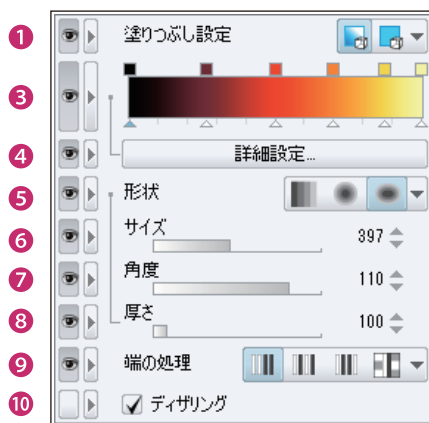


グラデーションレイヤー・べた塗りレイヤーを選択した場合【PRO/EX】

[グラデーションレイヤー] や [べた塗りレイヤー] を編集できます。また、レイヤーの種類を切り替えられます。



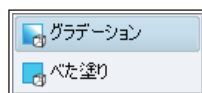
[べた塗りレイヤー] 選択時



[グラデーションレイヤー] 選択時

① 塗りつぶし設定

塗りつぶす方法を設定します。ここで選択した項目に合わせて、表示される設定項目が切り替わります。



グラデーション	選択中のレイヤーが [グラデーションレイヤー] になり、グラデーションで塗りつぶされます。
べた塗り	選択中のレイヤーが [べた塗りレイヤー] になり、1 色で塗りつぶされます。

② 塗りつぶし色

べた塗りレイヤーを塗りつぶす色を設定します。カラー表示部をクリックすると、[色の設定] ダイアログが表示されます。また、カラー系パレットからも色を選択できます。



【色の設定】ダイアログの詳細については、『[色の設定ダイアログ](#)』を参照してください。

③ カラーバー

設定したグラデーションのプレビューが表示されます。クリックすると、[グラデーションの編集]ダイアログが表示され、詳細なグラデーションの設定が行えます。[グラデーションの編集]ダイアログについては『[グラデーションの編集ダイアログ](#)』を参照してください。

④ 詳細設定

クリックすると、[グラデーションの編集]ダイアログが表示され、詳細なグラデーションの設定が行えます。[グラデーションの編集]ダイアログについては『[グラデーションの編集ダイアログ](#)』を参照してください。

⑤ 形状

グラデーションの形状を設定します。



直線	ドラッグした距離に応じた、直線的なグラデーションを描画します。
円	ドラッグして作成した円の形状に沿ったグラデーションを描画します。
楕円	ドラッグして作成した楕円の形状に沿ったグラデーションを描画します。

⑥ サイズ

グラデーションのサイズを再設定します。

⑦ 角度

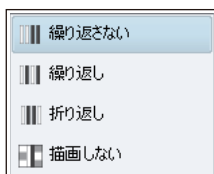
グラデーションの角度を再設定します。[形状]が[線]または[楕円]のときに選択できます。

⑧ 厚さ

グラデーションの厚さを再設定します。[形状]が[楕円]のときに選択できます。

⑨ 端の処理

ドラッグした部分の外側の描画を設定します。



繰り返さない	ドラッグした部分には、グラデーションが描画されます。始点より外側はグラデーションの開始色に、終点より外側はグラデーションの終了色で塗りつぶされます。
繰り返し	同じ向きでグラデーションを繰り返します。
折り返し	交互に向きを変えながらグラデーションを繰り返します。
描画しない	ドラッグした部分には、グラデーションが描画されます。始点・終点の外側は描画されません。

⑩ デザリング

オンにすると、グラデーションに微弱なノイズを加えて色の境目を目立たなくします。そのため、グラデーションの表示が滑らかになります。

は行

パース定規 [PRO/EX]

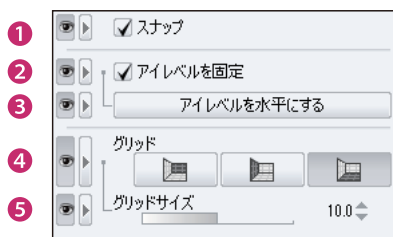
選択しているツールやサブツールにより、表示される項目が異なります。

⇒『オブジェクトサブツールを選択している場合』

⇒『パース定規サブツールを選択している場合』

オブジェクトサブツールを選択している場合

[オブジェクト] サブツールでパース定規を選択した場合、定規の表示方法やスナップなどを設定できます。



① スナップ

オンにすると、パース定規へのスナップが有効になります。同じキャンバス内に他の特殊定規が表示されている場合、他の特殊定規のスナップが無効になります。



パース定規の◇印のハンドルをクリックすると、パース定規全体や、ガイド線ごとにスナップの設定を切り替えられます。

② アイレベルを固定

アイレベルの動作を設定します。オンにすると、消失点がアイレベルに沿うように移動します。オフにすると、消失点の移動に連動してアイレベルの位置も移動します。



アイレベルとは、人の目線の高さ、あるいはカメラの高さを表す線です。水平方向の消失点はアイレベル上に配置されます。

③ アイレベルを水平にする

クリックすると、アイレベルを水平にできます。

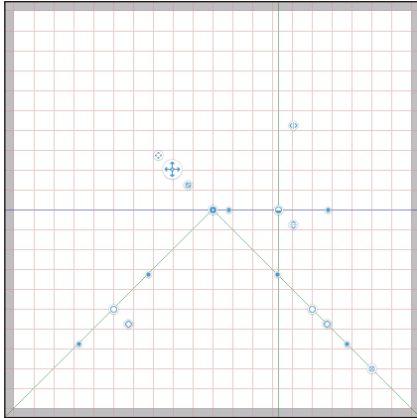
④ グリッド

消失点から等間隔なグリッド（補助線）を表示します。ボタンごとに表示できるグリッドが異なります。

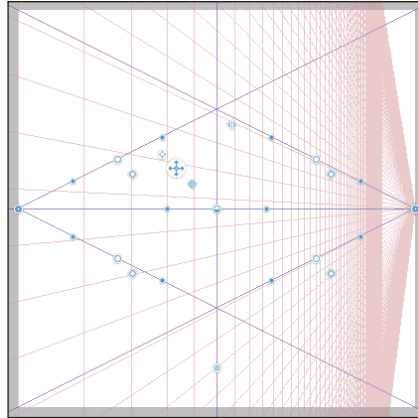


- 消失点の配置によっては、グリッドが表示されない場合があります。
- グリッドにスナップするには、[表示]メニュー→[グリッドにスナップ]を選択し、スナップをオンにします。

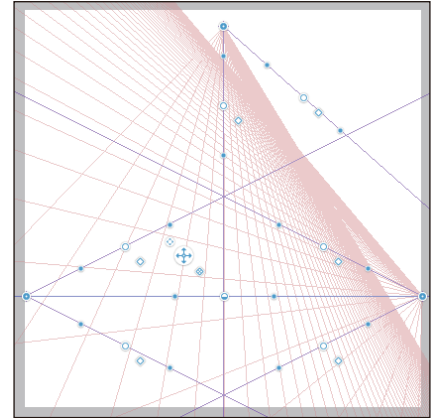
XY平面



1点透視

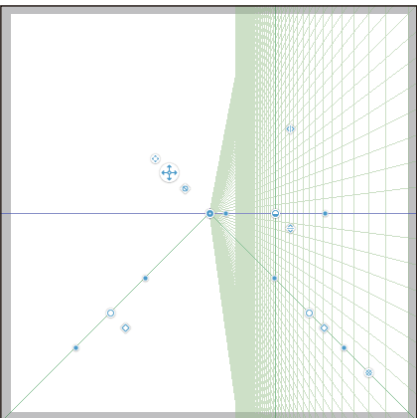


2点透視

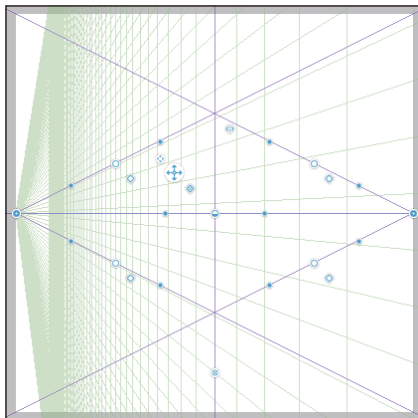


3点透視

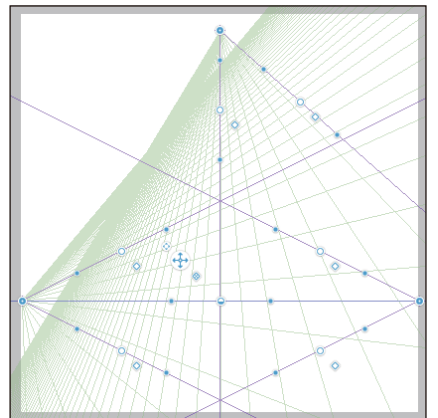
YZ平面



1点透視

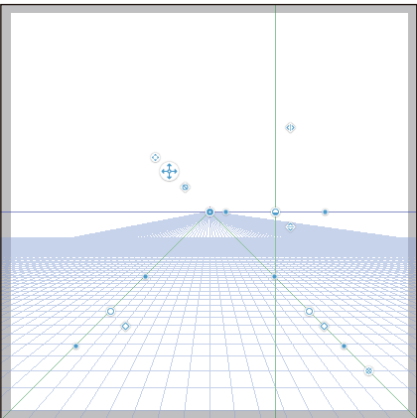


2点透視

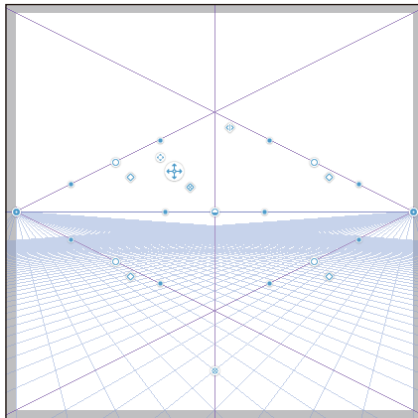


3点透視

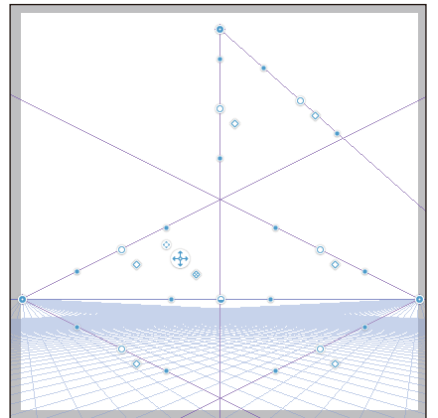
XZ平面



1点透視



2点透視



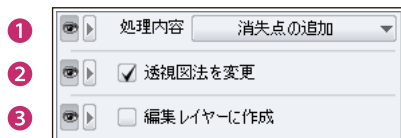
3点透視

⑤ グリッドサイズ

グリッドの格子のサイズ（間隔）を指定します。サイズを大きくすると、グリッドが表示される範囲も広がります。

パース定規サブツールを選択している場合

[パース定規] サブツールを選択した場合、パース定規の消失点やガイド線を設定できます。また、新たにパース定規を作成できます。

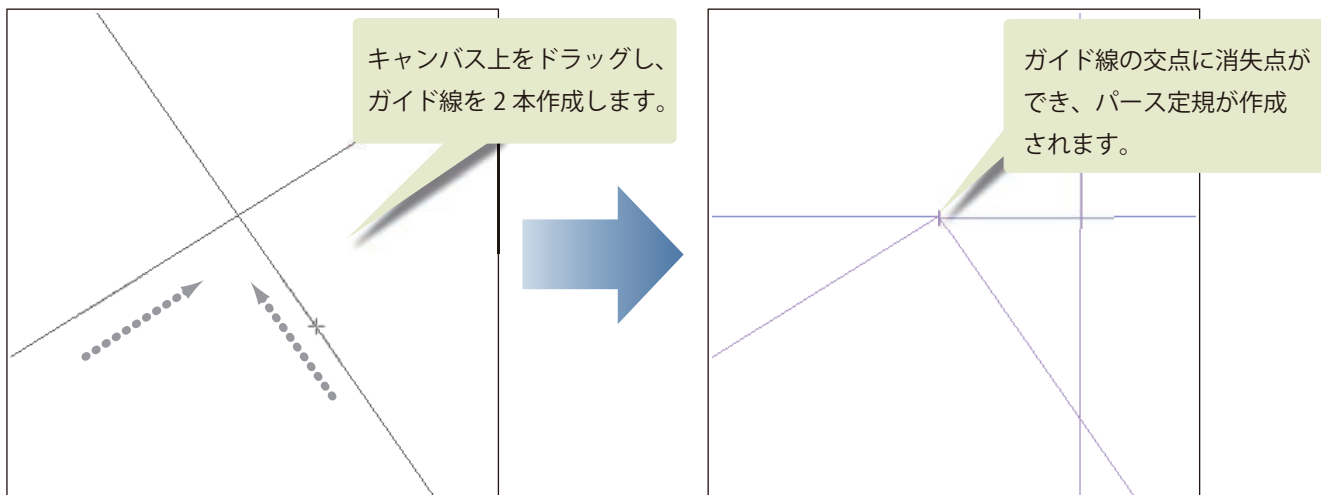


① 処理内容

パース定規の編集方法を設定します。消失点やガイドの編集を行えます。

消失点の追加

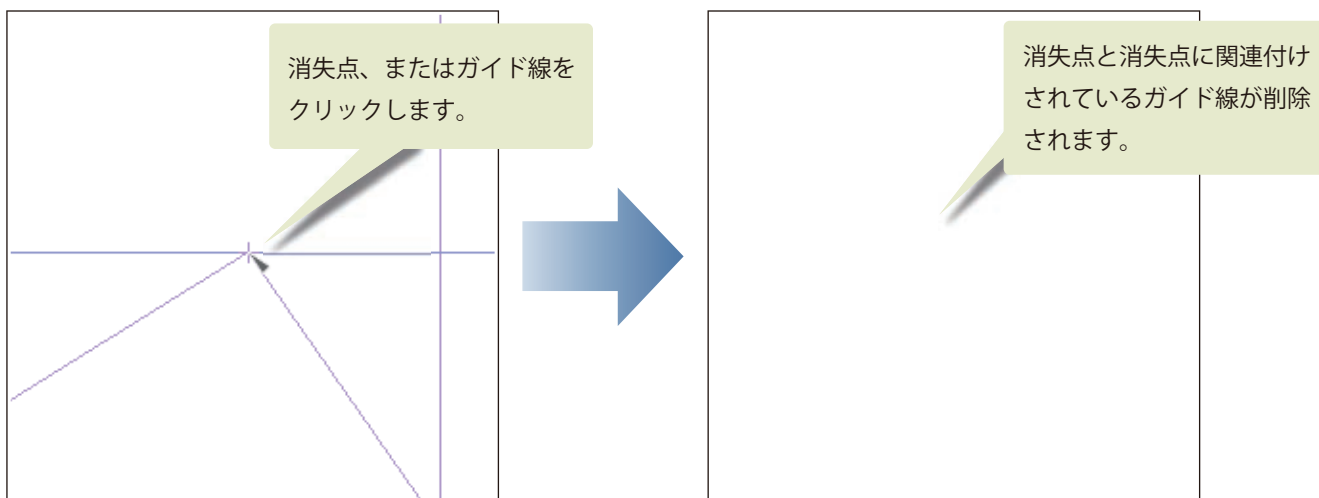
パース定規に消失点を追加します。キャンバス上をドラッグし、ガイド線を 2 本作成します。ガイド線の交点に、消失点が追加されます。パース定規がない場合は、パース定規を新規作成できます。



平行なガイド線を 2 本作成すると、無限遠のパース定規を作成できます。平行なガイド線を作成するには、[Shift] キーを押しながらガイド線を作成します。ガイド線が 45 度刻みで作成できるため、角度が合わせやすくなります。

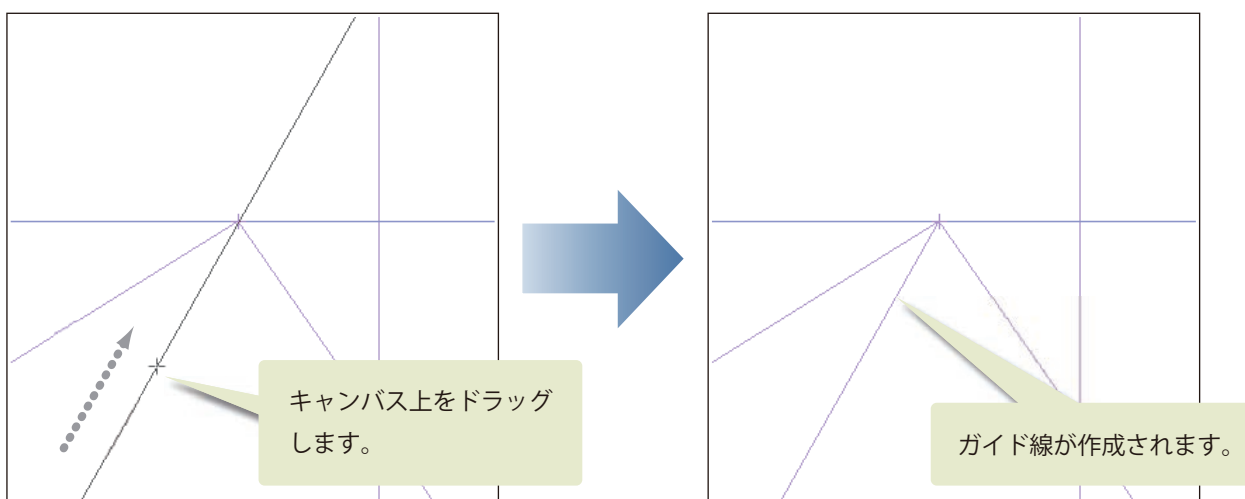
消失点の削除

パース定規の消失点を削除します。消失点、またはガイド線をクリックすると、消失点が削除されます。



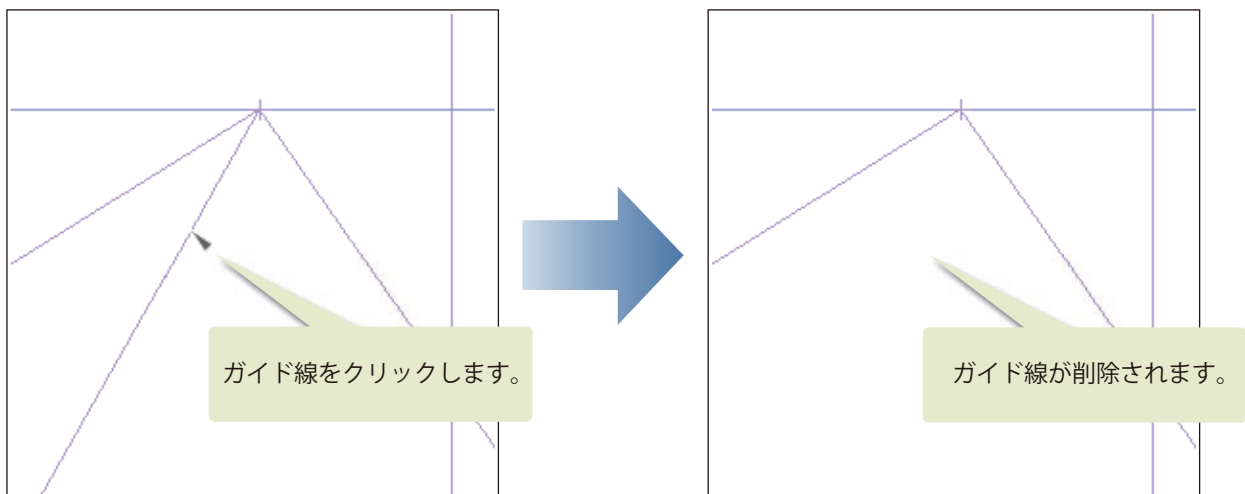
ガイドの追加

パース定規にガイド線を追加します。キャンバスをドラッグすると、ドラッグした方向に近い消失点までガイド線が追加されます。



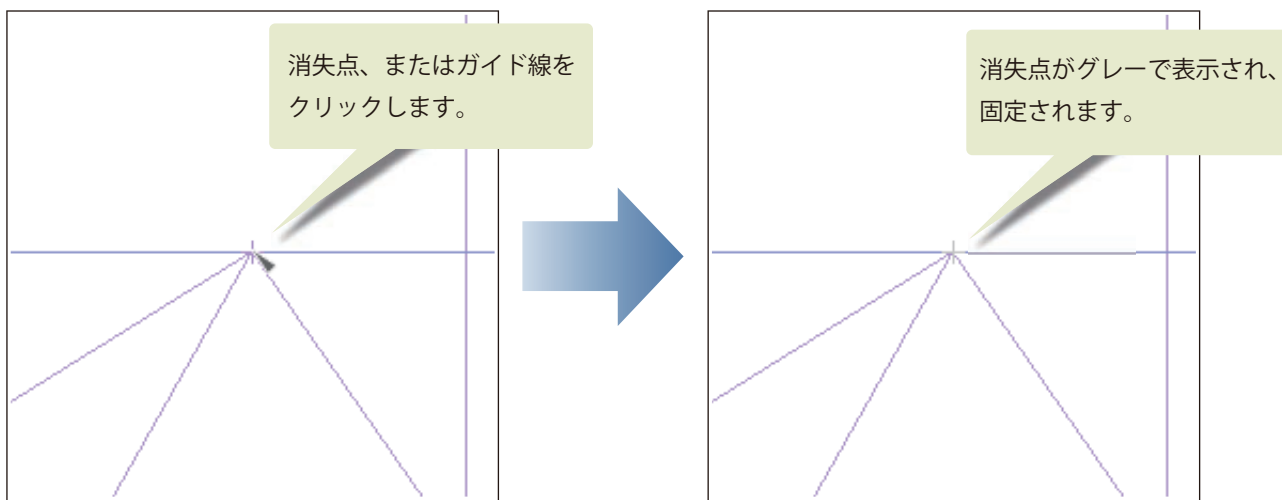
ガイドの削除

パース定規のガイド線を削除します。ガイド線をクリックすると、ガイド線が削除されます。



消失点の固定

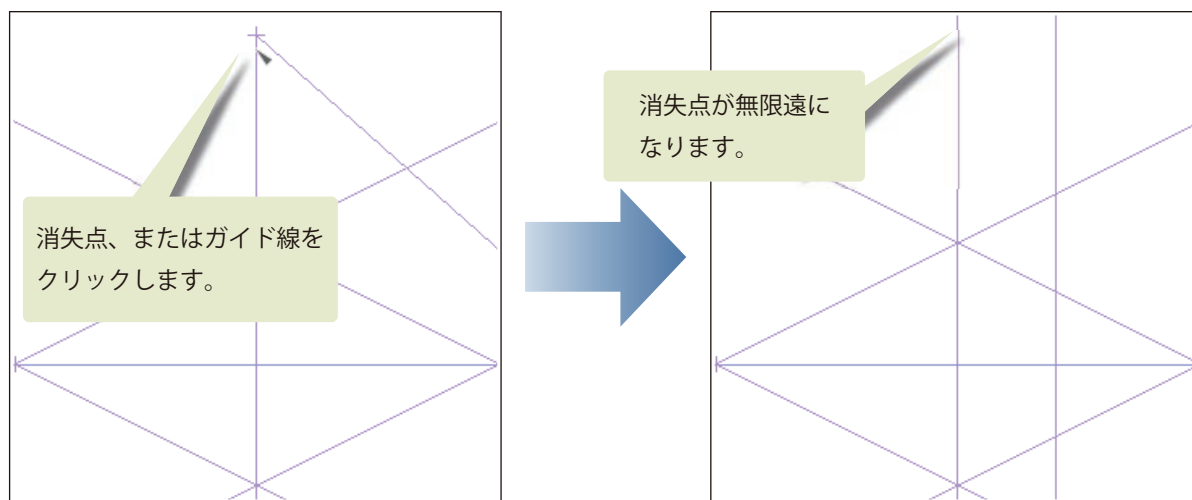
消失点を固定します。消失点、またはガイド線をクリックすると、消失点が固定されます。



消失点の固定を解除するには、[処理内容]を[消失点の固定]に設定して、固定された消失点、またはガイド線を再度クリックしてください。

無限遠にする

消失点を無限遠にします。消失点、またはガイド線をクリックすると、消失点が無限遠になります。



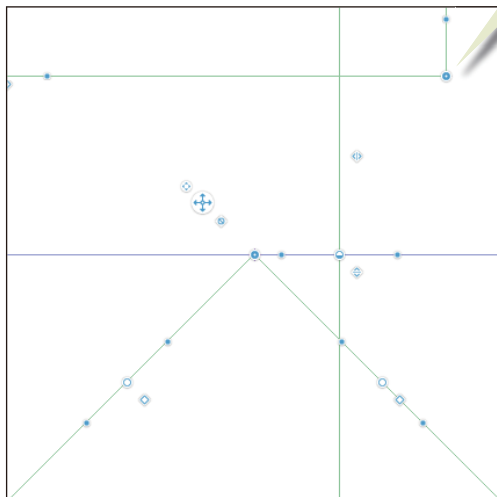
② 透視図法を変更

オフにすると、透視図法を変更せずに、補助の消失点を追加できます。

オンにすると、既存のパース定規上に [パース定規] サブツールで消失点を追加した場合、透視図法を変更します。

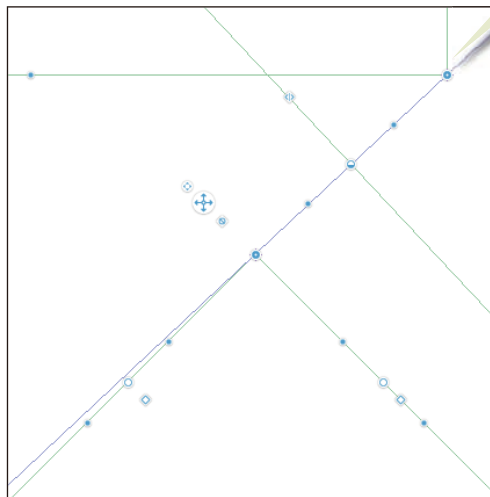
- 1 点透視のパース定規上に消失点を追加した場合は 2 点透視のパース定規に変更されます。
- 2 点透視のパース定規上に消失点を追加した場合は 3 点透視のパース定規に変更されます。

消失点を追加した場合に、透視図法が変更されません。



透視図法を変更：オフ

消失点を追加した場合に、透視図法が変更され、2 点透視になります。



透視図法を変更：オン

③ 編集レイヤーに作成

オンにすると、編集レイヤーにパース定規を作成します。



[編集レイヤーに作成] は、[処理内容] を [消失点の追加] に設定しているときだけ設定できます。

配置

[オブジェクト] サブツールなどで 3D 素材を選択した場合、3D 素材の位置を設定できます。

!重要

選択している 3D 素材によっては、設定項目の一部が表示されない場合があります。



3D キャラクター素材を選択した場合



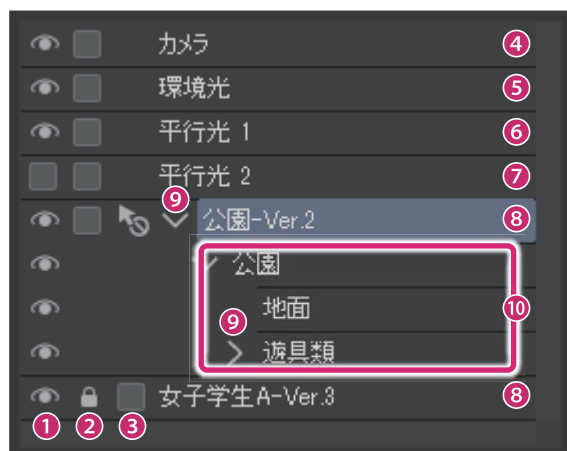
3D オブジェクト素材・3D ファイルを選択した場合

① オブジェクトリスト

編集中の 3D 素材と同じレイヤーに含まれる、3D 素材の一覧です。また、設定項目を選択することで、カメラや光源の設定画面に切り替えられます。



- Ver.1.5 互換の 3D 素材を選択している場合は、[平行光] や [環境光] の設定は行えません。光源を設定する場合は『[光源](#)』を参照してください。
- [オブジェクトリスト] 上で [Space] キーを押しながらドラッグすると、オブジェクトリストをスクロールできます。
- PRO/EX をお使いの場合は、[オブジェクトリスト] カテゴリーもご利用いただけます。[オブジェクトリスト] カテゴリーでは、[オブジェクトリスト] を大きく表示できます。パーツの多い 3D 素材を選択したい場合に便利です。詳細は『[オブジェクトリスト \[PRO/EX\]](#)』を参照してください。



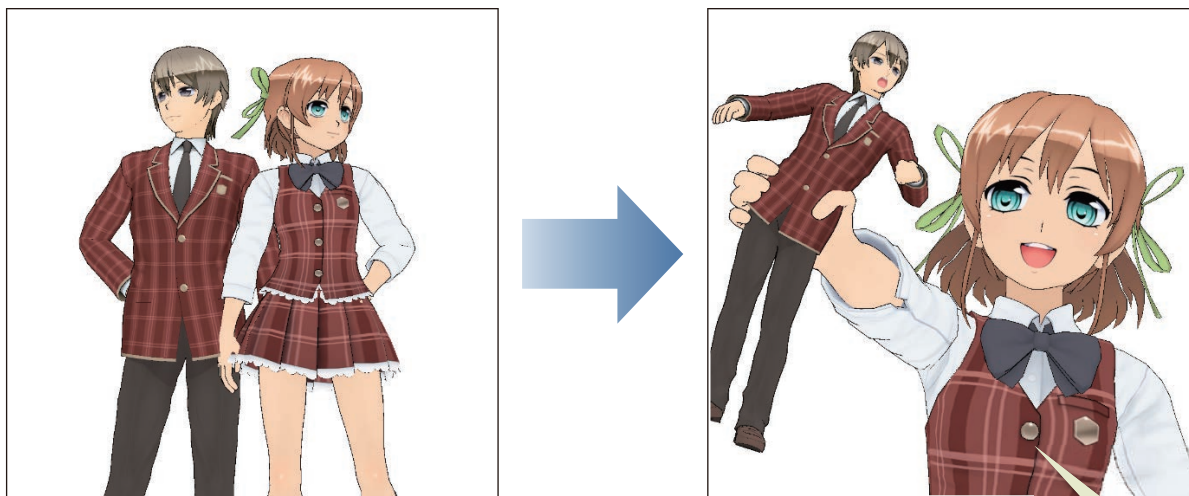
① 表示・非表示	3D 素材や 3D 素材に含まれるパーツの表示・非表示を切り替えます。非表示にした 3D 素材やパーツは、編集できません。 [カメラ]には、設定できません。
② ロック	3D 素材をロックして、編集できないようにします。クリックしてオン・オフを切り替えます。なお、ロックをオンにしても、3D レイヤー全体のカメラアングルなどは変更できます。
③ ピック可・不可	3D 素材のピック可・不可を切り替えます。ピックとは、複数のパーツを使用している 3D 素材をクリックしたときに、パーツを選択できる状態のことです。
④ カメラ	選択すると、[ツールプロパティ]パレットや[サブツール詳細]パレットの設定項目が、カメラに関する項目に切り替わります。[カメラ]を選択した場合の設定項目については、『 カメラを選択した場合の設定項目 』を参照してください。
⑤ 環境光	選択すると、[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が、環境光に関する項目に切り替わります。[環境光]を選択した場合の設定項目については、『 環境光を選択した場合の設定項目 』を参照してください。
⑥ 平行光 1	選択すると、[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が、平行光に関する項目に切り替わります。[平行光 1]を選択した場合の設定項目については、『 平行光を選択した場合の設定項目 』を参照してください。
⑦ 平行光 2	選択すると、[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が、平行光に関する項目に切り替わります。[平行光 2]を選択した場合の設定項目については、『 平行光を選択した場合の設定項目 』を参照してください。
⑧ 素材名	3D 素材の名称です。素材名をクリックすると、クリックした 3D 素材が編集対象に切り替わります。
⑨ パーツの開閉	複数のパーツを使用している 3D オブジェクト素材や LWS 形式などの 3D 素材を読み込んだ場合、[オブジェクトリスト]に、素材に含まれるパーツの名称を表示するかどうか切り替えます。
⑩ パーツ名	可動パーツを含む 3D オブジェクト素材や LWS 形式などの 3D 素材を読み込んだ場合、3D 素材に含まれるパーツの名称が表示されます。パーツの名称をクリックすると、クリックしたパーツが編集対象に切り替わります。ドラッグ操作や[ツールプロパティ]パレットなどで、パーツの位置や向きを変更できます。

② リセット

[オブジェクトスケール]や、ルートマニピュレータのスケールを使用してサイズを変更した 3D 素材に対して、変更をリセットして初期状態に戻します。

③ オブジェクトスケール

選択中の 3D 素材を拡大・縮小します。スライダーを右に動かすと、3D 素材が拡大します。



3D キャラクター素材の
[オブジェクトスケール] を拡大

④ 接地

3D 素材を 3D 空間のベース（床面）に接地します。



3D 空間のベースとは、3D 素材をクリックしたときに表示されるグリッド（格子）のことです。3D 空間の床面に相当します。

⑤ 位置

3D 素材の位置を移動します。可動パーツを含む 3D オブジェクト素材や LWS 形式などの 3D 素材を読み込んだ場合、選択したパーツの位置を移動します。

X	3D 素材を左右に移動します。
Y	3D 素材を上下に移動します。
Z	3D 素材を前後に移動します。

⑥ リセット

移動マニピュレータ・ルートマニピュレータで回転した 3D 素材に対して、回転をリセットして初期状態に戻します。[回転] や [全体回転] で回転した場合も、初期状態に戻せます。

⑦ 全体回転

3D デッサン人形や 3D キャラクター素材を回転します。

X	3D デッサン人形や 3D キャラクター素材を X 軸方向に回転します。
Y	3D デッサン人形や 3D キャラクター素材を Y 軸方向に回転します。
Z	3D デッサン人形や 3D キャラクター素材を Z 軸方向に回転します。

⑧ 部分回転

3D デッサン人形や 3D キャラクター素材の部位を選択し、回転します。

X	選択中の部位を X 軸方向に回転します。
Y	選択中の部位を Y 軸方向に回転します。
Z	選択中の部位を Z 軸方向に回転します。



【サブツール詳細】パレットの【ポーズ】にある【関節角度制限】がオンになっている場合は、部位の回転が制限される場合があります。

⑨ 回転【PRO/EX】

3D オブジェクト素材を回転します。可動パーツを含む 3D オブジェクト素材や LWS 形式などの 3D 素材を読み込んだ場合、パーツを選択すると、そのパーツだけを回転できます。

X	3D オブジェクト素材や選択したパーツを、X 軸方向に回転します。
Y	3D オブジェクト素材や選択したパーツを、Y 軸方向に回転します。
Z	3D オブジェクト素材や選択したパーツを、Z 軸方向に回転します。

カメラを選択した場合の設定項目

【オブジェクトリスト】から【カメラ】を選択すると、3D レイヤーのカメラアングルなどを設定できます。元の設定項目に戻すには、【オブジェクトリスト】から、3D 素材を選択します。



① アングル

この画面では設定できません。



【アングル】は、【サブツール詳細】パレットの【カメラ】カテゴリーを選択すると、設定できます。詳しくは、『カメラ』を参照してください。

② パース

3D 素材に遠近感を付けます。

数値が大きいほど、画角が大きくなります。数値が小さいほど、画角が小さくなります。



〔連動してカメラを前進・後退〕をオンにすると、注視点と注視画枠が固定したまま、カメラが連動して移動します。

③ 連動してカメラを前進・後退

オンにすると、パースを調整するときに、カメラが連動して移動します。

オフにすると、パースを調整しても、カメラの位置が固定したまま、キャンパスのカメラの画角だけの変更されます。



EX をお使いの場合、〔四面図〕パレットでカメラと注視点の位置を確認できます。

④ ロール

カメラの位置を固定して、カメラ自身を回転します。

⑤ カメラ位置

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



EX をお使いの場合、〔四面図〕パレットでカメラと注視点の位置を確認できます。

⑥ 注視点位置

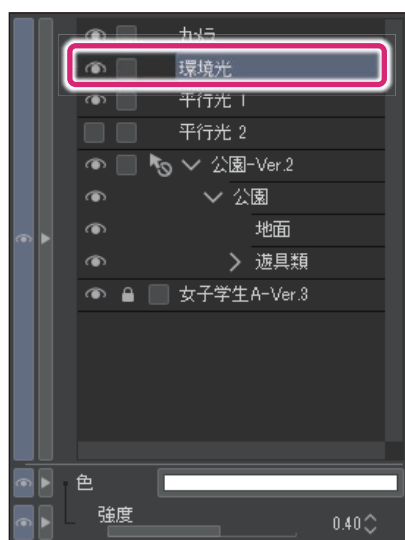
〔X〕・〔Y〕・〔Z〕のスライダーを動かすと、カメラの位置を固定して、注視点の位置を移動できます。



EX をお使いの場合、〔四面図〕パレットでカメラと注視点の位置を確認できます。

環境光を選択した場合の設定項目

〔オブジェクトリスト〕から〔環境光〕を選択すると、3D レイヤーに環境光を設定できます。環境光は、全方向から均等に 3D 素材を照らす光です。元の設定項目に戻すには、〔オブジェクトリスト〕から、3D 素材を選択します。



① 色

環境光の色を設定します。カラー表示部をクリックすると、〔色の設定〕ダイアログが表示されます。



〔色の設定〕ダイアログの詳細については、『[色の設定ダイアログ](#)』を参照してください。

② 強度

環境光の強度を設定します。値が大きいほど明るくなります。

平行光を選択した場合の設定項目

[オブジェクトリスト] から [平行光 1] または [平行光 2] を選択すると、3D レイヤーに平行光を設定できます。平行光とは、特定の方向から 3D 素材を照らす光です。[平行光 1] と [平行光 2] の 2 つまで設定できます。元の設定項目に戻すには、[オブジェクトリスト] から、3D 素材を選択します。



① 平行光の向き

円をドラッグすると、平行光の光源の方向を設定できます。



[平行光 1] を選択している場合は、[サブツール詳細] パレットの [光源] カテゴリの [光源の向き] の設定と連動します。

② 拡散光色

拡散光の色を設定します。カラー表示部をクリックすると、[色の設定] ダイアログが表示されます。



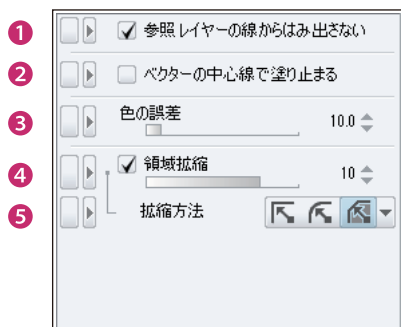
[色の設定] ダイアログの詳細については、『[色の設定ダイアログ](#)』を参照してください。

③ 拡散光強度

拡散光の強度を設定します。値が大きいほど拡散光が強くなります。

はみ出し防止

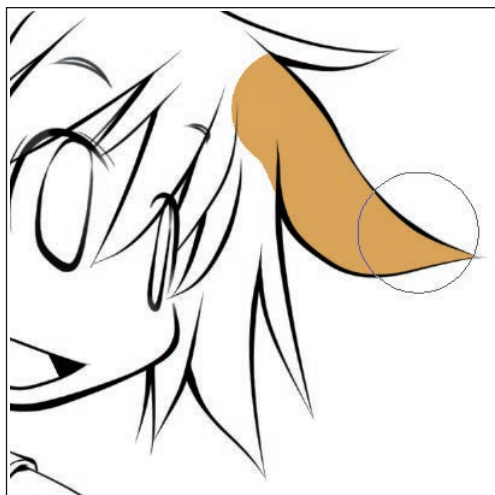
参照レイヤーに描画された線から、はみ出さないように描画するための設定です。



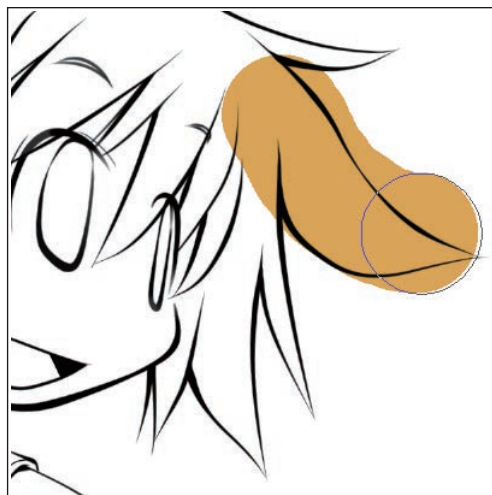
① 参照レイヤーの線からはみ出さない

参照レイヤーの線を参照して、はみ出さないように描画します。

ブラシ先端が線からはみ出した場合、ブラシ先端の中央を含む側だけ描画されます。



参照レイヤーの線からはみ出さない：オン



参照レイヤーの線からはみ出さない：オフ

② ベクターの中心線で塗り止まる【PRO/EX】

参照先のレイヤーがベクターレイヤーの場合、ベクターの中心線を参照し、そこで塗り止まります。

③ 色の誤差

参照レイヤーの描画線に対して、同じ色として許容する範囲（許容誤差値）を設定します。数値が大きいほど、違う色の領域も選択の対象に含めます。

④ 領域拡張

指定したピクセル分だけ、本来の領域よりも拡大または縮小して描画します。

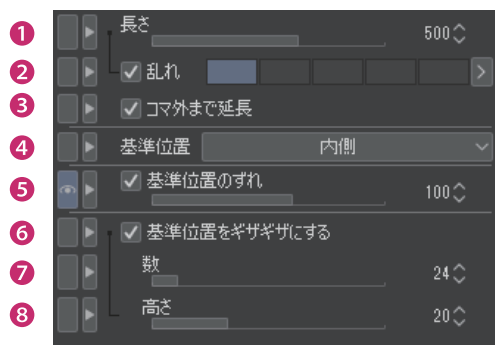
⑤ 拡張方法

[領域拡張] をオンにした場合の、拡張された領域の角の形を設定します。

四角く拡張	拡大・縮小する領域の輪郭線上の各ピクセルに、四角形を配置して領域を決めます。拡大・縮小された領域の輪郭は、角がついた状態が多くなります。
丸く拡張	拡大・縮小する領域の輪郭線上の各ピクセルに、円形を配置して領域を決めます。拡大・縮小された領域の輪郭は、角がとれて丸い状態になります。
最も濃いピクセルまで拡張	色が最も濃い部分（不透明度が高い部分）を認識して、その部分まで描画します。

描画位置【PRO/EX】

流線・集中線・フラッシュの描画・編集時に、線の長さや描画する位置などを設定できます。

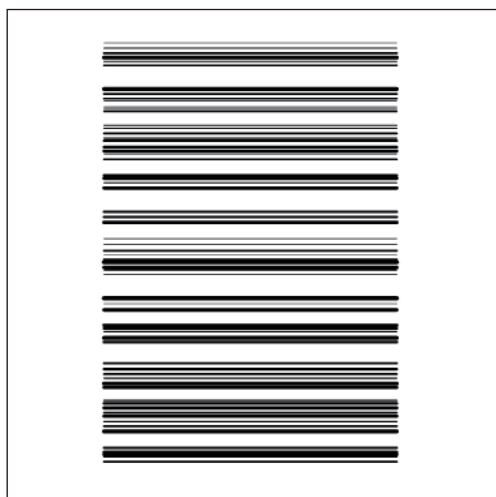


① 長さ

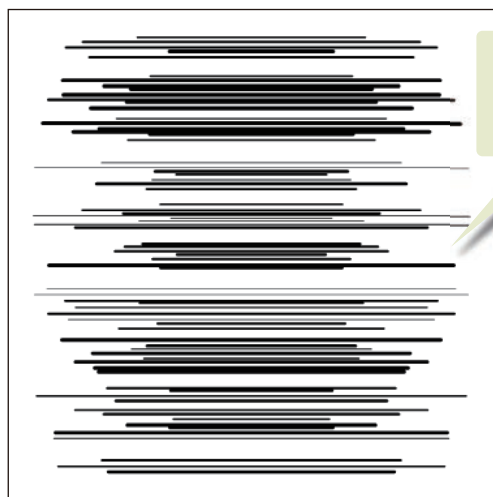
線の長さを設定します。

② 乱れ

オンにすると、線の長さにはらつきを付けられます。インジケーターでばらつきの大きさを設定できます。



乱れ：オフ



乱れ：オン

③ コマ外まで延長

線の端がコマ外に出るように、線を延長します。コマフォルダーがない場合は、トンボやキャンバスの端まで延長します。

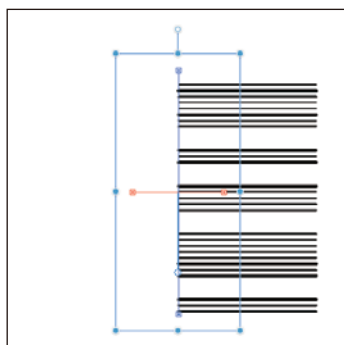
④ 基準位置

基準線に対して、線のどの位置を合わせるかを設定します。

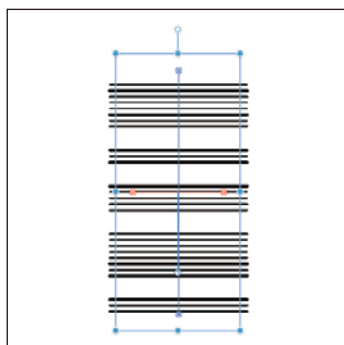


基準線とは、集中線を描画するときに指定する線で、青色で表示されます。集中線や流線を描画する位置などの基準になる線です。

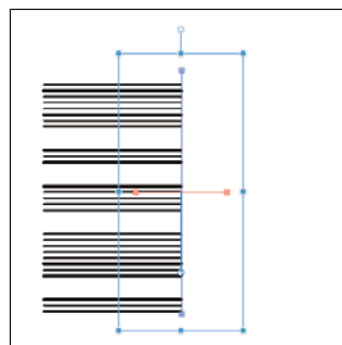
流線の場合



始点

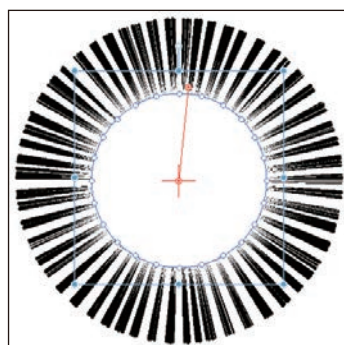


中点

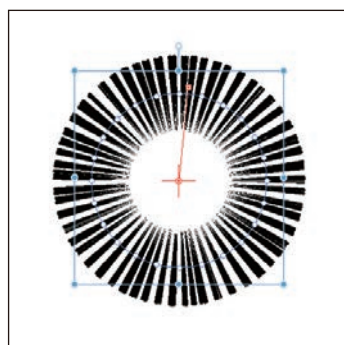


終点

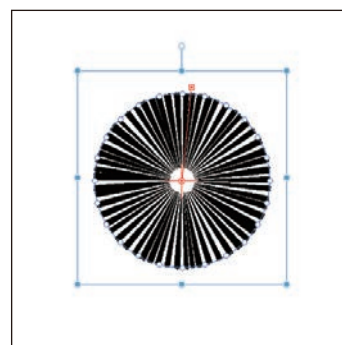
集中線の場合



内側



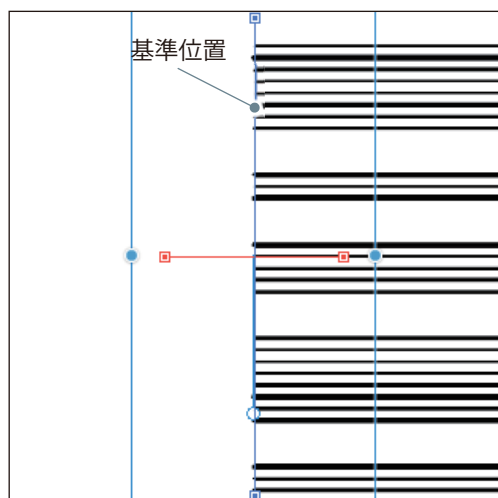
中点



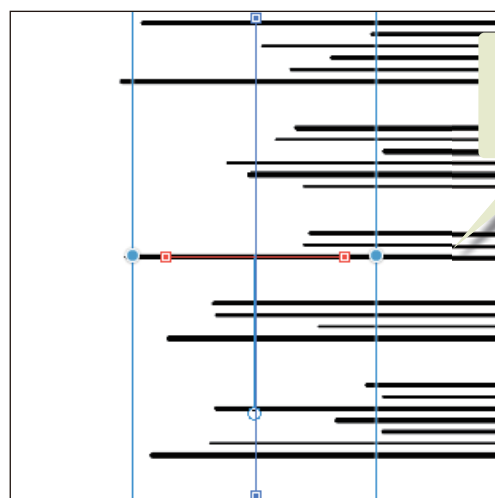
外側

⑤ 基準位置のずれ

オンにすると、設定した [基準位置] にばらつきを付けられます。スライダーでばらつきを大きく設定できます。



基準位置のずれ：オフ



基準位置のずれ：オン、150 に設定

⑥ 基準位置をギザギザにする

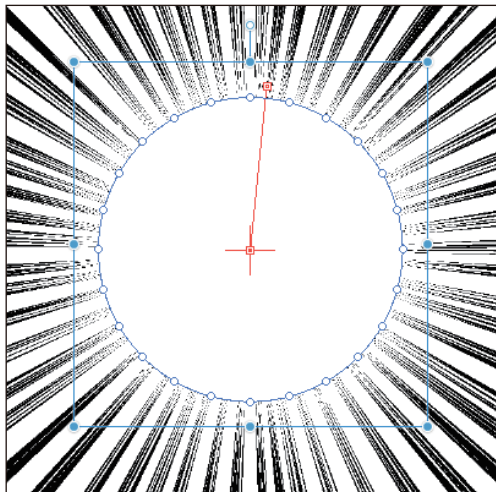
オンにすると、集中線の描画位置をギザギザにできます。



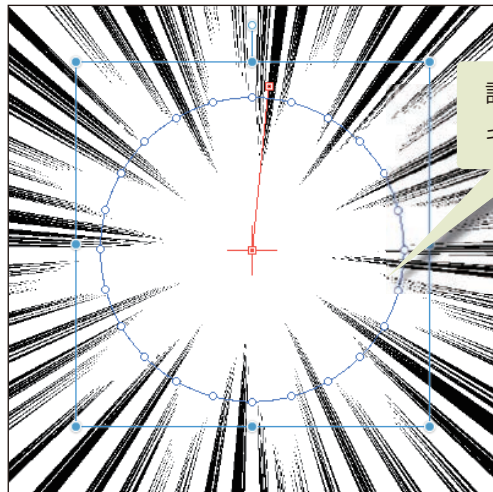
[基準位置をギザギザにする] をオンにしても、キャンバス上の基準線の表示はギザギザになりません。

⑦ 数

[基準位置をギザギザにする] をオンにした場合、描画位置をギザギザにする数を設定します。



数：0

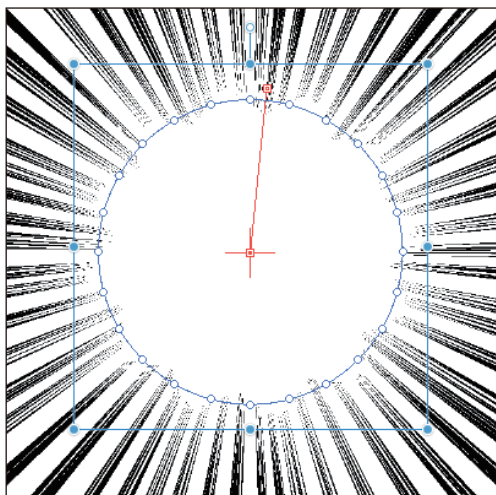


数：12

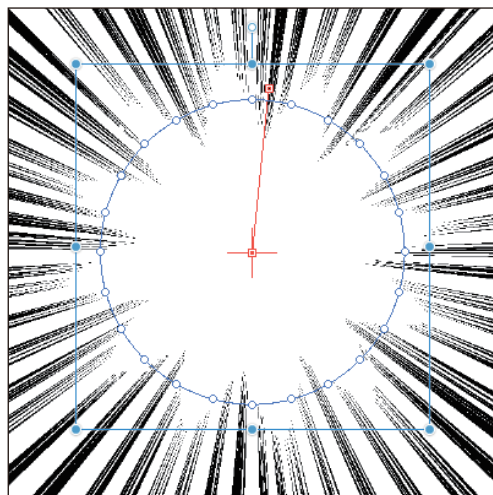
設定した数だけ、
ギザギザが作られます。

⑧ 高さ

描画位置のギザギザに、高低差を設定します。数値を大きくするほど、ギザギザの高低差が大きくなります。



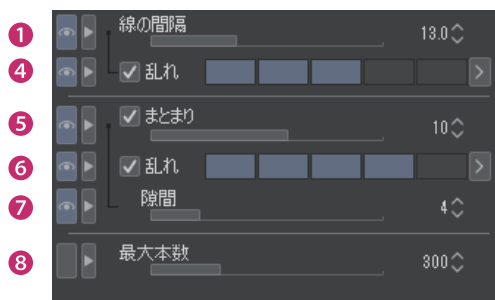
高さ：35



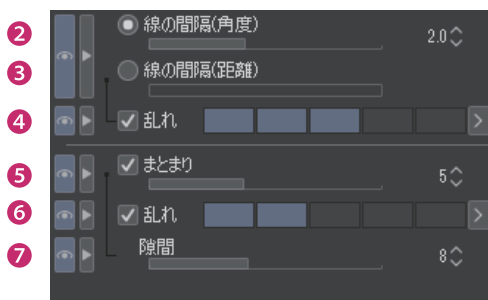
高さ：100

描画間隔【PRO/EX】

流線・集中線・フラッシュの描画・編集時に、隣接する線同士の間隔を設定できます。



〔流線〕サブツール選択時



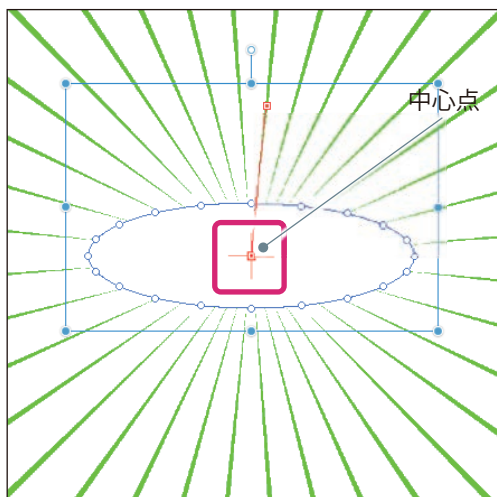
〔集中線〕サブツール選択時

① 線の間隔

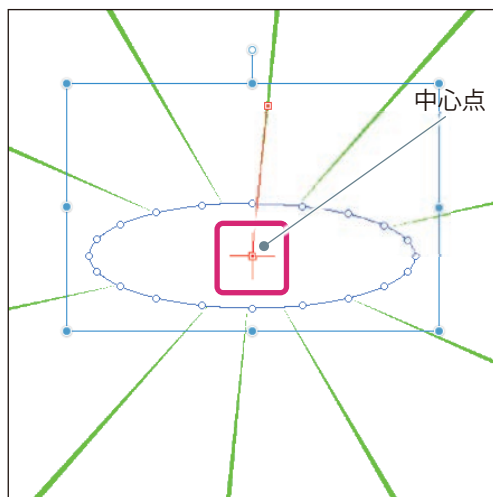
流線の描画・編集時に、隣接する線同士の間隔を設定します。

② 線の間隔（角度）

集中線・フラッシュの描画・編集時に、中心点を基準に隣接する線同士の間隔を設定します。〔線の間隔（距離）〕の選択時は、設定できません。



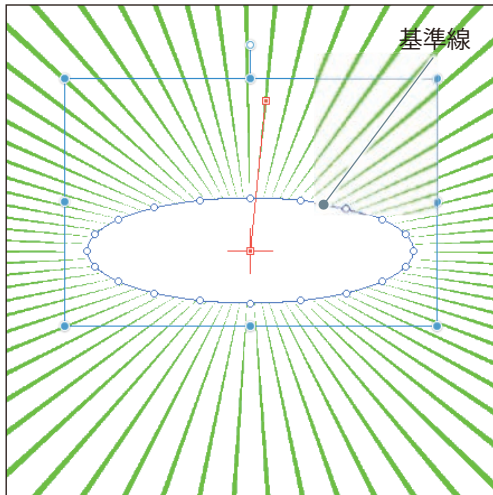
線の間隔（角度）：10



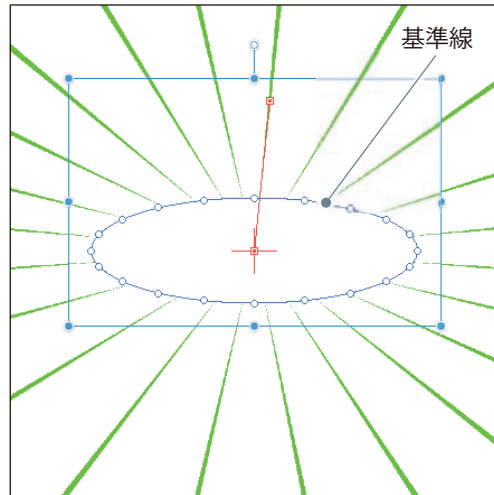
線の間隔（角度）：35

③ 線の間隔（距離）

集中線・フラッシュの描画・編集時に、基準線を基準に隣接する線同士の間隔を設定します。[線の間隔（角度）]の選択時は、設定できません。



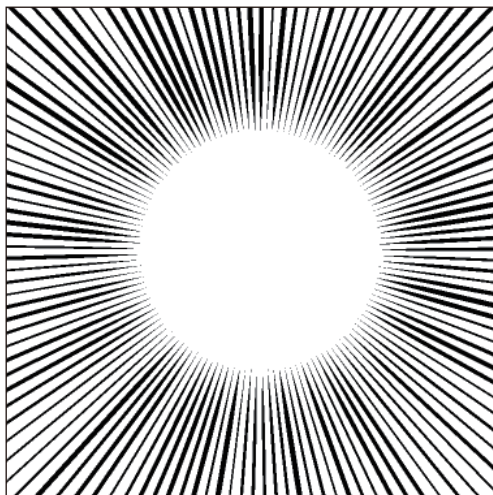
線の間隔（距離）：10



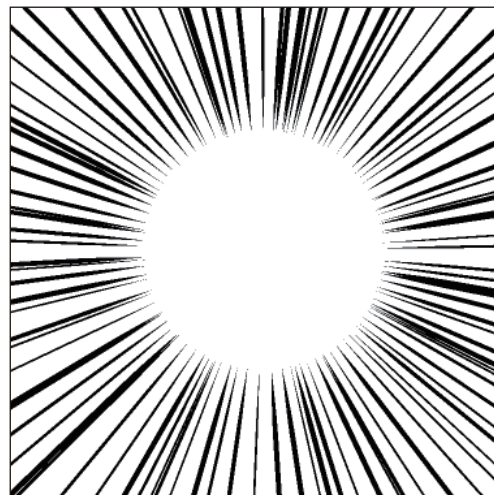
線の間隔（距離）：35

④ 乱れ

オンにすると、線の間隔にばらつきを付けられます。インジケータでばらつきの大きさを調整できます。



乱れ：オフ

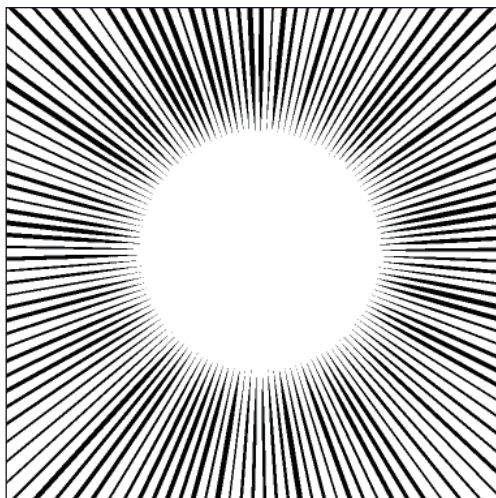


乱れ：オン

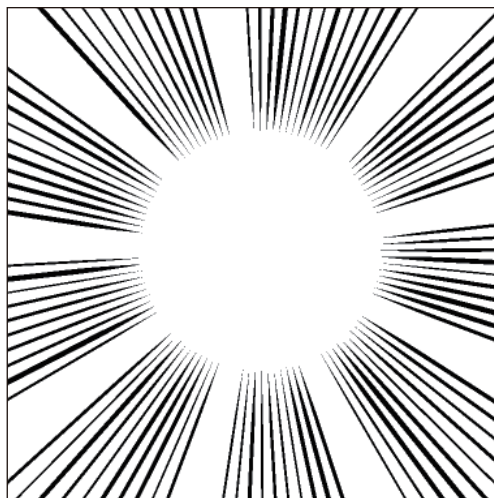
⑤ まとまり

オンにすると、線の [まとまり] を作成します。[まとまり] と [まとまり] の間には隙間ができ、通常より間隔が広くなります。

スライダーで、1 つのまとまりあたりの線の、本数を設定できます。



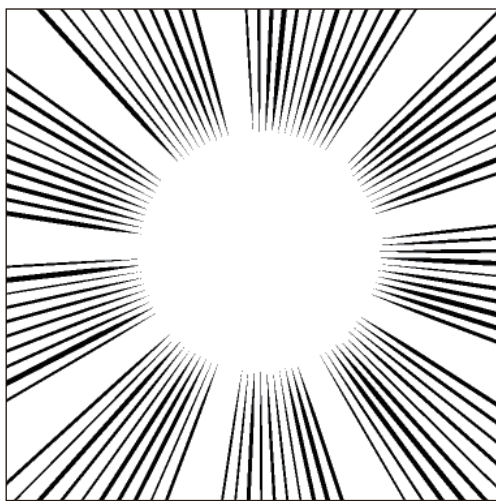
まとまり：オフ



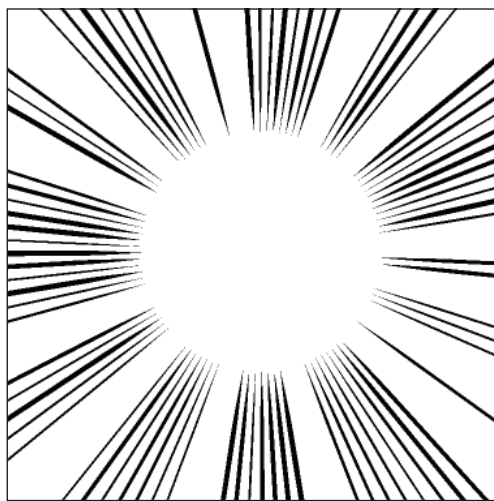
まとまり：オン

⑥ 乱れ

オンにすると、[まとまり] 内の線の本数に、ばらつきを付けられます。インジケーターでばらつきの大きさを設定できます。



乱れ：オフ



乱れ：オン

⑦ 隙間

[まとまり] と [まとまり] の間にできる、隙間の大きさを設定できます。隙間の大きさは、隙間に入る線の本数で設定します。

⑧ 最大本数

描画できる線の最大本数を設定します。広い範囲に流線を描画しても、ここで設定した本数が上限となります。

フォント

[テキスト] サブツールの使用時や、[オブジェクト] サブツールで [テキストレイヤー] を選択した場合、文字の種類・大きさなどを設定できます。



選択しているツール・サブツールによっては、設定項目の一部が表示されない場合があります。

① フォント

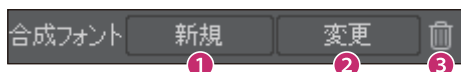
フォント一覧が表示され、使用するフォントを選択します。フォント一覧については、『[フォント一覧](#)』を参照してください。



Windows フォント（拡張子：fon）は、フォント一覧より選択できません。

② 合成フォント【PRO/EX】

合成フォントの追加や削除などを設定します。合成フォントとは、文字の種類ごとにフォントやサイズを設定して組み合わせたフォントです。



① 新規	合成フォントを新規作成します。クリックすると、[合成フォント作成] ダイアログが表示されます。 [合成フォント作成] ダイアログについては、『 合成フォント作成ダイアログ【PRO/EX】 』を参照してください。
② 変更	[フォント] で選択中の合成フォントの設定を変更します。クリックすると、[合成フォント作成] ダイアログが表示されます。テキストの編集時は、表示されません。 合成フォントの設定を変更しても、変更前に合成フォントで入力したテキストには反映されません。 [合成フォント作成] ダイアログについては、『 合成フォント作成ダイアログ【PRO/EX】 』を参照してください。
③ 削除	[フォント] で選択中の合成フォントを削除します。テキストの編集時は、表示されません。

③ サイズ

文字のサイズを、ポイントまたは Q 数で調整します。

④ 水平比率

文字を水平方向に拡大・縮小します。水平方向のサイズをパーセント単位で設定します。

⑤ 垂直比率

文字の垂直方向に拡大・縮小します。垂直方向のサイズをパーセント単位で設定します。

⑥ 字間

文字の間隔を、ポイントまたは Q 数で設定します。



〔サイズ〕や〔字間〕を設定する単位は、ポイント (pt) と Q 数のいずれかに切り替えられます。〔ファイル〕メニュー (macOS 版では [CLIP STUDIO PAINT] メニュー) → 〔環境設定〕で表示される〔環境設定〕ダイアログで、〔定規・単位〕→〔単位〕の〔テキストの単位〕から設定できます。

⑦ 文字詰め

文字の前後の余白を設定します。数値を大きくするほど、文字間が詰まります。

⑧ スタイル

文字に下記のスタイルを設定します。



太字	文字を太くします。
斜体	右方向に傾いた文字にします。
下線	下線を文字に追加します。縦書きの場合は、表示されません。
取消線	文字に取消線を追加します。縦書きの場合は、表示されません。



横書きと縦書きは、〔テキスト〕カテゴリの〔文字方向〕で切り替えられます。詳しくは『[テキスト](#)』を参照してください。

⑨ 袋文字

オンにすると、輪郭線だけの文字にします。輪郭線の太さを〔袋文字 (細)〕・〔袋文字 (太)〕から選択できます。

⑩ 色

選択中の文字の色を変更できます。カラー表示部をクリックすると、〔色の設定〕ダイアログが表示され、文字の色を変更できます。



〔色の設定〕ダイアログの詳細については、『[色の設定ダイアログ](#)』を参照してください。

⑪ 縦中横

縦書き入力時に、選択した文字だけを横書きにします。半角英数字を 1 文字ずつ選択すると、縦書きの文字と同じ方向に表示できます。



〔縦中横〕は、〔自動縦中横〕を〔なし〕にして、入力したテキストだけに設定できます。〔自動縦中横〕の詳細については、『[テキスト](#)』を参照してください。

フォント一覧

フォントを選択するときに、表示される画面です。表示するフォントリストの切り替えや、フォントの表示方法などを設定できます。



① フォントリスト

選択できるフォントの一覧が表示されます。



フォントリストにより多くのフォントをまとめて表示したい場合は、フォント一覧のサイズを変更してください。フォント一覧の端をドラッグすると、サイズを変更できます。

② 端末のフォントから追加【iPad/iPhone】

端末にインストールされているフォントがフォントリストに表示されていない場合、ここからフォントを追加できます。

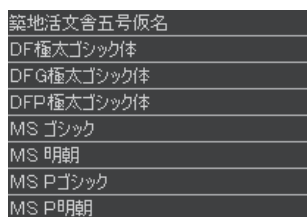
タップすると、OS の FontPicker が表示されます。使用したいフォントを選択すると、フォントリストに選択したフォントが追加されます。



〔端末のフォントから追加〕は、iPadOS 13・iOS 13 以降の環境で表示されます。それ以外の環境では表示されません。

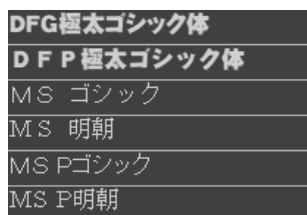
③ フォント名を表示

フォントリストに、フォント名だけが表示されます。



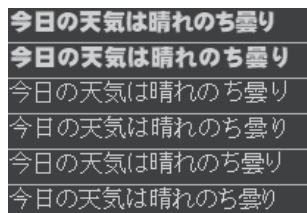
④ フォント名を指定のフォントで表示

フォントリストに、各フォントを使用したフォント名が表示されます。



⑤ テキストを指定のフォントで表示

フォントリストに、選択している文字列がプレビュー表示されます。何も選択していない場合は、数字・英字・ひらがなのサンプル文字が表示されます。



⑥ フォントリスト切り替え

表示するフォントリストを切り替えます。フォントリストは、[フォントリスト設定]をクリックすると表示される[フォントリスト設定]ダイアログで、作成や編集を行います。[フォントリスト設定]ダイアログについては、『[フォントリスト設定ダイアログ](#)』を参照してください。

⑦ フォントリスト設定

[フォントリスト設定]ダイアログを表示し、フォントリストの設定を行います。[フォントリスト設定]ダイアログについては、『[フォントリスト設定ダイアログ](#)』を参照してください。

フォントリスト設定ダイアログ

フォント一覧の[フォントリスト設定]をクリックすると、表示されるダイアログです。フォントリストの作成・編集・削除などの管理を行います。



① フォントリスト一覧

フォントリストの一覧が表示されます。

② 新規作成

フォントリストを新規作成します。クリックすると、[フォントリスト一覧]にフォントリストが追加されると同時に、選択フォント一覧からフォントを選択できるようになります。

③ 名前の変更

[フォントリスト一覧]から選択したフォントリストの名称を変更します。



[フォントリスト一覧]に表示されているフォントリストの名称をダブルクリックしても、フォントリストの名称を変更できません。

④ 複製

[フォントリスト一覧]から選択したフォントリストを複製します。

⑤ 削除

[フォントリスト一覧] から選択したフォントリストを削除します。

⑥ 選択フォント一覧

フォントリストに表示するフォントを選択できます。[フォントリスト一覧] からフォントリストを選択し、表示したいフォントのチェックボックスをオンにすると、フォントリストにフォントが追加されます。



- 選択フォント一覧に何も表示されない場合は、[フォントリスト一覧] からフォントリストを選択してください。
- 選択フォント一覧により多くのフォントをまとめて表示したい場合は、[フォントリスト設定] ダイアログのサイズを変更してください。[フォントリスト設定] ダイアログの端をドラッグすると、サイズを変更できます。

⑦ フォント名を表示

選択フォント一覧に、フォント名だけが表示されます。

⑧ フォント名を指定のフォントで表示

選択フォント一覧に、各フォントを使用したフォント名が表示されます。

⑨ すべて選択

選択フォント一覧に表示されているフォントを、すべて選択します。

⑩ すべて解除

選択フォント一覧に表示されているフォントの選択を、すべて解除します。

合成フォント作成ダイアログ [PRO/EX]

合成フォントを設定するためのダイアログです。



① 合成フォント名

合成フォントの名称を入力します。[合成フォント] の [変更] をクリックして表示した場合は、この項目は入力できません。

② 標準

標準のフォントを設定します。フォントや文字サイズの設定を無効にしている場合は、標準フォントが適用されます。

初期状態では、[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 [フォント] で設定したフォントが表示されます。

③ フォント

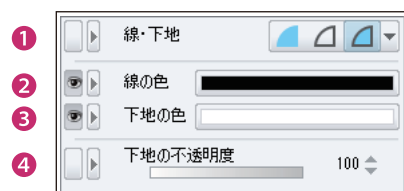
文字種ごとに、フォントの種類・サイズを設定します。



① 有効・無効	フォントやサイズの設定の有効・無効を切り替えます。
② 文字種	合成フォントを設定できる文字の種類です。[ひらがな・カタカナ]・[漢字]・[記号]・[半角数字]・[半角アルファベット]・[約物]・[外字]があります。
③ フォント	フォント一覧が表示され、使用するフォントを設定します。フォント一覧については、『 フォント一覧 』を参照してください。
④ 文字サイズ	文字サイズを%単位で設定します。[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[サイズ]で設定した内容をもとに、文字サイズが変更されます。

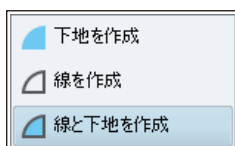
フキダシ【PRO/EX】

[オブジェクト]サブツールでフキダシを選択した場合、フキダシの線や塗りについて設定できます。



① 線・下地

フキダシの線や下地の有無を設定します。



下地を作成	フキダシの下地を塗りつぶします。フキダシの輪郭線は描画されません。
線を作成	輪郭線のみでフキダシを描画します。
線と下地を作成	フキダシの輪郭線を描画して、フキダシの下地を塗りつぶします。輪郭線とフキダシ内の描画色は、[線の色]と[下地の色]で指定できます。

② 線の色

フキダシの線の色を設定します。カラー表示部をクリックすると、[色の設定]ダイアログが表示され、色を設定できます。



[色の設定]ダイアログの詳細については、『[色の設定ダイアログ](#)』を参照してください。

③ 下地の色

フキダシ内部の色を設定します。カラー表示部をクリックすると、[色の設定]ダイアログが表示され、色を設定できます。



[色の設定]ダイアログの詳細については、『[色の設定ダイアログ](#)』を参照してください。

④ 下地の不透明度

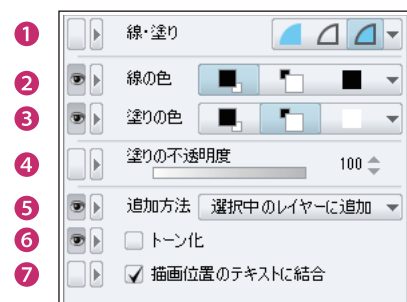
フキダシの下地の不透明度を設定します。



【表現色】が【モノクロ】のフキダシレイヤーの場合、【下地の不透明度】は設定できません。

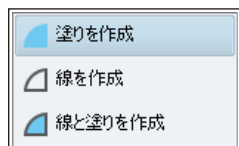
フキダシ作成【PRO/EX】

フキダシを作成するツールやサブツールで【フキダシレイヤー】を作成する場合、レイヤーの作成方法を設定できます。



① 線・塗り

フキダシの線や塗りの有無を設定します。



塗りを作成	フキダシの下地を塗りつぶします。フキダシの輪郭線は描画されません。
線を作成	輪郭線のみでフキダシを描画します。
線と塗りを作成	フキダシの輪郭線を描画して、フキダシの下地を塗りつぶします。輪郭線とフキダシ内の描画色は、【線の色】と【塗りの色】で指定できます。

② 線の色

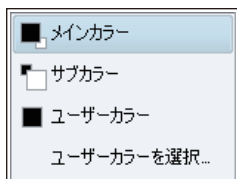
フキダシの線の色を指定します。【線・塗り】で、【線と塗りを作成】を選択すると、設定できます。



メインカラー	メイン描画色を線の色にします。
サブカラー	サブ描画色を線の色にします。
ユーザーカラー	ユーザーが設定した色を、線の色にします。 カラー系パレットやスポイトなどで色を選択し、アイコンをクリックすると、色を設定できます。描画する前にメイン描画色やサブ描画色を変更しても、設定した色に影響はありません。
ユーザーカラーを選択	【色の設定】ダイアログが表示され、線の色を選択できます。この項目は、アイコンで表示されません。

③ 塗りの色

フキダシ内部の色を指定します。[線・塗り]で、[線と塗りを作成]を選択すると、設定できます。



メインカラー	メイン描画色をフキダシ内部の色にします。
サブカラー	サブ描画色をフキダシ内部の色にします。
ユーザーカラー	ユーザーが設定した色を、フキダシ内部の色にします。 カラー系パレットやスポイトなどで色を選択し、アイコンをクリックすると、色を設定できます。描画する前に、メイン描画色やサブ描画色を変更しても、設定した色に影響はありません。
ユーザーカラーを選択	[色の設定]ダイアログが表示され、フキダシ内部の色を選択できます。この項目は、アイコンで表示されません。

④ 塗りの不透明度

フキダシ内部の不透明度を設定します。

⑤ 追加方法

フキダシのレイヤー作成方法を設定します。



テキストと重なるようにフキダシを作成した場合は、[追加方法]の設定に関わらず、テキストを含むレイヤーにフキダシが追加されます。

レイヤーを新規作成	フキダシを作成した場合、フキダシレイヤーを新規作成します。
選択中のレイヤーに追加	テキストレイヤーやフキダシレイヤー選択時に、フキダシを作成した場合、選択中のレイヤー内にフキダシが追加されます。

⑥ トーン化

オンにすると、トーン化された状態で、[フキダシレイヤー]が作成されます。作成された[フキダシレイヤー]は、[基本表現色]に関係なく、[表現色]が[グレー]で、[描画色]が[黒]・[白]になります。

オフにすると、[基本表現色]で設定した[表現色]で[フキダシレイヤー]が作成されます。



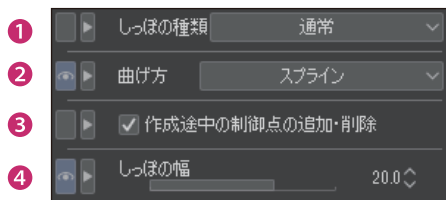
[基本表現色]は、[ファイル]メニュー→[新規]で表示される[新規]ダイアログで設定できます。

⑦ 描画位置のテキストに結合

オンにすると、テキストのある位置にフキダシを描画した場合、描画したフキダシのレイヤーとテキストのレイヤーを結合します。[オブジェクト]サブツールでフキダシを移動すると、テキストも連動して移動できます。

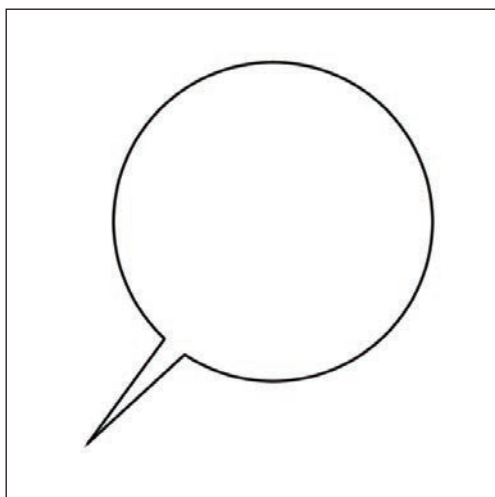
フキダシしっぽ【PRO/EX】

フキダシのしっぽを作成するツールやサブツールの使用時に、しっぽの種類・幅などを設定できます。

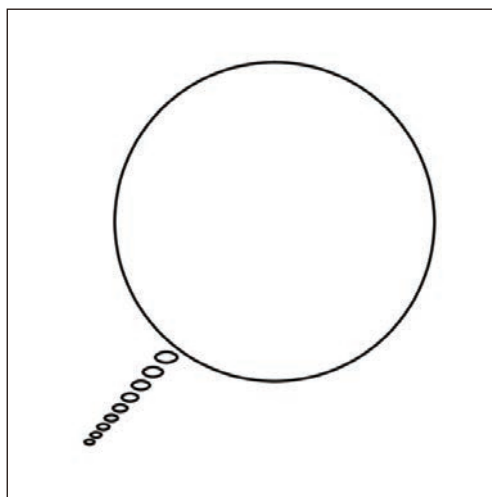


① しっぽの種類

しっぽの種類を設定します。[通常]・[丸]から選択できます。



しっぽの種類： 通常



しっぽの種類： 丸

② 曲げ方

しっぽを曲げる方法を設定します。

直線	曲がりがない、直線状のしっぽを描画します。
折れ線	複数の点を通る、直線状のしっぽを描画します。
スプライン	複数の点を通る、曲線状のしっぽを描画します。



しっぽの描画方法については、[「CLIP STUDIO PAINT リファレンスガイド」](#)の『解説：テキスト・フキダシ』を参照してください。

③ 作成途中の制御点の追加・削除

[曲げ方]から[折れ線]・[スプライン]を選択した場合に設定できます。

オンにすると、しっぽを確定する前の線に対して、制御点の追加や削除を行えます。

制御点をクリックすると、線から制御点が削除されます。描画中の線をクリックすると、制御点が追加されます。

④ しっぽの幅

しっぽの根元の幅を、スライダーで設定します。

ブラシ形状

キャンバスに描かれる線は、ブラシ先端の描画を、無数につなぎ合わせて描画されます。

[ブラシ形状] の各項目は、ブラシ先端の描画・形状、ストロークに関する、下記の設定を行います。

ブラシ先端	ブラシ先端の形状を設定します。ブラシ形状によっては、複数の先端形状を組み合わせて、マルチブラシを作成できます。 また、ブラシ先端の濃度、硬さ、厚み、向きなどを設定します。
散布効果	ブラシ先端の描画を散布して、スプレーのように描画する場合の設定を行います。
ストローク	ブラシ先端の描画を、どのように並べてストロークを作成するかを設定します。
紙質	描画の質感について設定を行います。紙質を指定し、効果の強さ・適用方法などを設定します。

なお、下記の項目から、ブラシ形状の設定の選択、初期設定への登録を行えます。



[ツールプロパティ] パレットで項目を表示した場合は、ブラシ形状のプリセットの選択だけが行えます。



選択しているツール・サブツールによっては、設定項目の一部が表示されない場合があります。

① プリセットに登録

[ブラシ先端] ・ [散布効果] ・ [ストローク] ・ [紙質] で設定した内容を、[ブラシ形状プリセット] に追加します。

② プレビュー表示

現在の [ブラシ形状] の設定内容が、ストロークのプレビューで表示されます。

③ ブラシ形状プリセット

ブラシ形状のプリセットが、一覧で表示されます。



ブラシ形状のプリセット上で [Space] キーを押しながらドラッグすると、ブラシ形状のプリセットをスクロールできます。

④ ブラシ形状を適用

クリックすると、[ブラシ先端] ・ [散布効果] ・ [ストローク] ・ [紙質] の設定が、[ブラシ形状プリセット] で選択したブラシ形状の内容に置き換わります。

⑤ ブラシ形状の名称を変更

クリックすると、[ブラシ形状プリセット] で選択中の、ブラシ形状の名称を変更できます。

⑥ ブラシ形状を削除

クリックすると、[ブラシ形状プリセット] で選択中の、ブラシ形状を削除できます。

ブラシ形状→紙質

描画の質感についての設定を行います。紙質を指定し、効果の強さ・適用方法などを設定します。

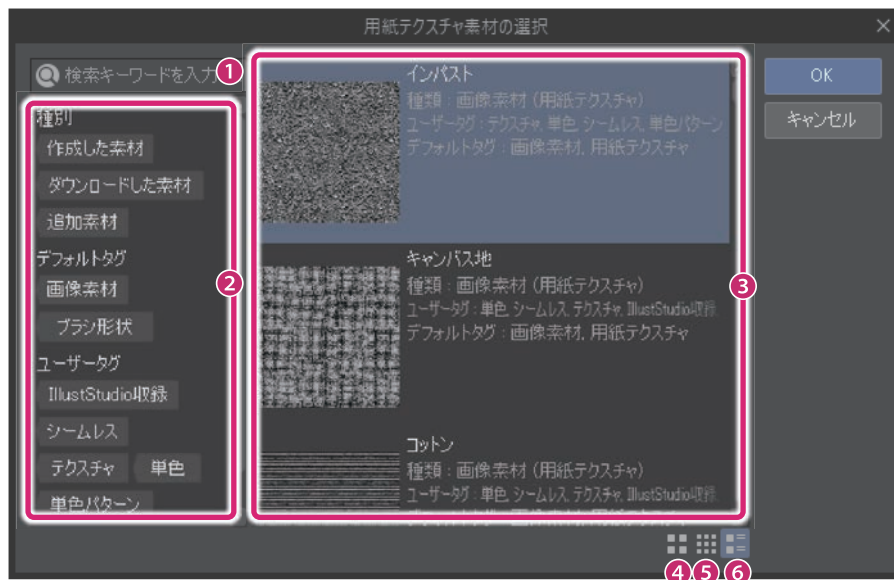


① 紙質

ブラシに設定する質感を選択します。選択した質感のタッチで描画できます。

ボタンをクリックすると、[用紙テクスチャ素材の選択] ダイアログが表示され、紙質画像を変更できます。

用紙テクスチャ素材の選択ダイアログ



① 検索ボックス	キーワードを入力して、紙質画像を検索できます。
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、指定した内容のブラシ形状が [紙質画像の一覧] に表示されます。
③ 紙質画像の一覧	紙質画像が一覧で表示されます。
④ サムネイル [大]	[紙質画像の一覧] に表示される紙質画像のサムネイルを、大きく表示します。
⑤ サムネイル [小]	[紙質画像の一覧] に表示される紙質画像のサムネイルを、小さく表示します。
⑥ サムネイル [詳細]	[紙質画像の一覧] に表示される紙質画像のサムネイルのほか、紙質画像の情報を表示します。

② 紙質濃度

紙質を適用する強さを、指定できます。

[影響元] ボタンで、紙質を適用する強さに影響するタブレットなどの設定を選択できます。なお、[影響元] ボタンは、[描点ごとに適用] がオンの場合に設定できます。[影響元] については、『[影響元の設定項目](#)』を参照してください。

③ 濃度反転

紙質の階調を反転します。

④ 濃度強調

紙質画像の濃度の差がくっきり表示されるようにします。



- [濃度強調] をオンにすると、IllustStudio に近いタッチで紙質が描画されます。
- [濃度強調] と [描点ごとに適用] の両方をオンにした場合は、[ブラシ形状] → [ブラシ先端] の [硬さ] を高めに設定すると、描点の中心がより濃く描画されます。

⑤ 拡大率

適用する紙質画像の、拡大率を指定します。

⑥ 回転角

適用する紙質画像の、回転角度を指定します。

⑦ 明るさ

詳しくは『[CLIP STUDIO TIPS](#)』を参照してください。

⑧ コントラスト

詳しくは『[CLIP STUDIO TIPS](#)』を参照してください。

⑨ 紙質適用方法

[紙質] で選択した質感を、描画した線に合成する方法を選択します。合成結果は、選択した質感と硬さやブラシ濃度の組み合わせにより変わります。

通常	ストロークの全体的な濃度が、あまり変わらないように重ねます。
乗算	紙質の濃度とストロークの濃度を乗算合成します。
減算	紙質の濃度を減算合成します。
比較	紙質の濃度とストロークの濃度を比較し、明るい方の色を優先して描画します。
輪郭	紙質の輪郭が強調されます。硬さの低いブラシの線の周囲に、効果が表れます。



Ver.1.10.5 以降のバージョンで、項目が追加されました。詳しくは『[CLIP STUDIO TIPS](#)』を参照してください。

⑩ 描点ごとに適用

オンにすると、描画ツールのブラシパターン（ブラシ先端の描画）に対して質感が適用されます。その場合、ストロークの中央部分はブラシパターンが重なるため、質感も重なって表示されます。

オフにすると、1 回のストローク全体に対して質感が適用されます。

ブラシ形状→散布効果

ブラシ先端の散布に関する設定を行います。[散布効果] を設定すると、ブラシ先端を、スプレーのように散布できます。



① 散布効果

オンにすると、選択のブラシ先端をスプレー状に散布します。

② 粒子サイズ

[散布効果] をオンにした場合に、ブラシ先端 1 つ 1 つの大きさを設定できます。

[影響元] ボタンで、粒子サイズに影響するタブレットなどの設定を選択できます。

[影響元] については、『[影響元の設定項目](#)』を参照してください。

③ 粒子密度

[散布効果] をオンにした場合に、ブラシ先端を散布するときの、一回あたりのパターン数を設定できます。

[影響元] ボタンで、粒子密度に影響するタブレットなどの設定を選択できます。

[影響元] については、『[影響元の設定項目](#)』を参照してください。

④ 散布偏向

[散布効果] をオンにした場合に、ブラシ先端の散布を中心に寄せる度合いを設定できます。

⑤ 粒子の向き

[散布効果] をオンにした場合に、ブラシ先端個別の角度を設定できます。

[影響元] ボタンで、粒子の向きに影響するタブレットなどの設定を選択できます。

[影響元] については、『[影響元の設定項目 \(粒子の向き\)](#)』を参照してください。

ブラシ形状→ストローク

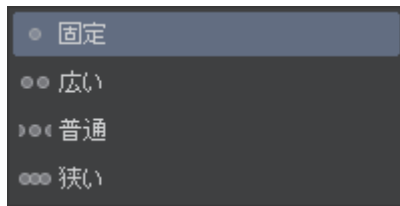
ブラシ先端の間隔などの、ストロークに関する設定を行います。



選択しているツール・サブツールによっては、設定項目の一部が表示されない場合があります。

① 間隔

描画の間隔を指定します。[固定] ・ [広い] ・ [普通] ・ [狭い] から間隔を選べます。



間隔（広い・普通・狭い）

他の設定（例：硬さ）の影響を受けて、間隔を自動的に調整します。

固定

描画の間隔を、下の [固定値] から数値で指定できます。

② 固定値

[間隔] で [固定] を指定したときに、選択のブラシ先端の間隔を数値で指定できます。数値が大きいほど、点ごとの間隔が離れて表示されます。[影響元] ボタンで、固定値に影響するタブレットなどの設定を選択できます。

[影響元] については、『[影響元の設定項目](#)』を参照してください。



[固定] を 100 に設定



[固定] を 10 に設定

③ 連続吹き付け

オンにすると、同じ場所にペンを押しつけたときに、選択のブラシ先端が塗り重ねられます。

ストロークの速度で、線の濃淡をつけやすくなります。遅いストロークのときは濃い線が描きやすくなり、速いストロークのときは薄い線が描きやすくなります。

!重要

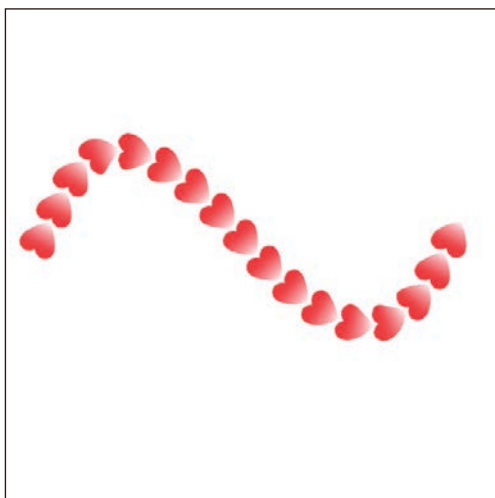
【補正】の 카테고리にある【後補正】がオンの場合は、【連続吹き付け】は設定できません。

④ 速度値の環境補正

【ブラシサイズ】や【不透明度】などの【影響元】で【速度】を有効にしている場合、【速度値の環境補正】を設定できます。ストロークの速度を計算する方法を切り替えられます。

⑤ リボン

オンにすると、ペンのストロークに沿って、ブラシ先端の形状が変化します。自然に連続した模様の選択範囲が作成できます。



リボン：オン



リボン：オフ

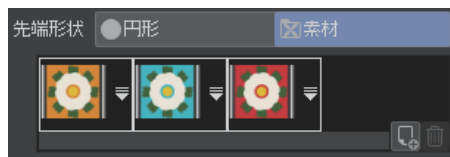
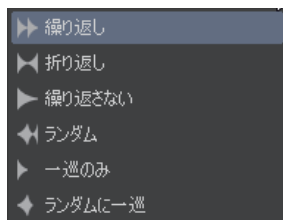
!重要

下記の場合は、【リボン】を使用できません。

- 【散布効果】がオンの場合
- 【先端形状】が【円形】の場合

⑥ 繰り返し方法

複数の素材を組み合わせるブラシ先端を作成する場合に、素材の使用順序を設定します。[ブラシ先端] に複数の素材がある場合に、設定できます。



ブラシ先端形状の一覧



繰り返し



折り返し



繰り返さない



ランダム



一巡のみ



ランダムに一巡

繰り返し	ブラシ先端形状を、一覧の左から右の順番で、繰り返して使用します。
折り返し	ブラシ先端形状を、一覧の左から右、右から左の順番のように、折り返して使用します。
繰り返さない	ブラシ先端形状を、一覧の左から右の順番で使用したあと、[ブラシ先端] の一番右にあるブラシ先端形状だけを使用します。
ランダム	ブラシ先端形状を、ランダムな順番で使用します。
一巡のみ	ブラシ先端形状を、一覧の左から右の順番で使用します。ブラシ先端形状の描画が一巡したら、何も描画されません。
ランダムに一巡	ブラシ先端形状を、ランダムな順番で使用します。ブラシ先端形状の描画が一巡したら、何も描画されません。

⑦ ブラシ先端同士を比較暗で合成

描画の重ね方を設定できます。オンにすると、濃い方が色が反映されます。オフにすると、最初に描画した色とあとで描画した色が重なった濃さになります。

ブラシ形状→ブラシ先端

ブラシ先端の形状を設定します。ブラシ形状によっては、複数の先端形状を組み合わせ、マルチブラシを作成できます。



!重要

選択しているツール・サブツールによっては、設定項目の一部が表示されない場合があります。

① 先端形状

ブラシの先端形状を [円形] と [素材] から選択します。[素材] を選択すると、ブラシ形状を変更したり、複数のブラシ形状を組み合わせ使用したりできます。

② ブラシ先端

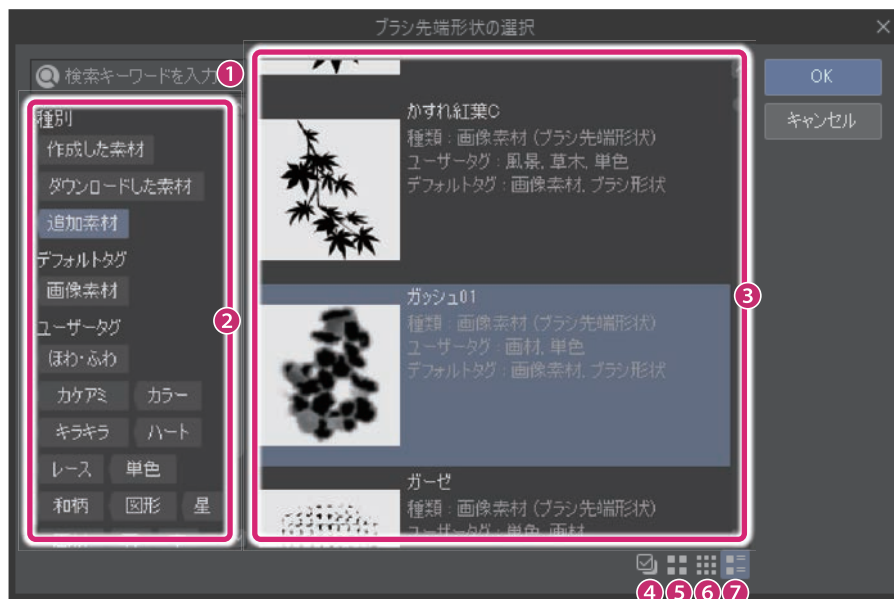
選択中のブラシ形状に設定されている、ブラシ先端の形状が表示されます。複数のブラシ形状が表示されている場合は、ドラッグ&ドロップで順番を変更できます。

ブラシ先端の形状の右にある▼をクリックすると、[ブラシ先端形状の選択] ダイアログが表示され、ブラシ先端の素材を変更できます。

メモ

ブラシ先端上で [Space] キーを押しながら左右にドラッグすると、ブラシ先端のプリセットをスクロールできます。

ブラシ先端形状の選択ダイアログ



① 検索ボックス	キーワードを入力して、ブラシ先端形状を検索できます。
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、指定した内容のブラシ形状が [ブラシ先端形状の一覧] に表示されます。
③ ブラシ先端形状の一覧	ブラシ先端形状が、一覧で表示されます。
④ 項目チェックボックスの表示	[ブラシ先端形状の一覧] に表示されるブラシ先端形状のサムネイルごとに、チェックボックスを表示します。チェックボックスをオンにすると、ブラシ先端形状を選択できます。
⑤ サムネイル [大]	[ブラシ先端形状の一覧] に表示されるブラシ先端形状のサムネイルを、大きく表示します。
⑥ サムネイル [小]	[ブラシ先端形状の一覧] に表示されるブラシ先端形状のサムネイルを、小さく表示します。
⑦ サムネイル [詳細]	[ブラシ先端形状の一覧] に表示されるブラシ先端形状のサムネイルのほか、ブラシ先端形状の情報を表示します。

③ ブラシ先端形状の追加

[ブラシ先端] に素材を追加します。

クリックすると、[ブラシ先端形状の選択] ダイアログが表示されます。ブラシ素材の一覧から追加したいブラシ先端形状を選択し、[OK] をクリックすると、[ブラシ先端] に素材を追加できます。



[Ctrl] キーまたは [Shift] キーを押しながら素材を選択すると、複数の素材を選択できます。

④ ブラシ先端形状の削除

[ブラシ先端] で選択中のブラシ先端形状を削除します。

⑤ 硬さ

硬さの効果を設定します。数値が低いほど、線がぼやけます。

⑥ 厚さ

ブラシの先端の厚さを調整します。[影響元] ボタンで、ブラシの先端の厚さに影響するタブレットなどの設定を選択できます。

[影響元] については、『[影響元の設定項目](#)』を参照してください。

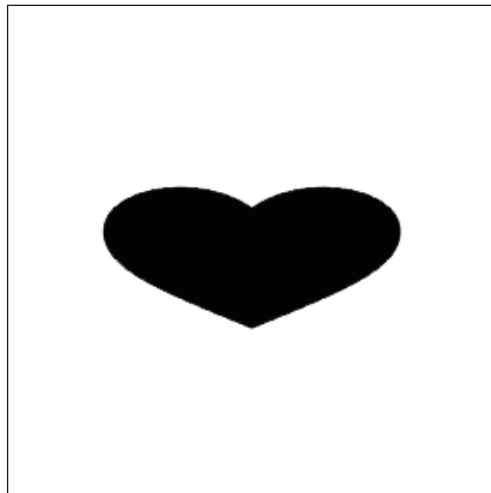
⑦ 適用方向

ブラシの厚みを適用する方向を設定します。

水平	水平方向の厚みが変わります。
垂直	垂直方向の厚みが変わります。



[水平] を選択した場合



[垂直] を選択した場合

⑧ 向き

ブラシの先端の向きを設定できます。スライダーを動かすと、ブラシの先端の向きが 0 から 360 度で変化します。[影響元] ボタンで、ブラシの向きに影響するタブレットなどの設定を選択できます。

[影響元] については、『[影響元の設定項目（向き）](#)』を参照してください。

⑨ 左右反転

詳しくは『[CLIP STUDIO TIPS](#)』を参照してください。

⑩ 上下反転

詳しくは『[CLIP STUDIO TIPS](#)』を参照してください。

⑪ ブラシ濃度

選択中のブラシ先端 1 つあたりの不透明度を設定します。[影響元] ボタンで、ブラシ濃度に影響するタブレットなどの設定を選択できます。例えば、[影響元] を [筆圧] に設定すると、筆圧に応じた濃淡をつけやすくなります。

[影響元] については、『[影響元の設定項目](#)』を参照してください。

⑫ 間隔によるブラシ濃度調整

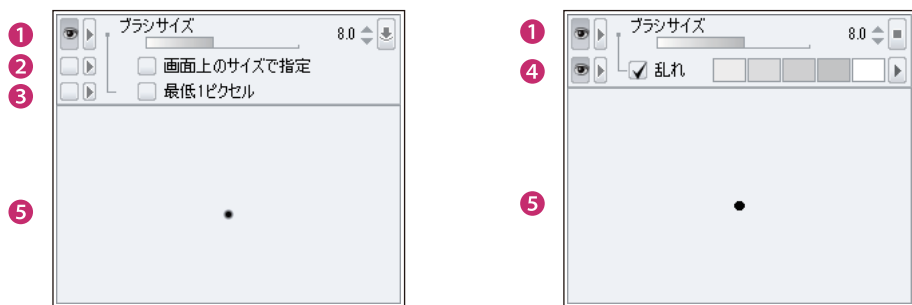
オンにすると、間隔が狭くなった場合に、ブラシ濃度が下がるように設定されます。選択範囲の不透明度がほぼ一定になるように、自動的に調整されます。



ブラシの [間隔] については、『[ブラシ形状→ストローク](#)』を参照してください。

ブラシサイズ

描画系ツールや図形ツールなどの使用時に、ツールのサイズについて設定できます。



[流線] ・ [集中線] ツール選択時

!重要

選択しているツール・サブツールによっては、設定項目の一部が表示されない場合があります。

① ブラシサイズ

描画サイズを設定します。スライダーで設定を変更できます。数値欄の横にある、上下の三角形のアイコンをクリックしても、設定を変更できます。[影響元] ボタンで、描画サイズに影響するタブレットなどの設定を選択できます。

[影響元] については、『[影響元の設定項目](#)』を参照してください。

② 画面上のサイズで指定

キャンバスの表示を拡大・縮小表示した場合のツールサイズが、100%表示時の見た目のサイズと同じになります。

③ 最低 1 ピクセル

筆圧による入り抜きなどで細い線を描くときに、最低 1 ピクセルの線が描かれるようにします。

④ 乱れ 【PRO/EX】

オンにすると、[流線] ツールや [集中線] ツールで描画するときに、線ごとに異なるブラシサイズにします。インジケータやスライダーで、ブラシサイズのばらつきを設定します。

⑤ ブラシプレビュー

ブラシのサイズやアンチエイリアスなどの設定を反映した、ブラシ形状をプレビュー表示します。

閉領域フィル

[囲って塗る] サブツールや [塗り残しを塗る] サブツールの使用時に、塗りつぶし方法を詳細に設定できます。塗りつぶす領域・選択範囲の拡張などを、設定できます。



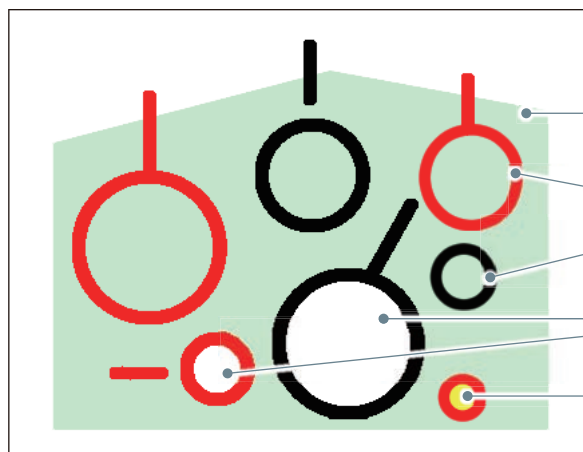
!重要

選択範囲の閉領域フィルの設定項目は、閉領域を塗りつぶす場合と機能は同じです。ただし、出力結果は選択範囲の作成です。ここでは、閉領域を塗りつぶす場合を例に、各項目を説明します。

① 対象色

指定した色を参照し、塗りつぶす対象とします。

下記のような図形を塗りつぶす場合を例に、説明します。



緑：閉領域フィルで指定した範囲

アンチエイリアスが有効な図形

白：線で囲まれた範囲を白色で塗りつぶした部分

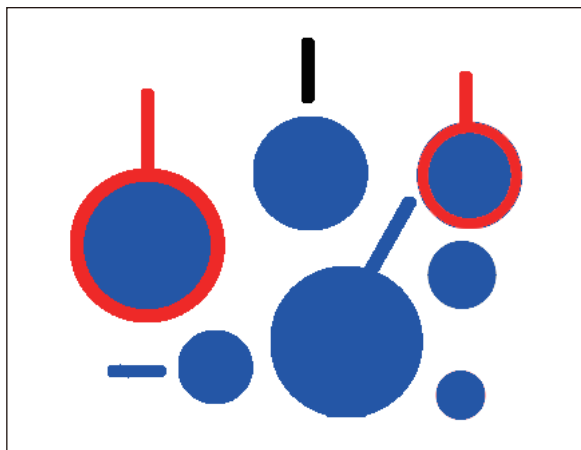
黄：線で囲まれた範囲を黄で塗りつぶした部分



塗った色がはみ出る場合は、[対象色] の設定を変更するか、[色の誤差] の数値を調整すると、改善することがあります。

すべての色を対象

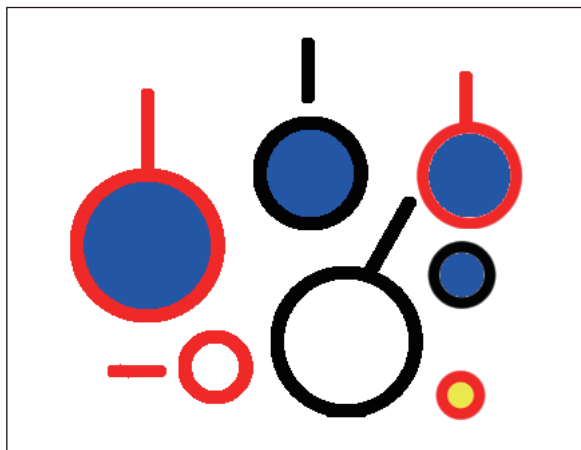
すべての色を、塗りつぶします。



指定した範囲からはみ出している線は、塗りつぶされません。

透明部分のみ

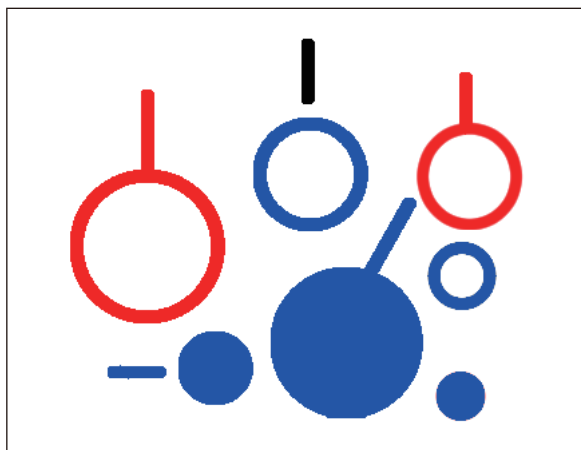
透明部分を、塗りつぶします。



線で囲まれた透明部分が、塗りつぶされます。
白などで塗りつぶした部分は、塗りつぶされません。

透明に囲まれた部分

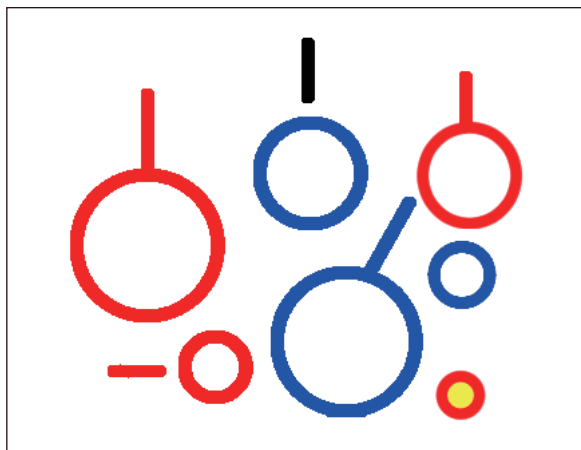
透明で囲まれた部分を、塗りつぶします。



透明で囲まれた部分が、塗りつぶされます。
指定した範囲からはみ出している線や図形は、塗りつぶされません。

黒部分のみ

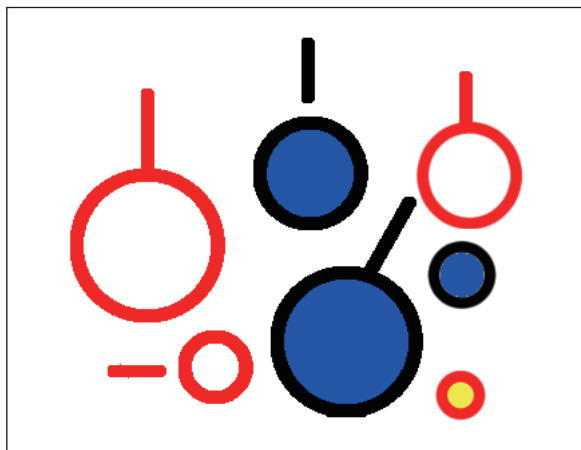
黒で描画した部分を、塗りつぶします。



指定した範囲内の黒色が、塗りつぶされます。
指定した範囲からはみ出している線は、塗りつぶされません。

黒で囲まれた部分

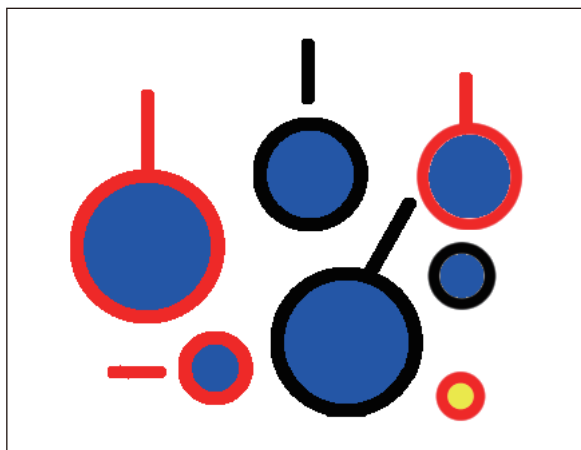
黒で囲まれた部分を、塗りつぶします。



指定した範囲内の黒で囲まれた部分だけ、塗りつぶされます。

白と透明部分のみ

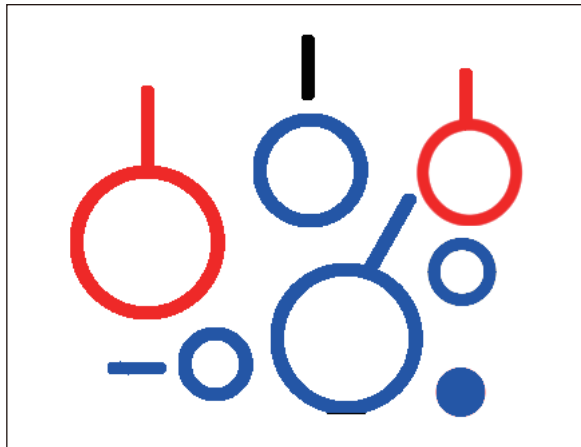
白で描画した部分と、透明部分を、塗りつぶします。



線で囲まれた部分が白と透明の場合、塗りつぶされます。

白と透明に囲まれた部分

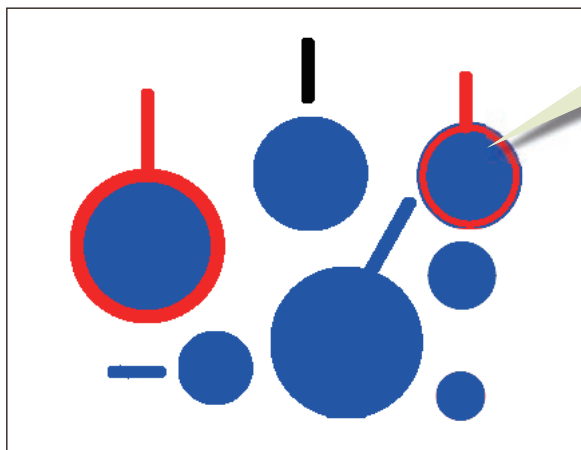
白で囲まれた部分と、透明で囲まれた部分を、塗りつぶします。



白または透明で囲まれた部分が、塗りつぶされます。
指定した範囲からはみ出している線や図形は、塗りつぶされません。

薄い半透明を透明扱い

アンチエイリアスなどで作成された薄い半透明部分を、透明扱いにして塗りつぶします。



拡大図

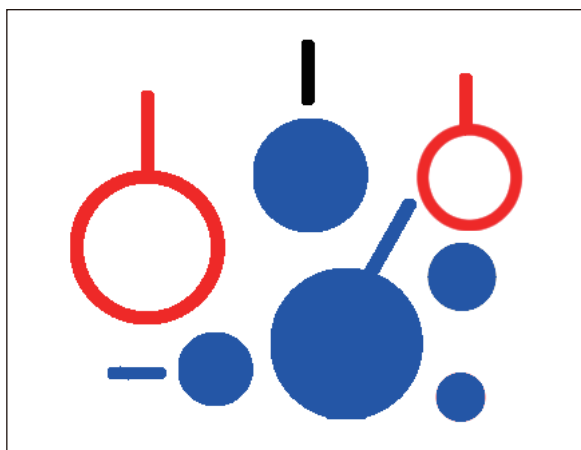


参考：透明部分のみ

すべての色を対象に塗りつぶします。
この項目を選択すると、アンチエイリアスなどで作成された、薄い半透明部分の塗り漏れを防ぎます。

透明以外と内部の透明

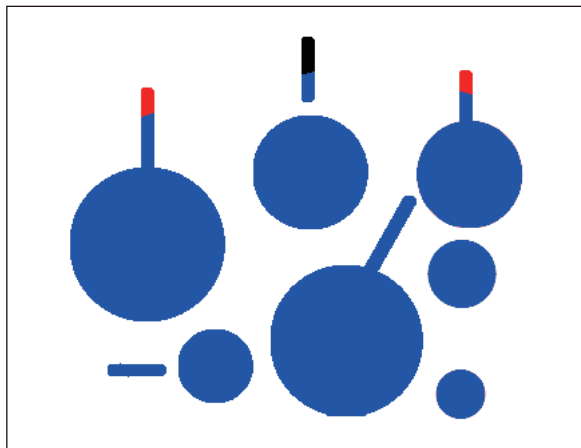
選択範囲に外周がすべて含まれている場合に、外周の内側を塗りつぶします。



指定した範囲内の線を含めた図形が、塗りつぶされます。
指定した範囲からはみ出している線や図形は、塗りつぶされません。

透明以外は閉領域にも

描線および描線で閉じられた透明領域を塗りつぶします。



選択した範囲内の、描線と描線で閉じられた透明領域が塗りつぶされます。

指定した範囲からはみ出している部分は、塗りつぶされません。

② 隙間閉じ

塗りつぶしたい領域に隙間がある場合、指定のピクセル分の隙間を閉じて塗りつぶします。右側のインジケーター、またはスライダーで、隙間の大きさを指定します。



隙間を閉じ、閉領域を認識して塗りつぶします。

隙間閉じ：オン



隙間を閉じないため、閉領域を認識できません。

隙間閉じ：オフ

③ 色の誤差

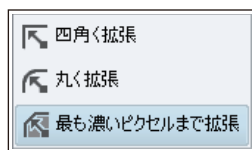
塗りつぶす場合に、同じ領域として認識する色の許容誤差を指定します。数値を大きくするほど、対象色とは違う色の領域も対象に含めます。

④ 領域拡張

指定したピクセル分だけ、塗りつぶす範囲を拡大・縮小します。

⑤ 拡縮方法

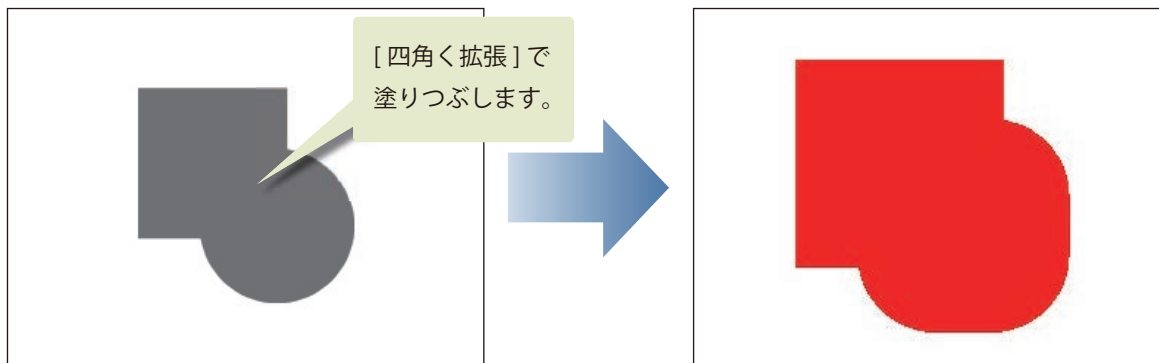
[領域拡縮] をオンにした場合の、拡縮された領域の角の形を設定します。



四角く拡張

拡大・縮小する領域の輪郭線上の各ピクセルに、四角形を配置して領域を決めます。

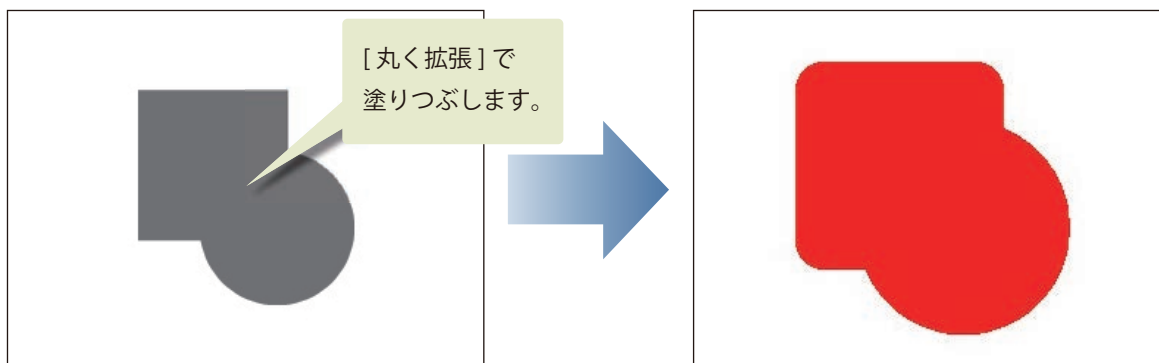
拡大・縮小された領域の輪郭は、角がついた状態が多くなります。



丸く拡張

拡大・縮小する領域の輪郭線上の各ピクセルに、円形を配置して領域を決めます。

拡大・縮小された領域の輪郭は、角がとれて丸い状態になります。

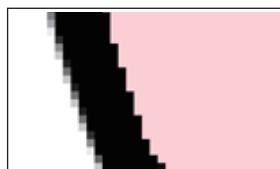


最も濃いピクセルまで拡張

線の色が最も濃い色の部分を認識して、その部分まで塗りつぶします。[領域を拡縮] で領域を拡大するように設定したとき、線の最も不透明度の高いピクセルより外側にはみ出さなくなります。



オフの場合



オンの場合

ベクター [PRO/EX]

[オブジェクト] サブツールで [ベクターレイヤー] に描画した線を選択した場合、表示色を設定できます。



① メインカラー

[オブジェクト] ツールで [ベクターレイヤー] に描いた線を選択した場合に設定できます。カラー表示部をクリックすると、[色の設定] ダイアログが表示されます。色を設定すると、設定した色に切り替わります。



[グレー] の [ベクターレイヤー] の場合は、元の描画色に対して、明度だけ反映されます。

② サブカラー

[オブジェクト] ツールで [ベクターレイヤー] に描いた線を選択した場合に設定できます。カラー表示部をクリックすると、[色の設定] ダイアログが表示されます。色を設定すると、レイヤーのサブカラーの表示が、設定した色に切り替わります。



[サブカラー] は、[サブ描画色混合率] などサブカラーを使用した場合に設定できます。サブカラーを使用するには、下記の方法があります。

- [オブジェクト] ツールでベクターレイヤーに描いた線を選択し、[インク] カテゴリの [サブ描画色混合率] でサブカラーを設定する。
- 描画系ツールで [サブ描画色混合率] を設定して、ベクターレイヤーに描画する。
- 描画系ツールでブラシ先端の形状にグレー (白黒) のパターンを設定して、ベクターレイヤーに描画する。

変形設定

画像素材や描画した内容に対して、変形方法などを設定できます。

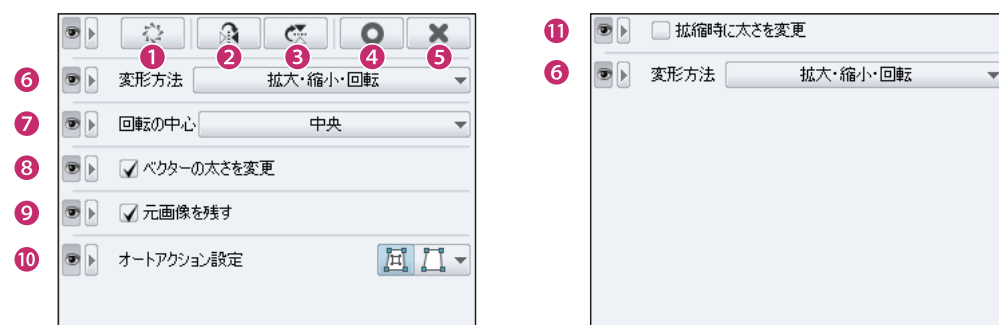
⇒『[通常の場合](#)』

⇒『[テキストレイヤーを選択している場合](#)』

通常の場合

次のような場合に、表示される設定項目です。

- [オブジェクト] サブツールで画像素材レイヤーを選択
- [オブジェクト] サブツールでベクターレイヤー・フキダシレイヤー・定規を選択
- [編集] メニュー→[変形] の各種項目を選択
- [ライトテーブル] ツールで、ライトテーブルに設定されているレイヤーを選択



!重要

選択しているツール・サブツールによっては、設定項目の一部が表示されない場合があります。

① 変形リセット

変形中のレイヤーを、変形前の状態に戻せます。

② 左右反転

変形中のレイヤーを、左右反転できます。

③ 上下反転

編集集中のレイヤーを、上下反転できます。

④ 確定

レイヤーの変形を確定できます。

⑤ キャンセル

変形中のレイヤーを変形前の状態に戻したあと、変形の操作を終了します。

⑥ 変形方法

変形方法を設定できます。ベクターレイヤーを選択している場合は、制御点を使用した変形の設定も行えます。
選択したレイヤーに応じて、表示される項目が異なります。

制御点と拡大縮小回転【PRO/EX】	選択したレイヤーの描画部分に、ハンドル・ガイド線・制御点が表示されます。ハンドルをドラッグすると、描画全体を拡大・縮小できます。制御点をドラッグすると、線を変形できます。回転コントローラーが表示されている場合は、ドラッグすると描画部分を回転できます。
制御点の移動【PRO/EX】	選択したレイヤーの描画部分に、制御点が表示されます。制御点をドラッグすると、線を変形できます。
拡大・縮小・回転	選択したレイヤーの描画部分に、ハンドルとガイド線が表示されます。ハンドルをドラッグすると、ガイド線の角度を維持したまま、描画全体を拡大・縮小できます。回転コントローラーが表示されている場合は、ドラッグすると、描画全体を回転できます。
拡大・縮小	選択したレイヤーの描画部分に、ハンドルとガイド線が表示されます。ハンドルをドラッグすると、ガイド線の角度を維持したまま、描画全体を拡大・縮小できます。回転コントローラーは表示されません。
回転	選択したレイヤーの描画部分に、ハンドルとガイド線が表示されます。ハンドルをドラッグすると、描画全体を回転できます。
自由変形	選択したレイヤーの描画部分に、ハンドルとガイド線が表示されます。ハンドルをドラッグすると、ガイド線の角度が変更され、描画全体を変形できます。
平行ゆがみ	選択したレイヤーの描画部分に、ハンドルとガイド線が表示されます。ハンドルをドラッグすると、辺全体がガイド線の向きに沿うように移動できます。
ゆがみ	選択したレイヤーの描画部分に、ハンドルとガイド線が表示されます。四隅のハンドルをドラッグすると、ガイド線の向きに沿うように移動できます。ガイド線中央のハンドルをドラッグすると、ガイド線の辺ごと移動できます。
遠近ゆがみ	選択したレイヤーの描画部分に、ハンドルと回転コントローラーが表示されます。四隅のハンドルのいずれかをドラッグすると、ドラッグしたハンドルが移動すると同時に、ドラッグした辺の反対側のハンドルを逆方向に移動できます。

⑦ 回転の中心

編集集中のレイヤーを回転する場合に、中心点の位置を設定できます。

[中央]・[左上]・[右上]・[右下]・[左下]・[上]・[左]・[右]・[下]・[自由位置]から選択できます。

⑧ ベクターの太さを変更【PRO/EX】

オンにすると、ベクターレイヤー上の描画を変形する場合に、変形と連動して線の太さを変更します。オフにすると、変形時に元の線の太さを維持します。

⑨ 元画像を残す

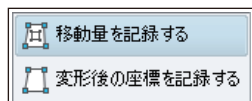
オンにすると、元の画像を残したまま、移動や変形ができます。



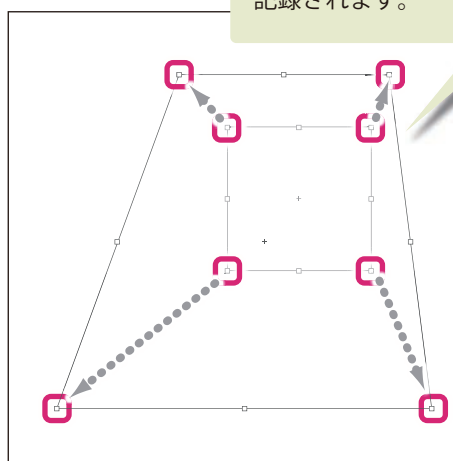
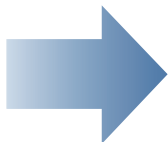
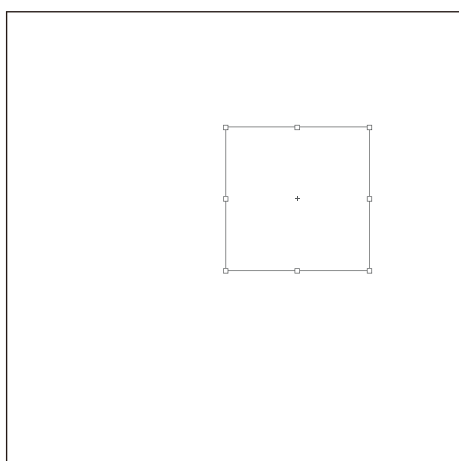
画像素材レイヤー・テキストレイヤー・フキダシレイヤー・グラデーションレイヤー・流線レイヤー・集中線レイヤーを選択している場合は、複製されたレイヤーに変形が反映されます。元の画像は別のレイヤーに残ります。

⑩ オートアクション設定【PRO/EX】

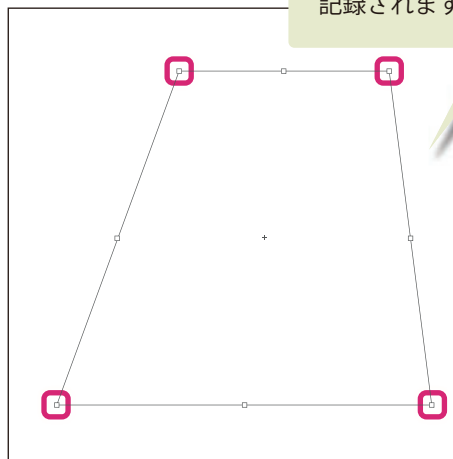
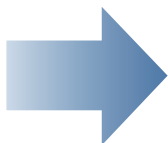
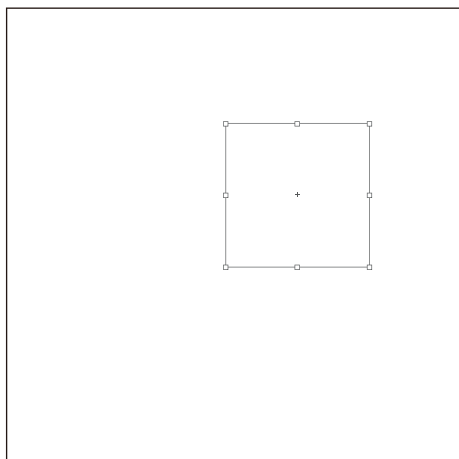
オートアクションに変形を記録する場合の、記録方法を設定できます。

**移動量を記録する**

変形によってハンドルが移動した距離・方向が記録されます。オートアクションを再生した場合、選択範囲の各ハンドルが、同じ距離・方向に移動します。

**変形後の座標を記録する**

変形後のハンドルの座標値が、オートアクションに記録されます。オートアクションを再生した場合、選択範囲のすべてのハンドルが、オートアクションで記録した位置（座標）に移動します。



この項目は、変形の操作をオートアクションに記録しているときに設定できます。

⑪ 拡大縮小時に太さを変更【PRO/EX】

ベクターレイヤーやフキダシレイヤーをハンドルで拡大・縮小したときに、画像のサイズに連動して線の太さを変更できます。

テキストレイヤーを選択している場合

[オブジェクト]サブツールや[テキスト]ツールでテキストレイヤーを選択している場合に、表示される設定項目です。



① リサイズハンドルを表示

テキストのサイズを変更する、リサイズハンドルの表示・非表示を切り替えます。

② 変形方法

テキストを変形する方法を選択できます。

拡大・縮小・回転	<p>選択したテキストを、拡大・縮小・回転できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ハンドルをドラッグすると、拡大・縮小できます。 ● 回転コントローラーをドラッグすると、回転できます。
拡大・縮小	<p>選択したテキストを、拡大・縮小できます。回転コントローラーが非表示になります。</p>
回転	<p>選択したテキストを、回転できます。ハンドルをドラッグしても回転できます。</p>
平行ゆがみ	<p>選択したテキスト全体を斜めにできます。ハンドルをドラッグすると、ガイド線の向きに沿って移動できます。</p>
拡縮回転・平行ゆがみ	<p>ドラッグする位置に応じて、選択したテキストに拡大・縮小・回転・平行ゆがみを行います。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 四隅のハンドルをドラッグすると、拡大・縮小できます。 ● 回転コントローラーをドラッグすると、回転できます。 ● ガイド線の中央にあるハンドルをドラッグすると、[平行ゆがみ]と同様にテキスト全体を斜めにできます。[縦横比固定]がオフの場合は、テキスト全体を斜めにすると同時に、縦方向や横方向に拡大・縮小できます。

③ 縦横比を維持

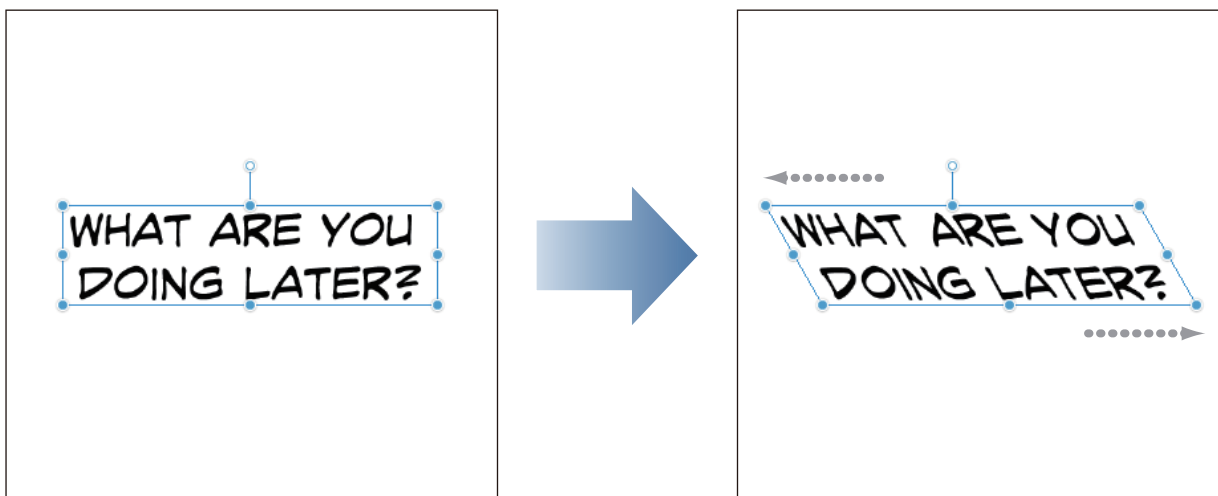
オンにすると、縦横比を維持した状態で、テキストを拡大・縮小できます。維持される縦横比は、拡大・縮小の操作を開始したときの状態です。

④ 回転角

テキストの回転角度を指定できます。

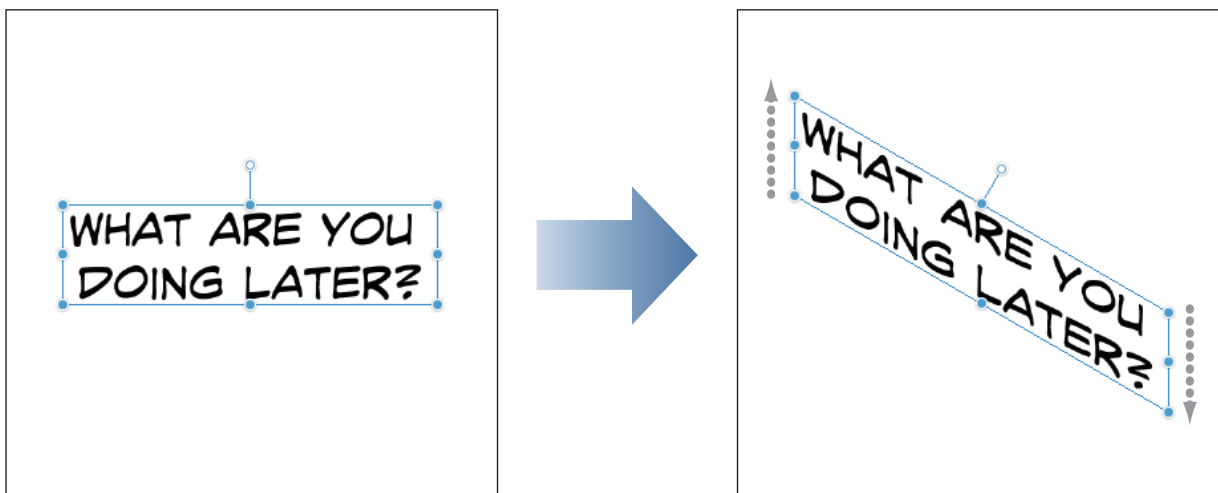
⑤ 傾き (横)

テキストが、横方向に傾きます。



⑥ 傾き (縦)

テキストが、縦方向に傾きます。



⑦ 左右反転

テキストを、左右反転できます。

⑧ 上下反転

テキストを、上下反転できます。

編集設定

[テキスト] サブツールの使用時や、[オブジェクト] サブツールでテキストレイヤーを選択した場合、テキストの色やレイヤーの追加方法などを設定できます。

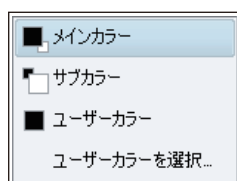


!重要

選択しているツール・サブツールによっては、設定項目の一部が表示されない場合があります。

① テキストの色

テキストを追加するときの、テキストの色を指定できます。



メインカラー	メイン描画色をテキストの色にします。
サブカラー	サブ描画色をテキストの色にします。
ユーザーカラー	ユーザーが設定した色を、テキストの色にします。 カラー系パレットやスポイトなどで色を選択し、アイコンをクリックすると、色を設定できます。描画する前にメイン描画色やサブ描画色を変更しても、設定した色に影響はありません。
ユーザーカラーを選択	[色の設定] ダイアログが表示され、テキストの色を選択できます。この項目は、アイコンで表示されません。

② 追加方法

テキスト入力時の、テキストレイヤーの追加方法について設定します。[テキストレイヤー] や [フキダシレイヤー] 選択時に表示されます。

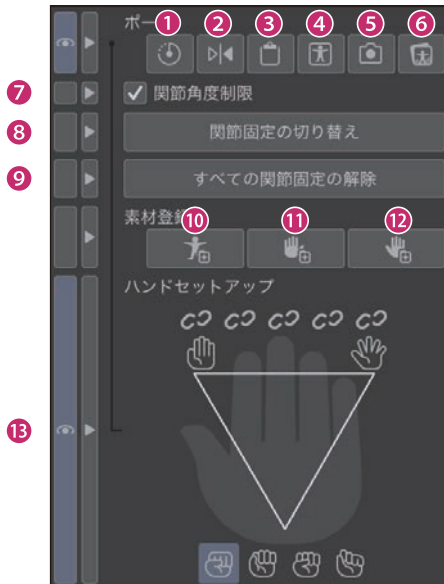
常にレイヤーを作成	テキストを入力した場合、[テキストレイヤー] を新規作成します。
選択中のテキストに追加	[テキストレイヤー] 選択時に、テキストを入力した場合、選択中のテキストレイヤー内にテキストが追加されます。
挿入位置を自動判別	テキストの入力位置により、[テキストレイヤー] を新規作成します。 フキダシの中や、選択中のテキストの近くで入力した場合、既存の [テキストレイヤー] や [フキダシレイヤー] 内に追加されます。

ポーズ

[オブジェクト] サブツールなどで 3D デッサン人形や 3D キャラクター素材を選択した場合に、ポーズなどを設定できます。



Ver.1.5 互換の 3D 素材を選択している場合、一部の項目は表示されません。



① 初期ポーズ

クリックすると、ポーズの設定が解除され、初期ポーズに戻ります。

② 左右反転

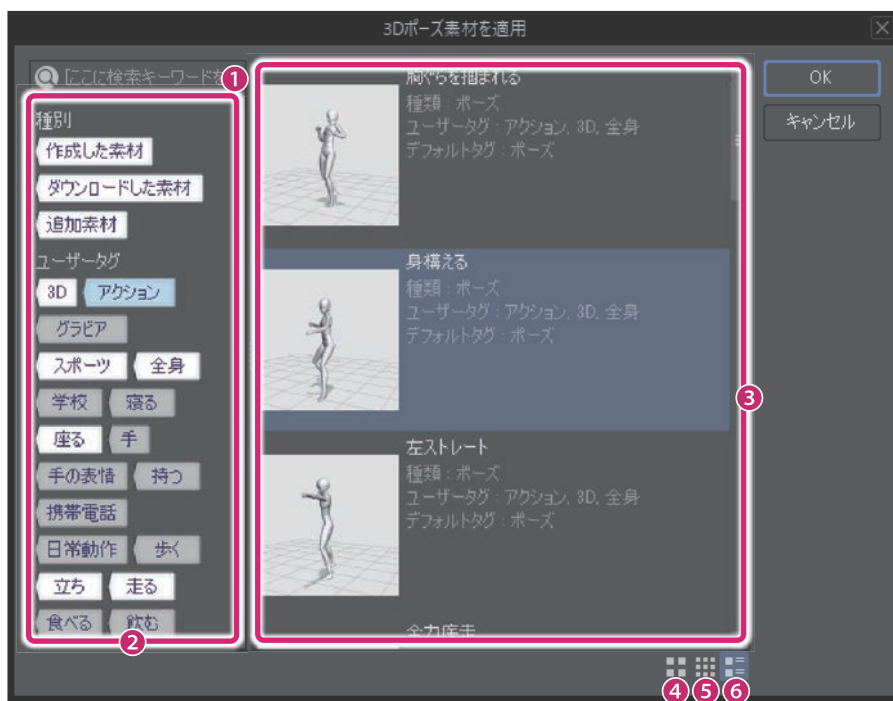
クリックすると、3D デッサン人形や 3D キャラクター素材のポーズを左右反転します。

③ ポーズ素材をモデルに適用

[3D ポーズ素材を適用] ダイアログが表示され、3D キャラクター素材や 3D デッサン人形に、ポーズ素材を適用できます。

3D ポーズ素材を適用ダイアログ

[ポーズ素材の一覧] から読み込みたいポーズ素材を選択し、[OK] をクリックすると、3D キャラクター素材や 3D デッサン人形にポーズ素材が適用されます。

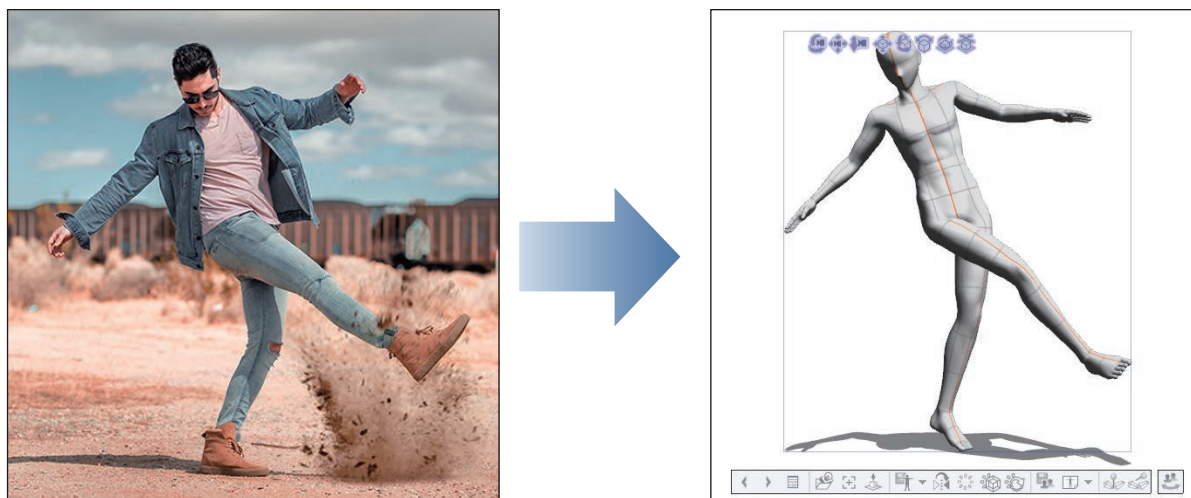


① 検索ボックス	キーワードを入力して、サブツール素材を検索できます。
② タグリスト	素材に付けられたタグを、ボタン化した一覧です。ボタンをクリックすると、指定した内容のポーズ素材が [ポーズ素材の一覧] に表示されます。
③ ポーズ素材の一覧	ポーズ素材が一覧で表示されます。
④ サムネイル [大]	[ポーズ素材の一覧] に表示されるポーズ素材のサムネイルを、大きく表示します。
⑤ サムネイル [小]	[ポーズ素材の一覧] に表示されるポーズ素材のサムネイルを、小さく表示します。
⑥ サムネイル [詳細]	[ポーズ素材の一覧] に表示されるポーズ素材のサムネイルのほか、ポーズ素材の情報を表示します。

④ ポーズスキャナー（画像）（先行プレビュー）

人物が写っている写真を読み込んで、3D キャラクター素材や 3D デッサン人形に、写真に写った人物のポーズを大まかにつけられます。

読み込める画像ファイルは、BMP・JPEG・PNG・TIFF・Targa です。



!重要

- この機能は、先行プレビュー機能です。正式リリース前の機能をお試しいただけます。
- この機能を使用すると、サーバーに画像がアップロードされ、AI が自動的にポーズに関するデータを生成します。実行するには、ネットワーク環境が必要です。サーバーにアップロードされた画像と生成されたデータについては、『[AI を使用した機能について](#)』を参照してください。

メモ

- 複数の人物が写っている写真を読み込んだ場合は、一番大きく写っている人物のポーズが反映されます。
- 指先など手のポーズは反映されません。
- 写真によっては、人物を認識できない場合があります。

⑤ ポーズスキャナー（カメラ）【タブレット/スマートフォン】

クリックすると、端末のカメラが起動します。カメラで撮影した写真を読み込んで、3D キャラクター素材や 3D デッサン人形に、写真に写った人物のポーズを大まかにつけられます。

!重要

- この機能は、先行プレビュー機能です。正式リリース前の機能をお試しいただけます。
- この機能を使用すると、サーバーに画像がアップロードされ、AI が自動的にポーズに関するデータを生成します。実行するには、ネットワーク環境が必要です。サーバーにアップロードされた画像と生成されたデータについては、『[AI を使用した機能について](#)』を参照してください。

メモ

- 複数の人物が写っている写真を読み込んだ場合は、一番大きく写っている人物のポーズが反映されます。
- 指先など手のポーズは反映されません。
- 写真によっては、人物を認識できない場合があります。

⑥ ポーズスキャナー（フォトライブラリ/ストレージ）【タブレット/スマートフォン】

iPad/iPhone をお使いの場合は、クリックすると、端末のフォトライブラリが表示されます。フォトライブラリから写真を読み込んで、3D キャラクター素材や 3D デッサン人形に、写真に写った人物のポーズを大まかにつけられます。

Android/Chromebook をお使いの場合は、クリックすると、端末のストレージが表示されます。ストレージから写真を読み込んで、3D キャラクター素材や 3D デッサン人形に、写真に写った人物のポーズを大まかにつけられます。

!重要

- この機能は、先行レビュー機能です。正式リリース前の機能をお試しいただけます。
- この機能を使用すると、サーバーに画像がアップロードされ、AI が自動的にポーズに関するデータを生成します。実行するには、ネットワーク環境が必要です。サーバーにアップロードされた画像と生成されたデータについては、『[AI を使用した機能について](#)』を参照してください。

メモ

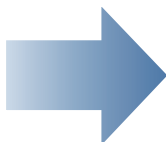
- 複数の人物が写っている写真を読み込んだ場合は、一番大きく写っている人物のポーズが反映されます。
- 指先など手のポーズは反映されません。
- 写真によっては、人物を認識できない場合があります。

⑦ 関節角度制限

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。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。



[関節角度制限] がオンの場合



[関節角度制限] がオフの場合

⑧ 関節固定の切り替え

選択した部位の関節が固定されます。すでに関節が固定されている部位を選択した場合は、固定が解除されます。

⑨ すべての関節固定の解除

3D デッサン人形や 3D キャラクター素材に設定されている関節の固定が、すべて解除されます。

⑩ 全身のポーズを素材登録【PRO/EX】

3D デッサン人形や 3D キャラクター素材のポーズを [素材] パレットに登録できます。

⑪ 左手のポーズを素材登録【PRO/EX】

3D デッサン人形や 3D キャラクター素材の左手のポーズを [素材] パレットに登録できます。登録した手のポーズは、左右どちらの手にも適用できます。

⑫ 右手のポーズを素材登録【PRO/EX】

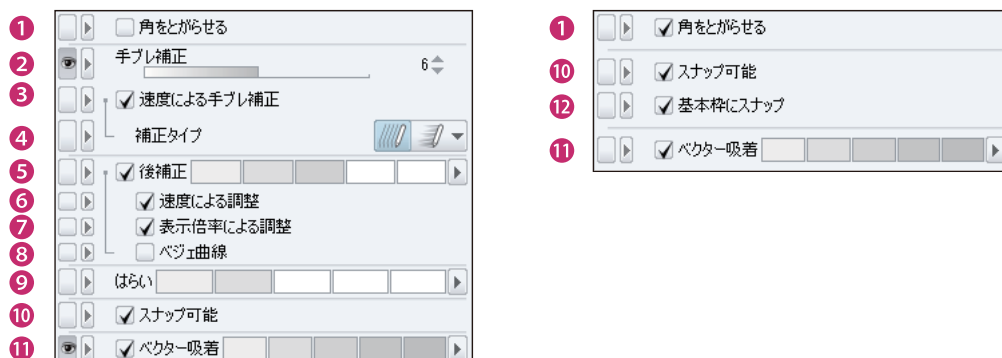
3D デッサン人形や 3D キャラクター素材の右手のポーズを [素材] パレットに登録できます。登録した手のポーズは、左右どちらの手にも適用できます。

⑬ ハンドセットアップ

手にポーズをつけられます。ハンドセットアップの各部の機能については、『[CLIP STUDIO PAINT リファレンスガイド](#)』の『解説：3D 素材』を参照してください。

補正

ペンタッチを補正する方法について設定できます。



!重要

選択しているツール・サブツールによっては、設定項目の一部が表示されない場合があります。

① 角をとがらせる

オンにして、角のある線を描画すると、角の先が鋭くとがります。

② 手ブレ補正

タブレットのブレの抑制について設定します。値が大きいほど線が滑らかになり、値が小さいほど入力に忠実になります。

③ 速度による手ブレ補正

オンにすると、ストロークの速度によって、手ブレ補正を適用する方法が変わります。

④ 補正タイプ

[速度による手ブレ補正] をオンにしたときに、補正タイプを選択できます。

ゆっくり描いたときに補正をかける	ペンをゆっくり動かすほど、手ブレ補正が強化されます。ペンをゆっくり動かしたときの細かなブレを重点的に補正します。
すばやく描いたときに弱く補正	ペンを速く動かすほど、手ブレ補正が軽減されます。ペンに対して描画が遅れる現象を軽減します。

メモ

[手ブレ補正] の値を 30 以上に設定した場合、[補正タイプ] の [ゆっくり描いたときに補正をかける] の設定は無効になります。

⑤ 後補正

後補正のオン・オフおよび強さを調整します。後補正とは、線を描画したあとの補正です。手ブレなどを補正して線を滑らかにします。

メモ

ベクターレイヤーに描画する場合、[後補正] の値が大きいほど、制御点の数が少なくなります。

⑥ 速度による調整

ストロークの速度によって [後補正] の強さが変化します。

⑦ 表示倍率による調整

キャンバスの表示倍率によって [後補正] の強さが変化します。

⑧ ベジェ曲線

オンにすると、補正後の線が 2 次ベジェ曲線になります。オフにすると、補正後の線がスプライン曲線になります。



- [ベジェ曲線] をオンにすると、ComicStudio や IllustStudio に近い線の補正方法になります。
- [ベジェ曲線] をオンにしてベクターレイヤー上に描画した場合、[オブジェクト] サブツールや [制御点] サブツールで描画した線を選択すると、[ベジェ曲線] に制御点や方向点が表示されます。

⑨ はらい

筆圧を抜きながら線をひいたときに、線が追従する量を変更します。

値を大きくすると、筆先が長い筆のように、タブレットからペンを離れたあとも、線が徐々に細くなりながらペンについていきます。

⑩ スナップ可能

オンにすると、描画が定規にスナップします。特定のサブツールだけ、定規のスナップのオン・オフを切り替えられます。



図形系ツール使用時は、ガイド以外の特殊定規にスナップできません。

⑪ ベクター吸着

オンにすると、ベクターレイヤー描画時に、先に描画された線にスナップします。線の種類によっては、1 本の線に統合されます。インジケーター、またはスライダーで、スナップの強弱を設定できます。

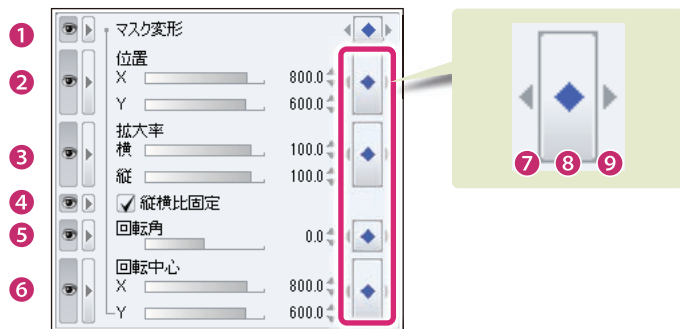
⑫ 基本枠にスナップ

オンにすると、図形などの描画時に、基本枠にスナップします。

ま行

マスク変形

[レイヤーのキーフレームを有効化] がオンになっているレイヤーやレイヤーフォルダーに、レイヤーマスクが作成されている場合、[オブジェクト] サブツールで、レイヤーマスクを選択すると、[サブツール詳細] パレットで下記を設定できます。



① マスク変形

[マスク] 全体の、キーフレームの追加や削除を行います。



① 前のキーフレームへ	[タイムライン] パレットで選択中のフレームの前にある、[マスク] のキーフレームに移動します。
② マスクのキーフレームを追加 / 削除	<ul style="list-style-type: none"> ● クリックすると、[タイムライン] パレットの[マスク] にキーフレームを追加できます。 ● [◆] が表示されている場合は、クリックすると、[タイムライン] パレットの[マスク] からキーフレームを削除できます。 ● [マスク] カテゴリーで、特定の項目の[キーフレームを追加 / 削除]だけをクリックした場合は、[◇]が表示されます。 ● [マスク] カテゴリーでいずれかの項目を設定するか、キャンバス上で編集を行うと、自動的にキーフレームが追加されます。
③ 次のキーフレームへ	[タイムライン] パレットで選択中のフレームの後ろにある、[マスク] のキーフレームに移動します。

② 位置

レイヤーやレイヤーフォルダーを配置する位置を設定できます。

基準となる位置は、移動した変形枠の回転中心の位置です。

横方向の座標値は [X] から、縦方向の座標値は [Y] から、キャンバスの左上から回転中心までの位置をピクセル単位で指定できます。

③ 拡大率

レイヤーマスクのの拡大率を、元画像に対する割合 (%) で指定できます。[横] と [縦] の割合を、それぞれ設定できます。

④ 縦横比固定

レイヤーマスクの縦横比率を維持したまま、拡大・縮小を行います。

⑤ 回転角

水平位置からの、レイヤーマスクの回転角度を指定します。

⑥ 回転中心

回転中心の位置を設定できます。

基準となる位置は、拡大率や位置を変更していない変形枠の回転中心の位置です。

横方向の座標値は [X] から、縦方向の座標値は [Y] から、キャンバスの左上から回転中心までの位置をピクセル単位で指定できます。



変形枠の位置や角度を変更しても、[回転中心]の位置は変更されません。[回転中心]を移動したい場合は、[回転中心]の値を変更するか、キャンバスで[回転中心]をドラッグして移動します。

⑦ 前のキーフレームへ

[タイムライン]パレットで選択中のフレームの前にある、同じ項目内のキーフレームに移動します。[マスク位置]の場合は、[マスク位置]に設定されているキーフレームを基準に移動します。

⑧ キーフレームを追加 / 削除

設定項目ごとに、キーフレームの追加や削除を行います。

- クリックすると、[◆]が表示されると同時に、[タイムライン]パレットから該当する設定項目の値だけキーフレームが追加されます。[マスクのキーフレームを追加 / 削除]と[タイムライン]パレットの[マスク]には、[◇]が表示されます。
- [◆]が表示されている場合は、クリックすると、[タイムライン]パレットから該当する設定項目の値だけキーフレームから削除されます。[マスク変形のキーフレームを追加 / 削除]と[タイムライン]パレットには、[◇]が表示されません。
- [マスク変形]カテゴリーでいずれかの項目を設定するか、キャンバス上で編集を行うと、自動的にキーフレームが追加されます。

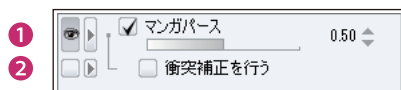
⑨ 次のキーフレームへ

[タイムライン]パレットで選択中のフレームの後ろにある、同じ項目内のキーフレームに移動します。[マスク位置]の場合は、[マスク位置]に設定されているキーフレームを基準に移動します。

マンガパース

3D キャラクターと 3D デッサン人形の編集時に、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。

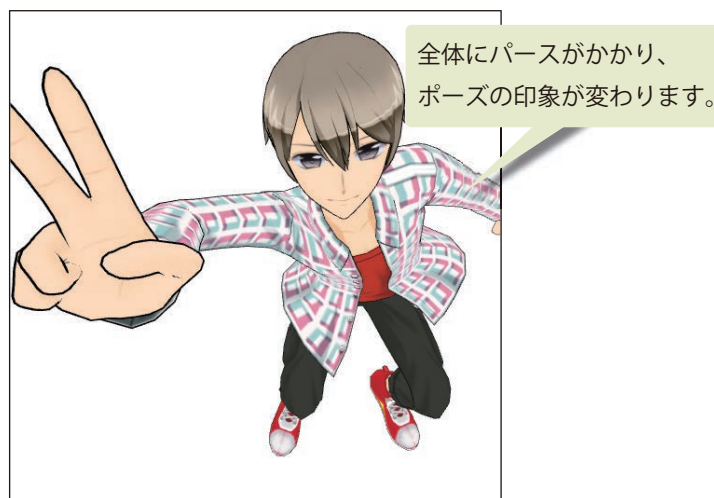


① マンガパース

3D キャラクター素材と 3D デッサン人形に、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]カテゴリーの[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

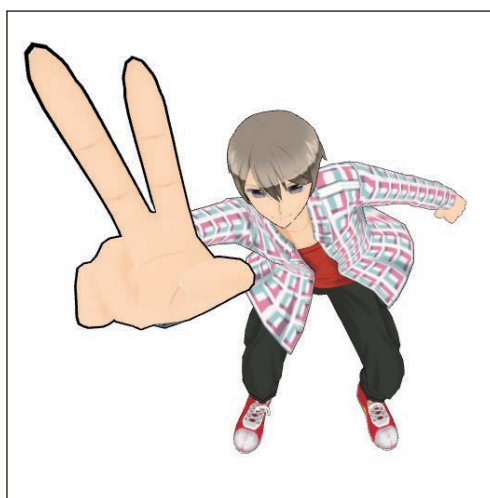


パース

項目をオンにすると、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、[マンガパース]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します。



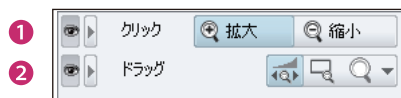
衝突補正を行う：オフ



衝突補正を行う：オン

虫めがね

[虫めがね] ツールの使用時に、操作方法などを設定できます。



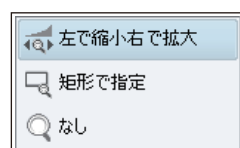
① クリック

キャンバスをクリックするときの操作内容を設定します。

拡大	キャンバスをクリックすると、拡大表示されます。
縮小	キャンバスをクリックすると、縮小表示されます。

② ドラッグ

キャンバスをドラッグするときの操作内容を設定します。



左で縮小右で拡大	左にドラッグすると縮小表示され、右にドラッグすると拡大表示されます。
矩形で指定	マウスをドラッグして、矩形で範囲を指定します。指定した範囲の画像を含む倍率で、画面が表示されます。
なし	マウスのドラッグによる拡大・縮小を、無効にします。

メッシュ【PRO/EX】

[編集]メニュー→[変形]→[メッシュ]でメッシュ変形を実行するときに、格子の数を設定できます。



① 横格子点数

選択した画像の横側に、設定した数だけ格子の点（ハンドル）があるガイド線が表示されます。

② 縦格子点数

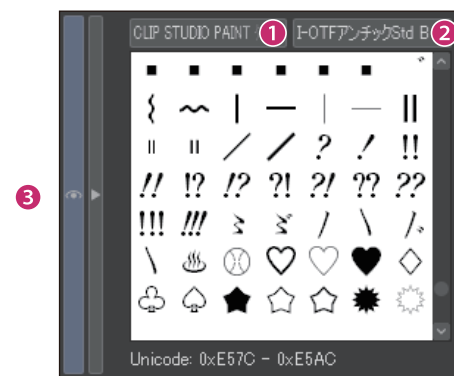
選択した画像の縦側に、設定した数だけ格子の点（ハンドル）があるガイド線が表示されます。

文字一覧【PRO/EX】

[テキスト]サブツールの使用時に、外字や記号など、キーボードから入力しにくい文字を入力できます。



[文字一覧]カテゴリは、テキストの入力時に表示されます。[テキスト]サブツールを選択しただけでは、表示されません。



① 文字カテゴリ

文字のカテゴリを選択します。カテゴリを選択すると、[文字一覧]に該当する文字が表示されます。

② フォント

フォント一覧が表示され、使用するフォントを選択します。フォント一覧については、『[フォント一覧](#)』を参照してください。



イワタアンチック体 B がインストールされている環境では、[文字カテゴリ]で[CLIP STUDIO PAINT 外字]を選択すると、自動的にイワタアンチック体 B が選択されます。

③ 文字一覧

入力できる文字の一覧です。文字をクリックすると、キャンバスに入力されます。



選択したフォントによって、[文字一覧]に表示されるフォントは異なります。

ら行

ライトテーブル

[ライトテーブル]パレットで、ライトテーブルに設定されているレイヤーを選択した場合の操作方法を設定します。



① ドラッグ

ドラッグ時の操作内容を設定します。ライトテーブルの移動か回転を選択できます。

② クリック

クリック時の操作を設定します。[なし]か、[中心を移動]のいずれかを選択できます。[中心を移動]を選択した場合、キャンバスをクリックすると、ライトテーブルの回転や反転を実行するときの中心点を指定できます。

③ タッチ

2本指でのタッチ操作を設定します。操作したい項目をオンにすると、有効になります。



[タッチ]の設定は、タッチ操作に対応しているコンピューターでお使いいただけます。それ以外の環境では、タッチ操作による[ライトテーブル]ツールの操作は行えません。

2本指で移動	2本指でスワイプすると、ライトテーブルを移動できます。
2本指で拡大縮小	2本指でピンチイン、ピンチアウトすると、ライトテーブルを拡大縮小できます。
2本指で回転	2本指でローテートすると、ライトテーブルを回転できます。

流線【PRO/EX】

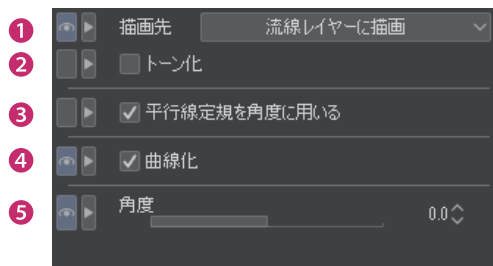
選択しているツールやサブツールにより、表示される項目が異なります。

⇒『[流線サブツールを選択している場合](#)』

⇒『[オブジェクトサブツールを選択している場合](#)』

流線サブツールを選択している場合

[流線] サブツールを選択している場合、流線を作成するレイヤーや角度などを設定できます。



① 描画先

流線の描画先を選択できます。

編集対象のレイヤーに描画	選択中のレイヤーに、直接流線を描画します。
常に流線レイヤーを作成	流線レイヤーを新規作成し、流線を描画します。 流線レイヤーに描画した場合、描画後も流線の設定を変更できます。
流線レイヤーに描画	流線レイヤーを選択している場合は、すでに描画されている流線の設定を維持したまま、流線の基準線を描画し直せます。流線の基準線の位置を変更したり、流線の一部だけ基準線を追加したりできます。 流線レイヤー以外を選択している場合は、流線レイヤーを新規作成し、流線を描画します。

② トーン化

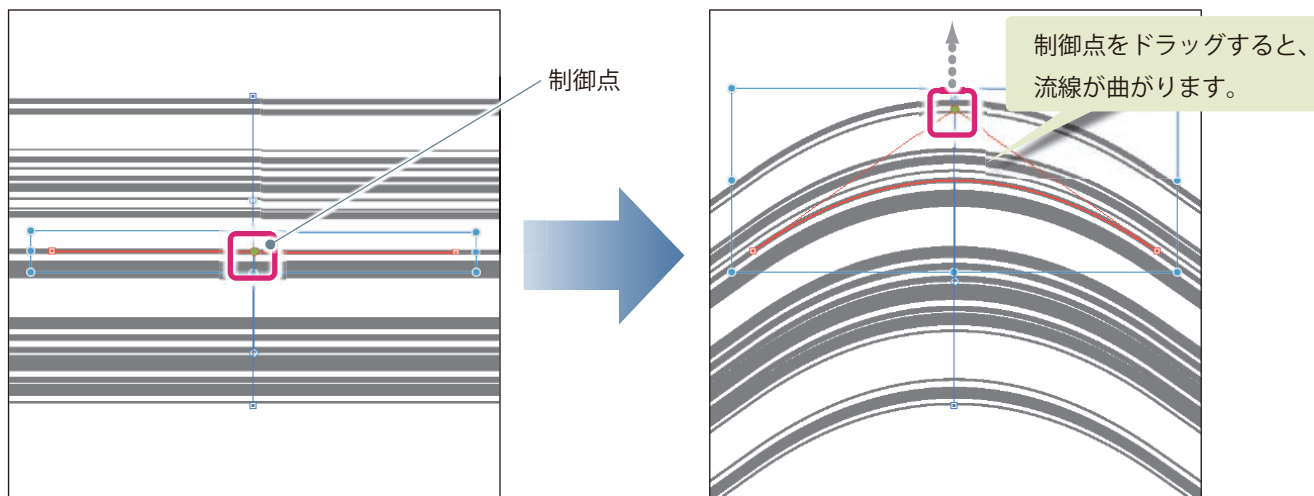
オンにすると、流線をトーン化します。トーン化すると、レイヤーの表現色はグレーになります。

③ 平行線定規を角度に用いる

平行線定規・多重曲線定規のスナップがオンになっている場合は、定規に合わせた角度で流線を描画します。

④ 曲線化

オンにすると、流線の形状線に、曲線のカーブを調整するための制御点が追加されます。[オブジェクト]サブツールで制御点を編集し、流線を曲線に変更できます。



⑤ 角度

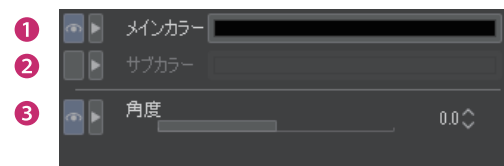
流線の角度を指定します。



〔平行線定規を角度に用いる〕をオンにしている場合は、定規の角度が優先されます。

オブジェクトサブツールを選択している場合

〔オブジェクト〕サブツールで流線を選択した場合、流線の表示色や角度などを設定できます。



① メインカラー

流線の色を設定します。カラー表示部をクリックすると、[色の設定]ダイアログが表示され、色を設定できます。



〔色の設定〕ダイアログの詳細については、『色の設定ダイアログ』を参照してください。

② サブカラー

流線のサブ描画色を指定します。カラー表示部をクリックすると、[色の設定]ダイアログが表示され、色を設定できます。



〔色の設定〕ダイアログの詳細については、『色の設定ダイアログ』を参照してください。

③ 角度

流線の角度を指定します。

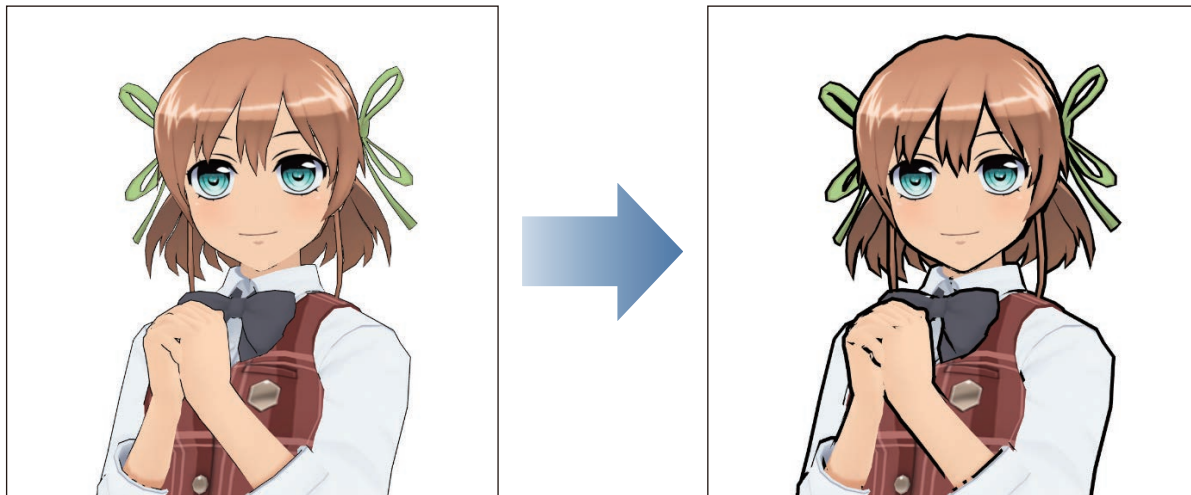
輪郭線

[オブジェクト] サブツールなどで、3D 素材を選択した場合、輪郭線を設定できます。



① 輪郭線幅

3D 素材の輪郭線の表示・非表示を切り替えられます。オンにすると、輪郭線幅も設定できます。数値を大きくするほど、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、[色の設定] ダイアログが表示されます。



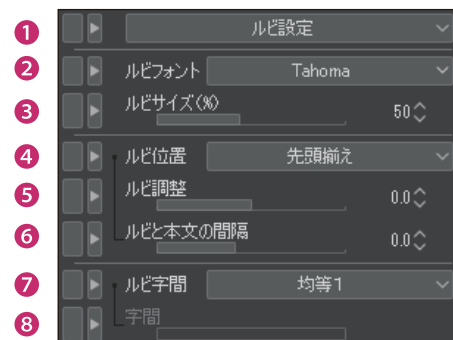
[色の設定] ダイアログの詳細については、『[色の設定ダイアログ](#)』を参照してください。

ルビ【PRO/EX】

ルビに関する設定を行えます。



【ルビ調整】・【ルビと本文の間隔】・【字間】を設定する単位は、ポイント（pt）と Q 数のいずれかに切り替えられます。【ファイル】メニュー（macOS 版では【CLIP STUDIO PAINT】メニュー）→【環境設定】で表示される【環境設定】ダイアログで、【定規・単位】→【単位】の【テキストの単位】から設定できます。

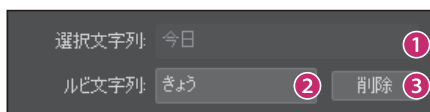


① ルビ設定

選択した文字列に、ルビを設定できます。設定したルビの削除もできます。

ルビを設定・削除したい文字列を選択し、クリックすると、ルビの設定がポップアップします。ポップアップの外をクリックすると、設定が確定します。

ルビ設定のポップアップ



① 選択文字列	選択した文字列が表示されます。
② ルビ文字列	ルビを入力します。
③ 削除	ルビを削除します。



文字列を選択していない場合、【ルビ設定】は設定できません。

② ルビフォント

フォント一覧から、ルビに使用するフォントを選択します。フォント一覧については、『[フォント一覧](#)』を参照してください。

③ ルビサイズ (%)

ルビのサイズを設定します。サイズは、文字サイズに対する割合 (%) で指定します。

④ ルビ位置

ルビの表示位置を【先頭揃え】・【中央揃え】・【末尾揃え】から選択します。

⑤ ルビ調整

ルビの表示位置を、ポイント単位または Q 数単位で調整します。【ルビ位置】で選択した揃え位置からの差異を設定します。

⑥ ルビと本文の間隔

ルビと本文の間隔を、ポイント単位または Q 数単位で調整します。

⑦ ルビ字間

ルビの間隔を均等にして自動配置します。[均等 1]・[均等 2]・[均等 3]・[自由] から選択できます。[自由] を選択すると、ポイント単位または Q 数単位で [字間] を指定できます。

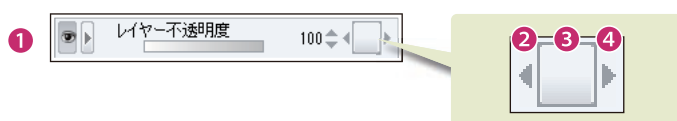
⑧ 字間

ルビの字間を、ポイント単位または Q 数単位で指定します。

レイヤー

[オブジェクト] サブツールで、2D カメラフォルダーを選択したときに、[サブツール詳細] パレットで下記を設定できます。

また、[レイヤーのキーフレームを有効化] がオンになっているレイヤーやレイヤーフォルダーを選択したときも、同様の項目を設定できます。



① レイヤー不透明度

レイヤーの不透明度を設定できます。

② 前のキーフレームへ

[タイムライン] パレットで選択中のフレームの前にある、[不透明度] のキーフレームに移動します。

③ 不透明度のキーフレームを追加 / 削除

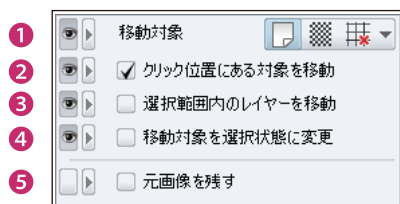
- クリックすると、[タイムライン] パレットの [不透明度] にキーフレームを追加できます。
- [レイヤー不透明度] の設定を変更すると、[◆] が表示されると同時に、[タイムライン] パレットにキーフレームが追加されます。
- [◆] が表示されているときにクリックすると、[不透明度のキーフレームを追加 / 削除] と [タイムライン] パレット上のキーフレームが削除されます。

④ 次のキーフレームへ

[タイムライン] パレットで選択中のフレームの後ろにある、[不透明度] のキーフレームに移動します。

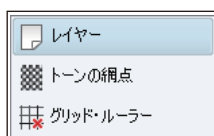
レイヤー移動

[レイヤー移動] ツールの使用時に、レイヤーの移動方法などを設定できます。



① 移動対象【PRO/EX】

移動したいレイヤーの種類を選択します。



レイヤー	レイヤーを移動します。
トーンの網点	トーンの網点を移動します。トーンが貼られている範囲は変更されません。
グリッド・ルーラー	グリッドやルーラーを移動します。

② クリック位置にあるレイヤーを移動

クリックした位置に描画されているレイヤーを移動します。

③ 選択範囲内のレイヤーを移動

選択範囲内に描画されているレイヤーを移動します。

④ 移動対象を選択状態に変更

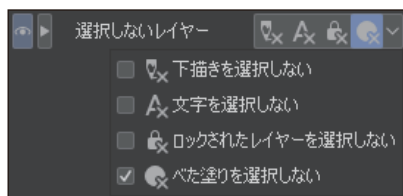
クリックした位置に描画されているレイヤー、および選択範囲に描画されているレイヤーを選択状態にします。

⑤ 元画像を残す

オンにすると、元画像を残したまま画像を移動します。選択範囲がある場合は、選択範囲内の画像を複製して移動します。選択範囲がない場合は、移動対象となるレイヤーを複製して移動します。

レイヤー選択

[レイヤー選択] ツールの使用時に、選択対象にしないレイヤーを設定できます。



下描きを選択しない【PRO/EX】	下描きレイヤーをレイヤー選択の対象から除外します。
文字を選択しない	テキストレイヤーをレイヤー選択の対象から除外します。
ロックされたレイヤーを選択しない	ロックされたレイヤーをレイヤー選択の対象から除外します。
べた塗りをを選択しない	べた塗りレイヤーと用紙レイヤーをレイヤー選択の対象から除外します。

連続曲線

連続曲線を描くツールやサブツールの使用時に、曲線の描画方法や、回転角の最小単位などを設定できます。

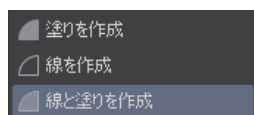


!重要

選択しているツール・サブツールによっては、設定項目の一部が表示されない場合があります。

① 線・塗り

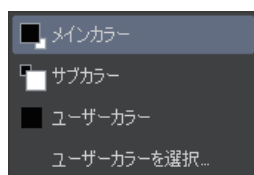
図形を描画したときの線と塗りの処理を選択できます。ベクターレイヤーを選択している場合、[線・塗り]は設定できません。



塗りを作成	図形の閉じた領域を、描画色で塗りつぶします。図形の輪郭線は描画されません。
線を作成	線のみで図形を描画します。
線と塗りを作成	図形の輪郭線を描画し、閉じた領域を塗りつぶします。輪郭線と閉じた領域の描画色は、[線の色]と[塗りの色]で指定できます。

② 線の色

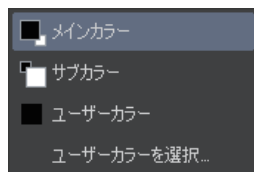
線の色を指定します。



メインカラー	メイン描画色を線の色にします。
サブカラー	サブ描画色を線の色にします。
ユーザーカラー	ユーザーが設定した色を、線の色にします。 カラー系パレットやスポイトなどで色を選択し、アイコンをクリックすると、色を設定できます。描画する前にメイン描画色やサブ描画色を変更しても、設定した色に影響はありません。
ユーザーカラーを選択	[色の設定]ダイアログが表示され、線の色を選択できます。この項目は、アイコンで表示されません。

③ 塗りの色

図形の内部を塗りつぶす色を指定します。



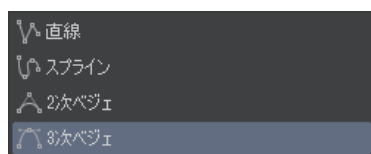
メインカラー	メイン描画色を塗りつぶす色にします。
サブカラー	サブ描画色を塗りつぶす色にします。
ユーザーカラー	ユーザーが設定した色を、塗りつぶす色にします。 カラー系パレットやスポイトなどで色を選択し、アイコンをクリックすると、色を設定できます。描画する前に、メイン描画色やサブ描画色を変更しても、設定した色に影響はありません。
ユーザーカラーを選択	[色の設定] ダイアログが表示され、塗りつぶす色を選択できます。この項目は、アイコンで表示されません。

④ 曲線

曲線の描画方法を指定できます。[直線]・[スプライン]・[2次ベジェ]・[3次ベジェ]から選択できます。



曲線の作成方法については、『[CLIP STUDIO PAINT リファレンスガイド](#)』の『ツール一覧』→『図形ツール』→『連続曲線の描き方』を参照してください。



⑤ 線を閉じる

始点と終点を結び、閉じた曲線を作成します。

⑥ 指定方法

[曲線]で[3次ベジェ]を選択した場合に、制御点の指定方法を設定します。[クリックで指定]・[ドラッグで指定]から選択します。



[指定方法]の設定によって、線の描き方が変わります。曲線の作成方法については、『[CLIP STUDIO PAINT リファレンスガイド](#)』の『ツール一覧』→『図形ツール』→『連続曲線の描き方』を参照してください。

⑦ 予測線を表示【Windows/macOS/iPad/Android/Chromebook】

オンにすると、マウスの位置まで曲線が表示されます。現在のマウスの位置でクリックした場合に描画される線をプレビュー表示したものです。マウスの位置に連動して、プレビューも更新されます。[指定方法]から[ドラッグで指定]を選択した場合に設定できます。

iPadをお使いの場合は、マウスで曲線を描画するときに設定が反映されます。

⑧ 角度の刻み

折れ線や連続曲線の作成時に、設定した角度刻みでペンやマウスを移動できます。

⑨ 作成途中の制御点の追加・削除

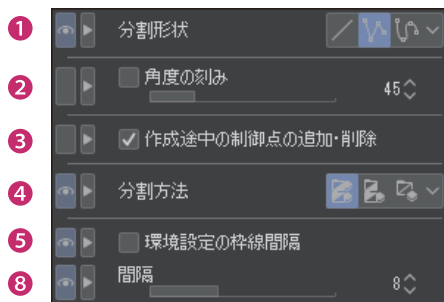
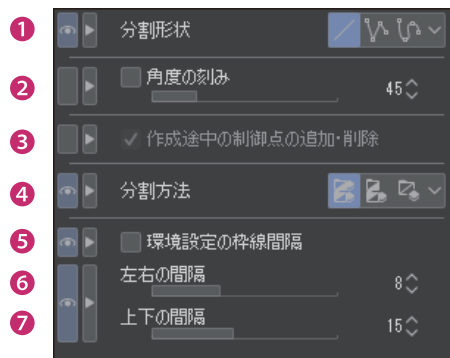
オンにすると、確定する前の線から制御点（通過点）の追加や削除を行えます。

制御点をクリックすると、線から制御点が削除されます。描画中の線をクリックすると、制御点が追加されます。

わ行

枠線カット【PRO/EX】

〔コマフォルダー分割〕サブツールなど、コマ枠を分割するサブツールの使用時に、コマ枠の分割方法を設定できます。

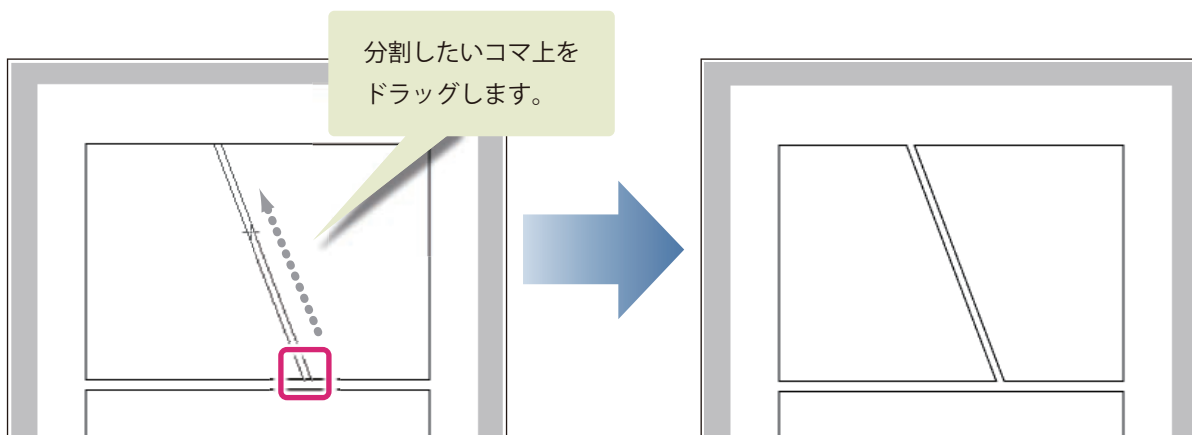


① 分割形状

コマ枠を分割するときの形状と分割方法を設定します。

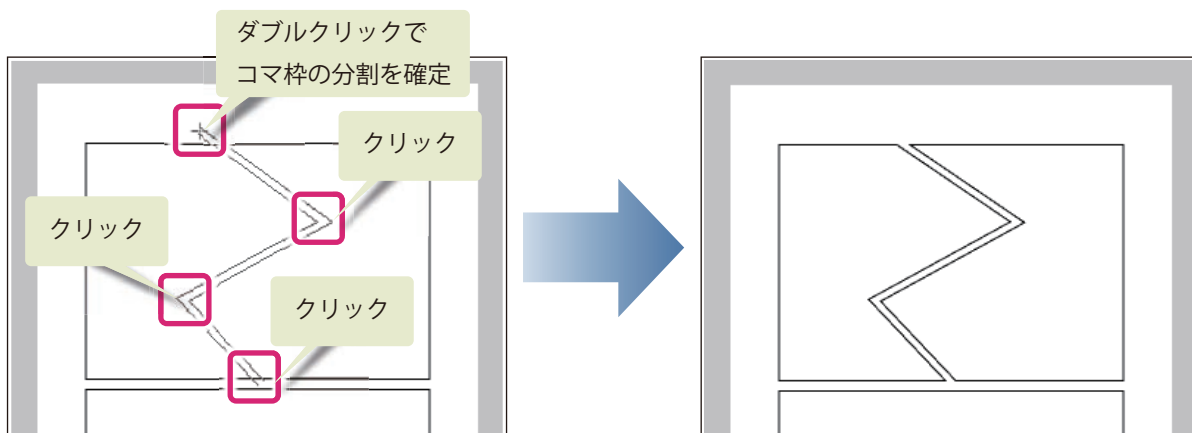
直線で分割

コマ枠を直線で分割します。分割したいコマ上をドラッグして、コマ枠を分割します。



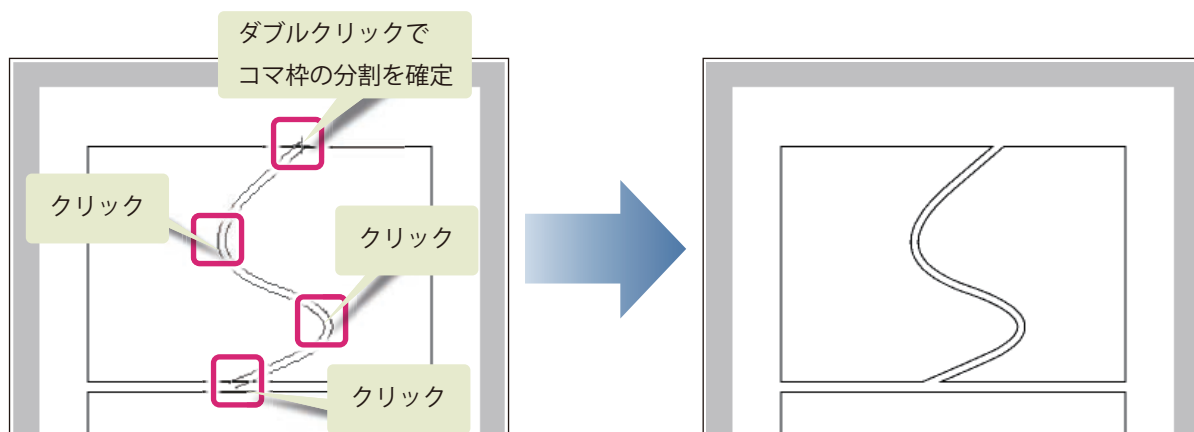
折れ線で分割

コマ枠を折れ線で分割します。角にしたい部分をクリックしていき、ダブルクリックでコマ枠の分割を確定します。



スプラインで分割

コマ枠をスプライン曲線で分割します。曲線の通過点をクリックしていき、ダブルクリックでコマ枠の分割を確定します。



② 角度の刻み

線の角度の最小単位を設定します。オンにすると、設定した角度刻みでコマ枠を分割します。

③ 作成途中の制御点の追加・削除

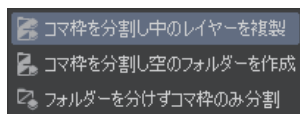
[分割形状] から [折れ線で分割] または [スプラインで分割] を選択した場合に設定できます。

オンにすると、コマ枠の分割を確定する前の線に対して、制御点（通過点）の追加や削除を行えます。

制御点をクリックすると、線から制御点が削除されます。描画中の線をクリックすると、制御点が追加されます。

④ 分割方法

コマ枠を分割した時のレイヤーフォルダーの分割方法を設定します。



コマ枠を分割し中のレイヤーを複製	分割したコマ枠の数だけコマ枠フォルダーを新規作成します。各コマ枠フォルダーには、分割前のコマ枠フォルダー内のレイヤーが複製されます。
コマ枠を分割し空のフォルダーを作成	分割したコマ枠の数だけコマ枠フォルダーを新規作成します。
フォルダーを分けてコマ枠のみ分割	コマ枠の分割時に、コマ枠フォルダーやラスターレイヤーなどを作成しません。

⑤ 環境設定の枠線間隔

オンにすると、[環境設定] ダイアログの [定規・単位] → [コマ枠] で設定した枠線の間隔で分割します。

⑥ 左右の間隔

[分割形状] で [直線] を選択した場合は、縦方向にコマ枠を分割するときの枠線の間隔を設定できます。

⑦ 上下の間隔

[分割形状] で [直線] を選択した場合に、横方向にコマ枠を分割するときの枠線の間隔を設定できます。

⑧ 間隔

[分割形状] から [折れ線で分割] または [スプラインで分割] を選択した場合に、枠線の間隔を設定できます。

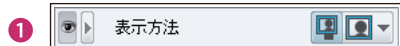


- [環境設定の枠線間隔] がオンの場合は、[左右の間隔]・[上下の間隔]・[間隔] を設定できません。
- [左右の間隔]・[上下の間隔]・[間隔] を「0」に設定すると、コマ枠を分割したときに 1 本線で分割されます。

数字

2D カメラ

[オブジェクト] サブツールで、2D カメラフォルダーを選択した場合、[サブツール詳細] パレットで下記を設定できます。

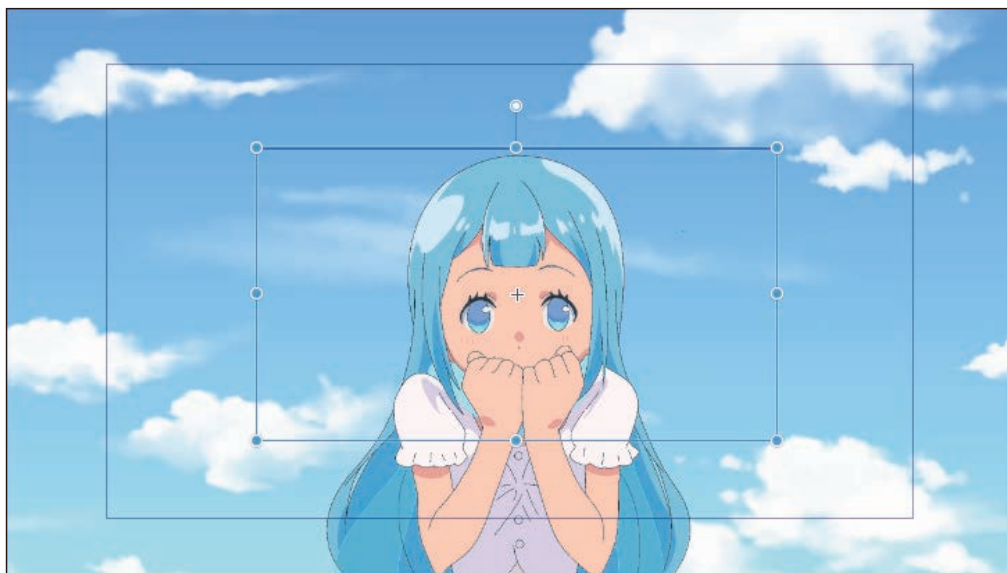


① 表示方法

2D カメラフォルダーの設定内容を、キャンバスに表示する方法を選択できます。

範囲を枠で表示

キャンバス上に、2D カメラフォルダーのカメラフレームが表示されます。この表示にすると、カメラフレームを編集して、カメラワークを設定できます。また、2D カメラフォルダー内のレイヤーも編集できます。



範囲内の画像を表示

2D カメラフォルダーで設定した変形枠に合わせて、キャンバスに画像が表示されます。



影響元

[サブツール詳細]パレットの設定項目ごとに、[影響元]の各種オプションを紹介します。

影響元

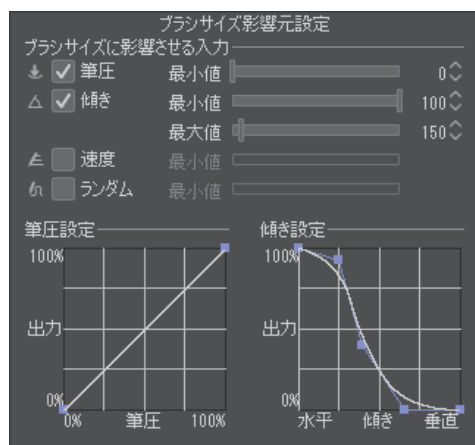
[ツールプロパティ]パレットや[サブツール詳細]パレットの設定項目の右にボタンが表示されている場合があります。これを[影響元]ボタンといいます。


該当する項目に影響するタブレットの機能などを設定します。ボタンをクリックして表示される画面で、設定を変更できます。設定後、[影響元]ボタンの表示が、設定した項目のアイコンに変更されます。



影響元の設定項目


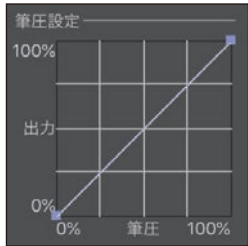

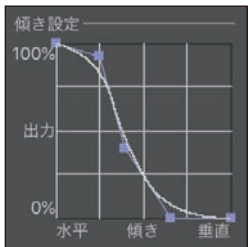


[ツールプロパティ]パレットや[サブツール詳細]パレットの[影響元]ボタンをクリックすると、各設定項目に影響する下記オプションを設定できます。設定したいオプションをオンにして、スライダーで[最小値]を設定します。



オプションは複数指定できます。複数のオプションを指定すると、[影響元]ボタンの表示が  になります。

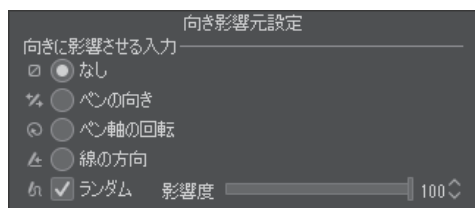
!重要


影響元は、描画するツールによって、設定できる項目が変わります。

筆圧		<p>ペンの筆圧を感知して、ツールの設定が変化します。</p> <p>下にある [筆圧設定グラフ] で、ツールの筆圧感知レベルを調整できます。</p> <p>グラフ上をクリックするとポイントを 16 まで追加でき、ポイントをドラッグすると筆圧曲線を調整できます。グラフの外にポイントをドラッグすると、ポイントを削除できます。</p> 
傾き		<p>ペンの傾きを感知して、ツールの設定が変化します。</p> <p>[最大値] もスライダーで設定できます。ペンを傾けたときの描画が、設定した値より大きい値で反映されます。</p> <p>下にある [傾き設定グラフ] で、ツールの傾き感知レベルを調整できます。</p> <p>グラフ上をクリックするとポイントを 16 まで追加でき、ポイントをドラッグすると傾き曲線を調整できます。グラフの外にポイントをドラッグすると、ポイントを削除できます。</p> 
速度		<p>ペンのストロークの速度を感知して、ツールの設定が変化します。</p>
ランダム		<p>ツールの設定がランダムに変化します。</p>

影響元の設定項目（向き）






[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 [向き] の [影響元] ボタンをクリックすると、ブラシ先端の向きに影響させる下記のオプションを設定できます。設定したいオプションをオンにします。



[ランダム] と他のオプションは、同時に指定できます。複数のオプションを指定すると、[影響元] ボタンの表示が  になります。

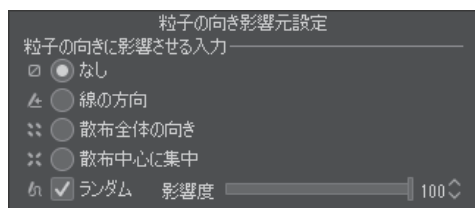
!重要


影響元は、描画したツールによって、設定できる項目が変わります。






なし		向きを一定にします。
ペンの向き		タブレットペンを傾けた方向に、ブラシ先端が向くようになります。ペンの向きを検知するタブレットをご使用の場合に、効果が表れます。
ペン軸の回転		タブレットペンの回転（ひねり）に合わせて、ブラシ先端の回転角が変化します。ペン軸の回転を検知するタブレットをご使用の場合に、効果が表れます。
線の方向		線を描いた方向に、ブラシ先端が向くようになります。
ランダム		回転角がランダムに変化します。スライダーで、影響度を設定します。

影響元の設定項目（粒子の向き）

[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 [粒子の向き] の [影響元] ボタンをクリックすると、粒子の向きに影響させる下記のオプションを設定できます。設定したいオプションをオンにします。



[ランダム] と他のオプションは、同時に指定できます。複数のオプションを指定すると、[影響元] ボタンの表示が  になります。

なし		粒子の向きを一定にします。
線の方向		線の方向に、粒子の向きが変化します。
散布全体の向き		[ブラシ先端] カテゴリの [向き] で設定した回転角に合わせて、粒子の向きが変化します。
散布中心に集中		ブラシ先端の中心を向くように、粒子の向きが変化します。
ランダム		粒子の向きが、ランダムに変化します。スライダーで、影響度を設定します。

ツール・サブツールの カテゴリー

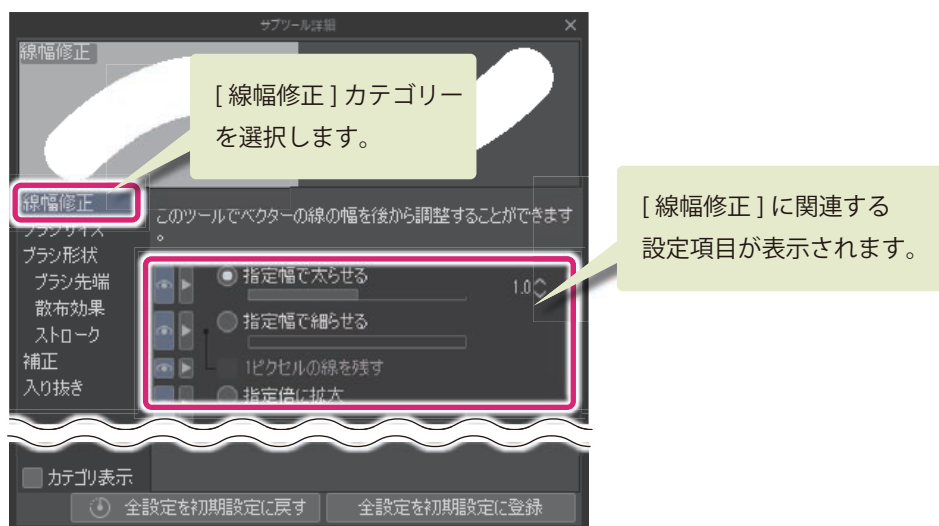
ツールやサブツールごとに、設定できるカテゴリーを紹介します。

カテゴリについて

カテゴリとは、[サブツール詳細]パレットの左側にある項目です。カテゴリを選択すると、サブツールの設定画面が切り替わり、選択したカテゴリに関連する設定項目が表示されます。

!重要

DEBUT をお使いの場合は、[サブツール詳細]パレットを表示できません。各ツールのカテゴリは、[ツールプロパティ]パレットより確認できます。[ツールプロパティ]パレットでカテゴリを確認するには、『[ツールプロパティパレットにカテゴリを表示する](#)』を参照してください。



カテゴリの確認方法

ツールやサブツールのカテゴリは、[サブツール詳細]パレットで確認できます。また、[サブツール詳細]パレットで設定すると、[ツールプロパティ]パレットにカテゴリを表示できます。

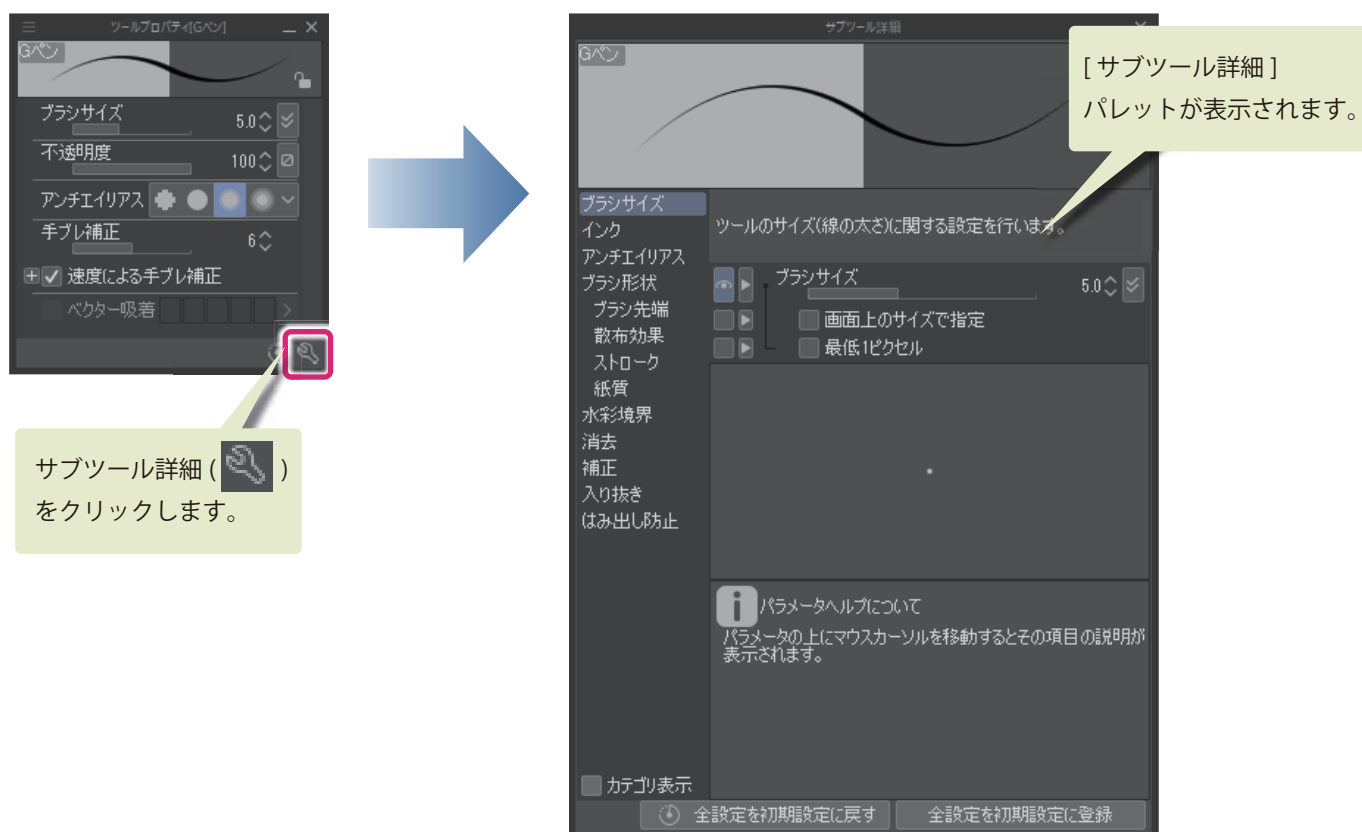
ここでは、[サブツール詳細]パレットを表示する方法と、[ツールプロパティ]パレットにカテゴリを表示する方法について、説明します。

!重要

DEBUT をお使いの場合は、[サブツール詳細]パレットを表示できません。各ツールのカテゴリは、[ツールプロパティ]パレットより確認できます。[ツールプロパティ]パレットでカテゴリを確認するには、『[ツールプロパティパレットにカテゴリを表示する](#)』を参照してください。

サブツール詳細パレットを表示する【PRO/EX】

[ツールプロパティ]パレットの[サブツール詳細]をクリックします。



[ウィンドウ]メニュー→[サブツール詳細]を選択しても、[サブツール詳細]パレットを表示できます。

ツールプロパティパレットにカテゴリを表示する

[ツールプロパティ]パレットにカテゴリを表示するには、[ツールプロパティ]パレットの[メニュー表示]→[カテゴリ表示]を選択します。



カテゴリを非表示にした場合

カテゴリを表示した場合



PRO/EXをお使いの場合は、[サブツール詳細]パレットの[カテゴリ表示]をオンにしても、[ツールプロパティ]パレットにカテゴリを表示できます。

出力処理と入力処理について【PRO/EX】

CLIP STUDIO PAINT のサブツールは、[出力処理] と [入力処理] の組み合わせによって、動作や設定できる項目が変更されます。ここでは、サブツールの出力処理・入力処理について説明します。

出力処理	作成や処理をする対象を設定します。
入力処理	入力方法を設定します。

ここでは、[投げなわ選択] と [選択ペン] の場合を例に説明します。

投げなわ選択の場合

[投げなわ選択] の [出力処理] と [入力処理] は下記の通りです。

ツール名	出力処理	入力処理
投げなわ選択	選択範囲	投げなわ

[出力処理] が [選択範囲] で [入力処理] が [投げなわ] のため、ドラッグで囲むように選択範囲を作成します。

[サブツール詳細] パレットで設定できるカテゴリーは下記の通りです。



[投げなわ選択] の [サブツール詳細] パレット

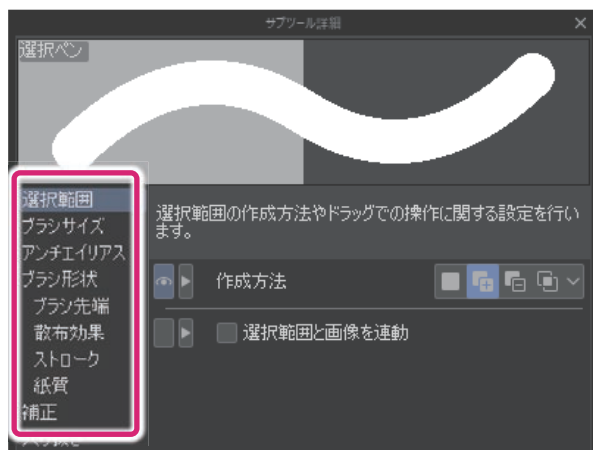
選択ペンの場合

「選択ペン選択」の「出力処理」と「入力処理」は下記の通りです。

ツール名	出力処理	入力処理
選択ペン	選択範囲	ブラシ

「出力処理」が「選択範囲」で「入力処理」が「ブラシ」のため、ドラッグして描画した部分に選択範囲を作成します。

「サブツール詳細」パレットで設定できるカテゴリは下記の通りです。ブラシのように描画するため、「ブラシサイズ」や「ブラシ形状」などの設定が追加されています。



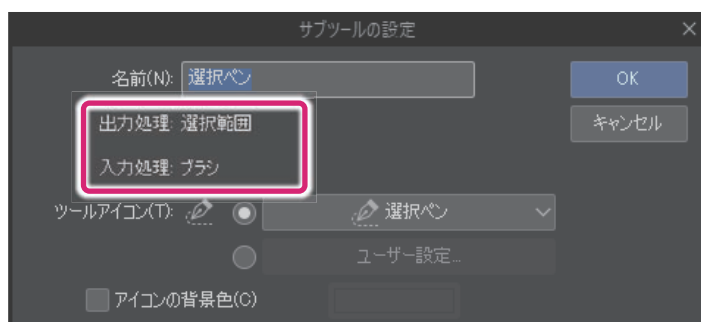
「選択ペン」の「サブツール詳細」パレット



出力処理と入力処理を確認する

お使いのサブツールの「出力処理」と「入力処理」を確認するには、「サブツール」パレットの左上にある「メニュー表示」をクリックすると表示されるメニューの「サブツールの設定」を選択します。

「サブツールの設定」ダイアログが表示され、現在選択中のサブツールの「出力処理」と「入力処理」を確認できます。



出力処理と入力処理を設定する

サブツールに[出力処理]と[入力処理]を設定するには、新しくサブツールを作成します。[サブツール]パレットの左上にある[メニュー表示]をクリックすると表示されるメニューの[カスタムサブツールの作成]を選択します。

[カスタムサブツールの設定]ダイアログが表示され、[出力処理]と[入力処理]などの項目を選択します。



入出力処理・カテゴリ一覧（ツール・サブツール別）

ツール・サブツールごとの、入出力処理とカテゴリの一覧です。ツールやサブツールごとにカテゴリを確認できます。

虫めがね

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。

出力処理	入力処理	カテゴリ
虫めがね	虫めがね	虫めがね

手のひら

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。

出力処理	入力処理	カテゴリ
手のひら	手のひら	—

回転

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。

出力処理	入力処理	カテゴリ
回転	回転	回転

オブジェクト（画像素材レイヤー）

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。

出力処理	入力処理	カテゴリ
オブジェクト	オブジェクト	<ul style="list-style-type: none"> ● 操作 ● 変形設定 ● 画像素材 ● タイリング

オブジェクト（クイックマスク）【PRO/EX】

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。

出力処理	入力処理	カテゴリ
オブジェクト	オブジェクト	操作

オブジェクト (グラデーションレイヤー) 【PRO/EX】

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。

出力処理	入力処理	カテゴリ
オブジェクト	オブジェクト	<ul style="list-style-type: none"> ● 操作 ● 塗りつぶし ● インク ● アンチエイリアス

オブジェクト (コマ枠フォルダー) 【PRO/EX】

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。

出力処理	入力処理	カテゴリ
オブジェクト	オブジェクト	<ul style="list-style-type: none"> ● 操作 ● コマ枠 【PRO/EX】 ● ブラシサイズ ● アンチエイリアス ● ブラシ形状 ● ブラシ形状→紙質 ● ブラシ形状→散布効果 ● ブラシ形状→ストローク ● ブラシ形状→ブラシ先端

オブジェクト (定規) 【PRO/EX】

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。

出力処理	入力処理	カテゴリ
オブジェクト	オブジェクト	<ul style="list-style-type: none"> ● 操作 ● 定規 【PRO/EX】

オブジェクト (集中線レイヤー) 【PRO/EX】

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。

出力処理	入力処理	カテゴリ
オブジェクト	オブジェクト	<ul style="list-style-type: none"> ● 操作 ● 集中線 【PRO/EX】 ● 描画間隔 【PRO/EX】 ● 描画位置 【PRO/EX】 ● ブラシサイズ ● アンチエイリアス ● ブラシ形状 ● ブラシ形状→ブラシ先端 ● ブラシ形状→散布効果 ● ブラシ形状→ストローク ● ブラシ形状→紙質 ● 入り抜き

オブジェクト (選択範囲レイヤー) 【PRO/EX】

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。

出力処理	入力処理	カテゴリ
オブジェクト	オブジェクト	操作

オブジェクト (テキスト)

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。

出力処理	入力処理	カテゴリ
オブジェクト	オブジェクト	<ul style="list-style-type: none"> ● 操作 ● フォント ● 行間・揃え ● テキスト ● ルビ 【PRO/EX】 ● 文字一覧 【PRO/EX】 ● 変形設定

オブジェクト (特殊定規) 【PRO/EX】

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。

出力処理	入力処理	カテゴリ
オブジェクト	オブジェクト	<ul style="list-style-type: none"> ● 操作 ● 特殊定規 【PRO/EX】

オブジェクト（パース定規）【PRO/EX】

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。

出力処理	入力処理	カテゴリ
オブジェクト	オブジェクト	<ul style="list-style-type: none"> 操作 パース定規【PRO/EX】

オブジェクト（ファイルオブジェクトレイヤー）

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。

出力処理	入力処理	カテゴリ
オブジェクト	オブジェクト	<ul style="list-style-type: none"> 操作 参照先 変形設定 画像素材 タイリング

オブジェクト（フキダシ）【PRO/EX】

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。

出力処理	入力処理	カテゴリ
オブジェクト	オブジェクト	<ul style="list-style-type: none"> 操作 フキダシ【PRO/EX】 ブラシサイズ ブラシ形状 ブラシ形状→ブラシ先端 ブラシ形状→散布効果 ブラシ形状→ストローク ブラシ形状→紙質

オブジェクト (ベクターレイヤー) [PRO/EX]

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。

出力処理	入力処理	カテゴリ
オブジェクト	オブジェクト	<ul style="list-style-type: none"> ● 操作 ● ベクター [PRO/EX] ● ブラシサイズ ● インク ● 色の変化 ● アンチエイリアス ● ブラシ形状 ● ブラシ形状→ブラシ先端 ● ブラシ形状→散布効果 ● ブラシ形状→ストローク ● ブラシ形状→紙質 ● 入り抜き

オブジェクト (ベタ塗りレイヤー) [PRO/EX]

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。

出力処理	入力処理	カテゴリ
オブジェクト	オブジェクト	<ul style="list-style-type: none"> ● 操作 ● 塗りつぶし ● インク

オブジェクト (ラスターレイヤー)

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。

出力処理	入力処理	カテゴリ
オブジェクト	オブジェクト	操作

オブジェクト (流線レイヤー) 【PRO/EX】

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。

出力処理	入力処理	カテゴリ
オブジェクト	オブジェクト	<ul style="list-style-type: none"> ● 操作 ● 流線 【PRO/EX】 ● 描画間隔 【PRO/EX】 ● 描画位置 【PRO/EX】 ● ブラシサイズ ● アンチエイリアス ● ブラシ形状 ● ブラシ形状→ブラシ先端 ● ブラシ形状→散布効果 ● ブラシ形状→ストローク ● ブラシ形状→紙質 ● 入り抜き

オブジェクト (3D オブジェクト素材)

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。



選択した 3D 素材により、表示される項目が異なります。

出力処理	入力処理	カテゴリ
オブジェクト	オブジェクト	<ul style="list-style-type: none"> ● 操作 ● 配置 ● オブジェクトリスト 【PRO/EX】 ● カメラ ● 光源 ● オブジェクト ● 輪郭線 ● 環境

オブジェクト（3D キャラクター素材）

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。



選択した 3D 素材により、表示される項目が異なります。

出力処理	入力処理	カテゴリ
オブジェクト	オブジェクト	<ul style="list-style-type: none"> ● 操作 ● 配置 ● オブジェクトリスト【PRO/EX】 ● カメラ ● 光源 ● キャラクター ● ポーズ ● マンガパース ● 輪郭線 ● 環境

オブジェクト（3D 背景素材）

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。



選択した 3D 素材により、表示される項目が異なります。

出力処理	入力処理	カテゴリ
オブジェクト	オブジェクト	<ul style="list-style-type: none"> ● 操作 ● オブジェクトリスト【PRO/EX】 ● 配置 ● カメラ ● 光源 ● オブジェクト ● 輪郭線

オブジェクト (3D デッサン人形)

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。

出力処理	入力処理	カテゴリ
オブジェクト	オブジェクト	<ul style="list-style-type: none"> ● 操作 ● オブジェクトリスト 【PRO/EX】 ● 配置 ● カメラ ● 光源 ● 体型 ● ポーズ ● マンガパース ● 輪郭線 ● 環境

オブジェクト (オーディオレイヤー)

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。

出力処理	入力処理	カテゴリ
オブジェクト	オブジェクト	<ul style="list-style-type: none"> ● 操作 ● オーディオ

オブジェクト (2D カメラ)

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。

出力処理	入力処理	カテゴリ
オブジェクト	オブジェクト	<ul style="list-style-type: none"> ● 操作 ● 2D カメラ

オブジェクト (キーフレーム編集が有効なレイヤー・レイヤーフォルダー)

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。

出力処理	入力処理	カテゴリ
オブジェクト	オブジェクト	<ul style="list-style-type: none"> ● 操作 ● 画像変形 ● レイヤー

オブジェクト（キーフレーム編集が有効なレイヤーマスク）

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。

出力処理	入力処理	カテゴリ
オブジェクト	オブジェクト	<ul style="list-style-type: none"> ● 操作 ● マスク変形

オブジェクト（キーフレーム編集が有効なファイルオブジェクトレイヤー）

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。

出力処理	入力処理	カテゴリ
オブジェクト	オブジェクト	<ul style="list-style-type: none"> ● 操作 ● 参照先 ● 画像変形 ● レイヤー

レイヤー選択

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。

出力処理	入力処理	カテゴリ
レイヤー選択	単純矩形	レイヤー選択

ライトテーブル

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。

出力処理	入力処理	カテゴリ
ライトテーブル	ライトテーブル	<ul style="list-style-type: none"> ● ライトテーブル ● 参照先 ● 変形設定 ● 画像素材

タイムライン編集

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。

出力処理	入力処理	カテゴリ
タイムライン編集	タイムライン編集	タイムライン編集

レイヤー移動

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。

出力処理	入力処理	カテゴリ
レイヤー移動	レイヤー移動	レイヤー移動

選択範囲（長方形・楕円）

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。



DEBUT では、一部のカテゴリが表示されない場合があります。

出力処理	入力処理	カテゴリ
選択範囲	図形	<ul style="list-style-type: none"> アンチエイリアス 図形 図形操作 選択範囲 補正

選択範囲（投げなわ選択）

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。



DEBUT では、一部のカテゴリが表示されない場合があります。

出力処理	入力処理	カテゴリ
選択範囲	投げなわ	<ul style="list-style-type: none"> 選択範囲 アンチエイリアス 補正

選択範囲（折れ線選択）

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。



DEBUT では、一部のカテゴリが表示されない場合があります。

出力処理	入力処理	カテゴリ
選択範囲	連続曲線	<ul style="list-style-type: none"> 選択範囲 連続曲線 アンチエイリアス 補正

選択範囲（選択ペン・選択消し）

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。



DEBUT では、一部のカテゴリが表示されない場合があります。

出力処理	入力処理	カテゴリ
選択範囲	ブラシ	<ul style="list-style-type: none"> ● 選択範囲 ● ブラシサイズ ● アンチエイリアス ● ブラシ形状 ● ブラシ形状→紙質 ● ブラシ形状→散布効果 ● ブラシ形状→ストローク ● ブラシ形状→ブラシ先端 ● 補正 ● 入り抜き

選択範囲（シュリンク選択）

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。



DEBUT では、一部のカテゴリが表示されない場合があります。

出力処理	入力処理	カテゴリ
閉領域選択範囲	投げなわ	<ul style="list-style-type: none"> ● 選択範囲 ● 閉領域フィル ● 参照先 ● アンチエイリアス ● 補正

自動選択

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。

出力処理	入力処理	カテゴリ
選択範囲	塗りつぶし	<ul style="list-style-type: none"> ● 選択範囲 ● 塗りつぶし ● 参照先 ● アンチエイリアス

スポイト

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。

出力処理	入力処理	カテゴリ
スポイト	スポイト	スポイト

ペン (ペン)

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。



DEBUT では、選択したサブツールによって、表示されるカテゴリが異なります。

出力処理	入力処理	カテゴリ
直接描画	ペン	<ul style="list-style-type: none"> ● ブラシサイズ ● インク ● 色の変化 ● アンチエイリアス ● ブラシ形状 ● ブラシ形状→ブラシ先端 ● ブラシ形状→散布効果 ● ブラシ形状→ストローク ● ブラシ形状→紙質 ● 水彩境界 ● 消去 ● 補正 ● 入り抜き ● はみ出し防止

ペン（ドットペンを除くマーカー）

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。



DEBUT では、選択したサブツールによって、表示されるカテゴリが異なります。

出力処理	入力処理	カテゴリ
直接描画	ペン	<ul style="list-style-type: none"> ● ブラシサイズ ● インク ● 色の変化 ● アンチエイリアス ● ブラシ形状 ● ブラシ形状→ブラシ先端 ● ブラシ形状→散布効果 ● ブラシ形状→ストローク ● ブラシ形状→紙質 ● 水彩境界 ● 消去 ● 補正 ● 入り抜き ● はみ出し防止

ペン（ドットペン）

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。

出力処理	入力処理	カテゴリ
直接描画	ドットペン	<ul style="list-style-type: none"> ● ドットペン ● インク ● 補正

鉛筆（鉛筆）

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。



DEBUT では、選択したサブツールによって、表示されるカテゴリが異なります。

出力処理	入力処理	カテゴリ
直接描画	ペン	<ul style="list-style-type: none"> ● ブラシサイズ ● インク ● 色の変化 ● アンチエイリアス ● ブラシ形状 ● ブラシ形状→ブラシ先端 ● ブラシ形状→散布効果 ● ブラシ形状→ストローク ● ブラシ形状→紙質 ● 水彩境界 ● 消去 ● 補正 ● 入り抜き ● はみ出し防止

鉛筆（パステル）

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。



DEBUT では、選択したサブツールによって、表示されるカテゴリが異なります。

出力処理	入力処理	カテゴリ
直接描画	ブラシ	<ul style="list-style-type: none"> ● ブラシサイズ ● インク ● 色の変化 ● アンチエイリアス ● ブラシ形状 ● ブラシ形状→ブラシ先端 ● ブラシ形状→散布効果 ● ブラシ形状→ストローク ● ブラシ形状→紙質 ● 水彩境界 ● 消去 ● 補正 ● 入り抜き ● はみ出し防止

描画系ツール（筆・エアブラシ・デコレーション・色混ぜ）

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。



DEBUT では、選択したサブツールによって、表示されるカテゴリが異なります。

出力処理	入力処理	カテゴリ
直接描画	ブラシ	<ul style="list-style-type: none"> ● ブラシサイズ ● インク ● 色の変化 ● アンチエイリアス ● ブラシ形状 ● ブラシ形状→ブラシ先端 ● ブラシ形状→散布効果 ● ブラシ形状→ストローク ● ブラシ形状→紙質 ● 水彩境界 ● 消去 ● 補正 ● 入り抜き ● はみ出し防止

消しゴム

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。



DEBUT では、選択したサブツールによって、表示されるカテゴリが異なります。

出力処理	入力処理	カテゴリ
直接描画	消しゴム	<ul style="list-style-type: none"> ● ブラシサイズ ● インク ● 色の変化 ● アンチエイリアス ● ブラシ形状 ● ブラシ形状→紙質 ● ブラシ形状→散布効果 ● ブラシ形状→ストローク ● ブラシ形状→ブラシ先端 ● 水彩境界 ● 消去 ● 補正 ● 入り抜き ● はみ出し防止

色混ぜ（コピースタンプを除く）

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。



DEBUT では、選択したサブツールによって、表示されるカテゴリが異なります。

出力処理	入力処理	カテゴリ
直接描画	ブラシ	<ul style="list-style-type: none"> ● ブラシサイズ ● インク ● 色の変化 ● アンチエイリアス ● ブラシ形状 ● ブラシ形状→ブラシ先端 ● ブラシ形状→散布効果 ● ブラシ形状→ストローク ● ブラシ形状→紙質 ● 水彩境界 ● 消去 ● 補正 ● 入り抜き ● はみ出し防止

色混ぜ（コピースタンプ）【PRO/EX】

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。

出力処理	入力処理	カテゴリ
コピースタンプ	コピースタンプ	<ul style="list-style-type: none"> ● コピースタンプ 【PRO/EX】 ● ブラシサイズ ● インク ● アンチエイリアス ● ブラシ形状 ● ブラシ形状→ブラシ先端 ● ブラシ形状→散布効果 ● ブラシ形状→ストローク ● ブラシ形状→紙質 ● 補正 ● 入り抜き ● はみ出し防止

塗りつぶし（編集レイヤーのみ参照・他レイヤーを参照）

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。

出力処理	入力処理	カテゴリ
直接描画	塗りつぶし	<ul style="list-style-type: none"> ● 塗りつぶし ● インク ● 参照先 ● アンチエイリアス

塗りつぶし（囲って塗る）

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。



DEBUT では、一部のカテゴリが表示されない場合があります。

出力処理	入力処理	カテゴリ
閉領域フィル	投げなわ	<ul style="list-style-type: none"> ● 閉領域フィル ● 参照先 ● インク ● アンチエイリアス ● 補正

塗りつぶし（塗り残し部分に塗る）

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。



DEBUT では、一部のカテゴリが表示されない場合があります。

出力処理	入力処理	カテゴリ
閉領域フィル	ブラシ	<ul style="list-style-type: none"> ● 閉領域フィル ● 参照先 ● ブラシサイズ ● インク ● アンチエイリアス ● ブラシ形状 ● ブラシ形状→ブラシ先端 ● ブラシ形状→散布効果 ● ブラシ形状→ストローク ● 補正 ● 入り抜き

グラデーション (グラデーション)

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。



DEBUT では、一部のカテゴリが表示されない場合があります。

出力処理	入力処理	カテゴリ
グラデーション	グラデーション	<ul style="list-style-type: none"> ● グラデーション ● インク ● アンチエイリアス

グラデーション (等高線塗り)

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。

出力処理	入力処理	カテゴリ
等高線塗り	塗りつぶし	<ul style="list-style-type: none"> ● 等高線塗り ● 塗りつぶし ● 参照先

図形 (直線・曲線)

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。



DEBUT では、一部のカテゴリが表示されない場合があります。

出力処理	入力処理	カテゴリ
直接描画	単位曲線	<ul style="list-style-type: none"> ● 単位曲線 ● ブラシサイズ ● インク ● アンチエイリアス ● ブラシ形状 ● ブラシ形状→ブラシ先端 ● ブラシ形状→散布効果 ● ブラシ形状→ストローク ● ブラシ形状→紙質 ● 補正 ● 入り抜き

図形（折れ線・連続曲線）

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。



DEBUT では、一部のカテゴリが表示されない場合があります。

出力処理	入力処理	カテゴリ
直接描画	連続曲線	<ul style="list-style-type: none"> ● 連続曲線 ● ブラシサイズ ● インク ● アンチエイリアス ● ブラシ形状 ● ブラシ形状→ブラシ先端 ● ブラシ形状→散布効果 ● ブラシ形状→ストローク ● ブラシ形状→紙質 ● 補正 ● 入り抜き

図形（投げなわ塗り）

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。

出力処理	入力処理	カテゴリ
直接描画	投げなわ	<ul style="list-style-type: none"> ● インク ● アンチエイリアス ● 補正

図形（長方形・楕円・多角形）

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。



DEBUT では、選択したサブツールによって、表示されるカテゴリが異なります。

出力処理	入力処理	カテゴリ
直接描画	図形	<ul style="list-style-type: none"> ● 図形 ● 図形操作 ● ブラシサイズ ● インク ● アンチエイリアス ● ブラシ形状 ● ブラシ形状→ブラシ先端 ● ブラシ形状→散布効果 ● ブラシ形状→ストローク ● ブラシ形状→紙質 ● 補正

図形（流線）【PRO/EX】

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。

出力処理	入力処理	カテゴリ
流線	連続曲線	<ul style="list-style-type: none"> ● 流線【PRO/EX】 ● 連続曲線 ● ブラシサイズ ● 描画間隔【PRO/EX】 ● 描画位置【PRO/EX】 ● インク ● アンチエイリアス ● ブラシ形状 ● ブラシ形状→ブラシ先端 ● ブラシ形状→散布効果 ● ブラシ形状→ストローク ● ブラシ形状→紙質 ● 補正 ● 入り抜き

図形（まばら集中線・密な集中線・陽気・破裂）【PRO/EX】

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。

出力処理	入力処理	カテゴリ
集中線	図形	<ul style="list-style-type: none"> ● 集中線【PRO/EX】 ● 図形 ● 図形操作 ● ブラシサイズ ● 描画間隔【PRO/EX】 ● 描画位置【PRO/EX】 ● インク ● アンチエイリアス ● ブラシ形状 ● ブラシ形状→ブラシ先端 ● ブラシ形状→散布効果 ● ブラシ形状→ストローク ● ブラシ形状→紙質 ● 補正 ● 入り抜き

図形（濃い集中線（曲線指定））【PRO/EX】

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。

出力処理	入力処理	カテゴリ
集中線	連続曲線	<ul style="list-style-type: none"> ● 集中線【PRO/EX】 ● 連続曲線 ● ブラシサイズ ● 描画間隔【PRO/EX】 ● 描画位置【PRO/EX】 ● インク ● アンチエイリアス ● ブラシ形状 ● ブラシ形状→ブラシ先端 ● ブラシ形状→散布効果 ● ブラシ形状→ストローク ● ブラシ形状→紙質 ● 補正 ● 入り抜き

コマ枠 (長方形コマ) 【PRO/EX】

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。

出力処理	入力処理	カテゴリ
コマ作成	図形	<ul style="list-style-type: none"> ● コマ作成 【PRO/EX】 ● 図形 ● 図形操作 ● ブラシサイズ ● アンチエイリアス ● ブラシ形状 ● ブラシ形状→ブラシ先端 ● ブラシ形状→散布効果 ● ブラシ形状→ストローク ● ブラシ形状→紙質 ● 補正

コマ枠 (折れ線コマ) 【PRO/EX】

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。

出力処理	入力処理	カテゴリ
コマ作成	連続曲線	<ul style="list-style-type: none"> ● コマ作成 【PRO/EX】 ● 連続曲線 ● ブラシサイズ ● アンチエイリアス ● ブラシ形状 ● ブラシ形状→ブラシ先端 ● ブラシ形状→散布効果 ● ブラシ形状→ストローク ● ブラシ形状→紙質 ● 補正

コマ枠（コマ枠ペン）【PRO/EX】

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。

出力処理	入力処理	カテゴリ
コマ作成	ブラシ	<ul style="list-style-type: none"> ● コマ作成【PRO/EX】 ● ブラシサイズ ● アンチエイリアス ● ブラシ形状 ● ブラシ形状→ブラシ先端 ● ブラシ形状→散布効果 ● ブラシ形状→ストローク ● ブラシ形状→紙質 ● 補正 ● 入り抜き

コマ枠（コマ枠カット）【PRO/EX】

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。

出力処理	入力処理	カテゴリ
枠線カット	枠線カット	枠線カット【PRO/EX】

定規（直線定規）【PRO/EX】

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。

出力処理	入力処理	カテゴリ
定規作成	単位曲線	<ul style="list-style-type: none"> ● 定規作成【PRO/EX】 ● 単位曲線 ● 補正

定規（曲線定規）【PRO/EX】

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。

出力処理	入力処理	カテゴリ
定規作成	連続曲線	<ul style="list-style-type: none"> ● 定規作成【PRO/EX】 ● 連続曲線 ● 補正

定規（図形定規）【PRO/EX】

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。

出力処理	入力処理	カテゴリ
定規作成	図形	<ul style="list-style-type: none"> ● 定規作成【PRO/EX】 ● 図形 ● 図形操作 ● 補正

定規（定規ペン）【PRO/EX】

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。

出力処理	入力処理	カテゴリ
定規作成	ブラシ	<ul style="list-style-type: none"> ● 定規作成【PRO/EX】 ● 補正

定規（特殊定規・ガイド）【PRO/EX】

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。

出力処理	入力処理	カテゴリ
特殊定規作成	特殊定規作成	特殊定規作成【PRO/EX】

定規（パース定規）【PRO/EX】

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。

出力処理	入力処理	カテゴリ
パース定規	パース定規	パース定規【PRO/EX】

定規（対称定規）【PRO/EX】

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。

出力処理	入力処理	カテゴリ
対称定規作成	対称定規作成	対称定規作成【PRO/EX】

テキスト

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。



DEBUT では、一部のカテゴリが表示されない場合があります。

出力処理	入力処理	カテゴリ
テキスト作成	テキスト作成	<ul style="list-style-type: none"> ● フォント ● 行間・揃え ● テキスト ● ルビ【PRO/EX】 ● 編集設定 ● 文字一覧【PRO/EX】 ● 変形設定

フキダシ（楕円フキダシ）【PRO/EX】

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。

出力処理	入力処理	カテゴリ
フキダシ作成	図形	<ul style="list-style-type: none"> ● フキダシ作成【PRO/EX】 ● 図形 ● 図形操作 ● ブラシサイズ ● アンチエイリアス ● ブラシ形状 ● ブラシ形状→ブラシ先端 ● ブラシ形状→散布効果 ● ブラシ形状→ストローク ● ブラシ形状→紙質 ● 補正

フキダシ (曲線フキダシ) 【PRO/EX】

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。

出力処理	入力処理	カテゴリ
フキダシ作成	連続曲線	<ul style="list-style-type: none"> ● フキダシ作成 【PRO/EX】 ● 連続曲線 ● ブラシサイズ ● アンチエイリアス ● ブラシ形状 ● ブラシ形状→ブラシ先端 ● ブラシ形状→散布効果 ● ブラシ形状→ストローク ● ブラシ形状→紙質 ● 補正

フキダシ (フキダシペン) 【PRO/EX】

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。

出力処理	入力処理	カテゴリ
フキダシ作成	ブラシ	<ul style="list-style-type: none"> ● フキダシ作成 【PRO/EX】 ● ブラシサイズ ● アンチエイリアス ● ブラシ形状 ● ブラシ形状→ブラシ先端 ● ブラシ形状→散布効果 ● ブラシ形状→ストローク ● ブラシ形状→紙質 ● 補正 ● 入り抜き

フキダシ (フキダシしっぽ・フキダシ丸しっぽ) 【PRO/EX】

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。

出力処理	入力処理	カテゴリ
フキダシしっぽ	フキダシしっぽ	<ul style="list-style-type: none"> ● フキダシしっぽ 【PRO/EX】 ● 補正

フキダシ (フラッシュ) 【PRO/EX】

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。

出力処理	入力処理	カテゴリ
集中線	図形	<ul style="list-style-type: none"> ● 集中線【PRO/EX】 ● 図形 ● 図形操作 ● ブラシサイズ ● 描画間隔【PRO/EX】 ● 描画位置【PRO/EX】 ● インク ● アンチエイリアス ● ブラシ形状 ● ブラシ形状→ブラシ先端 ● ブラシ形状→散布効果 ● ブラシ形状→ストローク ● ブラシ形状→紙質 ● 補正 ● 入り抜き

線修正 (制御点) 【PRO/EX】

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。

出力処理	入力処理	カテゴリ
制御点	制御点	制御点【PRO/EX】

線修正 (ベクター線つまみ) 【PRO/EX】

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。

出力処理	入力処理	カテゴリ
線つまみ	線つまみ	線つまみ【PRO/EX】

線修正 (ベクター線描き直し) 【PRO/EX】

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。

出力処理	入力処理	カテゴリ
描き直し	描き直し	<ul style="list-style-type: none"> ● 描き直し【PRO/EX】 ● 補正

線修正 (ベクター線幅描き直し) 【PRO/EX】

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。

出力処理	入力処理	カテゴリ
線幅描き直し	線幅描き直し	線幅描き直し 【PRO/EX】

線修正 (ベクター線単純化・ベクター線つなぎ) 【PRO/EX】

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。

出力処理	入力処理	カテゴリ
線編集	ブラシ	<ul style="list-style-type: none"> ● 線編集 【PRO/EX】 ● ブラシサイズ ● ブラシ形状 ● ブラシ形状→ブラシ先端 ● ブラシ形状→散布効果 ● ブラシ形状→ストローク ● 補正 ● 入り抜き

線修正 (線幅修正) 【PRO/EX】

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。

出力処理	入力処理	カテゴリ
線幅修正	ブラシ	<ul style="list-style-type: none"> ● 線幅修正 【PRO/EX】 ● ブラシサイズ ● ブラシ形状 ● ブラシ形状→ブラシ先端 ● ブラシ形状→散布効果 ● ブラシ形状→ストローク ● 補正 ● 入り抜き

線修正 (ごみ取り) 【PRO/EX】

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。

出力処理	入力処理	カテゴリ
ごみ取り	図形	<ul style="list-style-type: none"> ● ごみ取り 【PRO/EX】 ● 参照先 ● 図形 ● 図形操作 ● 補正

線修正（塗り残し埋め）【PRO/EX】

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。

出力処理	入力処理	カテゴリ
ごみ取り	ブラシ	<ul style="list-style-type: none"> ● ごみ取り 【PRO/EX】 ● 参照先 ● ブラシサイズ ● ブラシ形状 ● ブラシ形状→ブラシ先端 ● ブラシ形状→散布効果 ● ブラシ形状→ストローク ● 補正 ● 入り抜き

線修正（ごみ選択）【PRO/EX】

ツールの入出力処理とツールに含まれるカテゴリは下記の通りです。

出力処理	入力処理	カテゴリ
ごみ選択範囲	投げなわ	<ul style="list-style-type: none"> ● 選択範囲 ● ごみ取り 【PRO/EX】 ● 参照先 ● 補正

CLIP STUDIO PAINT ツール設定ガイド

© 2019 CELSYS, Inc.



創作応援サイト CLIP STUDIO
https://www.clip-studio.com/clip_site/

2020 年 12 月 第 33 版発行

2013 年 8 月 初版発行

発行者・発行所 株式会社セルシス