

FAQ

基本情報から引っかけやすい事項まで。

注意：情報は記載当時のものであり、最新の内容でない可能性があります。

執筆中の[新しいFAQ](#)もあります。

- [導入関連](#)
 - [どんなソフトですか？](#)
 - [ver3.xxの解説](#)
 - [コレって無料なの？](#)
 - [3Dソフトってデータ量凄そうだけど、ソフトのサイズはどれくらい？](#)
 - [ノートパソコンみたいな低スペックでも動かせる？](#)
 - [Windows Vista, 7でも使える？](#)
 - [導入するとレジストリに書き込まれる？](#)
 - [ヌルヌル動かすためにはどれくらいのPCが必要？](#)
 - [ニコ動に投下したいんだけど、flvで出力できる？](#)
- [初心者向けのマニュアルってある？](#)
 - [DLしたら何をすればいいの？](#)
 - [起動しても真っ白。モデルが表示されていないけれど...？ \(ver.3以降\)](#)
 - [いいポーズが作れたんだけど、静止画で出力できる？](#)
 - [モーションデータをダウンロードしたんだけど、拡張子「mmd」って何？どうやって読み込むの？](#)
 - [ユーザモデル\(PMDファイル\)をダウンロードしたんだけど使えません。\(MMDバージョン違い\)](#)
 - [ユーザモデル\(PMDファイル\)をダウンロードしたんだけど、眼が真っ白で怖いです。](#)
 - [ユーザモデル\(PMDファイル\)をダウンロードしたんだけど、見た目が変です。\(テクスチャ未反映\)](#)
 - [他の人の動画で眼の色とか雰囲気違っていたのですが、どうやればいいのですか？](#)
 - [インストールして起動したのですが、動かそうと思っても足があがってくれません。](#)
- [制作関連](#)
 - [ミクとリンが一緒に出てたり、ミクがいっぱいいたりするのはどうやんの？](#)
 - [はちゅねミクって、MMDで動かせるの？ \(他、VPVP配布キャラクター以外について\)](#)
 - [AVI読み込み機能で途中から開始させたり、スクリーンと切り替えることは出来ますか？](#)
 - [ステージのバックスクリーンにAVI動画を表示させると周囲が切れてしまうのですが、](#)
 - [ミクを半透明に表示させたり、フェードイン、フェードアウトさせることは出来ますか？](#)
 - [モーションを部分的に削除してフレームを詰めることは出来ますか？](#)
 - [パースペクティブってなに？](#)
 - [魚眼レンズ\(フィッシュ・アイ\)みたいな演出は出来ますか？](#)
- [アクセサリ関連](#)
 - [アクセサリをボーンに設定してもちゃんと持ってくれません。\(位置がズレてます\)](#)
 - [アクセサリを持ち替えたり、投げたりするのはどうやっているのですか？](#)
 - [爆発のシーンや途中で持ち物\(背景の飾りなど\)が大きくなったりしてたけど、どうやってるの？](#)
- [その他](#)
 - [最新バージョンを入れたら、以前に作っていたデータが使えなくなりました。](#)
 - [モデルデータを入れ換えたら、以前に作っていたデータが使えなくなりました。](#)
 - [MMDのデータ管理のオススメ方法を教えてください。](#)
 - [アクセサリやモデル等のリンクが切れている？](#)
 - [wikiを編集したい](#)
- [wiki内関連ページ](#)
- [質問をしたい](#)
 - [FAQ過去ログ](#)

導入関連

どんなソフトですか？

VOCALOID「初音ミク」の3Dモデルを操作できるソフトです。

二つのポーズ間の動きを自動計算して補完してくれたり、音声ファイルやaviファイルと同期を取らせて編集が出来たりするため、3Dモデル初心者でも簡単に動画を作成することが出来ます。

作成した動画はaviファイルとして出力することが出来ます。

製作者様自らが製作した非常にわかりやすい説明用動画があるので、これらを見ればこのソフトのことをよく理解できると思います。

ニュースサイト記事

- ・ [「神ツール」 初音ミク踊らせるソフト「MikuMikuDance」大人気 - ITmedia News](#) (2008/03/10)
- ・ [やじうまWatch: 初音ミク専用の3Dムービー作成ツール「MikuMikuDance」が登場 - INTERNET Watch](#) (2008/02/29)
- ・ [初音ミクがグリグリ躍る「MMD」の現状と未来 - ASCII.JP](#) (2009/10/23)
- ・ [企業から見たMMD > 生みの親とセガが語る! 初音ミク3歳の歩みを総ざらい!!! - 週刊アスキーPLUS](#) (2010/09/07) (2009/10/23)

ver3.xxの解説

仕様が大きく変更され、最初の段階でつまづきそうな点を解説した動画です。

コレって無料なの？

フリーソフトなので無料です。

「お金を払いたい！」などの発言は製作者様のご厚意を無下にする言動ですので控えましょう。

3Dソフトってデータ量凄そうだけど、ソフトのサイズはどれくらい？

付属物全体で3M、ソフト本体はなんと300kb以下 (Ver.2.xの場合) です。

2009/01/10公開の Ver.3.44 で 440kb です。

ノートパソコンみたいな低スペックでも動かせる？

動かせます。

ただしCPU使用率はかなり大きく、またメモリも大量に消費しますので、MMD起動中は他のソフトを事前に閉じておいた方がいいでしょう。

動画を出力する際にはHDDも多く消費しますので、ご注意ください。

MMD ver.5 以降の物理演算モード指定時でもほぼ同等程度の速度でご利用になれます

Windows Vista, 7でも使える？

はい。

ただし、性能が同等のXP以前のOSより動作が重くなる可能性があります (2009年 ver.5現在)

解説: 2chMMDスレpart37

導入するとレジストリに書き込まれる？

配布ファイル内にソフトが入っているので、解凍するだけでOKです。

レジストリには書き込まれません。

【追記】

MMD ver.5.05より、Windows2000以前のOS(XPよりも前)で使用する場合には、MMDxShow.dllをレジストリに登録しなければ使用できません。

方法は、MMD本体付属のreadmeを参照してください。

ヌルヌル動かすためにはどれくらいのPCが必要？

最新VerではDirectX 9 準拠の「Miku Miku Effect」にも対応したり、やけに広大なステージが配布されていたりと、なめらかに動かすにはかなりのスペックが必要。

マリエルさん紹介ステージなどになると、ハイエンドGPUでないと30fpsを下回ってしまう。重たいステージでもストレスなく操作できる下限と思われる15fpsを切らないためには、HD6750くらいの性能は必要だと思う。

ただし、重たいステージやら大量のモブキャラを読み込まなければ、HD6450やGT520などのローエンドグラボでも普通に動く。(HD6450の場合、マリエルさん紹介ステージで5fpsくらいになる)

ちなみに、動画生成の時は非リアルタイムでゆっくりレンダリングするため、ロースペックPCだと高度な動画が作れない、ということはない。

ニコ動に投下したいんだけど、flvで出力できる？

現在はaviファイルのみです。
エンコードは各自で行いましょう。

エンコードの際の各種アドバイスについては、[エンコードアドバイス](#)に記載してありますので、参考にしてください。

初心者向けのマニュアルってある？

樋口M制作の動画（～ver.2）：[3Dミクを躍らせるツールを自作してみた\(説明前編\)](#)、[\(後編\)](#)
チュートリアル（ver.2,3 日本語/ENGLISH）：[みくだんチュートリアル配布ページ](#)
外部wiki：[MMDのマニュアルを作ろう@wiki](#)
VPVPwiki内：[関連ページ](#)

DLしたら何をすればいいの？

- ・ サンプルを見る：左上のファイル 開く サンプル(きしめん).pmmを開く。画面右下の「再生」から再生。
- ・ 配布しているモーションを再生する：モーションファイル(.vmd)を用意。モデルを読み込む。モーションデータを読み込む。再生する。
関連：[モーションデータ](#)
リンク：ISAO氏[Witch Craft ISAO](#)内の[MMD TIPS番外編](#)
- ・ 自分で作る：モデルを読み込む。ポーズをつくって「登録」。フレームをずらす。ポーズを作る...の繰り返し。
関連：[動画紹介/制作支援](#)

起動しても真っ白、モデルが表示されていないけれど...？（ver.3以降）

ver.3以降ではモデルを読み込む必要があります
その方法は、MMDを起動して、下の方にある茶色の「モデル操作」「読込」で任意のpmdデータを選ぶ
参考動画：[MMD ver3.0ちょこっと説明](#)

いいポーズが作れたんだけど、静止画で出力できる？

- ・（MMDスレpart21-[790](#)、[793-794](#)より）

MMD ver.5.0以降、静止画としてBMP出力にも対応しました。ファイルメニューから選択できます。
注意点等については、「[Ver.4 5の変更点](#)」を確認してください。（物理演算設定時などは意図通りの絵になら無い場合があります）

なお、（MMD ver/5.0以前、またはver.5.0以降の物理演算再生時の一部切り出しの場合も含め）動画から静止画を出力するやり方としては、AVI出力時に「出力サイズ」を高解像度に設定し、NiVEやAviUtilなどの動画編集ソフトを利用してフレームの書き出し（クリップボードコピーなど）を行う方法があります。スクリーンキャプチャとしてMMDの画面を取り込むより解像度の高い静止画を得ることが出来ます。

AVI出力時は無圧縮がよいですが、HDD容量を圧迫しますので書き出しにはご注意ください。

- ・ 参考情報 [静止画の作成について](#)

モーションデータをダウンロードしたんだけど、拡張子「mmd」って何？どうやって読み込むの？

現在、MMDはVer.2.x系と、Ver.3.x系の2種類がダウンロード可能です。
振り付けやカメラ、アクセサリの状態を保存したファイルが「モーションデータ」として公開されていますが、一部のデータについてはVer.2.x系の時代に作成されたものがあり、これが拡張子「mmd」となっています。（Ver.3.x系の場合は拡張子が「pmm」になります。これらのファイルの直接の互換性はありません）

この場合の「mmd」ファイルは、一旦Ver.2.02で読み込み、「ポーズ」または「モーション」としてフレームを指定して別ファイル（ポーズは「vpd」、モーションは「vmd」の拡張子）に保存することで、Ver.3.x系でも読み込むことが可能になります。

ユーザモデル(PMDファイル)をダウンロードしたんだけど使えません、(MMDバージョン違い)

お使いのバージョンがMMD ver.2.0以前の場合、MikuMikuDanceの名の通り「初音ミク」しか操作できません。ユーザモデルを操作したい場合には、MMD ver.3.0以降の"Multi-Model Edition"（現在の最新版はver.5.0）をダウンロードして使用してください

い、

なお、ユーザーモデルによっては、使用可能なバージョンが異なる場合がありますのでご注意ください。

ユーザーモデル(PMDファイル)をダウンロードしたんだけど、眼が真っ白で怖いです、

ダウンロードして展開した場所が、MMDインストール時に作成される「.\UserFile\Model」フォルダの直下ではなく、別のフォルダになっていませんか？

完全オリジナルなユーザーモデルではなく、MMD付属のモデルを改造したモデルデータなどの場合、瞳（眼）のテクスチャ（画像ファイル）を配布していません。他のモデルと共用となっていますので、ダウンロードしたPMDファイルを、「.\UserFile\Model」フォルダに移動させてからMMDに読み込み直してください。

ユーザーモデル(PMDファイル)をダウンロードしたんだけど、見た目が変です。(テクスチャ未反映)

MMDのユーザーモデルによっては、独自のテクスチャを用意している場合があります。その場合、PMDデータとは別にテクスチャファイルを規定の場所に用意する必要があります。これは、モデル表示時の影の濃淡を表現するための画像ファイルです。これらについては「.\Data」フォルダに移動させてからMMDに読み込み直すなどの必要があります。

なお、添付のドキュメントが付属している場合、それぞれのドキュメントを必ず一読して、その記載内容に従ってください。重要な情報やお得な情報が記載されている場合があります。

MMD ver.4.03 以降

MMD 標準のテクスチャファイルのファイル名の仕様が変更になっています。

- toon 1 .bmp ~ toon10.bmp (変更後) toon 01 .bmp ~ toon10.bmp

一部のユーザーモデルについては、このファイル名が以前のまま配布されている場合があります。ファイル名を変更するか、PMDデータの設定を（個別に指定可能になりました）変更してください。

他の人の動画で眼の色とか雰囲気違っていたのですが、どうやればいいのですか？

MMDのモデルの瞳（眼）はテクスチャ（画像ファイル）になっています。画像は自分で用意したり変更することで各モデルの表情・雰囲気を変えることが出来ます。詳しくは本Wiki内のアドバイス「[モデルデータ等の差し替えについて/黒目部分](#)」をご覧ください。

なお、MMD標準付属モデルの「咲音メイコ」モデルはテクスチャを使用していないので、上記の紹介方法では変更できません。

インストールして起動したのですが、動かそうと思っても足があがってくれません、

「足首」のボーンを選択している可能性があります。足を動かすには、「足IK」を利用するのが手軽な方法ですが、「足IK」は「足首」と同じ場所にあるため、足IKを選択する際に足首側が選択されてしまう事があります。MMDの操作方法として、同じ場所で重なって表示されているボーンを選択する際には、何度かクリックを繰り返すと選択ボーンを切り替えることが出来ますので、「足IK」が選択されていること（操作画面上の左上のボーン名）を確認してください。

同様に、「上半身」と「下半身」のボーンについても、常に同じ場所に表示されますので、選択の際には注意が必要となります。

制作関連

ミクとリンと一緒に出たり、ミクがいっぱいいたりするのはどうやんの？

ver2.02まで

合成してます。MMDのみでやる方法と他のソフトを併用する方法があります。

- MMDのみでやる場合は一人だけ表示された状態で出力したものを背景aviとして読み込ませます（アス比に注意）。
- 他のソフトで合成する場合は、クロマキー（カラーキー）で背景を抜く方法とMMDから背景無しでアルファチャンネル（透過情報）付きaviとして書き出す方法があります。MMD自身の機能（DirectXの仕様）として、背景無しでかつ無圧縮で書き出すと透過情報を持ったAVIになりますが、グラフィックチップによっては真っ黒（全部透明）のAVIができてしまいます。そのため、UtVideo等のアルファチャンネルを保持できる可逆コーデックの使用をオススメします。

ver3.01以降

MMD本体で何人でも動かせるようになったよ！

同時に扱える上限は一応モデル100体までらしいですが、ほとんどの人はその前にPCの処理能力を超えます。

はちゅねミクって、MMDで動かせるの？（他、VPVP配布キャラクター以外について）

ver2.02まで

「[モデルデータ等の差し換え・編集](#)」も参照

はちゅねミクは「アクセサリ」です。具体的には、三次元CG@七葉で配布されている、はちゅねミクの3Dモデルデータを胴や手、足などに分解し、それぞれアクセサリ化しています。

それを、ミクに装着する着ぐるみの場合は、中のミクやリンの大きさに合ったサイズに制約されます。

あるいは、ミクのIKボーンを切り離して利用することによってある程度可能です。

ver3.01以降

・アクセサリ化したパーツをダミーボーンに装着することによって、自由な大きさのはちゅねを動かすことが出来ます。

・また自作により、モデル化することも出来るようになりました。参考：[モデルデータ作成までの流れ](#)

なお「はちゅねミク」については、三次元CG@七葉の利用規約の関係もあり、モデルデータとしての配布は行っておりません。（限定的にSNS「にゅぽん」内での配布となっております）

2009年3月26日以降

三次元CG@七葉にて配布されていた「はちゅねミク」とは別に、エナメルPによりオリジナルモデルデータとして公開、kekeroroo氏によりMMDで利用可能なPMDデータへの変換が行われ、どなたでも利用可能になりました。

・参考情報 [MMDモデル紹介『はちゅねミク』](#)

AVI読み込み機能で途中から開始させたり、スクリーンと切り替えることは出来ますか？

フレームの途中からAVIファイルを再生させることは出来ません。

途中から再生させたい場合には、そのフレームまでの空白部分を追加したAVIファイルを事前に作成します。

また、背景用AVIとキャプチャ（スクリーン）を切り替えることは出来ません。

演出上で背景AVIとキャプチャを切り替える必要がある場合、事前にキャプチャした動画を作成し、その動画を切り貼りして背景用のAVIとして作成し、再び動画を作成する方法となります。

ダンスデータ(pmmファイル)を演出上のフレームの単位で分割し、別々に動画を作成した後で動画を切り貼りする方法もあります。

ステージのバックスクリーンにAVI動画を表示させると周囲が切れてしまうのですが、

MMDに標準で付属しているステージは、周囲が切れてしまう設定になっています。

事前に他の編集ソフトやツールなどで、表示させるAVIファイルを事前に若干縮小する（縁取りを作成する）必要があります。

なお、他のステージアクセサリ等では周囲が切れないように設定されているものもあります。そちらもご利用ください。（配布先[ステージ](#)）

ミクを半透明に表示させたり、フェードイン、フェードアウトさせることは出来ますか？

MMDの「表示(V)」メニュー内にある「半透明化(Vキー)」を利用すれば、モデルを半透明状態で表示させることが出来ます。ただし、フレームごとのON/OFFの登録や、モデル毎の半透明化は指定できません。

モデル表示の「ON/OFF」による表示の切り替えについてはフレームごとに行うことは出来ますが、いわゆるフェードイン / フェードアウトのような表示のさせ方は出来ません。

MMDのみで演出を試みる場合、半透明化モデルやアクセサリを切り替えたり重ねたりする事が考えられますが、とても力技な作業([参考動画](#))となります。

モーションを部分的に削除してフレームを詰めることは出来ますか？

MMD ver.4.03 より空フレームの挿入と削除ができるようになりました。（詳細後述）

フレームを指定してモーションを削除することは出来ますが、フレームを詰める事は出来ません。

フレームを詰めたい場合には、残す部分のモーションをファイルに書き出しておき、詰めたい部分以降のモーションを選択して削除した後、書き出したモーションを読み込みなおすなどの手順が必要です。

その際には、削除したフレームの前後の登録状況によってはMMDの補完機能で想定とは異なる中間モーションとなる可能性がありますので、注意が必要です。

また、モーションファイルの読み込みは、上書きではなく追加となりますので、事前に読み込ませるフレーム以降のモーションを削除しておかないと、設定されるモーションが大幅に崩れてしまうことがあります。ご注意ください。

MMD ver.4.03～

範囲指定をせず、1フレーム単位で空フレームの挿入と削除が行えるようになりました。メニューにある「フレーム編集」から「空フレーム挿入(Iキー)」/「列フレーム削除(Kキー)」が選択できるようになっています。ショートカットキーも有効です。ただし、以下のような注意点がありますので、上記のフレームを選択してモーションファイルへの書き出しやコピペによる作業も合わせて利用してください。

- ・ 注意点)
 - 挿入および削除が行えるのは「選択中のモデル1体のみ」です。他のモデルへの影響はありません
 - 挿入および削除が行えるのは「ボーン」のみです。表情などのモーフ(変形)には対応していません
 - その為、多用するとVSQなどのクチパクや、瞬きなどの表情がずれることがあります
 - キーフレームが設定されているフレームの削除を行うと、前後のモーションが崩れる場合があります
 - 削除する前には、前後のフレームに新たにキーフレームを打つなど、注意を払って作業を行ってください

パースペクティブってなに？

パースペクティブ(perspective)とは、「遠近法」や「透視図」などの意味を持つ写真用語です。単純には遠近感を持たせるかどうかです。近くのを大きく、遠くのを小さく写す演出方法です。「パース」という言い方をする場合もあります。(例:「パースがキツイ」など)

MMDではカメラの設定でこのパースペクティブのON/OFFを(フレーム単位で)切り替える事が出来ますので、シーンごとに切り替えるなどの演出が可能です。モデルのアップを撮りたい場合に、パースペクティブをOFFにした方が違和感がなくなる場合もあります。

ただしOFFに切り替えた場合、奥行きに全く影響されなくなるため、逆にリアリティーを失い、並んでいるキャラクタの前後関係が判りづらくなったり、ステージのスクリーンなどの背景がモデルに対してかなり巨大に映ったりしますので、注意が必要です。

魚眼レンズ(フィッシュ・アイ)みたいな演出は出来ますか？

(MMD要望スレ@したらば-264-265より)

視野角を調整することで、魚眼レンズのような演出をすることも可能です。

MMDの画面内にカメラ操作の「視野角」で「25～125」までスライドバーでの調整が可能です。

また、視野角に数字を直接入力してEnterを押すことで、スライドバー以上の数値を指定することも可能です。

ただし、設定範囲を超えた指定をした場合、モデルの表示が大きく崩れることもありますので、やりすぎは注意です。

アクセサリ関連

アクセサリをボーンに設定してもちゃんと持ってくれません、(位置がズレてます)

アクセサリを取り込み、各ボーンに設定した場合、アクセサリが作成されたときの基本座標(0,0,0)が、設定したボーンの座標が合わされます。ボーンの座標はあくまでも「モーションを行った時に違和感の少ない座標位置」に設定されている為、実際のアクセサリを設定する位置として(見た目上は)正しい場所とは限りません。また、モデルによっても設定位置は異なりますので、どんな場合でもアレ微調整は必要です。

MMD ver.3以降は、アクセサリの位置(座標・回転)をMMD上で指定/変更が可能となりました。面倒な作業ではありますが、ボーンを設定の際に微調整を行ってください。

アクセサリを持ち替えたり、投げたりするのはどうやっているのですか？

動画製作者により方法はいろいろありますが、主に行われているやり方は以下の3種類です。

1つのアクセサリのボーン設定をキーフレームごとに切り替える

アクセサリのモーションとして「モデル/ボーン」をフレームごとに設定可能です。設定を変更したい箇所でキーフレームを登録してください。(異なるモデル間でも設定可能です)

注意点としては、アクセサリの座標は補間が動きませんので、登録を変更された位置に突然表示されます。持ち替える際のつなぎについては注意してください。

同一アクセサリを複数個取り込み、各ボーンに設定して表示/非表示を切り替える

何度も持ち替える場合など、頻繁にアクセサリの位置を変更したい場合には、複数のアクセサリを各モデル/ボーンに事前に登録しておき、切り替えたいフレームで「表示/非表示」のキーを登録します。アクセサリのサイズが大きい場合にはメモリを消費する可能性がありますのでご注意ください。

なお、前述同様にアクセサリの表示が切り替わる際のつなぎについては注意を行ってください。

ダミーボーンを利用し、アクセサリをモーションに合わせて移動させる

アクセサリを投げたり、複数のモデル間での移動を行いたい場合には、各モデルとは別に独立したダミーボーンを利用します。ダミーボーンモデルはアクセサリ専用のモデルで、それ自体では何も表示されません(頂点や面、材質情報を持たない)が、ボーンにアクセサリを登録することが出来ます。通常のモデルのボーンと同様、キーフレーム間は補間が動きませんので、ア

クセサリを移動させたりする際に自然な動きを演出することが可能です。
ただし、モデルの手に持たせるなどの利用には不向きですので、上記の切り替えの方法と組み合わせて利用してください。

爆発のシーンや途中で持ち物（背景の飾りなど）が大きくなったりしてたけど、どうやってるの？

アクセサリの登録時に指定可能な「サイズ」については、フレーム間で数値が変わっている場合はモーションの場合と同様にMMDが補間を行ってくれますので、サイズを徐々に大きくしたり、逆に小さくしたりすることが可能です。（位置と回転は補完しません）

ただし、腕や足などのボーンによるモーション付けとは異なり、画面左下にある「線形補完」を使うことは出来ませんので、変化の速度は一定となっています。（クチパクや瞬きなどの表情と同じです）

その他

最新バージョンを入れたら、以前に作っていたデータが使えなくなりました。

インストール時のフォルダ名やインストールしたドライブを変更していませんか？

MMDは、ダンスデータ内にモデルデータやアクセサリなどのフォルダ情報も保有しています。インストールするフォルダが変わった場合、エラーメッセージが表示されて開けなくなる場合があります。新しいバージョンにせずともフォルダを移動してしまった場合に同様の状態となります。

なお、MMD Ver.2 および Ver 3以降については、ダンスデータ(.mmd | .pmm)の互換性はありません。ポーズデータ(.vpd)およびモーションデータ(.vmd)に一度変換してから利用するようにしてください。

また、万が一の為、MMDの旧バージョンを消さないようにしてください。

モデルデータを入れ換えたら、以前に作っていたデータが使えなくなりました。

MMD標準のモデルデータ以外である、ユーザーデータを利用した場合に起こりうる問題です。

公開されているユーザーデータのファイル名を変更して入れ換えた場合や、異なるバージョンのモデルデータのを上書きした場合、PMDエディタを利用してモデルの情報を変更した場合が該当します。

MMDはダンスデータ内にモデルデータのボーン構造などの基礎情報が記録されているため、変更されたモデルデータにより保有されている情報に不整合が発生し、正しくデータを読み込めない状態となります。基本的にモデルデータを入れ換えることはゼツタイに行わないで下さい。

なお、モーションデータについては異なるモデル間でも共有が可能な為、モデルデータを入れ換えたい場合は、一度モーションデータとして別ファイルに保存（あるいはコピー＆ペーストによる作業）し、別モデルとして読み込んだ後でモーションデータの適用および、変更前のモデルの削除を行ってください。

MMDのデータ管理のオススメ方法を教えてください。

MMDはダンスデータ中にモデルやアクセサリのフォルダを記録しています。したがって、モデルとアクセサリを移動させることはあまり有効ではありません。

MMDのデータ管理方法は人それぞれですので、一概にベストな方法があるわけではありませんが、現在は以下のような方法が推奨/提唱されています。

モデル/アクセサリのショートカット

モデルファイルやアクセサリファイルをMMDと別の階層のフォルダに置き、MMDのバージョンアップ等の際には各フォルダに共通のフォルダへリンクするショートカットを作成する。必ず1回ショートカットの移動が発生するが、データを一箇所で管理できる。

作品/Ver毎のフォルダ管理

MMD自体をコピーするやり方です。MMDは本体サイズが非常に軽量であり、またインストーラー等を必要としません。MMD自体を作品やVer毎に新規に作成し、ご自分の作品で使用するモデル/アクセサリのみを1つのフォルダに入れて管理する方法です。作品単位になっているため、VerUPの影響を受けにくく、必要なアクセサリなどを取りまとめる場合にも登録し忘れなどがありません。

アクセサリやモデル等のリンクが切れている？

リンクをクリックだけではDLできないサイトがあります。

[配布物について](#)を参考にして下さい。

wikiを編集したい

VPVPwikiは@wikiサービスを使った誰でも編集できるwikiです。(一部のページを除く(トップページ、メニュー等))。特別な申請や許可は必要ありません。 [@wikiご利用ガイド](#)

wiki内関連ページ

MMDを使いこなすためのアドバイス、TIPSは以下のページを参考にしてください。

- [MMDのはじめかた](#)
- 使い方アドバイス
 - [初心者向け](#)
 - [モーション](#)
 - [エンコード](#)
 - [アクセサリ](#)
 - [モデルデータ編集](#)
 - [カメラ操作について](#)
- MikuMikuDance関連の他ツール
 - [モデルデータ作成までの流れ](#)
 - [PMDエディタの使い方](#)
 - [MMDお絵描きツール](#)
- 動画紹介
 - [制作支援](#)

質問をしたい

- 質問はこのwikiではなく、[したらばMikuMikuDance](#)の初心者掲示板あるいは該当のスレッドをご利用ください。質問の際には必ずMMD本体のver、必要に応じてPC環境をお書き下さい。
- したらばMMD板には初心者板以外に [バグ報告](#) / [要望](#) / [アクセサリ](#) / [モデル](#) / [イベント](#) の話題専用のスレがあります。

FAQ過去ログ

+ 過去のFAQログ

- フレーム操作は<か>のボタンクリックでしか動かないのですか？ -- ざきんちょ (2009-12-25 22:36:10)
- ボーンって何個まで入れられますか？ -- 名無しさん (2010-01-17 11:51:21)
- mac osではつかえないの？ -- 名無しさん (2010-03-09 21:26:34)
- スレで質問しましょう -- 名無しさん (2010-04-06 16:49:10)
- MMDから3Dカスタム少女のMODに変換はできませんか？ -- 名無しさん (2010-06-13 20:42:54)
- 他の人が作ったと思われるモーションを使用しているのにそのことを一切表記していない人いるけど、これってマナーとしておかしくない？ -- 名無しさん (2010-08-07 10:02:42)
 - 確かに何か表記するのが「望ましい」かもしれませんがね。ご意見ありがとうございます。人によっては、動画投稿自体が「初めて」であったり「ついうっかり」だったりするかもしれませんが。特定モーション公開時の祭り状態には、明記しなくても「分かるでしょ？」的な気の緩みとか、それとなくやんわりと指摘するとか、お手本(自分の動画等でクレジットをちゃんと表記するとか)を示すなどしてそういう雰囲気をMMD境界で作っていくのが現実的ではないかと「私個人は」思います。作った人も使う人もニコニコできるようにしたいものですね。 -- KID(仮) (2010-08-22 14:25:00)
- 紙ふぶきやスモークを物理演算を使ってできないのでしょうか？ -- Sousuke (2010-08-22 13:12:44)
- 紙吹雪は可能でしょうね。パーティクルクリエイター等のツールもあります。スモークはモデル数を考えると「MMDでは」現実的ではないかもしれませんが。MMDの利点である軽さが損なわれて、レンダリングはおろかプレビューにすら時間がかかることになりそうですので。なお、質問はこのwikiではなく、[したらばMikuMikuDance](#)の初心者掲示板あるいは該当のスレッドをご利用ください。したらばMMD板には初心者板以外に [バグ報告](#) / [要望](#) / [アクセサリ](#) / [モデル](#) / [イベント](#) の話題専用のスレがあります。 -- KID(仮) (2010-08-22 14:25:00)
- MMD最新のバージョンで作ったのですが、WMMで変換したら背景が真っ黒に(背景黒化させてません)になってしまうのですが... どんな原因が考えられますか？ -- くれの (2010-09-21 01:58:57)
 - 恐らくチャンネルを持った形式で出力したものと思われます。AVI出力の際に、「RGBA」の色空間を持ったコーデックでは無く「RGB」の色空間のコーデックをお使い下さい。なお、質問はこのwikiではなく、[したらばMikuMikuDance](#)の初心者掲示板あるいは該当のスレッドをご利用ください。質問の際には必ずMMD本体のver、必要に応じてPC環境をお書き下さい。 -- KID(仮) (2010-09-23 00:15:00)
- モデルの配布を考えているのですが、ニコニコ動画等で公開されているモデルがほぼ固定されているように思います。それは著作権の問題上控えているのでしょうか？それともモデル製作者様の数が少ないだけなのでしょうか？ -- 名無しさん (2010-12-18 15:36:03)
- お勧めのバージョンを教えてください(使いやすいのがいいです) -- 名無しさん (2011-01-25 18:53:02)

- WindowsXPや7を使っていらっしゃるなら、現行の最新版をお使い下さい。ユーザーが多く、アドバイスも最新のものがみつかります。なお、もしそれで起動しない、またはうまく動かない等ありましたら、こちらのwikiではなく[したらば板](#)の初心者スレ等でご質問いただくと、詳しいアドバイスがもらえる事があります。 -- KID(仮) (2011-01-26 01:57:38)
- 動画からモデルを借りる(？)にはどうすれば・・・？ -- 名無しさん (2011-05-01 18:50:22)
- MMDでアクセサリ(.xデータ)の取り込みができません。3D MovieMakerで使用できないデータです・・・の様なエラーが出ます。何か手順が必要なのでしょうか？ -- 名無し (2011-05-26 12:44:31)
- 画像をつくるファイルがどれかわかりません！ -- みひと (2011-06-15 22:39:42)
- 質問なんですが・・・どうやってミク以外にするんですか？差し替え方を教えて下さい -- とととと (2011-08-30 22:07:32)
 - 質問は「したらば板」のMMDスレでお願いします。 参考：[質問をしたい](#) -- KID(仮) (2011-08-31 03:20:00)

- 困ってます。 -- ren (2011-12-15 03:28:36)
- デフォルトのモデル(ミクなど)以外のモデルを動かしているんですけど衣装などを変える時はどうすればいいんでしょう(色の変更とかではない)ニコ動などに上がっている動画だとミク以外のモデルが水着などを着ていますが・・・ -- 名無しさん (2012-01-08 16:57:25)
 - 質問はこのwikiではなく、[したらばMikuMikuDance板](#)をご利用ください。衣装変更は基本的にモデルの改造を必要とします。 -- KID(仮) (2012-01-09 12:25:00)

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

投稿