CLIP STUDIO PAINT

THE STANDARD FOR ILLUSTRATIONS, COMICS AND ANIMATIONS

クリップスタジオ［ペイント］

USER GUIDE

［ユーザーガイド］

CELSYS

更新履歴

Ver.2.0 の更新

2023 年 6 月現在の製品プログラムを元に、次の項目を更新しております。

- EX の『レイヤー検索パレット【PRO/EX】』に、キーワード検索が追加されました。キーワードを入力してレイヤーを検索できます。
- [編集] メニューに『キャンバスの高さを変更』が追加されました。キャンバスに余白の追加や削除を行えます。Webtoon でコマ間の余白を調整したいときに便利です。
- 『切り取り・コピー・貼り付け』が、Apple 社のユニバーサルクリップボードに対応し、macOS/iPad/iPhone 間で [コピー] や [貼り付け] の操作ができるようになりました。
- 複数レイヤーに対して『ゆがみツール』を使用できるようになりました。
- 『整列・分布【PRO/EX】』が追加されました。『整列・分布パレット』などを使用して、複数のレイヤーやオブジェクトの整列や分布を行えます。
- [フィルター] メニュー→ [ぼかし] に、『回転ぼかし』が追加されました。円に沿って回転するように画像をぼかせます。
- [フィルター] メニュー→ [変形] に、『パノラマ変換』と『歪曲収差補正』が追加されました。[パノラマ変換] はパノラマ画像風に変形を行えます。[歪曲収差補正] は、画像に対して、膨らんだような変形、またはへこんだような変形を行えます。
- [編集] メニューに『自動陰影』が追加されました。ベースになる彩色レイヤーと線画を参照して、自動的に影を付けられる機能です。
- [テキスト] ツールで、先にテキストフレームを作成してから、テキストを入力できるようになりました。入力方法は『テキストフレームを作成する』を参照してください。設定を切り替える方法については [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『操作』カテゴリの『テキストツール使用時』を参照してください。
- [テキスト]ツールや[オブジェクト]サブツールで複数のテキストを選択して、[ツールプロパティ]パレットや[サブツール詳細] パレットでまとめて設定できるようになりました。操作方法については『複数テキストをまとめて編集する』を参照してください。
- [テキスト] ツール使用時の [サブツール詳細] パレットに、『操作』カテゴリと『ツールプロパティ』カテゴリが追加されました。
- [テキスト] ツール使用時の [サブツール詳細] パレットの『フォント』カテゴリに、[欧文合字] が追加されました。
- パース定規の作成時に、魚眼パースを作成できるようになりました。[レイヤー] メニューから作成する方法は『パース定規の作成』、[パース定規] サブツールを使用する方法は『魚眼パース定規の作成』を参照してください。魚眼パース定規の各部の名称については『パース定規の各部の名称と機能』の『魚眼パース定規』を参照してください。
- 魚眼パース定規と通常のパース定規を切り替えられるようになりました。『魚眼パースに切り替える』を参照してください。
- [パース定規]サブツール選択時、[オブジェクト]サブツールでパース定規選択時の[サブツール詳細]パレットの『パース定規【PRO/EX】』カテゴリに、[魚眼パース] が追加されました。魚眼パース定規に切り替えるほか、魚眼パースの [ゆがみの強さ] や [視野円半径] を調整できます。
- 3D 素材に 3D 頭部モデルが追加されました。[サブツール詳細] パレットの『頭部モデル』カテゴリと『パーツ操作』カテゴリで頭部モデルを調整できます。使用方法については『3D 頭部モデルを調整する』を参照してください。
- 3D 空間で遠近感を出せるフォグが追加されました。[サブツール詳細] パレットの『フォグ』カテゴリで設定できます。操作方法については『フォグ』を参照してください。
- 3D 空間をレンズシフトで移動できるようになりました。[サブツール詳細] パレットの『レンズ』カテゴリで設定できます。操作方法については『レンズシフトを使う』を参照してください。

- 3D 空間ので垂直方向が斜めになるゆがみを補正できるようになりました。[サブツール詳細] パレットの『レンズ』カテゴリで設定できます。操作方法については『垂直に補正』を参照してください。
- 3D デッサン人形編集時の [サブツール詳細] パレットの『デッサン人形』カテゴリに、[性別] が追加されました。3D デッサン人形の性別を変更できます。操作方法については『3D デッサン人形の性別を変更する』を参照してください。
- [オブジェクト] サブツールで 3D レイヤーを選択したときに、『オブジェクトリスト【PRO/EX】』の素材名やパーツ名をダブルタップすると、名称を変更できるようになりました。
- [サブツール詳細] パレットの『インク』カテゴリに [混色モード] が追加されました。[下地混色] を行うときの混色方法を、[通常] と [知覚的] から選択できます。[輝度の補正] で混色時の明るさも設定できます。
- [テキスト] ツールや [オブジェクト] サブツールでテキストを編集するときの、[サブツール詳細] パレットに『互換設定』カテゴリが追加されました。テキストの描画バージョンを設定できます。
- [オブジェクト] サブツール使用時の『操作』カテゴリに、[フォルダーを選択] と [常に枠を表示] が追加されました。また、『透明箇所の操作』の [ドラッグで範囲指定して選択] から [レイヤー] を選択できるようになりました。
- [オブジェクト] サブツールで『3D レイヤー選択時』の [操作] カテゴリに、[表示するマニピュレーター]・[ジェスチャーでカメラを操作する]・[有効にするジェスチャー操作] が追加されました。
- [環境設定] ダイアログの『ツール』の [曲線や直線のハンドル] で、パース定規のハンドルの大きさも変更できるようになりました。
- [環境設定] ダイアログの『ファイル』に、[保存をバックグラウンドで実行する] が追加されました。バックグラウンドで保存を行えます。
- [環境設定] ダイアログに『言語【Android/Chromebook】』が追加されました。CLIP STUDIO PAINT で使用する言語を選択できます。

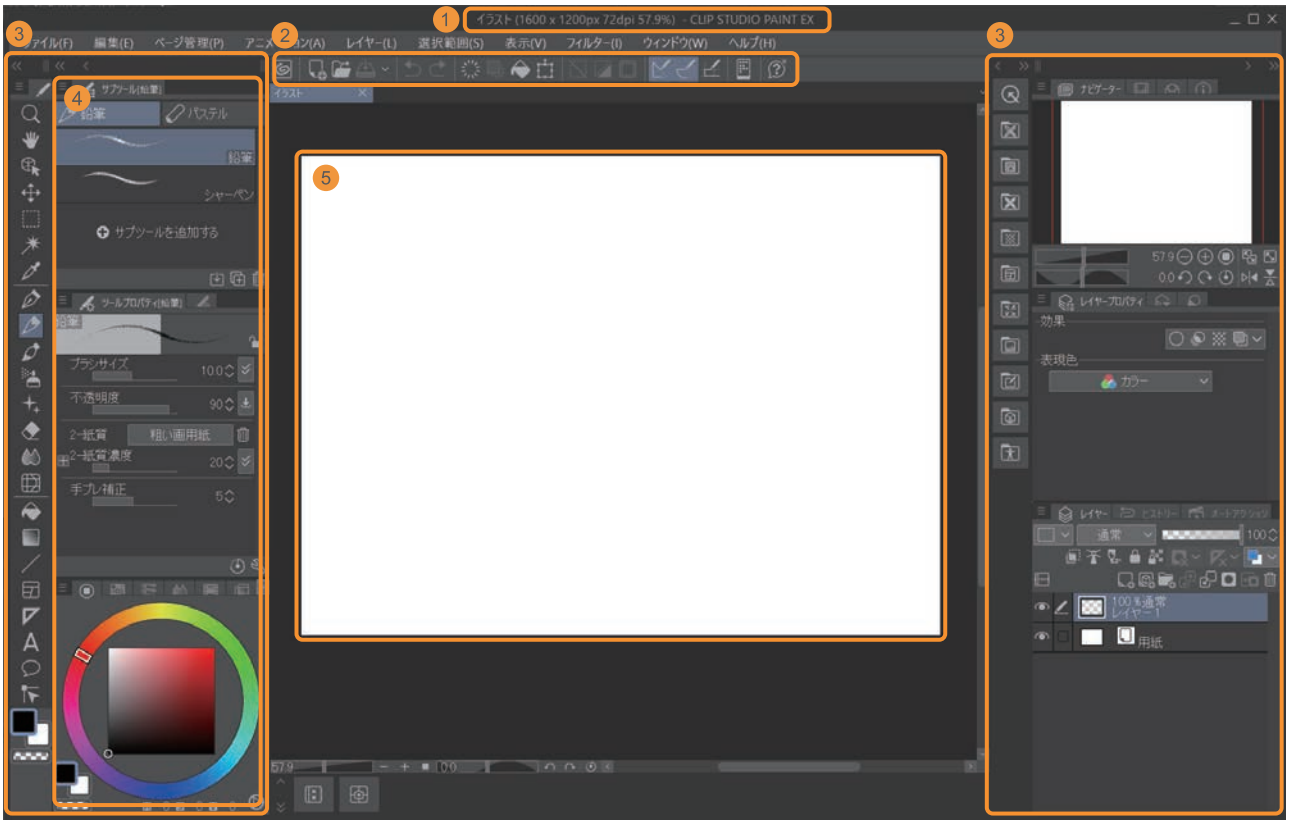
Windows/macOS の基本的な操作

Windows と macOS の CLIP STUDIO PAINT を使用して絵を描くために、キャンバスを作成して線を引き、作品を保存するまでの簡単な機能を紹介します。

- Windows/macOS のインターフェース
- キャンバスの新規作成
- ツールを選んで線を引く
- 保存する
- CLIP STUDIO でファイルを管理する
- 操作表記について

Windows/macOS のインターフェース

Windows/macOS で、CLIP STUDIO PAINT を初めて起動したときに、次の画面が表示されます。



① **タイトルバー**
編集中のキャンバスのファイル名・サイズ・解像度・キャンバスの表示倍率・アプリケーション名などが表示されます。

② **コマンドバー**
アイコンをタップすると、各種機能を使えます。よく使う機能のアイコンを表示させるなど、アイコン表示のカスタマイズもできます。詳しい操作方法については『コマンドバー設定【PRO/EX】』を参照してください。

③ **パレットドック**
複数のパレットを格納する領域です。ウィンドウの左右と下に作成できます。
詳しい操作方法については『パレット』を参照してください。

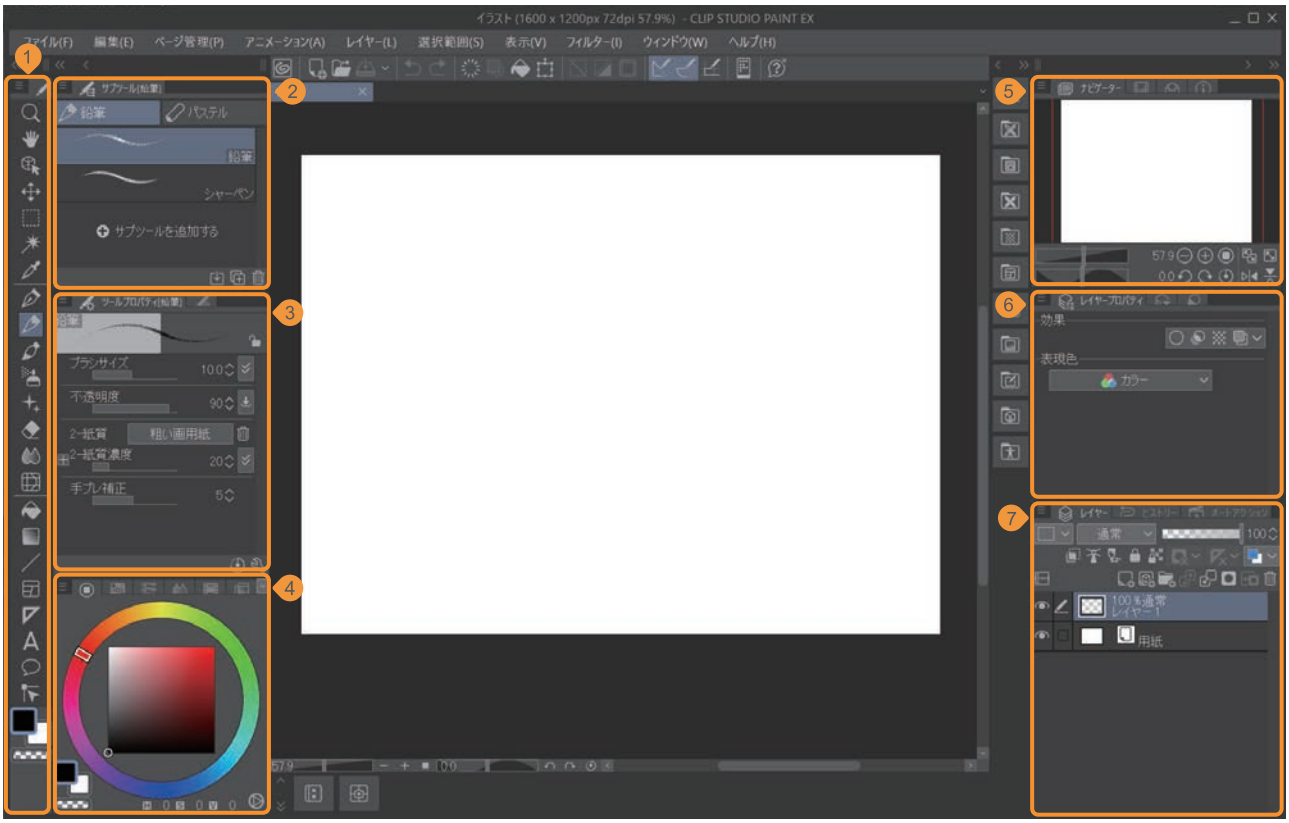
④ **パレット**
各種設定を行うための画面です。パレットにはさまざまな種類があります。この画面ではパレットドックに格納されていますが、ウィンドウやダイアログのように単独の表示もできます。パレットの操作については『パレット』を参照してください。

⑤ **キャンバスウィンドウ**
画像を編集する領域です。ここに描画します。

メモ **画面でタッチジェスチャーが使える Windows タブレットの場合、タブレット用のインターフェースで表示されます。詳しくは、『タブレットのインターフェース』をご覧ください。**

主なパレット

初回起動時に表示されている、主なパレットを紹介します。



① **ツールパレット**
描画に使用するためのツールを選択できます。詳しくは、『ツールパレット』を参照してください。

② **サブツールパレット**
[ツール] パレットで選択したツールから、サブツールを選択できます。詳しくは、『サブツールパレット』を参照してください。

③ **ブラシサイズパレット**
描画ツールを使用するときのブラシサイズを設定できます。詳しくは、『ブラシサイズパレット』を参照してください。

④ **カラー系パレット**
[カラーサークル] パレット、[カラーセット] パレットなどが格納されており、描画色を選択できます。詳しくは、以下を参照してください。

- 『カラーサークルパレット』
- 『カラースライダーパレット』
- 『カラーセットパレット』
- 『色混ぜパレット』
- 『中間色パレット【PRO/EX】』
- 『近似色パレット【PRO/EX】』
- 『カラーヒストリーパレット【PRO/EX】』

⑤ **ナビゲーターパレット**
キャンバスの表示位置の移動や、拡大・縮小・回転・反転表示などができます。詳しくは、『ナビゲーターパレット』を参照してください。

⑥ **レイヤープロパティパレット**

表現色の変更や効果など、レイヤーに対して様々な設定が行えます。詳しくは、『レイヤープロパティパレット【PRO/EX】』を参照してください。

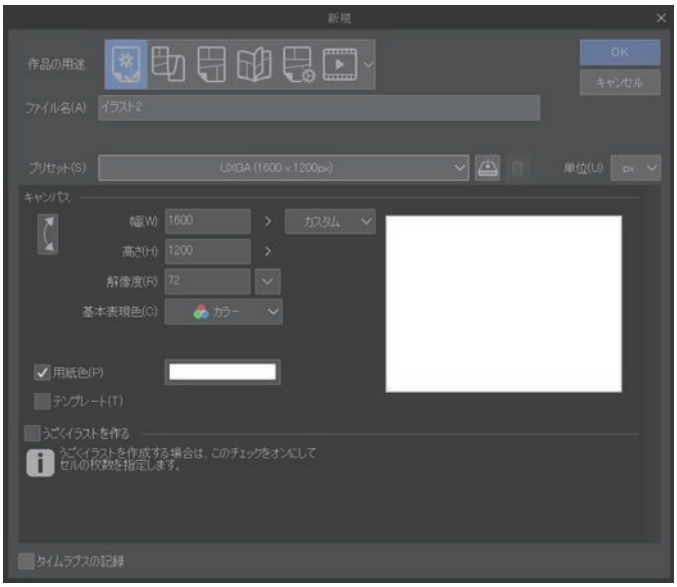
⑦ **レイヤーパレット**

描画をするために必要な「レイヤー」を操作できます。詳しくは、『レイヤーパレット』を参照してください。

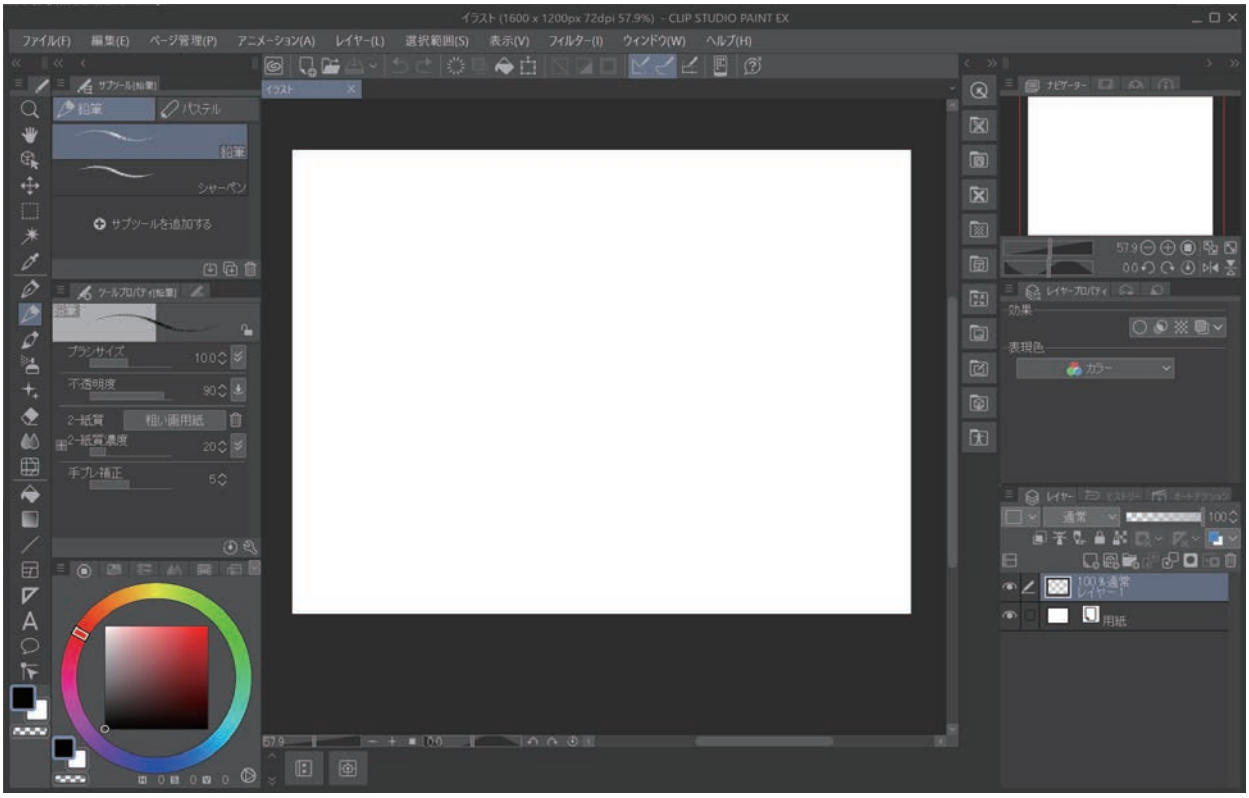
キャンバスの新規作成

Windows/macOS で CLIP STUDIO PAINT のキャンバスを新規作成するには、コマンドバーの [新規] をタップします。

表示される [新規] ダイアログで、[作品の用途] や [プリセット] などが選択でき、キャンバスのサイズを設定できます。詳しくは『新規キャンバスを作成する』を参照してください。



ここでは、[作品の用途] で [イラスト] を選択し、[プリセット] でキャンバスのサイズを選択します。キャンバスのサイズは、[幅] と [高さ] に数値を入力して設定することもできます。



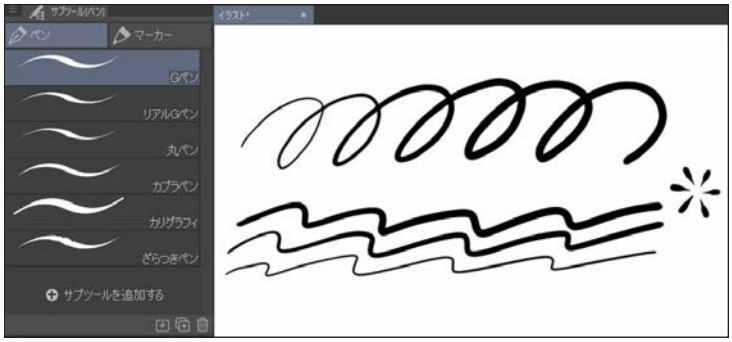
ツールを選んで線を引く

Windows/macOS の CLIP STUDIO PAINT で、描画系のツールを選択して、キャンバスに線を引きます。

[ツール] パレットから、[ペン] ツールを選択します。

[サブツール] パレットから、[G ペン] サブツールを選択します。

キャンバスをドラッグすると、描画できます。



メモ

ペンタブレットなどの筆圧感知に対応しているデバイスを使用したり、ディスプレイが筆圧感知に対応しているタブレット PC を使用したりすると、筆圧による強弱を付けられます。

描き間違えたときは、コマンドバーの [取り消し] でひとつ前の状態に戻せます。

戻しすぎたときは、[やり直し] で取り消した操作をやり直せます。

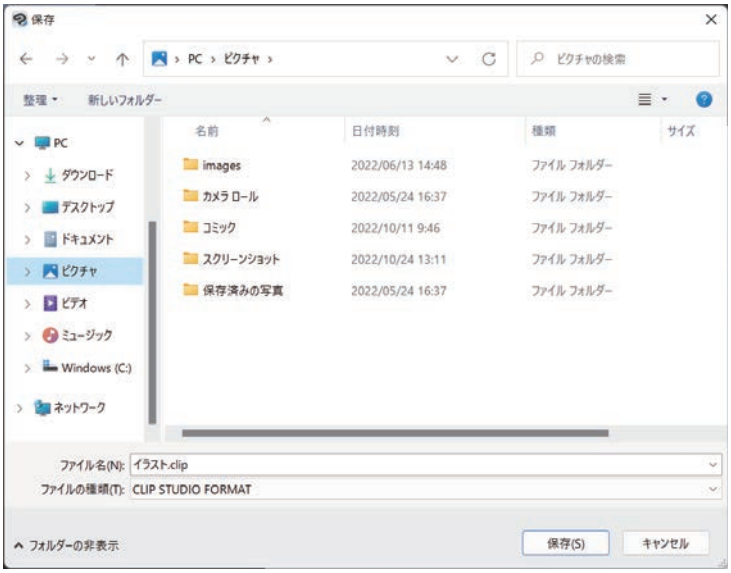
描画の一部を消去したいときは、[ツール] パレットの [消しゴム] を選択します。キャンバスをドラッグすると、不要な描画を消せます。

保存する

Windows/macOS の CLIP STUDIO PAINT で作成したイラストは、保存先を選択して保存できます。CLIP STUDIO FORMAT（拡張子：clip）で保存することで、CLIP STUDIO PAINT で開いて、続きを描くことができます。

コマンドバーの [保存] をタップします。

表示される [保存] ダイアログから、保存先を選択して [保存] をタップします。



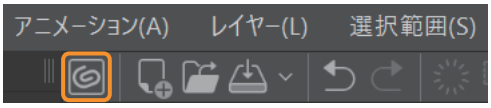
メモ

[保存] ダイアログで、ファイル名を入力することができます。入力しない場合、[新規] ダイアログで設定されたファイル名で保存されます。

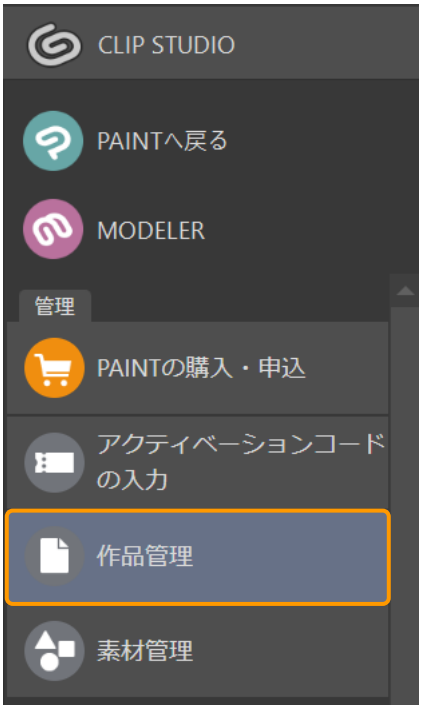
CLIP STUDIO でファイルを管理する

CLIP STUDIO FORMAT（拡張子：clip）で保存した作品ファイルは、付属のポータルアプリケーション「CLIP STUDIO」の [作品管理] で管理できます。CLIP STUDIO は、創作活動をサポートすることを目的としたツールです。

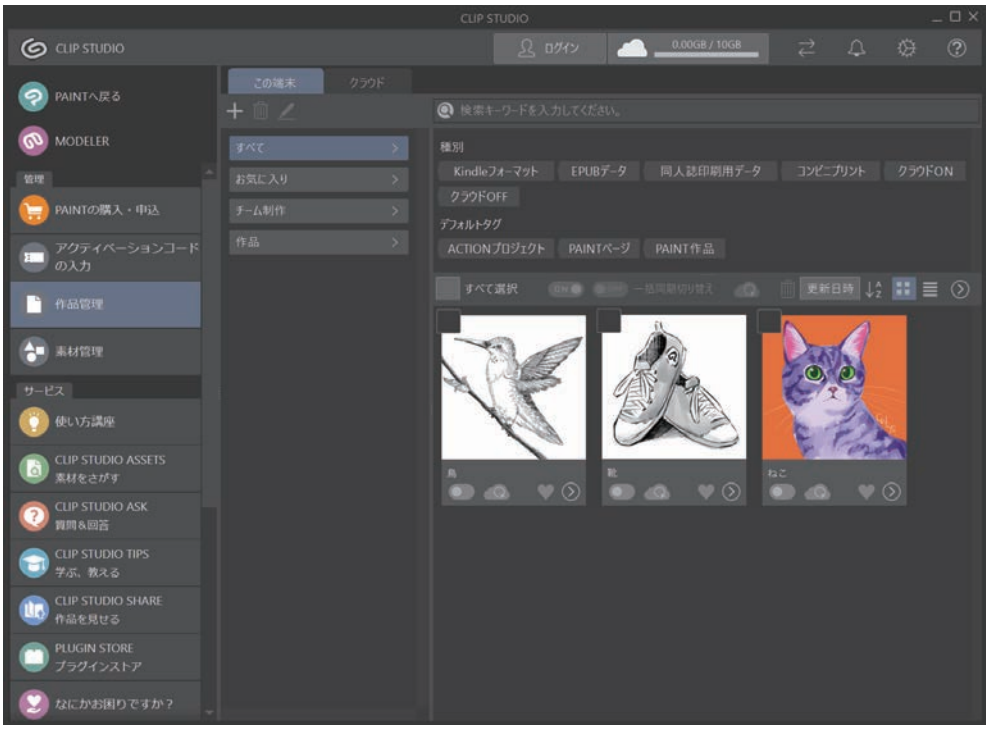
CLIP STUDIO PAINT のコマンドバーから、[CLIP STUDIO を開く] をタップします。



CLIP STUDIO の [作品管理] をタップします。



[この端末] タブに、コンピューターに保存されている作品ファイルが一覧表示されます。ダブルタップすると、CLIP STUDIO PAINT でファイルを開けます。



作品管理画面では、作品の削除、お気に入りの登録、作品情報の変更など、さまざまな操作ができます。EX の場合は複数人数のチームでページ作品を制作できる『チーム制作』も行えます。

詳しくは、CLIP STUDIO TIPS をご覧ください。

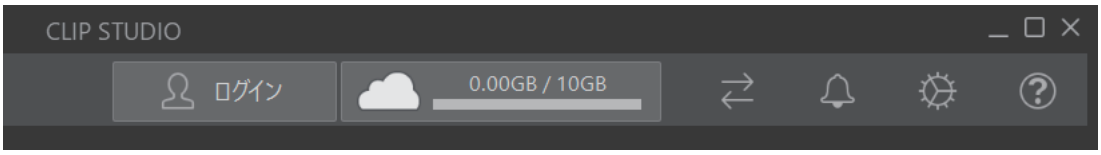
重要 **作品管理画面の [この端末] で作品を削除すると、使用中のタブレットからファイルを完全に削除します。この操作は取り消せません。**

ファイルをバックアップする

CLIP STUDIO の [作品管理] 画面から、クラウド上に作品ファイルをアップロードして、作品ファイルをバックアップできます。

メモ **クラウドサービスを使用するには、CLIP STUDIO アカウントの登録が必要です。**

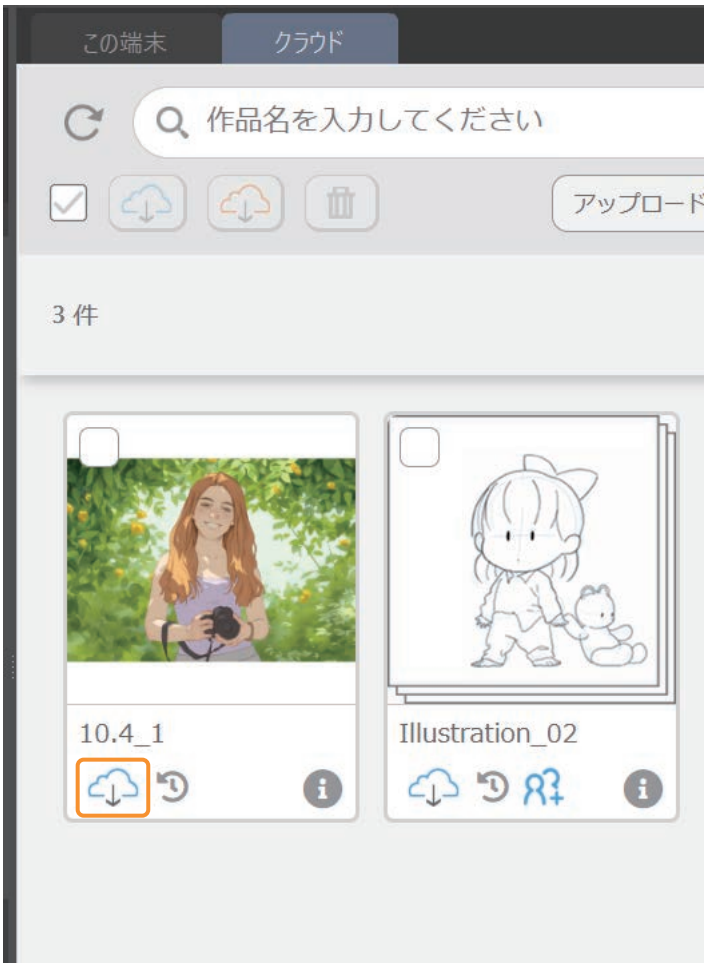
CLIP STUDIO の [ログイン] から、CLIP STUDIO アカウントに登録しているメールアドレスでログインします。



作品管理画面で、バックアップしたい作品ファイルの [同期切り替え] をタップします。アイコンが青色になると、[同期 ON] のファイルとして、クラウドにアップロードされます。

アップロードした作品ファイルは、[クラウド] タブで管理でき、[この端末] から削除しても、[クラウド] からダウンロードできるようになります。

別のデバイスで [新規ダウンロード] して編集したものを同期し、元のデバイスで [上書きダウンロード] して開くなど、つねに最新のデータを開くことができます。



操作表記について

本書のキー表記は、特に断りがない限り Windows に合わせて記載しています。

macOS については、下記の通りに読み替えてください。読み替えていただくことで、同様に操作を行えるようになります。

Windows	macOS
[Alt] キー	[Option] キー
[Ctrl] キー	[Command] キー
[Enter] キー	[Return] キー
[Backspace] キー	[Delete] キー
右クリック / コンテキストメニューを表示	[Control] キーを押しながらマウスボタンをクリック
Windows	macOS
[Alt] キー	[Option] キー
[Ctrl] キー	[Command] キー
[Enter] キー	[Return] キー
[Backspace] キー	[Delete] キー

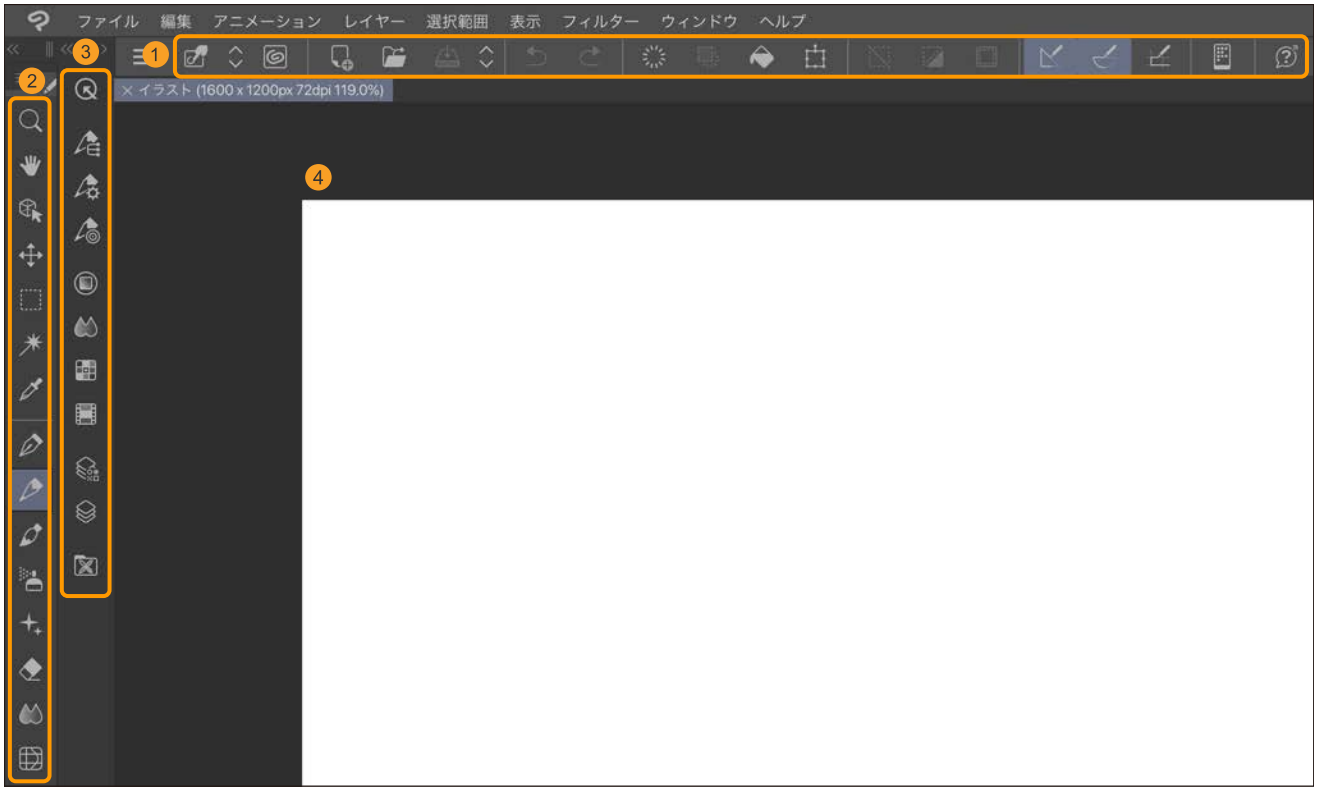
タブレットの基本的な操作【iPad/Android/Chromebook】

iPad・Android・Chromebook の CLIP STUDIO PAINT を使用して絵を描くために、キャンバスを作成して線を引き、作品を保存するまでの簡単な機能を紹介します。

- タブレットのインターフェース
- キャンバスの新規作成
- 指とペンで異なるツールを使用する
- ツールを選んで線を引く
- 保存する
- クイック共有
- CLIP STUDIO でファイルを管理する
- ファイル操作・共有【Android/Chromebook】
- 操作表記について

タブレットのインターフェース

タブレットで、CLIP STUDIO PAINT を初めてスタジオモードで起動したときに、次の画面が表示されます。



① **コマンドバー**
アイコンをタップすると、各種機能を使えます。よく使う機能のアイコンを表示させるなど、アイコン表示のカスタマイズもできます。詳しい操作方法については『コマンドバー設定【PRO/EX】』を参照してください。

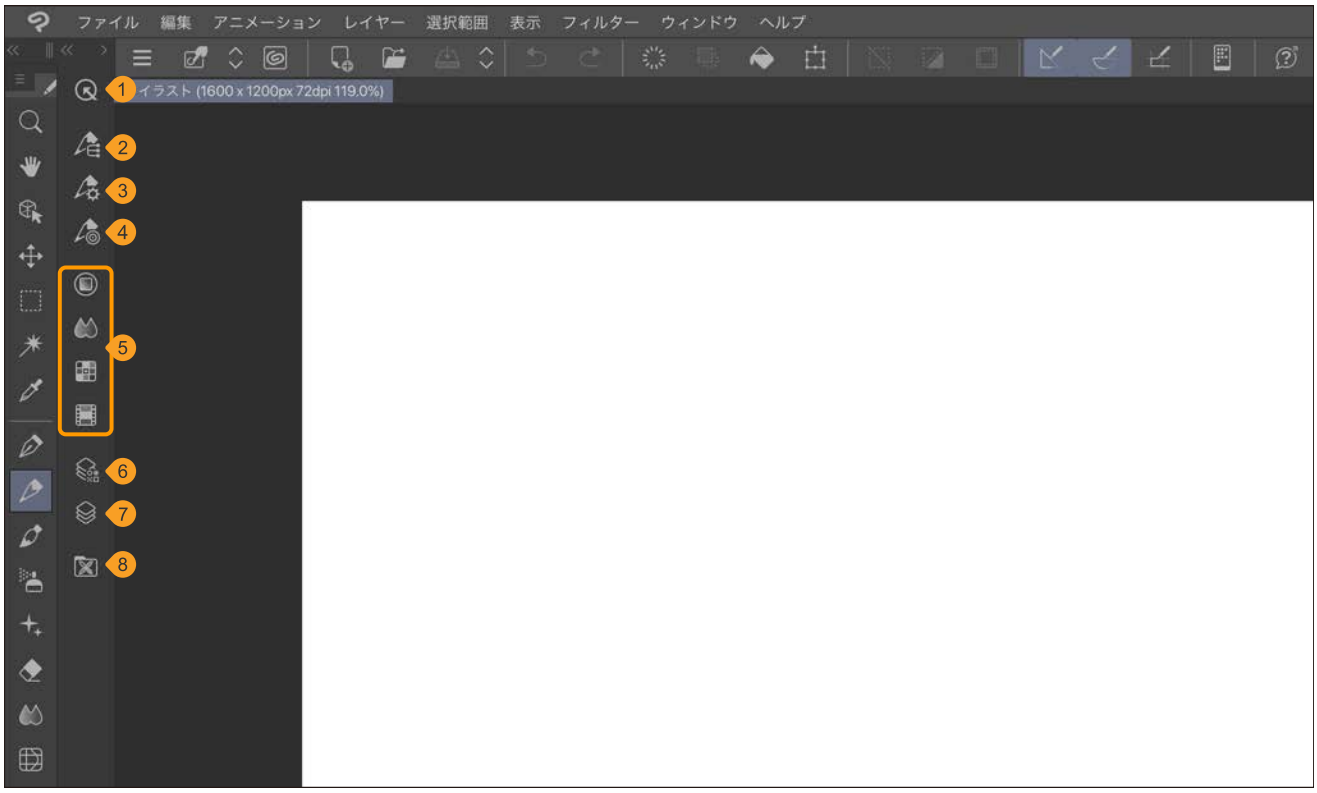
② **ツールパレット**
描画に使用するためのツールを選択できます。詳しくは、『ツールパレット』を参照してください。

③ **パレットタブ**
複数のパレットを格納する領域です。各アイコンをタップすると、パレットを表示できます。アイコンごとのパレットの機能については『主なパレット』を参照してください。

④ **キャンバス**
アナログでイラストを描くときの紙に相当する領域です。ペンや指を使用して描画を行えます。

主なパレット

初回起動時に表示されている、主なパレットを紹介します。



① **クイックアクセスパレット**

よく使うツール・コアンド・オートアクションなどの機能を登録できます。登録した機能は、[クイックアクセス] パレットから実行できます。詳しくは『クイックアクセスパレット【PRO/EX】』を参照してください。

② **サブツールパレット**

[ツール] パレットで選択したツールから、サブツールを選択できます。詳しくは『サブツールパレット』を参照してください。

③ **ツールプロパティパレット**

現在使用しているサブツールの設定を調整できます。詳しくは『ツールプロパティパレット』を参照してください。

④ **ブラシサイズパレット**

描画ツールを使用するときのブラシサイズを設定できます。詳しくは『ブラシサイズパレット』参照してください。

⑤ **カラー系パレット**

[カラーサークル] パレット、[カラーセット] パレットなどのカラー系パレットで描画色を選択できます。詳しくは、以下を参照してください。

- 『カラーサークルパレット』
- 『色混ぜパレット』
- 『カラーセットパレット』
- 『カラーヒストリーパレット【PRO/EX】』

⑥ **レイヤープロパティパレット**

表現色の変更や効果など、レイヤーに対して様々な設定が行えます。詳しくは『レイヤープロパティパレット【PRO/EX】』を参照してください。

⑦ **レイヤーパレット**

描画をするために必要な「レイヤー」を操作できます。詳しくは『レイヤーパレット』を参照してください。

⑧ **素材パレット**

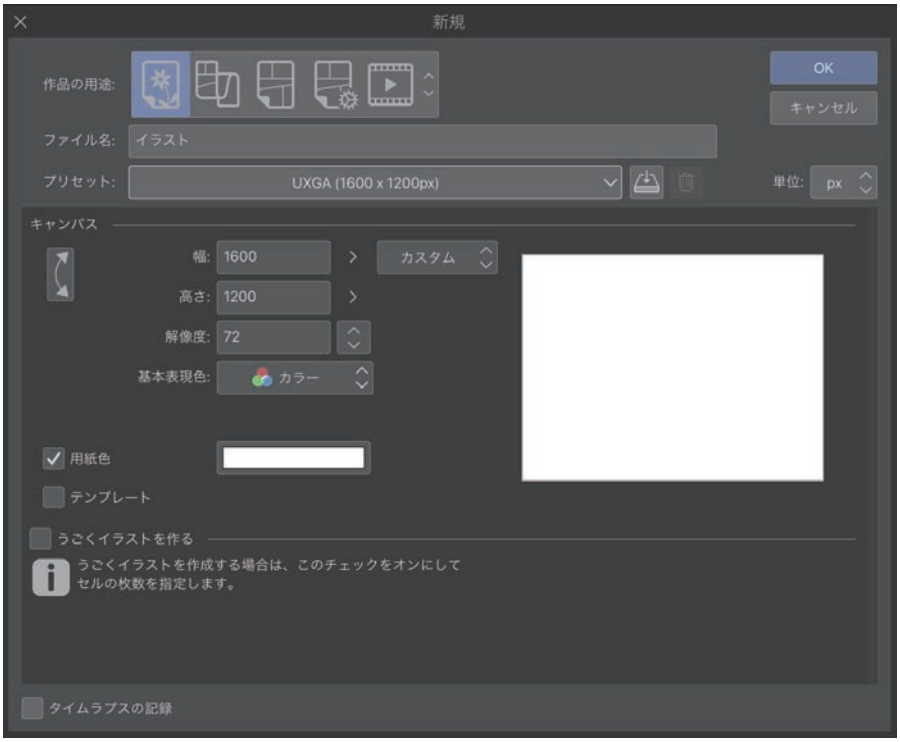
イラストやマンガ作成に使用するさまざまな素材を管理するパレットです。素材は、キャンバスにドラッグ＆ドロップして使用できます。詳しくは、『素材パレット』を参照してください。

キャンバスの新規作成

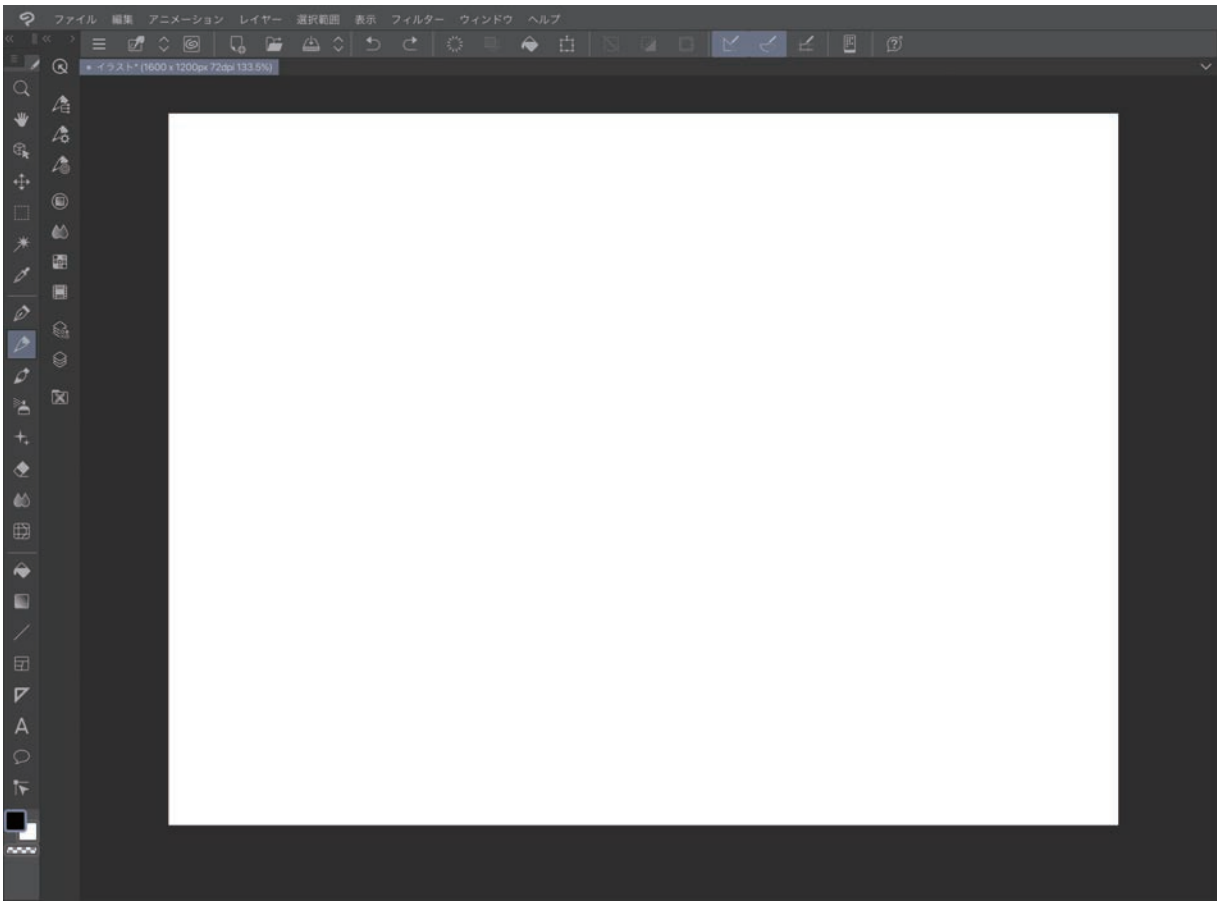
タブレットで CLIP STUDIO PAINT のキャンバスを新規作成するには、コマンドバーの [新規] をタップします。

表示される [新規] ダイアログで、[作品の用途]、[プリセット] などが選択でき、キャンバスのサイズを設定できます。詳しくは『新規キャンバスを作成する』を参照してください。

ここでは、[作品の用途] で [イラスト] を選択し、[プリセット] でキャンバスのサイズを選択します。キャンバスのサイズは、[幅] と [高さ] に数値を入力して設定することもできます。



[OK] をタップすると、キャンバスが作成されます。



指とペンで異なるツールを使用する

タブレットの CLIP STUDIO PAINT で、端末専用のペンを使用して描画する場合は、コマンドバーにある [指とペンで異なるツールを使用] をタップしてオンの状態にすると、指とペンで別の操作を行えます。

指で描画する場合は変更する必要はありません。

[指とペンで異なるツールを使用] をオンにすると、初期状態で以下の操作が設定されています。

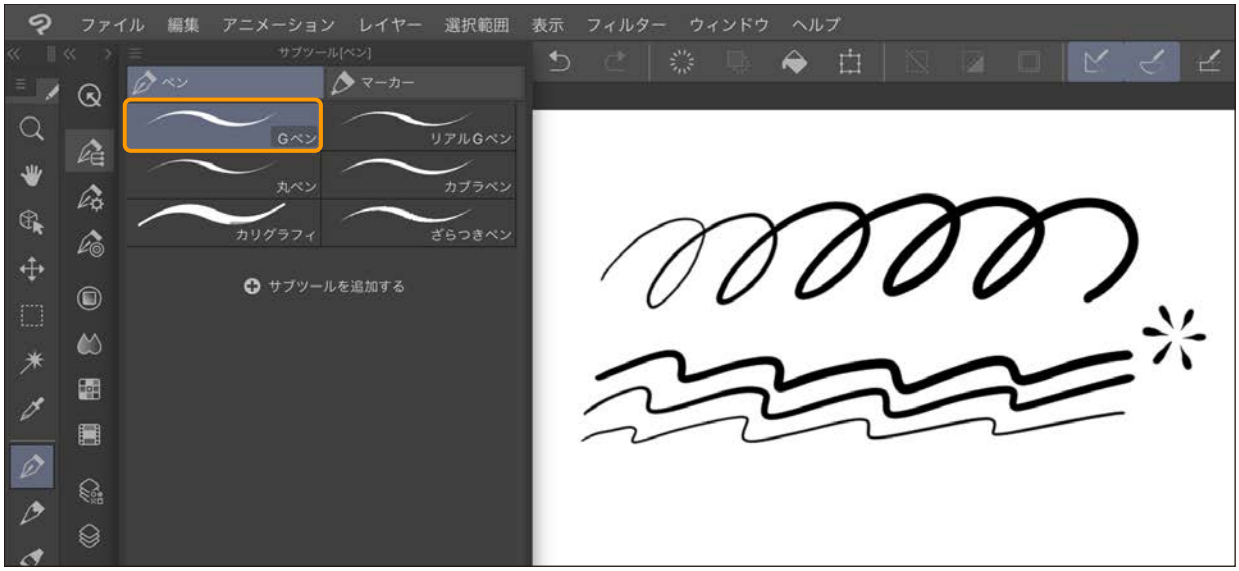
- キャンバスを移動 ([手のひら] ツール) : 一本指でスワイプ
- 色を取得 ([スポイト] ツール) : 一本指で長押し

ツールを選んで線を引く

タブレットの CLIP STUDIO PAINT で、描画系のツールを選択して、キャンバスに線を引きます。

[ツール] パレットから、[ペン] ツールを選択します。

[サブツール] パレットから、[G ペン] サブツールを選択します。キャンバスをドラッグすると、描画できます。



メモ

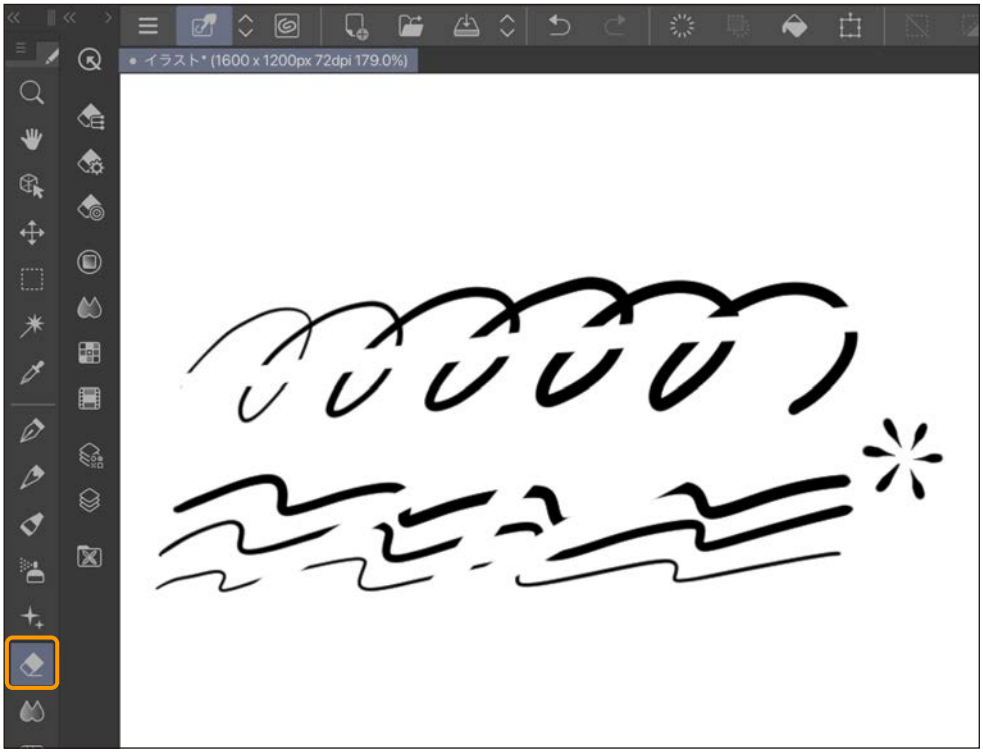
Apple Pencil や S-Pen など特定のペンを使用することで筆圧に対応するタブレットや、ペンタブレットの接続に対応している Android タブレットや Chromebook を使用している場合、筆圧による強弱を付けられます。

描き間違えたときは、キャンバスを二本指でタップ（取り消し）すると、操作を取り消してひとつ前の状態に戻せます。

戻しすぎたときは、キャンバスを三本指でタップ（やり直し）すると、取り消した操作をやり直せます。

コマンドバーの [取り消し] と [やり直し] をタップしても、操作を取り消したり、取り消した操作をやり直したりできます。

描画の一部を消去したいときは、[ツール] パレットの [消しゴム] を選択します。キャンバスをドラッグすると、不要な描画を消せます。



保存する

タブレットの CLIP STUDIO PAINT で作成したイラストは、CLIP STUDIO FORMAT（拡張子：clip）で保存することで、CLIP STUDIO PAINT で開いて、続きを描くことができます。

コマンドバーの [保存] をタップします。

iPad

ファイル App が起動したら、保存先のフォルダーを指定して [保存] をタップします。

- ファイル名部分をタップすると、ファイル名を変更できます。
- [この iPad 内] → [Clip Studio] に保存すると、CLIP STUDIO でファイルを管理できます。詳しくは『CLIP STUDIO でファイルを管理する』を参照してください。

Android/Chromebook

[保存] をタップすると同時に、ファイルが端末内の CLIP STUDIO PAINT の作業フォルダーに保存されます。

- 再度保存したファイルを開いたり、ファイル名を変更したりするには、『ファイル操作・共有【Android/Chromebook】』を参照してください。
- CLIP STUDIO の作品管理画面でもファイルの管理を行えます。詳しくは『CLIP STUDIO でファイルを管理する』を参照してください。

クイック共有

タブレットの CLIP STUDIO PAINT では、[クイック共有] を使用すると、CLIP STUDIO PAINT で開いている作品を SNS などに共有できます。

[ファイル] メニュー→ [クイック共有] を選択します。

表示されるメニューから、共有したいサービスを選択すると、自動で画像が書き出され、選択したサービスに共有されます。

[クイック共有] から書き出させる画像は、PNG 形式です。タイムラインが有効なキャンバスの場合は、MP4 形式の動画に書き出せます。

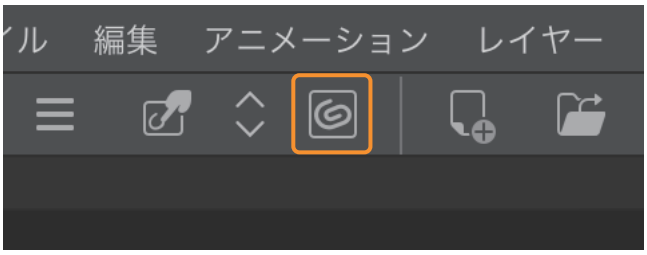
メモ

- 選択範囲を作成したあとに [クイック共有] を実行すると、選択範囲内だけが SNS などに共有されます。ただし、動画を共有する場合は、選択範囲が無効になります。
- [クイック共有] で画像を共有する場合の最大サイズは幅 4096px 高さ 4096px です。動画を共有する場合は、幅 1920px× 横 1920px です。それより大きいサイズのキャンバスを共有する場合は、画像が縮小されます。また、共有先の SNS の仕様によりキャンバスのサイズが縮小される場合があります。

CLIP STUDIO でファイルを管理する

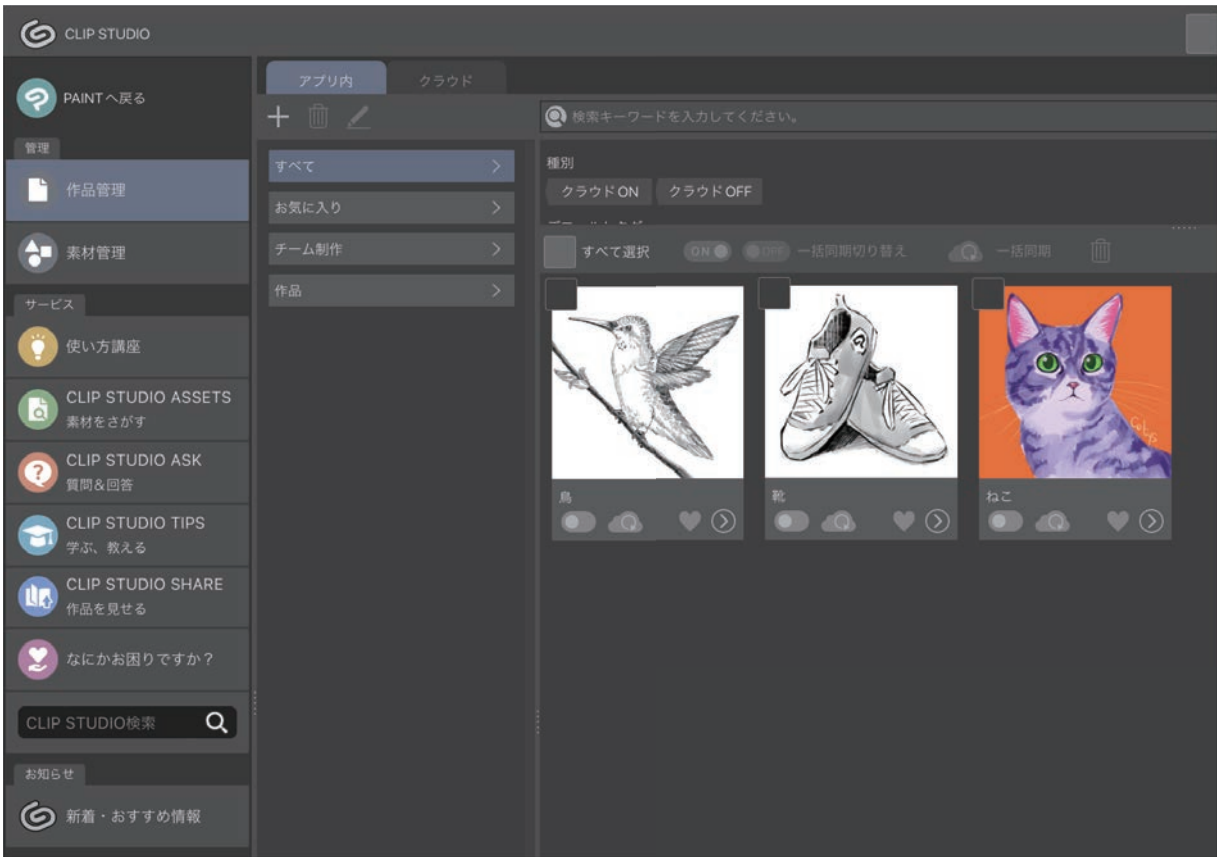
CLIP STUDIO FORMAT（拡張子：clip）で保存した作品ファイルは、付属のポータルアプリケーション「CLIP STUDIO」の [作品管理] で管理できます。CLIP STUDIO は、創作活動をサポートすることを目的としたツールです。

CLIP STUDIO PAINT のコマンドバーから、[CLIP STUDIO を開く] をタップします。



CLIP STUDIO の [作品管理] をタップします。

[アプリ内] タブに、[Clip Studio] に保存されている作品ファイルが一覧表示されます。ダブルタップすると、CLIP STUDIO PAINT でファイルを開けます。



作品管理画面では、作品の削除、お気に入りの登録、作品情報の変更など、さまざまな操作ができます。EX の場合は複数人数のチームでページ作品を制作できる『チーム制作』も行えます。

詳しくは、CLIP STUDIO TIPS をご覧ください。

!重要 作品管理画面の [アプリ内] で作品を削除すると、使用中のタブレットからファイルを完全に削除します。この操作は取り消せません。

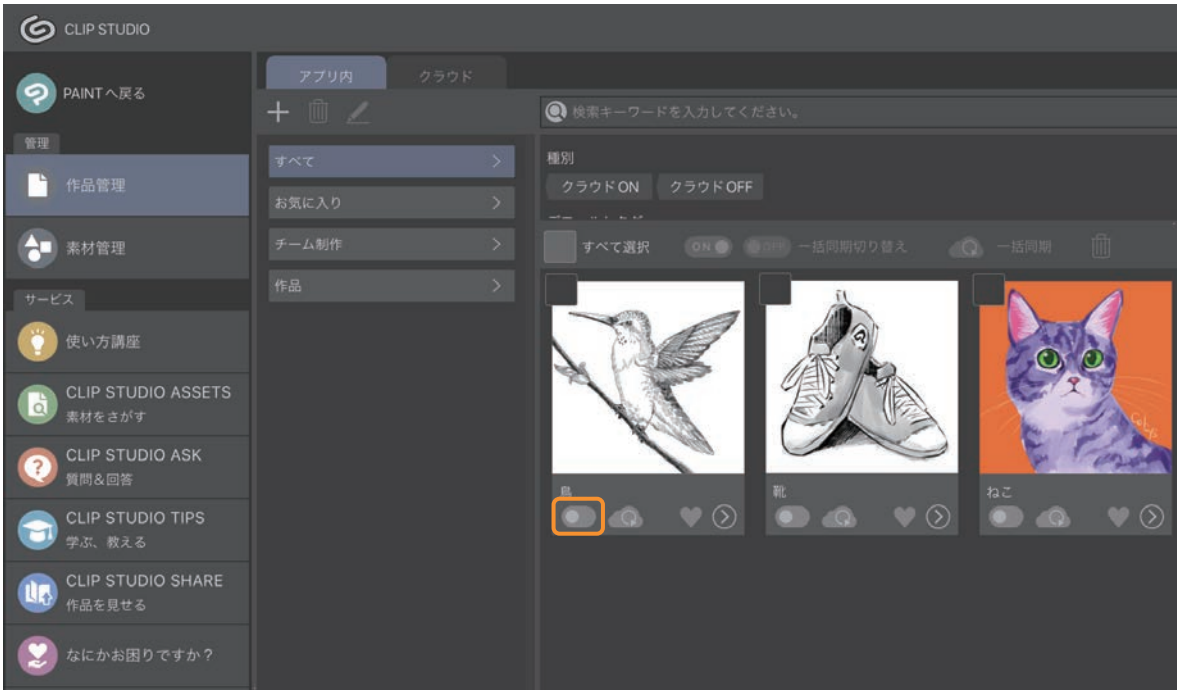
ファイルをバックアップする

CLIP STUDIO の [作品管理] 画面から、クラウド上に作品ファイルをアップロードして、作品ファイルをバックアップできます。

メモ　クラウドサービスを使用するには、CLIP STUDIO アカウントの登録が必要です。

CLIP STUDIO の [ログイン] から、CLIP STUDIO アカウントに登録しているメールアドレスでログインします。

[作品管理] 画面で、バックアップしたい作品ファイルの [同期切り替え] をタップします。アイコンが青色になると、[同期 ON] のファイルとして、クラウドにアップロードされます。



アップロードした作品ファイルは、[クラウド] タブで管理でき、[アプリ内] から削除しても、[クラウド] からダウンロードできるようになります。

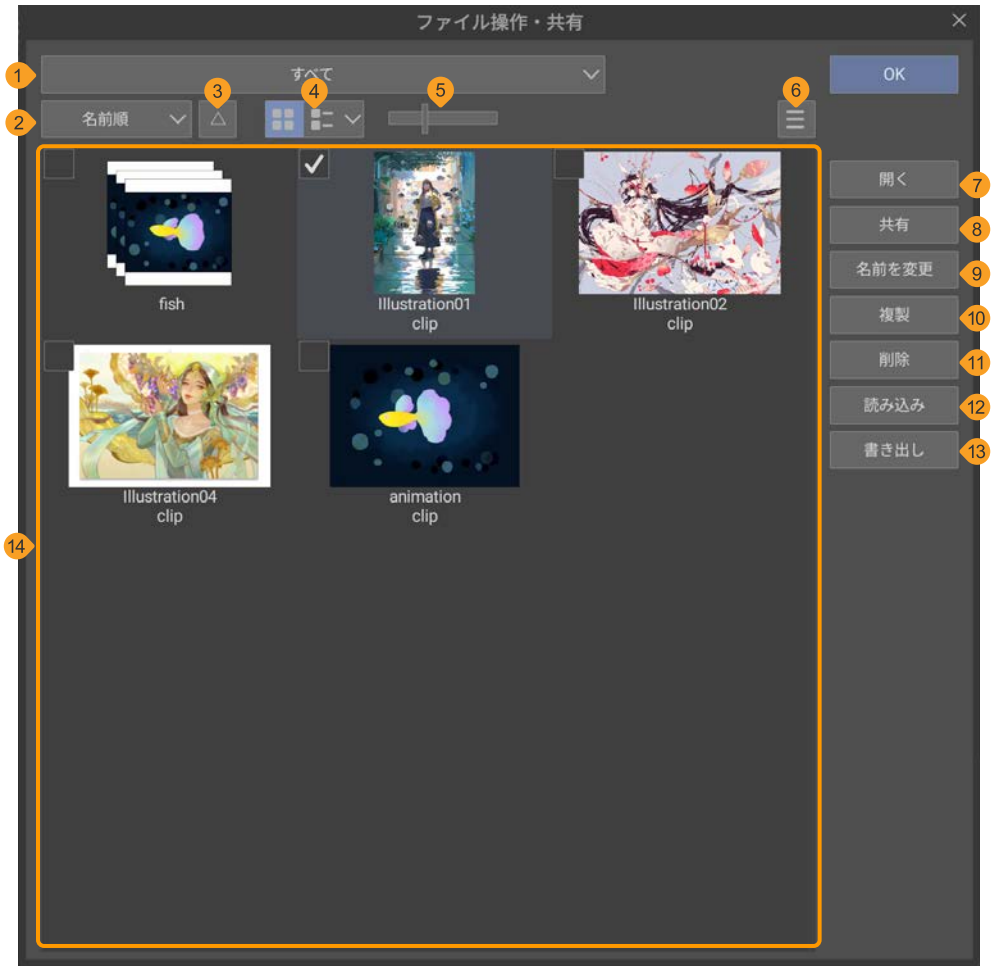
別のデバイスで [新規ダウンロード] して編集したものを同期し、元のデバイスで [上書きダウンロード] して開くなど、つねに最新のデータを開くことができます。

ファイル操作・共有【Android/Chromebook】

Android/Chromebook 版では、CLIP STUDIO PAINT の [ファイル操作・共有] ダイアログに作品ファイルが保存されます。

[ファイル] メニュー→ [ファイル操作・共有] を選択すると、[ファイル操作・共有] ダイアログが表示され、ファイルの管理のほか、端末のストレージに保存されている画像を読み込んだり、端末のストレージにファイルを書き出したりできます。

ファイル操作・共有ダイアログ



① **ファイルフィルター**
表示するファイルの種類を絞り込めます。タップすると、ファイルの種類を選択できます。

② **表示基準**
ファイルを表示する順序を設定できます。[名前順] · [種類順] · [サイズ順] · [更新日順] · [作成日順] から選択できます。

③ **昇順・降順**
ファイルを表示する順序を、昇順・降順に切り替えられます。

④ **表示方法**
[コレクション] と [リスト] から、表示方法を選択できます。

⑤ **表示サイズ**
ファイルやフォルダーのサムネイルを表示するサイズを調整できます。

⑥ **メニュー**

タップすると、メニューが表示されます。ファイルリストから選択したファイルやフォルダーに対して、[ファイル操作・共有] ダイアログの各ボタンと同様の操作を行えます。

⑦ **開く**

ファイルリストから選択したファイルを、CLIP STUDIO PAINT で開きます。

タブレットをお使いの場合は、複数のファイルを選択して、[開く] をタップすると、CLIP STUDIO PAINT で選択したファイルをまとめて開けます。

⑧ **共有**

ファイルリストから選択したファイルやフォルダーを、アプリを使って共有できます。他社クラウドサービスにファイルを保存したり、SNS にファイルを公開したりできます。[共有] から使用できるアプリは、環境により異なります。

⑨ **名前を変更**

ファイルリストから選択したファイルやフォルダーの名前を変更できます。

⑩ **複製**

ファイルリストから選択したファイルやフォルダーを複製できます。

⑪ **削除**

ファイルリストから選択したファイルやフォルダーを削除できます。

⑫ **読み込み**

端末のストレージ内のファイルを CLIP STUDIO PAINT の作業フォルダー内にコピーして読み込みます。詳しくは『ストレージのファイルを読み込む』を参照してください。

⑬ **書き出し**

ファイルリストから選択したファイルを端末のストレージにコピーして書き出せます。詳しくは『ファイルをストレージに書き出す』を参照してください。

⑭ **ファイルリスト**

CLIP STUDIO PAINT の作業フォルダーに含まれるファイルやフォルダーの一覧です。アイコンのチェックボックスをタップすると、ファイルやフォルダーを選択できます。

フォルダーの場合は次のように表示されます。

- 複数ページの作品は、サムネイルに冒頭のページが表示された管理ファイルだけが表示されます。
- 連番画像として書き出した画像は、フォルダーに格納され、複数の画像が重なったアイコンで表示されます。CLIP STUDIO PAINT では、フォルダー内の画像を開けません。

ストレージのファイルを読み込む

CLIP STUDIO PAINT で編集するファイルは、CLIP STUDIO PAINT の作業フォルダーに保存する必要があります。

[ファイル] メニュー→ [ファイル操作・共有] を選択して、[ファイル操作・共有] ダイアログを表示し、[読み込み] をタップします。

OS のファイル管理画面が表示されたら、読み込みたいファイルを選択します。

重要

- **[ファイル操作・共有] ダイアログには、フォルダー単位でファイルを読み込めません。複数ファイルをまとめて読み込みたい場合は、OS のファイル管理画面上でフォルダーを開いて、すべてのファイルを選択してください。複数ページの作品の場合は、管理フォルダーが削除された状態で [ファイル操作・共有] ダイアログに読み込まれます。**
- **ページ数の多い作品を読み込む場合は、CLIP STUDIO のクラウドサービスのご利用をお勧めします。または、端末のストレージや外部のドライブから管理フォルダーを読み込む場合は、あらかじめ管理フォルダーを ZIP 形式に圧縮しておくと、作品全体を管理フォルダーにまとめた状態で、[ファイル操作・共有] ダイアログに読み込めるようになります。**

ファイルをストレージに書き出す

CLIP STUDIO PAINT の作業フォルダーに保存したファイルやフォルダーを、端末のストレージにコピーして書き出せます。

[ファイル] メニュー→ [ファイル操作・共有] を選択し、[ファイル操作・共有] ダイアログを表示します。

ファイルリストからストレージに書き出したいファイルを選択し、[書き出し] をタップします。

[ファイル操作・共有] ダイアログに表示されているファイルを端末のストレージに複製して書き出せます。

ただし、複数のファイルを含むフォルダーを書き出す場合は、ZIP 形式に圧縮されます。圧縮されるフォルダーは次の通りです。

- 複数ページの作品を保存したときの管理フォルダー
- [ファイル] メニュー→ [アニメーション書き出し] → [連番画像] から書き出したフォルダー
- [ファイル] メニュー→ [複数ページ書き出し] → [一括書き出し] · [同人誌印刷用データ出力] から書き出したフォルダー

他の環境でファイルを開く場合は、事前に書き出したファイルを解凍してください。

また、書き出したファイルやフォルダーは、直接 CLIP STUDIO PAINT から開けません。編集できるようにするには、一度作業フォルダーに読み込む必要があります。詳しくは『ストレージのファイルを読み込む』を参照してください。

操作表記について

本書のキー表記は、特に断りがない限り Windows に合わせて記載しています。

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。読み替えていただくことで、同様に操作を行えるようになります。

マニュアル内の表記（Windows）	Galaxy/Android/Chromebook	iPad
[Alt] キー	[Alt] キー	[Option] キー
[Ctrl] キー	[Ctrl] キー	[Command] キー
[Enter] キー	[Enter] キー	[Return] キー
[Backspace] キー	[Backspace] キー	[Delete] キー
右クリック / コンテキストメニューを表示	指で長押し	[Control] ボタンを押しながらマウスボタンをクリック **指で長押し**

ツールの種類と設定

CLIP STUDIO PAINT のツールの種類や使用方法、設定方法の流れを説明します。

- ツールを使うためのパレット
- CLIP STUDIO PAINT のツール
- ツールパレット
- サブツールパレット
- 初期ツールを復元する
- ツールプロパティパレット
- サブツール詳細パレット【PRO/EX】

ツールを使うためのパレット

CLIP STUDIO PAINT には、ツールを使用するためのパレットが 4 種類あります。ツールを使用する流れについては、下記を参照してください。

- Windows/macOS の場合は『ツールを選んで線を引く』を参照してください。
- タブレットの場合は『ツールを選んで線を引く』を参照してください。

CLIP STUDIO PAINT のツール

CLIP STUDIO PAINT の [ツール] パレットに初期登録されているツールの一覧です。ここから各ツールの詳しい説明を探せます。

A. 虫めがねツール

[虫めがね] ツールは、画面表示の拡大または縮小を行えます。詳しくは『虫めがねツール』を参照してください。

B. 移動ツール

[移動] ツールは、画面表示のスクロールや、画面表示の回転が行えます。詳しくは『手のひらサブツール』『回転サブツール』を参照してください。

C. 操作ツール

[操作] ツールは、選択したレイヤーに応じて編集を行えます。

- [オブジェクト] サブツールについては、『オブジェクトサブツールの操作方法』を参照してください。
- [レイヤー選択] サブツールについては、『レイヤー選択サブツール』を参照してください。
- [ライトテーブル] サブツールについては、『ライトテーブルサブツール』を参照してください。
- [タイムライン編集] サブツールについては、『タイムライン編集サブツール』を参照してください。

D. レイヤー移動ツール

[レイヤー移動] ツールは、特定のレイヤー画像のみ移動できます。また、トーンの模様やグリッドも移動できます。詳しくは『レイヤーを移動する』を参照してください。

E. 選択範囲ツール

[選択範囲] ツールは、図形や描画によって、さまざまな選択範囲を作成できます。詳しくは『選択範囲ツール』を参照してください。

F. 自動選択ツール
[自動選択] ツールは、同じ色の部分や線で囲まれた部分に選択範囲を作成できます。詳しくは『自動選択ツール』を参照してください。

G. スポイトツール
[スポイト] ツールは、画像から描画色を取得できます。詳しくは『スポイトツール』を参照してください。

H. ペンツール
つけペンのように強弱のついた線を描画したり、マジックのように均等な太さの線を描画したりできます。詳しくは『ペンツール』や『ドットペンサブツール』を参照してください。

I. 鉛筆ツール
鉛筆やパステルのように、濃淡をつけたタッチで描画できます。詳しくは『鉛筆ツール』を参照してください。

J. 筆ツール
筆のように、複数の色をなじませるタッチで描画できます。詳しくは『筆ツール』を参照してください。

K. エアブラシツール
エアブラシのように、ぼけ足のついたタッチで描画できます。詳しくは『エアブラシツール』を参照してください。

L. デコレーションツール
背景や効果などに使用できるパターンを描画できます。詳しくは『デコレーションツール』を参照してください。

M. 消しゴムツール
描画した内容を消去できます。詳しくは『消しゴムツール』を参照してください。

N. 色混ぜツール
色をなじませるようにぼかせます。詳しくは『色混ぜツール』を参照してください。

O. ゆがみツール
画像をゆがませます。詳しくは『ゆがみツール』を参照してください。

P. 塗りつぶしツール
線で閉じられた領域を塗りつぶせます。詳しくは『塗りつぶしツール』を参照してください。

Q. グラデーションツール
グラデーションを描画できます。詳しくは『グラデーションツール』と『等高線塗りツール【PRO/EX】』を参照してください。

R. 図形ツール
図形、直線、曲線のほか、マンガの背景に使用できる流線や集中線を描画できます。

図形を描画する場合は、『図形を使って描画する』を参照してください。流線を描画する場合は『流線グループ』、集中線を描画する場合は『集中線グループ』を参照してください。

S. コマ枠ツール【PRO/EX】
漫画に使用するコマの作成や編集を行えます。コマを作成する場合は『コマ枠ツール』、コマ枠を分割する場合は『コマ枠カットグループを使って分割する』を参照してください。

T. 定規ツール【PRO/EX】
定規の作成や編集を行えます。詳しくは『定規の種類と作成方法』を参照してください。

U. テキストツール
テキストの入力や編集を行えます。詳しくは『テキストを入力する』を参照してください。

V. フキダシツール【PRO/EX】

フキダシを作成できます。フキダシを作成する場合は『フキダシを描画する』を、フラッシュ型のフキダシを作成する場合は『フラッシュのフキダシ』を参照してください。

W. 線修正ツール【PRO/EX】

ベクターレイヤーなどに描画した線を編集できます。制御点や線幅を編集する場合は『線修正ツールで編集する』、キャンバス上のごみをまとめて検知して編集する場合は『ごみ取りツール【PRO/EX】』を参照してください。

オブジェクトサブツールの操作方法

[オブジェクト] サブツールは、選択したレイヤーに応じて、操作方法が異なります。詳しくは、下記の項目を参照してください。

- 『レイヤーを移動する』
- 『線や制御点を選択する』
- 『線の太さや色を変更する』
- 『グラデーションレイヤーを編集する』
- 『べた塗りレイヤーの色を変更する』
- 『ファイルオブジェクトレイヤーを編集する』
- 『テキストの大きさや位置を変更する』
- 『テキスト入力・編集時のサブツール詳細パレット』
- 『定規を編集する』
- 『パース定規を編集する』
- 『コマ枠を等間隔に分割する』
- 『コマ枠を編集する』
- 『フキダシを編集する』
- 『流線を編集する』
- 『集中線を編集する』
- 『キーフレームの操作』
- 『画像素材レイヤーを変形する』
- 『画像素材レイヤー選択時のサブツール詳細パレット』
- 『3D 素材を編集する』

ツールパレット

CLIP STUDIO PAINT の [ツール] パレットは、各種ツールがボタンになって並んでいます。ボタンをタップすると、ツールを使用できます。

A. ツールボタン

ブラシや消しゴムなどのツールが、ボタンになって並んでいます。ボタンをタップすると、ツールを使用できます。ツールボタンには、選択しているサブツールのアイコンが表示されます。そのため、初期設定と画面が異なる場合があります。

各ツールについては、『CLIP STUDIO PAINT のツール』を参照してください。

ツール名の変更やツールの配置の並び替えについては、『ツールパレットのカスタマイズ』を参照してください。

B. カラーアイコン

メインカラー・サブカラー・透明色から描画する色や設定する色を選択できます。

メインカラーとサブカラーは、表現色がグレーのブラシ先端画像で描画するときや、図形やフキダシを描画するときに、組み合わせて使用できます。

カラーアイコンは、[ツール] パレットのメニューの [カラーアイコンの表示] で表示・非表示を切り替えられます。

① メインカラー

メイン描画色とも言います。メインカラーのアイコンをタップすると、色を選択するパレットでメインカラーを設定できるようになります。また、描画系ツールでメインカラーを使用した描画を行えます。

② サブカラー

サブ描画色とも言います。サブカラーのアイコンをタップすると、色を選択するパレットでサブカラーを設定できるようになります。また、描画系ツールでサブカラーを使用した描画を行えます。

③ 透明色

タップすると、透明色で描画できます。色の設定はできません。

メモ　メインカラーとサブカラーのアイコンをダブルタップすると、『色の設定ダイアログ』を表示して、色を設定できます。

ツールパレットを表示するには

Windows/macOS/ タブレットから [ツール] パレットの表示を切り替えるには、[ウィンドウ] メニュー→ [ツール] を選択します。

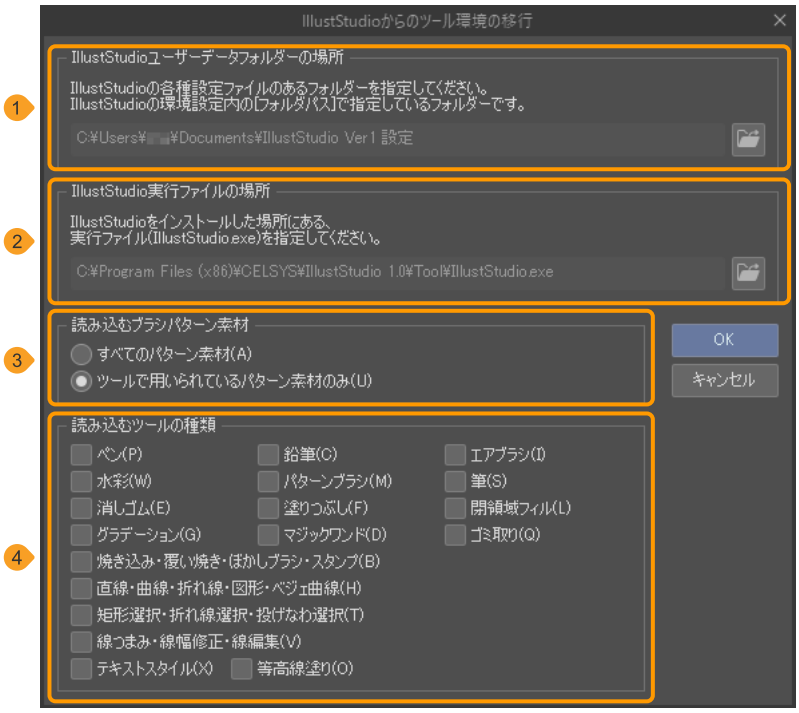
旧セルシス製品のツール設定を移行する【PRO/EX】

CLIP STUDIO PAINT と同じ環境にインストールされている、IllustStudio や ComicStudio 4.0 のツールの設定を移行できます。

IllustStudio

[ツール] パレットのメニューから [ツール環境の移行] → [IllustStudio から] を選択します。[IllustStudio からのツール環境の移行] ダイアログが表示され、IllustStudio のツールをまとめて [ツール] パレットに追加できます。

IllustStudio からのツール環境の移行ダイアログ



① IllustStudio ユーザーデータフォルダーの場所

IllustStudio のユーザーデータフォルダーの場所が表示されます。

IllustStudio の環境設定で、ユーザーデータフォルダーを変更している場合は、[参照] をタップして、[フォルダーの参照] ダイアログから、ユーザーデータフォルダーを指定してください。

② IllustStudio 実行ファイルの場所

IllustStudio の実行ファイルの場所が表示されます。

IllustStudio のインストール時に、アプリケーションのインストール先フォルダーを変更している場合は、[参照] をタップして、[IllustStudio を選択してください] ダイアログから、[IllustStudio.exe] を指定してください。

③ 読み込むブラシパターン素材

IllustStudio の [ブラシ形状] を読み込む設定です。[すべてのパターン素材] と [ツールで用いられているパターン素材のみ] のいずれかを選択できます。[ツールで用いられているパターン素材のみ] を選択すると、IllustStudio のツールセットで使用していない [ブラシ形状] は読み込まれません。

[ブラシ形状] や [質感] を CLIP STUDIO PAINT に読み込むと、[素材] パレットにも画像素材として追加されます。

④ 読み込むツールの種類

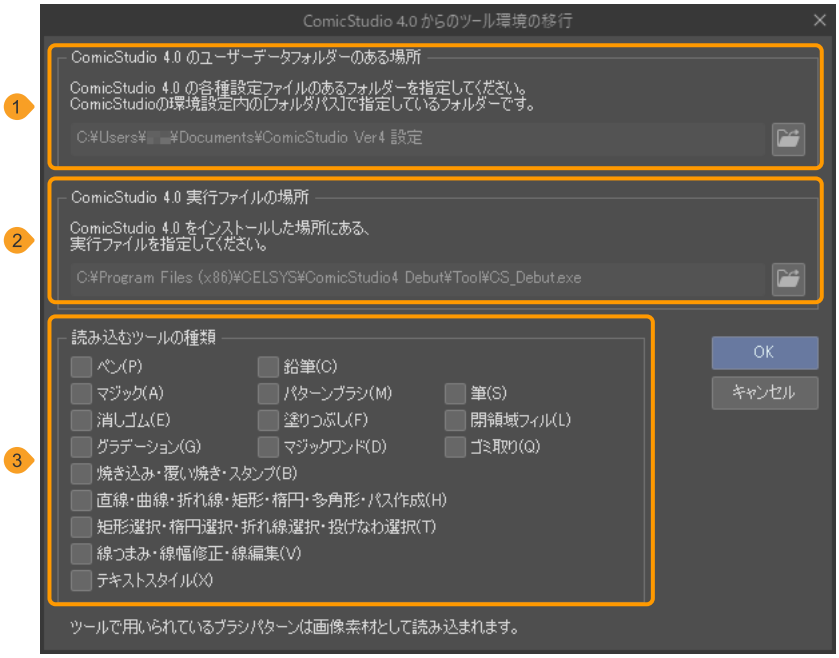
IllustStudio から読み込みたいツールのチェックボックスをオンにして、選択します。複数のツールをまとめて読み込めます。

ComicStudio 4.0

[ツール] パレットのメニューから [ツール環境の移行] → [ComicStudio 4.0 から] を選択します。[ComicStudio 4.0 からのツール環境の移行] ダイアログが表示され、ComicStudio 4.0 のツールをまとめて [ツール] パレットに追加できます。

重要　Apple M シリーズのチップを搭載した Mac をお使いの場合、この項目は表示されません。

ComicStudio 4.0 からのツール環境の移行ダイアログ



① ComicStudio 4.0 のユーザーデータフォルダーのある場所

ComicStudio 4.0 のユーザーデータフォルダーの場所が表示されます。

ComicStudio 4.0 の環境設定で、ユーザーデータフォルダーを変更している場合は、[参照] をタップして、[フォルダーの参照] ダイアログから、ユーザーデータフォルダーを指定してください。

② ComicStudio 4.0 実行ファイルの場所

ComicStudio 4.0 の実行ファイルの場所が表示されます。

ComicStudio 4.0 のインストール時に、アプリケーションのインストール先フォルダーを変更している場合は、[参照] をタップして、[ComicStudio 4.0 を選択してください] ダイアログから、下記のいずれかのファイルを指定してください。

Windows	● CS_EX.exe ● CS_Pro.exe ● CS_Debut.exe
macOS	● ComicStudio EX.app ● ComicStudio Pro.app ● ComicStudio Debut.app

③ 読み込むツールの種類

ComicStudio 4.0 から読み込みたいツールのチェックボックスをオンにして、選択します。複数のツールをまとめて読み込めます。[ブラシ形状] を CLIP STUDIO PAINT に読み込むと、[素材] パレットにも画像素材として追加されます。

サブツールパレット

CLIP STUDIO PAINT の各ツールには、あらかじめ用意されている設定があり、この設定を「サブツール」といいます。

サブツールは、[サブツール] パレットのボタンに割り当てられています。タップすると [ツールプロパティ] パレットの設定が切り替わります。ツールによっては、複数のグループに分けられており、グループを切り替えると、別のサブツールを表示できます。

① **グループ切り替え**
複数のグループを持つツールの場合、ツールのグループを切り替えられます。

② **サブツール**
グループに含まれているサブツールの一覧です。ここからサブツール選択できます。

③ **サブツールを追加する**
『素材を追加するダイアログ』が表示され、CLIP STUDIO ASSETS からダウンロードした素材を読み込めます。詳しくは『素材を読み込む方法』を参照してください。

④ **サブツールを追加**
『素材を追加するダイアログ』が表示され、CLIP STUDIO ASSETS からダウンロードした素材を読み込めます。詳しくは『素材を読み込む方法』を参照してください。

⑤ **サブツールの複製**
[サブツールの複製] ダイアログが表示され、現在選択中のサブツールをコピーします。詳しくは『サブツールを複製する』を参照してください。

⑥ **サブツールの削除**
現在選択中のサブツールを削除できます。

サブツールパレットを表示するには

Windows/macOS/ タブレットから [サブツール] パレットの表示を切り替えるには、[ウィンドウ] メニュー→ [サブツール] を選択します。

サブツールを自作する【PRO/EX】

[サブツール] パレットのメニューから [カスタムサブツールの作成] を選択すると、[カスタムサブツールの作成] ダイアログが表示されます。

[カスタムサブツールの作成] ダイアログを設定し、[OK] をタップすると、[サブツール] パレットに新しいサブツールが追加されます。

追加作成したサブツールを設定する方法については、『ツールプロパティパレット』や『サブツール詳細パレット【PRO/EX】』を参照してください。

カスタムサブツールの作成ダイアログ

① **名前**
サブツールの名称を入力できます。

② **出力処理**
サブツールの [出力処理] を選択できます。詳しくは『入力処理と出力処理』を参照してください。

③ **入力処理**
サブツールの [出力処理] を選択できます。詳しくは『入力処理と出力処理』を参照してください。

④ **ツールアイコン**
サブツールのアイコンを指定できます。[ユーザー設定] を選択すると、ファイルを選択するダイアログが表示され、オリジナルの画像ファイルをツールアイコンに設定できます。使用できる画像ファイルの形式は、BMP・JPEG・PNG・TIFF・Targa です。画像を指定したあとに、[ユーザー設定] をタップすると、別の画像に差し替えられます。

⑤ **アイコンの背景色**
オンにすると、サブツールのアイコンの背景色を設定できます。カラー表示部をタップすると、『色の設定ダイアログ』から色を選択できます。

入力処理と出力処理

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。

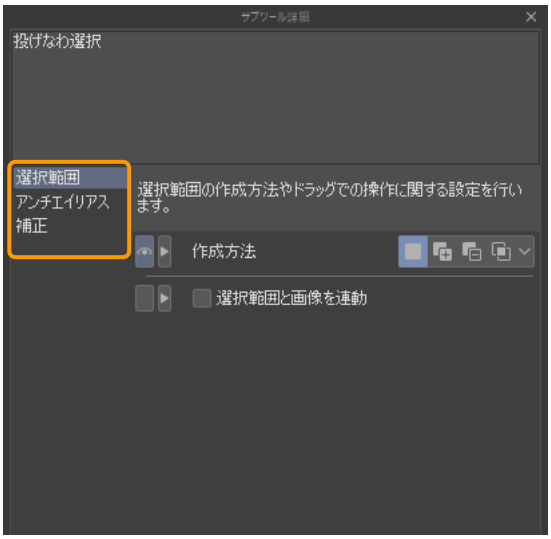
[出力処理] は、作成や処理を行う対象を設定します。[入力処理] は、サブツールの入力方法を設定します。

[選択範囲] ツールの [投げなわ選択] と [選択ペン] の場合、[出力処理] が同じ [選択範囲] に設定されているため、両方とも「選択範囲を作成する」という処理は共通です。ただし、[入力処理] がそれぞれ異なるため、選択範囲の作成方法や [サブツール詳細] パレットの設定項目が次のように異なります。

投げなわ選択サブツール

[出力処理] は [選択範囲] に、[入力処理] は [投げなわ] に設定されています。ドラッグで囲むように選択範囲を作成できます。

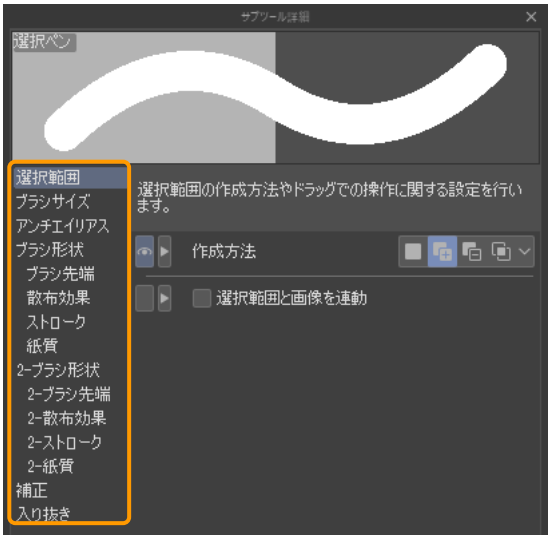
[サブツール詳細] パレットで設定できるカテゴリは下記の通りです。



選択ペンサブツール

[出力処理] は [選択範囲] に、[入力処理] は [ブラシ] に設定されています。ドラッグして描画した部分に選択範囲を作成できます。

[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。



メモ

サブツールの [入力処理] と [出力処理] を確認するには、[サブツール] パレットのメニューから [サブツールの設定] を選択します。選択中のサブツールの設定が表示されます。

サブツール設定の書き出しと読み込み

PRO/EX では、サブツール設定の書き出しと読み込みを行えます。

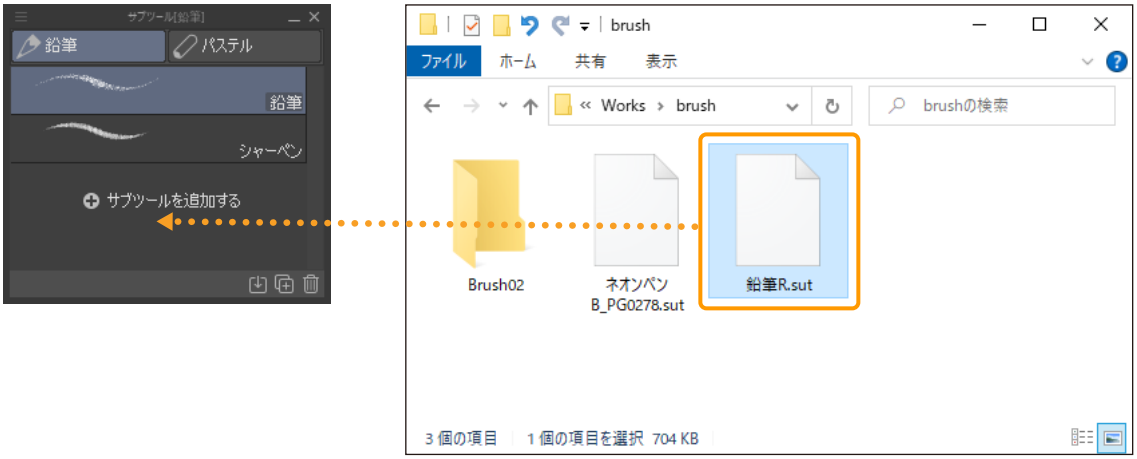
サブツール設定の書き出し

[サブツール] パレットから書き出したいサブツールを選択し、[サブツール] パレットのメニューから [サブツールの書き出し] を選択します。サブツールファイル（拡張子：sut）に書き出して、保存できます。

サブツール設定の読み込み

[サブツール] パレットのメニューから [サブツールの読み込み] を選択します。サブツールファイル（拡張子：sut）や Photoshop ブラシファイル（拡張子：abr）を読み込んで、[サブツール] パレットに登録できます。

Windows/macOS/iPad の場合は、これらのファイルを [サブツール] パレットに直接ドラッグ＆ドロップしても、[サブツール] パレットに登録できます。



複数のブラシの設定を含む Photoshop ブラシファイル（拡張子：abr）を読み込んだ場合は、[サブツール] パレットにサブツールグループが追加されます。

Windows/macOS の場合は、IllustStudio・ComicStudio のツールセット（拡張子：tos）も読み込めます。ただし、Apple M シリーズのチップを搭載した Mac の場合は、IllustStudio・ComicStudio のツールセットに対応していません。

初期ツールを復元する

CLIP STUDIO PAINT のインストール時に搭載されていたツールやサブツールを復元できます。削除した初期設定のツールも、追加できます。

メモ

Ver.1.13.2 以前に CLIP STUDIO PAINT をインストールしている場合、[初期サブツールを追加] から復元できないサブツールがあります。これらのブラシは、CLIP STUDIO ASSETS からダウンロードできます。

- Ver.1.10.9 以前の初期サブツール
- Ver.1.13.2 以前の初期サブツール

ツール

[ツール] パレットのメニューから [初期ツールを追加] を選択します。[初期ツールを追加] ダイアログからツールを選択し、[OK] をタップします。[ツール] パレットに、選択したツールが追加されます。

サブツール

[ツール] パレットからサブツールを追加したいツールを選択します。[サブツール] パレットのメニューから [初期サブツールを追加] を選択します。[初期サブツールを追加] ダイアログからサブツールを選択し、[OK] をタップします。[サブツール] パレットに、選択したサブツールが追加されます。

ツールプロパティパレット

[サブツール] パレットで選択したサブツールの設定を行えます。

① **ストロークプレビュー**

選択したサブツールのストロークのプレビューが表示されます。ストロークプレビューには、[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットの設定が反映されます。

② **ロック【PRO/EX】**

[ツールプロパティ] パレットで設定中の値を、選択中のサブツールに保存できます。ロック中は [ツールプロパティ] パレットの設定を変更できますが、再度同じサブツールを選択すると、[ロック] に設定したときの状態に戻ります。ロックしたサブツールは、[サブツール] パレットにアイコンが表示されます。

[サブツール] パレットと [ツールプロパティ] パレットのメニューから [ロック] を選択しても、サブツールの設定をロックできます。

③ **ツールプロパティ**

[ツールプロパティ] パレットの設定画面です。[サブツール] パレットから選択したサブツールの設定を行えます。ツールプロパティに表示される項目は、選択したサブツールに応じて異なります。

④ **初期設定に戻す**

[ツールプロパティ] パレットなどで変更した設定を解除して、サブツールの初期設定に戻します。

[サブツール] パレットと [ツールプロパティ] パレットのメニューから [初期設定に戻す] を選択しても、サブツールの設定を初期設定に戻せます。

⑤ **サブツール詳細【PRO/EX】**

[サブツール詳細] パレットの表示・非表示を切り替えられます。[サブツール詳細] パレットは、[ツールプロパティ] パレットより詳細なサブツールの設定を行えます。詳しくは『サブツール詳細パレット【PRO/EX】』を参照してください。

ツールプロパティパレットを表示するには

Windows/macOS/ タブレットから [ツールプロパティ] パレットの表示を切り替えるには、[ウィンドウ] メニュー→ [ツールプロパティ] を選択します。

ツールの設定に便利な機能

初期設定に登録する

[ツールプロパティ] パレットの設定を、選択中のサブツールの初期設定として登録できます。オリジナルのサブツールを作成したときに、[初期設定に登録] を設定しておくと、標準の設定として使用できるので便利です。

次の方法で、初期設定に登録を行えます。

- [サブツール] パレットのメニューから [初期設定に登録] を選択します。
- [ツールプロパティ] パレットのメニューから [初期設定に登録] を選択します。

修飾キー設定【PRO/EX】

[修飾キー設定] ダイアログを使用して、選択中のサブツールの修飾キー設定を行えます。[修飾キー設定] ダイアログの設定項目については『修飾キー設定【PRO/EX】』を参照してください。

値のコピー

特定の項目の設定値を、他のサブツールにコピーできます。

コピーしたい項目からコンテキストメニューを表示して、[値のコピー] を選択します。コピー先が表示されたら、[同じグループ内の全てのサブツールにコピー] ・[同じツール内の全てのサブツールにコピー] ・[全てのツール内の全てのサブツールにコピー] から選択します。

Android と Chromebook の場合は、コンテキストメニューを表示できません。[サブツール詳細] パレットのメニュー表示より、同様の設定を行えます。メニューの表示方法は『サブツール詳細パレット【PRO/EX】』を参照してください。

ツールプロパティパレットの表示を切り替える

カテゴリ表示

[ツールプロパティ] パレットのメニューから [カテゴリ表示] を選択すると、[ツールプロパティ] パレットにカテゴリと区切り線を表示できます。再度選択すると、カテゴリと区切り線を非表示にできます。

カテゴリについては『サブツール詳細パレット【PRO/EX】』を参照してください。

ストロークプレビューの表示

[ツールプロパティ] パレットのメニューから [ストロークプレビューの表示] を選択すると、ストロークプレビューの表示・非表示を切り替えられます。

コマンドバーの表示

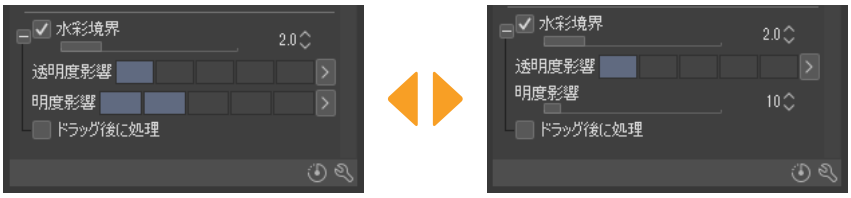
[ツールプロパティ] パレットのメニューから [コマンドバーの表示] を選択すると、ツールプロパティの下にあるコマンドバーの表示・非表示を切り替えられます。

スライダー表示とインジケーター表示【PRO/EX】

[ツールプロパティ] パレットのスライダーとインジケーターの表示を切り替えられます。

表示を切り替えたい項目からコンテキストメニューを表示して、[スライダー表示] または [インジケーター表示] を選択します。ここで設定した内容は、[サブツール詳細] パレットにも反映されます。

Android と Chromebook の場合は、コンテキストメニューを表示できません。[サブツール詳細] パレットのメニュー表示より、同様の設定を行えます。メニューの表示方法は『サブツール詳細パレット【PRO/EX】』を参照してください。



[インジケーター表示] に設定すると、値が表示されません。インジケーターの右側にあるボタンをタップすると、入力欄が表示され、値の入力や確認を行えます。

インジケーター設定

インジケーターの各バーに値を設定できます。

値を設定したい項目からコンテキストメニューを表示して、[インジケーター設定] を選択します。[インジケーター設定] ダイアログが表示されたら、インジケーターの各バーに、登録したい値を入力し、[OK] をタップします。

[インジケーター設定] ダイアログに値を登録するときは、必ず、左に小さい値、右になるほど大きい値になるようにしてください。

表示状態のコピー

特定の項目のスライダー・インジケーターの表示状態を、他のサブツールにコピーできます。

コピーしたい項目からコンテキストメニューを表示して、[表示状態のコピー] を選択します。コピー先が表示されたら、[同じグループ内の全てのサブツールにコピー]・[同じツール内の全てのサブツールにコピー]・[全てのツール内の全てのサブツールにコピー] から選択します。

サブツール詳細パレット【PRO/EX】

CLIP STUDIO PAINT の [サブツール] パレットで選択したサブツールの設定を行えます。

[ツールプロパティ] パレットと同様の機能を持ちますが、[サブツール詳細] パレットは、[ツールプロパティ] パレットに表示されていない項目も設定できます。

[サブツール詳細] パレットは、パレットを表示するサイズに応じて表示が異なる場合があります。

① ストロークプレビュー

選択したサブツールのストロークのプレビューが表示されます。ストロークプレビューには、[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットの設定が反映されます。

② カテゴリ

カテゴリを選択すると、サブツールの設定に表示される項目が切り替わります。選択できるカテゴリは、選択したサブツールにより異なります。

[サブツール詳細] パレットの横幅が狭い場合は、パレット上部のプルダウンメニューから、カテゴリを選択できます。また、プルダウンメニューの左右にあるボタンをタップしても、カテゴリを切り替えられます。

[サブツール詳細] パレットの縦幅にカテゴリの設定項目が収まらない場合は、カテゴリ名の後ろに通し番号が追加され、カテゴリが分割されます。

③ ツールプロパティに表示する

[ツールプロパティ] パレットに表示する項目を設定できます。オンにすると、サブツールを選択したときに、[ツールプロパティ] パレットに設定した項目が表示されるようになります。

④ メニュー表示

タップするとメニューが表示されます。設定できる項目は、[ツールプロパティ] パレットと同様です。

[値のコピー] については、『値のコピー』を参照してください。そのほかの項目については、『スライダー表示とインジケーター表示【PRO/EX】』を参照してください。

⑤ サブツールの設定

[サブツール詳細] パレットの設定画面です。[サブツール] パレットから選択したサブツールの設定を行えます。サブツールの設定に表示される項目は、選択したカテゴリに応じて異なります。カテゴリごとの設定項目については、『ツールの設定項目一覧』を参照してください。

⑥ パラメータヘルプ

各設定項目にマウスカーソルを合わせると、その項目の説明が表示されます。

⑦ カテゴリ表示

オンにすると、[ツールプロパティ] パレットに、カテゴリと区切り線が表示されます。詳しくは『カテゴリ表示』を参照してください。

⑧ 全設定を初期設定に戻す

選択中のサブツールの設定を、初期設定に戻せます。[サブツール詳細] パレットの縦幅を縮小すると、表示されない場合があります。

⑨ 全設定を初期設定に登録

[サブツール詳細] パレットの設定を、選択中のサブツールの初期設定として登録できます。[サブツール詳細] パレットの縦幅を縮小すると、表示されない場合があります。

サブツール詳細パレットを表示するには

[サブツール詳細] パレットの表示を切り替えるには、[ツールプロパティ] パレットの [サブツール詳細]（スパナのボタン）をタップします。Windows/macOS/ タブレットの場合は、[ウィンドウ] メニュー→ [サブツール詳細] を選択しても、表示を切り替えられます。

レイヤー

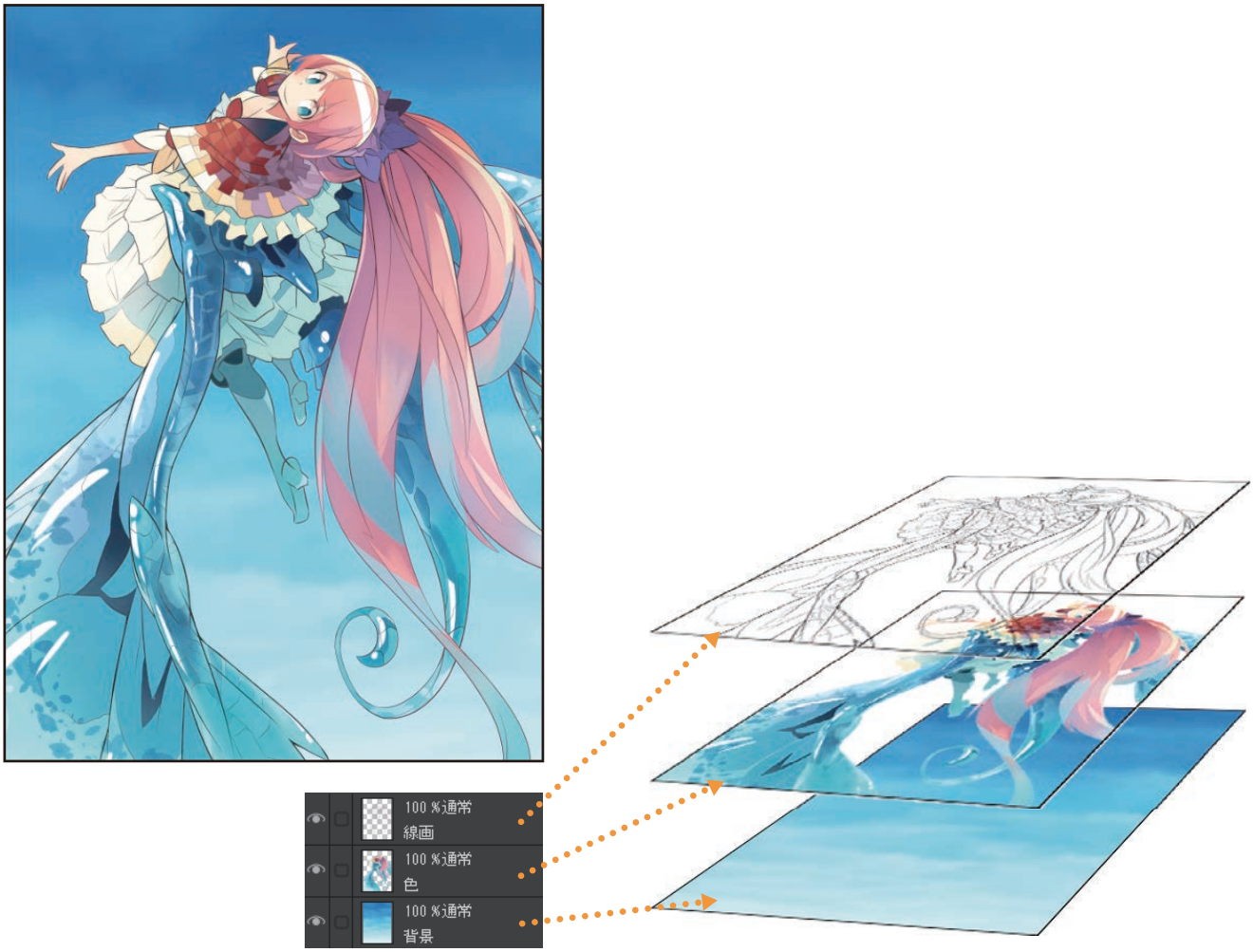
CLIP STUDIO PAINT のレイヤーの種類、編集方法、管理方法などについて紹介します。

- レイヤーとは
- レイヤーパレット
- レイヤーの基本操作
- レイヤープロパティパレット【PRO/EX】
- 編集に便利な設定を使う
- レイヤーフォルダー
- 合成モードを設定する
- レイヤーマスク
- ベクターレイヤー【PRO/EX】
- グラデーションレイヤー【PRO/EX】
- べた塗りレイヤー【PRO/EX】
- トーンレイヤー 【PRO/EX】
- ファイルオブジェクトレイヤー【PRO/EX】
- 光沢レイヤー【EX】
- レイヤー検索パレット【PRO/EX】

レイヤーとは

CLIP STUDIO PAINT などのデジタルペイントアプリでイラストやマンガを描くときには、「レイヤー」というものを使用します。

レイヤーとは、透明なフィルムのようなものです。線も色も、すべてこの透明なレイヤーに描きます。それをすべて重ねた状態が、キャンバスで見えている状態になります。



線画と色、キャラクターと背景などを、別々のレイヤーに分けて描いておくと、それぞれ個別に編集できます。不必要になった下描きを非表示にする、線画を残したまま色を塗りなおす、背景に対してキャラクターの位置を変更するなど、レイヤーの分け方次第で、後の修正作業を効率よく進められます。

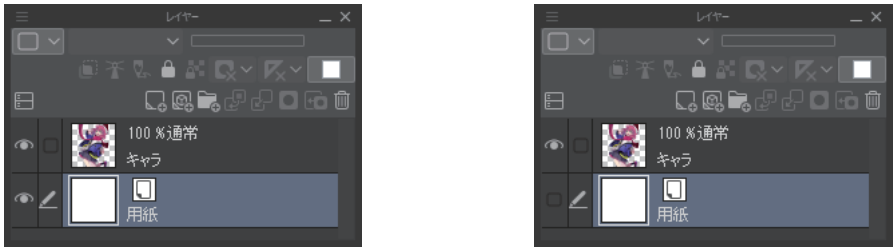
レイヤーの種類

CLIP STUDIO PAINT では、次のレイヤーを使用できます。作成方法や編集方法については、各レイヤーのリンクを参照してください。

ラスターレイヤー	『ラスターレイヤーを新規作成する』
ベクターレイヤー	『ベクターレイヤー【PRO/EX】』
べた塗りレイヤー	『べた塗りレイヤー【PRO/EX】』
グラデーションレイヤー	『グラデーションレイヤー【PRO/EX】』
トーン	『トーン【PRO/EX】』
テキストレイヤー	『テキスト』
フキダシレイヤー	『フキダシ【PRO/EX】』
画像素材レイヤー	『画像素材』
3D レイヤー	『3D 機能の使い方』
色調補正レイヤー	『新規色調補正レイヤー【PRO/EX】』
用紙レイヤー	『用紙レイヤー』
ファイルオブジェクトレイヤー	『ファイルオブジェクトレイヤー【PRO/EX】』
光沢レイヤー	『光沢レイヤー【EX】』
集中線レイヤー	『集中線を作成する』
流線レイヤー	『流線を作成する』
レイヤーマスク	『レイヤーマスク』
定規	『定規の種類と作成方法』
オーディオレイヤー	『オーディオファイルを読み込む』
ライトテーブルレイヤー	『ライトテーブルレイヤーの操作』
レイヤーフォルダー	『レイヤーフォルダー』
コマ枠フォルダー	『コマ割り【PRO/EX】』
アニメーションフォルダー	『アニメーションフォルダーを作成する』
2D カメラフォルダー	『2D カメラフォルダートラックを追加する』

用紙レイヤー

用紙レイヤーは、レイヤーの一番下の階層にある無地のレイヤーです。用紙レイヤーを非表示にすると、キャンバス画像の透明部分が市松模様で表示されます。CLIP STUDIO PAINT の [新規] ダイアログからキャンバスを作成すると、用紙レイヤーも同時に作成されます。

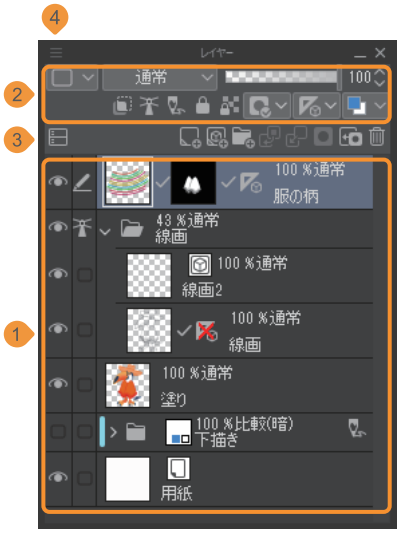


[レイヤー] パレットから、用紙レイヤーのサムネイルをダブルタップすると、[色の設定] ダイアログが表示され、用紙の色を変更できます。なお、用紙レイヤーには、描画を行えません。

レイヤーが統合されている汎用形式のファイルを読み込んだ場合、用紙レイヤーが作成されないことがあります。[レイヤー] メニュー→ [新規レイヤー] → [用紙] を選択すると、作成できます。

レイヤーパレット

CLIP STUDIO PAINT の [レイヤー] パレットは、レイヤーの管理を行うためのパレットです。レイヤーを重ねる順序、合成モード、不透明度などを、設定できます。



① **レイヤー一覧**

『レイヤー一覧』を参照してください。

② **プロパティバー**
『プロパティバー』を参照してください。

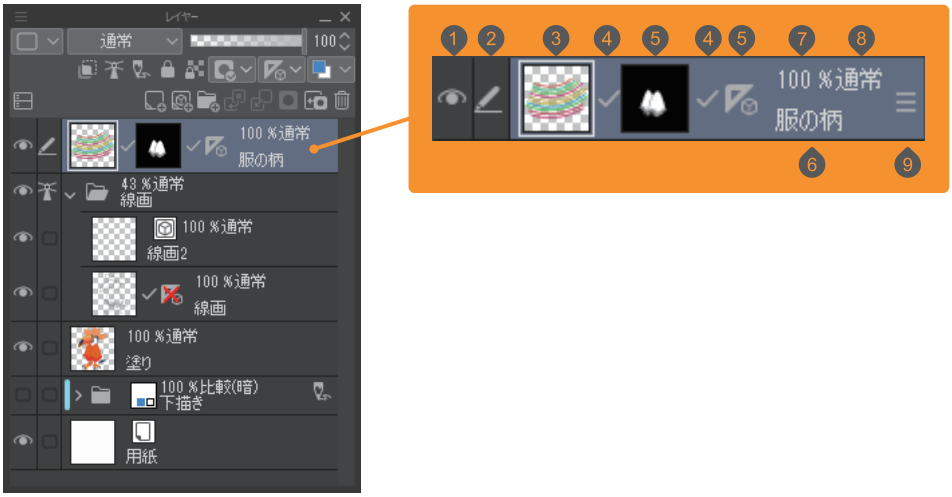
③ **コマンドバー**
『コマンドバー』を参照してください。

④ **メニュー表示**
タップすると、メニューが表示されます。[レイヤー] メニューと同様のメニューコマンドを実行したり、[レイヤー] パレットの表示を変更したりできます。

レイヤーパレットを表示するには
Windows/macOS/ タブレットから [レイヤー] パレットの表示を切り替えるには、[ウィンドウ] メニュー→ [レイヤー] を選択します。

レイヤー一覧

作成したレイヤーの一覧です。レイヤーの設定を確認したり、レイヤーの順序を並び替えたりなどの管理を行えます。



① **レイヤー表示 / 非表示**
機能については、『レイヤーの表示を変更する』を参照してください。
ここからコンテキストメニューを表示すると、レイヤーの表示に関する設定を行えます。

② **レイヤー描画可・描画不可**
レイヤーの選択状態を確認できます。詳しくは『レイヤーを選択する』を参照してください。

③ **レイヤーサムネイル（レイヤーアイコン）**
レイヤーに描画した内容が表示されるサムネイルです。ラスターレイヤー以外は、右上にレイヤーの種類を示すアイコンが表示されます。サムネイルの表示を [なし] に設定している場合も、レイヤーの種類を示すアイコンが表示されます。また、[基本表現色] と異なる描画色のレイヤーの場合は、描画色を示すアイコンも表示されます。
サムネイルの表示については『レイヤーパレットの表示を変更する』を参照してください。

④ **リンク**
タップすると、レイヤーマスクや定規とレイヤーのリンクを切り替えられます。『マスクをレイヤーにリンク』を参照してください。定規も同様の操作を行えます。

⑤ **レイヤーマスク・定規**
レイヤーマスクや定規を設定している場合、レイヤーマスクのサムネイルや定規のアイコンが表示されます。レイヤーマスクの操作方法は『レイヤーマスク』、定規の操作方法は『定規の使い方【PRO/EX】』を参照してください。

⑥ **レイヤー名**
レイヤー名を表示する欄です。

⑦ **レイヤーの不透明度**
レイヤーに設定されている不透明度の値です。不透明度については『レイヤーの不透明度を設定する』を参照してください。

⑧ **合成モード**
レイヤーに設定されている合成モードです。合成モードについては『合成モードを設定する』を参照してください。

⑨ **グリップ【タブレット】**
タブレットで、レイヤーの重ね順を変更するときに使用します。詳しくは『レイヤーを移動する』を参照してください。

プロパティバー

① **パレットカラーを変更**
『パレットカラー』を参照してください。

② **合成モード**
『合成モードを設定する』を参照してください。

③ **不透明度**
『レイヤーの不透明度を設定する』を参照してください。

④ **下のレイヤーでクリッピング**
『下のレイヤーでクリッピング』を参照してください。

⑤ **参照レイヤーに設定**
『参照レイヤーに設定する』を参照してください。

⑥ **下描きレイヤーに設定【PRO/EX】**
『下描きレイヤーに設定する【PRO/EX】』を参照してください。

⑦ **レイヤーをロック**
『レイヤーをロックする』を参照してください。

⑧ **透明ピクセルをロック**
『透明ピクセルをロックする』を参照してください。

⑨ **マスクを有効化**
『マスクを有効化』を参照してください。

⑩ **定規の表示範囲を設定【PRO/EX】**
『定規の表示範囲を設定する』を参照してください。

⑪ **レイヤーカラーを変更【PRO/EX】**
レイヤーカラーを変更できます。レイヤーカラーについては『レイヤーカラー』を参照してください。

コマンドバー

① **レイヤーを 2 ペインで表示**
『レイヤーを 2 ペインで表示』を参照してください。

② **新規ラスターレイヤー**
『ラスターレイヤーを新規作成する』を参照してください。

③ **新規ベクターレイヤー【PRO/EX】**
『ベクターレイヤーを作成する』を参照してください。

④ **新規レイヤーフォルダー**
『レイヤーフォルダーを作成する』を参照してください。

⑤ **下のレイヤーに転写**
『下のレイヤーに転写』を参照してください。

⑥ **下のレイヤーと結合**
『下のレイヤーと結合』参照してください。

⑦ **レイヤーマスクを作成**
『レイヤーマスクを作成する』を参照してください。

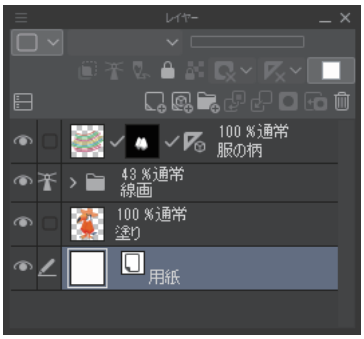
⑧ **マスクをレイヤーに適用**
『マスクをレイヤーに適用』を参照してください。

⑨ **レイヤーを削除**
『レイヤーを削除する』を参照してください。

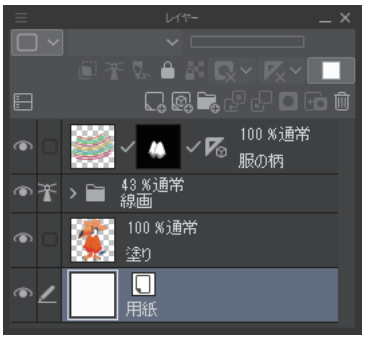
レイヤーパレットの表示を変更する

サムネイルのサイズを変更する

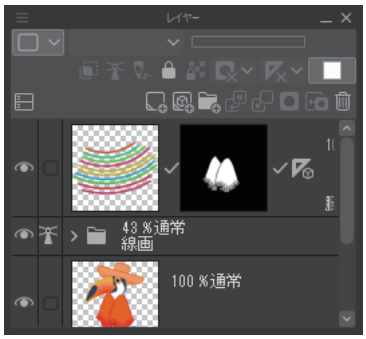
[レイヤー] パレットのメニューの [サムネイルのサイズ] から、[レイヤー] パレットのサムネイルのサイズを変更できます。サイズは、[なし] · [最小] · [小] · [中] · [大] · [最大] から選択できます。



サムネイルのサイズ：最小



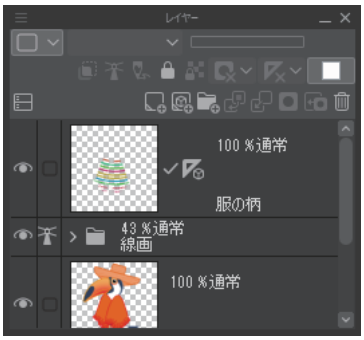
サムネイルのサイズ：小



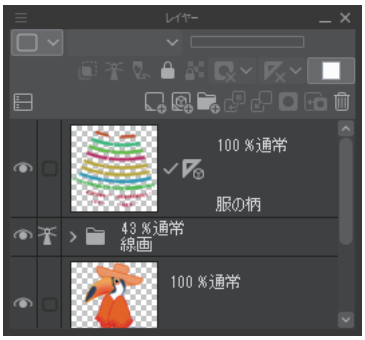
サムネイルのサイズ：大

サムネイルの表示範囲を変更する

[レイヤー] パレットのメニューの [サムネイルの表示設定] で、[レイヤー] パレット上のサムネイルで表示する範囲を変更できます。[キャンバス全体を表示] と [レイヤーの範囲のみを表示] から選択できます。



キャンバス全体を表示



レイヤーの範囲のみを表示

さらに、[透明部分を表示] をオンにすると、キャンバスの透明部分が市松模様で表示されます。オフにした場合は、キャンバスの透明部分が白地で表示されます。

プロパティバーの表示

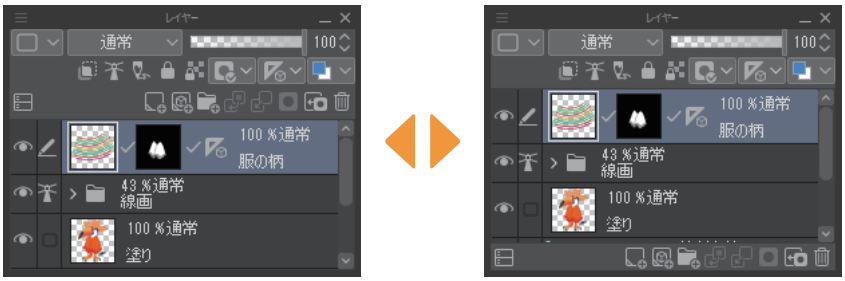
[レイヤー] パレットのメニューから [プロパティバーの表示] を選択すると、レイヤーリストの上にあるプロパティバーの表示・非表示を切り替えられます。

コマンドバーの表示

[レイヤー] パレットのメニューから [コマンドバーの表示] を選択すると、[レイヤー] パレットのコマンドバーの表示・非表示を切り替えられます。

コマンドバーをリストの下に配置

[レイヤー] パレットのメニューから [コマンドバーをリストの下に配置] をオンにすると、[レイヤー] パレットのコマンドバーを、レイヤーリストの下に表示できます。オフにすると、レイヤーリストの上に表示できます。

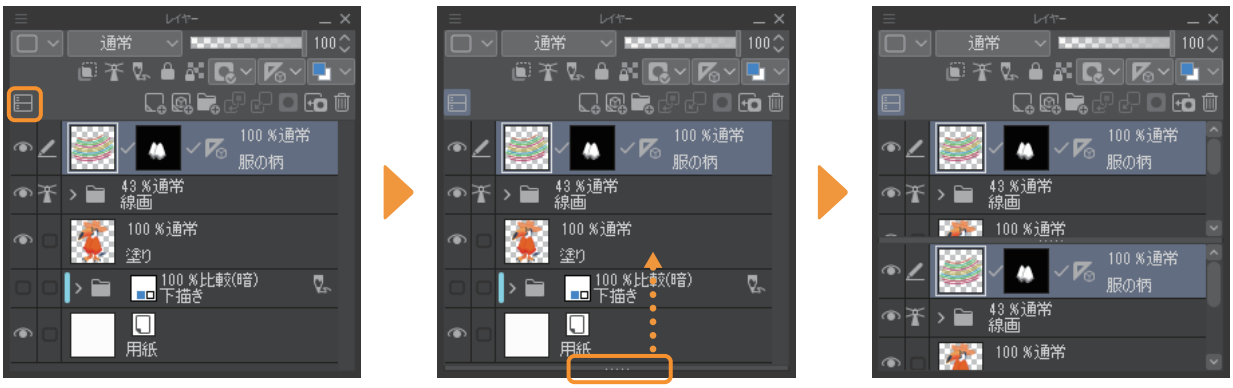


レイヤーを 2 ペインで表示

[レイヤー] パレットの [レイヤーを 2 ペインで表示] をタップすると、[レイヤー] パレットを分割表示できます。

レイヤー一覧の下に表示されたグリップをドラッグすると、分割する位置を変更できます。分割したレイヤー一覧は、別々にスクロールできます。再度タップすると元の表示に戻ります。

レイヤーの数が多い場合や、離れたレイヤーを別々に表示させたいときに使用すると便利です。



レイヤーの基本操作

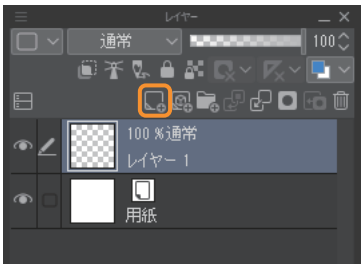
CLIP STUDIO PAINT のレイヤーの基本的な操作を紹介します。ここでは『ラスターレイヤーを新規作成する』、『レイヤー名を変更する』、『レイヤーを削除する』、『レイヤーを選択する』、『レイヤーを移動する』、『レイヤーの表示を変更する』、『レイヤーの複製と転写』、『レイヤーを変換する』、『パレットカラー』の操作を紹介します。

ラスターレイヤーを新規作成する

ラスターレイヤーとは、線を描く、色を塗る、フィルターや色調補正などの加工を行うというような、絵を描くためのほとんどの作業を行える標準的なレイヤーです。

ラスターレイヤーを新規作成するには、次の方法があります。

- [レイヤー] パレットの [新規ラスターレイヤー] をタップします。
- [レイヤー] メニュー→ [新規ラスターレイヤー] を選択します。
- [Ctrl]+[Shift]+[N] キーを押します。



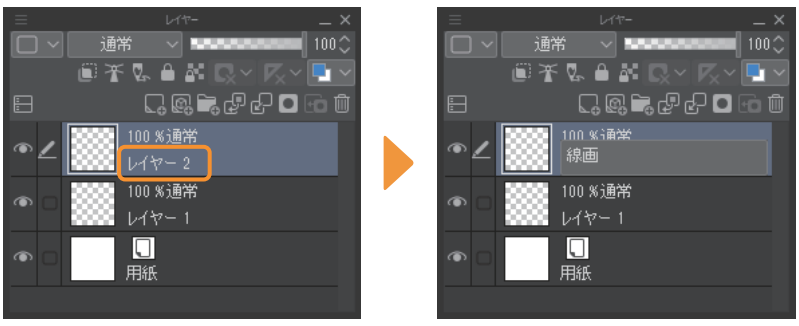
レイヤーの新規作成と同時に、レイヤー名や表現色を設定したい場合は、[レイヤー] メニュー→ [新規レイヤー] → [ラスターレイヤー] を選択します。[新規ラスターレイヤー] ダイアログが表示され、[レイヤー名] · [表現色] · [合成手法]（合成モード）を設定できます。[表現色] から [モノクロ] か [グレー] を選択した場合は、描画色も設定できます。

表現色と描画色については、『レイヤーの表現色と描画色』を参照してください。

[Alt] キーを押しながら、[レイヤー] パレットの [新規ラスターレイヤー] をタップしても、[新規ラスターレイヤー] ダイアログを表示できます。

レイヤー名を変更する

レイヤー名は、作成後に変更できます。[レイヤー] パレットのレイヤー名をダブルタップすると、新しいレイヤー名を入力できます。入力欄以外をタップすると、レイヤー名の変更が確定されます。



または、レイヤー名を変更したいレイヤーを選択し、[レイヤー] メニュー→ [レイヤー設定] → [レイヤー名の変更] を選択すると、[レイヤー名の変更] ダイアログが表示されます。新しいレイヤー名を入力し、[OK] をタップすると、レイヤー名の変更が確定されます。

レイヤーを削除する

[レイヤー] パレットから削除したいレイヤーを選択します。次の操作を行うと、レイヤーを削除できます。

- [レイヤー] パレットの [レイヤーを削除] をタップします。
- [レイヤー] メニュー→ [レイヤーを削除] を選択します。
- 選択したレイヤーを [レイヤー] パレットの [レイヤーを削除] にドラッグ＆ドロップします。

複数のレイヤーを選択した場合は、選択したレイヤーをまとめて削除できます。レイヤーフォルダーを選択した場合は、レイヤーフォルダー内のレイヤーもまとめて削除できます。

レイヤーを選択する

[レイヤー] パレットから、編集したいレイヤーをタップします。レイヤーが選択状態になると、レイヤー描画可・描画不可にペンのアイコンが表示され、編集できるようになります。

複数のレイヤーを選択すると、移動や変形などの編集をまとめて行えます。選択状態のレイヤーを追加したい場合は、最初のレイヤーを選択したあとに、レイヤー描画可・不可をタップします。選択状態になると、チェックマークが表示されます。また、[Ctrl] キーを押しながら、レイヤーをタップしても、選択状態のレイヤーを追加できます。

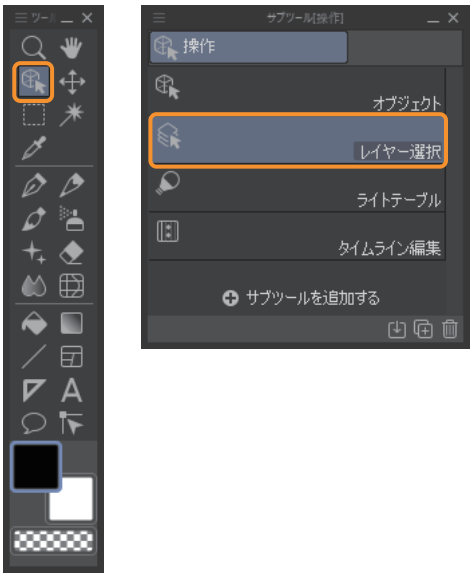
最初のレイヤーを選択したあとに、別のレイヤーを [Shift] キーを押しながらタップすると、間にあるレイヤーをすべて選択できます。

特定のレイヤーだけ選択を解除したい場合は、レイヤー描画可・不可をタップしてチェックマークを非表示にします。[Ctrl] キーを押しながら、レイヤーをタップしても、同様の操作を行えます。

なお、複数のレイヤーを選択していても、描画できるレイヤーは、レイヤー描画可・描画不可にペンのアイコンが表示されているレイヤーだけです。

レイヤー選択サブツール

[ツール] パレットの [操作] ツールを選択し、[レイヤー選択] サブツールを選択すると、キャンバスの描画から、レイヤーを選択できます。たくさんのレイヤーを含むキャンバスから、レイヤーを絞り込むときに便利です。

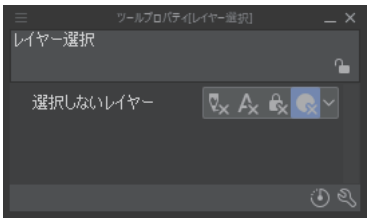


キャンバス上をタップすると、タップした位置に描画されているレイヤーが選択されます。キャンバス上をドラッグして範囲を指定すると、範囲内に描画されているレイヤーを選択できます。

[レイヤー選択] サブツールは、[ツールプロパティ] パレットから、[選択しないレイヤー] を設定できます。

[下描きを選択しない] ・[文字を選択しない] ・[ロックされたレイヤーを選択しない] ・[べた塗りを選択しない] から選択できます。

[べた塗りを選択しない] は、べた塗りレイヤーと用紙レイヤーを [レイヤー選択] サブツールの選択対象から除外します。



メモ

- DEBUT では、[下描きを選択しない] は表示されません。
- [オブジェクト] サブツールで同様の操作を行っても、レイヤーを選択できます。[ツールプロパティ] パレットの『透明箇所の操作』から [ドラッグで範囲指定して選択] をオンにし、選択対象を [レイヤー] に設定します。

編集対象のレイヤーを切り替える

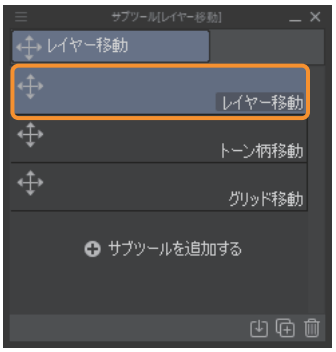
別のレイヤーをタップすると、選択状態のレイヤーが切り替わります。

PRO/EX の場合は、[レイヤー] メニュー→ [編集対象にする] から [上のレイヤー] または [下のレイヤー] を選択すると、選択状態のレイヤーが、上下のレイヤーに切り替わります。

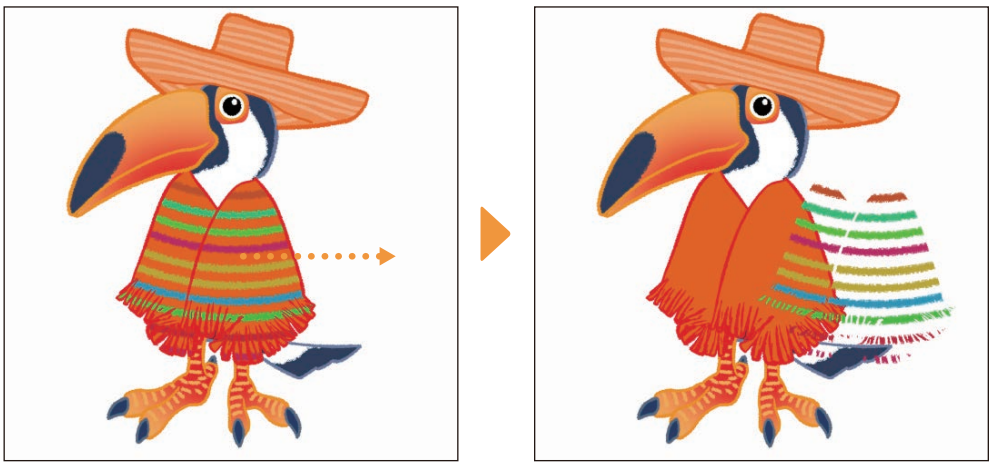
メニューコマンドを使用する操作は、ショートカットキーを使用したり、[オートアクション] パレットに操作を記録したりできます。

レイヤーを移動する

[ツール] パレットから [レイヤー移動] ツールを選択し、[レイヤー移動] サブツールを選択すると、レイヤーの位置を移動できます。



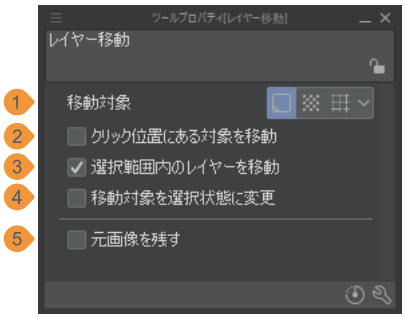
キャンバスをドラッグすると、選択中のレイヤーの位置を移動できます。選択範囲を作成した場合は、選択範囲内の画像だけが移動します。



メモ

[レイヤー移動] サブツール選択時に、キーボードの方向キー（矢印キー）を押すと、選択中のレイヤーをキーの矢印の向きに移動できます。[オブジェクト] サブツール選択時も、同様の操作を行えます。

[レイヤー移動] サブツールは、[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットを使うと、移動する対象や移動方法を設定できます。



① **移動対象【PRO/EX】**

移動するレイヤーの種類を、[レイヤー] ・[トーンの網点] ・[グリッド] から選択できます。

[トーンの網点] を選択した場合の動作については、『トーンの柄を移動する』を参照してください。

② **クリック位置にある対象を移動**

選択したレイヤーに関係なく、キャンバスをタップした位置に描画されているレイヤーを移動できます。

③ **選択範囲内のレイヤーを移動**

選択したレイヤーに関係なく、選択範囲内に描画されているレイヤーを移動できます。選択範囲内に複数のレイヤーを含む場合は、まとめて移動できます。

④ **移動対象を選択状態に変更**

[クリック位置にある対象を移動] と [選択範囲内のレイヤーを移動] をオンにすると、設定できます。これらの設定で移動対象となったレイヤーを、移動と同時に選択状態に切り替えられます。

⑤ **元画像を残す**

元の画像を残した状態で、レイヤーを移動できます。通常の場合は、レイヤーを移動すると同時にレイヤーが複製され、複製先のレイヤーに移動が反映されます。

選択範囲を作成した場合は、同一レイヤー上に元の画像を残した状態で、選択範囲内の画像を移動できます。

オブジェクトサブツール

[オブジェクト] サブツールを使用して、キャンバスをドラッグしても、レイヤーを移動できます。ベクターレイヤーなどのように複数のオブジェクトを含むレイヤーの場合は、ドラッグの開始位置にあるオブジェクトを移動できます。

選択されているレイヤーやオブジェクトをドラッグしたときは選択されているものが移動しますが、クリックしたときや選択されていないものをドラッグしたときはレイヤーやオブジェクトの選択状態が変化します。[サブツール詳細] パレットの『操作』カテゴリの設定によって選択の挙動を変更できます。

選択しているレイヤーが非表示の場合は、[オブジェクト] サブツールでレイヤーを移動できません。

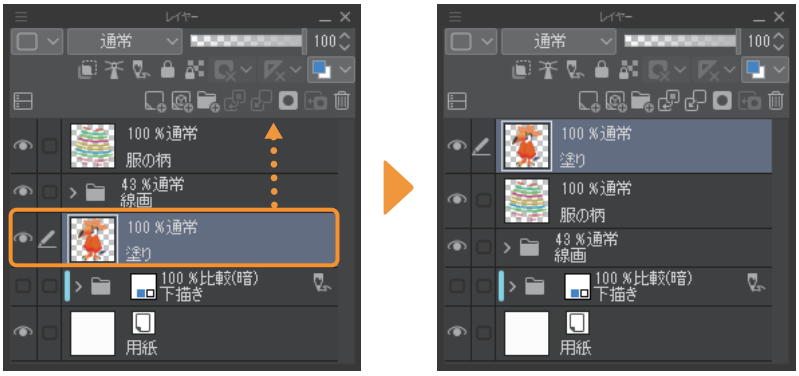
レイヤーの表示を変更する

レイヤーの重ね順を変更する

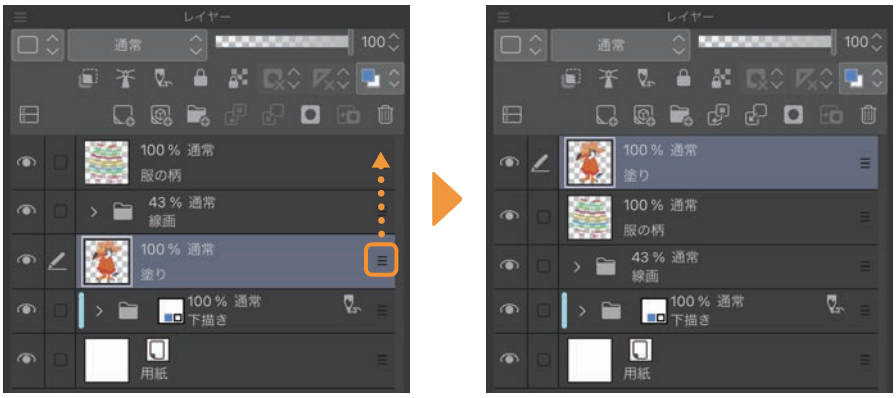
レイヤーの重ね順は、[レイヤー] パレットのレイヤー一覧から変更できます。

[レイヤー] パレットから重ね順を変更したいレイヤーを選択します。複数のレイヤーを選択すると、まとめて重ね順を変更できます。

移動したい位置にレイヤーをドラッグ＆ドロップします。移動先の目安として、[レイヤー] パレットに赤い線が表示されます。移動したい位置に赤い線が表示されたら、ドラッグ＆ドロップの操作を終了します。



タブレットでレイヤーの重ね順を変更するには、レイヤー名の右側にあるグリップに指やペンを合わせてドラッグすると、重ね順を変更できます。



ショートカットキーやオートアクションパレットで使用するには

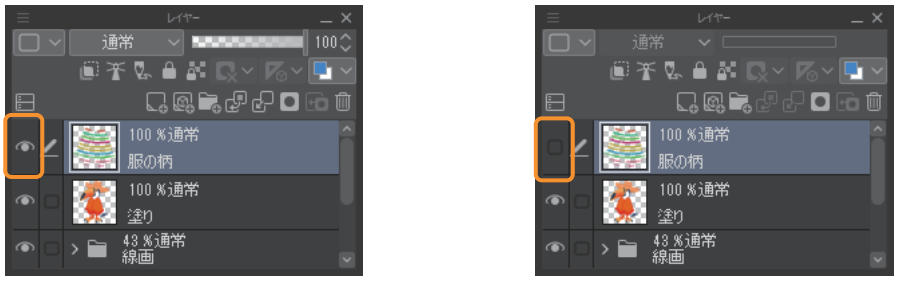
[レイヤー] パレットのドラッグ操作は、ショートカットキーの設定や、[オートアクション] パレットの記録ができません。メニューコマンドを使用する操作であれば、ショートカットキーの設定や、[オートアクション] パレットの記録が行えます。

[レイヤー] メニュー→ [並べ替え] から [最前面へ] ・ [前面へ] ・ [背面へ] ・ [最背面へ] を選択すると、選択中のレイヤーの重ね順を指定した位置に変更できます。

レイヤーの表示・非表示を切り替える

[レイヤー] パレットのレイヤーの表示・非表示をタップするごとに、レイヤーの表示・非表示を切り替えられます。

目のアイコンが表示されている場合は、キャンバス上にレイヤーの描画内容が表示されます。目のアイコンがない場合は、キャンバスにレイヤーの描画内容が表示されません。



メニューコマンドを使用する場合は、表示を切り替えたいレイヤーを選択し、[レイヤー] メニュー→ [レイヤー設定] → [レイヤーを表示] を選択します。

表示するレイヤーを限定する

表示するレイヤーを限定するには、[レイヤー] パレットのレイヤー表示・非表示から表示するコンテキストメニューから設定できます。コンテキストメニューが表示されると同時に、レイヤーが選択状態になります。

コンテキストメニューは、Windows/macOS の場合は右クリックで、タブレットの場合は指やペンで長押しすると表示できます。

このレイヤーの表示・非表示を切り替え

選択中のレイヤーの表示・非表示を切り替えます。『レイヤーの表示を変更する』と同じ機能です。

上位フォルダーも含めてこのレイヤーを表示

レイヤーフォルダーと、フォルダー内にある編集中のレイヤーを、表示状態に切り替えられます。この項目を実行すると、上位階層にあるレイヤーフォルダーが、すべて表示状態になります。

レイヤーフォルダー内にあるレイヤーを選択すると、実行できます。

ほかのレイヤーをすべて表示

選択中のレイヤー以外を、すべて表示状態にします。選択中のレイヤーの表示状態は変わりません。

ほかのレイヤーをすべて非表示

選択中のレイヤー以外を、すべて非表示状態にします。選択中のレイヤーの表示状態は変わりません。

選択中のレイヤー以外をすべて非表示

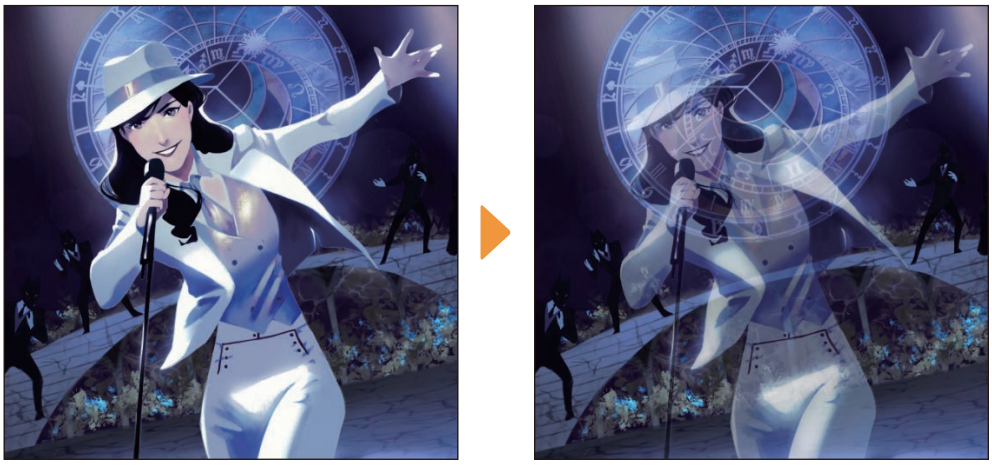
選択中のレイヤー以外を、すべて非表示状態にします。

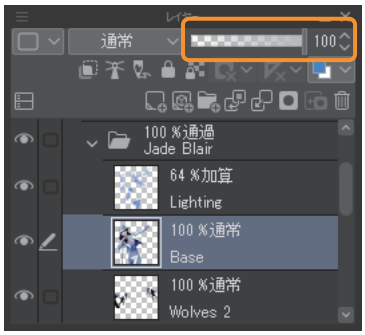
また、[選択中のレイヤー以外をすべて非表示] は、[Alt] キーを押しながら、レイヤー表示・非表示をタップしても、同様の操作を行えます。この操作から非表示にした場合は、再度、同様の操作を行うと、元の表示に戻せます。ただし、非表示状態のときにレイヤーの表示を変更した場合は、元に戻せません。

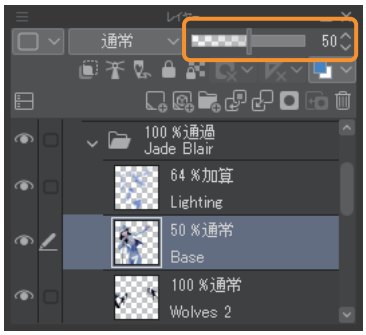
レイヤーの不透明度を設定する

[レイヤー] パレットの上部にあるスライダーで、選択中のレイヤーの不透明度を設定できます。スライダーが左に移動すると、不透明度の値が小さくなり、完全な透明に近くなります。

複数のレイヤーを選択した場合は、複数のレイヤーの不透明度を一括で変更できます。





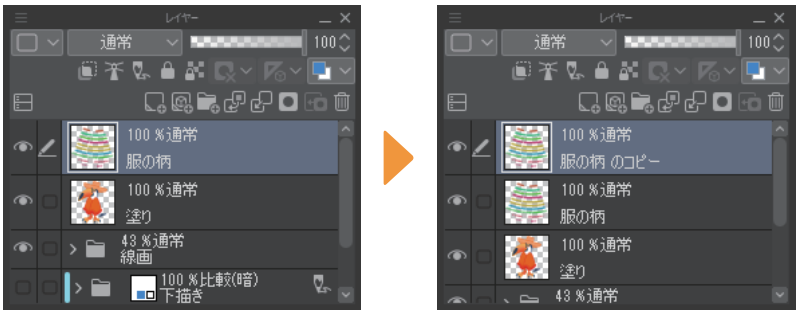


レイヤーの複製と転写

レイヤーを複製する

[レイヤー] パレットから複製したいレイヤーを選択します。次の操作を行うと、レイヤーを複製できます。

- [レイヤー] メニュー→ [レイヤーを複製] を選択します。
- 選択したレイヤーを [レイヤー] パレットの [新規ラスターレイヤー] にドラッグ＆ドロップします。
- 選択したレイヤーを [Alt] キーを押しながらドラッグ＆ドロップします。

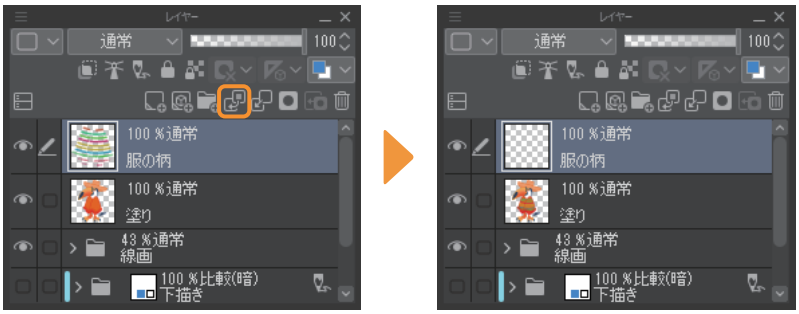


複数のレイヤーを選択した場合は、選択したレイヤーをまとめて複製できます。レイヤーフォルダーを選択した場合は、レイヤーフォルダー内のレイヤーもまとめて複製できます。

複製後のレイヤー名は、初期設定では「(レイヤー名) のコピー」と表示されます。複製後のレイヤー名の末尾は、[環境設定] ダイアログで通し番号などに変更できます。詳しくは『レイヤー・コマ』を参照してください。

下のレイヤーに転写

転写したいレイヤーを選択し、[レイヤー] パレットの [下のレイヤーに転写] をタップします。選択したレイヤーの描画が、下のレイヤーに転写され、元のレイヤーから描画が消去されます。



また、[レイヤー] メニュー→ [下のレイヤーに転写] を選択しても、レイヤーの描画を転写できます。

[下のレイヤーに転写] は、ラスターレイヤーとベクターレイヤーに対して行えます。異なるレイヤー間で転写を行う場合は、下をラスターレイヤーにする必要があります。その場合、ベクターレイヤーの描画がラスタライズされます。

なお、[レイヤーのキーフレームを有効化] がオンに設定されているレイヤーを含む場合は、[下のレイヤーに転写] を行えません。

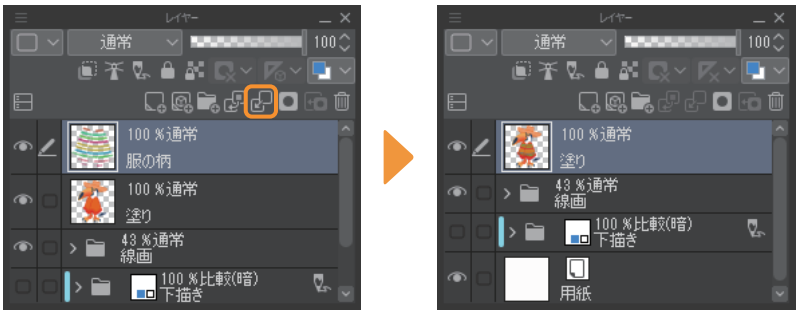
レイヤーの結合と統合

重要

[レイヤーのキーフレームを有効化] がオンに設定されているレイヤーを結合や統合する場合、[タイムライン] パレットで選択中のフレームの表示状態に対して実行されます。トラックに設定されているキーフレームが消去され、開始フレームから終了フレームまでのクリップが作成されます。

下のレイヤーと結合

選択中のレイヤーと 1 つ下にあるレイヤーを、1 つのレイヤーに結合できます。結合したいレイヤーを選択し、[レイヤー] パレットの [下のレイヤーと結合] をタップします。



また、[レイヤー] メニュー→ [下のレイヤーと結合] を選択しても、同様の操作を行えます。

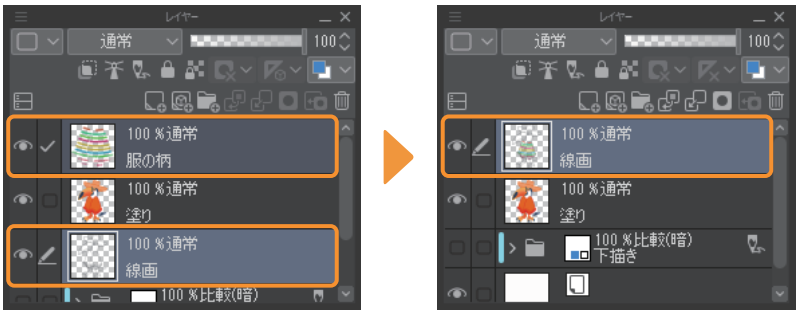
結合時は、レイヤーの種類や構成が変わることがあります。

- 選択中のレイヤーと下のレイヤーのいずれかがロックされている場合、[下のレイヤーと結合] は実行できません。
- ラスターレイヤー以外のレイヤーを結合する場合、結合後にラスターレイヤーに変換されます。ただし、同じ種類のレイヤー同士を結合する場合は、ラスターレイヤーに変換されない場合があります。
- テキストレイヤーとフキダシレイヤーを結合した場合は、フキダシレイヤーに変換されます。
- 定規を含むレイヤーを結合する場合、結合後のレイヤーに定規が適用されます。
- 選択中のレイヤーにレイヤーマスクがある場合は、レイヤーマスクが適用された状態で結合されます。下のレイヤーにレイヤーマスクがある場合は、確認のメッセージが表示されます。[保持] をタップすると、結合後のレイヤーにレイヤーマスクが残ります。
- [レイヤープロパティ] パレットの効果を適用している場合は、適用された状態でラスタライズされます。

選択中のレイヤーを結合

[レイヤー] メニュー→ [選択中のレイヤーを結合] を選択すると、[レイヤー] パレットで選択しているレイヤーだけを結合できます。

レイヤーフォルダーだけを選択している場合は、レイヤーフォルダーを 1 枚のレイヤーに結合できます。



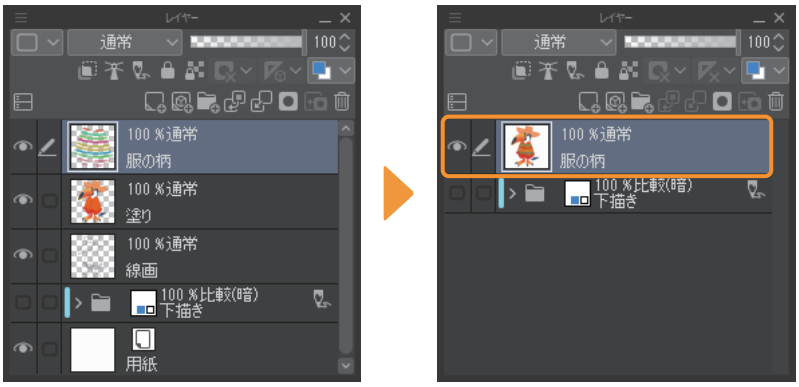
結合時は、レイヤーの種類や構成が変わることがあります。

- ラスターレイヤー以外のレイヤーを結合する場合、結合後にラスターレイヤーに変換されます。ただし、同じ種類のレイヤー同士を結合する場合は、ラスターレイヤーに変換されない場合があります。

- テキストレイヤーとフキダシレイヤーを結合した場合は、フキダシレイヤーに変換されます。
- 定規を含むレイヤーを結合する場合、結合後のレイヤーに定規が適用されます。
- 選択中のレイヤーにレイヤーマスクがある場合は、レイヤーマスクが適用された状態で結合されます。下のレイヤーにレイヤーマスクがある場合は、確認のメッセージが表示されます。[保持] をタップすると、結合後のレイヤーにレイヤーマスクが残ります。

表示レイヤーを結合

[レイヤー] メニュー→ [表示レイヤーを結合] を選択すると、[レイヤー] パレットで表示中のレイヤーだけを結合できます。非表示のレイヤーは結合されず、そのまま残ります。



結合時は、レイヤーの種類や構成が変わることがあります。

- ラスターレイヤー以外のレイヤーを結合する場合、結合後にラスターレイヤーに変換されます。
- 定規を含むレイヤーを結合する場合、結合後のレイヤーに定規が適用されます。
- 選択中のレイヤーにレイヤーマスクがある場合は、レイヤーマスクが適用された状態で結合されます。

表示レイヤーのコピーを結合

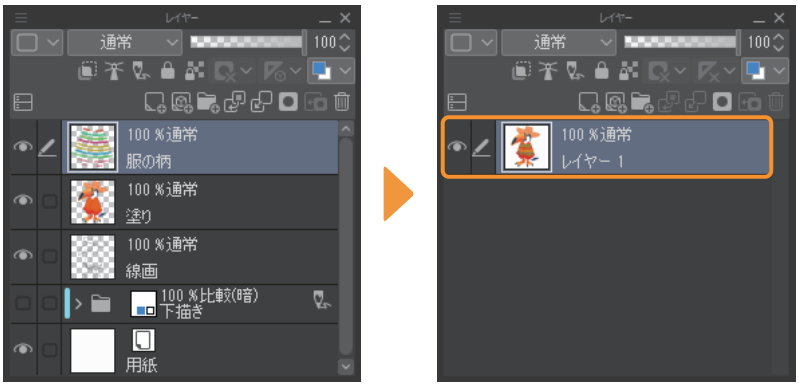
[レイヤー] メニュー→ [表示レイヤーのコピーを結合] を選択すると、表示しているレイヤーをコピーして結合できます。表示中のレイヤーはそのまま残ります。

結合後のレイヤーは、ラスターレイヤーに変換されます。レイヤーマスクや定規は削除されます。

画像を統合

[レイヤー] メニュー→ [画像を統合] を選択すると、すべてのレイヤーを 1 つのレイヤーに統合できます。統合後のレイヤーは、ラスターレイヤーに変換されます。非表示にしているレイヤーも、非表示のまま統合されます。

定規を含むレイヤーを統合すると、結合後のレイヤーに定規が適用されます。複数の定規がある場合は、定規も統合されます。



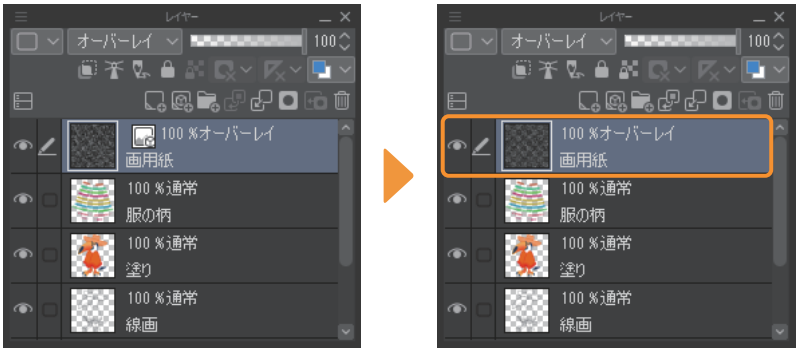
レイヤーを変換する

重要

[レイヤーのキーフレームを有効化] がオンに設定されているレイヤーやアニメーションフォルダーを変換する場合、[タイムライン] パレットで選択中のフレームの表示状態に対して実行されます。開始フレームから終了フレームまでのクリップが作成されます。キーフレームが設定されている場合は、すべて消去されます。

ラスタライズ

[レイヤー] メニュー→ [ラスタライズ] を選択すると、選択中のレイヤーをラスターレイヤーに変換できます。

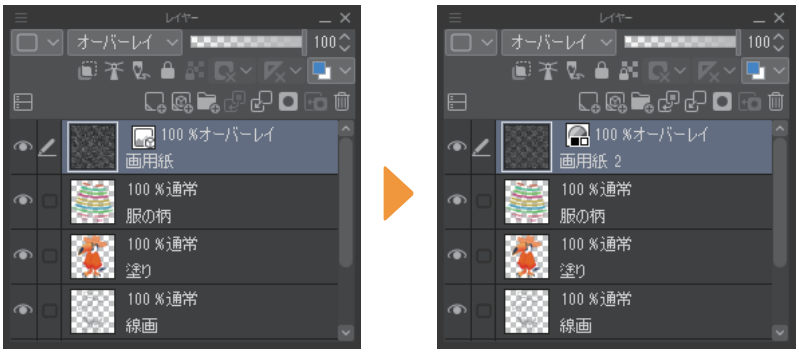


ラスタライズを行うと、[レイヤープロパティ] パレットで設定した効果を含めた状態でラスタライズされます。ラスターレイヤーをラスタライズした場合は、[レイヤープロパティ] パレットの効果が描画された状態のラスターレイヤーに変換されます。

コマ枠フォルダーをラスタライズした場合は、枠線が描かれたラスターレイヤーと、コマの形のマスクを持つレイヤーフォルダーが作成されます。

レイヤーの変換【PRO/EX】

[レイヤー] メニュー→ [レイヤーの変換] を選択すると、[レイヤーの変換] ダイアログを使用して、レイヤーの種類や表現色を変換できます。



複数のレイヤーを選択している場合は、選択したレイヤーの種類をまとめて変換できますが、1 枚のレイヤーに結合されます。

キャンバスに選択範囲を作成している場合、画像素材レイヤーや『ベクター画像素材レイヤー【PRO/EX】』に変換すると、選択範囲内の描画だけを変換対象にできます。

複数のレイヤーをベクターレイヤーに変換する場合は、レイヤーマスクが適用されません。また、[レイヤープロパティ] パレットの [効果] で [トーン] と [フチ] を設定している場合は、変換後に設定が無効になります。ただし [レイヤーカラー] を設定している場合は、レイヤーカラーで表示している色のベクター線に変換できます。

レイヤーの変換ダイアログ

① 名前

変換後のレイヤー名を設定できます。

② 種類

変換するレイヤーの種類を、ラスターレイヤー・ベクターレイヤー・画像素材レイヤーから選択できます。選択しているレイヤーの種類により、選択できるレイヤーの種類が変わります。

ベクターレイヤーを選択している場合は、『ベクター画像素材レイヤー【PRO/EX】』を選択できます。べた塗りレイヤーを選択している場合は、ベクターレイヤーに変換できません。

コマ枠フォルダー・フキダシレイヤー・テキストレイヤー・流線レイヤー・集中線レイヤーを選択している場合は、選択しているレイヤーと同じレイヤーを [種類] から選択できます。

③ 表現色

詳しくは『レイヤーの表現色と描画色』を参照してください。

④ 合成手法

変換後のレイヤーの合成モードを設定できます。合成モードについては『合成モードの種類』を参照してください。

⑤ ベクター設定

[種類] からベクターレイヤーを選択すると、表示されます。タップすると、[ベクターレイヤー変換設定] ダイアログが表示されます。

⑥ タイムラインを維持

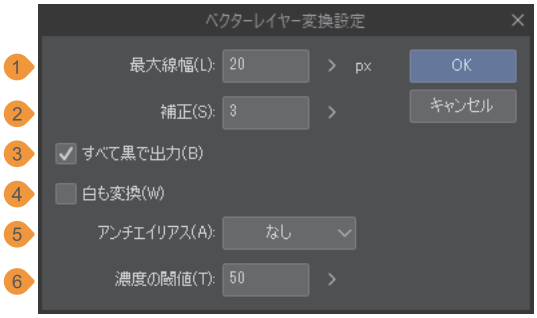
[レイヤーのキーフレームを有効化] がオンに設定されているレイヤーに対して、キーフレームの設定を維持するか選択できます。オフにした場合は、キーフレームやクリップの設定が削除され、開始フレームから終了フレームまでのクリップが作成されます。変換後の形状は [タイムライン] パレットで選択したフレームの表示状態が反映されます。

2D カメラフォルダーやアニメーションフォルダーのキーフレームなど、選択したレイヤーの種類や組み合わせによっては、[タイムラインを維持] を設定できない場合があります。

⑦ 元のレイヤーを残す

オンにすると、レイヤーの変換時に、元のレイヤーを複製して残せます。

ベクターレイヤー変換設定ダイアログ



① **最大線幅**

変換後のベクター線の、最大線幅を設定できます。変換前のレイヤーの線が指定した値より太い場合、べた塗りと認識され、輪郭線のようなベクター線に変換されます。

② **補正**

変換後の制御点の多さを設定できます。値が大きいほど、変換後の制御点の数が少なくなり、ベクター線が単純化します。

③ **すべて黒で出力**

オンにすると、変換後のレイヤーのベクター線を黒で出力できます。

オフにすると、変換する前の描画の RGB 値ごとにベクター線を出力できます。ただし、16 色以上使用している場合は、ベクターレイヤーに変換できません。その場合は、[すべて黒で出力] をオンにしてください。

④ **白も変換**

オンにすると、白（RGB 値がすべて 255）で描画している部分を白のベクター線に変換できます。オフにすると、白で描画している部分は、ベクターレイヤーから除外されます。

⑤ **アンチエイリアス**

変換後のベクター線の、アンチエイリアスの強さを [なし] ・[弱] ・[中] ・[強] から選択できます。

⑥ **濃度の閾値**

ベクター線に変換するピクセルの、不透明度の境界値を設定できます。設定した値より大きい不透明度のピクセルが、ベクター線に変換されます。

[すべて黒で出力] がオンで、[白も変換] がオフの場合、不透明度と輝度の両方が [濃度の閾値] の値より大きいピクセルが、ベクター線に変換されます。

ベクター画像素材レイヤー【PRO/EX】

ベクター画像素材レイヤーは、1 つのレイヤー内に、ラスター画像とベクター画像を混在できるレイヤーです。レイヤーに含まれるベクター画像は、拡大・縮小しても劣化しません。ただし、ベクター画像は再編集できません。

ベクター画像素材レイヤーは、選択したレイヤーにベクターレイヤーが含まれる場合に設定できます。ただし、ベクターレイヤーにレイヤーマスクが含まれる場合は、レイヤーマスクが適用されない状態で変換されます。

!重要

ベクターレイヤーとその他のレイヤーを選択して、ベクター画像素材レイヤーに変換する場合、ベクターレイヤー以外のレイヤーを 1 枚にまとめたあと、その上にベクターレイヤーを重ねた状態で変換されます。そのため、変換後に表示が変わることがあります。

パレットカラー

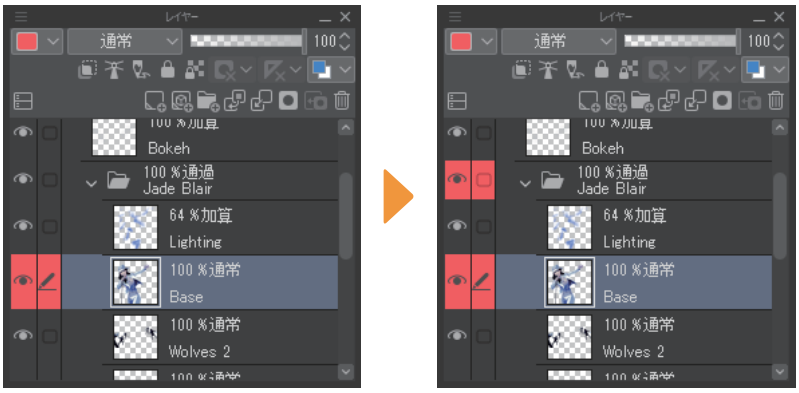
レイヤーにパレットカラーを設定すると、レイヤーを識別しやすくなります。

パレットカラーを設定したいレイヤーを選択し、[レイヤー] パレットの [パレットカラーを変更] をタップすると、パレットカラーを選択できます。[その他の色を使用] を選択すると、[色の設定] ダイアログから色を選択できます。複数のレイヤーを選択した場合は、選択したレイヤーすべてにパレットカラーを設定できます。

レイヤーフォルダーのパレットカラーを変更したい場合も、同様の方法で設定できます。

パレットカラーを親のフォルダーにも表示【PRO/EX】

レイヤーフォルダー内に格納されているパレットカラーが設定されているレイヤーを選択し、[レイヤー] メニュー→ [レイヤー設定] → [パレットカラーを親のフォルダーにも表示] を選択すると、上の階層のレイヤーフォルダーにも同じパレットカラーを表示できます。



レイヤーフォルダーに別のパレットカラーが設定されている場合は、[パレットカラーを親のフォルダーにも表示] は反映されません。

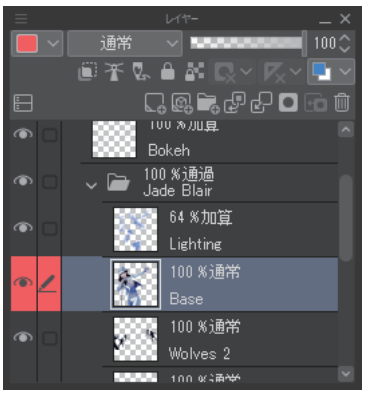
また、選択したレイヤーより上の階層にあるレイヤーに [パレットカラーを親のフォルダーにも表示] が設定されている場合は、そちらの色が優先して表示されます。

パレットカラーをキャンバスにも表示【PRO/EX】

パレットカラーが設定されているレイヤーを選択し、[レイヤー] メニュー→ [レイヤー設定] → [パレットカラーをキャンバスにも表示] を選択すると、キャンバス全体にパレットカラーを表示できます。

キャンバスのパレットカラーは、レイヤーの不透明度の 1/2 で表示されます。レイヤーの不透明度を変更すると、パレットカラーの不透明度も同時に変更されます。レイヤーを非表示にすると、パレットカラーも非表示になります。

ここで設定したパレットカラーは、CLIP STUDIO PAINT のキャンバスだけに反映されます。書き出したファイルや印刷には反映されません。



設定を解除するには、再度 [レイヤー] メニューから [パレットカラーをキャンバスにも表示] を選択します。

レイヤープロパティパレット【PRO/EX】

CLIP STUDIO PAINT の [レイヤープロパティ] パレットは、選択したレイヤーに対して、さまざまな効果を付けられます。適用したい効果のアイコンをタップするか、プルダウンメニューから選択すると、選択した効果が有効になり、[レイヤープロパティ] パレットに詳細な設定項目が表示されます。

一度設定した効果を無効にするには、再度、効果のアイコンをタップするか、プルダウンメニューから選択します。

[レイヤープロパティ] パレットで設定できる [効果] には、次のものがあります。

- 『境界効果』
- 『ライン抽出【EX】』
- 『トーン』
- 『減色表示』
- 『質感合成』
- 『レイヤーカラー』

	境界効果	ライン抽出【EX】	トーン	減色表示	質感合成	レイヤーカラー
ラスターレイヤー	○	○	○	×	×	○
ベクターレイヤー	○	○	○	×	×	○
画像素材レイヤー	○	○	○	○	○	○
べた塗りレイヤー	×	×	○	×	×	○
グラデーションレイヤー	×	×	○	×	×	○
3D レイヤー	○	○	○	○	×	○
テキストレイヤー	○	○	○	×	×	○
フキダシレイヤー	○	○	○	×	×	○
レイヤーフォルダー	○	×	○	×	×	○

[効果] のほかにも、[レイヤープロパティ] パレットで設定を行える項目があります。選択したレイヤーに応じて、次の項目が表示されます。

- 『表現色』
- 『ツールナビゲーション』

レイヤーマスク
レイヤーマスクを含むレイヤーを選択した場合は、レイヤーマスクの処理方法も設定できます。『レイヤーマスク選択時』を参照してください。

選択範囲レイヤー・クイックマスク・用紙レイヤー
レイヤーの表示色を変更できます。『単色で表示するレイヤーカラーの変更』を参照してください。

ライトテーブルレイヤー
[アニメーションセル] パレットからライトテーブルレイヤーを選択した場合は、表示方法を設定できます。『ライトテーブルレイヤー選択時』を参照してください。

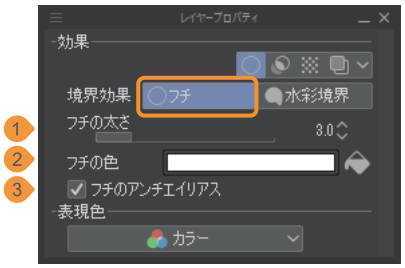
境界効果
レイヤーの描画部分や素材の境界（周囲）に付ける効果を設定できます。効果の種類は [フチ] と [水彩境界] から選択できます。選択した効果に応じて、設定できる項目が異なります。

元画像

フチ

水彩境界

フチ
描画部分や素材の境界の外側に、単色のフチを設定できます。



① **フチの太さ**
フチの太さを設定できます。

② **フチの色**
フチの色を設定できます。カラー表示部をタップすると、[色の設定] ダイアログが表示され、色を設定できます。[塗りつぶし] をタップすると、選択中の描画色に設定できます。

③ **フチのアンチエイリアス**
フチにアンチエイリアスを適用するかどうか設定できます。オンにすると、フチにアンチエイリアスが適用されます。

水彩境界

描画部分や素材の境界の内側に、水彩で描いたような淡い色のフチを設定できます。フチの色は描画部分の色により変わります。

① **範囲**
描画部分の境界に水彩境界の効果を付ける範囲を設定できます。値を大きくするほど、効果の範囲が広く表示されます。

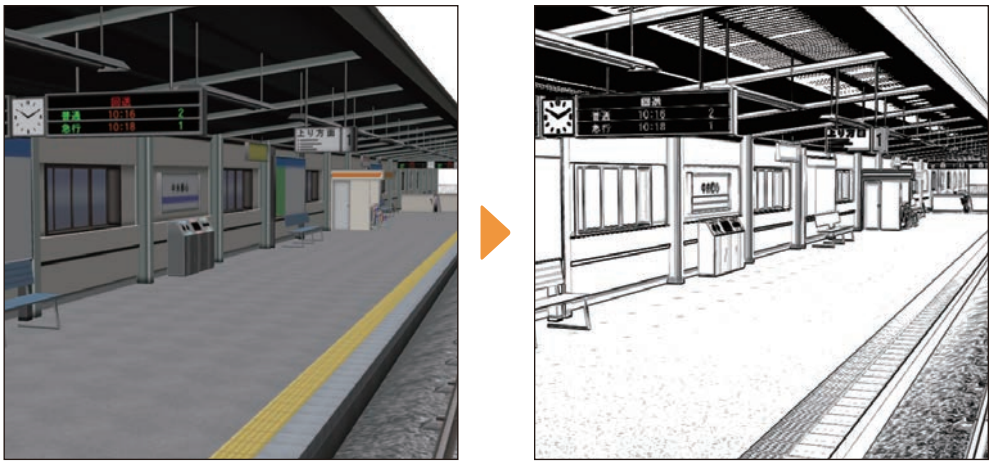
② **透明度影響**
境界部分の不透明度を設定できます。値を大きくするほど、境界部分が濃く表示されます。

③ **明度影響**
境界部分を暗くする効果量を設定します。値を大きくするほど、境界部分が黒く表示されます。

④ **ぼかし幅**
境界部分をぼかす効果量を設定します。値を大きくするほど、境界部分がぼやけて表示されます。

ライン抽出【EX】

レイヤーから線画を抽出する効果を設定できます。



[ライン抽出] では、次の項目を設定できます。選択したレイヤーにより、表示される項目が異なる場合があります。

① ライン抽出精度

線画を抽出する精度を設定できます。[高速] · [高精度] · [最高精度] から選択でき、精度を高くするほど、線画がきれいに表示されます。

② 階調化してから抽出

オンにすると、輪郭線を抽出する前に、元のレイヤーを階調化します。階調化のコントロールで階調を調整できます。

操作方法については、『階調化のコントロール』を参照してください。

③ 黒ベタ閾値

黒で塗りつぶされる範囲を設定できます。スライダーで閾値を設定できます。

④ ライン幅調整

線画の幅を調整できます。

⑤ エッジ検出方法

画像素材レイヤーを選択すると、表示されます。線画の抽出方法を選択できます。[処理 1] を選択すると、ほかのレイヤーを選択した場合と同様の設定項目が表示されます。[処理 2] は、[処理 1] に比べて詳細な設定項目が表示されます。こちらは繊細な線画の抽出に向いています。

⑥ エッジ閾値

輪郭線として抽出するグレー濃度の閾値を設定できます。値が小さいほど、線画としてとらえる部分が広くなり、検出される線が多くなります。画像素材レイヤーを選択している場合は、[エッジ検出方法] の [処理 1] を選択すると、設定できます。

⑦ **検出方向**

線画を検出する方向を指定します。オフにした方向は、線画の検出が弱くなります。画像素材レイヤーを選択している場合は、[エッジ検出方法] の [処理 1] を選択すると、設定できます。

⑧ **エッジの高さ閾値**

線画として検出するエッジの高さを調整できます。値が小さくなるほど、エッジが甘くなり、薄い変化を線として検出します。[エッジ検出方法] の [処理 2] を選択すると、設定できます。

⑨ **変化量勾配閾値**

線画の太さの変化量について、検出された線画の連続性を調整できます。値が大きいと短い線ができやすくなります。[エッジ検出方法] の [処理 2] を選択すると、設定できます。

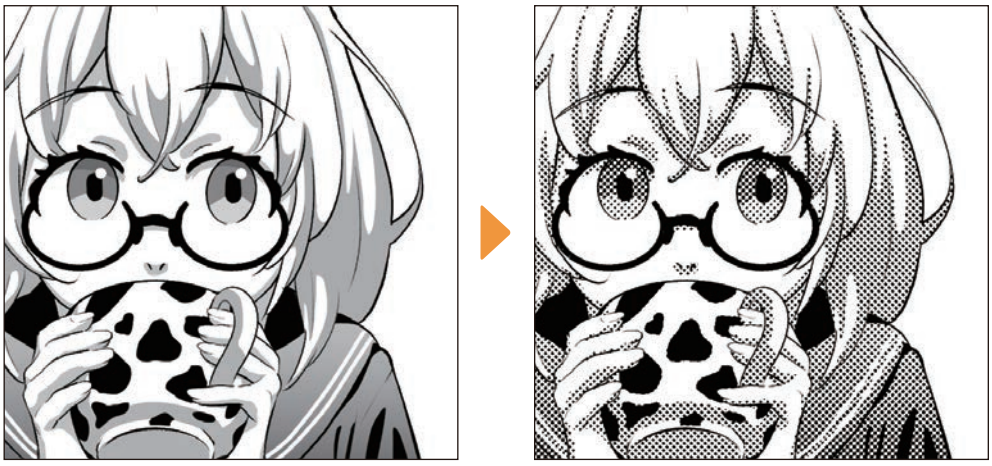
⑩ **レイヤーの LT 変換を実行**

タップすると、[レイヤーの LT 変換] ダイアログが表示され、選択したレイヤーを、輪郭線（線画）とトーンに分割し、それぞれ別のレイヤーに変換できます。詳しくは『レイヤーの LT 変換【EX】』を参照してください。

[レイヤープロパティ] パレットの [ライン抽出] で行った設定は、[レイヤーの LT 変換] ダイアログに引き継がれます。

トーン

レイヤー内の画像を白黒の網点で表示する（トーン化する）効果を設定できます。



[トーン] では、次の項目を設定できます。選択したレイヤーにより、表示される項目が異なる場合があります。

① トーン線数

トーン（網点）の線数を指定します。値を大きくするほど、網点が小さくなります。

② 濃度

トーンの濃度を指定する方法を設定できます。

[画像の色を使用] は、画像の色を基準にトーンの濃度を設定できます。色が濃ければ濃いトーンに、薄ければ薄いトーンになります。[画像の輝度を使用] は、画像の輝度を基準にトーンの濃度を設定できます。下のレイヤーに描画した部分が透過されて表示されます。

画像の色を使用

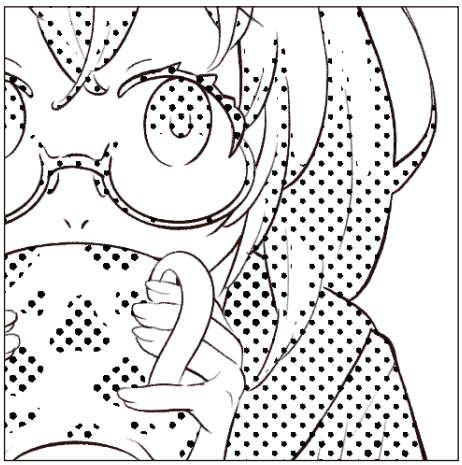
画像の輝度を使用

[指定の濃度を使用] は、べた塗りレイヤーを選択すると表示される項目です。選択すると、下のスライダーでトーンの濃度を設定できます。

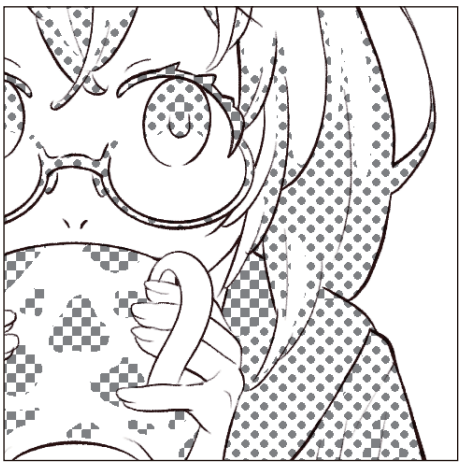
③ レイヤーの不透明度を反映

オンにすると、レイヤーをトーン化するときに、レイヤーの不透明度が網点の大きさに反映されるようになります。レイヤーの不透明度を変更した場合も、網点自体の色が薄くならないため、モノクロ出力時などに発生するモアレを防げます。

レイヤーの不透明度を下げた場合、次の図のように処理が変わります。



オン



オフ

④ 階調化

オンにすると、トーンの濃度を階調化します。階調化のコントロールで階調を調整できます。操作方法については、『階調化のコントロール』を参照してください。べた塗りレイヤーを選択している場合、この項目は表示されません。

⑤ 網の設定

トーンの形状を選択できます。選択できる形状は、[円] · [四角] · [菱形] · [線] · [クロス] · [楕円] · [ノイズ] · [こんぺいとう] · [アスタリスク] · [星] · [にんじん] · [さくら (丸)] · [さくら (中)] · [さくら (細)] · [はな (丸)] · [はな (中)] · [はな (細)] · [クローバー (丸)] · [クローバー (細)] · [手裏剣] · [ダイヤモンド] · [ハート] · [クラブ] · [スペード] です。

⑥ 角度

トーン（網点）の角度を設定できます。

⑦ ノイズのサイズ

[網の設定] で [ノイズ] を選択した場合に、ノイズのサイズを設定できます。

⑥ ノイズの係数

[網の設定] で [ノイズ] を選択した場合に、ノイズの係数を設定できます。

⑨ 網の位置

トーン（網点）の柄を移動できます。移動する方向によりスライダーが分かれています。[X] は横方向、[Y] は縦方向です。

⑩ 領域表示色

トーンが貼られている領域、画像素材が貼られている領域の表示色を、設定できます。カラー表示部をタップすると、[色の設定] ダイアログが表示され、色を設定できます。[塗りつぶし] をタップすると、選択中の描画色に設定できます。色を設定すると、トーン領域の表示が設定した色に切り替わります。

この項目を設定するには、トーンの領域表示を有効にする必要があります。トーンの領域を表示する方法については『トーンを貼った領域を表示する』を参照してください。

減色表示

画像素材レイヤーと 3D レイヤーを、グレーまたはモノクロに減色表示できます。[効果] の [減色表示] では、レイヤー自体の表現色を維持したまま、減色表示を行えます。

メモ

その他のレイヤーは、[表現色] でレイヤーの表現色を変更できます。詳しくは『レイヤーの表現色と描画色』を参照してください。

[減色表示] では、次の項目を設定できます。

① 表現色

減色表示を行う方法を [グレー] と [モノクロ] から選択できます。

② 描画色

描画色を設定できます。詳しくは『表現色』を参照してください。

③ 色の閾値

スライダーで設定した色の閾値を境界に、黒と白に振り分けます。[減色表示] の [表現色] で [モノクロ] を選択すると、表示される項目です。

メモ

[減色表示] をオフにした状態の画像素材レイヤーの描画色が黒と白のいずれかだけの場合、または [表現色] が [モノクロ] の場合、[色の閾値] が表示されないことがあります。

④ アルファの閾値

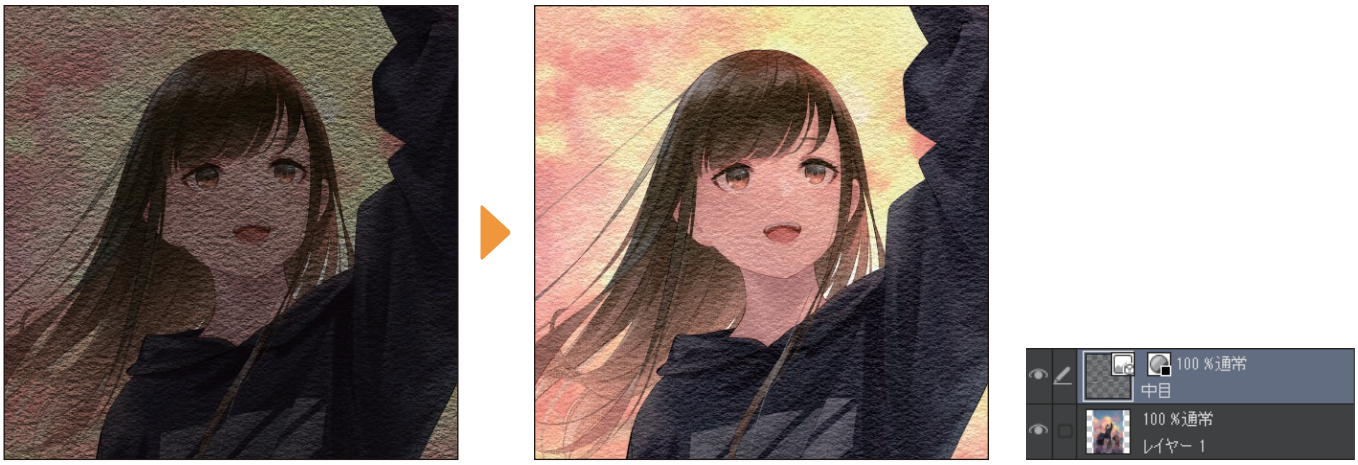
スライダーで設定した不透明度の閾値を境界に、黒・白・透明に振り分けます。[減色表示] の [表現色] を [モノクロ] に設定すると、表示される項目です。

⑤ レイヤーの不透明度を反映

[減色表示] の [表現色] で [モノクロ] を選択した場合、不透明度を反映する方法を設定できます。オンにすると、レイヤーの不透明度を適用した状態の色をもとに黒と白に振り分け、モノクロにします。オフにすると、レイヤーの描画を白と黒に振り分けたあとに、不透明度を適用します。

質感合成

画像素材レイヤーをキャンバスの質感として、下に配置されているレイヤーに合成できる効果です。[強さ] で質感の強さを調整できます。ただし、ベクター画像素材レイヤーを選択している場合は、[質感合成] を設定できません。

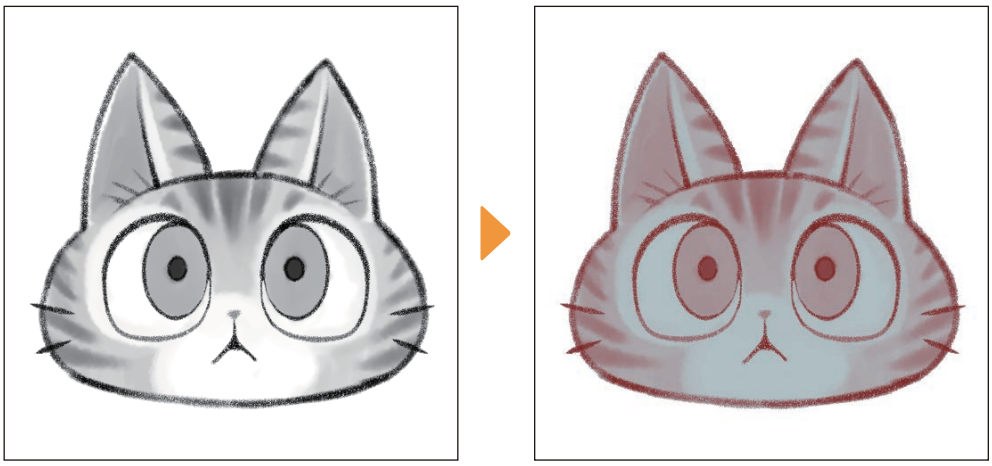


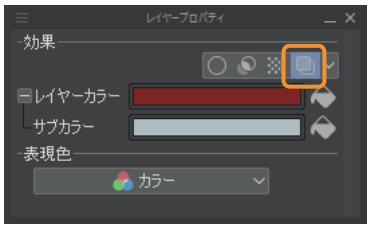
レイヤーカラー

レイヤーに描画した内容を、任意の色に置き換えて表示する効果です。

表現色がグレーとモノクロのレイヤーの場合は、黒で描かれた部分を [レイヤーカラー]、白で描かれた部分を [サブカラー] に置き換えて表示できます。表現色がカラーのレイヤーの場合は、内部的にグレースケールに変換した状態で、[レイヤーカラー] と [サブカラー] に置き換えます。

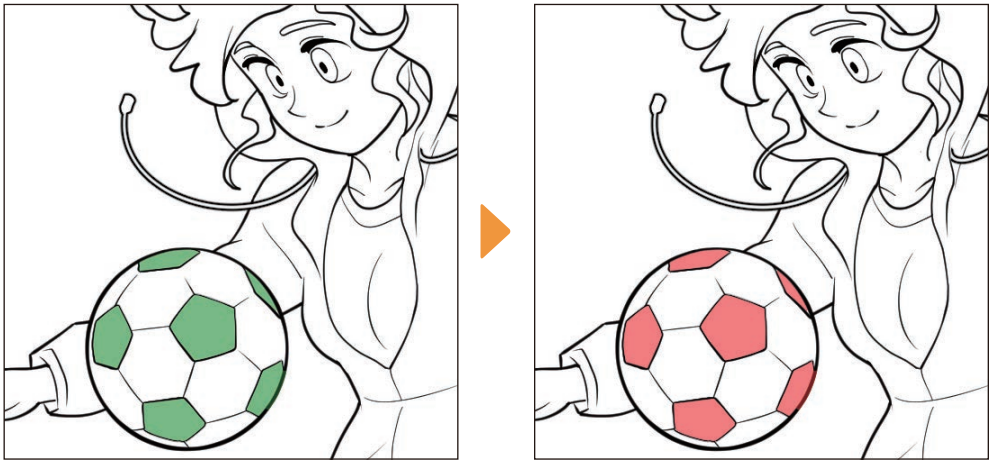
それぞれ、カラー表示部をタップすると、[色の設定] ダイアログが表示され、色を設定できます。[塗りつぶし] をタップすると、選択中の描画色に設定できます。

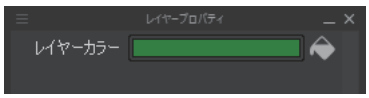


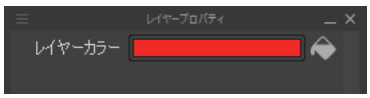


単色で表示するレイヤーカラーの変更

用紙レイヤー・選択範囲レイヤー・クイックマスクを選択している場合、レイヤーカラーを設定できます。[効果] から選択したレイヤーカラーと異なり、レイヤー自体の色が変更されます。

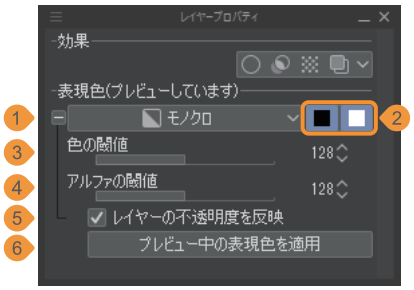






表現色

選択したレイヤーの表現色を変更できます。ラスターレイヤー・ベクターレイヤー・フキダシレイヤー・テキストレイヤーを選択した場合に表示されます。



① 表現色

表現色を設定できます。詳しくは『レイヤーの表現色と描画色』を参照してください。

② 描画色

描画色を設定できます。詳しくは『レイヤーの表現色と描画色』を参照してください。

③ 色の閾値

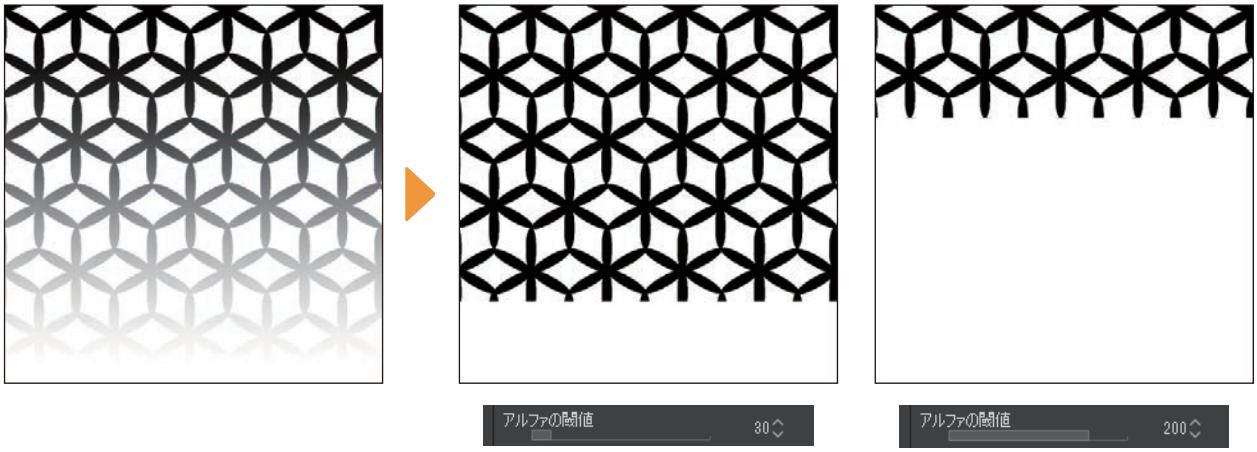
スライダーで設定した色の閾値を境界に、黒と白に振り分けます。ラスターレイヤー選択時に、[表現色] を [モノクロ] に変更すると、表示される項目です。

メモ

[減色表示] をオフにした状態の画像素材レイヤーの描画色が黒と白のいずれかだけの場合、または [表現色] が [モノクロ] の場合、[色の閾値] が表示されないことがあります。

④ アルファの閾値

スライダーで設定した不透明度の閾値を境界に、黒・白・透明に振り分けます。ラスターレイヤー選択時に、[表現色] を [モノクロ] に変更すると、表示される項目です。



⑤ レイヤーの不透明度を反映

[表現色] を [モノクロ] に変更する場合、不透明度を反映する方法を設定できます。オンにすると、レイヤーの不透明度を適用した状態の色をもとに黒と白に振り分け、モノクロにします。オフにすると、レイヤーの描画を白と黒に振り分けたあとに、不透明度を適用します。

⑥ プレビュー中の表現色を適用

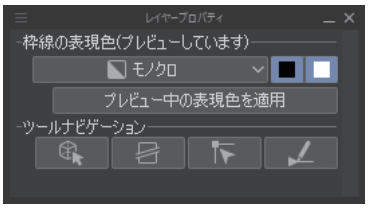
[プレビュー中の表現色を適用] をタップすると、[レイヤープロパティ] パレットで設定した [表現色] と [描画色] が適用されます。同時に [レイヤープロパティ] パレットで設定する前の [表現色] と [描画色] は破棄されます。

[表現色] と [描画色] を選択したレイヤーより少ない色にしている場合、元のレイヤーの情報を維持したまま、少ない色でプレビュー表示している状態です。プレビュー表示になっているレイヤーは、[レイヤープロパティ] パレットの [表現色] の項目名のあとに（プレビューしています）と表示されます。また、[レイヤー] パレットの表現色を示すアイコンの周囲が赤で囲まれます。

枠線の表現色

コマ枠フォルダーを選択している場合、[枠線の表現色] を設定できます。[枠線の表現色] で設定した内容は、枠線にだけ反映されます。コマ枠フォルダー内のレイヤーには反映されません。

[枠線の表現色] は、[表現色] と同様に設定できます。詳しくは『レイヤーの表現色と描画色』を参照してください。[プレビュー中の表現色を適用] が表示された場合は、タップすると [レイヤープロパティ] パレットで設定した [表現色] と [描画色] が適用されます。



レイヤーマスク選択時

レイヤーマスクを含むレイヤーを選択すると、[レイヤープロパティ] パレットで [表示方法] と [マスクの表現] を設定できます。[レイヤープロパティ] パレットの効果をレイヤーマスクに反映する方法を設定できます。

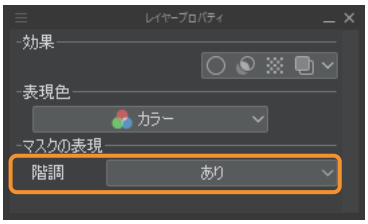
効果範囲

レイヤーマスクを含むレイヤー選択時に、[効果] から [境界効果] ・[ライン抽出] ・[トーン] を選択したときに表示されます。各効果の適用範囲を設定でき、選択した内容に応じて、マスクと画像の境界部分の処理が変わります。

[画像] を選択すると、選択中のレイヤー内の画像全体に効果を適用します。[マスクした画像] を選択すると、選択中のレイヤーにマスクを適用した状態に対して、効果を適用します。

マスクの表現

レイヤーマスクを含むレイヤー選択時に、マスクの階調を設定できます。



① **階調**

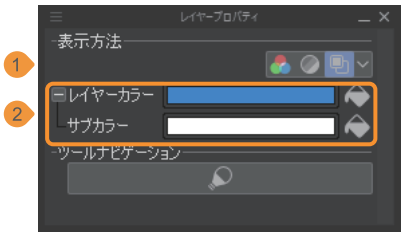
レイヤーマスクの階調を設定できます。[あり] にすると、256 段階の階調を表現できます。レイヤーマスクを使用したぼかしなどの表現を行えます。[なし] にすると、レイヤーマスクが 2 値化されます。

② **閾値**

レイヤーマスクの [階調] を [なし] に変更して 2 値化するときに、スライダーで設定した色の閾値を境界にして、レイヤーマスクの色を黒と透明に振り分けます。

ライトテーブルレイヤー選択時

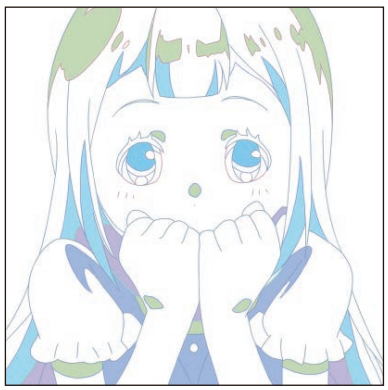
[アニメーションセル] パレットからライトテーブルレイヤーを選択している場合、[表示方法] を設定できます。



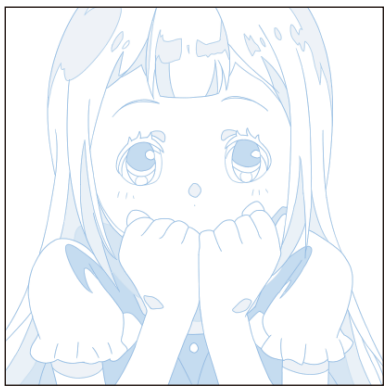
① 表示方法

ライトテーブルレイヤーの表示色を [カラー] · [ハーフカラー] · [モノクロ] から選択できます。[カラー] はセルやレイヤーの色をそのまま表示します。[ハーフカラー] は、セルやレイヤーの色を維持したまま、[レイヤーカラー] で設定した色を合成して表示します。[モノクロ] は、セルやレイヤーの色をグレー化し、黒を [レイヤーカラー] で設定した色に、白を [サブカラー] で設定した色に置き換えて表示します。

カラー



ハーフカラー



モノクロ

② レイヤーカラー・サブカラー

[表示方法] を [ハーフカラー] や [モノクロ] に設定した場合の、表示色を設定できます。

元のレイヤーの表現色がグレーやモノクロの場合は、黒で描かれた部分を [レイヤーカラー]、白で描かれた部分を [サブカラー] に置き換えて表示できます。

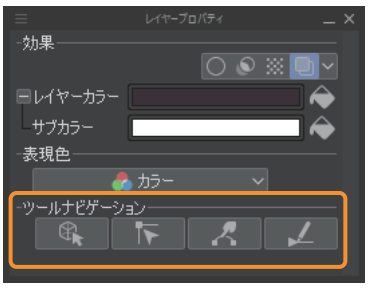
元のレイヤーの表現色がカラーで [表示方法] を [モノクロ] にした場合は、内部的にグレースケールに変換した状態で、[レイヤーカラー] と [サブカラー] に置き換えます。

ツールナビゲーション

[ツールナビゲーション] には、選択中のレイヤーを編集するときに使用するツールやサブツールの候補が表示されます。

ツールアイコンをタップすると、ツールやサブツールを切り替えられます。

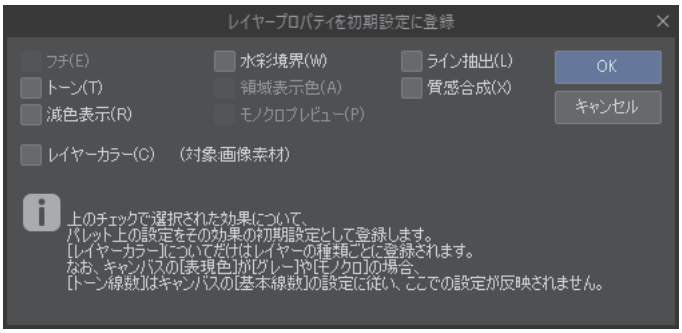
ただし、ラスターレイヤーとレイヤーマスクを含むレイヤーを選択している場合、[ツールナビゲーション] は表示されません。



初期設定に登録する

[レイヤープロパティ] パレットのメニューから [初期設定に登録] を選択すると、現在の [レイヤープロパティ] パレットの設定内容を初期設定として登録できます。

[レイヤープロパティを初期設定に登録] ダイアログから、初期設定に登録する効果を選択し、[OK] をタップすると、登録が完了します。



メモ

[レイヤーカラー] は、レイヤーの種類ごとに初期設定を登録できます。たとえば、画像素材レイヤーを選択したときの [レイヤーカラー] を初期設定に登録した場合は、画像素材レイヤーを選択したときだけ、登録した初期設定が反映されます。

編集に便利な設定を使う

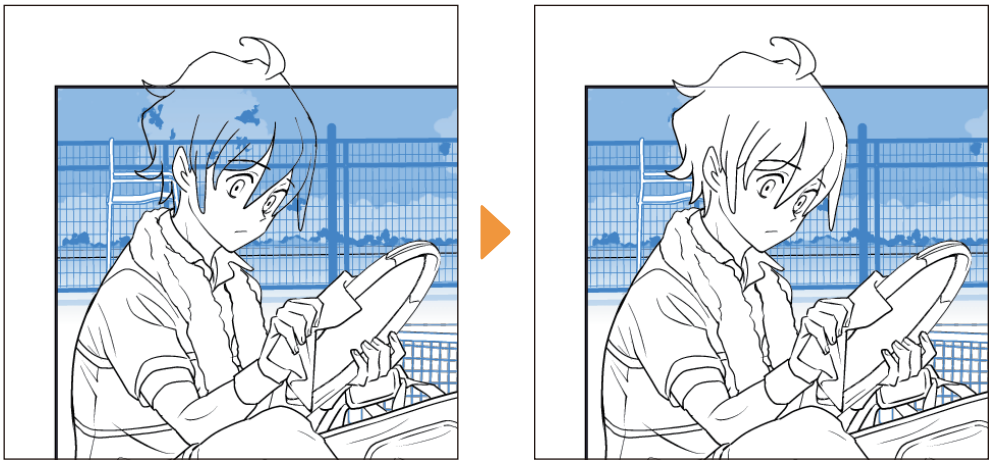
編集に便利な CLIP STUDIO PAINT のレイヤー設定を紹介します。『参照レイヤーに設定する』、『下描きレイヤーに設定する【PRO/EX】』、『下のレイヤーでクリッピング』、『透明ピクセルをロックする』、『レイヤーをロックする』など、選択範囲の作成や塗りつぶしに便利な機能です。

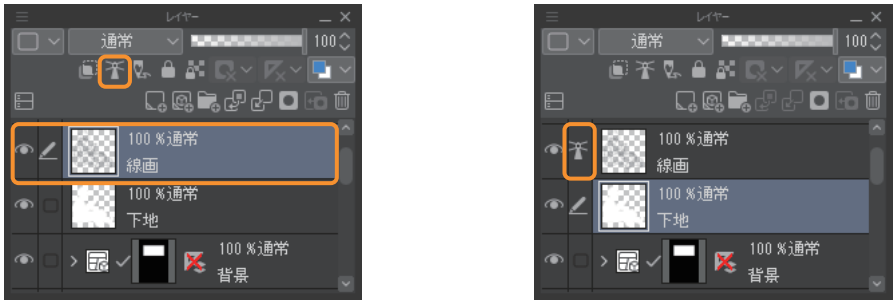
参照レイヤーに設定する

参照レイヤーは、塗りつぶしや選択範囲を作成するときに、参照するためのレイヤーです。レイヤーを参照レイヤーに設定すると、参照レイヤーの描画だけを参照して、編集中のレイヤーに塗りつぶしを行ったり、選択範囲を作成したりできます。また、[ペン] ツールや [筆] ツールなどの描画を行うツールで塗りを行うときに、[サブツール詳細] パレットの『はみ出し防止』カテゴリを設定すると、参照レイヤーの線からはみ出さないように塗ることができます。

レイヤーを選択し、[レイヤー] パレットの [参照レイヤーに設定] をタップすると、選択したレイヤーが参照レイヤーに設定されます。参照レイヤーに設定されたレイヤーには、灯台のアイコンが表示されます。

また、[レイヤー] メニュー→ [レイヤー設定] → [参照レイヤーに設定] を選択しても、参照レイヤーに設定できます。





レイヤーフォルダーや複数のレイヤーを選択した場合は、選択しているすべてのレイヤーをまとめて参照レイヤーに設定できます。

参照レイヤーを通常のレイヤーに戻すには、設定するときと同じ操作を行います。

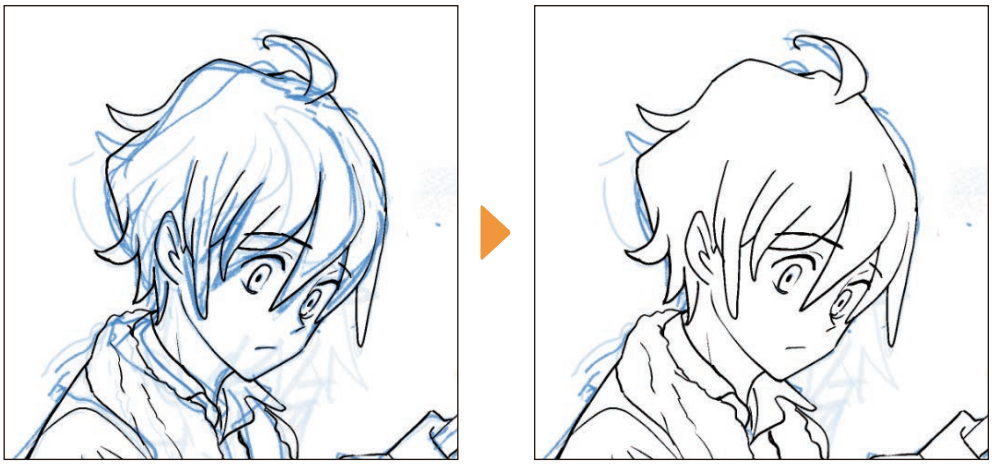
下描きレイヤーに設定する【PRO/EX】

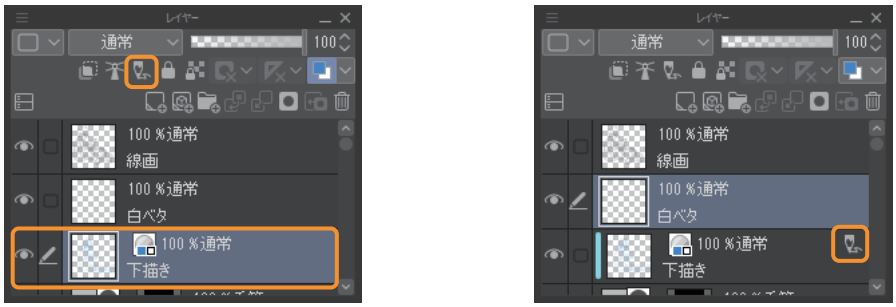
下描きレイヤーは、塗りつぶしや選択範囲を作成するときやファイルに書き出すときに除外できるレイヤーです。

下描きやラフを下描きレイヤーに設定しておくと、Web 用に書き出すときや印刷するときに、誤ってこれらを書き出すことを回避できます。

レイヤーを選択し、[レイヤー] パレットの [下描きレイヤーに設定] をタップすると、選択したレイヤーが下描きレイヤーに設定されます。下描きレイヤーに設定されたレイヤーには、青い縦線と鉛筆のアイコンが表示されます。

また、[レイヤー] メニュー→ [レイヤー設定] → [下描きレイヤーに設定] を選択しても、下描きレイヤーに設定できます。





レイヤーフォルダーや複数のレイヤーを選択した場合は、選択しているすべてのレイヤーをまとめて下描きレイヤーに設定できます。

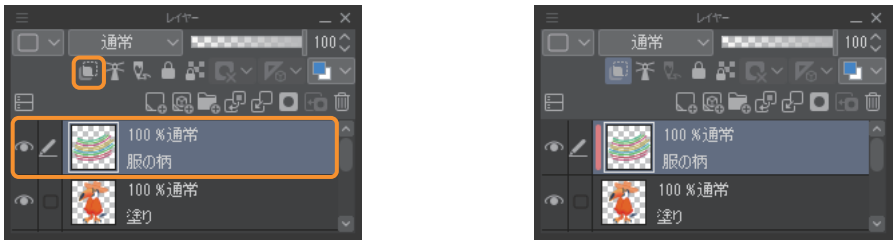
下描きレイヤーを通常のレイヤーに戻すには、設定するときと同じ操作を行います。

下のレイヤーでクリッピング

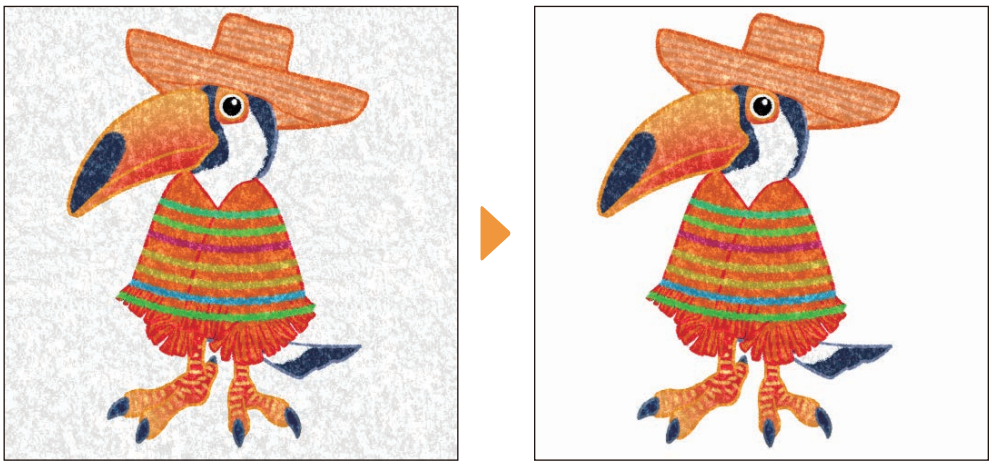
レイヤーに [下のレイヤーでクリッピング] を設定すると、1 つ下にあるレイヤーの描画範囲を参照し、設定したレイヤーの表示する領域を制限できます。下のレイヤーに何も描かれていない領域（透明ピクセル）には、レイヤーに描画した内容が表示されません。下のレイヤーの描画のほかに不透明度も、設定したレイヤーに反映されます。

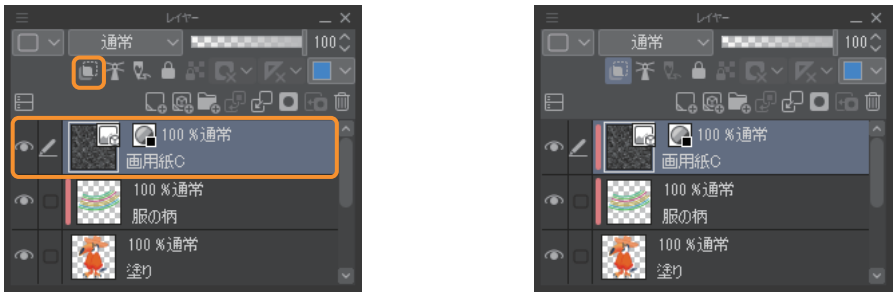
レイヤーを選択し、[レイヤー] パレットの [下のレイヤーでクリッピング] をタップすると、選択したレイヤーにクリッピングが設定されます。[下のレイヤーでクリッピング] が設定されたレイヤーには、赤い縦線が表示されます。

また、[レイヤー] メニュー→ [レイヤー設定] → [下のレイヤーでクリッピング] を選択しても、クリッピングを設定できます。



[下のレイヤーでクリッピング] に設定したレイヤーを重ねた場合、上のレイヤーも、下のレイヤーが参照しているレイヤーを参照します。





レイヤーフォルダーや複数のレイヤーを選択した場合は、選択しているすべてのレイヤーをまとめてクリッピングを設定できます。

クリッピングを設定したレイヤーを通常のレイヤーに戻すには、設定するときと同じ操作を行います。非表示になっていた描画部分が表示されるようになります。

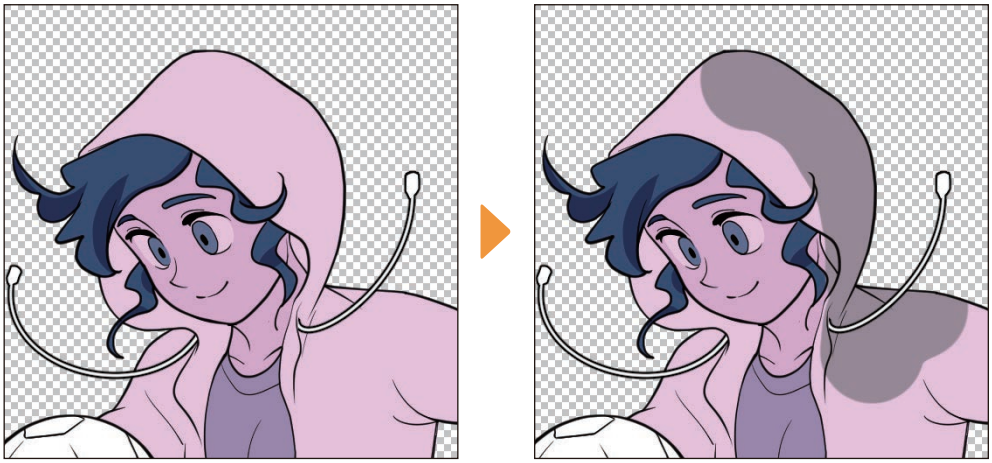
参照するレイヤーとクリッピングを設定したレイヤーの間や、クリッピングを設定したレイヤーの間に、レイヤーの新規作成や素材の読み込みなどを行うと、[下のレイヤーでクリッピング] が設定された状態でレイヤーが追加されます。

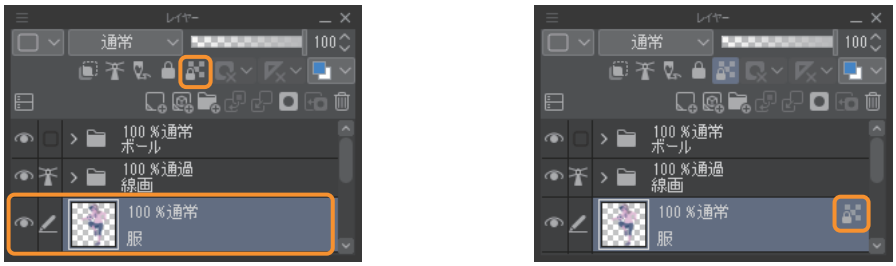
透明ピクセルをロックする

ラスターレイヤーに [透明ピクセルをロック] を設定すると、設定したレイヤーの透明部分の描画をロック（制限）できます。透明部分からはみ出さずに、すでに描画した部分に塗り重ねたいときに便利です。

レイヤーを選択し、[レイヤー] パレットの [透明ピクセルをロック] をタップすると、選択したレイヤーの透明ピクセルの描画がロックされます。[透明ピクセルをロック] が設定されたレイヤーには、鍵と市松模様のアイコンが表示されます。

また、[レイヤー] メニュー→ [レイヤー設定] → [透明ピクセルをロック] を選択しても、透明ピクセルの描画をロックできます。





なお、ラスターレイヤー以外のレイヤーに、[透明ピクセルをロック] は設定できません。既存の描画からはみ出さないように塗り重ねたい場合は、別のレイヤーを重ねて『下のレイヤーでクリッピング』を使用してください。

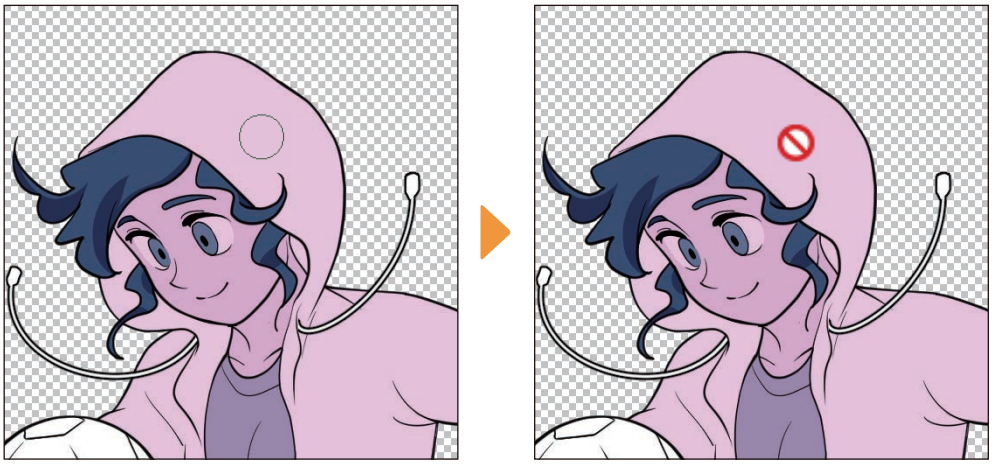
[透明ピクセルをロック] を解除するには、設定するときと同じ操作を行います。

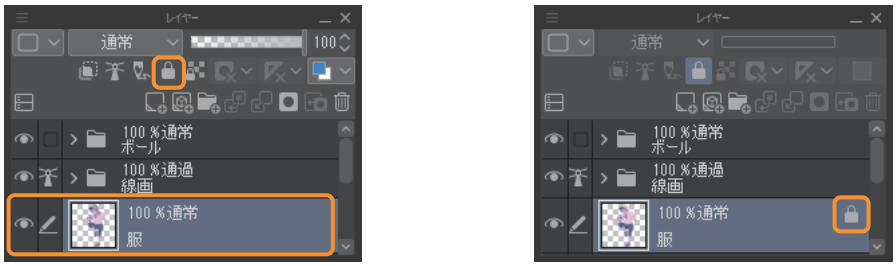
レイヤーをロックする

[レイヤーをロック] を設定すると、設定したレイヤーの編集をロック（制限）できます。

レイヤーを選択し、[レイヤー] パレットの [レイヤーをロック] をタップすると、レイヤーの描画や変形などの編集ができなくなります。[レイヤーをロック] が設定されたレイヤーには、鍵のアイコンが表示されます。

また、[レイヤー] メニュー→ [レイヤー設定] → [レイヤーをロック] を選択しても、レイヤーの編集を制限できます。





[レイヤーをロック] を解除するには、設定するときと同じ操作を行います。

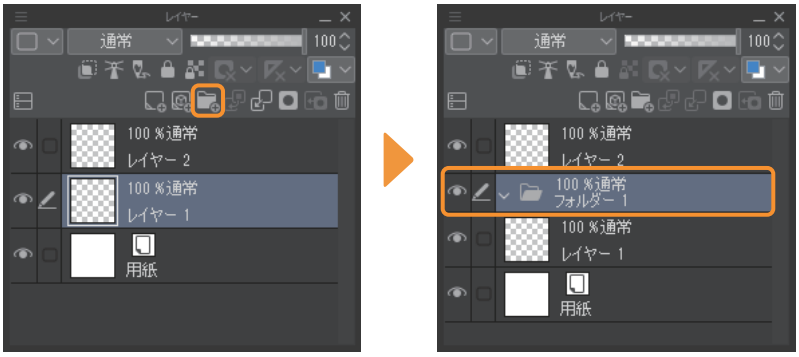
レイヤーフォルダー

CLIP STUDIO PAINT のレイヤーフォルダーとは、複数のレイヤーを 1 つのフォルダーにまとめる機能です。キャラクターと背景それぞれのレイヤーフォルダーを作成するなど、たくさんのレイヤーを整理するときに便利です。

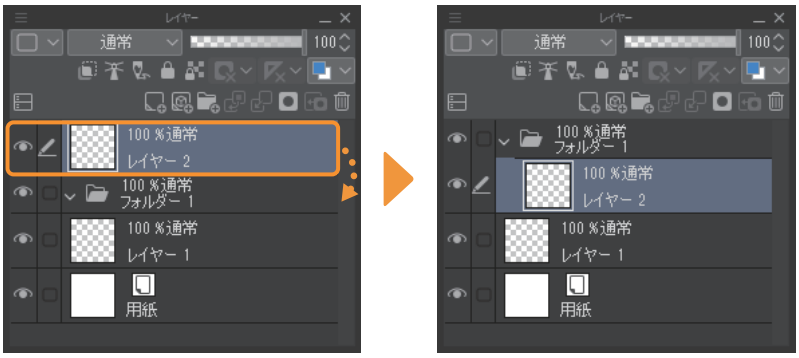
また、レイヤーフォルダーを使用すると、色調補正レイヤーの効果をレイヤーフォルダー内に限定できます。詳しくは『色調補正レイヤーの効果範囲を変更する』を参照してください。

レイヤーフォルダーを作成する

[レイヤー] パレットの [新規レイヤーフォルダー] をタップすると、[レイヤー] パレットにレイヤーフォルダーを作成できます。また、[レイヤー] メニュー→ [新規レイヤーフォルダー] を選択しても、レイヤーフォルダーを作成できます。



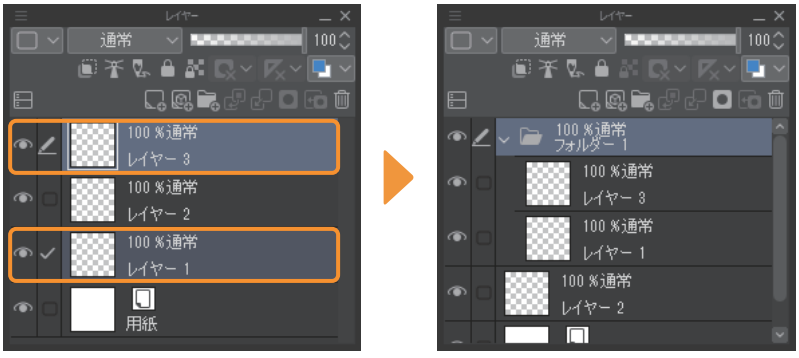
レイヤーを選択して、レイヤーフォルダーにドラッグ＆ドロップすると、選択したレイヤーをレイヤーフォルダーに格納できます。レイヤーフォルダーには、別のレイヤーフォルダーも格納できます。



フォルダーを作成してレイヤーを挿入

[レイヤー] パレットからレイヤーを選択し、[レイヤー] パレットの [新規レイヤーフォルダー] にドラッグ＆ドロップすると、レイヤーフォルダーが新規作成され、選択したレイヤーがレイヤーフォルダーに格納されます。複数レイヤーを選択している場合は、まとめて格納できます。

また、レイヤーを選択し、[レイヤー] メニュー→ [フォルダーを作成してレイヤーを挿入] を選択しても、同様の操作を行えます。



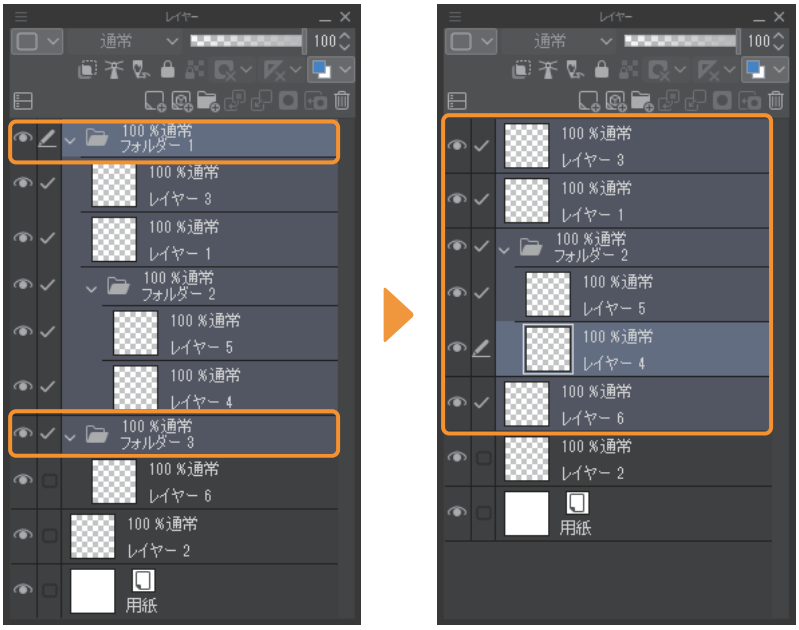
メモ

アニメーションフォルダー内のレイヤーを選択した場合は、選択したレイヤーの名称と同じ名称のレイヤーフォルダーが作成されます。

レイヤーフォルダーを解除する

[レイヤー] パレットからレイヤーフォルダーを選択し、[レイヤー] メニュー→ [レイヤーフォルダーを解除] を選択すると、レイヤーフォルダーが削除され、レイヤーフォルダーに格納されているレイヤーが残ります。

複数のレイヤーフォルダーを選択した場合は、同時にレイヤーフォルダーの解除を行えます。なお、レイヤーフォルダー内に格納されているレイヤーフォルダーはそのまま残ります。



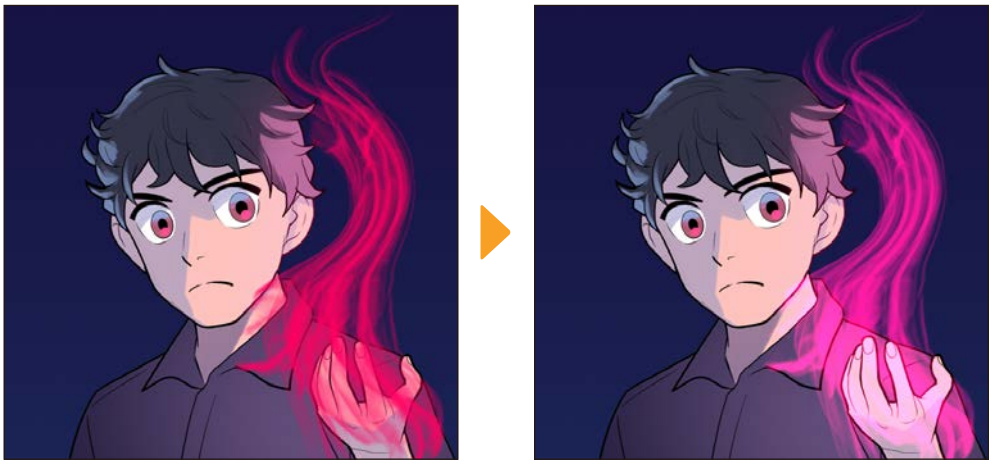
レイヤーフォルダーのほか、コマ枠フォルダーやアニメーションフォルダーを選択した場合も、同様にフォルダーを解除できます。

重要

- レイヤーフォルダーに、[レイヤープロパティ] パレットの [効果] や不透明度・合成モード・パレットカラーを設定している場合、[レイヤーフォルダーを解除] を実行すると同時に、設定が削除されます。
- レイヤーフォルダーに配置されているレイヤーマスクや定規は、[レイヤーフォルダーを解除] の実行と同時に削除されます。
- アニメーションフォルダーに対して [レイヤーフォルダーを解除] を実行すると、[タイムライン] パレットに各レイヤー（セル）のトラックが作成され、開始フレームから終了フレームまでのクリップが配置されます。

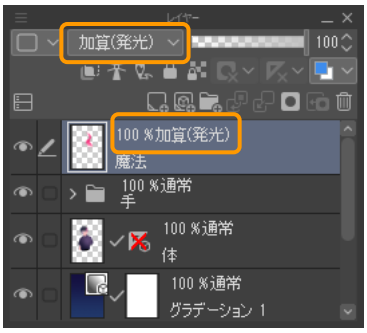
合成モードを設定する

合成モードとは、設定したレイヤーがその下のレイヤーに対してどのように色を重ねるか設定するための機能です。合成した色により、さまざまな効果を得られます。光と影の表現や色の濃淡の表現などに活用できます。



合成モードを設定するには、[レイヤー] パレットからレイヤーを選択し、[レイヤー] パレットの合成モードから、使用したい効果を選択します。レイヤーの不透明度の隣に、選択した合成モード名が表示されます。

複数のレイヤーを選択した場合は、同時に合成モードを設定できます。ただし、1 つのレイヤーにつき、設定できる合成モードは 1 つまでです。



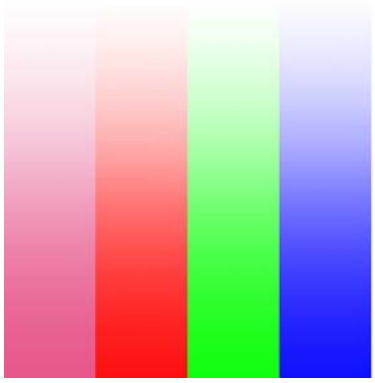
合成モードの種類

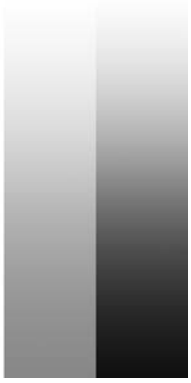
合成モードは、[レイヤー] パレットでレイヤーを重ねるときの効果に使用するほか、[筆] ツールなどで、ストロークを塗り重ねるときの効果や紙質を適用するときの効果として、[サブツール詳細] パレット上で設定を行えます。

CLIP STUDIO PAINT で使用できる合成モードの種類を紹介します。ここでは、合成モードを設定する上のレイヤーを「設定レイヤー」、その下にあるレイヤーを「下のレイヤー」と記載します。

各項目の図は、次のレイヤー構成で合成モードを設定した場合のものです。

下のレイヤー

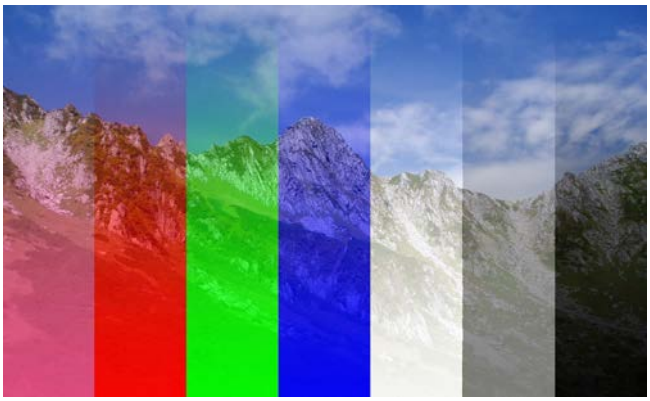




設定レイヤー（上に重ねるレイヤー）

通常

下のレイヤーに、そのまま設定レイヤーを重ねます。



比較（暗）

設定レイヤーと下のレイヤーの RGB それぞれの値を比較し、値が低い色（暗い色）を維持します。たとえば、R の値が 10 と 100 のレイヤーを重ねた場合、合成後の R の値は 10 になります。残りの色にも同様の処理を行います。

乗算

設定レイヤーと下のレイヤーの RGB それぞれの値を乗算合成します。たとえば R の値が 10 と 100 のレイヤーを重ねた場合、合成後の R の値は 10 と 100 を掛け算し、255 で割った値が適用されます。残りの色にも同様の処理を行います。合成後は元の色より暗い色になります。

焼き込みカラー

銀塩写真の「焼き込み」のように暗くする効果を得られます。下のレイヤーの色を反転したあと、設定レイヤーを [除算] で合成し、その結果を反転したものです。

焼き込み（リニア）

[焼き込みカラー] で合成した結果に対して、さらに設定レイヤーを [乗算] で重ねる効果です。全体的に [焼き込みカラー] より暗い色に仕上がります。

減算

下のレイヤーの RGB それぞれの値から設定レイヤーの RGB 値を減算合成します。下のレイヤーの R の値が 100、設定レイヤーは 10 の場合、合成後の R の値は 90 になります。残りの色にも同様の処理を行います。なお、合成後の値が 0 以下になる場合は、0 になります。白を重ねると黒くなり、黒を重ねると下のレイヤーの色が表示されます。

比較（明）

設定レイヤーと下のレイヤーの各 RGB 値を比較し、値が高い方を適用して合成する効果です。たとえば、R：100・G：200・B：25 の色と、R：10・G：255・B：90 の色を合成した場合、R：100・G：255・B：90 に置き換えて合成します。

スクリーン

設定レイヤーと下のレイヤーの色を反転したあと、設定レイヤーを [乗算] で合成した結果に対して、色を反転した効果です。全体的に元の色より明るい色になります。白を重ねるとそのまま白が表示され、黒を重ねると下のレイヤーの色が表示されます。

覆い焼きカラー

銀塩写真の「覆い焼き」のように明るくする効果を得られます。設定レイヤーの色を反転して [除算] で合成したものです。全体的にレイヤーの色が明るくなり、コントラストが強くなります。白を重ねるとそのまま白が表示され、黒を重ねると下のレイヤーの色が表示されます。

覆い焼き（発光）

[覆い焼きカラー] と同様の効果ですが、半透明部分に対して、[覆い焼きカラー] より強い効果を得られます。明るく、強い光を表現したいときに向いています。

覆い焼きカラー

覆い焼き（発光）

加算

下のレイヤーの各 RGB 値と設定レイヤーの各 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。

下のレイヤーの RGB それぞれの値から設定レイヤーの RGB 値を加算合成します。下のレイヤーの R の値が 100、設定レイヤーは 10 の場合、合成後の R の値は 110 になります。残りの色にも同様の処理を行います。なお、合成後の値が 255 以上になる場合は、255 になります。白を重ねるとそのまま白が表示され、黒を重ねると下のレイヤーの色が表示されます。

加算（発光）

[加算] と同様の効果ですが、半透明部分に対して、[加算] より強い効果を得られます。明るく、強い光を表現したいときに向いています。

加算

加算（発光）

オーバーレイ

下のレイヤーの色を基準に、[乗算] と [スクリーン] を判別して合成します。暗い色を重ねると暗く、明るい色を重ねると明るくなるため、コントラストを強くできます。下のレイヤーに黒と白を描画している場合は、そのまま表示されます。黒と白以外の中間調の部分は、設定レイヤーの色が反映されやすいため、作品の色味全体を変更したいときや、テクスチャを適用したいときに向いています。

ソフトライト

設定レイヤーの輝度に応じて、結果が変わります。明るい色を重ねると、[覆い焼き] のような処理で明るくなります。暗い色を重ねると、[焼き込み] のような処理で暗くなります。輝度が 50% のグレーを重ねると、下のレイヤーの色がそのまま表示されます。[オーバーレイ] に比べると、コントラストが弱めに合成されます。

ハードライト

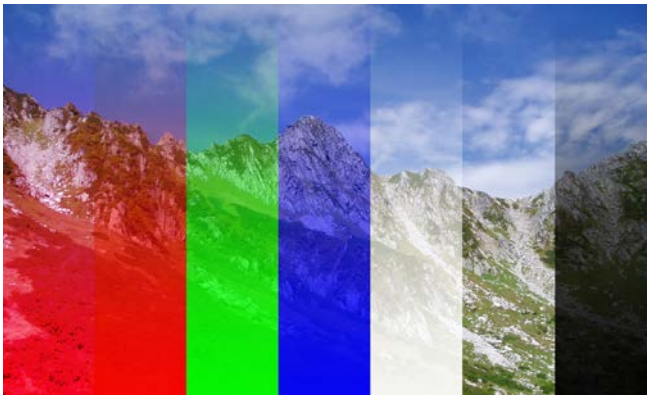
設定レイヤーの輝度に応じて、結果が変わります。明るい色を重ねると、[スクリーン] のような処理で明るくなります。暗い色を重ねると、[乗算] のような処理で暗くなります。輝度が 50% のグレーを重ねると、下のレイヤーの色がそのまま表示されます。[ソフトライト] に比べると、コントラストが強めになります。

差の絶対値

下のレイヤーの色と、設定レイヤーの色を減算し、その絶対値を採用して下のレイヤーの色と合成します。同じ色を重ねると黒になります。白を重ねると階調が反転します。

ビビッドライト

設定レイヤーの色に応じて、[覆い焼きカラー] と [焼き込みカラー] の効果を適用することで、明るいところはより明るく、暗いところはより暗く合成します。全体的にコントラストが強くなります。



リニアライト

設定レイヤーの色に応じて、[加算] と [焼き込み（リニア）] の効果を適用することで、明るいところはより明るく、暗いところはより暗く合成します。

ピンライト

設定レイヤーの色に応じて、[比較（暗）] と [比較（明）] のような効果を適用し、画像の色を置換して合成します。設定レイヤーの色が暗く下のレイヤーがそれより明るい色の部分は [比較（暗）]、設定レイヤーの色が明るく下のレイヤーがそれより暗い色の部分は [比較（明）] が適用されます。

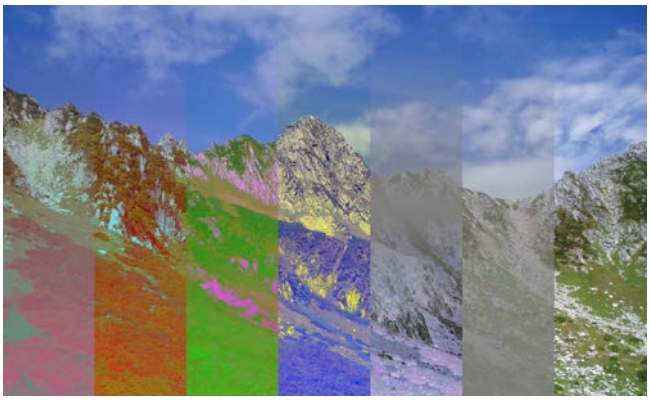
ハードミックス

設定レイヤーと下のレイヤーの各 RGB 値を足し、255 未満になる場合は 0 に、255 以上になる場合は 255 に置換します。そのため、RGB 値が 0 か 255 になる 8 色に振り分けられます。

除外

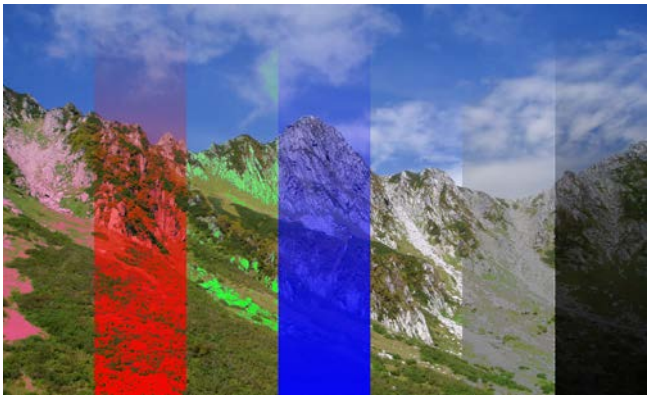
[差の絶対値] に近い効果で、[差の絶対値] よりコントラストが低めに合成されます。

設定レイヤーが白の場合、設定レイヤーの色が反転した状態で合成されます。設定レイヤーが黒の場合、下のレイヤーの色がそのまま表示されます。



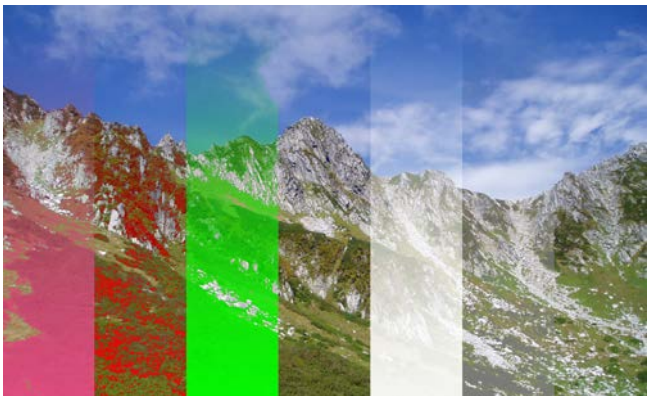
カラー比較（暗）

設定レイヤーと下のレイヤーの輝度を比較し、値が低い方の色を表示します。



カラー比較（明）

設定レイヤーと下のレイヤーの輝度を比較し、値が高い方の色を表示します。



除算

下のレイヤーの各 RGB 値に対して、設定レイヤーの各 RGB 値で割った値に、255 を掛けます。下のレイヤーの R の値が 20、設定レイヤーは 180 の場合、合成後の R の値は 28 になります。残りの色にも同様の処理を行います。合成後の値が 255 を超える場合は、255 に設定されるため、全体的に白っぽい明るい仕上がりになります。

色相

下のレイヤーの輝度と彩度の値を維持したまま、設定レイヤーの色相を適用します。

彩度

下のレイヤーの輝度と色相の値を維持したまま、設定レイヤーの彩度を適用します。

カラー

下のレイヤーの輝度の値を維持したまま、設定レイヤーの色相と彩度を適用します。

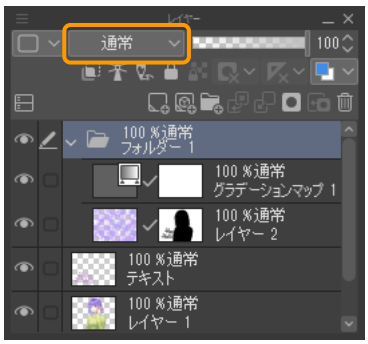
輝度

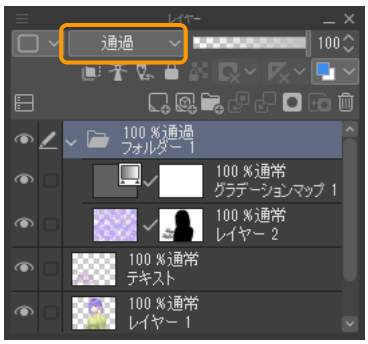
下のレイヤーの色相と彩度の値を維持したまま、設定レイヤーの輝度を適用します。

レイヤーフォルダー選択時に設定できる合成モード

通過

レイヤーフォルダー内に格納された、色調補正レイヤーやレイヤーの合成モードの効果を、フォルダー外のレイヤーにも適用します。ただし、[下のレイヤーでクリッピング] に設定しているレイヤーフォルダーは、[通過] を使用できません。



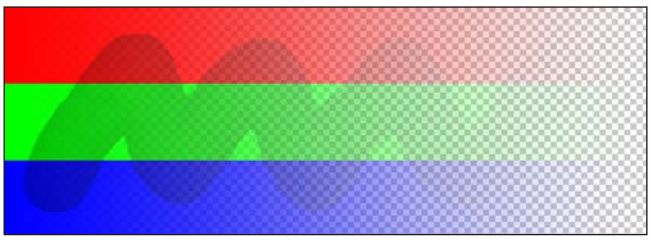


サブツール詳細パレットで設定できる合成モード

ブラシのストロークを重ねたときの効果として使用できる合成モードです。[サブツール詳細] パレットの『インク』カテゴリの [合成モード] だけで設定できます。なお、[レイヤー] パレットでは設定できません。

焼き込み（黒）

あとから描いた部分を暗くします。先に描いた色が透明の場合は、効果が適用されません。



覆い焼き（白）

あとから描いた部分を明るくします。先に描いた色が透明の場合は、効果が適用されません。

消去

あとから描いた部分の描画を消去します。

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。

比較（濃度）

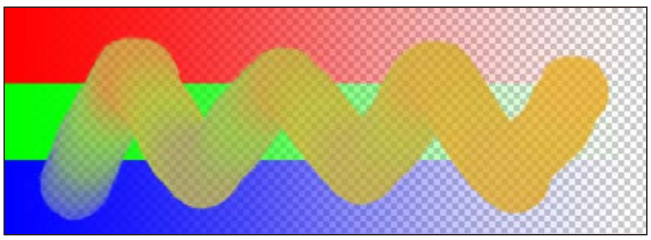
あとから描いた色の不透明度が、先に描いた色よりも大きい場合のみ、塗りつぶします。

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、あとから描いたツールで設定している不透明度に置き換えられます。



レイヤーマスク

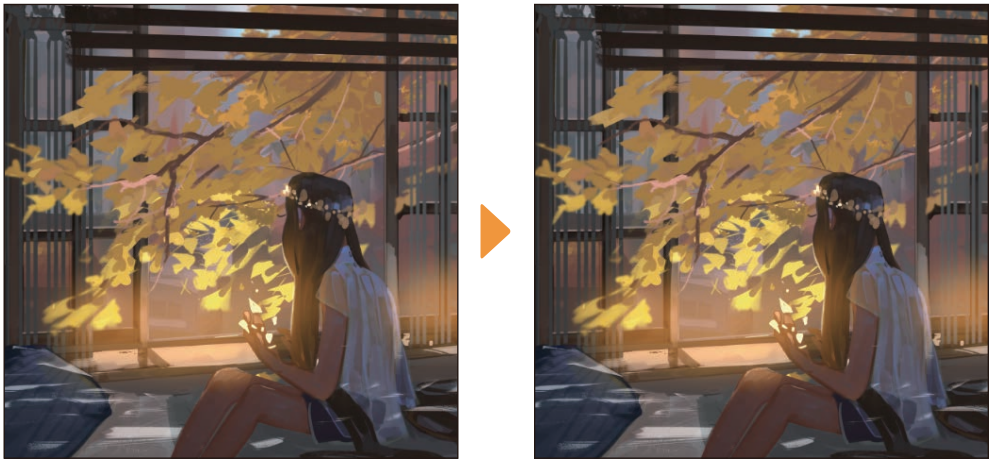
CLIP STUDIO PAINT のレイヤーマスクとは、レイヤー内の描画を一部非表示にできる機能です。はみ出しなどの不要な部分を隠せます。べた塗りレイヤー・グラデーションレイヤー・画像素材レイヤーなど、直接描画できないレイヤーの表示する範囲を指定できます。

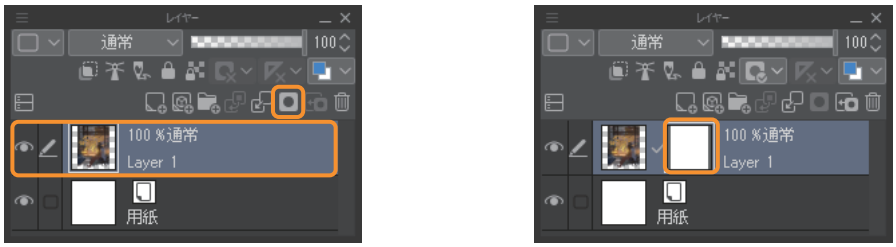
レイヤーマスクを作成する

[レイヤー] パレットから、マスクを作成したいレイヤーを選択します。[選択範囲] ツールなどで描画を残したい部分の選択範囲を作成します。

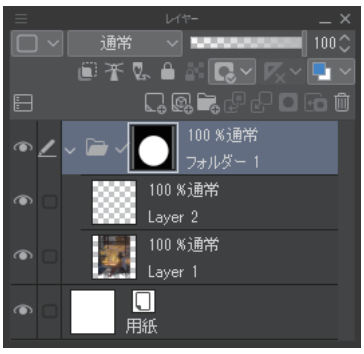
[レイヤー] パレットの [レイヤーマスクを作成] をタップすると、レイヤーにレイヤーマスクが追加され、選択範囲以外の部分が非表示になります。

選択範囲を作成していない状態で、[レイヤーマスクを作成] をタップすると、レイヤーマスクが作成されますが、レイヤーの描画は表示されたままになります。





なお、複数のレイヤーを選択した場合は、レイヤーマスクを作成できません。複数のレイヤーにレイヤーマスクを適用するには、レイヤーフォルダーに、レイヤーマスクを作成してください。



メモ

[Alt] キーを押しながら [レイヤーマスクを作成] をタップすると、レイヤーマスク作成時に、選択範囲の描画を非表示にできます。選択範囲を作成していない場合は、レイヤーの描画をすべて非表示にするレイヤーマスクが作成されます。

メニューコマンドから作成する

レイヤーマスクはメニューコマンドから作成できます。コマンドバーやショートカットキーなどを使用して、レイヤーマスクを作成するときに使用できます。

選択範囲外をマスク

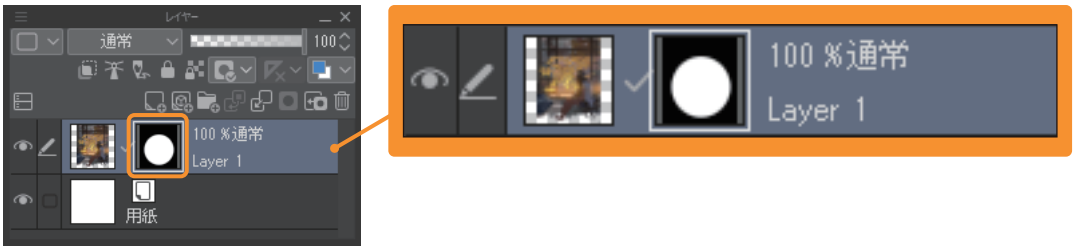
[レイヤー] メニュー→ [レイヤーマスク] → [選択範囲外をマスク] を選択すると、選択範囲以外の部分の描画を隠せます。選択範囲を作成していない場合は、レイヤーの描画をすべて隠すレイヤーマスクが作成されます。

選択範囲をマスク

[レイヤー] メニュー→ [レイヤーマスク] → [選択範囲をマスク] を選択すると、選択範囲部分の描画を隠せます。選択範囲を作成していない場合は、レイヤーマスクが作成されますが、レイヤーの描画は表示されたままになります。

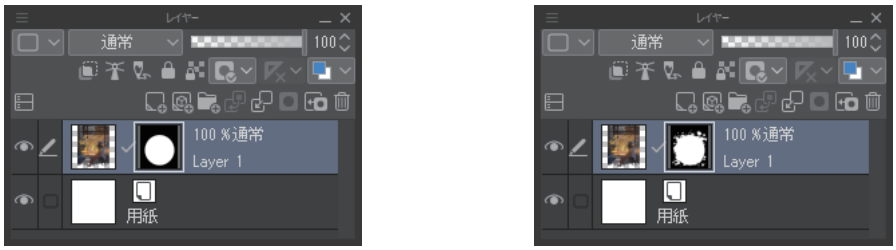
レイヤーマスクを編集する

レイヤーマスクを編集することで、レイヤーを表示する範囲や、不透明度などを調整できます。レイヤーマスクを編集するには、[レイヤー] パレットから、レイヤーマスクを選択します。選択すると、サムネイルが二重線で囲まれます。



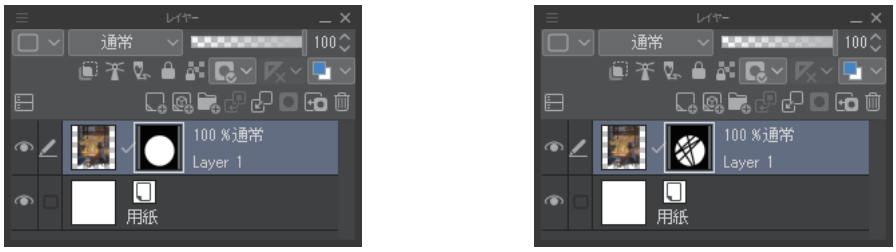
表示する部分を追加する

[ペン] ツールや [筆] ツールなどで、レイヤーマスクに描画すると、その部分のレイヤーマスクが消去され、レイヤーの描画が表示されるようになります。また、選択範囲を作成して塗りつぶすと、塗りつぶした範囲の描画が表示されるようになります。



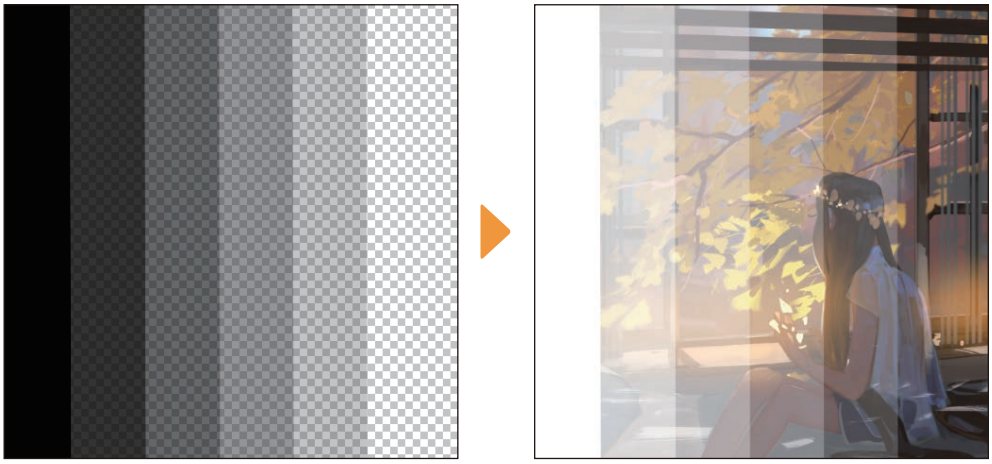
非表示部分を追加する

[消しゴム] ツール、透明色を選択している [ペン] ツールや [筆] ツールなどで、レイヤーマスクに描画すると、その部分のレイヤーマスクが描画され、レイヤーの描画が非表示になります。また、選択範囲を作成して [編集] メニュー→ [消去] を実行すると、消去した部分のレイヤーの描画が非表示になります。



レイヤーマスクに階調を追加する

レイヤーマスクには、不透明度も反映できます。[エアブラシ] ツールのように複数の階調を持つブラシや、[グラデーション] ツールでレイヤーマスクに描画すると、レイヤーマスクの不透明度に応じて、レイヤーの描画が表示されます。

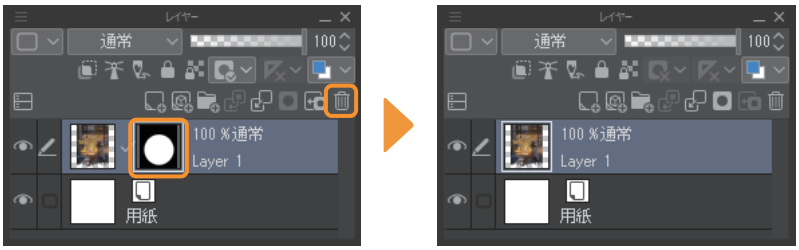


100%　　0%

メモ　レイヤーマスクに階調を追加できない場合は、[レイヤープロパティ] パレットの [階調] を [あり] に設定してください。

マスクを削除

レイヤーマスクを削除するには、[レイヤー] パレットからマスクを選択し、[レイヤーを削除] をタップします。「削除する前に適用しますか」という確認のメッセージが表示されたら、[削除] をタップします。



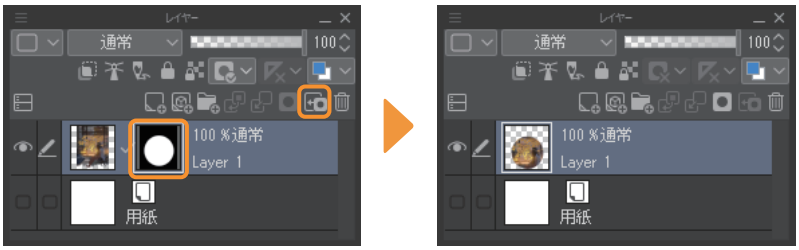
次の操作でもレイヤーマスクを削除できます。

- レイヤーマスクのサムネイルからコンテキストメニューを表示して、[マスクを削除] を選択します。
- [レイヤー] メニュー→ [レイヤーマスク] → [マスクを削除] を選択します。

マスクをレイヤーに適用

レイヤーマスクを選択し、[レイヤー] パレットの [マスクをレイヤーに適用] をタップします。レイヤーマスクが適用された状態と同じ表示になるラスターレイヤーに変換され、レイヤーマスクが削除されます。

レイヤーマスクを含むレイヤーを [マスクをレイヤーに適用] にドラッグ＆ドロップしても、同様の操作を行えます。



次の操作でも [マスクをレイヤーに適用] を実行できます。

- レイヤーマスクのサムネイルからコンテキストメニューを表示して、[マスクをレイヤーに適用] を選択します。
- [レイヤー] メニュー→ [レイヤーマスク] → [マスクをレイヤーに適用] を選択します。
- [レイヤー] パレットの [レイヤーを削除] をタップします。確認のメッセージが表示されたら、[適用] をタップします。

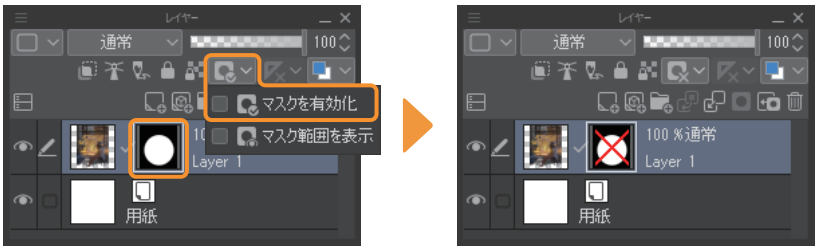
メモ

キーフレームが有効になっているレイヤーに [マスクをレイヤーに適用] を実行するには、[アニメーション] メニュー→ [キーフレームが有効なレイヤーの編集] を選択して、レイヤーを編集できる状態に設定してください。

マスクを有効化

レイヤーマスクの効果は、有効・無効を切り替えられます。[レイヤー] パレットから、レイヤーマスクが作成されているレイヤーを選択し、[レイヤー] パレットの [マスクを有効化] をタップして表示されるメニューから [マスクを有効化] を選択します。レイヤーマスクが無効になると、レイヤーマスクのサムネイルに赤いバツが表示され、レイヤーマスクが非表示になります。

再度同じ操作を行うと、元の表示に戻せます。レイヤーマスクをタップすると、再度効果が有効になります。



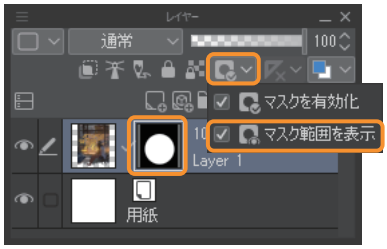
次の操作でもレイヤーマスクの有効化を切り替えられます。

- [Shift] キーを押しながら、レイヤーマスクのサムネイルをタップします。
- [レイヤー] メニュー→ [レイヤーマスク] → [マスクを有効化] を選択します。

マスク範囲を表示

レイヤーマスクがかかっている範囲を色で表示できます。[レイヤー] パレットから、レイヤーマスクが作成されているレイヤーを選択し、[レイヤー] パレットの [マスクを有効化] をタップして表示されるメニューから [マスク範囲を表示] を選択します。

再度同じ操作を行うと、元の表示に戻せます。



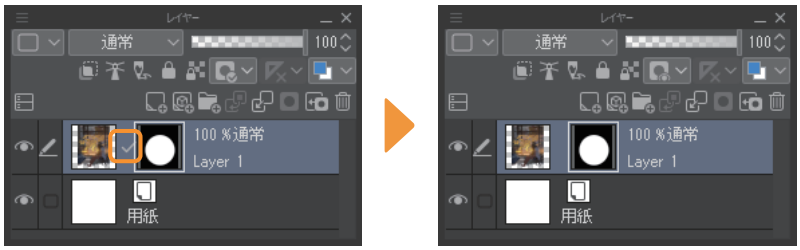
次の操作でもレイヤーマスクの範囲を表示できます。

- [Alt] キーを押しながら、レイヤーマスクのサムネイルをタップします。
- [レイヤー] メニュー→ [レイヤーマスク] → [マスク範囲を表示] を選択します。

マスクをレイヤーにリンク

レイヤーマスクとレイヤーがリンクされている場合、[レイヤー移動] サブツールなどでレイヤーを移動すると、レイヤーとレイヤーマスクの両方をまとめて移動できます。リンクを解除すると、レイヤーとレイヤーマスクを別々に移動できるようになります。

レイヤーマスクとレイヤーのリンクの状態を切り替えるには、[レイヤー] パレットで、レイヤーのサムネイルとレイヤーマスクのサムネイルの中間をタップします。リンクが有効になっている場合は、チェックマークが表示されます。



[レイヤー] メニュー→ [レイヤーマスク] → [マスクをレイヤーにリンク] を選択しても、レイヤーマスクのリンクの状態を切り替えられます。

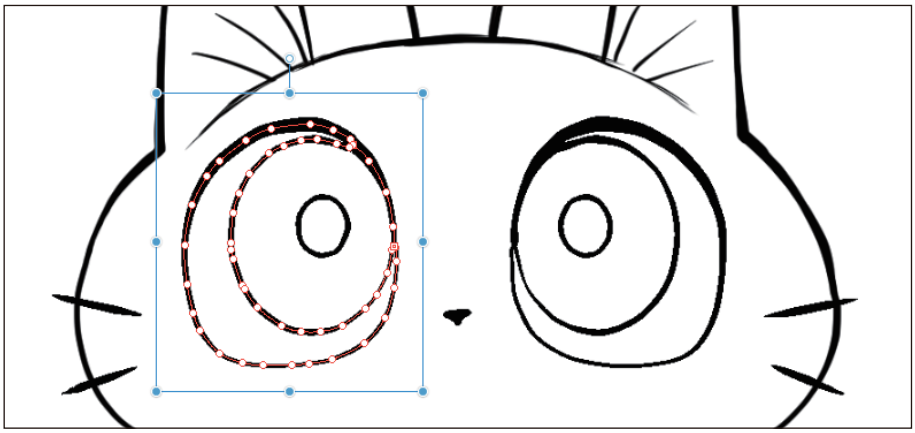
レイヤーマスクの移動と複製

レイヤーマスクをほかのレイヤーに移動できます。[レイヤー] パレットから、移動するレイヤーマスクのサムネイルを移動先のレイヤーにドラッグ＆ドロップします。タブレットの場合は、レイヤーマスクを一度右にドラッグしてから、移動先のレイヤーに移動します。

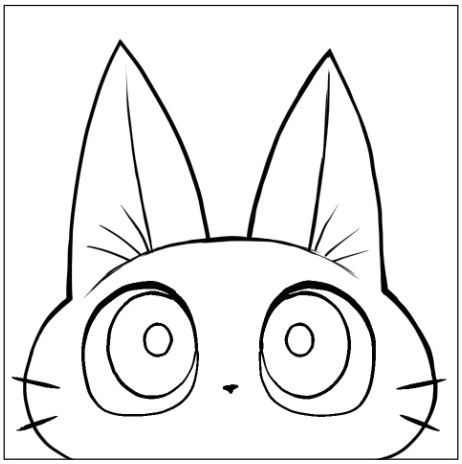
レイヤーマスクを複製するには、[Alt] キーを押しながら、レイヤーマスクのサムネイルをほかのレイヤーにドラッグ＆ドロップします。

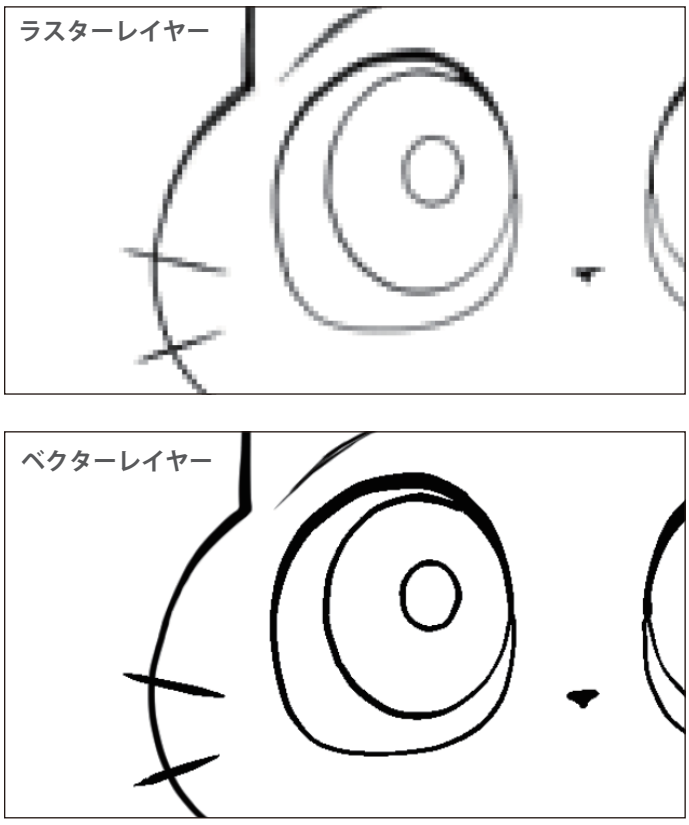
ベクターレイヤー【PRO/EX】

CLIP STUDIO PAINT のベクターレイヤーは、中心線（パス）と制御点で構成されるレイヤーです。中心線と制御点には、筆圧を含めたストロークの情報が記録されています。描画したあとでも、ブラシ先端形状・ブラシサイズ・線の色などを変更したり、線を描き直したりできます。



ラスターレイヤーと異なり、[編集] メニュー→ [変形] → [拡大・縮小] などで描画を拡大しても、ジャギーが発生しません。ただし、ラスターレイヤーのように色の塗りつぶしや、フィルターを使った加工などは行えません。



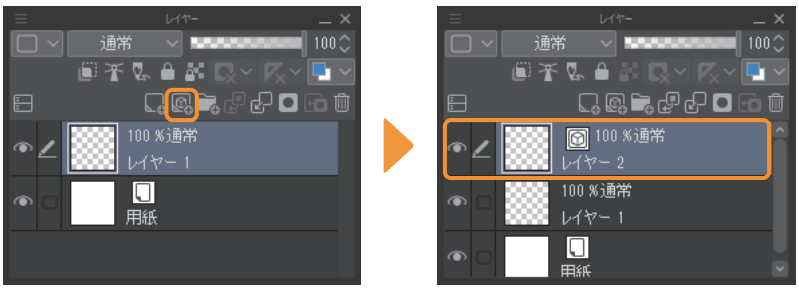


ここでは、『ベクターレイヤーを作成する』、『線や制御点を選択する』、『ベクターレイヤーを変形する』、『線の太さや色を変更する』、『線修正ツールで編集する』、『ベクター線を消去する』、『ベクターレイヤーの表示方法を変更する』、『ベクターレイヤーを定規に変換する』、『ベクターレイヤーを定規に変換する』、『ベクターレイヤーの読み込みと書き出し』について説明します。

ベクターレイヤーを作成する

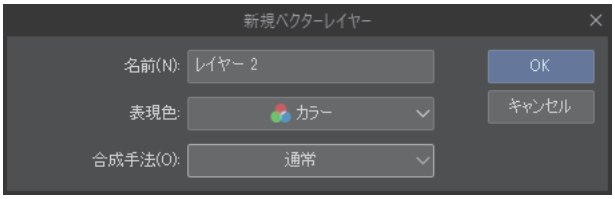
ベクターレイヤーを新規作成するには、次の方法があります。

- [レイヤー] パレットの [新規ベクターレイヤー] をタップします。
- [レイヤー] メニュー→ [新規レイヤー] → [ベクターレイヤー] を選択します。



レイヤーの新規作成と同時に、レイヤー名や表現色を設定したい場合は、[レイヤー] メニュー→ [新規レイヤー] → [ベクターレイヤー] を選択します。[新規ベクターレイヤー] ダイアログが表示され、[名前] ・ [表現色] ・ [合成手法]（合成モード）を設定できます。[表現色] に [モノクロ] か [グレー] を選択した場合は、描画色も設定できます。

表現色と描画色については、『レイヤーの表現色と描画色』を参照してください。

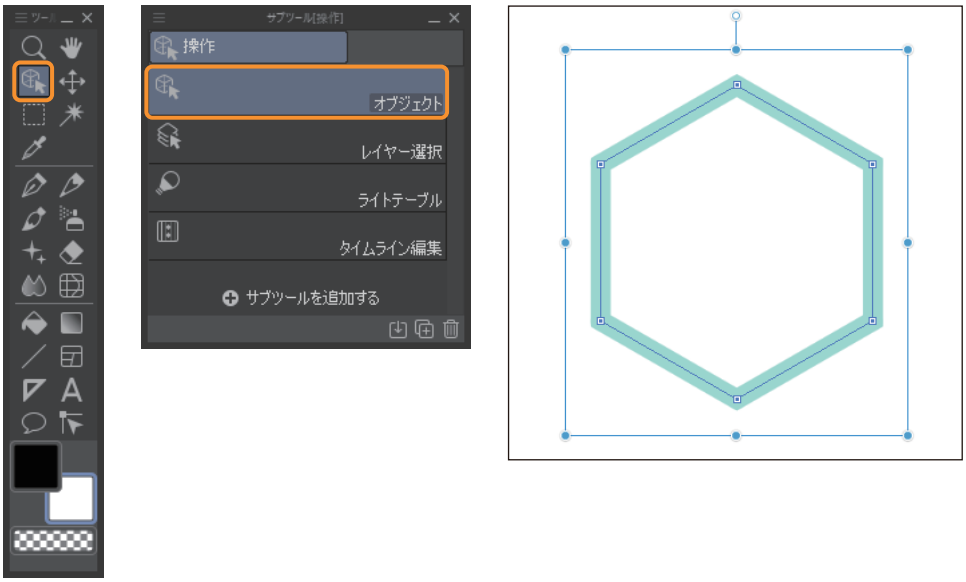


[Alt] キーを押しながら、[レイヤー] パレットの [新規ベクターレイヤー] をタップしても、[新規ベクターレイヤー] ダイアログを表示できます。

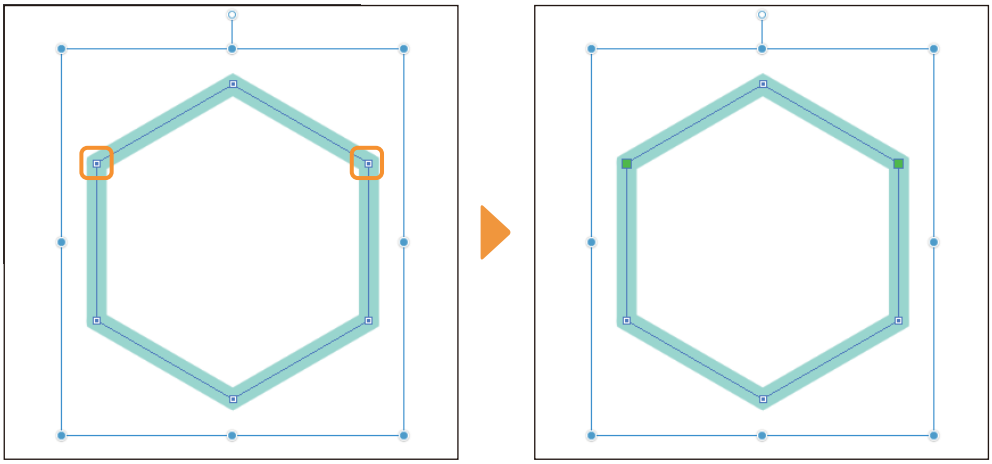
線や制御点を選択する

ベクターレイヤーを編集するには、線や制御点を選択すると、線や制御点ごとに編集を行えます。

[操作] ツールの [オブジェクト] サブツールを選択して、キャンバスからベクターレイヤーの線をタップすると、ハンドルや制御点が表示された部分のベクターレイヤーの線を編集できます。



さらに制御点を選択するには、[オブジェクト] サブツールで選択したい制御点をタップします。[Shift] キーを押しながらタップすると、複数の制御点を選択できます。



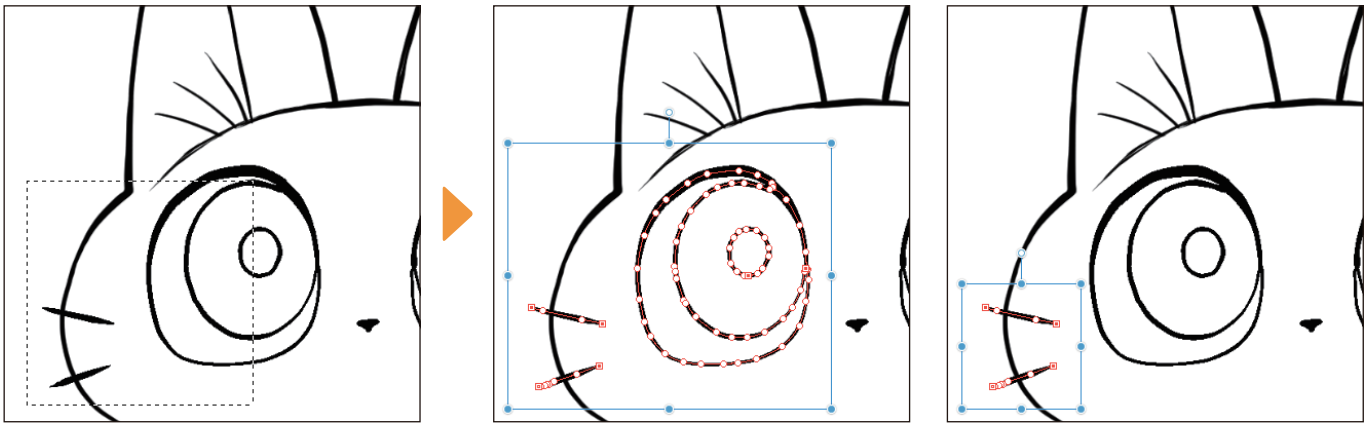
メモ

広い範囲のベクターレイヤーの線や制御点をまとめて選択する場合は、ドラッグを使った選択が便利です。[オブジェクト] サブツール選択時の [ツールプロパティ] パレットの [透明箇所の操作] から [ドラッグで範囲指定して選択] をオンにします。詳しくは『操作』を参照してください。

選択範囲とメニューコマンドを組み合わせる

ベクターレイヤー選択時に、選択範囲とメニューコマンドを組み合わせて、ベクターレイヤーの線を選択できます。

- [選択範囲] メニュー→ [選択範囲にかかるベクターを選択] を選択すると、選択範囲に中心線がかかっている線を選択できます。
- [選択範囲] メニュー→ [選択範囲に含まれるベクターを選択] を選択すると、選択範囲に全体が含まれる線を選択できます。



選択範囲にかかるベクターを選択

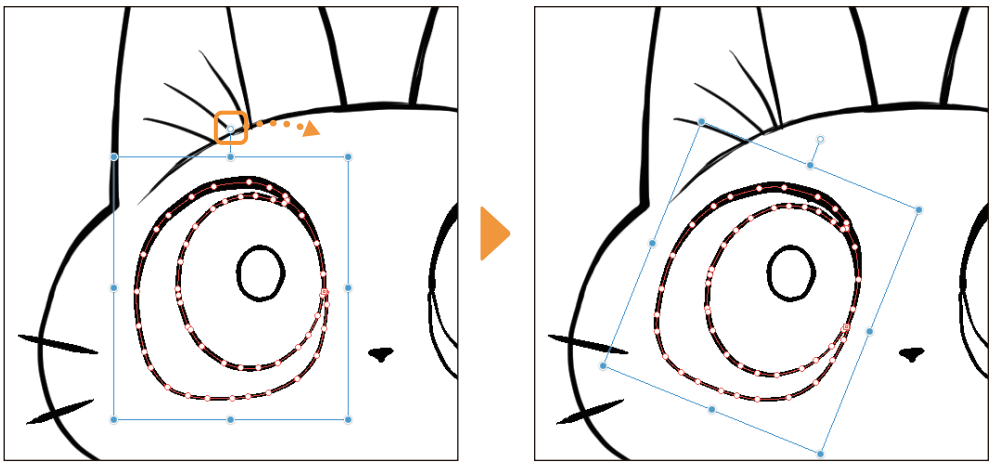
選択範囲に含まれるベクターを選択

ベクターレイヤーを変形する

ベクターレイヤーの線を選択すると表示されるハンドルで、回転や移動を行えます。

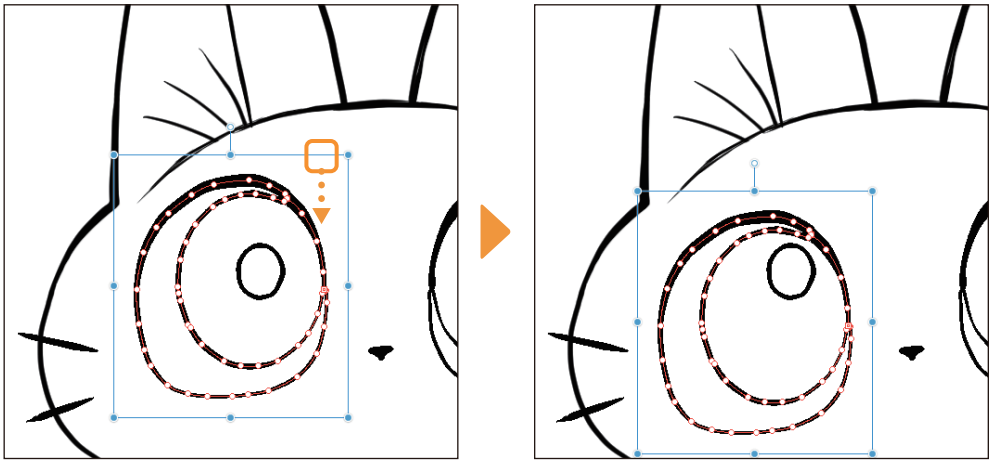
回転する

回転コントローラーをドラッグすると、線を回転できます。[Shift] キーを押しながらドラッグすると、45° 刻みに回転できます。



移動する

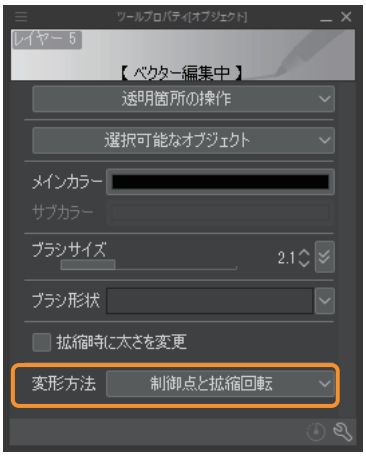
ガイド線をドラッグすると、線を移動できます。[Shift] キーを押しながらドラッグすると、水平・垂直・斜め 45° に画像を移動できます。



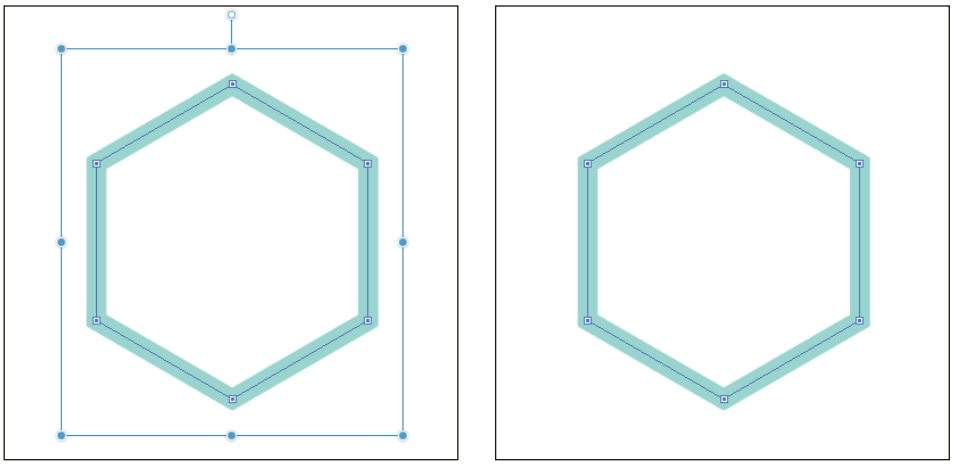
変形する

初期設定では、ハンドルをドラッグすると変形を行えます。[Shift] キーを押しながらドラッグすると、縦横比を固定した状態で拡大・縮小を行えます。

[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] の [変形方法] から、ハンドルをドラッグしたときの変形方法を選択できます。



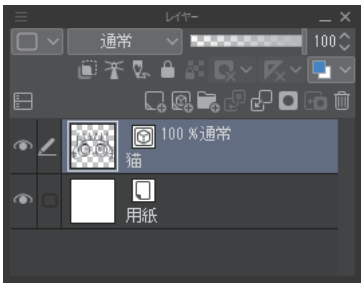
初期設定では、[制御点と拡縮回転] になっています。線全体の拡大・縮小・回転のほか、制御点を選択して編集を行えます。そのほか、ベクターレイヤー独自の項目として、[制御点の移動] があります。選択すると、ガイドやハンドルが非表示になり、制御点だけを移動、編集できる状態になります。

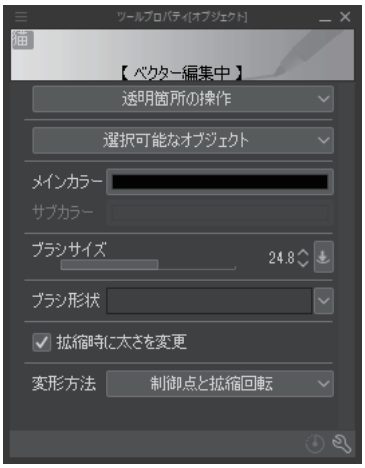


そのほかの変形方法については『変形方法の種類』を参照してください。

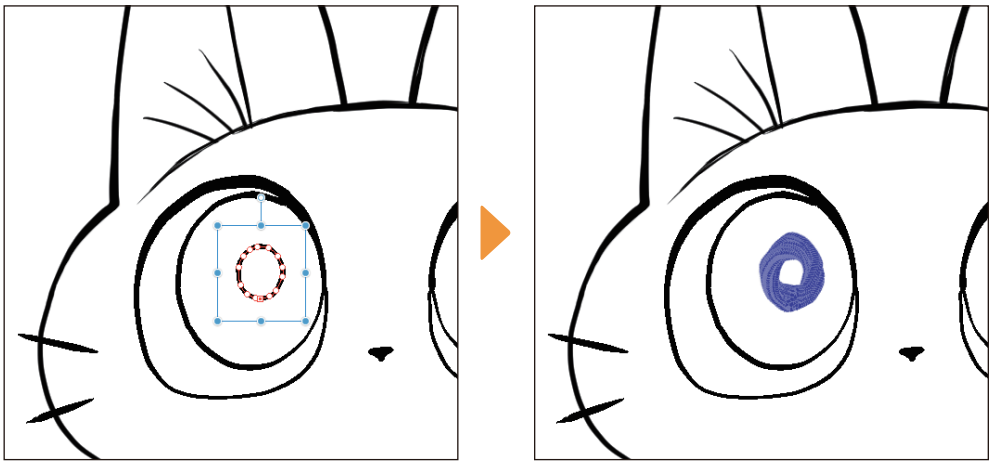
線の太さや色を変更する

[オブジェクト] サブツールでベクターレイヤーを選択すると、[ツールプロパティ] パレットに線の色・ブラシサイズ・ブラシ形状を変更する設定項目が表示されます。





[ツールプロパティ] パレットを設定すると、線の色・ブラシ形状・サイズなどを変更できます。ベクターレイヤー内の線を選択すると、選択した線だけに設定を反映できます。



変更方法については、フキダシレイヤーと同様です。『フキダシの線の太さや色を変更する』も参照してください。

ベクターレイヤー選択時のサブツール詳細パレット

[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットを使うと、さまざまな設定を行えます。

ベクターレイヤー選択時の [オブジェクト] サブツールの [サブツール詳細] パレットでは、『操作』・『ベクター【PRO/EX】』・『変形設定』のカテゴリからベクターレイヤーの選択方法や変形方法を設定できます。それ以外の設定は、ブラシと同様です。詳しくは『ブラシの設定項目』を参照してください。

線修正ツールで編集する

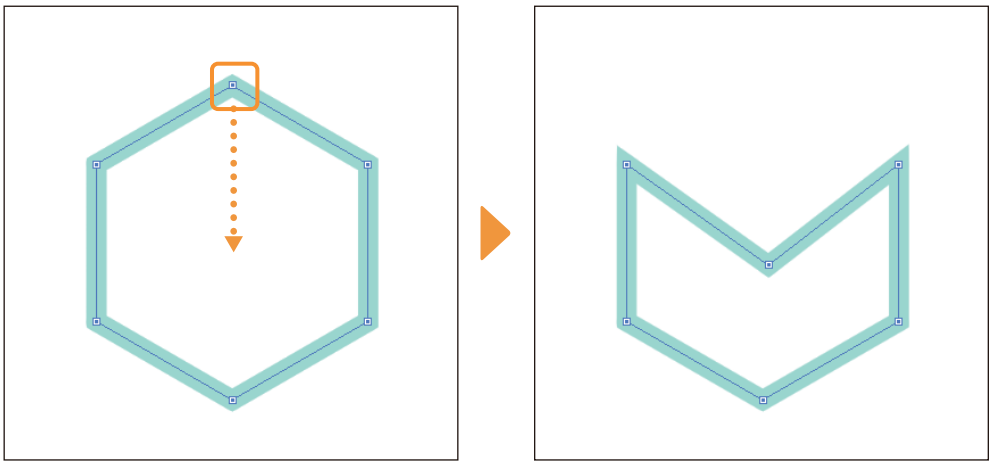
[ツール] パレットの [線修正] ツールの [線修正] グループを使用すると、ベクターレイヤーの描画のほか、コマ枠フォルダー・フキダシレイヤー・定規を修正できます。制御点を編集して線を調整したり、線幅を変更して入り抜きのような効果を追加したりできます。

制御点サブツール

[制御点] サブツールを使用すると、[ツールプロパティ] パレットで選択した項目に応じて、制御点の編集を行えます。

制御点の移動

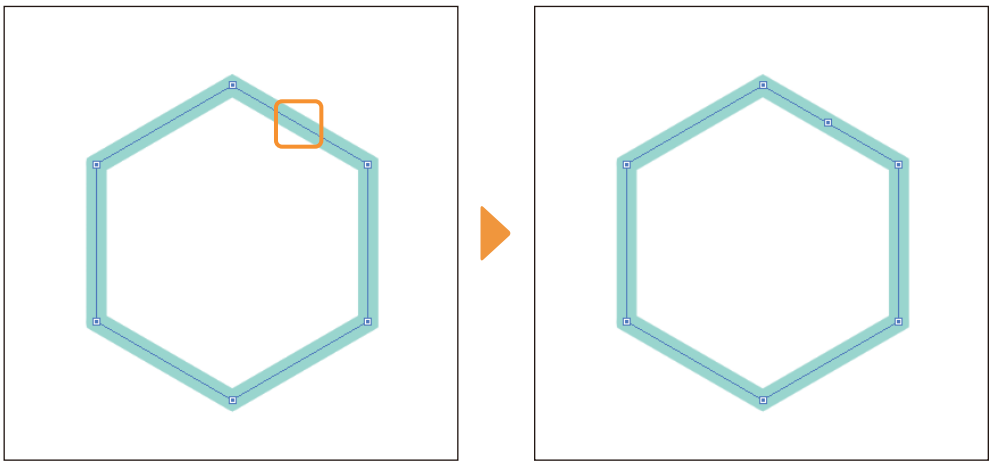
制御点をドラッグすると、制御点の周辺の形状を変形できます。



[ツールプロパティ] パレットの [曲線] から [3 次ベジェ] を選択して描画した線の場合、方向点をドラッグ中に [Alt] キーを押すと、線の形状を変形すると同時に通過点を角に変更できます。

制御点の追加

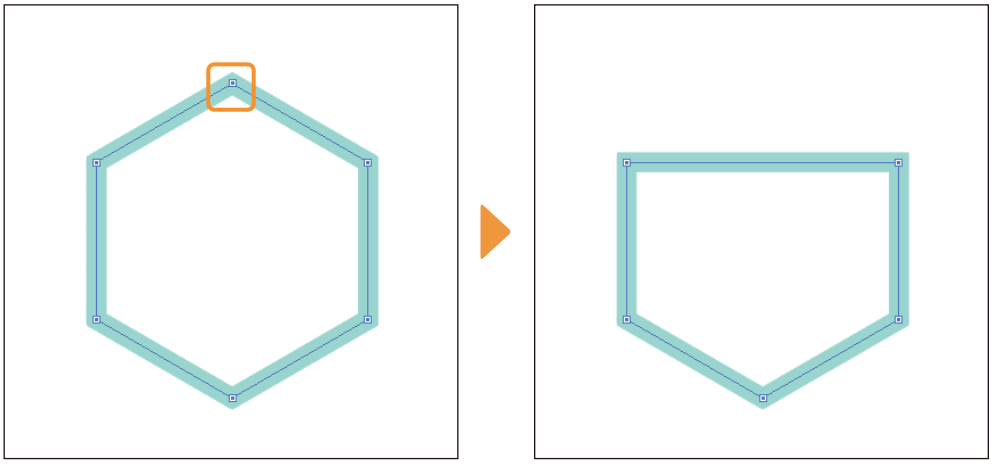
線の上でタップすると、制御点を追加できます。制御点をドラッグすると、制御点の周辺の形状を変形できます。



[ツールプロパティ] パレットの [曲線] から [3 次ベジェ] を選択して描画した線の場合、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が作成されます。方向点の位置に応じて、線の形状が変わります。また、方向点をドラッグ中に [Alt] キーを押すと、通過点を角に変更できます。

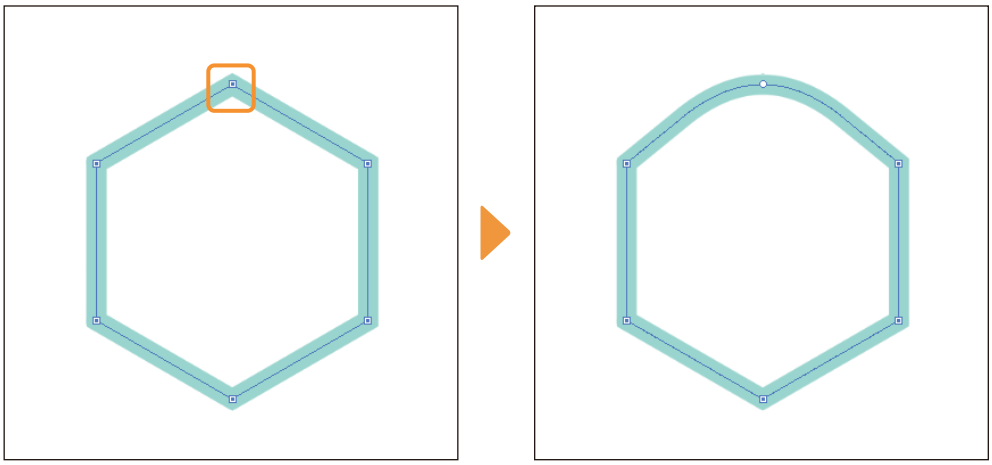
制御点の削除

制御点をタップすると、制御点を削除できます。



角の切り替え

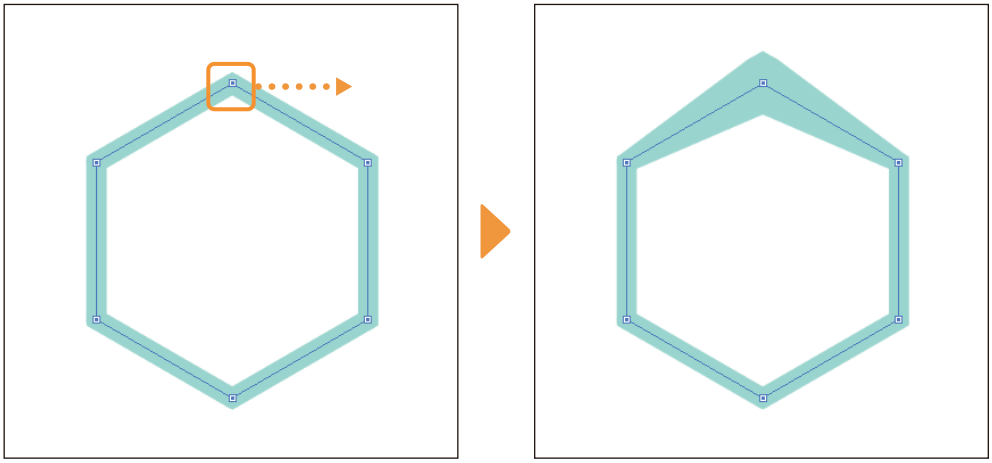
制御点をタップすると、タップした位置の形状を切り替えられます。タップするごとに、角がある形状と、角がない形状が切り替わります。



[ツールプロパティ] パレットの [曲線] から [3 次ベジェ] を選択して描画した線の場合、通過点をドラッグすると、通過点を曲線に変更できます。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、線の形状が変わると同時に、通過点が角に変わります。

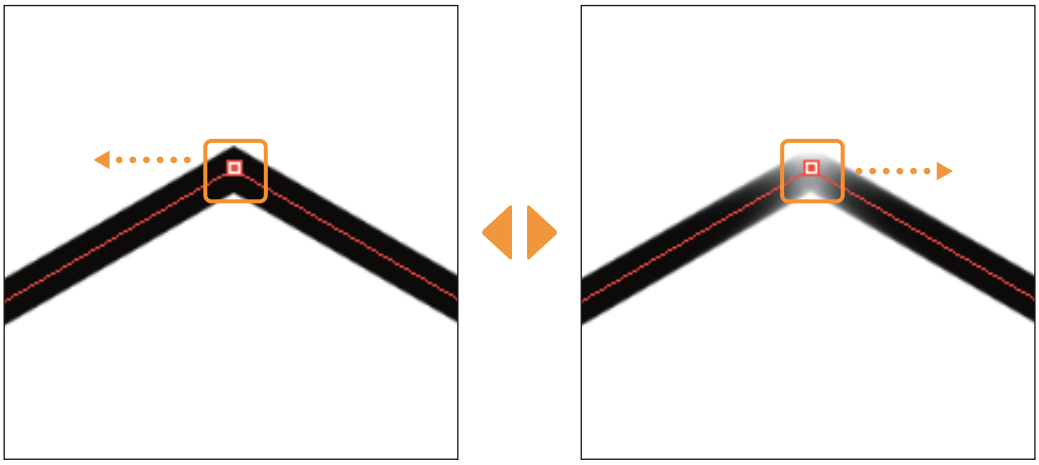
線幅修正

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。左方向にドラッグすると細く、右方向にドラッグすると太くなります。



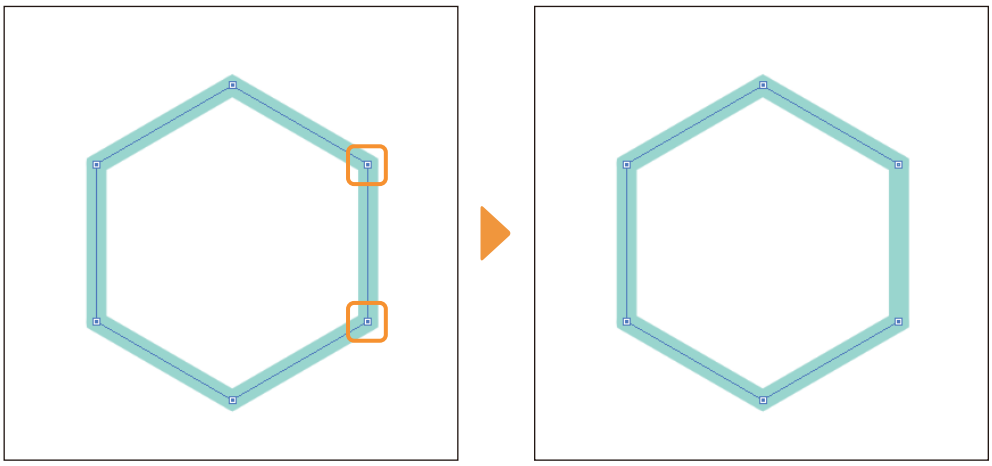
濃度修正

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。左方向にドラッグすると薄く、右方向にドラッグすると濃くなります。



線の切断

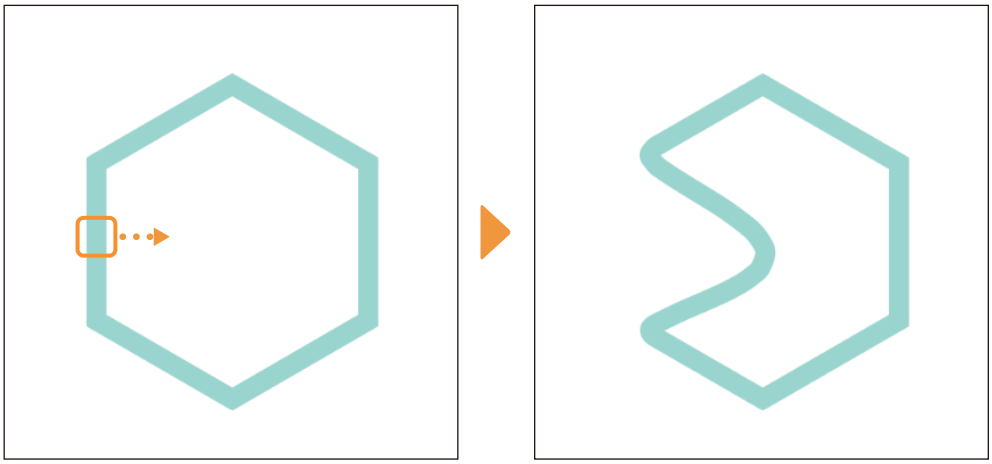
線の上でタップすると、タップした位置で線を切断できます。



Windows/macOS は、[オブジェクト] サブツール選択時に制御点や線からコンテキストメニューを表示すると、[制御点] サブツールの一部機能を使用できます。

ベクター線つまみサブツール

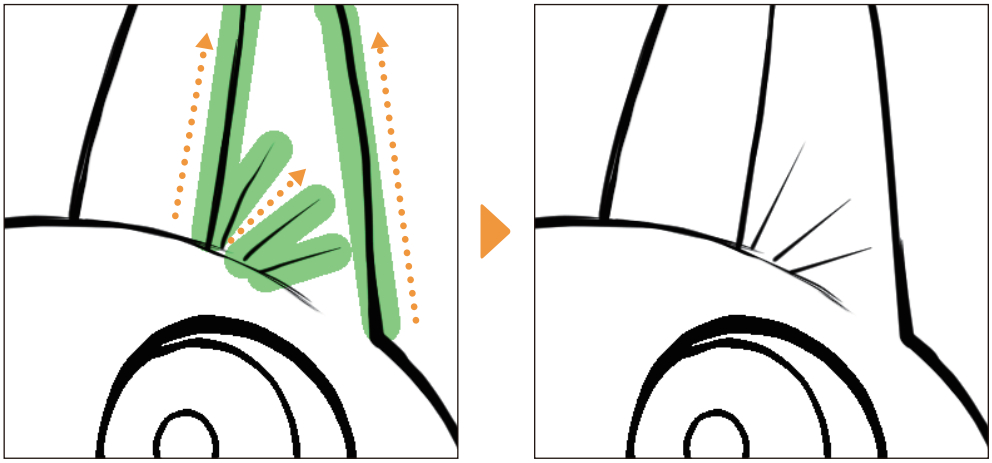
線上をドラッグ＆ドロップでつまむように修正できます。



[ベクター線つまみ] サブツールは、[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットを使うと、つまむ範囲を調整したり、複数のベクター線をつないだり、線に制御点を追加したりできます。詳しくは『線つまみ【PRO/EX】』を参照してください。

ベクター線単純化サブツール

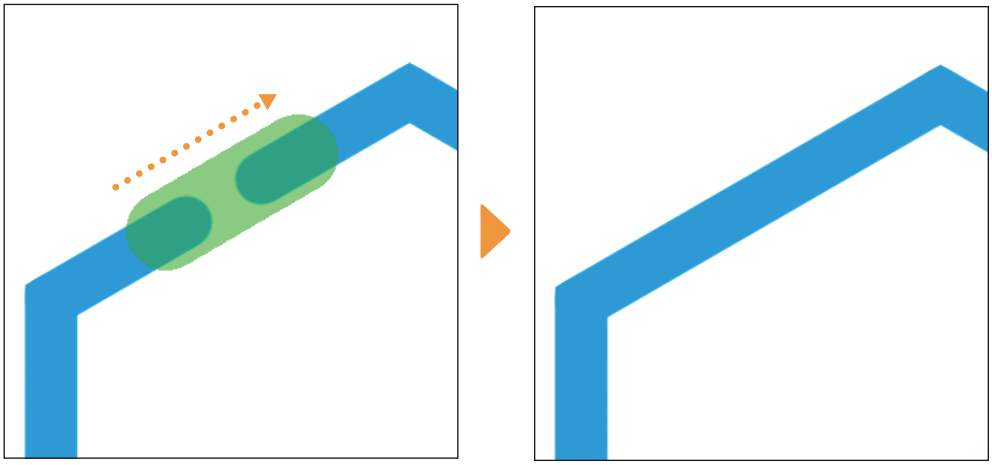
線をなぞるようにドラッグすると、線の制御点を減らせます。制御点が減ると、単純な線に変換されます。



[ベクター線単純化] サブツールは、[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットを使うと、線を単純化する加減を調整したり、スプライン曲線をベジェ曲線に変更したりできます。詳しくは『線編集【PRO/EX】』を参照してください。なぞる範囲の設定はブラシと同様です。詳しくは『ブラシの設定項目』参照してください。

ベクター線つなぎサブツール

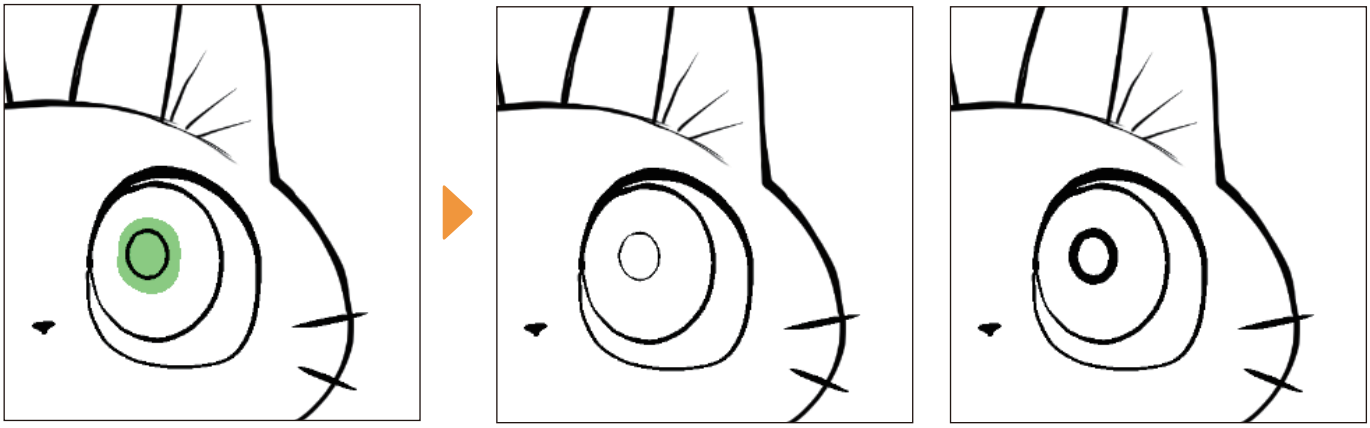
複数の線の間をつなぐようにドラッグすると、1 本の線としてつなげます。初期設定では、ブラシ先端形状やブラシサイズが同じ線だけをつなげます。



[ベクター線つなぎ] サブツールは、[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットを使うと、線をつなぐ効果の強さやつなぐ線の種類などを設定できます。詳しくは『線編集【PRO/EX】』を参照してください。なぞる範囲の設定はブラシと同様です。詳しくは『ブラシの設定項目』を参照してください。

線幅修正サブツール

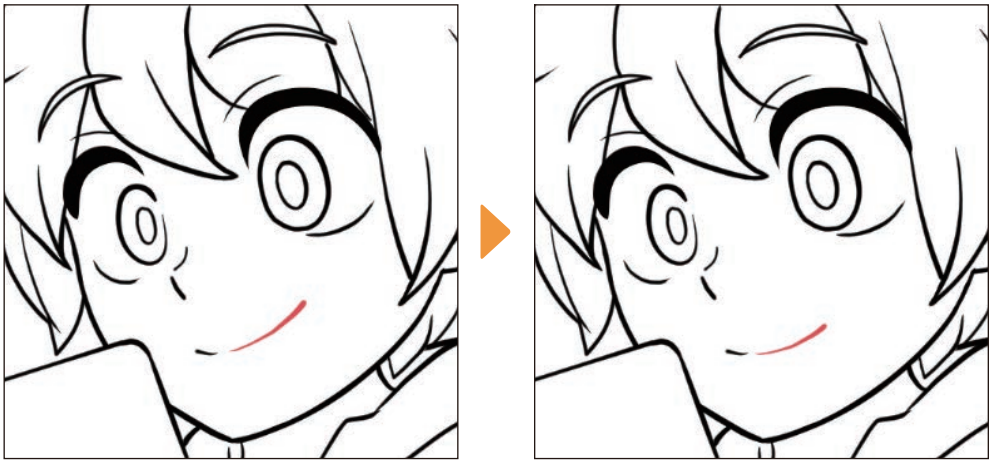
線をなぞるようにドラッグすると、ドラッグした部分の線の太さを変更できます。指定した幅や倍率で線を太くしたり、細くしたりできます。



[線幅修正] サブツールは、[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットを使うと、線の変更方法を設定できます。設定によっては、線の一部をなぞるだけで、線全体のサイズを変更できます。詳しくは『線幅修正【PRO/EX】』を参照してください。なぞる範囲の設定はブラシと同様です。詳しくは『ブラシの設定項目』を参照してください。なお、[線幅修正] サブツールの一部の機能は、ラスターレイヤーでも使用できます。

ベクター線描き直しサブツール

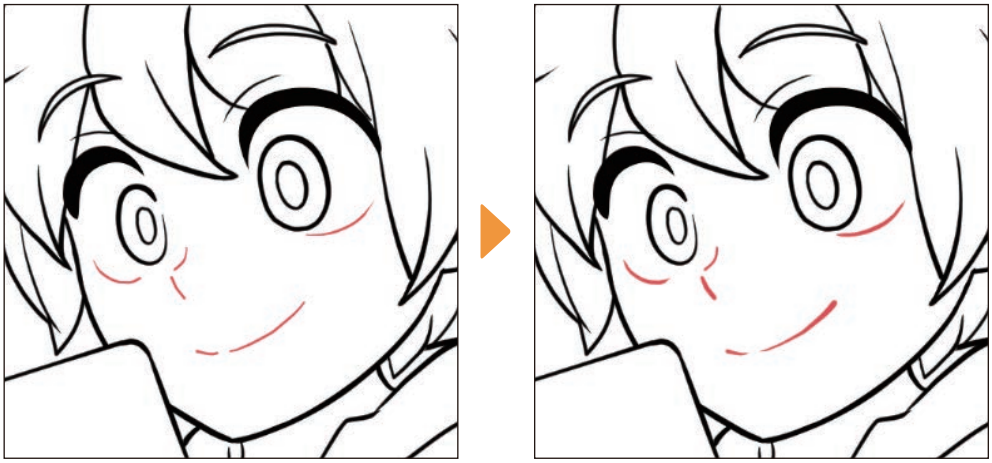
線を修正したい位置から、線を描き直すようにドラッグすると、線の位置を変更できます。



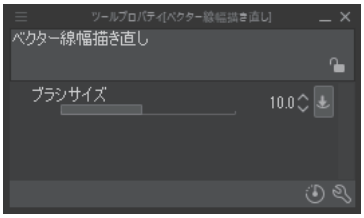
[ベクター線描き直し] サブツールは、[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットを使うと、線を描き直すときの変換方法や線の補正方法を設定できます。詳しくは『描き直し【PRO/EX】』と『補正』を参照してください。

ベクター線幅描き直しサブツール

線をなぞるようにドラッグすると、なぞった部分の線の太さが変更されます。[線幅修正] サブツールと異なり、線の太さに筆圧が反映されます。あとから、強弱のある線にしたいときに便利です。



[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットで、線の太さや影響元を設定できます。

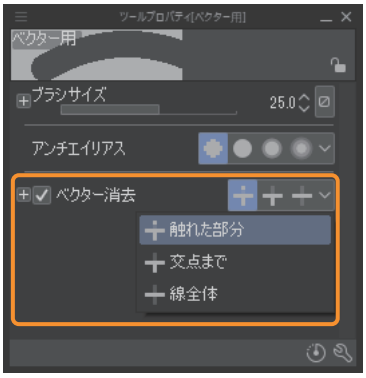


[ブラシサイズ] で、描き直し後の線幅をスライダーで設定できます。[影響元] をタップすると、設定項目に影響するペンの操作を設定できます。『影響元の設定』を参照してください。

[画面上のサイズで指定] をオンにすると、キャンバスを拡大・縮小表示しているときに、100% 表示しているときと同じサイズで描画できます。

ベクター線を消去する

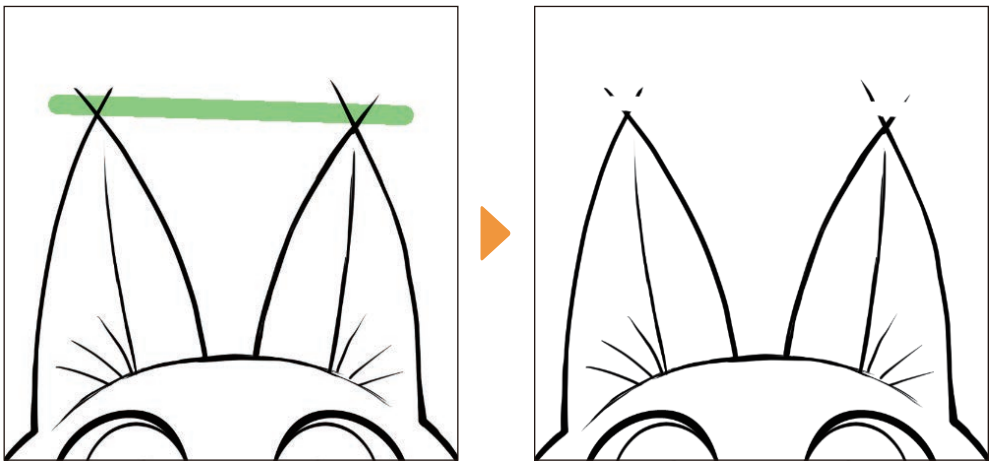
[消しゴム] ツールの [ベクター用] サブツールを使用すると、ベクターレイヤーの線を消す方法を選択できます。[ツールプロパティ] パレットの [ベクター消去] から設定できます。



同じ部分をドラッグしても、[ベクター消去] で選択した項目に応じて、消去する範囲が異なります。

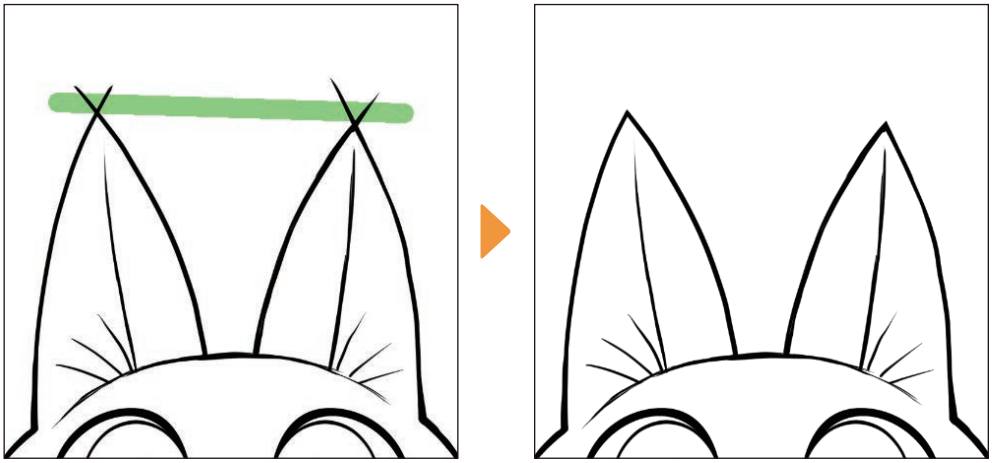
触れた部分

通常の [消しゴム] ツールと同様に、ドラッグしてなぞった部分だけを消去できます。



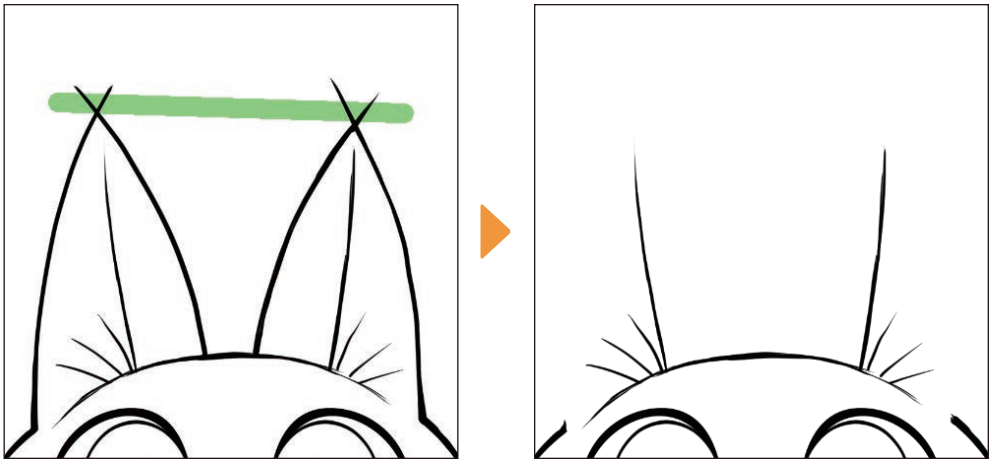
交点まで

ベクターレイヤーに描かれている線が交差している場合、消しゴムでなぞった線の交点までを消去できます。



線全体

消しゴムでなぞった線全体を消去できます。線の一部をなぞっただけで、まとまった範囲を消去できるので、入り組んだ描画などに使用すると便利です。



ベクターレイヤーの表示方法を変更する

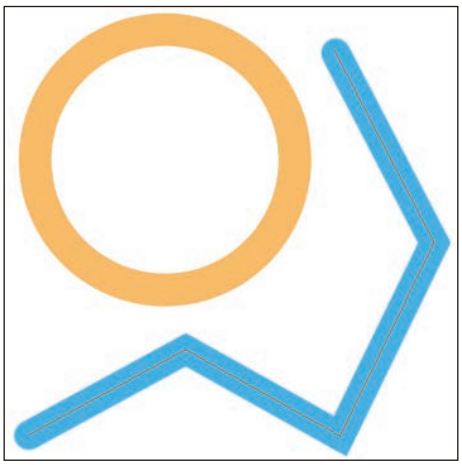
[表示] メニュー→ [ベクター中心線表示] の各項目を選択すると、[オブジェクト] サブツールや [線修正] ツールなどで線を選択しなくても、ベクターレイヤーの中心線を表示できます。中心線を表示すると、制御点の表示方法も設定できるようになります。

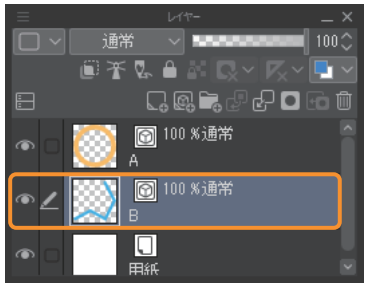
メモ

ベクターレイヤーの中心線は、描画されている線の色に応じて、青とオレンジのいずれかの色で表示されます。なお、中心線の不透明度は [環境設定] ダイアログで変更できます。『レイヤー・コマ』を参照してください。

選択中のレイヤーの中心線を表示

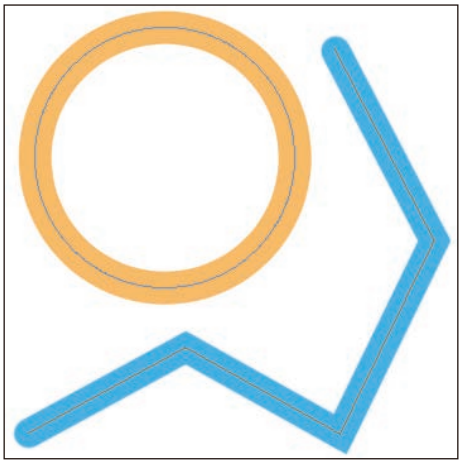
[表示] メニュー→ [ベクター中心線表示] → [選択中のレイヤーの中心線を表示] を選択すると、[レイヤー] パレットで選択したベクターレイヤーだけ、中心線を表示できます。コマ枠フォルダーやフキダシレイヤーを選択しても、中心線を表示できます。

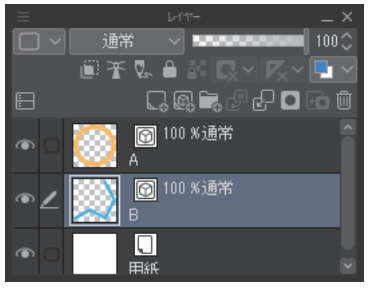




すべてのベクターレイヤーの中心線を表示

[表示] メニュー→ [ベクター中心線表示] → [すべてのベクターレイヤーの中心線を表示] を選択すると、すべてのベクターレイヤーの中心線を表示できます。

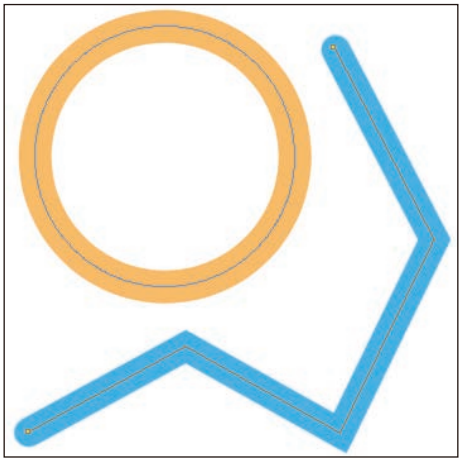




ただし、コマ枠フォルダーとフキダシレイヤーの中心線は表示されません。中心線を表示するには、[レイヤー] パレットからコマ枠フォルダーやフキダシレイヤーを選択してください。

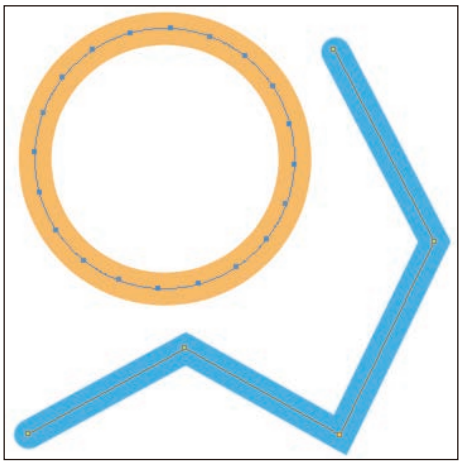
端の制御点を表示

[表示] メニュー→ [ベクター中心線表示] → [端の制御点を表示] を選択すると、線の両端に制御点を表示できます。コマ枠フォルダー・フキダシレイヤー・定規の制御点も表示できます。ただし、特殊定規・パース定規・対称定規を除きます。



すべての制御点を表示

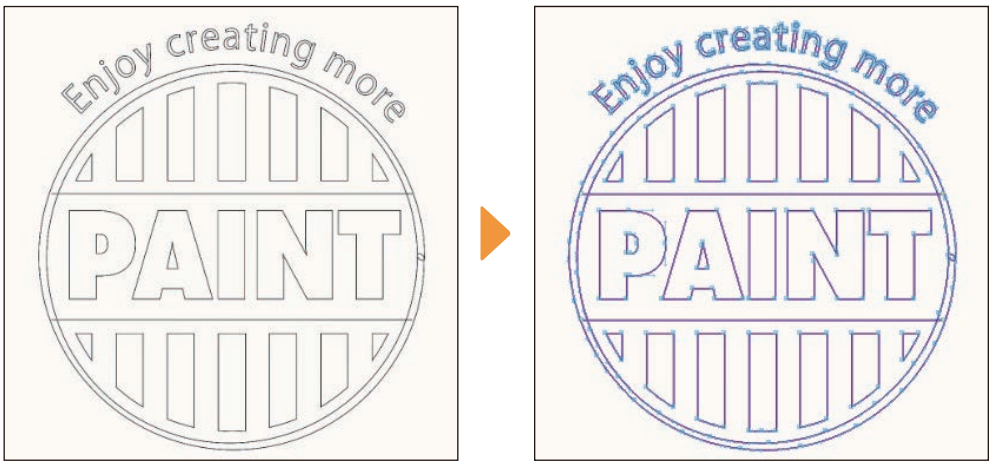
[表示] メニュー→ [ベクター中心線表示] → [すべての制御点を表示] を選択すると、すべての制御点を表示できます。コマ枠フォルダー・フキダシレイヤー・定規の制御点も表示できます。ただし、特殊定規・パース定規・対称定規を除きます。



ベクターレイヤーを定規に変換する

ベクターレイヤーを選択し、[レイヤー] メニュー→ [定規・コマ枠] → [ベクターから定規] を選択すると、ベクターレイヤーの描画内容に合わせた定規を作成できます。

[オブジェクト] サブツールで特定の線を選択している場合は、選択した線の定規だけ作成できます。



なお、ベクターレイヤーを非表示にしている場合や、フキダシレイヤー・ベクター画像素材レイヤー・コマ枠フォルダーを選択している場合は、[ベクターから定規] を実行できません。

ベクターレイヤーの読み込みと書き出し

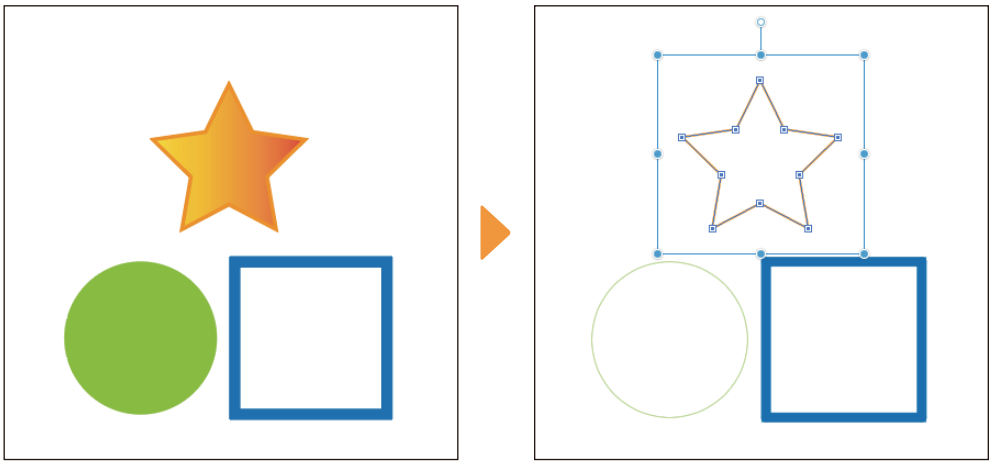
SVG 形式のデータを使用すると、CLIP STUDIO PAINT とほかのアプリケーション間で、制御点などの情報を維持した状態のベクターレイヤーのやり取りを行えます。

SVG（Scalable Vector Graphics）とは、拡大縮小しても画質が劣化しない、二次元ベクターデータ形式の画像フォーマットです。

ベクターを読み込む

[ファイル] メニュー→ [読み込み] → [ベクター] を選択すると、Adobe Illustrator などから書き出した SVG 形式のファイルをベクターレイヤーとして読み込めます。SVG 形式のファイルを CLIP STUDIO PAINT にドラッグ＆ドロップしても、同様に読み込めます。

SVG 形式のファイルは、1 ファイルにつき、1 枚のベクターレイヤーが作成されます。複数のファイルを選択した場合は、ファイルの数だけベクターレイヤーが作成されます。ベクターレイヤーの名称はファイル名と同じになります。



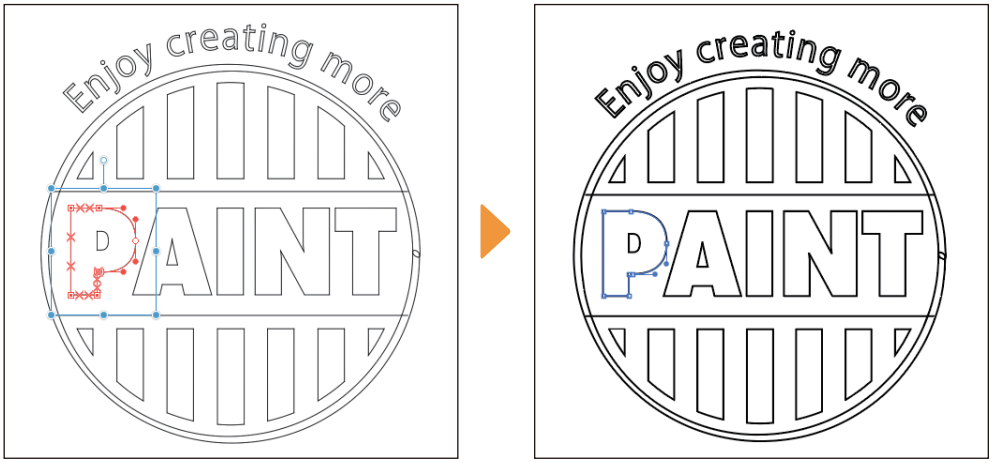
CLIP STUDIO PAINT に Illustrator などで制作した SVG 形式のファイルを読み込んだ場合、次のように変換されます。

- 線の場合は、線の色、サイズ、不透明度はそのまま反映されます。ただし、Illustrator から書き出した SVG 形式のファイルは 72dpi の解像度でピクセル単位に変換されます。そのため、解像度が高いキャンバスの場合は、大きく拡大されます。
- Illustrator で [角の形状] を [マイター結合] に設定されている場合は、角のとがったベクター線に変換されます。
- 塗りやクリッピングマスクは、輪郭線に変換されます。輪郭線の太さは 72dpi のとき 1 ピクセルになり、キャンバスの解像度が高いほど太くなります。塗りの場合、輪郭線は塗りの色が反映されます。クリッピングマスクの場合、輪郭線の色は黒になります。
- テキストやラスター画像は、CLIP STUDIO PAINT に反映されません。
- 線にブラシ定義を設定した場合は、複数の線や塗りに分解される場合があります。CLIP STUDIO PAINT では、分解後の線や塗りの設定が線画に変換されます。
- 曲線を含む線は 3 次ベジェの曲線に変換されます。ただし、円や楕円は、スプライン曲線に変換されます。

なお、線や塗りを含まない SVG 形式のファイルは、CLIP STUDIO PAINT に読み込めません。

ベクター書き出し

ベクターレイヤーを選択して、[ファイル] メニュー→ [ベクター書き出し] を選択すると、レイヤー内の画像を SVG 形式のファイルに書き出せます。複数のレイヤーを選択しても書き出せますが、ファイルは 1 つにまとめられます。



SVG 形式で保存すると、制御点などの情報を維持した状態で、Adobe Illustrator など SVG 形式に対応しているソフトウェアに読み込めるようになります。ただし、次の情報が失われます。再度、SVG 形式のファイルを CLIP STUDIO PAINT に読み込んだ場合も、同様です。

- 筆圧などの影響元による線の太さなどの変化は反映されません。
- SVG 形式に反映される線の設定は、[ブラシサイズ] · [メインカラー] · [不透明度] · [角をとがらせる] です。
- ベクターの線の色は反映されますが、[レイヤープロパティ] パレットの [レイヤーカラー] で設定した色は反映されません。
- レイヤーマスクが設定されている場合は、レイヤーマスクが削除された状態で保存されます。
- [ツールプロパティ] パレットの [曲線] で [スプライン]·[2 次ベジェ] に設定して描画した線は、3 次ベジェに変換され、制御点の配置が変更されます。
- [消しゴム] ツールや選択範囲を作成して切断したベクター線に作成される、斜めの中心線や制御点は削除されます。

上記に加え、CLIP STUDIO PAINT で書き出した SVG 形式のファイルを Illustrator に読み込むと、次のように変換されます。

- 複数のレイヤーを選択して書き出した場合は、レイヤーごとに Illustrator のグループに変換されます。グループ名はレイヤー名と同じになります。
- [サブツール詳細] パレットの [インク] で設定した [不透明度] は、線の不透明度に変換されます。ベクターレイヤーの [不透明度] は、グループの不透明度に変換されます。
- [サブツール詳細] パレットの [補正] で [角をとがらせる] をオンにして描画した場合は、Illustrator の [角の形状] が [マイター結合] に変換されます。[角をとがらせる] をオフにして描画した場合は、Illustrator の [角の形状] が [ラウンド結合] に変換されます。

なお、フキダシレイヤー・ベクター画像素材レイヤー・コマ枠フォルダーを選択している場合や、キャンバスのタイムラインが有効になっている場合は、[ベクター書き出し] を実行できません。

ベクターを SVG 形式でコピー【Windows/macOS】

ベクターレイヤーを選択し、[編集] メニュー→ [ベクターを SVG 形式でコピー] を選択すると、ベクターレイヤー内の制御点などの情報を維持した状態で、Adobe Illustrator に貼り付けられます。

- 複数のベクターレイヤーを選択している場合は、まとめてクリップボードにコピーされます。
- 選択範囲を作成している場合は、選択範囲内の線がクリップボードにコピーされます。
- [オブジェクト] サブツールで特定の線を選択している場合は、選択した線だけがクリップボードにコピーされます。
- フキダシレイヤー・ベクター画像素材レイヤー・コマ枠フォルダーに対して、[ベクターを SVG 形式でコピー] を実行できません。
- タイムラインが有効になっている場合は、[ベクターを SVG 形式でコピー] を実行できません。
- ベクターレイヤーの互換性については、SVG 形式のファイルを書き出した場合と同様です。

Illustrator からベクターレイヤーを貼り付ける【Windows/macOS】

Adobe Illustrator の画像をコピーして、CLIP STUDIO PAINT にベクターレイヤーとして貼り付けられます。[環境設定] ダイアログの [クリップボードに SVG コードがあるとき] を設定すると、CLIP STUDIO PAINT に貼り付けるときの処理方法を指定できます。詳しくは『コマンド』を参照してください。

グラデーションレイヤー【PRO/EX】

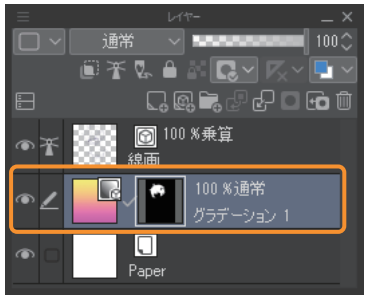
CLIP STUDIO PAINT のグラデーションレイヤーとは、グラデーションを描画したときに新規作成されるレイヤーです。グラデーションレイヤーを作成すると、グラデーションを描画したあとも、色や模様を調整できます。

グラデーションレイヤーを作成する

レイヤーメニューを使用する

グラデーションを作成したい部分に、選択範囲を作成します。メイン描画色とサブ描画色にグラデーションに使用したい色を選択します。メイン描画色がグラデーションの開始位置に、サブ描画色がグラデーションの終了位置に使用されます。

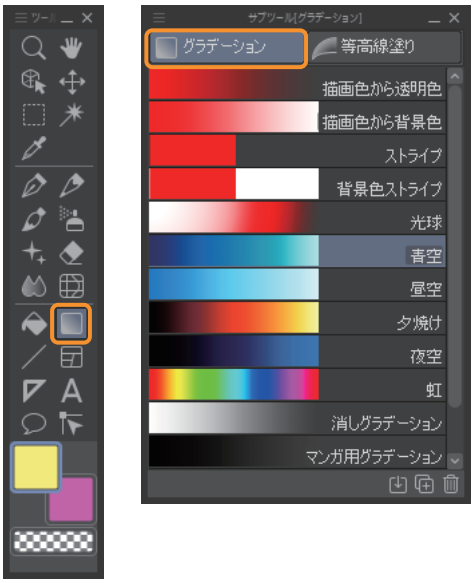
[レイヤー] メニュー→ [新規レイヤー] → [グラデーション] を選択します。選択範囲にグラデーションが描画され、[レイヤー] パレットにグラデーションレイヤーとレイヤーマスクが作成されます。



グラデーションレイヤーには、編集を行うためのコントローラーも表示されます。操作方法については『グラデーションの位置や角度を編集する』を参照してください。

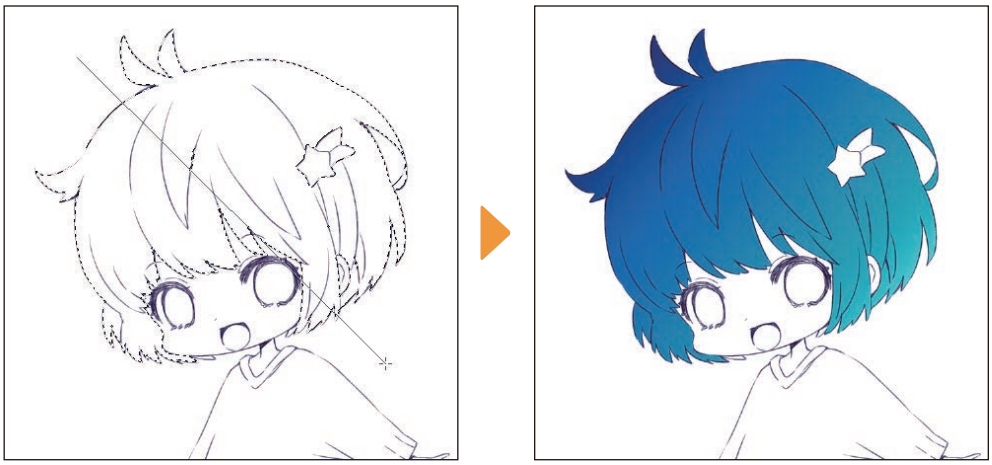
グラデーションツールを使用する

[グラデーション] ツールを使用して、グラデーションレイヤーを作成できます。[ツール] パレットで [グラデーション] ツールを選択します。[サブツール] パレットの [グラデーション] グループからサブツールを選択します。



[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットで [描画対象] を [グラデーションレイヤーを作成] に設定します。

キャンバスのグラデーションを描画したい部分をドラッグすると、グラデーションが描画されると同時に、[レイヤー] パレットにグラデーションレイヤーとレイヤーマスクが作成されます。

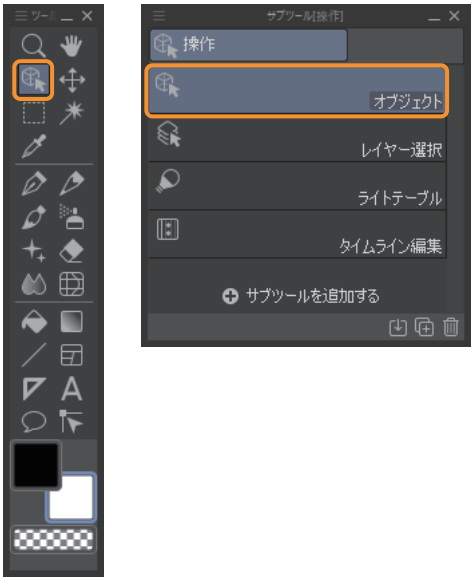


あらかじめ設定されているサブツールのほか、[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットをカスタマイズすることで、さまざまなグラデーションを作成できます。

[グラデーション] ツールで使用できる [サブツール詳細] パレットのカテゴリについては『グラデーション』・『インク』・『アンチエイリアス』を参照してください。

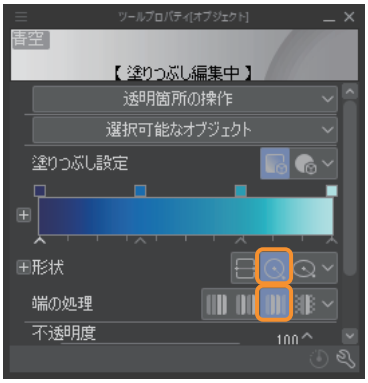
グラデーションレイヤーを編集する

[操作] ツールの [オブジェクト] サブツールを選択して、グラデーションレイヤーを選択すると、[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットでグラデーションの形状や色などを調整できます。

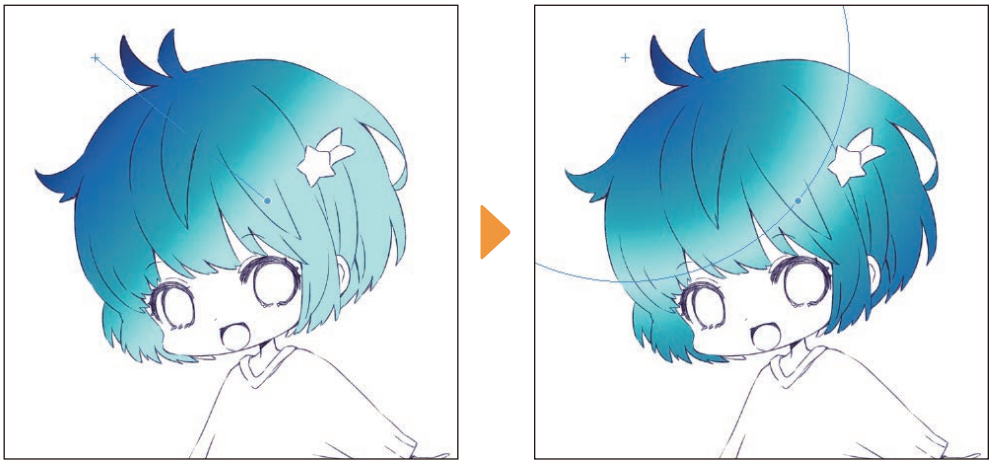


グラデーションの形状を変更する

[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 [塗りつぶし] から [形状] と [端の処理] を設定します。



下図では、[形状] を [円] にすることで、全体的に丸いグラデーションになっています。さらに [端の処理] を [折り返し] にしたことで、グラデーションの終了位置から折り返すようにグラデーションが適用されます。

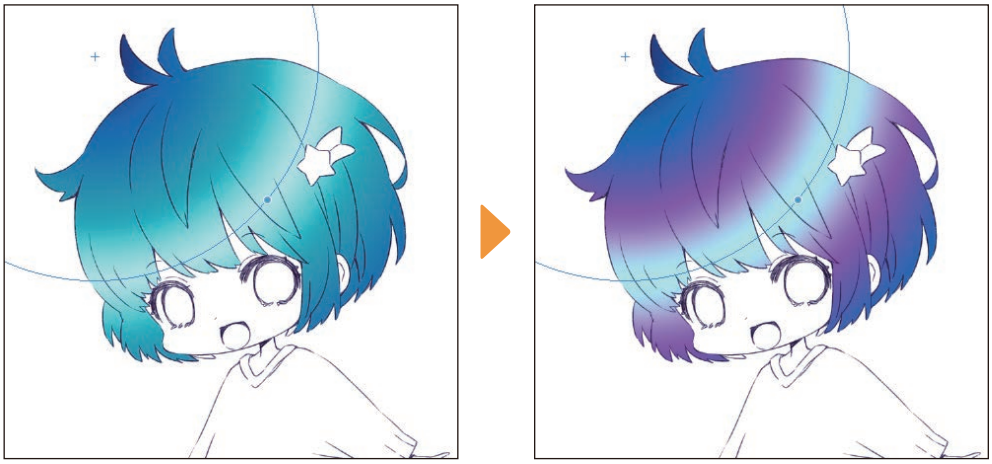


メモ

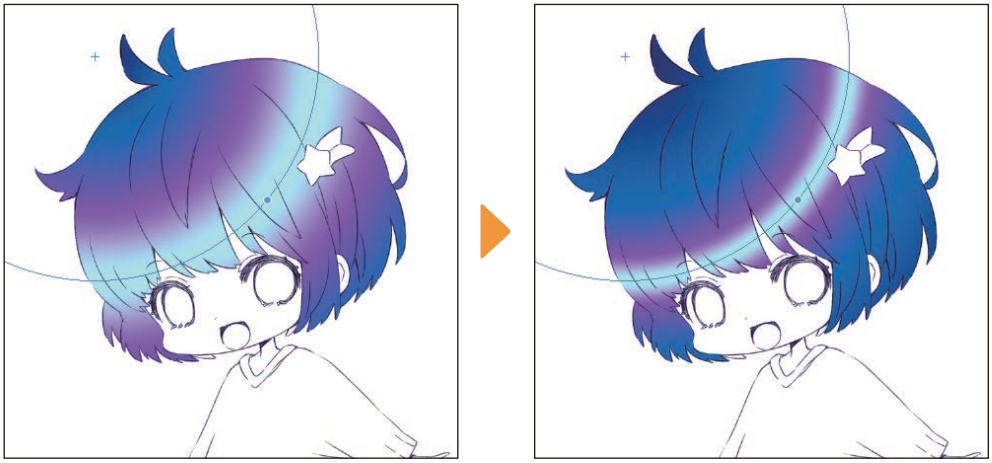
作成したグラデーションレイヤーを別のグラデーションに差し替えることもできます。[ツールプロパティ] パレットのカラーバーをタップして表示される [グラデーションの編集] ダイアログの [グラデーションセット] から、別のグラデーションを選択できます。詳しくは『グラデーションの編集ダイアログ』を参照してください。
また、グラデーションレイヤーを選択して、[グラデーション] ツールで描画すると、あとで描画した内容に差し替えられます。

グラデーションの色を変更する

カラー系パレットから、グラデーションに使用したい色を選択します。[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットのカラーバーの上にある四角をタップします。タップした位置の色が、変更されます。



カラーバーの下にあるノードを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。



グラデーションの位置や角度を編集する

キャンバスに表示されるコントローラーのハンドルをドラッグすることで、グラデーションの位置や角度を調整できます。

開始点のハンドル（+）をドラッグすると、グラデーションの位置を移動できます。

グラデーションの角度や大きさを調整するには、終了位置の丸いハンドルをドラッグします。[形状] で選択した形状により操作方法が変わります。

[直線] を選択した場合は、次のようになります。

[円] の場合はハンドルやガイド線をドラッグすると、円の大きさや角度を変更できます。[楕円] の場合は、ハンドルをドラッグすると、楕円の比率・大きさ・角度を変更できます。楕円の比率を変更しない場合は、ガイド線をドラッグします。

グラデーションレイヤー選択時のサブツール詳細パレット

[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットを使うと、さまざまな設定を行えます。グラデーションレイヤー選択時の [オブジェクト] サブツールの [サブツール詳細] パレットでは、『操作』・『塗りつぶし』・『インク』・『アンチエイリアス』の各カテゴリの設定を行えます。

グラデーションレイヤーの表示範囲を編集する

グラデーションレイヤーのレイヤーマスクを選択し、編集を行うと、グラデーションレイヤーを表示する範囲を変更できます。レイヤーマスクの操作方法については『レイヤーマスク』を参照してください。

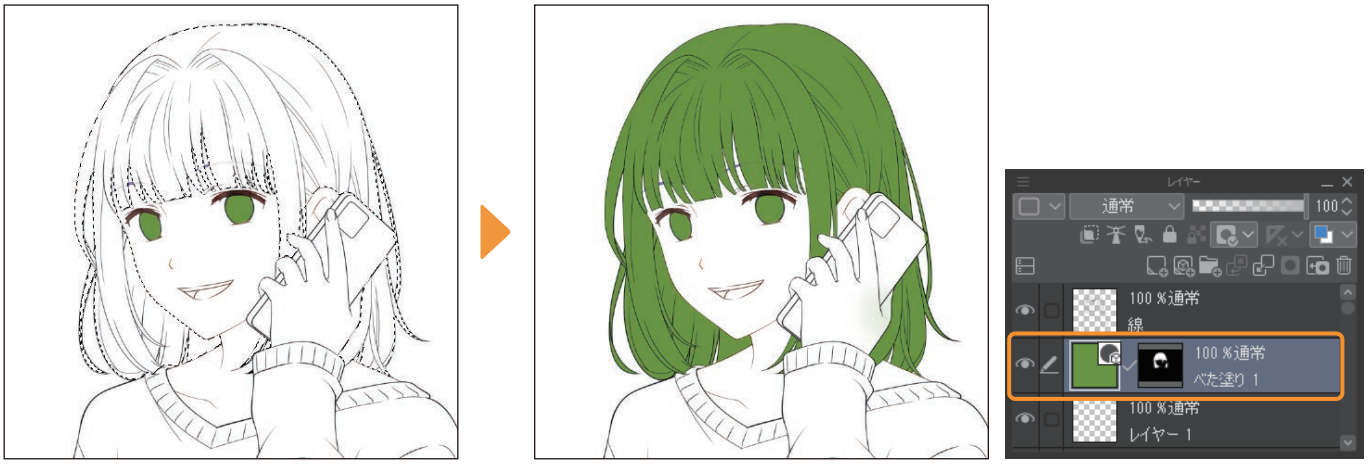
べた塗りレイヤー【PRO/EX】

CLIP STUDIO PAINT のべた塗りレイヤーとは、単色で塗りつぶすためのレイヤーです。べた塗りレイヤーを使用すると、あとから色を変更したり、レイヤーマスクを使用して塗りつぶす範囲を調整したりできます。

べた塗りレイヤーを作成する

べた塗りを作成したい部分に、選択範囲を作成し、[レイヤー] メニュー→ [新規レイヤー] → [べた塗り] を選択します。

[色の設定] ダイアログが表示されたら、塗りつぶしたい色を選択し、[OK] をタップします。選択範囲が選択した色で塗りつぶされ、[レイヤー] パレットにべた塗りレイヤーとレイヤーマスクが作成されます。



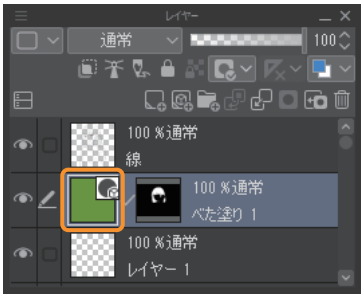
べた塗りレイヤーのレイヤーマスクを選択し、編集を行うと、べた塗りレイヤーで塗りつぶす範囲を変更できます。レイヤーマスクの操作方法については『レイヤーマスク』を参照してください。

べた塗りレイヤーの色を変更する

べた塗りレイヤーは、すぐに色を変更できます。

レイヤーパレットから変更する

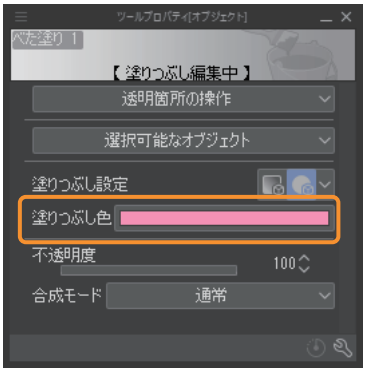
[レイヤー] パレットのべた塗りレイヤーのサムネイルをダブルタップすると、[色の設定] ダイアログが表示されます。変更したい色を選択し、[OK] をタップすると、色が変更されます。



オブジェクトサブツールを使って変更する

[操作] ツールの [オブジェクト] サブツールを選択し、[レイヤー] パレットからべた塗りレイヤーを選択します。[カラーサークル] パレットなどのカラー系パレットから色を選択すると、べた塗りレイヤーの色が変更されます。

また、[オブジェクト] サブツールでべた塗りレイヤーを選択した場合は、[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 [塗りつぶし] の [塗りつぶし色] をタップすると、[色の設定] ダイアログから、変更したい色を設定できます。



べた塗りレイヤー選択時の [オブジェクト] サブツールの [サブツール詳細] パレットのカテゴリについては、『操作』・『塗りつぶし』・『インク』を参照してください。

トーンレイヤー 【PRO/EX】

[レイヤー] メニュー→ [新規レイヤー] → [トーン] を選択すると、トーン化したべた塗りレイヤーを作成できます。トーン化したレイヤーの作成方法や編集方法については『トーン【PRO/EX】』を参照してください。

ファイルオブジェクトレイヤー【PRO/EX】

ファイルオブジェクトレイヤーとは、画像ファイルを CLIP STUDIO PAINT に読み込み、画像素材レイヤーのように使用できるレイヤーです。

通常のレイヤーとは異なり、元のファイルが維持された状態で、CLIP STUDIO PAINT からレイヤーとして参照されます。ファイルオブジェクトレイヤーは、直接描画できませんが、読み込み元のファイルを開いて描画や編集を行えます。ここで描画や編集を行った内容は、ファイルオブジェクトレイヤーにも反映されます。

ファイルオブジェクトレイヤーを作成する

画像ファイルを読み込んで、ファイルオブジェクトレイヤーを作成します。また、通常のレイヤーをファイルオブジェクトレイヤーに変換することもできます。変換すると同時に、別のファイルとして保存や編集を行えます。

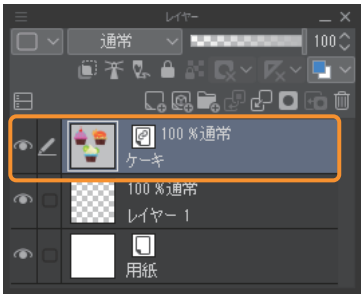
!重要 ファイルオブジェクトレイヤーを含むファイルや、ファイルオブジェクトレイヤーとして参照しているファイルの保存場所を変更すると、ファイルオブジェクトレイヤーが正しく表示されません。

ファイルオブジェクトを作成

ほかのファイルを読み込んで、ファイルオブジェクトレイヤーを作成するには、[ファイル] メニュー→ [読み込み] → [ファイルオブジェクトを作成] を選択します。

ダイアログが表示されたら、ファイルオブジェクトとして読み込みたいファイルを選択し、[開く] をタップします。読み込める画像ファイルは、CLIP STUDIO FORMAT（拡張子：clip）で保存したファイル・BMP・JPEG・PNG・TIFF・Targa・Adobe Photoshop ドキュメント（拡張子：psd）・Adobe Photoshop ビッグドキュメント形式（拡張子：psb）です。

キャンバスにファイルオブジェクトレイヤーが作成され、キャンバスに読み込んだファイルが表示されます。



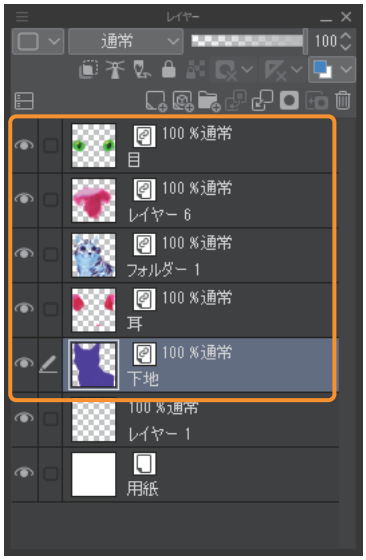
ファイルオブジェクトとして貼り付け

クリップボードにコピーしているファイルやレイヤーを、ファイルオブジェクトレイヤーとして貼り付けられます。

レイヤーを貼り付ける場合

CLIP STUDIO PAINT でファイルオブジェクトとして参照したいファイルを開きます。[レイヤー] パレットからファイルオブジェクトにしたいレイヤーを選択してコピーします。ファイルオブジェクトを作成したいキャンバスを開き、[レイヤー] メニュー→ [レイヤーオブジェクト] → [ファイルオブジェクトとして貼り付け] を選択します。

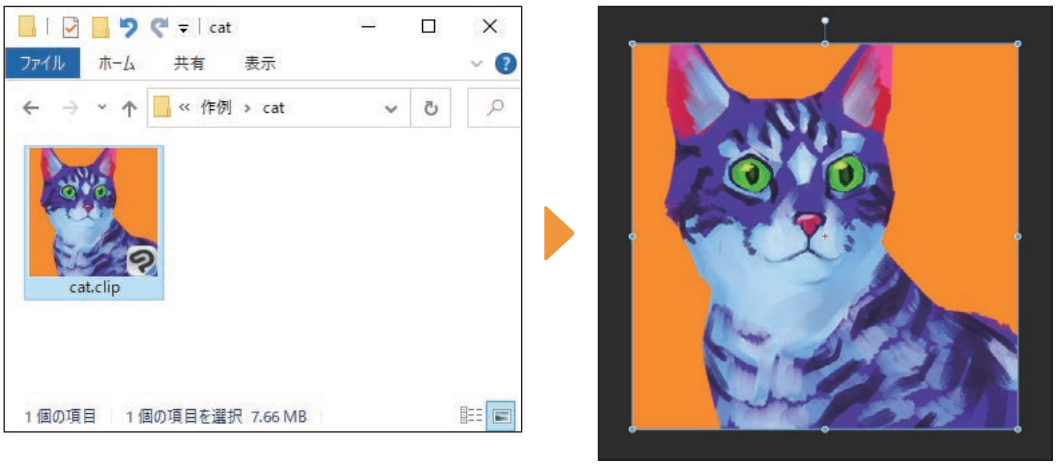
選択したレイヤーがファイルオブジェクトレイヤーとして貼り付けられます。なお、複数のレイヤーをコピーしている場合は、コピーした数だけファイルオブジェクトレイヤーが作成されます。レイヤーフォルダーをコピーしている場合は、レイヤーフォルダーが 1 つのファイルオブジェクトレイヤーとして作成されます。

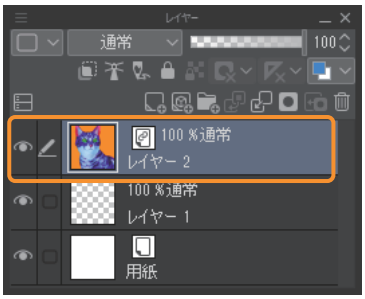


参照先のキャンバス上で、選択範囲を作成してコピーを実行した場合は、[ファイルオブジェクトとして貼り付け] を実行できません。

ファイルを貼り付ける場合【Windows/macOS】

エクスプローラーや Finder などでファイルをコピーします。ファイルオブジェクトを作成したいキャンバスを開き、[レイヤー] メニュー→ [ファイルオブジェクト] → [ファイルオブジェクトとして貼り付け] を選択します。コピーしたファイルがファイルオブジェクトレイヤーとして貼り付けられます。



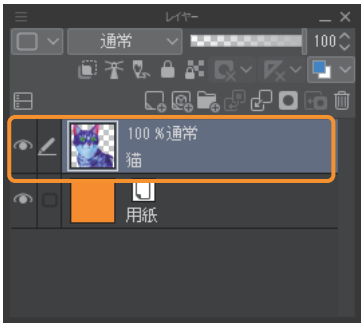


[ファイルオブジェクトとして貼り付け] に対応するファイル形式は、『ファイルオブジェクトレイヤーを作成する』を参照してください。

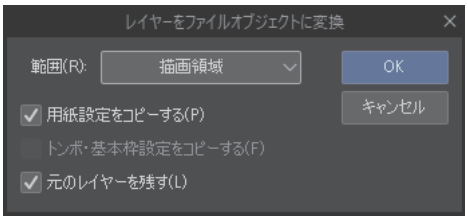
レイヤーをファイルオブジェクトに変換

特定のレイヤーをファイルオブジェクトレイヤーに変換できます。変換と同時に、CLIP STUDIO FORMAT（拡張子：clip）のファイルとして、レイヤーを保存できます。この方法では、複数のレイヤーを単独のファイルオブジェクトレイヤーに変換することもできます。

[レイヤー] パレットからファイルオブジェクトレイヤーに変換したいレイヤーを選択し、[レイヤー] メニュー→ [ファイルオブジェクト] → [レイヤーをファイルオブジェクトに変換] を選択します。

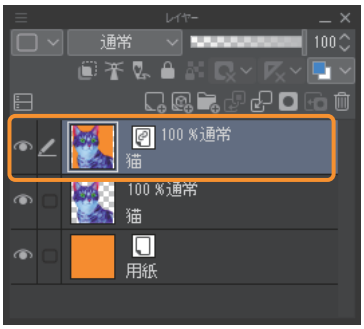


[レイヤーをファイルオブジェクトに変換] ダイアログが表示され、変換する範囲や変換方法を設定し、[OK] をタップします。



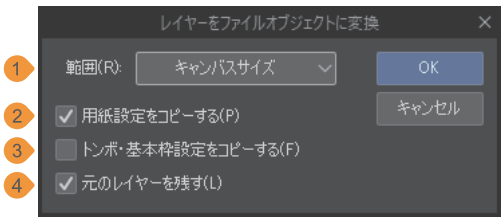
[ファイルオブジェクトの保存] ダイアログで、ファイルオブジェクトレイヤーの参照先ファイルを保存する場所を指定し、[保存] をタップします。Android/Chromebook の場合は、ファイル名とファイル形式を確認して保存します。

[レイヤー] パレットに、レイヤーを変換したファイルオブジェクトレイヤーが作成されます。複数のレイヤーを選択した場合も、単独のファイルオブジェクトレイヤーに変換されます。



CLIP STUDIO PAINT で [ファイルオブジェクトの保存] ダイアログで保存したファイルを開くと、ファイルオブジェクトレイヤーを編集できます。複数のレイヤーを選択した場合は、複数のレイヤーに分かれた状態のファイルを編集できます。

レイヤーをファイルオブジェクトに変換ダイアログ



① 範囲

別のファイルに書き出す範囲を、[キャンバスサイズ] · [描画領域] · [選択範囲] から指定できます。

② 用紙設定をコピーする

書き出すファイルに、編集中のキャンバスと同じ設定の用紙レイヤーを作成できます。変換後のファイルオブジェクトレイヤーにも、用紙レイヤーの設定が反映されるため、レイヤーの透明部分が用紙レイヤーの色に変換されます。

③ トンボ・基本枠設定をコピーする

トンボ・基本枠を含むキャンバスの場合、書き出すファイルに、編集中のキャンバスと同じ設定のトンボ・基本枠を作成できます。ファイルオブジェクトレイヤーにも、トンボ・基本枠が反映されます。[範囲] から [キャンバスサイズ] を選択すると、設定できる項目です。

④ 元のレイヤーを残す

オンにすると、元のレイヤーを残したまま、ファイルオブジェクトレイヤーを作成できます。

ファイルオブジェクトレイヤーを編集する

ファイルオブジェクトレイヤーは、[オブジェクト] サブツールで選択すると、画像素材レイヤーと同様の編集を行えます。編集方法については、『画像素材』を参照してください。

タイムラインが有効になっている CLIP STUDIO FORMAT のファイルを読み込んだ場合は、[ツールプロパティ] パレットの [タイムライン] の [表示フレーム] のスライダーで表示したいフレームを設定できます。

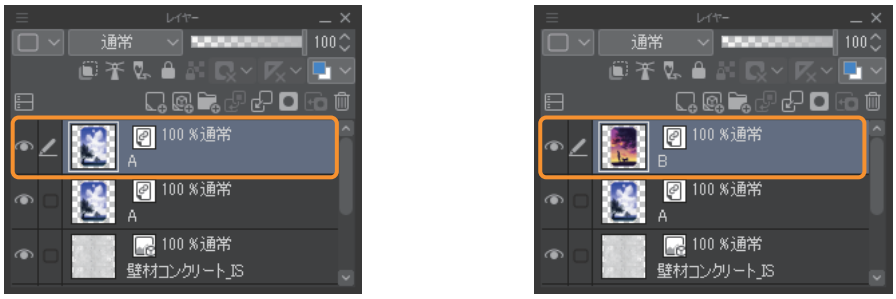
ファイルオブジェクトレイヤー選択時のサブツール詳細パレット

[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットを使うと、さまざまな設定を行えます。ファイルオブジェクトレイヤー選択時の [オブジェクト] サブツールの [サブツール詳細] パレットでは、『操作』・『参照先』・『変形設定』・『画像素材』・『タイリング』の各カテゴリの設定を行えます。

ファイルオブジェクトのファイルの変更

[レイヤー] パレットから、ファイルオブジェクトレイヤーを選択し、[レイヤー] メニュー→ [ファイルオブジェクト] → [ファイルオブジェクトのファイルの変更] を実行すると、ファイルオブジェクトレイヤーの参照先のファイルを差し替えられます。

ファイルオブジェクトレイヤーを含むキャンバスか、ファイルオブジェクトレイヤーの参照先のファイルの保存先を変更すると、ファイルオブジェクトが正しく表示されない場合があります。[ファイルオブジェクトのファイルの変更] で再度ファイルを参照し直すと、問題が改善されます。



[オブジェクト] サブツールを使用して、ファイルオブジェクトレイヤーを選択し、[ツールプロパティ] パレットの [ファイルの変更] をタップしても、同様の操作を行えます。

なお、タイムラインが有効なファイルを参照先にしている場合、タイムラインが無効に設定されているファイルに差し替えることはできません。新たにファイルオブジェクトレイヤーを作成してください。

参照先のファイルを開いて編集する

ファイルオブジェクトレイヤーに直接描画して編集したい場合は、参照先のファイルを開く必要があります。次の方法で参照先のファイルを編集できます。

ファイルオブジェクトのファイルを開く

[レイヤー] パレットから、ファイルオブジェクトレイヤーを選択し、[レイヤー] メニュー→ [ファイルオブジェクト] → [ファイルオブジェクトのファイルを開く] を選択します。参照先のファイルが開き、ファイルオブジェクトレイヤーの編集を行えます。

CLIP STUDIO PAINT に関連付けされているファイルの場合は、別のキャンバスウィンドウが開いて編集できるようになります。編集後にファイルを保存すると、元のキャンバスの表示も、編集後の内容に更新されます。

ほかのアプリケーションに関連付けされているファイルの場合は、関連付けされているアプリケーションが開いて、編集できるようになります。編集後にファイルを保存しただけでは、編集後の内容に更新されません。更新する方法については『ファイルオブジェクトレイヤーを更新する』を参照してください。

[オブジェクト] サブツールを使用して、ファイルオブジェクトレイヤーを選択し、[ツールプロパティ] パレットの [ファイルを開く] をタップしても、同様の操作を行えます。

ファイルオブジェクトのフォルダーを開く

[レイヤー] パレットから、ファイルオブジェクトレイヤーを選択し、[レイヤー] メニュー→ [ファイルオブジェクト] → [ファイルオブジェクトのフォルダーを開く] を選択します。参照先のファイルが開き、ファイルオブジェクトレイヤーの編集を行えます。

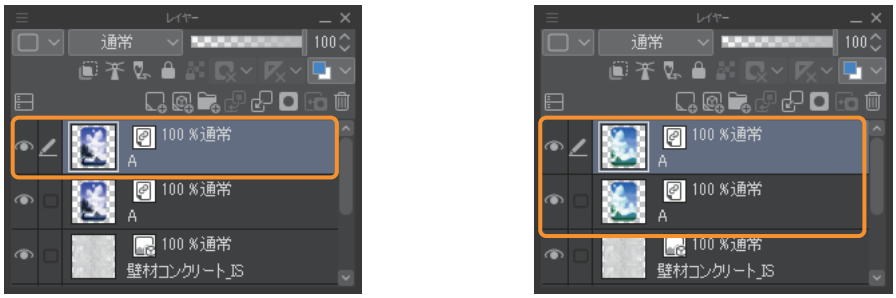
参照先ファイルを編集するアプリケーションを選択したい場合は、このメニューコマンドを選択すると便利です。なお、編集後にファイルを保存しただけでは、編集後の内容に更新されません。更新する方法については『ファイルオブジェクトレイヤーを更新する』を参照してください。

[オブジェクト] サブツールを使用して、ファイルオブジェクトレイヤーを選択し、[ツールプロパティ] パレットの [フォルダーを開く] をタップしても、同様の操作を行えます。

ファイルオブジェクトレイヤーを更新する

ファイルオブジェクトレイヤーを更新すると、参照先ファイルの編集内容を反映できます。

[レイヤー] パレットから、ファイルオブジェクトレイヤーを選択し、[レイヤー] メニュー→ [ファイルオブジェクト] → [ファイルオブジェクトを更新] を選択すると、ファイルオブジェクトレイヤーの表示が更新されます。キャンバス内に同じ参照先ファイルのファイルオブジェクトレイヤーが複数ある場合は、同時に更新されます。



複数のファイルオブジェクトレイヤーの表示をまとめて更新したい場合は、[レイヤー] メニュー→ [ファイルオブジェクト] → [すべてのファイルオブジェクトを更新] を選択します。

光沢レイヤー【EX】

光沢レイヤーとは、CLIP STUDIO SHARE にアップロードした作品を 3D ビューアで表示するときに、箔押し風の効果をつけるためのレイヤーです。

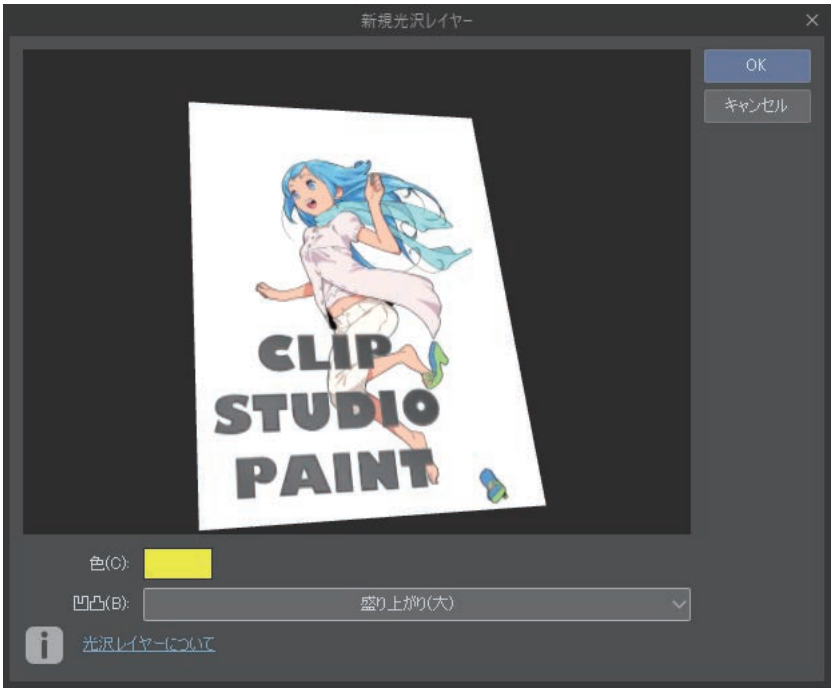
光沢レイヤーは、CLIP STUDIO SHARE 専用の機能のため、次のような制限事項があります。

- 光沢レイヤーは、CLIP STUDIO から作品をアップロードすると、効果が適用されます。ブラウザからアップロードしても、光沢は反映されません。
- 光沢レイヤーは、汎用的なファイル形式の書き出しや印刷に対応していません。べた塗りレイヤーと同様の扱いになります。
- キャンバス上で光沢レイヤーとレイヤーマスクを非表示にしても、CLIP STUDIO SHARE にアップロードすると、光沢レイヤーとレイヤーマスクの表示状態に関係なく、光沢レイヤーが表示されます。
- 光沢レイヤーの不透明度や合成モードを変更したり、[レイヤープロパティ] パレットの [効果] を設定したりしても、CLIP STUDIO SHARE にアップロードすると、これらの設定が無効になった状態で光沢レイヤーが表示されます。

光沢レイヤーを作成するには、キャンバスに箔押し風の効果を入れたい部分に選択範囲を作成し、[レイヤー] メニュー→ [新規レイヤー] → [CLIP STUDIO SHARE] → [光沢レイヤー] を選択します。

[新規光沢レイヤー] ダイアログが表示されたら、[色] のカラーアイコンをタップして、[色の設定] ダイアログから光沢レイヤーに使用したい色を選択します。[凹凸] から、箔押しの効果を選択します。[盛り上がり (大)] ・ [盛り上がり (中)] ・ [盛り上がり (小)] ・ [平坦] ・ [へこみ (大)] ・ [へこみ (中)] ・ [へこみ (小)] から選択できます。

プレビュー上をドラッグすると、カメラアングルを変更して光沢レイヤーの状態を確認できます。[OK] をタップすると、キャンバスに光沢レイヤーが作成されます。



レイヤー検索パレット【PRO/EX】

CLIP STUDIO PAINT の [レイヤー検索] パレットは、レイヤーの種類などを指定して、条件にあったレイヤーだけを表示するパレットです。

また、表示されているレイヤーで使用できるツール・サブツールの候補の選択や、レイヤー作成・削除などの簡単なレイヤー管理も行えます。

① **プロパティバー**

レイヤーを検索するためのメニューが 3 つ並んでいます。左から、[表示対象レイヤー]・[絞り込み条件]・[除外対象条件] です。左端の [表示対象レイヤー] はタップすると、表示したいレイヤーの種類を選択できます。

中央の [絞り込み条件] をタップすると、検索したいレイヤーの設定を選択できます。[表示]・[ロック]・[透明ピクセルロック]・[参照レイヤー] から選択できます。

右端の [除外対象条件] をタップすると、レイヤーの検索結果から除外したいレイヤーの設定を選択できます。[絞り込み条件] と同様の 4 項目に加えて、[下描き]・[編集対象フォルダー外]・[編集対象コマフォルダー外]・[編集対象アニメーションフォルダー外] から選択できます。

② **キーワード検索【EX】**

キーワードを入力してレイヤーを検索できます。検索対象はレイヤー名です。入力したキーワードを含むレイヤー名のレイヤーを検索できます。

③ **コマンドバー**

プロパティバーの各項目を使用して検索したレイヤーに応じて、表示が変更されます。

左端には、検索したレイヤーに対応するツールが表示されます。テキストレイヤーを抽出した場合は、[オブジェクト] サブツール・[テキスト] ツール・[フキダシ] ツールが表示され、タップすると、各ツールを選択できます。

右端は、[レイヤーを削除] です。選択したレイヤーを削除できます。また、検索したレイヤーによっては、レイヤーを新規作成するボタンも表示されます。検索したレイヤーと同じ種類のレイヤーを追加できます。

④ **レイヤー一覧**

[表示対象レイヤー]・[絞り込み条件]・[除外対象条件] で設定した内容が反映されたレイヤーの一覧です。レイヤーの選択や表示状態の切り替えなどは行えますが、レイヤーの並び替えはできません。各レイヤーのコンテキストメニューや、[レイヤー検索] パレットのメニューから、レイヤーの設定も行えます。

レイヤー検索パレットを表示するには

Windows/macOS/ タブレットから [レイヤー検索] パレットの表示を切り替えるには、[ウィンドウ] メニュー→ [レイヤー検索] を選択します。

レイヤー検索パレットの表示を変更する

[レイヤー検索] パレットのメニューから、[レイヤー検索] パレットの表示を変更できます。表示方法は、[レイヤー] パレットと同様です。『レイヤーパレットの表示を変更する』も参照してください。

サムネイルのサイズを変更する

[レイヤー検索] パレットのメニューの [サムネイルのサイズ] から、[レイヤー検索] パレットのサムネイルのサイズを変更できます。サイズは、[なし]・[最小]・[小]・[中]・[大]・[最大] から選択できます。

サムネイルの表示範囲を変更する

[レイヤー検索] パレットのメニューの [サムネイルの表示設定] から、[レイヤー検索] パレット上のサムネイルで表示する範囲を変更できます。

プロパティバーの表示

[レイヤー検索] パレットのメニューから [プロパティバーの表示] を選択すると、[レイヤー検索] パレットのプロパティバーの表示・非表示を切り替えられます。EX は、キーワード検索の表示も切り替わります。

コマンドバーの表示

[レイヤー検索] パレットのメニューから [コマンドバーの表示] を選択すると、[レイヤー検索] パレットのコマンドバーの表示・非表示を切り替えられます。

ファイルの作成・読み込み・書き出し

CLIP STUDIO PAINT のファイル作成、キャンバスのサイズ変更、カラープロファイルの指定、ファイルの保存方法、印刷方法について紹介します。

- 新規キャンバスを作成する
- タイムラプス
- ファイルを保存する
- ファイルを開く
- 画像ファイルをキャンバスに読み込む
- 参考画像を読み込む【PRO/EX】
- キャンバスや作品のサイズ・設定を変更する
- カラープロファイルのプレビュー表示【PRO/EX】
- キャンバスのサイズを変更する
- ファイルを書き出す
- 印刷する【Windows/macOS】
- 情報パレット

新規キャンバスを作成する

CLIP STUDIO PAINT で、イラスト・Webtoon・マンガ・アニメーションなど、用途に合わせたキャンバスを作成するには、[新規] ダイアログを表示して、キャンバスの設定を行います。[新規] ダイアログは、次の方法で表示できます。

メニューから表示する

[ファイル] メニュー→ [新規] を選択します。キーボードが接続されている環境では、[Ctrl]+[N] キーを押しても、[新規] ダイアログを表示できます。

コマンドバーから表示する

コマンドバーの [新規] をタップします。

作品の用途を選択する

PRO/EX の [新規] ダイアログでは、[作品の用途] から、[イラスト]・[Webtoon]・[コミック]・[同人誌入稿]・[すべてのコミック設定を表示]・[アニメーション] を選択できます。

各項目を選択すると、[新規] ダイアログの設定項目が切り替わり、次のような設定を行えます。

① **イラスト**

イラスト作品に特化した設定を行えます。Web に公開する作品から印刷用のものまでさまざまな設定を行えますが、マンガ作品のような印刷用のトンボは設定できません。また、スタンプや SNS 向けの GIF アニメーションなどに活用できるうごくイラスト（アニメーション）も作成できます。詳しくは『新規ダイアログ（イラスト）【PRO/EX】』を参照してください。

② **Webtoon**

Webtoon（縦長スクロールマンガ）作品を作成できます。EX の場合は複数ページに分けて Webtoon 作品を作成できます。詳しくは『新規ダイアログ（Webtoon）【PRO/EX】』を参照してください。

③ **コミック**

印刷用のマンガ作品に特化した設定を行えます。印刷用のトンボや解像度の指定も、印刷物に合わせた項目や単位を設定できます。単ページの作品のほか、EX の場合は複数ページの作品ファイルを作成できます。詳しくは『新規ダイアログ（コミック）【PRO/EX】』を参照してください。

④ **同人誌入稿【EX】**

複数ページで構成される同人誌に特化した作品を作成できます。印刷用のトンボや解像度の指定も、同人誌でよく使われる項目から選択できます。詳しくは『新規ダイアログ（同人誌入稿）【EX】』を参照してください。

⑤ **すべてのコミック設定を表示**

イラストとマンガに必要なすべての項目を設定できます。[イラスト]・[コミック]・[同人誌入稿] に比べて、細かい設定を行うことができ、印刷用原稿から WEB 用の設定まで、細かくカスタマイズを行えます。例えば、印刷用にトンボを設定したカラーイラスト作品や、基本枠を設定した WEB 向けの低解像度作品などを設定できます。詳しくは『新規ダイアログ（すべてのコミック設定を表示）【PRO/EX】』を参照してください。また、主要出版社向けのテンプレートもこの画面から設定できます。

⑥ **アニメーション**

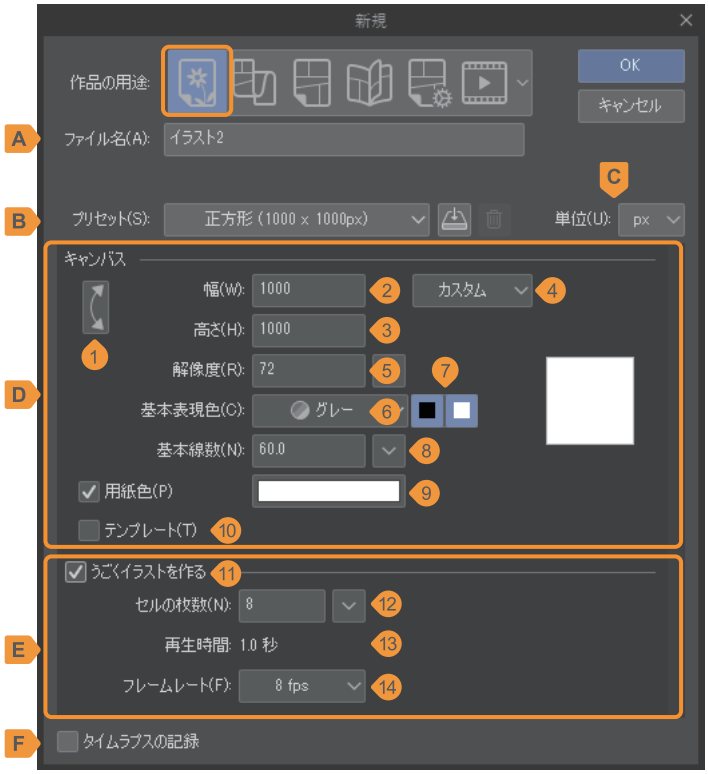
アニメーション作品に特化した設定を行えます。タイムラインの再生時間の表示方法や、作画サイズなどを細かく設定できます。詳しくは『新規ダイアログ（アニメーション）【PRO/EX】』を参照してください。EX の場合は 25 フレーム（コマ）以上のアニメーションを作成できます。

メモ

DEBUT では、[作品の用途] を選択できません。DEBUT で設定できる項目については、『DEBUT の新規ダイアログ』を参照してください。

新規ダイアログ（イラスト）【PRO/EX】

[新規] ダイアログの [作品の用途] から [イラスト] を選択すると、次の項目を設定できます。うごくイラストの設定も行えます。



A. ファイル名

キャンバスを保存するときのファイル名を入力できます。

B. プリセット

プルダウンメニューから、あらかじめ登録されている設定を選択できます。そのほか、自作のプリセットの登録や削除も行えます。詳しくは『プリセット』を参照してください。

C. 単位

[幅]・[高さ] を設定するときの単位を、[cm]・[mm]・[in]・[px]・[pt] から選択できます。

D. キャンバス

① 幅・高さの入れ替え

キャンバスの [幅] と [高さ] の値を入れ替えられます。縦長から横長の画像に変更したいときに便利です。

② 幅

キャンバスの横の長さを設定できます。

③ 高さ

キャンバスの縦の長さを設定できます。

④ 既定のサイズ（キャンバスのサイズ）

キャンバスの [幅] と [高さ] を、既定のサイズから選択できます。

⑤ **解像度**

キャンバスの解像度を設定できます。右端のボタンをタップすると、解像度を選択できます。

⑥ **基本表現色**

表現色の初期値を [カラー] · [グレー] · [モノクロ] から選択できます。レイヤーを新規作成するときは、[基本表現色] で設定した表現色で作成されるようになります。基本表現色については『レイヤーの表現色と描画色』を参照してください。

⑦ **描画色**

[グレー] · [モノクロ] の描画色を設定できます。[黒] · [白] のボタンで、色を設定します。描画色については『レイヤーの表現色と描画色』を参照してください。

⑧ **基本線数**

トーン（網点）の線数の初期値を設定できます。数値を大きくするほど、網点が小さくなります。[基本表現色] を [グレー] · [モノクロ] に設定した場合に、表示されます。

⑨ **用紙色**

用紙レイヤーの色を設定できます。カラー表示部をタップすると、色を選択できます。用紙レイヤーについては『用紙レイヤー』を参照してください。

⑩ **テンプレート**

オンにすると、[テンプレート] ダイアログが表示され、テンプレート素材をキャンバスに読み込めます。テンプレート素材については、『素材の特徴と種類』を参照してください。

指定したテンプレートを変更したい場合は、[テンプレート] ダイアログで選択したテンプレート素材名が表示されたボタンをタップすると、再度、[テンプレート] ダイアログが表示されます。

E. うごくイラストを作る

うごくイラストとは、最大 24 枚まで絵を使用してアニメーションを作成する機能です。アニメスタンプや SNS 向けの GIF アニメーションなどに向いています。

EX の場合は、25 枚以上の絵を使用したアニメーションを作成できます。[新規] ダイアログの [作品の用途] から [アニメーション] を選択してください。

⑪ **うごくイラストを作る**

オンにすると、うごくイラストを作成するための項目を表示できます。

⑫ **セルの枚数**

セルの枚数と完成したムービーの再生時間を設定できます。セルの枚数は最大 24 枚までです。右端のボタンをタップすると、再生時間に合わせたセルの枚数を選択できます。

1 秒あたりに使用するセルの枚数（フレームレート）を変更したい場合は、[フレームレート] で設定できます。

⑬ **再生時間**

[セルの枚数] と [フレームレート] で設定した内容に応じて、ムービー書き出し時の再生時間が表示されます。

⑭ **フレームレート**

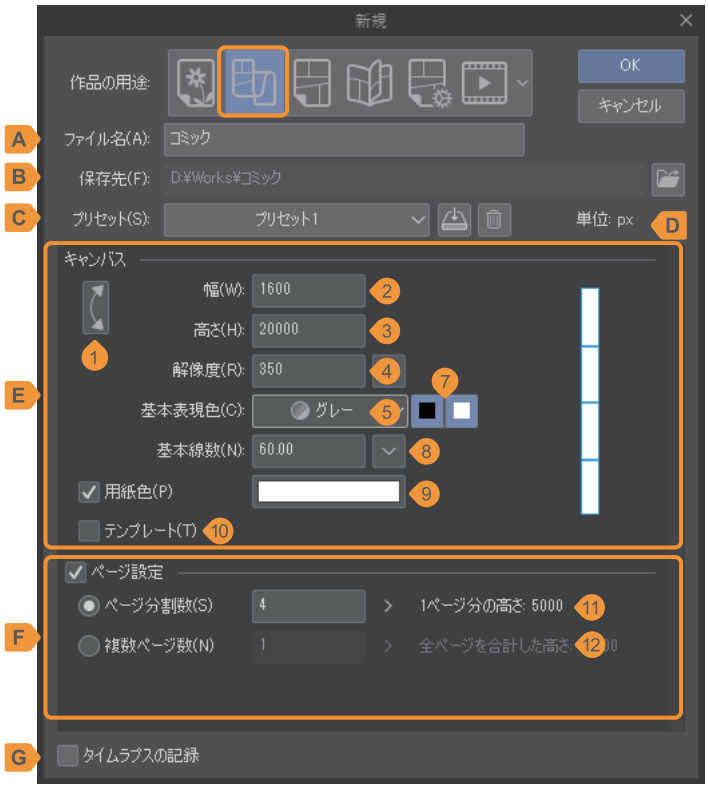
1 秒あたりに使用するセル（画像）の枚数を設定します。たとえば、[8] を選択した場合、1 秒につき 8 枚のセルを表示できます。

F. タイムラプスの記録

オンにすると、キャンバスを新規作成すると同時に、タイムラプスの記録を開始できます。CLIP STUDIO FORMAT（拡張子：clip）で保存すると、タイムラプスの記録も一緒に保存されます。詳しくは『タイムラプス』を参照してください。

新規ダイアログ（Webtoon）【PRO/EX】

[新規] ダイアログの [作品の用途] から [Webtoon] を選択すると、次の項目を設定できます。



A. ファイル名

キャンバスを保存するときのファイル名を入力できます。

EX の場合、[ページ設定] をオンにすると、管理ファイル（拡張子：cmc）のファイル名になります。入力したファイル名は、管理フォルダー名にも適用されます。

B. 保存先【EX】

[ページ設定] をオンにすると、設定できます。複数ページを管理するための、管理フォルダーを作成する場所を設定できます。

C. プリセット

プルダウンメニューから、あらかじめ登録されている設定を選択できます。そのほか、自作のプリセットの登録や削除も行えます。詳しくは『プリセット』を参照してください。

D. 単位

[幅] ・[高さ] を設定するときの単位です。この画面では、[px] に固定されています。

E. キャンバス

① 幅・高さの入れ替え

キャンバスの [幅] と [高さ] の値を入れ替えられます。

② 幅

キャンバスの横の長さを設定できます。

③ 高さ

キャンバスの縦の長さを設定できます。

④ 解像度

キャンバスの解像度を設定できます。右端のボタンをタップすると、解像度を選択できます。

⑤ **基本表現色**

表現色の初期値を [カラー] · [グレー] · [モノクロ] から選択できます。レイヤーを新規作成するときは、[基本表現色] で設定した表現色で作成されるようになります。基本表現色については『レイヤーの表現色と描画色』を参照してください。

⑥ **描画色**

[グレー] · [モノクロ] の描画色を設定できます。[黒] · [白] のボタンで、色を設定します。描画色については『レイヤーの表現色と描画色』を参照してください。

⑦ **基本線数**

トーン（網点）の線数の初期値を設定できます。数値を大きくするほど、網点が小さくなります。[基本表現色] を [グレー] · [モノクロ] に設定した場合に、表示されます。

⑧ **用紙色**

用紙レイヤーの色を設定できます。カラー表示部をタップすると、色を選択できます。用紙レイヤーについては『用紙レイヤー』を参照してください。

⑨ **テンプレート**

オンにすると、[テンプレート] ダイアログが表示され、テンプレート素材をキャンバスに読み込めます。テンプレート素材については、『素材の特徴と種類』を参照してください。

指定したテンプレートを変更したい場合は、[テンプレート] ダイアログで選択したテンプレート素材名が表示されたボタンをタップすると、再度、[テンプレート] ダイアログが表示されます。

F. ページ設定【EX】

オンにすると、Webtoon 作品を複数のページに分割して編集できます。

複数ページに分割した場合は、作品の管理方法が変更されます。管理ファイル（拡張子：cmc）と、複数の CLIP STUDIO FORMAT の画像ファイル（拡張子：clip）を、管理フォルダーで管理します。詳しくは『管理ファイル・ページファイルについて』を参照してください。

⑩ **ページ分割数**

[ページ分割数] をオンにすると、キャンバスの [高さ] を [ページ分割数] で指定した数に分割して、ページを作成します。

⑪ **複数ページ数**

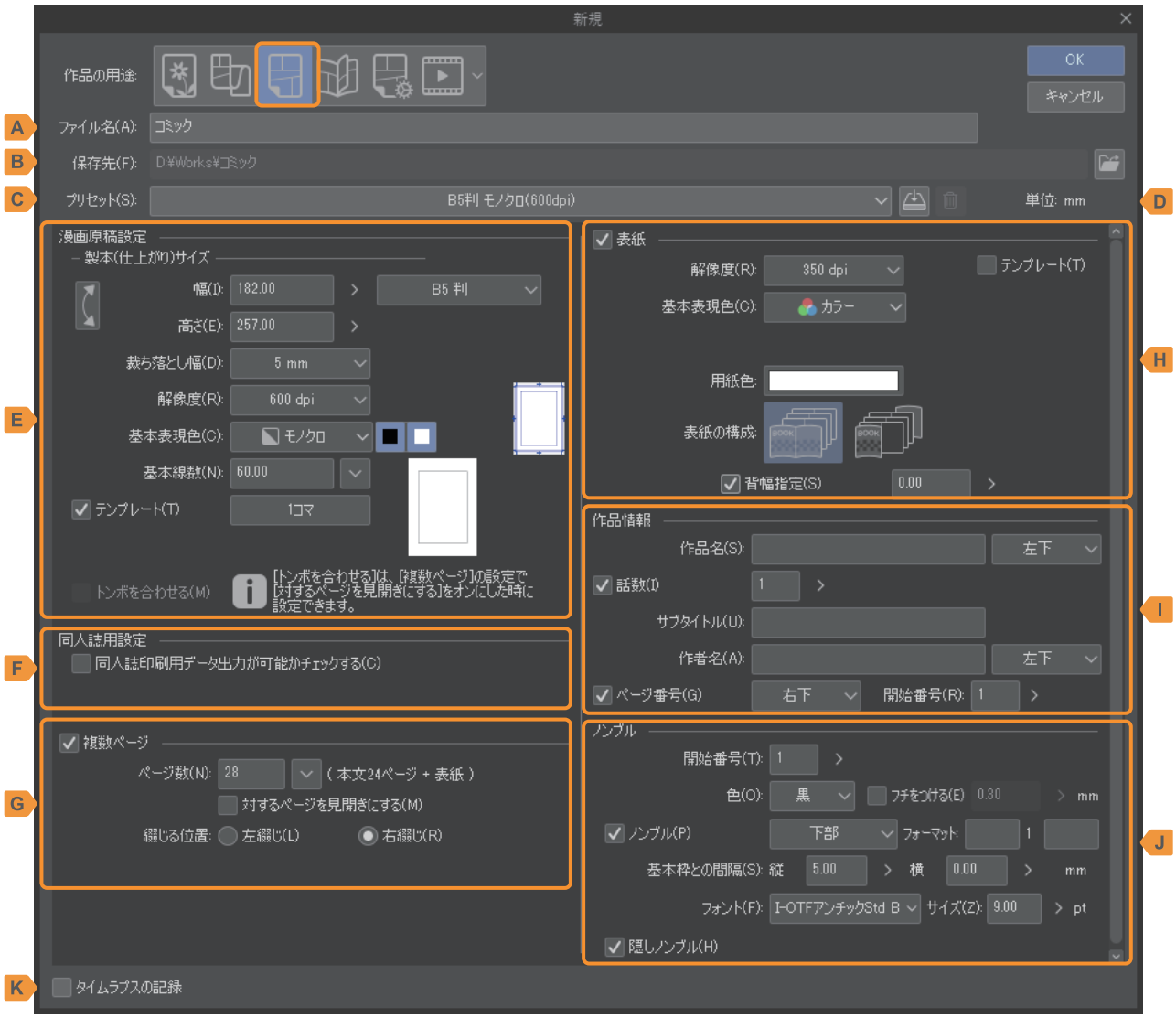
[複数ページ数] をオンにすると、[幅] と [高さ] で指定したサイズのページを、[複数ページ数] で指定した数だけ作成します。

G. タイムラプスの記録

オンにすると、キャンバスを新規作成すると同時に、タイムラプスの記録を開始できます。CLIP STUDIO FORMAT（拡張子：clip）で保存すると、タイムラプスの記録も一緒に保存されます。詳しくは『タイムラプス』を参照してください。

新規ダイアログ（コミック）【PRO/EX】

[新規] ダイアログの [作品の用途] から [コミック] を選択すると、次の項目を設定できます。



A. ファイル名

キャンバスを保存するときのファイル名を入力できます。

EX の場合、[複数ページ] をオンにすると、管理ファイル（拡張子：cmc）のファイル名になります。入力したファイル名は、管理フォルダー名にも適用されます。

B. 保存先【EX】

[ページ設定] をオンにすると、設定できます。複数ページを管理するための、管理フォルダーを作成する場所を設定できます。複数ページで構成される作品は、管理ファイルと、複数の CLIP STUDIO FORMAT の画像ファイル（拡張子：clip）を [管理フォルダー] に格納し管理します。詳細については、『管理ファイル・ページファイルについて』を参照してください。

C. プリセット

プルダウンメニューから、あらかじめ登録されている設定を選択できます。そのほか、自作のプリセットの登録や削除も行えます。詳しくは『プリセット』を参照してください。

D. 単位

[幅]・[高さ] を設定するときの単位です。この画面では、[mm] に固定されています。

[px] や [inch] などの単位を使用したい場合は、[作品の用途] から [すべてのコミック設定を表示] を選択すると、設定できるようになります。

E. 漫画原稿設定→製本（仕上がり）サイズ

漫画原稿の仕上がり枠と裁ち落とし幅を設定できます。仕上がり枠とは、印刷したときに表示される範囲です。たとえば、B5 判の本向けの原稿を作成する場合は、この項目の [幅] と [高さ] を B5 に設定します。

原稿用紙については、『マンガ用キャンバスの各部名称』も、併せて参照してください。

① 幅・高さの入れ替え

キャンバスの [幅] と [高さ] の値を入れ替えられます。

② 幅

仕上がり枠の幅を設定できます。

③ 高さ

仕上がり枠の幅を設定できます。

④ 既定のサイズ

仕上がり枠のサイズを既定のサイズから選択できます。選択した項目に応じて、[幅] と [高さ] の値が切り替わります。

⑤ 裁ち落とし幅

[裁ち落とし幅] を設定できます。[5mm] と [3mm] から選択できます。

[裁ち落とし幅] を任意の幅にする場合は、[作品の用途] から [すべてのコミック設定を表示] を選択すると、設定できるようになります。

⑥ 解像度

キャンバスの解像度を設定できます。[基本表現色] で設定した内容に応じて、選択できる解像度が変わります。

[基本表現色] を [モノクロ] に設定した場合は、[600dpi] と [1200dpi] から選択できます。[基本表現色] を [カラー] か [グレー] に設定した場合は、[350dpi] と [600dpi] から選択できます。

⑦ 基本表現色

表現色の初期値を [カラー] · [グレー] · [モノクロ] から選択できます。レイヤーを新規作成するときは、[基本表現色] で設定した表現色で作成されるようになります。基本表現色については『レイヤーの表現色と描画色』を参照してください。

⑧ 描画色

[グレー] · [モノクロ] の描画色を設定できます。[黒] · [白] のボタンで、色を設定します。描画色については『レイヤーの表現色と描画色』を参照してください。

⑨ 基本線数

トーン（網点）の線数の初期値を設定できます。数値を大きくするほど、網点が小さくなります。[基本表現色] を [グレー] · [モノクロ] に設定した場合に、表示されます。

⑩ テンプレート

オンにすると、[テンプレート] ダイアログが表示され、テンプレート素材をキャンバスに読み込めます。テンプレート素材については、『素材の特徴と種類』を参照してください。

⑪ テンプレートの指定

[テンプレート] ダイアログで選択したテンプレート素材名が表示されるボタンです。タップすると、[テンプレート] ダイアログが表示され、ページに読み込むテンプレート素材を選択し直せます。

⑫ トンボを合わせる【EX】

[複数ページ] の [対するページを見開きにする] をオンにすると、設定できます。

オンにすると、左右のページの仕上がり枠の位置を合わせて、トンボを結合できます。[間隔] に数値を入力すると、左右のページの仕上がり枠の間隔を調整できます。

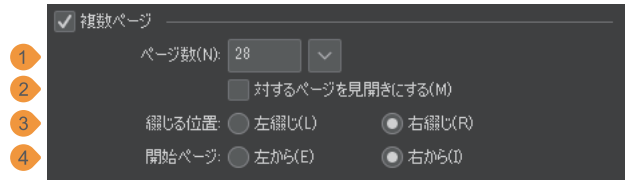
オフにすると、左右のページの端を合わせた位置に、トンボが作成されます。

F. 同人誌用設定【EX】

[同人誌印刷用データ出力が可能かチェックする] をオンにすると、[新規] ダイアログで [OK] をタップしたときに、同人誌印刷用データの出力が可能かチェックを行います。同人誌印刷用データとして出力できない場合は、メッセージが表示されます。

G. 複数ページ【EX】

オンにすると、複数ページで構成される作品を作成できます。また、次の設定を行えるようになります。



① ページ数

作品のページ数を入力して、設定できます。右端のボタンをタップすると、ページ数を選択できます。

[表紙] をオンにしている場合は、表紙を含めたページ数の設定が必要です。本文 16 ページの作品に、表紙を追加する場合は、4 ページ追加して 20 ページに設定します。

② 対するページを見開きにする

オンにすると、左右のページを 2 ページの見開きにまとめた状態で編集できます。

③ 綴じる位置

本を綴じる方向を選択できます。

一般的に、セリフや文章が縦書きの場合は [右綴じ]、横書きの場合は [左綴じ] に設定します。

④ 開始ページ

作品の開始ページの向きを設定します。見開きにしたときに右に配置されるページから開始する場合は [右から]、左に配置されるページから開始する場合は [左から] を選択してください。

[表紙] をオンにしている場合は、[開始ページ] を設定できません。

H. 表紙【EX】

オンにすると、作品に表紙を追加できます。

表紙は、本文ページとは異なる [解像度] ・[基本表現色] ・[テンプレート] を設定できます。設定内容自体は、[漫画原稿設定→製本（仕上がり）サイズ] と同様です。ここでは、表紙独自の設定項目について、解説します。

① 用紙色

用紙レイヤーの色を設定できます。カラー表示部をタップすると、色を選択できます。用紙レイヤーについては『用紙レイヤー』を参照してください。

② 表紙の構成

表紙と裏表紙を見開きで作成するか、別々に作成するか、選択できます。

③ 背幅指定

[表紙の構成] で [見開き] に設定している場合、表紙の背幅を設定できます。チェックボックスをオンにすると、背幅を数値で指定できます。

オフにすると、自動的に計算された幅が背幅に設定されます。ただし、印刷する用紙の厚さによっては、実際の背幅と異なる場合があります。

I. 作品情報【EX】

作品を管理するための作品情報を設定できます。作品情報は、各ページの裁ち落としの外側（印刷されない部分）に表示されます。[作品情報] を設定しなくても、作品を作成できます。

① 作品名

作品のタイトルを入力できます。プルダウンメニューから、ページ内に表示する位置を選択できます。ここで設定した表示位置に、[話数] と [サブタイトル] も表示されます。

② 話数

オンにすると、作品の話数を入力できます。

③ サブタイトル

作品のサブタイトルを入力できます。

④ 作者名

作者名を入力できます。同人誌の場合は、サークル名を入れておくこともできます。プルダウンメニューから、ページ内に表示する位置を選択できます。

⑤ ページ番号

オンにすると、作品のページ番号をページ内に表示できます。プルダウンメニューから、ページ内に表示する位置を選択できます。[開始番号] に開始するページの番号を入力すると、入力した番号から開始されます。

J. ノンブル【EX】

ノンブル（ページ番号）を設定できます。[作品情報] の [ページ番号] と異なり、印刷や電子書籍などに出力したときに表示されるページ番号です。ただし、表紙には、表示されません。

① 開始番号

ページ番号を開始する番号を入力できます。

② 色

ページ番号の色を設定できます。

ページごとに色を変更したい場合は、ページを開いて、[オブジェクト] サブツールでページ番号を選択すると、変更できます。変更方法については、『テキストの色を変更する』を参照してください。

③ フチをつける

オンにすると、ページ番号の文字にフチがつけられます。フチの太さも設定できます。

④ ノンブル

オンにすると、ページ内にページ番号が表示されます。プルダウンメニューで、ページ番号の表示位置を設定できます。

⑤ フォーマット

ページ番号の前後に、文字を追加できます。左右の入力欄に、追加したい文字を入力できます。

⑥ 基本枠との間隔

ノンブルと基本枠の間隔を設定できます。数値を大きくするほど、基本枠とノンブルの間隔が広くなります。基本枠については、『マンガ用キャンバスの各部名称』を参照してください。

⑦ フォント

フォントリストから、ページ番号に使用するフォントを選択できます。フォントリストについては『フォントリストを表示する』を参照してください。

⑧ サイズ

ページ番号のフォントサイズを設定できます。

⑨ 隠しノンブル

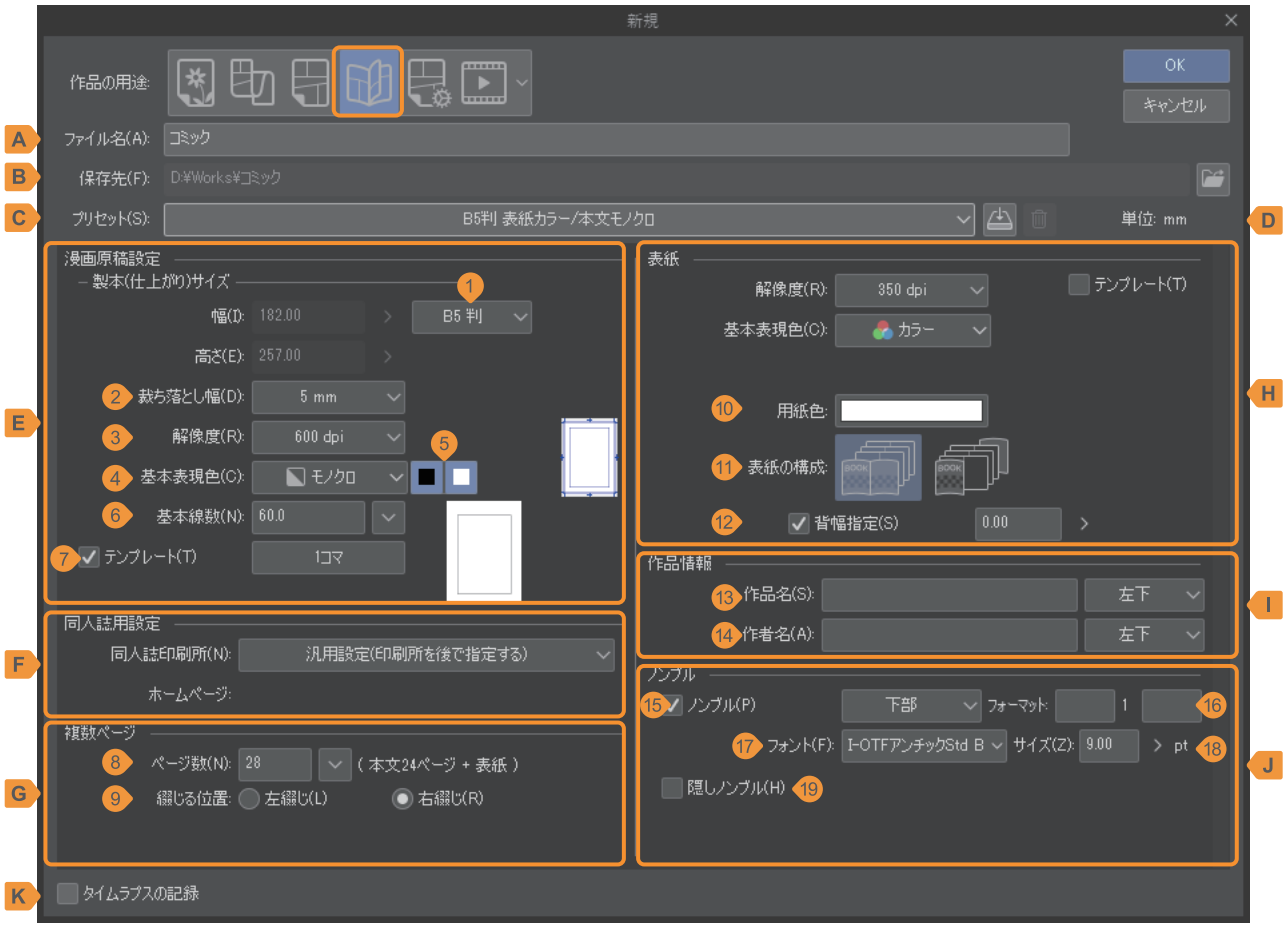
オンにすると、ノド（本が綴じられる部分）の下部に、隠しノンブルを表示できます。[隠しノンブル] のフォントやサイズは、設定できません。

K. タイムラプスの記録

オンにすると、新規作成すると同時に、タイムラプスの記録を開始できます。CLIP STUDIO FORMAT（拡張子：clip）で保存すると、タイムラプスの記録も一緒に保存されます。詳しくは『タイムラプス』を参照してください。

新規ダイアログ（同人誌入稿）【EX】

[新規] ダイアログの [作品の用途] から [同人誌入稿] を選択すると、次の項目を設定できます。



A. ファイル名

キャンバスを保存するときのファイル名を入力できます。

B. 保存先

複数ページを管理するための、管理フォルダーを作成する場所を設定できます。複数ページで構成される作品は、管理ファイルと、複数の CLIP STUDIO FORMAT の画像ファイル（拡張子：clip）を [管理フォルダー] に格納し管理します。詳細については、『管理ファイル・ページファイルについて』を参照してください。

C. プリセット

プルダウンメニューから、あらかじめ登録されている設定を選択できます。そのほか、自作のプリセットの登録や削除も行えます。詳しくは『プリセット』を参照してください。

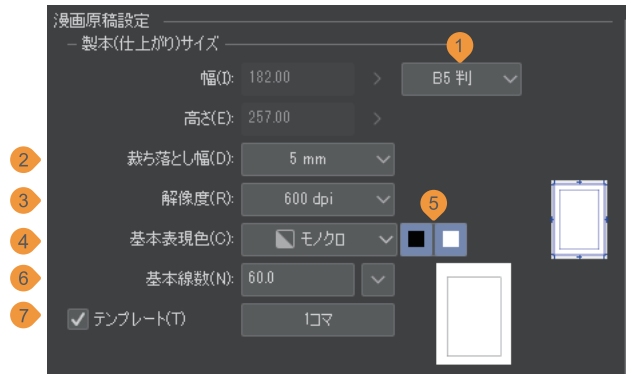
D. 単位

[幅] · [高さ] を設定するときの単位です。この画面では、[mm] に固定されています。

E. 漫画原稿設定→製本（仕上がり）サイズ

仕上がり枠と裁ち落とし幅を設定できます。仕上がり枠とは、同人誌を印刷したときに表示される範囲です。

原稿用紙については、『マンガ用キャンバスの各部名称』も、併せて参照してください。



① **既定のサイズ**

仕上がり枠のサイズ（同人誌のサイズ）を既定のサイズから選択できます。選択した項目に応じて、[幅] と [高さ] の値が切り替わります。この画面では、[幅] と [高さ] を入力できません。

[幅] と [高さ] にサイズを入力する場合は、[作品の用途] から [すべてのコミック設定を表示] を選択すると、設定できるようになります。

② **裁ち落とし幅**

[裁ち落とし幅] を設定できます。[5mm] と [3mm] から選択できます。

[裁ち落とし幅] を任意の幅にする場合は、[作品の用途] から [すべてのコミック設定を表示] を選択すると、設定できるようになります。

③ **解像度**

キャンバスの解像度を設定できます。[基本表現色] で設定した内容に応じて、選択できる解像度が変わります。

[基本表現色] を [モノクロ] に設定した場合は、[600dpi] と [1200dpi] から選択できます。[基本表現色] を [カラー] か [グレー] に設定した場合は、[350dpi] と [600dpi] から選択できます。

④ **基本表現色**

表現色の初期値を [カラー] · [グレー] · [モノクロ] から選択できます。レイヤーを新規作成するときは、[基本表現色] で設定した表現色で作成されるようになります。基本表現色については『レイヤーの表現色と描画色』を参照してください。

⑤ **描画色**

[グレー] · [モノクロ] の描画色を設定できます。[黒] · [白] のボタンで、色を設定します。描画色については『レイヤーの表現色と描画色』を参照してください。

⑥ **基本線数**

トーン（網点）の線数の初期値を設定できます。数値を大きくするほど、網点が小さくなります。[基本表現色] を [グレー] · [モノクロ] に設定した場合に、表示されます。

⑦ **テンプレート**

オンにすると、[テンプレート] ダイアログが表示され、テンプレート素材をキャンバスに読み込めます。テンプレート素材については、『素材の特徴と種類』を参照してください。

指定したテンプレートを変更したい場合は、[テンプレート] ダイアログで選択したテンプレート素材名が表示されたボタンをタップすると、再度、[テンプレート] ダイアログが表示されます。

F. 同人誌用設定

[同人誌印刷所] のプルダウンメニューから、同人誌印刷所を選択すると、[裁ち落とし幅] や [表紙] などに、同人誌印刷所の入稿ルールに合わせた設定が反映されます。また、プルダウンメニューの下に、選択した同人誌印刷所の URL が表示されます。ブラウザを起動して、同人誌印刷所の入稿ルールなどを確認できます。

使用する同人誌印刷所がない場合は、[汎用設定（印刷所を後で指定する）] を選択してください。

G. 複数ページ

⑧ ページ数

作品のページ数を入力して、設定できます。右端のボタンをタップすると、ページ数を選択できます。

[表紙] をオンにしている場合は、表紙を含めたページ数の設定が必要です。本文 16 ページの作品に、表紙を追加する場合は、4 ページ追加して 20 ページに設定します。

メモ

ページ数は、印刷所の料金表などに記載されているページ数に合わせて設定することをおすすめします。印刷所が決まっていない場合は、本文のページ数が 4 の倍数になるよう設定してください。これは、印刷所で 4 ページ分または 8 ページ分をまとめて印刷することが多いためです。

⑨ 綴じる位置

本を綴じる方向を選択できます。

一般的に、セリフや文章が縦書きの場合は [右綴じ]、横書きの場合は [左綴じ] に設定します。

H. 表紙

表紙は、本文ページとは異なる [解像度] · [基本表現色] · [テンプレート] を設定できます。設定内容自体は、[漫画原稿設定→製本（仕上がり）サイズ] と同様です。ここでは、表紙独自の設定項目について、解説します。

⑩ 用紙色

用紙レイヤーの色を設定できます。カラー表示部をタップすると、色を選択できます。用紙レイヤーについては『用紙レイヤー』を参照してください。

⑪ 表紙の構成

表紙と裏表紙を見開きで作成するか、別々に作成するか、選択できます。[同人誌印刷所] で選択した同人誌印刷所によっては、選択できない場合があります。

⑫ 背幅指定

[表紙の構成] で [見開き] に設定している場合、表紙の背幅を設定できます。チェックボックスをオンにすると、背幅を数値で指定できます。

オフにすると、[同人誌印刷所] で選択した同人誌印刷所の標準的な用紙に合わせて、背幅が計算されます。

重要

印刷時に使用する用紙によっては、自動的に計算した背幅の数値と、実際の背幅が異なる場合があります。本文に特殊な用紙を使用する場合は、印刷所に確認することをおすすめします。

I. 作品情報

作品を管理するための作品情報を設定できます。作品情報は、各ページの裁ち落としの外側（印刷されない部分）に表示されます。[作品情報] を設定しなくても、作品を作成できます。

⑬ 作品名

作品のタイトルを入力できます。プルダウンメニューから、ページ内に表示する位置を選択できます。

⑭ 作者名

作者名を入力できます。同人誌の場合は、サークル名を入れておくこともできます。プルダウンメニューから、ページ内に表示する位置を選択できます。

J. ノンブル

⑮ ノンブル

オンにすると、ページ内にページ番号が表示されます。プルダウンメニューで、ページ番号の表示位置を設定できます。

⑯ フォーマット

ページ番号の前後に、文字を追加できます。左右の入力欄に、追加したい文字を入力できます。

⑰ **フォント**

フォントリストから、ページ番号に使用するフォントを選択できます。フォントリストについては『フォントリストを表示する』を参照してください。

⑱ **サイズ**

ページ番号のフォントサイズを設定できます。

⑲ **隠しノンブル**

オンにすると、ノド（本が綴じられる部分）の下部に、隠しノンブルを表示できます。[隠しノンブル] のフォントやサイズは、設定できません。

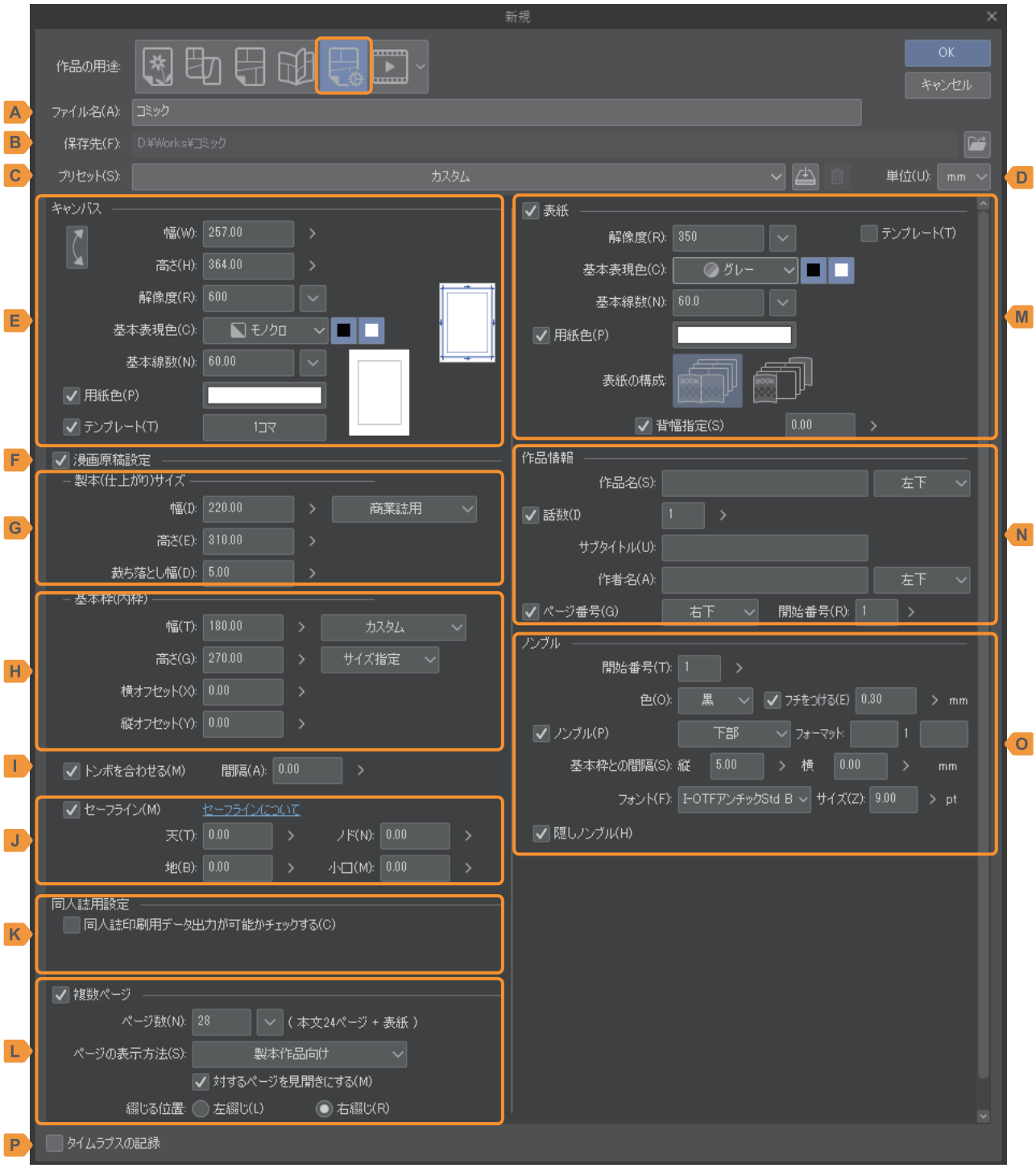
K. タイムラプスの記録

オンにすると、新規作成すると同時に、タイムラプスの記録を開始できます。CLIP STUDIO FORMAT（拡張子：clip）で保存すると、タイムラプスの記録も一緒に保存されます。詳しくは『タイムラプス』を参照してください。

タイムラプスを記録したままの場合、ファイルサイズが大きくなります。CLIP STUDIO FORMAT（拡張子：clip）のファイルのまま、同人誌印刷所に入稿する場合は、タイムラプスを記録したファイルのバックアップを取ったあとに、タイムラプスの記録を削除してから入稿してください。削除する方法については、『タイムラプス』を参照してください。

新規ダイアログ（すべてのコミック設定を表示）【PRO/EX】

[新規] ダイアログの [作品の用途] から [すべてのコミック設定を表示] を選択すると、次の項目を設定できます。



A. ファイル名

キャンバスを保存するときのファイル名を入力できます。

B. 保存先【EX】

[複数ページ] をオンにすると、設定できます。複数ページを管理するための、管理フォルダーを作成する場所を設定できます。複数ページで構成される作品は、管理ファイルと、複数の CLIP STUDIO FORMAT の画像ファイル（拡張子：clip）を [管理フォルダー] に格納し管理します。詳細については、『管理ファイル・ページファイルについて』を参照してください。

C. プリセット

プルダウンメニューから、あらかじめ登録されている設定を選択できます。そのほか、自作のプリセットの登録や削除も行えます。詳しくは『プリセット』を参照してください。

D. 単位

[幅] · [高さ] を設定するときの単位を、[cm] · [mm] · [in] · [px] · [pt] から選択できます。

E. キャンバス

キャンバスのサイズを設定できます。[漫画原稿設定] がオフの場合は、ここで設定したサイズが、仕上がりサイズになります。

① 幅・高さの入れ替え

キャンバスの [幅] と [高さ] の値を入れ替えられます。縦長から横長の画像に変更したいときに便利です。

② 幅

キャンバスの横の長さを設定できます。

③ 高さ

キャンバスの縦の長さを設定できます。

④ 既定のサイズ（キャンバスのサイズ）

キャンバスの [幅] と [高さ] を、既定のサイズから選択できます。[漫画原稿設定] をオンにすると、非表示になります。

⑤ 解像度

キャンバスの解像度を設定できます。右端のボタンをタップすると、解像度を選択できます。

⑥ 基本表現色

表現色の初期値を [カラー] · [グレー] · [モノクロ] から選択できます。レイヤーを新規作成するときは、[基本表現色] で設定した表現色で作成されるようになります。基本表現色については『レイヤーの表現色と描画色』を参照してください。

⑦ 描画色

[グレー] · [モノクロ] の描画色を設定できます。[黒] · [白] のボタンで、色を設定します。描画色については『レイヤーの表現色と描画色』を参照してください。

⑧ 基本線数

トーン（網点）の線数の初期値を設定できます。数値を大きくするほど、網点が小さくなります。[基本表現色] を [グレー] · [モノクロ] に設定した場合に、表示されます。

⑨ 用紙色

用紙レイヤーの色を設定できます。カラー表示部をタップすると、色を選択できます。用紙レイヤーについては『用紙レイヤー』参照してください。

⑩ テンプレート

オンにすると、[テンプレート] ダイアログが表示され、テンプレート素材をキャンバスに読み込めます。テンプレート素材については、『素材の特徴と種類』を参照してください。

指定したテンプレートを変更したい場合は、[テンプレート] ダイアログで選択したテンプレート素材名が表示されたボタンをタップすると、再度、[テンプレート] ダイアログが表示されます。

F. 漫画原稿設定

チェックボックスをオンにすると、[製本（仕上がり）サイズ] や [基本枠（内枠）] など、漫画原稿用の設定が表示されます。

G. 製本（仕上がり）サイズ

漫画原稿の仕上がり枠と裁ち落とし幅を設定できます。仕上がり枠とは、印刷したときに表示される範囲です。たとえば、B5 判の本向けの原稿を作成する場合は、この項目の [幅] と [高さ] を B5 に設定します。仕上がり枠は、[キャンバス] で設定した [幅] と [高さ] より小さく設定します。

原稿用紙については、『マンガ用キャンバスの各部名称』も、併せて参照してください。

① 幅

仕上がり枠の幅を設定できます。

② 高さ

仕上がり枠の幅を設定できます。

③ 既定のサイズ

仕上がり枠のサイズを既定のサイズから選択できます。選択した項目に応じて、[幅] と [高さ] の値が切り替わります。

④ 裁ち落とし幅

[裁ち落とし幅] を設定できます。[すべてのコミック設定を表示] では、任意の値を入力できます。

H. 基本枠（内枠）

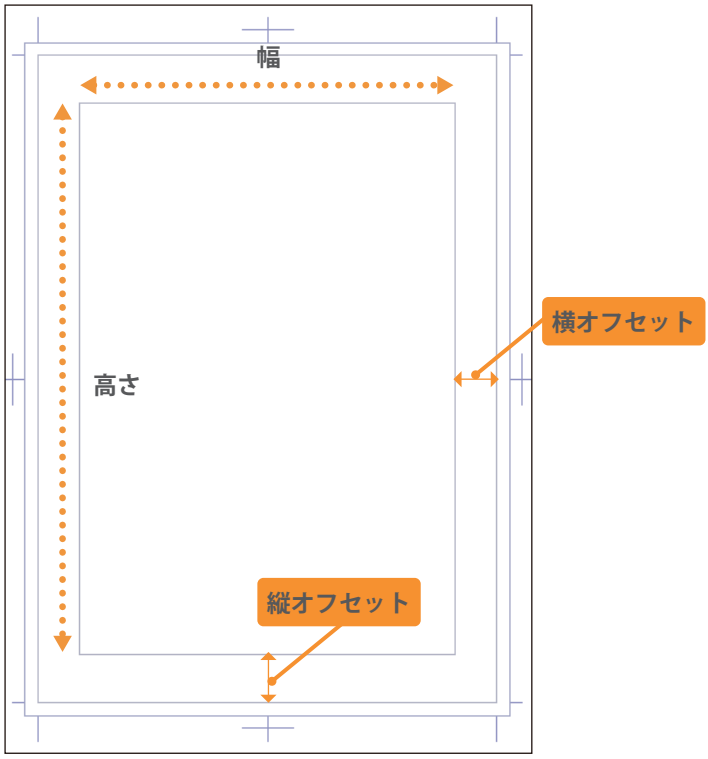
コマを配置する基本枠のサイズを設定できます。基本枠の設定方法は、[マージン指定] と [サイズ指定] から選択できます。

また、どちらの設定方法を選択しても、基本枠のサイズを既定のサイズから指定できますが、[製本（仕上がり）サイズ] と同じ大きさにすると、仕上がり枠と同じ大きさに設定され、コマの外の余白がなくなります。

原稿用紙については、『マンガ用キャンバスの各部名称』も、併せて参照してください。

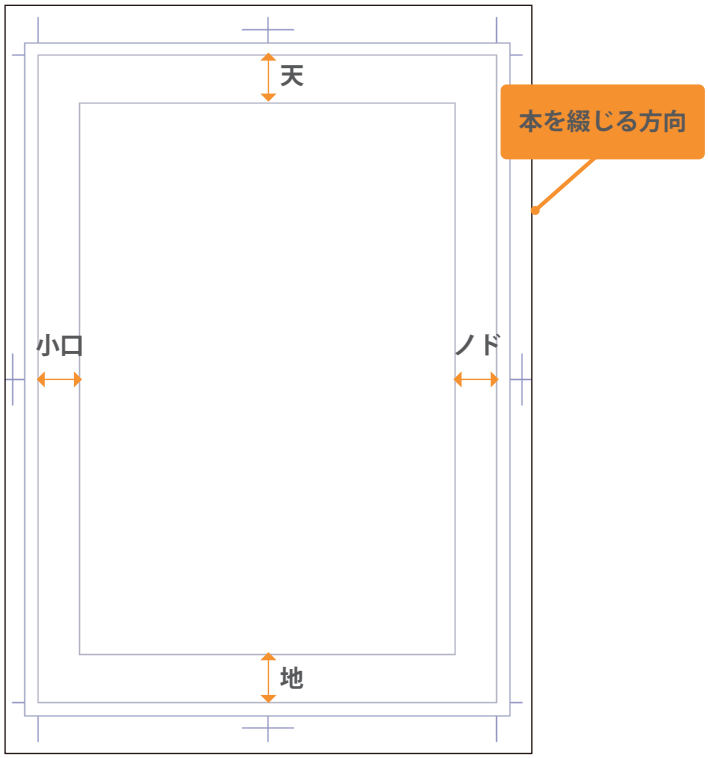
① サイズ指定

[幅] と [高さ] で基本枠のサイズを指定し、[縦オフセット] と [横オフセット] で基本枠の位置を指定できます。[縦オフセット] と [横オフセット] の値を「0」に設定すると、基本枠が仕上がり枠の中央に配置されます。



② マージン指定

仕上がり枠から基本枠までのマージンを指定して、基本枠（内枠）のサイズや位置を設定できます。



I. トンボを合わせる【EX】

[複数ページ] の [対するページを見開きにする] をオンにすると、設定できます。

オンにすると、左右のページの仕上がり枠の位置を合わせて、トンボを結合できます。[間隔] に数値を入力すると、左右のページの仕上がり枠の間隔を調整できます。

オフにすると、左右のページの端を合わせた位置に、トンボが作成されます。

J. セーフライン

オンにすると、キャンバスにセーフラインを設定できます。セーフラインは、雑誌でも単行本でも余裕をもって表示される領域を示す線です。通常、出版社や印刷会社が、その位置を指定します。

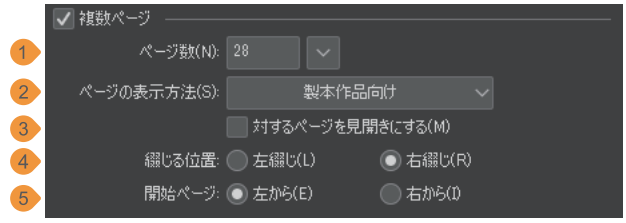
仕上がり枠からセーフラインまでのマージンを指定して、セーフラインのサイズや位置を設定できます。

K. 同人誌用設定【EX】

[同人誌印刷用データ出力が可能かチェックする] をオンにすると、[新規] ダイアログで [OK] をタップしたときに、同人誌印刷用データの出力が可能かチェックを行います。同人誌印刷用データとして出力できない場合は、メッセージが表示されます。

L. 複数ページ【EX】

オンにすると、複数ページで構成される作品を作成できます。



① ページ数

作品のページ数を入力して、設定できます。右端のボタンをタップすると、ページ数を選択できます。

[表紙] をオンにしている場合は、表紙を含めたページ数の設定が必要です。本文 16 ページの作品に、表紙を追加する場合は、4 ページ追加して 20 ページに設定します。

② ページの表示方法

ページの表示方法を、[製本作品向け] と [Webtoon 作品向け] から選択できます。[製本作品向け] を選択すると、この項目の下に、製本作品向けの設定項目が表示されます。また、ここで選択した項目により、ページ管理ウィンドウの表示が切り替わります。

③ 対するページを見開きにする

オンにすると、左右のページを 2 ページの見開きにまとめた状態で編集できます。

③ 綴じる位置

本を綴じる方向を選択できます。

一般的に、セリフや文章が縦書きの場合は [右綴じ]、横書きの場合は [左綴じ] に設定します。

④ 開始ページ

作品の開始ページの向きを設定します。見開きにしたときに右に配置されるページから開始する場合は [右から]、左に配置されるページから開始する場合は [左から] を選択してください。

[表紙] をオンにしている場合は、[開始ページ] を設定できません。

M. 表紙【EX】

オンにすると、作品に表紙を追加できます。

表紙は、本文ページとは異なる [解像度] · [基本表現色] · [テンプレート] を設定できます。設定内容自体は、[キャンバス] と同様です。ここでは、表紙独自の設定項目について、解説します。

① **用紙色**

用紙レイヤーの色を設定できます。カラー表示部をタップすると、色を選択できます。用紙レイヤーについては『用紙レイヤー』を参照してください。

② **表紙の構成**

表紙と裏表紙を見開きで作成するか、別々に作成するか、選択できます。

③ **背幅指定**

[表紙の構成] で [見開き] に設定している場合、表紙の背幅を設定できます。チェックボックスをオンにすると、背幅を数値で指定できます。

オフにすると、自動的に計算された幅が背幅に設定されます。ただし、印刷する用紙の厚さによっては、実際の背幅と異なる場合があります。

N. 作品情報【EX】

作品を管理するための作品情報を設定できます。作品情報は、各ページの裁ち落としの外側（印刷されない部分）に表示されます。[作品情報] を設定しなくても、作品を作成できます。

設定内容は『新規ダイアログ（コミック）【PRO/EX】』の [作品情報] と同様です。

O. ノンブル【EX】

ノンブル（ページ番号）を設定できます。[作品情報] の [ページ番号] と異なり、印刷や電子書籍などに出力したときに表示されるページ番号です。ただし、表紙には、表示されません。

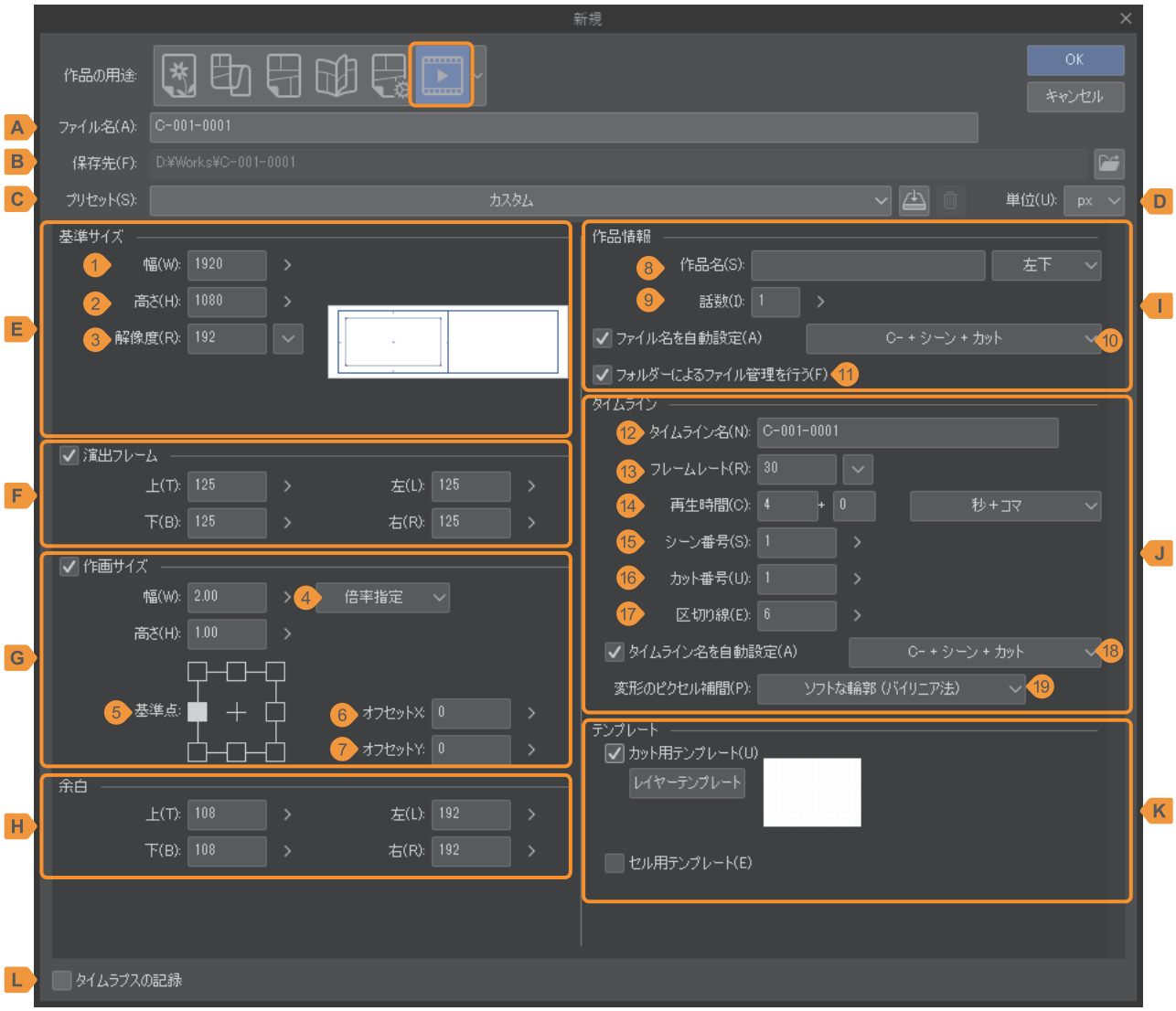
設定内容は『新規ダイアログ（コミック）【PRO/EX】』の [ノンブル] と同様です。

P. タイムラプスの記録

オンにすると、新規作成すると同時に、タイムラプスの記録を開始できます。CLIP STUDIO FORMAT（拡張子：clip）で保存すると、タイムラプスの記録も一緒に保存されます。詳しくは『タイムラプス』を参照してください。

新規ダイアログ（アニメーション）【PRO/EX】

[新規] ダイアログの [作品の用途] から [アニメーション] を選択すると、次の項目を設定できます。



A. ファイル名

キャンバスを保存するときのファイル名を入力できます。

EX の場合、[フォルダーによるファイル管理を行う] をオンにすると、管理ファイル（拡張子：cmc）のファイル名になります。入力したファイル名は、管理フォルダー名にも適用されます。

B. 保存先【EX】

[フォルダーによるファイル管理を行う] をオンにすると、設定できます。複数ファイルを管理するための、管理フォルダーを作成する場所を設定できます。複数ファイルで構成される作品は、管理ファイルと、複数の CLIP STUDIO FORMAT の画像ファイル（拡張子：clip）を [管理フォルダー] に格納し管理します。

管理方法は、複数ページの漫画作品と同様です。詳細については、『管理ファイル・ページファイルについて』を参照してください。

C. プリセット

プルダウンメニューから、あらかじめ登録されている設定を選択できます。そのほか、自作のプリセットの登録や削除も行えます。詳しくは『プリセット』を参照してください。

D. 単位

[幅] ・[高さ] を設定するときの単位を、[cm] ・[mm] ・[in] ・[px] ・[pt] から選択できます。

E. 基準サイズ

キャンバスの基準フレームのサイズや解像度を設定できます。基準フレームについては、『アニメーションセルの各部名称』を参照してください。

① 幅

基準フレームの横の長さを設定できます。

② 高さ

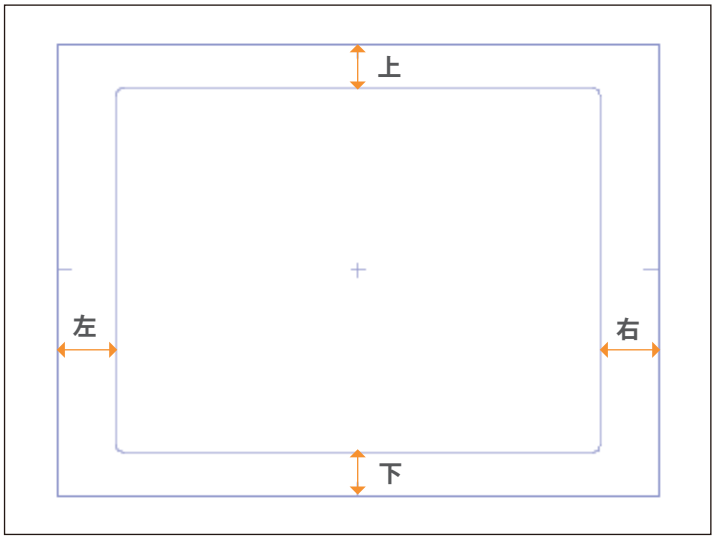
基準フレームの縦の長さを設定できます。

③ 解像度

キャンバスの解像度を設定できます。右端のボタンをタップすると、解像度を選択できます。

F. 演出フレーム

オンにすると、キャンバスに演出フレームを作成できます。基準フレームから演出フレームまでのマージンを指定して、演出フレームのサイズや位置を設定できます。演出フレームについては、『アニメーションセルの各部名称』を参照してください。



G. 作画サイズ

オンにすると、キャンバスに作画フレームを作成できます。スクロールする横長や縦長のカットを作成する場合に使用できます。作画フレームについては、『アニメーションセルの各部名称』を参照してください。

④ 作画フレームの指定方法

作画フレームの指定方法を、[倍率指定] と [寸法指定] から選択できます。選択した内容によって、[幅] と [高さ] の指定方法が切り替わります。

[倍率指定] を選択すると、[幅] と [高さ] に [基準サイズ] で設定した基準フレームの倍率を入力して設定します。横だけ 2 倍にしたい場合は、[幅] に「2」と入力します。

[寸法指定] を選択すると、[幅] と [高さ] に作画フレームの大きさを直接入力して設定します。

⑤ 基準点

作画フレームに対する、基準点（基準フレーム）の位置を指定できます。配置したい位置の四角または + をタップして指定します。演出フレームも、基準フレームの位置に合わせて配置されます。

⑥ オフセット X

基準点で指定した位置から、基準フレームと演出フレームの位置を横方向に調整できます。

⑦ オフセット Y

基準点で指定した位置から、基準フレームと演出フレームの位置を縦方向に調整できます。

H. 余白

作画フレームの余白を設定します。[作画サイズ] をオフにしている場合は、基準フレームに余白を作成します。[上] · [下] · [左] · [右] それぞれの余白を数値で指定できます。

I. 作品情報【EX】

⑧ 作品名

作品のタイトルを入力できます。プルダウンメニューから、作品名をキャンバスの余白に表示する位置を選択できます。

⑨ 話数

作品の話数を入力できます。作品名をキャンバスの余白に表示する場合は、話数も同じ場所に表示されます。

⑩ ファイル名を自動設定

オンにすると、[ファイル名] が自動的に設定されるようになります。プルダウンメニューからファイル名に使用する項目を選択できます。

⑪ フォルダーによるファイル管理を行う

オンにすると、フォルダーと管理ファイル（拡張子：cmc）を作成し、複数のファイルをまとめて管理できます。

J. タイムライン

⑫ タイムライン名

タイムライン名を設定できます。

⑬ フレームレート

タイムラインのフレームレートを設定できます。

フレームレート（fps）とは、アニメーションを動かすために、1 秒間に表示できる画像の最大数です。例えば、30 に設定した場合、1 秒につき 30 枚の画像（セル）を使用できます。一般的なテレビアニメーションでは、24fps または 30fps が使用されています。

⑭ 再生時間

再生時間を設定できます。プルダウンメニューから、[タイムライン] パレットでフレームを表示する方法を選択できます。

選択した項目に応じて、再生時間の設定方法が変わります。

[フレーム数（1 始まり）] と [フレーム数（0 始まり）] を選択すると、タイムライン全体に通し番号をつけるように、フレーム（コマ）数を設定できます。[フレーム数（1 始まり）] と [フレーム数（0 始まり）] の違いは、フレームの開始番号の値だけです。

[秒 + コマ] を選択すると、再生時間を「秒数 + コマ」で設定できます。指定した秒数のあとにコマ（フレーム）を追加したい場合は、右端の入力欄に追加したいコマ数を入力します。

[タイムコード] を選択すると、再生時間を「分：秒：コマ」で設定できます。分と秒を入力したあとに、コマ（フレーム）を追加したい場合は、右端の入力欄に追加したいコマ数を入力します。

⑮ シーン番号

数字を入力して、シーン番号を設定できます。

⑯ カット番号

数字を入力して、カット番号を入力します。

⑰ 区切り線

[タイムライン] パレットを区切る線を設定できます。設定した値のフレームごとに区切り線が作成されます。

⑱ タイムライン名を自動設定

オンにすると、[タイムライン名] が自動的に設定されます。プルダウンメニューからファイル名に使用する項目を選択できます。

⑲ 変形のピクセル補間

キーフレームを使用してセルや画像素材を変形するときに、隣接するピクセル間の色を補間する方法を、[ソフトな輪郭（バイリニア法）] · [ハードな輪郭（ニアレストネイバー法）] · [輪郭強調（バイキュービック法）] · [高精度（色の平均）] から選択できます。各補間方法については、『画像設定』を参照してください。

K. テンプレート

オンにすると、[テンプレート] ダイアログが表示され、カットとセルそれぞれのテンプレート素材を選択できます。

[カット用テンプレート] をオンにすると、指定したテンプレート素材のレイヤーが配置された状態で、キャンバスを新規作成できます。

[セル用テンプレート] をオンにすると、[アニメーション] メニュー→ [新規アニメーションセル] を実行したときに、指定したテンプレート素材のレイヤーが配置された状態のセルを新規作成できます。

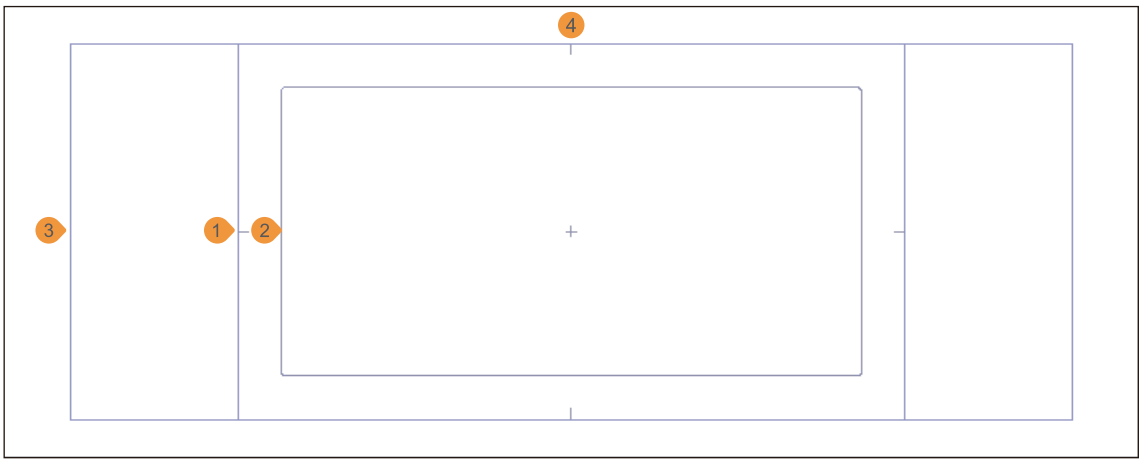
指定したテンプレートを変更したい場合は、[テンプレート] ダイアログで選択したテンプレート素材名が表示されるボタンをタップすると、再度、[テンプレート] ダイアログが表示されます。

テンプレート素材については、『素材の特徴と種類』を参照してください。

L. タイムラプスの記録

オンにすると、新規作成すると同時に、タイムラプスの記録を開始できます。CLIP STUDIO FORMAT（拡張子：clip）で保存すると、タイムラプスの記録も一緒に保存されます。詳しくは『タイムラプス』を参照してください。

アニメーションセルの各部名称



① 基準フレーム

ムービーを書き出すときの出力範囲を示します。

② 演出フレーム

制作したアニメーションを再生する環境により、表示される範囲が異なる場合があります。どの環境でも表示される目安として、基準フレーム内に作成できます。演出フレームを作成すると、フレームのほかに、中心点が表示されます。

③ 作画フレーム

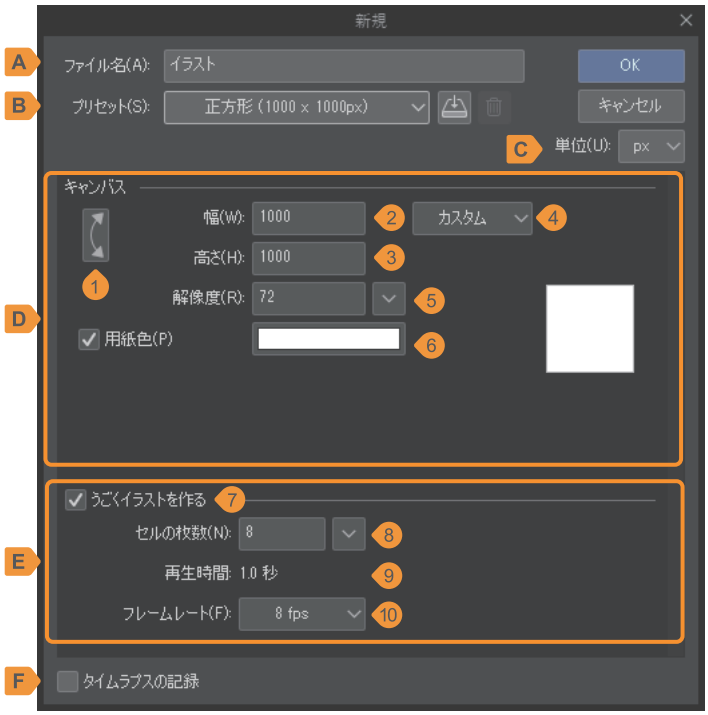
描画をする範囲を示します。PAN などのカメラワークに合わせて、大きめに設定できます。

④ 余白

基準フレームや作画フレームの予備の領域です。編集や再生を行う環境によっては、基準フレームや作画フレームより広い範囲が表示されます。画面の端まで描画する場合は、余白まで描画する必要があります。

DEBUT の新規ダイアログ

CLIP STUDIO PAINT DEBUT を使用している場合は、次の [新規] ダイアログが表示されます。



A. ファイル名

キャンバスを保存するときのファイル名を入力できます。

B. プリセット

プルダウンメニューから、あらかじめ登録されている設定を選択できます。そのほか、自作のプリセットの登録や削除も行えます。詳しくは『プリセット』を参照してください。

C. 単位

[幅] · [高さ] を設定するときの単位を、[cm] · [mm] · [in] · [px] · [pt] から選択できます。

D. キャンバス

① 幅・高さの入れ替え

キャンバスの [幅] と [高さ] の値を入れ替えられます。縦長から横長の画像に変更したいときに便利です。

② 幅

キャンバスの横の長さを設定できます。

③ 高さ

キャンバスの縦の長さを設定できます。

④ 既定のサイズ（キャンバスのサイズ）

キャンバスの [幅] と [高さ] を、既定のサイズから選択できます。

⑤ 解像度

キャンバスの解像度を設定できます。右端のボタンをタップすると、解像度を選択できます。

⑥ 用紙色

用紙レイヤーの色を設定できます。カラー表示部をタップすると、色を選択できます。用紙レイヤーについては『用紙レイヤー』を参照してください。

E. うごくイラストを作る

うごくイラストとは、最大 24 枚の絵を使用してアニメーションを作成する機能です。アニメスタンプや SNS 向けの GIF アニメーションなどに向いています。

⑥ うごくイラストを作る

オンにすると、うごくイラストを作成するための項目を表示できます。

⑦ セルの枚数

セルの枚数と完成したムービーの再生時間を設定できます。セルの枚数は最大 24 枚までです。右端のボタンをタップすると、再生時間に合わせたセルの枚数を選択できます。

1 秒あたりに使用するセルの枚数（フレームレート）を変更したい場合は、[フレームレート] で設定できます。

⑧ 再生時間

[セルの枚数] と [フレームレート] で設定した内容に応じて、ムービー書き出し時の再生時間が表示されます。

⑨ フレームレート

1 秒あたりに使用するセル（画像）の枚数を設定します。たとえば、[8] を選択した場合、1 秒につき 8 枚のセルを表示できます。

F. タイムラプスの記録

オンにすると、キャンバスを新規作成すると同時に、タイムラプスの記録を開始できます。CLIP STUDIO FORMAT（拡張子：clip）で保存すると、タイムラプスの記録も一緒に保存されます。詳しくは『タイムラプス』を参照してください。

プリセット

プリセットには、[新規] ダイアログの設定内容が登録されています。[新規] ダイアログ共通で表示される項目です。

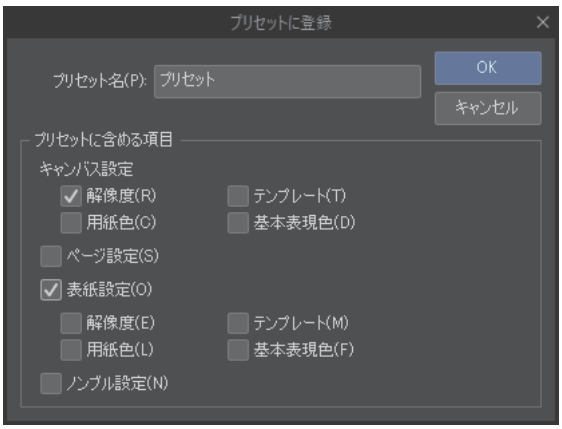
① プリセット

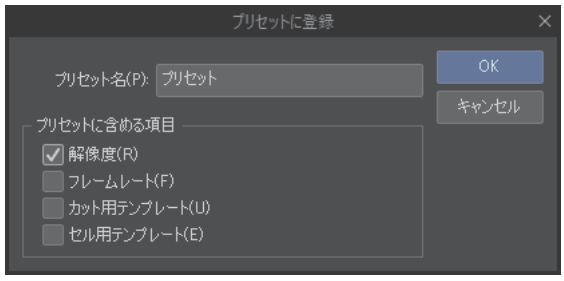
プルダウンメニューから、プリセットを選択できます。プリセットを選択すると、キャンバスのサイズや解像度などが、プリセットに登録されている内容に切り替わります。表示されるプリセットは、[作品の用途] で選択した項目や使用環境により異なります。プリセットに登録している内容と、[新規] ダイアログで設定している内容が異なる場合は、[カスタム] と表示されます。

② プリセットに登録

[新規] ダイアログで設定している内容を、プリセットに登録できます。タップすると、[プリセットに登録] ダイアログが表示されます。[プリセット名] にプリセットに登録する名称を入力し、[プリセットに含める項目] から、プリセットに登録したい項目を選択します。[OK] をタップすると、登録したプリセットが、[プリセット] のプルダウンメニューから選択できるようになります。

なお、プリセットは、[作品の用途] ごとに登録できます。登録したプリセットを使用するには、登録したときの [作品の用途] を選択してください。





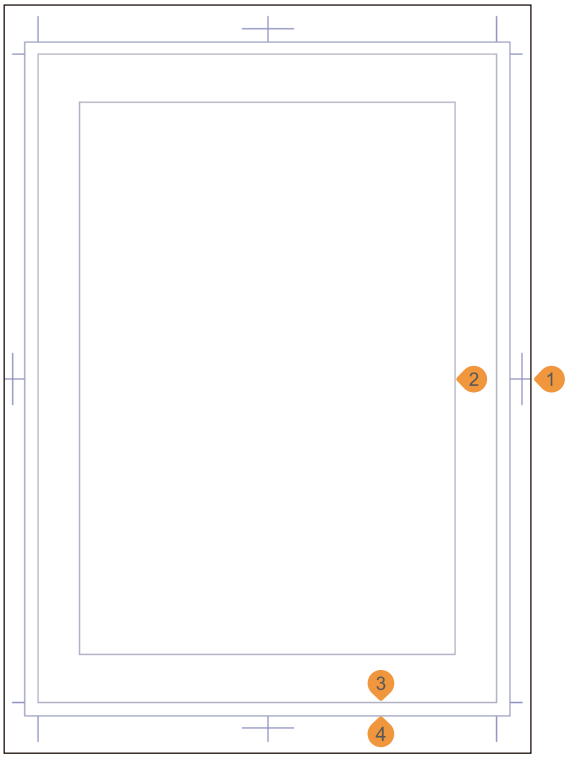
- [プリセットに含める項目]は、CLIP STUDIO PAINTのグレードや[作品の用途]で選択した項目により、表示される項目が異なります。
- [プリセットに登録]ダイアログの設定に関係なく、[幅]・[高さ]・[単位]はプリセットに登録されます。[作品の用途]を[コミック]・[同人誌入稿]・[すべてのコミック設定を表示]にしている場合は、[漫画原稿設定]も、プリセットに登録されます。[作品の用途]を[アニメーション]にしている場合は、[基準サイズ]・[演出フレーム]・[作画サイズ]・[余白]も、プリセットに登録されます。

③ プリセットの削除

タップすると、[プリセット]で選択しているプリセットを削除できます。ただし、削除できるプリセットは、ご自身で登録したものに限ります。初期設定のプリセットは削除できません。

マンガ用キャンバスの各部名称

PRO/EXの[作品の用途]から[コミック]・[同人誌入稿]・[すべてのコミック設定を表示]を選択すると、用紙サイズのほかに、基本枠、仕上がり枠、裁ち落としを設定できます。



① 用紙サイズ

キャンバス全体の大きさです。

[作品の用途]で[すべてのコミック設定を表示]を選択している場合は、[キャンバス]で用紙サイズを設定できます。

[コミック]や[同人誌入稿]を選択した場合は、[製本（仕上がり）サイズ]で設定した内容に応じて、自動的に用紙サイズが決まります。

② 基本枠

コマを配置する基準となる枠です。[作品の用途]で[すべてのコミック設定を表示]を選択している場合は、[基本枠（内枠）]で基本枠のサイズや位置を設定できます。

[コミック]や[同人誌入稿]を選択した場合は、[製本（仕上がり）サイズ]で設定した内容に応じて、自動的に基本枠のサイズが決まります。

③ 仕上がり枠

印刷され本になったときに断裁されるラインです。この枠内の描画が、印刷されます。[製本（仕上がり）サイズ]で設定するサイズは、仕上がり枠のサイズです。

④ **裁ち落とし枠**

本の断裁時に仕上がり枠のラインがずれた場合のための予備の領域を示す枠です。裁ち落とし枠と仕上がり枠の間を裁ち落とし領域または裁ち切り幅と言います。ページの端いっぱいまで印刷したいときには、裁ち落とし枠まで描画します。

レイヤーの表現色と描画色

レイヤーの表現色とは、ファイルやレイヤーの中で何種類の色を扱えるかを表す用語です。CLIP STUDIO PAINT では、レイヤーごとにモノクロ、グレー、カラーの 3 種類の表現色を設定できます。

描画色とは、表現色をモノクロとグレーにしたときに使用する色を、黒と白から設定できます。

モノクロ

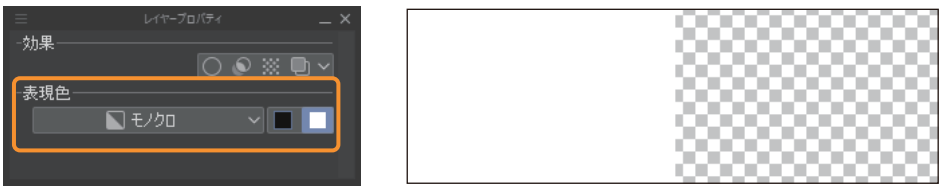
1 種類または 2 種類の色と、透明を扱える表現色です。PRO/EX で使用できます。

完全な 2 階調のデータ（2 値画像）を作成できます。設定によって、描画色（レイヤーで扱う色）を黒と透明、白と透明、黒と白と透明に切り替えられます。

モノクロで印刷するマンガ原稿を作成するときは、表現色を「モノクロ」にしておくことをおすすめします。

モノクロ (黒・白・透明)

モノクロ (黒・透明)



モノクロ (白・透明)

レイヤーの表現色をモノクロにすると、アンチエイリアスや階調のある描画ツールで描画しても、2 値データとして描画されます。また、黒・白・透明以外の色を用いて描画した場合は、濃い色は [黒]、薄い色は [白] で表示されます。

モノクロ印刷用に階調のある表現をしたい場合は、表現色がグレーやカラーのレイヤーに描画してから、[レイヤープロパティ] パレットの [トーン] を有効にします。トーンに変換することで擬似的に階調のある表現ができます。

グレー

256 色の無彩色を扱える表現色です。PRO/EX で使用できます。

設定によって、描画色を黒と透明、白と透明、黒と白と透明に切り替えることができ、それぞれ 256 段階に混色した色を使用できます。

階調のある白黒画像や、Web サイトなどのディスプレイ上で表示するモノクロ画像に向いています。

グレー (黒・白・透明)

グレー (黒・透明)

グレー (白・透明)

カラー

およそ 1677 万色を扱える表現色です。

人間の目で区別できるほとんどすべての色を扱えます。カラーイラスト、カラーマンガなど、有彩色の画像に使用できます。

基本表現色と表現色の変更

[新規] ダイアログでは、[基本表現色] よりキャンバスの基準となる表現色を設定できます。ラスターレイヤーやベクターレイヤーを新規作成した場合、レイヤーの表現色は、[基本表現色] として設定した色になります。

レイヤーごとに表現色を変更したい場合は、[レイヤープロパティ] パレットの [表現色] より変更できます。変更方法については『表現色』を参照してください。

[基本表現色] と異なる表現色に設定したレイヤーは、[レイヤー] パレットに表現色を示すアイコンが表示されます。

クリップボードから新規作成【Windows/mac/iPad】

[ファイル] メニュー→ [クリップボードから新規作成] を選択すると、CLIP STUDIO PAINT やほかのアプリケーションを使用してクリップボードにコピーした画像から、新規キャンバスを作成できます。

クリップボードの画像サイズに合わせたキャンバスが作成され、クリップボードの描画内容を読み込みます。

アプリ上のコピーから新規作成【Android/Chromebook】

[ファイル] メニュー→ [アプリ上のコピーから新規作成] を選択すると、CLIP STUDIO PAINT 上でクリップボードにコピーした画像から、新規キャンバスを作成できます。

クリップボードの画像サイズに合わせたキャンバスが作成され、クリップボードの描画内容を読み込みます。

フォトライブラリから新規作成【iPad】

[ファイル] メニュー→ [フォトライブラリから新規作成] を選択すると、OS 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選択すると、選択した写真を含む新規キャンバスを作成できます。

選択した写真は、新しいファイルとして CLIP STUDIO PAINT に複製されます。フォトライブラリ内の写真は、そのまま残ります。

ストレージから新規作成【Android/Chromebook】

[ファイル] メニュー→ [ストレージから新規作成] を選択すると、端末のストレージ内の汎用画像を CLIP STUDIO PAINT に読み込み、編集を行えます。

このコマンドで対応しているファイル形式は、BMP・JPEG・PNG・TIFF です。それ以外のファイルを選択すると、メッセージが表示され、CLIP STUDIO PAINT で開けません。

ストレージから読み込んだ画像を編集したファイルは、CLIP STUDIO PAINT の作業フォルダーに保存されます。

メモ

- CLIP STUDIO FORMAT（拡張子：clip）や Adobe Photoshop ドキュメント（拡張子：psd）のファイルを CLIP STUDIO PAINT に読み込む場合は、[ファイル操作・共有] ダイアログから読み込みます。詳しくは『ファイル操作・共有ダイアログ』を参照してください。
- Galaxy シリーズの Samsung My Files で、BMP・JPEG・PNG・TIFF の各ファイルや、管理フォルダーを圧縮した zip ファイルをタップすると、[アプリで開く] が表示され、CLIP STUDIO PAINT でファイルを開けます。

タイムラプス

CLIP STUDIO PAINT のキャンバスで作業した内容を、タイムラプス動画として記録できます。

タイムラプスの記録

[ファイル] メニュー→ [タイムラプス] → [タイムラプスの記録] を選択すると、タイムラプスの記録を切り替えられます。コマンド名の前にチェックマークが付いている場合は、タイムラプスの記録が有効になっている状態です。

[タイムラプスの記録] の記録内容や設定状態は、CLIP STUDIO FORMAT（拡張子：clip）のファイルに保存されます。作品を保存して、再び CLIP STUDIO PAINT で開いて作業を再開すると、タイムラプスの記録が再開されます。

なお、[タイムラプスの記録] を有効にしている場合は、ファイルサイズが大きくなります。

[タイムラプスの記録] を無効にするには、[ファイル] メニュー→ [タイムラプス] → [タイムラプスの記録] を選択して、チェックマークを外します。無効にすると、キャンバスに保存されているタイムラプスの記録すべてが削除されます。

タイムラプスを記録できるダイアログ

[新規] ダイアログの [タイムラプスの記録] をオンにすると、タイムラプスの記録を開始できます。

- 『新規ダイアログ（イラスト）【PRO/EX】』
- 『新規ダイアログ（Webtoon）【PRO/EX】』
- 『新規ダイアログ（コミック）【PRO/EX】』
- 『新規ダイアログ（同人誌入稿）【EX】』
- 『新規ダイアログ（すべてのコミック設定を表示）【PRO/EX】』
- 『新規ダイアログ（アニメーション）【PRO/EX】』
- 『DEBUT の新規ダイアログ』

また、次のダイアログでも、[タイムラプスの記録] の設定を切り替えられます。

- 『キャンバス基本設定を変更』
- 『ページ基本設定を変更【EX】』
- 『作品基本設定を変更【EX】』

タイムラプスの書き出し

[ファイル] メニュー→ [タイムラプス] → [タイムラプスの書き出し] を選択すると、タイムラプスの動画を書き出せます。

[タイムラプスの書き出し] ダイアログが表示されたら、動画のサイズや長さを設定できます。[OK] をタップすると、ファイルを書き出すフォルダーを指定して、書き出せます。

タイムラプスの書き出しダイアログ

① ビデオの長さ

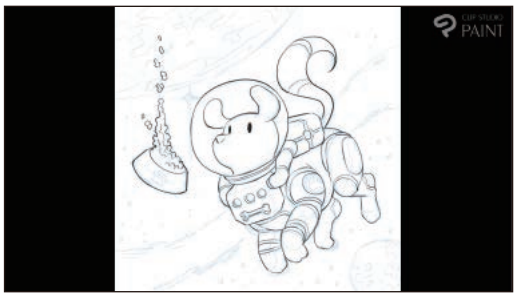
動画の長さを、[15 秒] ・ [30 秒] ・ [60 秒] ・ [すべて] から選択できます。

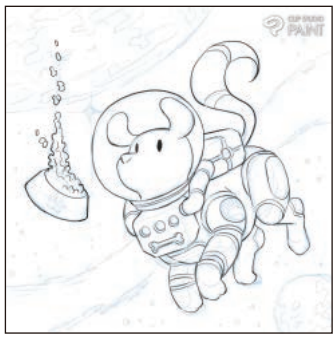
② ビデオのサイズ

動画のサイズを、[1280px] ・ [1080px] ・ [720px] から選択できます。

③ ビデオの比率

動画の比率を [16 : 9] ・ [4 : 3] ・ [1 : 1] ・ [4 : 5] ・ [9 : 16] ・ [オリジナル] から選択できます。選択した比率が、キャンバスの比率と合わない場合は、余った部分に黒帯が表示されます。





④ CLIP STUDIO PAINT ロゴを表示

オンにすると、タイムラプス動画の右上に、CLIP STUDIO PAINT のロゴが表示されます。

ファイルを保存する

CLIP STUDIO PAINT で編集したキャンバスをファイルに保存できます。保存に対応しているファイル形式は、CLIP STUDIO FORMAT（拡張子：clip）・CLIP STUDIO PAINT 形式（拡張子：lip）・BMP・JPEG・PNG・TIFF・Targa・Adobe Photoshop ドキュメント（拡張子：psd）・Adobe Photoshop ビッグドキュメント（拡張子：psb）です。

- レイヤー構成を残して保存したい場合は、CLIP STUDIO PAINT FORMAT（拡張子：clip）で保存してください。
- ほかのアプリケーションでレイヤー構成を維持したまま、ほかのアプリケーションで使用する場合は、『複製を保存する』を使用して、Adobe Photoshop ドキュメント・Adobe Photoshop ビッグドキュメントで保存してください。
- レイヤーを統合して、WEB などで使用できる汎用形式で保存したい場合は、[画像を統合して書き出し] や [フォトライブラリへ書き出し] をおすすめします。詳しくは『ファイルを書き出す』を参照してください。

!重要 CLIP STUDIO から開いた ibisPaint 作品ファイル（拡張子：ipv）や「kakooyo!」の作品は、同じファイル形式で保存できません。新たに CLIP STUDIO FORMAT（拡張子：clip）のファイルとして保存されます。

編集中のファイルを保存する

[ファイル] メニュー→ [保存] を選択すると、編集中のファイルを保存できます。また、Windows/macOS/ タブレットは、コマンドバーの [保存] をタップしても、同様の操作を行えます。すでに一度保存しているファイルの場合は、[保存] を実行すると、すでに保存したファイルに上書き保存されます。

キーボードが接続されている環境では、[Ctrl]+[S] キーを押しても、ファイルを保存できます。

!重要
- ファイル形式が BMP・JPEG・PNG・TIFF・Targa の場合は、[保存] を選択すると、レイヤーが統合された状態で保存されます。
- CLIP STUDIO PAINT 形式（拡張子：lip）のファイルは、Ver.1.5.0 以降でも、拡張子を変更せずに保存できます。ただし、Ver.1.5.0 未満の環境では、開けなくなります。

初めて保存する場合は、最初にファイル名とファイルの保存先を指定します。ただし、OS やファイルの作成方法により保存方法が異なります。

Windows/macOS

[保存] ダイアログが表示されます。保存先のフォルダーやファイルの種類を指定して、[保存] をタップします。指定したフォルダーにファイルを保存できます。

iPad

[新規] ダイアログから作成したキャンバスの場合は、OS のファイル App が表示されます。保存先を指定して、[保存] をタップします。指定したフォルダーに CLIP STUDIO PAINT FORMAT（拡張子：clip）のファイルを保存できます。

フォトライブラリから画像を読み込んで編集した場合は、[別名で保存] ダイアログが表示されます。ファイル名とファイルの種類を設定して、[OK] をタップします。

Android/Chromebook

[新規] ダイアログから作成したキャンバスの場合は、CLIP STUDIO PAINT FORMAT（拡張子：clip）で保存されます。保存したファイルは、[ファイル操作・共有] ダイアログで確認でき、作品管理画面から再度開いて編集を行えます。ファイル名は、[新規] ダイアログで入力した [ファイル名] が適用されます。

フォトライブラリから画像を読み込んで編集した場合は、[保存] ダイアログが表示されます。ファイル名とファイルの種類を設定して、[保存] をタップします。

名前を付けて保存する

[ファイル] メニュー→ [別名で保存] を選択すると、ファイルを、以前に保存したファイルとは別の名前を付けて保存できます。保存したあとは、引き続き、[別名で保存] で保存したファイルに対して編集を行えます。

Windows/macOS

[別名で保存] ダイアログが表示されます。保存先のフォルダーやファイルの種類を指定して、[保存] をタップします。指定したフォルダーにファイルを保存できます。

iPad

[別名で保存] ダイアログが表示されます。[ファイル名] と [種類]（ファイル形式）を指定し、[OK] をタップします。OS のファイル App が表示されます。保存先を指定して、[保存] をタップします。指定したフォルダーにファイルを保存できます。

Android/Chromebook

[別名で保存] ダイアログが表示されます。[ファイル名] と [種類]（ファイル形式）を指定し、[保存] をタップすると、ファイルが保存されます。保存したファイルは、[ファイル操作・共有] ダイアログや作品管理画面から再度開いて編集を行えます。

複数ページの作品を保存する

EX で複数ページ作品に対して、[別名で保存] を実行すると、作品全体を別のフォルダーに保存できます。[ページ管理フォルダーの作成] ダイアログが表示されたら、保存先のフォルダーを指定し、[管理フォルダー] にフォルダー名（管理ファイル名）を入力します。

[ページ管理フォルダーの作成] ダイアログについては、『ページ管理フォルダーの作成ダイアログ』を参照してください。

複製を保存する

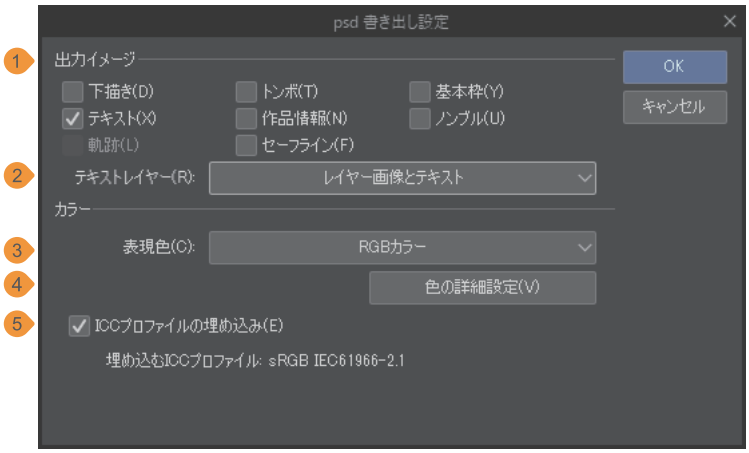
[複製を保存] は、現在編集しているファイルとは別に、編集中のファイルをコピーして保存できます。別のファイルとして保存されるため、引き続き、以前に保存したファイルを編集できます。

[ファイル] メニュー→ [複製を保存] から、書き出したいファイル形式を選択します。BMP・JPEG・PNG・TIFF・Targa・Adobe Photoshop ドキュメント（拡張子：psd）・Adobe Photoshop ビッグドキュメント（拡張子：psb）から選択できます。

保存の流れは、[別名で保存] と同様です。『名前を付けて保存する』を参照してください。

ただし、Adobe Photoshop ドキュメントと Adobe Photoshop ビッグドキュメントを選択した場合は、[ファイル名] を指定したあとに、[書き出し設定] ダイアログが表示されます。表現色や ICC プロファイルの埋め込みなどの設定を行えます。

書き出し設定ダイアログ



① **出力イメージ【PRO/EX】**
画像を書き出すときに、[下描き]・[トンボ]・[基本枠]・[テキスト]・[作品情報]・[ノンブル]・[軌跡]・[セーフライン] を含めるかどうか設定できます。オンに設定した項目は、書き出したファイルに表示されます。

② **テキストレイヤー**

Adobe Photoshop ドキュメントと Adobe Photoshop ビッグドキュメントで保存するときに、テキストレイヤーの書き出し方法を設定できます。Adobe Photoshop でテキストの編集を行えるテキストレイヤーを書き出せます。

[テキストのみ] は、テキストレイヤーを維持した状態で書き出せます。[レイヤー画像のみ] は、テキストレイヤーをラスターレイヤーに変換して書き出せます。[レイヤー画像とテキスト] は、テキストレイヤーとラスターレイヤー両方を書き出せます。

③ **表現色**

出力する画像の表現色を、[グレースケール]・[RGB カラー]・[CMYK] から選択できます。DEBUT の場合、[CMYK] は選択できません。

④ **色の詳細設定【PRO/EX】**

タップすると、[色の詳細設定] ダイアログが表示されます。詳しくは『色の詳細設定ダイアログ【PRO/EX】』を参照してください。なお、ここで表示される [色の詳細設定] ダイアログでは、[トーンの出力設定] を行えません。

⑤ **ICC プロファイルの埋め込み【PRO/EX】**

[表現色] から [RGB] か [CMYK] を選択すると、表示されます。オンにすると、ファイルに ICC プロファイルを埋め込めます。

ファイルに埋め込む ICC プロファイルは、[カラープロファイルプレビュー] ダイアログか [環境設定] ダイアログで設定を行えます。詳しくは『カラープロファイルを設定する』か『カラー変換【PRO/EX】』を参照してください。

ファイルを開く

CLIP STUDIO PAINT でファイルを開くには、[ファイル] メニュー→ [開く] を選択します。または、コマンドバーの [開く] をタップします。

- Windows/macOS/Android/Chromebook は、[開く] ダイアログが表示されます。ダイアログからファイルを選択します。[開く] ダイアログから、複数のファイルを選択すると、同時に複数のファイルを開けます。
- iPad は、OS のファイル App が表示されます。ファイル App からファイルを選択します。

入力対応ファイル

CLIP STUDIO PAINT は、CLIP STUDIO FORMAT（拡張子：clip）・CLIP STUDIO PAINT（拡張子：lip）・BMP・JPEG・PNG・TIFF・Targa（拡張子：tga）・Adobe Photoshop ドキュメント（拡張子：psd）・Adobe Photoshop ビッグドキュメント（拡張子：psb）・ibisPaint 作品ファイル（拡張子：ipv）・kakooyo! 作品ファイル（拡張子：kako）を開けます。

- タブレットの場合は、Ver.1.5 互換の 3D レイヤーが含まれるファイルを編集できません。
- PRO の場合、タイムラインが有効な CLIP STUDIO FORMAT（拡張子：clip）を開くと、[タイムライン] パレットの開始フレームがマイナスに設定されているファイルや 25 フレーム以上あるファイルは、読み取り専用として表示されます。
- ibisPaint 作品ファイルを開くと、キャンバスのサイズ・解像度・レイヤー情報・作品名の設定が引き継がれます。ただし、トーンレイヤーは ibisPaint 上の表示と異なる場合があります。
- kakooyo! 作品ファイルは、CLIP STUDIO の [作品管理] から開きます。CLIP STUDIO の作品管理画面の [クラウド] タブから、作品をダウンロードできます。

kakooyo! は、2023 年 10 月現在、提供終了しております。

上記ファイルに加えて、PRO/EX では、次のファイルに対応しています。

PRO/EX

- Windows と Intel チップを搭載した Mac の場合は、IllustStudio ドキュメント（拡張子：xpg）・ComicStudio ページファイル（拡張子：cpg）に対応しています。ファイルの互換性については、『IllustStudio と ComicStudio のファイルを開く【PRO/EX】』を参照してください。
- CMYK 形式に設定されている、Adobe Photoshop ドキュメント・Adobe Photoshop ビッグドキュメント・TIFF・JPEG のファイルに対応しています。CLIP STUDIO PAINT で CMYK 形式の画像を開くと、RGB 形式に変換されます。CMYK の色空間で画像を表示するには、[表示] メニュー→ [カラープロファイル] → [プレビュー] をオンにします。

EX

CLIP STUDIO PAINT EX の管理ファイル（拡張子：cmc）・CLIP STUDIO ネームファイル（拡張子：csnf）・pdf に対応しています。

PDF を開くと、[ページ管理フォルダーの作成] ダイアログが表示されます。[ページ管理フォルダーの作成] ダイアログで管理フォルダーの作成先を指定すると、CLIP STUDIO PAINT の管理ファイル（拡張子：cmc）とページファイル（拡張子：clip）に変換されたファイルが、新規に作成されます。元の PDF は、そのまま残ります。

単ページの PDF を開く場合も、[ページ管理フォルダーの作成] ダイアログが表示され、複数ページと同様に開きます。

Windows と Intel チップを搭載した Mac の場合は、ComicStudio 作品ファイル（拡張子：cst）に対応しています。ファイルの互換性については、『IllustStudio と ComicStudio のファイルを開く【PRO/EX】』を参照してください。

iPad は、CLIP STUDIO のアプリフォルダー以外から、CLIP STUDIO PAINT EX の管理ファイルを選択すると、メッセージが表示される場合があります。メッセージの指示に従って、ファイルを開いてください。

DEBUT の制限事項

CLIP STUDIO PAINT DEBUT では、一部ファイルの読み込みに制限があります。

- CMYK 形式に設定されているファイルは、CLIP STUDIO PAINT FORMAT（拡張子：clip）で保存したファイルだけ読み込めます。ほかの形式で保存した CMYK 形式のファイルは、読み込めません。
- ibisPaint 作品ファイル（拡張子：ipv）のトーンレイヤーは、CLIP STUDIO PAINT 上でラスタライズされます。また、選択レイヤーは読み込めません。

PRO と EX で作成したファイルの制限事項

次のファイルは、DEBUT で開けません。

- 縦 10000× 横 10000 ピクセルを超えるキャンバス

次のように設定されているファイルは、編集を行えますが、一部機能が制限されます。

- テキストレイヤーと画像素材レイヤーは表現色に関係なく、編集を行えます
- レイヤーカラーと下描きレイヤーの設定はできませんが、通常のレイヤーとして編集できます
- トンボ・基本枠とグリッドは、削除された状態で開きます

DEBUT で開いたときに、次のレイヤーは編集できません。

- [表現色] が [グレー] か [モノクロ] に設定されているラスターレイヤー
- ベクターレイヤー
- コマ枠フォルダー
- フキダシレイヤー
- べた塗りレイヤー
- グラデーションレイヤー
- 選択範囲レイヤー
- 定規を含むレイヤー
- [レイヤープロパティ] パレットで [フチ] が設定されているレイヤー
- [レイヤープロパティ] パレットで [トーン] が設定されているレイヤー
- [レイヤープロパティ] パレットの [表現色] で、[表現色 (プレビューしています)] が表示されているレイヤー

次のように設定されているファイルは、DEBUT で開けますが、読み取り専用で表示されます。

- 色調補正レイヤーが使用されている。
- キャンバスの [基本表現色] が [モノクロ] に設定されている。
- [タイムライン] パレットに、25 フレーム以上設定されている。
- [タイムライン] パレットの開始フレームがマイナスに設定されている。

IllustStudio と ComicStudio のファイルを開く【PRO/EX】

Windows と macOS では、[ファイル] メニュー→ [開く] を選択すると、IllustStudio ドキュメント（拡張子：xpg）と ComicStudio ページファイル（拡張子：cpg）を開けます。

また、EX の場合は、ComicStudio 作品ファイル（拡張子：cst）を開くと、[ページ管理フォルダーの作成] ダイアログが表示されます。[ページ管理フォルダーの作成] ダイアログで管理フォルダーの作成先を指定すると、CLIP STUDIO PAINT の管理ファイル（拡張子：cmc）とページファイル（拡張子：clip）に変換されたファイルが、新規に作成されます。元の ComicStudio 作品ファイルは、そのまま残ります。

Apple M シリーズチップを搭載した Mac では、IllustStudio と ComicStudio のドキュメントを読み込めません。

CLIP STUDIO PAINT で対応している IllustStudio ドキュメント・ComicStudio ページファイルのレイヤーは、下記のように変換されます。一部のレイヤーは、編集できない場合があります。

IllustStudio・ComicStudio	CLIP STUDIO PAINT	備考
ラスターレイヤー（1bit）	ラスターレイヤー	[表現色] が [モノクロ]、[描画色] が [黒] に変換されます。
ラスターレイヤー（2bit）	ラスターレイヤー	[表現色] が [モノクロ]、[描画色] が [黒] と [白] に変換されます。
ラスターレイヤー（8bit）	ラスターレイヤー	[表現色] が [グレー]、[描画色] が [黒] に変換されます。 ComicStudio で、[減色手法] を [トーン化] か [疑似階調] に設定したレイヤーの場合、[レイヤープロパティ] パレットの [トーン] がオンに設定されます。
ラスターレイヤー（32bit）	ラスターレイヤー	[表現色] が [カラー] に変換されます。
ベクターレイヤー（2bit）	ベクターレイヤー	[表現色] が [モノクロ]、[描画色] が [黒] と [白] に変換されます。
ベクターレイヤー（32bit）	ベクターレイヤー	[表現色] が [カラー] に変換されます。
下絵レイヤー	ラスターレイヤー	
参照レイヤー	参照レイヤー	
テキストレイヤー	テキストレイヤー	● CLIP STUDIO PAINT でテキストを再編集する場合は、CLIP STUDIO PAINT のテキスト描画に置き換えられます。 ● テキストの仕様の違いなどにより、テキストの表示が大きく変更される場合があります。 ● テキストレイヤーの [フチ]・[文字 / 背景色]・[縦中横]・スタイルの [オプション] は、設定が引き継がれません。

IllustStudio・ComicStudio	CLIP STUDIO PAINT	備考
フキダシレイヤー（定規フキダシ）	フキダシレイヤー（テキストを含む）	次の場合は、フキダシはフキダシレイヤーに、テキストはテキストレイヤーに変換されます。 ● フキダシの線の色が黒以外の場合 ● フキダシ内部の色が白以外の場合 ● テキストフォルダ内にある場合
フキダシレイヤー（ラスターフキダシ）	フキダシは画像素材レイヤー テキストはテキストレイヤー	
パターントーンレイヤー	画像素材レイヤー	
[通常] トーン	べた塗りレイヤー	[レイヤープロパティ] パレットの [トーン] がオンに設定されます。
[グラデーション] トーン	グラデーションレイヤー	[レイヤープロパティ] パレットの [トーン] がオンに設定されます。
[背景] トーン	画像素材レイヤー	[レイヤープロパティ] パレットの [トーン] がオンに設定されます。
コマフォルダ	コマ枠フォルダー	次の場合は、コマ枠フォルダーの上に、枠線が描画されたラスターレイヤーが追加されます。 [環境設定] ダイアログの [ベクターをラスター化] が有効になっている コマを２重線にしている また、コマの有効範囲を示す赤枠よりも外側に枠線がはみ出ている場合は、コマフォルダを２重にして、コマの有効範囲も１つのコマ枠として扱います。
レイヤーフォルダ	レイヤーフォルダー	
3D ワークスペースフォルダ	レイヤーフォルダー	CLIP STUDIO PAINT では、3D 素材の編集を行えません。
3D プレビューレイヤー	ラスターレイヤー	CLIP STUDIO PAINT では、3D 素材の編集を行えません。
クリッピングフォルダ	レイヤーフォルダー	レイヤーフォルダー内のレイヤーに、[下のレイヤーでクリッピング] が設定されます。
下のレイヤーでクリッピング	下のレイヤーでクリッピング	
フィルタレイヤー（明るさ・コントラスト）	色調補正レイヤー（明るさ・コントラスト）	
フィルタレイヤー（トーンカーブ）	色調補正レイヤー（トーンカーブ）	
フィルタレイヤー（レベル補正）	色調補正レイヤー（レベル補正）	
フィルタレイヤー（反転）	色調補正レイヤー（階調の反転）	

IllustStudio・ComicStudio	CLIP STUDIO PAINT	備考
フィルタレイヤー（マスク（全領域を隠す））	レイヤーマスク	
フィルタレイヤー（マスク（全領域を表示））	レイヤーマスク	
フィルタレイヤー（グラデーションマップ）	色調補正レイヤー（グラデーションマップ）	
フィルタレイヤー（色相・彩度・明度）	色調補正レイヤー（色調・彩度・明度）	
フィルタレイヤー（カラーバランス）	色調補正レイヤー（カラーバランス）	
フィルタレイヤー（質感）	画像素材レイヤー	[レイヤープロパティ] パレットの [質感合成] がオンに設定されます。
反転レイヤー	色調補正レイヤー（階調の反転）	
マスキングレイヤー	レイヤーマスク	
集中線レイヤー	ラスターレイヤー	集中線の編集はできません。
流線レイヤー	ラスターレイヤー	流線の編集はできません。
消失点レイヤー	ラスターレイヤー	消失点の編集はできません。
サブ定規レイヤー	削除	定規上に描画している場合は、ラスターレイヤーに変換されます。
定規レイヤー	削除	
選択範囲レイヤー（1bit）	選択範囲レイヤー	
選択範囲レイヤー（8bit）	選択範囲レイヤー	
用紙レイヤー	用紙レイヤー	
ガイドレイヤー	削除	
グリッドレイヤー	削除	
トンボ・基本枠レイヤー	削除	レイヤーは削除されますが、トンボと基本枠は表示されます。
枠線定規レイヤー	ラスターレイヤー	[表現色] が [グレー] に変換されます。

ComicStudio のファイルを CLIP STUDIO PAINT に読み込むと、一部の機能は次のように変換されます。

- ComicStudio ページファイルを読み込んだ場合、用紙レイヤーが追加されます。
- ComicStudio の [作品] メニュー→ [メモの編集] で入力した内容は、引き継がれません。
- ComicStudio EX のストーリーエディタで入力した内容は、CLIP STUDIO PAINT EX のストーリーエディターで表示したときに、テキストの順序が変更される場合があります。

IllustStudio と ComicStudio のファイルの読み込み方法については、[環境設定] ダイアログの『ファイル』で設定できます。

最近使ったファイルを開く

[ファイル] メニュー→ [最近使ったファイル] を選択すると、最近使用したファイルが一覧表示されます。ファイルを選択すると、CLIP STUDIO PAINT で編集できます。

画像ファイルをキャンバスに読み込む

[ファイル] メニュー→ [読み込み] の各項目を選択すると、CLIP STUDIO PAINT のキャンバスに画像ファイルを読み込めます。読み込めるファイル形式は、bmp・jpg・tga・png・tiff・Adobe Photoshop ドキュメント（拡張子：psd）・Adobe Photoshop ビッグドキュメント（拡張子：psb）・CLIP STUDIO ネームアイル（拡張子：csnf）です。

元のファイルのレイヤー構成に関係なく、1 ファイルにつき、1 枚の画像素材レイヤーが作成されます。画像素材レイヤーの編集方法については、『画像素材』を参照してください。

また、画像素材レイヤーを選択しても、ペンやブラシなどを使った描画を行えません。ラスタライズすると、ラスターレイヤーに変換され、描画できるようになります。詳しくは『ラスタライズ』を参照してください。

画像

[ファイル] メニュー→ [読み込み] → [画像] を選択すると、画像素材レイヤーとして画像ファイルを読み込めます。

Windows/macOS は、画像ファイルを [レイヤー] パレットにドラッグ＆ドロップしても、画像素材レイヤーとして読み込めます。いずれの方法でも複数のファイルを選択すると、選択したファイルの数だけ、画像素材レイヤーが作成されます。

選択範囲を作成してから実行すると、レイヤーマスクが作成され、選択範囲外の画像は非表示になります。

画像からパターン

[ファイル] メニュー→ [読み込み] → [画像からパターン] を選択すると、最初からタイリングされた状態の画像素材レイヤーとして、画像ファイルを読み込めます。複数のファイルを選択すると、選択したファイルの数だけ、画像素材レイヤーが作成されます。

選択範囲を作成してから実行すると、レイヤーマスクが作成され、選択範囲外の画像は非表示になります。

フォトライブラリから【iPad】

[ファイル] メニュー→ [読み込み] → [フォトライブラリから] を選択すると、iPad のフォトライブラリから、画像ファイルを画像素材レイヤーとして読み込めます。

選択範囲を作成してから実行すると、レイヤーマスクが作成され、選択範囲外の画像は非表示になります。

ストレージから【Android/Chromebook】

[ファイル] メニュー→ [読み込み] → [ストレージから] を選択すると、Android や Chromebook のストレージから、画像ファイルを画像素材レイヤーとして読み込めます。

選択範囲を作成してから実行すると、レイヤーマスクが作成され、選択範囲外の画像は非表示になります。

カメラ撮影【タブレット】

[ファイル] メニュー→ [読み込み] → [カメラ撮影] を選択すると、タブレットのカメラが起動します。カメラで撮影を行ったら、画面右下の [写真の使用] をタップします。

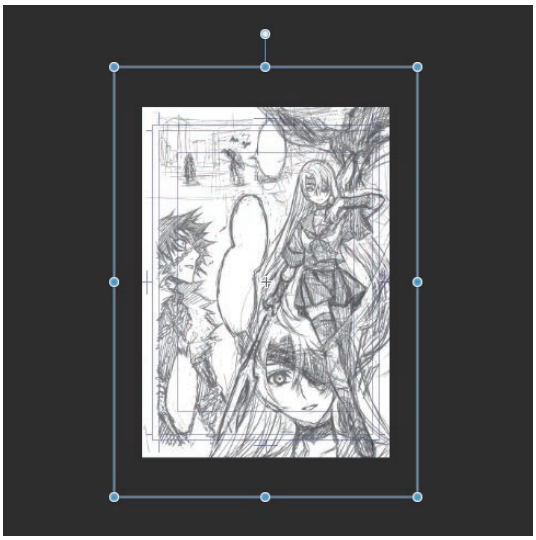
選択範囲を作成してから実行すると、レイヤーマスクが作成され、選択範囲外の画像は非表示になります。

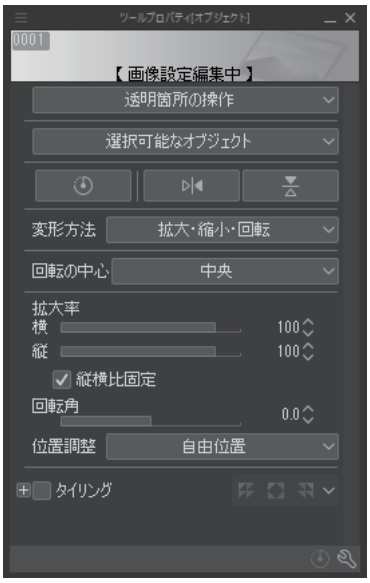
一括読み込み【EX】

複数ページ作品の各ページに、画像ファイルを読み込めます。

[ファイル] メニュー→ [読み込み] → [一括読み込み] を選択します。ファイルを選択するダイアログが表示されます。読み込みたいファイルを複数選択します。

先頭ページのキャンバスがプレビュー表示されます。キャンバス上に表示されたハンドルや [ツールプロパティ] パレットを使用して、画像の位置を指定します。





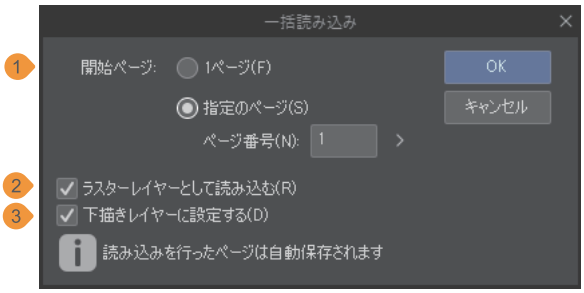
指定が終わったら、[一括読み込み] ダイアログで、画像の読み込みを開始するページやレイヤーの種類を設定します。

[一括読み込み] ダイアログの [OK] をタップすると、各ページに画像ファイルが読み込まれます。ページ数より多く画像ファイルを選択した場合は、ファイル数に合わせてページが追加されます。

メモ

ページ管理ファイルを作成していないキャンバスで、[一括読み込み] を実行すると、『ページ管理フォルダーの作成ダイアログ』が表示されます。

一括読み込みダイアログ



① **開始ページ**

[1 ページ] を選択すると、1 ページ目から画像を読み込めます。[指定のページ] を選択すると、[ページ番号] で指定したページから、画像を読み込めます。

② **ラスターレイヤーとして読み込む**

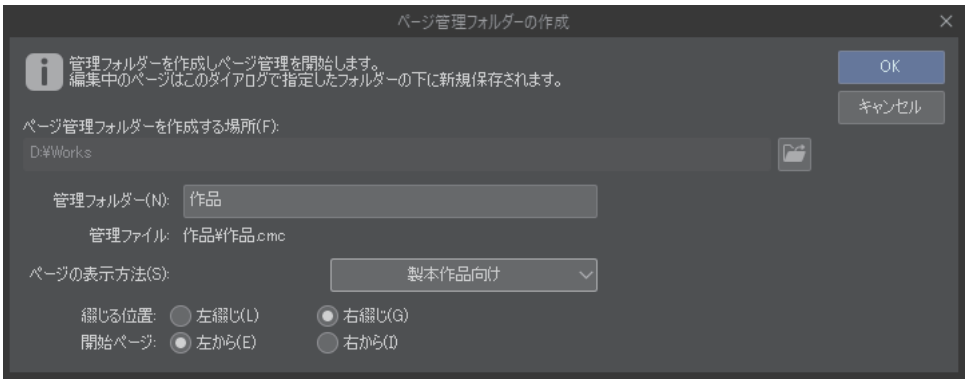
オンにすると、読み込んだ画像がラスターレイヤーとして読み込めます。オフにすると、画像素材レイヤーになります。

③ **下描きレイヤーに設定する**

オンにすると、下描きレイヤーに設定できます。別のファイルに書き出したり、印刷したりするときに、レイヤーの描画内容が反映されないようにできます。詳しくは『下描きレイヤーに設定する【PRO/EX】』を参照してください。

ページ管理フォルダーの作成ダイアログ

単ページのキャンバスを複数ページの作品に変換するときに表示されるダイアログです。



① ページ管理フォルダーを作成する場所

ページ管理フォルダーを作成する場所を指定します。[参照] をタップすると、作成場所を指定できます。編集中のキャンバスは、ここで指定したフォルダー内に新規保存されます。

② 管理フォルダー

管理フォルダー名を設定できます。入力したフォルダー名は、管理ファイル（拡張子：cmc）のファイル名にも適用されます。

③ 管理ファイル

管理ファイル（拡張子：cmc）の名称が表示されます。

④ ページの表示方法

ページの表示方法を、[製本作品向け] と [Webtoon 作品向け] から選択できます。[製本作品向け] を選択すると、この項目の下に、製本作品向けの設定項目が表示されます。また、ここで選択した項目により、ページ管理ウィンドウの表示が切り替わります。

⑤ 綴じる位置

本を綴じる方向を選択できます。

一般的に、セリフや文章が縦書きの場合は [右綴じ]、横書きの場合は [左綴じ] に設定します。

⑥ 開始ページ

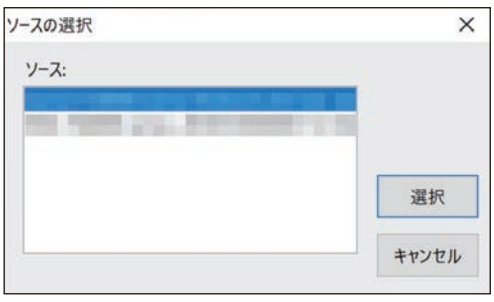
作品の開始ページの向きを設定します。見開きにしたときに右に配置されるページから開始する場合は [右から]、左に配置されるページから開始する場合は [左から] を選択してください。

[作品基本設定を変更] ダイアログから [ページ管理フォルダーの作成] ダイアログを表示した場合は、[ページの表示方法] ・[綴じる位置] ・[開始ページ] は表示されません。

スキャン機器の選択【Windows/macOS】

市販のスキャナーを使用するために、スキャン機器のドライバを選択できます。

[ファイル] メニュー→ [読み込み] → [スキャン機器の選択] を選択します。[ソースの選択] ダイアログが表示されたら、使用するスキャナーを選択して、[選択] をタップします。



スキャン【Windows/macOS】

市販のスキャナーを使用して、紙に描いた作品を CLIP STUDIO PAINT に読み込めます。[ファイル] メニュー→ [読み込み] → [スキャン] を選択します。

スキャナーのドライバが表示さたら、ドライバを設定し、スキャンを行います。編集中のレイヤーの上に、スキャンした画像が画像素材レイヤーとして追加されます。

メモ　スキャナーの設定方法は、お使いのスキャナーによって異なります。スキャナーに添付の取扱説明書を参照してください。

連続スキャン【Windows/macOS】【EX】

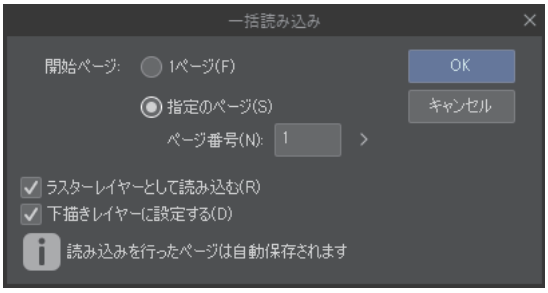
市販のスキャナーを使用して、紙に描いた作品を複数ページ作品の各ページに画像を読み込めます。[ファイル] メニュー→ [読み込み] → [連続スキャン] を選択します。

スキャナーのドライバが表示さたら、ドライバを設定し、読み込む画像の数だけ、スキャンを行います。すべての画像をスキャンしたら、ドライバを終了します。

先頭ページのキャンバスがプレビュー表示されます。キャンバス上に表示されたハンドルや [ツールプロパティ] パレットを使用して、画像の位置を指定します。

指定が終わったら、[連続スキャン] ダイアログで、画像の読み込みを開始するページやレイヤーの種類を設定します。

[連続スキャン] ダイアログの [OK] をタップすると、各ページに画像ファイルが読み込まれます。ページ数より多く画像ファイルを選択した場合は、ファイル数に合わせてページが追加されます。[連続スキャン] ダイアログの機能は、[一括読み込み] ダイアログと同様です。詳しくは『一括読み込み【EX】』を参照してください。



メモ　ページ管理ファイルを作成していないキャンバスで、[連続スキャン] を実行すると、『ページ管理フォルダーの作成ダイアログ』が表示されます。

ファイルオブジェクトを作成【PRO/EX】

[ファイル] メニュー→ [読み込み] → [ファイルオブジェクトを作成] を選択すると、ほかの画像ファイルをファイルオブジェクトレイヤーとして読み込めます。

読み込める画像ファイルは、CLIP STUDIO FORMAT（拡張子：clip）で保存したファイル・BMP・JPEG・PNG・TIFF・Targa・Adobe Photoshop ドキュメント（拡張子：psd）・Adobe Photoshop ビッグドキュメント（拡張子：psb）です。

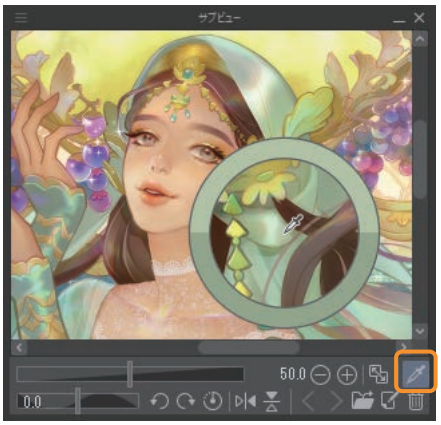
ファイルオブジェクトレイヤーについては、『ファイルオブジェクトレイヤー【PRO/EX】』を参照してください。

参考画像を読み込む【PRO/EX】

CLIP STUDIO PAINT の [サブビュー] パレットを使用すると、参考にしたい画像ファイルを読み込んで、色を取得できます。

[サブビュー] パレットの [読み込み] をタップします。ファイルを選択するダイアログが表示されたら、彩色の参考にしたい画像ファイルを読み込みます。

[自動でスポイトに切り替え] をオンにして、[サブビュー] パレットに読み込まれた画像をタップします。タップした位置の色が取得され、描画色になります。



サブビューパレット

A. イメージプレビュー

[サブビュー] パレットに読み込んだ画像ファイルを表示します。[サブビュー] パレットは、複数の画像ファイルを読み込めますが、ここに表示できる画像は 1 枚だけです。イメージプレビューに表示した画像を参考にしたり、色を取得したりできます。

B. コマンドバー

イメージプレビューの表示を操作するためのボタンやスライダーです。

[サブビュー] パレットのメニューから [コマンドバーの表示] を選択すると、イメージプレビューの下にあるコマンドバーの表示・非表示を切り替えられます。

① 拡大・縮小スライダー

イメージプレビューの画像の表示倍率を調整できます。右側に表示されている表示倍率をタップすると、数値を入力できます。

② ズームアウト

タップするごとに、イメージプレビューの画像を縮小表示できます。

③ ズームイン

タップするごとに、イメージプレビューの画像を拡大表示できます。

④ フィッティング

イメージプレビューに、画像全体が収まるよう表示できます。[サブビュー] パレットのサイズを変更すると、[サブビュー] パレットのサイズに合わせるように、イメージプレビューの画像のサイズも変更されます。

⑤ 自動でスポイトに切り替え

オンにすると、[サブビュー] パレット上でマウスカーソルが [スポイト] ツールになり、色を取得できます。

オフにすると、[サブビュー] パレット上でマウスカーソルが [手のひら] ツールになり、画像を移動できます。

⑥ 回転スライダー

画像の表示角度を調整できます。

⑦ 左回転

タップするごとに、イメージプレビューの画像を 5 度ずつ左回転できます。

⑧ 右回転

タップするごとに、イメージプレビューの画像を 5 度ずつ右回転できます。

⑨ 回転をリセット

イメージプレビューの表示角度をリセットし、0 度に戻します。

⑩ 左右反転

イメージプレビューの画像を左右反転表示に切り替えます。

⑪ 上下反転

イメージプレビューの画像を上下反転表示に切り替えます。

⑫ 前の画像へ

複数画像の読み込み時に、イメージプレビューに表示している画像を切り替えられます。ひとつ前の画像を表示できます。

⑬ 次の画像へ

複数画像の読み込み時に、イメージプレビューに表示している画像を切り替えられます。ひとつ後ろの画像を表示できます。

⑭ 読み込み

タップすると、ファイルを選択するダイアログが表示されます。参照したい画像を選択すると、[サブビュー] パレットに画像を読み込めます。複数ファイルを選択すると、[サブビュー] パレットにまとめて画像を読み込めます。画像は、あとから追加することもできます。

メモ

Win/macOS/ タブレットは、[サブビュー] パレットに画像ファイルをドラッグ＆ドロップしても、画像ファイルを読み込めます。

⑮ **フォトライブラリから読み込み【タブレット】**
タップすると、OS のフォトライブラリが表示されます。参考にしたい写真を選択すると、[サブビュー] パレットに写真を読み込めます。

⑯ **カメラ【タブレット】**
タップすると、端末のカメラが起動します。カメラで参考にしたい画像を撮影すると、[サブビュー] パレットに撮影した写真が表示されます。

⑰ **画像をキャンバスで開く**
[サブビュー] パレットに表示している画像を複製して、CLIP STUDIO PAINT のキャンバスで編集できるようになります。

⑱ **クリア**
[サブビュー] パレットに表示している画像を、[サブビュー] パレットから削除できます。この操作を行わないと、別のキャンバスを編集しても、[サブビュー] パレットに画像が読み込まれたままになります。

サブビューパレットを表示するには

Windows/macOS/ タブレットから [サブビュー] パレットの表示を切り替えるには、[ウィンドウ] メニュー→ [サブビュー] を選択します。

サブビューパレットの表示を変更する

コマンドバーの表示

[サブビュー] パレットのメニューから [コマンドバーの表示] を選択すると、イメージプレビューの下にあるコマンドバーの表示・非表示を切り替えられます。

回転・反転の表示

[サブビュー] パレットのメニューから [コマンドバーに回転・反転を表示] を選択すると、コマンドバーの回転・反転に関する項目の表示・非表示を切り替えられます。コマンドバーが非表示の場合は、設定できません。

キャンバスや作品のサイズ・設定を変更する

CLIP STUDIO PAINT でキャンバスや複数ページの作品を作成したあとに、サイズや基本表現色などの設定を変更する方法です。複数ページの作品の場合は作品全体に対して設定を行えます。

!重要 キャンバスや作品の設定を変更するときに [タイムラプスの記録] をオフにすると、タイムラプスの記録を止めると同時に、今までのタイムラプスの記録がすべて削除されます。

キャンバス基本設定を変更

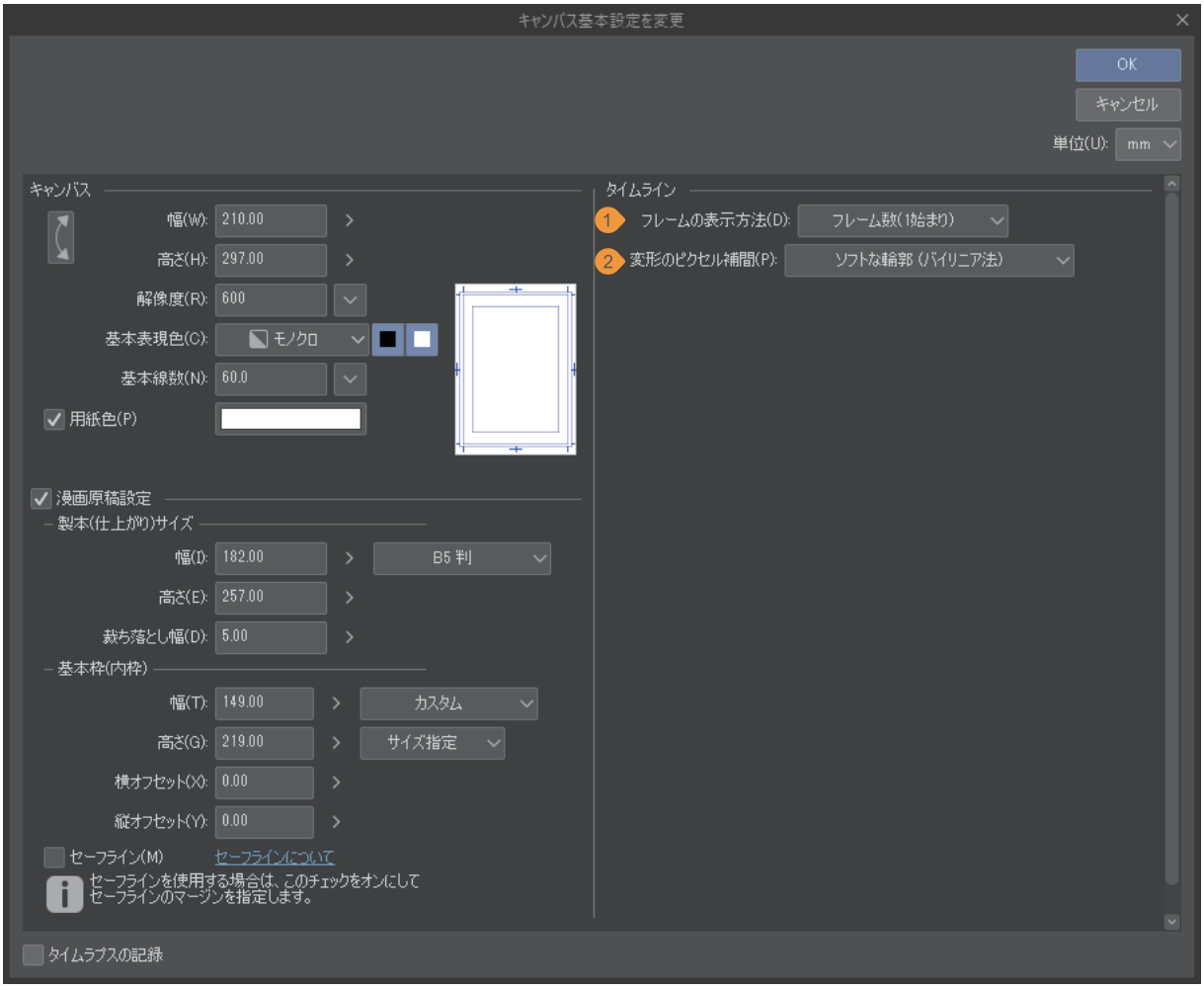
PRO/EX では、[編集] メニュー→ [キャンバス基本設定を変更] を選択すると、[キャンバス基本設定を変更] ダイアログで編集中のキャンバスの設定を変更できます。作品を新規作成したときの設定により、表示される項目が異なります。

複数ページ作品のページを編集している場合は、表示しているページの設定が変更されます。ほかのページの設定は変更されません。

キャンバス基本設定を変更ダイアログ（イラスト・マンガの場合）

キャンバスの新規作成時に、[作品の用途] を [イラスト] ・[Webtoon] ・[コミック] ・[同人誌入稿] ・[すべてのコミック設定を表示] に設定した場合、表現色・線数の初期値やトンボ・基本枠のサイズを設定できます。

各項目の設定については、[新規] ダイアログの [作品の用途] から [すべてのコミック設定を表示] を選択した場合と同様です。詳しくは『新規ダイアログ（すべてのコミック設定を表示）【PRO/EX】』を参照してください。



[うごくイラストを作る] をオンにしている場合やタイムラインを有効にしている場合は、次の [タイムライン] の設定が表示されます。

① フレームの表示方法

[タイムライン] パレットでフレームを表示する方法を変更できます。

[フレーム数（1 始まり）] と [フレーム数（0 始まり）] を選択すると、タイムライン全体に通し番号をつけるように、フレーム（コマ）数を表示できます。[フレーム数（1 始まり）] と [フレーム数（0 始まり）] の違いは、フレームの開始番号の値だけです。

[秒 + コマ] を選択すると、フレーム数を「秒数 + コマ（フレーム）」で表示できます。フレーム数は、秒が切り替わるごとに、1 から開始されます。

[タイムコード] を選択すると、再生時間を「分：秒：コマ（フレーム）」で表示できます。

② 変形のピクセル補間

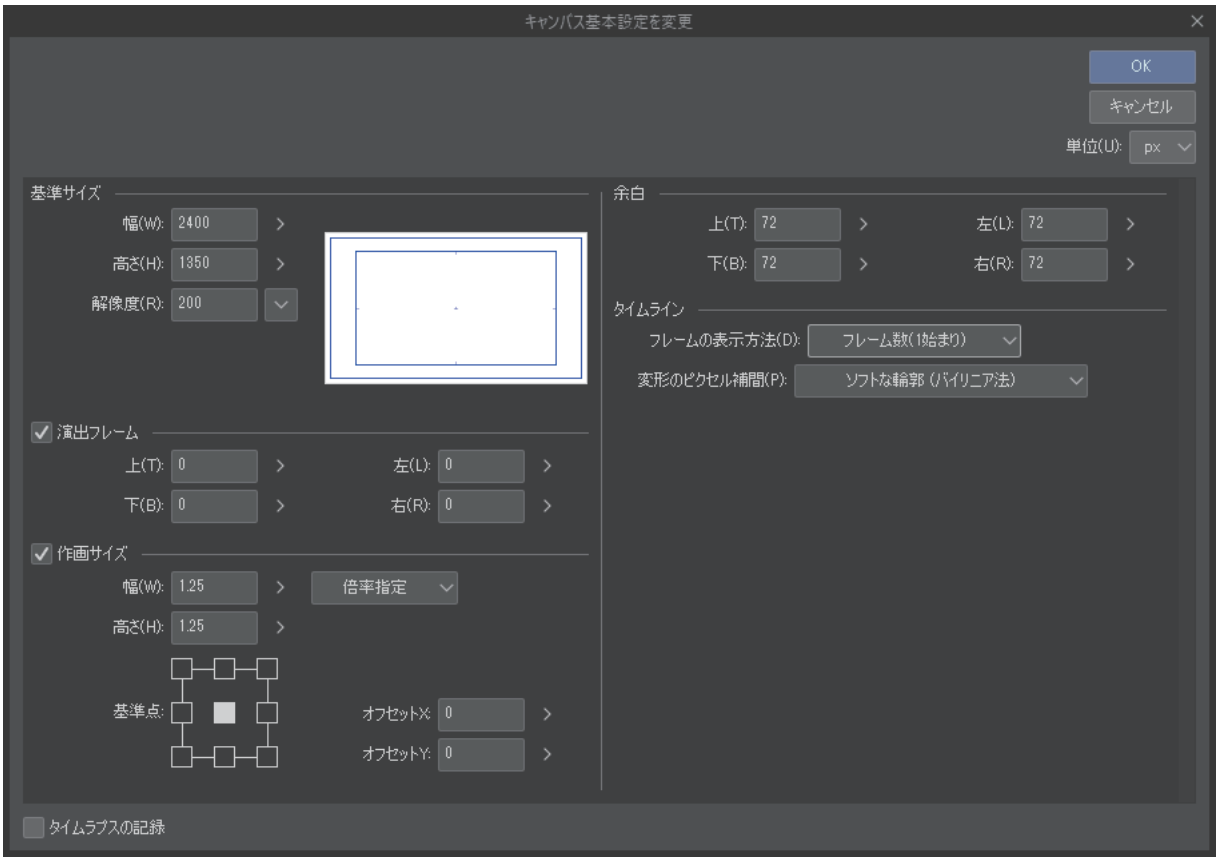
キーフレームを使用してセルや画像素材を変形するときに、隣接するピクセル間の色を補間する方法を、[ソフトな輪郭（バイリニア法）] ・ [ハードな輪郭（ニアレストネイバー法）] ・ [輪郭強調（バイキュービック法）] ・ [高精度（色の平均）] から選択できます。各補間方法については、『画像設定』を参照してください。

キャンバス基本設定を変更ダイアログ（アニメーションの場合）

キャンバスの新規作成時に、[作品の用途] を [アニメーション] に設定した場合、各種フレームのサイズやタイムラインのフレーム表示方法を設定できます。

各項目の設定については、[新規] ダイアログの [作品の用途] から [アニメーション] を選択した場合と同様です。詳しくは『新規ダイアログ（アニメーション）【PRO/EX】』を参照してください。

なお、[フレームの表示方法] は、[タイムライン] パレットでフレームを表示する方法を変更できます。[新規] ダイアログの [再生時間] で再生時間の設定方法を切り替えるときと同様の項目を選択できます。



ページ基本設定を変更【EX】

EX では、[ページ管理] メニュー→ [ページ基本設定を変更] を選択すると、[ページ基本設定を変更] ダイアログで編集中のページの設定を変更できます。

また、[ページ基本設定を変更] では、複数ページの設定を同時に変更できます。ページ管理ウィンドウで設定を変更したいページを選択してから、[ページ基本設定を変更] を実行します。

ただし、選択したページ間で、[サイズ] · [解像度] · [基本表現色] などが異なる場合は、まとめて設定を行えません。ページごとに設定を行ってください。また、複数ページの設定を変更した場合は、設定を [取り消し] できません。元の設定に戻す場合は、設定し直す必要があります。キャンバスウィンドウに表示しているページに設定している場合は、表示しているページだけ、設定を取り消せます。

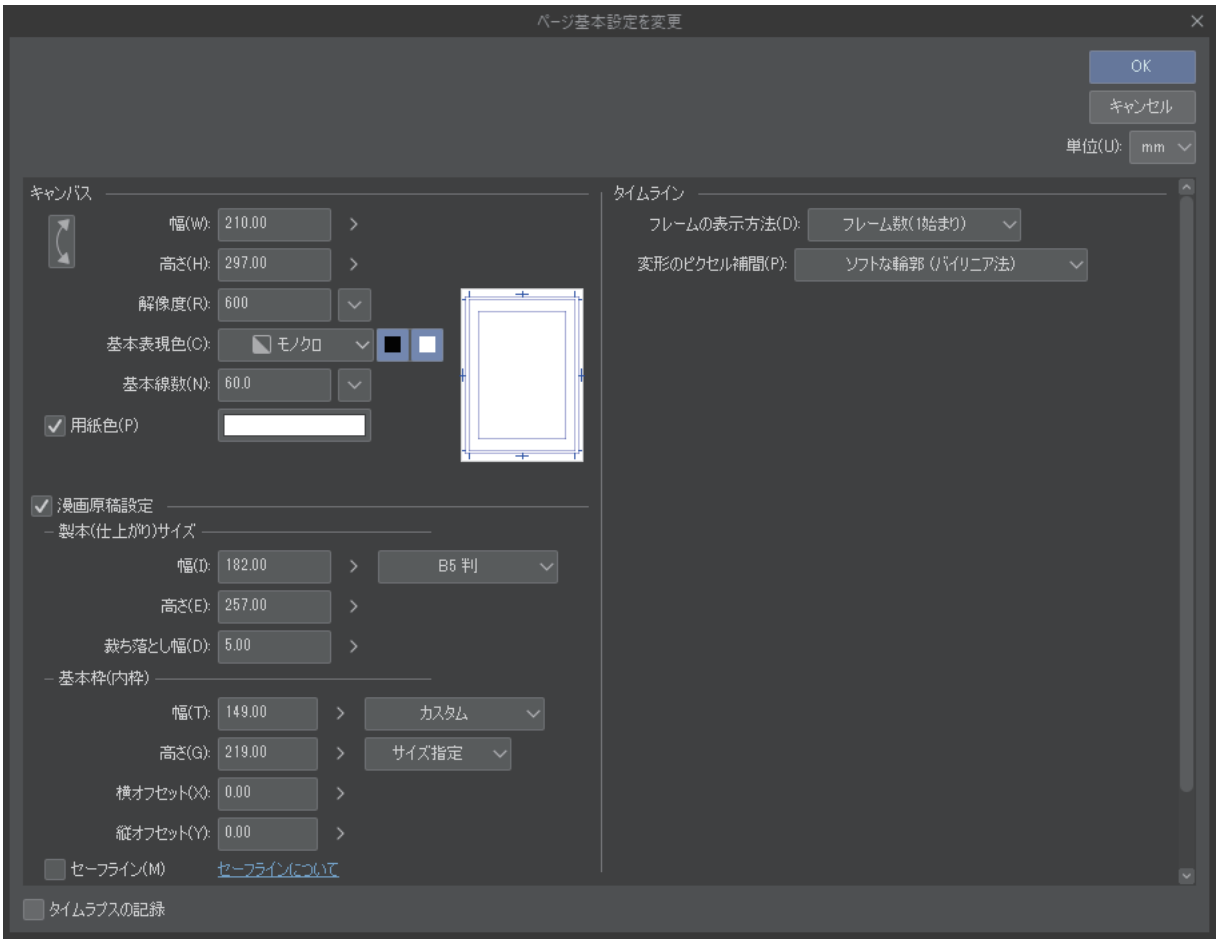
作品を新規作成したときの設定により、[ページ基本設定を変更] ダイアログに表示される項目が異なります。なお、単ページの作品の場合は、[キャンバス基本設定を変更] ダイアログと設定できる内容は同様です。

ページ基本設定を変更ダイアログ（イラスト・Webtoon・マンガの場合）

キャンバスの新規作成時に、[作品の用途] を [イラスト] · [Webtoon] · [コミック] · [同人誌入稿] · [すべてのコミック設定を表示] に、表現色・線数の初期値やトンボ・基本枠のサイズを設定できます。

各項目の設定については、[新規] ダイアログの [作品の用途] から [すべてのコミック設定を表示] を選択した場合と同様です。詳しくは『新規ダイアログ（すべてのコミック設定を表示）【PRO/EX】』を参照してください。

[うごくイラストを作る] をオンにしている場合やタイムラインを有効にしている場合は、[タイムライン] の設定が表示されます。これらの設定については、『キャンバス基本設定を変更』を参照してください。

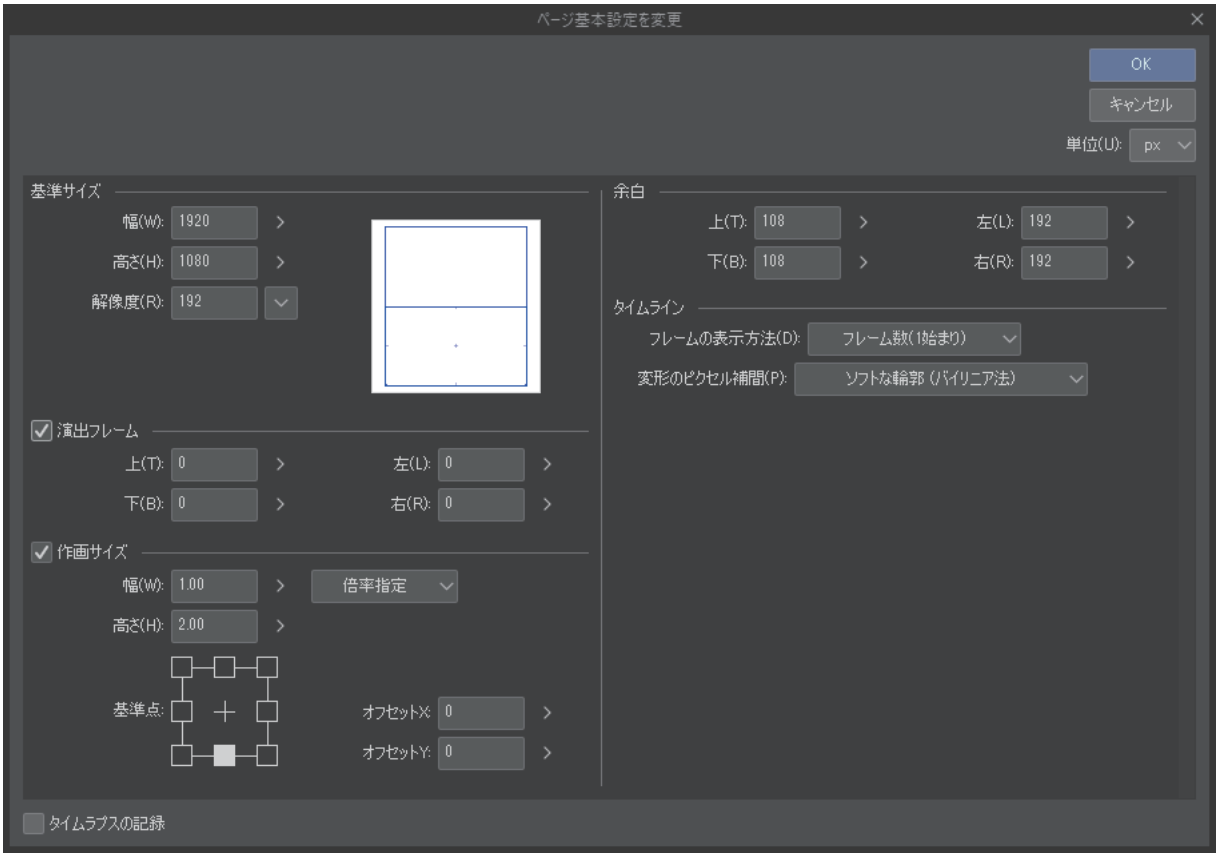


ページ基本設定を変更ダイアログ（アニメーションの場合）

キャンバスの新規作成時に、[作品の用途] を [アニメーション] に設定した場合、各種フレームのサイズやタイムラインのフレーム表示方法を設定できます。

各項目の設定については、[新規] ダイアログの [作品の用途] から [アニメーション] を選択した場合と同様です。詳しくは『新規ダイアログ（アニメーション）【PRO/EX】』を参照してください。

なお、[フレームの表示方法] は、[タイムライン] パレットでフレームを表示する方法を変更できます。[新規] ダイアログの [再生時間] で再生時間の設定方法を切り替えるときと同様の項目を選択できます。

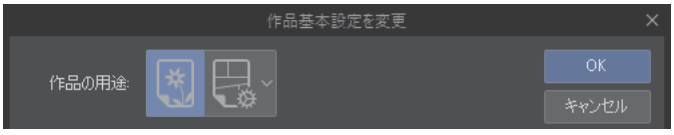


作品基本設定を変更【EX】

[ページ管理] メニュー→ [作品基本設定を変更] を選択すると、[作品基本設定を変更] ダイアログを表示して、作品全体に対して、[新規] ダイアログで設定した内容を変更できます。[新規] ダイアログで設定した [作品の用途] に応じて、表示される画面が異なります。

[作品基本設定を変更] ダイアログは、[作品の用途] を選択できます。選択できる項目は、[新規] ダイアログで設定した内容と [すべてのコミック設定を表示] です。選択した内容に応じて、設定項目が表示されます。設定項目は、[キャンバス基本設定を変更] や [ページ基本設定を変更] と同様にキャンバスやページの設定のほか、作品のページ数を変更したり、単ページの作品を複数ページの作品に変更したりできます。

ただし、キャンバスの新規作成時に、[作品の用途] を [アニメーション] に設定した場合は、アニメーション専用の [作品基本設定を変更] ダイアログが表示されます。



メモ　作品を新規作成したバージョンによっては、[作品の用途] が表示されない場合があります。

作品の用途をイラストにした場合

[作品基本設定を変更] ダイアログの [作品の用途] から [イラスト] を選択した場合は、[新規] ダイアログの [作品の用途] から [イラスト] を選択した場合と同じ項目が表示されます。ただし、[テンプレート] と [うごくイラストを作る] の各項目は、[作品基本設定を変更] ダイアログでは、設定できません。

各設定項目については『新規ダイアログ（イラスト）【PRO/EX】』を参照してください。

作品の用途を Webtoon にした場合

[作品基本設定を変更] ダイアログの [作品の用途] から [Webtoon] を選択した場合は、[新規] ダイアログの [作品の用途] から [Webtoon] を選択した場合と同じ項目が表示されます。各設定項目については『新規ダイアログ（Webtoon）【PRO/EX】』を参照してください。

ただし、下記の項目については、[新規] ダイアログと設定方法が異なります。

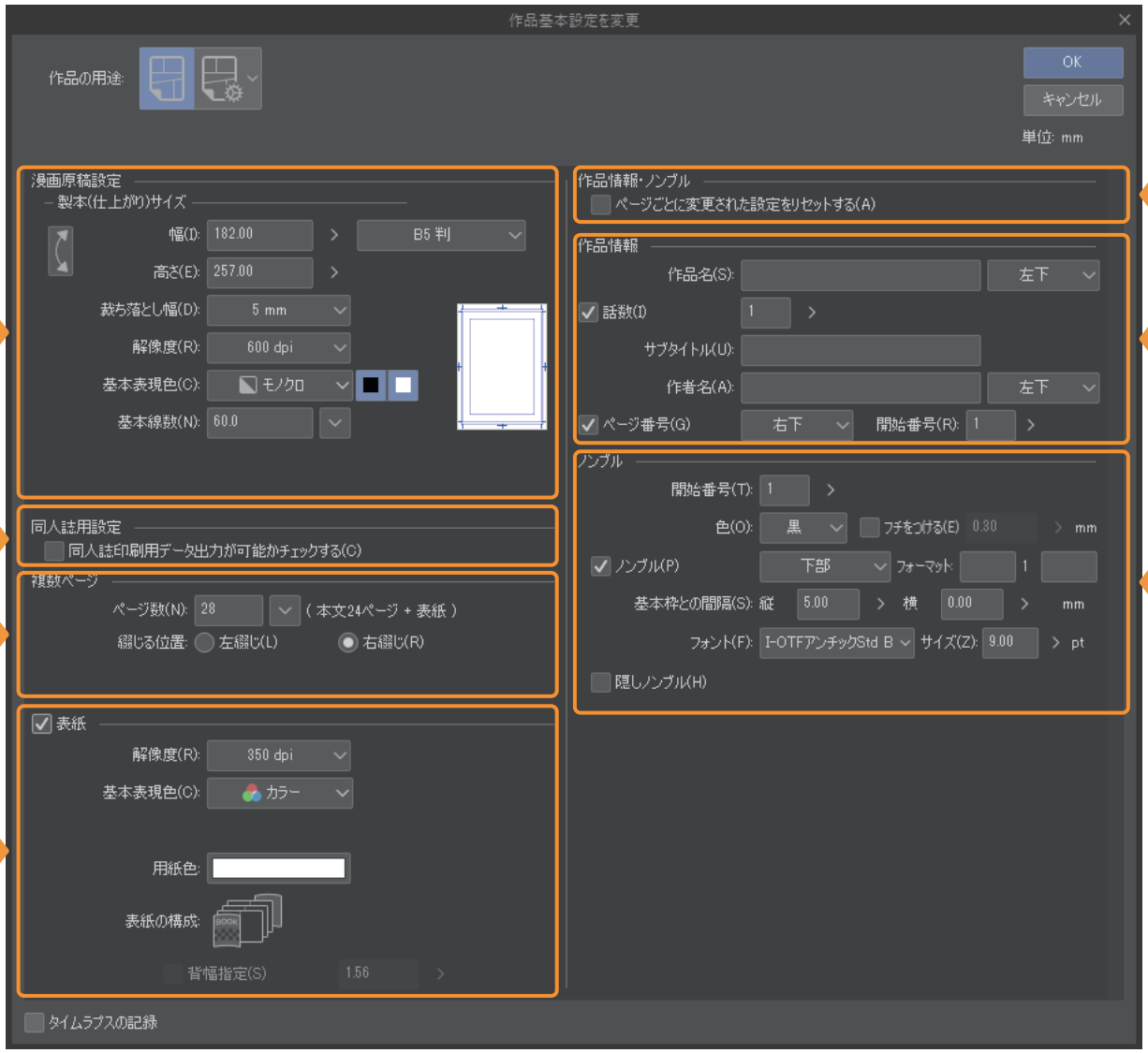
ページ設定

[複数ページ数] をオンにすると、[幅] と [高さ] で指定したサイズのキャンバスを、[複数ページ数] で指定した数だけ作成できます。ただし、現在のページ数より少ないページ数には、設定できません。また、ページの分割も行えません。

単ページの作品を複数ページに変更した場合、[作品基本設定を変更] ダイアログの [OK] をタップしたあとに、『ページ管理フォルダーの作成ダイアログ』が表示されます。

作品の用途をコミックにした場合

[作品基本設定を変更] ダイアログの [作品の用途] から [コミック] を選択した場合は、[新規] ダイアログの [作品の用途] から [コミック] を選択した場合と同じ項目が表示されます。



A. 漫画原稿設定

[新規] ダイアログの [漫画原稿設定] → [製本（仕上がり）サイズ] と同様の設定を行えます。ただし、テンプレートの設定は行えません。詳しくは『新規ダイアログ（コミック）【PRO/EX】』を参照してください。

B. 同人誌用設定

[同人誌印刷用データ出力が可能かチェックする] をオンにすると、[作品基本設定を変更] ダイアログで [OK] をタップしたときに、同人誌印刷用データの出力が可能かチェックを行います。同人誌印刷用データとして出力できない場合は、メッセージが表示されます。

C. 複数ページ

作品のページ数を変更できます。ただし、現在のページ数より少ないページ数には、設定できません。[ページ数] や [綴じる位置] などの設定については、『新規ダイアログ（コミック）【PRO/EX】』を参照してください。

単ページの作品の場合、[複数ページ] をオンにすると、複数ページの作品に変更できます。その場合、[作品基本設定を変更] ダイアログの [OK] をタップしたあとに、『ページ管理フォルダーの作成ダイアログ』で、ページ管理フォルダーを設定する必要があります。

D. 表紙

すでに表紙が設定されている作品の場合は、表紙の [解像度] と [基本表現色] を変更できます。

また、[表紙] をオフにすると、[表紙] · [表紙（裏）] · [裏表紙] · [裏表紙（裏）] が、本文ページに置き換えられます。置き換えられたページの [解像度] と [基本表現色] は、従来の表紙の設定が引き継がれます。[解像度] と [基本表現色] は、[ページ基本設定を変更] ダイアログで変更できます。詳しくは、『ページ基本設定を変更【EX】』を参照してください。

表紙が設定されていない作品の場合は、[表紙] をオンにすると、表紙を追加できます。[作品基本設定を変更] ダイアログの [OK] をタップしたあとに、「既存のページを表紙に設定しますか？」というメッセージが表示されたら、[いいえ] をタップします。ページ管理ウィンドウに、[表紙] · [表紙（裏）] · [裏表紙] · [裏表紙（裏）] が追加され、表紙を含めた総ページ数も変更されます。追加されたページの [解像度] と [基本表現色] は、[作品基本設定を変更] ダイアログで設定した内容が反映されます。

[はい] をタップすると、本文ページが表紙に置き換えられるため、総ページ数は変更されません。ただし、置き換えられたページの [解像度] と [基本表現色] は、[作品基本設定を変更] ダイアログの設定が反映されず、本文ページの設定が引き継がれます。[解像度] と [基本表現色] は、[ページ基本設定を変更] ダイアログで変更できます。

- [ページ数] を奇数に設定している場合は、[表紙] をオンに設定しても、表紙を追加できません。必ず [ページ数] を偶数にしてください。また、ページ数が少ない場合は、本文ページを表紙に置き換えられません。
- 開始ページや終了ページが見開きになっている場合は、表紙のほかに、見開きページを調整するためのページが追加されます。

E. 作品情報・ノンブル

[ページごとに変更された設定をリセットする] をオンにすると、すべてのページの [作品情報] や [ノンブル] に対し、ページごとに調整した位置・サイズ・フチなどが無効になり、[作品基本設定を変更] ダイアログで設定した値に変更されます。

F. 作品情報

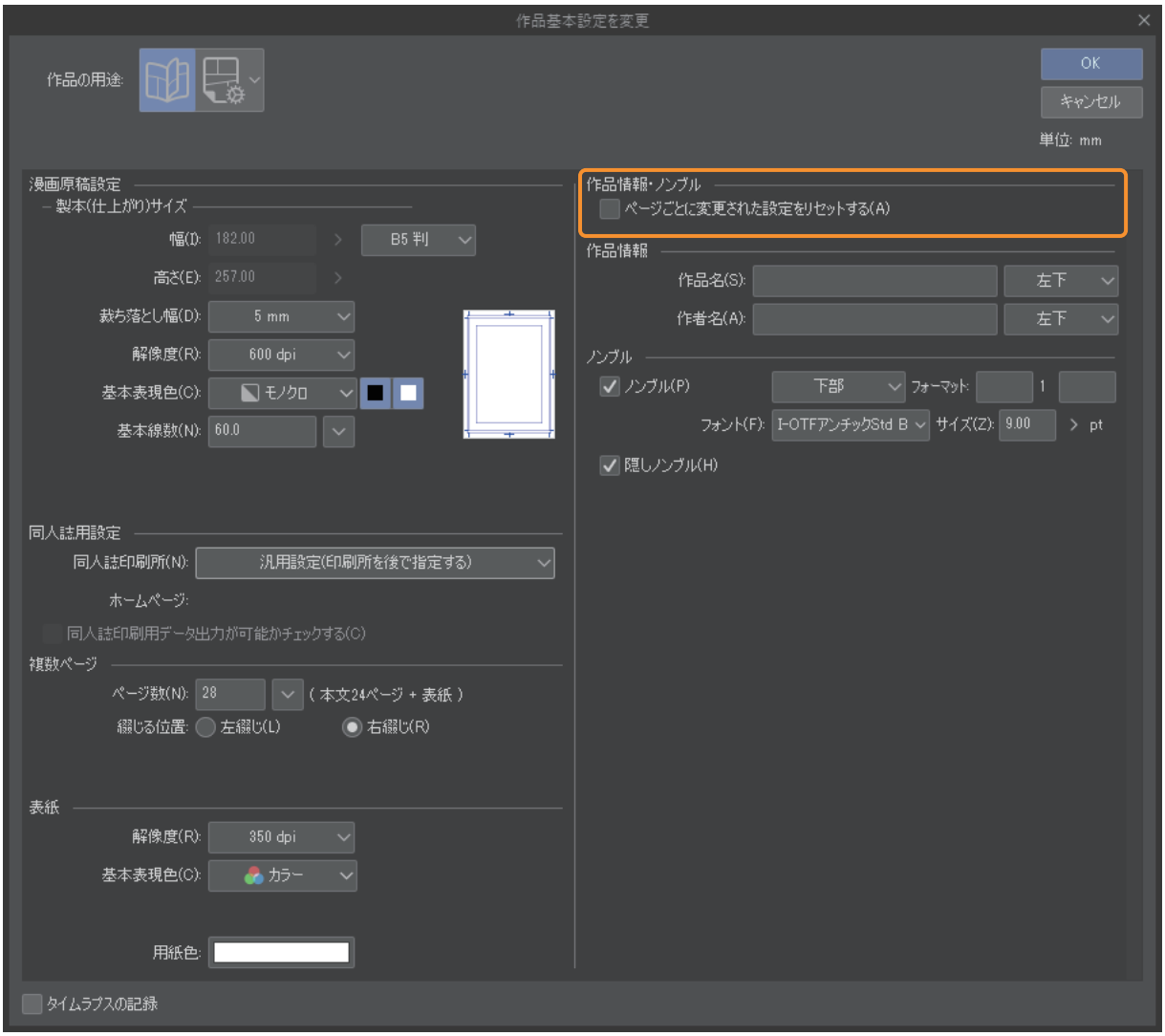
[新規] ダイアログの [作品情報] と同様の設定を行えます。詳しくは『新規ダイアログ（コミック）【PRO/EX】』を参照してください。

G. ノンブル

[新規] ダイアログの [ノンブル] と同様の設定を行えます。詳しくは『新規ダイアログ（コミック）【PRO/EX】』を参照してください。

作品の用途を同人誌入稿にした場合

[作品基本設定を変更] ダイアログの [作品の用途] から [同人誌入稿] を選択した場合は、[新規] ダイアログの [作品の用途] から [同人誌入稿] を選択した場合と同じ項目が表示されます。各設定項目については『新規ダイアログ（同人誌入稿）【EX】』を参照してください。



ただし、下記の項目については、[新規] ダイアログと設定方法が異なります。

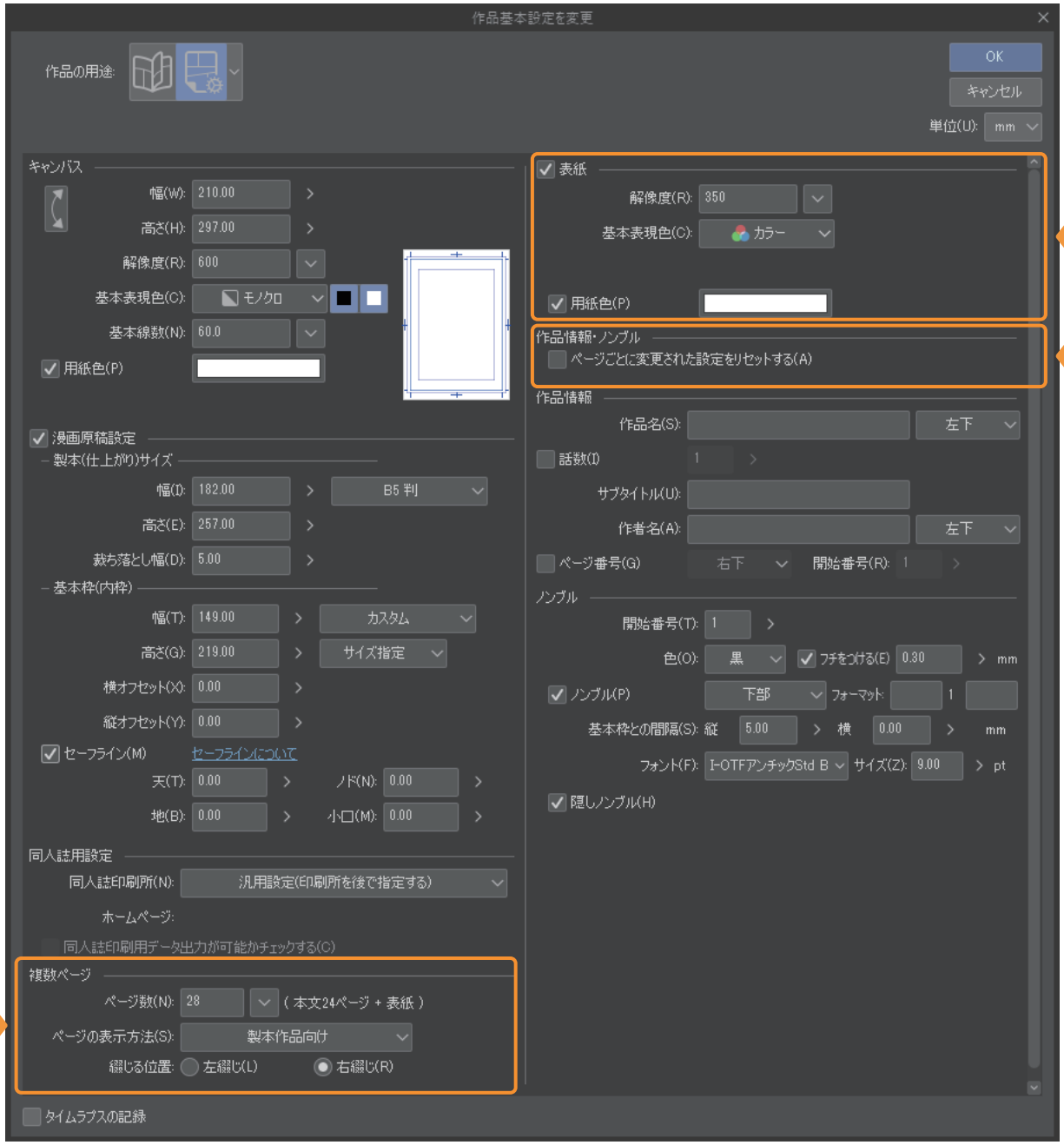
作品情報・ノンブル

[ページごとに変更された設定をリセットする] をオンにすると、すべてのページの [作品情報] や [ノンブル] に対し、ページごとに調整した位置・サイズ・フチなどが無効になり、[作品基本設定を変更] ダイアログで設定した値に変更されます。

作品の用途をすべてのコミック設定を表示にした場合

[作品基本設定を変更] ダイアログの [作品の用途] から [すべてのコミック設定を表示] を選択した場合は、[新規] ダイアログの [作品の用途] から [すべてのコミック設定を表示] を選択した場合と同じ項目が表示されます。また、古いバージョンで制作した作品を開いたときも、この画面が表示される場合があります。

各設定項目については『新規ダイアログ（すべてのコミック設定を表示）【PRO/EX】』を参照してください。



ただし、下記の項目については、[新規] ダイアログと設定方法が異なります。

A. 複数ページ

作品のページ数を変更できます。ただし、現在のページ数より少ないページ数には、設定できません。[ページ数] や [綴じる位置] などの設定については、『新規ダイアログ（すべてのコミック設定を表示）【PRO/EX】』を参照してください。

単ページの作品の場合、[複数ページ] をオンにすると、複数ページの作品に変更できます。その場合、[作品基本設定を変更] ダイアログの [OK] をタップしたあとに、『ページ管理フォルダーの作成ダイアログ』で、ページ管理フォルダーを設定する必要があります。

B. 表紙

すでに表紙が設定されている作品の場合は、表紙の [解像度] と [基本表現色] を変更できます。

また、[表紙] をオフにすると、[表紙] · [表紙（裏）] · [裏表紙] · [裏表紙（裏）] が、本文ページに置き換えられます。置き換えられたページの [解像度] と [基本表現色] は、従来の表紙の設定が引き継がれます。[解像度] と [基本表現色] は、[ページ基本設定を変更] ダイアログで変更できます。詳しくは、『ページ基本設定を変更【EX】』を参照してください。

表紙が設定されていない作品の場合は、[表紙] をオンにすると、表紙を追加できます。[作品基本設定を変更] ダイアログの [OK] をタップしたあとに、「既存のページを表紙に設定しますか？」というメッセージが表示されたら、[いいえ] をタップします。ページ管理ウィンドウに、[表紙] · [表紙（裏）] · [裏表紙] · [裏表紙（裏）] が追加され、表紙を含めた総ページ数も変更されます。追加されたページの [解像度] と [基本表現色] は、[作品基本設定を変更] ダイアログで設定した内容が反映されます。

[はい] をタップすると、本文ページが表紙に置き換えられるため、総ページ数は変更されません。ただし、置き換えられたページの [解像度] と [基本表現色] は、[作品基本設定を変更] ダイアログの設定が反映されず、本文ページの設定が引き継がれます。[解像度] と [基本表現色] は、[ページ基本設定を変更] ダイアログで変更できます。

メモ

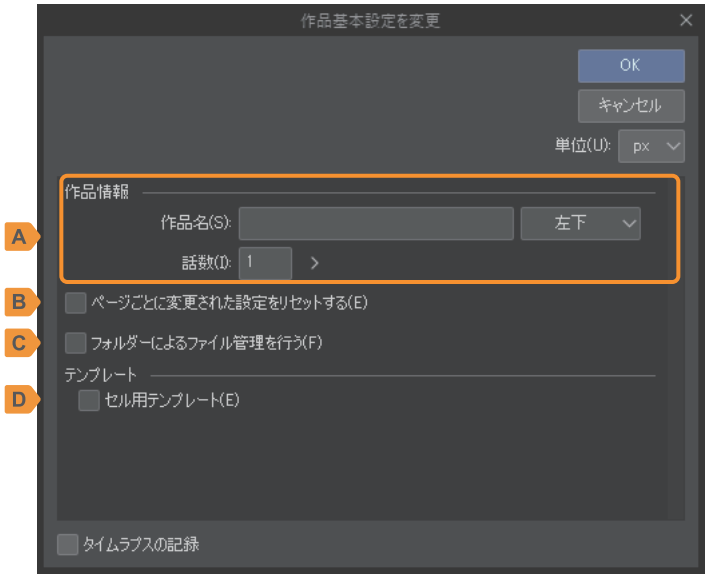
- [ページ数] を奇数に設定している場合は、[表紙] をオンに設定しても、表紙を追加できません。必ず [ページ数] を偶数にしてください。また、ページ数が少ない場合は、本文ページを表紙に置き換えられません。
- 開始ページや終了ページが見開きになっている場合は、表紙のほかに、見開きページを調整するためのページが追加されます。

C. 作品情報・ノンブル

[ページごとに変更された設定をリセットする] をオンにすると、すべてのページの [作品情報] や [ノンブル] に対し、ページごとに調整した位置・サイズ・フチなどが無効になり、[作品基本設定を変更] ダイアログで設定した値に変更されます。

作品の用途をアニメーションにした場合

[新規] ダイアログの [作品の用途] で [アニメーション] を選択した場合に表示される画面です。アニメーションの作品に関する設定変更を行えます。



A. 作品情報

[作品名] と [話数] のほか、これらの作品情報を表示する位置を設定できます。詳しくは『新規ダイアログ（アニメーション）【PRO/EX】』を参照してください。

B. ページごとに変更された設定をリセットする

オンにすると、すべてのページの [作品情報] が、[作品基本設定を変更] ダイアログで設定した内容や配置に変更されます。

C. フォルダーによるファイル管理を行う

オンにすると、フォルダーと管理ファイル（拡張子：cmc）を作成し、複数のファイルをまとめて管理できます。

[作品基本設定を変更] ダイアログの [OK] をタップしたあとに、『ページ管理フォルダーの作成ダイアログ』で、ページ管理フォルダーを設定する必要があります。

D. テンプレート

[セル用テンプレート] をオンにすると、[アニメーション] メニュー→ [新規アニメーションセル] を実行したときに、指定したテンプレート素材のレイヤーが配置された状態のセルを新規作成できます。

指定したテンプレートを変更したい場合は、[テンプレート] ダイアログで選択したテンプレート素材名が表示されるボタンをタップすると、再度、[テンプレート] ダイアログが表示されます。

テンプレート素材については、『素材の特徴と種類』を参照してください。

カラープロファイルのプレビュー表示【PRO/EX】

カラープロファイルは、他の環境で画像をあつかう際の色の変化を抑えることを目的とした機能です。特に、他の環境とデータをやり取りする場合や、複数人でカラー画像を作成する場合に有効です。

CLIP STUDIO PAINT では、カラープロファイルを選択して、キャンバス上にプレビュー表示を行えます。

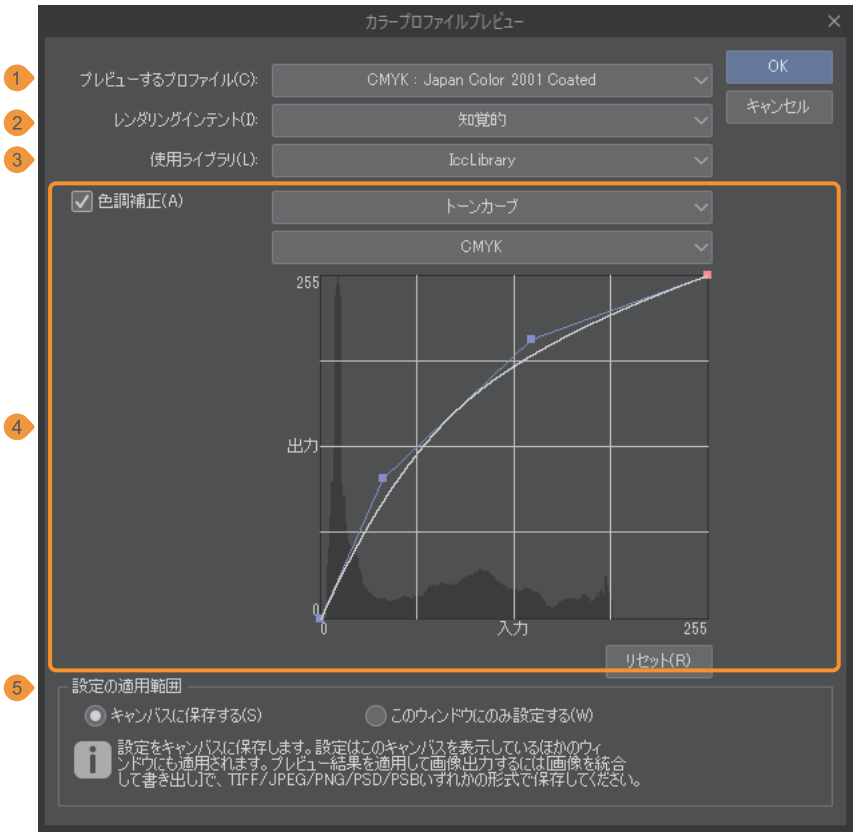
メモ　カラープロファイルについては、CLIP STUDIO TIPS を参照してください。

カラープロファイルを設定する

[表示] メニュー→ [カラープロファイル] → [プレビューの設定] を選択すると、[カラープロファイルプレビュー] ダイアログが表示されます。[カラープロファイルプレビュー] ダイアログでは、カラープロファイルのプレビュー表示を行うときのカラープロファイルを選択できます。[OK] をタップすると、キャンバスにカラープロファイルがプレビュー表示されます。

ここで設定したカラープロファイルは、『画像を統合して書き出し』を使用して書き出した画像に反映させることもできます。

カラープロファイルプレビューダイアログ



① **プレビューするプロファイル**

プレビューを行うカラープロファイルを選択できます。

② **レンダリングインテント**

カラーマネジメントシステムで、カラースペース間のカラー変換の処理方法を、[知覚的] · [彩度] · [相対的な色域を維持] · [絶対的な色域を維持] から選択できます。

[知覚的] は、カラー値が変更された場合でも、色が自然に映るように、色間の視覚的な関係を保護します。[彩度] は、変換元のカラースペースの最大ハイライトと、変換先のカラースペースの最大ハイライトを比較し、差分をシフトして色を変換します。[相対的な色域を維持] は、色の正確さよりも、鮮明さを再現することを重視します。[絶対的な色域を維持] は、変換先の色域に収まるカラーの場合は、変化が生じないように変換します。

③ **使用ライブラリ【Windows】**

使用するカラーライブラリを、[Icc Library] と [Microsoft ICM] から選択できます。

④ **色調補正**

[プレビューするプロファイル] から CMYK のカラープロファイルを選択すると、キャンバスの色が変わってしまう場合があります。[色調補正] をオンにすると、色調補正を設定して、カラープロファイルを変更する前の色に近づけることができます。

補正方法は、[トーンカーブ] と [レベル補正] から選択できます。選択した項目に応じて、設定画面が切り替わります。CMYK のチャンネルを選択して、色を設定できます。設定方法は、[編集] メニュー→ [色調補正] の各項目と同様です。詳しくは『トーンカーブ【PRO/EX】』と『レベル補正』を参照してください。

⑤ **設定の適用範囲**

[カラープロファイルプレビュー] ダイアログで設定した内容を適用する範囲を選択できます。

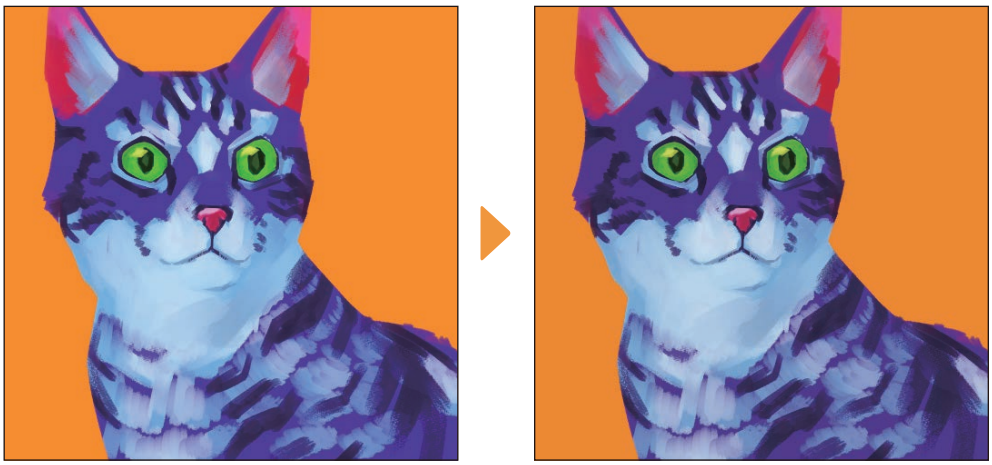
[キャンバスに保存する] を選択すると、ファイルを保存するときに、[カラープロファイルプレビュー] ダイアログで設定した内容も保存されます。また、[ファイル] メニュー→ [画像を統合して書き出し] や [複製を保存] を実行したときに、[書き出し設定] ダイアログの [ICC プロファイルの埋め込み] をオンにすると、ここで設定したカラープロファイルを埋め込めます。CMYK に対応しているファイル形式は、TIFF・JPEG・Adobe Photoshop ドキュメント（拡張子：psd）・Adobe Photoshop ビッグドキュメント（拡張子：psb）です。

[このウィンドウにのみ設定する] を選択すると、現在表示しているウィンドウに設定が反映されます。一時的な表示を行うだけで、ファイルに保存したり、書き出したりできません。

カラープロファイルのプレビュー表示

カラープロファイルのプレビュー表示を切り替えるには、[表示] メニュー→ [カラープロファイル] → [プレビュー] を選択します。

[カラープロファイルプレビュー] ダイアログで、カラープロファイルを設定していない場合は、[カラープロファイルプレビュー] ダイアログが表示されます。設定を行うと、キャンバスにカラープロファイルが反映され、プレビュー表示されます。



RGB　　CMYK

キャンバスのサイズを変更する

CLIP STUDIO PAINT でキャンバスを作成したあとに、サイズを変更する方法です。『画像解像度を変更』、『キャンバスサイズを変更』、『キャンバスの高さを変更』、『キャンバスサイズを選択範囲に合わせる』、『キャンバスを回転・反転』などの方法があります。

重要 DEBUT のキャンバスのサイズは最大 10000px までです。それを超えるサイズに設定することはできません。

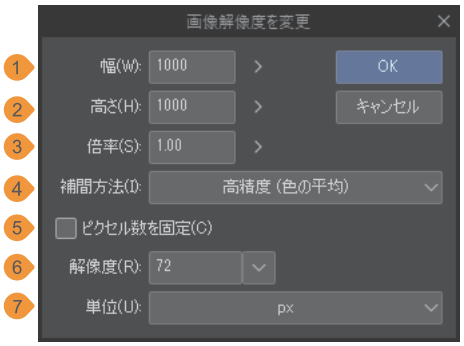
画像解像度を変更

[編集] メニュー→ [画像解像度を変更] を選択すると、キャンバスの解像度を変更できます。設定した解像度に合わせて、キャンバスのサイズも変わります。また、キャンバスのサイズを変えずに解像度だけを変更することもできます。

[画像解像度を変更] を使用して、キャンバスのサイズを変更する場合は、幅と高さの縦横比は変更できません。

重要 トンボと基本枠を表示している場合、[画像解像度を変更] を実行すると、トンボと基本枠が削除されます。

画像解像度を変更ダイアログ



① **幅**
キャンバスの幅を設定できます。[幅] に入力した値に応じて、[高さ] と [倍率] の値も変わります。

② **高さ**
キャンバスの高さを設定できます。[高さ] に入力した値に応じて、[幅] と [倍率] の値も変わります。

③ **倍率**
キャンバスの倍率を設定できます。[倍率] に入力した値に応じて、[幅] と [高さ] の値も変わります。

④ **補間方法**
キャンバスサイズを変更するときに、隣接するピクセル間の色を補間する方法を、[ソフトな輪郭（バイリニア法）] ・ [ハードな輪郭（ニアレストネイバー法）] ・ [輪郭強調（バイキュービック法）] ・ [高精度（色の平均）] から選択できます。各補間方法については、『画像設定』を参照してください。

⑤ **ピクセル数を固定**
オンにすると、キャンバスのサイズを変更せずに、解像度を変更できます。

⑦ **解像度**
キャンバスの解像度を設定できます。右端のボタンをタップすると、規定の解像度から選択できます。[ピクセル数を固定] がオフになっている場合は、設定した解像度に応じて、キャンバスのサイズが変わり、[幅] ・ [高さ] ・ [倍率] の値も変わります。

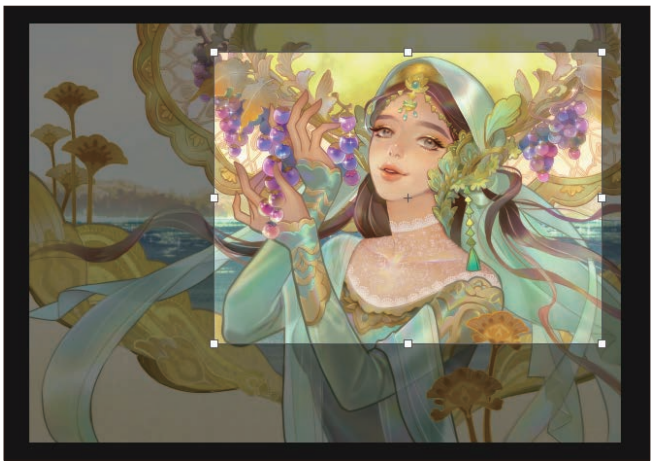
⑧ **単位**
[幅] ・ [高さ] を設定するときの単位を選択できます。

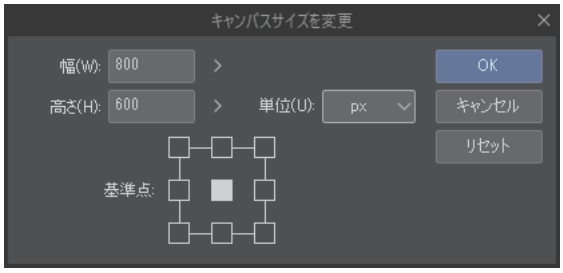
キャンバスサイズを変更

[キャンバスサイズを変更] は、キャンバスの縦横比を変更したり、キャンバスの一部をトリミングしたりできます。

[編集] メニュー→ [キャンバスサイズを変更] を選択すると、[キャンバスサイズを変更] ダイアログが表示されます。[キャンバスサイズを変更] ダイアログでキャンバスサイズを変更すると、キャンバスにガイド線・ハンドル・基準点が表示され、設定内容がプレビュー表示されます。キャンバス上のガイド線やハンドルをドラッグすると、サイズや位置を調整できます。

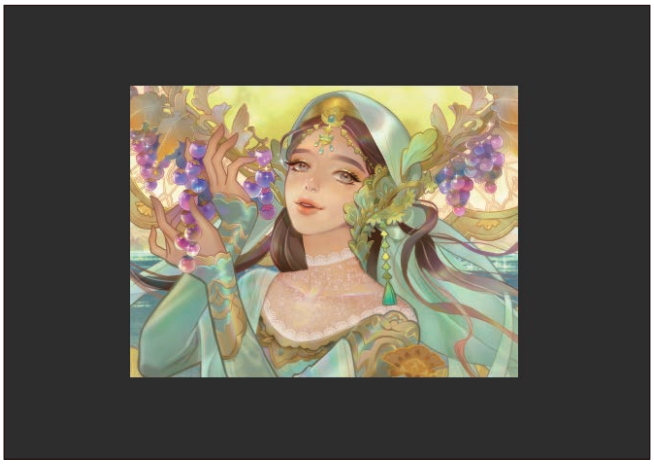
実行前に選択範囲を作成しておくと、選択範囲に合わせて、ガイド線を作成できます。





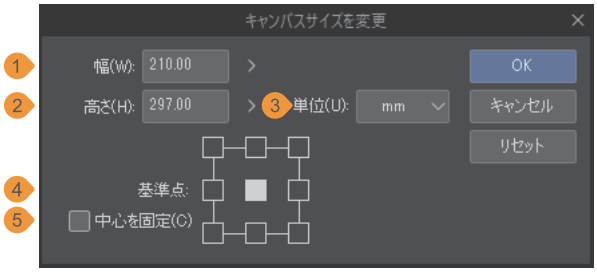
- [Shift] キーを押しながらハンドルをドラッグすると、縦横比を固定してサイズを変更できます。
- [Alt] キーを押しながらハンドルをドラッグすると、基準点を中心にサイズを変更できます。
- キャンバスにプレビュー表示されている基準点をドラッグすると、基準点を移動できます。

[キャンバスサイズを変更] ダイアログの [OK] をタップすると、キャンバス内のガイド線に合わせて、サイズが変更されます。



!重要 トンボと基本枠を表示しているキャンバスの場合、選択範囲の作成後に [キャンバスサイズを変更] を実行すると、トンボと基本枠が削除されます。また、EX の見開きページでトンボを合わせていない場合も、トンボと基本枠が削除されます。

キャンバスサイズを変更ダイアログ



① **幅**

キャンバスの幅を設定できます。

② **高さ**

キャンバスの高さを設定できます。

③ **単位**

[幅] · [高さ] を設定するときの単位を選択できます。

④ **基準点**

四角のボタンから、基準点にしたい位置をタップして指定できます。[キャンバスサイズを変更] ダイアログで [幅] と [高さ] を設定したときに、指定した位置を基準にしてガイド線のサイズが変わります。[中心を固定] がオンの場合は、設定できません。

⑤ **中心を固定【PRO/EX】**

キャンバスにトンボと基本枠を表示している場合、設定できます。

オンにすると、トンボと基本枠の中心を、サイズを変更する前のキャンバスと同じ位置に固定できます。トンボと基本枠を削除せずに、サイズを変更できるようになります。

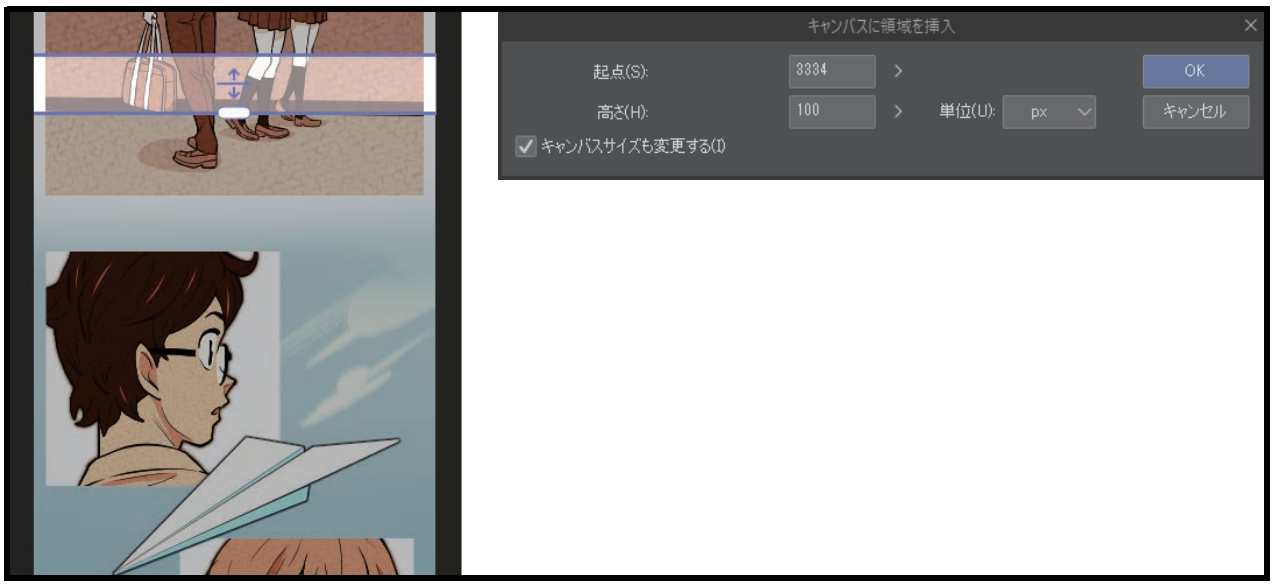
オフにすると、基準点を変更できるようになりますが、トンボと基本枠が削除されます。[基準点] を中心以外に設定すると、トンボと基本枠の中心が異なる位置に配置されるためです。

キャンバスの高さを変更

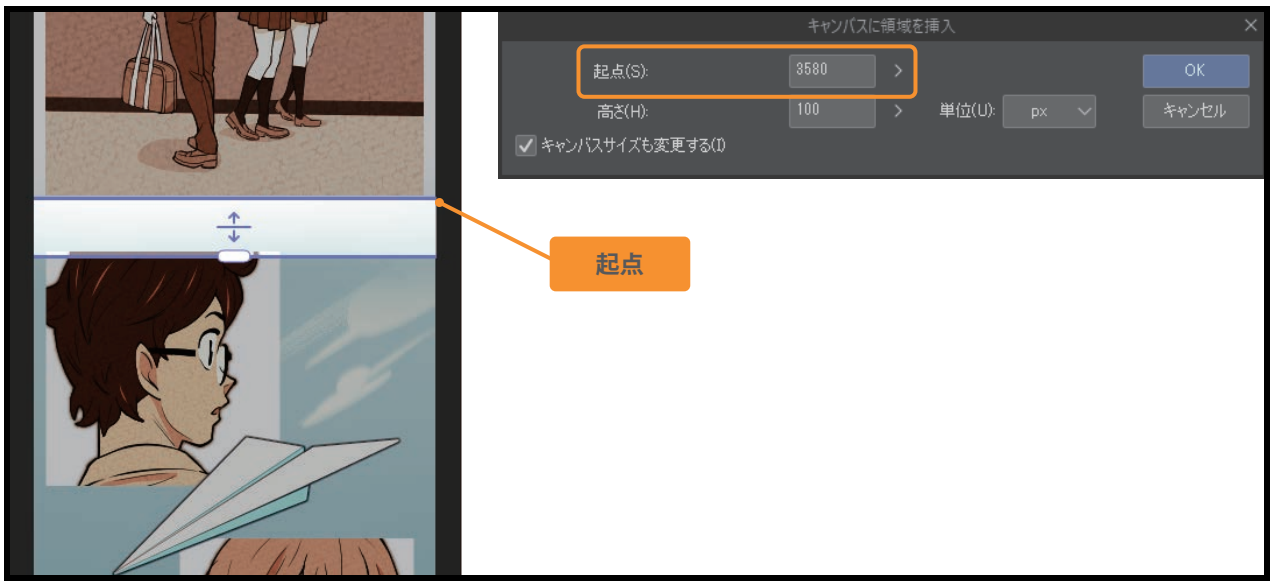
[編集] メニュー→ [キャンバスの高さを変更] では、キャンバスに余白の挿入や削除を行えます。

領域を挿入

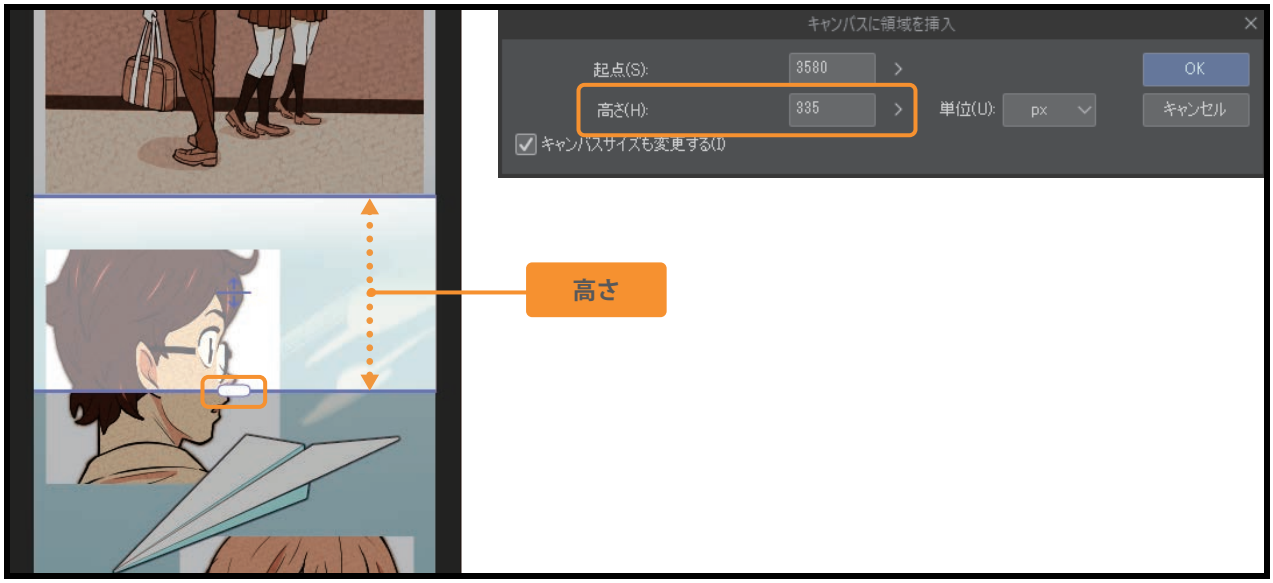
キャンバスに余白を追加したい場合は、[編集] メニュー→ [キャンバスの高さを変更] → [領域を挿入] を選択します。[キャンバスに領域を挿入] ダイアログが表示されると同時に、キャンバス上に青い枠が表示されます。



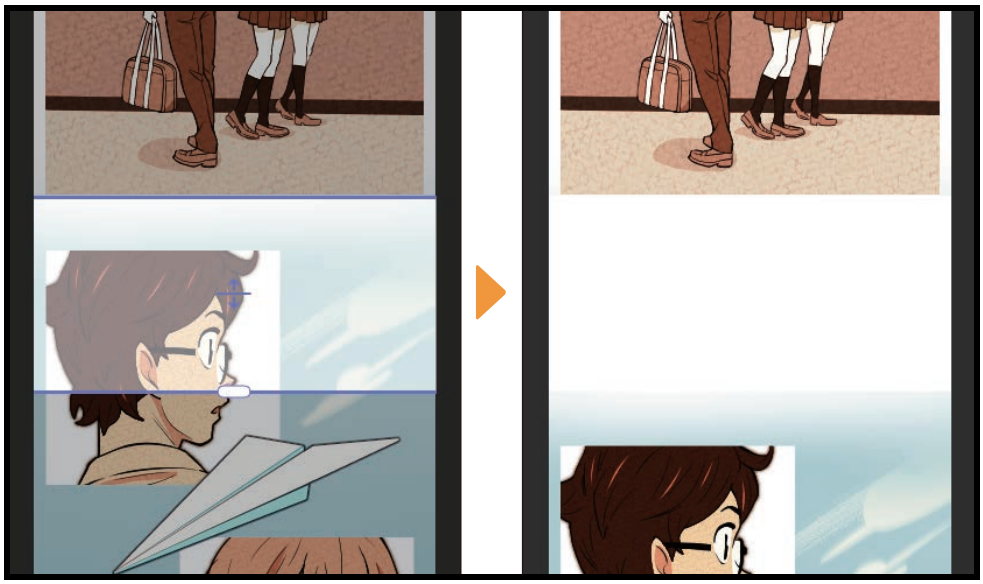
枠の位置を移動したい場合は、枠内をドラッグします。同時に [キャンバスに領域を挿入] ダイアログの [起点] の数値も変わります。枠の上部が [起点] に相当します。この位置から、キャンバスに余白（領域）が追加されます。ダイアログに数値を入力しても、[起点] の位置を変更できます。



余白を追加したい高さを指定します。枠の下にあるハンドルを上下にドラッグすると、枠の高さを変更できます。同時に [キャンバスに領域を挿入] ダイアログの [高さ] の数値も変わります。ここで指定した高さが、キャンバスに追加する領域の高さです。ダイアログに数値を入力しても、[高さ] を変更できます。[高さ] の単位は [単位] から選択できます。



[キャンバスに領域を挿入] ダイアログの [キャンバスサイズも変更する] をオンにすると、領域を追加した分、キャンバスサイズの高さが変わります。[OK] をタップすると、キャンバスに余白が追加されます。



[領域を挿入] を実行すると、レイヤーの種類によって挿入方法が異なります。

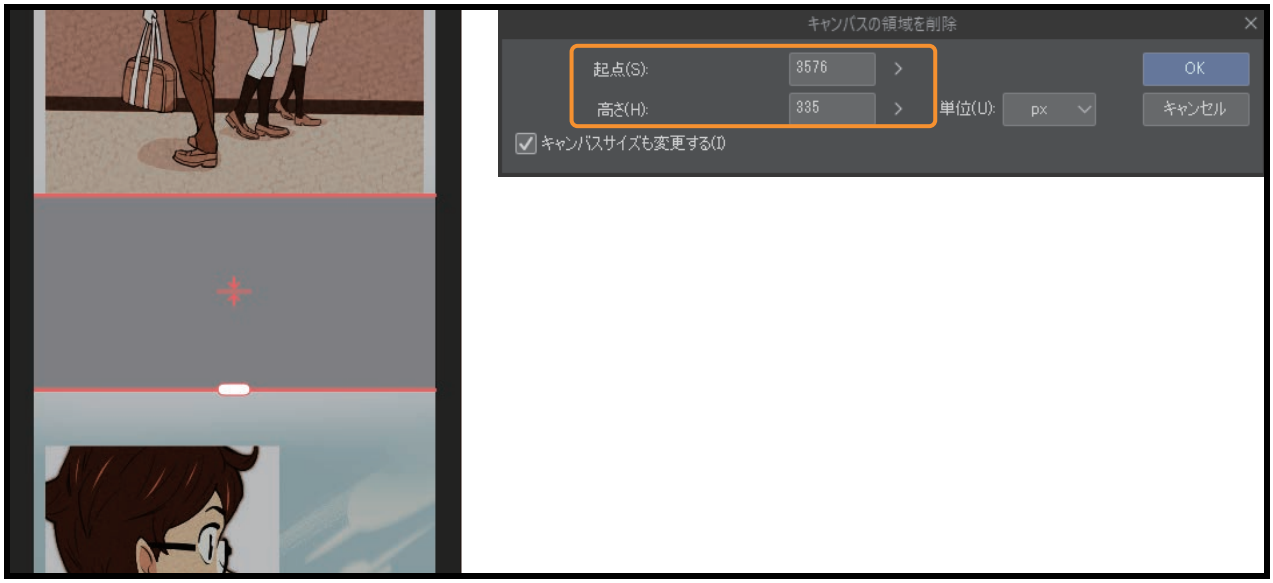
- ラスターレイヤー・ベクターレイヤー・選択範囲レイヤー・クイックマスクレイヤーの場合、枠で指定した範囲にそのまま余白が追加されます。
- グラデーションレイヤーの場合、グラデーションの始点・終点の間に枠が配置されていると、領域を追加した分だけ終点が下に移動します。
- コマ枠フォルダー上に枠が配置されていると、領域を追加した分だけコマ枠の高さも追加されます。
- 画像素材レイヤー・テキストレイヤー・フキダシレイヤー・ファイルオブジェクトレイヤー・流線レイヤー・集中線レイヤー・定規の場合、これらの外接矩形に、領域を指定する枠の起点がまたがっていても、分割や移動することはありません。ただし、これらの外接矩形より領域を指定する枠の起点が上に配置されていると、これらのレイヤーの描画が上下に移動する場合があります。[まばら集中線] サブツールなどキャンバス全体に外接矩形を持つものに関しては、領域を追加しても、見た目が変わらない場合があります。
- べた塗りレイヤー、色調補正レイヤー、3D レイヤーの場合、レイヤーは変更されません。ただし、レイヤーマスクを使用している場合は、領域を追加した分だけ、レイヤーマスクの表示範囲が追加されます。

領域を削除

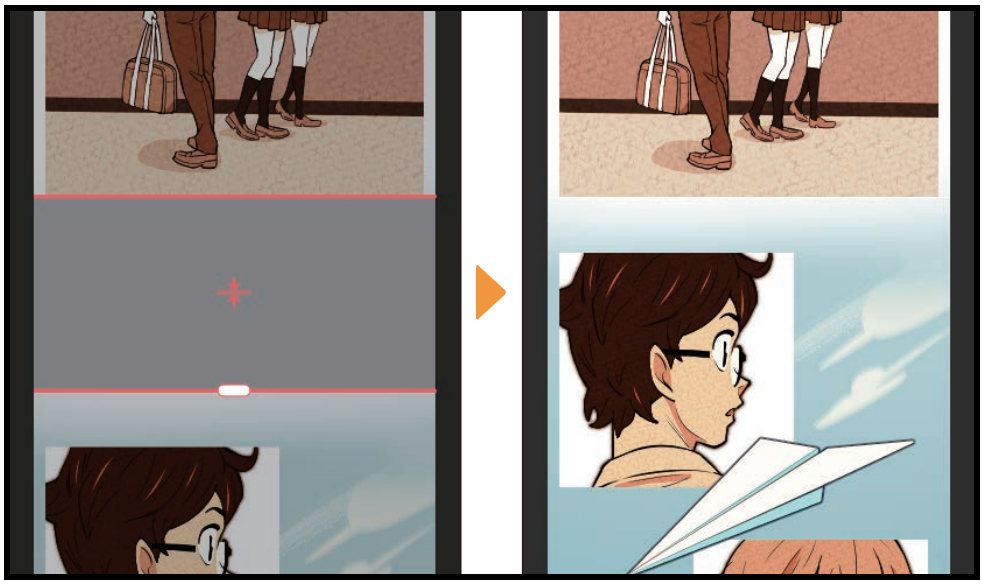
キャンバスの余白を削除したい場合は、[編集] メニュー→ [キャンバスの高さを変更] → [領域を削除] を選択します。[キャンバスの領域を削除] ダイアログが表示されると同時に、キャンバス上に赤い枠が表示されます。

余白を削除したい位置に枠を移動し、余白を削除したい高さを指定します。枠の操作方法は『領域を挿入』と同様です。

[キャンバスの領域を削除] ダイアログの [起点] と [高さ] に数値を入力しても、同様に設定できます。[高さ] の単位は [単位] から選択できます。



[キャンバスの領域を削除] ダイアログの [キャンバスサイズも変更する] をオンにすると、領域を削除した分、キャンバスサイズの高さが変わります。[OK] をタップすると、キャンバスから枠で指定した部分が削除されます。

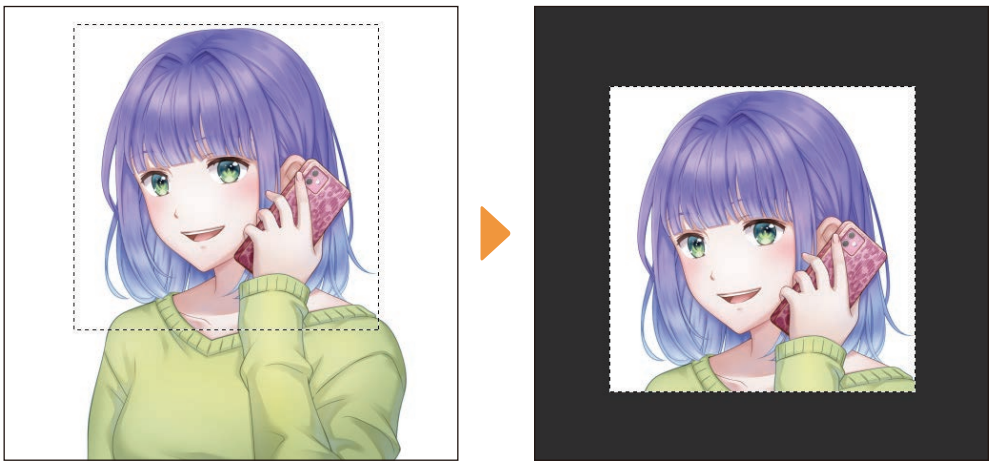


[領域の削除] を実行すると、レイヤーの種類によって削除方法が異なります。

- ラスターレイヤー・ベクターレイヤー・選択範囲レイヤー・クイックマスクレイヤーの場合、枠で指定した範囲が削除されます。
- グラデーションレイヤーの場合、グラデーションの始点・終点の間に枠が配置されていると、領域を削除した分だけ終点が上に移動します。
- コマ枠フォルダー上に枠が配置されていると、領域を削除した分だけコマ枠の高さも削除されます。
- 画像素材レイヤー・テキストレイヤー・フキダシレイヤー・ファイルオブジェクトレイヤー・流線レイヤー・集中線レイヤー・定規の場合、これらの外接矩形に、領域を指定する枠の起点がまたがっていても、削除されることはありません。ただし、これらの外接矩形より領域を指定する枠の起点が上に配置されていると、これらのレイヤーの描画が上下に移動する場合があります。[まばら集中線] サブツールなどキャンバス全体に外接矩形を持つものに関しては、領域を追加しても、見た目が変わらない場合があります。
- べた塗りレイヤー、色調補正レイヤー、3D レイヤーの場合、レイヤーは変更されません。ただし、レイヤーマスクを使用している場合は、領域を削除した分だけ、レイヤーマスクの表示範囲が狭くなります。

キャンバスサイズを選択範囲に合わせる

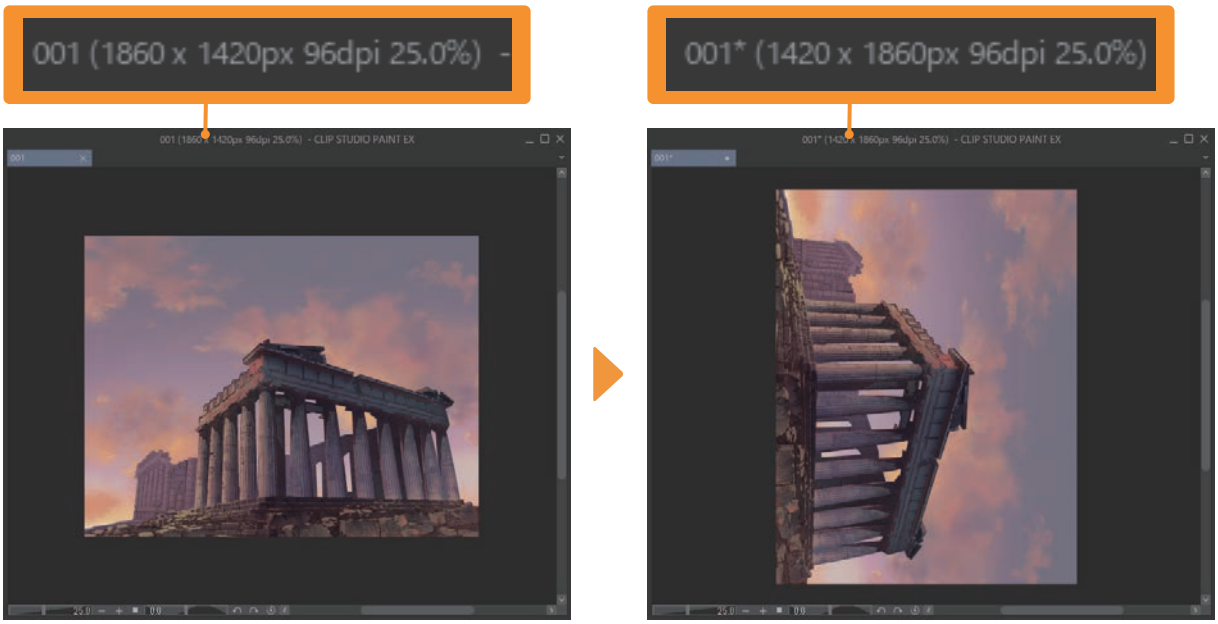
キャンバスに選択範囲を作成し、[編集] メニュー→ [キャンバスサイズを選択範囲に合わせる] を選択すると、選択範囲に合わせて、キャンバスをトリミングできます。



キャンバスを回転・反転

[編集] メニュー→ [キャンバスを回転・反転] から、各項目を選択すると、キャンバスの回転や反転を行えます。表示だけではなく、キャンバス自体の回転・反転を行えます。選択した項目に応じて、キャンバスサイズの幅と高さも変更されます。

回転・反転する方法は、[時計回りに 90 度回転]・[180 度回転]・[反時計回りに 90 度回転]・[左右反転]・[上下反転] から選択できます。



重要

回転や反転を実行する場合、レイヤーの種類やレイヤーの効果が変わる場合があります。

- テキストレイヤーと 3D レイヤーは、実行後にラスターレイヤーに変換されます。
- ベクターレイヤー上に描画したブラシパターンや散布の表現が変わる場合があります。
- トーン化したレイヤーの網点の表現が変わる場合があります。
- EX の見開きページでトンボを合わせていない場合、トンボと基本枠が削除されます。

ファイルを書き出す

CLIP STUDIO PAINT で編集中のキャンバスのレイヤーを統合して、別のファイルに書き出せます。再度編集を行いたい場合や、レイヤー構成を残したい場合は、『ファイルを保存する』を参照してください。

EX でページ管理ウィンドウを表示している場合、複数ページをまとめて書き出せます。詳しくは『一括書き出し』を参照してください。

画像を統合して書き出し

キャンバス内のすべてのレイヤーを統合した状態で、汎用形式のファイルに書き出せます。

[ファイル] メニュー→ [画像を統合して書き出し] から、書き出したいファイル形式を選択します。BMP・JPEG・PNG・TIFF・Targa・Adobe Photoshop ドキュメント（拡張子：psd）・Adobe Photoshop ビッグドキュメント（拡張子：psb）から選択できます。

Windows/macOS

ファイルの保存先を指定するダイアログが表示されます。ファイル名を入力し、保存先のフォルダーを指定すると、選択したファイル形式に応じた [書き出し設定] ダイアログが表示されます。書き出し方法を設定し、[OK] をタップします。[書き出しプレビュー] ダイアログが表示されたら、内容を確認し [OK] をタップします。指定したフォルダーにファイルを書き出せます。

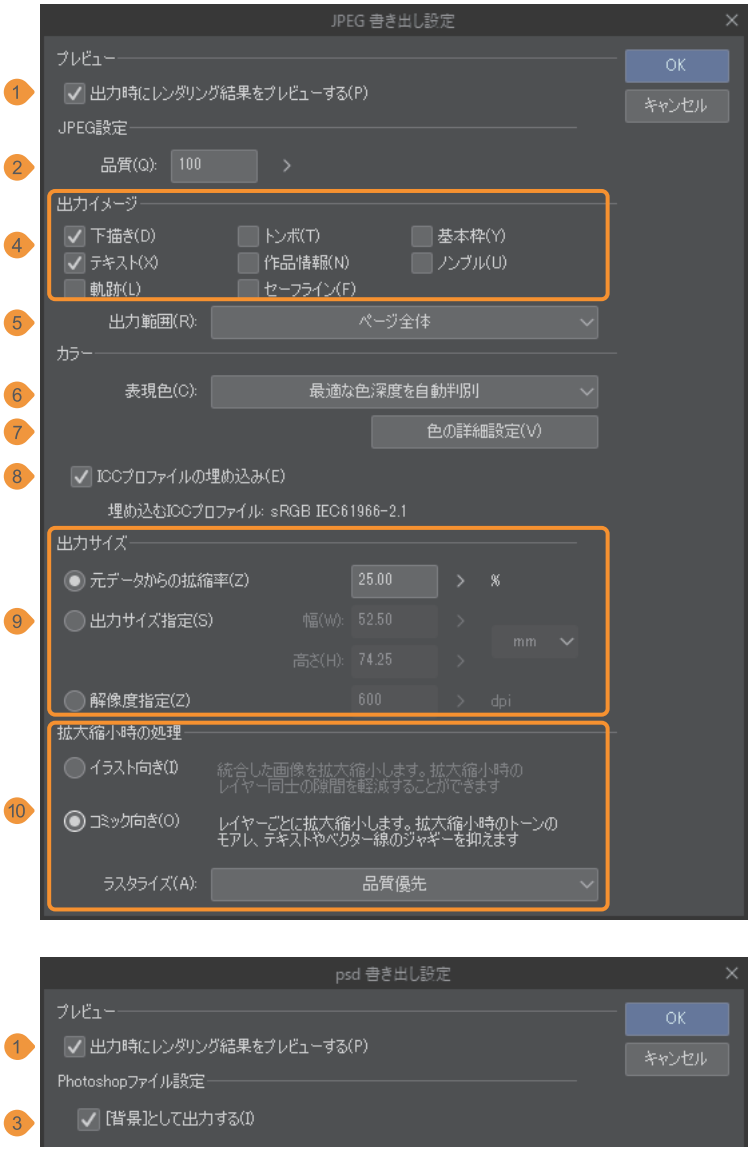
iPad

ファイル名を指定するダイアログが表示されます。ファイル名を入力し [OK] をタップすると、選択したファイル形式に応じた [書き出し設定] ダイアログが表示されます。書き出し方法を設定し、[OK] をタップします。[書き出しプレビュー] ダイアログが表示されたら、内容を確認し [OK] をタップします。OS のファイル App が表示されたら、保存先を指定して、[保存] をタップします。

Android/Chromebook

ファイル名を指定するダイアログが表示されます。ファイル名を入力し [OK] をタップすると、選択したファイル形式に応じた [書き出し設定] ダイアログが表示されます。書き出し方法を設定し、[OK] をタップします。[書き出しプレビュー] ダイアログが表示されたら、内容を確認し [OK] をタップします。[ファイル操作・共有] ダイアログが表示されたら、ファイルが書き出しされていることを確認し、[OK] をタップします。

書き出し設定ダイアログ



保存形式が psd・psb の場合（抜粋）

① 出力時にレンダリング結果をプレビューする

オンにすると、出力時に [書き出しプレビュー] ダイアログが表示され、出力内容を確認できます。詳しくは『書き出しプレビューダイアログ』を参照してください。

② 品質

保存形式が JPEG の場合に表示される項目です。保存する画像の品質を設定できます。数値が大きいほど、画像の品質が高くなりますが、ファイルサイズも大きくなります。

③ [背景] として出力する

保存形式が Adobe Photoshop ドキュメント（拡張子：psd）・Adobe Photoshop ビッグドキュメント（拡張子：psb）の場合に表示される項目です。オンにすると、Photoshop の背景レイヤーに統合して保存できます。

④ 出力イメージ【PRO/EX】

画像を書き出すときに、[下描きレイヤー]・[トンボ]・[基本枠]・[テキスト]・[作品情報]・[ノンブル]・[軌跡]・[セーフライン] を含めるかどうか設定できます。オンに設定した項目は、書き出したファイルに表示されます。

⑤ 出力範囲【EX】

画像を書き出す範囲を指定できます。[ページ全体]・[トンボの裁ち落としまで]・[トンボの内側まで]・[選択範囲] から選択できます。[選択範囲] を選択すると、選択範囲の幅と高さに合わせた矩形にトリミングされた状態で書き出せます。

⑥ **表現色**

出力する画像の表現色を設定できます。[最適な色深度を自動判別] · [モノクロ 2 階調（閾値）] · [モノクロ 2 階調（トーン化）] · [グレースケール] · [RGB カラー] · [CMYK] から選択できます。各項目については『表現色』を参照してください。

DEBUT の場合は、[モノクロ 2 階調（閾値）] · [モノクロ 2 階調（トーン化）] · [CMYK] は選択できません。

⑦ **色の詳細設定**

タップすると、[色の詳細設定] ダイアログが表示されます。詳しくは『色の詳細設定ダイアログ【PRO/EX】』を参照してください。

⑧ **ICC プロファイルの埋め込み【PRO/EX】**

[表現色] から [RGB] か [CMYK] を選択すると、表示されます。オンにすると、ファイルに ICC プロファイルを埋め込めます。

ファイルに埋め込む ICC プロファイルは、[カラープロファイルプレビュー] ダイアログか [環境設定] ダイアログで設定を行えます。詳しくは『カラープロファイルを設定する』か『カラー変換【PRO/EX】』を参照してください。

⑨ **出力サイズ**

ファイルを書き出すサイズの設定する方法を [元データからの拡縮率] · [出力サイズ指定] · [解像度指定] から選択できます。選択した方法に応じて、サイズを設定できます。

[元データからの拡縮率] は、元のキャンバスとの比率で、書き出すサイズを設定できます。

[出力サイズ指定] は、[幅] と [高さ] を指定して、書き出すサイズを設定できます。[幅] と [高さ] を指定するための単位も選択できます。

[解像度指定] は、書き出す画像の解像度を指定して、書き出すサイズを設定できます。解像度は、72dpi から 1200dpi まで選択できます。

⑩ **拡大・縮小時の処理【PRO/EX】**

画像を拡大・縮小する場合の処理方法を、[イラスト向き] と [コミック向き] から選択できます。

[コミック向き] を選択すると、[ラスタライズ] を設定できます。書き出すときの画像の品質を [高速] と [品質優先] から選択できます。画像を縮小する場合は、[品質優先] にすることをおすすめします。

表現色

画像を書き出すときの表現色の種類は、下記のとおりです。選択したファイル形式や印刷方法によっては、選択できない項目があります。

最適な色深度を自動判別

各レイヤーの表現色に基づいて、書き出す表現色が設定されます。また、[CMYK] は、JPEG · TIFF · Adobe Photoshop ドキュメント（拡張子：psd）· Adobe Photoshop ビッグドキュメント（拡張子：psb）の各形式で保存するときに選択できる項目です。

モノクロ 2 階調（閾値）【PRO/EX】

モノクロで出力します。出力時に、キャンバスの輝度 50% を閾値にし、2 値化した状態に変換します。

モノクロ 2 階調（トーン化）【PRO/EX】

モノクロで出力します。出力時に、キャンバスの [基本線数] でトーン化します。[基本線数] は、[新規] ダイアログや [キャンバス基本設定を変更] · [作品基本設定を変更] などで設定できます。

グレースケール

キャンバスをグレーにして出力します。出力時に、黒から白の 256 段階に変換します。

RGB カラー

RGB 形式のカラーに変換して出力します。[ICC プロファイルの埋め込み] をオンにすると、[カラープロファイルプレビュー] ダイアログか [環境設定] ダイアログで設定を行った、カラープロファイルが反映されます。

CMYK【PRO/EX】

CMYK 形式のカラーに変換して出力します。[ICC プロファイルの埋め込み] をオンにすると、[カラープロファイルプレビュー] ダイアログか [環境設定] ダイアログで設定を行った、カラープロファイルが反映されます。

画像を統合してストレージへ書き出し【Android/Chromebook】

CLIP STUDIO PAINT で編集した画像を、端末のストレージに書き出せます。ここでは、BMP・JPEG・PNG・TIFF のファイルで保存できます。

[ファイル] メニュー→ [画像を統合してストレージへ書き出し] から保存したいファイル形式を選択します。

[画像を統合してストレージへ書き出し] ダイアログが表示されます。ファイル名を入力し [OK] をタップすると、選択したファイル形式に応じた [書き出し設定] ダイアログが表示されます。書き出し方法を設定し、[OK] をタップします。[書き出しプレビュー] ダイアログが表示されたら、内容を確認し [OK] をタップします。

OS のファイル管理画面が表示されたら、保存先を指定して、[保存] をタップします。

- [書き出し設定] ダイアログについては、『書き出し設定ダイアログ』を参照してください。
- BMP・JPEG・PNG・TIFF 以外の形式で書き出す場合は、[画像を統合して書き出し] を行ったあと、[ファイル操作・共有] ダイアログから、ストレージに移動できます。詳しくは『ファイルをストレージに書き出す』を参照してください。

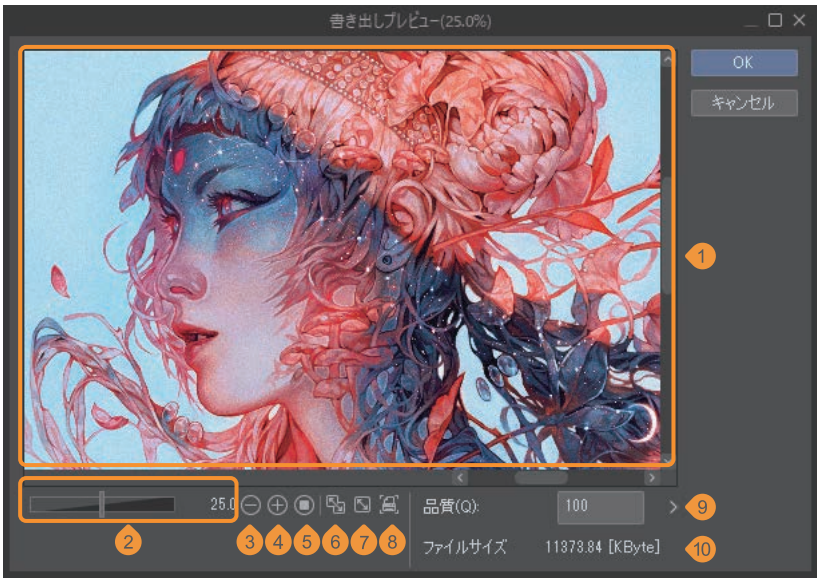
フォトライブラリへ書き出し【タブレット】

[ファイル] メニュー→ [フォトライブラリへ書き出し] を選択すると、CLIP STUDIO PAINT で編集した画像を、端末のフォトライブラリに PNG ファイルを書き出せます。

初回保存時は、フォトライブラリのアクセスを確認するメッセージが表示される場合があります。アクセスを許可すると、フォトライブラリに保存を行えます。

書き出しプレビューダイアログ

[書き出し設定] ダイアログの [出力時にレンダリング結果をプレビューする] をオンにすると、[書き出し設定] ダイアログの [OK] をタップしたあとに表示されるダイアログです。



① **イメージプレビュー**
ファイルを書き出したときの画像がプレビュー表示されます。イメージプレビュー上を直接操作すると、プレビューを表示する位置を調整できます。

② **拡大・縮小スライダー**
スライダーをドラッグすると、イメージプレビュー内の画像の表示サイズを調整できます。数字をタップすると、倍率を入力できます。

③ **ズームアウト**
イメージプレビュー内の画像を縮小表示できます。

④ **ズームイン**
イメージプレビュー内の画像を拡大表示できます。

⑤ **100%**
イメージプレビュー内の画像を原寸で表示できます。

⑥ **フィッティング**
フィッティングのオン・オフを切り替えられます。[書き出しプレビュー] ダイアログのサイズに合わせて、イメージプレビュー内に画像全体を表示できます。

[書き出しプレビュー] ダイアログのサイズを変更すると、ダイアログのサイズに合わせて、イメージプレビュー内の画像も全体が表示されるように変わります。

⑦ **全体表示**
[書き出しプレビュー] ダイアログのサイズに合わせて、イメージプレビュー内に画像全体を表示できます。

⑧ **印刷サイズ**
クリックすると、[印刷するときの寸法で、イメージプレビュー内の画像を表示できます。

印刷サイズを設定していない場合、メッセージが表示されます。[OK] をクリックすると、[ディスプレイ解像度設定] ダイアログが表示されます。詳しくは『印刷サイズで表示する』を参照してください。

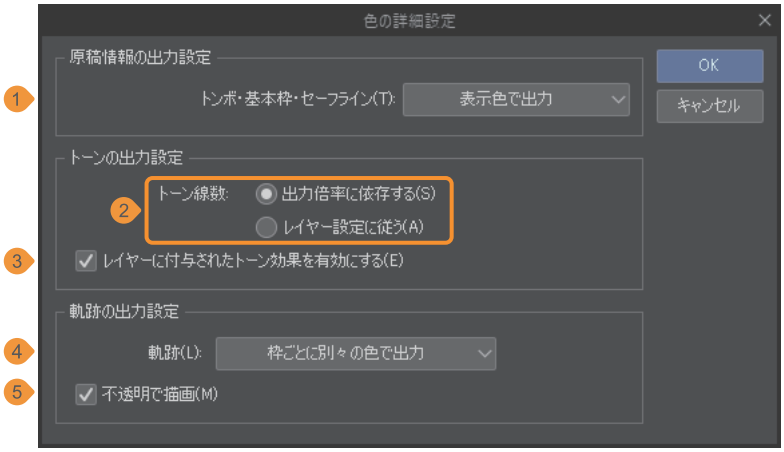
⑨ **品質**
JPEG で保存する場合、保存する画像の品質を設定できます。数値が大きいほど、画像の品質が高くなります。保存形式が JPEG 以外の場合は、設定できません。設定した品質は、イメージプレビューで確認を行えます。

⑩ ファイルサイズ

JPEG で保存する場合、書き出すファイルのサイズが表示されます。保存形式が JPEG 以外の場合は、ファイルサイズは表示されません。

色の詳細設定ダイアログ【PRO/EX】

[書き出し設定] ダイアログの [色の詳細設定] をタップすると、表示されるダイアログです。マンガ原稿の場合は、トンボ・基本枠・セーフラインを書き出すときの色やトーンの線数や効果などを設定できます。アニメーションの場合は、カメラや変形の軌跡を書き出すときの色を設定できます。



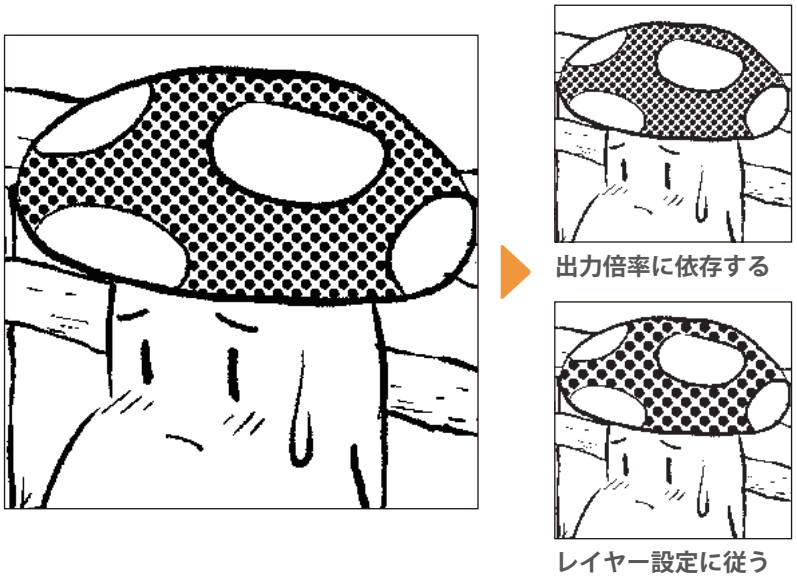
① トンボ・基本枠・セーフライン

トンボ・基本枠・セーフラインを書き出す色を、[表示色で出力]・[シアンで出力]・[黒で出力] から選択できます。[表示色で出力] を選択すると、キャンバスに表示されている色のまま出力できます。これらの色は、[環境設定] ダイアログで設定できます。詳しくは『定規・単位』を参照してください。

② トーン線数

画像を書き出すときのトーン線数を、[出力倍率に依存する] と [レイヤー設定に従う] から選択できます。

[出力倍率に依存する] は、[書き出し設定] ダイアログの出力サイズに応じて、トーン線数が変更されます。[レイヤー設定に従う] は、キャンバス上の各トーン線数をそのまま書き出します。



③ レイヤーに付与されたトーン効果を有効にする

画像を書き出すときに、[レイヤープロパティ] パレットの [効果] の [トーン] で設定した内容を反映できます。

④ **軌跡**

カメラや変形の軌跡を書き出す色を、[表示色で出力] · [枠ごとに別々の色で出力] · [黒で出力] から選択できます。

[表示色で出力] を選択すると、キャンバスに表示されている色のまま出力できます。これらの色は、[環境設定] ダイアログで設定できます。詳しくは『軌跡・カメラ』を参照してください。

[枠ごとに別々の色で出力] を選択すると、軌跡の枠ごとに別々の色で出力できます。[環境設定] ダイアログ→ [軌跡・カメラ] の [別々の色で表示] をオフにしていても、別々の色で書き出せます。

⑤ **不透明で描画**

軌跡の不透明度を設定できます。オンにすると、不透明度 100% で出力できます。オフにすると、軌跡の不透明度が、[環境設定] ダイアログ→ [軌跡・カメラ] の [不透明度] と同じになります。

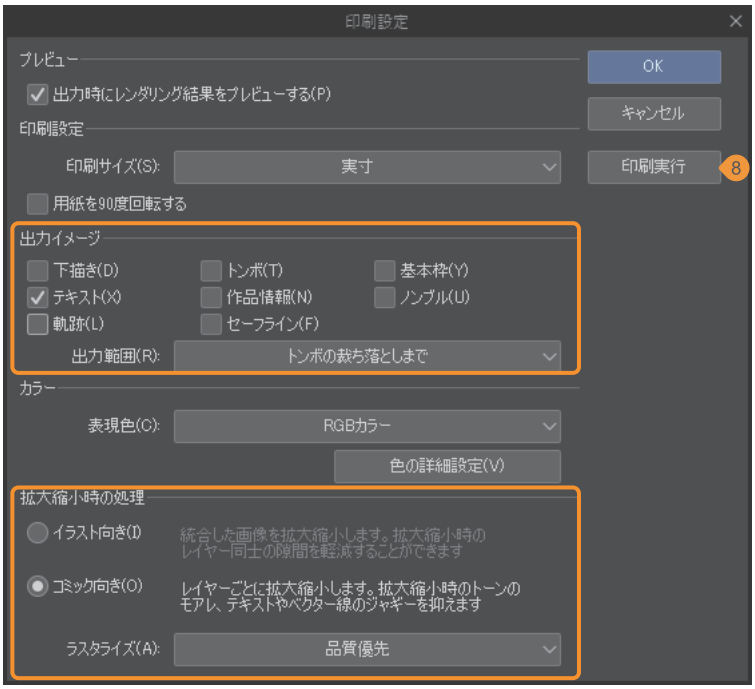
印刷する【Windows/macOS】

Windows/macOS の CLIP STUDIO PAINT では、キャンバスの印刷を行えます。

印刷設定

[ファイル] メニュー→ [印刷設定] を選択すると、[印刷設定] ダイアログを使用して、印刷するための設定を行えます。

印刷設定ダイアログ



① 出力時にレンダリング結果をプレビューする

オンにすると、印刷時に [印刷プレビュー] ダイアログが表示され、印刷内容を確認できます。EX で複数ページを印刷する場合は、[印刷プレビュー] ダイアログを表示できません。

② 印刷設定

キャンバスを印刷するときの大きさと向きを設定できます。

[実寸] を選択すると、実寸で印刷できます。実寸のサイズを確認する方法については、『印刷サイズで表示する』を参照してください。[用紙に合わせて拡大縮小] を選択すると、印刷する大きさを、用紙サイズに合わせます。[ピクセル等倍] を選択すると、画像のピクセルと画面のピクセルを、1 対 1 のサイズになるように印刷できます。

EX で複数ページを印刷する場合は、[袋とじ] と [見開きページ] を選択できます。

[袋とじ] を選択すると、袋とじで製本できるように、2 ページが 1 枚の用紙に配置された状態で印刷できます。[見開きページ] を選択すると、見開きになるように、2 ページが 1 枚の用紙に配置された状態で印刷できます。設定した項目に応じて、ノド側のマージンの位置が変わります。[袋とじ] は用紙の外側に、[見開きページ] はページとページの間です。

③ 用紙を 90 度回転する

キャンバスを 90 度回転した状態で印刷できます。プリンターの用紙の向きとキャンバスの向きが異なる場合に使用します。

④ 出力イメージ【PRO/EX】

キャンバスを印刷するときに、[下描きレイヤー]・[トンボ]・[基本枠]・[テキスト]・[作品情報]・[ノンブル]・[軌跡]・[セーフライン] を含めるかどうか設定できます。オンに設定した項目は、印刷されます。

⑤ **出力範囲【EX】**

キャンバスを印刷する範囲を指定できます。[ページ全体] · [トンボの裁ち落としまで] · [トンボの内側まで] から選択できます。

⑥ **表現色**

出力する画像の表現色を設定できます。[最適な色深度を自動判別] · [モノクロ 2 階調（閾値）] · [モノクロ 2 階調（トーン化）] · [グレースケール] · [RGB カラー] · [CMYK] から選択できます。各項目については『表現色』を参照してください。

DEBUT の場合は、[モノクロ 2 階調（閾値）] · [モノクロ 2 階調（トーン化）] · [CMYK] は選択できません。

⑦ **色の詳細設定【PRO/EX】**

タップすると、『色の詳細設定ダイアログ【PRO/EX】』が表示されます。

⑧ **拡大・縮小時の処理【PRO/EX】**

画像を拡大・縮小する場合の処理方法を、[イラスト向き] と [コミック向き] から選択できます。

[コミック向き] を選択すると、[ラスタライズ] を設定できます。書き出すときの画像の品質を [高速] と [品質優先] から選択できます。画像を縮小する場合は、[品質優先] にすることをおすすめします。

⑧ **印刷実行**

[印刷設定] ダイアログの設定を保存してダイアログを閉じ、印刷を行います。

印刷

[ファイル] メニュー→ [印刷] を選択すると、OS 標準の印刷ダイアログが表示されます。印刷するプリンターと印刷部数を設定します。EX の場合は、印刷するページの範囲も指定できます。

[印刷] または [OK] をクリックすると、[印刷プレビュー] ダイアログが表示されます。[印刷プレビュー] ダイアログで、プレビュー表示を確認します。[OK] をクリックすると、印刷が実行されます。

[印刷プレビュー] ダイアログは、[印刷設定] ダイアログの [出力時にレンダリング結果をプレビューする] をオンにすると、表示されます。操作方法は、『書き出しプレビューダイアログ』と同様です。

メモ

macOS では、[プリント] ダイアログから印刷を実行すると、[印刷解像度] ダイアログが表示されます。[印刷解像度] を確認して [OK] をクリックすると、印刷が開始されます。[印刷解像度] ダイアログはコンピューターに接続されているプリンターの解像度を参照して設定されますが、解像度の設定を変更することもできます。

コンビニプリント

CLIP STUDIO PAINT から、コンビニプリント用データを書き出す機能です。

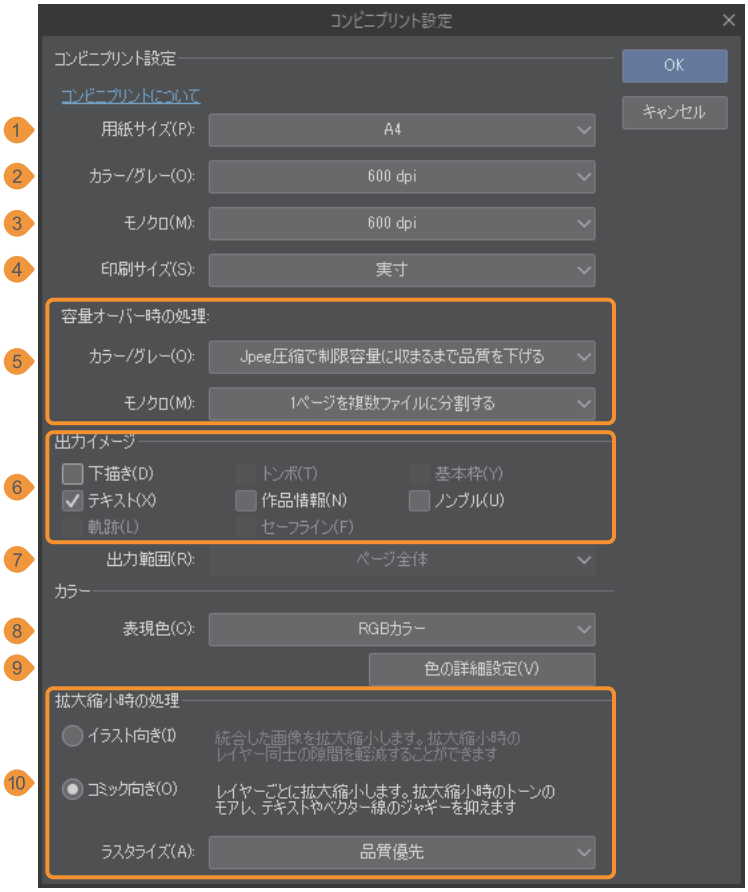
コンビニプリントとは、CLIP STUDIO を通じて、富士フイルムビジネスイノベーションジャパン株式会社が提供するネットプリントサービスを使用するサービスです。CLIP STUDIO PAINT で作成した作品を、日本全国のセブン - イレブンの店舗に設置されているマルチコピー機で印刷できます。

[ファイル] メニュー→ [コンビニプリント] を選択すると、[コンビニプリント出力] ダイアログ、または [コンビニプリント設定] ダイアログが表示されます。ダイアログの各項目を設定して、[OK] をクリックすると、コンビニプリント用データが出力されます。

出力が完了すると表示されるメッセージの [出力済みデータを確認] をクリックすると、CLIP STUDIO が起動し、出力したコンビニプリント用データをアップロードできます。

クリスタからコンビニプリント用データをアップロードする方法については、CLIP STUDIO のヘルプを参照してください。

コンビニプリント設定ダイアログ



① **用紙サイズ**
印刷する用紙のサイズを設定できます。コンビニエンスストア店頭では、ここで選択した用紙サイズが選択されます。

② **コンビニプリントについて**
CLIP STUDIO とブラウザが起動し、CLIP STUDIO のヘルプが表示されます。

③ **解像度**
出力時の解像度を、[カラー / グレー] と [モノクロ] それぞれ設定できます。[カラー / グレー] は、[300dpi] と [600dpi] から選択できます。[モノクロ] は、[600dpi] に固定されています。

④ **印刷サイズ**
印刷するときのサイズを、[実寸] と [用紙に合わせて拡大縮小] から選択できます。

[実寸] を選択すると、キャンバスを新規作成するときに設定したサイズと等倍にして印刷します。[用紙サイズ] で設定したサイズとキャンバスのサイズが異なると、余白ができたり、はみ出したりする場合があります。

[用紙に合わせて拡大縮小] を選択すると、用紙のサイズに合わせて印刷します。ただし、トーンをプリントすると、モアレが発生する場合があります。

⑤ 容量オーバー時の処理

コンビニプリント用データが既定の容量を超える場合の処理方法を、[カラー / グレー] と [モノクロ] それぞれ設定できます。

[JPEG 圧縮で制限容量に収まるまで品質を下げる] を選択すると、既定の容量に収まるように、品質を落としてコンビニプリント用データを出力します。

[1 ページを複数ファイルに分割する] を選択すると、送信先のサーバーで、既定の容量に収まるように、複数のデータに分割してコンビニプリント用データを出力します。[モノクロ] だけで設定できる項目です。

[出力しない] を選択すると、既定の容量を超えた場合、コンビニプリント用のデータの出力を中止します。

⑥ 出力イメージ【PRO/EX】

キャンバスを印刷するときに、[下描き] · [トンボ] · [基本枠] · [テキスト] · [作品情報] · [ノンブル] · [軌跡] · [セーフライン] を含めるかどうか設定できます。オンに設定した項目は、印刷されます。

⑦ 出力範囲【EX】

キャンバスを印刷する範囲を指定できます。[ページ全体] · [トンボの裁ち落としまで] · [トンボの内側まで] から選択できます。[用紙サイズ] や [印刷サイズ] を設定するときは、ここで設定した範囲のサイズを基準にしてください。

⑧ 表現色

出力する画像の表現色を設定できます。[最適な色深度を自動判別] · [モノクロ 2 階調（閾値）] · [モノクロ 2 階調（トーン化）] · [グレースケール] · [RGB カラー] · [キャンバスの基本表現色に従う] から選択できます。[キャンバスの基本表現色に従う] は、[コンビニプリント設定] ダイアログ独自の機能です。[新規] ダイアログなどで設定した [基本表現色] に設定できます。その他の項目については『表現色』を参照してください。

DEBUT の場合は、[モノクロ 2 階調（閾値）] · [モノクロ 2 階調（トーン化）] · [キャンバスの基本表現色に従う] は選択できません。

⑨ 色の詳細設定【PRO/EX】

クリックすると、『色の詳細設定ダイアログ【PRO/EX】』が表示されます。

⑩ 拡大・縮小時の処理【PRO/EX】

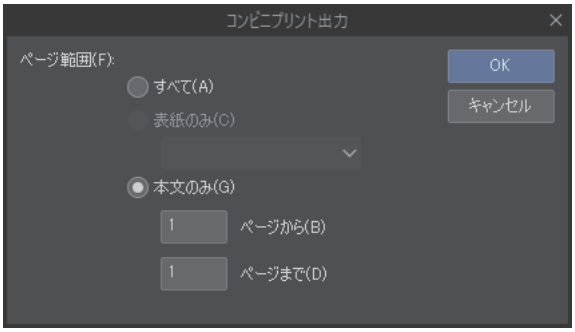
画像を拡大・縮小する場合の処理方法を、[イラスト向き] と [コミック向き] から選択できます。

[コミック向き] を選択すると、[ラスタライズ] を設定できます。書き出すときの画像の品質を [高速] と [品質優先] から選択できます。トーンのモアレを回避したい場合や画像を縮小する場合は、[品質優先] にすることをおすすめします。

コンビニプリント出力ダイアログ【EX】

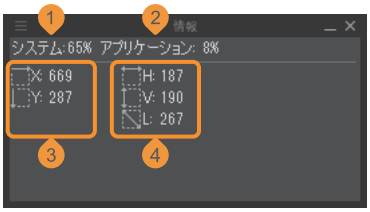
複数ページの作品を出力する場合に表示されます。出力するページの範囲を、[すべて] · [表紙のみ] · [本文のみ] から選択できます。[表紙のみ] と [本文のみ] を選択した場合は、出力する範囲を設定できます。[

OK] をタップすると、[コンビニプリント設定] ダイアログが表示されます。



情報パレット

CLIP STUDIO PAINT の [情報] パレットは、システムのメモリの負荷率や、座標などの情報を表示するパレットです。



① **システム**

システム全体のメモリ負荷率が表示されます。

「使用デバイスの実装メモリ量」に対する、「全アプリケーションのメモリ量」が占める割合を示しています。[システム] の値が 100%に近づくと、パフォーマンスが低下します。ほかに起動しているアプリケーションを終了させると、システムのメモリ負荷率が下がる場合があります。

② **アプリケーション**

アプリケーションのメモリ負荷率が表示されます。

「CLIP STUDIO PAINT が使用できるメモリ量」に対する、「CLIP STUDIO PAINT が現在使用しているメモリ量」が占める割合を示しています。

100%に近づくと、パフォーマンスが低下します。不要なキャンバスを閉じたり、PRO/EX は [編集] メニュー→ [メモリをクリア] を実行すると、パフォーマンスが改善される場合があります。

また、Windows/macOS/iPad は、[環境設定] ダイアログ→ [パフォーマンス] の [アプリケーションへの割り当て] の値を増やすと、「CLIP STUDIO PAINT が使用できるメモリ量」が追加され、改善される場合があります。

③ **座標情報**

キャンバス上のカーソルの位置が、座標（X・Y）で表示されます。

④ **長さ情報**

矩形や円などの図形の描画時や、選択範囲の作成時に、図形の幅（H）・高さ（V）・対角の長さ（L）が表示されます。

情報パレットを表示するには

Windows/macOS/ タブレットから [情報] パレットの表示を切り替えるには、[ウィンドウ] メニュー→ [情報] を選択します。

ペンやブラシを使って描画する

CLIP STUDIO PAINT に初期収録されているペンやブラシの種類や、ブラシを描きやすくする設定について紹介します。

- 線や塗りに使用するツール
- 描画を消去するツール
- 特殊なツール
- ブラシを追加する
- ブラシをカスタマイズする
- ブラシサイズパレット
- 筆圧検知レベルの調節

線や塗りに使用するツール

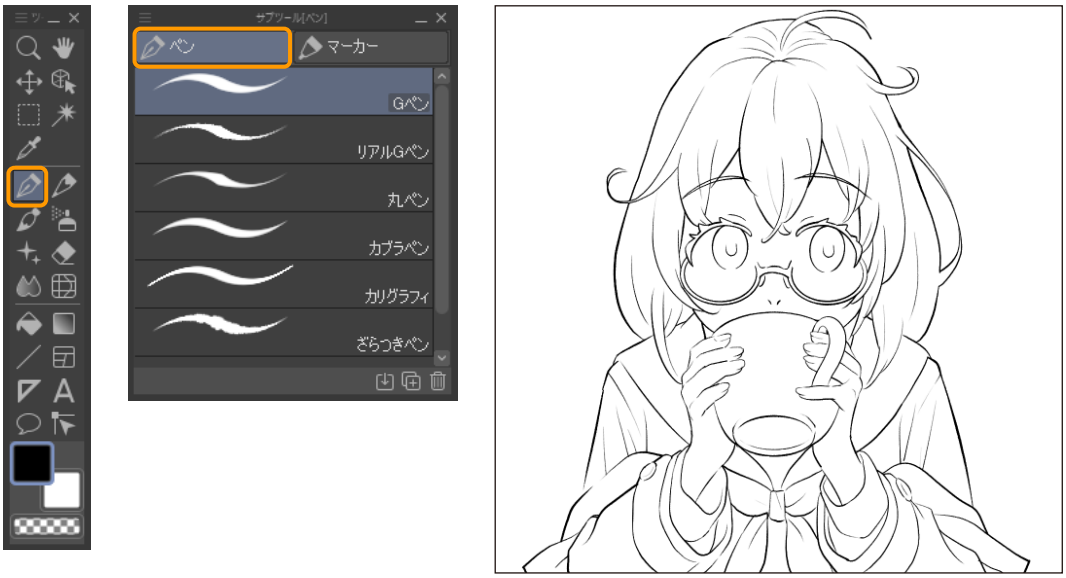
ここでは、CLIP STUDIO PAINT で作品制作するときに、線や塗りに使用するツールを紹介します。

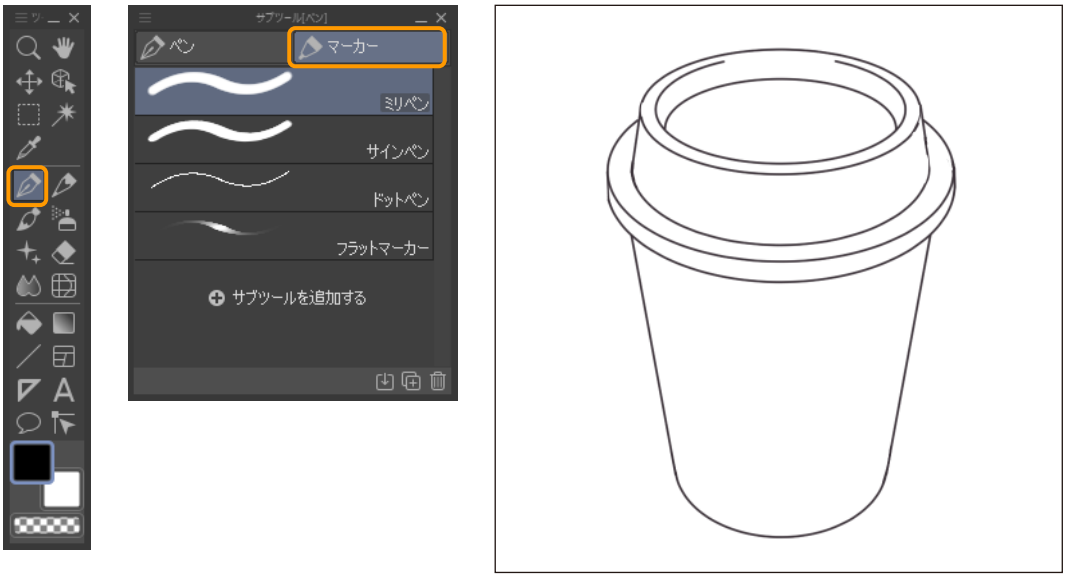
実際に各種ツールを使用して描画する方法については、環境ごとに紹介しています。次の項目を参照してください。

- Windows/macOS は、『ツールを選んで線を引く』を参照してください。
- タブレットは、『ツールを選んで線を引く』を参照してください。

ペンツール

[ツール] パレットの [ペン] ツールには、つけペンのように強弱のついた線を描画する [ペン] グループと、マジックのように均等な太さの線を描画できる [マーカー] グループがあります。





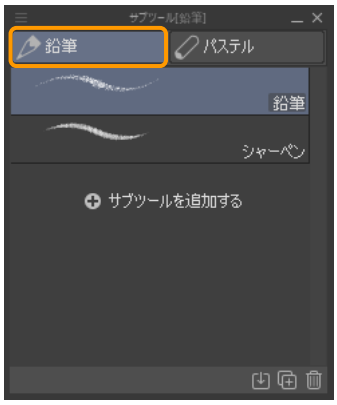
[ペン] ツールは、[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットを使うと、より詳細な設定を行えます。

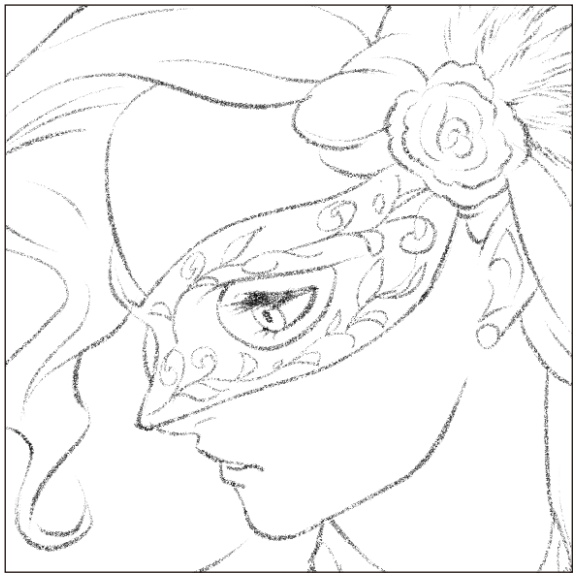
[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットで行える設定については、『ブラシの設定項目』を参照してください。

メモ　[ドットペン] サブツールについては、『ドットペンサブツール』を参照してください。

鉛筆ツール

[ツール] パレットの [鉛筆] ツールには、筆圧の強弱で濃淡を表現できる [鉛筆] グループと、パステルやチョークのような質感を活かしたタッチの [パステル] グループがあります。





[ペン] ツールは、[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットを使うと、より詳細な設定を行えます。

[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットで行える設定については、『ブラシの設定項目』を参照してください。

筆ツール

[ツール] パレットの [筆] ツールは、筆のように毛先のタッチを活かした表現ができます。水彩絵の具、油絵の具、墨など、さまざまな画材のタッチを楽しめます。

[水彩] グループは、水彩風の透明感のあるタッチで描画できます。

[厚塗り] グループは、色を混ぜたり重ねたりする表現に向いています。

[墨] グループは、書道や水墨画風のタッチで描画できます。

[筆] ツールは、[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットを使うと、より詳細な設定を行えます。

[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットで行える設定については、『ブラシの設定項目』を参照してください。

エアブラシツール

[ツール] パレットの [エアブラシ] ツールは、ぼかしを活かしたやわらかいタッチのほか、霧吹きやスプレーで散布したようなタッチで描画できます。

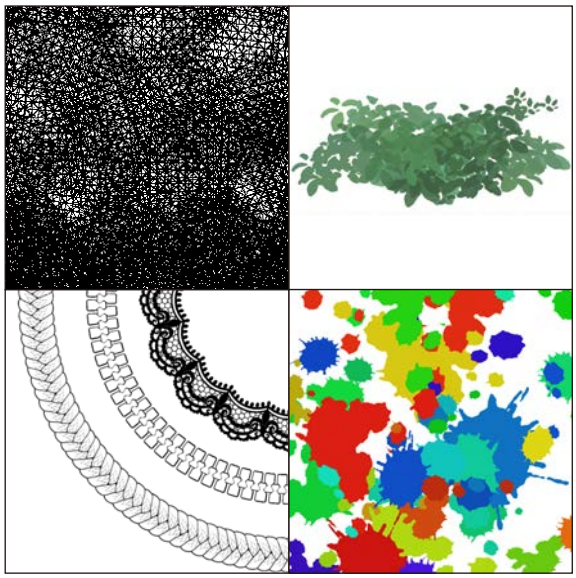
[エアブラシ] ツールは、[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットを使うと、より詳細な設定を行えます。

[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットで行える設定については、『ブラシの設定項目』を参照してください。

デコレーションツール

[ツール] パレットの [デコレーション] ツールは、背景や効果などに使用できるさまざまなパターンを描けるブラシです。

心象風景などに使用できる [効果] グループ、葉や建築物などの背景に使用できる [背景] グループ、リボンやフリルなどが描ける [服飾] グループ、トーン削りやカケアミが描ける [カケアミ] グループ、破線や点線などの線が描ける [罫線] グループがあります。



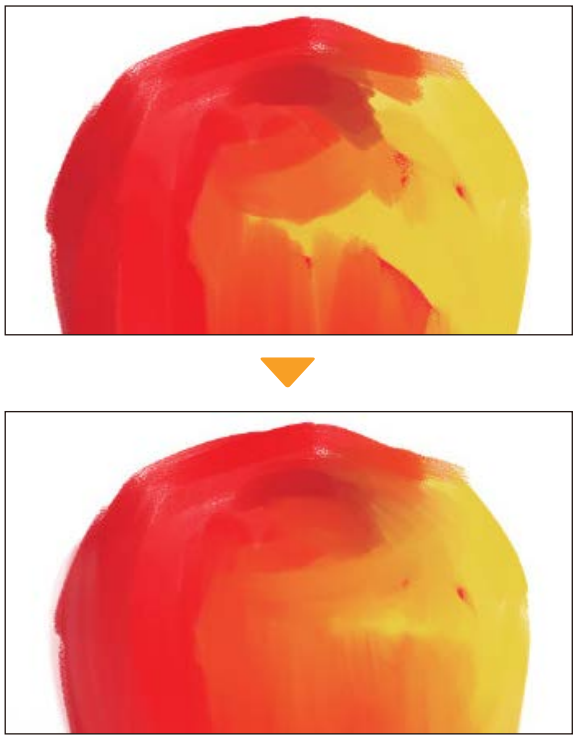
[デコレーション] ツールは、[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットを使うと、より詳細な設定を行えます。

[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットで行える設定については、『ブラシの設定項目』を参照してください。

色混ぜツール

[ツール] パレットの [色混ぜ] ツールは、すでに描画した色を混ぜたり、なじませたりできます。[色混ぜ] ツール単独では、色を塗れません。

なお、ベクターレイヤーに使用した場合は、色混ぜの機能を使用できません。選択中の描画色で描画されます。



[色混ぜ] ツールは、[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットを使うと、より詳細な設定を行えます。

[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットで行える設定については、『ブラシの設定項目』を参照してください。

メモ　[コピースタンプ] サブツールについては、『コピースタンプサブツール【PRO/EX】』を参照してください。

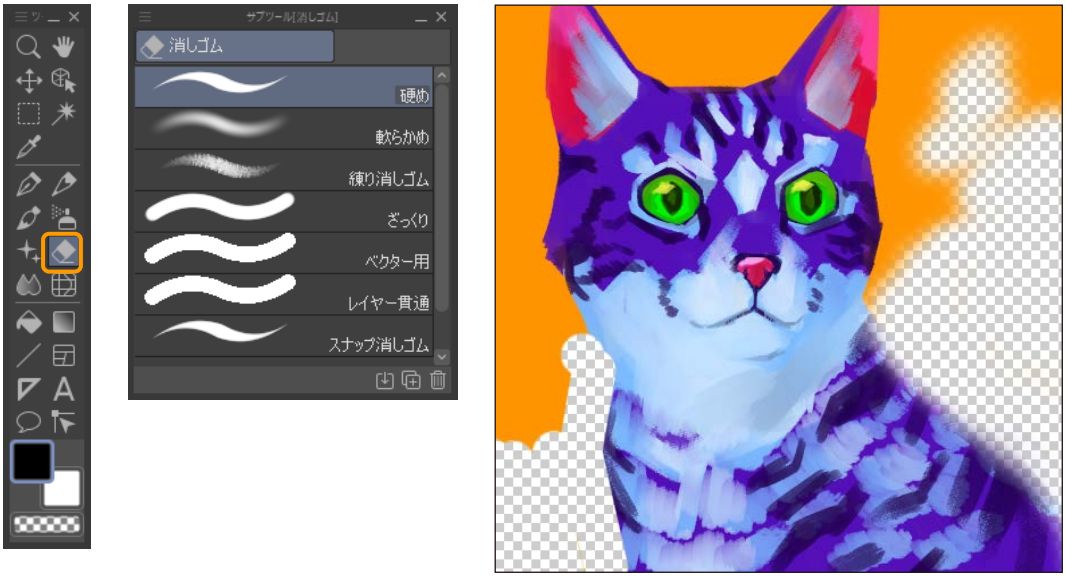
描画を消去するツール

[消しゴム] ツールや透明色を使用して、CLIP STUDIO PAINT のキャンバスの描画を消去する方法を紹介します。

消しゴムツール

[ツール] パレットの [消しゴム] ツールは、すでに描画した内容を消去できます。

選択したレイヤーの消去以外にも、すべてのレイヤーを対象にして消去できる [レイヤー貫通] サブツールや、ベクターレイヤーの線ごと消去できる [ベクター用] サブツールなど、選択したサブツールと選択したレイヤーの組み合わせ次第で、さまざまな効果を得られます。



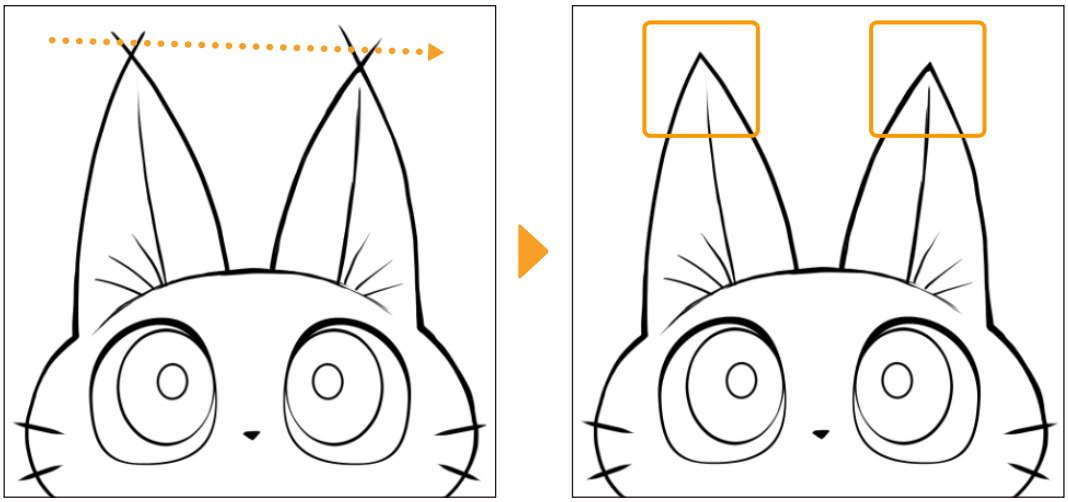
さらに、[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットを使うと、より詳細な設定を行えます。

[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットで行える設定については、『ブラシの設定項目』を参照してください。

ベクターレイヤー【PRO/EX】

[消しゴム] ツールでベクターレイヤーの描画を消去すると、描画が消去されたように見えますが、[消しゴム] ツールでなぞった部分に透明な線が作成されます。

[ベクター用] サブツールを使用すると、線の一部をなぞるだけで、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せます。詳しくは『ベクター線を消去する』を参照してください。



透明色で消去する

[鉛筆] ツールや [筆] ツールなどのブラシを使用して、透明色で描画すると、ブラシのタッチをそのまま活かした消しゴムとして使用できます。

透明色は、[ツール] パレットや、カラー系パレットにある市松模様のタイルをタップすると選択できます。

特殊なツール

ドット絵向きの [ドットペン] サブツールや、描画を複製できる [コピースタンプ] サブツールなど、CLIP STUDIO PAINT の特殊なブラシを紹介します。

ドットペンサブツール

[ツール] パレットの [ペン] ツールから [マーカー] グループを選択し、[ドットペン] サブツールを選択すると、ブラシサイズを 1 ピクセルに固定して線を描画できます。ドット絵やピクセルアートに適したペンです。

[ドットペン] サブツールは、[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットで設定できる項目が、ほかの [ペン] ツールのサブツールと異なります。『ドットペン』・『インク』・『補正』のカテゴリより設定できます。

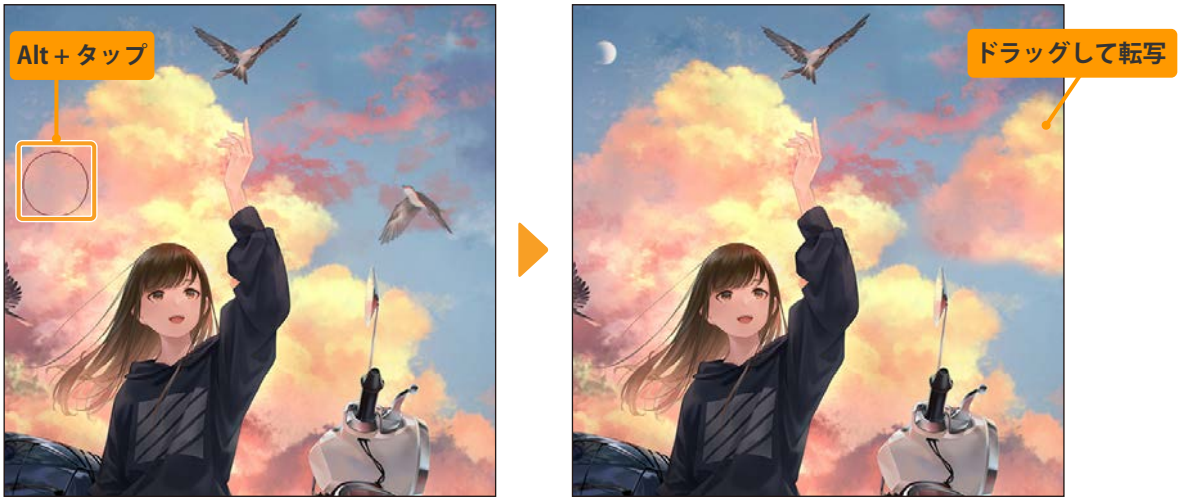
コピースタンプサブツール【PRO/EX】

[ツール] パレットの [色混ぜ] ツールから [コピースタンプ] サブツールを選択すると、ブラシを使用した画像の転写を行えます。

[Alt] キー（macOS/iPad は [Option] キー）を押しながらタップした位置が、画像の参照点となります。タブレットの場合は、エッジキーボードを表示して [Alt] キーを押せます。参照点に使用できるレイヤーは、ラスターレイヤー・選択範囲レイヤー・クイックマスク・レイヤーマスクです。

描画先のレイヤーを選択してキャンバスをドラッグすると、参照点から描画が転写されます。描画先のレイヤーは、同じ種類のレイヤーを選択してください。

なお、参照点のレイヤーと描画先のレイヤーの、[表現色] と [描画色] が異なる場合は、画像を転写できません。ただし、[表現色] がモノクロのレイヤーとグレーのレイヤー間では、[描画色] が同じであれば、画像を転写できます。



[コピースタンプ] サブツールは、[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットで設定できる項目が、ほかの [色混ぜ] ツールのサブツールと異なります。

『コピースタンプ 【PRO/EX】』カテゴリでは、ストロークごとの参照方法などを設定できます。それ以外の設定は、ブラシと同様です。詳しくは『ブラシの設定項目』を参照してください。

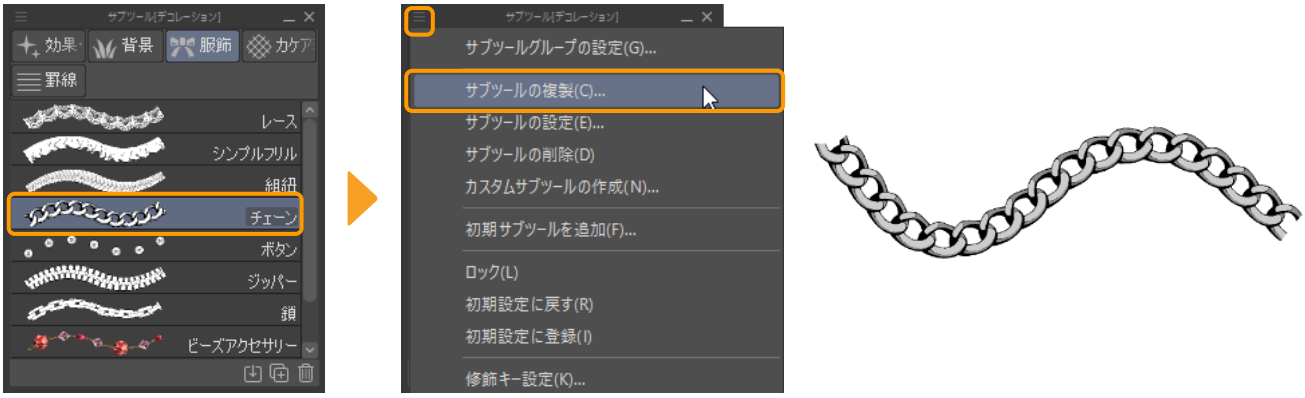
ブラシを追加する

CLIP STUDIO PAINT に、新しいブラシを作って登録する方法や、CLIP STUDIO ASSETS からダウンロードしたブラシを追加する方法、サブツールファイルや Photoshop ブラシを追加する方法を紹介します。

ブラシを新規作成する【PRO/EX】

ここでは、作成したいブラシに近い設定のブラシを複製して、ブラシを新規作成します。

[サブツール] パレットから、複製したいサブツールを選択します。[サブツール] パレットのメニューから、[サブツールの複製] を選択します。



[サブツールの複製] ダイアログの [OK] をタップすると、[サブツール] パレットに複製したブラシが追加されます。

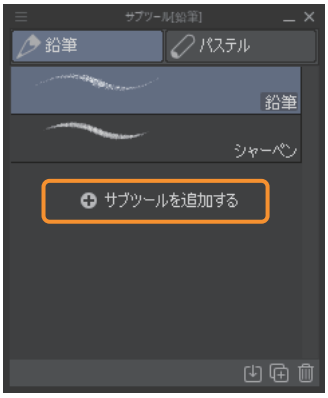
複製されたブラシを選択し、[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットで設定を行います。ここでは、[ブラシ先端] を変更します。ブラシの設定項目については、『ブラシをカスタマイズする』を参照してください。

ブラシの設定が終わったら、[サブツール詳細] パレットの [全設定を初期設定に登録] をタップします。設定した内容が初期設定として登録されます。

メモ　ブラシを複製せずに新規追加したい場合は、『サブツールを自作する【PRO/EX】』を参照してください。

CLIP STUDIO ASSETS から追加する

CLIP STUDIO ASSETS からダウンロードしたブラシ素材を、[サブツール] パレットに追加できます。[サブツール] パレットや [サブツールの選択] ダイアログから [サブツールを追加する] をタップすると、[サブツールを追加する] ダイアログにサブツールが表示されます。



『素材を追加するダイアログ』の [ASSETS で素材をさがす] または [ASSETS でサブツールをさがす] をタップすると、CLIP STUDIO ASSETS が表示され、ダウンロードできるブラシの一覧が表示されます。詳しくは、『サブツール素材』を参照してください。

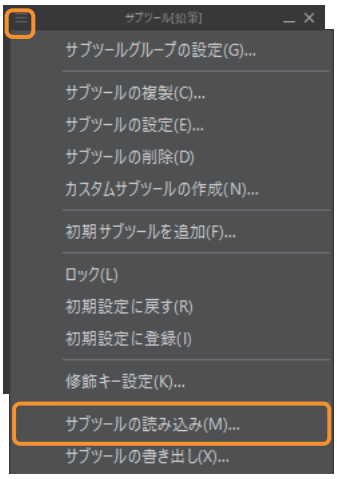
サブツールファイルや Photoshop ブラシを読み込む【PRO/EX】

サブツールファイル（拡張子：sut）や Photoshop ブラシファイル（拡張子：abr）を読み込んで、[サブツール] パレットに登録できます。

Windows/macOS は、IllustStudio・ComicStudio のツールセット（拡張子：tos）も登録できます。

ただし、Apple M シリーズのチップを搭載した Mac は、IllustStudio・ComicStudio のツールセットに対応していません。

[サブツール] パレットのメニューから [サブツールの読み込み] を選択します。



サブツールを選択するダイアログが表示されたら、読み込みたいファイルを選択して [開く] をタップします。

[サブツール] パレットに、サブツールが追加されます。複数のブラシの設定を含む Photoshop ブラシファイル（拡張子：abr）を読み込んだ場合は、サブツールグループが追加されます。

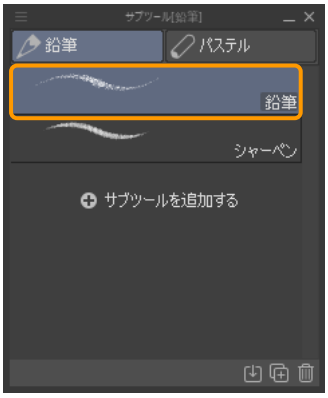
メモ

Android/Chromebook の場合は、[サブツールの読み込み] ダイアログにファイルが表示されていないことがあります。[サブツールの読み込み] ダイアログのメニューから [読み込み] を選択して、これらのファイルを [サブツールの読み込み] ダイアログに読み込むと、ファイルを選択できるようになります。

ブラシをカスタマイズする

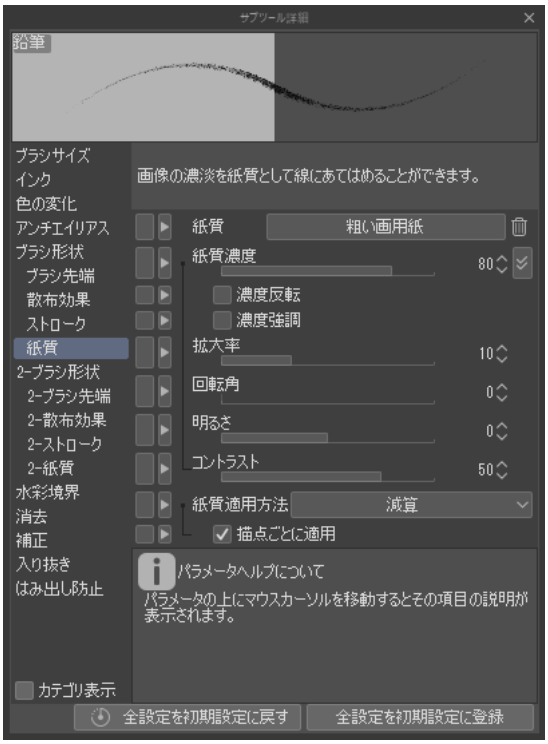
CLIP STUDIO PAINT のブラシをカスタマイズする方法や設定項目について紹介します。ブラシごとに『影響元の設定』を行うことで、筆圧やスタイラスペンの傾きなどをストロークに反映できます。

描画ツールをカスタマイズするには、[サブツール] パレットから、設定を変更したいサブツールを選択します。



[ツールプロパティ] パレットでブラシの設定を行えます。PRO/EX の場合は、[ツールプロパティ] パレットの [サブツール詳細] をタップして [サブツール詳細] パレットを表示すると、より詳細な設定を行えます。

[サブツール詳細] パレットで、より詳細な設定を行います。設定できる項目については、『ブラシの設定項目』を参照してください。[サブツール詳細] パレットの操作方法については、『サブツール詳細パレット【PRO/EX】』も参照してください。



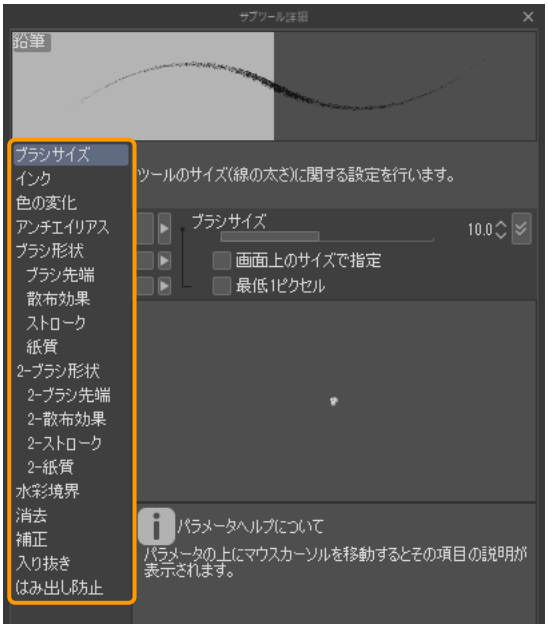
カスタマイズした設定を保存したい場合は、[サブツール詳細] パレットの [全設定を初期設定に登録] をタップします。

元の設定を残したまま、カスタマイズした設定も残したい場合は、[サブツール] パレットのメニューから [サブツールの複製] を選択します。複製されたサブツールの初期設定は、カスタマイズした設定が反映されます。

ブラシの設定項目

ペンやブラシを選択したときに、[サブツール詳細] パレットで設定できるカテゴリについて紹介します。詳細は各項目のリンクを参照してください。

また、図形などの線を描くツールや、ペンで描画するように使用するツールでも、これらの設定を行えます。



ブラシサイズ

『ブラシサイズ』は、ツールのサイズ（太さ）に関する設定を行えます。

インク
『インク』は、ブラシの不透明度や混色設定を行えます。色をぼかしたり、なじませたりするのに向いています。

色の変化
『色の変化』は、ブラシの色に変化を与える効果を設定できます。ランダムに色を変えたいときに便利です。

アンチエイリアス
『アンチエイリアス』は、ブラシにアンチエイリアスを設定できます。

ブラシ形状
『ブラシ形状』は、ブラシの先端形状をプリセットから選択できます。

ブラシ先端
『ブラシ先端』は、ブラシの先端形状を設定できます。描画したときに形状の [向き] や [厚さ] なども併せて設定できます。

散布効果
『散布効果』は、ブラシ先端にスプレーのような散布効果を設定できます。

ストローク
『ストローク』は、ブラシ先端の間隔など、ストロークに関する設定を行えます。

紙質
『紙質』は、ブラシに紙質を設定できます。

2- ブラシ形状
『2- ブラシ形状』は、デュアルブラシを設定できます。1 つのブラシに 2 種類目のブラシ形状を設定できます。

2- ブラシ先端
2 種類目のブラシの先端形状を設定できます。設定項目は『ブラシ先端』と同様です。

2- 散布効果
2 種類目のブラシの散布効果を設定できます。設定項目は『散布効果』と同様です。

2- ストローク
2 種類目のブラシのストロークを設定できます。設定項目は『ストローク』と同様です。

2- 紙質
2 種類目のブラシの紙質を設定できます。設定項目は『紙質』と同様です。

水彩境界
『水彩境界』は、線のフチに水彩絵の具のような淡い色の変化を設定できます。

消去
『消去』は、画像を消去するための設定を行えます。

補正
『補正』は、線をきれいに描くための設定を行えます。ペンの手ブレを補正する機能などがあります。

入り抜き
『入り抜き』は、描き始めと描き終わりを徐々に変化させる効果について設定できます。

はみ出し防止

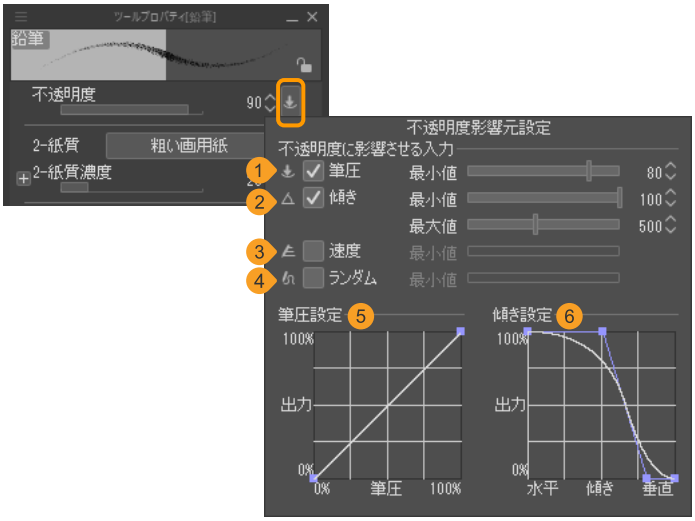
『はみ出し防止』は、参照レイヤーに設定した線画から、はみ出さないように塗るための設定を行えます。

影響元の設定

[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端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] といいます。

[影響元] をタップして表示される画面で、各設定項目に影響するペンの操作を設定できます。設定したい操作をオンにすると、スライダーで [最小値] を設定できます。

設定後、[影響元] の表示が、設定した項目のアイコンに変更されます。設定項目により、[影響元] から設定できる項目は異なる場合があります。



① **筆圧**

ペンの筆圧の強弱が、ツールの設定に反映されるようになります。オンにすると、[最小値] と [筆圧設定] で細かい調整を行えます。

② **傾き**

ペンの傾きが、ツールの設定に反映されるようになります。オンにすると、[最小値] ·[最大値] のほか、[傾き設定] で細かい調整を行えます。[最大値] は、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。

ペンの傾きを感知しないペンを使用している場合、[傾き] の設定は反映されません。

③ **速度**

ペンのストロークの速度が、ツールの設定に反映されるようになります。オンにすると、[最小値] を設定できます。

④ **ランダム**

ストロークに関係なく、ツールの設定がランダムに変化するようになります。オンにすると、[最小値] を設定できます。

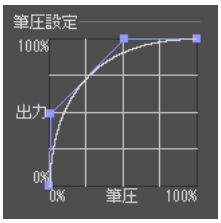
⑤ **筆圧設定**

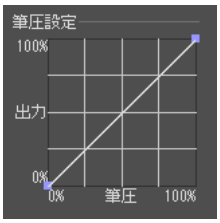
グラフでペンの筆圧に応じた出力を設定できます。

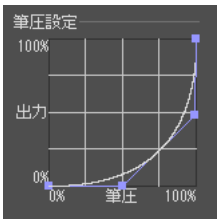
縦軸は出力です。上に行くほど、設定項目の効果が強く出力されます。例えば、ブラシサイズの場合は、上に行くほどブラシサイズが大きくなります。横軸は筆圧の強さです。右に行くほど、筆圧を強くしたときの設定を行えます。

筆圧が低い場合や柔らかめのタッチにする場合は、筆圧が低くても出力が大きくなるようにグラフを左上に膨らませます。筆圧が強い場合や、硬めのタッチにする場合は、筆圧が高い時も出力が小さくなるようにグラフを右下に膨らませます。

グラフを調整するには、グラフ上をタップしてポイントを追加します。ポイントをドラッグするとグラフの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。







⑥ 傾き設定

グラフでペンの傾きに応じた出力を設定できます。

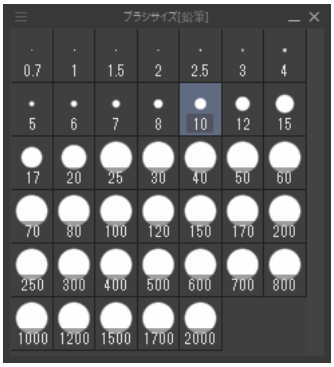
縦軸は出力です。上に行くほど、設定項目の効果が強く出力されます。例えば、ブラシサイズの場合は、上に行くほどブラシサイズが大きくなります。横軸はペンの傾きです。左端は水平で、中央は傾き、右端は垂直です。グラフの設定方法は、[筆圧設定] と同様です。

メモ

[向き] と [粒子の向き] は、[影響元] の設定画面が異なります。[向き] は、『影響元の設定項目（向き）』を参照してください。[粒子の向き] は、『影響元の設定項目（粒子の向き）』を参照してください。

ブラシサイズパレット

CLIP STUDIO PAINT の [ブラシサイズ] パレットは、[ペン] ツールや [筆] ツールのような描画系ツールや [図形] ツールなどのブラシサイズを、あらかじめ設定してある値から選択できます。また、よく使うブラシのサイズを登録することもできます。



ブラシサイズパレットのカスタマイズ

プリセットの追加と削除

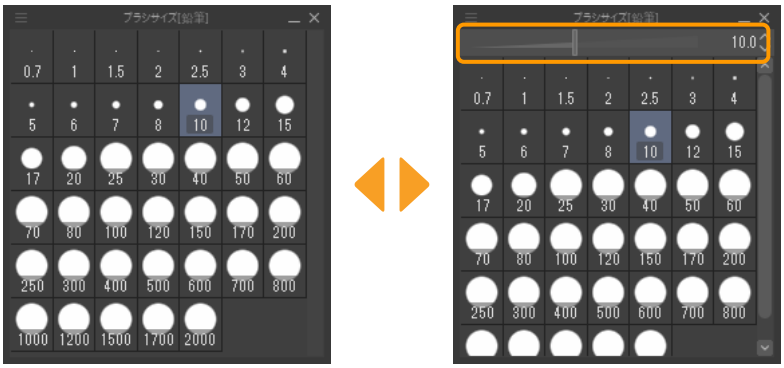
[ブラシサイズ] パレットに登録されているブラシサイズを「プリセット」といいます。

現在使用しているブラシサイズを [ブラシサイズ] パレットのプリセットとして登録するには、[ブラシサイズ] パレットのメニューから [現在のサイズをプリセットに追加] を選択します。

[ブラシサイズ] パレットのプリセットを削除するには、[ブラシサイズ] パレットのメニューから [現在のサイズのプリセットを削除] を選択します。

スライダーを表示する

[ブラシサイズ] パレットに、ブラシサイズを調整するためのスライダーを表示できます。[ブラシサイズ] パレットのメニューから [スライダーを表示] を選択すると、スライダーの表示・非表示を切り替えられます。



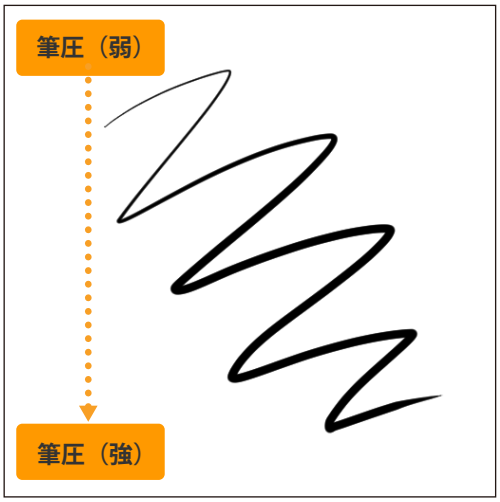
筆圧検知レベルの調節

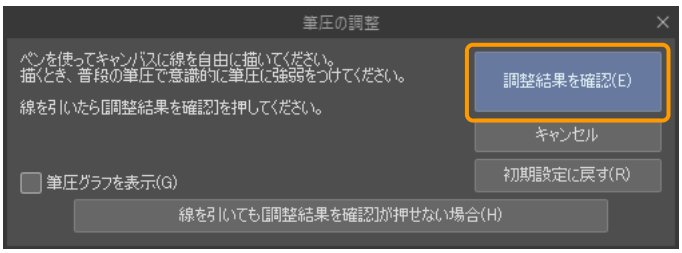
CLIP STUDIO PAINT の [筆圧検知レベルの調節] を行うと、ペンタブレットや端末に付属するペンなどを接続し、筆圧に合わせた描き心地に調整できます。[筆圧検知レベルの調節] は、次の操作で実行できます。

- Windows は、[ファイル] メニュー→ [筆圧検知レベルの調節] を選択します。
- macOS/ タブレットは、[CLIP STUDIO PAINT] メニュー→ [筆圧検知レベルの調節] を選択します。

[筆圧の調整] ダイアログが表示されたら、普段の筆圧で、意識的に強弱をつけながら、キャンバスに線を 1 回描きます。

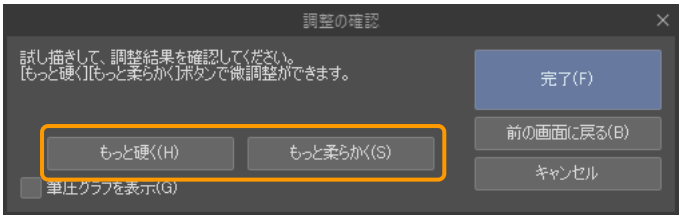
納得いく強弱のある線が描けなかった場合は、もう一度、線を描けます。描き終わったら、[調整結果を確認] をタップします。





[調整の確認] ダイアログが表示されたら、普段の筆圧で、キャンバスに試し描きをします。

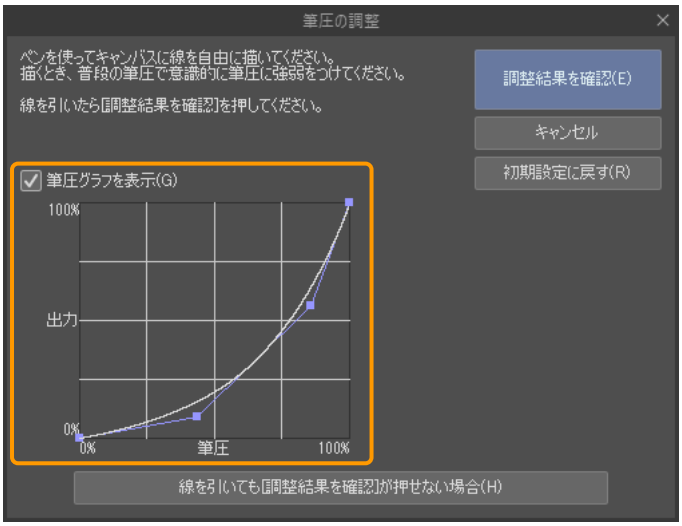
描き心地を調整したい場合は、[もっと硬く] または [もっと柔らかく] をタップして、再度キャンバスに試し描きをし、描き心地を調整します。



ちょうどよい描き心地になったら、[調整の確認] ダイアログの [完了] をタップします。

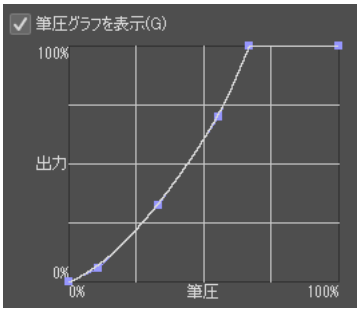
グラフを使って設定する

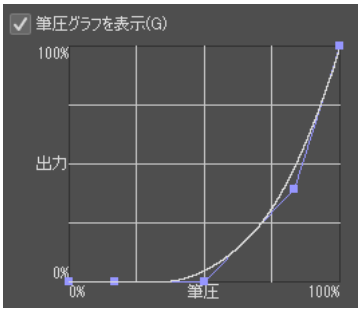
[筆圧の調整] ダイアログと [調整の確認] ダイアログの [筆圧グラフを表示] をオンにすると、筆圧グラフを表示できます。筆圧グラフを使用すると、ペンの描き心地を細かく設定できます。



グラフを使用して、筆圧検知レベルを調節できます。グラフのカーブをドラッグすると、ペンの硬さをより詳細に調節できます。

縦軸は出力です。上に行くほど筆圧が反映されやすくなります。横軸は筆圧の強さです。右に行くほど、筆圧を強くしたときの設定を行えます。左の図は弱めの筆圧向きの設定の例、右の図は強めの筆圧向きの設定の例です。





グラフを調整するには、グラフ上をタップしてポイントを追加します。ポイントをドラッグするとグラフの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。

筆圧の調整が行えない場合

[筆圧の調整] ダイアログで [調整結果を確認] を実行できない場合は、筆圧検知に対応するペンやタブレットが接続されていない可能性があります。ペンやタブレットの接続状態やドライバの設定などを確認してください。

Windows は、使用するタブレットサービスを変更すると改善することがあります。[線を引いても [調整結果を確認] が押せない場合] をタップすると、使用するタブレットサービスを切り替えられます。

キャンバスの基本操作

CLIP STUDIO PAINT のキャンバスを操作する方法を紹介します。描きやすい位置に移動したり、拡大・縮小・回転したり、グリッドを表示したりできます。

- 操作の取り消し・やり直し
- 切り取り・コピー・貼り付け
- 描画を消去する
- キャンバスの表示サイズを変更する
- キャンバスの表示位置を変更する
- キャンバスの表示を回転・反転する
- 表示位置をリセットする
- キャンバスコントロール
- ナビゲーターパレット
- キャンバスウィンドウの配置を変更する
- 印刷用のトンボや基本枠を表示する【PRO/EX】
- グリッド・ルーラーを表示する【PRO/EX】

操作の取り消し・やり直し

CLIP STUDIO PAINT で操作の取り消し（アンドゥ）ややり直し（リドゥ）を行う方法を紹介します。また、[ヒストリー] パレットを使うと、複数の操作履歴をまとめて取り消しややり直しを行えます。

取り消し

次の操作を行うと、誤った操作を取り消せます。

- コマンドバーの [取り消し] をタップします。
- [編集] メニュー→ [取り消し] を選択します。
- [Ctrl]+[Z] キーを押します。
- タッチジェスチャーに対応している端末の場合は、2 本指でタップします。

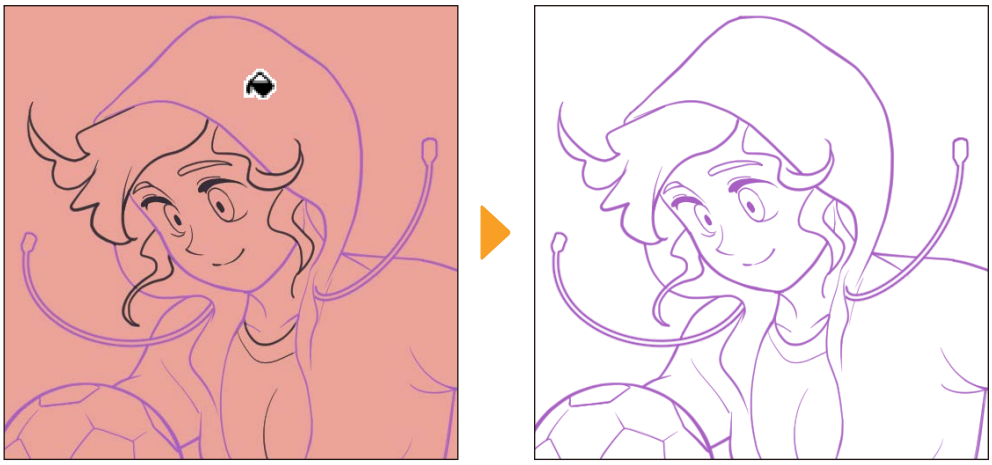
やり直し

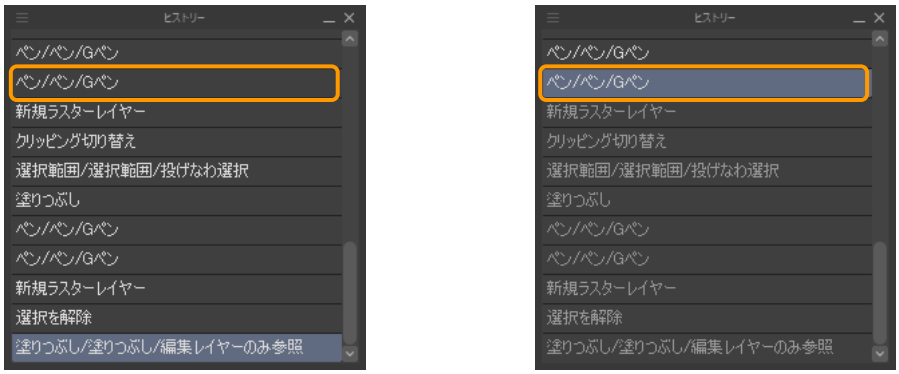
次の操作を行うと、取り消した操作をやり直せます。

- コマンドバーの [やり直し] をタップします。
- [編集] メニュー→ [やり直し] を選択します。
- [Ctrl]+[Y] キーを押します。
- タッチジェスチャーに対応している端末の場合は、3 本指でタップします。

ヒストリーパレット【PRO/EX】

[ヒストリー] パレットは、操作の履歴を記録し、管理するパレットです。パレットに表示されている操作をタップすると、その時点まで操作を戻せます。





記録できる操作の上限は、[環境設定] ダイアログで設定できます。詳しくは『パフォーマンス』を参照してください。

ヒストリーパレットを表示するには

Windows/macOS/ タブレットから [ヒストリー] パレットの表示を切り替えるには、[ウィンドウ] メニュー→ [ヒストリー] を選択します。

操作の履歴を削除する

[編集] メニュー→ [メモリをクリア] → [ヒストリー] を選択すると、[ヒストリー] パレットから操作の履歴が削除されます。同時に、[取り消し] の操作も行えなくなります。

最後に保存した状態に戻す

[ファイル] メニュー→ [復帰] を選択すると、キャンバスの編集内容を破棄して、最後に保存したときの状態に戻せます。

切り取り・コピー・貼り付け

CLIP STUDIO PAINT のキャンバスに描画した内容をコピー&ペーストする方法です。[切り取り] や [表示位置に貼り付け] なども行えます。

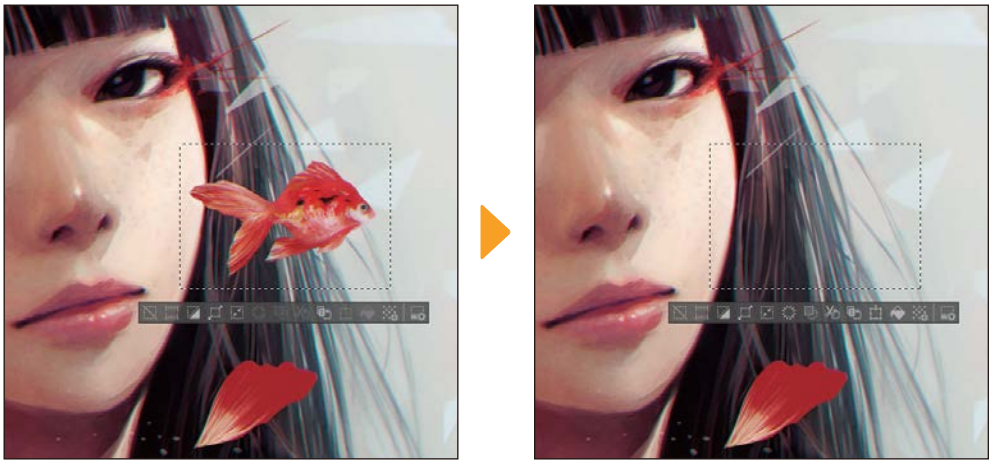
メモ **[コピー] と [貼り付け] は、Apple 社のユニバーサルクリップボードに対応しています。macOS/iPad/iPhone 間でクリップボードにコピーした内容を貼り付けられます。**

切り取り

[レイヤー] パレットから切り取りたいレイヤーを選択し、[選択範囲] ツールや [自動選択] ツールで選択範囲を作成します。

次の操作を行うと、レイヤー内の画像がクリップボードにコピーされ、キャンバス上から画像が消去されます。

- [編集] メニュー→ [切り取り] を選択します。
- [Ctrl]+[X] キーを押します。



[オブジェクト] ツールを使用してオブジェクトを選択している場合は、選択したオブジェクトだけを切り取ります。

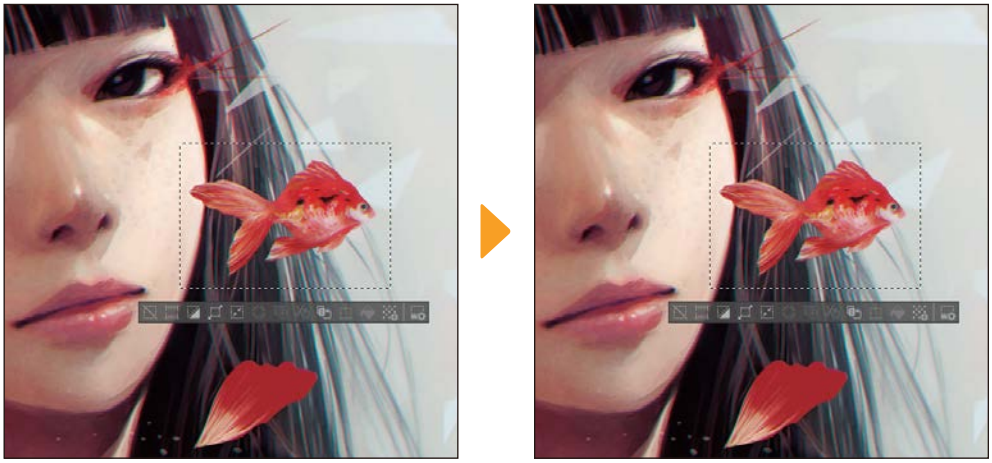
Windows/macOS/ タブレットは、選択範囲ランチャーの [切り取り + 貼り付け] をタップすると、切り取りと貼り付けを同時に行えます。

コピー

[レイヤー] パレットからコピーしたいレイヤーを選択し、[選択範囲] ツールや [自動選択] ツールで選択範囲を作成します。

次の操作を行うと、レイヤー内の画像がクリップボードにコピーされます。[切り取り] と異なり、キャンバス上の画像は残ったままとなります。

- [編集] メニュー→ [コピー] を選択します。
- [Ctrl]+[C] キーを押します。



[オブジェクト] ツールを使用してオブジェクトを選択している場合は、選択したオブジェクトだけをコピーします。

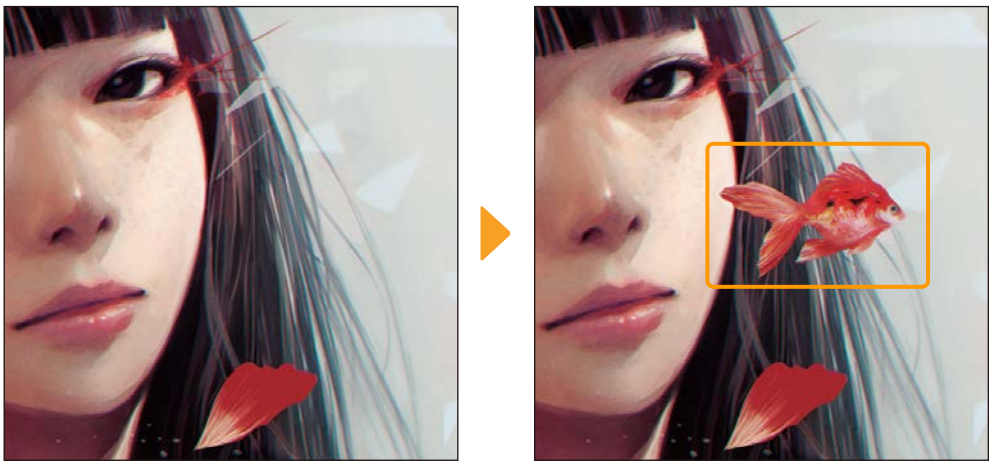
Windows/macOS/ タブレットは、選択範囲ランチャーの [コピー＋貼り付け] をタップすると、コピーと貼り付けを同時に行えます。

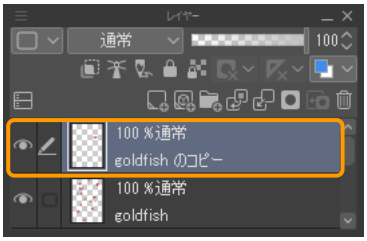
貼り付け

クリップボードにコピーされている画像を貼り付けます。

次の操作を行うと、[レイヤー] パレットにレイヤーが追加され、クリップボードにコピーされている画像がキャンバスに貼り付けられます。

- [編集] メニュー→ [貼り付け] を選択します。
- [Ctrl]+[V] キーを押します。





ベクターレイヤー・フキダシレイヤー・テキストレイヤー・コマ枠フォルダー・定規から、[オブジェクト] ツールで選択した内容をクリップボードにコピーした場合、同じ種類のレイヤーを選択すると、そのレイヤーに貼り付けられます。

- [貼り付け] は、Apple 社のユニバーサルクリップボードに対応しています。macOS/iPad/iPhone 間でクリップボードにコピーした内容を貼り付けられます。
- macOS の Finder でコピーした画像ファイルを、キャンバスに貼り付けられます。

表示位置に貼り付け

[編集] メニュー→ [表示位置に貼り付け] を選択すると、[レイヤー] パレットにレイヤーが追加され、クリップボードにコピーされている画像が [キャンバス] ウィンドウの中央に貼り付けられます。キャンバスの表示位置を変更すると、画像が貼り付けられる位置も変更されます。

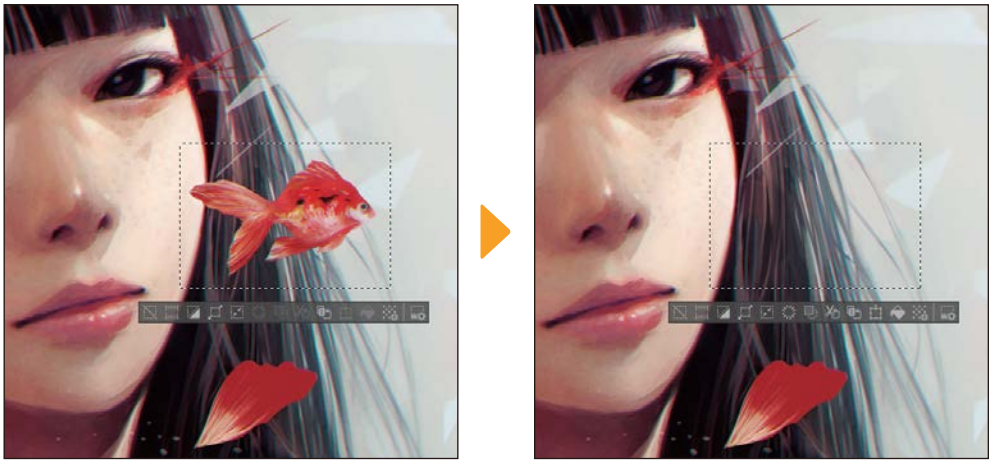
[Ctrl]+[Shift]+[V] キーを押しても、表示位置に貼り付けを行えます。

例外として、フキダシのしっぽだけをクリップボードにコピーしている場合、キャンバスの表示位置に関係なく、フキダシレイヤーのフキダシに貼り付けられます。

描画を消去する

CLIP STUDIO PAINT の [編集] メニュー→ [消去] を選択すると、選択している描画やオブジェクトを消去できます。[Delete] キーを押しても、削除できます。

コマンドバーの [消去] をタップしても、同様の操作を行えます。



- ラスターレイヤーやベクターレイヤーの場合、選択範囲を作成すると、選択範囲内の描画が削除されます。選択範囲を作成していない場合は、レイヤー内の描画がすべて削除されます。
- [オブジェクト] サブツールで特定のオブジェクトを選択している場合、選択したオブジェクトが削除されます。
- 画像素材レイヤーなどの、消去したいものを指定できないレイヤーの場合は、レイヤーごと消去されます。

選択範囲外を消去

選択範囲を作成し、[編集] メニュー→ [選択範囲外を消去] を選択すると、選択範囲外の内容を消去できます。

キャンバスの表示サイズを変更する

CLIP STUDIO PAINT のキャンバスの表示サイズを変更する方法を紹介します。ズームインやズームアウトのほか、設定によっては印刷するときのサイズに合わせて表示できます。

ズームインとズームアウト

ズームイン

[表示] メニュー→ [ズームイン] を選択すると、キャンバスの表示が一段階大きくなります。

[Ctrl]+[Num+] キーまたは、[Ctrl]+[;] キーを押しても、同様の操作を行えます。

表示倍率の段階は、[環境設定] ダイアログの [表示倍率] で変更できます。詳しくは『キャンバス』を参照してください。

ズームアウト

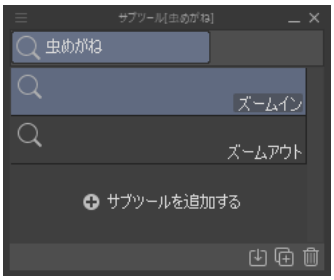
[表示] メニュー→ [ズームアウト] を選択すると、キャンバスの表示が一段階小さくなります。

[Ctrl]+[Num-] キーまたは、[Ctrl]+[-] キーを押しても、同様の操作を行えます。

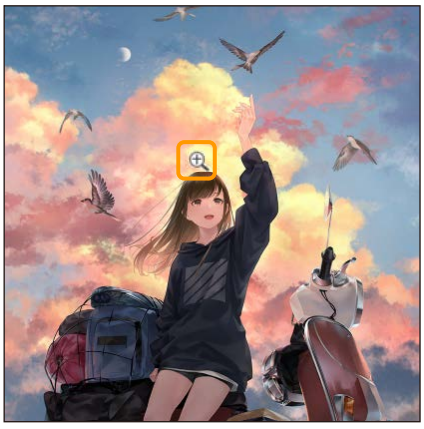
表示倍率の段階は、[環境設定] ダイアログの [表示倍率] で変更できます。詳しくは『キャンバス』を参照してください。

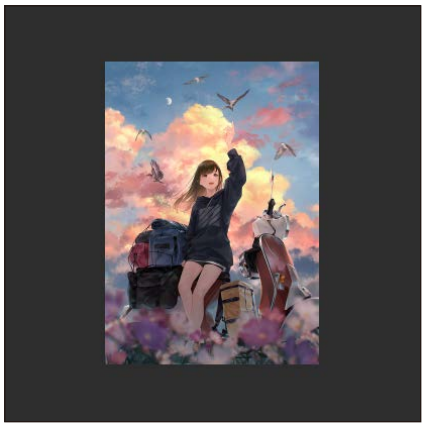
虫めがねツール

[虫めがね] ツールは、キャンバスの表示を拡大したり、縮小したりできます。



[ズームイン] サブツールでキャンバスをタップすると、キャンバスの表示を拡大できます。[ズームアウト] サブツールでキャンバスをタップすると、キャンバスの表示を縮小できます。





サブツールを変更せずに、キャンバスの拡大と縮小を切り替えたい場合は、[Alt] キーを押しながらタップすると、選択したサブツールと逆の操作を行えます。

また、いずれのサブツールもキャンバスを右側にドラッグすると拡大、左側にドラッグすると縮小できます。

[虫めがね] ツールは、[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットを使うと、タップやドラッグに割り当てる操作を設定できます。

① **クリック**

キャンバスをタップやクリックするときの操作を、[拡大] と [縮小] から選択できます。

② **ドラッグ**

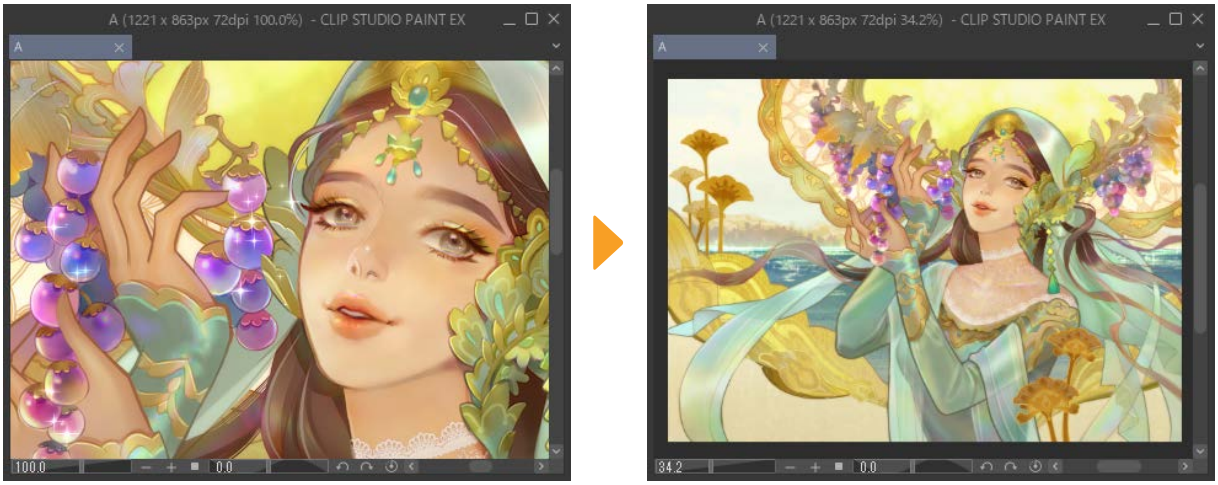
キャンバスをドラッグしたときの操作を、[左で縮小右で拡大] · [矩形で指定] · [なし] から選択できます。初期設定では、[左で縮小右で拡大] に設定されています。

[矩形で指定] を選択すると、ドラッグして矩形で囲んだ範囲を中心に拡大できます。[なし] を選択すると、[虫めがね] ツールのドラッグ操作を無効にできます。

キャンバス全体を表示する

[表示] メニュー→ [全体表示] を選択すると、キャンバスウィンドウのサイズに合わせて、キャンバス全体を表示できます。

[Ctrl]+[0] キーを押しても、同様の操作を行えます。

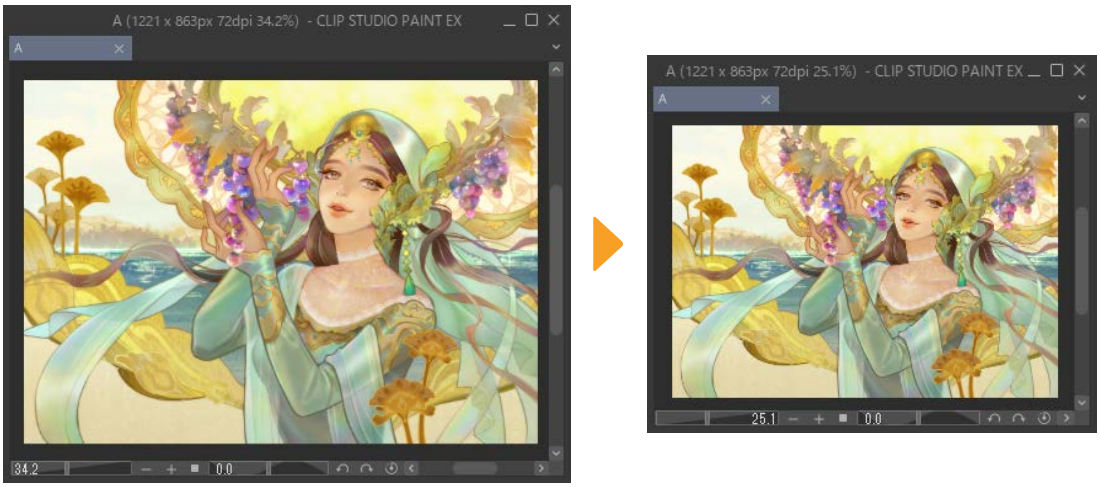


フィッティング

[表示] メニュー→ [フィッティング] を選択しても、キャンバスウィンドウのサイズに合わせて、キャンバス全体を表示できます。

[全体表示] と異なる点は、キャンバスウィンドウのサイズを変更したときに、キャンバスウィンドウのサイズに合わせるように、キャンバスのサイズも変更されます。

再度、[フィッティング] を選択すると、フィッティングをオフにできます。



原寸で表示する

[表示] メニュー→ [100%] を選択すると、画像のピクセルと画面のピクセルが 1 対 1 になるよう表示できます。

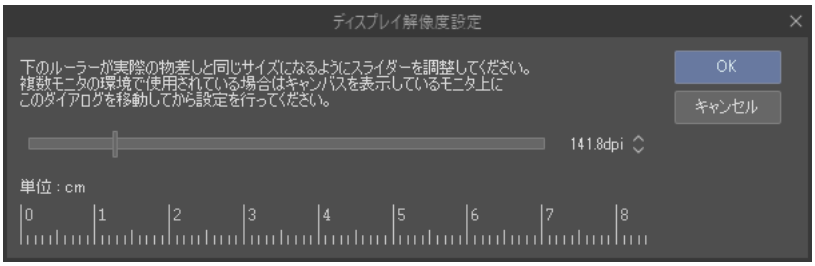
ただし、高解像度ディスプレイ環境で小さく表示されてしまう場合は、[表示] メニュー→ [200%] を選択してください。画像のピクセルと画面のピクセルが 1 対 2 になるよう表示されるため、キャンバスを大きく表示できます。

印刷サイズで表示する

[表示] メニュー→ [印刷サイズ] を選択すると、印刷するときの寸法で、キャンバスを表示できます。

印刷サイズを設定していない場合、メッセージが表示されます。[OK] をタップすると、[ディスプレイ解像度設定] ダイアログが表示されます。

[ディスプレイ解像度設定] ダイアログに物差しを合わせ、解像度のスライダーをドラッグして、ダイアログのルーラーの目盛りと物差しの目盛りが合うように調整して、[OK] をタップします。



1 回設定を行えば、[印刷サイズ] を実行したときに、[ディスプレイ解像度設定] ダイアログは表示されません。

別のディスプレイや液晶タブレットなどで表示したい場合は、表示した環境に合わせて [ディスプレイ解像度設定] ダイアログを設定する必要があります。

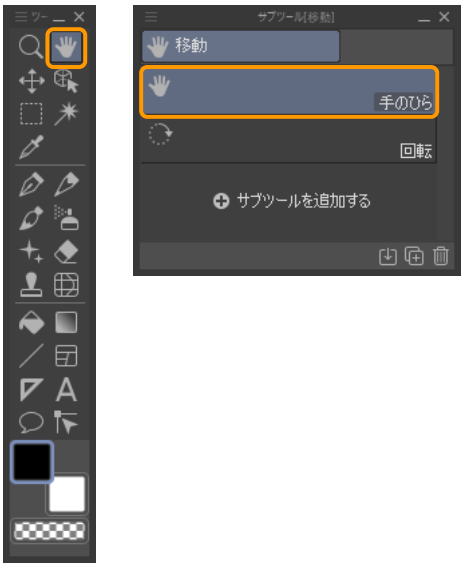
[ディスプレイ解像度設定] ダイアログは、[環境設定] ダイアログからも表示できます。詳しくは『キャンバス』を参照してください。

キャンバスの表示位置を変更する

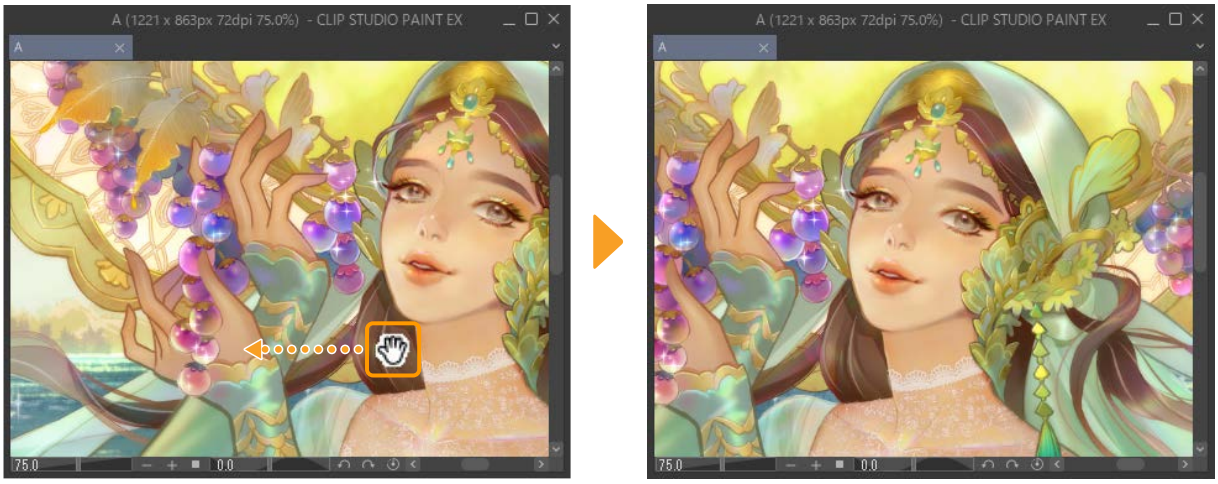
ディスプレイより大きめにキャンバスを表示している場合は、キャンバスをスクロールすることで表示位置を変更できます。

手のひらサブツール

[移動] ツールの [手のひら] サブツールは、キャンバスをスクロールできます。



キャンバス上でドラッグすると、ドラッグした方向にキャンバスが移動します。

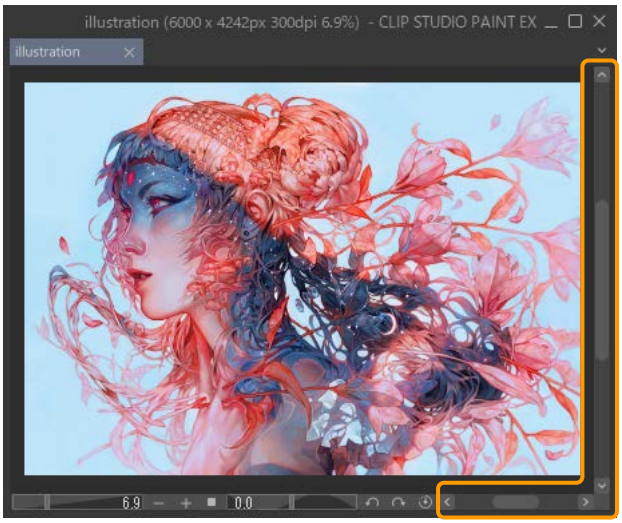


ほかのツールを使用している場合も、[Space] キーを押しながら、キャンバスをドラッグすると、同様の操作を行えます。

スクロールバー

キャンバスウィンドウに表示されているスクロールバーをドラッグすると、キャンバスをスクロールできます。

スクロールバーが表示されていない場合は、[表示] メニュー→ [スクロールバー] を選択すると、表示できます。

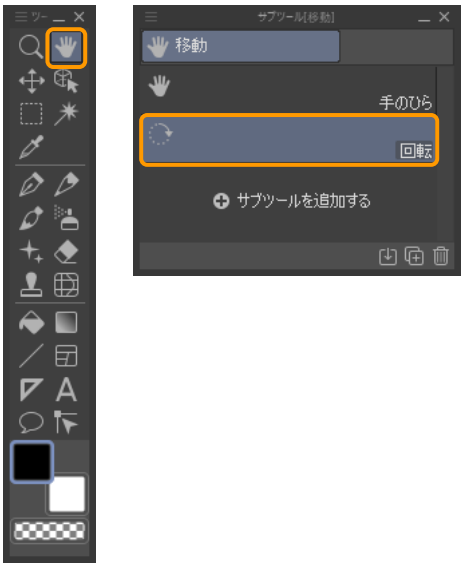


キャンバスの表示を回転・反転する

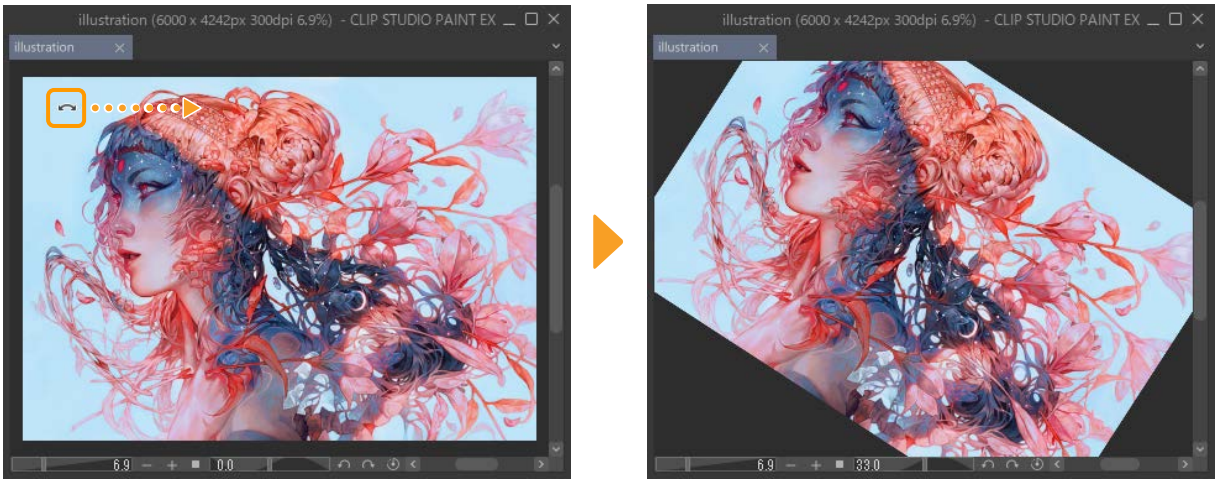
CLIP STUDIO PAINT のキャンバスの表示を描きやすい角度に回転・反転できます。一時的に表示を変更するだけで、キャンバスの描画自体は変更されません。

回転サブツール

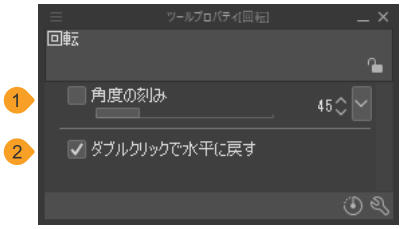
[移動] ツールの [回転] サブツールは、キャンバスを回転できます。



キャンバス上でドラッグすると、左右に回転します。回転を元に戻したい場合は、キャンバスをダブルタップします。



[回転] サブツールは、[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットで、角度の刻みなどを設定できます。



① **角度の刻み**

[回転] サブツールで回転する角度の最小単位を設定できます。[Shift] キーを押しながらドラッグしたときに、設定した角度刻みに回転できます。

このチェックボックスをオンにすると、キャンバスをドラッグしただけで、設定した角度刻みに回転するようになります。

右端のアイコンをタップすると、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【PRO/EX】**
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やダブルタップすると、元の角度（0°）に戻ります。

メニューコマンドを使用する

[表示] メニュー→ [回転・反転] の各項目を選択すると、キャンバスの回転や反転を行えます。

90 度回転・180 度回転・270 度回転

[90 度回転]・[180 度回転]・[270 度回転] のいずれかを選択すると、選択した角度でキャンバスを回転できます。

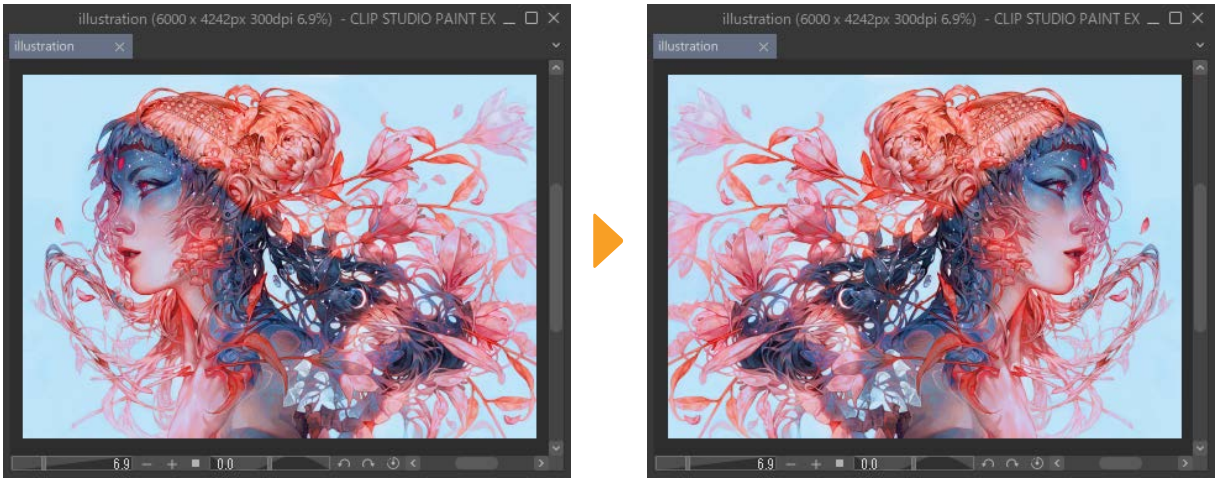
左回転・右回転

[左回転] を選択すると、一定の角度刻みで左方向に回転します。[右回転] を選択すると、一定の角度刻みで右方向に回転します。

角度の刻みは、初期設定では 5 度に設定されています。[環境設定] ダイアログの [表示角度] で角度を変更できます。詳しくは『キャンバス』を参照してください。

左右反転・上下反転

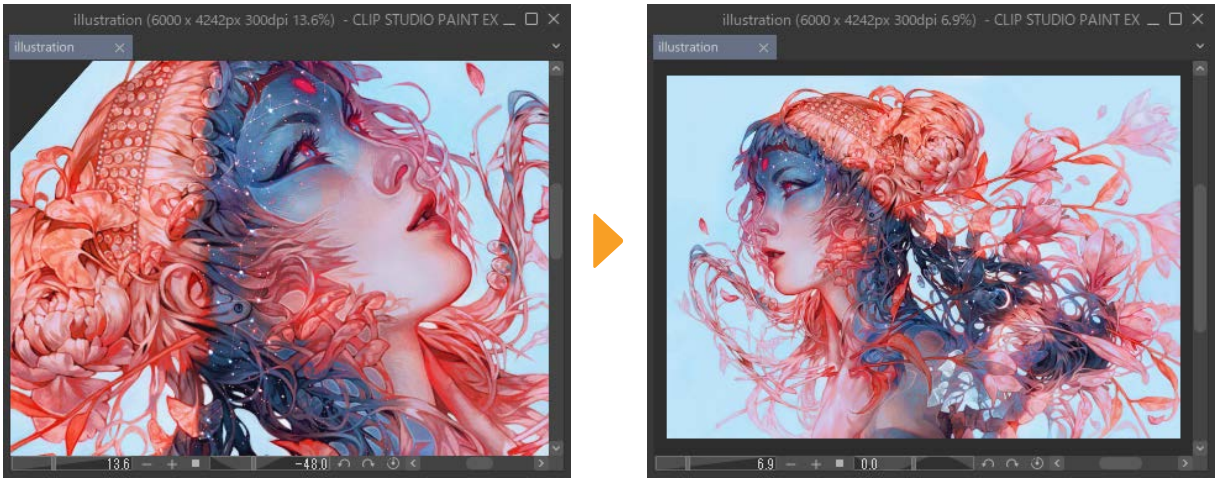
[左右反転] を選択すると、キャンバスが左右反転した状態で表示されます。[上下反転] を選択すると、キャンバスが上下反転した状態で表示されます。



表示位置をリセットする

CLIP STUDIO PAINT の [表示] メニュー→ [表示位置をリセット] を選択すると、キャンバスの表示位置、表示角度、反転状態がリセットされます。同時に、キャンバス全体が表示されます。

[Ctrl]+[@] キーを押しても、同様の操作を行えます。



特定の項目だけをリセットしたい場合は、次の操作を行います。

回転をリセット

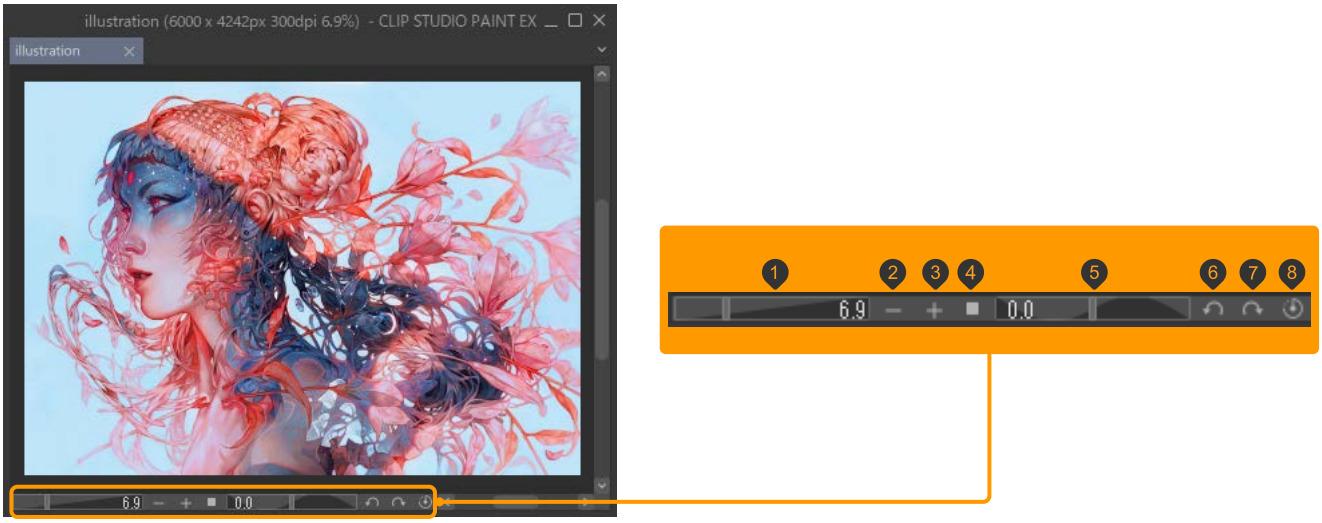
[表示] メニュー→ [回転・反転] → [回転をリセット] を選択します。

回転・反転をリセット

[表示] メニュー→ [回転・反転] → [回転・反転をリセット] を選択します。

キャンバスコントロール

CLIP STUDIO PAINT のキャンバスウィンドウの左下にあるボタンとスライダーです。キャンバスの表示を変更できます。[表示] メニュー→ [スクロールバー] を選択すると、表示を切り替えられます。



① **拡大・縮小スライダー**
スライダーをドラッグすると、キャンバスの表示サイズを調整できます。

② **ズームアウト**
詳しくは『ズームアウト』を参照してください。

③ **ズームイン**
詳しくは『ズームイン』を参照してください。

④ **100%**
キャンバスを原寸で表示できます。

⑤ **回転スライダー**
スライダーをドラッグすると、キャンバスを回転できます。

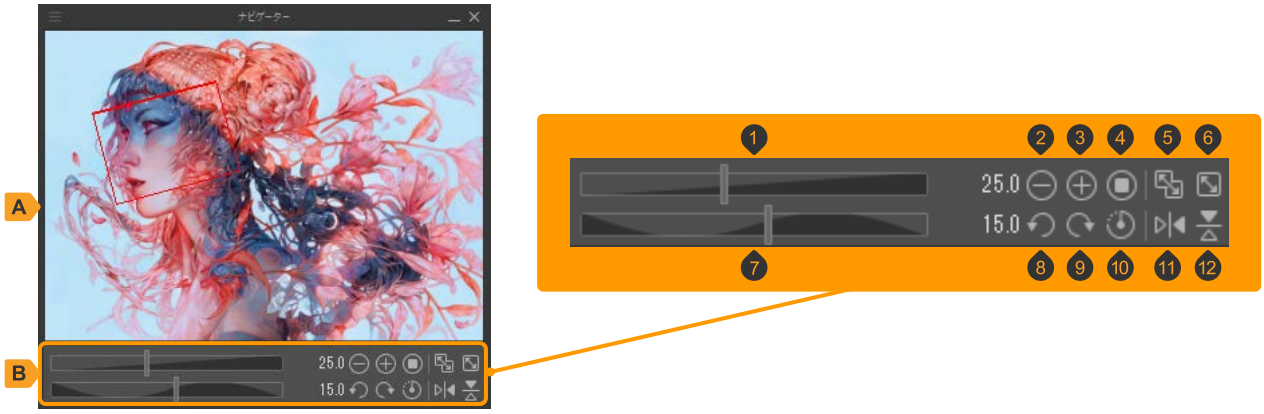
⑥ **左回転**
一定の角度刻みでキャンバスを左方向に回転できます。角度の刻みは、初期設定では 5 度に設定されています。[環境設定] ダイアログの [表示角度] で角度を変更できます。詳しくは『キャンバス』を参照してください。

⑦ **右回転**
一定の角度刻みでキャンバスを右方向に回転できます。角度の刻みは、初期設定では 5 度に設定されています。[環境設定] ダイアログの [表示角度] で角度を変更できます。詳しくは『キャンバス』を参照してください。

⑧ **回転をリセット**
タップすると、キャンバスの回転をリセットできます。

ナビゲーターパレット

CLIP STUDIO PAINT の [ナビゲーター] パレットは、キャンバスウィンドウ内の画像の表示を調整するためのパレットです。画像の反転や、表示倍率の変更、スクロールなどを行えます。



A. イメージプレビュー

キャンバスウィンドウに表示している画像全体を表示します。キャンバスの回転や反転を行っても、イメージプレビューの表示は変わりません。

キャンバスウィンドウに表示されている領域は、赤い枠で表示されます。イメージプレビューをドラッグすると赤い枠が移動すると同時に、キャンバスウィンドウに表示される領域も変更されます。

B. コマンドバー

キャンバスの表示を操作するためのボタンやスライダーです。

[ナビゲーター] パレットのメニューから [コマンドバーの表示] を選択すると、イメージプレビューの下にあるコマンドバーの表示・非表示を切り替えられます。

① 拡大・縮小スライダー

スライダーをドラッグすると、キャンバスの表示サイズを調整できます。数字をタップすると、倍率を入力できます。

② ズームアウト

詳しくは『ズームアウト』を参照してください。

③ ズームイン

詳しくは『ズームイン』を参照してください。

④ 100%

キャンバスを原寸で表示できます。

⑤ フィッティング

フィッティングのオン・オフを切り替えられます。詳しくは『フィッティング』を参照してください。

⑥ 全体表示

キャンバスウィンドウのサイズに合わせて、キャンバス全体を表示できます。

⑦ 回転スライダー

スライダーをドラッグすると、キャンバスを回転できます。数字をタップすると、角度を入力できます。

⑧ 左回転

一定の角度刻みでキャンバスを左方向に回転できます。角度の刻みは、初期設定では 5 度に設定されています。[環境設定] ダイアログの [表示角度] で角度を変更できます。詳しくは『キャンバス』を参照してください。

⑨ 右回転

一定の角度刻みでキャンバスを右方向に回転できます。角度の刻みは、初期設定では 5 度に設定されています。[環境設定] ダイアログの [表示角度] で角度を変更できます。詳しくは『キャンバス』を参照してください。

⑩ **回転をリセット**
キャンバスの回転をリセットします。

⑪ **左右反転**
キャンバスを左右反転して表示できます。

⑫ **上下反転**
キャンバスを上下反転して表示できます。

ナビゲーターパレットを表示するには
Windows/macOS/ タブレットから [ナビゲーター] パレットの表示を切り替えるには、[ウィンドウ] メニュー→ [ナビゲーター] を選択します。

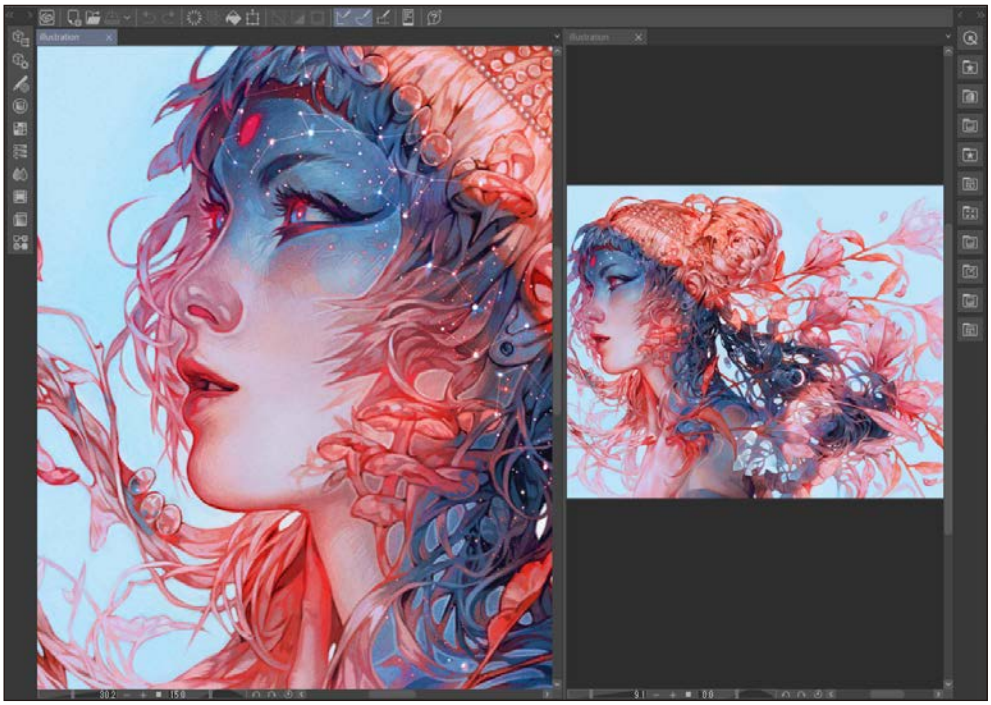
キャンバスウィンドウの配置を変更する

CLIP STUDIO PAINT のキャンバスウィンドウの配置を変更できます。複数のキャンバスウィンドウを効率よく並べたり、同じキャンバスを複数のキャンバスウィンドウで表示したりできます。

新規ウィンドウ

[ウィンドウ] メニュー→ [キャンバス] → [新規ウィンドウ] を選択すると、編集中の [キャンバス] ウィンドウを、複数のウィンドウで表示できます。

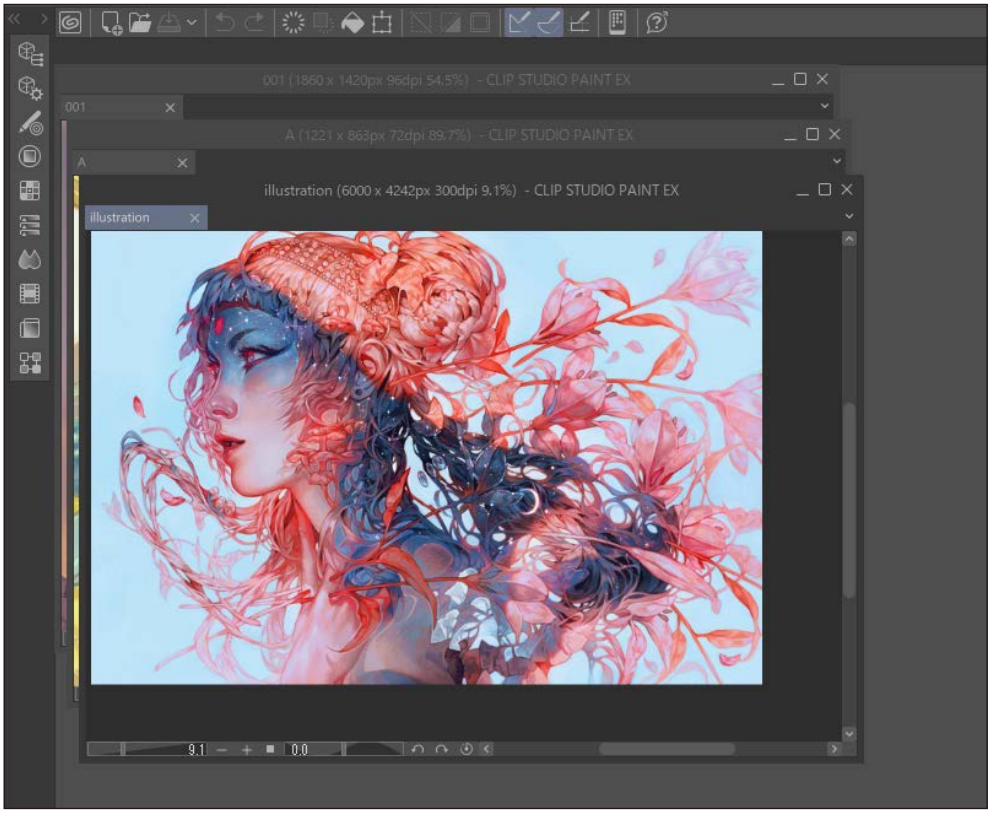
同一のキャンバスなので、片方を編集すると、もう片方にも同じ内容が反映されます。同じキャンバスを拡大表示したものと全体表示したものを並べて確認したいときに便利です。



キャンバスを重ねて表示する【Windows/macOS】

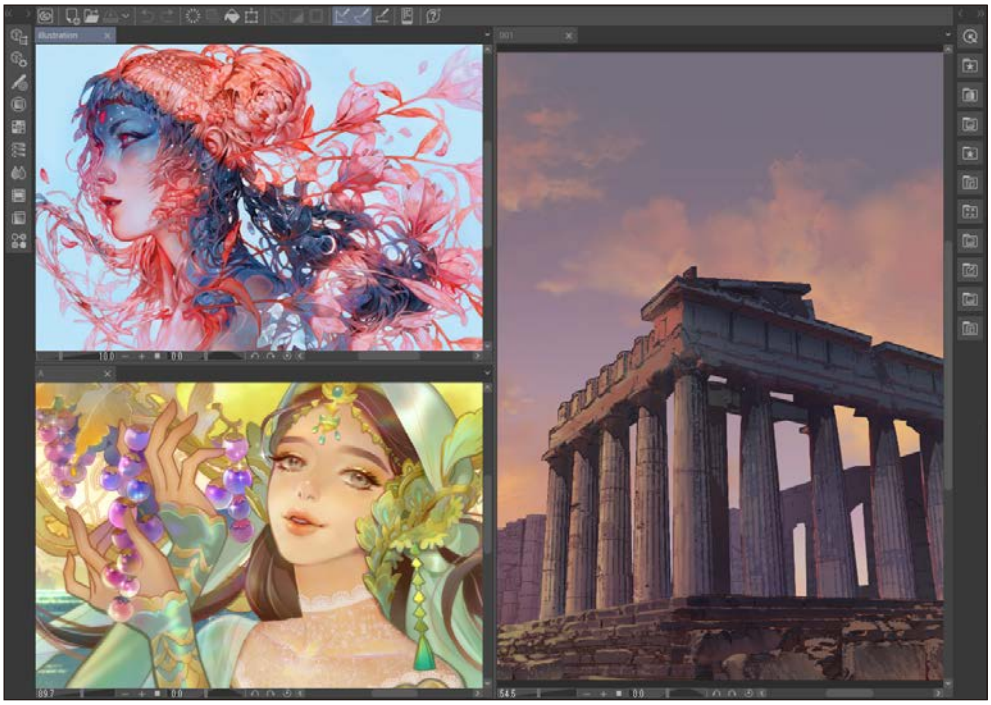
[ウィンドウ] メニュー→ [キャンバス] → [重ねて表示] を選択すると、キャンバスウィンドウを重ねて表示できます。

キャンバスを重ねて表示する場合は、あらかじめキャンバスウィンドウをフローティング表示にする必要があります。詳しくは『キャンバスをフローティング表示にする【Windows/macOS】』を参照してください。



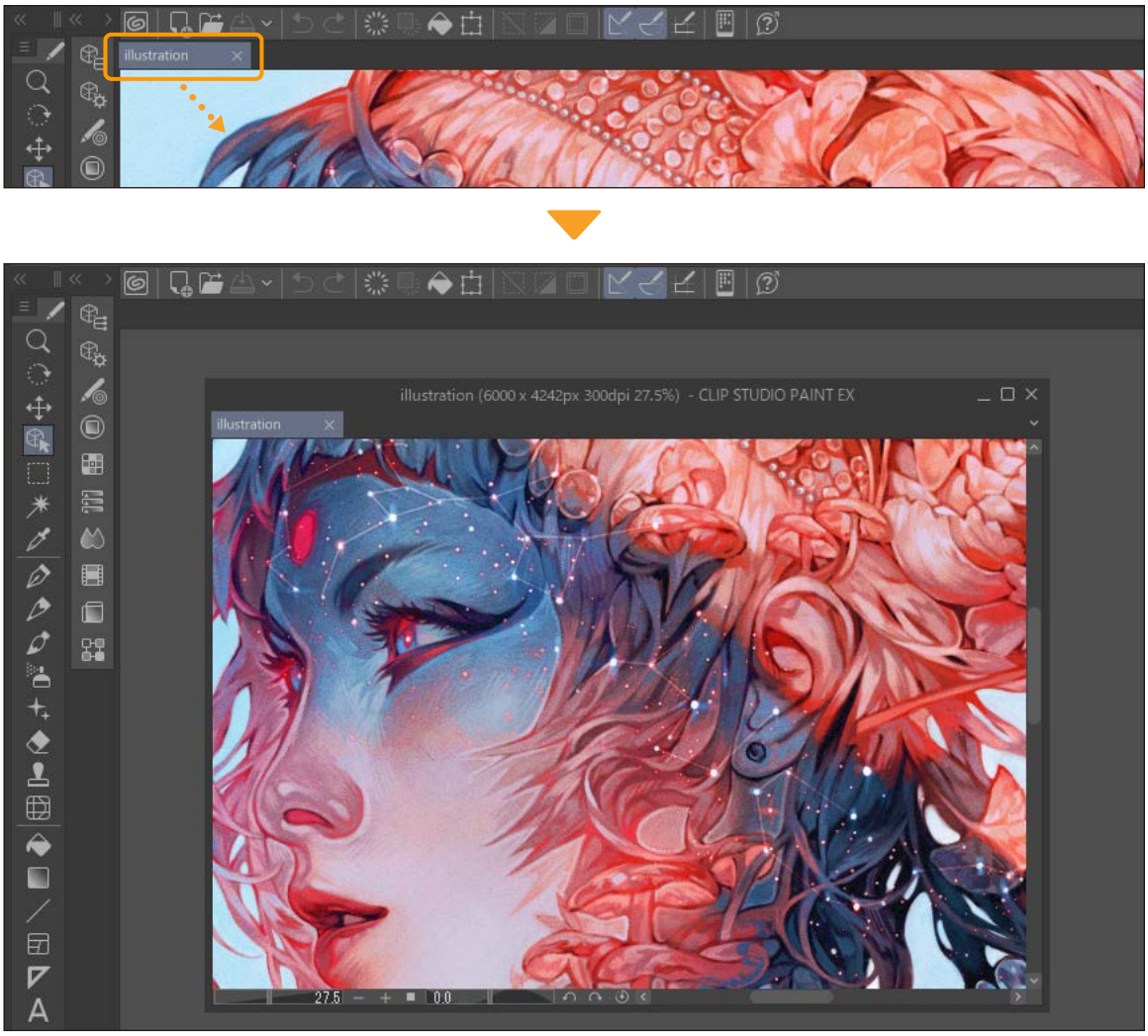
キャンバスを並べて表示する

[ウィンドウ] メニュー→ [キャンバス] → [並べて表示] を選択すると、すべてのキャンバスウィンドウを並べて表示できます。



キャンバスをフローティング表示にする【Windows/macOS】

キャンバス切り替えタブを赤い四角が表示されるまでドラッグすると、キャンバスをフローティング表示に切り替えられます。



編集するキャンバスを切り替える

複数のキャンバスを表示している場合、メニューから編集するキャンバスを切り替えられます。

次のキャンバス・前のキャンバス

[ウィンドウ] メニュー→ [キャンバス] から [次のキャンバス] または [前のキャンバス] を選択すると、編集するキャンバスを切り替えられます。キャンバスは、キャンバスを編集した順に切り替わります。

キャンバス名を選択する

[ウィンドウ] メニュー→ [キャンバス] から、表示中のキャンバス名を選択すると、選択したキャンバスが編集できる状態になります。

アプリケーションフレームやキャンバスウィンドウに複数のキャンバスを重ねて表示している場合は、選択したキャンバスが最前面に表示されます。

印刷用のトンボや基本枠を表示する【PRO/EX】

CLIP STUDIO PAINT では、印刷用のトンボや基本枠を表示できます。表示・非表示を切り替えたり、[トンボ・基本枠設定] ダイアログで設定を変更したりできます。

トンボと基本枠

[表示] メニュー→ [トンボ・基本枠] を選択すると、トンボと基本枠の表示・非表示を切り替えられます。

トンボと基本枠は、[新規] ダイアログの [作品の用途] から [コミック] ・ [同人誌入稿] ・ [すべてのコミック設定を表示] を選択すると、作成できます。トンボ・基本枠の各部の名称については、『マンガ用キャンバスの各部名称』を参照してください。

[新規] ダイアログの [作品の用途] の [アニメーション] から作成したキャンバスの場合は、基準フレーム・演出フレーム・作画フレームの表示・非表示を切り替えられます。ただし、[トンボ・基本枠の設定] を使用した設定は行えません。

トンボと基本枠の設定

[表示] メニュー→ [トンボ・基本枠の設定] を選択すると、[トンボ・基本枠設定] ダイアログでトンボと基本枠を設定できます。

トンボと基本枠を作成していないキャンバスを表示している場合は、[トンボ・基本枠設定] ダイアログから、トンボと基本枠を新規作成できます。

トンボ・基本枠設定ダイアログ

A. トンボ・基本枠

オンにすると、キャンバスにトンボと基本枠を追加すると同時に、[トンボ（仕上がり枠）] と [基本枠（内枠）] を設定できるようになります。オフにすると、キャンバスからトンボと基本枠が削除されます。

すでにキャンバスにトンボと基本枠が表示されている場合は、オンに設定されています。

B. トンボ（仕上がり枠）

印刷され本になったときに、断裁されるラインを設定します。この寸法内の描画が印刷されます。詳しくは『マンガ用キャンバスの各部名称』を参照してください。

C. 基本枠（内枠）

コマを配置する基準となる枠を設定できます。設定方法を [マージン指定] と [サイズ指定] から選択できます。詳しくは『マンガ用キャンバスの各部名称』を参照してください。

D. トンボを合わせる

見開きページの編集時に表示される項目です。ページ結合部分のトンボの作成方法を設定できます。

オフにすると、左右のページの用紙の端を合わせた位置に、トンボが作成されます。

オンにすると、仕上がり枠を結合したトンボが作成されます。左右のページの仕上がり枠の位置は、[間隔] で調整できます。

セーフライン

[表示] メニュー→ [セーフライン] を選択すると、セーフラインの表示・非表示を切り替えられます。セーフラインについては『新規ダイアログ（すべてのコミック設定を表示）【PRO/EX】』を参照してください。

作品情報【EX】

[表示] メニュー→ [作品情報] を選択すると、作品情報の表示・非表示を切り替えられます。

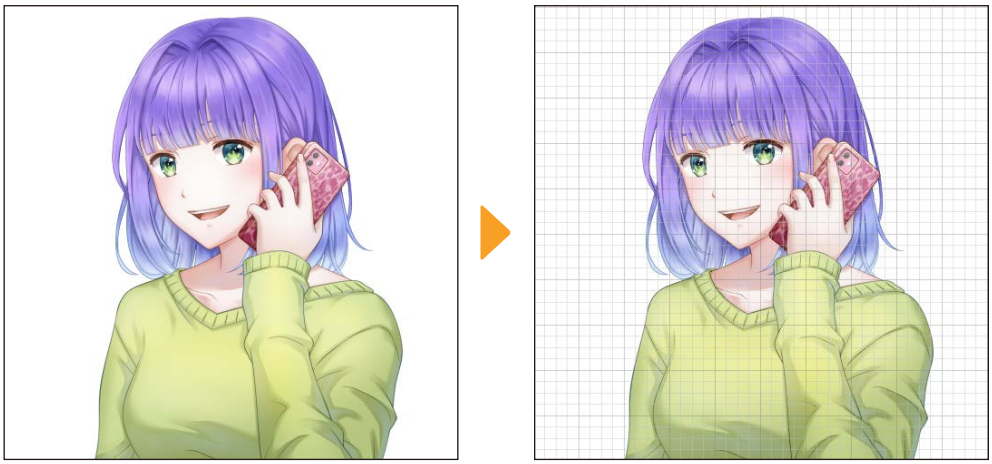
作品情報は、キャンバスの隅に表示される作品名やページ数などの情報です。[新規] ダイアログや [作品基本設定を変更] ダイアログより設定できます。設定できる項目については、『作品基本設定を変更【EX】』を参照してください。

グリッド・ルーラーを表示する【PRO/EX】

CLIP STUDIO PAINT で、グリッドやルーラーを表示する方法を紹介します。

グリッドを表示する

グリッドとは、方眼紙のようなマス目のことです。[表示] メニュー→ [グリッド] を選択すると、グリッドの表示・非表示を切り替えられます。



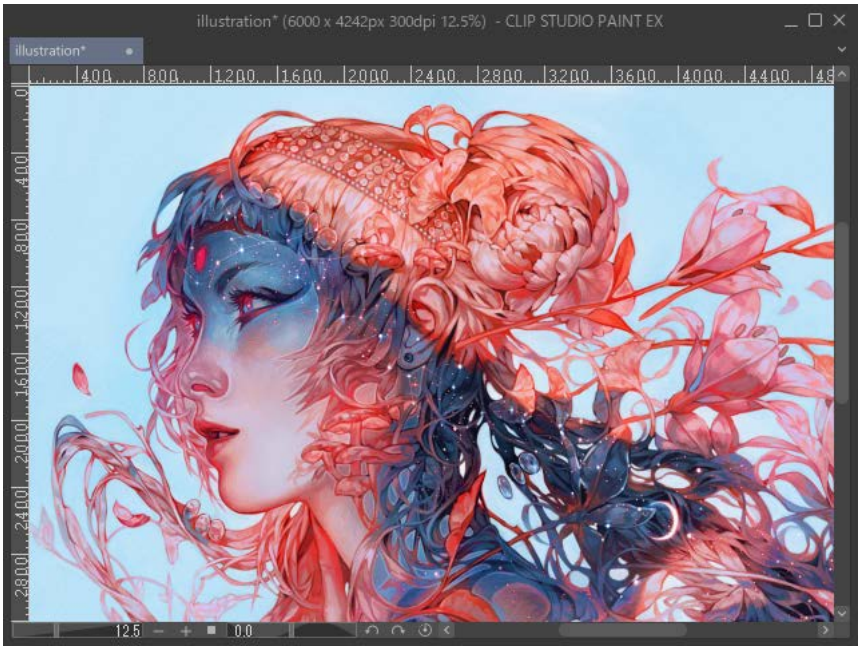
グリッドの位置や色は、設定で変更できます。

- グリッドのマス目の間隔や原点を変更したい場合は、『グリッドとルーラーの表示を設定する』を参照してください。
- グリッドの色を変更したい場合は、[環境設定] ダイアログの『定規・単位』を参照してください。

ルーラーを表示する

ルーラーとは、キャンバスウィンドウの端に表示される定規のような目盛りです。[表示] メニュー→ [ルーラー] を選択すると、ルーラーの表示・非表示を切り替えられます。

また、[Ctrl]+[R] キーを押しても、ルーラーの表示を切り替えられます。



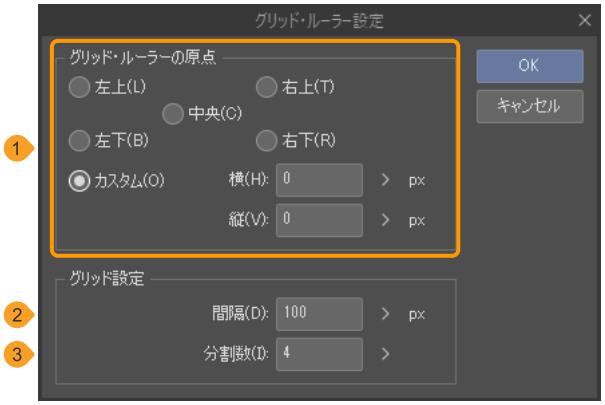
ルーラーの位置や目盛りの単位は、設定で変更できます。

- ルーラーの原点を変更したい場合は、『グリッドとルーラーの表示を設定する』を参照してください。
- ルーラーの目盛りの単位を変更したい場合は、[環境設定] ダイアログの『定規・単位』を参照してください。

グリッドとルーラーの表示を設定する

[表示] メニュー→ [グリッド・ルーラーの設定] を選択すると、[グリッド・ルーラー設定] ダイアログで、グリッドやルーラーの原点の位置や、グリッドの間隔などを設定できます。

グリッド・ルーラー設定ダイアログ



① **グリッド・ルーラーの原点**

グリッド・ルーラーの原点の位置を設定できます。[左上] · [左下] · [中央] · [右上] · [右下] · [カスタム] から選択できます。[カスタム] を選択すると、原点の位置を数値で指定できます。

ダイアログで設定中の原点の位置は、キャンバスに表示されます。ドラッグすると位置を変更できます。

② **間隔**

グリッドの太い線の間隔を設定できます。

③ **分割数**

グリッドの太い線の間の分割数を設定できます。

グリッドにスナップして描画する

グリッドを表示しているときに、グリッドにスナップして描画できます。均等な間隔の線を描画したいときなどに便利です。

[表示] メニュー→ [グリッドにスナップ] を選択すると、グリッドにスナップするかどうか切り替えられます。

パース定規のグリッドを表示している場合は、パース定規のグリッドにスナップするかどうか切り替えられます。パース定規については『パース定規』を参照してください。

色を選ぶ・作る

CLIP STUDIO PAINT で、パレットや [スポイト] ツールを使用して、使いたい色を選んだり、作ったりする方法を紹介します。

- カラーサークルパレット
- カラースライダーパレット
- カラーセットパレット
- 色混ぜパレット
- カラーヒストリーパレット【PRO/EX】
- 中間色パレット【PRO/EX】
- 近似色パレット【PRO/EX】
- 色の設定ダイアログ
- スポイトツール
- 画面の色を取得【Windows/macOS】
- ウィンドウを隠して画面の色を取得【Windows/macOS】

カラーサークルパレット

CLIP STUDIO PAINT の [カラーサークル] パレットは、外周のサークル（色相環）をドラッグして大まかな色を選択し、中央部の色空間から描画色を選択できます。

選択した色は、カラーサークルの左下にあるカラーアイコンに表示されます。また、カラーサークルの右下に選択した色が数値で表示されます。数値の部分をタップすると、カラーサークルで表示中の色空間の値から RGB 値に切り替えられます。

パレットの右下にあるアイコンをタップすると、色空間を切り替えられます。

また、[カラーサークル] パレットのメニューから、表示したい色空間を選択しても、切り替えられます。

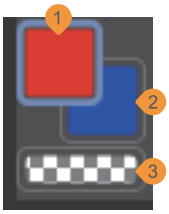
① **HSV 色空間**
色相 (Hue)、彩度 (Saturation)、明度 (Value) を調整して色を設定できます。

② **HLS 色空間**
色相 (Hue)、輝度 (Luminance)、彩度 (Saturation) を調整して色を設定できます。

カラーアイコン

メインカラー・サブカラー・透明色から描画する色や設定する色を選択できます。

メインカラーとサブカラーは、表現色がグレーのブラシ先端画像で描画するときや、図形やフキダシを描画するときに、組み合わせて使用できます。



① **メインカラー**

メイン描画色とも言います。メインカラーのアイコンをタップすると、色を選択するパレットでメインカラーを設定できるようになります。また、描画系ツールでメインカラーを使用した描画を行えます。

② **サブカラー**

サブ描画色とも言います。サブカラーのアイコンをタップすると、色を選択するパレットでサブカラーを設定できるようになります。また、描画系ツールでサブカラーを使用した描画を行えます。

③ **透明色**

タップすると、透明色で描画できます。色の設定はできません。

メインカラーとサブカラーのアイコンをダブルタップすると、[色の設定] ダイアログを表示して、色を設定できます。詳しくは『色の設定ダイアログ』を参照してください。

カラーサークルパレットを表示するには

Windows/macOS/ タブレットから [カラーサークル] パレットの表示を切り替えるには、[ウィンドウ] メニュー→ [カラーサークル] を選択します。

カラースライダーパレット

CLIP STUDIO PAINT の [カラースライダー] パレットは、スライダーや数値を入力して、描画色を設定できるパレットです。色の設定方法は、[カラースライダー] パレット左側のリブで切り替えられます。設定できる値は、RGB・HSV・HLS・CMYK です。

設定した色は、[カラースライダー] パレットの下にあるカラーアイコンに表示されます。

カラーアイコンは、[カラースライダー] パレットのメニューで表示・非表示を切り替えられます。カラーアイコンの機能については『カラーサークルパレット』を参照してください。

RGB リブ

[RGB] リブを選択すると、描画色を RGB 値で設定できます。

RGB は光の三原色で、赤（Red）、緑（Green）、青（Blue）を表し、ブラウン管や液晶ディスプレイなどで表示する色を表現します。

HSV リブ・HLS リブ

[HSV] リブを選択すると、描画色を HSV 色空間で設定できます。[カラーサークル] パレットを HLS 色空間で表示している場合は、[HLS] リブが表示され、描画色を HLS 色空間で設定できます。

また、[カラースライダー] パレットのメニューから、表示したい色空間を選択しても、HSV 色空間と HLS 色空間を切り替えられます。

① **HSV 色空間**

色相 (Hue)、彩度 (Saturation)、明度 (Value) を調整して色を設定できます。

② **HLS 色空間**

色相 (Hue)、輝度 (Luminance)、彩度 (Saturation) を調整して色を設定できます。

CMYK リブ【PRO/EX】

[CMYK] リブを選択すると、描画色を CMYK で設定できます。

CMYK はカラー印刷で利用される原色で、シアン（Cyan）、マゼンタ（Magenta）、イエロー（Yellow）、黒（Key plate）を表し、印刷時の色を表現します。

カラースライダーパレットを表示するには

Windows/macOS/ タブレットから [カラーサークル] パレットの表示を切り替えるには、[ウィンドウ] メニュー→ [カラーサークル] を選択します。

カラーセットパレット

CLIP STUDIO PAINT の [カラーセット] パレットは、標準的な色が用意されたカラーセットから、タップするだけで色を選択できるパレットです。

[カラーセット] パレットは、最初から登録されているカラーセットだけでなく、自分でオリジナルのカラーセットを作成して追加することもできます。

① **カラーセット表示**
プルダウンメニューからカラーセットを選択できます。選択すると、カラーセット一覧に表示される色が切り替わります。

② **カラーセットの編集**
[カラーセットの編集] ダイアログを開いて、カラーセットの管理を行えます。詳しくは『カラーセットを管理する』を参照してください。

③ **カラーセットを追加**
『素材を追加するダイアログ』を開いて、CLIP STUDIO ASSETS からダウンロードしたカラーセット素材を読み込めます。詳しくは『素材を読み込む方法』を参照してください。

④ **カラーセット一覧**
色のタイルをタップすると、描画色を選択できます。
Windows/macOS の場合は、色のタイルにマウスカーソルを合わせると、色の RGB 値または HSV 値と色の名前がツールチップで表示されます。
色の表示をカスタマイズする方法については、『カラーセットの色を設定する』を参照してください。

⑤ **RGB 値・HSV 値**
描画色の RGB 値が、数値で表示されます。RGB 値をタップすると、HSV 値の表示に切り替わります。ただし、[カラーサークル] パレットの表示が HLS 色空間の場合は、HLS 値に切り替わります。

⑥ **色の置き換え**
『色の置き換え』を参照してください。

⑦ **色の追加**
『色の追加』を参照してください。

⑧ **色の削除**
『色の削除』を参照してください。

カラーセットパレットを表示するには

Windows/macOS/ タブレットから [カラーセット] パレットの表示を切り替えるには、[ウィンドウ] メニュー→ [カラーセット] を選択します。

カラーセットの色を設定する

カラーセット一覧に色のタイルを追加したり、色のタイルの配置を変更したりできます。

色の追加

次の方法で、現在の選択色のタイルをカラーセットに追加できます。

- [カラーセット] パレットの [色の追加] をタップします。
- [カラーセット] パレットのメニューから、[色の追加] を選択します。

色の置き換え

次の方法で、カラーセットで選択しているタイルの色を現在の選択色に置き換えられます。

- [カラーセット] パレットの [色の置き換え] をタップします。
- [カラーセット] パレットのメニューから、[色の置き換え] を選択します。
- カラーセットの一覧で、[Alt] キーを押しながら色を置き換えたいタイルをタップします。

色の削除

次の方法で、カラーセットで選択しているタイルを色ごと削除できます。

- [カラーセット] パレットの [色の削除] をタップします。
- [カラーセット] パレットのメニューから、[色の削除] を選択します。

スポイト取得色の自動登録

[カラーセット] パレットのメニューから [スポイト取得色の自動登録] をオンにすると、自動的に、[スポイト] ツールで取得した色のタイルがカラーセットに追加されます。

色の名前の変更

[カラーセット] パレットのメニューから [色の名前の変更] を選択すると、[色の名前の変更] ダイアログが表示され、現在の選択色の名前を変更できます。

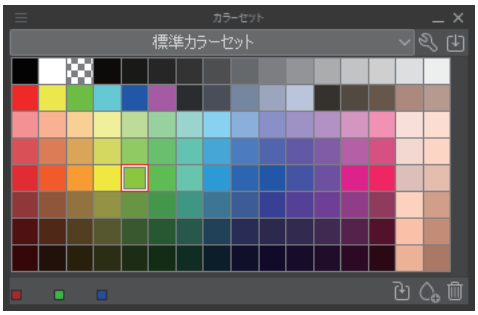
[カラーセット] パレットの表示方法を [リスト] に設定している場合は、色の名前をダブルタップしても、名前を変更できます。

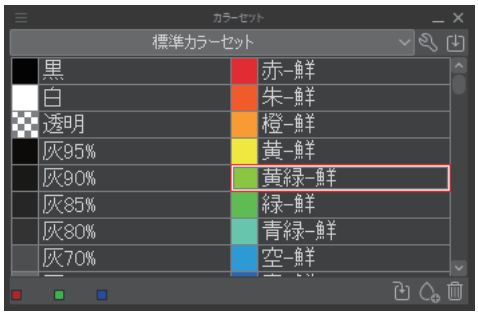
選択色の名前は、[カラーセット] パレットだけで使用できます。他のパレットには表示されません。

カラーセットパレットの表示を変更する

カラーセット一覧の表示方法を変更する

[カラーセット] パレットのメニューの [表示方法] から、カラーセット一覧の表示方法を変更できます。





サイズ指定（極小・小・中・大・極大）

タイルのサイズを指定できます。サイズは [極小] · [小] · [中] · [大] · [極大] から選択できます。

ステップ指定（8・16・24）

1 行あたりのタイル数を指定できます。パレットの横幅に対して、つねに指定したステップ数でタイルを表示します。パレットのサイズを変更した場合は、パレットの大きさに連動してタイルのサイズが変わります。

リスト（小・中・大）

カラーセットの表示を、タイルと色の名前にします。表示の大きさは [リスト 小] · [リスト 中] · [リスト 大] から選択できます。

色の並べ替え

カラーセットの一覧の色を並べ替えられます。[Ctrl] キーを押しながら色のタイルをドラッグ & ドロップすると、タイルを移動できます。

[カラーセット] パレットのメニューから [並べ替え方法] → [ドラッグ] を選択すると、[Ctrl] キーを押さなくてもタイルを移動できます。

カラーセットバーの表示

[カラーセット] パレットのメニューから [カラーセットバーの表示] を選択すると、カラーセットの一覧の上にあるボタンやプルダウンメニューの表示・非表示を切り替えられます。

コマンドバーの表示

[カラーセット] パレットのメニューから [コマンドバーの表示] を選択すると、カラーセットの一覧の下にあるボタンの表示・非表示を切り替えられます。

カラーセットを管理する

カラーセットの書き出し

[カラーセット] パレットのメニューから [カラーセットの書き出し] を選択すると、現在表示中のカラーセットを、カラーセットファイル（拡張子：cls）、または Adobe Photoshop スウォッチファイル（拡張子：aco）のカラーパレットデータに書き出して保存できます。

メモ　**カラーセットを素材として書き出す方法については、『カラーセットを素材として登録する』を参照してください。**

カラーセットの読み込み

[カラーセット] パレットのメニューから [カラーセットの読み込み] を選択すると、カラーセットファイル（拡張子：cls）、または Adobe Photoshop スウォッチファイル（拡張子：aco）のカラーパレットデータを、[カラーセット] パレットに読み込めます。

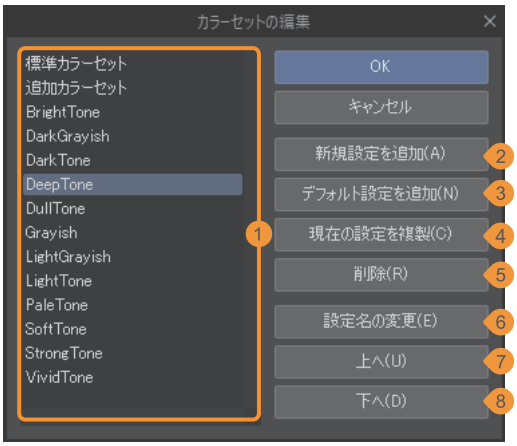
Windows/macOS/iPad の場合は、ファイルを [カラーセット] パレットにドラッグ＆ドロップしても読み込めます。

メモ **カラーセット素材を読み込む方法については、『素材を読み込む方法』を参照してください。**

カラーセットの編集

[カラーセットの編集] ダイアログは、カラーセットを管理するためのダイアログです。次の方法で表示できます。

- [カラーセット] パレットの [カラーセットの編集] をタップします。
- [カラーセット] パレットのメニューの [カラーセットの編集] を選択します。



① **作成済みカラーセットの一覧**
[カラーセット] パレットに登録されているカラーセットの一覧です。

② **新規設定を追加**
作成済みカラーセットの一覧に、色が登録されていないカラーセットを追加できます。名前を入力し、[OK] をタップすると、カラーセット表示から、作成したカラーセットを選択できるようになります。

③ **デフォルト設定を追加**
[標準カラーセット] と同じ色が登録されているカラーセットを追加できます。

④ **現在の設定を複製**
作成済みカラーセットの一覧で選択中のカラーセットを複製できます。

⑤ **削除**
作成済みカラーセットの一覧で選択中のカラーセットを削除できます。

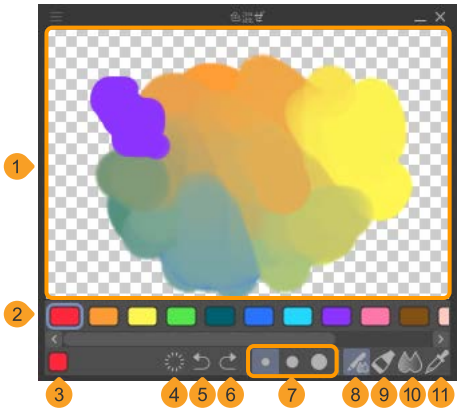
⑥ **設定名の変更**
作成済みカラーセットの一覧で選択中のカラーセットの名称を変更できます。

⑦ **上へ**
作成済みカラーセットの一覧で選択中のカラーセットの表示順序を、1 つ上に移動できます。

⑧ **下へ**
作成済みカラーセットの一覧で選択中のカラーセットの表示順序を、1 つ下に移動できます。

色混ぜパレット

CLIP STUDIO PAINT の [色混ぜ] パレットは、描画色エリア上で [筆] ツールや [色混ぜ] ツールを使用して、描画や混色を行えます。キャンバス以外の場所で色を試したり、描画エリアの色をスポイトで取得したりできます。



① **描画エリア**
[筆] ツールや [色混ぜ] ツールなどを使用して、描画や混色を行える領域です。マウスホイールやピンチイン・ピンチアウトで描画エリアの拡大・縮小を行えます。

② **カラーセットバー**
よく使用する色を登録できます。色のタイルをタップして選択すると、選択した色に描画色を変更できます。タイルをドラッグすると、タイルの表示順序を変更できます。
カラーセットの色を設定する方法については『カラーセットバーの色を設定する』を参照してください。

③ **描画色エリア**
現在選択している描画色が表示されます。タップすると、『色の設定ダイアログ』から色を選択できます。

④ **クリア**
描画エリアの描画を消去できます。

⑤ **取り消し**
描画エリアの描画を取り消せます。タブレットの場合は、描画エリアを 2 本指でタップしても同様の操作を行えます。

⑥ **やり直し**
描画エリアで取り消した操作をやり直せます。タブレットの場合は、描画エリアを 3 本指でタップしても同様の操作を行えます。

⑦ **ブラシサイズ**
描画エリアで使用するブラシサイズを [大]・[中]・[小] から選択できます。[色混ぜ] パレットの横幅が狭い場合は、ボタンではなく、プルダウンメニューで表示されます。

⑧ **キャンバスで使用中のサブツール**
描画エリアに、[サブツール] パレットで選択しているサブツールを使用して描画できます。[色混ぜ] パレットの描画エリアで使用できないサブツールを選択している場合は、描画エリア上で禁止カーソルが表示されます。

メモ

描画エリアで使用できるサブツールは、[出力処理] が [直接描画]・[閉領域フィル]・[等高線塗り]・[虫めがね]・[手のひら]・[スポイト] のいずれかに設定されているサブツールです。[出力処理] については『入力処理と出力処理』を参照してください。

⑨ **筆**
描画エリアに筆のタッチで描画できます。

⑩ **色混ぜ**
描画エリアの描画を混色できます。

⑪ **スポイト**

描画エリアから色を取得して、描画色を選択できます。

描画エリアを [Alt] キー＋タップや、指で長押ししても、[スポイト] ツールに切り替わり、色を取得できます。

色混ぜパレットを表示するには

Windows/macOS/ タブレットから [色混ぜ] パレットの表示を切り替えるには、[ウィンドウ] メニュー→ [色混ぜ] を選択します。

カラーセットバーの色を設定する

[色混ぜ] パレットのカラーセットバーはカスタマイズできます。よく使う色を登録したり、使わない色を削除したりできます。

色の追加

次の方法で、現在の描画色のタイルを、カラーセットに追加できます。

- カラーセットバーの右端にある [+] をタップします。[+] が表示されていない場合は、カラーセットバーを左方向にスクロールしてください。
- 描画色エリアのタイルをカラーセットバーにドラッグ＆ドロップします。
- [色混ぜ] パレットのメニューから [色の追加] を選択します。

色の置き換え

1 **[色混ぜ] パレットのカラーセットバーから、色を置き換えたいタイルをタップして選択します。**

2 **描画エリアから [スポイト] で色を取得するか、または [カラーセット] パレットなどから、置き換える色を選択します。**

3 **[色混ぜ] パレットのメニューから、[色の置き換え] を選択すると、選択したタイルの色が置き換わります。**

色の削除

次の方法で、カラーセットバーで選択しているタイルを色ごと削除できます。

- タイルのコンテキストメニューから [色の削除] を選択します。
- [色混ぜ] パレットのメニューから、[色の削除] を選択します。

初期設定に戻す

[色混ぜ] パレットのメニューから [初期設定に戻す] を選択すると、カラーセットバーが初期状態に戻ります。追加した色が削除され、削除した色が元に戻ります。

使用中のサブツールを登録

[色混ぜ] パレットのコマンドバーには、[筆] · [色混ぜ] · [スポイト] の各ツールが初期設定で登録されています。これらをほかのサブツールに置き換えられます。

1 **[サブツール] パレットから、[色混ぜ] パレットに登録したいサブツールを選択します。**

2 **[色混ぜ]パレットのメニューから[使用中のサブツールを登録]を選択し、[(ツール名)を上書き]を選択します。**

3 **手順 2 で選択したツールが、手順 1 で選択したサブツールに置き換わります。**

[色混ぜ] パレットのメニューから [使用中のサブツールを登録] → [初期状態に戻す] を選択すると、初期設定のツールに戻せます。

色混ぜパレットの表示を変更する

背景色を変更する

[色混ぜ] パレットのメニューから [背景色] を選択すると、[なし] · [白] · [黒] · [グレー] · [ベージュ] から背景色を選択できます。

カラーセットバーの表示

[色混ぜ] パレットのメニューから [カラーセットバーの表示] を選択すると、カラーセットバーの表示・非表示を切り替えられます。

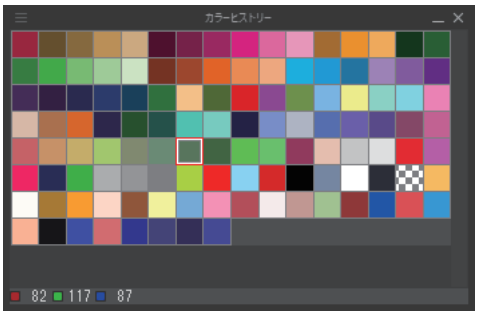
コマンドバーの表示

[色混ぜ] パレットのメニューから [コマンドバーの表示] を選択すると、カラーセットバーの下にあるボタンの表示・非表示を切り替えられます。

カラーヒストリーパレット【PRO/EX】

CLIP STUDIO PAINT の [カラーヒストリー] パレットは描画色の履歴から色を選択できるパレットです。最新の色が左上から追加されていきます。

色のタイルをタップすると、色を選択できます。タイルにマウスカーソルを合わせると、[カラーヒストリー] パレットの左下に、RGB 値が表示されます。



RGB 値をタップすると、HSV 値の表示に切り替わります。[カラーサークル] パレットの表示を HLS 色空間にしている場合は、HLS 値に切り替わります。

カラーヒストリーパレットを表示するには

Windows/macOS/ タブレットから [カラーヒストリー] パレットの表示を切り替えるには、[ウィンドウ] メニュー→ [カラーヒストリー] を選択します。

色の履歴をカラーセットパレットに登録する

[カラーヒストリー] パレットのメニューから [カラーセットパレットに登録] を選択すると、[カラーヒストリー] パレットに表示されている描画色の履歴を、[カラーセット] パレットのカラーセット一覧に登録できます。

[カラーセットパレットに登録] ダイアログの [名前] に入力した内容が、カラーセットの名前に設定されます。

色の履歴を消去する

[カラーヒストリー] パレットのメニューから [カラーヒストリーをクリア] を選択すると、描画色の履歴を消去できます。

カラーヒストリーパレットの表示方法を変更する

[カラーヒストリー] パレットのメニューの [表示方法] から、表示方法を変更できます。

サイズ指定（極小・小・中・大・極大）

タイルのサイズを指定できます。サイズは [極小] · [小] · [中] · [大] · [極大] から選択できます。

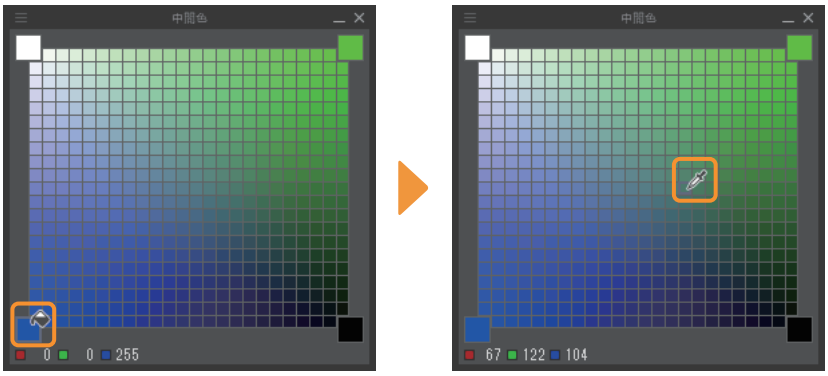
ステップ指定（8・16・24）

1 行あたりのタイル数を指定できます。パレットの横幅に対して、つねに指定したステップ数でタイルを表示します。パレットのサイズを変更した場合は、パレットの大きさに連動してタイルのサイズが変わります。

中間色パレット【PRO/EX】

CLIP STUDIO PAINT の [中間色] パレットは、4 隅に配置されているタイルの色を元に、中間色を表示できるパレットです。[中間色] パレットに登録したい色を選び、4 隅のタイルをタップすると、設定した色に応じた中間色が表示されます。

中間色のタイルをタップすると、色を選択できます。タイルにマウスカーソルを合わせると、[中間色] パレットの左下に、RGB 値が表示されます。



メモ

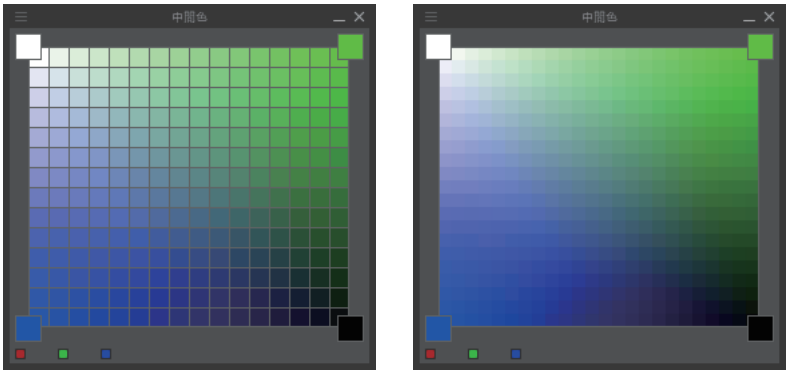
RGB 値をタップすると、HSV 値の表示に切り替わります。[カラーサークル] パレットの表示を HLS 色空間にしている場合は、HLS 値に切り替わります。

中間色パレットを表示するには

Windows/macOS/ タブレットから [中間色] パレットの表示を切り替えるには、[ウィンドウ] メニュー→ [中間色] を選択します。

中間色パレットの表示を変更する

[中間色] パレットのメニューから、タイルの表示方法を設定できます。



ステップ数固定（10 分割・20 分割・30 分割）

[中間色] パレットのメニューから [ステップ数固定] のいずれかの項目を選択すると、タイルの表示方法を、1 行あたりのタイル数で指定できます。分割数は [10 分割]・[20 分割]・[30 分割] から指定できます。

パレットのサイズを変更した場合は、パレットの大きさに連動してタイルのサイズが変わります。

タイル幅固定（7pt・10pt・15pt）

[中間色] パレットのメニューから [タイル幅固定] のいずれかの項目を選択すると、タイルの表示方法を、タイル 1 つあたりの幅で指定できます。サイズは [7pt]・[10pt]・[15pt] から指定できます。

パレットのサイズを変更した場合は、パレットの大きさに連動して、1 行あたりに表示されるタイル数が変わります。

グリッドを表示

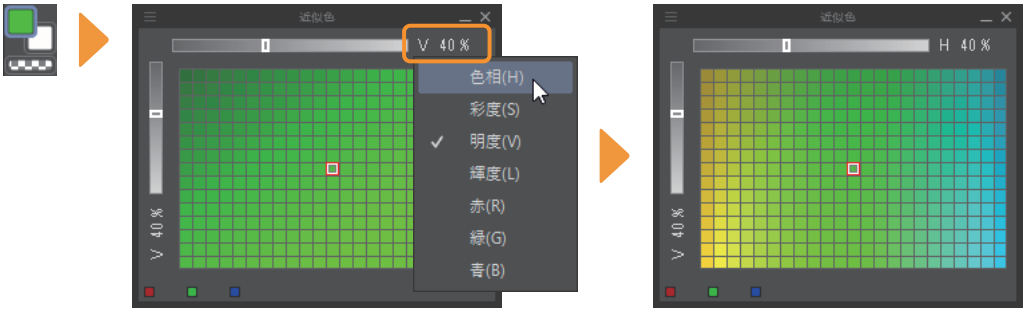
[中間色] パレットのメニューから [グリッドを表示] を選択すると、グリッドの表示・非表示を切り替えられます。

近似色パレット【PRO/EX】

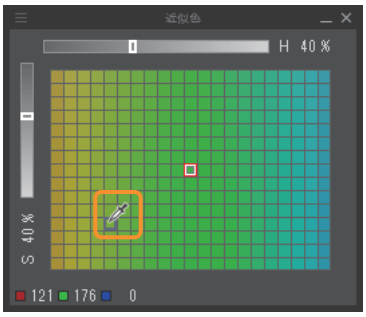
CLIP STUDIO PAINT の [近似色] パレットは、ほかのパレットで選択した描画色を元に、近似色を表示できるパレットです。

[近似色] パレットの縦軸と横軸に表示されている要素をタップして、メニューから要素を選択します。選択できる要素は、[色相（H）] ・ [彩度（S）] ・ [明度（V）] ・ [輝度（L）] ・ [赤（R）] ・ [緑（G）] ・ [青（B）] です。設定した要素に応じた近似色が表示されます。

縦軸と横軸のスライダーを操作して、表示色を調整できます。



近似色のタイルをタップすると、色を選択できます。タイルにマウスカーソルを合わせると、[近似色] パレットの左下に、RGB 値が表示されます。



メモ

RGB 値をタップすると、HSV 値の表示に切り替わります。[カラーサークル] パレットの表示を HLS 色空間にしている場合は、HLS 値に切り替わります。

近似色パレットを表示するには

Windows/macOS/ タブレットから [近似色] パレットの表示を切り替えるには、[ウィンドウ] メニュー→ [近似色] を選択します。

近似色パレットの表示を変更する

[近似色] パレットのメニューの、[ステップ数固定] ・ [タイル幅固定] ・ [グリッドを表示] を設定すると、タイルの表示方法を変更できます。各設定項目は、[中間色] パレットと同様です。詳しくは『中間色パレットの表示を変更する』を参照してください。

色の設定ダイアログ

[色の設定] ダイアログは、CLIP STUDIO PAINT で色を選択する操作を行うときに表示される画面です。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 **元の色**

[色の設定] ダイアログを開いた直後の設定色が表示されます。タップすると、元の色に戻せます。

② **設定した色**

[色の設定] ダイアログで選択した色が表示されます。[色の設定] ダイアログを開いた直後は表示されません。

③ **画面の色を取得【Windows/macOS】**

タップすると、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、色を選択できます。

④ **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 の場合は、[ヒストリー] を選択できません。

⑤ **色相環**

色相環を、[HLS] と [HSV] のいずれかに切り替えます。[設定方法] から [標準] · [カラーサークル 1] · [カラーサークル 2] を選択すると、表示されます。

⑥ **カラーフィールド**

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。

⑦ **カラースライダー**

カラースライダーをタップすると、タップした位置に応じて、カラーフィールドの表示が切り替わります。

⑧ **HSV/HLS**

選択中の色の HSV 値 /HLS 値が表示されます。数値を入力すると、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。

⑨ **RGB**

選択中の色の RGB 値が表示されます。RGB 値を入力すると、色を設定できます。

[設定方法] を [標準] に設定した場合は、HSV/HLS および RGB の各項目にラジオボタンが表示されます。ここからカラースライダーの基準となる値を 1 つ選択できます。

⑩ **HEX**

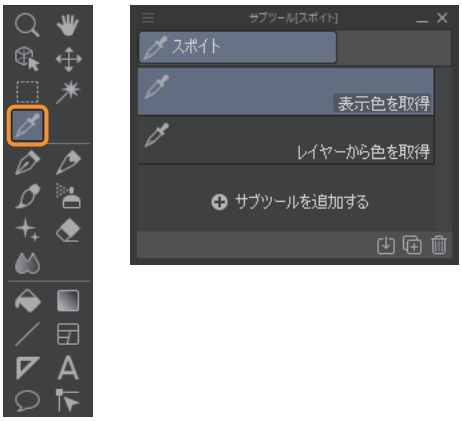
選択中の色の HEX 値が表示されます。16 進数カラーコードを入力すると、色を設定できます。

⑪ **L*a*b*【PRO/EX】**
選択中の色の L*a*b* 値が表示されます。L*a*b* 値を入力すると、色を設定できます。

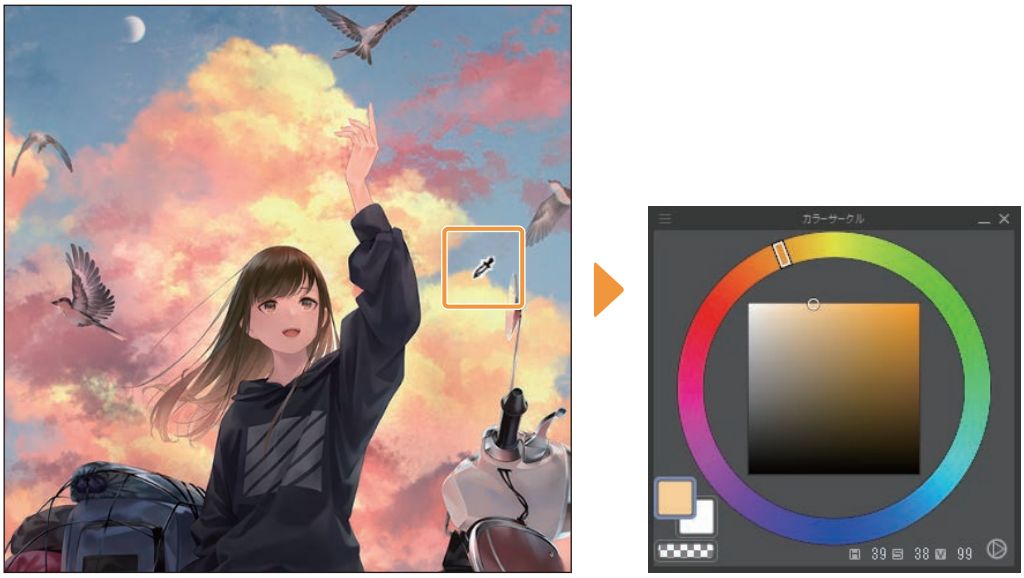
⑫ **CMYK【PRO/EX】**
選択中の色の CMYK 値が表示されます。CMYK 値を入力すると、色を設定できます。

スポイトツール

[ツール] パレットの [スポイト] ツールを使用すると、CLIP STUDIO PAINT のキャンバス上の色を選択できます。



キャンバスをタップすると、タップした位置の色を取得して、描画色に設定できます。



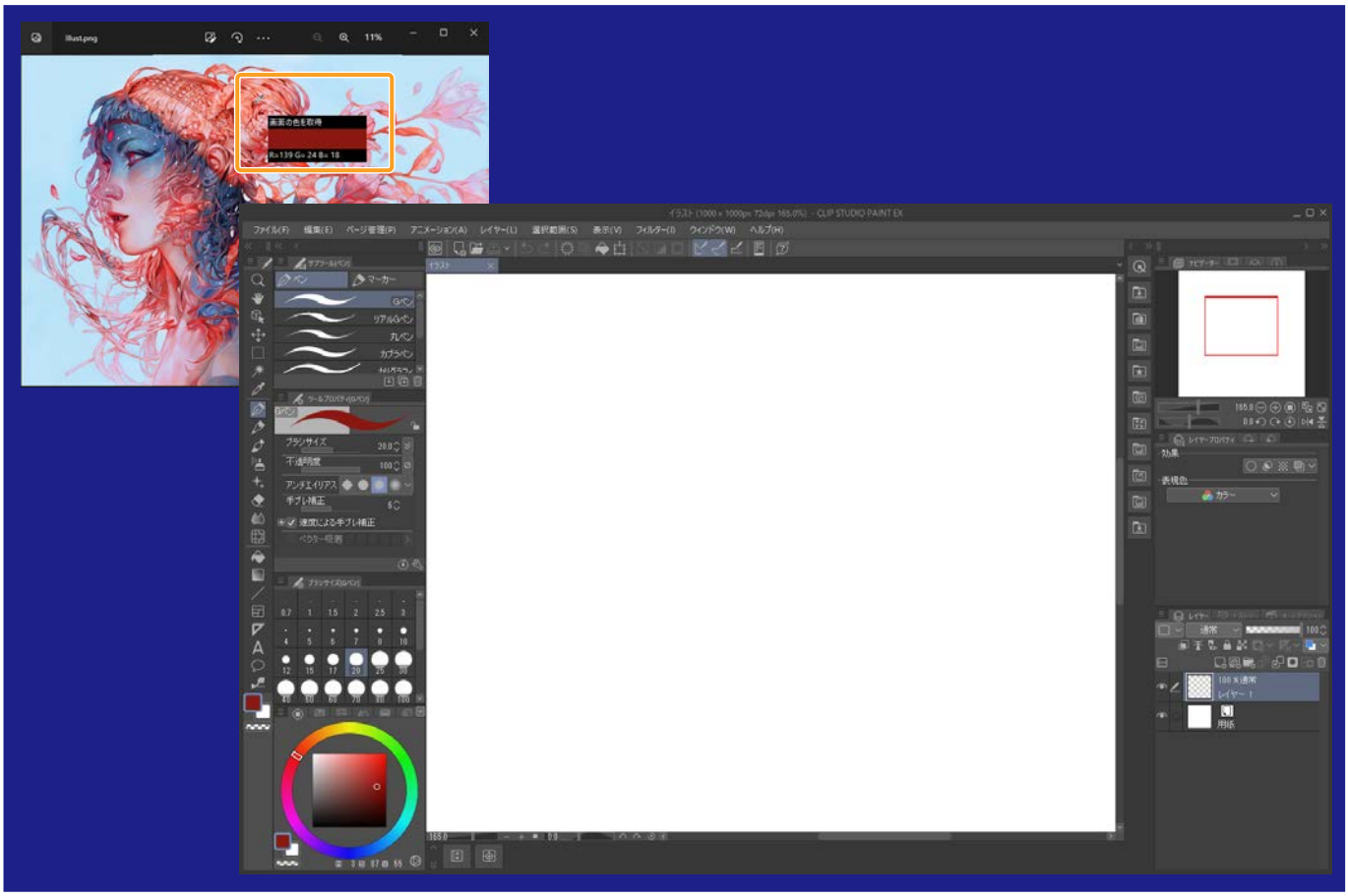
[スポイト] ツールは、[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットを使うと、より詳細な設定を行えます。設定を変更すると、色を取得するときに参照するレイヤーを設定できます。

[サブツール詳細] パレットで設定できる項目については、『スポイト』を参照してください。

画面の色を取得【Windows/macOS】

CLIP STUDIO PAINT の [編集] メニュー→ [画面の色を取得] を選択すると、スポイトと色取得ウィンドウが表示されます。画面上をタップすると、タップした位置の色を選択できます。

[スポイト] ツールと異なり、画面上のあらゆる色を対象にしています。別のアプリケーションで開いた資料の色も選択できます。



[画面の色を取得] を実行中に、操作を終了したい場合は、画面上で右クリックするか、キーボードのキーを押します。

ウィンドウを隠して画面の色を取得【Windows/macOS】

[編集] メニュー→ [ウィンドウを隠して画面の色を取得] を選択すると、CLIP STUDIO PAINT が非表示になり、スポイトと色取得ウィンドウが表示されます。画面上をタップすると、タップした位置の色を選択できます。

[スポイト] ツールと異なり、画面上のあらゆる色を対象にしています。別のアプリケーションで開いた資料の色も選択できます。

[ウィンドウを隠して画面の色を取得] を実行中に、操作を終了したい場合は、画面上で右クリックします。

選択範囲

CLIP STUDIO PAINT で選択範囲を作成する方法や、ペンで描くように選択範囲を作成できるクイックマスクや選択範囲レイヤーについて紹介します。

- 選択範囲ツール
- 自動選択ツール
- 選択範囲の作成方法を設定する
- すべてを選択
- 再選択
- 色域選択【PRO/EX】
- クイックマスク【PRO/EX】
- レイヤーから選択範囲
- 選択範囲を解除する
- 選択範囲を変更する
- 選択範囲をレイヤーにする【PRO/EX】
- 選択範囲ランチャー

選択範囲ツール

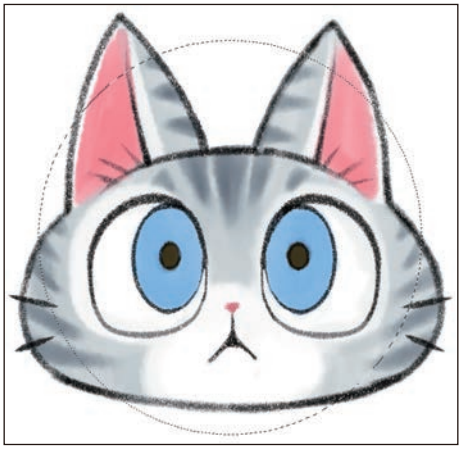
CLIP STUDIO PAINT の [ツール] パレットの [選択範囲] ツールを使用すると、図形で囲むように選択範囲を作成できます。また、ペンで描画するように選択範囲を作成できるサブツールもあります。

メモ　[表示] メニュー→ [選択範囲の境界線] を選択すると、選択範囲の境界を示す破線の表示・非表示を切り替えられます。

長方形選択サブツールと楕円選択サブツール

[長方形選択] サブツールは、キャンバスを斜めにドラッグすると、長方形の選択範囲を作成できます。

[楕円選択] サブツールは、キャンバスを斜めにドラッグすると、楕円の選択範囲を作成できます。



メモ [Shift] キーを押しながら選択範囲を作成すると、正方形または正円の選択範囲を作成できます。

[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットを使うと、より詳細な設定を行えます。設定を変更すると、選択するときの図形の形状を指定したり、角の丸さを変更したりできます。

[サブツール詳細] パレットでは、『選択範囲』・『図形』・『図形操作』・『アンチエイリアス』・『補正』の各カテゴリの設定を行えます。詳しくは各カテゴリのリンク先を参照してください。

投げなわ選択サブツール

選択範囲にしたい部分をなぞるようにドラッグすると、ドラッグした形状の選択範囲を作成できます。

[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットを使うと、より詳細な設定を行えます。

[サブツール詳細] パレットでは、『選択範囲』・『アンチエイリアス』・『補正』の各カテゴリの設定を行えます。

折れ線選択サブツール

折れ線の選択範囲を作成できます。タップした位置ごとに角が作成され、ダブルタップするか始点をタップすると、選択範囲が作成されます。

メモ

- **[Esc] キーを押すと、選択をすべてキャンセルできます。**
- **[Delete] キーを押すと、1 つ前の角の指定をキャンセルできます。**

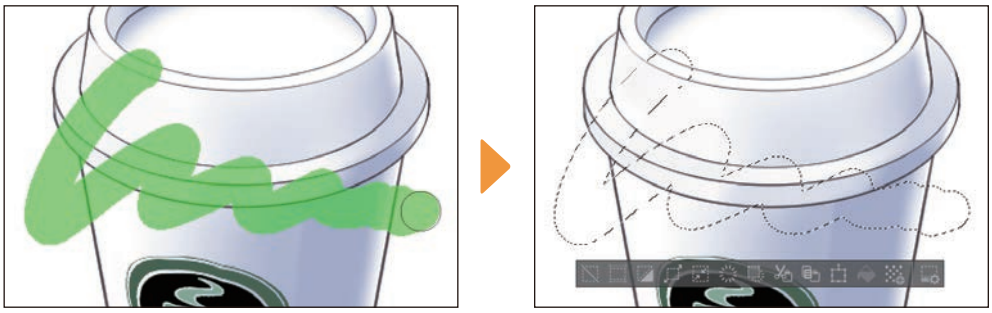
[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットを使うと、より詳細な設定を行えます。設定を変更すると、ベジェ曲線を使用した選択範囲の作成などが行えます。

[サブツール詳細] パレットでは、『選択範囲』・『連続曲線』・『アンチエイリアス』・『補正』の各カテゴリの設定を行えます。

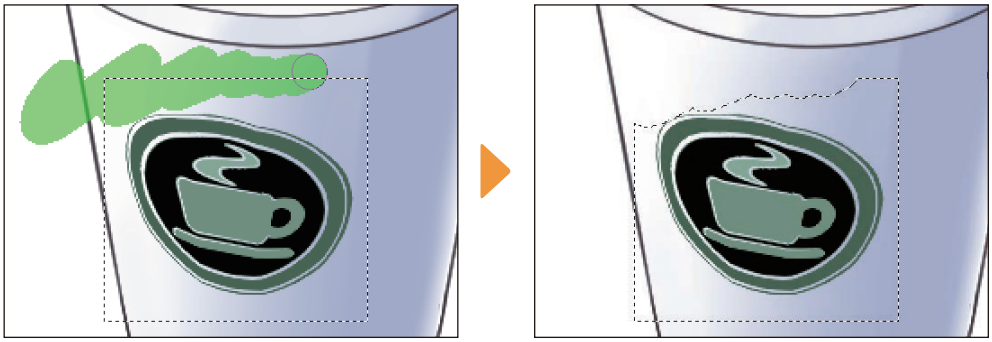
選択ペンサブツールと選択消しサブツール

描画するように、選択範囲の作成や解除を行えます。

[選択ペン] サブツールは、キャンバス上のドラッグした部分に選択範囲を作成できます。



[選択消し] サブツールは、キャンバス上のドラッグした部分の選択範囲を解除できます。

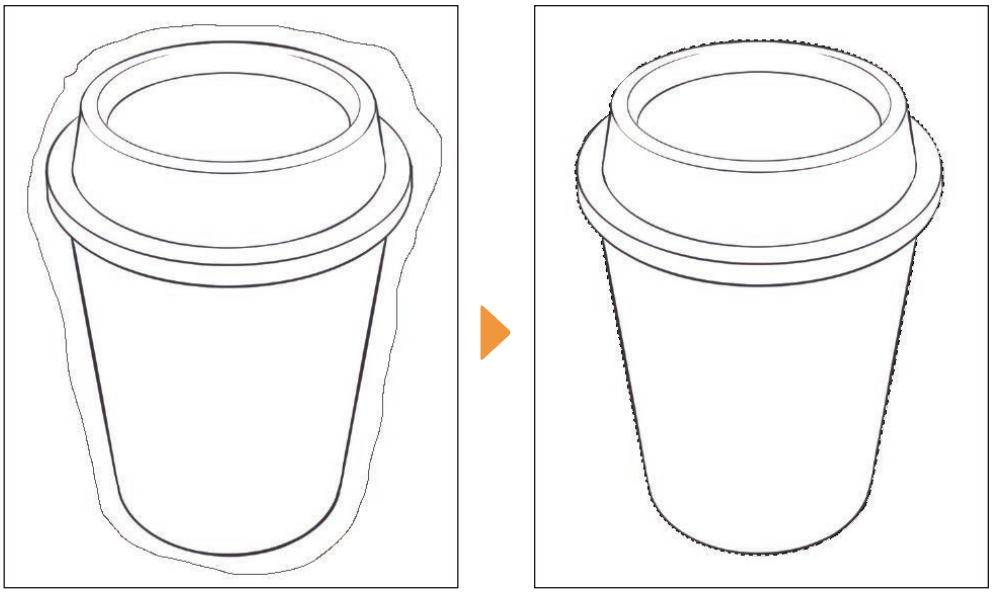


[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットを使うと、より詳細な設定を行えます。設定を変更すると、ブラシサイズを調整したり、選択範囲の不透明度を変更したりできます。

[サブツール詳細] パレットでは、『選択範囲』のカテゴリより選択範囲を設定できます。それ以外の設定は、ブラシと同様です。詳しくは『ブラシの設定項目』を参照してください。

シュリンク選択サブツール

選択範囲を作成したい場所を囲むようにドラッグすると、領域内にある閉じた部分に選択範囲を作成できます。多数の閉領域 (閉じた領域) で構成されている絵を、1 回の操作で選択したいときに向いています。



[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットを使うと、より詳細な設定を行えます。設定を変更すると、選択範囲を作成するときに参照するレイヤーを指定したり、隙間を閉じて選択したりできます。

[サブツール詳細] パレットでは、『選択範囲』・『閉領域フィル』・『参照先』・『アンチエイリアス』・『補正』の各カテゴリの設定を行えます。

自動選択ツール

CLIP STUDIO PAINT の [ツール] パレットの [自動選択] ツールは、キャンバスをタップすると、タップした位置と同じ色の部分や線で囲まれた部分に選択範囲を作成できます。

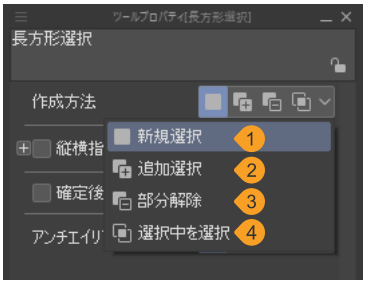
選択の処理に時間がかかる場合は、[Esc] キーを押すと処理をキャンセルできます。

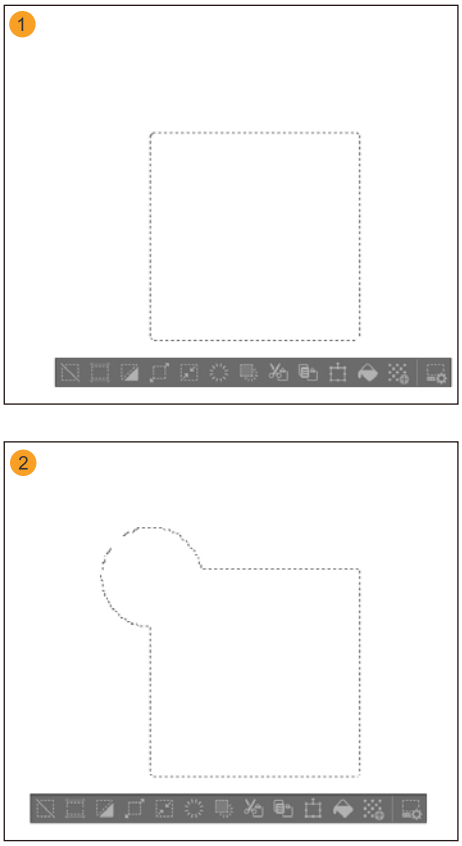
[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットを使うと、より詳細な設定を行えます。設定を変更すると、選択範囲を作成するときに参照するレイヤーを指定したり、隙間を閉じて選択したりできます。

[サブツール詳細] パレットでは、『選択範囲』・『塗りつぶし』・『参照先』・『アンチエイリアス』の各カテゴリの設定を行えます。

選択範囲の作成方法を設定する

[選択範囲] ツールや [自動選択] ツールの [ツールプロパティ] パレットの [作成方法] や、修飾キーを使用すると、選択範囲の作成方法を変更できます。次の図では、円の選択範囲を作成したあとに、長方形の選択範囲を作成しています。





① **新規選択**

新規に選択範囲を作成できます。

② **追加選択**

すでに作成されている選択範囲に追加して、新たに選択範囲を作成できます。[Shift] キーを押しながら選択しても、同様の操作を行えます。

③ **部分解除**

すでに作成されている選択範囲から、新たな選択範囲だけ選択を解除できます。[Alt] キーを押しながら選択しても、同様の操作を行えます。

④ **選択中を選択**

すでに作成されている選択範囲と、新たな選択範囲が重なった部分だけ選択範囲として残します。[Shift] + [Alt] キーを押しながら選択しても、同様の操作を行えます。

すべてを選択

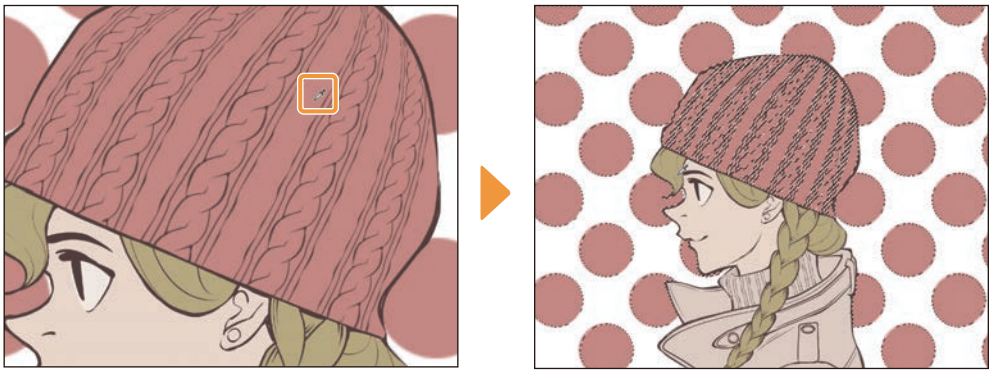
CLIP STUDIO PAINT の [選択範囲] メニュー→ [すべてを選択] を選択すると、キャンバス全体に選択範囲を作成できます。

再選択

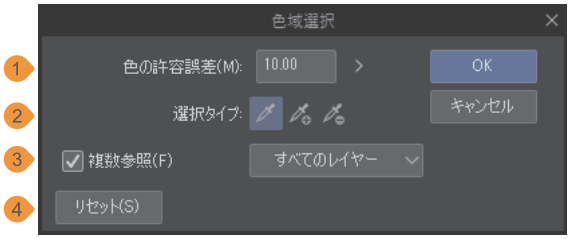
CLIP STUDIO PAINT の [選択範囲] メニュー→ [再選択] を選択すると、一度解除した選択範囲を再選択できます。

色域選択【PRO/EX】

CLIP STUDIO PAINT の [選択範囲] メニュー→ [色域選択] を選択すると、[色域選択] ダイアログが表示されます。詳細な条件を設定して、キャンバスから選択したい色をタップして指定すると、選択範囲を作成できます。



色域選択ダイアログ



① 色の許容誤差

選択対象の色の許容誤差を設定できます。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。

② 選択タイプ

すでに選択範囲がある場合に、選択範囲を作成する方法を設定できます。

新規に選択	新規に選択範囲を作成します。
選択に追加	すでに作成されている選択範囲に、[色域選択] で選択した範囲を追加します。
選択から削除	すでに作成されている選択範囲から、[色域選択] で選択した範囲を削除します。

③ 複数参照

オンにすると、選択範囲を作成するときに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だけを参照します。

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。

④ **リセット**

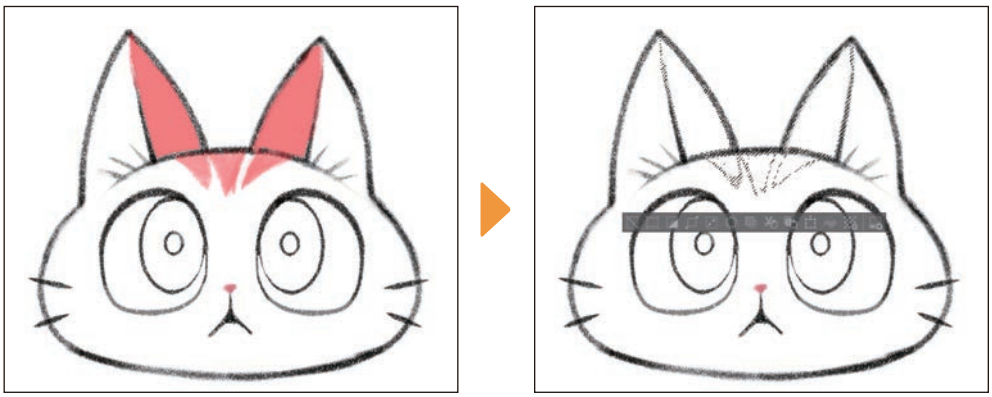
[色域選択] ダイアログで作成した選択範囲をリセットできます。

クイックマスク【PRO/EX】

CLIP STUDIO PAINT のクイックマスクは、画像を確認しながら、複雑な形状の選択範囲を作成するときに便利な機能です。

[選択範囲] メニュー→ [クイックマスク] を選択し、[レイヤー] パレットにクイックマスクを作成します。クイックマスクを選択し、[ペン] ツールや [塗りつぶし] ツールなどを使用して描画します。

再度、[選択範囲] メニュー→ [クイックマスク] を選択し、クイックマスクに描画した内容を選択範囲に変換します。選択範囲に変換すると同時に、クイックマスクが削除されます。



メモ

- **選択範囲を作成してから、[選択範囲] メニュー→ [クイックマスク] を選択すると、クイックマスクに選択範囲が反映されます。**
- **クイックマスクの色は、[レイヤープロパティ] パレットで変更できます。詳しくは『レイヤーカラー』を参照してください。**
- **クイックマスクは保存できません。保存と同時に選択範囲に変換されます。作業を中断したい場合や選択範囲をファイルに保存したい場合は、選択範囲レイヤーを使用すると便利です。詳しくは『選択範囲をレイヤーにする【PRO/EX】』を参照してください。**

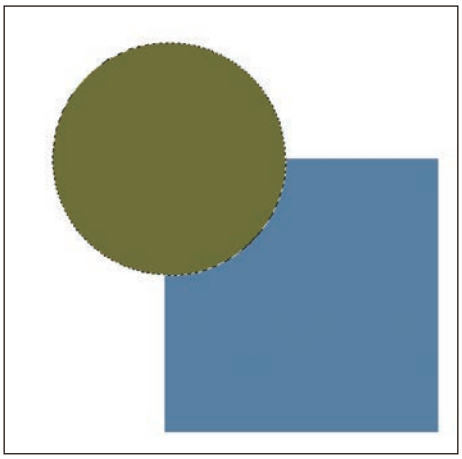
レイヤーから選択範囲

CLIP STUDIO PAINT の [レイヤー] メニュー→ [レイヤーから選択範囲] の各項目を選択すると、選択中のレイヤーの描画部分から選択範囲を作成できます。

メモ　複数のレイヤーを選択している場合は、複数のレイヤーの描画部分が選択範囲を作成する対象となります。

選択範囲を作成

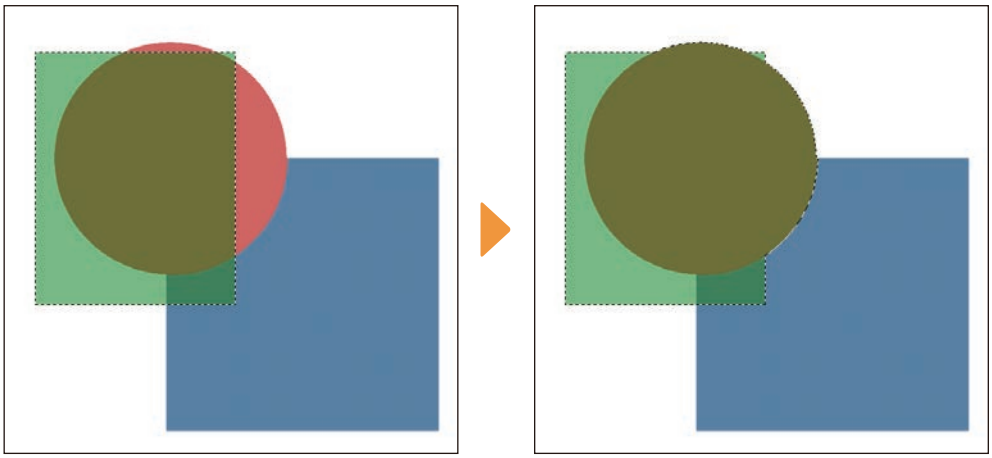
選択中のレイヤーの描画部分から、選択範囲を作成できます。



メモ　[Ctrl] キーを押しながら、[レイヤー] パレットのレイヤーアイコンをタップすると、タップしたレイヤーの描画部分から選択範囲を作成できます。複数のレイヤーの描画部分から選択範囲を作成したい場合は、[Shift]+[Ctrl] キーを押しながら、[レイヤー] パレットのレイヤーアイコンをタップします。

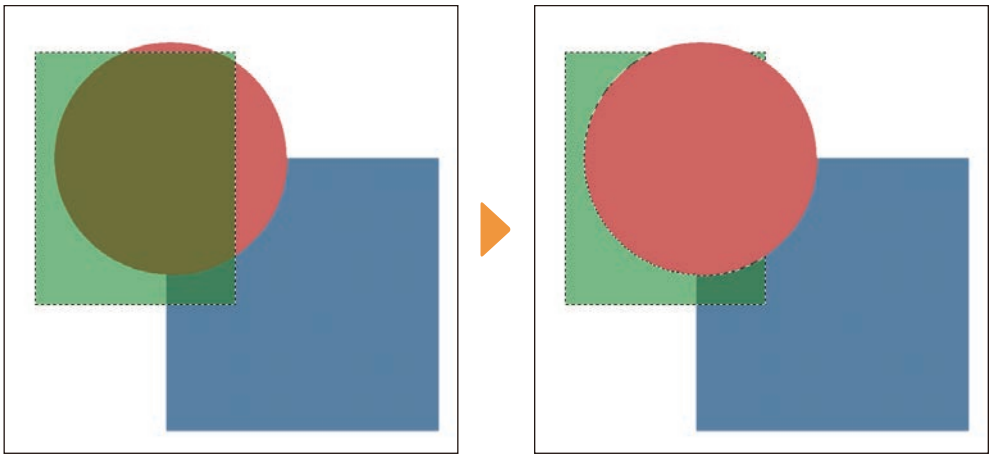
選択範囲を追加

すでに作成されている選択範囲に、編集中のレイヤーの描画部分から作成した選択範囲を追加できます。



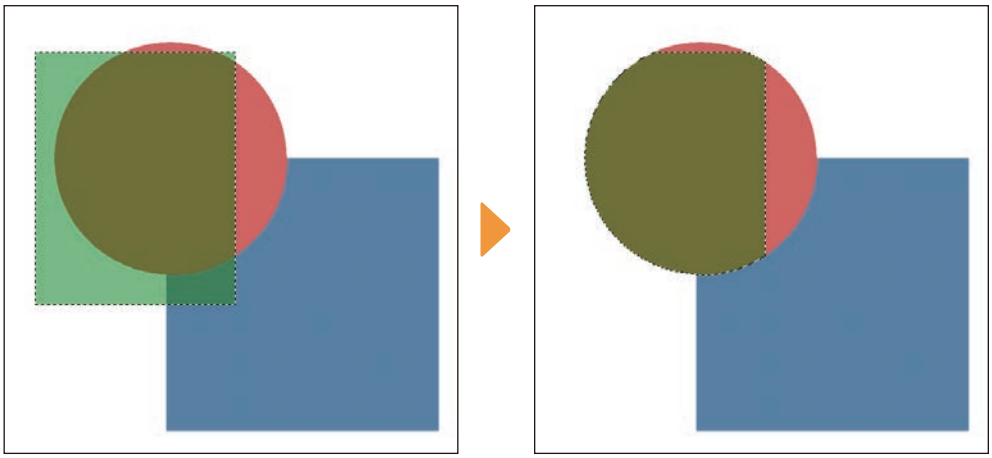
選択範囲を削除

すでに作成されている選択範囲から、編集中のレイヤーの描画部分を削除できます。



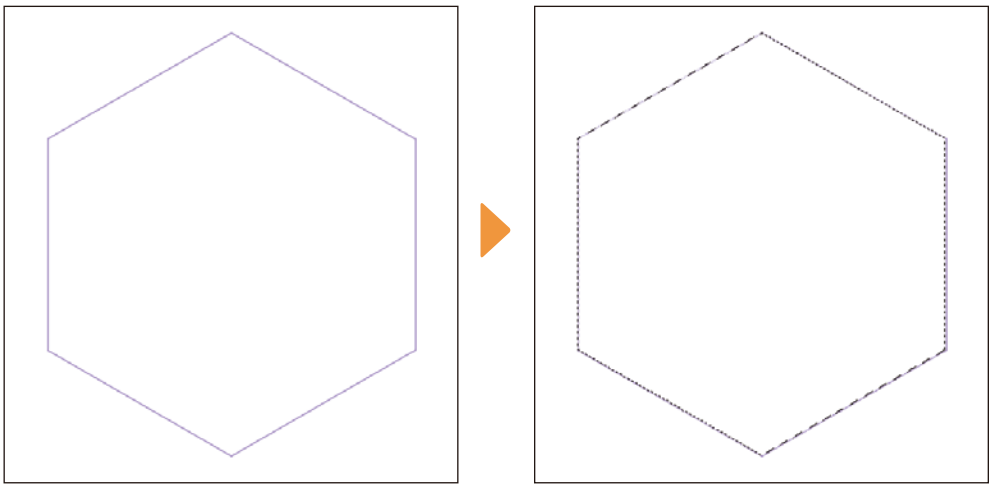
選択範囲から選択

すでに選択されている選択範囲から、編集中のレイヤーの描画部分と重なる部分だけを選択範囲として残せます。



定規から選択範囲【PRO/EX】

CLIP STUDIO PAINT の定規の形状に沿った選択範囲を作成できます。閉じた形状の定規が含まれているレイヤーを選択し、[レイヤー] メニュー→ [定規・コマ枠] → [定規から選択範囲] を選択します。



メモ

- **定規の形状が閉じていない場合、選択範囲を作成できません。**
- **[Ctrl] キーを押しながら、[レイヤー] パレットの定規アイコンをタップすると、定規から選択範囲を作成できます。**

選択範囲を解除する

CLIP STUDIO PAINT の [選択範囲] メニュー→ [選択を解除] を選択すると、選択範囲を解除できます。

選択範囲ランチャーの [選択を解除] からも、同様の操作を行えます。

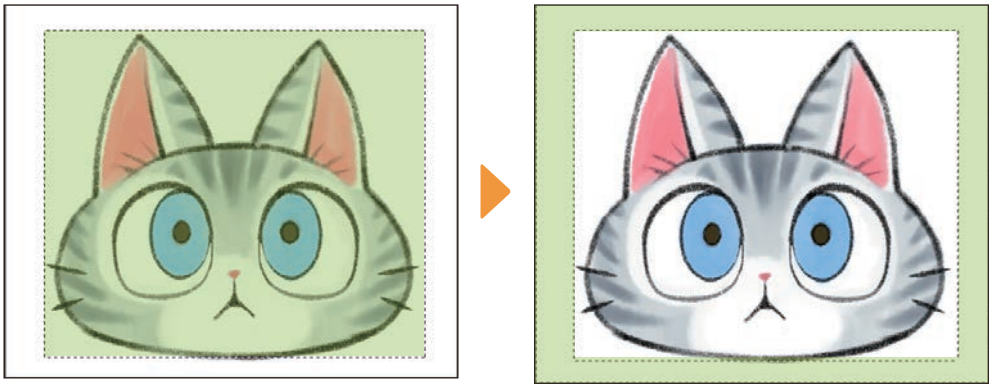
選択範囲を変更する

CLIP STUDIO PAINT で作成した選択範囲に変更を加えることができます。

選択範囲を反転

[選択範囲] メニュー→ [選択範囲を反転] を選択すると、選択範囲を反転し、現在の選択範囲以外が選択範囲になります。

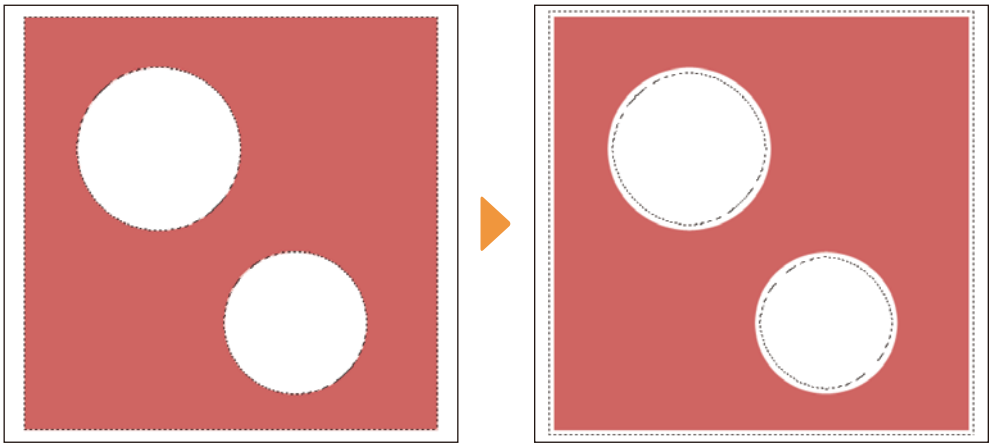
選択範囲ランチャーの [選択範囲を反転] からも、同様の操作を行えます。



選択範囲を拡張

[選択範囲] メニュー→ [選択範囲を拡張] を選択すると、[選択範囲を拡張] ダイアログで指定した幅の分だけ、選択範囲を拡張できます。

選択範囲ランチャーの [選択範囲を拡張] からも、同様の操作を行えます。



選択範囲を拡張ダイアログ

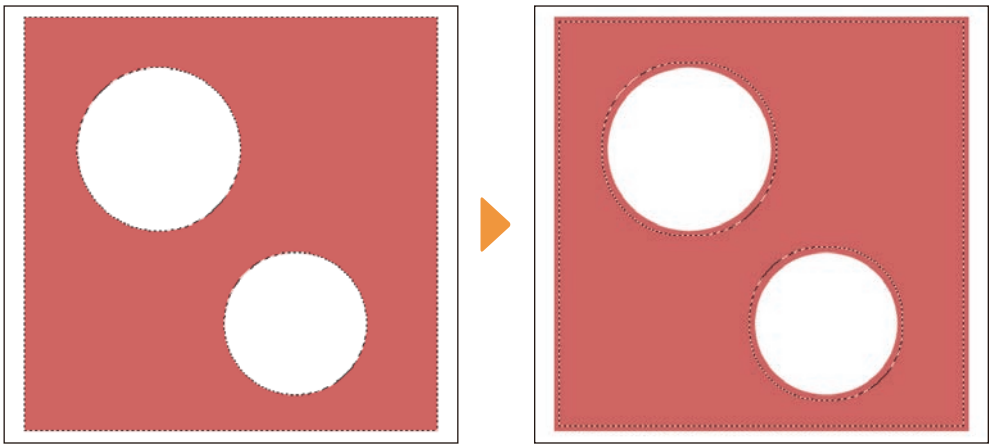
① **拡張幅**
選択範囲の拡張幅を指定できます。

② **拡張タイプ**
拡張方法を [四角く拡張] と [丸く拡張] から選択できます。

選択範囲を縮小

[選択範囲] メニュー→ [選択範囲を縮小] を選択すると、[選択範囲を縮小] ダイアログで指定した幅の分だけ、選択範囲を縮小できます。

選択範囲ランチャーの [選択範囲を縮小] からも、同様の操作を行えます。詳しくは『選択範囲ランチャー』を参照してください。



選択範囲を縮小ダイアログ

① **縮小幅**
選択範囲の縮小幅を指定できます。

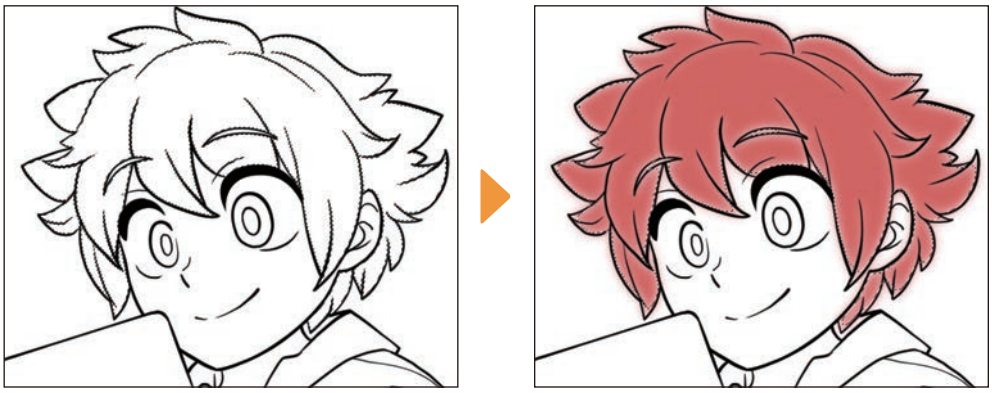
② **縮小タイプ**
縮小方法を [四角く縮小] と [丸く縮小] から選択できます。

③ **キャンバスの端でも縮小**
オンにすると、選択範囲がキャンバスの端にかかる場合でも、選択範囲を縮小できます。

境界をぼかす【PRO/EX】

CLIP STUDIO PAINT の [選択範囲] メニュー→ [境界をぼかす] を選択すると、[境界をぼかす] ダイアログの [ぼかす範囲] で指定した分だけ、選択範囲の境界をぼかせます。

[境界をぼかす] を実行しても、選択範囲を示す破線には正しく反映されません。[境界をぼかす] の設定は、選択範囲レイヤーを作成したり、選択範囲を塗りつぶしたりすると、確認できます。



選択範囲をレイヤーにする【PRO/EX】

CLIP STUDIO PAINT の選択範囲レイヤーは、作成した選択範囲を保存するためのレイヤーです。選択範囲を保存しておくと、同一の選択範囲を繰り返し使用できます。

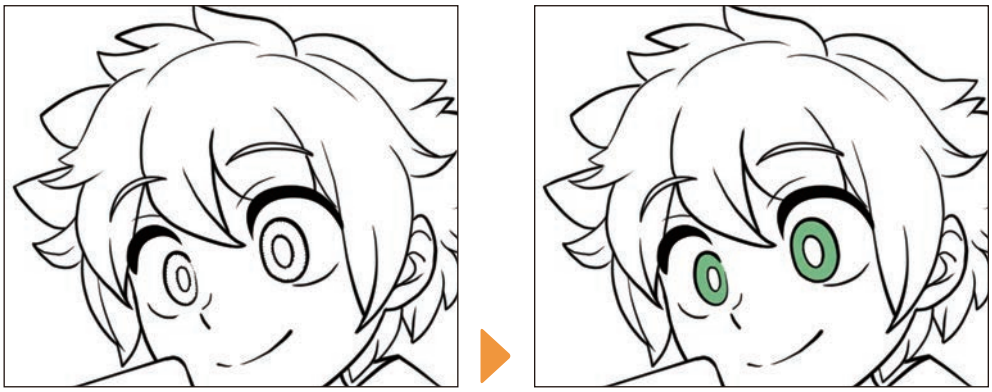
また、CLIP STUDIO FORMAT（拡張子：clip）で保存すると、保存後も選択範囲レイヤーを継続して使用できます。それ以外の形式で保存すると、保存と同時に削除されます。また、選択範囲レイヤーは、印刷もできません。

選択範囲をストック

[選択範囲] メニュー→ [選択範囲をストック] を選択すると、[レイヤー] パレットに選択範囲レイヤーを作成できます。

選択範囲を作成してから、[選択範囲をストック] を実行すると、選択範囲レイヤーに選択範囲が反映された状態で、選択範囲レイヤーが作成されます。

選択範囲レイヤーに [ペン] ツールや [塗りつぶし] ツールで描画すると、選択範囲を編集できます。



メモ　選択範囲レイヤーの色は、[レイヤープロパティ] パレットで変更できます。詳しくは、『レイヤーカラー』を参照してください。

ストックから選択範囲を復帰

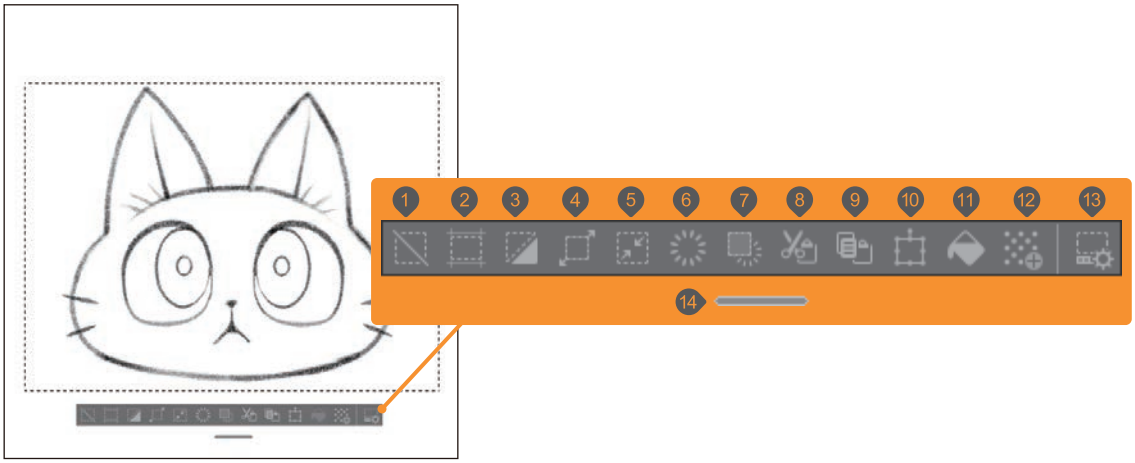
[選択範囲] メニュー→ [ストックから選択範囲を復帰] を選択すると、選択範囲レイヤーから選択範囲を作成できます。

選択範囲の作成後も、選択範囲レイヤーは [レイヤー] パレットに残ります。再度、同じ選択範囲を作成できます。

選択範囲ランチャー

CLIP STUDIO PAINT の選択範囲ランチャーは、選択範囲の下側に表示されるランチャーです。選択範囲ランチャーのアイコンをタップすると、選択範囲に対して各種操作を行えます。

選択範囲ランチャーの表示・非表示は、[表示] メニュー→ [選択範囲ランチャー] で切り替えられます。



① **選択を解除**
選択範囲を解除できます。

② **キャンバスサイズを選択範囲に合わせる**
選択範囲の大きさに、キャンバスサイズを変更できます。

③ **選択範囲を反転**
選択範囲を反転し、現在の選択範囲以外が選択範囲になります。

④ **選択範囲を拡張**
選択範囲を拡張できます。詳しくは『選択範囲を拡張』を参照してください。

⑤ **選択範囲を縮小**
選択範囲を縮小できます。詳しくは『選択範囲を縮小』を参照してください。

⑥ **消去**
選択範囲内の描画を消去できます。

⑦ **選択範囲外を消去**
選択範囲外の描画を消去できます。

⑧ **切り取り＋貼り付け**
選択範囲内の描画を切り取って、新規に作成したレイヤーに貼り付けます。

⑨ **コピー＋貼り付け**
選択範囲内の描画をコピーして、新規に作成したレイヤーに貼り付けます。

⑩ **移動と変形**
選択範囲内の描画に対して、移動や変形を行えます。詳しくは『画像を変形する』を参照してください。

⑪ **塗りつぶし**
選択範囲内を描画色で塗りつぶせます。

⑫ **新規トーン【PRO/EX】**
トーン化したべた塗りレイヤーを新規作成できます。選択範囲外はマスクされます。詳しくは『トーン化したレイヤーを作成する』を参照してください。

⑬ **選択範囲ランチャーの設定【PRO/EX】**

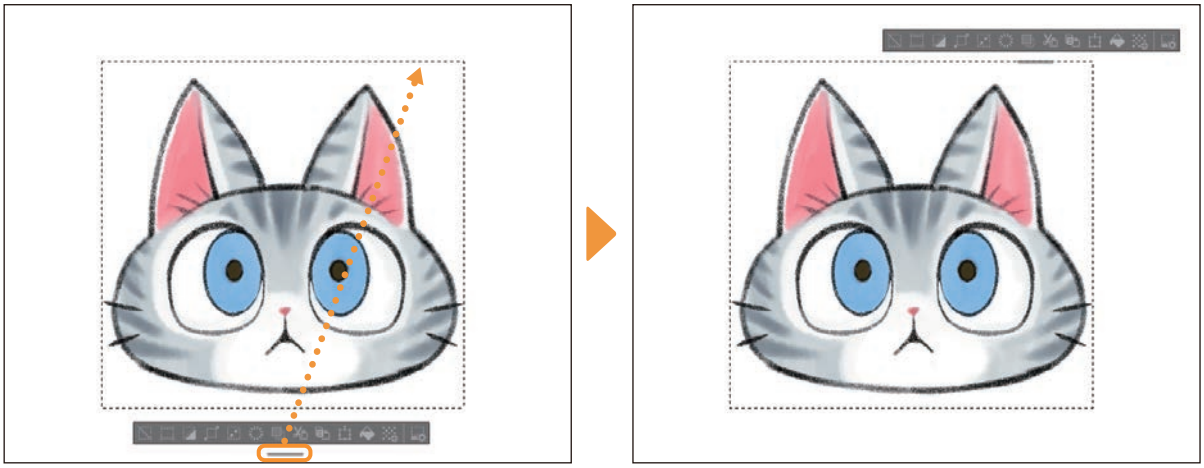
選択範囲ランチャーに表示するアイコンの追加や削除を行えます。詳しくは『選択範囲ランチャーの設定【PRO/EX】』を参照してください。

⑭ **ハンドル**

『選択範囲ランチャーを移動する』を参照してください。

選択範囲ランチャーを移動する

選択範囲ランチャーの下に表示されるハンドルをドラッグすると、選択範囲ランチャーの位置を移動できます。



移動したあとに、選択範囲のサイズや位置を変更しても、選択範囲ランチャーの位置は変わりません。なお、選択範囲を解除したあとに、新たに選択範囲を作成した場合は、初期設定の位置に戻ります。

メモ　選択範囲ランチャーのハンドルをドラッグ中に、[Esc] キーを押すと、元の位置に戻せます。

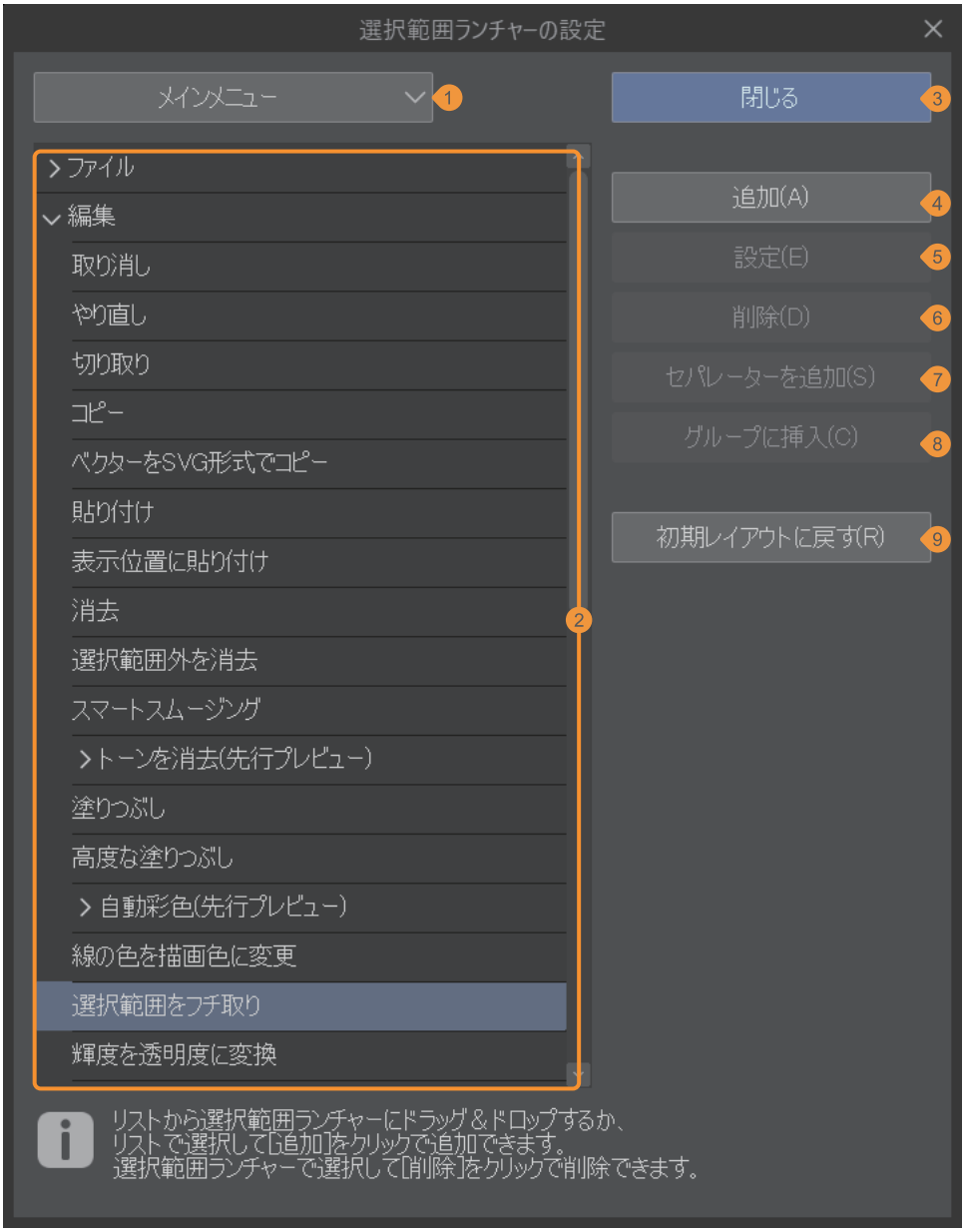
選択範囲ランチャーの設定【PRO/EX】

[選択範囲ランチャーの設定] ダイアログを使用して、選択範囲ランチャーを設定できます。選択範囲ランチャーに表示する項目を変更したり、ボタンに任意の画像を設定したりできます。

[選択範囲ランチャーの設定] ダイアログは、次の方法で表示できます。

- [表示] メニュー→ [選択範囲ランチャーの設定]
- 選択範囲ランチャーの [選択範囲ランチャーの設定]

選択範囲ランチャーの設定ダイアログ



① 設定領域

設定領域を選択すると、リストの表示が切り替わります。[メインメニュー] · [ポップアップパレット] · [オプション] · [ツール] · [オートアクション] · [描画色] から選択できます。

[描画色] を選択した場合は、[色の設定] ダイアログが表示され、選択ランチャーに登録したい色を選択できます。

メモ　ポップアップパレットとは、マウスカーソルの近くにパレットをポップアップ表示する機能です。

② **リスト**
設定領域で選択した機能の一覧が表示されます。選択範囲ランチャーに追加したい機能を選択できます。

③ **閉じる**
[選択範囲ランチャーの設定] ダイアログを閉じます。

④ **追加**
リストで選択した項目を、選択範囲ランチャーに追加できます。詳しくは『アイコンを追加する【PRO/EX】』を参照してください。

⑤ **設定**
選択範囲ランチャーのアイコンを選択し、アイコンや名称の変更などの設定を行えます。選択した項目により、表示されるダイアログが異なります。設定方法については『アイコンのデザインを変更する【PRO/EX】』を参照してください。

- [メインメニュー]・[ポップアップパレット]・[オプション]・[オートアクション] を選択した場合は、『アイコン設定ダイアログ』が表示されます。
- [ツール] を選択した場合は、[サブツールの設定] ダイアログが表示されます。詳しくは『サブツール名やアイコンを変更する』を参照してください。
- [描画色] を選択した場合は、[名前設定] ダイアログが表示されます。[名前] を入力して [OK] をタップすると、ツールチップに表示されるテキストが変更されます。

⑥ **削除**
選択範囲ランチャーから選択したアイコンやセパレーターを削除できます。詳しくは『アイコンを削除する【PRO/EX】』を参照してください。

⑦ **セパレーターを追加**
選択範囲ランチャーから選択したアイコンの右側に、セパレーターを追加できます。

メモ　セパレーター上や選択範囲ランチャーの右端・左端に、選択範囲ランチャーのアイコンをドラッグ＆ドロップすると、アイコンの移動先に、セパレーターが作成されます。

⑧ **グループに挿入**
選択範囲ランチャーから選択したアイコンに、階層化してアイコンを追加できます。詳しくは『アイコンを削除する【PRO/EX】』を参照してください。

⑨ **初期レイアウトに戻す**
選択範囲ランチャーのレイアウトを初期状態に戻せます。初期状態に戻すと、追加したアイコンが削除され、アイコンの配置が初期状態に戻ります。各アイコンに設定した画像や背景色は、引き続き適用されます。

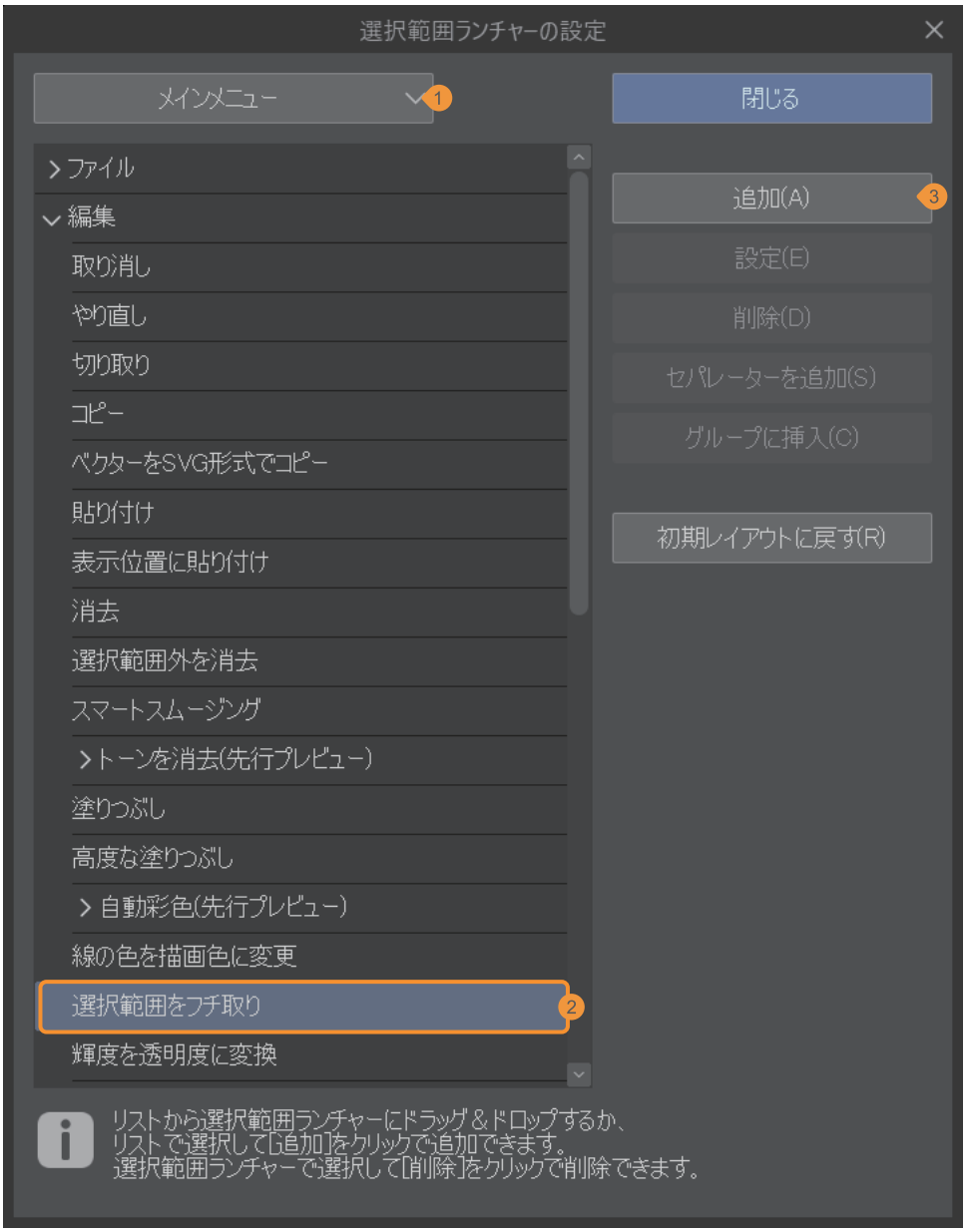
アイコンを追加する【PRO/EX】

選択範囲ランチャーにアイコンを追加できます。

1 **選択範囲ランチャーから、選択範囲ランチャーの設定をタップします。**

2 **選択範囲ランチャーから、アイコンを追加したい位置をタップします。**

3 **[選択範囲ランチャーの設定] ダイアログの、上部のプルダウンメニューから、追加したいアイコンの種類を選択します。リストから、選択範囲ランチャーに追加する機能を選択し、[追加] をタップします。**



メモ

[選択範囲ランチャーの設定] ダイアログからリストの項目を選択し、選択範囲ランチャーにドラッグ＆ドロップしても、選択範囲ランチャーにアイコンを追加できます。

4 手順 2 で選択したアイコンの右側に、選択したコマンドのアイコンが追加されます。

5 [選択範囲ランチャーの設定] ダイアログの [閉じる] をタップします。

コマンドバーやパレットから追加する

パレットのアイコンを選択範囲ランチャーにドラッグ＆ドロップすると、選択範囲ランチャーにアイコンを追加できます。追加できるアイコンは下記の通りです。

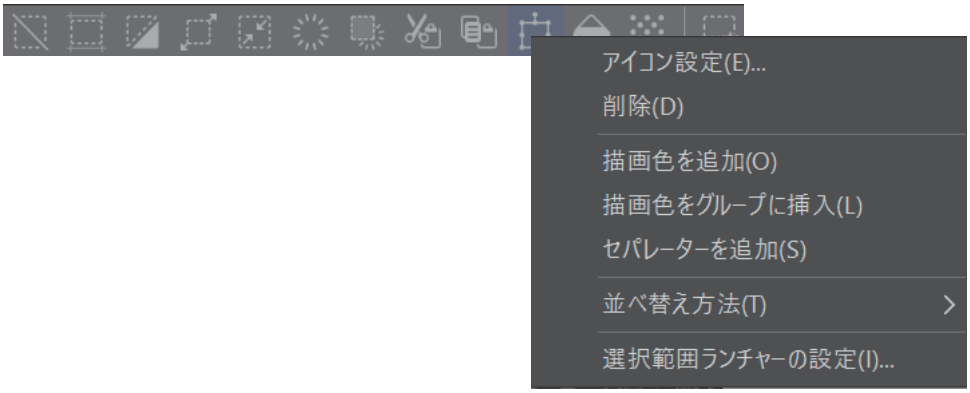
- [ツール] パレットのツールアイコン
- [サブツール] パレットのツールアイコンとサブツールグループ
- [オートアクション] パレットのオートアクション

コマンドバーや [クイックアクセス] パレットのアイコンも、選択範囲ランチャーに追加できます。その場合は、[Ctrl] キーを押しながらアイコンをドラッグ＆ドロップします。

なお、[選択範囲ランチャーの設定] ダイアログを表示している場合、これらの操作は行えません。

アイコンを削除する【PRO/EX】

削除したいアイコンからコンテキストメニューを表示して [削除] をタップすると、アイコンを削除できます。



メニューの表示方法は、OS ごとに異なります。

- Windows/macOS は、削除したいアイコンを右クリックします。
- タブレットは、削除したいアイコンを長押しします。

セパレーターを削除するには、セパレーターからコンテキストメニューを表示します。

メモ

[選択範囲ランチャーの設定] ダイアログからも、アイコンやセパレーターの削除を行えます。
選択範囲ランチャーから削除したいアイコンやセパレーターを選択します。[選択範囲ランチャーの設定] ダイアログの [削除] をタップすると、選択範囲ランチャーからアイコンやセパレーターが削除されます。

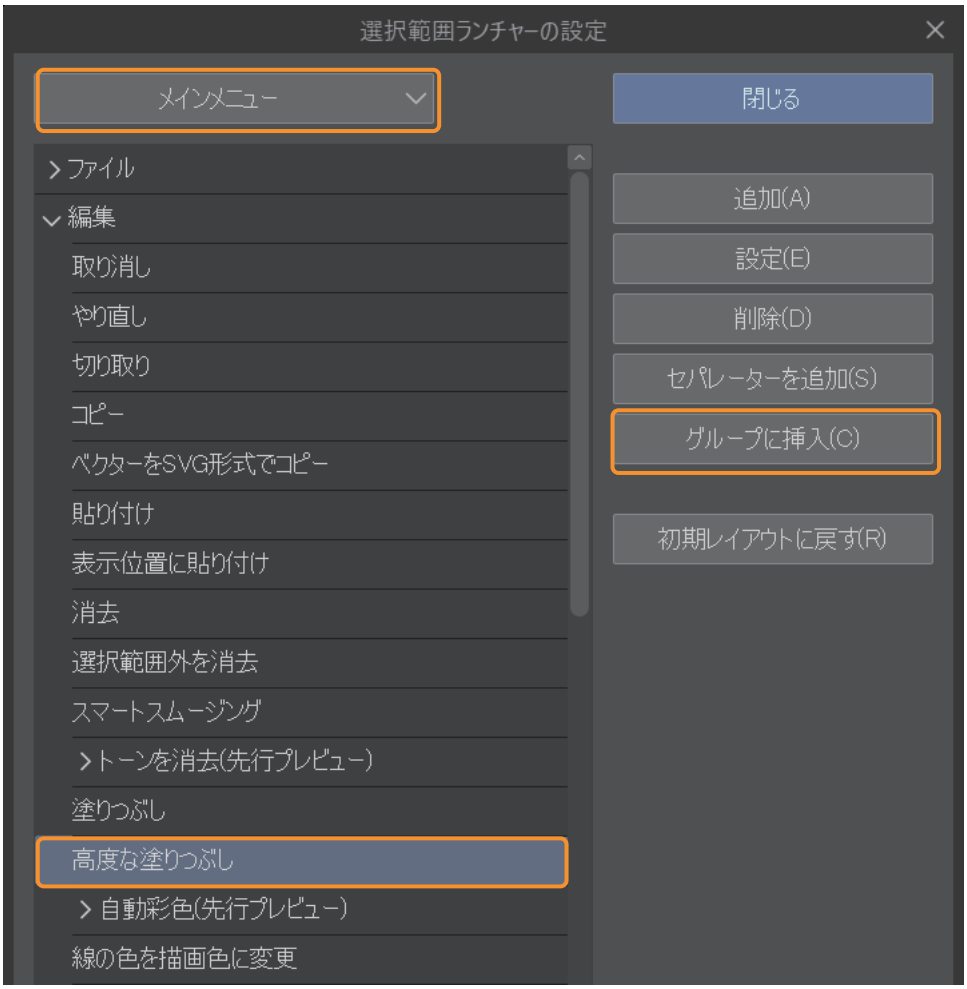
アイコンを階層化する【PRO/EX】

選択範囲ランチャーのアイコンを階層化できます。

選択範囲ランチャーから選択範囲ランチャーの設定をタップします。

[選択範囲ランチャーの設定] ダイアログが表示されたら、選択範囲ランチャーから階層化したいアイコンをタップします。

[選択範囲ランチャーの設定] ダイアログから、追加したいアイコンの種類と追加したい機能を選択します。選択方法は、『アイコンを追加する【PRO/EX】』と同様です。選択したら、[グループに挿入] をタップします。



選択したアイコンが階層化され、[選択範囲ランチャーの設定] ダイアログで選択したコマンドが追加されます。アイコンの右側に、階層を示すアイコンが追加されます。

階層の順序を入れ替えたい場合は、[Ctrl] キーを押しながらアイコンをドラッグ＆ドロップします。

[選択範囲ランチャーの設定] ダイアログの [閉じる] をタップします。

メモ

[選択範囲ランチャーの設定] ダイアログからリストの項目を選択し、選択範囲ランチャーの階層化したいアイコンにドラッグ＆ドロップしても、アイコンを階層化できます。

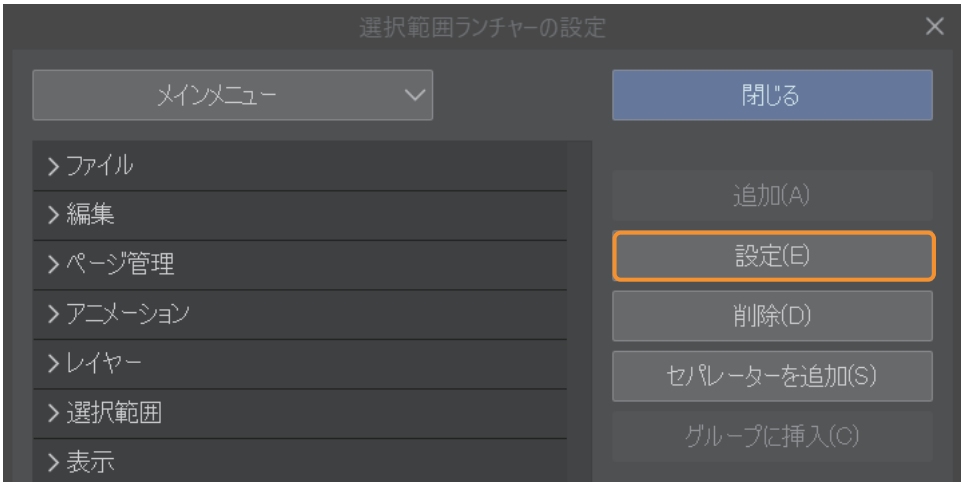
アイコンのデザインを変更する【PRO/EX】

選択範囲ランチャーのアイコンのデザインを変更できます。

1 **選択範囲ランチャーから、選択範囲ランチャーの設定をタップします。**

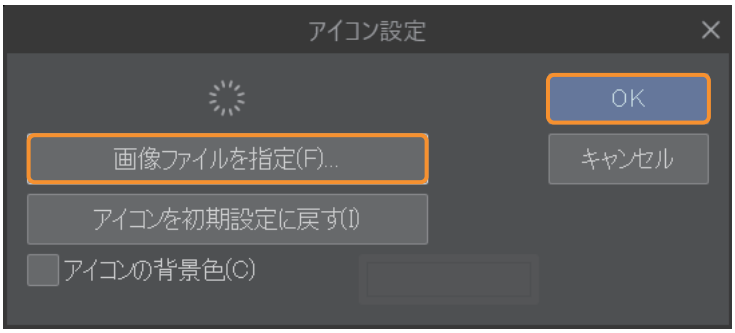
2 **選択範囲ランチャーから、デザインを変更したいアイコンをタップします。**

3 **[選択範囲ランチャーの設定] ダイアログの [設定] をタップします。**



4 **[アイコン設定] ダイアログで、アイコンの画像や背景色などを設定します。**

選択したアイコンにより、表示される項目が異なります。『選択範囲ランチャーの設定【PRO/EX】』を参照してください。



5 **手順 2 で選択したアイコンのデザインが変更されます。**

6 **[選択範囲ランチャーの設定] ダイアログの [閉じる] をタップします。**

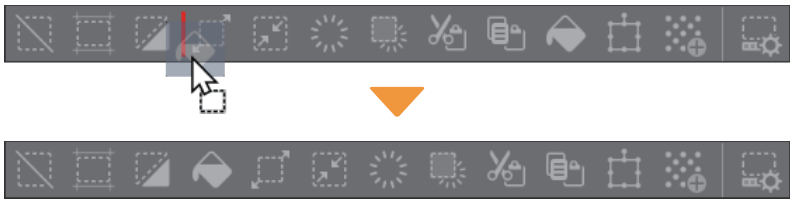
メモ

選択範囲ランチャー・コマンドバー・[クイックアクセス] パレットのアイコンは共通です。
例えば、選択範囲ランチャーとコマンドバーの両方で表示している同じコマンドのアイコンに対して、[アイコン設定] ダイアログでデザインを変更すると、選択範囲ランチャーとコマンドバーの両方にアイコンのデザインが反映されます。

アイコンを入れ替える【PRO/EX】

[選択範囲ランチャーの設定] ダイアログの表示中に、選択範囲ランチャーのアイコンをほかのアイコンの横にドラッグ＆ドロップすると、位置を変更できます。

ほかのアイコンに重なるようにドラッグ＆ドロップすると、アイコンを階層化できます。



メモ

[選択範囲ランチャーの設定] ダイアログを閉じていても、[Ctrl] キーを押しながらアイコンをドラッグすると、位置を変更できます。

変形・整列・分布

CLIP STUDIO PAINT の変形機能、[ゆがみ] ツール、[整列・分布] について紹介します。

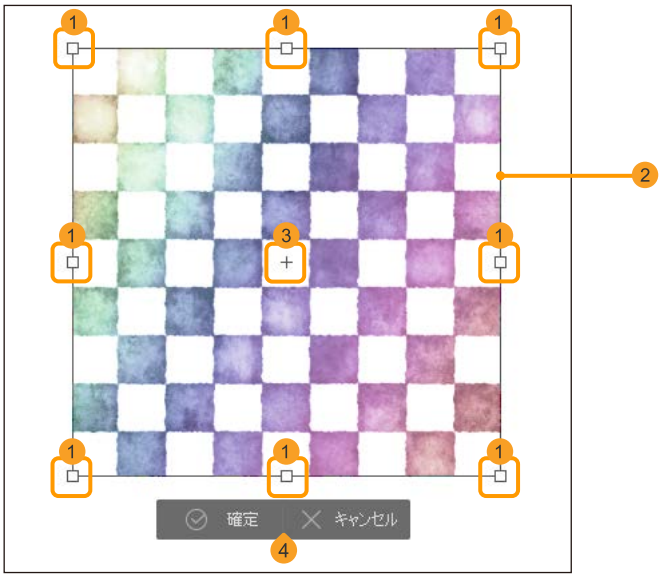
- 画像を変形する
- 変形方法の種類
- ゆがみツール
- 整列・分布【PRO/EX】

画像を変形する

CLIP STUDIO PAINT を使用して画像を変形する方法です。

変形したいレイヤーを選択し、[編集] メニュー→ [変形] のいずれかの項目を選択すると、ガイド線とハンドルが表示されます。これらを操作すると、画像の変形を行えます。

- レイヤーの描画されている範囲が変形の対象となります。
- 選択範囲を作成している場合は、選択範囲内だけを変形できます。選択範囲を使用した変形は、ラスターレイヤー・ベクターレイヤー・レイヤーマスク・選択範囲レイヤーで行えます。
- 複数のレイヤーを選択している場合は、選択したレイヤーすべてを変形できます。変形方法によっては、レイヤーが対応していない場合があります。



① **ハンドル**
変形する範囲に配置される透明な四角です。ドラッグすると、画像を変形できます。ハンドルをドラッグできる方向は、変形方法により異なります。変形方法については『変形方法の種類』を参照してください。

② **ガイド線**
変形する範囲を囲むように表示される線です。[メッシュ変形] の場合は、格子状の線が表示されます。

③ **中心点**
詳しくは『中心点』を参照してください。

④ **変形ランチャー**
変形の確定やキャンセルを行えます。詳しくは『変形ランチャー』を参照してください。

メモ　変形中は、ハンドルやガイド線の操作のほかにも、[ツールプロパティ] パレットを使用して変形できます。詳しくは『変形時のツールプロパティパレット』を参照してください。

変形ランチャー

変形中にガイド線の下に表示されます。変形の確定とキャンセルを行えます。

変形ランチャーは、[表示] メニュー→ [変形ランチャー] を選択すると、表示・非表示を切り替えられます。

確定

[確定] をタップすると、変形を確定できます。

次の方法でも、変形を確定できます。

- [Enter] キーを押す。
- ガイド線内をダブルタップ。
- [編集] メニュー→ [変形] → [確定] を選択。
- [ツールプロパティ] パレットの [確定] をタップ。

キャンセル

[キャンセル] をタップすると、変形をキャンセルできます。

次の方法でも、変形をキャンセルできます。

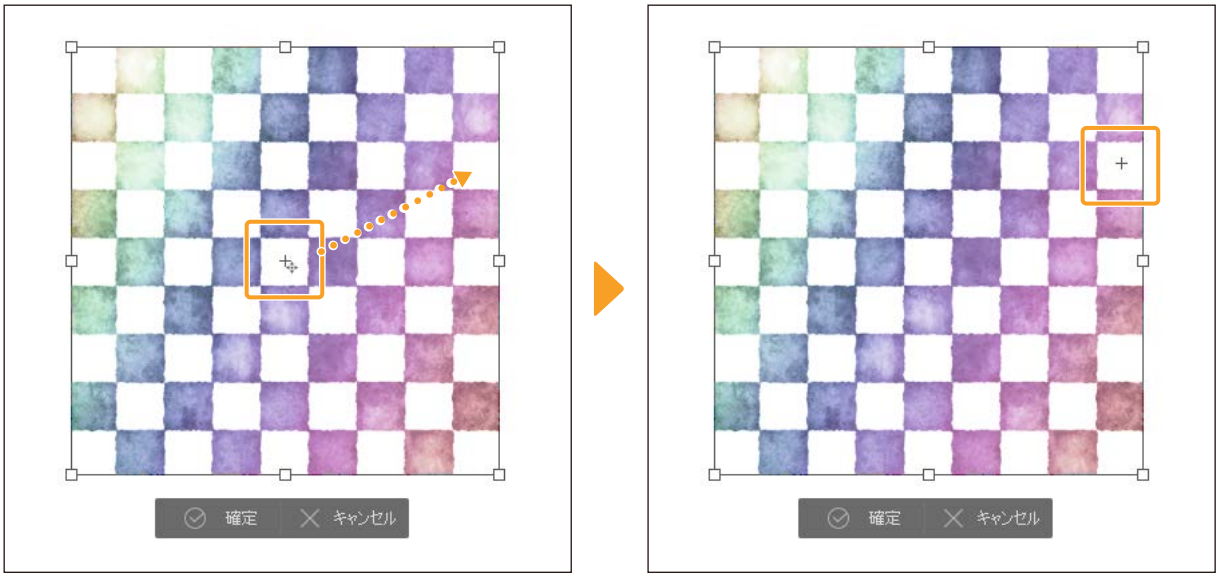
- [Esc] キーを押す。
- [編集] メニュー→ [変形] → [キャンセル] を選択。
- [ツールプロパティ] パレットの [キャンセル] をタップ。

中心点

変形中に表示されます。画像の回転や反転をするときの基準となる点です。初期設定では、ガイド線の中央に表示されます。

中心点の位置は、中心点をドラッグすると変更できます。[Shift] キーを押しながらドラッグすると、45° 刻みに移動できます。

または、[Alt] キー＋タップすると、タップした位置に中心点を移動できます。



中心点の位置は、[ツールプロパティ] パレットでも調整できます。詳しくは『変形時のツールプロパティパレット』を参照してください。

変形時のツールプロパティパレット

変形中に [ツールプロパティ] パレットの各項目を設定すると、画像の拡大率や角度など、数値を入力して細かく調整できます。

メモ

[メッシュ変形] を選択している場合は、表示される項目が異なります。『メッシュ変形選択時のパレット』を参照してください。

① **変形リセット**
変形中の画像を、変形前の状態に戻せます。

② **左右反転**
中心点を基準に画像を左右反転できます。

③ **上下反転**
中心点を基準に画像を上下反転できます。

④ **確定**
変形を確定できます。

⑤ **キャンセル**
変形をキャンセルできます。

⑥ **変形方法**
プルダウンメニューから、変形方法を選択して変更できます。

⑦ **回転の中心**
画像の回転や反転をするときの基準となる中心点の位置を設定できます。

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・フキダシレイヤー・コマ枠フォルダーを拡大・縮小するときに、変形に合わせて線の太さが変わります。

⑨ **元画像を残す**
オンにすると、元の画像を残したまま、移動や変形を行えます。

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。詳しくは『変形設定』を参照してください。

⑪ **横拡大率**
画像の横幅の拡大率を、元画像に対する割合（%）で指定できます。

⑫ **縦拡大率**
画像の縦幅の拡大率を、元画像に対する割合（%）で指定できます。

⑬ **縦横比固定**
オンにすると、[横拡大率] と [縦拡大率] を設定するときに、設定を開始した時点の画像の縦横比率を維持できます。
ハンドルを使用する場合は、拡大・縮小を開始した時点の縦横比率を維持して、拡大・縮小を行えます。

⑭ **回転角**
水平位置からの、画像の回転角度を指定できます。

⑮ **位置調整**
指定した位置に、変形する画像のガイド線を合わせて拡大・縮小できます。[キャンバス]・[自由位置] から選択できます。トンボや基本枠を表示している場合は、[裁ち落とし]・[仕上がり]・[基本枠] も選択できます。

⑯ **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。詳しくは『画像設定』を参照してください。

PRO/EX の場合は、[変形] 実行時に [サブツール詳細] パレットで詳細な設定を行えます。詳しくは『変形設定』と『画像設定』を参照してください。

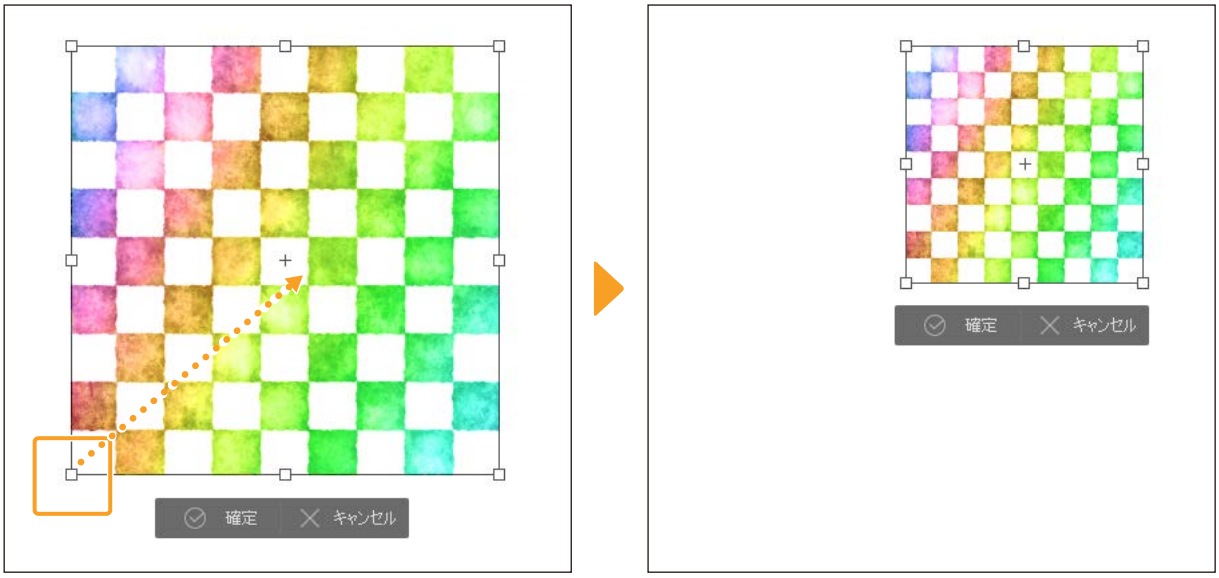
変形方法の種類

CLIP STUDIO PAINT の [編集] メニュー→ [変形] 内の項目を選択したときに、実行できる変更方法です。

拡大・縮小

[編集] メニュー→ [変形] → [拡大・縮小・回転] または [拡大・縮小] を選択します。ハンドルをドラッグすると、縦横比を維持したまま、画像の拡大・縮小を行えます。

選択範囲を作成している場合は、選択範囲ランチャーから [拡大・縮小・回転] を実行できます。



ガイド線の下にある変形ランチャーから [確定] をタップすると、変形を確定できます。

修飾キー

変形中に修飾キーを使用すると、一時的に変形方法を変更できます。

- [Alt] キーを押しながらハンドルをドラッグすると、中心点を基準にして拡大・縮小できます。
- [Shift] キーを押しながらハンドルをドラッグすると、縦横比を固定した状態で拡大・縮小できます。
- [Ctrl] キーを押しながらハンドルをドラッグすると、[自由変形] に切り替えられます。
- [Shift]+[Ctrl] キーを押しながらハンドルをドラッグすると、[ゆがみ] に切り替えられます。

対応するレイヤー

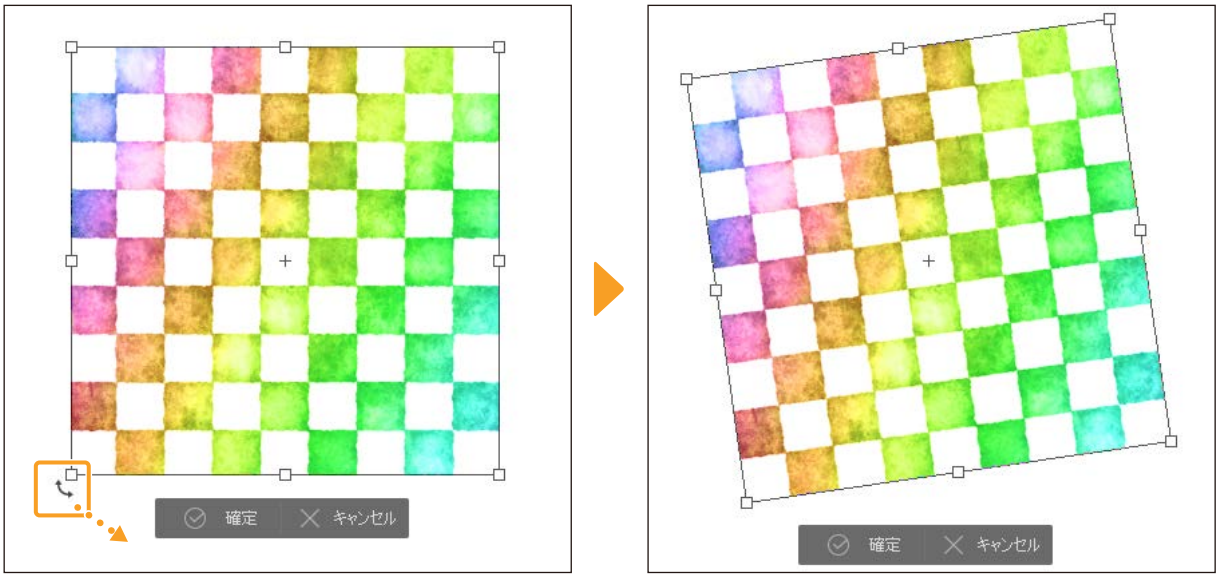
べた塗りレイヤー・色調補正レイヤーは、[拡大・縮小・回転]・[回転] に対応していません。

回転

[編集] メニュー→ [変形] → [拡大・縮小・回転] または [回転] を選択すると、画像を回転できます。

ガイド線の外側をドラッグすると、中心点を基準にして画像を回転できます。[Shift] キーを押しながらドラッグすると、45°刻みに回転できます。

中心点の位置は、中心点をドラッグすると変更できます。詳しくは『中心点』を参照してください。



ガイド線の下にある変形ランチャーから [確定] をタップすると、変形を確定できます。

対応するレイヤー

べた塗りレイヤー・色調補正レイヤーは、[拡大・縮小・回転]・[回転] に対応していません。

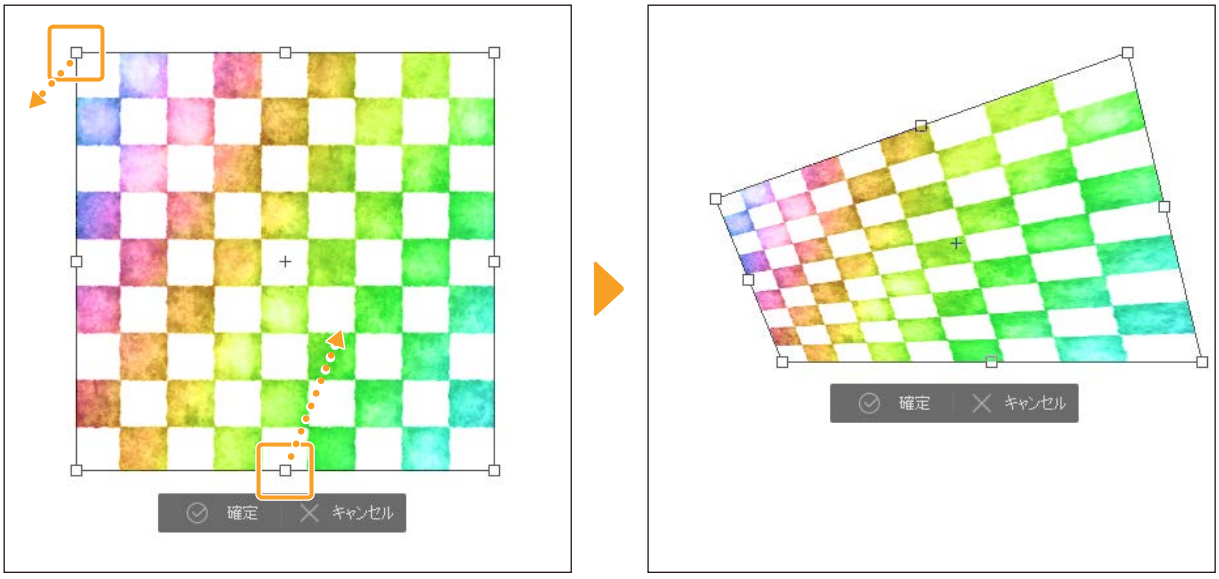
メモ

[編集] メニュー→ [変形] からほかの項目を選択しても、同様の操作で回転を行えます。ただし、[拡大・縮小] を選択した場合は、回転できません。

自由変形

[編集] メニュー→ [変形] → [自由変形] を選択すると、画像を自由に変形できます。

ハンドルをドラッグすると、画像を変形できます。[自由変形] では、ハンドルを自由な角度にドラッグできます。



ガイド線の下にある変形ランチャーから [確定] をタップすると、変形を確定できます。

修飾キー

変形中に修飾キーを使用すると、一時的に変形方法を変更できます。

- [Shift] キーを押しながらハンドルをドラッグすると、[ゆがみ] に切り替えられます。
- [Ctrl] キーを押しながらハンドルをドラッグすると、[拡大・縮小] に切り替えられます。
- [Shift]+[Ctrl] キーを押しながらハンドルをドラッグすると、縦横比を固定した状態の [拡大・縮小] に切り替えられます。
- [Alt]+[Ctrl] キーを押しながらハンドルをドラッグすると、中心点を基準にした状態の [拡大・縮小] に切り替えられます。

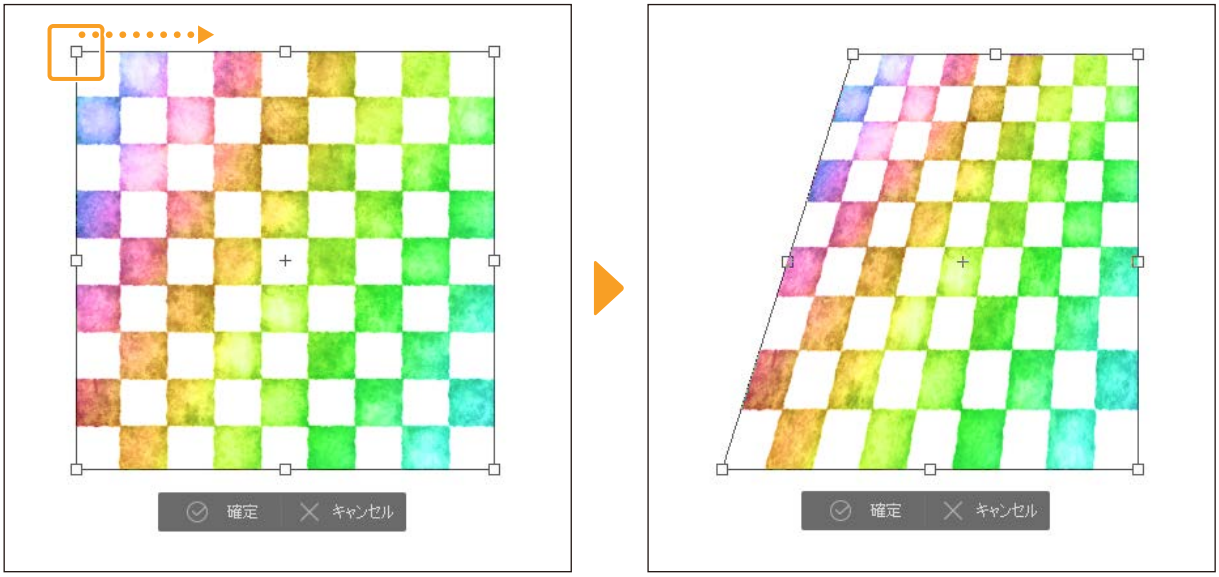
対応するレイヤー

ラスターレイヤー・ベクターレイヤー・レイヤーマスク・画像素材レイヤー・コマ枠フォルダー・定規・選択範囲レイヤーに対応しています。

ゆがみ

[編集] メニュー→ [変形] → [ゆがみ] を選択すると、ガイド線の向きに沿ってハンドルを移動できます。

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。



ガイド線の下にある変形ランチャーから [確定] をタップすると、変形を確定できます。

修飾キー

変形中に修飾キーを使用すると、一時的に変形方法を変更できます。

- [Ctrl] キーを押しながらハンドルをドラッグすると、[拡大・縮小] に切り替えられます。
- [Shift]+[Ctrl] キーを押しながらハンドルをドラッグすると、縦横比を固定した状態の [拡大・縮小] に切り替えられます。
- [Alt]+[Ctrl] キーを押しながらハンドルをドラッグすると、中心点を基準にした状態の [拡大・縮小] に切り替えられます。

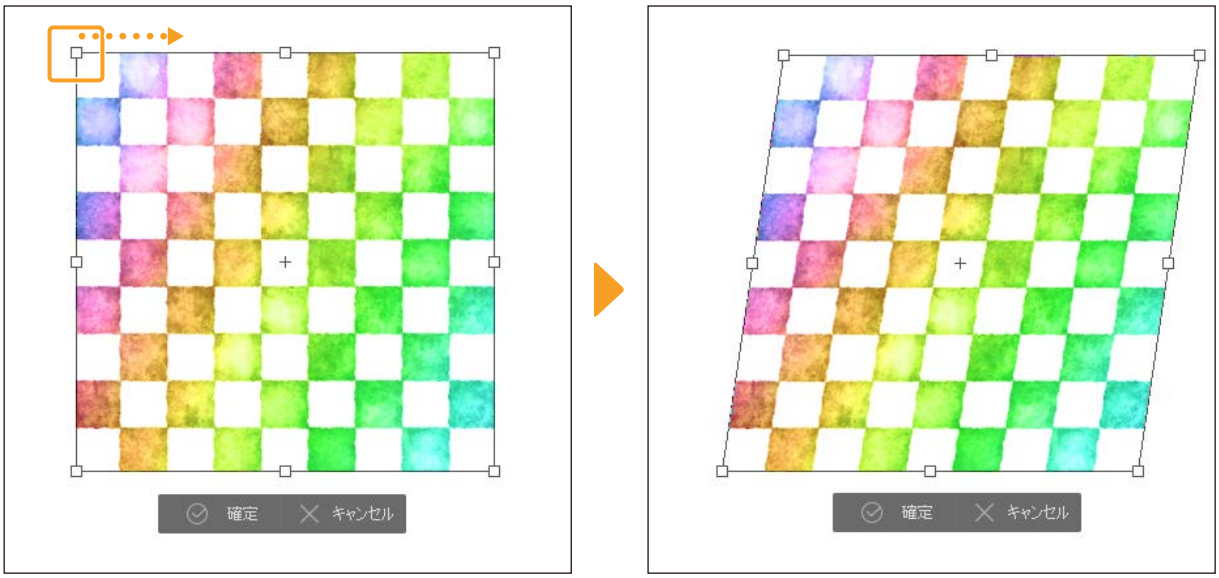
対応するレイヤー

ラスターレイヤー・ベクターレイヤー・レイヤーマスク・画像素材レイヤー・コマ枠フォルダー・定規・選択範囲レイヤーに対応しています。

平行ゆがみ

[編集] メニュー→ [変形] → [平行ゆがみ] を選択すると、ガイド線の向きに沿ってハンドルを移動できます。

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。



ガイド線の下にある変形ランチャーから [確定] をタップすると、変形を確定できます。

修飾キー

変形中に修飾キーを使用すると、一時的に変形方法を変更できます。

- [Ctrl] キーを押しながらハンドルをドラッグすると、[拡大・縮小] に切り替えられます。
- [Shift]+[Ctrl] キーを押しながらハンドルをドラッグすると、縦横比を固定した状態の [拡大・縮小] に切り替えられます。
- [Alt]+[Ctrl] キーを押しながらハンドルをドラッグすると、中心点を基準にした状態の [拡大・縮小] に切り替えられます。

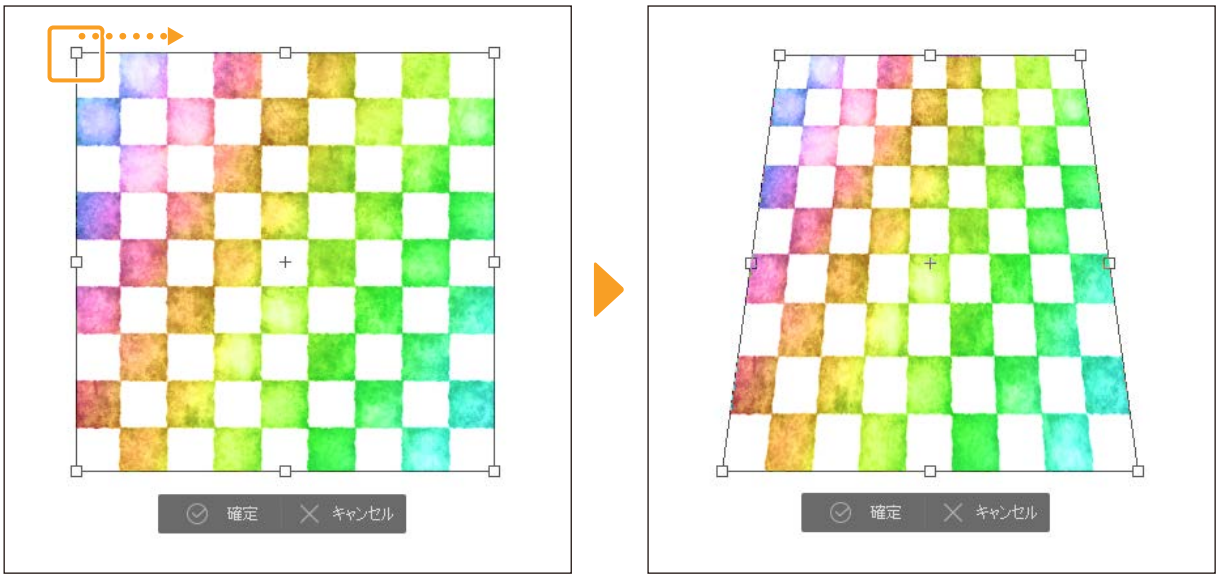
対応するレイヤー

ラスターレイヤー・ベクターレイヤー・レイヤーマスク・画像素材レイヤー・テキストレイヤー・フキダシレイヤー・コマ枠フォルダー・定規・選択範囲レイヤーに対応しています。

遠近ゆがみ

[編集] メニュー→ [変形] → [遠近ゆがみ] を選択すると、ガイド線の向きに沿ってハンドルを移動できます。

四隅のハンドルのいずれかをドラッグすると、ドラッグした辺の反対側のハンドルが逆方向に移動します。



ガイド線の下にある変形ランチャーから [確定] をタップすると、変形を確定できます。

修飾キー

変形中に修飾キーを使用すると、一時的に変形方法を変更できます。

- [Ctrl] キーを押しながらハンドルをドラッグすると、[拡大・縮小] に切り替えられます。
- [Shift]+[Ctrl] キーを押しながらハンドルをドラッグすると、縦横比を固定した状態の [拡大・縮小] に切り替えられます。
- [Alt]+[Ctrl] キーを押しながらハンドルをドラッグすると、中心点を基準にした状態の [拡大・縮小] に切り替えられます。

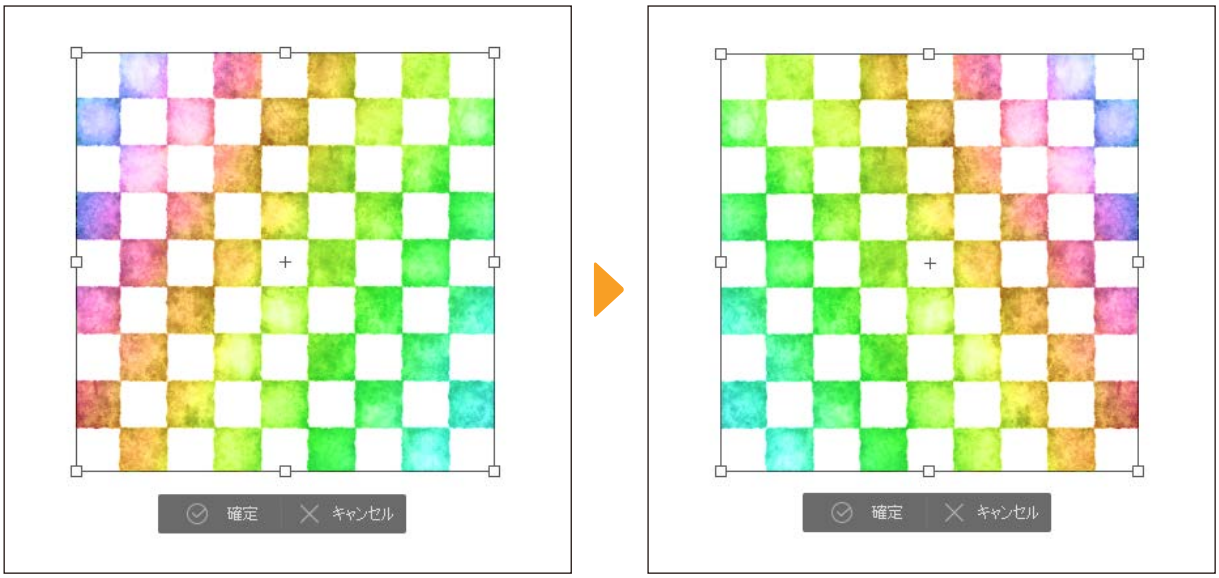
対応するレイヤー

ラスターレイヤー・ベクターレイヤー・レイヤーマスク・画像素材レイヤー・コマ枠フォルダー・定規・選択範囲レイヤーに対応しています。

左右反転

[編集] メニュー→ [変形] → [左右反転] を選択すると、中心点を基準に画像を左右反転できます。

中心点の位置は、中心点をドラッグすると変更できます。詳しくは『中心点』を参照してください。



ガイド線の下にある変形ランチャーから [確定] をタップすると、変形を確定できます。

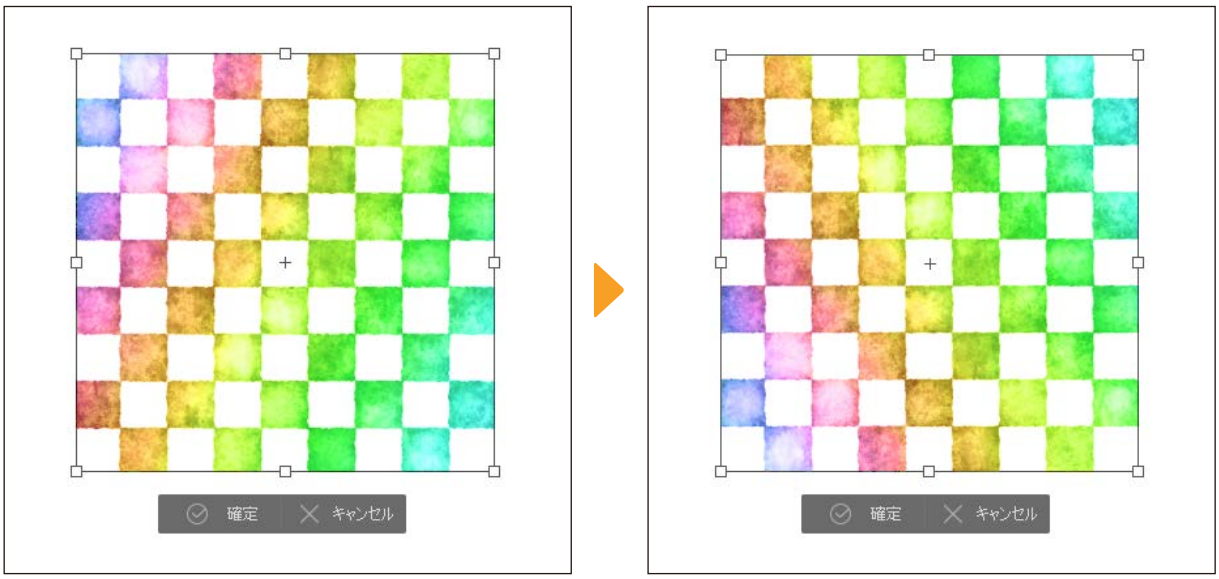
対応するレイヤー

べた塗りレイヤー・色調補正レイヤーは、[左右反転] に対応していません。

上下反転

[編集] メニュー→ [変形] → [上下反転] を選択すると、中心点を基準に画像を上下反転できます。

中心点の位置は、中心点をドラッグすると変更できます。詳しくは『中心点』を参照してください。



ガイド線の下にある変形ランチャーから [確定] をタップすると、変形を確定できます。

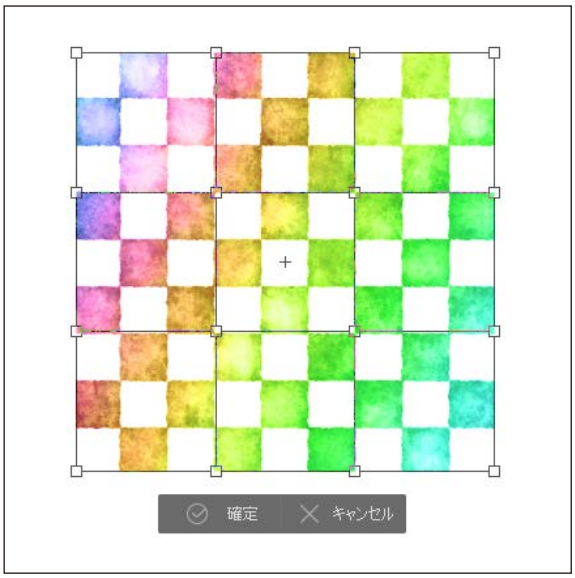
対応するレイヤー

べた塗りレイヤー・色調補正レイヤーは、[上下反転] に対応していません。

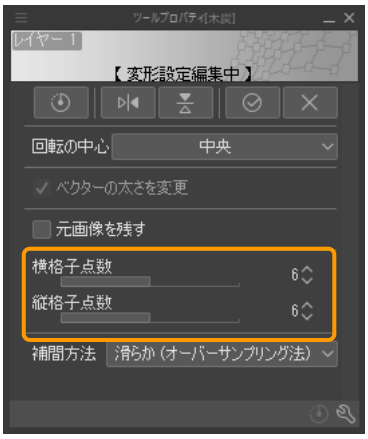
メッシュ変形【PRO/EX】

選択範囲に対して格子状のガイド線やハンドルを作成し、それらをドラッグして画像の部分ごとに変形ができます。

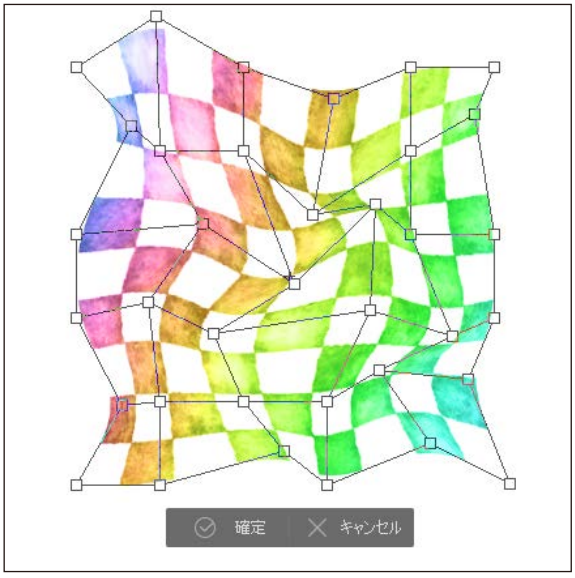
[編集] メニュー→ [変形] → [メッシュ変形] を選択すると、格子状のガイド線とハンドルが表示されます。



[ツールプロパティ] パレットで、格子点（ハンドル）の数を設定します。



設定した数だけ格子が表示されたら、ガイド線やハンドルをドラッグして変形します。



ガイド線の下にある変形ランチャーから [確定] をタップすると、変形を確定できます。

対応するレイヤー

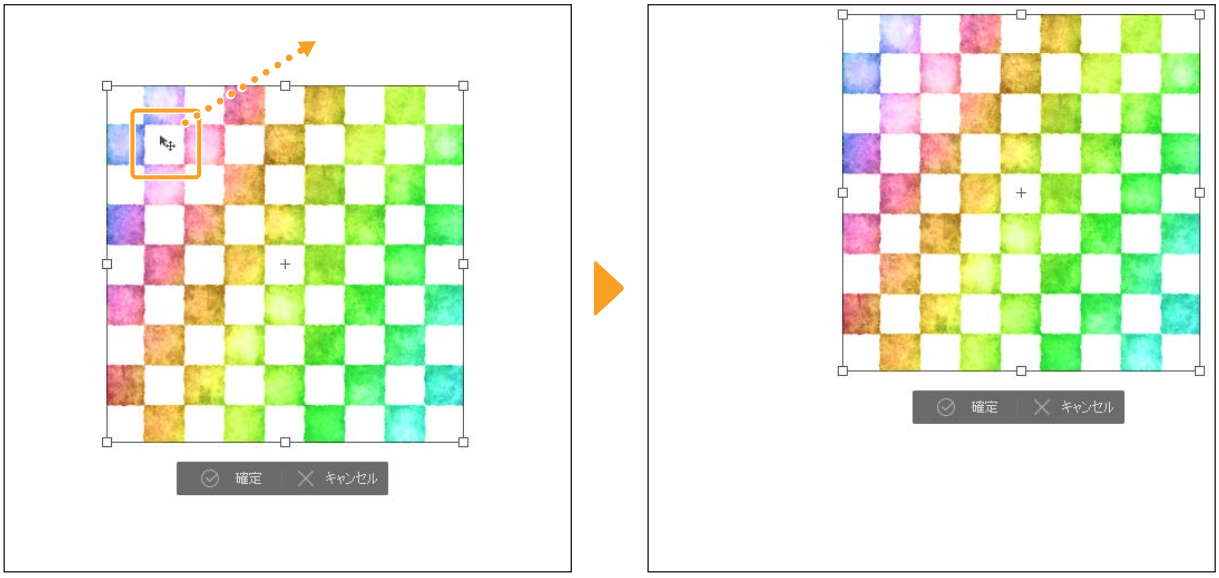
ラスターレイヤー・ベクターレイヤー・レイヤーマスク・選択範囲レイヤーに対応しています。

メッシュ変形選択時のパレット

[メッシュ変形] 実行時は、[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットで、『変形設定』・『メッシュ【PRO/EX】』・『画像設定』のカテゴリの設定を行えます。

移動

移動は、[変形] のどの項目を選択しても、実行できます。ガイド線の内側にマウスカーソルを合わせてドラッグすると、ドラッグした方向に画像を移動できます。[Shift] キーを押しながらドラッグすると、水平・垂直・斜め 45° にスナップして移動できます。

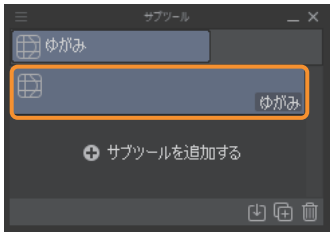


ゆがみツール

CLIP STUDIO PAINT の [ゆがみ] ツールは、ペンでなぞるだけで、特定のパーツの形状やサイズを変更できます。厚塗りのイラストや下絵のバランスを調整するのに便利です。

[ツール] パレットの [ゆがみ] ツールを選択すると、使用できます。

フィルターと異なり、[ゆがみ] ツールはキャンバス上のレイヤーに直接編集を行えます。ラスターレイヤー・選択範囲レイヤー・レイヤーマスクに使用できます。

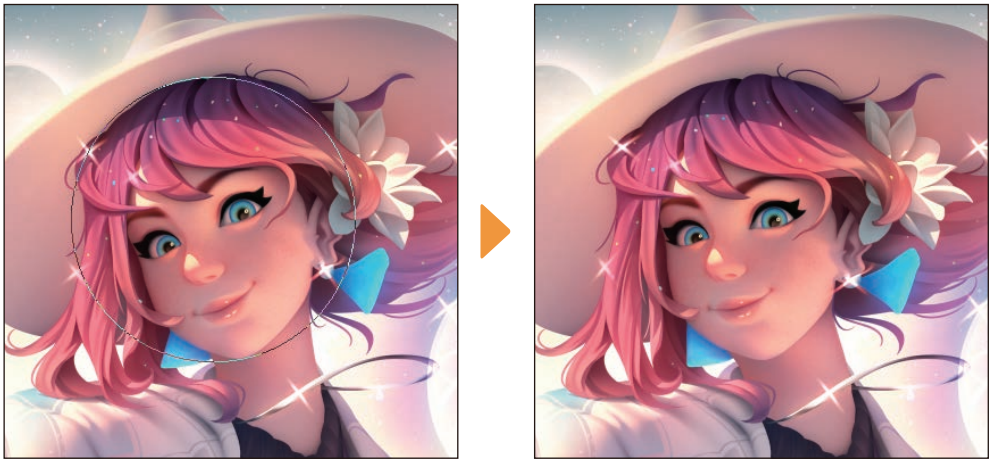


メモ　環境によっては、[色混ぜ] ツールのサブツールとして [ゆがみ] ツールが登録されている場合があります。

[レイヤー] パレットから編集したいレイヤーを選択します。複数のレイヤーを選択すると、まとめて効果を適用できます。

- レイヤーマスクを含むレイヤーを選択した場合、レイヤーマスクとレイヤーの両方に効果を適用できます。ただし、[マスクをレイヤーにリンク] がオフになっている場合は、いずれか片方だけに効果を適用できます。[ゆがみ] ツールを使用する前に、レイヤーとレイヤーマスクから、効果を適用したいものを選んでください。
- レイヤーフォルダーを選択した場合、レイヤーフォルダーごと効果を適用できます。

キャンバス上で編集したい部分をドラッグか長押しすると、キャンバス内の描画を変更できます。



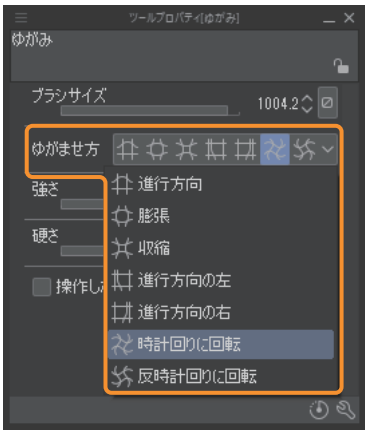
ゆがみツール選択時のサブツール詳細パレット

[ゆがみ] ツールは、[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットを使うと、より詳細な設定を行えます。設定を変更すると、ゆがみの強さや範囲を調整できます。

[サブツール詳細] パレットでは、『ブラシサイズ』・『ゆがみ』・『補正』のカテゴリから設定を行えます。

ゆがませ方

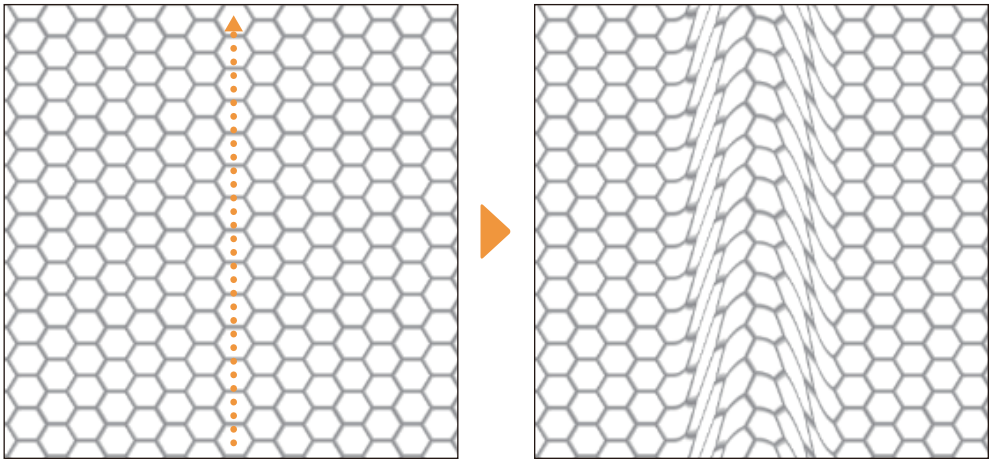
[ゆがみ] ツールの [ゆがませ方] には、次の種類があります。



メモ [Alt] キーを押しながらドラッグすると、効果が反転します。例えば、[ゆがませ方] を [膨張] にしている場合は [収縮] になります。[ゆがませ方] を [進行方向] にしている場合は、ストロークの逆方向に画像がゆがみます。

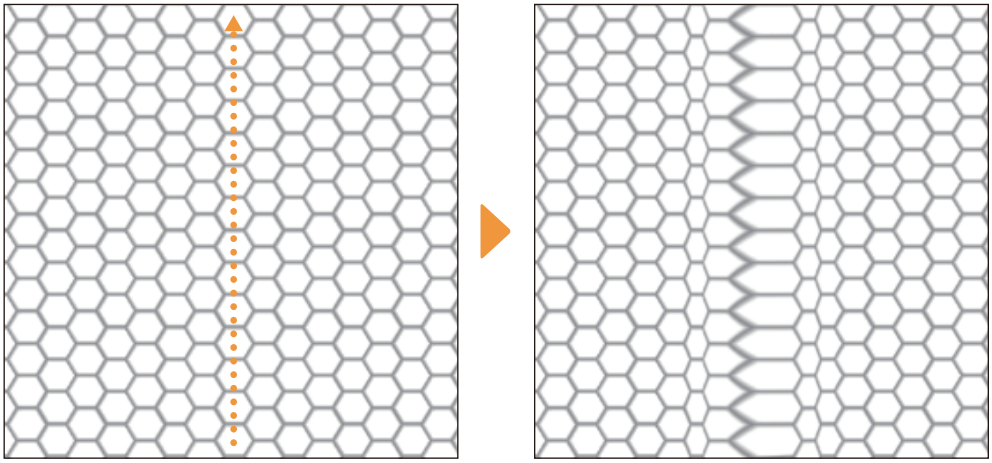
進行方向

ドラッグすると、ペンのストロークの方向に合わせて、画像がゆがみます。



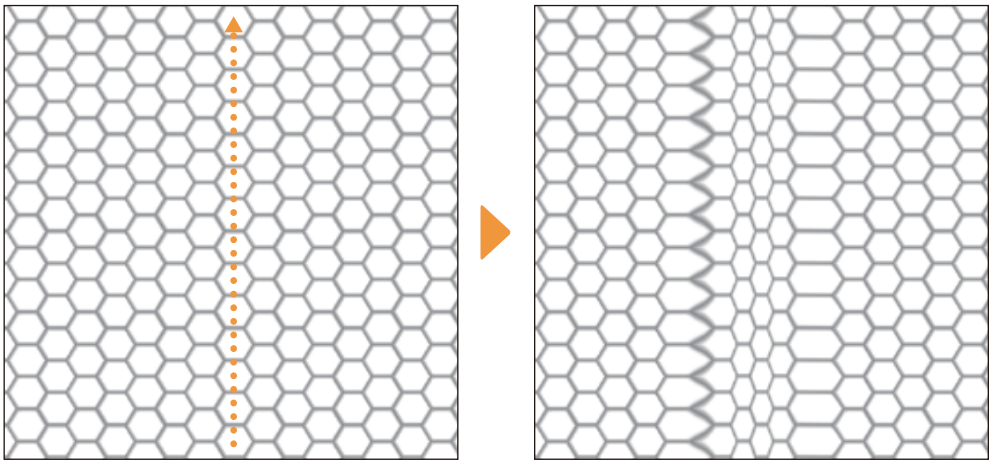
膨張

ドラッグすると、ペンのストロークの中心を広げるように、画像がゆがみます。パーツを大きくしたいときに向いています。同じ位置でペンを長押しすると、長押しした位置を中心に膨張するような効果をつけられます。



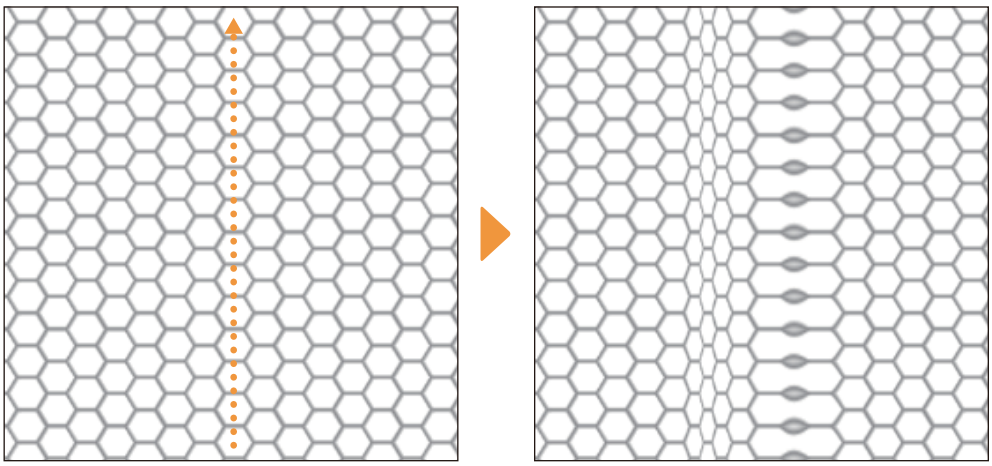
収縮

ドラッグすると、ペンのストロークの中心を縮めるように、画像がゆがみます。パーツを小さくしたいときに向いています。同じ位置でペンを長押しすると、長押しした位置を中心に収縮するような効果をつけられます。



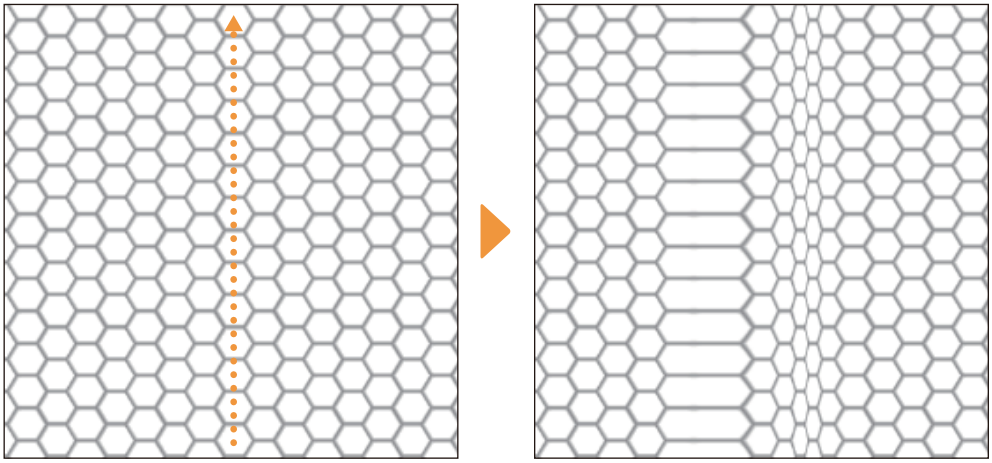
進行方向の左

ドラッグすると、ペンのストロークの方向に対して左側に画像をずらします。



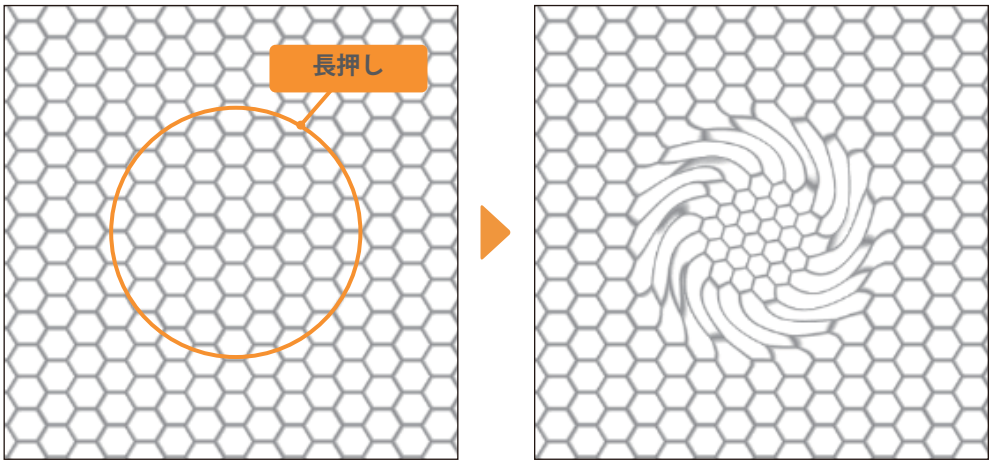
進行方向の右

ドラッグすると、ペンのストロークの方向に対して右側に画像をずらします。



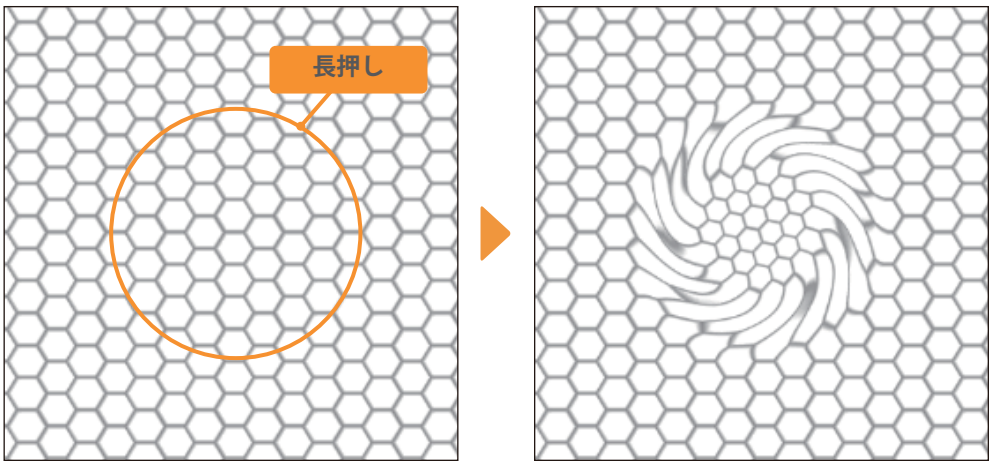
時計回りに回転

時計回りに回転するように画像をずらします。同じ位置でペンを長押しすると、長押しした位置の画像が時計回りに回転します。



反時計回りに回転

反時計回りに回転するように画像をずらします。同じ位置でペンを長押しすると、長押しした位置の画像が反時計回りに回転します。

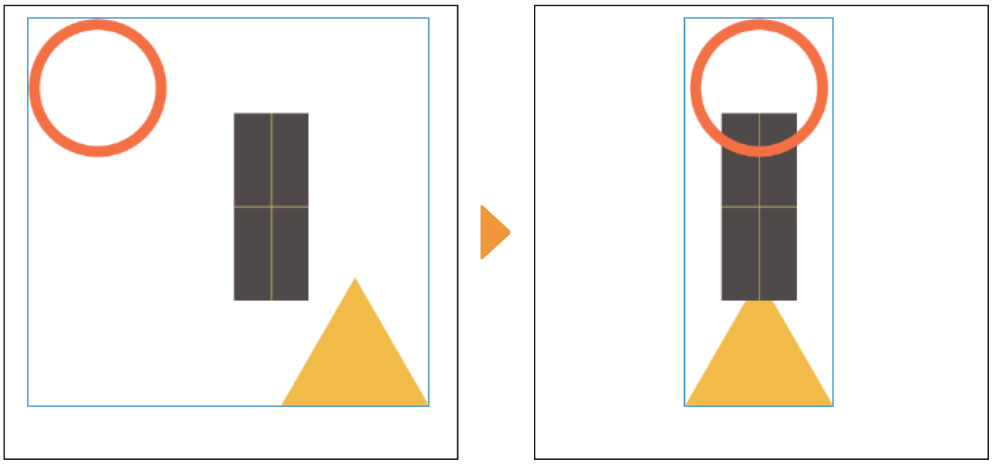


整列・分布【PRO/EX】

CLIP STUDIO PAINT の [整列・分布] は、複数のレイヤーやレイヤー内のオブジェクトの描画を均等な間隔で配置するときに使用します。[整列]・[分布]・[等間隔に分布] の 3 種類の方法を使用できます。

整列

2 つ以上のレイヤーやオブジェクトを選択したときに、レイヤーの描画の端や中心を基準にして揃えるように配置できます。次の図はレイヤーの描画の中心を基準にしています。

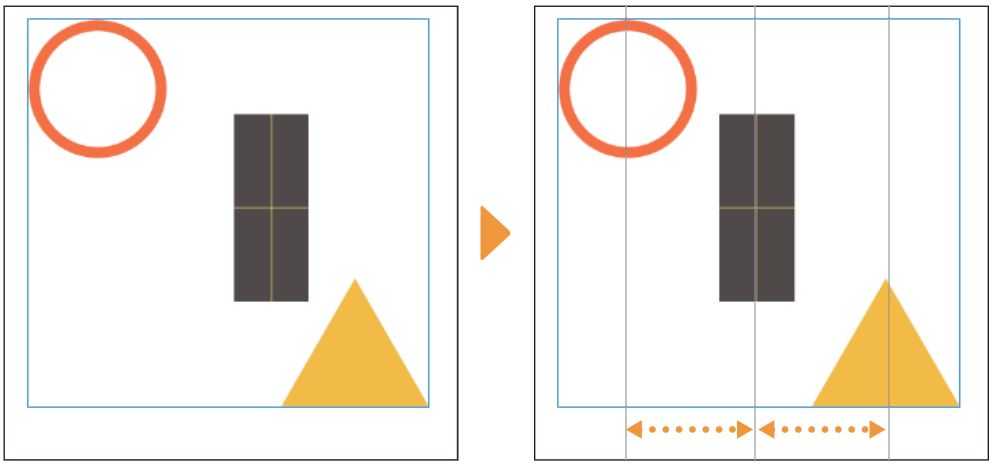


『整列・分布パレット』の『整列基準』で [オブジェクト] 以外を選択している場合は、1 つのレイヤーやオブジェクトを選択していても、整列を実行できます。レイヤーやオブジェクトをキャンバスの中央や端に配置したいときに便利です。

分布

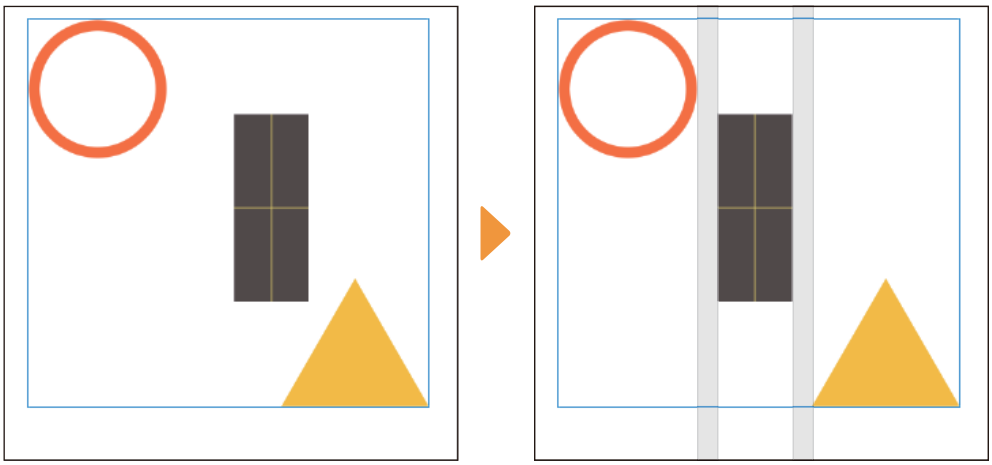
3 つ以上のレイヤーやオブジェクトを選択したときに、レイヤーの描画の端や中心を基準にして、均等に並ぶように配置できます。

下図は、各描画の中央が等間隔になるように配置しています。



等間隔分布

3 つ以上のレイヤーやオブジェクトを選択したときに、レイヤーの描画が等間隔に並ぶように配置できます。

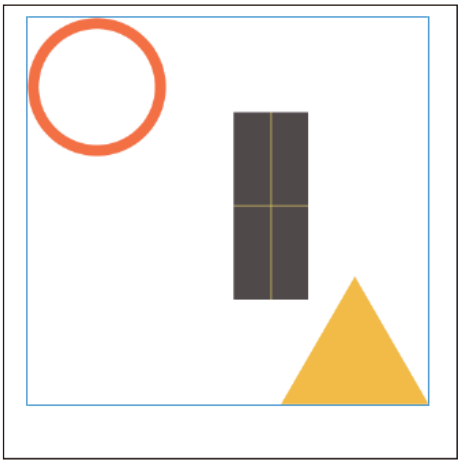


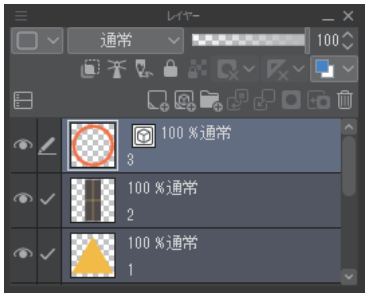
整列・分布を実行する

整列や分布を実行するには、[整列・分布] パレットを使用します。

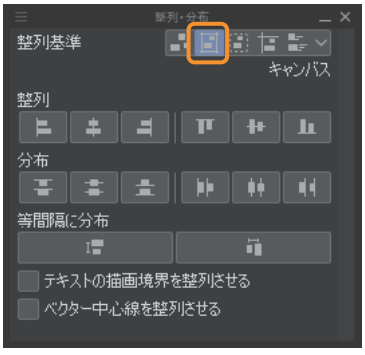
1 **[レイヤー] パレットから、整列や分布を行うレイヤーを選択します。**

[オブジェクト] サブツールを使用している場合は、選択したレイヤーの描画範囲に青い矩形が表示されます。選択できるレイヤーについては『整列や分布を実行できるレイヤー』を参照してください。

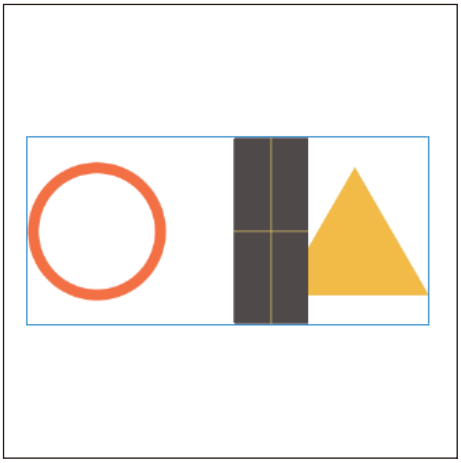


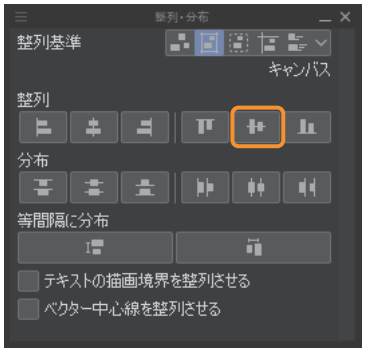


2 **[整列・分布] パレットから、[整列基準] を選択します。ここでは [キャンバス] を選択します。**

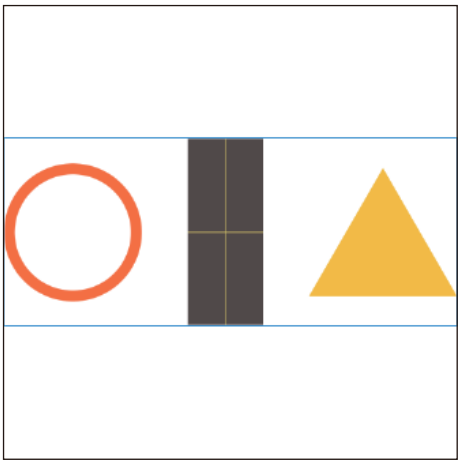


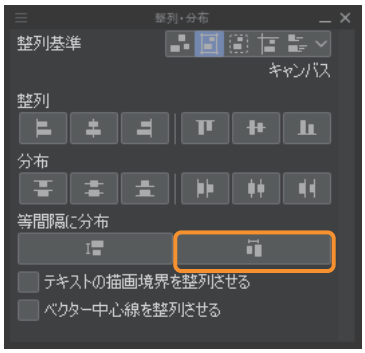
3 **[整列] から [水平方向中央を整列] を選択します。各レイヤーの描画が、キャンバスの中央に並びます。**





4 [等間隔に分布] から [水平方向を等間隔に分布] を選択します。各レイヤーの描画の間隔が均等になります。





整列や分布を実行できるレイヤー

次のレイヤーで整列や分布を実行できます。レイヤーにより、[整列・分布] を実行する基準が変わる場合があります。

ラスターレイヤー	描画の外接矩形を基準に、[整列・分布] を実行できます。
ベクターレイヤー	描画のオブジェクトの枠を基準に、[整列・分布] を実行できます。レイヤー内のオブジェクト間で整列や分布を実行する場合は、各オブジェクトの枠が基準になります。『整列・分布パレット』の [ベクター中心線を整列させる] をオンにすると、ベクター中心線を基準にできます。
レイヤーフォルダー	レイヤーフォルダー内のレイヤーをまとめて 1 つのオブジェクトとして認識します。フォルダー内のレイヤーに描画されている内容すべての外接矩形が基準になります。レイヤーフォルダー内のレイヤーごとに [整列・分布] を実行するには、レイヤーフォルダーを選ばずに、フォルダー内の各レイヤーを選択してください。
グラデーションレイヤー	レイヤーマスクの外接矩形を基準に、[整列・分布] を実行できます。
べた塗りレイヤー	レイヤーマスクの外接矩形を基準に、[整列・分布] を実行できます。
コマ枠フォルダー	コマ枠フォルダーのオブジェクトの枠を基準に、[整列・分布] を実行できます。コマ枠フォルダー内から特定のオブジェクトを選択した場合は、各オブジェクトの枠が基準になります。『整列・分布パレット』の [ベクター中心線を整列させる] をオンにすると、ベクター中心線を基準にできます。 コマ枠フォルダー内のレイヤーごとに [整列・分布] を実行するには、コマ枠フォルダーを選ばずに、フォルダー内の各レイヤーを選択してください。

画像素材レイヤー	画像素材の外接矩形を基準に、[整列・分布] を実行できます。タイリングを設定している場合は、レイヤーマスクで表示範囲をしている場合だけ [整列・分布] を行えます。レイヤーマスクの外接矩形を基準に、[整列・分布] を実行できます。
色調補正レイヤー	レイヤーマスクの外接矩形を基準に、[整列・分布] を実行できます。
テキストレイヤー	仮想ボディの外接矩形を基準に、[整列・分布] を実行できます。レイヤー内のオブジェクト間で整列や分布を実行する場合は、各オブジェクトの仮想ボディの外接矩形が基準になります。仮想ボディは、文字の大きさの規準となる枠のことです。基本的に文字の描画より大き目であり、文字に関係なく一定の大きさになります。 『整列・分布パレット』の [テキストの描画境界を整列させる] をオンにすると、テキストの描画境界を基準に [整列・分布] を実行できます。
フキダシレイヤー	描画のオブジェクトの枠を基準に、[整列・分布] を実行できます。レイヤー内のオブジェクト間で整列や分布を実行する場合は、各オブジェクトの枠が基準になります。『整列・分布パレット』の [ベクター中心線を整列させる] をオンにすると、ベクター中心線を基準にできます。
流線レイヤー	基準線と形状線の外接矩形を基準に、[整列・分布] を実行できます。基準線と形状線については『流線を編集する』を参照してください。レイヤー内に複数の流線がある場合は、流線同士で [整列・分布] を実行できます。
集中線レイヤー	基準線と形状線の外接矩形を基準に、[整列・分布] を実行できます。基準線と形状線については『集中線を編集する』を参照してください。レイヤー内に複数の集中線がある場合は、集中線同士で [整列・分布] を実行できます。
定規	1 つのレイヤー内に複数の定規がある場合は、[整列・分布] を実行できます。定規の描画の外接矩形が基準になります。
特殊定規	1 つのレイヤー内に複数の定規がある場合は、[整列・分布] を実行できます。[平行曲線]・[多重曲線] は、曲線の制御点の外接矩形を基準にします。[放射線]・[放射曲線]・[同心円]・[ガイド]・[対称定規] は、特殊定規の中心点を基準にします。なお、[整列基準] を [ガイド] に設定している場合は、[ガイド] の整列は行えません。

メモ　ベクターレイヤー・コマ枠フォルダー・フキダシレイヤーのオブジェクトの枠は、[オブジェクト] サブツールでレイヤーやオブジェクトを選択し、変形を実行するときに表示される枠のことです。この枠を目安にしてください。

選択している内容やキャンバスやレイヤーの設定により、[整列・分布] の基準が変わる場合があります。

レイヤー内のオブジェクトの整列・分布

ベクターレイヤーやテキストレイヤーでは、[オブジェクト] サブツールで同じレイヤー内のオブジェクトを選択すると、[整列・分布] を実行できます。ただし、ほかのレイヤーを選択している場合は、レイヤー内のオブジェクトを選択できません。

制御点の整列・分布

ベクターレイヤー・フキダシレイヤー・コマ枠フォルダー・定規では、[オブジェクト] サブツールで複数の制御点を選択すると、制御点同士で [整列・分布] を実行できます。ベジェ曲線などの場合は、方向点同士、通過点同士の整列や分布も行えます。

レイヤーマスクを適用しているレイヤー

レイヤーマスクを適用しているレイヤーの場合、整列や分布を行うときに、レイヤーの種類や設定により結果が異なったり、整列や分布を実行できなかったりする場合があります。

- レイヤーマスクを含むレイヤーの場合、レイヤーマスクで表示している範囲が整列・分布の対象になります。

- グラデーションレイヤー・べた塗りレイヤー・タイリングされた画像素材レイヤーなどに、[選択範囲をマスク] を実行してレイヤーマスクを作成した場合、整列・分布を行えません。
- グラデーションレイヤー・べた塗りレイヤー・タイリングされた画像素材レイヤーなどで、[マスクをレイヤーにリンク] をオフにしている場合、[レイヤー] パレットでレイヤーマスクを選択することで整列を行えます。ただし、複数レイヤーを選択した場合や [整列基準] の設定によっては、整列を行えません。

キーフレームが有効なレイヤー

タイムラインが有効なキャンバスで、キーフレームが有効なレイヤーに対して、[整列・分布] を実行した場合、[タイムライン] パレットにキーフレームが作成されます。[タイムライン] パレットのトラックで [変形] エリアを選択している場合は、[変形] エリアにキーフレームが追加されます。それ以外のエリアを選択している場合は、[位置] エリアにキーフレームが作成されます。

レイヤーマスクを基準にして [整列・分布] を実行した場合は、[マスク] か [マスク位置] のいずれかのエリアにキーフレームが作成されます。

整列・分布パレット

[整列・分布] パレットは、レイヤーやオブジェクトを整列・分布するためのパレットです。

① 整列基準

『整列基準』を参照してください。

② 整列

『整列』を参照してください。

③ 分布

『分布』を参照してください。

④ 等間隔に分布

『等間隔に分布』を参照してください。

⑤ テキストの描画境界を整列させる

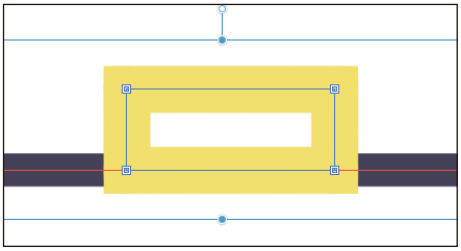
テキストに [整列・分布] を実行したときに、テキストの仮想ボディを基準にするため、意図しない余白ができる場合があります。オンにすると、テキストの描画部分を基準にするため、意図しない余白を改善できます。

オン

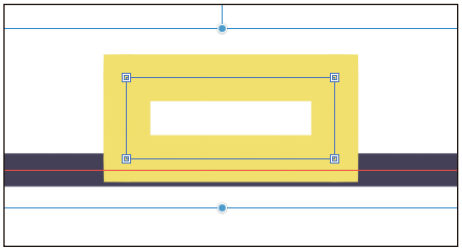
オフ

⑦ ベクター中心線を整列させる

オンにすると、ベクターレイヤーやベクターレイヤー内のオブジェクトに対して [整列・分布] を実行したときに、ベクター中心線を基準にします。



オン



オフ

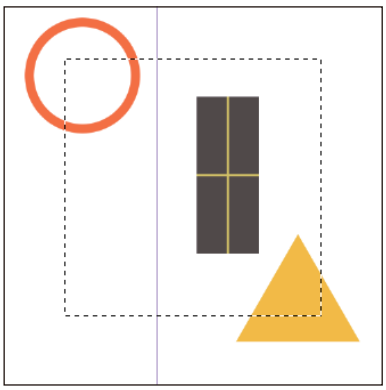
整列・分布パレットを表示するには

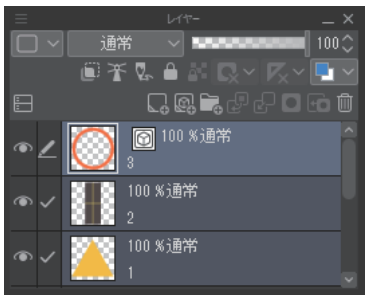
Windows/macOS/ タブレットから [整列・分布] パレットの表示を切り替えるには、[ウィンドウ] メニュー→ [整列・分布] を選択します。

整列基準

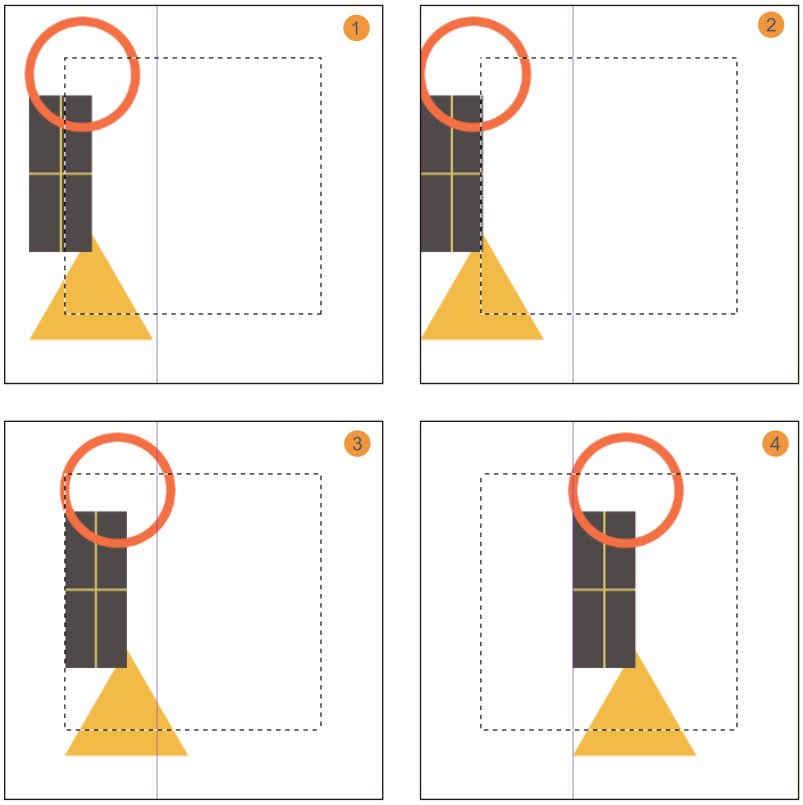
[整列・分布] パレットの [整列基準] を選択した範囲で、整列・分布を行えます。

次のようにガイド線と選択範囲が作成されているキャンバス上でレイヤーを選択し、[右端に整列] を実行した場合を例に [整列基準] の特徴を紹介します。





[整列基準] の設定により、次のように結果が変わります。



① 整列対象

選択したレイヤーやオブジェクトを基準にします。基準となる範囲は、[オブジェクト] サブツールでレイヤーやオブジェクトを選択したときに表示される矩形で確認できます。

② キャンバス

キャンバス全体を基準にします。

③ 選択範囲

選択範囲を基準にします。選択範囲が矩形以外の場合、選択範囲の外接矩形を基準にします。

④ ガイド

スナップ可能なガイドを基準にします。キャンバス内に複数のガイドが作成されている場合、一番近いガイドを基準にします。

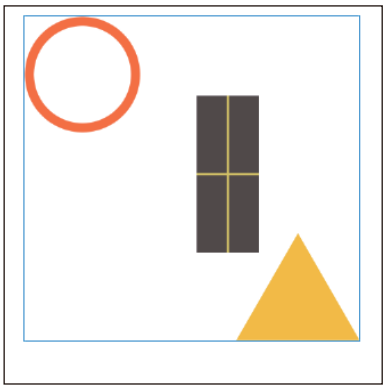
⑤ 自動

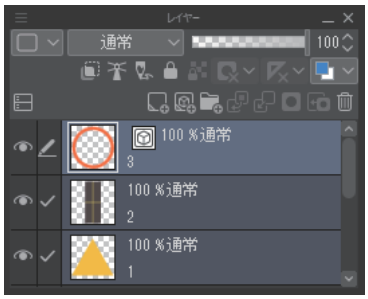
選択しているレイヤーやオブジェクトの数、キャンバスの状態により、整列・分布の整列基準を変更します。
基準にする範囲については、[整列・分布] パレットの [整列基準] の下に表示されます。

整列

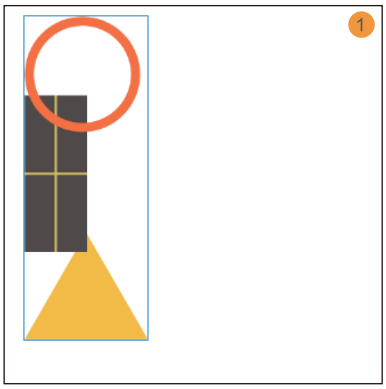
レイヤーやオブジェクトを選択したときに、レイヤーの描画の端や中心を基準にして揃えるように配置できます。

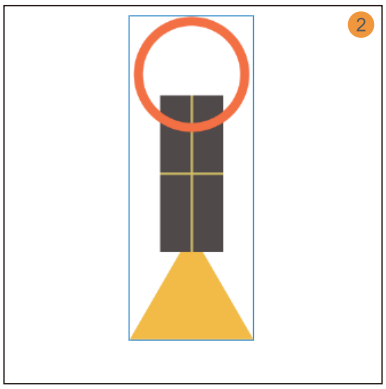
次のように 3 つのレイヤーを選択し、[整列基準] を [整列対象] にした場合を例に、[整列] の種類を紹介します。

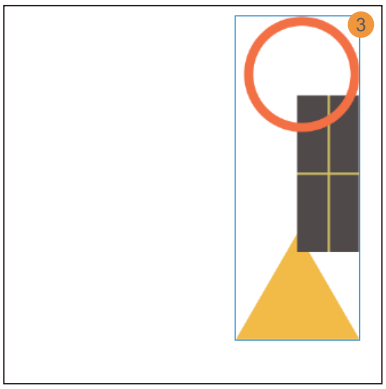


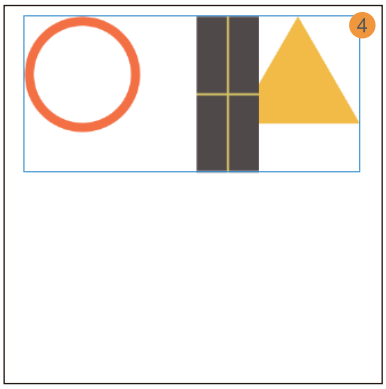


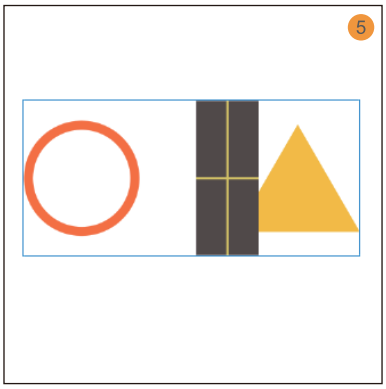
[整列] から選択した項目により、次のように結果が変わります。

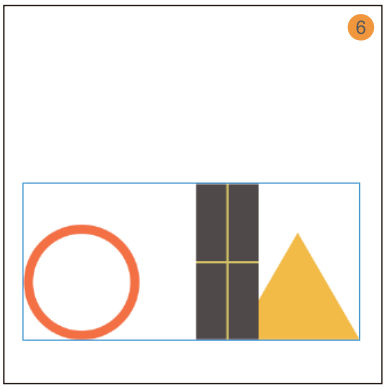












① 左端を整列

選択したオブジェクトの各左端が揃うように整列できます。

② **水平方向中央を整列**
選択したオブジェクトの各水平方向の中心が揃うように整列できます。

③ **右端を整列**
選択したオブジェクトの各右端が揃うように整列できます。

④ **上端を整列**
選択したオブジェクトの各上端が揃うように整列できます。

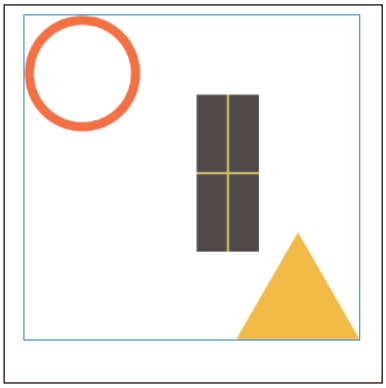
⑤ **垂直方向中央を整列**
選択したオブジェクトの各垂直方向の中心が揃うように整列できます。

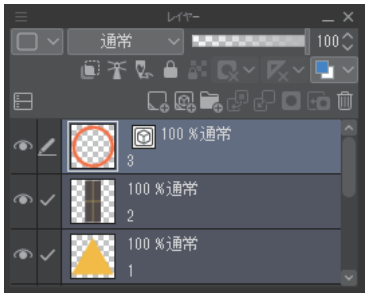
⑥ **下端を整列**
選択したオブジェクトの各下端が揃うように整列できます。

分布

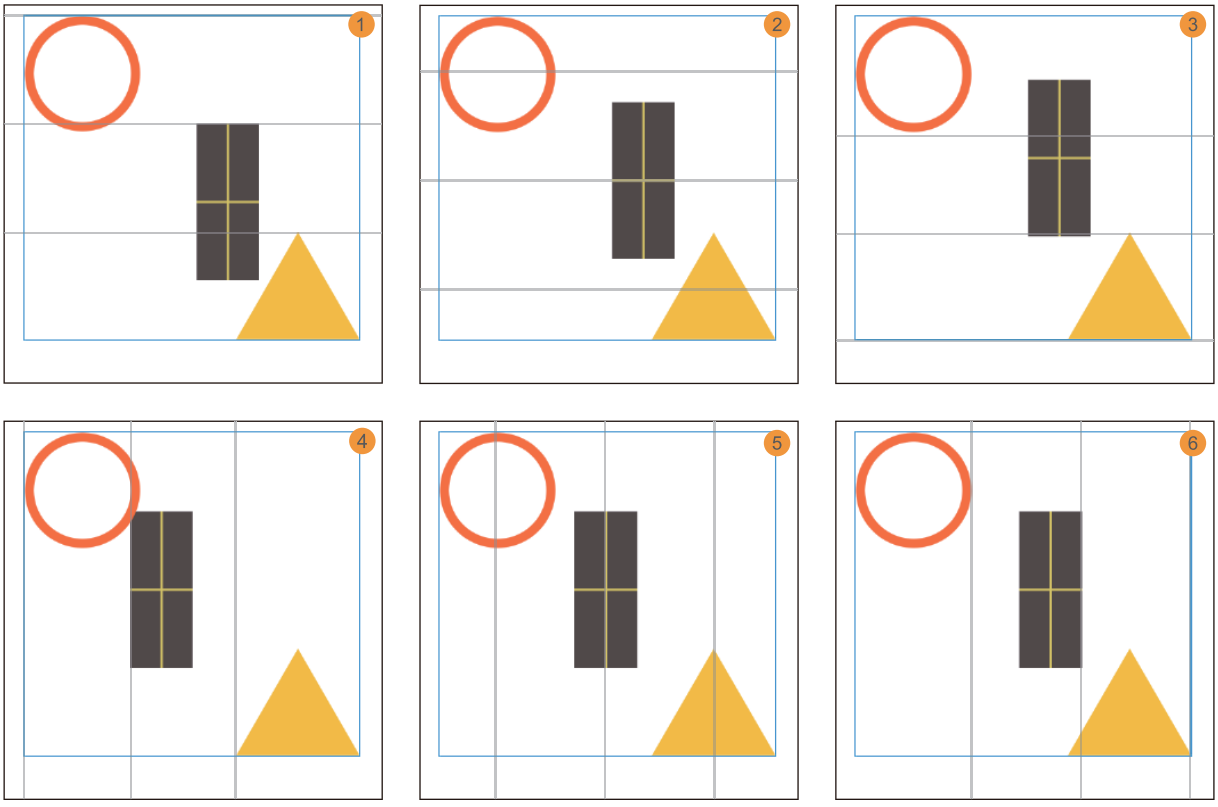
3 つ以上のレイヤーやオブジェクトを選択したときに、レイヤーの描画の端や中心を基準にして、均等に並ぶように配置できます。

次のように 3 つのレイヤーを選択し、[整列基準] を [整列対象] にした場合を例に、[分布] の種類を紹介します。





[整列] から選択した項目により、次のように結果が変わります。下図のグレーの線は、[分布] の基準となる位置です。実際には表示されません。



① **上端を分布**

選択したオブジェクトの各上端が等間隔になるように並べます。

② **垂直方向中央を分布**

選択したオブジェクトの各垂直方向の中心が等間隔になるように配置できます。

③ **下端を分布**
選択したオブジェクトの各下端が等間隔になるように配置できます。

④ **左端を分布**
選択したオブジェクトの各左端が等間隔になるように配置できます。

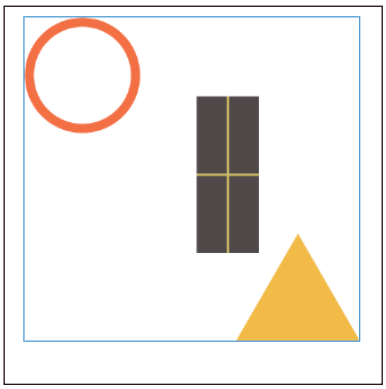
⑤ **水平方向中央を分布**
選択したオブジェクトの各水平方向の中心が等間隔になるように配置できます。

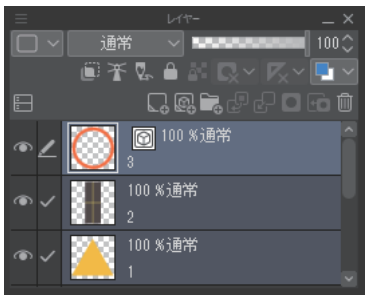
⑥ **右端を分布**
選択したオブジェクトの各右端が等間隔になるように配置できます。

等間隔に分布

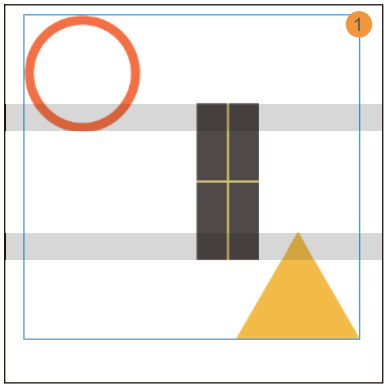
3 つ以上のレイヤーやオブジェクトを選択したときに、レイヤーの描画が等間隔に並ぶように配置できます。

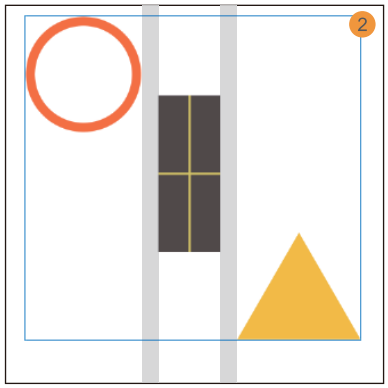
次のように 3 つのレイヤーを選択し、[整列基準] を [整列対象] にした場合を例に、[等間隔に分布] の種類を紹介します。





[等間隔に分布] から選択した項目により、次のように結果が変わります。下図のグレー部分は、[等間隔に分布] を実行したときの間隔です。実際は表示されません。





① **垂直方向を等間隔に分布**
選択したオブジェクトの間隔が垂直方向に等しくなるように配置できます。

② **水平方向を等間隔に分布**
選択したオブジェクトの間隔が水平方向に等しくなるように配置できます。

メニューコマンドを使用する

[編集] メニュー→ [整列・分布] の各メニューコマンドから、[整列・分布] パレットと同様の操作を行えます。メニューコマンドを使用すると、整列・分布の操作にショートカットキーを割り当てられます。

色調補正・加工・フィルター

CLIP STUDIO PAINT の色調補正の方法や、フィルターを使用した加工方法、線画とトーンに変換する LT 変換、アナログ原稿スキャン時のごみ取りに便利なツールなどを紹介します。

- 色調補正
- 色調補正の効果
- AI を使った加工
- フィルター
- レイヤーの LT 変換【EX】
- 色の変更・フチの追加
- ごみ取りツール【PRO/EX】
- 自動陰影

色調補正

色調補正とは、描画した内容に対して、明るさ、色相・彩度・明度、階調などの値を設定して色を調整できます。

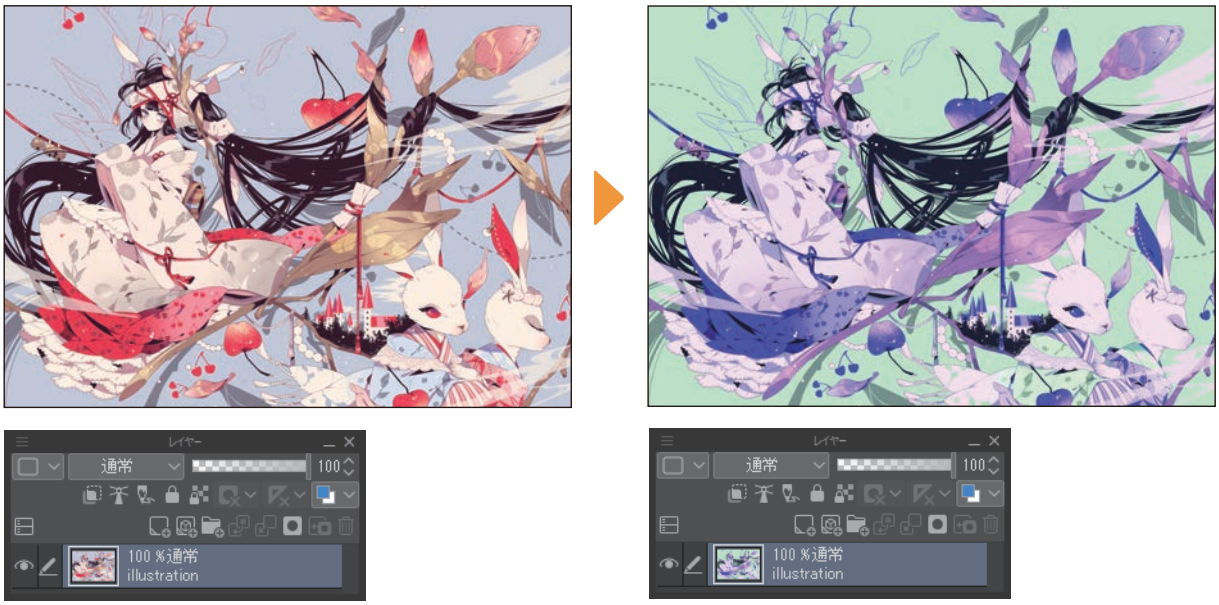
CLIP STUDIO PAINT では、『色調補正』と『新規色調補正レイヤー【PRO/EX】』の 2 種類の方法で色調補正を適用できます。

色調補正

[編集] メニュー→ [色調補正] のいずれかの項目を選択すると、選択したラスターレイヤーに対して色調補正の効果を適用できます。一度効果を適用すると、再度、効果を調整できません。

- 選択範囲を作成すると、選択範囲だけに [色調補正] の効果を適用できます。
- 選択したラスターレイヤーの [表現色] によっては、[色調補正] を実行できない場合があります。
- 何も描画されていないレイヤーを選択した場合は、[色調補正] を実行できません。
- 複数のレイヤーを選択している場合は、[色調補正] を実行できません。色調補正レイヤーを使用してください。
- 色調補正の結果をキャンバスにプレビュー表示するには、効果を設定するダイアログの [プレビュー] をオンにします。

[色調補正] には、さまざまな種類があります。詳しくは『色調補正の効果』を参照してください。



新規色調補正レイヤー【PRO/EX】

[レイヤー] メニュー→ [新規色調補正レイヤー] のいずれかの項目を選択すると、選択したレイヤーの上に色調補正レイヤーを作成できます。色調補正レイヤーより下にあるレイヤーに対して色調補正の効果を適用できます。複数のレイヤーにまとめて効果を適用できます。

- 選択範囲を作成すると、選択範囲だけに [色調補正] の効果が適用されます。レイヤーマスクを編集すれば、効果が適用される範囲を調整できます。詳しくは『色調補正レイヤーの効果範囲を変更する』を参照してください。
- 色調補正レイヤーの重ね順を変更すると、効果が適用されるレイヤーを変更できます。詳しくは『色調補正レイヤーの効果範囲を変更する』を参照してください。
- 色調補正レイヤーは、効果を適用したあとでも再度設定を行えます。詳しくは『色調補正レイヤーを再設定する』を参照してください。

色調補正レイヤーには、さまざまな種類があります。詳しくは『色調補正の効果』を参照してください。

レイヤー
通常
100
100 %通常
illustration

レイヤー
通常
100
100 %通常
色相・彩度・明度
100 %通常
illustration

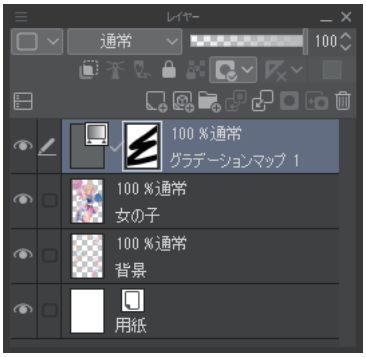
色調補正レイヤーの効果範囲を変更する

レイヤーを操作することで、色調補正レイヤーの効果範囲を変更できます。

レイヤーマスクを使用して調整する

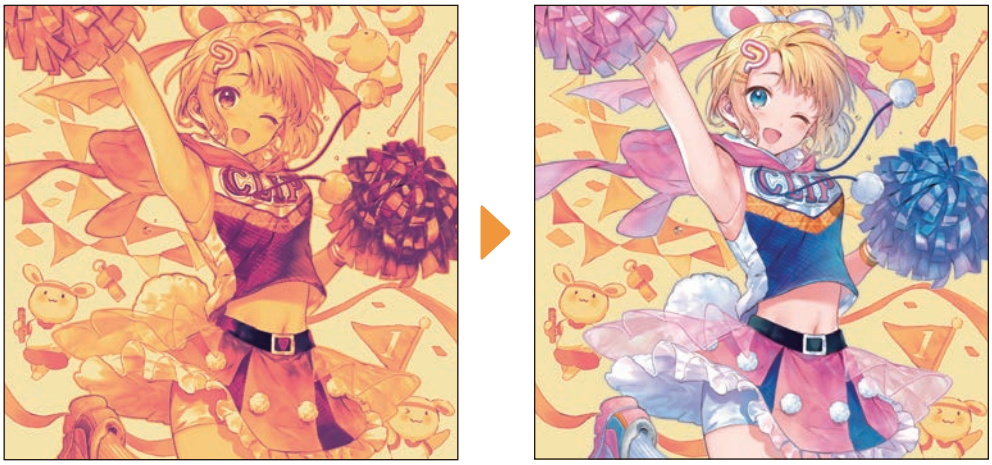
色調補正レイヤーを作成すると同時に、レイヤーマスクが作成されます。レイヤーマスクを選択し、描画や消去を行うと、色調補正レイヤーの効果と、元の画像の表示バランスを調整できます。

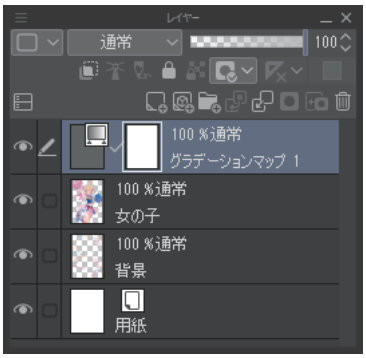
レイヤーマスクの編集方法については、『レイヤーマスク』を参照してください。

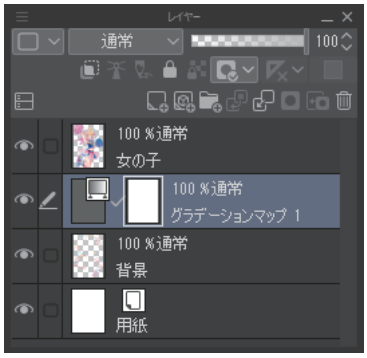


色調補正レイヤーの位置を変更する

[レイヤー] パレットで色調補正レイヤーの重ね順を変更すると、効果が適用されるレイヤーが変わります。

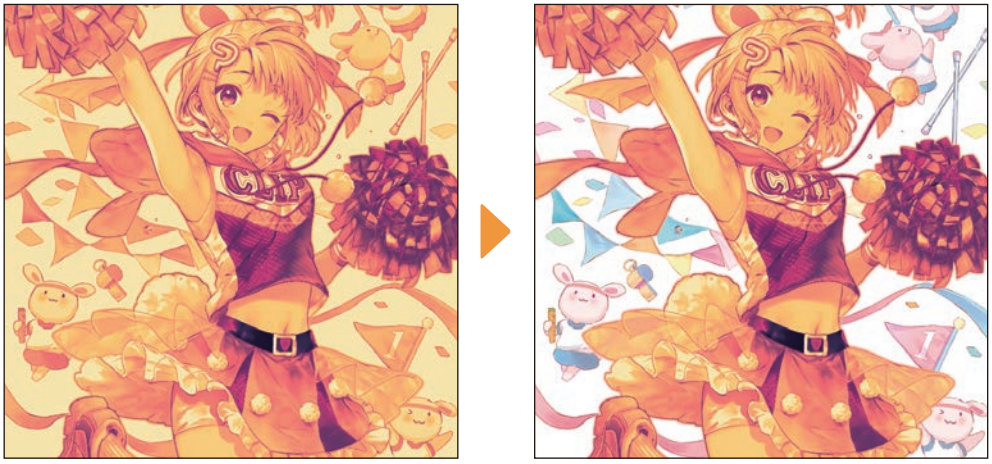


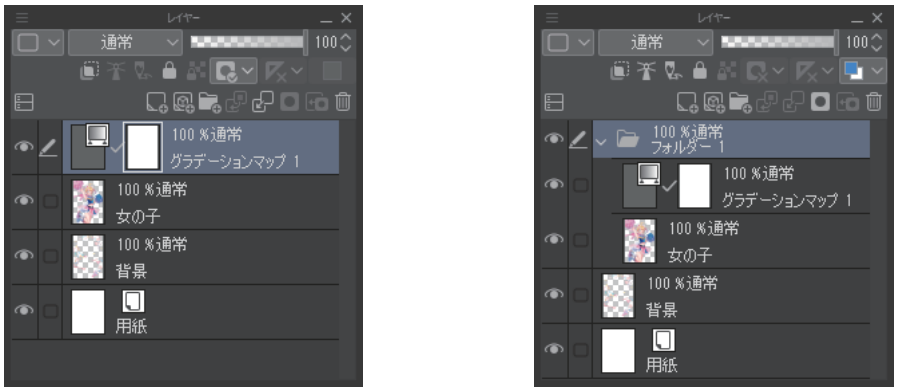




特定のレイヤーに色調補正レイヤーの効果を適用する

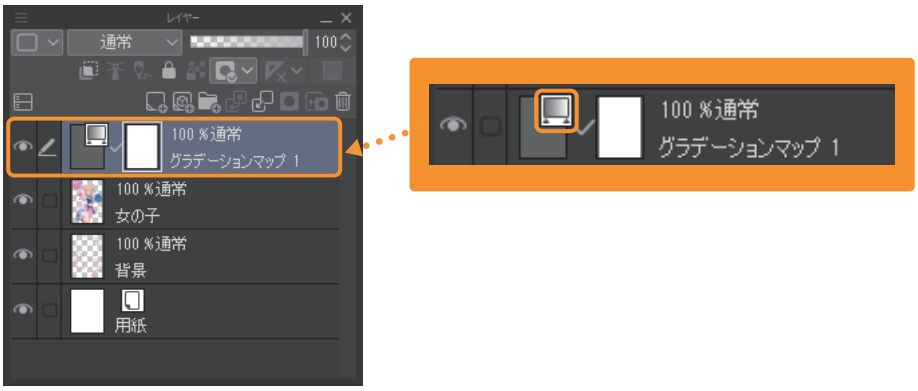
レイヤーの重ね順を変えずに、特定のレイヤーだけに色調補正レイヤーの効果を適用したい場合は、レイヤーフォルダーを作成し、色調補正レイヤーと効果を適用したいレイヤーを格納します。





色調補正レイヤーを再設定する

[レイヤー] パレットから、色調補正レイヤーのアイコンをダブルタップします。色調補正レイヤーを設定するダイアログが表示されたら、設定を変更できます。



メモ [階調の反転] を適用している場合は、色調補正レイヤーの再設定はできません。

色調補正の効果

CLIP STUDIO PAINT の次の操作を行って適用できる、色調補正の効果について説明します。

- [編集] メニュー→ [色調補正]
- [レイヤー] メニュー→ [新規色調補正レイヤー]

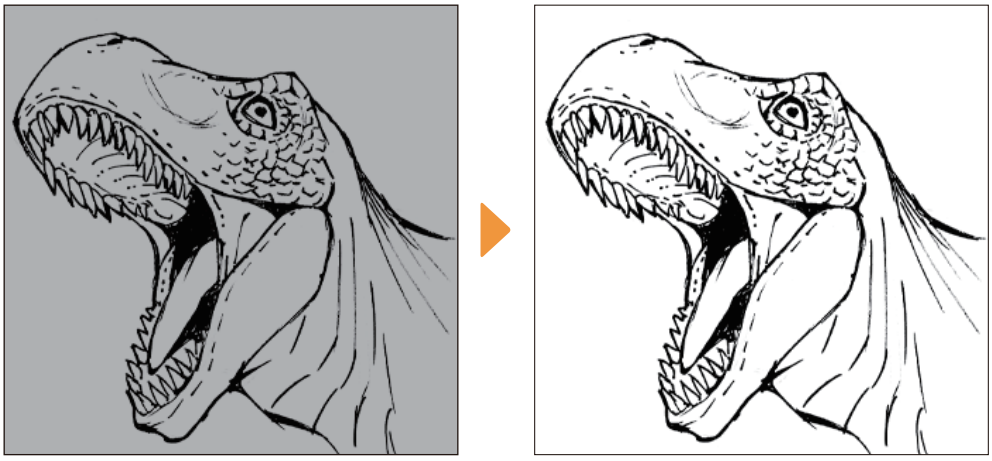
色調補正の効果には、『明るさ・コントラスト』・『色相・彩度・明度』・『階調化【PRO/EX】』・『階調の反転【PRO/EX】』・『レベル補正』・『トーンカーブ【PRO/EX】』・『カラーバランス【PRO/EX】』・『2 値化【PRO/EX】』・『グラデーションマップ【PRO/EX】』があります。

メモ

- **[編集] メニューの [色調補正] と色調補正レイヤーの特徴については、『色調補正』を参照してください。**

明るさ・コントラスト

[明るさ・コントラスト] ダイアログを使用して、画像の明るさとコントラストを調整できます。



メモ

[表現色] を [モノクロ] に設定したラスターレイヤーを選択した場合、[編集] メニュー→ [色調補正] → [明るさ・コントラスト] を設定できません。

明るさ・コントラストダイアログ

① 明るさ

画像の明るさを調整できます。値が大きいほど画像が明るくなり、小さいほど画像が暗くなります。

② コントラスト

画像のコントラスト（明暗の強さ）を調整できます。値が大きいほど画像のコントラストが強くなり、小さいほど画像のコントラストが低くなります。

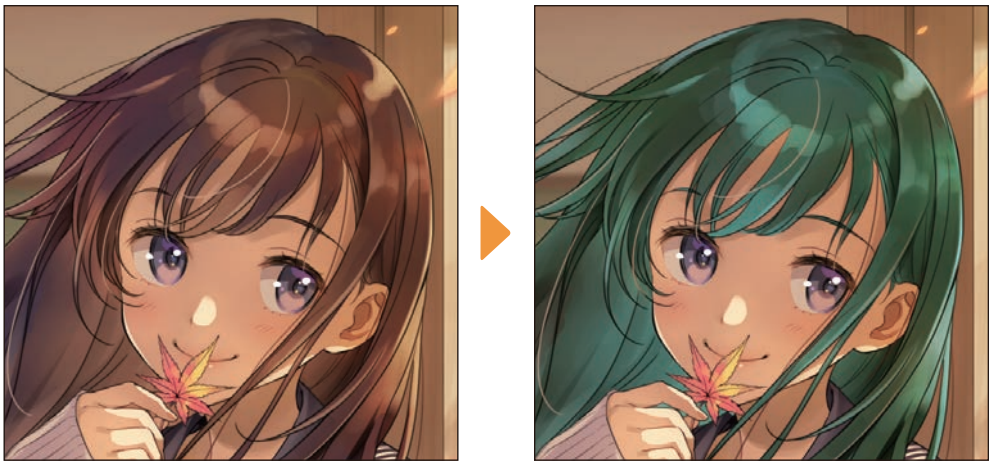
③ 自動調整

選択したレイヤーの画像に対して、自動的に [明るさ] と [コントラスト] を調整できます。

[編集] メニュー→ [色調補正] → [明るさ・コントラスト] を選択したときに、表示される項目です。

色相・彩度・明度

[色相・彩度・明度] ダイアログを使用して、色の三要素である HSV カラーモデル（色相・彩度・明度）を調整できます。



メモ

[表現色] を [モノクロ] か [グレー] に設定したラスターレイヤーを選択した場合、[編集] メニュー→ [色調補正] → [色相・彩度・明度] を設定できません。

色相・彩度・明度ダイアログ

① **色相**

色合いを指し、赤、青、黄などの色の種類を調整できます。

② **彩度**

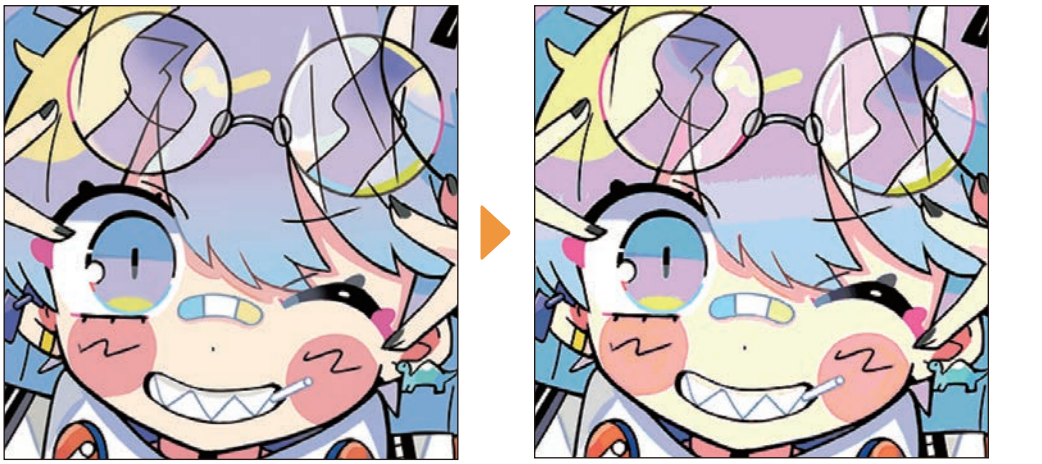
色の鮮やかさを調整できます。値が大きくなるほど、色が鮮やかになります。値が小さくなるほど、グレーに近づきます。

③ **明度**

色の明るさを調整できます。値が大きくなるほど、色が明るくなり白に近づきます。値が小さくなるほど、色が暗くなり黒に近づきます。

階調化【PRO/EX】

[階調化] ダイアログを使用して、階調化の段階数を設定できます。2 ～ 20 まで設定でき、値が大きいほど滑らかな階調になります。



メモ

[表現色] を [モノクロ] に設定したラスターレイヤーを選択した場合、[編集] メニュー→ [色調補正] → [階調化] を設定できません。

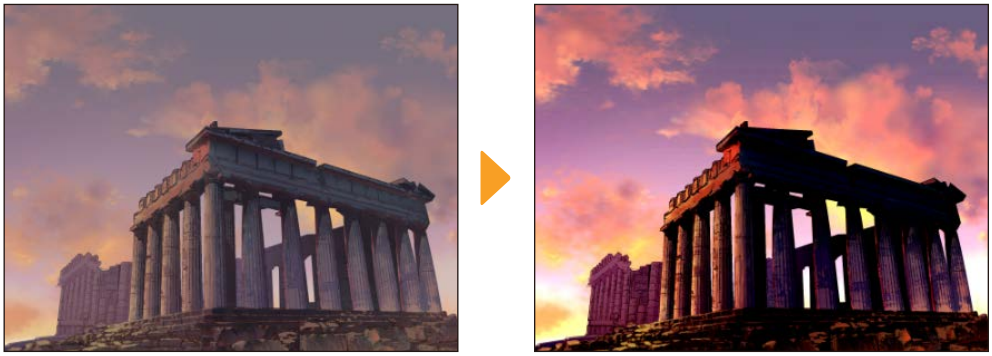
階調の反転【PRO/EX】

[階調の反転] を選択すると、同時に色の階調を反転表示できます。

反転する値は、RGB です。例えば、R：100・G：255・B：0 に [階調の反転] を適用すると、R：155・G：0・B：255 に変更されます。

レベル補正

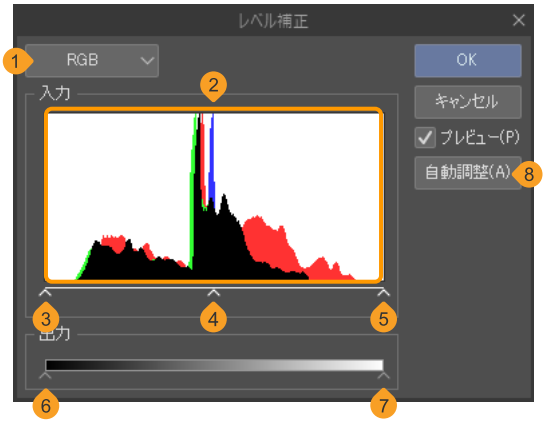
[レベル補正] ダイアログを使用して、画像の明暗をヒストグラムで調整できます。



メモ

[表現色] を [モノクロ] に設定したラスターレイヤーを選択した場合、[編集] メニュー→ [色調補正] → [レベル補正] を設定できません。

レベル補正ダイアログ



① チャンネル

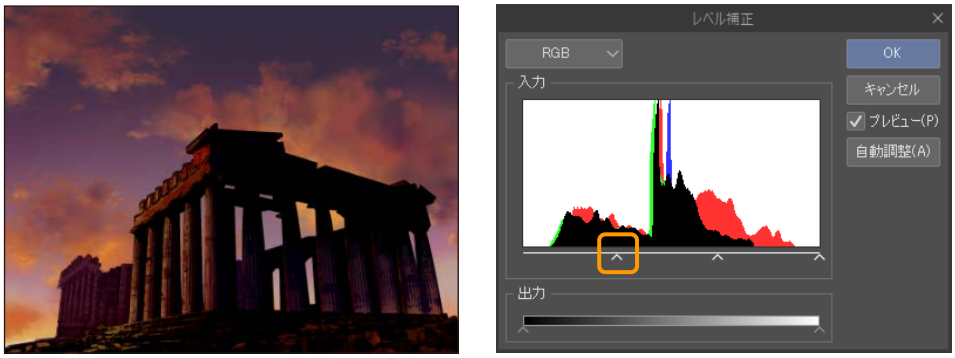
レベル補正を行いたいチャンネルを、[RGB]・[Red]・[Green]・[Blue] から選択できます。

② ヒストグラム

暗い部分 (左側) と明るい部分 (右側) の情報量が、山状のグラフとなって表示されます。

③ シャドウ入力

画像の一番暗い部分を設定するコントロールポイントです。左右にドラッグすることで、画像の明るさを調整できます。右へ移動すると暗く、左へ移動すると明るくなります。



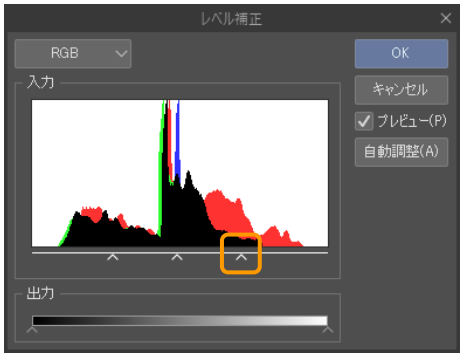
④ ガンマ入力

画像の中間の明るさを設定するコントロールポイントです。シャドウ入力とハイライト入力をドラッグすると、ガンマ入力の値も連動します。

ガンマ入力を左右にドラッグすることで、シャドウ入力とハイライト入力の値を維持したまま、画像の明るさを調整できます。右へ移動すると暗く、左へ移動すると明るくなります。

⑤ ハイライト入力

画像の一番明るい部分を設定するコントロールポイントです。左右にドラッグすることで、画像の明るさを調整できます。右へ移動すると暗く、左へ移動すると明るくなります。



⑥ シャドウ出力

画像の一番暗い部分の濃さを設定するコントロールポイントです。左右にドラッグすることで、画像の明るさを調整できます。右へ移動すると明るく、左へ移動すると暗くなります。

⑦ ハイライト出力

画像の一番明るい部分の濃さを設定するコントロールポイントです。左右にドラッグすることで、画像の明るさを調整できます。右へ移動すると明るく、左へ移動すると暗くなります。

⑧ 自動調整

選択したレイヤーの画像に対して、自動的に色を調整できます。

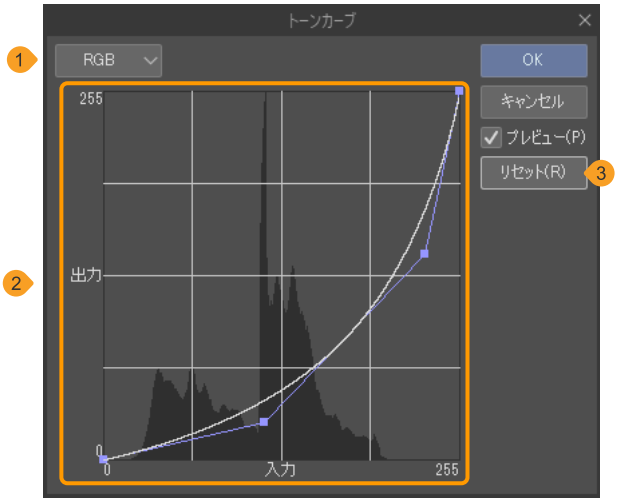
[編集] メニュー→ [色調補正] → [レベル補正] を選択したときに、表示される項目です。

トーンカーブ【PRO/EX】

[トーンカーブ] ダイアログを使用して、画像の明暗をグラフで調整できます。

メモ [表現色] を [モノクロ] に設定したラスターレイヤーを選択した場合、[編集] メニュー→ [色調補正] → [トーンカーブ] を設定できません。

トーンカーブダイアログ



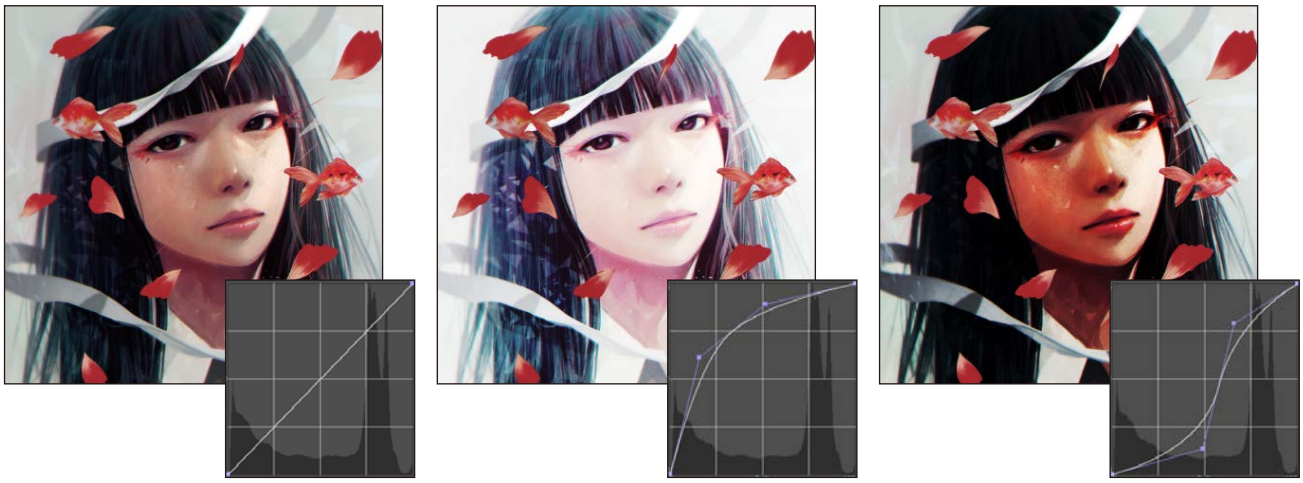
① チャンネル

明暗を調整したいチャンネルを、[RGB]・[Red]・[Green]・[Blue] から選択します。

② トーンカーブ

画像の明暗を調整するグラフです。グラフの横軸は [入力] 値 (元の明るさ)、縦軸は [出力] 値 (設定後の明るさ) です。

グラフをタップすると、コントロールポイントを追加できます。コントロールポイントをドラッグすると、色を調整できます。



元画像の暗い部分（左側）と明るい部分（右側）の情報量が、グラフの背景にヒストグラムで表示されます。ヒストグラムで元画像の露出バランスを確認しながら、トーンカーブを調整できます。

コントロールポイントを削除するには、コントロールポイントをグラフの外までドラッグします。

③ **リセット**

[トーンカーブ] ダイアログの設定を初期状態に戻せます。

カラーバランス【PRO/EX】

[カラーバランス] ダイアログを使用し、画像の色調を RGB 各色のバランスを設定して調整できます。

> **メモ** [表現色] を [モノクロ] か [グレー] に設定したラスターレイヤーを選択した場合、[編集] メニュー→ [色調補正] → [カラーバランス] を設定できません。

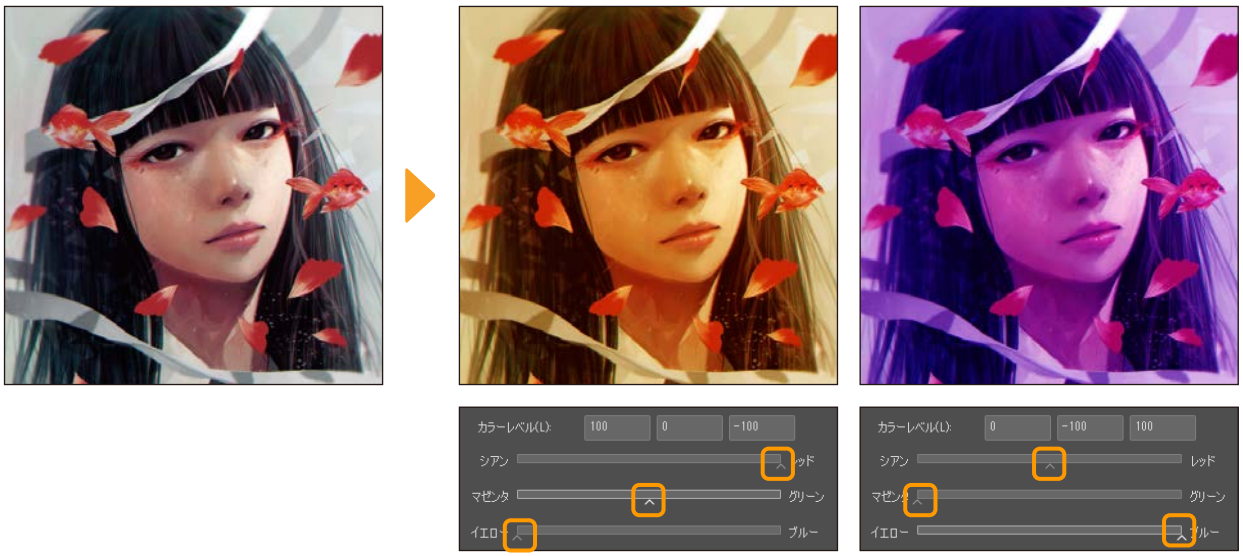
カラーバランスダイアログ

① **カラーバランス**

画像のカラーバランスをスライダーと値の入力で調整できます。

[シアン / レッド] · [マゼンタ / グリーン] · [イエロー / ブルー] の各スライダーは、右へ移動させるとレッド、グリーン、ブルーそれぞれの色味が増し、左へ移動させるとシアン、マゼンタ、イエローの色味が増します。

[カラーレベル] には、各スライダーの数値が表示されます。左から順に [シアン / レッド] · [マゼンタ / グリーン] · [イエロー / ブルー] の現在の数値です。数値を入力して調整することもできます。



② **階調のバランス**

画像の階調のバランスを、[シャドウ] · [中間調] · [ハイライト] から選択できます。

[シャドウ] は画像の暗い部分、[ハイライト] は画像の明るい部分、[中間調] は画像の中間の明るい部分を調整できます。[カラーバランス] を同じ値に設定しても、結果が異なります。

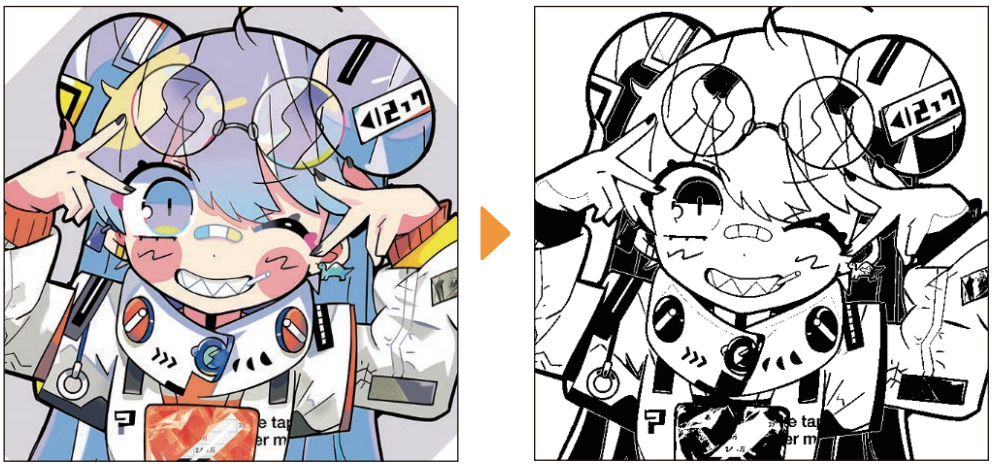
選択する項目を変更しても、前の項目で設定した内容は維持されます。再度、同じ項目を選択すると、前に設定した値を調整できます。

③ **輝度を保持**

オンにすると、階調のバランスを調整しても、輝度を保持できます。

2 値化【PRO/EX】

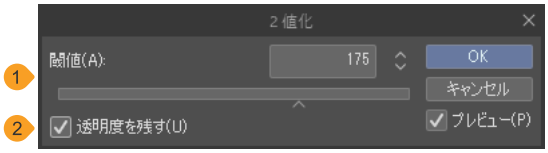
[2 値化] ダイアログを使用して、画像を白と黒の 2 階調に変換できます。



メモ

[表現色] を [モノクロ] に設定したラスターレイヤーを選択した場合、[編集] メニュー→ [色調補正] → [2 値化] を設定できません。

2 値化ダイアログ



① **閾値（しきいち）**

黒と白に分ける閾値を設定できます。設定した閾値以上の濃さを持つドットは黒、閾値以下の数値を持つドットは白として減色します。

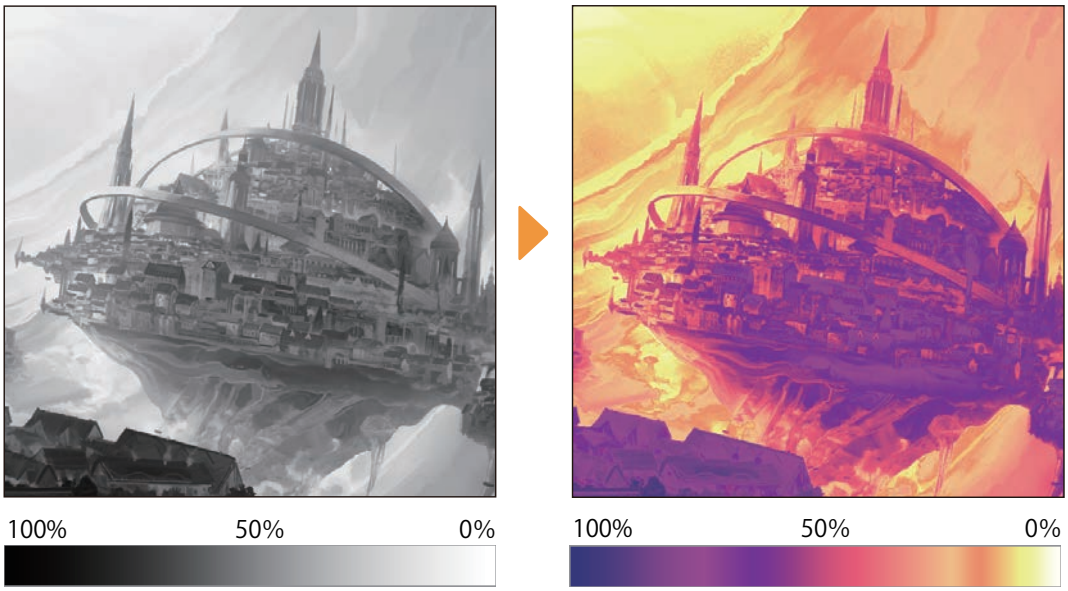
② **透明度を残す**

オンにすると、元画像の透明度を保持できます。

[編集] メニュー→ [色調補正] → [2 値化] を選択したときに、表示される項目です。

グラデーションマップ【PRO/EX】

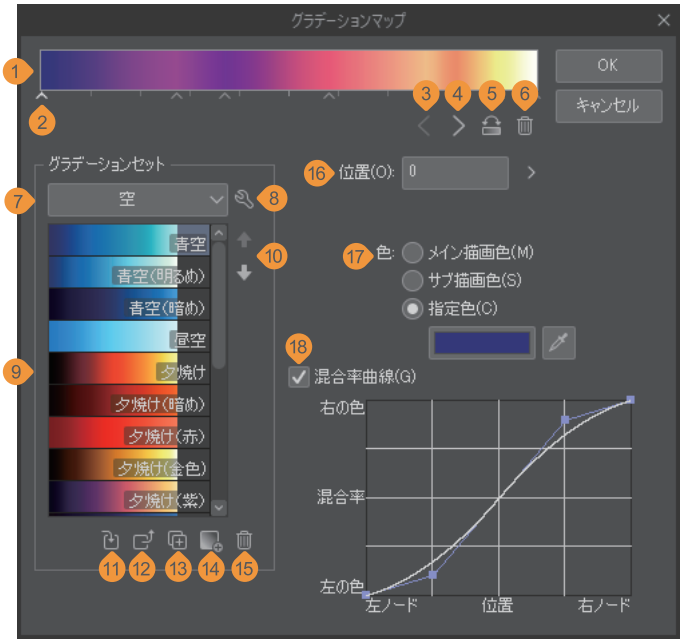
画像の濃淡に合わせて、グラデーションの色を置換して彩色できます。



メモ

[表現色] を [モノクロ] か [グレー] に設定したラスターレイヤーを選択した場合、[編集] メニュー→ [色調補正] → [カラーバランス] を設定できません。

グラデーションマップダイアログ



① **カラーバー**
編集中のグラデーションをプレビュー表示できます。

② **ノード**
グラデーションの階調を調整したり、使用する色を設定したりできます。
グラデーションに色を追加したいときは、空欄をタップすると、ノードを追加できます。ノードを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。ノードをタップして選択すると、ノードを編集できます。

③ **前のノード**
選択するノードを、左隣のノードに切り替えます。

④ **次のノード**
選択するノードを、右隣のノードに切り替えます。

⑤ **グラデーション反転**
グラデーションの階調を反転できます。

⑥ **ノードを削除**
選択中のノードを削除できます。
ノードを上下にドラッグしても、ノードの削除を行えます。

⑦ **グラデーションセット表示**
プルダウンメニューからグラデーションセットを選択できます。

⑧ **メニュー表示**
グラデーションセットを管理するためのメニューを表示できます。グラデーションセットを追加したり、素材として登録したりできます。
メニューの項目は、[グラデーションの編集] ダイアログと同様です。詳しくは『グラデーションセットのメニュー』を参照してください。

⑨ **グラデーションリスト**
グラデーションセット表示から選択したグラデーションセットに登録されているグラデーション設定の一覧です。
グラデーション設定をタップすると、グラデーション設定を選択できます。グラデーション設定をダブルタップすると、カラーバーにグラデーション設定を読み込めます。

⑩ **上へ / 下へ**
グラデーションリストで選択中のグラデーション設定の表示位置を、上下に移動できます。

⑪ **グラデーションの置き換え**
グラデーションリストで選択している設定を、カラーバーに表示しているグラデーションの設定に置き換えます。

⑫ **グラデーション設定に適用**
グラデーションリストで選択している設定を、カラーバーに読み込めます。

⑬ **グラデーションの複製**
グラデーションリストで選択中のグラデーション設定を複製し、グラデーションセットに追加できます。

⑭ **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、グラデーションセットに追加できます。

⑮ **グラデーションの削除**
グラデーションリストで選択中のグラデーション設定を削除できます。

⑯ **位置**
選択中のノードの位置を表示します。値を入力すると、ノードの位置を移動し、グラデーションの階調を調整できます。

⑰ 色

選択中のノードの色を変更できます。

メイン描画色	ノードの色をメイン描画色に設定できます。
サブ描画色	ノードの色をサブ描画色に設定できます。
指定色	ノードの色を指定した色に設定できます。 ● カラー表示部をタップすると、[色の設定] ダイアログを使用して色を指定できます。 ● Windows/macOS の場合は、[画面の色を取得] をタップすると、スポイトで画面上の色を参照して、色を指定できます。

⑱ 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。
- グラフ上をタップすると、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。

AI を使った加工

CLIP STUDIO PAINT の AI を活用した便利な機能を紹介します。

スマートスムージング

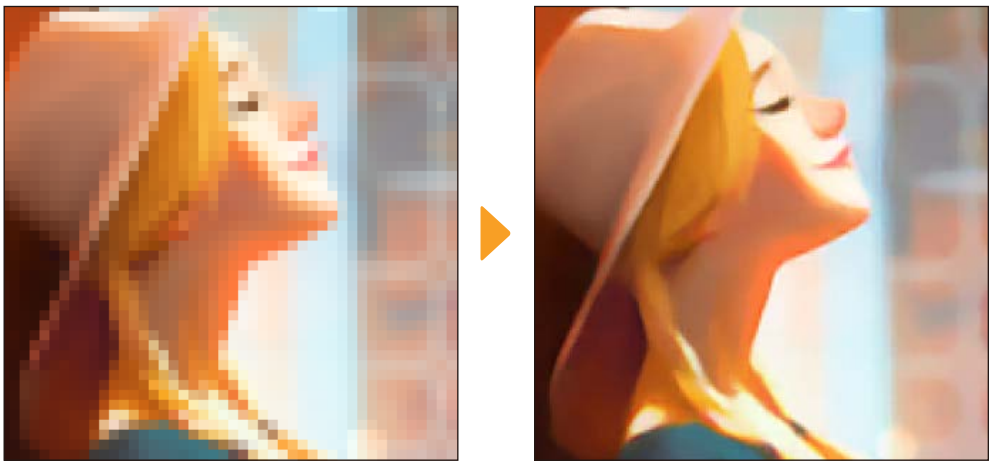
スマートスムージングは、画像の拡大などにより発生した荒れ（ジャギー）を軽減し、きれいな画像に変換できます。

例えば、次のような操作を行ったあとに、[スマートスムージング] を適用すると効果的です。

- [編集] メニュー→ [画像解像度を変更] を使用して、[倍率] を大きくした場合
- [編集] メニュー→ [変形] の各コマンドを使用して、画像を拡大した場合

処理を行いたいレイヤーを選択し、[編集] メニュー→ [スマートスムージング] を選択すると、[スマートスムージング] ダイアログが表示されます。

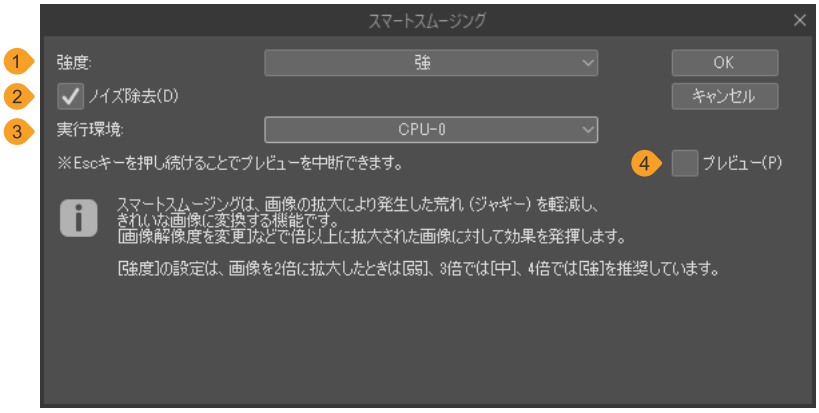
[スマートスムージング] ダイアログで設定を行い、[OK] をタップすると、選択したレイヤーにスマートスムージングが適用されます。



メモ

- **[スマートスムージング] を適用できるレイヤーは、ラスターレイヤーと画像素材レイヤーだけです。ただし、ベクター画像を含む画像素材レイヤーは除きます。**
- **解像度の低いジャギーのある画像をきれいにするには、[スマートスムージング] を適用する前に [編集] メニュー→ [画像解像度を変更] で画像を拡大しておくと、きれいに変換できます。**

スマートスムージングダイアログ



① **強度**

[スマートスムージング] を適用するときの効果の強さを設定できます。画像の拡大率に応じて [強度] を変更すると、よりよい効果を得られます。4 倍なら [強]、3 倍なら [中]、2 倍なら [小] を目安にしてください。

② **ノイズ除去**

オンにすると、画像からノイズを除去できます。

③ **実行環境**

[スマートスムージング] を実行するハードウェアを選択できます。お使いの環境によっては、選択できない場合があります。

④ **プレビュー**

オンにすると、[スマートスムージング] ダイアログで設定した内容を、キャンバスに表示できます。

キャンバスのサイズが大きい画像に適用した場合、キャンバスにプレビューが表示されるまで時間がかかることがあります。[Esc] キーを押すと、プレビューの実行を中断できます。

自動彩色

線画のレイヤーを 1 枚にまとめると、AI を使用した彩色を行えます。

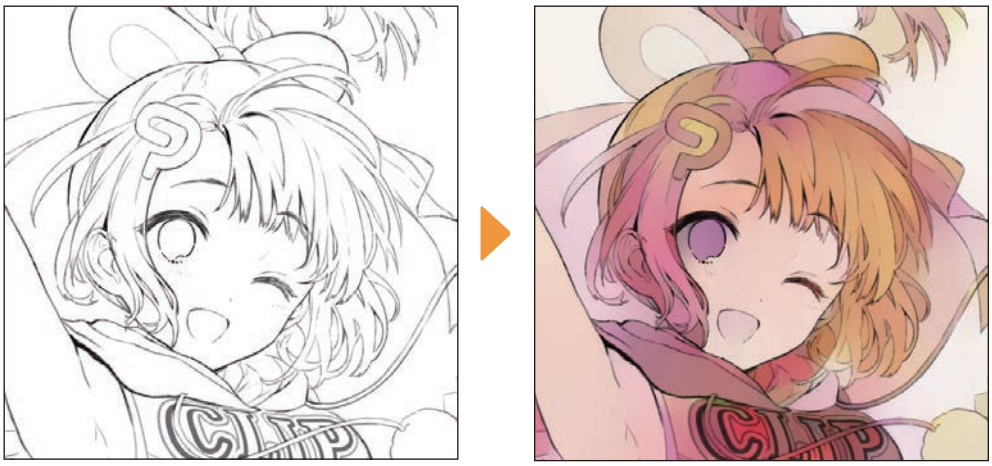
!重要

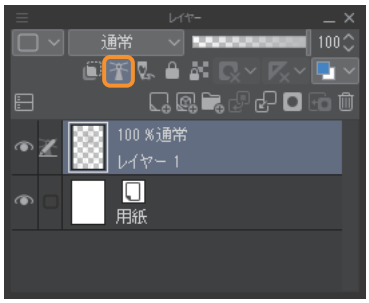
- **この機能は、先行プレビュー機能です。正式リリース前の機能をお試しいただけます。**
- **この機能を使用すると、サーバーに画像がアップロードされ、AI が自動的に彩色処理を行います。実行するには、ネットワーク環境が必要です。サーバーにアップロードされた画像と生成されたデータについては、『AI を使用した機能について』を参照してください。**

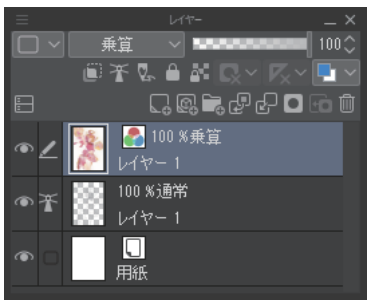
全自動彩色

線画にしたいレイヤーを選択し、参照レイヤーに設定します。参照レイヤーについては『参照レイヤーに設定する』を参照してください。

[編集] メニュー→ [自動彩色（先行プレビュー）] → [全自動彩色] を選択すると、選択したレイヤーの上に、彩色結果が反映されたラスターレイヤーが新規に作成されます。







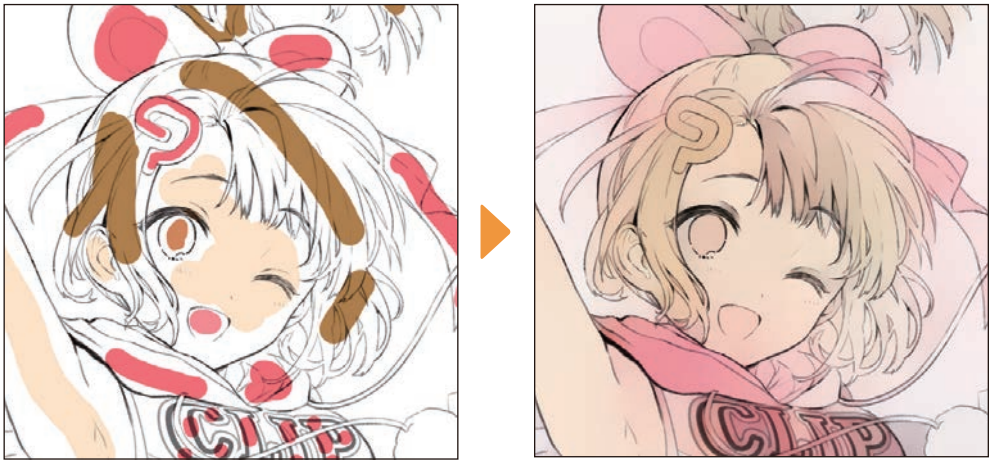
ヒント画像を使って彩色

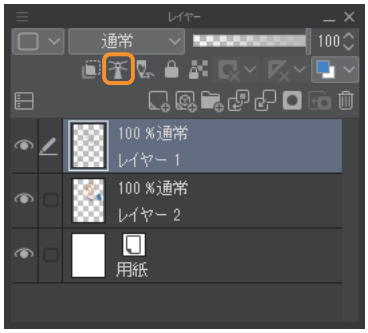
線画のほかに、ヒントとして色を指定するレイヤーを作成すると、色を指定した彩色を行えます。

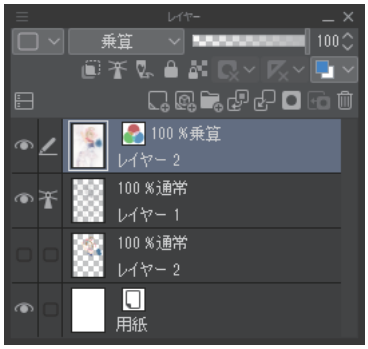
線画にしたいレイヤーを選択し、参照レイヤーに設定します。参照レイヤーについては『参照レイヤーに設定する』を参照してください。

ラスターレイヤーを新規作成し、自動彩色のヒントになる色を描画します。

[編集] メニュー→ [自動彩色（先行プレビュー）] → [ヒント画像を使って彩色] を選択すると、線画のレイヤーの上に、彩色結果が反映されたラスターレイヤーが新規に作成されます。ヒントを描画したレイヤーは非表示になります。







メモ

[ヒント画像を使って彩色] で参照できる、線画のレイヤーとヒントのレイヤーは、それぞれ 1 枚ずつです。複数のレイヤーに指定しても反映されません。

より高度な設定を使用

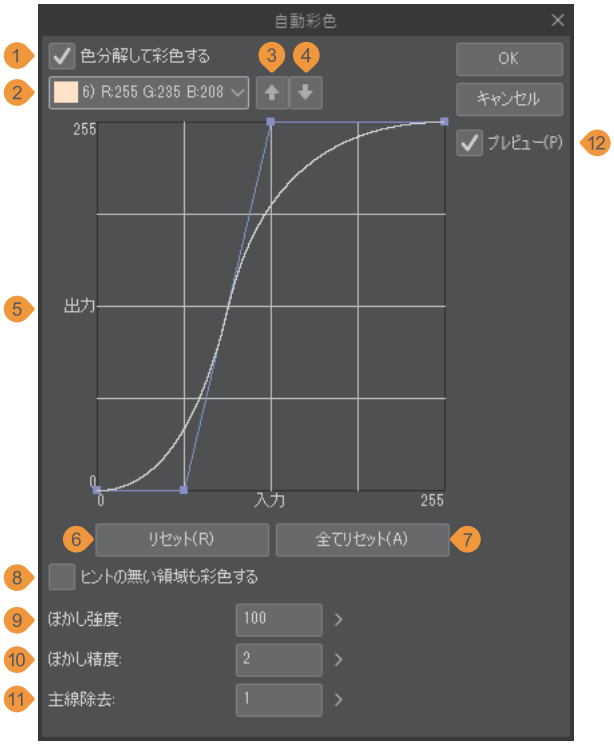
線画のほかに、ヒントとして色を指定するレイヤーを作成したあと、[自動彩色] ダイアログを使用して彩色方法を調整できます。

『ヒント画像を使って彩色』と同様の操作で、線画のレイヤーと自動彩色のヒントとなるレイヤーを作成します。

[編集] メニュー→ [自動彩色（先行プレビュー）] → [より高度な設定を使用] を選択すると、自動彩色を確定する前に、[自動彩色] ダイアログが表示されます。

[自動彩色] ダイアログで色を調整し、[OK] をタップすると、線画のレイヤーの上に、彩色結果が反映されたラスターレイヤーが新規に作成されます。ヒントを描画したレイヤーは非表示になります。

自動彩色ダイアログ



① **色分解して彩色する**
オンにすると、ヒントレイヤーの色ごとに自動彩色を行い、トーンカーブで色の出力を調整できるようになります。

② **色の選択**
トーンカーブで調整したい色を選択できます。このプルダウンメニューの表示順に、色を重ねて処理を行えます。
色の選択には、ヒントの色が表示されます。ヒントの色が 10 色を超える場合は、面積の大きい 10 色が抽出されます。
処理に時間がかかる場合があるため、ヒントの色は 10 色以内にすることをおすすめします。

③ **上へ**
選択した色の重ね順を、1 つ上に移動できます。

④ **下へ**
選択した色の重ね順を、1 つ下に移動できます。

⑤ **トーンカーブ**
選択した色の出力を調整できます。コントロールポイントをドラッグして調整します。

⑥ **リセット**
選択した色のトーンカーブの設定をリセットできます。

⑦ **全てリセット**
すべての色のトーンカーブの設定をリセットできます。

⑧ **ヒントの無い領域も彩色する**
オンにすると、[全自動彩色] を実行したときと同様の彩色結果を合成できます。

⑨ **ぼかし強度**
彩色結果を、線と線の境界線までぼかす強度を設定できます。数値が大きいほど、彩色した色をぼかします。

⑩ **ぼかし精度**
ぼかしの計算を行う回数を指定できます。回数を増やすほど、スムーズなぼかし効果が得られます。

⑪ **主線除去**
画像の明るい領域を広げることで、主線を目立たなくします。数値が大きいほど、明るい領域が広がります。

⑫ **プレビュー**
オンにすると、[自動彩色] ダイアログで設定した内容を、キャンバスに表示できます。

トーンを消去【EX】

EX では、選択中のラスターレイヤーから、トーンを消去したり、トーンをグレー化したりできます。アナログのマンガ原稿や、レイヤーが統合されているファイルを読み込んだときに便利です。

- [表現色] が [カラー] のラスターレイヤーに対して、[トーンを消去（先行プレビュー）] を実行すると、グレースケール画像に変換されます。
- 選択範囲を作成してから、[トーンを消去（先行プレビュー）] を実行すると、選択範囲だけに効果が適用されます。
- 縦 × 横のピクセル数が 53,000,000 pixels を超える画像に対して、[トーンを消去（先行プレビュー）] は実行できません。53,000,000 pixels 未満の選択範囲を作成した場合は、[トーンを消去（先行プレビュー）] を実行できます。

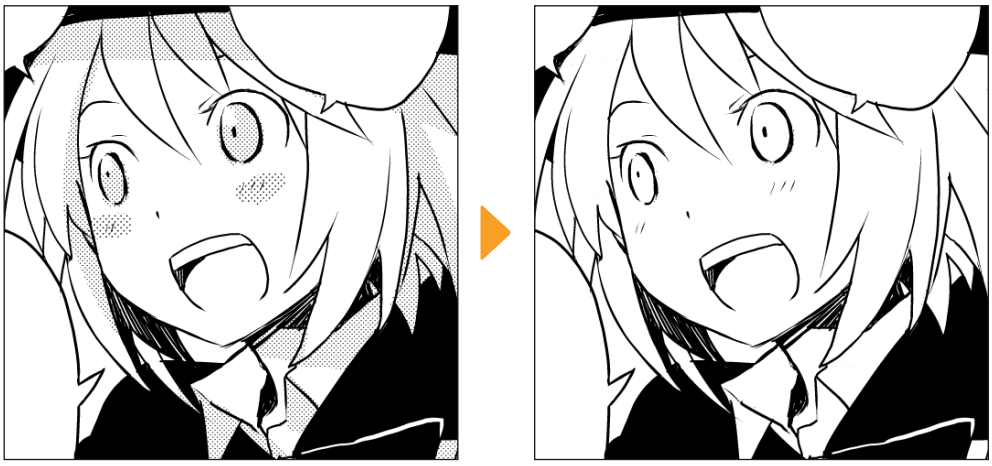
重要

- **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 が自動的にトーンの処理を行います。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。**

レイヤー画像からトーンを消去

ラスターレイヤーから、トーンを消去できます。

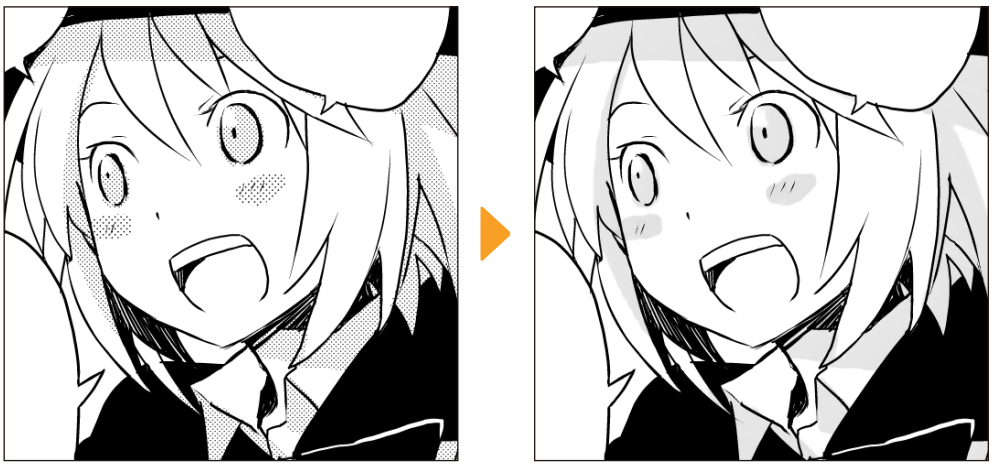
処理を行いたいラスターレイヤーを選択し、[編集] メニュー→ [トーンを消去（先行プレビュー）] → [レイヤー画像からトーンを消去] を選択します。



レイヤー画像のトーンをグレー化

ラスターレイヤーのトーンをグレーに変換できます。

処理を行いたいラスターレイヤーを選択し、[編集] メニュー→ [トーンを消去（先行プレビュー）] → [レイヤー画像のトーンをグレー化] を選択します。



AI を使用した機能について

次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 が自動的に処理を行います。

- 『トーンを消去【EX】』
- 『自動彩色』
- 『ポーズスキャナーで写真からポーズを読み取る』

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。

フィルター

CLIP STUDIO PAINT のフィルターは、選択したラスターレイヤーに対して、さまざまな効果を適用できます。フィルターの種類は、大きく分けて『ぼかし』・『シャープ』・『効果』・『変形』・『描画』・『線画修正』があります。

- 選択範囲を作成すると、選択範囲だけにフィルターの効果を適用できます。
- 選択したラスターレイヤーの [表現色] によっては、フィルターを実行できない場合があります。
- 複数のレイヤーを選択している場合は、フィルターを実行できません。

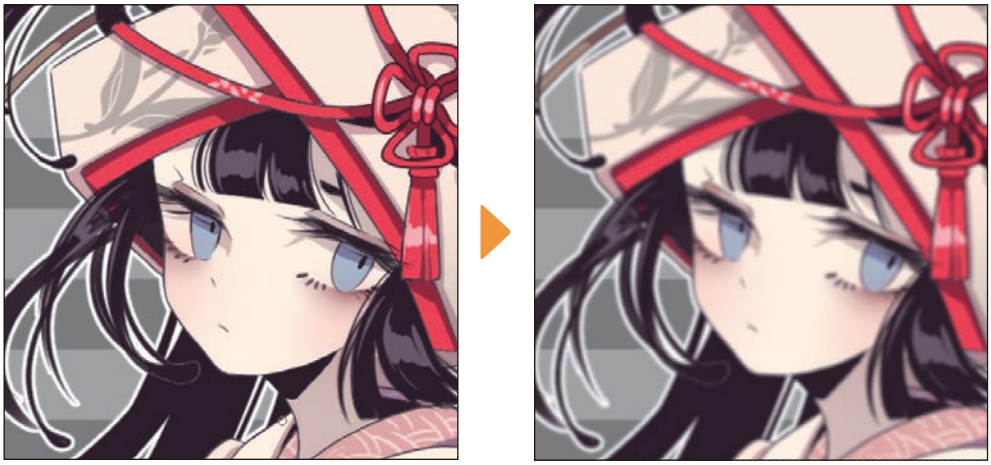
ぼかし

画像をぼかすフィルターです。処理を行いたいレイヤーを選択し、[フィルター] メニュー→ [ぼかし] から各項目を選択すると、フィルターの効果を適用できます。

対象レイヤー	ラスターレイヤー（グレー）
	ラスターレイヤー（カラー）
	レイヤーマスク

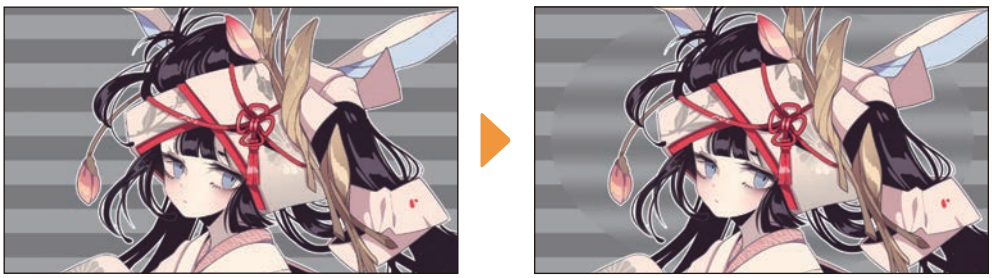
ぼかし・ぼかし（強）

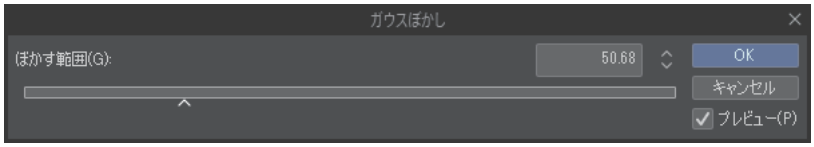
画像の境界線やくっきりとした領域を、平均化して滑らかな画像に変換できます。



ガウスぼかし

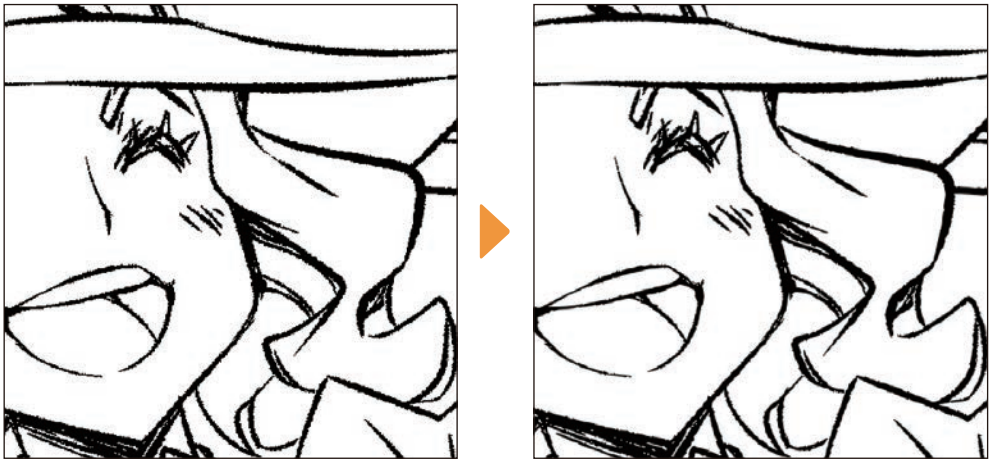
ぼかす範囲を数値で調整しながら、画像の境界線やくっきりとした領域を滑らかな画像に変換できます。[ガウスぼかし] ダイアログでぼかし具合を設定すると、画像にフィルターの効果が適用されます。





スムージング

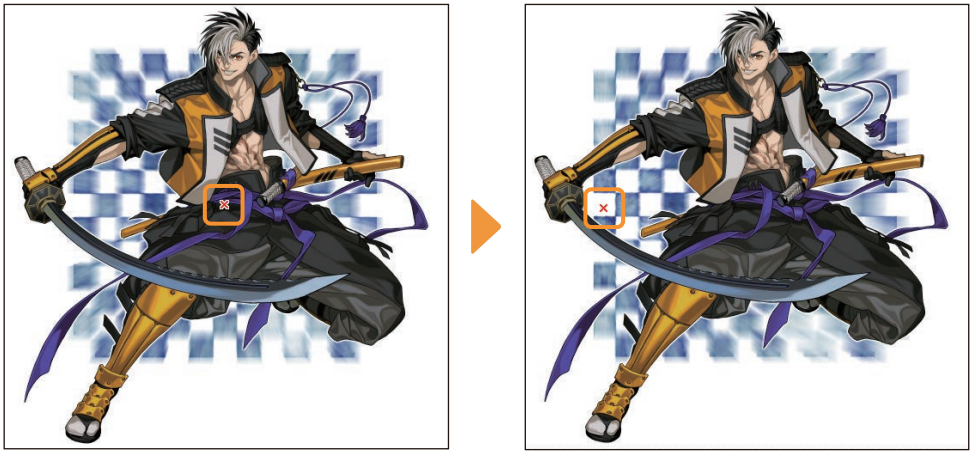
画像の輪郭にアンチエイリアスをかけ、ジャギーが目立たなくなります。「アンチエイリアス」とは、画像の輪郭が滑らかになるように中間色で補間する処理のことです。



放射ぼかし

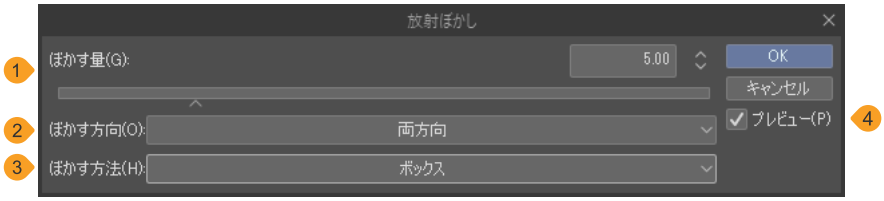
画像を同心円状に平均化して滑らかに変換できます。

フィルターを実行すると、[放射ぼかし] ダイアログが表示されると同時に、キャンバスに効果の中心が表示されます。効果の中心は、[放射ぼかし] の中心になる位置です。ドラッグすると、位置を変更できます。



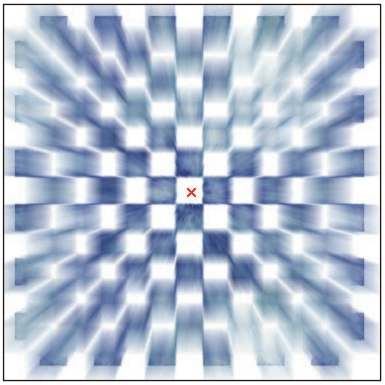
[放射ぼかし] ダイアログで、ぼかし具合を設定すると、画像にフィルターの効果が適用されます。

放射ぼかしダイアログ

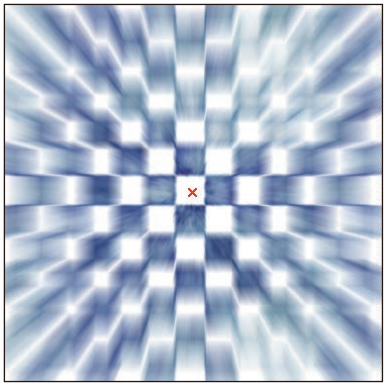


① **ぼかす量**
画像をぼかす量を設定できます。

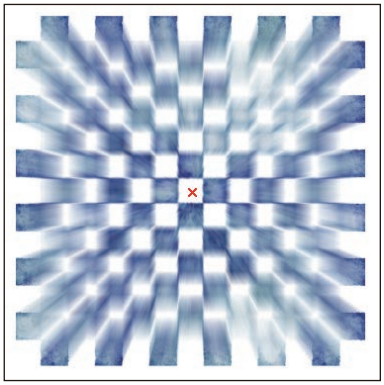
② **ぼかす方向**
ぼかす方向を [両方向] ・[外方向] ・[中心点方向] から選択できます。



外方向



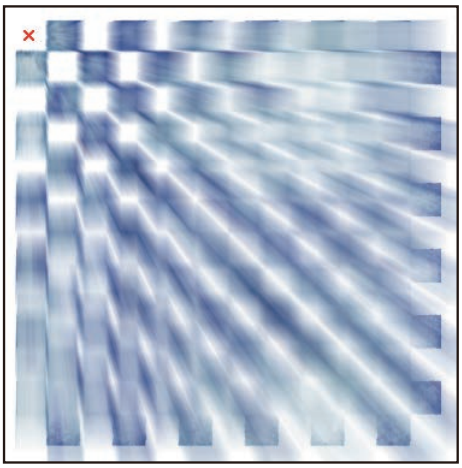
両方向



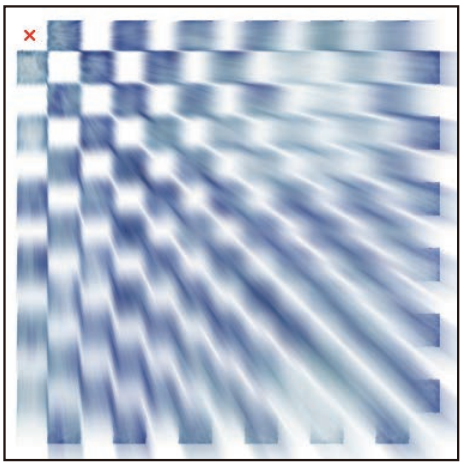
中心点方向

③ **ぼかす方法**

ぼかす方法を [ボックス] · [滑らか] から選択できます。



ボックス



滑らか

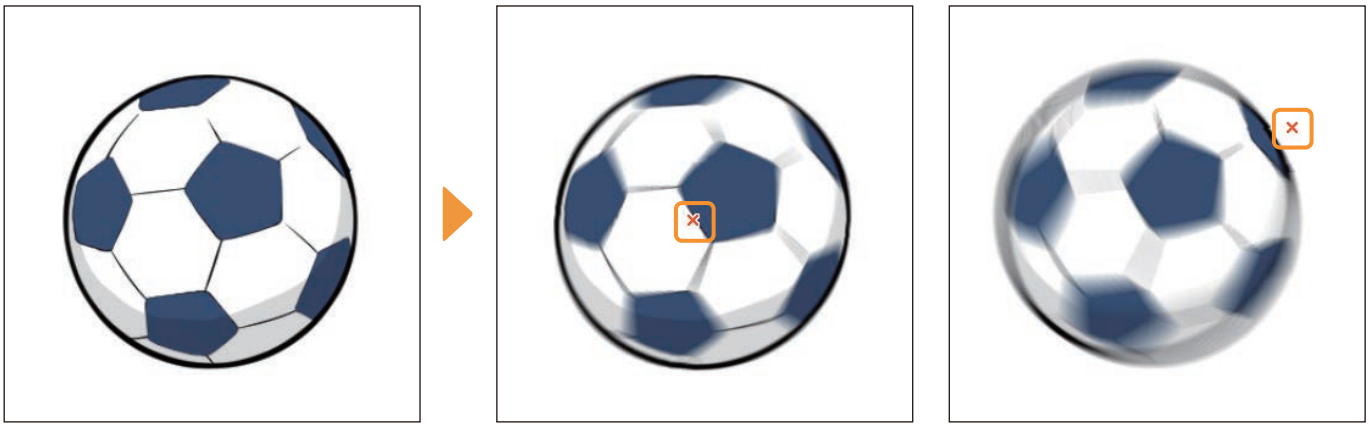
④ **プレビュー**

オンにすると、[放射ぼかし] ダイアログで設定した内容を、キャンバスに表示できます。

回転ぼかし

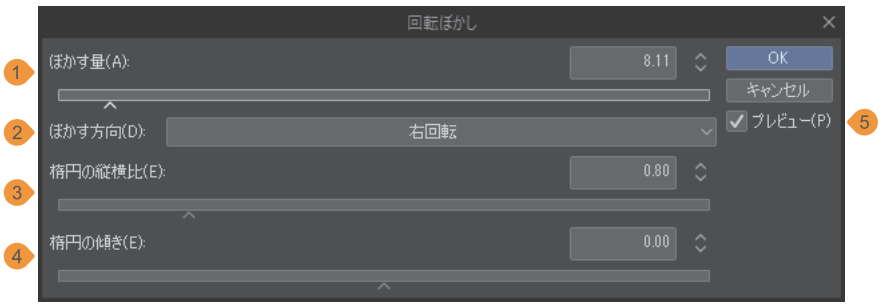
画像の中心点を基準にして、円に沿って回転するようにぼかします。

フィルターを実行すると、[回転ぼかし] ダイアログが表示されると同時に、キャンバスに効果の中心が表示されます。効果の中心は、[回転ぼかし] の回転の中心になる位置です。ドラッグすると、位置を変更できます。



[回転ぼかし] ダイアログで、ぼかし具合を設定すると、画像にフィルターの効果が適用されます。

回転ぼかしダイアログ



① ぼかす量

画像をぼかす量を設定できます。

② ぼかす方向

ぼかす方向を [右回転] · [左回転] · [両方] から選択できます。

右回転

左回転

両方

③ 楕円の縦横比

[回転ぼかし] を適用したときの楕円の縦横比を指定できます。数値を 1 にすると円に、1 より大きくすると縦長の楕円に、1 より小さくすると横長の楕円になります。

④ 楕円の傾き

[回転ぼかし] を適用したときの楕円の角度を設定できます。

⑤ プレビュー

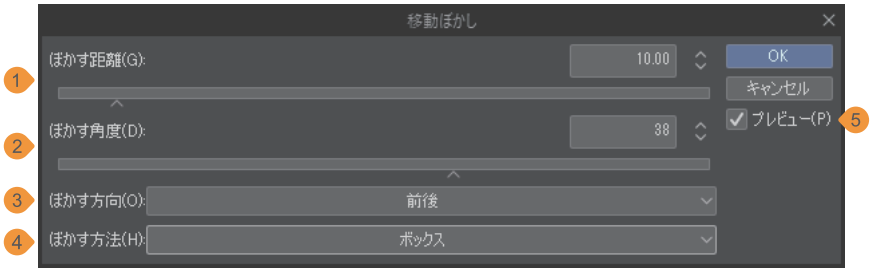
オンにすると、[回転ぼかし] ダイアログで設定した内容を、キャンバスに表示できます。

移動ぼかし

画像の境界線やくっきりとした領域を、一定方向に平均化して滑らかな画像に変換できます。

[移動ぼかし] ダイアログで [ぼかす距離] や [ぼかす角度] を設定すると、画像にフィルターの効果が適用されます。

移動ぼかしダイアログ



① ぼかす距離

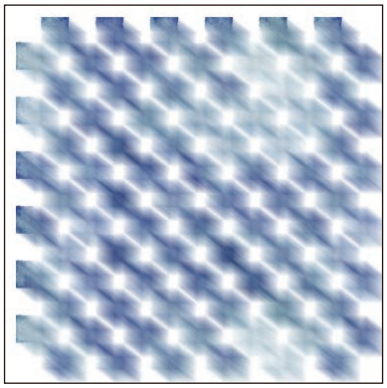
画像をぼかす距離を設定できます。

② **ぼかす角度**

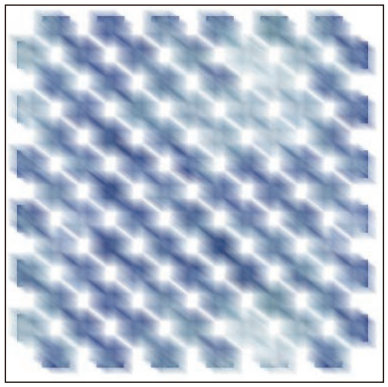
画像をぼかす角度を設定できます。

③ **ぼかす方向**

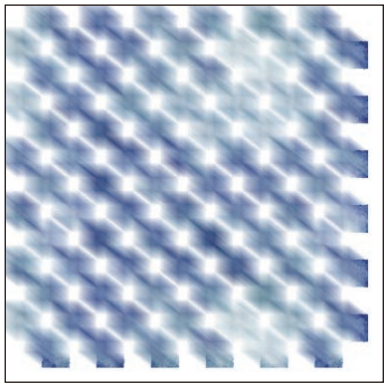
ぼかす方向を [前後] · [前方] · [後方] から選択できます。



前方



前後

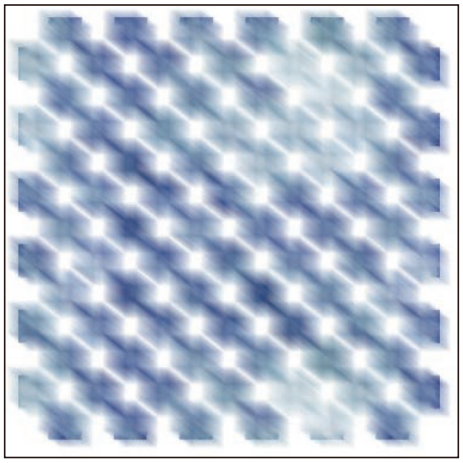


後方

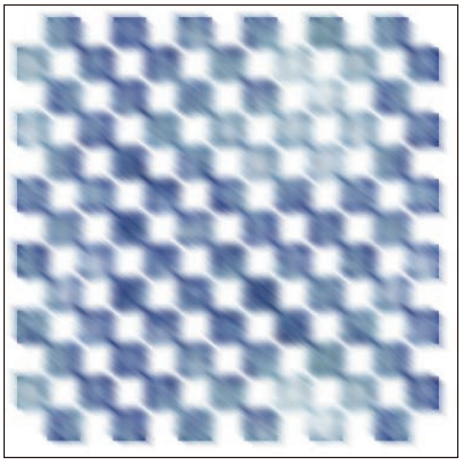
④ **ぼかす方法**

ぼかす方法を [ボックス] · [滑らか] から選択できます。

[ボックス] は、ピクセルの範囲内の色を平均化します。[滑らか] は、ピクセルの中心部ほど、大きな重みを付けて平均化します。



ボックス



滑らか

⑤ **プレビュー**

オンにすると、[移動ぼかし] ダイアログで設定した内容を、キャンバスに表示できます。

シャープ

画像を鮮明にするフィルターです。処理を行いたいレイヤーを選択し、[フィルター] メニュー→ [シャープ] から各項目を選択すると、フィルターの効果を適用できます。

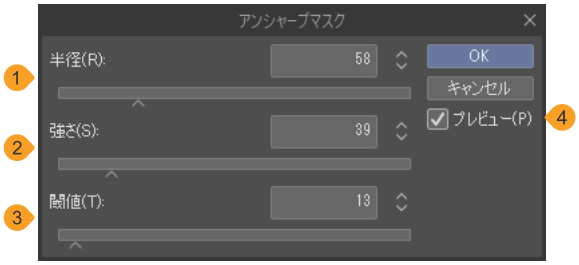
対象レイヤー	ラスターレイヤー（グレー）
	ラスターレイヤー（カラー）
	レイヤーマスク

アンシャープマスク

画像の境界線のコントラストを強くして、画像を鮮明にするフィルターです。効果の強さや閾値などを、数値で設定できます。

[アンシャープマスク] ダイアログを設定すると、画像にフィルターの効果が適用されます。

アンシャープマスクダイアログ



① **半径**
範囲の大きさを設定できます。

② **強さ**
処理の強さを設定できます。

③ **閾値（しきいち）**
設定した濃度を境界として、色の差を認識するための値を設定できます。
値が大きいほど色の境界を認識しなくなります。

④ **プレビュー**
オンにすると、[アンシャープマスク] ダイアログで設定した内容を、キャンバスに表示できます。

シャープ・シャープ（強）

画像の境界線のコントラストを強くして、画像を鮮明にできます。効果の強さが異なる、[シャープ] · [シャープ (強)] の２種類があります。

元画像

シャープ（強）

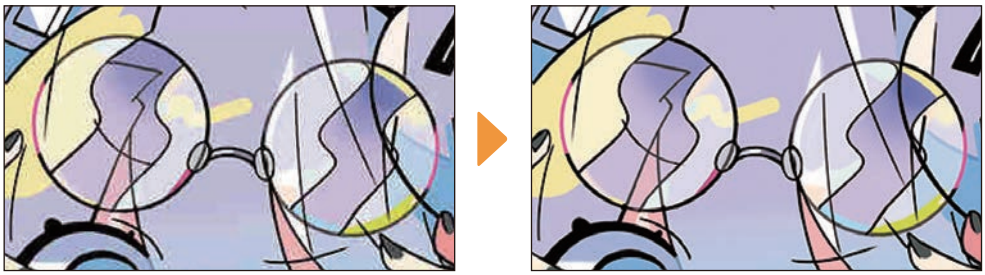
効果

画像に特殊効果をかけるフィルターです。処理を行いたいレイヤーを選択し、[フィルター] メニュー→ [効果] から各項目を選択すると、フィルターの効果を適用できます。

対象レイヤー	ラスターレイヤー（グレー）※[イラスト調] を除きます。
	ラスターレイヤー（カラー）
	レイヤーマスク

Jpeg ノイズ除去

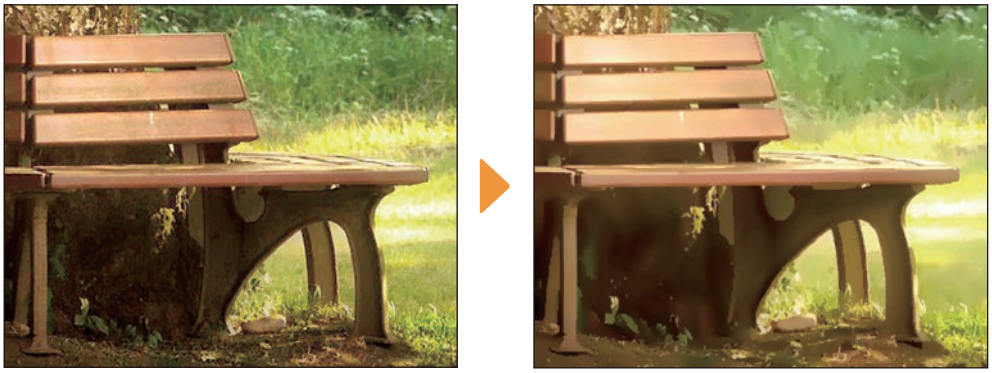
JPEG 形式で保存したときに発生する画像のノイズを除去できます。



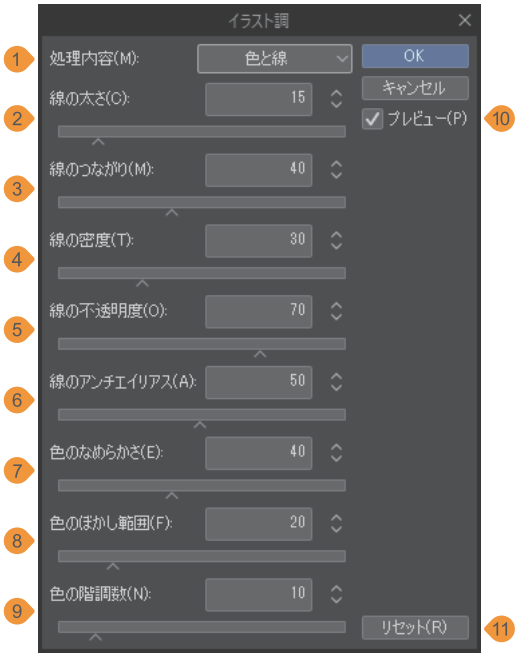
イラスト調

イラスト調の効果が付けられます。写真に筆のストロークのような質感を出したり、線画を抽出したりできます。

[イラスト調] ダイアログを設定すると、画像にフィルターの効果が適用されます。



イラスト調ダイアログ



① 処理内容

[イラスト調] フィルターを使用して、処理を行う内容を設定できます。[色と線] · [色のみ] · [線のみ] から選択できます。

色と線

色のみ

線のみ

② **線の太さ**
画像から抽出した線の太さを設定できます。[処理内容] で [色のみ] を選択した場合は、設定が反映されません。

③ **線のつながり**
値を大きくするほど、線がつながるように変換できます。[処理内容] で [色のみ] を選択した場合は、設定が反映されません。

④ **線の密度**
値を大きくするほど、より多くの線を抽出できます。[処理内容] で [色のみ] を選択した場合は、設定が反映されません。

⑤ **線の不透明度**
線の不透明度を調整できます。[処理内容] で [色のみ] を選択した場合は、設定が反映されません。

⑥ **線のアンチエイリアス**
値を大きくするほど、線のアンチエイリアスが強くなり、滑らかな線になります。[処理内容] で [色のみ] を選択した場合は、設定が反映されません。

⑦ **色のなめらかさ**
色の境界を残しながら、画像をぼかせます。値を大きくするほど、ぼかしの効果が強くなります。[処理内容] で [線のみ] を選択した場合は、設定が反映されません。

⑧ **色のぼかし範囲**
画像をぼかす範囲を設定できます。値を大きくするほど、ぼかしの効果が強くなります。[処理内容] で [線のみ] を選択した場合は、設定が反映されません。

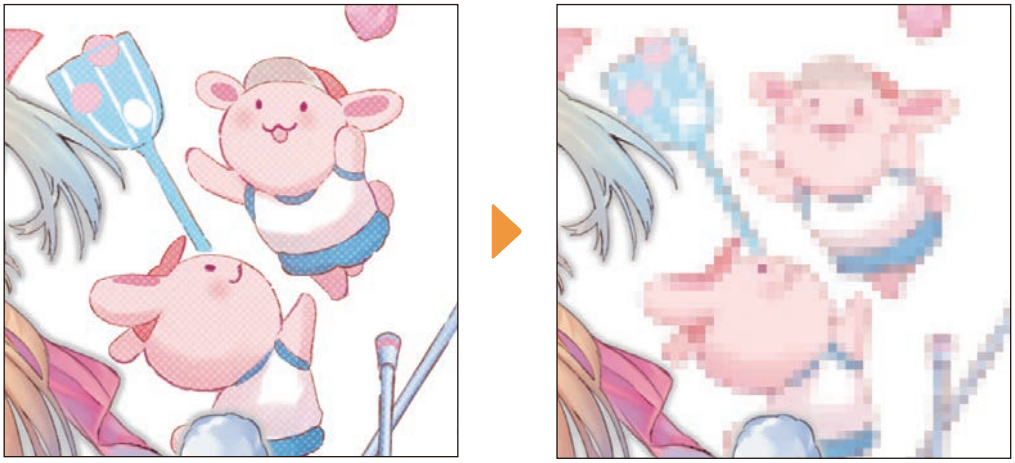
⑨ **色の階調数**
色の階調数を設定できます。値を大きくするほど、グラデーションなどの階調を表す色が増えます。[処理内容] で [線のみ] を選択した場合は、設定が反映されません。

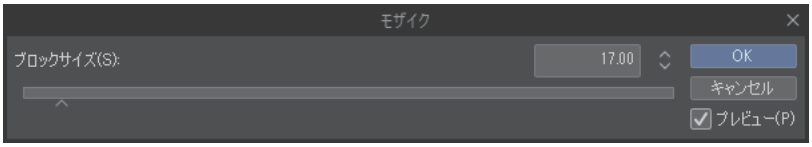
⑩ **プレビュー**
オンにすると、[イラスト調] ダイアログで設定した内容を、キャンバスに表示できます。

⑪ **リセット**
[イラスト調] ダイアログの設定を初期状態に戻せます。

モザイク

画像にモザイク処理をかけられます。[モザイク] ダイアログでブロックサイズを設定すると、画像にフィルターの効果が適用されます。





変形

画像を変形できるフィルターです。処理を行いたいレイヤーを選択し、[フィルター] メニュー→ [変形] から各項目を選択すると、フィルターを適用できます。

対象レイヤー	ラスターレイヤー（モノクロ）
	ラスターレイヤー（グレー）
	ラスターレイヤー（カラー）
	レイヤーマスク

つまむ

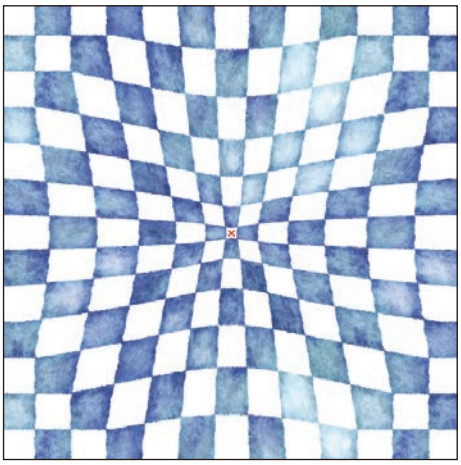
変形の中心点から画像をつまむように変形できます。[つまむ] ダイアログが表示されると同時に、キャンバスに効果の中心が表示されます。効果の中心は画像をつまむ基準となる位置です。ドラッグすると、位置を変更できます。

[つまむ] ダイアログで、変形する範囲や量を設定すると、画像にフィルターの効果が適用されます。

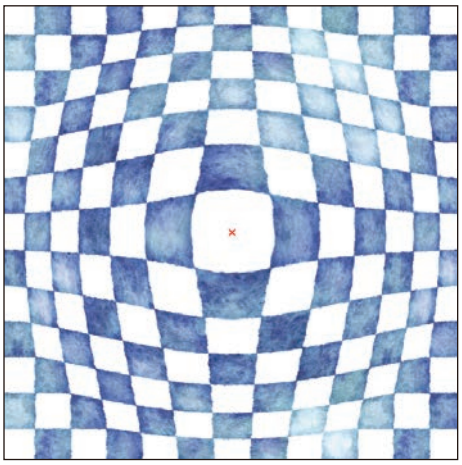
つまむダイアログ

① **量**

画像をつまむ量を設定できます。プラスの値に設定すると、画像を手前につまむように変形します。マイナスの値に設定すると、画像を裏側からつまむように変形します。



量：50



量：-50

② **範囲**

変形の効果を適用する範囲を選択できます。

[全体に適用] を選択すると、変形の効果を、画像全体に適用できます。

[サイズを指定（半径、扁平率を使用）] を選択すると、変形の効果を、範囲・縦横比率を指定して適用できます。範囲・縦横比率は、[半径]・[扁平率] で指定します。

③ **半径**
画像を変形させる範囲を指定できます。

④ **扁平率**
画像を変形させるときの縦・横比率を指定できます。プラスの値に設定すると、横方向の変形範囲が狭くなります。マイナスの値に設定すると、縦方向の変形範囲が狭くなります。

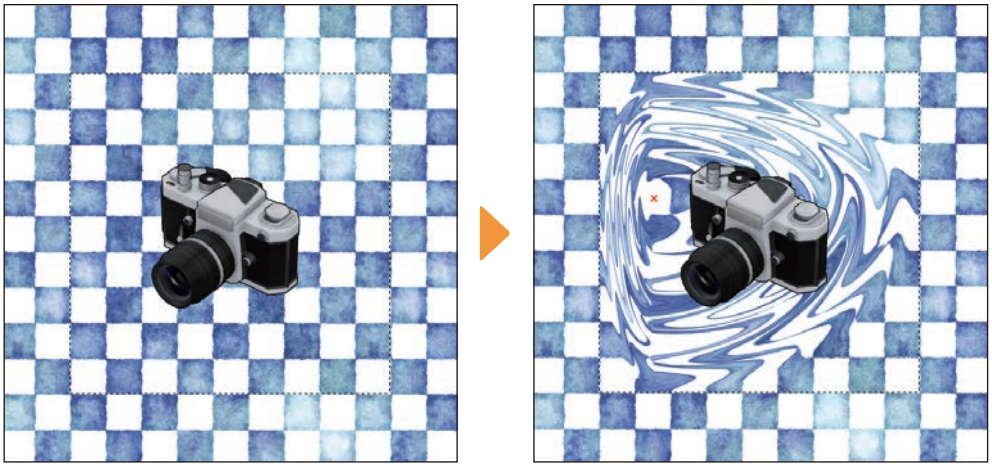
⑤ **プレビュー**
オンにすると、[つまむ] ダイアログで設定した内容を、キャンバスに表示できます。

ジグザグ

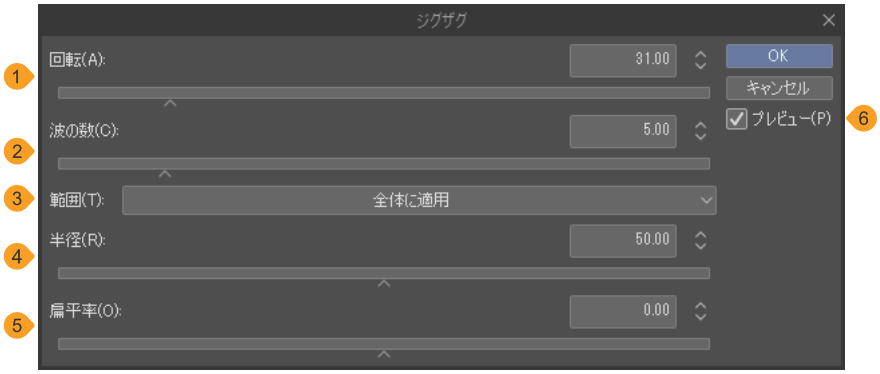
画像を効果の中心点から外側に揺らすように変形できます。

フィルターを実行すると、[ジグザグ] ダイアログが表示されると同時に、キャンバスに効果の中心が表示されます。効果の中心はドラッグすると、位置を変更できます。

[ジグザグ] ダイアログで、変形する範囲や量を設定すると、画像にフィルターの効果が適用されます。



ジグザグダイアログ



① 回転

画像を、変形の中心点で回転させて変形できます。

② 波の数

振れる回数を設定します。

③ 範囲

変形の効果を適用する範囲を選択できます。

[全体に適用] を選択すると、変形の効果を、画像全体に適用できます。

[サイズを指定（半径、扁平率を使用）] を選択すると、変形の効果を、範囲・縦横比率を指定して適用できます。範囲・縦横比率は、[半径]・[扁平率] で指定します。

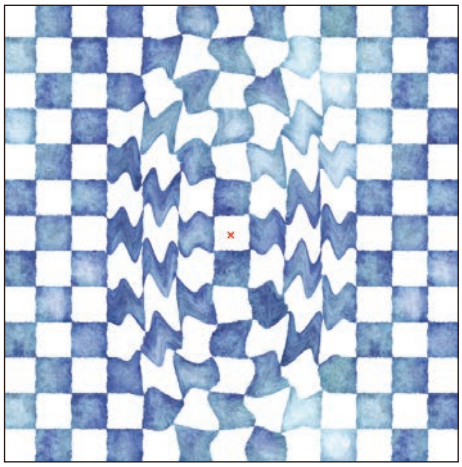
④ 半径

画像を変形させる範囲を指定できます。

⑤ 扁平率

画像を変形させるときの縦・横比率を指定できます。

プラスの値に設定すると、横方向の変形範囲が狭くなります。マイナスの値に設定すると、縦方向の変形範囲が狭くなります。



扁平率：0.50

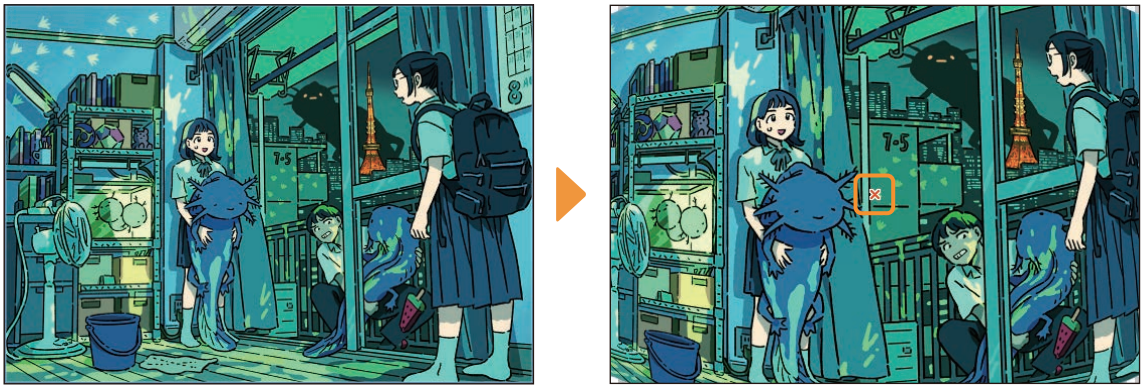
⑥ プレビュー

オンにすると、[ジグザグ] ダイアログで設定した内容を、キャンバスに表示できます。

パノラマ変換

パノラマ画像風に変形を行えます。パノラマ画像とは、カメラの周囲 360 度を 1 枚の画像に収める形で撮影した画像のことです。

フィルターを実行すると、[パノラマ変換] ダイアログが表示されると同時に、キャンバスに効果の中心が表示されます。効果の中心は [パノラマ変換] の中心となる位置です。ドラッグすると、位置を変更できます。



[パノラマ変換] ダイアログでゆがみの強さや角度を設定すると、画像にフィルターの効果が適用されます。

パノラマ変換ダイアログ

① **歪み**
ゆがみの強さを設定できます。数値を大きくするほど、[パノラマ変換] の効果が強くかかります。

② **軸の角度**
効果の中心を通る中心軸の角度を指定できます。数値が 0 の場合は、中心軸がキャンバスに対して垂直方向に設定されます。中心軸に対して平行な直線は、[パノラマ変換] を適用しても、直線が維持されます。

③ **拡大率**
画像の拡大率を設定できます。[歪み] を大きくするほど、画像の端に余白ができる場合があります。画像を拡大することで、画像の端の余白を目立たなくできます。

④ **プレビュー**
オンにすると、[パノラマ変換] ダイアログで設定した内容を、キャンバスに表示できます。

歪曲収差補正

画像に対して、膨らんだような変形、またはへこんだような変形を行えます。

フィルターを実行すると、[歪曲収差補正] ダイアログが表示されると同時に、キャンバスに効果の中心が表示されます。効果の中心は [歪曲収差補正] の中心となる位置です。ドラッグすると、位置を変更できます。

[歪曲収差補正] ダイアログで、ゆがみの強さを設定すると、画像にフィルターの効果が適用されます。

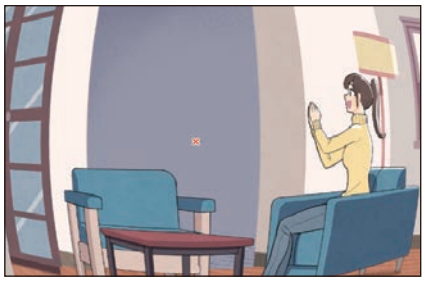
歪曲収差補正ダイアログ

① 歪み

ゆがみの強さを設定できます。数値を 0 より大きくすると、樽型にゆがみます。数値を 0 より小さくすると、糸巻き型にゆがみます。

歪み：0

歪み：-0.50



歪み：0.50

② 拡大率

画像の拡大率を設定できます。[歪み] の数値を設定すると、画像の端に余白ができる場合があります。画像を拡大することで、画像の端の余白を目立たなくできます。

③ プレビュー

オンにすると、[歪曲収差補正] ダイアログで設定した内容を、キャンバスに表示できます。

曲面投影

画像を円柱や球面に映ったように変形できます。

フィルターを実行すると、[曲面投影] ダイアログが表示されると同時に、キャンバスに効果の中心が表示されます。効果の中心はドラッグすると、位置を変更できます。

[曲面投影] ダイアログで、変形する範囲や量を設定すると、画像にフィルターの効果が適用されます。

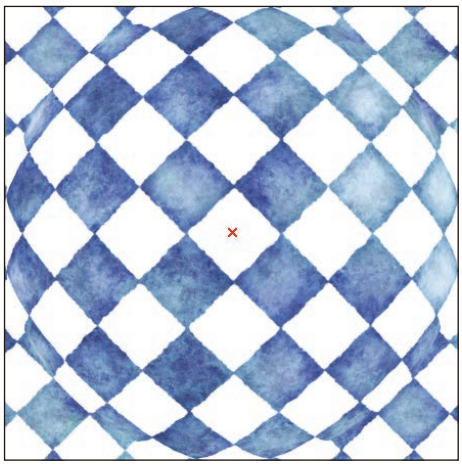
曲面投影ダイアログ

① **量**

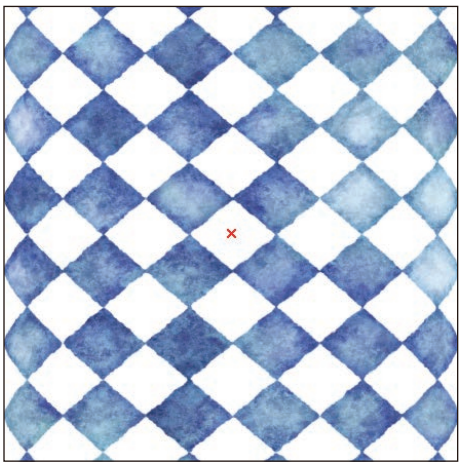
画像を変形させる量を設定できます。プラスの値に設定すると、画像が手前側に変形します。マイナスの値に設定すると、画像が奥側に変形します。

② **方式**

画像を投影する曲面を設定できます。[円柱] ・ [球面] から選択できます。



球面



円柱

③ **向き**

[方式] を [円柱] に設定した場合に、円柱の傾きを設定できます。

④ **範囲**

変形の効果を適用する範囲を選択できます。

[全体に適用] を選択すると、変形の効果を、画像全体に適用できます。

[サイズを指定（半径、扁平率を使用）] を選択すると、変形の効果を、範囲・縦横比率を指定して適用できます。範囲・縦横比率は、[半径]・[扁平率] で指定します。

⑤ **半径**

画像を変形させる範囲を指定できます。

⑥ **扁平率**

画像を変形させるときの縦・横比率を指定できます。

プラスの値に設定すると、横方向の変形範囲が狭くなります。マイナスの値に設定すると、縦方向の変形範囲が狭くなります。

⑦ **プレビュー**

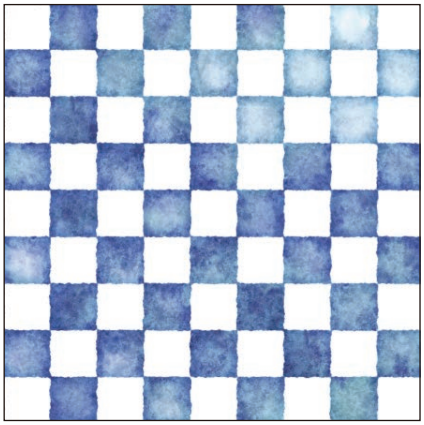
オンにすると、[曲面投影] ダイアログで設定した内容を、キャンバスに表示できます。

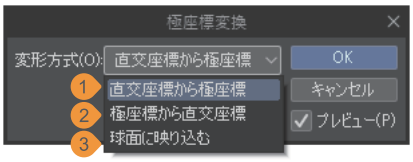
極座標変換

画像の座標系を、極座標や直交座標に変換できます。

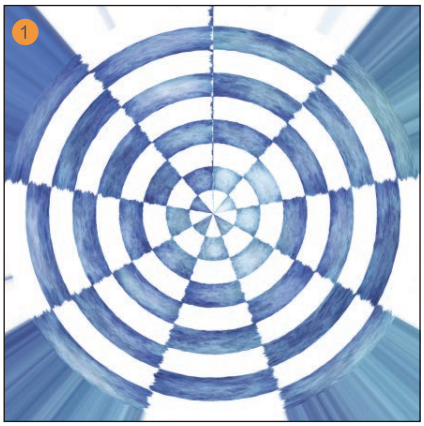
[極座標変換] ダイアログで [変形方式] を設定すると、画像にフィルターの効果が適用されます。

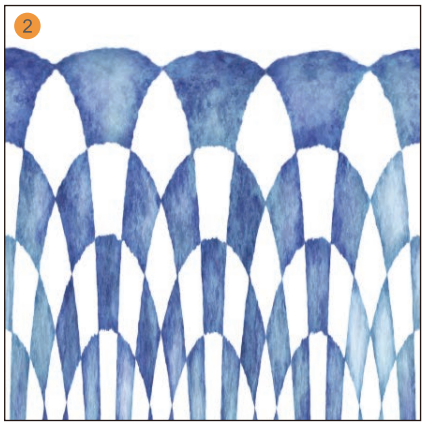
極座標変換ダイアログ

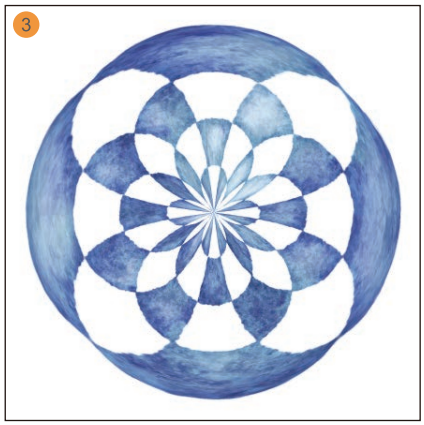




元画像







選択できる [変形方式] は、次の通りです。

① **直交座標から極座標**

画像の直交座標 (すべての座標軸が互いに直交している座標系) を極座標に変換します。

② **極座標から直交座標**

画像の極座標 (グラフを半径と角度で示す座標系) を直交座標に変換します。

③ **球面に映りこむ**
球面に映りこんだように変換します。

波

画像に対して、波を打つような揺れるパターンに変換できます。[波] ダイアログを設定すると、画像にフィルターの効果が適用されます。

波ダイアログ

① **向き**
波の角度を設定できます。

② **振幅**
波が振れる幅を設定できます。

③ **波の数**
波が振れる回数を設定できます。

④ **プレビュー**
オンにすると、[波] ダイアログで設定した内容を、キャンバスに表示できます。

波形

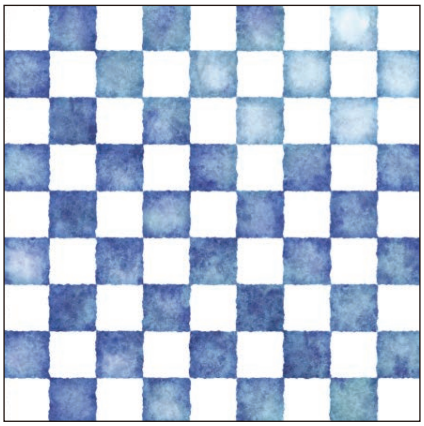
画像の座標を波形に変形できます。[波形] ダイアログを設定すると、画像にフィルターの効果が適用されます。

波形ダイアログ

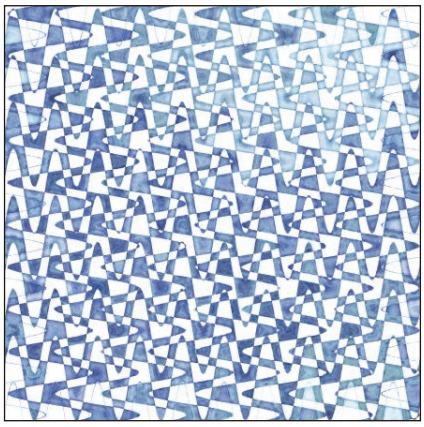
① 波の形

画像の変換方法を選択できます。

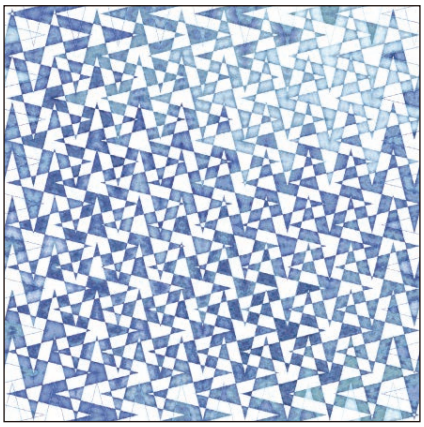
[正弦波] は、画像の座標を正弦波 (周期的な変化を示す波) で変換します。[三角波] は、画像の座標を三角の波で変換します。[矩形波] は、画像の座標を矩形の波で変換します。



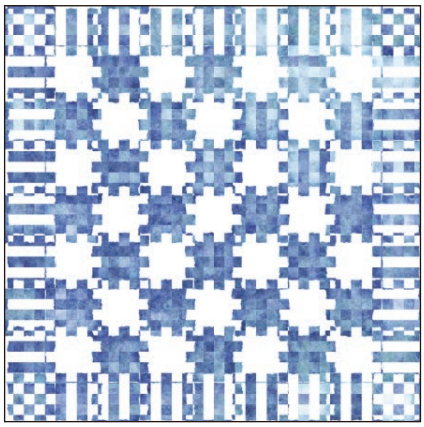
元画像



正弦波



三角波



短形波

② **波の数**
重ね合わせる波の数を設定できます。

③ **波長（最小値）**
波の頂点と頂点の、距離の最小値を設定できます。

④ **波長（最大値）**
波の頂点と頂点の、距離の最大値を設定できます。

⑤ **振幅（最小値）**
波形の振れ幅の最小値を設定できます。

⑥ **振幅（最大値）**
波形の振れ幅の最大値を設定できます。

⑦ **水平比率**
水平の振幅の比率を設定できます。

⑧ **垂直比率**
垂直の振幅の比率を設定できます。

⑨ **領域外の処理**
領域外の画像の処理を選択できます。
[巻き戻す] は、画像の端を、反対側の端の画像を用いて塗りつぶします。[端の色を繰り返し埋める] は、画像の端の描画色で塗りつぶします。

⑩ **再生成**
[波長] · [振幅] の最小値から最大値に設定した間にあるランダムな値を選択して、波形を生成し直せます。

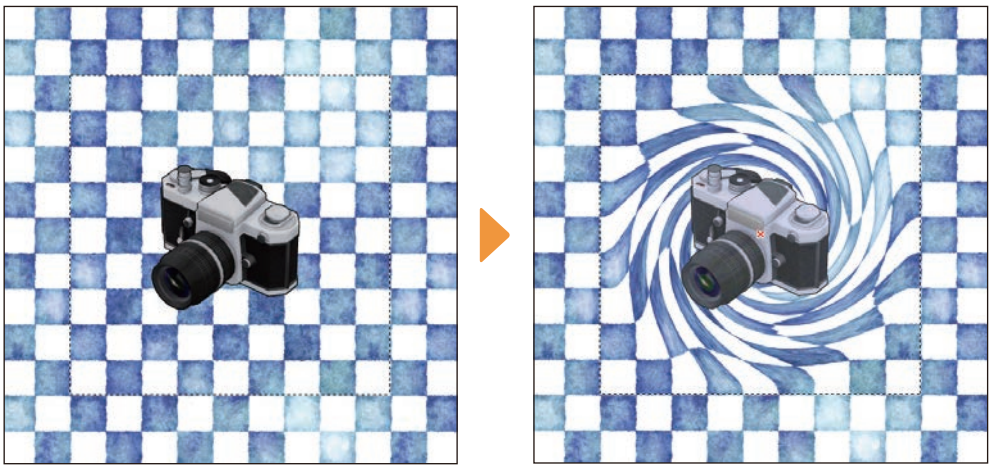
⑪ **プレビュー**
オンにすると、[波形] ダイアログで設定した内容を、キャンバスに表示できます。

渦巻き

画像を渦巻きのように変形できます。

フィルターを実行すると、[渦巻き] ダイアログが表示されると同時に、キャンバスに効果の中心が表示されます。効果の中心は渦巻きの中心となる位置です。ドラッグすると、位置を変更できます。

[渦巻き] ダイアログを設定すると、画像にフィルターの効果が適用されます。



渦巻きダイアログ

① ねじれ

画像がねじれる量を、回転角度で設定できます。

② ひっぱり

画像を引っ張る強さを設定できます。

③ 範囲

変形の効果を適用する範囲を指定できます。

[全体に適用] を選択すると、変形の効果を、画像全体に適用できます。

[サイズを指定（半径、扁平率を使用）] を選択すると、変形の効果を、範囲・縦横比率を指定して適用できます。範囲・縦横比率は、[半径]・[扁平率] で指定します。

④ 半径

画像を変形させる範囲を指定できます。

⑤ 扁平率

画像を変形させるときの縦・横比率を指定できます。

プラスの値に設定すると、横方向の変形範囲が狭くなります。マイナスの値に設定すると、縦方向の変形範囲が狭くなります。

⑥ プレビュー

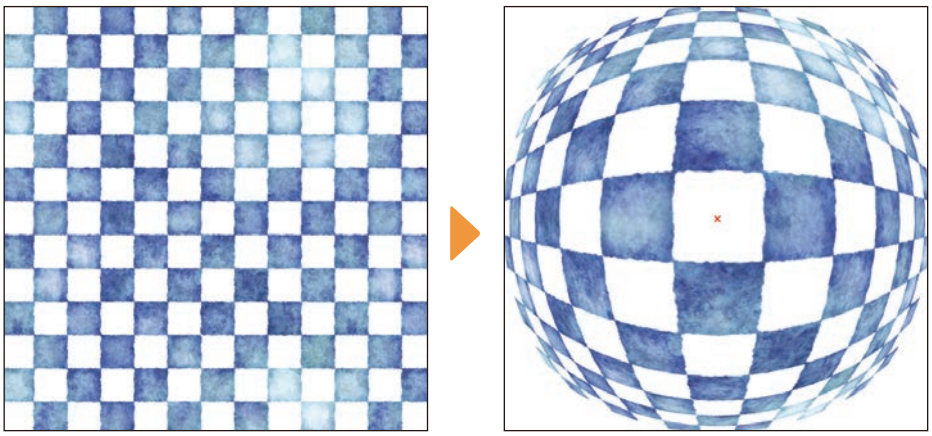
オンにすると、[渦巻き] ダイアログで設定した内容を、キャンバスに表示できます。

魚眼レンズ

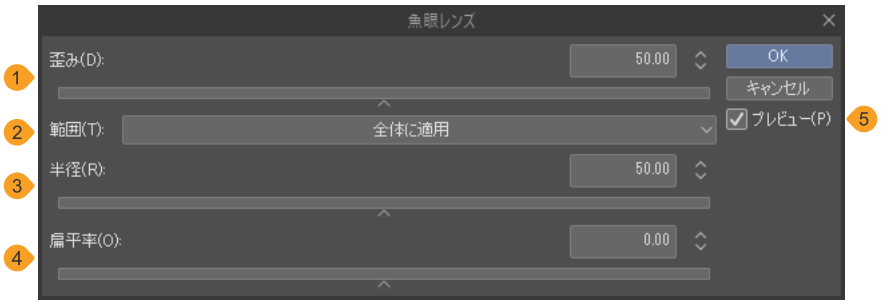
画像を魚眼レンズで覗いたような形に変形できます。

フィルターを実行すると、[魚眼レンズ] ダイアログが表示されると同時に、キャンバスに効果の中心が表示されます。効果の中心は魚眼レンズの中心となる位置です。ドラッグすると、位置を変更できます。

[魚眼レンズ] ダイアログを設定すると、画像にフィルターの効果が適用されます。レンズに相当する部分以外は、透明になります。



魚眼レンズダイアログ



① **歪み**

レンズの歪みの大きさを設定できます。数値が大きいほど、レンズの中心が手前に見えるように、画像が変形します。

② **範囲**

変形の効果を適用する範囲を指定できます。

[全体に適用] を選択すると、変形の効果を、画像全体に適用できます。

[サイズを指定（半径、扁平率を使用）] を選択すると、変形の効果を、範囲・縦横比率を指定して適用できます。範囲・縦横比率は、[半径]・[扁平率] で指定します。

③ **半径**
画像を変形させる範囲を指定できます。

④ **扁平率**
画像を変形させるときの縦・横比率を指定できます。
プラスの値に設定すると、横方向の変形範囲が狭くなります。マイナスの値に設定すると、縦方向の変形範囲が狭くなります。

⑤ **プレビュー**
オンにすると、[魚眼レンズ] ダイアログで設定した内容を、キャンバスに表示できます。

描画

パーリンノイズ

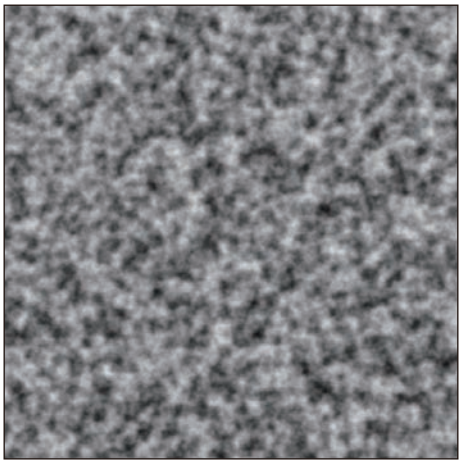
選択したレイヤーに、雲のような模様を生成できます。

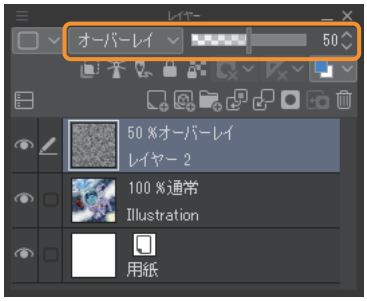
対象レイヤー	ラスターレイヤー（グレー）
	ラスターレイヤー（カラー）
	レイヤーマスク

処理を行いたいレイヤーを選択し、[フィルター] メニュー→ [描画] → [パーリンノイズ] を選択すると、[パーリンノイズ] ダイアログが表示されます。[パーリンノイズ] ダイアログを設定すると、画像にフィルターの効果が適用されます。

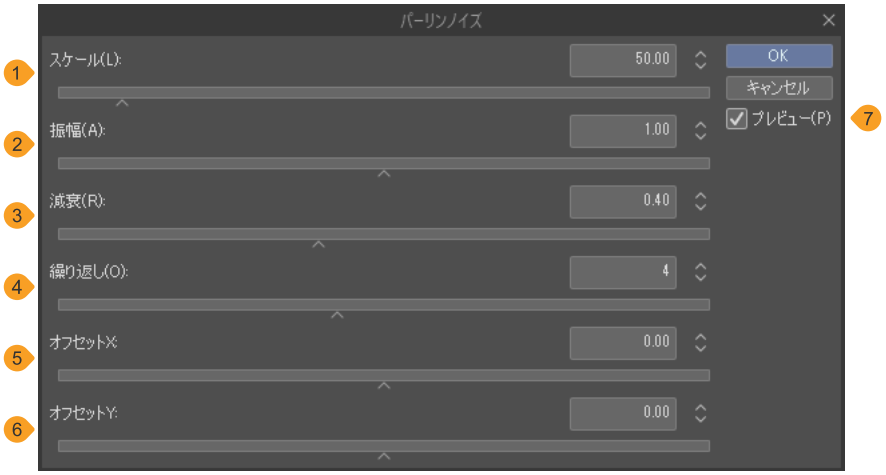
!重要 [パーリンノイズ] を実行すると、レイヤー上の描画の有無に関係なく、効果が適用されます。何も描画されていないレイヤーを選択してください。レイヤー上の描画がパーリンノイズの効果に影響することもありません。

[パーリンノイズ] を適用したレイヤーの合成モードを変更し、[不透明度] を調整すると、テクスチャとして使用できます。





パーリンノイズダイアログ



① **スケール**
模様の大きさを設定できます。数値が大きいほど、模様のパターンが大きくなります。

② **振幅**
模様の振幅を設定できます。数値が大きいほど、模様のコントラストが大きくなります。

③ **減衰**
値が大きいほど、模様がザラつきます。

④ **繰り返し**
数値が大きいほど、ぼかしが弱くなります。

⑤ **オフセット X**
模様の開始位置（横軸）を設定できます。

⑥ **オフセット Y**
模様の開始位置（縦軸）を設定できます。

⑦ **プレビュー**
オンにすると、[パーリンノイズ] ダイアログで設定した内容を、キャンバスに表示できます。

線画修正

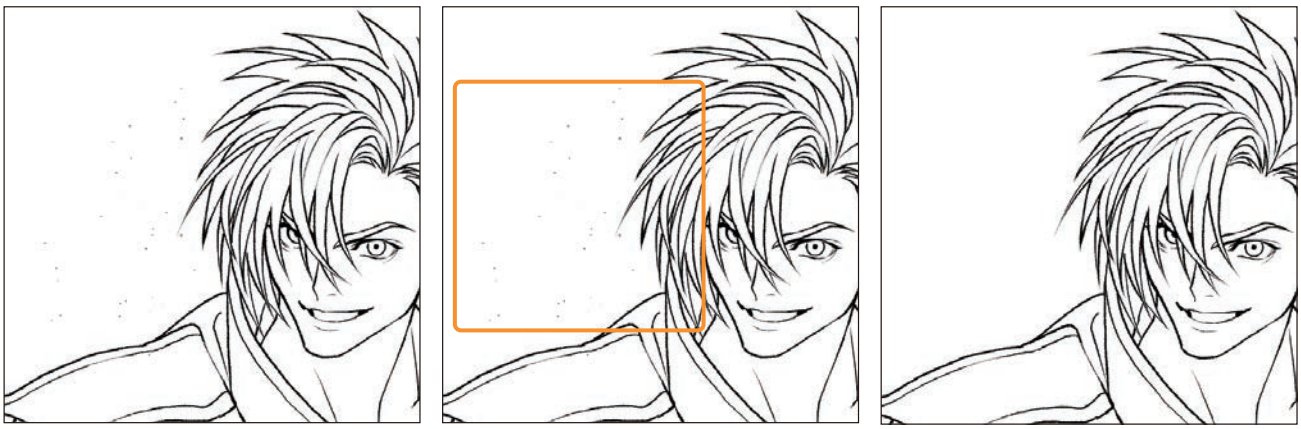
線画に修正を行うためのフィルターです。処理を行いたいレイヤーを選択し、[フィルター] メニュー→ [線画修正] から各項目を選択すると、フィルターの効果を適用できます。

対象レイヤー	ラスターレイヤー（モノクロ）
	ラスターレイヤー（グレー）
	ラスターレイヤー（カラー）
	レイヤーマスク

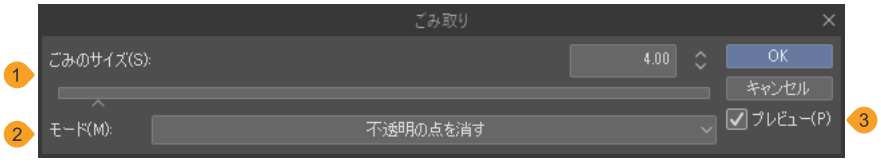
ごみ取り

画像の細かいごみを自動的に検知して、指定したサイズ以下のごみを消去したり、周囲の色で塗りつぶしたりできます。

[ごみ取り] ダイアログで検出する [ごみのサイズ] を設定し、[モード] を選択すると、画像にフィルターの効果が適用されます。



ごみ取りダイアログ



① **ごみのサイズ**

ごみとして認識する最大サイズを指定できます。

② **モード**

[ごみ取り] ダイアログの [モード] は、検出するごみの特徴と処理方法を、[不透明の点を消す] ・[白地の中の点を消す] ・[透明の穴を周囲の色で埋める] ・[透明の穴を描画色で埋める] から選択できます。

各項目の詳細については『ごみ取り 【PRO/EX】』を参照してください。

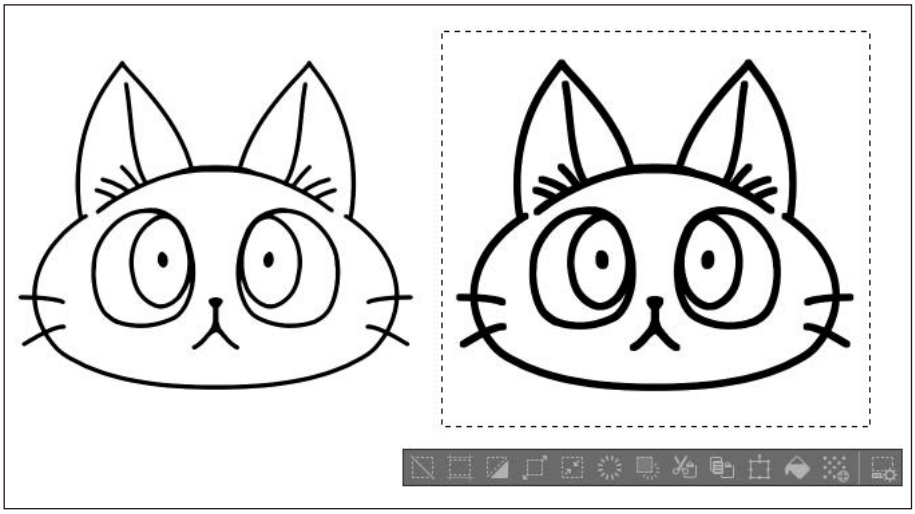
③ **プレビュー**

オンにすると、[ごみ取り] ダイアログで設定した内容を、キャンバスに表示できます。

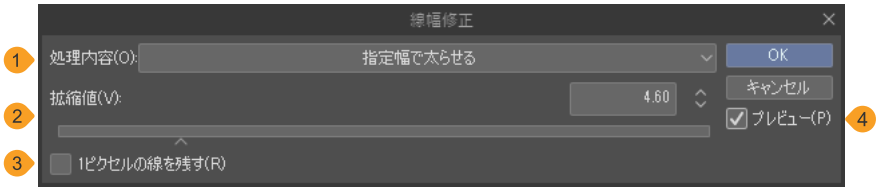
線幅修正

画像の透明部分に描かれた線の幅を変更できます。

[線幅修正] ダイアログで [処理内容] などを設定すると、画像にフィルターの効果が適用されます。



線幅修正ダイアログ



① **処理内容**

線幅の修正方法を設定できます。[指定幅で細らせる] · [指定幅で太らせる] から選択します。

② **拡縮値**

線幅の修正量を設定できます。

③ **1 ピクセルの線を残す**

[処理内容] を [指定幅で細らせる] に設定した場合に、中心の 1 ピクセルだけを消さずに残せます。

④ **プレビュー**

オンにすると、[線幅修正] ダイアログで設定した内容を、キャンバスに表示できます。

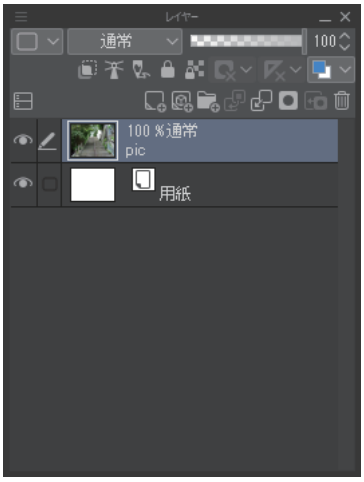
フィルターを入手

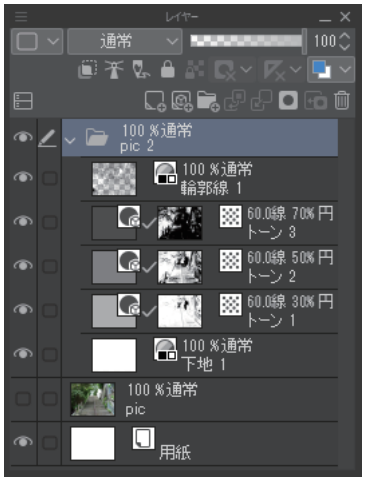
Windows/macOS では、[フィルター] メニュー→ [フィルターを入手] を選択すると、CLIP STUDIO が起動し、プラグインストアが表示されます。

CLIP STUDIO に公開されているプラグイン（フィルター）を、CLIP STUDIO PAINT に追加できます。なお、プラグインは、EX のみに対応しています。詳しくは CLIP STUDIO のプラグインご利用ガイドを参照してください。

レイヤーの LT 変換【EX】

CLIP STUDIO PAINT では、選択したレイヤーを、輪郭線（線画）とトーンに分割し、それぞれ別のレイヤーに変換できます。





対象レイヤー	ラスターレイヤー
	ベクターレイヤー
	フキダシレイヤー
	テキストレイヤー
	画像素材レイヤー
	3D レイヤー
	集中線レイヤー
	流線レイヤー

!重要 [レイヤーのキーフレームを有効化] がオンに設定されているレイヤーの場合、[タイムライン] パレットで選択中のフレームの表示状態に対して、[レイヤーの LT 変換] が実行されます。変換後は、トラック（レイヤー）に含まれるキーフレームが消去され、開始フレームから終了フレームまでのクリップが作成されます。

レイヤーの LT 変換は、次の操作で実行できます。

- [レイヤー] メニュー→ [レイヤーの LT 変換]

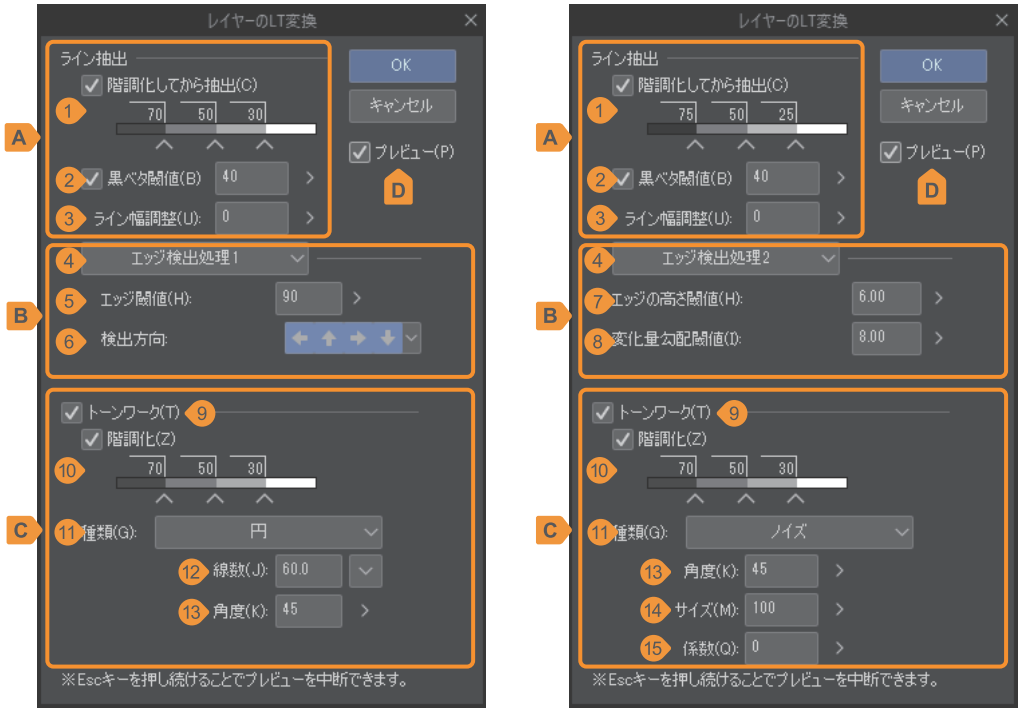
- [レイヤープロパティ] パレットの [効果] で [ライン抽出] を選択し、[レイヤーの LT 変換を実行] をタップ

[レイヤーの LT 変換] ダイアログが表示されたら、線画とトーンを抽出するための設定を行えます。

[レイヤーの LT 変換] ダイアログはレイヤーにより設定内容が異なります。

3D レイヤーを選択した場合は『3D レイヤー選択時のレイヤーの LT 変換ダイアログ』、それ以外のレイヤーを選択した場合は『レイヤーの LT 変換ダイアログ』を参照してください。

レイヤーの LT 変換ダイアログ



メモ

[レイヤーの LT 変換] 実行時に、[レイヤープロパティ] パレットの設定を引き継げます。

- **[ライン抽出] をオンにしている場合は、[レイヤープロパティ] パレットの [ライン抽出] の設定内容を、[階調化してから抽出]・[黒ベタ閾値]・[ライン幅調整]・[エッジ検出処理 1] の各項目に引き継げます。**
- **[トーン] をオンにしている場合は、[種類]・[線数]・[角度] の各項目に引き継げます。**

A. ライン抽出

① 階調化してから抽出

オンにすると、輪郭線を抽出する前に、元のレイヤーを階調化します。階調化のコントロールで階調を調整できます。

操作方法については、『階調化のコントロール』を参照してください。

② 黒ベタ閾値

黒で塗りつぶされる範囲を設定できます。スライダーで閾値を設定できます。

③ ライン幅調整

輪郭線の幅を調整できます。

B. エッジ検出処理

④ エッジ検出方法

輪郭線を検出する方法を選択できます。選択した項目に応じて、設定内容が異なります。

⑤ **エッジ閾値**
輪郭線として抽出するグレー濃度の閾値を設定できます。値が小さいほど、輪郭線としてとらえる部分が広くなり、検出される線が多くなります。[エッジ検出処理 1] を選択すると、表示されます。

⑥ **検出方向**
輪郭線を検出する方向を指定できます。オフにした方向は、輪郭線の検出が弱くなります。[エッジ検出処理 1] を選択すると、表示されます。

⑦ **エッジの高さ閾値**
輪郭線として検出するエッジの高さを調整でき、数値が小さくなるほど、エッジが甘くなり、薄い変化を線として検出します。[エッジ検出処理 2] を選択すると、表示されます。

⑧ **変化量勾配閾値**
輪郭線の太さの変化量について、検出された輪郭線の連続性を調整できます。数値が大きいと短い線ができやすくなります。[エッジ検出処理 2] を選択すると、表示されます。

C. トーンワーク

⑨ **トーンワーク**
オンにすると、トーンの設定を行えます。

⑩ **階調化**
オンにすると、階調化のコントロールでトーンの濃度を調整できます。操作方法については、『階調化のコントロール』を参照してください。

⑪ **種類**
トーンの形を選択できます。選択できる項目は、[円] · [四角] · [菱形] · [線] · [クロス] · [楕円] · [ノイズ] · [こんぺいとう] · [アスタリスク] · [星] · [にんじん] · [さくら (丸)] · [さくら (中)] · [さくら (細)] · [はな (丸)] · [はな (中)] · [はな (細)] · [クローバー (丸)] · [クローバー (細)] · [手裏剣] · [ダイヤモンド] · [ハート] · [クラブ] · [スペード] です。

⑫ **線数**
トーン（網点）の線数を設定できます。[種類] から [ノイズ] を選択した場合、表示されません。

⑬ **角度**
トーンの角度を設定できます。

⑭ **サイズ**
ノイズのサイズを設定できます。[種類] から [ノイズ] を選択した場合、表示されます。

⑮ **係数**
ノイズの係数を設定できます。[種類] から [ノイズ] を選択した場合、表示されます。

D. プレビュー

オンにすると、[レイヤーの LT 変換] ダイアログで設定した内容を、キャンバスに表示できます。ただし、[種類] で設定したトーンの形は、反映されません。

プレビューに時間がかかる場合は、[Esc] キーを長押しすると、プレビューを中断できます。

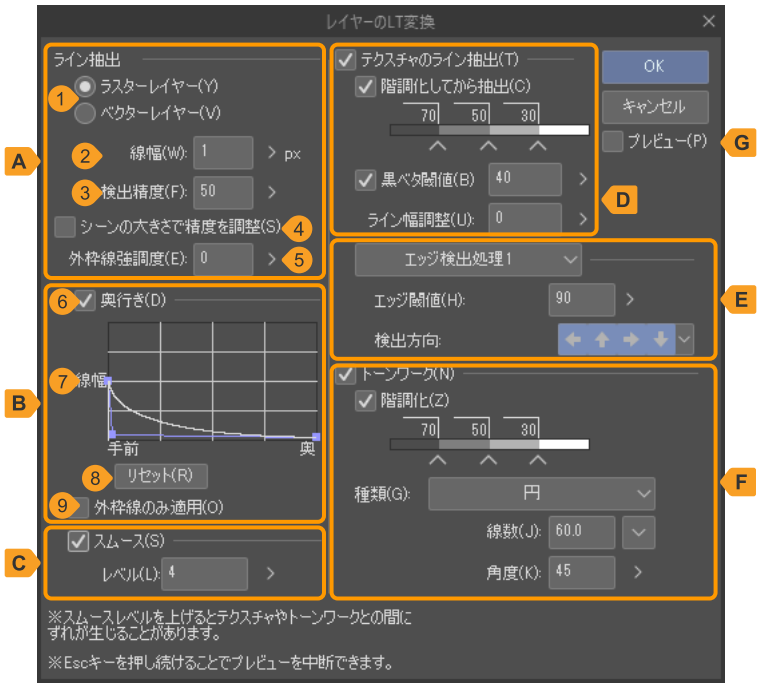
階調化のコントロール

① **濃度**
グレー濃度の値を表示します。タップすると、数値を直接入力して変更できます。

② **プレビュー**
階調化のプレビューが表示されます。

③ **ノード**
グレー濃度の階調を調整するためのコントローラーです。左右にドラッグすると、濃度を反映する階調の範囲を調整できます。階調化のコントロールの外にドラッグすると、ノードを削除できます。何もないところをタップすると、ノードを追加できます。

3D レイヤー選択時のレイヤーの LT 変換ダイアログ



[レイヤーの LT 変換] 実行時に、[レイヤープロパティ] パレットの設定を引き継げます。

- **[ライン抽出] をオンにしている場合は、[レイヤープロパティ] パレットの [ライン抽出] の設定内容を、[階調化してから抽出] ・[黒ベタ閾値] ・[ライン幅調整] ・[エッジ検出処理 1] の各項目に引き継げます。**
- **[トーン] をオンにしている場合は、[種類] ・[線数] ・[角度] の各項目に引き継げます。**

A. ライン抽出

① **出力レイヤー**
輪郭線として出力する、レイヤーの種類を指定できます。ラスターレイヤーとベクターレイヤーから選択できます。

② **線幅**
輪郭線の線幅を設定できます。

③ **検出精度**
輪郭線の検出精度を設定できます。

④ **シーンの大きさで精度を調整**
オンにすると、3D 素材の大きさに応じて、輪郭線の検出精度を自動的に調整できます。Ver.1.5 互換の 3D レイヤーを選択している場合、この項目は設定できません。

⑤ **外枠線強調度**
輪郭線の外枠の線を強調する効果の強さを設定できます。

B. 奥行き
[エッジ検出処理] で [エッジ検出処理 1] を選択すると、[奥行き] の設定を行えます。

⑥ **奥行き**
オンにすると、輪郭線に奥行きの効果を付けられます。

⑦ **線幅**
グラフを操作して奥行きを調整できます。[手前] と [奥] の上限と下限の差が大きいほど、奥行きが強調された線になります。グラフ内の制御点を編集すると、より細かく線幅を設定できます。

⑧ **リセット**
[奥行き] の設定を初期状態に戻します。

⑨ **外枠線のみ適用**
オンにすると、一番外側の線のみに、[奥行き] の設定を適用します。

C. スムース
オンにすると、3D レイヤーの輪郭にスムージングをかけられます。[レベル] の数値が大きいほど、輪郭線を滑らかに変換します。ただし、[レベル] の値を大きくすると、3D 素材のテクスチャから抽出した線やトーンと、輪郭線の間に、隙間が空く場合があります。

D. テクスチャのライン抽出
オンにすると、3D 素材のテクスチャを変換対象に含めます。

各項目でテクスチャを線画に抽出するための設定項目は、他のレイヤーを選択したときの [ライン抽出] と同様です。詳しくは『レイヤーの LT 変換ダイアログ』を参照してください。

E. エッジ検出処理
テクスチャから輪郭線を抽出する方法を選択できます。各設定項目については、他のレイヤーを選択したときと同様です。詳しくは『レイヤーの LT 変換ダイアログ』を参照してください。

F. トーンワーク
オンにすると、トーンの設定を行えます。各設定項目については、他のレイヤーを選択したときと同様です。詳しくは『レイヤーの LT 変換ダイアログ』を参照してください。

G. プレビュー
オンにすると、[レイヤーの LT 変換] ダイアログで設定した内容を、キャンバスに表示できます。ただし、[種類] で設定したトーンの形は、反映されません。

プレビューに時間がかかる場合は、[Esc] キーを長押しすると、プレビューを中断できます。

色の変更・フチの追加

CLIP STUDIO PAINT で線の色を変更できる [線の色を描画色に変更] や、アナログの線画などの背景の白を透明に変換できる [輝度を透明度に変換] など、イラストやマンガ制作に便利な加工方法を紹介します。

線の色を描画色に変更

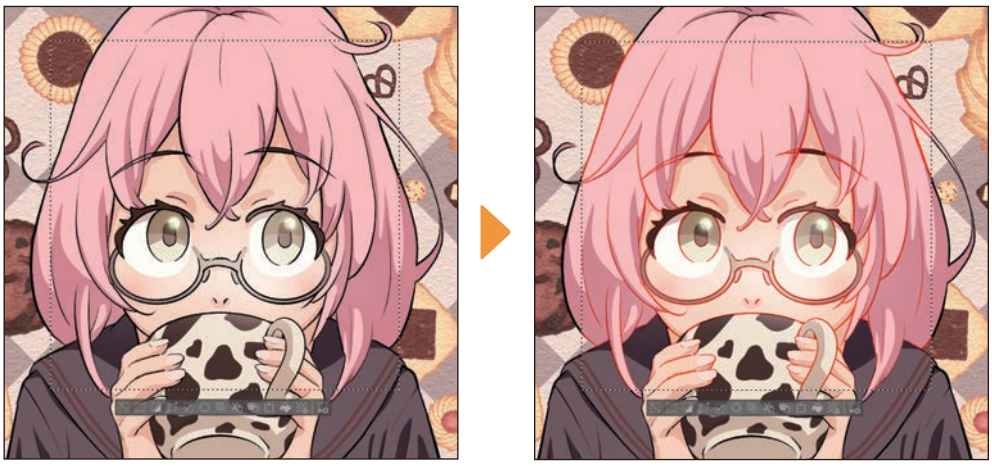
[編集] メニュー→ [線の色を描画色に変更] を選択すると、画像の線の色（透明ではない部分）を別の色に変更できます。

対象レイヤー	ラスターレイヤー
	ベクターレイヤー

メモ　レイヤーの表現色を [モノクロ] · [グレー] に設定し、描画色を [黒] か [白] のいずれかだけにしている場合、[線の色を描画色に変更] は使用できません。

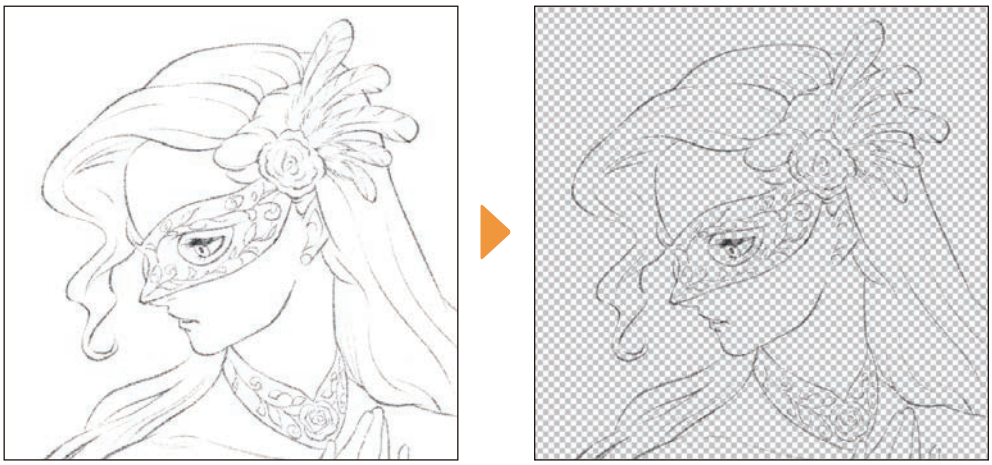
[レイヤー] パレットから色を変更したいレイヤーを選択します。カラー系パレットから、変更したい色を選択し、[編集] メニュー→ [線の色を描画色に変更] を選択します。

選択範囲を作成した場合は、選択範囲だけ別の色に変更されます。ベクターレイヤーの場合は、作成した選択範囲の境界でベクター線が切断されます。



輝度を透明度に変換

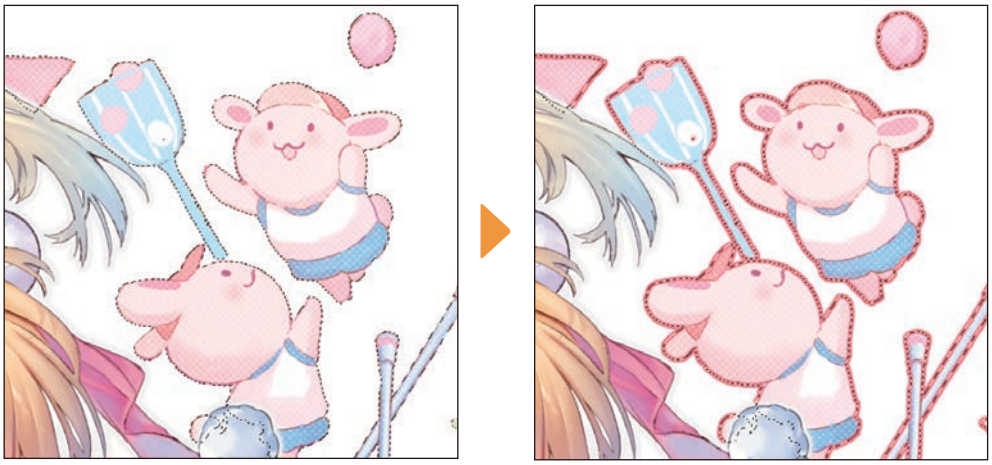
[編集] メニュー→ [輝度を透明度に変換] を選択すると、ラスターレイヤーの輝度を、透明度に変換できます。スキャンしたグレースケール画像を変換した場合、白に近いほど透明になり、黒に近いほど不透明になります。



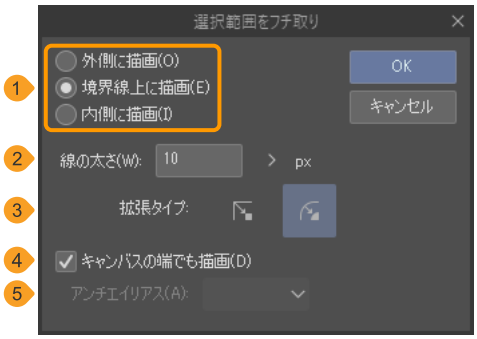
選択範囲をフチ取り【PRO/EX】

[編集] メニュー→ [選択範囲をフチ取り] を選択すると、選択範囲の境界周辺にフチ取りを作成できます。

対象レイヤー	ラスターレイヤー
	ベクターレイヤー



選択範囲をフチ取りダイアログ



① 境界の描画方法

フチの描画位置を設定できます。[外側に描画] · [境界線上に描画] · [内側に描画] から選択できます。

② 線の太さ

値を入力して、フチの太さを指定できます。

太さの単位は、[環境設定] ダイアログで変更できます。詳しくは『定規・単位』を参照してください。

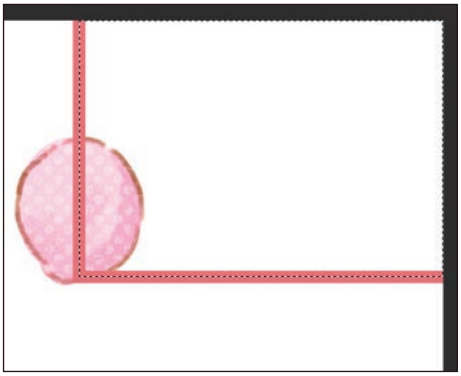
③ 拡張タイプ

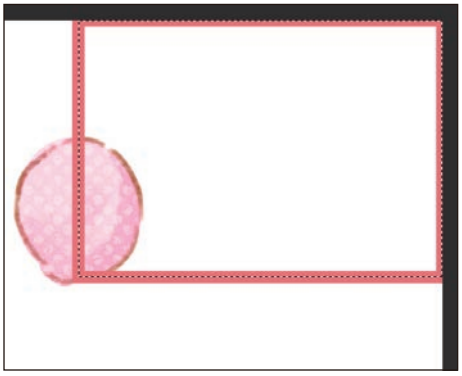
選択範囲の角の部分を囲む処理を設定できます。[直角に拡張] · [円状に拡張] から選択できます。

ベクターレイヤーを選択している場合は、この項目を設定できません。

④ キャンバスの端でも描画

選択範囲をキャンバスの端にかかるように作成すると、キャンバスの端で選択範囲が切り落とされますが、この状態のときにキャンバスの端に線を引くかどうか選択できます。



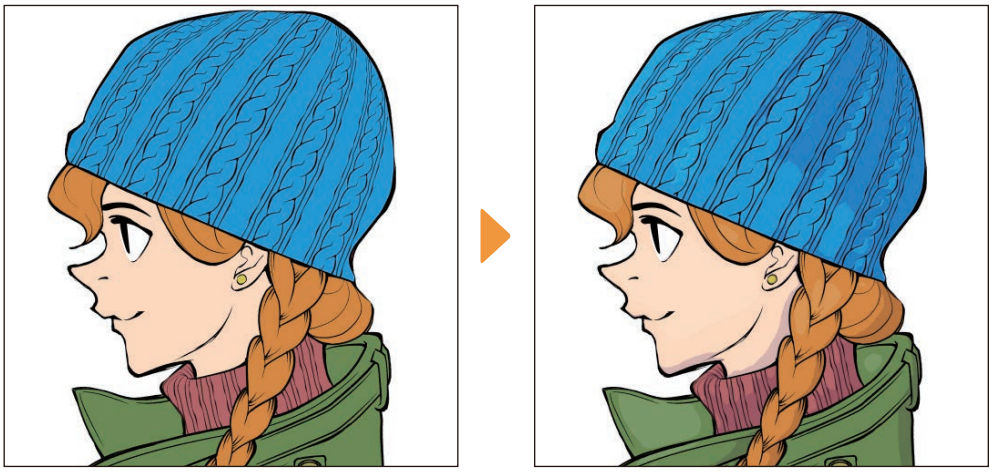


⑤ **アンチエイリアス**

ベクターレイヤーを選択している場合、線のアンチエイリアスを設定できます。[なし] · [弱] · [中] · [強] から選択できます。

自動陰影

CLIP STUDIO PAINT の [自動陰影] は、ベースになる彩色レイヤーと線画を参照して、自動的に影を付けられる機能です。[自動陰影] ダイアログやマニピュレーターを使用して、光源の向きや影の付け方を調整できます。

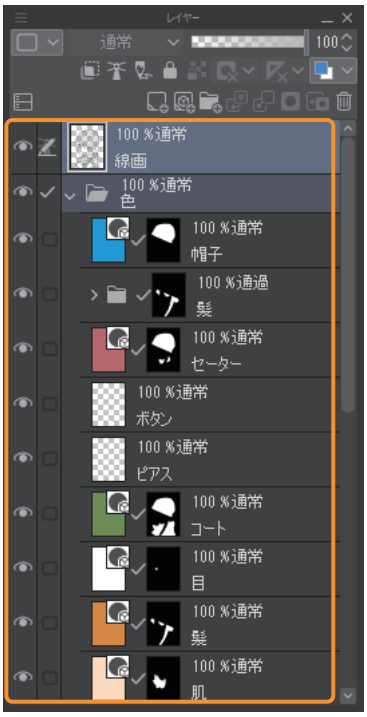


最初に、参照するためのレイヤーを作成します。

線画レイヤー	線画の情報を陰影に反映させたい場合は、線画を描いたレイヤーを参照レイヤーに設定してください。詳しくは『参照レイヤーに設定する』を参照してください。
彩色レイヤー	彩色レイヤーは、べた塗りのように色のばらつきが少ない塗りにすると、陰影がきれいに反映されやすくなります。

メモ　線画レイヤーと彩色レイヤーを合わせて、250 色以上使用している場合は、[自動陰影] を実行できません。

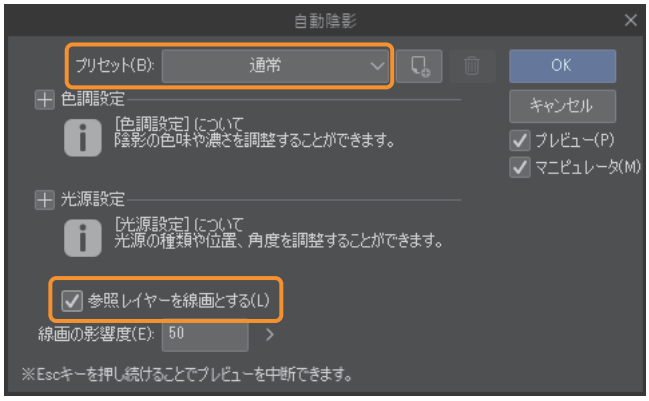
[自動陰影] を実行する前に、参照したいレイヤーをすべて選択します。線画レイヤーや彩色レイヤーが複数に分かれている場合は、すべてのレイヤーを選択します。



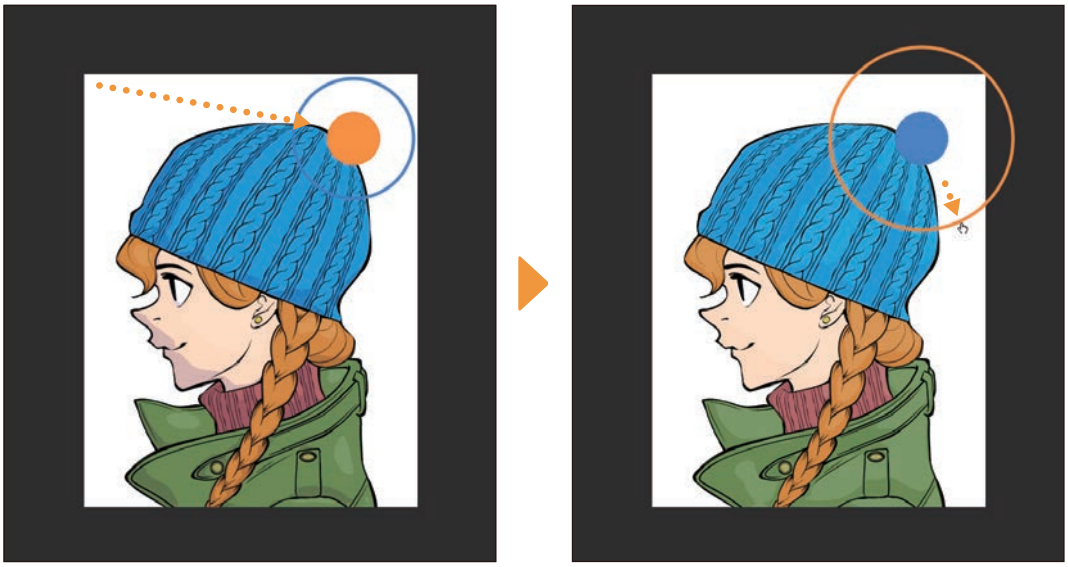
[編集] メニュー→ [自動陰影] を選択します。キャンバスにマニピュレーターが表示されると同時に、[自動陰影] ダイアログが表示されます。

[自動陰影] ダイアログの設定を行います。ここでは次のように設定しています。[自動陰影] ダイアログの各項目については『自動陰影ダイアログ』を参照してください。

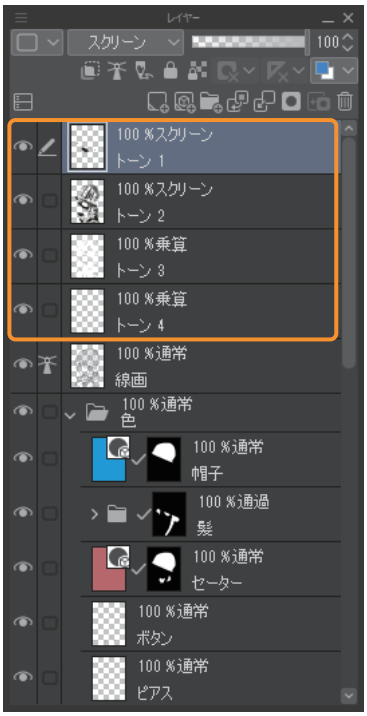
- [プリセット] から [通常] を選択します。
- [参照レイヤーを線画とする] をオンにします。



キャンバス上のマニピュレーターの中心をドラッグすると、光源の位置を変更できます。周囲の円をドラッグすると、光の強さを調整できます。



設定が終わったら [自動陰影] ダイアログの [OK] をタップします。選択していた彩色レイヤーの上に陰影のレイヤーが作成されます。



自動陰影ダイアログ

A. プリセット

背景などのシチュエーションに沿った陰影を生成できるよう、あらかじめ設定されているプリセットを、プルダウンメニューから選択できます。初期設定のプリセットには、次のものが登録されています。

通常　夕方　夜　朝　シンプルライト

淡い逆光　逆光　ステージライト　カラーライト　ハイコントラスト

PRO/EX は、[自動陰影] ダイアログの設定をプリセットに登録できます。プルダウンメニューの隣にあるボタンをタップすると、[プリセットを作成] ダイアログが表示されます。[プリセット名] を入力して [OK] をタップすると、プルダウンメニューから登録したプリセットを選択できます。

ご自身で登録したプリセットは削除できます。[プリセット] のプルダウンメニューから削除したいプリセットを表示し、[プリセットの削除] をタップします。なお、初期設定のプリセットは削除できません。

B. 色調設定【PRO/EX】

左側の [+] をタップすると、詳細な設定項目を表示できます。[陰影の種類] で選択した項目に応じて、表示される設定項目が切り替わります。

① 陰影の種類

陰影の投影方法を、[滑らかな陰影] と [階調化した陰影] から選択できます。

[滑らかな陰影] は、陰影の境界がぼかされた陰影を生成できます、暗部と明部に分けてレイヤーが追加されます。

[階調化した陰影] は、陰影の境目がはっきり分かれた陰影を 4 階調まで生成できます。設定した階調数のレイヤーが追加されます。

階調化した陰影

滑らかな陰影

② 明部と暗部を反転

オンにすると、陰影の明部と暗部を反転できます。

③ 色の設定方法

[明部] と [暗部] それぞれに、[色の設定方法] を設定できます。それぞれ、[下地の色を使用] と [ベース色を使用] から選択できます。選択した項目により設定項目が切り替わります。

[下地の色を使用] は、選択しているレイヤーの色に基づいて、彩色を行います。[ベース色を使用] は、ベース色と合成モードを指定して、彩色を行います。

④ 色相の変化

下地の色に対する色相の変化量を指定できます。[明部] の場合は、明るい部分ほど効果が大きくなります。[暗部] の場合は、暗い部分ほど効果が大きくなります。[色の設定方法] から [下地の色を使用] を選択すると、表示される項目です。

⑤ **彩度の変化**

下地の色に対する彩度の変化量を指定できます。[明部] の場合は、明るい部分ほど効果が大きくなります。[暗部] の場合は、暗い部分ほど効果が大きくなります。[色の設定方法] から [下地の色を使用] を選択すると、表示される項目です。

⑥ **ベース色**

カラーアイコンをタップすると、『色の設定ダイアログ』から、陰影のベースになる色を選択できます。[色の設定方法] から [ベース色] を選択すると、表示される項目です。

⑦ **合成モード**

[ベース色] で選んだ色の陰影を重ねるときの合成モードを選択できます。陰影のレイヤーが作成されたときに、選択した合成モードのレイヤーが作成されます。各合成モードの特徴については『合成モードの種類』を参照してください。

⑧ **濃さ**

明部または暗部の不透明度を設定できます。数値が高くなるほど、陰影が濃く表示されます。

⑨ **なじませ**

陰影のなじませ方を設定できます。数値を大きくするほど、明部や暗部の色の境界がぼかされ、なめらかになります。

⑩ **暗部の割合**

生成される陰影全体に対する暗部の割合を設定できます。数値が大きくなるほど、陰影の暗部の割合が大きくなります。

⑪ **階調化のコントロール**

陰影を階調化するときの階調数、階調の範囲、階調の明るさを調整できます。操作方法については『階調化のコントロール』とほぼ同様です。

階調は最大 4 段階まで設定でき、下に [階調 1] から [階調 4] までの設定項目が表示されます。ここで設定した数だけ階調の設定項目が有効になります。

⑫ **階調の適用順序を反転**

オンにすると、階調の適用順序を反転できます。

⑬ **階調色**

カラーアイコンをタップすると、『色の設定ダイアログ』から、階調色のベースになる色を選択できます。

⑭ **合成モード**

[階調色] で選んだ色の陰影を重ねるときの合成モードを選択できます。陰影のレイヤーが作成されたときに、選択した合成モードのレイヤーが作成されます。各合成モードの特徴については『合成モードの種類』を参照してください。

C. 光源設定

左側の [+] をタップすると、詳細な設定項目を表示できます。[光源の種類] で選択した項目に応じて、表示される設定項目が切り替わります。

⑮ **光源の種類**

光源の種類を [平行光源] と [点光源] から選択できます。

[点光源] は、キャンバス上の任意の位置に光源を配置できます。平行光源よりもわかりやすい陰影が生成される傾向があります。[平行光源] は、キャンバス全体に同じ角度、強さで光を当てて陰影を生成できます。

点光源

平行光源

⑯ **光の角度【PRO/EX】**
光を当てる角度を設定できます。

⑰ **光の X 位置・光の Y 位置【PRO/EX】**
キャンバスのどの位置に光源を配置するか、キャンバスの幅（X）と高さ（Y）の割合を数値で指定できます。

D. 参照レイヤーを線画とする
オンにすると、参照レイヤーに設定した線画を参照して陰影を生成できます。

オフ

オン

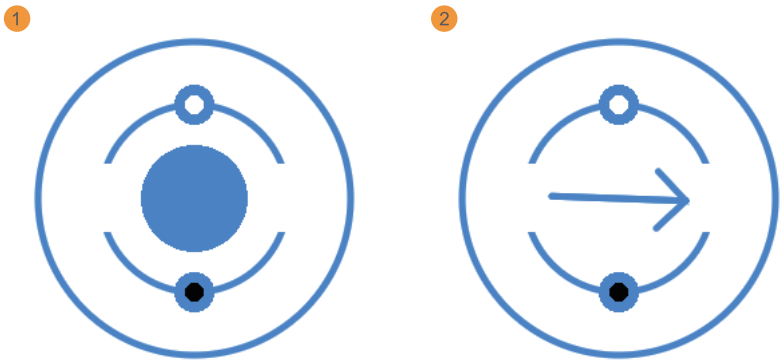
E. 線画の影響度
[参照レイヤーを線画とする] をオンにしたときに、陰影に線画が影響する割合を指定できます。数値を高くするほど、線画に沿った陰影が生成されやすくなります。

F. プレビュー
オンにすると、[自動彩色] ダイアログで設定した内容を、キャンバスに表示できます。

G. マニピュレータ
マニピュレーターの表示・非表示を切り替えられます。

自動陰影のマニピュレーター

自動陰影のマニピュレーターは、[自動陰影] ダイアログで選択した項目に応じて、形状が変わる場合があります。また、マニピュレーターを操作することで、[自動陰影] ダイアログで設定している値が変わる場合があります。



① **ハンドル（点光源）**

[光源の種類] を [点光源] にすると表示されるハンドルです。円をドラッグすると、キャンバス内の任意の位置に光源を移動できます。位置を変更すると、[自動陰影] ダイアログの [光の X 位置] · [光の Y 位置] の設定に反映されます。

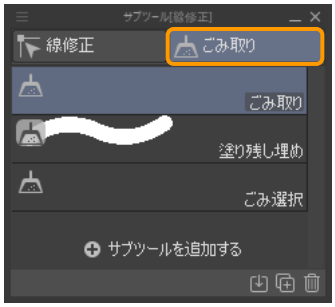
② **ハンドル（平行光源）**

[光源の種類] を [平行光源] にすると表示されるハンドルです。矢印の端をドラッグすると、光の角度を調整できます。[自動陰影] ダイアログの [光の角度] の数値に反映されます。

矢印の中央をドラッグすると、キャンバス内の任意の位置にマニピュレーターを移動できます。ただし、マニピュレーターの位置は陰影に影響を及ぼしません。

ごみ取りツール【PRO/EX】

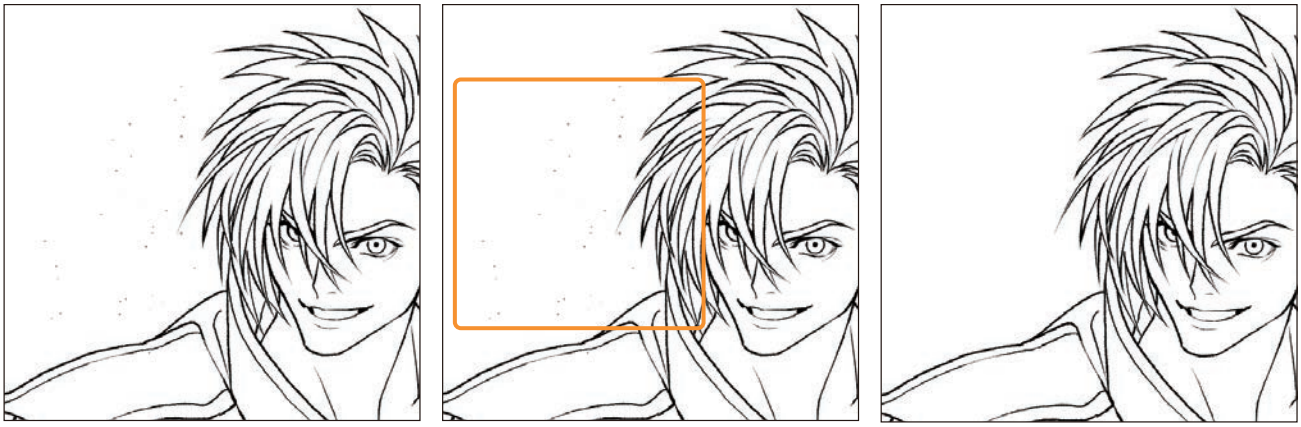
CLIP STUDIO PAINT の [ごみ取り] ツールを使用すると、キャンバス上の細かいごみを自動的に検知できます。[ごみ取り] ツールは、[ツール] パレットから選択できます。



[ごみ取り] ツールには、さまざまな設定があります。ごみを検知して取り除くほか、周囲の色に合わせて塗りつぶしたり、ごみの部分だけ選択したりできます。

ごみ取りサブツール

ドラッグして囲んだ範囲内から、ごみを自動的に検知して消去できます。

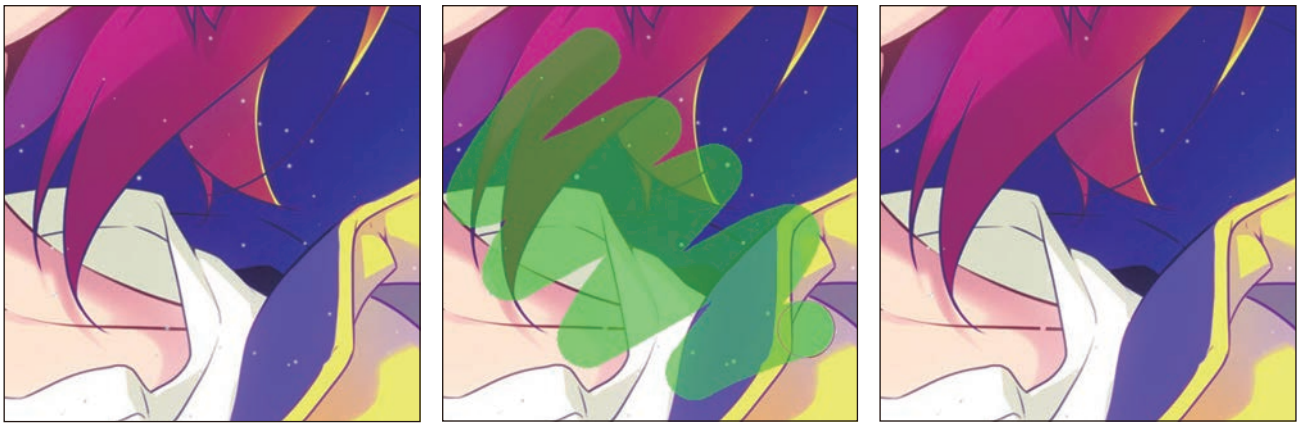


[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットを使うと、より詳細な設定を行えます。設定を変更すると、ごみを取り除くときの選択形状を指定したり、検知したごみの処理を変更したりできます。

[サブツール詳細] パレットでは、『ごみ取り 【PRO/EX】』・『参照先』・『図形』・『図形操作』・『補正』の各カテゴリの設定を行えます。

塗り残し埋めサブツール

ペンで塗りつぶすようドラッグした範囲内から、不透明部分にある、透明や半透明の小さな領域を、周囲の色で塗りつぶせます。



[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットを使うと、より詳細な設定を行えます。設定を変更すると、ごみを塗りつぶすときに参照するレイヤーを指定したり、検知したごみの処理を変更したりできます。

[サブツール詳細] パレットでは、『ごみ取り 【PRO/EX】』と『参照先』のカテゴリより検知する領域を設定できます。範囲を選択する方法については、ブラシの設定と同様です。詳しくは『ブラシの設定項目』を参照してください。ただし、インクやデュアルブラシに関する設定を除きます。

ごみ選択サブツール

ドラッグして囲んだ範囲内から、ごみを自動的に検知して選択範囲にできます。削除する前に、ごみの位置を確認したいときに便利です。

[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットを使うと、より詳細な設定を行えます。設定を変更すると、ごみを選択するときの参照先を指定したり、検知したごみの処理を変更したりできます。

[サブツール詳細] パレットでは、『選択範囲』・『ごみ取り 【PRO/EX】』・『参照先』・『補正』の各カテゴリの設定を行えます。

塗りつぶしとグラデーション

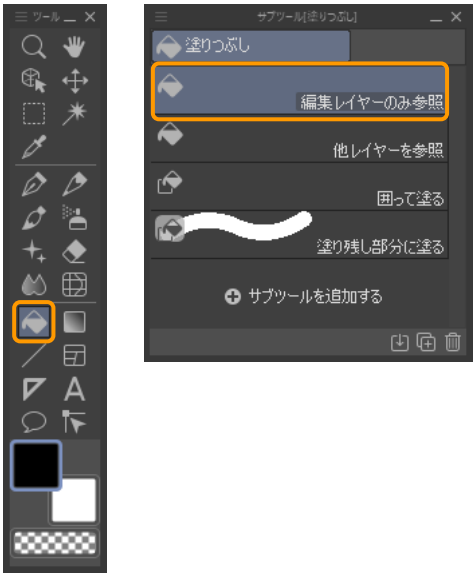
CLIP STUDIO PAINT の [塗りつぶし] ツール・[グラデーション] ツール・[等高線] ツールを紹介します。そのほか、メニューコマンドを使用した塗りつぶし方法についても紹介します。

- 塗りつぶしツール
- 投げなわ塗りサブツール
- 塗りつぶし
- 高度な塗りつぶし【PRO/EX】
- グラデーションツール
- 等高線塗りツール【PRO/EX】

塗りつぶしツール

CLIP STUDIO PAINT の [塗りつぶし] ツールを使用すると、キャンバスの線で囲まれた範囲や同じ色の範囲を塗りつぶせます。[塗りつぶし] ツールは [ツール] パレットから選択できます。

あらかじめ、塗りつぶす色を選択し、[レイヤー] パレットから塗りつぶしたいレイヤーを選択します。



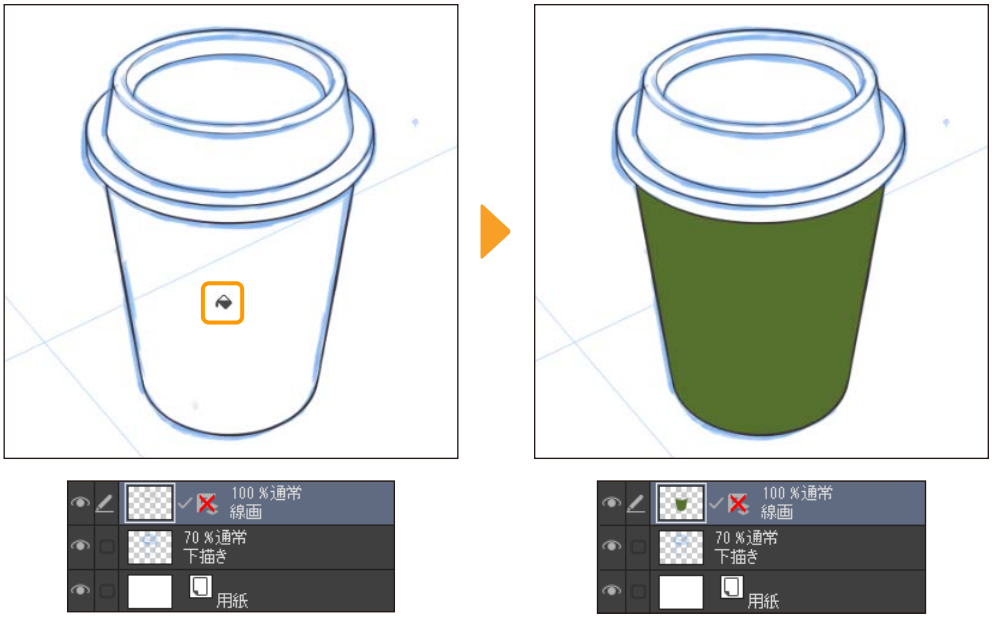
メモ

- **塗りつぶす色は、現在選択中の色です。色の選択方法については、『色を選ぶ・作る』を参照してください。**
- **塗りつぶしの処理に時間がかかる場合は、[Esc] キーを押すと処理をキャンセルできます。**

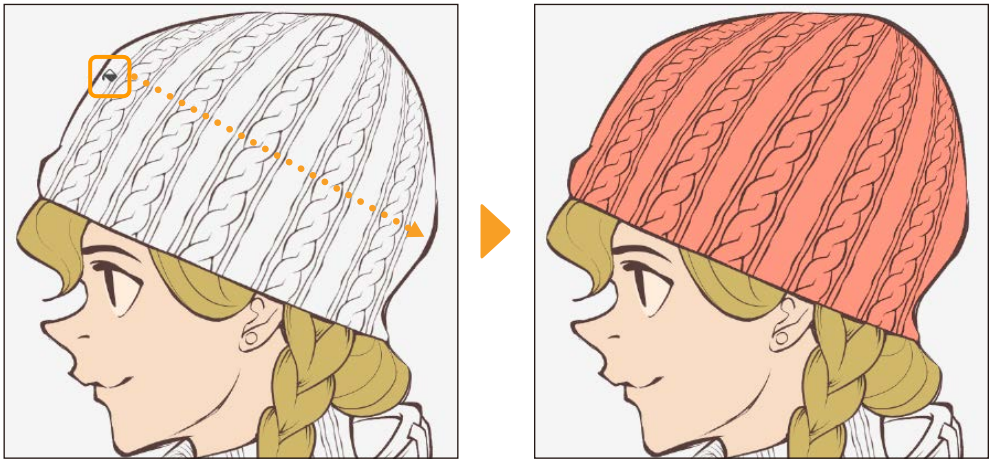
[塗りつぶし] ツールには、さまざまな設定があります。用途に合わせて塗りつぶせます。

編集レイヤーのみ参照サブツール

キャンバスの塗りつぶしたい位置をタップすると、編集中のレイヤーを参照して塗りつぶせます。



連続する複数の閉じた領域をまとめて塗りつぶすには、塗りつぶしたい範囲をドラッグします。

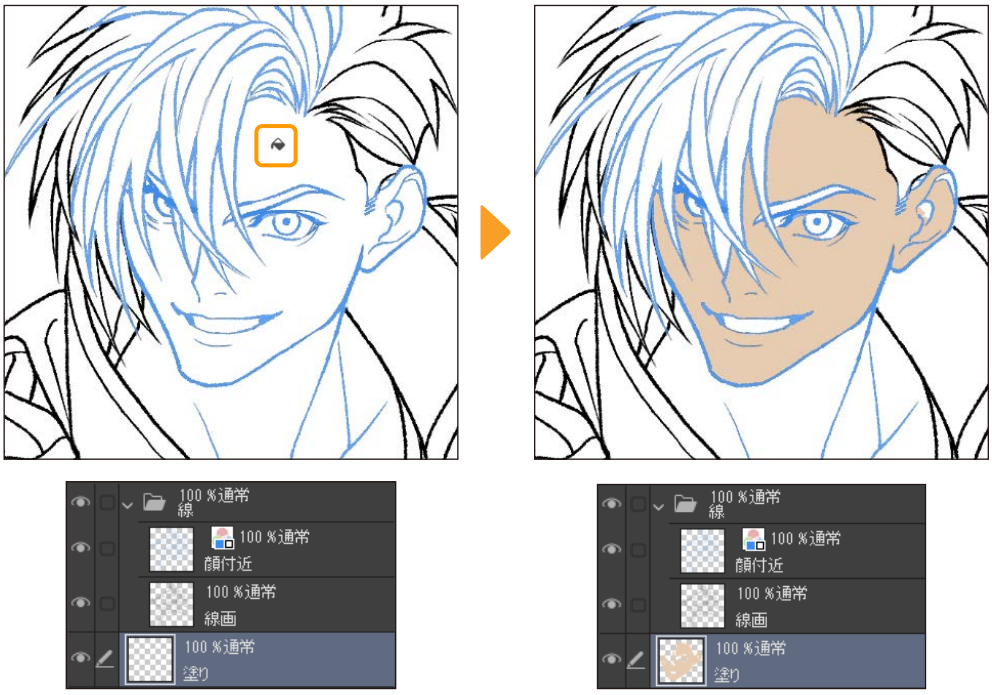


[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットを使うと、より詳細な設定を行えます。設定を変更すると、塗りつぶすときに参照するレイヤーを指定したり、隙間を閉じて塗りつぶしたりできます。

[サブツール詳細] パレットでは、『塗りつぶし』・『参照先』・『インク』・『アンチエイリアス』の各カテゴリから、塗りつぶし方法を設定できます。

他レイヤーを参照サブツール

キャンバスの塗りつぶしたい位置をタップすると、すべてのレイヤーを参照して塗りつぶせます。参照するレイヤーの違いだけで、操作方法は、[編集レイヤーのみ参照] サブツールと同様です。

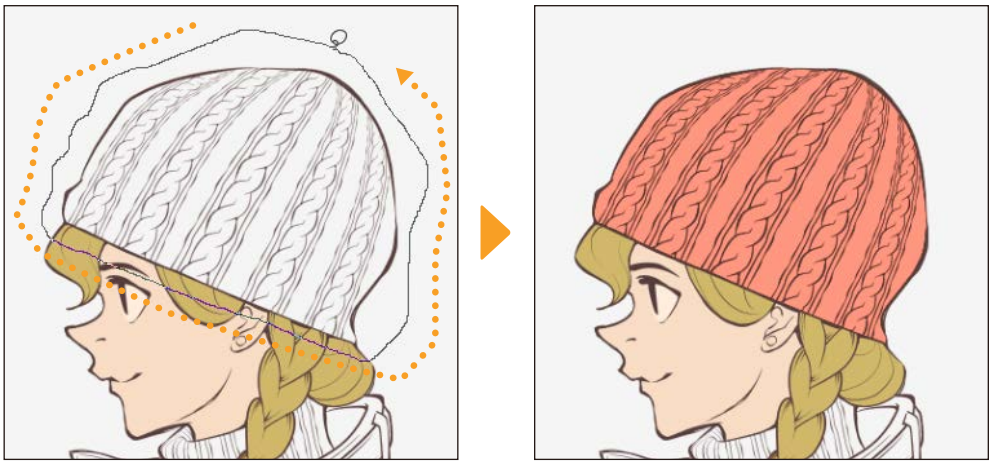


[他レイヤーを参照] サブツールは、[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットを使うと、より詳細な設定を行えます。設定を変更すると、塗りつぶすときに参照するレイヤーを指定したり、隙間を閉じて塗りつぶしたりできます。

[サブツール詳細] パレットで設定できる項目は、[編集レイヤーのみ参照] サブツールと同様です。『編集レイヤーのみ参照サブツール』を参照してください。

囲って塗るサブツール

塗りつぶしたい場所を囲むようにドラッグすると、領域内にある閉じた部分を塗りつぶせます。多数の閉領域 (閉じた領域) で構成されている絵を、1 回の操作で塗りつぶしたいときに向いています。

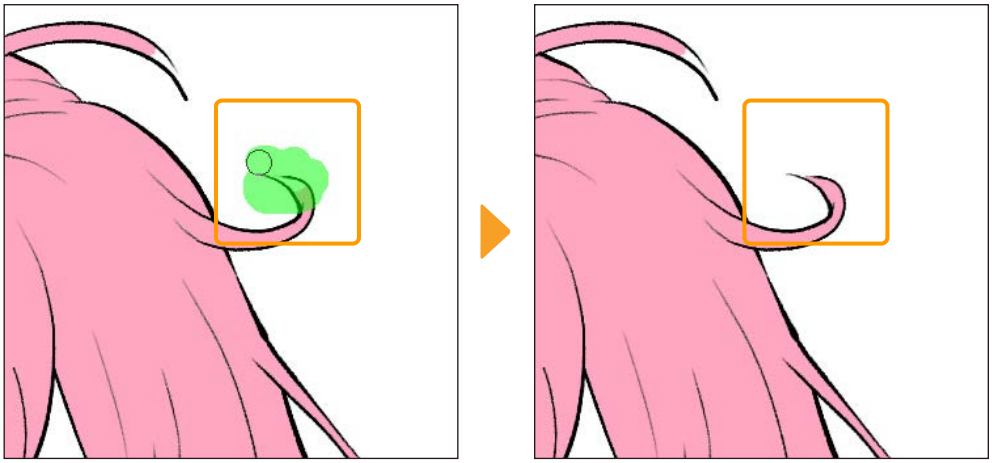


[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットを使うと、より詳細な設定を行えます。設定を変更すると、塗りつぶすときに参照するレイヤーを指定したり、隙間を閉じて塗りつぶしたりできます。

[サブツール詳細] パレットでは、『閉領域フィル』・『参照先』・『インク』・『アンチエイリアス』・『補正』の各カテゴリから、塗りつぶし方法を設定できます。

塗り残し部分に塗る

塗りつぶしたい場所をなぞるようにドラッグすると、領域内にある閉じた部分を塗りつぶせます。塗り止まりが起きてしまうような髪の毛の先や、1 ドットの線など、小さく塗りにくい部分の彩色に向いています。

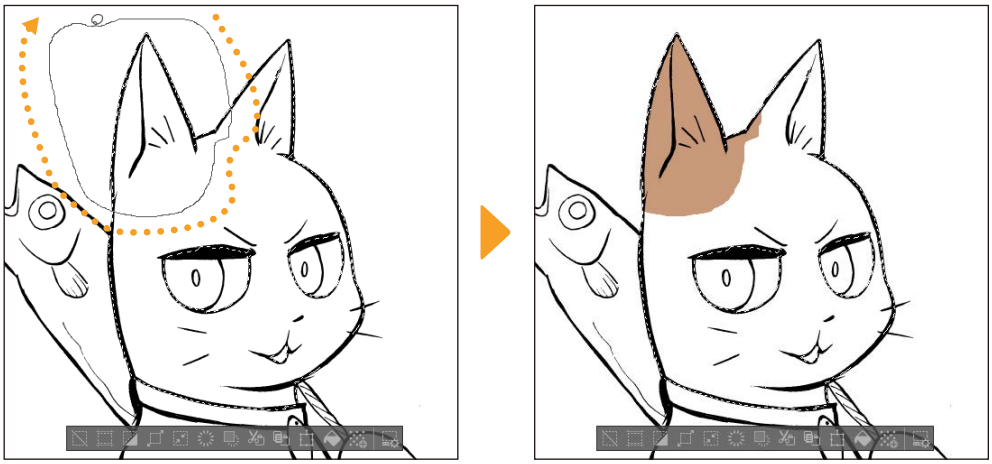


[塗り残し部分に塗る] サブツールは、[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットを使うと、より詳細な設定を行えます。設定を変更すると、塗りつぶすときに参照するレイヤーを指定したり、隙間を閉じて塗りつぶしたりできます。

[サブツール詳細] パレットでは『閉領域フィル』・『参照先』の各カテゴリより塗りつぶし方法を設定できます。それ以外の設定は、ブラシと同様です。詳しくは『ブラシの設定項目』を参照してください。

投げなわ塗りサブツール

CLIP STUDIO PAINT の [投げなわ塗り] サブツールは、キャンバスをドラッグして線を描くように図形を描くと、図形の内部を塗りつぶせます。[ツール] パレットの [図形] ツールを選択すると、[サブツール] パレットの [直接描画] から [投げなわ塗り] サブツールを選択できます。

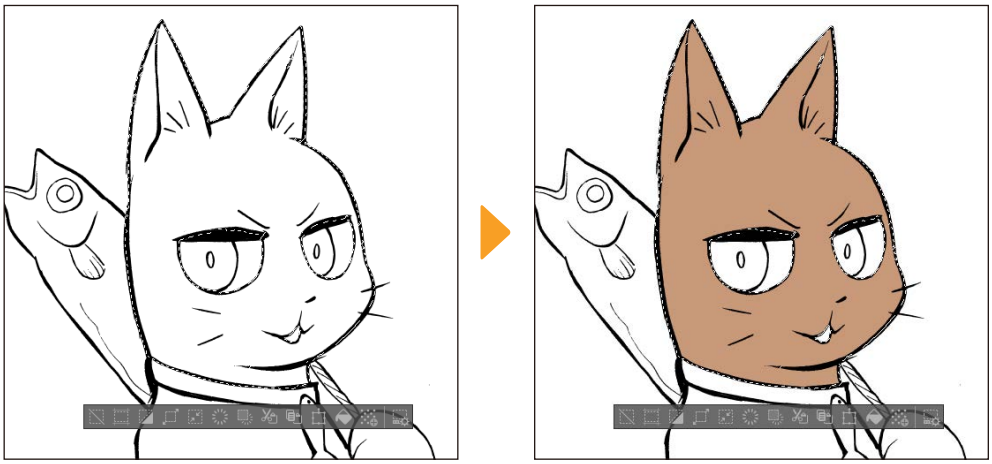


[投げなわ塗り] サブツールは、[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットを使うと、より詳細な設定を行えます。設定を変更すると、図形を描くときの手ブレ補正や図形のアンチエイリアスなどを調整できます。

[サブツール詳細] パレットでは、『インク』・『アンチエイリアス』・『補正』の各カテゴリから塗りつぶしの設定を行えます。

塗りつぶし

CLIP STUDIO PAINT の [編集] メニュー→ [塗りつぶし] を選択すると、レイヤーが塗りつぶされます。選択範囲を作成すると、選択範囲だけ塗りつぶせます。

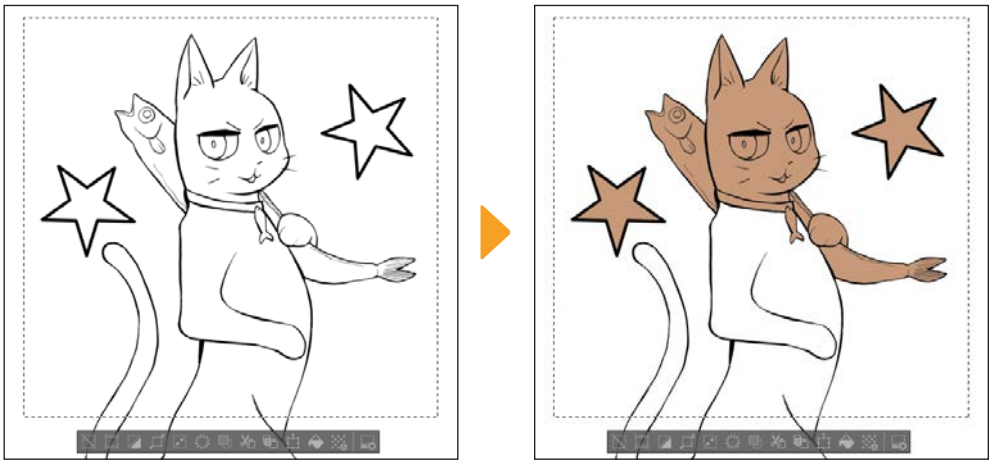


メモ

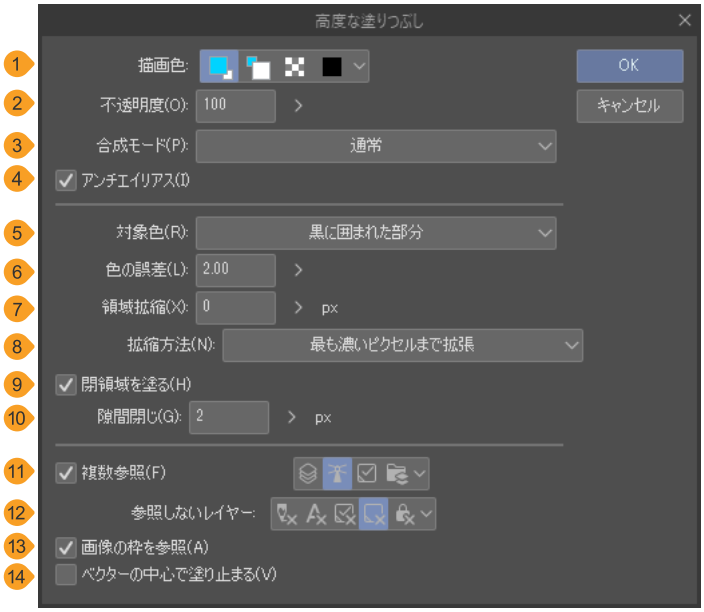
- 塗りつぶす色は、現在選択中の色です。色の選択方法については、『色を選ぶ・作る』を参照してください。
- 選択範囲を作成した場合、選択範囲ランチャーの [塗りつぶし] をタップしても、同様の操作を行えます。選択範囲ランチャーについては『選択範囲ランチャー』を参照してください。

高度な塗りつぶし【PRO/EX】

CLIP STUDIO PAINT の [編集] メニュー→ [高度な塗りつぶし] を選択すると、[高度な塗りつぶし] ダイアログで詳細な条件を設定して、塗りつぶしを行えます。



高度な塗りつぶしダイアログ



メモ

- **[高度な塗りつぶし]で塗りつぶした色がはみ出す場合は、[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。**
- **[領域拡縮] や [隙間閉じ] の単位は、[環境設定] ダイアログの『定規・単位』で設定した単位で表示されます。**

① 描画色

塗りつぶす色を選択できます。選択しているレイヤーの表現色に応じて、塗りつぶす色が異なります。

グレー・モノクロ（描画色が黒のみ）の場合	[黒色] · [透明色] から、塗りつぶす色を選択できます。
グレー・モノクロ（描画色が白のみ）の場合	[白色] · [透明色] から、塗りつぶす色を選択できます。
モノクロ（描画色が黒・白）の場合	[メイン描画色] · [サブ描画色] · [黒色] · [白色] · [透明色] から、塗りつぶす色を選択できます。

グレー（描画色が黒・白）の場合	[メイン描画色] · [サブ描画色] · [透明色] · [指定色] から、塗りつぶす色を選択できます。[指定色] をタップすると、スライダーまたは数値入力で、グレーの階調を指定できます。
カラーの場合	[メイン描画色] · [サブ描画色] · [透明色] · [指定色] から、塗りつぶす色を選択できます。[指定色] をタップすると、[色の設定] ダイアログが表示され、色を設定できます。

メモ

- **レイヤーの表現色については、『レイヤーの表現色と描画色』を参照してください。**
- **[色の設定] ダイアログについては、『色の設定ダイアログ』を参照してください。**

② **不透明度**
塗りつぶす色の不透明度を設定できます。
表現色がモノクロのレイヤーを選択している場合、[不透明度] は表示されません。

③ **合成モード**
先に描いた色に対して、塗りつぶす色をどのように重ねるか設定できます。各項目の特徴については、『合成モードの種類』を参照してください。

④ **アンチエイリアス**
アンチエイリアスの有無を切り替えられます。オンにすると、アンチエイリアスがかかった線に接する領域を塗りつぶす場合、塗りつぶしたあとにアンチエイリアスを適用します。なめらかな線を維持したまま、隙間なく塗りつぶせます。

⑤ **対象色**
指定した色を参照し、塗りつぶす対象として設定できます。各項目の特徴については、『対象色』を参照してください。

メモ

[対象色] は、[閉領域を塗る] がオンの場合と、オフの場合で、選択できる項目が一部異なります。

⑥ **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できます。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。

⑦ **領域拡縮**
指定した分だけ、塗りつぶす範囲を拡大・縮小できます。

⑧ **拡縮方法**
拡縮された領域の角の形を [四角く拡張] · [丸く拡張] · [最も濃いピクセルまで拡張] から選択できます。[塗りつぶし] ツールの [サブツール詳細] パレットでも同様の設定を行えます。詳しくは『塗りつぶし』を参照してください。

⑨ **閉領域を塗る**
オンにすると、領域内にある閉じた部分を塗りつぶせます。

⑩ **隙間閉じ**
塗りつぶしたい領域に隙間がある場合、指定した分の隙間を閉じて塗りつぶせます。

⑪ **複数参照**
オンにすると、塗りつぶしを行うときに参照するレイヤーを設定できます。[すべてのレイヤー] · [参照レイヤー] · [選択されたレイヤー] · [フォルダー内のレイヤー] から選択できます。オフにすると、選択しているレイヤーだけを参照します。詳しくは『参照先』を参照してください。

⑫ **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。詳しくは『参照先』を参照してください。

⑬ **画像の枠を参照**
オンにすると、キャンバスの外周を境界に含めます。

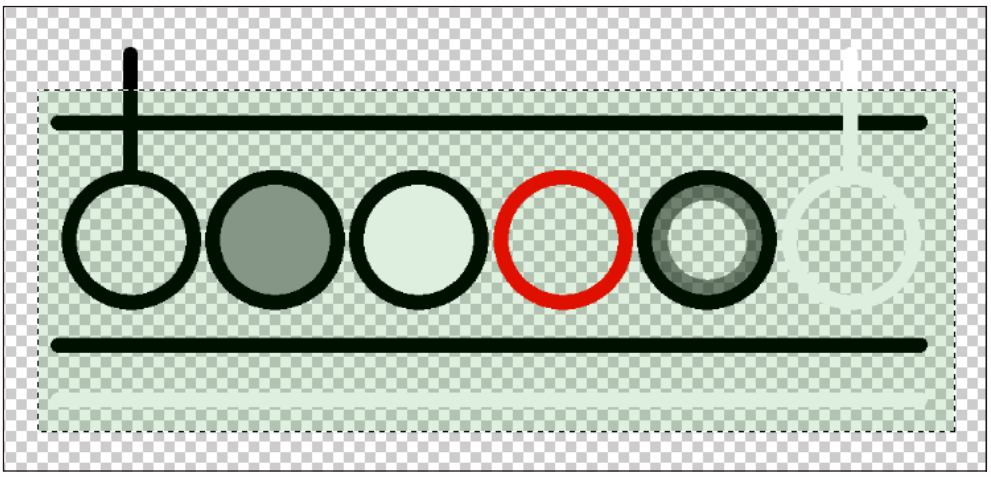
⑭ **ベクターの中心で塗り止まる**
ベクターの中心線までの範囲を塗りつぶせます。ベクターレイヤーを参照している場合は、この設定が反映されます。

対象色

[対象色] は、塗りつぶしを実行するときに参照する色を設定できます。[選択範囲] ツールの場合は、選択範囲を作成するときに参照する色を設定できます。[対象色] を設定できる機能は下記の通りです。

- [編集] メニュー→ [高度な塗りつぶし]
- [塗りつぶし] ツール→ [囲って塗る] サブツール
- [塗りつぶし] ツール→ [塗り残し部分に塗る] サブツール
- [選択範囲] ツール→ [シュリンク選択] サブツール

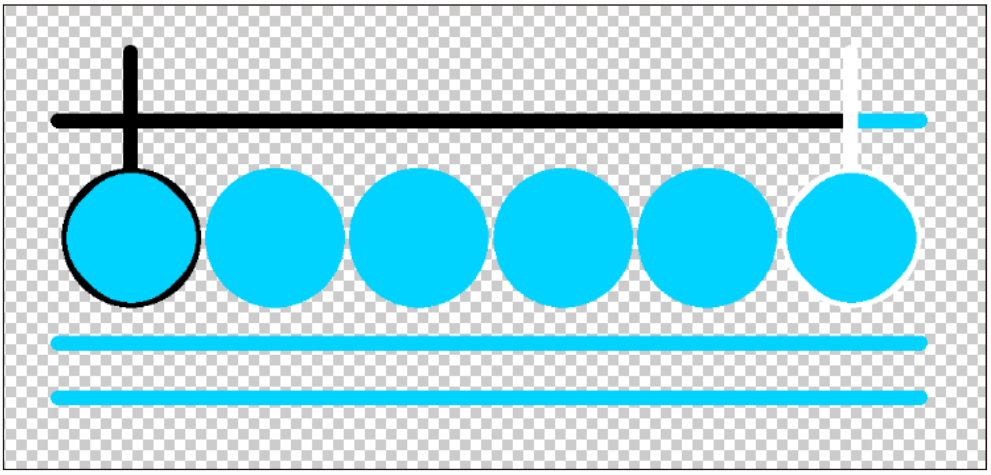
[対象色] の各機能について、下記のような図形を塗りつぶす場合を例に説明します。



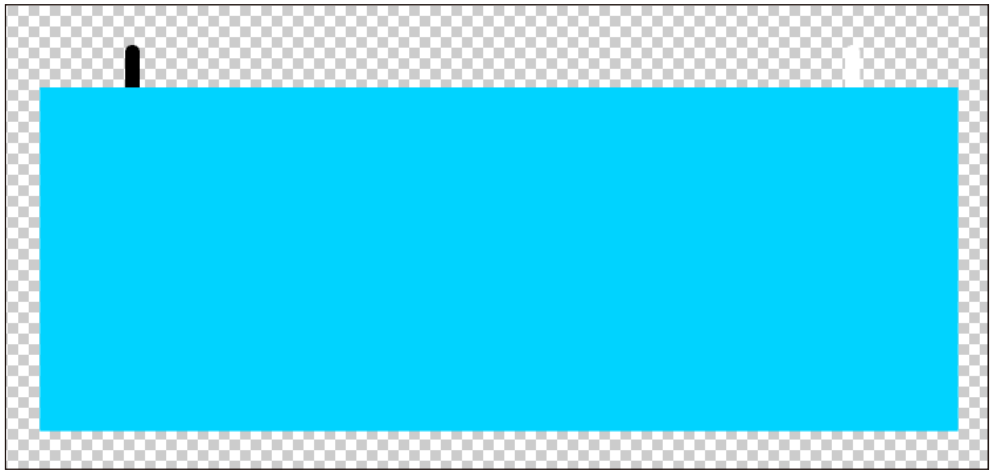
ここでは、[囲って塗る] サブツールで緑の部分を囲んだ場合を例に解説します。[高度な塗りつぶし] の場合は、緑の部分に選択範囲を作成してから、メニューコマンドを実行した場合を例に解説します。

すべての色を対象

選択範囲内にある閉じた部分を、すべて塗りつぶせます。

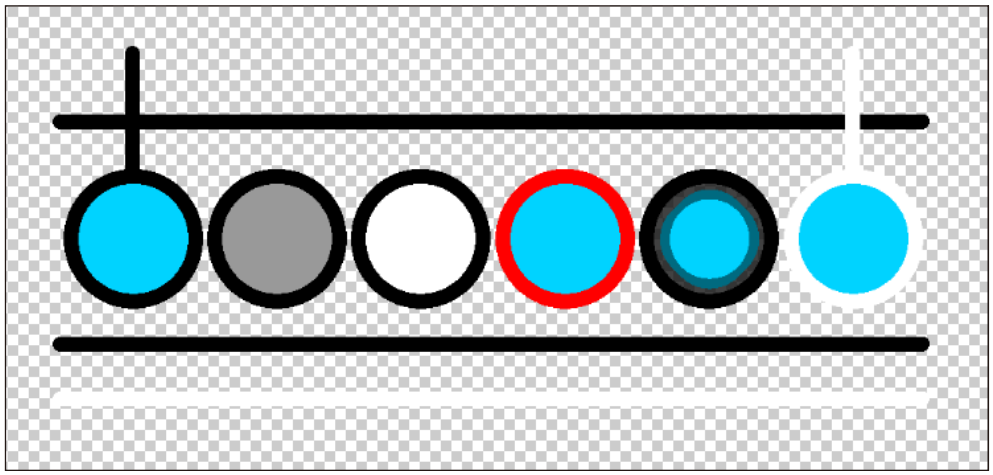


[高度な塗りつぶし] ダイアログで [閉領域を塗る] をオフに設定している場合は、選択範囲内をすべて塗りつぶせます。



透明部分のみ

線で囲まれた透明部分を、塗りつぶせます。

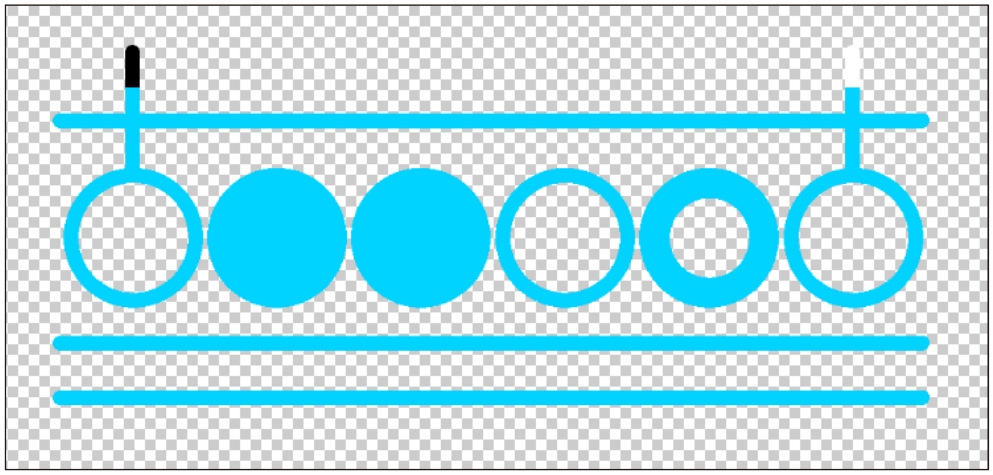


透明部分以外

選択範囲内の透明部分以外を、塗りつぶせます。

次の場合は、この項目は選択できません。

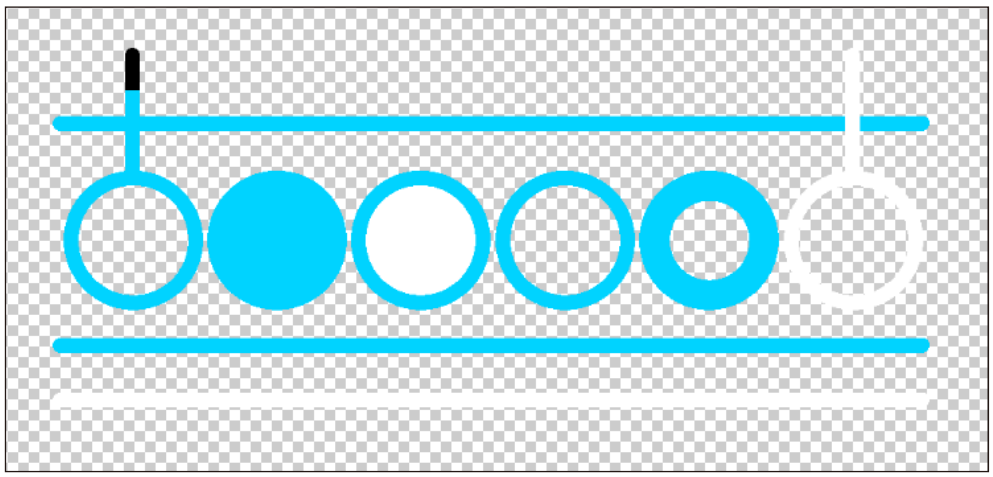
- [高度な塗りつぶし] ダイアログで [閉領域を塗る] をオンに設定した場合
- [塗りつぶし] ツールや [選択範囲] ツールを使用している場合



透明に囲まれた部分

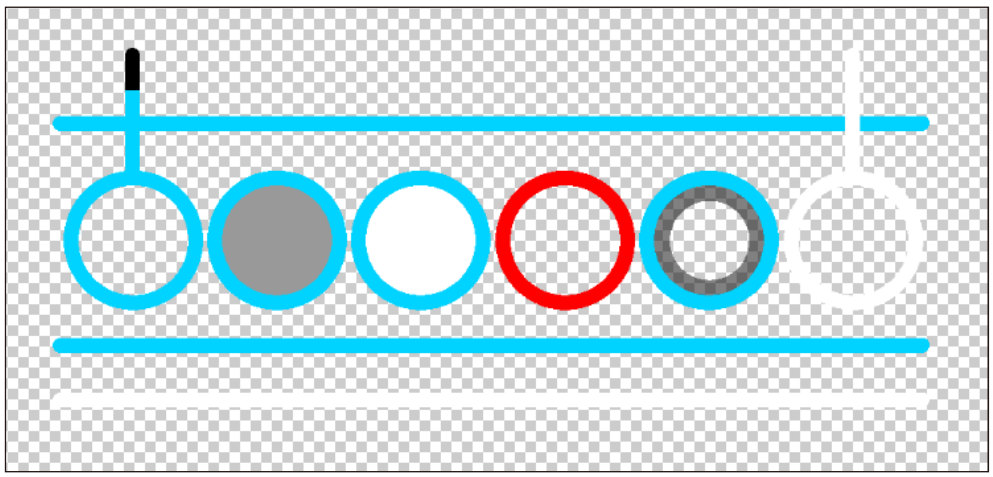
透明で囲まれた部分を塗りつぶせます。選択範囲からはみ出している線や図形は、塗りつぶせません。

[高度な塗りつぶし] ダイアログで [閉領域を塗る] をオフに設定すると、この項目は表示されません。



黒部分のみ

選択範囲内の黒色を塗りつぶせます。

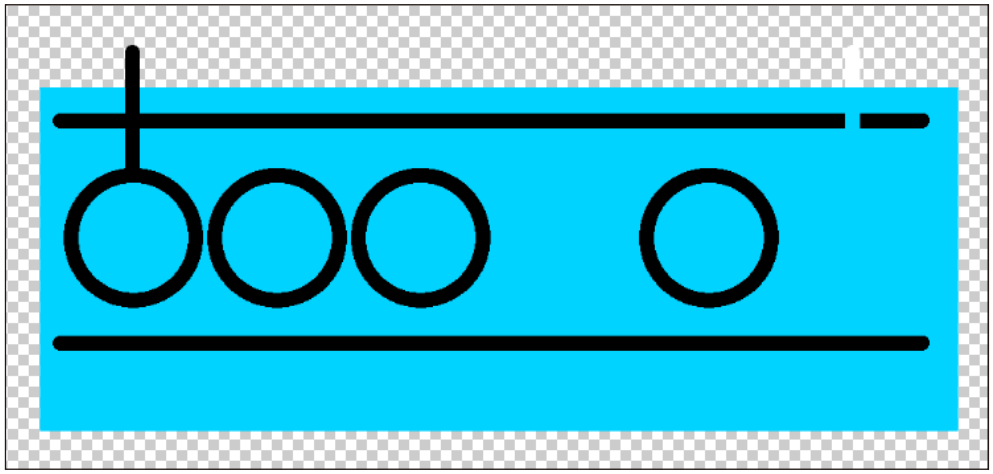


黒部分以外

選択範囲内の黒で描画した部分以外を塗りつぶせます。

次の場合は、この項目は選択できません。

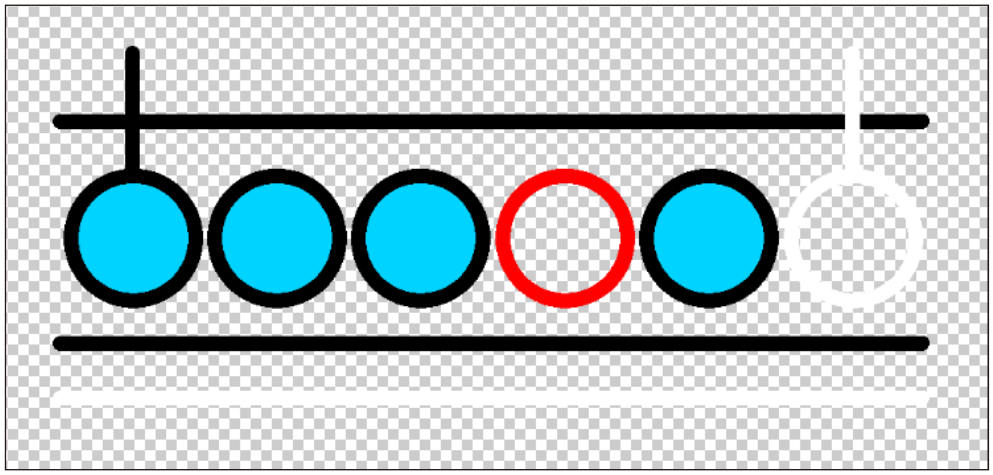
- [高度な塗りつぶし] ダイアログで [閉領域を塗る] をオンに設定した場合
- [塗りつぶし] ツールや [選択範囲] ツールを使用している場合



黒で囲まれた部分

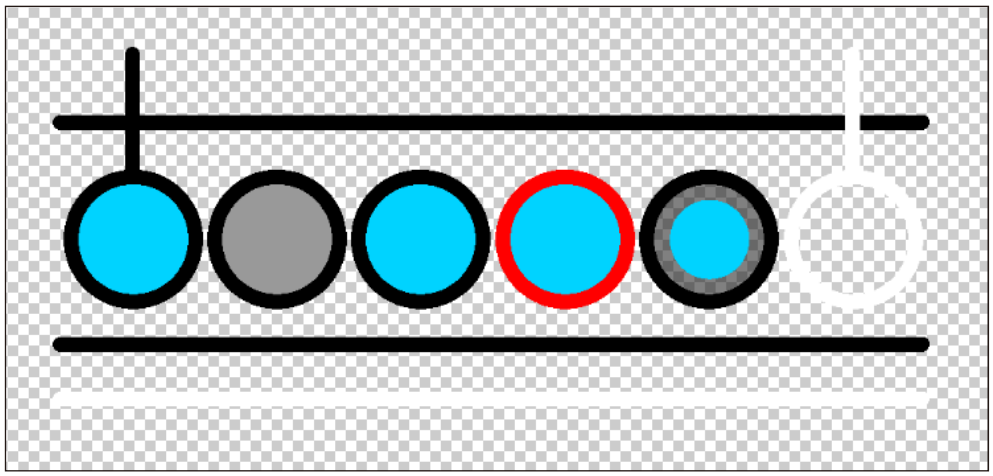
選択範囲内の黒に囲まれた部分だけ塗りつぶせます。

[高度な塗りつぶし] ダイアログで [閉領域を塗る] をオフに設定すると、この項目は表示されません。



白と透明部分のみ

白で描画した部分と線で囲まれた透明部分を塗りつぶせます。

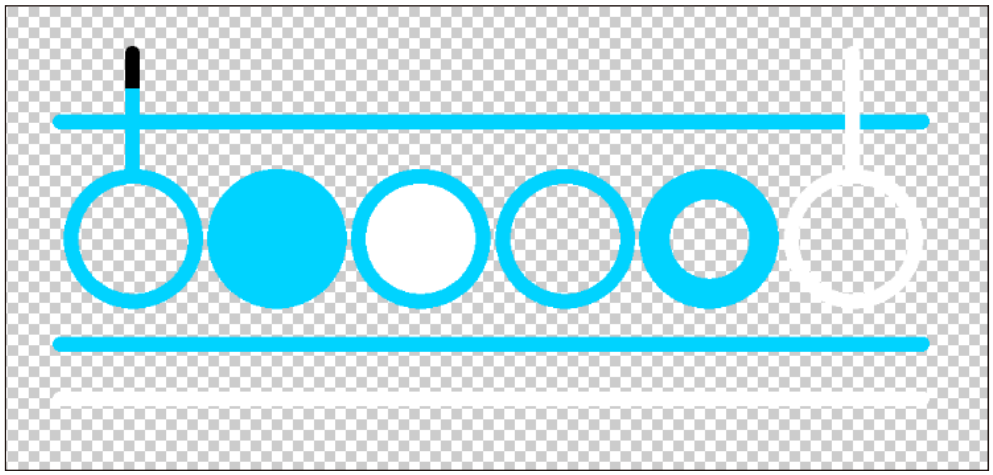


白と透明部分以外

白で描画した部分と透明部分を除いて、塗りつぶせます。選択範囲からはみ出している線は、塗りつぶせません。

次の場合は、この項目は選択できません。

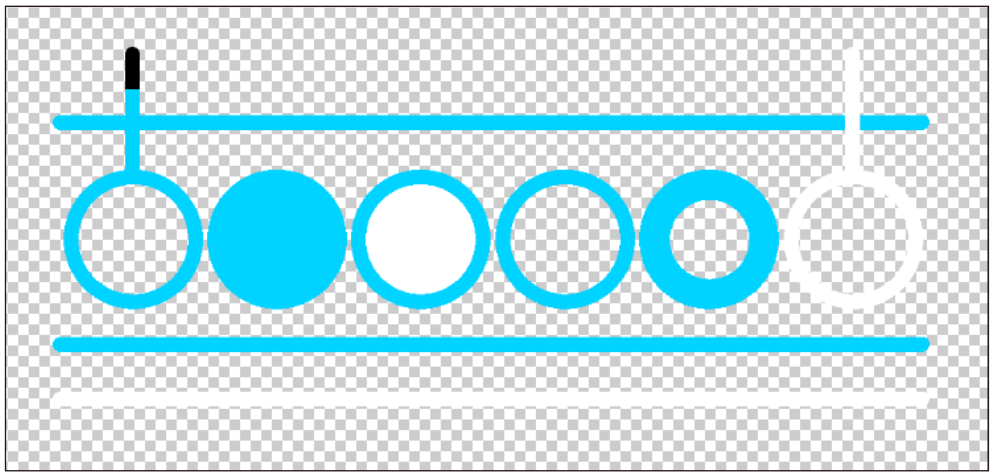
- [高度な塗りつぶし] ダイアログで [閉領域を塗る] をオンに設定した場合
- [塗りつぶし] ツールや [選択範囲] ツールを使用している場合



白と透明に囲まれた部分

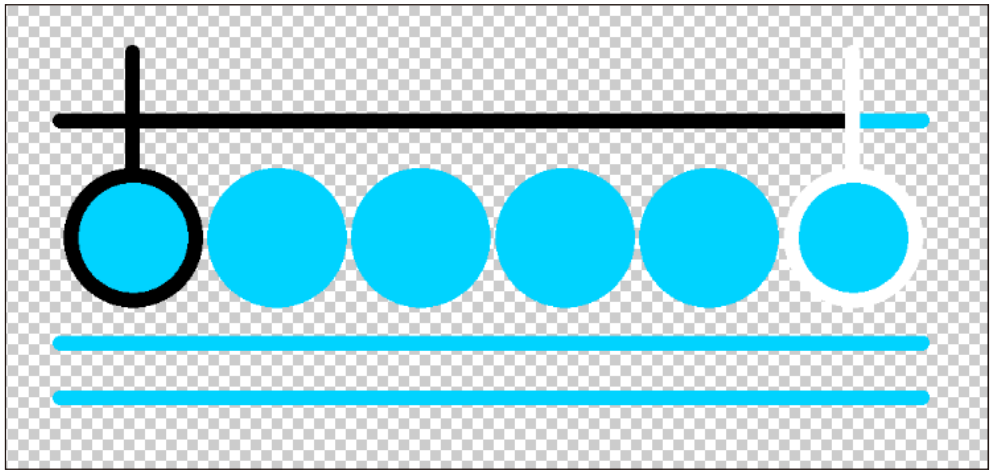
白または透明で囲まれた部分を塗りつぶせます。選択範囲からはみ出している線がある場合、線や図形全体を塗りつぶす対象から除外します。

[高度な塗りつぶし] ダイアログで [閉領域を塗る] をオフに設定すると、この項目は表示されません。



薄い半透明を透明扱い

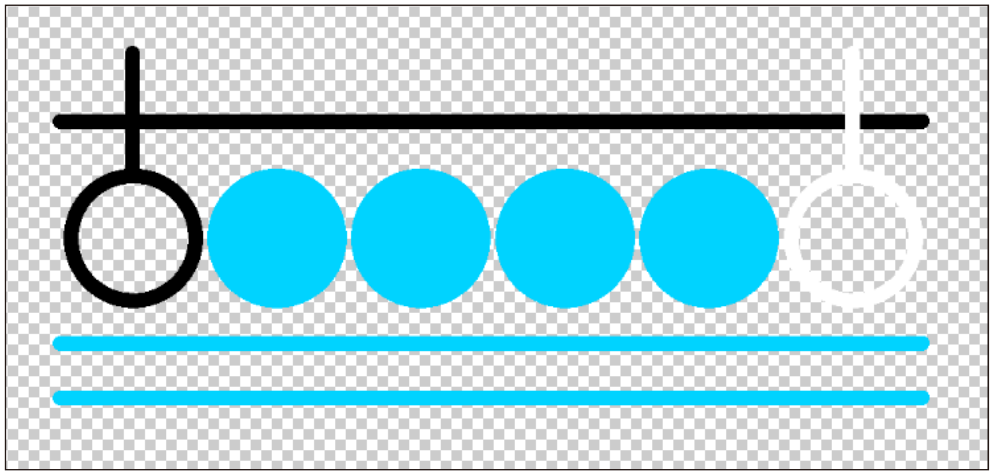
アンチエイリアスなどで作成された薄い半透明部分を透明と認識して、塗りつぶせます。アンチエイリアスなどで作成された、薄い半透明部分の塗り漏れを防げます。



[高度な塗りつぶし] ダイアログで [閉領域を塗る] をオフに設定している場合は、選択範囲内をすべて塗りつぶせます。

透明以外と内部の透明

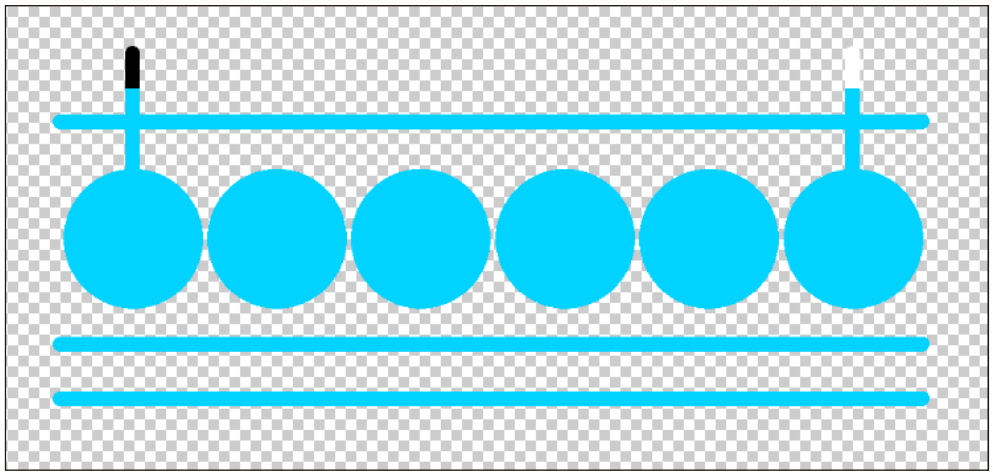
選択範囲に外周がすべて含まれている場合、外周の内側を塗りつぶせます。指定した範囲からはみ出している線や図形は、塗りつぶせません。



[高度な塗りつぶし] ダイアログで [閉領域を塗る] をオフに設定している場合は、選択範囲内をすべて塗りつぶせます。

透明以外は開領域にも

描線および描線で閉じられた透明領域を塗りつぶせます。選択範囲からはみ出している部分は、塗りつぶせません。

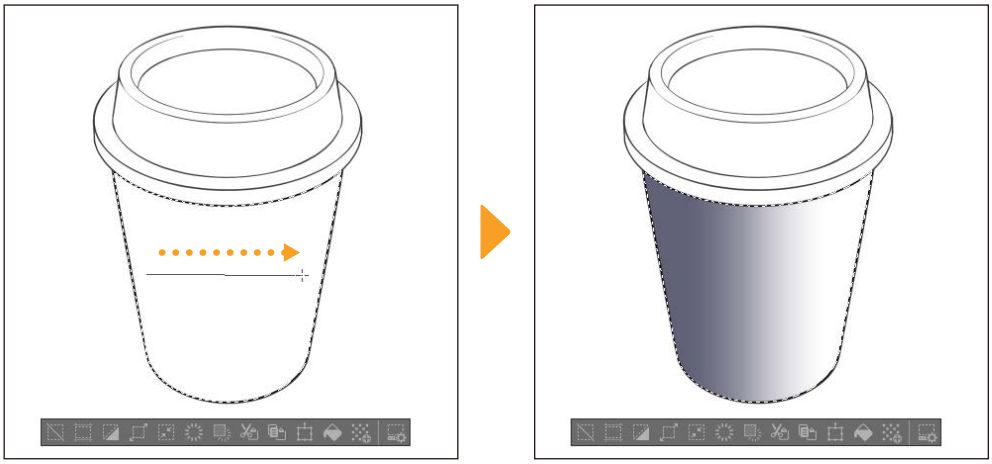


[高度な塗りつぶし] ダイアログで [閉領域を塗る] をオフに設定している場合は、選択範囲内をすべて塗りつぶせます。

グラデーションツール

CLIP STUDIO PAINT の [グラデーション] ツールは、グラデーションを描画できます。[グラデーション] ツールは [ツール] パレットから選択できます。

キャンバスのグラデーションを作成したい位置をドラッグします。ドラッグした位置や長さに合わせてグラデーションが描画されます。

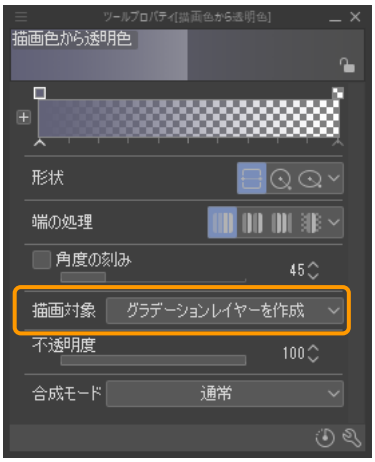


[グラデーション] ツールは、[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットを使うと、より詳細な設定を行えます。設定を変更すると、グラデーションに使用する色を追加したり、グラデーションの形状を変更したりできます。

[サブツール詳細] パレットでは、『グラデーション』・『インク』・『アンチエイリアス』の各カテゴリからグラデーションを設定できます。

グラデーションレイヤーを作成する【PRO/EX】

[グラデーション] ツール選択時の [ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットで [描画対象] を [グラデーションレイヤーを作成] に設定すると、グラデーションレイヤーを作成できます。



グラデーションレイヤーは、[オブジェクト] サブツールで選択すると、グラデーションの角度や色などを描画後も変更できます。グラデーションレイヤーについては、『グラデーションレイヤー【PRO/EX】』を参照してください。

メモ

[グラデーション] ツールの一部サブツールは、最初から [描画対象] が [グラデーションレイヤーを作成] に設定されています。グラデーションを描画すると同時に、グラデーションレイヤーが作成されます。

等高線塗りツール【PRO/EX】

CLIP STUDIO PAINT の [等高線塗り] ツールは、2 色の線に挟まれた領域をタップすると、滑らかなグラデーションを作成できます。[ツール] パレットの [グラデーション] ツールから [等高線塗り] グループを選択すると、[等高線塗り] ツールのサブツールを使用できます。

輪郭線にアンチエイリアスがかかっていると、[等高線塗り] ツールでうまく塗りつぶせない場合があります。輪郭線を作成するときは、描画ツールの [アンチエイリアス] を [オフ] または [なし] に設定してください。

[等高線塗り] ツールは、[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットを使うと、より詳細な設定を行えます。設定を変更すると、[等高線塗り] ツールで作成できるグラデーションの階調を調整したり、参照する色を設定したりできます。

[サブツール詳細] パレットでは、『等高線塗り』・『塗りつぶし』・『参照先』の各カテゴリから、塗りつぶし方法を設定できます。

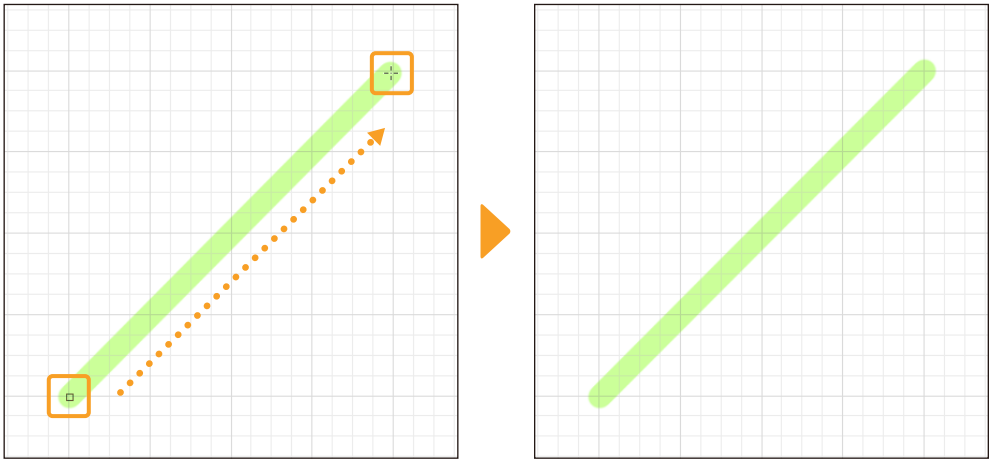
図形を使って描画する

CLIP STUDIO PAINT の [図形] ツールを使用して、図形を描く方法を紹介します。[直線] ・[曲線] ・[折れ線] ・[ベジェ曲線] ・[多角形] ・[楕円] などを描けます。

- 直線サブツール
- 曲線サブツール
- 折れ線サブツール
- 連続曲線サブツール・ベジェ曲線サブツール
- 長方形サブツール・楕円サブツール
- 多角形サブツール

直線サブツール

[図形] ツール→ [直接描画] の [直線] サブツールは、キャンバス上をドラッグすると、直線を描画できます。[Shift] キーを押しながらドラッグすると、直線を 45° 刻みで描画できます。



[直線] サブツールは、[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットを使うと、より詳細な設定を行えます。設定を変更すると、図形のアンチエイリアスやブラシ先端形状などを設定できます。

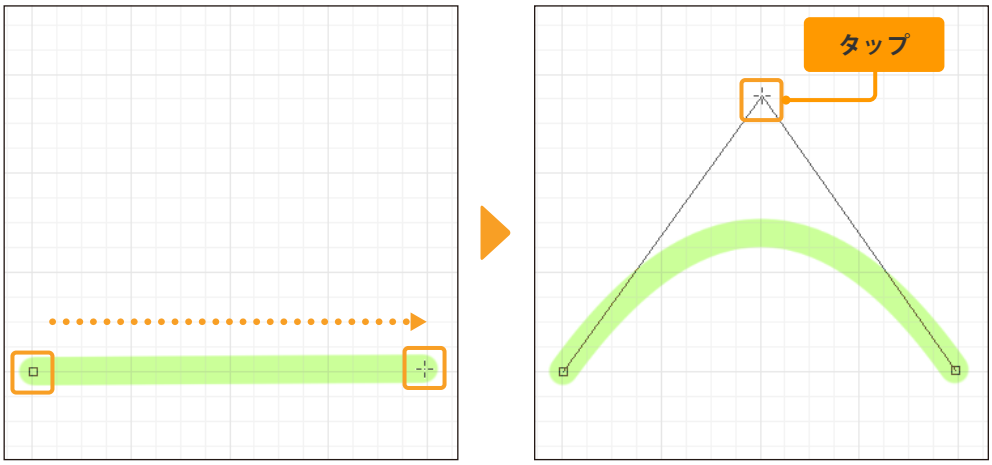
[サブツール詳細] パレットでは、『単位曲線』のカテゴリより曲線の描画方法を設定できます。それ以外の設定は、ブラシと同様です。詳しくは『ブラシの設定項目』を参照してください。

曲線サブツール

[図形] ツール→ [直接描画] の [曲線] サブツールは、キャンバス上をドラッグすると、単一の曲線を描画できます。

曲線の開始位置から終了位置までドラッグし、マウスを移動して曲線の曲がり具合を調整します。タップすると、曲線を確定できます。

ペンや指で描画している場合は、曲線の終了位置までドラッグしたあと、別の場所からキャンバスをドラッグすると曲線の曲がり具合を調整できます。



[曲線] サブツールは、[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットを使うと、より詳細な設定を行えます。設定を変更すると、図形のアンチエイリアスやブラシ先端形状などを設定できます。

[サブツール詳細] パレットでは、『単位曲線』のカテゴリより曲線の描画方法を設定できます。それ以外の設定は、ブラシと同様です。詳しくは『ブラシの設定項目』を参照してください。

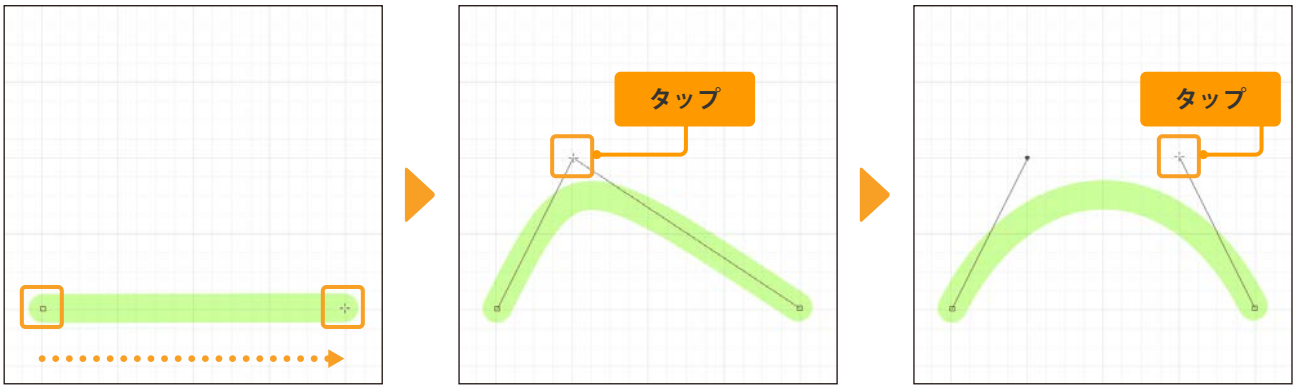
3 次ベジェ

[サブツール詳細] パレットの [単位曲線] → [曲線] で [3 次ベジェ] を選択した場合、初期設定と異なる方法で曲線を描画できます。

曲線の開始位置から終了位置までドラッグしたあと、2 か所の制御点を使用して曲線の曲がり具合を調整できます。

マウスカーソルを動かして曲線の曲がり具合を調整し、タップします。さらにマウスカーソルを動かして曲線の曲がり具合を調整します。

ペンや指で描画している場合は、開始位置から終了位置までドラッグしたあとに、キャンバス上で 2 か所ドラッグすると、曲線の曲がり具合を調整できます。

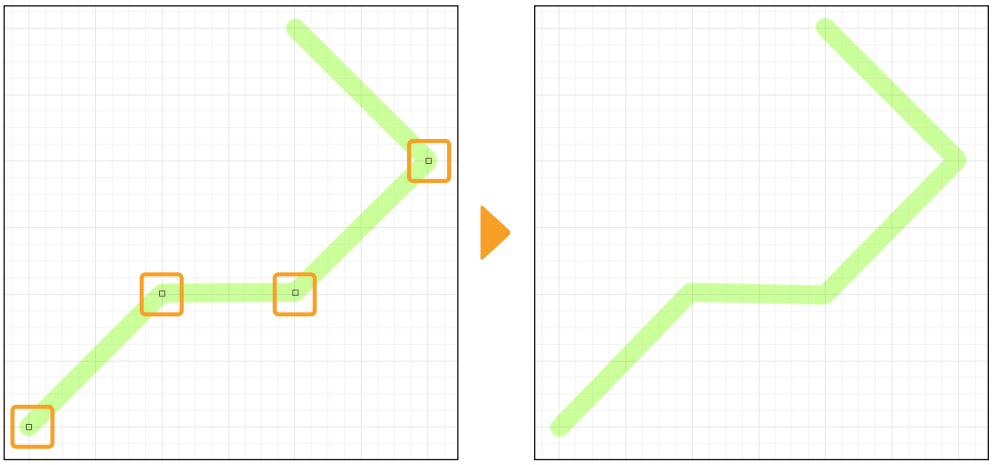


折れ線サブツール

[図形] ツール→ [直接描画] の [折れ線] サブツールは、複数の点を通る折れ線を描画できます。

キャンバスをタップして、折れ線の通過点を指定します。ダブルタップすると、描画が確定されます。キャンバスウィンドウ以外の画面をタップしても、描画を確定できます。

最初にタップした点を最後にタップすると、描画が確定されると同時に、閉じた図形が作成されます。



メモ　折れ線の描画中に線や点を編集したい場合は、『折れ線や曲線の編集方法』を参照してください。

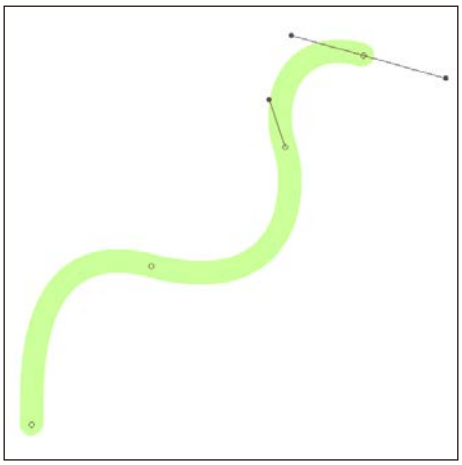
[折れ線] サブツールは、[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットを使うと、より詳細な設定を行えます。設定を変更すると、図形のアンチエイリアスやブラシ先端形状などを設定できます。

[サブツール詳細] パレットでは、『連続曲線』のカテゴリより曲線の描画方法を設定できます。それ以外の設定は、ブラシと同様です。詳しくは『ブラシの設定項目』を参照してください。

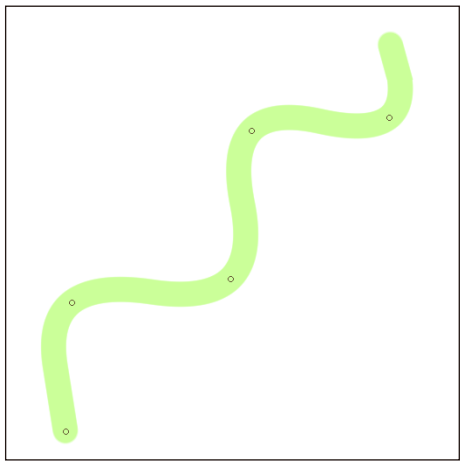
連続曲線サブツール・ベジェ曲線サブツール

[サブツール] パレットで [連続曲線] を選択すると、複数の点を通る曲線を描画できます。[ベジェ曲線] を選択すると、通過点と方向点を使用して複雑な曲線を描画できます。

- [連続曲線] サブツールの描画方法については、『スプライン』を参照してください。
- [ベジェ曲線] サブツールの描画方法については、『3 次ベジェ』を参照してください。



ベジェ曲線



連続曲線

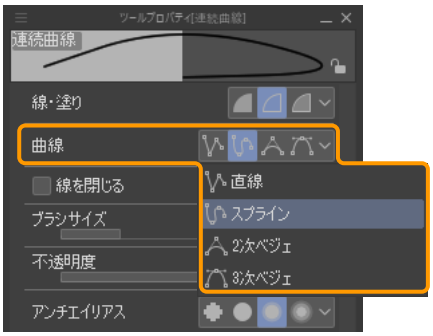
[連続曲線] サブツール・[ベジェ曲線] サブツールは、[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットを使うと、より詳細な設定を行えます。

[ツールプロパティ] パレットの [曲線] から、設定を変更すると、図形のアンチエイリアスやブラシ先端形状などを設定できます。

[サブツール詳細] パレットでは、『連続曲線』のカテゴリより曲線の描画方法を設定できます。それ以外の設定は、ブラシと同様です。詳しくは『ブラシの設定項目』を参照してください。

曲線の描画方法

[連続曲線] サブツール・[ベジェ曲線] サブツールを選択すると、[ツールプロパティ] パレットの [曲線] から描画方法を選択できます。



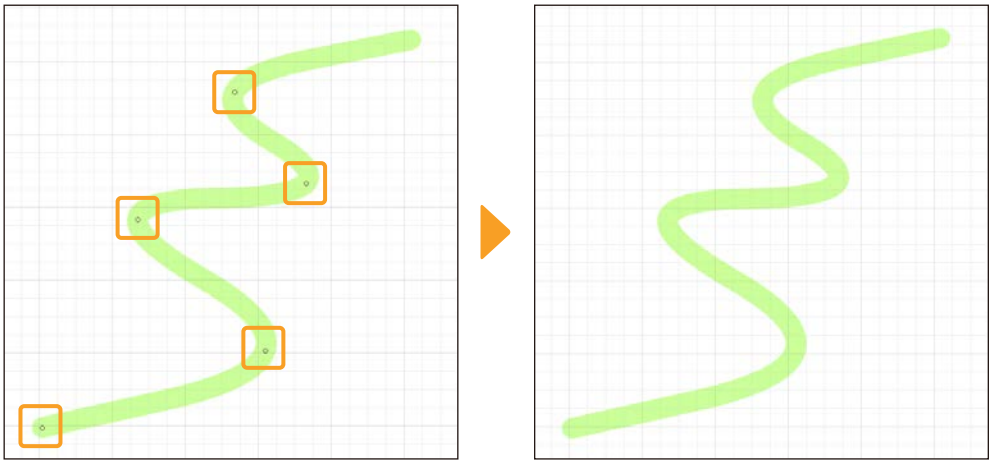
- [直線] の描画方法は、『折れ線サブツール』を参照してください。
- [スプライン] の描画方法は、『スプライン』を参照してください。
- [2 次ベジェ] の描画方法は、『2 次ベジェ』を参照してください。
- [3 次ベジェ] の描画方法は、『3 次ベジェ』を参照してください。

スプライン

[スプライン] は、複数の点を指定して、指定した点を通る曲線を描画できます。[連続曲線] サブツールの初期設定は、[スプライン] に設定されています。

キャンバスをタップして、曲線の通過点を指定します。[Alt] キーを押しながらタップすると、通過点が角になります。ダブルタップすると、描画が確定されます。キャンバスウィンドウ以外の画面をタップしても、描画を確定できます。

最初にタップした点を最後にタップすると、描画が確定されると同時に、閉じた図形が作成されます。



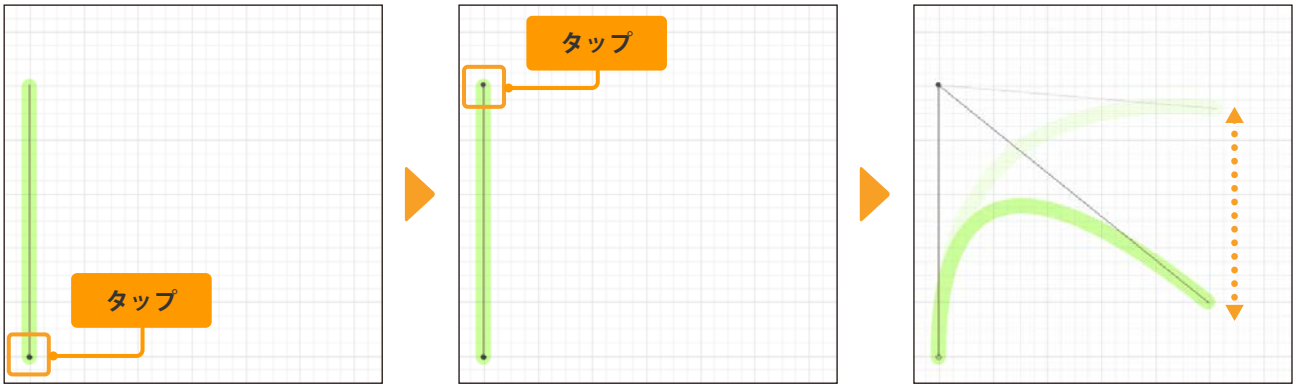
メモ

- 描画中に線や点を編集できます。詳しくは『折れ線や曲線の編集方法』を参照してください。
- [Ctrl] キーを押しながら通過点のない位置をタップするか、[Enter] キーを押しても、描画を確定できます。

2 次ベジェ

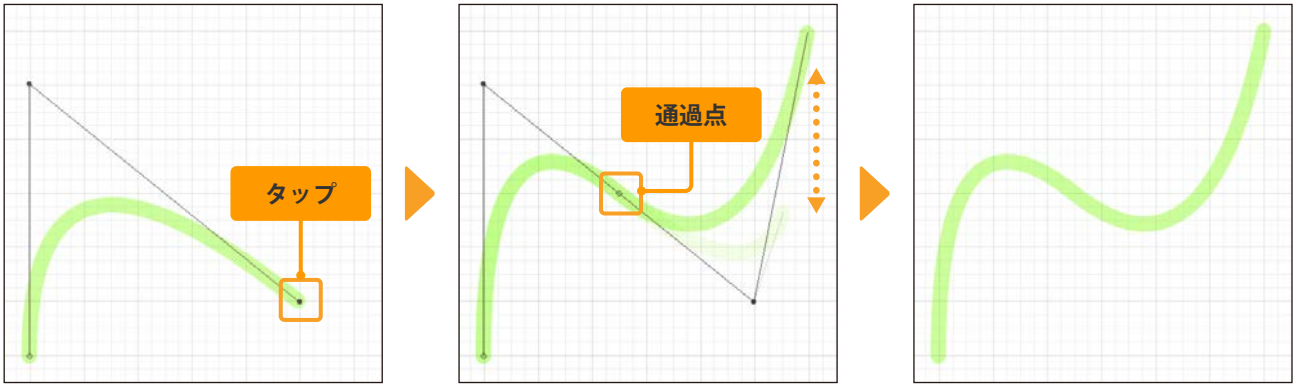
[2 次ベジェ] は、複数の通過点と方向点で構成される曲線を描画できます。

線を開始したい位置をタップします。次に曲線を調整する方向点にしたい位置をタップします。ペンやマウスを動かして曲線の曲がり具合を調整します。

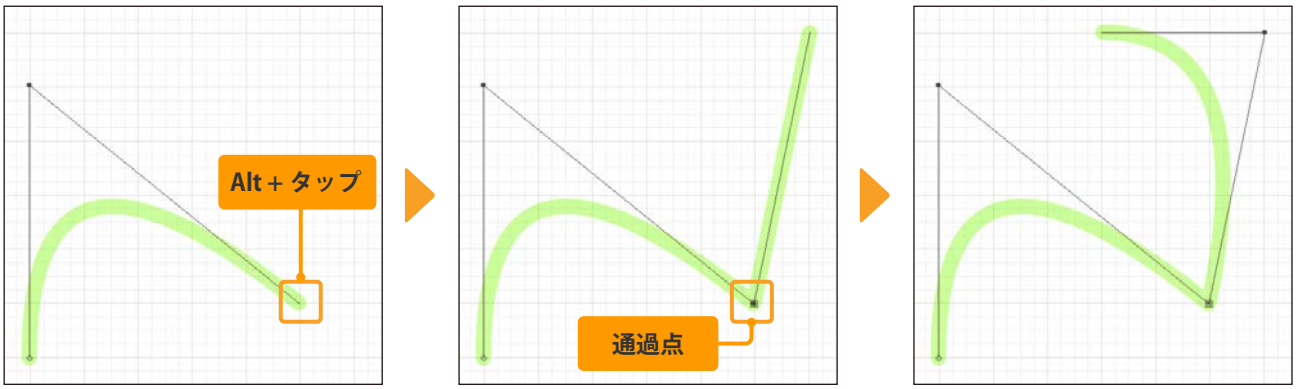


連続した曲線を描く場合は、次に描く曲線の方向点にしたい位置をタップして指定します。現在の方向点と 1 つ前の方向点の中間に通過点が作成されます。

曲線の曲がり具合を調整し、描画を終了したい位置をタップし、キャンバスウィンドウ以外の画面をタップすると、描画が確定されます。ダブルタップしても、描画を確定できます。



曲線と曲線の間を角でつなげたい場合は、次の曲線を描く前に、角にしたい位置を [Alt] キーを押しながらタップして指定します。タップした位置に通過点が作成されます。次の曲線を描くときは、方向点にしたい位置をタップして指定します。



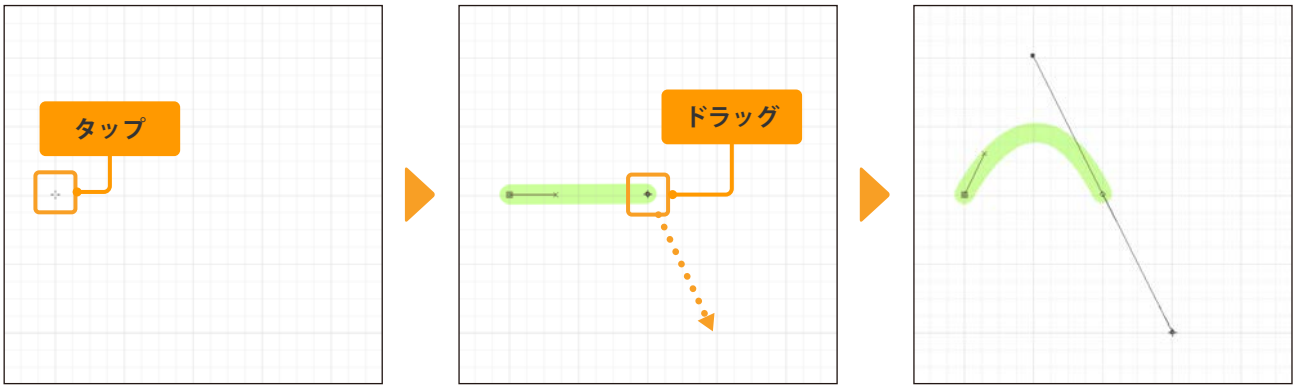
メモ

- 描画中に線や点を編集できます。詳しくは『折れ線や曲線の編集方法』を参照してください。
- [Ctrl] キーを押しながら通過点のない位置をタップするか、[Enter] キーを押しても、描画を確定できます。

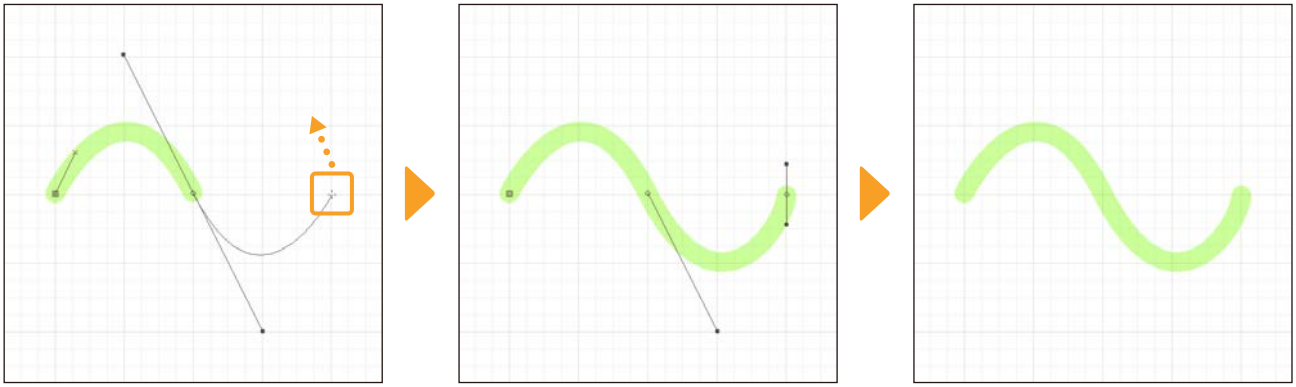
3 次ベジェ

[3 次ベジェ] は、複数の通過点と方向点で構成される曲線を描画できます。[ベジェ曲線] サブツールの初期設定は、[3 次ベジェ] に設定されています。

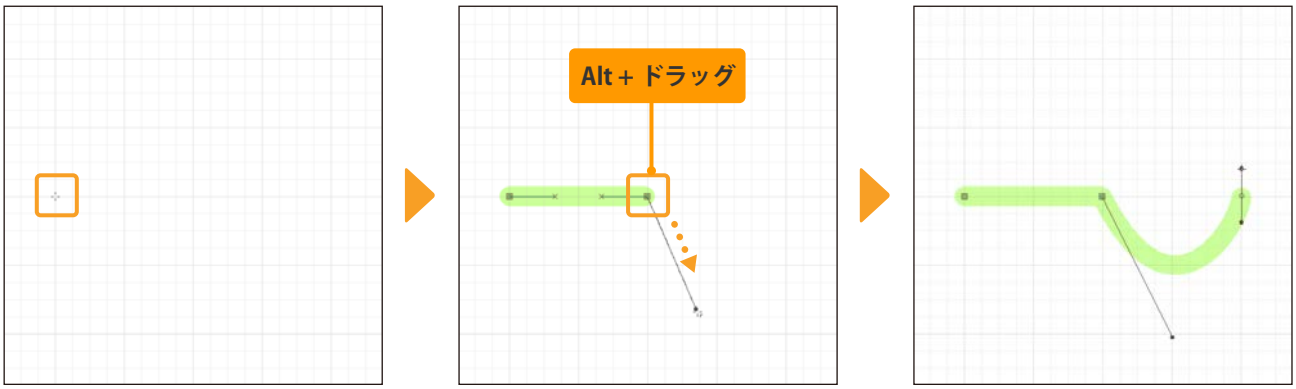
線を開始したい位置をタップします。1 つ目の曲線を終了したい位置からドラッグを開始すると、ドラッグの開始位置に通過点が作成されると同時に方向点が表示されます。マウスを動かすと曲線の曲がり具合を調整できます。曲線の位置を決めたらマウスのボタンを離します。



連続した曲線を描く場合は、次に描く曲線の通過点にしたい位置からドラッグを開始し、曲線の位置を決めたらマウスのボタンを離します。キャンバスウィンドウ以外の画面をタップすると、描画が確定されます。方向点や通過点以外の位置をダブルタップしても、描画を確定できます。



通過点を角にしたい場合は、通過点にしたい位置をタップするか、[Alt] キーを押しながらドラッグします。



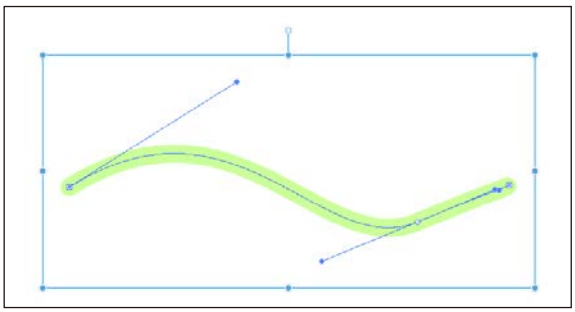
メモ

- 描画中に線や点を編集できます。詳しくは『折れ線や曲線の編集方法』を参照してください。
- [Ctrl] キーを押しながら通過点のない位置をタップするか、[Enter] キーを押しても、描画を確定できます。

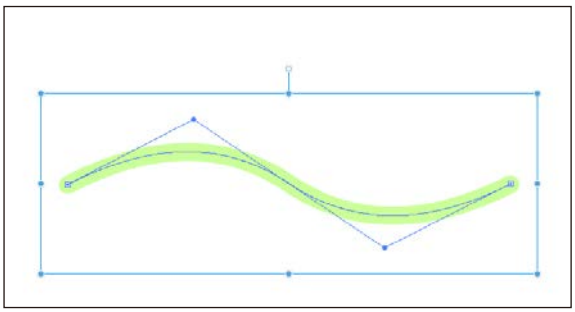
クリックで 3 次ベジェを描く

[サブツール詳細] パレットの [連続曲線] カテゴリの [指定方法] を [クリックで指定] に設定した場合、[曲線] から [2 次ベジェ] を選択したときと同様の方法で描画できます。

曲線の描画方法については、『2 次ベジェ』を参照してください。ただし、通過点や方向点は 3 次ベジェと同じものが作成されます。描画後に曲線を編集する場合、編集方法が異なります。



3 次ベジェ



2 次ベジェ

折れ線や曲線の編集方法

[折れ線] ・[連続曲線] ・[ベジェ曲線] の各サブツールで描画中に、すでに描画している線や点を編集できます。

PRO/EX では、ベクターレイヤーに描画すると、描画終了後も折れ線や曲線を編集できます。詳しくは『ベクターレイヤー【PRO/EX】』を参照してください。

1 つ前の点から描き直す

[Backspace] キーか [Delete] キーを押します。また、右クリックしても描き直せます。

タブレットの場合は、二本指でタップしても、1 つ前の点から描き直せます。

通過点を削除する

削除したい通過点をタップします。

ただし、[サブツール詳細] パレットの [作成途中の制御点の追加・削除] がオフに設定されている場合は、削除できません。

通過点を追加する

すでに描画した線から通過点を追加したい部分をタップします。

ただし、[サブツール詳細] パレットの [作成途中の制御点の追加・削除] がオフに設定されている場合は、追加できません。

通過点の状態を変更する

通過点の状態を角と曲線のいずれかに変更できます。通過点を角にすると、2 つの方向点が分割された状態で操作できます。通過点を曲線にすると、2 つの方向点が連動した状態で操作できます。

3 次ベジェの場合

- 曲線の通過点を角にするには、[Alt] キーを押しながら、通過点をタップします。
- 角の通過点を曲線にするには、[Alt] キーを押しながら、通過点をドラッグします。
- [Alt] キーを押しながら、方向点をドラッグすると、通過点が角になると同時に方向点で角度を調整できます。
- 最後に描画した曲線の通過点をタップすると、通過点を角に変更できます。
- 最後に描画した角の通過点をドラッグすると、通過点を曲線に変更できます。

2 次ベジェの場合

[曲線] で [3 次ベジェ] を選択し、[作成方法] を [クリックで指定] にした場合も同様の方法で変更できます。

- 通過点の形状を変更するには、[Alt] キーを押しながら、通過点をタップします。
- 最後に描画した通過点の場合は、通過点をタップすると通過点の状態を変更できます。

通過点の位置を変更する

[Ctrl] キーを押しながら、位置を変更したい通過点をドラッグします。

[2 次ベジェ] の場合は、描画を開始したときに作成された通過点と角に切り替えた通過点だけ変更できます。

方向点の位置を変更する

[曲線] で [2 次ベジェ] か [3 次ベジェ] を選択した場合は、方向点の位置を変更できます。[Ctrl] キーを押しながら、方向点をドラッグします。

[曲線] で [3 次ベジェ] を選択した場合は、[Alt] キーを押しながら通過点をドラッグしても、方向点の位置を変更できます。

方向点の位置を調整できるようになったあと、[Space] キーを押しながら方向点をドラッグすると、方向点に紐づく制御点を移動できるようになります。

メモ

[曲線] で [3 次ベジェ] を選択し、[作成方法] を [クリックで指定] に設定した場合、[Alt] キーを押しながら作成済の通過点をドラッグしても方向点を編集できません。通過点が角に切り替わります。

角度刻みでタップやドラッグの位置を決める

線の描画時に、[Shift] キーを押しながらペンやマウスを動かすと、45° 刻みに動かせます。

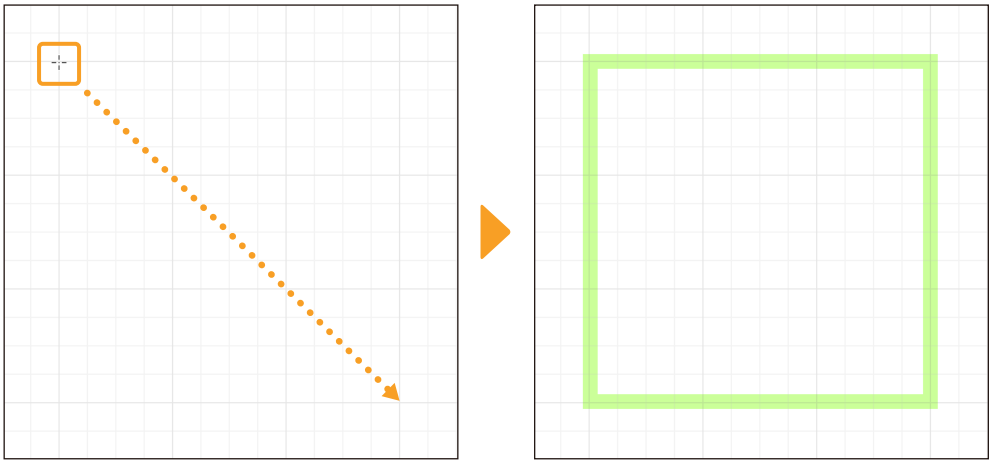
描画中の表示を設定する

[環境設定] ダイアログの [ツール] では、連続曲線を描画するための設定を行えます。連続曲線の確定方法や通過点・方向点の表示方法などを設定できます。詳しくは『ツール』を参照してください。

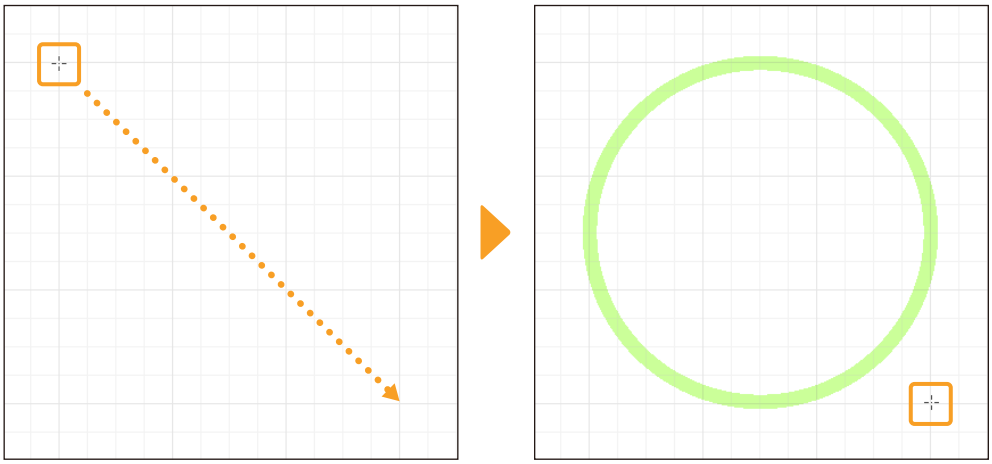
長方形サブツール・楕円サブツール

[図形] ツール→ [直接描画] の [長方形] サブツールと [楕円] サブツールは、描画できる図形が異なるだけで、基本的な操作方法は同じです。

[長方形] サブツールは、斜めにドラッグすると、長方形を描画できます。[Shift] キーを押しながらドラッグすると、正方形を描画できます。



[楕円] サブツールは、斜めにドラッグすると、楕円を描画できます。楕円の描画後にマウスを動かすと、楕円の角度を調整できます。タップすると、楕円の描画が確定します。[Shift] キーを押しながらドラッグすると、正円を描画できます。



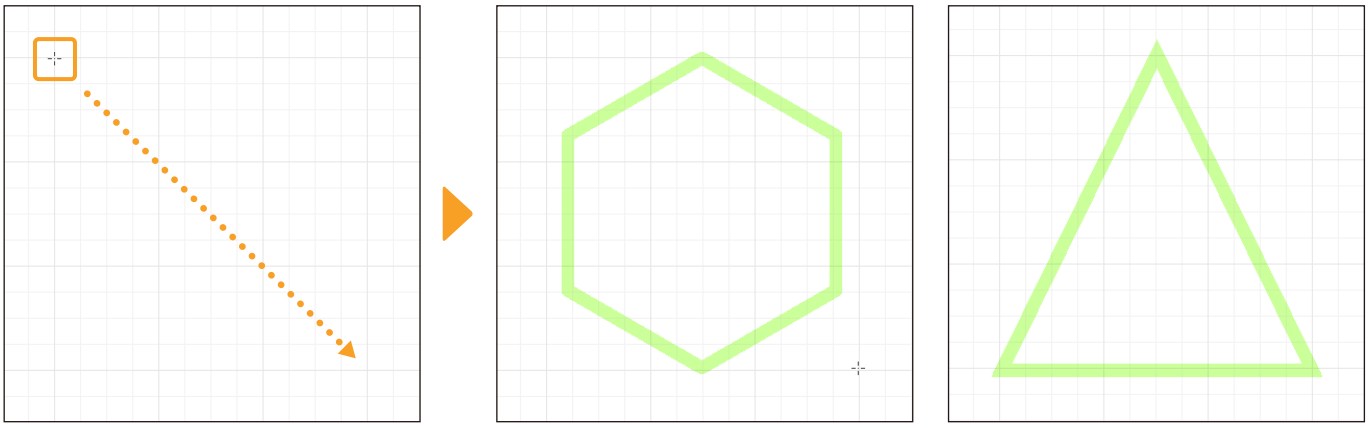
[長方形] サブツール・[楕円] サブツールは、[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットを使うと、より詳細な設定を行えます。設定を変更すると、塗りつぶしや縦横比などを設定できます。

[サブツール詳細] パレットでは、『図形』と『図形操作』のカテゴリより図形の描画方法を設定できます。それ以外の設定は、ブラシと同様です。詳しくは『ブラシの設定項目』を参照してください。

多角形サブツール

[図形] ツール→ [直接描画] の [多角形] サブツールは、キャンバス上をドラッグすると、多角形を描画できます。多角形の描画後にマウスを動かすと、多角形の角度を調整できます。タップすると、図形の描画が確定します。

初期設定では、六角形ですが、[ツールプロパティ] パレットの [図形] の [+] をタップし、[多角形の頂点数] を指定すると、多角形の頂点の数を変更できます。



[多角形] サブツールは、[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットを使うと、より詳細な設定を行えます。設定を変更すると、塗りつぶしや角の丸みなどを設定できます。

[サブツール詳細] パレットでは、『図形』と『図形操作』のカテゴリより図形の描画方法を設定できます。それ以外の設定は、ブラシと同様です。詳しくは『ブラシの設定項目』を参照してください。

テキスト

CLIP STUDIO PAINT でテキストを入力する方法や編集する方法を紹介します。

- テキストを入力する
- テキストを編集する
- テキストを便利に使うための機能【PRO/EX】
- テキスト入力・編集時のサブツール詳細パレット
- フォントの管理

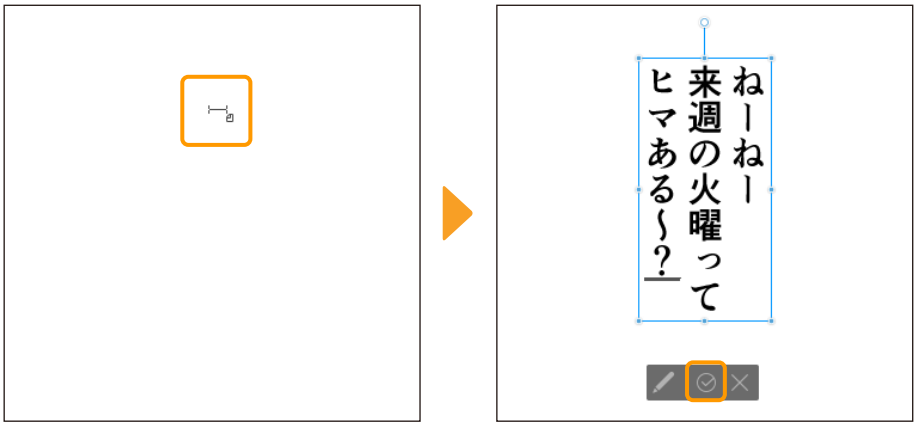
テキストを入力する

CLIP STUDIO PAINT の [テキスト] ツールを使用すると、文字入力を行えます。

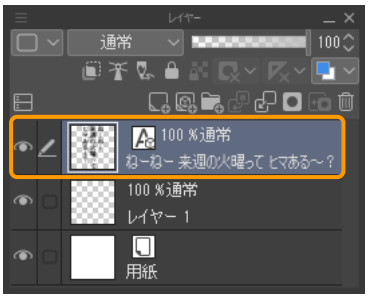
[ツール] パレットから [テキスト] ツールを選択します。

あらかじめ文字のサイズや向きを決めておきたい場合は、[ツールプロパティ] パレットで設定を行います。

キャンバスをタップし、テキストを入力します。テキストランチャーの [確定] をタップすると、入力が確定します。



テキストの入力が確定すると、[レイヤー] パレットにテキストレイヤーが作成されます。



一度、入力したテキストは、再編集を行えます。詳しくは『テキストを編集する』を参照してください。

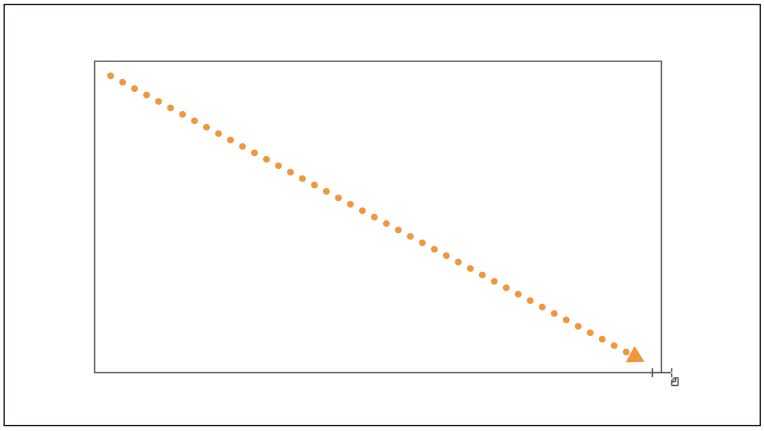
複数のページにまとめてテキストを入力したい場合は、ストーリーエディターが便利です。詳しくは『ストーリーエディターを使う』を参照してください。

テキストフレームを作成する

テキストフレームを作成してからテキストを入力すると、テキストフレームの範囲内にテキストが表示されます。テキストフレームを作成したあとに、テキストを入力する方法を紹介します。

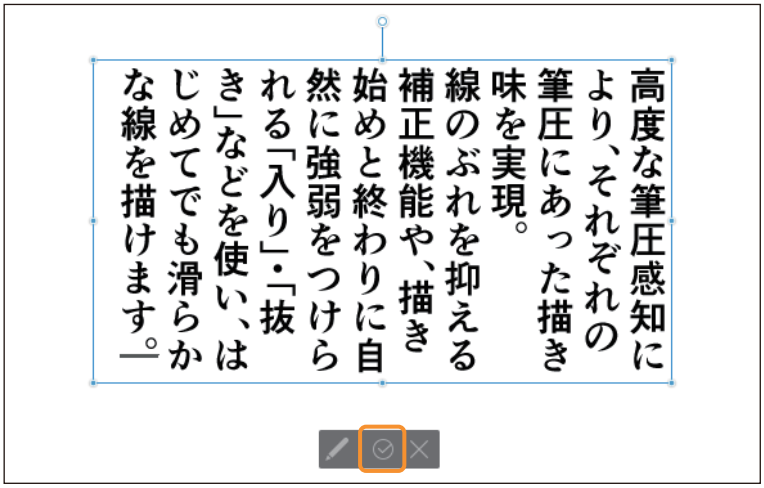
通常のテキスト入力と同様に、[テキスト] ツールを選択します。必要に応じて [ツールプロパティ] パレットで文字のサイズや向きを設定しておきます。

キャンバスをドラッグします。ドラッグすると、テキストフレームが作成されます。



テキストを入力し、テキストランチャーの [確定] をタップすると、入力が確定します。

テキストフレームの幅や高さより長いテキストを入力した場合は、フレームの端で自動的に改行されます。また、テキストフレームに収まらない文字数のテキストを入力した場合は、フレームからはみ出したテキストは表示されません。

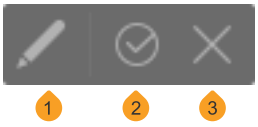


テキストフレームを作成したあとに、テキストを入力した場合は、[サブツール詳細] パレットの『テキスト』カテゴリの [フレームで折り返す] をオンにした状態になります。

テキストランチャー

テキスト入力時や編集時に、表示されるランチャーです。テキストランチャーの表示・非表示は、[表示] メニュー→ [テキストランチャー] を選択すると、切り替えられます。

Windows/macOS/iPad



① **サブツール詳細【PRO/EX】**
[サブツール詳細] パレットを表示できます。選択中のテキストの編集を行えます。再度タップすると、[サブツール詳細] パレットを閉じられます。

② **確定**
入力したテキストを確定できます。テキストを修正した場合は、修正内容を確定します。

③ **キャンセル**
テキストの入力をキャンセルできます。テキストを修正した場合は、修正前の状態に戻ります。

Android/Chromebook

① **取り消し**
テキストの入力や変形などの編集、[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットの設定を取り消せます。

② **やり直し**
テキストの入力や変形などの編集、[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットの設定をやり直せます。

③ **切り取り**
選択したテキストを切り取り、クリップボードに保存できます。

④ **コピー**
選択したテキストをコピーし、クリップボードに保存できます。

⑤ **貼り付け**
クリップボードに保存したテキストを貼り付けられます。

⑥ **サブツール詳細**
タップすると、[サブツール詳細] パレットを表示できます。これから入力するテキストや選択中のテキストを設定できます。
再度タップすると、[サブツール詳細] パレットを閉じられます。

⑦ **キャンセル**
テキストの入力をキャンセルできます。テキストを修正した場合は、修正前の状態に戻ります。

⑧ **確定**
入力したテキストを確定できます。テキストを修正した場合は、修正内容を確定します。

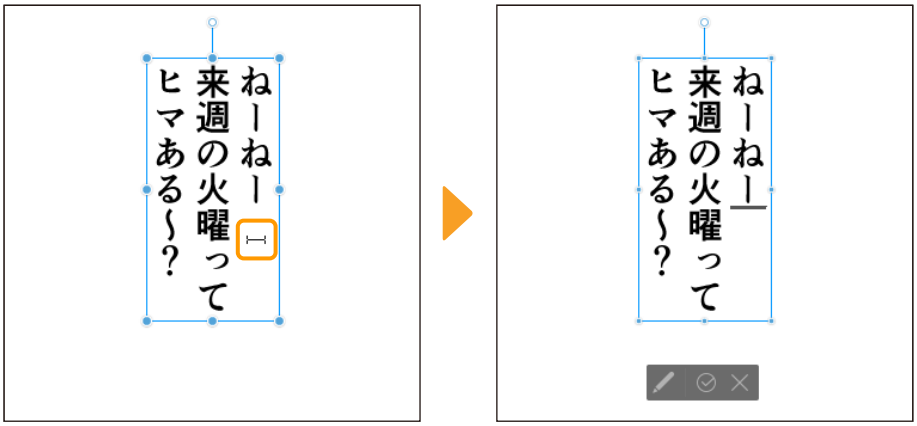
テキストを編集する

CLIP STUDIO PAINT で入力した入力したテキストにルビを付けられます。また文字にフチを付けたり、色を変えたり、フォントサイズを変えたりできます。

テキストの編集と再入力

[ツール] パレットから [テキスト] ツールを選択します。

編集したいテキストの上で、タップします。テキストにキャレットが表示されたら、文字の追加入力や削除を行えます。



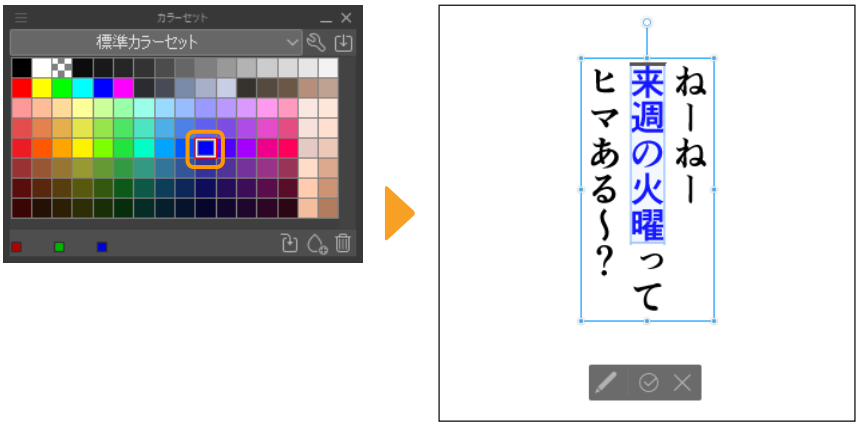
また、特定の文字を選択すると、その部分だけ [ツールプロパティ] パレットで設定を行えます。

テキストの色を変更する

[ツール] パレットから [テキスト] ツールを選択します。

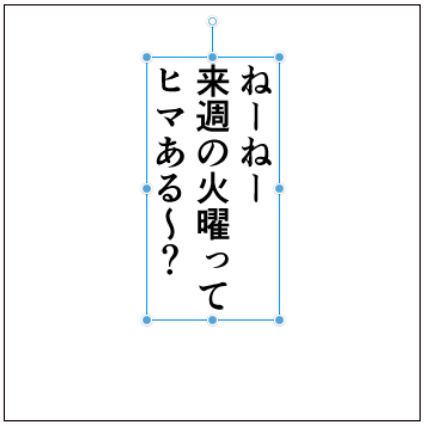
編集したいテキストの上で、タップします。テキストにキャレットが表示されたら、色を変更したい文字をドラッグして選択します。

[カラーサークル] パレットや [カラーセット] パレットなどで、使用したい色を選択すると、テキストの色が切り替わります。



テキストの大きさや位置を変更する

[ツール] パレットから [操作] ツールを選択します。[サブツール] パレットから [オブジェクト] サブツールを選択して、キャンバスから編集したい文字をタップすると、ハンドルやガイド線が表示され、テキストを編集できます。



[テキスト] ツールを選択しても、ハンドルやガイド線を使用した変形を行えます。

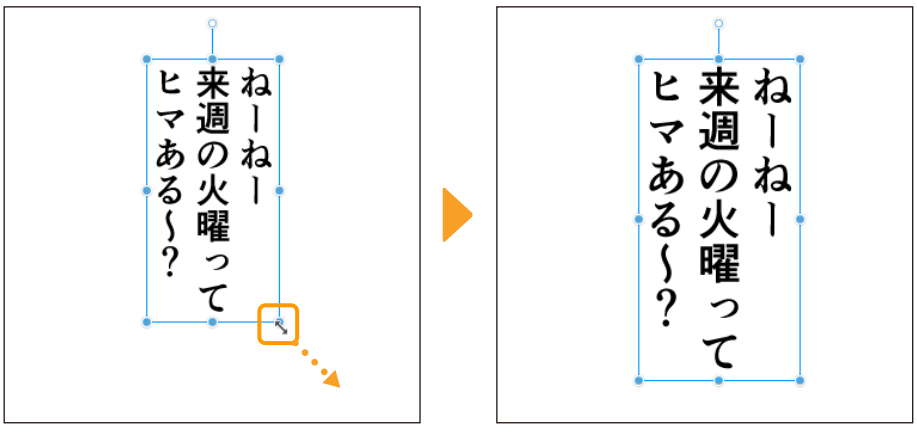
メモ

ハンドルやガイド線のほか、[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットでテキストの設定を行えます。設定できる項目については、『テキスト入力・編集時のサブツール詳細パレット』を参照してください。

テキストの大きさを変更する

テキストのハンドルをドラッグすると、テキストを拡大・縮小できます。

- 変形中に [Alt] キーを押すと、枠の中心を基準にして拡大・縮小できます。
- 変形中に [Shift] キーを押すと、縦横比を固定して拡大・縮小できます。



テキストの拡大・縮小ができない場合

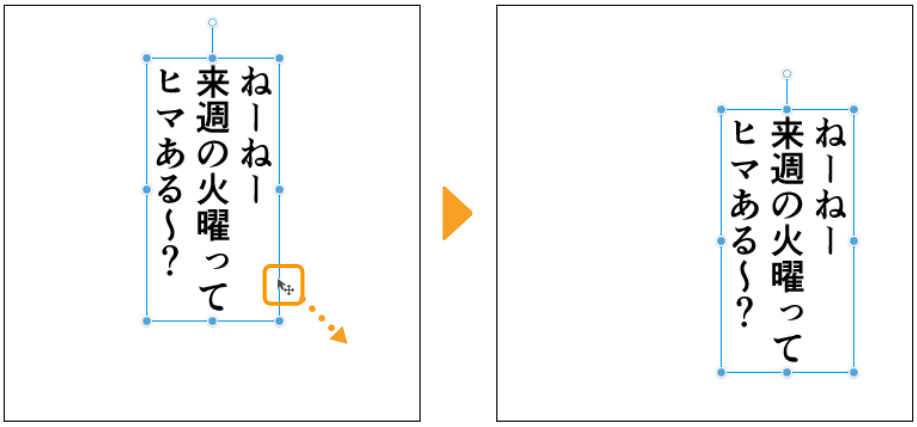
[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットの設定を確認してください。次の場合は、別の項目を選択してください。

- [フレームで折り返す] がオンになっている。
- [変形方法] が [回転] か [平行ゆがみ] になっている。

テキストを移動する

テキストのガイド線の内側にマウスカーソルを合わせてドラッグすると、テキストの位置を移動できます。

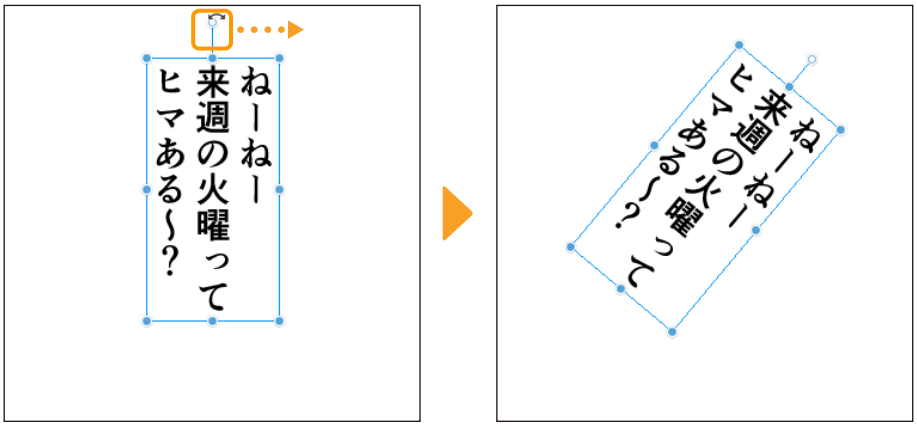
- [テキスト] ツールを選択している場合は、ガイド線にマウスカーソルを合わせます。
- [Shift] キーを押しながらドラッグすると、45° 刻みに移動できます。



テキストを回転する

テキストの回転コントローラーをドラッグすると、テキストを回転できます。[Shift] キーを押しながらドラッグすると、45° 刻みに回転できます。

メモ 回転したテキストは、CLIP STUDIO PAINT Ver.1.9.0 以前の環境で編集できなくなります。



テキストの回転ができない場合

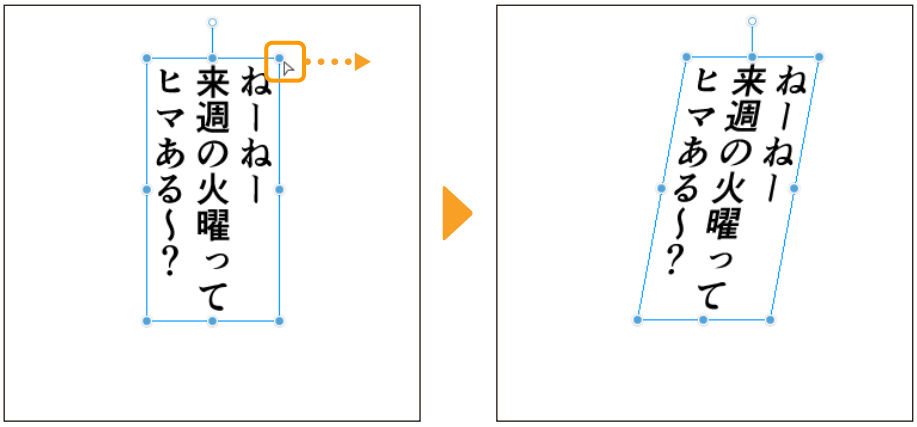
[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットの [変形方法] が [拡大・縮小] に設定されている場合は、別の項目に設定してください。

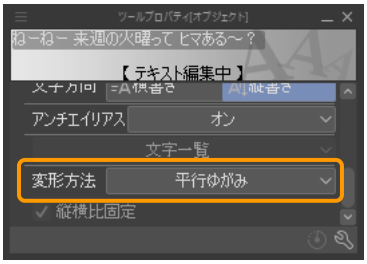
テキストを変形する

[ツールプロパティ] パレットの [変形方法] から [平行ゆがみ] を選択し、テキストのハンドルをドラッグすると、テキスト全体を変形できます。

テキストを変形すると、変形した内容に応じて、[サブツール詳細] パレットの [サイズ] や [行間] などの項目が変更されます。

メモ 変形したテキストは、CLIP STUDIO PAINT Ver.1.9.0 以前の環境で編集できなくなります。

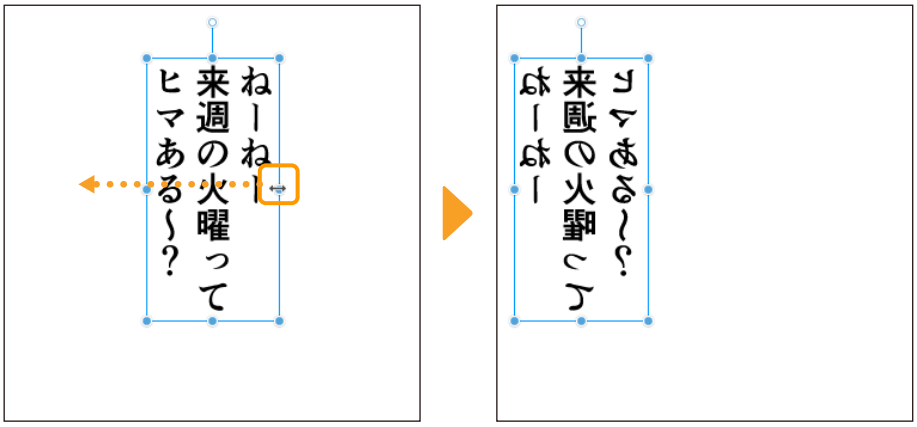




テキストを反転する

ガイド線中央にあるハンドルをドラッグすると、テキストを反転表示できます。

メモ 反転したテキストは、CLIP STUDIO PAINT Ver.1.9.0 以前の環境で編集できなくなります。

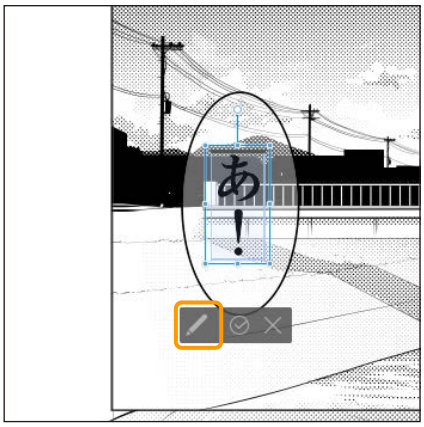


テキストの反転ができない場合

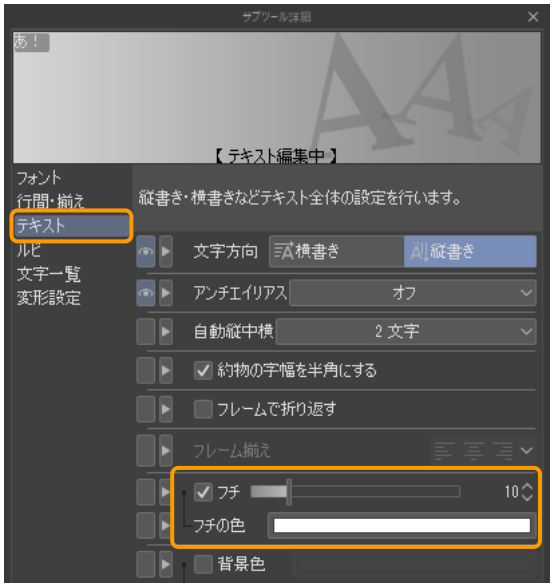
[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットの [変形方法] を [拡大・縮小] か [拡大・縮小・回転] に設定してください。

テキストにフチを付ける【PRO/EX】

[テキスト] ツールを選択して、キャンバスから編集したいテキストをタップします。テキストランチャーのサブツール詳細をタップし、[サブツール詳細] パレットを表示します。



[サブツール詳細] パレットの [テキスト] カテゴリを選択します。[フチ] でフチの太さを設定したら、[フチの色] のカラー表示部をタップし、[色の設定] ダイアログからフチの色を選択します。



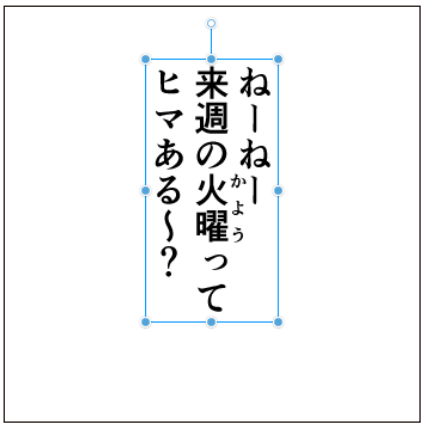
ルビを付ける【PRO/EX】

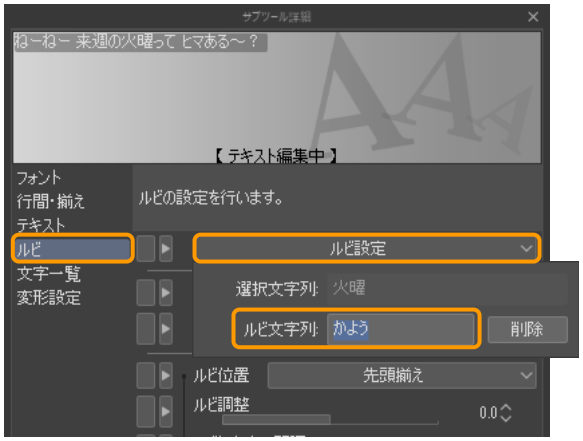
[テキスト] ツールを選択して、キャンバスから編集したいテキストをタップします。テキストにキャレットが表示されたら、ルビを付けたい文字をドラッグして選択します。

テキストランチャーのサブツール詳細をタップし、[サブツール詳細] パレットを表示します。

[サブツール詳細] パレットの [ルビ] カテゴリを選択し、[ルビ設定] をタップします。ポップアップが表示されたら、[ルビ文字列] にルビを入力します。キャンバスをタップして、ルビを確定します。

タブレットの場合は、スクリーンキーボードでテキスト入力を確定すると同時に、ルビが確定されます。





ルビを削除する

[テキスト] ツールでルビを付けた文字を選択して、ルビを付けるときと同様の操作を行います。[サブツール詳細] パレットの [ルビ設定] からポップアップを表示して、[削除] をタップします。

[ルビ文字列] 内に入力したルビを削除して、キャンバスをタップしても、ルビを削除できます。

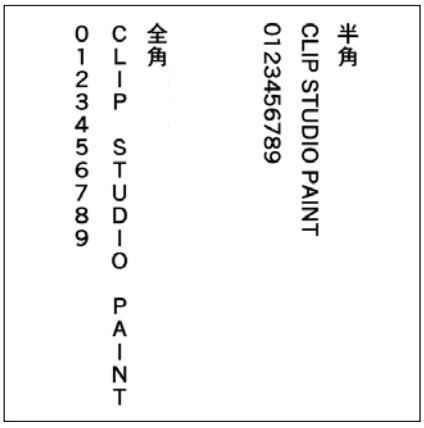
外字や記号を入力する【PRO/EX】

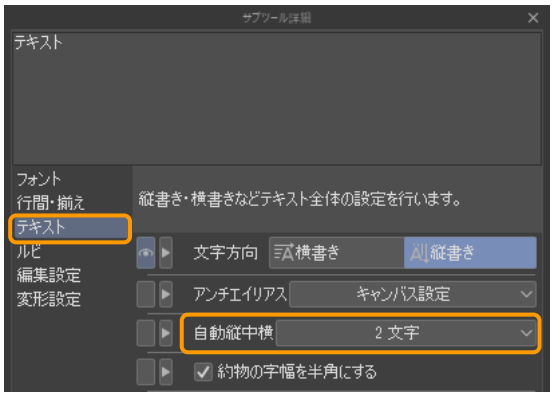
[テキスト] ツールでテキスト入力中に、[ツールプロパティ] パレットの [文字一覧] をタップすると、文字一覧から外字や記号を選択できます。入力したい外字や記号をタップすると、タップした文字がキャンバスに入力されます。

英数字や記号を縦方向に入力する

英数字や記号などの半角文字を縦書き入力すると、横方向にテキストが入力されます。2 文字以内の半角英数字の場合は、縦中横として縦方向にテキストが入力されます。

すべて縦方向にしたい場合は、全角文字にすると、縦方向にテキストを入力できます。





縦中横の文字数を増やしたい場合は、[サブツール詳細] パレットの [テキスト] カテゴリの [自動縦中横] を設定してください。

複数テキストをまとめて編集する

[テキスト] ツールや [オブジェクト] サブツールを使用して複数のテキストを選択すると、[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットで設定を行ったり、まとめて変形したりできます。

次の方法で複数テキストを選択できます。

- [テキスト] ツールや [オブジェクト] サブツールで、[Shift] キーを押しながら編集したいテキストをタップして選択します。
- [テキスト]ツールの[ツールプロパティ]パレットの[ドラッグ]を[テキスト選択]に設定し、テキストを囲むようにドラッグします。

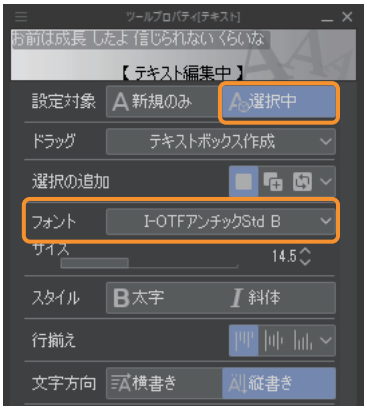
メモ

- **[オブジェクト] サブツール、[テキスト] ツールともに複数のテキストをドラッグ操作で選択できます。[テキスト] ツールの場合は、複数のテキストレイヤー内のテキストをまとめて選択できます。**
- **[オブジェクト] サブツールのドラッグ操作で複数のテキストを選択できない場合は、『透明箇所の操作』の設定を確認してください。**

テキストの周囲のハンドルや回転コントローラーをドラッグすると、選択したテキスト全体の位置や角度を変更できます。

[テキスト] ツールで選択している場合は、[ツールプロパティ] パレットの [設定対象] を [選択中] に設定します。

[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットで設定を行います。ここでは [フォント] を設定しています。



テキストに設定が反映されます。[ツールプロパティ] パレットで設定したフォントに変更されました。

テキストを便利に使うための機能【PRO/EX】

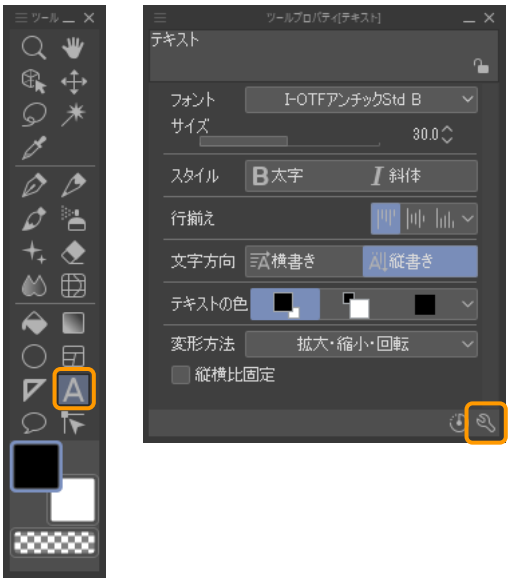
CLIP STUDIO PAINT で複数種類のフォントを組み合わせた合成フォントを作成する方法や、よく使うフォントだけを表示できるフォントリストを作成する方法を紹介します。

合成フォントを活用する

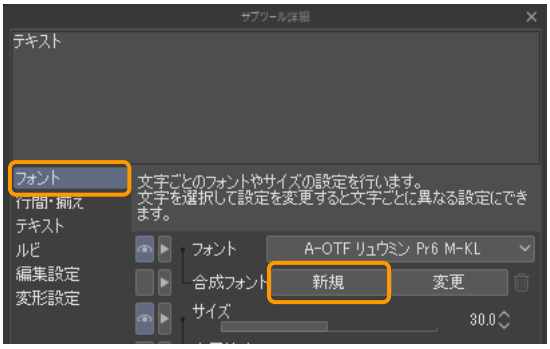
合成フォントとは、文字の種類ごとにフォントやサイズを設定して組み合わせたフォントです。

合成フォントを作成する

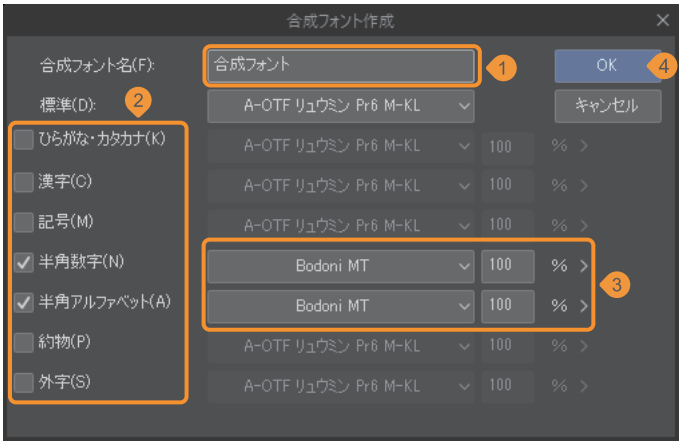
1 [ツール] パレットから [テキスト] ツールを選択します。[ツールプロパティ] パレットの [サブツール詳細] をタップします。



2 [サブツール詳細] パレットの [フォント] カテゴリをタップし、[合成フォント] の [新規] をタップします。

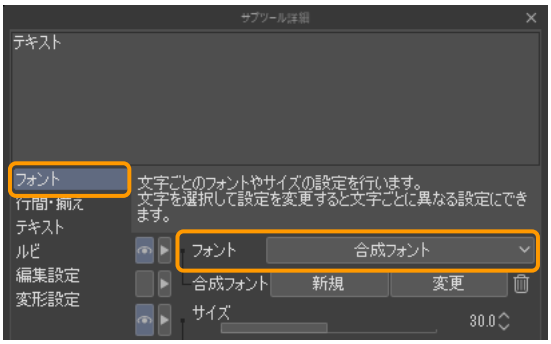


3 [合成フォント作成] ダイアログで、合成フォントを作成します。



① [合成フォント名] を入力します。
② フォントの種類とサイズを設定したい、文字種のチェックボックスをオンにします。
③ フォントの種類とサイズを設定します。
④ [OK] をタップします。

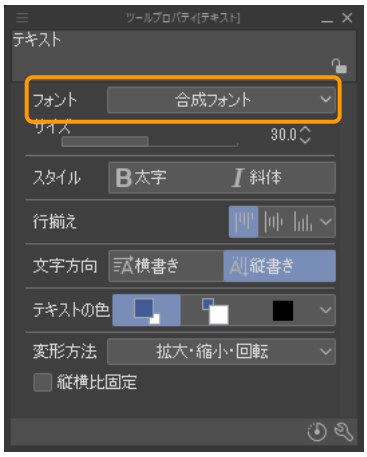
4 [サブツール詳細] パレットの [フォント] に、手順 3 で設定した合成フォント名が表示されます。



合成フォントを使用する

一度登録した合成フォントは、次回以降も使用できます。

[ツール] パレットから [テキスト] ツールを選択します。[ツールプロパティ] パレットの [フォント] から、作成した合成フォントを選択します。

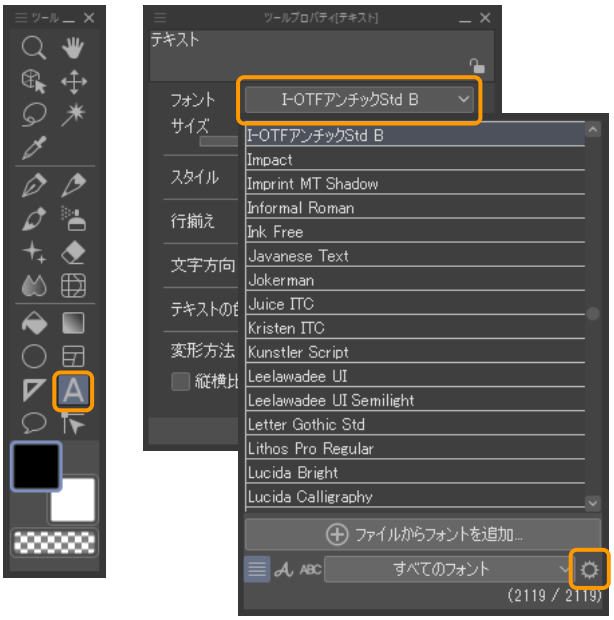


テキストを入力すると、合成フォントの設定内容が反映されます。

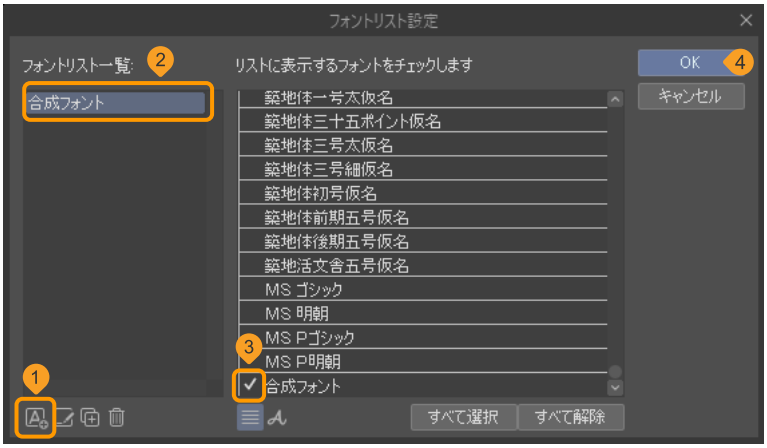
フォントリストによく使うフォントだけを表示する

フォントリストを作成する

1 [ツール]パレットから[テキスト]ツールを選択します。[ツールプロパティ]パレットの[フォント]をタップし、フォントリスト設定をタップします。



2 [フォントリスト設定] ダイアログで、よく使うフォントだけを表示するフォントリストを作成します。



① [新規作成] をタップします。

② [フォントリスト一覧] にフォントリストが追加されたら、フォントリスト名を入力します。

③　フォントリストに表示したいフォントのチェックボックスをオンにします。
④　[OK] をタップします。

メモ　[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。

フォントリストを表示する

[ツールプロパティ] パレットの [フォント] をタップし、[フォントリスト切り替え] から作成したフォントリストを選択すると、よく使うフォントだけが表示されます。

テキスト入力・編集時のサブツール詳細パレット

CLIP STUDIO PAINT の [ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットを使うと、この章で説明している内容のほかに、さまざまな設定を行えます。設定を変更すると、テキストのサイズを数値で設定したり、太文字や斜体などのスタイルを設定したりできます。

テキストレイヤー選択時の [オブジェクト] サブツールや [テキスト] ツールの [サブツール詳細] パレットでは、次のカテゴリの設定を行えます。詳しくは各カテゴリのリンク先を参照してください。

- 『ツールプロパティ』
- 『操作』
- 『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』
- 『互換設定』

共通のカテゴリでも設定できる項目が異なる場合があります。また、[オブジェクト] サブツール選択時に、[ツールプロパティ] カテゴリと [編集設定] カテゴリは表示されません。

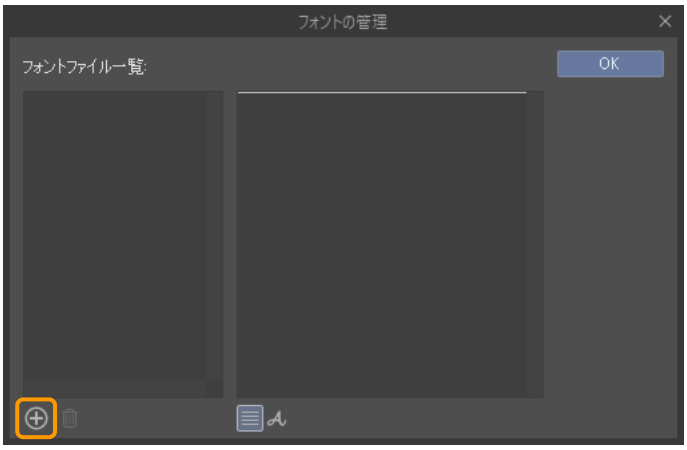
フォントの管理

[フォントの管理] ダイアログを使用すると、CLIP STUDIO PAINT で使用するフォントのインストールや削除を行えます。[フォントの管理] ダイアログは、次の操作で表示できます。

- Windows は、[ファイル] メニュー→ [フォントの管理] を選択します。
- macOS/ タブレットは、[CLIP STUDIO PAINT] メニュー→ [フォントの管理] を選択します。

フォントをインストールする

[フォントの管理] ダイアログを使用して CLIP STUDIO PAINT にフォントをインストールするには、[フォントファイルをリストに追加] をタップします。



ファイルを選択するダイアログが表示されたら、フォントファイルを選択します。対応しているファイルは OpenType（拡張子：otf）と TrueType（拡張子：ttf）です。

フォントがインストールされると、[フォントファイル一覧] に選択したファイル名が表示されます。ファイル名をタップすると、右側に CLIP STUDIO PAINT の [テキスト] ツールなどで表示されるフォント名が表示されます。

[フォントの管理] ダイアログからインストールしたフォントは、CLIP STUDIO のクラウドサービスで設定と一緒にバックアップを行えます。ほかの環境の CLIP STUDIO PAINT でも同じフォントを使用できます。

フォントを削除する

[フォントの管理] ダイアログの [フォントファイル一覧] から、削除したいフォントを選択し、[フォントファイルを削除] をタップします。CLIP STUDIO PAINT からフォントが削除されます。

定規の使い方【PRO/EX】

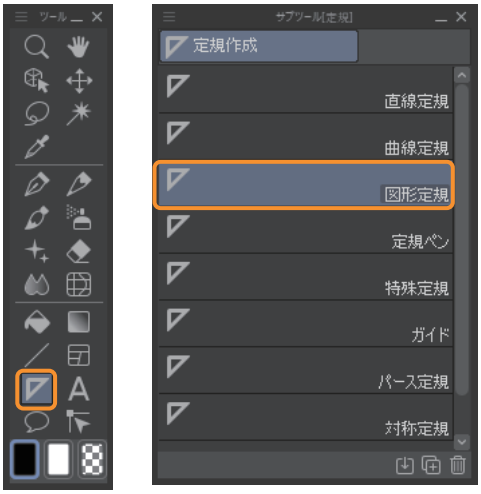
CLIP STUDIO PAINT の定規機能について紹介します。直線や曲線の定規のほか、集中線や流線を描ける特殊定規や、消失点を指定してパースが描けるパース定規があります。

- 定規の種類と作成方法
- 定規へスナップさせながら描画する
- 定規を編集する
- パース定規を編集する
- パース定規に描画する
- 定規を削除する

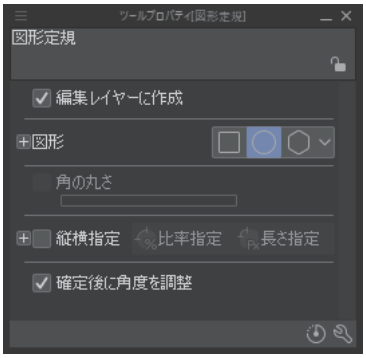
定規の種類と作成方法

CLIP STUDIO PAINT の [定規] ツールは、直線や曲線を正確に描くための補助ツールです。[定規] ツールを選択すると、[サブツール] パレットからさまざまな定規を作成できます。

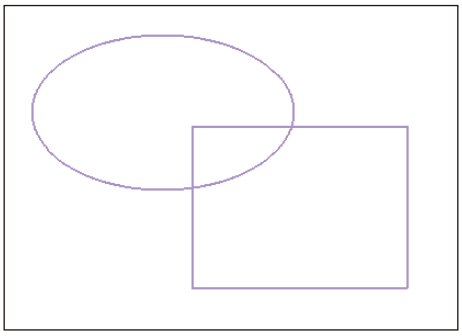
ここでは、[サブツール] パレットから [図形定規] サブツールを選択した場合を例に説明します。

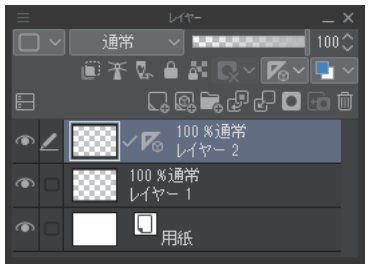


[ツールプロパティ] パレットの [図形] から、定規にする図形を選択します。[編集レイヤーに作成] をオンにすると、[レイヤー] パレットで選択しているレイヤーに定規を作成できます。



キャンバス上をドラッグすると、図形が描画されます。ここで描画された図形が定規になり、[ペン] ツールなどの描画ツールでなぞるように描画できます。定規が作成されると、[レイヤー] パレットのレイヤーに定規のアイコンが表示されます。



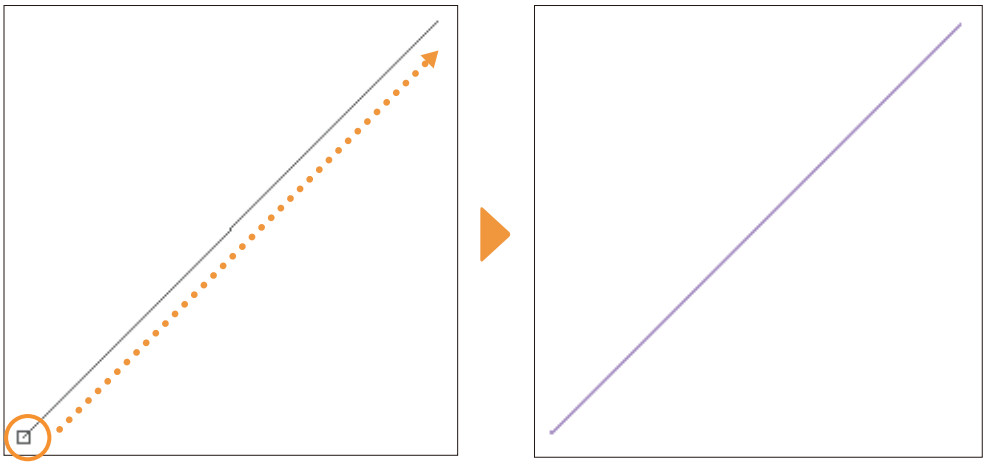


定規の作成方法は、定規の種類により異なります。

作成した定規の使用方法については『定規へスナップさせながら描画する』を参照してください。

直線定規サブツール

[直線定規] サブツールは、直線の定規を作成できます。キャンバス上をドラッグすると、直線定規を作成できます。[Shift] キーを押しながらドラッグすると、45° 刻みで直線を描画できます。

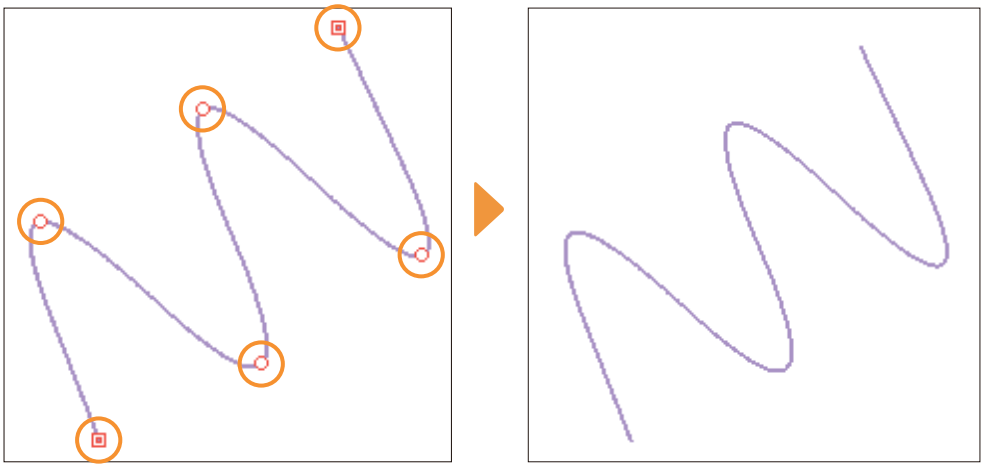


[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットを使うと、ここで説明している内容のほかに、さまざまな設定を行えます。定規に目盛りを表示したり、曲線の定規を作成したりできます。

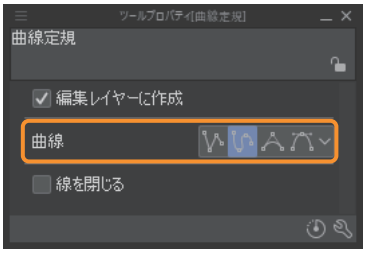
[直線] サブツールの [サブツール詳細] パレットでは、『定規作成【PRO/EX】』・『単位曲線』・『補正』のカテゴリから定規の作成方法を設定できます。

曲線定規サブツール

[曲線定規] サブツールは、連続直線の定規を作成できます。初期設定では [ツールプロパティ] パレットの [曲線] が [スプライン] に設定されています。複数の点をタップして曲線を作成し、最後の点をダブルタップすると、曲線定規が作成されます。



[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 [曲線] では、曲線の描画方法を変更できます。折れ線やベジェ曲線を使用して、定規を作成できます。各曲線の描画方法については『曲線の描画方法』を参照してください。

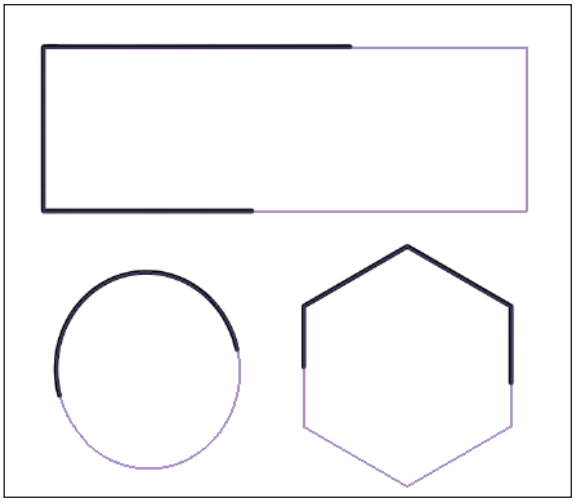


[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットを使うと、ここで説明している内容のほかに、さまざまな設定を行えます。

[曲線定規] サブツールの [サブツール詳細] パレットでは、『定規作成【PRO/EX】』・『連続曲線』・『補正』のカテゴリより定規の作成方法を設定できます。

図形定規サブツール

[図形定規] サブツールは、長方形や楕円などの定規を作成できます。初期設定では [ツールプロパティ] パレットの [図形] が [楕円] に設定されているため、キャンバス上をドラッグすると楕円の図形定規を作成できます。



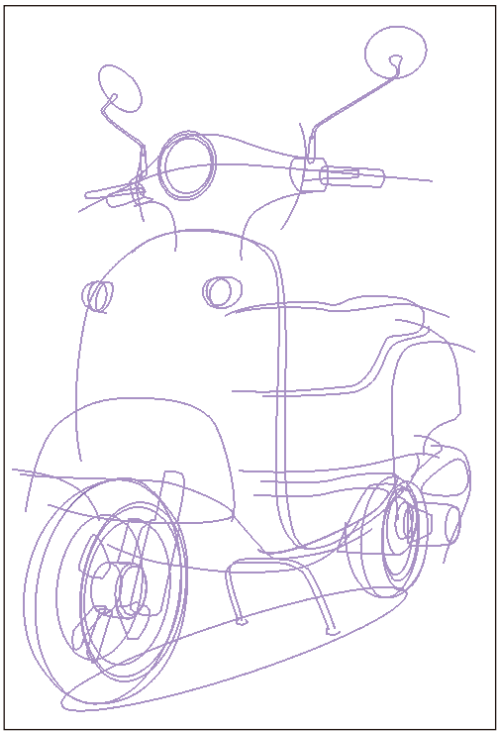
[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットの [図形] では、図形の種類を変更できます。各図形の描画方法については『長方形サブツール・楕円サブツール』と『多角形サブツール』を参照してください。

[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットを使うと、ここで説明している内容のほかに、さまざまな設定を行えます。

[図形定規] サブツールの [サブツール詳細] パレットでは、『定規作成【PRO/EX】』・『図形』・『図形操作』・『補正』のカテゴリから定規の作成方法を設定できます。

定規ペンサブツール

[定規ペン] サブツールは、フリーハンドで線を描くように定規を作成できます。キャンバス上をドラッグして描画した内容をそのまま定規として使用できます。

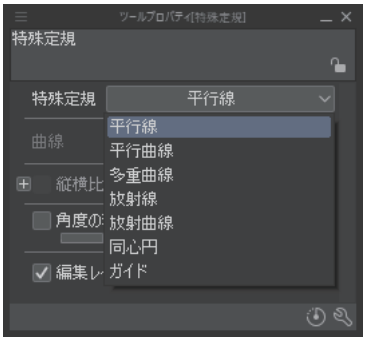


[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットを使うと、ここで説明している内容のほかに、さまざまな設定を行えます。

[定規ペン] サブツールの [サブツール詳細] パレットでは、『定規作成【PRO/EX】』・『補正』のカテゴリから定規の作成方法を設定できます。

特殊定規サブツール

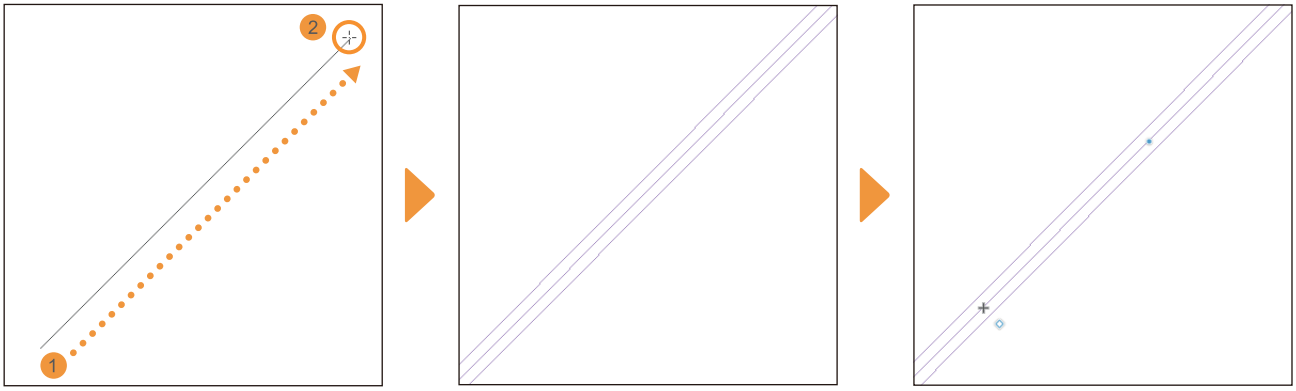
[特殊定規] サブツールは、流線や集中線などのマンガの効果線に使用できる定規を作成できます。[ツールプロパティ] パレットの [特殊定規] から選択した項目により、作成できる定規が変わります。



[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットを使うと、ここで説明している内容のほかに、さまざまな設定を行えます。[特殊定規] サブツールの [サブツール詳細] パレットでは、『特殊定規作成【PRO/EX】』のカテゴリから定規の作成方法を設定できます。

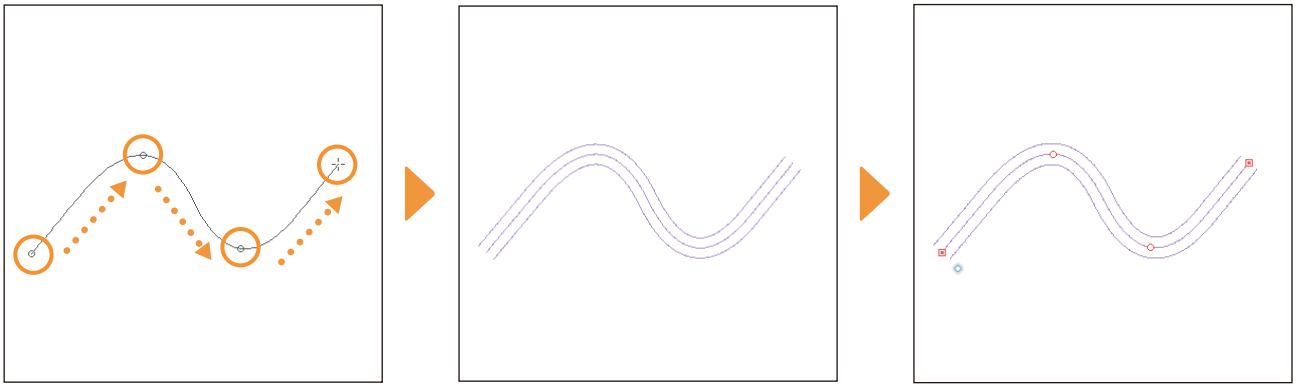
平行線

キャンバス上で始点から終点までをドラッグします。ペンを離すと、2 点を通る平行線定規が作成されます。定規の向きに沿った平行な線を描けます。

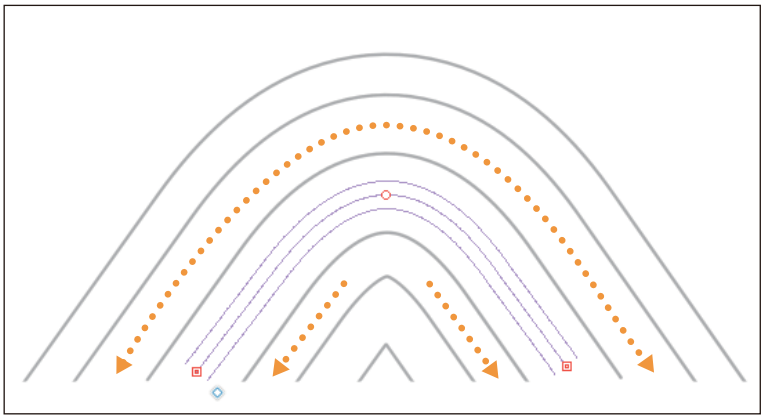


平行曲線

定規のカーブに沿って平行な曲線を描けます。初期設定では [ツールプロパティ] パレットの [曲線] が [スプライン] に設定されています。複数の点をタップして曲線を作成し、最後の点をダブルタップすると、平行曲線定規が作成されます。



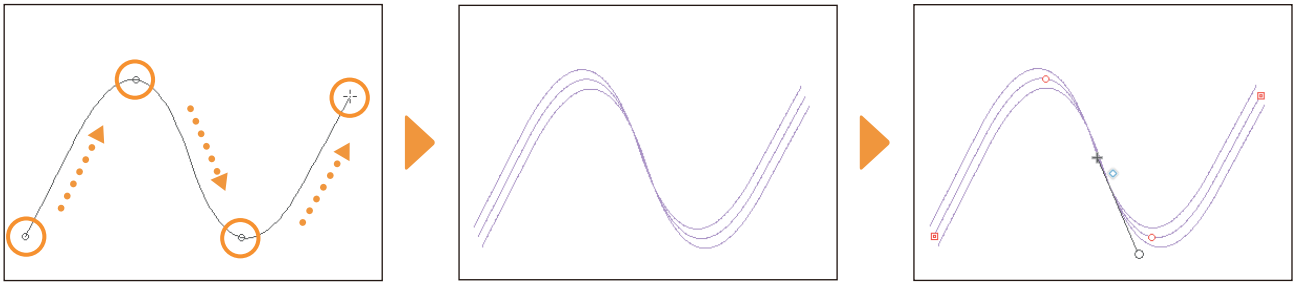
平行曲線定規では、定規自体の線が交わっていない場合は、線が重ならないように平行な間隔をあけて描画を行えます。ただし、平行線定規の内側と外側で描画されるストロークの曲がり具合が変わります。内側ほど強く、外側ほどゆるく曲がったストロークで描画されます。



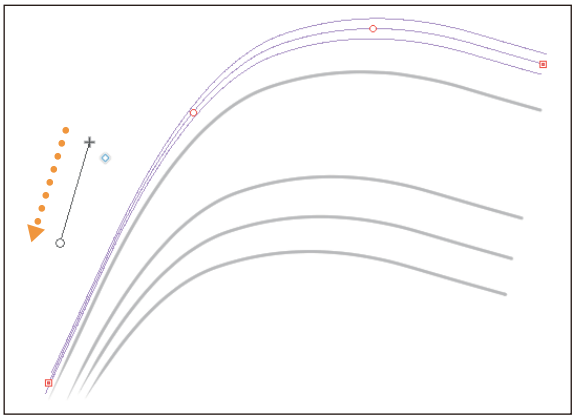
[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットの [曲線] では、曲線の描画方法を変更できます。折れ線や 2 次ベジェ曲線を使用して、平行曲線定規を作成できます。各曲線の描画方法については『曲線の描画方法』を参照してください。

多重曲線

定規のカーブに沿って立体的に重なった曲線を描けます。初期設定では [ツールプロパティ] パレットの [曲線] が [スプライン] に設定されています。複数の点をタップして曲線を作成し、最後の点をダブルタップすると、多重曲線定規が作成されます。



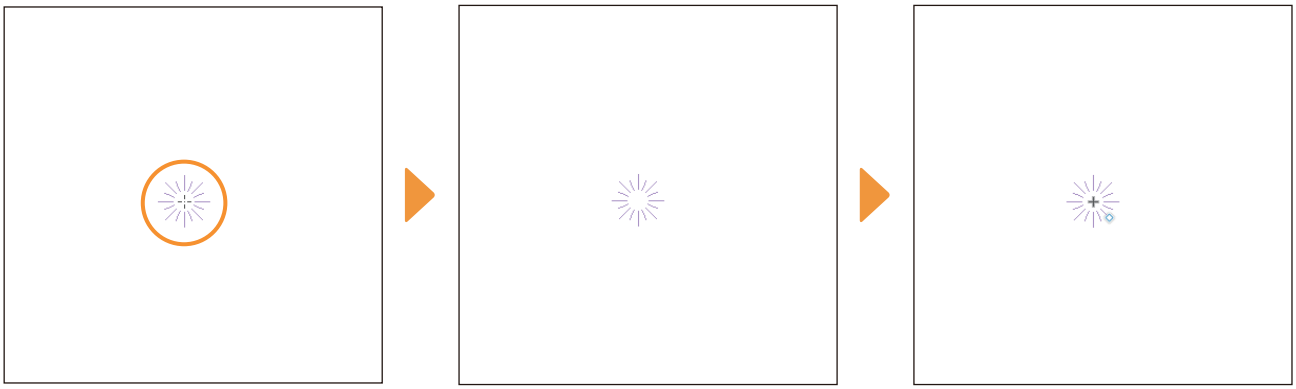
多重曲線定規を [オブジェクト] サブツールで選択すると、回転コントローラーが表示されます。回転コントローラーのハンドルをドラッグすると、定規と同じ形の線を描画していく方向を設定できます。ハンドルが向く方向に近い角度のストロークほど、線が重なるように描画されます。



[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 [曲線] では、曲線の描画方法を変更できます。折れ線や 2 次ベジェ曲線を使用して、平行曲線定規を作成できます。各曲線の描画方法については『曲線の描画方法』を参照してください。

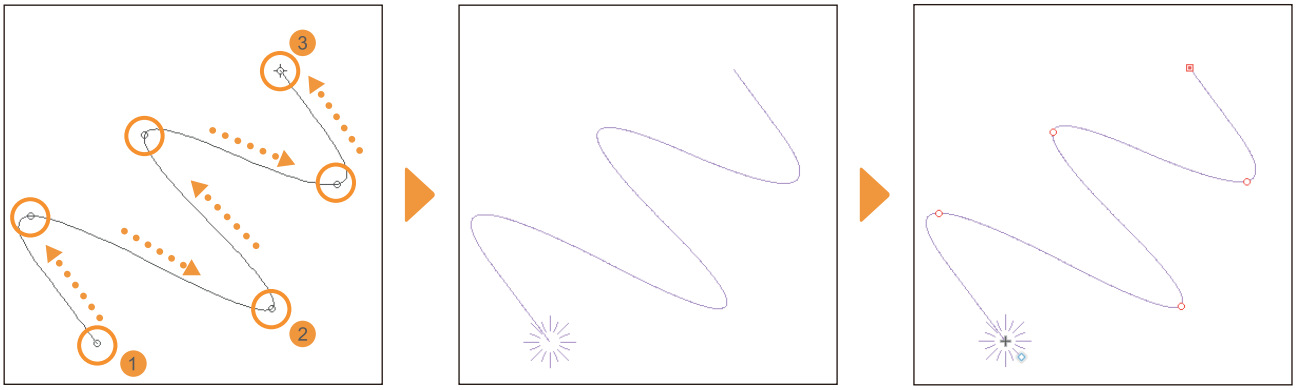
放射線

定規の中心に向かって、放射線（集中線）を描画できます。キャンバス上をタップすると、放射線定規が作成されます。



放射曲線

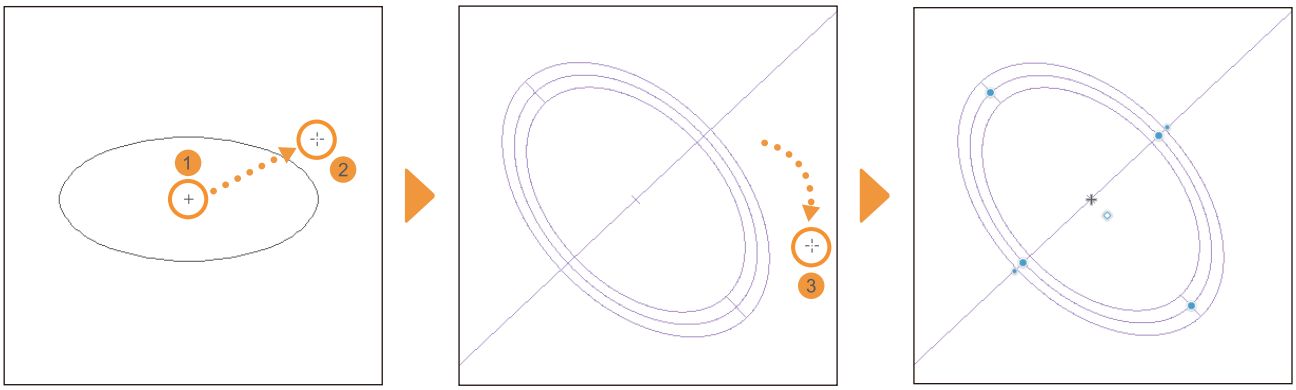
定規の中心に向かって、放射状に曲線を描画できます。最初に放射曲線の中心にしたい位置をタップします。複数の点をタップして曲線を作成し、最後の点をダブルタップすると、放射曲線定規が作成されます。



[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 [曲線] では、曲線の描画方法を変更できます。折れ線や２次ベジェ曲線を使用して、放射曲線定規を作成できます。各曲線の描画方法については『曲線の描画方法』を参照してください。

同心円

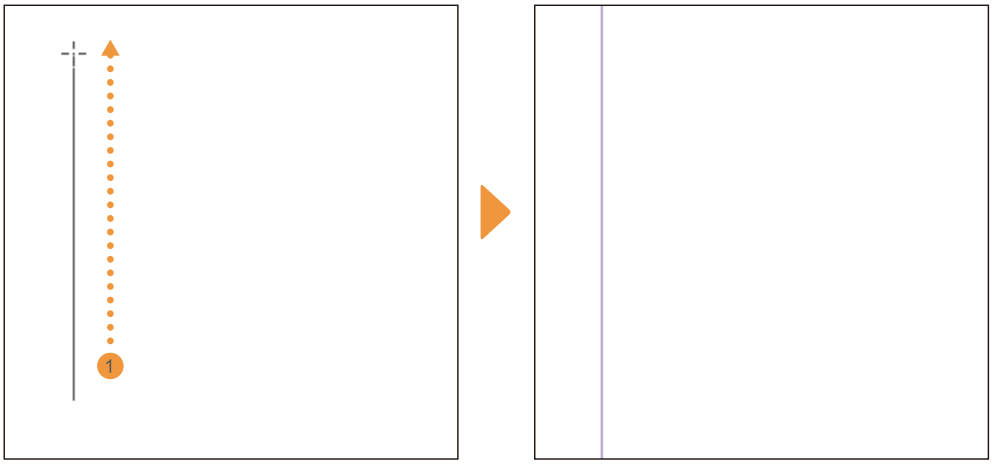
定規と同じ形の同心円を描画できます。定規の中心に設定したい位置から対角線の方向にドラッグして円の形状を決めます。ペンやマウスを動かして、円の角度を調整したあとにタップすると、同心円定規が作成されます。



ガイドサブツール

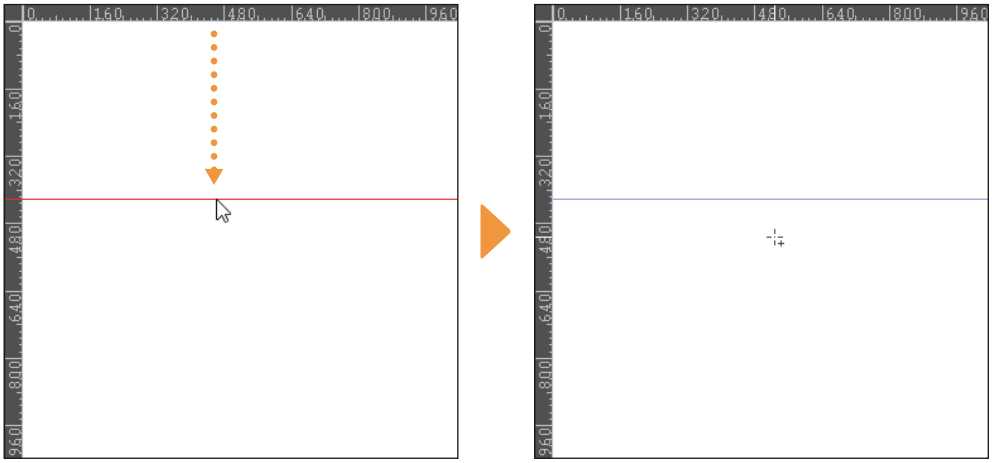
キャンバスに水平または垂直なガイド線を作成できます。ガイド線は、定規のように線に沿った描画のほか、絵を描くときの目安として使用することもできます。

[ガイド] サブツールを選択して、キャンバス上でドラッグします。ドラッグした方向に応じたガイド線を作成できます。



ルーラーからガイド線を作成する

キャンバスウィンドウのルーラーからキャンバスに向かってドラッグすると、ガイド線を作成できます。上方向のルーラーからドラッグすると、水平方向のガイド線を作成できます。左方向のルーラーからドラッグすると、垂直方向のガイド線を作成できます。

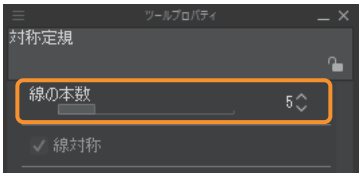


ルーラーの表示方法は『ルーラーを表示する』を参照してください。

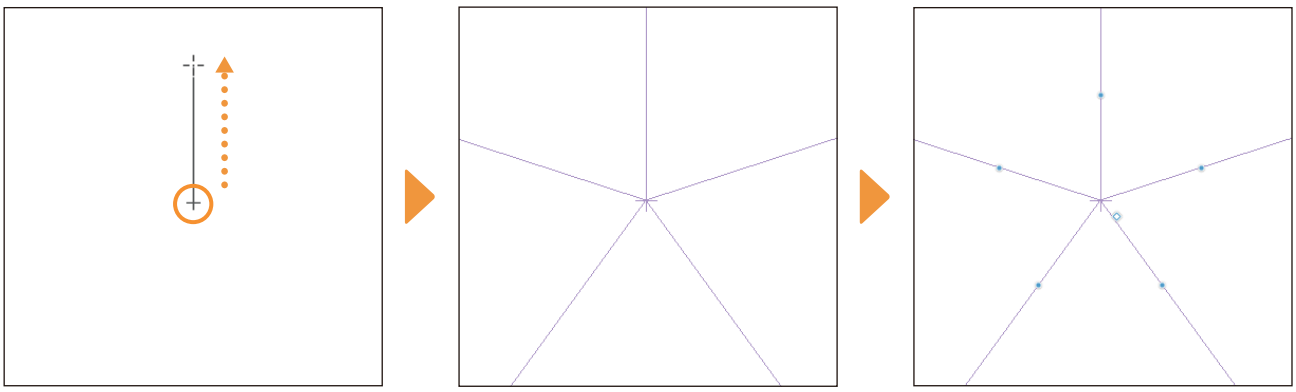
対称定規サブツール

対称な図形を描くための定規です。左右対称な物体や、幾何学模様などを描くのに向いています。

[対称定規] サブツールを選択し、[ツールプロパティ] パレットの [線の本数] から、対称にする線の本数を設定します。



線の中心にしたい位置から、外側に向かってドラッグすると、[線の本数] で設定した値の線で分割された対称定規が作成されます。キャンバスに描画すると、定規で分割された部分にも同じ内容を描画できます。



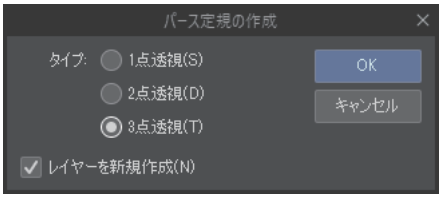
[対称定規] サブツールの [サブツール詳細] パレットでは、『対称定規作成【PRO/EX】』のカテゴリから定規の作成方法を設定できます。

パース定規

パース定規とは、消失点を設定することで、透視図法（パース）を使用した図形や背景を描ける定規です。パース定規は、メニューコマンドから作成する方法と、[パース定規] サブツールから作成する方法があります。

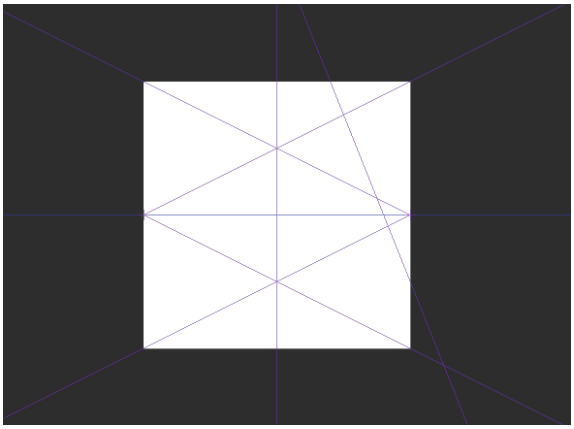
パース定規の作成

[レイヤー] メニュー→ [定規・コマ枠] → [パース定規の作成] を選択します。[パース定規の作成] ダイアログの [タイプ] から作成したい透視図法を選択し、[OK] をタップします。



キャンバスにパース定規が作成されます。

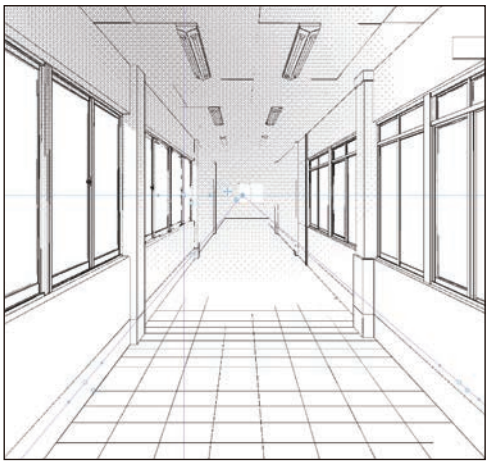
[パース定規の作成] ダイアログの [レイヤーを新規作成] をオンにしている場合は、パース定規と同時にラスターレイヤーを作成できます。

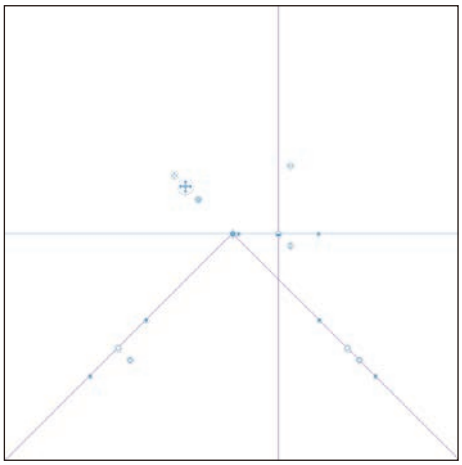


[パース定規の作成] ダイアログの [タイプ] から選択できる透視図法は、下記のとおりです。

1 点透視

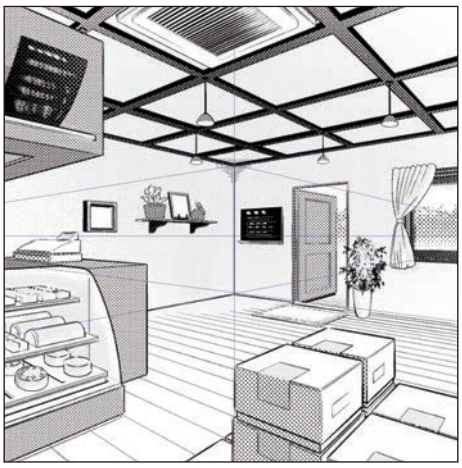
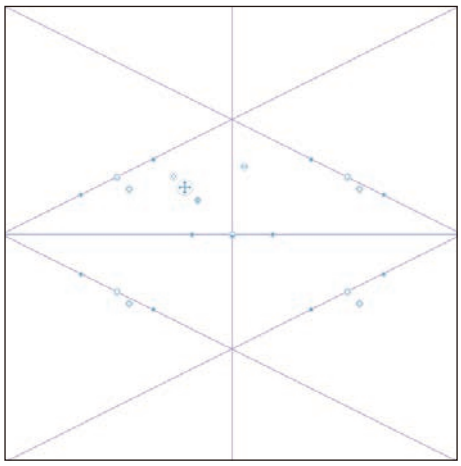
対象物を構成する直線が 1 つの消失点へと収束するように放射線状に描かれる技法です。長い廊下を正面から見た場合のように、奥行きを強調したい場合などに使用します。





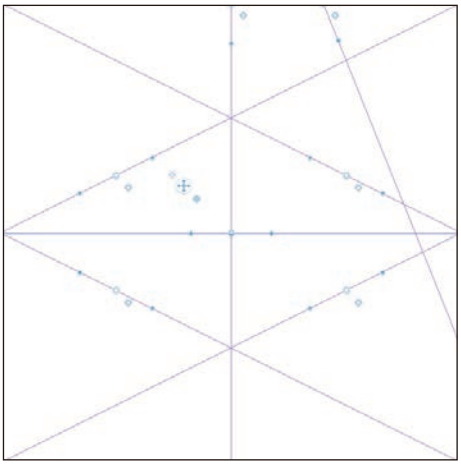
2 点透視

2 つの消失点を同じ水平線上に設定し、対象物を構成する直線のうち 1 組は右の消失点へ、もう 1 組は左の消失点へ収束するように描かれる技法です。物体を斜め横から見た場合などに使用します。

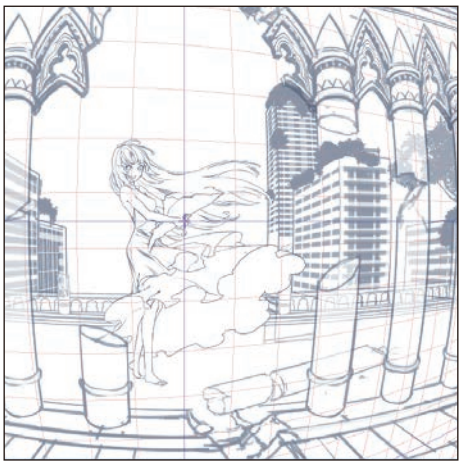
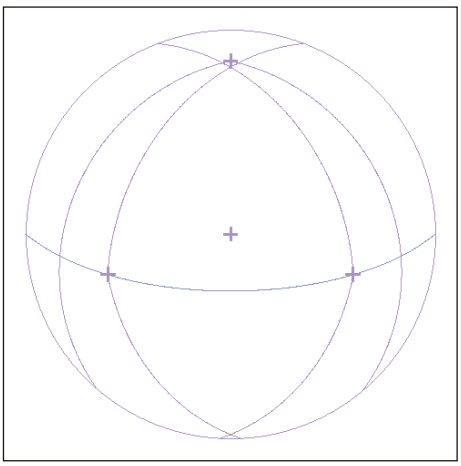
3 点透視

水平線上に 2 つの消失点、上か下にもうひとつ消失点を定め、対象物を構成する直線がそれぞれの消失点へ収束するように描かれる技法です。大きな建物を見上げた場合などに使用します。



魚眼パース

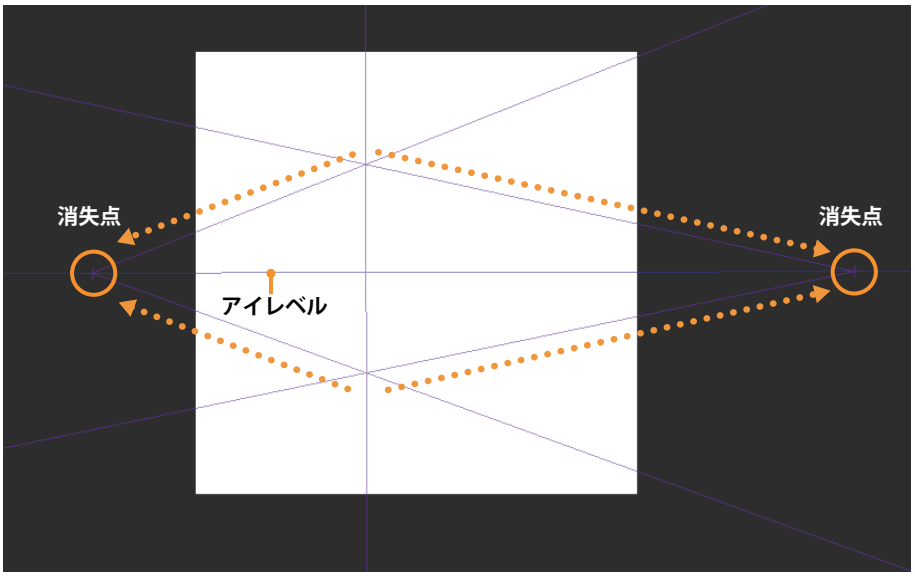
[パース定規の作成] ダイアログで [魚眼パース] をオンにすると、いずれの透視図法を選択しても、魚眼レンズで撮影したように画面の端をゆがませる魚眼パースを作成できます。

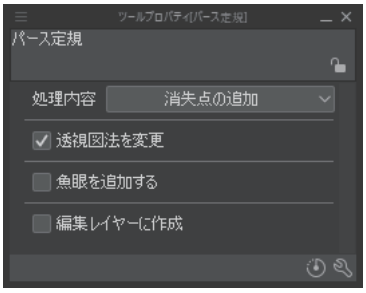
重要 [魚眼パース] をオンにしたパース定規を含むレイヤーは、CLIP STUDIO PAINT Ver.1 以前の環境で編集できません。

パース定規サブツール

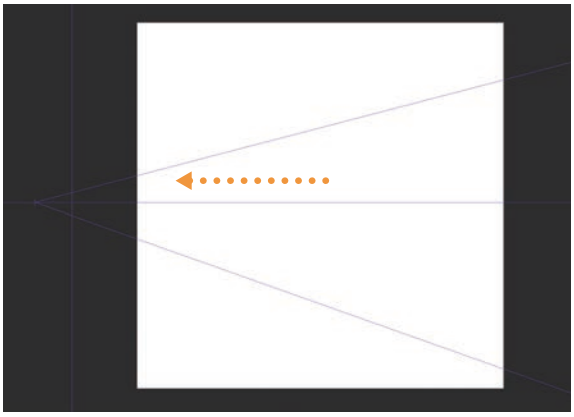
[定規] ツールの [パース定規] サブツールを使用すると、パース定規の作成や編集を行えます。ここでは、図のように左右に消失点がある 2 点透視のパース定規を例に説明します。



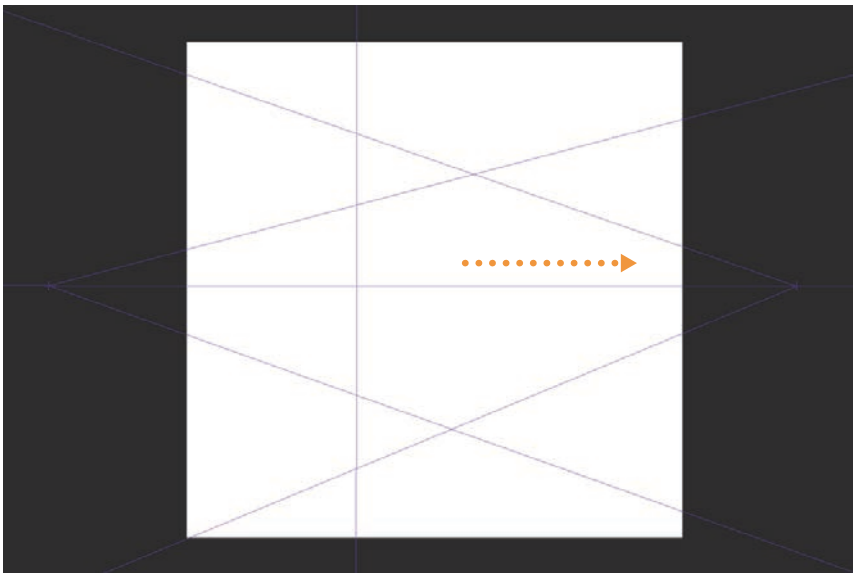
[ツールプロパティ] パレットの [処理内容] から [消失点の追加] を選択し、[透視図法を変更] をオンにします。



キャンバスから消失点を作成したい方向（左側）にドラッグします。線が表示されたら、キャンバスから消失点が交わる位置に線を引くようにドラッグします。この時点で、左方向に消失点のある 1 点透視のパース定規が作成されている状態です。



同様の方法で、もう 1 つの消失点を作成したい方向（右側）に線を描くようにドラッグします。再度、消失点に交わるようにドラッグすると、2 つの消失点の間にアイレベルが作成されます。これで 2 点透視のパース定規は完成です。

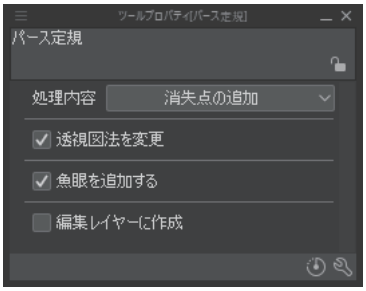


完成したパース定規は、あとから修正を行えます。修正方法については『パース定規を編集する』を参照してください。

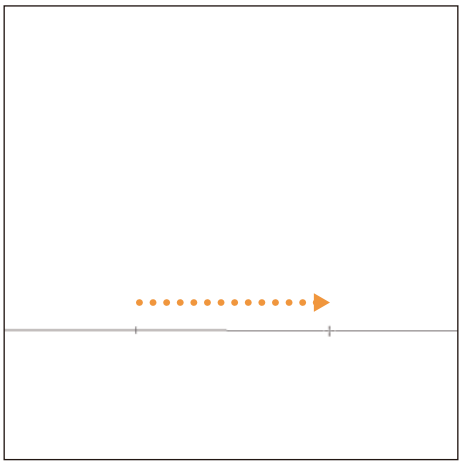
魚眼パース定規の作成

[定規] ツールの [パース定規] サブツールを使用して、魚眼パース定規を作成できます。

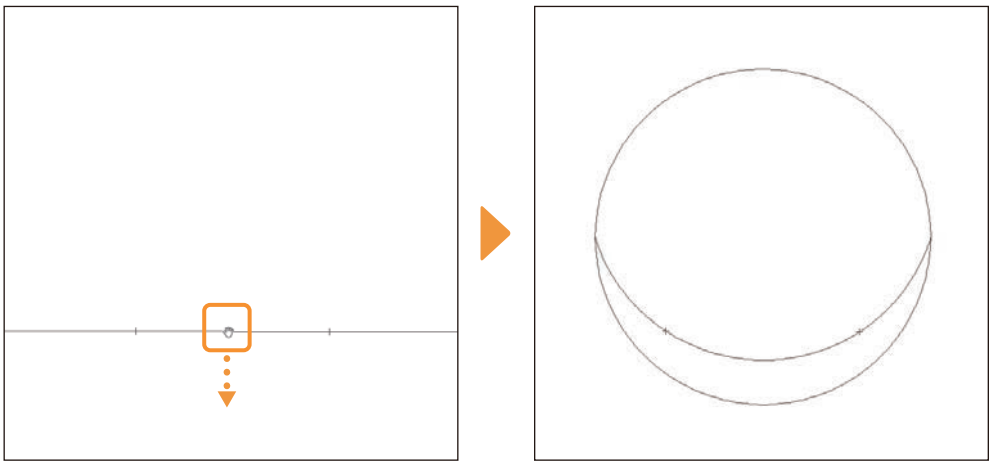
[ツールプロパティ] パレットの [処理内容] から [消失点の追加] を選択し、[透視図法を変更] と [魚眼を追加する] をオンにします。



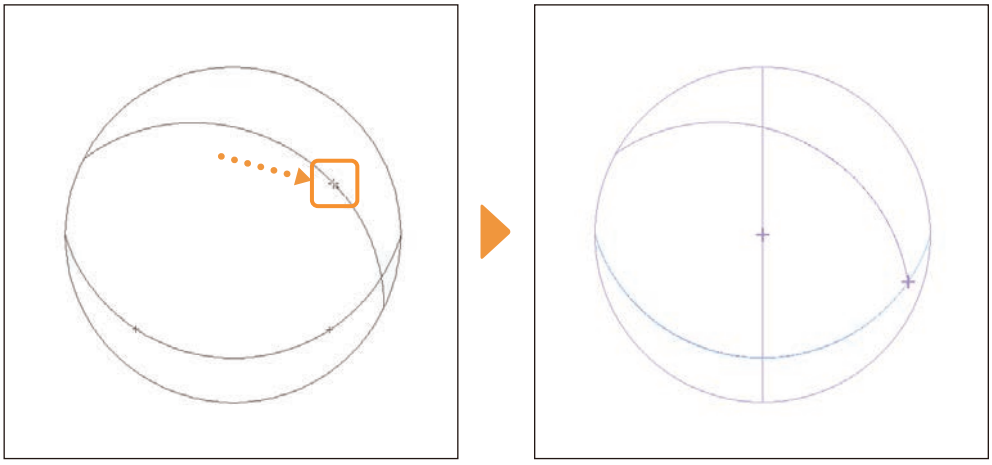
ドラッグして直線を描画します。



直線が確定したら、再度ドラッグして直線をたわませると、視野円を作成できます。



レンズ円の内側でドラッグすると、消失点が追加され、魚眼パース定規が完成します。



魚眼パースに消失点を追加する方法は『パース定規サブツール』と同様です。ただし、レンズ円の内側で操作を行ってください。

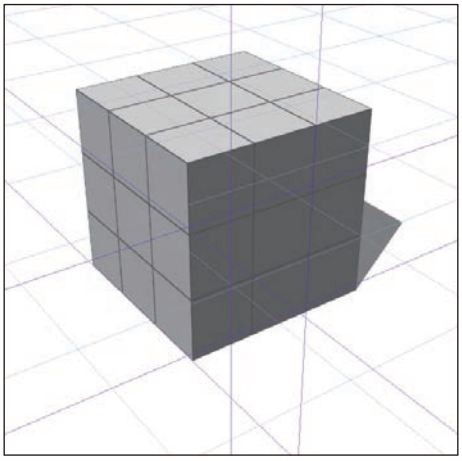
作成した魚眼パース定規の編集方法については、『パース定規を編集する』を参照してください。

重要

[魚眼を追加する] をオンにして作成したパース定規を含むレイヤーは、CLIP STUDIO PAINT Ver.1 以前の環境で編集できません。

3D を使用したパース定規の作成

3D 素材のカメラアングルに合わせて、3 点透視のパース定規を作成できます。キャンバスに 3D 素材を読み込み、描きたいカメラアングルになるように調整します。3D レイヤーの定規アイコンをタップすると、パース定規が表示されます。



ほかのレイヤーでパース定規を使用する方法については『定規の表示範囲を設定する』を参照してください。3D 素材の配置方法やカメラアングルを変更する方法については『3D 機能の使い方』を参照してください。

定規へスナップさせながら描画する

CLIP STUDIO PAINT のペンやブラシを使用して、定規に沿った線を引く方法や、定規を使うために便利な設定を紹介します。

定規にスナップさせる

コマンドバーのボタンから、定規のスナップの有効・無効を切り替えられます。なお、スマートフォンの場合は、コマンドバーにこれらのボタンは表示されません。メニューコマンドを使用するか、コマンドバーをカスタマイズしてください。

定規の種類によって、切り替えるボタンが異なります。

① **定規にスナップ**
[直線定規]・[曲線定規]・[図形定規] の各サブツールで作成した定規に沿って描画できます。このほか、コマ枠を作成しているときは、コマ枠に沿った線を描けます。

② **特殊定規にスナップ**
[特殊定規]・[対称定規]・[ガイド]・[パース定規] の各サブツールで作成した定規に沿って描画できます。メニューコマンドなどで作成したパース定規も、ここからスナップの設定を切り替えられます。

③ **グリッドにスナップ**
キャンバスに表示されている格子状のグリッドに沿って描画できます。グリッドについては『グリッドを表示する』を参照してください。また、パース定規にグリッドを表示している場合は、パース定規のグリッドに沿って描画できます。

メニューコマンドを使用する

[表示] メニューの [定規にスナップ]・[特殊定規にスナップ]・[グリッドにスナップ] を選択しても、定規のスナップの有効・無効を切り替えられます。これらは、コマンドバーのボタンと同様に操作できます。

定規の表示範囲を設定する

[レイヤー] パレットから、定規を含むレイヤーを選択し、[定規の表示範囲を設定] から定規を表示するレイヤーの範囲を設定できます。すべての項目をオフにすると、定規が非表示になります。

定規が表示されるラスターレイヤーとベクターレイヤーでは、定規のスナップが有効になり、定規に沿った線を描けます。

すべてのレイヤーで表示
キャンバス内のすべてのレイヤーに定規を表示できます。

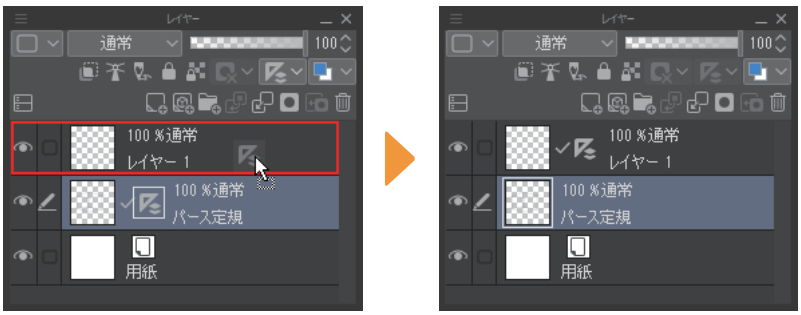
同一フォルダー内で表示
定規と同じレイヤーフォルダー内のレイヤーに定規を表示できます。

編集対象のときのみ表示
定規を含むレイヤーを選択したときだけ、定規を表示できます。

メモ [レイヤー] パレットの定規のアイコンを [Shift] キーを押しながらタップすると、定規の表示・非表示を切り替えられます。

別のレイヤーに定規を移動する

定規だけ別のレイヤーに移動することで、定規を使用できるレイヤーを変更できます。[レイヤー] パレットから、定規のアイコンを選択し、移動先のレイヤーにドラッグ＆ドロップします。



タブレットの場合は、定規のアイコンを横方向にドラッグしたあとに、移動先のレイヤーにドラッグ＆ドロップすると、定規を移動できます。

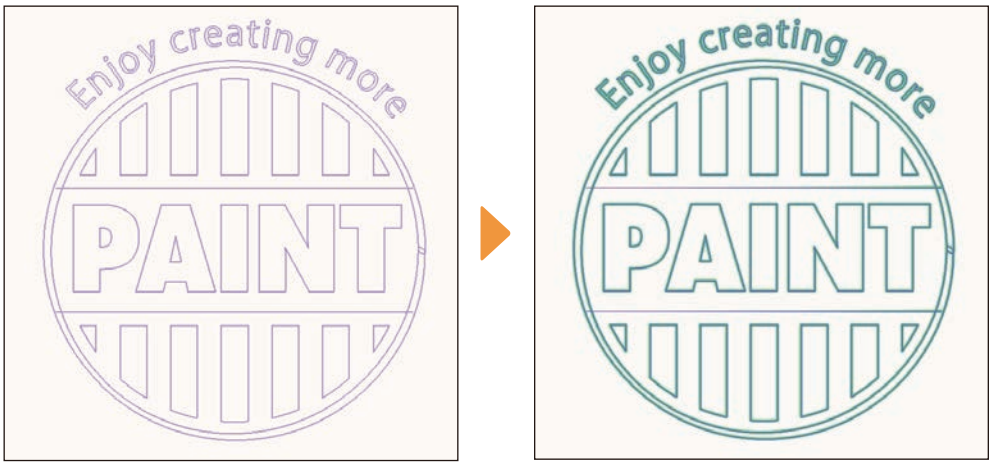
定規に沿って描画

キャンバスに表示されている定規に対して、定規に沿った線が自動的に生成されます。特定の定規だけ描画したい場合は、[オブジェクト] サブツールで線を生成したい定規を選択しておきます。

[カラーサークル] パレットなどから、線を生成する色を選択します。[レイヤー] パレットから線を生成したいレイヤーを選択し、[レイヤー] メニュー→ [定規・コマ枠] → [定規に沿って描画] を選択します。

[定規に沿って描画] ダイアログで [線の太さ] と [アンチエイリアス] を設定し、[OK] をタップします。

選択したレイヤーに、定規に沿った線が描画されます。



メモ 特殊定規・対称定規・パース定規には、[定規に沿って描画] を使用できません。

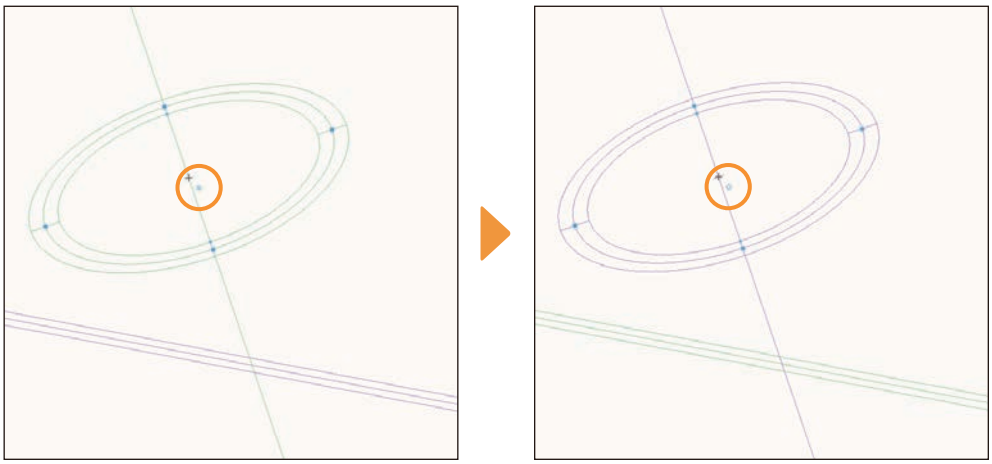
定規から選択範囲

PRO/EX では、定規から選択範囲を作成できます。詳しくは『定規から選択範囲【PRO/EX】』を参照してください。

スナップする特殊定規の切り替え

複数の特殊定規が表示されている場合、スナップできる特殊定規は 1 つだけです。緑色の線で表示されている特殊定規は、スナップが無効になっています。

スナップしたい特殊定規のスナップの切り替えアイコンをタップします。定規の色が紫色に変わると、定規のスナップが有効になります。同時にアイコンの形状も変わります。



また、[表示] メニュー→ [スナップする特殊定規の切り替え] を選択すると、スナップ先の特殊定規を切り替えられます。初期設定のショートカットキーでは、[Ctrl]+[4] キーを押しても、切り替えられます。

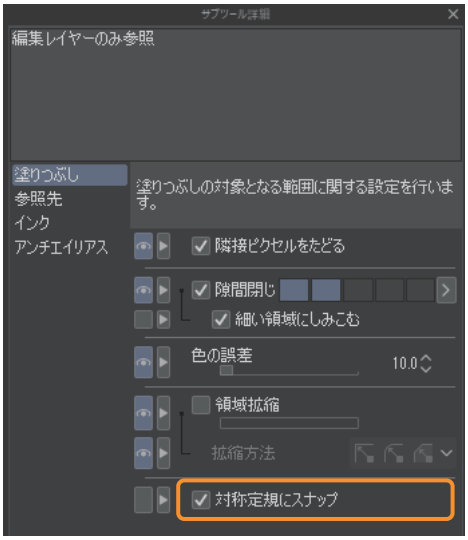
メモ

特殊定規の色は、[環境設定] ダイアログで変更できるため、解説と色が異なる場合があります。変更方法については『定規・単位』を参照してください。

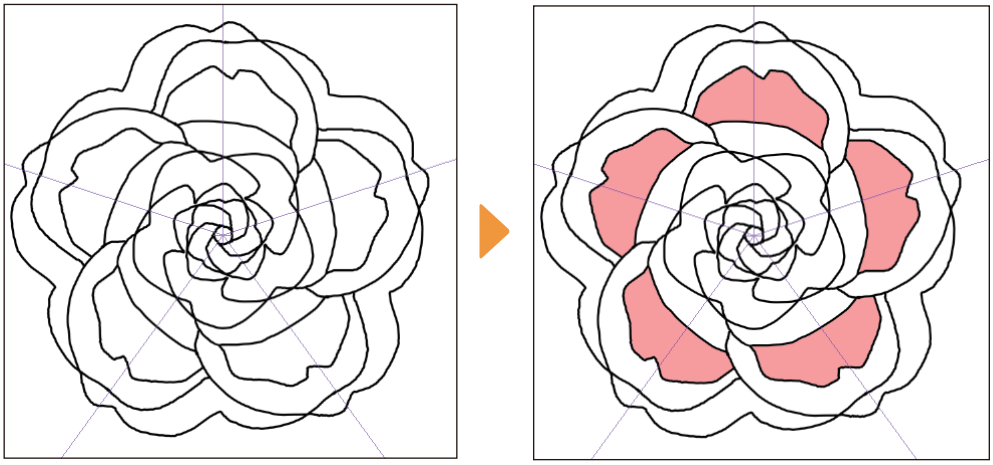
対称定規にスナップして塗りつぶす

対称定規は、[ペン] ツールなどの描画ツールのほかに、[塗りつぶし] ツールや [自動選択] ツールもスナップできます。

[塗りつぶし] ツールと [自動選択] ツールの [サブツール詳細] パレットから [塗りつぶし] カテゴリを選択し、[対称定規にスナップ] をオンにします。



対称定規が有効なレイヤーを選択し、[塗りつぶし] ツールまたは [自動選択] ツールでキャンバスをタップします。対称定規で分割した数だけ、塗りつぶしや選択範囲の作成が実行されます。



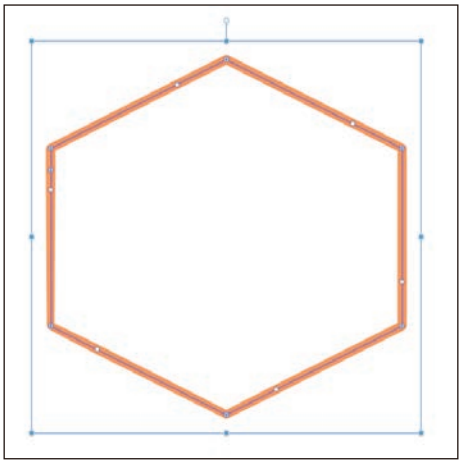
定規を編集する

CLIP STUDIO PAINT で作成した定規の位置や角度を調整したり、定規の形状を変更したりする方法を紹介します。

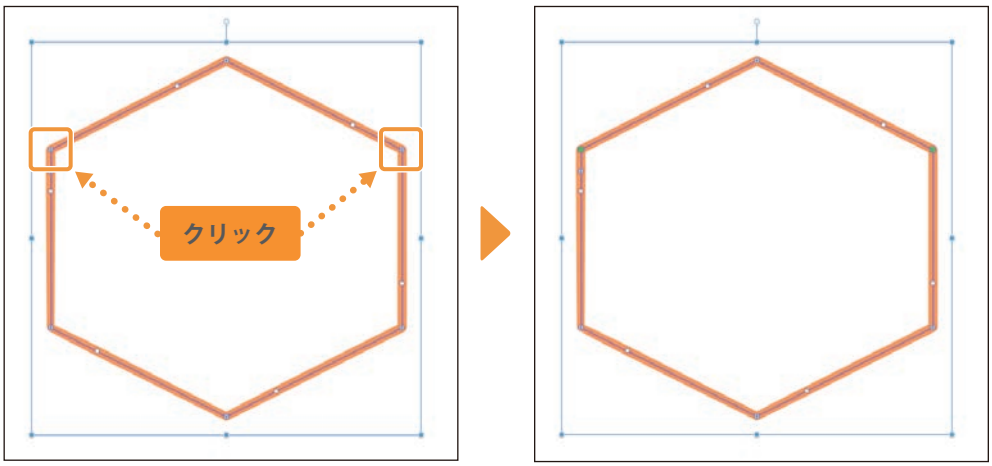
直線定規・曲線定規・図形定規・定規ペン

[直線定規]・[曲線定規]・[図形定規]・[定規ペン] の各サブツールで作成した定規は、定規や制御点を選択すると、定規や制御点ごとに編集を行えます。

[操作] ツールの [オブジェクト] サブツールを選択して、キャンバスから定規の線をタップすると、ハンドルや制御点が表示された部分の定規の線を編集できます。[Shift] キーを押しながらタップすると、複数の定規の線を選択できます。



さらに制御点を選択するには、[オブジェクト] サブツールで選択したい制御点をタップします。[Shift] キーを押しながらタップすると、複数の制御点を選択できます。



定規の移動や変形

定規の移動・回転・変形を行う方法は、ベクターレイヤー編集時と同様の方法で行えます。詳しくは『ベクターレイヤーを変形する』を参照してください。

制御点を使用した編集

[オブジェクト] サブツールのほかに、[線修正] ツールを使用して、ベクターレイヤー編集時と同様の方法で制御点の編集を行えます。詳しくは『線修正ツールで編集する』を参照してください。

ただし、定規を編集する場合は、[線幅修正]・[ベクター線幅描き直し] の各サブツールや、[線修正] サブツールの [線幅修正] と [濃度修正] のような、線の幅や色に関する設定は行えません。

メモ

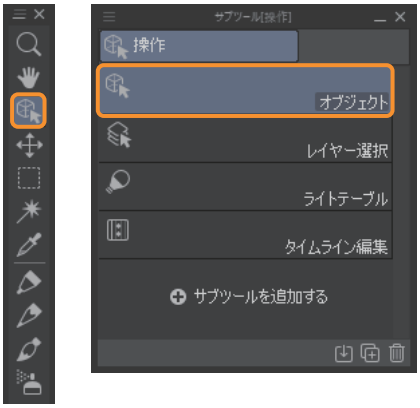
Windows/macOS の場合は、[オブジェクト] サブツール選択時に制御点や線を右クリックしてコンテキストメニューを表示すると、[制御点] サブツールの一部機能を使用できます。

サブツール詳細パレットの設定

[オブジェクト] サブツールで定規選択時の [サブツール詳細] パレットでは、『操作』・『定規【PRO/EX】』・『変形設定』のカテゴリから定規の編集方法を設定できます。

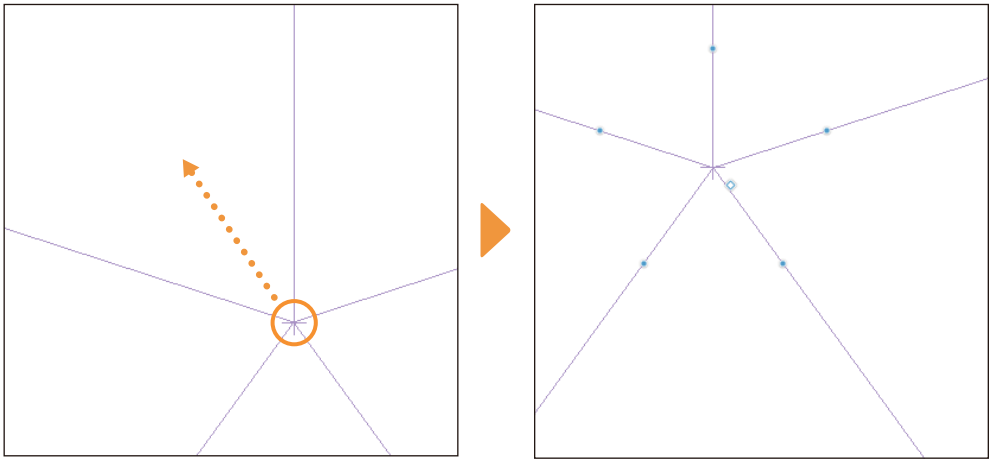
特殊定規・対称定規・ガイド

[特殊定規]・[対称定規]・[ガイド] の各サブツールで作成した定規を編集するには、[操作] ツールの [オブジェクト] サブツールを選択して、キャンバスから定規をタップして選択します。ハンドルや制御点などが表示された定規を編集できます。

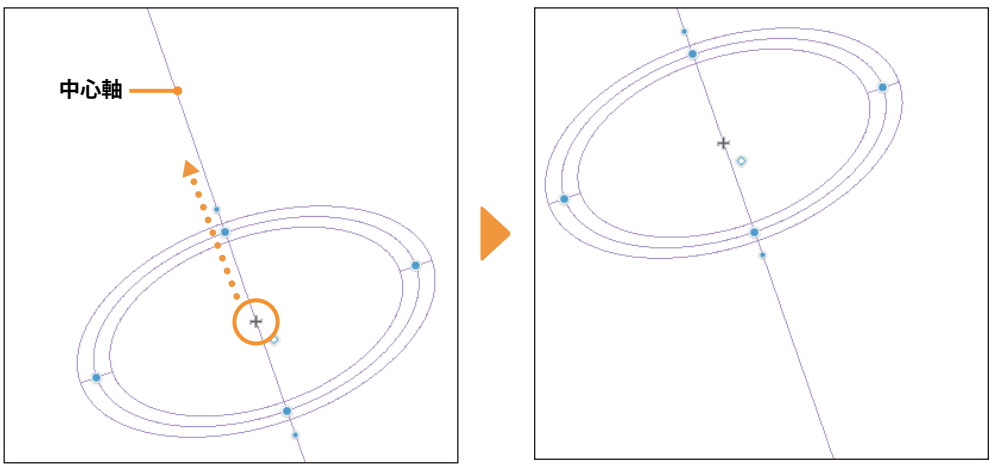


定規を移動する

定規上にマウスカーソルや指を合わせてドラッグすると、定規を移動できます。

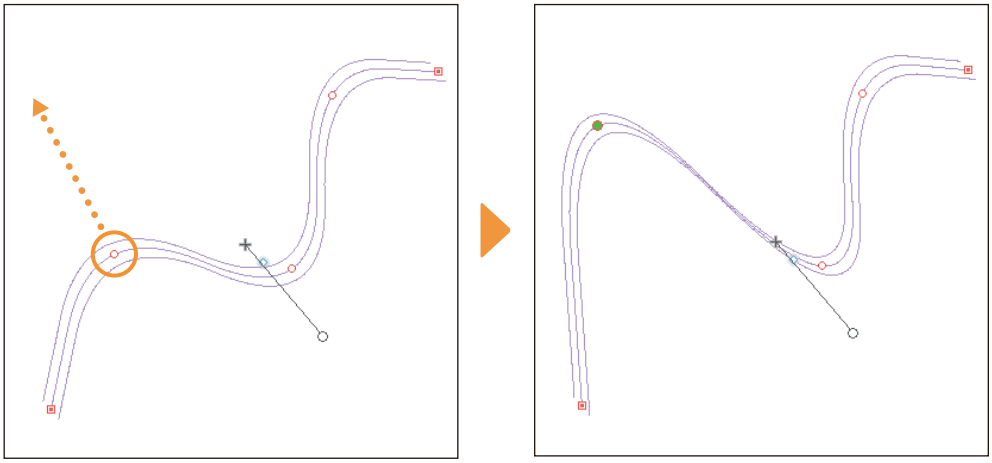


同心円定規の中心点（＋）をドラッグした場合は、中心軸に沿って定規を移動できます。中心点以外をドラッグした場合は、ほかの定規同様に移動できます。

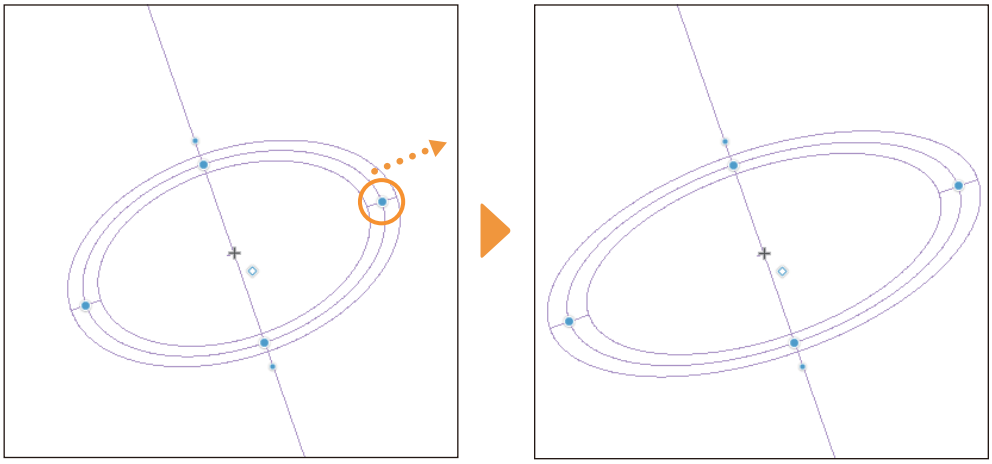


定規を変形する

平行曲線定規・多重曲線定規・放射曲線定規は、定規上にある制御点をドラッグすると、定規を変形できます。



同心円定規は、定規上にあるハンドルをドラッグすると、定規を変形できます。

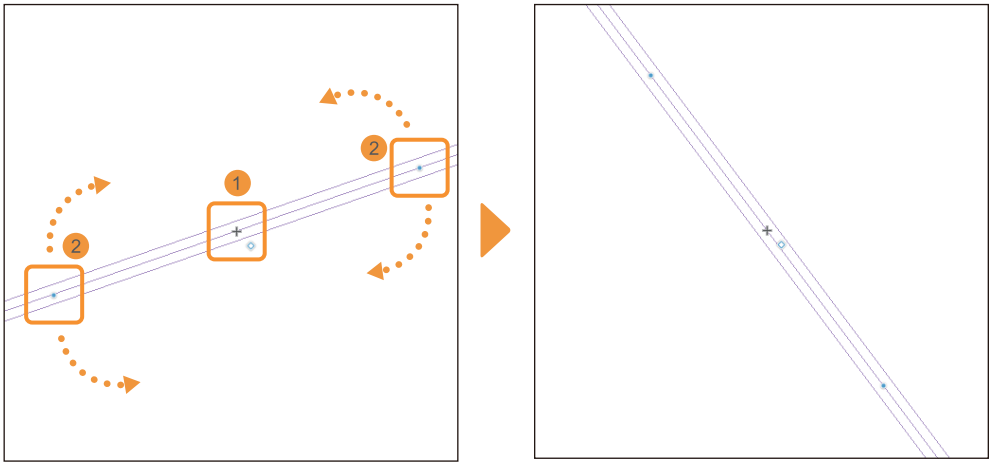


定規を回転する

定規の回転方法は、定規の種類により異なります。回転が行える定規は、平行定規・多重曲線定規・同心円定規・対称定規です。キャンバスの操作のほか、[ツールプロパティ] パレットの [角度] を設定しても、回転を行えます。

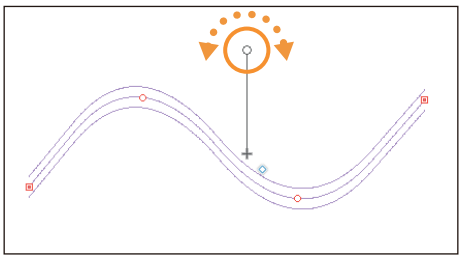
平行定規

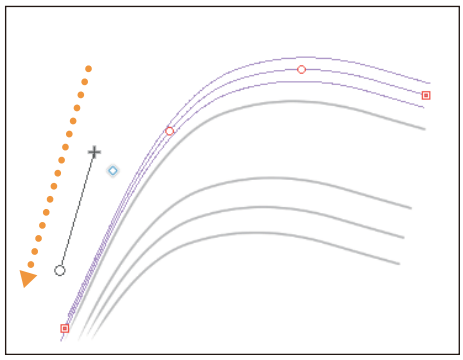
[オブジェクト] サブツールで回転の中心点（＋）をドラッグし、位置を決めます。定規上にある回転コントローラーをドラッグすると、回転の中心点を基準にして定規を回転できます。



多重曲線定規

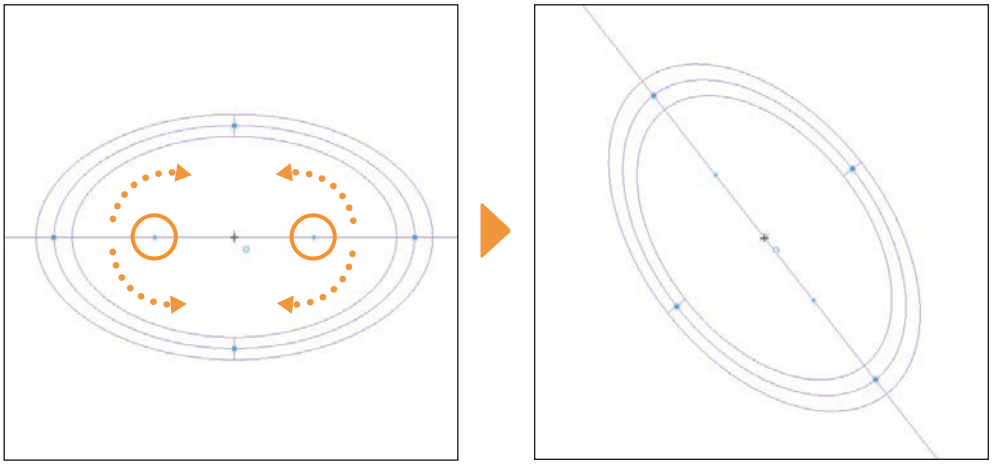
多重曲線定規は、回転コントローラーをドラッグすると、定規と同じ形の線を描画していく方向を設定できます。定規全体の回転は行えません。





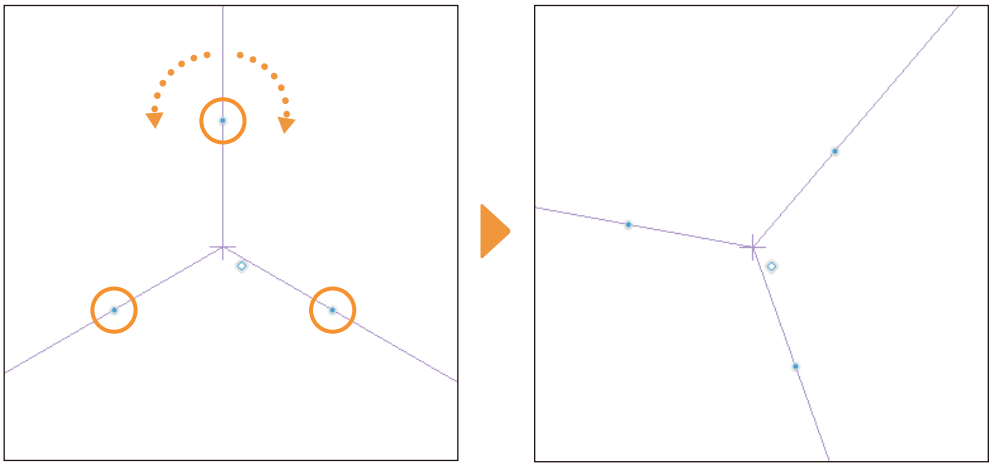
同心円定規

中心軸上にある回転コントローラーをドラッグすると、同心円定規を回転できます。



対称定規

各線上にある回転コントローラーをドラッグすると、対称定規を回転できます。



制御点を使用した編集

放射曲線定規・平行曲線定規・多重曲線定規は、制御点を編集することで、定規の形状を変更できます。

[オブジェクト] サブツールのほかに、[線修正] ツールを使用して、ベクターレイヤー編集時と同様の方法で制御点の編集を行えます。使用できる機能は、[制御点] サブツールの [制御点の移動]・[制御点の追加]・[制御点の削除]・[角の切り替え] だけです。そのほかの編集は行えません。詳しくは『制御点サブツール』を参照してください。

メモ Windows/macOS の場合は、[オブジェクト] サブツール選択時に右クリックで制御点や線からコンテキストメニューを表示すると、[制御点] サブツールの一部機能を使用できます。

サブツール詳細パレットの設定

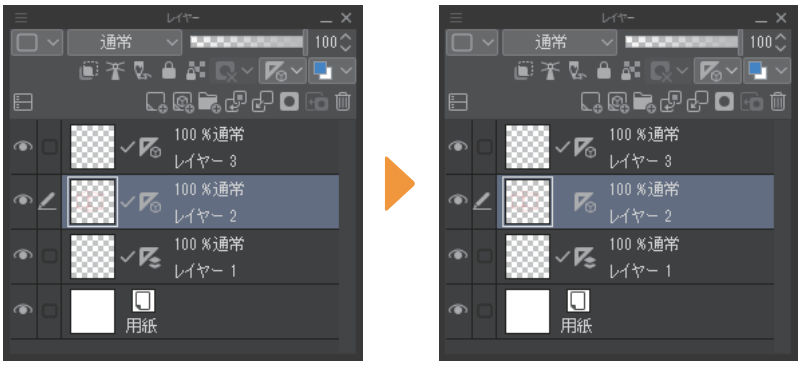
[オブジェクト] サブツールで定規選択時の [サブツール詳細] パレットでは、『操作』・『特殊定規【PRO/EX】』のカテゴリから定規の編集方法を設定できます。

定規共通の編集

定規をレイヤーにリンク

[レイヤー移動] ツールを使用したときに、定規とレイヤーを同時に移動するか、別々に移動するか設定できます。

[レイヤー] パレットのレイヤーのサムネイルと定規のアイコンの間にあるチェックマークをタップすると、定規とレイヤーのリンクが解除され、レイヤーと定規を別々に移動できるようになります。



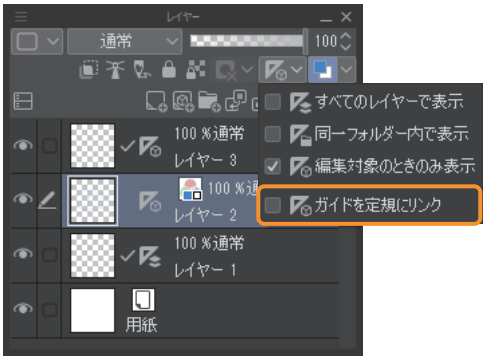
再度、レイヤーのサムネイルと定規の間をタップすると、チェックマークが表示され、定規とレイヤーがリンクされ、同時に移動できるようになります。

また、[レイヤー] メニュー→ [定規・コマ枠] → [定規をレイヤーにリンク] を選択しても、定規とレイヤーのリンクを切り替えられます。

ガイドを定規にリンク

定規を移動するときに、定規と同じレイヤー上に作成されているガイド線も連動して移動できるように設定できます。

[レイヤー] パレットから、定規を含むレイヤーを選択し、[定規の表示範囲を設定] をタップして表示されるメニューから [ガイドを定規にリンク] をオンにします。オフにすると、定規の移動時にガイド線が連動しなくなります。

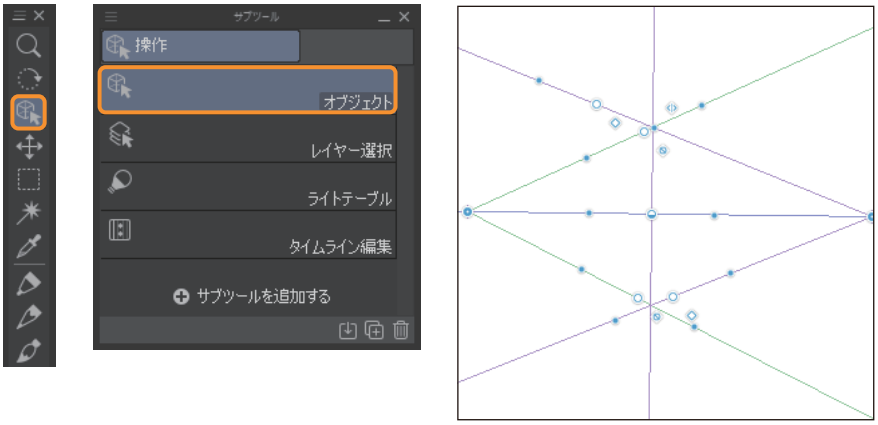


また、[レイヤー] メニュー→ [定規・コマ枠] → [ガイドを定規にリンク] を選択しても、定規とガイドのリンクを切り替えられます。

パース定規を編集する

CLIP STUDIO PAINT のパース定規を編集する方法を紹介します。

[操作] ツールの [オブジェクト] サブツールを選択して、キャンバスからパース定規の線をタップすると、ガイド線のほか、消失点やハンドルが表示され、編集できるようになります。



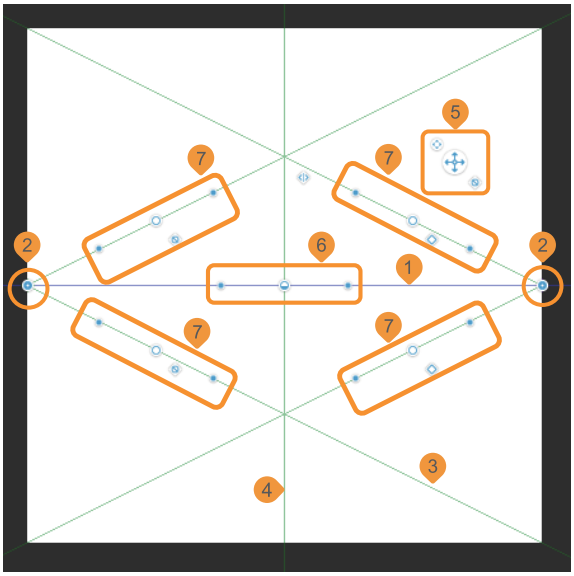
また、[定規] ツールの [パース定規] サブツールを使用すると、パース定規の透視図法を変更したり、ガイド線を追加したりできます。

パース定規の各部の名称と機能

[オブジェクト] サブツールを選択すると表示されるガイド線やハンドルについて解説します。

メモ

パース定規のハンドルのサイズは、[環境設定] ダイアログの『ツール』の [直線や曲線のハンドルのサイズ] で変更できます。



① **アイレベル**

場面を見ている人の目の高さ、あるいはカメラの高さを表す線です。画面上の水平線 (または地平線) と一致します。アイレベルより上にある物体は見上げる構図に、下にある物体は見下ろす構図になります。

② **消失点**

物の幅・奥行き・高さの線が収束する点です。地面に対して平行な、幅、奥行き方向の消失点は、必ずアイレベル上に位置します。透視図により消失点の数は異なります。

③ **ガイド線**

消失点から伸びる一対の線です。消失点には必ず付属します。作画時のガイドのほかに、ガイド線上のハンドルを使用して、ガイド線の位置や角度を変更すると、消失点の位置を変更できます。

④ **補助線**

高さ方向の垂直線を表す補助線です。1 点透視と 2 点透視のパース定規の編集時に表示されます。[オブジェクト] サブツールで位置を動かせるので、作画時のガイドとして利用できます。

⑤ **定規全体のハンドル**

定規全体を操作するためのハンドルです。『パース定規を移動する』や『パース定規全体にスナップ』などの操作を行えます。左上のハンドルをドラッグすると、定規全体のハンドルの表示位置を変更できます。

⑥ **アイレベルのハンドル**

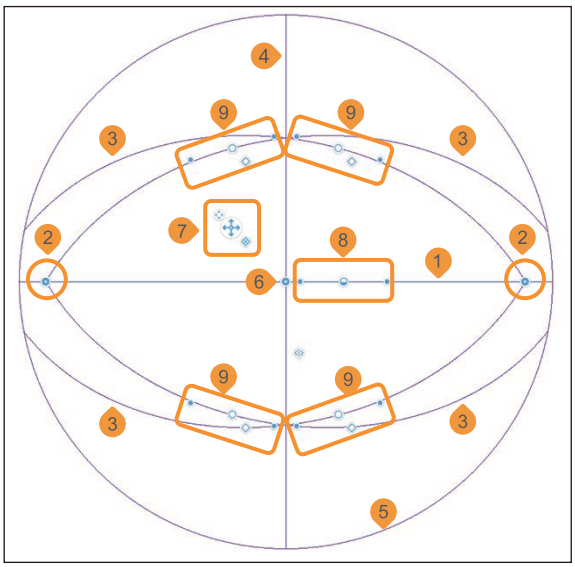
『アイレベルを移動する』や『アイレベルを回転する』などの操作を行えます。1 点透視の場合は『アイレベルにスナップ』の設定も行えます。

⑦ **ガイド線のハンドル**

『ガイド線の角度を変更する』や『ガイド線から消失点を移動する』などの操作を行えます。また、『消失点にスナップ』の設定も切り替えられます。

魚眼パース定規

[オブジェクト] サブツールで魚眼パース定規を選択すると表示されるガイド線やハンドルについて解説します。



① **アイレベル**

場面を見ている人の目の高さ、あるいはカメラの高さを表す線です。画面上の水平線 (または地平線) と一致します。アイレベルより上にある物体は見上げる構図に、下にある物体は見下ろす構図になります。

② **消失点**

物の幅・奥行き・高さの線が収束する点です。透視図により消失点の数は異なります。

③ **ガイド線**

消失点から伸びる一対の線です。消失点には必ず付属します。作画時のガイドのほかに、ガイド線上のハンドルを使用して、ガイド線の位置や角度を変更すると、消失点の位置を変更できます。

④ **補助線**

高さ方向の垂直線を表す補助線です。1 点透視と 2 点透視のパース定規の編集時に表示されます。レンズ中心や消失点を編集すると位置を動かせるので、作画時のガイドとして利用できます。

⑤ **視野円**

魚眼パースの視野に相当し、魚眼パース定規にスナップできる範囲です。視野円の外側で線を描いても、魚眼パース定規にスナップできません。

⑥ **レンズ中心**
魚眼パース（視野円）の中心位置です。『レンズ中心を移動する』の操作を行えます。

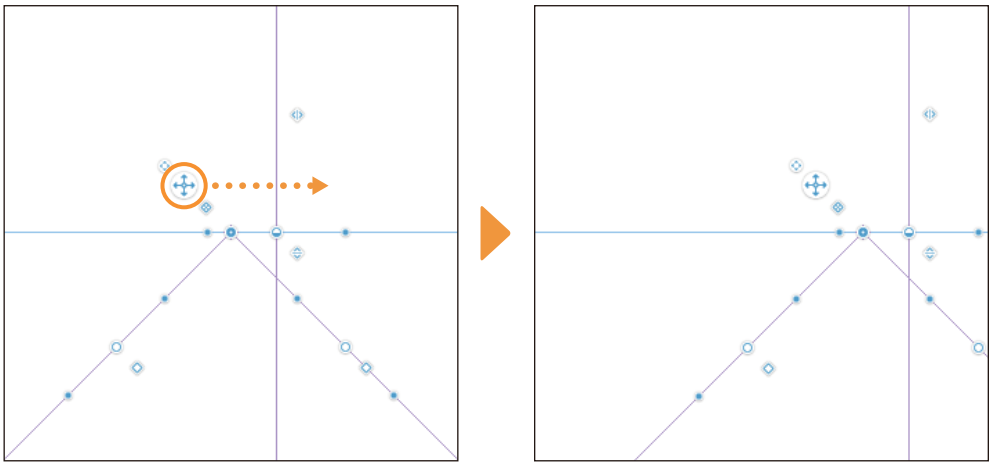
⑦ **定規全体のハンドル**
定規全体を操作するためのハンドルです。『パース定規を移動する』や『パース定規全体にスナップ』などの操作を行えます。左上のハンドルをドラッグすると、定規全体のハンドルの表示位置を変更できます。

⑧ **アイレベルのハンドル**
『アイレベルを移動する』や『アイレベルを回転する』などの操作を行えます。1 点透視の場合は『アイレベルにスナップ』の設定も行えます。

⑨ **ガイド線のハンドル**
『ガイド線の角度を変更する』や『ガイド線から消失点を移動する』などの操作を行えます。また、『消失点にスナップ』の設定も切り替えられます。

パース定規を移動する

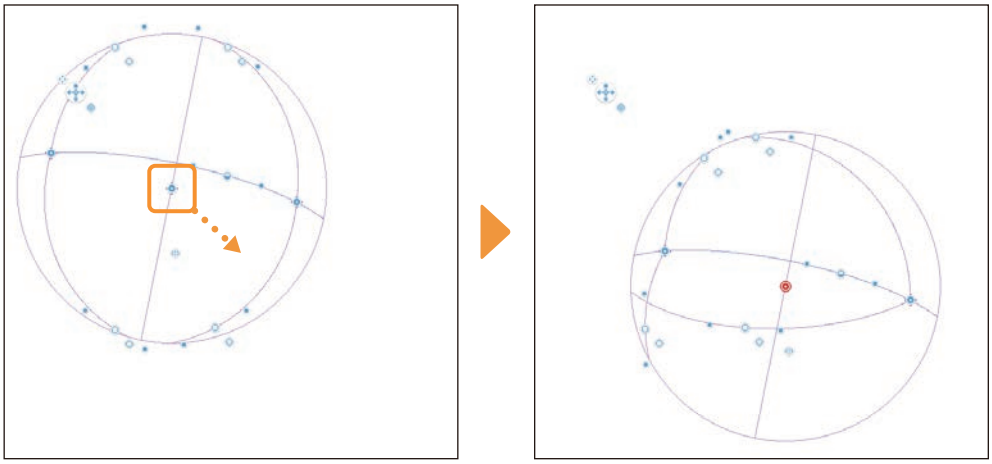
[オブジェクト] サブツールでパース定規の大きい十字型のハンドルをドラッグすると、パース定規全体が移動します。



レンズ中心を移動する

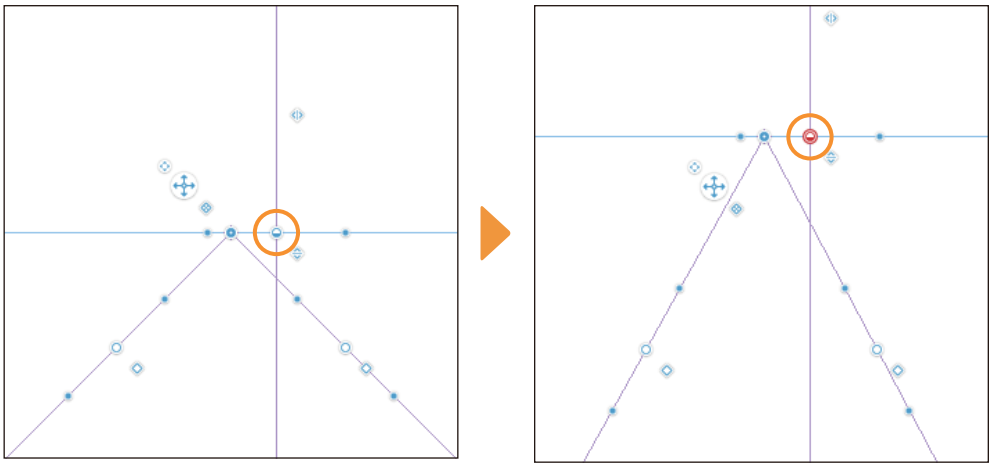
魚眼パース定規の場合、レンズ中心をドラッグすると、視野円の位置を移動できます。

定規全体のハンドルの場合は、アイレベルや消失点の位置関係を変えずに視野円を含めた定規全体を移動できますが、レンズ中心の場合は、視野円の位置に応じてアイレベルや補助線の位置も変わります。



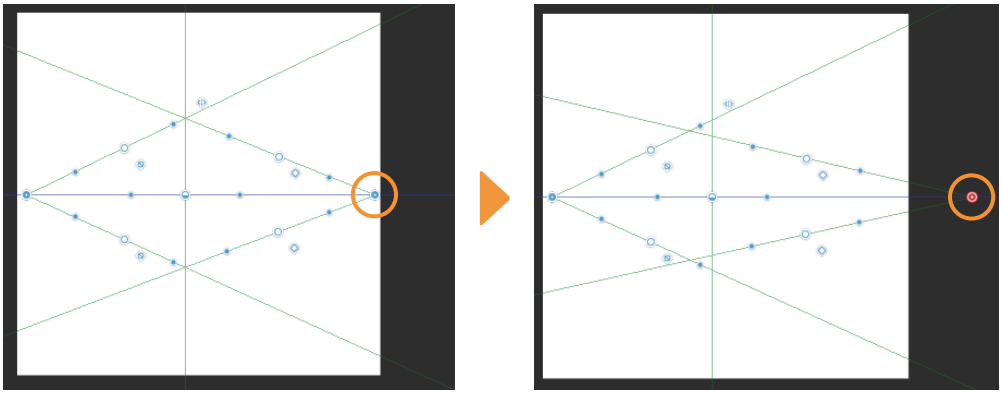
アイレベルを移動する

[オブジェクト] サブツールでアイレベルの中央にある、丸いアイコンをドラッグすると、アイレベルを移動できます。アイレベルの位置が変わると、カメラの位置が変わるため、パースの形状も変わります。

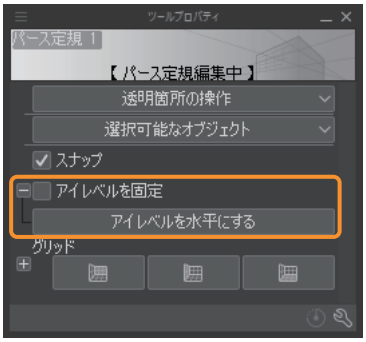


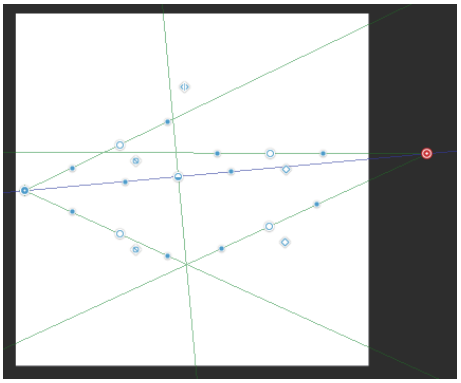
消失点を移動する

[オブジェクト] サブツールで消失点をドラッグすると、消失点を移動できます。消失点の位置が変わると、パースの形状も変わります。アイレベル上の消失点は、アイレベルにスナップするように移動できます。



2 点透視や 3 点透視の場合、[ツールプロパティ] パレットの [アイレベルを固定] をオフにすると、消失点の位置に合わせてアイレベルの角度が変わります。1 点透視の場合はアイレベルの高さが変わります。

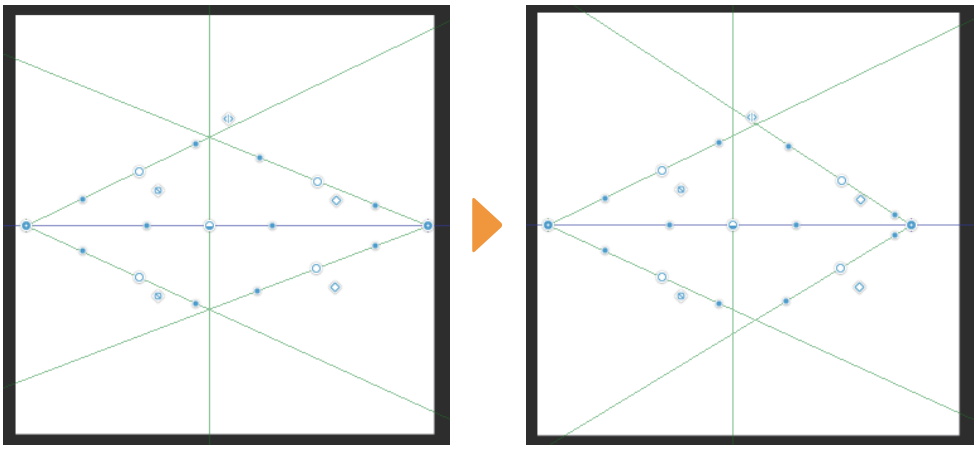




魚眼パース定規の消失点の移動範囲は、視野円の内部だけです。視野円の外部には移動できません。

ガイド線から消失点を移動する

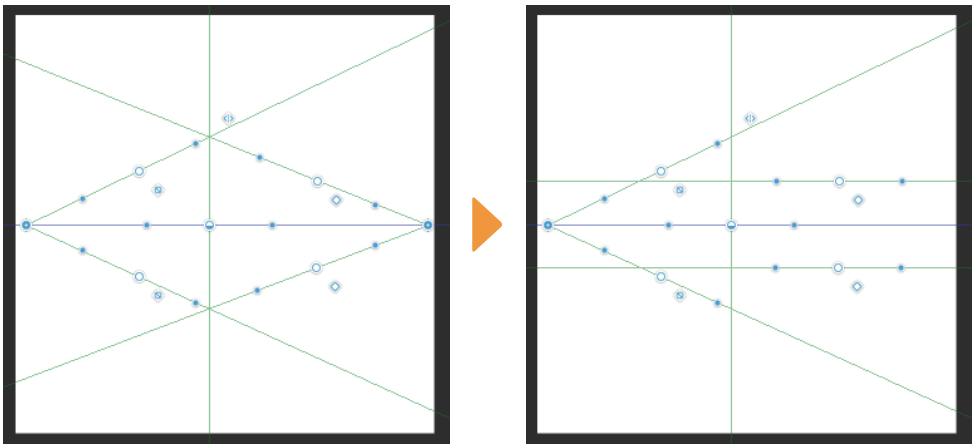
[オブジェクト] サブツールでガイド線のハンドルを移動しても、消失点の位置を変更できます。ガイド線上の青い丸のハンドルをドラッグします。ガイドの位置が変わると同時に消失点も移動します。



[ツールプロパティ] パレットの [アイレベルを固定] をオフにした場合は、ガイド線と消失点の移動に連動して、アイレベルの角度や高さが変わります。

無限遠にする

[オブジェクト] サブツールでガイド線を水平や垂直にすると、消失点が消去され、無限遠にできます。[Shift] キーを押しながらガイド線のハンドルをドラッグしても、無限遠にできます。消失点が消去されますが、透視図法に変更はありません。

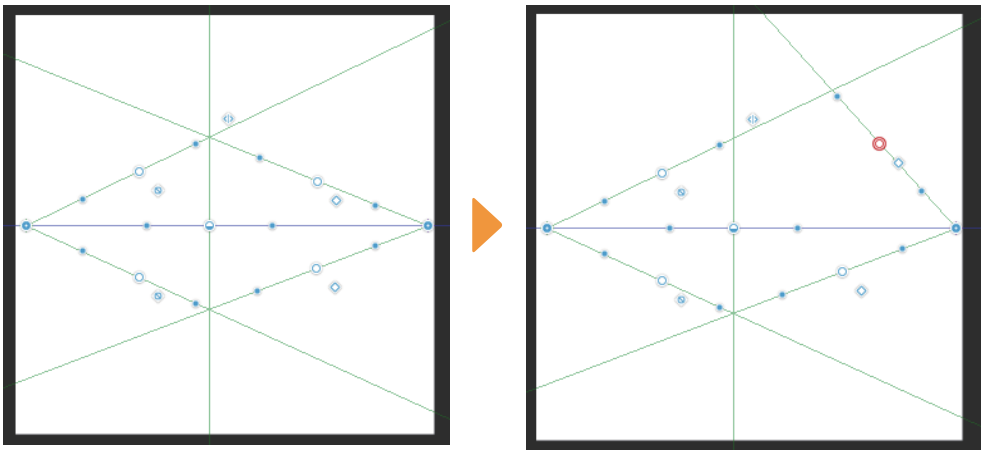


パース定規サブツールを使う

[定規] ツールの [パース定規] サブツールを選択し、[ツールプロパティ] パレットの [処理内容] から [無限遠にする] を選択します。消失点をタップすると、消失点が削除されると同時に、無限遠になります。

ガイド線の角度を変更する

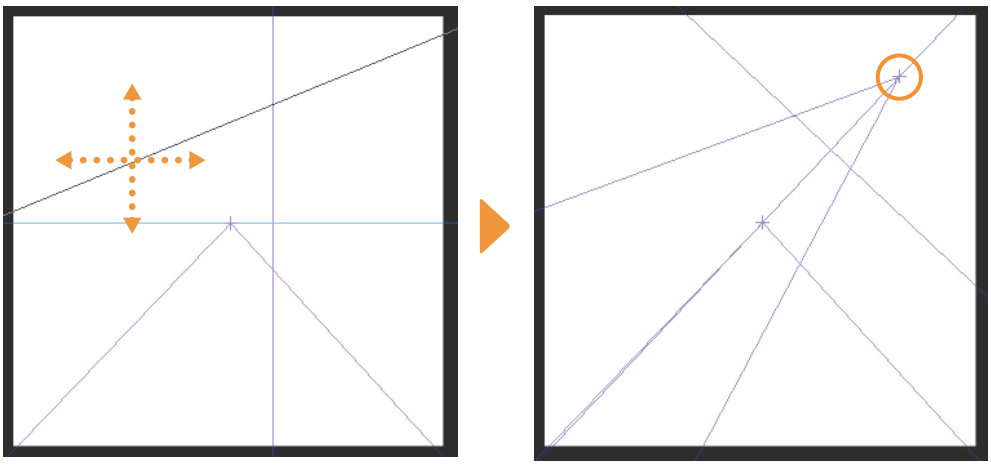
[オブジェクト] サブツールでガイド線の白い丸のアイコンをドラッグすると、消失点の位置を基準にしてガイド線の角度を変更できます。



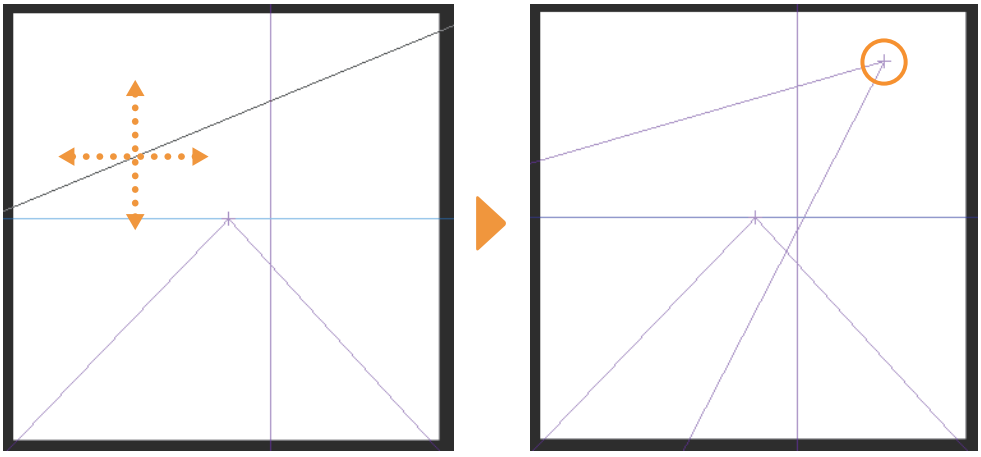
消失点を追加する

[定規] ツールの [パース定規] サブツールを選択し、[ツールプロパティ] パレットの [処理内容] から [消失点の追加] を選択すると、パース定規を作成するときに、すでに作成済のパース定規に消失点を追加できます。

[ツールプロパティ] パレットの [透視図法を変更] がオンの場合は、1 点透視のパース定規は 2 点透視に、2 点透視のパース定規は 3 点透視に変更されます。



[ツールプロパティ] パレットの [透視図法を変更] がオフの場合は、補助の消失点を追加できます。透視図法を変更せずに、異なる角度の物体を配置したいときなどに活用できます。

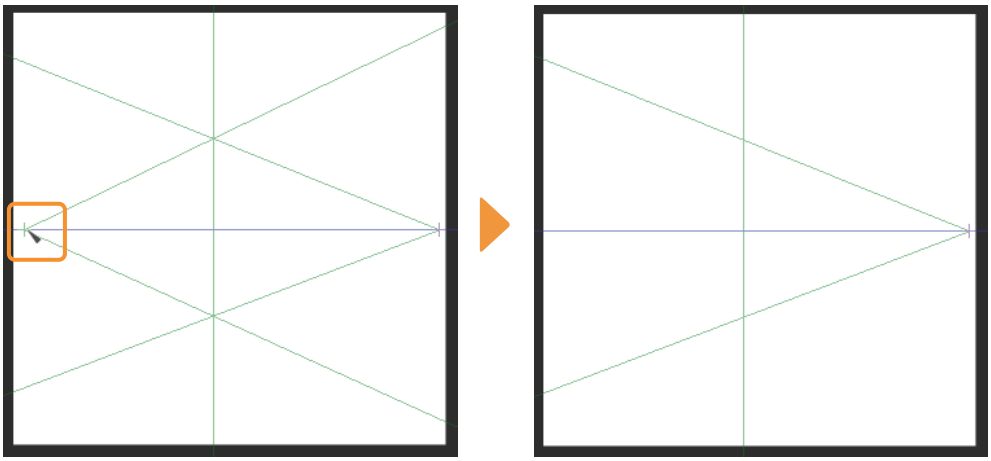


[パース定規] サブツールで消失点を追加する方法については、『パース定規サブツール』を参照してください。

消失点を削除する

[定規] ツールの [パース定規] サブツールを選択し、[ツールプロパティ] パレットの [処理内容] から [消失点の削除] を選択します。削除したい消失点をタップすると、パース定規の消失点を削除できます。

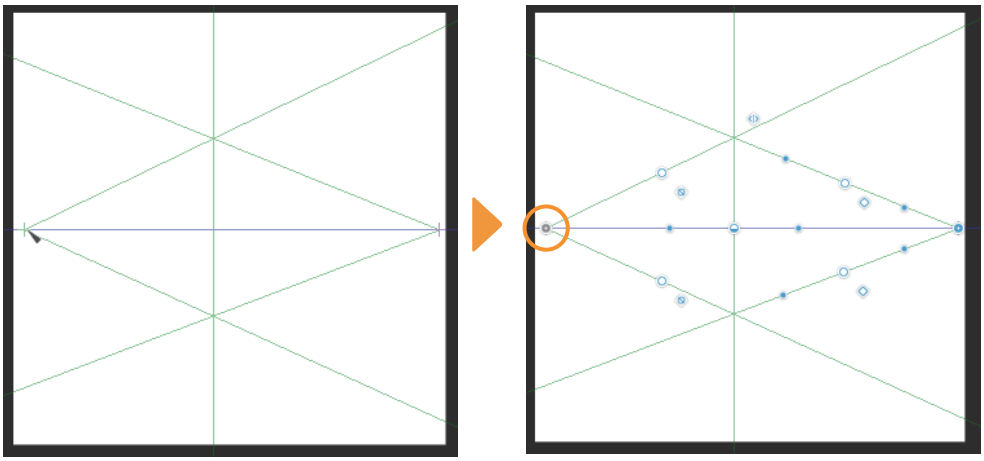
3 点透視のパース定規は 2 点透視に、2 点透視のパース定規は 1 点透視に変更されます。なお、1 点透視のパース定規の消失点を削除した場合は、パース定規自体が削除されます。



消失点を固定する

[定規] ツールの [パース定規] サブツールを選択し、[ツールプロパティ] パレットの [処理内容] から [消失点の固定] を選択します。固定したい消失点をタップすると、パース定規の消失点を固定できます。

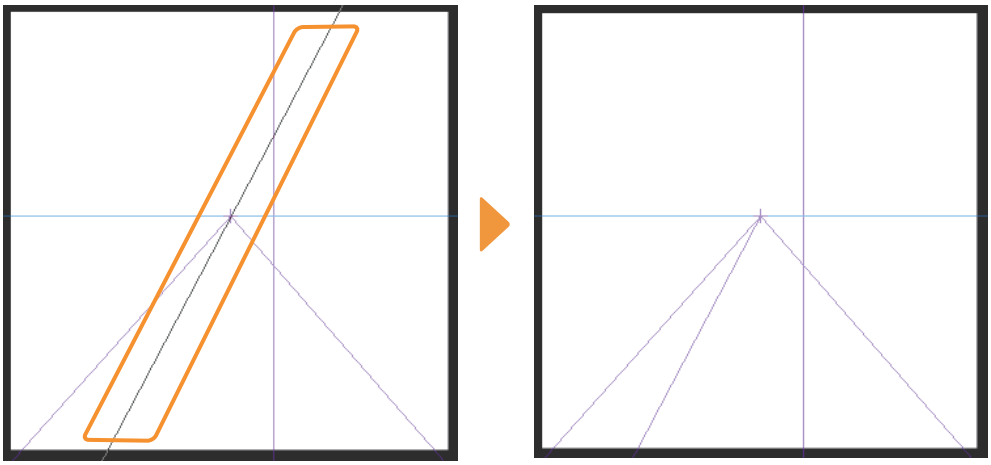
[オブジェクト] サブツールでパース定規をタップすると、固定した消失点はグレーで表示されます。固定した消失点をドラッグしても、消失点を移動できません。ただし、パース定規のアイレベルの高さや角度を変更した場合は、連動して消失点も移動します。



消失点の固定を解除するには、同じ設定の [パース定規] サブツールで、固定した消失点をタップします。

ガイド線を追加する

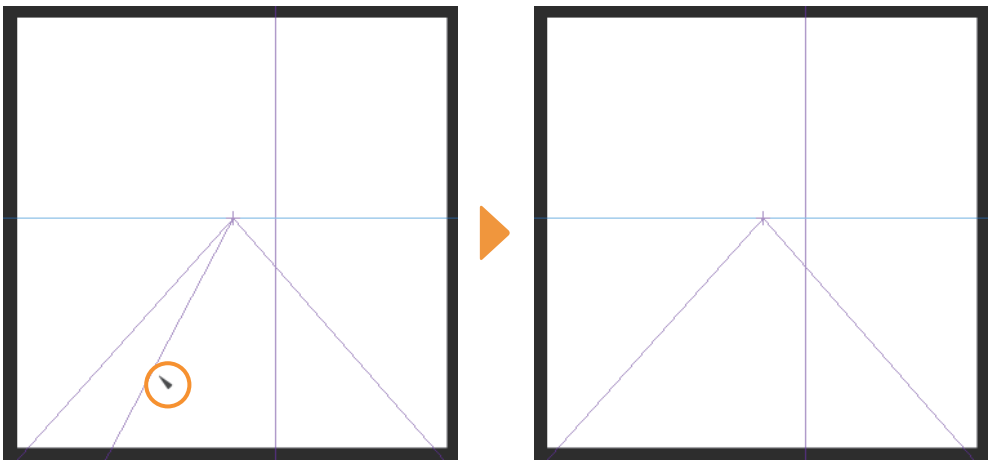
[定規] ツールの [パース定規] サブツールを選択し、[ツールプロパティ] パレットの [処理内容] から [ガイドの追加] を選択します。キャンバス上をドラッグすると、消失点に向かうガイド線を追加できます。



2 点透視や 3 点透視のパース定規の場合、ガイド線の方向を確認しながら作成すると便利です。ドラッグ中にガイド線の方向がプレビューされます。作成したい方向の線が表示されたら、マウスのボタンやペンを離します。

ガイド線を削除する

[定規] ツールの [パース定規] サブツールを選択し、[ツールプロパティ] パレットの [処理内容] から [ガイドの削除] を選択します。削除したいガイド線をタップすると、パース定規のガイド線を削除できます。



メモ

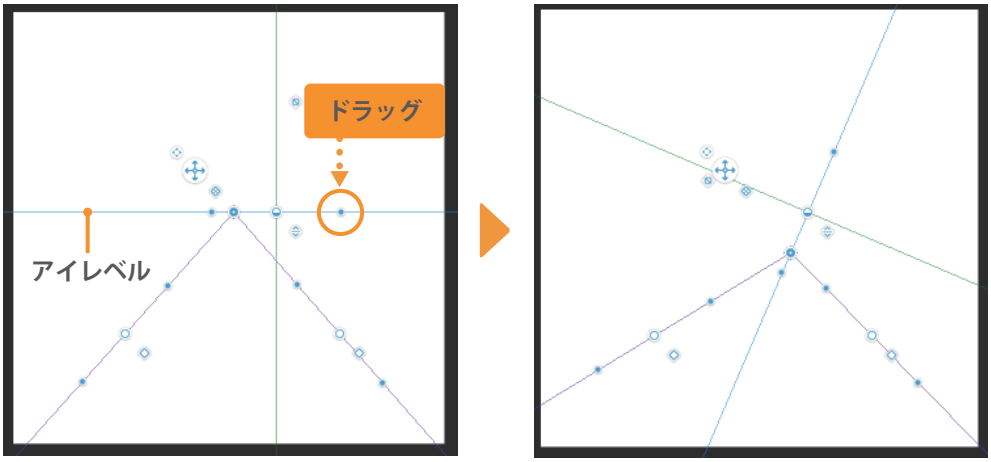
[魚眼パース] がオフになっていて、ガイド線が 1 本だけの無限遠の消失点がある場合、[ガイドを削除] を実行できません。

魚眼パースに切り替える

[オブジェクト] サブツールでパース定規を選択し、[ツールプロパティ] パレットの [魚眼パース] をオンにすると、魚眼パース定規に切り替わります。オフにすると、通常のパース定規に戻せます。

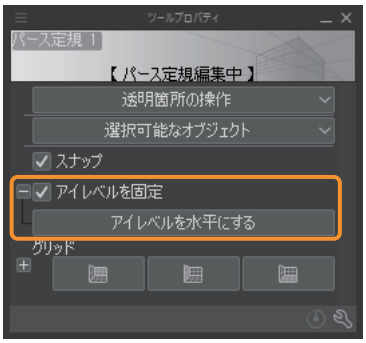
アイレベルを回転する

[オブジェクト] サブツールでアイレベルの中央のアイコンの左右にある丸いアイコンをドラッグすると、アイレベルを回転できます。アイレベルの角度が変わると、カメラの位置が変わるため、パースの形状も変わります。



アイレベルを固定する

[オブジェクト] サブツールでパース定規を選択し、[ツールプロパティ] パレットの [アイレベルを固定] をオンにすると、アイレベルを固定できます。



アイレベルを固定すると、ガイド線の角度やアイレベル上の消失点の位置を変更しても、アイレベルの位置を維持したまま、消失点がアイレベル上で移動します。

詳しくは『消失点を移動する』と『ガイド線の角度を変更する』を参照してください。

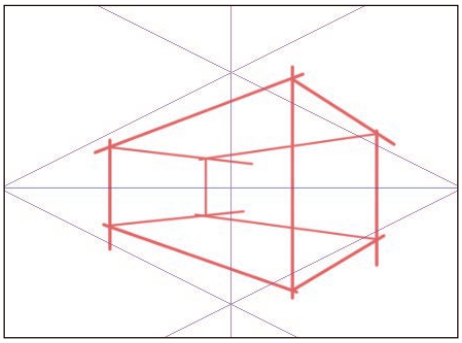
サブツール詳細パレットの設定

[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットを使うと、さまざまな設定を行えます。

- パース定規選択時の [オブジェクト] サブツールの [サブツール詳細] パレットでは、『操作』·『パース定規【PRO/EX】』のカテゴリの設定を行えます。
- [パース定規] サブツールの [サブツール詳細] パレットでは、『パース定規【PRO/EX】』カテゴリの設定を行えます。

パース定規に描画する

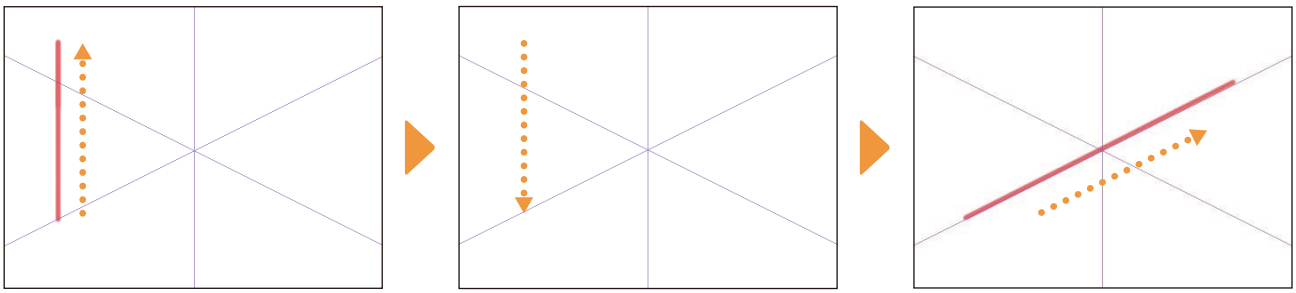
『定規にスナップさせる』の [特殊定規にスナップ] をオンにすると、[ペン] や [鉛筆] などの各描画ツールを使用して、CLIP STUDIO PAINT のキャンバスに作成したパース定規に沿った線を描けます。



パース定規に沿った線を描けない場合は、『定規の表示範囲を設定する』の設定を確認してください。

スナップ描画中に線の方向を変える

描きたい方向と異なる方向に描画した場合は、ペンを離さずに描き始めまでペンを戸すと、描画した線をキャンセルして線を描き直せます。



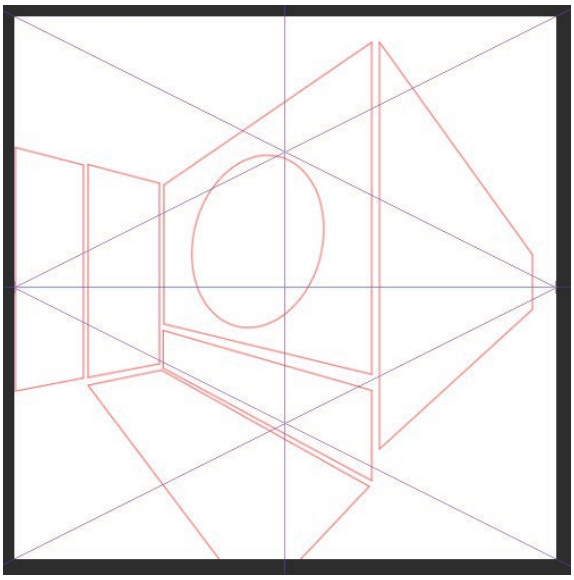
このほか、パース定規では、スナップさせる方向のカスタマイズを行えます。『スナップの設定を切り替える』を参照してください。

メモ

開始位置にドラッグしても線を描き直せない場合は、[環境設定] ダイアログで設定できます。変更方法については『定規・単位』の [パース定規スナップ中に描き始めの点に戻ると方向を決定し直す] を参照してください。

図形や折れ線を描画する

[図形] · [コマ枠] · [フキダシ] · [選択範囲] の各ツールを使用しても、パース定規に沿った図形を描けます。なお、サブツールの [入力処理] が [図形] · [連続曲線] · [単位曲線] に設定されているものに限ります。



なお、図形や折れ線などをパース定規にスナップさせる場合、一部の設定が無効になります。

- [直線] や [折れ線] は、描画する線の交点がパース定規に沿っている場合、グリッドにスナップできます。斜め方向にある交点にはスナップできません。
- 長方形や楕円などの図形を描く場合、[ツールプロパティ] パレットの [確定後に角度を調整] がオンになっていても、角度を調整できません。
- 長方形や楕円などの図形を描く場合、[ツールプロパティ] パレットの [縦横指定] から [比率指定] を指定している場合、[縦横指定] の設定が反映されます。ただし、透視図法とは別に追加した消失点にスナップする場合、設定が無効になります。

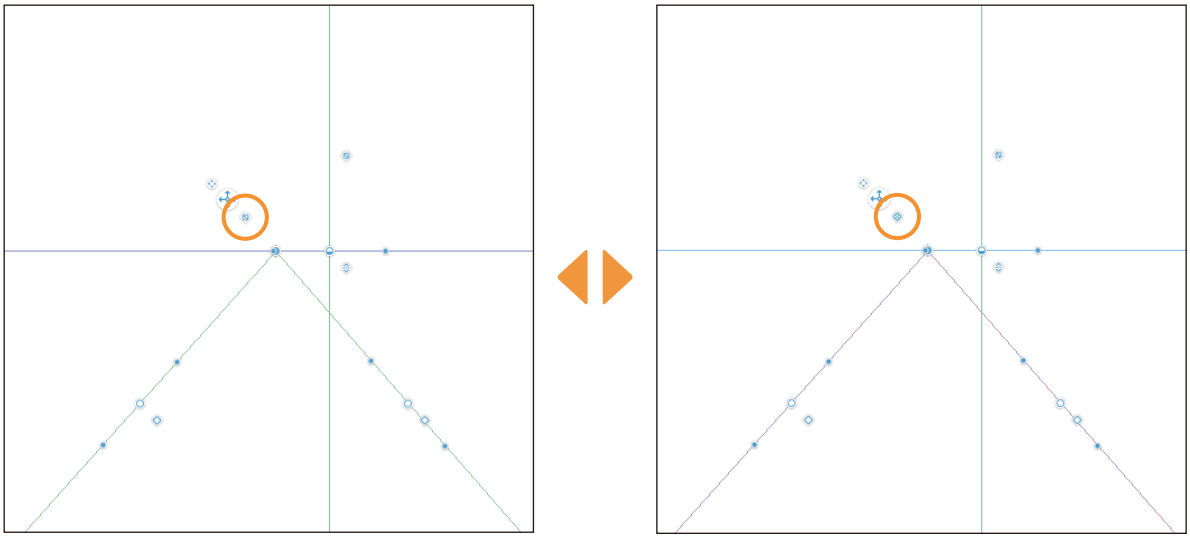
サブツールの [入力処理] を確認する方法については『入力処理と出力処理』を参照してください。

スナップの設定を切り替える

パース定規全体にスナップ

『スナップする特殊定規の切り替え』と同様に、パース定規もほかの特殊定規と同時に使用できません。

[オブジェクト] サブツールでパース定規のスナップの切り替えアイコンをタップすると、パース定規のスナップの有効・無効を切り替えられます。同時にアイコンの形状も変わります。パース定規のスナップの切り替えアイコンは、パース定規全体のハンドルの右下にあります。



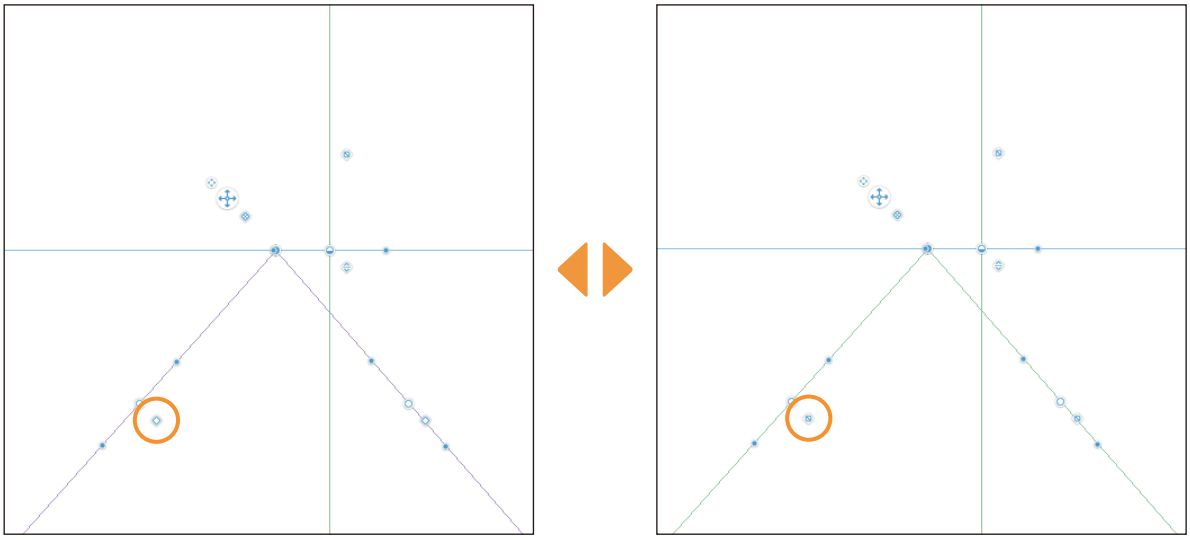
スナップが有効になると、ガイド線と補助線が紫色で表示されます。無効になると、これらの線が緑色で表示されます。

メモ

[オブジェクト] サブツールでパース定規をタップして、[ツールプロパティ] パレットの [スナップ] をオンにしても、パース定規のスナップを有効にできます。

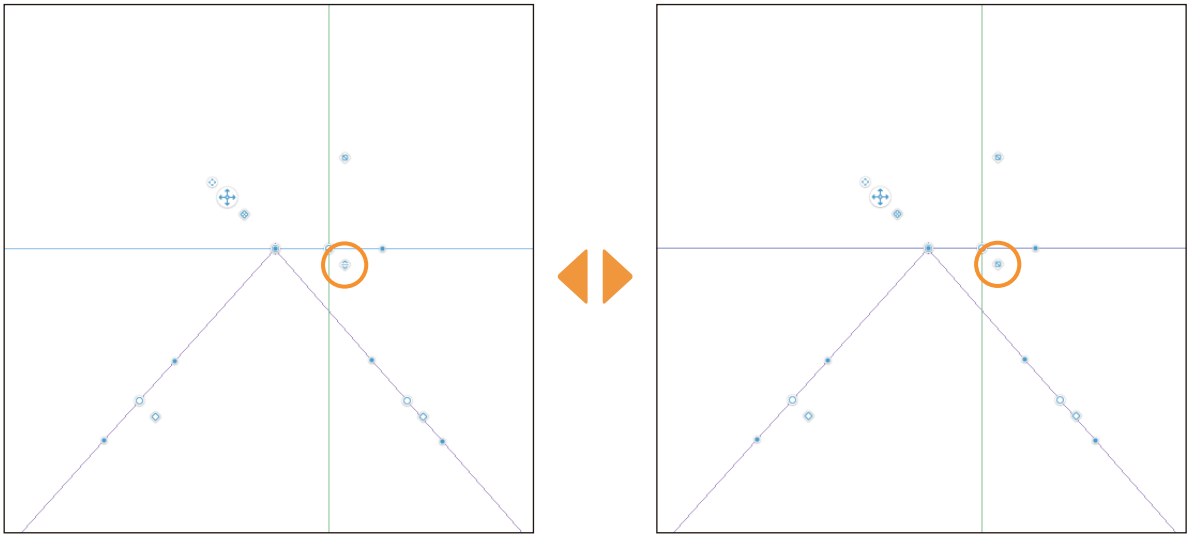
消失点にスナップ

ガイド線のハンドルの近くにあるスナップの切り替えアイコンをタップすると、パース定規の消失点ごとにスナップの有効・無効を切り替えられます。特定の消失点だけスナップを無効にしたい場合に便利です。

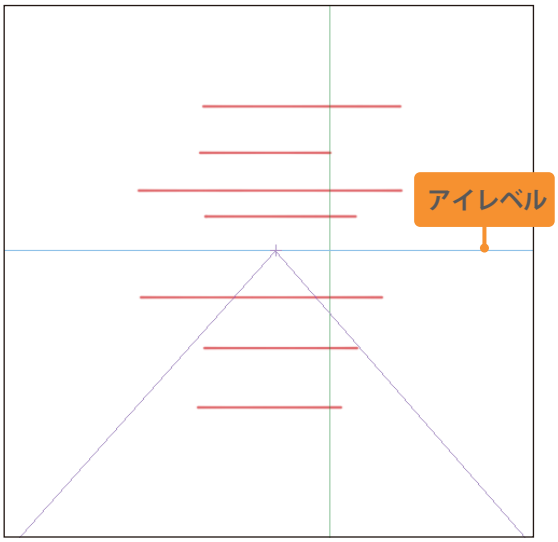


アイレベルにスナップ

1 点透視のパース定規は、アイレベルの向きに沿って描画できます。スナップの有効・無効を切り替えるには、アイレベルのハンドルの近くにあるスナップの切り替えアイコンをタップします。

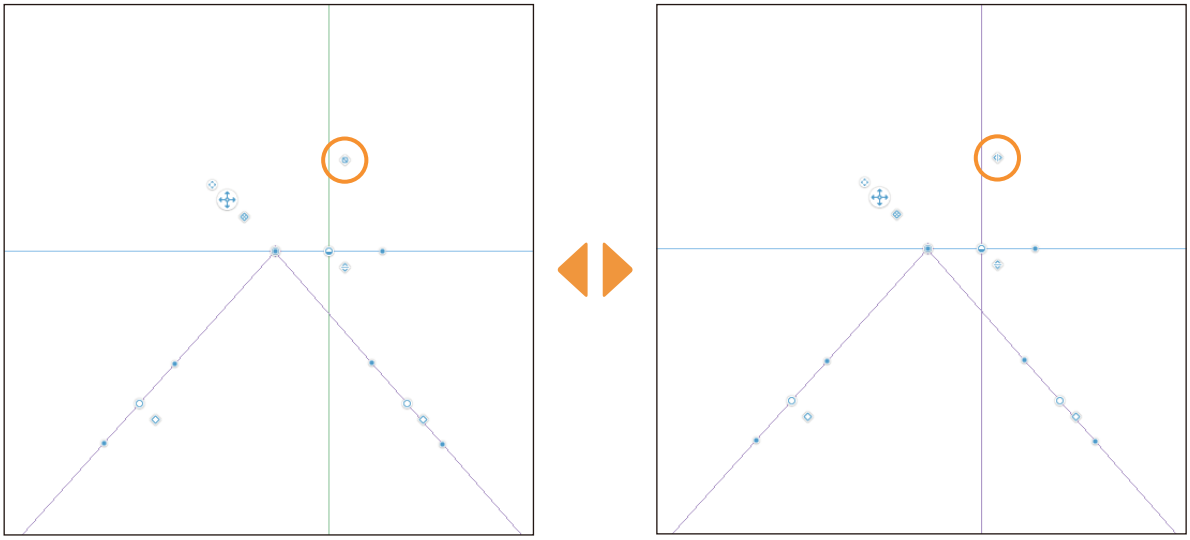


スナップを有効にすると、消失点のほかに、アイレベルの向きに合わせた線を引けるようになります。



補助線にスナップ

1 点透視と 2 点透視のパース定規は、アイレベルと垂直に交わる補助線の向きに沿って描画できます。スナップの有効・無効を切り替えるには、アイレベルのハンドルの近くにあるスナップの切り替えアイコンをタップします。



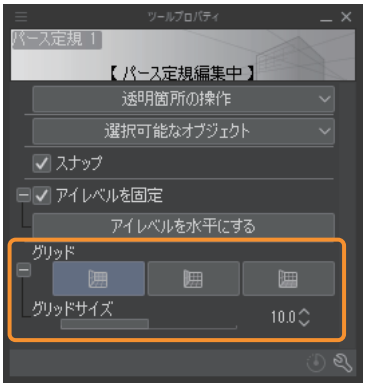
パース定規にグリッドを表示してスナップ

パース定規に、消失点から等間隔なグリッドを表示できます。床や窓など等間隔のます目を描くときに便利です。

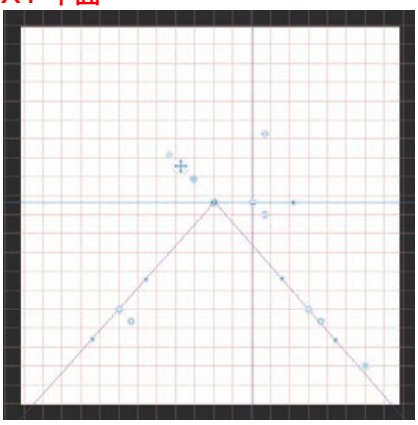
グリッドを表示する

[オブジェクト] サブツールでパース定規を選択します。[ツールプロパティ] パレットの [グリッド] から、グリッドを表示したい平面のボタンをタップします。左から [XY 平面] · [YZ 平面] · [XZ 平面] です。

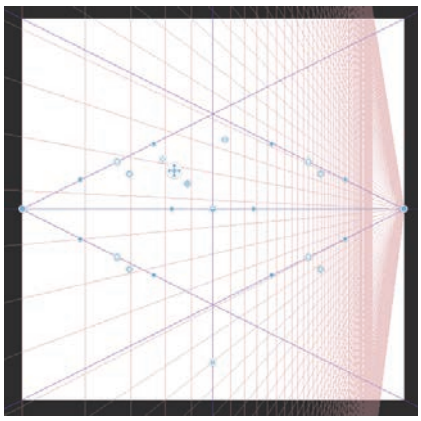
[グリッド] の左の [+] をタップすると、[グリッドサイズ] が表示され、グリッドの格子のサイズ（間隔）を指定できます。



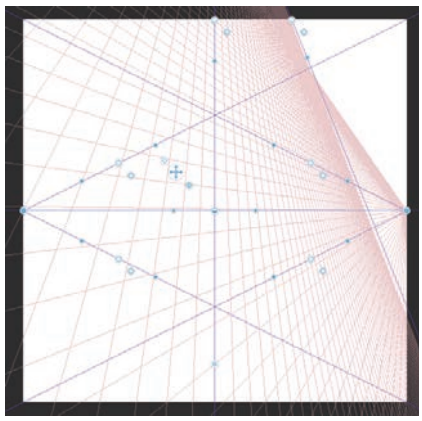
XY 平面



1 点透視

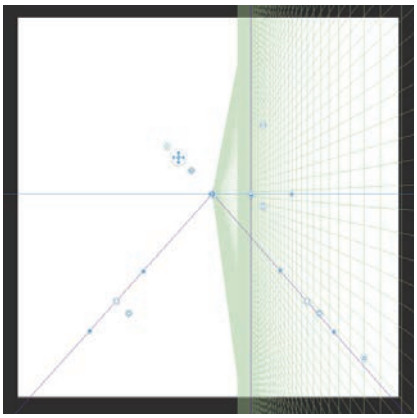


2 点透視

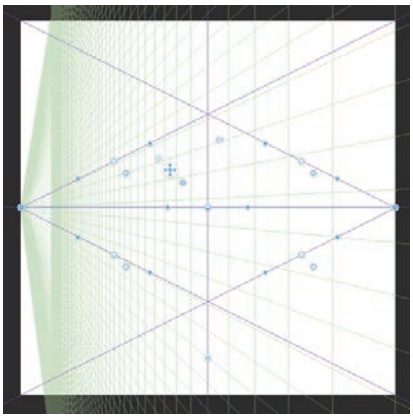


3 点透視

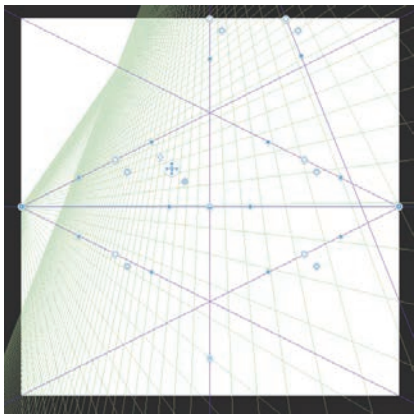
YZ 平面



1 点透視

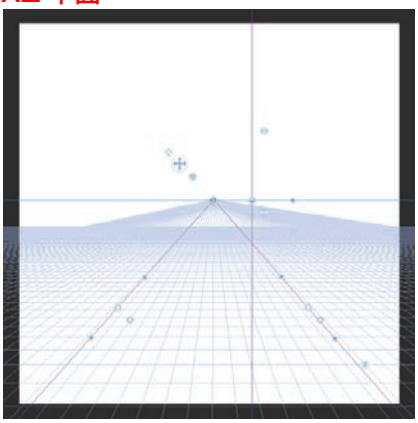


2 点透視

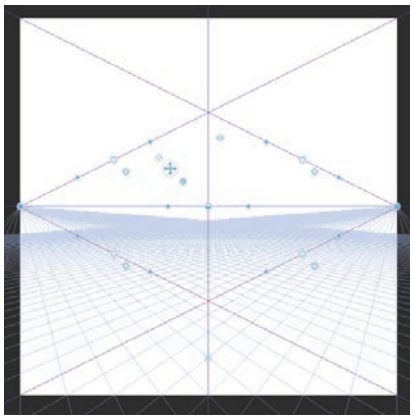


3 点透視

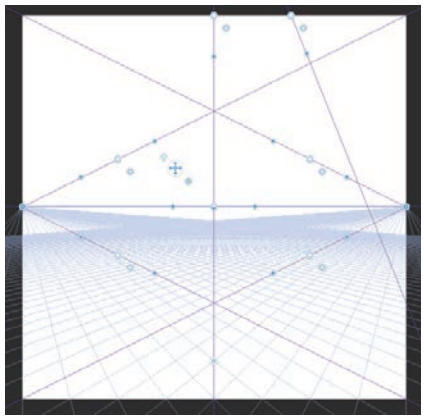
XZ 平面



1 点透視

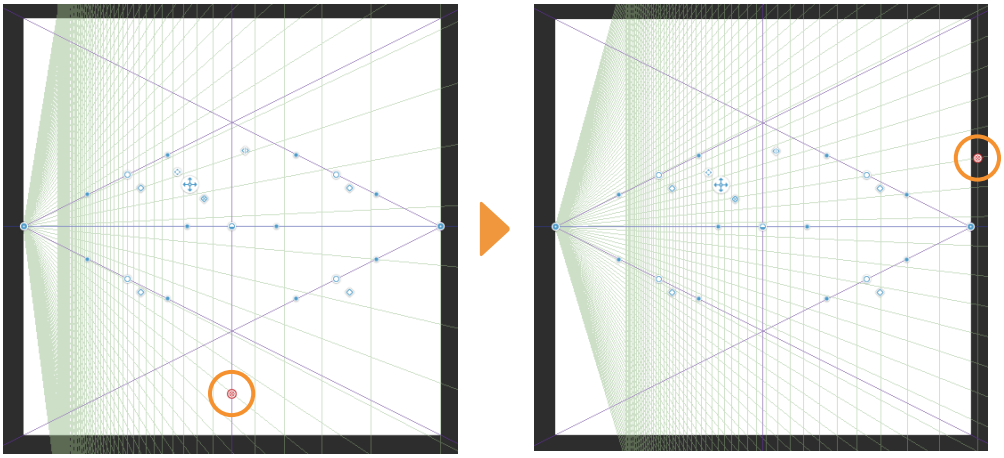


2 点透視



3 点透視

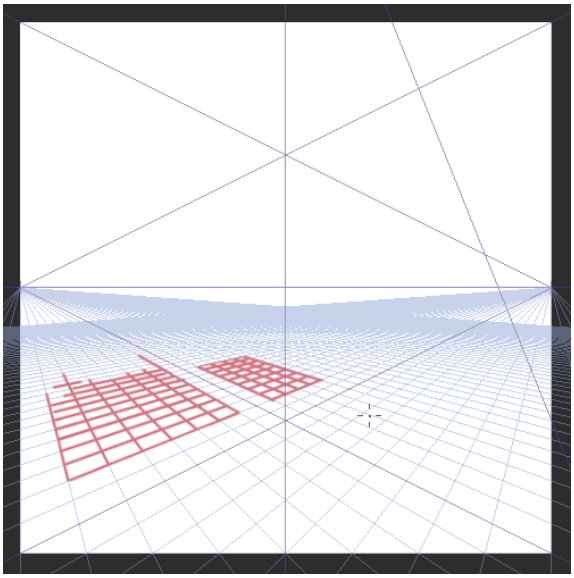
パース定規のグリッドの原点をドラッグすると、グリッドの位置を調整できます。



グリッドにスナップさせる

パース定規のグリッドに沿った線を描くには、[グリッドにスナップ] をオンにします。設定方法については『定規に沿って描画』を参照してください。

なお、グリッドを表示していない平面に対してスナップを有効にする場合は、[特殊定規にスナップ] もオンにしてください。



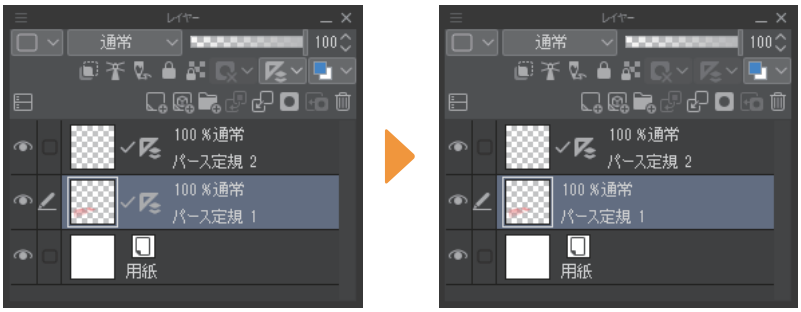
定規を削除する

CLIP STUDIO PAINT で作成した定規を削除する方法を紹介します。特定の定規だけを削除することもできます。

レイヤー内の定規をすべて削除する

[レイヤー] パレットから削除したい定規のアイコンを選択します。次の操作を行うと、定規を削除できます。

- [レイヤー] パレットの [レイヤーを削除] をタップします。
- [レイヤー] メニュー→ [定規・コマ枠] → [定規を削除] を選択します。
- 選択した定規を [レイヤー] パレットの [レイヤーを削除] にドラッグ& ドロップします。

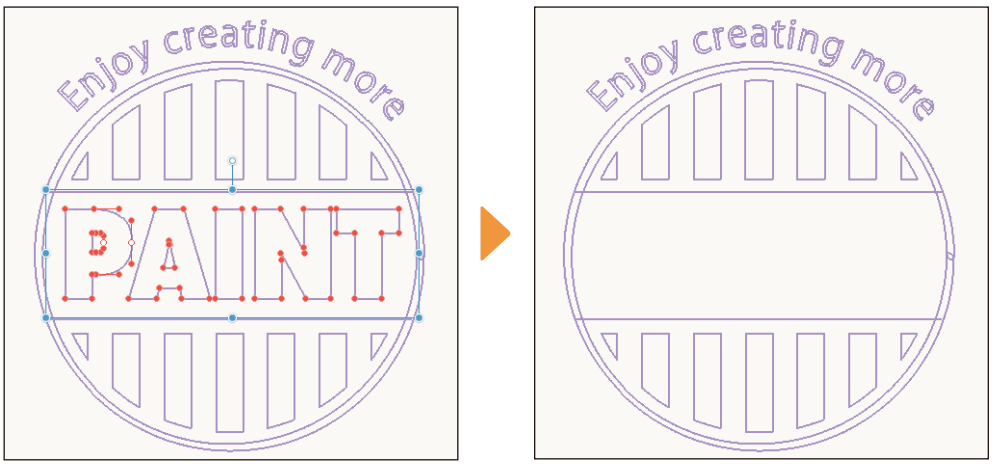


特定の定規を削除する

1 つのレイヤー内に複数の定規を作成している場合、特定の定規だけ削除できます。

[オブジェクト] サブツールで削除したい定規をタップして選択します。次の操作を行うと、選択した定規を削除できます。

- [レイヤー] メニュー→ [定規・コマ枠] → [定規を削除] を選択します。
- [編集] メニュー→ [消去] を選択します。
- キーボードが接続されている環境の場合、[Delete] キーを押します。



ガイド線の場合は、[オブジェクト] サブツールでガイド線をタップして、キャンバスウィンドウの外側にドラッグしても、削除できます。

コミック・Webtoon

CLIP STUDIO PAINT でマンガを描くのに便利な機能を紹介します。コマ割り・フキダシ・トーンに加え、簡単な設定で効果線を描いたり、Webtoon 向けに画像を書き出したりできます。

- コマ割り【PRO/EX】
- フキダシ【PRO/EX】
- トーン【PRO/EX】
- 流線・集中線【PRO/EX】
- Webtoon

コマ割り【PRO/EX】

CLIP STUDIO PAINT のキャンバスで、基本枠に沿ったコマ枠フォルダーを作成する方法や、コマ割りする方法、好きな線でコマに描画する方法、ぶち抜きコマを作成する方法などを紹介します。

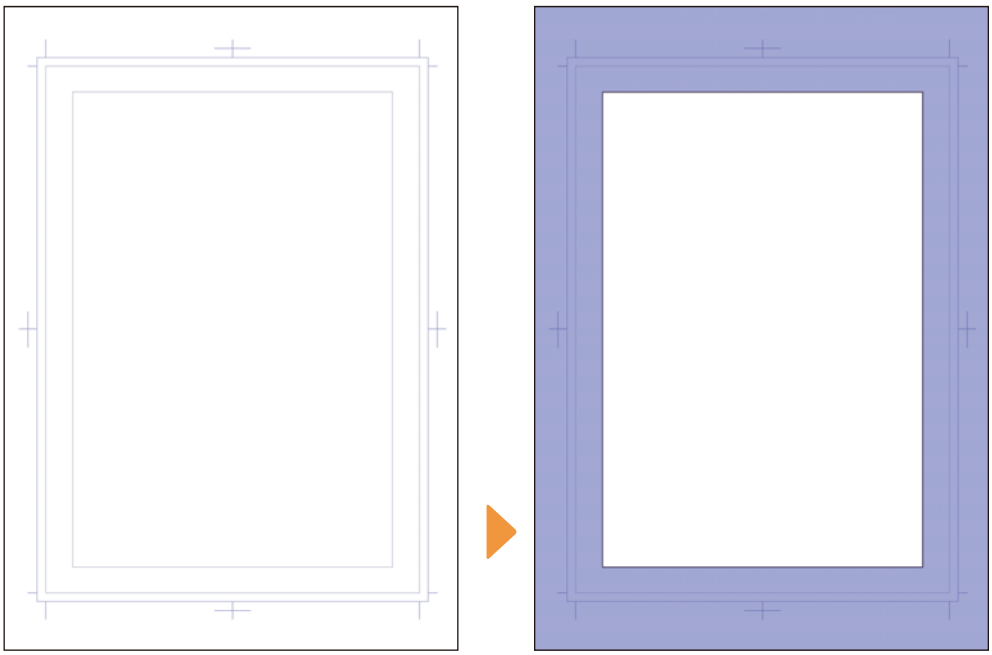
コマ枠を作成する

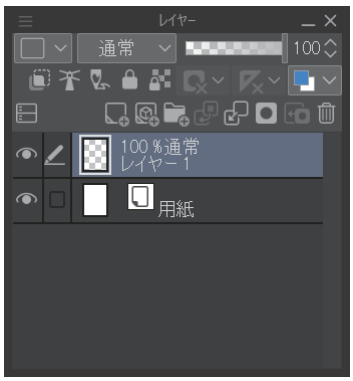
基本枠に沿ったコマ枠フォルダーを新規作成します。コマ枠フォルダーを作成すると、コマ割りが行えるようになります。コマ割りについては『コマ枠を編集する』を参照してください。

コマ枠フォルダー

[レイヤー] メニュー→ [新規レイヤー] → [コマ枠フォルダー] を選択すると、[新規コマ枠フォルダー] ダイアログが表示されます。

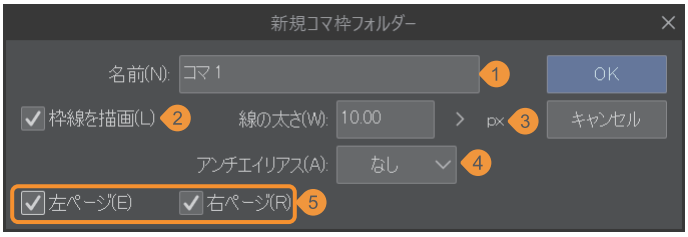
[新規コマ枠フォルダー] ダイアログを設定し、[OK] をタップすると、[レイヤー] パレットに新しいコマ枠フォルダーが作成されると同時に、キャンバスに枠線が描画されます。





コマ枠フォルダーには、レイヤーマスクも作成されます。コマ枠フォルダー内のレイヤーに描画すると、コマ枠フォルダーからはみ出さずに描画できます。詳しくは『コマ枠に描画する』を参照してください。

新規コマ枠フォルダーダイアログ



① **名前**
コマ枠フォルダーの名称を設定できます。

② **枠線を描画**
オンにすると、コマ枠に枠線が描画されると同時に定規が作成されます。オフにすると、コマ枠に定規だけが作成されます。

③ **線の太さ**
コマ枠の枠線の太さを指定できます。

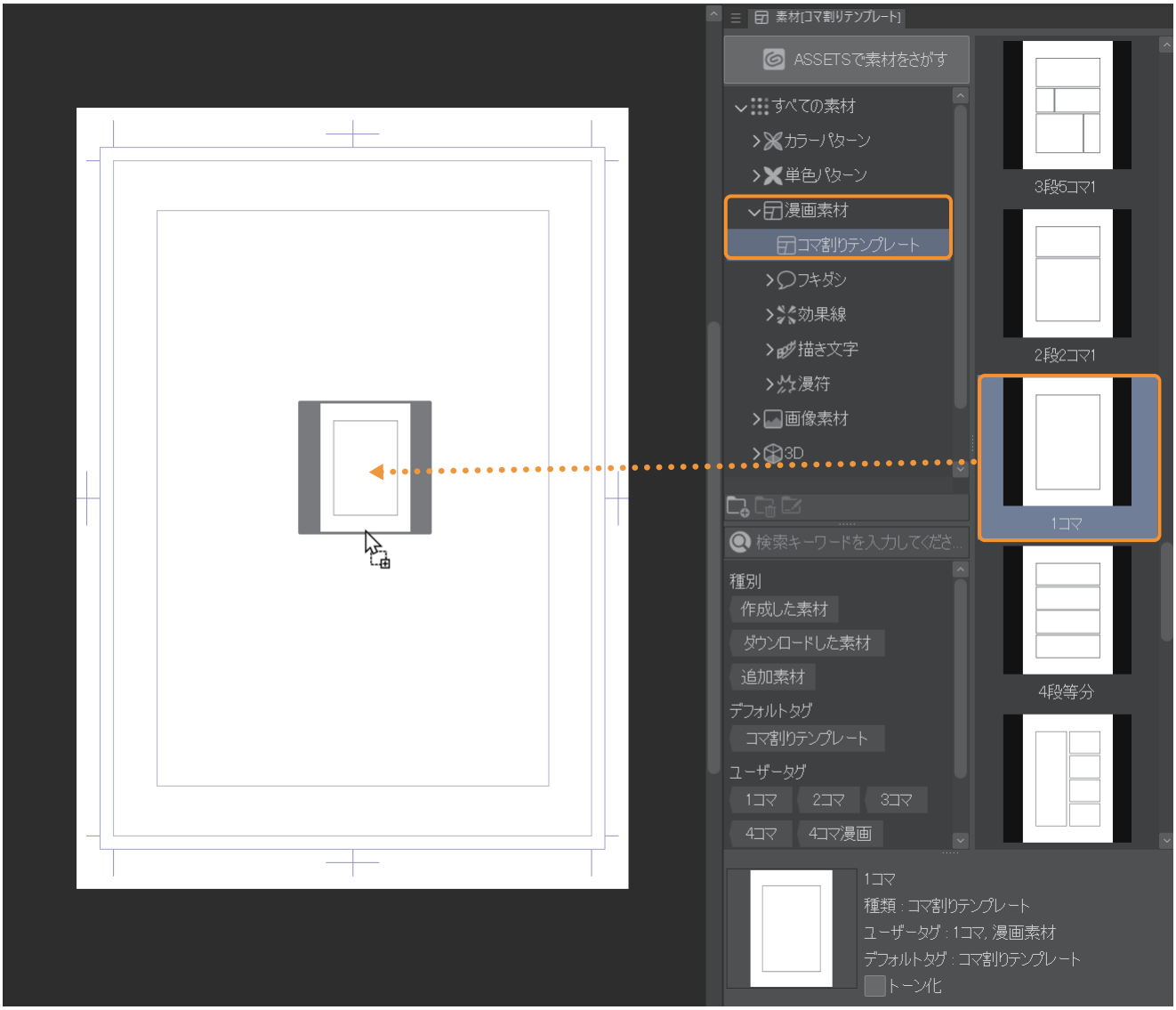
④ **アンチエイリアス**
コマ枠の枠線にアンチエイリアスを適用できます。
アンチエイリアスを適用した線は、線のギザギザが目立たなくなり、滑らかな輪郭の線を描画できます。アンチエイリアスの強さは [弱] · [中] · [強] から選択できます。アンチエイリアスを適用しない場合は、[なし] を選択します。

⑤ **左ページ・右ページ【EX】**
見開きページの編集時に表示される項目です。コマ枠フォルダーを作成するページを指定できます。

コマ割りテンプレート

[素材] パレットの [漫画素材] → [コマ割りテンプレート] から、[1 コマ] を選択し、キャンバスに貼り付けます。キャンバスに枠線が描画され、[レイヤー] パレットに新しいコマ枠フォルダーが作成されます。

コマ割りテンプレートには、4 コマなどのように最初からコマ割りされている素材もあります。

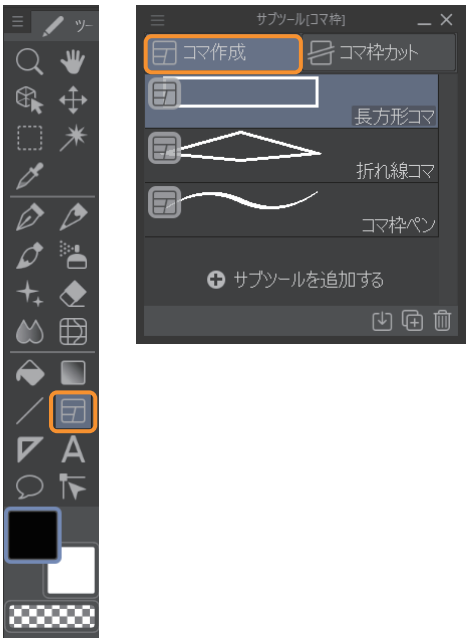


メモ

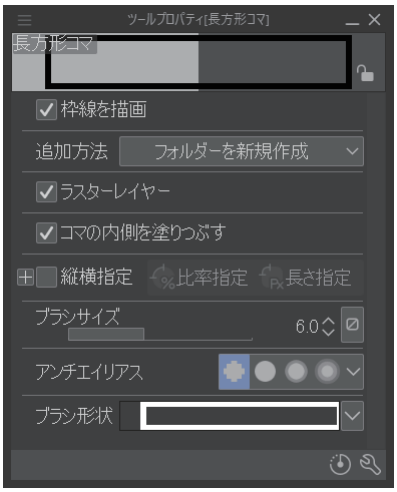
自作のコマ枠フォルダーを、テンプレート素材として登録できます。登録方法については、『レイヤーをテンプレート素材として登録する』を参照してください。

コマ枠ツール

[ツール] パレットで [コマ枠] ツールを選択します。[サブツール] パレットから [コマ作成] → [長方形コマ] サブツールを選択します。

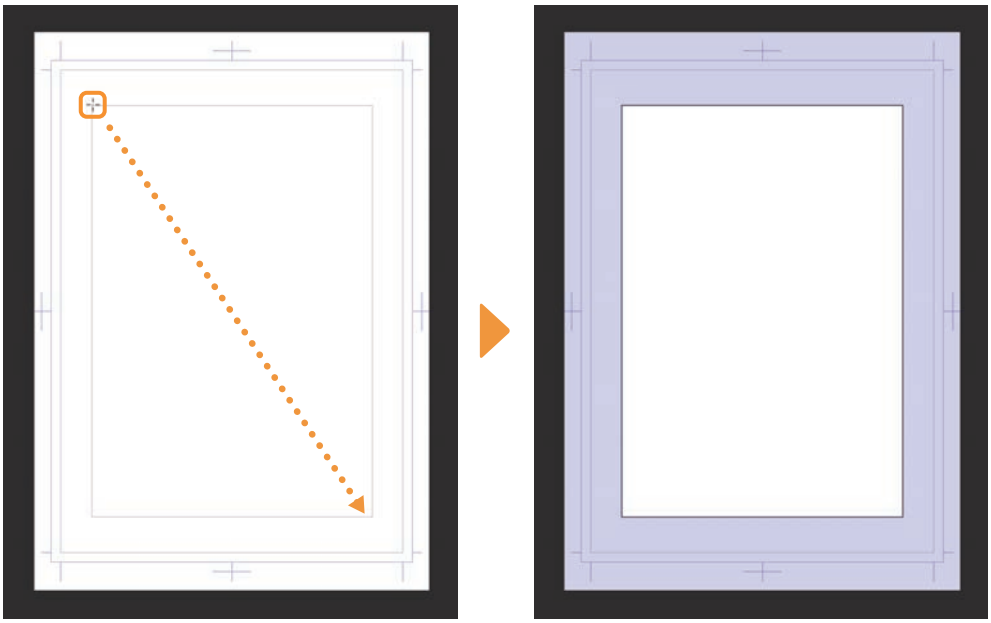


[ツールプロパティ] パレットで、コマ枠の線の太さなどを設定します。



基本枠の近くにマウスカーソルを合わせて、キャンバス上でドラッグします。基本枠にスナップするように、枠線を描画できます。

枠線を描画すると、[レイヤー] パレットに新しいコマ枠フォルダーが追加されます。



このほかにも、[コマ枠] ツールは、Webtoon のような基本枠のないキャンバスにコマ枠を作成できます。[長方形コマ] サブツールのほかに、[折れ線コマ] サブツールや [コマ枠ペン] サブツールがあり、さまざまな形状のコマ枠を選べます。

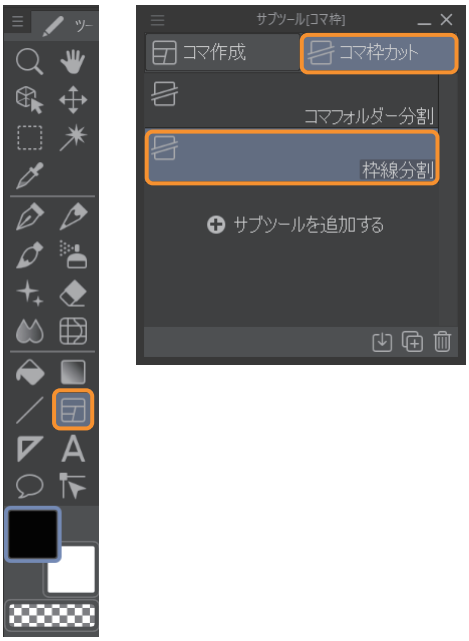
[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットを使うと、ここで説明している内容のほかに、さまざまな設定を行えます。コマ枠の追加方法やブラシ形状などを設定できます。

[コマ枠] ツールの [サブツール詳細] パレットでは、『コマ作成【PRO/EX】』・『図形』・『図形操作』のカテゴリよりコマ枠の作成方法を設定できます。それ以外の設定は、ブラシと同様です。詳しくは『ブラシの設定項目』を参照してください。

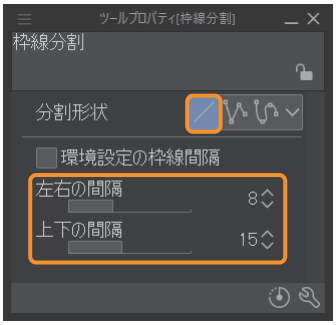
コマ枠を分割する

コマ枠カットグループを使って分割する

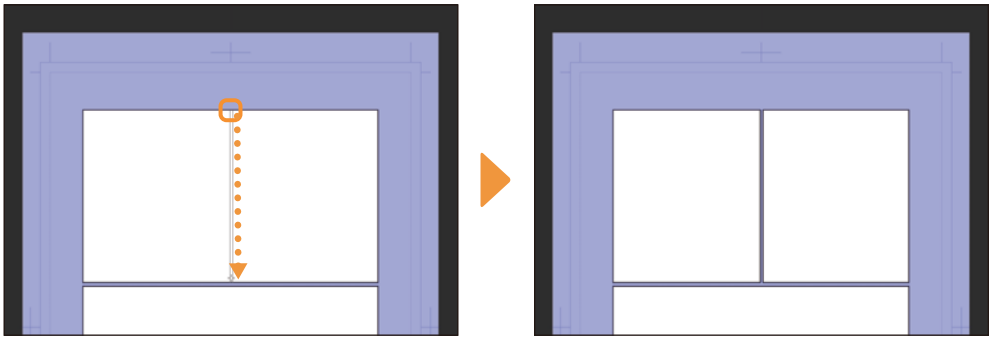
[ツール] パレットで [コマ枠] ツールを選択します。[サブツール] パレットから [コマ枠カット] → [枠線分割] サブツールを選択します。



[ツールプロパティ] パレットで、コマ枠の分割方法を設定します。[左右の間隔] や [上下の間隔] で、コマの間隔を設定できます。



コマの上でドラッグすると、コマ枠がプレビュー表示されます。分割したい位置に合わせてドラッグを終了すると、コマ枠が分割されます。



メモ

1 本線でコマ枠を分割したい場合は、[ツールプロパティ] パレットの [左右の間隔] と [上下の間隔] を「0」に設定します。

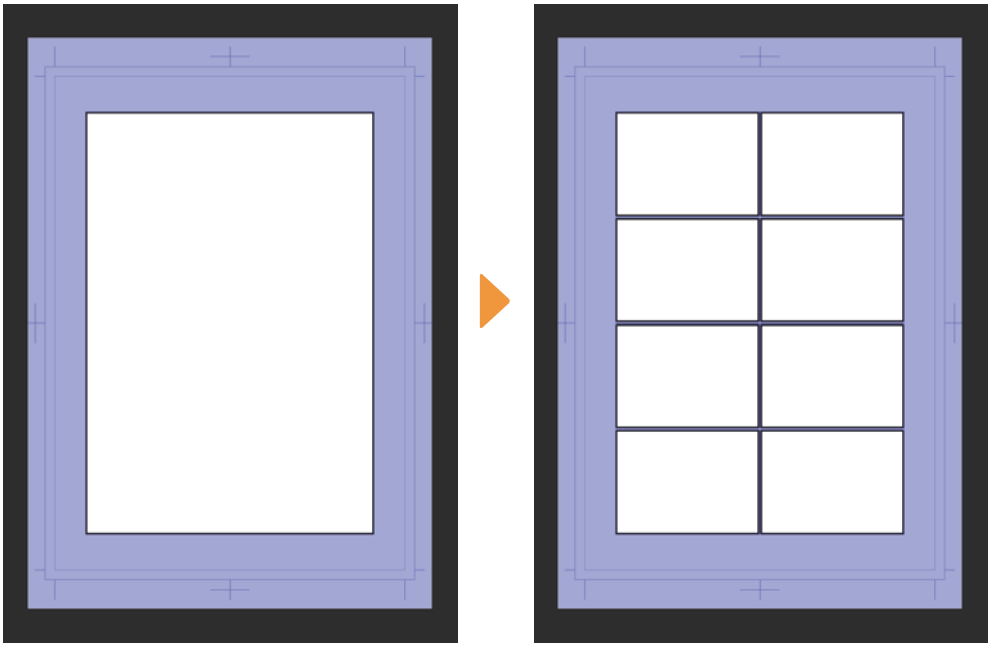
[コマ枠] ツールの [コマ枠カット] グループのサブツールは、[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットを使うと、より詳細な設定を行えます。設定を変更すると、分割するときの形状や分割方法を設定できます。

[サブツール詳細] パレットで設定できる項目については、『枠線カット【PRO/EX】』を参照してください。

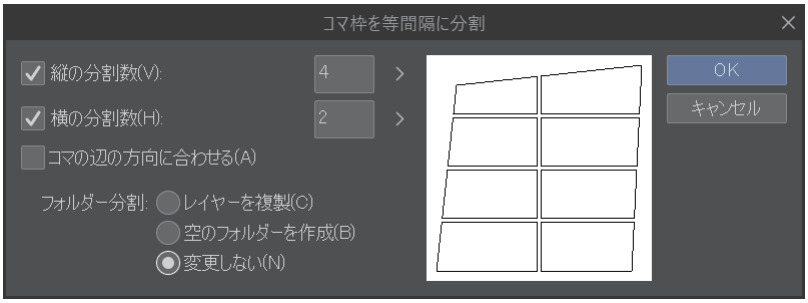
コマ枠を等間隔に分割する

[オブジェクト] サブツールで分割したいコマ枠を選択し、[レイヤー] メニュー→ [定規・コマ枠] → [コマ枠を等間隔に分割] を選択します。

[コマ枠を等間隔に分割] ダイアログを設定して [OK] をタップすると、指定した内容に合わせて分割されます。



コマ枠を等間隔に分割ダイアログ



① **縦の分割数**

オンにすると、入力した値の数だけ縦方向にコマ枠を分割できます。

② **横の分割数**

オンにすると、入力した値の数だけ横方向にコマ枠を分割できます。

③ **コマの辺の方向に合わせる**

オンにすると、枠線の角度に合わせてコマ枠を分割できます。オフにすると、キャンバスに対して、水平、垂直方向にコマ枠を分割できます。

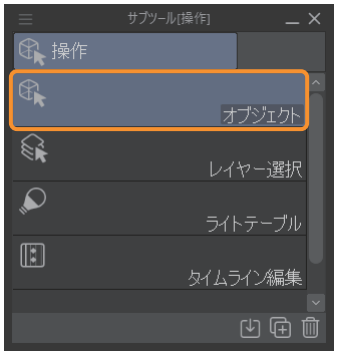
④ **フォルダー分割**

コマ枠を分割したあとのコマ枠フォルダーの構成を選択できます。

[レイヤーを複製] は、元のコマ枠フォルダーの内容が複製された状態で、コマ枠フォルダーを追加できます。[空のフォルダーを作成] は、空のコマ枠フォルダーを追加できます。[変更しない] はコマ枠フォルダーを増やさずに、コマ枠だけを分割できます。

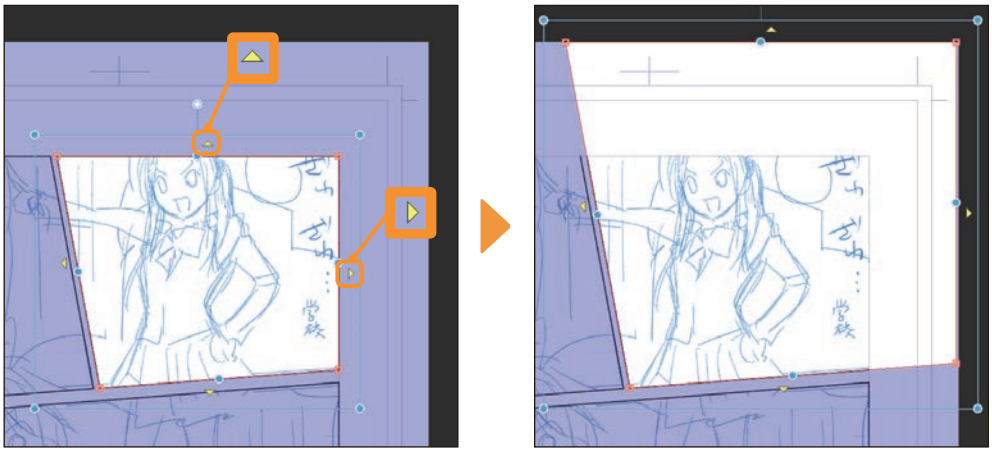
コマ枠を編集する

[操作] ツールの [オブジェクト] サブツールを選択して、キャンバスから編集したいコマ枠をタップすると、コマ枠の周囲にハンドルやガイド線などが表示されます。また、枠線に合わせて制御点も表示されます。

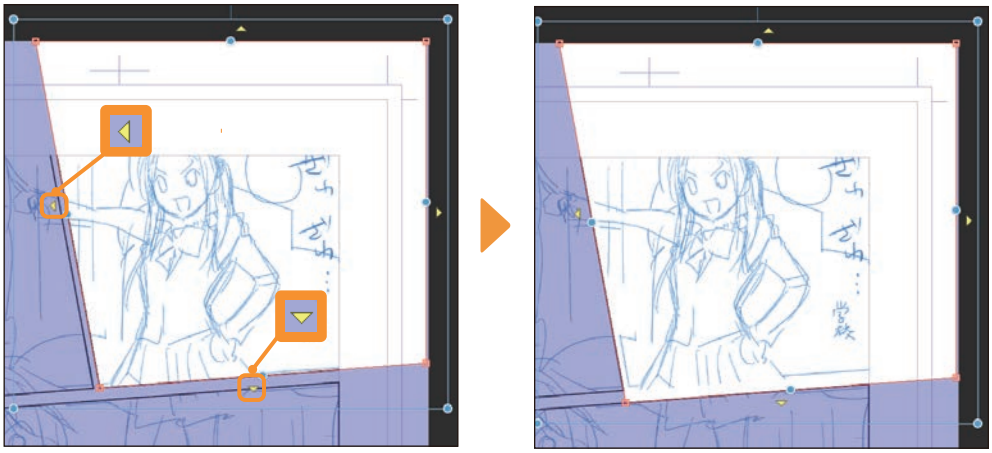


コマ枠を拡張する（裁ち切り）

キャンバスから編集したいコマ枠をタップします。三角のアイコンをタップすると、タップした方向のコマ枠が、キャンバスの端まで拡張されます。



コマ枠の余白をなくしたい場合は、余白をなくしたい方向の三角のアイコンをタップすると、コマ枠間の余白がなくなります。



コマ枠の太さや線の種類を変更する

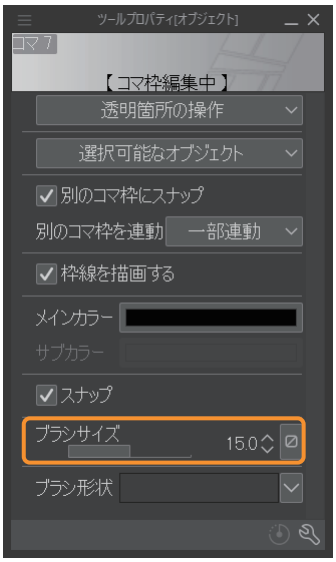
キャンバスから編集したいコマ枠をタップすると、[ツールプロパティ] パレットなどを使用して、コマ枠を設定できるようになります。

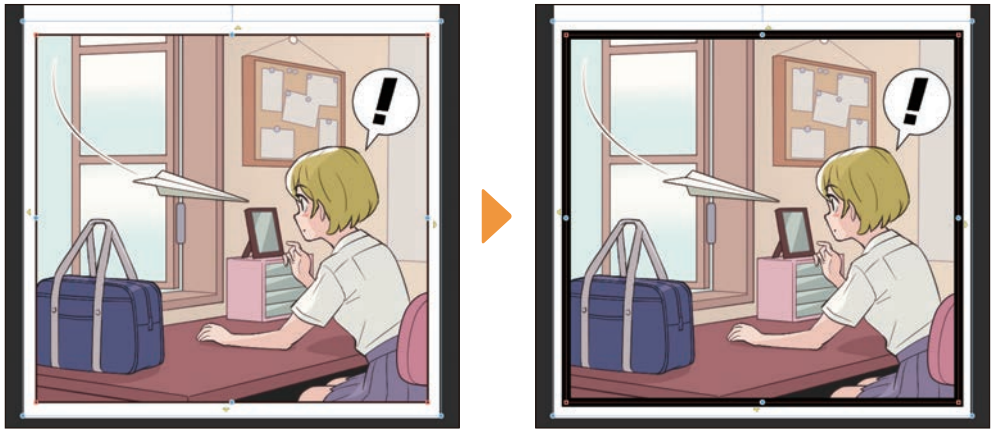
メモ

編集したいコマ枠だけにハンドルやガイド線が表示されていることを確認してください。複数のコマ枠が選択されている場合は、選択したすべてのコマ枠に設定が反映されます。

コマ枠の太さを変更する

[ツールプロパティ] パレットの [ブラシサイズ] を設定すると、コマ枠の太さを設定できます。

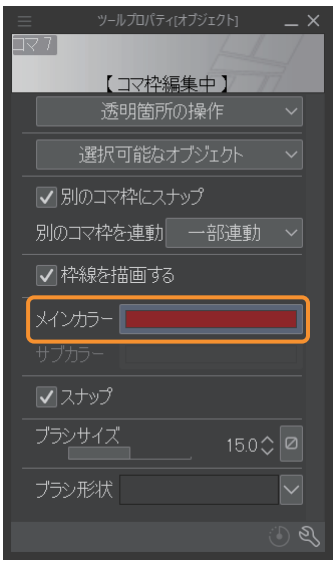


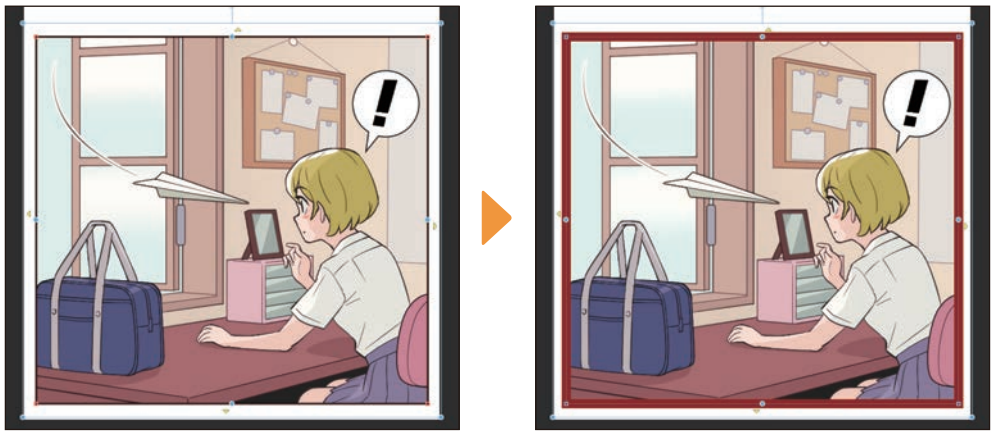


コマ枠の色を変更する

[ツールプロパティ] パレットの [メインカラー] のカラー表示部をタップすると、『色の設定ダイアログ』が表示され、コマ枠の色を変更できます。

また、コマ枠を選択したあとに、[カラーサークル] パレットや [カラーセット] パレットなどから、変更したい色を選択しても、コマ枠の色を変更できます。

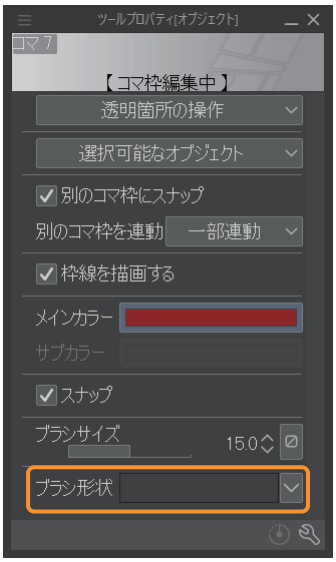


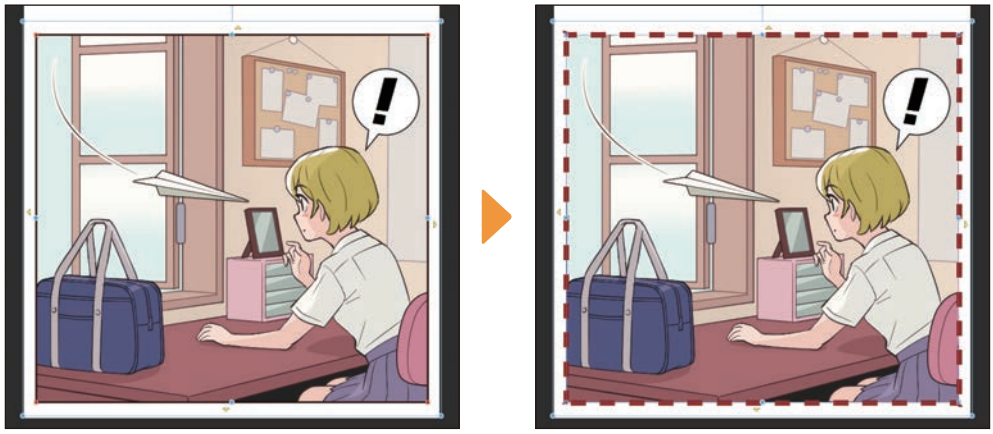


コマ枠の色が変わらない場合は、[レイヤープロパティ] パレットの [枠線の表現色] の設定を確認してください。[枠線の表現色] を [カラー] に変更すると、コマ枠の色が反映されるようになります。

コマ枠の線の種類を変更する

[ツールプロパティ] パレットの [ブラシ形状] のプルダウンメニューから線の種類を選択できます。



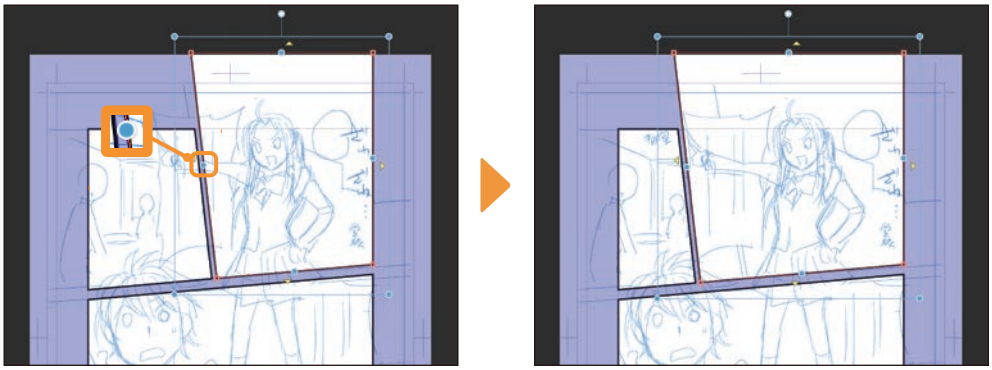


コマ枠を変形する

キャンバスから編集したいコマ枠をタップし、ハンドルやガイド線を操作すると、コマの大きさを変更したり、コマの形状を変更したりできます。ほかにもコマ枠の移動や回転も行えます。なお、コマ枠を変形しても、コマ枠フォルダー内のレイヤーは変形されません。

コマの大きさを変更する

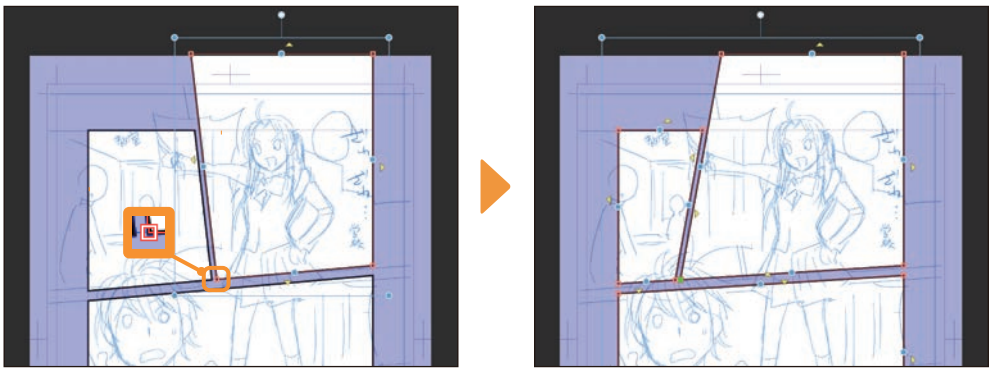
ハンドルをドラッグすると、枠線の位置が変更されると同時に、コマ枠の大きさが変更されます。隣接するコマ枠がある場合は、連動して大きさが変わります。



隣接するコマ枠の連動方法は、[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットで設定できます。詳しくは『操作』を参照してください。

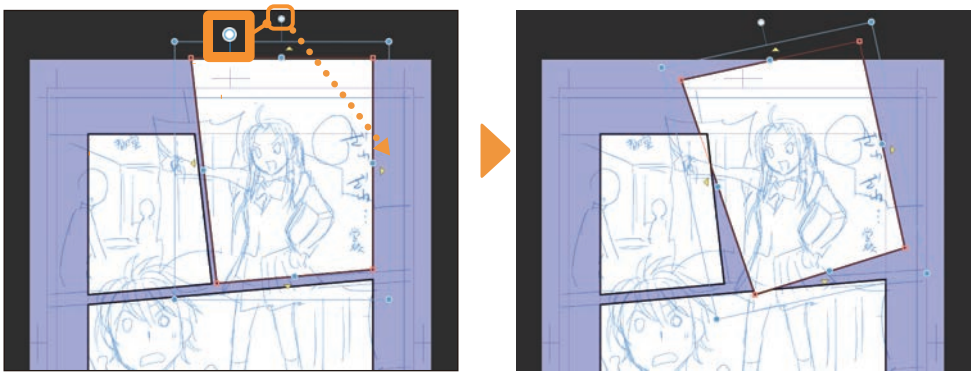
コマの形状を変更する

コマ枠の制御点をドラッグすると、コマ枠の頂点ごとに変形できます。



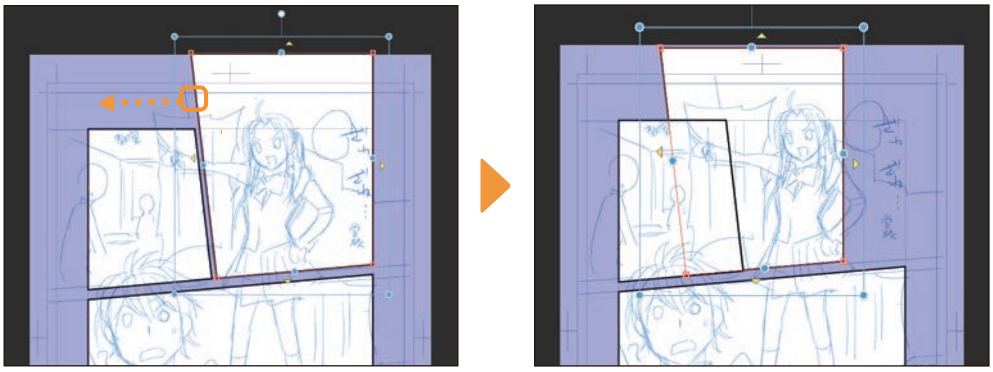
コマ枠を回転する

コマ枠の回転コントローラーをドラッグすると、コマ枠を回転できます。[Shift] キーを押しながらドラッグすると、45° 刻みに回転できます。



コマ枠を移動する

コマ枠の線にマウスカーソルを合わせてドラッグすると、コマ枠を移動できます。



編集メニュー→変形

コマ枠を選択して、[編集] メニュー→ [変形] から、[メッシュ変形] を除いたすべての項目を選択できます。変形方法については『画像を変形する』を参照してください。

線修正ツールを使用する

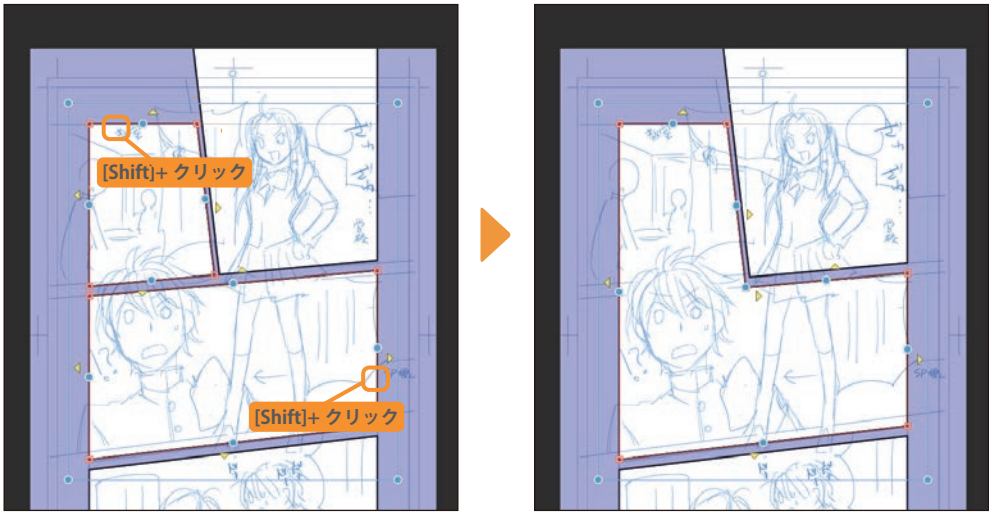
[線修正] ツールを使用して、コマ枠を編集できます。線の一部だけ太さを変えたり、制御点を追加して変形したりできます。詳しくは『線修正ツールで編集する』を参照してください。

コマ枠を結合する

隣接するコマ枠を結合できます。

同じコマ枠フォルダー内のコマ枠を結合する

[Shift] キーを押しながら、結合したいコマ枠をタップして選択します。[レイヤー] メニュー→ [定規・コマ枠] → [コマ枠を結合] を選択すると、選択したコマ枠が結合されます。



異なるコマ枠フォルダー間でコマ枠を結合する

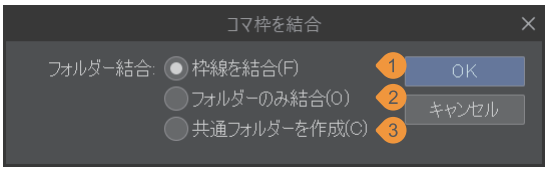
[レイヤー] パレットから、結合したいコマ枠フォルダーを選択します。2 つ目以降のコマ枠フォルダーは、[レイヤー] パレットのレイヤー描画可・描画不可をタップして選択します。

[レイヤー] メニュー→ [定規・コマ枠] → [コマ枠を結合] を選択すると、[コマ枠を結合] ダイアログが表示されます。[コマ枠を結合] ダイアログで、結合後のコマ枠フォルダーのフォルダー構成を設定し、[OK] をタップすると、選択したコマ枠が結合されます。

メモ

異なるコマ枠フォルダーにあるコマ枠を結合する場合は、隣接していないコマ枠も結合できます。ただし、コマ枠の描画は変わりません。

コマ枠を結合ダイアログ



① **枠線を結合**

コマ枠と同時に、コマ枠フォルダーも結合できます。各コマ枠フォルダー内のレイヤーは、結合されたコマ枠フォルダー内に格納されます。

② **フォルダーのみ結合**

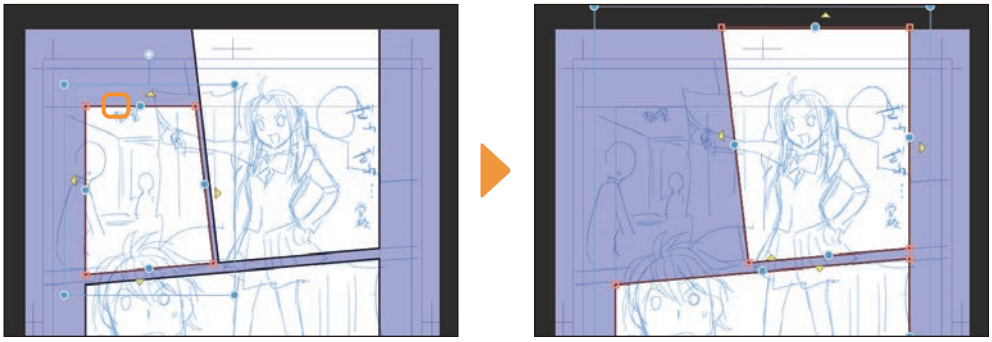
コマ枠の描画は変更せずに、1 つのコマ枠フォルダーに結合できます。各コマ枠フォルダー内のレイヤーは、結合されたコマ枠フォルダー内に格納されます。

③ **共通フォルダーを作成**

コマ枠の描画は変更せずに、1 つのコマ枠フォルダーに結合した共通フォルダーを作成できます。各コマ枠フォルダーと内部のレイヤーは、そのまま残ります。

コマ枠を削除する

キャンバスから削除したいコマ枠をタップし、コマンドバーの [消去] をタップするか、[Delete] キーを押すと、コマ枠が削除されます。



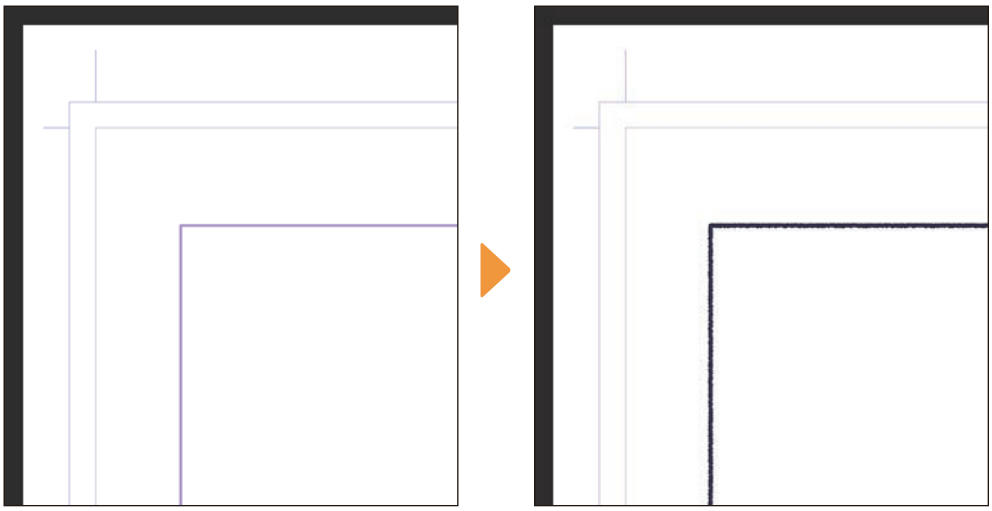
コマ枠フォルダー内のすべてのコマ枠を選択している場合は、コマ枠を削除するときに確認のメッセージが表示されます。

[レイヤーごと削除] を選択すると、コマ枠フォルダー内のレイヤーも削除されます。[枠線のみ削除] を選択すると、コマ枠フォルダーの枠線だけが削除されます。

コマ枠を定規として使う

[操作] ツールの [オブジェクト] サブツールを選択して、コマ枠フォルダーを選択します。[ツールプロパティ] パレットの [枠線を描画する] をオフにすると、枠線が削除され、定規だけが残ります。

コマ枠フォルダーの上にレイヤーを重ねて、描画ツールなどで描画すると、定規に沿った線を引けます。筆圧を活かしたタッチのコマ枠を描画できます。



コマ枠編集時のサブツール詳細パレット

[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットを使うと、さまざまな設定を行えます。設定を変更すると、コマ枠を変形するときに隣接するコマ枠を連動したり、ほかのコマ枠にスナップするようにコマ枠を移動したりできます。

コマ枠フォルダー選択時の [オブジェクト] サブツールの [サブツール詳細] パレットでは、『操作』と『コマ枠【PRO/EX】』のカテゴリよりコマ枠の描画や変形方法を設定できます。それ以外の設定は、ブラシと同様です。詳しくは『ブラシの設定項目』を参照してください。

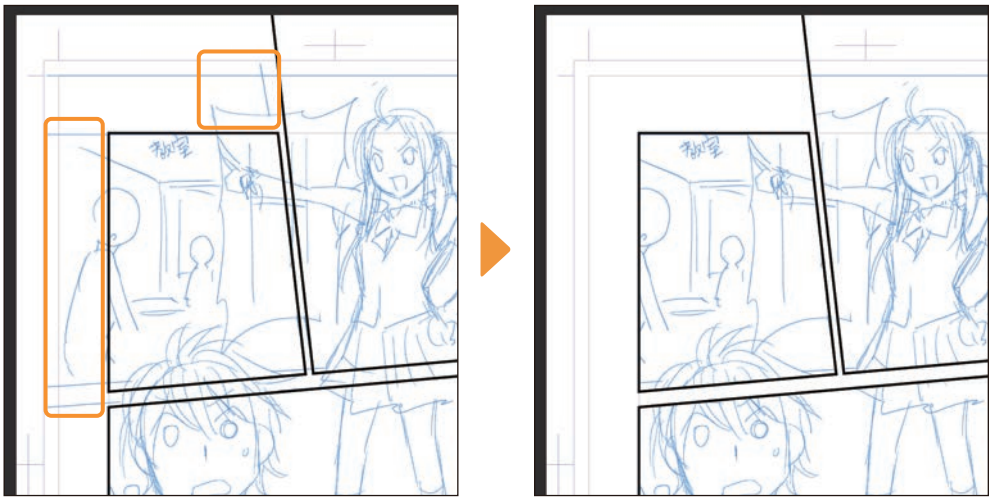
コマ枠に描画する

コマ枠内に描画する

コマ枠フォルダー内にレイヤーを作成し、描画します。

コマ枠フォルダー内のレイヤーに描画すると、コマ枠の周囲がマスクされるため、コマ枠から描画がはみ出しません。

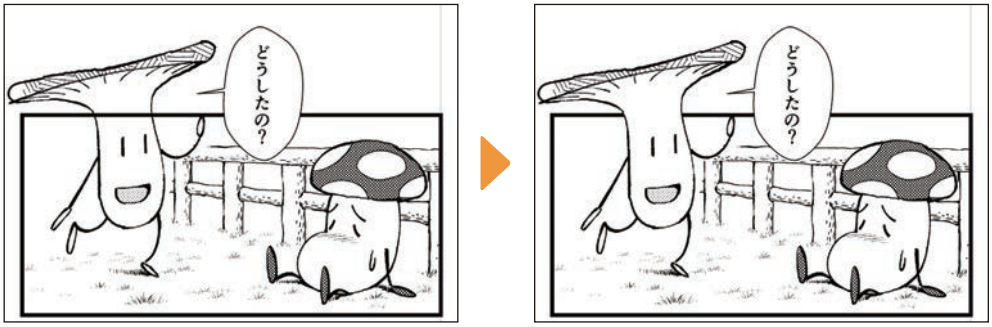
コマ枠の外に描画しても、コマ枠からはみ出した部分は表示されません。

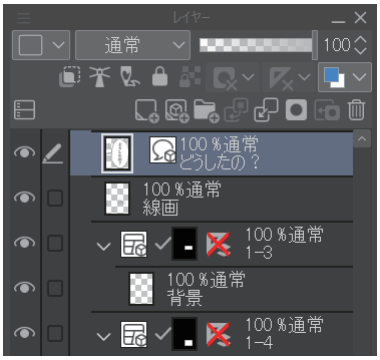


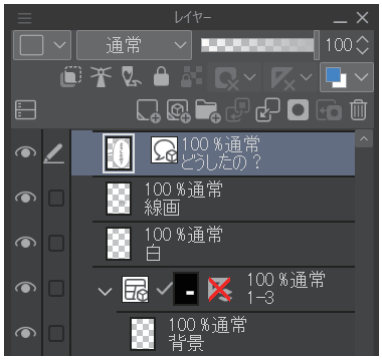
コマ枠の外に描画する

コマ枠からはみだした描画をする場合は、コマ枠フォルダーより上にレイヤーを作成します。コマ枠フォルダーより上に作成したレイヤーは、コマ枠の外に描画した内容も表示されるようになります。「ぶち抜きコマ」を作成する場合も、同様の方法で作成できます。

描画した内容にコマ枠の線が表示される場合は、線画のレイヤーとコマ枠フォルダーの間に、線画の内側を白く塗りつぶしたレイヤーを作成すると便利です。







フキダシ【PRO/EX】

CLIP STUDIO PAINT の [フキダシ] ツールを使用して、図形を描画するようにフキダシを作成する方法を紹介します。描画したフキダシの編集方法についても紹介します。

フキダシを作成する

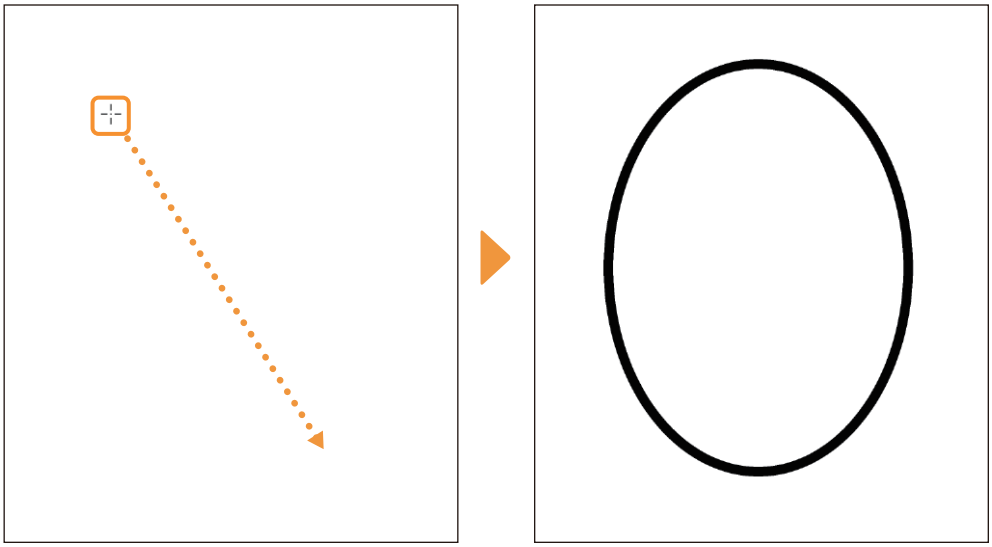
[ツール] パレットの [フキダシ] ツールを使用すると、図形を作成するようにフキダシを作成できます。また、ペンで描画するようにフキダシを作成できる [フキダシペン] サブツールやフキダシのしっぽを追加するサブツールもあります。

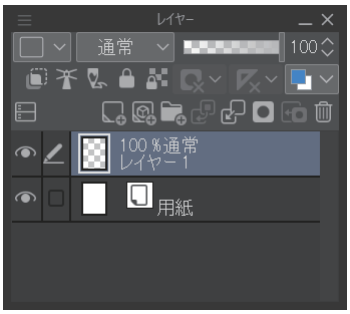
フキダシを描画する

[ツール] パレットで [フキダシ] ツールを選択します。[サブツール] パレットから [フキダシ] グループを選択し、ここでは [楕円フキダシ] サブツールを選択します。

[ツールプロパティ] パレットでフキダシの線の太さなどを設定します。

キャンバスをドラッグすると、フキダシが描画されると同時に、[レイヤー] パレットにフキダシレイヤーが作成されます。





すでにテキストを入力している場合は、テキストに重なるようにフキダシを描画すると、テキストの位置に合わせて描画されます。同時に、テキストレイヤーがフキダシレイヤーに変換されます。また、フキダシレイヤー選択時にフキダシを描画すると、選択中のフキダシレイヤーにフキダシが描画されます。

これらの設定は、[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットで変更できます。詳しくは『フキダシサブツール選択時のサブツール詳細パレット』を参照してください。

フキダシサブツール選択時のサブツール詳細パレット

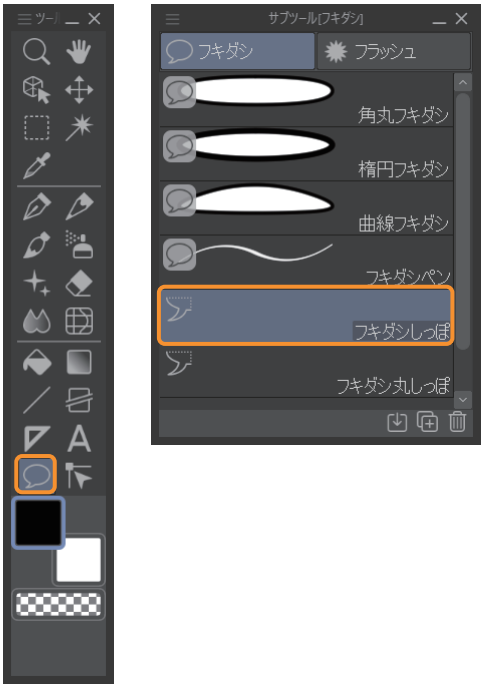
[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットを使うと、さまざまな設定を行えます。設定を変更すると、フキダシを作成するときの図形を変更したり、フキダシレイヤーの作成方法を設定したりできます。

- [角丸フキダシ] サブツール・[楕円フキダシ] サブツール選択時の [サブツール詳細] パレットでは、『フキダシ作成【PRO/EX】』・『図形』・『図形操作』のカテゴリよりフキダシの描画方法を設定できます。
- [曲線フキダシ] サブツール選択時の [サブツール詳細] パレットでは、『フキダシ作成【PRO/EX】』・『連続曲線』のカテゴリよりフキダシの描画方法を設定できます。
- [フキダシペン] サブツール選択時の [サブツール詳細] パレットでは、『フキダシ作成【PRO/EX】』のカテゴリよりフキダシの描画方法を設定できます。

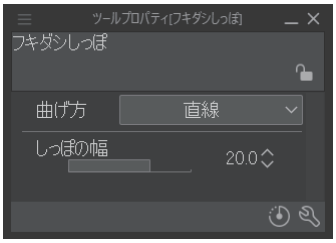
それ以外の設定は、ブラシと同様です。詳しくは『ブラシの設定項目』を参照してください。

フキダシにしっぽを付ける

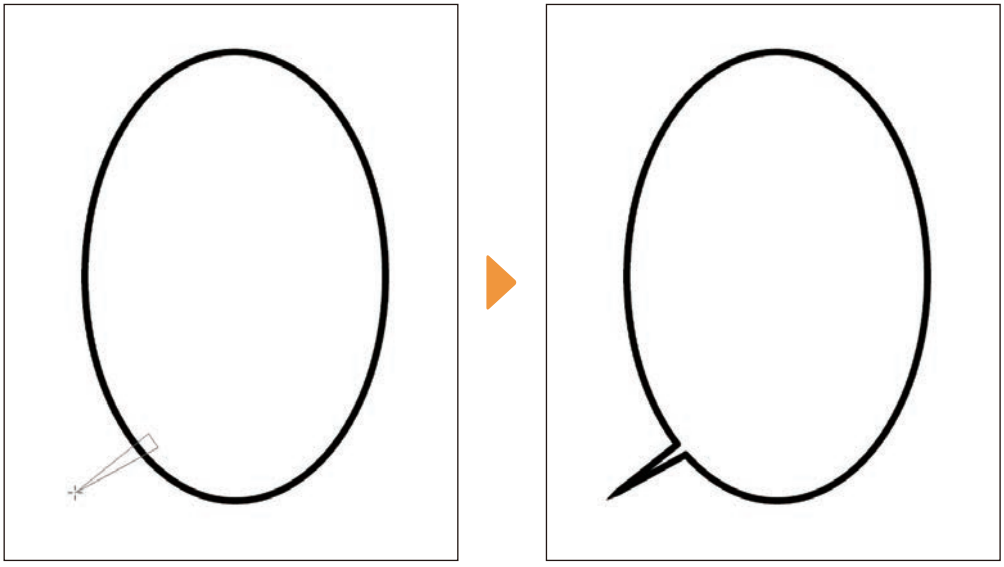
[ツール] パレットで [フキダシ] ツールを選択します。[サブツール] パレットから [フキダシ] グループを選択し、ここでは [フキダシしっぽ] サブツールを選択します。



[ツールプロパティ] パレットでしっぽの曲げ方や幅などを設定します。ここでは、[曲げ方] を [直線] に設定します。



フキダシの内側から外側に向けて、キャンバスをドラッグすると、フキダシにしっぽが追加されます。



[曲げ方] で選択した項目により、しっぽの描画方法は異なります。

- [折れ線] にした場合は『折れ線サブツール』を参照してください。
- [スプライン] にした場合は『スプライン』を参照してください。

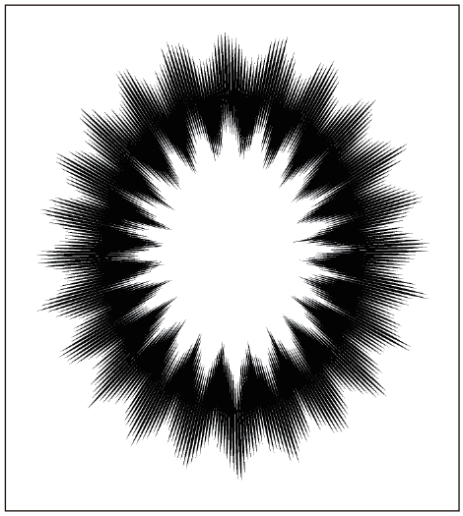
フキダシしっぽサブツール選択時のサブツール詳細パレット

[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットを使うと、さまざまな設定を行えます。設定を変更すると、フキダシのしっぽの種類や作成方法を設定したりできます。

[フキダシしっぽ] サブツール・[フキダシ丸しっぽ] サブツール選択時の [サブツール詳細] パレットでは、『フキダシしっぽ【PRO/EX】』・『補正』のカテゴリよりフキダシしっぽの描画方法を設定できます。

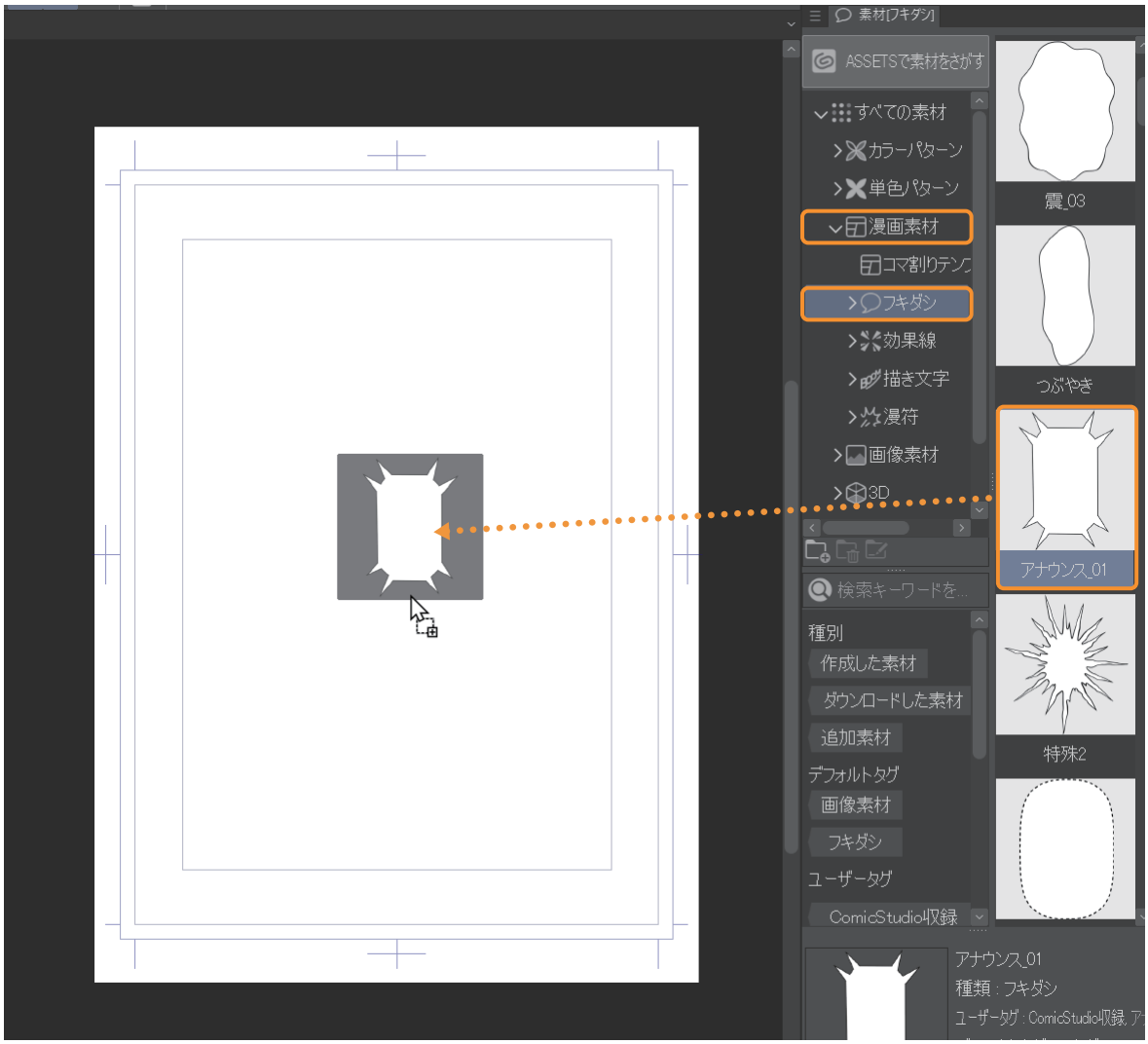
フラッシュのフキダシ

[ツール] パレットで [フキダシ] ツールを選択します。[サブツール] パレットから [フラッシュ] グループを選択すると、フラッシュ型のフキダシを描画できます。ほかの [フキダシ] ツールのサブツールと異なり、集中線レイヤーが作成されます。描画方法や編集方法も集中線レイヤーと同様です。詳しくは『集中線を作成する』と『集中線を編集する』を参照してください。



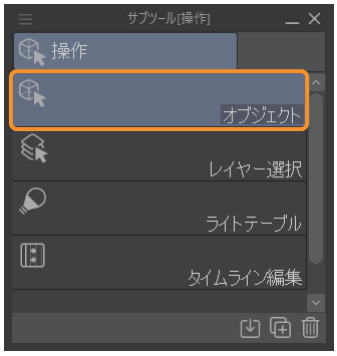
フキダシ素材を活用する

[素材] パレットの [漫画素材] → [フキダシ] から、フキダシ素材を選択し、キャンバスに貼り付けます。キャンバスにフキダシが読み込まれ、[レイヤー] パレットに新しいフキダシレイヤーが作成されます。



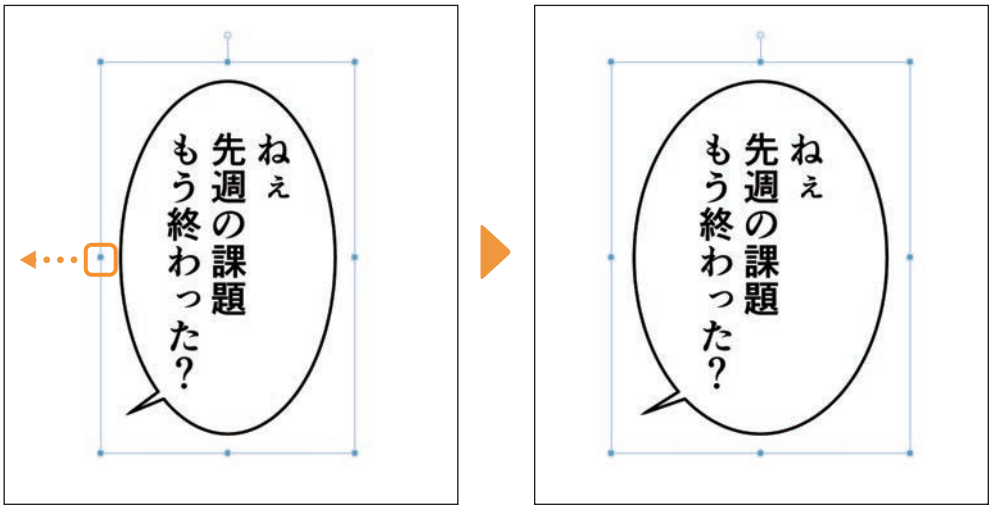
フキダシを編集する

[操作] ツールの [オブジェクト] サブツールを選択して、キャンバスから編集したいフキダシをタップすると、フキダシの周囲にハンドルやガイド線が表示され、フキダシを編集できるようになります。また、フキダシの線に合わせて制御点も表示されます。



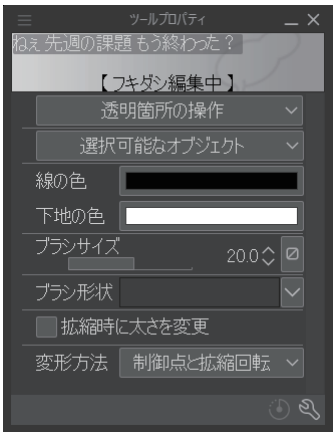
フキダシを変形する

フキダシのハンドルをドラッグすると、フキダシの大きさや縦横比を変形できます。フキダシにテキストが入力されている場合は、テキストの配置は変わりますが、フォントのサイズは変更されません。



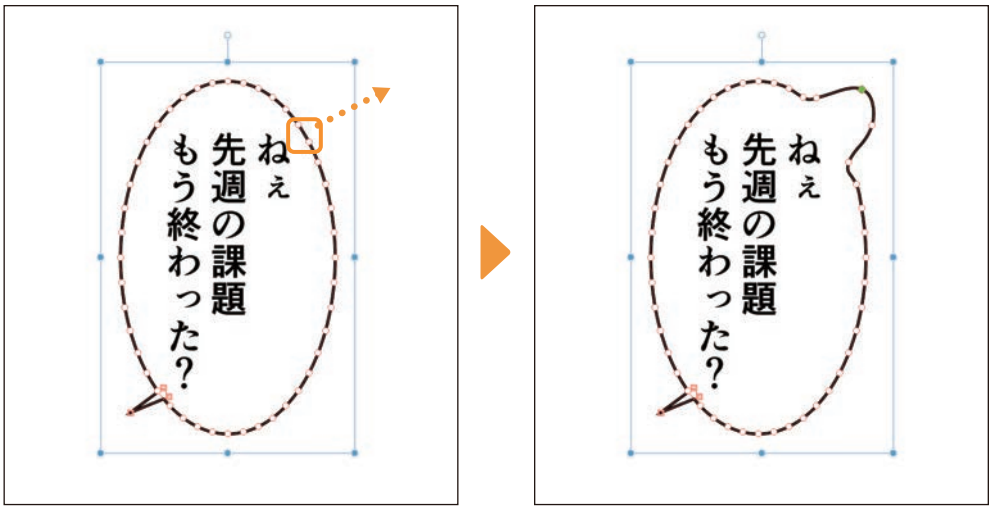
フキダシの変形方法は、[ツールプロパティ] パレットの [変形方法] から設定できます。選択した項目により変形方法を変更できます。

初期設定では [制御点と拡縮回転] に設定されています。ハンドルやガイド線を使用した拡大・縮小・回転と制御点を使用した編集が行えます。各変形方法については『変形方法の種類』の各項目を参照してください。



フキダシの線を変形する

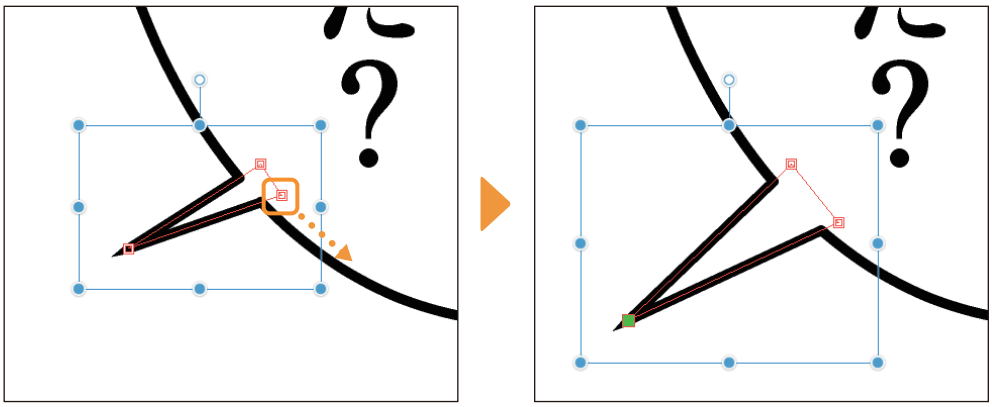
フキダシの制御点をドラッグすると、フキダシの線を変形できます。制御点の編集方法はベクターレイヤーと同様です。詳しくは『ベクターレイヤーを変形する』を参照してください。



メモ 制御点が表示されない場合は、[ツールプロパティ] パレットの [変形方法] を [制御点と拡縮回転] に変更すると、表示できるようになります。

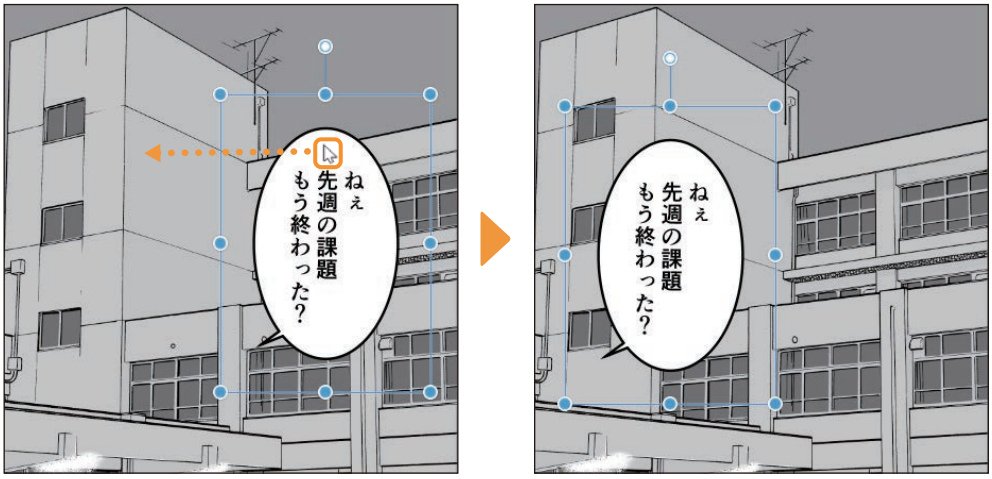
フキダシのしっぽを変形する

フキダシのしっぽの内側をタップすると、しっぽだけにハンドル・ガイド線・制御点が表示され、しっぽだけを変形できます。変形方法は、フキダシ全体と同様です。



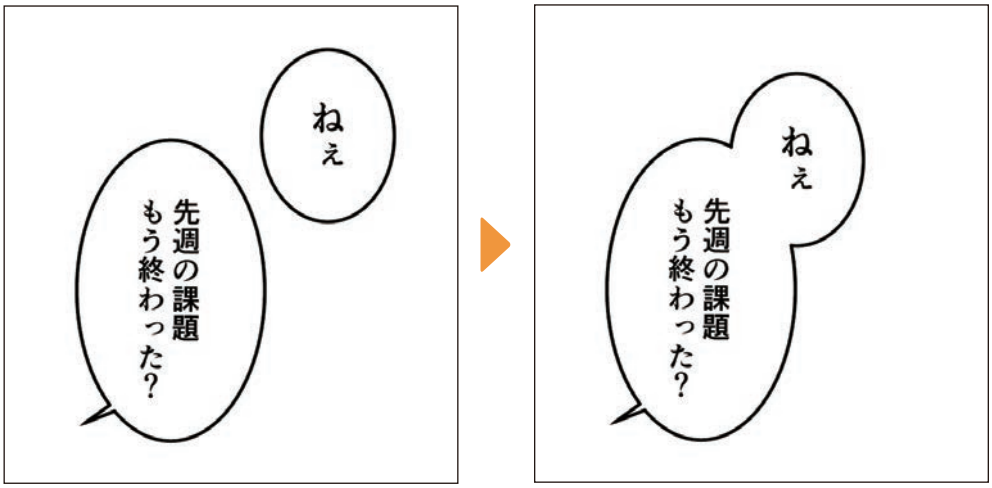
フキダシの位置を変更する

フキダシの内側にマウスカーソルを合わせてドラッグすると、フキダシの位置を変更できます。ガイド線にマウスカーソルを合わせても、フキダシの位置を変更できます。[Shift] キーを押しながらドラッグすると、水平・垂直・斜め 45° にスナップして移動できます。



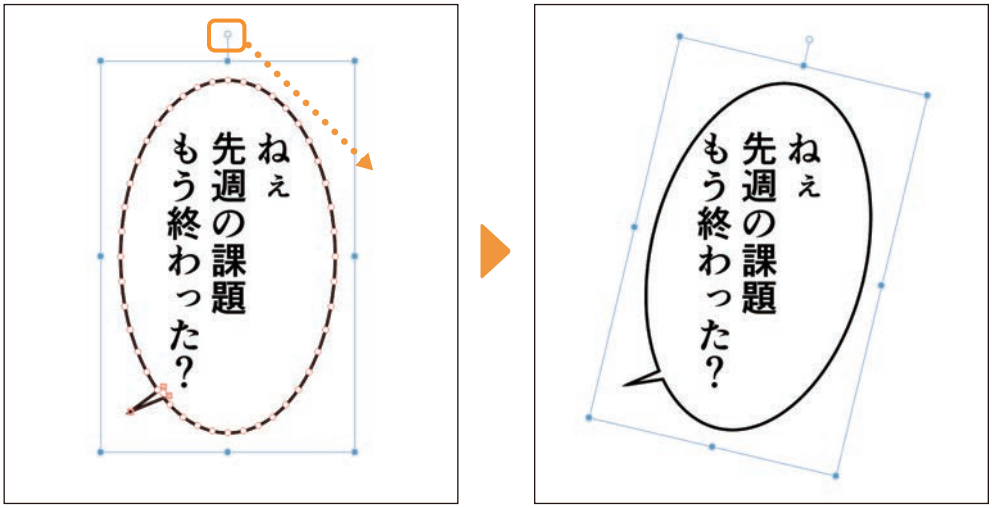
フキダシを結合する

同じフキダシレイヤー内のフキダシを重ねるように配置すると、フキダシを結合できます。



フキダシを回転する

フキダシの回転コントローラーをドラッグすると、コマ枠を回転できます。[Shift] キーを押しながらドラッグすると、45°刻みに回転できます。

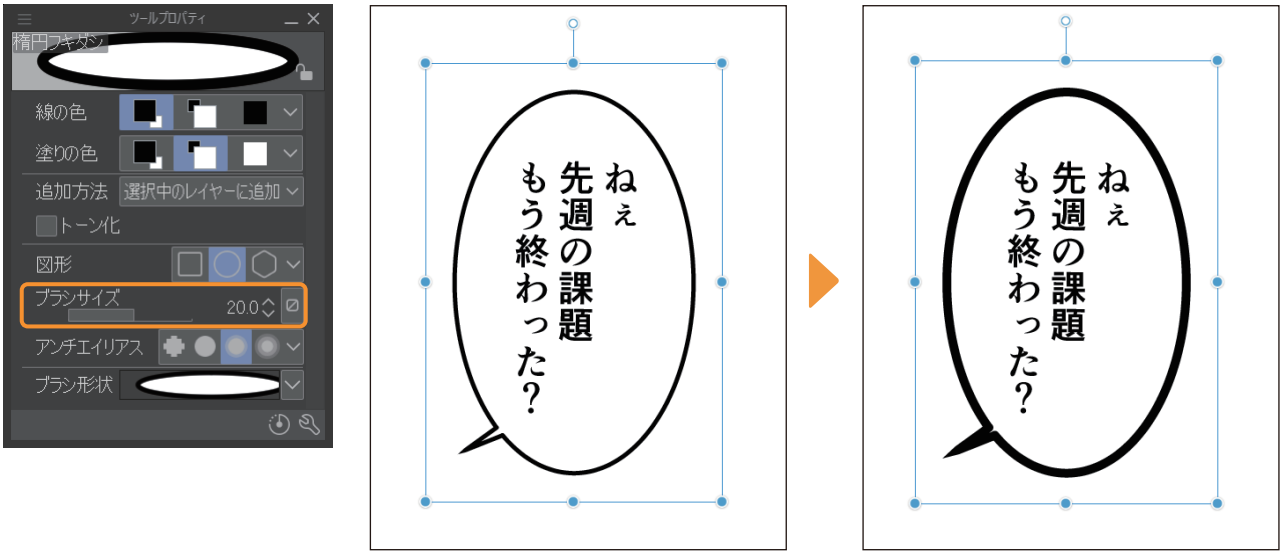


フキダシの線の太さや色を変更する

[ツールプロパティ] パレットを使用して、フキダシの線の太さや色を変更できます。

フキダシの線の太さを変更する

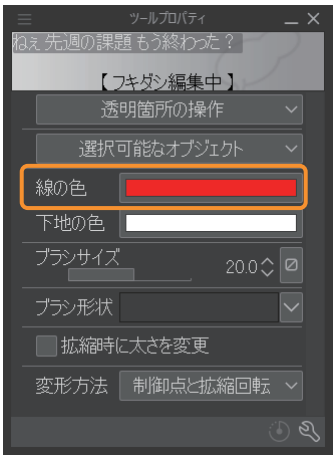
[ツールプロパティ] パレットの [ブラシサイズ] を設定すると、コマ枠の太さを設定できます。

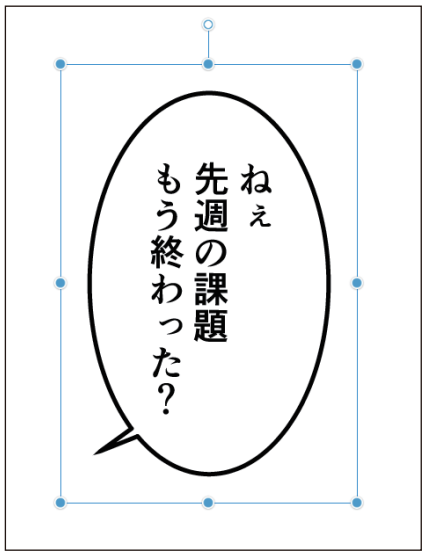


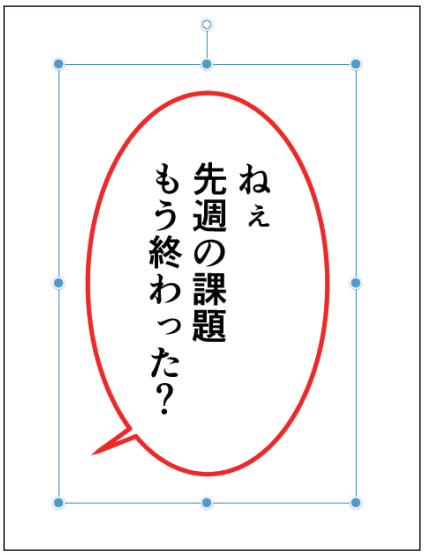
フキダシの色を変更する

[ツールプロパティ] パレットから線の色と下地の色を設定できます。

[線の色] のカラー表示部をタップすると、『色の設定ダイアログ』が表示され、フキダシの線の色を変更できます。[下地の色] のカラー表示部をタップすると、フキダシの下地の色を変更できます。







フキダシの色が変わらない場合は、[レイヤープロパティ] パレットの [表現色] の設定を確認してください。[表現色] を [カラー] に変更すると、色が反映されるようになります。

フキダシ編集時のサブツール詳細パレット

[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットを使うと、さまざまな設定を行えます。

フキダシレイヤー選択時の [オブジェクト] サブツールの [サブツール詳細] パレットでは、『操作』・『フキダシ【PRO/EX】』・『変形設定』のカテゴリよりフキダシの描画や変形方法を設定できます。それ以外の設定は、ブラシと同様です。詳しくは『ブラシの設定項目』を参照してください。

トーン【PRO/EX】

CLIP STUDIO PAINT のトーンを便利に使う方法を紹介します。トーンの柄をずらす、トーンを削る、トーンの線数を変更する、トーンを貼った領域を確認するなどの機能があります。

トーン化したレイヤーを作成する

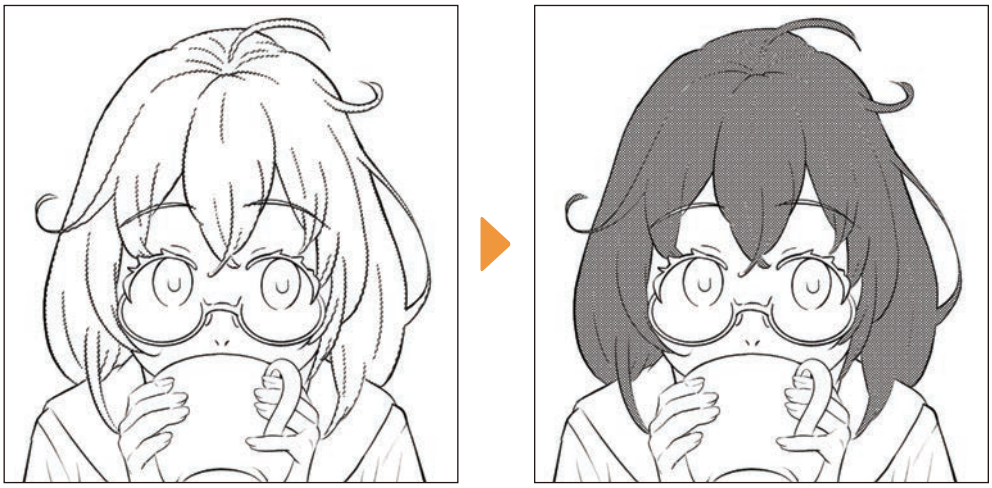
ここでは、網点のトーンを例にトーンを貼る方法を紹介します。トーンを貼りたい場所に選択範囲を作成します。選択範囲の作成方法については『選択範囲』を参照してください。

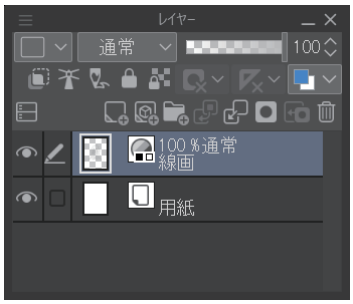
次のいずれかの方法でトーン化したレイヤーを作成します。

- [レイヤー] メニュー→ [新規レイヤー] → [トーン] を選択します。
- 選択範囲ランチャーから [新規トーン] をタップします。

[簡易トーン設定] ダイアログが表示されたら、トーンの線数や濃度を設定し、[OK] をタップします。

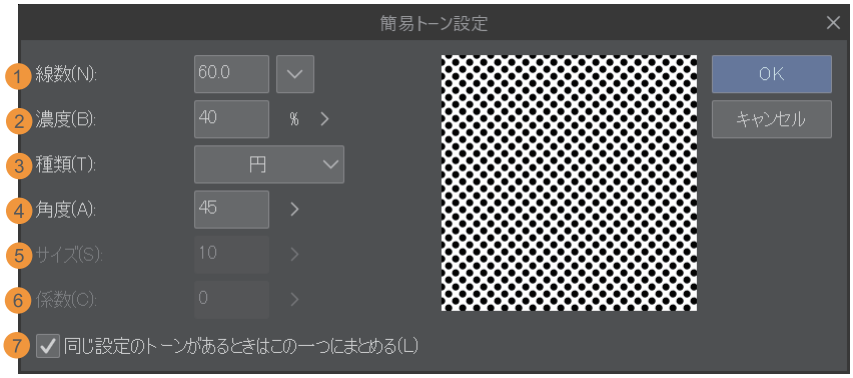
選択範囲に [簡易トーン設定] ダイアログで設定したトーンが貼り付けられ、[レイヤー] パレットにトーン化されたべた塗りレイヤーとレイヤーマスクが作成されます。





メモ　**[素材] パレットの [単色パターン] → [基本] から、レイヤー素材を選択しても、キャンバスにトーンを貼り付けられます。**

簡易トーン設定ダイアログ



① **線数**
トーン（網点）の線数を指定できます。数値を大きくするほど、網点が小さくなります。

② **濃度**
トーン（網点）の濃度を指定できます。

③ **種類**
トーンの形状を選択できます。選択できる形状は、[円] · [四角] · [菱形] · [線] · [クロス] · [楕円] · [ノイズ] · [こんぺいとう] · [アスタリスク] · [星] · [にんじん] · [さくら (丸)] · [さくら (中)] · [さくら (細)] · [はな (丸)] · [はな (中)] · [はな (細)] · [クローバー (丸)] · [クローバー (細)] · [手裏剣] · [ダイヤモンド] · [ハート] · [クラブ] · [スペード] です。

④ **角度**
トーン（網点）の角度を設定できます。

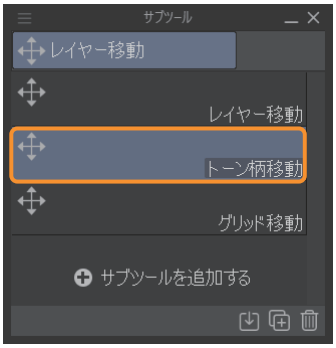
⑤ **サイズ**
[種類] で [ノイズ] を選択した場合に、ノイズのサイズを設定できます。

⑥ **係数**
[種類] で [ノイズ] を選択した場合に、ノイズの係数を設定できます。

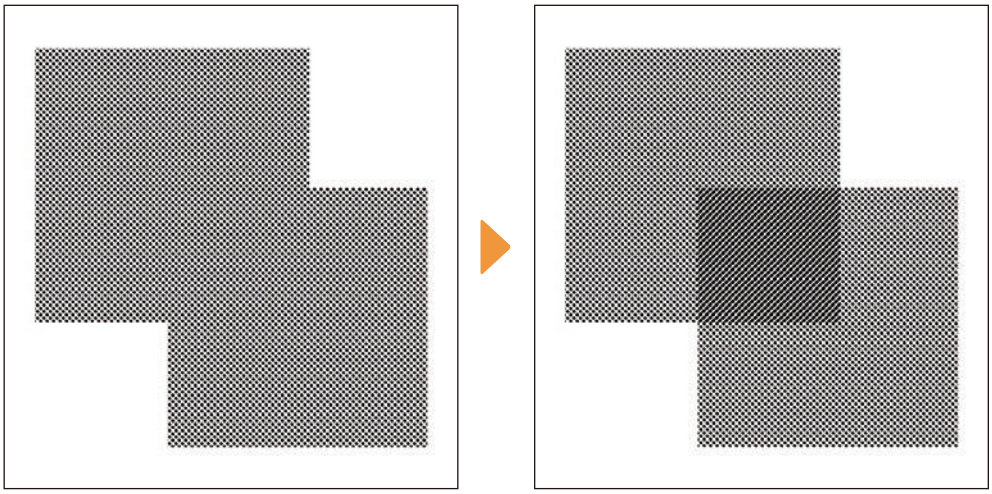
⑦ **同じ設定のトーンがあるときはこの一つにまとめる**
オンにすると、キャンバスに同じ設定でトーン化されたべた塗りレイヤーがある場合、そのレイヤーに統合されます。キャンバスに選択範囲を作成していない場合は、この項目は表示されません。

トーンの柄を移動する

トーンの網点を移動するには、[レイヤー移動] ツールの [トーン柄移動] サブツールを選択します。



[レイヤー] パレットからトーン化したレイヤーを選択し、キャンバスをドラッグするとトーンの網点を移動できます。



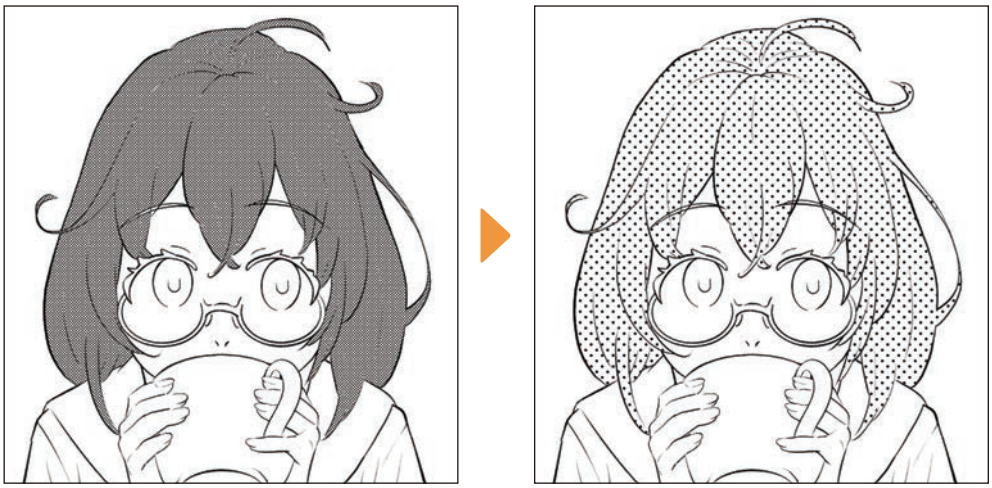
メモ

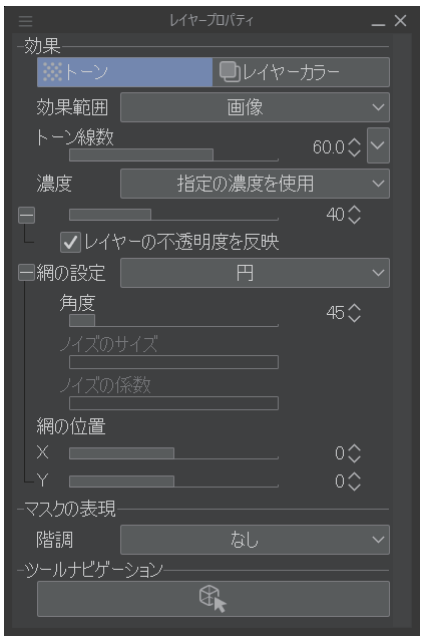
画像素材レイヤーをトーン化して柄トーンのように使用している場合は、[トーン柄移動] サブツールを使用すると、網点だけが移動し、画像素材レイヤーの柄は移動できません。柄を移動したい場合は [オブジェクト] サブツールを使用してください。

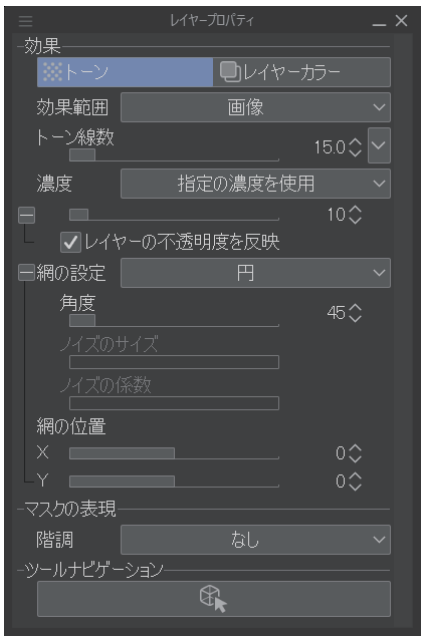
トーンの設定を変更する

トーンの線数・角度・網点の種類などは、べた塗りレイヤーを作成したあとも変更できます。トーン化したべた塗りレイヤーを選択し、[レイヤープロパティ] パレットの各項目を設定します。

[レイヤープロパティ] パレットの設定項目については、『トーン』を参照してください。



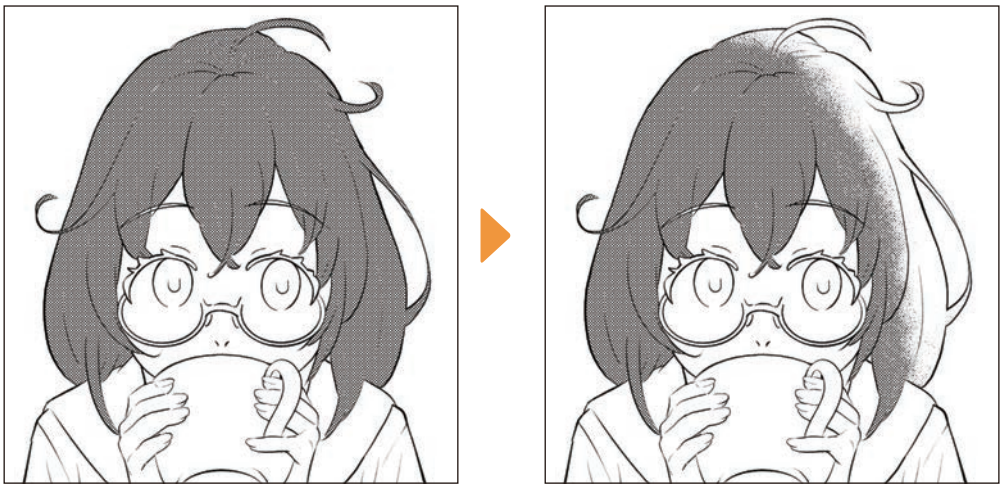




トーンを削る・貼り足す

[レイヤー] パレットでべた塗りレイヤーのレイヤーマスクを選択します。描画系ツールや [消しゴム] ツールを使用してレイヤーマスクに描画すると、トーンの削りや、貼り足しを行えます。

レイヤーマスクの編集方法については、『レイヤーマスク』を参照してください。



トーンを貼った領域を表示する

[表示] メニュー→ [トーン領域表示] の各項目を選択すると、トーンが貼られている領域を色で表示できます。トーンの貼り残しを確認したいときに便利です。

トーンを表示する色は、[レイヤープロパティ] パレットの [領域表示色] より設定できます。詳しくは『トーン』を参照してください。

選択中のトーンの領域を表示

[選択中のトーンの領域を表示] をオンにすると、[レイヤー] パレットでトーン化されたレイヤーを選択した場合に、そのレイヤーだけトーンの領域が色付きで表示されます。

例外として、次の場合はトーンの領域が正しく表示されません。

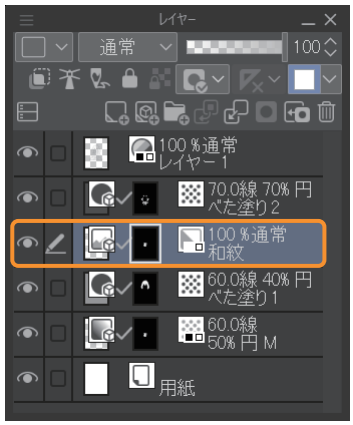
- レイヤーフォルダーに対して [レイヤープロパティ] パレットで [トーン] を設定している場合、レイヤーフォルダー内のレイヤーを選択しても、トーンの領域として認識されません。
- レイヤーフォルダーに対して [レイヤープロパティ] パレットで [フチ] を設定している場合、レイヤーフォルダー内のトーン化したレイヤーを選択しても、トーンの透明部分に色が反映されません。

すべてのトーンの領域を表示

[すべてのトーンの領域を表示] をオンにすると、キャンバス内のトーンの領域がすべて色付きで表示されます。

画像素材の領域を含める

[画像素材の領域を含める] をオンにすると、トーン化していない画像素材レイヤーも色付きで表示されます。[選択中のトーンの領域を表示] と [すべてのトーンの領域を表示] のいずれを実行しても、設定が反映されます。ただし、[レイヤープロパティ] パレットで [質感合成] を設定している画像素材は色付きで表示できません。



流線・集中線【PRO/EX】

CLIP STUDIO PAINT の [図形] ツールの [流線] グループや [集中線] グループのサブツールを使用して、かんたんに効果線を描く方法を紹介します。この方法で描いた効果線は、あとから線の向きや本数などを変更できます。

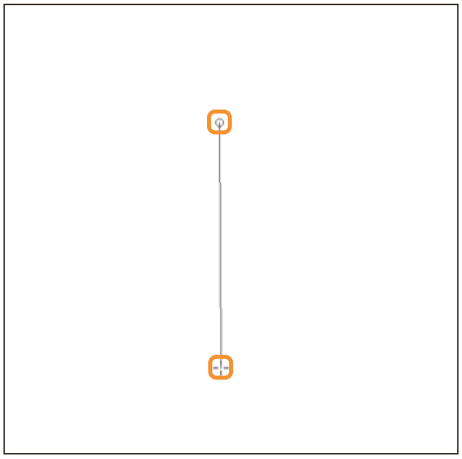
流線を作成する

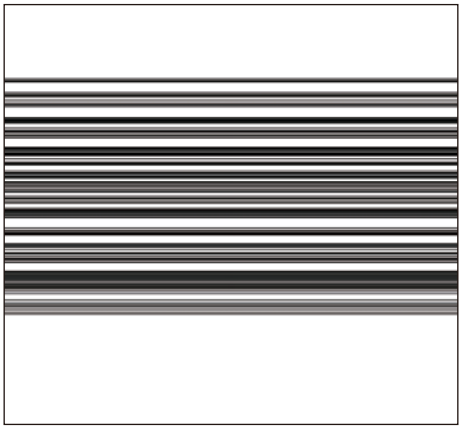
流線グループ

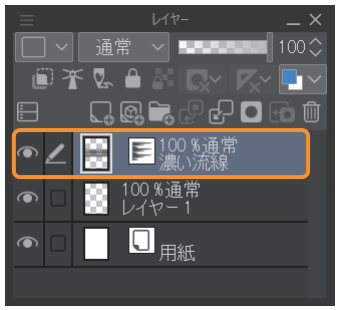
[ツール] パレットから [図形] ツールを選択します。[サブツール] パレットの [流線] からサブツールを選択します。

キャンバスをタップして、曲線を描いていきます。ダブルタップすると、曲線が確定されます。またはキャンバス以外の部分をタップしても、曲線を確定できます。

キャンバスに流線が描画されると同時に、[レイヤー] パレットに流線レイヤーが作成されます。







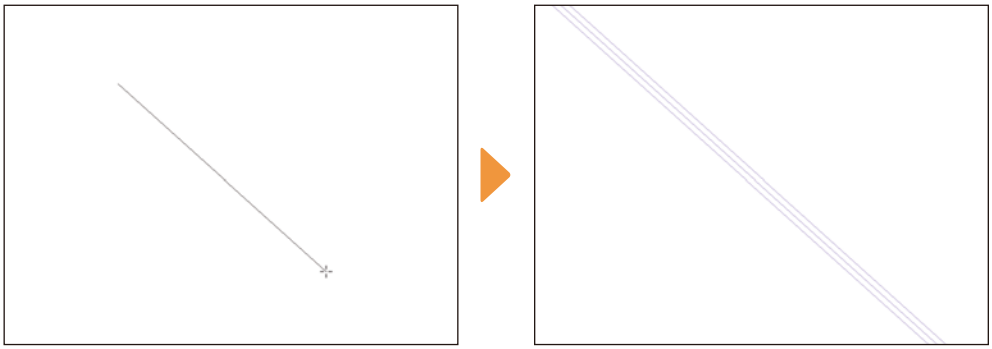
[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットを使うと、ここで説明している内容のほかに、さまざまな設定を行えます。流線の追加方法や線の間隔などを設定できます。

[図形] ツールの [サブツール詳細] パレットでは、『流線【PRO/EX】』・『連続曲線』・『描画間隔【PRO/EX】』・『描画位置【PRO/EX】』の各項目を設定できます。

それ以外の設定は、ブラシと同様です。詳しくは『ブラシの設定項目』を参照してください。

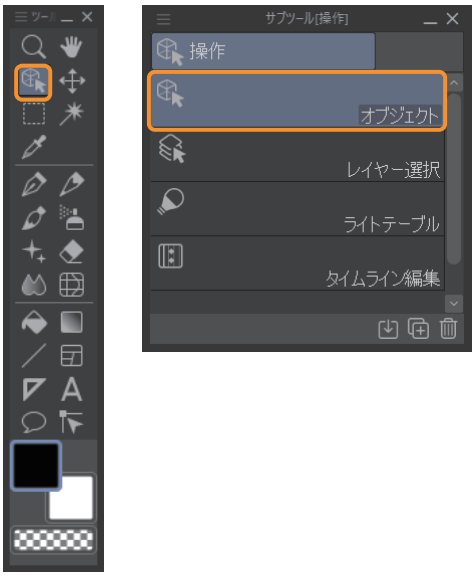
特殊定規を使う

キャンバスに平行線定規を作成すると、定規に沿った平行線をラスターレイヤーやベクターレイヤーに描画できます。詳しくは『平行線』を参照してください。



流線を編集する

[操作] ツールの [オブジェクト] サブツールを選択して、キャンバスから編集したい流線をタップすると、基準線や形状線などが表示され、流線を編集できるようになります。また、基準線や形状線に合わせて制御点も表示されます。

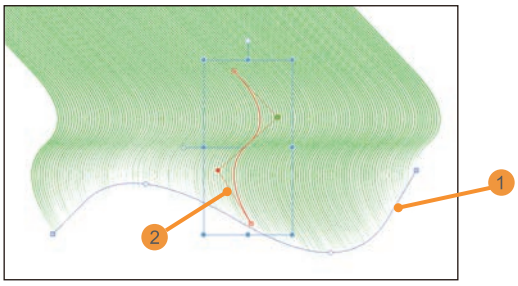


基準線や形状線に制御点が表示されない場合は、[ツールプロパティ] パレットの [変形方法] を [制御点と拡縮回転] に設定されているか確認してください。

ガイド線とハンドルの変形方法は、[ツールプロパティ] パレットの [変形方法] から設定できます。選択した項目により変形方法を変更できます。初期設定では [制御点と拡縮回転] に設定されています。各変形方法については『変形方法の種類』の各項目を参照してください。

基準線・形状線

CLIP STUDIO PAINT の流線は、基準線に沿うように、形状線と同じ形の線を並べることによって、描画されています。



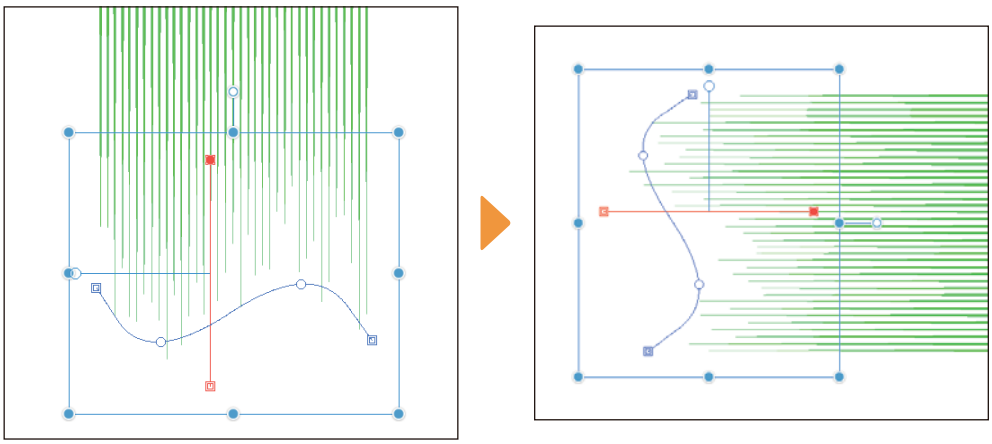
① **基準線**
流線の位置を決めるための線です。青色で表示されます。この線に沿うように、形状線と同じ形の線が並びます。

② **形状線**
流線の各線の形状を決めるための線です。赤色で表示されます。

流線の配置を変更する

流線レイヤーを選択した状態で、キャンバスウィンドウの何も描画されていない部分をタップすると、基準線と形状線の両方を囲むようにガイド線とハンドルが表示されます。

ガイド線やハンドルをドラッグすると、流線全体の位置・向き・大きさなどを調整できます。



流線の配置を変更する

ガイド線にマウスカーソルを合わせてドラッグします。

流線を回転する

回転コントローラーをドラッグします。

流線の描画範囲を変更する

ハンドルをドラッグすると、流線の描画範囲を変更できます。

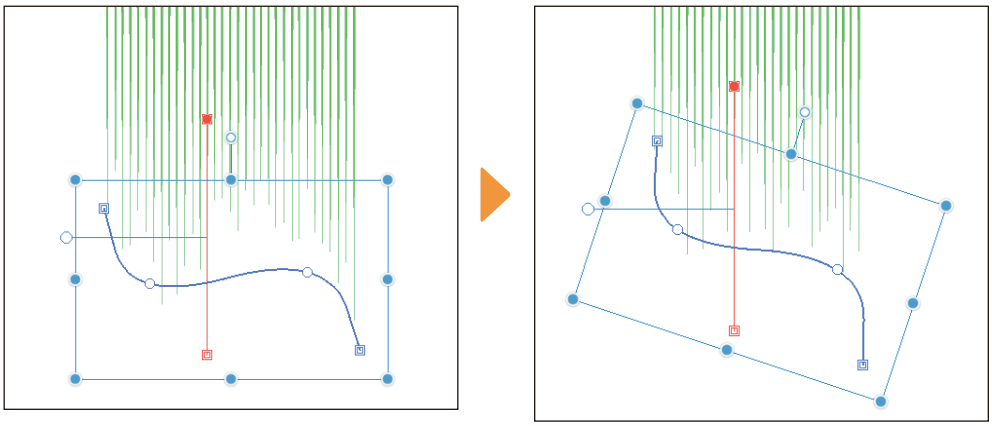
基準線と制御点を編集する

基準線だけを編集すると、流線の向きや線の太さを変えずに、線の位置や範囲を変更できます。

基準線を編集するには、基準線をタップして選択します。基準線の周囲にガイド線とハンドルが表示され、基準線の色が濃くなります。

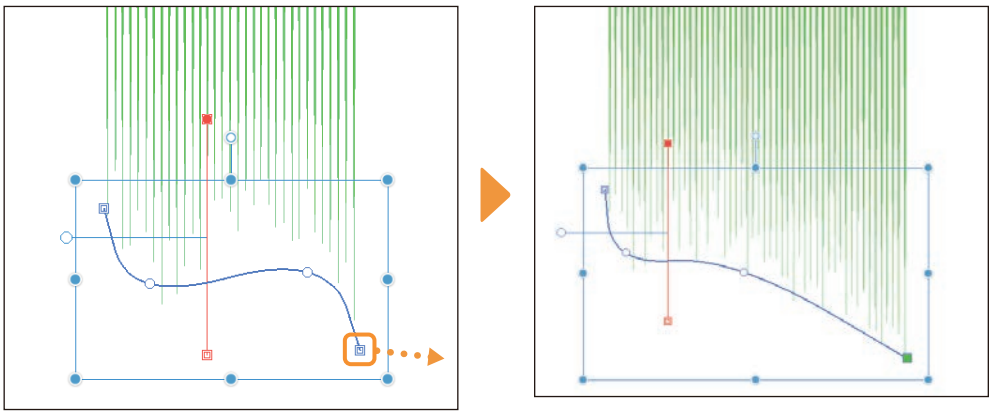
基準線全体を編集する

ガイド線やハンドルをドラッグすると、基準線全体の位置・向き・大きさなどを調整できます。操作方法は流線全体のガイド線やハンドルの操作方法と同様です。詳しくは『流線の配置を変更する』を参照してください。



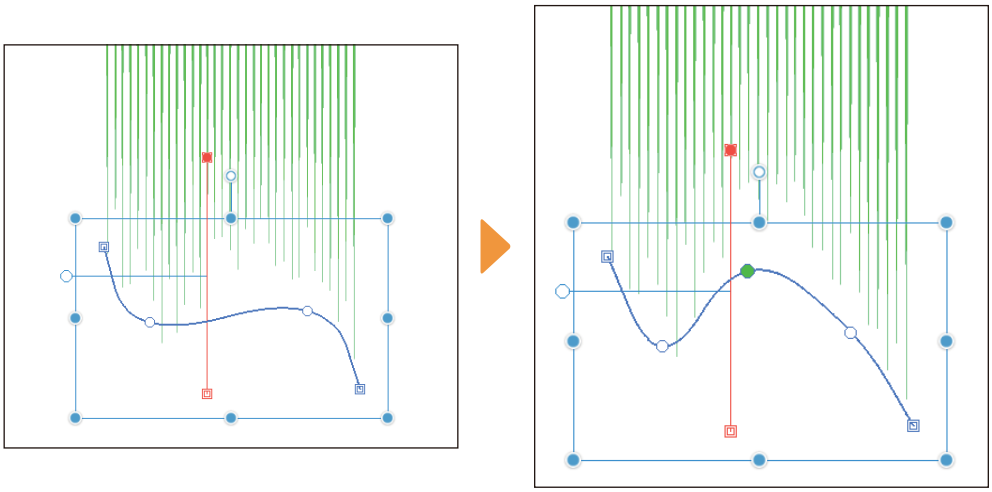
基準線の形状を変更する

基準線の制御点をドラッグすると、基準線の形状を変形できます。



さらに、[線修正] ツールの [制御点] サブツールを使用すると、制御点の追加や削除などを行えます。詳しくは『線修正ツールで編集する』を参照してください。

Windows/macOS では、基準線上で右クリックしても、コンテキストメニューから制御点の追加や削除を行えます。



形状線と制御点を編集する

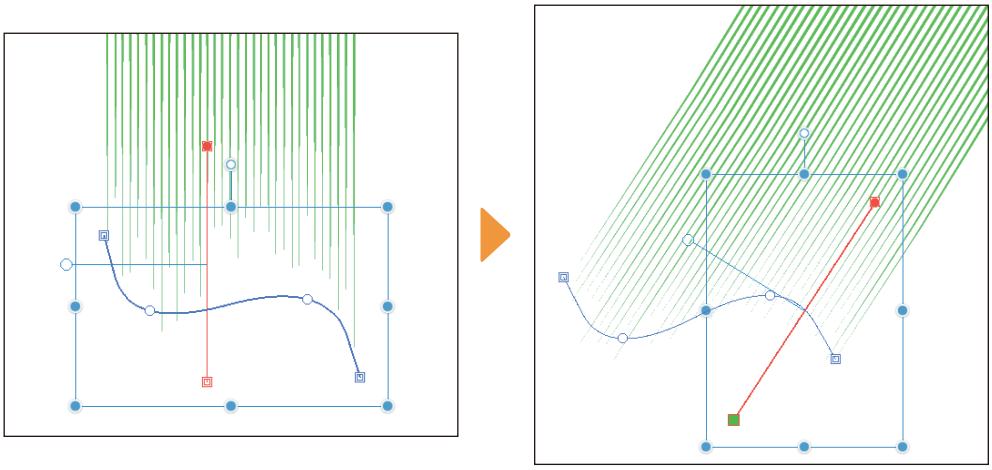
形状線だけを編集すると、流線の位置を変えずに、線の向きや間隔などを変更できます。

形状線を編集するには、形状線をタップして選択します。形状線の周囲にガイド線とハンドルが表示され、形状線の色が濃くなります。

形状線全体を編集する

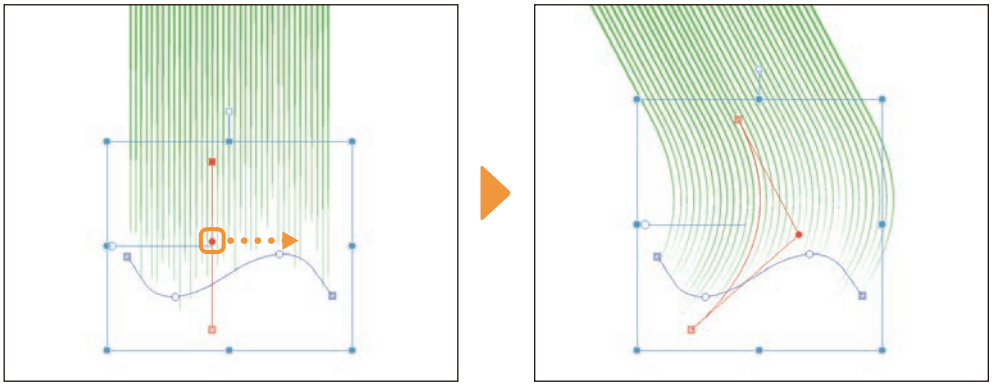
ガイド線やハンドルをドラッグすると、形状線全体の位置・向き・大きさなどを調整できます。連動して線の太さや流線の間隔も変更されます。

操作方法は流線全体のガイド線やハンドルの操作方法と同様です。詳しくは『流線の配置を変更する』を参照してください。



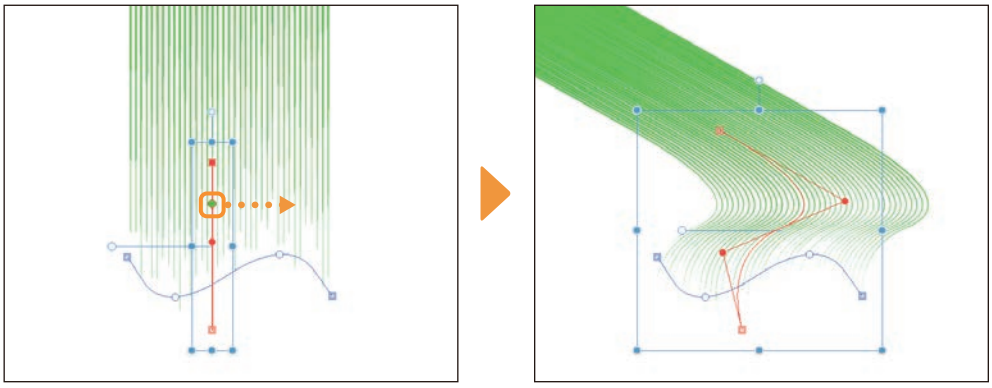
形状線の形状を変更する

形状線の制御点をドラッグすると、形状線の向きを変更できます。形状線の向きに連動して流線の向きも変更されます。



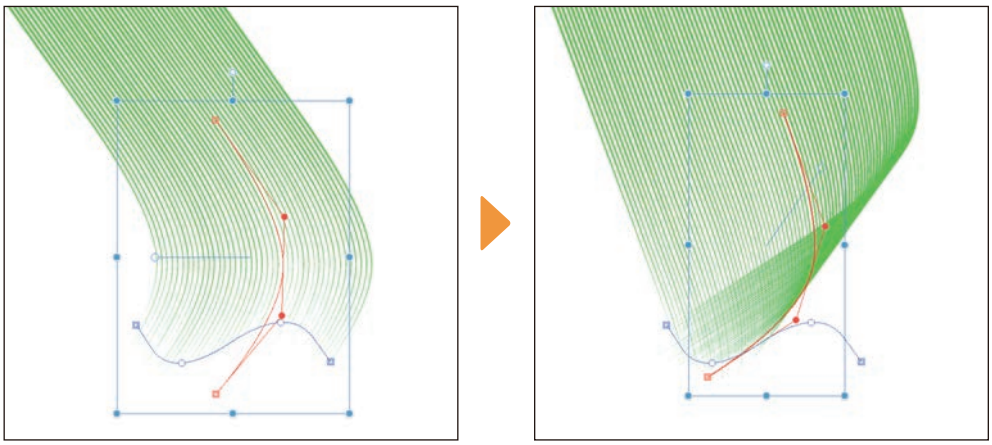
さらに、[線修正] ツールの [制御点] サブツールを使用すると、制御点の追加や削除などを行えます。詳しくは『線修正ツールで編集する』を参照してください。制御点を追加して編集すると、曲線や折れ線の流線を描けます。

Windows/macOS では、基準線上で右クリックしても、コンテキストメニューから制御点の追加や削除を行えます。



線の密度を調整する

形状線のコントローラーをドラッグすると、形状線と同じ形の線を描画していく方向を調整できます。流線の密度を調整するときに便利です。



流線レイヤー選択時のサブツール詳細パレットの設定項目

[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットを使うと、さまざまな設定を行えます。設定を変更すると、流線の色を変更したり、流線の位置や角度を数値で指定したりできます。

- 『操作』
- 『流線【PRO/EX】』
- 『描画間隔【PRO/EX】』
- 『描画位置【PRO/EX】』
- 『変形設定』

それ以外の設定は、ブラシと同様です。詳しくは『ブラシの設定項目』を参照してください。

集中線を作成する

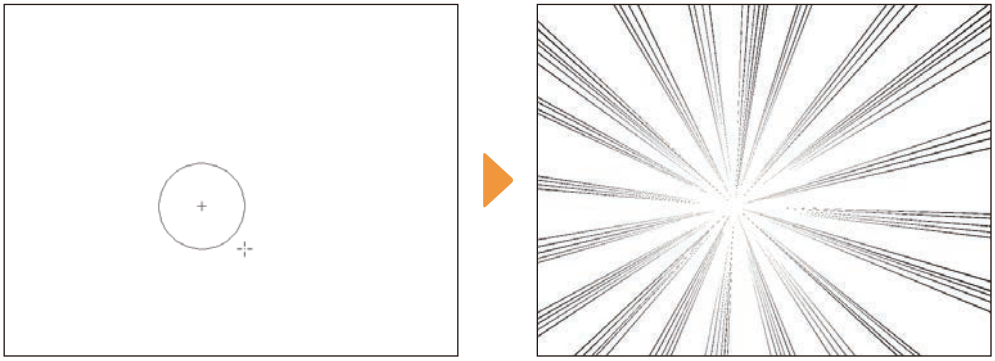
集中線グループ

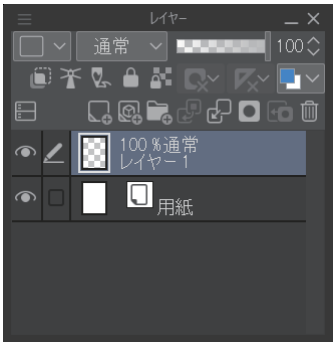
[ツール] パレットから [図形] ツールを選択します。[サブツール] パレットの [集中線] からサブツールを選択します。

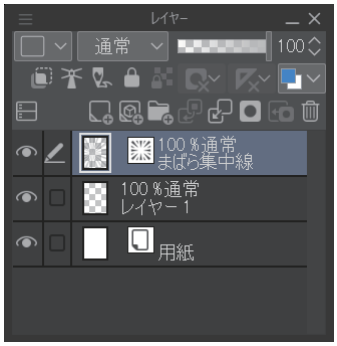
円で指定する

[まばら集中線] · [密な集中線] · [陽気] · [破裂] の各サブツールを選択した場合、円を描くように集中線を描けます。

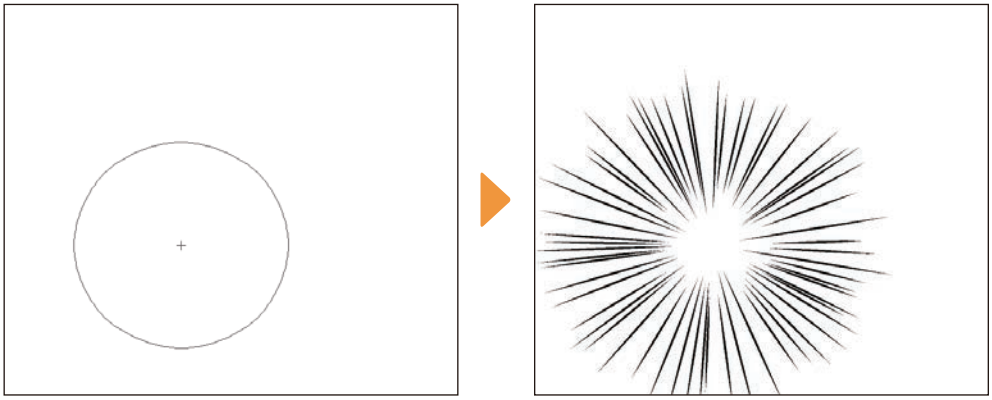
集中線の中心にしたい位置からドラッグすると、円を囲むように集中線が描画されると同時に、[レイヤー] パレットに集中線レイヤーが作成されます。

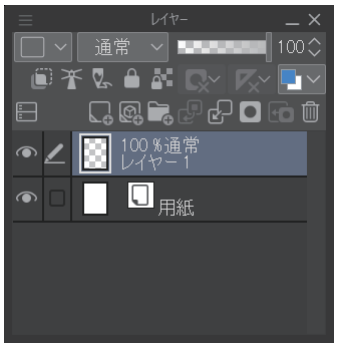


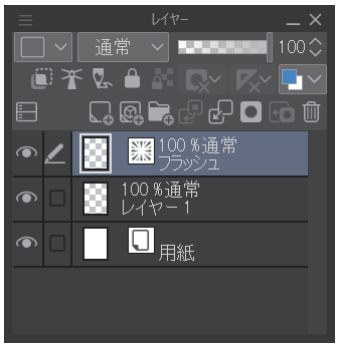




[ツール] パレットから [フキダシ] ツールを選択し、[サブツール] パレットの [フラッシュ] を選択した場合も、同様の手順でフラッシュ型のフキダシを描けます。ただし、[レイヤー] パレットには集中線レイヤーが作成されます。



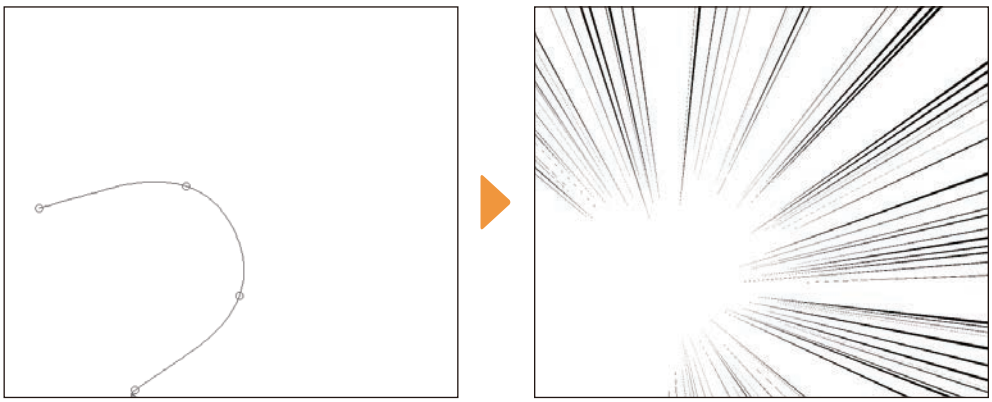




曲線で指定する

[濃い集中線（曲線指定）] サブツールを選択した場合、曲線を描くように集中線を描けます。

キャンバスをタップして、曲線の通過点を指定します。ダブルタップすると、描画した線に沿って集中線が描画されると同時に、[レイヤー] パレットに集中線レイヤーが作成されます。



曲線の描画方法はスプラインと同様です。詳しくは『スプライン』を参照してください。

集中線グループ / フラッシュグループのサブツール詳細パレット

[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットを使うと、ここで説明している内容のほかに、さまざまな設定を行えます。集中線の長さや線の間隔などを設定できます。

[サブツール詳細] パレットでは、下記の項目を設定できます。詳しくは下記カテゴリのリンクを参照してください。

- 『集中線【PRO/EX】』
- 『図形』
- 『図形操作』
- 『描画間隔【PRO/EX】』

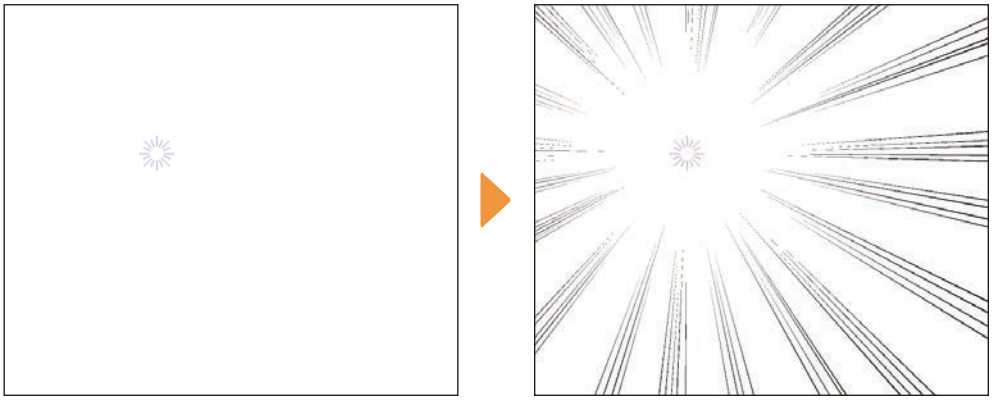
- 『描画位置【PRO/EX】』

[濃い集中線（曲線指定）] サブツールのように曲線で指定する場合は『連続曲線』の設定を行えます。ただし、[図形] と [図形操作] のカテゴリの設定は表示されません。

それ以外の設定は、ブラシと同様です。詳しくは『ブラシの設定項目』を参照してください。

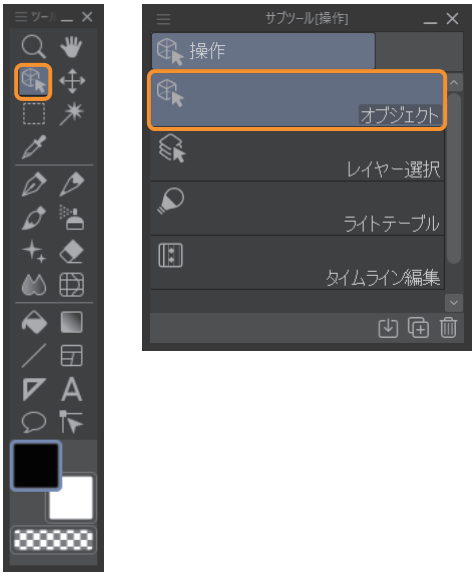
特殊定規を使う

キャンバスに放射線定規を作成すると、定規に沿った集中線をラスターレイヤーやベクターレイヤーに描画できます。詳しくは『放射線』を参照してください。



集中線を編集する

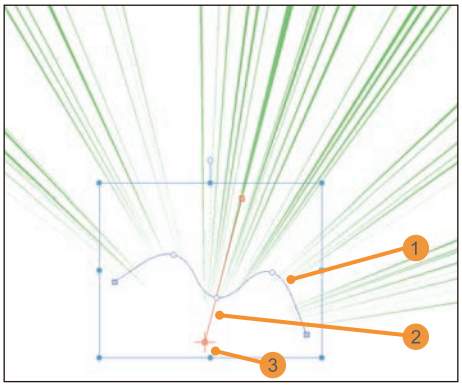
[操作] ツールの [オブジェクト] サブツールを選択して、キャンバスから編集したい集中線をタップすると、基準線や形状線などが表示され、集中線を編集できるようになります。また、基準線や形状線に合わせて制御点も表示されます。



基準線や形状線に制御点が表示されない場合は、[ツールプロパティ] パレットの [変形方法] を [制御点と拡縮回転] に設定されているか確認してください。

ガイド線とハンドルの変形方法は、[ツールプロパティ] パレットの [変形方法] から設定できます。選択した項目により変形方法を変更できます。初期設定では [制御点と拡縮回転] に設定されています。各変形方法については『変形方法の種類』の各項目を参照してください。

基準線・形状線・中心点



① **基準線**
集中線の位置を決めるための線です。青色で表示されます。この線に沿うように、形状線と同じ形の線が並びます。

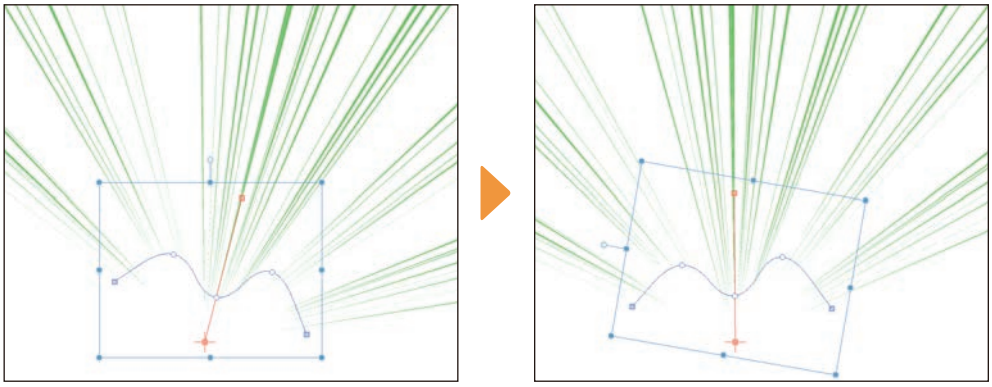
② **形状線**
集中線の各線の形状を決めるための線です。赤色で表示されます。

③ **中心点**
集中線の中心となる点です。この点に向かって集中線が描かれます。

集中線の配置を変更する

集中線レイヤーを選択した状態で、キャンバスウィンドウの何も描画されていない部分をタップすると、基準線と形状線の両方を囲むようにガイド線とハンドルが表示されます。

ガイド線やハンドルをドラッグすると、集中線全体の位置・向き・大きさなどを調整できます。



集中線の配置を変更する

ガイド線にマウスカーソルを合わせてドラッグします。

集中線を回転する

回転コントローラーをドラッグします。

集中線の描画範囲を変更する

ハンドルをドラッグすると、集中線の描画範囲を変更できます。

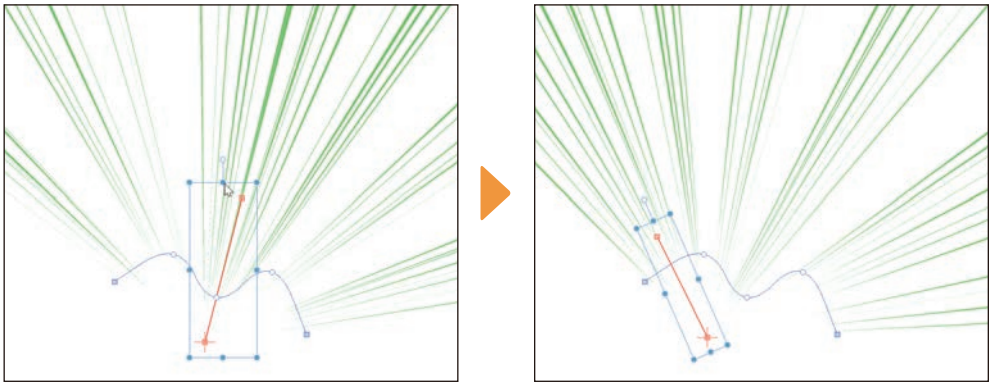
基準線と制御点を編集する

基準線だけを編集すると、集中線の向きを変えずに、線の位置や範囲を変更できます。

基準線を編集するには、基準線をタップして選択します。基準線の周囲にガイド線とハンドルが表示され、基準線の色が濃くなります。

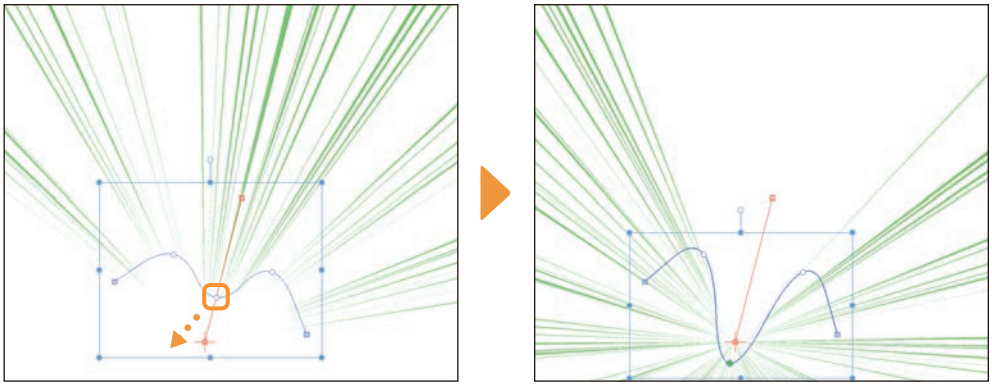
基準線全体を編集する

ガイド線やハンドルをドラッグすると、基準線全体の位置・向き・大きさなどを調整できます。操作方法は集中線全体のガイド線やハンドルの操作方法と同様です。詳しくは『集中線の配置を変更する』を参照してください。



基準線の形状を変更する

基準線の制御点をドラッグすると、基準線の形状を変形できます。



さらに、[線修正] ツールの [制御点] サブツールを使用すると、制御点の追加や削除などを行えます。詳しくは『線修正ツールで編集する』を参照してください。

Windows/macOS では、基準線上で右クリックしても、コンテキストメニューから制御点の追加や削除を行えます。

形状線と中心点を編集する

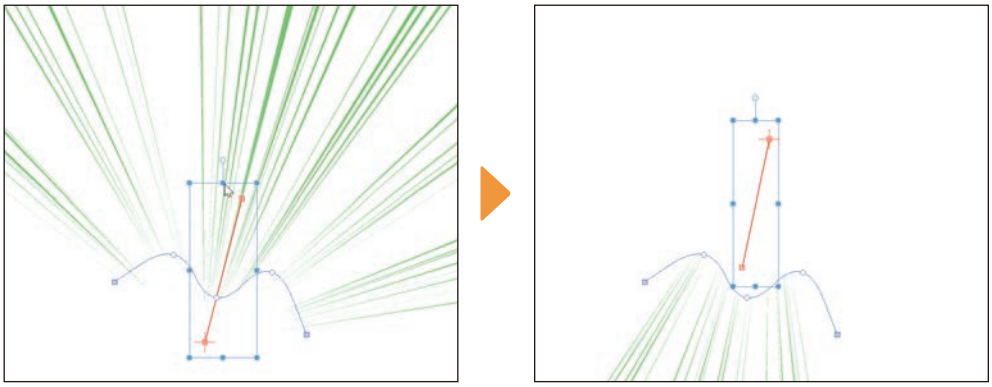
形状線だけを編集すると、集中線の向きや形状、中心点の位置などを変更できます。

形状線を編集するには、形状線をタップして選択します。形状線の周囲にガイド線とハンドルが表示され、形状線の色が濃くなります。

形状線全体を編集する

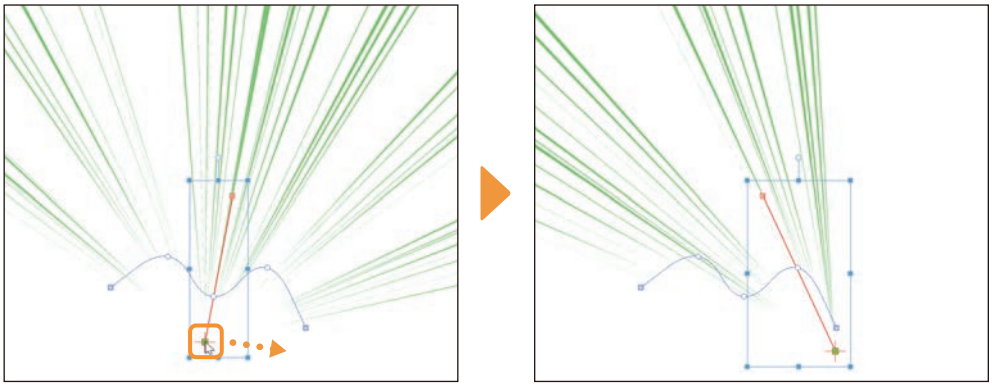
ガイド線やハンドルをドラッグすると、形状線全体の位置・向き・大きさなどを調整できます。連動して線の形状や中心点も変更されます。

操作方法は集中線全体のガイド線やハンドルの操作方法と同様です。詳しくは『集中線の配置を変更する』を参照してください。



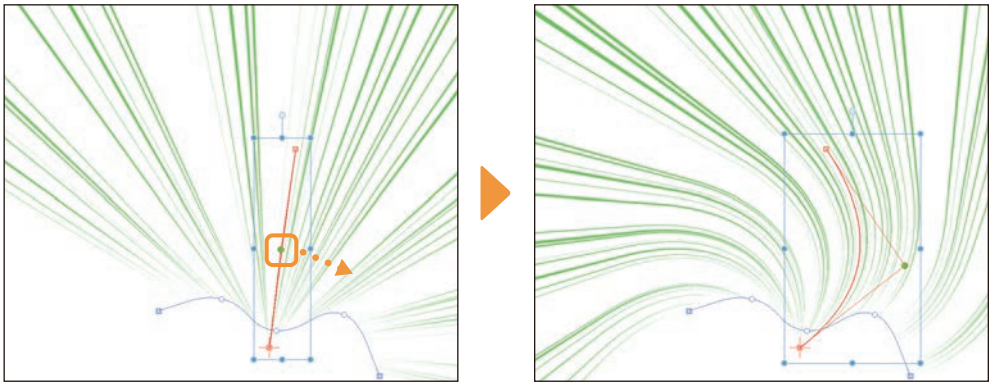
中心点の位置を変更する

中心点をドラッグすると、集中線の中心がドラッグした位置に移動します。



形状線の形状を変更する

形状線の制御点をドラッグすると、形状線の向きや集中線の形状などを変更できます。形状線の向きに連動して集中線の向きも変更されます。



さらに、[線修正] ツールの [制御点] サブツールを使用すると、制御点の追加や削除などを行えます。詳しくは『線修正ツールで編集する』を参照してください。制御点を追加して編集すると、曲線や折れ線の集中線を描けます。

Windows/macOS では、基準線上で右クリックしても、コンテキストメニューから制御点の追加や削除を行えます。

集中線レイヤー選択時のサブツール詳細パレットの設定

[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットを使うと、さまざまな設定を行えます。設定を変更すると、集中線の色を変更したり、集中線の位置や角度を数値で指定したりできます。

- 『操作』
- 『集中線【PRO/EX】』
- 『描画間隔【PRO/EX】』
- 『描画位置【PRO/EX】』
- 『変形設定』

それ以外の設定は、ブラシと同様です。詳しくは『ブラシの設定項目』を参照してください。

Webtoon

CLIP STUDIO PAINT のキャンバスで Webtoon 向けに表示される範囲をプレビュー表示する方法や、縦長の作品を分割して出力する方法を紹介します。

Webtoon 用表示枠

スマートフォンなどで Webtoon を表示するときの目安となる枠です。Webtoon 用表示枠をキャンバスに表示すると、枠の外がグレーで表示されます。または、グレー部分をウィンドウの色で塗りつぶして非表示にできます。

メモ **スマートフォンに CLIP STUDIO PAINT をインストールしている場合は、スマートフォンを接続して Webtoon をプレビュー表示できます。詳しくは『コンパニオンモード』を参照してください。**

Webtoon 用表示枠を表示する

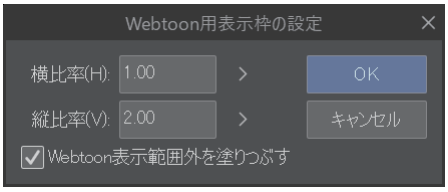
[表示] メニュー→ [Webtoon 用表示枠] を選択すると、Webtoon 用表示枠の表示・非表示を切り替えられます。

次の場合は設定に関係なく、Webtoon 用表示枠を表示できません。

- キャンバスを回転表示している
- 見開きに設定しているキャンバスを表示している

Webtoon 用表示枠設定

[表示] メニュー→ [Webtoon 用表示枠の設定] を選択すると、[Webtoon 用表示枠の設定] ダイアログが表示され、Webtoon 用表示枠の比率や表示方法を設定できます。

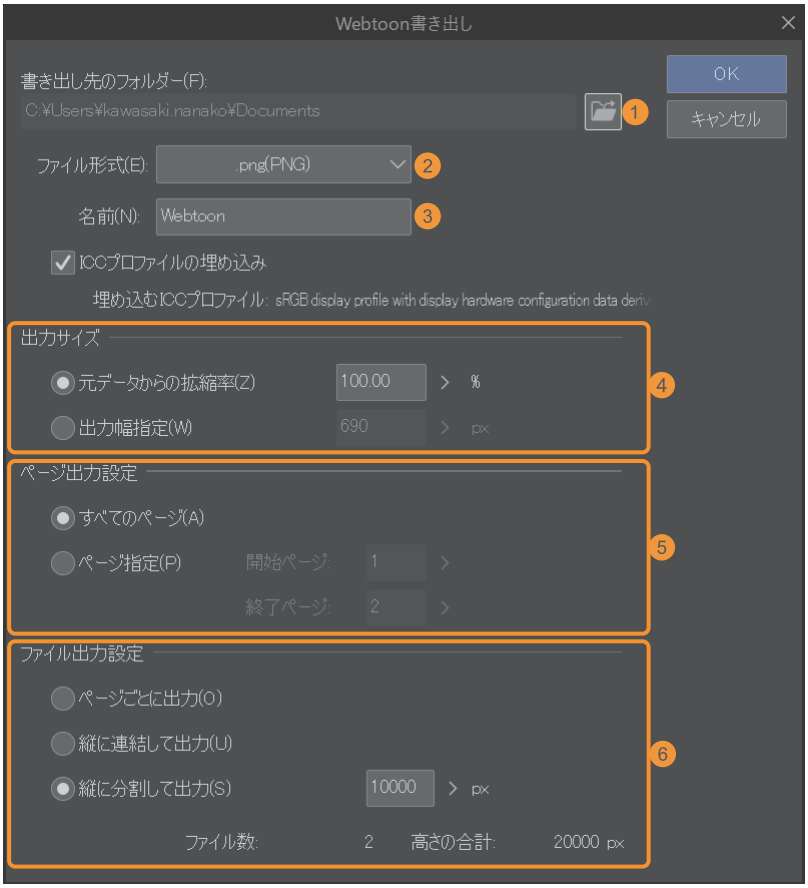


[Webtoon 表示範囲外を塗りつぶす] をオンにすると、Webtoon 表示範囲外がウィンドウの色で塗りつぶされ、非表示になります。

Webtoon を書き出す

[ファイル] メニュー→ [Webtoon 書き出し] を選択すると、Webtoon 用に作成した縦長のキャンバスを複数の画像に分割して書き出せます。書き出せるファイル形式は、JPEG 形式と PNG 形式です。

Webtoon 書き出しダイアログ



① 書き出し先のフォルダー【Windows/macOS】

[参照] をタップして、ファイルの保存先のフォルダーを指定できます。

② ファイル形式

書き出す画像のファイル形式を、JPEG と PNG から選択できます。

③ 名前

書き出すファイルの名称を設定できます。

[ファイル出力設定] で作品を分割して出力する場合は、ここで設定した名称の末尾に通し番号が追加されます。

④ 出力サイズ

書き出すファイルの縮小率を指定できます。

[元データからの拡縮率] を選択すると、元のキャンバスとの比率を指定できます。

[出力幅指定] を選択すると、書き出し時の [幅] のサイズを指定して、書き出す画像のサイズを設定します。指定した [幅] のサイズに合わせて、画像のサイズも変わります。

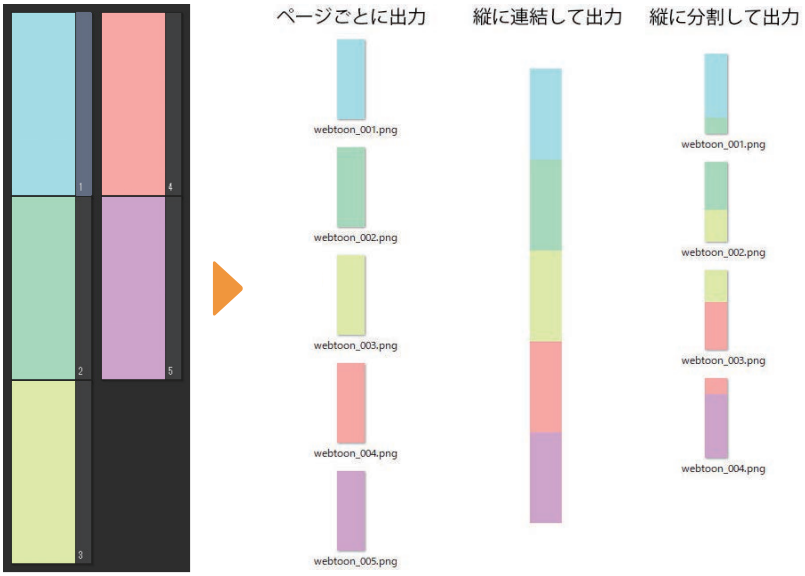
⑤ ページ出力設定【EX】

複数ページに分割して編集している場合、書き出す範囲を設定できます。

[すべてのページ] を選択すると、すべてのページを書き出せます。[ページ指定] を選択すると、[開始ページ] と [終了ページ] を指定して、特定の範囲だけ書き出せます。

⑥ ファイル出力設定

Webtoon 作品を書き出す方法を設定できます。



ページごとに出力【EX】	複数ページに分割して編集している場合、ページごとに分割して書き出せます。
縦に連結して出力【EX】	複数ページに分割して編集している場合、すべてのキャンバスを連結して 1 つのファイルに書き出せます。
縦に分割して出力	指定した px ごとに [高さ] を分割して画像を書き出します。指定した px ごとにページを分割して端数が発生する場合は、最後の画像だけ異なるサイズで表示されます。 EX で複数のページに分割して編集している場合、作品の画像を統合したあと、指定した px ごとに [高さ] を分割して画像を書き出せます。

ページ管理【EX】

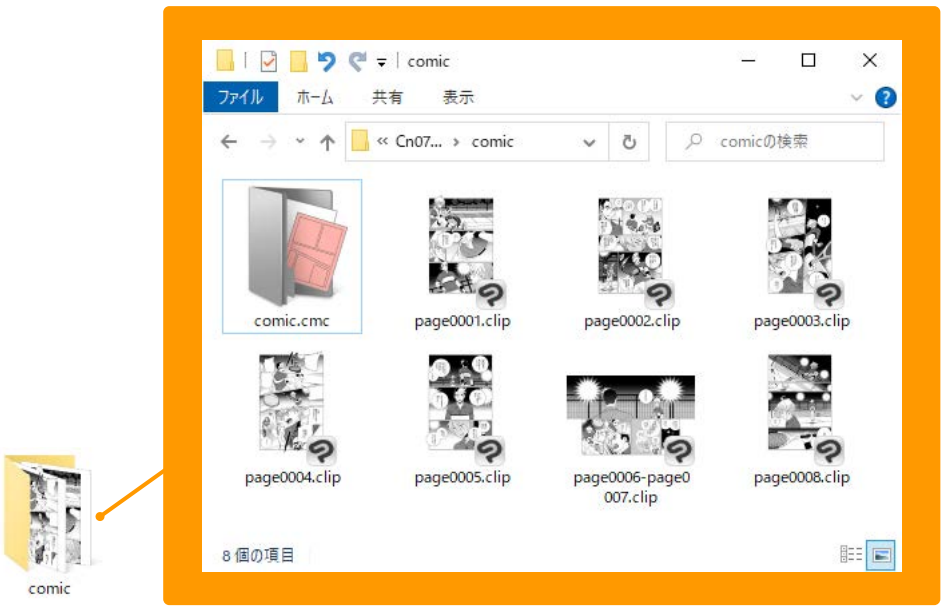
CLIP STUDIO PAINT EX では、複数ページの作品をまとめて管理を行えます。複数ページ作品のファイル構成や管理方法、複数人数で共同作業を行う方法を紹介します。

- 管理ファイル・ページファイルについて
- ページ管理ウィンドウの操作
- ページを開いて編集する
- 製本リスト表示
- ストーリーエディターを使う
- 複数ページの作品を書き出す
- 共同作業【Windows/macOS】
- チーム制作

管理ファイル・ページファイルについて

複数ページで構成される作品を作成して編集する場合、作品全体を管理するための管理フォルダーと管理ファイル（拡張子：cmc）が作成されます。

管理フォルダー内には、ページごとの CLIP STUDIO FORMAT（拡張子：clip）のファイルが格納され、管理ファイルで各ページの管理を行います。



!重要 複数ページの作品については、管理フォルダー内のページ管理ファイルや各ページのファイルを、OS のエクスプローラーや Finder などで直接差し替えないでください。ファイルが破損して正常に開けなくなる場合があります。作品の管理には、ページ管理ウィンドウを使用してください。詳しくは『ページ管理ウィンドウの操作』を参照してください。

管理ファイルを作成する

複数ページの作品を作成するには、[新規] ダイアログの [複数ページ] を設定すると、作成できます。詳しくは『新規キャンバスを作成する』を参照してください。

このほか、単ページのキャンバスの編集時に下記の操作を行うと、[ページ管理フォルダーの作成] ダイアログを表示して、作品フォルダーと管理ファイルを作成できます。

- 『ページを追加する』
- 『ページを複製する』
- 『別ファイルをページとして読み込む』
- 『前後のページを表示する』
- 『一括読み込み【EX】』
- 『連続スキャン【Windows/macOS】【EX】』
- 『作品基本設定を変更【EX】』

[ページ管理フォルダーの作成] ダイアログについては『ページ管理フォルダーの作成ダイアログ』を参照してください。

ページ管理ウィンドウの操作

CLIP STUDIO PAINT のページ管理ウィンドウとは、複数ページの管理を行うための画面です。

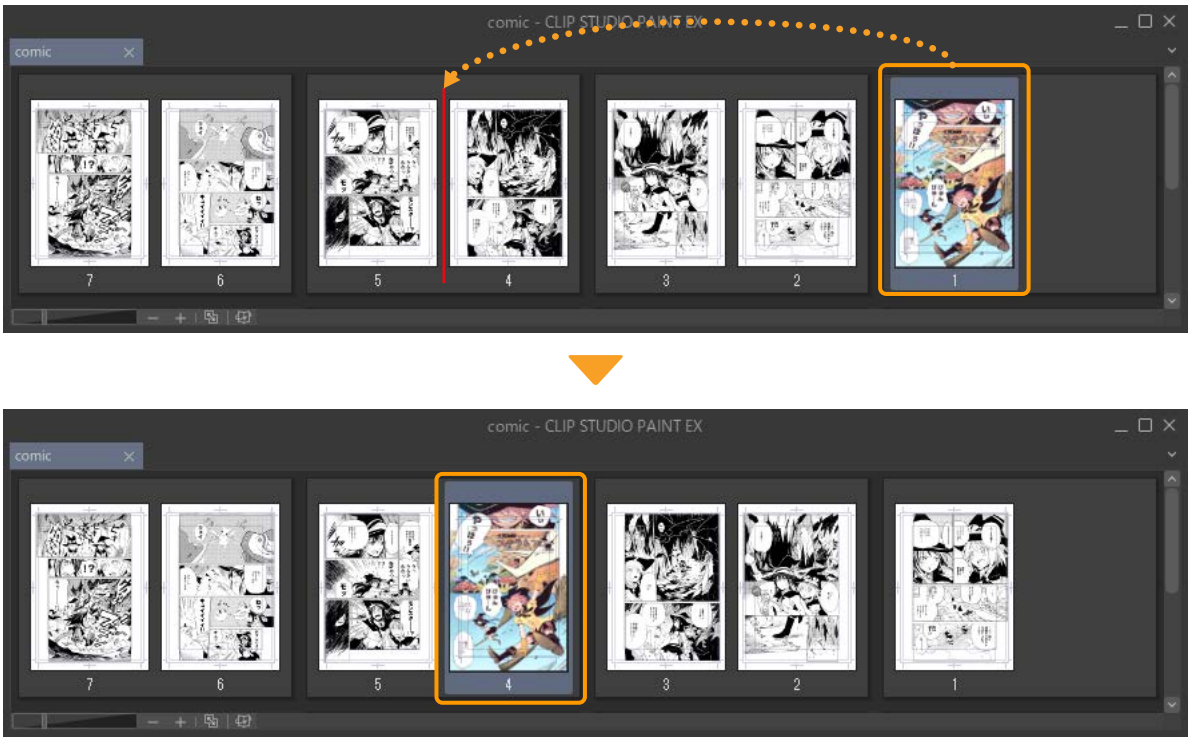
[ファイル] メニュー→ [開く] から管理ファイル（拡張子：cmc）を開くか、作品内のいずれかのページを開いている状態で、[ページ管理] メニュー→ [ページ管理ウィンドウを開く] を選択すると、ページ管理ウィンドウを表示できます。

ページ管理ウィンドウの表示は、作品の設定により変わります。本のように閲覧する作品は横方向に、Webtoon 向けに表示する場合は縦方向に、各ページのサムネイルが並びます。

ページ管理ウィンドウから、ページを選択して編集を行えます。ページのサムネイルをタップすると、ページを選択できます。複数のページを選択するには、[Ctrl] キーを押しながらページをタップします。連続する複数のページを選択するには、[Shift] キーを押しながら、選択する最初と最後のページをタップします。

ページを移動する

ページ管理ウィンドウからページを選択し、移動したい先にドラッグ＆ドロップします。



ページの並び替え方法

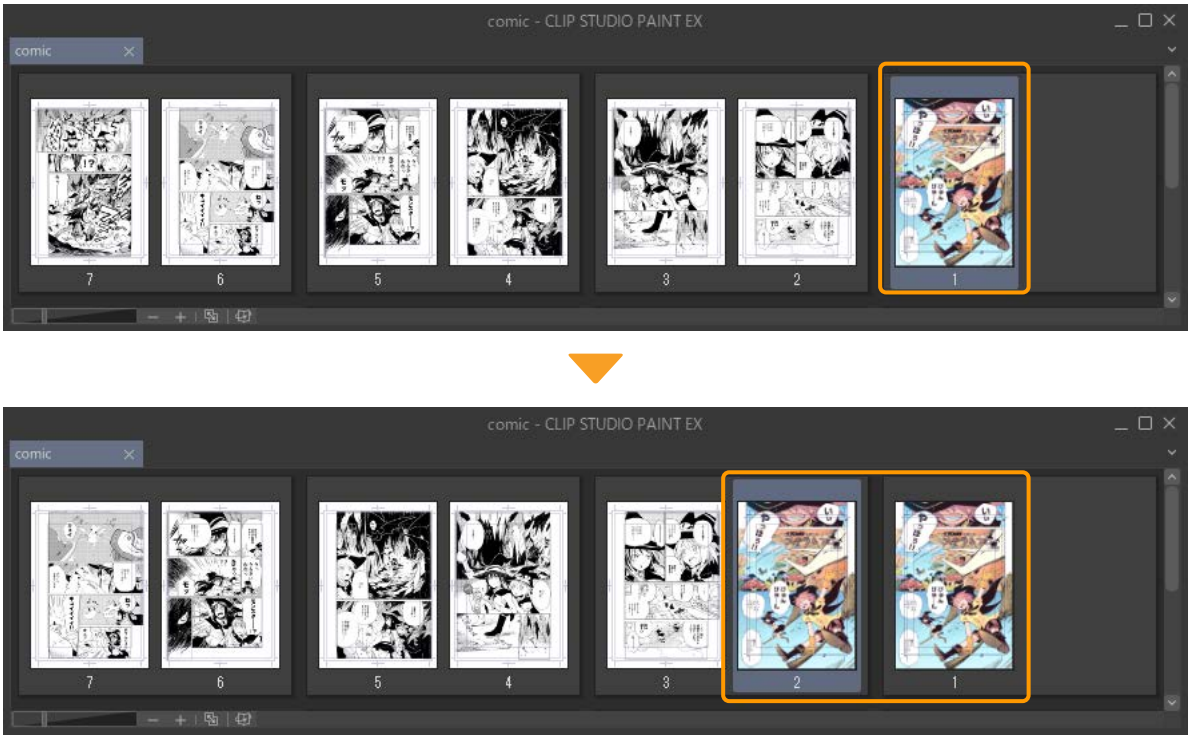
ページをドラッグできない場合は、[ページ管理] メニュー→ [ページの並び替え方法] の設定を確認してください。[Ctrl+ ドラッグ] になっている場合、[Ctrl] キーを押しながらページをドラッグしてください。

ドラッグだけでページを移動できるようにするには、[ページ管理] メニュー→ [ページの並び替え方法] から [ドラッグ] を選択します。

[Ctrl+ ドラッグ] に設定すると、誤ってページが入れ替わるなどの問題を回避できます。ただし、ページの複製のように、ほかの修飾キーを組み合わせた操作は行えません。

ページを複製する

ページ管理ウィンドウからページを選択し、[ページ管理] メニュー→ [ページの複製] を選択すると、ページを複製できます。また、[Alt] キーを押しながら選択したページをドラッグ & ドロップしても、ページを複製できます。



選択中のページより後ろに見開きページがある場合や、表紙を設定している作品の場合は、ページを複製したときに偶数になるよう、白いページが追加されることがあります。

ページを追加する

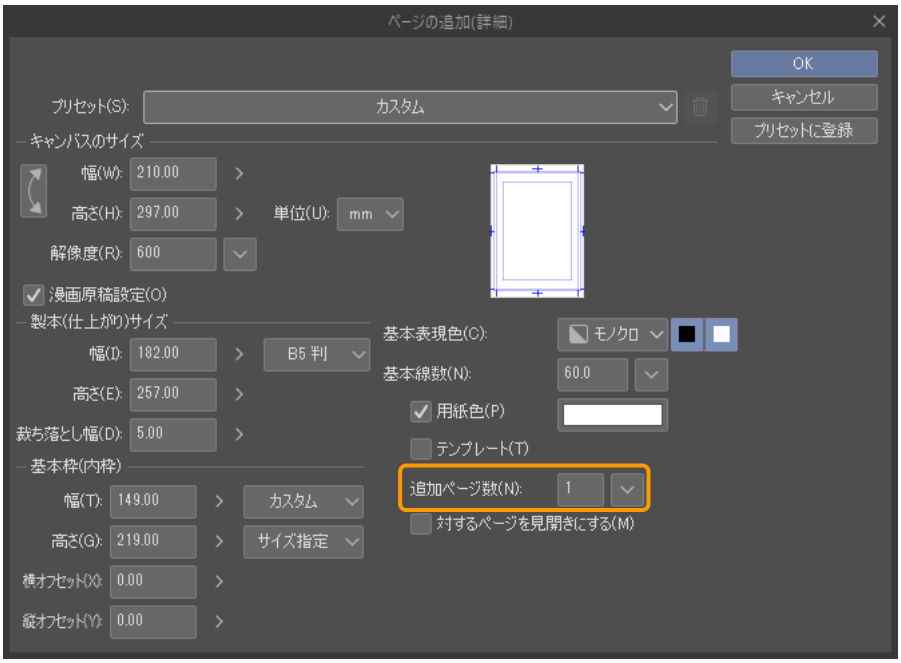
ページの追加

[ページ管理] メニュー→ [ページの追加] を選択すると、選択中のページの次に新規ページを 1 ページ追加できます。追加されるページには、[新規] ダイアログや [作品基本設定を変更] ダイアログで設定した内容が反映されます。

選択中のページより後ろに見開きページがある場合や、表紙を設定している作品の場合は、新規ページが 2 ページ追加されます。

ページの追加（詳細）

[ページ管理] メニュー→ [ページの追加（詳細）] を選択すると、[ページの追加（詳細）] ダイアログで、追加するページ数のほか、追加するページの詳細な設定を行えます。



[ページの追加（詳細）] ダイアログは、[新規] ダイアログや [作品基本設定を変更] ダイアログで設定した内容が反映された状態で表示されます。必要に応じて設定を変更し、[追加ページ数] で追加したいページ数を指定したら、[OK] をタップします。ページ管理ウィンドウに、[ページの追加（詳細）] ダイアログで設定したページが追加されます。

なお、選択中のページより後ろに見開きページがある場合や、表紙を設定している作品の場合は、[追加ページ数] を奇数にしても、偶数になるよう新規ページが追加されます。

メモ

[ページの追加（詳細）] ダイアログの設定項目については、『新規ダイアログ（すべてのコミック設定を表示）【PRO/EX】』を参照してください。

別ファイルをページとして読み込む

[ページ管理] メニュー→ [ページの読み込み] を選択すると、ほかのファイルからページを追加できます。

[開く] ダイアログが表示されたら、ページとして追加したいファイルを選択します。ページ管理ウィンドウに、選択したファイルがページとして追加されます。[開く] ダイアログから複数ページを選択した場合は、選択したページをまとめて追加できます。

ページ管理ウィンドウにページが追加されると同時に、ページ管理フォルダーに元のファイルが複製されます。選択したファイルは、元の場所にそのまま残ります。

読み込めるファイルについては『入力対応ファイル』を参照してください。

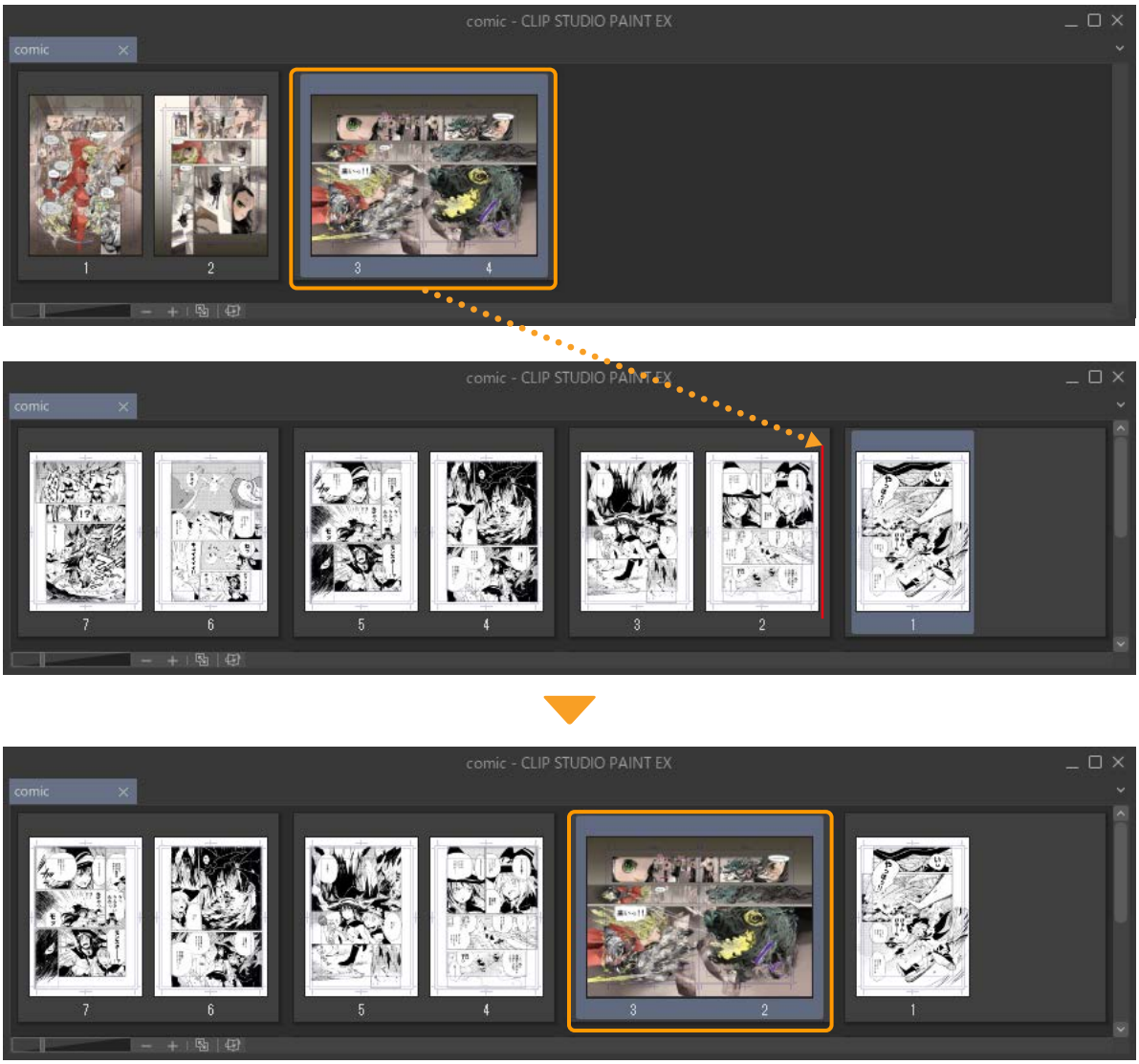
なお、追加されたページより後ろに見開きページがある場合や、表紙を設定している作品の場合は、偶数になるよう、白いページが追加されることがあります。

複数ページ作品からページを読み込む

[開く] ダイアログから管理ファイル（拡張子：cmc）を選択した場合、特定のページを選択して読み込めます。[ページの読み込み] ダイアログが表示され、読み込みたいページを指定できます。

読み込みたいページを含む作品とページを追加したい作品の両方のページ管理ウィンドウを開いても、同様の操作を行えます。

読み込みたいページを選択し、ページを追加したい作品のページ管理ウィンドウにドラッグ & ドロップすると、ドロップした先のページ管理ウィンドウにページが追加されます。



このほか、CLIP STUDIO ネームファイル（拡張子 :csnf）と PDF の読み込みにも対応しています。Windows と Intel チップを搭載した Mac の場合は、ComicStudio 作品ファイル（拡張子：cst）も読み込めます。

- PDF と ComicStudio 作品ファイルを選択した場合、CLIP STUDIO PAINT のファイルに変換するためのダイアログが表示されます。画面の指示に従って変換を行うと、ページを読み込めるようになります。
- CLIP STUDIO ネームファイルを選択した場合、[ネームファイルからページを追加] ダイアログが表示されます。読み込みたいページのほか、解像度やフォントを指定できます。

ページを別ファイルに差し替える

ページ管理ウィンドウからページを選択し、[ページ管理] メニュー→ [ページの置き換え] を選択すると、選択したページを、別のファイルに差し替えられます。差し替えると同時に、元のページは削除されます。

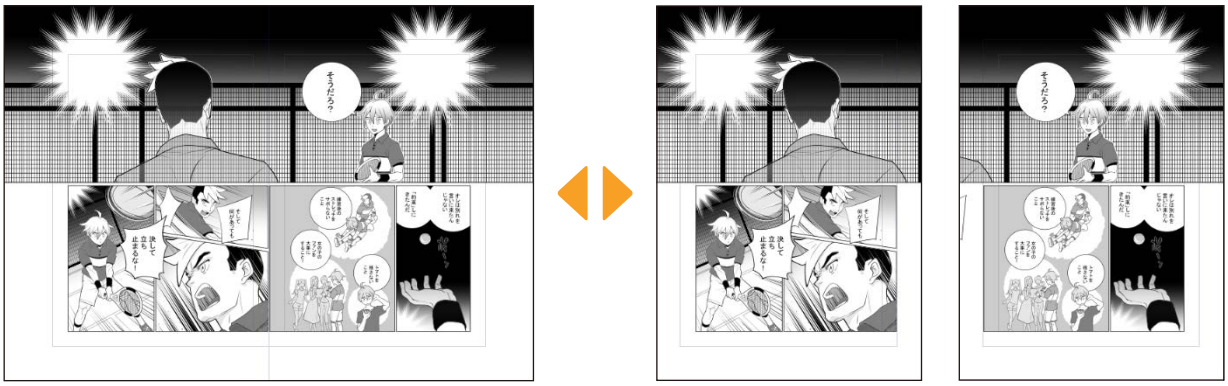
複数のページの差し替えはできませんが、結合している見開きページは差し替えできます。ただし、単ページのファイルと差し替えることはできません。また、単ページのファイルを見開きページに差し替えることもできません。

差し替えられるファイルについては『入力対応ファイル』を参照してください。ただし、管理ファイルのように複数ページを管理するファイルは除きます。

メモ　共同作業機能の使用時に、担当者を指定したページに対して [ページの置き換え] を実行した場合、担当者の指定は解除されます。

見開きページと単ページを切り替える

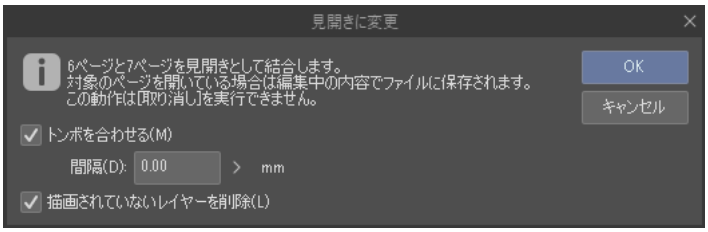
見開きページ用にページを結合したり、結合したページを分割したりできます。なお、[新規] ダイアログの [作品の用途] から [Webtoon] を選択した場合は、この項目を設定できません。



見開きに変更

左右のページを 1 枚のファイルに結合できます。見開きページとして結合すると、左右別々に絵を描く必要がなくなります。

ページ管理ウィンドウから、見開きにしたいページを選択します。[ページ管理] メニュー→ [見開きに変更] を選択します。[見開きに変更] ダイアログが表示されたら、ページ間のトンボの位置などを設定します。



[トンボを合わせる] をオフにすると、ページの端と端を合わせて結合できます。オンにすると、ページの仕上がり枠の位置を合わせて結合できます。左右のページの仕上がり枠の位置は、[間隔] で調整できます。[描画されていないレイヤーを削除] をオンにすると、結合するときに、描画されていないレイヤーを削除できます。

[見開きに変更] ダイアログの [OK] をタップすると、選択したページが結合されます。

単ページに変更

見開きページとして結合したページを、元の 2 ページに分割できます。ページ管理ウィンドウから、分割したい見開きページを選択し、[ページ管理] メニュー→ [単ページに変更] を選択すると、ページを分割できます。

[見開きに変更] を実行したときと同様にダイアログが表示され、[描画されていないレイヤーを削除] を設定できます。

ページを削除する

ページ管理ウィンドウから削除したいページを選択し、[ページ管理] メニュー→ [ページの削除] を選択すると、選択したページを削除できます。

なお、削除したいページより後ろに見開きページがある場合や、表紙を設定している作品の場合は、ページを削除できないことがあります。その場合は、削除するページ数が偶数になるように選択してください。ただし、見開きページがずれてしまう場合は、ページを削除できません。

ページファイル名を付け直す

[ページ管理] メニュー→ [ページファイル名の整列] を選択すると、ページ管理ウィンドウに表示されているページ数に合わせて、各ページのファイル名を付け直せます。見開きページとして結合している場合は、「page0006-page0007.clip」のように、両方のページがファイル名に反映されます。

ページを追加したり、入れ替えたりしたときに、各ページのファイル名は変更されないため、ページ管理ウィンドウに表示されているページと実際のファイル名がずれてしまいます。ページとファイル名を揃えたいときに使用します。

共同作業機能やチーム制作機能を使用している場合、[ページファイル名の整列] は使用できません。

ページ管理ウィンドウの表示を変更する

サムネイルの表示サイズを変更する

ページ管理ウィンドウのサムネイルのサイズは、ページ管理ウィンドウ左下のコントローラーから変更できます。

[ズームイン] または [ズームアウト] をタップすると、サムネイルの大きさが変わります。また、スライダーでも、サムネイルの大きさを変更できます。また、[表示] メニュー→ [ズームイン] · [ズームアウト] でも、同様の操作を行えます。

[フィッティング] をタップすると、ページ管理ウィンドウの幅に合わせてページのサムネイルが表示されます。ページ管理ウィンドウのサイズを変更すると、連動してサムネイルのサイズも変わります。

Webtoon 作品などを確認するときに、作品を縦一列で表示するときに便利です。また、[表示] メニュー→ [フィッティング] でも、同様の操作を行えます。[フィッティング] を無効にするには、再度同じ操作を行います。

webtoon - CLIP STUDIO PAINT EX
webtoon
君が綴いた物語の中で
静かに息をする私たち
君のために何が出来るかな

ページ管理ウィンドウの配置を変更する

ページを開いたときのページ管理ウィンドウの配置を設定できます。[ページ管理] メニュー→ [ページ管理ウィンドウレイアウト] から、[タブ] · [左] · [右] · [上] · [下] の配置を選択できます。

[タブ] に設定すると、ページを開いたときにページ管理ウィンドウとページが重なるように配置できます。[左] · [右] · [上] · [下] は、指定した位置にページ管理ウィンドウを配置できます。

タブ

上

左

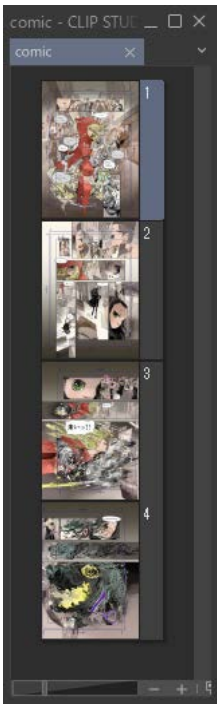
製本作品向けに表示

[ページ管理] メニュー→ [ページの表示方法] → [製本作品向け] を選択すると、ページ管理ウィンドウ内のページが横方向に表示できます。

Webtoon 用として作成した作品の場合、[製本作品向け] を選択すると、[複数ページ作品の設定] ダイアログが表示されることがあります。[綴じる位置] と [開始ページ] を設定し、[OK] をタップすると、製本作品向けの表示に切り替わります。

Webtoon 作品向け表示

[ページ管理] メニュー→ [ページの表示方法] → [Webtoon 作品向け] を選択すると、ページ管理ウィンドウ内のページが縦方向に表示できます。



[新規] ダイアログなどの [ページ設定] で [製本作品向け] を選択した作品に対して [Webtoon 作品向け] に設定した場合、次のように表示されます。

- 見開きに設定したページは、左右で分割された状態で表示されます。
- 見開きページや表紙を含む作品の場合、ページの追加や削除などの編集は 2 ページ単位で行われます。

[Webtoon 作品向け] に設定している場合、折り返し方向を設定できます。[ページ管理] メニュー→ [Webtoon 作品の折り返し方向] から、[右側] または [左側] を選択します。

自動スクロール

[ページ管理] メニュー→ [ページ管理ウィンドウレイアウト] → [自動スクロール] をオンにすると、編集中のページを切り替えると同時に、編集中のページが表示されるようページ管理ウィンドウがスクロールします。ページ管理ウィンドウのスクロールを止めたい場合は、[自動スクロール] をオフにします。

ページを開いて編集する

CLIP STUDIO PAINT のページ管理ウィンドウからページを開いて編集する方法や、編集するページを切り替える方法を紹介します。

ページを開く

ページ管理ウィンドウからページをダブルタップします。新しいタブが作成されると同時に、ページが開きます。

または、ページ管理ウィンドウのページを選択し、[ページ管理] メニュー→ [ページを新しいタブで開く] を選択しても、同様にページを開けます。

編集するページを切り替える

ページ管理ウィンドウのページを選択し、[ページ管理] メニュー→ [ページを開く] を選択します。

- ページを開いて編集している場合は、編集中のページが選択したページに切り替わります。
- ページを開いていない場合は、新しいタブが作成されると同時に、ページが開きます。

編集中のページを切り替えるときの保存方法を、[環境設定] ダイアログで設定できます。詳しくは『ファイル』を参照してください。

ページを新しいタブで開く

ページ管理ウィンドウのページを選択し、[ページ管理] メニュー→ [ページを新しいタブで開く] を選択すると、新しいタブが作成されると同時に、選択したページが開きます。

編集中のページファイルと同じページを選択した場合は、同じページファイルが別のタブで開きます。

最初と最後のページを表示する

[ページ管理] メニュー→ [最初のページへ] を選択すると、作品の最初のページが開きます。ページを開いて編集している場合は、編集中のページが最初のページに切り替わります。

[最後のページへ] を選択すると、作品の最後のページを開きます。動作は [最初のページへ] と同様です。

前後のページを表示する

[ページ管理] メニュー→ [前のページへ] を選択すると、編集中のページより 1 つ前のページに切り替わります。ページを開いていない場合は、ページ管理ウィンドウで選択している 1 つ前のページが開きます。

[次のページへ] を選択すると、編集中のページより 1 つ後ろのページに切り替わります。

指定したページを表示する

[ページ管理] メニュー→ [指定のページへ] を選択すると、[指定のページへ] ダイアログが表示されます。開きたいページを入力し、[OK] をタップすると、指定したページが開きます。

ページを開いて編集している場合は、編集中のページが指定したページに切り替わります。

製本リスト表示

CLIP STUDIO PAINT の製本リスト表示は、表紙・裏表紙・本文などの作品を印刷するときの構成や、各ページの情報などを確認、編集できます。[ページ管理] メニュー→ [製本処理] → [製本リスト表示] を選択すると、ページ管理ウィンドウの表示が、製本リスト表示に切り替わります。

また、[ファイル] メニュー→ [複数ページ書き出し] → [同人誌印刷用データ出力] を選択して入稿用のファイルを出力するときに、確認が必要な項目を表示したり、印刷所に向けたメモを入力したりできます。

ページ管理ウィンドウと同様に、各ページの行をタップすると、ページを選択できます。ダブルタップすると、ページを開いて編集できます。

- [確認] には、データの不備などの確認が必要なページにメッセージが表示されます。表示されるメッセージについては『確認のメッセージ』を参照してください。
- [入稿ファイル名] は、[同人誌印刷用データ出力] を使用して出力したときのファイル名です。ファイル名を変更するには、『入稿ファイル名設定』を参照してください。
- [同人誌印刷用データ出力] を使用して出力すると、印刷所向けの伝達事項や覚書を追加できます。各ページの [メモ] をダブルタップすると、文字を入力できます。

確認のメッセージ

製本リスト画面の [確認] にメッセージが表示された場合は、下記の方法で問題が改善される場合があります。

メッセージ	対処方法
仕上がり枠の設定がありません。	[製本（仕上がり）サイズ] が設定されていません。ページを選択し、『ページ基本設定を変更【EX】』の [漫画原稿設定] より、[製本（仕上がり）サイズ] を設定してください。
仕上がりサイズが基本のサイズと異なります。	[新規] ダイアログと実際のページで、[製本（仕上がり）サイズ] の設定が異なります。ページを選択し、『ページ基本設定を変更【EX】』の [漫画原稿設定] より、[製本（仕上がり）サイズ] を [新規] ダイアログの設定と同じにしてください。

メッセージ	対処方法
裁ち落とし幅が設定されていません。	[裁ち落とし幅] が設定されていません。ページを選択し、『ページ基本設定を変更【EX】』の [漫画原稿設定] より、[裁ち落とし幅] を設定してください。
裁ち落とし幅が基本設定の幅と異なります。	[新規] ダイアログと実際のページで、[裁ち落とし幅] の設定が異なります。ページを選択し、『ページ基本設定を変更【EX】』の [漫画原稿設定] より、[裁ち落とし幅] を [新規] ダイアログの設定と同じにしてください。
表紙はモノクロの設定ですが、キャンバスの基本表現色がモノクロに設定されていません。	[新規] ダイアログと実際の表紙で、[基本表現色] の設定が異なります。表紙を選択し、『ページ基本設定を変更【EX】』の [基本表現色] を [モノクロ] に設定してください。
表紙はカラーもしくはグレーの設定ですが、キャンバスの基本表現色がモノクロに設定されています。	[新規] ダイアログと実際の表紙で、[基本表現色] の設定が異なります。表紙を選択し、『ページ基本設定を変更【EX】』の [基本表現色] を [新規] ダイアログの設定と同じにしてください。
本文はモノクロの設定ですが、キャンバスの基本表現色がモノクロに設定されていません。	[新規] ダイアログと実際のページで、[基本表現色] の設定が異なります。ページを選択し、『ページ基本設定を変更【EX】』の [基本表現色] を [モノクロ] に設定してください。
背幅が 0.0mm かそれより狭く設定されています。	表紙の背幅（トンボの合わせ幅）が 0.0mm に設定されています。表紙を選択し、『ページ基本設定を変更【EX】』の [漫画原稿設定] より [トンボを合わせる] をオンにして、[間隔] で背幅を設定してください。
解像度の設定が同人誌印刷所で受け付けてられていない値に設定されている可能性があります。	印刷に適していない解像度に設定されています。該当するページを選択し、『ページ基本設定を変更【EX】』の [解像度] を修正してください。ただし、解像度を変更すると、ページの拡大・縮小が行われ、ジャギーやモアレなどが発生する場合があります。 元の解像度で書き出す場合は、『一括書き出し』を参照してください。
基本表現色で再現できない表現色のレイヤーが含まれている可能性があります。	ページの [基本表現色] より多い色のレイヤーを使用しています。[基本表現色] が [モノクロ] の場合は、表現色が [カラー] や [グレー] のレイヤーは入稿用データで再現できない場合があるため、減色が必要です。[レイヤープロパティ] パレットの『トーン』や『表現色』を設定してください。
ノンブルが仕上がりの外側にあります。	ノンブルが仕上がり枠の外側にあります。ページを開き、[オブジェクト] サブツールでノンブルを仕上がり枠の内側に移動してください。
テキストが仕上がりの外側にあるか仕上がりの近くにあります。	セリフなどのテキストが、仕上がり枠の外側か 5mm 以内にあります。ページを開き、[オブジェクト] サブツールでテキストを仕上がり枠の 5mm 以上内側に移動してください。

メッセージ	対処方法
本文ページですがカラーで出力される設定にされています。	[新規] ダイアログの本文の [基本表現色] が [カラー] や [グレー] に設定されています。本文を [モノクロ] にする場合は、『作品基本設定を変更【EX】』から [基本表現色] を [モノクロ] に設定してください。
解像度が表紙の基本設定と異なります。	[新規] ダイアログと実際の表紙で、[解像度] の設定が異なります。表紙を選択し、『ページ基本設定を変更【EX】』の [解像度] を [新規] ダイアログの設定と同じにしてください。
解像度が本文の基本設定と異なります。	[新規] ダイアログと実際のページで、[解像度] の設定が異なります。ページを選択し、『ページ基本設定を変更【EX】』の [解像度] を [新規] ダイアログの設定と同じにしてください。

入稿ファイル名設定

[ページ管理] メニュー→ [製本処理] → [入稿ファイル名設定] を選択すると、同人誌印刷所入稿用データを出力するときのファイル名の前後に任意の文字を追加できます。何も入力していない場合は、「01.psd」のようにページ数だけのファイル名になります。

[入稿ファイル名設定] ダイアログが表示されたら、ファイル名に追加したい文字を [表紙] · [裏表紙] · [本文] それぞれに入力できます。[プレフィックス] はページ数の前に追加される文字、[サフィックス] はページ数の後ろに追加される文字です。

[OK] をタップすると、製本リスト表示の [入稿ファイル名] に設定が反映されます。[ファイル] メニュー→ [複数ページ書き出し] → [同人誌印刷用データ出力] から出力すると、このファイル名で出力されます。

表紙の並べ替えを有効にする

[ページ管理] メニュー→ [製本処理] → [表紙の並べ替えを有効にする] を選択すると、ページ管理ウィンドウや製本リスト表示上で、表紙や裏表紙に設定されているページを移動（並べ替え）できます。再度、同じ操作を行うと、表紙や裏表紙の移動をロックした状態に戻せます。

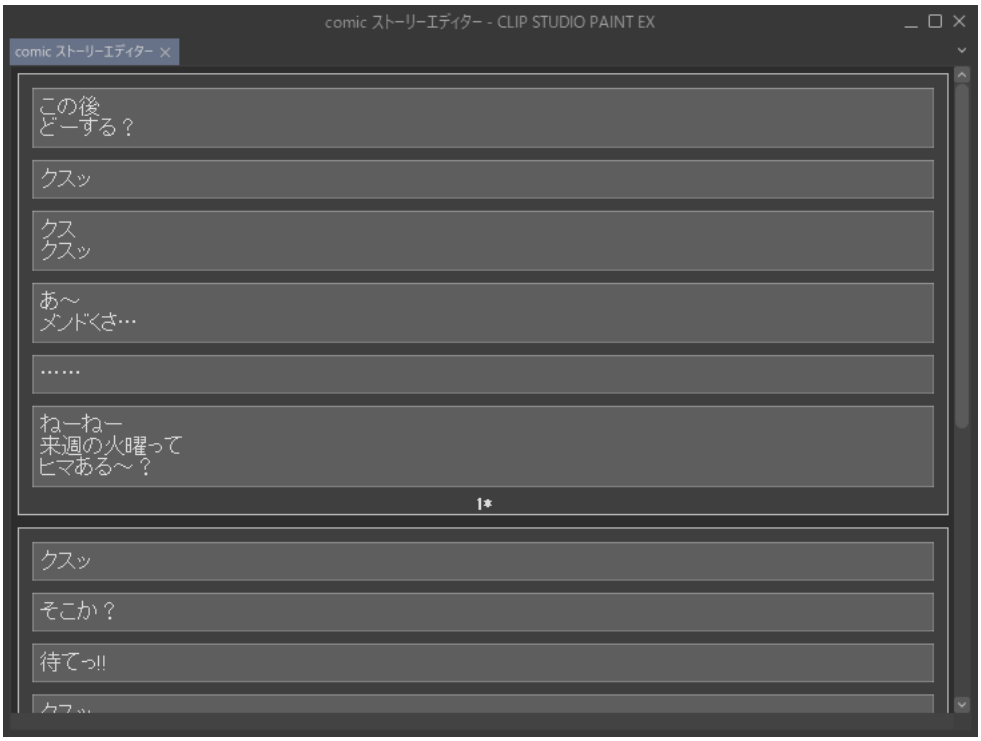
ストーリーエディターを使う

CLIP STUDIO PAINT のストーリーエディターとは、複数ページのテキストをまとめて入力、編集できるエディターです。[ページ管理] メニュー→ [テキスト編集] → [ストーリーエディター] を選択すると、表示できます。

!重要

- ストーリーエディターを表示すると同時に、各ページの編集履歴がすべて削除されます。[ヒストリー] パレットや [取り消し] などの操作が行えなくなります。ストーリーエディター表示後は、[ヒストリー] パレットにストーリーエディターの編集履歴が記録されますが、ストーリーエディターを閉じると、すべて削除されます。
- CLIP STUDIO PAINT Ver.1.4.1 以前のバージョンや、ComicStudio・IllustStudio で入力したテキストは、ストーリーエディターで編集を行う前に、テキストを最新の描画に置き換える必要があります。[テキスト] ツールや [オブジェクト] サブツールでテキストを選択すると、確認のメッセージが表示されます。[レイヤー内すべてのテキストに適用] をタップすると、最新の描画に置き換えられます。

ストーリーエディターは、ページ内のテキストを一覧表示する「ページエリア」と、テキストをセリフごとに表示する「テキストエリア」があります。作品内に入力済のテキストがある場合は、テキストエリアに入力したテキストが反映された状態で表示されます。ただし、作品内でフキダシレイヤーやテキストレイヤーを非表示にしている場合は、ストーリーエディター上で編集を行えません。

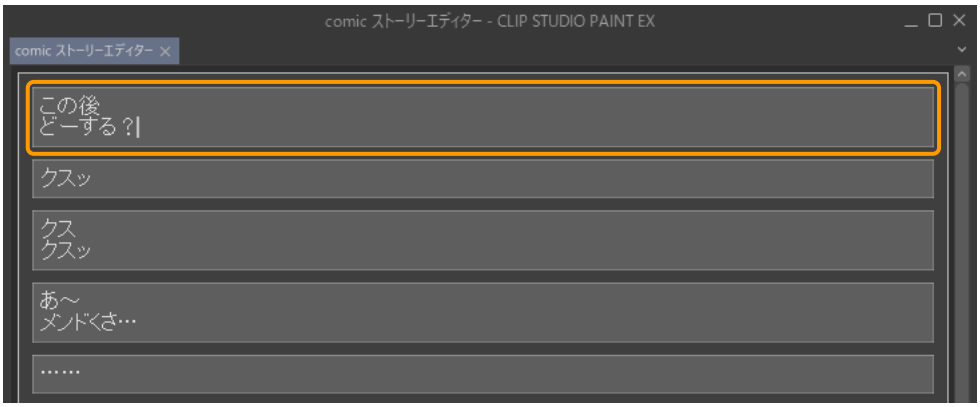


メモ

ストーリーエディターのレイアウトや表示するフォントを変更したい場合は、[環境設定] ダイアログで変更できます。『テキスト編集【EX】』を参照してください。

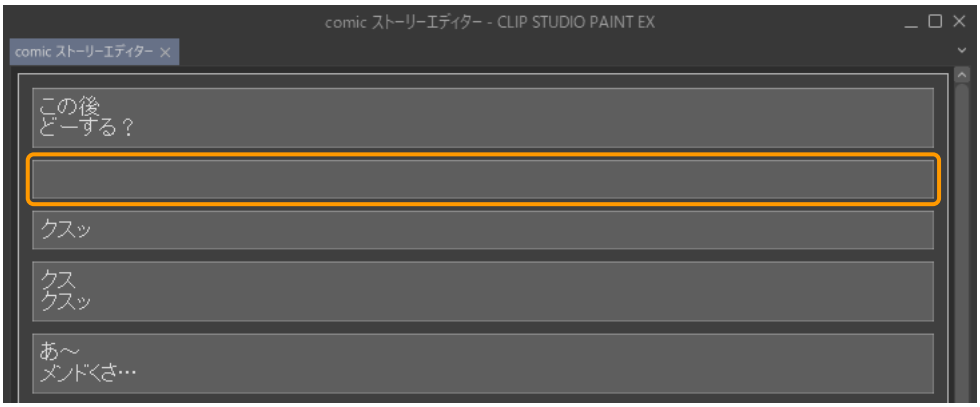
ストーリーエディターに文字を入力する

入力したいページのテキストエリアをタップします。キャレットが表示されたら、テキストを入力できます。

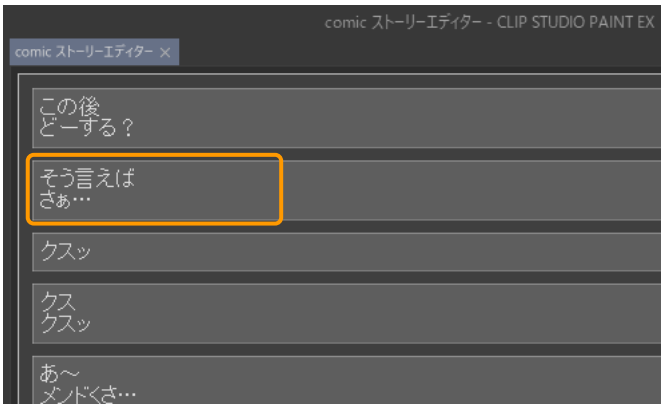


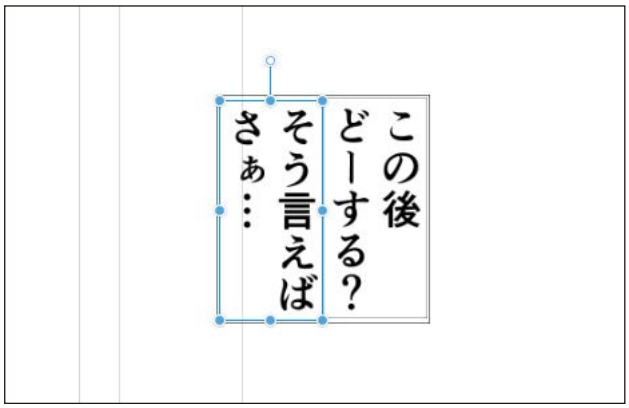
同じページにテキストエリアを追加したい場合は、次のいずれかの操作を行います。

- テキストエリアの文頭や文末で [Shift]+[Enter] キーを押します。
- テキストエリアの文頭や文末で [Enter] キーを 2 回押します。
- [ページ管理] メニュー→ [テキスト編集] → [新規テキスト] を選択します。



ストーリーエディターにテキストを入力すると、キャンバスにテキストレイヤーが追加され、入力したテキストが表示されます。





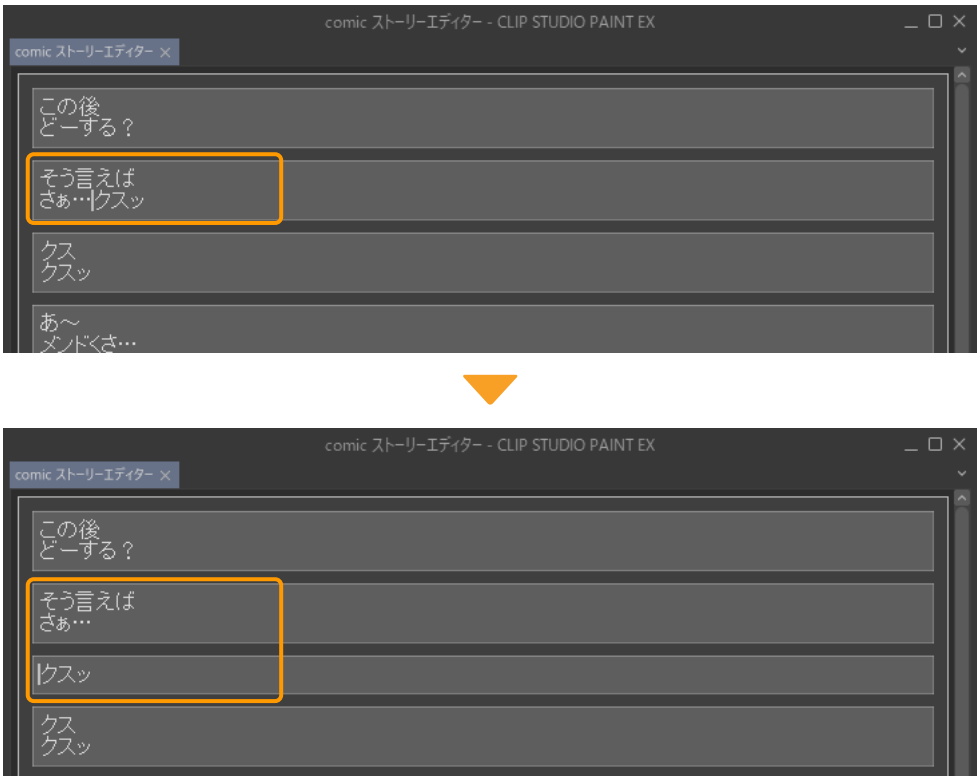
メモ

ストーリーエディターで追加したテキストについて、書式の初期設定を適用する方法やテキストレイヤーの追加方法を、[環境設定] ダイアログで設定できます。詳しくは『テキスト編集【EX】』を参照してください。

テキストを分割する

ストーリーエディターのテキストエリアを分割できます。分割すると、ページ内で別のセリフとして扱えるようになります。

分割したいテキストエリアをタップして、分割したい位置にキャレットを移動し、[Shift]+[Enter] キーを押します。キャレットの位置でテキストエリアが分割されます。



メモ [Enter] キーを 2 回押しても、テキストを分割できます。この操作方法は、[環境設定] ダイアログの [改行によるテキスト分割] で変更できます。詳しくは『テキスト編集【EX】』を参照してください。

テキストを結合する

ストーリーエディターのテキストエリアを結合できます。結合すると、ページ内で 1 つのセリフとして扱えるようになります。

結合したいテキストエリアをタップしたあと、次のいずれかの操作を行います。

Windows

- 前のテキストエリアと結合したい場合は、文頭にキャレットを移動して、[Backspace] キーを押します。
- 後ろのテキストエリアと結合したい場合は、文末にキャレットを移動して、[Delete] キーを押します。

macOS

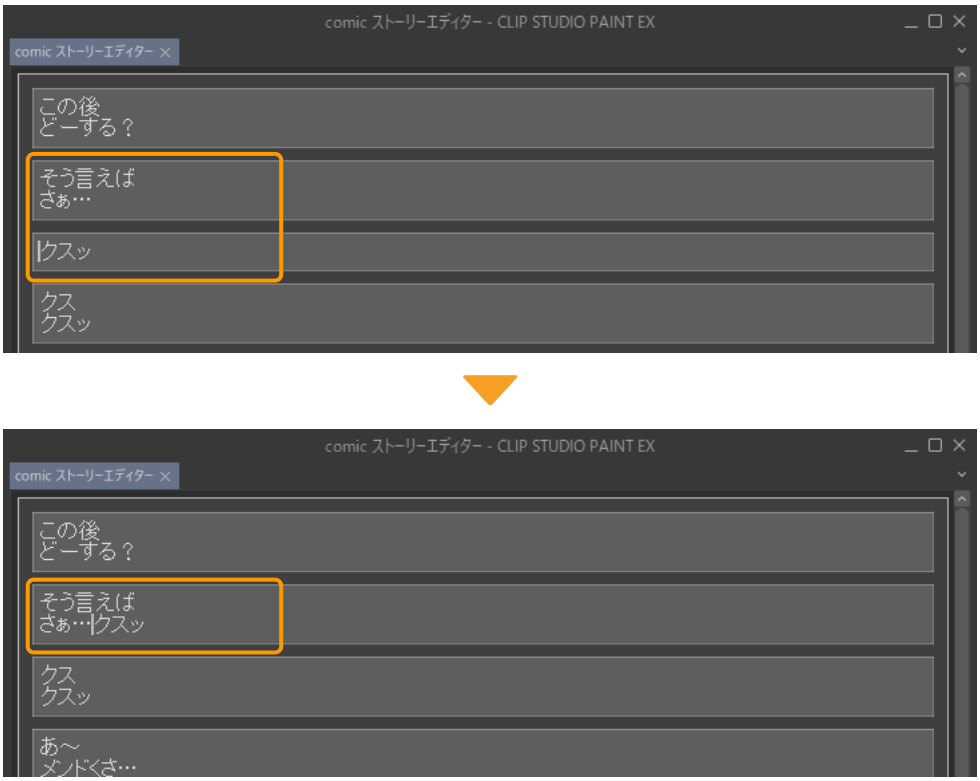
- 前のテキストエリアと結合したい場合は、文頭にキャレットを移動して、[Delete] キーを押します。
- 後ろのテキストエリアと結合したい場合は、文末にキャレットを移動して、[fn]+[Delete] キーを押します。

Chromebook

- 前のテキストエリアと結合したい場合は、文頭にキャレットを移動して、[Backspace] キーを押します。
- 後ろのテキストエリアと結合したい場合は、文末にキャレットを移動して、[Alt]+[Backspace] キーを押します。

iPad/Android

前のテキストエリアと結合するには、文頭にキャレットを移動して [×] キーを押します。後ろのテキストエリアと結合はできません。

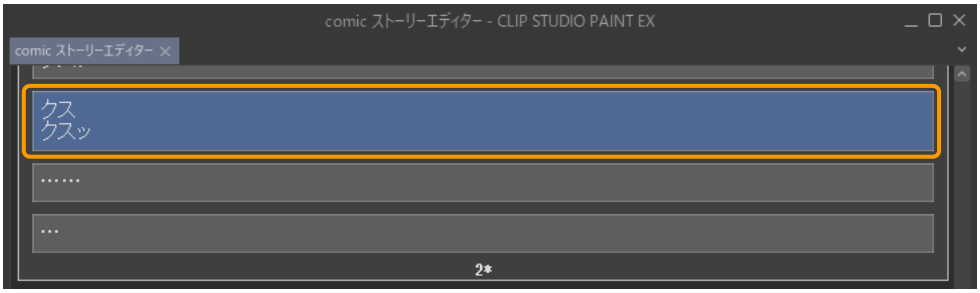


テキストを移動・複製する

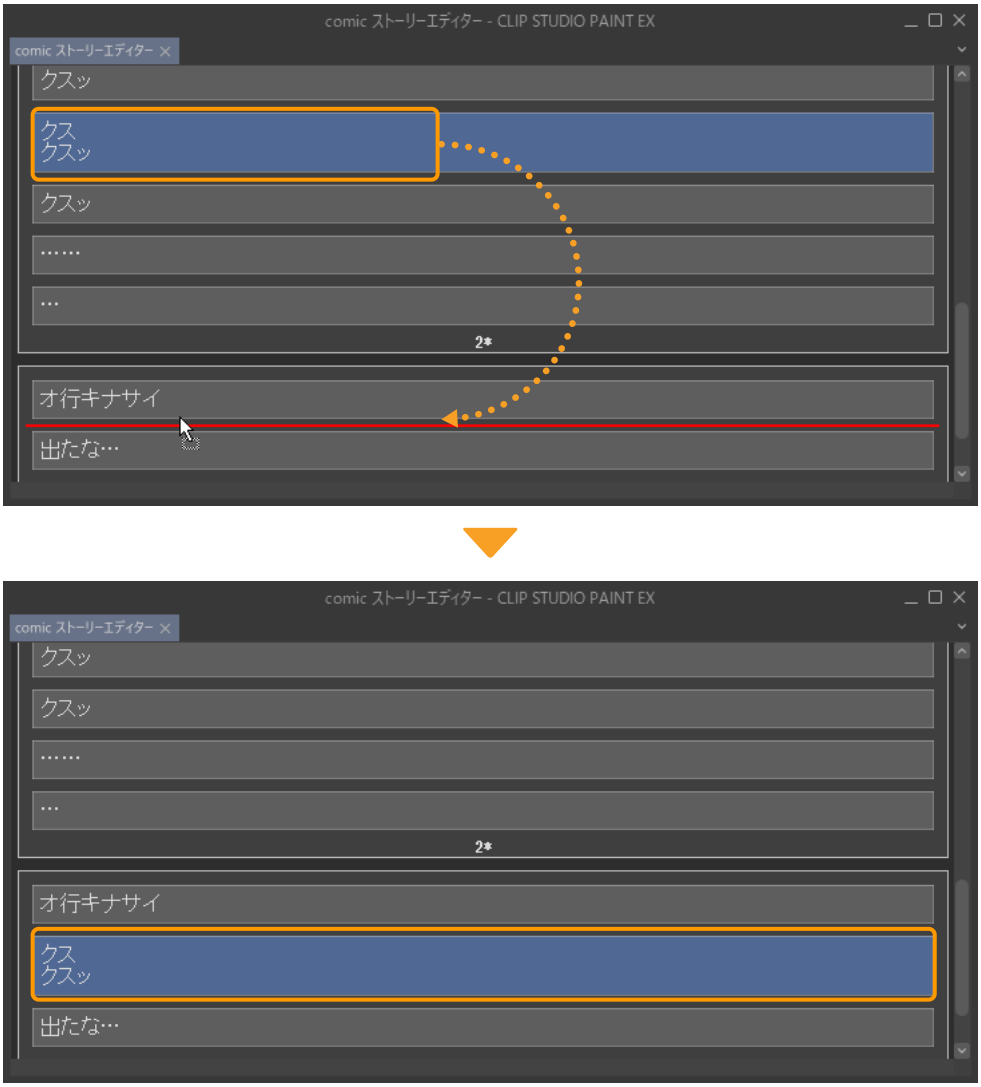
ストーリーエディターで、別のページにテキストの移動や複製を行えます。同じページ内に移動することも可能です。

テキストを移動する

[Ctrl] キーを押しながら、テキストエリアをタップして、テキストエリアを選択します。複数のテキストエリアをタップすると、複数のテキストエリアをまとめて移動できるようになります。



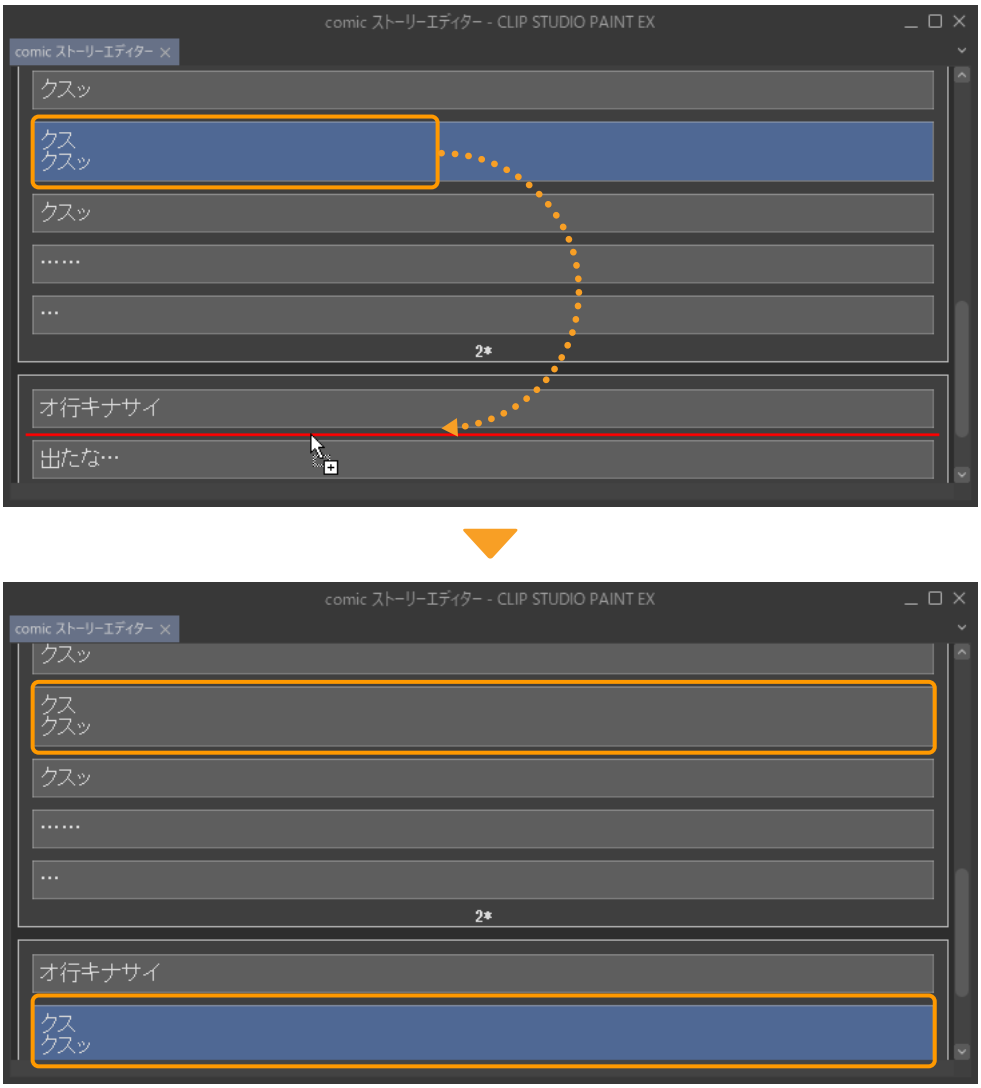
移動したい位置まで、テキストエリアをドラッグ＆ドロップします。テキストエリアが移動します。



同じページ内で移動した場合は、キャンバスの表示は変更されません。[オブジェクト] サブツールなどで位置を変更してください。別のページに移動した場合は、移動先のページにテキストが表示されます。

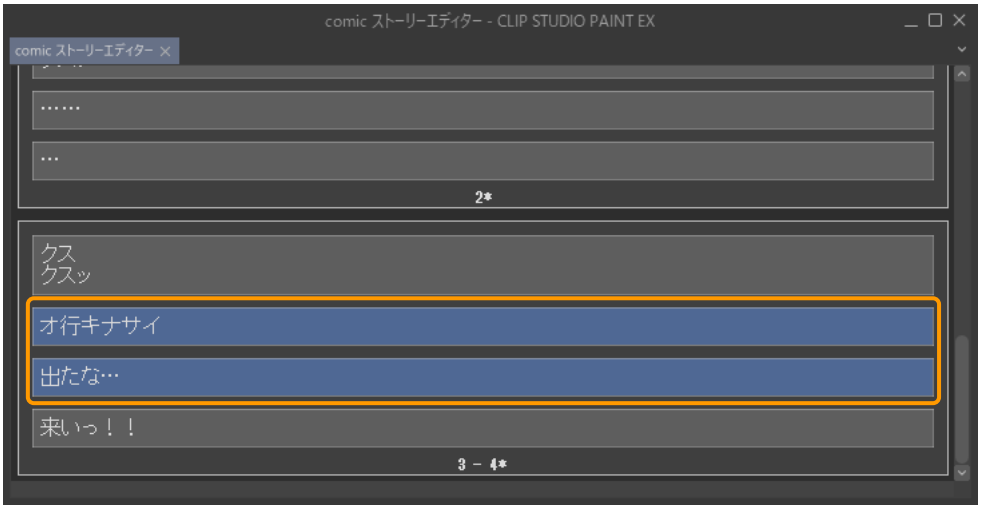
テキストを複製する

テキストを移動する操作と同様に、テキストエリアを選択します。[Alt] キーを押しながら、複製したい位置までテキストエリアをドラッグ＆ドロップすると、選択したテキストエリアを複製できます。

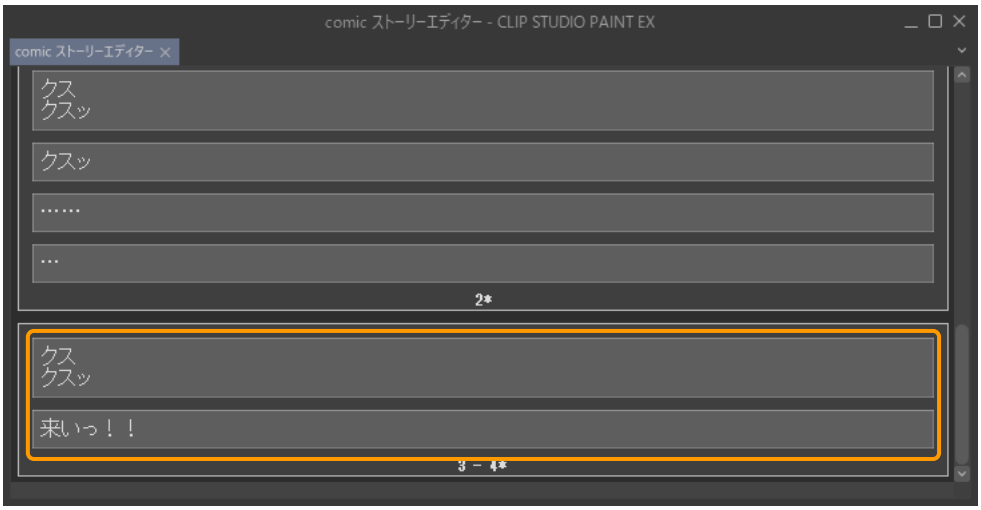


テキストを削除する

[Ctrl] キーを押しながら、テキストエリアをタップして、テキストエリアを選択します。複数のテキストエリアをタップすると、複数のテキストエリアをまとめて削除できます。



[Delete] キーを押します。または、[ページ管理] メニュー→ [テキスト編集] → [テキストを削除] を選択します。

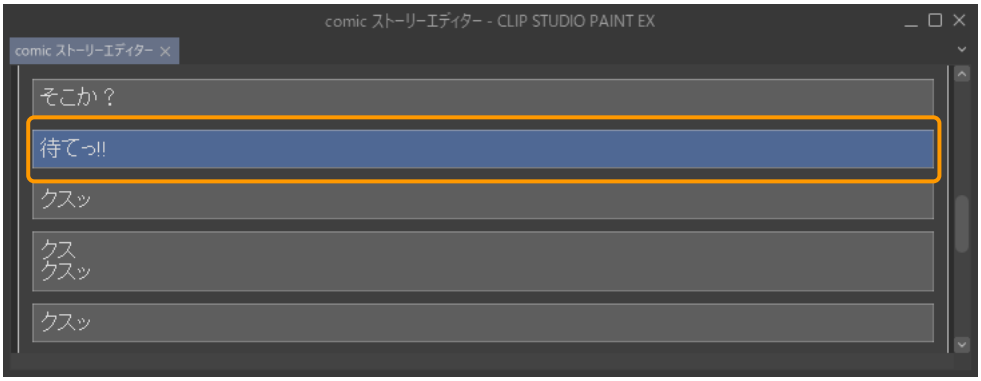


テキストにツールプロパティを適用

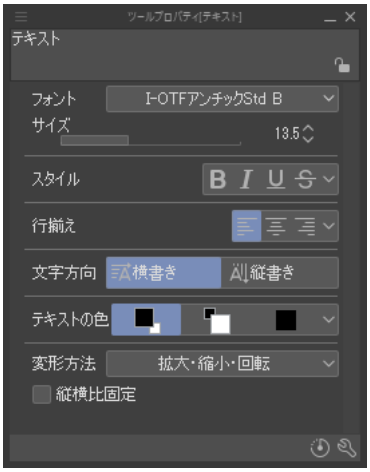
選択したテキストエリアに、[テキスト] ツールの [ツールプロパティ] パレットの設定を反映できます。

1 設定を変更したいテキストエリアを [Ctrl] キーを押しながらタップして選択します。[Ctrl] キーを押しながらページエリアの端をタップすると、ページ内のテキストエリアをすべて選択できます。

複数のテキストエリアを選択した場合は、選択したテキストエリアにまとめて設定を反映できます。



2 [ツール]パレットから[テキスト]ツールを選択し、[ツールプロパティ]パレットや[サブツール詳細]パレットでテキストの設定を行います。

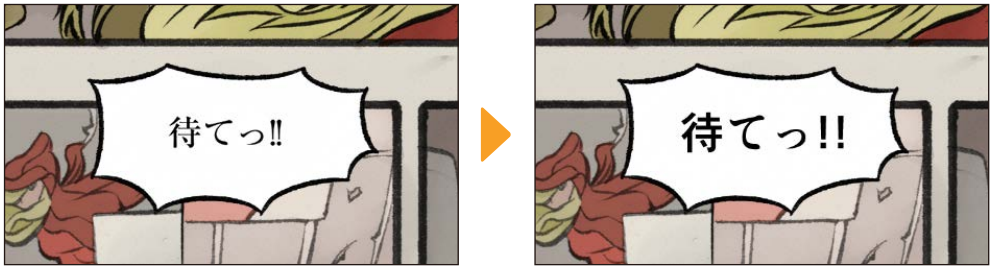


3 **[ページ管理] メニュー→ [テキスト編集] → [テキストにツールプロパティを適用] を選択します。**

実行後も、ストーリーエディターの表示は変更されません。

4 **ページ管理ウィンドウから、テキストエリアの設定を変更したページを開きます。**

キャンバス内のテキストに、[ツールプロパティ] パレットの設定が反映されます。



メモ [ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットで設定できる項目については、『テキスト入力・編集時のサブツール詳細パレット』を参照してください。

検索と置換

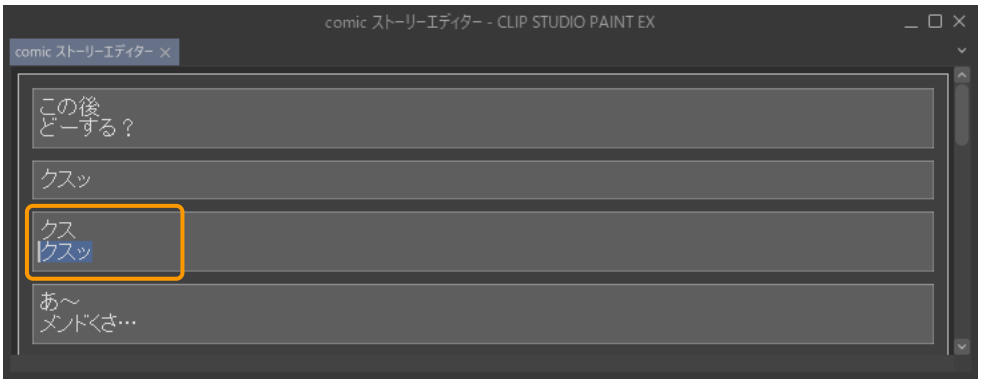
ストーリーエディターを使用すると、作品全体からテキストの検索や置換を行えます。

テキストを検索する

[ページ管理] メニュー→ [テキスト編集] → [検索と置換] を選択します。[検索と置換] ダイアログが表示されたら、[検索文字列] に検索したいテキストを入力し、[検索] をタップします。

[検索と置換] ダイアログでは、[大文字・小文字を無視する] や [検索する方向] も設定できます。

[検索文字列] に入力したテキストが検索され、強調表示されます。

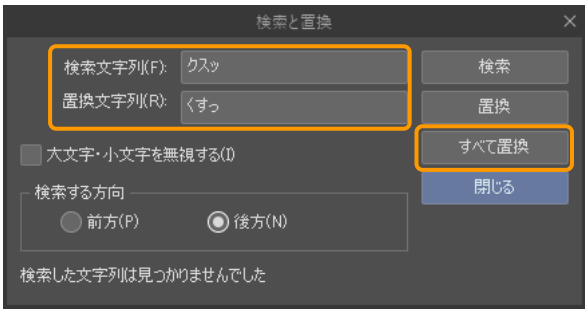


作品内に、検索対象のテキストが複数ある場合は、再度、[検索] をタップすると、次の検索対象のテキストが検索されます。

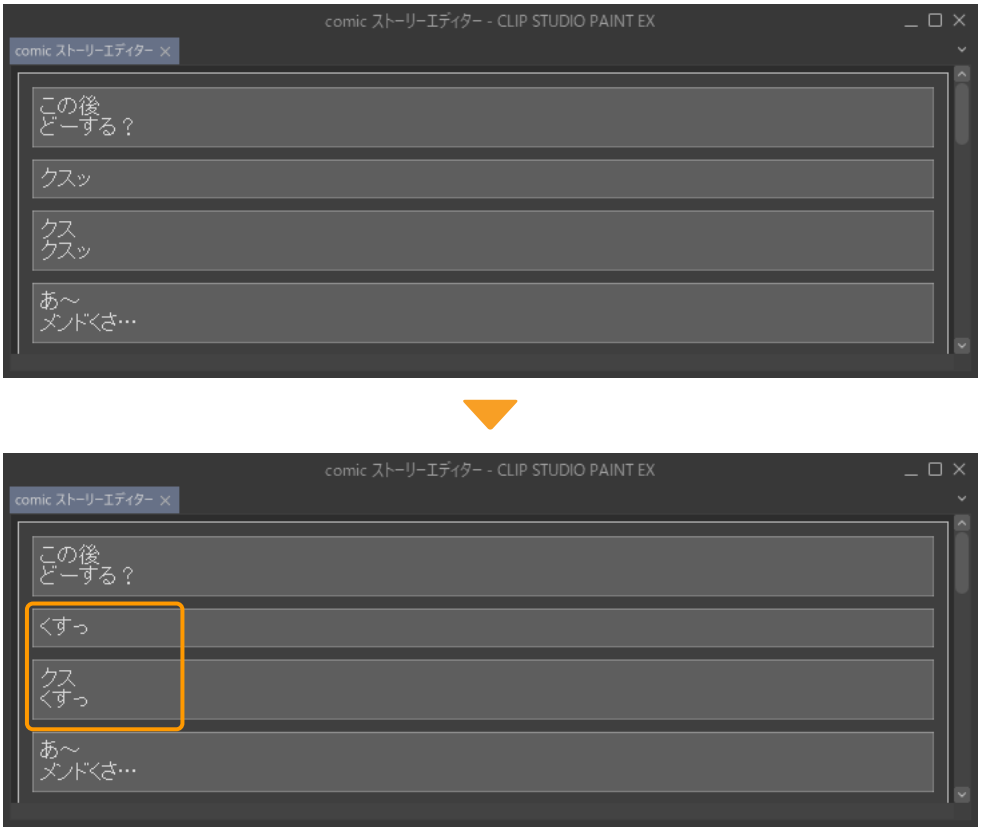
テキストを置換する

[ページ管理] メニュー→ [テキスト編集] → [検索と置換] を選択します。[検索と置換] ダイアログが表示されたら、[検索文字列] に検索したいテキストを、[置換文字列] に置換したいテキストを入力し、[すべて置換] をタップします。

[検索と置換] ダイアログでは、[大文字・小文字を無視する] や [検索する方向] も設定できます。



[検索文字列] に入力したテキストが、すべて [置換文字列] に入力したテキストに置き換わります。



1 つずつ置換したい場合は、[検索と置換] ダイアログの [置換] をタップします。

複数ページの作品を書き出す

CLIP STUDIO PAIN で制作した複数ページの作品を、まとめて汎用ファイルに書き出したり、PDF や EPUB などに書き出せます。

一括書き出し

CLIP STUDIO PAINT で制作した複数ページの作品を、まとめて汎用ファイルに書き出せます。

書き出せるファイル形式は、BMP・JPEG・PNG・TIFF・Targa・Adobe Photoshop ドキュメント（拡張子：psd）・Adobe Photoshop ビッグドキュメント（拡張子：psb）・PDF フォーマット（拡張子：pdf）です。

1 **[ファイル] メニュー→ [複数ページ書き出し] → [一括書き出し] を選択します。**

2 **[一括書き出し] ダイアログが表示されたら、[書き出し先のフォルダー]・[ファイル形式]・[ページ範囲] を設定して、[OK] をタップします。**

3 **[書き出し設定] ダイアログが表示されたら、書き出すファイルについて、設定を行います。**

設定項目については『書き出し設定ダイアログ』を参照してください。

なお、[一括書き出し] ダイアログから [書き出し設定] ダイアログを表示した場合、[出力時にレンダリング結果をプレビューする] は表示されません。また、[出力範囲] から [選択範囲] を選ぶことはできません。

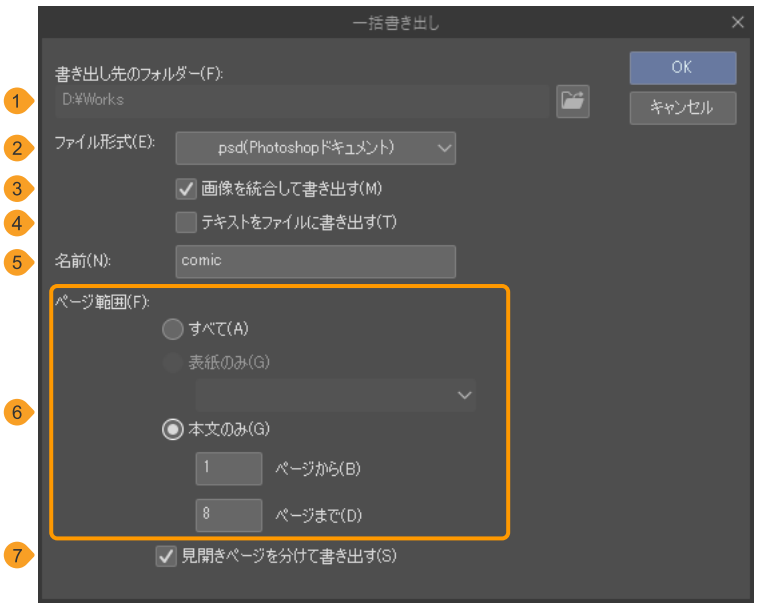
4 **[書き出し設定] ダイアログの [OK] をタップします。指定したファイル形式の画像を書き出せます。**

Windows/macOS は、[一括書き出し] ダイアログで指定したフォルダーに画像が書き出されます。

iPad は、ファイル App が表示されます。保存先を指定して [保存] をタップします。

Android/Chromebook は、ファイルの書き出しと同時に、[ファイル操作・共有] ダイアログが表示されます。

一括書き出しダイアログ



① **書き出し先のフォルダー【Windows/macOS】**

[参照]（フォルダーのアイコン）をタップすると、ファイルを書き出すフォルダーを指定できます。

② **ファイル形式**

書き出す画像のファイル形式を指定します。

③ **画像を統合して書き出す**

[ファイル形式] から Adobe Photoshop ドキュメントと Adobe Photoshop ビッグドキュメントを選択した場合、設定できます。オンにすると、レイヤーを統合して書き出せます。

④ **テキストをファイルに書き出す**

オンにすると、書き出すページに含まれる、フキダシレイヤーとテキストレイヤーのテキストを、まとめてテキストファイル（拡張子：txt）に書き出せます。なお、非表示にしているレイヤーは、テキストファイルから除外されます。ファイル名は、[名前] で入力した名称のあとに、「_export」が追加されます。

テキストファイルに表示するテキストの順序は、ストーリーエディターの表示順序と同じになります。

⑤ **名前**

書き出したファイル名は、ここで入力した名称に通し番号を追加したものになります。また、書き出し先のフォルダー名としても使用されます。

⑥ **ページ範囲**

ページを書き出す範囲を、[すべて] · [表紙のみ] · [本文のみ] から選択できます。[表紙のみ] と [本文のみ] を選択した場合は、さらに書き出す範囲を指定できます。

ページ管理ウィンドウで本文のページを複数選択している場合は、[本文のみ] が選択され、選択しているページが指定された状態で表示されます。

⑦ **見開きページを分けて書き出す**

オンにすると、見開きページがある場合、2 つの単ページに分割してファイルを書き出せます。ただし、[画像を統合して書き出す] をオフにしている場合は、この項目を設定できません。

PDF

[ファイル] メニュー→ [複数ページ書き出し] → [.pdf（PDF フォーマット）] を選択すると、PDF フォーマット（拡張子：pdf）の作品を書き出せます。

書き出す手順や設定項目は、[一括書き出し] と同様です。大まかな流れは『一括書き出し』を参照してください。

PDF を書き出す場合は、[書き出し設定] ダイアログの [OK] をタップしたあとに、[PDF フォーマット書き出し] ダイアログが表示されます。

[PDF フォーマット書き出し] ダイアログでは、PDF の [文書のプロパティ] の [概要] に表示される情報やファイルの圧縮方法を設定できます。[OK] をタップすると、PDF フォーマットのファイルを書き出せます。ファイル名は [一括書き出し] ダイアログの [名前] に入力したものになります。

PDF フォーマット書き出しダイアログ

① **タイトル**

PDF ファイルの [タイトル] の情報を入力できます。

② **サブタイトル**

PDF ファイルの [サブタイトル] の情報を入力できます。

③ **作成者**

PDF ファイルの [作成者] の情報を入力できます。

④ **キーワード**
PDF ファイルの [キーワード] の情報を入力できます。

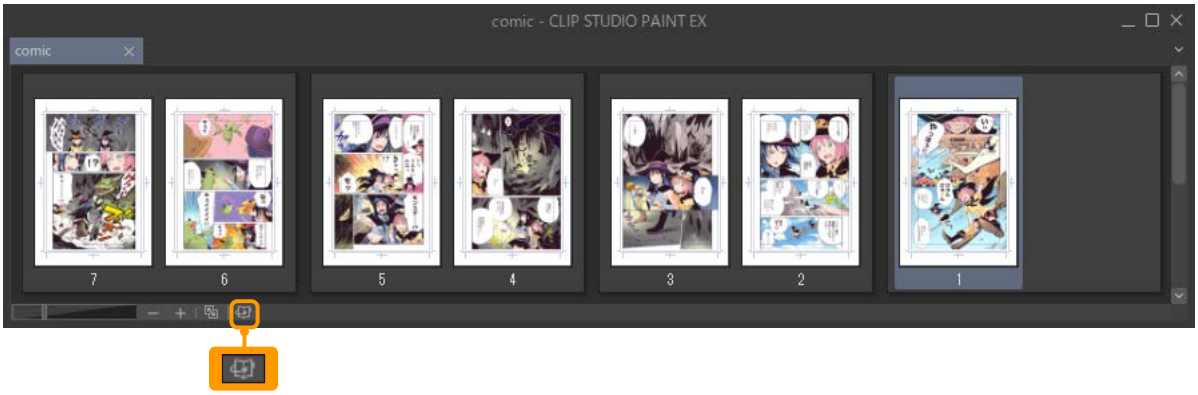
⑤ **ページレイアウト**
Acrobat Reader などで PDF を表示するときのページレイアウトを、[単一ページ] · [連続ページ] · [見開きページ] · [連続見開きページ] から選択できます。

⑥ **圧縮**
PDF の圧縮方法を [ZIP] · [JPEG（最高）] · [JPEG（高）] · [JPEG（中）] · [JPEG（低）] から選択できます。[ZIP] は、圧縮率が低めですが、高画質で書き出せます。[JPEG] は、4 段階の画質を選べます。画質を優先する場合は [JPEG（最高）]、ファイルサイズを優先する場合は [JPEG（低）] を選択してください。なお、ファイルサイズを小さくするほど、画質が低くなります。

製本 3D プレビュー

[ファイル] メニュー→ [複数ページ書き出し] → [製本 3D プレビュー] を選択すると、[製本 3D プレビュー] ダイアログが表示され、作品が実際に製本された状態を 3D で確認できます。

または、キャンバスウィンドウの製本 3D プレビューをタップしても、[製本 3D プレビュー] ダイアログを表示できます。



製本 3D プレビューダイアログ

① **プレビュー画面**
製本見本が表示される画面です。マウスやタッチジェスチャーで、製本見本の表示を切り替えられます。

ページをめくる	左右いずれかのページの端をタップします。
表示角度を変える	プレビュー画面内をドラッグします。タッチジェスチャーの場合は指でスワイプします。ペンでは操作できません。
製本見本を開く・閉じる	製本見本をダブルタップします。
ズームイン・ズームアウト	マウスの場合、マウスホイールを上下にスクロールします。 タッチジェスチャーやペンを使ったズームイン・ズームアウトはできません。[製本 3D プレビュー] ダイアログのボタンを使用してください。

② **中綴じにする / 平綴じにする**
タップすると、製本見本の綴じ方を中綴じと平綴じに切り替えられます。

③ **ズームアウト**
製本見本を縮小表示できます。

④ **ズームイン**
製本見本を拡大表示できます。

⑤ **ズームリセット**
製本見本を初期設定のサイズに戻せます。

⑥ **ページ進む（左とじ：ページ戻る）**
製本見本を 1 ページずつめくります。右綴じの場合は、ページが進みます。左綴じの場合は、ページが戻ります。

⑦ **ページ戻る（左とじ：ページ進む）**
製本見本を 1 ページずつめくります。右綴じの場合は、ページが戻ります。左綴じの場合は、ページが進みます。

⑧ **開く / 閉じる**
製本見本を開いたり、閉じたりします。この操作を行うと、製本見本が初期設定のサイズに戻ります。

⑨ **ページ数**
上に現在表示中のページが表示されます。下に作品全体のページ数が表示されます。現在表示中のページ数をタップして、ページ数を入力すると、プレビュー画面に入力したページを表示できます。

⑩ **閉じる**
[製本 3D プレビュー] ダイアログを閉じます。

[新規] ダイアログの [作品の用途] から [Webtoon] を選択して、複数ページの作品を作成した場合は、[製本 3D プレビュー] を実行できません。

同人誌印刷用データ

同人誌印刷所に入稿するためのデータを出力できます。書き出すファイル形式は、Photoshop ドキュメント（拡張子：psd）です。また、各ページの仕様について記載したテキストファイルも出力されます。

1 **[ファイル] メニュー→ [複数ページ書き出し] → [同人誌印刷用データ] を選択します。**

データに不備がある場合、エラーメッセージが表示され、同人誌印刷用データを正しく出力できないことがあります。対処方法については『エラーメッセージが表示された場合』を参照してください。

また、ページ管理ウィンドウが製本リスト表示に切り替わります。[確認] でもデータの問題点を確認できます。対処方法については『確認のメッセージ』を参照してください。

2 **[同人誌印刷用入稿データの出力] ダイアログが表示されたら、各項目を設定して [OK] をタップします。**

[同人誌印刷用入稿データの出力] ダイアログは、[新規] ダイアログや [作品基本設定を変更] ダイアログで設定した値が反映された状態で表示されます。

3 **製本 3D プレビューで仕上がりを確認するためのダイアログが表示されます。確認する場合は [製本 3D プレビューで確認] をタップします。**

[確認しないで出力] をタップすると、そのまま出力できます。手順 5 に進んでください。

4 **[製本 3D プレビュー] ダイアログで、仕上がりを確認します。問題がなければ、[出力] をタップします。**

確認方法については『製本 3D プレビュー』を参照してください。

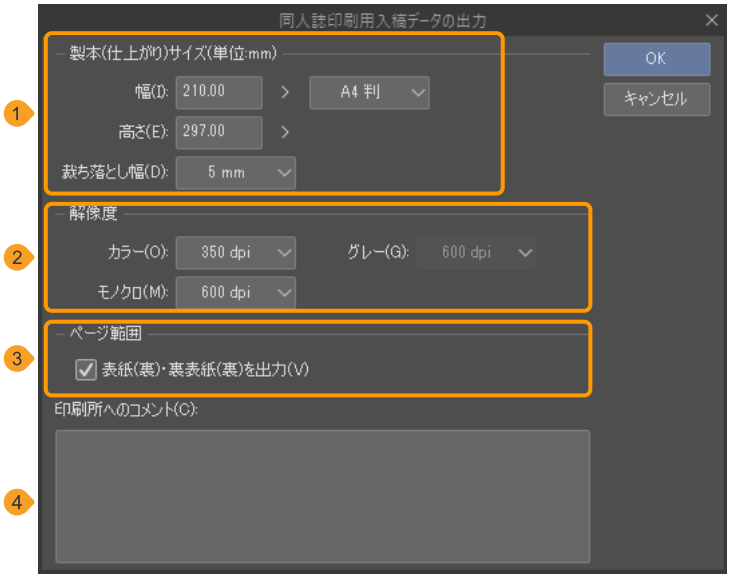
5 **データの変換や出力が完了したあとの操作は、OS ごとに異なります。**

Windows/macOS は、出力が完了すると表示されるメッセージの [出力済みデータを確認] をタップすると、CLIP STUDIO が起動し、出力した同人誌印刷用データを確認できます。

iPad は、ファイル App が表示されます。保存先のフォルダーを選択し、[保存] をタップします。選択したフォルダーを開くと、出力した同人誌印刷用データを確認できます。

Android/Chromebook は、[ファイル操作・共有] ダイアログが表示されます。設定したデータが出力されていることを確認できます。

同人誌印刷用入稿データの出力ダイアログ



① **製本（仕上がり）サイズ**

[幅]・[高さ] を設定できます。プルダウンメニューから仕上がりサイズを選択することもできます。同人誌印刷用入稿データは、ここで指定したサイズで出力されます。サイズを変更した場合は、印刷用入稿データの出力時に、画像が拡大・縮小されます。ここで、[裁ち落とし幅] も変更できます。

② **解像度**

表現色ごとの解像度を設定できます。

③ **ページ範囲**

[表紙（裏）・裏表紙（裏）を出力] をオンにすると、[表紙（裏）] と [裏表紙（裏）] のファイルも出力できます。

④ **印刷所へのコメント**

印刷所へのコメントを入力できます。同人誌印刷用の入稿データと一緒に出力されるテキストファイルにコメントが反映されます。

出力したデータを開く

Windows/macOS

[ファイル] メニュー→ [複数ページ書き出し] → [同人誌印刷用データ出力先を開く] を選択すると、出力先のフォルダーを表示できます。

iPad

[同人誌印刷用データ] から書き出したときに、ファイル App から選択した保存先のフォルダーから、表示できます。

Android/Chromebook

[ファイル] メニュー→ [ファイル操作・共有] を選択し、ファイル名の末尾に「_print」と追加されているファイルが出力したファイルです。ここからはファイルを開けません。[ファイル操作・共有] ダイアログから、端末に書き出してください。詳しくは『ファイルをストレージに書き出す』を参照してください。

エラーメッセージが表示された場合

メッセージ	対処方法
製本 (仕上がり) サイズをオンにして仕上がりサイズを設定してください。	トンボや基本枠が設定されておらず、印刷用のデータとして出力できません。『作品基本設定を変更【EX】』で設定を変更するか、『一括書き出し』からファイルを書き出してください。
指定の印刷所様では裁ち落としの幅は XXmm が推奨されています。	[新規] ダイアログで設定した [同人誌印刷所] が推奨する [裁ち落とし幅] と異なる設定になっています。『作品基本設定を変更【EX】』で [裁ち落とし幅] を推奨されている値に修正してください。
裁ち落とし幅は 3.0 mm か 5.0 mm が一般的に使用されます。	作品の [裁ち落とし幅] が、同人誌印刷所で一般的に使用する値と異なります。必要に応じて、『作品基本設定を変更【EX】』で [裁ち落とし幅] を修正してください。
ページ数は XX ～ XX の範囲の 2 の倍数に設定してください。	印刷所で指定するページに合っていません。『ページを追加する』や『ページを削除する』でページ数を調整してください。
ノンブルもしくは隠しノンブルをオンにしてノンブルを設定してください。	作品にノンブルが設定されていません。『作品基本設定を変更【EX】』でノンブルを設定してください。
ノンブルの開始番号は 1 に設定してください。	ノンブルの開始番号が 1 になっていません。必要に応じて、『作品基本設定を変更【EX】』で [開始番号] を設定してください。
表紙の設定をオンにして表紙を付与してください。	作品に表紙が設定されていません。『作品基本設定を変更【EX】』で表紙を追加してください。本文だけ出力したい場合は、『一括書き出し』を使用してください。
指定の印刷所様に入稿する場合は以下の製本 (仕上がり) サイズを推奨いたします。	印刷所が指定する製本（仕上がり）サイズと合っていません。必要に応じて、『作品基本設定を変更【EX】』で、推奨するサイズに設定し直してください。
製本 (仕上がり) サイズは一般的に以下のいずれかを推奨いたします。	一般的な製本（仕上がり）サイズになっていません。必要に応じて、『作品基本設定を変更【EX】』で、推奨するサイズに設定し直してください。
一般的にノンブルが必要になります。ノンブルの設定をオンにしてください。	作品にノンブルが設定されていません。『作品基本設定を変更【EX】』でノンブルを設定してください。
本文中にカラーで出力される設定の原稿が含まれています。	本文に [基本表現色] が [カラー] に設定されているページがあります。必要に応じて、『作品基本設定を変更【EX】』や『ページ基本設定を変更【EX】』で [基本表現色] の設定を変更してください。
一つの基本表現色に対して、複数の解像度が設定されています。出力時に拡大・縮小されるため、トーンにモアレ等が発生する場合があります。	同じ [基本表現色] に設定されているページ間で異なる [解像度] が設定されています。『作品基本設定を変更【EX】』や『ページ基本設定を変更【EX】』で、[基本表現色] ごとに同じ [解像度] になるよう設定してください。

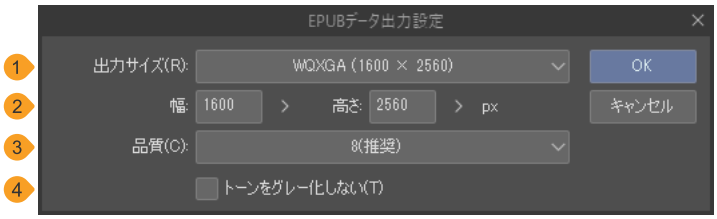
EPUB データ

電子書籍用の EPUB データを書き出せます。Kindle 向けの EPUB データもここから書き出せます。

EPUB データ出力設定

[ファイル] メニュー→ [複数ページ書き出し] → [EPUB データ出力設定] を選択すると、[EPUB データ出力設定] ダイアログで、EPUB の [出力サイズ] や [品質] を設定できます。

EPUB 設定ダイアログ



① **出力サイズ**

プルダウンメニューから、EPUB データの出力サイズを選択できます。数値が大きいほど、高解像度端末の表示に適していますが、データの容量が大きくなります。

② **幅・高さ**

画像の出力サイズを、[幅] と [高さ] の数値を入力して設定できます。書籍の向きに関係なく、ページの短辺を [幅]、長辺を [高さ] に入力してください。

③ **品質**

EPUB データとして書き出すデータの品質を 10 段階から選択できます。数値が大きいほど、画像の品質が高くなりますが、データの容量が大きくなります。

④ **トーンをグレー化しない**

オンにすると、トーン化したレイヤーの網点を維持した状態で EPUB データに書き出せます。網点のまま書き出すと、作品の表示環境により、モアレが発生する場合があります。

EPUB データ出力

[ファイル] メニュー→ [複数ページ書き出し] → [EPUB データ出力] を選択します。[EPUB データ出力] ダイアログで、タイトルや著者名などのメタ情報を入力し、[OK] をタップすると、EPUB データを書き出せます。

- Windows/macOS は、出力が完了すると表示されるメッセージの [出力済みデータを確認] をタップすると、CLIP STUDIO が起動し、出力した EPUB データを確認できます。再度、EPUB データを開きたい場合は、[ファイル] メニュー→ [複数ページ書き出し] → [EPUB データの出力先を開く] より、出力先のフォルダーを表示できます。
- iPad は、ファイル App が表示されます。保存先のフォルダーを選択し、[保存] をタップします。出力した EPUB データを確認するには、ファイル App から選択したフォルダーを開きます。
- Android/Chromebook は、[ファイル操作・共有] ダイアログが表示されます。設定したデータが出力されていることを確認できます。ここからはファイルを開けません。[ファイル操作・共有] ダイアログから、端末に書き出してください。詳しくは『ファイルをストレージに書き出す』を参照してください。

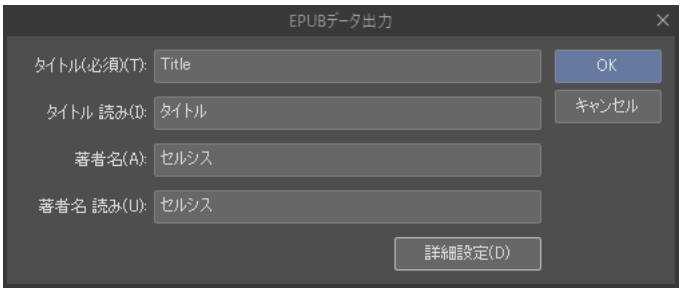
!重要

- Windows/macOS/Android/Chromebook は、同じ作品で [EPUB データ出力] を 2 回以上実行した場合、2 回目以降は前回出力したデータに上書きされます。
- Windows/macOS は、EPUB データの出力先のフォルダーに出力データと関係のないファイルを追加している場合、2 回目以降の書き出し時に削除されることがあります。

EPUB データ出力ダイアログ

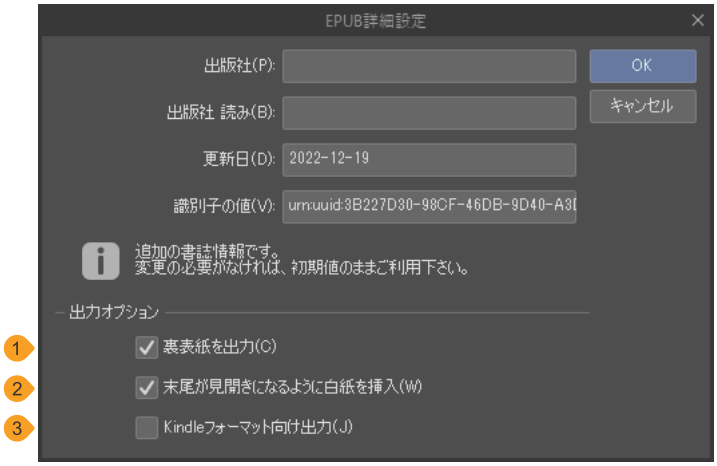
EPUB データのメタ情報として使用する作品のタイトルと著者名を設定できます。[タイトル] は必ず入力してください。[タイトル 読み] と [著者名 読み] はフリガナを入力します。ビューアーアプリなどでタイトルや著者名で蔵書をソートするときに使用します。

[詳細設定] をタップすると、[EPUB 詳細設定] ダイアログが表示され、Kindle 向けの出力や更新日など、より詳細な設定を行えます。



EPUB 詳細設定ダイアログ

EPUB データのメタ情報として使用する [出版社] · [更新日] · [識別子の値] などを設定できます。[識別子の値] は自動的に割り振られる EPUB データの ID です。特に変更する必要がありません。[出力オプション] では、EPUB データの出力方法を設定できます。



出力オプション

① 裏表紙を出力

[表紙] を設定している作品の場合、オンにすると、裏表紙も出力できます。

② 末尾が見開きになるように白紙を挿入

EPUB データを見開きで表示したときに、最後のページだけ片側 1 ページで表示されないよう、白ページを挿入して見開きになるように出力できます。

③ Kindle フォーマット向け出力

オンにすると、Kindle フォーマットに最適化した EPUB データを書き出せます。

Kindle フォーマット

Windows では、[複数ページ書き出し] から Kindle フォーマットのデータを書き出せます。

Kindle フォーマットの出力設定

[ファイル] メニュー→ [複数ページ書き出し] → [Kindle フォーマットの出力設定] を選択すると、[Kindle フォーマットの出力設定] ダイアログで、[出力サイズ] や [品質] を設定できます。

Kindle フォーマットの出力設定ダイアログ

[出力サイズ] を選択すると、対応する kindle 端末名が下に表示されます。それ以外の設定項目は、[EPUB データ出力設定] と同様です。ただし、[出力サイズ] の [幅] と [高さ] は設定できません。詳しくは『EPUB データ出力設定』を参照してください。

Kindle フォーマットで出力

[ファイル] メニュー→ [複数ページ書き出し] → [Kindle フォーマットで出力] を選択します。[Kindle フォーマットで出力] ダイアログで、タイトルや著者名などのメタ情報を入力し、[OK] をタップすると、Kindle フォーマットのデータを書き出せます。

[Kindle フォーマットで出力] ダイアログの設定項目は、[EPUB データ出力] と同様です。詳しくは『EPUB データ出力』を参照してください。

出力が完了すると、メッセージが表示されます。

- [Kindle ダイレクト・パブリッシング（KDP）に進む] をタップすると、Web ブラウザが開き、Kindle ダイレクト・パブリッシングの Web ページに接続します。こちらから Amazon Kindle ストアに、出力したデータを公開できます。
- [出力済みデータを確認] をタップすると、CLIP STUDIO が起動し、出力した kindle フォーマットのデータを確認できます。再度、Kindle フォーマットのデータを開きたい場合は、[ファイル] メニュー→ [複数ページ書き出し] → [Kindle フォーマットの出力先を開く] より、出力先のフォルダーを表示できます。

メモ　出力したデータを Amazon Kindle ストアに公開する方法については、Kindle ダイレクト・パブリッシングの Web ページを参照してください。

出力済み kindle データのプレビュー

[ファイル] メニュー→ [複数ページ書き出し] → [出力済み kindle データのプレビュー] を選択すると、Kindle Previewer が起動して、Kindle フォーマットで出力した作品のプレビューを表示できます。

CLIP STUDIO PAINT と同じ環境に、Kindle Previewer がインストールされていない場合は、インストールを案内するメッセージが表示されます。画面の指示に従って、Kindle Previewer をインストールしてください。

共同作業【Windows/macOS】

複数ページの作品に対して、複数ユーザーで共同作業を行うための機能です。

共同作業を行うには、ユーザーが、ネットワークサーバーや共有フォルダーなどに、作品フォルダーを「共同作業データ」としてアップロードします。作品フォルダーのアップロードを行ったユーザーの権限は、「管理者」になり、作業担当者を指名できます。

作業を行うユーザーは、共同作業データを取得して、各自の端末に「作業フォルダー」を作成します。ダウンロードを行ったユーザーの権限は「利用者」となります。管理者からページの編集を指名された利用者は「作業担当者」となります。

各ユーザーは、作業フォルダー内のページを編集し、ネットワーク上にある共同作業データに、編集内容を反映します。

重要

Windows と macOS 間で共同作業機能を使用する場合は、ネットワーク上で共有できるハードディスクやサーバー上に共同作業データをアップロードしてください。なお、下記の環境では使用できません。

- Windows の端末内に保存した共同作業データに対してファイル共有を設定している場合は、Mac OS X 10.9 以前の環境からアクセスできません。
- macOS の端末内に保存した共同作業データに対してファイル共有を設定している場合は、Windows 環境からアクセスできません。

共同作業データを準備

共同作業を行いたいページ管理ファイルを開き、[ページ管理] メニュー→ [共同作業] → [共同作業データを準備] を選択します。

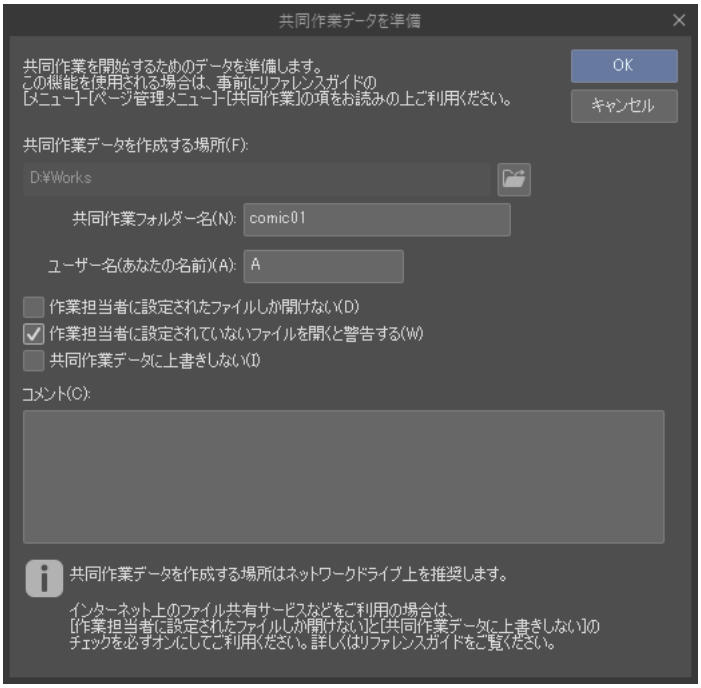
[共同作業データを準備] ダイアログで、共同作業データのアップロードする先と共同作業データの運用方法を設定し、[OK] をタップします。[共同作業データを準備] ダイアログが閉じ、共同作業データがアップロードされます。同時に、[共同作業データを準備] を実行したユーザーが、「管理者」に設定されます。

アップロードが完了したら、[共同作業データを準備] ダイアログで設定した [共同作業データを作成する場所] と [ユーザー名] を、メールなどで共同作業を行うメンバーに通知します。

重要

- 共同作業データのアップロード後に、[共同作業データを準備] ダイアログで設定した内容は変更できません。
- ファイルオブジェクトレイヤーを含む作品の場合、ファイルオブジェクトレイヤーの参照先のファイルは、共同作業データに含まれません。ファイルオブジェクトレイヤーを編集するには、ほかのユーザーがアクセスできる場所に、参照先のファイルを用意する必要があります。

共同作業データを準備ダイアログ



① 共同作業データを作成する場所

ほかのユーザーと共同作業を行うための、共同作業データを作成する場所を指定できます。

macOS のファイル共有機能で共有設定を行ったフォルダーに、共同作業データを作成した場合、macOS 上で、共同作業を行うユーザーのアクセス権を設定する必要があります。
共同作業機能を使用するには、すべてのユーザーのアクセス権を [読み / 書き] に設定し、歯車のアイコンから [内包している項目を適用] を選択します。macOS のファイル共有機能の設定方法については、macOS のヘルプを参照してください。

② 共同作業フォルダー名

共同作業を行うためのデータを保存するフォルダー名を指定できます。

③ ユーザー名（あなたの名前）

[共同作業データを準備] を実行する、ユーザーの名前を設定できます。ここで設定した [ユーザー名] は、担当者の指定や解除を行う場合に使用します。アップロード後は、[ユーザー名] の変更は行えません。

④ 作業担当者に設定されたファイルしか開けない

作業担当者のファイル権限を設定できます。オンにすると、管理者から作業担当者に指定されたページだけ開いて編集できます。担当していないページは開けません。共同作業データの管理者でも、作業担当者に指定されていない場合は、ページを開けません。

作業担当者の指定方法については『作業の担当者を設定』を参照してください。

⑤ 作業担当者に設定されていないファイルを開くと警告する

オンにすると、作業担当者に設定されていないページを開くときに、警告のメッセージを表示できます。[作業担当者に設定されたファイルしか開けない] をオンにしている場合は、設定できません。

⑥ 共同作業データに上書きしない

オンにすると、共同作業データを上書きできないようにします。

管理者以外のユーザーが [共同作業データに変更を反映] を行うと、共同作業フォルダー内に新規フォルダーが作成され、そこに編集したページがコピーされます。

利用者が編集した内容を、共同作業データに反映するには、管理者の作業が必要です。管理者が [作業フォルダーを更新] を行うと、ほかのユーザーが編集したページが競合ファイルとして読み込まれます。

管理者は、[競合を解消] を実行し、利用者の編集した内容が共同作業データに反映されるよう設定します。また、管理者だけが、作業担当者の指定や解除を行えます。

!重要 共同作業データの作成先に、インターネット上のファイル共有サービスを使用する場合、[共同作業データに上書きしない] をオンにすることをおすすめします。ファイル共有サービスに共同作業データを作成すると、編集内容を反映するまでに時間がかかることがあります。そのため、[共同作業データに上書きしない] をオフにすると、共同作業データを正しく運用できない場合があります。

⑦ **コメント**

共同作業データに関する連絡事項などをコメントとして入力できます。

管理者の作業フォルダー

[共同作業データを準備] を実行すると、管理者の作業フォルダーに、管理者が編集、管理を行うためのファイルが追加されます。下記のファイルは、共同作業が終了するまで削除しないでください。

CollaborateLocal.tclo

共同作業データの編集状態などを記録するファイルです。このファイルを削除すると、管理者の権限を失います。なお、共同作業データの管理者の再設定や追加は行えません。

Submit

[共同作業データに上書きしない] がオンに設定されている場合、作成されるフォルダーです。利用者が変更を反映（提出）したファイルが保存されます。

共同作業フォルダー

共同作業データの作品フォルダー内に、共同作業を行うためのファイルが追加されます。下記のファイルは、共同作業が終了するまで削除しないでください。なお、共同作業データは、管理者・利用者ともに、CLIP STUDIO PAINT から開けません。

Collabo

共同作業データの反映履歴や担当者の情報などを記録するファイル一式が保存されるフォルダーです。

Submit

[共同作業データに上書きしない] がオンに設定されている場合、作成されるフォルダーです。利用者が変更を反映（提出）したファイルが保存されます。

共同作業データを取得

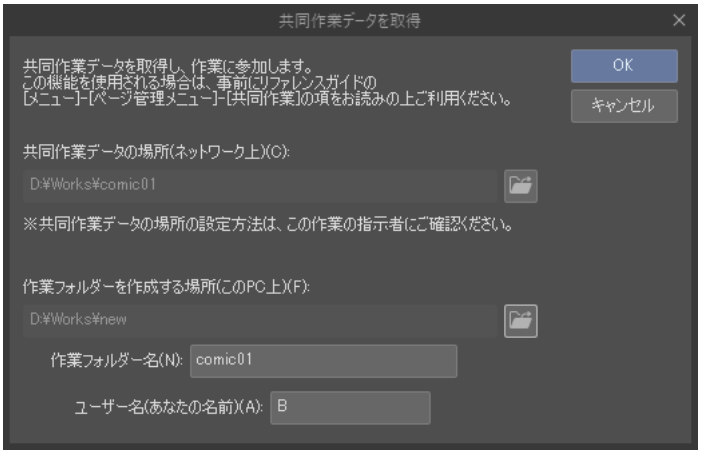
[共同作業データを準備] でアップロードした共同作業データを取得（ダウンロード）し、作業を行う端末上に作業フォルダーを作成できます。

[ページ管理] メニュー→ [共同作業] → [共同作業データを取得] を選択します。[共同作業データを取得] ダイアログで、共同作業データの場所を指定したあと、端末に作業フォルダーを作成し、[OK] をタップします。

[共同作業データを取得] ダイアログが閉じると、[共同作業データを取得] ダイアログで指定した場所に、作業フォルダーが作成されます。作業フォルダーを開くと、作品の編集を行えます。また、[共同作業データを取得] を実行したユーザーが「利用者」に設定されます。

!重要 共同作業データを取得したときに、利用者の作業フォルダーに、共同作業データの編集状態を記録するファイル「CollaborateLocal.tclo」が追加されます。このファイルは削除しないでください。削除すると、利用者の権限を失い、共同作業に参加できません。

共同作業データを取得ダイアログ



① **共同作業データの場所（ネットワーク上）**
管理者から通知された共同作業データの場所を指定します。

② **作業フォルダーを作成する場所（この PC 上）**
共同作業データをダウンロードしたあとに、データを編集するための作業用フォルダーを作成する場所を指定します。

③ **作業フォルダー名**
作業フォルダー名を入力します。

④ **ユーザー名（あなたの名前）**
[共同作業データを取得] を実行する、ユーザーの名前を入力します。ここで設定した [ユーザー名] は、担当者の指定や解除を行うときに使用します。共同作業を行う前に、ほかのユーザーに、[ユーザー名] を通知してください。

作業の担当者を設定

「管理者」に設定されているユーザーは、ページごとに作業担当者を設定できます。

[共同作業データを準備] ダイアログの [作業担当者に設定されたファイルしか開けない] と [共同作業データに上書きしない] がオフになっている場合は、管理者以外の利用者も、[作業の担当者を設定] を実行できます。共同作業データの設定を確認するには『設定を表示』を参照してください。

1 ページ管理ウィンドウから、作業担当者を設定するページを選択し、[ページ管理] メニュー→ [共同作業] → [作業の担当者を設定] を選択します。
作業担当者を設定するページは、複数選択できます。ただし、1 回で設定できる担当者は 1 名のみです。

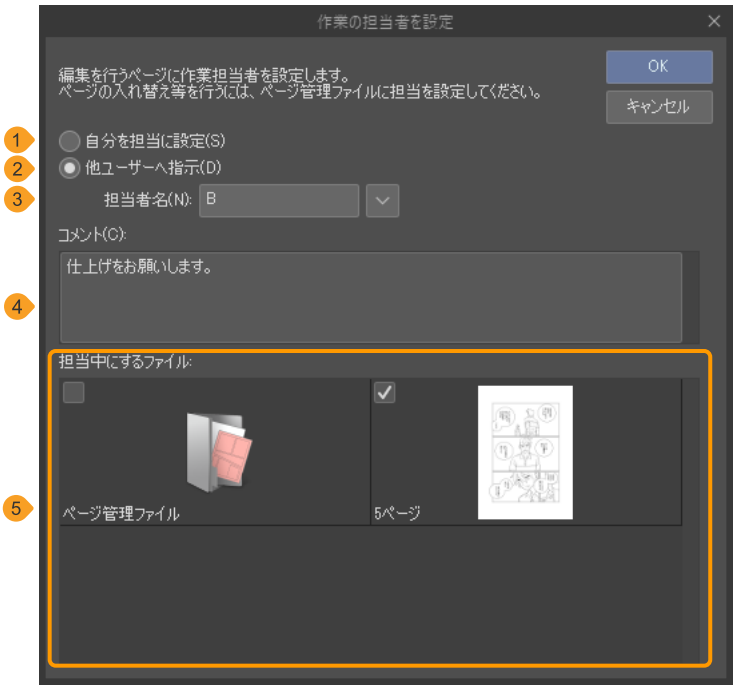
2 [作業の担当者を設定] ダイアログで、[他ユーザーへ指示] をオンにし、[担当者名] に担当者に指定するユーザー名を入力します。
[作業の担当者を設定] ダイアログについては、『作業の担当者を設定ダイアログ』を参照してください。

3 **[担当中にするファイル] から、作業を依頼するページを選択し、[OK] をタップします。**

ページ管理ウィンドウの選択したページに、アイコンと担当者名が表示されます。

同じページを複数のユーザーで分担したい場合は、再度 [作業の担当者を設定] を実行し、[作業の担当者を設定] ダイアログの [担当者名] に別のユーザー名を入力します。ページ管理ウィンドウの選択したページに、アイコンと担当者の人数が表示されます。

作業の担当者を設定ダイアログ



① 自分を担当に設定

オンにすると、自分を担当者に指定できます。

② 他ユーザーへ指示

オンにすると、ほかのユーザーを担当者に指定できます。

③ 担当者名

作業担当者に指定したいユーザー名を入力します。[担当者名] には、各利用者が『共同作業データを取得』で設定した [ユーザー名] を入力してください。右端のボタンをタップすると、過去に入力した [担当者名] の履歴から選択できます。履歴は最大 10 件まで表示されます。

④ コメント

作業内容の指示など、コメントを入力できます。

⑤ 担当中にするファイル

作業担当者を設定できるページの一覧です。事前にページ管理ウィンドウで選択したページと管理ファイルが表示されます。チェックボックスをオンにしたページの担当者を設定できます。

管理ファイルに作業担当者を設定した場合、作業担当者は、作品に対してページの追加や削除を行えるようになります。ページの追加や削除を行う場合は、管理者を指定してください。

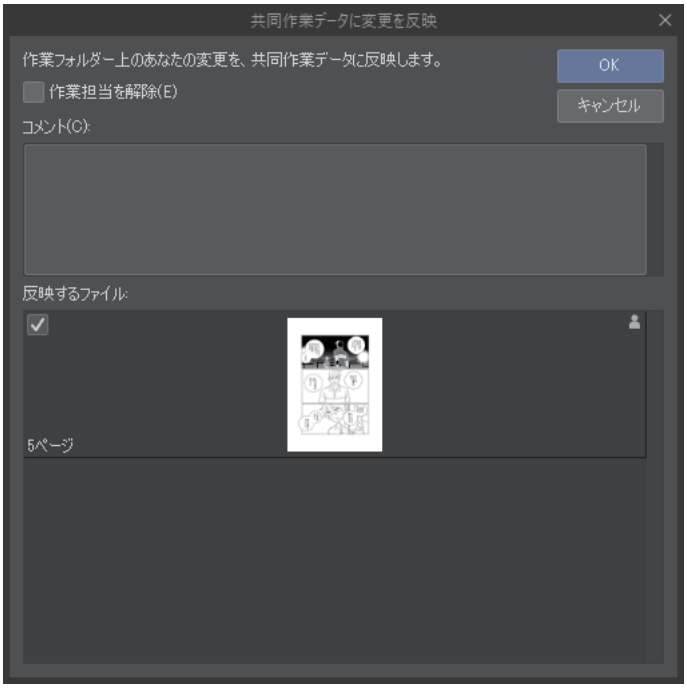
利用者を管理ファイルの作業担当者にした場合、『共同作業データを準備』の [作業担当者に設定されたファイルしか開けない] と [共同作業データに上書きしない] がオンに設定されている作品では、ページの追加や削除を行えません。

共同作業データに変更を反映

作業フォルダーで編集したページを、共同作業データにアップロードします。共同作業データに編集内容を反映していないページには、ページ管理ウィンドウのサムネイルに丸いアイコンが表示されます。

[ページ管理] メニュー→ [共同作業] → [共同作業データに変更を反映] を選択します。[共同作業データに変更を反映] ダイアログの [反映するファイル] から、編集した内容を共同作業データに反映するページを選択します。ページの追加や削除を行った場合は、管理ファイルも選択してください。

必要に応じて [コメント] に連絡事項を入力します。[作業担当を解除] をオンにすると、共同作業データに反映すると同時に、作業担当者の設定を解除できます。

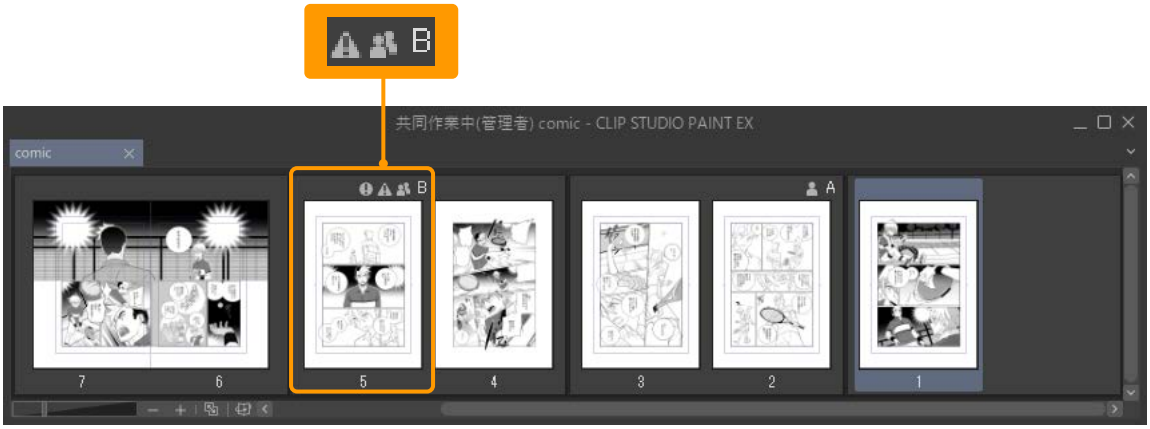


[共同作業データに変更を反映] ダイアログの [OK] をタップすると、[変更結果] ダイアログが表示されます。[変更結果] ダイアログの内容を確認したら、[OK] をタップします。

利用者が [共同作業データに変更を反映] を実行すると、共同作業データ内に新規ファイルが作成されます。同じページに対して、[共同作業データに変更を反映] を何度も実行した場合、共同作業データに実行した数だけファイルが作成されます。

ページの競合

作業フォルダーで編集しているページが、ほかのユーザーにより更新されている場合、ページの競合が発生します。競合が発生したページには、ページ管理ウィンドウのサムネイルに三角のアイコンが表示されます。



競合が発生した場合、ほかのユーザーが編集した内容を、新規の単独ファイルとして作業フォルダーに保存されます。このファイルを「競合ファイル」といいます。

複数ユーザーの作業を共同作業データにまとめたい場合は『競合ファイルを開く』を参照してください。いずれか片方のページを残す場合は、『競合を解消』を参照してください。

メモ

管理ファイルの競合が発生した場合は、[共同作業データを取得] を実行して、別のフォルダーに作業フォルダーを作成してください。新たに作成した作業フォルダーで、ページの追加や削除などの変更を行ったあと、[共同作業データに変更を反映] を実行すると、共同作業データに管理ファイルの変更が反映されます。

作業フォルダーの変更の取り消し

作業フォルダーで編集した内容を取り消して、共同作業データからダウンロードした状態のページに戻せます。最初から編集をやり直したいときに便利です。

[ページ管理] メニュー→ [共同作業] → [作業フォルダーの変更の取り消し] を選択します。[作業フォルダーの変更の取り消し] ダイアログで、編集内容を取り消したいファイルを選択し、[OK] をタップします。

[変更結果] ダイアログの内容を確認し、[OK] をタップします。再度、共同作業データからページがダウンロードされ、ページ管理ウィンドウに反映されます。

なお、複数のユーザー間で同じページを編集している場合は、ほかのユーザーの編集内容が反映された状態でダウンロードされることがあります。

作業フォルダーを更新

[ページ管理] メニュー→ [共同作業] → [作業フォルダーを更新] を選択すると、作業フォルダーが最新の状態に更新され、ほかのユーザーが編集した共同作業データの内容が反映されます。

作業フォルダーで編集しているページが、ほかのユーザーにより更新されている場合、『ページの競合』が発生します。自分が編集した内容を取り消したい場合は、『作業フォルダーの変更の取り消し』を参照してください。

作業担当設定を解除

「管理者」に設定されているユーザーは、ページごとに作業担当者の設定を解除できます。

1 ページ管理ウィンドウから作業担当者を解除したいページを選択し、[ページ管理] メニュー→ [共同作業] → [作業担当設定を解除] を選択します。

2 [作業担当設定を解除] ダイアログで、[担当者名] と [担当をやめるファイル] を選択し、[OK] をタップします。

担当者の設定が解除されると、[ページ管理] ウィンドウの該当ページから、アイコンと担当者名が削除されます

メモ

- 作業担当者自身が設定を解除する場合は、『共同作業データに変更を反映』を参照してください。
- [共同作業データを準備]ダイアログの[作業担当者に設定されたファイルしか開けない]と[共同作業データに上書きしない] がオフになっている場合は、管理者以外の利用者も、[作業担当設定を解除] を実行できます。共同作業データの設定を確認するには、『設定を表示』を参照してください。

競合ファイルを開く

『ページの競合』が発生した場合、作業フォルダーに保存されている、競合ファイルを開いて編集できます。複数人数で進めている作業をまとめるときに便利です。

ページ管理ウィンドウから競合しているページを選択し、[ページ管理] メニュー→ [共同作業] → [競合ファイルを開く] を選択します。

作業担当者の場合

作業フォルダーに保存されている、競合ファイルが開きます。作業担当者自身が編集したページを開いて、競合ファイルの編集内容を反映できます。

管理者の場合

[共同作業データに上書きしない] がオンに設定されている共同作業データの場合、[競合ファイルを開く（管理者用）] ダイアログが表示されます。[開くファイル] から開きたいファイルを選択し、[OK] をタップします。

[開くファイル] には、利用者が [共同作業データに変更を反映] を実行した数だけファイルが表示されます。[最新のもののみ表示] をオンにすると、各利用者が最後に [共同作業データに変更を反映] を行ったファイルだけを表示できます。

競合を解消

『ページの競合』が発生したときに、残したいファイルを選択して、ページの競合を解消できます。『競合ファイルを開く』を使用して、複数人数で行った編集内容を反映し終わったあとに、必要としないファイルを削除するときや、誤って競合してしまったファイルを削除するときに使用できます。

ページ管理ウィンドウから競合しているページを選択し、[ページ管理] メニュー→ [共同作業] → [競合を解消] を選択します。

作業担当者・利用者の場合

[競合を解消] ダイアログが表示されます。共同作業データのファイルと、自分が編集したファイルから、残したいページを選択し、[OK] をタップします。選択したファイルがページ管理ウィンドウに反映され、競合を示すアイコンが消去されます。

[共同作業データに上書きしない] がオフに設定されている場合も、[競合を解消] ダイアログが表示されます。

管理者の場合

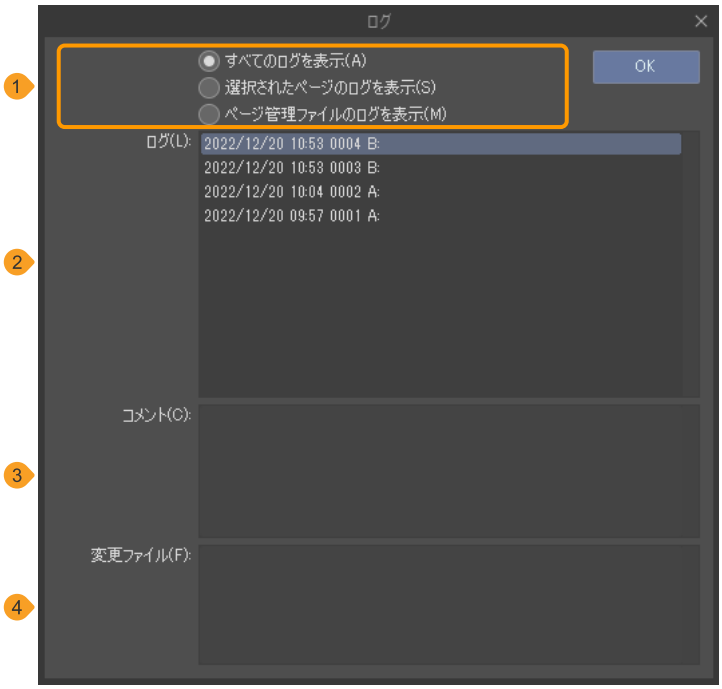
[共同作業データに上書きしない] がオンに設定されている共同作業データの場合、[競合を解消（管理者用）] ダイアログが表示されます。[残すファイル] から、残したいページを選択し、[OK] をタップします。選択したファイルがページ管理ウィンドウに反映され、競合を示すアイコンが消去されます。

[残すファイル] には、利用者が [共同作業データに変更を反映] を実行した数だけファイルが表示されます。[最新のもののみ表示] をオンにすると、各利用者が最後に [共同作業データに変更を反映] を行ったファイルだけを表示できます。

ログを表示

[ページ管理] メニュー→ [共同作業] → [ログを表示] を選択すると、[共同作業データに変更を反映] のログ（変更履歴）を確認できます。

ログダイアログ



① 表示内容

[ログ] ダイアログに表示する内容を [すべてのログを表示] · [選択されたページのログを表示] · [ページ管理ファイルのログを表示] から選択できます。

② ログ

共同作業データのログの一覧です。ここには、共同作業データを更新した日時・通し番号・担当したユーザー名・コメントが表示されます。ログを選択すると、[コメント] と [変更ファイル] に詳細が表示されます。

なお、[共同作業データに上書きしない] がオンに設定されている共同作業データの場合、通し番号は表示されません。

③ コメント

選択したログに対して、[共同作業データに変更を反映] 実行時のコメントが表示されます。

④ 変更ファイル

選択したログに対して、変更されたページ数が表示されます。また、簡単な変更内容も表示されます。[追加] · [更新] · [削除] のほか、[提出] と [却下] があります。

[提出] は、[共同作業データに上書きしない] がオンに設定されている共同作業データで、利用者が [共同作業データに変更を反映] を実行したときに表示されます。共同作業データを上書きせずに、複製ファイルを作成するためです。

[却下] は、[共同作業データに上書きしない] がオンに設定されている共同作業データで、利用者が編集した作業ファイルを、管理者が [競合を解消] で削除した場合に表示されます。

担当コメントを表示

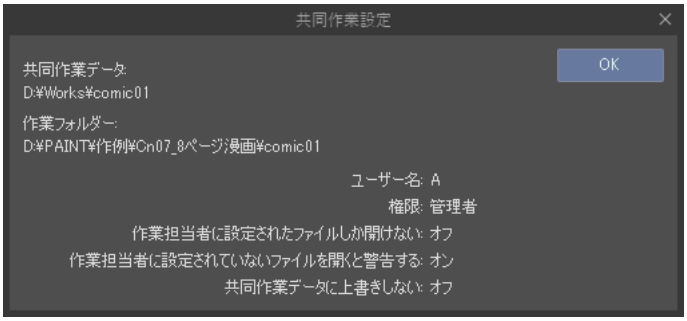
[ページ管理] メニュー→ [共同作業] → [担当コメントを表示] を選択すると、[担当コメント] ダイアログが表示され、作業担当者の設定状況とコメントを確認できます。

[作業担当] には、担当者が設定されているページ・担当者を設定した日時・担当者名・コメントが表示されます。選択すると、[コメント] に詳細なコメントが表示されます。コメントは、[作業の担当者を設定] の実行時に入力したものです。

設定を表示

[ページ管理] メニュー→ [共同作業] → [設定を表示] を選択すると、[共同作業設定] ダイアログで、編集中の共同作業データの設定を確認できます。共同作業データや作業フォルダーの場所のほか、共同作業データを使用しているときのユーザー名やユーザー権限を確認できます。

また、管理者が共同作業データに設定した [作業担当者に設定されたファイルしか開けない] · [作業担当者に設定されていないファイルを開くと警告する] · [共同作業データに上書きしない] のステータスも確認できます。



[共同作業設定] ダイアログは、設定状況を確認できますが、設定の変更は行えません。

チーム制作

チーム制作機能を使用すると、CLIP STUDIO からクラウドにアップロードした複数ページ作品ファイルを、複数のユーザーがページごとに編集を行えます。[共同作業] と異なり、タブレットやスマートフォンでも、作品制作に参加できます。

CLIP STUDIO のチーム制作機能については、CLIP STUDIO アカウントのヘルプや CLIP STUDIO TIPS も併せて参照してください。

!重要 チーム制作機能を行うには、チームを作成する「管理者」と、編集に参加する「一般ユーザー（チーム参加者）」ともに、CLIP STUDIO にログインする必要があります。また、オフライン環境ではチーム制作に参加できません。

チームを作成する

チームを作成して招待する

管理者は、CLIP STUDIO アカウントの [チームの管理] から、チームの作成、メンバーの招待、メンバーの権限変更などを行えます。

[チームを作る] をタップします。チーム名を入力して、[チームを作成] をタップすると、チームを作成できます。

[チームに招待する] をタップして、一般ユーザーとして招待したいユーザーすべてを招待します。招待する方法は、メールアドレスを入力して招待 URL を送る方法と、招待 URL を発行してアクセスしてもらう方法があります。

招待されたチームに参加する

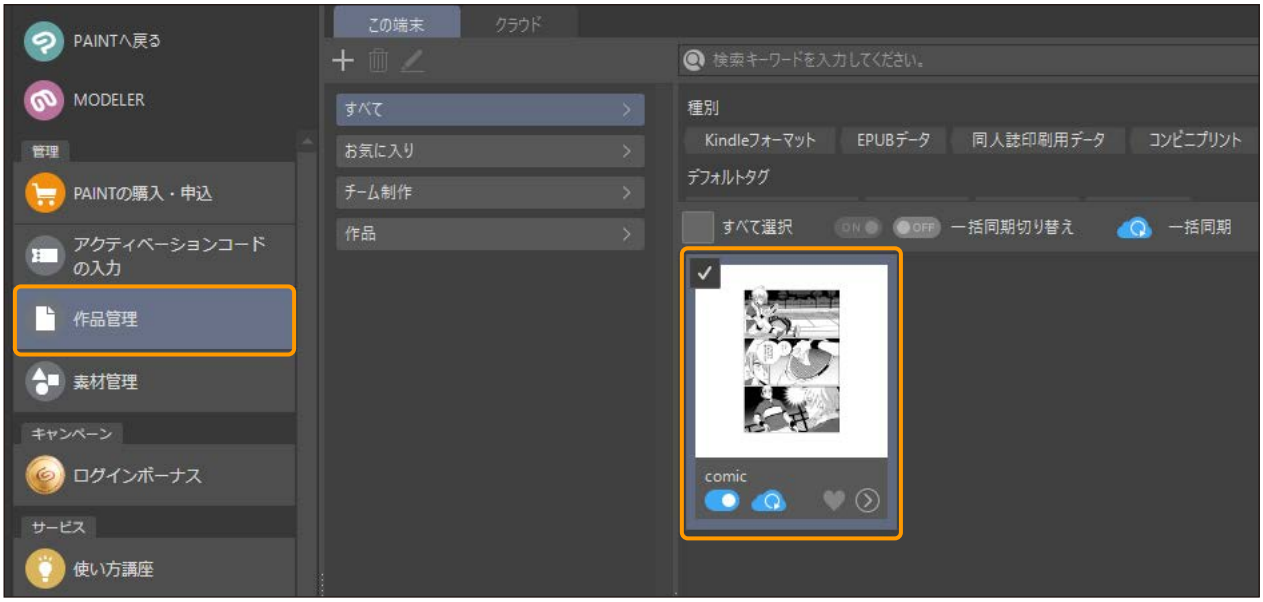
チームに招待されたユーザーは、メールなどで通知された招待 URL にアクセスします。[チームに参加する] をタップすると、一般ユーザーとしてチームに参加できます。

作品をチームに共有する

作品をチームに共有するには、CLIP STUDIO を使用します。共有するデータのアップロードは、チームに参加しているメンバー全員が行えます。

CLIP STUDIO を起動して、作品管理画面の [この端末] から、チーム制作に使用したい作品の [同期切り替え] をオンにして、クラウドにアップロードします。

タブレットの場合は、作品管理画面の [アプリ内] から、チーム制作に使用したい作品をアップロードできます。



作品管理画面の [クラウド] を選択し、作品の [チーム制作] をタップします。

作業するチームを選択し、[設定する] をタップします。

チーム制作の設定が完了すると、作品管理画面の [クラウド] の [チーム制作] のアイコンが青くなります。同時に、アップロードした作品は、各参加者の作品管理画面の [クラウド] に表示されるようになります。

作品をアップロードしたユーザーは、作品の「オーナー」に設定されます。チーム制作の設定の解除は、オーナーだけが行えます。

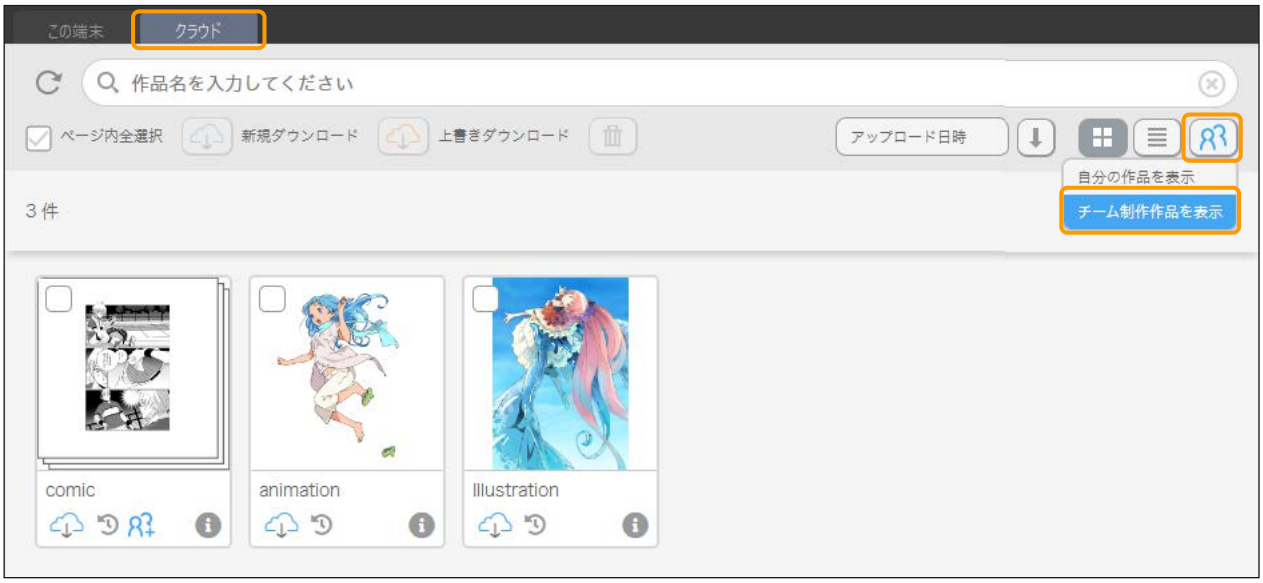
また、アップロードした作品は各参加者の画面上に表示されますが、作品のオーナーのクラウドだけを使用します。各参加者のクラウドは使用されません。

共有された作品をダウンロードする

作品にチーム制作が設定されると、CLIP STUDIO から共有された作品をダウンロードできるようになります。

CLIP STUDIO の作品管理画面から [クラウド] を選択します。

作品管理画面の [クラウド] から、チーム制作用の作品だけを表示したい場合は、作品管理画面右上にある、[チーム制作] をタップして表示されるメニューから、[チーム制作作品を表示] を選択します。



チーム制作用にアップロードされた作品の [新規ダウンロード] をタップすると、作業用のファイルがダウンロードされます。

ダウンロードした作品ファイルは、作品管理画面の [この端末] の [チーム制作] に表示され、CLIP STUDIO PAINT で編集できます。チーム制作に設定されている作品は、サムネイルにチーム制作のアイコンが表示されます。

メモ

CLIP STUDIO の [お知らせ] から [通知] を選択すると、CLIP STUDIO PROFILE が表示されます。チーム制作用の作品が共有された場合、通知が表示されます。[チーム制作設定された作品をダウンロードする] をタップすると、作品をダウンロードできます。

作品を編集する

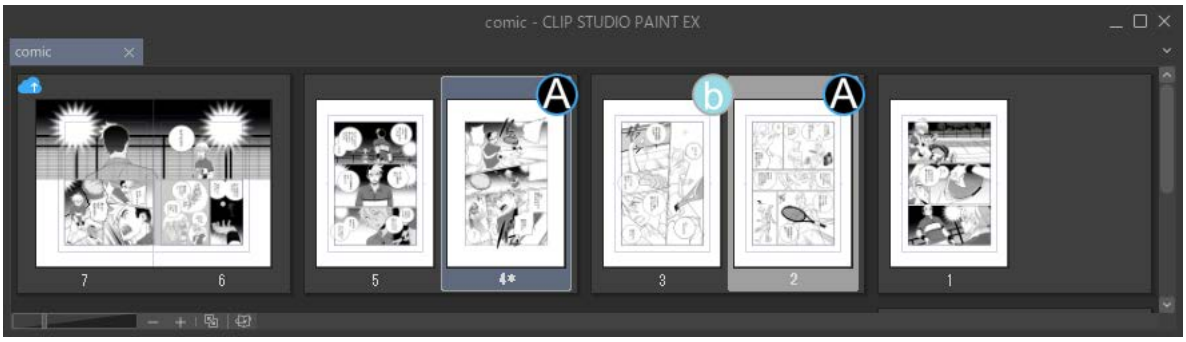
CLIP STUDIO の作品管理画面から、チーム制作用の作品を CLIP STUDIO PAINT で開くと、編集できるようになります。

重要

作品を編集するには、オンライン環境と CLIP STUDIO のログインが必要です。オフラインまたは CLIP STUDIO にログインしていない場合は、閲覧モードで作品が開き、編集を行えません。

ページ管理ウィンドウが開いたら、ページを開いて編集を行えます。

ほかのメンバーが編集しているページには、ページのサムネイルに参加者の CLIP STUDIO アカウントのアイコンが表示されます。この場合は、ページの編集を行えません。閲覧モードで開くことはできます。



ページを編集して保存したあとに、ページを閉じると、クラウド上の作品に編集した内容が同期されます。

メモ

ページを閉じたときに表示されるプログレスバーの [あとで送信する] をタップした場合、編集した内容はクラウドに反映されません。ページを閉じても、クラウドに編集内容が反映されるまで、ほかのユーザーには編集中のページとして表示されます。閲覧モードとして開けますが、編集を行えません。あとで送信する場合は、『作品を同期する』を参照してください。

チーム制作用作品の制限事項

チーム制作用の作品の編集時に、編集が制限される場合があります。

チーム制作用の作品で下記の操作を行っている間、管理ファイル（拡張子：cmc）がロックされ、編集できません。各ページの編集は行えます。

- 『ページを移動する』
- 『ページを複製する』
- 『ページを追加する』
- 『別ファイルをページとして読み込む』

チーム制作用の作品で下記の操作を行っている間、管理ファイルと対象のページがロックされ、編集できません。対象以外のページの編集は行えます。

- 『ページを別ファイルに差し替える』
- 『見開きページと単ページを切り替える』
- 『ページを削除する』

チーム制作用の作品で下記の操作を行っている間、管理ファイルとすべてのページがロックされ、編集できません。

- 『ストーリーエディターを使う』
- 『作品基本設定を変更【EX】』

作品を同期する

ページの編集内容をクラウドに同期していない場合や、ほかのメンバーの更新内容を作品に反映したい場合、ページ管理ウィンドウの [ページ全体をいますぐ同期] をタップします。すべてのページを最新の情報に同期できます。

同期の履歴を確認する

チームのメンバーが同期するたびに、履歴が記録されます。履歴を確認するには、CLIP STUDIO の作品管理画面の [クラウド] から、作品の [チーム制作] をタップします。

チーム制作の情報が表示され、更新履歴が表示されます。

以前の状態に戻す

各メンバーが同期を行うたびに、クラウド上に作品の編集履歴が残ります。

作品のオーナーは、CLIP STUDIO の作品管理画面の [クラウド] から、作品の [過去バージョンをダウンロードする] をタップすると、過去の作品ファイルをダウンロードできます。特定のページだけ元に戻したいときなどに活用できます。

作品の編集履歴の保存期間は 30 日です。30 日を超えると、履歴は削除され、最新の作品だけが残ります。

チーム制作を終了する

オーナーは、CLIP STUDIO の作品管理画面から、作品のチーム制作を終了できます。

作品の [チーム制作] をタップします。[作業するチームを設定する] から、チームのチェックボックスをオフにして、[設定する] をタップすると、チーム制作を終了できます。

チームを削除する

チームの管理者は、CLIP STUDIO アカウントの [チームの管理] からチームを削除できます。チームを削除すると、作品のチーム制作も同時に終了します。

メモ

チーム制作は終了せずに、一部のメンバーだけ脱退することも可能です。管理者・一般ユーザーともに CLIP STUDIO アカウントの [チームの管理] より脱退できます。ただし、管理者の場合は、チーム内に別の管理者がいないと、脱退できません。また、管理者は、ほかのメンバーを脱退させることもできます。

アニメーション

CLIP STUDIO PAINT でアニメーションを制作するための機能を紹介します。アニメーション制作用の設定画面や、カメラワークの指定方法などがあります。

- アニメーション用のファイルを作るための設定
- アニメーションフォルダーとセル
- タイムラインパレット
- タイムラインを管理する
- フレームの操作
- セル指定の操作
- オニオンスキン
- アニメーションセルパレットとライトテーブル
- アニメーションセルパレット
- ライトテーブルレイヤーの操作
- クリップの操作
- トラックの操作
- キーフレームの操作
- ファンクションカーブ編集モードの操作
- アニメーションセルの表示
- ラベルの操作
- タイムラインの読み込みと書き出し【EX】
- アニメーションを確認する
- アニメーションを書き出す

アニメーション用のファイルを作るための設定

CLIP STUDIO PAINT でアニメーション用のファイルを作成するには、『新規ダイアログ（アニメーション）【PRO/EX】』からキャンバスを作成します。タイムラインが有効なキャンバスを作成できます。

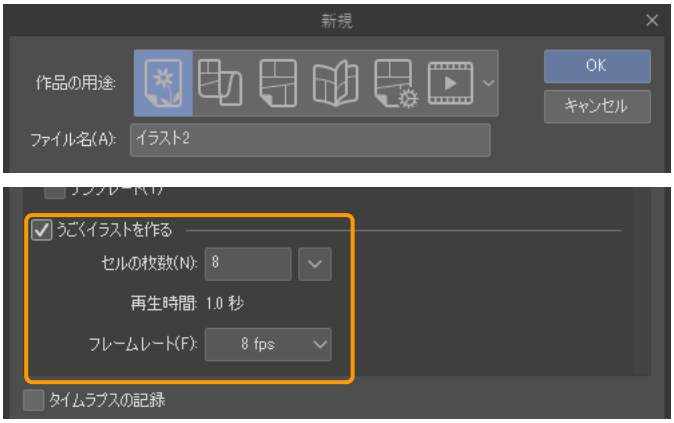
メモ

DEBUT の場合は、[作品の用途] から [アニメーション] を選択できません。次の『うごくイラストを作成するには』を参照してください。

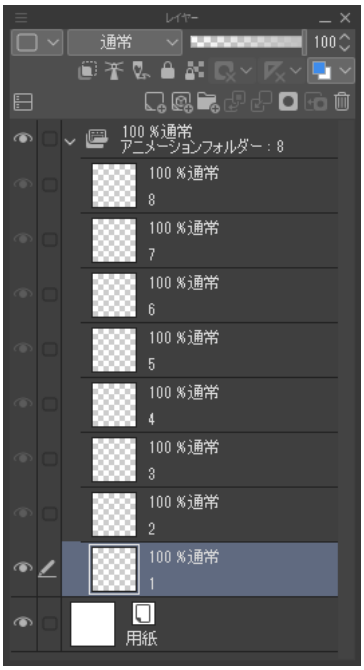
うごくイラストを作成するには

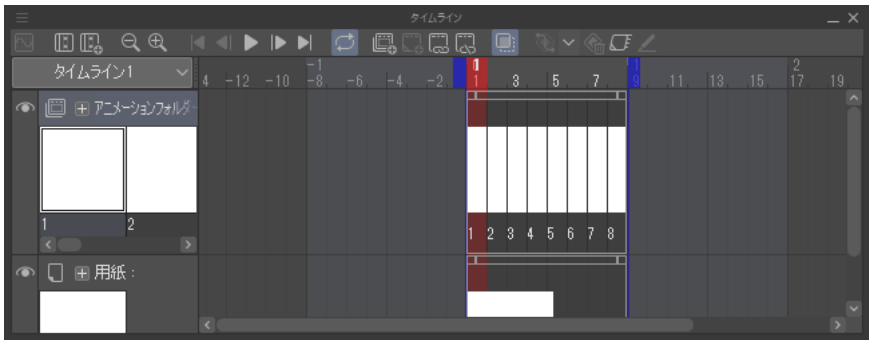
短いアニメーション GIF などを作成するには、『新規ダイアログ（イラスト）【PRO/EX】』の [うごくイラストを作る] をオンにすると、タイムラインが有効なキャンバスを作成できます。

DEBUT の場合は『DEBUT の新規ダイアログ』で、[うごくイラストを作る] を設定できます。



[うごくイラストを作る] をオンにすると、アニメーションフォルダーと [セルの枚数] で指定した数のセルが作成された状態で、キャンバスを作成できます。





イラストからアニメーションを作るには

キャンバスにアニメーションを作成するには、『タイムラインを有効化』したあと、『タイムラインを新規作成する』の操作を行って、アニメーションを編集するためのタイムラインを作成します。

1 枚ずつ絵を描いて動かす方法

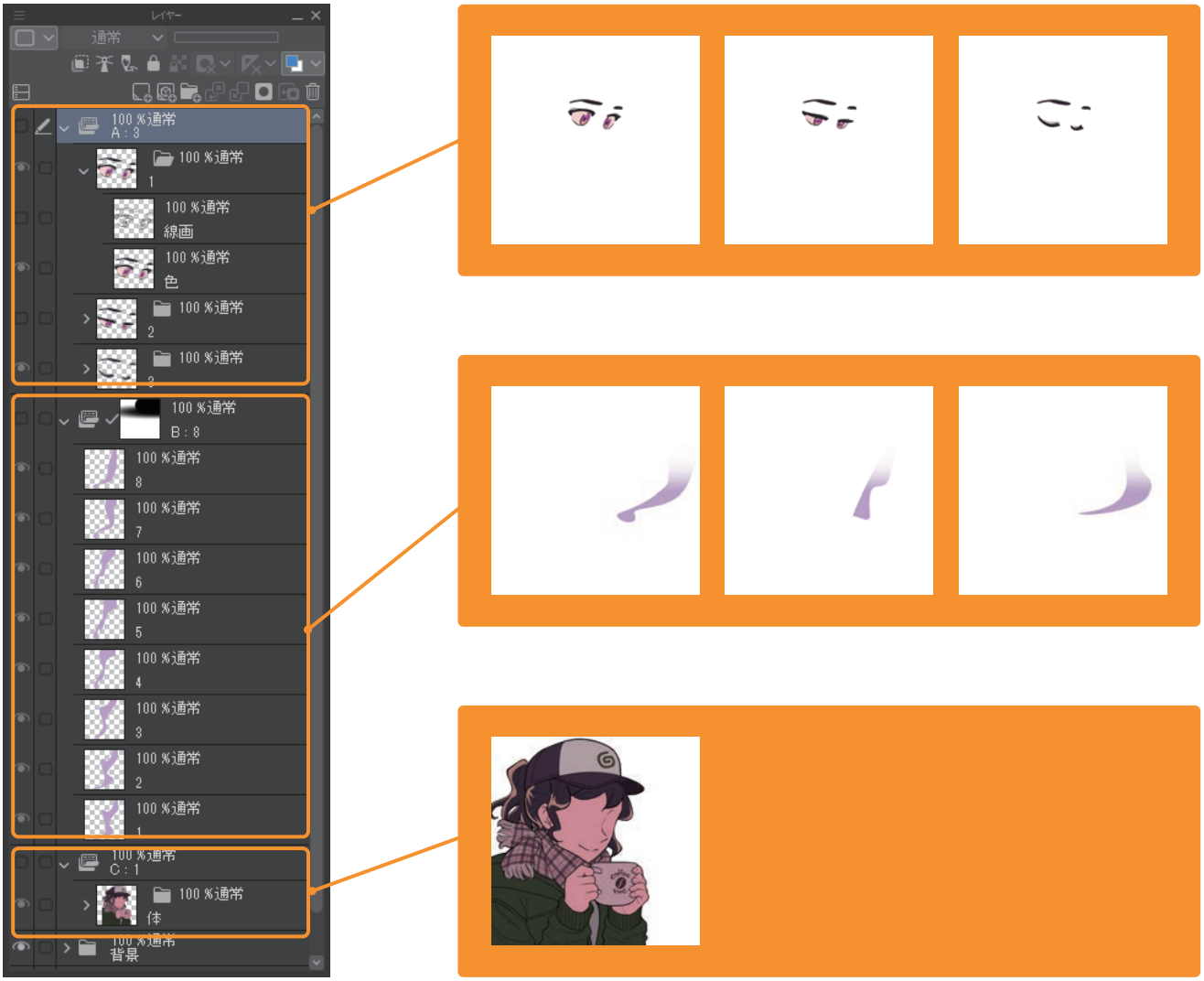
タイムラインを作成したあとは、アニメーションフォルダーを作成し、アニメーションフォルダー内に絵を描くためのセルを作成します。詳しくは『アニメーションフォルダーとセル』を参照してください。

キーフレームを使用して動かす方法

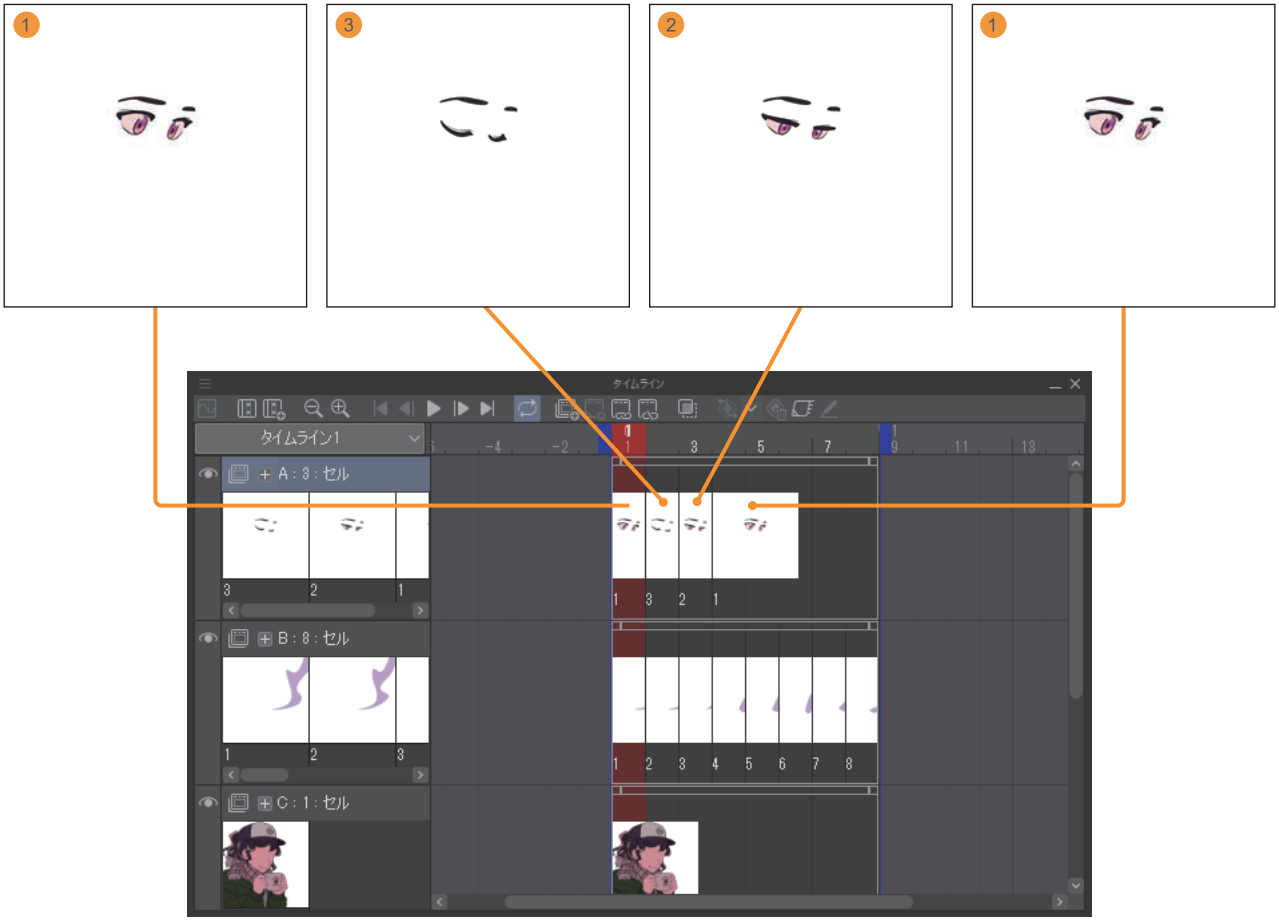
2D カメラフォルダートラックを使用してカメラワークを設定したり、キーフレームにイラストの配置や不透明度を記録して動きを付けたりできます。これらの方法については『キーフレームの操作』を参照してください。

アニメーションフォルダーとセル

CLIP STUDIO PAINT のアニメーションフォルダーとは、アニメーションのセルを管理するフォルダーです。アニメーションフォルダー内に格納した、レイヤーやレイヤーフォルダーは、アニメーションに動きを付ける「セル」として扱われます。



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



メモ

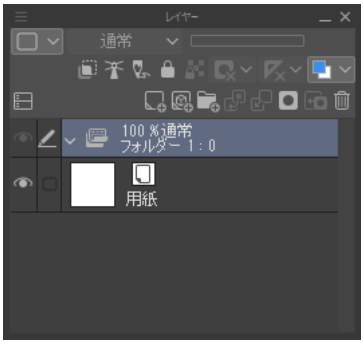
タイムラインが無効になっている場合は、アニメーションフォルダーは通常のレイヤーフォルダーと同じ扱いになります。
セルもレイヤーフォルダー内のレイヤーとして扱われます。

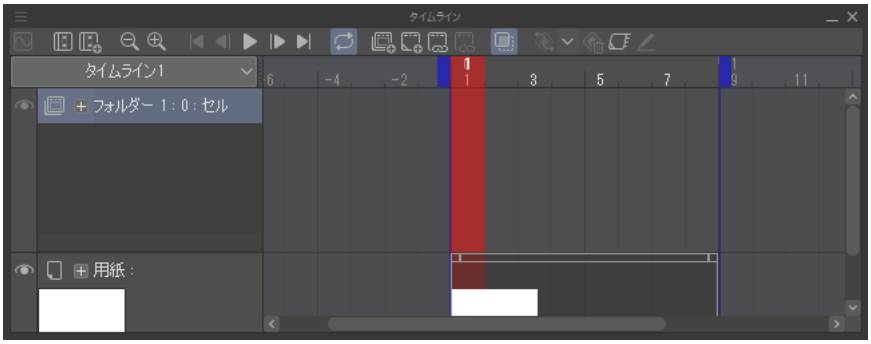
アニメーションフォルダーを作成する

アニメーションフォルダーを作成するには、次のいずれかの操作を行います。

- [タイムライン] パレットの [新規アニメーションフォルダー] をタップします。
- [アニメーション] メニュー→ [アニメーション用新規レイヤー] → [アニメーションフォルダー] を選択します。

[レイヤー] パレットにアニメーションフォルダーとして、[タイムライン] パレットにはトラックとして、アニメーションフォルダーが追加されます。





メモ　アニメーションフォルダーは、レイヤーフォルダー内に作成できますが、アニメーションフォルダー内には作成できません。

アニメーションフォルダーの命名規則

アニメーションフォルダーの名称をアルファベット 1 文字にしておくと、同じキャンバス内にアニメーションフォルダーを新規作成したときに、自動的に連続するアルファベットの名称に設定されます。

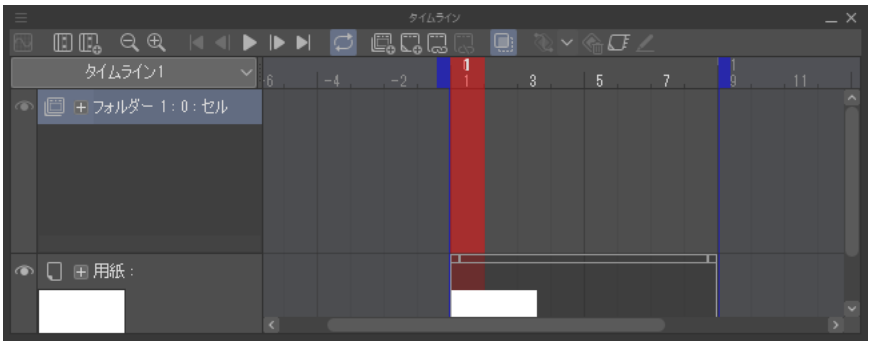
例えば、アニメーションフォルダー「A」を作成したあとに、新規作成したアニメーションフォルダーの名称は「B」になります。アニメーションフォルダー「B」と「C」の間に、アニメーションフォルダーを新規作成する場合は、「Ba」のように、前のアルファベットのあとに小文字のアルファベットが追加されます。

アニメーションフォルダーの名称を変更する方法については、『レイヤー名を変更する』を参照してください。

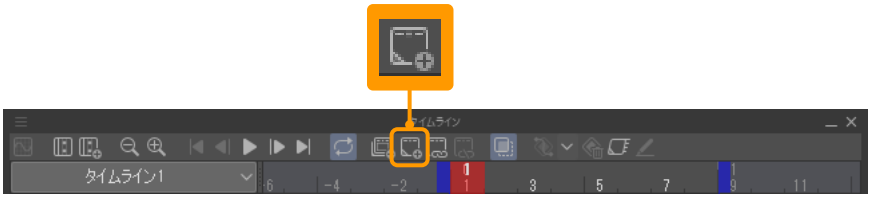
新規アニメーションセル

[新規アニメーションセル] を実行すると、アニメーションフォルダー内にアニメーションセルを作成すると同時に、[タイムライン] パレットにセルを指定できます。

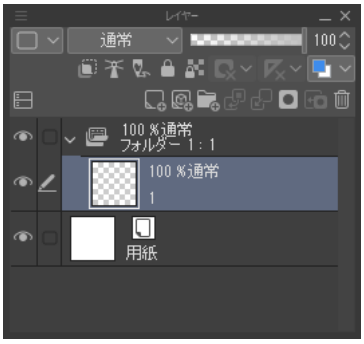
[タイムライン] パレットから、セルを作成したいトラック（アニメーションフォルダー）内のフレームをタップします。

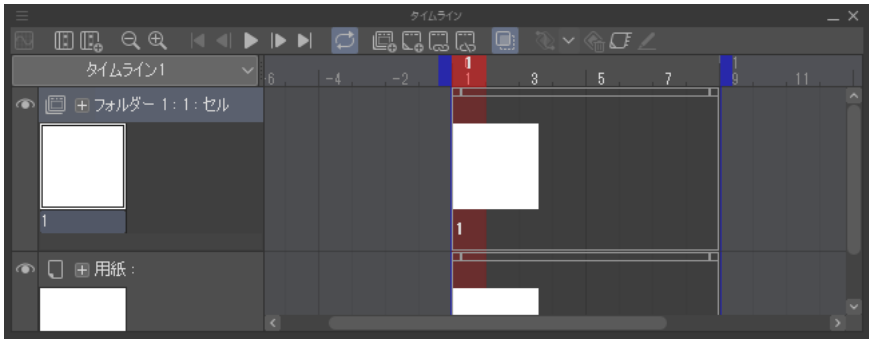


[タイムライン] パレットの [新規アニメーションセル] をタップします。または、[アニメーション] メニュー→ [新規アニメーションセル] を選択します。



[タイムライン] パレットにセルが指定されると同時に、[レイヤー] パレットにセルが作成されます。





メモ　すでにセルが指定されているフレームを選択している場合は、次のフレームにセルが指定されると同時に、[レイヤー] パレットにセルが作成されます。

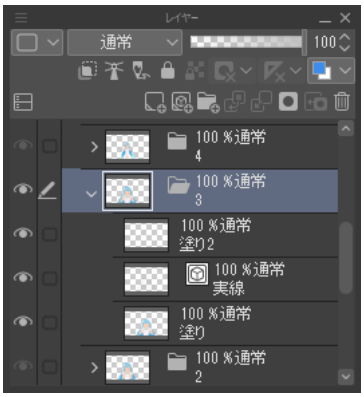
セルの命名規則

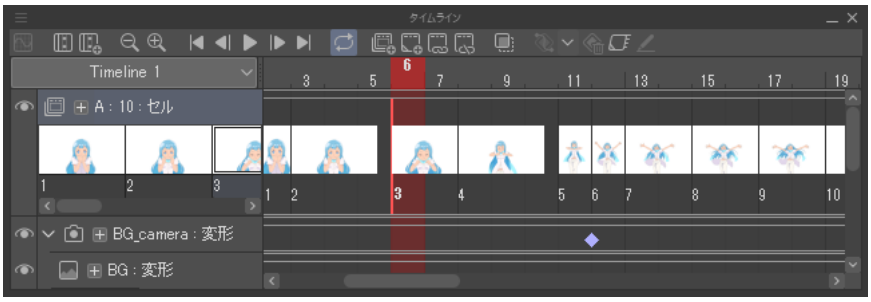
セル名は、数字で作成されます。「1」の次に作成したセル名は「2」になります。「1」と「2」の間にセルを作成する場合は、「1a」のように、前の数字のあとに小文字のアルファベットが追加されます。

最初に作成したセル名をアルファベットに変更した場合は、「A」の次に作成したセル名は「B」になります。

複数のレイヤーを 1 枚のセルにする

アニメーションフォルダー内にレイヤーフォルダーを作成すると、レイヤーフォルダーを 1 枚のセルとして扱えます。1 枚のセルに複数のレイヤーを使用したいときに便利です。





レイヤーフォルダーを作成する方法については、『フォルダーを作成してレイヤーを挿入』を参照してください。

テンプレートを活用する

『新規ダイアログ（アニメーション）【PRO/EX】』の [セル用テンプレート] をオンにして、複数のレイヤーを格納したテンプレートを設定しておくと、[新規アニメーションセル] を実行するときに、テンプレートに登録したレイヤー構成のセルを作成できます。テンプレート素材については『素材の特徴と種類』を参照してください。

同じレイヤー構成のセルを作成する

複数のレイヤーをレイヤーフォルダーにまとめたセルを作成したあとに、同じアニメーションフォルダーを選択して、[新規アニメーションセル] を実行すると、前に作成したレイヤーフォルダーと同じレイヤー構成のセル（レイヤーフォルダー）を作成できます。

同じアニメーションフォルダー内に、複数のレイヤー構成のセルがある場合は、1 つ前のセルのレイヤー構成を参照します。

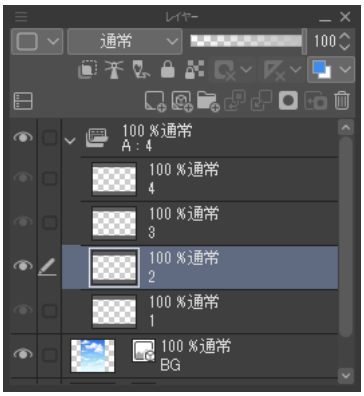
レイヤーをセルにする

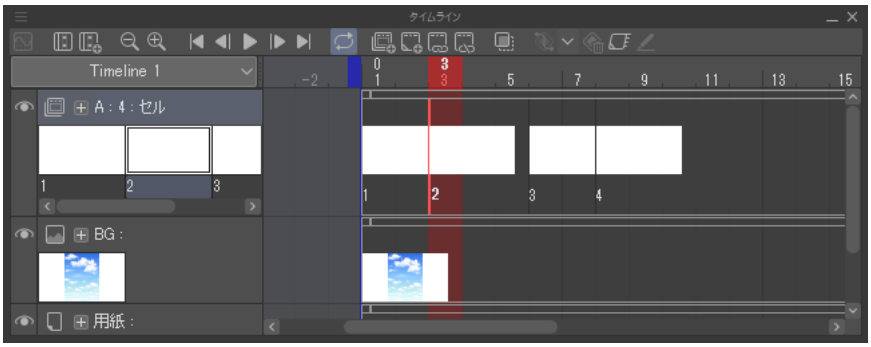
アニメーションフォルダー内に、『ラスターレイヤーを新規作成する』などの方法でレイヤーを作成しても、セルとして使用できます。ただし、『新規アニメーションセル』と異なり、[タイムライン] パレットにセルが指定されません。

セルを指定していない場合は、セルに描画などの編集を行えません。セルに描画を行うには、[タイムライン] パレットに『セルを指定する』操作を行ってください。

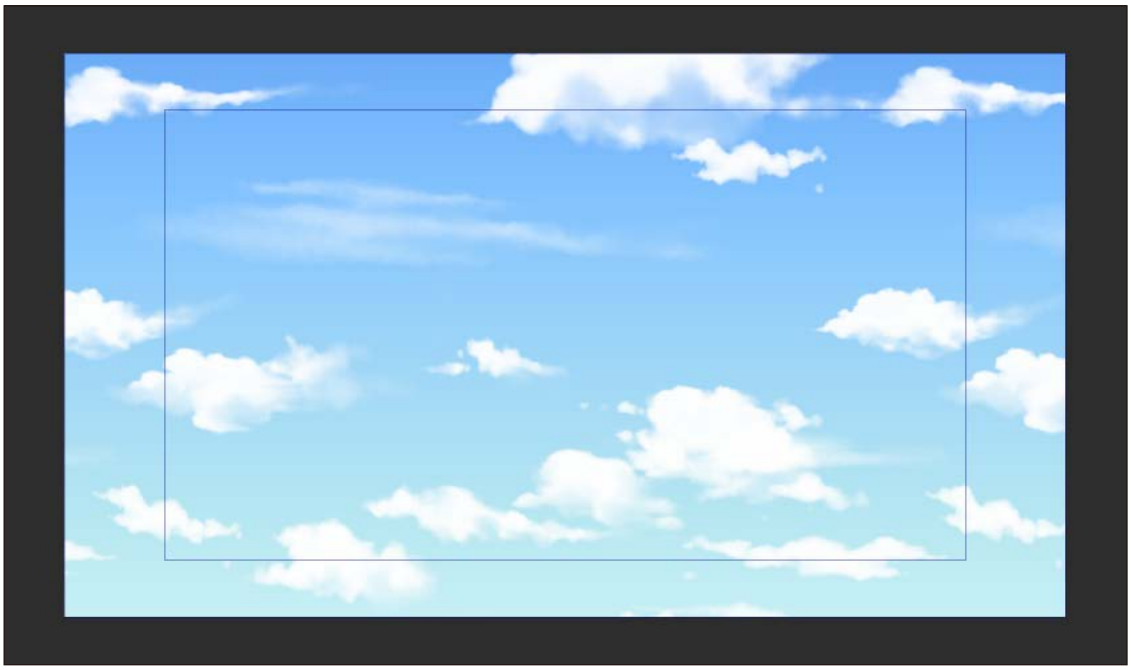
セルに描画する

[レイヤー] パレットか [タイムライン] パレットから描画したいセルを選択すると、セルに描画できるようになります。





キャンバスに表示されるレイヤーは、アニメーションフォルダー外のレイヤーです。また、同じフレームに指定されている別のアニメーションフォルダー内のセルも表示されます。



それぞれのセルに描画していくと、アニメーションを作成できます。

セルに描画できない場合

次の項目を確認してください。

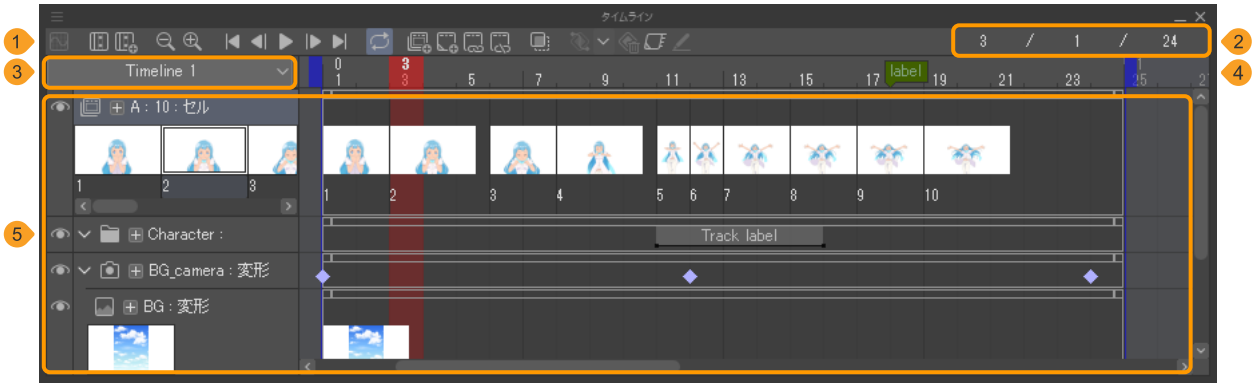
- [タイムライン] パレットに選択したセルが指定されているか、確認してください。アニメーションフォルダー内のセルは、[タイムライン] パレットでセル指定されていない場合、描画などの編集を行えません。セルの指定方法については『セル指定の操作』を参照してください。
- 複数のレイヤーをレイヤーフォルダーにまとめて 1 枚のセルにしている場合、レイヤーフォルダーの名称を確認してください。[タイムライン] パレットに指定しているセルの名称とレイヤーフォルダーの名称が異なる場合、描画できません。いずれかの名称を変更してください。

ほかのセルを参考にするには

オニオンスキンやライトテーブルレイヤーを使用することで、ほかのセルを参考にして描画できます。詳しくは『オニオンスキン』や『アニメーションセルパレットとライトテーブル』を参照してください。

タイムラインパレット

CLIP STUDIO PAINT の [タイムライン] パレットは、時間軸に対して、セルを表示するタイミングや重ね合わせなどを指定するためのパレットです。また、キーフレームを使用したアニメーション編集やタイムラインの管理も行えます。



① **コマンドバー**
『コマンドバー』を参照してください。

② **現在のフレーム / 開始フレーム / 終了フレーム**
現在選択中のフレーム位置と、開始フレームの位置、終了フレームの位置が表示されます。

③ **タイムラインリスト**
編集中のタイムライン名が表示されます。複数のタイムラインが設定されている場合は、『タイムラインの切り替え』を行えます。

④ **フレーム数**
フレームの目盛（ゲージ）です。PRO/EX の場合は、[新規] ダイアログの [再生時間] で選択したフレームの表示方法により、フレームの表示方法が異なります。

⑤ **トラックとタイムライン**
『トラックとタイムライン』を参照してください。

タイムラインパレットを表示するには
Windows/macOS/ タブレットから [タイムライン] パレットの表示を切り替えるには、[ウィンドウ] メニュー→ [タイムライン] を選択します。

コマンドバー

[タイムライン] パレットの表示方法や、タイムラインを編集するための各種コマンドを実行できます。

① **ファンクションカーブ編集モード**
タップすると、[タイムライン] パレットが、ファンクションカーブ編集モードに切り替わります。詳しくは『ファンクションカーブ編集モードに切り替える』を参照してください。

② **タイムライン編集**
[タイムライン編集] サブツールを選択できます。『タイムライン編集サブツール』を参照してください。

③ **新規タイムライン**
キャンバスに、新しいタイムラインを作成できます。『タイムラインを新規作成する』を参照してください。

④ **ズームアウト・ズームイン**
『ズームインとズームアウト』を参照してください。

⑤ **先頭へ**
[タイムライン] パレットの先頭フレームに移動できます。

⑥ **前のフレームへ**
[タイムライン] パレットで選択中のフレームから、1 つ前のフレームを選択できます。

⑦ **再生 / 停止**
『再生と停止』を参照してください。

⑧ **次のフレームへ**
[タイムライン] パレットで選択中のフレームから、1 つ後ろのフレームを選択できます。

⑨ **最後へ**
[タイムライン] パレットの最終フレームに移動できます。

⑩ **ループ再生**
オンにすると、アニメーション再生が終了したあとに、最初に戻ってループ再生を行います。

⑪ **新規アニメーションフォルダー**
『アニメーションフォルダーを作成する』を参照してください。

⑫ **新規アニメーションセル**
『新規アニメーションセル』を参照してください。

⑬ **セルを指定**
『セルを指定する』を参照してください。

⑭ **セル指定の削除**
『セル指定を削除する』を参照してください。

⑮ **オニオンスキンを有効化**
『オニオンスキンを有効にする』を参照してください。

⑯ **キーフレームを追加**
『キーフレームを設定する』を参照してください。

⑰ **キーフレーム補間**
『キーフレーム補間を変更する』を参照してください。各項目については『キーフレーム補間の種類』を参照してください。

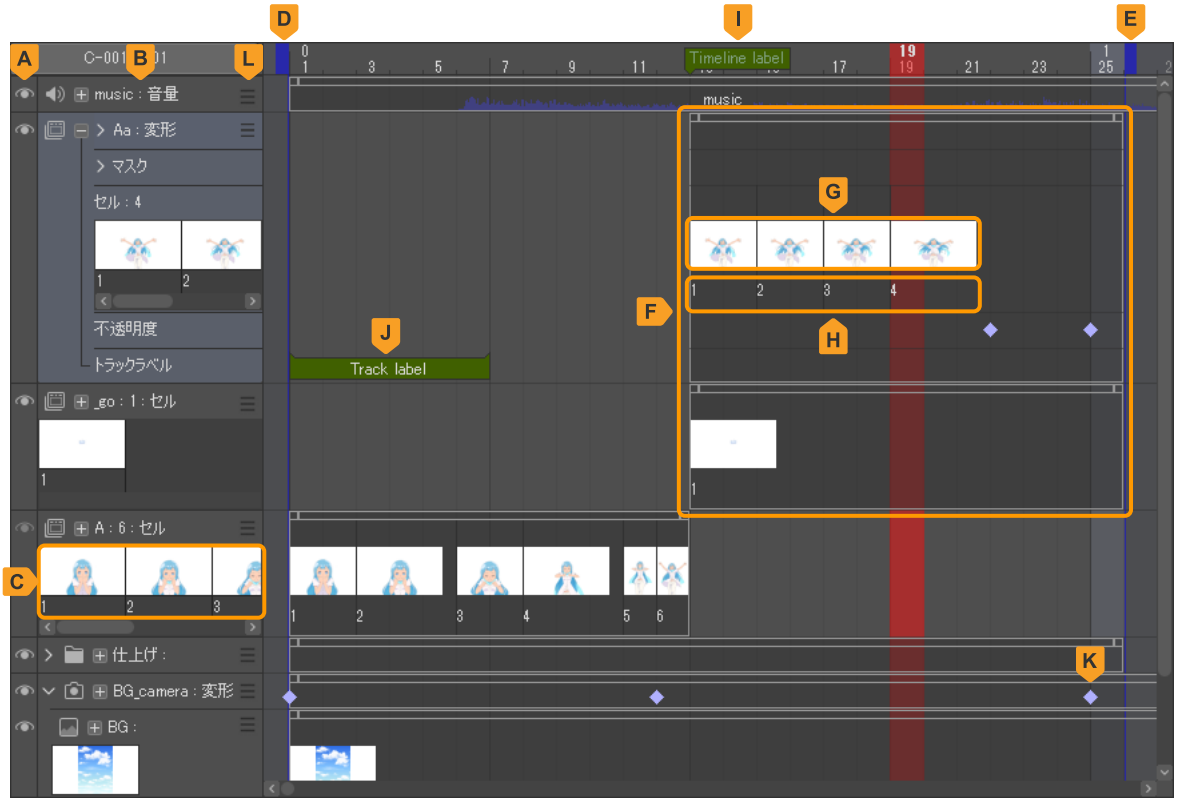
⑱ **キーフレームの削除**
[タイムライン] パレットで選択中のキーフレームを削除できます。

⑲ **レイヤーのキーフレームを有効化**
『キーフレームの編集を有効にする』と『キーフレームの編集を無効にする』を参照してください。

⑳ **キーフレームが有効なレイヤーの編集**
『キーフレームが有効なレイヤーを編集する』を参照してください。

トラックとタイムライン

トラックは、レイヤー名とタイムラインを表示する領域です。各トラックのタイムラインで、セルの指定やクリップの編集を行えます。タイムラインは、秒ごとに背景の色が変わります。



A. トラックの表示・非表示

トラックの表示・非表示を切り替えられます。ここの操作は、『レイヤーの表示を変更する』と連動します。

ここからコンテキストメニューを表示すると、トラックの表示に関する設定を行えます。

B. トラック詳細

セル指定・キーフレーム・トラックラベルなどを編集するための領域を表示できます。トラック（レイヤー）の種類や設定により、表示される項目は異なります。

トラックは、[レイヤー] パレットのレイヤー構成に連動しています。レイヤーフォルダー・レイヤー・オーディオレイヤー・カメラワークなどに対して、トラックが作成されます。

① トラックアイコン

トラック（レイヤー）の種類を示すアイコンです。レイヤーフォルダーと 2D カメラフォルダーのトラックアイコンの左側には、フォルダーを開閉するためのアイコンも表示されます。

② **詳細**

タップすると、トラックラベルエリアの表示を切り替えられます。[レイヤーのキーフレームを有効化] をオンにすると、トラックにキーフレームを表示するためのエリアも表示されます。

③ **トラック名**

トラック名を表示する領域です。レイヤーの種類や設定により、設定できる項目が異なります。ダブルタップすると、トラック名を変更できます。変更したトラック名は、[レイヤー] パレットにも反映されます。

④ **変形エリア**

レイヤーの変形を記録するキーフレームを表示する領域です。

[レイヤーのキーフレームを有効化] をオンにすると、変形エリアに切り替わり、トラック名の左側に [変形] の詳細な設定を表示するためのアイコンが追加されます。タップすると、[位置] · [拡大率] · [回転] · [回転中心] の各エリアが表示されます。

⑤ **マスクエリア**

レイヤーマスクの変形を記録するキーフレームを表示する領域です。レイヤーマスクが設定されているトラックに対して、[詳細] をタップすると表示されます。

レイヤーマスクが設定されているレイヤーやアニメーションフォルダーに対して、[詳細] をタップすると表示されます。[レイヤーのキーフレームを有効化] をオンにすると、トラック名の表示が、変形エリアに切り替わります。トラック名の左側にレイヤーマスクの変形の詳細な設定を表示するためのアイコンが追加され、タップすると、[マスク位置] · [マスク拡大率] · [マスク回転] · [マスク回転中心] の各エリアが表示されます。

⑥ **セル指定エリア**

セルを指定するための領域です。[レイヤーのキーフレームを有効化] がオフの場合は、トラック名が表示されているエリアがセル指定エリアです。アニメーションフォルダーに表示されます。

⑦ **不透明度エリア**

レイヤーの不透明度を記録するキーフレームを表示する領域です。[レイヤーのキーフレームを有効化] をオンにしたトラックの [詳細] をタップすると、表示されます。

⑧ **トラックラベルエリア**

トラックラベルを表示するための領域です。トラックラベルについては『ラベルの種類』を参照してください。

⑨ **音量エリア**

オーディオファイルの音量を記録するキーフレームを表示する領域です。詳しくは『オーディオトラック』を参照してください。

C. サムネイル一覧

セルやレイヤーのサムネイル画像です。アニメーションフォルダーの場合は、すべてのセルのサムネイルが表示されます。サムネイルをタップすると、タップしたセルのほか、セルが指定されているフレームが選択されます。

サムネイルの下にあるセル名をダブルタップすると、セル名を変更できます。変更したセル名は、タイムラインや [レイヤー] パレットにも反映されます。また、[レイヤー] パレットで設定したパレットカラーもサムネイルに反映されます。

サムネイルの表示方法については『サムネイルのサイズ』と『サムネイルの表示設定』を参照してください。

D. 開始フレーム

アニメーションを再生するときの、開始フレームを設定できます。青い四角の部分を左右にドラッグすると、開始フレームの位置を変更できます。なお、DEBUT の場合は、開始フレームを 0 より前のフレームに移動できません。

E. 終了フレーム

アニメーションを再生するときの、最後のフレームを設定できます。青い四角の部分を左右にドラッグすると、最終フレームの位置を変更できます。なお、DEBUT/PRO の場合は、終了フレームを 24 より後ろのフレームに移動できません。

F. クリップ

アニメーションの編集単位です。クリップが配置されている部分だけ、セルやレイヤーを表示できます。詳しくは『クリップの操作』を参照してください。

G. クリップサムネイル
クリップに指定したセルのサムネイルです。サムネイルの表示設定は、サムネイル一覧のサムネイルのサイズと連動します。表示方法については『サムネイルのサイズを変更する』を参照してください。

H. セル指定
アニメーションフォルダー内のセルを表示する位置です。セルを表示する位置を指定すると、タイムラインにセル名が表示されます。サムネイルが非表示でも、セル指定は表示されます。

I. タイムラインラベル
『ラベルの操作』を参照してください。

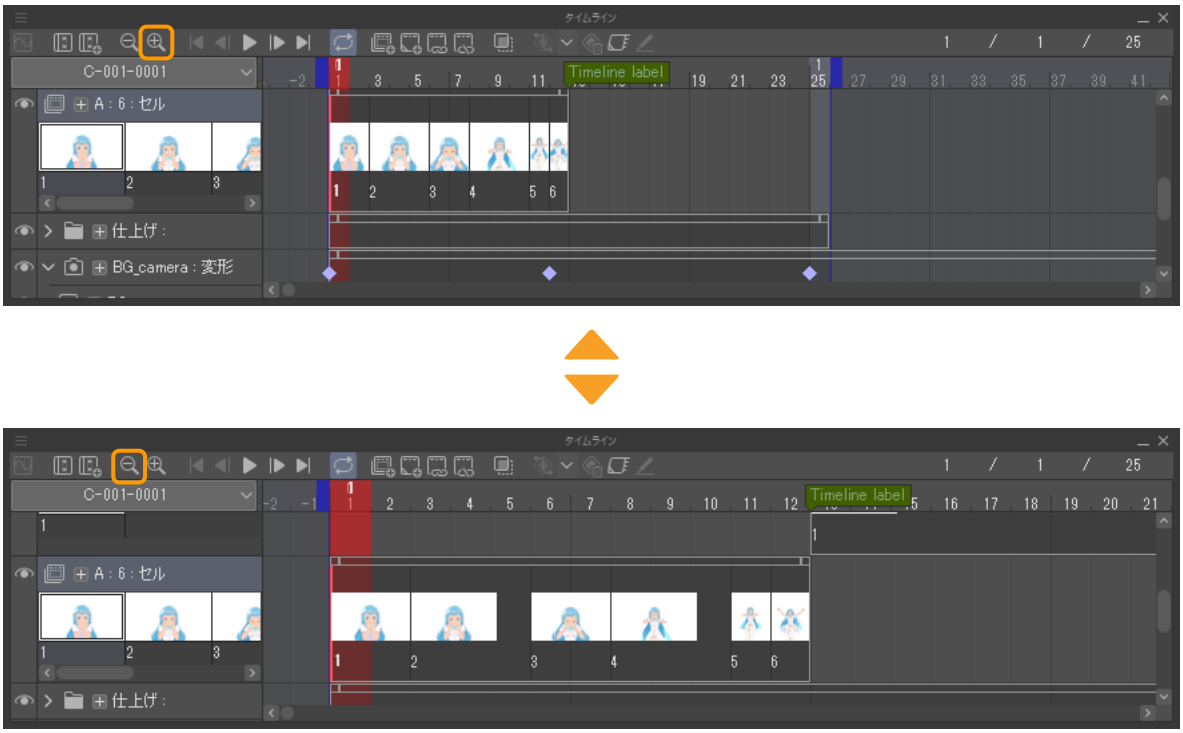
J. トラックラベル
『ラベルの操作』を参照してください。

K. キーフレーム
『キーフレームの操作』を参照してください。

L. グリップ【タブレット / スマートフォン】
グリップに指やペンを合わせて上下にドラッグすると、トラックの重ね順を変更できます。複数のトラックを選択している場合は、選択しているトラックすべてが、重ね順変更の対象となります。

タイムラインパレットの表示を変更する

ズームインとズームアウト
[タイムライン] パレットの [ズームイン] をタップすると、[タイムライン] パレットの表示を拡大できます。[ズームアウト] をタップすると、[タイムライン] パレットの表示を縮小できます。



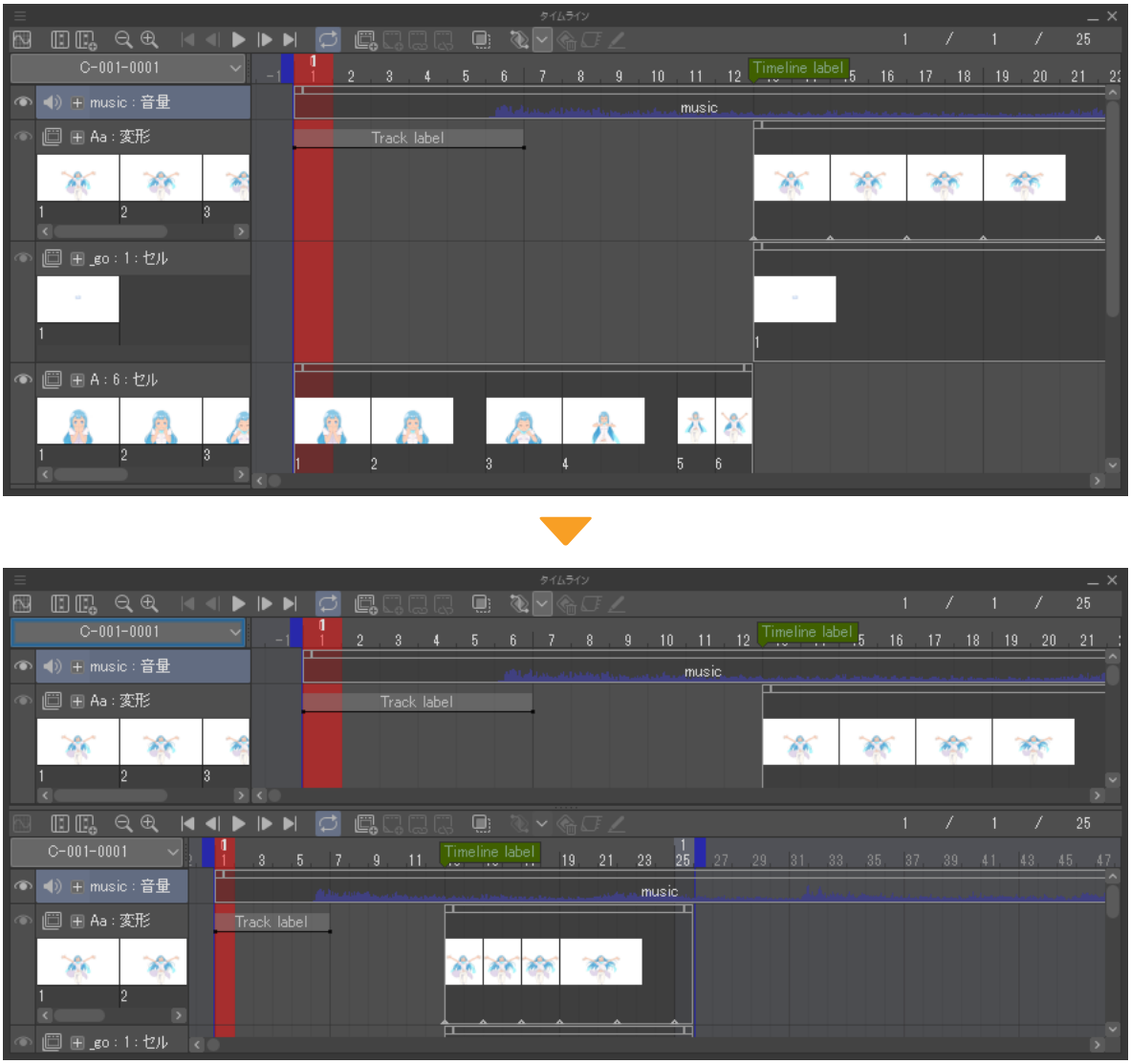
タブレットの場合は、[タイムライン] パレット上でピンチイン・ピンチアウトすると、拡大・縮小を行えます。

ビューの２段表示

[タイムライン] パレットのメニューの [ビューの２段表示] を選択すると、[タイムライン] パレットの表示を２つに分割できます。

[タイムライン] パレットを分割表示すると、それぞれのビューに異なる表示を行えます。

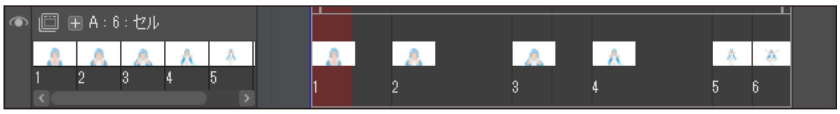
ビューごとにタイムラインの表示サイズやサムネイルの表示設定を変更できます。また、複数のタイムラインを保持するキャンバスの場合は、ビューごとに異なるタイムラインを表示できます。



サムネイルのサイズ

[タイムライン] パレットのメニューの [サムネイルのサイズ] から、サムネイル一覧のサムネイルとクリップサムネイルのサイズを変更できます。サイズは、[なし] · [最小] · [小] · [中] · [大] · [最大] から選択できます。

サムネイルのサイズ：大



サムネイルのサイズ：小

サムネイルのサイズ：なし

サムネイルの表示設定

[タイムライン] パレットのメニューの [サムネイルの表示設定] から、サムネイルの表示方法を設定できます。

- [アニメーションフォルダーのみ表示] を選択してオンにすると、アニメーションフォルダーだけサムネイルを表示して、ほかのレイヤーのサムネイルを非表示にできます。
- [透明部分を表示] を選択してオンにすると、セルやレイヤーの透明部分が市松模様で表示されます。オフにした場合は、透明部分が白地で表示されます。

タイムラインを管理する

CLIP STUDIO PAINT の [タイムライン] パレットは、タイムラインを複数作成して管理したり、タイムラインの有効・無効を切り替えたりできます。

タイムラインを有効化

[アニメーション] メニュー→ [タイムライン] → [タイムラインを有効化] を選択すると、キャンバスに対して、タイムラインの有効・無効を切り替えられます。タイムラインを有効にすると、アニメーションを制作できるようになります。

- タイムラインを有効にすると、[タイムライン] パレットの編集ができるようになります。キャンバスには、[タイムライン] パレットで選択したフレームに指定されている、セルやレイヤーだけが表示されます。
- タイムラインを無効にすると、[タイムライン] パレットの編集ができなくなりますが、アニメーションフォルダー内のすべてのセルがキャンバスに表示されます。[タイムライン] パレットのセル指定に関係なく、セルを編集できます。

[タイムラインを有効化] を設定できない場合は、キャンバスにタイムラインが作成されていません。タイムラインを作成してください。タイムラインの作成方法については、『タイムラインを新規作成する』を参照してください。

タイムラインを新規作成する

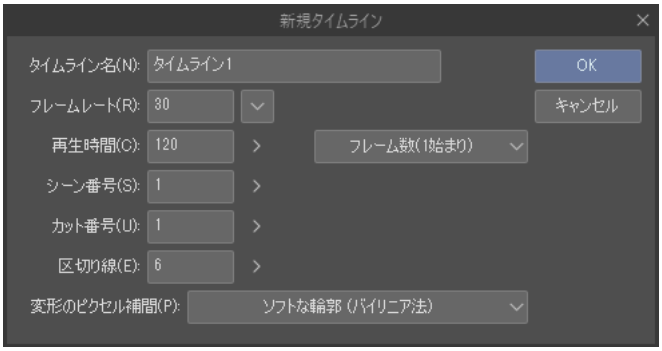
キャンバスにタイムラインを作成するには、次の操作を行います。

- [タイムライン] パレットの [新規タイムライン] をタップします。
- [アニメーション] メニュー→ [タイムライン] → [新規タイムライン] を選択します。

[新規タイムライン] ダイアログを設定し、[OK] をタップすると、タイムラインを新規作成できます。すでにタイムラインを作成しているキャンバスの場合は、新しいタイムラインが追加されます。

新規タイムラインダイアログ

[新規タイムライン] ダイアログの設定項目は、『新規ダイアログ（アニメーション）【PRO/EX】』の [タイムライン] と同様です。



タイムラインの設定を変更する

[アニメーション] メニュー→ [タイムライン] → [設定変更] を選択すると、[設定変更] ダイアログでタイムラインの設定を変更できます。

設定変更ダイアログ

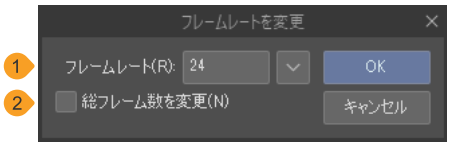
[新規タイムライン] ダイアログの設定項目は、『新規ダイアログ（アニメーション）【PRO/EX】』の [タイムライン] と同様ですが、一部の設定項目は変更できません。

[設定変更] ダイアログでは、アニメーションの開始と終了するフレームを [開始フレーム] と [終了フレーム] で設定できます。PRO/EX の場合は、[新規] ダイアログの [再生時間] で選択したフレームの表示方法により、フレームの表示方法が異なります。

フレームレートを変更する

[アニメーション] メニュー→ [タイムライン] → [フレームレートを変更] を選択すると、フレームレートを変更できます。

フレームレートを変更ダイアログ



① フレームレート

タイムラインのフレームレートを変更できます。フレームレート（fps）とは、アニメーションの 1 秒あたりに表示するセル（画像）の枚数です。

② 総フレーム数を変更【EX】

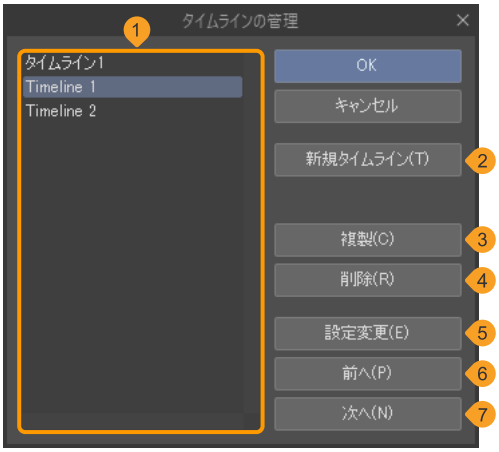
オンにすると、フレームレートを変更したときに、従来と再生時間が同じになるようタイムラインのフレーム数を変更します。同時にセル指定の位置も移動します。例えば、8fps の作品を 24fps にした場合、タイムラインのフレーム数が 3 倍に増えます。

ただし、ムービートラック・オーディオトラックは、フレームに合わせて再生時間を伸縮できません。そのため、他のトラックとはクリップの位置や長さがずれる場合があります。

タイムラインを管理する

[アニメーション] メニュー→ [タイムライン] → [タイムラインの管理] を選択すると、[タイムラインの管理] ダイアログで、タイムラインの追加・削除・複製などの管理を行えます。

タイムラインの管理ダイアログ



① **タイムラインリスト**
キャンバスに設定されているタイムラインの一覧です。ここから、設定を変更したいタイムラインを選択します。

② **新規タイムライン**
タップすると、[新規タイムライン] ダイアログが表示され、タイムラインを新規追加できます。設定方法については『タイムラインを新規作成する』を参照してください。

③ **複製**
タイムラインリストから選択したタイムラインを複製できます。タップすると、[タイムラインの複製] ダイアログが表示され、[タイムライン名] ・ [シーン番号] ・ [カット番号] を設定できます。

④ **削除**
タイムラインリストから選択したタイムラインを削除できます。

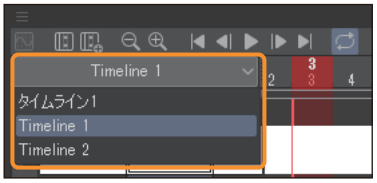
⑤ **設定変更**
タイムラインリストから選択したタイムラインの設定を変更できます。タップすると [設定変更] ダイアログが表示され、タイムラインの設定を変更できます。設定方法については『タイムラインの設定を変更する』を参照してください。

⑥ **前へ**
タイムラインリストから選択したタイムラインの順序を 1 つ前に移動できます。順序を変更すると、[タイムライン] パレットのタイムラインリストのプルダウンメニューの表示順序も変更されます。

⑦ **次へ**
タイムラインリストから選択したタイムラインの順序を、[前へ] と同様に変更できます。[次へ] では、1 つ後ろに移動できます。

タイムラインの切り替え

キャンバスに設定されているタイムラインが複数ある場合は、表示するタイムラインを切り替えらえます。[タイムライン] パレットのタイムラインリストをタップして、プルダウンメニューから表示したいタイムラインを選択します。

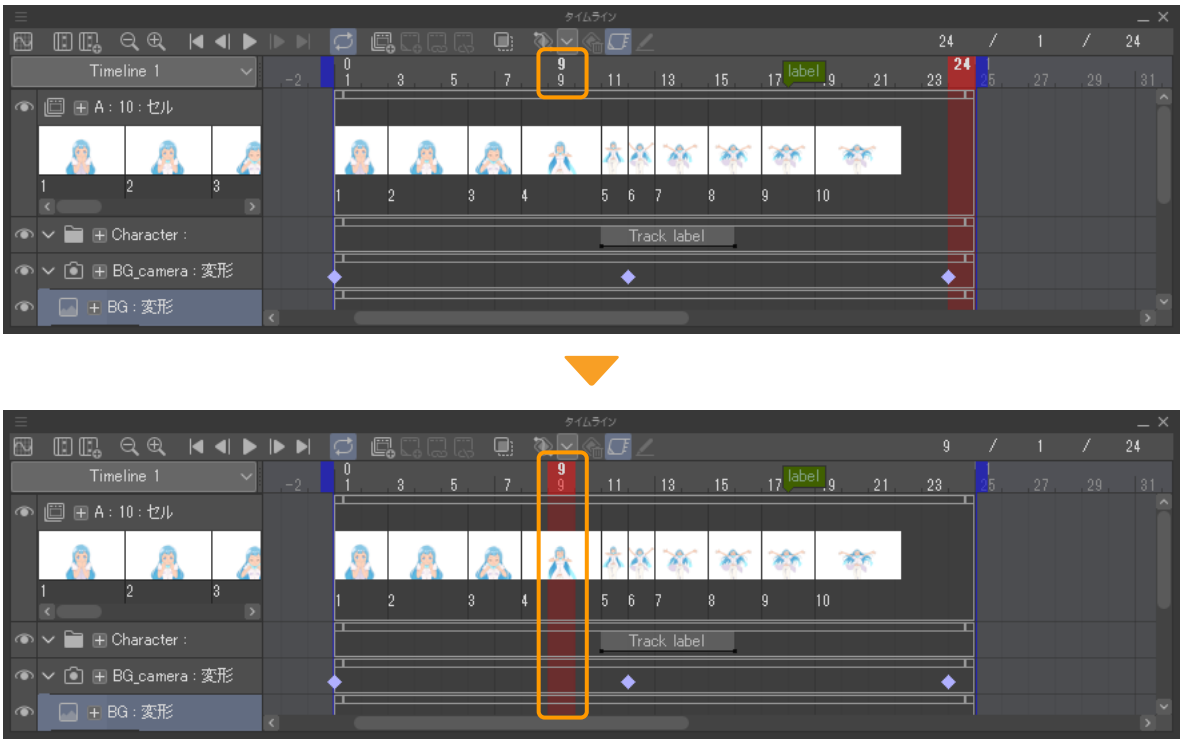


フレームの操作

CLIP STUDIO PAINT の [タイムライン] パレットでフレームを編集するための操作を紹介します。編集するフレームを選択する方法、フレームの追加や削除方法、ショートカットキーでフレーム操作を行えるメニューコマンドなどがあります。

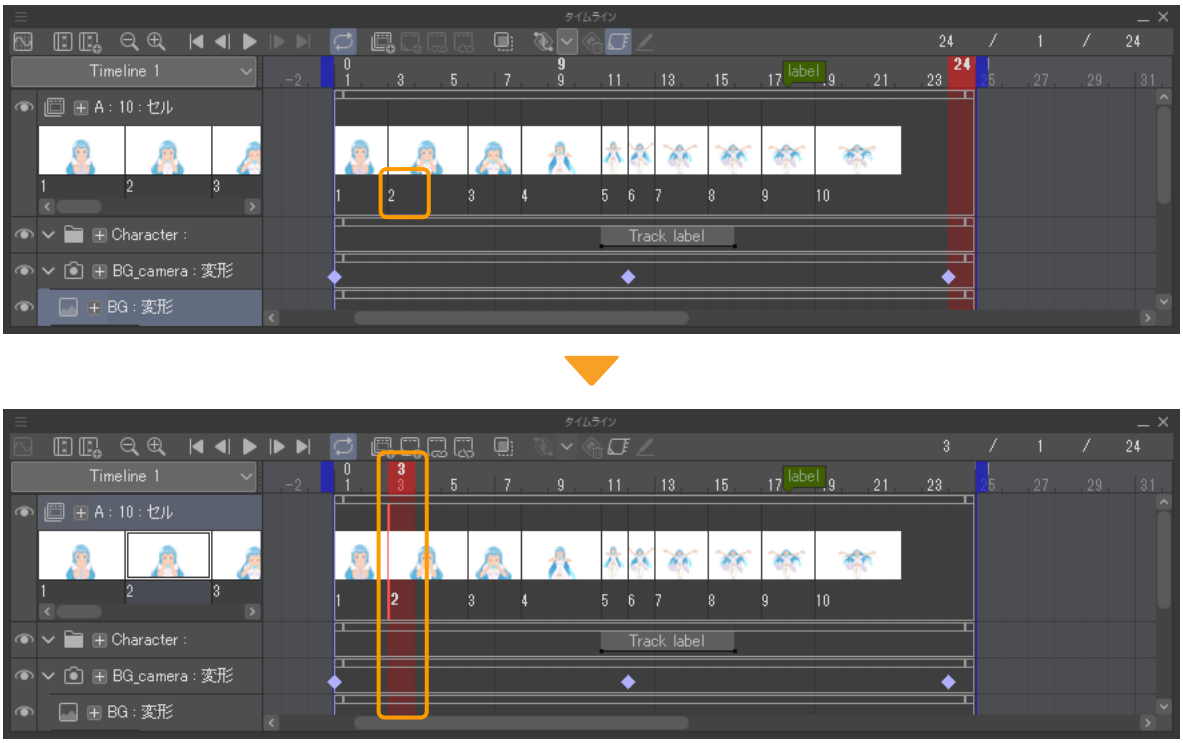
フレームを選択する

[タイムライン] パレットのフレーム数をタップすると、フレームを選択できます。



特定のトラック内のフレームを選択する

[タイムライン] パレットの選択したいトラック内のフレームをタップすると、フレームの選択と同時に、タップした位置のトラックを選択できます。



フレームを指定位置に移動する

メニューコマンドを使用して、選選択するフレームを変更できます。メニューコマンドを使用する操作は、ショートカットキーを使用したり、[オートアクション] パレットに操作を記録したりできます。

先頭へ

[アニメーション] メニュー→ [フレームの移動] → [先頭へ] を選択すると、[タイムライン] パレットの先頭フレームを選択できます。

最後へ

[アニメーション] メニュー→ [フレームの移動] → [最後へ] を選択すると、[タイムライン] パレットの最終フレームを選択できます。

前のフレームへ

[アニメーション] メニュー→ [フレームの移動] → [前のフレームへ] を選択すると、[タイムライン] パレットで選択中のフレームから、1 つ前のフレームを選択できます。

次のフレームへ

[アニメーション] メニュー→ [フレームの移動] → [次のフレームへ] を選択すると、[タイムライン] パレットで選択中のフレームから、1 つ後ろのフレームを選択できます。

前のキーフレームへ

選択中のトラックにキーフレームが設定されている場合、キーフレームを基準にして選択するフレームを変更できます。

[アニメーション] メニュー→ [フレームの移動] → [前のキーフレームへ] を選択すると、[タイムライン] パレットで選択中のフレームより前にあるキーフレームが設定されているフレームを選択できます。

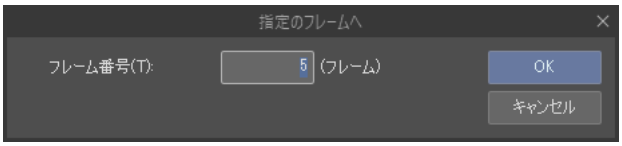
次のキーフレームへ

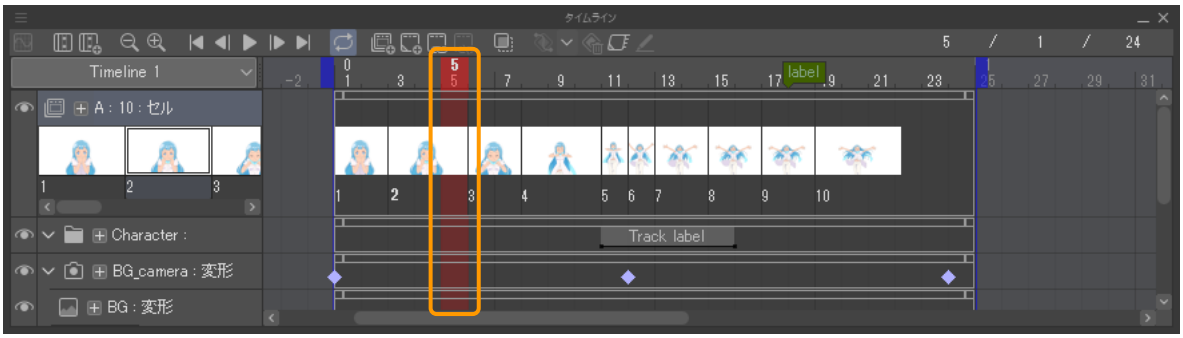
選択中のトラックにキーフレームが設定されている場合、キーフレームを基準にして選択するフレームを変更できます。

[アニメーション] メニュー→ [フレームの移動] → [次のキーフレームへ] を選択すると、[タイムライン] パレットで選択中のフレームより後ろにあるキーフレームが設定されているフレームが選択されます。

指定のフレームへ

[アニメーション] メニュー→ [フレームの移動] → [指定のフレームへ] を選択すると、[指定のフレームへ] ダイアログが表示されます。[フレーム番号] に選択したいフレーム番号を入力し、[OK] をタップすると、[指定のフレームへ] ダイアログで指定したフレームが選択されます。





タイムラインラベルへ移動

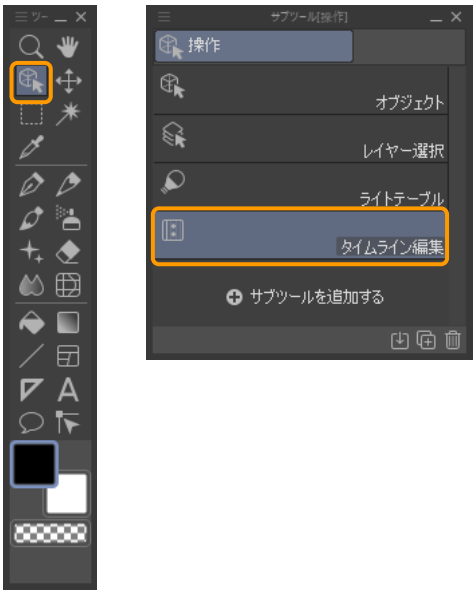
タイムラインを目安にして、選択するフレームを変更できます。

[アニメーション] メニュー→ [フレームの移動] → [タイムラインラベルへ移動] を選択します。[タイムラインラベルへ移動] ダイアログが表示されます。

[タイムラインラベルへ移動] ダイアログで、タイムラインラベル名を選択し、[OK] をタップします。選択したタイムラインラベルが設定されているフレームが選択されます。

タイムライン編集サブツール

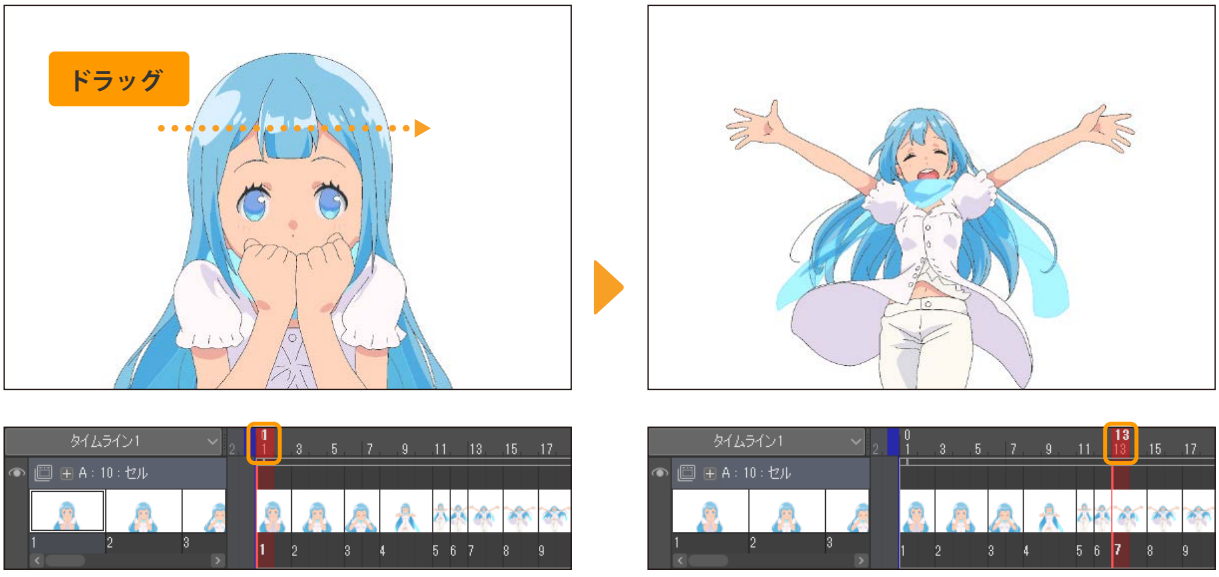
[ツール] パレットの [操作] ツールを選択し、[タイムライン編集] サブツールを選択すると、選択するフレームを移動できます。



また、[タイムライン] パレットの [タイムライン編集] をタップしても、[タイムライン編集] サブツールを選択できます。

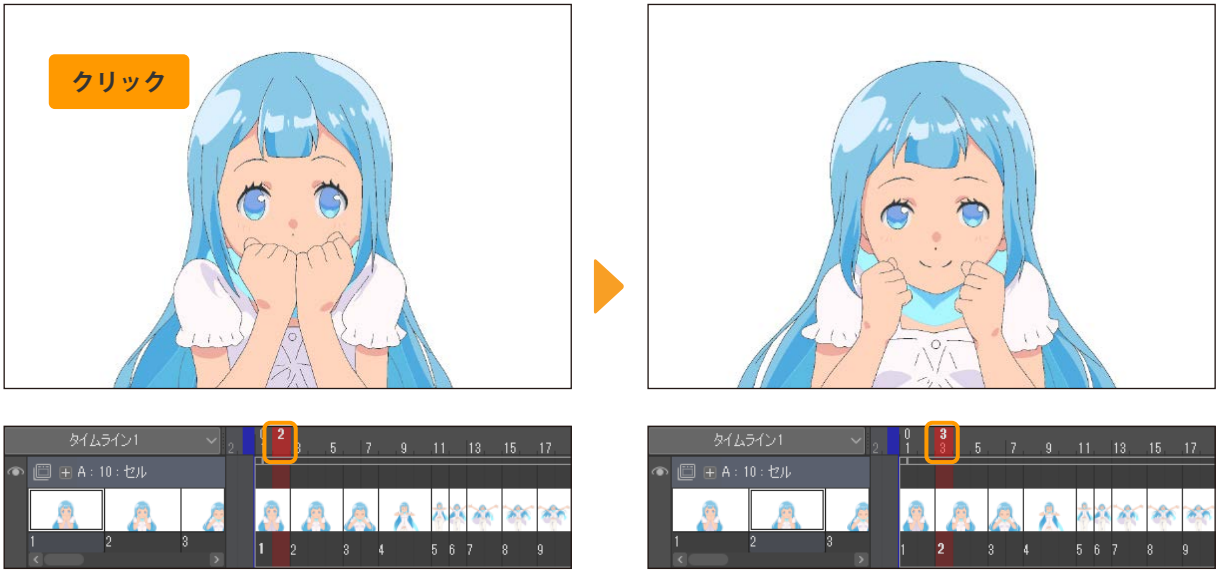
前後のフレームに移動する

[タイムライン] サブツールを選択して、キャンバス上で左右にドラッグすると、前後のフレームに移動でき、キャンバスの表示が切り替わります。初期設定では、左方向にドラッグすると前のフレームに、右方向にドラッグすると、次のフレームに移動できます。



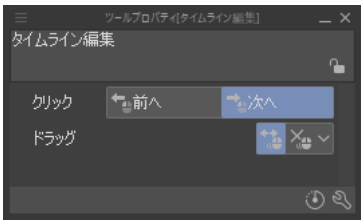
次のフレームに移動する

[タイムライン] サブツールを選択して、キャンバス上をタップすると、次のフレームに移動できます。



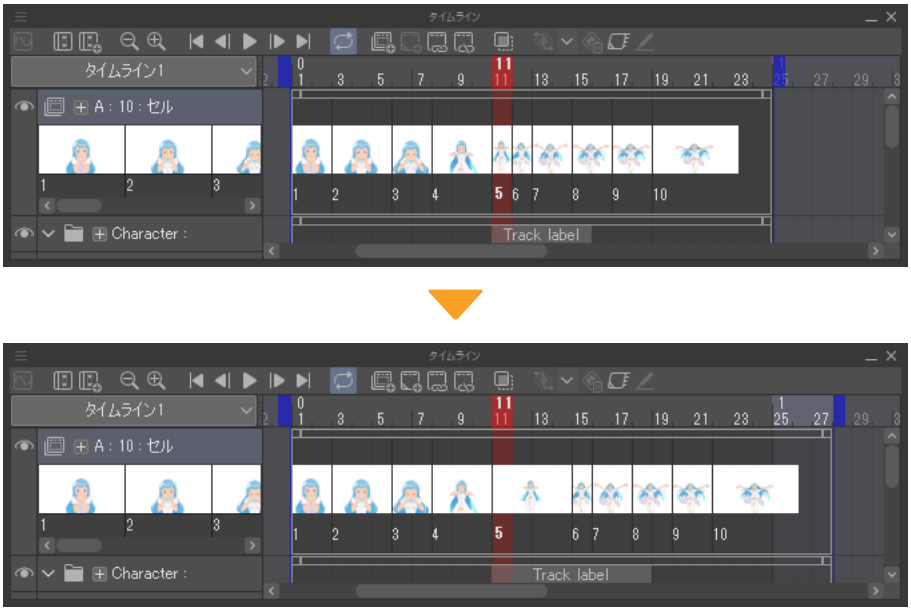
前のフレームに移動するには

[タイムライン編集] サブツールの [ツールプロパティ] パレットの [クリック] で、キャンバスをタップしたときに移動する方向を切り替えられます。[前へ] を選択すると、タップしたときに、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。



フレームを挿入する

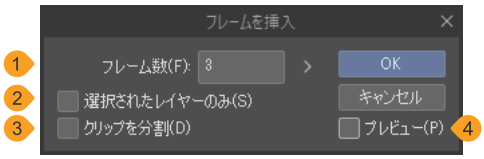
[タイムライン] パレットからフレームを挿入したい位置（フレーム）を選択します。[アニメーション] メニュー→ [タイムライン] → [フレームを挿入] を選択すると、[フレームを挿入] ダイアログが表示されます。[フレームを挿入] ダイアログの [フレーム数] に挿入するフレーム数を入力し、[OK] をタップします。選択したフレームの位置に、新たにフレームが追加されます。



- フレームが挿入されると、選択したフレームにあるクリップや範囲ラベルが長くなります。ただし、ムービートラックやオーディオトラックの場合、元のムービーファイルやオーディオファイルの長さ以上には長くなりません。
- 選択したフレームよりあとにある、クリップ・セル指定・ラベル・キーフレームは、挿入されたフレームの分だけ後ろにずれます。また、タイムラインの終了位置も後ろにずれます。
- 『フレームを挿入ダイアログ』の [選択されたレイヤーのみ] と [クリップを分割] の設定によっては、フレームの追加方法が変わります。

DEBUT/PRO の場合は、タイムラインに使用できる最大フレーム数は 24 フレームまでです。それを超える場合は、フレームを挿入できません。

フレームを挿入ダイアログ



① **フレーム数**
挿入したいフレーム数を設定できます。

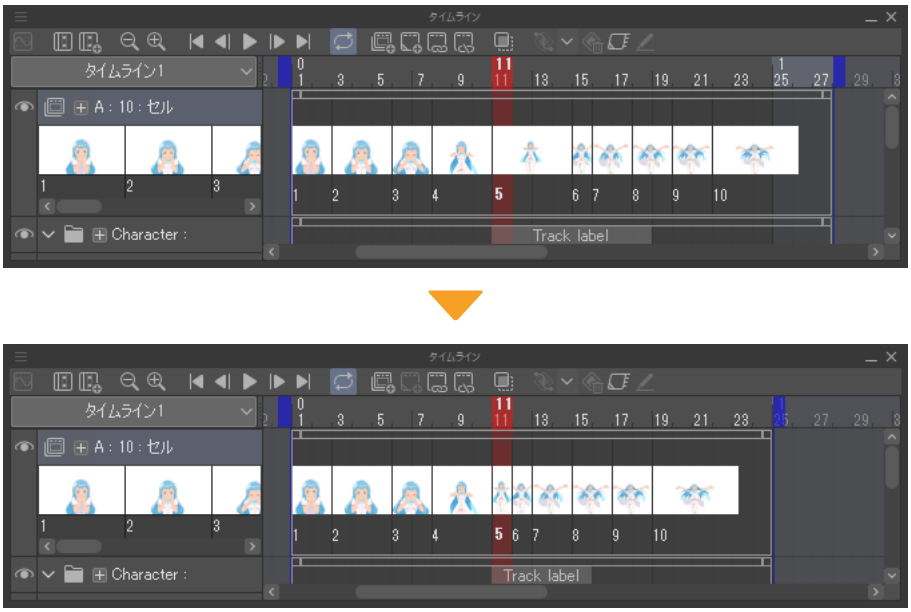
② **選択されたレイヤーのみ**
オンにすると、選択したトラック（レイヤー）だけ、フレームを挿入できます。ほかのトラックにはフレームが挿入されません。タイムラインの終了位置も変更されません。

③ **クリップを分割**
オンにすると、選択したフレームにフレームが挿入されると同時に、前後のクリップが分割されます。挿入されたフレームには、クリップが配置されません。

④ **プレビュー**
[タイムライン] パレットやキャンバスで、[フレームを挿入] ダイアログの設定内容をプレビュー表示できます。

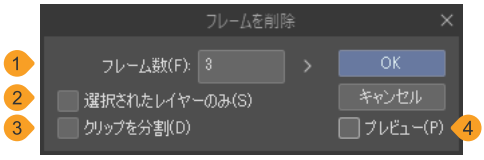
フレームを削除する

[タイムライン] パレットからフレームを削除したい位置（フレーム）を選択します。[アニメーション] メニュー→ [タイムライン] → [フレームを削除] を選択すると、[フレームを削除] ダイアログが表示されます。[フレームを削除] ダイアログの [フレーム数] に削除するフレーム数を入力し、[OK] をタップします。選択したフレームの位置から、[フレームを削除] ダイアログで設定した数だけフレームが削除されます。



- フレームが削除されると、選択したフレームにあるクリップや範囲ラベルが短くなります。
- 削除されたフレームに収まるクリップは、削除されます。
- 削除されたフレームに収まるセル指定は、削除されます。
- 削除されたフレームに収まるキーフレームは、1 つにまとめられます。ただし、[フレームを削除] ダイアログの [クリップを分割] をオンにした場合、キーフレームはクリップの範囲外に隠れます。
- 選択したフレームよりあとにある、クリップ・セル指定・ラベル・キーフレームは、削除されたフレームの分だけ前にずれます。また、タイムラインの終了位置も前にずれます。
- 『フレームを削除ダイアログ』の [選択されたレイヤーのみ] と [クリップを分割] の設定によっては、フレームの追加方法が変わります。

フレームを削除ダイアログ



① **フレーム数**
削除したいフレーム数を設定できます。

② **選択されたレイヤーのみ**
選択したトラック（レイヤー）だけ、フレームを削除できます。ほかのトラックからはフレームが削除されません。また、タイムラインの終了位置も変更されません。

③ **クリップを分割**
フレームを削除するときに、選択したフレームの前後でクリップが分割されます。

④ **プレビュー**

[タイムライン] パレットやキャンバスで、[フレームを削除] ダイアログの設定内容をプレビュー表示できます。

セル指定の操作

CLIP STUDIO PAINT の [タイムライン] パレットにセルを指定する方法を紹介します。設定で一括指定する方法や、マウス操作で効率的に指定する方法などがあります。

セルを指定する

[タイムライン] パレットにセルを指定する基本的な方法は、次の通りです。

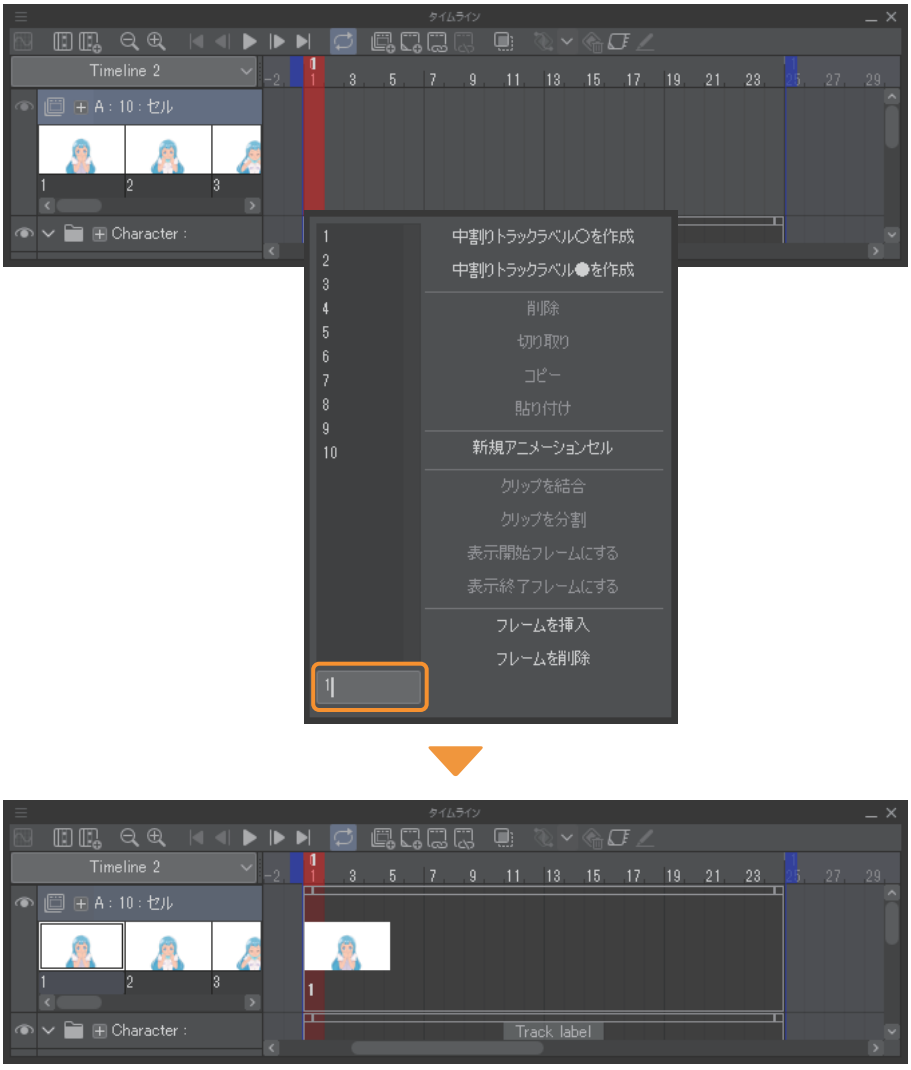
Windows/macOS

[タイムライン] パレットでセルを指定したいトラック内のフレームを右クリックして、コンテキストメニューを表示します。コンテキストメニューから、指定したいセルを選択します。

また、[タイムライン編集] ツールでフレームを選択したあとに、[Enter] キーを押しても、コンテキストメニューを表示できます。

タブレット

[タイムライン] パレットでセルを指定したいトラック内のフレームを指で長押しして、コンテキストメニューを表示します。コンテキストメニューから、指定したいセルを選択します。



[タイムライン] パレットにセルが指定されます。クリップが作成されていないトラックの場合、クリップも同時に作成されます。

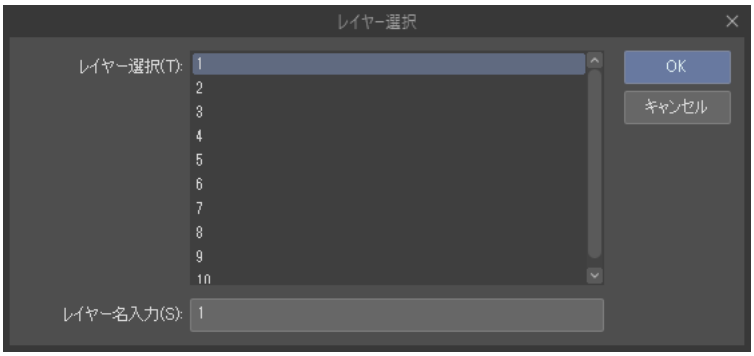
メモ

セルを選択できない場合は、セルとして描画できるレイヤーが作成されていません。コンテキストメニューの左下の入力欄にセル名を入力すると、セルの指定を行えます。先にセルの指定だけ行いたいときに使用できます。

メニューコマンドからセルを指定する

[タイムライン] パレットから、セルを指定したいトラック内のフレームを選択し、[アニメーション] メニュー→ [トラック編集] → [セルを指定] を選択します。

[レイヤー選択] ダイアログが表示されたら、[レイヤー選択] から指定したいセル（レイヤー）を選択し、[OK] をタップします。[タイムライン] パレットのフレームに選択したセルが指定されます。



[レイヤー選択] に指定したいセルがない場合は、[レイヤー名入力] に、指定したいセル名を入力してください。

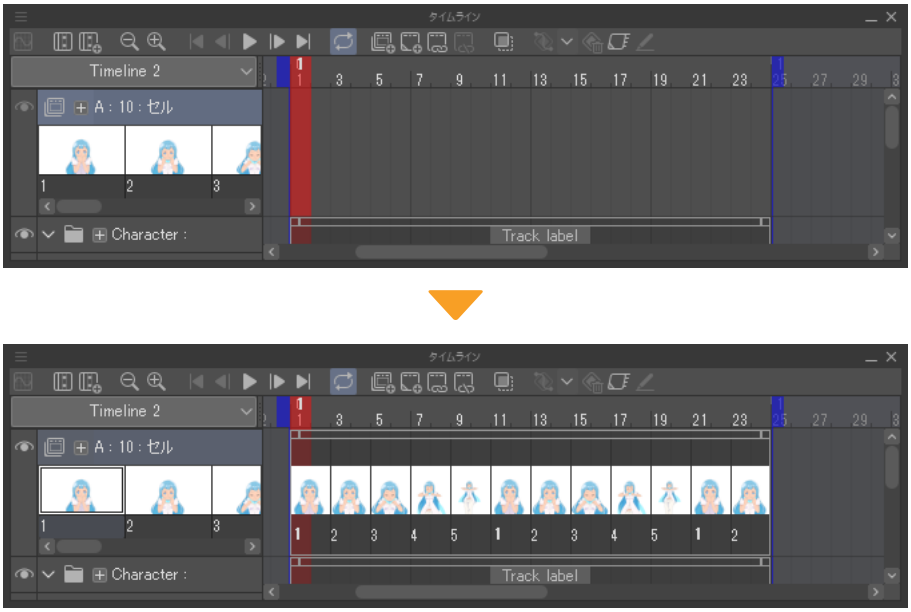
メモ

[レイヤー選択] ダイアログは、[タイムライン] パレットの [セルを指定] をタップしても、表示できます。

セルを一括指定する

[タイムライン] パレットでセルを指定したいトラック内のフレームを選択します。[アニメーション] メニュー→ [トラック編集] → [セルを一括指定] を選択すると、[セルを一括指定] ダイアログが表示されます。

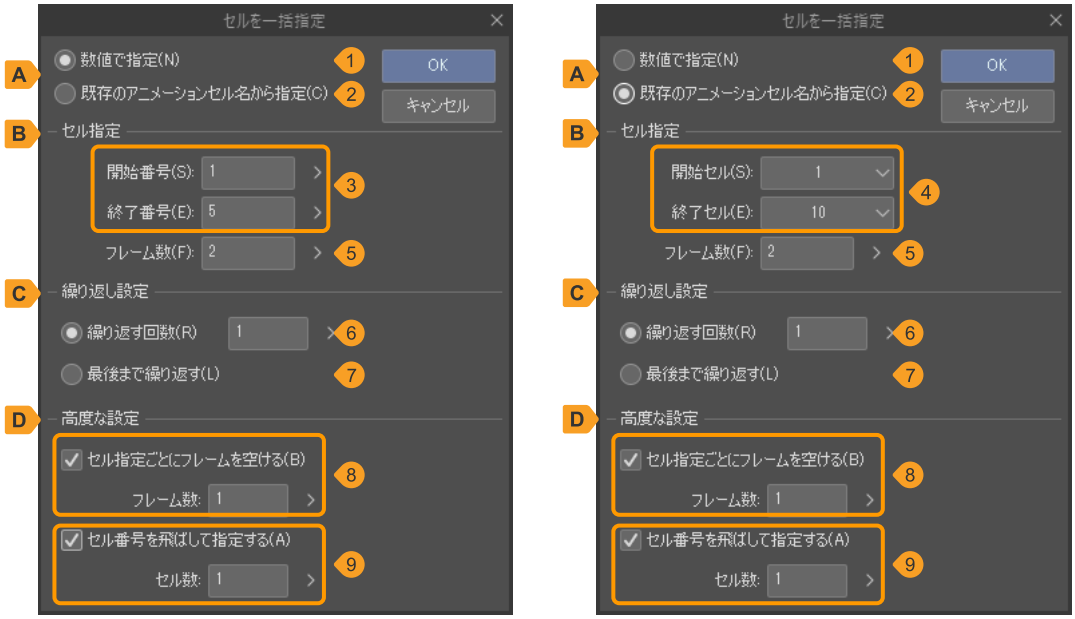
[セルを一括指定] ダイアログでは、[タイムライン] パレットで選択したフレーム以降に、セルの一括指定を行えます。



メモ

すでに、セルが指定されているフレームに [セルを一括指定] を実行した場合は、重複するフレームだけ [セルを一括指定] で指定したセルに上書きされます。重複していないフレームのセル指定は、そのまま残ります。

セルを一括指定ダイアログ



A. 指定方法

セルを指定する方法を選択します。指定方法を選択すると、[セル指定] の設定方法が切り替わります。

① 数値で指定

オンにすると、[セル指定] に数値を入力して指定できます。

② 既存のアニメーションセル名から指定

オンにすると、[セル指定] がプルダウンメニューに切り替わります。

B. セル指定

③ 開始番号・終了番号

[数値で指定] を選択した場合に表示されます。[開始番号] と [終了番号] に数値を入力して、セルを指定できます。

④ 開始セル・終了セル

[既存のアニメーションセル名から指定] を選択した場合に表示されます。[開始セル] と [終了セル] の各プルダウンメニューにアニメーションフォルダー内のセルが表示されます。プルダウンメニューからセルを選択して指定できます。

⑤ フレーム数

セルを指定する間隔を入力します。指定したフレーム数ごとにセルを指定できます。

C. 繰り返し設定

セルの指定を繰り返す回数を指定します。

⑥ 繰り返す回数

オンにすると、セルの指定を繰り返す回数を入力して、指定できます。

⑦ 最後まで繰り返す

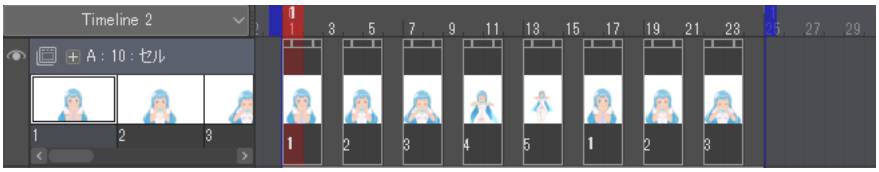
タイムラインの最終フレームまで、セルの指定を繰り返します。

D. 高度な設定

⑧ セル指定ごとにフレームを空ける

セル指定と次のセル指定の間に、指定したフレームの数だけ間隔を空けます。この部分には、クリップが作成されません。この項目をオンにすると、[フレーム数] を指定できます。

たとえば、[フレーム数] を「1」にした場合、セル指定と次のセル指定の間に 1 フレーム空きができます。



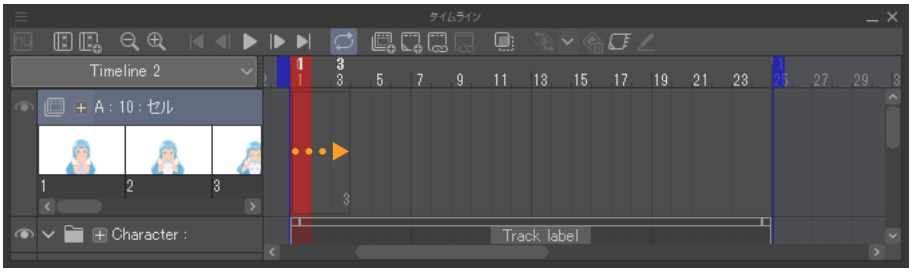
⑨ **セル番号を飛ばして指定する**

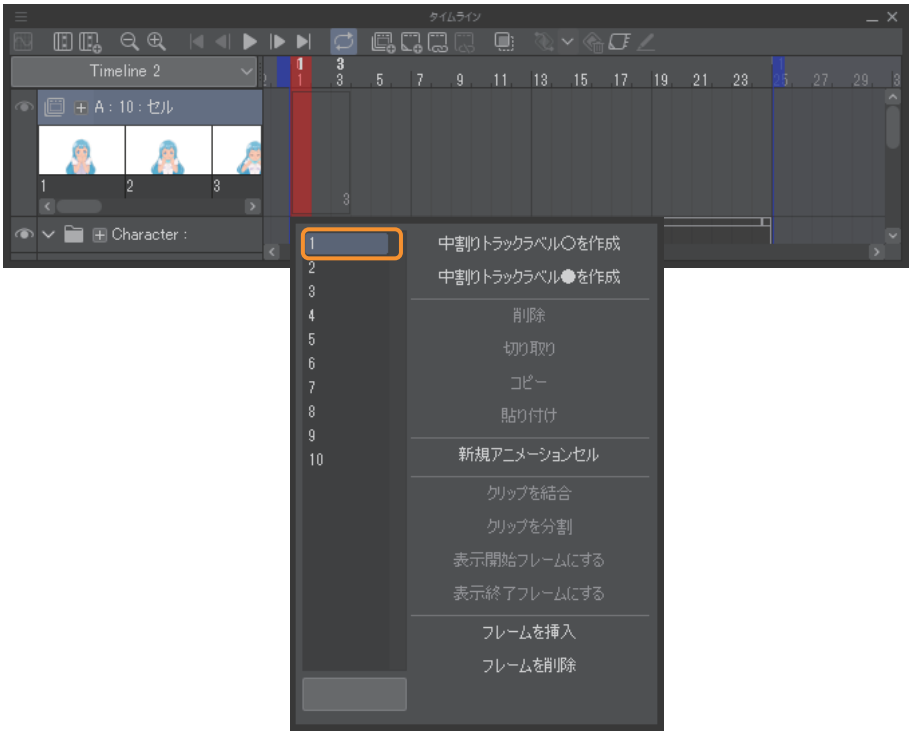
セルを指定するときに、セルの番号を指定したセルの数だけ飛ばして指定します。この項目をオンにすると、[セル数] を指定できます。

たとえば、[セル数] を「1」にした場合、番号が 1 ～ 5 のセルを配置すると、1、3、5… のように、セルを 1 つずつ飛ばして指定されます。

セルを等間隔に指定する【Windows/macOS】

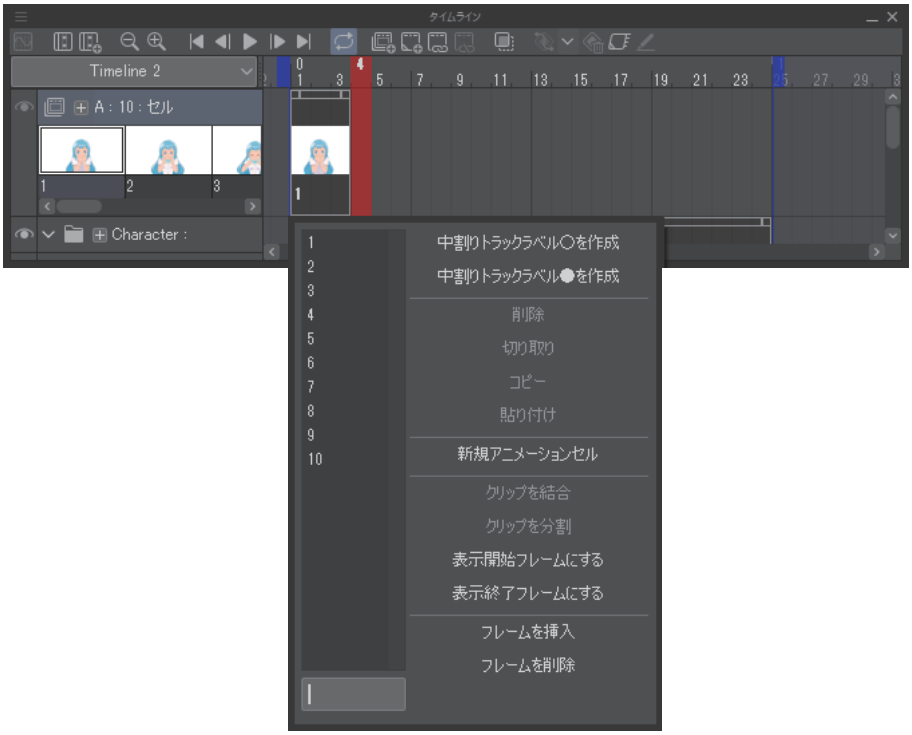
Windows/macOS では、マウス操作で等間隔にセルを指定できます。

1 **セルの表示開始位置から表示終了位置まで、マウスの右ボタンを押しながらドラッグします。**

2 **マウスのボタンを離すと表示されるコンテキストメニューから、セルを選択します。**

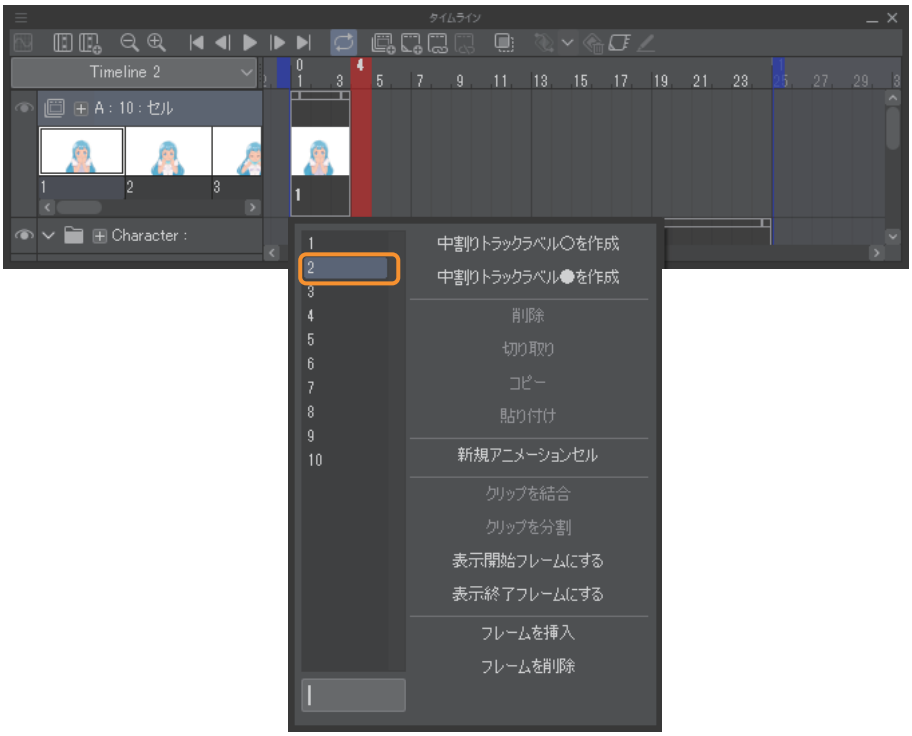


3 **[タイムライン] パレットにセルが指定され、同時にドラッグした位置にクリップが作成されます。**

この時点で、コンテキストメニューは表示されたままです。

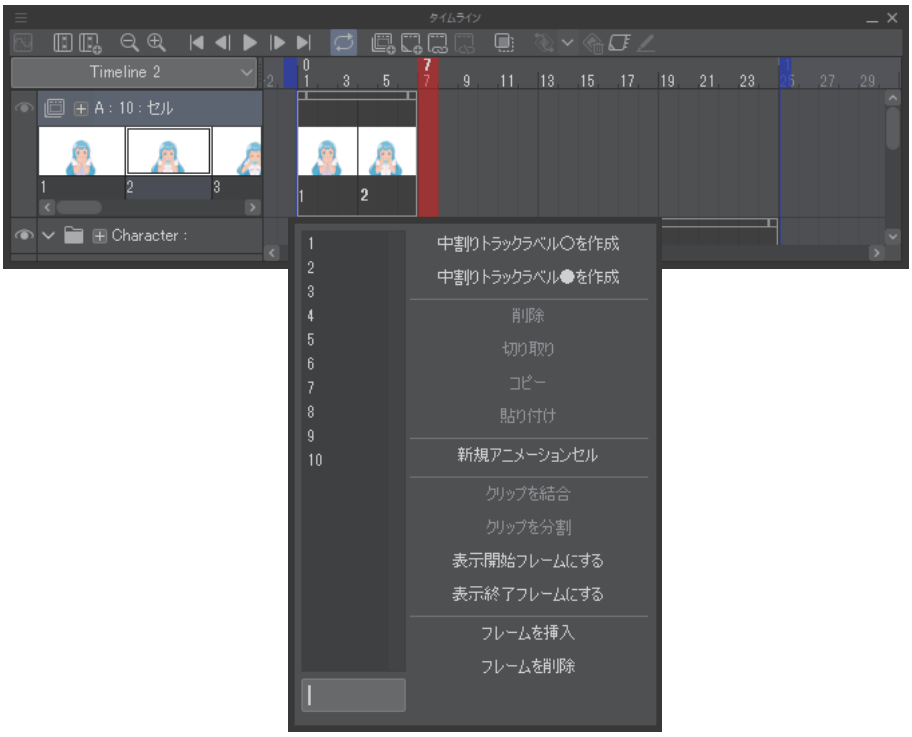


4 **コンテキストメニューからセルを選択します。**



5 **ドラッグを終了したフレームの次に、セルが指定されます。手順 1 でドラッグしたフレームと同じ数だけ、クリップが追加されます。**

手順 4 の操作を繰り返すと、同様にセルを指定でき、クリップが追加されます。

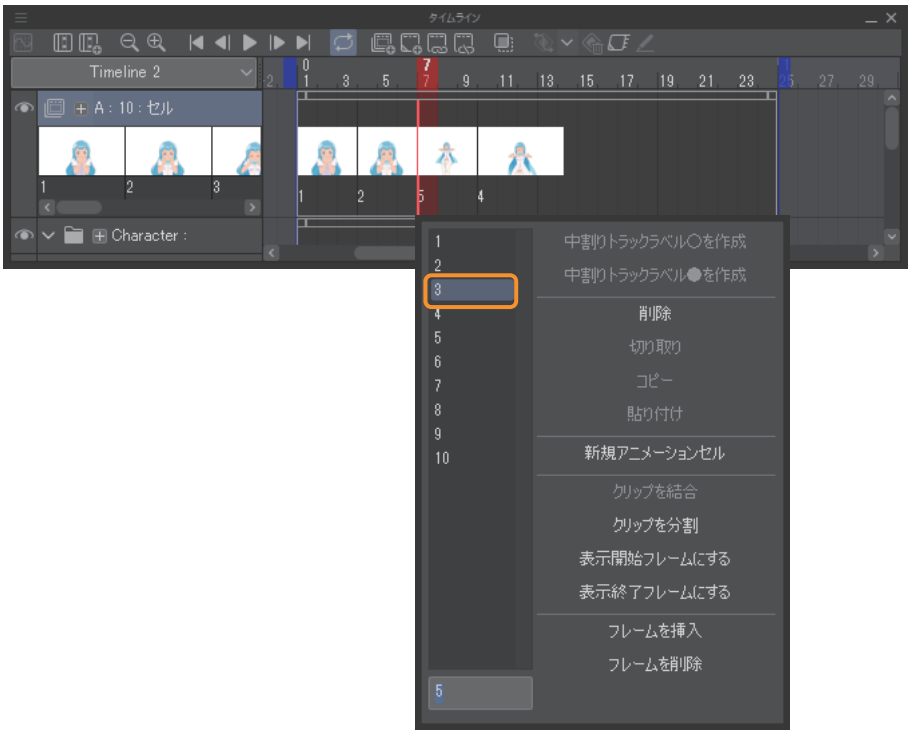


6 **[Esc] キーを押すと、コンテキストメニューが非表示になり、セルの指定が終了します。**

別のセルを指定する

[タイムライン] パレットから指定したセルをタップして選択し、再度、セルの指定を行うと、あとから指定したセルに差し替えられます。

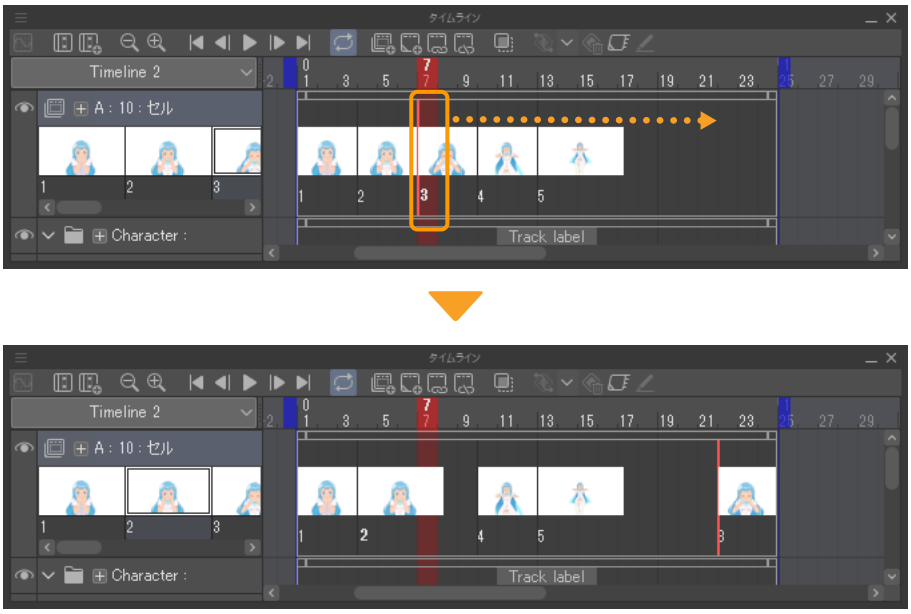
セルの指定方法については、『セルを指定する』を参照してください。



セルの指定位置を変更する

[タイムライン] パレットからフレームの位置を変更したいセル指定を、変更先のフレームにドラッグ＆ドロップします。

セル指定の位置がドラッグした先に変更されます。

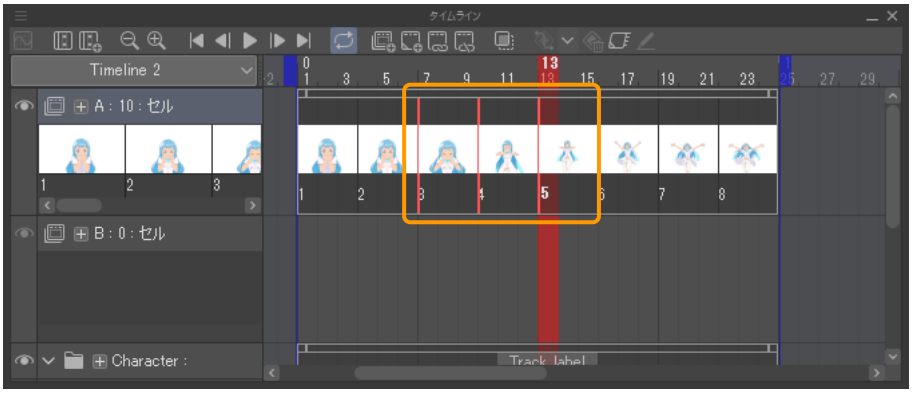


なお、ほかのトラックには、セル指定を変更できません。また、ほかのセル指定があるフレームにドラッグ＆ドロップした場合は、従来のセル指定が削除され、ドラッグしたセル指定に上書きされます。

セル指定を複製する

セル指定を、別のフレームや別のトラック（アニメーションフォルダー）に複製できます。

1 **[タイムライン] パレットから複製したいセル指定をタップして選択します。[Ctrl] キーや [Shift] キーを押しながらタップすると、複数のセル指定を選択できます。**



2 **[タイムライン] パレットのコンテキストメニューから [コピー] を選択します。**

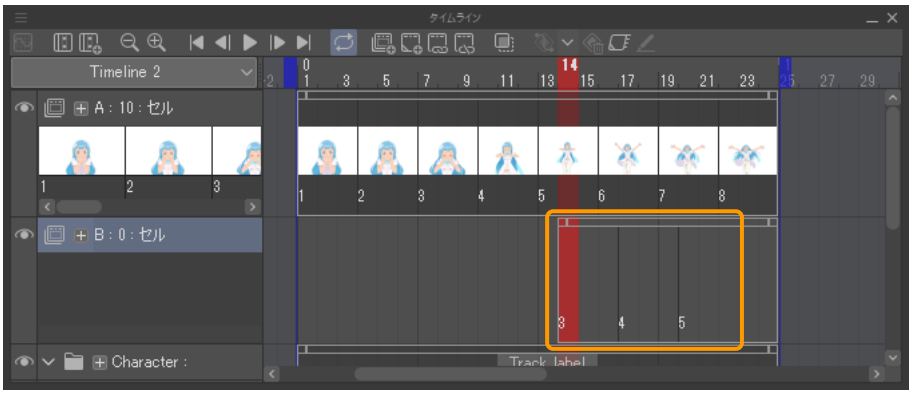
または、[アニメーション] メニュー→ [トラック編集] → [コピー] を選択しても、クリップボードにセル指定をコピーできます。

3 **複製先のトラックやフレームをタップして選択し、[タイムライン] パレットのコンテキストメニューから [貼り付け] を選択します。**

または、[アニメーション] メニュー→ [トラック編集] → [貼り付け] を選択しても、クリップボードにセル指定を貼り付けできます。

4 **選択したトラックやフレームに、セル指定が複製されます。**

別のトラックに複製した場合は、セル指定だけが複製され、セルは複製されません。ほかのセル指定があるフレームに複製した場合は、従来のセル指定が削除され、複製したセル指定に上書きされます。

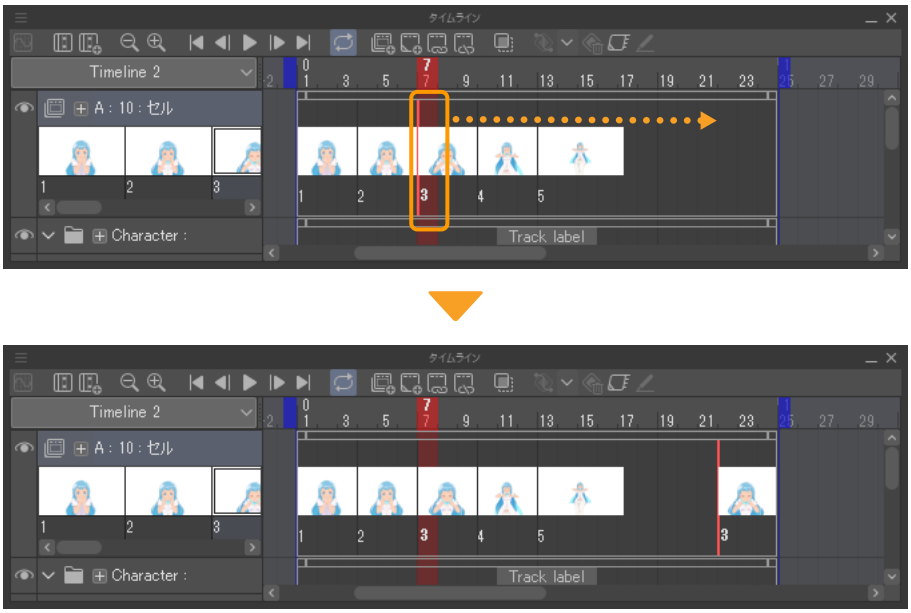


メモ

[タイムライン] パレットのコンテキストメニューから [切り取り] を選択した場合や、[アニメーション] メニュー→ [トラック編集] → [切り取り] を選択した場合は、セル指定を移動できます。他のトラックに移動した場合は、複製と同様にセル指定だけが移動します。

別のフレームに複製する

[タイムライン] パレットから複製したいセル指定をタップして選択します。[Ctrl] キーや [Shift] キーを押しながらタップすると、複数のセル指定を選択できます。[Alt] キーを押しながら、複製先のフレームまでドラッグ＆ドロップします。ドラッグした先に、セル指定が複製されます。



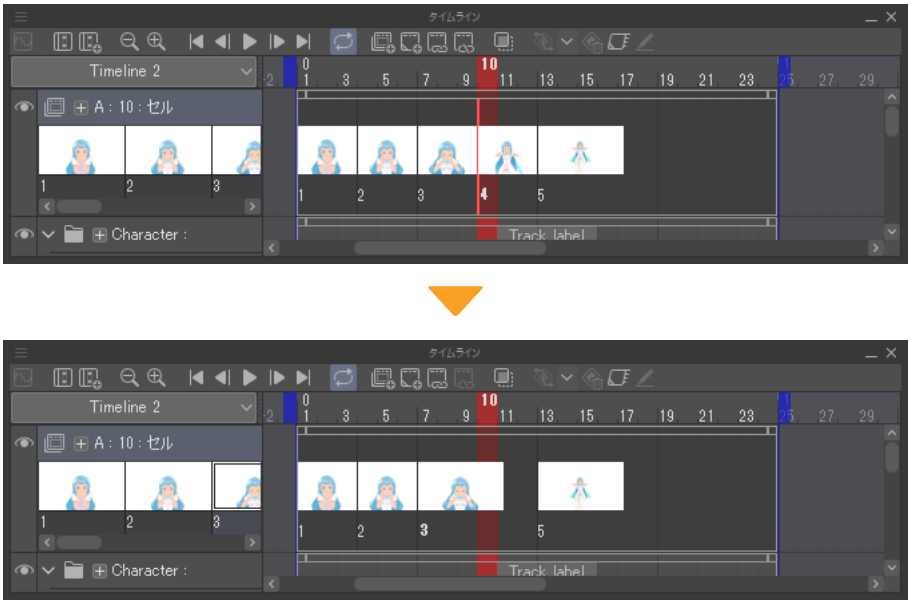
なお、この方法では、ほかのトラックにセル指定を移動できません。また、ほかのセル指定があるフレームにドラッグ＆ドロップした場合は、従来のセル指定が削除され、ドラッグしたセル指定に上書きされます。

セル指定を削除する

[タイムライン] パレットから、削除したいセル指定をタップして選択したあと、次のいずれかの操作を行います。

- [タイムライン] パレットのコンテキストメニューから [削除] を選択します。
- [タイムライン] パレットのコンテキストメニューのセル入力欄を空白にし、[Shift]+[Enter] キーを押します。
- [アニメーション] メニュー→ [トラック編集] → [削除] を選択します。

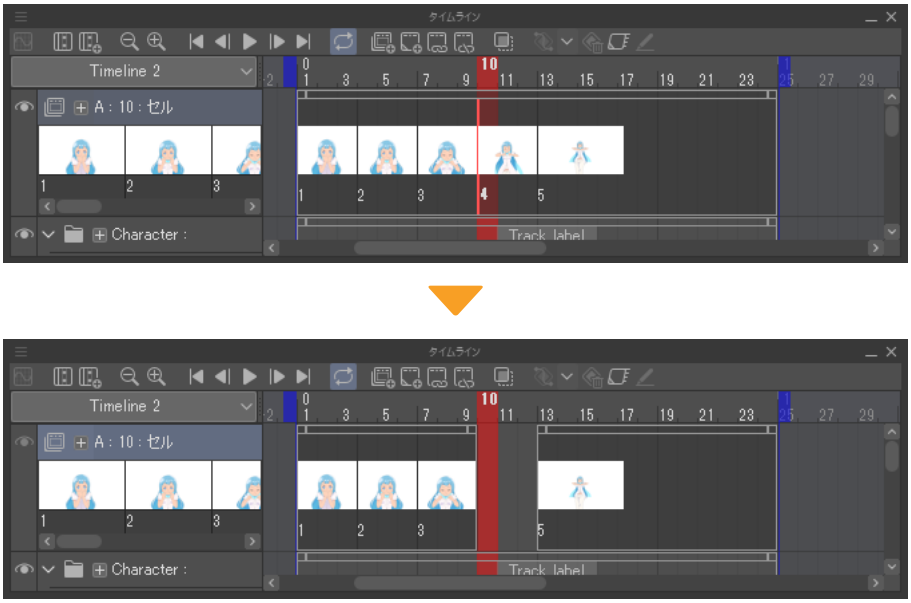
セル指定が削除されます。クリップはそのまま残ります。



セル指定とクリップを削除する

セル指定を削除すると同時に、セルが指定されていた部分のクリップも削除できます。

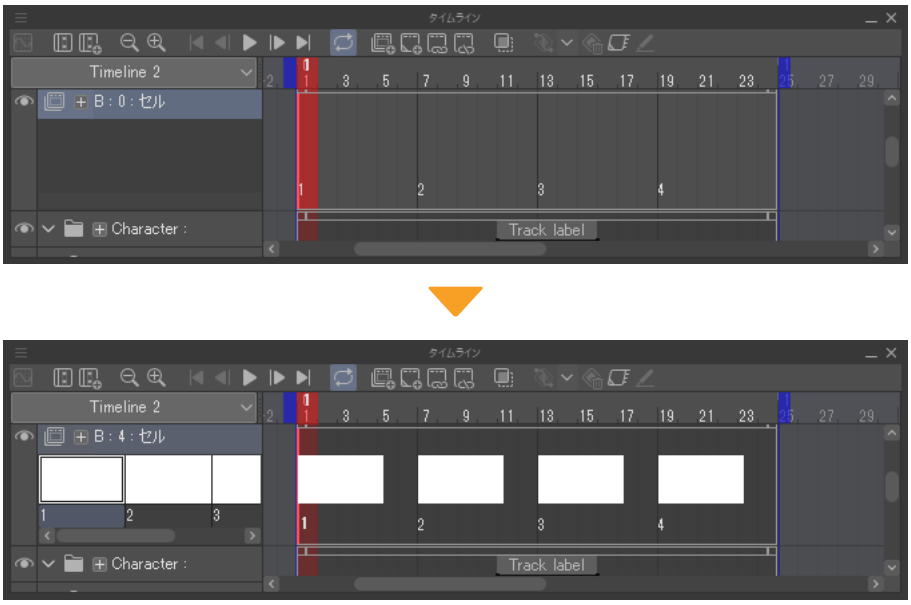
[タイムライン] パレットから、削除したいセル指定をタップして選択したあと、コンテキストメニューのセル入力欄を空白にし、[Enter] キーを押します。



対応するすべてのセルを作成

[アニメーション] メニュー→ [トラック編集] → [対応するすべてのセルを作成] を選択すると、[タイムライン] パレット上でセル指定されているセルを一括で作成できます。

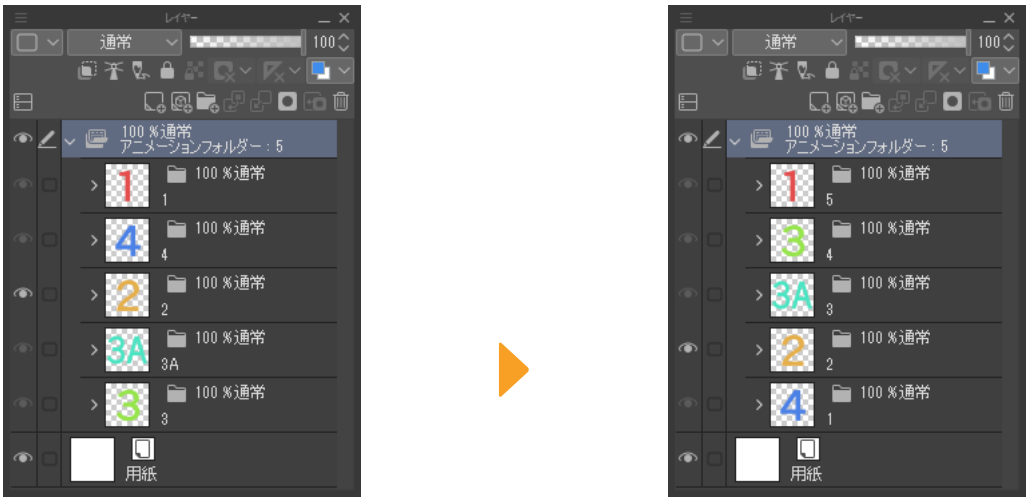
ただし、[レイヤー] パレット上に作成されているセルと同名のセルは作成されません。

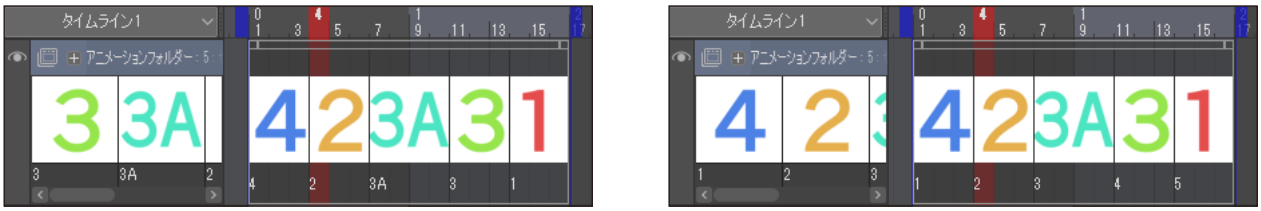


タイムラインの順番で正規化

[アニメーション] メニュー→ [トラック編集] → [タイムラインの順番で正規化] を選択すると、選択したアニメーションフォルダー内のセル名を、[タイムライン] パレットに表示される順序に合わせて、番号を振り直せます。セル名が番号以外の場合も、番号に変更されます。

変更後のセル名は、[タイムライン] パレットと [レイヤー] パレットの両方に反映されます。セル名に合わせて、[レイヤー] パレットのセルの重ね順も入れ替わります。



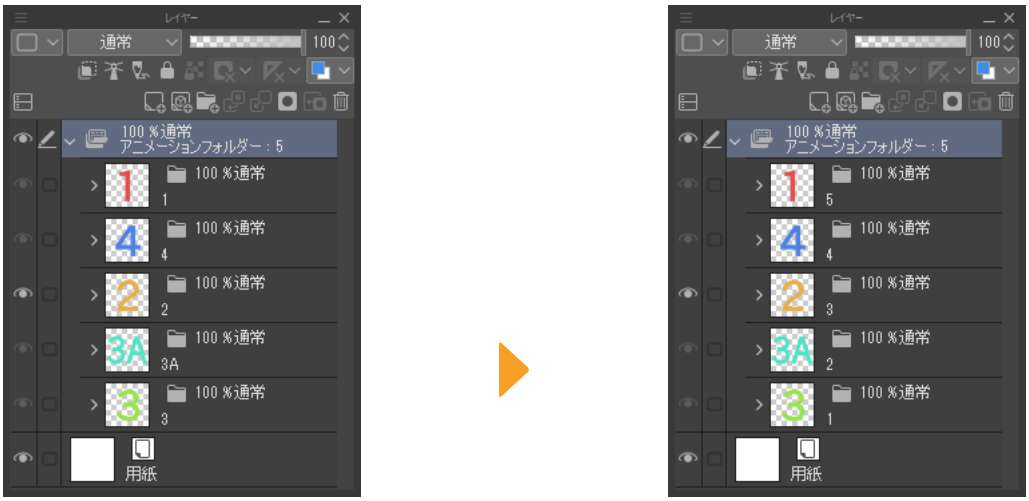


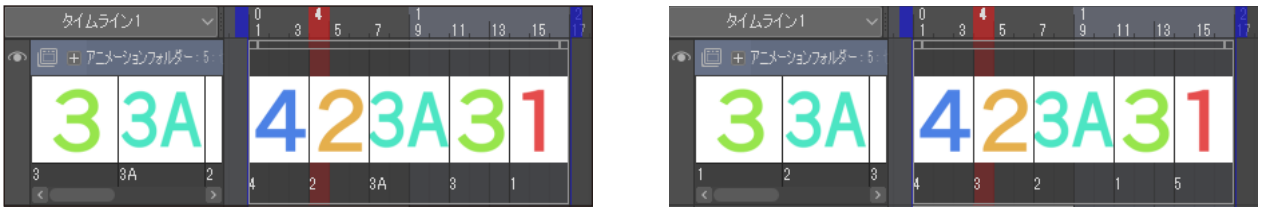
- アニメーションフォルダー内に [タイムライン] パレットに指定していないセルがある場合は、指定されているセルの番号に続けて、セル名に番号が割り振られます。また、番号に合わせて、[レイヤー] パレットのセルの順序が入れ替わります。
- 複数のタイムラインで、同じアニメーションフォルダーを使用している場合は、[タイムライン] パレットに表示中のタイムラインを優先します。それ以外は、タイムラインリストの順序を基準にします。タイムラインリストの順序は、[アニメーション] メニュー→ [タイムライン] → [タイムラインの管理] を選択すると、設定できます。

レイヤーの順番で正規化

[アニメーション] メニュー→ [トラック編集] → [レイヤーの順番で正規化] を選択すると、選択したアニメーションフォルダー内のセル名を、[レイヤー] パレットの重ね順に合わせて、番号を振り直せます。セル名が番号以外の場合も、番号に変更されます。

変更後のセル名は、[タイムライン] パレットと [レイヤー] パレットの両方に反映されます。

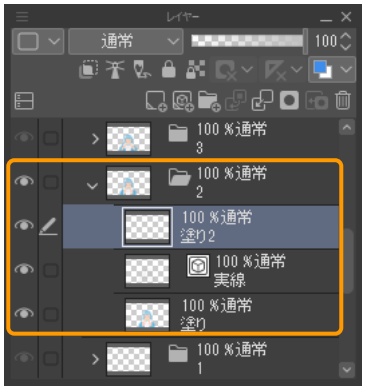




[レイヤー] パレットに作成されていないセルが、[タイムライン] パレットに指定されている場合は、[レイヤー] パレットのセルの番号に続けて、[タイムライン] パレットのセル指定に番号が割り振られます。

セルを選択する

[タイムライン] パレットのタイムラインから、セルのサムネイルをタップすると、セルを選択できます。同時に [レイヤー] パレット上でも、セルが選択されます。セルがレイヤーフォルダーの場合は、レイヤーフォルダー内のセルが選択されます。



選択するセルを切り替える

メニューコマンドや [アニメーションセル] パレットを使用して、選択するセルを切り替えられます。メニューコマンドを使用する操作は、ショートカットキーを使用したり、[オートアクション] パレットに操作を記録したりできます。

前のセルを選択

[アニメーション] メニュー→ [トラック編集] → [前のセルを選択] を選択すると、選択中のフレームから 1 つ前にあるセルを選択できます。[アニメーションセル] パレットの [前のセルを選択] をタップしても、実行できます。

選択しているレイヤーやタイムラインの設定により、動作が変わる場合があります。

- [アニメーションセル]パレットの[セル固有ライトテーブル]か[キャンバス共通ライトテーブル]に登録されているライトテーブルレイヤーを選択している場合、[レイヤー] パレットの表示順序に従って、表示するライトテーブルレイヤーを切り替えます。[レイヤー] パレット上で 1 つ下のレイヤーを表示します。併せて、[編集対象セル] に紐づくライトテーブルレイヤーも変更されます。
- タイムラインが無効の場合、[レイヤー] パレットで選択中のセルより 1 つ下のセルを選択します。アニメーションフォルダー内で一番下のセルを選択している場合は、同じフォルダー内で一番上のレイヤーが選択されます。

次のセルを選択

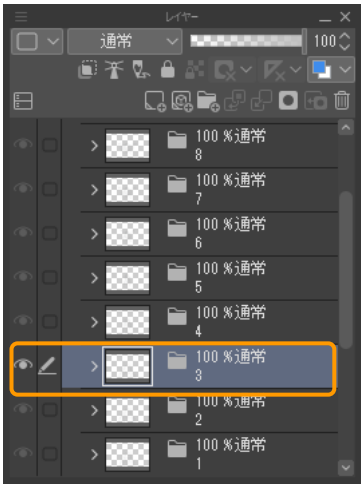
[アニメーション] メニュー→ [トラック編集] → [次のセルを選択] を選択すると、選択中のフレームから 1 つ後ろにあるセルを選択できます。[アニメーションセル] パレットの [次のセルを選択] をタップしても、実行できます。

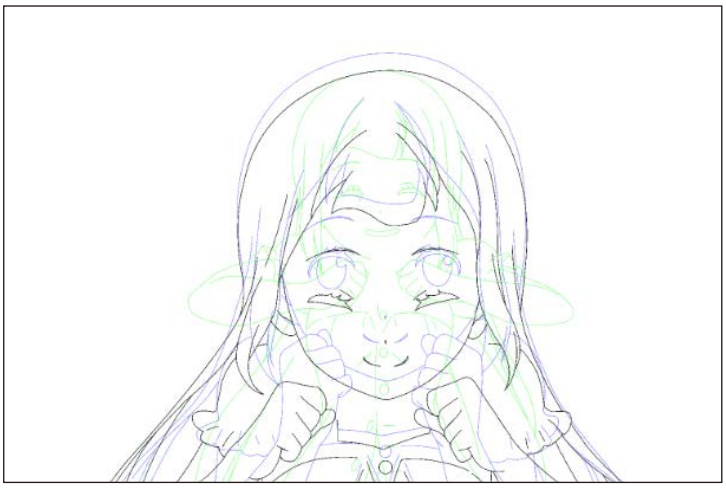
選択しているレイヤーやタイムラインの設定により、動作が変わる場合があります。

- [アニメーションセル]パレットの[セル固有ライトテーブル]か[キャンバス共通ライトテーブル]に登録されているライトテーブルレイヤーを選択している場合、[レイヤー] パレットの表示順序に従って、表示するライトテーブルレイヤーを切り替えます。タップすると、1 つ上のレイヤーを表示します。併せて、編集対象セルに紐づくライトテーブルレイヤーも変更されます。
- タイムラインが無効の場合、[レイヤー] パレットで選択中のセルより 1 つ上のセルを選択します。アニメーションフォルダー内で一番上のセルを選択している場合は、同じフォルダー内で一番下のレイヤーが選択されます。

オニオンスキン

オニオンスキンとは、選択中のセル以外に、前後に指定されたセルをキャンバス上に表示する機能です。CLIP STUDIO PAINT でオニオンスキンを使用する方法を紹介します。

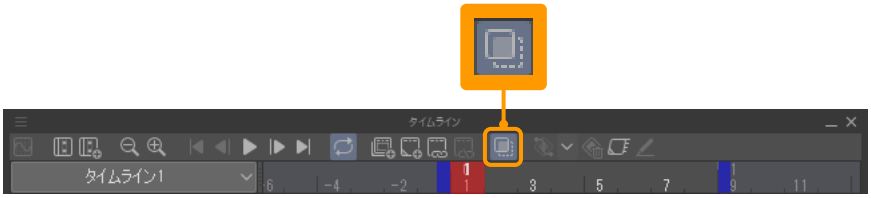




オニオンスキンを有効にする

オニオンスキンを表示するには、次の操作を行います。

- [アニメーション] メニュー→ [アニメーションセル表示] → [オニオンスキンを有効化] を選択します。
- [タイムライン] パレットの [オニオンスキンを有効化] をタップします。



タイムラインの設定により、表示されるオニオンスキンが異なります。

- タイムラインが有効な場合、選択中のセルに対して、[タイムライン] パレットで前後に配置されているセルが、オニオンスキンとして表示されます。
- タイムラインが無効な場合、選択中のセルに対して、[レイヤー] パレットで上下に配置されているセルが、オニオンスキンとして表示されます。

再度、同じ操作を行うと、オニオンスキンを非表示にできます。

オニオンスキンの表示色や表示枚数は、『オニオンスキン設定』で変更できます。

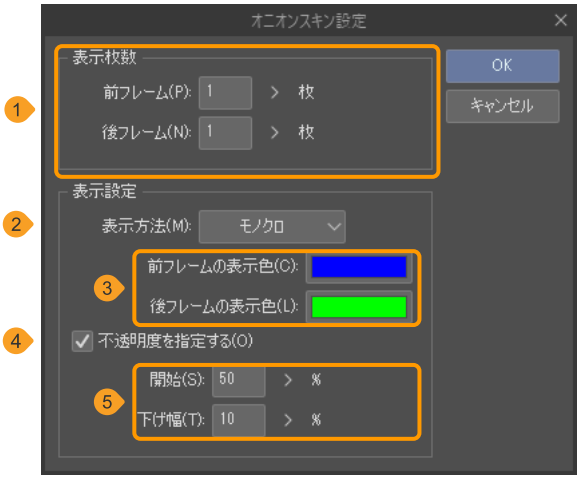
メモ

合成モードを [通過] に設定しているレイヤーフォルダーをセルにしている場合、オニオンスキンの表示色が適用されません。

オニオンスキン設定

[アニメーション] メニュー→ [アニメーションセル表示] → [オニオンスキン設定] を選択すると、[オニオンスキン設定] ダイアログでオニオンスキンの表示色や表示枚数を設定できます。

オニオンスキン設定ダイアログ

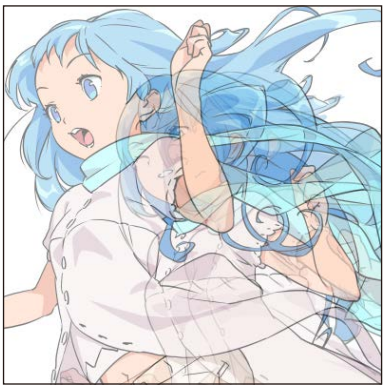


① **表示枚数**

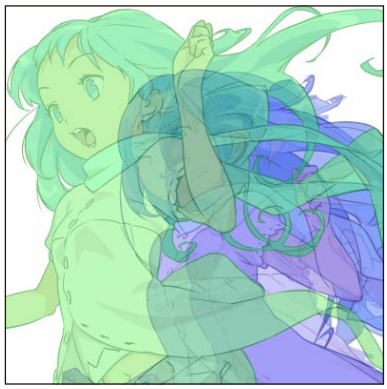
オニオンスキンとして表示する、セルの枚数を設定できます。[前フレーム] と [後フレーム] でそれぞれ異なる数値を設定できます。

② **表示方法**

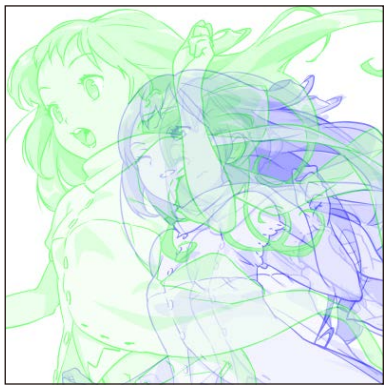
オニオンスキンの表示色を [カラー] · [ハーフカラー] · [モノクロ] から選択できます。[カラー] はセルやレイヤーの色をそのまま表示します。[ハーフカラー] は、セルやレイヤーの色を維持したまま、[前フレームの表示色] または [後フレームの表示色] で設定した色を合成して表示します。[モノクロ] は、セルやレイヤーの色をグレー化し、黒を [前フレームの表示色] または [後フレームの表示色] で設定した色に置き換えて表示します。



カラー



ハーフカラー



モノクロ

③ **表示色**

[表示方法] を [ハーフカラー] か [モノクロ] にすると、オニオンスキンの表示色を変更できます。[前フレームの表示色] に前のフレームの表示色が、[後フレームの表示色] に後ろのフレームの表示色が表示されます。各カラー表示部をタップすると、[色の設定] ダイアログが表示され、色を設定できます。

④ **不透明度を指定する**

オンにすると、オニオンスキンの不透明度を設定できます。

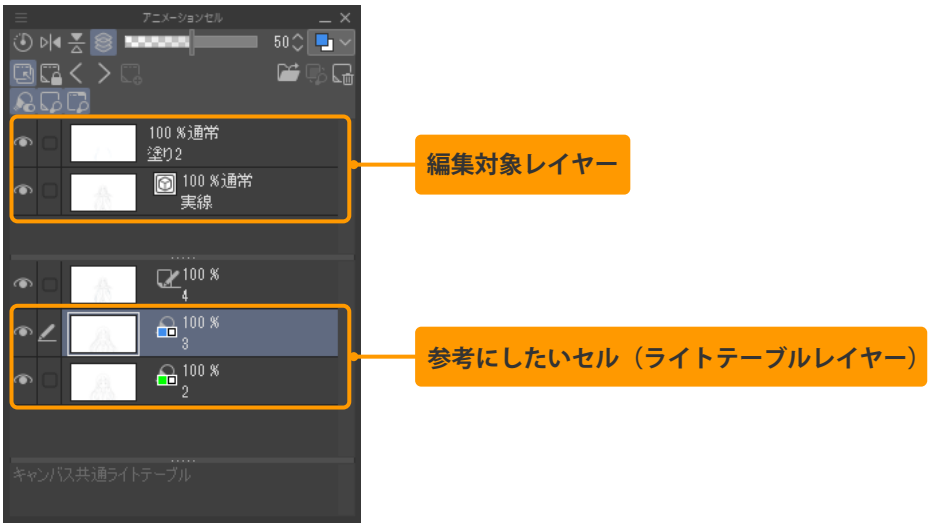
⑤ **不透明度**

[開始] でオニオンスキンの不透明度を設定できます。[表示枚数] を複数に設定した場合は、[下げ幅] に値を指定すると、指定した値ごとに不透明度を下げて表示するよう設定できます。

アニメーションセルパレットとライトテーブル

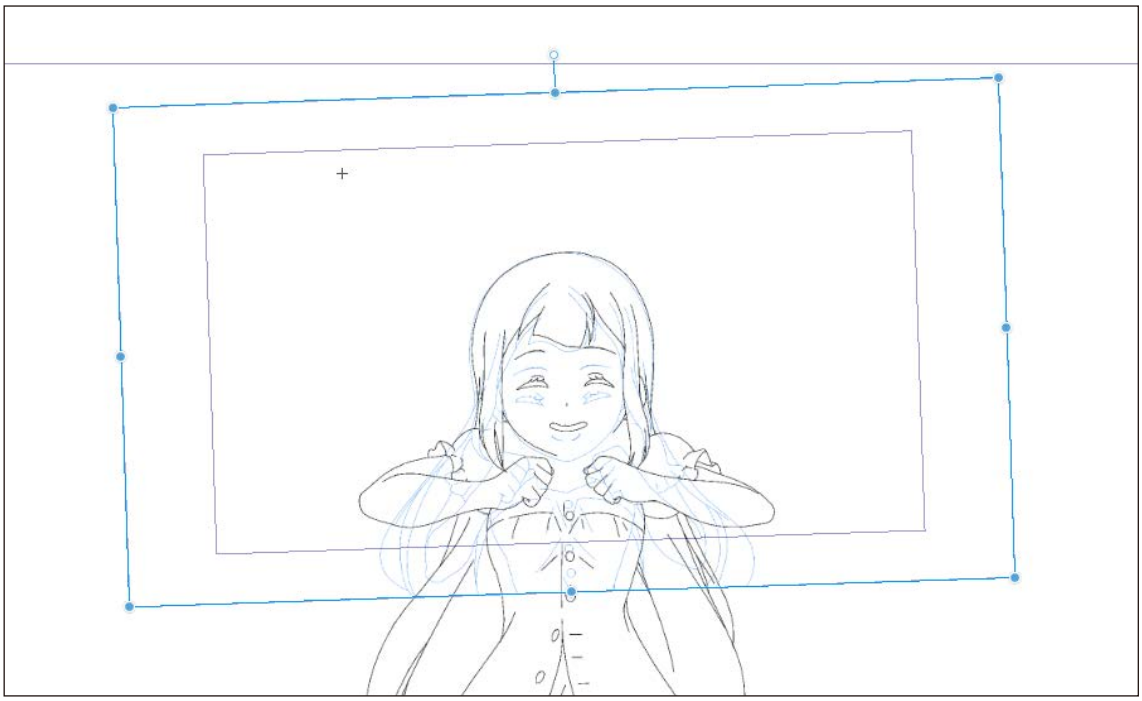
[アニメーションセル] パレットを使用すると、アニメーションセルを描画するときに、他のセル（レイヤー）や画像ファイルを参照しながら、描画できます。

[編集対象セル] に描画したいセルを配置し、[セル固有ライトテーブル] や [キャンバス共通ライトテーブル] に、参考にしたいセルを読み込み、登録します。



[セル固有ライトテーブル] や [キャンバス共通ライトテーブル] に登録したセルや画像を、「ライトテーブルレイヤー」といいます。

ライトテーブルレイヤーは、描画したい内容に合わせて、レイヤーカラーの変更や、移動や変形を行えます。ライトテーブルレイヤーの変更内容は、読み込み元のセルや画像に反映されません。



ライトテーブルを有効にする

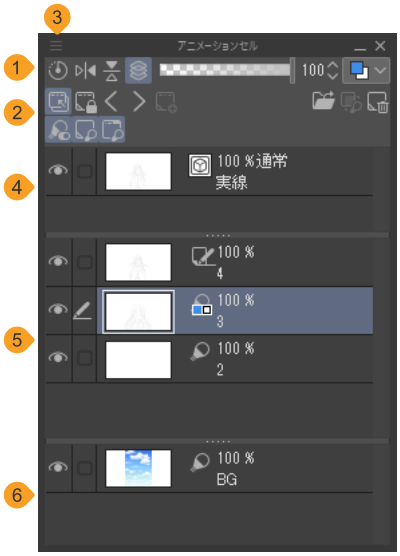
ライトテーブルレイヤーをキャンバスに表示するには、次の操作を行って、ライトテーブルを有効化します。

- [アニメーションセル] パレットの [ライトテーブルを有効化] をタップします。
- [アニメーション] メニュー→ [ライトテーブル] → [ライトテーブルを有効化] を選択します。

再度、同じ操作を行うと、ライトテーブルレイヤーを非表示にできます。

アニメーションセルパレット

CLIP STUDIO PAINT の [アニメーションセル] パレットはライトテーブルレイヤーの管理などを行えます。



① **プロパティバー**

『プロパティバー』を参照してください。

② **コマンドバー**

『コマンドバー』を参照してください。

③ **メニュー表示**

タップすると、メニューが表示されます。[レイヤー] メニューと同様のメニューコマンドを実行したり、[レイヤー] パレットの表示を変更したりできます。

④ **編集対象セル**

描画などの編集を行うためのセルです。[レイヤー] パレットで選択している、アニメーションフォルダー内のセルが表示されます。レイヤーフォルダーをセルにしている場合は、レイヤーフォルダーに含まれるセルがすべて表示されます。[レイヤー] パレットから別のセルを選択すると、[編集対象セル] に表示されるセルも切り替わります。

⑤ **セル固有ライトテーブル**

[編集対象セル] を描画するときに、参考にしたい画像やセル（レイヤー）を登録するための領域です。登録方法については『セルをライトテーブルに登録する』を参照してください。

[セル固有ライトテーブル] に登録されたライトテーブルレイヤーは、[編集対象セル] のセルに紐づけられます。[編集対象セル] を切り替えると、[セル固有ライトテーブル] の内容も切り替わります。

⑥ **キャンバス共通ライトテーブル**

キャンバス内のすべてのセルを描画するときに、参考にしたい画像やセル（レイヤー）を登録するための領域です。登録方法については『セルをライトテーブルに登録する』を参照してください。

[セル固有ライトテーブル] と異なり、[編集対象セル] を切り替えても、[キャンバス共通ライトテーブル] に登録されたライトテーブルレイヤーは、つねに表示されます。

メモ

[編集対象セル] · [セル固有ライトテーブル] · [キャンバス共通ライトテーブル] は、[Space] キーを押しながらドラッグすると、スクロールできます。

アニメーションセルパレットを表示するには

Windows/macOS/ タブレットから [アニメーションセル] パレットの表示を切り替えるには、[ウィンドウ] メニュー→ [アニメーションセル] を選択します。

プロパティバー

① **ライトテーブル上のレイヤーの位置をリセット**

移動や変形を行ったライトテーブルレイヤーの表示を、初期状態に戻せます。

[アニメーション] メニュー→ [ライトテーブル] → [ファイルを選択して登録] を選択して登録したライトテーブルレイヤーの場合、レイヤーの中心と基本フレームの中心を揃えた位置に戻ります。

② **ライトテーブル上のレイヤーを左右反転**

選択中のライトテーブルレイヤーを左右反転表示にできます。再度、タップすると元の表示に戻せます。

③ **ライトテーブル上のレイヤーを上下反転**

選択中のライトテーブルレイヤーを上下反転表示にできます。再度、タップすると元の表示に戻せます。

④ **不透明度の対象を全体 / 個別で切り替え**

ライトテーブルレイヤーの不透明度を変更できる対象を切り替えられます。オンにすると、すべてのライトテーブルレイヤーを対象として、不透明度を設定できます。オフにすると、選択中のライトテーブルレイヤーだけ不透明度を設定できます。

⑤ **不透明度**

キャンバスに表示されているライトテーブルレイヤーの不透明度を設定できます。不透明度にする対象は、[不透明度の対象を全体 / 個別で切り替え] で設定します。

ここで不透明度を変更しても、[セル固有ライトテーブル] と [キャンバス共通ライトテーブル] の各ライトテーブルレイヤーに表示される不透明度の数値は変わりません。[レイヤー] パレットで設定した不透明度です。

⑥ **表示方法**

設定方法については、『ライトテーブルレイヤーの表示方法を設定する』を参照してください。

プルダウンメニュー内の項目は、ライトテーブルレイヤー選択時の [レイヤープロパティ] パレットと同様です。詳しくは、『ライトテーブルレイヤー選択時』を参照してください。

コマンドバー

① **ライトテーブルを有効化**
『ライトテーブルを有効にする』を参照してください。

② **現在のアニメーションセルを編集対象に固定**
『現在のアニメーションセルを編集対象に固定』を参照してください。

③ **前のセルを選択**
『選択するセルを切り替える』を参照してください。

④ **次のセルを選択**
『選択するセルを切り替える』を参照してください。

⑤ **新規アニメーションセル**
『新規アニメーションセル』と同様です。セルが作成されると同時に、[アニメーションセル] パレットの [編集対象セル] に表示されます。

⑥ **ファイルを選択して登録**
『ファイルを選択して登録』を参照してください。

⑦ **選択中のレイヤーを登録**
『選択中のレイヤーを登録』を参照してください。

⑧ **ライトテーブルからすべての画像の登録を解除・ライトテーブルから選択中の画像の登録を解除**
[アニメーションセル] パレットで [編集対象セル] を選択している場合、[ライトテーブルからすべての画像の登録を解除] が表示されます。[アニメーションセル] パレットから、すべてのライトテーブルレイヤーの登録を解除します。

[アニメーションセル] パレットで特定のライトテーブルレイヤーを選択している場合、[ライトテーブルから選択中の画像の登録を解除] が表示されます。[アニメーションセル] パレットから、選択したレイヤーの登録を解除します。

いずれも、[アニメーションセル] パレットからは解除されますが、元のレイヤーは残ります。

⑨ **ライトテーブルツールのオンオフ**
オンにすると、選択中のサブツールが『ライトテーブルサブツール』に切り替わります。オフにすると、その前に選択していたサブツールに戻ります。[ライトテーブル] サブツール選択中に、ほかのサブツールを選択すると、自動的にオフに切り替わります。

⑩ **セル固有ライトテーブルを表示**
[セル固有ライトテーブル] の表示・非表示を切り替えられます。[セル固有ライトテーブル] を非表示にしても、[セル固有ライトテーブル] に登録されているライトテーブルレイヤーは、キャンバスに表示されます。

⑪ **キャンバス共通ライトテーブルを表示**
[キャンバス共通ライトテーブル] の表示・非表示を切り替えられます。[キャンバス共通ライトテーブル] を非表示にしても、[キャンバス共通ライトテーブル] に登録されているライトテーブルレイヤーは、キャンバスに表示されます。

アニメーションセルパレットの表示を変更する

[アニメーションセル] パレットのメニューから、[アニメーションセル] パレットの表示を変更できます。表示方法は、[レイヤー] パレットと同様です。『レイヤーパレットの表示を変更する』も参照してください。

サムネイルのサイズを変更する

[アニメーションセル] パレットのメニューの [サムネイルのサイズ] から、[アニメーションセル] パレットのサムネイルのサイズを変更できます。サイズは、[なし] · [最小] · [小] · [中] · [大] · [最大] から選択できます。

サムネイルの表示範囲を変更する

[アニメーションセル] パレットのメニューの [サムネイルの表示設定] から、[アニメーションセル] パレット上のサムネイルで表示する範囲を変更できます。

プロパティバーの表示

[アニメーションセル] パレットのメニューから [プロパティバーの表示] を選択すると、[アニメーションセル] パレットのプロパティバーの表示・非表示を切り替えられます。

コマンドバーの表示

[アニメーションセル] パレットのメニューから [コマンドバーの表示] を選択すると、[アニメーションセル] パレットのコマンドバーの表示・非表示を切り替えられます。

ライトテーブルレイヤーの操作

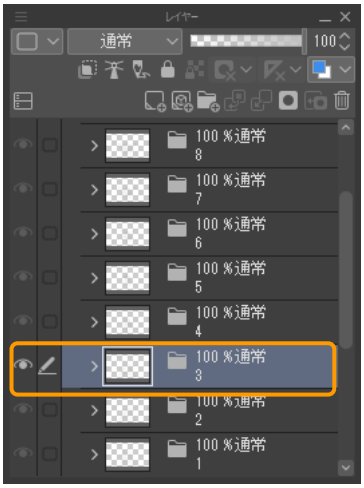
CLIP STUDIO PAINT のライトテーブルレイヤーの操作方法について紹介します。

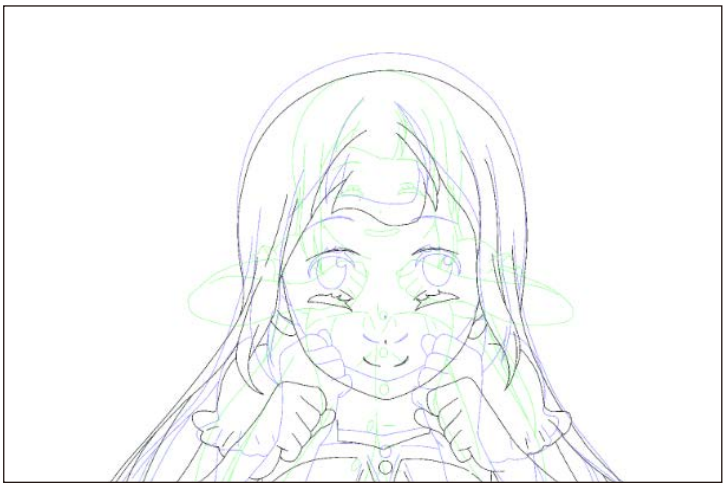
セルをライトテーブルに登録する

作画の参考にしたいセルやレイヤーを、[アニメーションセル] パレットに登録して、ライトテーブルレイヤーとして使用できます。

[レイヤー] パレットの作画の参考にしたいセルやレイヤーを、[アニメーションセル] パレットの [セル固有ライトテーブル] か [キャンバス共通ライトテーブル] に、ドラッグ＆ドロップします。

レイヤーは、[セル固有ライトテーブル] と [キャンバス共通ライトテーブル] のどちらにもドラッグ＆ドロップできます。ただし、[編集対象セル] が設定されていない場合は、[セル固有ライトテーブル] にドラッグ＆ドロップできません。





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

レイヤーフォルダーやレイヤーマスクを含むレイヤーを登録した場合は、[アニメーションセル] パレットでは、レイヤーフォルダーやレイヤーマスクが統合された状態で登録されます。

メモ

- **ライトテーブルレイヤーを登録した直後の表示色や不透明度は、[環境設定] ダイアログで設定できます。詳細は『ライトテーブル』を参照してください。**
- **レイヤーをドラッグ＆ドロップするときに、[編集対象セル] が切り替わってしまう場合は、『現在のアニメーションセルを編集対象に固定』に設定してから、ライトテーブルレイヤーを登録すると、[編集対象セル] が切り替わりません。**
- **ライトテーブルレイヤーとして登録したレイヤーは、[レイヤー] パレットから削除を行えません。ライトテーブルレイヤーを解除してから、削除してください。解除方法については『ライトテーブルレイヤーを解除する』を参照してください。**

ライトテーブルレイヤーは、[アニメーションセル] パレットにドラッグ＆ドラッグするほか、メニューコマンドや [アニメーションセル] パレットのコマンドバーを使用して登録できます。

選択中のレイヤーを登録

[レイヤー] パレットで選択しているレイヤーを、[アニメーションセル] パレットにライトテーブルレイヤーとして登録できます。

[編集対象セル] にセルが表示されている場合は、登録するレイヤーを選択する前に、『現在のアニメーションセルを編集対象に固定』を設定します。

ライトテーブルとして登録したいレイヤーを選択し、次のいずれかの操作を行います。なお、複数レイヤーを選択している場合は、複数のレイヤーをまとめて登録できます。

- [アニメーション] メニュー→ [ライトテーブル] → [選択中のレイヤーを登録] を選択します。

- [アニメーションセル] パレットの [選択中のレイヤーを登録] をタップします。

[アニメーションセル] パレットの [セル固有ライトテーブル] に、ライトテーブルレイヤーとして、選択したレイヤーが登録されます。

[アニメーションセル] パレットの [編集対象セル] が設定されていない場合は、[キャンバス共通ライトテーブル] に登録されます。

ファイルを選択して登録

他の画像ファイルを、[アニメーションセル] パレットにライトテーブルレイヤーとして登録できます。

登録できるファイル形式は、CLIP STUDIO FORMAT(拡張子：clip)・BMP・JPEG・PNG・TIFF・Targa・Adobe Photoshop ドキュメント（拡張子：psd）・Adobe Photoshop ビッグドキュメント（拡張子：psb）です。

次のいずれかの操作を行うと、実行できます。

- [アニメーション] メニュー→ [ライトテーブル] → [ファイルを選択して登録] を選択します。
- [アニメーションセル] パレットの [ファイルを選択して登録] をタップします。

ファイルを選択するダイアログからファイルを選択します。[アニメーションセル] パレットの [セル固有ライトテーブル] に、ライトテーブルレイヤーとして、選択したファイルが登録されます。

[アニメーションセル] パレットの [編集対象セル] が設定されていない場合は、[キャンバス共通ライトテーブル] に登録されます。

なお、CLIP STUDIO FORMAT ・Adobe Photoshop ドキュメント・Adobe Photoshop ビッグドキュメントのように複数のレイヤーに分かれているファイルの場合は、レイヤーが統合された状態で登録されます。

メモ

- **Windows/macOS/iPadは、エクスプローラーやFinderから画像ファイルを [アニメーションセル] パレットにドラッグ＆ドロップすると、ライトテーブルレイヤーとして登録できます。**
- **ライトテーブルレイヤーとして登録されているファイルは、キャンバスにファイルの保存先だけが記録されています。そのため、登録したファイルかキャンバスのいずれかの保存先を変更した場合、ライトテーブルレイヤーが非表示になります。ライトテーブルレイヤーを表示するには、再度、[ファイルを選択して登録] を行ってください。**

別のキャンバスからコピーしたレイヤーを登録

CLIP STUDIO PAINT で編集中のほかのキャンバスからコピーしたレイヤーを、[アニメーションセル] パレットにライトテーブルレイヤーとして登録できます。

ほかのキャンバスからレイヤーを選択し、[編集] メニュー→ [コピー] などの操作でクリップボードにコピーします。レイヤーをクリップボードにコピーするときは、選択範囲を作成しないでください。選択範囲を作成すると、[別のキャンバスからコピーしたレイヤーを登録] を実行できなくなります。

[アニメーション] メニュー→ [ライトテーブル] → [別のキャンバスからコピーしたレイヤーを登録] を選択します。

コピーしたレイヤーが、[キャンバス共通ライトテーブル] に登録されます。ただし、[セル固有ライトテーブル] のライトテーブルレイヤーを選択している場合は、[セル固有ライトテーブル] に登録されます。

メモ

ライトテーブルレイヤーとして登録されているファイルは、キャンバスにコピー元のファイルの保存先だけが記録されています。そのため、ライトテーブルレイヤーのコピー元のファイルかキャンバスのいずれかの保存先を変更した場合、ライトテーブルレイヤーが非表示になります。ライトテーブルレイヤーを表示するには、再度、[アニメーションセル] パレットに登録し直してください。

オニオンスキン画像を登録

『オニオンスキン』を表示している場合、オニオンスキンとして表示している前後のセルの画像を、[アニメーションセル] パレットにライトテーブルレイヤーとして登録できます。

[アニメーション] メニュー→ [ライトテーブル] → [オニオンスキン画像を登録] を選択します。

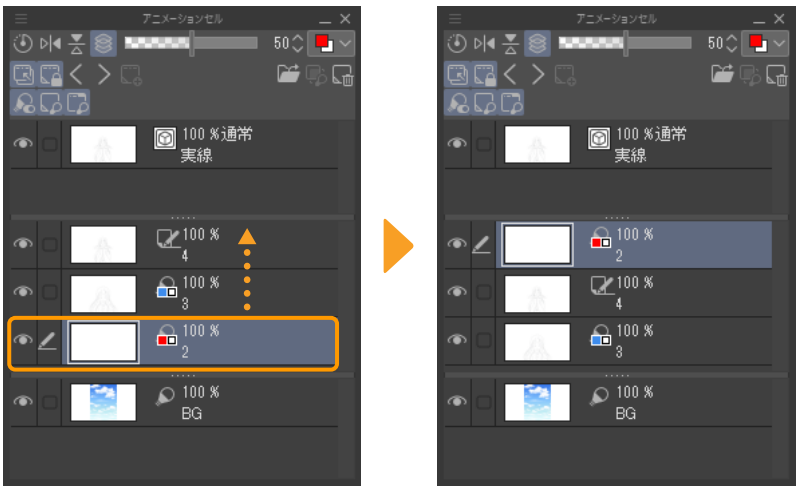
オニオンスキンの画像が [アニメーションセル] パレットの [セル固有ライトテーブル] に登録されます。登録されたライトテーブルレイヤーは、オニオンスキンとして表示されていたときのレイヤーカラーが維持されますが、不透明度は維持されません。

なお、ライトテーブルレイヤーとして登録されたセルは、オニオンスキンとして表示できなくなります。

ライトテーブルレイヤーの順序を入れ替える

ライトテーブルレイヤーの重ね順を変更するには、移動したいライトテーブルレイヤーを選択し、移動したい場所までドラッグ＆ドロップします。

タブレットの場合は、ライトテーブルレイヤーのグリップに指やペンを合わせてドラッグ＆ドロップします。



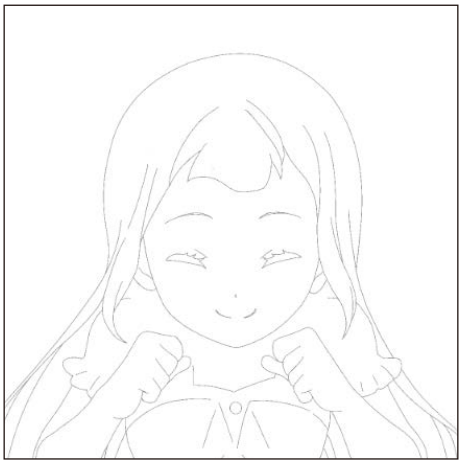
ライトテーブルレイヤーは、[セル固有ライトテーブル] と [キャンバス共通ライトテーブル] 間の移動も行えます。

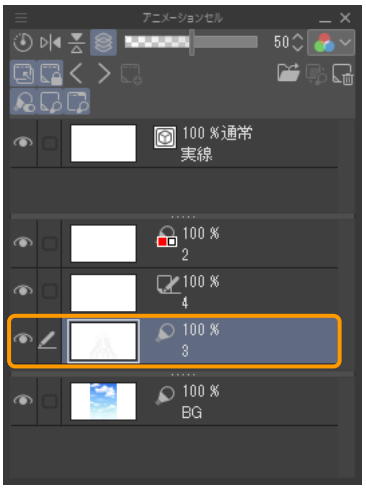
ただし、[セル固有ライトテーブル] に表示されている [編集対象セル] と同じライトテーブルレイヤーは、[キャンバス共通ライトテーブル] に移動できません。

ライトテーブルレイヤーの表示方法を設定する

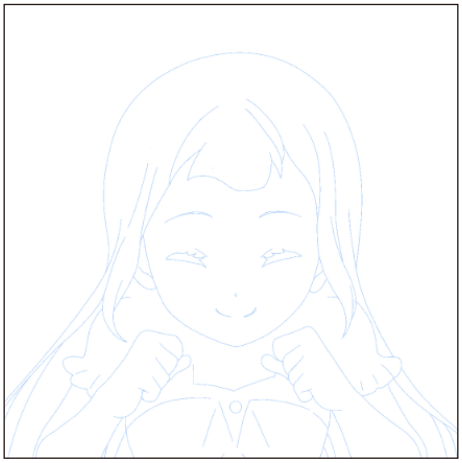
[アニメーションセル] パレットに登録したライトテーブルレイヤーは、表示色や不透明度を変更できます。

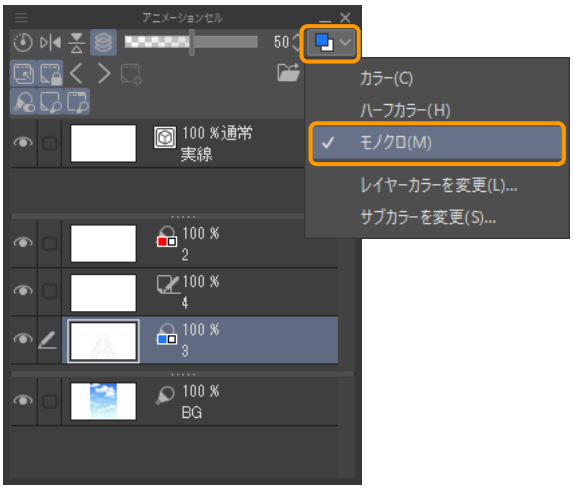
表示を変更したいライトテーブルレイヤーを選択します。





[アニメーションセル] パレットの表示方法をタップして、プルダウンメニューの [カラー] ・[ハーフカラー] ・[モノクロ] から、表示方法を選択します。

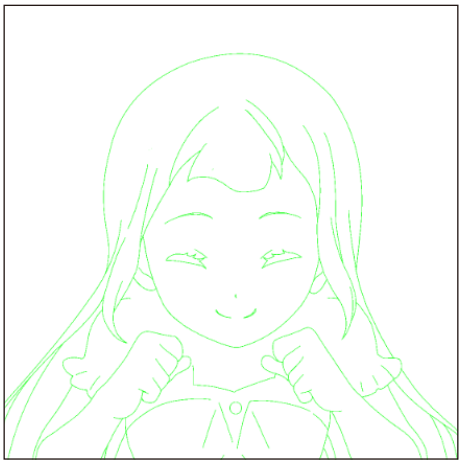


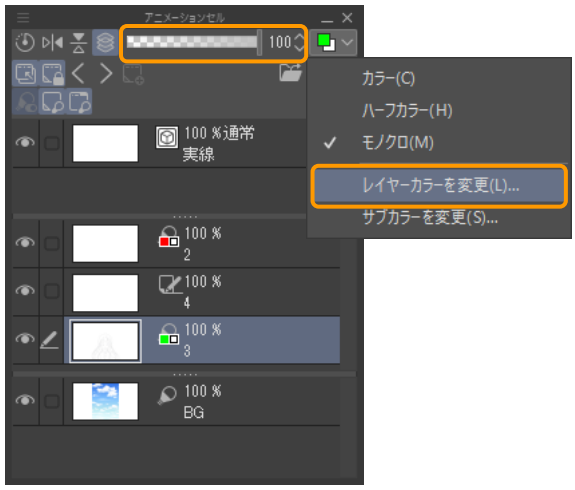


表示方法から [ハーフカラー] か [モノクロ] を選択した場合は、表示色を変更できます。

表示方法のプルダウンメニューから [レイヤーカラーを変更] を選択すると、[色の設定] ダイアログから表示色を選択できます。選択した色がライトテーブルレイヤーに反映されます。

ライトテーブルレイヤーの不透明度は、[アニメーションセル] パレットの不透明度のスライダーで調整できます。

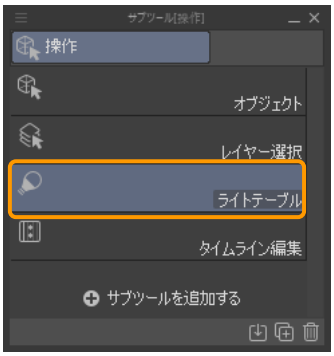




ライトテーブルの表示方法は、[レイヤープロパティ] パレットを使用しても設定できます。表示方法の設定項目については、『ライトテーブルレイヤー選択時』を参照してください。

ライトテーブルサブツール

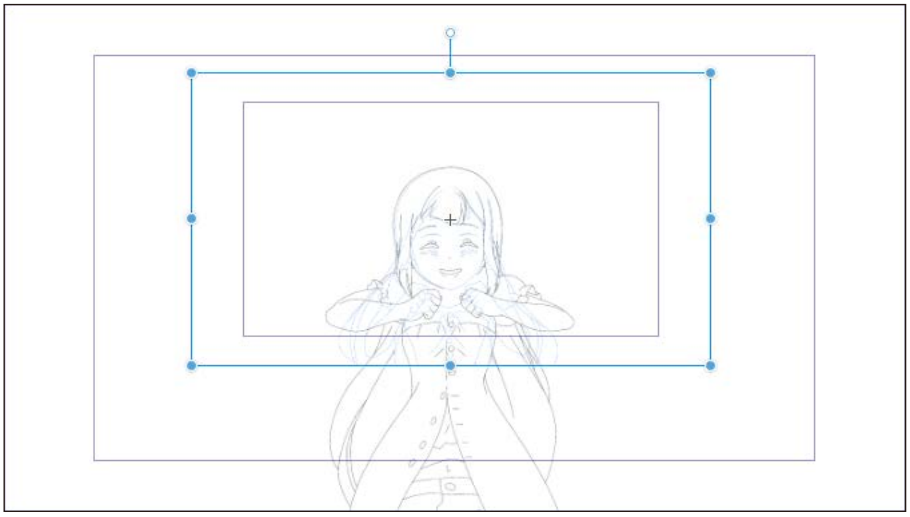
[ツール] パレットから [操作] ツールを選択し、[ライトテーブル] サブツールを選択すると、キャンバス上でライトテーブルレイヤーを操作できるようになります。



[アニメーションセル] パレットの [ライトテーブルツールのオンオフ] をタップしても、[ライトテーブル] サブツールを選択できます。

ライトテーブルレイヤーを変形する

描きたい絵に合わせて、ライトテーブルレイヤーの位置や角度を変更したり、表示サイズを変更したりできます。ライトテーブルレイヤーを編集しても、読み込み元のレイヤーやファイルの内容は変更されません。



ライトテーブルレイヤーを拡大・縮小する

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

ライトテーブルレイヤーの角度を変更する

『ベクターレイヤーを変形する』の『回転する』を参照してください。

ライトテーブルレイヤーを移動する

『ベクターレイヤーを変形する』の『移動する』を参照してください。

ライトテーブルレイヤーを上下反転・左右反転する

[アニメーションセル] パレットの [ライトテーブル上のレイヤーを上下反転] ・ [ライトテーブル上のレイヤーを左右反転] のいずれかをタップします。

[ツールプロパティ] パレットの [上下反転] ・ [左右反転] をタップしても、同様の操作を行えます。

変形をリセットする

[ライトテーブル] サブツールで編集した内容をリセットできます。ライトテーブルレイヤーを選択し、[アニメーションセル] パレットの [ライトテーブル上のレイヤーの位置をリセット] をタップします。

[ツールプロパティ] パレットの [リセット] をタップしても、同様の操作を行えます。

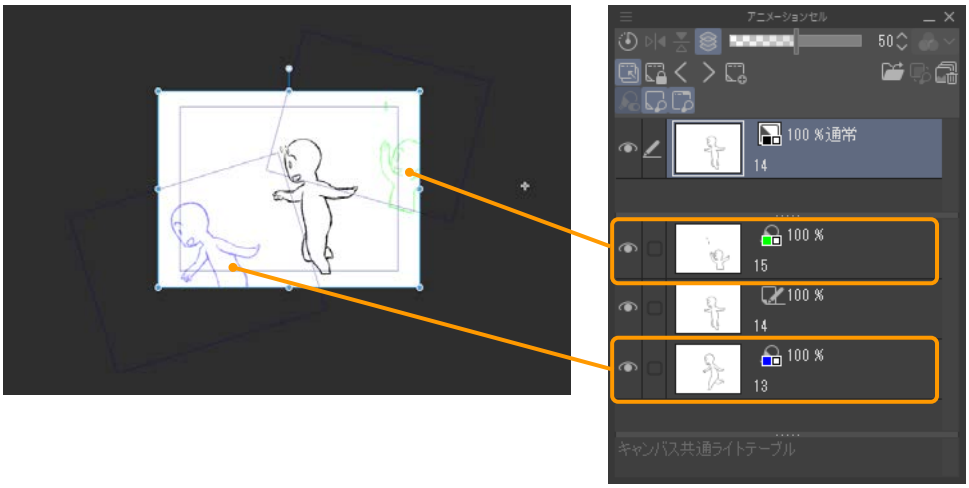
ライトテーブルサブツールのサブツール詳細パレット

[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットを使うと、数値を指定して角度を変更したり、回転の中心を変更したり、さまざまな設定を行えます。

[ライトテーブル] サブツールの [サブツール詳細] パレットでは、『ライトテーブル』・『参照先』・『変形設定』・『画像素材』のカテゴリから変形方法を設定できます。

キャンバスを中間位置に移動

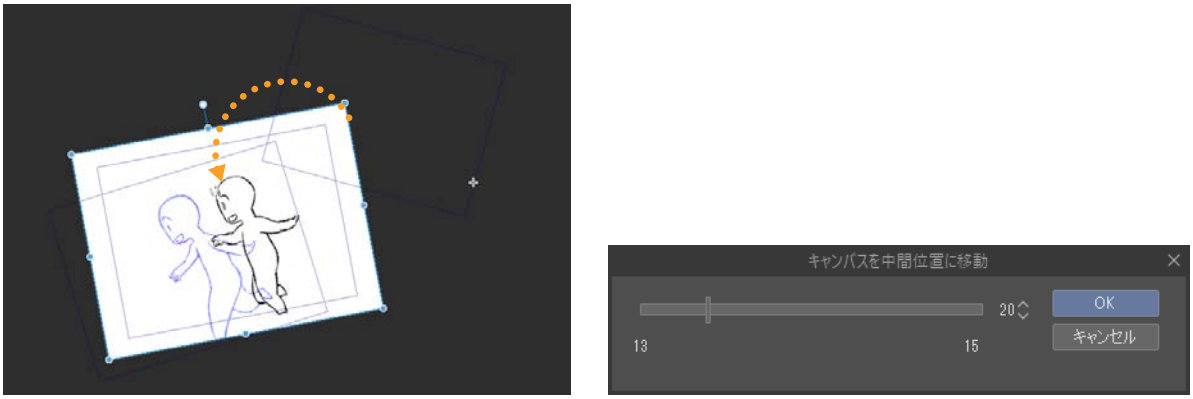
[セル固有ライトテーブル] に複数のライトテーブルレイヤーを登録している場合、または 2 枚のライトテーブルレイヤーを選択している場合、キャンバスに表示されているライトテーブルレイヤーを元に、キャンバスの位置や角度を調整できます。



[アニメーション] メニュー→ [ライトテーブル] → [キャンバスを中間位置に移動] を選択します。

[キャンバスを中間位置に移動] ダイアログが表示されたら、スライダーをドラッグし、キャンバスの位置や角度を調整します。

- スライダーの両端には、ライトテーブルレイヤー名が表示されています。ドラッグした方向のライトテーブルに近づくように、キャンバスを移動できます。
- スライダーの値を「50」に設定すると、ライトテーブルレイヤーの中間にキャンバスが配置されます。



角度を調整したら、[OK] をタップすると、キャンバスの位置が確定します。

ライトテーブルレイヤーを解除する

[アニメーションセル] パレットに登録したライトテーブルレイヤーを解除できます。[アニメーションセル] パレットからは削除されますが、参照元のファイルやレイヤーはそのまま残ります。

特定のライトテーブルレイヤーを解除する

[アニメーションセル] パレットから、登録を解除したいライトテーブルレイヤーを選択し、次のいずれかの操作を行います。

- [アニメーションセル] パレットの [ライトテーブルから選択中の画像の登録を解除] をタップします。
- [アニメーション] メニュー→ [ライトテーブル] → [ライトテーブルから選択中の画像の登録を解除] を選択します。

すべてのライトテーブルレイヤーを解除する

[アニメーションセル] パレットから、[編集対象セル] を選択し、次のいずれかの操作を行います。

- [アニメーションセル] パレットの [ライトテーブルからすべての画像の登録を解除] をタップします。
- [アニメーション] メニュー→ [ライトテーブル] → [ライトテーブルからすべての画像の登録を解除] を選択します。

選択中の [編集対象セル] に紐づけられたライトテーブルレイヤーが解除されます。

[キャンバス共通ライトテーブル] のライトテーブルレイヤーも解除されます。[編集対象セル] を切り替えても、[キャンバス共通ライトテーブル] のライトテーブルレイヤーが解除され、非表示になります。

現在のアニメーションセルを編集対象に固定

[編集対象セル] に表示されているセルを固定します。[レイヤー] パレットや [タイムライン] パレットで他のセルを選択しても、[アニメーションセル] パレットの [編集対象セル] が切り替わりません。

ただし、[アニメーションセル] パレットの [前のセルを選択] や [次のセルを選択] をタップした場合は、編集対象セルが切り替わります。

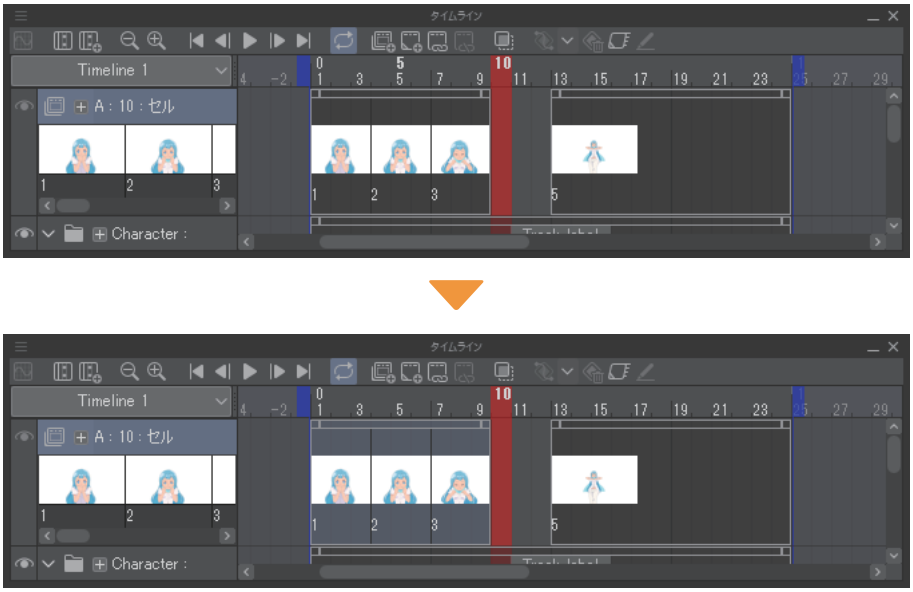
クリップの操作

クリップとは、アニメーションの編集単位です。CLIP STUDIO PAINT では、クリップが配置されている部分だけ、セルやレイヤーを表示できます。

クリップを選択する

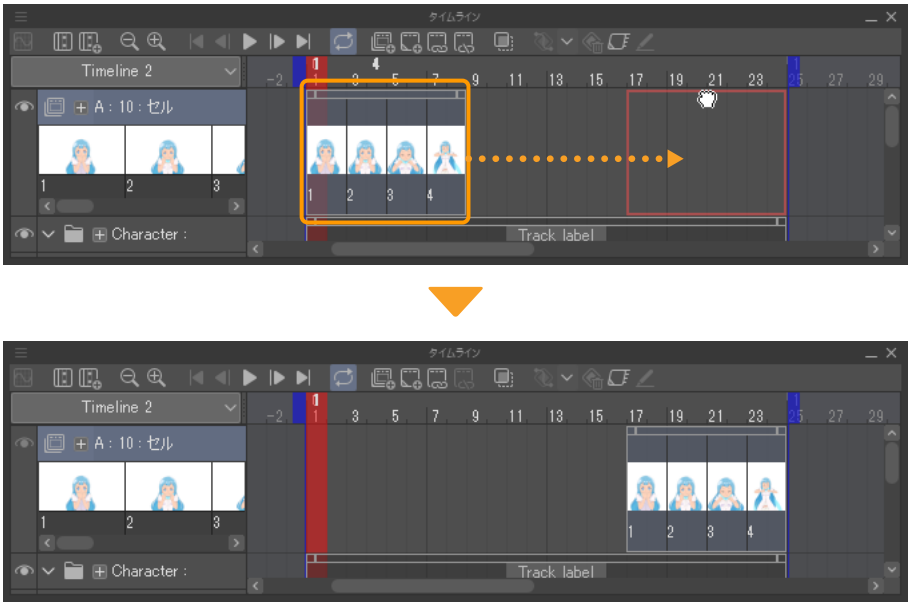
[タイムライン] パレットから選択したいクリップの上側をタップします。クリップを選択できる部分にマウスカーソルを合わせると、マウスカーソルの形状が手のひらに変わります。

[Ctrl] キーを押しながらタップすると、複数のクリップを選択できます。



クリップの位置を変更する

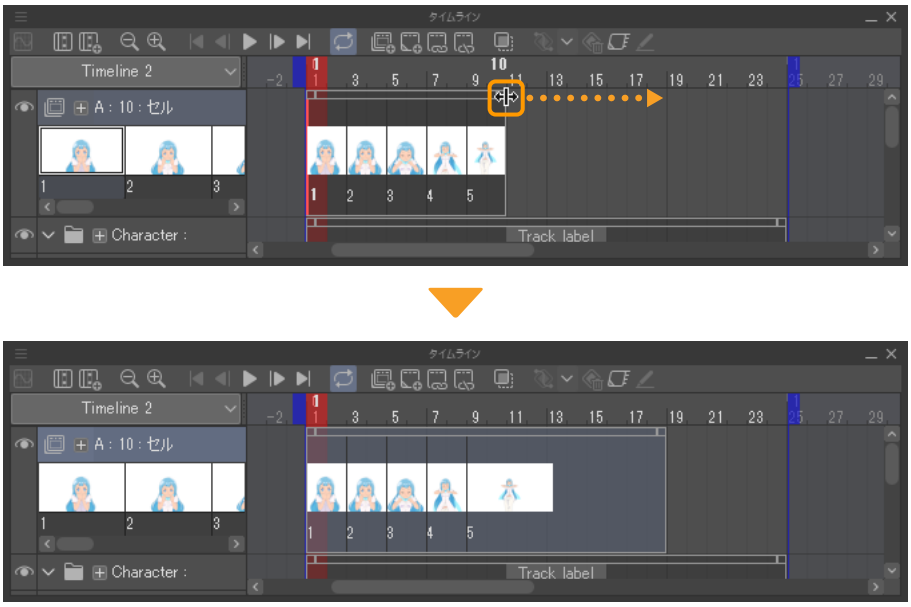
移動したいクリップを選択したあと、クリップの上側にマウスカーソルを合わせて、移動したい位置までドラッグ＆ドロップします。クリップの位置が、ドラッグした先に変更されます。



複数のクリップを選択すると、複数のクリップをまとめて移動できます。異なるトラックのクリップを選択していても、同時に移動できます。ただし、ほかのトラックにクリップを移動することはできません。

クリップをトリミングする

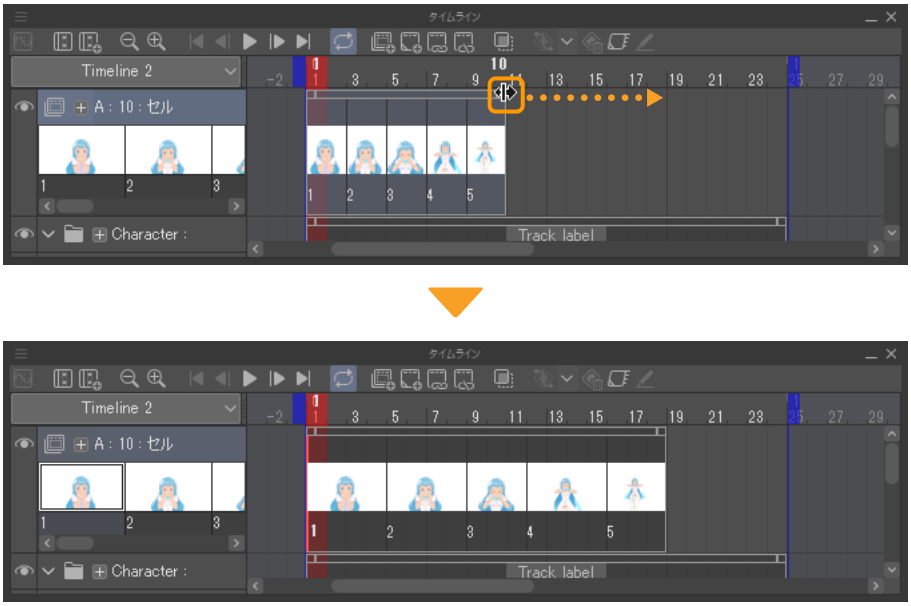
クリップの上端にマウスカーソルを合わせ、左右にドラッグすると、クリップの長さを調節できます。長さを変更できる位置にマウスカーソルを合わせると、マウスカーソルの形状が左右の矢印に変わります。



クリップ内のセル指定の位置は変わりませんが、クリップの長さを短くする場合は、クリップの範囲外になったセル指定が削除されます。オーディオトラックとムービートラックのクリップの場合は、音声やムービーが途中から開始されたり、中断したりすることがあります。

クリップを伸縮する（タイムストレッチ）

クリップの上端にマウスカーソルを合わせ、[Alt] キーを押しながら左右にドラッグすると、クリップを伸縮できます。クリップを伸縮する場合は、クリップの長さに合わせて、セル指定の間隔も変わります。



なお、オーディオトラックとムービートラックのクリップに伸縮を行っても、音声やムービーは伸縮されません。『クリップをトリミングする』と同様の結果になります。

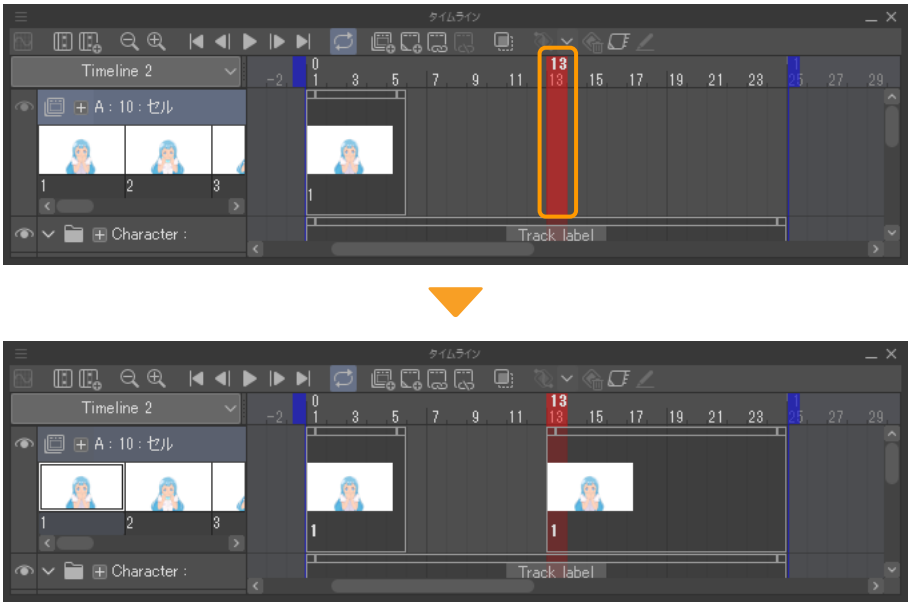
クリップの開始位置を指定する

クリップが配置されていないフレームに、クリップを配置すると同時に開始位置を設定できます。

[タイムライン] パレットで、クリップの開始位置にしたいトラックとフレームを選択し、次のいずれかの操作を行います。

- [タイムライン] パレットのコンテキストメニューから [表示開始フレームにする] を選択します。
- [アニメーション] メニュー→ [トラック編集] → [表示開始フレームにする] を選択します。

選択したフレームから開始するクリップが作成されます。クリップを作成すると同時に、セルが指定されます。



状況に応じて、[表示開始フレームにする] の結果が異なります。

- 前にクリップがある場合は、[表示開始フレームにする] を実行すると、前のクリップで最後に指定したセルが指定された状態で、新しいクリップが作成されます。
- 後ろにクリップが配置されている場合、クリップが設定されていないフレームを選択して、[表示開始フレームにする] を実行できます。後ろのクリップの開始位置が、選択したフレームまで延長されます。

メモ

クリップが配置されていないトラックに対して、[表示開始フレームにする] は実行できません。また、クリップが配置されているフレームを選択したときも、実行できません。

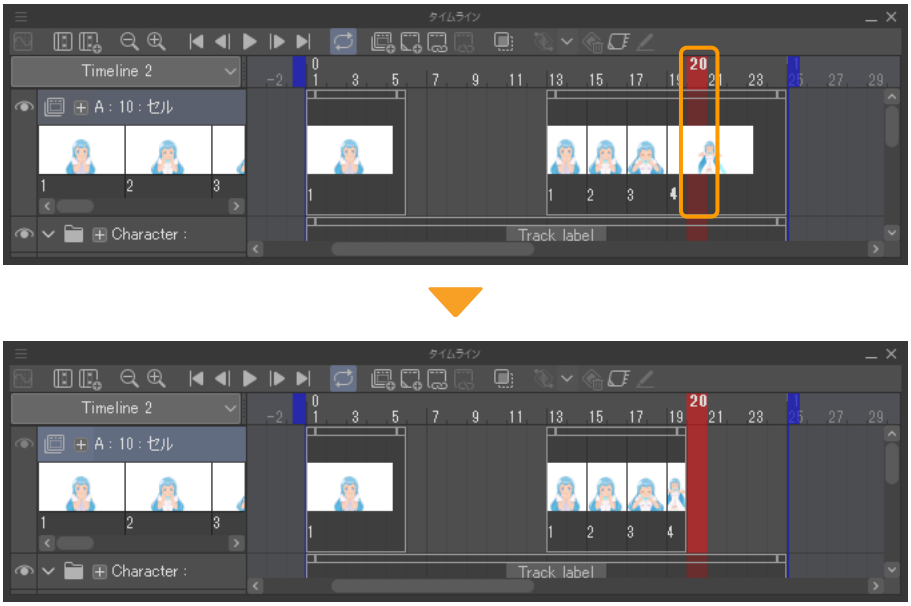
クリップの終了位置を指定する

すでに作成されているクリップに対して、表示を終了する位置を設定できます。クリップの途中に指定する場合は、クリップの分割を行います。

[タイムライン] パレットで、クリップの終了位置にしたいトラックとフレームを選択し、次のいずれかの操作を行います。

- [タイムライン] パレットのコンテキストメニューから [表示終了フレームにする] を選択します。
- [アニメーション] メニュー→ [トラック編集] → [表示終了フレームにする] を選択します。

選択したフレームがクリップの終了位置になります。



状況に応じて、[表示終了フレームにする] の結果が異なります。

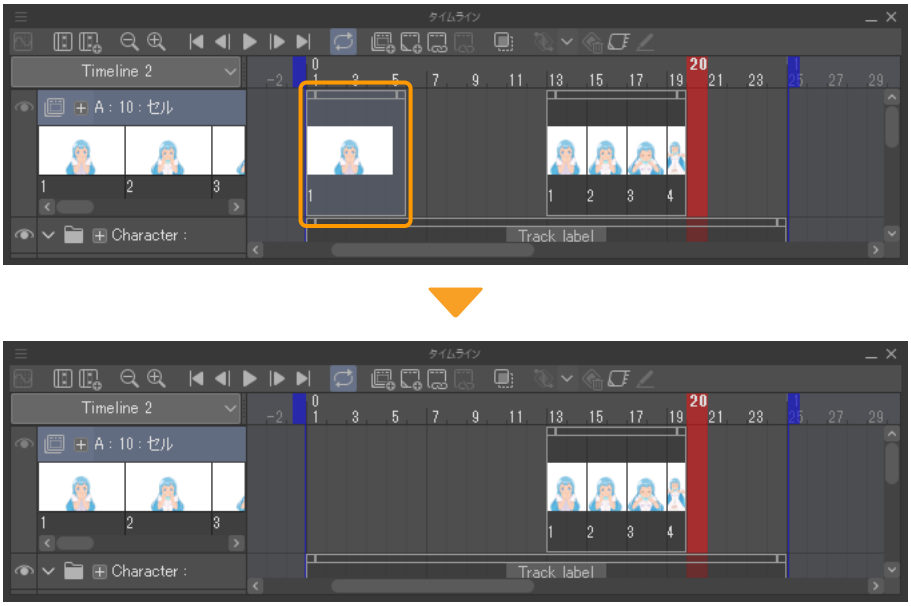
- 選択したフレームの 1 つ前のフレームでクリップが終了します。選択中のフレームよりあとにセルが指定されている場合、選択したフレームから次のセルの指定位置まで、クリップが削除されます。
- 前にクリップが配置されている場合、クリップが設定されていないフレームを選択して、[表示終了フレームにする] を実行できます。前のクリップの終了位置が、選択したフレームの 1 つ手前のフレームまで延長されます。
- セルが指定されているフレームを選択している場合、[表示終了フレームにする] を実行すると、セル指定が削除されます。

メモ　クリップが配置されていないトラックに対して、[表示終了フレームにする] は実行できません。

クリップを削除する

削除したいクリップを選択し、次のいずれかの操作を行います。

- [タイムライン] パレットのコンテキストメニューから [削除] を選択します。
- [アニメーション] メニュー→ [トラック編集] → [削除] を選択します。

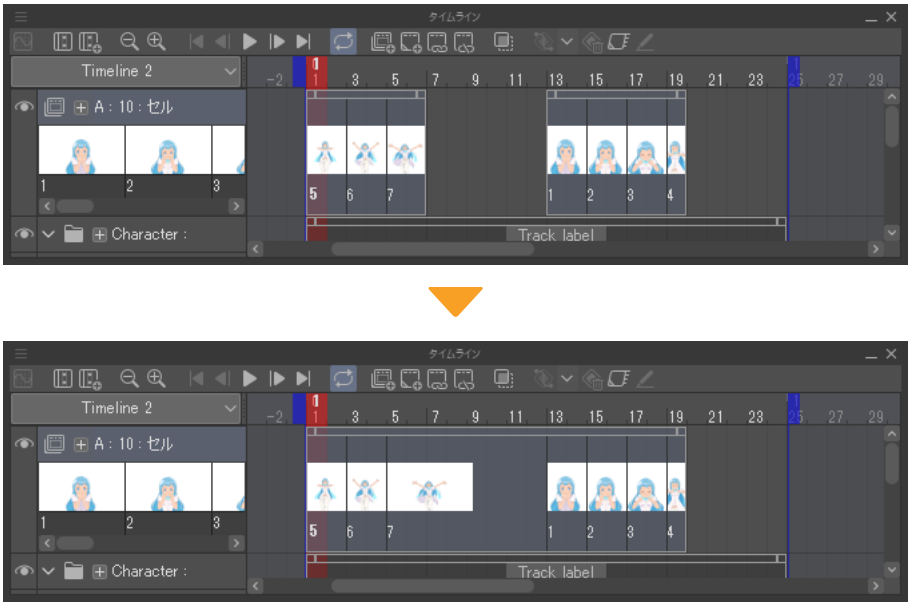


クリップを結合する

同じトラック内にある連続する複数のクリップを結合できます。結合したいクリップを 2 つ選択し、次のいずれかの操作を行います。

- [タイムライン] パレットのコンテキストメニューから [クリップを結合] を選択します。
- [アニメーション] メニュー→ [トラック編集] → [クリップを結合] を選択します。

結合するクリップの間に空きフレームがある場合、結合すると、前のクリップの最後のセル指定が後ろのクリップまで指定された状態になります。



クリップを分割する

クリップを指定した位置で分割できます。クリップを分割したい位置（フレーム）を選択し、次のいずれかの操作を行います。

- [タイムライン] パレットのコンテキストメニューから [クリップを分割] を選択します。
- [アニメーション] メニュー→ [トラック編集] → [クリップを分割] を選択します。

選択したフレームで、クリップが分割されます。

クリップを複製する

複製したいクリップを選択し、コンテキストメニューから [コピー] を選択し、クリップボードにクリップをコピーします。

複製先のフレームを選択し、コンテキストメニューから [貼り付け] を選択すると、選択したフレームから開始するクリップが複製されます。

ほかのトラックにクリップを複製することもできますが、異なる種類のトラックにクリップを複製できません。

- セル指定などを維持した状態で、ほかのトラックにもクリップを複製した場合、指定されているセルは複製されません。『対応するすべてのセルを作成』を行って、セルを作成する必要があります。
- オーディオトラックやムービートラックを複製した場合は、内容も含めて複製できます。

基本的な操作の流れはセル指定の複製と同様です。『セル指定を複製する』を参照してください。なお、[Alt] キーを押しながらドラッグを使用した複製は行えません。

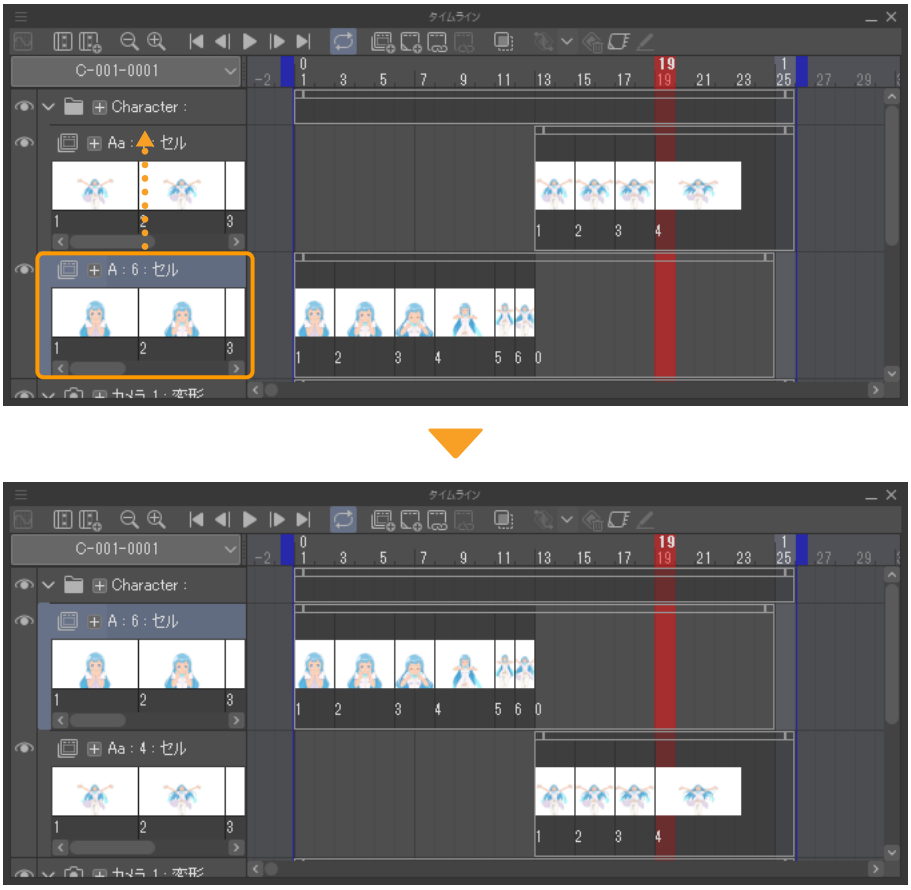
トラックの操作

CLIP STUDIO PAINT のトラックの機能について紹介します。トラックの順序を入れ替えてセルの重ね順を変更したり、サウンドファイルやムービーファイルを読み込んだりできます。

トラックの順序を入れ替える

[タイムライン] パレットで、トラックの順序を入れ替えられます。

移動したいトラックを選択し、移動したい位置までドラッグ＆ドロップします。タブレットの場合、トラック名右側のグリップに指やペンを合わせてドラッグ＆ドロップします。



トラックの順序が入れ替わると、[レイヤー] パレットのレイヤーの重ね順も入れ替わります。

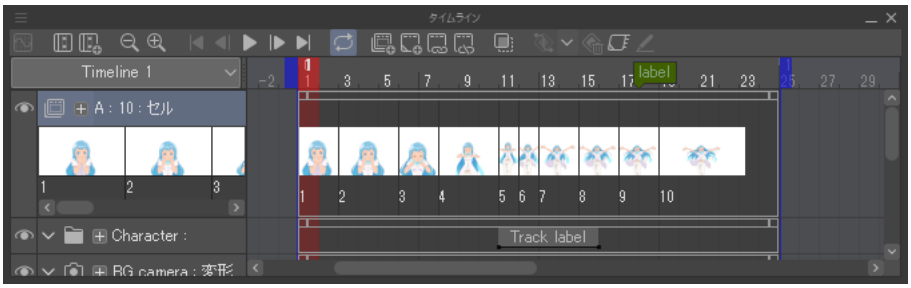
[レイヤー] パレットと同様に、レイヤーフォルダーにトラックをドラッグ＆ドロップすると、レイヤーフォルダー内にトラックを格納できます。ただし、アニメーションフォルダーにほかのトラックを格納できません。

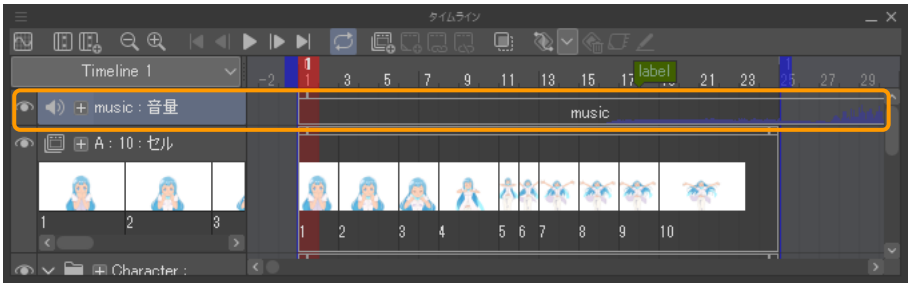
オーディオファイルを読み込む

[ファイル] メニュー→ [読み込み] → [オーディオ] を選択すると、オーディオファイルを読み込んで、[タイムライン] パレットにオーディオトラックとクリップを作成できます。

読み込めるオーディオファイルは、8bit または 16bit で非圧縮の wav 形式・MP3 形式・Ogg 形式です。なお、タイムラインが無効の場合は、オーディオファイルを読み込めません。

Windows/macOS/iPad は、オーディオファイルをキャンバスにドラッグしても、オーディオファイルを読み込めます。





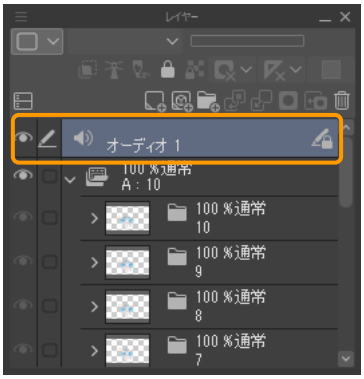
この方法では、複数のオーディオファイルを読み込む場合、1 つのオーディオトラックでファイルが管理されます。複数の音声を同時に再生したい場合は、先にオーディオトラックを作成してから、トラックごとにオーディオファイルを読み込みます。

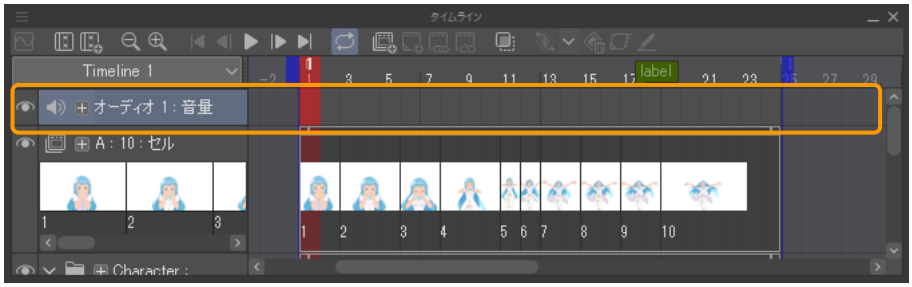
オーディオトラックの作成方法については、次の『オーディオトラックを新規作成する』を参照してください。

メモ　読み込んだオーディオファイルの編集については、『クリップの操作』や『キーフレームの操作』を参照してください。

オーディオトラックを新規作成する

[アニメーション] メニュー→ [アニメーション用新規レイヤー] → [オーディオ] を選択すると、空のオーディオトラックを作成できます。同時に、[レイヤー] パレットにオーディオレイヤーが作成されます。





新規作成したあとは、オーディオファイルを読み込む必要があります。ファイルを読み込むオーディオトラックを選択し、『オーディオファイルを読み込む』の操作を行います。

ムービーファイルを読み込む

[ファイル] メニュー→ [読み込み] → [ムービー] を選択すると、ムービーファイルをファイルオブジェクトレイヤーとして読み込めます。[タイムライン] パレットには、ムービートラックとして表示されます。

ファイルオブジェクトレイヤーとは、画像やムービーなどのファイルを、CLIP STUDIO PAINT に読み込んだレイヤーです。通常のレイヤーとは異なり、元ファイルが維持されたまま、CLIP STUDIO PAINT からレイヤーとしてリンクされます。

読み込めるムービーファイルは、OS により異なります。なお、使用環境にインストールされているコーデックプログラムによっては、読み込みや再生が行えない場合があります。

- Windows は、AVI 形式（拡張子：avi）・MP4 形式（拡張子：mp4）・QuickTime 形式（拡張子：mov）です。
- macOS/iPad は、QuickTime 形式（拡張子：mov）・MP4 形式（拡張子：mp4）です。
- Android/Chromebook は、MP4 形式（拡張子：mp4）です。

[タイムライン] パレットでムービートラックを編集する方法については『クリップの操作』や『キーフレームの操作』を参照してください。

[オブジェクト] サブツールでムービートラックを選択すると、ファイルオブジェクトレイヤーとして編集を行えます。『ファイルオブジェクトレイヤーを編集する』を参照してください。

2D カメラフォルダートラックを追加する

[アニメーション] メニュー→ [アニメーション用新規レイヤー] → [2D カメラフォルダー] を選択すると、2D カメラフォルダートラックを [タイムライン] パレットに追加できます。[レイヤー] パレットには 2D カメラフォルダーが作成されます。

2D カメラフォルダーを作成し、アニメーションフォルダーやレイヤーを格納すると、アニメーションにカメラワークを付けられます。

2D カメラフォルダーを使用して、カメラワークを設定する方法については、『2D カメラフォルダートラック』を参照してください。

キーフレームの操作

キーフレームとは、セルやレイヤーの表示情報をはじめ、カメラアングルの位置やオーディオファイルの音量などの設定情報を、タイムラインに記録する機能です。

キーフレームを 2 か所に設定した場合、最初のキーフレームに登録した情報から、次のキーフレームに設定した情報になるように変化します。たとえば、2D カメラフォルダートラックなら、左から右にカメラを動かすようなカメラワークを、キーフレームで設定できます。

キーフレームの編集を有効にする

選択したトラックに対して、キーフレームを設定できるようにします。

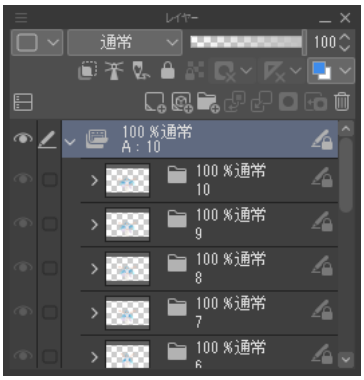
[タイムライン] パレットから、キーフレームを編集したいトラックを選択し、次のいずれかの操作を行います。

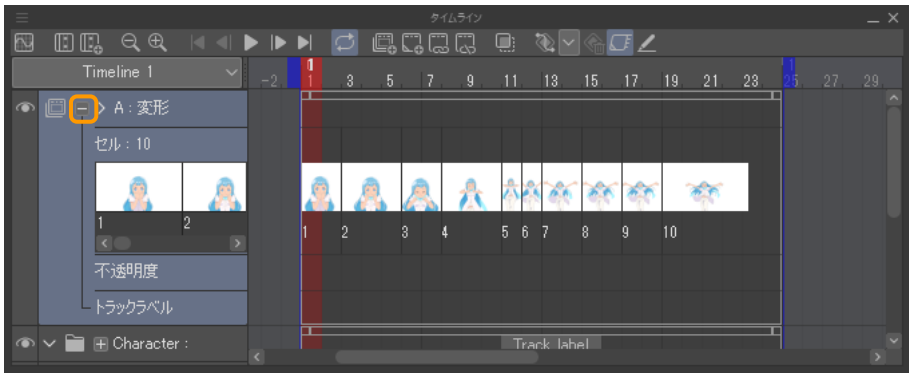
- [タイムライン] パレットの [レイヤーのキーフレームを有効化] をタップします。
- [アニメーション] メニュー→ [トラック編集] → [レイヤーのキーフレームを有効化] を選択します。

選択中のレイヤーやトラックに対して、キーフレームを使用した編集が行えるようになります。

[オブジェクト] サブツールで、レイヤーやトラックを選択すると、キーフレームを使用した編集が行えるようになり、[タイムライン] パレットと [レイヤー] パレットの表示が変わります。

- [タイムライン] パレットのトラックには、[変形] と [不透明度] など、キーフレーム専用の設定項目が追加されます。マスクが設定されているトラックの場合は、[マスク] も追加されます。トラック名の左側にある [詳細]（+）をタップすると、より詳細な項目を表示できます。
- [レイヤー] パレットに、画像の編集ができないことを示す、ロックアイコンが表示されます。アニメーションフォルダー内のセルは、半透明のロックアイコンが表示されます。





メモ

- **[レイヤーのキーフレームを有効化] をオンに設定したレイヤーに描画するには、『キーフレームが有効なレイヤーを編集する』を参照してください。**
- **2D カメラフォルダートラックとオーディオトラックは、つねにキーフレームの編集が有効な状態になっています。この設定を行う必要はありません。**

キーフレームの有効化を設定したトラックによっては、次の制限事項があります。

レイヤーフォルダー

レイヤーフォルダーに [レイヤーのキーフレームを有効化] を設定すると、レイヤーフォルダー内の全レイヤーに対して、キーフレームの設定が反映されます。なお、レイヤーフォルダー内の特定のレイヤーに対して、[レイヤーのキーフレームを有効化] をオフに設定できません。

アニメーションフォルダー（セル）

アニメーションフォルダー内のセルに対して、[レイヤーのキーフレームを有効化] を設定した場合は、アニメーションフォルダー全体に設定が反映されます。

[レイヤーのキーフレームを有効化] を設定したアニメーションフォルダー内のセルに対して、[ライトテーブルを有効化] をオフに設定している場合、[タイムライン] パレットで別のセルが指定されているフレームを選択しても、[レイヤー] パレットで選択しているセルは切り替わりません。ライトテーブルレイヤーを設定していないセルの場合も同様です。

キーフレームの編集を無効にする

選択したトラックに対して、キーフレームの設定を無効にします。

[タイムライン] パレットから、キーフレームの編集が有効になっているレイヤーやトラックを選択し、次のいずれかの操作を行います。

- [タイムライン] パレットの [レイヤーのキーフレームを有効化] をタップします。
- [アニメーション] メニュー→ [トラック編集] → [レイヤーのキーフレームを有効化] を選択します。

[タイムライン] パレットのトラックに設定されているキーフレームが非表示になり、キーフレームの設定ができなくなります。また、キャンバスに、キーフレームに記録した設定が表示されないようになります。

また、[タイムライン] パレットからキーフレーム専用の設定項目が非表示になります。同時に [レイヤー] パレットのロックアイコンも非表示になります。

メモ　2D カメラフォルダートラックとオーディオトラックは、つねにキーフレームの編集が有効な状態になっています。この設定を行う必要はありません。

再びキーフレームの有効化をオンにした場合

[レイヤーのキーフレームを有効化] をオフにしたあと、再度オンに設定すると、オフにした時点の設定を維持した状態で、[タイムライン] パレットのキーフレームが表示され、レイヤーの変形も復元されます。

ただし、[レイヤーのキーフレームを有効化] をオフにしたあとに、セルやレイヤーの不透明度などを設定しても、再度 [レイヤーのキーフレームを有効化] をオンにすると、オフにしてから設定した内容が無効になります。

キーフレームを設定する

キーフレームに関連する項目を設定し、キーフレームを作成していく方法です。トラックの種類に応じて、キーフレームに設定できる項目が異なります。

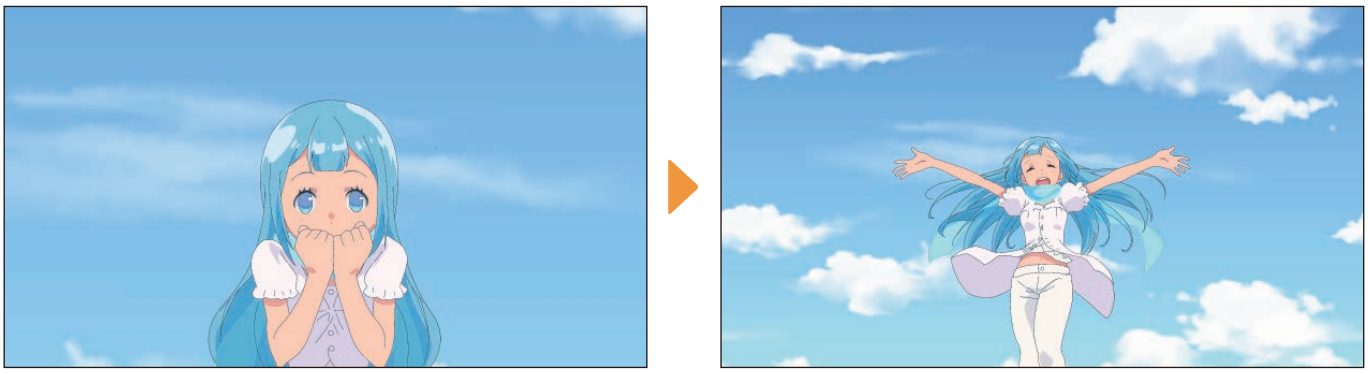
2D カメラフォルダートラック

2D カメラフォルダーは、アニメーションフォルダーやレイヤーの画像を変形せずに、アニメーションにカメラワークを付けられます。キーフレームには、次の情報を記録できます。

- 変形（位置・拡大率・回転・回転中心）
- 不透明度
- キーフレーム補間

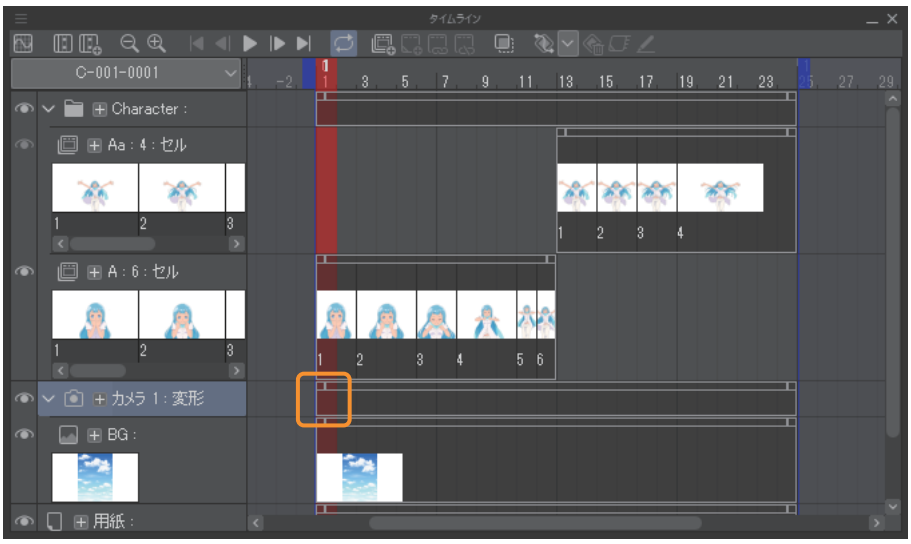
設定を行う前に、『2D カメラフォルダートラックを追加する』の方法で、2D カメラフォルダートラックを作成し、カメラワークを設定したいセルやレイヤーを 2D カメラフォルダートラックに格納しておきます。

ここでは、次のようにキャラクターに合わせて動く、背景のカメラワークを例に説明します。



1 **[オブジェクト] サブツールを選択します。**

2 **[タイムライン] パレットから、カメラワークを開始するフレームを選択します。**

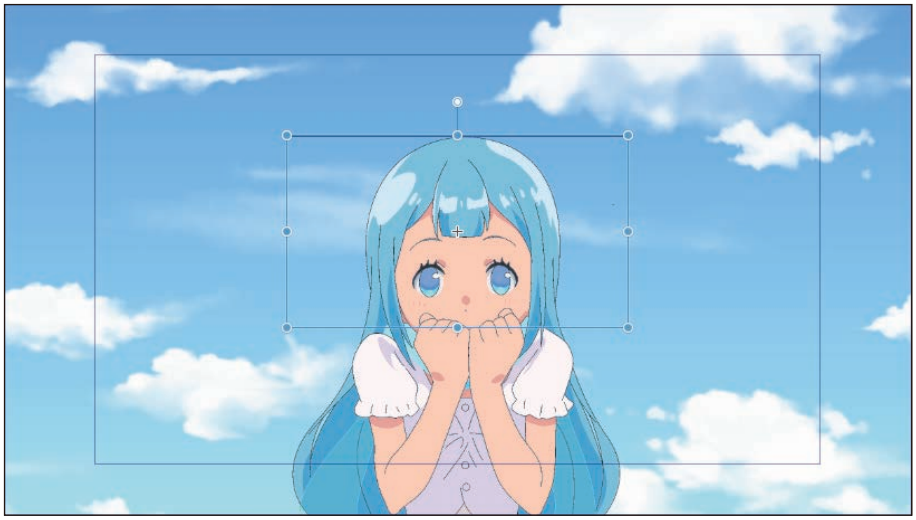


3 **[タイムライン] パレットの [キーフレーム補間] から、補間方法を選択します。**

補間方法の種類については『キーフレーム補間を変更する』を参照してください。

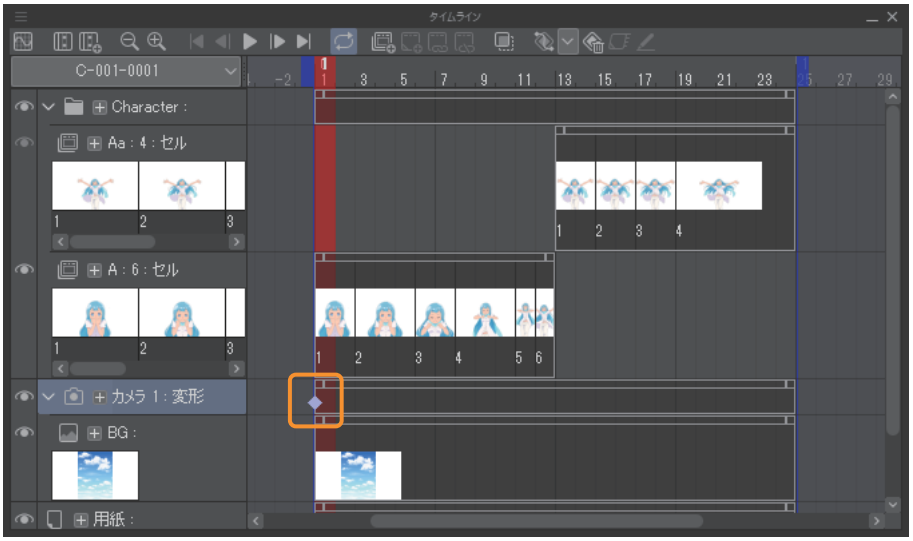
4 **キャンバスに表示されている 2D カメラの枠のハンドルをドラッグして、カメラワークを設定します。[ツールプロパティ] パレットを選択すると、数値を入力して 2D カメラの枠を配置できます。細かい調整に便利です。**

PRO/EX でアニメーション用のフレームを表示している場合は、基準フレームに合わせて、2D カメラの枠が表示されます。

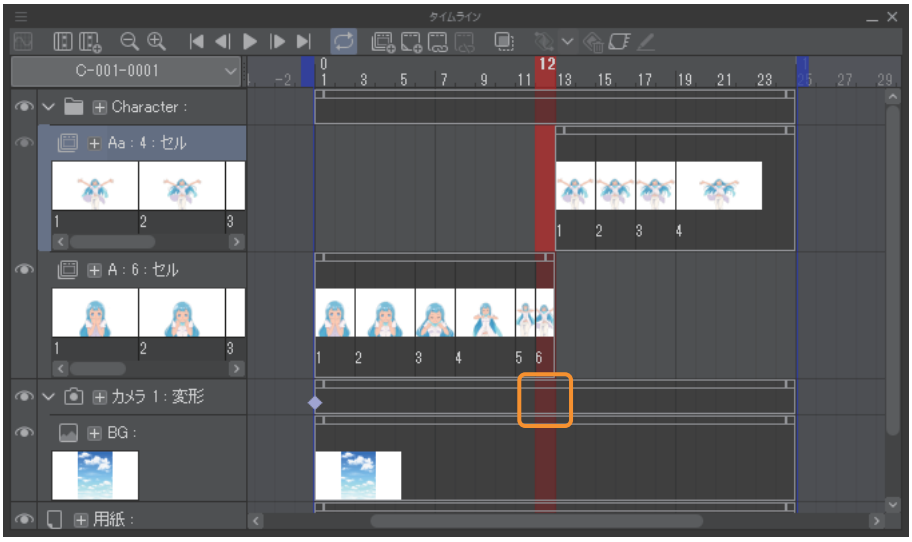


2D カメラの枠はカメラのファインダーに相当します。この枠が、動画などに書き出す場合の出力範囲になります。

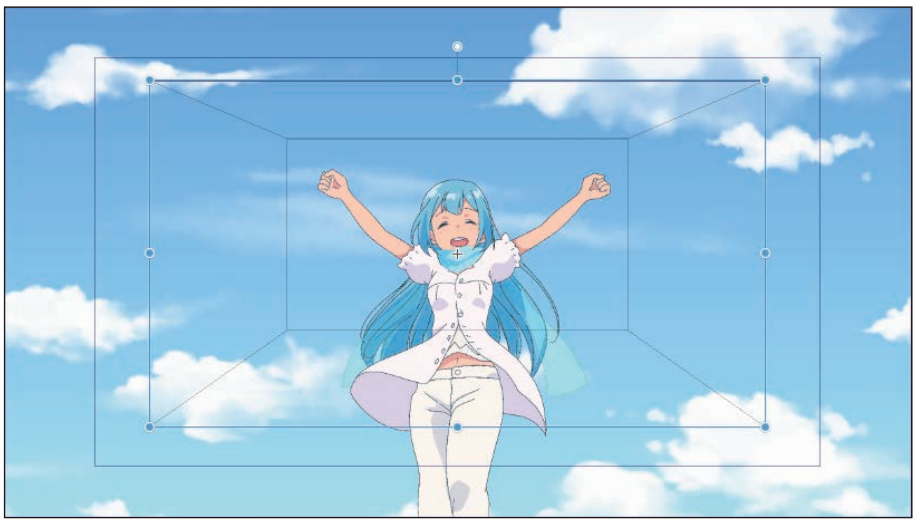
5 **[タイムライン] パレットに、キーフレームが作成され、設定が記録されます。**



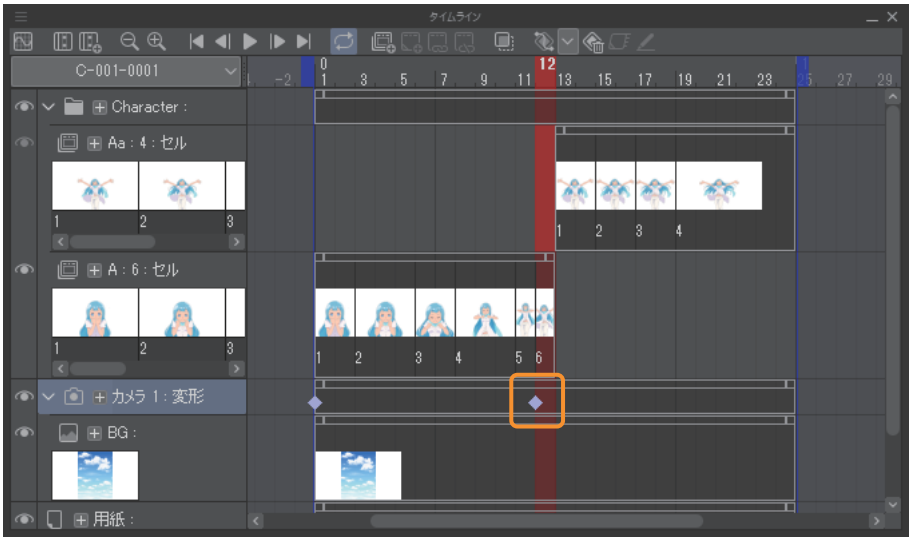
6 動きを付けるために、カメラワークを終了するフレームを選択します。



7 手順 3 から 4 と同様の操作を行い、カメラの位置を設定します。



設定と同時に、手順 6 で選択したフレームにキーフレームが作成されます。



タイムラインを再生すると、2D カメラフォルダートラックの動作を確認できます。2D カメラフォルダートラックの動作が確認できない場合は、『2D カメラをレンダリングする』の設定を確認してください。

2D カメラフォルダートラック選択時のサブツール詳細パレット

[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットを使うと、さまざまな設定を行えます。

2D カメラフォルダートラック選択時の [オブジェクト] サブツールの [サブツール詳細] パレットでは、『操作』・『2D カメラ』・『画像変形』・『レイヤー』のカテゴリから、2D カメラフォルダートラックの配置や表示方法を設定できます。

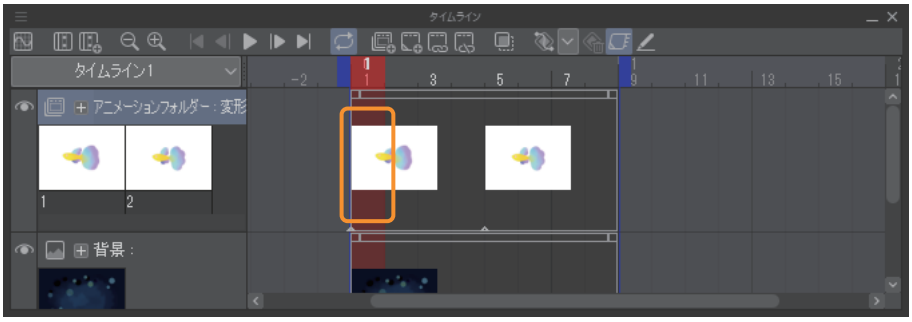
アニメーションフォルダーとレイヤー

アニメーションフォルダー（セル）や通常のレイヤーのトラックは、『キーフレームの編集を有効にする』と、キーフレームを使用した編集を行えます。キーフレームには、次の情報を記録できます。

- 変形（位置・拡大率・回転・回転中心）
- 不透明度
- キーフレーム補間

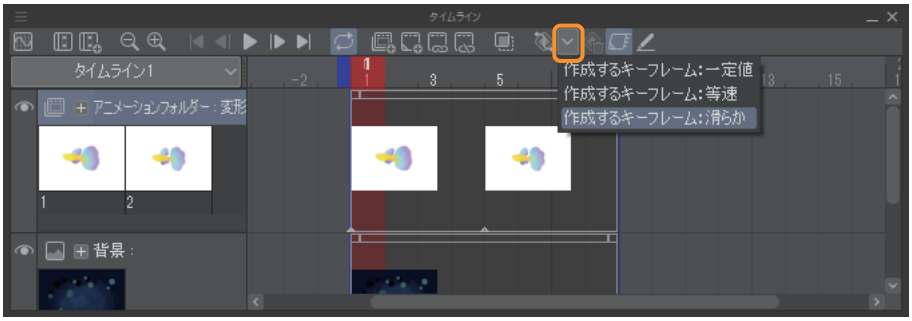
1 **[オブジェクト] サブツールを選択します。**

2 **[タイムライン] パレットのトラックから、動きを開始するフレームを選択します。**



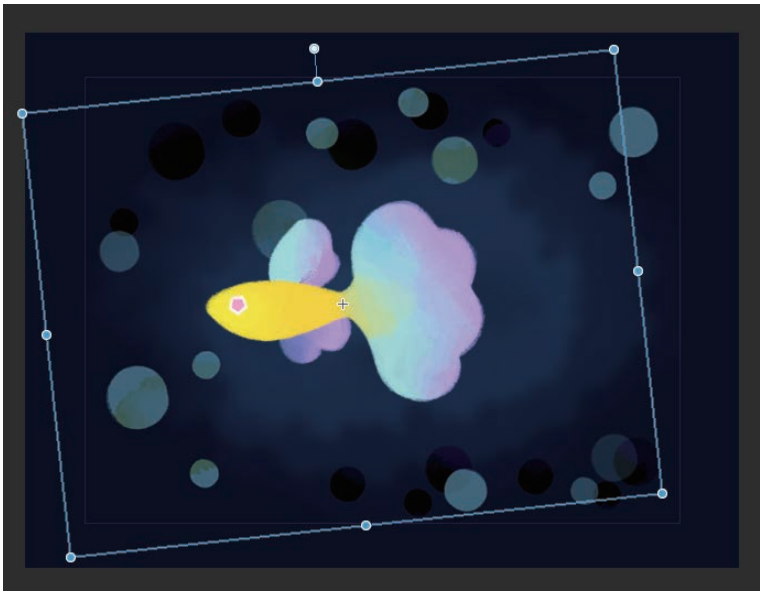
3 **[タイムライン] パレットの [キーフレーム補間] から、補間方法を選択します。**

補間方法の種類については『キーフレーム補間を変更する』を参照してください。

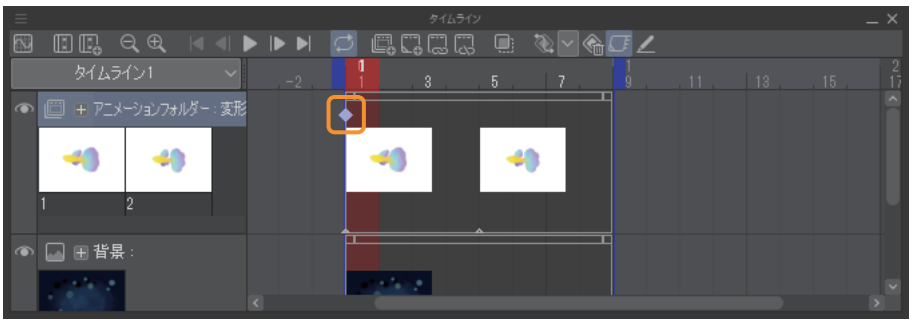


4 **キャンバスにフレームとハンドルが表示されます。ハンドルやフレームをドラッグして、レイヤーの配置や角度を調整します。[ツールプロパティ] パレットを選択すると、数値を入力して位置や角度を設定できます。また、不透明度の設定も行えます。**

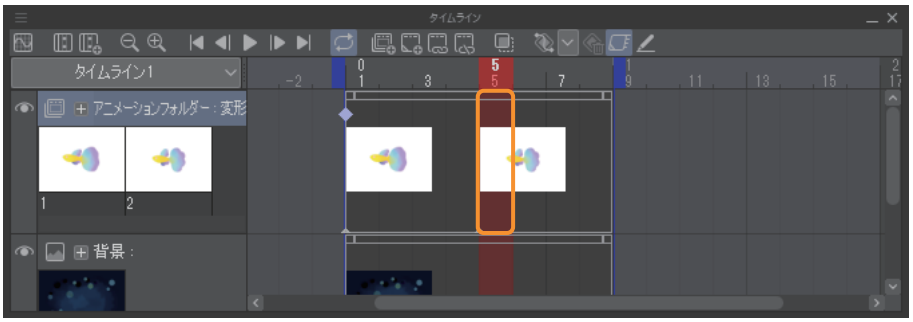
PRO/EX でアニメーション用のフレームを表示している場合は、基本フレームに合わせて、変形するためのフレームが表示されます。



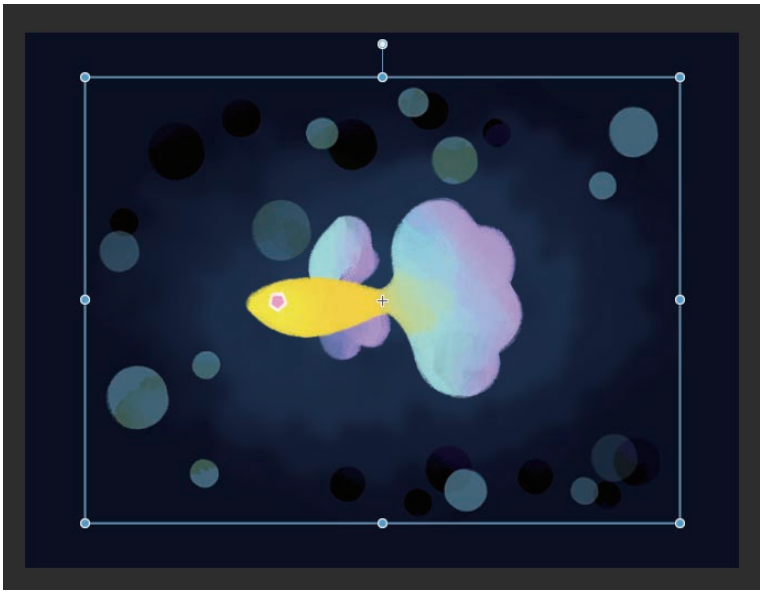
[タイムライン] パレットに、キーフレームが作成され、設定が記録されます。



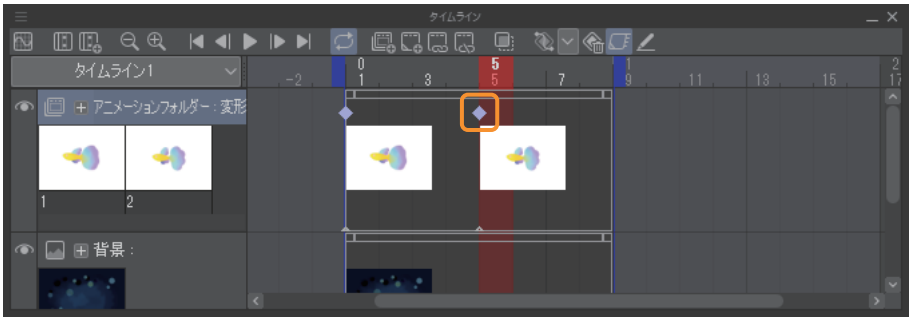
5 **動きを付けるために、別のフレームを選択します。**



6 手順３から４と同様の操作を行い、レイヤーの配置や角度を設定します。



設定と同時に、手順６で選択したフレームにキーフレームが作成されます。



タイムラインを再生すると、キーフレームの動作を確認できます。再生方法については『再生と停止』を参照してください。

キーフレームの編集を有効にしたレイヤー選択時のサブツール詳細パレット

[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットを使うと、さまざまな設定を行えます。

キーフレームの編集を有効にしたレイヤーやアニメーションフォルダー選択時の [オブジェクト] サブツールの [サブツール詳細] パレットでは、『操作』・『画像変形』・『レイヤー』のカテゴリから、画像の配置や表示方法を設定できます。

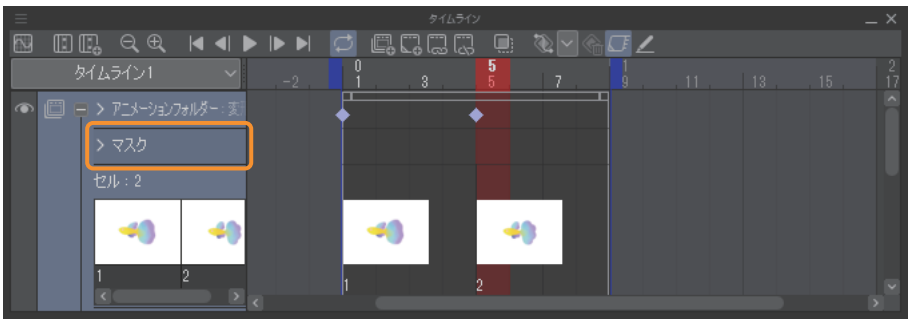
レイヤーマスク

レイヤーマスクが設定されているトラックの場合は、レイヤーマスクだけを変形できます。キーフレームには、次の情報を記録できます。

- マスク変形（位置・拡大率・回転）
- キーフレーム補間

レイヤーマスクにキーフレームを選択するには、[オブジェクト] サブツールを選択し、次のいずれかの操作を行います。

- [タイムライン] パレットから、マスクが適用されているトラックの [詳細]（+）をタップします。トラック名が展開されたら、[マスク] をタップして選択します。
- [レイヤー] パレットから、レイヤーマスクのサムネイルをタップして選択します。



レイヤーマスクを選択すると、キャンバスにフレームとハンドルが表示されます。以降の操作は『アニメーションフォルダーとレイヤー』の手順 2 以降の操作と同様です。

キーフレームの編集を有効にしたレイヤーマスク選択時のサブツール詳細パレット

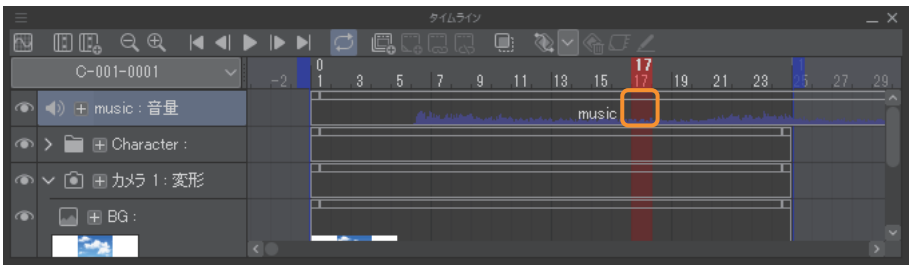
[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットを使うと、さまざまな設定を行えます。

キーフレームの編集を有効にしたレイヤーマスク選択時の [オブジェクト] サブツールの [サブツール詳細] パレットでは、『操作』・『マスク変形』のカテゴリから、レイヤーマスクの配置などを設定できます。

オーディオトラック

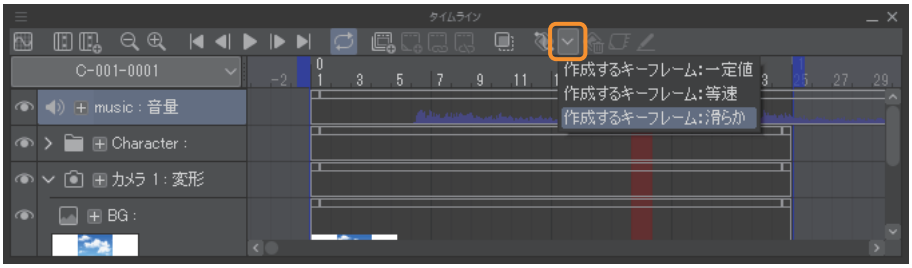
オーディオトラックでは、キーフレームを使用して、音量とフレーム補間の設定をキーフレームに記録できます。シーンに合わせて、オーディオファイルの音量を変更したいときに使用すると便利です。

1 [オブジェクト] サブツールを選択し、[タイムライン] パレットのオーディオトラックから、音量を設定したいフレームを選択します。

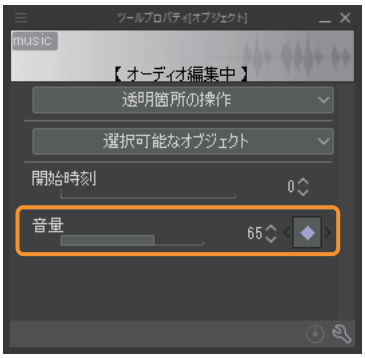


2 **[タイムライン] パレットの [キーフレーム補間] から、補間方法を選択します。**

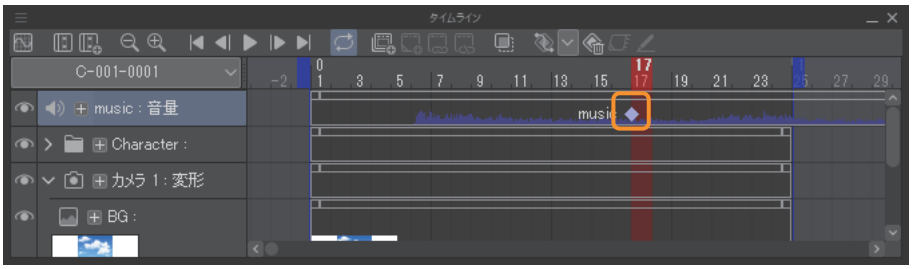
補間方法の種類については『キーフレーム補間を変更する』を参照してください。



3 **[ツールプロパティ] パレットの [音量] を調整します。**



設定と同時に、[タイムライン] パレットにキーフレームが追加されます。



4 **別のフレームを選択し、手順 2 ～ 3 の操作を行うと、別のフレームに音量を記録したキーフレームを作成できます。**

手順 1 で設定したキーフレームから、手順 4 で設定したキーフレームの間で、音量が変わります。

オーディオトラック選択時のサブツール詳細パレット

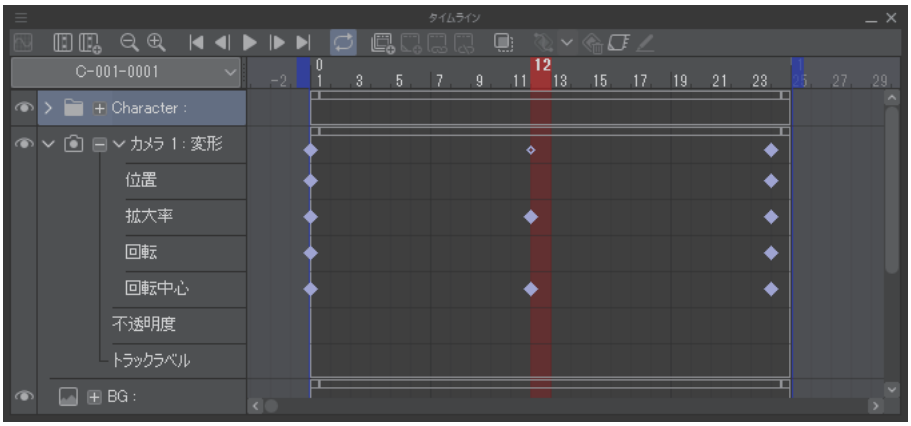
[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットを使うと、さまざまな設定を行えます。

オーディオトラック選択時の [オブジェクト] サブツールの [サブツール詳細] パレットでは、『操作』・『オーディオ』のカテゴリから、オーディオファイルの音量や再生開始時刻を設定できます。

キーフレームの表示

キーフレームを設定したときに、キーフレームが小さく表示される場合があります。前のキーフレームから、一部の設定項目が変更されていない場合やキーフレームの設定が削除されている場合、このような表示になります。

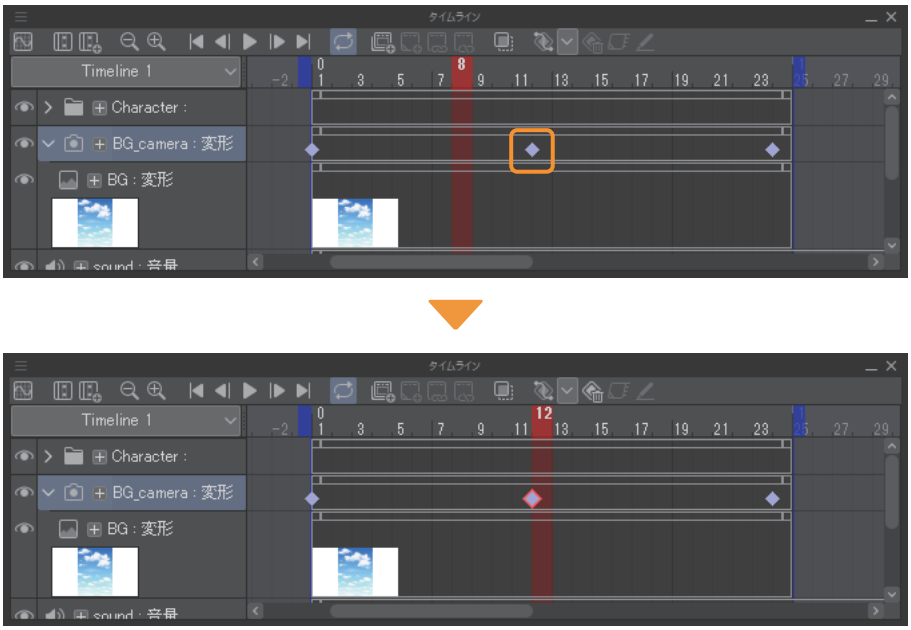
トラック名の [詳細]（+）をタップしたあとに、さらにレイヤー名の左側にある [>] をタップして、詳細な項目を展開すると、設定状態を確認できます。



また、キーフレームの表示色は、補間方法の設定により変わります。補間方法については『キーフレーム補間の種類』を参照してください。

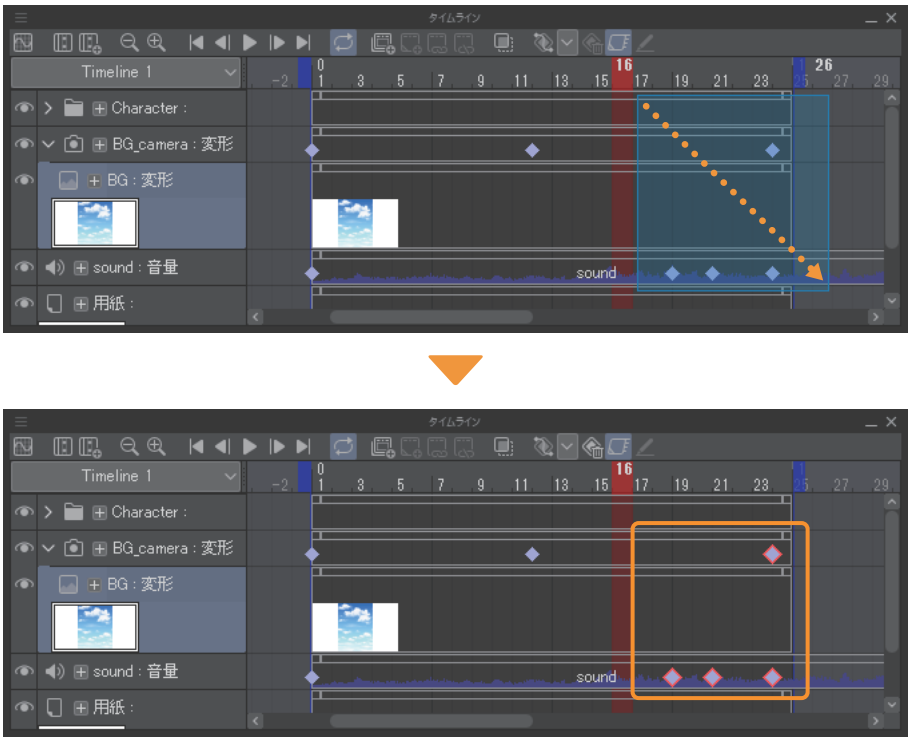
キーフレームを選択する

キーフレームをタップすると、キーフレームを選択できます。選択状態のキーフレームには、赤い枠が表示されます。



または、キーフレームを囲むようにドラッグしてもキーフレームを選択できます。

この方法を使用する場合、複数のキーフレームを囲むようにドラッグすると、複数のキーフレームをまとめて選択できます。異なるトラックにあるキーフレームも同時に選択できます。



一度キーフレームを選択したあとに、修飾キーとドラッグを組み合わせると、より便利に選択を行えます。

- [Shift] キーを押しながらタイムラインをドラッグすると、指定した範囲にあるキーフレームが、追加選択されます。
- [Ctrl] キーを押しながらタイムラインをドラッグすると、指定した範囲にあるキーフレームの選択が解除されます。

キーフレームを追加する

タイムラインの各トラックにキーフレームを作成できます。設定の変更はあとで行い、キーフレームだけを先に作っておきたいときに便利です。

キーフレームを作成したいトラックとフレームを選択し、次のいずれかの操作を行います。

- [タイムライン] パレットの [キーフレームを追加] をタップします。
- [アニメーション] メニュー→ [トラック編集] → [キーフレームを追加] を選択します。
- [タイムライン] パレットのコンテキストメニューから [キーフレームを追加] を選択します。

フレームに設定されている内容が維持された状態で、キーフレームが追加されます。

キーフレームに記録する設定を変更したい場合は、次の『キーフレームの設定を変更する』と『キーフレーム補間を変更する』を参照してください。

キーフレームの設定を変更する

キーフレームに記録した設定は、あとから変更できます。

[オブジェクト] サブツールを選択し、[タイムライン] パレットから設定を変更したいキーフレームを選択します。

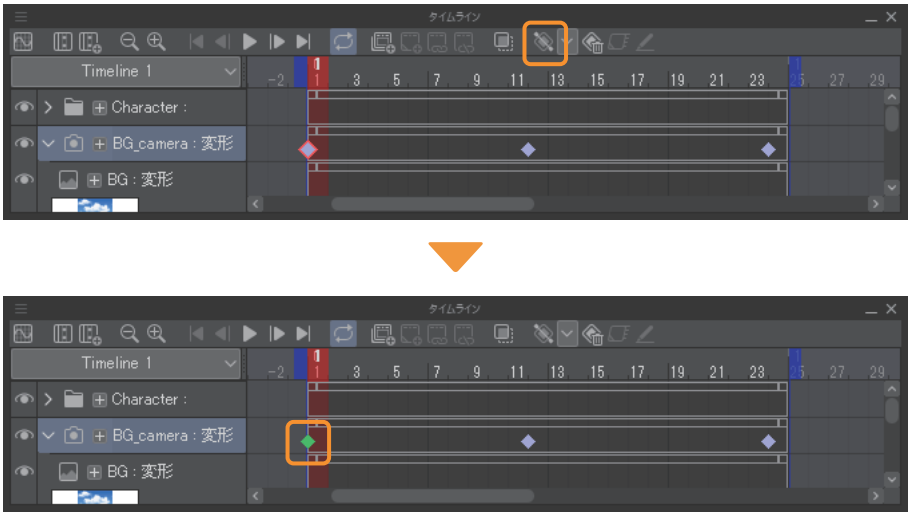
- [ツールプロパティ] パレットで設定を変更すると、キーフレームに変更が反映されます。
- 2D カメラフォルダートラックやレイヤーなどの場合は、キャンバス上でハンドルなどを操作することで、キーフレームの設定を変更できます。

キーフレームの設定の変更は、1 つずつ行います。複数のキーフレームを選択しても、まとめて設定を変更できません。

キーフレーム補間を変更する

補間方法を変更したいキーフレームを選択し、[タイムライン] パレットの [キーフレーム補間] から補間方法を選択します。

[タイムライン] パレットの [キーフレームを追加] をタップすると、キーフレームの補間方法が変更されます。

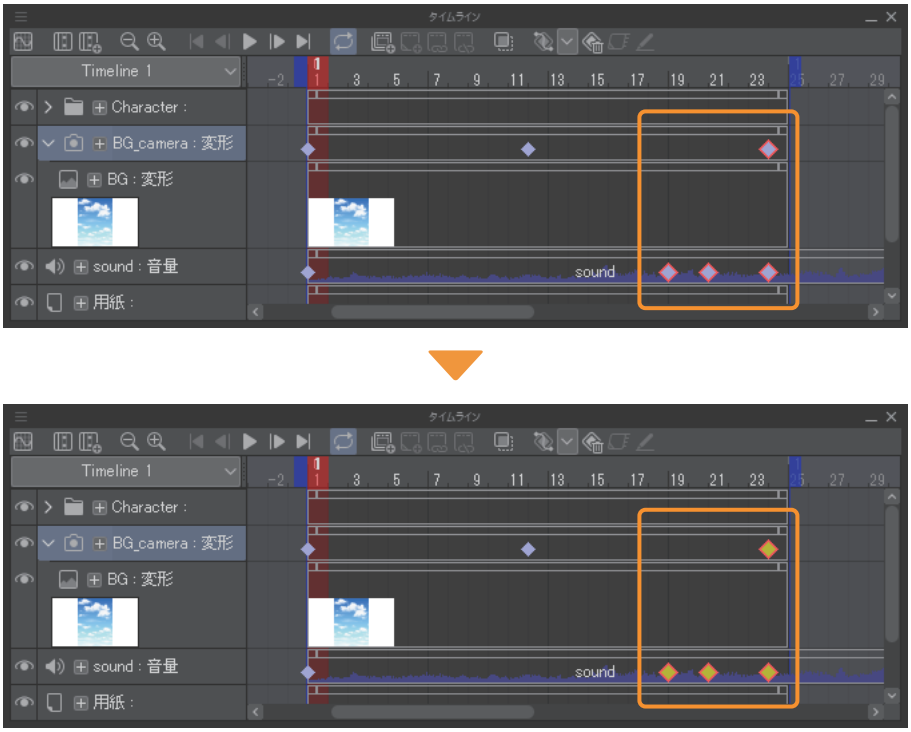


複数のキーフレームの補間方法を変更する

メニューコマンドを使用しても、キーフレームの設定を変更できます。この方法を使用する場合、複数のキーフレームの設定をまとめて変更できます。異なるトラック間のキーフレームを選択しても、補間方法を変更できます。

補間方法を変更したいキーフレームを選択し、次のいずれかの操作を行います。

- [タイムライン] パレットのコンテキストメニューから、[キーフレームを一定値補間に変更]・[キーフレームを等速補間に変更]・[キーフレームを滑らか補間に変更] のいずれかを選択します。
- [アニメーション]メニュー→[トラック編集]から、[キーフレームを一定値補間に変更]・[キーフレームを等速補間に変更]・[キーフレームを滑らか補間に変更] のいずれかを選択します。



キーフレーム補間の種類

キーフレームの補間方法には、次の 3 種類があります。設定した補間方法により、キーフレームの色が変わります。

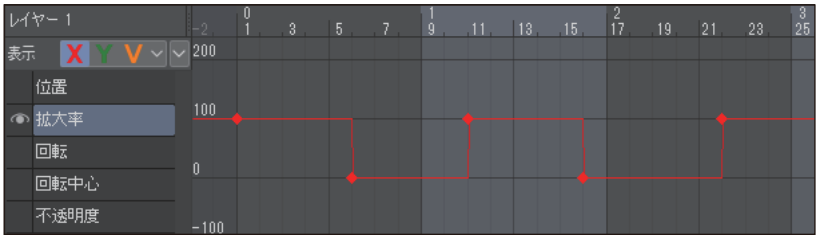
[タイムライン] パレットをファンクションカーブ編集モードで表示すると、補間方法をグラフで確認できます。『ファンクションカーブ編集モードに切り替える』を参照してください。

一定値　　等速　　滑らか

一定値

次のキーフレームが始まるまで、設定中のキーフレームの値が保持されます。次のキーフレームが始まると同時に値が切り替わります。キーフレームの色は黄です。

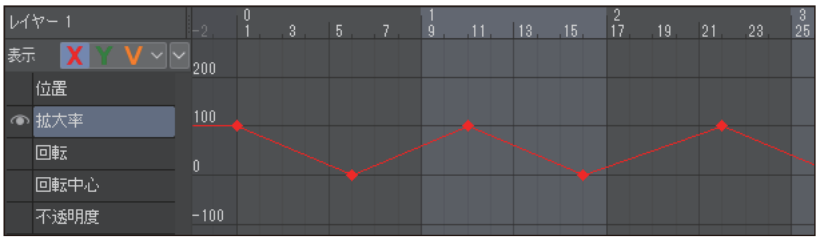
ファンクションカーブ編集モードでは、次のように表示されます。



等速

設定中のキーフレームから次のキーフレームまで、一定の速度で変化します。キーフレームの色は緑です。

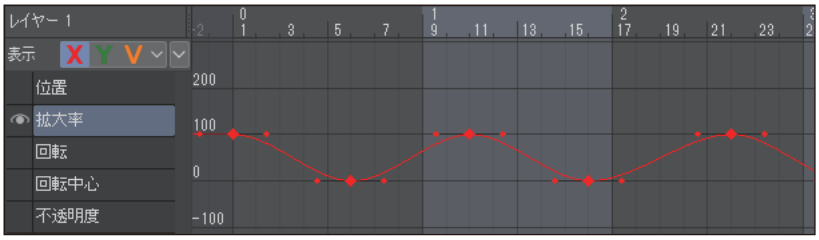
ファンクションカーブ編集モードでは、次のように表示されます。



滑らか

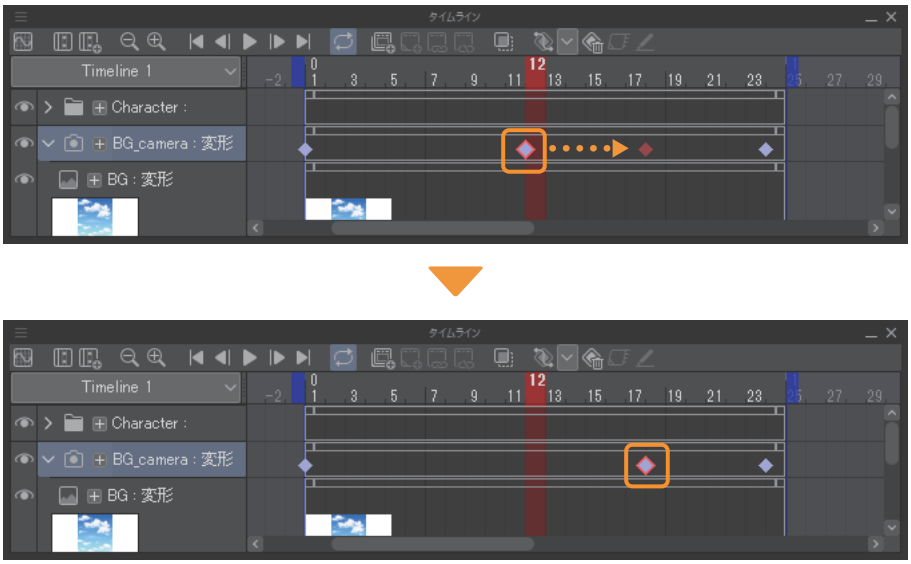
設定中のキーフレームから徐々に加速し、次のキーフレームの手前で減速するように変化します。キーフレームの色は青です。

ファンクションカーブ編集モードでは、次のように表示されます。



キーフレームの位置を変更する

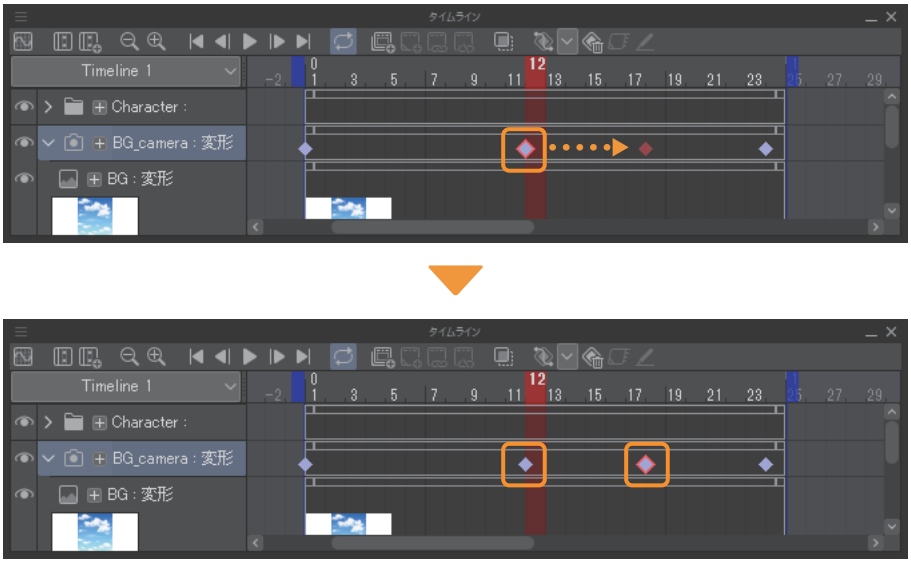
[タイムライン] パレットのキーフレームをドラッグ & ドロップすると、キーフレームの位置を変更できます。



また、キーフレームを選択したあと、[タイムライン] パレットのコンテキストメニューから [切り取り] と [貼り付け] を実行しても、キーフレームの移動を実行できます。[アニメーション] メニュー→ [トラック編集] の [切り取り] と [貼り付け] を実行しても、同様の操作を行えます。

キーフレームを複製する

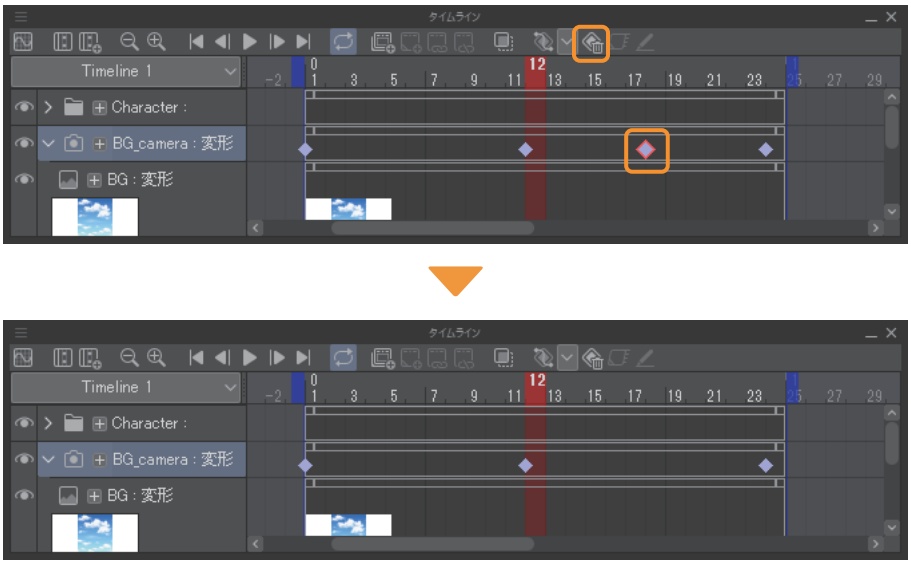
[タイムライン] パレットのキーフレームを [Alt] キーを押しながらドラッグ & ドロップすると、キーフレームを複製できます。



また、キーフレームを選択し、[タイムライン] パレットのコンテキストメニューから [コピー] と [貼り付け] を実行しても、キーフレームの複製を実行できます。[アニメーション] メニュー→ [トラック編集] の [コピー] と [貼り付け] を実行しても、同様の操作を行えます。

キーフレームを削除する

削除したいキーフレームを選択し、[タイムライン] パレットの [キーフレームの削除] をタップすると、キーフレームを削除できます。



また、キーフレームを選択し、[タイムライン] パレットのコンテキストメニューから [削除] を選択しても、キーフレームの削除を実行できます。[アニメーション] メニュー→ [トラック編集] → [削除] を選択しても、同様の操作を行えます。

すべてのキーフレームを削除する

選択したトラックから、すべてのキーフレームを削除できます。

キーフレームを削除したいトラックを選択し、次のいずれかの操作を行います。

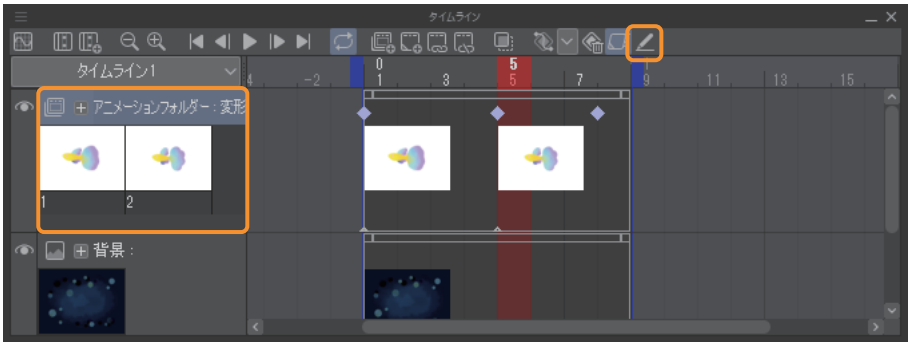
- [アニメーション] メニュー→ [トラック編集] → [すべてのキーフレームを削除] を選択します。
- [タイムライン] パレットのコンテキストメニューから [すべてのキーフレームを削除] を選択します。

キーフレームが有効なレイヤーを編集する

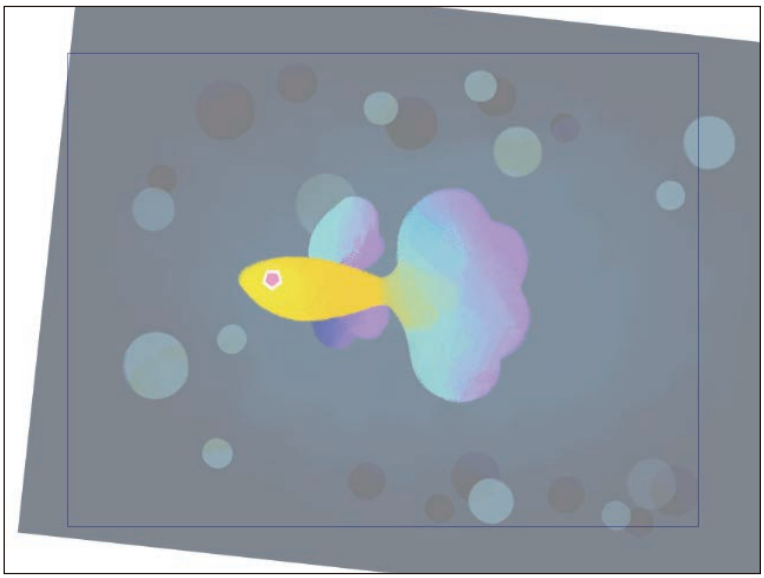
[レイヤーのキーフレームを有効化] をオンにしたレイヤーに対して、一時的に描画や編集を行えるように設定できます。

[タイムライン] パレットから、編集したいレイヤーを含むトラックを選択し、次のいずれかの操作を行います。

- [タイムライン] パレットの [キーフレームが有効なレイヤーの編集] をタップします。
- [アニメーション] メニュー→ [トラック編集] → [キーフレームが有効なレイヤーの編集] を選択します。



キーフレームに記録されている編集内容が解除されると同時に、選択したトラックと用紙レイヤーだけが表示されます。それ以外のトラックの画像は、半透明で表示されます。



別のトラックを選択すると、自動的に設定が解除されます。キャンバスの表示も元に戻ります。

ファンクションカーブ編集モードの操作

CLIP STUDIO PAINT でキーフレームを使用する場合、トラックごとにファンクションカーブ編集モードを使用した編集を行えます。

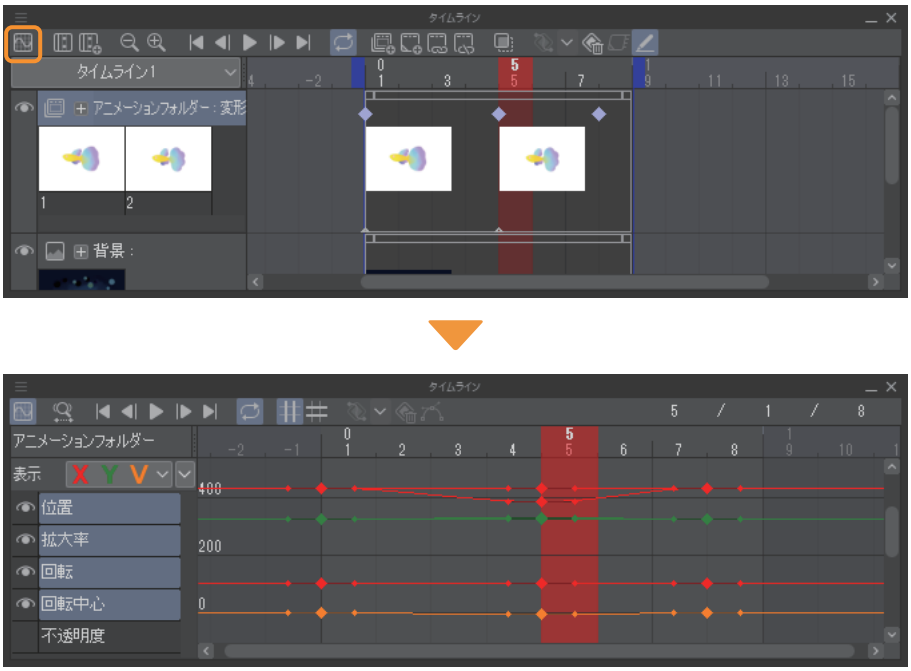
[タイムライン] パレットをファンクションカーブ編集モードに切り替えると、キーフレーム間をつなぐ「ファンクションカーブ」と呼ばれるグラフが表示されます。グラフの縦軸は、選択したトラックに応じて変わります。横軸は時間軸を示します。

ファンクションカーブを編集することで、画像の変形や不透明度のタイミングを調整し、キーフレーム間の補間方法を詳細に設定できます。オーディオトラックの場合は、音量の調整を行えます。

ファンクションカーブ編集モードに切り替える

ファンクションカーブ編集モードに切り替えてキーフレームを編集できます。ファンクションカーブ編集モードで編集したいトラックを [タイムライン] パレットから選択したあと、次のいずれかの操作を行います。

- [タイムライン] パレットの [ファンクションカーブ編集モード] をタップします。
- [アニメーション] メニュー→ [ファンクションカーブ] → [ファンクションカーブ編集モード] を選択します。

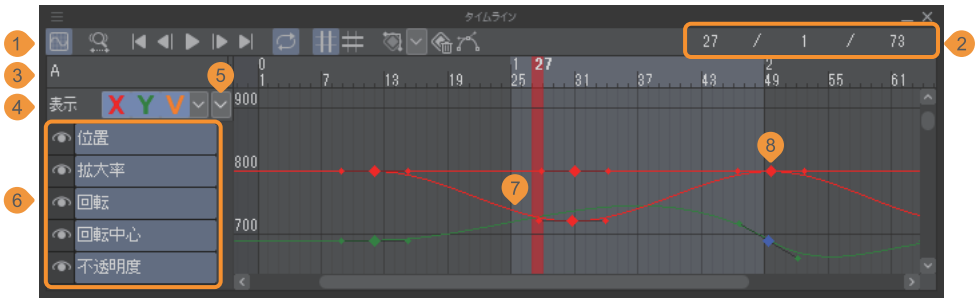


ファンクションカーブ編集モードを解除する

ファンクションカーブ編集モードに切り替えるときと同じ操作を行うと、[タイムライン] パレットを通常表示に戻せます。

タイムラインパレットの機能

ファンクションカーブ編集モードで表示したときの、[タイムライン] パレットの機能です。通常表示については『タイムラインパレット』を参照してください。



① **コマンドバー**

『コマンドバー』を参照してください。

② **現在のフレーム / 開始フレーム / 終了フレーム**

現在選択中のフレーム位置と、開始フレームの位置、終了フレームの位置が表示されます。

③ **トラック名**

編集中のトラック名が表示されます。

④ **表示**

ファンクションカーブの表示・非表示をタップして設定できます。ここでは、[X グラフ]・[Y グラフ]・[その他] の表示・非表示を切り替えられます。[その他] をオンにすると、[不透明度] や [音量] のように、X カーブ・Y カーブが影響しないファンクションカーブを表示できます。

⑤ **編集項目リストの表示切り替え**

[編集項目リスト] に表示する項目を設定します。タップすると表示できる項目が一覧表示されます。編集項目リストに表示したい項目をタップして、オンにします。

⑥ **編集項目リスト**

ファンクションカーブで編集できる項目です。目のアイコンをタップすると、項目に紐づくファンクションカーブの表示・非表示を切り替えられます。

⑦ **ファンクションカーブ**

ファンクションカーブ（グラフ）を表示・編集するための領域です。縦軸がカメラの配置、レイヤーの変形状態、不透明度などの設定値に相当します。横軸が時間軸です。

ファンクションカーブを修正することで、キーフレームに記録した、変形のタイミングやカメラの移動・回転量を調整できます。

ファンクションカーブは、X カーブは赤色、Y カーブは緑色、その他はオレンジ色で表示されます。

⑧ **キーフレーム**

レイヤーの変形や不透明度などの設定が記録されています。キーフレームを操作することで、変形のタイミングや、カメラの位置・角度量などを調整できます。

キーフレームには、「スロープ」が付属しています。スロープの制御点を操作すると、キーフレーム間の線の曲がり具合を調整できます。

コマンドバー

① **ファンクションカーブ編集モード**

[タイムライン] パレットの表示を、標準の [タイムライン] パレットの編集画面に切り替えます。

② **ドラッグでズーム**
オンにすると、ドラッグで [タイムライン] パレットの表示を拡大・縮小できるようになります。左にドラッグすると縮小、右にドラッグすると拡大します。キーフレームを編集するときは、再度タップしてオフにしてください。

Windows/macOS の場合は、[ドラッグでズーム] をオフにしていても、マウスの右ボタンを押しながらドラッグすると、[タイムライン] パレットを拡大・縮小できます。また、マウスホイールの操作でも、拡大・縮小を行えます。

③ **先頭へ**
[タイムライン] パレットの先頭フレームに移動できます。

④ **前のフレームへ**
[タイムライン] パレットで選択中のフレームから、1 つ前のフレームを選択できます。

⑤ **再生 / 停止**
『再生と停止』を参照してください。

⑥ **次のフレームへ**
[タイムライン] パレットで選択中のフレームから、1 つ後ろのフレームを選択できます。

⑦ **最後へ**
[タイムライン] パレットの最終フレームに移動できます。

⑧ **ループ再生**
オンにすると、アニメーション再生が終了したあとに、最初に戻ってループ再生を行います。

⑨ **X 軸方向にスナップ**
キーフレームの編集時に、X 軸方向にスナップします。

⑩ **Y 軸方向にスナップ**
キーフレームの編集時に、Y 軸方向にスナップします。

⑪ **キーフレームを追加**
『キーフレームを追加する』を参照してください。

⑫ **キーフレーム補間**
『キーフレーム補間を変更する』を参照してください。各項目については『キーフレーム補間の種類』を参照してください。

⑬ **キーフレームの削除**
『キーフレームを削除する』を参照してください。

⑭ **キーフレーム前後のカーブを分割**
『ファンクションカーブの前後を別々に調整する』を参照してください。

キーフレームを選択する

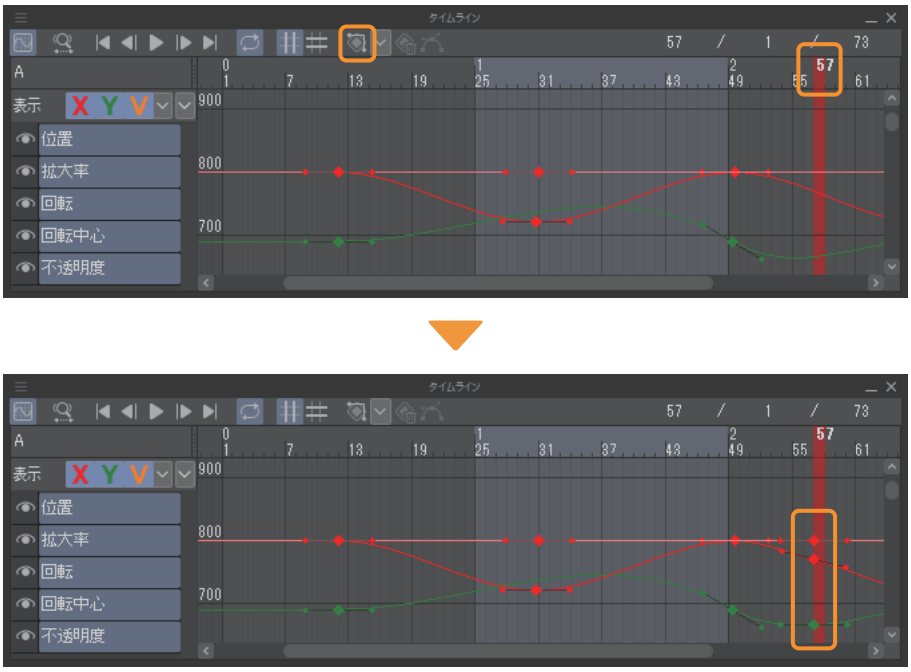
[タイムライン] パレットを通常モードで表示している場合と同様です。『キーフレームを選択する』を参照してください。

キーフレームを追加する

ファンクションカーブの曲がり具合を調整するために、キーフレームを追加できます。

キーフレームを追加したいフレームを選択します。

[タイムライン] パレットの [キーフレーム補間] から補間方法を選択し、[キーフレームを追加] をタップします。フレーム内のすべてのファンクションカーブに、キーフレームが追加されます。

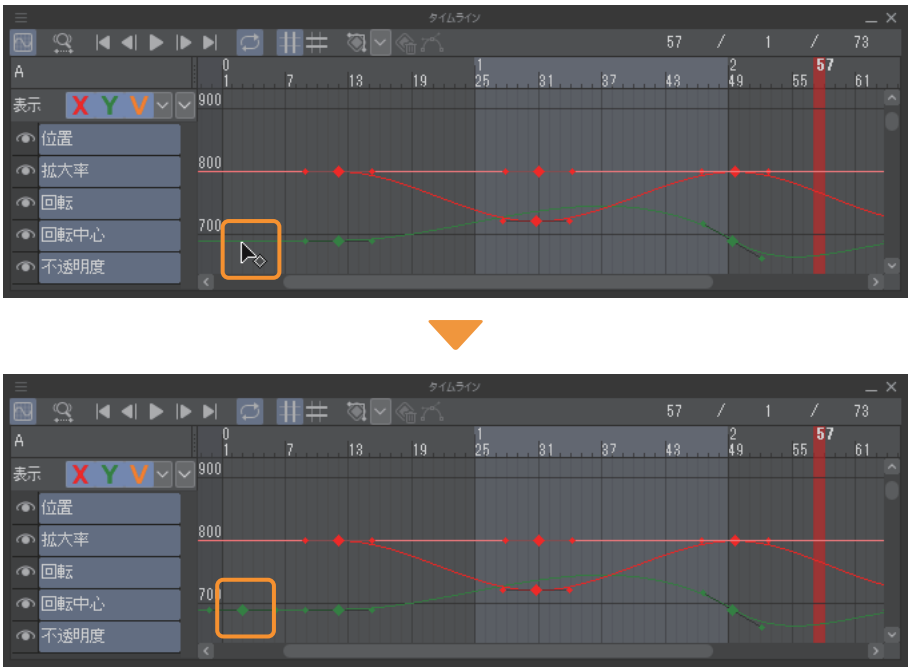


メモ

[キーフレーム補間] から選択した補間方法によっては、キーフレームの追加と同時に、ファンクションカーブが大きく変わることがあります。

特定のファンクションカーブにキーフレームを追加する

[タイムライン] パレットの [キーフレーム補間] から補間方法を選択し、[Alt] キーを押しながら、ファンクションカーブをタップします。タップした位置に、キーフレームが追加されます。同じフレーム内の別のファンクションカーブには、キーフレームが追加されません。



キーフレームを削除する

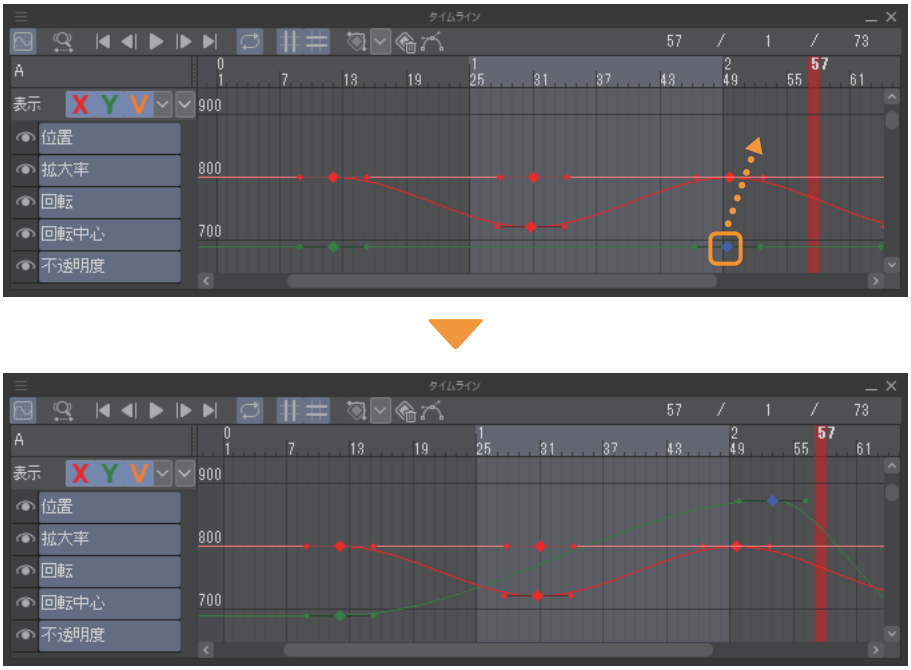
[タイムライン] パレットから、削除したいキーフレームを選択し、[キーフレームの削除] をタップすると、キーフレームを削除できます。複数のキーフレームを選択している場合は、まとめて削除できます。

また、次のいずれかの方法でも、キーフレームを削除できます。

- [アニメーション] メニュー→ [トラック編集] → [削除] を選択します。
- [Alt] キーを押しながら削除したいキーフレームをタップします。

キーフレームを移動する

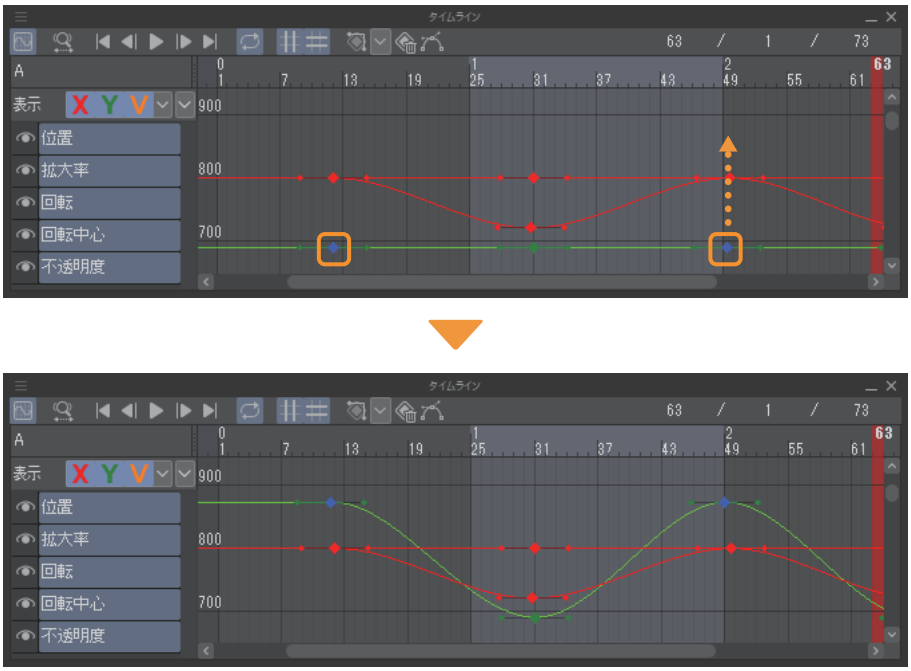
ファンクションカーブ編集モードでキーフレームを移動するには、キーフレームを選択してドラッグします。



- [Shift] キーを押してからキーフレームをドラッグすると、X 軸方向または Y 軸方向に、移動方向を制限できます。移動できる方向は、最初にドラッグした方向です。
- [タイムライン]パレットの[X軸方向にスナップ]や[Y軸方向にスナップ]をオンにしておくと、[タイムライン]パレットのフレームやトラックを示すグリッドに吸着し、垂直や水平に移動しやすくなります。

複数のキーフレームを移動する

複数のキーフレームを選択し、選択したいずれかのキーフレームをドラッグします。選択したキーフレームがドラッグした方向に移動します。



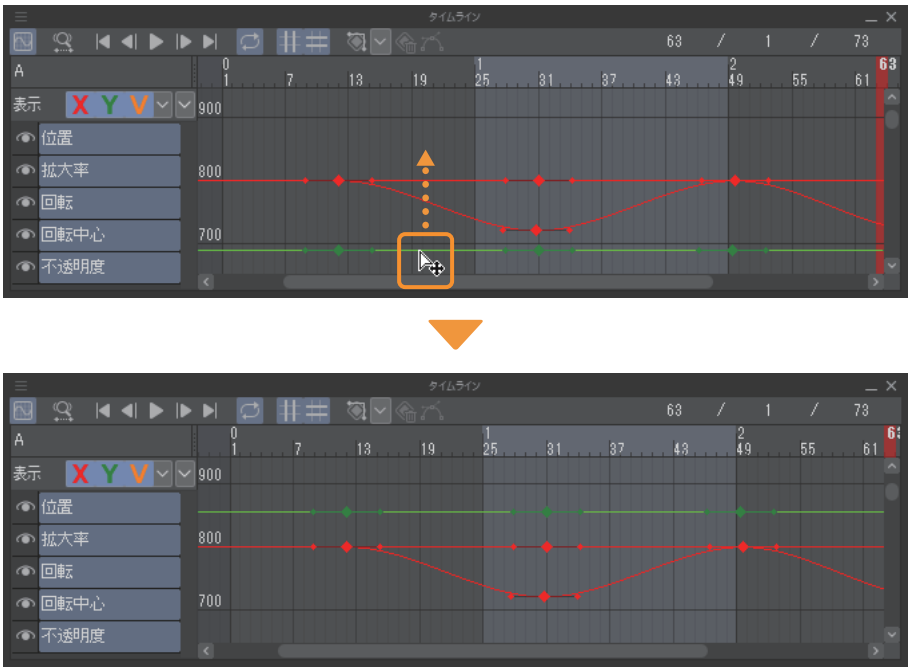
複数のキーフレームを選択していても、[Shift] キーを使用して移動方向を制限したり、グリッドにスナップしたりできます。

そのほか、複数のキーフレームを選択している場合は、[Ctrl]+[Shift] キーを押しながらドラッグすると、キーフレームの伸縮を行えます。

- [Ctrl]+[Shift] キーを押しながら、グラフ上を X 軸方向にドラッグすると、左端のキーフレームを固定した状態で、選択したキーフレームが X 軸方向に伸縮します。
- [Ctrl]+[Shift] キーを押しながら、グラフ上を Y 軸方向にドラッグすると、選択したキーフレームの値に倍率をかけます。値が 0 のところを中心に、グラフが拡縮されます。

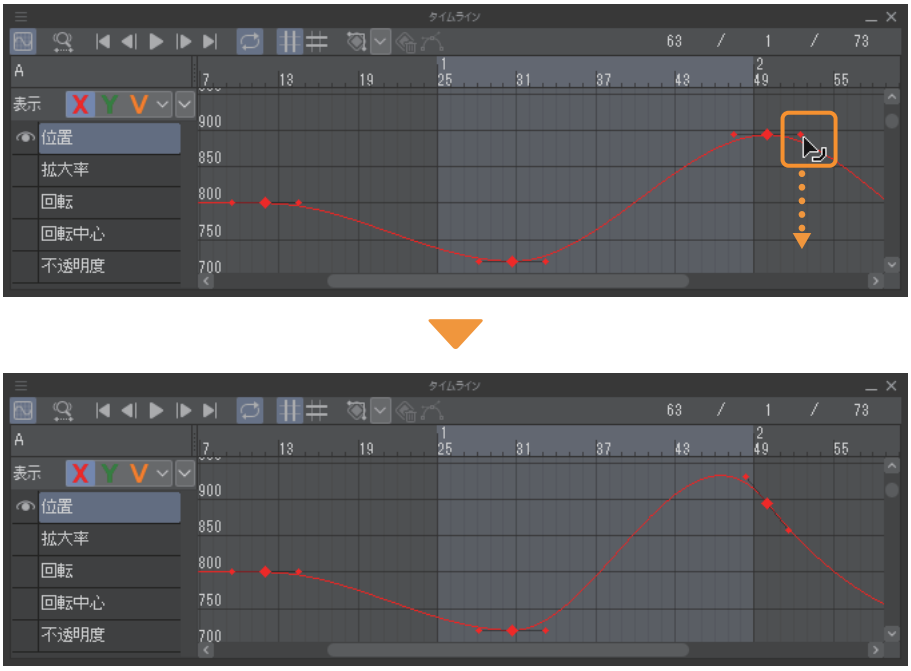
ファンクションカーブ全体を移動する

ファンクションカーブのキーフレーム以外の部分をドラッグすると、ファンクションカーブ全体を移動できます。



ファンクションカーブを調整する

キーフレームのスロープにある制御点をドラッグすると、ファンクションカーブの曲がり具合を調整できます。

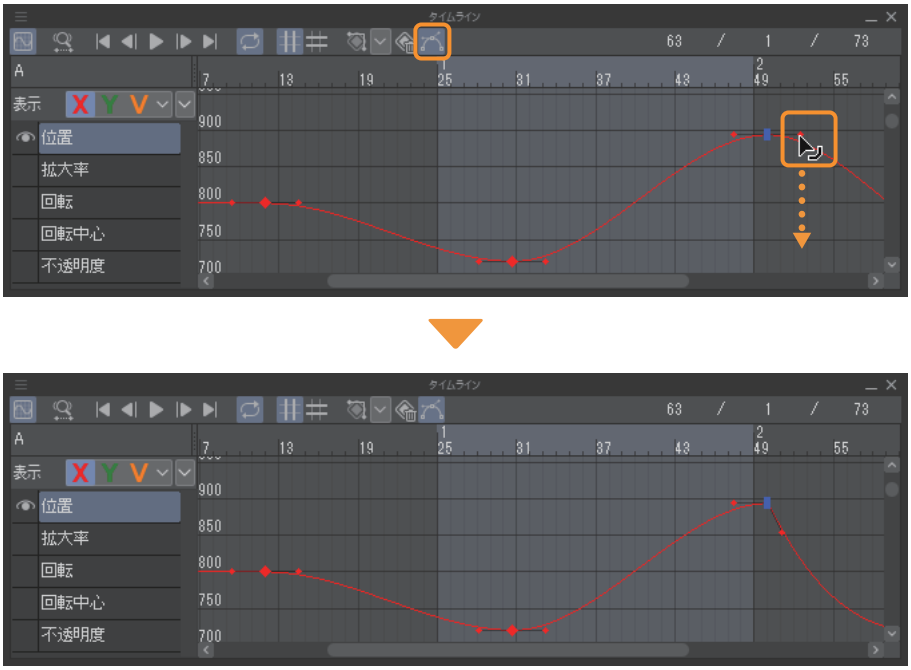


ファンクションカーブの前後を別々に調整する

曲がり具合を調整したいキーフレームを選択し、次のいずれかの操作を行います。

- [タイムライン] パレットの [キーフレーム前後のカーブを分割] をタップしてオンにします。
- [アニメーション] メニュー→ [ファンクションカーブ] → [キーフレーム前後のカーブを分割] を選択します。

キーフレームの形状が、細長い四角に切り替わり、スロープを使用して曲がり具合を調整するときに、左右の制御点を別々に操作できるようになります。



再度、同じキーフレームを選択して、[キーフレーム前後のカーブを分割] を実行すると、左右の制御点ごとに調整した内容が無効になり、キーフレームの形状と制御点の調整方法が元に戻ります。

アニメーションセルの表示

CLIP STUDIO PAINT の [アニメーション] メニューの各種メニューコマンドを使用して、アニメーションセルや 2D カメラフォルダートラックの枠を表示したり、軌跡を表示したりできます。

メモ

[アニメーション] メニューでは、表示・非表示を切り替える操作だけを行います。枠や軌跡の表示色など表示に関する設定は、[環境設定] ダイアログで行います。詳しくは『軌跡・カメラ』を参照してください。

編集対象のセルのみ表示

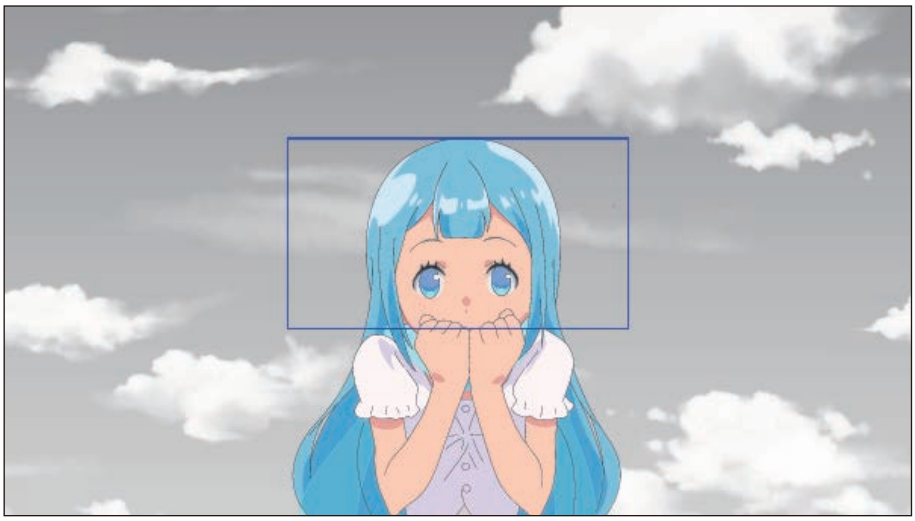
[アニメーション] メニュー→ [アニメーションセル表示] → [編集対象のセルのみ表示] を選択すると、[タイムライン] パレットや [レイヤー] パレットで選択しているセルだけを表示できます。再度、同じ操作を行うと、元の表示に戻せます。

なお、『オニオンスキン』の表示を有効にしている場合は、[編集対象のセルのみ表示] の設定は行えません。

2D カメラの枠を表示

[アニメーション] メニュー→ [2D カメラの枠を表示] を選択すると、[タイムライン] パレットで選択したフレームに設定されている、2D カメラフォルダートラックのカメラワークを示す枠を表示できます。カメラの上方向の枠は、太い線で表示されます。

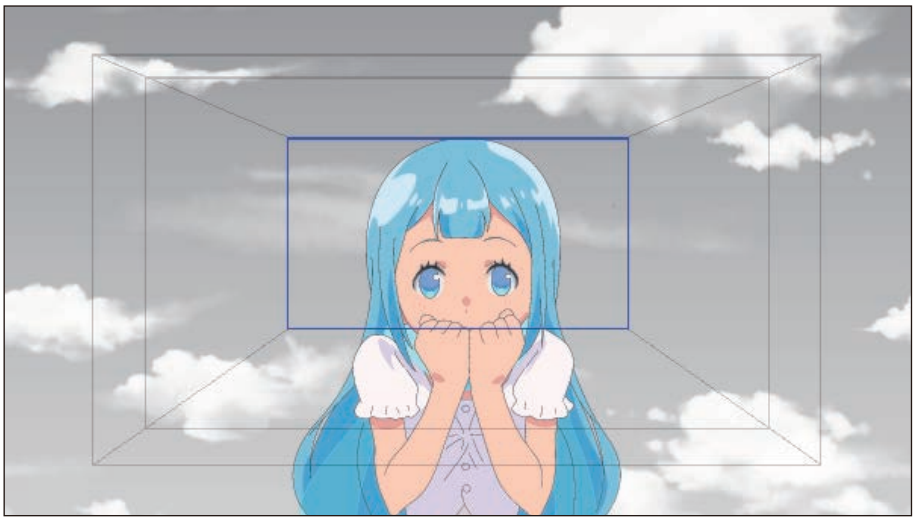
再度、同じ操作を行うと、元の表示に戻せます。



軌跡を表示

[アニメーション] メニュー→ [軌跡を表示] を選択すると、2D カメラフォルダートラックのカメラワークのほか、セルやレイヤーの変形の軌跡を表示できます。

再度、同じ操作を行うと、元の表示に戻せます。



初期設定では、2D カメラフォルダートラックの軌跡が表示されます。軌跡を表示する対象は、[環境設定] ダイアログで設定できます。詳しくは『軌跡・カメラ』を参照してください。

すべてのレイヤーの枠を表示

[アニメーション] メニュー→ [すべてのレイヤーの枠を表示] を選択すると、キャンバス内でキーフレームが設定されているすべてのレイヤーやトラックの枠を表示できます。ただし、[軌跡を表示] の設定が有効な場合は、選択中のレイヤーやトラックの軌跡だけ表示されます。

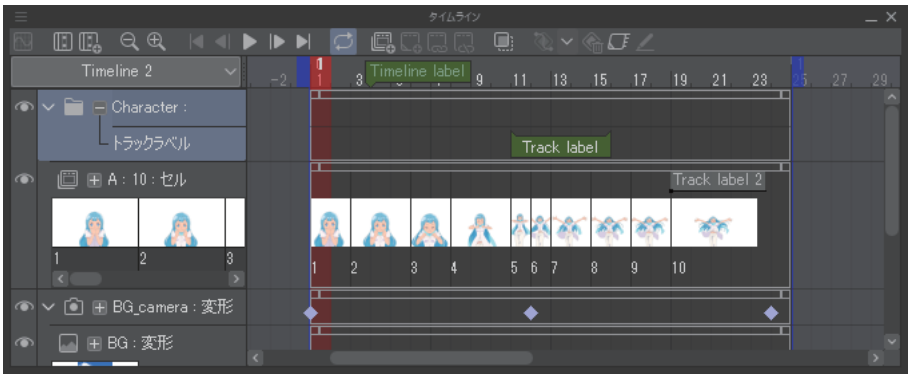
再度、同じ操作を行うと、元の表示に戻せます。

ラベルの操作

CLIP STUDIO PAINT のラベルとは、[タイムライン] パレット上に文字を入力できる領域です。編集時の目印として使用したり、特定のフレームに指示を記入したりできます。東映アニメーションデジタルタイムシート向けにカメラワークの指示を記入することもできます。

ラベルの種類

[タイムライン] パレットのラベルには、次の種類があります。



タイムラインラベル

特定のフレームに対して、タイムライン全体に関する指示や連絡事項を入力できます。『タイムラインラベルへ移動』を実行すると、指定したタイムラインラベルに移動できます。よく使うフレームのしおりのようにラベルを使用することも可能です。

作成方法については『タイムラインラベルを作成する』を参照してください。

トラックラベル

トラック内の特定のフレームに対して、指示や連絡事項を入力できます。

トラックラベルには、単独のフレームに対して設定できる「ポイントラベル」と、複数のフレームに対して設定できる「範囲ラベル」があります。2D カメラフォルダートラックに設定する場合は、東映アニメーションデジタルタイムシート用のカメラ指示を入力できます。

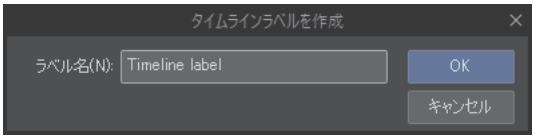
作成方法については『トラックラベルを作成する』を参照してください。

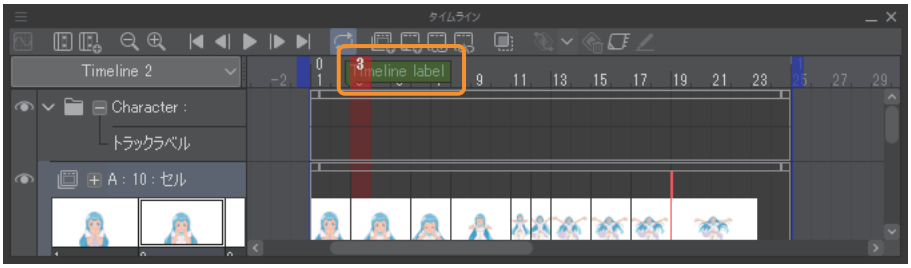
タイムラインラベルを作成する

[タイムライン] パレットから、タイムラインラベルを作成したいフレームを選択します。

[アニメーション] メニュー→ [ラベル] → [タイムラインラベルを作成] を選択します。[タイムラインラベルを作成] ダイアログが表示されたら、[ラベル名] にラベルに表示したいテキストを入力し、[OK] をタップします。

選択したフレームに、タイムラインラベルが追加されます。





メモ

キャンバス内に、同じテキストが入力されているタイムラインラベルを複数作成できません。同じテキストを使用する場合は、通し番号を追加するなど、同じにならないようにしてください。

タイムラインラベルを削除する

[タイムライン] パレットから、タイムラインラベルを削除したいフレームを選択します。

[アニメーション] メニュー→ [ラベル] → [タイムラインラベルを削除] を選択します。選択したフレームからタイムラインラベルが削除されます。

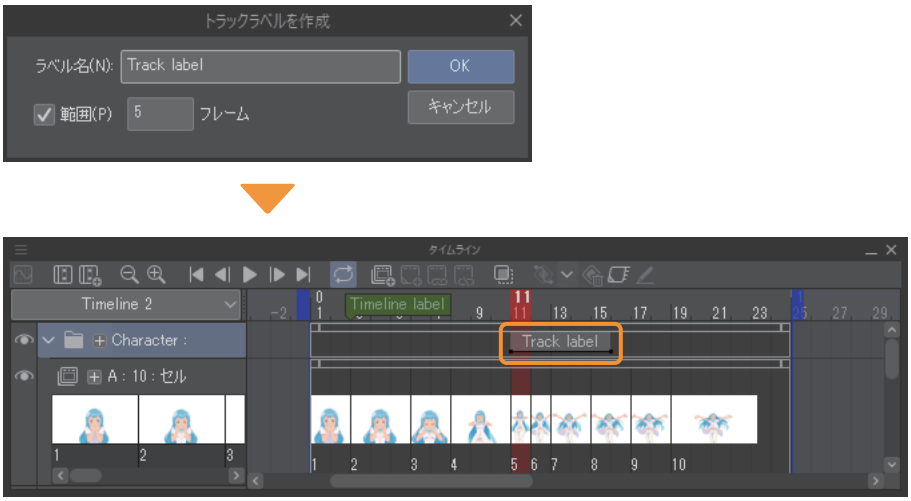
トラックラベルを作成する

[タイムライン] パレットからタイムラインを作成したいトラックとフレームを選択します。

[アニメーション] メニュー→ [ラベル] → [トラックラベルを作成] を選択します。[トラックラベルを作成] ダイアログが表示されたら、[ラベル名] にラベルに表示したいテキストを入力します。

複数のフレームにトラックラベルを作成したい場合は、[範囲] をオンにして、ラベルを適用するフレーム数を入力します。

[トラックラベルを作成] ダイアログの [OK] をタップすると、選択したトラック内のフレームにトラックラベルが作成されます。

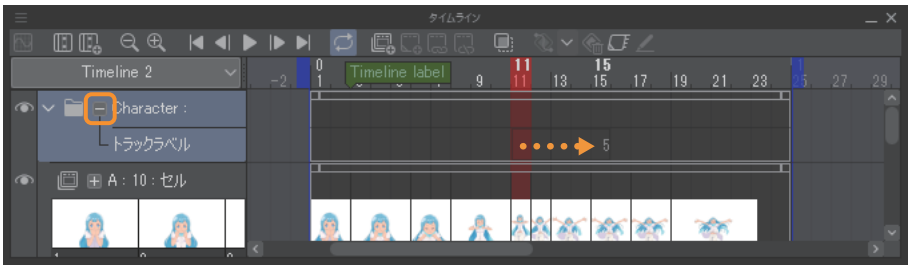


タイムラインパレットから作成する

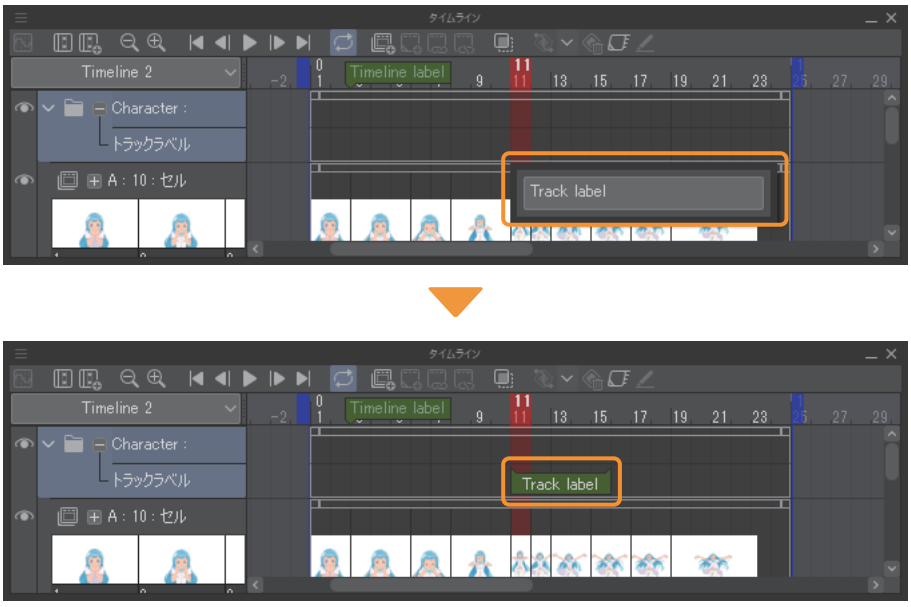
トラックラベルは、[タイムライン] パレットから作成することもできます。

トラック名の前にある [詳細]（+）をタップして、トラックラベルエリアを表示します。トラックラベルエリアから、トラックラベルを作成したいフレームを右クリックします。タブレットの場合は長押しします。

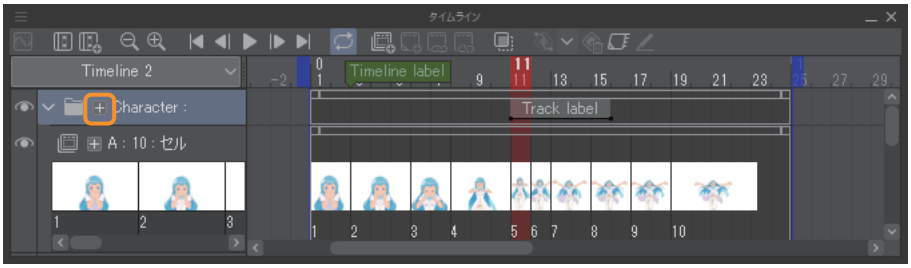
Windows/macOS は、トラックラベルエリア上をマウスの右ボタンを押しながらドラッグすると、複数のフレームを選択でき、範囲ラベルを作成できます。



入力欄が表示されたら、テキストを入力して、[Enter] キーを押すか、入力欄以外の場所をタップします。トラックラベルエリアにトラックラベルが作成されます。



トラックラベルエリアを非表示にした場合、トラックの上部にトラックラベルが表示されます。編集などは行えません。

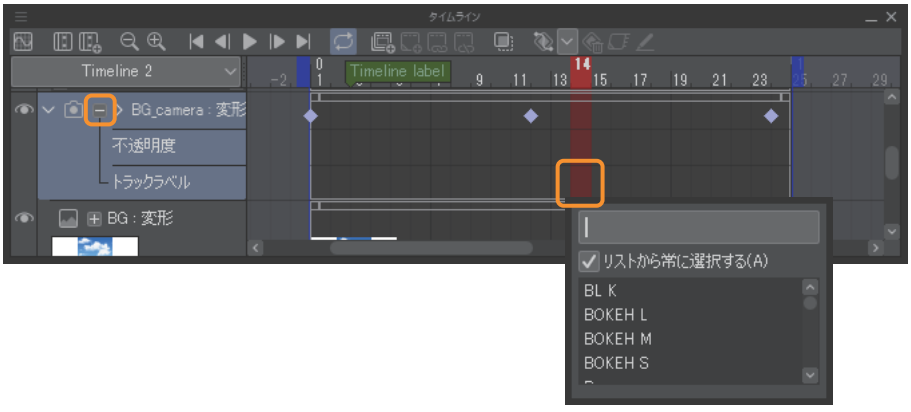


2D カメラフォルダートラックのトラックラベル

2D カメラフォルダートラックの場合は、東映アニメーションデジタルタイムシート向けのカメラワークの指示を、ラベルとして入力できます。入力した内容は、東映アニメーションデジタルタイムシートに引き継がれます。

2D カメラフォルダートラック名の前にある [詳細]（+）をタップして、トラックラベルエリアを表示します。トラックラベルエリアから、トラックラベルを作成したいフレームを右クリックします。タブレットの場合は長押しします。

リストが表示されたら、カメラワークの指示を選択します。選択するとリストが閉じ、トラックラベルエリアにトラックラベルが作成されます。



メモ　[リストから常に選択する] をオフにすると、ほかのトラックラベルと同様にテキストを入力できます。

範囲ラベルを作成する

カメラワークの指示を含む範囲ラベルを作成したい場合は、次のいずれかの操作を行います。

- Windows/macOS は、トラックラベルエリア上をマウスの右ボタンを押しながらドラッグして複数のフレームを選択します。ドラッグ終了時に表示されるリストからカメラワークの指示を選択し、範囲ラベルを作成できます。
- タブレットは、『トラックラベルを作成する』の方法で範囲ラベルを作成します。作成されたラベルをタップするとリストが表示されます。ラベルのテキストを削除すると、リストからカメラワークの指示を選択できるようになります。

中割りトラックラベルを作成する

[タイムライン] パレットに、中割りを指定するトラックラベルを作成できます。中割りトラックラベルには、○と●の 2 種類があります。

中割りトラックラベル○

『タイムシート情報』から、CSV 形式のファイルを書き出すときに、中割りの記号「○」として記載されます。

トラックラベルを指定したいフレームとトラックを選択し、[アニメーション] メニュー→ [ラベル] → [中割りトラックラベル○を作成] を選択します。[タイムライン] パレットに中割りを指定するトラックラベルが作成されます。

中割りトラックラベル●

『タイムシート情報』から、CSV 形式のファイルを書き出すときに、中割りの記号「●」として記載されます。

トラックラベルを指定したいフレームとトラックを選択し、[アニメーション] メニュー→ [ラベル] → [中割りトラックラベル●を作成] を選択します。[タイムライン] パレットに中割りを指定するトラックラベルが作成されます。

中割りトラックラベルを等間隔に作成する【Windows/macOS】

Windows/macOS では、マウスの右ボタンとキー操作を組み合わせて、等間隔に中割りトラックラベルを作成できます。

中割りトラックラベル○

中割りトラックラベルを開始したいフレームから、次に中割りトラックラベルを作成したいフレームまで、マウスの右ボタンを押しながらドラッグします。ボタンを離すと、コンテキストメニューが表示されます。[Alt]+[Enter] キーを押すと、ドラッグを開始したフレームに中割りトラックラベル○が作成されます。

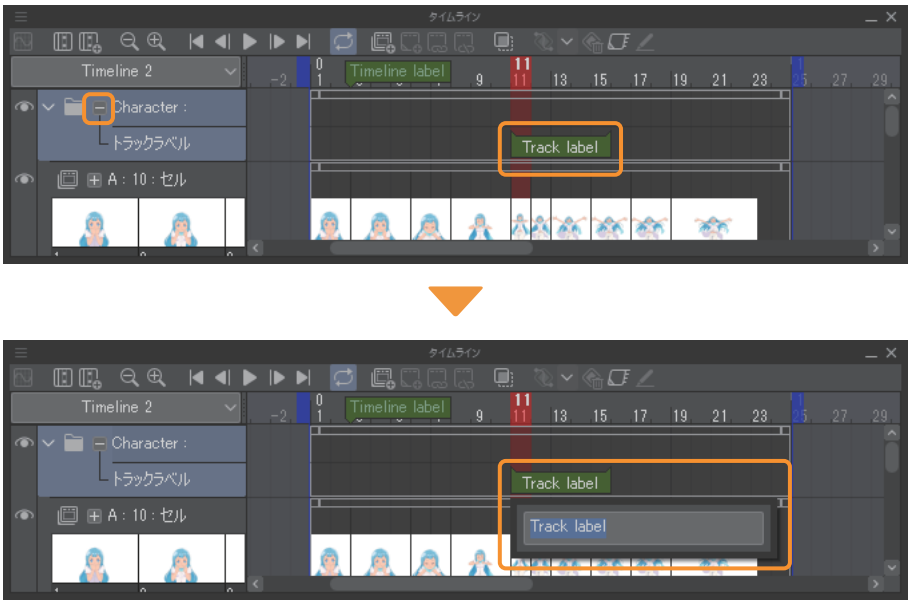
再度、[Alt]+[Enter] キーを押すと、ドラッグを終了したフレームに中割りトラックラベル○が作成されます。さらに [Alt]+[Enter] キーを押すと、最初と 2 つ目の中割りトラックラベル○と同じ間隔を空けたフレームに中割りトラックラベル○が作成されます。

中割りトラックラベル●

中割りトラックラベル○と同様の方法で、等間隔に中割りトラックラベル●を作成できます。中割りトラックラベル●の場合は、[Shift]+[Alt]+[Enter] キーを押します。

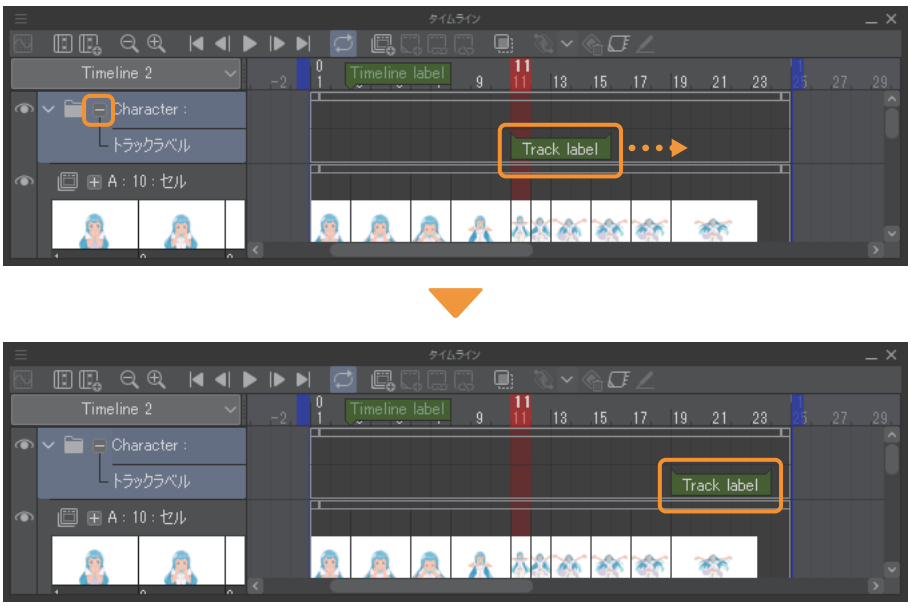
トラックラベルを修正する

トラック名の前にある [詳細]（+）をタップして、トラックラベルエリアを表示します。修正したいトラックラベルをタップすると、トラックラベルに入力したテキストを修正できます。テキストの入力が終わったら、[Enter] キーを押すか、入力欄以外の場所をタップすると、修正が反映されます。



トラックラベルの位置を変更する

トラック名の前にある [詳細]（+）をタップして、トラックラベルエリアを表示します。移動したいトラックラベルにマウスカーソルを合わせ、移動したい位置までドラッグします。

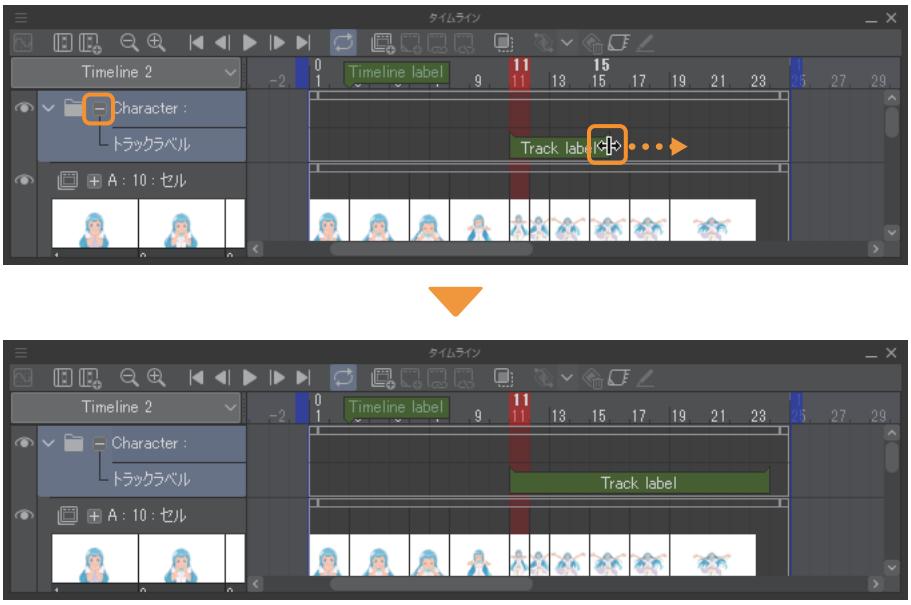


なお、ほかのトラックに移動することはできません。

トラックラベルの範囲を変更する

複数のフレームに対して範囲ラベルを作成した場合は、フレームの範囲を変更できます。

トラック名の前にある [詳細]（+）をタップして、トラックラベルエリアを表示します。範囲を変更したいトラックラベルの端にマウスカーソルを合わせ、左右にドラッグします。



トラックラベルを削除する

次のいずれかの操作を行うと、トラックラベルを削除できます。

- トラック名の前にある [詳細]（+）をタップして、トラックラベルエリアを表示します。削除したいトラックラベルをタップすると、入力欄が表示されます。入力欄の文字を削除して、[Enter] キーを押すか、入力欄以外の場所をタップすると、トラックラベルを削除できます。
- 削除したいトラックラベルを含むトラック内のフレームを選択します。[アニメーション] メニュー→ [ラベル] → [トラックラベルを削除] を選択すると、トラックラベルを削除できます。

タイムラインの読み込みと書き出し【EX】

CLIP STUDIO PAINT の [タイムライン] パレットの内容は、CSV 形式やデジタルタイムシート情報形式に書き出せます。また、東映アニメーション デジタルタイムシート向けに書き出したり、東映アニメーション デジタルタイムシートの情報を読み込んだりできます。

タイムシート情報

[ファイル] メニュー→ [アニメーション書き出し] → [タイムシート情報] を選択すると、[タイムライン] パレットの内容をタイムシート情報として書き出せます。

メニューコマンドを選択すると表示されるダイアログで、ファイル名を入力し、書き出すファイル形式を選択すると、タイムシート情報を書き出せます。書き出せる形式は、CSV 形式とデジタルタイムシート情報形式（拡張子：xdts）です。なお、書き出したファイルは、CLIP STUDIO PAINT や RETAS STUDIO に読み込めません。

CSV 形式

CSV 形式のファイルは、テキストエディターや表計算ソフトなどで閲覧できます。

- 1 行目は、アニメーションフォルダーの親フォルダー名が表示されます。親フォルダーが入れ子になっている場合、各フォルダー名は 「/」で連結されます。
- 2 行目は、アニメーションフォルダー名が表示されます。
- 3 行目以降は、フレーム名と、各フレームに対応するセルの名称やトラックラベルが表示されます。中割りトラックラベル○は「○」、中割りトラックラベル●は「●」で表示されます。
- フレームの番号は、[タイムライン] パレットの表示設定に関係なく、「1」から開始されます。

デジタルタイムシート情報形式

デジタルタイムシート情報形式（拡張子：xdts）は、東映アニメーションデジタルタイムシートに読み込めるファイルです。

- [タイムライン] パレットで下から上に並ぶレイヤーを、東映アニメーションデジタルタイムシートでは左から右に並ぶように出力されます。
- 表示しているアニメーションフォルダーと 2D カメラフォルダーの情報だけ出力されます。
- アニメーションフォルダーの名称が S0～S9 のレイヤーは、東映アニメーションデジタルタイムシートの Sound フィールドのデータとして出力されます。
- 2D カメラフォルダーの情報は、東映アニメーションデジタルタイムシートの Camera フィールドのデータとして出力されます。

東映アニメーション デジタルタイムシートにタイムシート情報を適用【Windows/iPad】

東映アニメーションデジタルタイムシートを起動し、縦方向のタイムシートを使用して、[タイムライン] パレットの内容を編集できます。

[アニメーション] メニュー→ [タイムライン] → [東映アニメーション デジタルタイムシートにタイムシート情報を適用] を選択すると、東映アニメーションデジタルタイムシートが表示されます。同時に、[タイムライン] パレットの内容が反映された状態で、タイムシートを編集できるようになります。

東映アニメーションデジタルタイムシートで編集できる内容は、総フレーム数・セルの表示タイミング・カメラ指示です。

!重要 [東映アニメーション デジタルタイムシートにタイムシート情報を適用] を実行する前に、同じ環境に東映アニメーションデジタルタイムシートをインストールしてください。インストールしていない場合は、実行時に表示されるダイアログの指示に従って、操作してください。

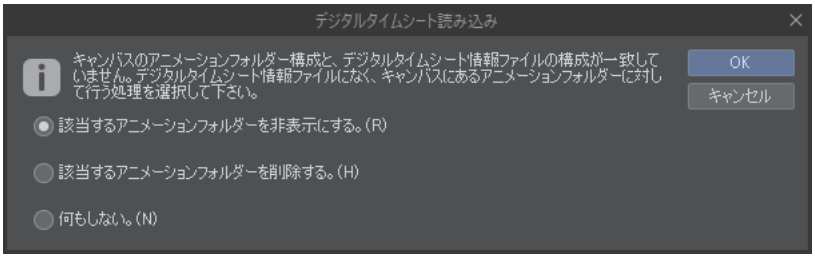
東映アニメーション デジタルタイムシートの編集結果を読み込む【Windows/iPad】

東映アニメーションデジタルタイムシートで編集した内容を、CLIP STUDIO PAINT に読み込めます。

[アニメーション] メニュー→ [タイムライン] → [東映アニメーション デジタルタイムシートの編集結果を読み込む] を選択すると、東映アニメーションデジタルタイムシートで設定した内容が、CLIP STUDIO PAINT の [タイムライン] パレットに反映されます。

- すでに東映アニメーションデジタルタイムシートと連携しているキャンバスを開いている場合は、そのキャンバスに設定内容が反映されます。複数のキャンバスを同時に開いている場合も同様です。
- 東映アニメーションデジタルタイムシートと連携しているキャンバスがない場合は、表示中のキャンバスに設定内容が反映されます。
- アニメーションフォルダーがロックされている場合、タイムシート情報を反映できません。

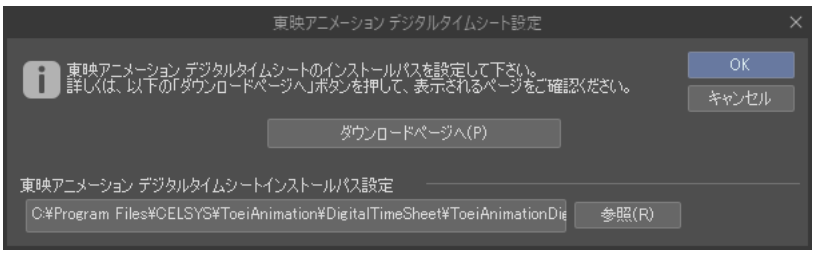
東映アニメーションデジタルタイムシートにないアニメーションフォルダーが、CLIP STUDIO PAINT の [タイムライン] パレットにある場合、[デジタルタイムシート読み込み] ダイアログが表示されます。ファイルを読み込むときに、CLIP STUDIO PAINT のアニメーションフォルダーを処理する方法を設定できます。



東映アニメーション デジタルタイムシート設定【Windows】

同じ環境にインストールした、東映アニメーションデジタルタイムシートと CLIP STUDIO PAINT を連携するための設定を行えます。

[アニメーション] メニュー→ [タイムライン] → [東映アニメーション デジタルタイムシート設定] を選択すると、[東映アニメーション デジタルタイムシート設定] ダイアログが表示されます。[参照] をタップして、東映アニメーションデジタルタイムシートのインストール先を指定します。



東映アニメーション デジタルタイムシートパス設定【iPad】

同じ環境にインストールした、東映アニメーションデジタルタイムシートと CLIP STUDIO PAINT を連携するための設定を行えます。

[アニメーション] メニュー→ [タイムライン] → [東映アニメーション デジタルタイムシートパス設定] を選択すると、メッセージが表示されます。内容を確認したら [OK] をタップします。

ファイル App が表示されたら、[この iPad 内] → [ToeiAnimationDigitalTimeSheet] → [Xdts] の順に選択し、[完了] をタップします。

アニメーションを確認する

CLIP STUDIO PAINT のキャンバス上でアニメーションを確認できます。通常の再生のほか、キー操作でセルごとに動かすこともできます。

キーでセルの動きを確認

[レイヤー] パレットや [タイムライン] パレットからセルを選択し、[アニメーション] メニュー→ [アニメーションセル表示] → [キーでセルの動きを確認] を選択すると、[キーでセルの動きを確認] ダイアログが表示されます。

[キーでセルの動きを確認] ダイアログが表示されている間、キーボードのキーを使用して、セルの表示を切り替えられます。

- ライトテーブルの表示を有効にし、[アニメーションセル] パレットに複数のライトテーブルレイヤーが登録されている場合は、[アニメーションセル] パレットのライトテーブルレイヤーを基準に、セルの表示が切り替わります。
- ライトテーブルの表示を無効にしている場合は、[レイヤー] パレットのアニメーションフォルダー内のレイヤーの重ね順を基準に、セルの表示が切り替わります。

使用できるキーや操作については、『キーを使用した操作』を参照してください。また、『キーでセルの動きを確認ダイアログ』を設定すると、セルの表示などを調整できます。

キーを使用する操作を終了するには、[キーでセルの動きを確認] ダイアログの [閉じる] をタップします。

メモ

- **[レイヤー] パレットから複数のセルを選択している場合は、選択しているセルだけが、表示を切り替える対象となります。**
- **ショートカットキーを使用して [キーでセルの動きを確認] を実行した場合は、一部のキー操作が異なることがあります。表示されるメッセージの指示に従って操作してください。**

キーを使用した操作

使用するキーごとに、セルの表示方法が異なります。

数字キー

[1] キーを押すと、選択中のアニメーションフォルダー内の一番下のセルが表示されます。[2] キー、[3] キーの順に、1 枚ずつ上のセルを表示できます。

ファンクションキー

[F1] キーを押すと、選択中のアニメーションフォルダー内の一番下のセルが表示されます。[F2] キー、[F3] キーの順に、1 枚ずつ上のセルを表示できます。

カーソルキー

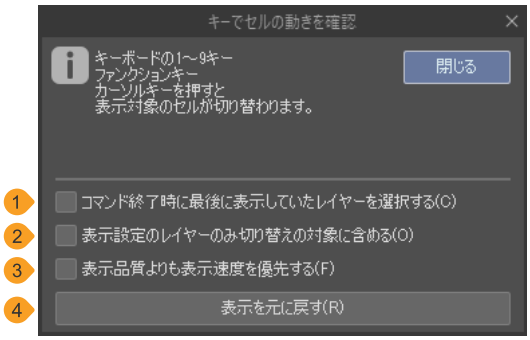
カーソルキーを押すと、選択中のアニメーションフォルダー内のセルを、1 枚ずつ流して表示できます。

- [↑] キーを押している間は、セルを下から上に流して表示できます。キーを離すと、[レイヤー] パレットで選択中のセルが表示されます。
- [↓] キーを押している間は、セルを上から下に流して表示できます。キーを離すと、[レイヤー] パレットで選択中のセルが表示されます。
- [→] キーを押している間は、セルを下から上に流して表示できます。キーを離すと、離した時点で表示されているセルがそのまま表示されます。
- [←] キーを押している間は、セルを上から下に流して表示できます。キーを離すと、離した時点で表示されているセルがそのまま表示されます。

エッジキーボード【タブレット / スマートフォン】

[T1] キーを押すと、選択中のアニメーションフォルダー内の一番下のセルが表示されます。[T2] キー、[T3] キーの順に、1 枚ずつ上のセルを表示できます。

キーでセルの動きを確認ダイアログ



① **コマンド終了時に最後に表示していたレイヤーを選択する**
オンにすると、[キーでセルの動きを確認] ダイアログの [閉じる] をタップしたときに、表示していたセルが選択された状態で終了します。

② **表示設定のレイヤーのみ切り替えの対象に含める**
オンにすると、表示されているセルだけ切り替え対象にします。キーを操作しても、非表示に設定されているセルは表示されません。

③ **表示品質よりも表示速度を優先する**
オンにすると、キー操作時にセルが切り替わる速度が向上します。ただし、キャンバス内の画像の表示品質が低下します。

④ **表示を元に戻す**
タップすると、最初に表示したセル（選択中のセル）に戻ります。

キーで前後のセルを確認

[レイヤー] パレットや [タイムライン] パレットからセルを選択し、[アニメーション] メニュー→ [アニメーションセル表示] → [キーで前後のセルを確認] を選択すると、[キーで前後のセルを確認] ダイアログが表示されます。

[キーで前後のセルを確認] ダイアログが表示されている間、キーボードのキーを使用して、セルの表示を切り替えられます。

- ライトテーブルの表示を有効にし、[アニメーションセル] パレットに複数のライトテーブルレイヤーが登録されている場合は、[アニメーションセル] パレットのライトテーブルレイヤーを基準に、セルの表示が切り替わります。
- ライトテーブルの表示を無効にしている場合は、[レイヤー] パレットのアニメーションフォルダー内のレイヤーの重ね順を基準に、セルの表示が切り替わります。

使用できるキーや操作については、『キーを使用した操作』を参照してください。

また、[キーで前後のセルを確認] ダイアログを設定すると、セルの表示などを調整できます。[キーで前後のセルを確認] ダイアログの設定項目は、『キーでセルの動きを確認ダイアログ』と同様です。

キーを使用する操作を終了するには、[キーで前後のセルを確認] ダイアログの [閉じる] をタップします。

メモ

- **[レイヤー] パレットから複数のセルを選択している場合は、選択しているセルだけが、表示を切り替える対象となります。**
- **ショートカットキーを使用して [キーでセルの動きを確認] を実行した場合は、一部のキー操作が異なることがあります。表示されるメッセージの指示に従って操作してください。**

キーを使用した操作

使用するキーごとに、セルの表示方法が異なります。

数字キー

数字キーを押すと、[レイヤー] パレットで選択中のセルのほか、前後 4 枚ずつのセルを表示できます。

- [5] キーを押すと、選択中のセルが表示されます。
- [4] ～ [1] キーは、選択中のセルより下のセルが表示されます。数字が小さくなるほど、下のセルが表示されます。
- [6] ～ [9] キーは、選択中のセルより上のセルが表示されます。数字が大きくなるほど、上のセルが表示されます。

ファンクションキー

ファンクションキーを押すと、[レイヤー] パレットで選択中のセルのほか、前後 4 枚ずつのセルを表示できます。

- [F5] キーを押すと、選択中のセルが表示されます。
- [F4] ～ [F1] キーは、選択中のセルより下のセルが表示されます。数字が小さくなるほど、下のセルが表示されます。
- [F6] ～ [F9] キーは、選択中のセルより上のセルが表示されます。数字が大きくなるほど、上のセルが表示されます。

カーソルキー

カーソルキーを押すと、選択中のアニメーションフォルダー内のセルを、1 枚ずつ流して表示できます。

- [↑] キーを押している間は、セルを下から上に流して表示できます。キーを離すと、[レイヤー] パレットで選択中のセルが表示されます。
- [↓] キーを押している間は、セルを上から下に流して表示できます。キーを離すと、[レイヤー] パレットで選択中のセルが表示されます。
- [→] キーを押している間は、セルを下から上に流して表示できます。キーを離すと、離した時点で表示されているセルがそのまま表示されます。
- [←] キーを押している間は、セルを上から下に流して表示できます。キーを離すと、離した時点で表示されているセルがそのまま表示されます。

エッジキーボード【タブレット / スマートフォン】

エッジキーボードのタッチキーを押すと、[レイヤー] パレットで選択中のセルのほか、前後 4 枚ずつのセルを表示できます。

- [T5] キーを押すと、選択中のセルが表示されます。
- [T4] ～ [T1] キーは、選択中のセルより下のセルが表示されます。数字が小さくなるほど、下のセルが表示されます。
- [T6] ～ [T9] キーは、選択中のセルより上のセルが表示されます。数字が大きくなるほど、上のセルが表示されます。

再生と停止

下記のいずれかの操作を行うと、キャンバス上でアニメーションの再生を行えます。

- [タイムライン] パレットの [再生 / 停止] をタップします。
- [アニメーション] メニュー→ [再生 / 停止] を選択します。

再生を停止するには、再度同じ操作を行います。または、アニメーションの再生中に、[Esc] キーを押すか、[タイムライン] パレット以外のパレットをタップしても、停止できます。

アニメーションを再生すると、再生したフレームのキャッシュが作成されます。2 回目以降に再生する場合は、以前の再生時より速度が向上します。ただし、キャンバスや [タイムライン] パレットを編集した場合、前回再生時のキャッシュが破棄されます。

再生設定

キャンバスでアニメーションを再生するときに、目的や環境に合わせて、再生方法を設定できます。

リアルタイム再生

[アニメーション] メニュー→ [再生設定] → [リアルタイム再生] を選択すると、フレームレートに合わせて、アニメーションを再生できます。設定した時間通りに再生することを優先するため、再生時にすべてのセルを再生できない「コマ落ち」が発生する場合があります。

全フレーム再生

[アニメーション] メニュー→ [再生設定] → [全フレーム再生] を選択すると、すべてのフレームを表示することを優先して、アニメーションを再生できます。ただし、すべてのフレームを表示することを優先するため、実際の再生スピードより遅く再生されることがあります。

[全フレーム再生] を設定した場合、[タイムライン] パレットに設定しているオーディオトラックの音声は再生されません。音声を再生したい場合は、[リアルタイム再生] を選択してください。

ループ再生

下記のいずれかの操作を行うと、アニメーション再生時に、最後のフレームのあと、最初のフレームに戻ってループ再生できます。

- [タイムライン] パレットの [ループ再生] をタップします。
- [アニメーション] メニュー→ [再生設定] → [ループ再生] を選択します。

ループを停止するには、再度同じ操作を行って、[ループ再生] をオフにします。

2D カメラをレンダリングする

[アニメーション] メニュー→ [再生設定] → [2D カメラをレンダリングする] を選択すると、2D カメラフォルダーで設定したカメラワークの設定が反映された状態でアニメーションを再生できます。

再生開始前にレンダリングする

[アニメーション] メニュー→ [再生設定] → [再生開始前にレンダリングする] を選択すると、アニメーションの再生範囲をレンダリングしてから、アニメーションを再生できます。

アニメーションの読み込みに時間がかかることにより、再生が遅延する現象を回避できます。ただし、アニメーションを再生する前にレンダリングをするため、再生を開始するまでに時間がかかります。

速度優先

[アニメーション] メニュー→ [再生設定] → [速度優先] を選択すると、速度を優先してアニメーションを再生できます。高解像度のキャンバスの場合は、アニメーションの再生速度を改善するため、自動的に解像度を落としてアニメーションを再生します。

アニメーション再生時に、キャンバスの表示倍率に近いサイズの画像でキャッシュが作成されます。[速度優先] の場合、再生中に表示倍率を切り替えると、従来の表示倍率のキャッシュが破棄されます。

品質優先

[アニメーション] メニュー→ [再生設定] → [品質優先] を選択すると、品質を優先してアニメーションを再生できます。[環境設定] ダイアログの『キャンバス』で設定した表示品質で、アニメーションを再生します。

アニメーション再生時に、キャンバスの表示倍率に近いサイズの画像でキャッシュが作成されます。[品質優先] の場合、再生中に表示倍率を切り替えても、従来の表示倍率のキャッシュが残ります。

再生 fps 表示

[表示] メニュー→ [再生 fps 表示] を選択すると、キャンバスでアニメーションを再生するときに、設定したフレームレートの値をキャンバスに表示できます。

アニメーションを書き出す

CLIP STUDIO PAINT で制作したアニメーションをムービーや GIF アニメーションに書き出したり、各セルを Paintman や OpenToonz 向けに書き出したりできます。

連番画像

編集中のアニメーションを、フレームごとに連番画像として書き出せます。書き出せるファイル形式は、BMP・JPEG・PNG・TIFF・Targa です。

[ファイル] メニュー→ [アニメーション書き出し] → [連番画像] を選択すると、[連番画像書き出し設定] ダイアログが表示されます。[連番画像書き出し設定] ダイアログで、ファイル名やファイル形式などを設定し、[OK] をタップすると、連番画像を書き出せます。

- Windows/macOS は、[連番画像書き出し設定] ダイアログで指定したフォルダーに画像が書き出されます。
- iPad は、ファイル App が表示されます。保存先を指定して [保存] をタップします。
- Android/Chromebook は、ファイルの書き出しと同時に、[ファイル操作・共有] ダイアログが表示され、保存を行えます。書き出したファイルを開くには、[ファイル操作・共有] ダイアログから端末のストレージに書き出します。詳しくは、『ファイルをストレージに書き出す』を参照してください。

連番画像書き出し設定ダイアログ

① **書き出し先【Windows/macOS】**
連番画像を書き出す場所です。[参照] をタップすると、書き出し先のフォルダーを指定できます。

② **ファイル名**
[名前]・[セパレータ]・[開始番号] の設定が反映されたファイル名を確認できます。

③ **名前**
連番画像に使用したいファイル名を設定できます。ここに入力した文字列は、ファイル名の最初に表示されます。

④ **セパレータ**
ファイル名と連番を区切るためのセパレータを設定できます。何も入力しない場合は、ファイル名と連番の間に半角スペースが挿入されます。

⑤ **開始番号**
連番を開始する番号を指定できます。

⑥ **種類**
連番画像のファイル形式を設定できます。

⑦ **設定**
[種類] から [JPEG] を選択すると、設定できる項目です。タップすると、[JPEG 設定] ダイアログが表示され、保存する画像の品質を設定できます。数値が大きいほど、画像の品質が高くなります。

⑧ **下描きを出力【PRO/EX】**
オンにすると、書き出す画像に下描きレイヤーの描画を含めます。

⑨ **フレームを出力【PRO/EX】**
オンにすると、作画フレーム・基準フレーム・演出フレームを画像に書き出せます。各フレームの色は設定できません。作画フレームと基準フレームは黒色で、演出フレームはグレーで表示されます。
また、トンボ・基本枠・セーフラインを設定しているキャンバスの場合は、これらを画像に書き出せます。

⑩ **描画範囲【PRO/EX】**
画像を書き出す範囲を、[基準フレーム]・[作画フレーム]・[全体]・[選択範囲] から選択できます。[選択範囲] は、選択範囲の幅と高さに合わせた矩形内の画像を書き出します。

⑪ **出力画像**
書き出す画像の [幅] と [高さ] を設定できます。[幅] と [高さ] の縦横比は固定されています。

⑫ **2D カメラを適用**
オンにすると、2D カメラフォルダーに設定したカメラワークが反映された状態で、画像を書き出せます。

⑬ **枚数設定**
連番画像として書き出す、開始フレームと終了フレームを指定できます。PRO/EX の場合は、[新規] ダイアログや [新規タイムライン] ダイアログの [再生時間] で選択したフレームの表示方法により、[枚数設定] の入力方法が異なります。

⑭ **フレームレート**
1 秒分のアニメーションを、何枚の画像で書き出すか設定できます。

アニメーション GIF

編集中のアニメーションを、アニメーション GIF に書き出せます。2D カメラフォルダーにカメラワークを設定している場合は、出力したアニメーション GIF に設定が反映されます。

[ファイル] メニュー→ [アニメーション書き出し] → [アニメーション GIF] を選択したあとは、OS ごとに手順が異なります。

Windows/macOS

保存先を設定するダイアログに、ファイル名と保存先を設定すると、[アニメーション GIF 出力設定] ダイアログが表示されます。出力方法を設定し、[OK] をタップすると、アニメーション GIF が出力されます。

iPad

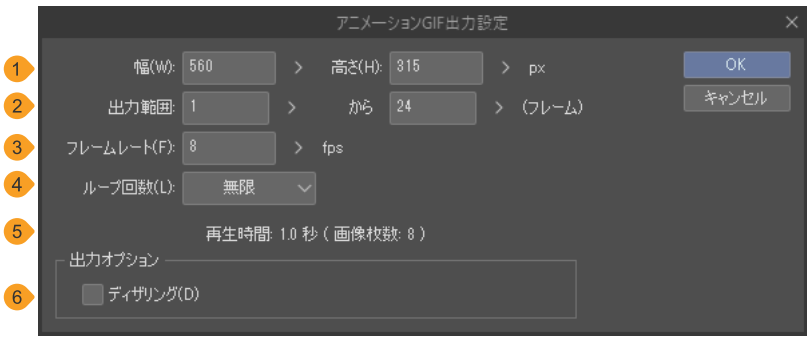
ファイル名を設定するダイアログにファイル名を入力すると、[アニメーション GIF 出力設定] ダイアログが表示されます。出力方法を設定し、[OK] をタップすると、ファイル App が表示されます。保存先を指定して [保存] をタップすると、アニメーション GIF が出力されます。

Android/Chromebook

ファイル名を設定するダイアログにファイル名を入力すると、[アニメーション GIF 出力設定] ダイアログが表示されます。出力方法を設定し、[OK] をタップすると、アニメーション GIF の出力と同時に、[ファイル操作・共有] ダイアログが表示されます。

書き出したファイルを開くには、[ファイル操作・共有] ダイアログから端末のストレージに書き出します。詳しくは、『ファイルをストレージに書き出す』を参照してください。

アニメーション GIF 出力設定ダイアログ



① 幅・高さ

アニメーション GIF を書き出すときの [幅] と [高さ] を入力できます。[幅] と [高さ] の縦横比は固定されています。

② 出力範囲

アニメーション GIF として書き出す、開始フレームと終了フレームを指定できます。PRO/EX の場合は、[新規] ダイアログや [新規タイムライン] ダイアログの [再生時間] で選択したフレームの表示方法により、[枚数設定] の入力方法が異なります。

③ フレームレート

アニメーションの 1 秒あたりに表示するセル（画像）の枚数を設定できます。数値が大きいほど、滑らかな動きになりますが、ファイルサイズが大きくなる場合があります。数値を変更しても、アニメーションの再生時間は同じです。

④ ループ回数

アニメーションがループする回数を設定できます。[指定回数] を選択した場合、ループする回数を指定できます。[無限] を選択すると、無限にループします。

⑤ 再生時間

アニメーション GIF を再生する時間と、アニメーション GIF に含まれる画像の枚数が表示されます。

⑥ ディザリング

オンにすると、アニメーション GIF にディザリングを適用できます。ディザリングを適用すると、少ない色数で豊かな階調を表現できますが、ファイルサイズが大きくなる場合があります。

アニメーションスタンプ（APNG）

APNG とは、アニメーションを再生できる PNG 形式のファイルのことです。LINE スタンプや一部のブラウザで採用されているファイル形式です。

[ファイル] メニュー→ [アニメーション書き出し] → [アニメーションスタンプ（APNG）] を選択すると、アニメーション PNG（APNG）を書き出せます。アニメーション PNG（APNG）の書き出し方法は、『アニメーション GIF』と同様です。

アニメーションスタンプ（APNG）出力設定ダイアログ

各設定項目については『アニメーション GIF 出力設定ダイアログ』と同様です。ただし、[出力オプション] については、[アニメーション GIF 出力設定] ダイアログと設定項目が異なります。

① **余白を削除する**

オンにすると、描画されていない部分を削除できますが、指定した [幅] と [高さ] より小さく出力されます。

② **減色する**

オンにすると、256 色＋透明色に減色して出力できます。色数が減るため、ファイルサイズを小さくできますが、表示品質が落ちる場合があります。

ムービー

編集中のアニメーションを、ムービーファイルに書き出せます。[ファイル] メニュー→ [アニメーション書き出し] → [ムービー] を選択したあとは、OS ごとに手順が異なります。また、書き出せるファイル形式も OS ごとに異なります。

Windows/macOS

保存先を指定するダイアログに、ファイル名・保存先・書き出すファイル形式を設定します。Windows の場合は、AVI 形式（拡張子：avi）・MP4 形式（拡張子：mp4）のファイルを書き出せます。macOS の場合は、MP4 形式（拡張子：mp4）と QuickTime 形式（拡張子：mov）のファイルを書き出せます。

[ムービー書き出し設定] ダイアログが表示されたら、出力方法を設定します。[OK] をタップすると、ファイルが出力されます。

iPad

ダイアログが表示されたら、ファイル名と書き出すファイル形式を設定します。MP4 形式（拡張子：mp4）と QuickTime 形式（拡張子：mov）のファイルを書き出せます。

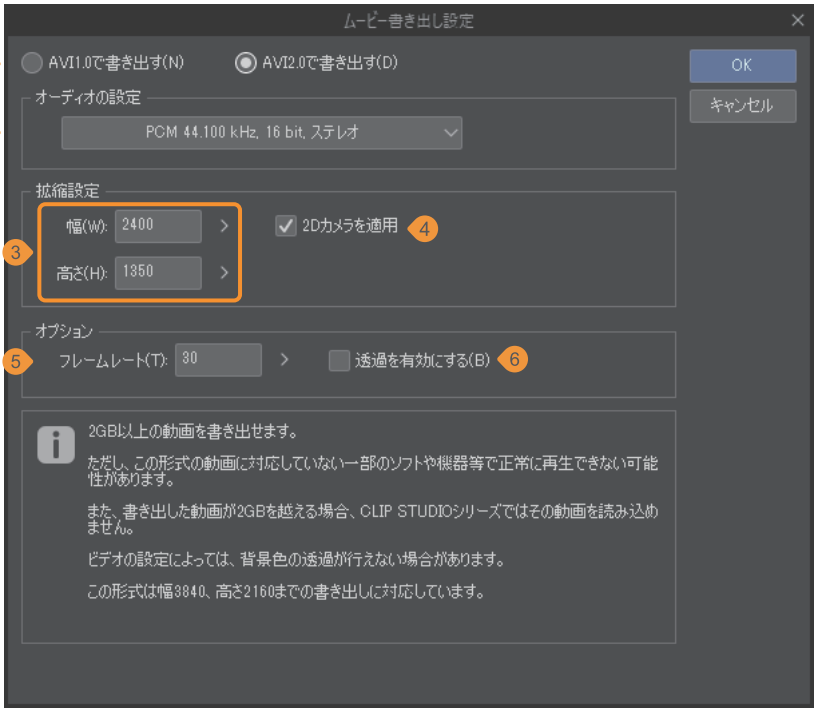
[ムービー書き出し設定] ダイアログが表示されたら、出力方法を設定します。[OK] をタップすると、ファイル App が表示されます。保存先を指定して [保存] をタップすると、ファイルが出力されます。

Android/Chromebook

MP4 形式（拡張子：mp4）のファイルを書き出せます。ダイアログが表示されたら、ファイル名を入力します。[ムービー書き出し設定] ダイアログが表示されたら、出力方法を設定します。[OK] をタップすると、ファイルの出力と同時に、[ファイル操作・共有] ダイアログが表示されます。

書き出したファイルを開くには、[ファイル操作・共有] ダイアログから端末のストレージに書き出します。詳しくは、『ファイルをストレージに書き出す』を参照してください。

ムービー書き出し設定ダイアログ



① **書き出しバージョン【Windows】**
AVI 形式のファイルを書き出すときに表示されます。AVI ファイルのバージョンを設定できます。バージョンによる違いは、[ムービー書き出し設定] ダイアログの下に表示される説明を参照してください。

② **オーディオの設定【Windows/macOS】**
サンプリング周波数・量子化ビット数・モノラル・ステレオなどの組み合わせを、プルダウンメニューから選択できます。書き出すファイル形式により、選択できる項目が異なります。

③ **幅・高さ**
動画を書き出すときの [幅] と [高さ] を入力できます。[幅] と [高さ] の縦横比は固定されています。

④ **2D カメラを適用**
オンにすると、2D カメラフォルダーに設定したカメラワークが反映された状態で、ムービーを書き出せます。

⑤ **フレームレート**
アニメーションの 1 秒あたりに表示するセル（画像）の枚数を設定できます。

⑥ **透過を有効にする【Windows】**
AVI 形式のファイルを書き出すときに表示されます。キャンバスの透明な部分を、透過して書き出せます。

アニメーションセル出力【EX】

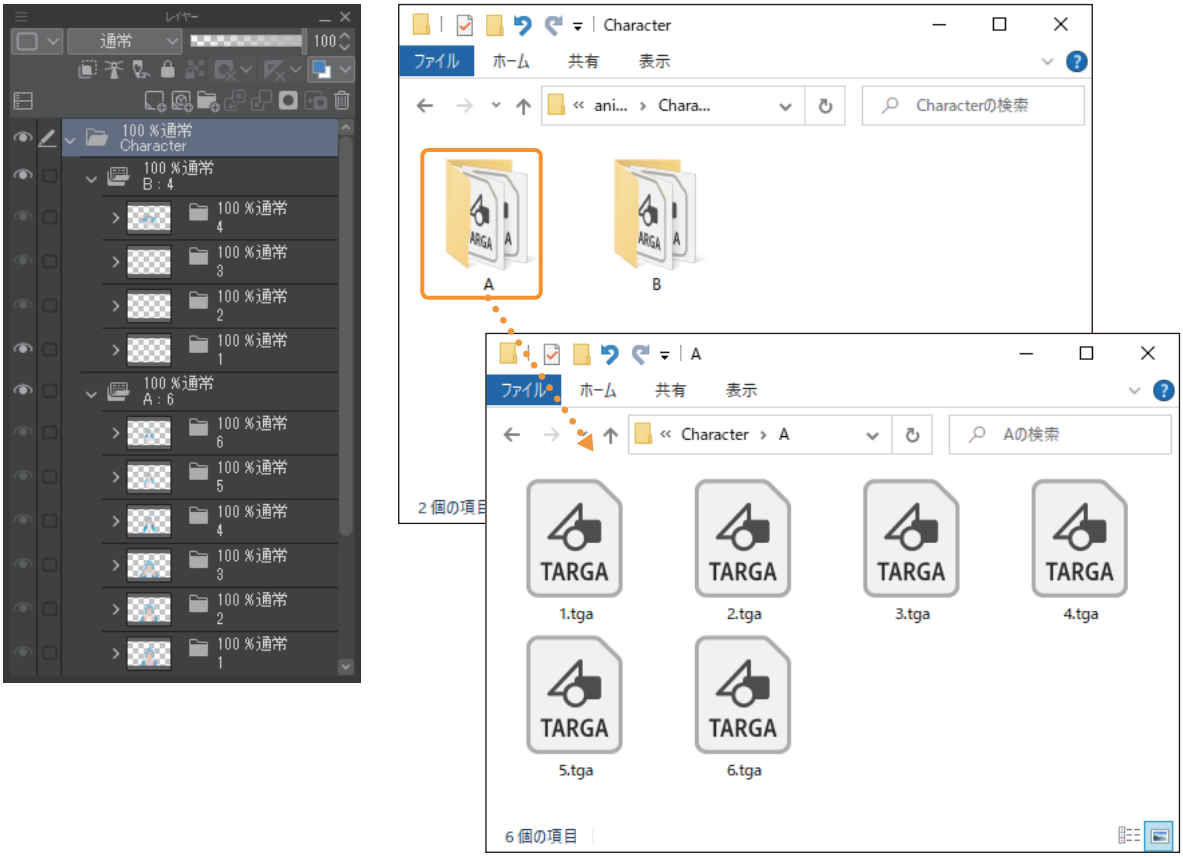
編集中のアニメーションを、アニメーションフォルダー内のセルごとに、BMP・JPEG・PNG・TIFF（拡張子：tif）・Targa（拡張子：Targa）の各形式の画像（アニメーションセル）として書き出せます。

[ファイル] メニュー→ [アニメーション書き出し] → [アニメーションセル出力] を選択します。[アニメーションセル出力] ダイアログが表示されたら、各項目を設定し、[OK] をタップします。

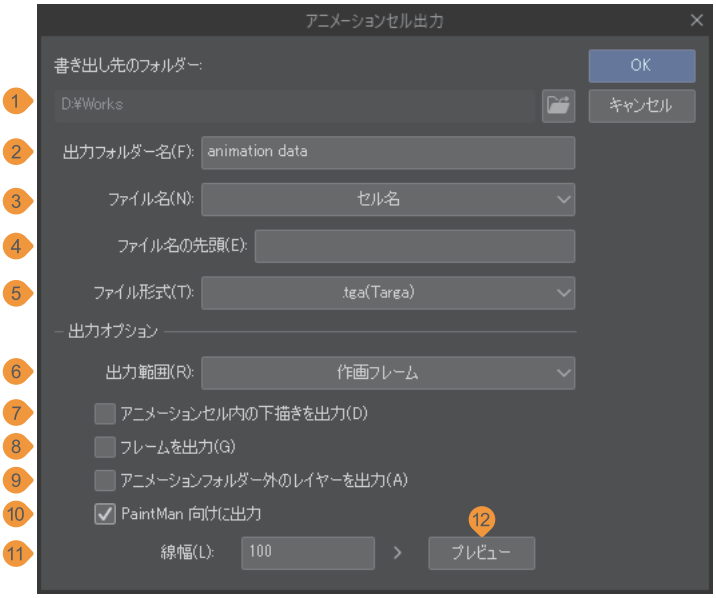
- Windows/macOS は、[アニメーションセル出力] ダイアログで指定したフォルダーに画像が書き出されます。
- iPad は、ファイル App が表示されます。保存先を指定して [保存] をタップします。
- Android/Chromebook は、ファイルの書き出しと同時に、[ファイル操作・共有] ダイアログが表示され、保存を行えます。書き出したファイルを開くには、[ファイル操作・共有] ダイアログから端末のストレージに書き出します。詳しくは、『ファイルをストレージに書き出す』を参照してください。

書き出したセルのフォルダー構成

[アニメーションセル出力] ダイアログの [出力フォルダー名] で指定した名称のフォルダー内に、アニメーションフォルダーごとにフォルダーが作成されます。各フォルダーには、アニメーションフォルダー内のセルの画像ファイルが格納されます。



アニメーションセル出力ダイアログ



① 書き出し先のフォルダー【Windows/macOS】

アニメーションセルを書き出す場所です。[参照] をタップすると、書き出し先のフォルダーを指定できます。

② 出力フォルダー名

セルを書き出すフォルダー名を指定できます。Windows/macOS の場合は、[書き出し先のフォルダー] で指定した場所に、ここで入力した名称のフォルダーが作成されます。

③ **ファイル名**

各セルのファイル名を、[セル名] · [連番] · [アニメーションフォルダー名 + セル名] · [アニメーションフォルダー名 + 連番] から選択できます。[セル名] は、アニメーションフォルダー内のセル（レイヤー）の名称をそのまま使用します。

④ **ファイル名の先頭**

ファイル名の先頭に追加したい文字を入力できます。[ファイル名] で設定できない文字列を追加したい場合に使用できます。

⑤ **ファイル形式**

セルを書き出すファイル形式を、BMP · JPEG · PNG · TIFF · Targa から選択できます。

⑥ **出力範囲**

画像を書き出す範囲を、[作画フレーム] · [全体] から選択できます。

⑦ **アニメーションセル内の下描きを出力**

オンにすると、セルに含まれる下描きレイヤーを統合して、画像を書き出せます。[PaintMan 向けに出力] をオンにしている場合は、下描きレイヤーを PaintMan の影指定プレーンとして書き出せます。

⑧ **フレームを出力**

オンにすると、作画フレームをセルに書き出せます。フレームの色は設定できません。

⑨ **アニメーションフォルダー外のレイヤーを出力**

オンにすると、アニメーションフォルダーの外にあるレイヤーを統合したセルを書き出せます。作業用のタップ穴などをアニメーションフォルダー外に作成している場合などに使用できます。

下描きレイヤー · 選択範囲レイヤー · クイックマスク · 用紙レイヤーは、出力できません。また、非表示のレイヤーも同様です。

⑩ **PaintMan 向けに出力**

オンにすると、PaintMan 用に加工したセルを書き出せます。TraceMan の 2 値トレースと同様に、2 値化された「主線」と「色トレース線」に分離できます。PaintMan で画像を読み込むと、主線プレーンと彩色プレーンに分離された状態で読み込めます。

主線に使用できる色は黒（R：0 · G：0 · B：0）です。色トレース線に使用できる色は、赤（R：255 · G：0 · B：0）· 緑（R：0 · G：255 · B：0）· 青（R：0 · G：0 · B：255）です。

また、下描きレイヤーに影指定の塗りつぶしを描画すると、PaintMan で減色処理を行い、影指定プレーンとして読み込めます。

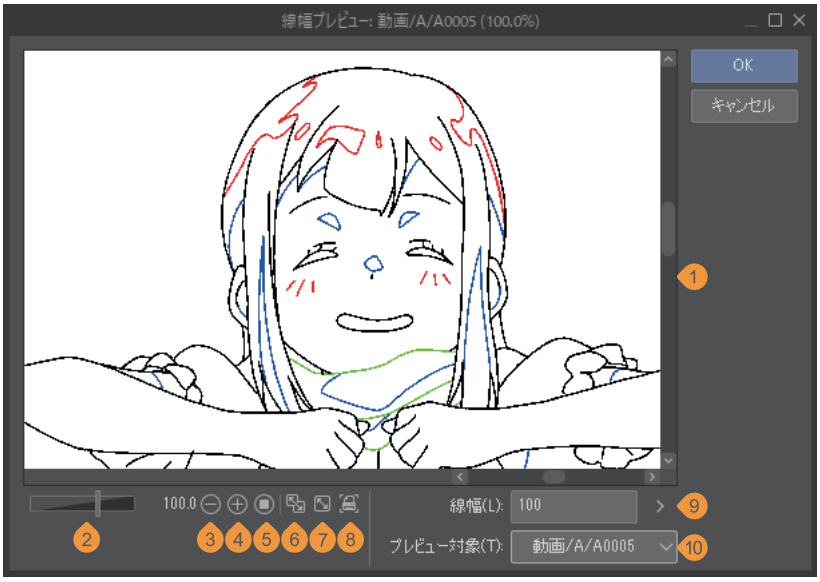
⑪ **線幅**

PaintMan 向けに出力する場合の線幅を設定できます。[PaintMan 向けに出力] をオンにすると、設定できます。

⑫ **プレビュー**

タップすると、『線幅プレビューダイアログ』が表示されます。PaintMan 向けに出力するセルのプレビューを表示できます。プレビューを確認しながら、[線幅] を変更できます。また、主線や色トレース線用に減色された状態の確認も行えます。

線幅プレビューダイアログ



① **イメージプレビュー**
ファイルを書き出したときの画像がプレビュー表示されます。線幅の設定や PaintMan 向けに減色した状態を確認できます。イメージプレビュー上を直接操作すると、プレビューを表示する位置を調整できます。なお、下描きレイヤーに描画した、影指定は表示されません。

② **拡大・縮小スライダー**
スライダーをドラッグすると、イメージプレビュー内の画像の表示サイズを調整できます。数字をタップすると、倍率を入力できます。

③ **ズームアウト**
イメージプレビュー内の画像を縮小表示できます。

④ **ズームイン**
イメージプレビュー内の画像を拡大表示できます。

⑤ **100%**
イメージプレビュー内の画像を原寸で表示できます。

⑥ **フィッティング**
フィッティングのオン・オフを切り替えられます。[書き出しプレビュー] ダイアログのサイズに合わせて、イメージプレビュー内に画像全体を表示できます。

[線幅プレビュー] ダイアログのサイズを変更すると、ダイアログのサイズに合わせて、イメージプレビュー内の画像も全体が表示されるように変わります。

⑦ **全体表示**
[線幅プレビュー] ダイアログのサイズに合わせて、イメージプレビュー内に画像全体を表示できます。

⑧ **印刷サイズ**
印刷するときの寸法で、イメージプレビュー内の画像を表示できます。

印刷サイズを設定していない場合、メッセージが表示されます。[OK] をタップすると、[ディスプレイ解像度設定] ダイアログが表示されます。

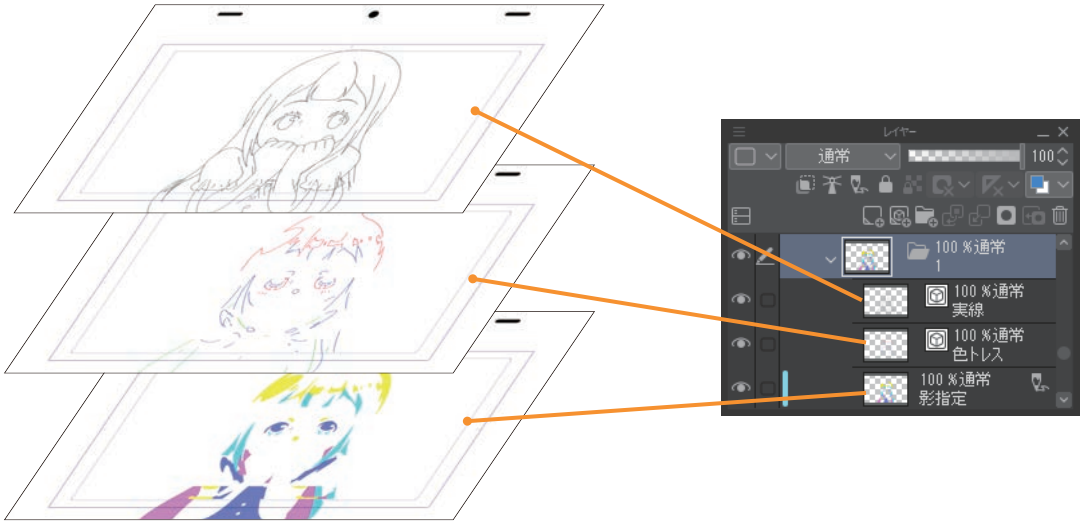
⑨ **線幅**
PaintMan 向けに出力する場合の線幅を設定できます。値を変更すると、イメージプレビューに反映されます。なお、ここで設定した線幅は、[アニメーションセル出力] で出力するすべてのセルに適用されます。

⑩ **プレビュー対象**
プルダウンメニューから、プレビューしたいセルを選択できます。

PaintMan 向けのデータを作成するには

次のようなレイヤー構成や描画色を使用してセルを作成すると、PaintMan に読み込むときに、線画・色トレース線・影指定プレーンに分けやすくなります。

メモ　この作成方法は一例です。商業アニメーション作品などを制作する場合は、作品制作のルールに合わせてください。



- 作画や原画の線を描く線画のレイヤーを作成し、黒で描画します。
- 色トレス用のレイヤーを作成し、色トレス線を赤（R：255・G：0・B：0）・緑（R：0・G：255・B：0）・青（R：0・G：0・B：255）で描画します。
- 影指定用のレイヤーを作成し、影指定を塗りつぶします。影指定用のレイヤーは、下描きレイヤーに設定します。影指定用のレイヤーを作成するには、次の色を使用すると、PaintMan の影指定プレーンでも同じ色で表示できます。ただし、赤・青・緑は、色トレス線と見分けがつきにくくなるため、注意してください。

0xFFFFFF	0xFF80FF	0xFF8000
0xFF0000	0x80FFC0	0x00C0FF
0x00FF00	0xFFFF00	0x80FFFF
0x0000FF	0x8080FF	0xFF8080

OpenToonz シーンファイル【Windows/macOS】【EX】

[ファイル] メニュー→ [アニメーション書き出し] → [OpenToonz シーンファイル] を選択すると、編集中のアニメーションを OpenToonz 向けのファイルとして書き出せます。

重要

[OpenToonz シーンファイル] を実行するには、CLIP STUDIO PAINT と同じ環境に、OpenToonz がインストールされている必要があります。[OpenToonz シーンファイル] を実行する前に、OpenToonz をインストールしてください。詳しくは CLIP STUDIO TIPS を参照してください。

OpenToonz 向けのデータを作成するには

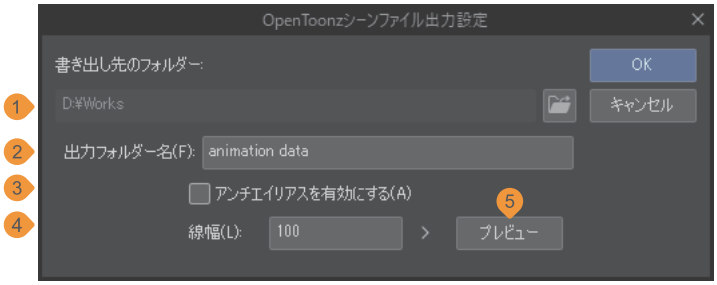
- 『PaintMan 向けのデータを作成するには』と同様の方法で作成しておくと、変換時のトラブルを防げます。ただし、OpenTooz 向けのデータを作成する場合は、線のアンチエイリアスを無効にする必要はありません。
- アニメーションフォルダー名に、「\（￥の半角文字）」「/」「:」「*」「?」「"」「<」「>」「|」の記号を使用している場合は、OpenToonz にデータを読み込めません。[OpenToonz シーンファイル] を実行する前にアニメーションフォルダー名を修正してください。

OpenToonz 向けに書き出すファイル

[OpenToonz シーンファイル] を選択すると、次のファイルに変換された状態で書き出せます。

- CLIP STUDIO PAINT のアニメーションフォルダー内のセル（レイヤーフォルダー）は、Toonz ラスターレベルファイル（拡張子：tlv）に変換されます。セルごとに線画や影塗りが統合された状態で出力されます。
- CLIP STUDIO PAINT のアニメーションフォルダー内のセルの描画色は、パレットファイル（拡張子：tpl）に変換されます。CLIP STUDIO PAINT で使用した特定の色だけパレットに出力されます。
- CLIP STUDIO PAINT の [タイムライン] パレットの情報は、シーンファイル（拡張子：tnz）に変換されます。

OpenToonz シーンファイル出力設定ダイアログ



① **書き出し先のフォルダー**
ファイルを書き出す場所です。[参照] をタップすると、書き出し先のフォルダーを指定できます。

② **出力フォルダー名**
OpenToonz シーンファイルを書き出すフォルダー名を指定できます。[書き出し先のフォルダー] で指定した場所に、ここで入力した名称のフォルダーが作成されます。

③ **アンチエイリアスを有効にする**
オンにすると、線画のアンチエイリアスを有効にしたまま、OpenToonz に書き出せます。アンチエイリアスを有効にした場合は、複数の色が混ざらないように、不透明度の高い色だけを残して書き出します。

④ **線幅**
[アンチエイリアスを有効にする] をオフにすると、出力時の線幅を設定できます。

⑤ **プレビュー**
タップすると、[線幅プレビュー] ダイアログが表示されます。OpenToonz 向けに出力するセルのプレビューを表示できます。[PaintMan 出力設定] ダイアログから表示する『線幅プレビューダイアログ』と同じものが表示されます。
[アンチエイリアスを有効にする] がオンの場合は、[プレビュー] を実行できません。

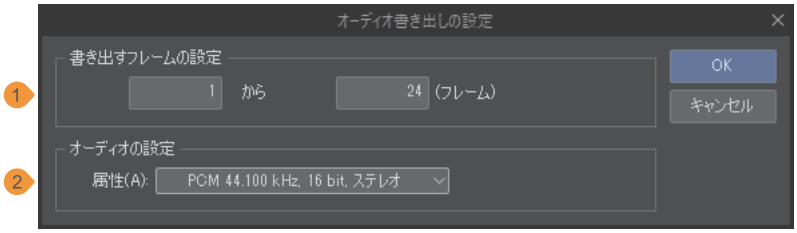
オーディオ

[タイムライン] パレットにオーディオレイヤーがあり、オーディオファイルを読み込んでいる場合は、編集中のアニメーションのオーディオレイヤーを、Wav 形式（拡張子：wav）または Ogg 形式（拡張子：ogg）のオーディオファイルとして書き出せます。

[ファイル] メニュー→ [アニメーション書き出し] →[オーディオ] を選択します。[オーディオ書き出しの設定] ダイアログで、オーディオファイルの品質や書き出す範囲を設定できます。

- Windows/macOS は、ファイルの保存先を指定したあと、[オーディオ書き出しの設定] ダイアログが表示されます。
- iPad は、[オーディオ書き出しの設定] ダイアログが表示されたあと、ファイル App でファイルの保存先を指定します。
- Android/Chromeboook は、[オーディオ書き出しの設定] ダイアログの設定後、[ファイル操作・共有] ダイアログが表示されます。書き出したファイルを開くには、[ファイル操作・共有] ダイアログから端末のストレージに書き出します。詳しくは、『ファイルをストレージに書き出す』を参照してください。

オーディオ書き出しの設定ダイアログ



① **書き出すフレームの設定**

オーディオファイルを書き出す範囲を、[タイムライン] パレットのフレーム数を入力して指定できます。PRO/EX の場合は、[新規] ダイアログや [新規タイムライン] ダイアログの [再生時間] で選択したフレームの表示方法により、[枚数設定] の入力方法が異なります。

② **オーディオの設定**

選択したファイル形式により、表示される項目が異なります。Wav 形式の場合は、[属性] が表示され、サンプリング周波数・量子化ビット数・モノラル・ステレオなどの組み合わせを、プルダウンメニューから選択できます。Ogg 形式の場合は、[品質設定] が表示され、オーディオファイルの品質を設定できます。

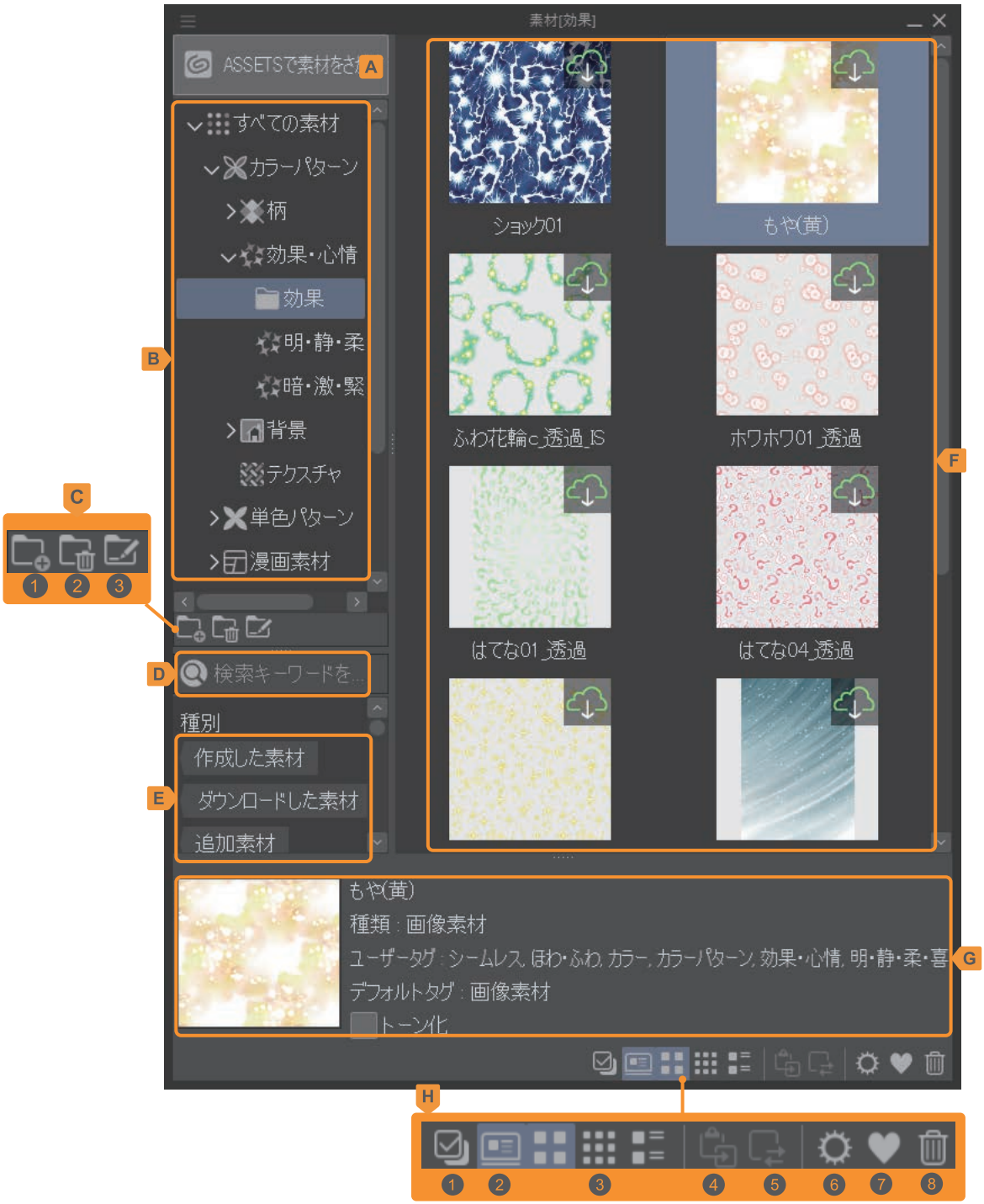
素材の使い方

CLIP STUDIO PAINT の素材の使い方のほか、新たに素材を追加する方法や自作の素材を登録する方法を紹介します。

- 素材パレット
- CLIP STUDIO ASSETS から素材をダウンロードする
- 素材を読み込む方法
- 素材を検索する
- 自作の素材を登録する【PRO/EX】
- アイテムバンクパレット

素材パレット

CLIP STUDIO PAINT の素材を管理する [素材] パレットの機能を紹介します。素材の表示方法を切り替えたり、フォルダーを使用して素材を整理したりできます。



A. ASSETS で素材をさがす

タップすると、CLIP STUDIO が起動し、CLIP STUDIO ASSETS が表示されます。CLIP STUDIO ASSETS に公開されている素材を、CLIP STUDIO PAINT にダウンロードできます。

メモ　CLIP STUDIO ASSETS からダウンロードした素材は、ツリー表示の [ダウンロード] フォルダーをタップすると表示できます。

B. ツリー表示

[素材] パレットの素材を種類ごとにフォルダーで管理しています。フォルダーをタップすると、素材一覧にフォルダー内の素材を表示できます。フォルダーやフォルダー名をダブルタップすると、その下の階層のフォルダーを開けます。

C. 素材フォルダー編集のコマンドバー

ツリー表示の素材フォルダーの追加や削除を行えます。

① 素材フォルダーの作成

ツリー表示に、新規フォルダーを追加できます。

② 素材フォルダーの削除

ツリー表示で選択中のフォルダーを削除できます。なお、初期設定のフォルダーは削除できません。

!重要 フォルダーを削除すると、配下の素材も削除されます。

③ 素材フォルダー名の変更

ツリー表示で選択中のフォルダーの名称を変更できます。なお、初期設定のフォルダーは変更できません。

D. 検索ボックス

『検索ボックスから検索する』を参照してください。

E. 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。

『タグリストから検索する』を参照してください。

F. 素材一覧

[素材] パレットに登録されている素材のサムネイルが表示される一覧です。素材を選択し、素材を読み込めます。読み込み方法については『素材を読み込む方法』を参照してください。

- 素材のサムネイルをダブルタップすると、『素材のプロパティダイアログ【PRO/EX】』が表示され、素材の名称や検索用のタグなどの情報を設定できます。
- 素材のサムネイルの右上に雲形のアイコンが表示されている場合は、ダウンロードが終了していない追加素材です。画像をキャンバスに貼り付けると、ダウンロードを開始します。
- 素材のサムネイルをタップすると、サムネイルの右上にアイコンが表示される場合があります。CLIP STUDIO ASSETS からダウンロードした素材の場合は、アイコンをタップすると、CLIP STUDIO が起動して、素材情報が表示されます。

G. 素材の詳細情報

素材一覧から選択している素材の情報が表示されます。表示される情報は、素材名・素材の種類・素材に設定されているタグです。

PRO/EX では、素材の詳細情報から [トーン化] の設定を行えます。[トーン化] をオンにすると、素材一覧で選択している素材を白黒の網点で構成されたトーンに変換できます。オンにすると表示される [トーン化設定] をタップすると、『簡易トーン設定ダイアログ』で網点の種類や線数などを設定できます。

メモ

[トーン化] をオンに設定した素材をキャンバスに貼り付けたあとは、[レイヤープロパティ] パレットでトーンの設定を変更できます。詳しくは『トーン【PRO/EX】』を参照してください。

H. コマンドバー

[素材] パレットの各項目の表示方法を設定します。素材の管理も行えます。

① **項目チェックボックスの表示**

『チェックボックスを使用して選択』を参照してください。

② **素材の詳細情報の表示**

素材の詳細情報の表示・非表示を切り替えられます。

③ **サムネイル [大]・[小]・[詳細]**

『サムネイルの表示』を参照してください。

④ **素材の貼り付け**

『素材を読み込む方法』参照してください。

⑤ **素材の貼り替え**

『画像素材レイヤーの貼り替え』を参照してください。

⑥ **素材のプロパティ【PRO/EX】**

タップすると、『素材のプロパティダイアログ【PRO/EX】』が表示されます。素材一覧から選択した素材の名称や検索用のタグなどの情報を設定できます。

⑦ **素材をお気に入り登録**

『お気に入りに登録する』を参照してください。[素材をお気に入り登録] は、CLIP STUDIO の [素材管理] でも行えます。

⑧ **素材の削除**

タップすると、素材一覧から選択した素材を削除できます。

メモ

削除した素材によっては、再度 [素材] パレットに戻せます。

- **CLIP STUDIO ASSETS からダウンロードした素材の場合は、CLIP STUDIO ASSETS の [マイダウンロード] より再ダウンロードできます。**
- **初期収録されている素材の場合は、CLIP STUDIO から復元できます。詳しくは CLIP STUDIO クイックマニュアルを参照してください。**

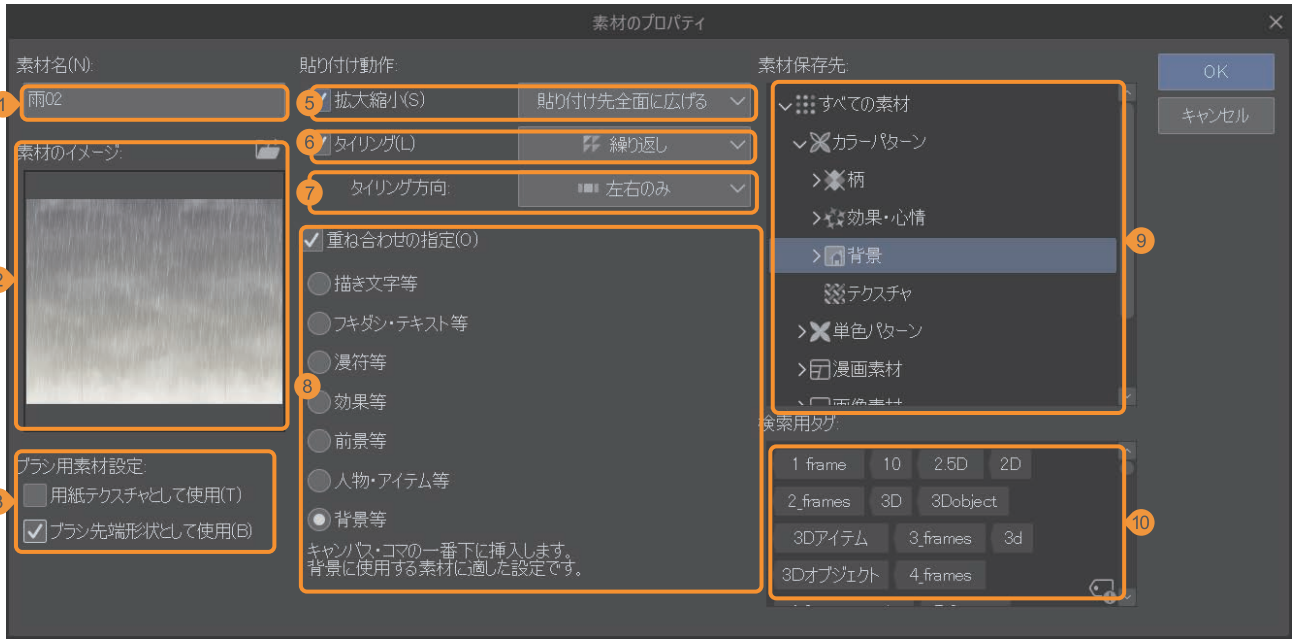
素材パレットを表示するには

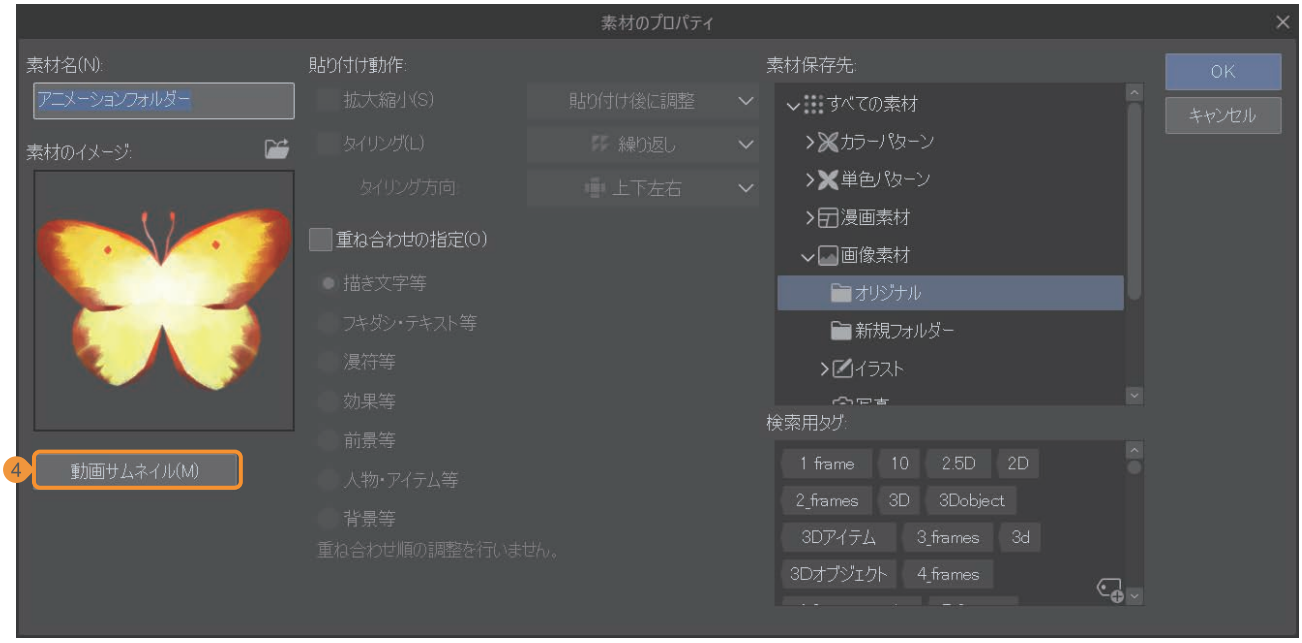
Windows/macOS/ タブレットから [素材] パレットの表示を切り替えるには、[ウィンドウ] メニュー→ [素材] を選択します。

素材のプロパティダイアログ【PRO/EX】

素材の名称やタグなどの情報を設定するためのダイアログです。次の操作で表示できます。

- 『自作の素材を登録する【PRO/EX】』に記載の方法で、[素材] パレットに素材を登録します。
- [素材] パレットの素材一覧から素材を選択し、コマンドバーの [素材のプロパティ] をタップします。
- [素材] パレットの素材一覧から、素材のサムネイルをダブルタップします。





① **素材名**

素材名が表示されています。新しい素材名を入力して、変更できます。

② **素材のイメージ**

[素材] パレットに表示される素材のサムネイルが表示されます。[ファイル選択] をタップすると、ファイルを選択するダイアログから画像ファイルを選択できます。

サムネイルに使用できる画像ファイルの形式は、BMP・JPEG・PNG・TIFF・Targa です。

③ ブラシ用素材設定

レイヤーマスクと定規を含まない 1 枚のラスターレイヤーか画像素材レイヤーで構成されている素材の場合、ブラシ用の素材として設定できます。

- [ブラシ先端形状として使用] をオンにすると、ブラシ先端形状として画像素材を使用できます。詳しくは『ブラシ先端』カテゴリを参照してください。
- [用紙テクスチャとして使用] をオンにすると、ブラシのテクスチャとして画像素材を使用できます。詳しくは『紙質』カテゴリを参照してください。

④ 動画サムネイル

アニメーション素材を選択した場合や登録する場合に表示される項目です。アニメーション素材は、通常のサムネイルのほかに動画のサムネイルも登録できます。タップすると [動画サムネイル] ダイアログで動画を再生できます。

⑤ 拡大縮小

オンにすると、素材を貼り付けたときに、素材の大きさや角度を調整するためのハンドルを表示できます。また、素材を貼り付けたときのサイズを次の項目から選択できます。

貼り付け後に調整	素材を登録したときの原寸サイズで貼り付けます。拡大や縮小を行いません。
貼り付け先全面に広げる	貼り付け先のキャンバスやコマ枠全体に、素材が表示されるように貼り付けます。素材がキャンバスからはみ出す場合があります。
貼り付け先に納める	貼り付け先のキャンバスやコマ枠に、素材全体が表示されるように貼り付けます。
貼り付け先に合わせて調整	[素材] パレットからドラッグ＆ドロップして素材を貼り付けるときに、ドロップした位置に合わせて素材を貼り付けます。
テキストに合わせる	[素材] パレットからドラッグ＆ドロップして素材を貼り付けるときに、ドロップした位置にテキストレイヤーがある場合、テキストレイヤーの大きさに合わせて素材を貼り付けます。

この項目は、1 枚のラスターレイヤーを素材登録するときに設定できます。オンにすると、画像素材レイヤーとして素材登録されます。オフにすると、通常のラスターレイヤーのまま素材登録されます。また、画像素材レイヤーを素材登録する場合も、この項目を設定できます。

ただし、定規やレイヤーマスクを含む場合は、この項目を設定できません。

⑥ タイリング

オンにすると、画像を貼り付けたときにタイル状に並べられます。設定できる項目は、[ツールプロパティ] パレットの [タイリング] と同様です。詳しくは『タイリング』を参照してください。

この項目は、1 枚のラスターレイヤーを素材登録するときに設定できます。オンにすると、画像素材レイヤーとして素材登録されます。オフにすると、通常のラスターレイヤーのまま素材登録されます。また、画像素材レイヤーを素材登録する場合も、この項目を設定できます。

⑦ タイリング方向

[タイリング] をオンにすると設定できます。画像を並べる方向を設定できます。設定できる項目は、[ツールプロパティ] パレットの [タイリング方向] と同様です。詳しくは『タイリング』を参照してください。

⑧ 重ね合わせ順指定

オンにすると、[レイヤー] パレットで素材を重ねる位置を選択できます。上の項目を選択するほど、上に配置されます。

オフにすると、編集中のレイヤーの上に新規レイヤーが作成され、素材が貼り付けられます。

⑨ 素材保存先

[素材] パレットのツリー表示のフォルダーです。素材を登録したいフォルダーを選択します。登録した素材を使用するときに、選択したフォルダーから使用できるようになります。

⑩ 検索用タグ

検索用のタグリストの一覧です。タグが表示されている場合、タグのボタンをタップすると、素材にタグを紐づけられます。再度タップすると、タグを解除できます。

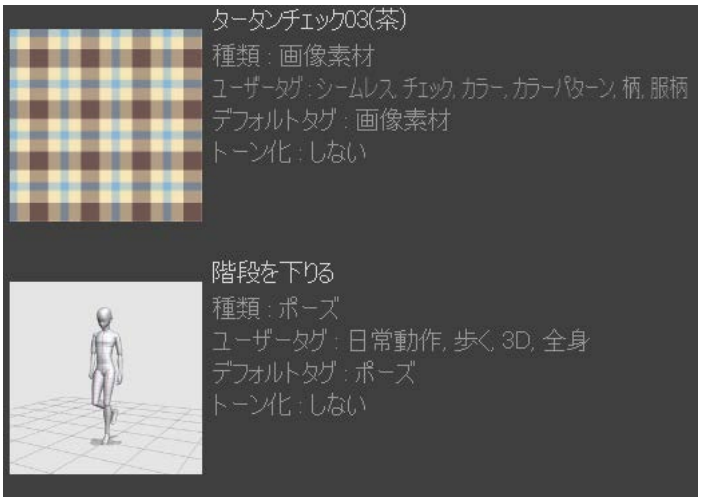
右下にある＋の付いたタグをタップすると、新規タグを追加作成できます。

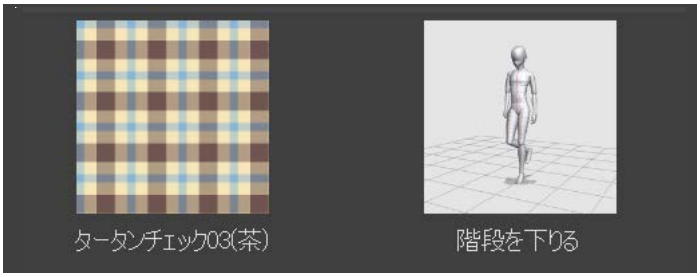
素材パレットの表示を変更する

サムネイルの表示

素材一覧に表示されるサムネイルの表示を、次の方法で切り替えられます。

- [素材] パレットのメニューの [表示方法] を選択し、[詳細]・[サムネイル大]・[サムネイル小] から表示方法を選択します。
- [素材] パレットのコマンドバーから、サムネイル [大]・[小]・[詳細] のいずれかのボタンをタップします。





サムネイルを [詳細] に設定すると、サムネイルと素材名のほかに、素材の種類やタグなどの素材情報も表示できます。

サムネイルの整列方法

[素材] パレットのメニューの [整列方法] から、素材一覧に表示されるサムネイルの整列方法を設定できます。[タイトル]・[追加日時]・[素材フォルダー] から選択できます。

[整列方法] では、[昇順] と [降順] からサムネイルを整列する順序を指定できます。

チェックボックスを使用して選択

素材一覧に表示される素材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。

コマンドバーの表示

[素材] パレットのメニューから、コマンドバーの表示・非表示を切り替えられます。

- パレットの下にあるコマンドバーの表示を切り替えるには、[素材] パレットのメニューから [コマンドバーの表示] を選択します。
- 素材フォルダー編集のコマンドバーの表示を切り替えるには、[素材] パレットのメニューから [素材フォルダー編集のコマンドバーの表示] を選択します。

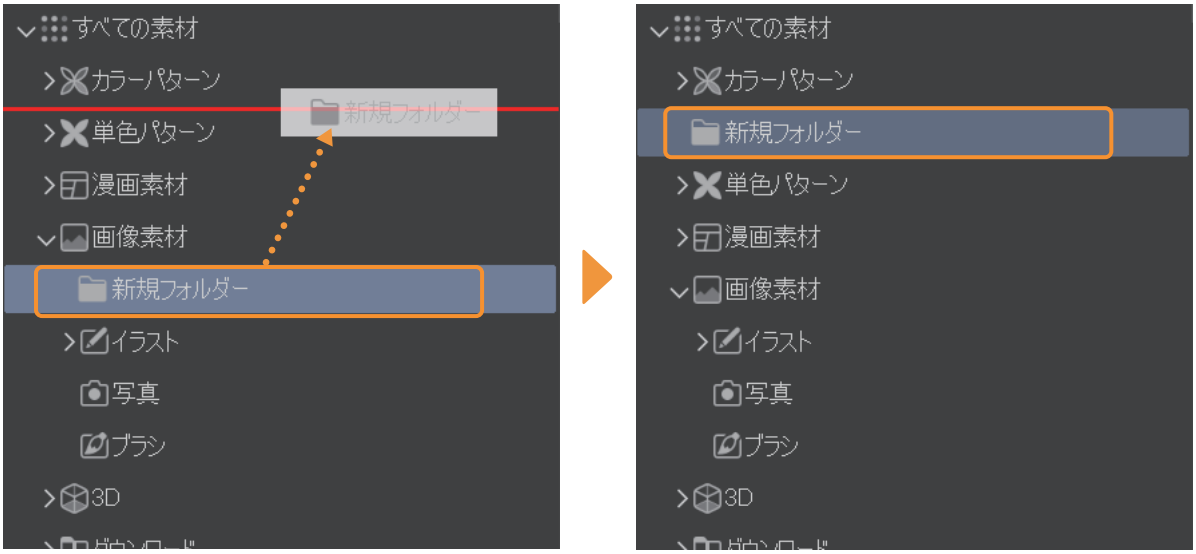
ツリー表示の操作

ツリー表示のフォルダーを活用して、素材を整理する方法を紹介します。

ツリー表示内のフォルダーの新規作成や名称変更などは、素材フォルダー編集のコマンドバーで行えます。素材フォルダー編集のコマンドバーについては『素材パレット』を参照してください。

ツリー表示のフォルダーを移動する

フォルダーを選択しドラッグ＆ドロップすると、フォルダーを移動できます。なお、初期設定のフォルダーは、移動できません。



他のフォルダーの素材を移動する

素材一覧から素材を選択し、ツリー表示のフォルダーにドラッグ＆ドロップすると、ほかのフォルダーに素材を移動できます。

素材の特徴と種類

CLIP STUDIO で使用できる素材には、次の種類があります。

画像素材

画像素材レイヤーを使用するものと、複数のレイヤーを組み合わせたものがあります。

画像素材レイヤーにすると、作品で使用する画像として使用するほかに、ブラシの先端形状やテクスチャとして使用できます。画像素材レイヤーの使用方法については『画像素材』を参照してください。

テンプレート素材

キャンバス上の複数レイヤーの組み合わせをテンプレート素材として利用できます。コマ枠フォルダーを含む場合はコマ割りテンプレート、その他の場合はレイヤーテンプレートとして登録されています。

使用方法については『テンプレート素材』を参照してください。

フキダシ素材

フキダシレイヤーとして使用できるフキダシの素材です。キャンバスに読み込む方法については『画像素材』を、編集する方法については『フキダシを編集する』を参照してください。

ブラシ素材・サブツール素材
ブラシなど、[サブツール] パレットに登録されている各種サブツールの設定を素材にしたものです。[サブツール] パレットに読み込んで使用できます。読み込み方法については『ブラシ素材』を参照してください。

3D キャラクター素材
『3D キャラクター素材』を参照してください。

3D オブジェクト素材
『3D オブジェクト素材』を参照してください。

3D プリミティブ
『3D プリミティブ』を参照してください。

天球素材
『天球素材』を参照してください。

体型素材
3D デッサン人形の体型を変更できる素材です。詳しくは『3D デッサン人形の体型を変更する』を参照してください。

ポーズ素材
3D デッサン人形と 3D キャラクターに適用できるポーズの素材です。詳しくは『3D デッサン人形や 3D キャラクター素材にポーズを付ける』を参照してください。

CLIP STUDIO ASSETS から素材をダウンロードする

CLIP STUDIO ASSETS は、CLIP STUDIO PAINT 向けの素材をダウンロードできるサービスです。無償で公開されている素材に加え、CLIPPY や GOLD を使用してダウンロードする素材があります。

[素材] パレットなどの [ASSETS で素材をさがす] をタップすると、CLIP STUDIO やブラウザが起動して、CLIP STUDIO ASSETS を表示できます。

CLIP STUDIO ASSETS の使用方法や素材使用のルールについては、CLIP STUDIO ASSETS のヘルプを参照してください。

素材を読み込む方法

CLIP STUDIO ASSETS からダウンロードした素材や [素材] パレットに収録されている素材は、[素材] パレットの [素材を貼り付け] をタップすると、キャンバスやパレットに読み込めます。

素材の種類により、キャンバスや [サブツール] パレットなど、読み込み先が異なります。種類ごとの詳しい手順は次の項目を参照してください。

- 『画像素材』
- 『テンプレート素材』
- 『ブラシ素材』
- 『サブツール素材』
- 『カラーセット素材』
- 『3D 素材』
- 『オートアクション素材【PRO/EX】』
- 『グラデーションセット素材【PRO/EX】』

- 『ワークスペース素材【PRO/EX】』
- 『アニメーション素材【PRO/EX】』

そのまま読み込みできない素材

次の素材は、読み込めません。ただし、ダウンロードを行うと読み込める場合があります。

- 素材の右上に矢印付きのクラウドアイコンが表示されている素材は、ダウンロードが終了していません。素材を選択して、[素材の貼り付け] を実行すると、確認のメッセージが表示されます。[はい] をタップすると、CLIP STUDIO が起動して、素材のダウンロードを開始します。ダウンロード後は、通常通り素材をご利用いただけます。
- 素材の右上に禁止マークのアイコンが表示されている素材は、お使いの CLIP STUDIO PAINT で使用できません。禁止マークのアイコンをタップすると、CLIP STUDIO PAINT で使用できない理由が表示されます。

DEBUT で変換される素材

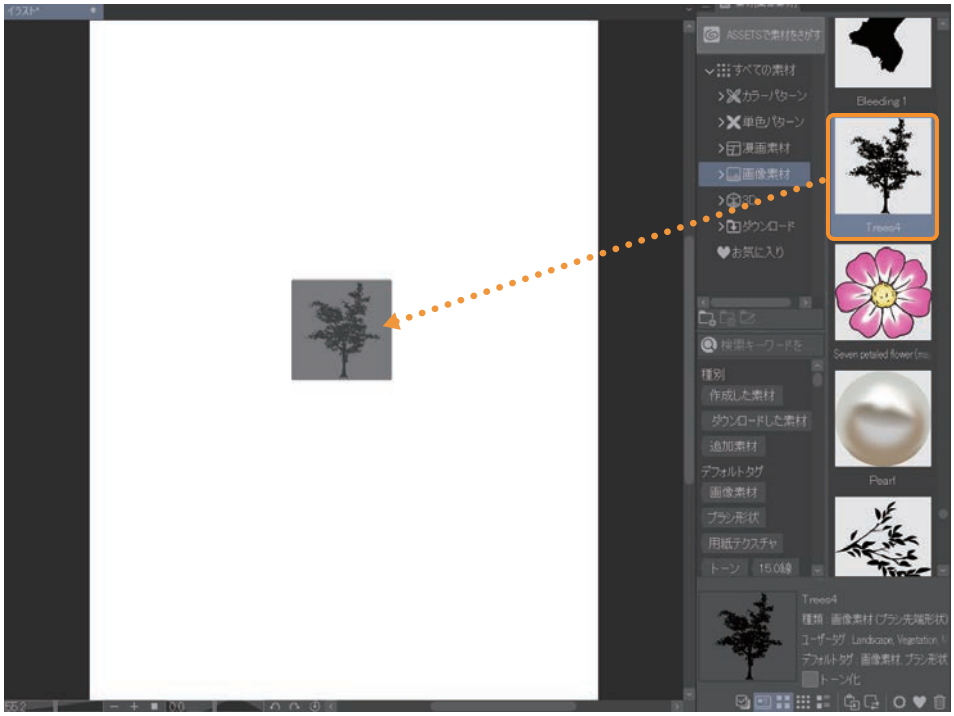
ベクターレイヤーやグラデーションレイヤーなど、DEBUT に対応していないレイヤーを含む素材は読み込めません。一部例外として、素材の読み込み時に素材のレイヤーが変換される場合があります。

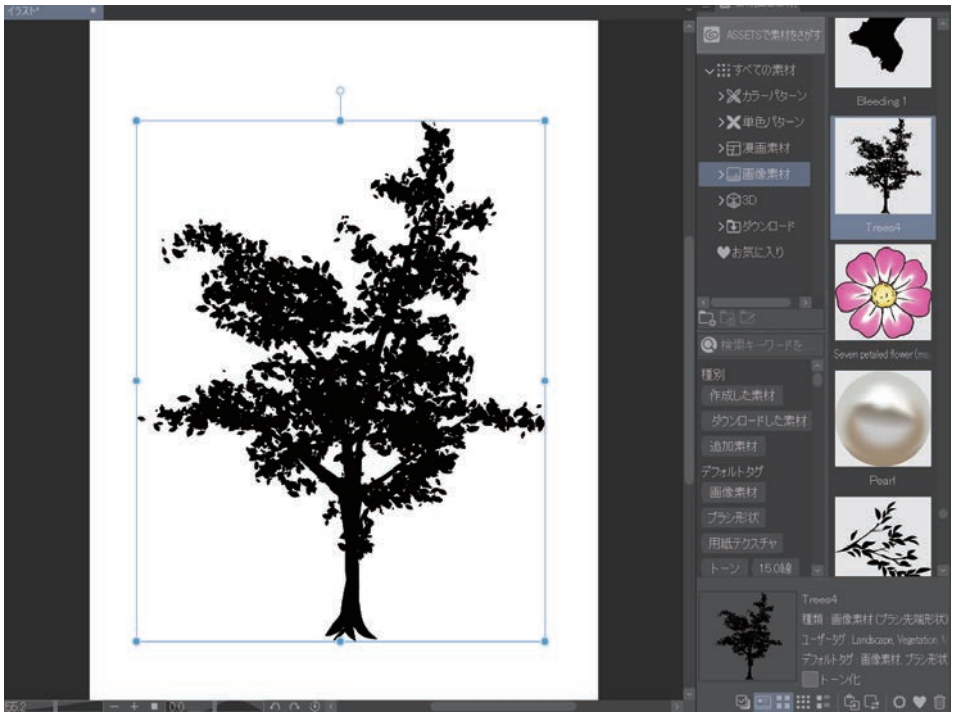
- フキダシ素材やコマ割りテンプレート素材は、画像素材レイヤーに変換されます。
- べた塗りレイヤーに [トーン化] が設定されている素材は、ラスターレイヤーに変換されます。べた塗りレイヤー以外で [トーン化] が設定されている素材は、[トーン化] が解除された状態に変換されます。

画像素材

画像素材をキャンバスに貼り付けるには、[素材] パレットから画像素材を選択し、次のいずれかの方法で読み込めます。

- [素材] パレットの [素材の貼り付け] をタップします。
- 画像素材をキャンバスにドラッグ＆ドロップします。
- [レイヤー] パレットに画像素材をドラッグ＆ドロップします。



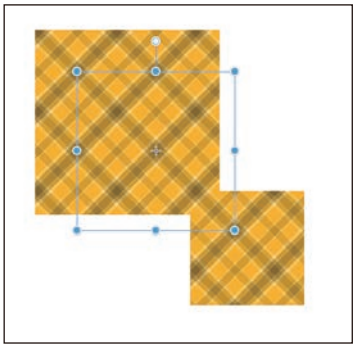


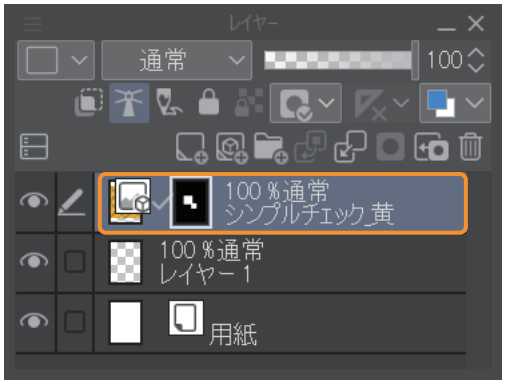
キャンバスに画像素材が貼り付けられ、[レイヤー] パレットに画像素材レイヤーが作成されます。

画像素材レイヤーの貼り替え

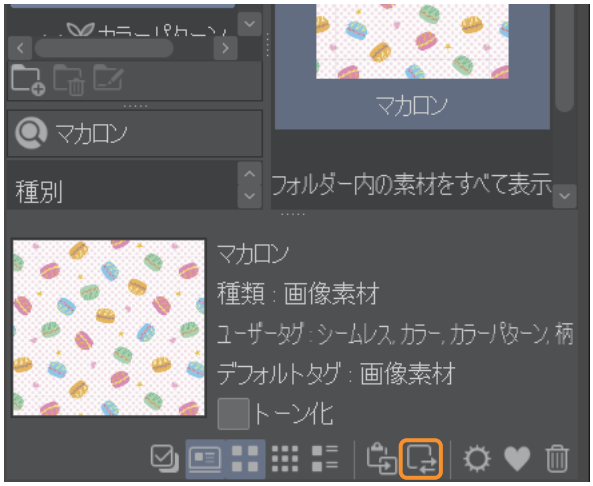
キャンバスに貼り付けられている画像素材を、別の画像素材に貼り替えられます。貼り替えられる画像素材レイヤーは 1 枚だけです。複数レイヤーをまとめて貼り替えできません。

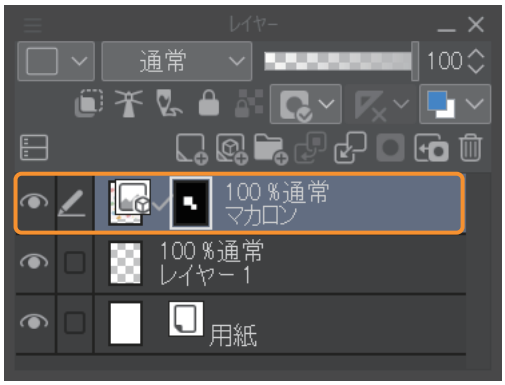
[レイヤー] パレットから、貼り替えたい画像素材レイヤーを選択します。





[素材] パレットから貼り替える画像素材を選択し、[素材の貼り替え] をタップすると、キャンバスの素材が貼り替えられます。





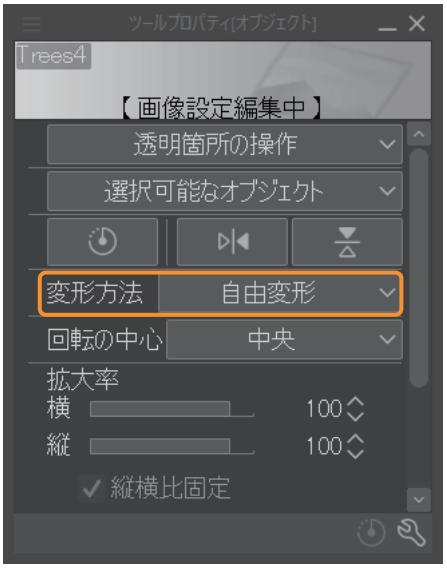
メモ

- 画像素材レイヤーの [拡大率] や [回転角] などの設定は、貼り替えたあとの画像素材レイヤーに引き継がれません。
- 画像素材レイヤーのほか、フキダシレイヤーを使用したフキダシ素材でも同様の操作を行えます。

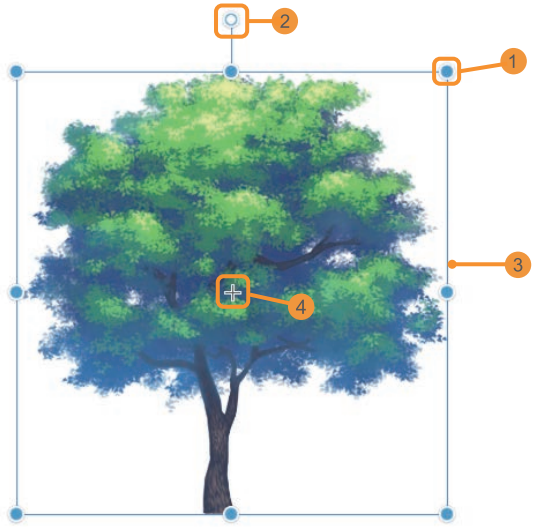
画像素材レイヤーを変形する

[オブジェクト] サブツールを使用して画像素材レイヤーを選択すると、[ツールプロパティ] パレットやキャンバス上に表示されるハンドルを使用して、さまざまな編集を行えます。

[ツールプロパティ] パレットの [変形方法] から、変形方法を設定します。



キャンバスに、ガイド線が表示されます。ガイド線のハンドル・回転コントローラーを操作して、画像の向き・大きさなどを調整できます。



① **ハンドル**

画像素材レイヤーの周囲に配置される丸です。ドラッグすると、画像を変形できます。ハンドルをドラッグできる方向は、変形方法により異なります。

② **回転コントローラー**

ドラッグすると、画像素材レイヤーの角度を変更できます。[Shift] キーを押しながらドラッグすると、45° 刻みに回転できます。[変形方法] を [拡大・縮小] にしている場合は、表示されません。

③ **ガイド線**

変形する範囲を囲むように表示される線です。ドラッグすると、画像素材レイヤーを移動できます。

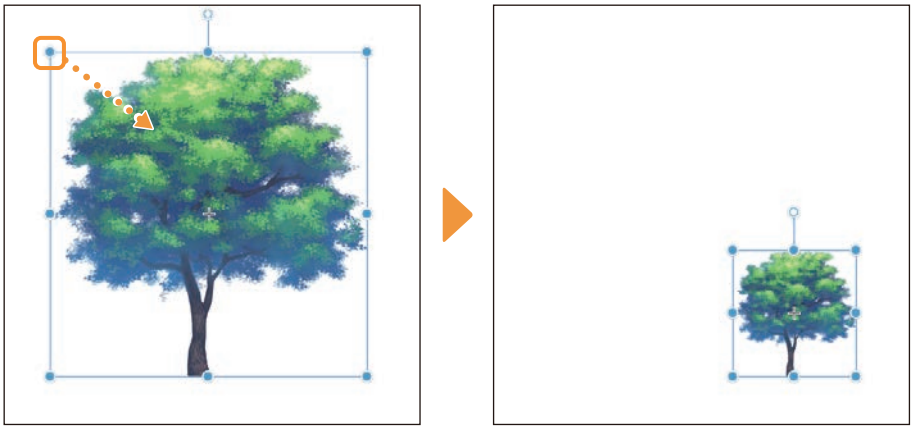
④ **中心点**

画像の回転や反転をするときの基準となる点です。初期設定では、ガイド線の中央に表示されます。中心点の位置は、中心点をドラッグすると変更できます。[ツールプロパティ] パレットの [回転の中心] から設定できます。

拡大・縮小

[ツールプロパティ] パレットの [変形方法] から [拡大・縮小・回転] または [拡大・縮小] を選択した場合、ハンドルをドラッグすると、画像を拡大・縮小できます。

- 縦長や横長に変形するには、[ツールプロパティ] パレットの [縦横比固定] をオフにしてください。
- [Alt] キーを押しながらドラッグすると、中心点を基準に拡大・縮小できます。



その他の変形方法

[ツールプロパティ] パレットの [変形方法] では『自由変形』・『ゆがみ』・『平行ゆがみ』・『遠近ゆがみ』を選択できます。

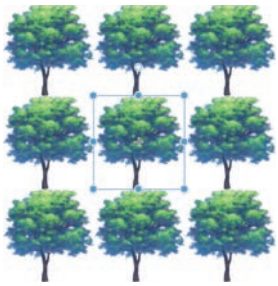
[編集] メニュー→ [変形] の各項目を選択したときと同様の操作で変形できます。ただし、修飾キーを使用した操作は対応していない場合があります。

メニューコマンドから変形する

[編集] メニュー→ [変形] から各項目を選択しても、画像素材レイヤーを変形できます。変形方法については『画像を変形する』を参照してください。なお、[オブジェクト] サブツールを選択した場合と、ハンドルの表示位置が異なります。

タイリング

[ツールプロパティ] パレットから、画像素材を繰り返し並べるタイリングの設定を行うことができます。繰り返し方法を [繰り返し]・[折り返し]・[裏返し] から選択できます。詳しい設定方法は『タイリング』を参照してください。



画像素材レイヤー選択時のサブツール詳細パレット

[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットを使うと、さまざまな設定を行えます。

画像素材レイヤー選択時の [オブジェクト] サブツールの [サブツール詳細] パレットでは、『操作』・『変形設定』・『画像素材』・『タイリング』の各カテゴリから設定できます。

テンプレート素材

テンプレート素材の使用方法は、キャンバスに貼り付ける方法と [新規] ダイアログから読み込む方法の 2 種類があります。

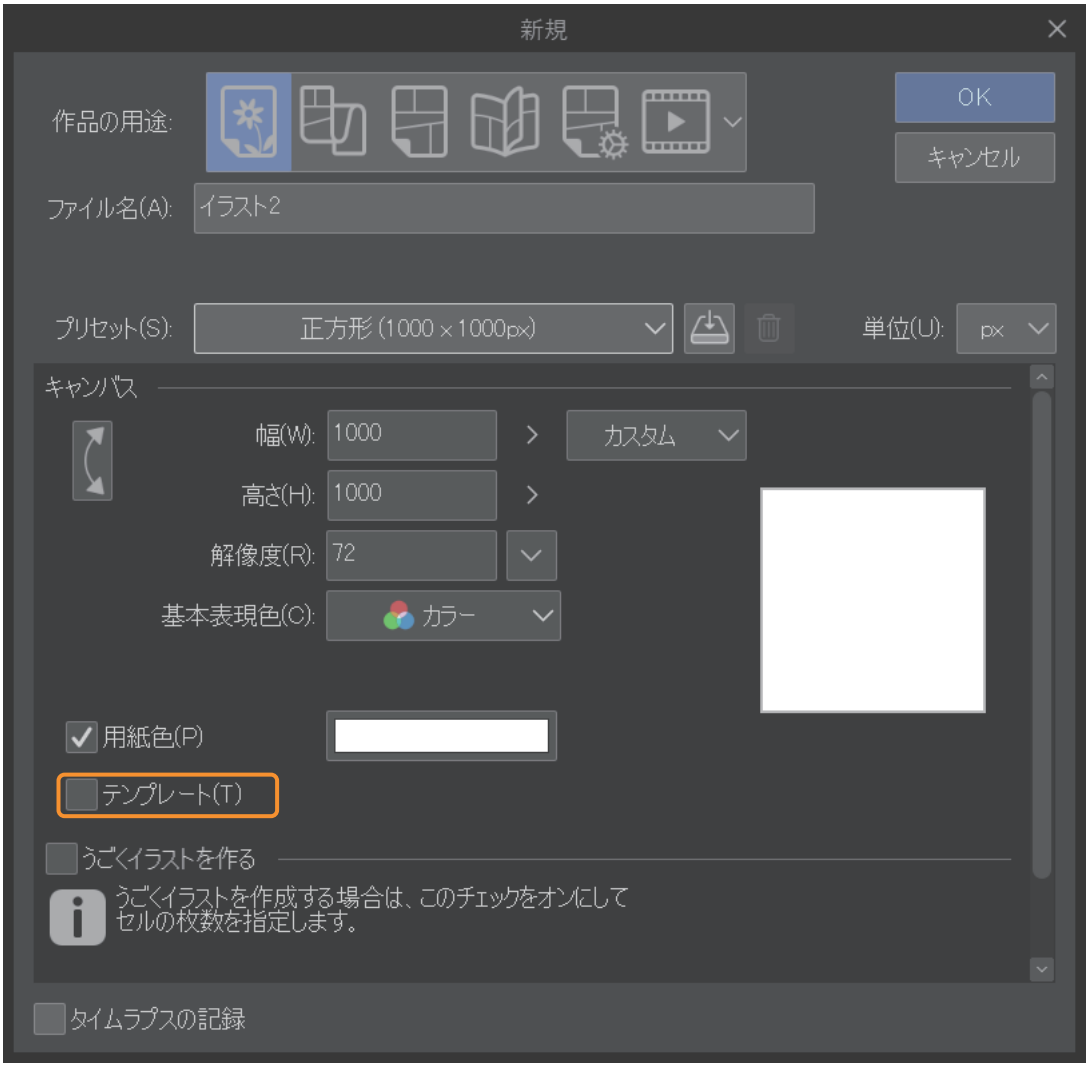
キャンバスに貼り付ける

[素材] パレットからテンプレート素材を選択し、次のいずれかの操作を行います。

- [素材] パレットの [素材の貼り付け] をタップします。
- テンプレート素材をキャンバスにドラッグ＆ドロップします。
- [レイヤー] パレットにテンプレート素材をドラッグ＆ドロップします。

キャンバスの新規作成時にテンプレートを反映する

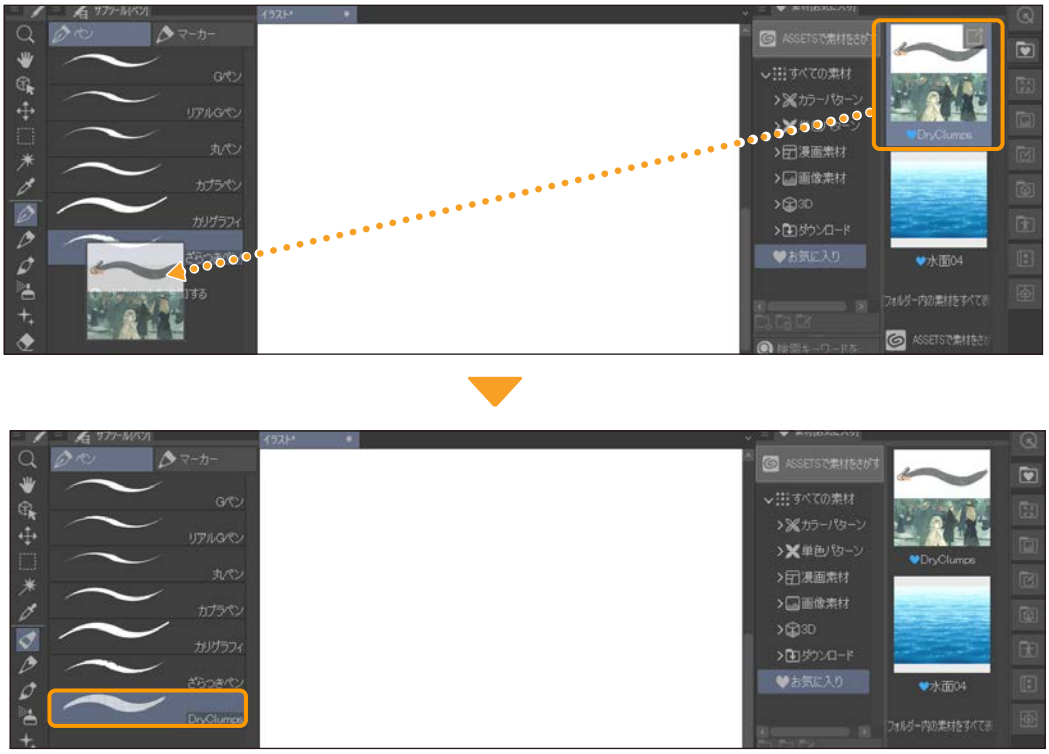
キャンバスを新規作成するときに、[新規] ダイアログからテンプレート素材を読み込めます。[新規] ダイアログの [テンプレート] をオンにすると、テンプレート素材を選択できます。キャンバスの新規作成と同時にテンプレート素材が読み込まれます。[新規] ダイアログについては『新規キャンバスを作成する』を参照してください。



ブラシ素材

ブラシ素材は、[サブツール] パレットに読み込むと、ブラシとして使用できるようになります。次のいずれかの方法で読み込めます。

- [サブツール] パレットの [サブツールを追加する] をタップして、『素材を追加するダイアログ』からブラシ素材を読み込めます。読み込み方法については『CLIP STUDIO ASSETS から素材をダウンロードする』を参照してください。
- [素材] パレットからブラシ素材を選択し、[素材の貼り付け] をタップします。
- [素材] パレットからブラシ素材を選択し、[サブツール] パレットにドラッグ＆ドロップします。複数のサブツールを選択してドラッグ＆ドロップすると、まとめて読み込めます。



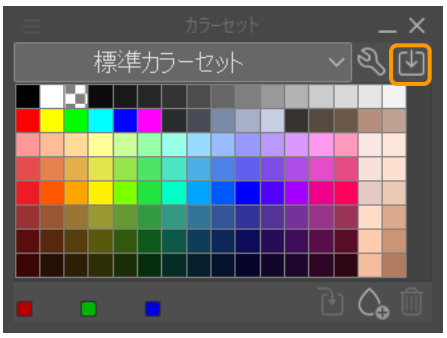
サブツール素材

ブラシ以外のサブツールの設定も、サブツール素材として [素材] パレットに登録できます。[サブツール] パレットに読み込む方法は『ブラシ素材』同様です。

カラーセット素材

カラーセット素材は、[カラーセット] パレットに読み込むと、カラーセットとして使用できるようになります。次のいずれかの方法で読み込めます。

- 『カラーセットパレット』の [カラーセットを追加] をタップして、『素材を追加するダイアログ』からカラーセット素材を読み込めます。
- [素材] パレットからカラーセット素材を選択し、[素材の貼り付け] をタップします。
- [素材] パレットからカラーセット素材を選択し、[カラーセット] パレットにドラッグ＆ドロップします。複数のカラーセット素材を選択してドラッグ＆ドロップすると、まとめて読み込めます。



カラーセット素材を読み込むと、[カラーセット] パレットの表示が読み込んだカラーセット素材に切り替わります。

3D 素材

通常の 3D 素材を読み込む方法については『3D 素材を読み込む』を参照してください。なお、素材により読み込み方法が異なる場合があります。

ポーズ素材

『ポーズ素材を読み込む』を参照してください。

体型素材

『登録した 3D デッサン人形を読み込む』を参照してください。

3D 頭部モデル

『登録した 3D 頭部モデルを読み込む』を参照してください。

天球素材

『3D 素材を読み込む』の方法のほか、『天球画像を読み込む』と同様の方法で、[ツールプロパティ] パレットの [素材] をタップすると、3D レイヤーに天球素材を読み込めます。

3D プリミティブに画像素材を読み込む

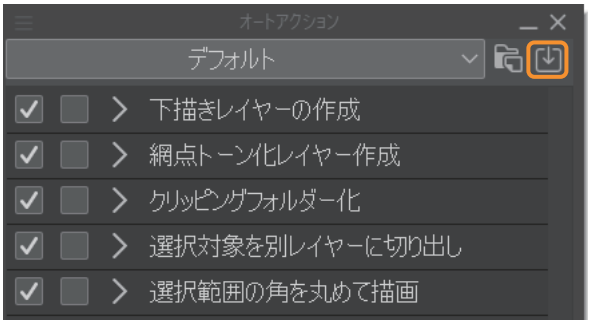
『画像素材をテクスチャにする』を参照してください。

オートアクション素材【PRO/EX】

[オートアクション] パレットにオートアクション素材を読み込むと、オートアクションセットとして使用できるようになります。次のいずれかの方法で読み込めます。

- 『オートアクションパレット【PRO/EX】』の [オートアクションセットを追加] をタップして、『素材を追加するダイアログ』からオートアクションセット素材を読み込めます。
- [素材] パレットからオートアクション素材を選択し、[素材の貼り付け] をタップします。

- [素材] パレットからオートアクション素材を選択し、[オートアクション] パレットにドラッグ＆ドロップします。複数のオートアクションセット素材を選択してドラッグ＆ドロップすると、まとめて読み込めます。



グラデーションセット素材【PRO/EX】

グラデーションセット素材は、次のいずれかの方法で読み込めます。

素材パレットから読み込む方法

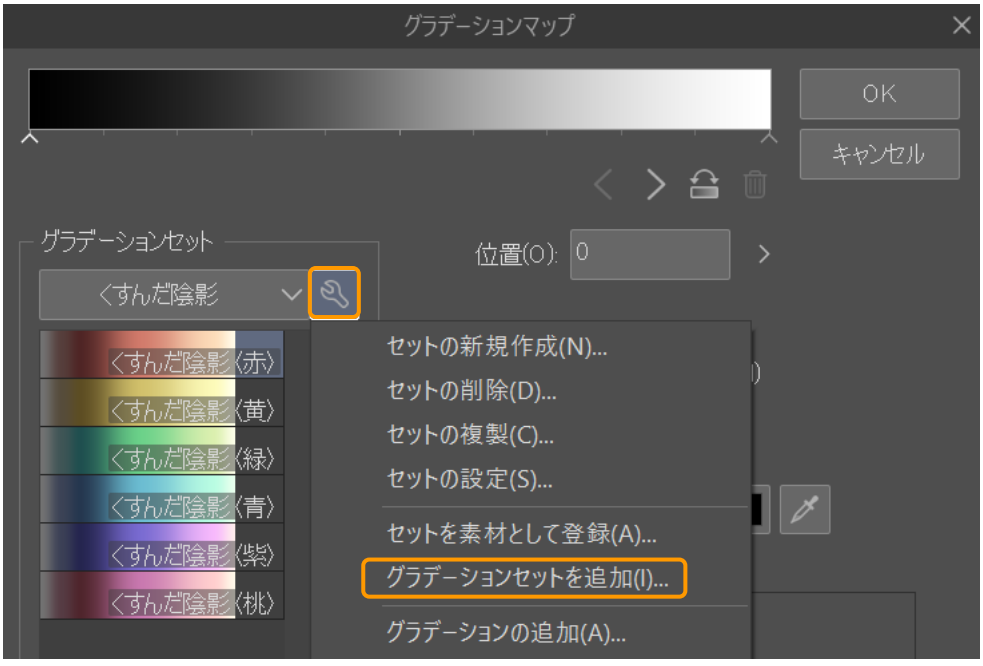
[素材] パレットからグラデーションセット素材を選択して、[素材の貼り付け] をタップします。

ダイアログから読み込む方法

- [グラデーション]ツールの[ツールプロパティ]パレットのカラーバーをタップして表示される[グラデーションの編集]ダイアログ
- [編集] メニュー→ [色調補正] → [グラデーションマップ] を選択して表示される [グラデーションマップ] ダイアログ
- [レイヤー]メニュー→[新規色調補正レイヤー]→[グラデーションマップ]を選択して表示される[グラデーションマップ]ダイアログ

[グラデーションの編集] ダイアログまたは [グラデーションマップ] ダイアログのメニュー表示をタップして、[グラデーションセットを追加] を選択します。

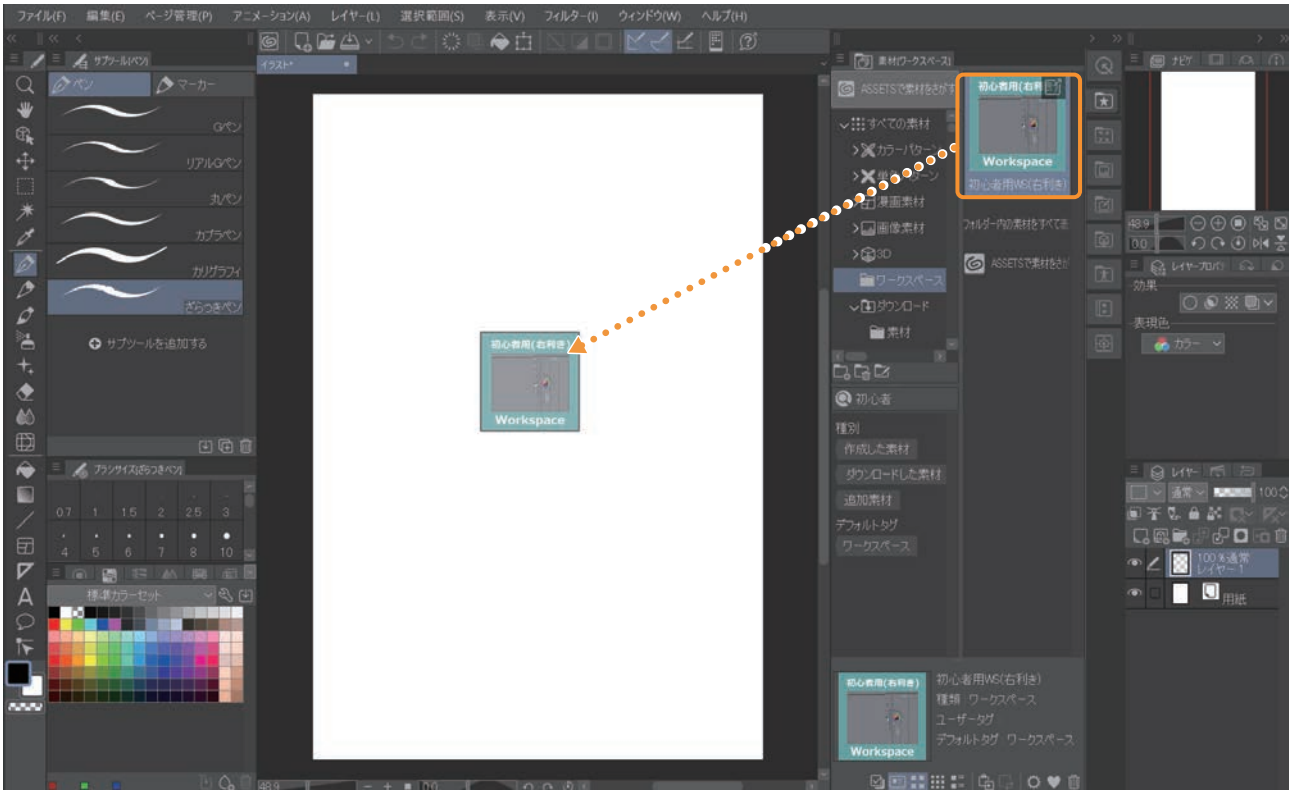
『素材を追加するダイアログ』からグラデーションセット素材を読み込めます。



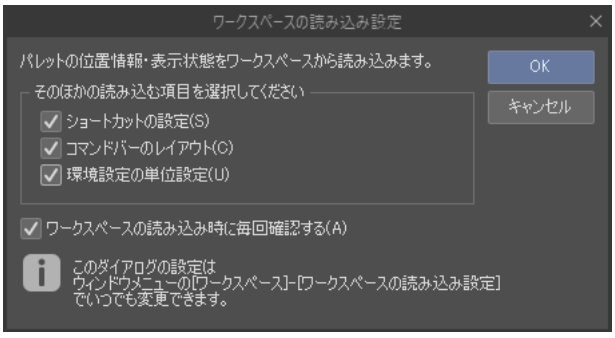
ワークスペース素材【PRO/EX】

ワークスペース素材は、次のいずれかの方法で読み込めます。

- [素材] パレットからワークスペース素材を選択し、[素材の貼り付け] をタップします。
- [素材] パレットからワークスペース素材を選択し、キャンバスにドラッグ＆ドロップします。



ワークスペース素材の読み込みと同時に、[ワークスペースの読み込み設定] ダイアログが表示されます。パレットのレイアウト以外にワークスペースとして読み込みたい項目を指定します。詳しくは『ワークスペースの読み込み設定ダイアログ』を参照してください。



確認のメッセージが表示されたあと、ワークスペース素材が読み込まれます。メインウィンドウの表示がワークスペース素材のものに切り替わります。

再度、別のワークスペースに切り替えたり、登録したワークスペースを確認したりする場合は、『ワークスペースを読み込む【PRO/EX】』を参照してください。

メモ

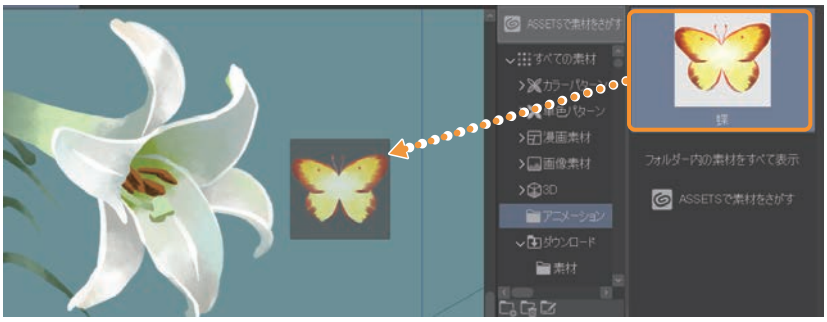
- **複数のワークスペースを選択して、パレットにドラッグ＆ドロップすると、一度に複数のワークスペースを [ウィンドウ] メニューに登録できます。メインウィンドウに反映されるワークスペースは、1 種類だけです。**
- **ワークスペース素材は、登録元と読み込み先のディスプレイ環境が大きく異なる場合、パレットのレイアウトがイメージ通りに反映されないことがあります。**

アニメーション素材【PRO/EX】

アニメーション素材は、素材の読み込みを行う前にタイムラインを有効にする必要があります。タイムラインを有効にする方法については『タイムラインを有効化』を参照してください。

[素材] パレットからアニメーション素材を選択し、次のいずれかの方法で読み込めます。

- [素材] パレットの [素材の貼り付け] をタップします。
- アニメーション素材をキャンバスにドラッグ＆ドロップします。
- [レイヤー] パレットにアニメーション素材をドラッグ＆ドロップします。



[タイムライン] パレットにトラックが追加され、選択中のフレームから開始するクリップが配置されます。

メモ

素材を登録したフレームレートと、素材を貼り付けるキャンバスのフレームレートが異なる場合、アニメーション素材の再生時間を維持して貼り付けます。そのため、アニメーション素材のフレーム数が変わる場合があります。

素材を追加するダイアログ

[サブツール] パレットや [グラデーションの編集] ダイアログなどから、素材を読み込むときに表示されるダイアログです。読み込む素材に応じて、名称が変わります。

① ASSETS で素材をさがす

タップすると、表示中の素材だけを抽出した状態で CLIP STUDIO ASSETS が表示されます。

例えば、[グラデーションの編集] ダイアログから、グラデーションセット素材を読み込むときには、グラデーションセット素材が検索された状態で表示されます。

② 検索ボックス

キーワードを入力して、素材を検索できます。

③ 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。ボタンをタップすると、指定した内容の素材が素材一覧に表示されます。

④ 素材一覧

表示したパレットやダイアログに対応する素材だけが表示された一覧です。例えば、[サブツール] パレットからダイアログを表示した場合は、ブラシ素材やサブツール素材だけが表示されます。タップすると素材を選択できます。

⑤ 項目チェックボックスの表示

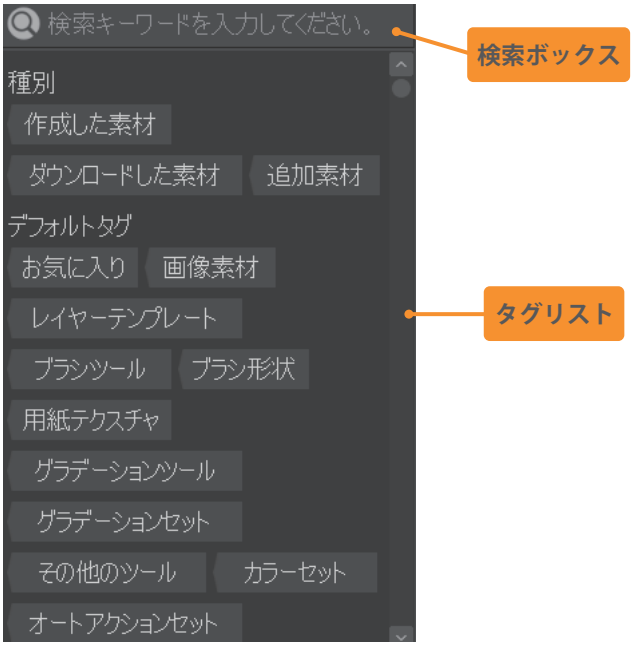
素材の一覧に表示される素材のサムネイルごとに、チェックボックスを表示できます。チェックボックスをオンにすると、素材を選択できます。

⑥ サムネイル [大]・[小]・[詳細]

素材一覧に表示されるサムネイルの表示方法を選択できます。[大]・[小] のほかに [詳細] があります。[詳細] を選択すると、素材のサムネイルと名称のほかに、素材の種類やタグなどの情報を表示できます。

素材を検索する

『素材パレット』や『素材を追加するダイアログ』では、検索ボックスやタグリストを使用して素材を検索できます。検索ボックスとタグリストは組み合わせて検索できます。また、[お気に入り] にまとめておくと、探しやすくなります。



検索ボックスから検索する

検索ボックスにキーワードを入力すると、素材を追加するダイアログで表示している素材や、[素材] パレットで選択しているフォルダー内の素材から検索を行えます。

- キーワードは、素材名とタグに使用されている文字列が検索対象です。部分的に一致している単語でも検索できます。
- 「"」(ダブルクォーテーション) で単語を囲むと、空白を含む単語を検索できます。
- ひらがな、カタカナは区別せずに検索できます。
- 複数のキーワードの間にスペースを入力すると、絞り込み検索を行えます。キーワードを増やすほど素材を絞り込めます。

キーワードを削除すると、検索条件を解除できます。

タグリストから検索する

タグリスト内のタグのボタンをタップすると、同じタグが設定されている素材だけを表示できます。再度同じタグのボタンをタップすると、検索を解除できます。

複数のタグをタップすると、検索条件を絞り込めます。

メモ

- **タグリストのタグは次の種類に分けられます。[種別] は、素材の入手方法により自動的に付けられるタグです。[デフォルトタグ] は、素材の種類やデータにより自動的に付けられるタグです。[ユーザータグ] は、素材自体に付けられているタグです。**
- **『素材のプロパティダイアログ【PRO/EX】』を設定すると、素材にタグを追加できます。**

お気に入りに登録する

素材一覧から素材を選択し、コマンドバーの [お気に入り] をタップすると、素材を [お気に入り] に登録できます。[お気に入り] に登録した素材は、素材名の前に青いハートが表示されます。

[お気に入り] に登録した素材は、次の方法で検索できます。

- タグリストの [デフォルトタグ] の [お気に入り] をタップします。
- ツリー表示の [お気に入り] をタップします。

[お気に入り] の設定を解除したい場合は、再度同じ操作を行います。

自作の素材を登録する【PRO/EX】

よく使う画像やレイヤー構成などを素材として登録しておくと、繰り返し使用することができて便利です。また、[素材] パレットに登録した自作の素材は、CLIP STUDIO クラウドにバックアップできます。別の環境で同じ素材を使用できます。

レイヤーを素材として登録する

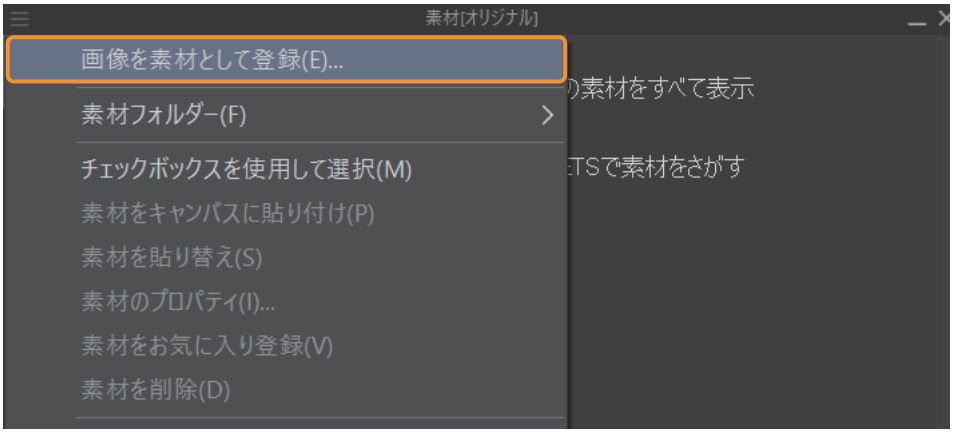
キャンバスに描画した内容を素材として登録できます。[レイヤー] パレットから、素材として登録したいレイヤーを選択します。選択したレイヤーに応じて、次のように素材の種類が変わります。

- ラスターレイヤーを 1 枚だけ選択した場合は、画像素材レイヤーとして登録できます。
- 複数のレイヤーを選択した場合は、元のレイヤーと同じ種類のレイヤーの画像素材として登録できます。
- ベクターレイヤーを選択した場合は、ベクターレイヤーのまま画像素材として登録できます。
- フキダシレイヤーを選択した場合は、フキダシ素材として登録できます。
- 画像素材レイヤーを選択した場合は、画像素材レイヤーとして登録できます。

キャンバスの素材にしたい部分に選択範囲を作成します。選択範囲を作成しない場合は、レイヤーの描画範囲全体が対象になります。

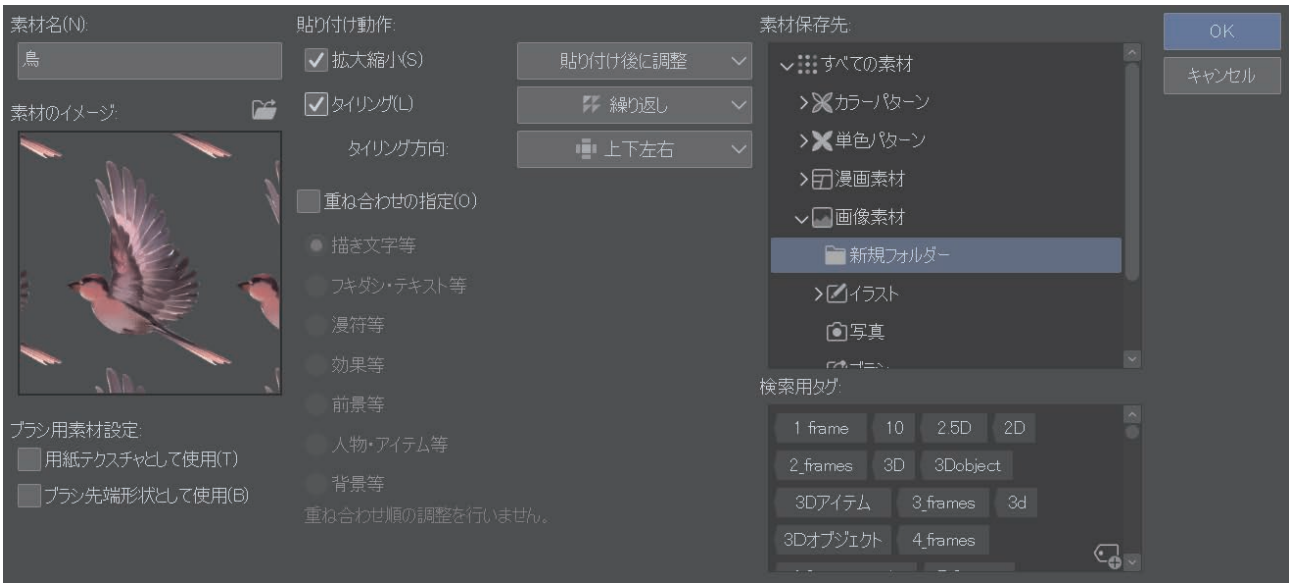
次のいずれかの操作を行います。

- [編集] メニュー→ [素材登録] → [画像] を選択します。
- [素材] パレットのメニューから [画像を素材として登録] を選択します。



『素材のプロパティダイアログ【PRO/EX】』が表示されたら、素材の情報や保存先を設定します。

1 枚のラスターレイヤーを登録する場合は、[ブラシ用素材設定] や [貼り付け動作] も設定できます。[貼り付け動作] の [拡大・縮小] か [タイリング] のいずれかをオンにすると、画像素材レイヤーとして登録できます。



[素材] パレットに、選択した画像が素材として登録されます。

メモ

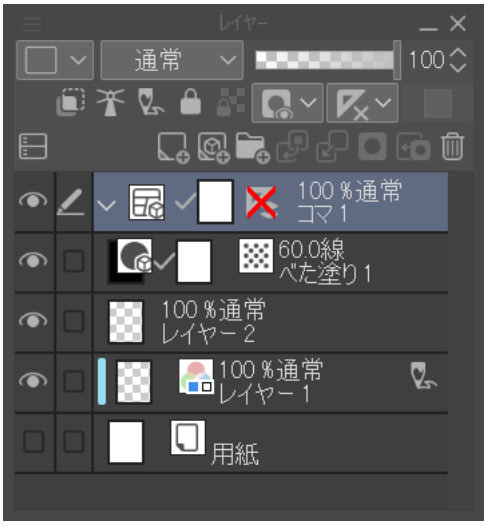
[レイヤー] パレットからレイヤーを選択し、[素材] パレットの素材一覧にドラッグ＆ドロップしても、レイヤーを素材として登録できます。素材一覧から素材のサムネイルをダブルタップすると、[素材のプロパティ] ダイアログを表示して、素材の名称やタグを設定できます。

レイヤーをテンプレート素材として登録する

キャンバス上のレイヤーを『テンプレート素材』として登録できます。

登録を行う前に、テンプレートとして登録したいレイヤー構成を作成しておきます。用紙レイヤーを除くキャンバス上のレイヤーすべてがテンプレート素材として登録されます。テンプレート素材に使用しないレイヤーは削除してください。

なお、レイヤーにコマ枠フォルダーを含む場合は、コマ枠テンプレート素材として登録されます。



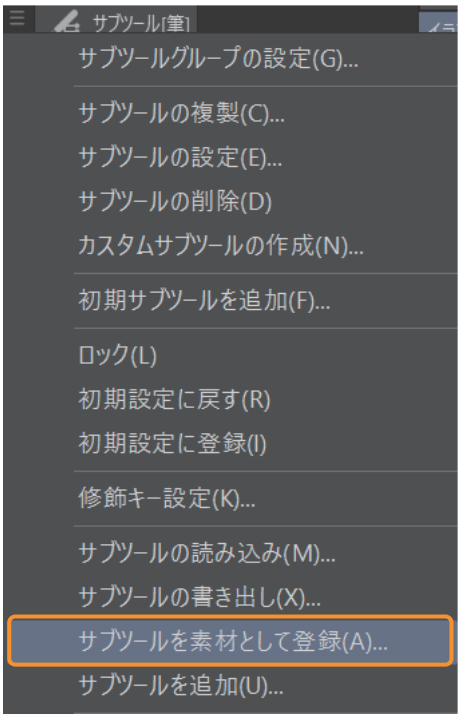
[編集] メニュー→ [素材登録] → [テンプレート] を選択します。『素材のプロパティダイアログ【PRO/EX】』が表示されたら、素材の情報や保存先を設定します。

[素材] パレットに、テンプレート素材が登録されます。

サブツールを素材として登録する

ブラシなどのサブツールを素材として登録するには、[サブツール] パレットから登録したいサブツールを選択し、次のいずれかの操作を行います。

- [サブツール] パレットのメニューから [サブツールを素材として登録] を選択します。
- 登録したいサブツールのコンテキストメニューから [サブツールを素材として登録] を選択します。



『素材のプロパティダイアログ【PRO/EX】』が表示されたら、素材の情報や保存先を設定します。

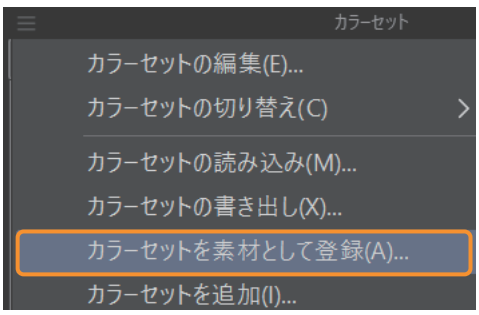
[素材] パレットに、サブツール素材（ブラシ素材）が登録されます。

メモ

[サブツール] パレットからサブツールを選択し、[素材] パレットの素材一覧にドラッグ＆ドロップしても、サブツール素材として登録できます。素材一覧から素材のサムネイルをダブルタップすると、[素材のプロパティ] ダイアログを表示して、素材の名称やタグを設定できます。

カラーセットを素材として登録する

[カラーセット] パレットに素材として登録したいカラーセットを表示します。[カラーセット] パレットのメニューから [カラーセットを素材として登録] を選択します。



『素材のプロパティダイアログ【PRO/EX】』が表示されたら、素材の情報や保存先を設定します。

[素材] パレットに、カラーセット素材が登録されます。

オートアクションセットを素材として登録する

[オートアクション] パレットに素材として登録したいオートアクションセットを表示します。[オートアクション] パレットのメニューから [セットを素材として登録] を選択します。

『素材のプロパティダイアログ【PRO/EX】』が表示されたら、素材の情報や保存先を設定します。

[素材] パレットに、オートアクション素材が登録されます。

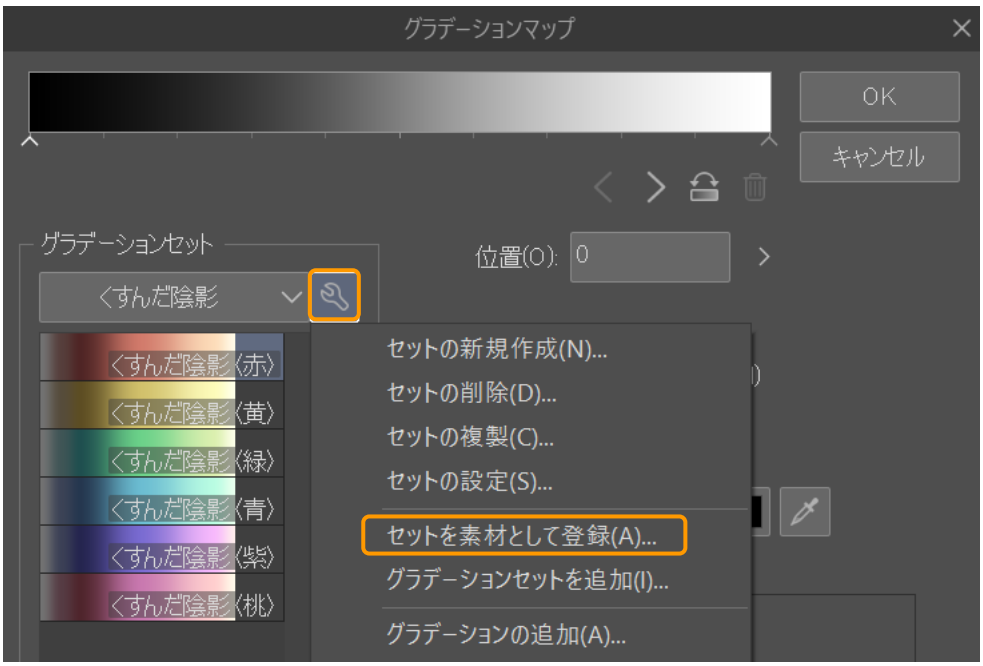
グラデーションセットを素材として登録する

次のいずれかのダイアログを表示します。

- [グラデーション] ツールの [ツールプロパティ] パレットのカラーバーをタップして表示される『グラデーションの編集ダイアログ』
- [編集] メニュー→ [色調補正] → [グラデーションマップ] を選択して表示される [グラデーションマップ] ダイアログ
- [レイヤー]メニュー→[新規色調補正レイヤー]→[グラデーションマップ]を選択して表示される[グラデーションマップ]ダイアログ

[グラデーションの編集] ダイアログまたは [グラデーションマップ] ダイアログから、素材として登録したいグラデーションセットを選択します。

メニュー表示をタップして、[セットを素材として登録] を選択します。



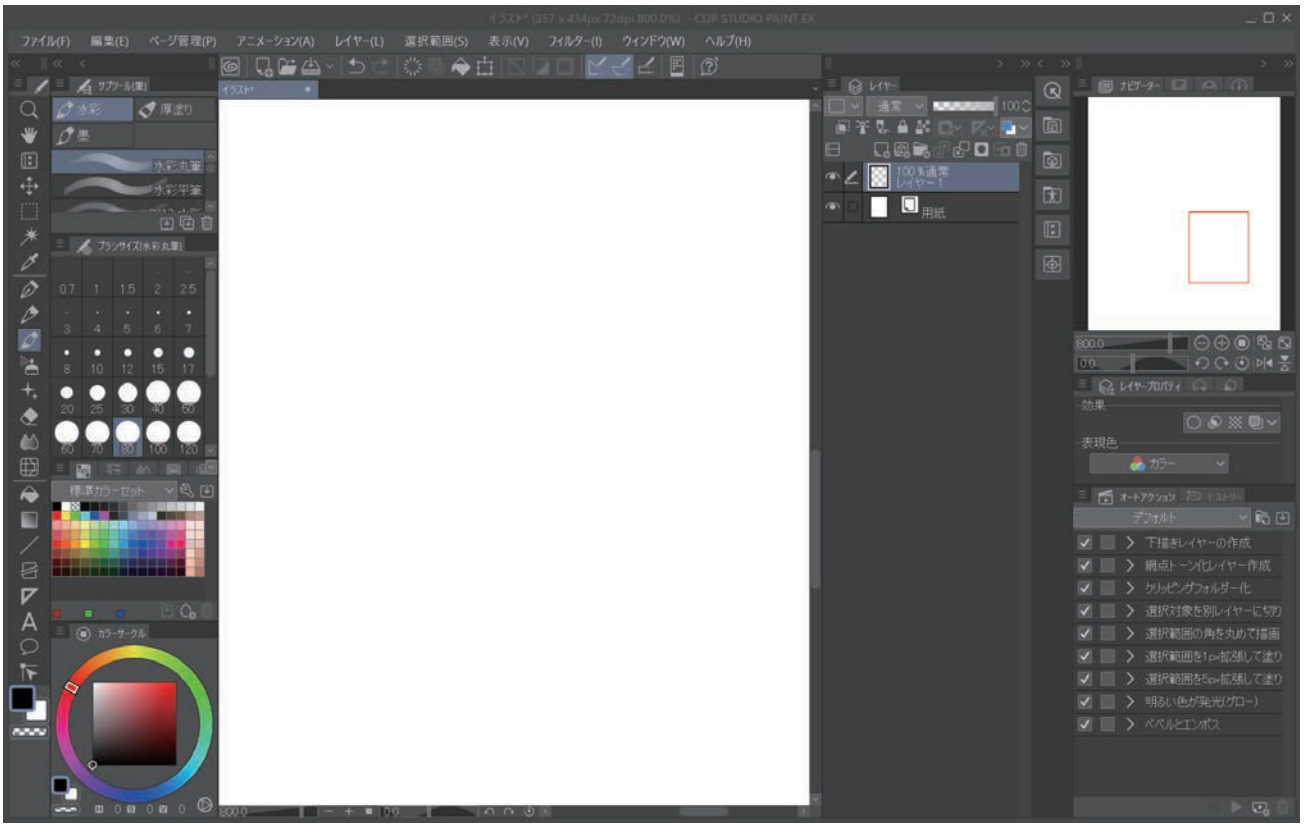
『素材のプロパティダイアログ【PRO/EX】』が表示されたら、素材の情報や保存先を設定します。

[素材] パレットに、グラデーションセット素材が登録されます。

ワークスペースを素材として登録する

次の設定をワークスペース素材として登録しておきたい状態にします。

- パレットの配置
- 『ショートカットキー設定』
- 『コマンドバー』
- [環境設定] ダイアログの『定規・単位』の [単位]



[ウィンドウ] メニュー→ [ワークスペース] → [ワークスペースを素材として登録] を選択します。

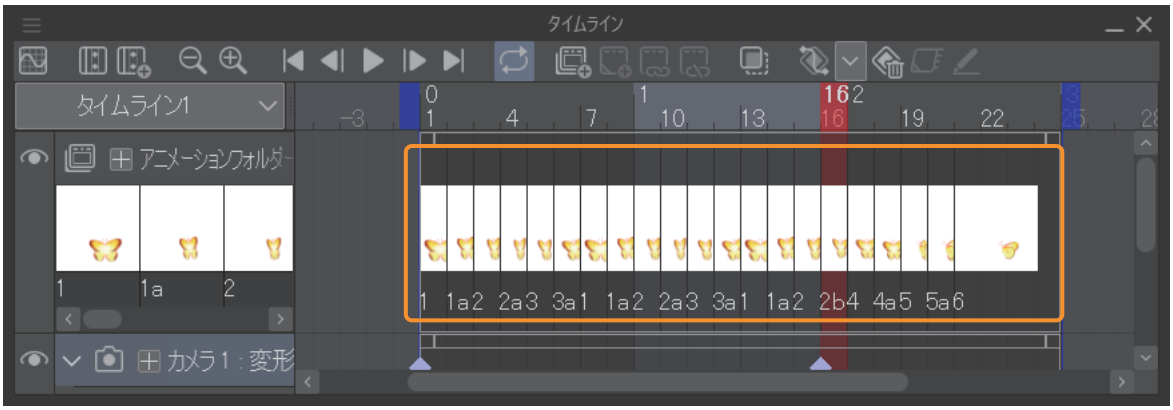
『素材のプロパティダイアログ【PRO/EX】』が表示されたら、素材の情報や保存先を設定します。

[素材] パレットに、ワークスペース素材が登録されます。

アニメーション素材を登録する

タイムラインが有効なキャンバスでは、特定のトラックやクリップをアニメーション素材として登録できます。また、クリップやトラックに含まれるキーフレームの情報もアニメーション素材に登録できます。

[タイムライン] パレットから、アニメーション素材として登録するトラックまたはクリップを選択します。



[編集] メニュー→ [素材登録] → [アニメーション] を選択します。

『素材のプロパティダイアログ【PRO/EX】』が表示されたら、素材の情報や保存先を設定します。

[素材] パレットに、アニメーション素材が登録されます。

メモ

2D カメラフォルダーを選択した場合は、2D カメラフォルダー内のレイヤーやアニメーションフォルダーもアニメーション素材として登録されます。

3D レイヤーから素材を登録する

3D レイヤーからは、さまざまな素材を登録できます。

ポーズ素材を登録する

3D デッサン人形と 3D キャラクター素材のポーズを素材として登録する方法については、『ポーズを素材として登録する【PRO/EX】』を参照してください。

体型素材を登録する

3D デッサン人形の体型を素材として登録する方法については、『体型を素材として登録する【PRO/EX】』を参照してください。

3D 頭部モデルを登録する

『3D 頭部モデルを素材として登録する【PRO/EX】』を参照してください。

3D プリミティブを登録する

- 3D プリミティブを素材として登録する方法については、『3D プリミティブを素材登録する【PRO/EX】』を参照してください。
- 3D プリミティブを配置した 3D レイヤー全体を素材にする場合は、『レイヤーを素材として登録する』を参照してください。

天球素材を登録する

天球素材を素材として登録する方法については、『天球を素材登録する【PRO/EX】』を参照してください。

3D オブジェクト

CLIP STUDIO PAINT では、3D オブジェクト素材や 3D キャラクター素材の登録は行えません。

CLIP STUDIO MODELER に、3D 素材を読み込むと、CLIP STUDIO PAINT の [素材] パレットに登録できます。詳しくは CLIP STUDIO MODELER リファレンスガイドを参照してください。

CLIP STUDIO ASSETS に素材を公開する

[素材] パレットに登録した素材は、CLIP STUDIO から CLIP STUDIO ASSETS に公開できます。

素材の公開方法については、ASSETS ご利用ガイドを参照してください。

アイテムバンクパレット

[アイテムバンク] パレットは、アイテムリストにファイルや素材を登録できます。登録したファイルや素材は、通常の素材のようにキャンバスにドラッグ＆ドロップすると、キャンバスに読み込めます。キャンバス内で同じファイルや素材を複数使用したい場合に便利です。

メモ [アイテムバンク] パレットに登録したファイルや素材は、キャンバスに紐づけられています。別のキャンバスには使用できません。

① **アイテムリスト**

[アイテムバンク] パレットに登録されているファイルや素材の一覧です。[アイテムバンク] パレットに登録できる素材やファイルについては『アイテムバンクパレットに登録できる素材』を参照してください。

なお、登録されているファイルは、ファイルのパス情報が保存されています。読み込んだファイルの保存先を変更すると、[アイテムバンク] パレットで使用できなくなる場合があります。

② **登録**

ファイルを開くダイアログが表示され、[アイテムバンク] パレットにファイルを登録できます。Windows/macOS/iPad の場合は、アイテムリストにファイルをドラッグ＆ドロップしても、ファイルを登録できます。

③ **設定**

アイテムリストから選択している項目の名称を設定できます。[アイテム設定] ダイアログが表示されたら、[アイテム名] に名称を入力し、[OK] をタップします。アイテムリストに、入力した名称が反映されます。

オーディオファイルの場合は、[アイテム設定] ダイアログの [再生] をタップすると、ファイルを再生できます。

④ **削除**

アイテムリストから選択している項目を削除できます。ただし、キャンバス上で使用している素材やファイルは削除できません。[レイヤー] パレットから削除してください。

アイテムバンクパレットを表示するには

Windows/macOS/ タブレットから [アイテムバンク] パレットの表示を切り替えるには、[ウィンドウ] メニュー→ [アイテムバンク] を選択します。

アイテムバンクパレットに登録できる素材

3D モデル

[素材] パレットから読み込んだ、3D キャラクター素材・3D オブジェクト素材を登録できます。ただし、Ver.1.5 互換の素材は登録できません。

- CLIP STUDIO MODELER で出力した、CLIP STUDIO 3D キャラクター形式（拡張子：cs3c）・CLIP STUDIO 3D オブジェクト形式（拡張子：cs3o）・CLIP STUDIO 3D 背景形式（拡張子：cs3s）の各ファイルを登録できます。そのほか、fbx・6kt・6kh・lwo・lws・obj の各形式のファイルも、[アイテムバンク] パレットに登録できます。
- [ファイル]メニュー→[読み込み]→[3Dデータ]からキャンバスに3Dモデルを読み込むと、[アイテムバンク]パレットにも登録されます。

メモ

- **タブレット・スマートフォンは、6kt と 6kh のファイルを読み込めません。**
- **Android/Chromebook は、FBX 形式のファイルを読み込めません。**

画像ファイル

CLIP STUDIO FORMAT（拡張子：clip）をはじめとした画像ファイルを登録できます。読み込める画像ファイルは、CLIP STUDIO FORMAT（拡張子：clip）で保存したファイル・BMP・JPEG・PNG・TIFF・Targa・Adobe Photoshop ドキュメント（拡張子：psd）・Adobe Photoshop ビッグドキュメント形式（拡張子：psb）です。

- 『ファイルオブジェクトレイヤー【PRO/EX】』として読み込んだ画像ファイルも、[アイテムバンク] パレットに登録されます。
- [アイテムバンク] パレットから、CLIP STUDIO FORMAT（拡張子：clip）のファイルをキャンバスにドラッグ＆ドロップすると、ファイルオブジェクトレイヤーとして登録されます。

ムービーファイル

ムービーファイルを登録できます。登録できるムービーファイルは、OS により異なります。なお、使用環境にインストールされているコーデックプログラムによっては、読み込みや再生が行えない場合があります。

- Windows は、AVI 形式（拡張子：avi）・MP4 形式（拡張子：mp4）・QuickTime 形式（拡張子：mov）です。
- macOS/iPad/iPhone は、QuickTime 形式（拡張子：mov）・MP4 形式（拡張子：mp4）です。
- Android/Chromebook は、MP4 形式（拡張子：mp4）です。

[ファイル] メニュー→ [読み込み] → [ムービー] を選択すると、ムービーファイルをファイルオブジェクトレイヤーとして読み込めます。[タイムライン] パレットには、ムービートラックとして表示されます。

オーディオファイル

オーディオファイルを登録できます。読み込めるオーディオファイルは、8bit または 16bit で非圧縮の wav 形式・MP3 形式・Ogg 形式です。

タイムラインが有効な場合は、[ファイル] メニュー→ [読み込み] → [オーディオ] を選択して、オーディオファイルを読み込んだ場合も、[アイテムバンク] パレットに登録されます。

3D 機能の使い方

CLIP STUDIO PAINT の 3D 機能の使用方法を紹介します。3D 素材や 3D ファイルを読み込んで、カメラアングルを変更したり、配置を調整したりできます。

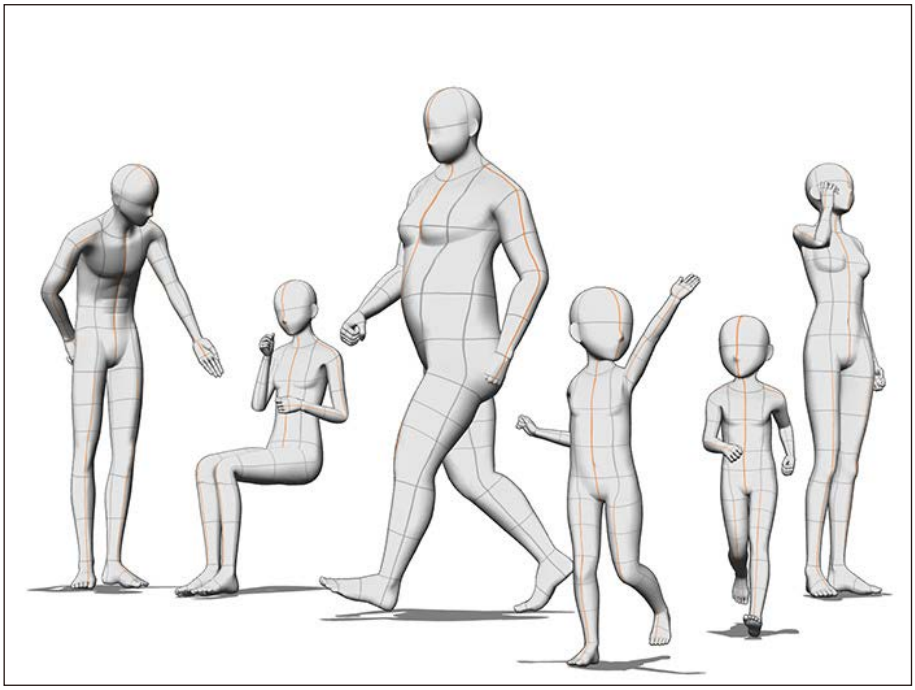
- 3D データの種類
- 3D ファイルを読み込む
- 3D 素材を編集する
- カメラアングルを決める
- 3D 素材を配置する
- 3D 素材を回転して角度を変更する
- 3D 素材のスケールを変更する
- 3D 素材操作時に便利な機能
- 光源と陰影を設定する
- 3D 空間を調整する
- 3D 素材を削除する
- 3D プリミティブの形状やテクスチャを変更する
- 3D 頭部モデルを調整する
- 3D デッサン人形の体型を変更する
- 3D デッサン人形や 3D キャラクター素材にポーズを付ける
- 天球素材を編集する
- 四面図パレット【EX】

3D データの種類

CLIP STUDIO PAINT で扱える 3D 素材について紹介します。そのほか、3D レイヤーに読み込める 3D ファイルについては『3D ファイルを読み込む』を参照してください。

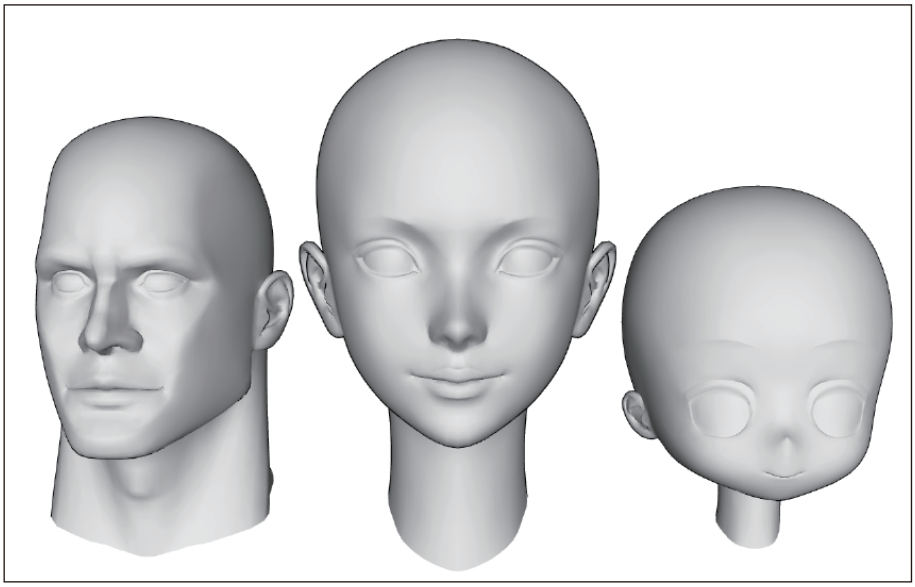
3D デッサン人形

3D デッサン人形は、体型やポーズを変更できます。3D デッサン人形で設定した体型は素材として保存できます。[素材] パレットの [体型] に収録されています。



3D 頭部モデル

3D 頭部モデルは、キャラクターイラストを描くときに参考にできる頭のモデルです。輪郭・目・鼻・口などのパーツを調整して、自分の描いてみたい顔を作成できます。[素材] パレットの [3D] → [頭部] に収録されています。



3D キャラクター素材

3D キャラクター素材は、ポーズや表情などを変更できるキャラクターの素材です。[素材] パレットの [3D] → [キャラクター] に収録されています。

3D オブジェクト素材

3D オブジェクト素材は、角度やマテリアル（材質や色調）などを変更できる素材です。[素材] パレットの [3D] → [小物] と [背景] に収録されています。

複数のパーツを含む素材の場合は、パーツごとに位置やサイズなどを調整できます。

[素材] パレットの [素材 [背景]] には、『3D 背景素材』も収録されています。3D オブジェクト素材には、素材名の末尾に「Ver.2」と記載があります。

そのほかの見分け方については『3D オブジェクト素材と 3D 背景素材の見分け方』を参照してください。

3D 背景素材

3D 背景素材は、角度やマテリアル（材質や色調）などを変更できる背景の素材です。3D オブジェクト素材と似ていますが、パーツごとに位置やサイズを変更できません。あらかじめ決められたパーツだけ動かせます。

3D 背景素材は、[素材] パレットの [3D] → [背景] に登録されています。また、CLIP STUDIO ASSETS で配布されている場合があります。

3D オブジェクト素材と 3D 背景素材の見分け方

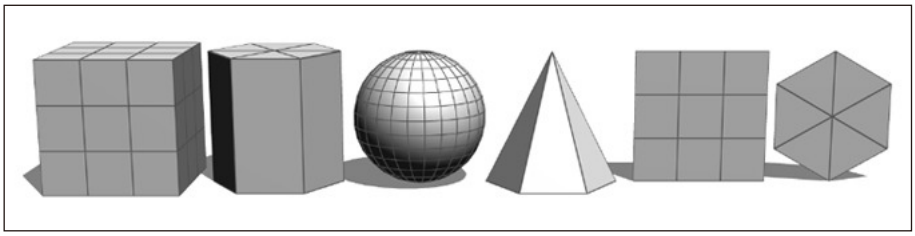
3D オブジェクト素材と 3D 背景素材を見分けるには、次の方法があります。

- [素材] パレットで素材を選択すると、[素材] パレットの [素材の詳細情報] の [種類] で確認できます。
- [素材]パレットのタグリストから[3D背景]と[3Dオブジェクト]のいずれかを選択すると、素材一覧に選択した種類の素材が抽出されます。
- CLIP STUDIO ASSETS の場合は、素材のサムネイルの下に記載されている素材の種類で確認できます。

3D プリミティブ

[立方体] · [球] · [角柱] · [角錐] · [平面] · [多角形] の基本図形です。角の数や縦横奥行きの長さをキャンバス上のマニピュレータで調整できる素材です。色の変更や、テクスチャの貼り付けもできます。ブロックのように組み合わせて、背景のアタリなどを作成できます。

3D プリミティブは、[素材] パレットの [3D] → [プリミティブ] に収録されています。



天球素材

3D レイヤーに設定できる 360 度の背景画像です。3D だけではなく、イラストの背景などにも活用できます。天球は、[素材] パレットの [3D] → [天球] に収録されています。

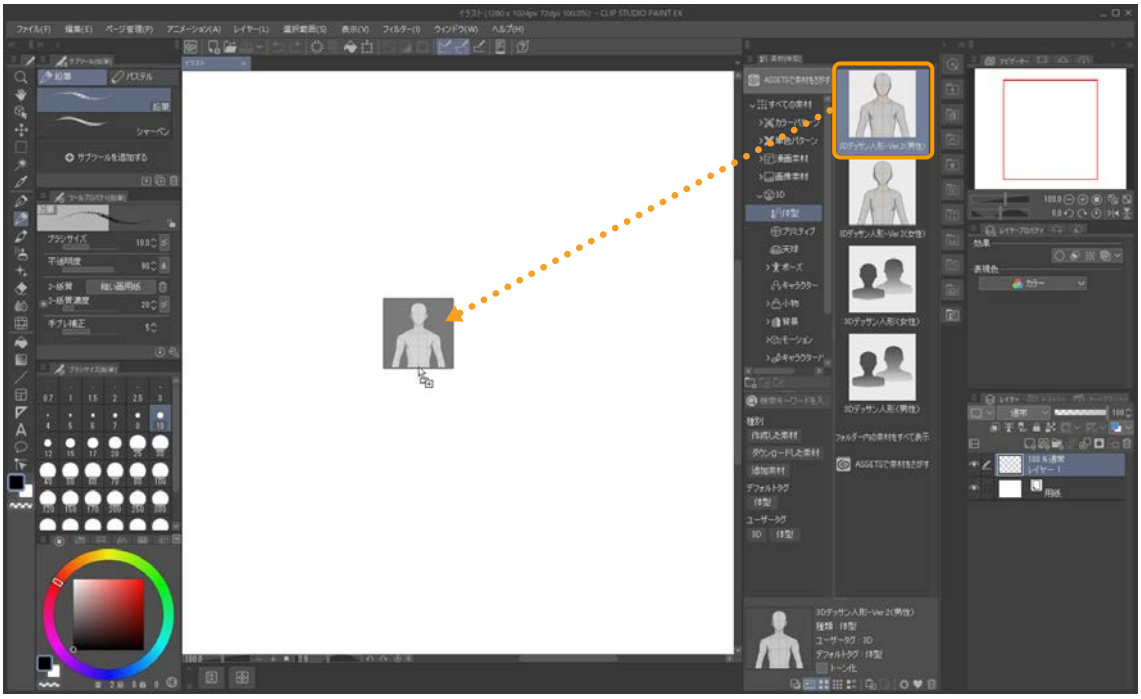
3D ファイルを読み込む

CLIP STUDIO PAINT のキャンバスに、FBX や OBJ などの汎用的な 3D ファイルを読み込む方法や、[素材] パレットの 3D 素材を読み込む方法を紹介します。

3D 素材を読み込む

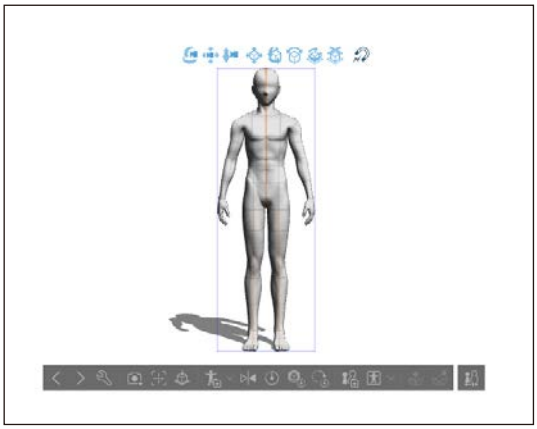
[素材] パレットに収録されている 3D 素材をキャンバスに読み込むには、[素材] パレットから、読み込みたい 3D 素材を選択し、次のいずれかの操作を行います。

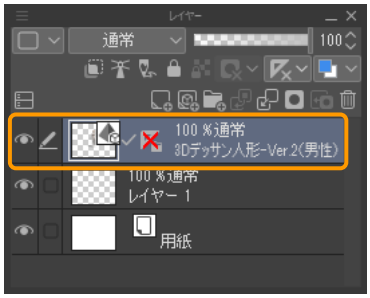
- 3D 素材をキャンバスにドラッグ＆ドロップします。
- [素材] パレットの [素材の貼り付け] をタップします。詳しくは『素材を読み込む方法』を参照してください。
- 3D 素材を [レイヤー] パレットにドラッグ＆ドロップします。
- 3D 素材を『四面図パレット【EX】』にドラッグ＆ドロップします。



キャンバスに 3D 素材が読み込まれると同時に、3D レイヤーが新規作成されます。

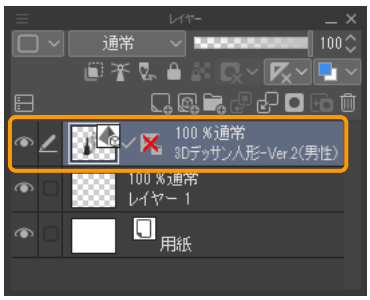
3D レイヤーの作成と同時に、3D 空間に合わせた 3 点透視の『パース定規』も作成されます。3D レイヤー作成直後のパース定規は、非表示に設定されています。





新規作成された 3D レイヤーを選択した状態で、別の 3D 素材を読み込むと、同じ 3D レイヤー上に複数の 3D 素材を読み込めます。

2 つ目以降の 3D 素材は、[素材] パレットからドラッグ＆ドロップした位置に配置できます。



なお、天球素材は複数配置できません。天球素材が配置されている 3D レイヤーに天球素材を読み込むと、あとで読み込んだ天球素材に差し替えられます。

メモ

- 3D 素材ごとに 3D レイヤーを作成したい場合は、[レイヤー] パレットで、3D レイヤー以外を選択してから、3D 素材を読み込んでください。
- 3D 素材読み込み時に作成されたパース定規のアイレベルや消失点を編集すると、3D 素材の表示もパース定規に連動します。編集方法については『パース定規を編集する』を参照してください。
- キャンバスに 3 点透視のパース定規を表示した状態で 3D 素材を読み込むと、表示中のパース定規に合わせて 3D 素材が配置されます。ただし、魚眼パースに設定している場合は除きます。

3D ファイルを読み込む

[ファイル] メニュー→ [読み込み] → [3D データ] を選択します。ダイアログが表示されたら、読み込みたい 3D ファイルを選択し、[開く] をタップします。3D レイヤーが作成されると同時に、3D ファイルを読み込めます。

キャンバスに作成済みの 3D レイヤーを選択している場合は、選択した 3D レイヤーに 3D ファイルを読み込めます。

Windows/macOS の場合、OS のエクスプローラーや Finder から、キャンバスや『四面図パレット【EX】』に 3D ファイルをドラッグ＆ドロップすると、キャンバスに 3D ファイルを読み込めます。

読み込めるファイル形式

CLIP STUDIO 3D キャラクター形式（拡張子：cs3c）・CLIP STUDIO 3D オブジェクト形式（拡張子：cs3o）・CLIP STUDIO 3D 背景形式（拡張子：cs3s）・FBX・6KT・6KH・LWO・LWS・OBJ です。

ただし、OS によっては、対応していないファイル形式があります。

- Android/Chromebook では、FBX 形式のファイルを読み込めません。
- タブレットでは、6KT・6KH 形式のファイルを読み込めません。

Ver.1.5 互換の 3D 素材

CLIP STUDIO PAINT の Ver.1.5 以前の形式に対応している 3D 素材（拡張子：c2fc・c2fr）は、Windows と Intel チップ搭載の macOS に対応しています。タブレットや M シリーズのチップを搭載した macOS ではご利用いただけません。

- これらのファイルは、メニューコマンドから読み込めません。OS のエクスプローラーや Finder を使用して、キャンバスにドラッグ＆ドロップしてください。
- CLIP STUDIO ASSETS からダウンロードした素材については、『3D 素材を読み込む』の方法で、読み込めます。

- これらの 3D 素材を読み込むと、Ver.1.5 互換の 3D レイヤーが新規作成されます。Ver.1.6 以降の 3D 素材と同じ 3D レイヤー上で編集を行えません。同じバージョンの素材同士であれば、同じレイヤーで編集を行えます。
- これらの 3D 素材は、Ver.1.6 以降に追加された 3D 関連の機能をご利用いただけません。

POSE STUDIO のポーズデータ

POSE STUDIO で制作したポーズデータ（拡張子：pep）は、Windows と macOS に対応しています。タブレットではご利用いただけません。

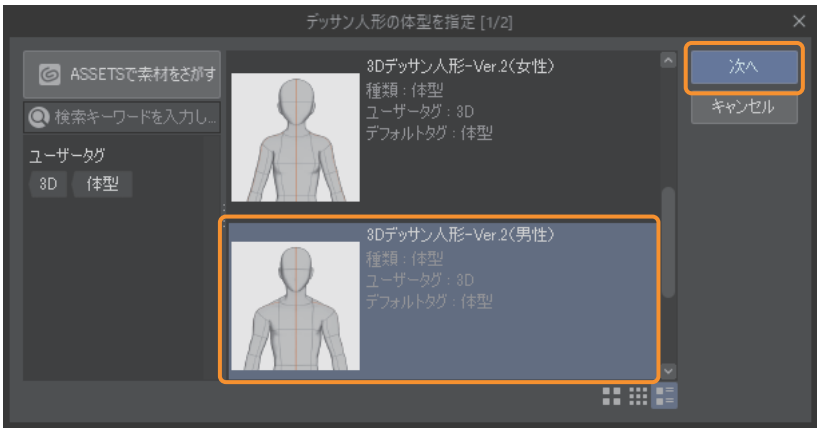
ポーズデータは、メニューコマンドから読み込めません。OS のエクスプローラーや Finder を使用して、キャンバスにドラッグ＆ドロップしてください。3D デッサン人形や 3D キャラクター素材にドラッグ＆ドロップした場合は、これらの素材にポーズが適用されます。

メモ　POSE STUDIO は、2022 年 12 月現在、提供終了しております。

3D デッサン人形とポーズ素材を選んで作成する

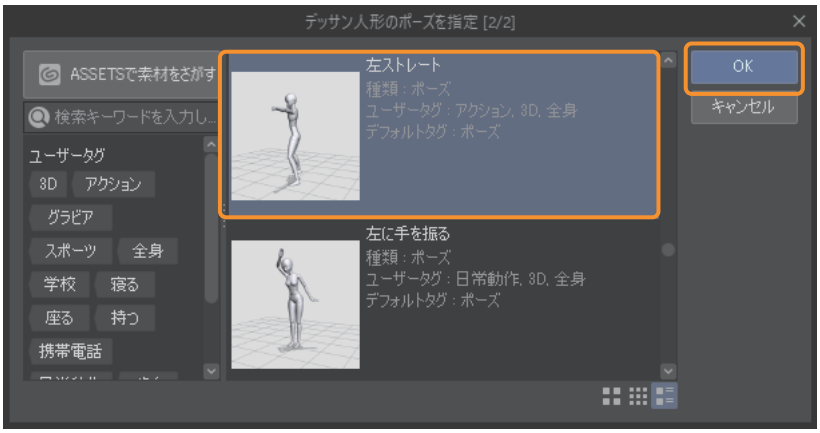
3D デッサン人形とポーズ素材を選択して、3D レイヤーを新規作成できます。

[レイヤー] メニュー→ [新規レイヤー] → [3D デッサン人形] を選択します。『素材を追加するダイアログ』が表示されたら、3D デッサン人形または体型素材を選択し、[次へ] をタップします。

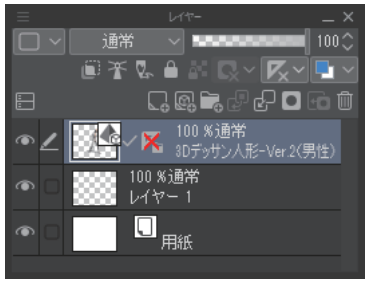


ポーズ素材を選択するダイアログが表示されます。ポーズ素材を選択し、[OK] をタップします。なお、この画面で選択できるポーズは全身のポーズだけです。手のポーズは表示されません。

ポーズを選択しなくても [OK] をタップできます。その場合は、3D デッサン人形にポーズが適用されません。



3D デッサン人形が配置されている 3D レイヤーが新規作成されます。

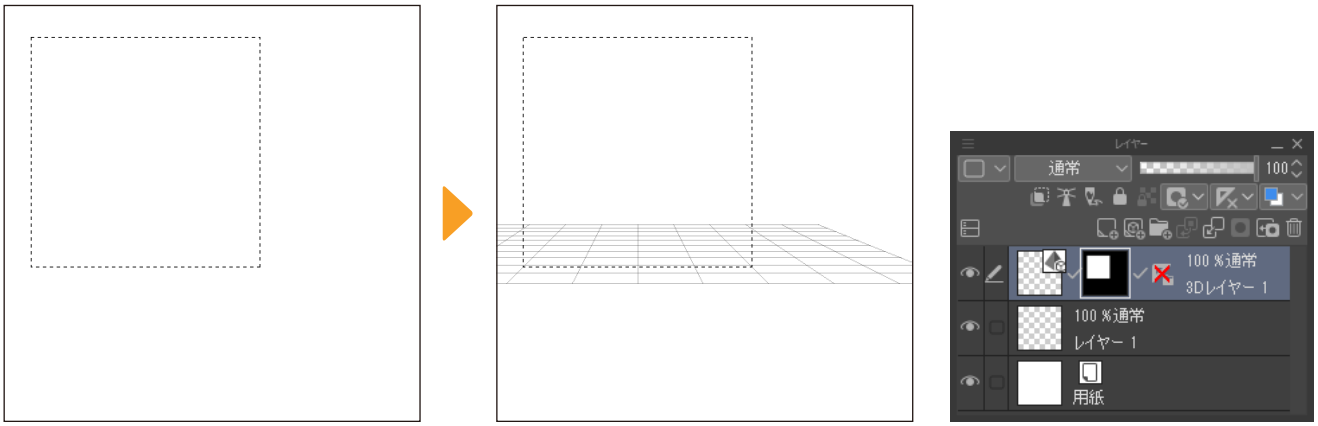


3D レイヤーを作成する【PRO/EX】

[レイヤー] メニュー→ [新規レイヤー] → [3D レイヤー] を選択すると、3D レイヤーを作成できます。

キャンバスに選択範囲を作成している場合は選択範囲の位置に合わせて、コマ枠を選択している場合はコマ枠の位置に合わせて、3D レイヤーを作成できます。

選択範囲を作成している場合は、3D レイヤーと同時にレイヤーマスクが作成され、選択範囲外を隠します。



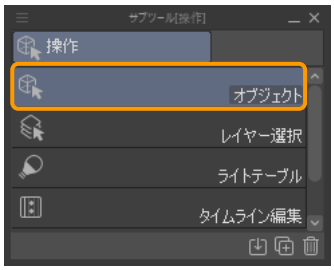
3D 素材を編集する

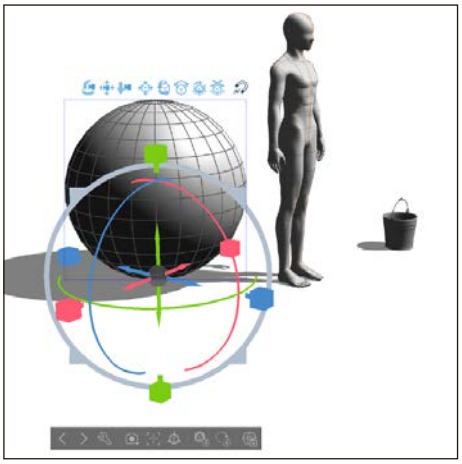
CLIP STUDIO PAIN の 3D 素材を選択したときに表示される、移動マニピュレータ、オブジェクトランチャー、ルートマニピュレーターの使い方を紹介します。

3D 素材を選択する

[オブジェクト] サブツールで、キャンバスから編集したい 3D 素材をタップします。[Shift] キーを押しながら 3D 素材をタップすると、複数の 3D 素材を選択できます。

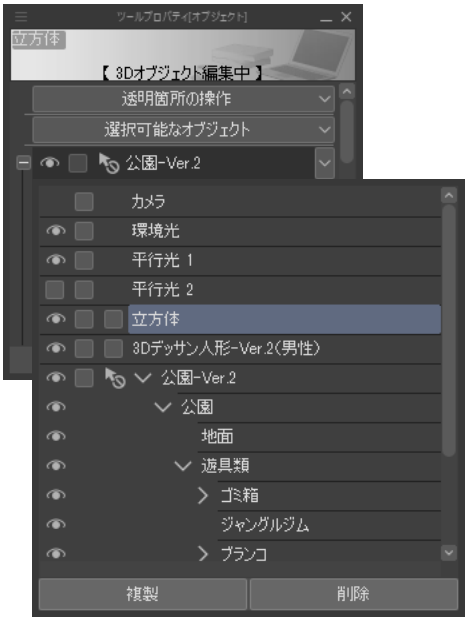
3D 素材を選択すると、『移動マニピュレータ』・『オブジェクトランチャー』・『ルートマニピュレーター』が表示されます。ただし、天球素材の場合、移動マニピュレータとルートマニピュレーターは表示されません。





オブジェクトリストを使う

[オブジェクトリスト] は 3D 素材を管理するリストです。[オブジェクトリスト] から編集したい項目をタップして選択すると、編集対象を切り替えられます。[Shift] キーを押しながら 3D 素材をタップすると、複数の 3D 素材を選択できます。



[オブジェクトリスト] は、次の画面から表示できます。

- [ツールプロパティ] パレットのオブジェクトリスト

- [サブツール詳細] パレットの『配置』カテゴリ【PRO/EX】
- [サブツール詳細] パレットの『オブジェクトリスト【PRO/EX】』カテゴリ
- 『オブジェクトランチャー』の [オブジェクトリスト]【PRO/EX】

3D オブジェクト素材のパーツを選択する

複数のパーツを持つ 3D オブジェクト素材は、パーツだけを選択できます。パーツを選択すると、移動マニピュレータとパーツマニピュレーターを使用して、移動や回転を行えます。また、スケールの変更も行えます。

[オブジェクト] サブツールで 3D オブジェクト素材を選択したあとに、次のいずれかの操作を行うとパーツを選択できます。

- [オブジェクト] サブツールでキャンバスから選択したいパーツをタップします。
- [オブジェクトリスト] から選択したいパーツをタップします。

[Shift] キーを押しながらパーツを選択すると、複数のパーツを選択できます。同時に移動や回転などの編集を行えます。

パーツを選択できない場合

キャンバスからパーツを選択できないときは、3D オブジェクト素材がピック不可に設定されている場合があります。[オブジェクトリスト] で 3D オブジェクト素材の左にピック不可のアイコンが表示されているかどうか、確認してください。

ピック不可に設定されている場合、[オブジェクトリスト] のピック不可のアイコンをタップして、ピック可に変更します。キャンバスからパーツを選択できるようになります。

なお、ピック不可のままでも、[オブジェクトリスト] からパーツを選択すれば、パーツの編集を行えます。3D オブジェクト素材全体の位置や角度を調整したい場合や、キャンバス上の誤操作を防ぎたい場合は、ピック不可に設定すると便利です。

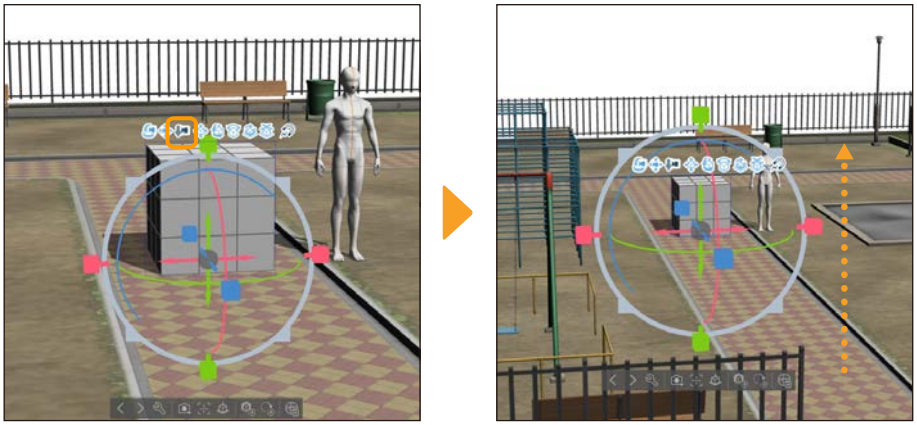
移動マニピュレータ

移動マニピュレータは、[オブジェクト] サブツールで 3D 素材を選択すると、上部に表示されるマニピュレータです。ただし、天球素材を選択している場合は表示されません。

移動マニピュレータは、3D レイヤーのカメラの位置を変更したり、3D 素材の配置を変更したりできます。

操作モードを切り替える

各ボタンをタップすると、操作モードが切り替わります。キャンバスをドラッグすると、選択したモードの操作を行えます。



選択したモードのボタンを再度タップすると、モードがオフに切り替わり、通常の動作に戻ります。

メモ

- [3D モデルをスナップする] は、他の操作モードと関係なく、有効・無効を切り替えられます。
- 各ボタンにマウスカーソルを合わせてドラッグしても、ボタンに割り当てられた操作を行えます。その場合は、操作モードは切り替わりません。

移動マニピュレータの機能

① **カメラの回転**
『カメラの回転』を参照してください。

② **カメラの平行移動**
『カメラの平行移動』を参照してください。

③ **カメラの前後移動**
『カメラの前後移動』を参照してください。

④ **平面移動**
『平面移動』を参照してください。

⑤ **カメラ視点回転**
『カメラ視点回転』を参照してください。

⑥ **平面回転**
『平面回転』を参照してください。

⑦ **3D 空間基準回転**
『3D 空間基準回転』を参照してください。

⑧ **吸着移動**
『吸着移動』を参照してください。

⑨ **3D モデルをスナップする**
『3D モデルをスナップする』を参照してください。

オブジェクトランチャー

オブジェクトランチャーとは、[オブジェクト] ツールで選択した 3D 素材の下部に表示されるランチャーです。選択した 3D 素材の種類に応じて、表示されるボタンが異なります。ここでは、オブジェクトランチャーの各ボタンについて説明します。

3D 素材共通のボタン

① **前の 3D オブジェクトを選択**
複数の 3D 素材が配置されている場合、選択する 3D 素材を切り替えます。[オブジェクトリスト] で 1 つ前に配置されている 3D 素材を選択できます。

② **次の 3D オブジェクトを選択**
複数の 3D 素材が配置されている場合、選択する 3D 素材を切り替えます。[オブジェクトリスト] で 1 つ後ろに配置されている 3D 素材を選択できます。

③ **オブジェクトリスト【PRO/EX】**
[サブツール詳細] パレットの『オブジェクトリスト【PRO/EX】』カテゴリが表示されます。[オブジェクトリスト] を使用して、3D 素材の選択や設定を行えます。

④ **カメラ**
『初期設定のカメラアングルから選択する』を参照してください。天球素材を選択している場合は、表示されません。

⑤ **編集対象を注視**
『編集対象を注視』を参照してください。天球素材と 3D 背景素材を選択している場合は、表示されません。

⑥ **接地**
タップすると、3D 素材を 3D 空間のベース（床面）に接地できます。3D オブジェクト素材の特定のパーツを選択している場合は、選択中のパーツが 3D 空間のベースに接地します。
天球素材や 3D 背景素材を選択している場合は、表示されません。

メモ
3D 空間のベースとは、3D 素材をタップ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。

3D デッサン人形

Windows/macOS

タブレット

① **全身のポーズを素材登録【PRO/EX】**
『ポーズを素材として登録する【PRO/EX】』を参照してください。

② **左右反転**
3D デッサン人形のポーズを左右反転できます。

③ **初期ポーズ**
3D デッサン人形のポーズを初期ポーズに戻せます。

④ **スケールをリセット**
3D デッサン人形のスケールを初期状態に戻せます。スケールの変更方法については『3D 素材のスケールを変更する』を参照してください。

⑤ **回転をリセット**
3D デッサン人形の回転をリセットして、初期状態に戻せます。回転方法については『3D 素材を回転して角度を変更する』を参照してください。

⑥ **体型を素材登録【PRO/EX】**
『体型を素材として登録する【PRO/EX】』を参照してください。

⑦ **ポーズスキャナー (画像) (先行プレビュー) 【Windows/macOS】**
『ポーズスキャナーで写真からポーズを読み取る』を参照してください。
右のボタンをタップすると、[ポーズ素材をモデルに適用] を選択できます。こちらの操作については『ポーズ素材を読み込む』を参照してください。

⑧ **ポーズスキャナー（カメラ）【タブレット】**
『ポーズスキャナーで写真からポーズを読み取る』を参照してください。
右のボタンをタップすると、ポーズスキャナーで写真を読み込む方法などを選択できます。[ポーズ素材をモデルに適用] については『ポーズ素材を読み込む』を参照してください。

⑨ **関節の固定**
『関節を固定する』を参照してください。

⑩ **関節の固定をすべて解除**
『関節の固定を解除する』を参照してください。

⑪ **体型変更【PRO/EX】**
『3D デッサン人形の体型を変更する』を参照してください。

3D 頭部モデル

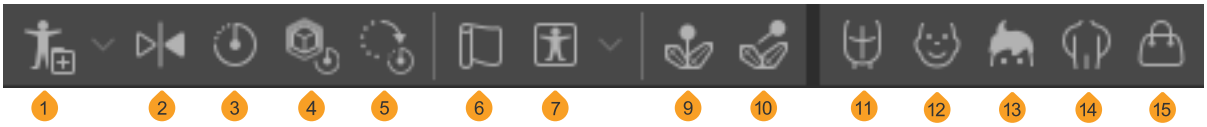
① **初期ポーズ**
3D 頭部モデルのポーズを初期ポーズに戻せます。

② **スケールをリセット**
3D 頭部モデルのスケールを初期状態に戻せます。スケールの変更方法については『3D 素材のスケールを変更する』を参照してください。

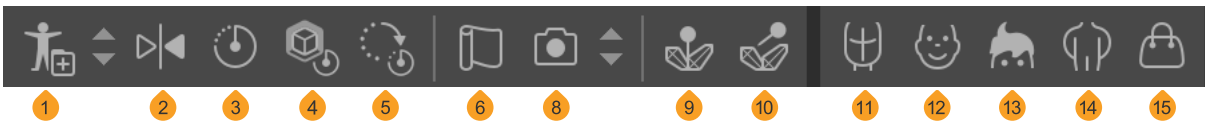
③ **回転をリセット**
3D 頭部モデルの回転をリセットして、初期状態に戻せます。回転方法については『3D 素材を回転して角度を変更する』を参照してください。

④ **頭部を素材登録【PRO/EX】**
『3D 頭部モデルを素材として登録する【PRO/EX】』を参照してください。

3D キャラクター素材



Windows/macOS



タブレット

① **全身のポーズを素材登録【PRO/EX】**
『ポーズを素材として登録する【PRO/EX】』を参照してください。

② **左右反転**
3D キャラクター素材のポーズを左右反転できます。

③ **初期ポーズ**
3D キャラクター素材のポーズを初期ポーズに戻せます。

④ **スケールをリセット**
3D キャラクター素材のスケールを、初期状態に戻せます。スケールの変更方法については『3D 素材のスケールを変更する』を参照してください。

⑤ **回転をリセット**
3D キャラクター素材の回転をリセットして、初期状態に戻せます。回転方法については『3D 素材を回転して角度を変更する』を参照してください。

⑥ **物理演算を有効・無効**
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読み込んだ場合に、演算の有効・無効を切り替えます。演算を有効にすると、キャラクターの動きに合わせてスカートや髪が動きます。

⑦ **ポーズスキャナー (画像) (先行プレビュー) 【Windows/macOS】**
『ポーズスキャナーで写真からポーズを読み取る』を参照してください。
右のボタンをタップすると、[ポーズ素材をモデルに適用] を選択できます。こちらの操作については『ポーズ素材を読み込む』を参照してください。

⑧ **ポーズスキャナー（カメラ）【タブレット】**
『ポーズスキャナーで写真からポーズを読み取る』を参照してください。
右のボタンをタップすると、ポーズスキャナーで写真を読み込む方法などを選択できます。[ポーズ素材をモデルに適用] については『ポーズ素材を読み込む』を参照してください。

⑨ **関節の固定**
『関節を固定する』を参照してください。

⑩ **関節の固定をすべて解除**
『関節の固定を解除する』を参照してください。

⑪ **フェイスパーツ**
[サブツール詳細] パレットの『キャラクター』カテゴリを参照してください。

⑫ **表情の一覧**
[サブツール詳細] パレットの『キャラクター』カテゴリを参照してください。

⑬ **髪形**
[サブツール詳細] パレットの『キャラクター』カテゴリを参照してください。

⑭ **ボディ**
[サブツール詳細] パレットの『キャラクター』カテゴリを参照してください。

⑮ **アクセサリ**
[サブツール詳細] パレットの『キャラクター』カテゴリを参照してください。

3D オブジェクト素材

① **初期ポーズ**
複数のパーツを持つ 3D 素材の場合、パーツの位置が初期状態に戻ります。特定のパーツのスケールを変更した場合は、パースのスケールも初期状態に戻ります。

② **スケールをリセット**
3D オブジェクト素材のスケールを初期状態に戻せます。スケールの変更方法については『3D 素材のスケールを変更する』を参照してください。なお、特定のパーツだけスケールを変更した場合は、初期状態に戻りません。

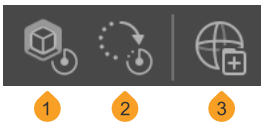
③ **回転をリセット**
3D オブジェクト素材の回転をリセットして、初期状態に戻せます。回転方法については『3D 素材を回転して角度を変更する』を参照してください。

④ **マテリアル**
タップすると、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。

⑤ **レイアウト**
タップすると、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。

⑥ **可動パーツ**
タップすると、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。

3D プリミティブ



① **スケールをリセット**
3D プリミティブ素材のスケールを初期状態に戻せます。スケールの変更方法については『3D 素材のスケールを変更する』を参照してください。なお、特定のパーツだけスケールを変更した場合は、初期状態に戻りません。

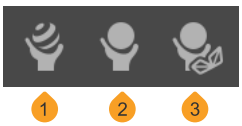
② **回転をリセット**
3D プリミティブ素材の回転をリセットして、初期状態に戻せます。回転方法については『3D 素材を回転して角度を変更する』を参照してください。

③ **3D プリミティブを素材登録【PRO/EX】**
『3D プリミティブを素材登録する【PRO/EX】』を参照してください。

天球素材

天球素材のオブジェクトランチャーについては『天球を素材登録する【PRO/EX】』を参照してください。

3D 背景素材



① **マテリアル**
タップすると、マテリアルの一覧が表示されます。選択中の 3D 背景素材に適用したいマテリアルを選択します。マテリアルを選択すると、3D 背景素材の色調や質感を変更できます。

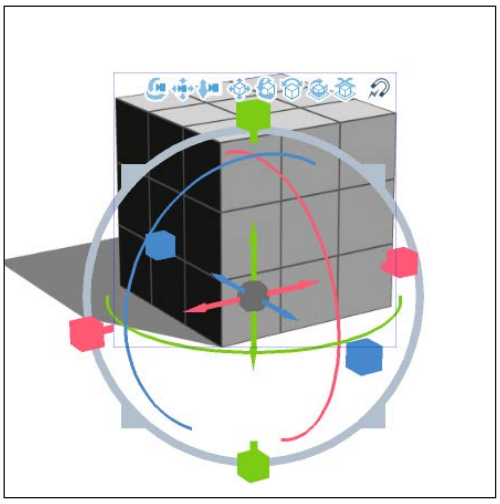
② **レイアウト**
タップすると、レイアウトの一覧が表示されます。選択中の 3D 背景素材に適用したいレイアウトを選択します。レイアウトを変更すると、特定のパーツを非表示にしたり、一部のパーツを変更したりできます。

③ **可動パーツ**
タップすると、3D 背景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。

ルートマニピュレーター

[オブジェクト] サブツールで 3D 素材をタップすると、ルートマニピュレーターを表示できます。

- 3D デッサン人形と 3D キャラクター素材の場合は、パーツを選択していると、ルートマニピュレーターが表示されません。ルートマニピュレーターの表示方法については『アニメーションコントローラーを表示する』を参照してください。
- 複数のパーツで作成された 3D オブジェクト素材の場合、3D オブジェクト素材のルートマニピュレーターのほか、各パーツを選択すると、パーツを操作する『パーツマニピュレーター』が表示されます。
- 天球素材と 3D 背景素材を選択した場合は、ルートマニピュレーターは表示されません。
- Ver.1.5 互換の 3D レイヤーから 3D 素材を選択した場合は、ルートマニピュレーターは表示されません。



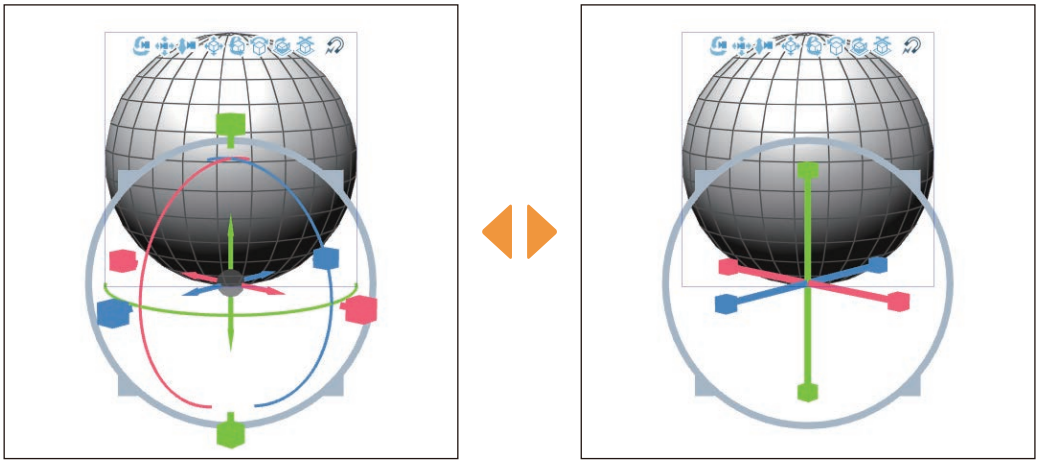
ルートマニピュレーターを操作すると、3D 素材の移動や回転のほか、スケールの変更を行えます。

- 3D 素材の移動方法については『ルートマニピュレーターを使う』を参照してください。
- 3D 素材の回転方法については『ルートマニピュレーターを使う』を参照してください。
- 3D 素材のスケール変更方法については『3D 素材のスケールを変更する』を参照してください。

マニピュレーターの表示切り替え

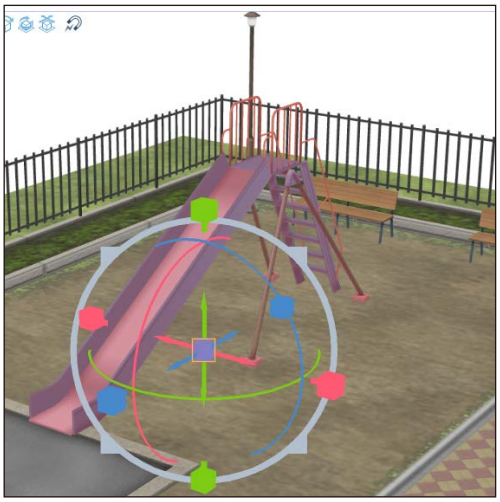
ルートマニピュレーターや『パーツマニピュレーター』には、移動・回転・拡縮のマニピュレーターが表示されます。

[ツールプロパティ] パレットの [表示するマニピュレーター] の各ボタンをタップすると、マニピュレーターごとに表示・非表示を切り替えられます。使用したいマニピュレーターだけを表示することも可能です。



パーツマニピュレーター

[オブジェクト] サブツールで 3D オブジェクト素材のパーツを選択すると、パーツマニピュレーターを表示できます。



パーツマニピュレーターを操作すると、3D オブジェクト素材のパーツの移動や回転のほか、スケールの変更を行えます。操作方法は、『ルートマニピュレーター』と同様です。

- パーツの移動方法については『ルートマニピュレーターを使う』を参照してください。
- パーツの回転方法については『ルートマニピュレーターを使う』を参照してください。
- パーツのスケール変更方法については『パーツのスケールを変更する』を参照してください。

3D 素材選択時のサブツール詳細パレット

[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットを使うと、この章で説明している内容のほかに、さまざまな設定を行えます。3D 素材を配置するときに数値で指定したり、光の向きや色を設定したりできます。

3D 素材選択時の [オブジェクト] サブツールの [サブツール詳細] パレットでは、次のカテゴリの設定を行えます。詳しくは各カテゴリのリンク先を参照してください。

- 『操作』
- 『オブジェクトリスト【PRO/EX】』
- 『配置』
- 『カメラ』
- 『レンズ』
- 『光源』
- 『フォグ』
- 『天球』
- 『環境』

さらに、選択している 3D 素材の種類に応じて、設定できるカテゴリが追加されます。

3D デッサン人形選択時

次のカテゴリが追加されます。

- 『デッサン人形』
- 『ポーズ』
- 『マンガパース』
- 『輪郭線』
- 『陰影』

3D 頭部モデル選択時

次のカテゴリが表示されます。

- 『パーツ操作』
- 『輪郭線』
- 『陰影』

3D キャラクター素材選択時

次のカテゴリが追加されます。

- 『キャラクター』
- 『ポーズ』
- 『マンガパース』
- 『輪郭線』
- 『陰影』

3D オブジェクト素材と 3D 背景素材選択時

次のカテゴリが追加されます。

- 『オブジェクト』
- 『輪郭線』
- 『陰影』

3D プリミティブ選択時

次のカテゴリが追加されます。

- 『プリミティブ』
- 『テクスチャ詳細』
- 『陰影』

天球素材選択時

3D 素材共通の設定から追加されるカテゴリはありません。ただし、天球素材選択時は [天球] カテゴリが表示されません。[配置] カテゴリを選択すると、[天球] カテゴリと同じ設定を行えます。

メモ

Ver.1.5 互換の 3D レイヤーから 3D 素材を選択した場合は、表示されるカテゴリが異なります。Ver.1.6 以降に追加された [オブジェクトリスト] · [天球] · [陰影] の各カテゴリは表示されません。また、カテゴリを選択したときに表示される設定項目も異なります。

カメラアングルを決める

CLIP STUDIO PAINT の 3D レイヤーでは、3D 素材をさまざまな位置や角度で表示できます。作品を仕上げるときに構図を調整するときに便利です。

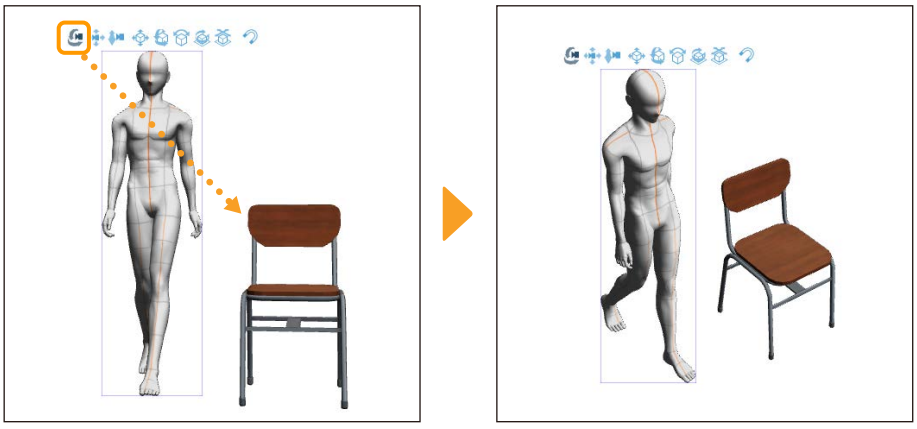
3D レイヤーのカメラアングルを変更すると、3D レイヤー上に作成されたパース定規もカメラアングルに合わせて変わります。

移動マニピュレータを使う

移動マニピュレータを使用して、カメラアングルを変更できます。使用方法については『移動マニピュレータ』も参照してください。

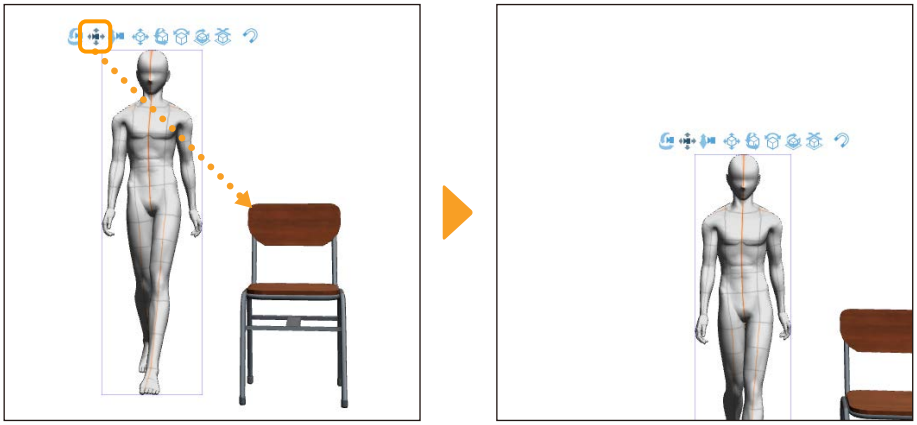
カメラの回転

キャンバスをドラッグすると、3D レイヤーのカメラを上下左右に回転できます。



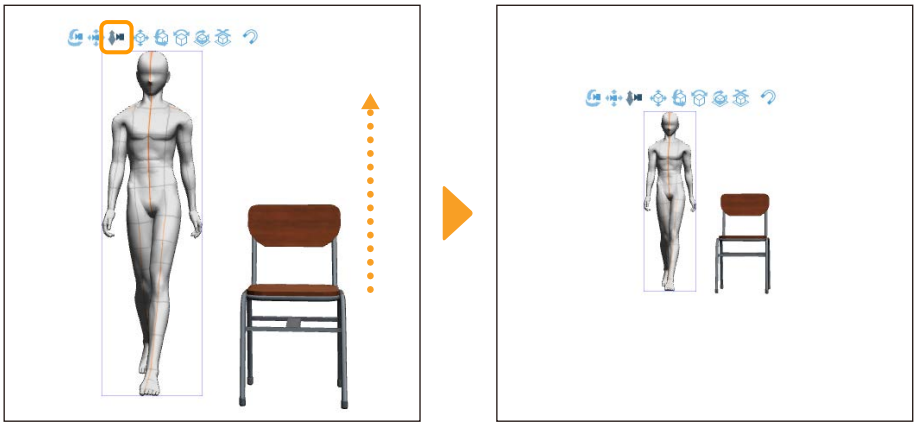
カメラの平行移動

キャンバスをドラッグすると、3D レイヤーのカメラを上下左右に平行移動できます。マウス操作の場合は、マウスホイールを押しながらドラッグしても、同様の操作を行えます。



カメラの前後移動

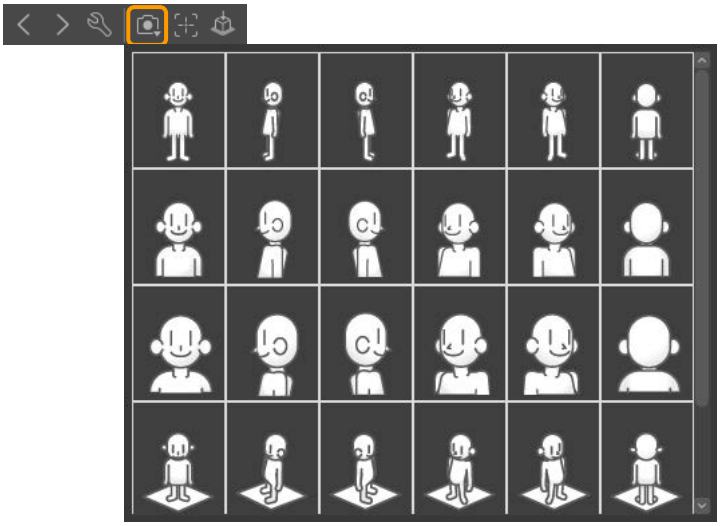
キャンバスをドラッグすると、3D レイヤーのカメラを前後に移動できます。マウス操作の場合は、右ボタンを押しながらドラッグしても、同様の操作を行えます。



初期設定のカメラアングルから選択する

初期設定のカメラアングルから、カメラアングルを設定できます。次のいずれかの操作を行うと、初期設定のカメラアングルを表示できます。

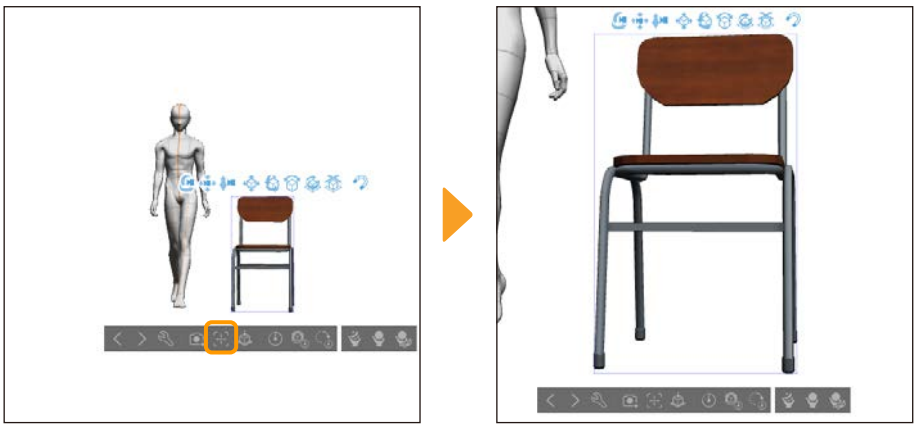
- 『オブジェクトランチャー』の [アングル] をタップします。
- [ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットの『カメラ』カテゴリの [アングル] の [プリセット] をタップします。



一部の 3D オブジェクト素材では、素材に設定されているカメラアングルから選択できる場合があります。

編集対象を注視

オブジェクトランチャーの [編集対象を注視] をタップすると、選択中の 3D 素材を 3D 空間の中心に表示できます。同時にカメラの位置も移動します。



3D デッサン人形や 3D キャラクター素材の部位、3D オブジェクト素材のパーツを選択している場合は、選択した部位やパーツが 3D 空間の中心に表示されます。

カメラアングルを数値で設定する

[オブジェクト] サブツールで 3D レイヤーを選択すると、[サブツール詳細] パレットの『カメラ』カテゴリで、カメラアングルを設定できます。

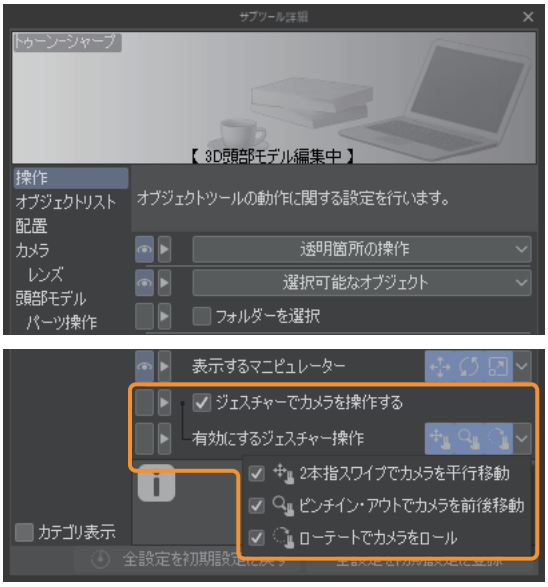
[ツールプロパティ] パレットの場合は、[アングル] の左の [+] をタップすると、[カメラ位置] でカメラアングルを設定できます。

タッチジェスチャーを使う【Windows/ タブレット】

[サブツール詳細] パレットの [操作] カテゴリの [ジェスチャーでカメラを操作する] をオンにすると、タッチジェスチャーでカメラを操作できます。

[有効にするジェスチャー操作] から、次の操作の有効・無効を切り替えられます。一部の操作だけ無効にすることもできます。

- 2 本指スワイプでカメラを平行移動
- ピンチイン・アウトでカメラを前後移動
- ローテートでカメラをロール



メモ　Windows では、タッチジェスチャーに対応している端末だけ、この操作を使用できます。

四面図パレットを使う【EX】

[四面図] パレットを使用すると、[四面図] パレットのカメラオブジェクトや注視点オブジェクトをドラッグすることで、キャンバスのカメラの位置や角度を変更できます。

詳しくは『四面図パレットでカメラアングルを設定する』を参照してください。

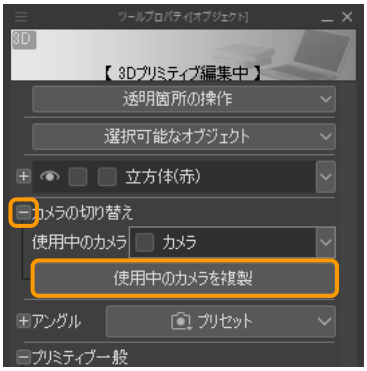
カメラアングルの複製と保存

カメラを複製して、3D レイヤーに複数のカメラの設定を保存できます。3D レイヤーでカメラアングルを設定したあとに、別のカメラアングルを試したいときなどに便利です。

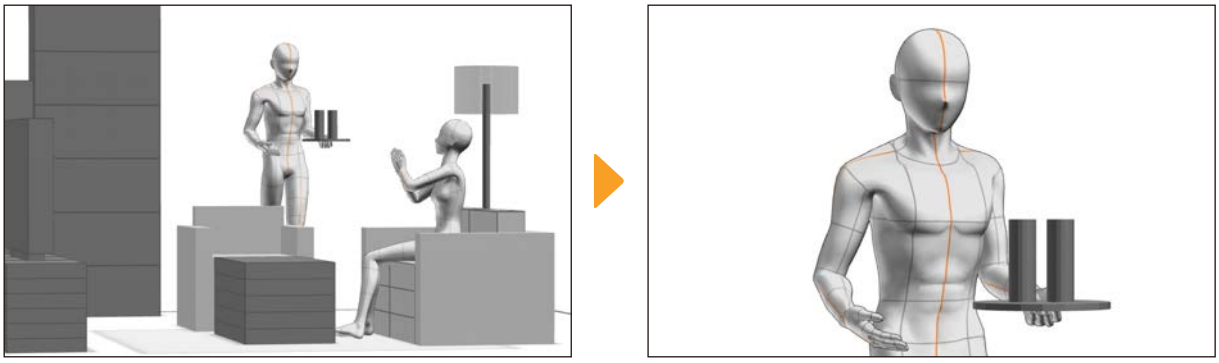
重要 Ver.1.12.6 以前のバージョンでは、カメラを複製した 3D レイヤーを含む CLIP STUDIO FORMAT のファイルを読み込めません。

[ツールプロパティ] パレットの [カメラの切り替え] から [使用中のカメラを複製] をタップします。カメラが複製されると同時に、複製されたカメラが選択状態になります。

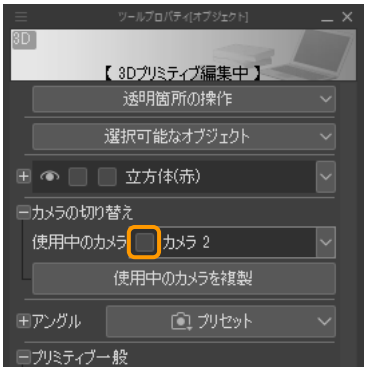
[カメラの切り替え] と [使用中のカメラを複製] は、[サブツール詳細] パレットの『カメラ』カテゴリでも設定できます。



移動マニピュレータや [ツールプロパティ] パレットなどを使用して、カメラアングルを設定します。



カメラアングルを設定したあとにカメラの設定を保存する場合は、[使用中のカメラ] に表示されているカメラのロック切り替えボタンをタップします。カメラの設定がロックされ、カメラアングルが保存されます。



カメラアングルを調整したい場合は、再度ロックの切り替えボタンをタップしてロックを解除します。また、[使用中のカメラを複製] をタップすると、元の設定を残したまま新しい設定を追加して、カメラアングルを調整できます。

メモ [オブジェクトリスト] からカメラを選択しても、カメラの複製や保存を行えます。[オブジェクトリスト] の表示方法については『オブジェクトリストを使う』を参照してください。

カメラの設定を切り替える

[ツールプロパティ] パレットの [使用中のカメラ] の右端のボタンをタップすると、カメラの設定のリストが表示されます。使用したいカメラの設定をタップして選択すると、カメラアングルが切り替わります。

カメラの名前を変更する

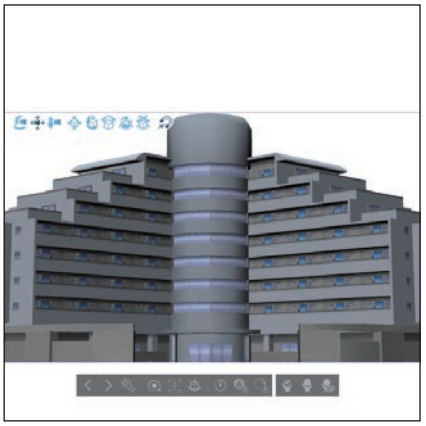
[ツールプロパティ] パレットの [使用中のカメラ] からカメラの設定のリストを表示します。変更したいカメラの設定の名前をダブルタップすると、カメラの名前を入力できるようになります。

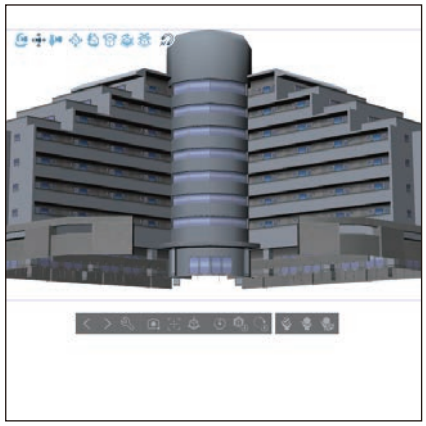
カメラの設定を削除する

[ツールプロパティ] パレットの [使用中のカメラ] からカメラの設定のリストを表示します。削除したいカメラの設定をタップして、[削除] をタップします。なお、ロックされているカメラの設定は削除できません。

レンズシフトを使う

[サブツール詳細] パレットの [レンズ] カテゴリの [レンズシフト] を設定してカメラを調整すると、3D オブジェクトの角度を変えずにカメラの位置を移動できます。

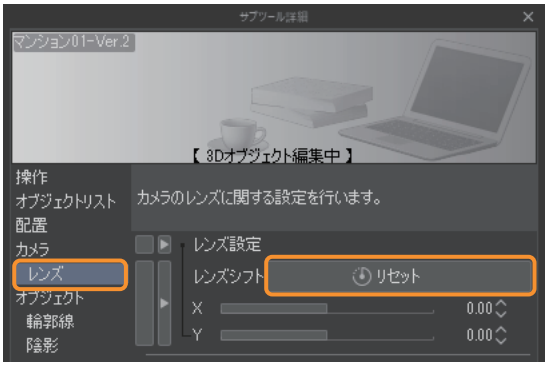




上方向にドラッグしてカメラを移動

レンズシフトでカメラを移動

[レンズシフト] の [リセット] をタップすると、レンズシフトを設定する前の状態に戻ります。



メモ

CLIP STUDIO PAINT Ver.1 以前の環境でも、レンズシフトが適用された状態で表示できます。ただし、[リセット] を実行できません。

3D 素材を配置する

CLIP STUDIO PAINT のキャンバスに読み込んだ 3D 素材を、3D レイヤーの任意の位置に配置できます。

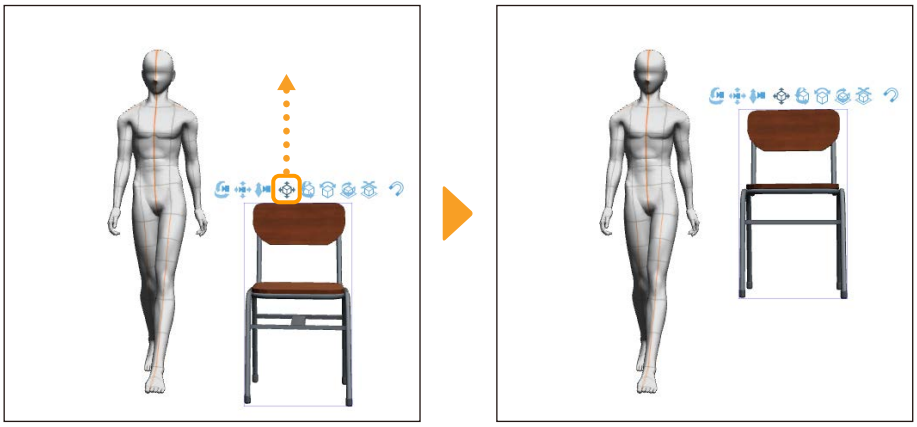
移動マニピュレータを使う

移動マニピュレータを使用して、3D 素材を移動できます。3D オブジェクト素材のパーツを選択している場合は、パーツだけを移動できます。使用方法については『移動マニピュレータ』も参照してください。

なお、複数の 3D 素材を選択している場合、移動マニピュレータを使用した移動はできません。

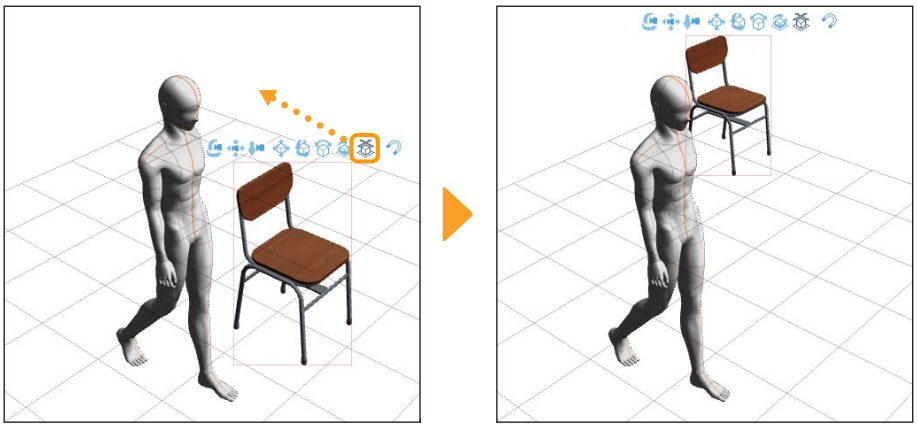
平面移動

キャンバスの正面に対して、選択した 3D 素材を上下左右に移動できます。



吸着移動

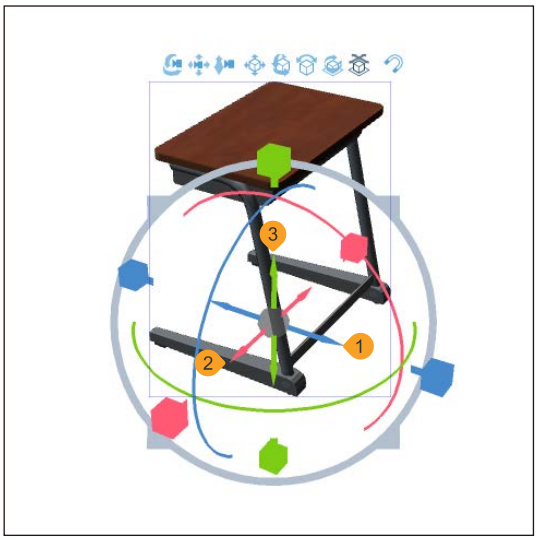
選択した 3D 素材を、3D 空間のベース（床面）や近くにある 3D 素材に吸着しながら移動できます。



ルートマニピュレーターを使う

ルートマニピュレーターの矢印に沿ってドラッグすると、矢印の方向に 3D 素材を移動できます。

3D オブジェクト素材のパーツを選択して表示されるパーツマニピュレーターでも、同様の操作でパーツを移動できます。



① **前後に移動**
青の矢印に沿ってドラッグします。3D 素材が矢印の方向に移動します。

② **左右に移動**
赤の矢印に沿ってドラッグします。3D 素材が矢印の方向に移動します。

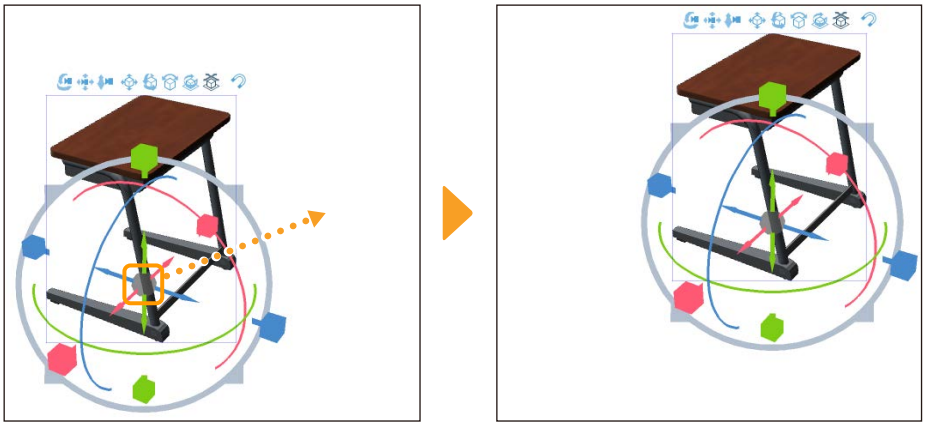
③ **上下に移動**
緑の矢印に沿ってドラッグします。3D 素材が矢印の方向に移動します。

メモ

[移動基準軸] を [地面に合わせる] に設定している場合、ルートマニピュレーターの矢印は、[サブツール詳細] パレットの『配置』カテゴリの [位置] と連動します。左右に移動が [X]、上下に移動が [Y]、前後に移動が [Z] に相当します。

コントローラー

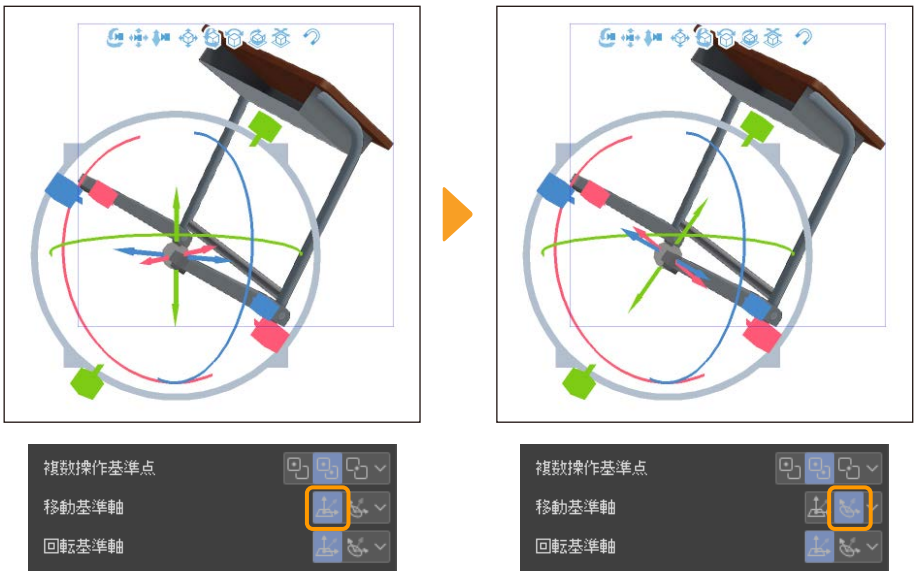
ルートマニピュレーター中央のコントローラーをドラッグすると、3D 素材をドラッグした方向に移動できます。移動マニピュレータの [平面移動] と同様に動かせます。



移動基準軸を設定する

ルートマニピュレーターとパーツマニピュレーターの移動基準軸の向きは、[サブツール詳細] パレットの [操作] カテゴリの [移動基準軸] で設定できます。

- [地面に合わせる] を選択すると、3D 空間のベース（床面）に対して垂直水平にルートマニピュレーターとパーツマニピュレーターの矢印が配置されます。
- [オブジェクトに合わせる] を選択すると、3D 素材の角度に合わせて、ルートマニピュレーターとパーツマニピュレーターの矢印の角度が変わります。



3D 素材を回転して角度を変更する

CLIP STUDIO PAINT のキャンバスに読み込んだ 3D 素材を、3D レイヤー上で回転して角度を変更できます。

移動マニピュレータを使う

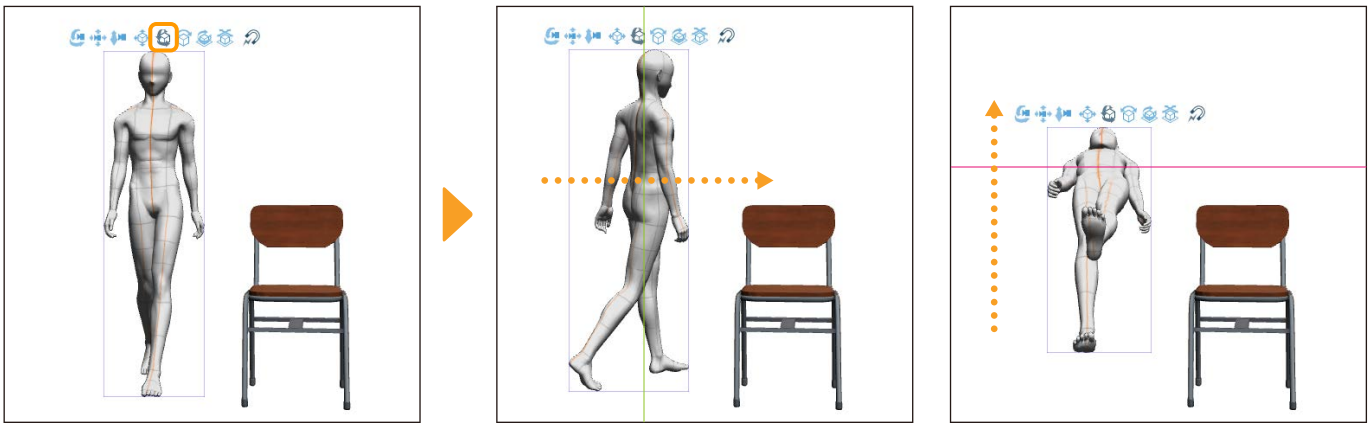
移動マニピュレータを使用して回転するときの基準位置は、次のようになります。

- 3D デッサン人形と 3D キャラクター素材は腰の位置です。
- 3D オブジェクト素材と 3D プリミティブは、ルートマニピュレーターのコントローラーの位置です。
- 3D オブジェクト素材の特定のパーツだけを回転する場合、パーツ選択時に表示されるルートマニピュレーターのコントローラーの位置です。

カメラ視点回転

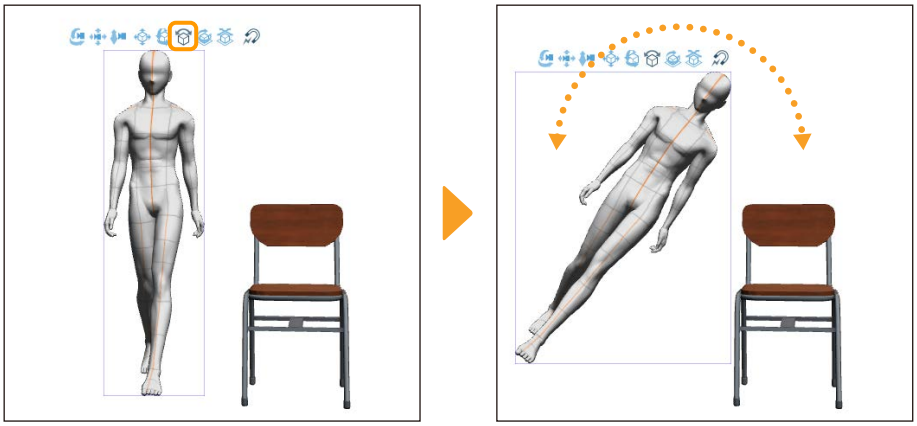
カメラの正面に対して、選択した 3D 素材やパーツを回転できます。ドラッグする方向に合わせて、回転する方向が変わります。

- 横方向にドラッグすると、Y 軸を基準に回転します。
- 縦方向にドラッグすると、X 軸を基準に回転します。
- その他の方向にドラッグすると、任意の方向に回転します。



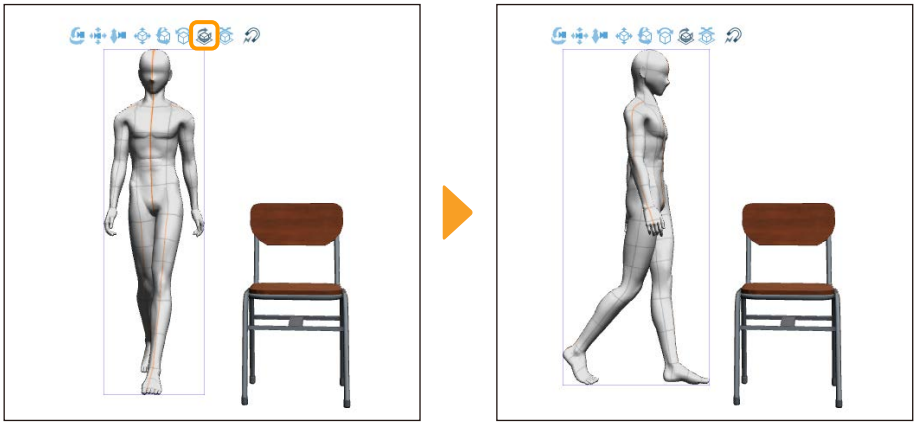
平面回転

カメラの正面に対して、選択した 3D 素材やパーツを回転できます。



3D 空間基準回転

選択した 3D 素材やパーツを、3D 空間に対して横方向に回転できます。

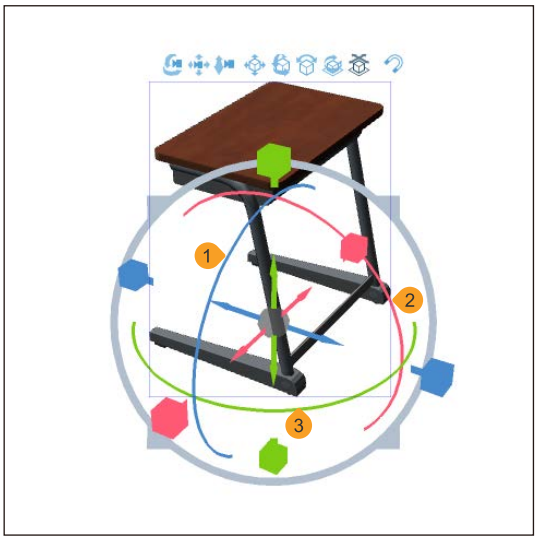


ルートマニピュレーターを使う

ルートマニピュレーターの周囲にあるリングに沿ってドラッグすると、リングの方向に 3D 素材を回転できます。

3D オブジェクト素材のパーツを選択して表示されるパーツマニピュレーターでも、同様の操作でパーツを回転できます。

ルートマニピュレーターを使用して回転するときの基準位置は、ルートマニピュレーターのコントローラーです。



① **左右に回転**
青のリングに沿ってドラッグします。3D 素材がリングの方向に回転します。

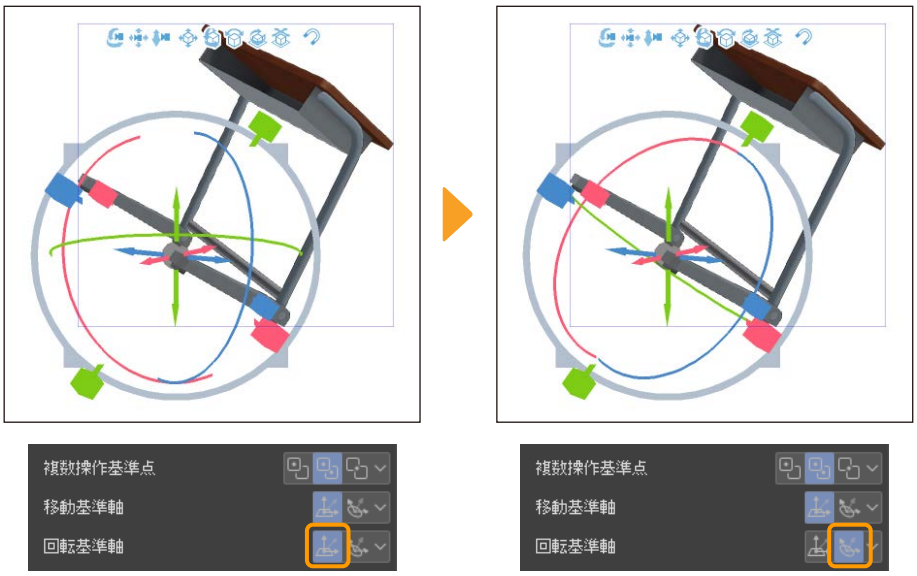
② **前後に回転**
赤のリングに沿ってドラッグします。3D 素材がリングの方向に回転します。

③ **回転**
緑のリングに沿ってドラッグします。3D 素材がリングの方向に回転します。

回転基準軸を設定する

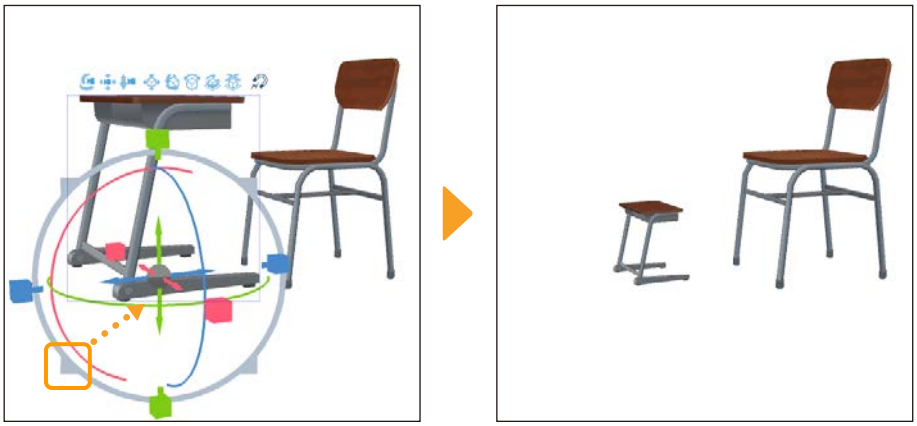
ルートマニピュレーターとパーツマニピュレーターの回転基準軸の向きは、[サブツール詳細] パレットの [操作] カテゴリの [回転基準軸] で設定できます。

- [地面に合わせる] を選択すると、3D 空間のベース（床面）に対して垂直水平にルートマニピュレーターとパーツマニピュレーターのリングが配置されます。
- [オブジェクトに合わせる] を選択すると、3D 素材の角度に合わせて、ルートマニピュレーターとパーツマニピュレーターのリングの角度が変わります。



3D 素材のスケールを変更する

ルートマニピュレーターとパーツマニピュレーターの周囲にあるグレーのリングをドラッグすると、3D 素材のスケールを変更できます。縦・横・奥行きの比率を維持したまま、3D 素材を拡大・縮小を行えます。



[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『配置』カテゴリの [比率固定] をオンにして、[オブジェクトスケール] の数値を変更しても、3D 素材のスケールを変更できます。

3D 素材のスケールの比率を変更する

3D オブジェクト素材と 3D プリミティブの場合、ルートマニピュレーターの矢印の先に四角が表示されます。これを軸独立拡縮マニピュレータと言います。

軸独立拡縮マニピュレータをドラッグすると、縦・横・奥行きそれぞれの大きさを独立して調整できます。

[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『配置』カテゴリの [比率固定] をオフにして、[オブジェクトスケール] の数値を変更しても、3D 素材のスケールを変更できます。

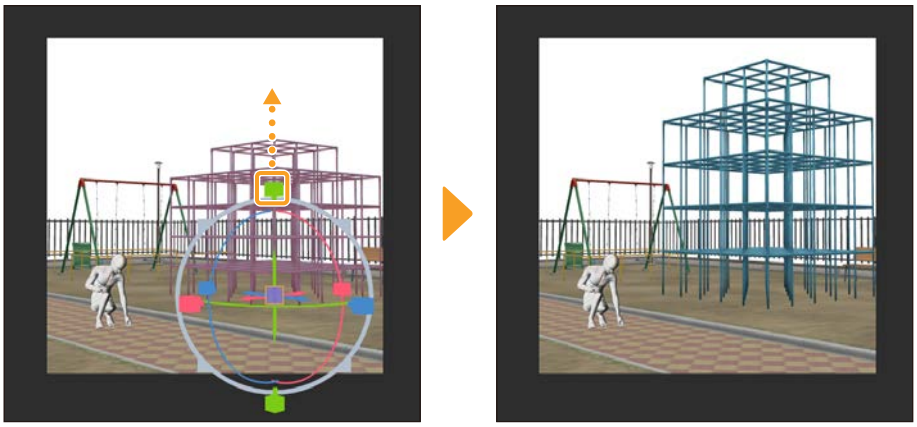
変更したスケールを元に戻す

『オブジェクトランチャー』の [スケールをリセット] をタップすると、元のスケールに戻せます。

また、[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』カテゴリの [オブジェクトスケール] の [リセット] をタップしても、元のスケールに戻せます。

パーツのスケールを変更する

3D オブジェクト素材のパーツを選択している場合は、パーツマニピュレーターを使用して、パーツのスケールを変更できます。軸独立拡縮マニピュレータも使用できます。



パーツのスケールを元に戻す

パーツのスケールを元に戻すには、[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『配置』カテゴリの [オブジェクトスケール] の数値をそれぞれ「100」に設定します。

『オブジェクトランチャー』の [初期ポーズ] をタップしても、元のスケールに戻せます。ただし、すべてのパーツのサイズや配置が初期状態に戻ります。

3D 素材操作時に便利な機能

CLIP STUDIO PAINT で、3D 素材の移動・回転・スケール変更などを行うときに便利な機能について紹介します。

3D モデルをスナップする

『移動マニピュレータ』の [3D モデルをスナップする] をオンにすると、移動マニピュレータ・ルートマニピュレーター・パーツマニピュレーターを使用して、3D 素材の移動、回転、オブジェクトスケールの変更を行うときに、バウンディングボックスなどのエフェクトが表示され、ほかの 3D 素材にスナップできます。

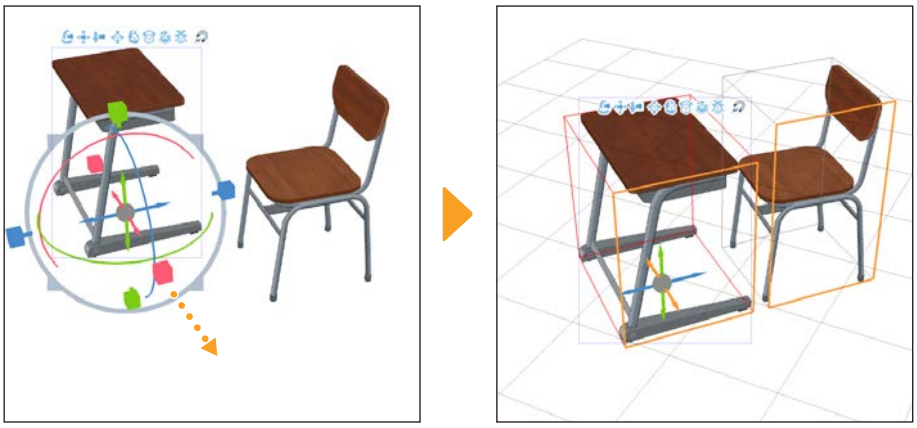
メモ

[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットを使用して移動、回転、オブジェクトスケールの変更を行う場合は、[3D モデルをスナップする] を使用できません。また、移動マニピュレータの [吸着移動] で 3D 素材を移動する場合も、使用できません。

また、[サブツール詳細] パレットの『操作』カテゴリの [3D モデルをスナップする] でも、3D モデルのスナップを切り替えられます。さらに、[スナップ対象] で [移動] · [回転] · [拡縮] からスナップする対象を選択できます。ここでは複数項目を選択できます。

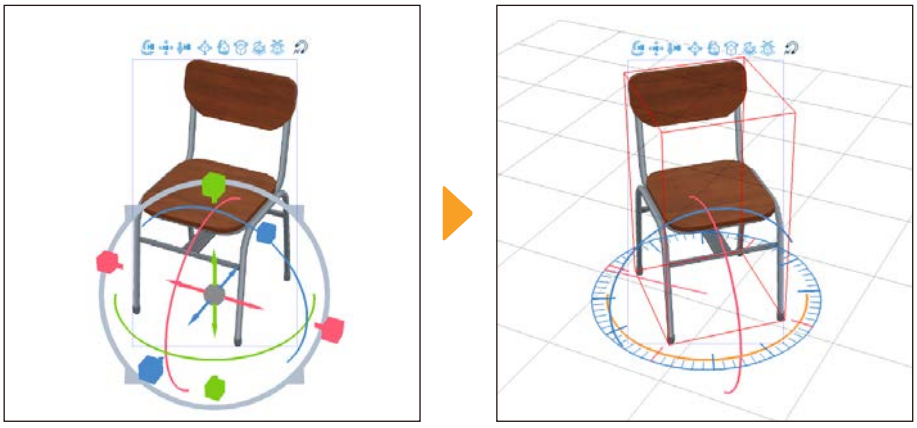
移動

3D 素材を移動するときに、他の 3D 素材の位置にスナップできます。スナップしたときに、バウンディングボックスなどのスナップエフェクトが表示されます。



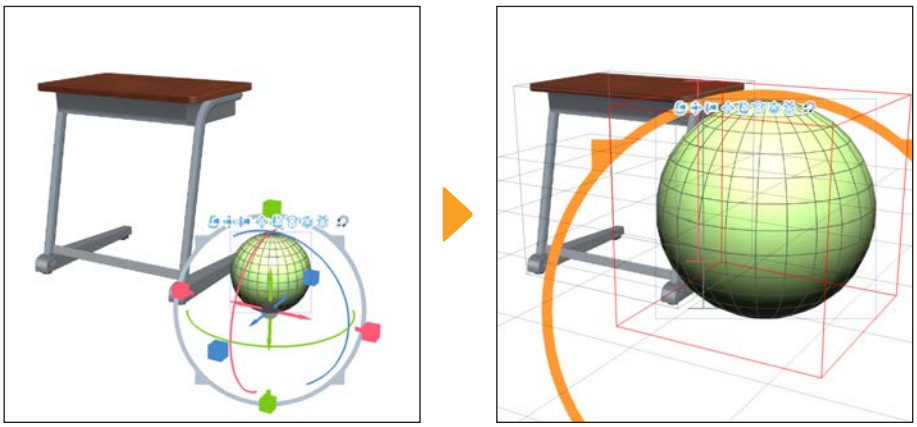
回転

3D 素材を回転するときに、回転の基準位置を中心としたスナップエフェクトが表示され、5 度刻みに回転できます。スナップする角度は [サブツール詳細] パレットの『操作』カテゴリの [回転ステップ角] から変更できます。



拡縮

ルートマニピュレーターやパーツマニピュレーターのグレーのリングや軸独立拡縮マニピュレータを使用して、3D 素材やパーツのスケールを変更するときに、ほかの 3D 素材の大きさや位置にスナップできます。スナップしたときに、バウンディングボックスなどのスナップエフェクトが表示されます。

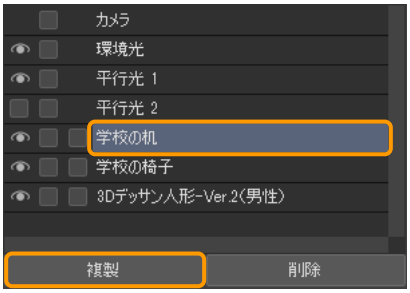


3D 素材を複製する

3D 素材を同じ 3D レイヤー内で複製して使用できます。ただし、天球素材は複製できません。また、3D オブジェクト素材のパーツを選択している場合は、3D オブジェクト素材全体が複製されます。

オブジェクトリストを使用する

[オブジェクトリスト] から複製したい 3D 素材を選択し、[複製] をタップします。



複製された 3D 素材は、元の 3D 素材と重なるように配置されます。

[オブジェクト] サブツールなどで 3D 素材を選択し、移動マニピュレータやルートマニピュレーターを使用して移動すると、複製された 3D 素材が表示されます。

[オブジェクトリスト] の表示方法については『オブジェクトリストを使う』を参照してください。

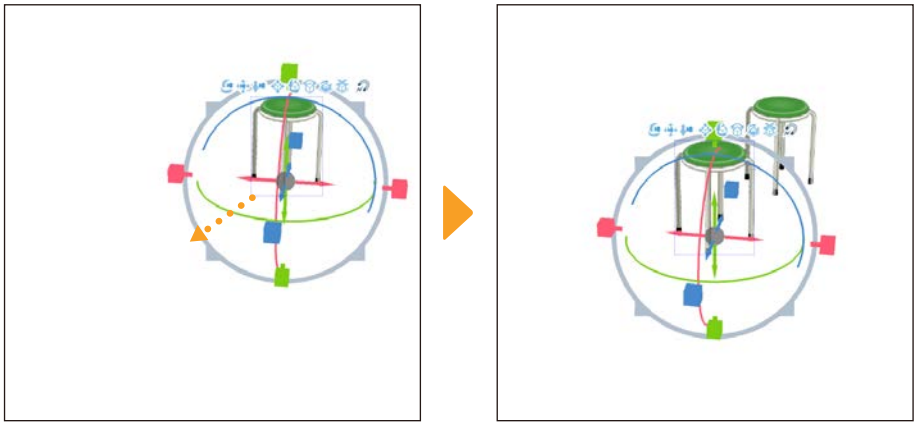
整列コピー

メニューコマンドを使用した複製を活用すると、同じ間隔で配置できる整列コピーを行えます。整列コピーは次の手順で行えます。

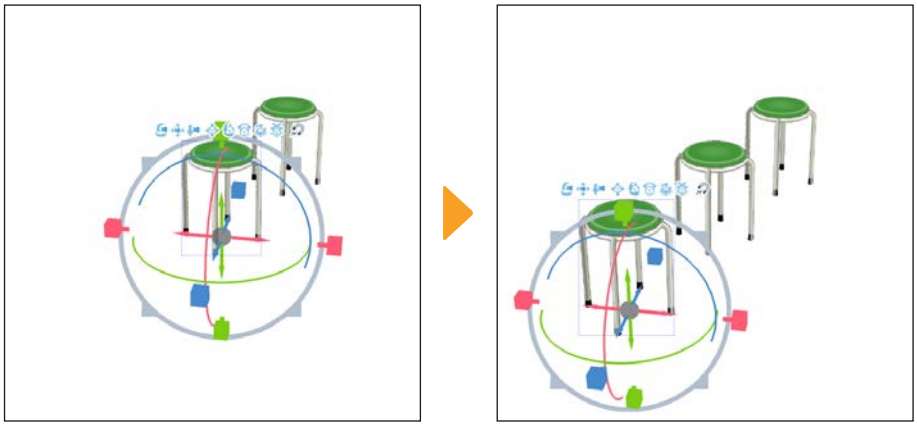
1 複製したい 3D 素材を選択して、[編集] メニュー→ [コピー] を選択します。

2 [編集] メニュー→ [貼り付け] を選択します。元の 3D 素材と重なるように複製された 3D 素材が配置されます。

3 [オブジェクト] サブツールなどで複製された3D素材を選択し、移動マニピュレータやルートマニピュレーターなどを使用して配置します。

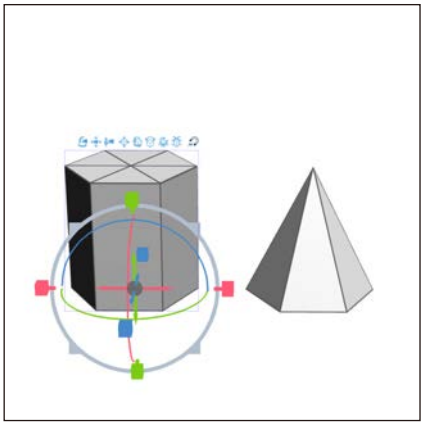


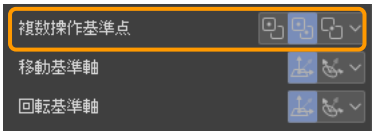
4 [編集] メニュー→ [貼り付け] を選択します。手順 3 で配置した間隔に合わせて、3D 素材が複製されます。



複数操作基準点を設定する

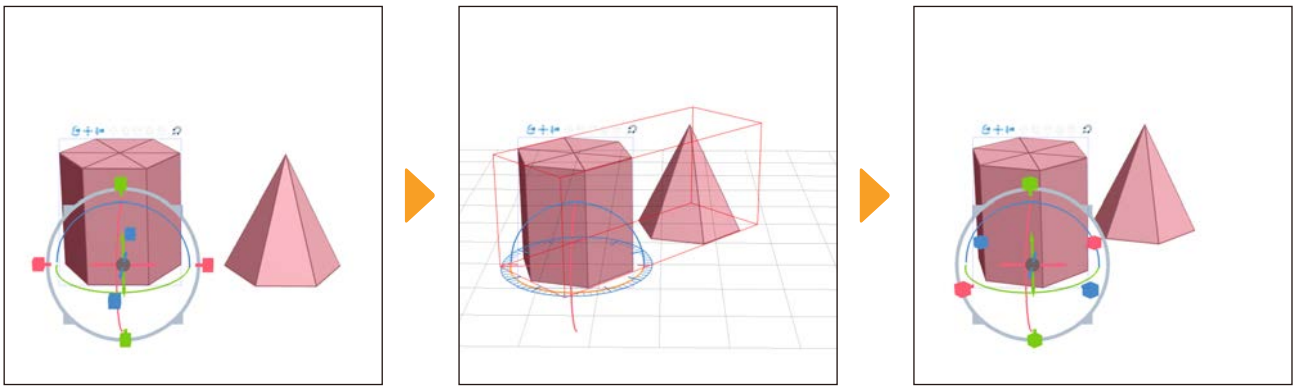
複数の 3D 素材を選択したときに、回転やスケール変更を行うときの基準点を変更できます。[サブツール詳細] パレットの『操作』カテゴリの [複数操作基準点] から選択できます。





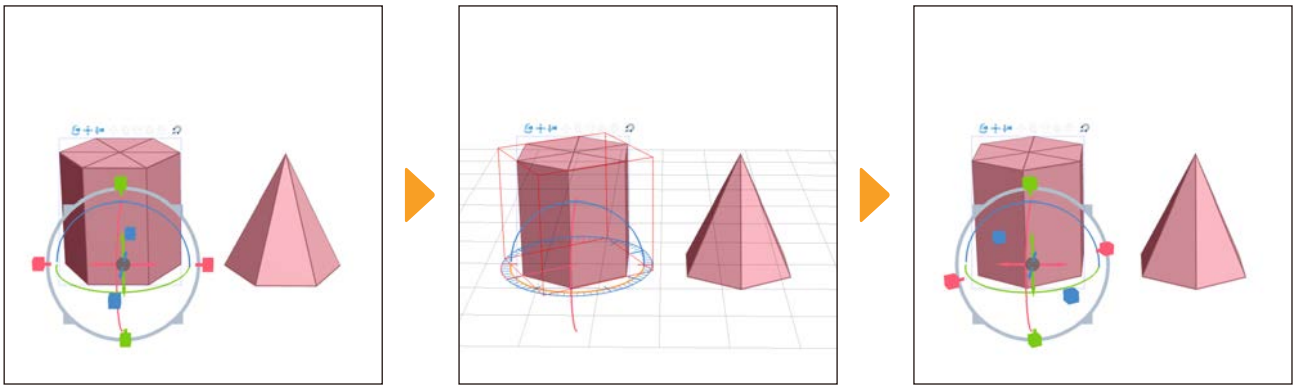
それぞれの原点

1 つ目に選択した 3D 素材にルートマニピュレーターやパーツマニピュレーターが表示されます。3D 素材ごとに基準位置が作成された状態で、回転やスケール変更を行えます。



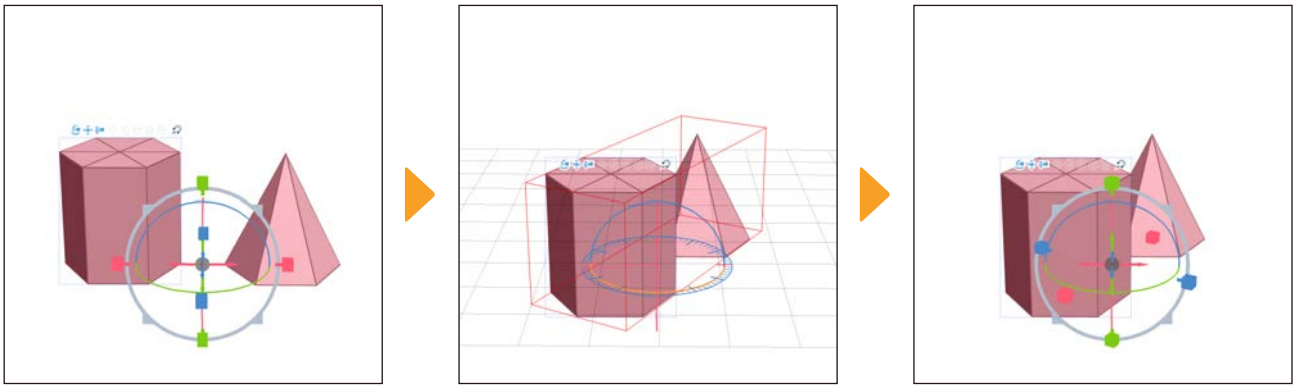
最初に選択したオブジェクト

1 つ目に選択した 3D 素材にルートマニピュレーターやパーツマニピュレーターが表示されます。表示中のルートマニピュレーターやパーツマニピュレーターのコントローラーを基準位置にして、回転やスケール変更を行えます。



複数オブジェクトの中点

選択した 3D 素材の中間位置にルートマニピュレーターやパーツマニピュレーターが表示されます。表示中のルートマニピュレーターやパーツマニピュレーターのコントローラーを基準位置にして、3D 素材の位置関係を維持したまま、回転やスケール変更を行えます。

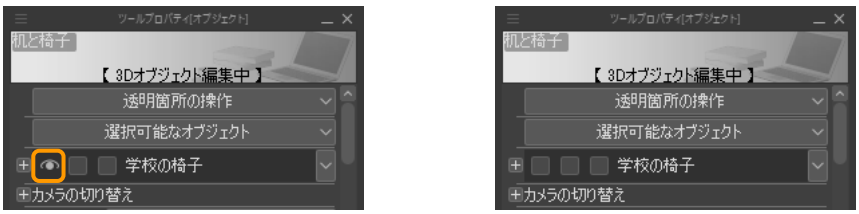


3D 素材やパーツの表示を切り替える

3D 素材は、[オブジェクトリスト] で表示・非表示を切り替えられます。複数のパーツを持つ 3D オブジェクト素材の場合は、特定のパーツだけ表示を切り替えられます。

[オブジェクト] サブツールなどで表示を切り替えたい 3D 素材を選択します。

[ツールプロパティ] パレットの [オブジェクトリスト] に選択した 3D 素材が表示されます。[表示・非表示] をタップすると、表示を切り替えられます。



3D オブジェクト素材のパーツを選択している場合、[ツールプロパティ] パレットの [オブジェクトリスト] の右端のボタンをタップすると、パーツが選択された状態で表示されます。

[オブジェクトリスト] の表示方法については『オブジェクトリストを使う』を参照してください。

3D 素材をロックする

[オブジェクトリスト] を使用して、3D 素材をロックできます。3D 素材をロックすると、一時的に移動や回転などの編集ができなくなります。設定を保存しておきたいときなどに便利です。

[オブジェクト] サブツールなどでロックしたい 3D 素材を選択します。

[ツールプロパティ] パレットの [オブジェクトリスト] に選択した 3D 素材が表示されます。[ロック] をタップすると、3D 素材をロックできます。再度タップすると、ロックを解除できます。

3D 素材のほか、天球素材やカメラ・環境光・平行光などもロックできます。これらをロックした場合は、[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットの設定が変更できなくなります。

[オブジェクトリスト] でほかの項目を表示する方法については『オブジェクトリストを使う』を参照してください。

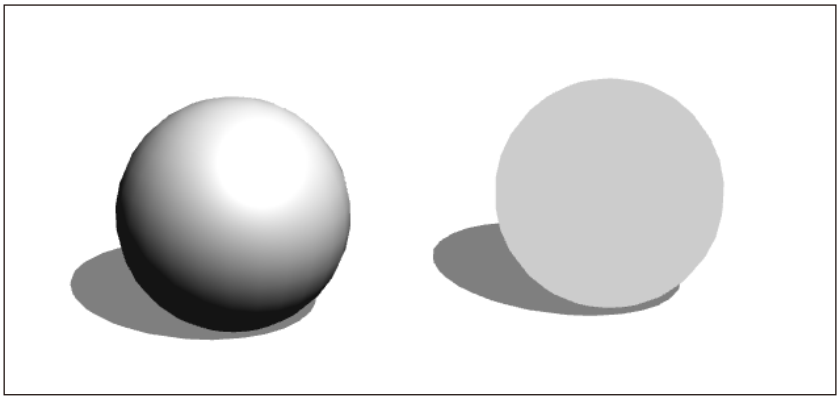
光源と陰影を設定する

CLIP STUDIO PAINT の 3D レイヤー全体に光源や陰影の表示方法を設定できます。

3D 素材に光源を反映する

[オブジェクト] サブツールで 3D レイヤーを選択し、次のいずれかの操作を行うと 3D レイヤーに光源を反映できます。

- [ツールプロパティ] パレットの [光源の影響を受ける] をオンにします。
- [サブツール詳細] パレットの『陰影』カテゴリの [光源の影響を受ける] をオンにします。



3D レイヤーでは、次の光を設定できます。

環境光

環境光は、全方向から均等に 3D 素材を照らす光です。光の色と強度を調整できます。

平行光 1・平行光 2

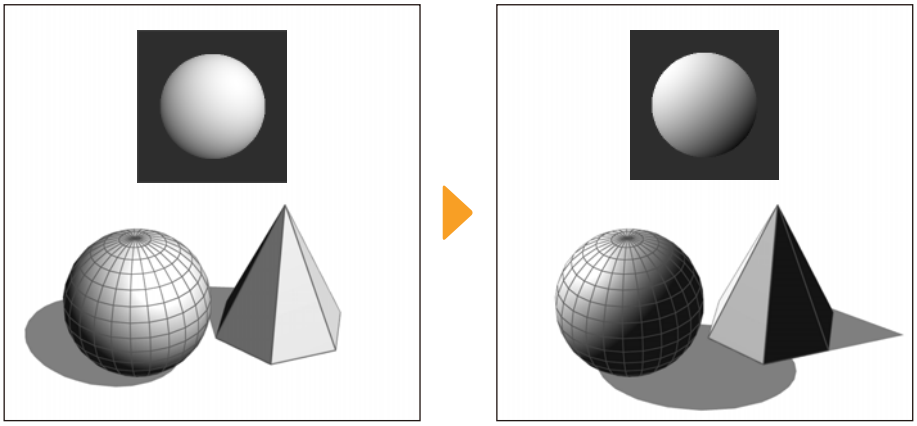
平行光とは、特定の方向から 3D 素材を照らす光です、光源の向き、光の色、強度を調整できます。

平行光には、[平行光 1] と [平行光 2] の 2 種類があり、複数の方向から 3D 素材を照らすことができます。通常、[平行光 2] は非表示に設定されています。

光源の向きを変更する

[光源の影響を受ける] をオンにしたあと、3D レイヤー全体に対して、平行光の光源を設定できます。平行光は次のいずれかの方法で設定を行えます。

- [ツールプロパティ] パレットの [光源] のボールをドラッグします。
- [ツールプロパティ] パレットの [オブジェクトリスト] から、[平行光 1] を選択し、[オブジェクトリスト] の下に表示されたボールをドラッグします。
- [サブツール詳細] パレットの『光源』カテゴリのボールをドラッグします。
- [サブツール詳細] パレットの『配置』カテゴリの [オブジェクトリスト] から [平行光 1] を選択し、オブジェクトリストの下に表示されたボールをドラッグします。



[ツールプロパティ] パレットの [光源] や [サブツール] パレットの [光源] カテゴリでは、[平行光 1] だけを設定できます。[平行光 1] の向きを変更すると、3D 素材の影も連動して動きます。

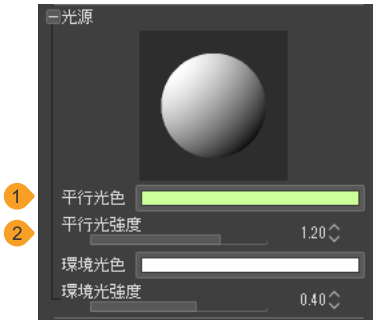
3D 素材の影を連動するには、『レンダリング設定ダイアログ』の [影] を [光源に従う] に設定してください。

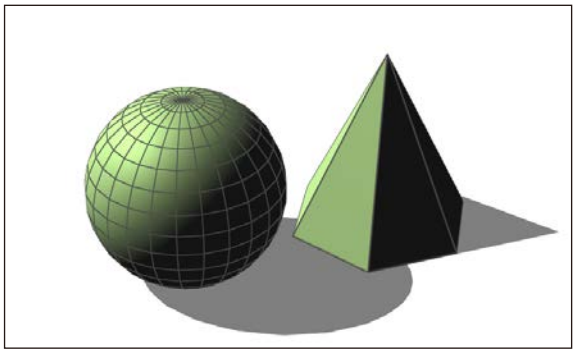
[平行光 2] の設定を行う場合は、[オブジェクトリスト] から [平行光 2] を選択してください。[オブジェクトリスト] の下に表示されたボールを使用して [平行光 2] の向きを設定できます。なお、[平行光 2] の向きを設定しても、3D 素材の影は動きません。

光源の色と強度を調整する

平行光と環境光は、それぞれ光源の色と強度を設定できます。[ツールプロパティ] パレットの [光源] のボールの下で、[平行光 1] と [環境光] の設定を行えます。[サブツール詳細] パレットの『光源』カテゴリでも同様の設定を行えます。

平行光 1





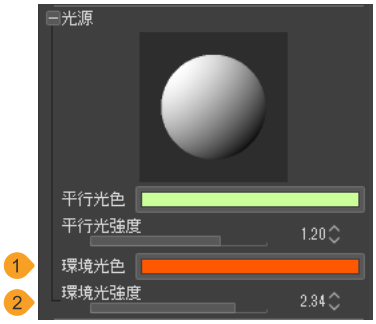
① 平行光色

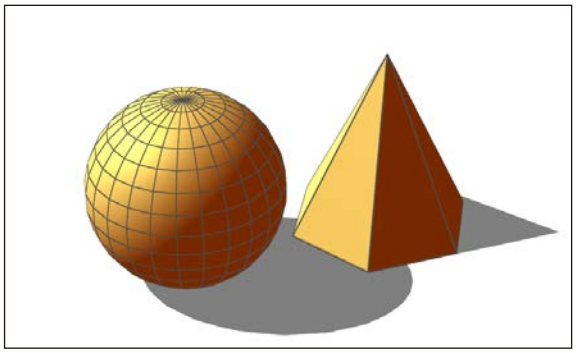
カラー表示部をタップすると、『色の設定ダイアログ』で平行光の色を設定できます。

② 平行光強度

『光源の向きを変更する』の方法で設定した、平行光の強さを設定できます。数値を大きくするほど、光が強く反映されます。

環境光





① 環境光色

カラー表示部をタップすると、『色の設定ダイアログ』で環境光の色を設定できます。

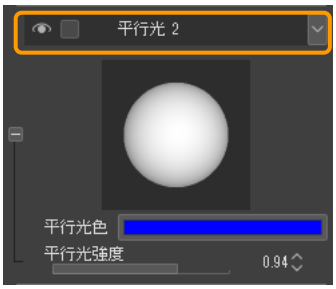
② 環境光強度

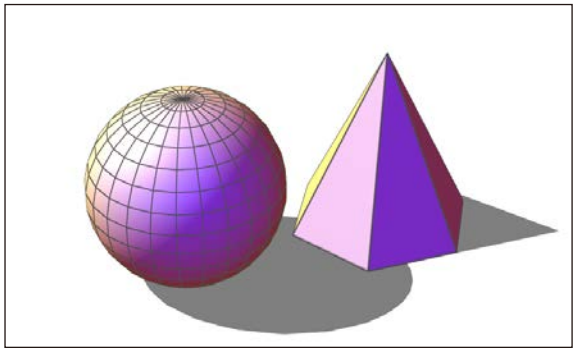
環境光の強さを設定できます。数値を大きくするほど、光が強く反映されます。光の当たらない部分が黒くなりすぎないようにしたい場合は、[環境光強度] の数値を上げます。

平行光 2

[オブジェクトリスト] から [平行光 2] を選択します。[オブジェクトリスト] の下に表示された [平行光色] と [平行光強度] で [平行光 2] の設定を行えます。[サブツール詳細] パレットの『配置』カテゴリでも同様の設定を行えます。

下図は [平行光 1] を赤に設定したあとに、[平行光 2] を緑に設定したものです。[平行光 2] を使用すると、光の印象を変えられます。

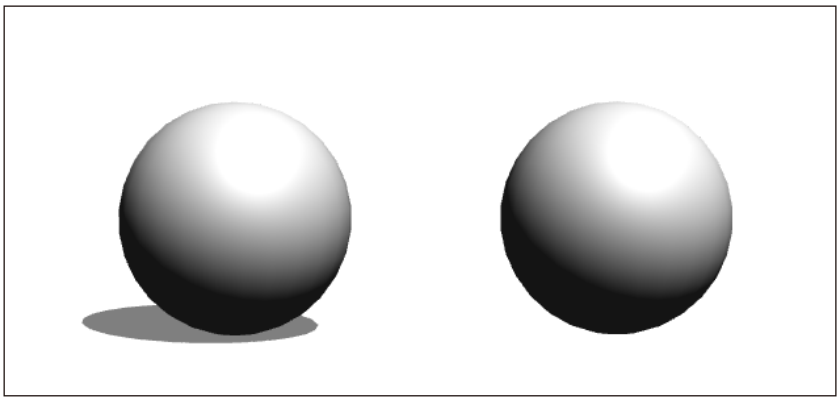




3D 素材の影を設定する

3D 素材ごとに影の表示を切り替える

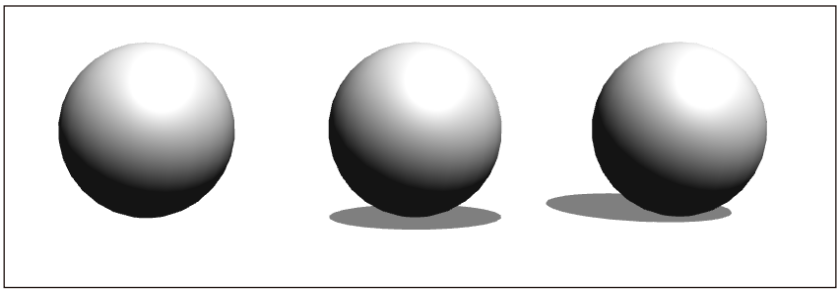
影の表示を切り替えたい 3D 素材を選択し、[ツールプロパティ] パレットの [床面に影を表示する] をオンにすると、影が表示されます。オフにすると、影が非表示になります。[サブツール詳細] パレットの『陰影』カテゴリでも同様の設定を行えます。



新規 3D レイヤーの影の表示を設定する

3D レイヤーを新規作成したときの影の投影方法は、[環境設定] ダイアログの『3D』の [影の方式] で設定できます。[影を投影しない] ・[鉛直に床面に投影する] ・[光源に従って床面に投影する] から選択できます。

[投影しない] は 3D 空間の床面に影を表示しません。[鉛直に投影] は床面に対して垂直に影が表示されます。[光源に従う] は光源の向きに合わせて影が表示されます。



3D レイヤーの影の表示を設定する【PRO/EX】

3D レイヤー全体の影の表示を設定するには、[サブツール詳細] パレットの『環境』カテゴリから、[レンダリング設定] ダイアログを表示します。

[レンダリング設定] ダイアログの [3D レイヤーの設定] にある [照明] から、[光源の影響を受ける] で影の表示を切り替えられます。[影] から影の投影方法を選択できます。選択できる投影方法は『新規 3D レイヤーの影の表示を設定する』と同様です。

3D 空間を調整する

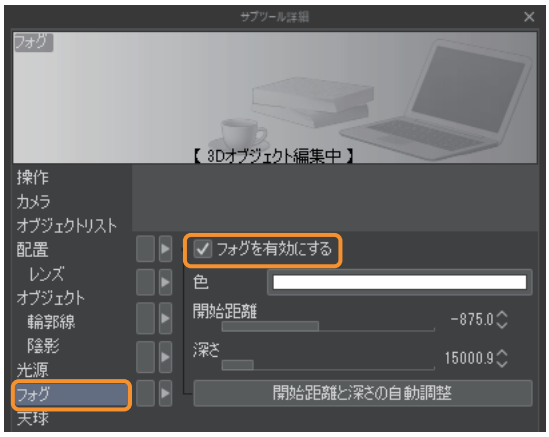
CLIP STUDIO PAINT の 3D レイヤーの表示方法を調整できます。[フォグ] を使用して、3D 空間に遠近感を演出したり、[垂直に補正] でパースのゆがみを調整したりできます。

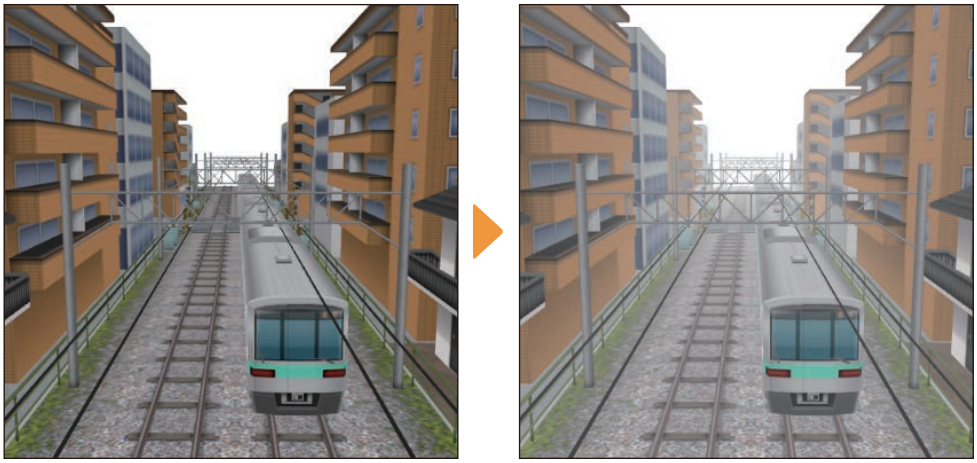
重要

[フォグ] や [垂直に補正] を設定した 3D レイヤーは、CLIP STUDIO PAINT Ver.1 以前の環境で編集できません。
[環境設定] ダイアログの『ファイル詳細』の [バージョン互換情報の保存] で、Ver.1 以前の環境で表示する方法を設定できます。

フォグ

[サブツール詳細] パレットの [フォグ] カテゴリで [フォグを有効にする] をオンにすると、3D レイヤーにフォグ効果が適用され、奥行きを出せます。カメラから遠くなるほど輪郭線が曖昧になっていく空気遠近法のような表現が可能です。





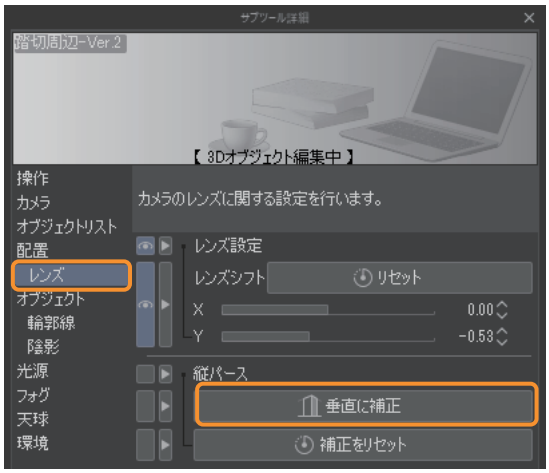
[開始距離] と [深さ] を調整すると、フォグのかかり具合を調整できます。

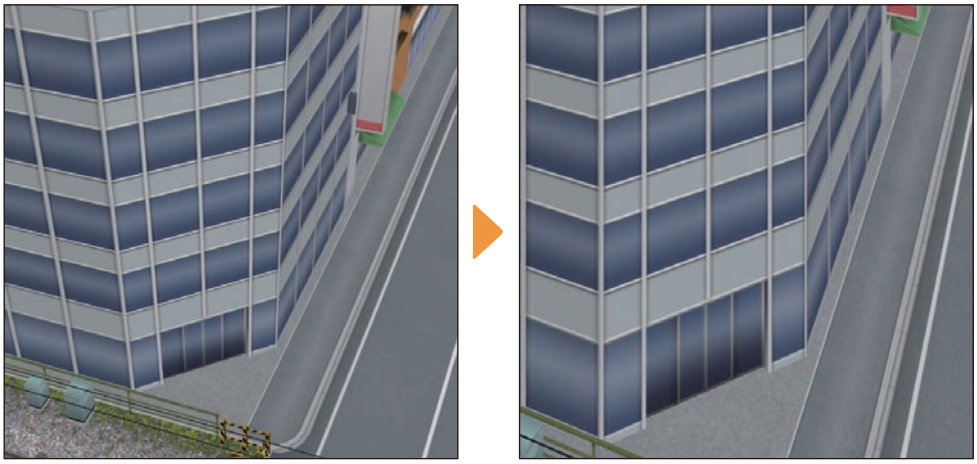
[開始距離] は、カメラから指定した距離の位置からフォグを適用できます。[深さ] は、フォグが一番濃く表示される位置を、[開始距離] からの距離で指定できます。[色] をタップすると、『色の設定ダイアログ』からフォグの色を選択できます。

垂直に補正

[オブジェクト] サブツールで 3D レイヤーを選択し、[サブツール詳細] パレットの [レンズ] カテゴリを選択します。[垂直に補正] をタップすると、3D レイヤーの表示が 2 点透視に切り替わります。

2 点透視に変更すると、地面に対して垂直な線がすべて平行になります。





[補正をリセット] をタップすると、元の表示に戻せます。

3D 素材を削除する

CLIP STUDIO PAINT の 3D レイヤーから、3D 素材を削除するには、次のいずれかの操作を行います。

- オブジェクトリストから削除したい 3D 素材を選択し、オブジェクトリストの下の [削除] をタップすると、選択した 3D 素材を削除できます。オブジェクトリストの表示方法については、『オブジェクトリストを使う』を参照してください。
- キャンバスから削除したい 3D 素材を選択し、[編集] メニュー→ [消去] を選択します。また、[消去] はコマンドバーから実行できます。
- キャンバスから削除したい 3D 素材を選択し、[Delete] キーを押します。

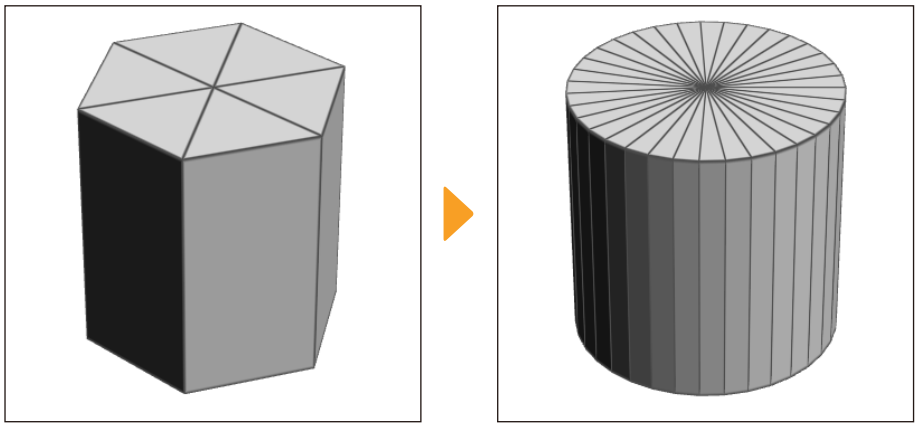
メモ　3D オブジェクト素材のパーツを選択している場合は、3D オブジェクト素材全体が削除されます。

3D プリミティブの形状やテクスチャを変更する

[オブジェクト] サブツールで 3D プリミティブを選択すると、[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットで、さまざまな設定を行えます。

立体や図形の形状を変更する

3D プリミティブは、[分割数] からポリゴンの分割を行えます。球・角柱・角錐・多角形は、[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『プリミティブ』カテゴリの [分割数] を設定すると、立体や図形の形状を変更できます。



色を変更する

[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『プリミティブ』カテゴリの [色] のカラー表示部をタップすると、『色の設定ダイアログ』が表示され、選択中の 3D プリミティブの色を変更できます。

テクスチャを設定する

画像ファイルを読み込む

[オブジェクト] サブツールで 3D プリミティブを選択し、[ツールプロパティ] パレットの [プリミティブのテクスチャ] から [ファイル] をタップします。ファイルを開くダイアログが表示されます。画像ファイルを選択すると、3D プリミティブのテクスチャとして画像を読み込めます。

読み込めるファイル形式は、CLIP STUDIO FORMAT（拡張子：clip）・bmp・jpg・tga・png・tiff・Adobe Photoshop ドキュメント（拡張子：psd）・Adobe Photoshop ビッグドキュメント（拡張子：psb）です。

メモ

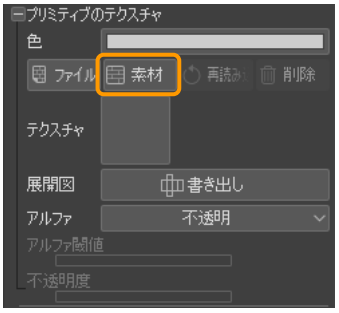
[平面] と [多角形] の 3D プリミティブに対して、画像ファイルを読み込むと、テクスチャの縦横比と一致するようにプリミティブのスケールが変わります。

画像素材をテクスチャにする

[素材] パレットから画像素材を読み込んで、3D プリミティブのテクスチャにできます。[オブジェクト] サブツールで 3D プリミティブを選択し、次のいずれかの操作を行います。

ツールプロパティパレットから読み込む

[ツールプロパティ] パレットの [プリミティブのテクスチャ] から [素材] をタップします。『素材を追加するダイアログ』が表示されます。使用したい画像素材を選択すると、3D プリミティブに画像素材が適用されます。



素材パレットから読み込む

[素材] パレットから画像素材を選択して、[素材を貼り付け] をタップします。詳しくは『素材を読み込む方法』を参照してください。

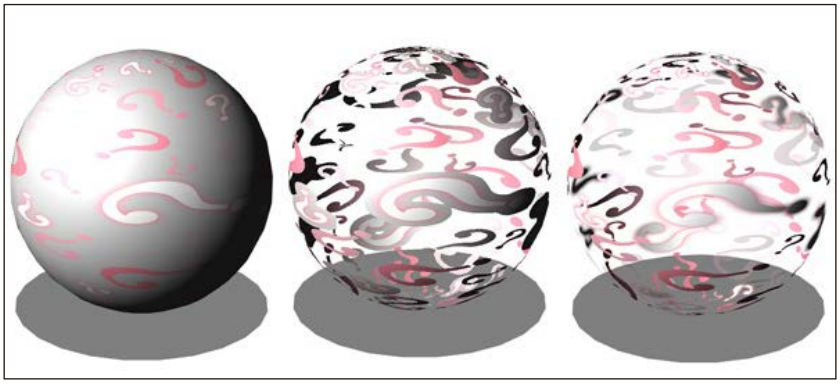
または、[素材] パレットから画像素材を、選択中の 3D プリミティブにドラッグ & ドロップしても、画像素材を読み込めます。

テクスチャの表示を調整する

[オブジェクト] サブツールで 3D プリミティブを選択すると、[ツールプロパティ] パレットを使用して、テクスチャの表示サイズや不透明度などを調整できます。

不透明度を調整する

[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『プリミティブ』カテゴリの [アルファ] を設定すると、3D プリミティブに設定した色やテクスチャの透明な部分の表示方法を、次の項目から設定できます。なお、[アルファ] の設定は、ポリゴン線には影響ありません。



① **不透明**

テクスチャの描画部分が不透明度に関係なく、不透明で表示されます。テクスチャの透明な部分は、3D プリミティブの色が表示されます。

② **閾値で抜く**

[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『プリミティブ』カテゴリの [アルファ閾値] で透明にする部分を指定できます。[アルファ閾値] よりアルファ値が大きい場合は不透明に、アルファ値が小さい場合は透明になります。

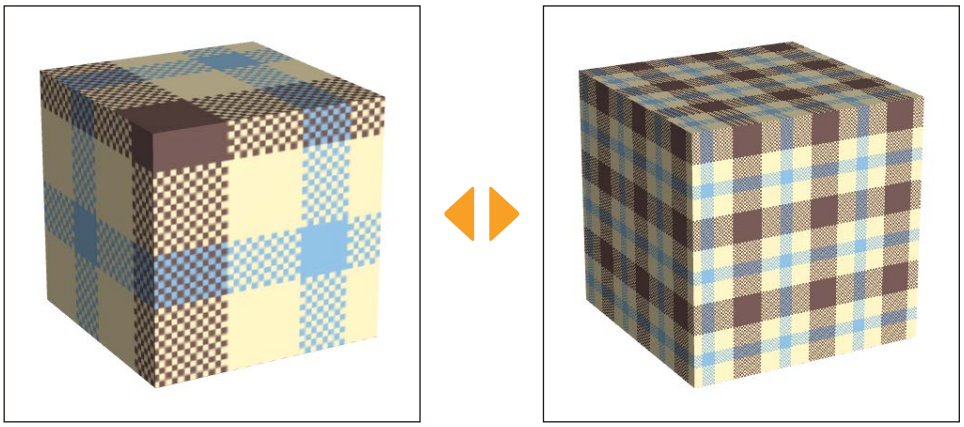
同時に [不透明度] も設定できるようになります。

③ **半透明**

3D プリミティブの色やテクスチャの不透明度が反映された状態で表示されます。

テクスチャのサイズや位置を調整する

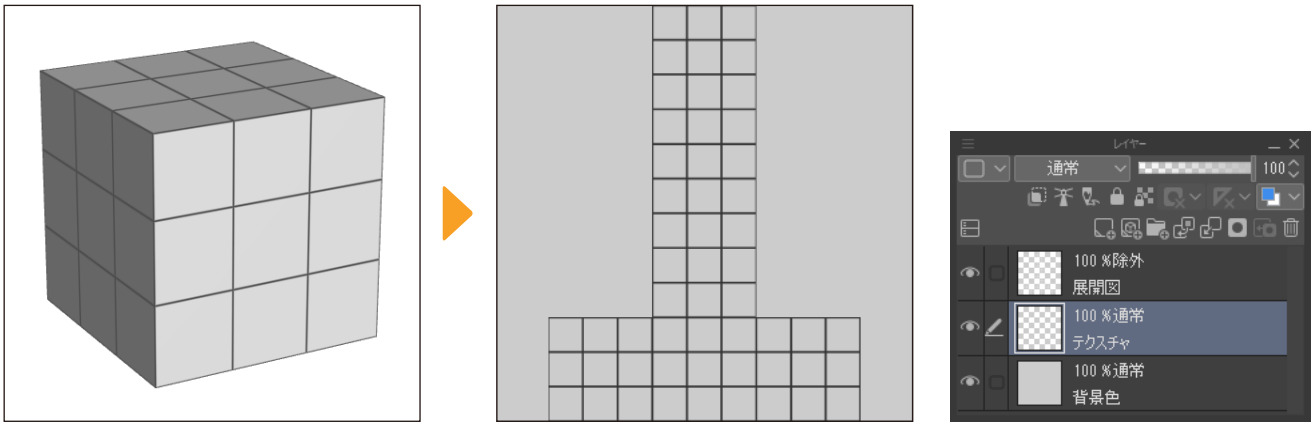
[ツールプロパティ] パレットの [テクスチャ詳細] の [タイリング] · [拡大率] · [位置] を設定すると、3D プリミティブに設定したテクスチャのサイズや位置を調整できます。[サブツール詳細] パレットの [テクスチャ詳細] カテゴリでも設定できます。詳しくは『テクスチャ詳細』を参照してください。



展開図を書き出す

[オブジェクト] サブツールで 3D プリミティブを選択し、[ツールプロパティ] パレットの [プリミティブのテクスチャ] の [展開図] から [書き出し] をタップします。3D プリミティブに設定した色やテクスチャを反映した展開図を CLIP STUDIO FORMAT（拡張子：clip）のファイルに書き出せます。

書き出した展開図のファイルは、テクスチャに使用した画像や画像素材が反映された「テクスチャ」、設定した色で塗りつぶされた「背景色」、編集の目安になる展開図の線が描画された「展開図」の 3 種類のラスターレイヤーに分割されます。



書き出した展開図は描画などの編集を行えます。編集後に『画像ファイルを読み込む』の方法で 3D プリミティブに読み込むと、3D プリミティブのテクスチャに編集結果を反映できます。

カメラに追随させる

3D プリミティブの平面と多角形は、カメラを回転したときに、つねに平面がカメラの方向を向くように設定できます。[ツールプロパティ] パレットの [プリミティブ一般] の [カメラに追随] でカメラの追随方法を設定できます。

- [追随しない] を選択すると、通常の 3D 素材と同様にカメラの位置に合わせて回転します。
- [追随する] を選択すると、カメラの回転に合わせて、3D プリミティブが正面を向くように回転します。
- [横方向のみ追随する] を選択すると、カメラが横方向に回転したときだけ、3D プリミティブが正面を向くように回転します。

3D プリミティブを素材登録する【PRO/EX】

ポリゴンの分割数、色、テクスチャなどをカスタマイズした 3D プリミティブを素材として登録できます。

[オブジェクト] サブツールで 3D プリミティブを選択し、次のいずれかの操作を行います。

- オブジェクトランチャーの [3D プリミティブを素材登録] をタップします。
- [サブツール詳細] パレットの『プリミティブ』カテゴリの [素材登録] をタップします。

『素材のプロパティダイアログ【PRO/EX】』が表示されます。素材名や保存先を指定して、[OK] をタップすると、[素材] パレットに 3D プリミティブを登録できます。

3D 頭部モデルを調整する

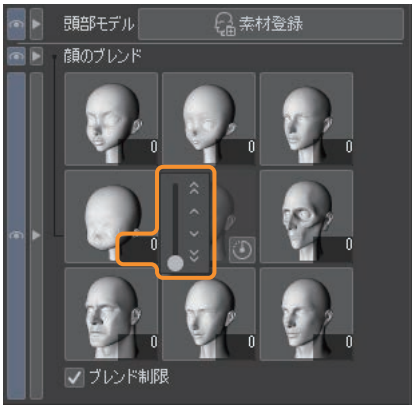
CLIP STUDIO PAINT の 3D 頭部モデルは、顔のパーツ、輪郭、アングルなど変更できます。顔を描くときの参考に使用できます。

!重要 3D 頭部モデルを配置した 3D レイヤーは、CLIP STUDIO PAINT Ver.1 以前の環境で編集できません。[環境設定] ダイアログの『ファイル詳細』の [バージョン互換情報の保存] で、Ver.1 以前の環境で表示する方法を設定できます。

顔のブレンド

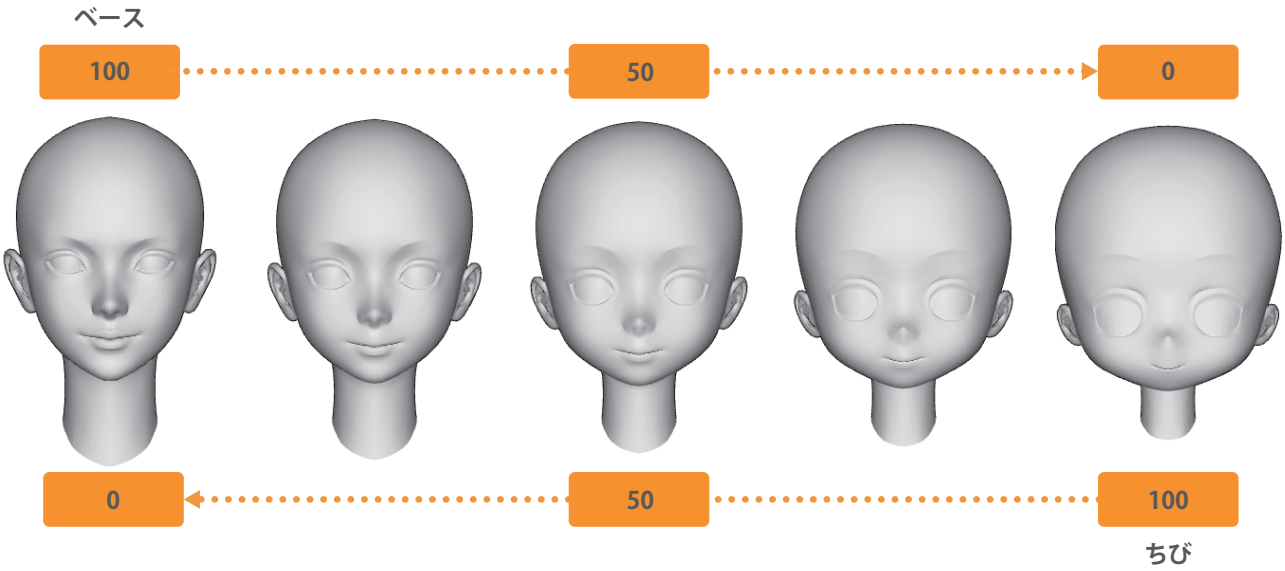
[素材] パレットから読み込んだ 3D 頭部モデルは、[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットの [顔のブレンド] を使用して、頭部モデルの顔を調整できます。

[顔のブレンド] には、顔のサムネイルが 9 種類並んでいます。中央は [ベース] で標準的な頭部です。周囲のサムネイルから、ブレンドしたい頭部モデルの右下にある数値をタップします。スライダーを操作して、顔を調整します。



数値が大きくなると、その顔をブレンドする度合いが大きくなります。

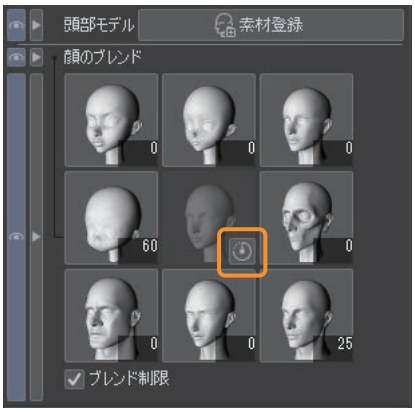
また、1 つの顔のみ 100 に設定して他の顔を 0 に設定すると、100 に設定した顔のサムネイルと同じ顔になります。



顔の数値の合計が 100 を超えると、顔が破綻しやすくなります。[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 [ブレンド制限] をオンにすると、顔の破綻を防げます。

顔のブレンドを初期状態に戻す

顔のブレンドを初期状態（ベース）に戻すには、[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 [顔のブレンド] の [ベース] の右下にあるボタンをタップします。この方法の場合は、『パーツごとに調整する【PRO/EX】』で調整したパーツの形状や配置は維持されたままになります。



[素材] パレットからベース以外の 3D 頭部モデルを読み込んだ場合は、『登録した 3D 頭部モデルを読み込む』の方法で、再度 3D 頭部モデルを読み込み直すと、初期状態に戻せます。

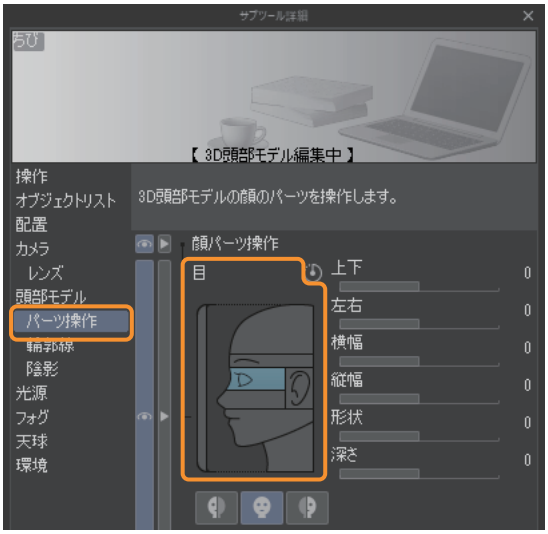
この方法で初期状態に戻した場合は、『パーツごとに調整する【PRO/EX】』で調整したパーツの形状や配置も初期状態に戻ります。

パーツごとに調整する【PRO/EX】

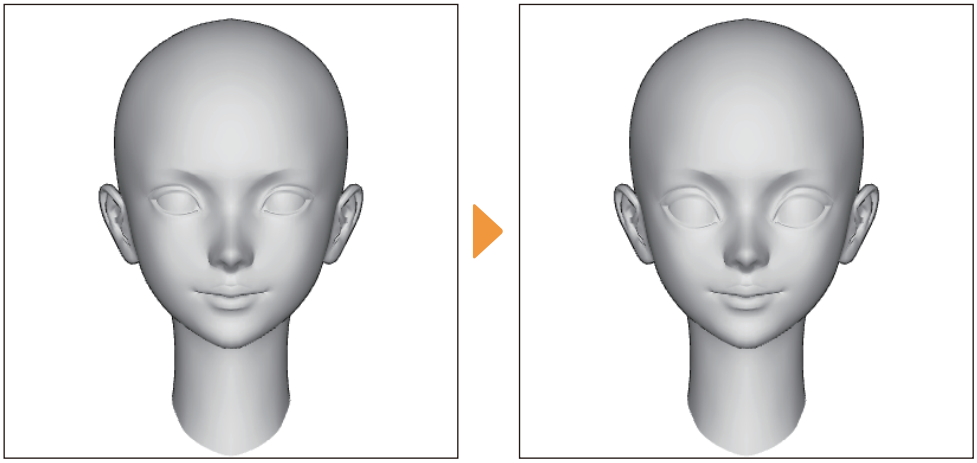
3D 頭部モデルは、[サブツール詳細] パレットの『パーツ操作』カテゴリの [顔パーツ操作] から、パーツごとに調整を行えます。パーツは、[頭] · [まゆ] · [目] · [鼻] · [口] · [耳] · [首] から選択できます。

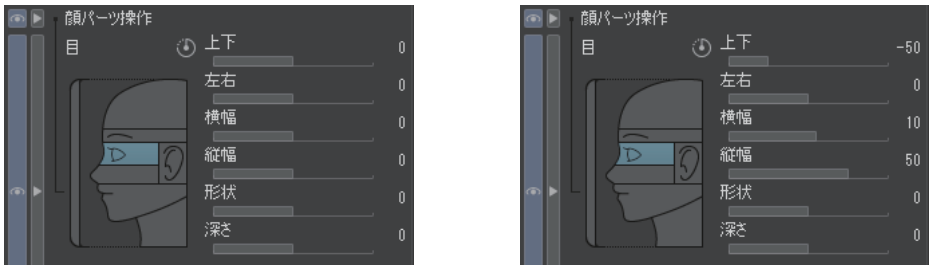
顔パーツ選択画面では、[顔の向き] も選択できます。[顔の向き] については『顔の向きを調整する』を参照してください。

顔パーツ選択画像から、調整したい顔のパーツを選択します。選択したパーツに応じて、右側のスライダーの設定項目が切り替わります。[サブツール詳細] パレットの幅が狭い場合は、顔パーツ選択画像の代わりにプルダウンメニューが表示されます。

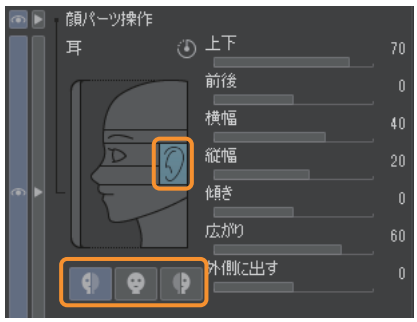


スライダーを操作すると、パーツの形状や配置が変わります。





[まゆ] · [目] · [耳] を選択した場合は、左右で別の形状や配置に設定できます。パーツを選択したあとに、下の [左] · [対称] · [右] から選択できます。初期設定では、[対称] に設定されており、左右同時に調整できます。

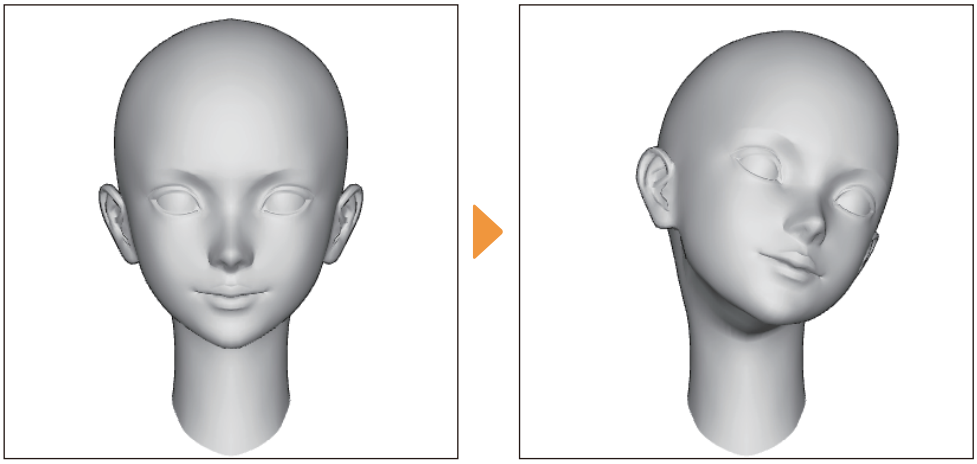


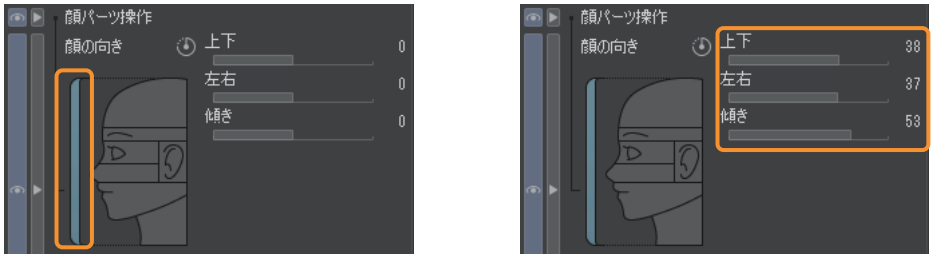
3D 頭部モデル全体のサイズや形状は、ルートマニピュレーターでも調整できます。『3D 素材のスケールを変更する』を参照してください。

顔の向きを調整する

[サブツール詳細] パレットの『パーツ操作』カテゴリでは、顔の向きも調整できます。顔パーツ選択画像の左側の [顔の向き] を選択します。[サブツール詳細] パレットの幅が狭い場合は、プルダウンメニューから選択できます。

右側に [上下] · [左右] · [傾き] のスライダーが表示されます。スライダーを調整すると、顔の向きを調整できます。

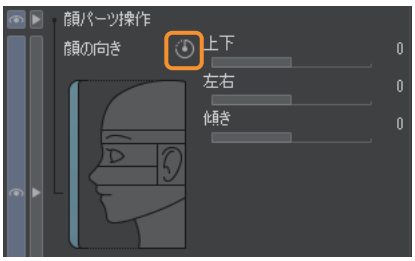




パーツの形状や配置を初期状態に戻す

パーツの形状や配置のほか、顔の向きを初期状態に戻すには、顔パーツ選択画像から初期状態に戻したい項目を選択します。

顔パーツ選択画像の右上にある [リセット] をタップすると、選択した項目が初期状態に戻ります。各スライダーの数値を 0 に設定しても初期状態に戻せます。



3D 頭部モデルを素材として登録する【PRO/EX】

カスタマイズした 3D 頭部モデルを素材として登録できます。

[オブジェクト] サブツールで 3D 頭部モデルを選択し、次のいずれかの操作を行います。

- オブジェクトランチャーの [頭部を素材登録] をタップします。
- [サブツール詳細]パレットの『頭部モデル』カテゴリや[ツールプロパティ]パレットの[頭部モデル]から[素材登録]をタップします。

登録した 3D 頭部モデルを読み込む

[素材] パレットから 3D 頭部モデル素材を選択して、[素材を貼り付け] をタップします。キャンバスに設定が反映された 3D 頭部モデルが表示されます。

[オブジェクト] サブツールで 3D 頭部モデルを選択し、[素材] パレットから 3D 頭部モデル素材を選択して [素材を貼り付け] をタップすると、3D 頭部モデル素材の設定が反映されます。

3D デッサン人形の体型を変更する

CLIP STUDIO PAINT の 3D デッサン人形は体型や頭身を変更できます。

[オブジェクト] サブツールで 3D デッサン人形を選択します。オブジェクトランチャーの [体型変更] をタップします。

[サブツール詳細] パレットの『デッサン人形』カテゴリが表示されます。[体型変更] で体型を調整できます。

調整方法については、『身長と頭身を設定する』、『全身の体型を調整する』、『部位ごとに体型を調整する』を参照してください。

DEBUT の場合

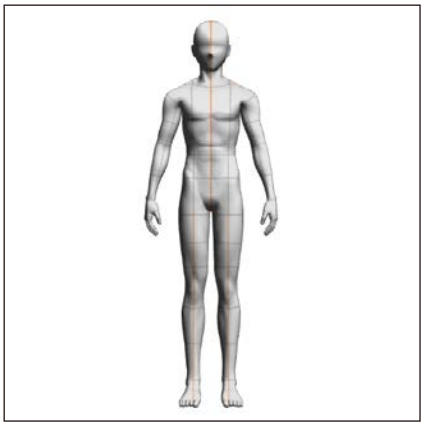
オブジェクトランチャーに [体型変更] が表示されません。[オブジェクト] サブツールで 3D デッサン人形を選択すると、[ツールプロパティ] パレットで [体型変更] の設定が行えます。PRO/EX も、同様の操作を行えます。

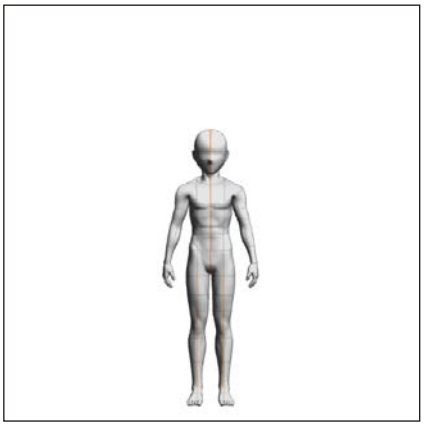
調整方法については『身長と頭身を設定する』、『全身の体型を調整する』、『部位ごとに体型を調整する』を参照してください。

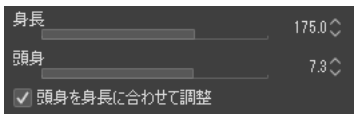
身長と頭身を設定する

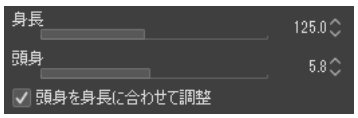
[身長] に数値を入力すると、身長を設定できます。[頭身を身長に合わせて調整] をオンにすると、身長と連動して頭身が変わります。

身長を変えずに頭身だけを変更したい場合は、[頭身] の数値を調整します。







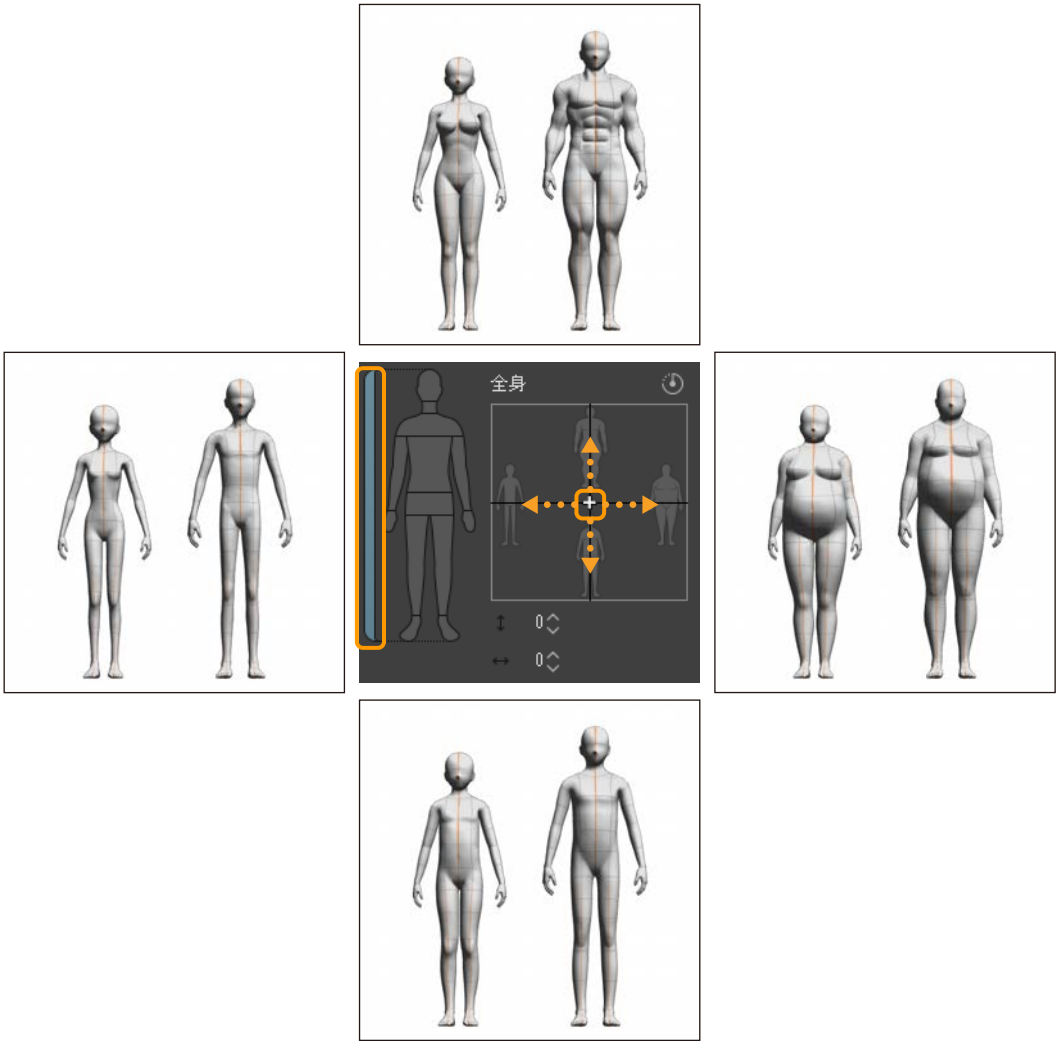


メモ　ルートマニピュレーターを使用しても、3D デッサン人形の頭身を維持したまま、身長を変更できます。詳しくは『3D 素材のスケールを変更する』を参照してください。

全身の体型を調整する

[部位選択] から [全身] を選択します。2D スライダーの [+] をドラッグして、体型を調整できます。

- 上にドラッグすると、メリハリのある体型になります。下にドラッグすると、メリハリのない体型になります。
- 左にドラッグすると、やせ型の体型になります。右にドラッグすると、豊満な体型になります。



2D スライダーの下に、スライダーで設定した数値が表示されます。数値を入力して、体型を調整することもできます。

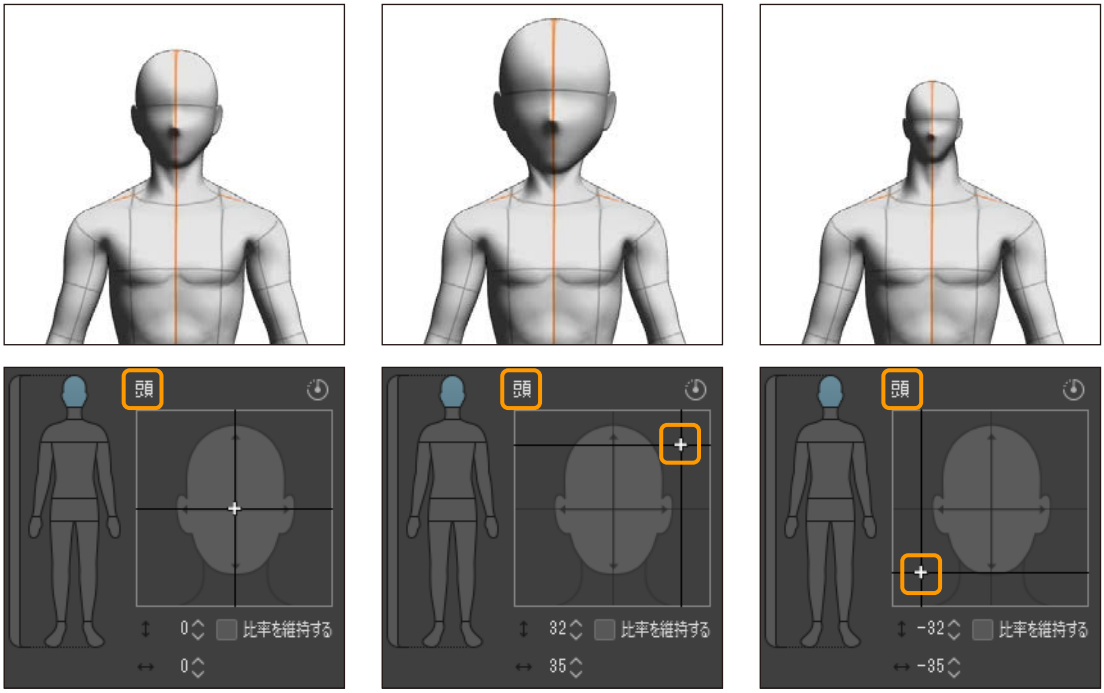
2D スライダーの設定を初期値に戻したい場合は、2D スライダーの右上にある [リセット] をタップします。

部位ごとに体型を調整する

[部位選択] から部位を選択すると、部位ごとに体型を調整できます。部位は [頭] · [首] · [胴体] · [腕] · [手] · [脚] · [足] から選択できます。さらに、Ver.2 以降の 3D デッサン人形を選択すると、[肩] と [腰] も設定できます。

2D スライダーの [+] をドラッグして、部位を調整できます。次の図では、[頭] を選択した場合を例にしています。

- 上下にドラッグすると、選択した部位の長さを調整できます。[肩] と [腰] を選択している場合は、部位の長さを調整できません。
- 左右にドラッグすると、選択した部位の幅を調整できます。



2D スライダーの下の [比率を維持する] をオンにすると、縦横比を維持した状態で、部位の拡大や縮小を行えます。ただし、[肩] と [腰] を選択した場合は、[比率を維持する] を設定できません。

全身の設定を行うときと同様に、数値入力で設定したり 2D スライダーの設定を初期値に戻したりできます。

3D デッサン人形の性別を変更する

3D デッサン人形の性別を変更できます。

[オブジェクト] サブツールで初期設定の 3D デッサン人形を選択している場合は、[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 [デッサン人形] カテゴリの [性別] から、性別を選択すると、3D デッサン人形の性別が切り替わります。

『登録した 3D デッサン人形を読み込む』の方法で、体型素材を読み込んでも、性別を変更できます。

初期体型に戻す

[サブツール詳細] パレットの『デッサン人形』カテゴリや [ツールプロパティ] パレットの [体型変更] から [初期体型] をタップすると、3D デッサン人形を初期体型に戻せます。

2D スライダーの設定のほか、身長や頭身も初期体型に戻ります。

体型を素材として登録する【PRO/EX】

3D デッサン人形でカスタマイズした体型と 3D デッサン人形の性別を素材として登録できます。

[オブジェクト] サブツールで 3D デッサン人形を選択し、次のいずれかの操作を行います。

- オブジェクトランチャーの [体型を素材登録] をタップします。
- [サブツール詳細]パレットの『デッサン人形』カテゴリや[ツールプロパティ]パレットの[体型変更]から[素材登録]をタップします。

『素材のプロパティダイアログ【PRO/EX】』が表示されます。素材名や保存先を指定して、[OK] をタップすると、[素材] パレットにポーズ素材を登録できます。

登録した 3D デッサン人形を読み込む

[素材] パレットから体型素材を選択して、[素材を貼り付け] をタップします。キャンバスに、体型と性別が反映された 3D デッサン人形が表示されます。

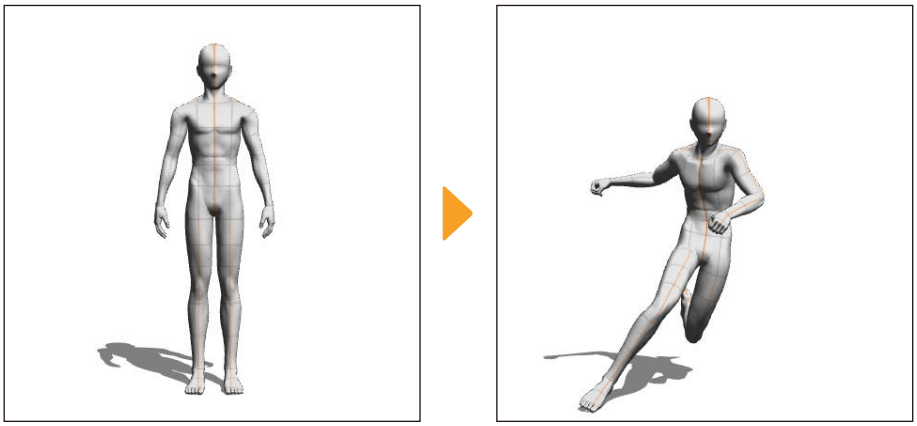
[オブジェクト] サブツールで 3D デッサン人形を選択して、[素材を貼り付け] をタップすると、選択中の 3D デッサン人形に体型と性別が反映されます。

[素材] パレットから体型素材を選択して、キャンバスにドラッグ＆ドロップしても、体型素材を読み込めます。キャンバスの 3D デッサン人形上にドラッグ＆ドロップすると、3D デッサン人形に体型と性別が反映されます。

メモ　性別を変更したい場合は、『3D デッサン人形の性別を変更する』を参照してください。

3D デッサン人形や 3D キャラクター素材にポーズを付ける

CLIP STUDIO PAINT の 3D デッサン人形や 3D キャラクター素材には、ポーズを付けられます。



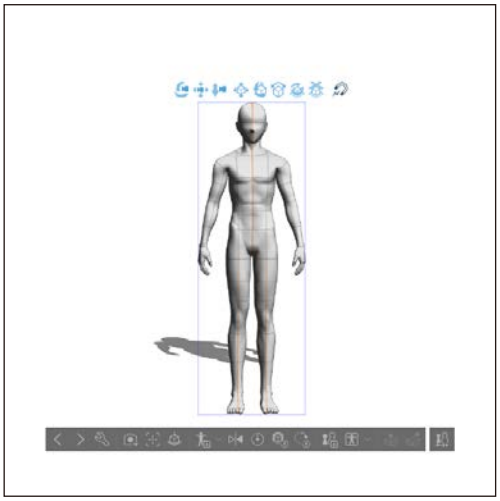
ポーズ素材を読み込む

[素材] パレットの [3D] → [ポーズ] には、3D デッサン人形や 3D キャラクター素材に使用できるポーズ素材が収録されています。ポーズ素材は全身のポーズと手のポーズの 2 種類があります。

メモ

3D デッサン人形とポーズ素材を選択すると同時に、3D レイヤーを新規作成できます。詳しくは『3D デッサン人形とポーズ素材を選んで作成する』を参照してください。

[オブジェクト] サブツールで、キャンバス上に配置した 3D デッサン人形や 3D キャラクター素材を選択します。



次のいずれかの方法で、ポーズ素材を読み込めます。

オブジェクトランチャーから読み込む

選択した 3D 素材のオブジェクトランチャーから [ポーズ素材をモデルに適用] をタップすると、『素材を追加するダイアログ』が表示されます。使用したいポーズ素材を選択すると、3D 素材にポーズが適用されます。

ツールプロパティパレットから読み込む

[ツールプロパティ] パレットの [ポーズ] から [ポーズ素材をモデルに適用] をタップします。『素材を追加するダイアログ』が表示されます。使用したいポーズ素材を選択すると、3D 素材にポーズが適用されます。

素材パレットから読み込む

[素材] パレットからポーズ素材を選択して、[素材を貼り付け] をタップします。

または、[素材] パレットからポーズ素材を、選択中の 3D デッサン人形や 3D キャラクター素材にドラッグ＆ドロップしても、ポーズを読み込めます。

ただし、3D デッサン人形や 3D キャラクター素材のない位置にポーズ素材をドラッグ＆ドロップすると、選択したポーズの 3D デッサン人形が新たに追加されます。

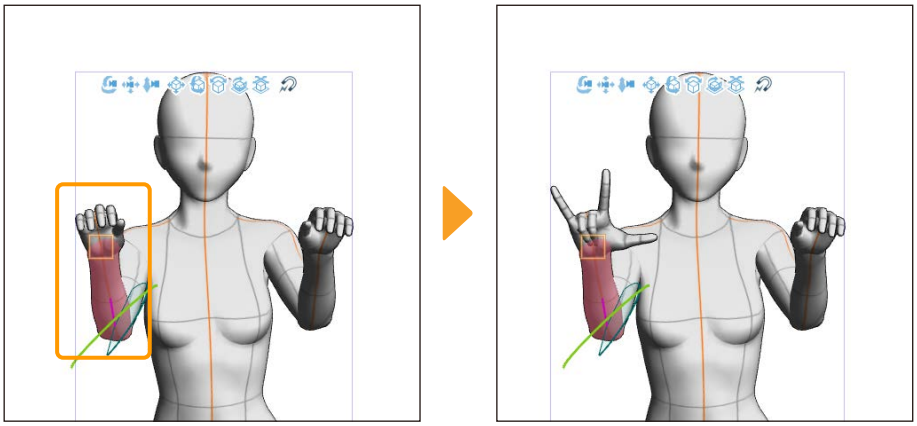
追加されるデッサン人形の体型や性別については [環境設定] ダイアログの『3D』で設定できます。

メモ　複数のポーズをキャンバスにドラッグ＆ドロップした場合は、選択したポーズの数だけ、3D デッサン人形が表示されます。

手のポーズ素材を読み込む

片方の手だけにポーズを読み込みたい場合は、3D デッサン人形や 3D キャラクター素材のポーズを読み込みたい方向の腕の部位を [オブジェクト] サブツールでタップして選択します。

手のポーズ素材を読み込む方法は、全身のポーズ素材と同様です。



腰や頭など体の中央にある部位を選択している場合や特定の部位を選択していない場合、両方の手にポーズ素材が読み込まれます。

ハンドスキャナーを使う

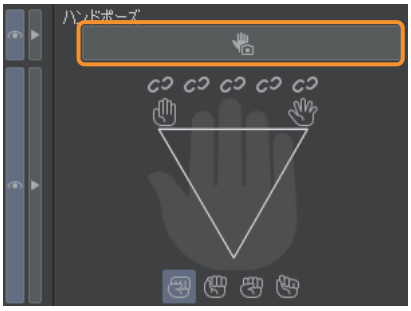
ハンドスキャナーは、端末のカメラを使用して手の動きを撮影し、リアルタイムな手のポーズを 3D デッサン人形や 3D キャラクター素材に適用できます。なお、ハンドスキャナーはカメラが搭載されていない端末では使用できません。

[オブジェクト] サブツールで、ハンドスキャナーを使用したい 3D デッサン人形または 3D キャラクター素材を選択します。

次のいずれかの方法でハンドスキャナーを実行します。

- 選択した 3D 素材のオブジェクトランチャーから [ハンドスキャナー（カメラ）] をタップすると、[ハンドスキャナー] ダイアログが表示されます。

- [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[ポーズ]カテゴリの[ハンドポーズ]にある、[ハンドスキャナー（カメラ）] をタップします。

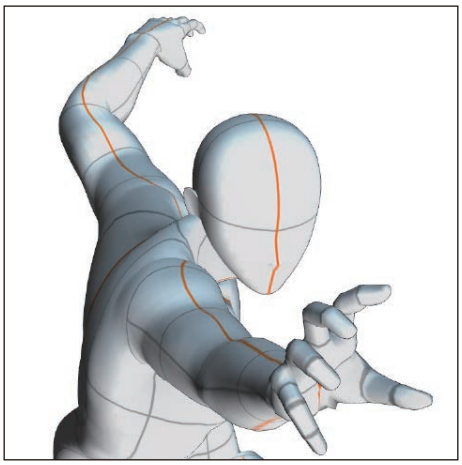


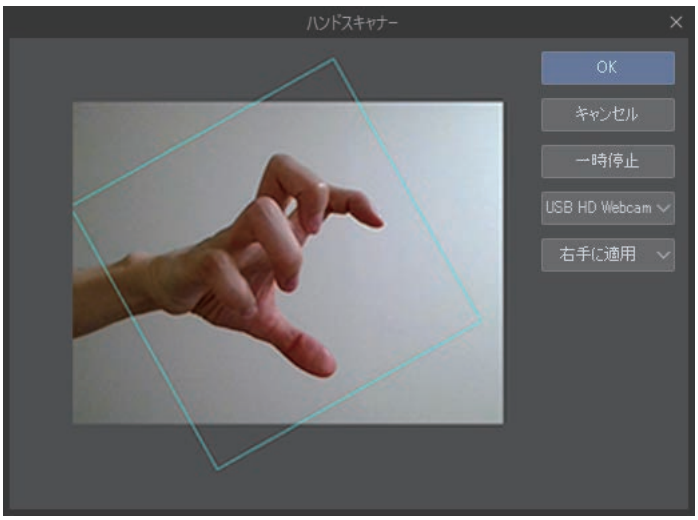
はじめて [ハンドスキャナー] を実行するときはメッセージが表示されます。[OK] をタップすると、[ハンドスキャナー] ダイアログが表示されます。

[ハンドスキャナー] ダイアログでは、カメラに映る手の動きに合わせてリアルタイムで 3D デッサン人形の手が動きます。

3D デッサン人形や 3D キャラクター素材の手のポーズを固定して確認するには、[一時停止] をタップします。タップした時点の手のポーズで固定されます。

[ハンドスキャナー] ダイアログの [OK] をタップすると、手のポーズを確定できます。

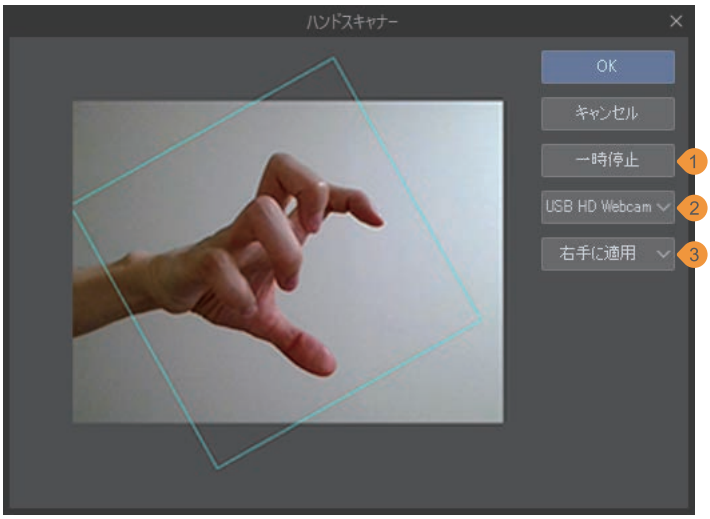




メモ

[ハンドスキャナー] ダイアログでは、片手だけに手のポーズを適用します。両手にポーズを適用したい場合は、片手にポーズを適用したあとに再度 [ハンドスキャナー] を使用してもう片方の手にポーズを設定します。

ハンドスキャナーダイアログ



① **一時停止 / 再開**

[一時停止] をタップすると、カメラの映像を一時停止して静止画で確認できます。[再開] をタップすると、撮影が再開します。

② **使用するカメラの選択**

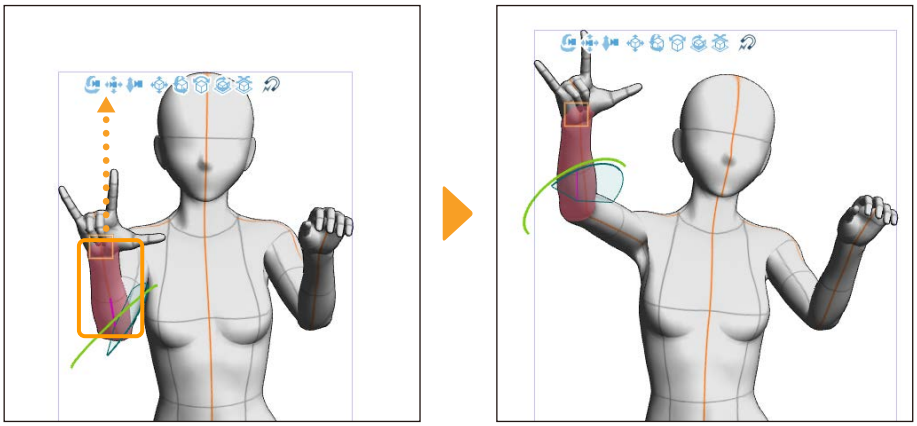
「(左右反転)」と表示されているカメラを選択すると、カメラの映像を左右反転して鏡のように撮影できます。

③ **右手に適用 / 左手に適用**

デッサン人形のどちらの手にポーズを反映するかを選択できます。[右手に適用] を選択すると 3D デッサン人形の右手に、[左手に適用] を選択すると 3D デッサン人形の左手にハンドポーズが反映されます。

部位を移動する

[オブジェクト] サブツールを選択し、3D デッサン人形や 3D キャラクター素材の部位をドラッグすると、部位を移動できます。



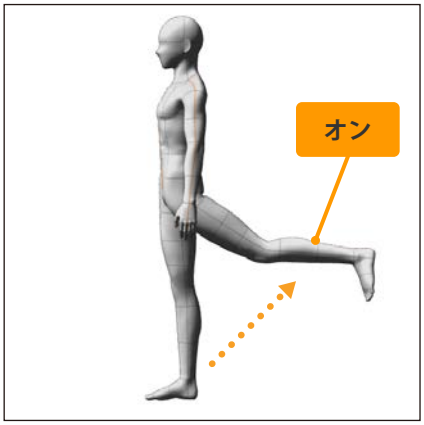
3D デッサン人形や 3D キャラクター素材は、腕・指・頭などの、人体の「部位」ごとに構成されています。部位には、「標準ボーン」が設定されています。人間の関節と同じように動きます。

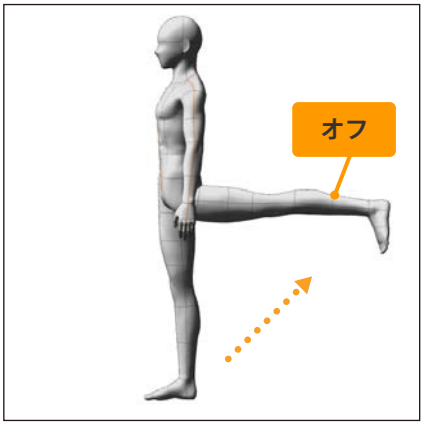
それぞれの部位のボーンは連結されているため、任意の部位を動かしたときに、他の部位も連動します。上の図では、右腕を上に上げると同時に、3D デッサン人形の顔や左腕も連動して傾いています。

ほかの部位が連動しないようにするには、『関節の固定と解除を切り替える』の方法で関節を固定するか、『マニピュレータを使って部位を回転する』の方法で部位を移動します。

関節角度制限

ペンやマウスなどで 3D デッサン人形や 3D キャラクター素材の部位をドラッグする場合、[サブツール詳細] パレットの『ポーズ』カテゴリの [関節角度制限] がオンになっていると、ボーンの曲がる範囲が人間の関節と同じように制限されます。





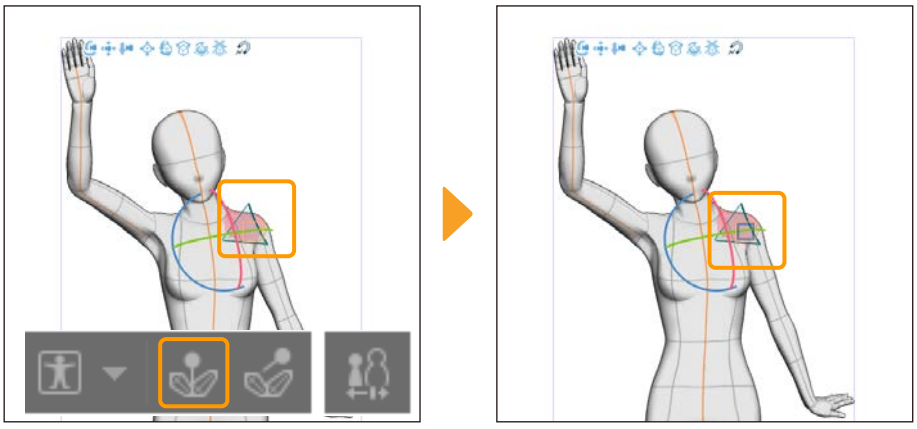
関節の固定と解除を切り替える

3D デッサン人形や 3D キャラクター素材の関節部分を固定できます。固定されている関節が支点になり、部位の移動や回転を行えます。3D デッサン人形や 3D キャラクター素材の関節部分を固定すると、部位の編集時にほかの部位への影響が少なくなり、ポーズがつけやすくなります。

メモ　関節の固定を設定していない場合は、「腰」の部分が固定された状態になっています。

関節を固定する

[オブジェクト] サブツールで、固定したい部位をタップして選択します。オブジェクトランチャーの [関節固定の切り替え] をタップすると、関節が固定されます。固定された関節には固定ポイント（青い四角）が表示されます。関節の固定は複数の部位に設定できます。



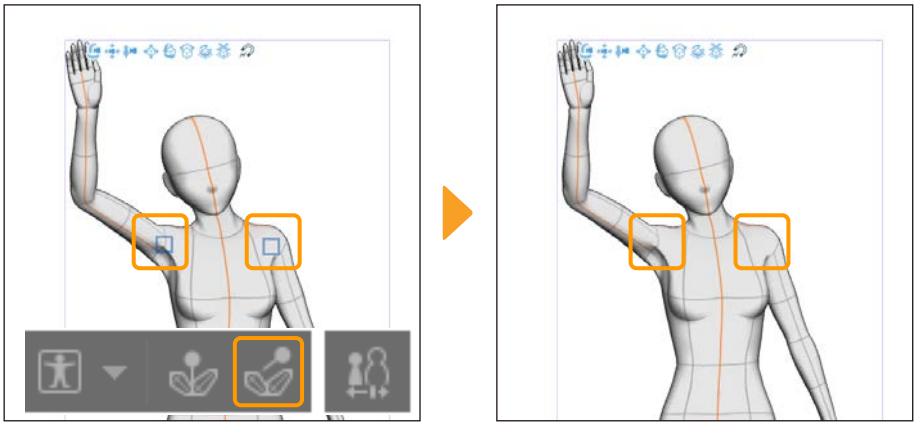
マウスを使用している場合は、固定したい部位を右クリックすると、関節を固定できます。また、[サブツール詳細] パレットの『ポーズ』カテゴリの [関節固定の切り替え] をタップしても、同様の操作を行えます。

メモ　「腰」や「胸」のように、1 つの部位に複数のボーンが設定されている場合があります。部位の連結部分の固定がうまくいかないときは、別の関節を固定してください。

関節の固定を解除する

[オブジェクト] サブツールで、固定された部位をタップして選択します。再度、オブジェクトランチャーの [関節固定の切り替え] をタップすると、関節の固定が解除されます。

または、オブジェクトランチャーの [すべての関節固定の解除] をタップすると、選択中の 3D デッサン人形や 3D キャラクターに設定されているすべての関節の固定を解除できます。

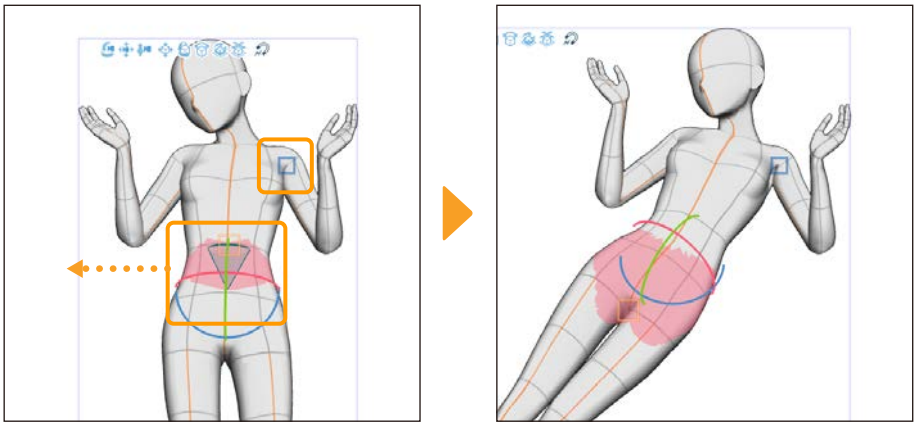


マウスを使用している場合は、固定を解除したい部位を右クリックします。複数の関節の固定をまとめて解除する場合は、キャンバスの何もない部分を右クリックします。また、[サブツール詳細] パレットの『ポーズ』カテゴリの [すべての関節固定の解除] をタップしても、同様の操作を行えます。

部位が固定される範囲

部位が固定される範囲は、固定した関節と、選択している部位の位置によって決まります。固定した関節を中心にして、選択している部位の反対側にある部位が固定されます。

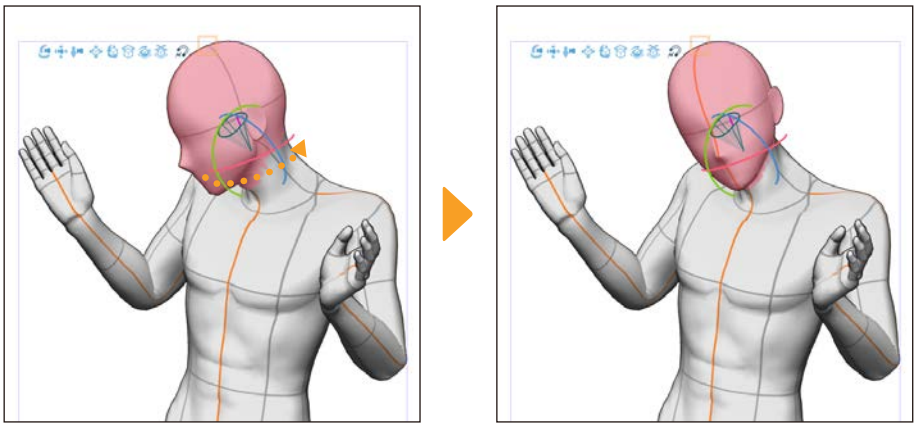
次の図では、左肩を固定して腰を移動しています。左肩から先の左ひじや左手は固定された状態です。



マニピュレータを使って部位を回転する

マニピュレータを表示して、3D デッサン人形や 3D キャラクター素材の部位を編集できます。

[オブジェクト] サブツールで編集したい部位をタップすると、マニピュレータが表示されます。マニピュレータに沿って部位を動かしたい方向にドラッグします。マニピュレータの方向に沿って、特定の部位だけを動かせます。

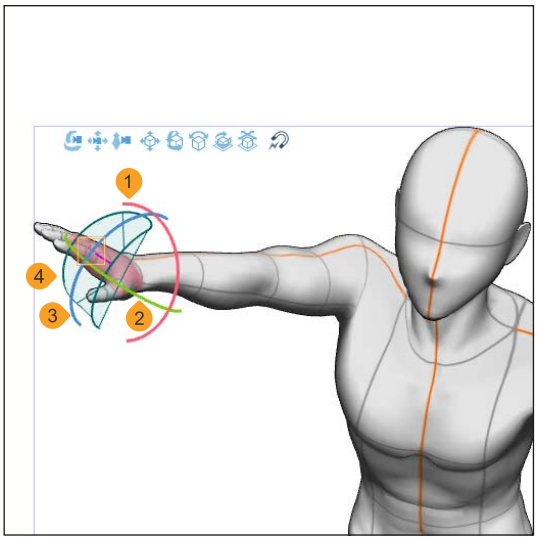


メモ

マニピュレータが表示されない場合は、アニメーションコントローラー表示に切り替わっています。再度、編集したい部位をタップすると、マニピュレータが表示されます。

マニピュレータの各部の名称

マニピュレータは、下記の方向に回転できます。ただし、選択した部位によっては回転や移動ができない方向があります。



① **ねじり回転（赤）**
赤のリングに沿ってドラッグすると、選択中の部位をリングの方向に回転できます。

② **曲げ回転（緑）**
緑のリングに沿ってドラッグすると、選択中の部位をリングの方向に回転できます。

③ **曲げ回転（青）**
青のリングに沿ってドラッグすると、選択中の部位をリングの方向に回転できます。

④ **可動領域**
部位を回転できる範囲が表示されます。Ver.1.5 互換の 3D キャラクター素材の場合、可動領域は表示されません。

メモ

マニピュレータの回転は、[サブツール詳細]; パレットの『配置』カテゴリの [部分回転] と連動します。ねじり回転（赤）が [X]、曲げ回転（緑）が [Y]、曲げ回転（青）が [Z] に相当します。

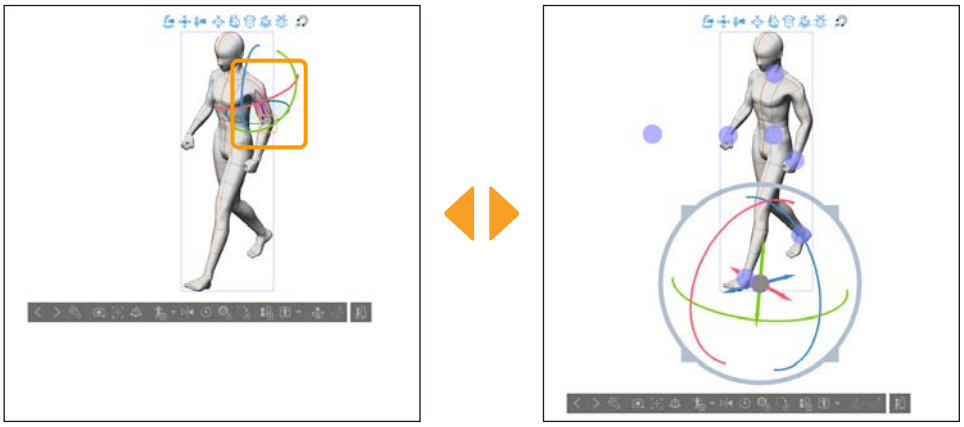
アニメーションコントローラーを使う

アニメーションコントローラーは、腰・右手・左手・目線のように、3D デッサン人形や 3D キャラクター素材の特定の範囲を操作するためのツールです。この操作方法の特徴は、「腰だけを動かす」、「目線だけを動かす」のように、特定の範囲だけを動かし、他の範囲を動かさないでポーズを付けられます。

メモ　アニメーションコントローラーを使用して、部位の移動や回転を行う場合、『関節角度制限』が無効になります。また、関節の固定も無効になります。

アニメーションコントローラーを表示する

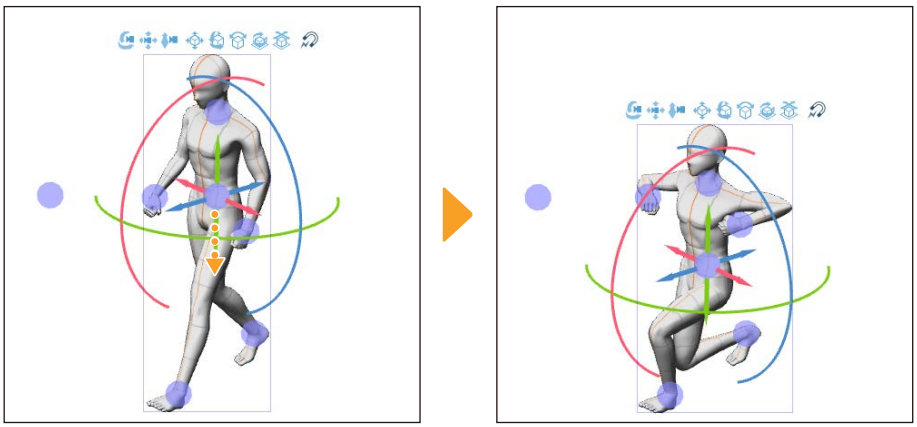
マニピュレータが表示されている部位をタップすると、アニメーションコントローラー表示に切り替わります。アニメーションコントローラーと同時に『ルートマニピュレーター』が表示されます。



元のマニピュレータ表示に戻すには、3D デッサン人形や 3D キャラクター素材の部位をタップします。

部位を移動する

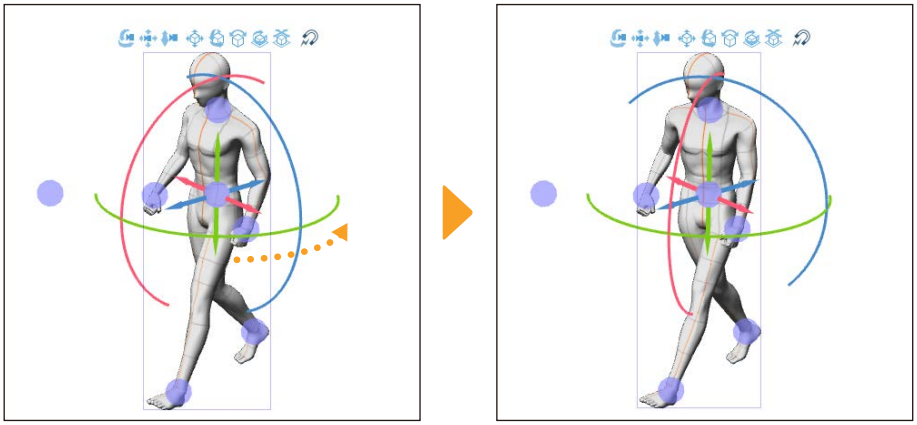
[オブジェクト] サブツールで、動かしたい範囲のアニメーションコントローラーをタップして選択します。アニメーションコントローラーをドラッグすると、特定の範囲の部位を移動できます。図では腰のアニメーションコントローラーをドラッグしています。



また、アニメーションコントローラー選択時に表示されるマニピュレータに沿うようにドラッグすると、マニピュレータの矢印の向きに合わせて移動できます。

部位を回転する

アニメーションコントローラー選択時に表示されるマニピュレータのリング部分に沿ってドラッグすると、部位を回転できます。



ポーズスキャナーで写真からポーズを読み取る

写真を読み込んで、画像内の人物のポーズを 3D キャラクター素材や 3D デッサン人形に付けられます。おおまかなポーズを作成するのに向いています。ポーズスキャナーで読み込める画像ファイルは、BMP・JPEG・PNG・TIFF・Targa です。タブレットの場合は、カメラで写真を撮影してポーズに適用することもできます。

写真は下記のように読み込まれます。

- 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。

!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。

ポーズスキャナーの使用方法は、次の 3 種類があります。

オブジェクトランチャーから読み込む

[オブジェクト] サブツールで選択した 3D デッサン人形や 3D キャラクター素材のオブジェクトランチャーから、ポーズスキャナーを使用できます。

Windows/macOS

[ポーズスキャナー（先行プレビュー）] をタップすると、ファイルを選択するダイアログが表示されます。使用したい写真を選択すると、3D デッサン人形や 3D キャラクター素材に写真のポーズが適用されます。

iPad

[ポーズスキャナー（カメラ）] をタップすると、端末のカメラが起動して写真を撮影できます。撮影した写真のポーズを 3D デッサン人形や 3D キャラクターに付けられます。

さらに [ポーズスキャナー（カメラ）] の隣のボタンをタップすると、[ポーズスキャナー（フォトライブラリ）] と [ポーズスキャナー（画像）] から、写真の読み込み方法を選択できます。

- [ポーズスキャナー（フォトライブラリ）] は、フォトライブラリが表示され、端末内の写真を選択できます。
- [ポーズスキャナー（画像）] は、ファイル App が表示され、端末内の写真を選択できます。

Android/Chromebook

[ポーズスキャナー（カメラ）] をタップすると、端末のカメラが起動して写真を撮影できます。撮影した写真のポーズを 3D デッサン人形や 3D キャラクターに付けられます。

さらに [ポーズスキャナー（カメラ）] の隣のボタンをタップすると、[ポーズスキャナー（ストレージ）] と [ポーズスキャナー（画像）] から、写真の読み込み方法を選択できます。

- [ポーズスキャナー（ストレージ）] は、OS のファイル管理アプリが表示され、端末内の写真を選択できます。
- [ポーズスキャナー（画像）] は、『ファイル操作・共有ダイアログ』が表示され、ダイアログ内の写真を選択できます。

ツールプロパティパレットから読み込む

[オブジェクト] サブツールで 3D デッサン人形や 3D キャラクター素材を選択すると、[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 [ポーズ] から、ポーズスキャナーを設定できます。

表示される項目は、OS により異なります。表示される項目やボタンをタップしたあとの操作方法は、『オブジェクトランチャーから読み込む』と同様です。

メニューコマンドから読み込む

[ファイル] メニュー→ [読み込み] からポーズスキャナーを実行できます。

- Windows/macOS は、[ポーズスキャナー（先行プレビュー）] を選択できます。
- iPad は、[ポーズスキャナー（画像）] · [ポーズスキャナー（カメラ）] · [ポーズスキャナー（フォトライブラリ）] から選択できます。
- Android/Chromebook は、[ポーズスキャナー（画像）] · [ポーズスキャナー（カメラ）] · [ポーズスキャナー（ストレージ）] から選択できます。

実行後に写真を選択する方法は『オブジェクトランチャーから読み込む』と同様です。なお、メニューコマンドを実行する前の状態により、写真を選択したあとの動作が異なります。

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

メニューコマンドから写真を読み込むと、選択中の 3D デッサン人形や 3D キャラクター素材にポーズを付けられます。

3D レイヤーを選択している場合

メニューコマンドから写真を読み込むと、『素材を追加するダイアログ』が表示されます。使用したい 3D デッサン人形を選択すると、ポーズが適用された 3D デッサン人形が 3D レイヤーに追加されます。

3D レイヤーを選択していない場合

メニューコマンドから写真を読み込むと、『素材を追加するダイアログ』が表示されます。使用したい 3D デッサン人形を選択すると、ポーズが適用された 3D デッサン人形が配置されている 3D レイヤーが新規作成されます。

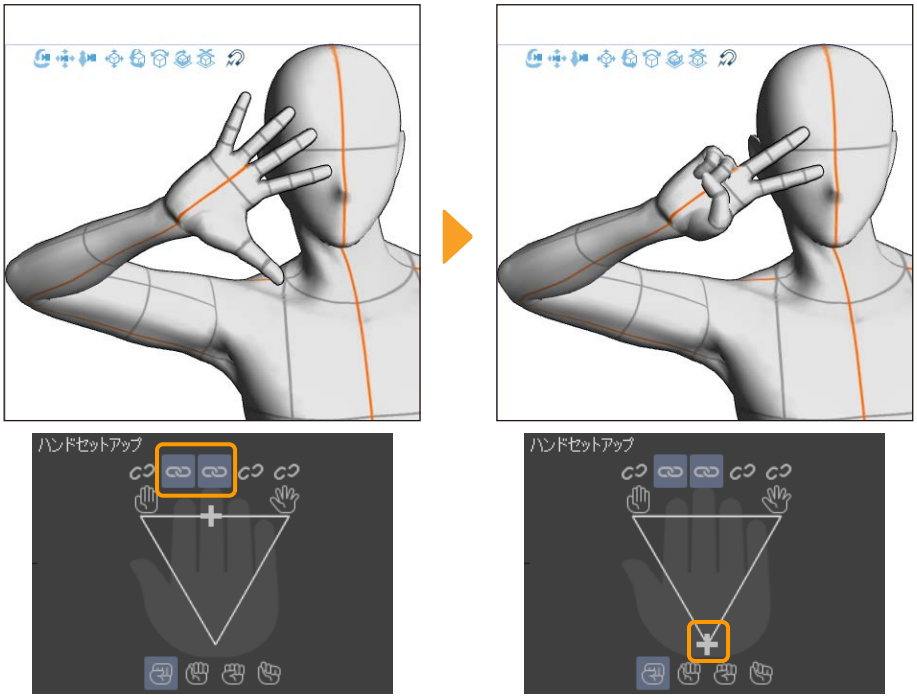
手のポーズを決める

[オブジェクト] サブツールで 3D デッサン人形や 3D キャラクター素材のポーズを指定したい方向の部位をタップして選択します。

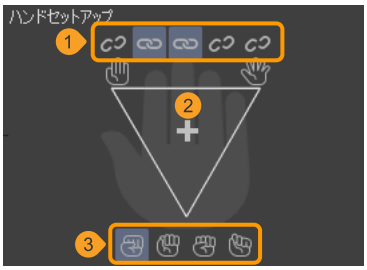
メモ　選択している部位により、ポーズが適用される手が変わります。腰や頭など体の中央にある部位を選択している場合や特定の部位を選択していない場合、両手に反映されます。

[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットのハンドセットアップを使用して、手のポーズを編集します。ここでは開いている状態の手に対して、人差し指と中指を除いて手を握るようにポーズを設定します。

人差し指と中指だけ編集できないように、アイコンをタップしてロックします。ハンドコントローラーの [+] を下の方にドラッグすると、ロックした指以外が閉じます。



ハンドセットアップの設定項目



① 指のロック

ハンドコントローラーで編集を行うときに、指の動きをロックできます。指ごとにロックを設定できます。左から順番に、親指・人差し指・中指。薬指・小指です。

② ハンドコントローラー

[+] をドラッグすると、手の開き具合を調節できます。

左側に移動すると、指が内側に寄ります。右側に移動すると、指が外側に広がり、指と指の間が開きます。

上側に移動すると、手が開きます。下側に移動すると、手が閉じます。

③ 握り方のプリセット

アイコンをタップすると、ハンドコントローラーを下に移動したときの手の握り方を 4 種類から選択できます。

ポーズを素材として登録する【PRO/EX】

3D デッサン人形や 3D キャラクター素材に設定したポーズを、ポーズ素材として [素材] パレットに登録できます。登録したポーズ素材は、別のキャンバスで繰り返し使用できます。

[オブジェクト] サブツールで、ポーズを設定した 3D デッサン人形や 3D キャラクター素材を選択し、次のいずれかの方法でポーズ素材を登録できます。

オブジェクトランチャーから登録する

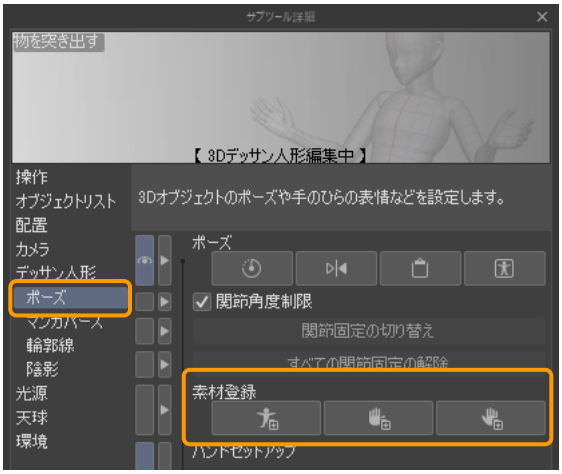
[全身のポーズを素材登録] をタップすると、『素材のプロパティダイアログ【PRO/EX】』が表示されます。素材名や保存先を指定して、[OK] をタップすると、[素材] パレットにポーズ素材として登録できます。

さらに [全身のポーズを素材登録] の隣のボタンをタップすると、[右手のポーズを素材登録] と [左手のポーズを素材登録] を選択でき、手のポーズだけを素材登録できます。選択したあとの登録方法は、全身のポーズと同様です。手のポーズ素材は、登録した手に関係なく、左右どちらの手にも使用できます。

サブツール詳細パレットから登録する

[サブツール詳細] パレットの『ポーズ』カテゴリを選択し、[素材登録] からポーズを登録できます。

左から、[全身のポーズを素材登録] ・[左手のポーズを素材登録] ・[右手のポーズを素材登録] です。登録したいポーズに合わせて、ボタンをタップすると、『素材のプロパティダイアログ【PRO/EX】』が表示されます。素材名や保存先を指定して、[OK] をタップすると、[素材] パレットにポーズ素材を登録できます。



天球素材を編集する

CLIP STUDIO PAINT の天球素材は、[オブジェクト] サブツール [サブツール詳細] パレットを使用して、表示を調整のほか、画像の読み込みや書き出しなどを行えます。

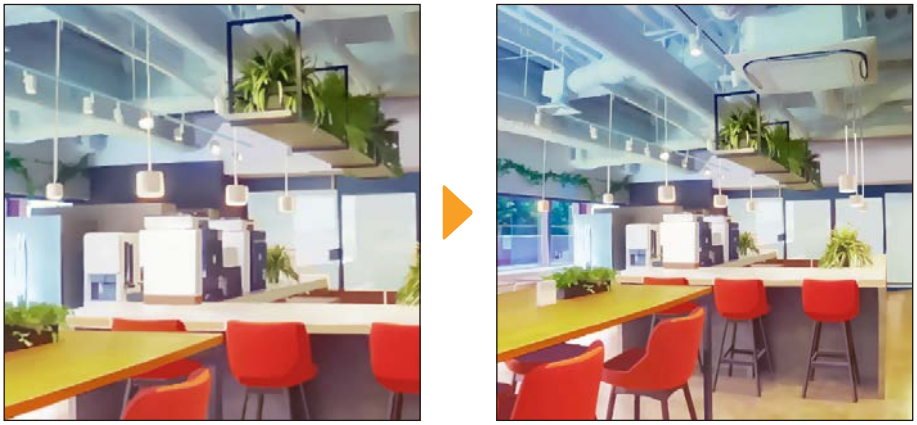
- [オブジェクト] サブツールや [オブジェクトリスト] で天球素材を選択すると、[ツールプロパティ] パレットに天球に関する項目が表示されます。[サブツール詳細] パレットの場合は、[配置] カテゴリに天球に関する項目が表示されます。
- ほかの 3D 素材を選択している場合は、[サブツール詳細] パレットの『天球』カテゴリで天球素材に関する設定を行えます。

天球素材の表示を調整する

天球素材の表示範囲は、[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットの次の項目で調整できます。

魚眼パース

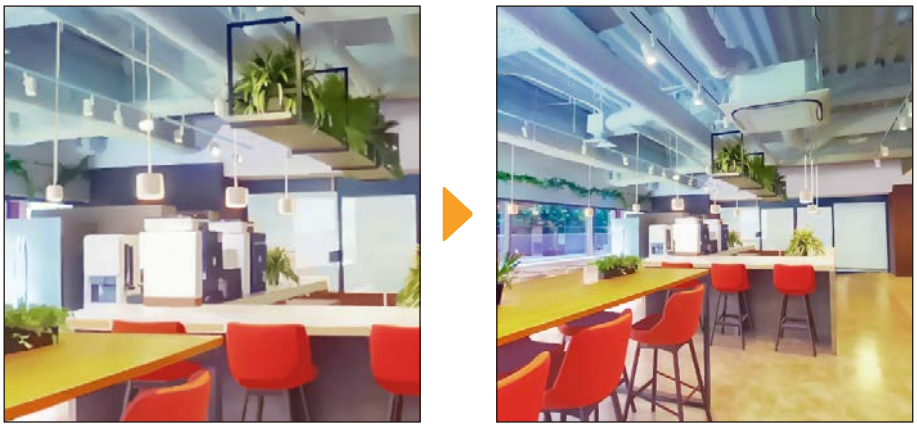
[サブツール詳細] パレットの『天球』カテゴリや天球素材選択時の [ツールプロパティ] パレットの [魚眼パース] を設定すると、天球だけに魚眼的な歪曲収差をかけられます。数値を大きくするほど、天球の画角が広くなり、キャンバスに表示される範囲が広がります。ただし、端にゆがみが発生する場合があります。



パース

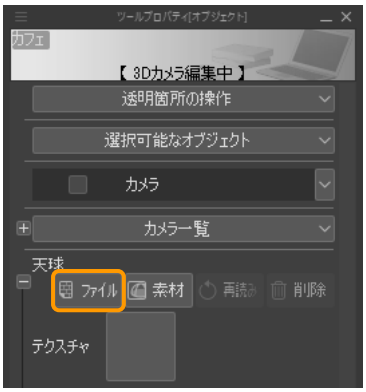
[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットの『カメラ』カテゴリの [パース] を設定すると、3D レイヤー全体のパースを調整でき、表示される範囲を変更できます。

同じ 3D レイヤー内すべてに影響するため、数値を大きくしすぎると、ほかの 3D 素材の表示がゆがむ場合があります。



天球画像を読み込む

3D レイヤー選択時の [ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットの『天球』カテゴリの [ファイル] をタップすると、ファイルを開くダイアログが表示されます。画像ファイルを選択すると、天球として 3D レイヤーに画像を読み込めます。



読み込めるファイル形式は、CLIP STUDIO FORMAT（拡張子：clip）・bmp・jpg・tga・png・tiff・Adobe Photoshop ドキュメント（拡張子：psd）・Adobe Photoshop ビッグドキュメント（拡張子：psb）です。

360 度画像が撮影できるカメラの写真や、3D ソフトで書き出せるエクイレクタングラー（正距円筒）図法の画像を読み込むと、天球画像がきれいに読み込めます。

また、[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットから書き出した展開図も読み込めます。展開図の書き出し方法は、次の『展開図を書き出す』を参照してください。

天球画像を更新する

[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『天球』カテゴリの [更新] をタップすると、天球として読み込んだ画像ファイルを再読み込みできます。

画像を読み込んだあとに、別のキャンバスやアプリケーションなどで画像の編集を行ったときに、[更新] をタップすると再読み込みできます。天球の見え方を確認しながら、元の画像を編集したい場合に便利です。

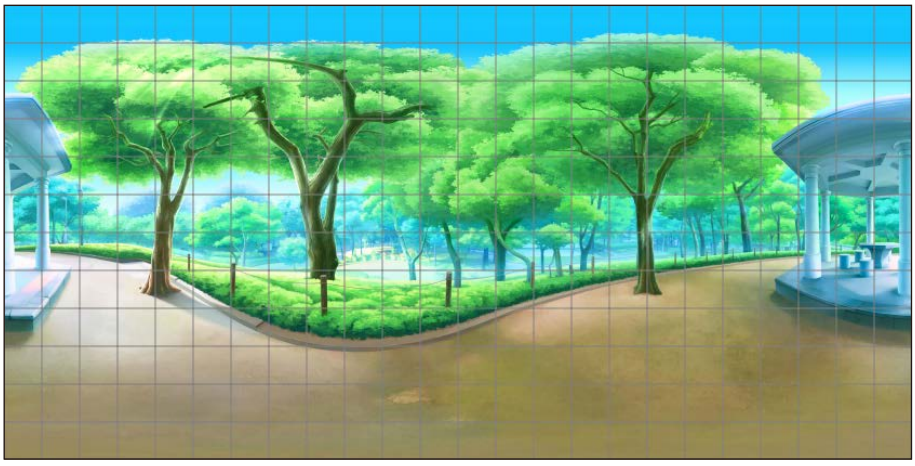
展開図を書き出す

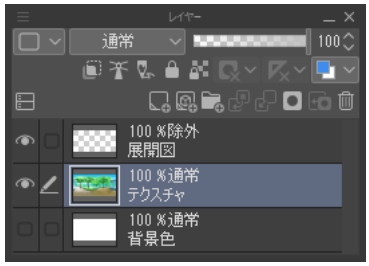
天球素材や、3D 素材を配置した 3D レイヤー全体を天球用の展開図（パノラマ画像）として書き出せます。

天球に設定されている画像を書き出す

[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『天球』カテゴリの [展開図] の [書き出し] をタップすると、天球素材や天球として読み込んだ画像を天球用の展開図として、CLIP STUDIO FORMAT（拡張子：clip）のファイルを書き出せます。

書き出した展開図のファイルは、天球の画像が反映された「テクスチャ」、単色で塗りつぶされた「背景色」、編集の目安になる格子状のガイド線のある「展開図」の 3 種類のラスターレイヤーに分割されます。

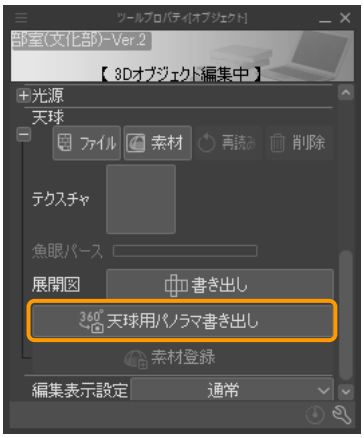




3D レイヤーを展開図として書き出す

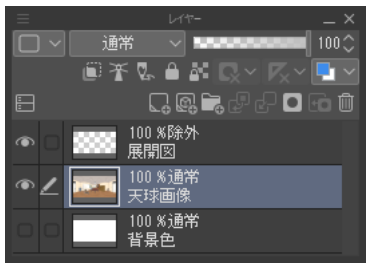
3D 素材を配置した 3D レイヤー全体を、天球用の展開図に書き出せます。

[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『天球』カテゴリの [天球用パノラマ書き出し] をタップすると天球用の展開図として、CLIP STUDIO FORMAT（拡張子：clip）として書き出せます。



書き出した展開図のファイルのレイヤー構成は、『天球に設定されている画像を書き出す』と同様です。「テクスチャ」に配置した 3D 素材が反映されます。3D レイヤーは、次のように反映されます。

- 3D レイヤーのカメラの位置を中心にカメラの向いている水平方向が正面になります。
- カメラの [ロール] の設定や上下方向の傾きは、リセットされた状態になります。
- 3D レイヤー上に何も配置されていない部分は、透明として出力されます。



メモ

カメラの位置については、[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットで設定できます。詳しくは『カメラ』を参照してください。

天球を素材登録する【PRO/EX】

天球として読み込んだ画像を天球素材として登録できます。

[オブジェクト] サブツールで天球素材を選択し、次のいずれかの操作を行います。

- オブジェクトランチャーの [天球を素材登録] をタップします。
- [ツールプロパティ] パレットの [天球] から [素材登録] をタップします。
- [サブツール詳細] パレットの『カメラ』カテゴリから [素材登録] をタップします。[天球] カテゴリが表示されていない場合は、[配置] カテゴリの [素材登録] をタップします。

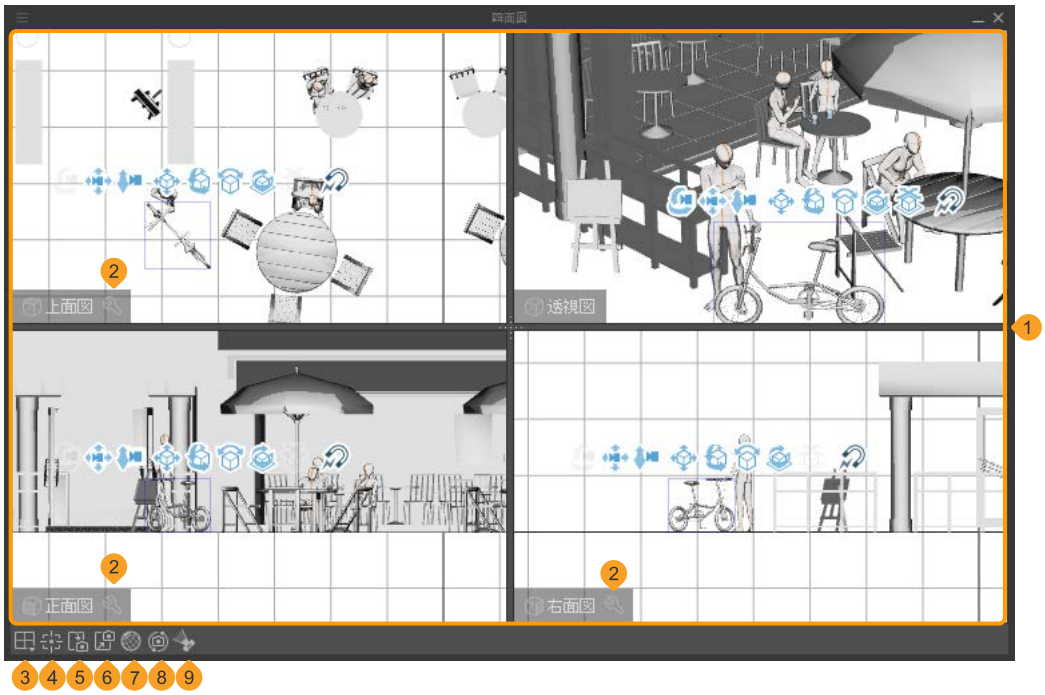
『素材のプロパティダイアログ【PRO/EX】』が表示されます。素材名や保存先を指定して、[OK] をタップすると、[素材] パレットに天球素材を登録できます。

四面図パレット【EX】

3D レイヤーを選択したときに、4 方向から 3D 空間を表示するパレットです。複数の素材を配置するときに、さまざまなアングルを同時に確認できて便利です。

また、3D レイヤーのカメラの位置や注視点の位置を変更できます。[四面図] パレット上で変更したカメラの位置は、キャンバスに反映できます。キャンバス上でカメラの位置を変更した場合も、[四面図] パレットに反映できます。

メモ　Ver.1.5 互換の 3D レイヤーを選択している場合は、[四面図] パレットを使用できません。



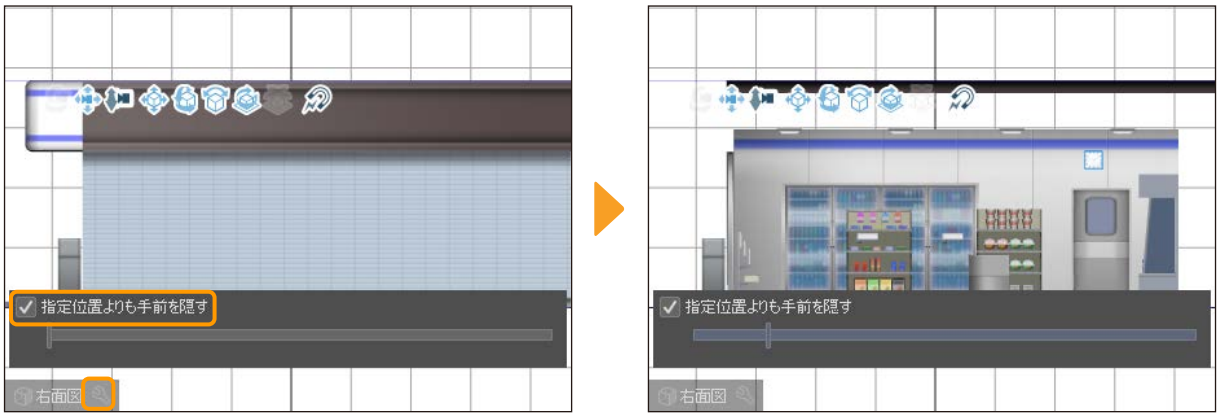
① 四面図

4 種類の投影図を表示できます。透視図のほか、正投影図を 3 種類表示できます。正投影図には、[上面図] ・[下面図] ・[左面図] ・[右面図] ・[正面図] ・[背面図] があります。なお、正投影図に天球素材は表示されません。

投影図の配置や表示する正投影図は、[投影を選択] を使用すると、変更できます。

② ビューの設定

スパナのアイコンをタップすると、スライダーが表示されます。[指定位置よりも手前を隠す] をオンにすると、スライダーで表示する面の位置を変更できます。



③ 投影を選択

タップすると、ビューの配置一覧が表示されます。投影図の配置や表示する正投影図の種類を選択できます。

④ **ビューを編集対象に合わせる**

選択中の 3D 素材が、四面図のビューの中央に収まるよう、四面図のカメラの位置を調整できます。なお、[透視図とキャンバスを同期する] がオンに設定されている場合は実行できません。

⑤ **キャンバスのカメラを透視図に反映**

タップすると、キャンバスのカメラの位置・向き・画角を透視図に反映できます。ただし、[ツールプロパティ] パレットの [ロール] の設定は反映されません。なお、[透視図とキャンバスを同期する] がオンに設定されている場合は実行できません。

⑥ **透視図のカメラをキャンバスに反映**

タップすると、透視図のカメラの位置・向き・画角をキャンバスに反映できます。ただし、[ツールプロパティ] パレットの [ロール] は「0」に設定されます。なお、[透視図とキャンバスを同期する] がオンに設定されている場合は実行できません。

⑦ **面の境界線を表示する【Windows/macOS】**

オンにすると、[四面図] パレット上の 3D 素材に面の境界線を表示できます。タップで表示・非表示を切り替えられます。キャンバス上の 3D 素材の表示は変わりません。

⑧ **透視図とキャンバスを同期する**

タップすると、透視図のカメラとキャンバスのカメラの設定を同期できます。

オンにすると、一方のカメラの設定を変更すると、もう一方のカメラにも変更内容が反映できます。オンにした直後は、キャンバスのカメラの設定を透視図のカメラに反映します。

オフにすると、透視図とキャンバスで、別々にカメラを設定できます。

⑨ **カメラと表示範囲を常に表示する**

詳しくは『カメラオブジェクトを表示する』を参照してください。

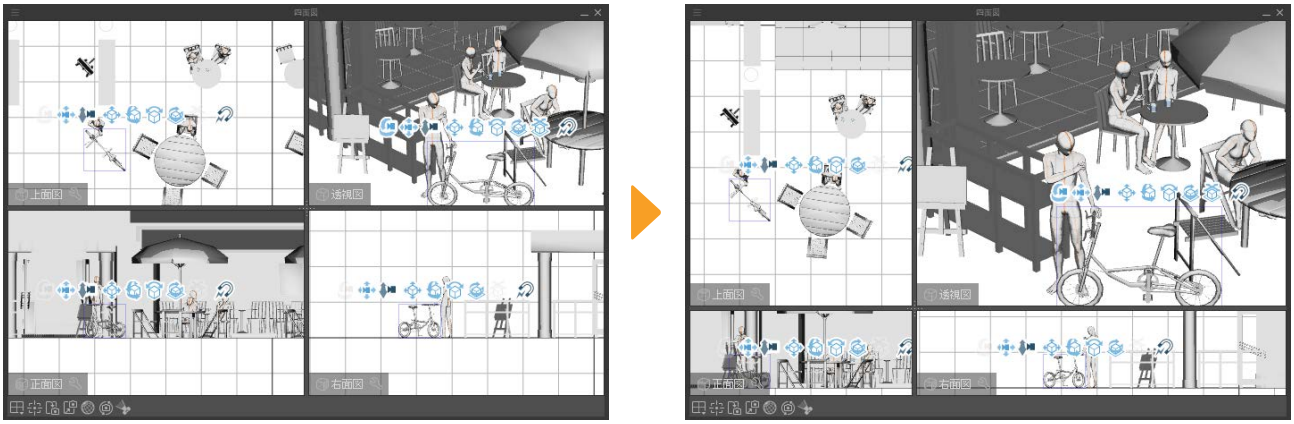
四面図パレットを表示するには

Windows/macOS/ タブレットから [四面図] パレットの表示を切り替えるには、[ウィンドウ] メニュー→ [四面図] を選択します。

四面図の表示を変更する

分割位置を変更する

投影図の境界をドラッグすると、投影図のビューサイズを変更できます。



投影図のビューのサイズを均等にする

投影図の境界の中心（縦と横の線が交わる部分）をダブルタップします。

または、[四面図] パレットのメニューから [分割位置を初期状態に戻す] を選択しても、投影図のビューのサイズを均等にできます。

投影図のビューのサイズを上下均等にする

投影図の上下の境界をダブルタップします。

投影図のビューのサイズを左右均等にする

投影図の左右の境界をダブルタップします。

正投影図の表示を変更する

正投影図に表示されている 3D 素材の移動マニピュレータを使用すると、正投影図の表示を変更できます。正投影図の表示を変更すると、ほかの正投影図にも変更が反映されます。なお、キャンバスや透視図には、正投影図の変更は反映されません。

移動マニピュレータの使用方法は、キャンバスの移動マニピュレータと同様です。機能を切り替える方法については、『操作モードを切り替える』を参照してください。なお、正投影図で使用できる機能は、下記の 2 点です。

カメラの平行移動

操作方法については『カメラの平行移動』を参照してください。

カメラの前後移動

操作方法については『カメラの前後移動』を参照してください。

透視図の表示を変更する

透視図の表示を変更する方法は、キャンバスのカメラアングルを変更する方法と同様です。詳しくは『移動マニピュレータを使う』を参照してください。

[透視図とキャンバスを同期する] がオンになっている場合は、キャンバス上のカメラアングルを変更すると、透視図の表示も変更できます。カメラアングルの変更方法については『カメラアングルを決める』を参照してください。

コマンドバーの表示

[四面図] パレットのメニューから [コマンドバーの表示] を選択すると、四面図の下にあるボタンの表示・非表示を切り替えられます。

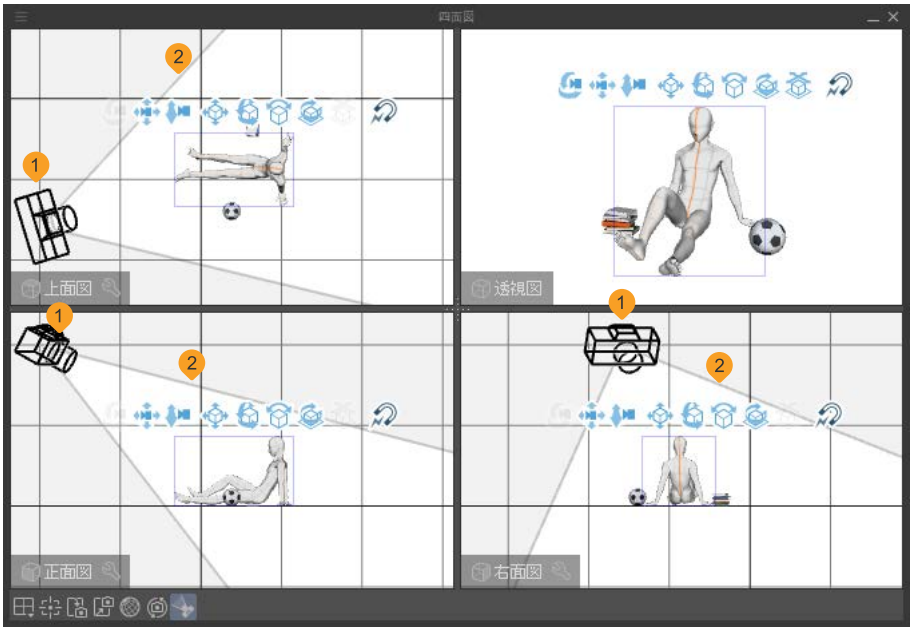
四面図パレットでカメラアングルを設定する

[四面図] パレットのカメラオブジェクトや注視点オブジェクトを使用して、キャンバスのカメラの位置や角度を変更できます。

カメラオブジェクトを表示する

カメラオブジェクトや注視点オブジェクトを使用するには、[オブジェクト] サブツールを選択し、[四面図] パレットの [カメラと表示範囲を常に表示する] をオンにします。

[四面図] パレットに、カメラオブジェクトとカメラの表示範囲が表示されます。なお、[透視図とキャンバスを同期する] がオンに設定されている場合、透視図にカメラオブジェクトが表示されません。



① **カメラオブジェクト**

キャンバスのカメラの位置や角度を示します。マニピュレータを表示してドラッグすると、カメラの位置を変更できます。操作方法については『カメラオブジェクトを操作する』を参照してください。

② **カメラの表示範囲**

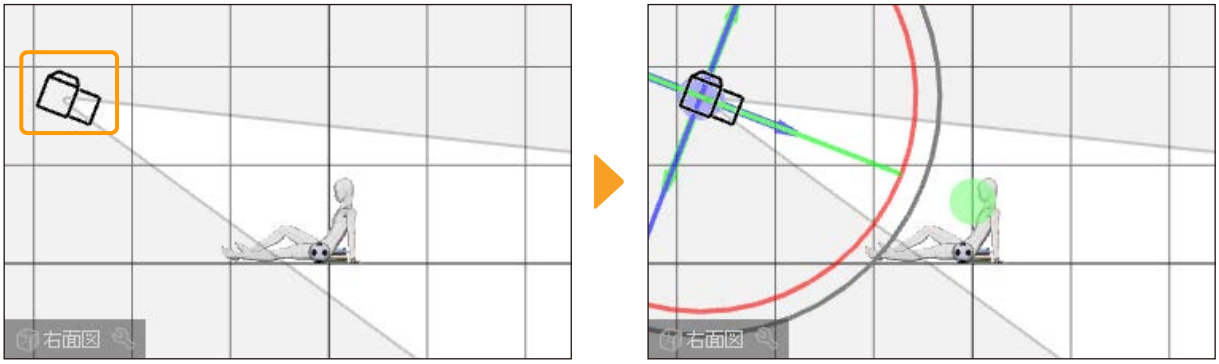
カメラが表示する範囲を示します。[四面図] パレット上で白く表示されている範囲が、キャンバスに表示されます。

メモ

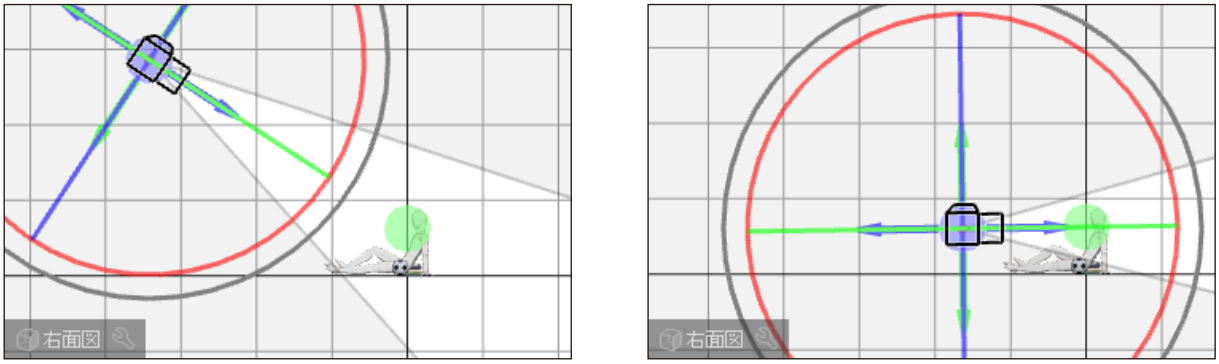
[ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットのオブジェクトリストから [カメラ] を選択しても、カメラオブジェクトと表示範囲を表示できます。

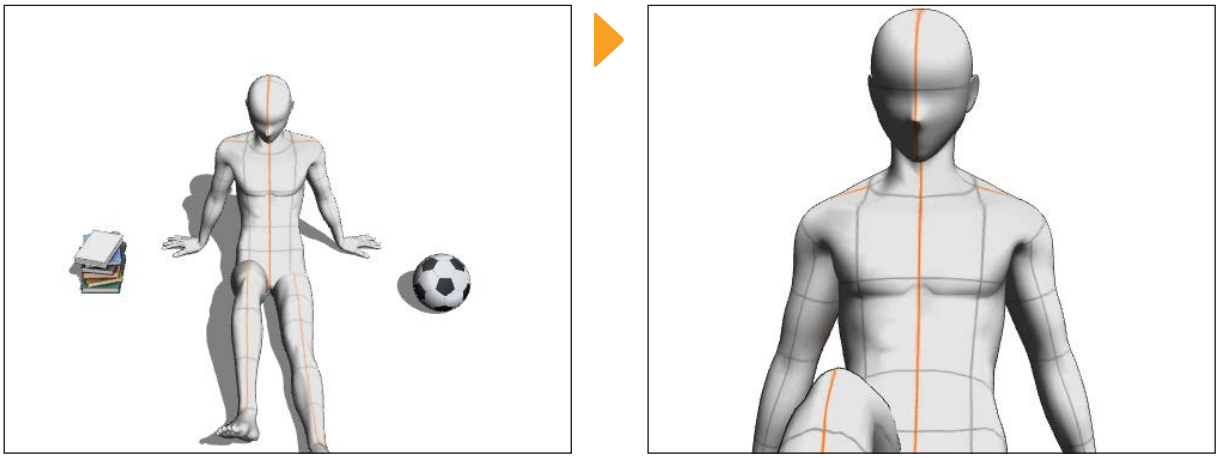
カメラオブジェクトを操作する

カメラオブジェクトをタップすると、カメラオブジェクトのマニピュレータと注視点オブジェクトが表示されます。



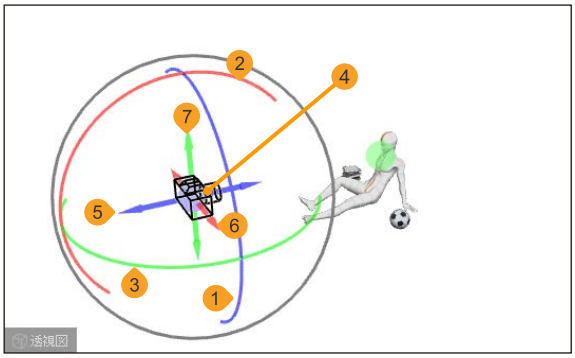
カメラオブジェクトのマニピュレータにマウスカーソルを合わせて、カメラを動かしたい方向にドラッグします。





カメラオブジェクトを操作すると、カメラの位置や角度を変更できますが、注視点の位置は変更されません。カメラは注視点の方向を向いています。

カメラオブジェクトのマニピュレータ



メモ

カメラオブジェクトのマニピュレータの設定時に変更される [ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットの各項目については、『カメラ』を参照してください。

① **ロール回転**

青のリングに沿ってドラッグします。カメラの位置と注視点を固定したまま、カメラがリングの方向に回転します。回転した角度に合わせて、[ツールプロパティ] パレットの [ロール] の値が変更されます。

② **縦に回転**

赤のリングに沿ってドラッグします。カメラが矢印の方向に回転すると同時に、注視点が移動します。

回転した方向に合わせて、[サブツール詳細] パレットの [注視点位置] の値が変更されます。

③ **横に回転**

緑のリングに沿ってドラッグします。カメラが矢印の方向に回転すると同時に、注視点が移動します。

回転した方向に合わせて、[サブツール詳細] パレットの [注視点位置] の値が変更されます。

④ **コントローラー**

コントローラー（青い円）をドラッグすると、注視点の位置を固定したまま、カメラがドラッグした方向に移動します。

移動した方向に合わせて、[ツールプロパティ] パレットの [カメラ位置] の値が変更されます。

⑤ **前後に移動**

青の矢印に沿ってドラッグすると、注視点の位置を固定したまま、カメラが矢印の方向に移動します。

移動した方向に合わせて、[ツールプロパティ] パレットの [カメラ位置] の値が変更されます。

⑥ **左右に移動**

赤の矢印に沿ってドラッグすると、注視点の位置を固定したまま、カメラが矢印の方向に移動します。

移動した方向に合わせて、[ツールプロパティ] パレットの [カメラ位置] の値が変更されます。

⑦ **上下に移動**

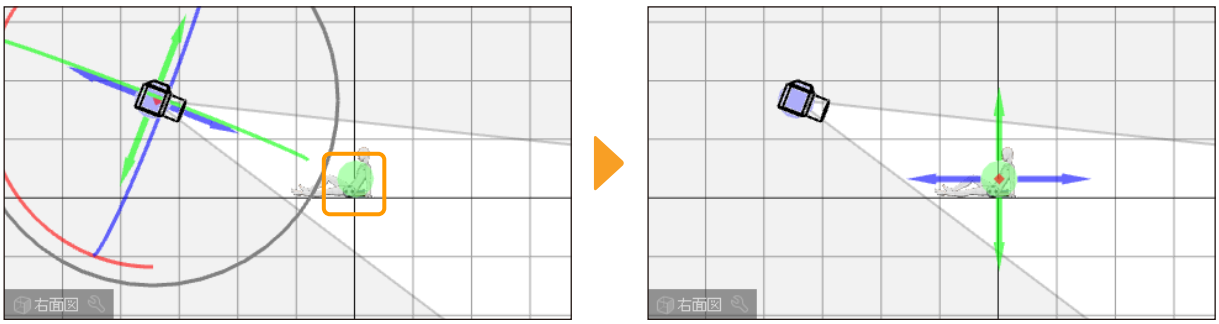
緑の矢印に沿ってドラッグすると、注視点の位置を固定したまま、カメラが矢印の方向に移動します。

移動した方向に合わせて、[ツールプロパティ] パレットの [カメラ位置] の値が変更されます。

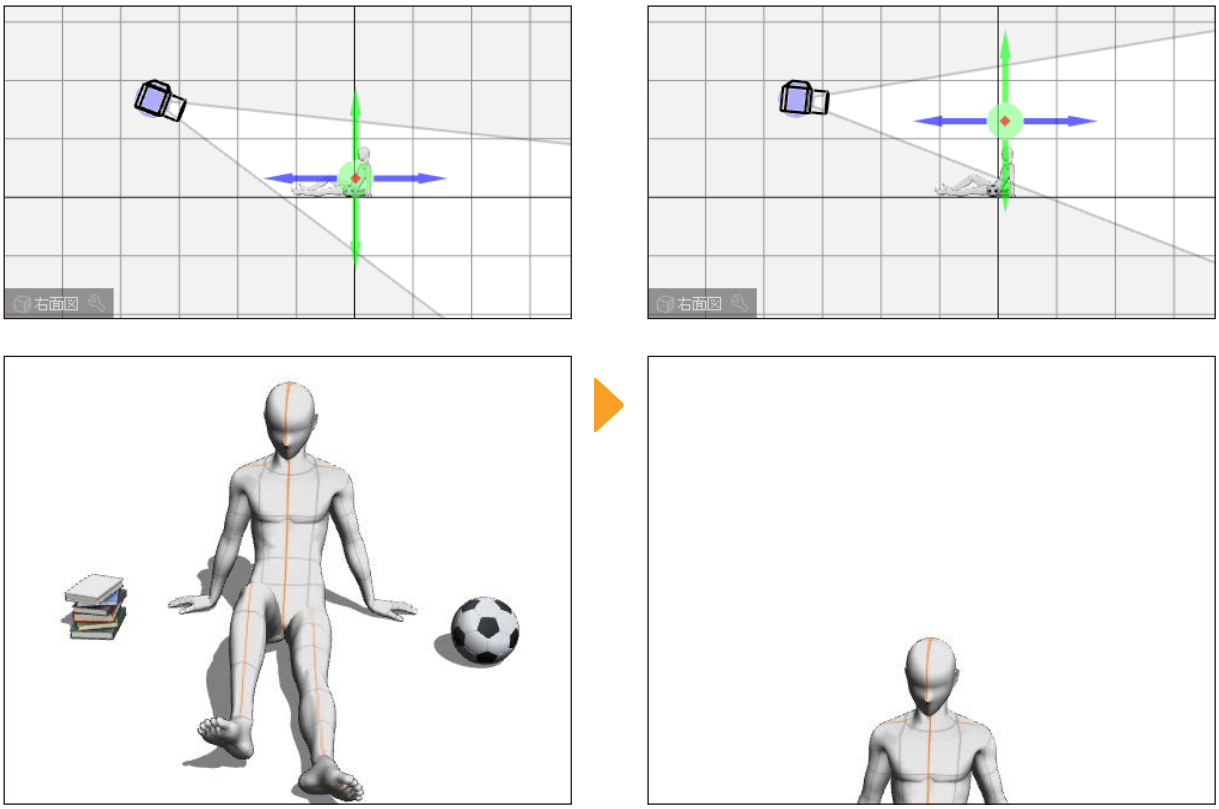
注視点の位置を変更する

注視点とは、カメラの視線の先を示す点です。注視点オブジェクトにマニピュレータを表示して、注視点の位置を変更できます。注視点の位置を変更すると同時に、カメラの角度も変更されます。

注視点オブジェクトをタップすると、注視点オブジェクトのマニピュレータが表示されます。

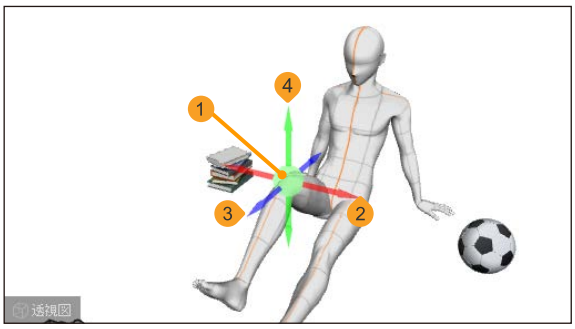


[注視点オブジェクト] のマニピュレータにマウスカーソルを合わせて、注視点を動かしたい方向にドラッグします。注視点に合わせて、キャンバスのカメラの角度が変わります。



注視点オブジェクトのマニピュレータ

注視点オブジェクトのマニピュレータを操作すると、[サブツール詳細] パレットの [注視点位置] の値が変更されます。



メモ　注視点オブジェクトのマニピュレータの設定時に変更される [注視点位置] については、『カメラ』を参照してください。

① **注視点オブジェクト**
ドラッグすると、注視点がドラッグした方向に移動します。

② **左右に移動**
赤の矢印に沿ってドラッグすると、注視点が矢印の方向に移動します。移動した方向に合わせて、[サブツール詳細] パレットの [注視点位置] の [X] の数値が変更されます。

③ **前後に移動**
青の矢印に沿ってドラッグすると、注視点が矢印の方向に移動します。移動した方向に合わせて、[サブツール詳細] パレットの [注視点位置] の [Z] の数値が変更されます。

④ **上下に移動**
緑の矢印に沿ってドラッグすると、注視点が矢印の方向に移動します。移動した方向に合わせて、[サブツール詳細] パレットの [注視点位置] の [Y] の数値が変更されます。

インターフェースをカスタマイズする

CLIP STUDIO PAINT のインターフェースをカスタマイズする方法を紹介します。カスタマイズしたインターフェースを登録して用途ごとに切り替えて使用することも可能です。

- コマンドバー
- パレット
- タイトルバーとメニューバーを隠す
- ツールの配置をカスタマイズ
- クイックアクセスパレット【PRO/EX】
- ワークスペースを登録・管理する

コマンドバー

CLIP STUDIO PAINT の各種機能のアイコンが並んでいる部分を「コマンドバー」といいます。コマンドバーの各ボタンをタップすると、各種機能を実行できます。初期設定のコマンドバーで使用できる機能は下記のとおりです。

Windows/macOS

① **CLIP STUDIO を開く**
付属のポータルアプリケーション「CLIP STUDIO」を表示できます。CLIP STUDIO は、創作活動をサポートすることを目的としたアプリケーションです。

② **新規**
『新規キャンバスを作成する』を参照してください。

③ **開く**
『ファイルを開く』を参照してください。

④ **保存**
『編集中のファイルを保存する』を参照してください。

⑤ **取り消し**
『取り消し』を参照してください。

⑥ **やり直し**
『やり直し』を参照してください。

⑦ **消去**
『描画を消去する』を参照してください。

⑧ **選択範囲外を消去**
『選択範囲外を消去』を参照してください。

⑨ **塗りつぶし**
『塗りつぶし』を参照してください。

⑩ **拡大・縮小・回転**
『拡大・縮小』と『回転』を参照してください。

⑪ **選択を解除**
『選択範囲を解除する』を参照してください。

⑫ **選択範囲を反転**
『選択範囲を反転』を参照してください。

⑬ **選択範囲の境界線を表示**
選択範囲の境界を示す破線の表示・非表示を切り替えられます。

⑭ **定規にスナップ【PRO/EX】**
『定規にスナップさせる』を参照してください。

⑮ **特殊定規にスナップ【PRO/EX】**
『定規にスナップさせる』を参照してください。

⑯ **グリッドにスナップ【PRO/EX】**
『定規にスナップさせる』を参照してください。

⑰ **スマートフォンを接続**
スマートフォンを接続して、『コンパニオンモード』を使用できます。

⑱ **CLIP STUDIO PAINT サポート**
Web ブラウザが開き、CLIP STUDIO PAINT のサポートサイトを表示できます。

メモ

タッチジェスチャー操作に対応した Windows タブレットの場合は、通常のボタンに加えて、『タブレット』と同じボタンが表示されます。

タブレット

タブレットのコマンドバーに表示されるボタンは、Windows や macOS と同様です。一部タブレット独自のボタンがあります。

① **アプリケーションメニューを表示**
『メニューを実行する』を参照してください。

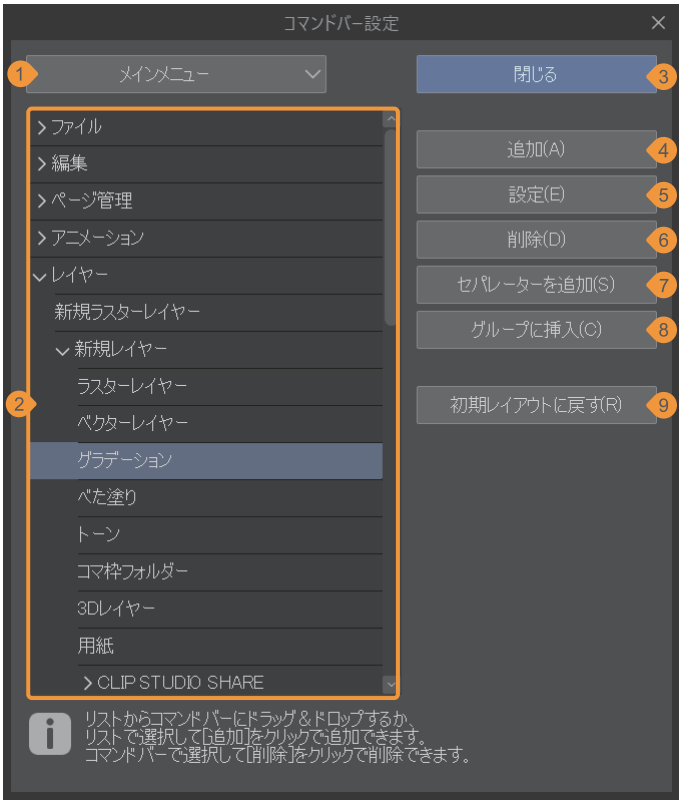
② **指とペンで異なるツールを使用**
『ツール操作・タッチ操作の切り替え』を参照してください。

コマンドバー設定【PRO/EX】

PRO/EX では、[コマンドバー設定] ダイアログを表示して、コマンドバーに機能を登録したり、ボタンを削除したりできます。[コマンドバー設定] ダイアログは、次のいずれかの操作から表示できます。

- コマンドバーからコンテキストメニューを表示して、[コマンドバー設定] を選択します。
- Windows の場合は、[ファイル] メニュー→ [コマンドバー設定] を選択します。
- MacOS/ タブレットの場合は、[CLIP STUDIO PAINT] メニュー→ [コマンドバー設定] を選択します。

コマンドバー設定ダイアログ



① **設定領域**

設定領域を選択すると、リストの表示が切り替わります。[メインメニュー] · [ポップアップパレット] · [オプション] · [ツール] · [オートアクション] · [描画色] から選択できます。

[描画色] を選択した場合は、『色の設定ダイアログ』が表示され、コマンドバーに登録したい色を選択できます。

メモ **ポップアップパレットとは、コマンドバーの近くにパレットをポップアップ表示する機能です。**

② **リスト**

設定領域で選択した機能の一覧が表示されます。コマンドバーに追加したい機能を選択できます。

③ **閉じる**

[コマンドバー設定] ダイアログを閉じます。

④ **追加**

『ボタンの追加と削除』を参照してください。

⑤ **設定**

コマンドバーのアイコンや名称などを変更できます。選択した項目により、表示されるダイアログが異なります。設定方法については『ボタンのアイコンを変更する』を参照してください。

- [メインメニュー]·[ポップアップパレット]·[オプション]·[オートアクション] を選択した場合は、『アイコン設定ダイアログ』が表示されます。
- [ツール] を選択した場合は、[サブツールの設定] ダイアログが表示されます。詳しくは『サブツール名やアイコンを変更する』を参照してください。
- [描画色] を選択した場合は、[名前設定] ダイアログが表示されます。[名前] を入力して [OK] をタップすると、ツールチップに表示されるテキストが変更されます。初期設定では、色の RGB 値が設定されています。

⑥ **削除**

『ボタンの追加と削除』を参照してください。

⑦ **セパレーターを追加**

コマンドバーから選択したボタンの右側に、セパレーターを追加できます。

コマンドバーのボタンをセパレーターにドラッグ＆ドロップすると、ボタンの移動先に、セパレーターが作成されます。また、コマンドバーの右端にドラッグ＆ドロップすると、ボタンの移動と同時に、左側にセパレーターが追加されます。

⑧ **グループに挿入**

コマンドバーから選択したボタンを階層化して、リストから選択した機能を追加できます。階層化については『ボタンの配置を変更する』を参照してください。

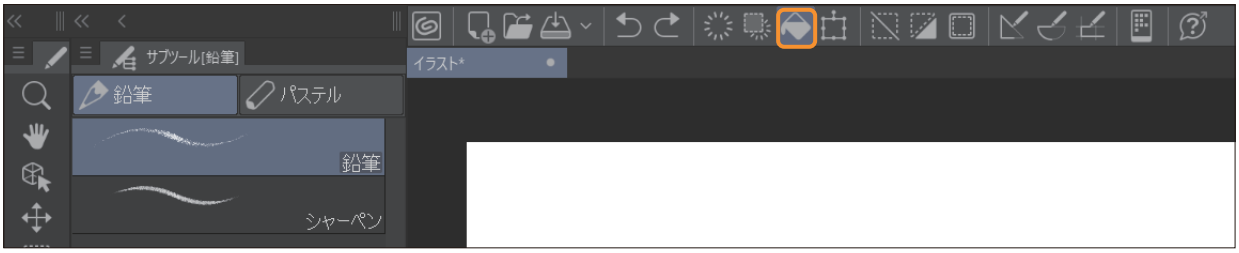
⑨ **初期レイアウトに戻す**

コマンドバーのレイアウトを初期状態に戻せます。初期状態に戻すと、追加したボタンが削除され、ボタンの配置が初期状態に戻ります。各ボタンに設定した画像や背景色は、引き続き適用されます。

ボタンの追加と削除

『コマンドバー設定ダイアログ』を表示しておくと、コマンドバーのボタンの追加や削除を行えます。

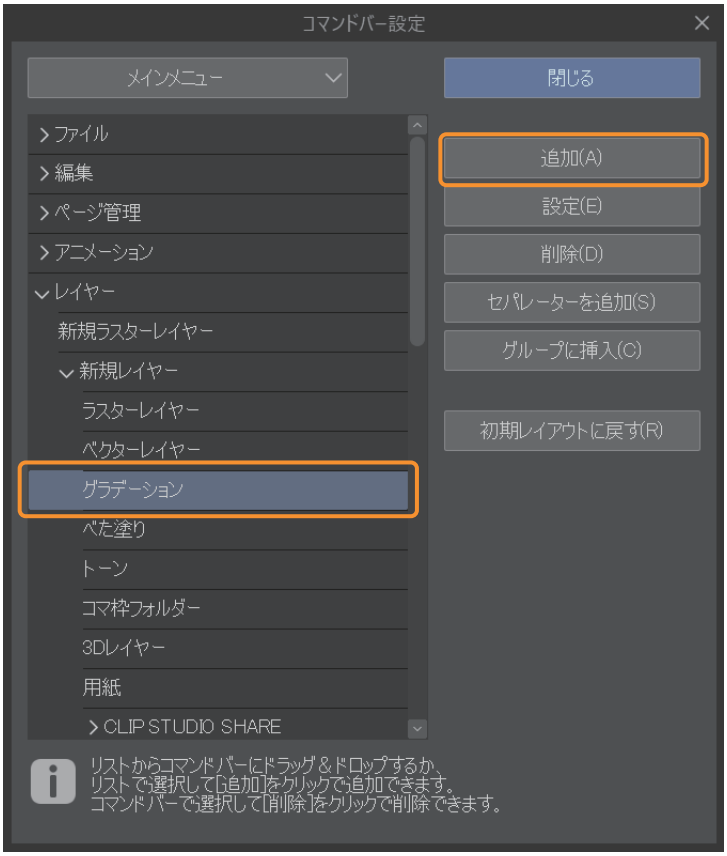
[コマンドバー設定] ダイアログを表示したあと、コマンドバーから、ボタンをタップします。



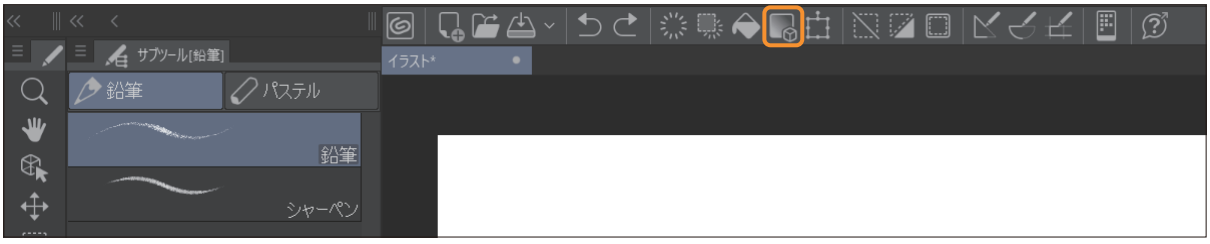
ボタンを追加する

[コマンドバー設定] ダイアログの、上部のプルダウンメニューから、追加したい機能の種類を選択し、次のいずれかの操作を行います。

- リストからコマンドバーに追加する機能を選択し、[追加] をタップします。
- リストから追加する機能を選択し、コマンドバーにドラッグ＆ドロップします。



コマンドバーに選択した機能が追加されます。



[コマンドバー設定] ダイアログを表示しなくても、下記の項目をコマンドバーにドラッグ＆ドロップすると、コマンドバーにボタンを追加できます。

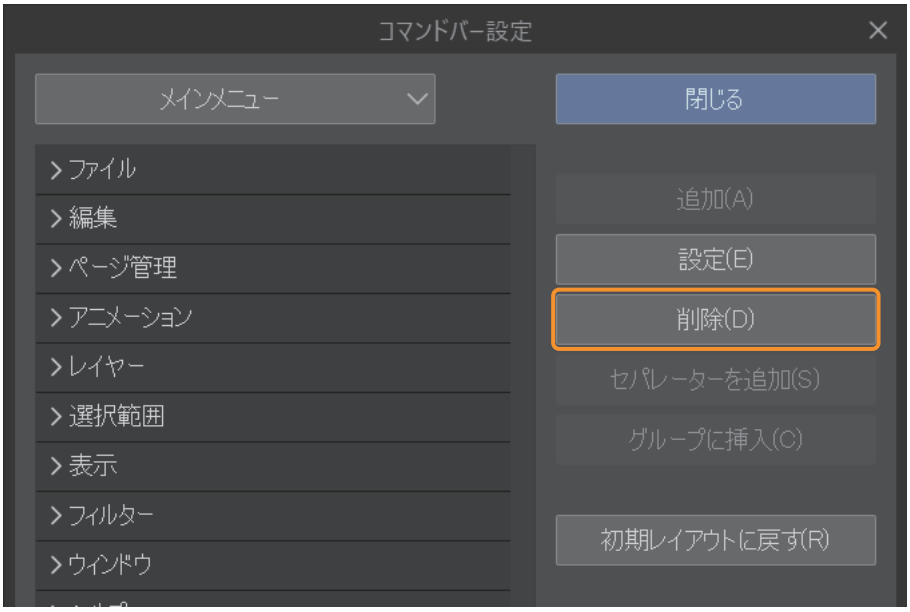
- 選択範囲ランチャーのボタン
- [ツール] パレットのツール
- [サブツール] パレットのサブツールグループやサブツール

また、下記の項目の場合は、コマンドバーに [Ctrl] キーを押しながらドラッグ＆ドロップすると、コマンドバーに機能を追加できます。

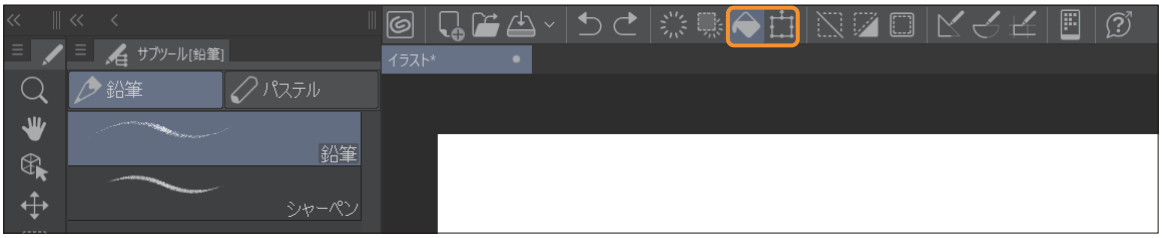
- [オートアクション] パレットのオートアクション
- [クイックアクセス] パレットのボタン

ボタンを削除する

[コマンドバー設定] ダイアログの [削除] をタップします。



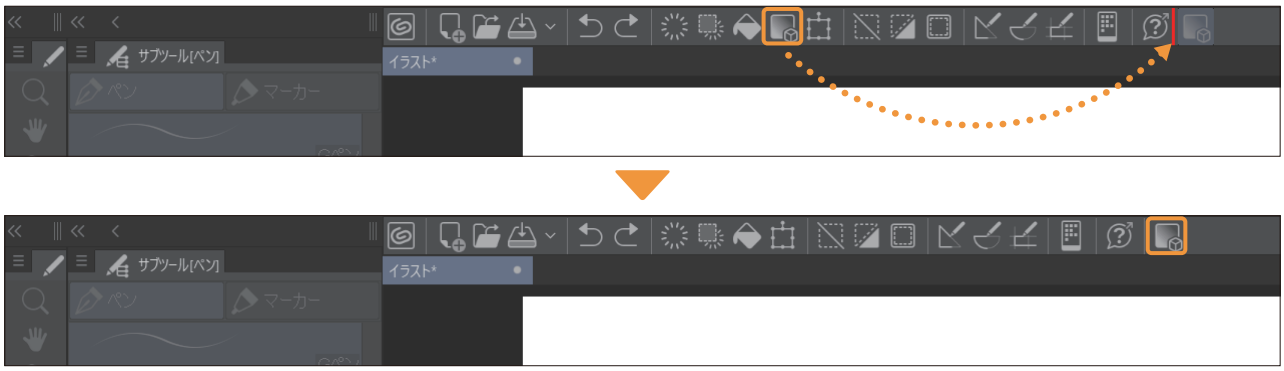
コマンドバーから、ボタンが削除されます。



- コマンドバーのセパレーターを選択した場合は、セパレーターを削除できます。
- コマンドバーの削除したいボタンからコンテキストメニューを表示して、[削除] を選択すると、コマンドバーからボタンを削除できます。

ボタンの配置を変更する

『コマンドバー設定ダイアログ』を表示したあと、コマンドバーのボタンをドラッグ＆ドロップすると、ボタンの配置を移動できます。



コマンドバーのボタンを、セパレーター上にドラッグ＆ドロップすると、ボタンの移動と同時にセパレーターを追加できます。

ボタンを階層化する

コマンドバーのボタンを、ほかのボタンの上にドラッグ＆ドロップすると、ボタンを階層化できます。

ボタンの右側に階層を示すボタンが追加されます。タップすると、[コマンドバー設定] ダイアログで選択したコマンドを表示できます。

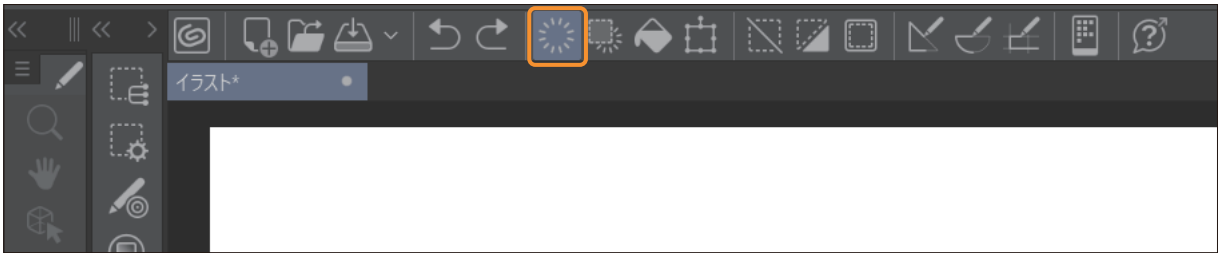
ドラッグ＆ドロップでボタンの配置を変更する

[コマンドバー設定] ダイアログを表示しなくても、[Ctrl] キーを押しながらコマンドバーのボタンをドラッグ＆ドロップすると、ボタンの配置を移動できます。

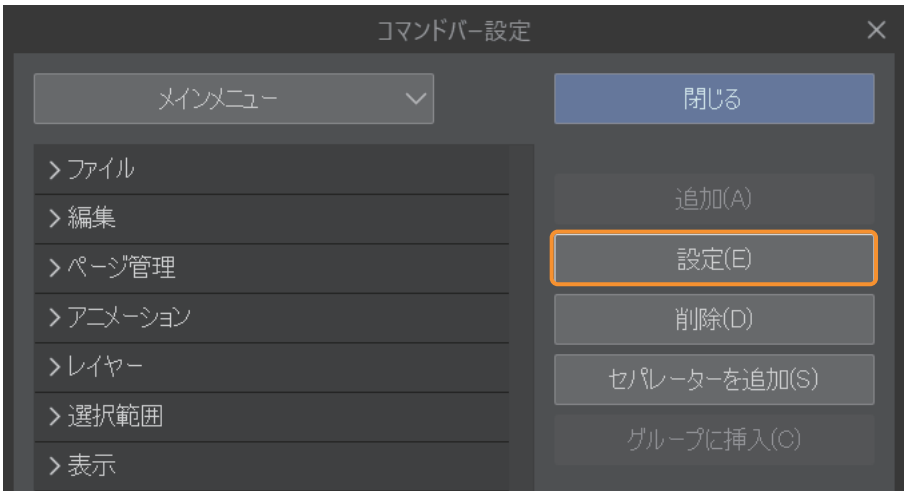
ボタンのアイコンを変更する

[コマンドバー設定] ダイアログを使用して、コマンドバーのアイコンを変更したり、ボタンに色を付けたりできます。

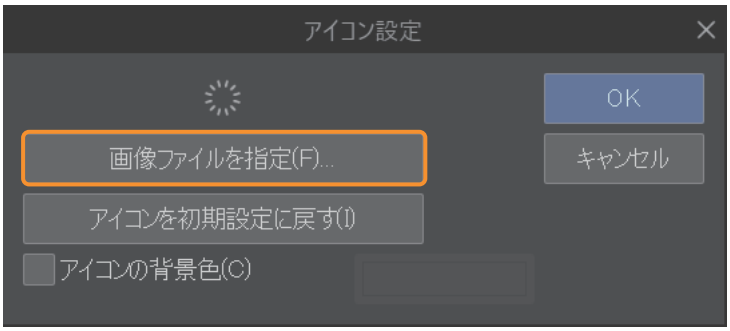
コマンドバーから、変更したいボタンをタップします。



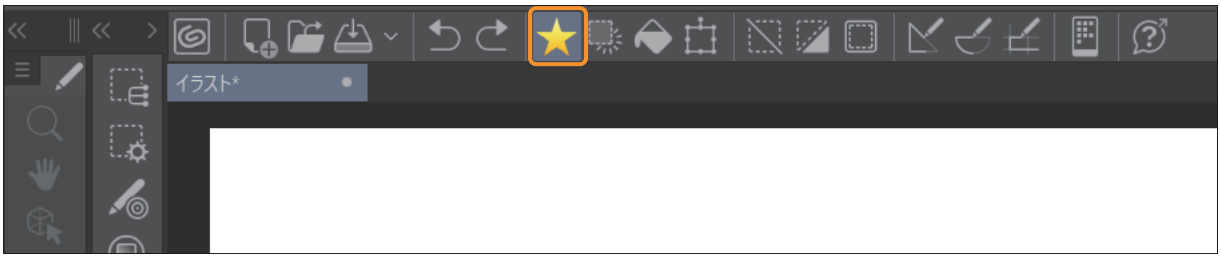
[コマンドバー設定] ダイアログの [設定] をタップします。



[アイコン設定] ダイアログが表示されたら、アイコンの画像や背景色などを設定し、[OK] をタップします。なお、選択したボタンの種類により、表示される項目が異なります。詳しくは『コマンドバー設定ダイアログ』を参照してください。



選択したボタンのアイコンが、[アイコン設定] ダイアログで設定した内容に変更されます。

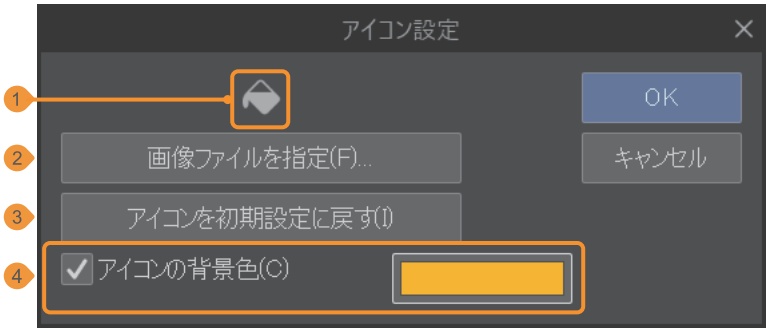


[コマンドバー設定] ダイアログの [閉じる] をタップします。

メモ

コマンドバー・[クイックアクセス] パレット・選択範囲ランチャーのアイコンは共通です。
たとえば、コマンドバーと選択範囲ランチャーの両方で表示しているボタンのアイコンに対して、[アイコン設定] ダイアログでデザインを変更すると、コマンドバーと選択範囲ランチャーの両方にアイコンのデザインが反映されます。

アイコン設定ダイアログ



① **プレビュー**
アイコンのプレビュー表示です。画像ファイルの設定が反映されます。ただし、アイコンの背景色は反映されません。

② **画像ファイルを指定**
アイコンの画像にしたい画像ファイルを読み込めます。タップすると、ファイルを選択するダイアログが表示され、アイコンの画像ファイルを選択できます。使用できる画像ファイルの形式は、BMP・JPEG・PNG・TIFF・Targa です。

③ **アイコンを初期設定に戻す**
アイコンの表示を初期設定に戻します。

④ **アイコンの背景色**
オンにすると、アイコンの背景色を設定できます。カラー表示部をタップすると、『色の設定ダイアログ』が表示され、背景色を設定できます。

パレット

ツールや色の選択など、各種設定を行うための画面を「パレット」といいます。CLIP STUDIO PAINT は下記のパレットを使用して、編集を行えます。各パレットの機能については、リンク先を参照してください。

ここでは、パレット共通の機能やパレットの配置を整理する方法などを紹介します。

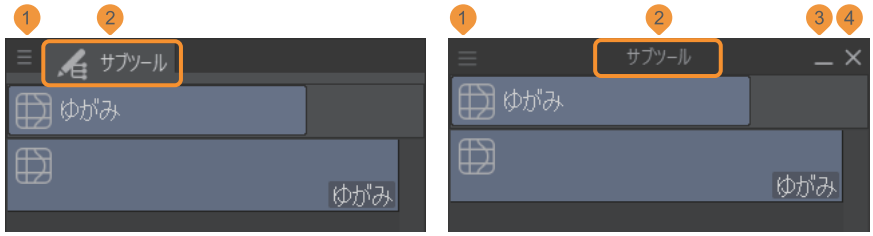
- 『クイックアクセスパレット【PRO/EX】』
- 『ツールパレット』
- 『サブツールパレット』
- 『ツールプロパティパレット』
- 『ブラシサイズパレット』
- 『サブツール詳細パレット【PRO/EX】』
- 『カラーサークルパレット』
- 『カラースライダーパレット』
- 『カラーセットパレット』
- 『中間色パレット【PRO/EX】』
- 『近似色パレット【PRO/EX】』
- 『カラーヒストリーパレット【PRO/EX】』
- 『色混ぜパレット』
- 『レイヤーパレット』
- 『レイヤー検索パレット【PRO/EX】』
- 『レイヤープロパティパレット【PRO/EX】』
- 『アニメーションセルパレット』
- 『タイムラインパレット』
- 『四面図パレット【EX】』
- 『ナビゲーターパレット』
- 『サブビューパレット』
- 『ヒストリーパレット【PRO/EX】』
- 『オートアクションパレット【PRO/EX】』
- 『情報パレット』
- 『アイテムバンクパレット』
- 『整列・分布パレット』
- 『素材パレット』

パレット共通の機能

各パレットに共通する機能について説明します。

タイトルバー

パレットの名称が表示されている部分です。パレットの表示方法の切り替えや、パレット自体の表示・非表示を設定できます。パレットドックに格納されているときは、タブとして表示されます。



① **メニュー表示**
タップすると、パレットを設定するためのメニューが表示されます。表示される項目は、パレットにより異なります。

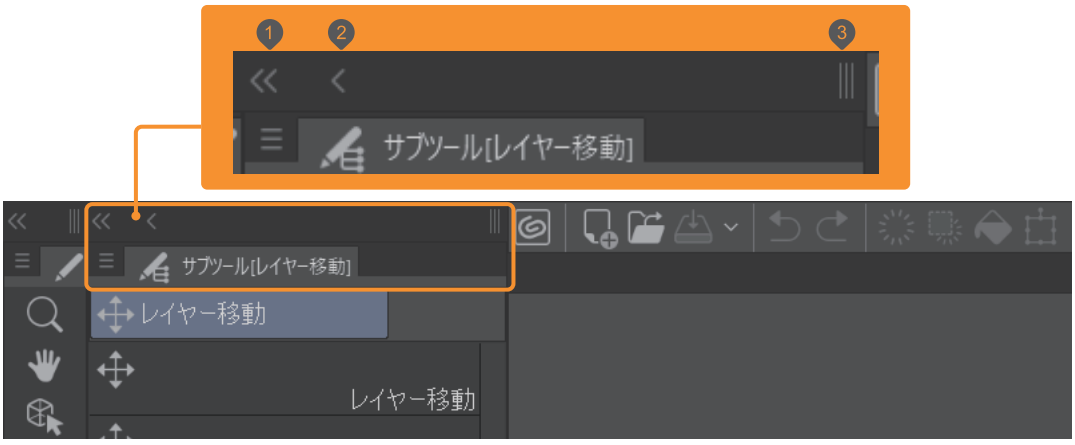
② **パレット名**
パレットの名称が表示されます。パレットドックに格納されているときは、パレットのアイコンと一緒に表示されます。

③ **最小化**
タップすると、パレットの設定項目の表示・非表示を切り替えられます。設定項目を非表示にすると、タイトルバーだけが表示されます。パレットを単独で表示している場合に表示される項目です。

④ **閉じる**
タップすると、パレットを閉じます。パレットを単独で表示している場合に表示される項目です。なお、パレットを再度表示するには、[ウィンドウ] メニューから表示できます。

パレットドック共通の機能

パレットドックに共通する機能を紹介します。



① **パレットドックの最小化**
『パレットドックの表示を切り替える』を参照してください。

② **パレットドックのアイコン化**
『パレットのアイコンだけを表示する』を参照してください。

③ **グリップ**
『パレットドックの幅を変更する』を参照してください。

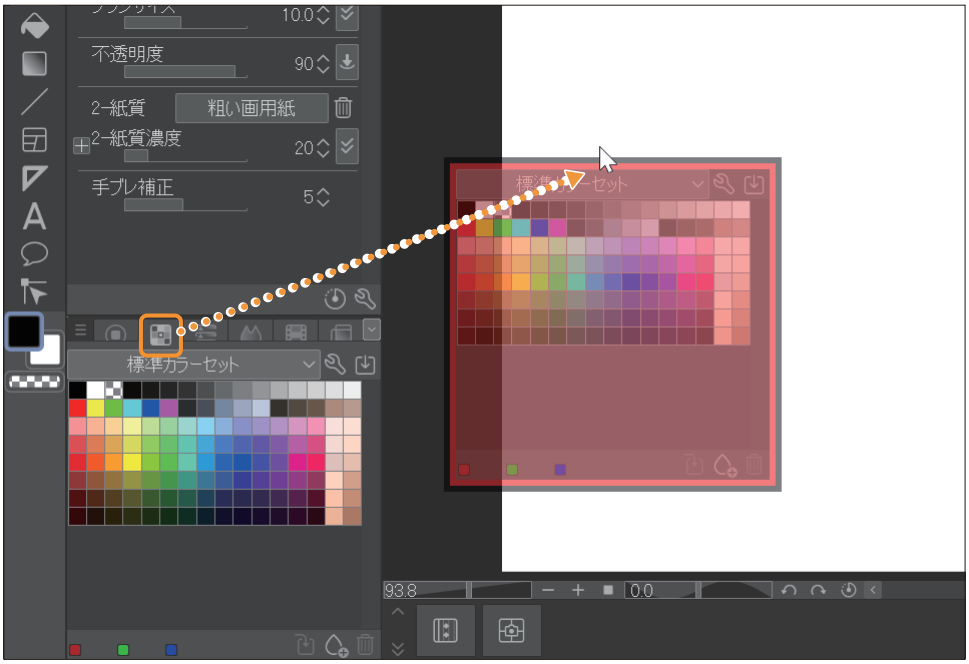
メインウィンドウの下側にあるパレットドックの場合は、パレットドックの左側に、パレットドックの最小化とパレットドックのアイコン化が表示されます。グリップは表示されません。

パレットのカスタマイズ

パレットはパレットドックに格納できます。パレットドックとは、パレットを格納するためのスペースです。メインウィンドウの左右と下に作成できます。パレットドックには、複数のパレットを配置でき、パレットドックごとに表示の切り替えなどの操作を行えます。

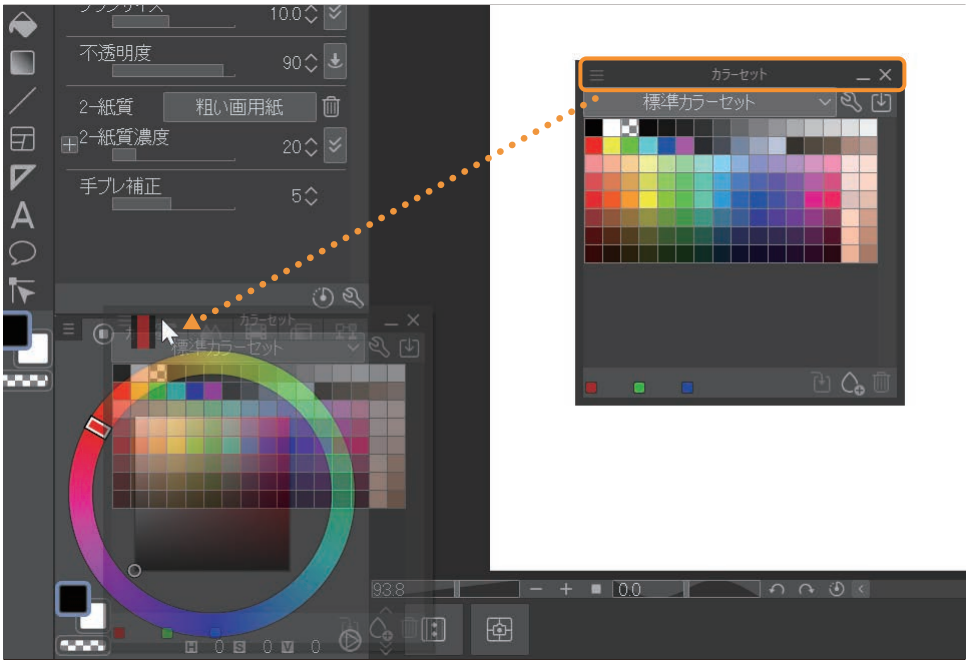
パレットをフローティング表示する

パレットのタイトルバー（タブ）をパレットドックの外側にドラッグ＆ドロップすると、パレット単独でフローティング表示にできます。



パレットをパレットドックに格納する

パレットのタイトルバーにマウスカーソルを合わせて、格納したいパレットドックにドラッグ＆ドロップします。ドラッグ＆ドロップする位置に応じて、格納方法が変わります。



パレットの上下に配置する

『パレットの配置を移動する』を参照してください。

パレットを重ねて配置する

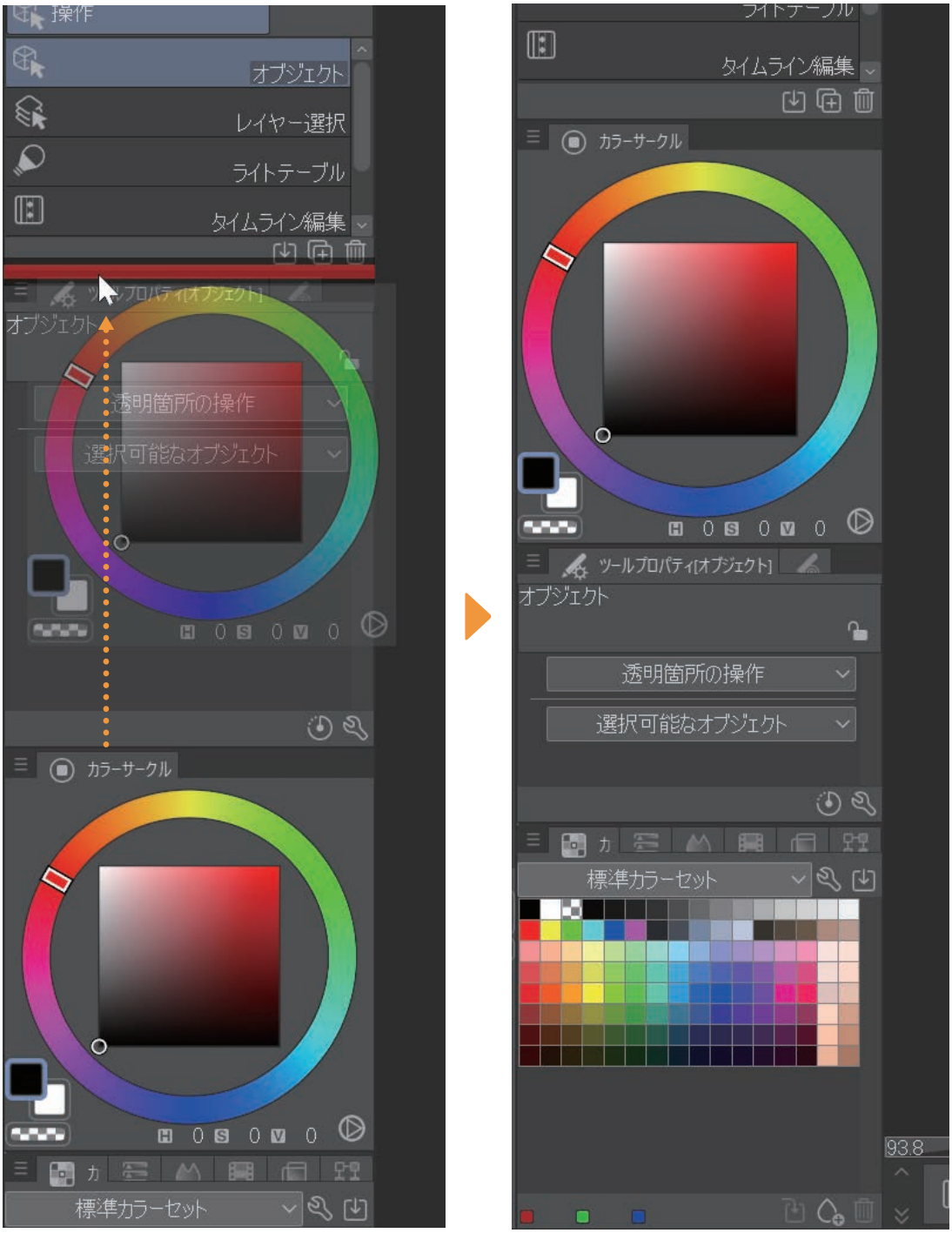
『パレットを重ねて配置する』を参照してください。

パレットドックを新規作成する

『パレットドックを新規作成する』を参照してください。

パレットの配置を移動する

パレットドック内のパレットの中間に、横方向の赤い線が表示されるまで、パレットをドラッグ＆ドロップします。

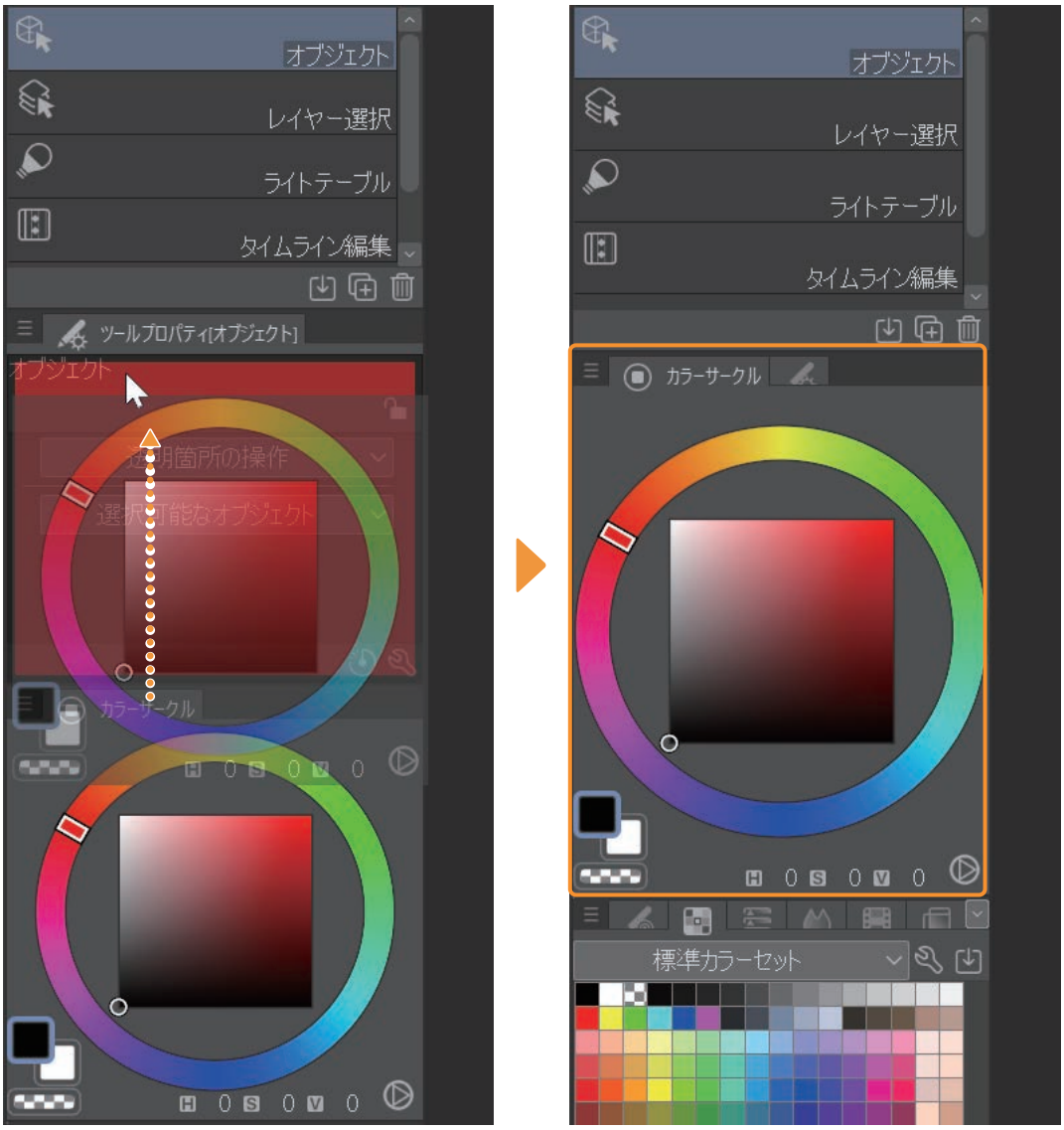


メモ

メインウィンドウの下側のパレットドックはパレットドック内に複数のパレットを縦方向に並べて配置できません。上下にパレットを追加する場合、新しいパレットドックが作成されます。

パレットを重ねて配置する

パレットのタイトルバー（タブ）にマウスカーソルを合わせて、重ねて表示したいパレットにドラッグ＆ドロップします。重ねたいパレット全体が赤く表示される位置までドラッグ＆ドロップすると、ドラッグ＆ドロップしたパレットが前面に重なります。



パレットを重ねると、タイトルバーがタブのように表示されます。使用したいパレットのタイトルバーをタップすると、パレットが前面に表示され、設定を行えるようになります。

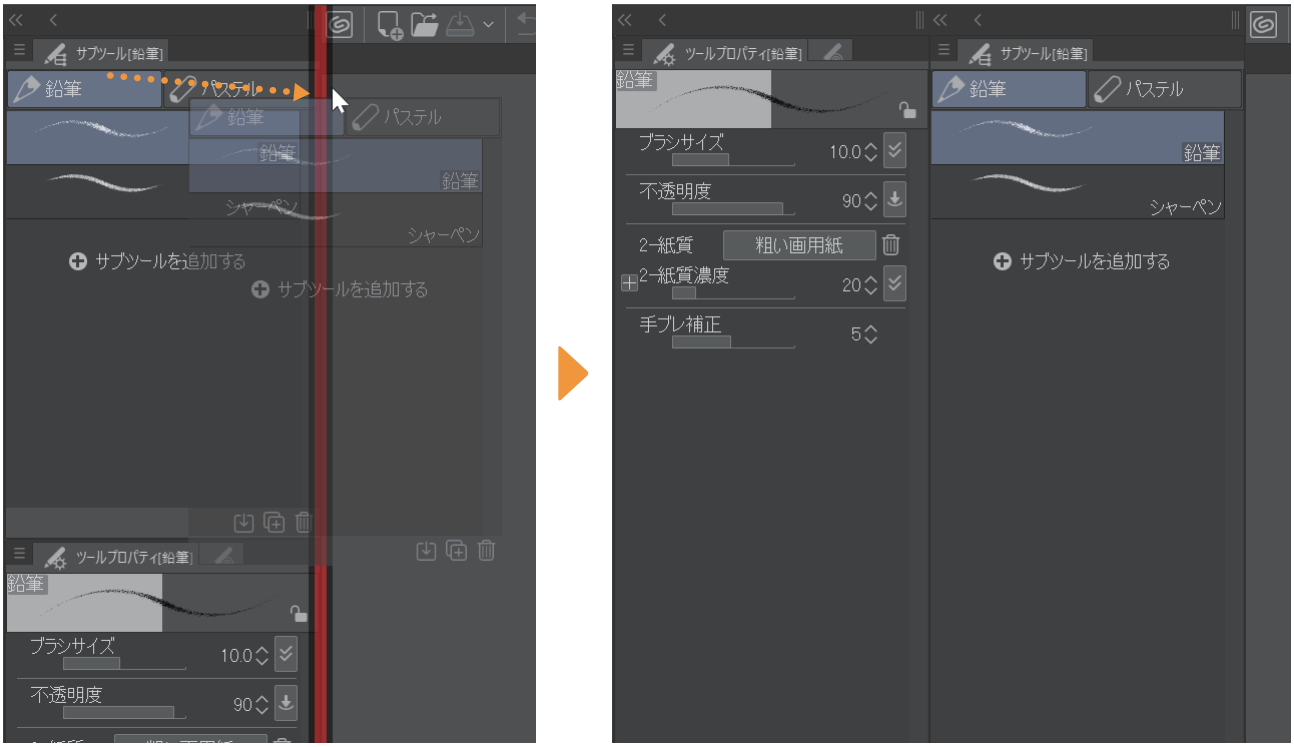
タブの表示順序を変更したい場合は、タブにマウスカーソルを合わせて表示したい位置までドラッグ＆ドロップします。

また、パレットのタイトルバーの脇に赤い線が表示される位置までドラッグ＆ドロップすると、移動するときにパレットを重ねる位置も同時に指定できます。

パレットドックを新規作成する

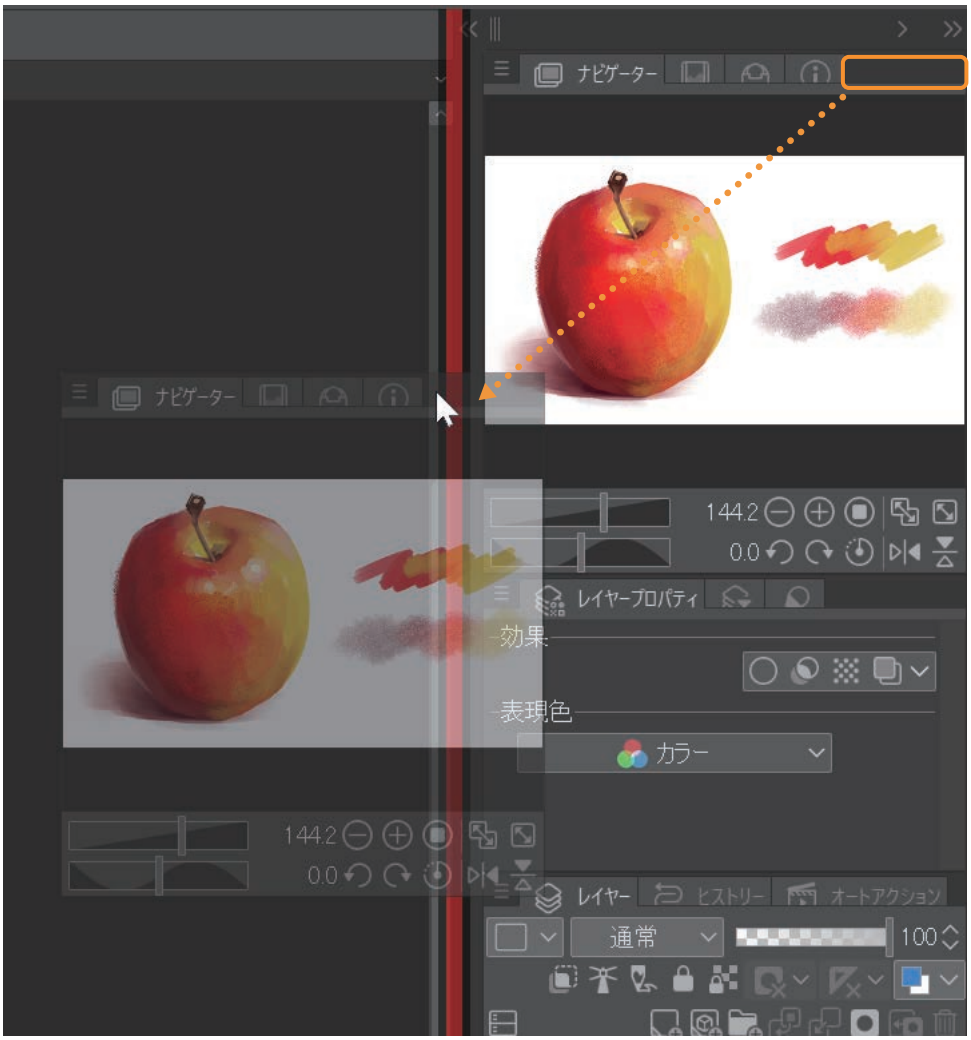
パレットのタイトルバー（タブ）にマウスカーソルを合わせて、縦全体に赤い線が表示される位置まで、左右にドラッグ＆ドロップします。赤い線が表示された位置にパレットドックが新規作成され、パレットが格納されます。

下方向に配置したい場合は、横全体に赤い線が表示される位置まで下方向にドラッグ＆ドロップします。



重ねて表示しているパレットをまとめて移動する

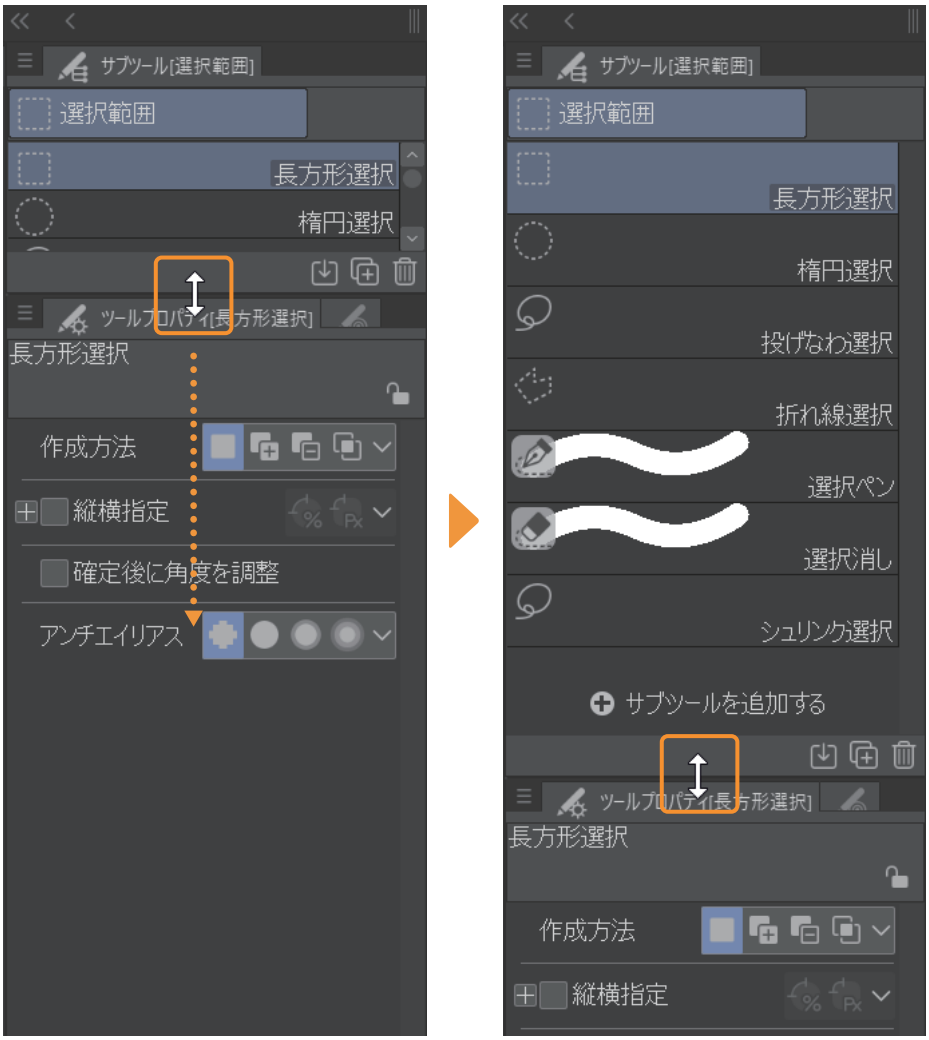
パレットドック内で重ねて表示しているパレットは、まとめて配置を変更できます。タイトルバー（タブ）の何も表示されていない部分にマウスカーソルを合わせてドラッグ＆ドロップします。



パレットドックを新規作成したり、パレットの配置を変更したりできますが、ほかのパレットと重ねられません。また、フローティング表示にできません。

パレットドック内のパレットの高さを変更する

高さを変更したいパレットの下にマウスカーソルを合わせて、上下にドラッグすると、パレットの高さを変更できます。パレットの高さを変更すると、下のパレットの高さが連動して変わります。



パレットドックの高さを固定する

[ウィンドウ] メニュー→ [パレットドック] → [パレットドックの高さを固定する] を選択すると、パレットドックに格納されているパレットの高さを固定できます。固定を解除したい場合は、再度同じ操作を行います。

メモ

[パレットドックの高さを固定する] が有効な状態で、パレットドックに格納されているパレットを非表示にしたり、フローティング表示にしたりする場合は、連動してパレットの高さが変わります。

パレットドックの幅を変更する

パレットドックのグリップまたは、キャンバスに近い方向の端にマウスカーソルを合わせて、左右にドラッグすると、パレットドックの幅を変更できます。

パレットドック幅を固定する

[ウィンドウ] メニュー→ [パレットドック] → [パレットドック幅を固定する] を選択すると、パレットドックの幅を固定できます。固定を解除したい場合は、再度同じ操作を行います。

パレットの配置を固定する

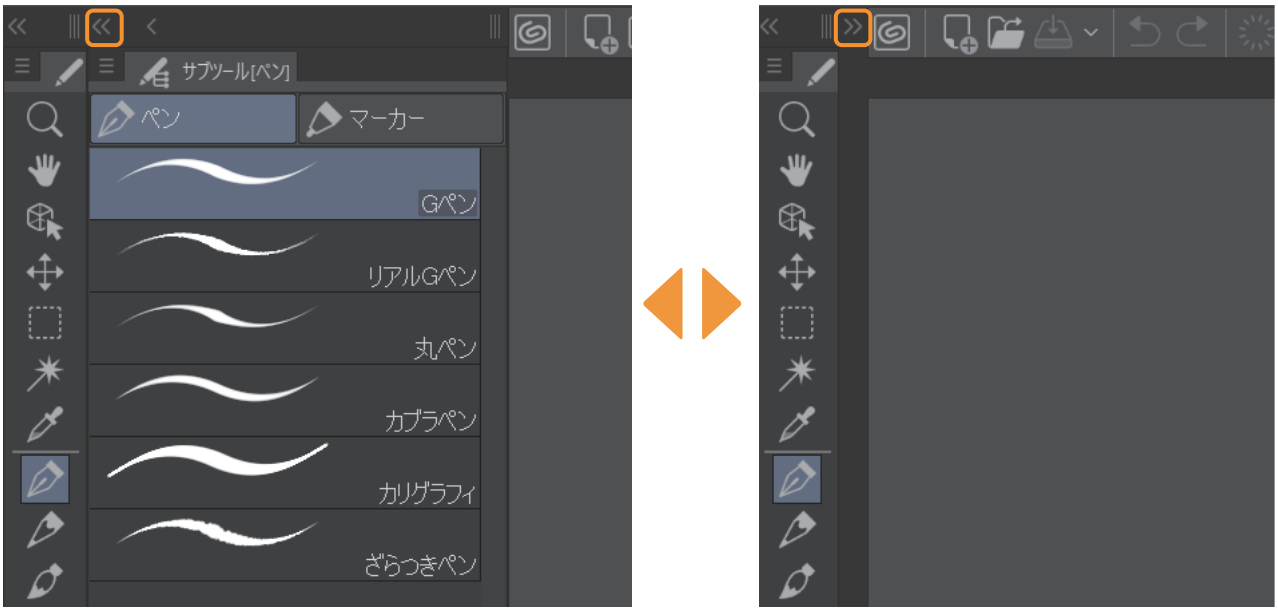
[ウィンドウ] メニュー→ [パレットドック] → [パレットの配置を固定する] を選択すると、パレットドックの配置を固定できます。パレットドックの幅は変更できますが、パレットドックの配置や高さは変更できません。

また、単独のパレットをパレットドックにドラッグ＆ドロップしても、パレットドックに格納できません。単独のパレットをパレットドックと重ねて表示したいときに便利です。

固定を解除したい場合は、再度同じ操作を行います。

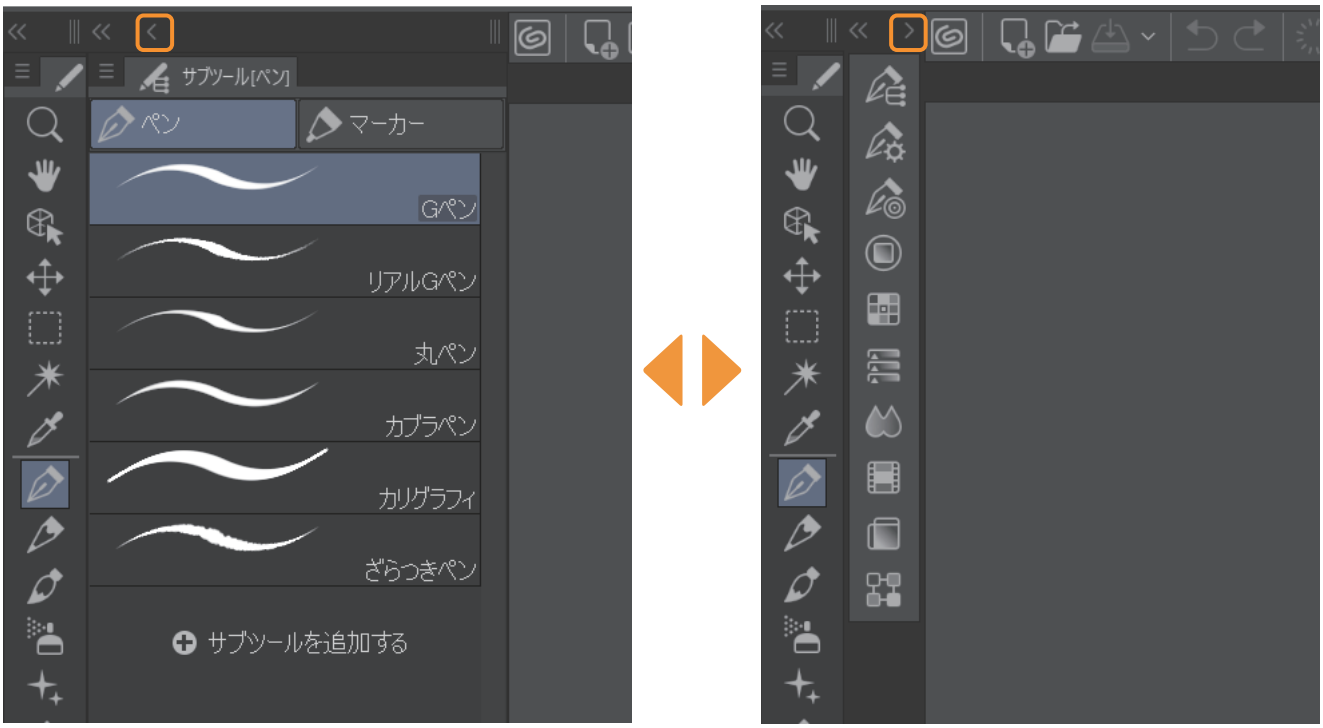
パレットドックの表示を切り替える

パレットドックの最小化をタップすると、パレットドックの表示・非表示を切り替えられます。



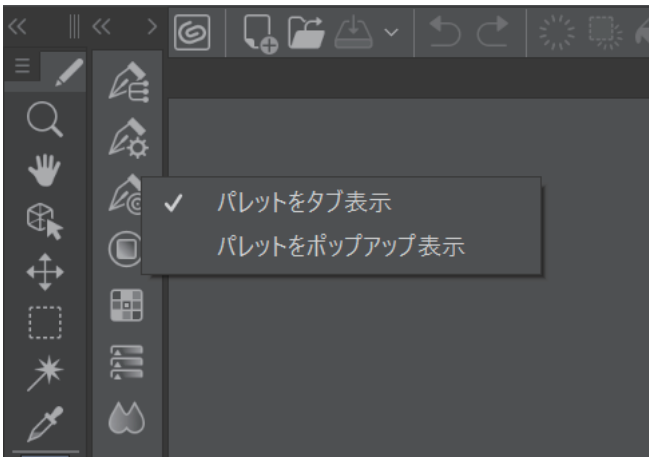
パレットのアイコンだけを表示する

パレットドックのアイコン化をタップすると、パレットドック内のパレットの表示が切り替わります。パレットドックを非表示にする場合は、格納されているパレットのアイコンが表示されます。



パレットのアイコンをタップすると、パレットを表示できます。

パレットの表示方法は、2 種類あります。パレットのアイコンからコンテキストメニューを表示すると、表示方法を設定できます。



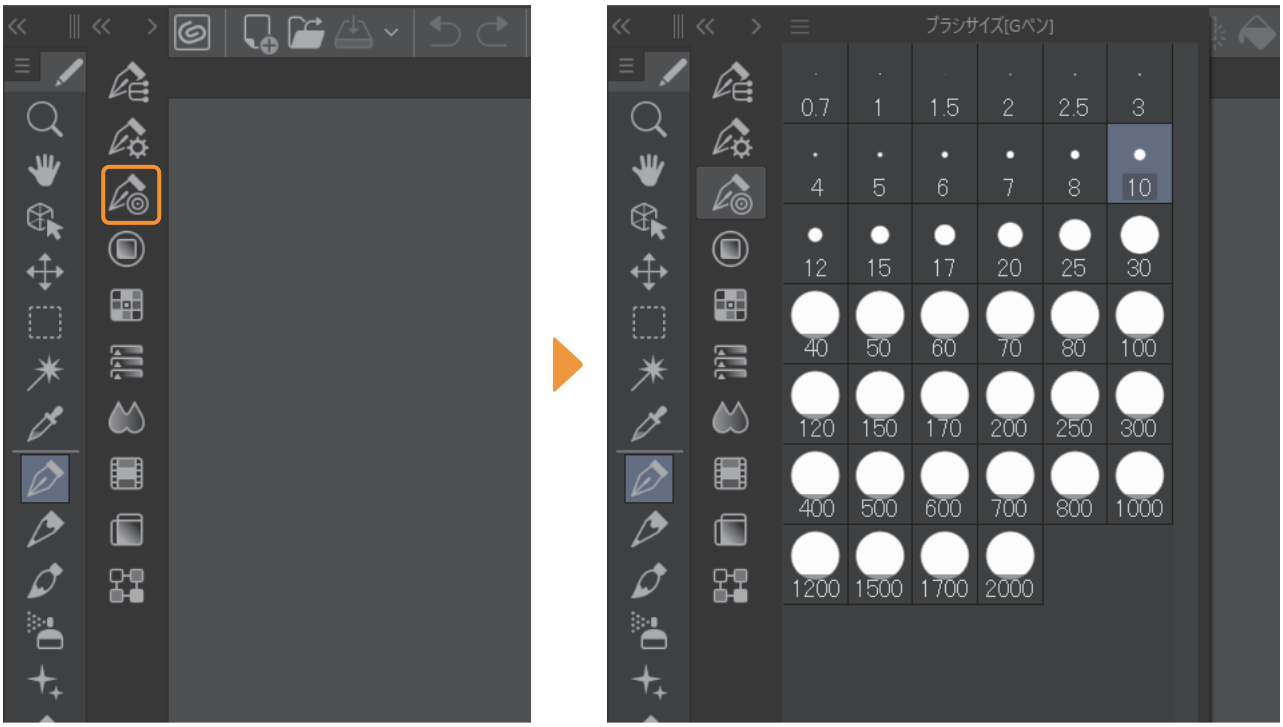
パレットをタブ表示

[パレットをタブ表示] に設定すると、パレットのアイコンをタップしたときに、パレットドック全体を表示できます。

パレットドックを重ねている場合は、再度アイコンをタップすると、パレットドックがアイコンに戻ります。

パレットをポップアップ表示

[パレットをポップアップ表示] に設定すると、パレットのアイコンをタップしたときに、選択したパレットだけをポップアップ表示できます。



ポップアップ表示の場合は、キャンバスで編集を行うと同時にパレットが非表示になります。

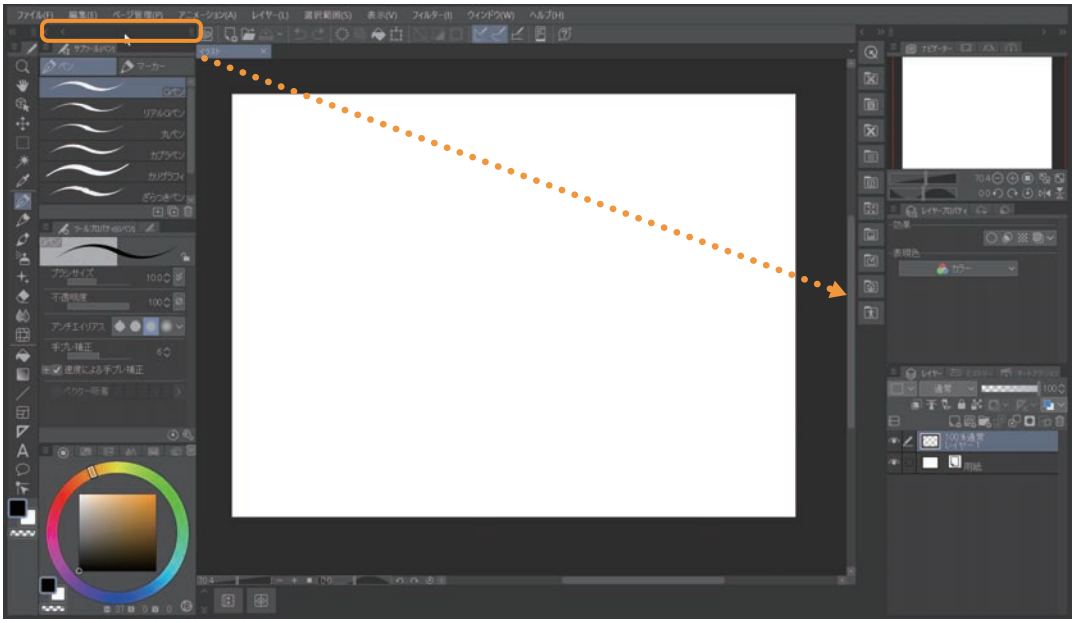
メモ

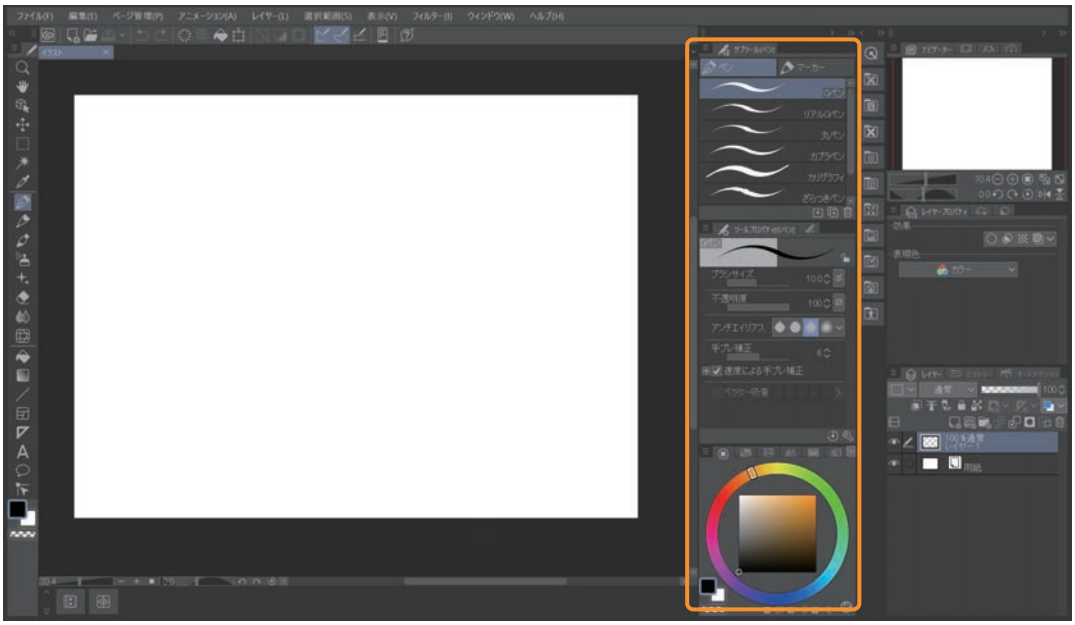
[ウィンドウ] メニュー→ [パレットドック] → [パレット名をポップアップ表示] ・ [パレット名をタブ表示] を選択しても、パレットの表示方法を切り替えられます。

パレットドック全体を移動する

パレットドックの最上部にマウスカーソルを合わせて、縦全体に赤い線が表示される位置まで、左右にドラッグ＆ドロップします。赤い線が表示された位置にパレットドックを移動できます。

なお、パレットドックに格納されているパレットが 1 つだけの場合は、メインウィンドウの下側にドラッグ＆ドロップして移動できます。複数のパレットが格納されている場合は、メインウィンドウの下側に配置できません。





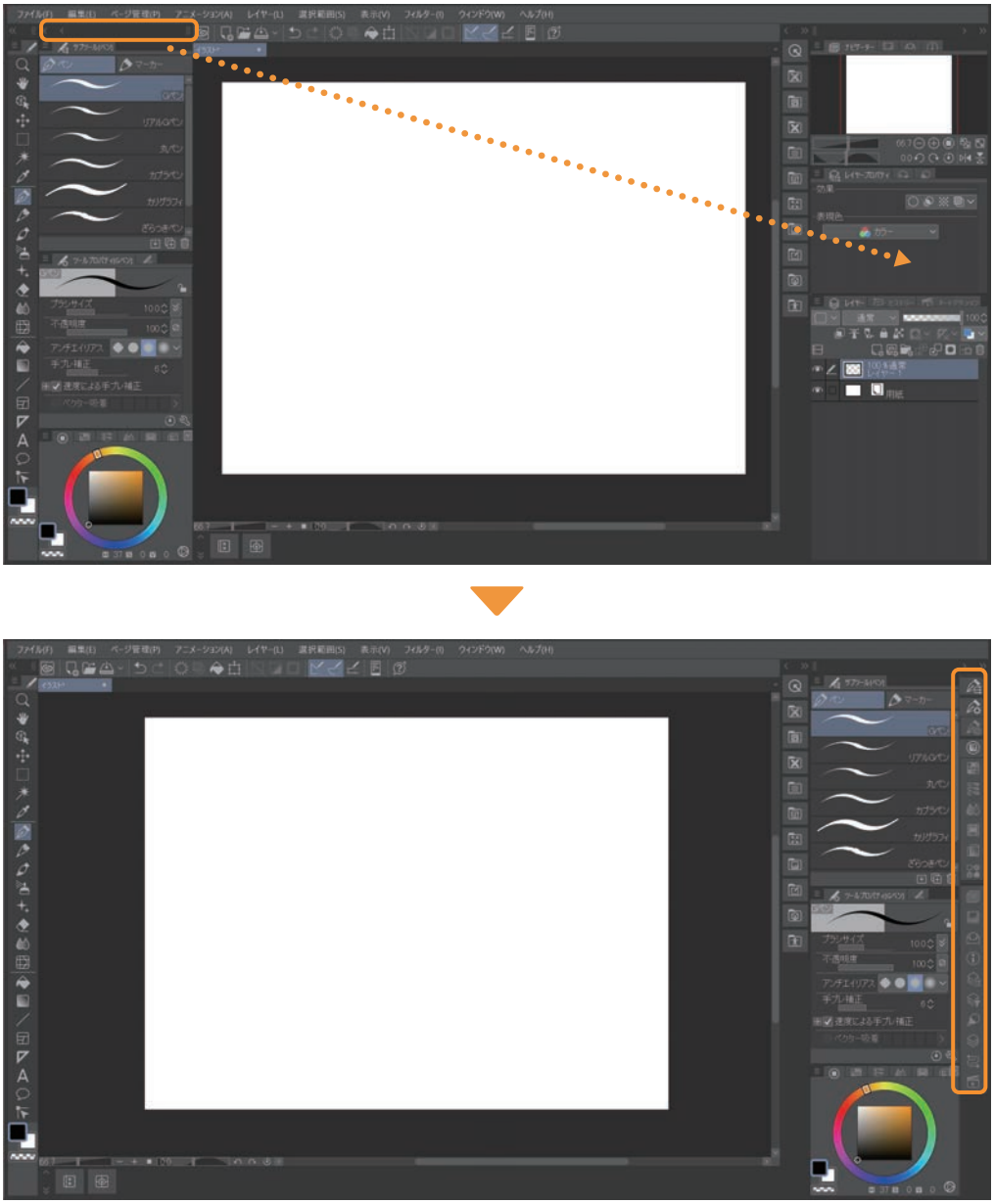
メモ

『パレットのアイコンだけを表示する』や『パレットドックを重ねて表示する』などの操作で、パレットドックのタブを表示している場合、タブをドラッグ＆ドロップしても、パレットドック全体を移動できます。ただし、[パレットをポップアップ表示] を有効にしている場合は、ドラッグを開始した位置のアイコンのパレットだけが移動します。

パレットドックを重ねて表示する

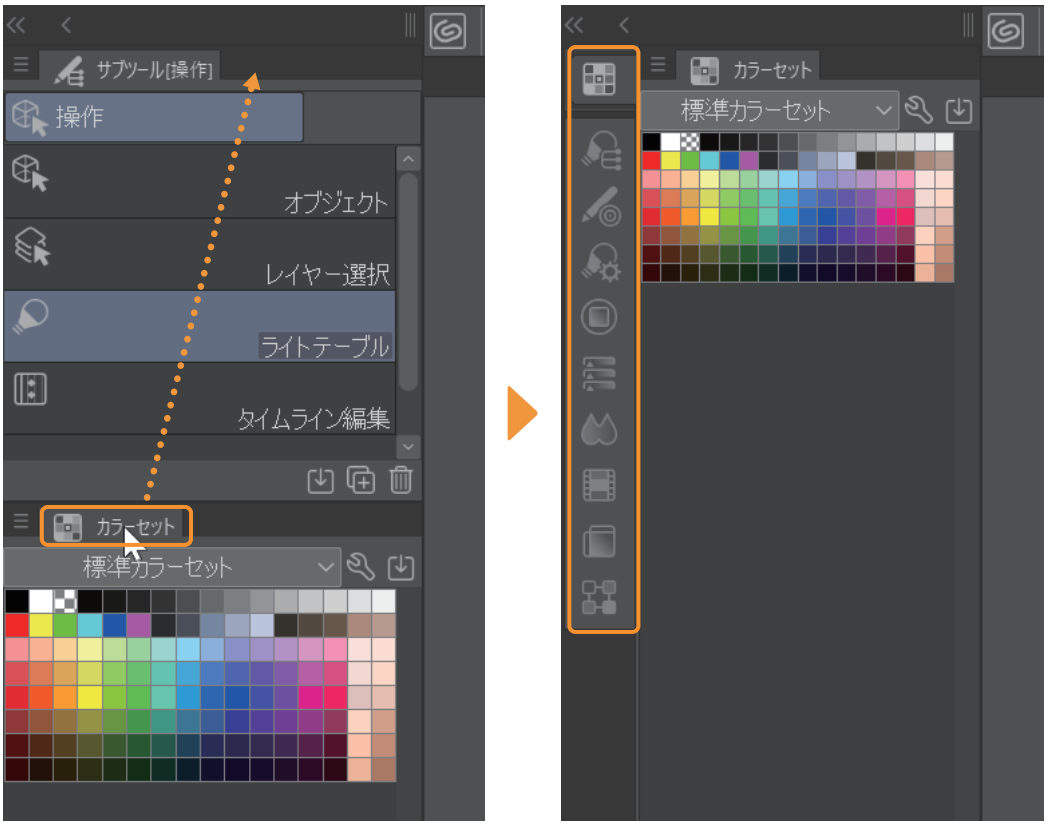
パレットドックの最上部にマウスカーソルを合わせて、重ねたいパレットドック全体が赤く表示される位置までドラッグ＆ドロップすると、パレットドックが重なります。

パレットドックが重なると、パレットドックの端にタブが表示されます。タブの操作については『重ねたパレットドックの操作』を参照してください。



パレットをパレットドックにして重ねる場合

パレットのタイトルバー（タブ）にマウスカーソルを合わせて、重ねたいパレットドックの上部にドラッグし、重ねたいパレットドック全体が赤く表示されたら、マウスのボタンを離します。パレットドックが重なった状態になり、パレットドックにタブが表示されます。

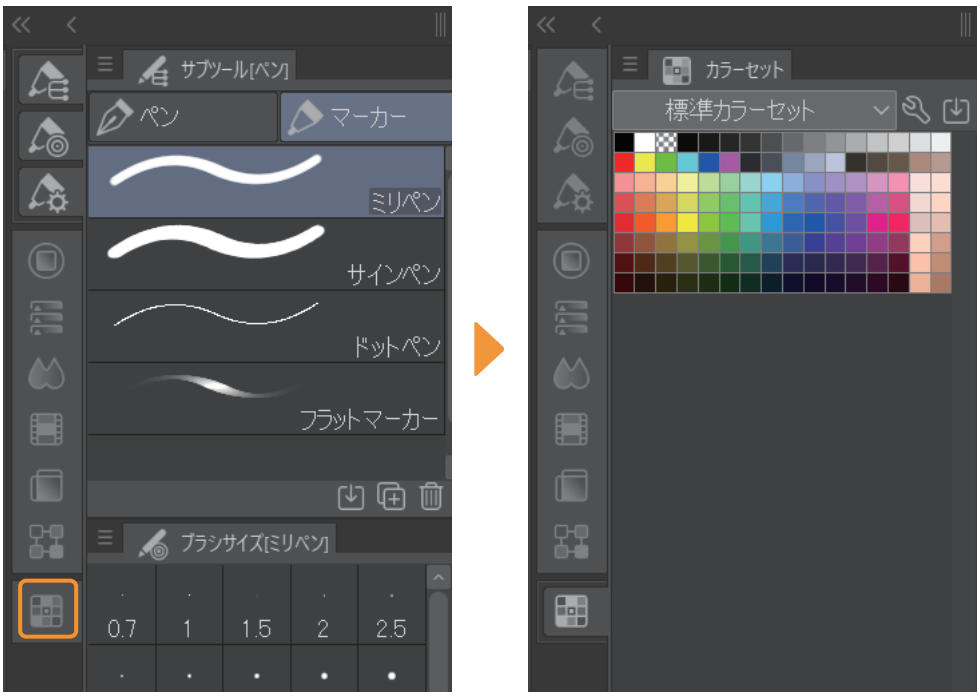


重ねたパレットドックの操作

パレットドックを重ねた場合、パレットドックのアイコン化でパレットを非表示にしなくても、タブが表示されます。重ねたパレットドックのタブを使用して、次の操作を行えます。

タブによる表示の切り替え

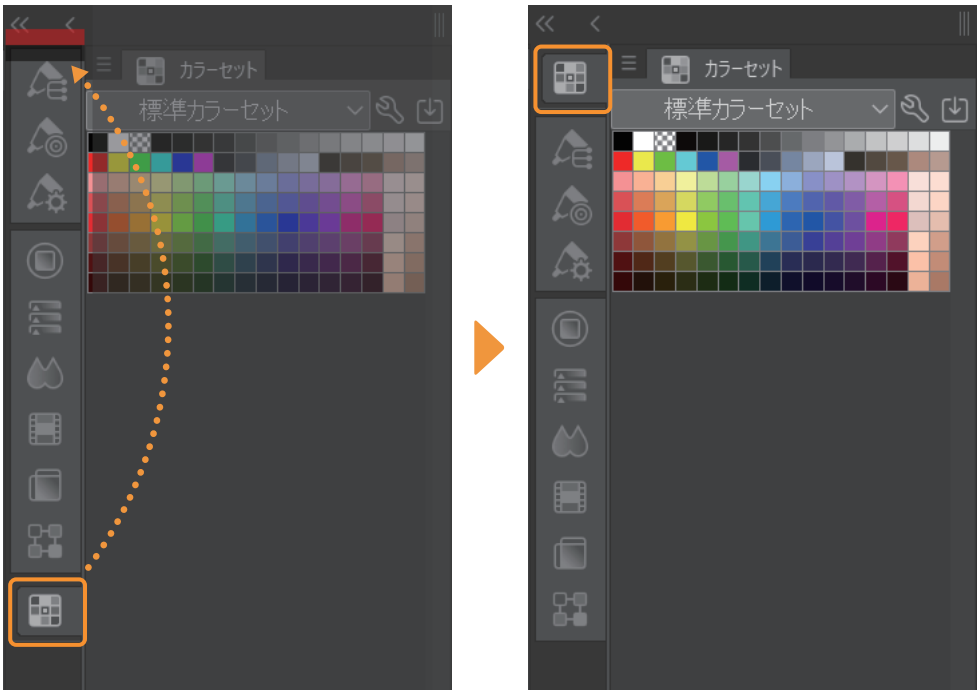
パレットドック内のパレットを表示している場合は、タブのアイコンをタップすると、タップしたアイコンのパレットを含むパレットドックを表示できます。



パレットドック内のパレットを非表示にして、パレットのタブだけを表示している場合の動作は、『パレットのアイコンだけを表示する』と同様です。

タブの順番を入れ替える

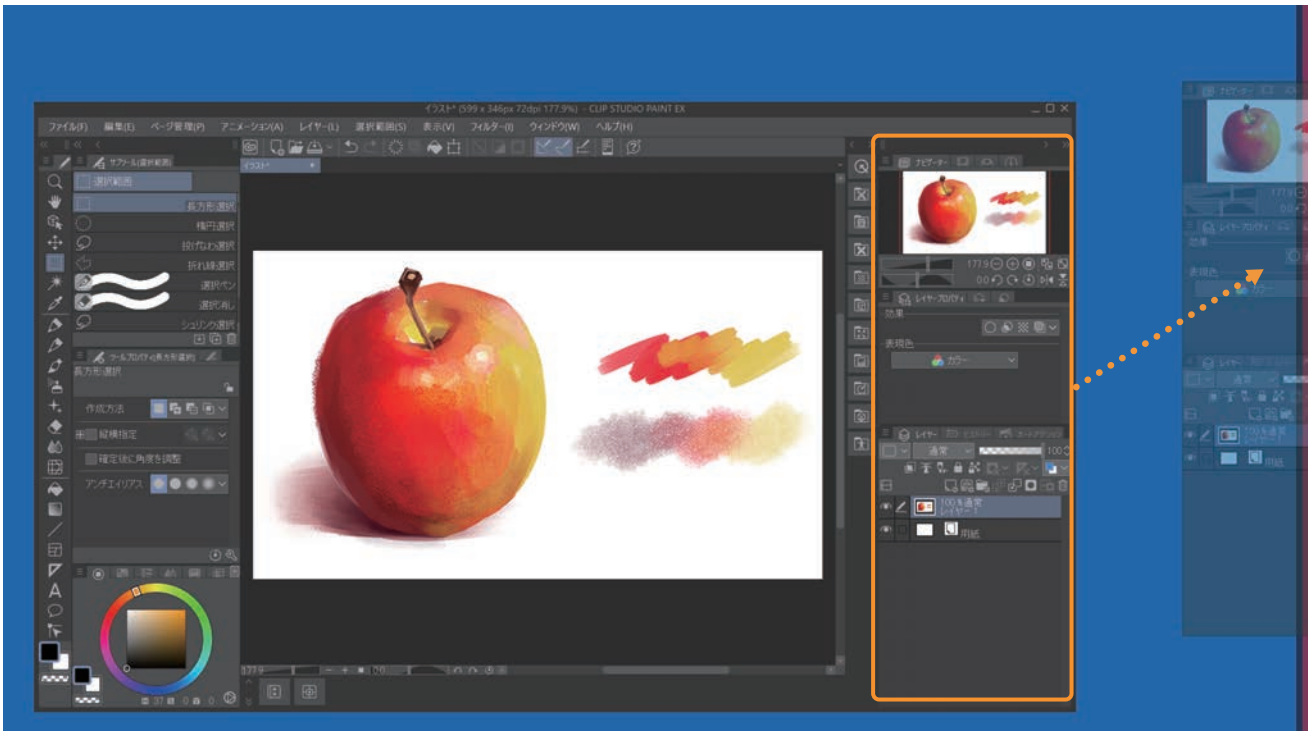
パレットドックのタブを選択し、他のタブの上下にドラッグ＆ドロップすると、タブの表示順序を入れ替えられます。

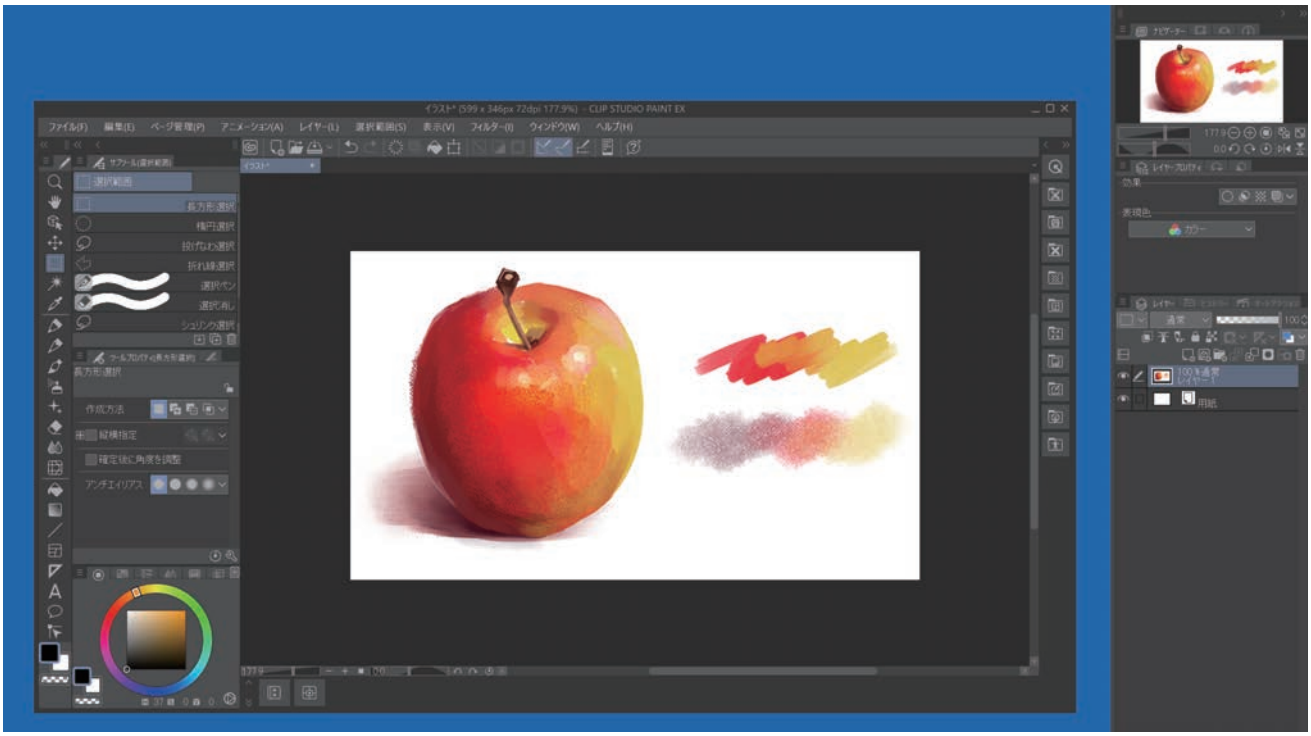


このほか、パレットドックのタブをドラッグすると、パレットドック全体を別の位置に移動できます。

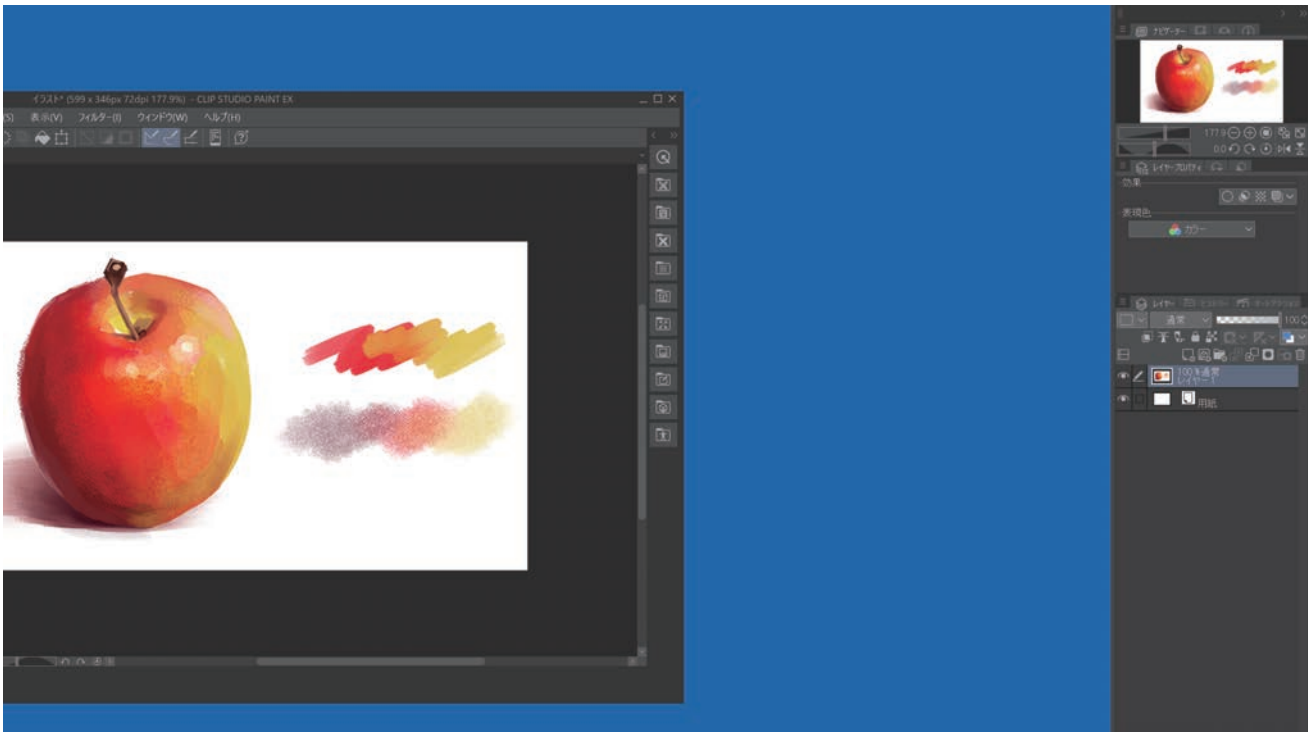
パレットドックをモニターに固定する【Windows/macOS】

パレットドックをモニターに固定できます。モニターの右端、左端、下端に赤い線が表示される位置まで、パレットやパレットドックをドラッグ＆ドロップします。





パレットドックをモニターに固定すると、メインウィンドウを移動しても、パレットドックの位置は変わりません。



なお、メインウィンドウを最大化表示している場合、パレットドックをモニターに固定できません。

すべてのパレットを表示する・隠す

表示中のパレットすべてに対して、表示・非表示を切り替えられます。

- [ウィンドウ] メニュー→ [すべてのパレットを隠す] を選択すると、すべてのパレットを非表示にできます。
- [ウィンドウ] メニュー→ [すべてのパレットを表示する] を選択すると、元の表示に戻ります。

また、[Tab] キーを押すと、[すべてのパレットを隠す] と [すべてのパレットを表示する] を切り替えられます。キーを押すたびに、パレットの表示が切り替わります。

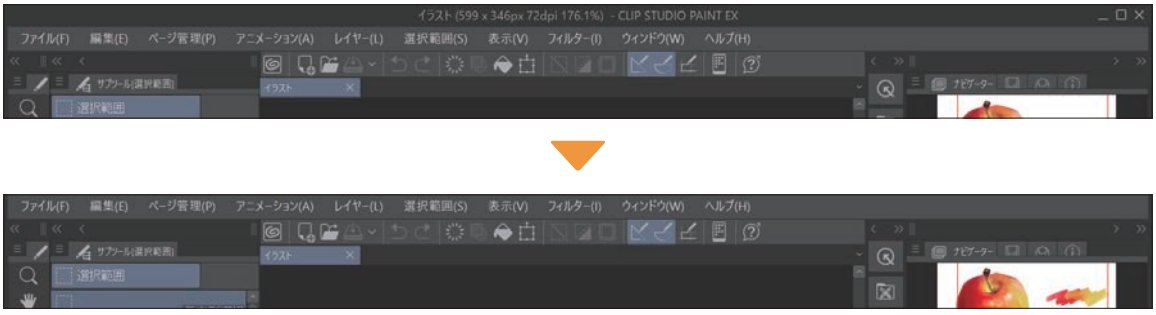
タイトルバーとメニューバーを隠す

CLIP STUDIO PAINT のタイトルバーとメニューバーを非表示にすることで、キャンバスの描画スペースを広げることができます。

タイトルバーを隠す【Windows/macOS】

タイトルバーとメニューバーが表示されている状態で、[ウィンドウ] メニュー→ [タイトルバーを隠す] を選択します。タイトルバーが非表示になり、ウィンドウの表示が最大化されます。

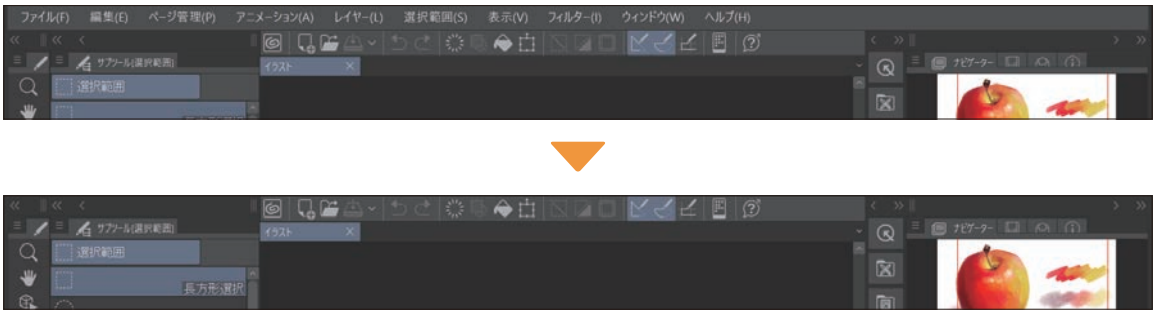
[Shift]+[Tab] キーを押しても、同様の操作を行えます。



メニューバーを隠す【Windows/ タブレット】

メニューバーが表示されている状態で、[ウィンドウ] メニュー→ [メニューバーを隠す] を選択します。メニューバーが非表示になります。Windows の場合は、メニューバーを非表示にする前に、タイトルバーを非表示にしてください。

[Shift]+[Tab] キーを押しても、同様の操作を行えます。



タイトルバー・メニューバーの表示を元に戻す

タイトルバーとメニューバーを隠したあとに、元の表示に戻すには、次の操作を行います。

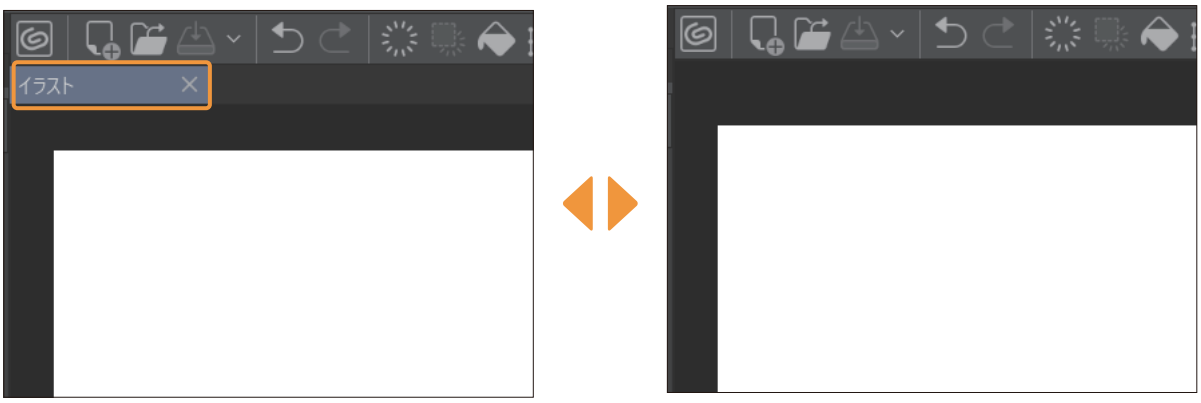
- [Shift]+[Tab] キーを押します。Windows 環境でタイトルバーだけを隠している場合は、[Shift]+[Tab] キーを 2 回押すと、元の表示に戻せます。
- タブレットの場合は、コマンドバーの [アプリケーションメニューを表示] をタップして表示されるメニューから、[メニューバーを表示する] を選択します。タッチジェスチャーに対応した Windows タブレットも、同様の操作で元の表示に戻せます。

メモ **タイトルバーやメニューバーを非表示にした状態で CLIP STUDIO PAINT を終了し、再度 CLIP STUDIO PAINT を起動すると、元の表示に戻ります。**

キャンバスタブを常に表示する

[ウィンドウ] メニュー→ [キャンバスタブを常に表示する] を選択すると、キャンバスのタブの表示・非表示を切り替えられます。

[キャンバスタブを常に表示する] をオフに設定すると、メインウィンドウで開いているキャンバスが 1 つだけの場合、キャンバスのタブが非表示になります。



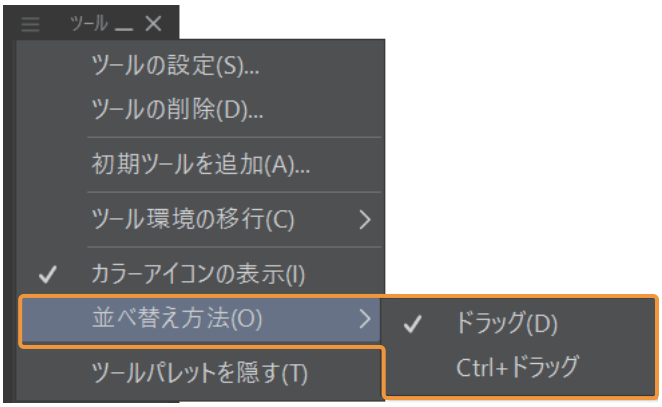
キャンバスをメインウィンドウに固定していない場合や、複数のキャンバスを開いている場合は、[キャンバスタブを常に表示する] をオフに設定しても、キャンバスのタブが表示されます。

メモ **macOS でこの設定を行うには、[環境設定] ダイアログの『インターフェース』で [アプリケーションフレームを使用する] をオンにしてください。**

ツールの配置をカスタマイズ

CLIP STUDIO PAINT のツールやサブツールを移動するには、ドラッグ操作を使用します。はじめて操作を行う場合は、[ツール] パレットや [サブツール] パレットのメニューから、[並べ替え方法] の設定を確認してください。

- [ドラッグ] に設定されている場合は、ドラッグするだけでツールやサブツールを移動できます。こちらが初期設定です。
- [Ctrl+ ドラッグ] に設定されている場合は、[Ctrl] キーを押しながらドラッグすると、ツールやサブツールを移動できます。意図しないツールやサブツールの移動を防げます。



ツールパレットのカスタマイズ

ツール名を変更する

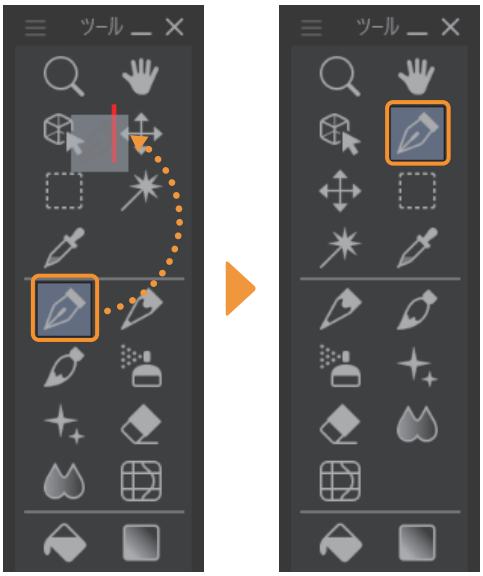
次のいずれかの方法で、ツール名を変更できます。

- ツール名を変更したいツールからコンテキストメニューを表示して、[ツールの設定] を選択します。
- ツール名を変更したいツールを選択して、[ツール] パレットのメニューから [ツールの設定] を選択します。

[ツールの設定] ダイアログが表示されたら、[名前] にツール名を入力し、[OK] をタップします。[ツール] パレットに、入力したツール名が反映されます。

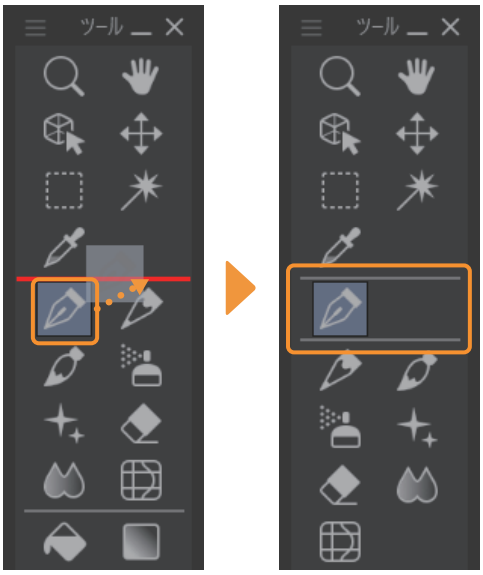
ツールの配置を変更する

[ツール] パレットから配置を変更したいツールをタップして、移動先までドラッグ＆ドロップします。



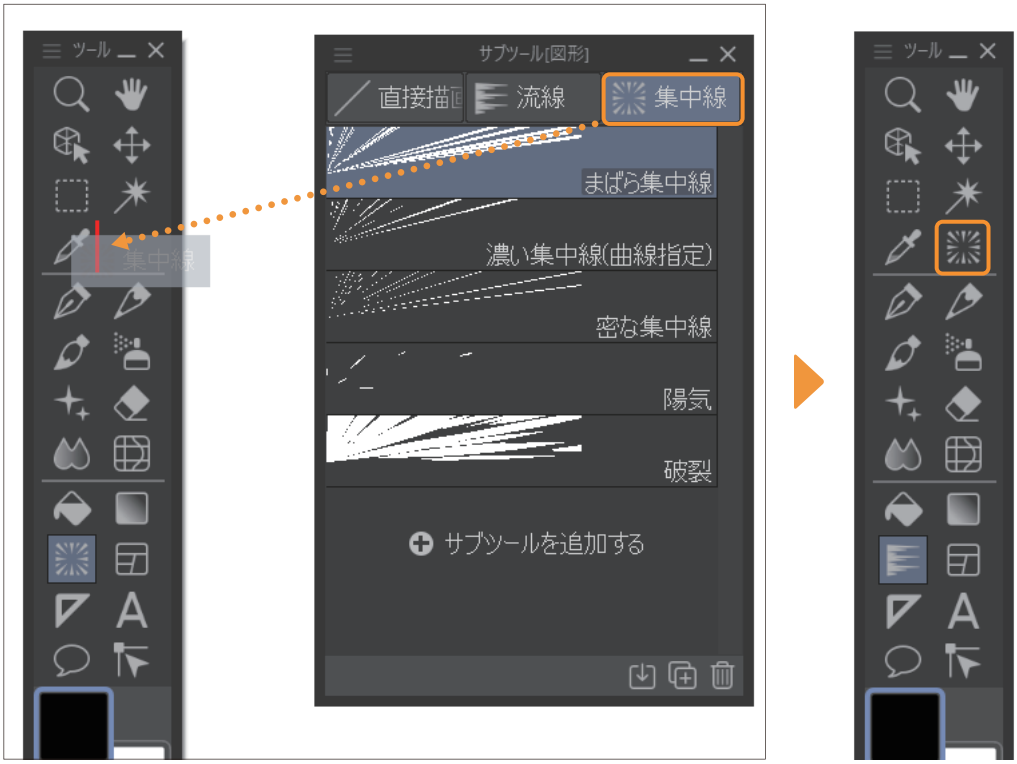
セパレーターを追加する

[ツール] パレットから配置を変更したいツールをタップして、セパレーターの位置までドラッグ＆ドロップします。移動したツールの上下にセパレーターが表示されます。



ツールを追加する

[サブツール] パレットから、サブツールやサブツールグループを、[ツール] パレットのツールの中間にドラッグ＆ドロップすると、[ツール] パレットのツールとして追加できます。



ツールを削除する

[ツール] パレットから削除したいツールを選択し、次のいずれかの操作を行うと、ツールを削除できます。

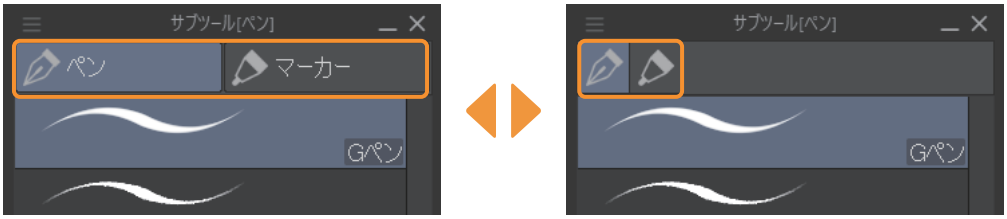
- 削除したいツールからコンテキストメニューを表示して、[ツールの削除] を選択します。
- [ツール] パレットのメニューから [ツールの削除] を選択します。

!重要 **ツールを削除すると、ツールに含まれるサブツールもすべて削除されます。**

サブツールパレットのカスタマイズ

サブツールグループの表示を切り替える

[サブツール] パレットのメニューから [サブツールグループ名の表示] を選択すると、サブツールグループ名の表示・非表示を切り替えられます。



サブツールグループ名を変更する

サブツールグループ名を変更したいサブツールグループを選択し、次のいずれかの方法で、サブツールグループ名を変更できます。

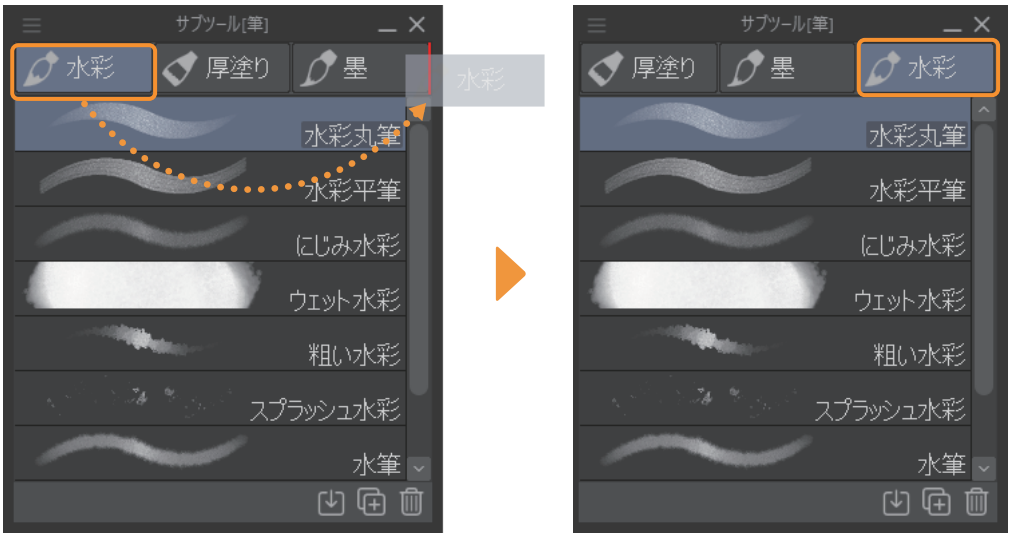
- 変更したいサブツールグループからコンテキストメニューを表示して、[サブツールグループの設定] を選択します。
- [サブツール] パレットのメニューから [サブツールグループの設定] を選択します。

[サブツールグループの設定] ダイアログが表示されたら、[名前] にサブツールグループ名を入力し、[OK] をタップします。[サブツール] パレットに、入力したサブツールグループ名が反映されます。

メモ **サブツールグループのアイコンは、サブツールグループ内で一番上に配置されているサブツールのアイコンが表示されます。**

サブツールグループの配置を変更する

[サブツール] パレットから配置を変更したいサブツールグループをタップして、移動先までドラッグ＆ドロップします。

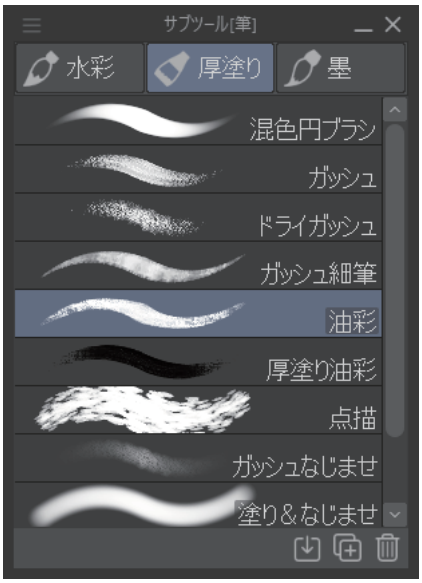


サブツールグループを追加する

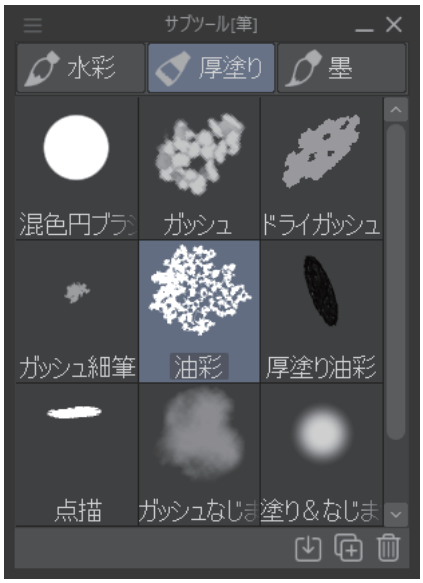
新しいサブツールグループに登録したいサブツールを、サブツールグループのボタンの端にドラッグ＆ドロップすると、サブツールグループが追加されます。

サブツールパレットの表示を切り替える

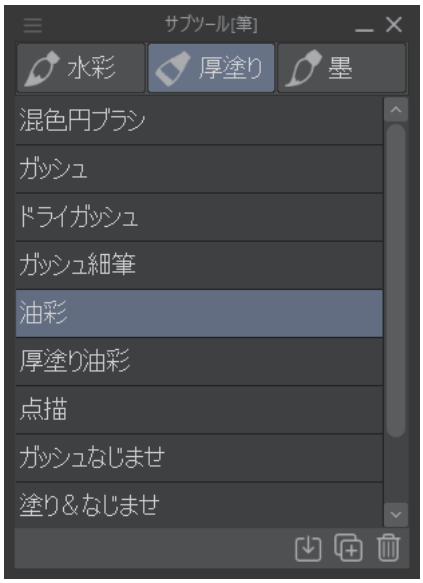
[サブツール] パレットのメニューの [表示方法] から、[サブツール] パレットのボタンの表示方法を選択できます。



ストローク



タイル



テキスト

ストローク

描画系のサブツールの場合は、サブツールのストロークとサブツール名を表示できます。その他のサブツールの場合は、ストロークの代わりにツールアイコンが表示されます。

タイル

サブツールをタイルで表示できます。[タイル] と [タイル 小] の 2 つのサイズから選択できます。描画系のサブツールの場合は、サブツールのブラシ先端形状とサブツール名を表示できます。その他のサブツールの場合は、ストロークの代わりにツールアイコンが表示されます。

テキスト

サブツール名をテキストで表示できます。ストロークやツールアイコンは表示されません。

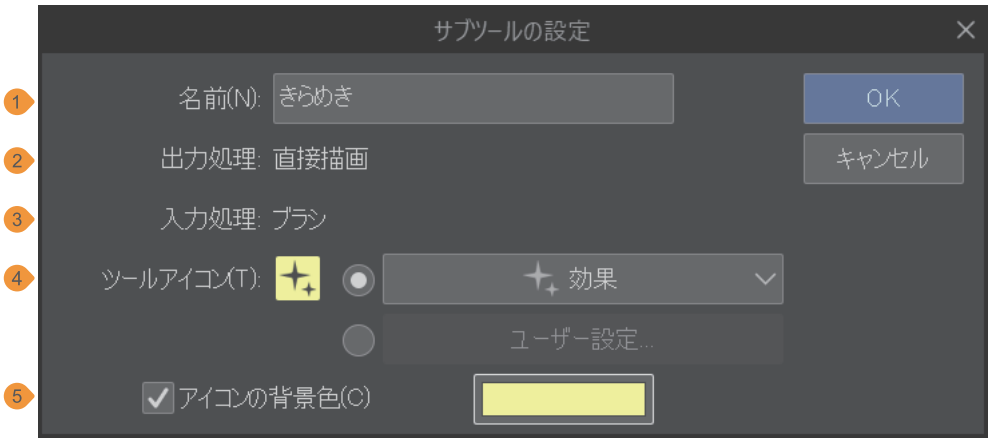
サブツール名やアイコンを変更する

名称やアイコンを変更したいサブツールを選択し、次のいずれかの操作を行います。

- [サブツール] パレットのメニューから、[サブツールの設定] を選択します。
- 変更したいサブツールからコンテキストメニューを表示して、[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たら、[名前] や [ツールアイコン] を設定し [OK] をタップすると、[サブツール] パレットに変更が反映されます。

サブツールの設定ダイアログ



① **名前**
サブツールの名称を入力できます。

② **出力処理**
サブツールに設定されている [出力処理] が表示されます。詳しくは『入力処理と出力処理』を参照してください。

③ **入力処理**
サブツールに設定されている [出力処理] を表示されます。詳しくは『入力処理と出力処理』を参照してください。

④ **ツールアイコン**
サブツールのアイコンを指定できます。[ユーザー設定] を選択すると、ファイルを選択するダイアログが表示され、オリジナルの画像ファイルをツールアイコンに設定できます。使用できる画像ファイルの形式は、BMP・JPEG・PNG・TIFF・Targa です。画像を指定したあとに、[ユーザー設定] をタップすると、別の画像に差し替えられます。

⑤ **アイコンの背景色**
オンにすると、サブツールのアイコンの背景色を設定できます。カラー表示部をタップすると、『色の設定ダイアログ』から色を選択できます。

サブツールを複製する

複製したいサブツールを選択し、次のいずれかの操作を行います。

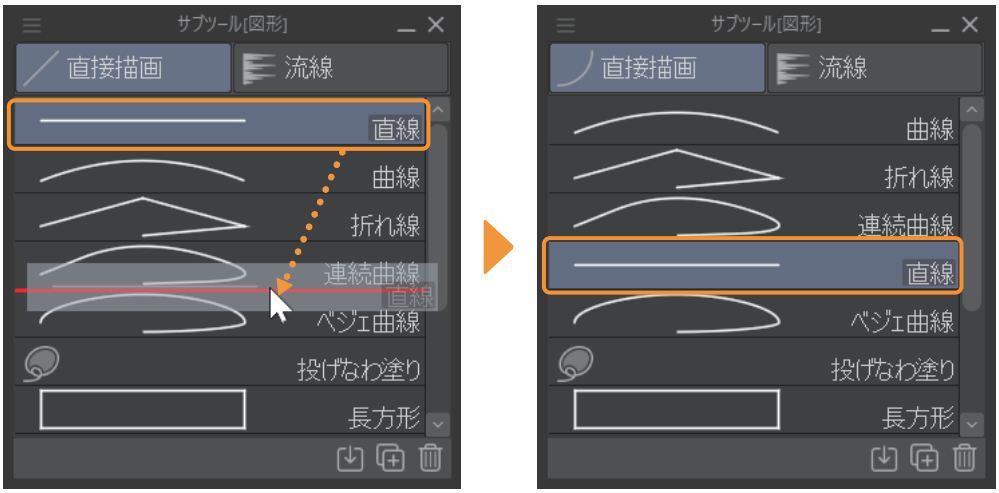
- [サブツール] パレットの [サブツールの複製] をタップします。
- [サブツール] パレットのメニューから、[サブツールの複製] を選択します。
- 複製したいサブツールからコンテキストメニューを表示して、[サブツールの複製] を選択します。

[サブツールの複製] ダイアログが表示されたら、[名前] や [ツールアイコン] を設定し [OK] をタップすると、[サブツール] パレットにサブツールが複製されます。

[サブツールの複製] ダイアログの設定項目は [サブツールの設定] ダイアログと同様です。『サブツール名やアイコンを変更する』を参照してください。

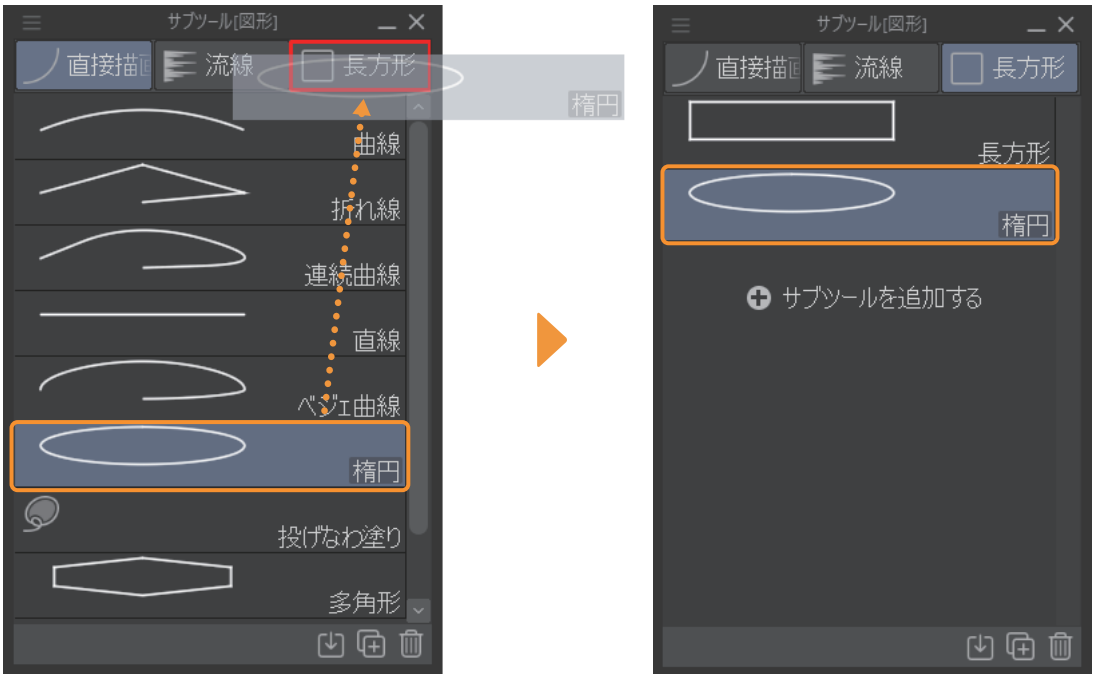
サブツールの配置を変更する

[サブツール] パレットから配置を変更したいサブツールをタップして、移動先までドラッグ＆ドロップします。



別のサブツールグループに移動する

[サブツール] パレットから移動したいサブツールをタップして、移動したいサブツールグループにドラッグ＆ドロップします。
サブツールグループをドラッグ＆ドロップした場合は、サブツールグループごと移動できます。



別のツールに移動する

[サブツール] パレットから移動したいサブツールをタップして、[ツール] パレットから移動したいツールにドラッグ＆ドロップします。

新たにツールとして追加したい場合は『ツールを追加する』を参照してください。

サブツールを削除する

[サブツール] パレットから削除したいサブツールを選択し、次のいずれかの操作を行うと、サブツールを削除できます。

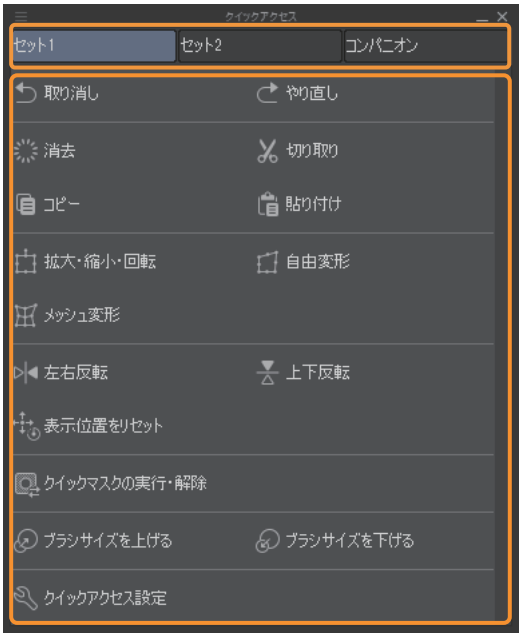
- [サブツール] パレットの [サブツールの削除] をタップします。
- 削除したいサブツールを、[サブツール] パレットの [サブツールの削除] にドラッグ＆ドロップします。
- 削除したいサブツールからコンテキストメニューを表示して、[サブツールの削除] を選択します。
- [サブツール] パレットのメニューから [サブツールの削除] を選択します。

サブツールグループ内のすべてのサブツールを削除すると、サブツールグループも削除されます。

クイックアクセスパレット【PRO/EX】

CLIP STUDIO PAINT の [クイックアクセス] パレットは、よく使用するツール・メニューコマンド・オートアクション・描画色などの機能を登録できます。登録した機能は、[クイックアクセス] パレットから操作できます。

また、『コンパニオンモード』を使用すれば、スマートフォンから [クイックアクセス] パレットの操作を行えます。



① **セットリスト**

[クイックアクセス] パレットで使用する、クイックアクセスセットを切り替えられます。「クイックアクセスセット」とは、用途や使用頻度などに合わせて、ツールやコマンドなどを登録できるグループのことです。

コンパニオンモードを実行すると、コンパニオンモード用のクイックアクセスセットが追加されます。

② **ボタンリスト**

クイックアクセスセットに登録されている機能の一覧です。各ボタンには、ツール・メニューコマンド・オートアクション・描画色などの機能を登録できます。ボタンをタップすると、登録されている機能を実行できます。

クイックアクセスパレットを表示するには

[クイックアクセス] パレットの表示を切り替えるには、[ウィンドウ] メニュー→ [クイックアクセス] を選択します。

クイックアクセスパレットの表示を変更する

セットリストの表示方法

[クイックアクセス] パレットのメニューから [セットリストの表示方法] を選択すると、セットリストの表示方法を [ボタン] と [ポップアップ] から選択できます。

ボタン

ポップアップ

ボタンリストの表示方法

[クイックアクセス] パレットのメニューから [表示方法] を選択すると、ボタンリストの表示方法を選択できます。

タイル（極小・小・中・大）

[タイル] を選択すると、ボタンがタイル型で表示されます。[タイル] の項目名にボタンのサイズが記載されている項目を選択すると、[クイックアクセス] パレットの横幅を変更しても、ボタンのサイズが固定されます。

ボタンのサイズは、[極小] ・ [小] ・ [中] ・ [大] の 4 種類から選択できます。[タイル 極小] を選択した場合は、ボタンの名称が表示されません。

タイル 極小

タイル 小

タイル（4 ステップ・8 ステップ・16 ステップ）

[タイル（極小・小・中・大）] と同様に、ボタンをタイル型で表示できます。ステップとは、1 列に配置できるボタンの最大値です。[4 ステップ] ・ [8 ステップ] ・ [16 ステップ] から選択できます。

[クイックアクセス] パレットの横幅を変更すると、幅に合わせてボタンのサイズも変更されます。

リスト（小・中・大）

[リスト] を選択すると、ボタンがリスト型で表示されます。[リスト] の項目名にリストのサイズが記載されている項目を選択すると、[クイックアクセス] パレットの横幅を変更すると、1 列に配置できるボタンの数も変更されます。

リストのサイズは [小] ・ [中] ・ [大] の 3 種類から選択できます。

リスト (小)

リスト (中)

リスト（1 ステップ・2 ステップ・3 ステップ）

[リスト（小・中・大）] と同様に、ボタンをリスト型で表示できます。ステップとは、1 列に配置できるボタンの最大値です。[1 ステップ] ・ [2 ステップ] ・ [3 ステップ] から選択できます。

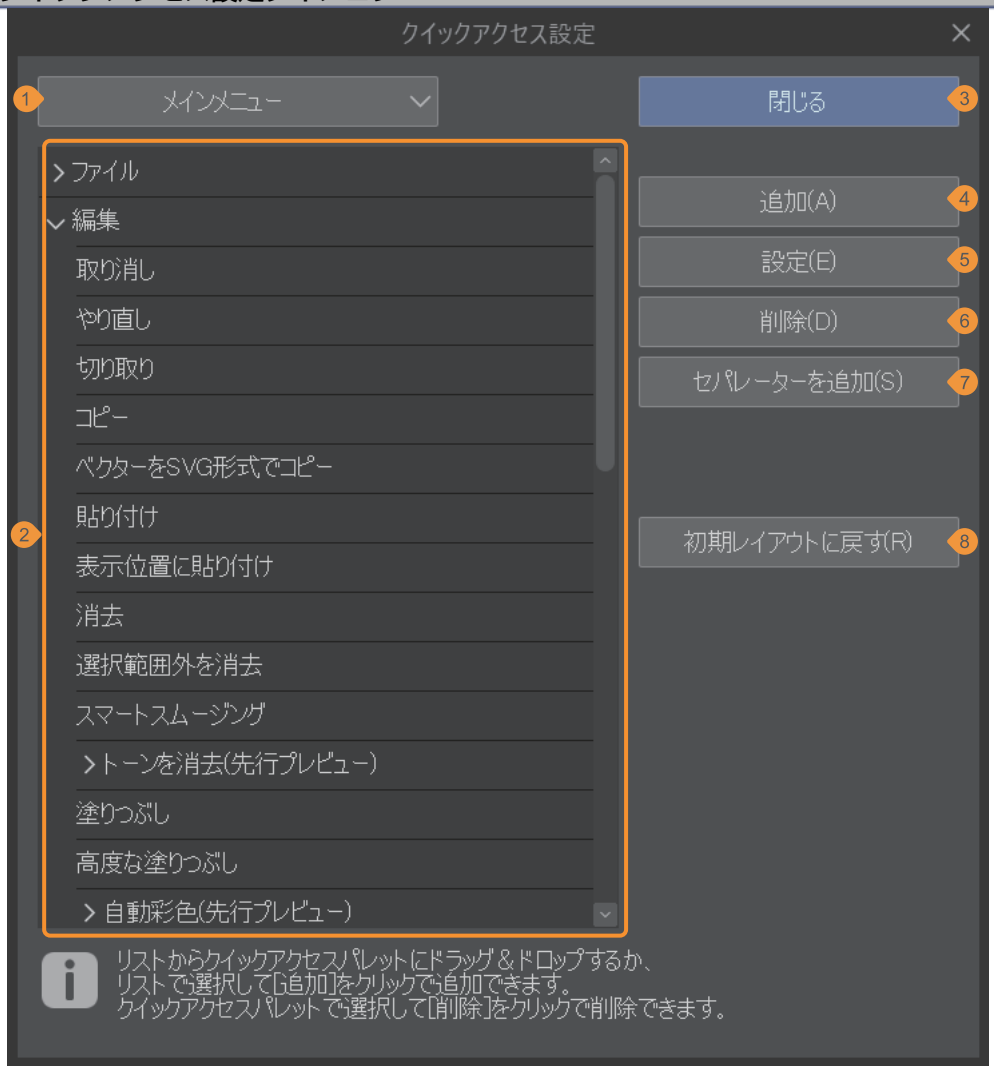
[クイックアクセス] パレットの横幅を変更しても、1 列に配置できるボタンの数が固定されます。

クイックアクセス設定

次のいずれかの操作を行うと、[クイックアクセス設定] ダイアログを表示して、[クイックアクセス] パレットに機能を登録したり、ボタンを削除したりできます。

- [クイックアクセス] パレットの [クイックアクセス設定] を選択します。
- [クイックアクセス] パレットのメニューから [クイックアクセス設定] を選択します。

クイックアクセス設定ダイアログ



① **設定領域**
設定領域を選択すると、リストの表示が切り替わります。『コマンドバー設定ダイアログ』と同様です。

② **リスト**
設定領域で選択した機能の一覧が表示されます。[クイックアクセス] パレットに追加したい機能を選択できます。

③ **閉じる**
[クイックアクセス設定] ダイアログを閉じます。

④ **追加**
『ボタンの追加と削除』を参照してください。

⑤ **設定**
『コマンドバー設定ダイアログ』と同様です。

⑥ **削除**
『ボタンの追加と削除』を参照してください。

⑦ **セパレーターを追加**
[クイックアクセス] パレットから選択したボタンの下に、セパレーターを追加できます。選択したボタンより後ろに配置されているボタンは、追加したセパレーターの下に移動します。

⑧ **初期レイアウトに戻す**
[クイックアクセス] パレットの表示を初期状態に戻せます。初期状態に戻すと、追加したボタンが削除され、ボタンの配置が初期状態に戻ります。各ボタンに設定した画像や背景色は、引き続き適用されます。

クイックアクセスセットの操作

クイックアクセスセットを追加する

次のいずれかの操作を行います。

- [クイックアクセス] パレットのメニューから [セットを作成] を選択します。
- [クイックアクセス]パレットのクイックアクセスセットからコンテキストメニューを表示して[セットを作成]を選択します。

[セットを作成] ダイアログが表示されたら、[名前] を入力し、[OK] をタップします。[クイックアクセス] パレットに、新しいクイックアクセスセットが追加されます。

ボタンリストから追加する

ボタンリストのボタンをセットリストのボタンの端に、[Ctrl] キーを押しながらドラッグ＆ドロップすると、クイックアクセスセットを追加できます。

クイックアクセスセットを削除する

削除したいクイックアクセスセットを選択し、次のいずれかの操作を行います。

- [クイックアクセス] パレットのメニューから [セットを削除] を選択します。
- [クイックアクセス]パレットのクイックアクセスセットからコンテキストメニューを表示して[セットを削除]を選択します。

[クイックアクセス] パレットから、クイックアクセスセットが削除されます。

クイックアクセスセット名を変更する

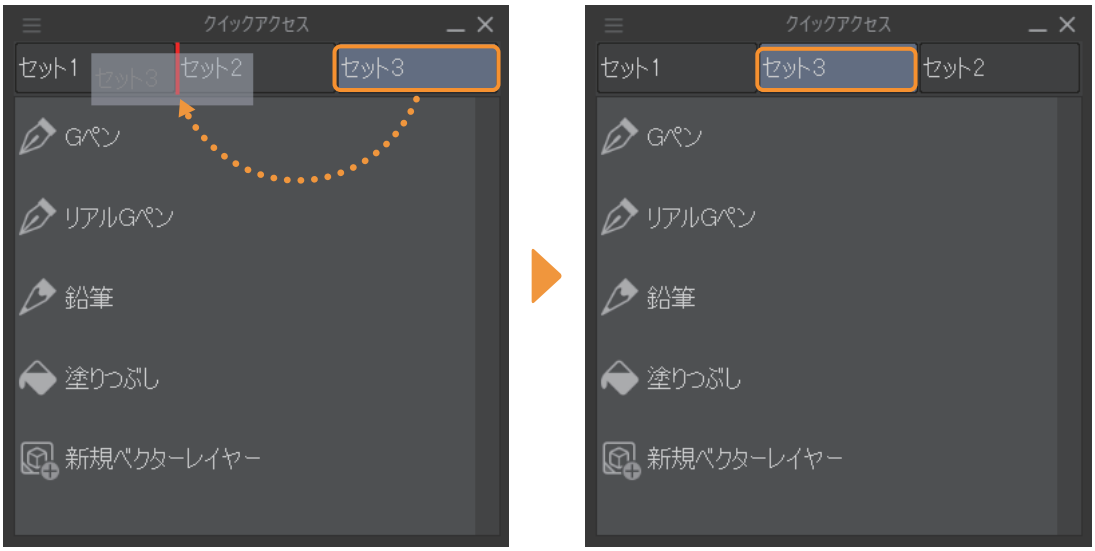
次のいずれかの操作を行います。

- [クイックアクセス] パレットのメニューから [セット設定] を選択します。
- [クイックアクセス] パレットのクイックアクセスセットからコンテキストメニューを表示して [セット設定] を選択します。

[セット設定] ダイアログが表示されたら、[名前] を入力し、[OK] をタップします。[クイックアクセス] パレットに、新しいクイックアクセスセット名が反映されます。

クイックアクセスセットの配置を変更する

クイックアクセスセットを選択し、[Ctrl] キーを押しながら移動したい位置までドラッグ＆ドロップすると、クイックアクセスセットを移動できます。



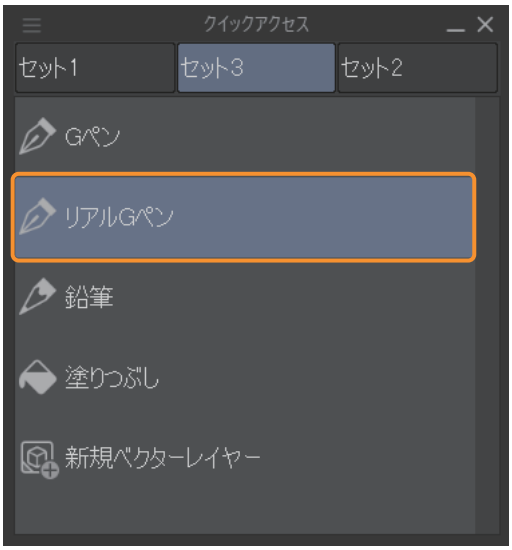
メモ　**『クイックアクセス設定ダイアログ』を表示している場合は、ドラッグ＆ドロップするだけで、クイックアクセスセットを移動できます。**

ボタンリストの操作

ボタンの追加と削除

『クイックアクセス設定ダイアログ』を表示しておくと、[クイックアクセス] パレットのボタンの追加や削除を行えます。

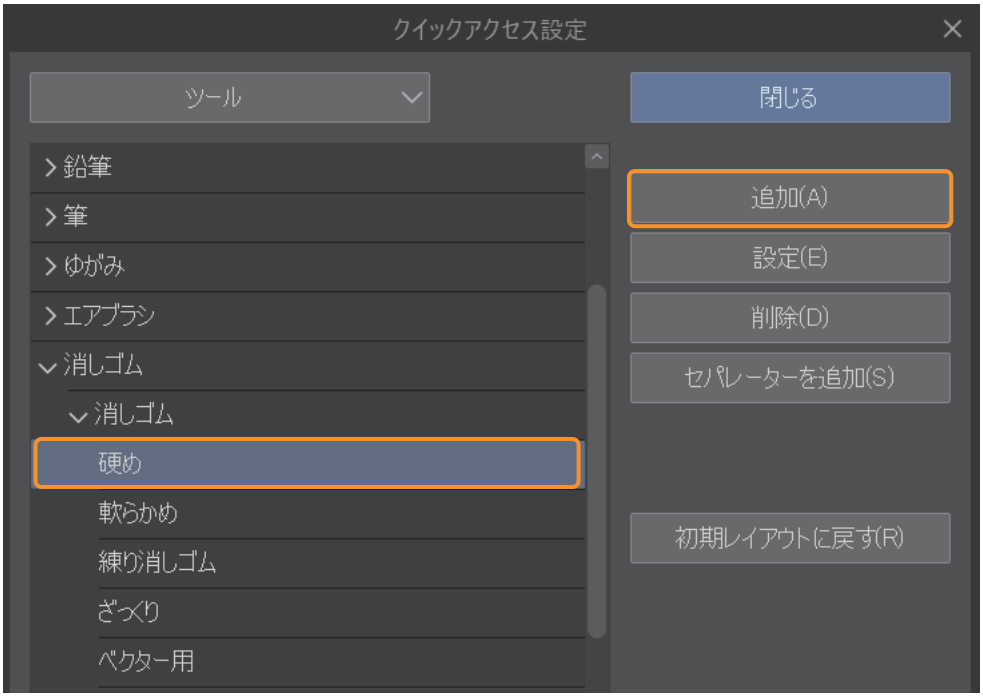
[コマンドバー設定] ダイアログを表示したあと、[クイックアクセス] パレットから、ボタンをタップします。



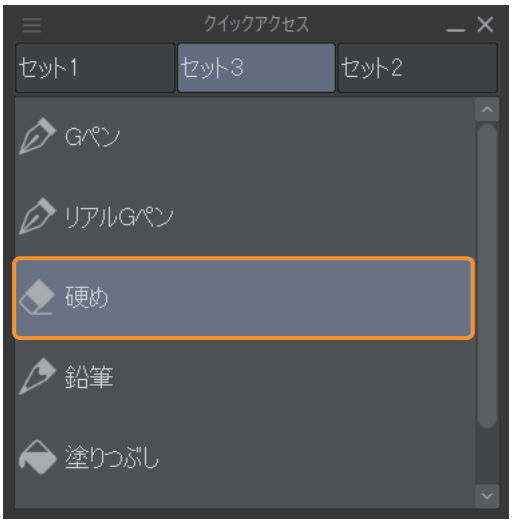
ボタンを追加する

[クイックアクセス設定] ダイアログの上部のプルダウンメニューから、追加したい機能の種類を選択し、次のいずれかの操作を行います。

- リストから [クイックアクセス] パレットに追加する機能を選択し、[追加] をタップします。
- リストから、追加する機能を選択し、[クイックアクセス] パレットにドラッグ＆ドロップします。



[クイックアクセス] パレットに選択した機能が追加されます。



[クイックアクセス設定] ダイアログを表示しなくても、下記の項目を [クイックアクセス] パレットにドラッグ＆ドロップすると、[クイックアクセス] パレットにボタンを追加できます。

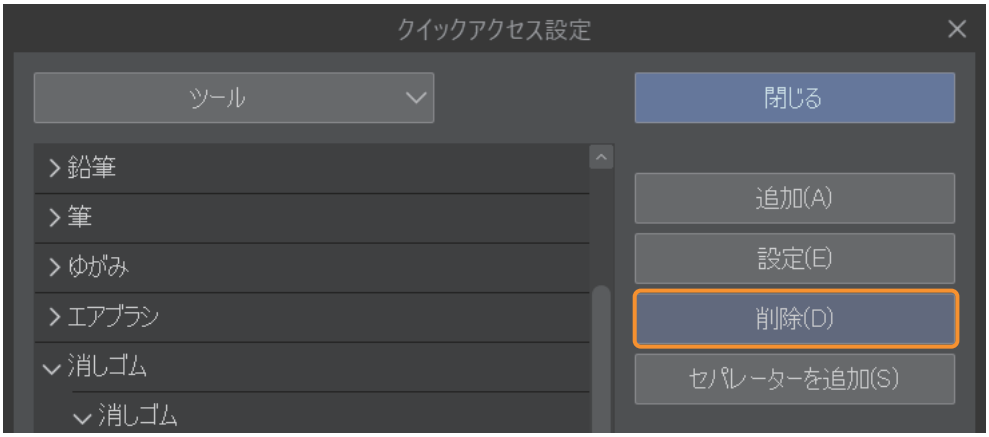
- [オートアクション] パレットのオートアクション
- [ツール] パレットのツール
- [サブツール] パレットのサブツールグループやサブツール

また、下記の項目の場合は、[クイックアクセス] パレットに [Ctrl] キーを押しながらドラッグ＆ドロップすると、[クイックアクセス] パレットに機能を追加できます。

- 選択範囲ランチャーのボタン
- コマンドバーのボタン

ボタンを削除する

[クイックアクセス設定] ダイアログの [削除] をタップします。

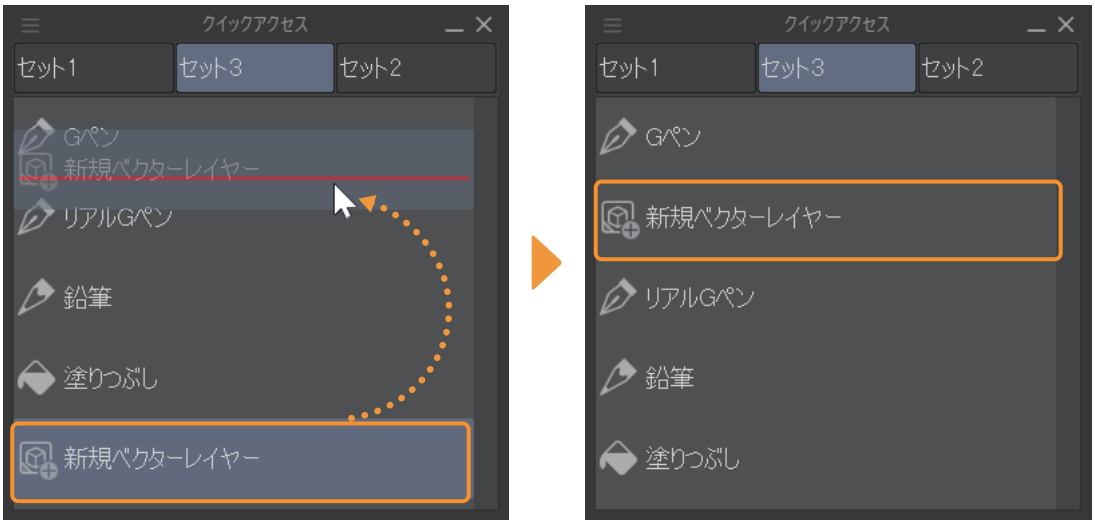


[クイックアクセス] パレットからタップして選択したボタンが削除されます。

- [クイックアクセス] パレットのセパレーターを選択した場合は、セパレーターを削除できます。
- [クイックアクセス] パレットの削除したいボタンからコンテキストメニューを表示して、[削除] を選択すると、コマンドバーからボタンを削除できます。

ボタンの配置を変更する

[クイックアクセス設定] ダイアログを表示します。[クイックアクセス] パレットのボタンをドラッグ＆ドロップすると、ボタンの配置を移動できます。



メモ

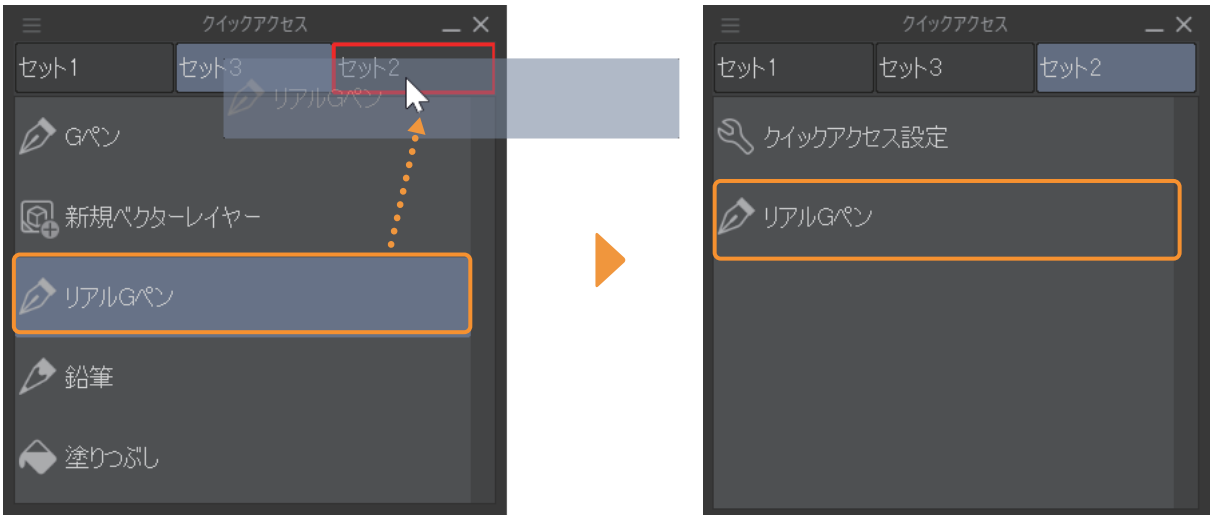
[クイックアクセス] パレットのボタンを、セパレーター上やボタンリストの上端・下端にドラッグ＆ドロップすると、ボタンの移動先に、行とセパレーターを追加できます。

クイックアクセス設定ダイアログを表示せずにボタンの配置を変更する

[クイックアクセス設定] ダイアログを表示していなくても、[Ctrl] キーを押しながら、[クイックアクセス] パレットのボタンをドラッグ＆ドロップすると、同様の操作を行えます。

ボタンを他のクイックアクセスセットに移動する

[クイックアクセス設定] ダイアログを表示します。[クイックアクセス] パレットから移動したいボタンをタップして、移動したいクイックアクセスセットに、ドラッグ＆ドロップすると、別のクイックアクセスセットに移動できます。



クイックアクセス設定ダイアログを表示せずに別のアクセスセットに移動する

[クイックアクセス設定] ダイアログを表示していなくても、[Ctrl] キーを押しながら、[クイックアクセス] パレットのボタンをドラッグ＆ドロップすると、同様の操作を行えます。

ワークスペースを登録・管理する

「ワークスペース」とは、CLIP STUDIO PAINT の下記の項目を登録したものです。

- パレットのレイアウト
- 『ショートカットキー設定』
- 『コマンドバー』の配置
- [環境設定] ダイアログの『定規・単位』で設定している [単位]

使いやすいワークスペースを作成して CLIP STUDIO PAINT に登録しておくと、パレットの配置をカスタマイズしてしまっても、登録したワークスペースの配置に戻せます。また、作業工程や作業環境に合わせてワークスペースを切り替えながら作業を行えます。

基本レイアウトに戻す

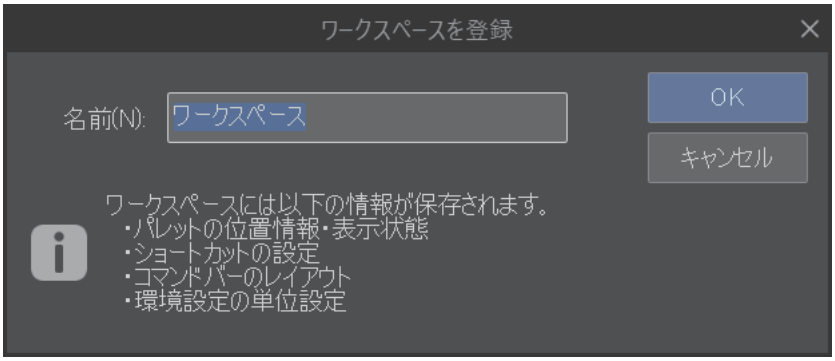
[ウィンドウ] メニュー→ [ワークスペース] → [基本レイアウトに戻す] を選択すると、CLIP STUDIO PAINT の初期設定のパレットのレイアウトに戻せます。

このコマンドを実行しても、ショートカットキー設定・コマンドバーの配置・[単位] の設定は変わりません。

ワークスペースを登録【PRO/EX】

現在表示しているパレットのレイアウトや各種設定を、ワークスペースとして登録できます。

[ウィンドウ] メニュー→ [ワークスペース] → [ワークスペースを登録] を選択すると、[ワークスペースを登録] ダイアログが表示されます。[名前] にワークスペースの名称を入力し、[OK] をタップすると、CLIP STUDIO PAINT にワークスペースが登録されます。



登録したワークスペースを使用する方法については、『ワークスペースを読み込む【PRO/EX】』を参照してください。

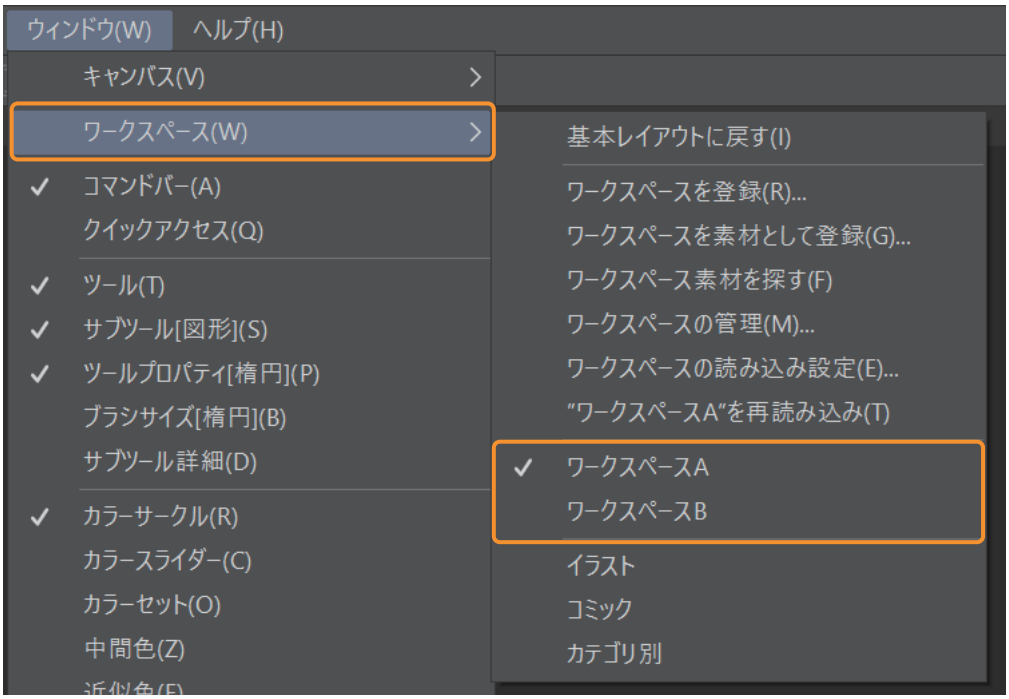
ワークスペースを素材として登録

ワークスペースは、ワークスペース素材として登録する方法もあります。登録方法については『ワークスペースを素材として登録する』を参照してください。

ワークスペースを読み込む【PRO/EX】

CLIP STUDIO PAINT に登録したワークスペースに切り替えられます。

[ウィンドウ] メニュー→ [ワークスペース] を選択し、メニューから読み込みたいワークスペース名を選択します。ワークスペース名はメニューの下の方に表示されます。



メモ

- **現在使用中のワークスペースがある場合は、ワークスペース名の前にチェックマークが表示されています。**
- **初期設定では、[イラスト]・[コミック]・[カテゴリ別] のワークスペースが登録されています。**

『ワークスペースの読み込み設定ダイアログ』が表示された場合は、読み込みたい項目を選択し、[OK] をタップします。

選択したワークスペースに切り替わると同時に、[ワークスペースの読み込み設定] ダイアログで設定した項目が反映されます。

ワークスペース素材を探す【PRO/EX】

CLIP STUDIO ASSETS からワークスペース素材をダウンロードできます。

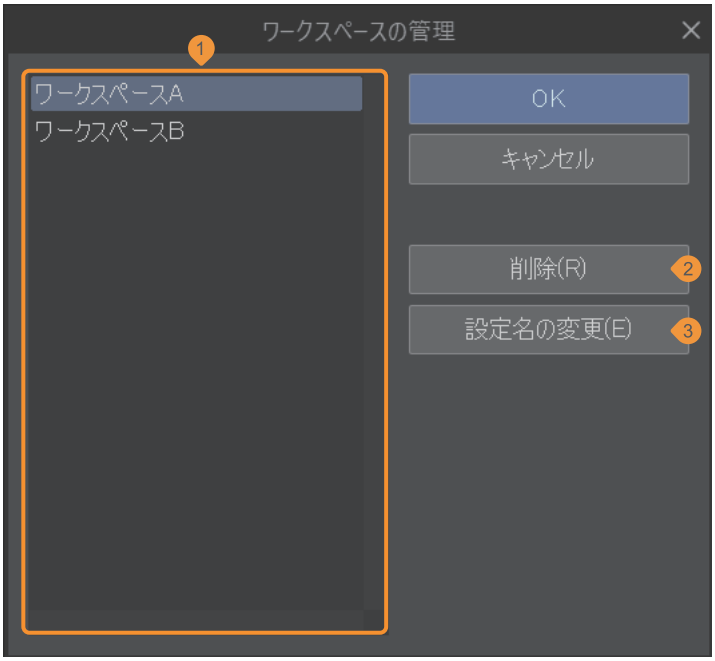
[ウィンドウ] メニュー→ [ワークスペース] → [ワークスペース素材を探す] を選択すると、CLIP STUDIO ASSETS のワークスペース素材の検索結果が表示されます。

- ASSETS から素材をダウンロードする方法については、CLIP STUDIO で素材をダウンロードするを参照してください。
- ワークスペース素材を CLIP STUDIO PAINT に読み込む方法については、『素材を読み込む方法』を参照してください。

ワークスペースの管理【PRO/EX】

PRO/EX では、ワークスペースを管理できます。[ウィンドウ] メニュー→ [ワークスペース] → [ワークスペースの管理] を選択すると、[ワークスペースの管理] ダイアログで、ワークスペースの名称を変更したり、ワークスペースを削除したりできます。

ワークスペースの管理ダイアログ



① **ワークスペースの一覧**

CLIP STUDIO PAINT に登録されているワークスペースの一覧です。

ワークスペース名をタップすると選択できます。ワークスペース名をダブルタップすると、ワークスペース名を変更できます。

② **削除**

ワークスペースの一覧から選択したワークスペースを削除できます。

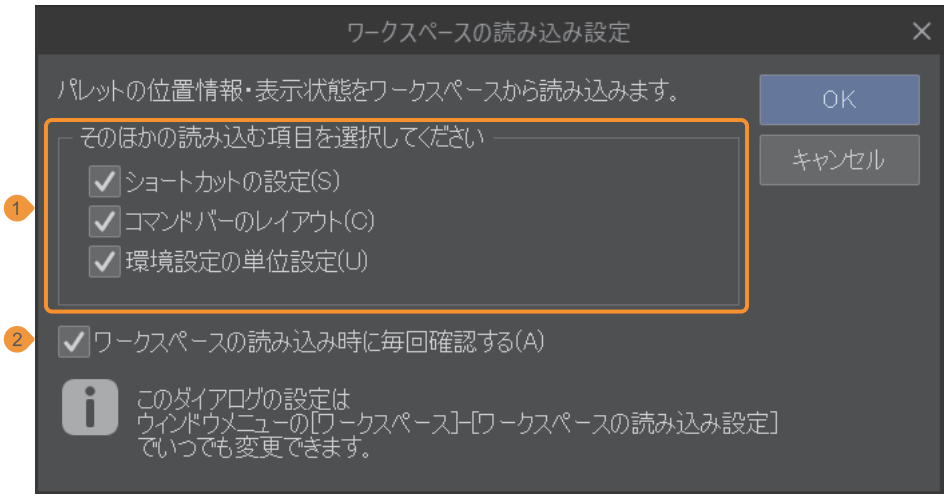
③ **設定名の変更**

ワークスペースの一覧から選択したワークスペースの名称を変更できます。

ワークスペースの読み込み設定【PRO/EX】

[ウィンドウ] メニュー→ [ワークスペース] → [ワークスペースの読み込み設定] を選択すると、[ワークスペースの読み込み設定] ダイアログを使用して、ワークスペースを読み込むときに反映させたい項目を設定できます。

ワークスペースの読み込み設定ダイアログ



① **読み込む項目**

ワークスペースを読み込むときに反映する項目を [ショートカットの設定]・[コマンドバーのレイアウト]・[環境設定の単位設定] から選択できます。複数項目を選択できます。各設定項目については『ワークスペースを登録・管理する』を参照してください。

② **ワークスペースの読み込み時に毎回確認する**

オンにすると、ワークスペースを読み込むときに [ワークスペースの読み込み設定] ダイアログが表示されるようになります。

オフにすると、ワークスペースを読み込むと、自動的に [ワークスペースの読み込み設定] ダイアログで設定した内容が反映されます。

ワークスペースを再読み込み【PRO/EX】

[ワークスペースを再読み込み] を実行すると、使用中のワークスペースを再読み込みして、ワークスペースに登録したときの状態に戻せます。

[ウィンドウ] メニュー→ [ワークスペース] → [ワークスペースを再読み込み] を選択します。

『ワークスペースの読み込み設定ダイアログ』が表示された場合は、読み込みたい項目を選択し、[OK] をタップします。

ワークスペースの再読み込みが実行され、ワークスペースに登録したときの状態に戻ります。

[ワークスペースを再読み込み] は、メニュー上では [" ワークスペース名 " を再読み込み] と表示されます。

CLIP STUDIO PAINT を使うための設定

CLIP STUDIO PAINT を使用するときに、知っておくと便利な設定について紹介します。

- 環境設定
- プライバシー設定
- ショートカットキー設定
- 修飾キー設定【PRO/EX】
- オートアクションパレット【PRO/EX】
- 一括処理【EX】
- CLIP STUDIO PAINT の初期化起動について

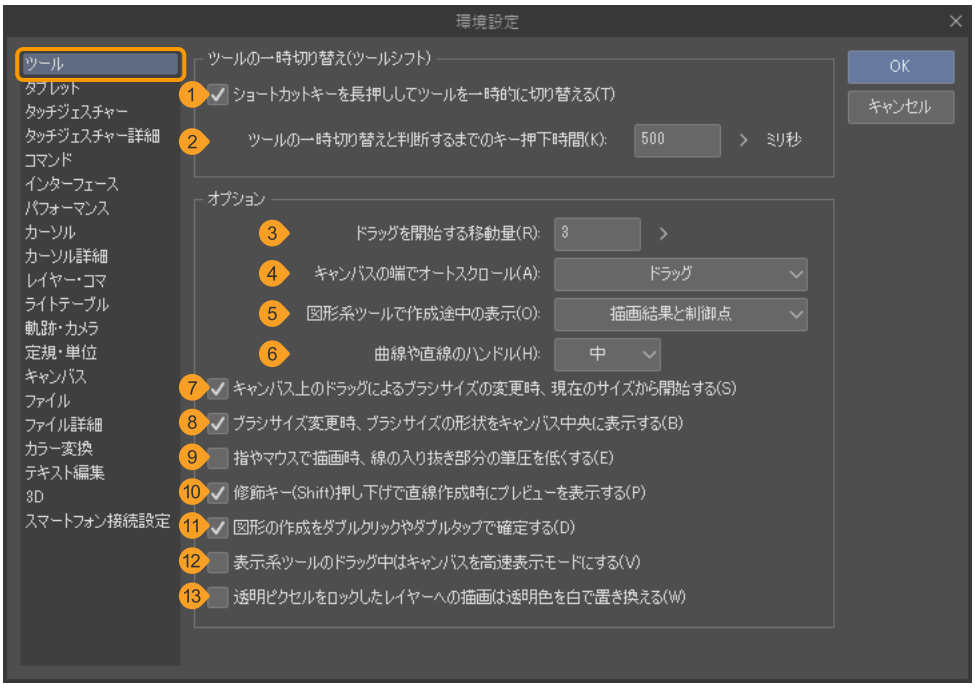
環境設定

[環境設定] ダイアログでは、インターフェースの色や、タッチジェスチャーで行う操作など、CLIP STUDIO PAINT を使うための各種設定を行えます。[環境設定] ダイアログは、次の操作で表示できます。

- Windows は、[ファイル] メニュー→ [環境設定] を選択します。
- macOS/ タブレットは、[CLIP STUDIO PAINT] メニュー→ [環境設定] を選択します。

[環境設定] ダイアログの左側のカテゴリを選択すると、設定項目を切り替えられます。

ツール



ツールの一時切り替え（ツールシフト）

① ショートカットキーを長押ししてツールを一時的に切り替える

[ツール] パレットの各ツールに割り当てられているショートカットを長押ししたときに、キーを押している間だけツールが切り替わります。

② ツールの一時切り替えと判断するまでのキー押下時間

キーを長押ししてから、ツールシフトでショートカットキーのツールに切り替わるまでの時間を、ミリ秒単位で指定できます。

オプション

③ ドラッグを開始する移動量

[オブジェクト] ツールや [レイヤー移動] ツールなど、タップとドラッグが異なる動作になるツールで、タップかドラッグかを判定する基準を変更できます。値が小さいほど、ペンやマウスを少し動かしただけで、ドラッグと判定されるようになります。

④ キャンバスの端でオートスクロール

マウスカーソルがキャンバスの外に出た場合の処理を設定できます。

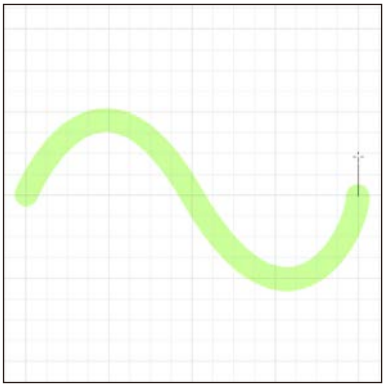
[なし] を選択すると、キャンバスの外をタップやドラッグしても、キャンバスの位置が変更されません。[ドラッグ] を選択すると、キャンバスの外までドラッグしたときに、マウスの位置に連動してキャンバスがスクロールされます。

[マウス移動とドラッグ] は、ドラッグに加えてキャンバスの外にマウスを移動した場合も、マウスの位置に連動してキャンバスがスクロールされます。Windows/macOS だけで表示される項目です。

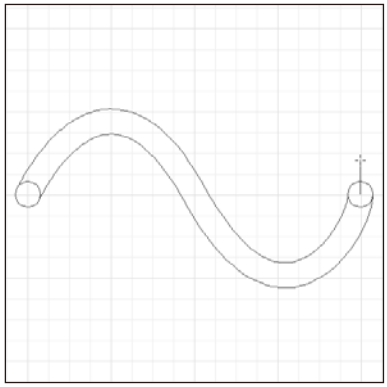
⑤ 図形系ツールで作成途中の表示

[図形] ツールのサブツールグループ [直接描画] 内のサブツールを使用して描画するときに、作成途中の線をプレビュー表示する方法を設定できます。[描画結果] ・[簡易表示] ・[描画結果と制御点] ・[簡易表示と制御点] から選択できます。

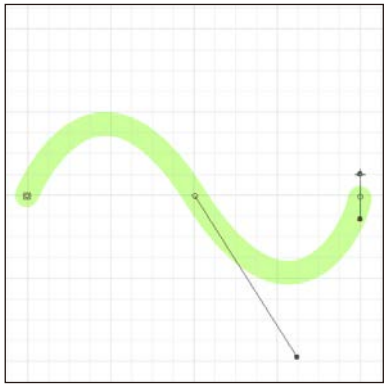
なお、[描画結果] と [描画結果と制御点] のように描画結果を表示する設定にしていても、[入り抜き] の設定はプレビューに反映されません。



描画結果



簡易表示



描画結果と制御点

⑥ 曲線や直線のハンドル

制御点のサイズを変更できます。

[図形系ツールで作成途中の表示] で [簡易表示と制御点] と [描画結果と制御点] に設定している場合は、描画するときに表示される通過点や方向点のサイズが変更されます。

また、ベクターレイヤー・コマ枠フォルダー・フキダシレイヤー・定規に描画した線を編集するときに表示される制御点やパース定規のハンドルも、ここで設定したサイズに変更されます。

⑦ キャンバス上のドラッグによるブラシサイズの変更時、現在のサイズから開始する

[Ctrl]+[Alt] キーを押しながらマウスドラッグしてブラシサイズを調整する場合に、現在のブラシサイズから調整を開始できます。

⑧ ブラシサイズ変更時、ブラシサイズの形状をキャンバス中央に表示する

ブラシサイズを変更するときに、プレビューするためのブラシ形状をキャンバスの中央に表示できます。

⑨ 指やマウスで描画時、線の入り抜き部分の筆圧を低くする

ブラシ系ツールを指やマウスで操作したときに、ストロークの速度に応じて、描き始めと描き終わりに入り抜きのような効果がつけられます。

⑩ 修飾キー（Shift）押し下げで直線作成時にプレビューを表示する

ブラシ系ツールなどで、[Shift] キー + マウスクリックで直線を描画するときに、プレビューの線を表示できます。

iPad/Android/Chromebook は、マウスを操作しているときだけ線を表示できます。

⑪ 図形の作成をダブルクリックやダブルタップで確定する

[連続曲線] や [ベジェ曲線] など連続した曲線や折れ線を作成するサブツールを使用したときに、ダブルタップで描画を確定できます。

⑫ 表示系ツールのドラッグ中はキャンバスを高速表示モードにする

[虫めがね] ツールや [移動] ツールなどの表示系ツールでキャンバスをドラッグした場合に、キャンバスを高速表示モードにできます。表示系ツールの使用時に、動作が軽くなる場合があります。

⑬ 透明ピクセルをロックしたレイヤーへの描画は透明色を白に置き換える

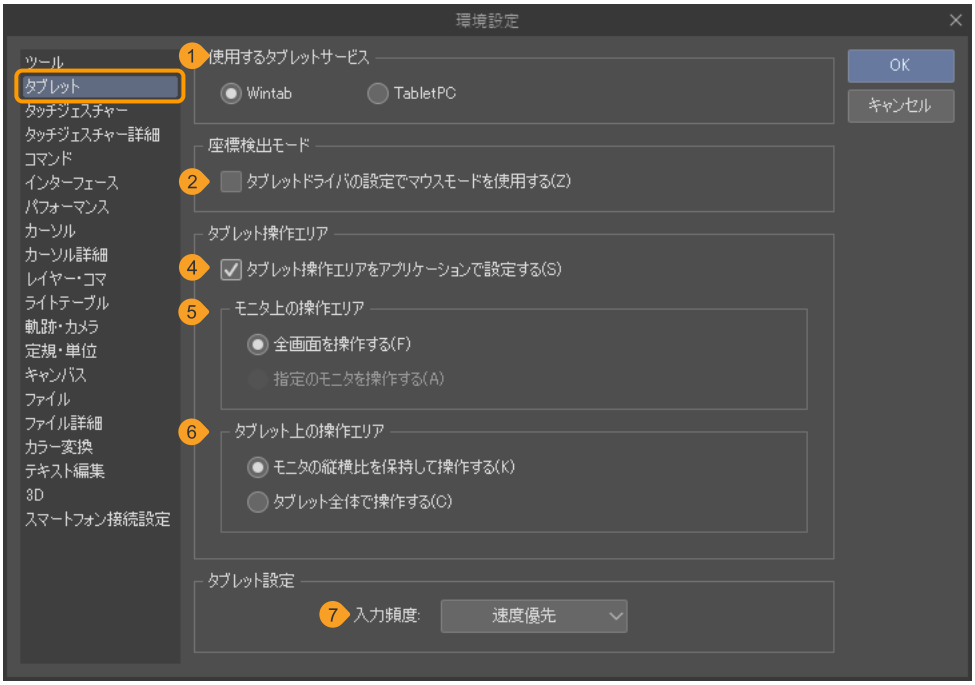
[透明ピクセルをロック] をオンにしたレイヤーに対して、ブラシ系ツールで透明色を選択して描画した場合、白色に置き換えられます。[消しゴム] ツールで描画した場合も白色に置き換えられます。

⑭ 可能な環境では描画にホバーを利用する【Android/Chromebook】

オンにすると、ペンのホバー状態の状態を取得できる端末で、ホバーの情報を描画に反映できます。ホバーの情報が原因で意図しないハネなどが描画される場合は、オフにすると改善することがあります。

タブレット

Windows



① 使用するタブレットサービス

使用するタブレットの環境を設定できます。液晶タブレットやペンタブレットを接続している場合は、[Wintab] を選択します。タブレット PC を使用する場合は、[TabletPC] を選択します。

ペンがないタブレット PC の場合は、[使用するタブレットサービス] を [Wintab] に設定すると、タッチ操作とツール操作を切り替えながら、使用できます。切り替え方法については、『ツール操作・タッチ操作の切り替え』を参照してください。

座標検出モード

[使用するタブレットサービス] の設定により、表示される項目が異なります。

② タブレットドライバの設定でマウスモードを使用する

接続しているタブレットのドライバ設定でマウスモードを使用している場合、オンにします。

③ より高精度な座標検出を使用する

タブレット PC を使用している場合、ペンの座標検出の精度が向上し、滑らかな線を描画できます。

タブレット操作エリア

[使用するタブレットサービス] から [WinTab] を選択した場合に、設定できます。

④ タブレット操作エリアをアプリケーションで設定する

タブレットのモニタ上の操作エリアやタブレット上の操作エリアを、CLIP STUDIO PAINT 側から設定できます。

この項目は、タブレットドライバに「モニタ上の操作エリア」や「タブレット上の操作エリア」の設定がない場合に使用します。タブレットドライバで設定できる場合は、ドライバより設定してください。

⑤ モニタ上の操作エリア

モニタ上でカーソルが動く範囲を設定できます。

全画面を操作する	接続されているモニタの全面が、カーソルの動く範囲になります。マルチモニタの場合は、配置も含めて全面になります。
指定のモニタを操作する	マルチモニタの場合、設定できる項目です。 オンにすると、右側にモニタ番号設定が表示されます。モニタの数までポップアップスライダで数値を変更できます。カーソルが動く範囲は、指定したモニタの左上を始点とした領域になります。

⑥ タブレット上の操作エリア

タブレット上で操作できる範囲を設定できます。

モニタの縦横比を保持して操作する	モニタの縦横比を維持した状態で、タブレット内に収まる範囲で操作できます。
タブレット全体で操作する	モニタの縦横比は無視した状態で、タブレットの全面を操作できます。

タブレット設定

⑦ 入力頻度

タブレットを使用するときに、タブレットから送信される情報量を設定できます。[速度優先] · [品質優先] から選択できます。

macOS

① 処理の優先度

タブレットを使用するときの、処理の優先度を設定できます。優先度は 1 ～ 6 まで設定でき、数字が小さいほど、タブレットの処理の優先度が高くなります。

ほかのアプリケーションを起動中に、CLIP STUDIO PAINT でタブレットが正しく動作しないときに、[処理の優先度] を設定すると、改善する場合があります。

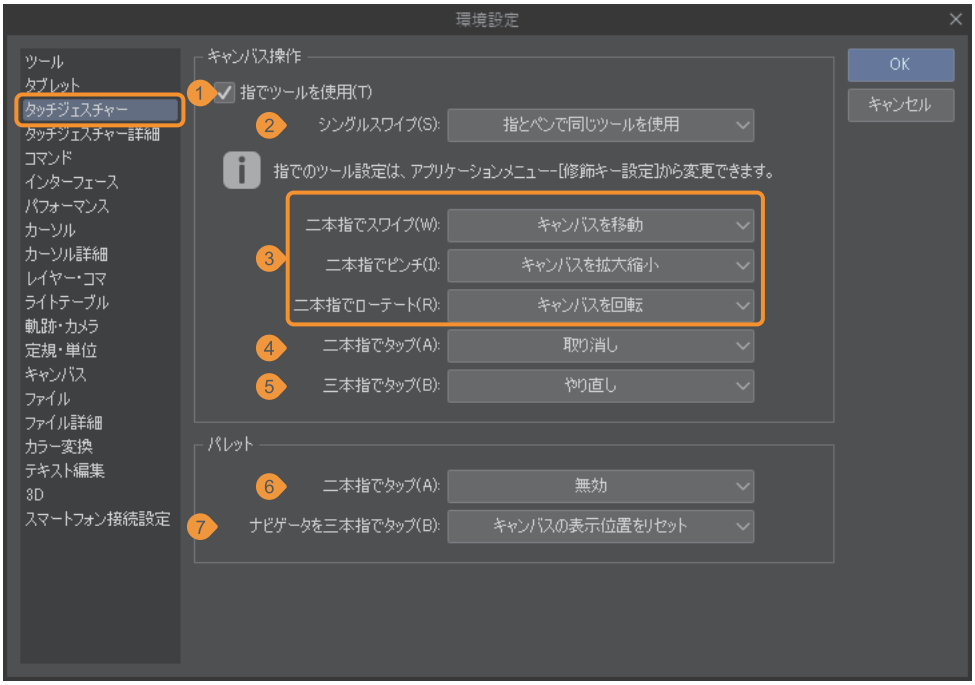
メモ [処理の優先度] の数値を小さくした場合、CLIP STUDIO PAINT の動作が遅くなることがあります。

② **精度**

タブレットを使用するときに、タブレットから送信される情報量を設定できます。[品質優先] · [推奨] · [速度優先] · [全ての入力] から選択できます。

タブレットから送信される情報量が多いと、描画の精度が向上します。ただし、必要以上にタブレットの情報が送信され、描画が遅くなる場合があります。[精度] を [推奨] や [速度優先] に設定すると、これらの現象が改善する場合があります。

タッチジェスチャー



キャンバス操作

① **指でツールを使用**

指でツールを使用できます。

② **シングルスワイプ【Windows/ タブレット】**

シングルスワイプ時の操作を [指とペンで異なるツールを使用] と [指とペンで同じツールを使用] から選択できます。[指でツールを使用] をオンにすると、設定できます。[指とペンで異なるツールを使用] を選択すると、[修飾キー設定] ダイアログで使用するツールを設定できます。詳しくは『修飾キー設定【PRO/EX】』を参照してください。

③ **二本指でスワイプ・二本指でピンチ・二本指でローテート**

各操作に割り当てられている操作を有効にするか、無効にするか設定できます。[無効] に設定したタッチジェスチャーは、キャンバス上で使用できなくなります。

④ **二本指でタップ【Windows/ タブレット】**

2 本指タップによる [取り消し] の操作を有効にするか、無効にするか設定できます。[無効] に設定すると、キャンバス上で 2 本指タップを使用できなくなります

⑤ **三本指でタップ / プレスアンドタップ【Windows/ タブレット】**

3 本指タップによる [やり直し] の操作を有効にするか、無効にするか設定できます。[無効] に設定すると、キャンバス上で 3 本指タップを使用できなくなります。

Windows の場合は、[タッチジェスチャー詳細] で [Windows 方式] に設定していると、[プレスアンドタップ] が表示されます。機能は 3 本指タップと同様です。

パレット【Windows/ タブレット】

⑥ **二本指でタップ**

[プロパティ・コマンドバーを表示・非表示] を選択すると、2 本指でタップしたパレットのコマンドバーの表示・非表示を切り替えられます。[無効] に設定すると、パレット上で 2 本指タップが使用できません。

⑦ **ナビゲータを三本指でタップ / ナビゲータをプレスアンドタップ**

[キャンバスの表示位置をリセット] を選択すると、[ナビゲーター] パレットを 3 本指タップすると、キャンバスの回転や反転表示がリセットされます。[無効] に設定すると、パレット上で 3 本指タップが使用できません。

Windows の場合は、[タッチジェスチャー詳細] で [Windows 方式] に設定していると、[ナビゲータをプレスアンドタップ] が表示されます。機能は 3 本指タップと同様です。

タッチジェスチャー詳細【Windows】

Windows のタッチジェスチャーの操作を設定できます。

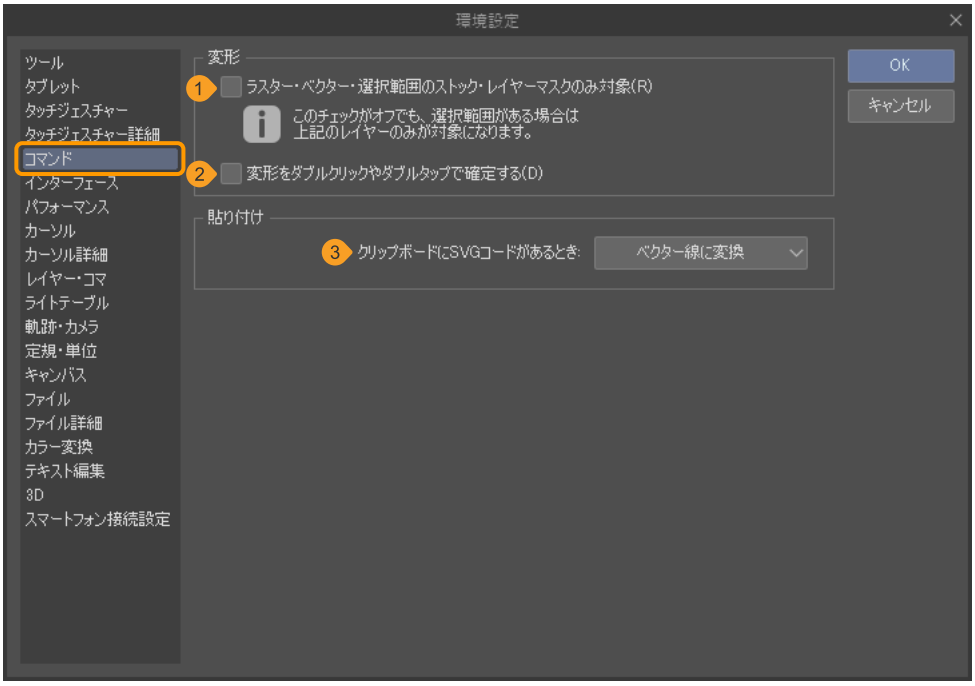
タッチジェスチャー設定

タッチジェスチャーの操作を [Windows 方式] と [CLIP STUDIO 方式] から選択できます。

[Windows 方式] を選択すると、通常の Windows タブレットと同様にプレスアンドタップを使用できます。

[CLIP STUDIO 方式] を選択すると、3 本指タップを使用でき、[修飾キー設定] ダイアログでロングプレスに設定を割り当てられます。また、ピンチイン・ピンチアウト・ローテート・スワイプの同時操作も行えます。

コマンド



変形

① ラスター・ベクター・選択範囲のストック・レイヤーマスクのみ対象

オンにすると、[編集] メニュー→ [変形] の各項目で変形できるレイヤーが、ラスターレイヤー・ベクターレイヤー・選択範囲のストック（選択範囲レイヤー）・レイヤーマスクだけになります。

オフにすると、画像素材レイヤー・テキストレイヤー・フキダシレイヤー・コマ枠フォルダー・グラデーションレイヤー・定規・特殊定規も、[編集] メニュー→ [変形] を使用した変形を行えるようになります。

メモ

- キャンバスに選択範囲を作成している場合は、[ラスター・ベクター・選択範囲のストック・レイヤーマスクのみ対象] の設定に関係なく、ラスターレイヤー・ベクターレイヤー・選択範囲レイヤー・レイヤーマスクだけが変形対象となります。
- [ラスター・ベクター・選択範囲のストック・レイヤーマスクのみ対象] をオフにしても、レイヤーの種類によっては、変形に対応していない場合があります。

② 変形をダブルクリックやダブルタップで確定する

オンにすると、[編集] メニュー→ [変形] の各項目で変形を行ったときに、ダブルクリックやダブルタップで変形を確定できるようになります。

貼り付け

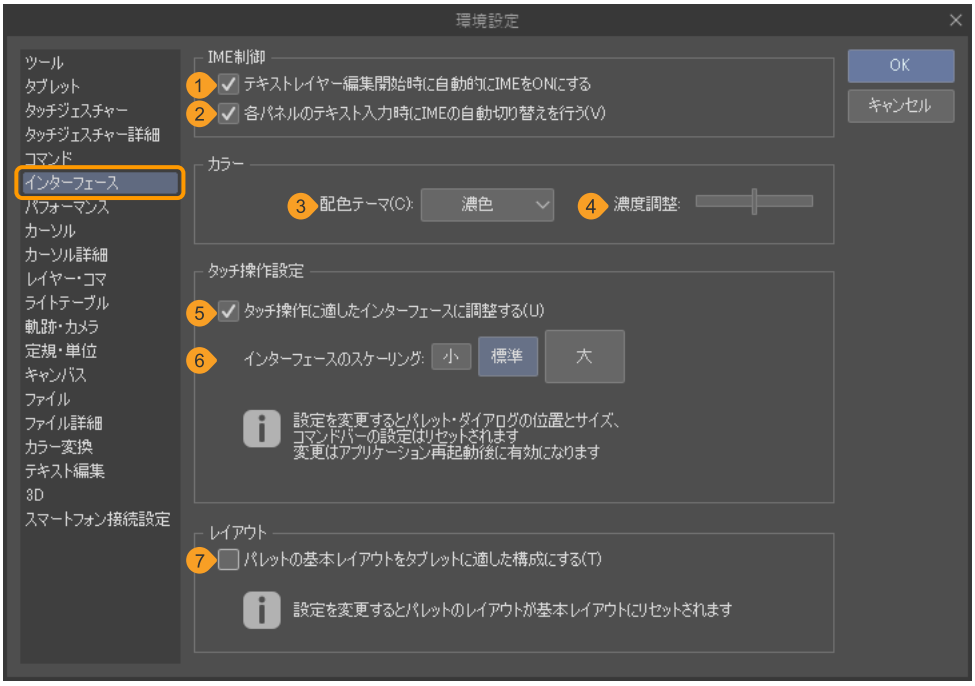
③ クリップボードに SVG コードがあるとき【PRO/EX】【Windows/macOS】

Adobe Illustrator の画像をコピーして、CLIP STUDIO PAINT に貼り付けるときの動作を設定できます。

[ベクター線に変換] を選択すると、ベクターレイヤーが作成され、クリップボード内の SVG 形式に変換された線や塗りがベクター形式の線として貼り付けられます。データの互換性については、『ベクターを読み込む』を参照してください。

[ラスター画像] を選択すると、ラスターレイヤーが作成され、ラスタライズされた状態でクリップボード内の画像が貼り付けられます。

インターフェース



IME 制御【Windows/macOS】

① テキストレイヤー編集開始時に自動的に IME を ON にする

テキストレイヤーに文字を入力するときに、IME が自動的にオンになります。IME の設定によっては、日本語入力に切り替えなくても、テキストの編集開始時から日本語を入力できるようになります。

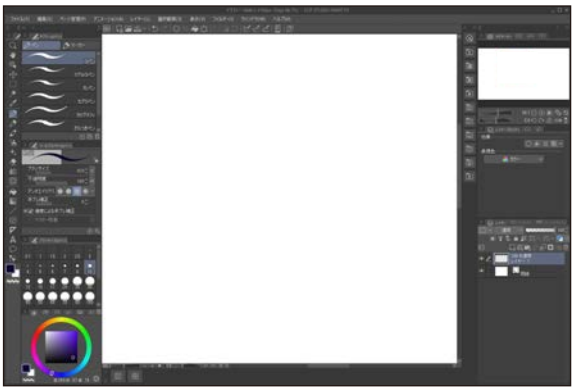
② 各パネルのテキスト入力時に IME の自動切り替えを行う

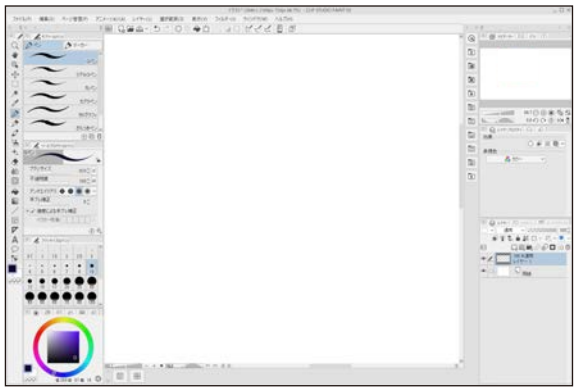
パレットで文字を入力するときに、IME の入力モードが自動的に切り替わります。たとえば、[レイヤー] パレットでレイヤー名などを入力するときはひらがな入力モードに切り替わり、[ツールプロパティ] パレットで数値を入力するときは半角英数入力モードに自動的に切り替わります。

カラー

③ 配色テーマ

配色テーマを設定します。[淡色] · [濃色] から選択できます。





④ 濃度調整

スライダーでインターフェースの濃度を設定できます。

タッチ操作設定【Windows】

Windows のタッチ操作に関連する設定を行えます。[環境設定] ダイアログの [OK] をタップしたあとに、CLIP STUDIO PAINT を再起動すると、設定が反映されます。

⑤ **タッチ操作に適したインターフェースに調整する**
CLIP STUDIO PAINT のボタン・文字の大きさ、動作などを、タッチ操作に対応した環境に最適化できます。

⑥ **インターフェースのスケーリング**
[タッチ操作に適したインターフェースに調整する] がオンの場合に、ボタンや文字の大きさを [小] · [標準] · [大] から選択できます。Windows の設定や環境によっては、表示されない場合があります。

レイアウト【Windows/ タブレット】

CLIP STUDIO PAINT のパレットの基本レイアウトを、お使いの環境に合わせて切り替えられます。

⑦ **パレットの基本レイアウトをタブレットに適した構成にする**
パレットの基本レイアウトを、タブレット端末に適した構成に切り替えられます。オフにすると、パレットの基本レイアウトが、コンピューターでの表示に適した構成に切り替わります。設定を切り替えると、パレットのレイアウトが基本レイアウトに戻ります。

今までのパレットの配置を残したい場合は、ワークスペースに登録しておくことをおすすめします。詳しくは『ワークスペースを素材として登録する』を参照してください。

ワークスペース【macOS】

⑧ **アプリケーションフレームを使用する**
アプリケーションフレームの表示を切り替えられます。オンにしてアプリケーションを再起動すると、アプリケーションフレームが表示されます。

ステータスバー【iPad】

⑨ **ステータスバーを表示する**
CLIP STUDIO PAINT の起動中に、iPad のステータスバーの表示を切り替えられます。

エッジキーボード【タブレット】

⑩ **表示方法**
エッジキーボードの表示方法を [表示しない] · [ボタン] · [スワイプ] から選択できます。

[表示しない] を選択すると、エッジキーボードを表示できないようにします。[ボタン] を選択すると、エッジキーボード表示切替ボタンを使用して、エッジキーボードの表示を切り替えできます。[スワイプ] を選択すると、左右の端からキャンバス方向にスワイプすると、エッジキーボードを表示できます。

エッジキーボードの表示方法については『エッジキーボードの表示・非表示を切り替える』を参照してください。

⑪ **修飾キー【Android/Chromebook】**
エッジキーボードを修飾キーとして使用する場合の操作を設定できます。[プッシュ] を選択すると、ボタンを押している間だけ、修飾キーが有効になります。指で描画する場合におすすめです。[トグル] を選択すると、一度ボタンを押すと、ボタンを押したままの状態になります。再度ボタンを押すと、ボタンが元の状態に戻ります。ペンで描画する場合におすすめです。

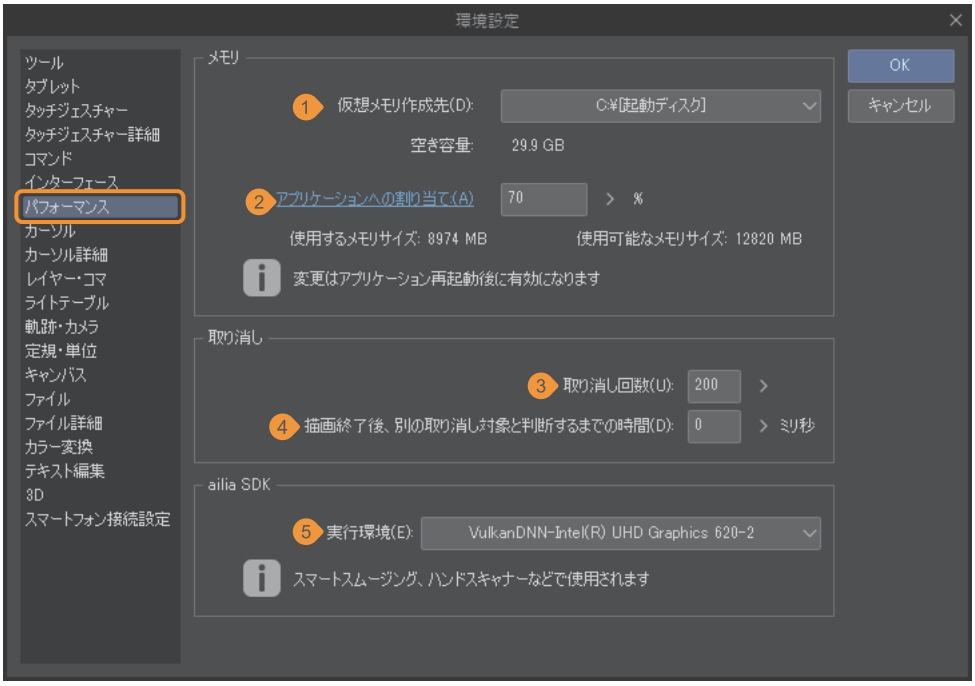
タッチ表示設定

⑫ **アイコンなどをタップしたときに説明を表示する【iPad/Android】**
コマンドバーのアイコンなどをタップしたときに、アイコンの機能に関する説明を表示できます。

ペン【iPad】

⑬ **可能な環境ではペンのホバーを利用する**
オンにすると、Apple Pencil を iPad に近づけたときにマウスカーソルを表示できます。ただし、Apple Pencil のホバー機能に対応していない iPad の場合、マウスカーソルを表示できません。

パフォーマンス



メモリ

① 仮想メモリ作成先【Windows/macOS】

仮想メモリを作成するディスクドライブを指定できます。

重要 仮想メモリの作成先として指定するフォルダは、十分な空き容量のあるディスクドライブを指定してください。仮想メモリを置くディスクドライブの空き容量が少ない場合は、プログラムの動作が不安定になることがあります。

② アプリケーションへの割り当て【Windows/macOS/iPad】

アプリケーションに割り当てるメモリの割合を指定できます。割合を指定すると、下の [使用するメモリサイズ] に、アプリケーションに割り当てられたメモリサイズが表示されます。

Windows と macOS は、アプリケーションの再起動後に設定が反映されます。iPad は、[環境設定] ダイアログの [OK] をタップすると、設定が反映されます。

重要 [アプリケーションへの割り当て] は極端に少なくならないように指定してください。[アプリケーションへの割り当て] を極端に大きくした場合は、OS の動作が不安定になることがあります。

取り消し

③ 取り消し回数

[編集] メニュー→ [取り消し] を行える、操作の履歴の上限数を指定できます。

④ 描画終了後、別の取り消し対象と判断するまでの時間

同じツールを連続して使用中に、別の操作として認識するまでの無操作状態の秒数を指定できます。

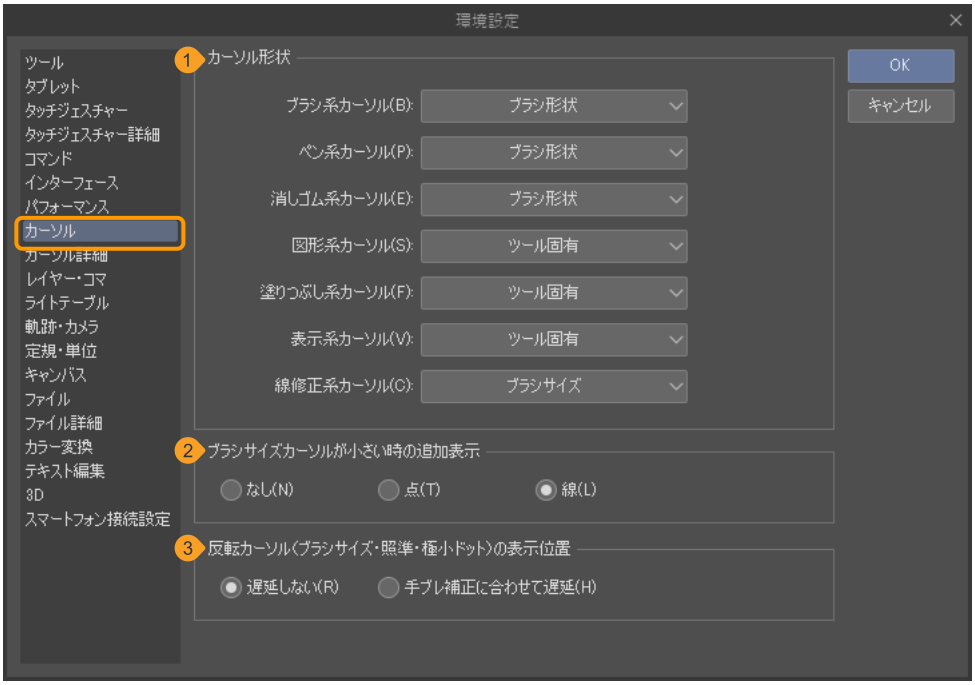
たとえば、描画ツールで早いストロークで描画するときに、別の操作として認識するまでの秒数を指定します。

AiliaSDK

⑤ 実行環境

『スマートスムージング』や『ハンドスキャナーを使う』で使用する、AiliaSDK の実行環境を選択できます。

カーソル

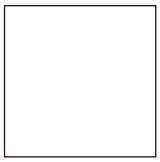


① カーソル形状

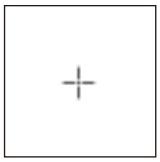
ツール使用時のカーソル形状を指定できます。指定できるカーソル形状は、ツールによって変わります。

macOS/ タブレットの場合は、[なし] に設定しても、マウスやトラックパッドで操作すると、キャンバスに [照準] のカーソルが表示されます。

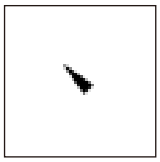
ツール固有



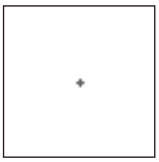
なし



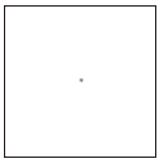
十字



三角矢印

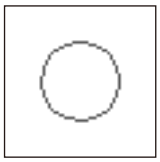


点

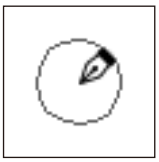


極小ドット

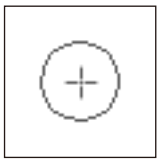
照準



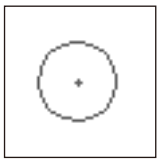
ブラシサイズ



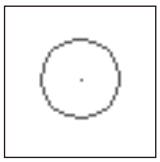
ブラシサイズとツール固有



ブラシサイズと十字



ブラシサイズと点



ブラシサイズと極小ドット

各項目は次のツールに対応しています。

ブラシ系カーソル	[鉛筆] ツール→ [パステル] グループ [筆] ツール [エアブラシ] ツール [デコレーション] ツール [消しゴム] ツール [色混ぜ] ツール [ゆがみ] ツール [選択範囲] ツール→ [選択ペン] · [選択消し] サブツール [塗りつぶし] ツール→ [塗り残し部分に塗る] サブツール [定規] ツール→ [定規ペン] サブツール【PRO/EX】 [コマ枠] ツール→ [コマ枠ペン] サブツール【PRO/EX】 [フキダシ] ツール→ [フキダシペン] サブツール【PRO/EX】 [線修正] ツール→ [線修正] グループ→ [ベクター線単純化] · [ベクター線つなぎ] · [線幅修正] サブツール【PRO/EX】 [線修正] ツール→ [ごみ取り] グループ→ [塗り残し埋め] サブツール【PRO/EX】
ペン系カーソル	[ペン] ツール [鉛筆] ツール→ [鉛筆] グループ
消しゴム系カーソル	[消しゴム] ツール
図形系カーソル	[図形] ツール [定規] ツール→ [直線定規] · [曲線定規] · [図形定規] サブツール【PRO/EX】 [フキダシ] ツール（[フキダシペン] サブツールを除く）【PRO/EX】 [レイヤー選択] ツール [塗りつぶし] ツール→ [囲って塗る] サブツール [グラデーション] ツール→ [グラデーション] グループ [コマ枠] ツール→ [長方形コマ] · [折れ線コマ] サブツール【PRO/EX】 [線修正] ツール→ [ごみ取り] グループ→ [ごみ取り] · [ごみ選択] サブツール【PRO/EX】
塗りつぶし系カーソル	[自動選択] ツール [塗りつぶし] ツール（[塗り残し部分に塗る] サブツールを除く） [グラデーション] ツール→ [等高線塗り] グループ【PRO/EX】
表示系カーソル	[虫めがね] ツール [移動] ツール [スポイト] ツール
線修正系カーソル【PRO/EX】	[線修正] ツール→ [線修正] グループ（[ベクター線単純化] · [ベクター線つなぎ] · [線幅修正] サブツールを除く）

② **ブラシサイズカーソルが小さいときの追加表示**

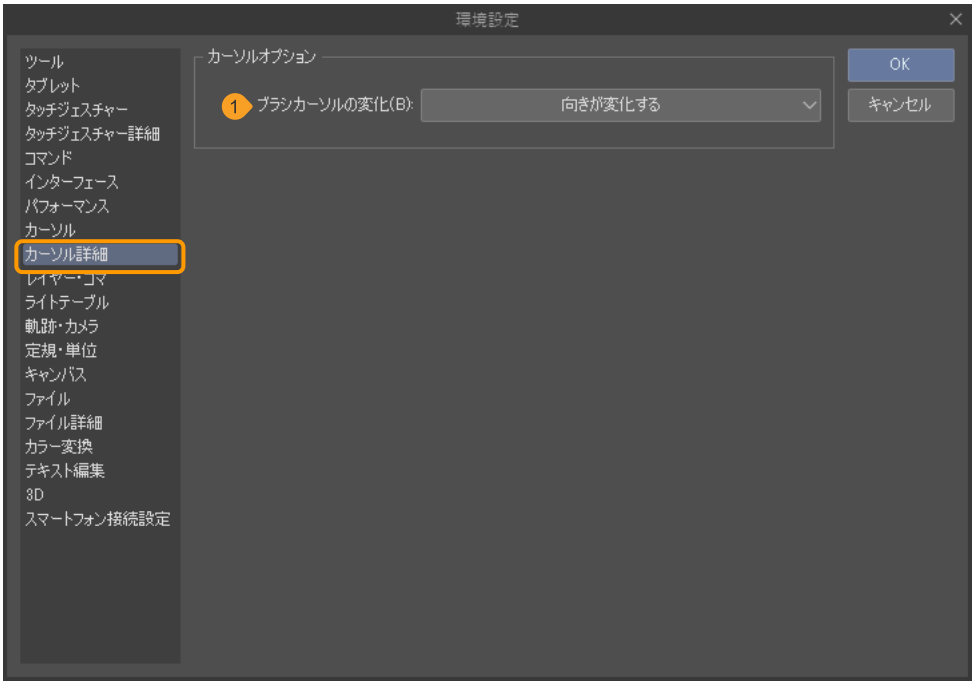
ブラシサイズのマウスカーソルを使用しているときに、ブラシサイズが小さい場合の表示方法を設定できます。[なし] · [点] · [線] から選択できます。ツールの種類に関係なく、全ツール共通の設定です。

③ **反転表示（ブラシサイズ・照準・極小ドット）の表示位置**

[カーソル形状] が [ブラシサイズ] ・[照準] ・[極小ドット] の場合に、描画中のカーソルの位置を設定できます。描画速度が遅い場合に設定を変更すると、改善することがあります。[遅延しない] を選択すると、マウスの位置にカーソルの中心が設定されます。

[手ブレ補正に合わせて遅延] を選択すると、[手ブレ補正] で補正された位置にカーソルの中心が設定されます。ペンを動かすと、マウスカーソルが遅れて付いていきます。

カーソル詳細



カーソルオプション

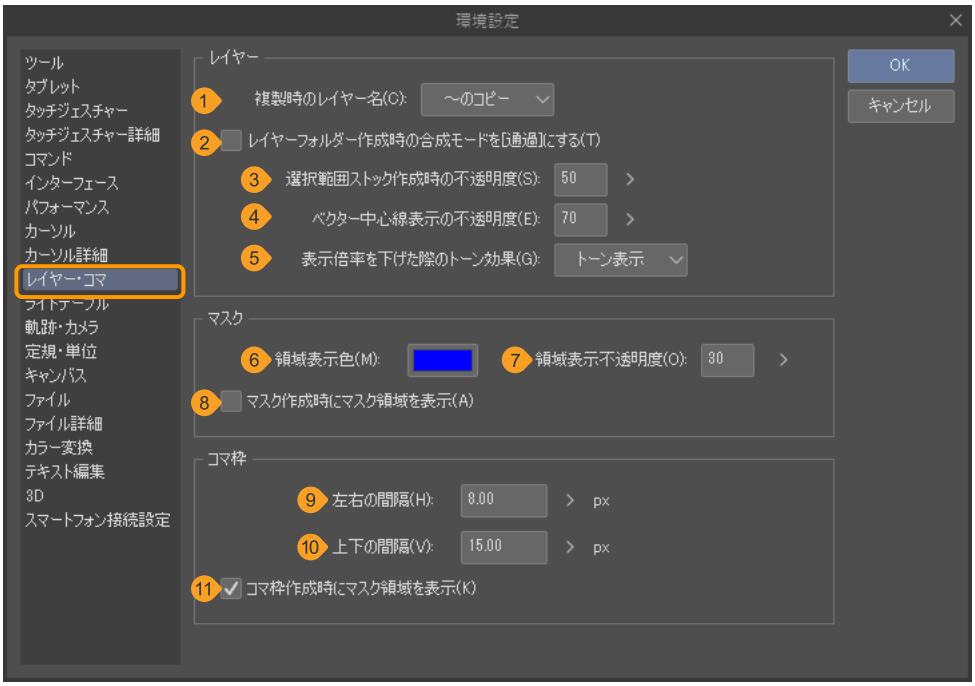
① ブラシカーソルの変化

[カーソル形状] で [ブラシサイズ] または [ブラシ形状] を表示する設定にしている場合、ペンの操作に応じてブラシカーソルの表示方法を変更できます。

変化しない	ブラシカーソルの表示にペンの操作が反映されません。
向きが変化する	ストロークの向きが、ブラシカーソルの表示に反映されます。
サイズ・厚さ・向きが変化する	筆圧やペンの傾きなどによるブラシサイズと厚さの変化や、ストロークの向きが、ブラシカーソルの表示に反映されます。
ペンを浮かせているときはサイズ・厚さ・向きが変化する【Windows/macOS/Android/Chromebook】	[サイズ・厚さ・向きが変化する] と同様ですが、ペンを浮かせているときだけ設定が反映されます。描画を開始すると、描き始めた時点のブラシカーソルに固定されます。

レイヤー・コマ

DEBUT では、[レイヤー] と表示されます。DEBUT で使用できる機能については、PRO/EX と同様に設定を行えます。



レイヤー

① 複製時のレイヤー名

レイヤーを複製したときの、レイヤー名を選択できます。レイヤー名の末尾に「～のコピー」や通し番号を追加できます。[なし] を選択すると、レイヤー名を変更せずに複製できます。

② レイヤーフォルダー作成時の合成モードを [通過] にする

レイヤーフォルダーを新規作成したときに、合成モードの初期設定を [通過] にできます。コマ枠フォルダー・アニメーションフォルダー・2D カメラフォルダーには、反映されません。

③ 選択範囲ストック作成時の不透明度【PRO/EX】

選択範囲のストックを新規作成したときの不透明度を設定できます。

④ ベクター中心線表示の不透明度【PRO/EX】

ベクターレイヤーなどでベクター中心線を表示したときの不透明度を設定できます。ベクター中心線は、[表示] メニュー → [ベクター中心線表示] を選択すると表示できます。詳しくは『ベクターレイヤーの表示方法を変更する』を参照してください。

⑤ 表示倍率を下げた際のトーン効果【PRO/EX】

キャンバスの表示倍率を縮小したときの表示方法を設定できます。

[トーン表示] を選択すると、網点などのトーンのパターンが優先表示されます。表示倍率や線数によっては、モアレが発生したり、グレーで表示されたりする場合があります。

[グレー表示] を選択すると、網点などのトーンのパターンを省略してグレーで表示されます。

マスク

⑥ 領域表示色

マスクの領域表示色を設定できます。カラー表示部をタップすると、色を選択できます。

⑦ 領域表示不透明度

マスクの領域表示の不透明度を設定できます。

⑧ マスク作成時にマスク領域を表示

レイヤーマスクを作成する同時に、マスクの領域を表示できます。

マスク領域の表示は、[レイヤー] メニューからも設定できます。詳しくは『レイヤーマスク』を参照してください。

コマ枠【PRO/EX】

[コマ枠] ツールの [コマ枠カット] グループを使用してコマを分割するときの初期値を設定できます。

⑨ 左右の間隔

コマ枠を縦方向に分割するときの、コマ枠の間隔を設定します。

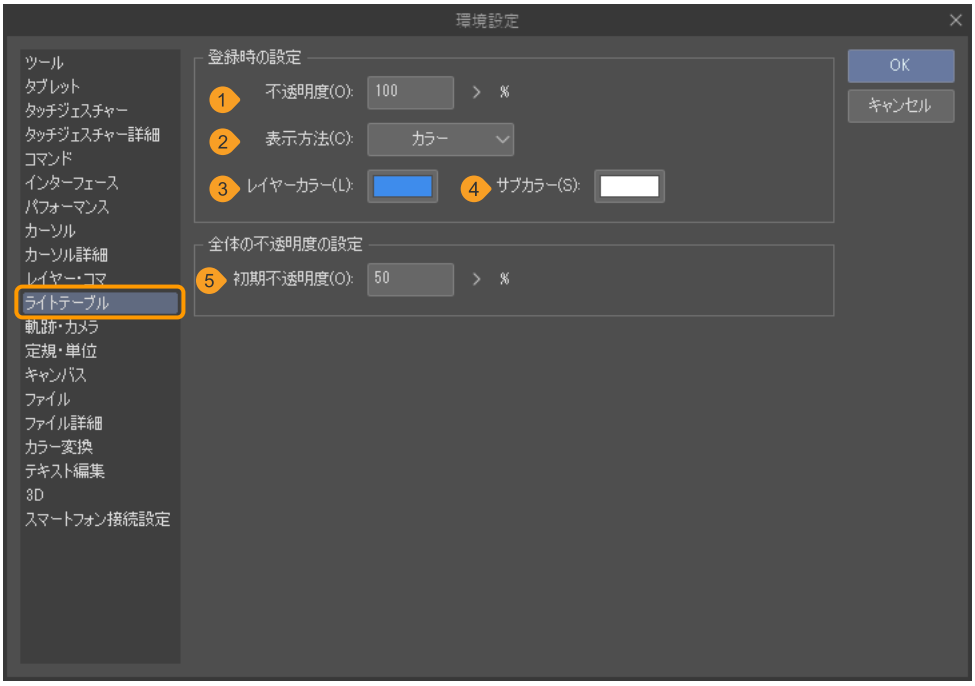
⑩ 上下の間隔

コマ枠を横方向に分割するときの、コマ枠の間隔を設定します。

⑪ コマ枠作成時にマスク領域を表示

コマ枠を作成したときに、マスク領域を表示できます。

ライトテーブル



登録時の設定

[アニメーションセル] パレットにセルやレイヤーを登録したときの表示方法を設定できます。

① 不透明度

[アニメーションセル] パレットの各ライトテーブルレイヤーに表示される不透明度の初期値を設定できます。

② 表示方法

ライトテーブルレイヤーの表示色の初期値を設定できます。[カラー] · [ハーフカラー] · [モノクロ] から選択できます。

各表示方法については、『ライトテーブルレイヤー選択時』を参照してください。

③ レイヤーカラー

[表示方法] を [ハーフカラー] や [モノクロ] に設定した場合の、表示色を設定できます。カラー表示部をタップすると、色を選択できます。[モノクロ] に設定した場合は、[レイヤーカラー] を黒色と置き換えます。

④ サブカラー

[表示方法] を [モノクロ] に設定した場合に、白色と置き換える表示色を設定できます。カラー表示部をタップすると、色を選択できます。

全体の不透明度の設定

⑤ **初期不透明度**

すべてのライトテーブルレイヤーの不透明度の初期値を設定できます。[アニメーションセル] パレットの [不透明度の対象を全体] に設定したときの不透明度です。

軌跡・カメラ

軌跡

軌跡は、[アニメーション] メニュー→ [軌跡を表示] を選択すると、表示・非表示を切り替えられます。

① **表示対象レイヤー**

軌跡を表示するレイヤーを設定できます。

[編集レイヤー] を選択すると、[レイヤー] パレットで選択中のレイヤーが表示対象になります。軌跡を表示するには、レイヤーにキーフレームが設定されている必要があります。

[2D カメラ] を選択すると、すべての 2D カメラフォルダーが表示対象になります。ただし、非表示に設定している 2D カメラフォルダーは、対象外です。

② **表示色**

軌跡の表示色を設定できます。カラー表示部をタップすると、色を選択できます。

③ **不透明度**

軌跡の不透明度を設定できます。

④ **枠を表示**

[表示対象レイヤー] で設定したレイヤーの動きが枠で表示され、表示するフレームを選択できます。

[キーフレーム] を選択すると、キーフレームが設定されているフレームの枠だけ表示できます。[すべてのフレーム] を選択すると、すべてのフレームの枠を表示できます。

⑤ **別々の色で表示**

最初に表示されるフレームが [最初の色] で設定した色で表示され、最後に表示されるフレームが [最後の色] で表示されます。中間のフレームは、[最初の色] と [最後の色] の間を混合した色で表示されます。

オフにすると、最初から最後のフレームまで、[表示色] で設定した色で表示されます。

⑥ **最初の色**

最初に表示されるフレームの色を設定できます。カラー表示部をタップすると、色を選択できます。

⑦ **最後の色**

最後に表示されるフレームの色を設定できます。カラー表示部をタップすると、色を選択できます。

⑧ **線を表示**

オンにすると、[表示対象レイヤー] で設定したレイヤーの動きをつないだ線が表示されます。表示する線は、[四隅] と [回転中心] から選択できます。

ただし、自由変形を設定した画像素材レイヤーを選択している場合、[回転中心] の軌跡は表示されません。

2D カメラ

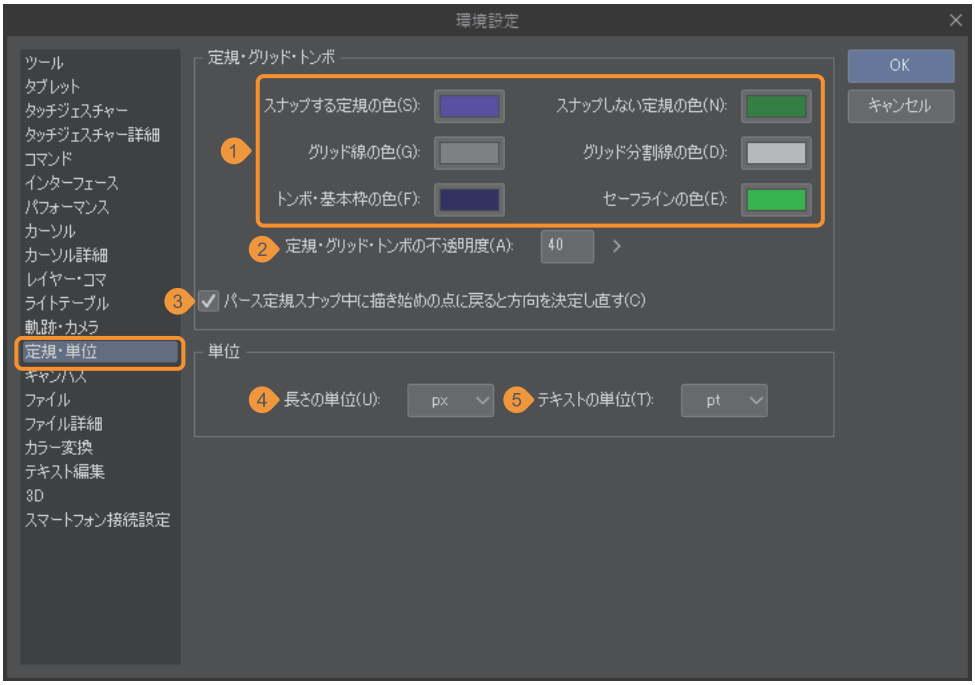
2D カメラフォルダーを使用したときに表示される枠の [表示色] と [不透明度] を設定できます。設定方法は、[軌跡] の [表示色] と [不透明度] と同様です。

すべてのレイヤーの枠

[タイムライン] パレットから選択したフレームに含まれる、すべてのレイヤーの枠の [表示色] と [不透明度] を設定できます。設定方法は、[軌跡] の [表示色] と [不透明度] と同様です。

定規・単位

DEBUT では、[単位] と表示されます。DEBUT で使用できる機能については、PRO/EX と同様に設定を行えます。



定規・グリッド・トンボ【PRO/EX】

① **線の色**

下記項目の線の色を設定できます。カラー表示部をタップすると、色を選択できます。

- スナップする定規の色
- スナップしない定規の色
- グリッド線の色
- グリッド分割線の色
- トンボ・基本枠の色
- セーフラインの色

② **定規・グリッド・トンボの不透明度**
定規・グリッド・トンボの不透明度を設定できます。

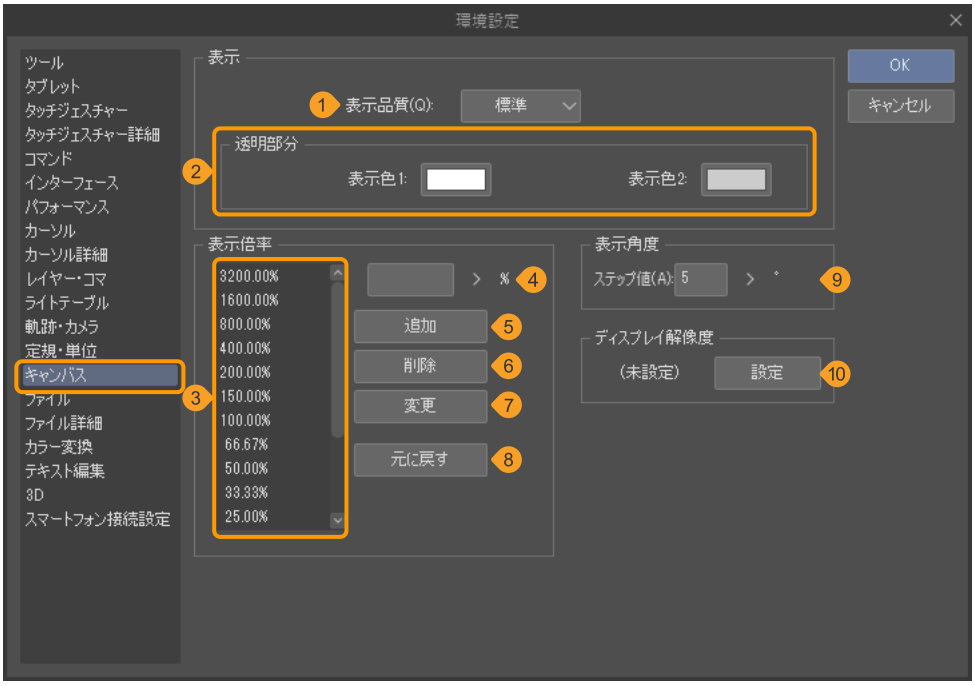
③ **パース定規スナップ中に描き始めの点に戻ると方向を決定し直す**
パース定規にスナップして描画中に、描き始めの点までマウスカーソルを戻すと、スナップする方向を変更できます。

単位

④ **長さの単位**
CLIP STUDIO PAINT で使用する長さの単位を、[px]・[mm] から選択できます。ここで設定した単位で、ブラシサイズや各種ダイアログの設定を行えます。

⑤ **テキストの単位**
[テキスト] ツールなどで使用する文字の大きさの単位を、[Q]（級数）と [pt]（ポイント）から選択できます。

キャンバス



表示

① **表示品質**
キャンバスの表示品質を設定できます。[標準] を選択すると、キャンバスの回転や表示倍率などの操作で画像が荒くなる場合がありますが、動作が軽快になります。[高品質] を選択すると、つねに画像が高品質で表示されます。ただし、動作が重くなる場合があります。

メモ　キャンバスの動作が重い場合は、[表示系ツールのドラッグ中はキャンバスを高速表示モードにする] の設定を見直しても、改善することがあります。詳しくは『ツール』を参照してください。

② **透明部分**
透明部分を示す市松模様の表示色を設定できます。[表示色 1] と [表示色 2] のカラー表示部をタップすると、色を選択できます。

表示倍率

③ 表示倍率リスト

[表示] メニューなどを使用して、キャンバスをズームイン・ズームアウト表示するときの表示倍率の一覧です。リストに表示されている表示倍率ごとにキャンバスの拡大や縮小を行えます。

④ 表示倍率入力ボックス

表示倍率リストの表示倍率の追加や変更時に使用する、表示倍率を入力できます。

⑤ 追加

表示倍率入力ボックスに入力した表示倍率を、表示倍率リストに追加できます。

⑥ 削除

表示倍率リストから選択した表示倍率を削除できます。

⑦ 変更

表示倍率リストから選択した表示倍率を、表示倍率入力ボックスで設定した値に変更できます。

⑧ 元に戻す

表示倍率リストの値を初期設定値に戻せます。

表示角度

⑨ ステップ値

[表示] メニューなどを使用して、キャンバスを左右に回転表示するときの角度を指定できます。指定した角度刻みにキャンバスの回転を行えます。

ディスプレイ解像度

⑩ 設定

[ディスプレイ解像度設定] ダイアログを表示して、[表示] メニュー→ [印刷サイズ] を選択したときに表示する倍率を設定できます。設定方法については、『印刷サイズで表示する』を参照してください。

ファイル

復元

① キャンバスの復元を有効にする

一定時間おきにキャンバスの復元情報を保存できます。CLIP STUDIO PAINT が異常終了した場合、次回起動時に、その復元情報からキャンバスを自動的に復元します。

重要 CLIP STUDIO MODELER の連携機能を使用しているキャンバスは、復元の対象になりません。

② 復元情報の保存間隔

復元情報を保存する間隔を設定できます。設定した間隔で自動的に復元情報が保存されます。設定できる時間は、5 分から 60 分です。

保存

③ 保存をバックグラウンドで実行する

オンにすると、CLIP STUDIO PAINT で [保存] を実行したときに、保存の処理がバックグラウンドで行われます。ファイルを保存している間も、継続してキャンバスを編集できます。なお、[別名で保存] や [複製を保存] では、バックグラウンド保存は行われません。

重要 バックグラウンド保存実行中に行った描画や編集は、実行中の保存には反映されません。保存中に行った描画や編集は再度保存を行う必要があります。

④ 保存状態ポップアップを表示する

保存を実行するときに、キャンバスの上側に保存の進行状況を表示できます。オフにすると、非表示にできます。

⑤ 書き出し時にレイヤーキャッシュを使用する

書き出しや保存を実行するときに、レイヤーのキャッシュを使用するかどうか設定できます。オンにすると、書き出しや保存にかかる時間を短縮できます。

IllustStudio ドキュメント（xpg）読み込み【Windows/macOS】【PRO/EX】

IllustStudio ドキュメント（拡張子：xpg）の読み込み方法を設定できます。

重要 Apple M シリーズのチップを搭載した macOS の場合、この項目は表示されません。また、IllustStudio ドキュメントの読み込みも行えません。

⑥ **すべてのレイヤーを統合**

すべてのレイヤーを統合して読み込めます。

⑦ **ベクターのアンチエイリアス**

ベクターレイヤーのアンチエイリアスを有効にして読み込めます。

⑧ **ベクターをラスター化**

ベクターレイヤーをラスターレイヤーに変換して読み込めます。

IllustStudio ドキュメントの読み込み時に、ベクターレイヤーの描画内容が正しく表示されない場合があります。ラスターレイヤーに変換すると、描画内容を維持して読み込めます。

ComicStudio ページファイル（cpg）読み込み【Windows/macOS】【PRO/EX】

ComicStudio ページファイル（拡張子：cpg）の読み込み方法を設定できます。

重要 Apple M シリーズのチップを搭載した macOS の場合、この項目は表示されません。また、ComicStudio で制作したファイルの読み込みも行えません。

⑨ **すべてのレイヤーを統合**

すべてのレイヤーを統合して読み込めます。ただし、macOS の場合は、テキストレイヤーは統合されません。

⑩ **ベクターのアンチエイリアス**

ベクターレイヤーのアンチエイリアスを有効にして読み込めます。

⑪ **ベクターをラスター化**

ベクターレイヤーをラスターレイヤーに変換して読み込めます。

ComicStudio ページファイルの読み込み時に、ベクターレイヤーの描画内容が正しく表示されない場合があります。ラスターレイヤーに変換すると、描画内容を維持して読み込めます。

ページ管理【EX】

⑫ **ページ切り替え時に自動で保存する / キャンバス切り替え時に自動で保存する**

ページを切り替えるときに、編集中のページファイルを自動で保存して、ファイルを閉じることができます。

Galaxy/Android/Chromebook では、[キャンバス切り替え時に自動で保存する] と表示されます。

⑬ **ダブルクリックやタップしてページを開く際に常に新しいタブで開く**

ページ管理ウィンドウのサムネイルをダブルタップしたときの、ページファイルの開き方を設定できます。

オンにすると、新規タブで指定したページファイルが開きます。オフにすると、編集中のページファイルのタブが閉じたあとに、指定したページのファイルが開きます。

ファイル詳細

PNG

① PNG 圧縮レベル

PNG 形式で保存するときの圧縮レベルを [高] · [中] · [低] から選択できます。圧縮レベルが高くなるほど、ファイルサイズを小さくできますが、その分、出力時間がかかるようになります。

バージョン互換

② バージョン互換情報の保管

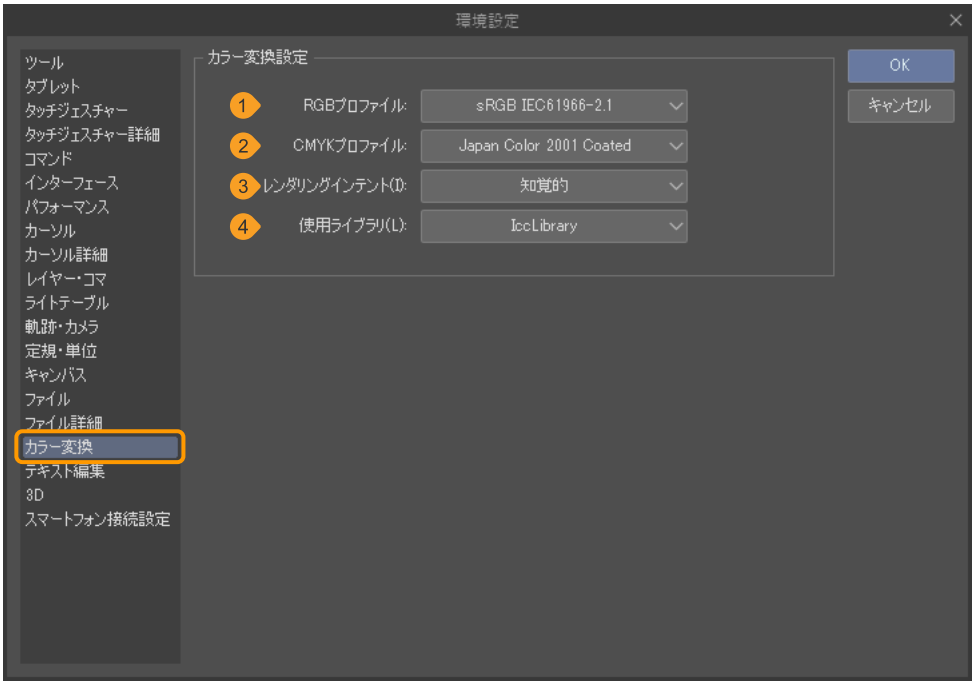
CLIP STUDIO FORMAT（拡張子：clip）や管理ファイル（拡張子：cmc）を保存するときに、レイヤーのバージョン互換情報の保存方法について設定できます。バージョン互換情報を保存すると、Ver.1.13.0 以降の環境であれば、互換性のないレイヤーを含むキャンバスを開いて、互換性のないレイヤーを表示できるようになります。ただし、互換性のないレイヤーの編集は行えません。また、バージョン互換情報を保存すると、ファイルの保存時間やファイルサイズが大きくなる場合があります。

保存方法は、[保存しない] · [保存する] · [保存時に確認] から選択できます。[保存時に確認] を選択すると、保存を行うときに、[バージョン互換] ダイアログで保存方法を設定できます。

メモ

すでにバージョンの互換性がなく、ロックされているレイヤーを含むキャンバスを保存する場合は、[保存する] や [保存時に確認] を設定しても、バージョンの互換情報は保存されません。

カラー変換【PRO/EX】



カラー変換設定

① **RGB プロファイル**
RGB のカラープロファイルをプルダウンメニューから指定できます。

② **CMYK プロファイル**
CMYK のカラープロファイルをプルダウンメニューから指定できます。

③ **レンダリングインテント**
カラーマネジメントシステムで、カラースペース間のカラー変換をどのように処理するかを設定できます。

知覚的	カラー値が変更された場合でも、色が自然に映るように、色間の視覚的な関係を保護します。
彩度	変換元のカラースペースの最大ハイライトと、変換先のカラースペースの最大ハイライトを比較し、差分をシフトして色を変換します。
相対的な色域を維持	色の正確さよりも、鮮明さを再現することを重視します。
絶対的な色域を維持	変換先の色域に収まるカラーの場合は、変化が生じません。

④ **使用ライブラリ【Windows】**
使用するライブラリを [Icc Library]・[Microsoft ICM] から選択できます。

テキスト編集【EX】

新規テキスト

ストーリーエディターに新規テキストを入力したときの動作を設定できます。

① 新規テキスト挿入方法

レイヤーの作成方法を、[既存のレイヤーに追加] と [常に新規レイヤーを作成] から選択できます。

② 新規テキストのプロパティ

テキスト文字サイズやフォントなどの初期値を設定できます。

[選択中のテキストツールプロパティ] を選択すると、[テキスト] ツールの [ツールプロパティ] パレットの設定が反映されます。[既存のテキストからコピー] を選択すると、同じページに入力されているテキストの設定が反映されます。

この設定はキャンバスだけに反映されます。ストーリーエディターの表示には反映されません。

改行

③ 改行表示方法

ストーリーエディターに改行を表示する方法を設定できます。[通常] を選択すると、改行を指定した位置で改行されます。[改行せずに記号で表示] を選択すると、改行を指定した位置で改行せず、記号が表示されます。

④ 改行によるテキスト分割

ストーリーエディター編集時に [Enter] キーを押したときの、テキストエリアの分割方法について設定できます。

[分割しない] は、[Enter] キーを押しても、テキストエリアを分割できません。[1 個の改行で分割] は、[Enter] キーを 1 回押すとテキストエリアを分割できます。[連続した 2 個の改行で分割] · [連続した 3 個の改行で分割] は、[Enter] キーを連続して押すとテキストエリアを分割できます。キーを押す回数だけが異なります。

表示

ストーリーエディターの表示方法を設定できます。この設定はキャンバスに反映されません。

⑤ 方向

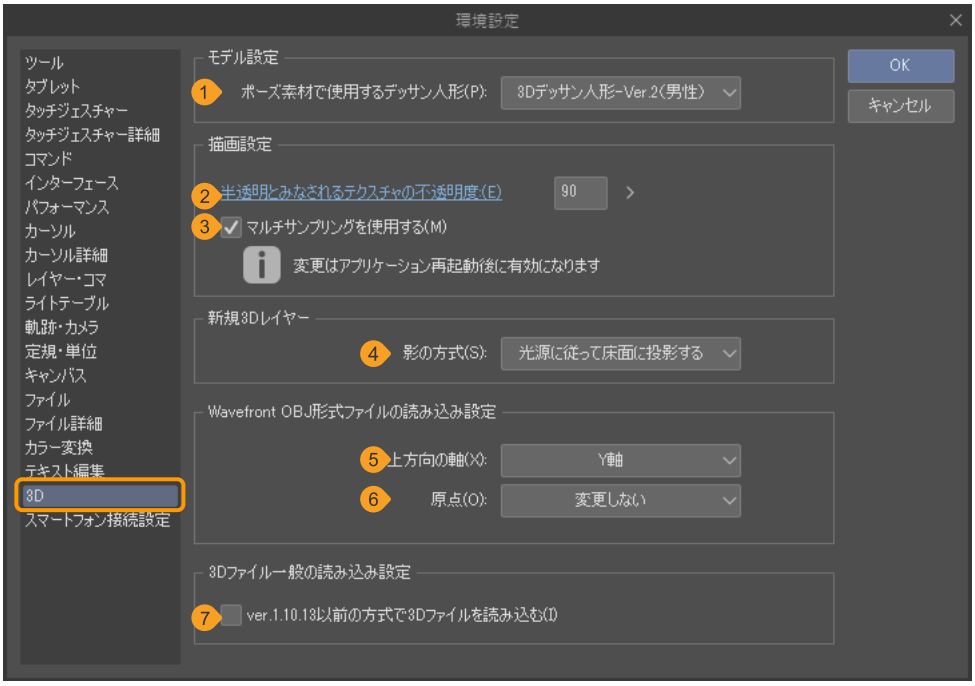
ストーリーエディターの表示を、[横書き] · [縦書き] から設定できます。

⑥ 本文フォント

ストーリーエディターに表示する、フォントの種類とサイズを設定できます。フォント名をタップするとフォントリストからフォントを選択できます。フォントリストについては『フォント一覧』を参照してください。

⑦ **ルビフォント**
ストーリーエディターに表示する、ルビのフォントの種類とサイズを [本文フォント] と同様に設定できます。

3D



モデル設定

① **ポーズ素材で使用するデッサン人形の種類**
ポーズ素材をキャンバスに貼り付けたときに、表示されるデッサン人形のバージョンと性別を選択できます。

描画設定

② **半透明とみなされるテクスチャの不透明度**
3D オブジェクトのテクスチャを半透明とみなして描画する値を指定できます。指定した値より不透明度が小さいテクスチャの場合は、半透明で描画されます。

値を大きく設定するほど、3D オブジェクトに正しい透過情報が反映されますが、オブジェクトのポリゴン数が多い場合、動作が重くなることがあります。値を小さく設定すると、3D オブジェクトが不透明になり、動作が軽くなります。ただし、透明なテクスチャが不透明になることで、描画が乱れる場合があります。

③ **マルチサンプリングを使用する**
3D 素材にマルチサンプリングを適用できます。オンにすると、3D 素材の表示品質が向上します。

新規 3D レイヤー

④ **影の方式**
3D レイヤーを新規作成したときの影の投影方法を選択できます。投影方法については『新規 3D レイヤーの影の表示を設定する』を参照してください。

3D レイヤーごとに影の投影方法を変更する場合は『レンダリング設定ダイアログ』から設定を変更できます。

Wavefront OBJ 形式ファイルの読み込み設定

設定を変更すると、Z 軸が上向きの OBJ 形式のファイルをそのまま読み込めます。

⑤ **上方向の軸**
上方向にする軸を [Y 軸] と [Z 軸] から選択できます。

⑥ **原点**

原点の位置を [変更しない] と [最下部中央] から選択できます。

3D ファイル一般の読み込み設定【Windows/macOS】

⑦ **Ver.1.10.13 以前の方式で 3D ファイルを読み込む**

オンにすると、CLIP STUDIO PAINT Ver.1.10.13 以前の方式で 3D ファイルを読み込めます。

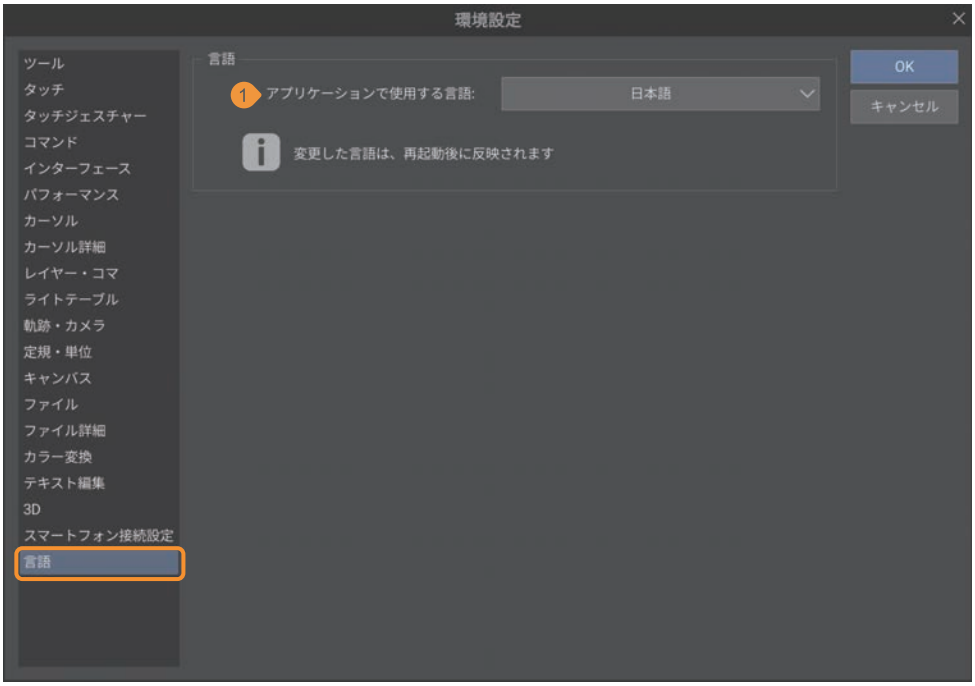
スマートフォン接続設定

CLIP STUDIO PAINT 本体設定

① **ポート番号**

スマートフォンと接続するためのポート番号を設定できます。ほかのアプリで同じポート番号が使用されているなどの理由で、初期設定のボート番号が使用できない場合は、ポート番号を設定すると、改善することがあります。

言語【Android/Chromebook】



言語

① アプリケーションで使用する言語

CLIP STUDIO PAINT の言語を選択できます。初期設定は [システムの言語] です。OS で使用している言語と同じ言語を使用できます。CLIP STUDIO PAINT の再起動後に、設定が反映されます。

プライバシー設定

[プライバシー設定] は、CLIP STUDIO PAINT の品質向上のための情報送信に関する設定を行えます。[プライバシー設定] の画面は、初回起動時に表示されますが、次の操作を行っても表示できます。

- Windows は、[ファイル] メニュー→ [プライバシー設定] を選択します。
- macOS/ タブレットは、[CLIP STUDIO PAINT] メニュー→ [プライバシー設定] を選択します。

最初に表示された画面で [次へ] をタップすると、[プライバシー設定] ダイアログの設定画面が表示されます。[不具合改善をサポート] と [品質向上に参加] について設定できます。詳しくは [プライバシー設定] ダイアログの説明を参照してください。[OK] をタップすると、プライバシー設定を確定できます。

ショートカットキー設定

[ショートカットキー設定] ダイアログでは、メインメニュー・ツールプロパティ・ブラシサイズなどの一部項目、およびツール・サブツールに、ショートカットキーを設定できます。

[ショートカットキー設定] ダイアログは、次の操作で表示できます。

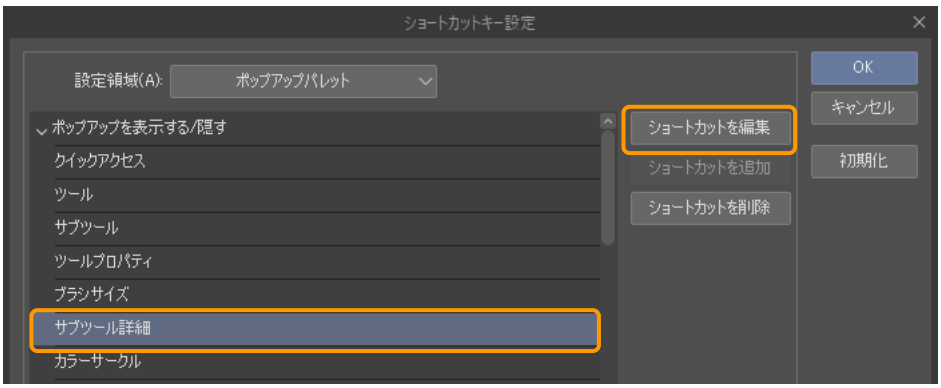
- Windows は、[ファイル] メニュー→ [ショートカットキー設定] を選択します。
- macOS/ タブレットは、[CLIP STUDIO PAINT] メニュー→ [ショートカットキー設定] を選択します。

ショートカットキーの設定方法

1 **[設定領域] から設定したい項目を選択します。**

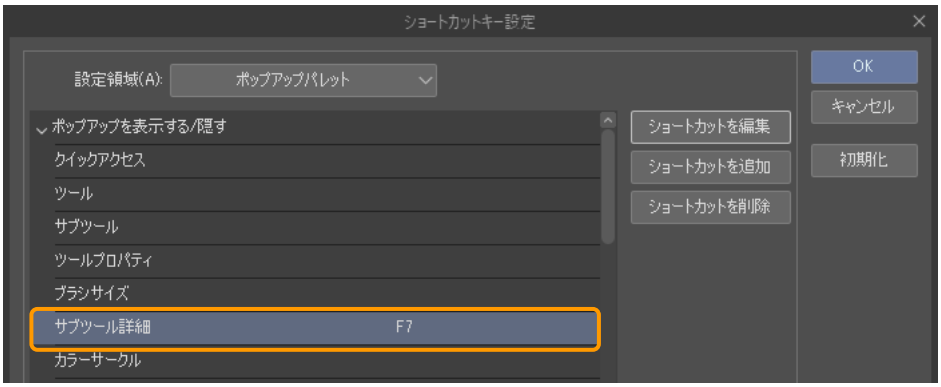
選択した項目に応じて、ショートカットキー一覧の表示が切り替わります。

2 **ショートカットキー一覧から、ショートカットキーを設定したい項目を選択し、[ショートカットを編集] をタップします。**



3 **ショートカットキーに設定したいキーを押します。**

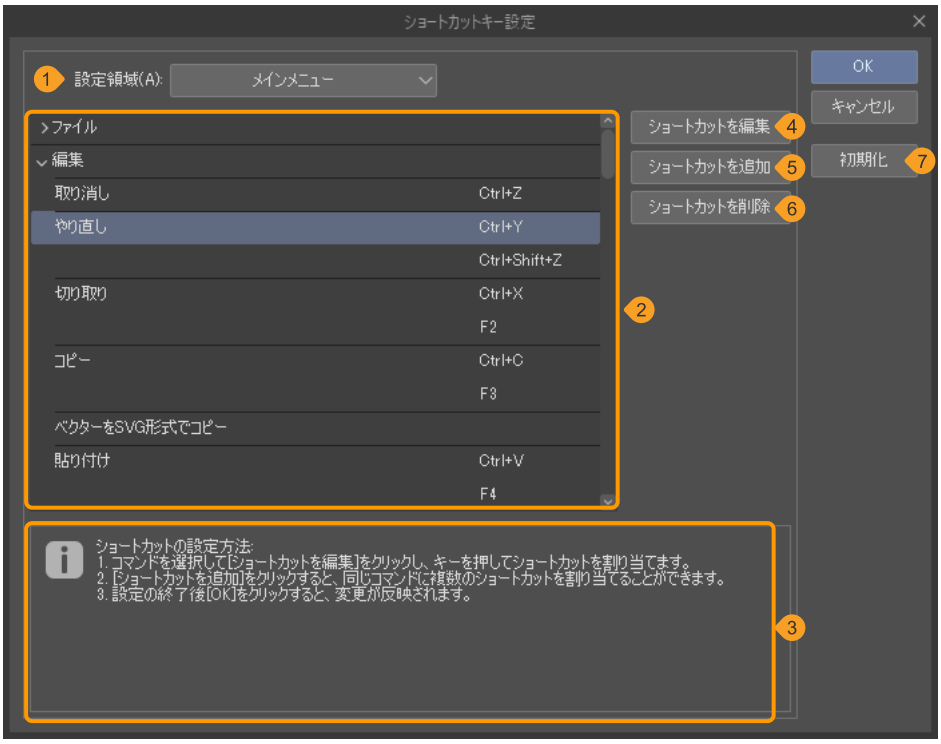
- タブレットの場合は、エッジキーボードのボタンも設定できます。設定を行う前に、エッジキーボードを表示して、割り当てたいキーをタップしてください。
- ワコム製のスタイラスペンをお使いの場合は、スタイラスペンのサイドボタンも設定できます。
- macOS の場合、[システム環境設定] で設定されているキーボードショートカットキーと重複するショートカットキーは、設定できません。



4 **[ショートカットキー設定] ダイアログのボタン以外の場所をタップすると、入力したショートカットキーを確定できます。[Enter] キーを押しても、確定できます。**
入力した内容を取り消したい場合は、ショートカットキーを確定する前に [Esc] キーを押してください。

5 **[ショートカットキー設定] ダイアログの [OK] をタップすると、設定したショートカットキーが使用できるようになります。**

ショートカットキー設定ダイアログ



① **設定領域**
ショートカットキーを設定したい項目のカテゴリを選択できます。選択した内容に応じて、ショートカットキー一覧で設定できる項目が切り替わります。

メインメニュー	CLIP STUDIO PAINT のメニューバーから選択できるメニューコマンドです。
ポップアップパレット	マウスカーソルの近くに、パレットを一時的に表示できます。
オプション	ブラシサイズや不透明度の変更、描画色の切り替え、パース定規のスナップ方向の切り替えなど、さまざまな操作を行えます。
ツール	[ツール] パレットに登録されているツールと [サブツール] パレットに登録されているサブツールです。
オートアクション【PRO/EX】	[オートアクション] パレットに登録されているオートアクションです。

② **ショートカットキー一覧**
[設定領域] で選択した項目に応じた、ショートカットキーの一覧が表示されます。ショートカットキーを設定できる項目と割り当てられているショートカットキーを確認できます。

③ **情報表示**
ショートカットキーに関する情報が表示されます。設定に応じて、表示が切り替わります。

④ **ショートカットを編集**
ショートカットキー一覧から、ショートカットキーを設定したい行を選択し、[ショートカットを編集] をタップすると、ショートカットキーを編集できるようになります。

⑤ **ショートカットを追加**
ショートカットキー一覧から、ショートカットキーを追加したい行を選択し、[ショートカットを追加] をタップすると、ショートカットキー一覧に行が追加され、ショートカットキーを追加できるようになります。

⑥ **ショートカットを削除**
ショートカットキー一覧から、ショートカットキーを削除したい行を選択し、[ショートカットを削除] をタップします。選択した項目のショートカットが削除されます。

⑦ **初期化**
[ショートカットキー設定] ダイアログを初期設定の状態に戻せます。

修飾キー設定【PRO/EX】

[修飾キー設定] ダイアログでは、[Ctrl]・[Alt]・[Shift]・[Space] の各キーとその組み合わせ、マウスホイール・右クリック・テールスイッチ・タッチジェスチャーに対して、ツールの一時切り替えやブラシサイズの変更などの操作を割り当てられます。

[修飾キー設定] ダイアログは、次の操作で表示できます。

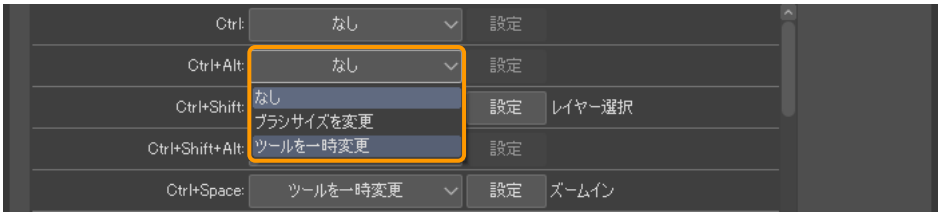
- Windows は、[ファイル] メニュー→ [修飾キー設定] を選択します。
- macOS/ タブレットは、[CLIP STUDIO PAINT] メニュー→ [修飾キー設定] を選択します。

修飾キーを設定する

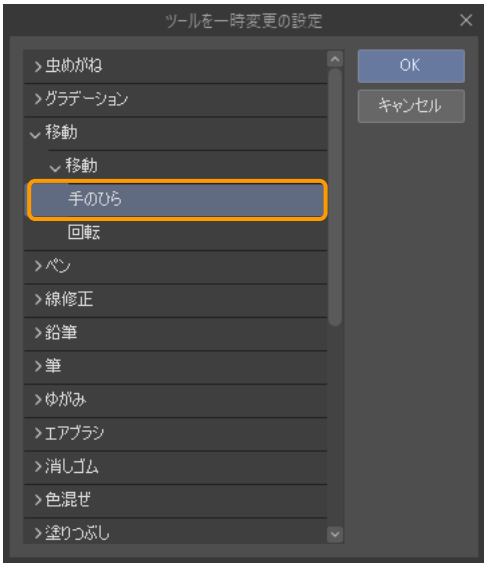
1 **[共通の設定] と [ツールの処理別の設定] から、いずれかを選択します。ここでは、[共通の設定] を選択します。**

2 **[絞り込み] から、設定を割り当てたいキーを選択します。[Ctrl] を選択すると、[Ctrl] キーを使用する操作だけが抽出された状態で表示されます。**

3 **設定を行いたい修飾キーの操作のプルダウンメニューから、操作を選択します。ここでは [ツールを一時変更] を選択します。**



4 [ツールを一時変更の設定] ダイアログが表示されたら、切り替えたいツールを選択し、[OK] をタップします。



5 [修飾キー設定] ダイアログに選択したツールが表示されます。

6 [修飾キー設定] ダイアログの [OK] をタップすると、修飾キーの設定が使えるようになります。

修飾キー設定ダイアログ

① 共通の設定

全ツール共通で使用できる修飾キーの操作を設定する場合、この項目を選択します。

② ツールの処理別の設定

ツールごとに修飾キーの操作を設定する場合、この項目を選択します。

③ サブツール

[ツールの処理別の設定] を選択すると表示される項目です。設定中のツール名が表示されます。

ツール名部分のボタンをタップすると、[サブツールの選択] ダイアログが表示され、修飾キーを設定するサブツールを選択できます。サブツールを選択すると同時に、対応する [入力処理] と [出力処理] がツール名の下に表示されます。

[修飾キー設定] ダイアログの設定は、サブツールごとではなく、[入力処理] と [出力処理] の組み合わせに対して設定されます。そのため、[入力処理] と [出力処理] の組み合わせが共通するすべてのサブツールに設定が反映されます。

[入力処理] と [出力処理] については、『入力処理と出力処理』を参照してください。

④ 絞り込み

修飾キーとして使用できるキーや操作を選択すると、[操作] に表示される項目を絞り込めます。

⑤ 操作

設定を行える修飾キーや操作が、一覧で表示されます。割り当てたい機能をプルダウンメニューから選択できます。選択した内容によっては、詳細な設定を行うダイアログが表示されます。また、[設定] をタップしても、ダイアログを表示できます。ダイアログで設定した内容は右側に表示されます。

プルダウンメニューから選択できる機能は、下記のとおりです。ただし、サブツールの種類や操作により表示される項目は異なります。

なし	修飾キーやタッチ操作などに機能を割り当てない場合に選択できます。
共通	[ツールの処理別の設定] を選択したときに表示される項目です。[共通] を選択すると、[共通の設定] で設定した機能と同じ機能を使用できます。

ブラシサイズを変更	修飾キーを押しながらドラッグすると、ブラシサイズを変更できるようになります。
ツールを一時変更	キーを押している間だけツールを変更できます。 プルダウンメニューから選択すると同時に、[ツールを一時変更の設定] ダイアログが表示され、変更できるツールを選択できます。
ツール補助操作	[ツールの処理別の設定] を選択したときに表示される項目です。プルダウンメニューから選択すると同時に、[ツール補助操作の設定] ダイアログが表示され、ツールの使用を補助するための項目を選択できます。設定できる項目は、ツールにより異なります。
ビューを操作	キャンバスの操作に関連する機能を割り当てられます。[ビューを操作] ダイアログから、使用したい操作を選択できます。マウスホイールを使用する操作に割り当てられます。
メニューを表示	操作したときに、コンテキストメニューを表示できるようになります。
予約処理	CLIP STUDIO PAINT のほかの機能で使用されている操作です。設定を行えません。

⑥ 初期化

[修飾キー設定] ダイアログを初期設定の状態に戻せます。

オートアクションパレット【PRO/EX】

CLIP STUDIO PAINT の [オートアクション] パレットは、複数の操作を記録したオートアクションを管理できます。オートアクションを使用すると、1 回のタップで複数の操作をまとめて実行できます。

① **セットの切り替え**
『オートアクションセットを切り替える』を参照してください。

② **セットの新規作成**
『オートアクションセットを作成する』を参照してください。

③ **オートアクションセットを追加**
CLIP STUDIO ASSETS からダウンロードしたオートアクションセット素材を読み込めます。詳しくは『素材を読み込む方法』を参照してください。

④ **オートアクションの一覧**
オートアクションセットに登録されたオートアクションの一覧です。

メモ　オートアクションの一覧を右クリック、または長押ししてコンテキストメニューを表示すると、メニューからオートアクションやコマンドの編集を行えます。

⑤ **オートアクション**
複数の操作を記録し、再生するための設定です。オートアクションごとに操作を再生できます。オートアクション名の左側にあるアイコンをタップすると、オートアクションに記録した操作の表示・非表示を切り替えられます。

⑥ **コマンド**
オートアクションに記録されている操作です。左側のアイコンをタップすると、オートアクションに操作を記録したときにダイアログで設定した内容が表示されます。

⑦ **実行切り替えチェック**
タップしてオフにすると、オートアクション内の特定のコマンドだけを再生しないようにできます。

⑧ **設定切り替えチェック**
タップしてオンにすると、コマンドの再生時に、設定を行うためのダイアログが表示されます。ダイアログの設定後は、引き続きオートアクションが再生されます。オフにした場合は、オートアクションに記録したときに設定した内容が実行されます。

⑨ **オートアクションの記録開始／オートアクションの記録停止**
『オートアクションに操作を記録する』を参照してください。

⑩ **オートアクションの再生**
『オートアクションを再生する』を参照してください。

⑪ **オートアクションの追加**
『オートアクションを追加する』を参照してください。

⑫ **オートアクションの削除**
『オートアクションを削除する』を参照してください。

オートアクションパレットを表示するには

Windows/macOS/ タブレットから [オートアクション] パレットの表示を切り替えるには、[ウィンドウ] メニュー→ [オートアクション] を選択します。

オートアクションセットの操作

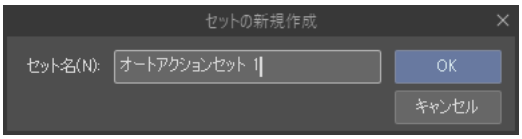
「オートアクションセット」とは、複数のオートアクションをまとめるためのグループです。オートアクションセットごとに [オートアクション] パレットの表示を切り替えられるので、用途や使用頻度などに合わせて複数のオートアクションセットを作成しておくと便利です。

オートアクションセットを作成する

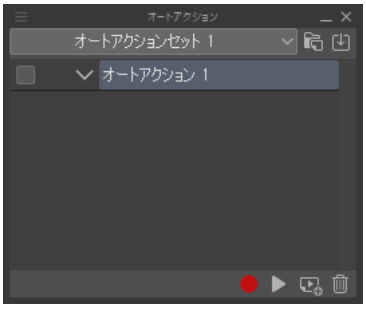
[オートアクション] パレットの [セットの新規作成] をタップします。

または、[オートアクション] パレットのメニューの [セットの新規作成] を選択しても、作成できます。

[セットの新規作成] ダイアログが表示されたら、[セット名] に名前を入力し、[OK] をタップします。



[オートアクション] パレットに、オートアクションセットが作成されると同時に、オートアクションが作成されます。



オートアクションに操作を記録する方法については、『オートアクションに操作を記録する』を参照してください。

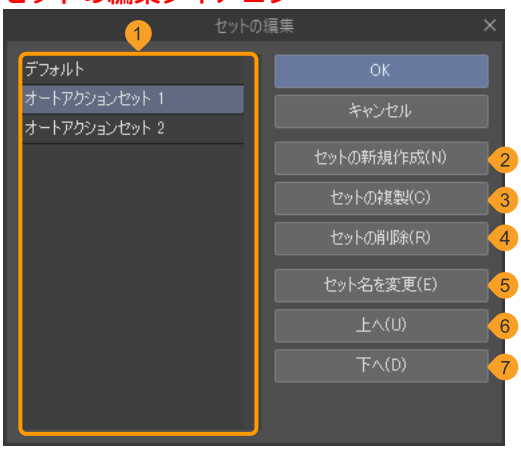
オートアクションセットを切り替える

セットの切り替えのプルダウンメニューからオートアクションセットを選択すると、オートアクションセットを切り替えられます。

オートアクションセットを編集する

[オートアクション] パレットのメニューから [セットの編集] を選択すると、[セットの編集] ダイアログを使用して、オートアクションセットの複製や削除などの管理を行えます。

セットの編集ダイアログ



① **セットリスト**

[オートアクション] パレットに登録されているオートアクションセットの一覧です。オートアクションセットをドラッグ＆ドロップすると、オートアクションセットの表示順序を変更できます。

② **セットの新規作成**

セットリストに、オートアクションが登録されていないオートアクションセットを追加できます。名前を入力し、[OK] をタップすると、セットの切り替えから、作成したオートアクションセットを選択できるようになります。

③ **セットの複製**

セットリストで選択中のオートアクションセットを複製できます。

④ **削除**

セットリストで選択中のオートアクションセットを削除できます。

⑤ **セット名を変更**

セットリストで選択中のオートアクションセットの名称を変更できます 。

⑥ **上へ**

セットリストで選択中のオートアクションセットの表示順序を、1 つ上に移動できます。

⑦ **下へ**

セットリストで選択中のオートアクションセットの表示順序を、1 つ下に移動できます。

オートアクションセットの書き出し

[オートアクション] パレットのメニューから [セットの書き出し] を選択すると、現在表示中のオートアクションセットを、オートアクションセットファイル（拡張子：laf）に書き出して保存できます。

メモ

オートアクションセットを素材として書き出す方法については、『オートアクションセットを素材として登録する』を参照してください。

オートアクションセットの読み込み

[オートアクション] パレットのメニューから [セットの読み込み] を選択すると、オートアクションセットファイル（拡張子：laf）を、[オートアクション] パレットに読み込めます。

メモ

- Windows/macOS/iPad の場合は、ファイルを [オートアクション] パレットにドラッグ＆ドロップしても読み込めます。
- オートアクションセット素材を読み込む方法については、『素材を読み込む方法』を参照してください。

オートアクションの操作

「オートアクション」とは、操作を記録・再生するための設定です。オートアクションに操作を記録したあとに再生すると、記録した操作を自動で行えるようになります。

オートアクションを追加する

セットの切り替えのプルダウンメニューからオートアクションを追加したいオートアクションセットを選択します。

次のいずれかの方法でオートアクションを追加できます。

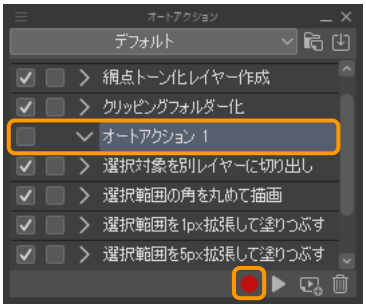
- [オートアクション] パレットの [オートアクションの追加] をタップします。
- [オートアクション] パレットのメニューから [オートアクションの追加] を選択します。

[オートアクション] パレットにオートアクションが追加されたら、オートアクションの名称を入力します。キーボードで入力している場合は、[Enter] キーを押すと、名称を確定できます。タブレットの場合は、ソフトウェアキーボートで文字入力を確定すると、名称を確定できます。

オートアクションに操作を記録する

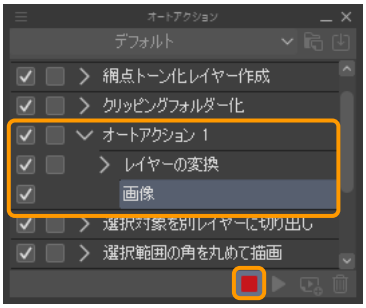
操作を記録したいオートアクションを選択します。すでに操作が記録されているオートアクションを選択した場合は、オートアクションに操作の記録を追加できます。

[オートアクション] パレットの [オートアクションの記録開始] をタップします。



オートアクションに記録したい操作を行います。行った操作は、コマンドとしてオートアクションの一覧に表示されます。

一通り操作が終わったら、[オートアクションの記録停止] をタップします。オートアクションに操作が記録されました。

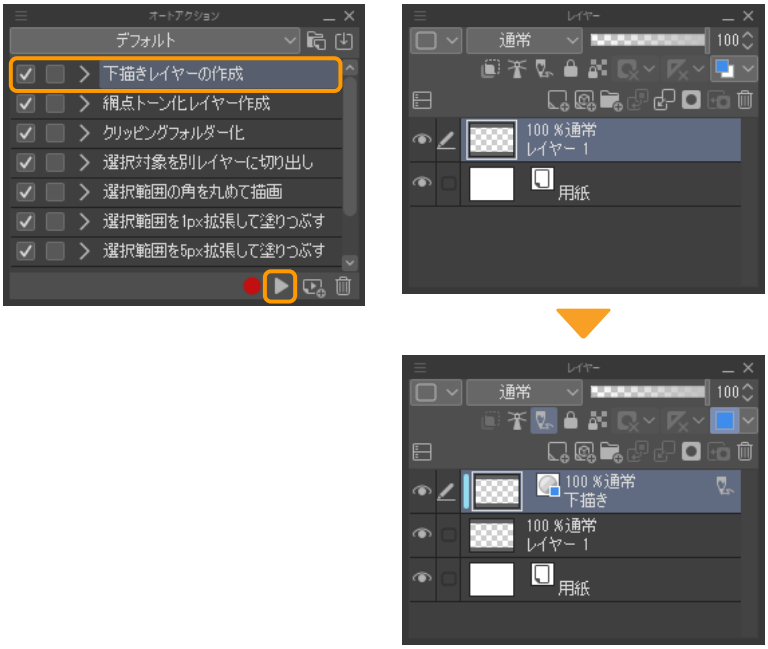


メモ

ツールやサブツールの操作は、レイヤーと選択範囲の移動だけ記録できます。それ以外の操作は記録できません。また、パレットやメニューの操作についても、記録できない場合があります。

オートアクションを再生する

[オートアクション] パレットから再生したいオートアクションを選択し、[オートアクションの再生] をタップします。オートアクションが再生され、記録した操作を実行できます。



再生したいオートアクションをダブルタップしても、オートアクションを再生できます。

メモ

オートアクションは、[クイックアクセス] パレットや、ショートカットキーを使用した再生も行えます。詳しくは『クイックアクセスパレット【PRO/EX】』や『ショートカットキーの設定方法』を参照してください。

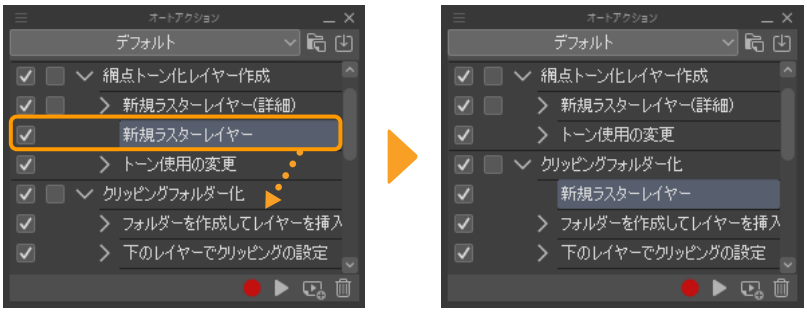
特定のコマンドだけを再生する

オートアクション内の特定のコマンドを選択した場合は、選択したコマンド以降の操作を再生できます。

また、[オートアクション] パレットの実行切り替えチェックをオフにすると、オフにしたコマンドを除いて再生できます。

オートアクションやコマンドの順序を変更する

[オートアクション] パレットから、順序を変更したいオートアクションやコマンドを選択し、移動したい位置にオートアクションやコマンドをドラッグ＆ドロップします。コマンドを選択した場合は、ほかのオートアクションにも移動できます。

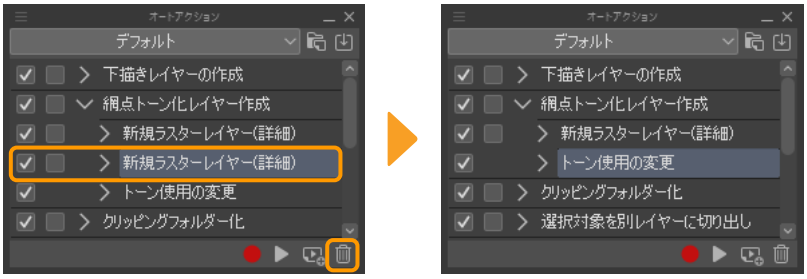


メモ

[Ctrl] キーや [Shift] キーを押しながらオートアクションやコマンドを選択すると、複数のオートアクションやコマンドを選択できます。ただし、コマンドを複数選択する場合は、同じオートアクション内のコマンドに限定されます。

オートアクションを削除する

[オートアクション] パレットから、削除したいオートアクションやコマンドを選択し、[オートアクションの削除] をタップします。確認のメッセージが表示されたら、[OK] をタップします。



オートアクション名を変更する

[オートアクション] パレットから、名称を変更したいオートアクションを選択し、[オートアクション] パレットのメニューから [オートアクション名の変更] を選択すると、オートアクション名を入力できるようになります。

オートアクションを複製する

[オートアクション] パレットから、複製したいオートアクションを選択し、[オートアクション] パレットのメニューから [オートアクションの複製] を選択すると、オートアクションを複製できます。

オートアクション内のコマンドを複製したい場合は、コマンドを選択し、[オートアクション] パレットのメニューから [コマンドの複製] を選択します。

オートアクションを別のオートアクションセットに移動・複製する

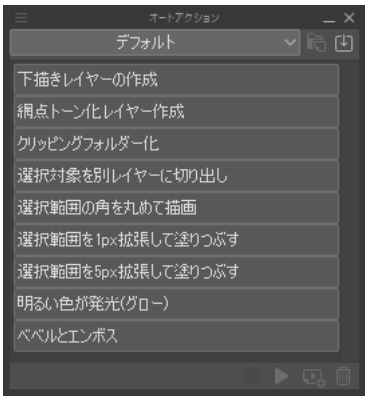
[オートアクション] パレットから、移動したいオートアクションを選択します。[オートアクション] パレットのメニューの [オートアクションを別のセットに移動] から、移動先のオートアクションセットを選択します。選択したオートアクションセットにオートアクションを移動できます。

元のオートアクションセットにオートアクションを残したい場合は、[オートアクション] パレットのメニューの [オートアクションを別のセットに複製] から、複製先のオートアクションセットを選択します。

オートアクションパレットの表示を変更する

ボタンモード

[オートアクション] パレットのメニューから [ボタンモード] を選択すると、オートアクションの表示がボタンに切り替わり、タップするだけで、オートアクションを実行できるようになります。



ただし、ボタンモードにすると、オートアクションやコマンドの設定ができなくなります。再度、[ボタンモード] を選択すると、元の表示に戻ります。

アクションセットバーの表示

[オートアクション] パレットのメニューから [アクションセットバーの表示] を選択すると、オートアクションの一覧の上にあるボタンやプルダウンメニューの表示・非表示を切り替えられます。

コマンドバーの表示

[オートアクション] パレットのメニューから [コマンドバーの表示] を選択すると、オートアクションの一覧の下にあるボタンの表示・非表示を切り替えられます。

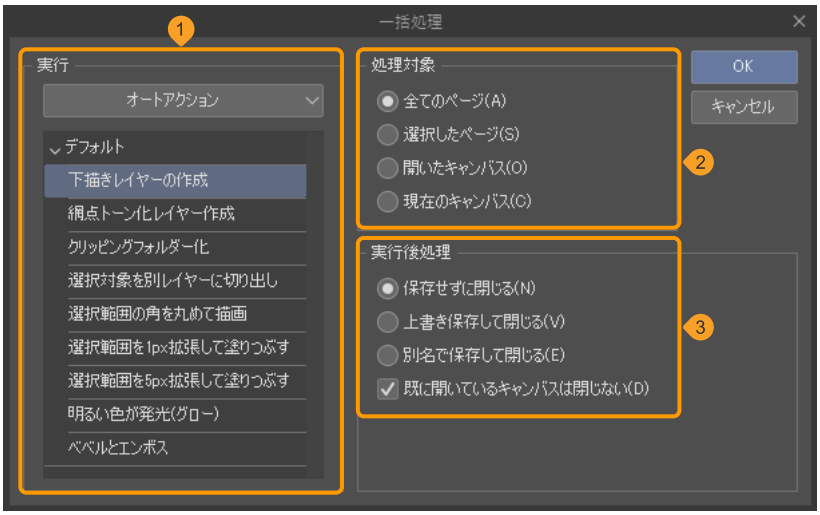
一括処理【EX】

CLIP STUDIO PAINT の [ファイル] メニュー→ [一括処理] を選択すると、[一括処理] ダイアログが表示されます。

[一括処理] ダイアログの設定を行うと、複数のページやキャンバスに対して、一括でメニューコマンドやオートアクションを実行できます。

処理を行うページやキャンバスが切り替わるときに、[次の一括処理] ダイアログが表示されます。次のページやキャンバスの処理を [続行する] · [設定ダイアログを表示して続行する] · [スキップする] から選択できます。このダイアログを表示しない場合は、[以降はこのダイアログを表示しない] をオンにして、[OK] をタップします。

一括処理ダイアログ



① **実行**

実行したい処理のカテゴリを、[メインメニュー] と [オートアクション] から選択できます。選択した内容に応じて、下の処理内容の表示が切り替わります。

② **処理対象**

一括処理を行うキャンバスやページを選択できます。

全てのページ	複数ページ作品を開いている場合、すべてのページを対象にします。
選択したページ	ページ管理ウィンドウで選択しているページを対象にします。
開いたキャンバス	CLIP STUDIO PAINT で開いているすべてのキャンバスを対象にします。キャンバスは同じ作品である必要はありません。
現在のキャンバス	編集中のキャンバスを対象にします。

③ **実行後処理**

キャンバスやページに一括処理を実行したあとの、ファイルの処理を設定できます。

保存せずに閉じる	ページを保存せずに閉じます。
上書き保存して閉じる	キャンバスやページを上書き保存して閉じます。
別名で保存して閉じる	処理を実行するごとに [別名で保存] ダイアログが表示され、キャンバスやページを別名で保存して閉じます。
既に開いているキャンバスは閉じない	オンにすると、処理を実行したあとも、開いているキャンバスを閉じません。上の 3 項目とは、別に設定できます。

CLIP STUDIO PAINT の初期化起動について

CLIP STUDIO PAINT の作業中に不具合などがあった場合、設定を初期化して起動できます。[初期化起動] ダイアログを表示して、初期化する項目を選択し、[OK] をタップすると、選択した項目の設定が消去して、初期設定に戻せます。

!重要 設定を初期化すると、今までの設定が使用できなくなります。

初期化起動を行う前に、CLIP STUDIO PAINT を終了します。iPad/Android/Chromebook の場合は、バックグラウンドの起動も終了してください。

[初期化起動] ダイアログは次の方法で表示できます。

Windows/macOS

CLIP STUDIO を起動し、[Shift] キーを押しながら、[PAINT] をタップすると、[初期化起動] ダイアログが表示されます。

iPad

OS の [設定] → [Clip Studio] の順にタップし、[初期化起動] をオンにします。CLIP STUDIO PAINT の次回起動時に、[初期化起動] ダイアログが表示されます。

Android

ホーム画面から Clip studio のアイコンを長押しします。メニューが表示されたら [初期化起動] をタップします。CLIP STUDIO PAINT の次回起動時に、[初期化起動] ダイアログが表示されます。

Chromebook

ホーム画面から Clip studio のアイコンを右クリックします。メニューが表示されたら [初期化起動] をタップします。CLIP STUDIO PAINT の次回起動時に、[初期化起動] ダイアログが表示されます。

タッチジェスチャー【Windows/ タブレット】

Windows タブレット・iPad・Android・Chromebook で使用できる、CLIP STUDIO PAINT のタッチジェスチャーの操作方法を紹介します。

- タッチジェスチャーを行える環境
- タッチジェスチャーに適した画面に切り替える
- ツール操作・タッチ操作の切り替え
- メニューを実行する
- タッチジェスチャーによるキャンバスの操作
- タッチジェスチャーによるパレットの操作
- エッジキーボードを使った操作

タッチジェスチャーを行える環境

CLIP STUDIO PAINT のタッチジェスチャーを使用できる環境は下記の端末です。

- Windows のタッチジェスチャーに対応している端末
- タブレット（iPad/Android/Chromebook）

タッチジェスチャーに適した画面に切り替える

タッチジェスチャーに対応している Windows 環境の場合、タッチジェスチャーに適した画面に切り替えられます。指で操作しやすいようにボタンを大きく表示したり、パレットを収納してキャンバスに描ける空間を広くしたりできます。

[環境設定] ダイアログの『インターフェース』の [タッチ操作設定] から設定を行えます。

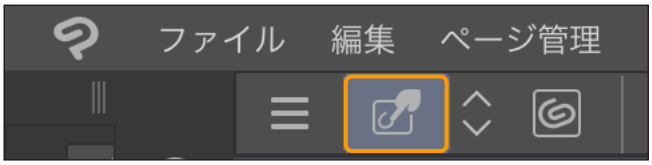
タブレットも同様の操作を行えますが、初回起動時にタッチジェスチャーに適した画面が表示されます。

環境によっては、Windows 環境においても、初回起動時にタッチジェスチャーに適した画面が表示される場合があります。

ツール操作・タッチ操作の切り替え

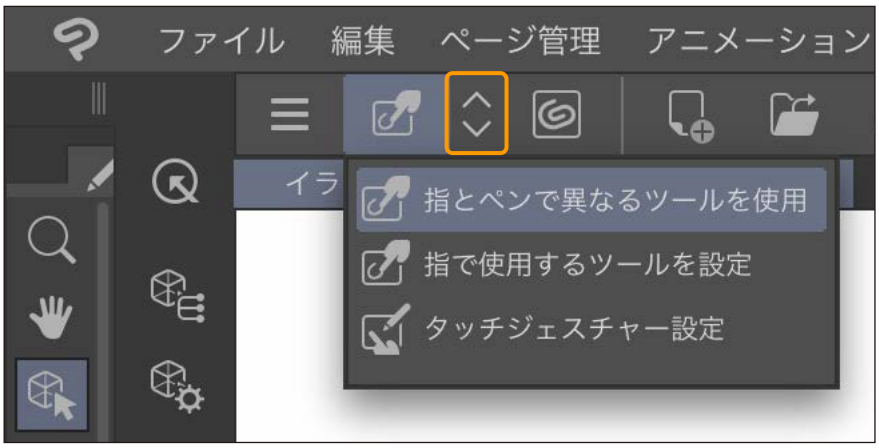
コマンドバーの [指とペンで異なるツールを使用] をタップすると、キャンバス操作時に、画面を 1 本指でスワイプしたときの操作を切り替えられます。

- オンにすると、画面を 1 本指でスワイプしたときに、[修飾キー設定] ダイアログで設定した操作を行えます。初期設定では、[手のひら] ツールを使用できます。
- オフにすると、画面を 1 本指でスワイプしたときに、選択中のツールを操作できます。



[指とペンで異なるツールを使用] の右側をタップすると、タッチジェスチャーに関する設定を行えます。

- [指で使用するツールを設定] を選択すると、『修飾キー設定【PRO/EX】』が表示され、指で使用するツールを設定できます。
- [タッチジェスチャー設定] を選択すると、[環境設定] ダイアログが表示され、タッチジェスチャーの操作を設定できます。設定項目については『タッチジェスチャー』を参照してください。



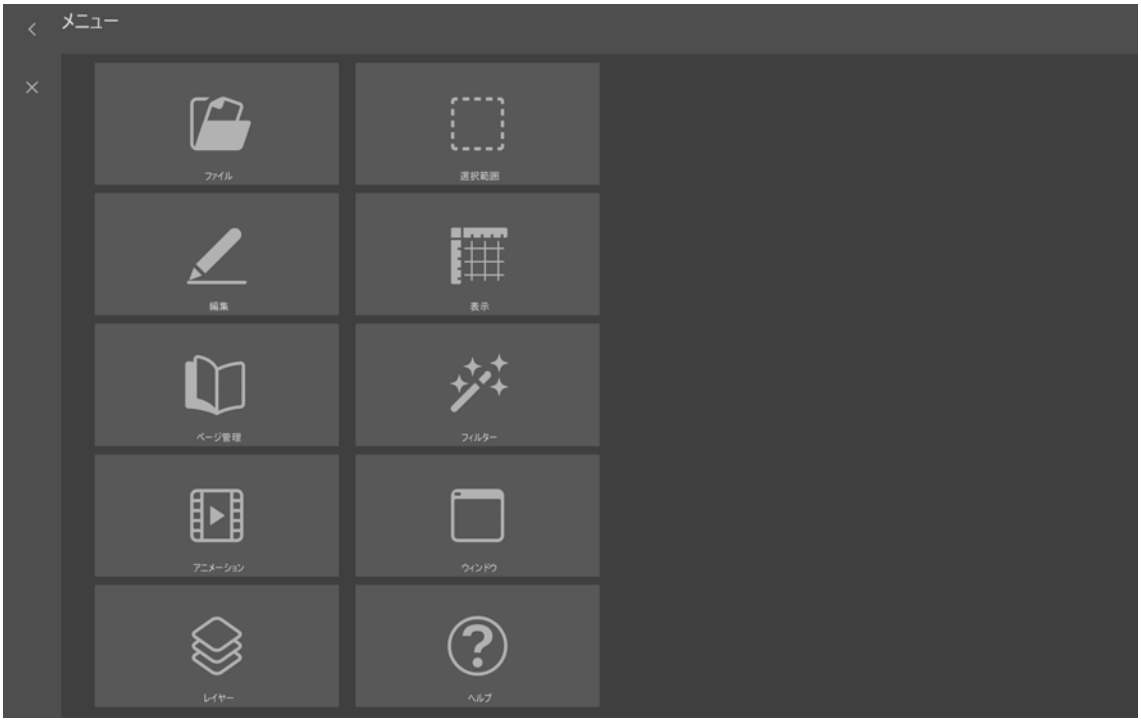
メニューを実行する

Windows やタブレットの場合、CLIP STUDIO PAINT のメニューバーを非表示にしていても、コマンドバーからメニューを実行できます。少しでも画面を広く使いたい場合に便利です。

Windows

コマンドバーの [アプリケーションメニューを表示] を指でタップすると、メニューをボタンで操作できるようになります。

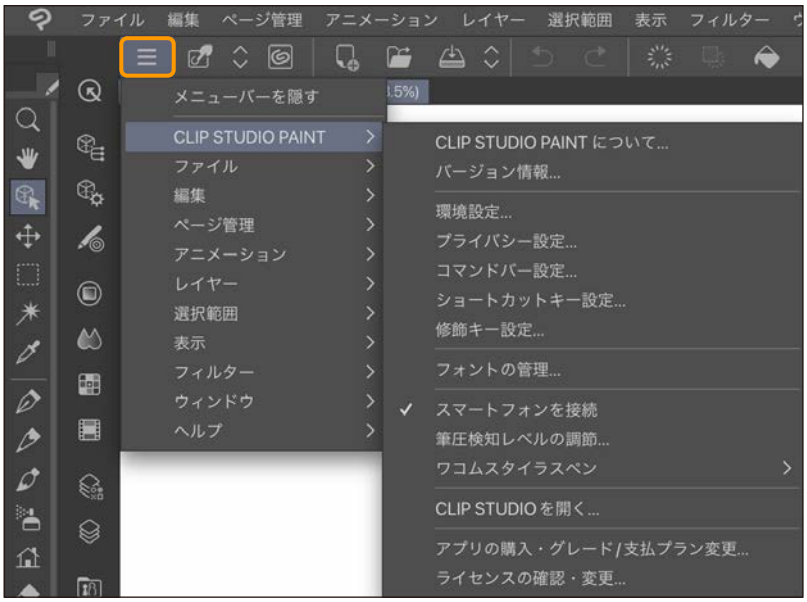
各ボタンをタップすると、メニューを選択できます。タップした項目に応じて、メニューコマンドを実行したり、サブメニューを表示したりできます。1 つ前の項目に戻る場合は、メニュー画面の左上のボタンをタップします。



使用している端末に対応するペンやマウスを使用して、[アプリケーションメニューを表示] をタップすると、通常のメニューとして表示されます。

タブレット

コマンドバーの [アプリケーションメニューを表示] をタップすると、メニューが表示されます。メニューバーの各メニューコマンドを実行できます。



タッチジェスチャーによるキャンバスの操作

タッチジェスチャーを使用して、CLIP STUDIO PAINT のキャンバスを操作する方法を紹介します。キャンバスの拡大・縮小・回転などを行えます。

取り消し

キャンバスを 2 本指でタップすると、操作を取り消せます。

やり直し

キャンバスを 3 本指でタップすると、取り消した操作をやり直せます。

Windows の場合は、[環境設定] ダイアログの『タッチジェスチャー詳細【Windows】』で [Windows 方式] を設定すると、プレスアンドタップ（1 本の指で長押ししながら別の指でタップ）で、操作をやり直せます。

キャンバスのスクロール

キャンバスを 2 本指でスワイプすると、上下左右にスクロールできます。

『ツール操作・タッチ操作の切り替え』で、[指とペンで異なるツールを使用] をオンに設定している場合は、1 本指でスワイプしても、上下左右にスクロールできます。

キャンバスの回転

キャンバスを 2 本指でローテートすると、キャンバスを回転できます。

キャンバスの拡大・縮小

キャンバスを 2 本指でピンチインすると、キャンバスを縮小表示できます。

キャンバスを 2 本指でピンチアウトすると、キャンバスを拡大表示できます。

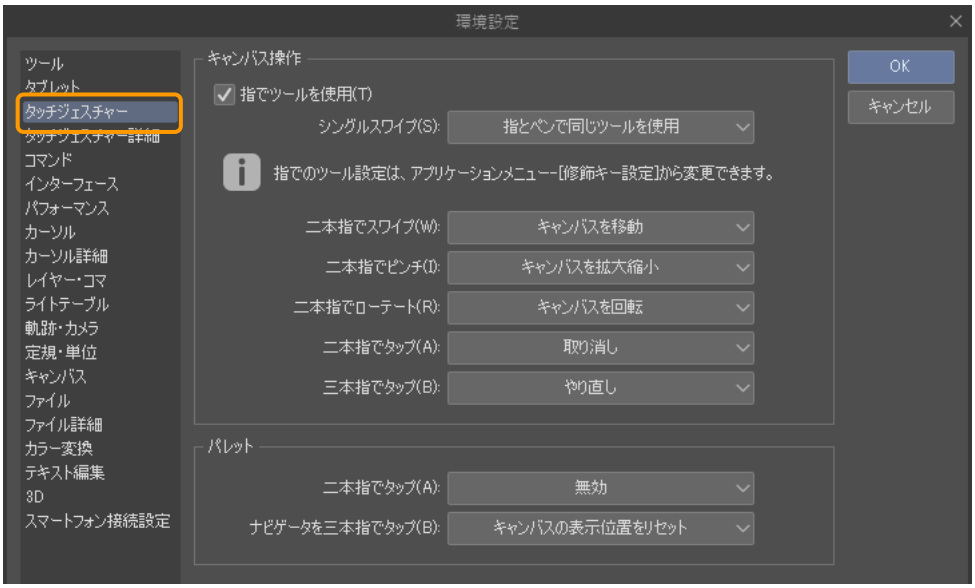
3D 空間の操作

[サブツール詳細] パレットの [操作] カテゴリの [ジェスチャーでカメラを操作する] をオンにすると、タッチジェスチャーでカメラを操作できます。詳しくは『タッチジェスチャーを使う【Windows/ タブレット】』を参照してください。

設定を変更するには

タッチジェスチャーで行える操作は、[環境設定] ダイアログで設定できます。詳しくは『タッチジェスチャー』を参照してください。

Windows の場合は、『タッチジェスチャー詳細【Windows】』で [Windows 方式] と [CLIP STUDIO 方式] から、タッチジェスチャーの方法を選択できます。[Windows 方式] を選択すると、3 本指タップが使用できない代わりに、プレスアンドタップを使用できます。



タッチジェスチャーによるパレットの操作

タッチジェスチャーを使用して、CLIP STUDIO PAINT のパレットの操作を行えます。

- パレットを長押しすると、コンテキストメニューを表示できます。長押しした位置に応じて、さまざまな操作を行えます。パレットによっては、コンテキストメニューを表示できない場合があります。[ツールプロパティ] パレットと [サブツール詳細] パレットは、コンテキストメニューを表示できません。
- コマンドバーやプロパティバーがあるパレットを 2 本指でタップすると、コマンドバーの表示・非表示を切り替えられます。

メモ

- ボタンの並べ替えができるパレットで、[並べ替え方法] を [Ctrl+ ドラッグ] に設定している場合は、スワイプだけでボタンを移動できません。
- パレットのコマンドバーやプロパティバーの表示を切り替える操作は、[環境設定] ダイアログの [タッチジェスチャー] で [パレット] の [二本指でタップ] を [プロパティ・コマンドバーを表示・非表示] に設定する必要があります。初期設定では [無効] に設定されています。

クイックアクセスパレット

クイックアクセスセット・ボタンの入れ替え

クイックアクセスセットまたはセット内のボタンを左右スワイプすると、[クイックアクセス] パレット内でクイックアクセスセットやセット内のボタンの位置を移動できます。ボタンを移動するときは、ボタンを長押ししないようにしてください。

ツールパレット

ツールを移動する

ツールを上下にスワイプ、または左右にスワイプすると、[ツール] パレット内でツールの位置を移動できます。ツールを移動するときは、ツールを長押ししないようにしてください。

サブツールパレット

サブツール・サブツールグループを移動する

サブツールグループまたはサブツールを左右いずれかにスワイプすると、[サブツール] パレット内でサブツールグループやサブツールの位置を移動できます。サブツールを移動するときは、サブツールを長押ししないようにしてください。

サブツール詳細パレット【PRO/EX】

ブラシ先端形状の順序を入れ替える

[ブラシ先端] カテゴリの [先端形状] で [素材] を選択しているときに、複数のブラシ先端形状を使用している場合、特定のブラシ先端形状のサムネイルを上下にスワイプすると、ブラシ先端形状の順序を入れ替えられるようになります。

レイヤーパレット

レイヤーの順序を入れ替える

グリップを使用する以外に、移動したいレイヤーを左右いずれかにスワイプしてから、移動したい位置までスワイプすると、レイヤーの順序を入れ替えられます。

定規やレイヤーマスクを別のレイヤーに移動する

定規やレイヤーマスクのアイコンを左右いずれかにスワイプしてから、移動したいレイヤーまでスワイプすると、別のレイヤーに定規やレイヤーマスクを移動できます。

アニメーションセルパレット

ライトテーブルレイヤーの順序を入れ替える

グリップを使用する以外に、移動したいライトテーブルレイヤーを左右いずれかにスワイプしてから、移動したい位置までスワイプすると、レイヤーの順序を入れ替えられます。

タイムラインパレット

タイムラインの表示を拡大・縮小する

[タイムライン] パレットのフレームをピンチアウトすると、タイムラインを拡大表示できます。ピンチインすると、タイムラインを縮小表示できます。

トラックの順序を入れ替える

トラック名を左右いずれかにスワイプしてから、移動したい位置までスワイプすると、トラックの順序を入れ替えられます。

ナビゲーターパレット

キャンバスの表示を拡大・縮小する

[ナビゲーター] パレットのイメージプレビューをピンチアウトすると、キャンバスの表示を拡大できます。ピンチインすると、キャンバスの表示を縮小できます。

キャンバスを回転する

[ナビゲーター] パレットのイメージプレビューをローテートすると、キャンバスを回転できます。

キャンバスの回転をリセットして全体表示する

[ナビゲーター] パレットを 3 本指でタップします。

Windows で [環境設定] ダイアログの [タッチジェスチャー詳細] で [Windows 方式] を選択している場合は、イメージプレビューをプレスアンドタップします。

サブビューパレット【PRO/EX】

イメージプレビューの画像を拡大・縮小する

[サブビュー] パレットのイメージプレビューをピンチアウトすると、イメージプレビューに表示されている画像を拡大できます。ピンチインすると、縮小できます。

イメージプレビューの画像を回転する

[サブビュー] パレットのイメージプレビューをローテートすると、イメージプレビューに表示されている画像を回転できます。

オートアクションパレット【PRO/EX】

オートアクションやコマンドの順序を入れ替える

オートアクションやコマンドを左右いずれかにスワイプしてから、移動したい位置までスワイプすると、オートアクションやコマンドの順序を入れ替えられます。

ボタンモードに切り替える

[オートアクション] パレット内を 2 本指でタップすると、[オートアクション] パレットがボタンモードに切り替わります。再度 2 本指でタップすると、元の表示に戻ります。

なお、[環境設定] ダイアログの [タッチジェスチャー] で [パレット] の [二本指でタップ] を [無効] にしている場合は、切り替わりません。

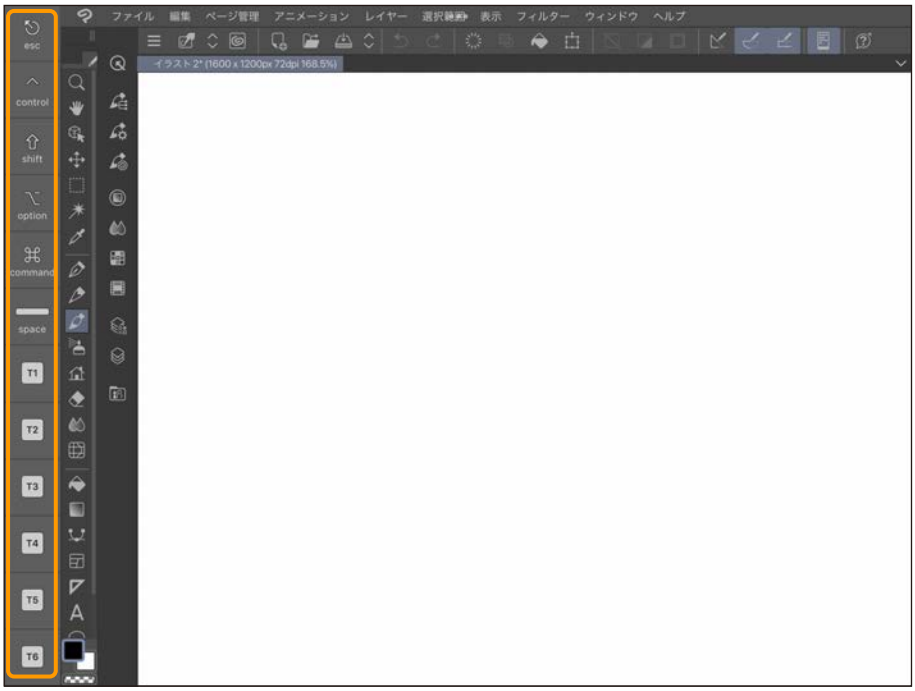
素材パレット

ツリー表示の順序を入れ替える

ツリー表示内のフォルダーの順序や階層を入れ替えるには、フォルダーを左右いずれかにスワイプしてから、移動したい位置にスワイプします。ただし、初期設定のフォルダーの順序を入れ替えることはできません。

エッジキーボードを使った操作

エッジキーボードとは、CLIP STUDIO PAINT の操作を補助するための機能です。エッジキーボードを使用して、修飾キーの操作を行えます。また、『ショートカットキー設定』にエッジキーボードのキーを設定すると、ショートカットキーとして使用できます。

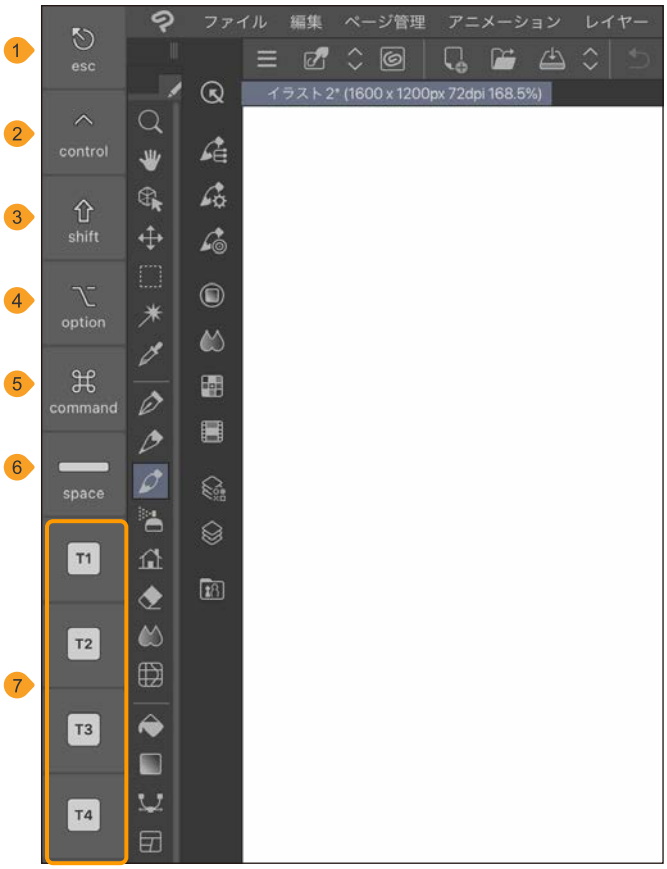


メモ

Wiodows タブレット、タッチジェスチャーが使用できる液晶タブレットでは、エッジキーボードを使用した操作を行えません。

iPad

macOS 準拠のキーが表示されます。キーボードの各キーと同様に使用できます。



① esc

② control

③ Shift

④ option

⑤ command

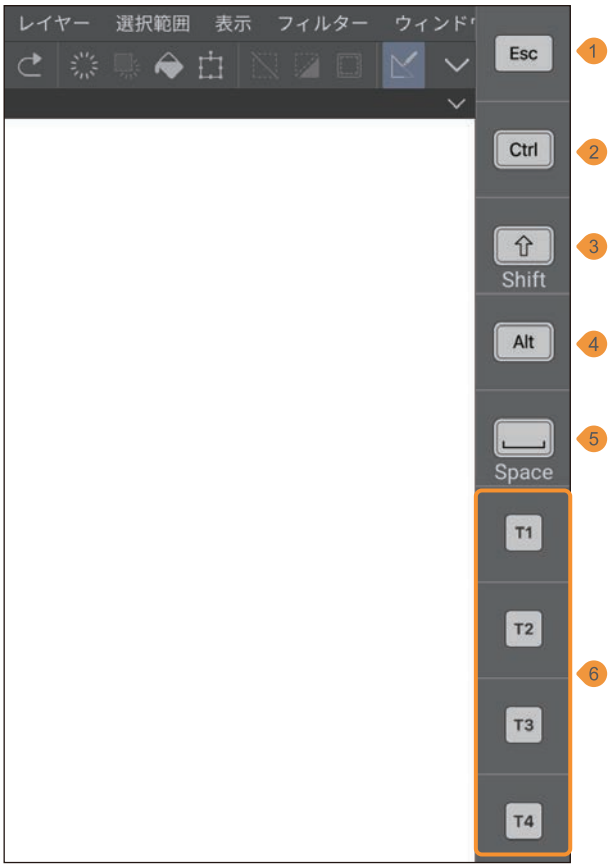
⑥ space

⑦ タッチキー

1 ～ 15 までのキーです。iPad のディスプレイの大きさに応じて、表示されるキーの数が異なります。ショートカットキーの割り当てなどに使用できます。キーをタップするだけで、コマンドやオートアクションなどを実行できます。

Android/Chromebook

Windows 準拠のキーが表示されます。キーボードの各キーと同様に使用できます。



① **Esc**

② **Ctrl**

③ **Shift**

④ **Alt**

⑤ **Space**

⑥ **タッチキー**

1 ～ 15 までのキーです。タブレットのディスプレイの大きさに応じて、表示されるキーの数が異なります。ショートカットキーの割り当てなどに使用できます。キーをタップするだけで、コマンドやオートアクションなどを実行できます。

エッジキーボードの表示・非表示を切り替える

初期設定では、使用環境によりエッジキーボードの表示方法が異なる場合があります。

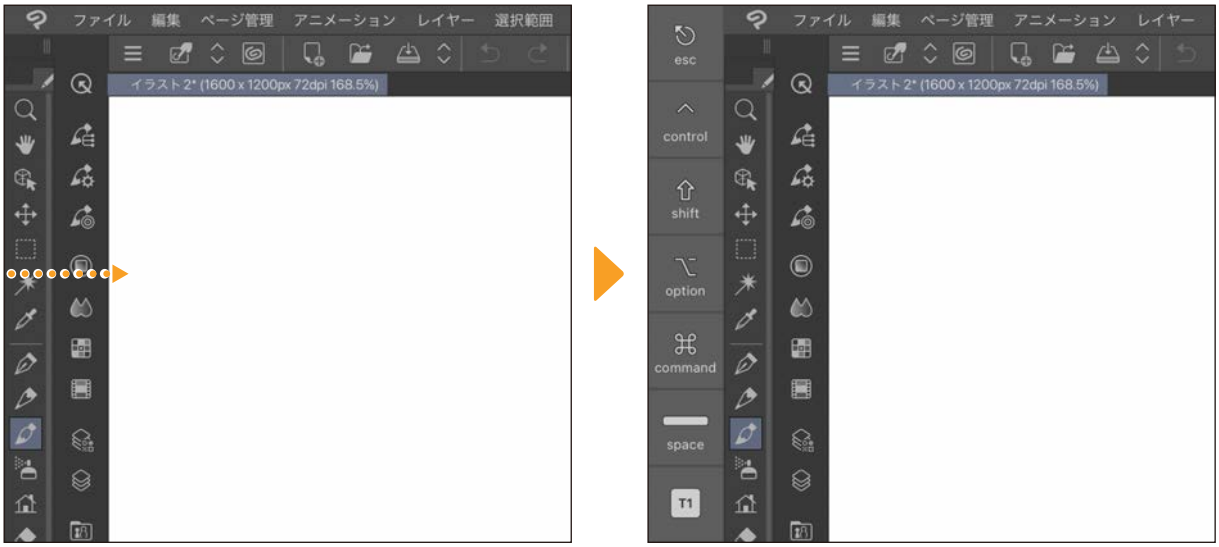
メモ

エッジキーボードの表示方法は [環境設定] ダイアログで変更できます。使いにくい場合は『インターフェース』から、表示方法を変更してください。

iPad

エッジキーボードを表示する

左右いずれかの端からキャンバスの方向に、指でスワイプします。CLIP STUDIO PAINT の端にエッジキーボードが表示されます。



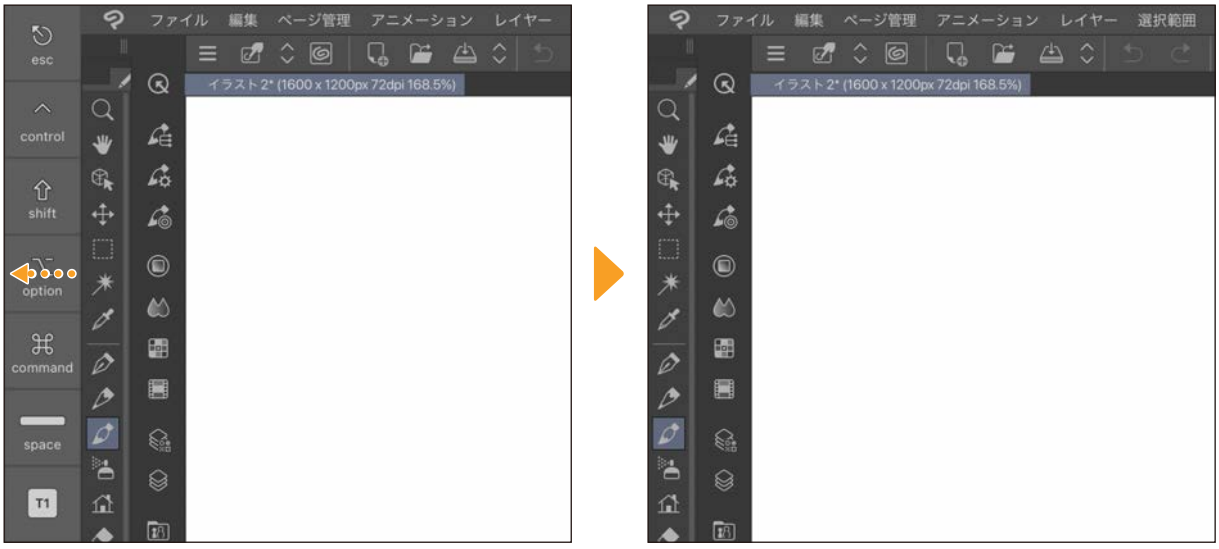
スワイプの距離を短くすると、エッジキーボードが半透明で表示されます。その場合、次のように操作を分けて行えます。

- 指では、エッジキーボードを操作できます。
- Apple Pencil などのペンでは、エッジキーボードを操作できませんが、重なって表示されているキャンバスやパレットの操作を行えます。

エッジキーボードの表示を通常に戻したい場合は、同じ方向にスワイプすると、半透明の表示が解消されます。

エッジキーボードを非表示にする

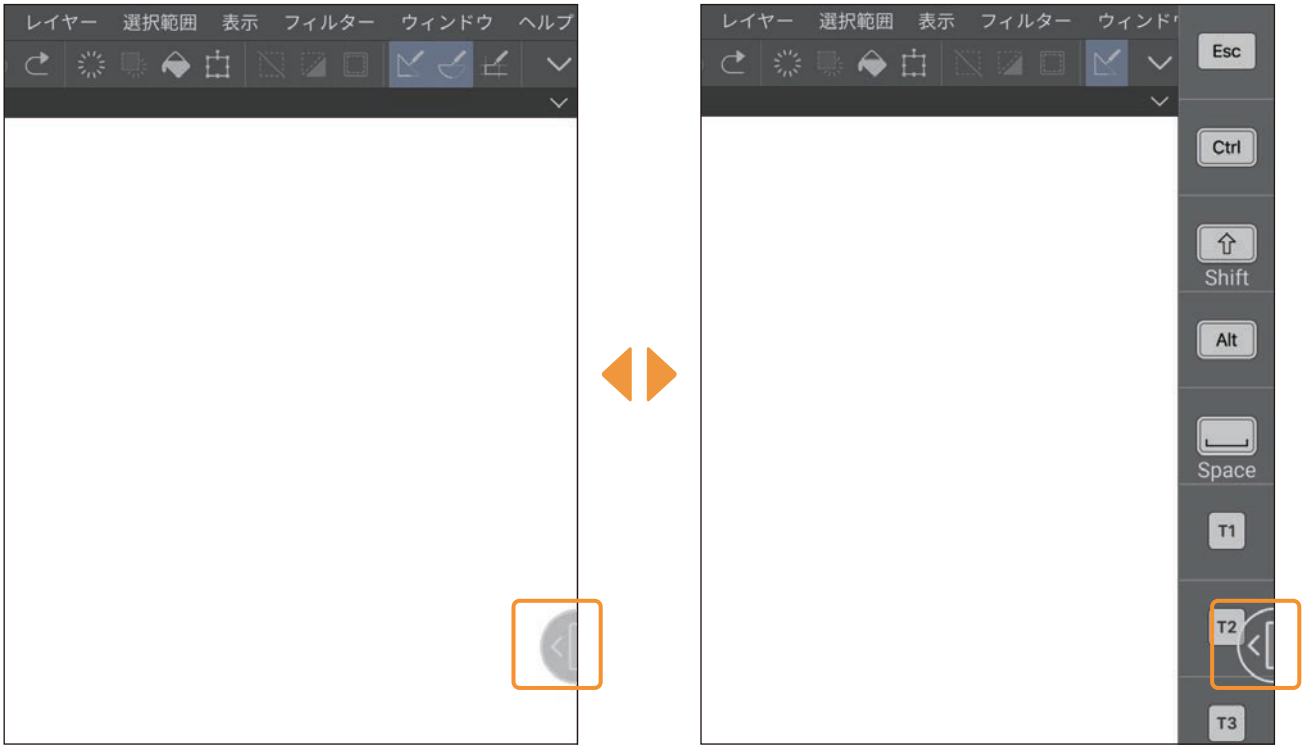
エッジキーボードに指を合わせ、端の方向にスワイプします。エッジキーボードが非表示になります。



エッジキーボードが半透明で表示されている場合は、再度、同じ操作を行うと、非表示にできます。

Android/Chromebook

エッジキーボード表示切替ボタンをタップします。エッジキーボードの表示・非表示を切り替えられます。



エッジキーボード表示切替ボタンの位置を変更する

エッジキーボード表示切替ボタンをスワイプすると、エッジキーボード表示切替ボタンの表示位置を変更できます。ボタンの位置を上下に移動したり、エッジキーボードを表示する方向を右から左に変更したりできます。

ショートカット一覧

CLIP STUDIO PAINT の初期設定のショートカット一覧です。

- ツールのショートカットキー
- メニューのショートカットキー
- オプションのショートカットキー
- 操作中に使用できる修飾キー

ツールのショートカットキー

CLIP STUDIO PAINT のツールを切り替えるショートカットキーは、下記の通りです。ここに記載されていないサブツールにも、ショートカットキーを設定できます。設定方法については、『ショートカットキー設定』を参照してください。また、ツールのショートカットキーを長押しすると、キーを押している間だけツールを切り替えられます。

ツール	ショートカットキー
虫めがね	/
移動（手のひら）	H
移動（回転）	R
操作（オブジェクト）	O
操作（レイヤー選択）	D
操作（ライトテーブル）	L
操作（タイムライン編集）	L
レイヤー移動	K
選択範囲	M
自動選択	W
スポイト	I
ペン	P
鉛筆	P
筆	B
エアブラシ	B
デコレーション	B
消しゴム	E
色混ぜ	J
ゆがみ	J
塗りつぶし	G
グラデーション	G
図形	U
コマ枠【PRO/EX】	U
定規【PRO/EX】	U
テキスト	T
フキダシ【PRO/EX】	T
線修正・ごみ取り【PRO/EX】	Y

メニューのショートカットキー

CLIP STUDIO PAINT の初回起動時に設定されているメニューコマンドのショートカットキーです。

ここに記載されていないメニューコマンドにも、ショートカットキーを設定できます。設定できるメニューコマンドの確認および設定方法については、『ショートカットキー設定』を参照してください。

ショートカットキーは、特に断りがない限り Windows のキーを記載しております。macOS/iPad をお使いの場合は、[Alt] キーは [Option] キーに、[Ctrl] キーは [Command] キーに読み替えてください。

CLIP STUDIO PAINT メニュー【macOS/ タブレット】

メニューコマンド	ショートカットキー
環境設定【macOS/ タブレット】	Ctrl + K
ショートカットキー設定【macOS/ タブレット】	Ctrl + Shift + Alt + K
修飾キー設定【macOS/ タブレット】【PRO/EX】	Ctrl + Shift + Alt + Y
CLIP STUDIO PAINT を終了【macOS】	Ctrl + Q

ファイルメニュー

メニューコマンド	ショートカットキー
新規	Ctrl + N
開く	Ctrl + O
閉じる	Ctrl + W
保存	Ctrl + S
別名で保存	Shift + Alt + S , Ctrl + Shift + S , Ctrl + Alt + S
印刷	Ctrl + P
環境設定【Windows】	Ctrl + K
ショートカットキー設定【Windows】	Ctrl + Shift + Alt + K
修飾キー設定【Windows】【PRO/EX】	Ctrl + Shift + Alt + Y
CLIP STUDIO PAINT を終了【Windows】	Ctrl + Q

編集メニュー

メニューコマンド		ショートカットキー
取り消し		Ctrl + Z
やり直し		Ctrl + Y, Ctrl + Shift + Z
切り取り		Ctrl + X, F2
コピー		Ctrl + C, F3
貼り付け		Ctrl + V , F4
表示位置に貼り付け		Ctrl + Shift + V
消去		Del , BackSpace, Ctrl + Del, Ctrl + BackSpace
選択範囲外を消去		Shift + Del, Shift + BackSpace
塗りつぶし		Alt + Del, Alt + BackSpace
色調補正	色相・彩度・明度	Ctrl + U
	階調の反転【PRO/EX】	Ctrl + I
変形	拡大・縮小・回転	Ctrl + T
	自由変形	Ctrl + Shift + T

レイヤーメニュー

メニューコマンド		ショートカットキー
新規ラスターレイヤー		Ctrl + Shift + N
フォルダーを作成してレイヤーを挿入		Ctrl + G
レイヤーフォルダーを解除		Ctrl + Shift + G
レイヤー設定	下のレイヤーでクリッピング	Ctrl + Alt + G
下のレイヤーと結合		Ctrl + E
選択中のレイヤーを結合		Shift + Alt + E
表示レイヤーを結合		Ctrl + Shift + E
編集対象にする【PRO/EX】	上のレイヤー	Alt +]
	下のレイヤー	Alt + [

選択範囲メニュー

メニューコマンド	ショートカットキー
すべてを選択	Ctrl + A
選択を解除	Ctrl + D
再選択	Ctrl + Shift + D
選択範囲を反転	Ctrl + Shift + I, Shift + F7

表示メニュー

メニューコマンド		ショートカットキー
回転・反転	左回転	-
	右回転	^
ズームイン		Ctrl + Num+, Ctrl + ;
ズームアウト		Ctrl + Num-, Ctrl + -
100%		Ctrl + Alt + 0
全体表示		Ctrl + 0
表示位置をリセット		Ctrl + @
ルーラー【PRO/EX】		Ctrl + R
定規にスナップ【PRO/EX】		Ctrl + 1
特殊定規にスナップ【PRO/EX】		Ctrl + 2
グリッドにスナップ【PRO/EX】		Ctrl + 3
スナップする特殊定規の切り替え【PRO/EX】		Ctrl + 4

ウィンドウメニュー

メニューコマンド		ショートカットキー
キャンバス 【Windows/Galaxy/Android/Chromeboook】	次のキャンバス	Ctrl + Tab
	前のキャンバス	Ctrl + Shift + Tab
キャンバス 【macOS】	次のキャンバス	control + Tab
	前のキャンバス	Shift + control + Tab

メニューコマンド		ショートカットキー
キャンバス【iPad】	次のキャンバス	Shift + control + Tab
	前のキャンバス	control + Tab
すべてのパレットを表示する／隠す		Tab
タイトルバーを隠す／メニューバーを隠す		Shift + Tab

ヘルプメニュー

メニューコマンド	ショートカットキー
メニュー表示【タブレット】	T1
使い方講座	F1

オプションのショートカットキー

各種パレットの操作や描画色の選択に使用できる、CLIP STUDIO PAINT のショートカットキーです。[ショートカットキー設定] ダイアログの [設定領域] から [オプション] を選択すると、設定を行えます。ショートカットキーを設定できる操作の確認および設定方法については、『ショートカットキー設定』を参照してください。

ショートカットキーは、特に断りがない限り Windows のキーを記載しております。macOS/iPad をお使いの場合は、[Alt] キーは [Option] キーに、[Ctrl] キーは [Command] キーに読み替えてください。

ツールプロパティパレット

操作項目		ショートカットキー
インク	不透明度を下げる	Ctrl+[
	不透明度を上げる	Ctrl+]
ブラシ先端	ブラシ濃度を下げる	Ctrl + Shift + O
	ブラシ濃度を上げる	Ctrl + Shift + P
散布効果	粒子密度を下げる	Ctrl + Shift + K
	粒子密度を上げる	Ctrl + Shift + L
参照先	複数参照の ON/OFF	O

ブラシサイズパレット

操作項目	ショートカットキー
現在よりサイズの小さいプリセットを選択	[
現在よりサイズの大きいプリセットを選択	]

サブツールパレット

操作項目	ショートカットキー
前のサブツールに切り替え	,（コンマ）
次のサブツールに切り替え	.（ピリオド）

レイヤープロパティパレット【PRO/EX】

操作項目	ショートカットキー
レイヤーカラーの使用切り替え	Ctrl + B

描画色

操作項目	ショートカットキー
メインカラーとサブカラーを切り替え	X
描画色と透明色を切り替え	C

操作中に使用できる修飾キー

初期設定状態で使用できる修飾キーです。キーを押している間だけ、一時的に別の動作に切り替えられます。

修飾キーは、共通で使用できるものに加えて、ツールごとに使用できるものがあります。共通の修飾キーとツールの修飾キーが重複している場合は、ツールの修飾キーが優先されます。設定を変更する場合は『修飾キー設定【PRO/EX】』を参照してください。

また、ツールの使用時は、修飾キーのほかに各種パレットのショートカットキーを組み合わせると、効率よくツールを使用できます。パレットのショートカットキーについては『オプションのショートカットキー』を参照してください。

修飾キーは、特に断りがない限り Windows のキーを記載しております。macOS/iPad をお使いの場合は、[Alt] キーは [Option] キーに、[Ctrl] キーは [Command] キーに読み替えてください。

CLIP STUDIO PAINT 共通の修飾キー

CLIP STUDIO PAINT 共通の修飾キーです。主にキャンバスの操作を行えます。

動作	キー
手のひら	Space+ ドラッグ
回転	Shift + Space+ ドラッグ Shift + マウスホイール
ズームイン	Ctrl + Space+ クリック macOS の場合は、先に [Space] キーを押したあと、[Command] キーを押してください。
ズームアウト	Alt + Space+ クリック
レイヤー選択	Ctrl + Shift+ クリックまたはドラッグ
スポイト	右クリック

虫めがねツール

[虫めがね] ツール使用時は、次の修飾キーを使用できます。

動作	キー
拡大・縮小を切り替え	Alt+ クリック

オブジェクトサブツール

動作	キー
追加選択	Shift+ クリック
スポイト	Alt+ クリック

レイヤー選択サブツール

動作	キー
追加選択	Shift+ クリック
選択解除	Alt+ クリック

ライトテーブルサブツール

動作	キー
クリックで中心点移動を切り替え	Ctrl+ クリック
移動・回転を切り替え	Alt+ ドラッグ

タイムライン編集サブツール

動作	キー
前へ・次へを切り替え	Alt+ クリック
フレームステップを切り替え	Shift+ クリック

レイヤー移動ツール

動作	キー
元画像を残す	Alt + ドラッグ
移動方向を固定	Shift+ ドラッグ

選択範囲ツール

動作	キー
選択範囲と画像を連動	Ctrl + ドラッグ
現在の選択から削除	Alt+ ドラッグ
現在の選択に追加	Shift+ ドラッグ
現在の選択から選択	Shift + Alt+ ドラッグ

選択ペンサブツール・選択消しサブツール

[選択ペン] サブツール・[選択消し] サブツールは、[選択範囲] ツール共通の修飾キーに加え、次の修飾キーを使用できます。

動作	キー
ブラシサイズを変更	Ctrl + Alt + ドラッグ

自動選択ツール

動作	キー
選択範囲と画像を連動	Ctrl + ドラッグ
複数参照を一時切り替え	Ctrl+ クリック
現在の選択から削除	Alt+ クリック
現在の選択に追加	Shift+ クリック
現在の選択から選択	Shift + Alt+ クリック
縦横比固定	Shift+ クリック

ペンツール・鉛筆ツール・筆ツール

[ペン] ツールの [ドットペン] サブツール使用時は、[ブラシサイズを変更] を行えません。

動作	キー
スポイト	Alt+ クリック
オブジェクト	Ctrl+ ドラッグ
ブラシサイズを変更	Ctrl + Alt + ドラッグ
直線を描く	Shift+ ドラッグ

エアブラシツール・デコレーションツール・消しゴムツール

動作	キー
スポイト	Alt+ クリック
オブジェクト	Ctrl+ ドラッグ
ブラシサイズを変更	Ctrl + Alt + ドラッグ
直線を描く	Shift+ ドラッグ

色混ぜツール

[コピースタンプ] サブツールを除く、[色混ぜ] ツールの修飾キーです。

動作	キー
スポイト	Alt+ クリック
オブジェクト	Ctrl+ ドラッグ
ブラシサイズを変更	Ctrl + Alt + ドラッグ
直線を描く	Shift+ ドラッグ

コピースタンプサブツール【PRO/EX】

動作	キー
参照点指定	Alt+ クリック
オブジェクト	Ctrl+ ドラッグ
ブラシサイズを変更	Ctrl + Alt + ドラッグ
直線を描く	Shift+ ドラッグ

ゆがみツール

動作	キー
オブジェクト	Ctrl+ ドラッグ
ゆがませ方の反転	Alt+ ドラッグ
直線を描く	Shift+ ドラッグ
ブラシサイズを変更	Ctrl + Alt + ドラッグ

塗りつぶしツール

動作	キー
オブジェクト	Ctrl+ ドラッグ
スポイト	Alt+ クリック
複数レイヤー参照を切り替え	Shift+ クリック

塗り残し部分に塗るサブツール

[塗り残し部分に塗る] サブツールは、[塗りつぶし] ツール共通の修飾キーに加え、次の修飾キーを使用できます。

動作	キー
ブラシサイズを変更	Ctrl + Alt + ドラッグ

グラデーションツール

動作	キー
オブジェクト	Ctrl+ ドラッグ
スポイト	Alt+ クリック

等高線塗りグループ

[等高線塗り] グループは、[グラデーション] ツール共通の修飾キーに加え、次の修飾キーを使用できます。

動作	キー
複数レイヤー参照を切り替え	Shift+ クリック

図形ツール

[投げなわ塗り] サブツール・[流線] グループ・[集中線] グループでは、[ブラシサイズを変更] を使用できません。

動作	キー
スポイト	Alt+ クリック
オブジェクト	Ctrl+ ドラッグ
ブラシサイズを変更	Ctrl + Alt + ドラッグ

コマ枠ツール【PRO/EX】

[コマ枠カット] グループでは、[スポイト]・[ブラシサイズを変更] を使用できません。

動作	キー
スポイト	Alt+ クリック
オブジェクト	Ctrl+ ドラッグ
ブラシサイズを変更	Ctrl + Alt + ドラッグ

定規ツール【PRO/EX】

動作	キー
オブジェクト	Ctrl+ ドラッグ

定規ペンサブツール

[定規ペン] サブツールは、[定規] ツール共通の修飾キーに加え、次の修飾キーを使用できます。

動作	キー
直線を描く	Shift+ ドラッグ

テキストツール

動作	キー
スポイト	Alt+ クリック
オブジェクト	Ctrl+ ドラッグ

フキダシツール【PRO/EX】

[フキダシしっぽ] サブツール・[フキダシ丸しっぽ] サブツール・[フラッシュ] グループを除く、[フキダシ] ツールの修飾キーです。

動作	キー
スポイト	Alt+ クリック
オブジェクト	Ctrl+ ドラッグ
ブラシサイズを変更	Ctrl + Alt + ドラッグ

フキダシしっぽサブツール・フキダシ丸しっぽサブツール

動作	キー
スポイト	Alt+ クリック

フラッシュグループ

動作	キー
スポイト	Alt+ クリック
オブジェクト	Ctrl+ ドラッグ

線修正ツール【PRO/EX】

[制御点] サブツール・[ベクター線描き直し] サブツール・[ごみ取り] グループを除く、[線修正] ツールの修飾キーです。

動作	キー
オブジェクト	Ctrl+ ドラッグ
ブラシサイズを変更	Ctrl + Alt + ドラッグ

制御点サブツール

動作	キー
オブジェクト	Ctrl+ ドラッグ
制御点の削除	Alt+ クリック
制御点の追加	Shift+ クリック
角を切り替え	Shift + Alt+ クリック

ベクター線描き直しサブツール

動作	キー
オブジェクト	Ctrl+ ドラッグ

ごみ取りサブツール・塗り残し埋めサブツール

動作	キー
オブジェクト	Ctrl+ ドラッグ
制御点の削除	Alt+ クリック
複数レイヤーを参照を切り替え	Shift+ ドラッグ

ごみ選択サブツール

動作	キー
選択範囲と画像を連動	Ctrl + ドラッグ
現在の選択から削除	Alt+ ドラッグ
現在の選択に追加	Shift+ ドラッグ
現在の選択から選択	Shift + Alt+ ドラッグ

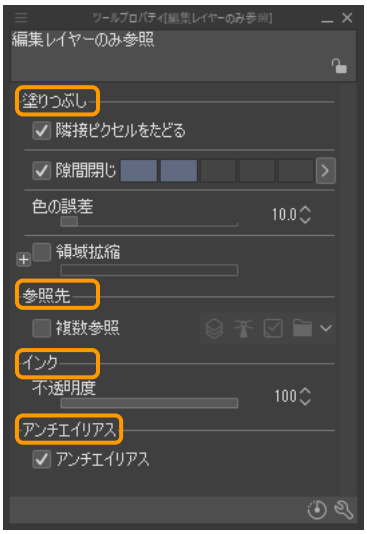
ツールの設定項目一覧

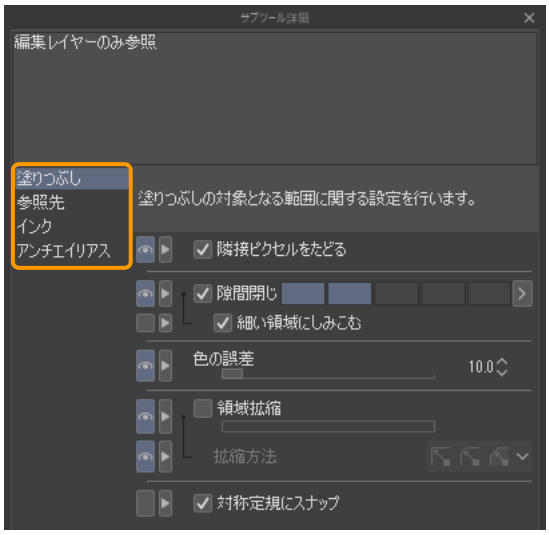
CLIP STUDIO PAINT の [サブツール詳細] パレットのカテゴリごとに、各項目の機能を紹介します。

- この章について
- あ行
- か行
- さ行
- た行
- な行
- は行
- ま行
- や行
- わ行
- 数字

この章について

この章は、『ツールプロパティパレット』や『サブツール詳細パレット【PRO/EX】』のカテゴリごとに、機能を紹介しています。目次から情報を探す場合は、カテゴリ名から機能を探してください。





メモ　[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は『カテゴリ表示』を参照してください。

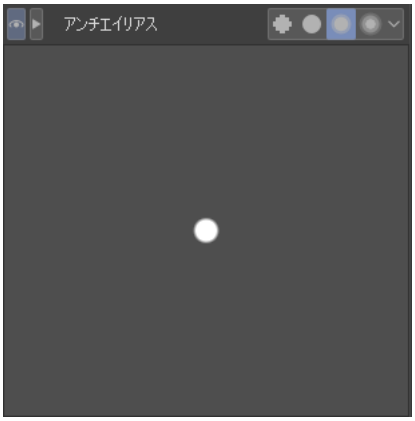
あ行

CLIP STUDIO PAINT の [サブツール詳細] パレットのカテゴリ『アンチエイリアス』、『入り抜き』、『色の変化』、『陰影』、『インク』、『オーディオ』、『オブジェクト』、『オブジェクトリスト【PRO/EX】』の機能を紹介します。

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。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。

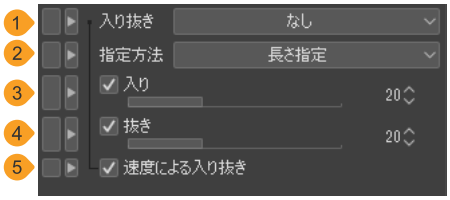
アンチエイリアスの強さは、[無し] · [弱] · [中] · [強] から選択できます。アンチエイリアスのない線にしたい場合は、[無し] を選択してください。



ツールによっては、アンチエイリアスの有無だけをチェックボックスで設定する場合があります。[塗りつぶし] ツールや [グラデーション] ツールなどを選択すると、次のような画面が表示されます。

入り抜き

[ペン] ツールや [筆] 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。



① 入り抜き

タップすると、[入り抜き影響先設定] が表示されます。[ブラシサイズ] や [ブラシ濃度] などの入り抜きを設定できます。入り抜きを反映させたい項目のチェックボックスをオンにします。描き始めと描き終わりに適用される最小値をスライダーで設定します。入り抜きを反映させたい項目は、複数選択できます。

なお、選択しているツールにより、[入り抜き影響先設定] に表示される項目が変わる場合があります。

② 指定方法

[入り] と [抜き] を設定する方法を切り替えられます。[長さ指定] · [パーセント指定] · [フェード] から設定方法を選択できます。

長さ指定	[入り] と [抜き] の指定方法を長さに切り替えられます。[入り] と [抜き] で指定した長さの範囲に、[入り抜き] の設定を適用できます。
パーセント指定	[入り] と [抜き] の指定方法をパーセント単位に切り替えます。線全体の長さから指定した割合に、[入り抜き] の設定を適用できます。

フェード	描き始めから徐々に [入り抜き影響先設定] で設定した [最小値] になるよう設定を切り替えます。[抜き] で [最小値] になるまでの長さをスライダーで設定できます。 [最小値] になってからは、描き終わりまで [最小値] で設定した線で描画されます。

③ **入り**

オンにすると、線の描き始めに [入り抜き] で設定した効果を適用できます。最初は [入り抜き影響先設定] の [最小値] で設定した値から始まり、スライダーで指定した範囲内で値が徐々に大きくなり、最大値（100%）になります。

[入り] が適用される範囲は、スライダーで設定できます。[指定方法] で選択した内容により、設定できる値が異なります。

[指定方法] を [フェード] にした場合は、[入り] の設定は行えません。

④ **抜き**

オンにすると、線の描き終わりに [入り抜き] で設定した効果を適用できます。スライダーで指定した範囲内で値が徐々に小さくなり、[入り抜き影響先設定] で設定した [最小値] になります。

[抜き] が適用される範囲は、スライダーで設定できます。[指定方法] で選択した内容により、設定できる値が異なります。

[指定方法] を [フェード] にした場合の設定については、[指定方法] を参照してください。

⑤ **速度による入り抜き**

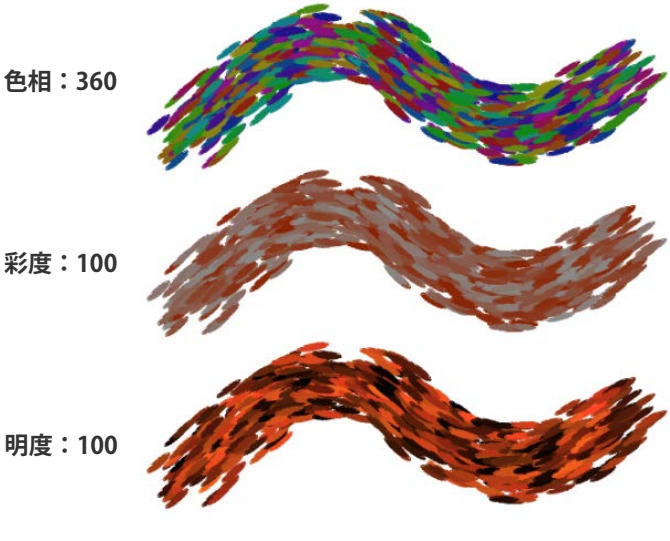
オンにすると、ストロークの速度が [入り抜き] の効果に影響します。ゆっくり線を引くと、入り抜きの効果が適用される範囲が狭くなります。

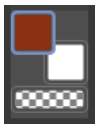
色の変化

選択している描画色を変化させて描画できます。筆圧やストロークの速度などにより、描画色の色相・彩度・明度を変えたり、ランダムな色で描画したりできます。

① **ブラシ先端色の変化**

オンにすると、描画色の [色相]・[彩度]・[明度]・[サブ描画色混合率] を基準にして、色が変化する描画を行えます。





[サブ描画色混合率] は、メイン描画色とサブ描画色を混ぜた色で描画できます。数値が大きいほど、サブ描画色の混合率が大きくなります。それぞれ、[影響元] をタップすると、筆圧やストロークの速度を色の変化に反映できます。[影響元] については『影響元の設定』を参照してください。

② **ストロークごとのランダム変化**

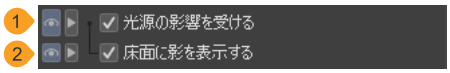
オンにすると、描画色の [色相] ・[彩度] ・[明度] ・[サブ描画色混合率] を基準にして、線を 1 本描画するごとに色が変化するようになります。各項目の値を大きくすると、色の変化が大きくなります。

③ **変化対象**

メイン描画色とサブ描画色の両方を用いるブラシ先端形状を使用している場合や [サブ描画色混合率] を設定している場合、[ブラシ先端色の変化] と [ストロークごとのランダム変化] の [色相] ・[彩度] ・[明度] の設定を反映する対象を [メイン描画色とサブ描画色] ・[メイン描画色] ・[サブ描画色] から選択できます。

陰影

[オブジェクト] サブツールで選択中の 3D 素材の陰影を設定できます。



Ver.1.5 互換の 3D レイヤーを選択している場合、[陰影] は表示されません。

① **光源の影響を受ける**

『3D 素材に光源を反映する』を参照してください。

② **床面に影を表示する**

『3D 素材ごとに影の表示を切り替える』を参照してください。

インク

[筆] ツールなどの使用時に、色の混ぜ方や色の延ばし方を設定できます。ツールで描画するときの不透明度も設定できます。

[グラデーション] ツール・[塗りつぶし] ツール選択時に表示される項目については、『グラデーションツールと塗りつぶしサブツール使用時』を参照してください。

メモ **ベクターレイヤーや、表現色がモノクロのレイヤーを選択している場合、設定できない項目があります。**

① **不透明度**

描画時の不透明度を設定できます。[影響元] をタップすると、筆圧やストロークの速度を不透明度に反映できます。[影響元] については『影響元の設定』を参照してください。なお、[下地混色] をオンにして、[色混ぜ] と [にじみ] を選択した場合は、[不透明度] の [影響元] を設定できません。

② **合成モード**

同じレイヤー内で、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できます。[合成モード] から選択できる各項目については、『合成モードの種類』を参照してください。

[下地混色] をオンにして、[色混ぜ] と [にじみ] を選択した場合は、[合成モード] を設定できません。また、ベクターレイヤー選択時は設定できませんが、[オブジェクト] サブツールでベクターレイヤー内の線を選択すると、設定できます。

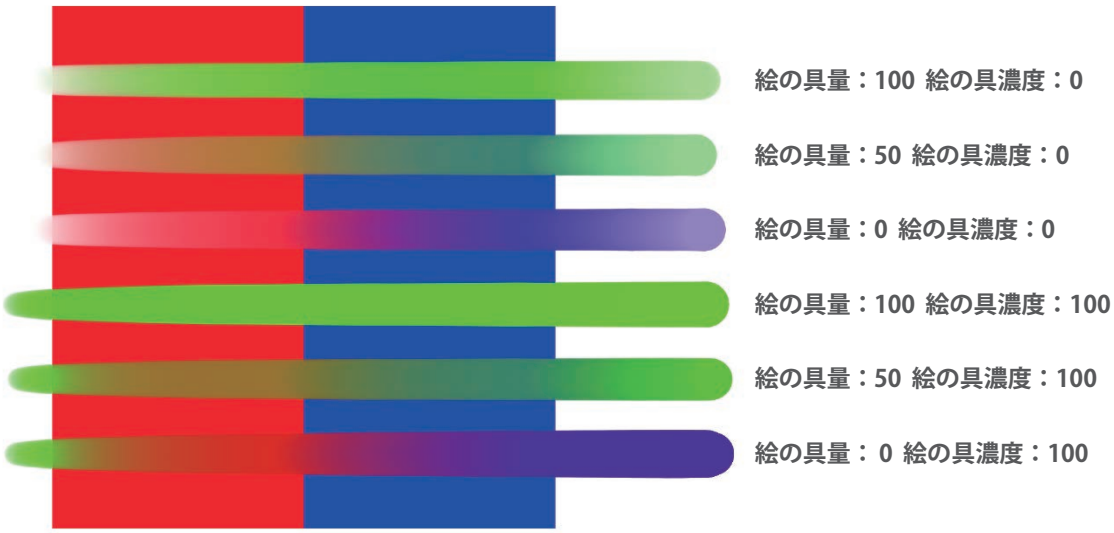
③ **下地混色**

オンにすると、同じレイヤー内で先に描いた色を混ぜながら、描画を行えます。色の混ぜ方を 3 種類から設定できます。

[色混ぜ] は、通過した部分の色をすべて混ぜて描画できます。[にじみ] は、通過する部分の色とブラシの色だけを混ぜて描画できます。[色重ね] は、通過した部分の色をすべて混ぜて描画できます。[色混ぜ] と [にじみ] を選択した場合は、塗り重ねるときに不透明度も混ぜます。

④ **絵の具量**

先に描いた色とあとから描いた色の RGB 成分を混合する割合を設定できます。数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] をタップすると、筆圧やストロークの速度を [絵の具量] に反映できます。[影響元] については『影響元の設定』を参照してください。[下地混色] をオンにすると、設定できます。



⑤ 絵の具濃度

先に描いた色とあとから描いた色の透明成分を混合する割合を設定できます。数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] をタップすると、筆圧やストロークの速度を [絵の具濃度] に反映できます。[影響元] については『影響元の設定』を参照してください。[下地混色] をオンにして、[色混ぜ] · [にじみ] を選択すると、設定できます。

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できます。数値が大きいほど、周囲の色に溶け込むまでの距離が長くなります。[下地混色] をオンにすると、設定できます。

⑦ にじむ強さ

先に描いた色を周囲ににじませる幅を設定できます。[自動設定] を選択すると、ブラシサイズに連動してにじみます。[固定値] を選択すると、スライダーや数値でにじませる幅を指定できます。[下地混色] をオンにして、[にじみ] を選択すると、設定できます。

⑧ 混色モード

[下地混色] を行うときの混色方法を、[通常] と [知覚的] から選択できます。この設定は、『色の変化』カテゴリの [ブラシ先端色の変化] と [ストロークごとのランダム変化] にも反映されます。

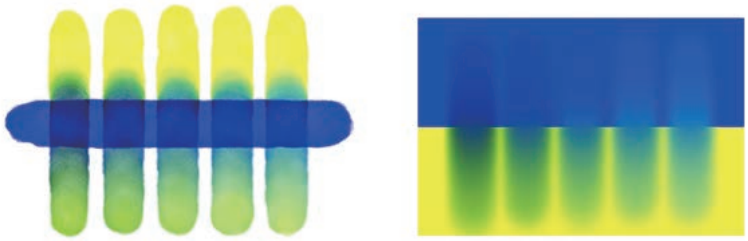
[通常] は、Ver.1 の混色方法です。[知覚的] は Ver.2 以降に追加された混色方法です。色の組み合わせによって変わりますが、色がくすみにくく、リアルで鮮やかに描画できます。

通常　　知覚的

⑨ **輝度の補正**

[混色モード] を [知覚的] に設定すると、設定できる項目です。混色したときの色の明るさを 5 段階で設定できます。

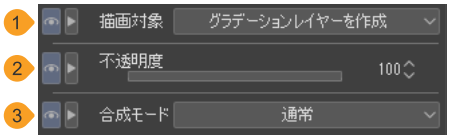
なし 低 中 高 最高　　なし 低 中 高 最高



ウエット水彩　　ぼかし

グラデーションツールと塗りつぶしサブツール使用時

[グラデーション] ツールや [塗りつぶし] ツールを使用している場合は、次の設定を行えます。また、[オブジェクト] サブツールでグラデーションレイヤーやべた塗りレイヤーを選択している場合も同様の設定を行えます。



① **描画対象【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 [編集対象のレイヤーに描画] と [グラデーションレイヤーを作成] から選択できます。[グラデーションレイヤーを作成] については、『グラデーションレイヤーを作成する』を参照してください。[塗りつぶし] ツールや [オブジェクト] サブツールを選択している場合は表示されません。

② **不透明度**

グラデーションの描画や塗りつぶしを実行するときの不透明度を設定できます。

[描画対象] を [編集対象のレイヤーに描画] に設定している場合は、グラデーションレイヤーの不透明度を変更できます。グラデーションレイヤーやべた塗りレイヤーを選択しているときは、選択中のレイヤーの不透明度を変更できます。

③ **合成モード**

[描画対象] を [グラデーションレイヤーを作成] に設定している場合や、[オブジェクト] サブツールでグラデーションレイヤーを選択している場合は、グラデーションレイヤーの合成モードを設定できます。

[描画対象] を [編集対象のレイヤーに描画] に設定している場合や、[塗りつぶし] ツールを選択している場合は、同じレイヤー内に先に描画した内容に対して、色の重ね方を合成モードで設定できます。

[合成モード] から選択できる各項目については、『合成モードの種類』を参照してください。

オーディオ

[タイムライン] パレットや [レイヤー] パレットに読み込んだオーディオファイルの設定を行えます。

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 [タイムライン] パレットの最初から再生されます。

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。音量を設定すると同時に、[タイムライン] パレットで選択中のフレームに音量の設定を記録したキーフレームが追加されます。

③ **前のキーフレームへ**

タップすると、選択中のフレームの 1 つ前にある [音量] のキーフレームに移動できます。

④ **音量のキーフレームを追加 / 削除**

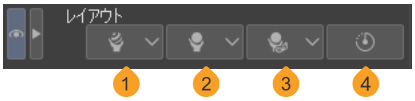
タップすると、[タイムライン] パレットで選択中のフレームに、音量の設定を記録したキーフレームを追加できます。すでにキーフレームが表示されている場合は、選択中のフレームからキーフレームを削除できます。

⑤ **次のキーフレームへ**

タップすると、選択中のフレームの 1 つ後ろにある [音量] のキーフレームに移動できます。

オブジェクト

[オブジェクト] サブツールで 3D オブジェクト素材を選択したときに、3D オブジェクト素材の表示方法を設定できます。



メモ 『オブジェクトランチャー』の『3D オブジェクト素材』でも、[オブジェクト] カテゴリと同様の操作を行えます。

① **マテリアル**

タップすると、3D オブジェクト素材に設定されているマテリアルの一覧から、マテリアルを選択できます。マテリアルを選択すると、3D オブジェクト素材の色や質感を変更できます。

② **レイアウト**

タップすると、3D オブジェクト素材のレイアウトの一覧から、レイアウトを選択できます。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**

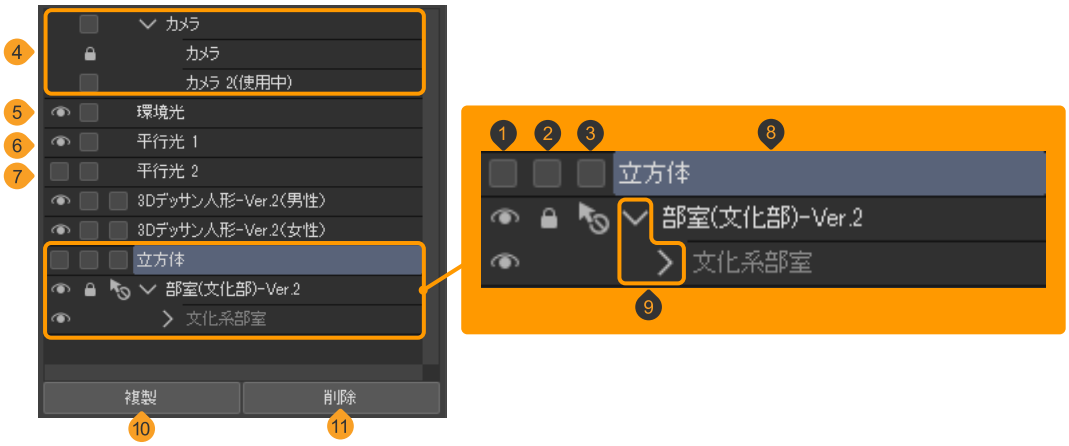
タップすると、3D オブジェクト素材に設定されている可動パーツの一覧が表示されます。スライダーを動かすと、可動パーツの位置を調整できます。

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】

3D レイヤー選択時に、3D 素材やパーツを選択したり、カメラの設定を保存したりできます。[配置] カテゴリのオブジェクトリストと共通で使用できます。



Ver.1.5 互換の 3D レイヤーを選択している場合は、[オブジェクトリスト] カテゴリは表示されません。『配置』カテゴリのオブジェクトリストを使用してください。

① **表示・非表示**

3D 素材や 3D 素材に含まれるパーツの表示・非表示を切り替えられます。非表示にした 3D 素材やパーツは、編集できません。このほか、[環境光] と [平行光] の表示を切り替えられますが、[カメラ] は非表示にできません。

② **ロック**

タップすると、鍵のアイコンが表示され、3D 素材をロックできます。ロックされた 3D 素材は編集を行えません。[環境光]・[平行光]・[カメラ] を選択している場合は、各項目の設定がロックされ、設定値が固定された状態になります。

鍵のアイコンをタップすると、ロックを解除できます。

③ **ピック可・不可**

タップすると、3D 素材のピック可・不可を切り替えられます。ピック不可の場合は、アイコンが表示されます。ピック可に設定すると、複数のパーツを使用している 3D オブジェクト素材をタップしたときに、パーツを選択して編集できるようになります。

④ **カメラ**

タップすると、[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』カテゴリの設定項目が、カメラに関する項目に切り替わります。

複数のカメラの設定を保存している場合は、カメラの設定をタップすると、キャンバスの表示が切り替わります。

⑤ **環境光**

タップすると、[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』カテゴリの設定項目が、[環境光] に関する項目に切り替わります。

⑥ **平行光 1**

タップすると、[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』カテゴリの設定項目が、[平行光] に関する項目に切り替わります。

⑦ **平行光 2**

タップすると、[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』カテゴリの設定項目が、[平行光] に関する項目に切り替わります。

⑧ **素材名**

3D 素材の名称です。タップすると、3D 素材を編集対象として選択できます。ダブルタップすると、3D レイヤー内の 3D 素材やパーツの名称を変更できます。変更後の名称は、選択中の 3D レイヤーだけに反映されます。

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に表示されます。タップすると、オブジェクトリストにパーツを表示するかどうか切り替えられます。

複数のパーツを使用している 3D 素材からコンテキストメニューを表示して、[すべて展開] を選択すると、オブジェクトリストにパーツを表示できます。[すべて閉じる] を選択すると、パーツを非表示にできます。

⑩ **複製**

3D 素材を選択して [複製] をタップすると、3D 素材を複製できます。[カメラ] を選択して [複製] をタップすると、カメラの設定を複数作成し、3D レイヤーに複数のカメラアングルを保存できるようになります。詳しくは『カメラアングルの複製と保存』を参照してください。なお、天球素材・[平行光]・[環境光] は複製できません。

⑪ **削除**

3D 素材を選択して [削除] をタップすると、3D 素材を削除できます。カメラの設定が複数ある場合は、[カメラ] を選択して [削除] をタップすると、カメラの設定を削除できます。なお、[平行光]・[環境光] は削除できません。

か行

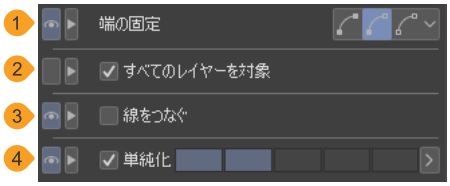
CLIP STUDIO PAINT の [サブツール詳細] パレットのカテゴリ『回転』、『描き直し【PRO/EX】』、『画像設定』、『画像素材』、『画像変形』、『紙質』、『カメラ』、『環境』、『キャラクター』、『行間・揃え』、『グラデーション』、『光源』、『互換設定』、『コピースタンプ【PRO/EX】』、『コマ作成【PRO/EX】』、『コマ枠【PRO/EX】』、『ごみ取り【PRO/EX】』の機能を紹介します。

回転

[回転] サブツールを選択しているときに、回転方法を設定できます。設定項目については『回転サブツール』を参照してください。

描き直し【PRO/EX】

『ベクター線描き直しサブツール』使用時に、線の描き直し方法を設定できます。



① 端の固定

線を変形するときの始点・終点の固定方法を、[両端固定]・[一方の端を固定]・[両端自由] から選択できます。

[両端固定] は線の始点と終点を固定します。[一方の端を固定] は線の変更を加える位置から遠い方の端を固定します。[両端自由] は線の始点と終点ともに移動できます。

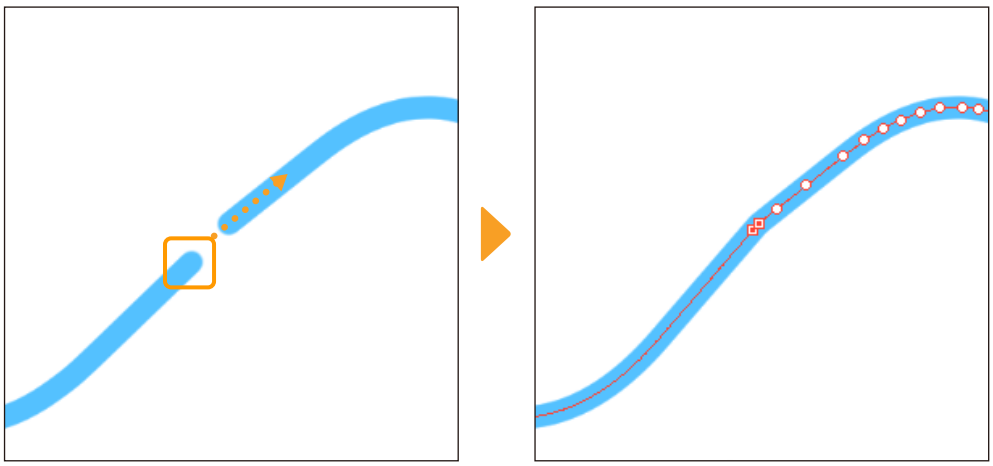
② すべてのレイヤーを対象

オンにすると、キャンバスに表示されているベクターレイヤー・フキダシレイヤー・コマ枠フォルダー・定規の線を操作できます。編集したい線をタップすると、編集対象のレイヤーが切り替わります。

オフにすると、選択中のレイヤーだけを編集対象にします。

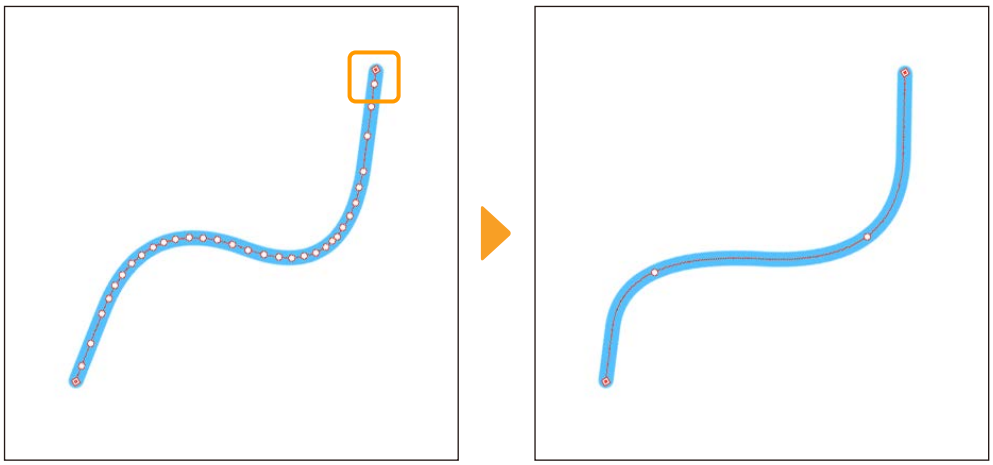
③ 線をつなぐ

オンにすると、ブラシ形状・角度・色などの設定が同じ線で、端が隣接している場合、線をつなぎます。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。



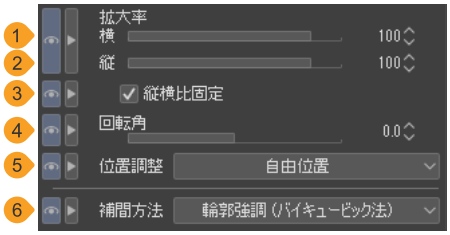
④ 単純化

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、制御点の数を減らせます。



画像設定

[編集] メニュー→ [変形] の各項目を設定したときに、変形方法を設定できます。



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（%）で指定できます。

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（%）で指定できます。

③ 元画像の比率を維持

オンにすると、[横拡大率] と [縦拡大率] を設定するときに、設定を開始した時点の画像の縦横比率を維持できます。

ハンドルを使用する場合は、拡大・縮小を開始した時点の縦横比率を維持して、拡大・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できます。

⑤ 位置調整

指定した位置に、変形する画像のガイド線を合わせて拡大・縮小できます。[キャンバス]・[自由位置] から選択できます。トンボや基本枠を表示している場合は、[裁ち落とし]・[仕上がり]・[基本枠] も選択できます。

メモ

[編集] メニュー→ [変形] の操作を [オートアクション] パレットに記録する場合は、[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。変形する対象により、設定でき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。

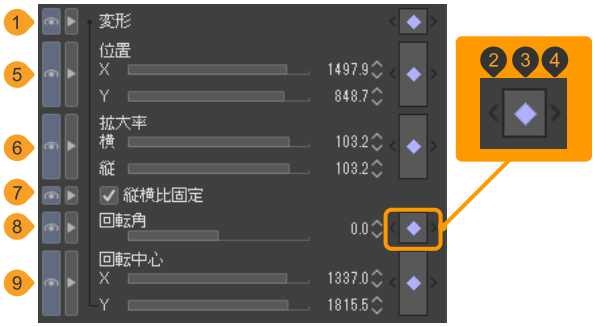
画像素材

[オブジェクト] サブツールで画像素材レイヤーを選択すると、[画像素材] カテゴリを設定できます。

設定項目は、『画像設定』カテゴリと同様です。ただし、[画像素材] カテゴリでは、[補間方法] から [滑らか（オーバーサンプリング法）] を選択できません。

画像変形

キーフレームが有効なレイヤーや 2D カメラフォルダーを選択すると、[画像変形] を設定できます。



① **変形**

[タイムライン] パレットで選択中のフレームに、編集中のレイヤーや 2D カメラフォルダーの [画像変形] カテゴリの設定すべてを記録したキーフレームを作成できます。

② **前のキーフレームへ**

タップすると、選択中のフレームの 1 つ前にある [変形] のキーフレームに移動できます。[変形] のほか、[位置] ・[拡大率] ・[回転角] ・[回転中心] の項目ごとに移動できます。

③ **キーフレームを追加 / 削除**

タップすると、[タイムライン] パレットで選択中のフレームに、変形の設定を記録したキーフレームを追加できます。すでにキーフレームが表示されている場合は、選択中のフレームからキーフレームを削除できます。[変形] のほか、[位置] ・[拡大率] ・[回転角] ・[回転中心] の項目ごとに設定を行えます。

[画像変形] カテゴリの [変形] 以外のキーフレームをタップして削除すると、[変形] の右に表示されているキーフレームの表示が、内側の色が透明なキーフレームに変更されます。

④ **次のキーフレームへ**

タップすると、選択中のフレームの 1 つ後ろにある [変形] のキーフレームに移動できます。[変形] のほか、[位置] ・[拡大率] ・[回転角] ・[回転中心] の項目ごとに移動できます。

⑤ **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。変形枠の回転中心の位置を基準位置にします。

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。

⑥ **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。

⑦ **縦横比固定**

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・縮小を行えます。

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、この項目は表示されません。

⑧ **回転角**

水平位置からの、画像の回転角度を指定できます。

⑨ **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。

メモ **キャンバス上で回転中心の位置を変更するには、回転中心のアイコンをドラッグして移動します。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できません。**

紙質

[筆] ツールなどのブラシに紙質のようなテクスチャを適用し、質感の強さや紙質の種類を設定できます。

① **紙質**

ブラシに設定する紙質（質感）を選択できます。ボタンをタップすると、[用紙テクスチャ素材の選択] ダイアログが表示され、紙質にしたい画像素材を選択できます。[用紙テクスチャ素材の選択] ダイアログについては『素材を追加するダイアログ』を参照してください。

② **削除**

タップすると、[紙質] に表示されている紙質を、ブラシの設定から削除できます。

③ **紙質濃度**

紙質を適用する強さを指定できます。数値が大きくなるほど、紙質が濃く表示されます。[影響元] をタップすると、筆圧やストロークの速度を紙質に反映できます。[影響元] については『影響元の設定』を参照してください。

④ **濃度反転**

紙質の階調を白黒反転した状態でブラシに適用できます。

⑤ **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なります。

メモ　[濃度強調] をオンにすると、IllustStudio に近いタッチで紙質が適用されます。

⑥ **拡大率**

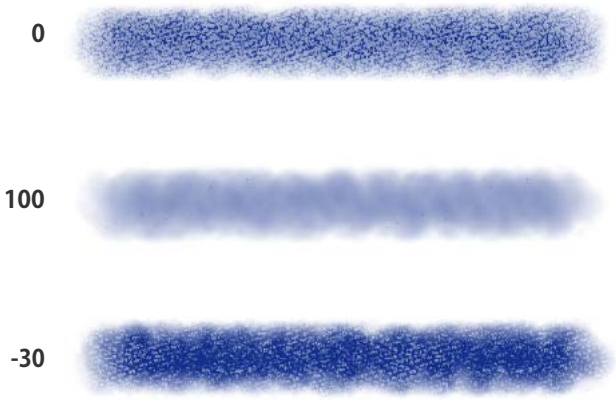
[紙質] で設定した画像素材をブラシに適用するときの拡大率を指定できます。

⑦ **回転角**

[紙質] で設定した画像素材をブラシに適用するときの角度を指定できます。

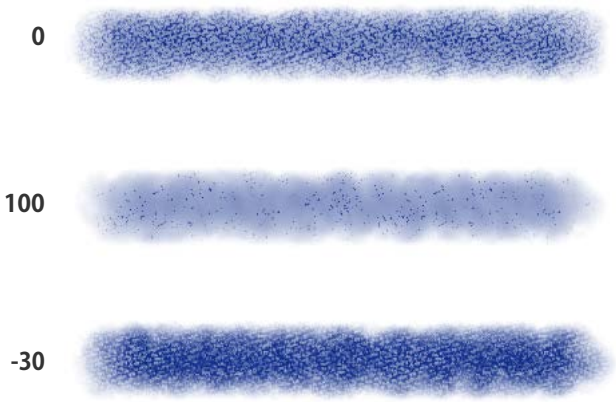
⑧ **明るさ**

[紙質] で設定した画像素材の明るさを補正できます。



⑨ **コントラスト**

[紙質] で設定した画像素材のコントラストを補正できます。



⑩ **紙質適用方法**

[紙質] で選択した紙質を、描画した線に合成する方法（合成モード）を選択します。合成結果は、選択した紙質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] · [乗算] · [減算] · [比較] · [輪郭] · [オーバーレイ] · [覆い焼きカラー] · [焼き込みカラー] · [ハードミックス] · [高さ] から選択できます。

[輪郭] は、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。[高さ] は、ストロークのフチだけに紙質が強調されます。

それ以外の項目については、『合成モードの種類』を参照してください。

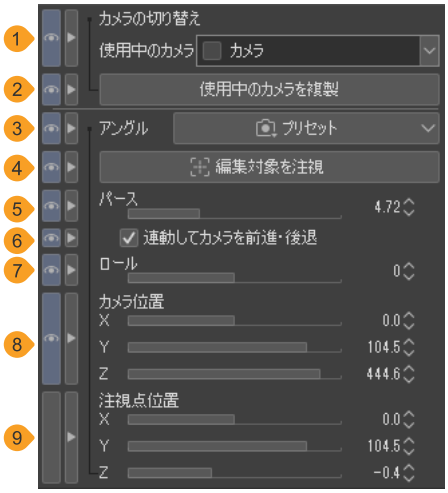
⑪ **描点ごとに適用**

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）に対して紙質が適用されます。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紙質が適用されます。

[描点ごとに適用] をオンにして、[濃度強調] もオンに設定した場合は、[ブラシ先端] カテゴリの [硬さ] を高めに設定すると、描点の中心の描画が濃くなります。

カメラ

[オブジェクト] サブツールで 3D レイヤーや 3D 素材を選択している場合、カメラアングルなどの管理や設定を行えます。



Ver.1.5 互換の 3D レイヤーを選択している場合は、一部の項目が表示されません。

① **使用中のカメラ**

『カメラアングルの複製と保存』を参照してください。

② **使用中のカメラを複製**

『カメラアングルの複製と保存』を参照してください。

③ **アングル**

『初期設定のカメラアングルから選択する』を参照してください。

④ **編集対象を注視**

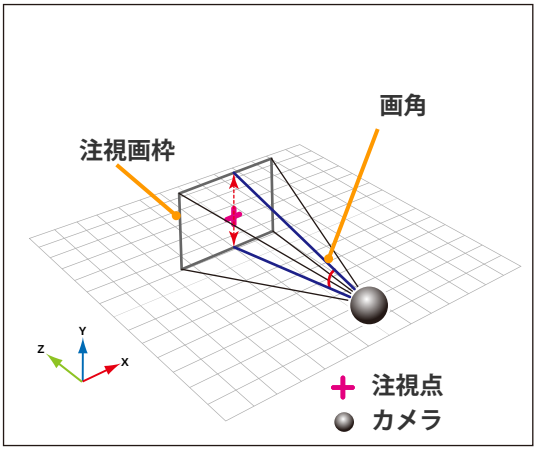
オブジェクトランチャーの [編集対象を注視] と同様の機能です。『編集対象を注視』を参照してください。

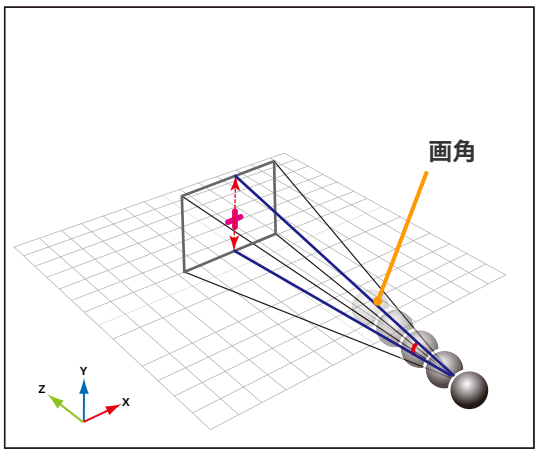
⑤ **パース**

3D 素材に遠近感を付けます。スライダーの数値が大きいほど、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。

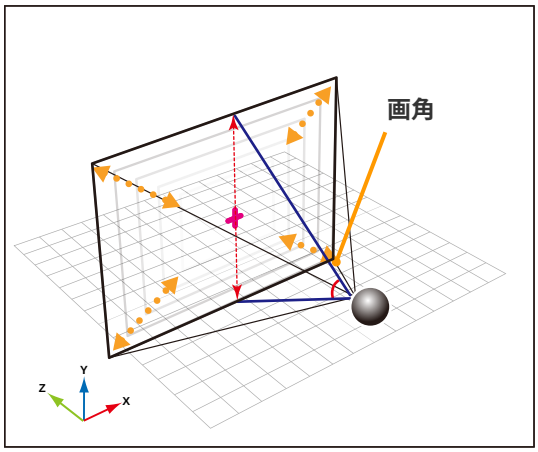
⑥ 連動してカメラを前進・後退

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。
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、キャンバスのカメラの注視画枠が変更されます。





連動してカメラを前進・後退：オン

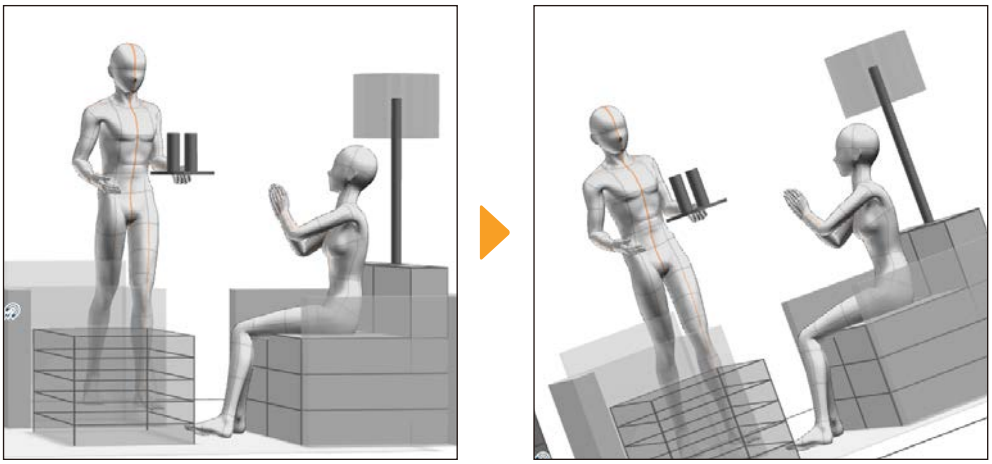


連動してカメラを前進・後退：オフ

メモ　EX の場合は、『四面図パレット【EX】』で、カメラと注視点の位置を確認できます。

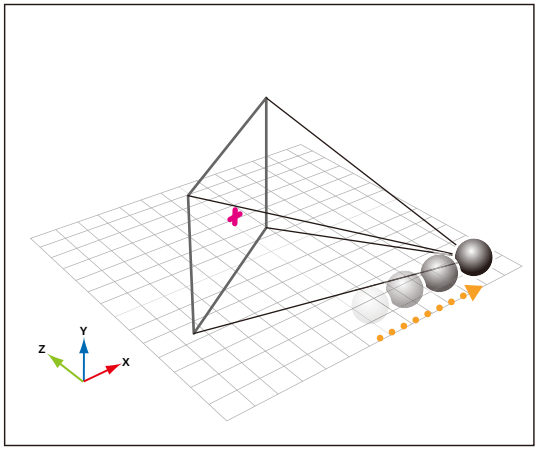
⑦ ロール

カメラの位置を固定して、カメラ自身を回転する角度を設定できます。

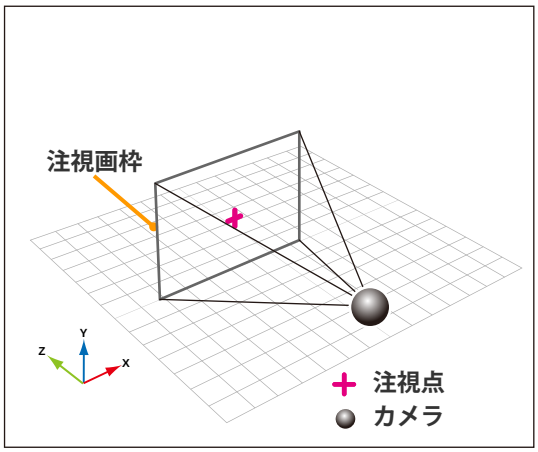


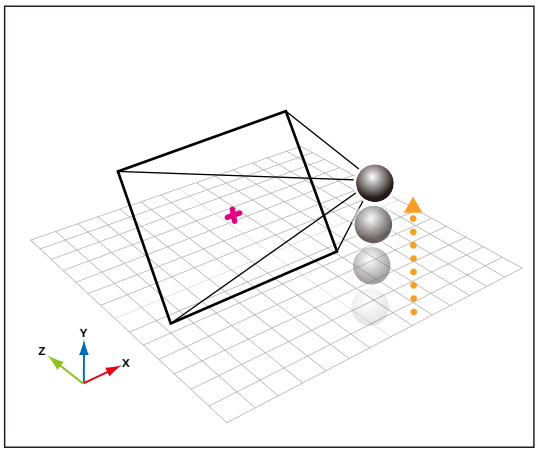
⑧ カメラ位置

[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。

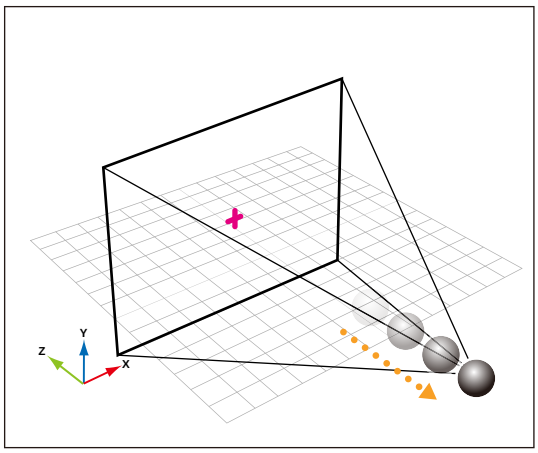


X 軸方向にカメラを移動した例





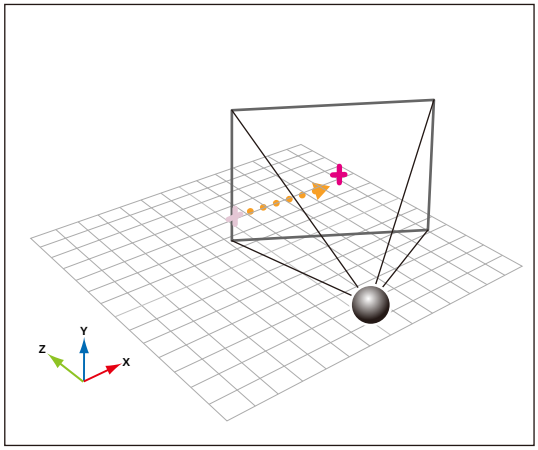
Y 軸方向にカメラを移動した例



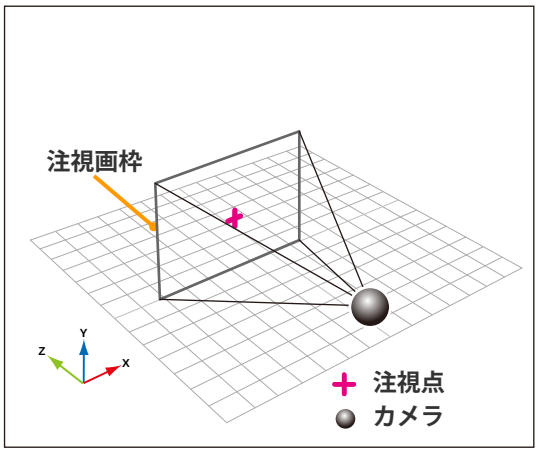
Z 軸方向にカメラを移動した例

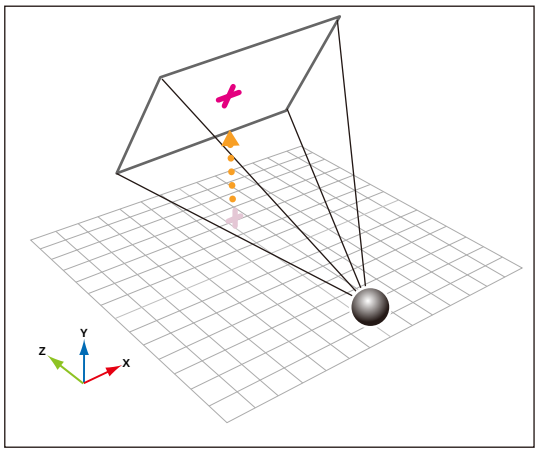
⑨ 注視点位置

[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。

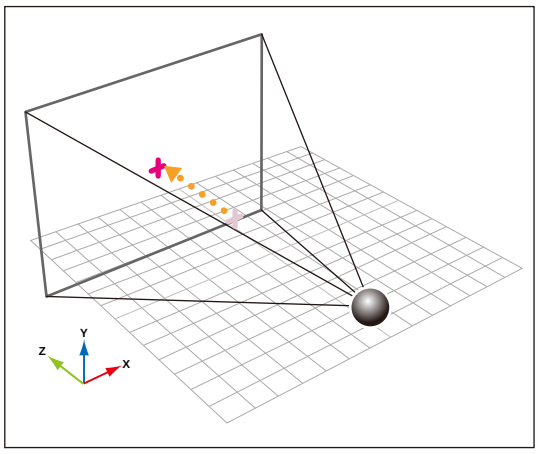


X 軸方向に注視点を移動した例





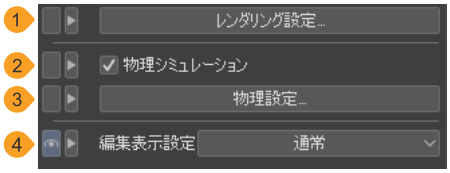
Y 軸方向に注視点を移動した例



Z 軸方向に注視点を移動した例

環境

[オブジェクト] サブツールで 3D レイヤーや 3D 素材を選択している場合、3D レイヤーの表示方法などを設定できます。



① レンダリング設定

タップすると『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。

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。

メモ

- **CLIP STUDIO MODELER については、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むと、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

タップすると、『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。

④ 編集表示設定

3D レイヤーの編集時の表示方法を [通常] と [高速] から選択できます。

[高速] を選択すると、3D レイヤーの表示が軽快になります。ただし、3D レイヤーの操作中は、[レイヤープロパティ] パレットや [レイヤー] パレットから 3D レイヤーに設定した効果が非表示になります。また、[ナビゲーター] パレットのイメージプレビューから、キャンバスの描画全体が表示されません。

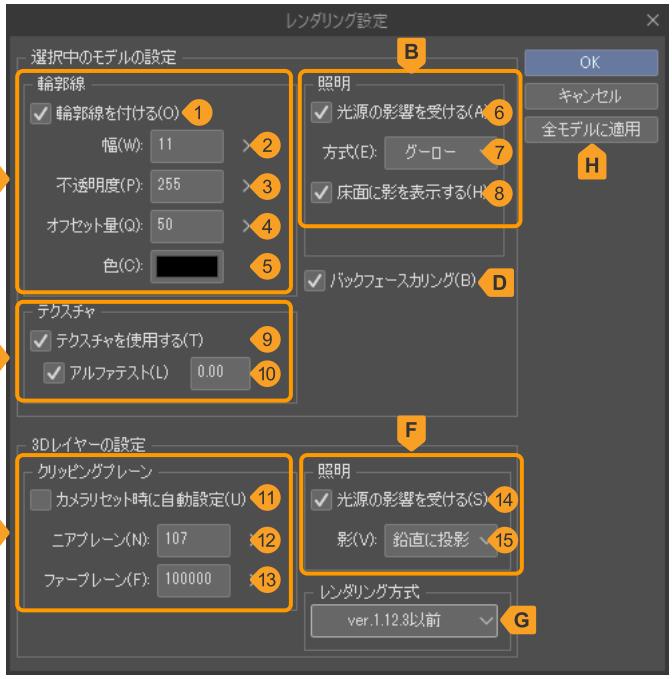
3D レイヤーの編集終了後にほかのレイヤーを選択すると、元の表示に戻ります。

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。

レンダリング設定ダイアログ



A. 輪郭線

選択している 3D 素材の輪郭線に関する設定を行えます。

① 輪郭線を付ける

オンにすると、3D 素材に輪郭線を付けられます。

② 幅

輪郭線の幅を設定できます。数値を大きくするほど、輪郭線が太くなります。

③ 不透明度

輪郭線の不透明度を設定できます。

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

輪郭線の色を設定できます。カラー表示部をタップすると、『色の設定ダイアログ』が表示されます。

B. 照明

選択している 3D 素材の照明に関する設定を行えます。

⑥ 光源の影響を受ける

オンにすると、選択している 3D 素材に光源が反映されます。『陰影』カテゴリの同じ項目と連動しています。光源の設定については、『光源』カテゴリを参照してください。

[3D レイヤーの設定] の [光源の影響を受ける] をオフにしている場合、この項目は設定できません。

⑦ 方式

選択している 3D 素材の陰影の付け方を [グーロー] · [フォン] · [トゥーン] から選択できます。

[グーロー] はなめらかな影にできます。[フォン] は [グーロー] より滑らかな影を作成できます。ただし、環境によっては、3D 素材の表示が重くなる場合があります。[トゥーン] は色の階調を少なくした影にできます。

⑧ 床面に影を表示する

オンにすると、3D 素材の影を 3D 空間の床面に表示できます。『陰影』カテゴリの同じ項目と連動しています。

C. テクスチャ

選択している 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

選択している 3D 素材のテクスチャの表示・非表示を切り替えられます。テクスチャが設定されていない場合、表示は切り替わりません。

⑩ アルファテスト

選択している 3D 素材から、テクスチャの線画を抽出する不透明度の閾値を設定できます。たとえば、[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が有効になります。ポリゴンの裏側の描画が省略されます。

E. クリッピングプレーン

クリッピングプレーンとは、カメラの視点に沿った、仮想の平面のことです。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できます。この平面より近くにある面（ポリゴン）は描画されません。たとえば、手前のパーツなどを非表示にしたいときに使用できます。

⑬ ファープレーン

ファープレーンの位置を設定できます。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 光源の影響を受ける

オンにすると、3D レイヤー全体に光源が反映されます。『陰影』カテゴリの同じ項目と連動しています。光源の設定については、『光源』カテゴリを参照してください。

⑮ 影

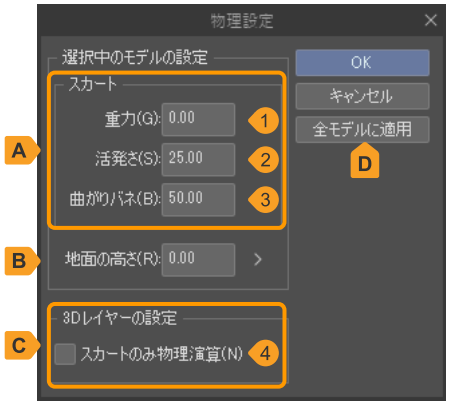
3D レイヤー全体の影の表示方法を [投影しない]・[鉛直に投影]・[光源に従う] から選択できます。選択できる投影方法は『新規 3D レイヤーの影の表示を設定する』と同様です。

G. レンダリング方式

3D レイヤーのレンダリング方式を、[通常]・[Ver.1.12.3 以前]・[Ver.1.11.4 以前] から選択できます。

H. 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できます。スカートの動きは、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 については、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、重力の影響を設定できます。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できます。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できます。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できます。

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できます。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] サブツールで 3D キャラクター素材を選択したときに、3D キャラクター素材の表示方法を設定できます。

- 3D キャラクター素材の制作バージョンにより、一部の項目が設定できない場合があります。
- 『オブジェクトランチャー』の『3D キャラクター素材』でも、[キャラクター] カテゴリと同様の操作を行えます。

① フェイスパーツ

タップすると、3D キャラクター素材に設定されているフェイスパーツの一覧から、フェイスパーツを選択できます。

② 髪形

タップすると、3D キャラクター素材に設定されている髪形の一覧から、髪形のパーツを選択できます。

③ ボディ

タップすると、3D キャラクター素材に設定されているボディの一覧から、ボディのパーツを選択できます。ボディのパーツは、キャラクターの服装を変更するときに使用します。

④ **アクセサリ**

タップすると、3D キャラクター素材に設定されているアクセサリの一覧から、アクセサリのパーツを選択できます。アクセサリのパーツを使用すると、3D キャラクターに髪形アレンジ用のパーツやリボンなどを追加できます。アクセサリは複数の項目を選択して、追加できます。

⑤ **表情設定**

タップすると、3D キャラクター素材に設定されている表情の一覧から、表情を選択できます。

⑥ **目の表情**

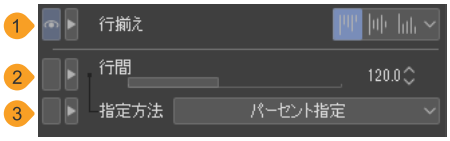
[表情設定] で設定した表情に、目の開閉や瞳の向きなどの目の表情を設定できます。各ボタンをタップすると、3D キャラクター素材に目の表情が適用されます。

⑦ **口の表情**

[表情設定] で設定した表情に、口の開閉などの口の表情を設定できます。各ボタンをタップすると、3D キャラクター素材に口の表情が適用されます。

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ときに、行揃えや行間などを設定できます。



① **行揃え**

文字の行を揃える位置を設定できます。文字を縦書きにしている場合は [上揃え] · [中央揃え] · [下揃え] から、文字を横書きにしている場合は [左揃え] · [中央揃え] · [右揃え] から、文字を揃える位置を選択できます。

② **行間**

行間の空きをスライダーや数値で調整できます。行間を決める単位は [指定方法] で設定できます。

[テキスト] サブツールで行を選択している場合は、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 [長さ指定] と [パーセント指定] から選択できます。[長さ指定] は、ポイント（pt）や Q 数を行間の幅を指定できます。[パーセント指定] は、文字のサイズに対しての割合（%）で行間の幅を指定できます。

文字の単位を設定するには、[環境設定] ダイアログの『定規・単位』の [テキストの単位] で行います。

グラデーション

[グラデーション] ツールで描画するときに、グラデーションの階調や形状などを設定できます。

① **カラーバー**

設定したグラデーションのプレビューです。カラーバーをタップすると、『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を行えます。

カラーバーの上にある四角をタップすると、グラデーションの色を変更できます。『グラデーションの色を変更する』を参照してください。カラーバーの下のノードをドラッグすると、グラデーションの階調を調整できます。調整方法については、『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 **反転**

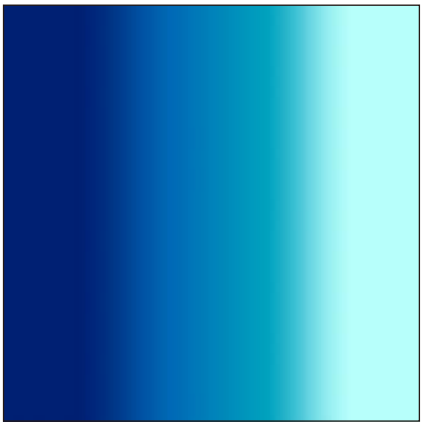
タップすると、グラデーションの階調を反転できます。

③ **詳細設定**

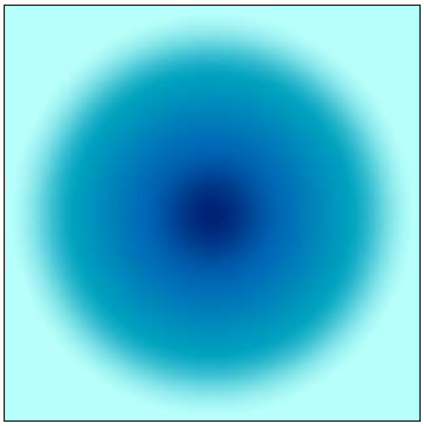
タップすると、『グラデーションの編集ダイアログ』が表示され、詳細なグラデーションの設定が行えます。

④ **形状**

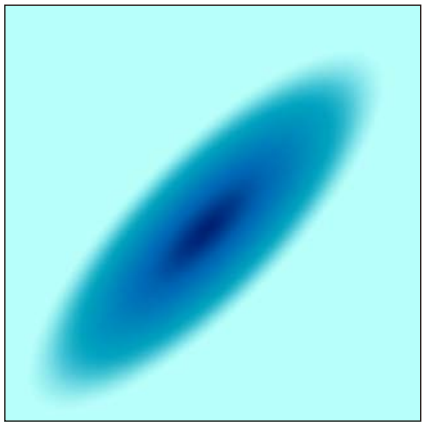
グラデーションの形状を [直線] · [円] · [楕円] から選択できます。[直線] は、ドラッグした距離に応じた直線的なグラデーションを描画できます。[円] は、ドラッグして作成した円の形状に沿ったグラデーションを描画できます。[楕円] は、ドラッグして作成した楕円の形状に沿ったグラデーションを描画できます。



直線



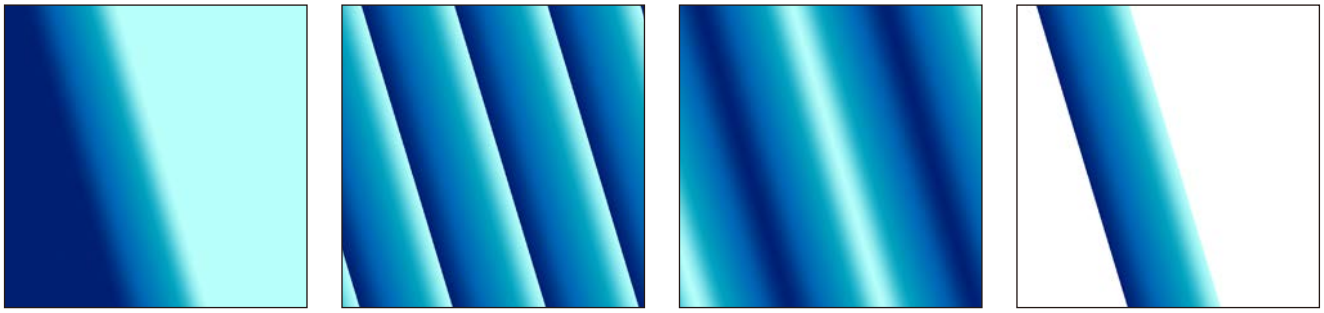
円



楕円

⑤ **端の処理**

ドラッグしてグラデーションを作成したときに、ドラッグした範囲外の描画方法を、[繰り返さない] · [繰り返し] · [折り返し] · [描画しない] から設定できます。



繰り返さない　繰り返し　折り返し　描画しない

⑥ **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なめらかになります。

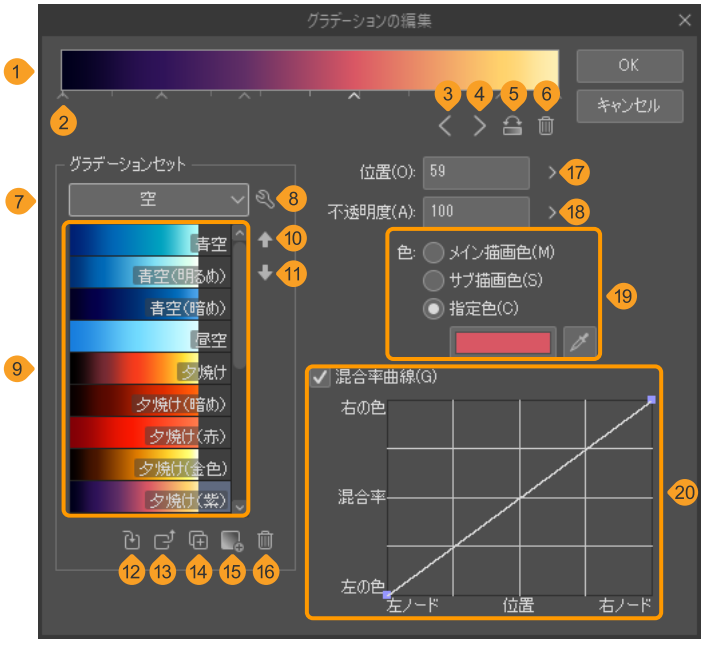
⑦ **中央から開始**

[形状] を [円] か [楕円] に設定している場合、オンにすると、ドラッグを開始した点を中心に円を描くようなグラデーションを描画できます。

⑧ **角度の刻み**

オンにすると、グラデーションの作成時に角度を調整できます。スライダーで設定した角度刻みにグラデーションを作成できます。

グラデーションの編集ダイアログ



① **カラーバー**

設定しているグラデーションのプレビュー表示です。

② **ノード**

グラデーションの色や階調を設定できます。ノードを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。上下にドラッグすると、選択したノードを削除できます。カラーバーの下の空欄をタップすると、新しいノードを追加できます。

ノードの色などを変更するには、ノードをタップして選択し、[位置] · [不透明度] · [色] · [混合率曲線] の設定を行います。

③ **左のノードを選択**
ノードの選択を、左隣のノードに切り替えます。

④ **右のノードを選択**
ノードの選択を、右隣のノードに切り替えます。

⑤ **グラデーションの反転**
タップすると、グラデーションの階調を反転できます。

⑥ **ノードを削除**
選択中のノードを削除できます。

⑦ **グラデーションセット表示**
タップすると、グラデーションセットの一覧からグラデーションセットを選択できます。グラデーションセットを選択すると、グラデーションリストの表示が切り替わります。

⑧ **メニュー表示**
タップすると、グラデーションセットに関するメニューが表示されます。メニューの各項目については『グラデーションセットのメニュー』を参照してください。

⑨ **グラデーションリスト**
グラデーションセット表示から選択したグラデーションセットに登録されているグラデーションの一覧です。タップするとグラデーションを選択でき、ダブルタップするとグラデーションの設定をカラーバーに反映できます。

⑩ **上へ**
タップすると、グラデーションリストで選択したグラデーションの表示位置を 1 段上に移動できます。

⑪ **下へ**
タップすると、グラデーションリストで選択したグラデーションの表示位置を 1 段下に移動できます。

⑫ **グラデーションの置き換え**
グラデーションリストで選択しているグラデーションの設定を、カラーバーに表示している設定に置き換えられます。

⑬ **グラデーション設定に適用**
グラデーションリストで選択しているグラデーションの設定を、カラーバーに反映できます。

⑭ **グラデーションの複製**
グラデーションリストで選択しているグラデーションの設定を複製できます。

⑮ **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、リストに追加できます。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。

⑯ **グラデーションの削除**
グラデーションリストで選択しているグラデーションの設定を削除できます。

⑰ **位置**
選択しているノードの位置を数値で設定できます。

⑱ **不透明度**
選択しているノードの不透明度を数値で設定できます。

⑲ **色**
選択しているノードの色を、[メイン描画色] · [サブ描画色] · [指定色] から選択できます。

[指定色] を選択した場合、カラー表示部をタップすると、『色の設定ダイアログ』を表示して色を設定できます。
Windows/macOS は、[画面の色を取得] をタップすると、スポイトを使用して画面上の色を設定できます。

⑳ **混合率曲線**

選択しているノードと右隣のノード間の色の変化を調整できます。

縦軸は右隣にあるノードとの色の混合率を示します。上に行くほど、右隣にあるノードの色に近くなります。横軸はノード間の位置を示します。右に行くほど、右隣にあるノードの色を設定できます。

グラフを調整するには、グラフ上をタップしてポイントを追加します。ポイントをドラッグするとグラフの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。

グラデーションセットのメニュー

グラデーションセット表示で選択しているグラデーションセットや、グラデーションリストで選択しているグラデーションの管理や設定を行えます。

セットの新規作成

[セットの新規作成] ダイアログで [セット名] を入力して [OK] をタップすると、グラデーションセットを新規作成できます。

セットの削除

選択しているグラデーションセットを削除できます。

セットの複製

選択しているグラデーションセットを複製できます。

セットの設定

選択しているグラデーションセットの名称を、[セットの設定] ダイアログで変更できます。

セットを素材として登録【PRO/EX】

選択しているグラデーションセットを素材として登録できます。詳しくは『グラデーションセットを素材として登録する』を参照してください。

セット素材を読み込み【PRO/EX】

『素材を追加するダイアログ』から、[素材] パレットに登録されているグラデーションセット素材を [グラデーションの編集] ダイアログに登録できます。グラデーションセット素材の読み込み方法については『グラデーションセット素材【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、グラデーションリストに追加できます。

グラデーションの削除

選択しているグラデーションの設定を削除できます。

グラデーションの複製

選択しているグラデーション設定を複製できます。

グラデーション名の変更

選択しているグラデーション設定の名称を、[グラデーション名の変更] ダイアログで変更できます。

グラデーションの置き換え

選択しているグラデーションの設定を、カラーバーに表示している設定に置き換えられます。

グラデーション設定に適用

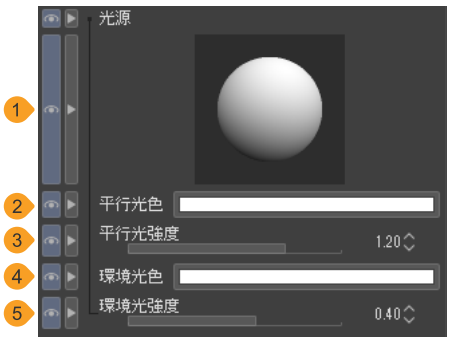
選択しているグラデーションの設定を、カラーバーに反映できます。

グラデーションの読み込み

グラデーションの設定を読み込めます。対応しているファイル形式はカラーグラデーションファイル（拡張子：cgs）とPhotoshop グラデーションファイル（拡張子：grd）です。

光源

[オブジェクト] サブツールで 3D レイヤーを選択したときに、3D レイヤーの光源を設定できます。



① **光源**

[平行光 1] の光源の向きを設定できます。詳しくは『光源の向きを変更する』を参照してください。Ver.1.5 互換の 3D レイヤーの場合は、[平行光] の光源の向きを設定できます。

② **平行光色**

『光源の色と強度を調整する』を参照してください。

③ **平行光強度**

『光源の色と強度を調整する』を参照してください。

④ **環境光色**

『光源の色と強度を調整する』を参照してください。

⑤ **環境光強度**

『光源の色と強度を調整する』を参照してください。

[環境光色] と [環境光強度] の設定を反映するには、『レンダリング設定ダイアログ』の [光源の影響を受ける] をオンにしてください。

⑥ **平行光を使用**

Ver.1.5 互換の 3D レイヤー選択時に表示されます。オンにすると、3D 素材に光源を適用できます。

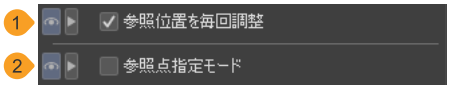
互換設定

[テキスト] ツール選択時や [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ときに表示されます。[バージョン] からテキストの描画バージョンを設定できます。[バージョン] を設定すると、テキストの描画が変わる場合があります。

新しいバージョンを選択すると、新しい機能が反映されたテキストの描画になりますが、古いバージョンの CLIP STUDIO PAINT で CLIP STUDIO FORMAT のファイルを開いたときに、テキストの編集がロックされる場合があります。古いバージョンを選択すると、以前のバージョンの CLIP STUDIO PAINT を使用してテキストの編集を行えます。

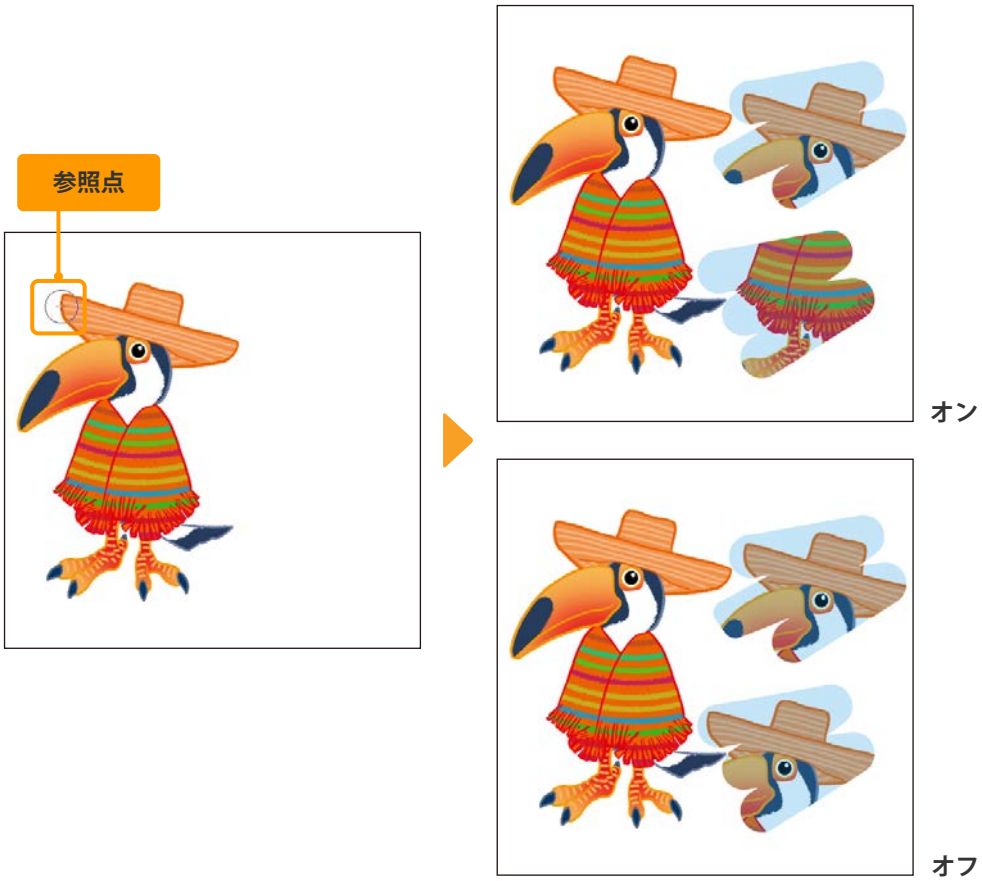
コピースタンプ 【PRO/EX】

[コピースタンプ] サブツールの使用時に、画像の参照方法を設定できます。



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できます。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。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。



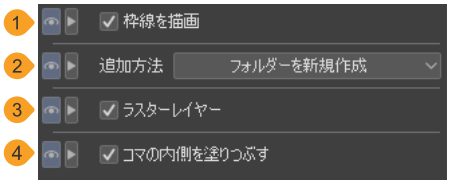
② 参照点指定モード

オンにすると、参照点指定モードに切り替わり、タップ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。

オフにしていても、[Alt] キーを押しながらキャンバスをタップしても、参照点を設定できます。

コマ作成【PRO/EX】

[コマ枠] ツールの [コマ作成] グループのサブツールを選択したときに、コマの作成方法を設定できます。



① **枠線を描画**
オンにすると、コマの作成時に枠線を描画できます。

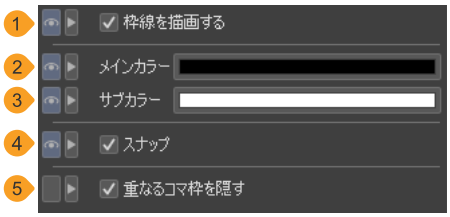
② **追加方法**
コマの作成時にコマ枠フォルダーを追加する方法を設定できます。[フォルダーを新規作成] を選択すると、コマの作成と同時にコマ枠フォルダーが作成されます。[選択中のフォルダーに追加] を選択すると、コマ枠フォルダーやコマ枠フォルダー内のレイヤーを選択している場合は、選択中のコマ枠フォルダーにコマを追加できます。それ以外のレイヤーを選択している場合は、コマ枠フォルダーが作成されます。

③ **ラスターレイヤー**
オンにすると、コマ枠フォルダーを新規作成したときに、コマ枠フォルダー内にラスターレイヤーを作成できます。

④ **コマの内側を塗りつぶす**
オンにすると、コマ枠フォルダーを新規作成したときに、コマ枠フォルダー内に白いべた塗りレイヤーを作成できます。

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ときに、コマ枠の描画について設定できます。



① **枠線を描画する**
コマ枠フォルダーの枠線の表示・非表示を切り替えられます。

② **メインカラー**
コマの枠線の色を設定できます。カラー表示部をタップすると、『色の設定ダイアログ』で枠線の色を設定できます。

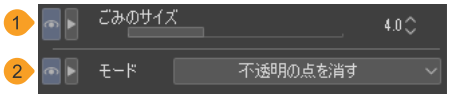
③ **サブカラー**
サブカラーを使用するブラシ形状を枠線に使用している場合、サブカラーの色を設定できます。カラー表示部をタップすると、『色の設定ダイアログ』で枠線の色を設定できます。

④ **スナップ**
オンにすると、[ペン] ツールなどのブラシツールでコマ枠に沿った線を引けるようになります。[スナップ] をオンにしても、コマ枠に沿った線が引けない場合は、[レイヤー] パレットでコマ枠フォルダーの定規を有効にすると改善されます。

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、下の枠線の重なっている部分を非表示にできます。

ごみ取り 【PRO/EX】

[ごみ取り] サブツールを使用するときに、ごみとして認識する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できます。

② **モード**

ごみの処理方法を選択できます。使用しているサブツールにより、表示方法が異なります。[ごみ取り] サブツールや [塗り残し埋め] サブツールを使用している場合は『ごみを取る場合』を参照してください。

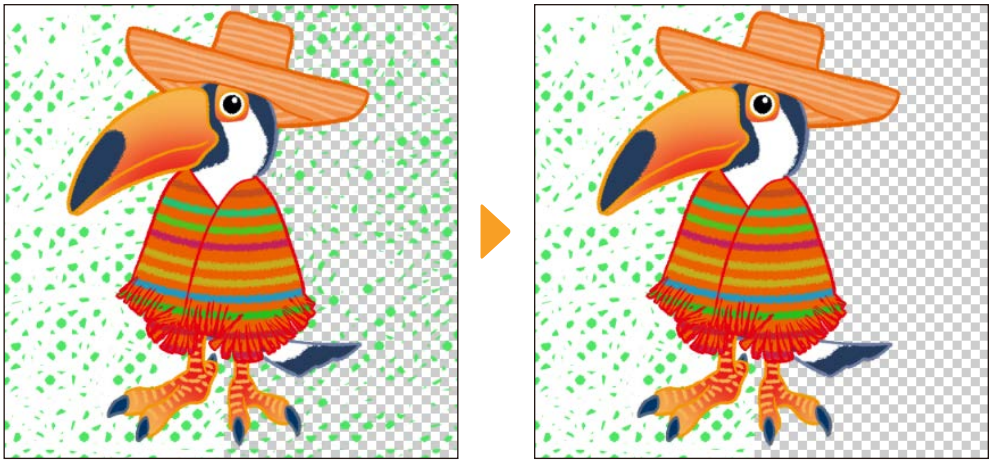
[ごみ選択] サブツールを選択している場合は、『ごみを選択範囲にする場合』を参照してください。

ごみを取る場合

[ごみ取り] サブツールや [塗り残し埋め] サブツールを使用してごみを取る場合は、[モード] から、次の項目を選択できます。また、[フィルター] メニュー→ [線画修正] →『ごみ取り』を選択した場合も、同様の設定を行えます。

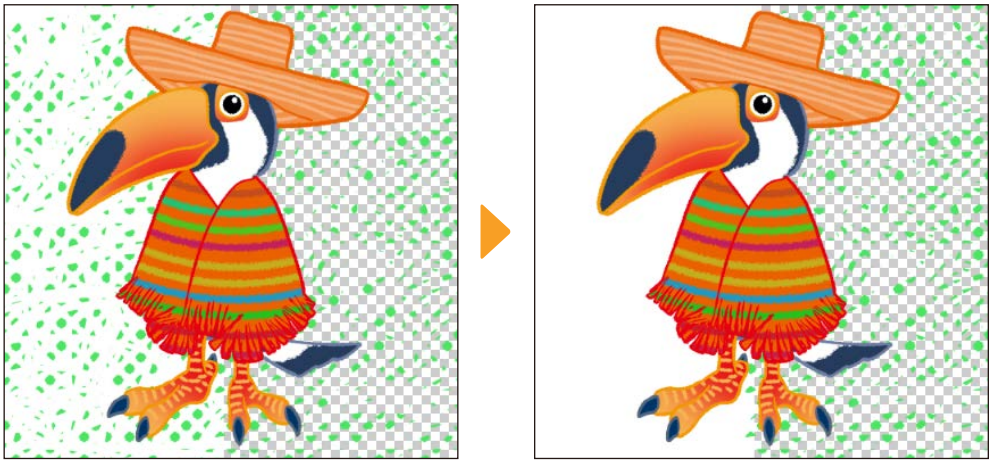
不透明の点を消す

透明部分にある不透明や半透明の小さな領域をごみとして認識し、透明色に置き換えられます。



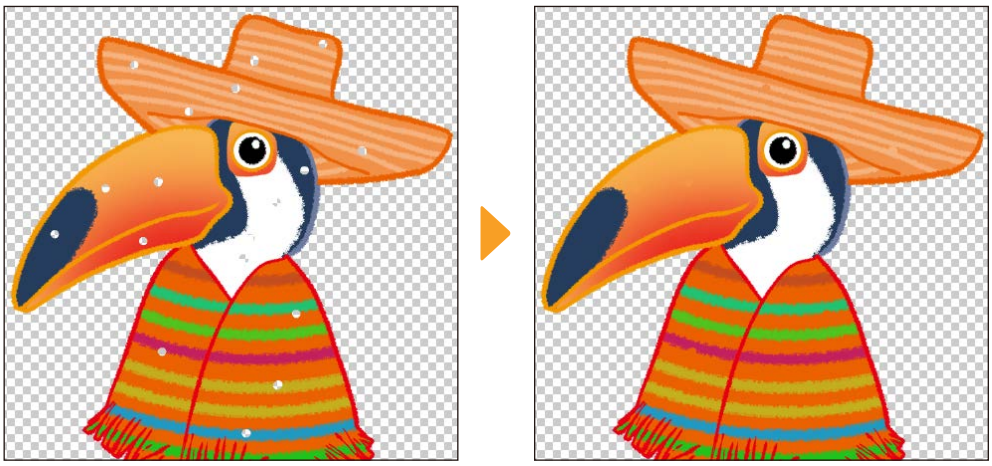
白地の中の点を消す

白地内にある白色以外の小さな領域をごみとして認識し、白色で塗りつぶします。



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をごみとして認識し、周囲の色で塗りつぶします。



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をごみとして認識し、描画色で塗りつぶします。

ごみを選択範囲にする場合

『ごみ選択サブツール』を使用してごみを選択範囲にする場合は、[リスト] から次の項目を選択できます。

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を選択できます。

白地の中の点を選択

白地内にある白色以外の小さな領域を選択できます。

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を選択できます。

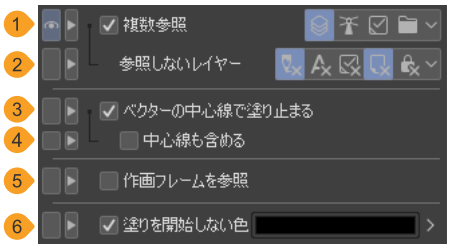
さ行

CLIP STUDIO PAINT の [サブツール詳細] パレットのカテゴリ『参照先』、『散布効果』、『集中線【PRO/EX】』、『定規【PRO/EX】』、『定規作成【PRO/EX】』、『消去』、『水彩境界』、『図形』、『図形操作』、『ストローク』、『スポイト』、『制御点【PRO/EX】』、『選択範囲』、『線つまみ【PRO/EX】』、『線幅描き直し【PRO/EX】』、『線幅修正【PRO/EX】』、『線編集【PRO/EX】』、『操作』の機能を紹介します。

参照先

[塗りつぶし] ツールや [自動選択] ツールなどを使用するときに、参照先を設定できます。

ファイルオブジェクトレイヤーやライトテーブルレイヤーを選択している場合は、『ファイルオブジェクトレイヤーとライトテーブルレイヤー選択時』を参照してください。



① 複数参照

オンにすると、塗りつぶしや選択範囲の作成を行うときに参照するレイヤーを設定できます。オフにした場合は、編集中のレイヤー 1 枚だけを参照します。

参照するレイヤーは [すべてのレイヤー] · [参照レイヤー] · [選択されたレイヤー] · [フォルダー内のレイヤー] から選択できます。なお、非表示のレイヤーは、どの項目を選択しても、参照対象になりません。

すべてのレイヤー	キャンバスに表示されているすべてのレイヤーを参照します。
参照レイヤー	[レイヤー] パレットで選択しているレイヤーに加え、参照レイヤーに設定されているレイヤーを参照します。参照レイヤーについては『参照レイヤーに設定する』を参照してください。
選択されたレイヤー	[レイヤー] パレットで選択しているレイヤーを参照します。複数のレイヤーを選択している場合は、複数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。編集中のレイヤーがレイヤーフォルダー内に格納されていない場合は、編集中のレイヤーだけを参照します。

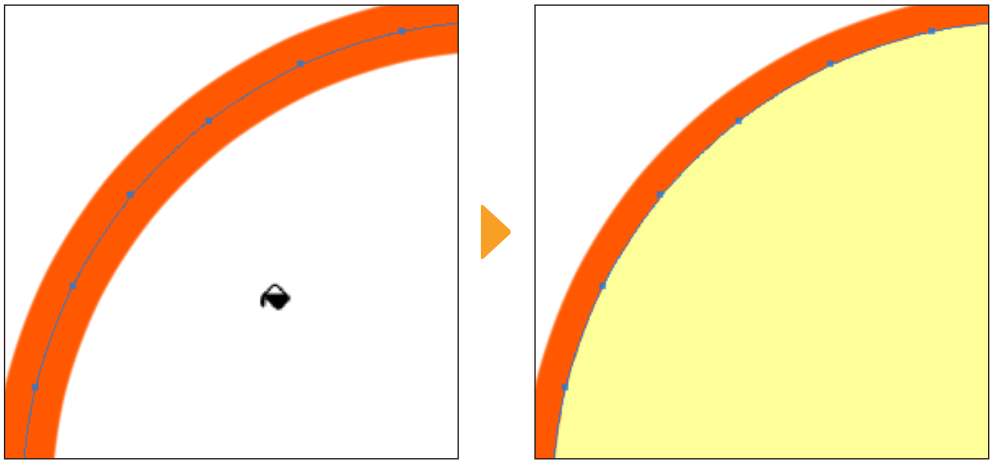
② 参照しないレイヤー

[複数参照] をオンにしたときに、参照対象から除外したいレイヤーを選択できます。各項目のボタンをタップするとオン・オフを切り替えられます。

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。下描きレイヤーについては『下描きレイヤーに設定する【PRO/EX】』を参照してください。
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	編集中の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。レイヤーのロックについては『レイヤーをロックする』を参照してください。

③ ベクターの中心線で塗り止まる【PRO/EX】

オンにすると、塗りつぶす範囲や選択範囲を作成したときに、ベクターの中心線で塗り止まります。ベクターレイヤーを参照しているときだけ、反映される設定です。



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。塗りつぶす範囲や選択範囲を作成したときに、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。カラー表示部をタップすると、選択中の描画色に設定できます。右端のアイコンをタップすると、『色の設定ダイアログ』から、色を設定できます。

ファイルオブジェクトレイヤーとライトテーブルレイヤー選択時

[オブジェクト] サブ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、[アニメーションセル] パレットでライトテーブルレイヤーを選択している場合は、[参照先] カテゴリで次の項目を設定できます。選択しているレイヤーによっては、一部項目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が表示されます。キャンバス内のレイヤーをライトテーブルレイヤーに設定している場合や、レイヤーを貼り付けて作成したファイルオブジェクトレイヤーの場合は「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が表示されます。

③ 状態

ファイルオブジェクトレイヤーやライトテーブルレイヤーの状態が表示されます。

[状態] に何か表示されている場合は、ファイルオブジェクトレイヤーとして参照しているファイルの内容やファイルパスが変更されている可能性があります。再度ファイルを読み込み直してください。

ライトテーブルレイヤーの場合も、[アニメーションセル] パレットにライトテーブルレイヤーを読み込み直すことをおすすめします。

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。他のアプリケーションで編集した場合は、[更新] をタップ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。編集するアプリケーションを選択したい場合に便利です。

⑦ 更新

選択したファイルオブジェクトレイヤーを読み込み直して、新しい描画に更新できます。

⑧ レンダリング設定

CLIP STUDIO FORMAT（拡張子：clip）のファイルから作成したファイルオブジェクトレイヤーの表示方法を設定できます。[レンダリング設定] では、複数の項目を選択できます。

キャンバス解像度に合わせる	参照先のファイルとキャンバスの解像度が異なる場合、ファイルオブジェクトレイヤーをキャンバスの解像度に合わせて表示できます。ファイルオブジェクトレイヤーの表示サイズは、変換後の解像度に合わせて変更されます。
用紙を描画する	ファイルオブジェクトレイヤーに、参照先のファイルの用紙レイヤーを表示できます。
トーンをグレーで描画する	ファイルオブジェクトレイヤーにトーン化したレイヤーを含む場合、トーン化したレイヤーをグレーで表示できます。

⑨ タイムライン

CLIP STUDIO FORMAT（拡張子：clip）のファイルから作成したファイルオブジェクトレイヤーで、複数のタイムラインが設定されている場合、使用するタイムラインを選択できます。

⑩ 表示フレーム

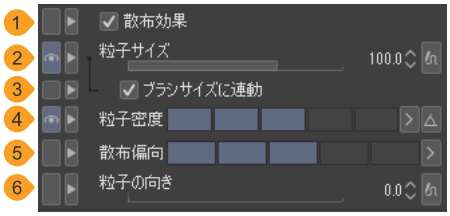
タイムラインが設定されている CLIP STUDIO FORMAT（拡張子：clip）のファイルやムービーファイルを読み込んだ場合、ムービーから表示したいフレームを、スライダーで設定できます。設定したフレームの画像がキャンバスに表示されます。

⑪ 再生時間

タイムラインが設定されている CLIP STUDIO FORMAT（拡張子：clip）のファイル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が表示されます。

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、『ブラシ先端』カテゴリで選択したブラシ先端を、スプレー状に散布できます。

② **粒子サイズ**
ブラシ先端 1 つ 1 つの大きさを設定できます。[影響元] をタップすると、筆圧やストロークの速度を [粒子サイズ] に反映できます。[影響元] については『影響元の設定』を参照してください。

③ **ブラシサイズに連動**
オンにすると、[ブラシサイズ] に連動して、[粒子サイズ] が自動的に変わるようになります。ブラシサイズを大きくすると、[粒子サイズ] も大きくなります。

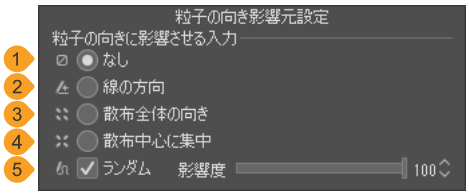
④ **粒子密度**
粒子の密度を調整できます。数値が高くなるほどブラシ先端の数が増え、密度が高くなります。[影響元] をタップすると、筆圧やストロークの速度を [粒子密度] に反映できます。[影響元] については『影響元の設定』を参照してください。

⑤ **散布偏向**
ブラシ先端を中心に寄せる割合を調整できます。数値が高いほど、ブラシ先端が中心に寄ります。

⑥ **粒子の向き**
ブラシ先端の向きを調整できます。ブラシの向きとは異なります。「0」が登録した状態の向きになります。[影響元] をタップするとストロークの向きなどを [粒子の向き] に反映できます。詳しくは『影響元の設定項目（粒子の向き）』を参照してください。

影響元の設定項目（粒子の向き）

[サブツール詳細] パレットの [散布効果] と [2- 散布効果] の各カテゴリで設定できる、[粒子の向き] の [影響元] ボタンをタップすると、表示される画面です。[粒子の向き] に影響するペンの操作を設定できます。



① **なし**
ペンの操作に関係なく、粒子の向きを一定にできます。

② **線の方向**
線を描いた方向に合わせて、粒子の向きが変わります。

③ **散布全体の向き**
『ブラシ先端』カテゴリの [向き] で設定した角度に合わせて、粒子の向きが変わります。

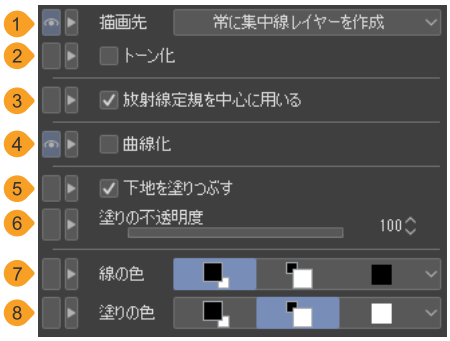
④ **散布中心に集中**
ブラシ先端の中心を向くように、粒子の向きが変わります。

⑤ **ランダム**
ペンの向きがランダムに変化するようになります。[影響度] で変化の強さを設定できます。ほかの項目を設定していても、この項目は設定できます。

集中線【PRO/EX】

[図形] ツールの [集中線] グループのサブツールや [フキダシ] ツールの [フラッシュ] サブツールを使用するときに、集中線の描画方法を設定できます。

[オブジェクト] サブツールで集中線レイヤーを選択している場合は、『オブジェクトサブツール使用時』を参照してください。



① 描画先

集中線を描画するレイヤーを次の項目から選択できます。

編集対象のレイヤーに描画	選択中のレイヤーに集中線を描画します。集中線レイヤーを選択している場合は、[集中線レイヤーに描画] と同様に描画できます。
常に集中線レイヤーを作成	集中線レイヤーを新規作成して、集中線を描画します。集中線レイヤーを作成すると、集中線を描画したあとも、集中線の編集を行えます。編集方法は『集中線を編集する』を参照してください。
集中線レイヤーに描画	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、集中線の基準線を描画し直せます。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て、集中線を描画します。

② トーン化

[描画先] を [常に集中線レイヤーを作成] または [集中線レイヤーに描画] を選択すると、設定できます。オンにすると、トーン化した集中線レイヤーを作成できます。

[トーン化] をオンにして描画した集中線レイヤーは、描画色が反映されません。レイヤーのトーンを解除しても、グレーで表示されます。

③ 放射線定規を中心に用いる

放射線定規・放射曲線定規が作成されており、スナップできる設定になっている場合は、定規にスナップするように集中線を描画できます。

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

基準線に囲まれた範囲を [塗りの色] で指定した色で塗りつぶします。基準線については『基準線・形状線・中心点』を参照してください。

『描画位置【PRO/EX】』カテゴリの [基準位置をギザギザにする] をオンにしている場合は、塗りつぶし部分がギザギザになります。

⑥ 塗りの不透明度

下地を塗りつぶすときの不透明度を設定できます。

⑦ **線の色**

集中線を描画する色を、[メインカラー] · [サブカラー] · [ユーザーカラー] · [ユーザーカラーを選択] から設定できます。

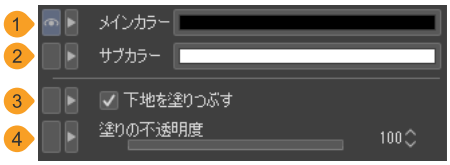
メインカラー	タップすると、選択中のメイン描画色を使用できます。
サブカラー	タップすると、サブ描画色を使用できます。
ユーザーカラー	タップすると、指定した色を使用できます。再度タップすると、選択中のメイン描画色をユーザーカラーに指定できます。[メインカラー] と異なり、カラー系パレットなどでメイン描画色を変更しても、指定した色が維持されます。
ユーザーカラーを選択	『色の設定ダイアログ』から [ユーザーカラー] の色を指定できます。この項目のボタンは表示されません。右端のボタンをタップして表示されるメニューから選択できます。

⑧ **塗りの色**

下地を塗りつぶす色を、[メインカラー] · [サブカラー] · [ユーザーカラー] · [ユーザーカラーを選択] から設定できます。各項目の設定方法は [線の色] と同様です。

集中線レイヤー選択時

[オブジェクト] サブツールで集中線レイヤーを選択している場合、集中線の色を設定できます。



① **メインカラー**

集中線の色を変更できます。カラー表示部をタップすると、『色の設定ダイアログ』で集中線の色を設定できます。

② **サブカラー**

集中線の下地の色を変更できます。カラー表示部をタップすると、『色の設定ダイアログ』で下地の色を設定できます。

③ **下地を塗りつぶす**

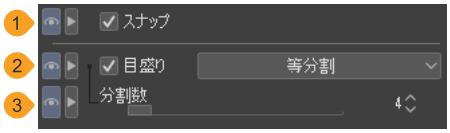
基準線に囲まれた範囲を [サブカラー] で設定した色で塗りつぶせます。集中線を描画するときと同様に設定できます。

④ **塗りの不透明度**

下地を塗りつぶすときの不透明度を設定できます。

定規【PRO/EX】

[オブジェクト] サブツールで定規を選択したときに、定規のスナップや目盛りの設定を行えます。



① **スナップ**

選択した定規のスナップの設定を切り替えられます。同じレイヤー内に複数の定規を作成したときに、特定の定規だけスナップの設定を変更したいときに便利です。定規のスナップについては『定規にスナップさせる』を参照してください。

② **目盛り**

オンにすると、選択した定規に目盛りを表示できます。目盛りの単位は、[px] · [cm] · [mm] · [in] · [pt] · [Q] の単位のほか、[等分割] · [黄金比] から選択できます。

[等分割] は、[分割数] で指定した数で分割した目盛りを表示できます。[黄金比] は定規の線の長さに対して黄金比を計算した目盛りを表示できます。

③ **分割数**

[目盛り] で [等分割] を選択したときに、定規を分割する数値を設定できます。

定規作成【PRO/EX】

[定規] ツールで定規を作成するときに、定規の作成方法や目盛りの設定を行えます。

① **編集レイヤーに作成**

オンにすると、選択中のレイヤーに定規を作成できます。オフにすると、定規を作成したときに、[レイヤー] パレットの一番下にラスターレイヤーが作成されます。

② **目盛り**

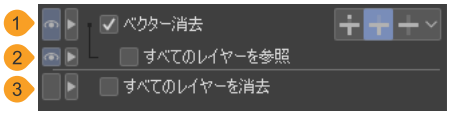
『定規【PRO/EX】』カテゴリの [目盛り] と同様の機能です。

③ **分割数**

『定規【PRO/EX】』カテゴリの [分割数] と同様の機能です。

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などを設定できます。



① **ベクター消去**

『ベクター線を消去する』を参照してください。

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] を選択したときに、ほかのベクターレイヤーを参照して消去できます。コマ枠フォルダーに格納されているベクターレイヤーの場合は、コマ枠も参照できます。

③ **すべてのレイヤーを消去**

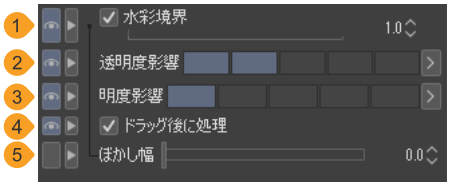
レイヤーの種類に関係なく、なぞった部分の描画を消去できます。

ただし、画像素材レイヤーやフキダシレイヤーのように通常の [消しゴム] ツールで消去できないレイヤーの場合、レイヤーマスクが新規作成され、なぞった部分の描画が非表示になります。コマ枠フォルダーは消去できません。

『インク』カテゴリの [合成モード] を [消去] に設定している場合、設定が反映されます。

水彩境界

[筆] ツールなどの描画系ツールの使用時に、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。



メモ **ベクターレイヤーや、表現色がモノクロのレイヤーを選択している場合、設定できません。**

① **水彩境界**

オンにすると、線の境界部分に水でにじんだようなふちが追加され、水彩絵の具のような淡い色の変化を付けられます。スライダーで線のふちの幅を設定できます。

② **透明度影響**

線のふちの不透明度を設定できます。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できます。数値を大きくするほど、線のふちの明度が下がり、黒く表示されます。

④ **ドラッグ後に処理**

[水彩境界] の効果を、線を描き終えたあとに反映できます。線の描画が遅くなる場合、[ドラッグ後に処理] をオンに設定すると、描画速度が改善することがあります。

⑤ **ぼかし幅**

[水彩境界] の効果にぼかしをかけます。数値を大きくするほど、ふちを柔らかい線にできます。[ドラッグ後に処理] をオンにすると、設定できます。

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。

メモ **ベクターレイヤーを選択している場合、設定できない項目があります。**

① **図形**

作成する図形の形状を [長方形] · [楕円] · [多角形] から選択できます。図形の描画方法については『長方形サブツール・楕円サブツール』と『多角形サブツール』を参照してください。

② **多角形の頂点数**

多角形を描画するときに、角の数を指定できます。[図形] から [多角形] を選択すると、設定できます。

③ 角の丸さ

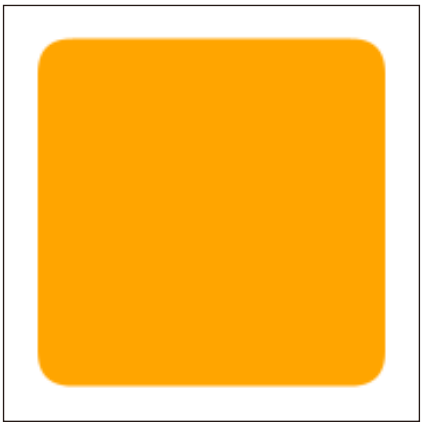
オンにすると、図形の角を丸くできます。スライダーで角の丸さを設定できます。数値が大きいほど、角が丸くなります。角の丸さの設定方法は、[指定方法] から選択できます。

④ 指定方法

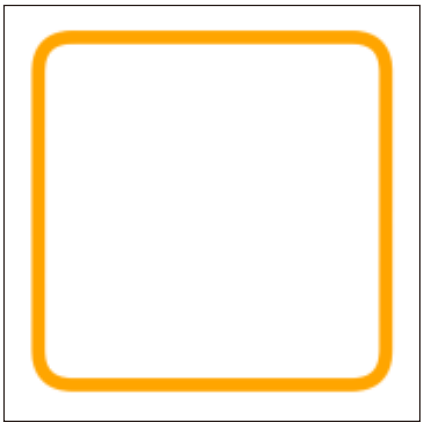
角の丸さを指定する方法を、[比率指定] と [長さ指定] から選択できます。[比率指定] は、図形の辺に対する比率（%）で指定できます。[長さ指定] は、頂点からの長さで指定できます。

⑤ 線・塗り

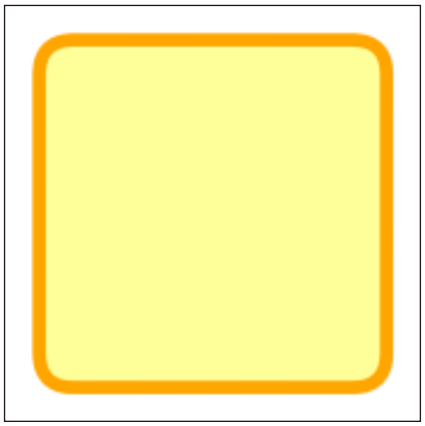
図形の描画方法を、[塗りを作成] · [線を作成] · [線と塗りを作成] から選択できます。[塗りを作成] は、図形を描画色で塗りつぶして描画できます。輪郭線は描画できません。[線を作成] は、図形の輪郭線を描画色で描画できます。[線と塗りを作成] は図形の輪郭線を描画し、閉じられた部分を塗りつぶします。色は [線の色] と [塗りの色] で設定できます。



塗りを作成



線を作成



線と塗りを作成

⑥ 線の色

[線・塗り] から [線と塗りを作成] を選択すると、図形の輪郭線の色を、[メインカラー] · [サブカラー] · [ユーザーカラー] · [ユーザーカラーを選択] から設定できます。

メインカラー	タップすると、選択中のメイン描画色を使用できます。
サブカラー	タップすると、サブ描画色を使用できます。
ユーザーカラー	タップすると、指定した色を使用できます。再度タップすると、選択中のメイン描画色をユーザーカラーに指定できます。[メインカラー] と異なり、カラー系パレットなどでメイン描画色を変更しても、指定した色が維持されます。
ユーザーカラーを選択	『色の設定ダイアログ』から [ユーザーカラー] の色を指定できます。この項目のボタンは表示されません。右端のボタンをタップして表示されるメニューから選択できます。

⑦ 塗りの色

[線・塗り] から [線と塗りを作成] を選択すると、図形を塗りつぶす色を、[メインカラー] · [サブカラー] · [ユーザーカラー] · [ユーザーカラーを選択] から設定できます。各項目の設定方法は [線の色] と同様です。

⑧ 縦横指定

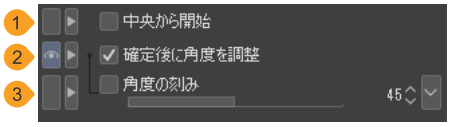
オンにすると、図形の縦と横の指定方法を [比率指定] と [長さ指定] から選択できます。[比率指定] は、縦横比率を固定した状態で図形を描画できます。[長さ指定] は [縦] と [横] のスライダーで指定した長さで図形を描画できます。

⑨ 横・縦

[縦横指定] をオンにしたときに、縦と横のサイズを指定できます。[縦横指定] で選択した項目により、指定方法が変わります。[比率指定] を選択した場合は [横] と [縦] の比率を指定できます。[長さ指定] を選択した場合は、[横] と [縦] の長さを指定できます。

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

オンにすると、図形の中央から描画を開始できます。

② 確定後に角度を調整

オンにすると、ドラッグして図形を描画したあとに、再度ドラッグすると、図形の角度を調整できます。タップすると、図形の角度が確定します。

マウスで操作する場合は、図形を描画したあとに、マウスのボタンを押さずにマウスを動かすと、図形の角度を調整できます。タップすると、図形の角度が確定します。

③ 角度の刻み

[確定後に角度を調整] をオンにすると、回転する角度の最小単位を設定できます。

ストローク

[筆] ツールなどの描画系ツールの使用時に、ブラシ先端の描画間隔などの設定を行えます。

① 間隔

描画の間隔を [固定] · [広い] · [普通] · [狭い] から選択できます。間隔がせまくなるほど、滑らかな線を描画できますが、ストロークが重くなります。

[固定] を選択すると、下のスライダーから描画の間隔を数値で指定できます。スライダーの [影響元] をタップすると、筆圧やストロークの速度を [間隔] に反映できます。[影響元] については『影響元の設定』を参照してください。

② 連続吹き付け

オンにすると、同じ場所でペンを押し続けている間、ブラシ先端を描画し続けます。

また、ストロークの速度により、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。

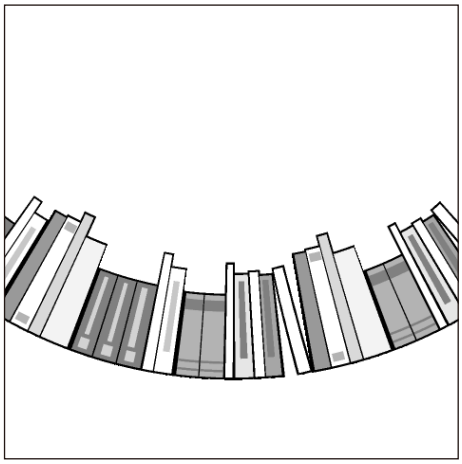
なお、『補正』カテゴリの [後補正] がオンの場合は、[連続吹き付け] を設定できません。

③ 速度値の環境補正

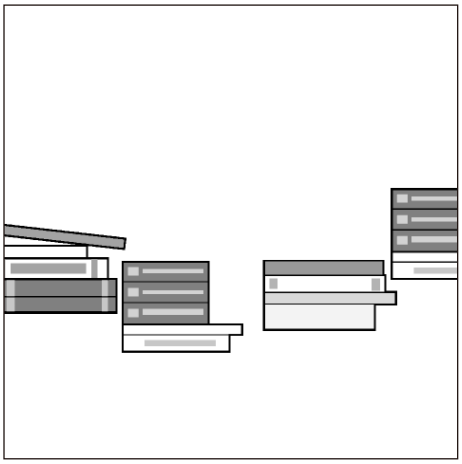
[ブラシサイズ] や [不透明度] などの [影響元] で [速度] を有効にしている場合、[速度値の環境補正] を設定できます。ストロークの速度を計算する方法を切り替えられます。

④ 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。



オン

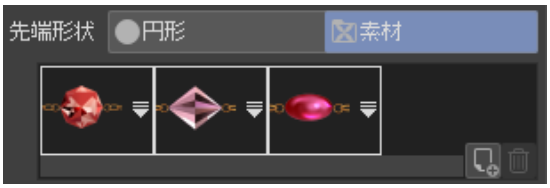


オフ

なお、『散布効果』カテゴリの [散布効果] がオンの場合と、『ブラシ先端』カテゴリの [先端形状] が [円形] の場合は、[リボン] を設定できません。

⑤ 繰り返し方法

『ブラシ先端』カテゴリの [先端形状] で複数の画像素材を使用している場合、表示する順序を設定できます。



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。

⑥ ブラシ先端同士を比較暗で合成

ブラシ先端の重ね方を設定できます。オンにすると、濃い方の色が反映されます。

オフ

オン

スポイト

[スポイト] ツールで色を取得する方法を設定できます。

① 参照先

[スポイト] ツールで色を取得するときに参照するレイヤーを選択できます。

編集レイヤー	[レイヤー] パレットで選択しているレイヤーを参照します。
もっとも上のレイヤー	タップした位置に描画されているレイヤーから、もっとも上のレイヤーを参照します。タップした位置が透明色の場合は、参照から除外します。
表示上のイメージ	キャンバス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

[複数参照] をオンにしたときに、参照対象から除外したいレイヤーを選択できます。各項目のボタンをタップするとオン・オフを切り替えられます。

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。下描きレイヤーについては『下描きレイヤーに設定する【PRO/EX】』を参照してください。
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。
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。レイヤーのロックについては『レイヤーをロックする』を参照してください。

③ 周囲の色

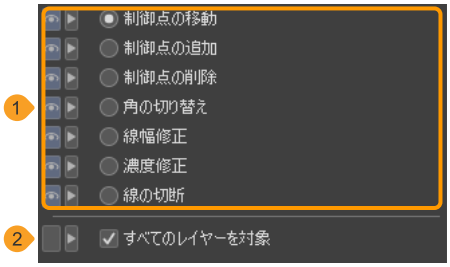
オンにすると、指定した領域の周囲を含めた平均値の色を取得できます。含める周囲の領域の大きさは、スライダーで設定できます。

④ ペンでサークルを表示

オンにすると、ペンやマウスで [スポイト] ツールで使用するときに、サークルを表示できます。マウスカーソルの周囲の描画がサークル内で拡大表示されると同時に、周囲に描画色が表示されます。サークルの上部はマウスカーソルの位置にある色、サークルの下部は選択中の描画色です。

制御点【PRO/EX】

[線修正] ツールの『制御点サブツール』を選択したときの設定項目です。



① **処理内容**

各項目については、『制御点サブツール』を参照してください。

② **すべてのレイヤーを対象**

オンにすると、キャンバスに表示されているベクターレイヤー・フキダシレイヤー・コマ枠フォルダー・定規上の描線を対象にして、[処理内容] で選択した処理を行えます。編集したい線をタップすると、編集対象のレイヤーが切り替わります。

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。詳しくは『選択範囲の作成方法を設定する』を参照してください。

② **選択範囲と画像を連動**

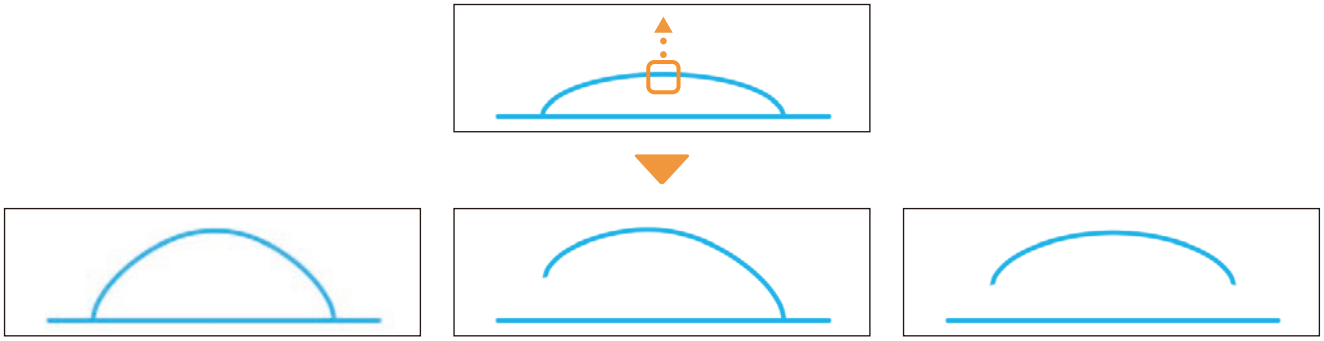
オンにすると、選択範囲上をドラッグして選択範囲を移動するときに、連動して選択範囲内の画像も移動できます。

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

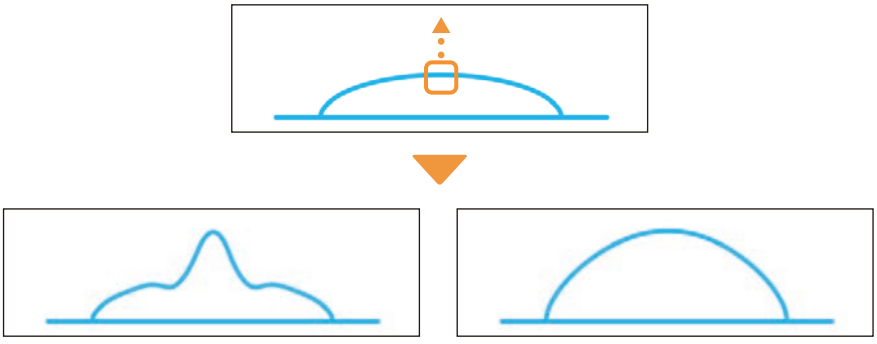
線を変形するときの始点・終点の固定方法を選択できます。[両端固定] は、線の始点と終点を固定します。線をつまんでも、始点と終点の位置は移動しません。[一方の端を固定] は、線の変更を加える位置から遠い方の端を固定します。線をつまんでも、固定されている側の端は移動しません。[両端自由] は、始点と終点ともに移動できます。



両端を固定　一方の端を固定　両端自由

② つまみ加減

線に対して効果のかかる範囲を設定できます。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。



10　50

③ 筆圧

オンにすると、[つまみ加減] の効果に、筆圧が反映されます。

④ 効果範囲

効果を適用する範囲を設定できます。数値が大きいほど、効果を適用する範囲が広がります。

⑤ すべてのレイヤーを対象

オンにすると、キャンバスに表示されているベクターレイヤー・フキダシレイヤー・コマ枠フォルダー・定規上の描線を対象にして、[処理内容] で選択した処理を行えます。編集したい線をタップすると、編集対象のレイヤーが切り替わります。

⑥ **制御点を追加**

オンにすると、線をつまむときに制御点を追加できます。制御点を追加することで、変形後の線が滑らかになります。

オフにすると、制御点が追加されないため、変形後の線がいびつになる場合があります。ただし、直線を保ったまま変形する場合は、こちらの設定が向いています。

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**

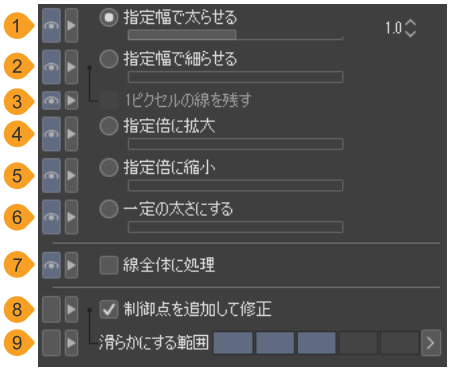
オンにすると、[ベクター線つまみ] サブツールが対称定規にスナップするようになります。

線幅描き直し【PRO/EX】

各設定項目については『ベクター線つまみサブツール』を参照してください。

線幅修正【PRO/EX】

『線幅修正サブツール』を使用して、ベクターレイヤーなどに描画した線幅を修正する方法を設定できます。一部の項目は、ラスターレイヤーの描画に設定できます。



① **指定幅で太らせる**

スライダーで指定した数値分だけ線幅を太くできます。ラスターレイヤー選択時も設定できます。

② **指定幅で細らせる**

スライダーで指定した数値分だけ線幅を細くできます。ラスターレイヤー選択時も設定できます。

③ **1 ピクセルの線を残す**

[線幅修正] サブツールの [指定幅で細らせる] で線幅を細くしたときに、線が途切れないよう中心の 1 ピクセルだけを残せます。ラスターレイヤー選択時に [指定幅で細らせる] をオンにすると、設定できます。

④ **指定倍に拡大**

スライダーで指定した数値を線幅に掛けて、線幅を太くできます。

⑤ **指定倍に縮小**

スライダーで指定した数値を線幅に掛けて、線幅を細くできます。

⑥ **一定の太さにする**

スライダーで指定した数値の線幅に変更できます。線幅を均等にしたいときに便利です。

⑦ **線全体に処理**

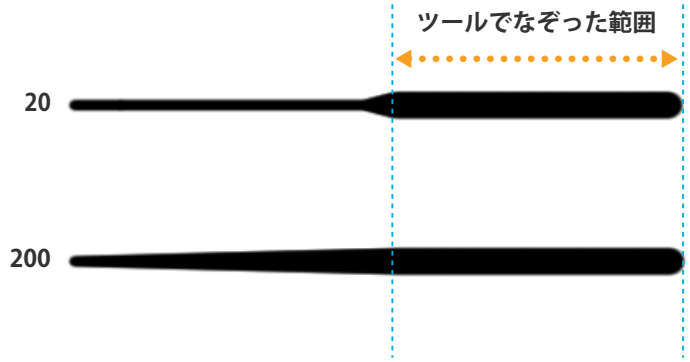
オンにすると、線の一部をタップしただけで、線全体に [線幅修正] を適用できます。

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できます。制御点を追加することで、線幅の変化が滑らかになります。[線全体に処理] をオンにしている場合は、設定できません。

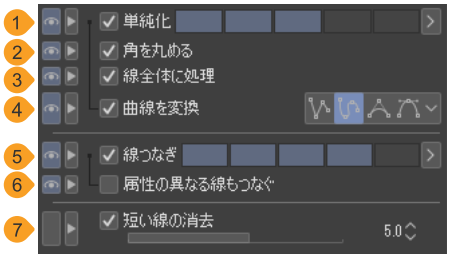
⑨ **滑らかにする範囲**

[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』や『ベクター線つなぎサブツール』を使用して、ベクターレイヤーなどに描画した線を編集する方法を設定できます。



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、インジケーターで設定できます。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ます。

③ **線全体に処理**

オンにすると、線の一部をタップしただけで、線全体に [線編集] で設定した効果を適用できます。

④ **曲線を変換**

線を単純化するときに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。[単純化] と [線全体に処理] をオンにすると、設定できます。曲線の種類については『曲線の描画方法』を参照してください。

⑤ **線つなぎ**

オンにすると、分けて描いた線をつなげます。インジケーターで効果の強さを設定でき、数値が大きいほど、離れた線をつなぐことができます。

⑥ **属性の異なる線もつなぐ**

オンにすると、線の色やブラシ先端形状などが異なる線をつなげられます。つながったあとは、線の色やブラシ先端形状が、片方のものに統一されます。

⑦ **短い線の消去**

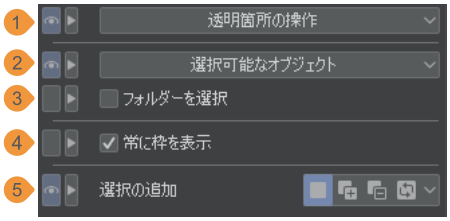
オンにすると、処理範囲内にある短い線を消去できます。消去する線の長さは、スライダーで設定できます。

操作

[オブジェクト] サブツールを使用して、レイヤーや 3D 素材などを選択したときに、さまざまな設定を行えます。

共通の設定項目に加えて、選択しているレイヤーに応じて設定項目が追加されます。それぞれの設定項目については、『コマ枠フォルダー選択時【PRO/EX】』と『3D レイヤー選択時』を参照してください。

このほか [テキスト] ツール使用しても [操作] カテゴリが表示されます。設定項目については『テキストツール使用時』を参照してください。



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、タップやドラッグしたときの操作を設定できます。詳細は『透明箇所の操作』を参照してください。

② 選択可能なオブジェクト

タップ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できます。

[ラスター] · [画像素材] · [3D] · [テキスト] · [2D カメラ] に加え、PRO/EX では、[ベクター] · [フキダシ] · [コマ枠] · [グラデーション] · [べた塗り] · [定規] · [集中線・流線] から選択できます。

③ フォルダーを選択

オンにすると、[オブジェクト] サブツールでキャンバスをタップやドラッグしたときに、選択したレイヤーを含むレイヤーフォルダーを選択できます。レイヤーフォルダーが複数階層になっている場合は、一番上の階層のレイヤーフォルダーが選択されます。レイヤーフォルダーに格納されていないレイヤーの場合は、レイヤーが選択されます。

④ 常に枠を表示

オンにすると、[オブジェクト] サブツールで選択しているレイヤーの描画部分の外周にガイド枠が表示されます。複数のレイヤーやレイヤーフォルダーを選択している場合は、選択しているレイヤー全体の外周にガイド線が表示されます。

ベクターレイヤーの場合、ガイド枠とハンドルが表示されます。

⑤ 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選択できます。

[新規選択] は、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] は、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] は、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。

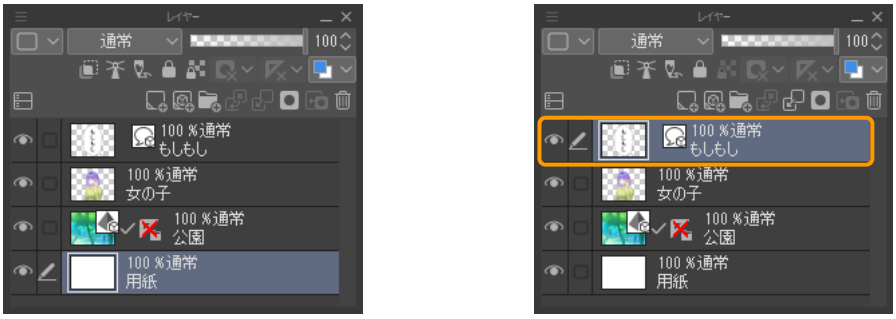
[選択状態の切り替え] は、タップするごとにオブジェクトや制御点の選択状態を切り替えられます。選択されていないものをタップしたときは [追加選択] と同じ動作、従来の選択内容をタップした場合は [部分解除] と同じ動作になります。

透明箇所の操作

[透明箇所の操作] のプルダウンメニューから、選択できる項目です。

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タップすると、タップした位置に描画されている、ほかのレイヤーのオブジェクトを選択できます。



ドラッグによるオブジェクト操作

透明箇所をドラッグしたときの操作を設定できます。

3D レイヤーの操作	カメラの移動など、3D 素材の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場合、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】

オンにすると、透明部分をドラッグしたときの動作を設定できます。[レイヤー] · [レイヤー内オブジェクト] · [制御点] のいずれかを選択できます。[レイヤー] は、『レイヤー選択サブツール』と同様の操作を行えます。

ベクターレイヤーやフキダシレイヤーなどをドラッグして選択すると、次の図のように [レイヤー内オブジェクト] または [制御点] を選択できます。

レイヤー内オブジェクト

制御点

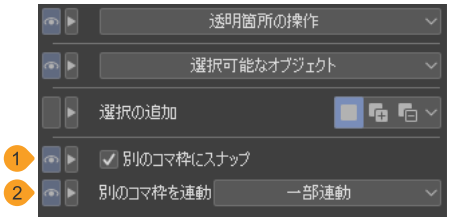
メモ [透明箇所の操作] の [別のレイヤーへの選択切り替え] をオフにしている場合は、[レイヤー内オブジェクト] や [制御点] を選択しても、ドラッグしたときに、オブジェクトや制御点を選択できません。

変形枠内のドラッグによる移動

レイヤー上に変形を行うためのガイド線が表示されている場合に、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	『画像を変形する』の方法で、レイヤーにガイド線が表示されている場合は、ガイド線の内側をドラッグすると、ガイド線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 カメラフォルダートラック』の方法で操作中に、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。

コマ枠フォルダー選択時【PRO/EX】

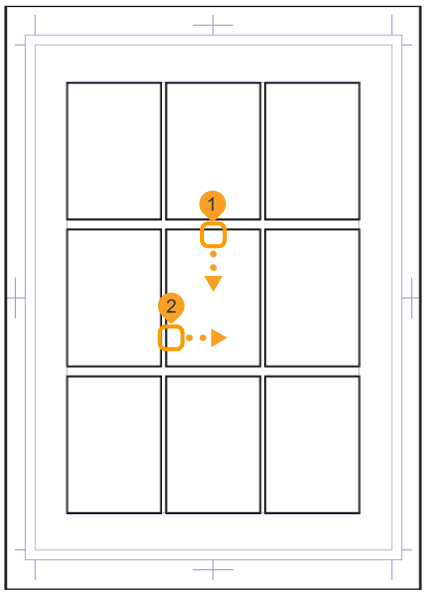


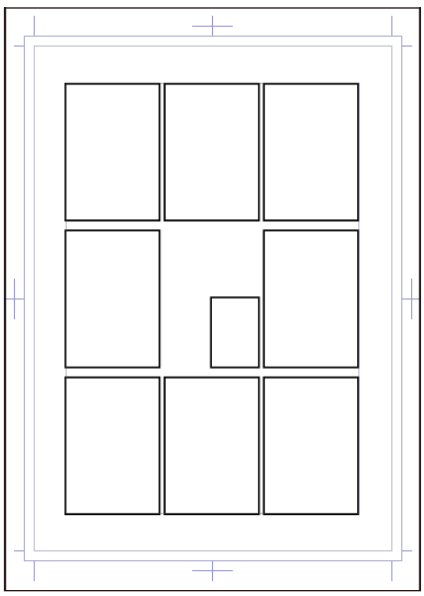
① **別のコマ枠にスナップ**
オンにすると、コマ枠の制御点や辺を移動するときに、別のコマ枠の辺やその延長線上にスナップします。

② 別のコマ枠を連動【PRO/EX】

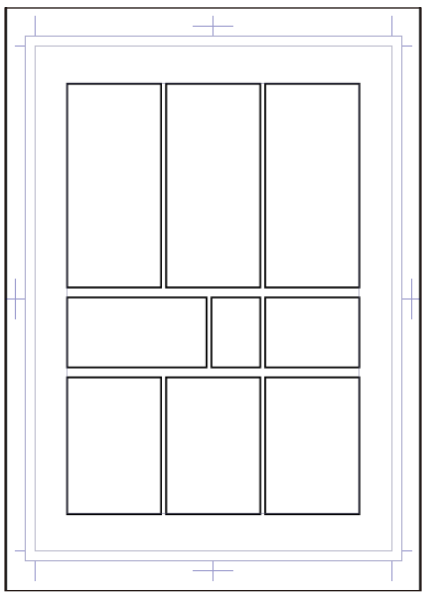
コマ枠の辺や制御点の移動方法を [連動しない] · [一部連動] · [連動する] から選択できます。

連動しない	選択した辺や制御点だけが移動します。ほか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は、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。
連動する	コマ枠の辺や制御点を移動するときに、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は、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は、上下のコマ枠も連動します。

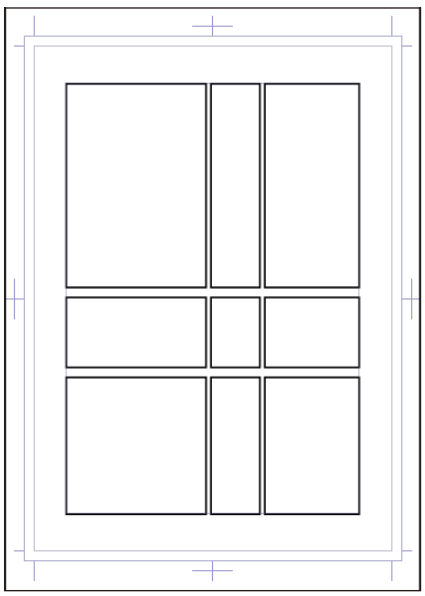




連動しない



一部連動

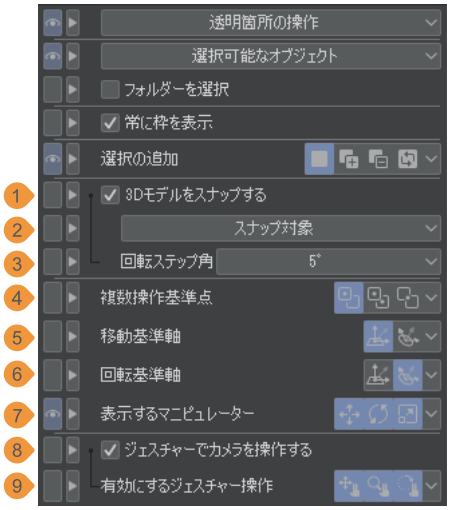


連動する

メモ 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『レイヤー・コマ』の [左右の間隔] と [上下の間隔] の数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。

3D レイヤー選択時

[オブジェクト] サブツールで 3D レイヤーを選択し、ルートマニピュレータを使用した操作を設定できます。



① **3D モデルをスナップする**

『3D モデルをスナップする』を参照してください。

② **スナップ対象**

『3D モデルをスナップする』を参照してください。

③ **回転ステップ角**

[回転ステップ角] で設定した角度刻みに、マニピュレータで 3D 素材を回転できます。

④ **複数操作基準点**

『複数操作基準点を設定する』を参照してください。

⑤ **移動基準軸**

『移動基準軸を設定する』を参照してください。

⑥ **回転基準軸**

『回転基準軸を設定する』を参照してください。

⑦ **表示するマニピュレーター**

『マニピュレーターの表示切り替え』を参照してください。

⑧ **ジェスチャーでカメラを操作する【Windows/ タブレット】**

オンにすると、タッチジェスチャーで 3D 空間のカメラを操作できます。詳しくは『タッチジェスチャーを使う【Windows/ タブレット】』を参照してください。

⑨ **有効にするジェスチャー操作**

『タッチジェスチャーを使う【Windows/ タブレット】』を参照してください。

テキストツール使用時

[テキスト] ツールを使用すると、ドラッグ時の操作方法やテキストの選択方法を設定できます。

① ドラッグ

[テキスト] ツールを使用してドラッグしたときの操作を設定できます。

テキストボックス作成	ドラッグと同時にテキストフレームを作成できます。『テキストフレームを作成する』を参照してください。
テキスト選択	ドラッグした範囲内のテキストを選択できます。複数のテキストを囲むようにドラッグすると、囲んだテキストをまとめて選択できます。
なし	[テキスト] ツールのドラッグ操作を無効にします。

② 選択の追加

すでにテキストを選択しているときに、別のテキストを選択した場合の動作を選択できます。

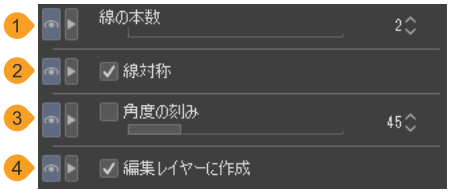
[新規選択] は、選択中のテキストを解除して、新規にテキストを選択できます。[追加選択] は、現在選択中のテキストに、別のテキストを追加選択できます。[選択状態の切り替え] は、タップするごとにテキストの選択状態を切り替えられます。

た行

CLIP STUDIO PAINT の [サブツール詳細] パレットのカテゴリ『対称定規作成【PRO/EX】』、『タイムライン編集』、『タイリング』、『単位曲線』、『ツールプロパティ』、『テキスト』、『テクスチャ詳細』、『デッサン人形』、『天球』、『等高線塗り』、『頭部モデル』、『特殊定規【PRO/EX】』、『ドットペン』の機能を紹介します。

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できます。

② **線対称**

オンにすると、線対称の定規を作成できます。オフにすると、回転対称の定規を作成できます。ただし、[線の本数] を奇数に設定している場合は、線対称の定規にできません。

③ **角度の刻み**

オンにすると、定規を指定した角度刻みに作成できます。

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を作成できます。オフにすると、定規の作成と同時にラスターレイヤーが新規作成されます。

タイムライン編集

各設定項目については『タイムライン編集サブツール』を参照してください。

タイリング

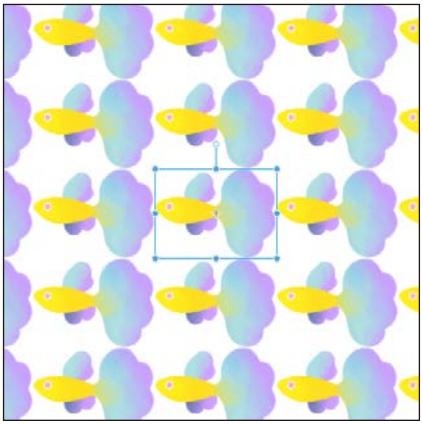
[オブジェクト] サブツールで、画像素材レイヤーや『ファイルオブジェクトレイヤー【PRO/EX】』を選択しているときに、配置方法を設定できます。

メモ **ベクター画像レイヤーを選択している場合は、[タイリング] の設定は行えません。**

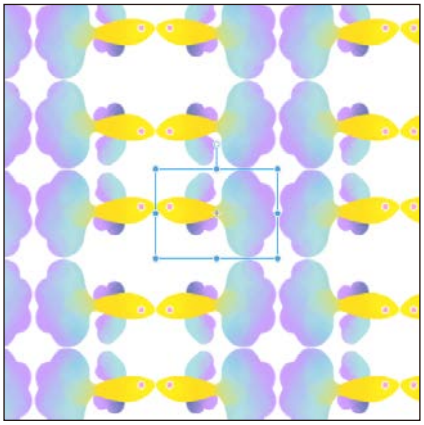
① **タイリング**

オンにすると、画像を繰り返し並べることができます。繰り返し方法を [繰り返し] · [折り返し] · [裏返し] から選択できます。

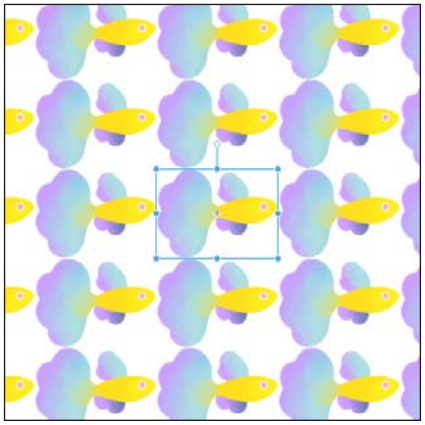
[折り返し] は、交互に向きを変えながら並べます。[裏返し] は、画像を左右反転して並べます。[タイリング方向] が [上下のみ] の場合は上下反転して並べます。



繰り返し



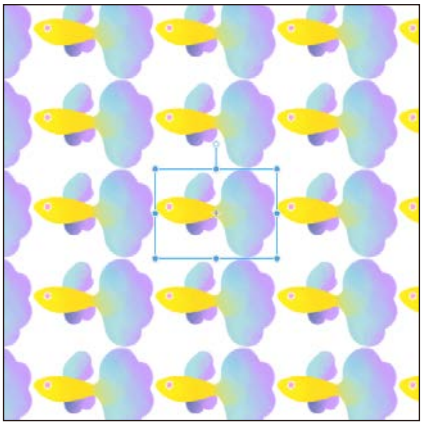
折り返し



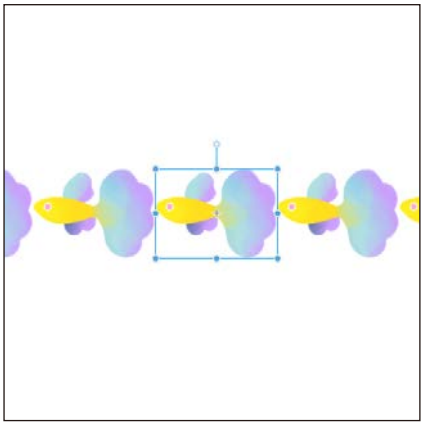
裏返し

② **タイリング方向**

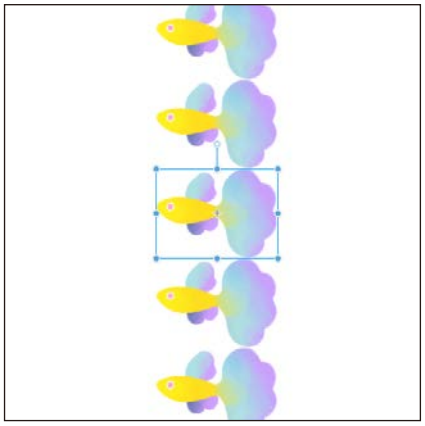
画像を並べる方向を、[上下左右] · [上下のみ] · [左右のみ] から選択できます。



上下左右



左右のみ



上下のみ

単位曲線

『直線サブツール』や『曲線サブツール』を選択したときに、線の描画方法などを設定できます。

① **曲線**

曲線の描画方法を [直線] · [2 次ベジェ] · [3 次ベジェ] から選択できます。

[直線] の描画方法は『直線サブツール』、[2 次ベジェ] の描画方法は『曲線サブツール』、[3 次ベジェ] の描画方法は『3 次ベジェ』を参照してください。

② **角度の刻み**

オンにすると、設定した角度刻みで線を引けます。スライダーで線の角度の最小単位を設定できます。

ツールプロパティ

[テキスト] ツールの使用時に表示されます。[設定対象] から [ツールプロパティ] パレットや [サブツール詳細] パレットの設定を反映する対象を選択できます。

[新規のみ] を選択すると、新規入力するテキストに対して設定を行えます。[選択中] を選択すると、[テキスト] ツールで選択中のテキストに対して設定を行えます。

テキスト

[テキスト] ツールの選択時や、[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ときに、文字方向やアンチエイリアスなどを設定できます。

① 文字方向

テキストの方向を [縦書き] と [横書き] から選択できます。

② アンチエイリアス

テキストのアンチエイリアスを、[オン] と [オフ] から選択できます。

さらに、PRO/EX で [テキスト] ツールを選択している場合は、[キャンバス設定] を選択できます。[キャンバス設定] は、キャンバスの [基本表現色] の設定に合わせて、アンチエイリアスが設定されます。[基本表現色] については『レイヤーの表現色と描画色』を参照してください。

③ 自動縦中横

縦書き入力のときに、半角文字を横書きで表示できます。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] から選択できます。

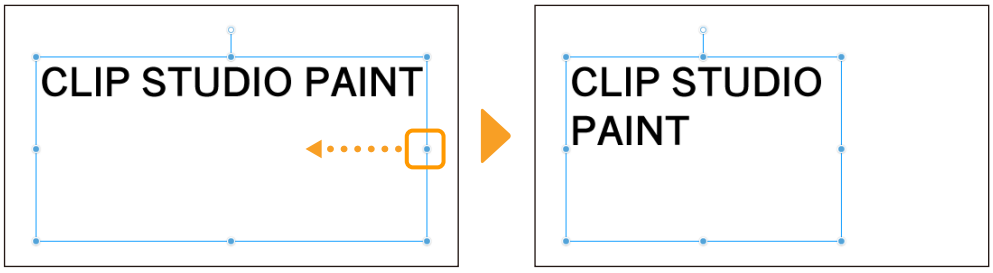
たとえば、[2 文字] で設定した場合は、半角 2 文字が横書きで表示されます。3 文字以上の半角文字を入力した場合は、縦書きで表示されます。

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、フレーム内に収まるように、テキストを折り返して表示できます。



[フレームで折り返す] をオンにすると、フレームの動作が変わります。ハンドルをドラッグしてフレームを大きくしても、フォントサイズが変更されません。また、テキストの文字数が多い場合は、フレームからはみだしたテキストが表示されません。ハンドルをドラッグしてフレームを大きくすると、隠れているテキストが表示されます。

⑥ フレーム揃え

フレーム内で、テキストを揃える位置を設定できます。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

設定方法については『テキストにフチを付ける【PRO/EX】』を参照してください。

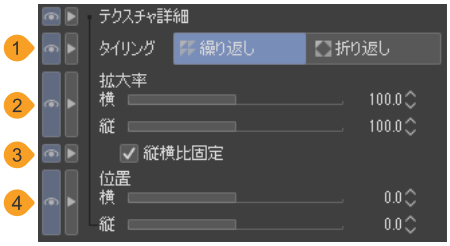
⑧ **フチの色**
カラー表示部をタップすると、『色の設定ダイアログ』からフチの色を選択できます。

⑨ **背景色**
オンにすると、フレームに背景色を表示できます。カラー表示部をタップすると、『色の設定ダイアログ』から背景色を選択できます。

⑩ **不透明度**
テキストフレームの背景色の不透明度を設定できます。

テクスチャ詳細

[オブジェクト] サブツールで 3D プリミティブを選択したときに、3D プリミティブのテクスチャの位置や大きさを設定できます。



① **タイリング**
テクスチャの繰り返し方法を、[繰り返し] と [折り返し] から選択できます。[繰り返し] は、同じ方向にテクスチャを並べます。[折り返し] は、テクスチャを反転して並べます。

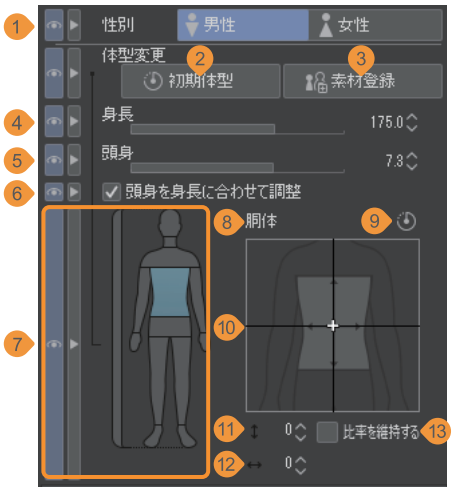
② **拡大率**
テクスチャの拡大率を、元画像に対する割合（%）で指定できます。[横] と [縦] の割合を、それぞれ設定できます。

③ **縦横比固定**
オンにすると、テクスチャの縦横比率を維持したまま、拡大・縮小を行えます。

④ **位置**
テクスチャの位置を、[横] と [縦] それぞれスライダーで設定できます。

デッサン人形

[オブジェクト] サブツールで 3D デッサン人形を選択したときに、3D デッサン人形の体型を設定できます。



① **性別**
3D デッサン人形の性別を変更できます。『3D デッサン人形の性別を変更する』を参照してください。

② **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。

③ **素材登録【PRO/EX】**
3D デッサン人形で設定した体型を、[素材] パレットに登録できます。

④ **身長**
3D デッサン人形の身長を設定できます。

⑤ **頭身**
3D デッサン人形の頭身を設定できます。

⑥ **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。

⑦ **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。なお、[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。

[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] をタップすると、[部位選択] がポップアップ表示されます。

⑧ **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。

⑨ **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。

なお、[身長] や [頭身] の設定は、初期状態に戻せません。

⑩ **2D スライダー**
『3D デッサン人形の体型を変更する』を参照してください。

⑪ **上下**
2D スライダーの縦方向の数値が表示されます。数値をタップすると、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 **左右**
2D スライダーの横方向の数値が表示されます。数値をタップすると、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。

⑬ **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幅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。

天球

[オブジェクト] サブツールで 3D レイヤーを選択しているときに、天球素材の設定を行えます。

① **ファイル**
『天球画像を読み込む』を参照してください。

② **素材**
[テクスチャを設定する] ダイアログが表示され、[素材] パレットに登録されている天球素材を読み込めます。[テクスチャを設定する] ダイアログについては『素材を追加するダイアログ』を参照してください。

③ **再読み込み**
ほかのファイルを読み込んだ場合、天球に設定している画像のファイルパスを参照して再読み込みを実行します。

④ **削除**
3D レイヤーから天球のテクスチャを削除できます。

⑤ **テクスチャ**
現在使用している天球のテクスチャのサムネイルです。サムネイルをタップすると、ファイルを開くダイアログが表示され、別のファイルを天球として読み込めます。

⑥ **魚眼パース**
『天球素材の表示を調整する』を参照してください。

⑦ **書き出し**
『天球に設定されている画像を書き出す』を参照してください。

⑧ **天球用パノラマ書き出し**
『3D レイヤーを展開図として書き出す』を参照してください。

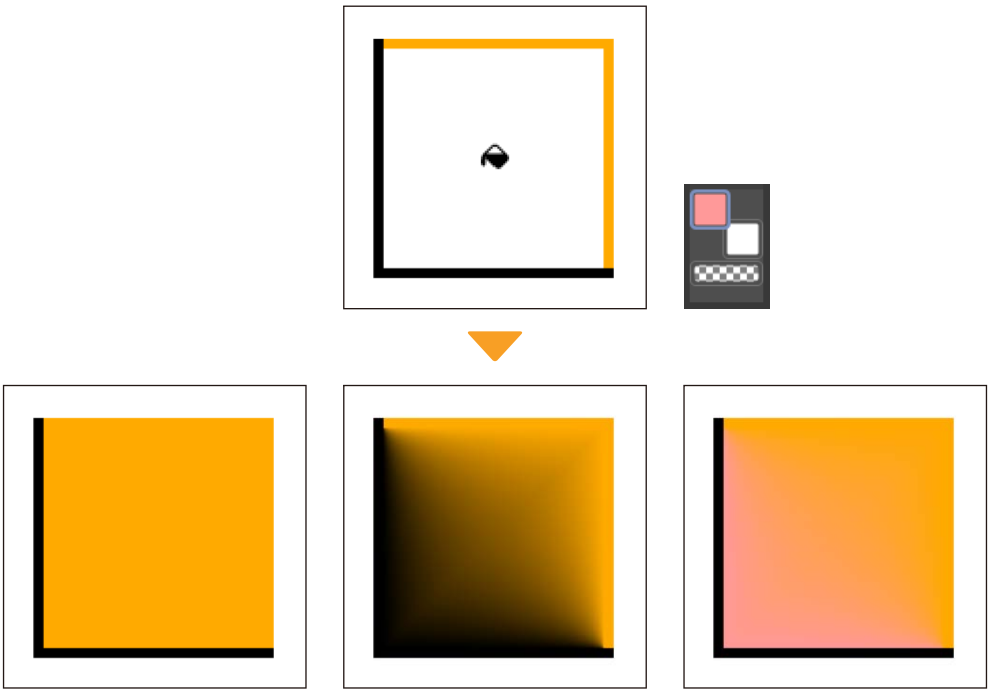
⑨ **素材登録**
『天球を素材登録する【PRO/EX】』を参照してください。

等高線塗り

[等高線塗り] サブツールの選択時に、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

塗りを実行するときに、参照先のレイヤーの黒色の処理を選択できます。

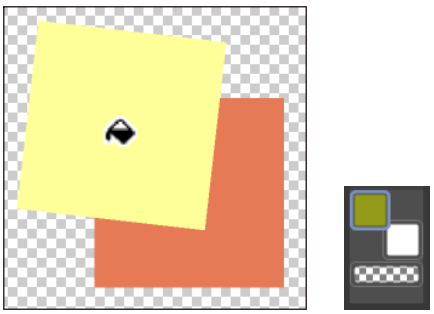


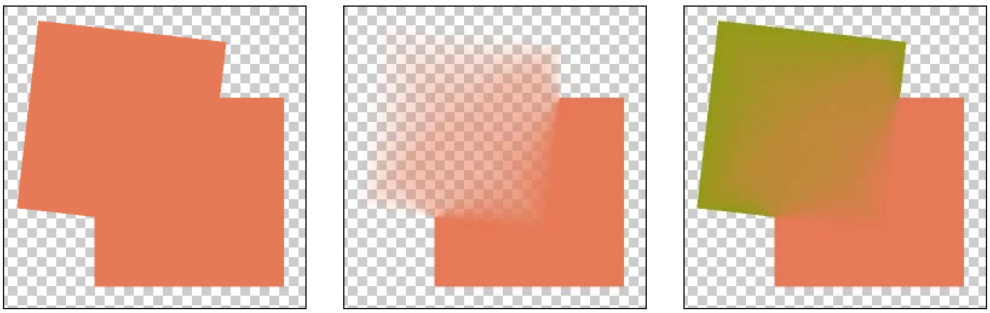
黒を対象にしない　**黒を対象にする**　**黒を描画色で置き換える**

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できます。
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。黒い線に近付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等高線塗りを実行する場合、その周囲に存在する透明な部分の処理を設定できます。なお、複数のレイヤーを参照している場合は、等高線塗りを実行するレイヤーに何も描かれていないと、透明色とみなします。





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、描画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できます。
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。透明部分に近づくほど描画色に近くなります。

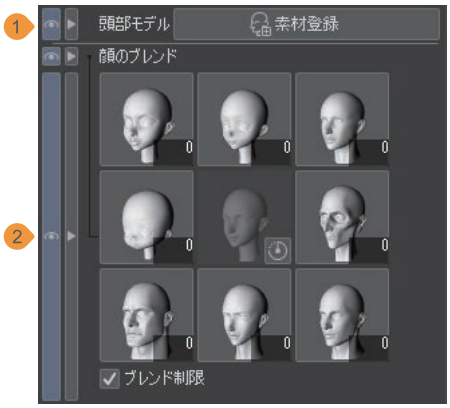
③ 混合率設定

右端のボタンをタップすると、[混合率設定] のポップアップが表示され、グラデーションの濃度変化を設定できます。

グラフを調整するには、グラフ上をタップしてポイントを追加します。ポイントをドラッグするとグラフの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。調整した結果は、グラフの下にプレビュー表示されます。

頭部モデル

[オブジェクト] サブツールで 3D 頭部モデルを選択したときに、3D 頭部モデルの顔の種類を設定したり、素材登録したりできます。

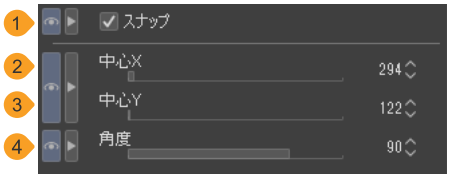


① **素材登録【PRO/EX】**
3D 頭部モデルを素材として登録できます。

② **顔のブレンド**
『顔のブレンド』を参照してください。

特殊定規【PRO/EX】

[オブジェクト] サブツールで、特殊定規と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、[ペン] ツールなどの描画ツールが、選択した定規にスナップするようになります。

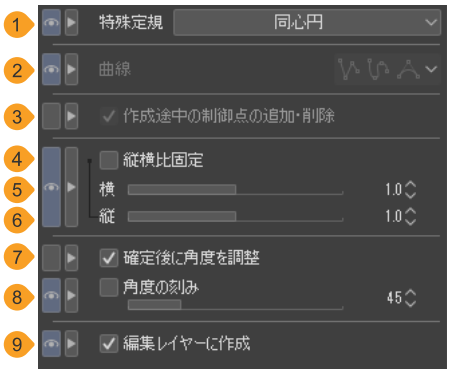
② **中心 X**
キャンバスの左端から横方向に、定規の中心位置を設定できます。設定できる定規は、放射線定規・放射曲線定規・同心円定規・対称定規・縦方向のガイド線です。

③ **中心 Y**
キャンバスの上端から縦方向に、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・対称定規・横方向のガイド線です。

④ **角度**
定規の角度を設定できます。設定できる定規は、平行線定規・同心円定規・対称定規です。多重曲線定規の場合は、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] サブツールと [ガイド] サブツールの選択時に、特殊定規の種類や作成方法を設定できます。



① 特殊定規

作成する定規の種類を選択できます。『平行線』・『平行曲線』・『多重曲線』・『放射線』・『放射曲線』・『同心円』のほか、[ガイド] を選択できます。[ガイド] については『ガイドサブツール』を参照してください。

② 曲線

作成する定規の曲線の描画方法を設定できます。[直線]・『スプライン』・『2 次ベジェ』から選択できます。[直線] の描画方法は『折れ線サブツール』を参照してください。

[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。

③ 作成途中の制御点の追加・削除

オンにすると、曲線を描画する定規の作成時に、制御点（通過点）の追加や削除を行えるようになります。制御点をタップすると、線から制御点が削除されます。描画中の線をタップすると、制御点が追加されます。

[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。

④ 縦横比固定

オンにすると、同心円定規の作成時に、指定した値で縦横比を固定できます。

⑤ 横

[縦横比固定] をオンにした場合、同心円定規の横比率をスライダーや数値で設定できます。

⑥ 縦

[縦横比固定] をオンにした場合、同心円定規の縦比率をスライダーや数値で設定できます。

⑦ 確定後に角度を調整

オンにすると、ドラッグして同心円定規を描画したあとに、再度ドラッグすると、同心円定規の角度を調整できます。タップすると、同心円定規の角度が確定します。

マウスで操作する場合は、同心円定規を描画したあとに、マウスのボタンを押さずにマウスを動かすと、同心円定規の角度を調整できます。タップすると、同心円定規の角度が確定します。

⑧ 角度の刻み

定規の作成や回転時に、設定した角度刻みで操作を行えます。

同心円定規の作成時に [確定後に角度を調整] をオンにした場合は、[角度の刻み] で設定した角度刻みに回転できます。

また、特殊定規を描画するときに、設定した角度刻みにペンやマウスを移動できます。ただし、[特殊定規] で [放射線] と [ガイド] を選択した場合を除きます。

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を作成できます。オフにすると、定規の作成と同時にラスターレイヤーが新規作成されます。

メモ

[特殊定規] で [ガイド] を選択した場合は、すでに「ガイド」という名称のレイヤーがある場合、そのレイヤーにガイドが作成されます。

ドットペン

『ドットペンサブツール』を選択したときの、ブラシ濃度を設定できます。

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] をタップすると、筆圧やストロークの速度をブラシの濃淡に反映できます。[影響元] については『影響元の設定』を参照してください。

② **速度値の環境補正**

[ブラシ濃度] 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。

な行

CLIP STUDIO PAINT の [サブツール詳細] パレットのカテゴリ『塗りつぶし』の機能を紹介します。

塗りつぶし

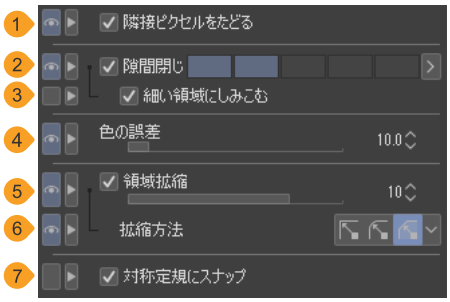
[塗りつぶし] カテゴリは選択しているツールやレイヤーにより、設定できる項目が異なります。

- 『塗りつぶしツールと自動選択ツール使用時』
- 『グラデーションレイヤー選択時【PRO/EX】』([オブジェクト] サブツール使用)
- 『べた塗りレイヤー選択時【PRO/EX】』([オブジェクト] サブツール使用)

塗りつぶしツールと自動選択ツール使用時

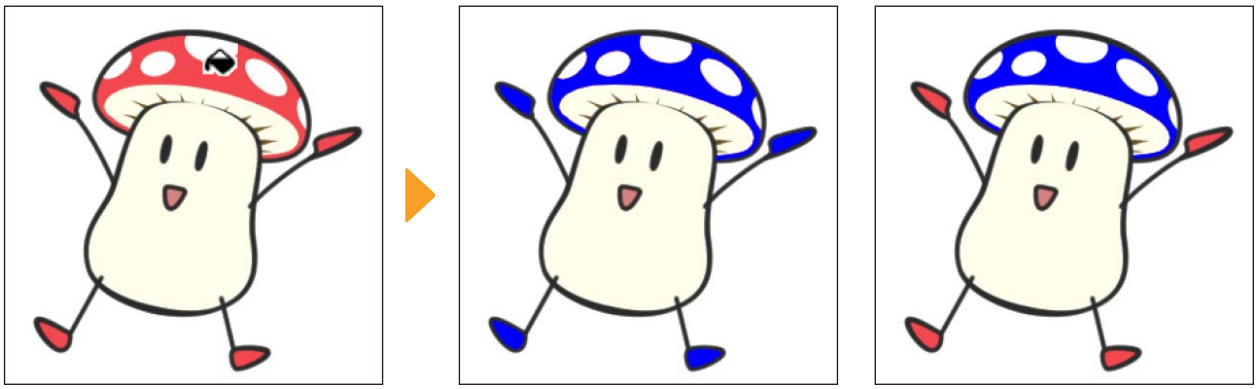
[塗りつぶし] ツールで塗りつぶす範囲や、[自動選択] ツールで選択範囲を作成するときの境界部分を詳細に設定できます。

[塗りつぶし] ツールと [自動選択] ツールの [塗りつぶし] カテゴリは同様の機能ですが、ツールにより出力結果が異なります。ここでは、塗りつぶす場合を例に、各項目を説明します。



① **隣接ピクセルをたどる**

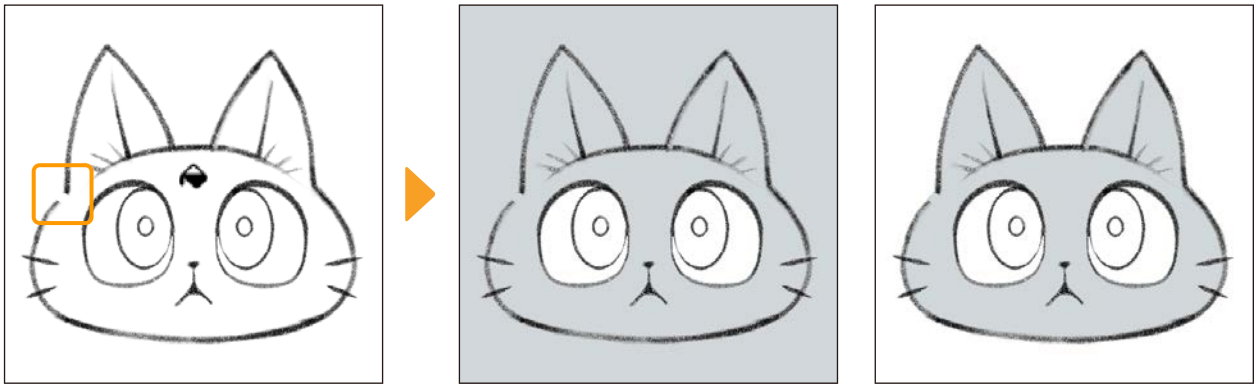
オンにすると、タップした位置と同じ色をたどって塗りつぶします。オフにすると、キャンバス内の同じ色をすべて塗りつぶします。



オフ　　オン

② **隙間閉じ**

オンにすると、塗りつぶしたい領域に隙間がある場合、隙間部分で塗り止まるように塗りつぶせます。インジケーターで、隙間として認識する大きさを指定できます。



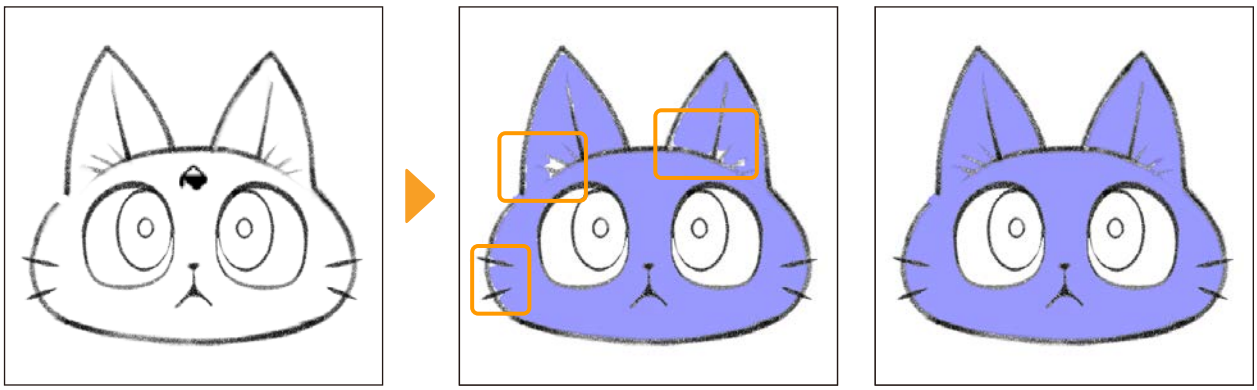
オフ　　オン

環境によっては、[隙間閉じ] の大きさを大きめに設定すると、塗りつぶしや選択範囲の作成に時間がかかる場合があります。

③ **細い領域にしみこむ**

[隙間閉じ] をオンにすると、線同士が隣接しているような部分も隙間として認識され、塗り残しが発生する場合があります。[細い領域にしみこむ] をオンにすると、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塗りつぶします。

[隙間閉じ] をオンにすると、設定できます。



オフ　　オン

④ **色の誤差**

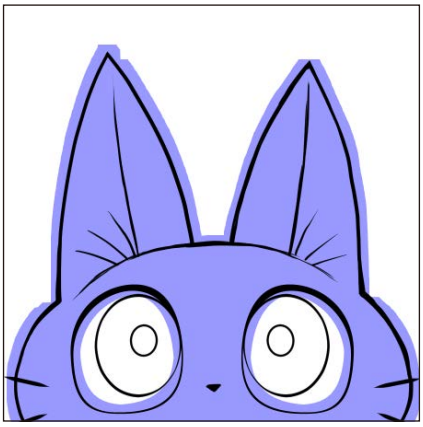
塗りつぶす色の許容誤差を設定できます。数値が大きいほど、タップした位置の色とは違う色の領域も塗りつぶしの対象に含めます。

⑤ **領域拡縮**

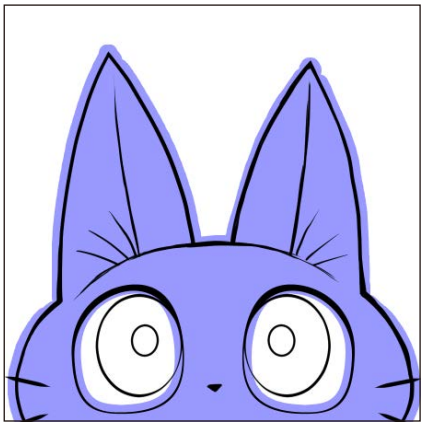
オンにすると、スライダーで指定したピクセル分だけ、本来の領域よりも拡大または縮小して塗りつぶせます。

⑥ 拡縮方法

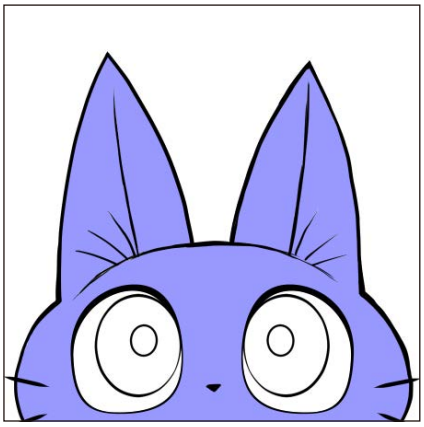
[領域拡縮] をオンにして拡縮された領域の角の処理を、[四角く拡張] · [丸く拡張] · [最も濃いピクセルまで拡張] から設定できます。



四角く拡張



丸く拡張



最も濃いピクセルまで拡張

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、その部分までを塗りつぶします。

⑦ 対称定規にスナップ【PRO/EX】

オンにすると、[塗りつぶし] ツールを実行したときに、対称定規にスナップして塗りつぶせます。[自動選択] ツールの場合は、対称定規にスナップした選択範囲を作成できます。

グラデーションレイヤー選択時【PRO/EX】

[オブジェクト] サブツールでグラデーションレイヤーを選択すると、次の項目を設定できます。

① 塗りつぶし設定

レイヤーを塗りつぶす方法を [グラデーション] と [べた塗り] から選択できます。ここで選択した項目により、レイヤーの種類と設定項目が切り替わります。[べた塗り] を選択した場合はべた塗りレイヤーに切り替わります。設定項目については『べた塗りレイヤー選択時【PRO/EX】』を参照してください。

② カラーバー

設定したグラデーションのプレビューです。カラーバーをタップすると、『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を行えます。詳しくは『グラデーション』を参照してください。

③ **反転**
タップすると、グラデーションの階調を反転できます。

④ **詳細設定**
タップすると、『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。

⑤ **形状**
グラデーションの形状を [直線] · [円] · [楕円] から選択できます。詳しくは『グラデーション』を参照してください。

⑥ **サイズ**
グラデーションの幅を設定できます。

⑦ **角度**
[形状] で [直線] か [楕円] を選択している場合、グラデーションの角度を設定できます。

⑧ **厚さ**
[形状] で [楕円] を選択している場合、グラデーションの厚さを設定できます。

⑨ **端の処理**
ドラッグしてグラデーションを作成したときに、ドラッグした範囲外の描画方法を設定できます。詳しくは『グラデーション』を参照してください。

⑩ **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なめらかになります。

べた塗りレイヤー選択時【PRO/EX】

[オブジェクト] サブツールでべた塗りレイヤーを選択すると、次の項目を設定できます。

① **塗りつぶし設定**
レイヤーを塗りつぶす方法を [グラデーション] と [べた塗り] から選択できます。ここで選択した項目により、レイヤーの種類と設定項目が切り替わります。[グラデーション] を選択した場合はグラデーションレイヤーに切り替わります。設定項目については『グラデーションレイヤー選択時【PRO/EX】』を参照してください。

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できます。カラー表示部をタップすると、『色の設定ダイアログ』を表示して色を設定できます。また、カラー系パレットから色を選択しても、色を変更できます。

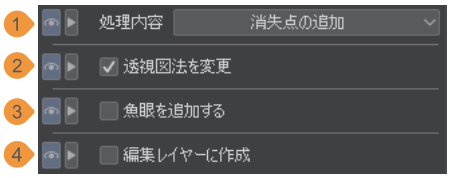
は行

CLIP STUDIO PAINT の [サブツール詳細] パレットのカテゴリ『パース定規【PRO/EX】』、『パーツ操作』、『配置』、『はみ出し防止』、『描画位置【PRO/EX】』、『描画間隔【PRO/EX】』、『フォグ』、『フォント』、『フキダシ【PRO/EX】』、『フキダシ作成【PRO/EX】』、『フキダシしっぽ【PRO/EX】』、『ブラシ形状』、『ブラシ先端』、『ブラシサイズ』、『プリミティブ』、『閉領域フィル』、『ベクター【PRO/EX】』、『変形設定』、『編集設定』、『ポーズ』、『補正』の機能を紹介します。

パース定規【PRO/EX】

『パース定規サブツール』でパース定規を作成するときに、作成方法を設定できます。

[オブジェクト] サブツールでパース定規を選択して編集する場合は、『オブジェクトサブツール使用時』を参照してください。



① 処理内容

[パース定規] サブツールの編集方法を選択できます。

消失点の追加	パース定規に消失点を追加できます。詳しくは『パース定規サブツール』や『消失点を追加する』を参照してください。 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。
消失点の削除	パース定規から消失点を削除できます。詳しくは『消失点を削除する』を参照してください。
ガイドの追加	パース定規にガイド線を追加できます。詳しくは『ガイド線を追加する』を参照してください。
ガイドの削除	パース定規からガイド線を削除できます。詳しくは『ガイド線を削除する』を参照してください。
消失点の固定	パース定規の消失点を固定できます。詳しくは『消失点を固定する』を参照してください。
無限遠にする	パース定規の消失点を無限遠にできます。詳しくは『無限遠にする』を参照してください。

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、パース定規を作成したときに、消失点の追加と同時に透視図法を変更できます。たとえば、2 点透視のパース定規を 3 点透視のパース定規に変更できます。詳しくは『消失点を追加する』を参照してください。

③ 魚眼を追加する

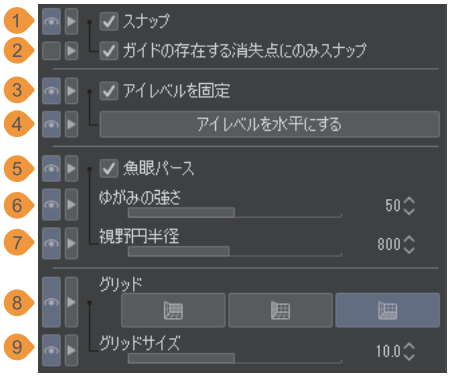
オンにすると、魚眼パース定規を作成できます。詳しくは『魚眼パース定規の作成』を参照してください。

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パース定規を作成できます。オフにすると、定規の作成と同時にラスターレイヤーが新規作成されます。

オブジェクトサブツール使用時

[オブジェクト] サブツールでパース定規を選択している場合、定規のスナップ方法や表示方法を設定できます。



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、ほかの特殊定規のスナップが無効になります。同様の操作は『スナップする特殊定規の切り替え』でも行えます。

② ガイドの存在する消失点のみスナップ

オンにすると、ガイド線が存在しない消失点や魚眼パースのレンズ中心に対して、スナップしないようになります。

③ 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。

④ アイレベルを水平にする

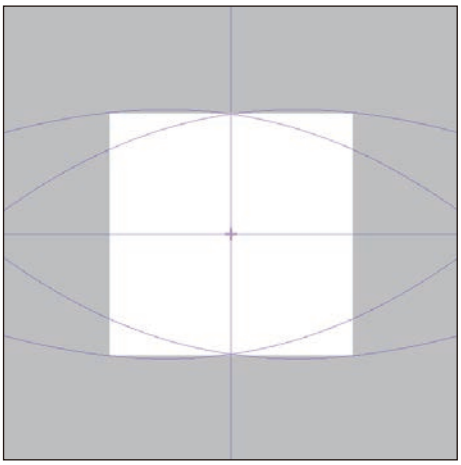
パース定規をタップすると、アイレベルを水平にできます。

⑤ 魚眼パース

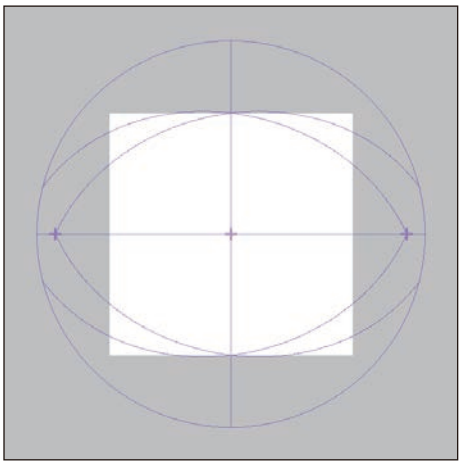
『魚眼パースに切り替える』を参照してください。

⑥ ゆがみの強さ

数値を大きくするほど、魚眼のゆがみが強くなります。[ゆがみの強さ] を「0」にすると、通常のパース定規と同じ表示になります。「1」以上にすると、パース定規がゆがみ、視野円（レンズ円）が表示されます。



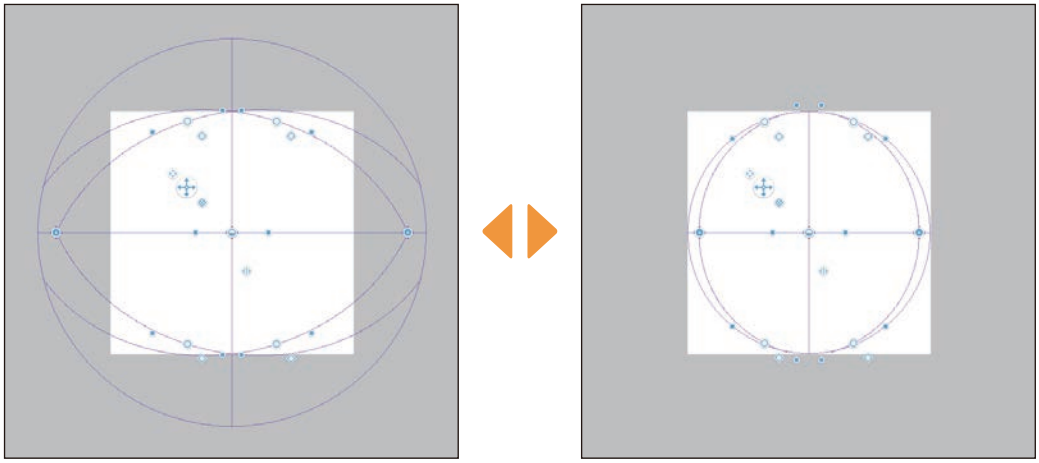
20



100

⑦ **視野円半径**

視野円および魚眼パース定規全体の大きさを変更できます。



消失点を選択した状態で、[ゆがみの強さ] と [視野円半径] を変更すると、選択中の消失点の位置を維持したまま、魚眼のゆがみや視野円の大きさが変わります。

⑧ **グリッド**

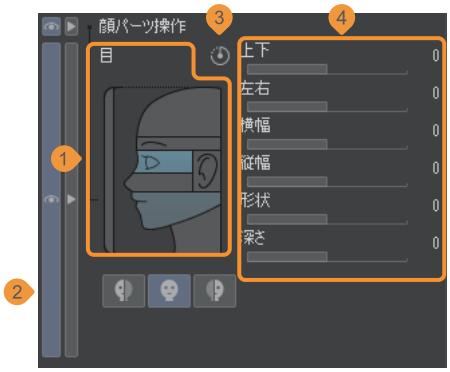
消失点から等間隔なグリッド（補助線）を表示できます。詳しくは『グリッドを表示する』を参照してください。

⑨ **グリッドサイズ**

グリッドの格子のサイズ（間隔）を指定できます。詳しくは『グリッドを表示する』を参照してください。

パーツ操作

3D 頭部モデルを顔のパーツごとに調整したり、首の傾きを設定したりできます。設定方法については『パーツごとに調整する【PRO/EX】』を参照してください。



① **顔パーツ選択画像**

調整したい項目を、[頭] · [まゆ] · [目] · [鼻] · [口] · [耳] · [首] · [顔の向き] から選択できます。

② **適用範囲**

顔パーツ選択画像から、目や耳など左右にあるパーツを選択したときに、設定を適用する範囲を [左] · [対称] · [右] から選択できます。

③ **リセット**

顔パーツ選択画像で選択しているパーツの設定を、すべて「0」にします。

④ **スライダー**

顔パーツ選択画像で選択した項目に応じて、設定できる項目が異なります。

配置

[オブジェクト] サブツールで 3D レイヤーや 3D 素材を選択すると、オブジェクトリストで選択した項目に応じた設定を行えます。カメラや光源のほか、3D 素材のオブジェクトスケールなどを設定できます。

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。そのほか、カメラ・平行光・環境光などの項目が表示されます。オブジェクトリストから選択した項目に応じて、[配置] で設定できる項目が切り替わります。そのほかのオブジェクトリストの操作については『オブジェクトリスト【PRO/EX】』カテゴリと同様です。

② **複製**

3D 素材を選択して [複製] をタップすると、3D 素材を複製できます。[カメラ] を選択して [複製] をタップすると、カメラの設定を複数作成し、3D レイヤーに複数のカメラアングルを保存できるようになります。詳しくは『カメラアングルの複製と保存』を参照してください。なお、[天球] · [平行光] · [環境光] は複製できません。

③ **削除**

3D 素材を選択して [削除] をタップすると、3D 素材を削除できます。カメラの設定が複数ある場合は、[カメラ] を選択して [削除] をタップすると、カメラの設定を削除できます。なお、[平行光] · [環境光] は削除できません。

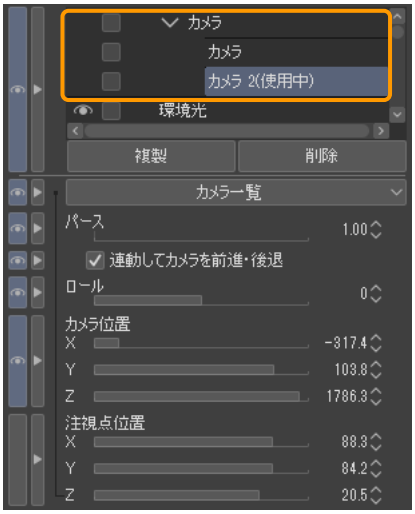
これ以降の項目は、オブジェクトリストで選択した項目により、切り替わります。

- 『カメラ選択時』
- 『環境光選択時』
- 『平行光選択時』
- 『3D デッサン人形と 3D キャラクター素材選択時』
- 『3D オブジェクト素材・3D プリミティブ・3D 頭部モデル選択時』
- 『天球選択時』

カメラ選択時

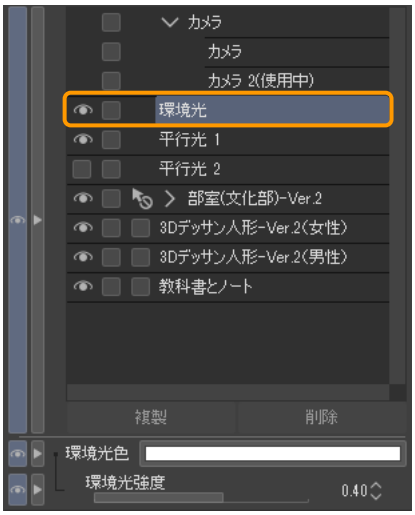
オブジェクトリストから [カメラ] を選択すると、オブジェクトリストのほかに [カメラー覧] からカメラの設定を選択できます。

[カメラー覧] から選択したカメラの設定を [配置] カテゴリで行えます。設定項目は [カメラ] と同様です。詳しくは『カメラ』カテゴリを参照してください。



環境光選択時

オブジェクトリストで [環境光] を選択した場合は、[環境光色] と [環境光強度] の設定を行えます。[環境光色] と [環境光強度] の設定については『光源』カテゴリを参照してください。



平行光選択時

オブジェクトリストで [平行光 1] と [平行光 2] を選択した場合は、[平行光の向き] · [平行光色] と [平行光強度] の設定を行えます。[平行光の向き] · [平行光色] と [平行光強度] の設定については『光源』カテゴリを参照してください。

[平行光] には [平行光 1] と [平行光 2] の 2 種類があります。いずれも設定方法は同じですが、[平行光 2] の設定は [光源] から行えません。オブジェクトリストから [平行光 2] を選択して、この画面で設定してください。

3D デッサン人形と 3D キャラクター素材選択時

オブジェクトリストで 3D デッサン人形と 3D キャラクター素材を選択した場合は、次の項目を設定できます。また、CLIP STUDIO 3D キャラクター形式（拡張子：cs3c）のファイルを読み込んで選択した場合も、同様の項目を設定できます。

① リセット

タップすると、[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。

② オブジェクトスケール

3D デッサン人形と 3D キャラクター素材のスケールを変更できます。

3D デッサン人形の [オブジェクトスケール] の数値を変更すると、『デッサン人形』カテゴリの [身長] の数値が [オブジェクトスケール] に合わせて変わります。なお、[身長] の数値を変更しても、[オブジェクトスケール] の数値は変わりません。

③ 接地

タップすると、3D デッサン人形と 3D キャラクター素材を、3D 空間の床面（ベース）に接地できます。

④ **位置**

3D デッサン人形と 3D キャラクター素材の位置を設定できます。[X]・[Y]・[Z] の各方向のスライダーを調整して、位置を指定できます。

⑤ **リセット**

タップすると、3D デッサン人形と 3D キャラクター素材に設定した回転を、リセットして初期状態に戻せます。

⑥ **全体回転**

3D デッサン人形と 3D キャラクター素材を回転できます。[X]・[Y]・[Z] の各方向のスライダーを調整して、回転する角度を指定できます。

⑦ **部分回転**

3D デッサン人形と 3D キャラクター素材の部位を選択している場合に設定できます。[X]・[Y]・[Z] の各方向のスライダーを調整して、部位を回転できます。

なお、『ポーズ』カテゴリの [関節角度制限] をオンにしている場合は、回転が制限される場合があります。

3D オブジェクト素材・3D プリミティブ・3D 頭部モデル選択時

オブジェクトリストで 3D オブジェクト素材・3D プリミティブ・3D 頭部モデルを選択した場合は、次の項目を設定できます。また、『3D ファイルを読み込む』の方法で読み込んだ、CLIP STUDIO 3D オブジェクト形式（拡張子：cs3o）や汎用形式の 3D ファイルも、同様の項目を設定できます。

① **リセット**

タップすると、[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。

② **オブジェクトスケール**

3D オブジェクト素材と 3D プリミティブのスケールを変更できます。[X]・[Y]・[Z] の各方向のスライダーを調整して、幅・高さ・奥行きのスケールを設定できます。

メモ

Ver.1.5 互換の 3D 小物素材を選択している場合は、[X]・[Y]・[Z] のスライダーは表示されず、スライダーが 1 つだけ表示されます。幅・高さ・奥行きの比率が固定された状態で、3D 素材のスケールを調整できます。

③ **比率固定**

オンにすると、[オブジェクトスケール] のスライダーを調整するときに、[X]・[Y]・[Z] の比率を固定できます。

④ **接地**

タップすると、3D オブジェクト素材と 3D プリミティブを、3D 空間の床面（ベース）に接地できます。ただし、3D オブジェクト素材のパーツを選択している場合は、[接地] を実行できません。

⑤ **位置**

3D オブジェクト素材と 3D プリミティブの位置を設定できます。[X]・[Y]・[Z] の各方向のスライダーを調整して、位置を指定できます。3D オブジェクト素材のパーツを選択している場合は、パーツの位置を設定できます。

⑥ **リセット**

タップすると、3D オブジェクト素材と 3D プリミティブに設定した回転を、リセットして初期状態に戻せます。ただし、3D オブジェクト素材のパーツを選択している場合は、[リセット] を実行できません。

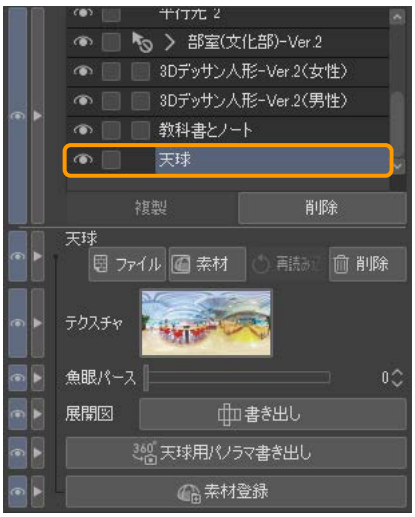
⑦ **回転・全体回転**

3D オブジェクト素材を選択している場合は [回転]、3D プリミティブを選択している場合は [全体回転] と表示されます。

3D オブジェクト素材と 3D プリミティブを回転できます。[X]・[Y]・[Z] の各方向のスライダーを調整して、回転する角度を指定できます。3D オブジェクト素材のパーツを選択している場合は、パーツを回転できます。

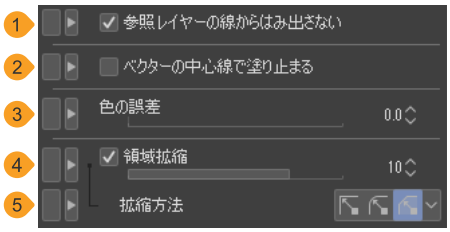
天球選択時

オブジェクトリストで [天球] を選択した場合は、天球に関する設定を行えます。各設定項目については『天球』カテゴリを参照してください。



はみ出し防止

[筆] ツールなどの描画ツールを使用するときに、参照レイヤーに描画した線からはみ出さないように設定できます。



① 参照レイヤーの線からはみ出さない

オンにすると、参照レイヤーに描画した線を参照して、はみ出さないように描画できます。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。『参照レイヤーに設定する』を参照してください。

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【PRO/EX】』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、違う色の領域も参照する対象に含めます。

④ 領域拡縮

オンにすると、スライダーで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できます。

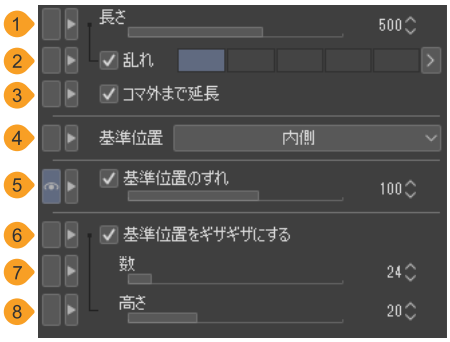
⑤ 拡縮方法

[領域拡縮] をオンにして拡縮された領域の角の処理を、[四角く拡張] · [丸く拡張] · [最も濃いピクセルまで拡張] から設定できます。各項目については『塗りつぶし』カテゴリを参照してください。

描画位置【PRO/EX】

[図形] ツールの [流線] グループや [集中線] グループ、[フキダシ] ツールの [フラッシュ] グループのサブツールで描画するときに、線の長さや描画する位置などを設定できます。

[オブジェクト] サブツールで集中線レイヤーや流線レイヤーを選択した場合も、同様の設定を行えます。



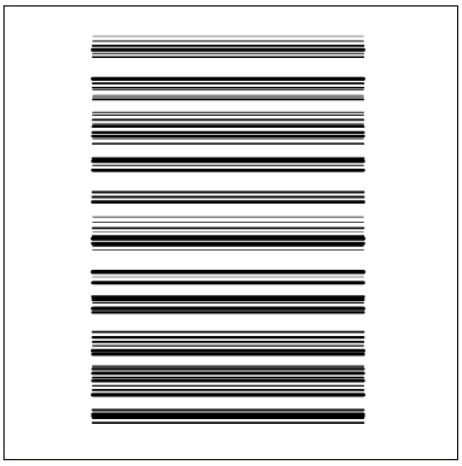
① 長さ

集中線や流線の長さを設定できます。

② 乱れ

オンにすると、線の長さ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。数値で入力する場合はパーセント単位で指定できます。

オン



オフ

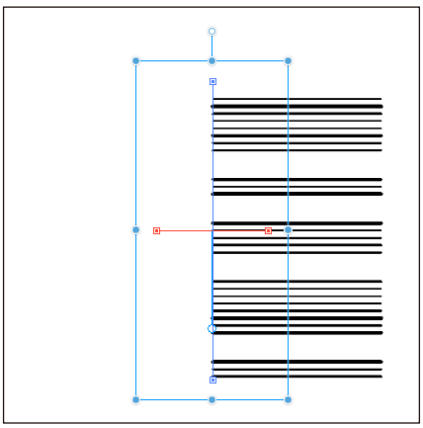
③ コマ外まで延長

オンにすると、線の端がコマの外に出るよう線を延長できます。コマ枠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。

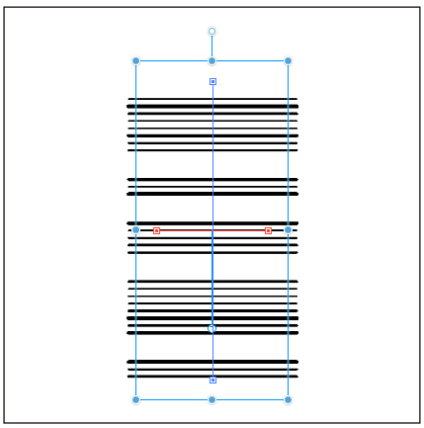
④ 基準位置

基準線に対して、線のどの位置を合わせるかを設定できます。

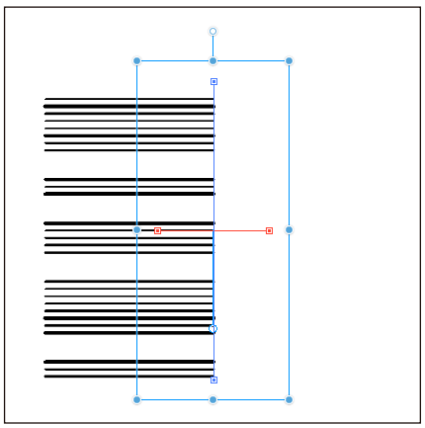
流線は、[始点] · [中点] · [終点] から選択できます。流線の基準線については『基準線・形状線』を参照してください。



始点

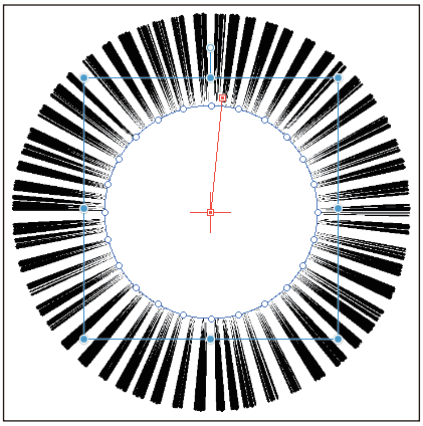


中点

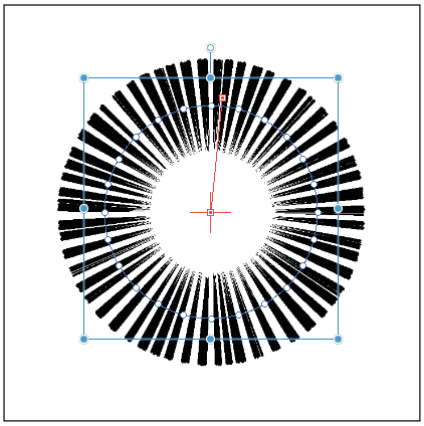


終点

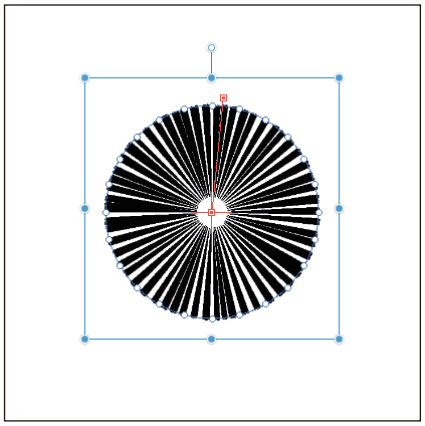
集中線は、[内側] · [中点] · [外側] から選択できます。集中線の基準線については『基準線・形状線・中心点』を参照してください。



内側



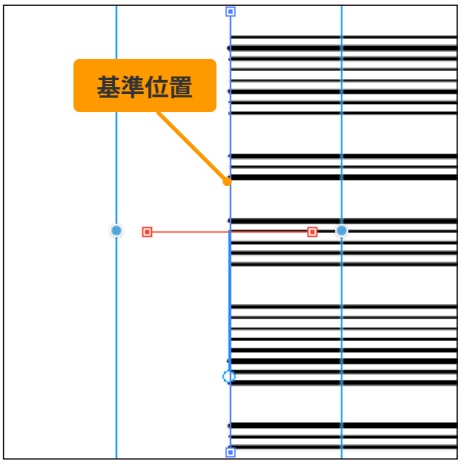
中点



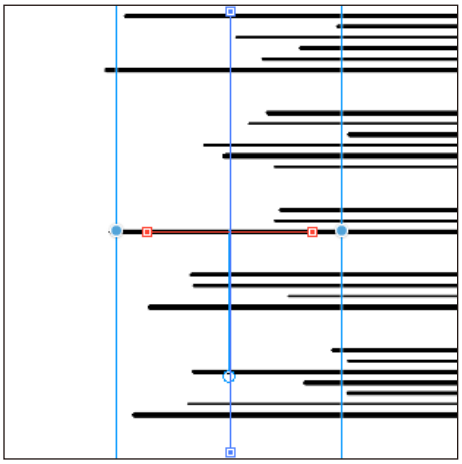
外側

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の大きさを設定できます。



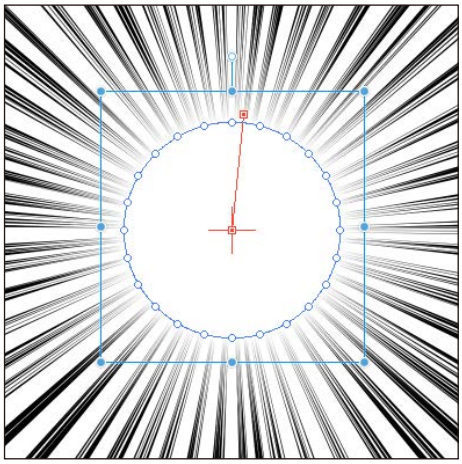
オフ



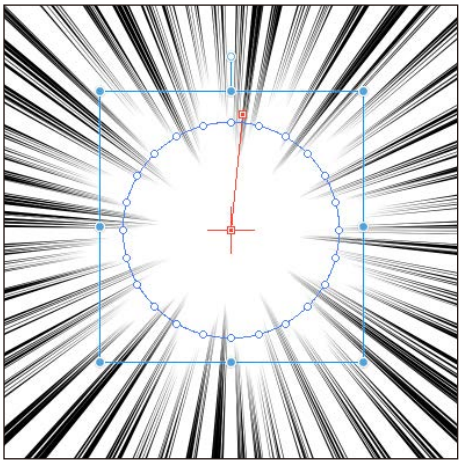
オン

⑥ 基準位置をギザギザにする

オンにすると、集中線の描画開始位置をギザギザにできます。この項目は、流線の描画や編集を行う場合は表示されません。



オフ



オン

⑦ 数

集中線をギザギザにする数を指定できます。[基準位置をギザギザにする] をオンにすると設定できます。

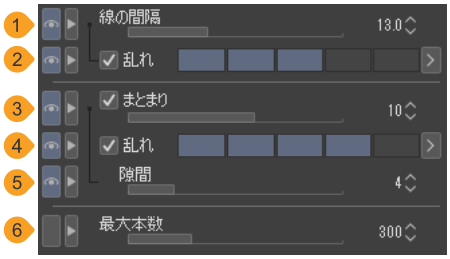
⑧ 高さ

集中線のギザギザに高低差を付けられます。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。[基準位置をギザギザにする] をオンにすると設定できます。

描画間隔【PRO/EX】

[図形] ツールの [流線] グループや [集中線] グループ、[フキダシ] ツールの [フラッシュ] グループのサブツールで描画するときに、隣接する線同士の間隔を設定できます。

[オブジェクト] サブツールで集中線レイヤーや流線レイヤーを選択した場合も、同様の設定を行えます。



① 線の間隔

隣接する線同士の間隔をスライダーや数値で設定できます。

集中線の描画や編集を行う場合は、[線の間隔（角度）] と [線の間隔（距離）] から、線の間隔の設定方法を選択できます。

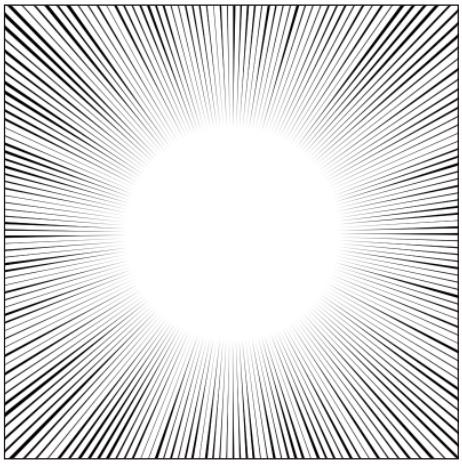
線の間隔（角度）	中心点を基準に角度を指定して、隣接する線同士の間隔を設定できます。
線の間隔（距離）	基準線を基準に距離を指定して、隣接する線同士の間隔を設定できます。

② 乱れ

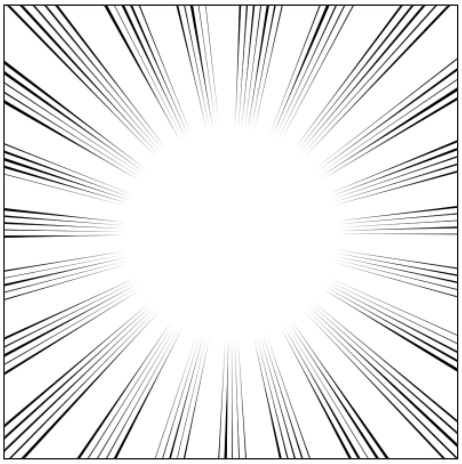
オンにすると、線の間隔にばらつきを付けられます。インジケーターでばらつきの大きさを調整できます。数値やスライダーで設定する場合は、パーセント単位で設定できます。

③ **まとまり**

オンにすると、線のまとまりを作成できます。線が密にまとまっている部分と、線がない部分を繰り返すように流線や集中線を描画できます。スライダーで、1 つのまとまりに使用する線の本数を指定できます。



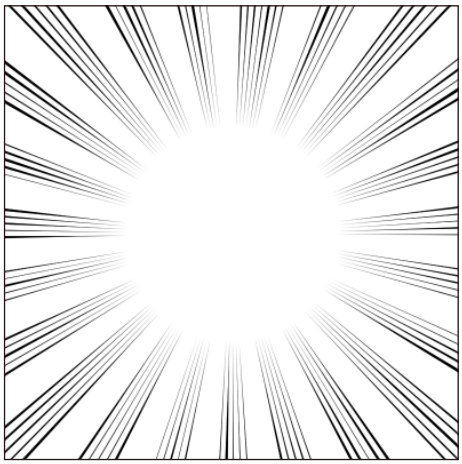
オフ



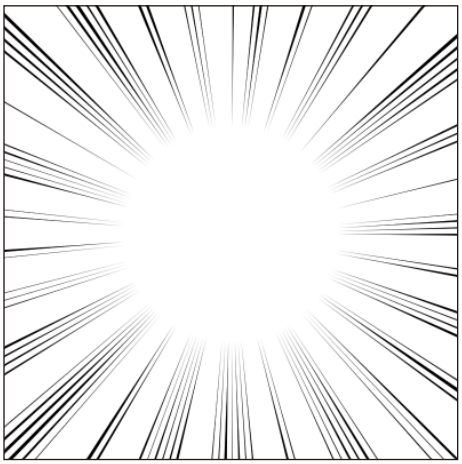
オン

④ **乱れ**

オンにすると、[まとまり] で設定した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。数値やスライダーで設定する場合は、パーセント単位で設定できます。



オフ



オン

⑤ **隙間**

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指定します。[隙間] で設定した値に [線の間隔] で指定した値を掛けた値が、描画しない部分の広さになります。

⑥ **最大本数**

流線の描画や編集を行うときに、描画する線の最大本数を設定できます。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。集中線の描画や編集を行う場合、この項目は表示されません。

フォグ

[オブジェクト] サブツールで 3D レイヤーを選択すると、[フォグ] カテゴリで遠近感を演出できます。各設定項目については『フォグ』を参照してください。

フォント

[テキスト] ツールで文字入力をするときや [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ときに、フォントの種類やサイズなどを設定できます。

① フォント

タップすると、フォント一覧が表示され、フォントを選択できます。詳しくは『フォント一覧』を参照してください。

② 合成フォント【PRO/EX】

合成フォントとは、ひらがな・数字・記号などの文字の種類ごとに異なるフォントを組み合わせたフォントです。ここでは、合成フォントの追加や削除を行えます。[テキスト] ツールの使用状況に応じて、表示される項目が切り替わります。なお、[オブジェクト] サブツール使用時は、[合成フォント] の設定は行えません。

新規	合成フォントを新規作成できます。詳しくは『合成フォントを作成する』を参照してください。
編集	『合成フォント作成ダイアログ【PRO/EX】』を表示して、[フォント] で選択している合成フォントの設定を変更できます。なお、テキスト入力中は、設定できません。 合成フォントの設定が反映される合成フォントは、設定変更後に入力したテキストだけです。それ以前に入力したテキストには反映されません。
削除	[フォント] で選択している合成フォントを削除できます。

③ サイズ

文字のサイズをポイントで設定できます。

[環境設定] ダイアログの『定規・単位』の [テキストの単位] を設定すると、Q 数で設定することもできます。

④ 水平比率

文字を水平方向に拡大・縮小できます。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・縮小できます。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で設定できます。

[環境設定] ダイアログの『定規・単位』の [テキストの単位] を設定すると、Q 数で設定することもできます。

⑦ 文字詰め

文字の前後の余白を詰める割合を設定できます。数値を大きくするほど、文字間が詰まります。

⑧ スタイル

文字にスタイルを設定できます。[太字]・[斜体]・[下線]・[取り消し線] から複数選択できます。『テキスト』カテゴリの [文字方向] で [縦書き] に設定している場合は、[下線] と [取り消し線] は表示されません。

⑨ **袋文字**
オンにすると、輪郭線だけの文字にできます。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。カラー表示部をタップすると、『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。

⑪ **縦中横**
[テキスト] ツールで半角文字を選択し、[縦中横] をオンにすると、縦書きした全角文字と同じ方向に文字を表示できます。『テキスト』カテゴリの [自動縦中横] を [なし] に設定されている文字を選択したときだけ、[縦中横] を設定できます。

⑫ **欧文合字**
オンにすると、特定のフォントや言語で、2 つ以上の文字を 1 文字に合成した合字に置き換えられます。

重要 **『互換設定』カテゴリで、[Ver.2.0.0] より前のバージョンに設定した場合、[欧文合字] の設定は無効になります。**

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。タップして選択したフォントを入力するテキストや選択した文字に適用できます。

メモ
- **Windows フォント（拡張子：fon）は、フォントリストに表示されません。**
- **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、フォント一覧の端をドラッグします。フォントリストの表示サイズを変更できます。**

② **ファイルからフォントを追加**
タップすると、ファイルを開くダイアログが表示され、追加したいフォントを選択できます。対応しているファイルは OpenType（拡張子：otf）と TrueType（拡張子：ttf）です。

iPad はフォントの追加方法をメニューから選択できます。[端末からフォントを追加] を選択すると、OS の FontPicker が表示され、端末にインストールされているフォントを選択できます。[ファイルからフォントを追加] は、ほかの OS と同様の機能です。

③ **フォント名を表示**
フォントリストに、標準のフォントでフォント名を表示できます。

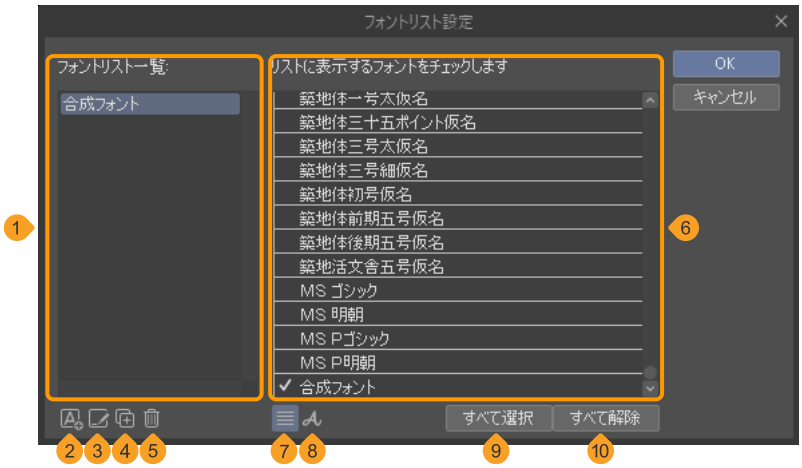
④ **フォント名を指定のフォントで表示**
フォントリストにフォント名を表示するときに、フォント名に対応するフォントで表示できます。

⑤ **テキストを指定のフォントで表示**
フォントリストに、[テキスト] ツールで選択している文字を、各フォントでプレビュー表示できます。テキストを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られます。フォントリストについては『フォントリストによく使うフォントだけを表示する』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』が表示され、フォントリストを設定できます。

フォントリスト設定ダイアログ



① **フォントリスト一覧**
フォントリストの一覧です。フォントリストをタップすると、編集するフォントリストを選択できます。

② **新規作成**
タップすると、フォントリストを新規作成できます。タップすると、[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できます。[フォントリスト一覧] からフォントリスト名をダブルタップしても、同様の操作を行えます。

④ **フォントリストの複製**
[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できます。

⑤ **フォントリストの削除**
[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できます。

⑥ **選択フォント一覧**
フォントリストに登録するフォントを選択できます。フォントリストに登録されているフォントには、チェックマークが表示されます。選択フォント一覧にフォントが表示されていない場合は、[フォントリスト一覧] からフォントを選択すると、フォントが表示されます。

メモ

- **Windows フォント（拡張子：fon）は、フォントリストに表示されません。**
- **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] ダイアログの端をドラッグします。[フォントリスト設定] ダイアログの表示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、標準のフォントでフォント名を表示できます。

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を表示できます。

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、すべて選択できます。

⑩ **すべて解除**
選択フォント一覧のフォントの選択を、すべて解除できます。

合成フォント作成ダイアログ【PRO/EX】

① **合成フォント名**
合成フォントを新規作成する場合、合成フォントの名称を入力できます。すでにある合成フォントの設定を変更する場合は、入力できません。

② **標準**
『フォント一覧』から、合成フォントの標準フォントを選択できます。フォントや文字サイズを設定していない文字種には、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] で選択したフォントが表示されます。

③ **有効・無効**
文字種ごとに、フォントやサイズの設定の有効・無効をチェックボックスで切り替えられます。

④ **文字種**
合成フォントを設定できる文字の種類です。

⑤ **フォント**
『フォント一覧』から、各文字種に使用するフォントを選択できます。

⑥ **文字サイズ**
文字サイズをパーセント単位で設定できます。[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] で設定したサイズを基準にして、特定の文字種だけ文字を拡大・縮小できます。

フキダシ【PRO/EX】

[オブジェクト] サブツールでフキダシレイヤーを選択したときに、フキダシの線や下地の色を設定できます。

① **線・下地**

フキダシの色を、[下地を作成] · [線を作成] · [線と下地を作成] から選択できます。

[下地を作成] は、フキダシを [下地の色] で塗りつぶします。輪郭線が非表示になります。[線を作成] は、フキダシの輪郭線を [線の色] で描画します。フキダシの下地は透明になります。[線と下地を作成] はフキダシの輪郭線を [線の色] で描画し、閉じられた部分を [下地の色] で塗りつぶします。

② **線の色**

カラー表示部をタップすると、『色の設定ダイアログ』からフキダシの輪郭線の色を選択できます。[ツール] パレットや [カラーサークル] パレットなどでメインカラーを変更しても、フキダシの輪郭線の色を変更できます。

③ **下地の色**

カラー表示部をタップすると、『色の設定ダイアログ』からフキダシの下地の色を選択できます。

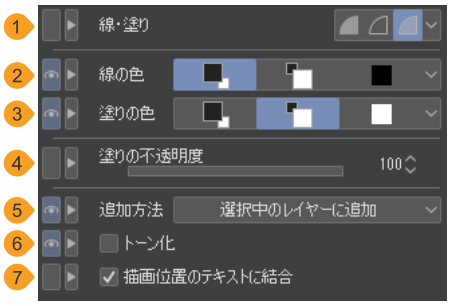
[ツール] パレットや [カラーサークル] パレットなどでサブカラーを変更しても、フキダシの輪郭線の色を変更できます。

④ **下地の不透明度**

フキダシの下地の不透明度を設定できます。なお、フキダシレイヤーの表現色がモノクロの場合は、[下地の不透明度] を設定できません。

フキダシ作成【PRO/EX】

[フキダシ] ツールの [フキダシ] グループのサブツールを使用して、フキダシを作成する場合、フキダシの色やレイヤーの作成方法について設定できます。



① **線・塗り**

フキダシの描画方法を、[塗りを作成] · [線を作成] · [線と塗りを作成] から選択できます。[塗りを作成] は、フキダシを描画色で塗りつぶして描画できます。輪郭線は描画できません。[線を作成] は、フキダシの輪郭線を描画色で描画できます。[線と塗りを作成] はフキダシの輪郭線を描画し、閉じられた部分を塗りつぶします。色は [線の色] と [塗りの色] で設定できます。

② **線の色**

[線・塗り] から [線と塗りを作成] を選択すると、フキダシの輪郭線の色を、[メインカラー] · [サブカラー] · [ユーザーカラー] · [ユーザーカラーを選択] から設定できます。

メインカラー	タップすると、選択中のメイン描画色を使用できます。
サブカラー	タップすると、サブ描画色を使用できます。
ユーザーカラー	タップすると、指定した色を使用できます。再度タップすると、選択中のメイン描画色をユーザーカラーに指定できます。[メインカラー] と異なり、カラー系パレットなどでメイン描画色を変更しても、指定した色が維持されます。
ユーザーカラーを選択	『色の設定ダイアログ』から [ユーザーカラー] の色を指定できます。この項目のボタンは表示されません。右端のボタンをタップして表示されるメニューから選択できます。

③ **塗りの色**

[線・塗り] から [線と塗りを作成] を選択すると、フキダシ形を塗りつぶす色を、[メインカラー] · [サブカラー] · [ユーザーカラー] · [ユーザーカラーを選択] から設定できます。各項目の設定方法は [線の色] と同様です。

④ **塗りの不透明度**

フキダシを塗りつぶすときの不透明度を設定できます。

⑤ **追加方法**

フキダシ作成時にフキダシレイヤーを追加する方法を設定できます。[レイヤーを新規作成] を選択すると、フキダシの作成と同時にフキダシレイヤーが作成されます。

[選択中のレイヤーに追加] を選択すると、フキダシレイヤーを選択している場合は、選択中のフキダシレイヤーにフキダシを追加できます。それ以外のレイヤーを選択している場合は、フキダシレイヤーが新規作成されます。

⑥ **トーン化**

オンにすると、フキダシレイヤーをトーン化して作成できます。トーン化した場合は、フキダシレイヤーの表現色はグレーで、描画色は黒と白で作成されます。

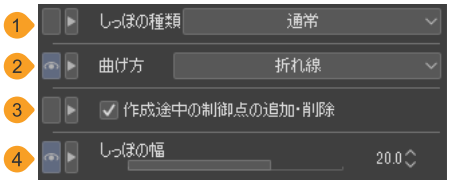
オフにすると、キャンバスに設定された [基本表現色] に合わせて作成されます。[基本表現色] については『レイヤーの表現色と描画色』を参照してください。

⑦ **描画位置のテキストに結合**

オンにすると、テキストと重なるようにフキダシを描画した場合、テキストと同じレイヤーに、フキダシを作成できます。[追加方法] を [レイヤーを新規作成] に設定していても、[描画位置のテキストに結合] の設定が優先されます。

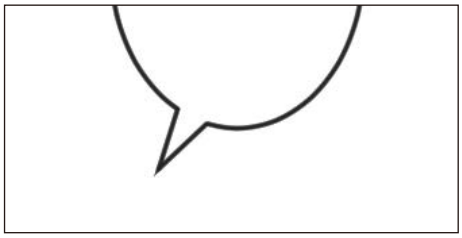
フキダシしっぽ【PRO/EX】

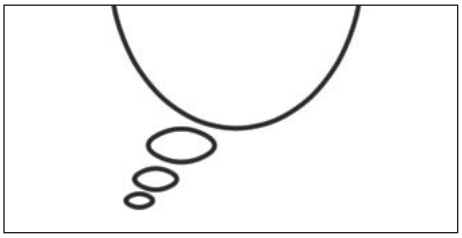
[フキダシ] ツールの [フキダシしっぽ] サブツールや [フキダシ丸しっぽ] サブツールを使用して、フキダシにしっぽを追加するときの、しっぽの形状や曲げ方を設定できます。



① **しっぽの種類**

しっぽの種類を、[通常] と [丸] から選択できます。





② **曲げ方**

しっぽを曲げる方法を、[直線] · [折れ線] · [スプライン] から選択できます。[曲げ方] で選択した方法により、描画方法が異なります。描画方法については『フキダシにしっぽを付ける』を参照してください。

③ **作成途中の制御点の追加・削除**

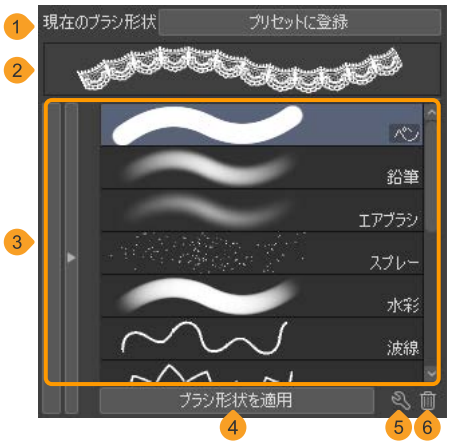
[曲げ方] で [折れ線] と [スプライン] を選択した場合に、設定できます。オンにすると、しっぽの描画を確定する前に、制御点に関する編集を行えます。制御点をタップすると、制御点が削除されます。描画中の線をタップすると、タップした位置に制御点を追加できます。

④ **しっぽの幅**

しっぽの根元の幅を、スライダーで設定できます。

ブラシ形状

描画系ツールを使用するときに、よく使うブラシ先端形状をプリセットから選択できます。



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』の各カテゴリで設定した内容を、ブラシ形状プリセットとして登録できます。

② **プレビュー表示**
現在選択しているサブツールのブラシ形状のストロークプレビューが表示されます。

③ **ブラシ形状プリセット**
ブラシ形状のプリセットのリストです。タップすると、プリセットを選択できます。

④ **ブラシ形状を適用**
タップすると、ブラシ形状プリセットで選択したプリセットを適用できます。プリセットの適用と同時に、サブツールの設定が、プリセットに登録されている設定に置き換わります。

⑤ **ブラシ形状プリセットの設定**
タップすると、[ブラシ形状プリセットの設定] ダイアログが表示され、選択したプリセットの名称を変更できます。

⑥ **ブラシ形状を削除**
タップすると、ブラシ形状プリセットで選択したプリセットを削除できます。

ブラシ先端

[ペン] ツールなどの描画系ツールを使用するときに、ブラシ先端の形状を設定できます。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。

① **先端形状**

ブラシの先端形状を [円形] と [素材] から選択できます。[素材] を選択すると、ブラシ先端形状に画像素材を使用できます。ブラシ先端形状の変更や、複数画像を組み合わせたブラシを作成できます。

② **ブラシ先端**

選択中のサブツールに設定されているブラシ先端形状の一覧です。[先端形状] で [素材] を選択すると、設定できます。

ブラシ先端形状の右にある逆三角のアイコンをタップすると、『素材を追加するダイアログ』が表示され、ブラシ先端形状を選択できます。

複数のブラシ先端形状が表示されている場合は、ブラシ先端形状をドラッグ＆ドロップすると、順序を入れ替えられます。

③ **ブラシ先端形状を追加**

ブラシ先端に、ブラシ先端形状を追加できます。タップすると、『素材を追加するダイアログ』が表示され、ブラシ先端形状を選択して追加できます。

④ **ブラシ先端形状を削除**

タップすると、ブラシ先端で選択しているブラシ先端形状を削除できます。

⑤ **硬さ**

円形のブラシ先端形状の硬さをインジケーターで設定できます。数値が小さくなるほどブラシ先端の輪郭が柔らかくなり、ぼかし効果が強くなります。[先端形状] で [円形] を選択している場合に設定できます。

⑥ **厚さ**

ブラシ先端形状の厚さをスライダーで設定できます。[適用方法] で設定した向きの厚さが変わります。[影響元] をタップすると、筆圧やストロークの速度を厚さに反映できます。[影響元] については『影響元の設定』を参照してください。

⑦ **適用方向**

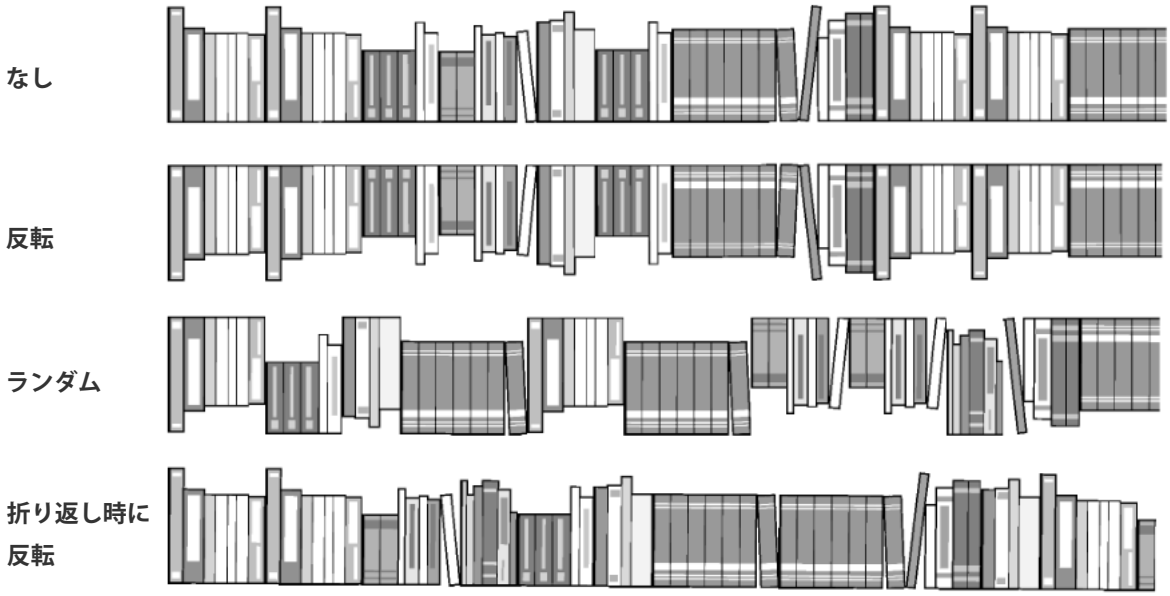
[厚さ] の設定を適用する方向を [水平] と [垂直] から選択できます。

⑧ **向き**

ブラシ先端形状の向き（角度）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] をタップすると、ペンやストロークの向きを設定に反映できます。[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

ブラシ先端形状を左右反転する方法を、[なし] · [反転] · [ランダム] · [折り返し時に反転] から選択できます。[折り返し時に反転] は『ストローク』カテゴリの [繰り返し方法] を [折り返し] に設定しているときに、反映できる設定です。[先端形状] で [素材] を選択している場合に設定できます。



⑩ 上下反転

ブラシ先端形状を上下反転する方法を選択できます。選択できる項目は [左右反転] と同様です。[先端形状] で [素材] を選択している場合に設定できます。

⑪ ブラシ濃度

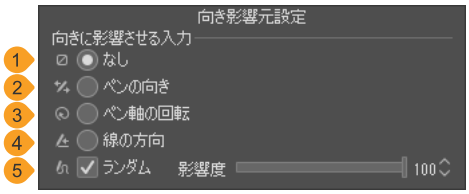
選択中のブラシ先端形状 1 つあたりの不透明度を設定できます。[影響元] をタップすると、筆圧やストロークの速度をブラシ濃度に反映できます。[影響元] については『影響元の設定』を参照してください。

⑫ 間隔によるブラシ濃度調整

オンにすると、『ストローク』カテゴリの [間隔] でブラシ先端形状の間隔を狭く設定している場合、ブラシ濃度が下がります。描画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。

影響元の設定項目（向き）

[サブツール詳細] パレットの [ブラシ先端] と [2- ブラシ先端] の各カテゴリで設定できる、[向き] の [影響元] ボタンをタップすると、表示される画面です。[向き] に影響するペンの操作を設定できます。



① なし

ペンの操作に関係なく、向きを一定にできます。

② ペンの向き

ペンを傾けた方向に、ブラシ先端が向くようになります。ペンの向きを感知しないペンを使用している場合、[ペンの向き] の設定は反映されません。

③ ペン軸の回転

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。ペン軸の回転を感知しないペンを使用している場合、[ペンの向き] の設定は反映されません。

④ **線の方向**
線を描いた方向に合わせて、ブラシ先端の向きが変わります。

⑤ **ランダム**
ペンの向きがランダムに変化するようになります。[影響度] で変化の強さを設定できます。ほかの項目を設定していても、この項目は設定できます。

ブラシサイズ

[ペン] ツールなどの描画系ツールや、[図形] ツールなどで描画するときのブラシサイズを設定できます。

メモ

[図形] ツールの [流線] グループや [集中線] グループ、[フキダシ] ツールの [フラッシュ] グループのサブツールで描画するときも、ブラシサイズを設定できます。設定できる項目は、[ブラシサイズ] と [乱れ] だけです。[オブジェクト] サブツールで集中線レイヤーや流線レイヤーを選択している場合も同様です。

① **ブラシサイズ**
描画する線のサイズをスライダーで設定できます。[影響元] をタップすると、筆圧やストロークの速度をブラシサイズに反映できます。[影響元] については『影響元の設定』を参照してください。

② **画面上のサイズで指定**
オンにすると、キャンバスの表示倍率に合わせて、ブラシサイズが変わります。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**
オンにすると、筆圧の入り抜きなどで細い線を描くときに、最低 1 ピクセルの線が描けます。

④ **ブラシプレビュー**
ブラシのサイズやほかのカテゴリで設定したブラシ先端形状がプレビュー表示されます。

⑤ **乱れ【PRO/EX】**
オンにすると、集中線レイヤーや流線レイヤーの線のサイズ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調整できます。数値やスライダーで設定する場合は、パーセント単位で設定できます。

プリミティブ

[オブジェクト] サブツールで 3D プリミティブを選択したときに、3D プリミティブの分割数やテクスチャなどを設定できます。

① **素材登録【PRO/EX】**

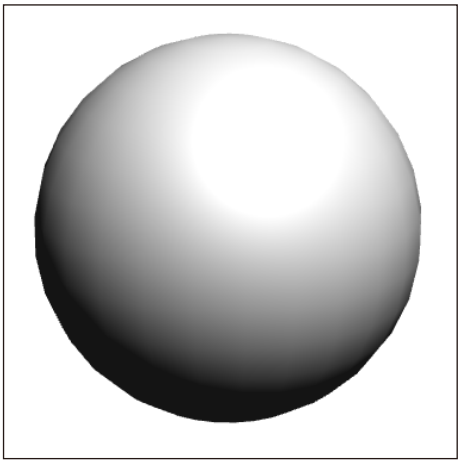
『3D プリミティブを素材登録する【PRO/EX】』を参照してください。

② **分割数**

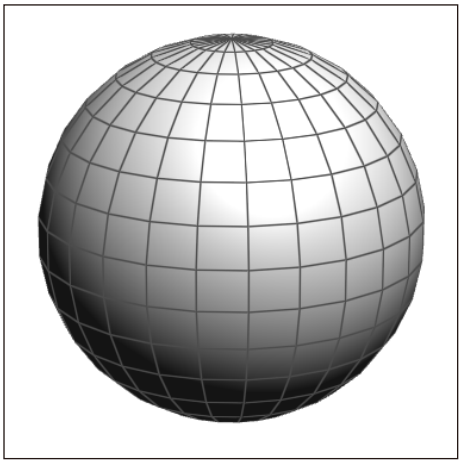
3D プリミティブのポリゴン分割数を [X] · [Y] · [Z] のそれぞれの方向から指定できます。球と平面を選択した場合は、[X] と [Y] だけ設定できます。『立体や図形の形状を変更する』を参照してください。

③ **ポリゴン線**

オンにすると、ポリゴン線を表示できます。



オフ



オン

④ **カメラに追随**

『カメラに追随させる』を参照してください。

⑤ **プリミティブのテクスチャ**

プリミティブの色を指定できます。カラー表示部をタップすると、『色の設定ダイアログ』を表示して色を設定できます。

⑥ **ファイル**

『画像ファイルを読み込む』を参照してください。

⑦ **素材**

『画像素材をテクスチャにする』を参照してください。

⑧ **再読み込み**
ほかのファイルを読み込んだ場合、3D プリミティブのテクスチャに設定している画像のファイルパスを参照して再読み込みを実行します。

⑨ **削除**
3D プリミティブからテクスチャを削除できます。

⑩ **テクスチャ**
現在使用している 3D プリミティブのテクスチャのサムネイルです。サムネイルをタップすると、ファイルを開くダイアログが表示され、別のファイルをテクスチャとして読み込めます。

⑪ **展開図**
『展開図を書き出す』を参照してください。

⑫ **アルファ**
『テクスチャの表示を調整する』を参照してください。

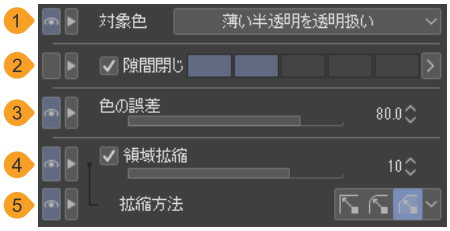
⑬ **アルファ閾値**
テクスチャの透明な部分と不透明な部分を分けるための閾値をアルファ値（256 段階）で指定できます。[アルファ] から [閾値で抜く] を選択すると、設定できます。

⑭ **不透明度**
3D プリミティブの色やテクスチャの不透明度をパーセント単位で設定できます。[アルファ] から [閾値で抜く] と [半透明] を選択すると、設定できます。

閉領域フィル

[塗りつぶし] ツールの [囲って塗る] サブツールや [塗り残し部分に塗る] 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。[選択範囲] ツールの [シュリンク選択] サブツールでも、同様の設定を行えます。

[塗りつぶし] ツールと [選択範囲] ツールの [閉領域フィル] カテゴリは同様の機能ですが、ツールにより出力結果が異なります。ここでは、塗りつぶす場合を例に、各項目を説明します。



① **対象色**
塗りつぶす対象となる色を設定できます。各項目については『対象色』を参照してください。

② **隙間閉じ**
オンにすると、塗りつぶしたい領域に隙間がある場合、隙間部分で塗り止まるように塗りつぶせます。インジケーターで、隙間として認識する大きさを指定できます。

③ **色の誤差**
塗りつぶす色の許容誤差を設定できます。数値が大きいほど、タップした位置の色とは違う色の領域も塗りつぶしの対象に含めます。

④ **領域拡縮**
オンにすると、スライダーで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塗りつぶせます。

⑤ **拡縮方法**
[領域拡縮] をオンにして拡縮された領域の角の処理を、[四角く拡張] · [丸く拡張] · [最も濃いピクセルまで拡張] から設定できます。各項目については『塗りつぶし』カテゴリを参照してください。

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を選択したときに、線の色を設定できます。

① **メインカラー**
選択したベクターレイヤーの線の色を変更できます。カラー表示部をタップすると、『色の設定ダイアログ』で線の色を設定できます。線を選択していない場合は、ベクターレイヤー内に描画されているすべての線に、設定した色が反映されます。

② **サブカラー**
選択したベクターレイヤーのサブ描画色の色を変更できます。カラー表示部をタップすると、『色の設定ダイアログ』でサブ描画色の色を設定できます。

メモ

サブカラーは、『色の変化』カテゴリの [サブ描画色混合率] が設定されているサブツールやブラシの使用時に設定できます。また、『ブラシ先端』カテゴリでブラシ先端に使用している画像素材の表現色がグレーで、黒と白だけで描画されている場合も設定できます。

変形設定

[変形設定] カテゴリは選択しているツールやレイヤーにより、設定できる項目が異なります。

- 『編集メニューの変形実行時』
- 『画像素材レイヤー選択時』
- 『オブジェクトサブツール使用時【PRO/EX】』
- 『ライトテーブルサブツール使用時』
- 『テキストツール使用時とテキストレイヤー選択時』

編集メニューの変形実行時

[編集] メニュー→ [変形] を選択した場合に、変形方法を設定できます。[変形] については『画像を変形する』も参照してください。

① **変形リセット**
変形中の画像を、変形前の状態に戻せます。

② **左右反転**
中心点を基準に画像を左右反転できます。

③ **上下反転**
中心点を基準に画像を上下反転できます。

④ **確定**
変形を確定できます。

⑤ **キャンセル**
変形をキャンセルできます。

⑥ **変形方法**
プルダウンメニューから、変形方法を選択して変更できます。変形方法については『変形方法の種類』を参照してください。

⑦ **回転の中心**
画像の回転や反転をするときの基準となる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・フキダシレイヤー・コマ枠フォルダーを拡大・縮小するときに、変形に合わせて線の太さが変わります。

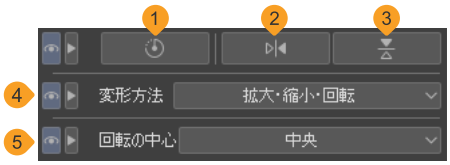
⑨ **元画像を残す**
オンにすると、元の画像を残したまま、移動や変形を行えます。

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。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。

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。

画像素材レイヤー選択時

[オブジェクト] サブツールを使用して、画像素材レイヤーを選択している場合は、次の設定を行えます。



① **変形リセット**
変形中の画像を、変形前の状態に戻せます。

② **左右反転**
中心点を基準に画像を左右反転できます。

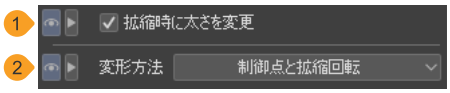
③ **上下反転**
中心点を基準に画像を上下反転できます。

④ **変形方法**
プルダウンメニューから、変形方法を選択して変更できます。変形方法については『変形方法の種類』を参照してください。なお、[メッシュ変形] は選択できません。

⑤ **回転の中心**
画像の回転や反転をするときの基準となる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。

オブジェクトサブツール使用時【PRO/EX】

[オブジェクト] サブツールを使用して、ベクターレイヤー・フキダシレイヤー・定規を選択している場合は、次の設定を行えます。



① 拡縮時に太さを変更

オンにすると、ベクターレイヤー・フキダシレイヤー・コマ枠フォルダーを拡大・縮小するときに、変形に合わせて線の太さが変わります。

② 変形方法

プルダウンメニューから、変形方法を選択して変更できます。[オブジェクト] サブツール選択時の [変形方法] は、従来の変形方法に加えて、[制御点と拡縮回転] と [制御点の移動] を選択できます。これらの変形方法については『ベクターレイヤーを変形する』を参照してください。従来の変形方法については『変形方法の種類』を参照してください。

ライトテーブルサブツール使用時

[ライトテーブル] サブツールでライトテーブルレイヤーを選択している場合は、次の設定を行えます。

① 変形リセット

変形中の画像を、変形前の状態に戻せます。

② 左右反転

中心点を基準に画像を左右反転できます。

③ 上下反転

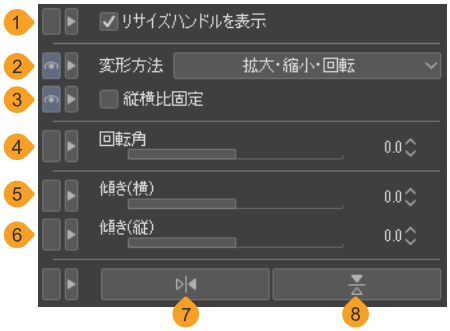
中心点を基準に画像を上下反転できます。

④ 回転の中心

画像の回転や反転をするときの基準となる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。

テキストツール使用時とテキストレイヤー選択時

[テキスト] レイヤーでテキストを入力するときと、[オブジェクト] サブツールでテキストレイヤーを編集するときの変形方法を設定できます。



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・非表示を切り替えられます。

② 変形方法

テキストを変形する方法を、[拡大・縮小・回転] · [拡大・縮小] · [回転] · [平行ゆがみ] · [拡縮回転・平行ゆがみ] から選択できます。

テキストレイヤー独自の変形方法として、[拡縮回転・平行ゆがみ] があります。四隅のハンドルをドラッグしたときは、拡大や縮小を行えますが、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。

そのほかの変形方法については『変形方法の種類』を参照してください。

③ 縦横比固定

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

④ 回転角

テキストを回転する角度を指定できます。

⑤ 傾き (横)

テキストの横方向の傾きを設定できます。

⑥ 傾き（縦）

テキストの縦方向の傾きを設定できます。

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] ツールの使用時に、テキストの色やテキストレイヤーの追加方法を設定できます。

① テキストの色

テキストの色を、[メインカラー] · [サブカラー] · [ユーザーカラー] · [ユーザーカラーを選択] から設定できます。

メインカラー	タップすると、選択中のメイン描画色を使用できます。
サブカラー	タップすると、サブ描画色を使用できます。
ユーザーカラー	タップすると、指定した色を使用できます。再度タップすると、選択中のメイン描画色をユーザーカラーに指定できます。[メインカラー] と異なり、カラー系パレットなどでメイン描画色を変更しても、指定した色が維持されます。
ユーザーカラーを選択	『色の設定ダイアログ』から [ユーザーカラー] の色を指定できます。この項目のボタンは表示されません。右端のボタンをタップして表示されるメニューから選択できます。

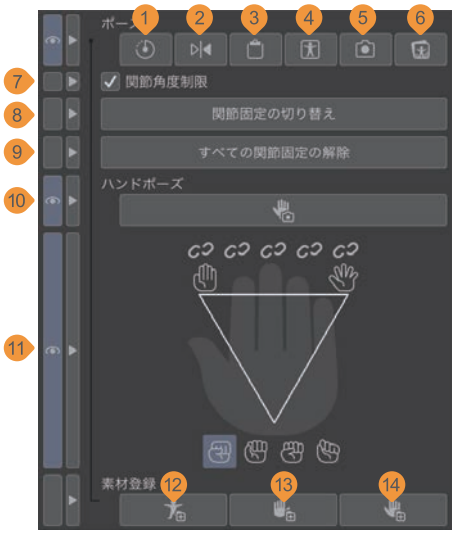
② 追加方法

テキスト入力時にテキストレイヤーを追加する方法を設定できます。

常にレイヤーを作成	テキストの入力と同時にテキストレイヤーが作成されます。
選択中のテキストに追加	テキストレイヤーやフキダシレイヤーを選択している場合は、選択中のレイヤーにテキストを追加できます。それ以外のレイヤーを選択している場合は、テキストレイヤーが作成されます。
挿入位置を自動判別	テキストの入力位置により、自動判別します。 フキダシ内や選択中のテキストの近くでテキストを入力した場合、既存のテキストレイヤーやフキダシレイヤーにテキストを追加できます。

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ときに、ポーズの設定やポーズ素材の登録を行えます。



① **初期ポーズ**
タップすると、3D デッサン人形や 3D キャラクター素材のポーズを初期ポーズに戻せます。

② **左右反転**
タップすると、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できます。

③ **ポーズ素材をモデルに適用**
『ポーズ素材を読み込む』を参照してください。

④ **ポーズスキャナー（先行プレビュー）/ ポーズスキャナー（画像）**
『ポーズスキャナーで写真からポーズを読み取る』を参照してください。

⑤ **ポーズスキャナー（カメラ）【タブレット】**
『ポーズスキャナーで写真からポーズを読み取る』を参照してください。

⑥ **ポーズスキャナー（フォトライブラリ）【iPad】/ ポーズスキャナー（ストレージ）【Android/Chromebook】**
『ポーズスキャナーで写真からポーズを読み取る』を参照してください。

⑦ **関節角度制限**
『関節角度制限』を参照してください。

⑧ **関節固定の切り替え**
『関節を固定する』と『関節の固定を解除する』を参照してください。

⑨ **すべての関節固定の解除**
『関節の固定を解除する』を参照してください。

⑩ **ハンドポーズ**
『ハンドスキャナーを使う』を参照してください。

⑪ **ハンドセットアップ**
手や指のポーズを設定できます。詳しくは『手のポーズを決める』を参照してください。

⑫ **全身のポーズを素材登録【PRO/EX】**
『ポーズを素材として登録する【PRO/EX】』を参照してください。

⑬ **左手のポーズを素材登録【PRO/EX】**
『ポーズを素材として登録する【PRO/EX】』を参照してください。

⑭ **右手のポーズを素材登録【PRO/EX】**
『ポーズを素材として登録する【PRO/EX】』を参照してください。

ポーズスキャナーについて

- ポーズスキャナー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。
- 複数の人物が写っている場合は、一番大きく全身が写っている人物のポーズが反映されます。また、写真によっては人物を認識できない場合があります。
- ポーズスキャナーでは、3D デッサン人形や 3D キャラクター素材に指先などの手のポーズを反映できません。

補正

線を描くときに線を補正するための設定を行えます。

[ペン] ツールなどの描画系ツールや [ゆがみ] ツールのほか、[図形] ツール・[フキダシ] ツール・[コマ枠] ツールなどのように図形を描画するツールなど、[補正] カテゴリはさまざまなツールで使用できます。選択したツールにより、表示される設定項目が異なります。

① **角をとがらせる**
オンにすると、角のある線を描画したときに、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を設定できます。数値を大きくすると線が滑らかになり、数値を小さくするとストロークに忠実な線を描けます。

③ **速度による手ブレ補正**
オンにすると、ペンを動かす速さにより、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できます。ただし、[手ブレ補正] の数値を 30 以上に設定した場合は、設定が無効になります。
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できます。

⑤ **後補正**

オンにすると、線を描画したあとに補正する後補正を使用できます。手ブレなどを補正して、線を滑らかにします。インジケーターや数値で [後補正] の強さを設定できます。

ベクターレイヤーに描画する場合は、[後補正] の数値を大きくするほど、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り [後補正] の強さが変化します。[後補正] をオンにすると、設定できます。

⑦ **表示倍率による調整**

キャンバスの表示倍率により [後補正] の強さが変化します。[後補正] をオンにすると、設定できます。

⑧ **ベジェ曲線**

補正後の曲線の処理を変更できます。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。

ベクターレイヤーに描画した場合や、[フキダシ] ツールなどで制御点を持つ線を描画した場合は、曲線の処理方法を確認できます。

[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。

⑨ **はらい**

筆圧を抜きながら線を引いたときに、線が追従する量を変更できます。

数値を大きくすると、筆先が長い筆のように、タブレットからペンを離したあとも、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【PRO/EX】**

オンにすると、定規にスナップするように描画できます。オフにすると、定規側のスナップが有効になっていても、定規にスナップした描画ができません。

[図形] ツールや [コマ枠] ツールなど、図形を描画するツールの場合は、ガイド線とパース定規にスナップしますが、それ以外の定規にはスナップできません。

⑪ **ベクター吸着【PRO/EX】**

オンにすると、ベクターレイヤーに描画するときに、先に描画した線にスナップして描画できます。線の種類によっては、1 本の線に統合されます。インジケーターでスナップの強弱を設定できます。数値を大きくするほど、離れた線がスナップするようになります。

⑫ **基本枠にスナップ【PRO/EX】**

オンにすると、図形などを描画するときに、基本枠や基準サイズにスナップするように描画できます。アニメーション作品の場合は、作画フレームにスナップします。[図形] ツールや [コマ枠] ツールなど、図形を描画するサブツールの選択時に設定できます。

基本枠については『マンガ用キャンバスの各部名称』を参照してください。作画フレームについては『アニメーションセルの各部名称』を参照してください。

ま行

CLIP STUDIO PAINT の [サブツール詳細] パレットのカテゴリ『マスク変形』、『マンガパース』、『虫めがね』、『メッシュ【PRO/EX】』、『文字一覧【PRO/EX】』の機能を紹介します。

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、レイヤーマスクの変形を設定できます。[マスク変形] カテゴリを表示するには、[オブジェクト] サブツールでレイヤーマスクを選択します。

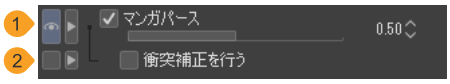
設定項目は、『画像変形』カテゴリと同様です。ただし、レイヤーの部分をレイヤーマスクに置き換えてください。

マンガパース

[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ときに、マンガパースを設定できます。

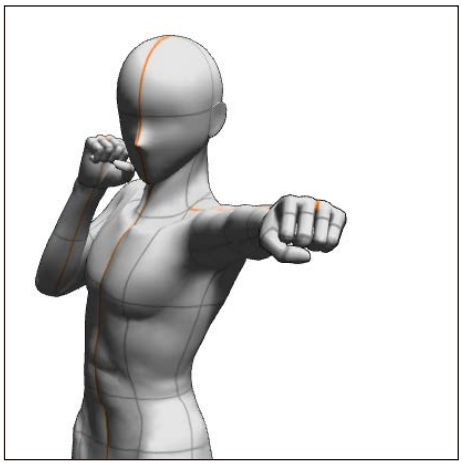
メモ

「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㈱日立製作所の協力のもと開発されたものです。

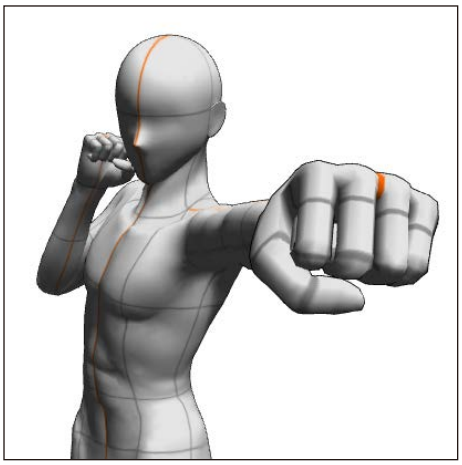


① **マンガパース**

オンにすると、3D デッサン人形や 3D キャラクター素材に、奥行きが誇張されたマンガのようなパースを設定できます。『カメラ』カテゴリの [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。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。数値を大きくするほど、効果が強くなります。



オフ



オン

② **衝突補正を行う**
オンにすると、衝突している部位が重ならないようにポーズを補正できます。[マンガパース] をオンにすると設定できます。

虫めがね

[虫めがね] ツール選択時に、操作方法を設定できます。設定項目については『虫めがねツール』を参照してください。

メッシュ【PRO/EX】

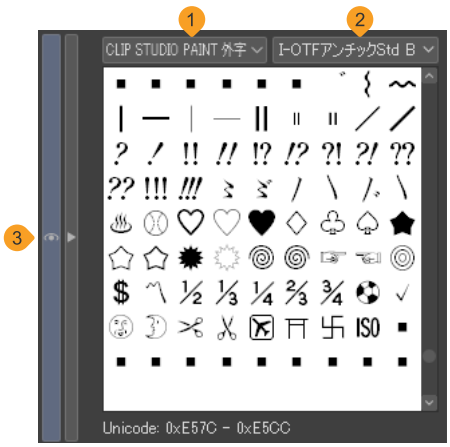
[編集] メニュー→ [変形] → [メッシュ変形] を選択すると、設定できます。操作方法については『メッシュ変形【PRO/EX】』も参照してください。

① **横格子点数**
[メッシュ変形] を実行するときに、横方向の格子点（ハンドル）の数を設定できます。

② **縦格子点数**
[メッシュ変形] を実行するときに、縦方向の格子点（ハンドル）の数を設定できます。

文字一覧【PRO/EX】

[テキスト] ツールでテキストを入力しているときに、外字や記号を入力できます。操作方法については『外字や記号を入力する【PRO/EX】』を参照してください。



① **文字カテゴリ**
文字のカテゴリを選択できます。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』からフォントを選択できます。
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] から [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。

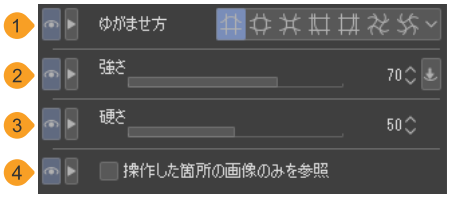
③ **文字一覧**
入力できる文字の一覧です。文字をタップすると入力できます。[文字カテゴリ] や [フォント] で選択した項目に応じて、表示される内容が切り替わります。

や行

CLIP STUDIO PAINT の [サブツール詳細] パレットのカテゴリ『ゆがみ』の機能を紹介します。

ゆがみ

[ゆがみ] ツールを使用するときに、ゆがみを適用する方法を選択したり、ゆがみの強さを調整したりできます。



① **ゆがませ方**

ゆがみの種類を選択できます。各設定項目については『ゆがませ方』を参照してください。

② **強さ**

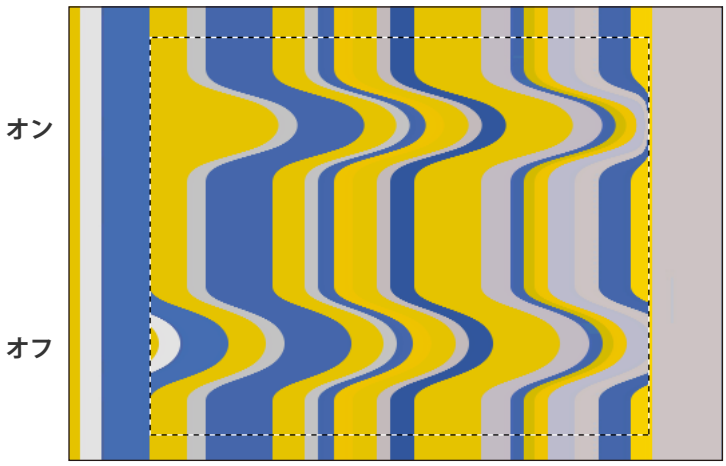
[ゆがみ] サブツールの効果量を設定できます。[強さ] の数値が大きいほど、変形の効果が強くなります。

③ **硬さ**

[ゆがみ] サブツールの効果の硬さを設定できます。[硬さ] の数値が大きいほど、マウスカーソルの範囲内がまんべんなくゆがみます。

④ **操作した箇所の画像のみを参照**

[ゆがみ] ツールを使用するときに、参照する範囲を設定できます。オンにすると、[ゆがみ] サブツールでなぞった部分の画像だけを参照します。オフにすると、なぞった部分以外の画像も参照します。

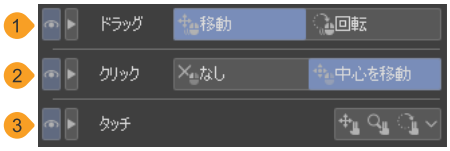


ら行

CLIP STUDIO PAINT の [サブツール詳細] パレットのカテゴリ『ライトテーブル』、『流線【PRO/EX】』、『輪郭線』、『ルビ【PRO/EX】』、『レイヤー』、『レイヤー移動』、『レイヤー選択』、『レンズ』、『連続曲線』の機能を紹介します。

ライトテーブル

『ライトテーブルサブツール』を使用して、ライトテーブルレイヤーを操作する方法を割り当てられます。



① ドラッグ

キャンバスをドラッグしたときの動作を [移動] と [回転] から選択できます。

② クリック

キャンバスをタップ（クリック）したときの動作を [なし] と [中心を移動] から選択できます。[中心を移動] は、キャンバスをタップしたときに、ライトテーブルレイヤー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

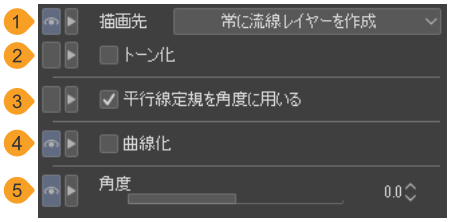
2 本指を使用したタッチジェスチャーの操作を設定できます。ここでは複数の操作を選択できます。なお、タッチジェスチャーに対応していない端末で設定した場合は、設定が反映されません。

2 本指で移動	2 本指でスワイプすると、ライトテーブルレイヤーを移動できます。
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、ライトテーブルレイヤーの拡大縮小を行えます。
2 本指で回転	2 本指でローテートすると、ライトテーブルレイヤーを回転できます。

流線【PRO/EX】

[図形] ツールの [流線] グループのサブツールを使用するときに、流線の描画方法を設定できます。

[オブジェクト] サブツールで流線レイヤーを選択している場合は、『流線レイヤー選択時』を参照してください。



① 描画先

流線を描画するレイヤーを次の項目から選択できます。

編集対象のレイヤーに描画	選択中のレイヤーに流線を描画します。流線レイヤーを選択している場合は、[流線レイヤーに描画] と同様に描画できます。
常に流線レイヤーを作成	流線レイヤーを新規作成して、流線を描画します。流線レイヤーを作成すると、流線を描画したあとも、集中線の編集を行えます。編集方法は『流線を編集する』を参照してください。

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て、流線を描画します。

② **トーン化**

[描画先] を [常に流線レイヤーを作成] または [流線レイヤーに描画] を選択すると、設定できます。オンにすると、トーン化した流線レイヤーを作成できます。

[トーン化] をオンにして描画した流線レイヤーは、描画色が反映されません。レイヤーのトーンを解除しても、グレーで表示されます。

③ **平行線定規を角度に用いる**

平行線定規・多重曲線定規が作成されており、スナップできる設定になっている場合は、定規にスナップした角度で流線を描画できます。

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、流線の形状を変更できます。

⑤ **角度**

流線を描画する方向を設定できます。例えば、初期設定で水平方向の流線に設定されている場合、「90」に設定すると垂直方向に流線を描画できます。ただし、[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。

流線レイヤー選択時

[オブジェクト] サブツールで流線レイヤーを選択している場合、流線の色や角度を変更できます。

① **メインカラー**

流線の色を変更できます。カラー表示部をタップすると、『色の設定ダイアログ』で流線の色を設定できます。

② **サブカラー**

流線のサブカラーを変更できます。カラー表示部をタップすると、『色の設定ダイアログ』でサブカラーを設定できます。

サブカラーは、『ブラシ先端』カテゴリでブラシ先端に使用している画像素材の表現色がグレーで、黒と白だけで描画されている場合に設定できます。

③ **角度**

流線の角度を設定できます。基準線は変わらずに線の角度だけが変更されます。

輪郭線

[オブジェクト] サブツールで 3D デッサン人形・3D キャラクター素材・3D オブジェクト素材を選択したときに、輪郭線を設定できます。

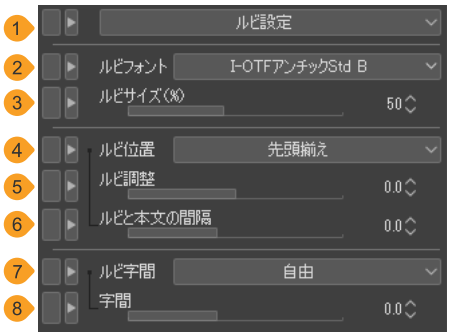
① **輪郭線幅**
オンにすると、3D 素材に輪郭線を表示できます。スライダーで輪郭線のサイズを設定できます。数値を大きくするほど、輪郭線が太くなります。

② **不透明度**
輪郭線の不透明度を設定できます。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できます。カラー表示部をタップすると、『色の設定ダイアログ』で輪郭線の色を設定できます。

ルビ【PRO/EX】

[テキスト] ツールで文字を選択したときに、ルビを設定できます。



メモ **テキストの単位は、[環境設定] ダイアログの『定規・単位』の [テキストの単位] で設定できます。ルビの設定は、ここで設定した単位で行います。**

① **ルビ設定**
タップすると、ポップアップが表示され、[テキスト] ツールで選択した文字にルビを設定できます。また、すでに入力したルビの削除も行えます。ルビの追加や削除については『ルビを付ける【PRO/EX】』を参照してください。

② **ルビフォント**
タップすると、『フォント一覧』からルビに使用するフォントを選択できます。

③ **ルビサイズ（%）**
ルビのサイズを設定できます。ルビのサイズは、本文の文字に対する割合（パーセント単位）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] から選択できます。

⑤ **ルビ調整**
ルビの表示位置を調整できます。[ルビ位置] で選択した揃え位置を基準にして移動できます。ポイント単位または Q 数単位で設定できます。

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 数単位で調整できます。

⑦ **ルビ字間**
[ルビの間隔を [均等１] ・[均等２] ・[均等３] ・[自由] から選択できます。いずれもルビの間隔を均等にして自動配置します。ただし、[自由] を選択した場合は、[字間] で間隔を指定できます。

⑧ **字間**
[ルビ字間] から [自由] を選択した場合に設定できます。ルビの字間を、ポイント単位または Q 数単位で指定できます。

レイヤー

[オブジェクト] サブツールで [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 2D カメラフォルダーを選択したときに、[タイムライン] パレットに不透明度を設定できます。

① **レイヤー不透明度**
編集中のレイヤーや 2D カメラフォルダーの [不透明度] をスライダーで設定すると、[タイムライン] パレットで選択中のフレームに、[不透明度] の数値を記録したキーフレームを作成できます。

② **前のキーフレームへ**
タップすると、選択中のフレームの 1 つ前にある [不透明度] のキーフレームに移動できます。

③ **キーフレームを追加 / 削除**
タップすると、[タイムライン] パレットで選択中のフレームに、[不透明度] の設定を記録したキーフレームを追加できます。すでにキーフレームが表示されている場合は、選択中のフレームからキーフレームを削除できます。

④ **次のキーフレームへ**
タップすると、選択中のフレームの 1 つ後ろにある [不透明度] のキーフレームに移動できます。

レイヤー移動

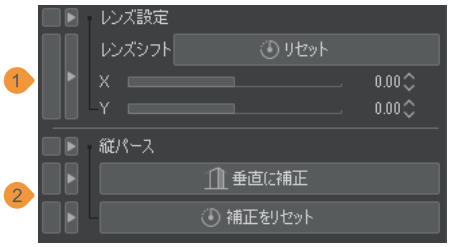
[レイヤー移動] サブツール選択時に、移動方法を設定できます。設定項目については『レイヤーを移動する』を参照してください。

レイヤー選択

[レイヤー選択] サブツール選択時に、選択方法を設定できます。設定項目については『レイヤー選択サブツール』を参照してください。

レンズ

[オブジェクト] サブツールで 3D レイヤーや 3D 素材を選択している場合、3D 空間の見せ方（3D カメラのレンズ）の設定を行えます。



① レンズシフト

『レンズシフトを使う』を参照してください。

② 縦パース

『垂直に補正』を参照してください。

連続曲線

[図形] ツールの [折れ線] ・[連続曲線] ・[ベジェ曲線] サブツールで連続曲線を描くための設定を行えます。

[図形] ツールの [集中線] や [流線] グループのサブツールをはじめ、[定規] ツールの [曲線定規] サブツールや [選択範囲] ツールの [折れ線選択] サブツールなど、折れ線や曲線を使用して描画や指定を行うサブツールでも、[連続曲線] カテゴリを設定できます。

選択したツールにより、表示される設定項目が異なります。

① 線・塗り

連続曲線の描画方法を、[塗りを作成] ・[線を作成] ・[線と塗りを作成] から選択できます。[連続曲線] サブツール使用時に表示されます。

塗りを作成	連続曲線や折れ線を描画したあとに、始点と終点を結んで閉じた曲線を作成し、閉じられた領域を描画色で塗りつぶします。線は描画されません。
線を作成	連続曲線や折れ線を描画色で描画できます。線が閉じることなく、描画した通りに線を描けます。
線と塗りを作成	連続曲線や折れ線を描画したあとに、始点と終点を結んで閉じた曲線を作成し、閉じられた領域を塗りつぶします。色は [線の色] と [塗りの色] で設定できます。

② 線の色

[線・塗り] から [線と塗りを作成] を選択すると、連続曲線の輪郭線の色を、[メインカラー] ・[サブカラー] ・[ユーザーカラー] ・[ユーザーカラーを選択] から設定できます。[連続曲線] サブツール使用時に表示されます。

メインカラー	タップすると、選択中のメイン描画色を使用できます。
サブカラー	タップすると、サブ描画色を使用できます。
ユーザーカラー	タップすると、指定した色を使用できます。再度タップすると、選択中のメイン描画色をユーザーカラーに指定できます。[メインカラー] と異なり、カラー系パレットなどでメイン描画色を変更しても、指定した色が維持されます。
ユーザーカラーを選択	『色の設定ダイアログ』から [ユーザーカラー] の色を指定できます。この項目のボタンは表示されません。右端のボタンをタップして表示されるメニューから選択できます。

③ 塗りの色

[線・塗り] から [線と塗りを作成] を選択すると、線で閉じられた領域を塗りつぶす色を、[メインカラー]・[サブカラー]・[ユーザーカラー]・[ユーザーカラーを選択] から設定できます。各項目の設定方法は [線の色] と同様です。[連続曲線] サブツール使用時に表示されます。

④ 曲線

曲線の描画方法を [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。各描画方法については『曲線の描画方法』を参照してください。

なお、[図形] ツールの [集中線] グループや [流線] グループのサブツールでは、[3 次ベジェ] を選択できません。

⑤ 線を閉じる

オンにすると、始点と終点を結び、閉じた曲線を作成できます。[連続曲線] サブツールを使用している場合は、[線・塗り] で [線を作成] を選択している場合に設定できます。

⑥ 指定方法

3 次ベジェの曲線を描画するときに、制御点の指定方法を [クリックで指定] と [ドラッグで指定] から選択できます。各描画方法については『3 次ベジェ』を参照してください。

⑦ 予測線を表示

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。なお、タブレットの場合は、マウスを使用して描画するときだけ予測線が表示されます。

[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。

⑧ 角度の刻み

オンにすると、折れ線や連続曲線の作成時に、スライダーで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、折れ線や連続曲線の作成時に、制御点（通過点）の追加や削除を行えるようになります。制御点をタップすると、線から制御点が削除されます。描画中の線をタップすると、制御点が追加されます。

わ行

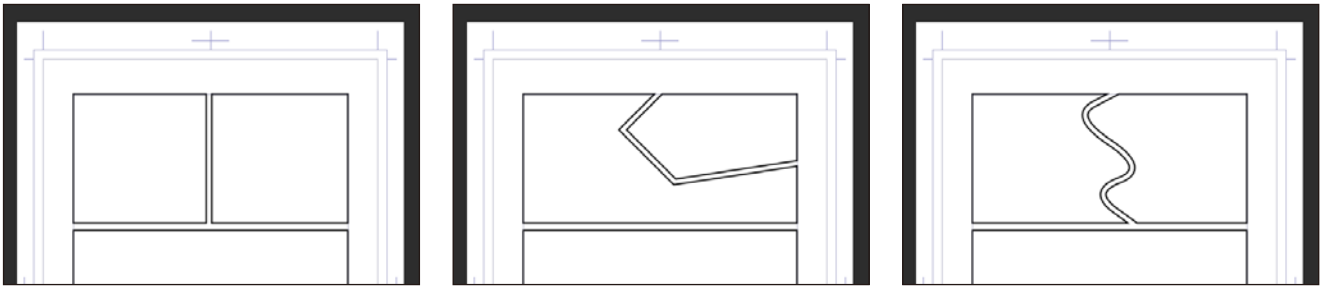
CLIP STUDIO PAINT の [サブツール詳細] パレットのカテゴリ『枠線カット【PRO/EX】』の機能を紹介します。

枠線カット【PRO/EX】

[コマ枠] ツールの [枠線カット] グループのサブツール使用時に、コマ枠の分割方法などを設定できます。

① 分割形状

コマ枠の描画と分割を行うときの形状を [直線] · [折れ線] · [スプライン] から選択できます。[折れ線] の描画方法については『折れ線サブツール』を、[スプライン] の描画方法については『スプライン』を参照してください。



② 角度の刻み

オンにすると、コマ枠の分割時に、スライダーで設定した角度刻みでペンやマウスを移動できます。

③ 作成途中の制御点の追加・削除

オンにすると、コマ枠の分割時に、制御点（通過点）の追加や削除を行えるようになります。制御点をタップすると、線から制御点が削除されます。描画中の線をタップすると、制御点が追加されます。

[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。

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できます。

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。
フォルダーを分けずコマ枠のみ分割	同じコマ枠フォルダー内でコマ枠を分割できます。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新規作成しません。

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できます。

⑥ 間隔

枠線の間隔をスライダーで指定できます。

[分割形状] で [折れ線で分割] か [スプラインで分割] を選択した場合は、[間隔] が表示されます。

[分割形状] で [直線] を選択した場合は、[上下の間隔] と [左右の間隔] が表示され、それぞれの数値を設定できます。[上下の間隔] は、横方向にコマ枠を分割するときの間隔です。[左右の間隔] は、縦方向にコマ枠を分割するときの間隔です。

[環境設定の枠線間隔] がオンの場合は、[間隔] · [上下の間隔] · [左右の間隔] は設定できません。

数字

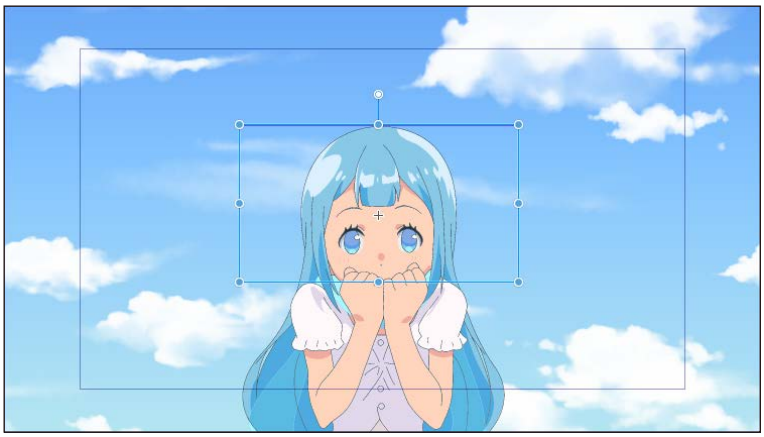
CLIP STUDIO PAINT の [サブツール詳細] パレットのカテゴリ『2D カメラ』、『2- 紙質』、『2- 散布効果』、『2- ストローク』、『2- ブラシ形状』、『2- ブラシ先端』の機能を紹介します。

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ときに、[表示方法] からキャンバスの表示方法を設定できます。

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。



範囲内の画像の表示

2D カメラフォルダーのカメラフレームに合わせて、キャンバスに画像が表示されます。最終出力時の見た目を確認したいときに便利です。

2- 紙質

『2- ブラシ形状』カテゴリで [デュアルブラシ] をオンにすると設定できます。2 種類目のブラシに紙質のようなテクスチャを設定できます。設定項目については『紙質』カテゴリを参照してください。

2- 散布効果

『2- ブラシ形状』カテゴリで [デュアルブラシ] をオンにすると設定できます。2 種類目のブラシの散布効果を設定できます。設定項目については『散布効果』カテゴリを参照してください。

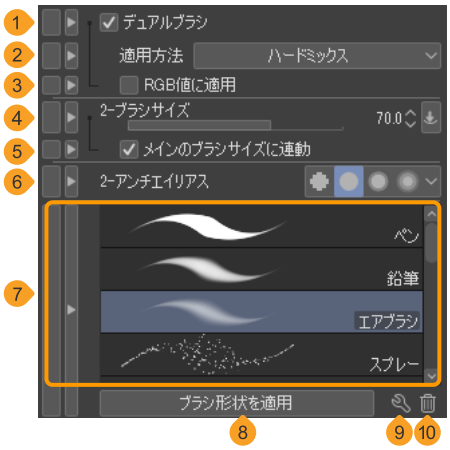
2- ストローク

『2- ブラシ形状』カテゴリで [デュアルブラシ] をオンにすると設定できます。2 種類目のブラシ描画間隔などを設定できます。設定項目については『ストローク』カテゴリを参照してください。

2- ブラシ形状

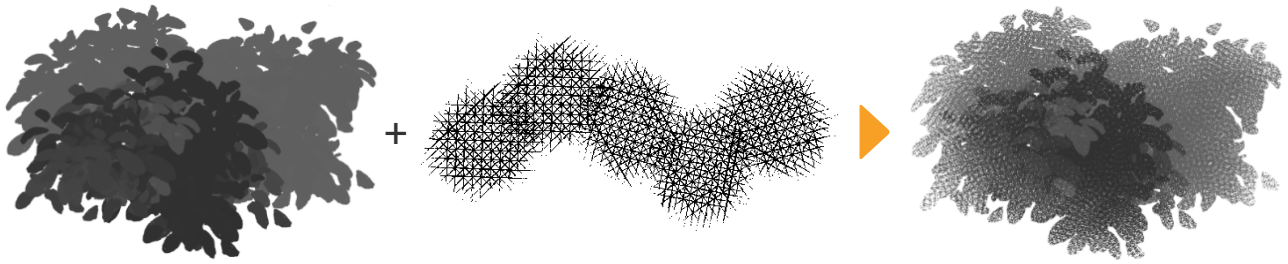
[筆] ツールなどの描画系ツールや [図形] ツールなどを使用するときに、デュアルブラシの設定を行えます。

デュアルブラシとは、1 つのブラシに 2 種類目のブラシ先端形状（ストローク）を設定できる機能です。重ね合わせるブラシの組み合わせや設定によって、新しい形状のストロークを作成できます。



① デュアルブラシ

オンにすると、2 種類目のブラシ先端形状を設定できるようになります。



葉　　カケアミ 4 カケ

② 適用方法

デュアルブラシを適用するときに、2 種類目のブラシの重ね方を合成モードで設定できます。

[通常] · [乗算] · [加算（発光）] · [減算] · [比較（暗）] · [比較（明）] · [スクリーン] · [オーバーレイ] · [覆い焼きカラー] · [焼き込みカラー] · [焼き込み (リニア)] · [ハードミックス] · [高さ（リニア）] から選択できます。

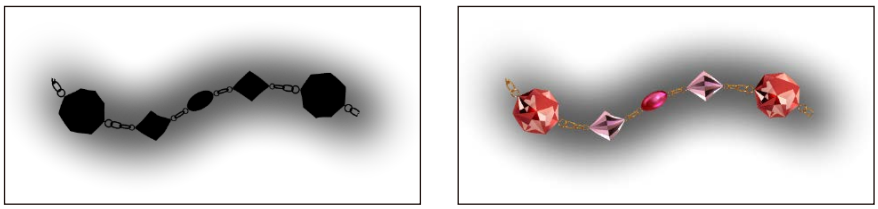
[高さ（リニア）] は、合成モードの [減算] に似ていますが、[減算] よりブラシの濃度が濃く表示される点が特徴です。

それ以外の項目については、『合成モードの種類』を参照してください。

通常　乗算　減算

③ RGB 値に適用

オンにすると、2 種類目に設定したブラシ先端形状の表現色をそのまま合成できます。オフにすると、2 種類目のブラシ先端形状のアルファ値（透過度）が合成され、ブラシ先端形状の表現色の影響をうけません。



オフ　オン

④ ブラシサイズ

2 種類目のブラシ先端形状のブラシサイズを設定できます。[影響元] をタップすると、筆圧やストロークの速度をブラシサイズに反映できます。[影響元] については『影響元の設定』を参照してください。

⑤ メインのブラシサイズに連動

オンにすると、『ブラシサイズ』カテゴリや『ブラシサイズパレット』でブラシサイズを変更したときに、2 種類目のブラシ先端形状のサイズも連動して変更されます。

⑥ アンチエイリアス

2 種類目のブラシ先端形状にアンチエイリアスを設定できます。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。アンチエイリアスの強さは、[無し] · [弱] · [中] · [強] から選択できます。

⑦ ブラシ形状プリセット

ブラシ形状のプリセットのリストです。タップすると、2 種類目のブラシ先端形状に使用するプリセットを選択できます。プリセットの追加は『ブラシ形状』カテゴリで設定できます。

⑧ ブラシ形状を適用

タップすると、ブラシ形状プリセットで選択したプリセットを 2 種類目のブラシ先端形状として適用できます。プリセットの適用と同時に、[2- 紙質] · [2- 散布効果] · [2- ストローク] · [2- ブラシ先端] の各カテゴリの設定が、プリセットに登録されている設定に置き換わります。

⑨ ブラシ形状プリセットの設定

タップすると、[ブラシ形状プリセットの設定] ダイアログが表示され、選択したプリセットの名称を変更できます。

⑩ ブラシ形状を削除

タップすると、ブラシ形状プリセットで選択したプリセットを削除できます。

2- ブラシ先端

『2- ブラシ形状』カテゴリで [デュアルブラシ] をオンにすると設定できます。2 種類目のブラシ先端形状を設定できます。設定項目については『ブラシ先端』カテゴリを参照してください。

オプションを使用する

CLIP STUDIO PAINT に、CLIP STUDIO TABMATE などのオプションを接続して使用する方法を紹介します。

- コンパニオンモード
- CLIP STUDIO TABMATE【Windows/macOS/Android/Chromebook】
- QUMARION【Windows/macOS】
- ワコムスタイラスペン【iPad】
- Galaxy シリーズ【Android】
- Surface Dial【Windows】

コンパニオンモード

スマートフォンに CLIP STUDIO PAINT をインストールすると、Windows/macOS/ タブレットの CLIP STUDIO PAINT 専用の片手デバイス「コンパニオンモード」として使用できます。

!重要 コンパニオンモードを使用するときに、CLIP STUDIO PAINT のスマートフォン版を契約する必要はありません。CLIP STUDIO PAINT のアプリケーションをインストールするだけで、コンパニオンモードを使用できます。

スマートフォンを接続する

コンパニオンモードを使用する前に、スマートフォンと本体（接続先）の Windows/macOS/ タブレットを同じルーターやアクセスポイントを使用したネットワーク環境に接続します。なお、Wi-Fi Direct を使用した接続はできません。

本体側として使用できる端末	Windows/macOS/iPad/Android タブレット /Chromebook
コンパニオンモードとして使用できる端末	iPhone/Android スマートフォン

本体の設定【Windows/macOS/ タブレット】

描画に使用する CLIP STUDIO PAINT を起動します。コマンドバーにある [スマートフォンを接続] をタップすると、QR コードが表示されます。

次のメニューコマンドを実行しても、QR コードを表示できます。

- Windows は、[ファイル] メニュー→ [スマートフォンを接続] を選択します。
- macOS/ タブレットは、[CLIP STUDIO PAINT] メニュー→ [スマートフォンを接続] を選択します。

メモ 初めて [スマートフォンを接続] をオンにした場合は、初回はセキュリティソフトや OS による確認のメッセージが表示されることがあります。スマートフォンを接続するには、通信を許可してください。

コンパニオンモードの設定【スマートフォン】

スマートフォン版の CLIP STUDIO PAINT を起動します。ライセンス認証画面が表示された場合は、[はじめる] をタップします。

次の画面で [メニュー] をタップし、[コンパニオンモード] を選択します。

確認のメッセージが表示されたら、[QR コードを読む] をタップします。カメラが起動したら、本体側のデバイスに表示されている QR コードを読み込みます。

カメラに [コンパニオンモードを開始] ボタンが表示されたら、タップします。スマートフォンの CLIP STUDIO PAINT がコンパニオンモードに切り替わり、本体の CLIP STUDIO PAINT に接続されます。

メモ　コンパニオンモードは無料版の時間制限に関わらずご利用いただけます。ただし、キャンバスを表示したままコンパニオンモードに切り替えると、コンパニオンモード使用時も使用時間としてカウントされます。

再接続する場合

描画に使用する本体側の CLIP STUDIO PAINT を起動したあと、スマートフォンの CLIP STUDIO PAINT を起動します。

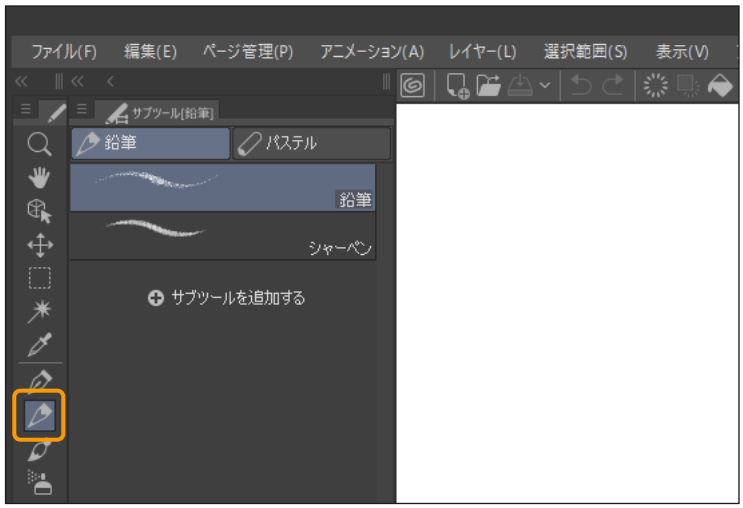
ライセンス認証画面が表示された場合は、[はじめる] をタップします。次の画面で [メニュー] をタップし、[コンパニオンモード] を選択します。

スマートフォンと本体が接続されます。この方法で接続できない場合は、再度『スマートフォンを接続する』の操作を行ってください。

コンパニオンモードを使用する

初めてコンパニオンモードに切り替えたときは、スマートフォンにクイックアクセスが表示されます。

クイックアクセスでは、接続先の [クイックアクセス] パレットと同じ機能が表示されます。各機能のボタンをタップすると、接続先の CLIP STUDIO PAINT に対して操作を行えます。



クイックアクセスの [鉛筆] をタップすると、本体側の CLIP STUDIO PAINT で [鉛筆] ツールが選択されます。

機能を切り替える

コンパニオンモードは、クイックアクセスのほかにも、さまざまな機能を使用できます。画面の下側にあるモードボタンで機能を切り替えられます。

左から、次の機能を使用できます。

- 『クイックアクセス』
- 『カラーサークル』
- 『ジェスチャーパッド』

- 『サブビュー』
- 『色混ぜ』
- 『Webtoon プレビュー』
- 『モード切替』
- 『コンパニオンモードの設定』

メモ

スマートフォンのディスプレイの解像度によっては、モードボタンがすべて表示されていない場合があります。モードボタンの列を左右にスワイプすると、隠れているモードボタンを表示できます。

クイックアクセス

本体側の『クイックアクセスパレット【PRO/EX】』と同様の操作を行えます。ツールやオートアクションの実行、パレットの表示などを設定できます。表示される機能をカスタマイズする場合は、本体側で行います。

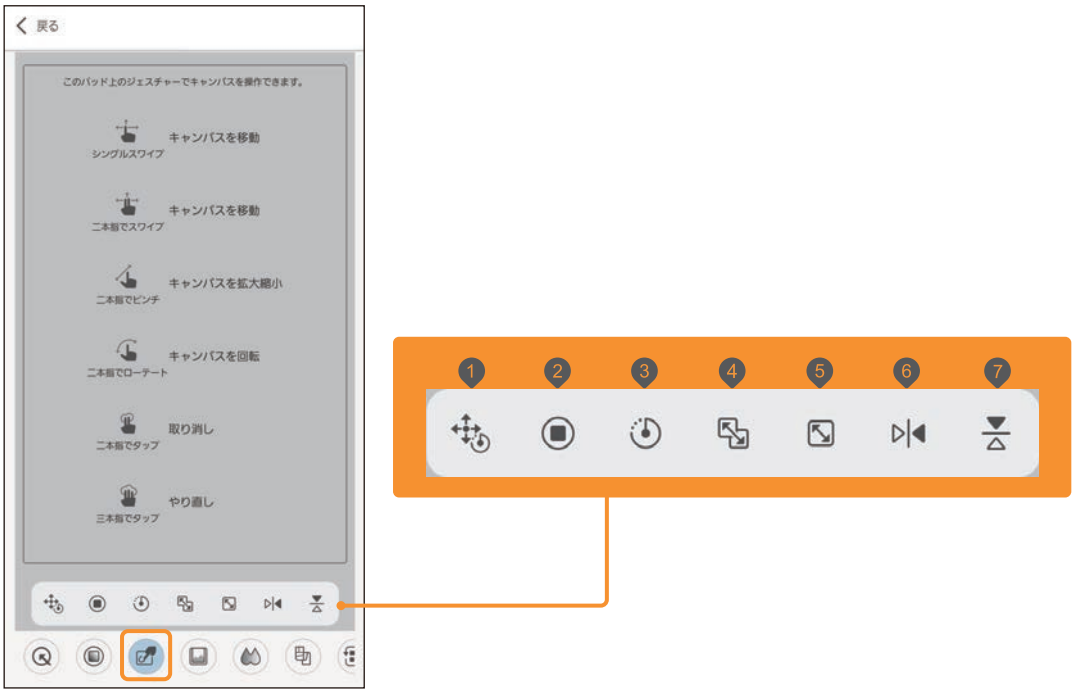
カラーサークル

[カラーサークル] パレットと同様の操作で、色を選択できます。下のスライダーで、選択しているツールの不透明度やブラシサイズを設定できます。

ジェスチャーパッド

タブレットやスマートフォンと同様のタッチジェスチャーを使用して、キャンバスの操作を行えます。シングルスワイプでキャンバスの位置を移動したり、二本指でタップして操作を取り消したりできます。詳しくは画面の説明を参照してください。

下のボタンをタップすると、キャンバスの表示を切り替えられます。

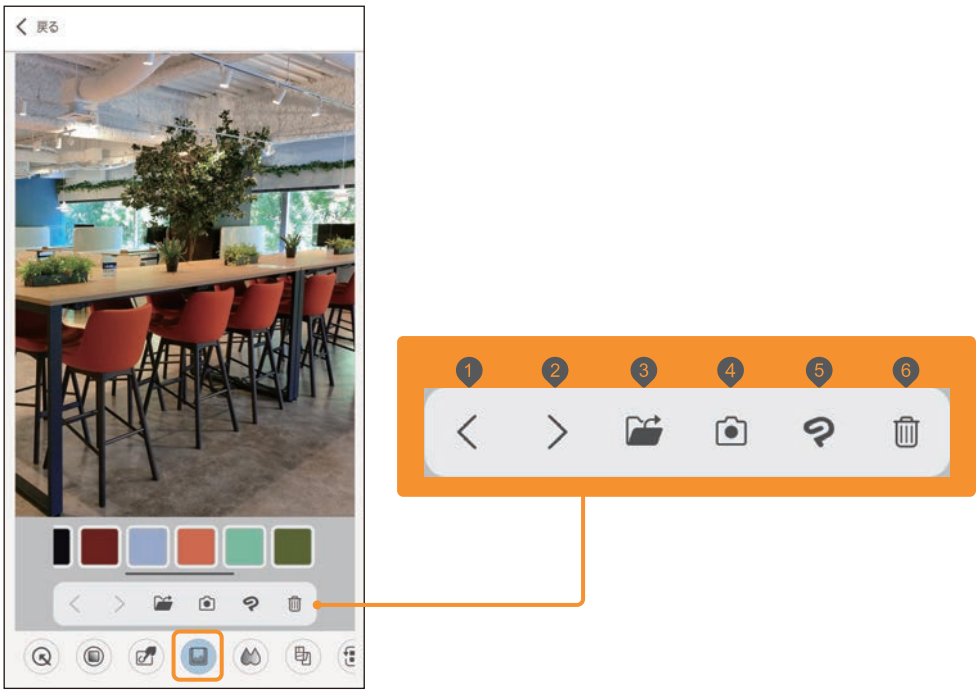


① 表示位置をリセット
② 100%
③ 回転をリセット
④ フィッティング
⑤ 全体表示
⑥ 左右反転

⑦ 上下反転

サブビュー

ほかの画像を読み込んで、色を選択したり、参考にしたりできます。読み込んだ画像の下には、画像から色を抽出したボタンが作成されます。ボタンをタップすると、色を選択できます。



さらに、下のボタンをタップすると、画像の読み込みや切り替えなどの操作を行えます。

① 前の画像へ

サブビューに複数の画像を読み込んでいる場合、前の画像を表示できます。

② 次の画像へ

サブビューに複数の画像を読み込んでいる場合、次の画像を表示できます。

③ 読み込み

タップすると、ファイルを管理するアプリが表示され、画像を選択してサブビューに読み込めます。

④ カメラ

タップすると、スマートフォンのカメラが起動して、撮影したカメラをサブビューに読み込めます。

⑤ 画像をキャンバスで開く

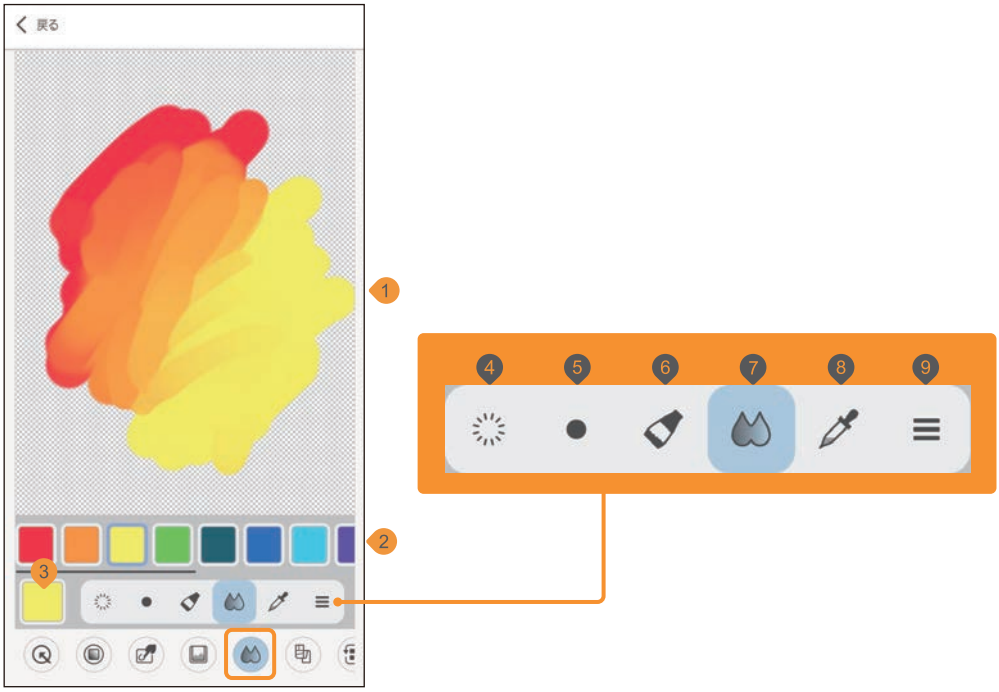
タップすると、CLIP STUDIO PAINT のコンパニオンモードが終了します。サブビューで表示している画像が、スマートフォン版の CLIP STUDIO PAINT で編集できるようになります。

⑥ クリア

サブビューで表示している画像を、サブビューから消去できます。

色混ぜ

描画エリア上で [筆] ツールや [色混ぜ] ツールを使って色を作成して、スポイトで作成した色を取得できます。



さらに、下のボタンをタップすると、色を描くときに使用するペンなどを設定できます。

① **描画エリア**
[筆] ツールや [色混ぜ] ツールを使って色を描いたり、混ぜたりして、色を作成する領域です。2 本指でタップすると、描画を取り消せます。3 本指でタップすると、取り消した描画をやり直せます。

② **カラーセット**
描画に使用できる色のリストです。左方向にスワイプして表示される右端の [+] をタップすると、描画色エリアに表示している色を追加できます。カラーセットから色を削除するには、色を長押しします。

③ **描画色エリア**
現在選択している描画色が表示されます。タップすると、『色の設定ダイアログ』から色を選択できます。
描画色エリアからカラーセットにドラッグ & ドロップすると、選択中の描画色をカラーセットに追加できます。

④ **クリア**
[色混ぜ] パレットの描画エリアの描画を消去できます。

⑤ **ブラシサイズ**
タップして、ブラシサイズを [小] · [中] · [大] から変更できます。

⑥ **筆**
筆のタッチで描画エリアに描画できます。

⑦ **色混ぜ**
描画エリアに描画したストロークの色を、[色混ぜ] ツールのように混ぜられます。

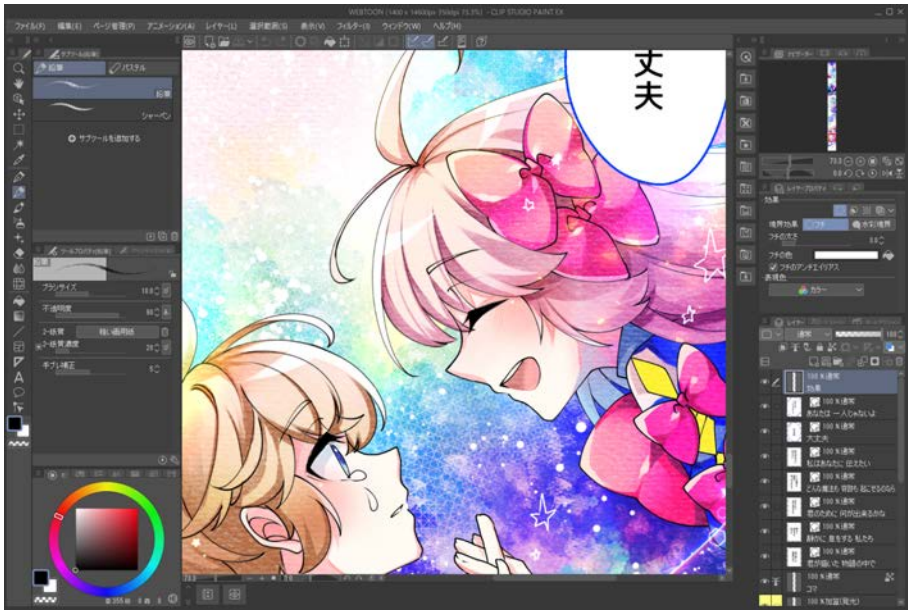
⑧ **スポイト**
描画エリアから表示色を取得できます。

⑨ **メニュー表示**
メニューが表示され、色混ぜの設定を行えます。

背景色	描画色エリアの背景色を [なし] · [白] · [黒] · [グレー] · [ベージュ] から選択できます。
カラーセットを初期状態に戻す	カラーセットを初期状態に戻せます。

Webtoon プレビュー

Webtoon プレビュー機能を使用すると、作成中の Webtoon 作品をスマートフォンでプレビュー表示できます。Webtoon だけではなく、複数ページ作品、1 枚のイラストもプレビュー表示可能です。



Webtoon に限らず、イラストや複数ページのマンガ作品もスマートフォンでプレビューできます。いずれも、ページの幅を画面にフィットさせた状態で表示されます。

EX で編集している複数ページの作品は、全ページをスクロールして確認できます。複数ページのマンガ作品を確認する場合も、Webtoon 同様に縦方向にスクロールします。

複数ページで管理されている作品から、単ページだけを開いている状態でも、Webtoon プレビューでは全ページ確認できます。

モード切替

モード切替機能を使用すると、[Shift] や [Ctrl]（macOS では [command]）、[Alt]（macOS では [option]）などの修飾キーと同様に、選択中のツールの機能を拡張できます。

モード切替の画面を表示したときに、選択中のツールなどに対応するボタンが表示されます。

[ペン] ツールなどの描画ツールを選択しているとき、[Shift] キーで直線描画、[Alt] キーでスポイトツールへの切り替え、[Ctrl] + [Alt] でブラシサイズの変更などがボタンとして表示され、ボタンを押している間は機能を切り替えて使用できます。

コンパニオンモードの設定

モード切り替えボタンの [設定] をタップすると、コンパニオンモード操作時の設定を行えます。

① **モードボタンの配置**
スマートフォンを横方向にしたときのモードボタンの配置を [左寄せ] と [右寄せ] から選択できます。

② **クイックアクセスのセットリストの表示方法**
クイックアクセスを表示しているときに、セットリストの表示方法を、[なし] · [ボタン] · [ポップアップ] から選択できます。[なし] を選択すると、クイックアクセスからセットリストの切り替えが行えません。

③ **振動**
オンにすると、スマートフォンをタップしたときにスマートフォンが振動するようになります。

④ **コンパニオンモード中はスリープを無効**
オンにすると、コンパニオンモードの表示中は、スマートフォンがスリープしないようになります。

コンパニオンモードを終了する

スマートフォンの上部の [戻る] をタップすると、コンパニオンモードを終了できます。

CLIP STUDIO TABMATE【Windows/macOS/Android/Chromebook】

別売の片手入力デバイス CLIP STUDIO TABMATE を使用すると、CLIP STUDIO PAINT の各種操作を割り当てられます。

メモ

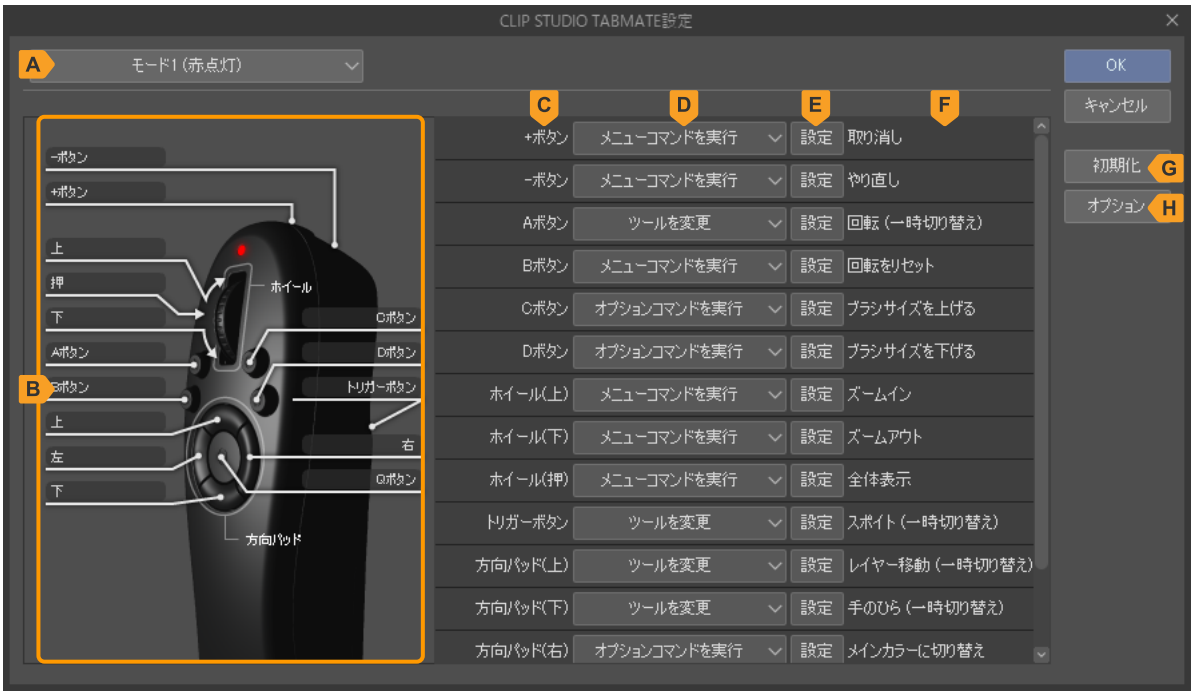
- CLIP STUDIO TABMATE については、CLIP STUDIO TABMATE の製品概要を参照してください。
- CLIP STUDIO TABMATE を接続する方法については、製品に添付の用紙を参照してください。

CLIP STUDIO TABMATE 設定

[CLIP STUDIO TABMATE 設定] ダイアログを使用して、CLIP STUDIO PAINT の動作を、CLIP STUDIO TABMATE に割り当てられます。

- Windowsの場合は、[ファイル]メニュー→[CLIP STUDIO TABMATE]→[CLIP STUDIO TABMATE設定]を選択します。
- macOS/Android/Chromebook の場合は、[CLIP STUDIO PAINT] メニュー→ [CLIP STUDIO TABMATE] → [CLIP STUDIO TABMATE 設定] を選択します。

CLIP STUDIO TABMATE 設定ダイアログ



A. モード

CLIP STUDIO TABMATE に機能を割り当てるモードを選択できます。[モード 1] から [モード 4] まで選択できます。

CLIP STUDIO TABMATE のモードは、CLIP STUDIO TABMATE の [CLIP STUDIO] ボタンを押すと、切り替えられます。

B. プレビュー

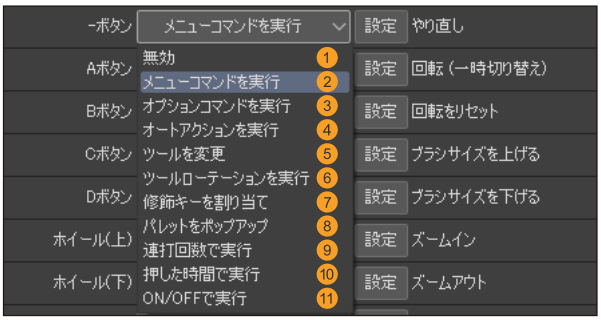
CLIP STUDIO TABMATE のモードや各部名称をプレビュー表示できます。[モード] で選択した項目が、LED のプレビューに反映されます。また、CLIP STUDIO TABMATE のボタンを押すと、該当するボタン名がフォーカス表示されます。

C. ボタン名

CLIP STUDIO PAINT の動作を割り当てられる、CLIP STUDIO TABMATE のボタン名です。動作割り当てで選択した項目によっては、ボタンの操作や番号が表示される場合があります。

D. 動作割り当て

CLIP STUDIO PAINT の動作を、CLIP STUDIO TABMATE に割り当てられます。プルダウンメニューから、ボタンに割り当てたい機能を選択できます。機能によっては、選択すると同時に詳細な設定を行うためのダイアログが表示されます。



① 無効

ボタンに機能を割り当てません。

② メニューコマンドを実行

ボタンを押すと、メニューコマンドを実行できます。[メニューコマンドを実行の設定] ダイアログからメニューコマンドを選択して、[OK] をタップすると、ボタンにメニューコマンドを割り当てられます。

③ オプションコマンドを実行

ボタンを押すと、補助操作を実行できます。[オプションコマンドを実行の設定] ダイアログから操作を選択して、[OK] をタップすると、ボタンにオプションコマンドを割り当てられます。

[オプションコマンドを実行の設定] ダイアログでは、[キャンバス] ・[ツールプロパティパレット] ・[ブラシサイズパレット] ・[サブツールパレット] ・[描画色] ・[編集] ・[確定とキャンセル] に加え、PRO/EX では [レイヤープロパティパレット] と [クイックアクセスパレット] の補助操作から、割り当てる機能を設定できます。

④ オートアクションを実行【PRO/EX】

ボタンを押すと、オートアクションを実行できます。[オートアクションを実行の設定] ダイアログからオートアクションを選択して、[OK] をタップすると、ボタンにオートアクションが割り当てられます。

⑤ ツールを変更

ボタンを押すと、ツールやサブツールを切り替えられます。[ツールを変更の設定] ダイアログからツールやサブツールを選択して、[OK] をタップすると、ボタンにツールやサブツールが割り当てられます。

[ツールを変更の設定] ダイアログの [ツールの一時切り替え（ツールシフト）] をオンにすると、CLIP STUDIO TABMATE のボタンを押している間だけ、設定したツールに切り替えられます。ボタンを離すと元のツールに戻ります。

⑥ ツールローテーションを実行

ツールローテーションとは、CLIP STUDIO TABMATE のボタンを押すごとに、CLIP STUDIO PAINT のツールを切り替えられる機能です。選択すると、『ツールローテーション設定ダイアログ』が表示され、ツールを割り当てられます。

⑦ 修飾キーを割り当て

[修飾キーを割り当ての設定] ダイアログから、修飾キー（[Ctrl] ・[Shift] ・[Alt] ・[Space]）を選択して、[OK] をタップすると、ボタンに修飾キーの操作を割り当てられます。[修飾キーを割り当ての設定] ダイアログで複数の修飾キーを選択すると、複数の修飾キーを同時に押したときと同様の操作を行えます。

⑧ パレットをポップアップ

ボタンを押すと、[パレットをポップアップの設定] ダイアログで選択したパレットを表示できます。[パレットをポップアップの設定] ダイアログでは、パレットの表示方法を [ポップアップを表示する / 隠す] と [ボタンを押下中にポップアップを表示する] から選択すると、パレット名が表示されます。表示したいパレット名を選択して、[OK] をタップすると、表示するパレットと表示方法をボタンに割り当てられます。

[ポップアップを表示する / 隠す] は、CLIP STUDIO TABMATE のボタンを押すごとに、パレットの表示・非表示が切り替わります。[ボタンを押下中にポップアップを表示する] は、CLIP STUDIO TABMATE のボタンを押している間だけ、パレットを表示できます。

⑨ 連打回数で実行

CLIP STUDIO TABMATE の 1 つのボタンに対して、CLIP STUDIO PAINT の複数の機能を割り当てられます。ボタンを連打した回数に応じて、異なる機能を実行できます。ツールローテーションとは異なり、ツール以外の機能も選択できます。設定方法については、『連打回数で実行を選択した場合』を参照してください。

⑩ 押した時間で実行

CLIP STUDIO TABMATE の 1 つのボタンに対して、CLIP STUDIO PAINT の複数の機能を割り当てられます。ボタンを押す長さに応じて、異なる機能を実行できます。設定方法については、『押した時間で実行を選択した場合』を参照してください。

⑪ ON/OFF で実行

CLIP STUDIO TABMATE のボタンを押している間（ON）と、ボタンを離したあと（OFF）に、異なる機能を割り当てられます。

設定方法については、『ON/OFF で実行を選択した場合』を参照してください。

メモ

[パレットをポップアップ] · [連打回数で実行] · [押した時間で実行] · [ON/OFF で実行] は、下記の項目では選択できません。

- [ホイール (上)]
- [ホイール (下)]
- [連打回数で実行] を選択時に追加された項目
- [押した時間で実行] を選択時に追加された項目
- [ON/OFF で実行] を選択時に追加された項目

E. 設定

タップすると、動作割り当てから選択した動作に対応するダイアログが表示され、詳細な動作を設定できます。

F. 情報表示

ボタンに割り当てた動作が表示されます。また、ショートカットキーが登録されている機能であれば、[動作割り当て] を選択しなくても、ショートカットキーを使用して機能を割り当てられます。

情報表示をダブルタップすると、[ショートカットキーで入力] と表示されます。割り当てたい機能のショートカットキーを入力し、[Enter] キーを押すと、情報表示に機能が表示されます。

G. 初期化

CLIP STUDIO TABMATE の設定を、初期状態に戻せます。

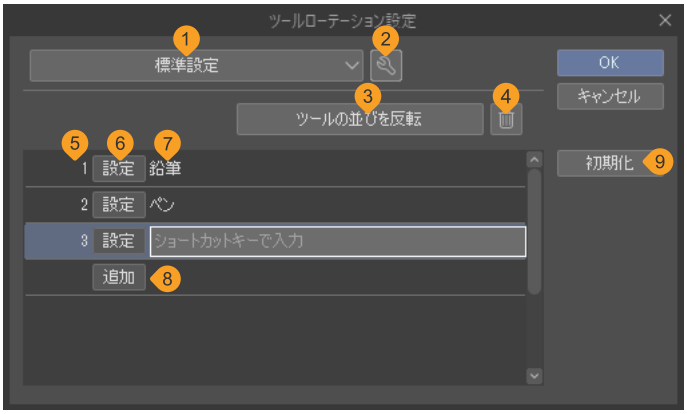
H. オプション

『TABMATE のオプションダイアログ』を参照してください。

ツールローテーション設定ダイアログ

[ツールローテーション設定] ダイアログを設定すると、CLIP STUDIO TABMATE で使用する、[ツールローテーションを実行] の詳細な設定を行えます。[ツールローテーション設定] ダイアログは、次の方法で表示できます。

- [CLIP STUDIO TABMATE設定]ダイアログの動作割り当てのプルダウンメニューから[ツールローテーションを実行]を選択します。
- Windows の場合は、[ファイル] メニュー→ [CLIP STUDIO TABMATE] → [ツールローテーション設定] を選択します。
- macOS/Android/Chromebook の場合は、[CLIP STUDIO PAINT] メニュー→ [CLIP STUDIO TABMATE] → [ツールローテーション設定] を選択します。



① 設定選択

ツールローテーションの設定は、複数作成できます。ここでは、複数の設定から、ツールを割り当てる設定を選択できます。

② メニュー表示

タップすると、メニューが表示されます。選択中のツールローテーションの設定を変更したり、ツールローテーションの設定を追加したりできます。

設定の新規作成	ツールローテーションの設定を新規作成できます。
設定の削除	[ツールローテーション設定] ダイアログで選択中のツールローテーションの設定を削除できます。
設定の複製	[ツールローテーション設定] ダイアログで選択中のツールローテーションの設定を複製できます。
設定の編集	選択すると、[設定の編集] ダイアログが表示されます。ツールローテーションの設定の名称を変更できます。

③ ツールの並びを反転

タップすると、ツールを切り替える順序を反転できます。

④ ツールを並びから削除

ツールローテーションに割り当てたツールを削除できます。ツール割り当てリストから削除したいツールを選択し、[ツールを並びから削除] をタップします。

⑤ 順序

ツールを切り替える順序を示す番号です。

⑥ 設定

タップすると、[ツールの設定] ダイアログが表示されます。ダイアログからツールやサブツールを選択し、[OK] をタップすると、ツールローテーションにツールやサブツールを割り当てられます。割り当てられたツールやサブツールは、[設定] の右側に表示されます。

⑦ **ツール名**

ツールローテーションに設定された、ツールやサブツールの名称が表示されます。

ツール名をダブルタップすると、[ショートカットキーで入力] と表示されます。割り当てたいツールやサブツールのショートカットキーを入力し、[Enter] キーを押すと、ツールローテーションに、ツールやサブツールを割り当てられます。

⑧ **追加**

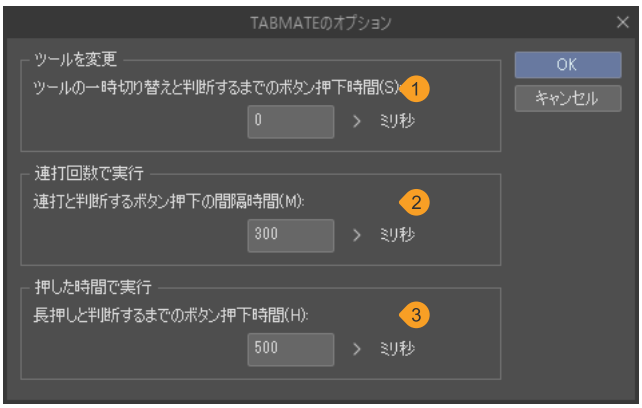
タップすると、ツールローテーションに割り当てられるツールを追加できます。ツールローテーションの設定 1 つにつき、最大 10 までツールを割り当てられます。

⑨ **初期化**

ツールローテーションの設定を初期状態に戻せます。追加したツールローテーションの設定や、割り当てたツールが削除されます。

TABMATE のオプションダイアログ

CLIP STUDIO TABMATE のボタン操作を認識するタイミングを設定できます。



① **ツールの一時切り替えと判断するまでのボタン押下時間**

ボタンを押したときに、ツールの一時切り替えとして認識される間隔を設定できます。[ツールを変更] の動作を割り当てたときに、設定が反映されます。

② **連打と判断するボタン押下の間隔時間**

複数回ボタンを押したときに、連打として認識される間隔を設定できます。[連打回数で実行] の動作を割り当てたときに、設定が反映されます。

③ **長押しと判断するまでのボタン押下時間**

ボタンを押したときに、長押しとして認識される時間を設定できます。[押した時間で実行] の動作を割り当てたときに、設定が反映されます。

詳細な設定を行う場合

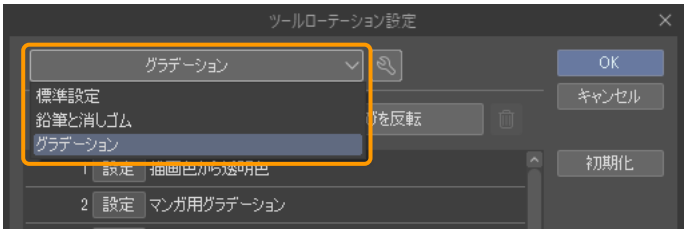
『CLIP STUDIO TABMATE 設定ダイアログ』で、各ボタンに割り当てた動作によっては、より詳細な設定が必要です。

ツールローテーションを実行を選択した場合

[CLIP STUDIO TABMATE 設定] ダイアログでボタンに [ツールローテーションを実行] を割り当てると、『ツールローテーション設定ダイアログ』が表示されます。

設定を選択するプルダウンメニューから、ツールローテーションに適用したい設定を選択します。

[ツールローテーション設定] ダイアログのツール割り当てリストに、ツールローテーションの設定が表示されます。[OK] をタップすると、ボタンにツールローテーションの設定が割り当てられます。



[CLIP STUDIO TABMATE 設定] ダイアログの [設定] の横に、[ツールローテーション設定] ダイアログのプルダウンメニューから設定した設定名が表示されます。

連打回数で実行を選択した場合

[CLIP STUDIO TABMATE 設定] ダイアログでボタンに [連打回数で実行] を割り当てると、[連打回数で実行] を割り当てた項目の下に、[1] から [4] の項目が追加で表示されます。数字が増えるごとにボタンを連打する回数が増え、最大 4 回連打したときの動作まで設定できます。

[1] から [4] に動作を割り当てる方法は、通常のボタン同様に動作割り当てのプルダウンメニューから、動作を割り当てます。選択した項目に応じて、詳細な設定を行うためのダイアログが表示されます。

設定できる項目や表示されるダイアログについては、『CLIP STUDIO TABMATE 設定ダイアログ』の動作割り当てを参照してください。

なお、[1] から [4] のプルダウンメニューから、[修飾キーを割り当て] · [パレットをポップアップ] · [連打回数で実行] · [押した時間で実行] · [ON/OFF で実行] は選択できません。

メモ

[連打回数で実行] を選択すると、[設定] の横に『TABMATE のオプションダイアログ』の [連打と判断するボタン押下の間隔時間] で設定した時間が表示されます。

押した時間で実行を選択した場合

[CLIP STUDIO TABMATE 設定] ダイアログでボタンに [押した時間で実行] を割り当てると、[押した時間で実行] を割り当てた項目の下に、[短押し] · [長押し] · [長押し後に離す] が追加で表示されます。

- [短押し] は、通常通りにボタンを押したときの機能を割り当てられます。
- [長押し] は、ボタンを長押ししたときの機能を割り当てられます。
- [長押し後に離す] は、長押し後にボタンを離したときの機能を割り当てられます。

[短押し] · [長押し] · [長押し後に離す] に動作を割り当てる方法は、通常のボタン同様に動作割り当てのプルダウンメニューから、動作を割り当てます。選択した項目に応じて、詳細な設定を行うためのダイアログが表示されます。

設定できる項目や表示されるダイアログについては、『CLIP STUDIO TABMATE 設定ダイアログ』の動作割り当てを参照してください。

なお、[短押し] · [長押し] · [長押し後に離す] のプルダウンメニューから、[修飾キーを割り当て] · [パレットをポップアップ] · [連打回数で実行] · [押した時間で実行] · [ON/OFF で実行] は選択できません。

[押した時間で実行] を選択すると、[設定] の横に『TABMATE のオプションダイアログ』の [長押しと判断するまでのボタン押下時間] で設定した時間が表示されます。

ON/OFF で実行を選択した場合

[CLIP STUDIO TABMATE 設定] ダイアログでボタンに [ON/OFF で実行] を割り当てると、[ON/OFF で実行] を割り当てた項目の下に、[ON] と [OFF] が追加で表示されます。

[ON] は CLIP STUDIO TABMATE のボタンを押している間に実行できる機能を割り当てられます。[OFF] はボタンを離したあとに実行できる機能を割り当てられます。

[ON] と [OFF] に動作を割り当てる方法は、通常のボタン同様に動作割り当てのプルダウンメニューから、動作を割り当てます。選択した項目に応じて、詳細な設定を行うためのダイアログが表示されます。

設定できる項目や表示されるダイアログについては、『CLIP STUDIO TABMATE 設定ダイアログ』の動作割り当てを参照してください。

なお、[ON] と [OFF] のプルダウンメニューから、[修飾キーを割り当て] · [パレットをポップアップ] · [連打回数で実行] · [押した時間で実行] · [ON/OFF で実行] は選択できません。

Tab-mate controller【Windows/macOS】

別売の片手入力デバイス Tab-mate controller を使用すると、CLIP STUDIO PAINT の各種操作を割り当てられます。

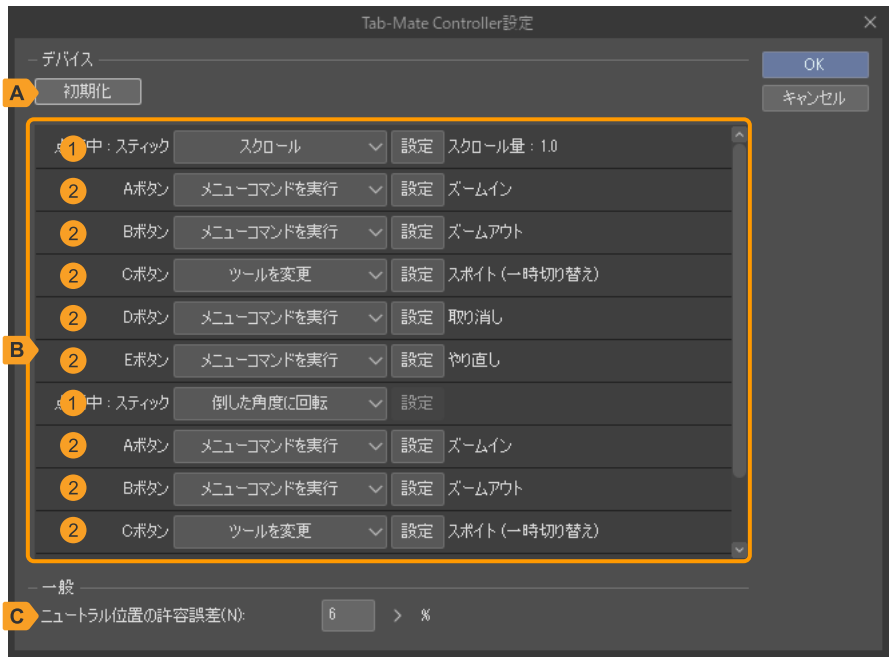
!重要 Tab-mate Controller は、2022 年 12 月現在、販売終了しております。

Tab-Mate Controller 設定

[Tab-Mate Controller 設定] ダイアログを使用して、CLIP STUDIO PAINT の動作を、Tab-Mate Controller に割り当てられます。

- Windows の場合は、[ファイル] メニュー→ [Tab-Mate Controller] → [Tab-Mate Controller 設定] を選択します。
- macOS の場合は、[CLIP STUDIO PAINT] メニュー→ [Tab-Mate Controller] → [Tab-Mate Controller 設定] を選択します。

Tab-Mate Controller 設定ダイアログ



A. 初期化

Tab-Mate Controller の設定を初期設定に戻せます。

B. 機能設定

Tab-Mate Controller のボタンやコントロールスティックに機能を割り当てられます。設定できる機能は、コントロールスティックとボタンで異なります。

① スティック

コントロールスティックには、次の操作を割り当てられます。

無効	コントロールスティックに機能を割り当てません。
スクロール	[設定] をタップすると、[キャンバス操作の設定] ダイアログが開きます。[スクロール量] でキャンバスの移動量を設定できます。[速度を固定する] をオンにすると、一定の速度でキャンバスが移動します。

倒した角度に回転	コントロールスティックを倒した方向に、キャンバスの底辺を回転できます。
回して回転	[設定] をタップすると、[キャンバス操作の設定] ダイアログが開きます。 [回転量] の数値を大きくすると、回転量が大きくなります。
回してズーム	[設定] をタップすると、[キャンバス操作の設定] ダイアログが開きます。 [ズーム量] の数値を大きくすると、回転したときの拡大・縮小の倍率が大きくなります。
上下でズーム・左右で回転	コントロールスティックの上下左右にそれぞれ異なる操作を割り当てられます。 ● 上に倒したときはキャンバスが拡大し、下に倒したときはキャンバスが縮小します。 ● 右に倒したときはキャンバスが時計回りに、左に倒したときはキャンバスが反時計回りに回転します。 [設定] をタップすると、[キャンバス操作の設定] ダイアログが開きます。[ズーム量] と [回転量] を設定できます。[速度を固定する] をオンにすると、一定の速度でキャンバスが拡大縮小、または回転します。
ブラシ	コントロールスティックでブラシサイズを変更できます。 上か右に倒したときは、ブラシサイズが大きくなります。下か左に倒したときは、ブラシサイズが小さくなります。
タイムライン	[タイムライン] パレットのフレームを移動できます。 上か右に倒したときは、[タイムライン] パレットのフレームが進みます。下か左に倒したときは、[タイムライン] パレットのフレームが戻ります。
平行線定規	平行線定規選択中に、コントロールスティックを回転すると、キャンバス上の平行線定規を回転できます。

② ボタン

A ボタンから E ボタンには、次の操作を割り当てられます。プルダウンメニューから設定したい機能を選択すると、関連するダイアログが表示され、割り当てる機能を選択できます。ダイアログは [設定] をタップしても表示できます。

無効	ボタンに機能を割り当てません。
メニューコマンドを実行	ボタンを押すと、メニューコマンドを実行できます。[メニューコマンドを実行の設定] ダイアログから、メニューコマンドを選択して、ボタンに割り当てます。
オプションコマンドを実行	キャンバス・[ツールプロパティ] パレット・[ブラシサイズ] パレット・[サブツール] パレット・[レイヤープロパティ] パレット・描画色に関する補助操作を実行できます。[オプションコマンドを実行の設定] ダイアログから、操作を選択して、ボタンに割り当てます。
ツールを変更	ボタンを押している間だけ、ツール・サブツールを一時的に切り替えられます。[ツールを変更の設定] ダイアログから、操作を選択して、ボタンに割り当てます。
修飾キーを割り当て	修飾キー（[Ctrl]・[Shift]・[Alt]・[Space]）を割り当てられます。[修飾キーを割り当ての設定] ダイアログから、割り当てる修飾キーを選択できます。複数のキーを選択すると、キーを同時に押したときと同様の操作を行えます。

C. ニュートラル位置の許容誤差

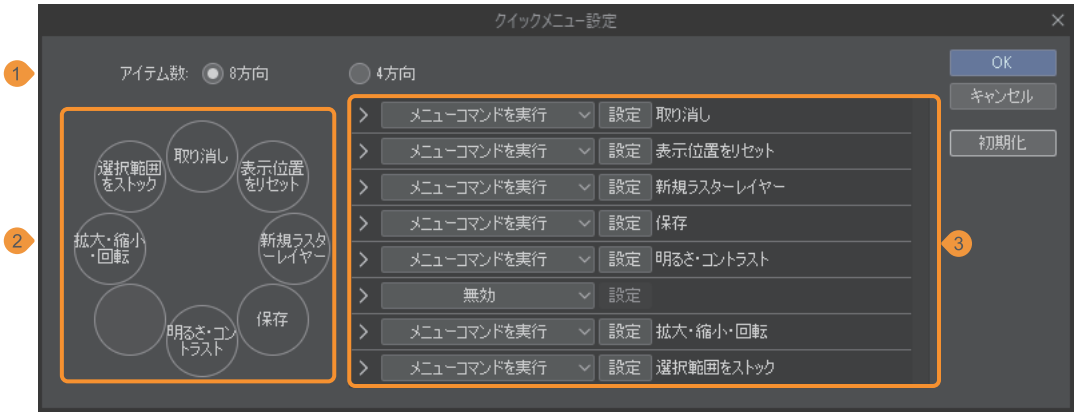
コントロールスティックが真ん中の位置のときの感度を調整できます。操作中にキャンバスのスクロールがぶれる、何もしていないときにキャンバスがスクロールするなどの問題が発生した場合、値を調整すると、改善することがあります。

クイックメニュー設定

[クイックメニュー設定] ダイアログを使用して、CLIP STUDIO PAINT のメニューコマンドを、Tab-Mate Controller の『クイックメニュー』に割り当てられます。

- Windows の場合は、[ファイル] メニュー→ [Tab-Mate Controller] → [クイックメニュー設定] を選択します。
- macOS の場合は、[CLIP STUDIO PAINT] メニュー→ [Tab-Mate Controller] → [クイックメニュー設定] を選択します。

クイックメニュー設定ダイアログ



① **アイテム数**

割り当てるメニュー項目の数を [8 方向] と [4 方向] から選択できます。

② **プレビュー表示**

コントロールスティックに割り当てられている、メニュー項目がプレビュー表示されます。

③ **機能設定**

クイックメニューのルートメニューと子メニューに機能を割り当てられます。

ルートメニューはクイックメニューを表示したときのメニューです。子メニューは、ルートメニューの方向にコントロールスティックを倒し続けたときに、表示される項目です。プルダウンメニューの左側にあるアイコンをタップすると、子メニューを設定できるようになります。

ルートメニューと子メニューともに次の項目を設定できます。

無効	クイックメニューに機能を割り当てません。
メニューコマンドを実行	クイックメニューからメニューコマンドを実行できます。[設定] をタップして表示される [メニューコマンドを実行の設定] ダイアログから、メニューコマンドを選択して、クイックメニューに割り当てます。

クイックメニュー

クイックメニューを使用すると、Tab-Mate Controller のコントロールスティックを使用して、メニューコマンドを実行できます。

メモ　Tab-Mate Controller のボタンの配置については、製品のパッケージを参照してください。

1 **Tab-Mate Controller の A ボタンを押します。クイックメニューを操作している間は、A ボタンを押し続けてください。**

2 **コントロールスティックを倒して、モニターに [クイックメニュー] を表示します。**

3 **[クイックメニュー] から実行したいメニューコマンドの方向にコントロールスティックを倒します。**

子メニューが設定されている項目の場合は、子メニューが表示されます。再度、実行したいメニューコマンドの方向にコントロールスティックを倒します。元のルートメニューに戻す場合はコントロールスティックをニュートラルに戻します。

4 **Tab-Mate Controller の A ボタンを離します。**

ボタンを離すと同時にメニューコマンドが実行されます。

QUMARION【Windows/macOS】

QUMARION を接続して、CLIP STUDIO PAINT の 3D デッサン人形や 3D キャラクター素材にポーズを設定できます。
QUMARION 本体の接続方法や操作方法については、QUMARION に添付のマニュアルを参照してください。

!重要

- QUMARION は、2022 年 12 月現在、販売終了しております。
- CLIP STUDIO PAINT が起動している状態で、QUMARION とコンピューターを接続・切断しないでください。CLIP STUDIO PAINT の動作が不安定になる場合があります。
- Apple M シリーズのチップを搭載した macOS 環境は、QUMARION に対応しておりません。

QUMARION を使用する

QUMARION を接続したあと、次の操作を行います。

- Windows の場合は、[ファイル] メニュー→ [QUMARION] → [QUMARION を使用] を選択します。
- macOS の場合は、[CLIP STUDIO PAINT] メニュー→ [QUMARION] → [QUMARION を使用] を選択します。

キャンバスに 3D デッサン人形や 3D キャラクター素材を読み込みます。オブジェクトランチャーの [QUMARION 有効] をタップすると、QUMARION からの入力が有効になります。

QUMARION のポーズを変更すると、CLIP STUDIO PAINT の 3D デッサン人形や 3D キャラクター素材に同じポーズが反映されるようになります。

QUMARION を接続したときのオブジェクトランチャー

QUMARION を接続すると、オブジェクトランチャーに次の項目が追加されます。

① **QUMARION 有効**

QUMARION を使用した入力の有効・無効を切り替えられます。複数台の QUMARION を接続している場合は、接続している台数分の [QUMARION 有効] が表示されます。QUMARION は最大 5 台まで接続できます。

キャンバスに複数の 3D デッサン人形や 3D キャラクター素材を配置している場合、[QUMARION 有効] をオンにすると、ボタンの周囲が青く表示されます。オフにするとボタンの周囲が赤く表示されます。

② **常時接地**

オンにすると、QUMARION を使用して 3D デッサン人形や 3D キャラクター素材を操作するときに、3D 空間のベース（床面）に接地した状態で操作できます。

③ **キャリブレーション**

[QUMARION 有効] をタップする前に、[キャリブレーション] をタップしてオンにすると、すでに 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ポーズを基準にして、QUMARION の操作を反映できるようになります。

[キャリブレーション] をオフにしていると、[QUMARION 有効] をタップすると同時に、3D デッサン人形や 3D キャラクター素材に QUMARION のポーズが反映されます。

また、『キャリブレーションを使用した補正』にも使用できます。

④ **加速度センサー**

[加速度センサー] をタップしてオンにすると、QUMARION に内蔵されている加速度センサーが有効になります。

キャリブレーション情報

QUMARION のポーズと、3D デッサン人形や 3D キャラクター素材の表示に、ズレが生じている場合、キャリブレーション情報を使用することで、改善する場合があります。

キャリブレーションを使用した補正

QUMARION を左右同じ姿勢にしていても、3D デッサン人形や 3D キャラクター素材の表示にズレが生じている場合は、補正を行います。

1 オブジェクトランチャーの [キャリブレーション] をタップします。

2 3D デッサン人形や 3D キャラクター素材と同じポーズになるように、QUMARION を操作します。

3 オブジェクトランチャーの [QUMARION 有効] をタップします。3D デッサン人形や 3D キャラクター素材の表示と、QUMARION のポーズが、同じ状態になります。

調整したキャリブレーションの情報は、『キャリブレーション情報を書き出し』からファイルに書き出せます。また、調整したキャリブレーションの情報を使用したい場合は、『キャリブレーション情報を読み込み』から書き出したファイルを読み込めます。

キャリブレーション情報を読み込み

QUMARION キャリブレーションファイル（拡張子：qnca）を読み込み、QUMARION のキャリブレーション補正を行うには、次の操作を行います。

- Windows の場合は、[ファイル] メニュー→ [QUMARION] → [キャリブレーション情報を読み込み] を選択します。
- macOS の場合は、[CLIP STUDIO PAINT] メニュー→ [QUMARION] → [キャリブレーション情報を読み込み] を選択します。

CLIP STUDIO ACTION レガシー版から書き出した QUMARION キャリブレーションファイル（拡張子：qnca）も読み込めます。

キャリブレーション情報を書き出し

QUMARION のキャリブレーション補正の設定を QUMARION キャリブレーションファイル（拡張子：qnca）に書き出すには、次の操作を行います。

- Windows の場合は、[ファイル] メニュー→ [QUMARION] → [キャリブレーション情報を書き出し] を選択します。
- macOS の場合は、[CLIP STUDIO PAINT] メニュー→ [QUMARION] → [キャリブレーション情報を書き出し] を選択します。

ワコムスタイラスペン【iPad】

iPad に対応しているワコムスタイラスペンを使用して CLIP STUDIO PAINT に描画できます。iPad にワコム製のスタイラスペンを接続する方法については、ワコムスタイラスペンのマニュアルなどを参照してください。

ワコムスタイラスペンを使用

[CLIP STUDIO PAINT] メニュー→ [ワコムスタイラスペン] → [ワコムスタイラスペンを使用] を選択してオンに設定すると、iPad に接続しているワコムスタイラスペンを CLIP STUDIO PAINT で使用できるようになります。

ワコムスタイラスペン設定

[CLIP STUDIO PAINT] メニュー→ [ワコムスタイラスペン] → [ワコムスタイラスペン設定] を選択すると、[ワコムスタイラスペン設定] ダイアログを使用して、利き手とスタイラスペンを持つ位置（上向き・下向き）を選択できます。選択した内容に応じて、使いやすいようにスタイラスペンの描き心地が調整されます。

Galaxy シリーズ【Android】

Samsung Galaxy シリーズで CLIP STUDIO PAINT を使用している場合は、Galaxy シリーズ独自の機能を使用できます。

DeX モード

DeX モードに対応している Galaxy シリーズの端末をディスプレイや WacomOne に接続すると、大画面を見ながら、CLIP STUDIO PAINT を操作できます。

Galaxy シリーズを DeX モードで接続する方法については、Galaxy シリーズの設定画面やヘルプを参照してください。

外部モニターにキャンバスを表示

[表示] メニュー→ [外部モニターにキャンバスを表示] を選択すると、接続先のディスプレイにキャンバスだけが表示されます。大きい画面で作品を確認したいときに便利です。

コンピューター上で操作する

Windows に DeX モードのアプリケーションをインストールし、Galaxy シリーズのタブレットやスマートフォンを接続すると、Windows 端末上で Galaxy シリーズにインストールした CLIP STUDIO PAINT を操作できます。

DeX モードで表示すると、次のように CLIP STUDIO PAINT の表示が切り替わります。

- 初期設定の状態で、キャンバスにスクロールバーが表示されるようになります。
- 初期設定の状態で、ブラシ系カーソルとペン系カーソルのカーソル形状がブラシサイズとなります。

エアアクション

Galaxy Tab S シリーズなど、S ペンのエアアクションに対応している端末の場合、エアアクションを使用して、CLIP STUDIO PAINT を操作できます。

エアアクションのカスタム設定の操作については、Galaxy シリーズの設定画面やヘルプを参照してください。

エアアクション設定

[CLIP STUDIO PAINT] メニュー→ [エアアクション設定] を選択すると、[エアアクション設定] ダイアログを使用して、エアアクションに操作を割り当てられます。

エアアクション設定ダイアログ

① **エアアクションの操作**
CLIP STUDIO PAINT の動作を割り当てられる、エアアクションの操作です。

② **動作割り当て**
エアアクションに割り当てる CLIP STUDIO PAINT の動作を、プルダウンメニューから選択できます。項目を選択すると同時に、選択した機能に応じたダイアログが表示されます。

③ **設定**
タップすると、動作割り当てから選択した動作に応じたダイアログが表示され、詳細な動作を設定できます。

④ **初期化**
タップすると、エアアクションの設定を、初期状態に戻します。

ショートカットにエアアクションを設定

S ペンのエアアクションに対応している端末の場合、『ショートカットキー設定』で、エアアクションを設定できます。

ショートカットキーを設定したい項目を選択し、[ショートカットを編集] をタップします。割り当てたいエアアクションを実行します。

設定したい項目にエアアクションの動作が表示されたら、画面をタップします。[OK] をタップしたら、設定が完了します。

Surface Dial【Windows】

Surface Dial を使用して、CLIP STUDIO PAINT を操作できます。Surface Dial の接続方法や Surface Dial の基本的な操作方法については、Surface Dial のヘルプを参照してください。

Surface Dial から機能を選択する

CLIP STUDIO PAINT を起動したあとに、Surface Dial を長めにクリックします。モニターに Surface Dial のメニューが表示されます。

Surface Dial を回転して機能を切り替えます。機能が切り替わるごとに Surface Dial が振動します。選択中の機能名は、メニューの中心に表示されます。

メニューの中央に使用したい機能が表示されたら、Surface Dial をクリックします。メニューが非表示になり、選択した機能を実行できます。機能を選択したあとの操作については、次の『Surface Dial で使用できる機能』を参照してください。

なお、別の機能を選択し直したい場合は、再度 Surface Dial を長めにクリックしてメニューを表示してください。

Surface Dial で使用できる機能

Surface Dial では、メニューから次の機能を選択して、使用できます。

表示倍率

Surface Dial を使用して、キャンバスの表示倍率を変更できます。

ズームイン	Surface Dial を右に回します。
ズームアウト	Surface Dial を左に回します。
全体表示	Surface Dial をクリックします。

表示回転

Surface Dial を使用して、キャンバスの表示を回転できます。

右回転	Surface Dial を右に回します。
左回転	Surface Dial を左に回します。
回転をリセット	Surface Dial をクリックします。

取り消し

Surface Dial を使用して、操作の取り消しや、取り消した操作のやり直しを行えます。[取り消し] と [やり直し] の実行時は、1 回の操作ごとに Surface Dial が振動します。

取り消し	Surface Dial を右に回します。
やり直し	Surface Dial を左に回します。

ブラシサイズ

Surface Dial を使用して、ブラシサイズを変更できます。

ブラシサイズを大きくする	Surface Dial を右に回します。
ブラシサイズを小さくする	Surface Dial を左に回します。

- 修飾キーでツールを切り替えている場合は、切り替え前のツールに Surface Dial の操作が反映されます。
- ツールシフトやテールスイッチで描画ツールを選択している場合は、選択中のツールに Surface Dial の操作が反映されます。

タイムライン

Surface Dial を使用して、タイムラインを操作できます。

次のフレームへ	Surface Dial を右に回します。
前のフレームへ	Surface Dial を左に回します。
タイムラインの再生・停止	Surface Dial をクリックします。

平行線定規【PRO/EX】

Surface Dial を使用して、平行線定規を操作できます。なお、Surface Dial で平行線定規を操作する前に、次の操作を行ってください。

- [定規] ツールの [特殊定規] サブツールを使用して、平行線定規を作成します。
- キャンバスに複数の平行線定規を作成している場合は、[オブジェクト] サブツールを使用して、操作したい平行線定規を選択します。

平行線定規を右回転	Surface Dial を右に回します。
平行線定規を左回転	Surface Dial を左に回します。
平行線定規を水平・垂直にする	Surface Dial をクリックします。

このマニュアルについて

本書の表記について

本書（データである場合も含む）は、2023 年 6 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。

- Windows/macOS/iPad/Android/Chromebook の使用方法について記載しています。『コンパニオンモード』を除く iPhone と Android スマートフォンの使用方法については CLIP STUDIO TIPS を参照してください。
- 本書のキー表記は、特に断りがない限り Windows に合わせて記載しています。macOS の『操作表記について』、または iPad/Android/Chromebook の『操作表記について』を参照のうえ、操作を読み替えてください。

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。

重要

CLIP STUDIO PAINT の操作時に、気をつけるべきことを記載しています。

メモ

CLIP STUDIO PAINT の操作に関する、補足説明などを記載しています。

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。

各グレードで対応している機能については、製品ラインナップを参照してください。

商標および著作権について

- CELSYS、CLIP STUDIO、CLIP STUDIO PAINT（クリスタ）、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、Surface 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。
- Wacom は株式会社ワコムの登録商標です。
- QUMA はソフトイーサ株式会社の商標です。
- Adobe、Adobe 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。
- Amazon、Kindle、Kindle Direct Publishing、および Kindle Direct Publishing ロゴは Amazon.com,Inc. またはその関連会社の商標です。
- ネットプリントは富士フイルムビジネスイノベーションジャパン株式会社の登録商標です。
- LINE は、LINE 株式会社の商標または登録商標です。

- 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。