

MMDお絵描きツール

新しいver2については[こちら](#) ( 2系と1系では色合いが変わります)

- [MMDお絵描きツール\(MMD Paint Tool\)とは](#)
- [for English user](#)
- [セルフシャドウ対応について](#)
- [バージョンによる違い](#)
- [配布場所・素材](#)
- [バージョン1.61から1.99までの追加点](#)
- [ツールのサンプル](#)
- [シンプルな使用方法](#)
- [アクセサリとしての詳細な仕様について](#)
  - [上級者向け使用方法](#)
- [関連記事](#)
- [不具合報告](#)

## MMDお絵描きツール(MMD Paint Tool)とは

これは、MikuMikuDanceのアクセサリとしてビットマップファイルを表示させるアクセサリを自動生成するツールです。

製作者：プログラム：柊ゲオルク / テクスチャ作成：マシシP

### for English user

MMDPaintTool ver1.99 includes English version. Please use "Billboard.exe".  
English information is written by "readme.txt".

## セルフシャドウ対応について

ver1でセルフシャドウを有効にしたい場合、照明の影響を「明るさ」にしてください。

## バージョンによる違い

- バージョン2.0は完全にリニューアルしています。バージョン1系と色合いが異なります。
- バージョン1.61に2.0の画質とPNG対応を追加したバージョンが1.99になります。

## 配布場所・素材

配布終了しました。

## バージョン1.61から1.99までの追加点

- PNGに対応。24bit,24bit+透過色,32bitアルファチャンネルに対応。描画がおかしくなったら、メニューのアクセサリから設定で描画順序を「0」番目にしてください。
- 表示密度(画質)を追加。

標準は従来の画質です。高いは4倍、かなり高いは8倍の密度になります。より細かいラインが表現できるようになりますが、画像も4倍、8倍のサイズが必要になり、VRAMが消費されますので使いすぎに注意してください。  
(ちなみに画像を大きくし、アクセサリ操作のsizeを小さくすることでもっと画質をあげることができます)

- 英語対応するため、インターフェイス周りが全て英語になりました。

## ツールのサンプル

### 作者による解説動画



### その他関連動画



## シンプルな使用方法

1. ペイント等のお絵かきソフトで絵を描き、「24bitビットマップ(.bmp)」で保存してください。
2. お絵描きツール.exeを起動させて、ウインドウ内にドラッグ&ドロップします。すると、BMPファイルと拡張子が違う.tgaと.xができます。
3. MikuMikuDanceでアクセサリとして.xファイルを読み込みます。絵が表示されます。  
(注意).tgaと.xは同じフォルダに入れてください。

## アクセサリとしての詳細な仕様について

半透明やセルフシャドウなど、アクセサリ側で知って欲しい仕様があります。これらの仕様に従ったオプションや設定値を行っております。

MMDの仕様は[使い方アドバイス-アクセサリ](#)に記述しましたのでこちらもご覧ください。

### 上級者向け使用方法

サンプルのステージにあるようなバックスクリーンを実現することができます。

1. screen.bmpというファイル名のBMPファイルを用意します。サイズはお好みに合わせてください。
2. 本ソフト「MMDお絵描きツールを」使って、アクセサリの.xファイルを作ってください。(ここで、screen.bmpとscreen.tgaは削除してかまいません。)
3. xファイルをメモ帳で開き、"screen.tga"となっている部分を"screen.bmp"に書き換えてください。(screen.bmpテクスチャは、MMDが用意するスクリーンの機能をするテクスチャです)
4. MikuMikuDanceでアクセサリとしてxファイルを開いてください。screen.xに画像を表示させるには、メニューバーの「表示」から「オン・モード1」から「オン・モード3」のいずれかを選んでください。

こうして出来たアクセサリは、テレビのアクセサリのブラウン管の前に貼り付けたりするといいかもしれません。

### 関連記事

- [イベント - MMD紙芝居選手権](#)

### 不具合報告

名前:	<input type="text"/>
コメント:	<input type="text"/>

- バージョン1か2かわかんないけど  
ベクターでダウンロードできるよ  
-- 名無しさん (2011-11-29 18:16:41)
- これ名前「草草草」とかにしたほうがいいな  
真っ白の人へ -- 名無しさん (2011-01-25 17:16:17)
- サーバー以外ページ開けません -- 名無しさん (2010-07-24 18:17:19)
- バージョン1.99bを公開しました。  
2系のマット処理を移植し、より綺麗に中間色をとれるようになった他  
バグを修正しました。今度こそ更新完了の予定です。 -- 柊ゲオルク (2010-01-28 01:49:30)
- テクスチャが真っ白になる部分について、MMDのver6.22で修正されました。 -- 柊ゲオルク (2010-01-27 00:54:12)
- テクスチャが真っ白になる理由は、MMD側の仕様でした。カタカナの「ソ」など、一部漢字をテクスチャファイル名にするとバグります。 -- 柊ゲオルク (2010-01-26 23:22:09)
- Ungagaさん、真っ白になる状態が再現できました。現在調査中です。 -- 柊ゲオルク (2010-01-25 01:07:30)
- バージョン2.00beta3にてpng->tga変換時の不具合が報告されています。 -- 柊ゲオルク (2010-01-19 16:57:44)
- 遅くなってすいません。MMD5.22ベースで開発していますが、私の環境では6.08でも問題はありません。 -- 柊ゲオルク (2010-01-10 21:53:17)
- MMD5.22では使えましたが、6.08では真っ白になります。 -- Ungaga (2009-12-03 04:13:48)
- バージョン1.61を公開しました。  
透過色を指定しないオプションを追加しました。 -- 柊ゲオルク (2009-05-11 22:51:24)
- ファイル名に日本語を使うのは普段しています。  
ちょっと再現が難しいようです。  
もしかしたらOSのバージョンとかにもよるかもしれません。  
コメントが遅くなってすいません。 -- 柊ゲオルク (2009-04-25 16:45:27)
- ファイル名にアルファベット以外を使うとMMDでアクセサリとして読み込んだ際、  
テクスチャが表示されませんでした。Ver1.6です。  
そのときに使用していたモデル自体がtga形式のテクスチャを複数使用していたのも関係あるかもしれません。  
同じ状況でもとのbmpをリネームし変換、アクセサリ読み込み、で解決しました。 -- KAIZER (2009-03-28 17:45:20)
- バージョン1.60を公開しました。  
新機能で、縁に透過色が混じっていた場合に  
目立たなくする処理を追加しました。  
デフォルトではオフなので、縁に透過色が見えたらオンにしてください。 -- 柊ゲオルク (2009-03-13 17:55:20)
- バージョン1.56を公開**しました。  
ファイルやフォルダ名に特定の文字が入ると失敗するバグを修正しました。  
MMDをバージョン分けした後のフォルダに入れるとバグが発生してしまいました。

なお、直リンク可能にするために、私の個人サーバに移動しています。

-- 柊ゲオルク (2009-03-12 23:13:48)

- 123.zipに **バージョン1.55を公開** しました。  
本来このツールで生成したものは照明の影響を受けないのがベストなのですが、  
照明の影響の受け方を、照明の方向に影響して明るさの影響をなくすか、  
照明の明るさにして方向の影響をなくすか選べるようにしました。 -- 柊ゲオルク (2009-03-11 14:28:55)
- 116.zipに **バージョン1.54を公開** しました。  
ペイント以外でヘッダ情報を省略してしまうソフトがあり  
その場合、画像がうまく作れないというバグを修正しました。 -- 柊ゲオルク (2009-03-10 00:04:39)
- 108.zipに **バージョン1.53を公開** しました。  
透過色に一般的な青とか緑とかを使っても絵に反映されないように変更しました。  
縁が若干きれいになると思います。 -- 柊ゲオルク (2009-03-07 19:32:17)
- テストバージョンを取り入れた **本バージョン1.52を公開** しました。  
自作で圧縮tgaに対応させたので、圧縮にバグがないとはいいいきれません・・・  
障害がでて急ぎの時は圧縮を外して進めてください。  
置き場所は103.zipです。(過去のバージョンは消しました) -- 柊ゲオルク (2009-03-05 21:28:41)
- 早速ありがとうございます。  
104番で試したら、前回うまくいかなかった画像も綺麗にアクセサリが表示できました。 -- りんご (2009-03-05 17:34:57)
- 圧縮tgaのバグは把握していますが、  
原因はサイズではなく、画像の内容のようですね。  
りんごさんの圧縮tgaのバグは再現できましたが、  
非圧縮で画像がくずれるのは再現できませんでした。

tga内部エンジンを自作に差し替えたテストバージョンを

104.zipに置きましたので、試してみてください。

これでバグが直ったら、圧縮tga部分も組みたいと思います。 -- 柊ゲオルク (2009-03-05 14:39:07)

- billboard.bmpと同じ800x600の単色イラスト作成し、xファイルを作ったらアクセサリで読み込みできました。  
800x600サイズに複数色のののわ画像を貼り付けたxファイルを作ったら、アクセサリ読み込み後、崩れた画像が表示されました。  
色数が多いとおかしくなる? -- りんご (2009-03-04 22:26:46)
- 103番の本体を利用して、xとtgaファイルはできましたが、アクセサリの読み込みでMMDが落ちました。  
(XP、MMDv3.45、242x302サイズ24ビット画像)

TGA圧縮のチェックをはずして出来たxを読み込むとMMDIは落ちませんでしたが、崩れた画像が表示されました。  
bmpファイルはXPのペイントで保存したものです。 -- りんご (2009-03-04 21:44:39)

- アップデートしました。  
本体は103番です。  
機能拡張とバグフィクスです。  
詳しくはreadme.txtをよく読んでください。  
既存のバグも「既知の問題」として挙げています。  
機能拡張はこれで終了にしたいです。 -- 柊ゲオルク (2009-03-04 16:22:49)
- パスは削除パスでした・・・すみません。  
アップデートしました。  
ニコニコのコメにあったサイズバグへの対応と、tgaファイルの圧縮への対応です。 -- 柊ゲオルク (2009-03-03 21:08:53)
- パスを書いてありますがあれは削除パスでは無いでしょうか -- 名無しさん (2009-03-03 18:41:57)
- 旧バージョンで旧名称のものが上がっていましたので、再アップしました。  
本体は100.zip、動画で使用したものは101.zipです。 -- 柊ゲオルク (2009-03-03 17:32:49)
- ファイル消えてませんか -- 名無しさん (2009-03-03 05:01:01)