



## CLIP STUDIO 作画マニュアル

2019年1月ver.

作品によって異なるが、基本的にはこのような構成で作成する。

次の人がファイルを開いた時、見やすい形で表示されるように、保存するとき気をつける。  
出来ればライトテーブル内のレイヤーを全て削除(もしくは非表示に)してから保存・提出するように。  
(保存状態が残って次の人へ回るため)

レイヤーを2ペインで表示

レイヤーウィンドウを上下2段に出来る。  
レイヤー数が多い時に使用すると便利。

透明部分の保護

選択しているレイヤーの濃さを調整

選択しているレイヤーの削除

下のレイヤーに結合(レイヤー名は下の名になる)

新しいフォルダーの作成

新しいレイヤーの作成

演出がBG原図やFrなど「要スキャン」のものを複製して保存する。(原画チェック時)

作業に関係のないフォルダーはここを押して中を表示しないようにしておく

セルのS.Lやローリング指示など、BGに関わらない撮影指示はこのレイヤーに記入する  
(PANやBOOKのS.LはBG原図に描き込む)

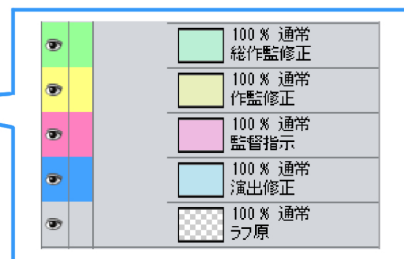
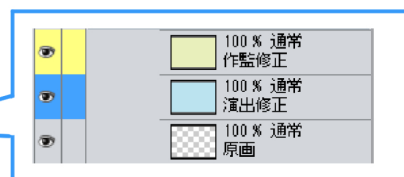
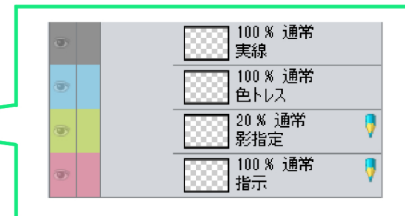
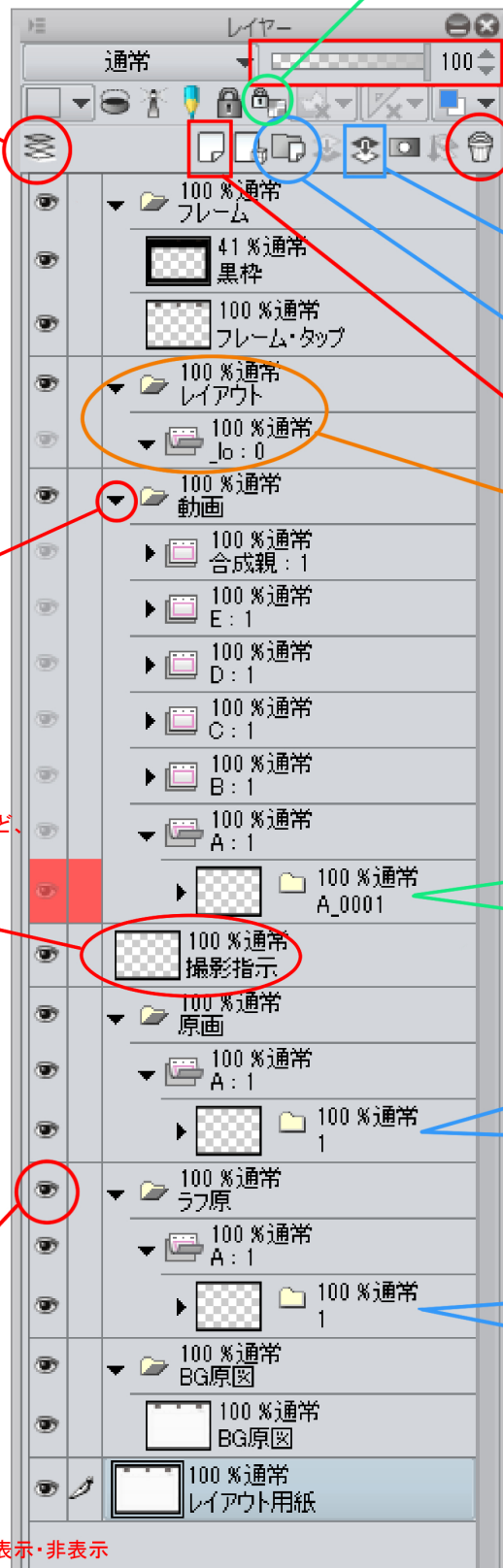
動画1枚は4レイヤーで出来ている

原画の構成

ラフ原の構成

修正用紙の色は、各作品に合わせる。  
パレットカラーの色は紙に近い色を使用

レイヤーの表示・非表示





## ■ 動画用キャンバスの作成

(必ず仕上げ注意事項に記載してあるセルのサイズに準拠すること)

## 仕上げ注意事項

基本解像度は150dpiになります。

70Fr以下寄る場合は下記の通り解像度を上げてください。  
カット頭につくQT8(6コマ)、カット後ろにQTU(6コマ)の場合は150dpiで作業してください。

スキャンFr	解像度	スキャンサイズ	★100Frサイズ
100~70 Fr	150 dpi	1688x960 pix	1550x868pix
69~40 Fr	185 dpi	2080x1184 pix	
40 Fr 以下	250 dpi	2814x1600 pix	

・スキャンサイズ縦横両方、1の位は必ず偶数(0,2,4,6,8)にしてください。

基準サイズには、  
スキャンサイズを入力  
(セルのサイズになる)

指定の解像度を入力

演出フレームが  
撮影の100Frになるように入力

$$\begin{aligned} 1688 - 1550 &= 138 & 960 - 868 &= 92 \\ 138 \div 2 &= 69 & 92 \div 2 &= 46 \\ \text{右} &= 69 \quad \text{左} &= 69 & \quad \text{上} = 46 \quad \text{下} = 46 \end{aligned}$$

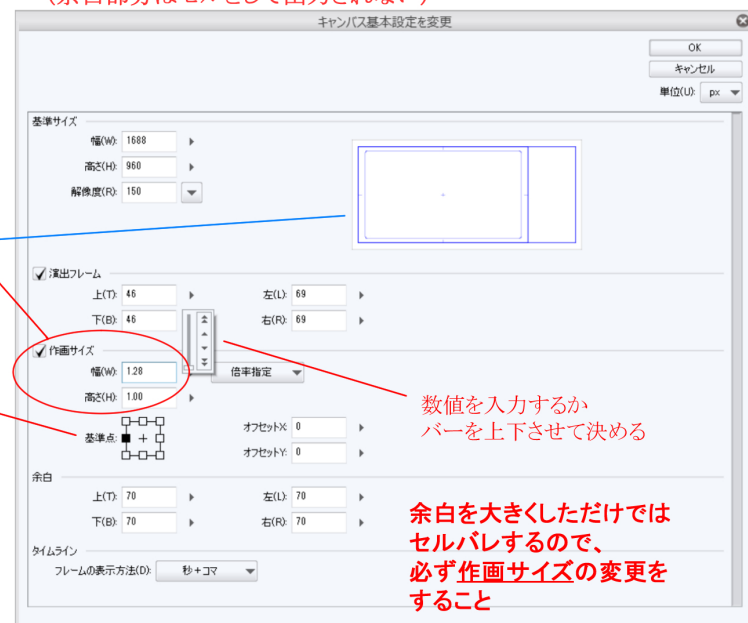
(スキャンサイズ - 100Frサイズ) ÷ 2

◆ 大判のカットのサイズ変更  
(編集→キャンバスの基本設定を変更)作画サイズの幅・高さで  
キャンバスの大きさを  
変更このキャンバスの形を見て  
大きさを決める基本フレームの位置は  
黒い部分を移動して調整必ず、レイアウト用紙のフレーム  
(撮影フレーム)より、ひと回り  
大きくなるように、作成する。  
作画サイズは必ず、  
偶数の数値になるように作成すること。

ウィンドウ上部、ファイルの情報

動画\_切り取り用(150dpi) (1958 x 960px 余白あり:2098 x 1100px 150dpi 100.0%) - CLIP STUDIO PAINT EX  
リ フィルター(F) ウィンドウ(W) ヘルプ(H)

余白はすべて70

「フレーム外の参考」がある場合はその部分の余白を大きくする  
(余白部分はセルとして出力されない)数値を入力するか  
バーを上下させて決める余白を大きくしただけでは  
セルバレするので、  
必ず作画サイズの変更を  
すること

## ■ 原画用キャンバスの作成

(基本的には、配布ファイルを使用すること。)

解像度200dpiのキャンバスであること。(印刷に対応できるように)

基準サイズに入力する数値は、作品指定のセルの基本解像度を200dpiに引き上げた時の倍率を  
スキャンサイズにかけ算して出た数値を入れる。(おおよそで可)

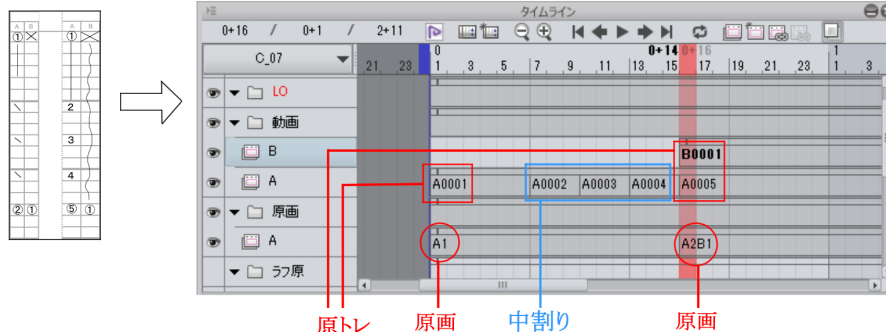
例: 144dpi → 200dpi (約1.39倍) と考え、幅1688pxを1.39倍→2346px 高さも同じ倍率をかけ算する。

例: 150dpi → 200dpi (約1.33倍)

余白は上部を大きくしてタップを入れる。

タイムラインはタイムシートをデジタルで表示させるツールと認識する。

タイムライン上にセル指定されていないセルは、キャンバスに表示されないため、アニメーションフォルダーに入ったセルは必ずセル指定する。



縦の並びで同タイミングを表示するため、同時に表示するものは、真上(もしくは真下)に配置するようにセル指定をする。

#### 新規タイムライン

「アニメーション」→「タイムライン」→「新規タイムライン」

またはタイムラインウインドウの ボタンをクリックで新しいタイムラインが設定できる。

#### 新規アニメーションフォルダー

タイムラインウインドウの ボタンをクリックして作成

#### 新規アニメーションセル

タイムラインウインドウの ボタンをクリックして作成

#### セル番号の正規化

タイムライン上のセルフォルダ名が1aや1bとなってしまった場合、1、2、3と正数に直すことができる。

「アニメーション」→「セル指定」→「タイムラインの順番で正規化」

#### セルの位置の移動

セル番号の上(二重線)部分にカーソルを近づけると、左右に矢印が出るのでその状態でスライドさせると移動できる。



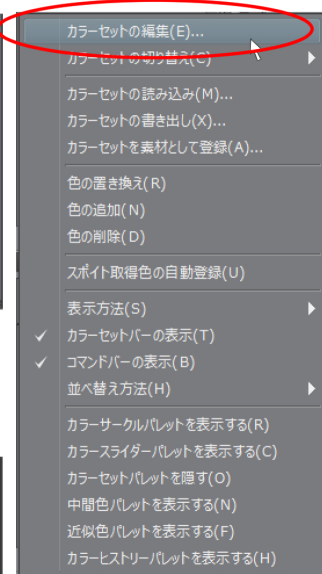
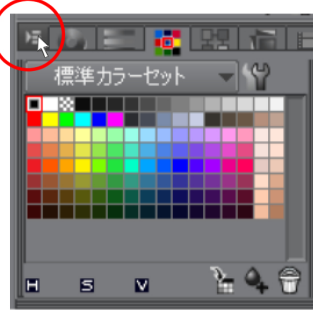
タイムラインの横幅はここで調節。  
長尺のカットの時は、細かくして全体を表示させることができる。

セルの指定の取り消し

タイムラインのウインドウの表示は、液晶ペンタブからPCモニターへ移動してなるべく常時表示しておく、作業しやすくなる。

## 1. 動画用カラーセットの作成

- ① カラーセットの左上のアイコンを押し、カラーセットの編集を選択する。
- ② 「動画用」と名前を付ける。
- ③ 『トレス見本\_\_カラーセット作成』ファイルを開き、下の色見本が見えるよう表示させる。
- ④ 下の色見本から、スポイトを使って色をすくい、すべての色を保存する。



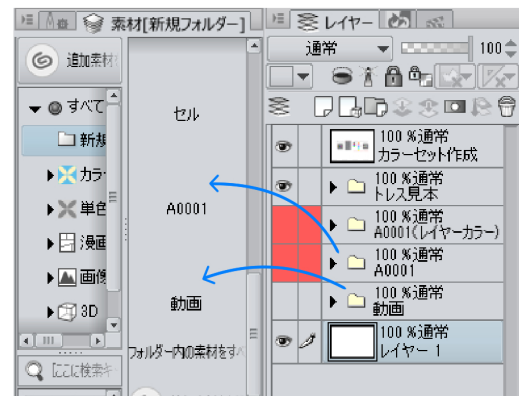
ここを押して保存していく

1マスが小さいので  
4マス分同色を保存すると  
拾いやすい。  
マス目の大きさを変更しても  
良いが、これまで使っていた  
カラーセットのレイアウトが崩  
れるため、各個人で使いや  
すい方にする。

## 2. 素材の保存

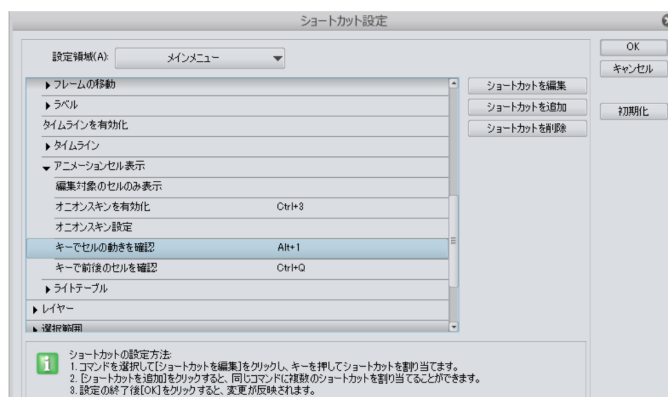
『トレス見本\_\_カラーセット作成』ファイルを開き、  
レイヤーウインドウから、素材ウインドウの新規  
フォルダーへ、  
「動画」フォルダーと、「A0001」フォルダーを  
ドラッグ&ドロップして保存する。  
(好みによっては、レイヤーカラー版でも可)

アナログ原画など、キャンバスを自分で作成する時に  
そのままレイヤーウインドウに出してきて使う事が出来る。



## 3. ショートカットの設定

ファイル → ショートカットの設定で各ツールのショートカットを設定する。



### 作画で必ず必要なショートカット

ライトテーブル内にあるレイヤーを、指パラする。  
「アニメーション」→「アニメーションセル表示」  
→「キーでセルの動きを確認」

Alt+1に設定 (Alt+1)+2 or +3 などで指パラができる。  
↑ ↓ ← → のキーでも操作可能。

### 次のセル、前のセルを選択する

「アニメーション」→「トラック編集」→「次のセルを選択」  
「前のセルを選択」

PaintManと同じ「<」「>」キーなどを設定する。

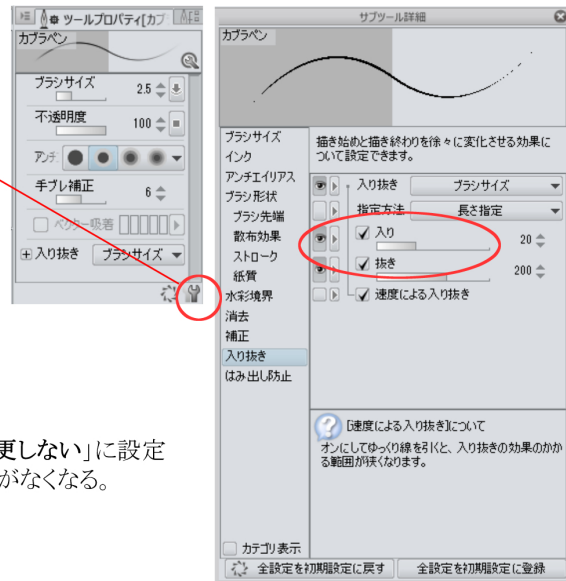
その他、自分がよく使うツールはショートカットで登録しておく。

## CLIP STUDIOの設定 2

### 4. ペンの入り抜きの設定をする

- ① ツールプロパティの右下のレンチのマークをクリックし、サブツールウインドウを出す。
- ② 入り抜きにチェックを入れ、試し書きをしながら自分の好みの数値に設定する。

(筆圧で変わってくるので、個人で描きやすいところで良い。  
抜きを大きめにした方が、髪の毛先などはきれいに描ける。)



### 5. 環境設定

ファイル→環境設定→レイヤー・コマ→複製時のレイヤー名「変更しない」に設定  
レイヤーを複製した時に「～のコピー」がつかないので消す作業がなくなる。

その他、作業環境を自分のやりやすい仕様に変更できる。

### 6. 液晶ペンタブの設定をする

アプリからワコムタブレットのプロパティを選択する。

ファンクションキー、リングキーに、自分がよく使うツール、ショートカットを登録する。



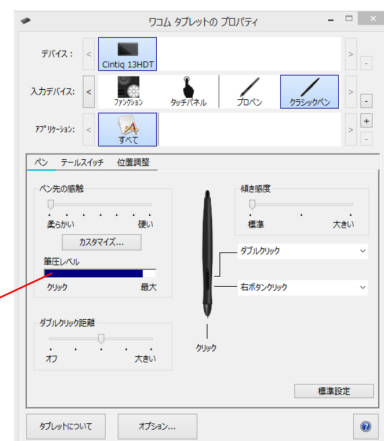
ペン・消しゴム・取り消しは登録しておくくと便利。  
タッチ機能がないペンタブは手のひら・回転ツールなど。

### 7. 筆圧の設定をする

プロペンの項目から自分の筆圧から、描きやすいところで登録する。

ペン先の感触を柔らかい方にしてしまうと  
弱い筆圧でもしっかり描ける。  
ペン先の消耗が激しい人や  
手首を痛める人は、柔らかめしておく。

筆圧をチェック



## 作画キャンバス

配布した作品別フォーマットの基本キャンバスを複製し、それに描画する。

### 原画作業の解像度は、フレームに関係なく200dpi

これは動画時にプリントアウトすることを想定しての数値になるため、勝手に変更はしない。  
(デジタルで動画する時は、動画マンがフレームに合わせて解像度を変更する)

タップ位置はセルにかかならなければ、フレーム内にあっても構わない。  
(原画をプリントアウトして動画作業することを考えて、タップ位置を置く)  
タップ位置を移動した場合はレイアウト用紙にあるタップを消す。

## BG原図

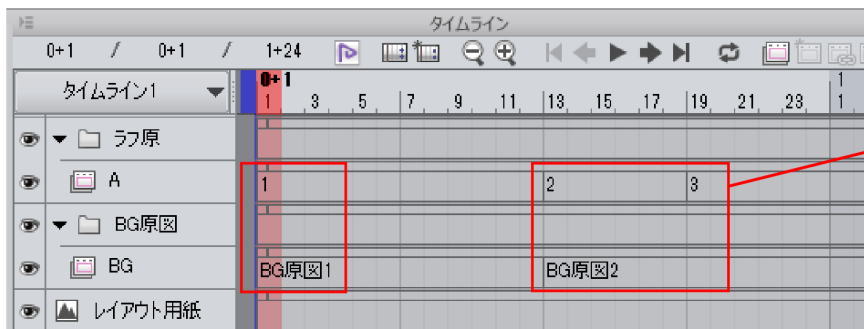
BG原図は提出前に、透明レイヤーに描画したものをフォルダー内にある**レイアウト用紙に結合して提出する。**

レイヤー名は『BG原図』とし、一枚にする。(BOOKは必要に応じて別レイヤーに描いても良い)

これは原図のtga出力時、フレーム情報を同封する手間を省くため。

また、チェック時にフレーム修正されたかどうか確認できる。

BGが複数ある場合は、BG原図フォルダー内にアニメーションフォルダーを作成し、BG原図もタイムラインにセル指定する。



こうすることで、BGに合わせたセルを確認する際、タイムライン上で正しく表示できるようになりチェックする側が理解しやすい。

(レイヤーの表示・非表示で操作するのは、描く側は分かっているが他人が見ると構造を把握するのに一難する)

モニター貼りこみなどの場合は、カットの尺を数コマ伸ばし、オーバーする部分に貼りこみのBG・セルをセル指定。再生した時にBGとセルがきちんとリンクして表示できるようにする。

3DCGセル(机・イスなど)はBOOKなどと同じ扱いにして、BG原図フォルダー内に複製したレイヤーを入れておく。ただし、車など動きのあるものは例外とする。

メカなどキャラクターとして扱う場合は、セルとしてアニメーションフォルダーに組み込んだ方が良い場合もある。

## 撮影指示

PANやT・B、T・U、BOOKのスライドなどのカメラワークは、**BG原図のレイヤー**に書き込む。  
(美術に必要な情報になる)

セルに限定されるのスライド指示は、**撮影指示レイヤー**に書く。(ローリングなども含む)  
入射光や、雨などの撮影処理も、撮影指示レイヤーに描く。タイムシートのメモ欄にも必ず描くこと。



## 原画注意事項 2

### アニメーションフォルダー ・ タイムライン

ラフ原・原画は基本的に一つのアニメーションフォルダーに入れる。

セルの名前はシンプルに「1」「2」「3」で可。

「次のセル」を押して確認していくため、多くのフォルダー分けて入れてあると、どのレイヤーがどこに入っているか探しにくくなるため。例外として、完全に別タイミングだったり、重なりが多い時などの場合、複数のアニメーションフォルダーを使うことは構わない。

タイムラインは、カット尺を合わせ、おおむねタイムシート同じ位置にセル指定する。

(完全に合わせることは出来ないので、そのカットの一番重要な動きが再生ボタンで確認できる形でOK)

提出前に必ず再生して、作った動きを確認すること。

チェックする人が再生しているということを意識して提出する。

### セルフォルダー内のレイヤーについて

フォーマットでは一枚のラフ原(原画)に4レイヤー入っているが、**提出時に必ず1枚に結合して提出する。**

下描きレイヤーは削除し、上の実線レイヤーから順に「下のレイヤーに結合」アイコンを押して、ラフ原(原画)のレイヤー1枚にして提出する。

カットのキーになる絵(一枚だけで可)は、薄い暖色系の色でBG原図が透けないように塗りつぶして、セルであることを示す。(ただし、BG原図の話数・カットナンバー、カメラワークは隠さないようにすること)

演出も作監はそれぞれ修正用紙の色を付けて、1枚のレイヤーでセルのフォルダーに入れる。

次の作業者の人が見て、誰が描いたレイヤーなのか一目で分かるようにすること。

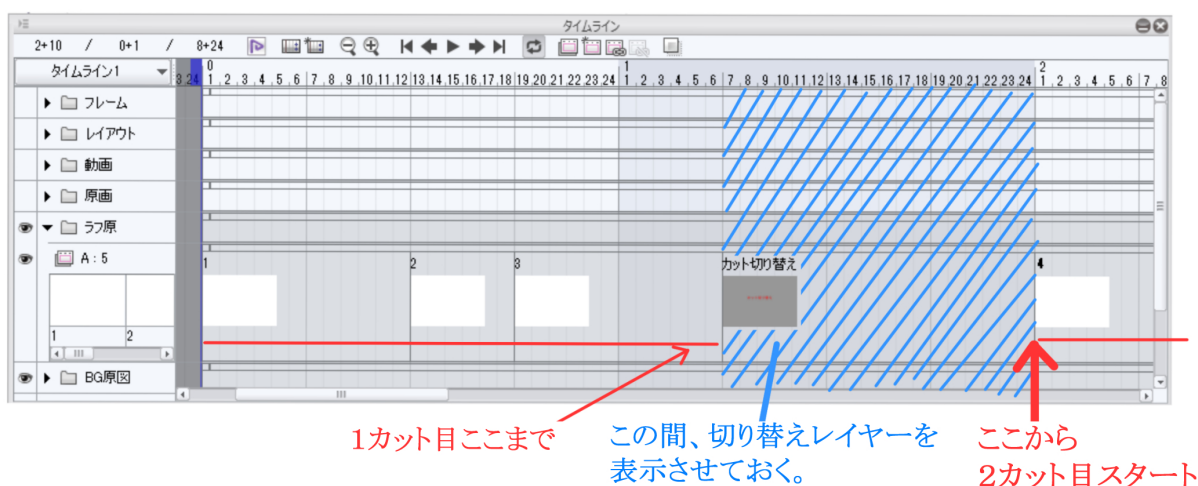
### 兼用カット

兼用カットのタイムラインは、2カットの尺(+α)を足した、**ひとつのタイムラインにする。**

(タイムラインを複数作った場合、動画時に2つめ以降のタイムラインがコピーペーストできないため)

例:) 1カット目が1秒6コマのカットの場合、カットの切り替えレイヤーを2カット目が始まる前まで差し込んでおく。

**2カット目はキリが良いように、1秒単位のところからスタートさせる。**



切り替えレイヤーを表示させるのは、ラフ原と原画時のみ。(動画時は不要)

兼用がないカットは、カット切り替えのレイヤーを削除して提出。

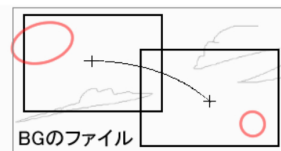
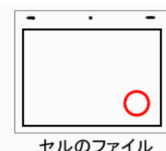
タイムシートはアナログ作業と同じように、一枚ごとにファイルを作成する。

## 原画注意事項 3

### 付けPAN

付けPANのカットは、BG原図のファイルとセル(スタンダード部分)のファイルの、2つに分ける。  
(BGが極端に大きい場合、セルのファイルも重くなってしまうため)

BG原図のファイルには、ポイントとなる箇所にセルをコピーした絵を貼り付けて、どこにどの絵がくるのか簡単にわかるようにする。



ファイル名はカットナンバーの後に、BG原図の方は「\_bg」、セルの方は「\_cell」を付ける。(作品名+話数+カットナンバー\_bg)

### 拡大作画

ラフもしくは原画時に、BG原図と拡大するレイヤーのみを別ファイルにコピーし、「画像解像度を変更」の倍率を使ってサイズを変更する。(200%拡大は2.00、141%拡大は1.41など)

拡大したレイヤーをまた元のファイルにコピーする。

拡大した部分は新フォルダーを作成して、「拡大作画」として保存する。



ここで大きさを調整

### タイムシート

タイムシートは基本的に一枚につき1ファイル。2枚目をレイヤー重ねにはしない。(複数枚を並べて表示させたいため) 2枚目以降は、ファイルを複製して枚数分用意する。

タイムシート原版のレイヤーには記入せず、透明レイヤーに書く。(別レイヤーのままの方が修正しやすい) 使用するペンの色を決めれば、誰がどう修正したか確認することが出来る。

原画マン→黒、演出→紫色、作監→茶色、総作監→紺色 (赤は撮影後のリテイク時にのみ使用する)

タイムラインをタイムシート化する機能を上手く活用できるように、アップデートに対応していく必要がある。

未対応の場合、タイムシートとタイムラインの照合はタイムシートのキャンバスをPCモニター側に移動して表示させて写す。ただし、タイムシートの編集時に作画ファイルのタイムラインは表示できないので、表示した状態をスクリーンショットしてペーストするか、携帯のカメラで撮って見ながら写すなど工夫が必要になる。

### 提出

提出時に、3Dガイド、カッティングシートなどの資料は、資料フォルダーに同封して提出する。  
リテイクなどで不使用になったラフ原・修正指示レイヤーは、『\_pool』フォルダーを作成し、非表示にしておく。

### 演出チェック注意事項

演出は、原画チェック時にBG原図・SL指示など、撮影に必要な情報が書いてあるレイヤーを複製し、レイアウトフォルダー内の「LO」フォルダーに入れて、タイムラインにセル指定する。  
セル指定するところは適当でよい。(tga出力する時、セル指定をしてないと出力されないため)  
撮影に伝えなければならない(アナログ時でいう「要スキャン」の)レイヤーをまとめる作業として、必ず行う。

tga出力は動画マンが行うが、ラフ原の中からどのレイヤーを出力しなければならないのか判断できないため、演出の仕事とする。

## その他 知っておくと良い機能（原画編）

### ◆原画時は使う色が決まっている？

ラフ原・原画、ともに使う色は自由。

（ただし、動画用の青をトレス線を使うと、印刷した時に黒にも見えるので、もっと明るい青や水色を推奨）  
よく使う色を、カラーセットやクイックアクセスに登録しておこう。

### ◆前後の絵をいちいちライトテーブルに登録するのが面倒・・・。

オニオンスキンを使うと、前後のセルを自動的に表示できる。


色や濃さ、枚数を自由に決められる。

### ◆同じことを何回も書いている・・・。効率よく作業するには？

素材フォルダーに色々保存しておくで便利。


シート台詞欄のキャラ名とか「閉じ目参考」「中割り参考」とかの文字など  
作品ごとに、よく使うものをすぐに取り出せるようにすると速くなるかも。

### ◆下描き時に描いていた色を簡単に変更したい。

別の色にしてから清書したい時、透明ピクセルをロックして塗りつぶしても良いが、範囲が広い時は、  
変えたい色で塗りつぶしたレイヤーの上に置いて、下のレイヤーでクリッピング  すると、その色になる。  
クリッピングしたレイヤーを下のレイヤーに転写か結合すると、一枚のレイヤーになる。

これを利用して、原画時に一部分だけを色線に変えるなども出来る。（見えない部分参考など）

### ◆画像を左右反転してキャラの崩れを確認・修正したい。

ナビゲーターに左右反転のアイコンがあるので、それを押すと表示が反転できる（描画も出来る） 

ナビゲーターウインドウを表示してない人は、クイックアクセスや、コマンドバー、ショートカットなどに登録する。

- ・クイックアクセス（クイックアクセスウインドウを右クリック）
- ・コマンドバー（ファイル→コマンドバーの設定→メインメニュー→表示→回転・反転→左右反転 追加を押す）
- ・ショートカット（ファイル→ショートカットの設定→メインメニュー→表示→回転・反転→左右反転 編集する）

他にも、「パース定規の作成」  「レイヤーの複製」  「タイムラインの順番で正規化」  はクイックアクセスや、コマンドバー、ショートカットに登録しておくが良い。

### ◆タイムラインで部分的に空セルにしたい。

空セルにしたい頭のところにカーソルを当てて右クリック、セル名の入ったテキストボックス内の文字を削除→Enterすれば、次のセルまでの間が空セルになる。



## 動画フォルダー

セルのラベルの色は、原画を赤、中割りを橙色にする。(アタリも赤)

PaintMan向けに出力する時に影響するので、影指定レイヤー・指示レイヤーの水色の色鉛筆マークは消さない。

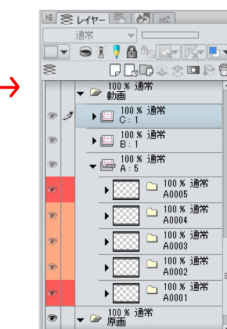
ラベルの色は指定された色からなるべく変えない。  
(動検がチェックする時、社内で統一してチェックしやすくするため)  
色トレスが複雑に入り混じっているときは、色トレスレイヤーを複製して赤線のためのレイヤーを作成しても良い。実線より上に来る色トレス線は、実線レイヤーに描いても良い。

レイヤーカラーを使って、専用の色レイヤーを作成する方法もある。  
(この場合、色トレスレイヤーがあと2色分必要となり、レイヤー数が増えるが、ペンの色を変える必要がない)  
線出しをした時に、不都合がなければ、やりやすいやり方で良い。動画検査と相談して決めるように。  
レイヤーカラーを使う場合は、ラベルが水色になるようレイヤーを複製してそれぞれにレイヤーカラーを指定する。  
素材フォルダーに保存しておくことで以降の作業が楽になる。

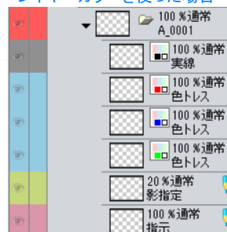
実線のみで「影なし」、  
または「色トレスのみ」、  
といった場合、  
使用しないレイヤーは削除する。

色は  
変えない

消さない



レイヤーカラーを使った場合



## 動画で使用するペン

## カブラペン ・ Gペン アンチエイリアスの設定は『弱』

他のツールのペンは使用しない。2値化した時に、線がキレイに出ない恐れがある。  
ペンの設定で、入り抜きを設定をきちんとしておくこと。(毛先、線の入りの部分は尖るようにする)

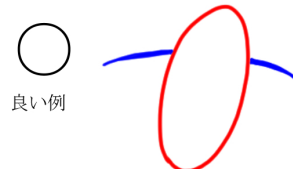
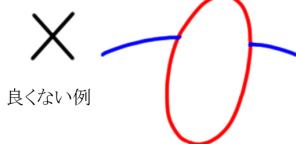
曲線ツールは定規で描く物(固いもの)のみに使用可。

メカ・武器・お皿など。

髪などはなるべくペントールを使い、基本的にフリーハンドでトレスする。

色トレス線は、Hiが上になるように線を引く。

線が交差する部分は  
二値化すると黒になり  
やすいので、気を付ける。



## 動画で使用可能な色 (下記の色以外は使用不可)

ペンで使用する色



影指定で使用する色



## 動画注意事項 2

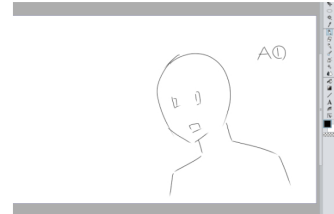
### その他、注意点

- 動画番号・ツメ指示・クミ・合成は、必ず指示レイヤーに書く。

この辺りに書くと決めたら  
全ての動画で統一する。

再生した時に、チラチラして見づらくなるため、出来るだけ  
同じ場所を書くようにする。ヌキ指示も小さめで良い。

絵が小さい時は、絵の近くにも書いても良い。  
(ただし、上と同様、出来るだけ同じ場所を書くようにする)



- 影指定レイヤーの色塗りは、なるべく塗りつぶしツール(バケツ)を使用して塗る。

サブツールで「他のレイヤーを参照」にしておく。

(他のツールを使うとはみ出す場合があり、色のはみ出しがセル検査時に見づらくなる為)

- 透過光(T光)の中に黄色などの色は塗らない。

(セル作成時、マスクのヌキになる部分に色が入っているように見えて検査しづらい為)

矢印を使って、中が透過光になるよう、指示レイヤーに書く。



指示レイヤーにT光と書くときは  
なるべく絵にかからないように

- 質感ブラシはエアブラシツールを使ってニュアンスを拾いながらトレスする。

線出しする際、ブラシのセルは2値化しないでtga形式で保存する。(PaintMan向けに出力のチェックを外す)

- PCの処理能力が悪く、作業が遅い場合はラフ原のフォルダを捨てても良い。

(ただし、解像度が200dpiの作品で原画のファイルに直接動画作業する場合は、  
原画ファイルを複製してラフ原フォルダーを残しておくこと)

- 拡大作画のカットは原画時に大きくしているので、そのまま作業する。

基準の作画サイズからはみ出していたら、切れないように、キャンバスを大きくする。

原画がアナログの場合は、縮小貼り込み位置をレイアウトに入れる。

- 原画がアナログで、つけPANなど、BGのみ大きい場合は、ファイルを2つにする。

二つとも解像度は同じになるようにする。

セルはスタンダードサイズのファイルに作画し、BGのファイルに位置参考を作成する。

## その他 知っておくと良い機能(動画編)

### ◆タイムラインで部分的に空セルにしたい。

空セルにしたい頭のところにカーソルを当てて右クリック、セル名の入ったテキストボックス内の文字を削除→Enter すれば、次のセルまでの間が空セルになる。

### ◆タップ割りを簡単にしたい。

レイヤーを中間の位置に自動で移動が出来る → 動画作業 補足に詳細有  
オートアクションに登録しておく、もっと楽。  
半分(50:50)のパターンと、3分の1(67:33)のパターンなど。

### ◆画像を回転させる時、キャンバス全体が入るところまで表示させないと出来ない？

ツールプロパティの回転を使うと、ズームで表示したまま回転出来る → 動画作業 補足に詳細有

### ◆間違えて別のレイヤーに描いてしまった。

色域選択して別レイヤーにコピーして分離できる。(選択範囲→色域選択、切り取りたい色をクリック、色の許容誤差を調整してOKを押すと、特定の色だけが選択出来る)

### ◆別セルだけど本体に合わせて～の中割りを簡単にしたい

(1枚ずつライトテーブルに移動とか面倒・・・)

ブラシやT光など、別セルだけど本体の位置に合わせて、というカット、  
本体のセルフフォルダー内に新レイヤーを作り、別セルの対象物もここで作業する。  
中割りが全部終わったら、該当するレイヤーだけ正規のアニメーションフォルダーに移動。  
(レイヤーが一枚だけなら、セルフフォルダーはいらない)

### ◆ライトテーブルに入れたレイヤーに色を付けると、一色になって実線と色トレス線が分かりにくい。

環境設定→ライトテーブル→表示方法を「ハーフカラー」にすると、元の色にレイヤーカラーの色が合成されるので実線と色トレスが見分けやすくなる。

カットによっては、実線を割る時は、色トレスレイヤーと影指定レイヤーを非表示にするなどしても良い。

### ◆レイヤー名の変更で自動的に日本語入力になってうっとおしい。

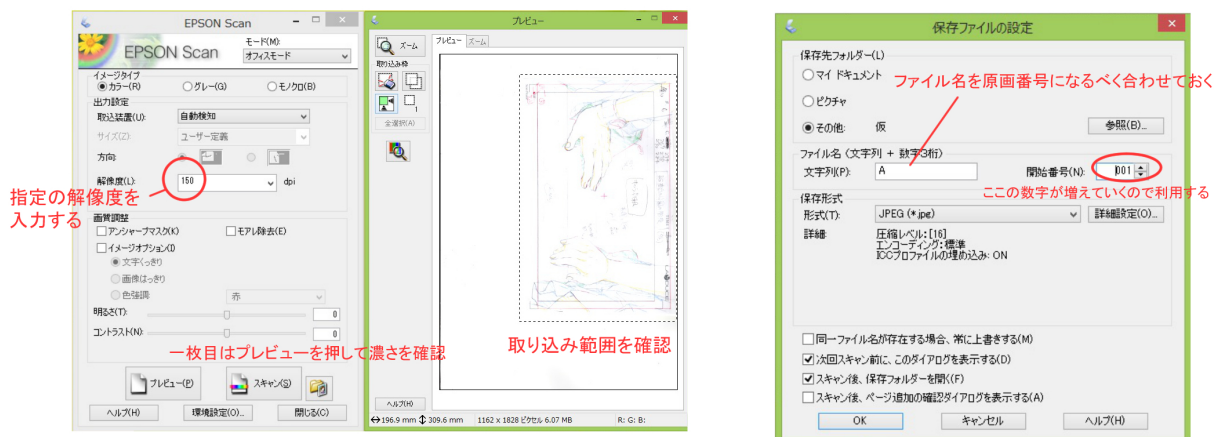
環境設定→インターフェイス→IME制御の二つ項目ある下の方のチェックを外すと英数字入力がデフォルトになる。

## 1. タイムシートを記入する

## 2. 原画・タイムシート・カット袋のスキャン

- ① レイアウトを見て、最小フレームを確認。(Q.TBの時は演出か作監に聞く)  
必ず仕上げ注意事項を見ながら、該当する解像度を確認する。
- ② 紙の原画・修正・レイアウトを、仕上げ注意事項に従い、指定の解像度でスキャンする。  
スキャンで使うソフトはEPSON Scanなど、JPEGで保存出来れば何でも良い。

スキャナーのタップに固定して、紙が全て入るサイズ、JPEG形式で保存。



共用PCの仮フォルダーの中のファイルは  
USBメモリに移したら、削除しておくように

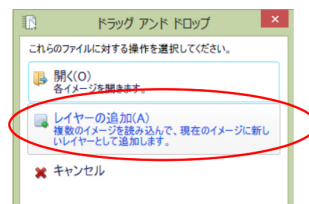
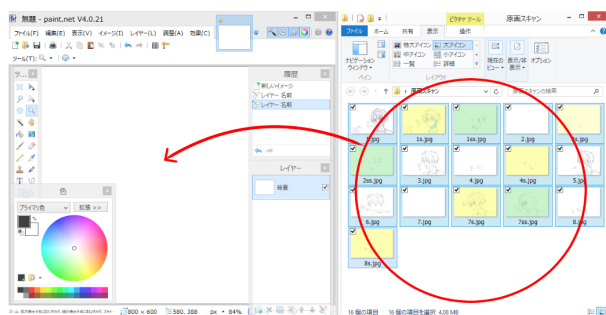
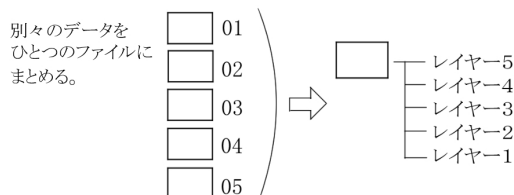
- ③ タイムシートと、カット袋の表面を200dpiでスキャンする。  
JPEGで保存。

## 3. カットフォルダを作成する

作品名・話数・カットNoのフォルダーを作成し、2でスキャンしたタイムシートとカット袋の表面、  
原画(一つのフォルダーにまとめる)を入れる。  
ペイントをする場合は色指定をもらうため、原画フォルダーをコピーして制作に渡し、その旨を伝える。

## 4. 画像を一つのファイルにまとめる

- ① Paint.net (またはGIMP)を立ち上げる。
- ② スキャンした画像の、原画・レイアウトを選択し、  
ドラッグ&ドロップ→「レイヤーの追加」をクリックすると  
全てのファイルがレイヤー重ねになる。



- ③ レイヤー重ねになったファイルを**PSD形式で保存**する。

## 動画の準備 2 アナログ(紙)原画 → CLIP STUDIO動画 2

### 5. スキャンサイズに切り取る作業をする (基本解像度の場合)

① クリップスタジオを立ち上げ、作品に合った基本キャンバスと、4で作成したPSDファイルを開く。

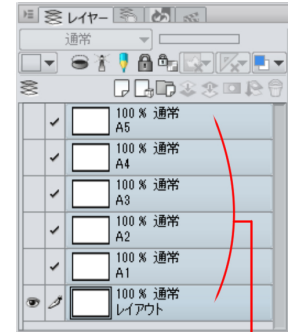
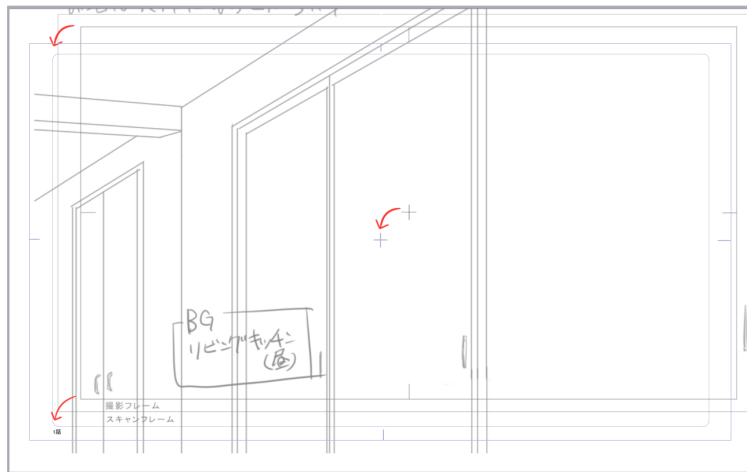
② 4のPSDファイルのレイアウト用紙が見えるように表示させ、

**全てのレイヤーを選択して、編集→コピー**

(まず一番上のレイヤーを選択し、その状態でShiftキーを押しながら一番下のレイヤーをクリックすると一度に複数レイヤーを選択できる)

③ 基本キャンバスのファイルに戻り、**編集→貼り付け**

**コピーされたデータが全て選択されていることを確認し、移動ツールで、紫色のフレームとレイアウト用紙の撮影フレームを重ね合わせる。**



レイヤーを選択して  
青く表示させる

大きさが微妙に合わない場合は、センターの十字が合っていればそれで良い。要は、撮影フレームがキャンバスの真ん中に配置されていることが目的である。

大判のカットは、必ず「**作画サイズの変更**」を行う。 **編集→キャンバス基本設定を変更**

全ての絵が入るように作画サイズの幅・高さを調整して大きさを決める。(詳細はキャンバスの作成のページ)

④ 3で作成したカットフォルダーの中に、**別名 (CLIP STUDIO FORMAT形式)で保存する。**

(ファイルに作品名、話数、カットNo、\_dで名前を付ける)

### 5. スキャンサイズに切り取る作業をする (基本解像度でないカットの場合)

スキャンFrに合った解像度のキャンバスが用意されていれば、それを使う。→上記の手順で位置合わせをする。

キャンバスがない場合は、キャンバスの作成ページを見て自分で作成する。

作画フレームが無くてもかまわない場合は、下記の方法で作業する。

この場合、作画フレームは存在しないが、全体を出力するのと同じ扱いになり、セル出力の作業に支障はない。

#### 作画フレームがない状態で作業する場合

4で作成したPSDファイルが指定の解像度になっているか確認する。

合っていれば、編集→キャンバスサイズの変更

四辺の□を動かして、撮影フレームがほぼキャンバスの真ん中の位置に来るように配置し、

余白きちんと取ったうえでサイズを調整する。

(余白は1cmくらい、必ず偶数×偶数ピクセルになるようにする)

3で作成したカットフォルダに、別名で保存する(ファイル形式をCLIP STUDIO FORMATに変更)。

アニメーション→タイムライン→新規タイムライン(フレームレート→24、再生時間→カットの尺)OKを押してアニメーションファイルにする。

## 動画の準備 3 アナログ(紙)原画 → CLIP STUDIO動画 3

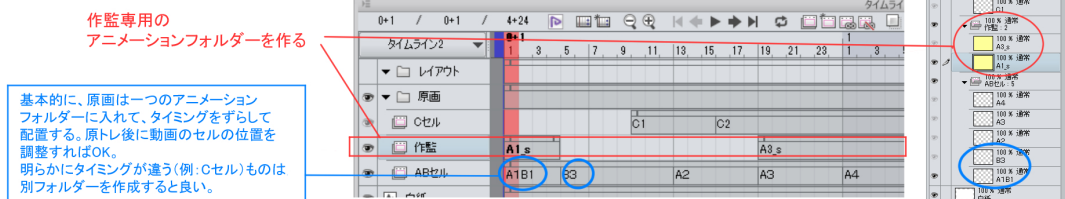
### 7. 原画を配置する

- ① 原画フォルダーとレイアウトフォルダーを作成し、各フォルダーの中にアニメーションフォルダーを作成する。  
それぞれのレイヤーをアニメーションフォルダーの中に入れる。- ② タイムシートと見ながら、タイムラインに原画を指定していく。  
原画がA・Bセル、C・D・Eセルなど別々の紙に書いてある場合はアニメーションフォルダーも別々に作成し、それぞれに入れると表示した時も分かりやすく、作業もしやすい。

原画が描き込みになっている場合などは、完全にタイムシートをタイムラインに再現する必要はない。  
ある程度にしておいて、原トレ後に動画フォルダー内で調整すればOK。

作監修正の配置の仕方は自分のやりやすいやり方で良い。

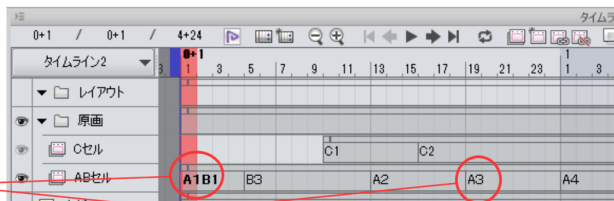
★作監専用のアニメーションフォルダを作成し、修正をタイムラインに配置する方法



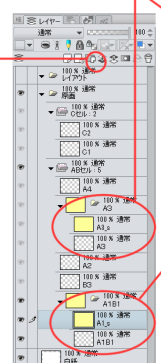
★原画のアニメーションフォルダーの中に新フォルダーを作成し、原画レイヤーと一緒に修正を入れる方法

どちらでも良いが、なるべく動画検査が確認しやすい形にする。

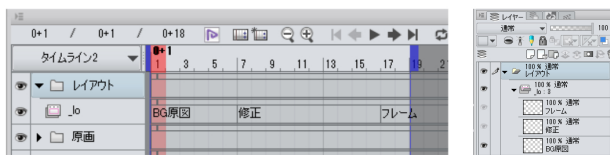
一つの新フォルダーに原画と修正を一緒に入れる



新フォルダーを作って、修正と原画を一緒に入れる

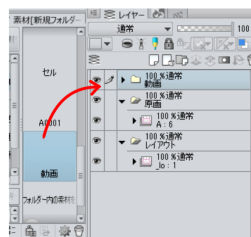


- ③ レイアウトも全てのレイヤーをタイムラインにセル指定する。  
tga出力するのに必要。  
適当な位置で良い。



### 8. 動画作業の準備完了

動画のフォルダーがない場合は、素材ウィンドウから動画フォルダーをレイヤーウィンドウにドラッグ&ドロップして動画フォルダーを用意する。  
→動画作業へ





## 動画の準備 4 CLIP STUDIO(デジタル)原画 → CLIP STUDIOで動画

### 1. タイムシートを記入する

### 2. 原画のファイルを複製する

複製したファイルの名前を「作品名\_話数\_カットナンバー\_d」にする。

### 3. \_dのファイル(動画用ファイル)の解像度を変更する

- ① 担当するカットの最小フレームを確認。(Q.TBの時は演出か作監に聞く)  
必ず仕上げ注意事項を見ながら、該当する解像度を確認する。

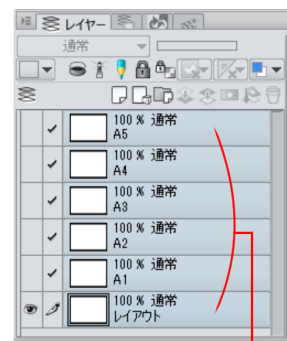


- ② 解像度を変更して保存する。

### 4. スキャンサイズに切り取る作業をする (消えた作画フレームを復活させるための作業)

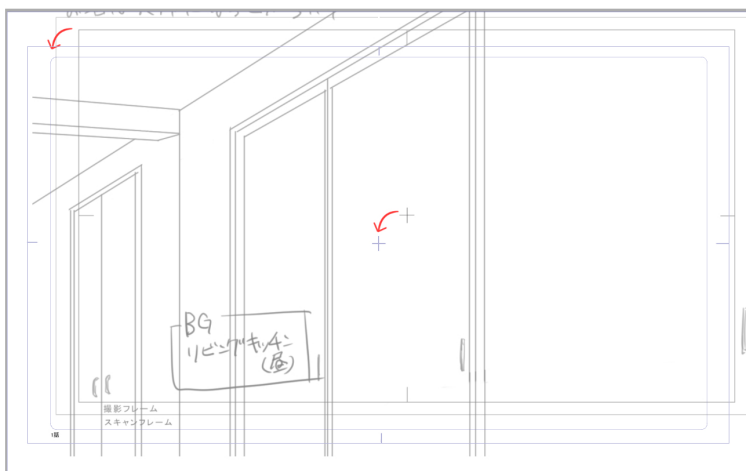
- ① 作品データの中の動画\_切り取り用キャンバスを開く。(解像度を確認)

- ② 3で保存した\_dのファイルのレイアウト用紙が見えるように表示させ、  
**全てのレイヤーを選択して、編集→コピー**  
(まず一番上のレイヤーを選択し、その状態でShiftキーを押しながら一番下のレイヤーをクリックすると一度に複数レイヤーを選択できる)



レイヤーを選択して  
青く表示させる

- ③ 切り取りキャンバスのファイルに戻り、**編集→貼り付け**  
**コピーされたデータが全て選択されていることを確認し**、移動ツールで、  
紫色のフレームとレイアウト用紙の撮影フレームを重ね合わせる。



大きさが微妙に合わない場合は、  
センターの十字が合っていればそれで良い。  
要は、撮影フレームがキャンバスの真ん中に  
配置されていることが目的である。

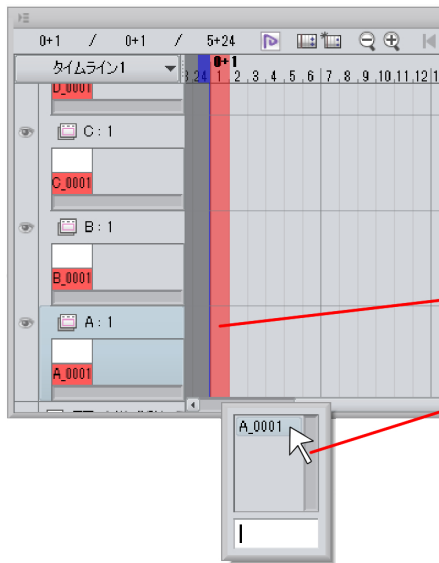
- ④ 別名で保存を選択。(カットフォルダーの中に、2でつけたファイル名と同じにして、上書き保存する)

大判のカットは、必ず「**作画サイズの変更**」を行う。 **編集→キャンバス基本設定を変更**  
全ての絵が入るように作画サイズの幅・高さを調整して大きさを決める。(詳細はキャンバスの作成のページ)

基本解像度以外のカットは、アナログ時の作業のページ参照

### 5. 動画の準備完了→動画作業へ

## 1. 動画用紙の準備



①使用しないセルフフォルダはレイヤーウインドウから削除する。  
(A・Bセルだけのカットなら、以降のフォルダをゴミ箱へ移す)

②セル指定をする。  
タイムラインの動画フォルダを開き、A0001セルの番号を  
右クリックで指定する。

動画番号をつけたいコマにカーソルを持っていき、  
右クリックをすると小さいウインドウが出てくる。

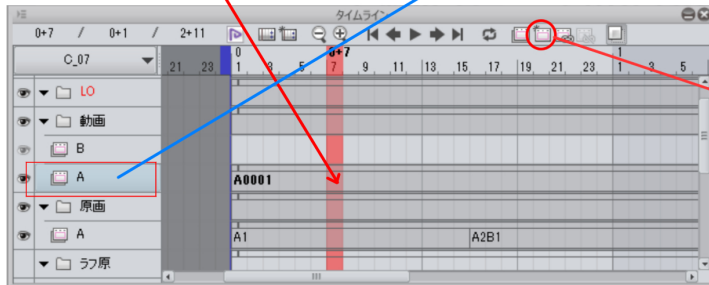
指定したいセルフフォルダーをクリックすると  
セルがタイムラインに指定される。

タイムラインウインドウの ボタンをクリックし、  
セルフフォルダーを選択して指定する方法もある。

③セルを複製する。

動画開始時、動画フォルダーに入っているセルはA～Eセル各1枚ずつしか用意されていないため、  
セルを複製して作業をする。

A0002を7コマ目に作る時、タイムラインの動画Aセルフフォルダーを選択した状態で(Aセルの部分が水色になる)  
7コマ目をクリックし赤くする。



この状態で新規アニメーションセルを押すと  
自動でA0002が作成される。

自動で作成された複製セルは、レイヤーA0001と  
フォルダー内が同じ構造になっているので  
セル名、レイヤー名の入力・修正をしなくて済む。

タイムシートを見ながら、動画番号と同じタイミングの位置にセルを複製して、  
全ての動画枚数分を先に用意する。(合成親も同様)

CLIP STUDIOではタイムライン上で同タイミングのレイヤーのみを表示するので、原トレに使うセルフフォルダーは  
必ず原画の真上に配置しなければならない。

tga形式に出力する時、セルのフォルダー名がそのままセルのファイル名になるため、セルのフォルダーは  
仕上げ注意事項を確認して正しいセル名にして作業する。

(動画ではただの「A①」だったのが、仕上げでは作品によって「A0001」「A\_0001」「a0001」「a\_0001」と4種類の違いとなる。

Aとaの違いだけなら最初からaにしておく、アンダーバーの有無しも同様、カットナンバーを入れる必要がある作品については  
出力後に変換する・・・等)

セル名については動画作業前に、各作品の仕上げ注意事項を確認し、複製する前に正式なセル名にするか、  
ファイル名変換ソフトを使って変換するか、手間がかからないようなやり方を作業前に考えておく。

カットによっては、タイムラインに、タイムシートと同じ位置に原画が配置されていない場合がある。

(モニター貼りこみなど)

その場合は、原画で指定されているタイムラインに合わせる形で動画もセルを指定する。

撮影はタイムシートを使用するため、タイムラインはCLIP STUDIO内で表示・チェックしやすい形を優先する。



## 動画作業 2

### 2. 原画をトレスする

- ① 原画はフォルダーごと表示を少し薄くしておく。  
実線は実線レイヤーに、色トレスは色トレスレイヤーに、裏塗りは影指定レイヤーに、  
動画番号やヌキは指示レイヤーに原画のニュアンスを拾いながらトレスしていく。
- ② 原トレが終わったら、タイムラインのセルをタイムシートと同じになるよう調整する。(ロパクは適度に省略してOK)  
リピートのセル指定は、タイムライン左上のアイコンから「セル指定」→「セルを一括指定」を使い、自動で出来る。

### 3. 中割りをする

- ① アニメーションセルウインドウ(ライトテーブルパレット)を表示させる。  
中割りしたい前後のセルをレイヤーウインドウから  
アニメーションセルの下段にドラッグ&ドロップ  
(例:A2の作成したい時、A1とA3のセルを入れる)  
ライトテーブルの中のセルは位置を移動したり  
拡大縮小回転しても、レイヤーパレット内の  
セルには影響ないので、タップ割りが気楽に出来る。

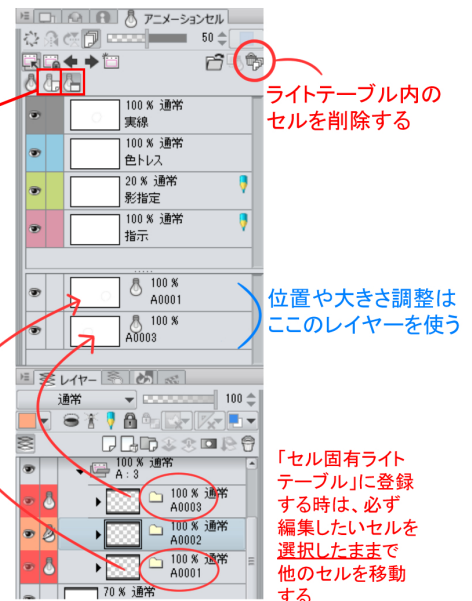
基本的にデジタルでは、タップ割りする時に、  
編集したいセルは固定で、ライトテーブルに  
登録した2枚を移動して中割りすると考える。

#### 「キャンバス共通ライトテーブル」

一度登録すれば、いつでも表示できる。

#### 「セル固有ライトテーブル」

特定のセルの時にだけ表示できる。(中割り時に便利)  
使い分けすることで、作業が早くなる。



#### 指パラ

3枚の紙を行き来する指パラは、「アニメーション」→「アニメーションセル表示」→「キーでセルの動きを確認」  
(Alt+1)でショートカット登録しておき、(Alt+1)+ 2 or 3 を押すことでパラパラ出来る。

編集しているセルを自動で中間位置に移動できるやり方もある(次ページ参照)。  
曲線軌道の時などは、中割りした後に位置調整するなどすれば、有効に利用できる。

- ② 動画作業が終わったら、タイムラインの再生ボタン▶を押し、必ず全体を見直す。  
速すぎて見えない場合は「次のセル」ショートカットを押して一枚ずつ見ながら必ず確認する。  
軌道修正・線抜け、影の塗り忘れがあれば修正する。  
ライトテーブル内の登録したセルを削除する。

### 4. 提出

- ① カット袋表紙に氏名・枚数・解像度・セルサイズを記入し、合成がある場合は合成伝票を貼付する。  
(カット袋表紙は、データと紙の両方。原画がアナログの場合は、動画の名前を書く欄に「デジタル」と書く)
- ② 動画検査へ提出

動画検査OKになったら、二値化して仕上げが出来る状態にする。

(CLIP STUDIOはStylosとは違って、PaintManと完全に別ソフトのため、二値化してから提出する)

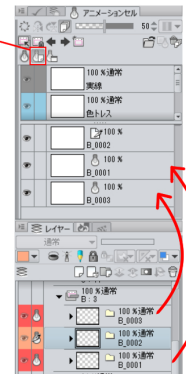
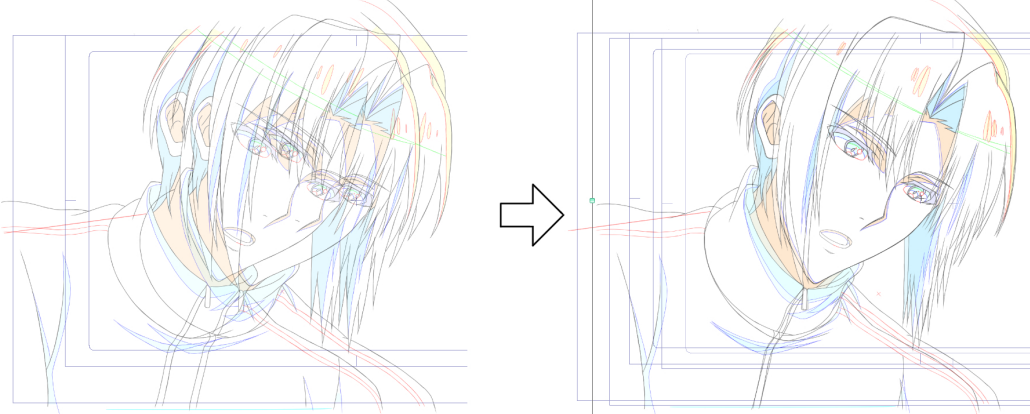
## 動画作業 補足

### 自動でキャンバスを中間位置に移動

①セル固有ライトテーブルをクリックし、編集したいセルを選択したまま前後のセルをライトテーブル下段に登録する。

セル固有ライトテーブル

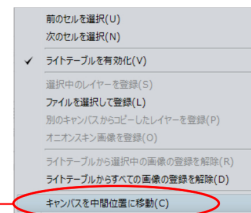
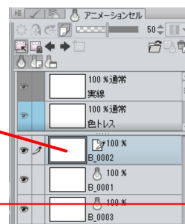
②登録した片方のセルを、絵が近くなるように、移動する。



編集したいセルの  
前後のセルを  
登録

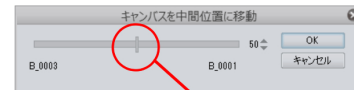
③ライトテーブル内の編集レイヤーを  
右クリック

「キャンバスを中間位置に移動」をクリック



ライトテーブル内の  
移動したセルを  
元に戻す(リセット)

④真ん中にする場合は「50」に設定。(1/3のときは「33」に設定する)



バーを動かして設定

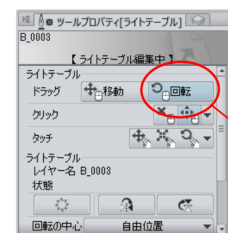
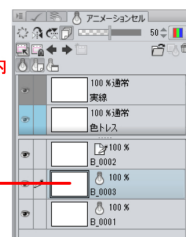
⑤この状態で中割りをすると、編集レイヤーが正確に2分の1の位置に中割りされる。

### ライトテーブル内のセルの回転

ライトテーブルに登録した画像を回転させる時、  
キャンバス全体が入るまで表示させ、四角の○を  
使って回転させるが、細かい場合は合わせにくい。

そのような時はツールプロパティから「回転」を選択し  
キャンバス内の任意の場所に中心点をクリック、  
ズームしたままで回転することが出来る。

ライトテーブル内  
回転させたい  
セルを選択



クリック

動画検査 OKのファイルを開く。  
(動検がデータに修正を加えていることもあるので、必ず受け取ったデータで)

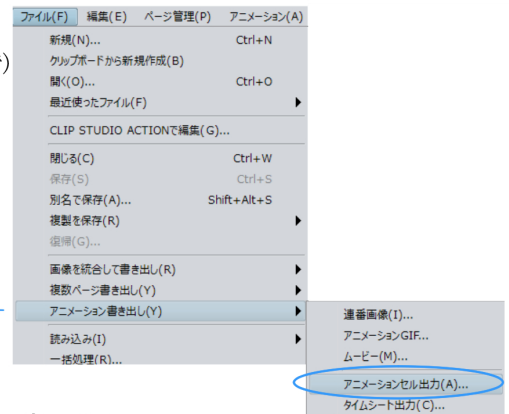
### 1. 動画の書き出し

- ① レイヤーウインドウの、動画フォルダーのみ目のマークをつけ、他はマークを消す。
- ② ファイル→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。

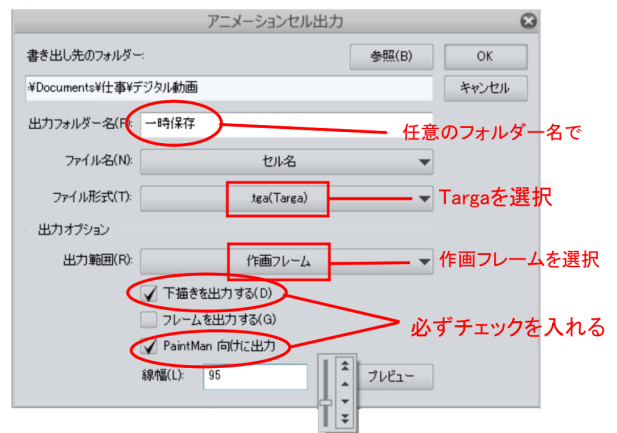
書き出し先のフォルダーは、参照から、PC内で探しやすい場所を指定する。

他は右のような状態にする。  
(PaintMan向けに出力にチェックを入れ、二値化させる。)

線幅はプレビューを見ながら 調整して決める。  
(初めはセルサンプルを見本にして、1.0ピクセル～2.0ピクセルくらいに。アップは太め、ロングは細め)  
OKを押す。



#### 動画の書き出し

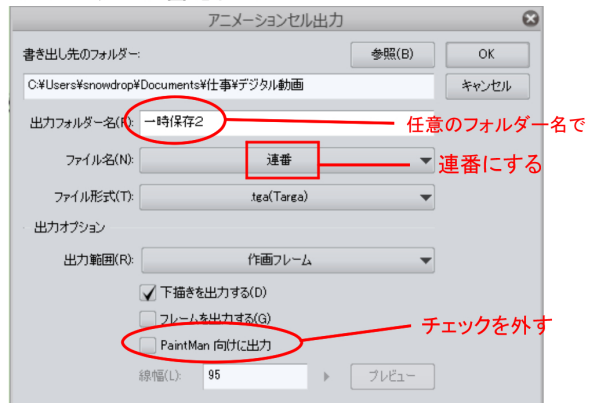


### 2. レイアウトの書き出し (質感ブラシのセルも同様)

- ① レイヤーウインドウの、レイアウトフォルダーのみ目のマークをつけ、他はマークを消す。
- ② 先ほどと同じようにセル出力をするが、今度はPaintMan向けに出力のチェックを外す。(レイアウトは二値化させない)

ファイル名を「連番」にする。  
OKを押す。

#### レイアウトの書き出し



### 3. タイムシートの書き出し

- ① タイムシートのファイルを開き、別名で保存を選択。  
ファイルの種類を「Targa」に変更→保存。  
CLIP形式のデータは消さずにカットフォルダー内に残しておく。(リテイク対応の時に使用する)

作品によってはタイムシートのみJPEG形式で保存が可能な場合もあり。必ず確認すること。

### 4. ファイルの移動

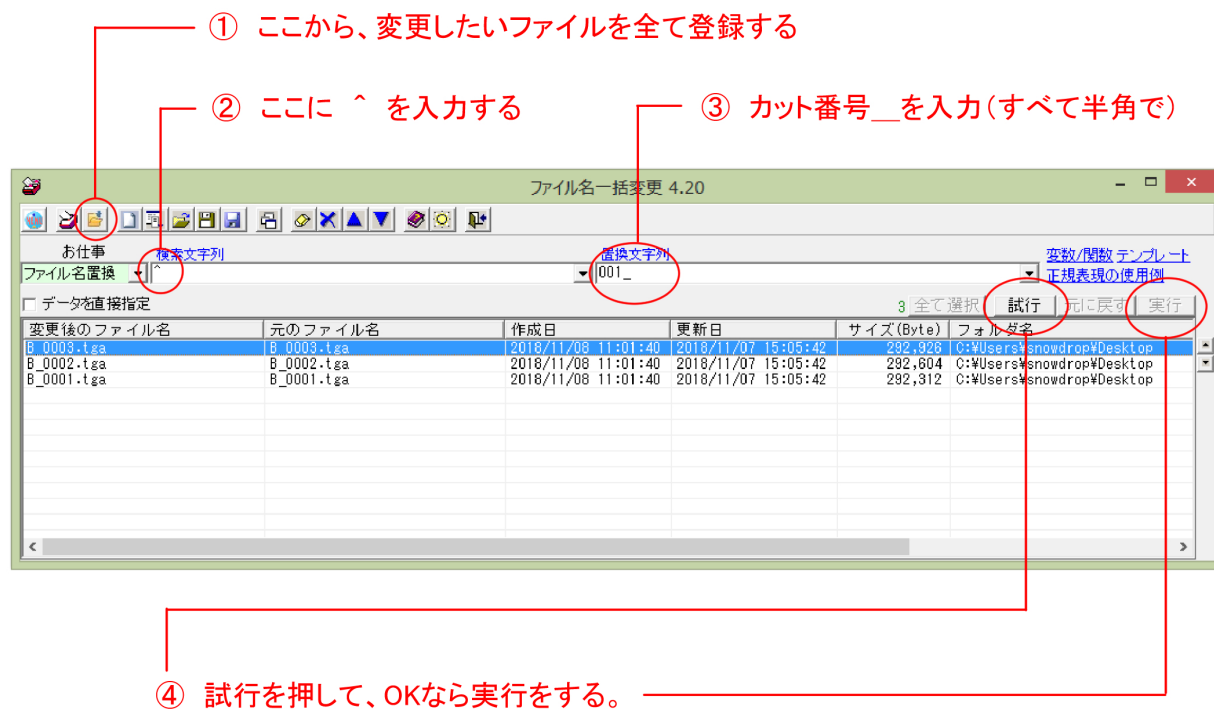
出力した二つの一時保存フォルダーを開き、中身を仕上げ用のカットフォルダーに移動していく。  
仕上げ用のカットフォルダーは構成が決まっているので、仕上げ注意事項に従う。  
レイアウトフォルダーの中は\_LOへ、合成親は\_GOへ、タイムシート・カット袋の表紙は\_SHEETへ、  
動画はセルフォルダーに移動。  
ファイル名を仕上げ注意事項に準じて修正する。(カットナンバーを入れる必要がある作品があるので注意)  
修正する時は、ファイル名一括変更ソフトを使うと早い。別ページ参照

これで動画としての作業は完了。  
仕上げにペイントをやってもらう場合は提出する。自分でペイントする場合は、ペイント作業へ。

作品によって、セル等のファイルに、カット番号をつける指示があり、そういった作品の場合は、線の二値化(線出し)後に、ファイル名を変更をする。

## ファイル名一括変更のソフトをインストール

起動してエラーが出てしまう場合は、右クリックして「管理者として実行」を選べば使えるようになる。  
(①の部分をクリック&ドロップで登録したい場合は、コマンドプロンプトを導入する。作業が早くなる)

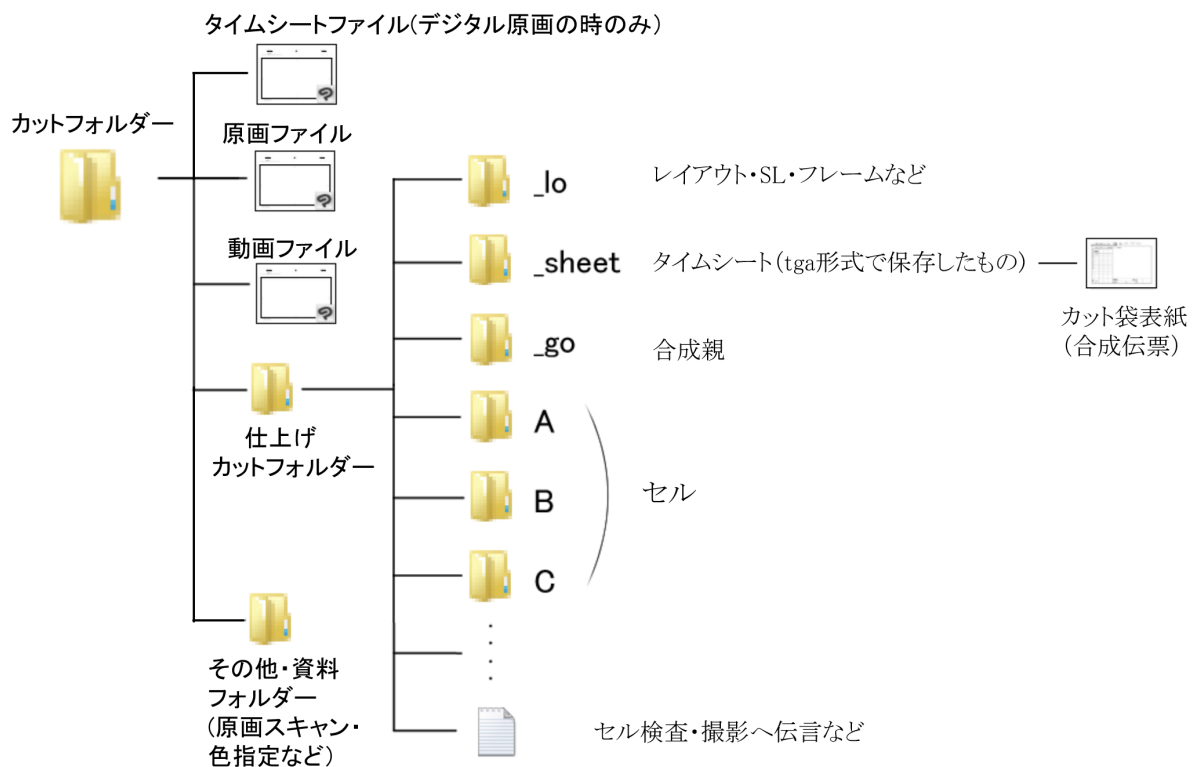


提出時は、原画・動画ファイル・タイムシートも含めたカットフォルダーを提出する。

仕上げカットフォルダー内の構成・フォルダー名、ファイル名は、必ず仕上げ注意事項に従うこと。

「〇〇のコピー」などは正しい名称に修正する。

アンダーバーの有無やアルファベットの大文字、小文字、記号にも注意する。



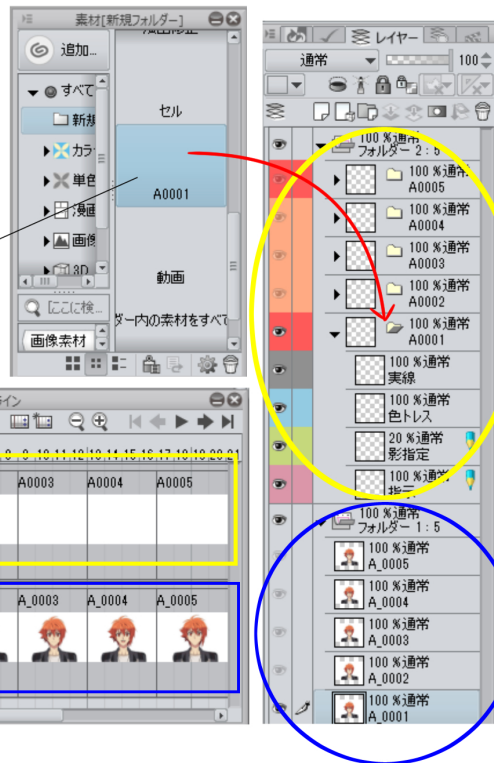
①直したいセルをセル検査済みデータの中から探し、CLIP STUDIOで開く。  
複数枚ある場合は、それぞれのファイルをコピーペーストして、  
レイヤー重ねにする。枚数が多い場合は、Paint.netやGIMPを使っても良い。

②別名で保存を使って、保存形式をCLIP STUDIOフォーマットに変更する。

③新規タイムラインと新規アニメーションフォルダーを作成し、  
直したいセルをそのフォルダーに移動。  
それぞれセル指定して、連番でアニメーション表示できるようにする。

④上記とは別に、新規アニメーションフォルダーを作成し、  
素材ウィンドウから新規のセルを一枚ドラッグ&ドロップで入れる。  
タイムラインの新規アニメーションセルを使って複製、  
セルフォルダー名を該当セルの上セルになるように直す。

ここのセルにカブセを作成する



⑤直したい部分のみ作画し、線出し(2値化)してペイント作業できるようにする。

自分でペイントする場合は、元のセルをライトテーブルに置いて確認しながらペイント作業する。  
仕上げに依頼する場合は、どのような作業になるのか、テキストにてメモをつける。

⑥元セルで消す部分が発生した場合は、PaintManにて元セルも修正する。(依頼する場合はその旨をメモに必ず書く)

⑦直した素材をセル検査済みデータに組み込み、修正が入ったフォルダーに「\_R」をつける。

⑧上セルが追加になった事を、テキストにてメモを必ず貼付すること。

## テキストサンプル

タイトル:リテイクメモ\_20001010(日付を入れるようにする)

セル検査さま、撮影さま

お世話になっております。  
Aセル(A1～A5)、セルの修正をしました。  
(口の位置ずれ、影の塗り忘れ)

また、カブセ素材として、A上セル(A上1～A上5)を追加しております。

ご確認をよろしくお願いいたします。

スノードロップ 動画検査