

関係各位

株式会社セルシス

## Unity 連携機能を強化した「CLIP STUDIO ACTION」の最新版を公開 キャラクターごと書き出せるFBX出力機能や 出力されたアニメーションをUnityで自由に制御する仕組みも提供

セルシスは3Dアニメーション制作ソフトウェア「CLIP STUDIO ACTION」の最新バージョン(Ver.1.1.6)を本日7月9日に公開いたしました。「CLIP STUDIO ACTION Ver.1.1.6」では、作成された3DアニメーションデータをUnityで活用するための新しい機能を利用できます。

▼「CLIP STUDIO ACTION Ver.1.1.6」のアップデート内容について詳しくはこちら

[http://www.clip-studio.com/clip\\_site/download/CLIP\\_STUDIO\\_ACTION/csaupdater](http://www.clip-studio.com/clip_site/download/CLIP_STUDIO_ACTION/csaupdater)

### ■主なアップデート内容

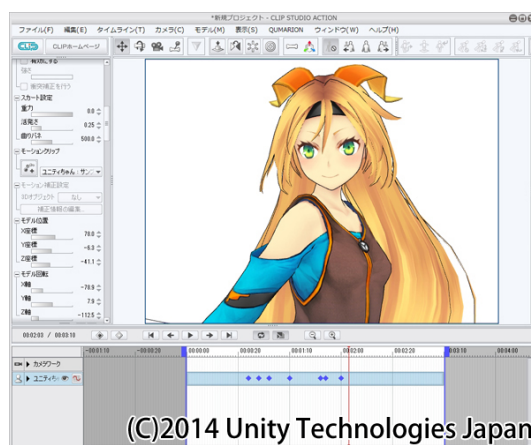
#### 1. キャラクターごと書き出せるFBX書き出し機能

Ver.1.1.6では、FBX書き出し機能を拡張し、アニメーションをキャラクターデータなどを含んだFBXとして書き出せるようになりました。それらをUnityに読み込んで、素材として活用できます。CLIP STUDIOから利用できる「素材をさがす」内では、商用利用も可能なロイヤリティフリーの3Dキャラクターデータ・3D小物データ・ポーズ/モーションなど、多数の素材が提供されており、それらを組み合わせてACTIONで書き出したFBXも、Unityに読み込んで素材として利用※<sup>1</sup>できます。



CLIP STUDIO で提供されている素材例

また、今回 Unity Technologies Japan のキャラクター「ユニティちゃん」を、「CLIP STUDIO」で提供されているライセンス素材の中で唯一、FBX書き出し可能なモデルとして公開いたしました。

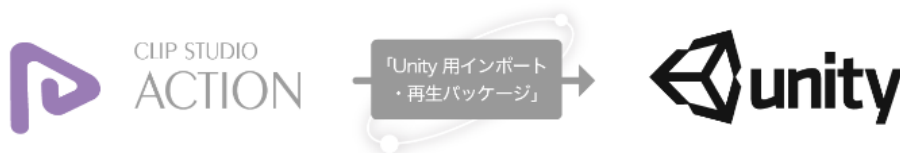


CLIP STUDIO ACTION で作成した「ユニティちゃん」のアニメーションを  
Unity のコンテンツの中でも生き生きと動かす事ができます

## ■主なアップデート内容

### 2. CLIP STUDIO ACTION で制作されたアニメーションを Unity で自由に再生制御するためのプログラムを提供

Ver.1.1.6 のアップデートに併せ、ACTION で作成されたシーン全体を Unity に読み込めるパッケージ「Unity 用インポート・再生パッケージ」の機能も拡張されました。Unity 用インポート・再生パッケージは、ACTION から書き出したアニメーションを Unity で読み込むための Unity 用プログラムパッケージです。



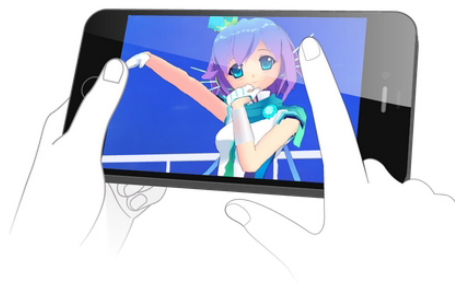
最新のパッケージには、ACTION から書き出したアニメーションのカメラや再生速度などを Unity で自由に制御できるプログラムを追加しました。そのプログラムには、当社が Unity を使用して開発した、ACTION から書き出されたアニメーションを閲覧するためのビューア「CS Viewer for ACTION」のソースコードが含まれます。最新のパッケージを利用することにより Unity 開発者は、ACTION から書き出されたアニメーションを、Unity で作成されたコンテンツに動的に読み込むようなアプリケーションを開発可能になります。例えば、ACTION で他者が作成したアニメーションを、Web 経由で読み込んで動作するようなスマートフォン向けアプリケーションなども開発することができます。

#### ▼開発者向け「Unity 用インポート・再生パッケージ」/「CS Viewer for ACTION」について詳しくはこちら

[http://www.celsys.co.jp/clipsolution/action\\_unity/](http://www.celsys.co.jp/clipsolution/action_unity/)

タッチ操作による  
アングル変更が可能なビューア

CS VIEWER  
FOR ACTION



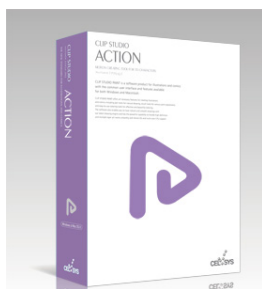
セルシスでは今後も、CLIP STUDIO ACTION と Unity の連携機能を順次拡張し、3D キャラクターを利用したコンテンツの制作を支援してまいります。

#### Unity について

Unity とは iPhone、Android、PC などさまざまなプラットフォームのゲームを制作するための統合型開発環境です。高い表現力と使いやすい開発環境を兼ね備えており、ゲーム開発を様々な側面から強力にサポートします。現在全世界に 200 万人の登録ユーザーが存在し、日本国内でも数万人のユーザーがこの開発環境を使ってクリエイティブな作品の数々を生み出しています。その用途はゲーム開発だけに留まらず、シミュレーターやメディアアート、教育など、様々な分野に広がりを見せてつづいています。

■Unity : <http://japan.unity3d.com/>

#### CLIP STUDIO ACTION について



「CLIP STUDIO ACTION」には、日本語や簡単なテキストを入力するだけで 3D キャラクターが会話しながらアニメーションするシーンを作成する機能が搭載されています。専門的な知識や技術を必要とせずに自然な 3D キャラクターアニメーションを、誰でも簡単に作成できます。また、タイムライン編集モードでは独自のアニメーションコントローラーを利用した本格的なモーション制作も行えます。

■CLIP STUDIO ACTION [http://www.clip-studio.com/clip\\_site/download/CLIP STUDIO ACTION/CLIP STUDIO ACTION\\_top](http://www.clip-studio.com/clip_site/download/CLIP STUDIO ACTION/CLIP STUDIO ACTION_top)

■「CLIP」セルシス公式 twitter アカウント



クリエイターのみなさまの創作活動に役立つ、セルシスのソフトウェアや創作活動応援サイト「CLIP」の最新情報をいち早くお知らせします。

[https://twitter.com/clip\\_celsys](https://twitter.com/clip_celsys)

株式会社セルシスは、1991年5月に設立。「CLIP STUDIO シリーズ」「ComicStudio」「RETAS STUDIO」等の、イラスト・マンガ・アニメなどのグラフィック系コンテンツの制作ツールの提供や、グラフィッククリエイターの創作活動を支援するwebサイト「CLIP」を運営し、クリエイターの創作活動をトータルにサポートするサービスを提供する「クリエイターサポート事業」、PC・タブレットデバイス・スマートフォンを始めとする各種プラットフォームへの電子書籍配信ソリューション「BS Reader」「BS BookStudio」等の様々なデバイス・プラットフォームに対応したグラフィック系コンテンツの制作・流通・再生にまつわる各種ソリューションを提供する「コンテンツソリューション事業」を営んでおります。

当社は、マンガ/アニメを始めとするグラフィック系コンテンツの制作/閲覧環境から、流通支援、コンテンツを通じたコミュニケーション等を、IT技術で支援するトータルソリューションプロバイダを目指しております。

セルシスホームページ : <http://www.celsys.co.jp/>



(C)2014 Unity Technologies Japan / CELSYS, CLIP, CLIP STUDIO, IllustStudio, ComicStudio および RETAS STUDIO は、株式会社セルシスの商標または登録商標です。その他の会社名または製品名は、各社の商標または登録商標です。

※1) 利用いただくためには更新された素材の再ダウンロードが必要です。また、ライセンス素材サービスで提供されるキャラクターは一部を除いてメッシュ書き出しができません。

(注) ニュースリリースに記載されている内容は報道発表時の情報です。ご覧になった時点で内容等が変更になっている場合がございますのであらかじめご了承ください。

**報道関係者様からのお問い合わせ先**

株式会社セルシス 広報担当 増川 聖子

〒160-0023 東京都新宿区西新宿 4-15-7 パシフィックマークス新宿パークサイド 2F

TEL:03-3373-9919 / e-mail:[press@artspark.co.jp](mailto:press@artspark.co.jp)

**その他のお問い合わせ先**

株式会社セルシス 営業部

e-mail:[info@celsys.co.jp](mailto:info@celsys.co.jp)