

CLIP STUDIO PAINT

THE NEW STANDARD FOR ILLUSTRATIONS AND COMICS

クリップスタジオ [ペイント]

MIGRATION GUIDE

[設定移行ガイド]



素材・設定インデックス

本書は、ComicStudio 4.0 や IllustStudio から、CLIP STUDIO PAINT PRO/EX に、素材や設定を移行して、ご利用いただくためのマニュアルです。また、ComicStudio 4.0 や IllustStudio で制作したファイルの開き方や、レイヤーの互換性についても説明します。

ここでは、素材や設定の種類ごとに、移行方法をご案内しています。下記ソフトウェア名のリンク先の表より、移行方法をご確認ください。

- ComicStudio 4.0
- IllustStudio



- 本書（データである場合も含む）は、2017年2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。
- 素材や設定によっては、CLIP STUDIO PAINT でご利用いただけない場合があります。

ComicStudio 4.0

下記の表より、ComicStudio 4.0 の [素材名・設定名] をご確認くださいのうえ、[参照先] より移行方法を参照してください。

素材名・設定名	参照先
ComicStudio 形式のファイル 作品ファイル（拡張子：cst） ページファイル（拡張子：cpg）	<ul style="list-style-type: none"> ● 『ComicStudio のファイルを読み込む』 ● 『レイヤーの互換性について』
[ツール] パレットのツール設定	<p>『ツールを移行する』 下記の素材が対象です。</p> <p>ペン / 鉛筆 / マジック / パターンブラシ / 筆 / 消しゴム / 塗りつぶし / 閉領域フィル / グラデーション / マジックワンド / ゴミ取り / 焼き込み・覆い焼き・スタンプ / 直線・曲線・折れ線・矩形・楕円・多角形・パス作成 / 矩形選択・楕円選択・折れ線選択・投げなわ選択 / 線つまみ・線幅修正・線編集</p>
テキストスタイル	<p>『ツールを移行する』 → 『ツールごとにまとめて移行する』 テキストスタイルは、[ツール] パレットのツールと一緒に移行できます。</p>
[素材] パレットの素材	<ul style="list-style-type: none"> ● 『ComicStudio から移行できる素材』 ● 『CLIP STUDIO から素材を読み込む』 <p>[素材] パレットの素材は、一部移行できない素材や、準備が必要なものがあります。</p>
3D 素材（拡張子：lwo・lws・obj・6kt・6kh）	『 3D 素材 』
用紙テンプレート	<p>『CLIP STUDIO から素材を読み込む』 [素材] パレットの素材と同時に、移行できます。</p>
メーカーカートン素材集シリーズ	<p>『CLIP STUDIO から素材を読み込む』 ComicStudio にインストールされていない場合や、ComicStudio と CLIP STUDIO PAINT を別のコンピュータにインストールされている場合は、『メーカーカートン素材集』を参照してください。</p>

素材名・設定名	参照先
3D データコレクションシリーズ	『3D 素材』
PowerTone 素材集シリーズ	『PowerTone 素材集』

IllustStudio

下記の表より、IllustStudio の [素材名・設定名] をご確認のうえ、[参照先] より移行方法を参照してください。

素材名・設定名	参照先
IllustStudio ドキュメント（拡張子：xpg）	<ul style="list-style-type: none"> ● 『IllustStudio のファイルを読み込む』 ● 『レイヤーの互換性について』
[ツール] パレットのツールセット	<p>『ツールを移行する』</p> <p>下記の素材が対象です。</p> <p>ペン / 鉛筆 / エアブラシ / 水彩 / パターンブラシ / 筆 / 消しゴム / 塗りつぶし / 閉領域フィル / グラデーション / マジックワンド / ゴミ取り / 焼き込み・覆い焼き・ぼかしブラシ・スタンプ / 直線・曲線・折れ線・図形・ベジェ曲線 / 矩形選択・折れ線選択・投げなわ選択 / 線つまみ・線幅修正・線編集 / 等高線塗り</p>
テキストスタイル	<p>『ツールを移行する』 → 『ツールごとにまとめて移行する』</p> <p>テキストスタイルは、[ツール] パレットのツールと一緒に移行できます。</p>
[素材] パレットの素材	<ul style="list-style-type: none"> ● 『IllustStudio から移行できる素材』 ● 『CLIP STUDIO から素材を読み込む』 <p>[素材] パレットの素材は、一部移行できない素材や、準備が必要なものがあります。</p>
3D 素材（拡張子：lwo・lws・obj・6kt・6kh）	『3D 素材』
カラーセット設定（拡張子：cls）	『カラーセット設定』
グラデーション設定（拡張子：cgs）	『グラデーション設定【IllustStudio】』
3D データコレクションシリーズ	『3D 素材』

本書の表記について

弊社製品をご利用いただき、ありがとうございます。本書をお読みになる前に注意していただきたい点などについて説明いたします。

操作表記について

本書の操作表記は、特に断りがない限り Windows 版で記載されています。

Mac OS X 版については、下記の通りに読み替えてください。読み替えることで、Windows と MacOS X で操作上同じ意味を持ちます。

Windows	Mac OS X
[Alt] キー	[Option] キー
[Ctrl] キー	[Command] キー
[Enter] キー	[Return] キー
[Backspace] キー	[Delete] キー
(マウスボタンを) 右クリック	[Control] キーを押しながらマウスボタンをクリック

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。



操作を行ううえで、間違いやすい項目や、気をつけるべきことを記載しています。



操作を行ううえで、操作の参考になることや、補足説明などを記載しています。

参照先について

本書または本書以外の参照先には、『』を使用しています。

製品グレードについて

CLIP STUDIO PAINT

CLIP STUDIO PAINT には、DEBUT、PRO、EX の製品グレードがあり、本書は PRO、EX 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。

無印	CLIP STUDIO PAINT PRO、EX に共通して搭載されている機能を示します。
【PRO】	CLIP STUDIO PAINT PRO のみに搭載されている機能を示します。
【EX】	CLIP STUDIO PAINT EX のみに搭載されている機能を示します。

ComicStudio 4.0

ComicStudio4.0 には、Debut、Pro、EX の製品グレードがあり、本書はすべての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。

また、本書では、特に断りがない限り、ComicStudio 4.0 を ComicStudio と記載します。

無印	ComicStudio 4.0 Debut、Pro、EX に共通して搭載されている機能を示します。
【Debut】	ComicStudio 4.0 Debut のみに搭載されている機能を示します。
【Pro】	ComicStudio 4.0 Pro のみに搭載されている機能を示します。
【EX】	ComicStudio 4.0 EX のみに搭載されている機能を示します。

商標および著作権について

- CELSYS、CLIP STUDIO、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 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。
- Apple、Macintosh の名称は、米国 Apple Inc. の米国およびその他の国における商標または登録商標です。
- Adobe、Adobe ロゴ、Adobe Reader、Photoshop 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。
- 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。
- 本書（データである場合も含む）は、法律の定めのある場合または権利者の承諾のある場合を除き、いかなる方法においても複製・複写することはできません。

作品ファイルを読み込む

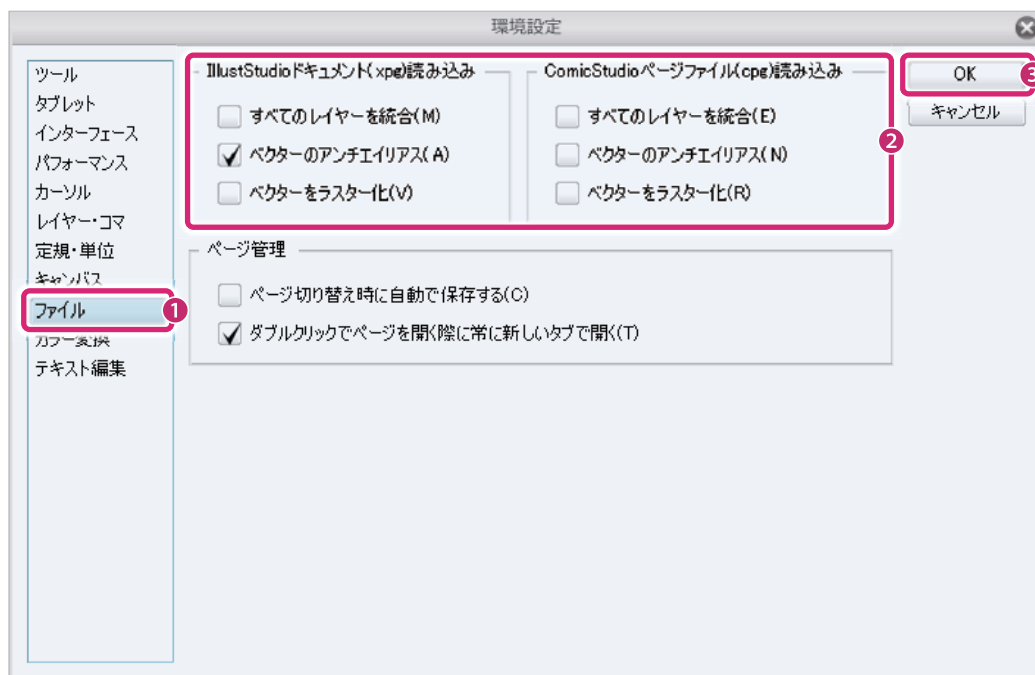
ComicStudio や IllustStudio で制作した作品ファイルを読み込んで、CLIP STUDIO PAINT 形式に変換します。

- ファイルの読み込み設定
- ComicStudio のファイルを読み込む
- IllustStudio のファイルを読み込む
- レイヤーの互換性について

ファイルの読み込み設定

CLIP STUDIO PAINT に、ComicStudio や IllustStudio のファイルを読み込むときの設定を行います。CLIP STUDIO PAINT にファイルを読み込む前に、設定を確認してください。

- 1 CLIP STUDIO PAINT の [ファイル] メニュー (Mac OS X では [CLIP STUDIO PAINT] メニュー) → [環境設定] を選択します。
- 2 [環境設定] ダイアログで、ファイルの読み込み方法を設定します。



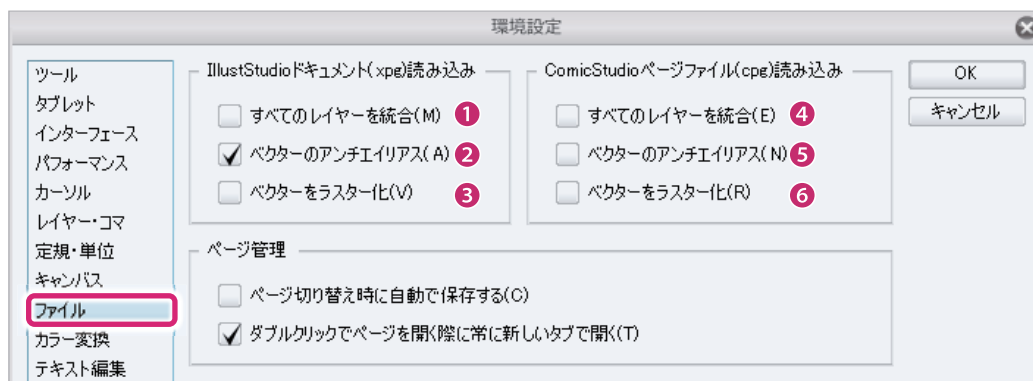
- ① [ファイル] カテゴリーを選択します。
- ② [IllustStudio ドキュメント (xpg) 読み込み]・[ComicStudio ページファイル (cpg) 読み込み] を設定します。
- ③ [OK] をクリックします。



[IllustStudio ドキュメント (xpg) 読み込み]・[ComicStudio ページファイル (cpg) 読み込み] の設定項目については、『[環境設定ダイアログの設定項目](#)』を参照してください。

環境設定ダイアログの設定項目

[環境設定] ダイアログの、[IllustrStudio ドキュメント (xpg) 読み込み]・[ComicStudio ページファイル (cpg) 読み込み] の、設定項目について説明します。



IllustrStudio ドキュメント (xpg) 読み込み【PRO/EX】

IllustrStudio ドキュメント（拡張子：xpg）の読み込みに関する設定を行います。

- ① **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みます。
- ② **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ます。
- ③ **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]に変換して読み込みます。

!重要 CLIP STUDIO PAINT に、[ベクターレイヤー]を含む IllustrStudio ドキュメントを読み込んだ場合、[ベクターレイヤー]の描画内容が正しく読み込めないことがあります。[ラスターレイヤー]に変換すると、描画内容が正しく読み込めます。

ComicStudio ページファイル (cpg) 読み込み【PRO/EX】

ComicStudio ページファイル（拡張子：cpg）の読み込みに関する設定を行います。

- ④ **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みます。

!重要 Mac OS X 版をお使いの場合は、[すべてのレイヤーを統合]がオンでも、[テキストレイヤー]は統合されません。

- ⑤ **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ます。
- ⑥ **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]に変換して読み込みます。

!重要 CLIP STUDIO PAINT に、[ベクターレイヤー]を含む ComicStudio ドキュメントを読み込んだ場合、[ベクターレイヤー]の描画内容が正しく読み込めないことがあります。[ラスターレイヤー]に変換すると、描画内容が正しく読み込めます。

ComicStudio のファイルを読み込む

ComicStudio のファイルを CLIP STUDIO PAINT で読み込み、CLIP STUDIO PAINT 形式のファイルに変換します。ComicStudio ページファイルと、ComicStudio 作品ファイルで、ファイルの読み込み方法が異なります。

ComicStudio ページファイル (拡張子: cpg)

ComicStudio ページファイル (拡張子: cpg) を、CLIP STUDIO PAINT に読み込みます。



ComicStudio ページファイルを読み込む場合は、一部のレイヤーが正しく読み込めません。詳しくは『[レイヤーの互換性について](#)』を参照してください。

- 1 [ファイル] メニュー→ [開く] を選択します。
- 2 [開く] ダイアログから、ComicStudio ページファイルを選択します。
- 3 CLIP STUDIO PAINT に、ComicStudio ページファイルが読み込まれます。
- 4 [ファイル] メニュー→ [別名で保存] を選択すると、CLIP STUDIO FORMAT (拡張子: clip) のファイルとして保存できます。



CLIP STUDIO PAINT 形式で保存しても、CLIP STUDIO PAINT に読み込む前の ComicStudio ページファイルは、そのまま残ります。

ComicStudio 作品ファイル (拡張子: cst) [EX]

ComicStudio 作品ファイル (拡張子: cst) を、CLIP STUDIO PAINT に読み込みます。



- CLIP STUDIO PAINT PRO では、ComicStudio 作品ファイル (拡張子: cst) を読み込めません。その場合は、作品ファイル内の ComicStudio ページファイル (拡張子: cpg) を 1 ページずつ読み込んでください。ComicStudio ページファイルの読み込み方法については、『[ComicStudio ページファイル \(拡張子: cpg\)](#)』を参照してください。
- ComicStudio のファイルを読み込む場合は、一部のレイヤーが正しく読み込めません。詳しくは『[レイヤーの互換性について](#)』を参照してください。

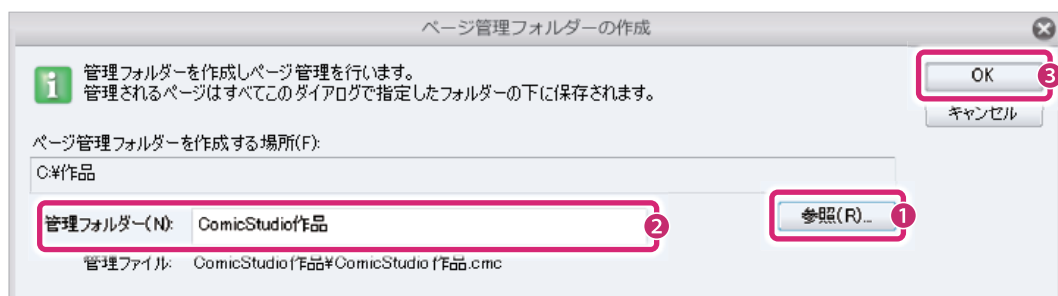
- 1 [ファイル] メニュー→ [開く] を選択します。
- 2 [開く] ダイアログから、ComicStudio 作品ファイルを選択します。
- 3 「CLIP STUDIO PAINT の形式に変換して保存」を確認するメッセージが表示されたら、[OK] をクリックします。



CLIP STUDIO PAINT 形式に変換した場合、元の ComicStudio 作品ファイルとは別に、新しく CLIP STUDIO PAINT のファイルが作成されます。元の ComicStudio 作品ファイルは、そのまま残ります。



4 [ページ管理フォルダーの作成] ダイアログで、保存先と管理フォルダー名を設定します。



- ① [参照] をクリックし、CLIP STUDIO PAINT のページ管理フォルダーを保存する場所を指定します。
- ② [管理フォルダー] に、ページ管理フォルダー名を入力します。
- ③ [OK] をクリックします。



[管理フォルダー] に入力したフォルダー名は、CLIP STUDIO PAINT のページ管理ファイル（拡張子：cmc）にも適用されます。CLIP STUDIO PAINT のページ管理ファイルとは、ComicStudio 作品ファイル同様に、複数ページの作品を管理するためのファイルです。

5 CLIP STUDIO PAINT 形式に変換された、ComicStudio 作品ファイルが読み込まれます。



- CLIP STUDIO PAINT の作品ファイルの管理方法については、『[CLIP STUDIO PAINT ユーザーガイド](#)』の『メニュー』→『ページ管理メニュー』や『解説：ページ管理』を参照してください。
- 再度、CLIP STUDIO PAINT 形式に変換した作品ファイルを編集する場合は、[ファイル]メニュー→[開く]で、手順4で指定したページ管理フォルダーを選択して、CLIP STUDIO PAINT ページ管理ファイル（拡張子：cmc）を選択してください。

IllustStudio のファイルを読み込む

IllustStudio ドキュメント（拡張子：xpg）を CLIP STUDIO PAINT で読み込み、CLIP STUDIO PAINT 形式のファイルに変換します。



IllustStudio ドキュメントを読み込む場合は、一部のレイヤーが正しく読み込めません。詳しくは『[レイヤーの互換性について](#)』を参照してください。

- 1 [ファイル]メニュー→[開く]を選択します。
- 2 [開く]ダイアログから、IllustStudio ドキュメントを選択します。
- 3 CLIP STUDIO PAINT に、IllustStudio ドキュメントが読み込まれます。
- 4 [ファイル]メニュー→[別名で保存]を選択すると、CLIP STUDIO FORMAT (拡張子：clip) のファイルとして保存できます。



CLIP STUDIO PAINT 形式で保存しても、CLIP STUDIO PAINT に読み込む前の IllustStudio ドキュメントは、そのまま残ります。

レイヤーの互換性について

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、下記の通りです。レイヤーによっては、編集できない状態で読み込まれます。

IllustStudio・ComicStudio のレイヤー	CLIP STUDIO PAINT のレイヤー	備考
ラスターレイヤー (1bit)	ラスターレイヤー (モノクロ (黒))	
ラスターレイヤー (2bit)	ラスターレイヤー (モノクロ (黒白))	
ラスターレイヤー (8bit)	ラスターレイヤー (グレー (単色 黒))	ComicStudio で、[減色手法] を [トーン化] ・ [疑似階調] に設定した場合は、[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 (カラー)	
ベクターレイヤー (2bit)	ベクターレイヤー (モノクロ (黒白))	読み込み時に、画像の形状が変わる場合があります。
ベクターレイヤー (32bit)	ベクターレイヤー (カラー)	形状の変化を回避したい場合は、[環境設定] ダイアログの [ファイル] で、ラスターレイヤーとして読み込むよう設定してください。
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。 また、テキストレイヤーの下記の設定は、引き継がれません。 <ul style="list-style-type: none"> ● [フチ] ● [文字 / 背景色] ● [縦中横] ● スタイルの [オプション] 上記のほか、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。
フキダシレイヤー (定規フキダシ)	フキダシレイヤー (フキダシとテキストを含む)	下記の場合は、フキダシ部分がフキダシレイヤーに、テキスト部分がテキストレイヤーとして読み込まれます。 <ul style="list-style-type: none"> ● 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)	<ul style="list-style-type: none"> ● 画像素材レイヤー (フキダシ) ● テキストレイヤー (テキスト) 	

IllustStudio・ComicStudio のレイヤー	CLIP STUDIO PAINT のレイヤー	備考
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	<p>下記の場合は、[コマ枠フォルダー]より1つ上に[ラスターレイヤー]が追加され、そのレイヤーに枠線が描画されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● [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場合 ● コマを2重線にしている場合 <p>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。</p>
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	3D 素材の編集はできません。
3D プレビューレイヤー	ラスターレイヤー	3D 素材の編集はできません。
クリッピングフォルダ	レイヤーフォルダー+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	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）・反転レイヤー	色調補正レイヤー（階調の反転）	
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））・マスキングレイヤー	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（色相・彩度・明度）	
フィルタレイヤー（質感）	画像素材レイヤー + 質感合成	

IllustStudio・ComicStudio のレイヤー	CLIP STUDIO PAINT のレイヤー	備考
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）	
サブ定規レイヤー	削除	定規上に描画されている場合は、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	トンボ・基本枠	[レイヤー]パレットには、表示されません。
枠線定規レイヤー	ラスターレイヤー（グレー）	

!重要

- ComicStudio ページファイルを読み込んだ場合は、[用紙レイヤー（白）]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。

ツールを移行する

ComicStudio や IllustStudio のツールやテキストスタイルを、CLIP STUDIO PAINT に読み込みます。

- 移行できるツール
- ツールを移行する

移行できるツール

ComicStudio や IllustStudio から移行できるツールや設定は、下記の通りです。

ComicStudio	<ul style="list-style-type: none"> ● ペン ● 鉛筆 ● マジック ● パターンブラシ ● 筆【Pro/EX】 ● 消しゴム ● 塗りつぶし ● 閉領域フィル【Pro/EX】 ● グラデーション【Pro/EX】 ● マジックワンド ● ゴミ取り【Pro/EX】 ● 焼き込み・覆い焼き・スタンプ【Pro/EX】 ● 直線・曲線・折れ線・矩形・楕円・多角形 ● パス作成【Pro/EX】 ● 矩形選択・楕円選択・折れ線選択・投げなわ選択 ● 線つまみ・線幅修正・線編集【Pro/EX】 ● テキストスタイル【Pro/EX】
IllustStudio	<ul style="list-style-type: none"> ● ペン ● 鉛筆 ● エアブラシ ● 水彩 ● パターンブラシ ● 筆 ● 消しゴム ● 塗りつぶし ● 閉領域フィル ● グラデーション ● マジックワンド ● ゴミ取り ● 焼き込み・覆い焼き・ぼかしブラシ・スタンプ ● 直線・曲線・折れ線・図形・ベジェ曲線 ● 矩形選択・折れ線選択・投げなわ選択 ● 線つまみ・線幅修正・線編集 ● 等高線塗り ● テキストスタイル

ツールを移行する

ComicStudio や IllustStudio のツールの設定を、CLIP STUDIO PAINT に移行します。設定を移行する方法には、下記の方法があります。

<p>ツールごとにまとめて移行する</p>	<p>ComicStudio のツール設定や、IllustStudio のツールセットを、ツールごとにまとめて、CLIP STUDIO PAINT に移行する方法です。CLIP STUDIO PAINT と ComicStudio ・ IllustStudio が、別のコンピューターにインストールされている場合、ご利用いただけません。</p> <p>たとえば、[ペン] ツールに含まれるすべての設定を、CLIP STUDIO PAINT に移行したい場合などは、この方法をお勧めします。また、この方法では、複数のツールや、テキストスタイルも移行できます。</p> <p>移行方法については、『ツールごとにまとめて移行する』を参照してください。</p>
<p>ツールの設定ごとに移行する</p>	<p>ComicStudio のツール設定や、IllustStudio のツールセットを、1 つずつ CLIP STUDIO PAINT に移行する方法です。</p> <p>よく使う一部の設定だけを、CLIP STUDIO PAINT に移行したい場合は、この方法をお勧めします。</p> <p>また、ComicStudio や IllustStudio が異なるコンピューターにインストールされている場合も、こちらの方法をご利用ください。</p> <p>移行方法については、『ツールの設定ごとに移行する』を参照してください。</p>

ツールごとにまとめて移行する

ComicStudio や IllustStudio の [ツール] パレットの設定を、CLIP STUDIO PAINT の [ツール] パレットから、まとめて移行できます。

- ComicStudio から移行する場合は、『[ComicStudio の設定を移行する](#)』を参照してください。
- IllustStudio から移行する場合は、『[IllustStudio の設定を移行する](#)』を参照してください。

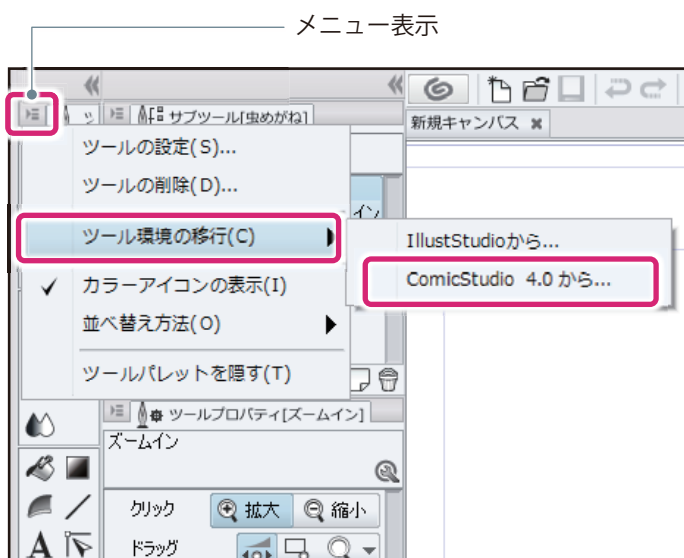
ComicStudio の設定を移行する

CLIP STUDIO PAINT の [ツール] パレットに、ComicStudio の [ツール] パレットの設定を読み込みます。

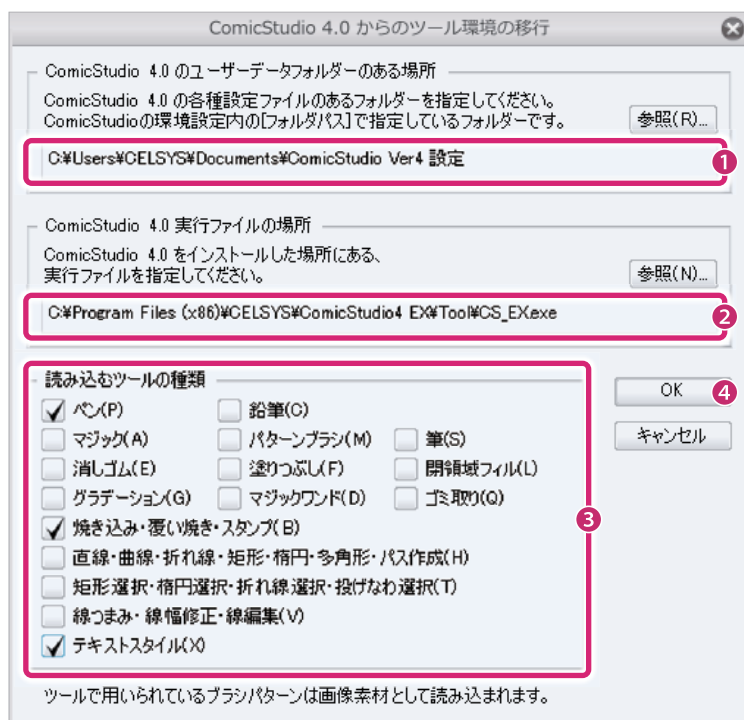
!重要

- CLIP STUDIO PAINT と ComicStudio が、別のコンピューターにインストールされている場合、[ツール環境の移行] はご利用いただけません。
- [ツール環境の移行] は、実行するたびにツールの設定やアイコンが追加されます。

- 1 CLIP STUDIO PAINTを起動し、[ツール]パレットの[メニュー表示]→[ツール環境の移行]→[ComicStudio 4.0 から]を選択します。



2 [ComicStudio 4.0 からのツール環境の移行] ダイアログで、設定を行います。



- ① [ComicStudio 4.0 のユーザーデータフォルダーのある場所] に表示されている、ComicStudio のユーザーデータフォルダーの場所を確認します。



ComicStudio 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] をクリックして、[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] に表示されている、ComicStudio の実行ファイルの場所を確認します。

ComicStudio 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] をクリックして、表示されるダイアログから、下記のファイルを指定してください。

Windows の場合

- ComicStudioEX4.0 をお使いの場合：CS_EX.exe
- ComicStudioPro4.0 をお使いの場合：CS_Pro.exe
- ComicStudioDebut4.0 をお使いの場合：CS_Debut.exe

Mac OS X の場合

- ComicStudioEX4.0 をお使いの場合：ComicStudio EX.app
- ComicStudioPro4.0 をお使いの場合：ComicStudio Pro.app
- ComicStudioDebut4.0 をお使いの場合：ComicStudio Debut.app

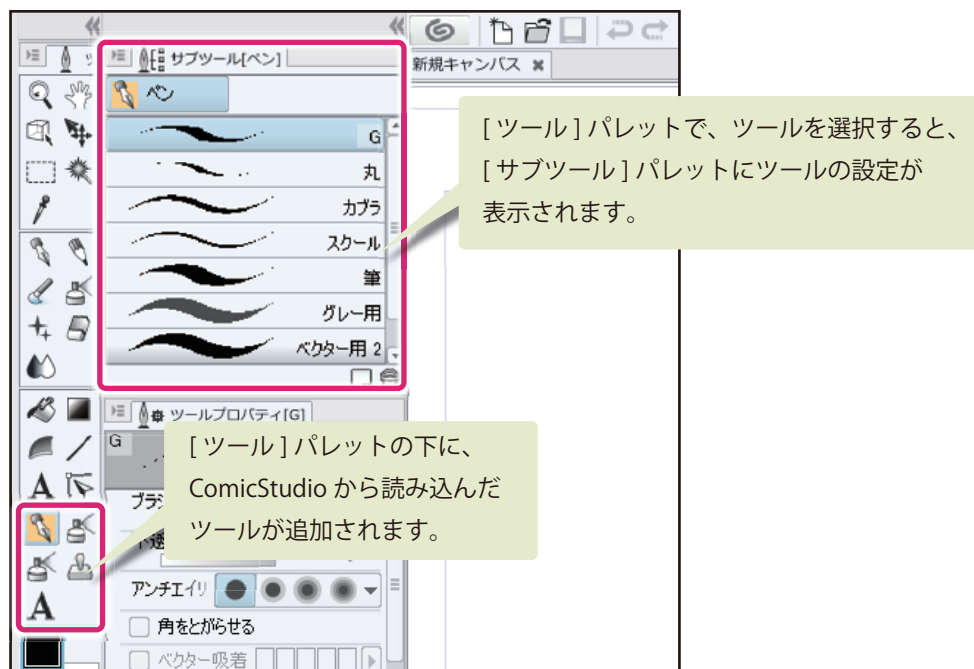


- ③ [読み込むツールの種類] から、読み込みたいツールの種類を選択します。
④ [OK] をクリックします。

3 CLIP STUDIO PAINT の [ツール] パレットに、選択したツールが読み込まれます。

[ツール] パレットの下に、ComicStudio から読み込んだツールが追加されます。

ツールの設定は、[ツール] パレットから読み込んだツールを選択すると、[サブツール] パレットに表示されます。



- CLIP STUDIO PAINT のツールの使用方法については、『[CLIP STUDIO PAINT ユーザーガイド](#)』の『ツール系パレット』を参照してください。ツールの詳細な設定方法については、『[CLIP STUDIO PAINT ツール設定ガイド](#)』も併せて参照してください。
- テキストスタイルは、[テキスト] ツールとして読み込まれます。読み込んだ [テキスト] ツールを削除しても、CLIP STUDIO PAINT の [テキスト] ツールで、読み込んだテキストスタイルを使用できます。
- [パターンブラシ] ツールなどのブラシパターンは、[素材] パレットの [画像素材] → [ブラシ] に、画像素材として読み込まれます。[素材] パレットの使用方法については、『[CLIP STUDIO PAINT ユーザーガイド](#)』の『素材パレット』を参照してください。



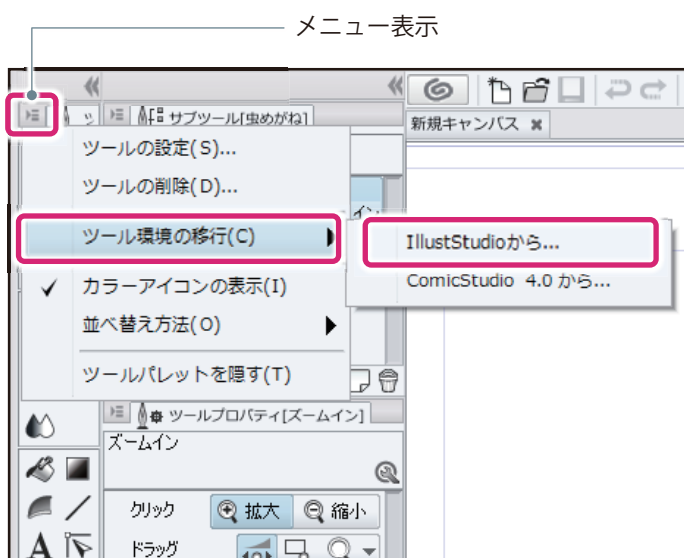
IllustStudio の設定を移行する

CLIP STUDIO PAINT の [ツール] パレットに、IllustStudio の [ツール] パレットの設定を読み込みます。

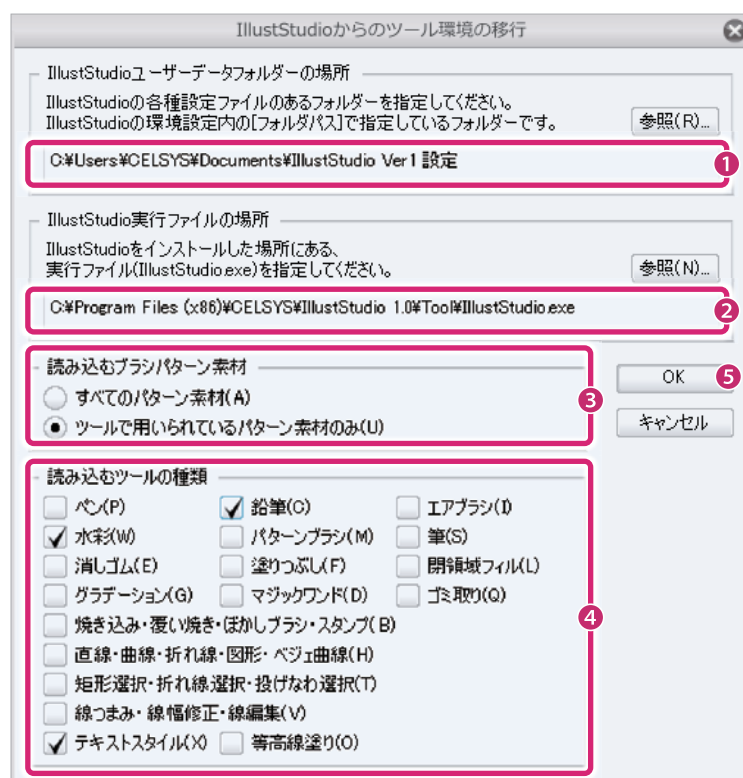
!重要

- CLIP STUDIO PAINT と IllustStudio が、別のコンピューターにインストールされている場合、[ツール環境の移行] はご利用いただけません。
- [ツール環境の移行] は、実行するたびにツールセットやアイコンが追加されます。

- 1 CLIP STUDIO PAINT を起動し、[ツール] パレットの [メニュー表示] → [ツール環境の移行] → [IllustStudio から] を選択します。



- 2 [IllustStudio からのツール環境の移行] ダイアログで、設定を行います。



- ① [IllustStudio のユーザーデータフォルダーのある場所] に表示されている、IllustStudio のユーザーデータフォルダーの場所を確認します。

!重要

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] をクリックして、[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] に表示されている、IllustStudio の実行ファイルの場所を確認します。

!重要

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] をクリックして、表示されるダイアログから、[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] を選択します。

メモ

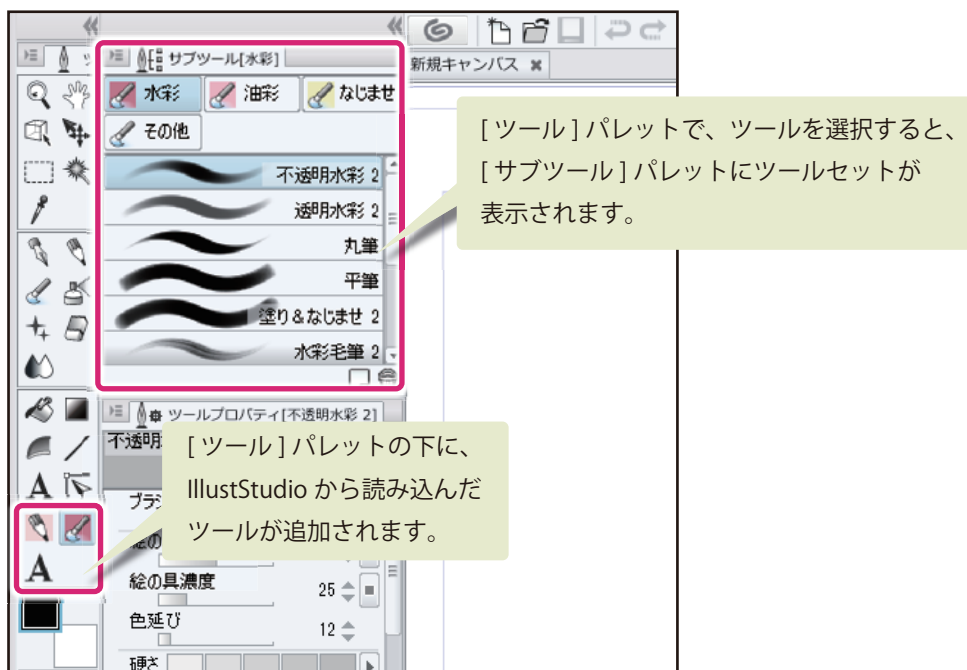
[ツールで用いられているパターン素材のみ] を選択すると、読み込むツールに含まれる IllustStudio の [ブラシ形状] だけを、CLIP STUDIO PAINT に読み込みます。それ以外の [ブラシ形状] は読み込みません。

- ④ [読み込むツールの種類] から、読み込みたいツールの種類を選択します。
- ⑤ [OK] をクリックします。

3 CLIP STUDIO PAINT の [ツール] パレットに、選択したツールが読み込まれます。

[ツール] パレットの下に、IllustStudio から読み込んだツールが表示されます。

ツールセットは、[ツール] パレットから読み込んだツールを選択すると、[サブツール] パレットに表示されます。



- CLIP STUDIO PAINT のツールの使用方法については、『[CLIP STUDIO PAINT ユーザーガイド](#)』の『ツール系パレット』を参照してください。ツールの詳細な設定方法については、『[CLIP STUDIO PAINT ツール設定ガイド](#)』も併せて参照してください。
- テキストスタイルは、[テキスト] ツールとして読み込まれます。読み込んだ [テキスト] ツールを削除しても、CLIP STUDIO PAINT の [テキスト] ツールで、読み込んだテキストスタイルを使用できます。
- IllustStudio の [ブラシ形状] は、[素材] パレットの [画像素材] → [ブラシ] に、画像素材として読み込まれます。[素材] パレットの使用方法については、『[CLIP STUDIO PAINT ユーザーガイド](#)』の『素材パレット』を参照してください。

メモ

ツールの設定ごとに移行する

特定の設定だけ移行したい場合は、ComicStudio や IllustStudio から、ツールセットファイル（拡張子：tos）を書き出します。書き出したツールセットファイルは、CLIP STUDIO PAINT に読み込めます。

- ComicStudio から移行する場合、ComicStudio から、『[ComicStudio の設定を書き出す](#)』の方法で設定を書き出したあと、『[CLIP STUDIO PAINT に設定を読み込む](#)』の方法で、CLIP STUDIO PAINT に設定を読み込んでください。
- IllustStudio から移行する場合、IllustStudio から、『[IllustStudio の設定を書き出す](#)』の方法で設定を書き出したあと、『[CLIP STUDIO PAINT に設定を読み込む](#)』の方法で、CLIP STUDIO PAINT に設定を読み込んでください。

ComicStudio の設定を書き出す

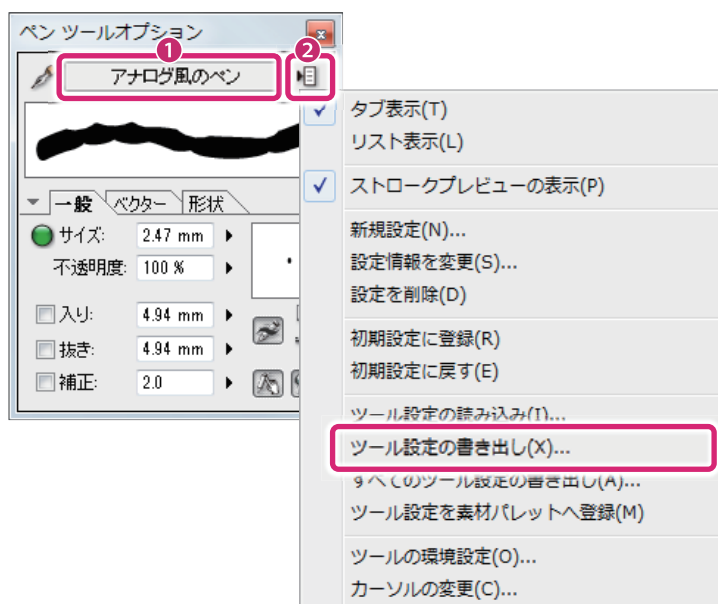
ComicStudio の [ツールオプション] パレットから、ツールセットファイルを書き出します。



テキストスタイルの移行方法は、『[ツールごとにもとめて移行する](#)』→『[ComicStudio の設定を移行する](#)』を参照してください。

1 [ツール] パレットから、ツールを選択します。

2 [ツールオプション] パレットから、ツールセットファイルを書き出します。



- ① [ツール設定メニュー] から、書き出したい設定を選択します。
- ② [メニュー表示] をクリックし、[ツール設定の書き出し] を選択します。
- ③ 保存先のフォルダーを指定したら、[保存] をクリックします。



[メニュー表示] の [すべてのツール設定の書き出し] を選択すると、ツール内のすべての設定を、ツールセットファイルに書き出せます。

書き出したツールセットファイルを CLIP STUDIO PAINT に読み込む方法については、『[CLIP STUDIO PAINT に設定を読み込む](#)』を参照してください。

IllustStudio の設定を書き出す

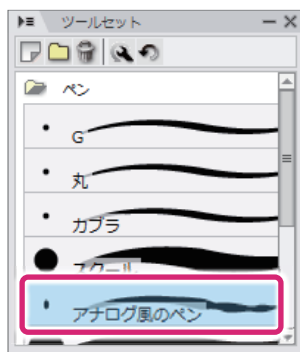
IllustStudio の [ツールセット] パレットから、ツールセットファイルを書き出します。



テキストスタイルの移行方法は、『[ツールごとにもとめて移行する](#)』→『[IllustStudio の設定を移行する](#)』を参照してください。

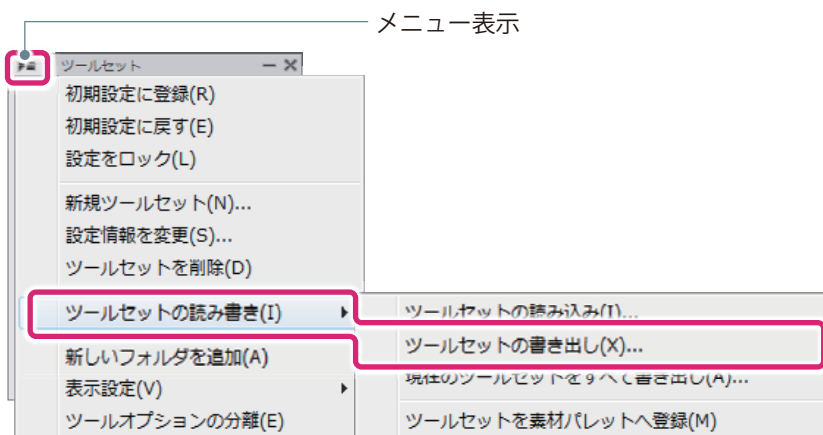
1 [ツール] パレットから、ツールを選択します。

2 [ツールセット] パレットから、書き出したいツールセットを選択します。



3 [ツールセット] パレットの [メニュー表示] をクリックし、[ツールセットの読み書き] → [ツールセットの書き出し] を選択します。

保存先のフォルダーを指定したら、[保存] をクリックします。



[メニュー表示] の [現在のツールセットをすべて書き出し] を選択すると、[ツールセット] パレット内のすべての設定を、ツールセットファイルに書き出せます。

書き出したツールセットファイルを CLIP STUDIO PAINT に読み込む方法については、『[CLIP STUDIO PAINT に設定を読み込む](#)』を参照してください。

CLIP STUDIO PAINT に設定を読み込む

ComicStudio や IllustStudio から書き出したツールセットファイル（設定）を、CLIP STUDIO PAINT に読み込みます。

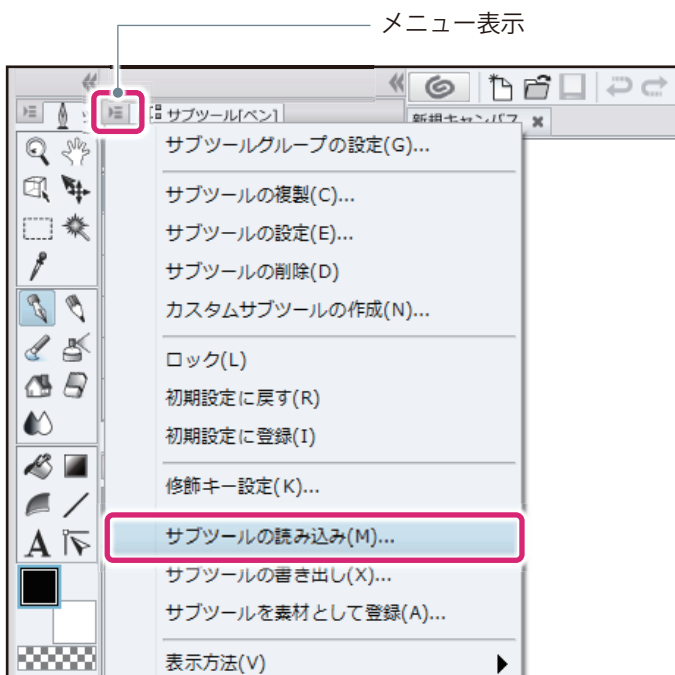
1 CLIP STUDIO PAINT を起動し、ツールセットファイルを読み込むツールを選択します。



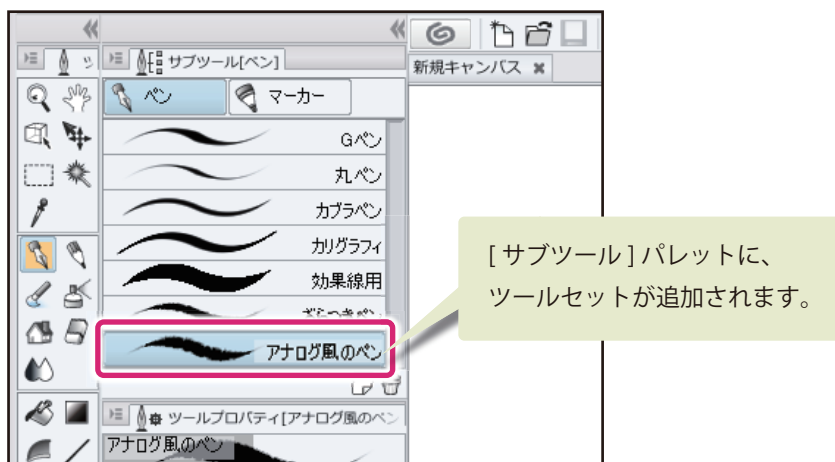
- ① [ツール]パレットから、ツールセットファイルを読み込むツールを選択します。
- ② [サブツール]パレットから、ツールセットファイルを読み込むグループを選択します。

2 [サブツール]パレットの[メニュー表示]をクリックし、[サブツールの読み込み]を選択します。

[サブツールの読み込み]ダイアログから、読み込みたいツールセットファイルを選択し、[開く]をクリックします。



3 [サブツール] パレットに、ツールセットが読み込まれます。



- CLIP STUDIO PAINT のツールの使用方法については、『[CLIP STUDIO PAINT ユーザーガイド](#)』の『ツール系パレット』を参照してください。ツールの詳細な設定方法については、『[CLIP STUDIO PAINT ツール設定ガイド](#)』も併せて参照してください。
- ComicStudioやIllustStudioの[ブラシ形状]は、[素材]パレットの[画像素材]→[ブラシ]に、画像素材として読み込まれます。[素材]パレットの使用方法については、『[CLIP STUDIO PAINT ユーザーガイド](#)』の『素材パレット』を参照してください。

素材パレットの素材を 移行する

ComicStudio や IllustStudio の [素材] パレットの素材を、CLIP STUDIO PAINT の [素材] パレットに読み込みます。

- 移行できる素材
- CLIP STUDIO PAINT に素材を移行する

移行できる素材

ComicStudio や IllustStudio の [素材] パレットに登録されている素材を、まとめて CLIP STUDIO PAINT に移行できます。ただし、一部の素材は、移行に準備が必要な場合や、移行できない場合があります。

- ComicStudio から移行する場合は、『[ComicStudio から移行できる素材](#)』をご確認ください。
- IllustStudio から移行する場合は、『[IllustStudio から移行できる素材](#)』をご確認ください。



CLIP STUDIO PAINT と、ComicStudio・IllustStudio が、別のコンピューターにインストールされている場合、[素材] パレットの素材を読み込めません。

ComicStudio から移行できる素材

ComicStudio の [素材] パレットから、CLIP STUDIO PAINT に移行できる素材について説明します。素材によっては、CLIP STUDIO PAINT に移行する前に、準備が必要なものもあります。その他、用紙テンプレートも移行できます。

素材パレットの素材

ComicStudio の [素材] パレットの素材は、フォルダーの階層やファイルの読み込み方法などにより、CLIP STUDIO PAINT に移行できない場合があります。下記の表をご確認ください。

フォルダーの階層		移行の可否
トーン	デフォルト	ComicStudio の使用許諾上、CLIP STUDIO PAINT に移行できません。 <ul style="list-style-type: none"> ● ComicStudio に収録されている主要な素材は、CLIP STUDIO PAINT にも、収録されています。CLIP STUDIO PAINT の [素材] パレットの [タグリスト] より、[ComicStudio 収録] タグをクリックすると、該当する素材が表示されます。 ● CLIP STUDIO の [素材をさがす] で、ComicStudio 収録の素材を公開しています。「ComicStudio 収録」でタグ検索すると、該当する素材が表示されます。
	ユーザー 【Pro/EX】	CLIP STUDIO PAINT に移行できます。 ただし、[素材] パレットの [メニュー表示] → [読み込み] → [フォルダ] から読み込んだ素材は、移行できません。
マテリアル	デフォルト	ComicStudio の使用許諾上、CLIP STUDIO PAINT に移行できません。 <ul style="list-style-type: none"> ● ComicStudio に収録されている主要な素材は、CLIP STUDIO PAINT にも、収録されています。CLIP STUDIO PAINT の [素材] パレットの [タグリスト] より、[ComicStudio 収録] タグをクリックすると、該当する素材が表示されます。 ● CLIP STUDIO の [素材をさがす] で、ComicStudio 収録の素材を公開しています。「ComicStudio 収録」でタグ検索すると、該当する素材が表示されます。
	ユーザー 【Pro/EX】	下記の素材を CLIP STUDIO PAINT に移行できます。 <ul style="list-style-type: none"> ● レイヤー（コマ割り・フキダシ・画像など） ● ページ素材 ● 3D 素材（拡張子：lwo・lws・obj・6kt・6kh） ただし、[素材] パレットの [メニュー表示] → [読み込み] → [フォルダ] から読み込んだ素材は、移行できません。

フォルダーの階層	移行の可否
追加素材	下記の素材を CLIP STUDIO PAINT に移行できます。 <ul style="list-style-type: none"> ● トーン ● レイヤー（コマ割り・フキダシ・画像など） ● 3D 素材（拡張子：lwo・lws・obj・6kt・6kh）
外部参照	CLIP STUDIO PAINT に移行できません。



- [素材]パレットの[お気に入り]・[履歴]・[検索結果]の設定は、引き継ぎません。
- ページ素材は、ページに含まれる、コマ割りやレイヤー構成などを移行できます。用紙サイズ・基本枠サイズ・解像度などの設定は、引き継ぎません。

その他の素材【Pro/EX】

[素材]パレットに登録されている素材以外に、下記の素材を同時に移行できます。

用紙テンプレート

用紙テンプレートに含まれる、コマ割りやレイヤー構成などを移行できます。用紙サイズ・基本枠サイズ・解像度などの設定は、引き継ぎません。

3D 素材（拡張子：lwo・lws・obj・6kt・6kh）

ComicStudio の [素材]パレットに登録すると、他の素材と同様に、CLIP STUDIO PAINT に素材を移行できます。登録方法については、『[3D 素材を素材パレットに登録する【Pro/EX】](#)』を参照してください。

また、CLIP STUDIO PAINT に、直接 3D 素材をドラッグ&ドロップしても、3D 素材を使用できます。

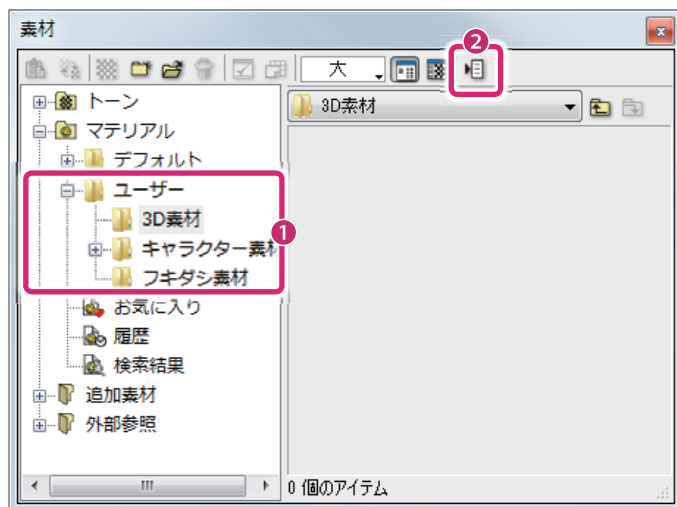
Power Tone 3 for ComicStudio【Windows】

PowerTone 形式のままでは、移行できません。ComicStudio の素材インストールで、ComicStudio 形式に変換すると、他の素材と同様に、CLIP STUDIO PAINT に素材を移行できます。インストール方法については、『[Power Tone 3 for ComicStudio のデータを変換する【Pro/EX】【Windows】](#)』を参照してください。

3D 素材を素材パレットに登録する【Pro/EX】

ComicStudio の [素材] パレットに、3D 素材を登録しておくと、他の素材とまとめて、CLIP STUDIO PAINT に移行できます。

1 [素材] パレットから、3D 素材を読み込みます。

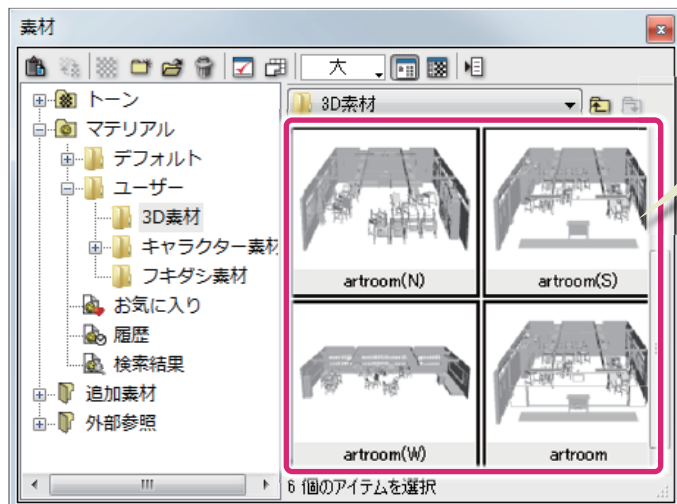


- ① [ツリー表示] の [マテリアル] → [ユーザー] 以下のフォルダーを選択します。
- ② [メニュー表示] をクリックし、[読み込み] → [ファイル] を選択します。
- ③ ファイルを選択するダイアログが表示されたら、3D 素材を選択し、[開く] をクリックします。



1 つのフォルダ内に、複数の 3D 素材がある場合は、[Ctrl] キー + クリックで、複数の 3D 素材を選択できます。

2 [素材] パレットに、選択した 3D 素材が読み込まれます。



[素材] パレットに
3D 素材が読み込まれました。

Power Tone 3 for ComicStudio のデータを変換する【Pro/EX】【Windows】

ComicStudio に添付の「Power Tone 3 for ComicStudio」を、ComicStudio 形式のトーンに変換すると、CLIP STUDIO PAINT に移行できます。

ここでは、ComicStudio の [素材インストール] を使用して、ComicStudio 形式のトーンに変換する方法について、説明します。

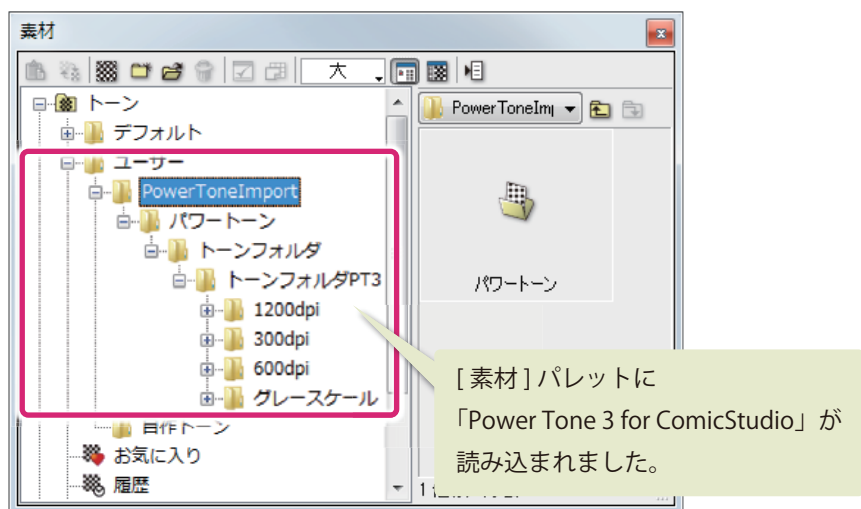
!重要

「Power Tone 3 for ComicStudio」を ComicStudio 形式に変換するには、「Power Tone 3 for ComicStudio」を ComicStudio にインストールしてください。インストール方法については、ComicStudio に添付の『はじめにお読みください』を参照してください。

- 1 [ファイル] メニュー → [素材インストール] を選択します。
- 2 ComicStudio の終了を確認するメッセージが表示されたら、[はい] をクリックします。
ComicStudio が終了し、[素材インストール] ダイアログが表示されます。
- 3 [素材インストール] ダイアログから、[Power Tone] をクリックします。



- 4 ダイアログが表示されたら、「Power Tone 3 for ComicStudio」が格納されているフォルダーを選択し、[OK] をクリックします。
「Power Tone 3 for ComicStudio」は、下記の場所に格納されています。
C:\Users\ユーザー名\Documents\ComicStudio Ver4 設定\PowerTone
- 5 インストール（変換）の終了を確認するメッセージが表示されたら、[OK] をクリックします。
- 6 [素材インストール] ダイアログの [終了] をクリックします。
再度、ComicStudio が起動します。
- 7 [素材] パレットに、ComicStudio 形式に変換された「Power Tone3 for ComicStudio」が表示されます。



IllustStudio から移行できる素材

IllustStudio の [素材] パレットから、CLIP STUDIO PAINT に移行できる素材について説明します。素材によっては、CLIP STUDIO PAINT に移行する前に、準備が必要なものもあります。

素材パレットの素材

IllustStudio の [素材] パレットの素材は、フォルダーの階層やファイルの読み込み方法などにより、CLIP STUDIO PAINT に移行できない場合があります。下記の表をご確認ください。

フォルダーの階層		移行の可否
パターン トーン	デフォルト	<p>IllustStudio の使用許諾上、CLIP STUDIO PAINT に移行できません。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● IllustStudio に収録されている主要な素材は、CLIP STUDIO PAINT にも、収録されています。CLIP STUDIO PAINT の [素材] パレットの [タグリスト] より、[IllustStudio 収録] タグをクリックすると、該当する素材が表示されます。 ● CLIP STUDIO の [素材をさがす] で、IllustStudio 収録の素材を公開しています。「IllustStudio 収録」でタグ検索すると、該当する素材が表示されます。
	ユーザー	<p>CLIP STUDIO PAINT に移行できます。</p> <p>ただし、[素材] パレットの [メニュー表示] → [読み込み] → [フォルダ] から読み込んだ素材は、移行できません。</p>
マテリアル	デフォルト	<p>IllustStudio の使用許諾上、CLIP STUDIO PAINT に移行できません。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● IllustStudio に収録されている主要な素材は、CLIP STUDIO PAINT にも、収録されています。CLIP STUDIO PAINT の [素材] パレットの [タグリスト] より、[IllustStudio 収録] タグをクリックすると、該当する素材が表示されます。 ● CLIP STUDIO の [素材をさがす] で、IllustStudio 収録の素材を公開しています。「IllustStudio 収録」でタグ検索すると、該当する素材が表示されます。
	ユーザー	<p>下記の素材を CLIP STUDIO PAINT に移行できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● レイヤー（コマ割り・フキダシ・画像など） ● キャンバス素材 ● 3D 素材（拡張子：lwo・lws・obj・6kt・6kh） <p>ただし、[素材] パレットの [メニュー表示] → [読み込み] → [フォルダ] から読み込んだ素材は、移行できません。</p>
追加素材		<p>下記の素材を CLIP STUDIO PAINT に移行できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● パターントーン ● レイヤー（コマ割り・フキダシ・画像など） ● 3D 素材（拡張子：lwo・lws・obj・6kt・6kh）
外部参照		CLIP STUDIO PAINT に移行できません。



- [素材] パレットの [お気に入り] ・ [履歴] ・ [検索結果] の設定は、引き継ぎません。
- キャンバス素材は、キャンバス内のレイヤー構成のみを移行できます。キャンバスサイズや解像度などの設定は、引き継ぎません。

その他の素材

3D 素材（拡張子：lwo・lws・obj・6kt・6kh）

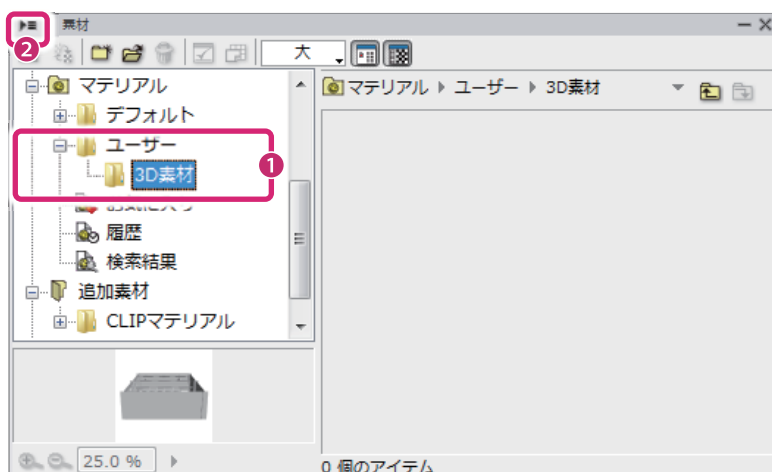
IllustStudio の [素材] パレットに登録すると、他の素材と同様に、CLIP STUDIO PAINT に素材を移行できます。登録方法については、『[3D 素材を素材パレットに登録する](#)』を参照してください。

また、CLIP STUDIO PAINT に、直接 3D 素材をドラッグ&ドロップしても、3D 素材を使用できます。

3D 素材を素材パレットに登録する

IllustStudio の [素材] パレットに、3D 素材を登録しておく、他の素材とまとめて、CLIP STUDIO PAINT に移行できます。ここでは、3D 素材を [素材] パレットに登録する方法について、説明します。

1 [素材] パレットから、3D 素材を読み込みます。

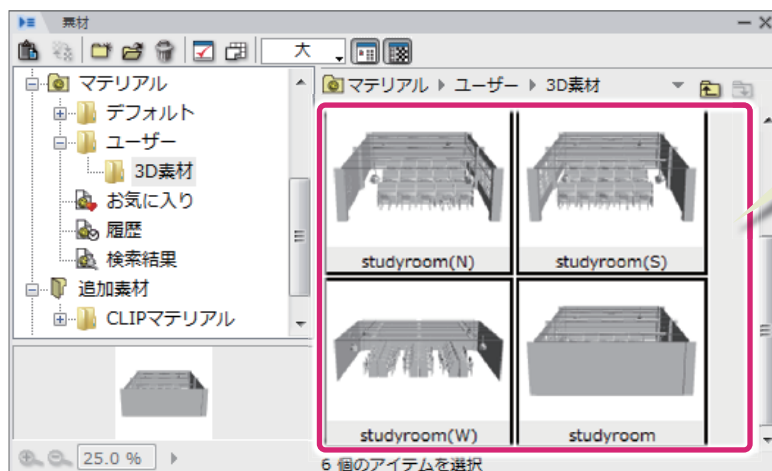


- ① [ツリー表示] の [マテリアル] → [ユーザー] 以下のフォルダーを選択します。
- ② [メニュー表示] をクリックし、[読み込み] → [ファイル] を選択します。
- ③ ファイルを選択するダイアログが表示されたら、3D 素材を選択し、[開く] をクリックします。



1 つのフォルダ内に、複数の 3D 素材がある場合は、[Ctrl] キー + クリックで、複数の 3D 素材を選択できます。

2 [素材] パレットに、選択した 3D 素材が読み込まれます。



[素材] パレットに
3D 素材が読み込まれました。

CLIP STUDIO PAINT に素材を移行する

ComicStudio や IllustStudio の [素材] パレットの素材を、CLIP STUDIO PAINT に移行します。移行するには、CLIP STUDIO を使用します。

!重要

- CLIP STUDIO の [ComicStudio 4.0 素材のコンバート]・[IllustStudio 素材のコンバート] を 2 回以上実行すると、CLIP STUDIO PAINT の [素材] パレットに、各素材が重複して登録されます。1 アプリにつき 1 回ずつ、実行することをお勧めします。
- ComicStudio や IllustStudio の [素材] パレットの素材は、移行できないものもあります。詳しくは、『[ComicStudio から移行できる素材](#)』、『[IllustStudio から移行できる素材](#)』を参照してください。
- 移行する素材が多い場合、時間がかかることがあります。

CLIP STUDIO から素材を読み込む

CLIP STUDIO を起動し、ComicStudio や IllustStudio の素材を移行します。



「CLIP STUDIO」とは CLIP STUDIO シリーズの各ソフトウェアをコントロールしたり、便利に使うためのアプリケーションです。CLIP STUDIO PAINT の起動や素材管理は、この「CLIP STUDIO」より行います。

- 1 CLIP STUDIO を起動し、[設定] メニュー (歯車アイコン) → [ComicStudio 4.0 素材のコンバート]、または [IllustStudio 素材のコンバート] を選択します。

画面では、[ComicStudio 4.0 素材のコンバート] を例に説明します。IllustStudio も同様の操作で移行できます。



!重要

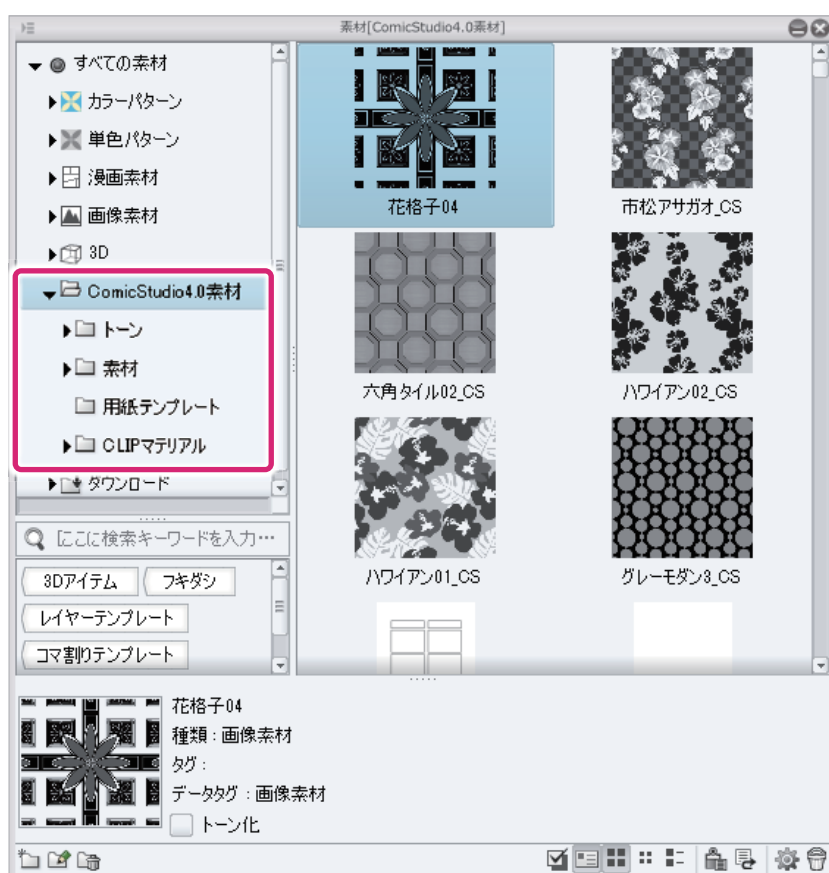
CLIP STUDIO と CLIP STUDIO PAINT を同時に起動している場合、「本製品以外の CLIP STUDIO シリーズが起動しているため、素材のコンバートを実行できません」というメッセージが表示されます。[OK] をクリックし、CLIP STUDIO PAINT を終了してから、再度、素材のコンバートを実行してください。

- 2** [素材のコンバート] ダイアログが表示されたら、ユーザーデータフォルダーの場所を確認し、[OK] をクリックします。



ComicStudio や 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] をクリックして、[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。

- 3** 素材の移行が終了すると、CLIP STUDIO の [素材一覧] や CLIP STUDIO PAINT の [素材] パレットに、[ComicStudio 4.0 素材]、[IllustStudio 素材] が追加されます。



- CLIP STUDIO PAINT の [素材] パレットが表示されていない場合は、[ウィンドウ] メニュー → [素材] から、いずれかの項目を選択してください。[素材] パレットが表示されます。
- CLIP STUDIO PAINT で素材を使用する方法については、[『CLIP STUDIO PAINT ユーザーガイド』](#) → 『素材パレット』 → 『素材を利用する』を参照してください。

その他の素材を移行する

ComicStudio や IllustStudio の 3D 素材や・カラーセット素材・グラデーション設定を書き出し、CLIP STUDIO PAINT に読み込みます。

- 3D 素材
- カラーセット設定
- グラデーション設定 【IllustStudio】

3D 素材

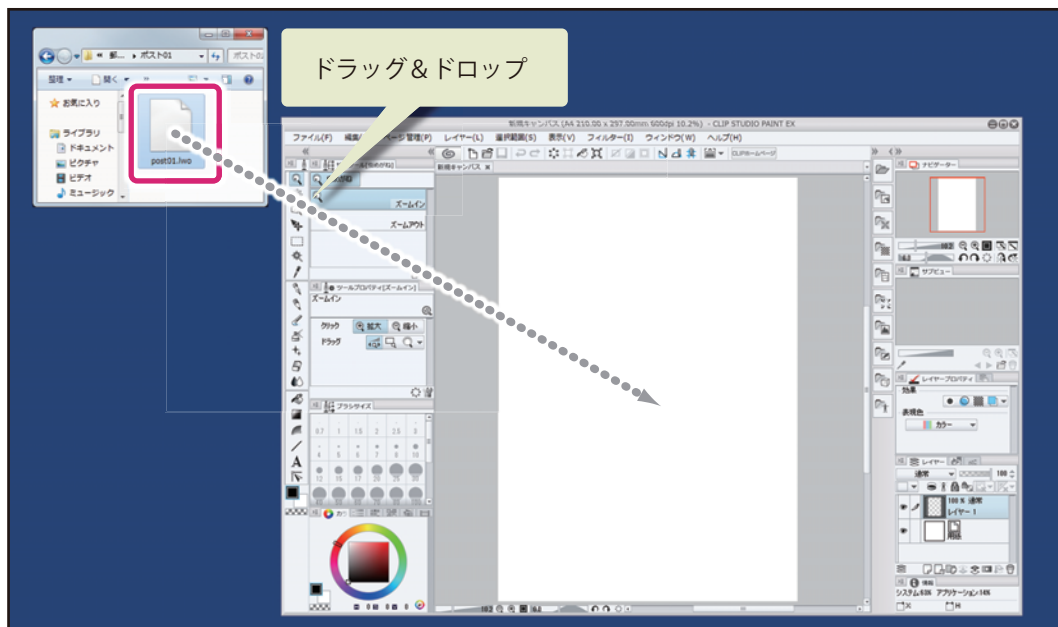
CLIP STUDIO PAINT では、3D 素材（拡張子：lwo・lws・obj・6kt・6kh）の読み込み方法には、下記の 3 種類があります。

[素材]パレットから移行する	<p>ComicStudio や IllustStudio の [素材] パレットに、3D 素材を登録すると、他の素材とまとめて、CLIP STUDIO PAINT の [素材] パレットに移行できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ComicStudio の [素材] パレットに、3D 素材を登録する方法については、『3D 素材を素材パレットに登録する【Pro/EX】』を参照してください。 ● IllustStudio の [素材] パレットに 3D 素材を登録する方法については、『3D 素材を素材パレットに登録する』を参照してください。 ● [素材] パレットに登録した 3D 素材を、CLIP STUDIO PAINT に読み込む方法については、『CLIP STUDIO PAINT に素材を移行する』を参照してください。
CLIP STUDIO PAINT に 3D 素材を読み込む	<p>CLIP STUDIO PAINT に、直接 3D 素材（拡張子：lwo・lws・obj・6kt・6kh）を読み込みます。読み込み方法については、『CLIP STUDIO PAINT に 3D 素材を読み込む』を参照してください。</p>
CLIP STUDIO PAINT の [素材] パレットに登録する	<p>よく使用する 3D 素材は、CLIP STUDIO PAINT の [素材] パレットに登録しておくと便利です。</p> <p>『創作応援サイト CLIP STUDIO』で無料配布している、CLIP STUDIO MODELER を使用して、3D 素材を [素材] パレットに登録できます。</p> <p>登録方法については、『CLIP STUDIO PAINT の素材パレットに登録する』を参照してください。</p>

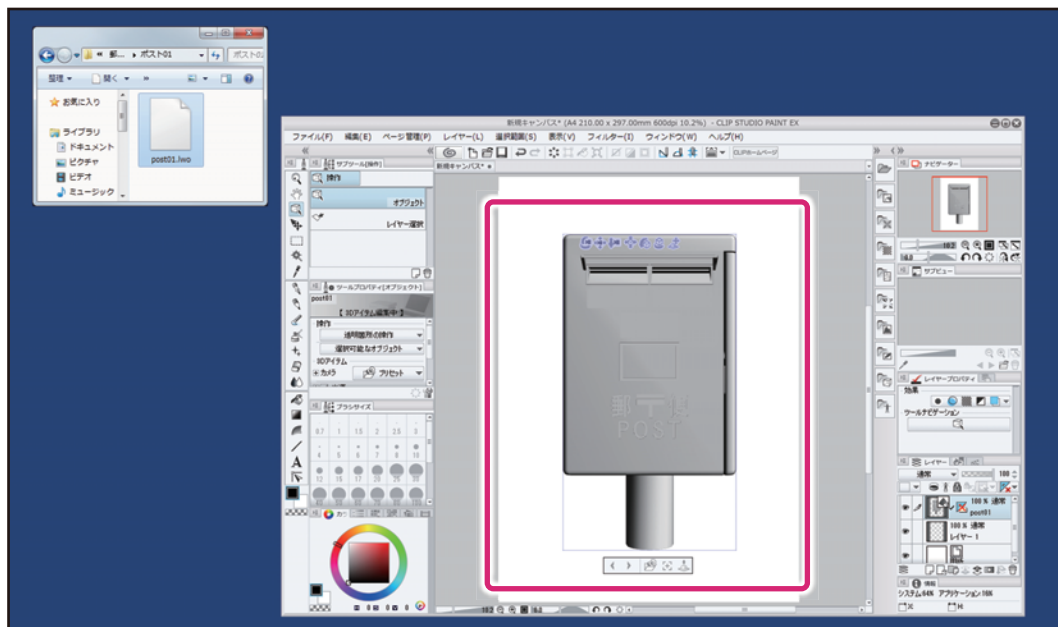
CLIP STUDIO PAINT に 3D 素材を読み込む

3D 素材（拡張子：lwo・lws・obj・6kt・6kh）を、CLIP STUDIO PAINT に読み込みます。

- 1 お使いのコンピューターから、読み込みたい 3D 素材を選択します。
- 2 3D 素材を、CLIP STUDIO PAINT のキャンバスにドラッグ&ドロップします。



3D 素材がキャンバスに読み込まれます。



- CLIP STUDIO PAINT の [ファイル] メニュー → [読み込み] → [3D データ] を選択しても、3D 素材を読み込みます。
- 3D 素材の操作方法については、『[CLIP STUDIO PAINT ユーザーガイド](#)』 → 『解説：3D 素材』を参照してください。
- CLIP STUDIO PAINT EX では、3DLT 機能をご利用いただけます。詳細は『[CLIP STUDIO PAINT ユーザーガイド](#)』 → 『メニュー』 → 『レイヤーメニュー』 → 『レイヤーの LT 変換』を参照してください。
- 3D 素材はキャンバスのみを読み込みます。[素材] パレットには読み込めません。[素材] パレットに登録する方法については、『[CLIP STUDIO PAINT の素材パレットに登録する](#)』を参照してください。



CLIP STUDIO PAINT の素材パレットに登録する

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。ここでは、CLIP STUDIO MODELER を使用した、素材の登録方法について、簡単な流れを説明します。

!重要

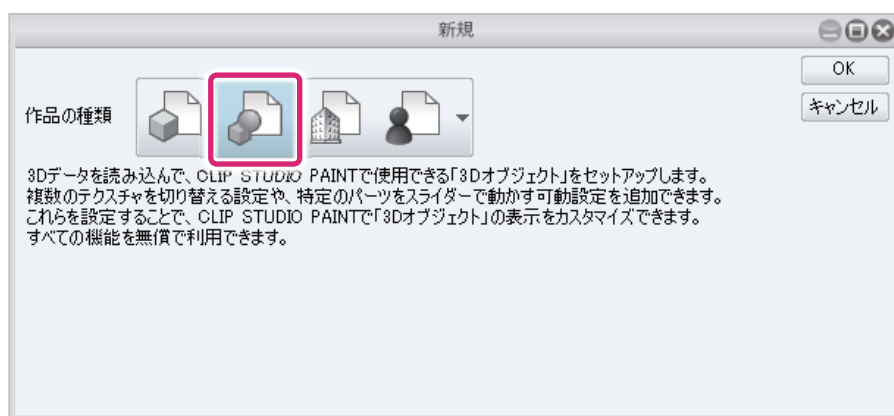
CLIP STUDIO MODELER は、CLIP STUDIO シリーズで使用できる、3D 素材をセットアップするアプリケーションです。『創作応援サイト CLIP STUDIO』よりダウンロードできます。CLIP STUDIO MODELER では、3D 素材のセットアップ機能を、すべて無料でご利用いただけます。作業を行う前に、CLIP STUDIO MODELER をインストールしてください。インストール方法については、CLIP STUDIO MODELER のダウンロードページにある、『CLIP STUDIO MODELER インストールガイド』を参照してください。

1 CLIP STUDIO から、CLIP STUDIO MODELER を起動します。



2 CLIP STUDIO MODELER の [ファイル] メニュー→ [新規] を選択します。

[新規] ダイアログが表示されたら、セットアップする素材の種類を選択します。ここでは、[3D オブジェクト] を選択した場合を例に、説明します。



登録する素材によって、選択する項目が異なります。

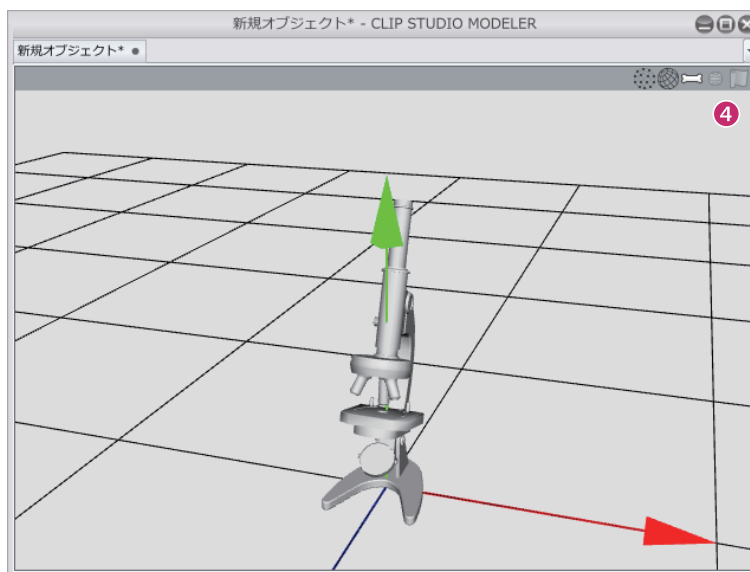
メモ

- 背景や小物などの 3D 素材を登録したい場合は、[3D オブジェクト] を選択します。
- ポーズなどが付けられる、3D キャラクター素材の設定や登録をしたい場合は、[3D キャラクター] を選択します。

3 CLIP STUDIO MODELER に 3D 素材を読み込みます。



- ① [オブジェクト構成] パレットのグループから [ノード] を選択します。
- ② [ファイルから追加] をクリックします。
- ③ [開く] ダイアログが表示されたら、3D 素材を選択し、[開く] を選択します。



- ④ [ドキュメント] ウィンドウと [オブジェクト構成] パレットに、3D 素材が読み込まれます。



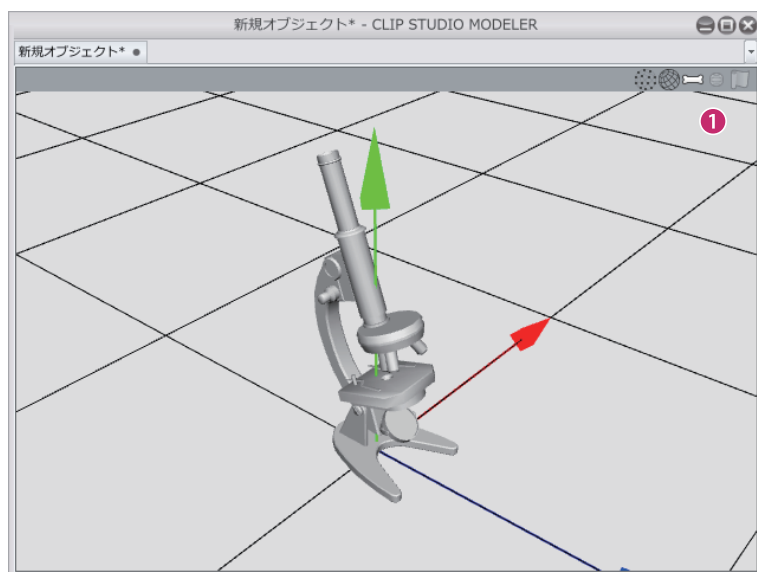
3D 素材を読み込んだときに、3D 素材のシルエットだけが表示される場合は、[表示設定] パレットの [有効状態] で [ライティング] をオンにすると、改善されます。

4 [オブジェクト情報] パレットで、[素材] パレットに登録する情報を設定します。



- ① [名前] の入力欄をクリックし、素材名を入力します。ここで入力した名前が、[素材] パレットに表示されます。
- ② [コメント] の入力欄をクリックし、素材の説明などのコメントを入力します。
- ③ [サイズ] の入力欄をクリックし、3D 素材のスケール（大きさ）を設定します。

5 3D 素材のサムネイルを撮影します。



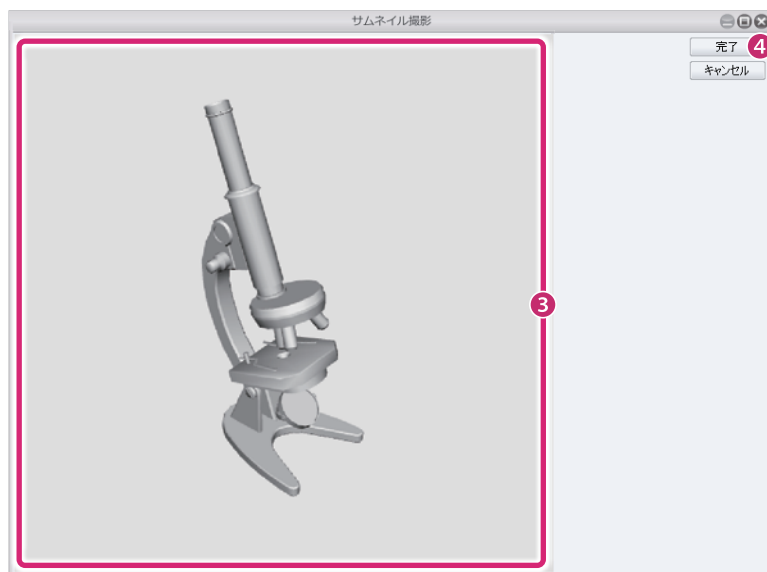
① [ドキュメント] ウィンドウで、大まかなサムネイルの配置を設定します。



- [ドキュメント] ウィンドウの 3D 素材の配置を変更するには、[ツール] パレットから [ビュー] ツールを選択して、カメラアングルを変更します。[サブツール] パレットから各ツールを選択し、[ドキュメント] ウィンドウをドラッグすると、カメラアングルを変更できます。
- 3D 素材の影の付け方や、輪郭線などを設定したい場合は、[表示設定] パレットの [描画効果] や [シェーダ] の各項目を設定してください。



② [オブジェクト情報] パレットの [サムネイル] をクリックします。



- ③ [サムネイル撮影] ウィンドウが表示されたら、[プレビューエリア]内をドラッグして、サムネイルにしたいアングルを設定します。
- ④ [完了] をクリックします。



3D 素材が [プレビューエリア] に収まらない場合は、下記の操作で、3D 素材の大きさ・角度・位置を調整します。

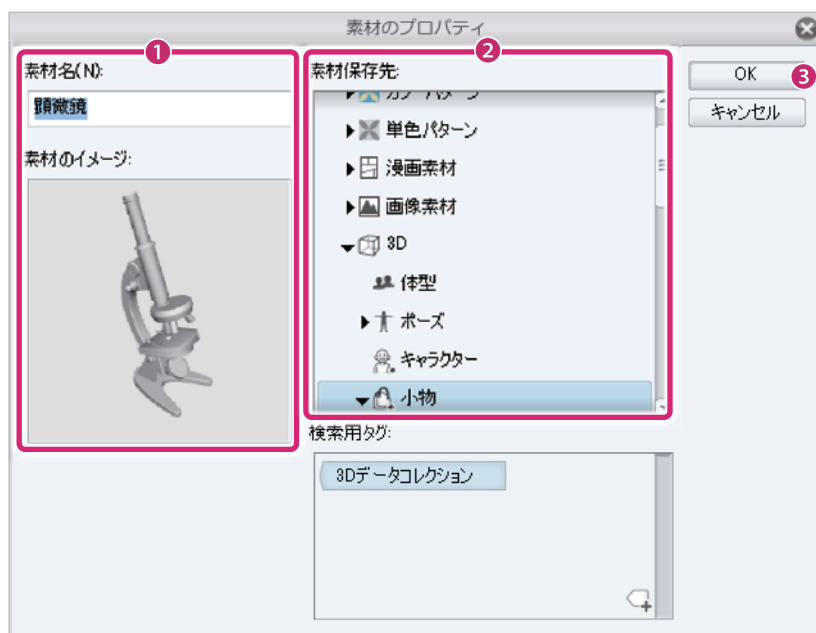
- 3D 素材の角度を変更するには、[プレビューエリア]内で、左ドラッグします。
- 3D 素材の大きさを変更（前後移動）するには、[プレビューエリア]内で、右ドラッグします。
- 3D 素材の縦横の位置を変更するには、[プレビューエリア]内で、マウスホイールを押しながらドラッグします。



- ⑤ [3D オブジェクト情報] パレットに、サムネイルが反映されます。

- 6** [ファイル] メニュー→[新規素材として登録] を選択します。
[素材のプロパティ] ダイアログが表示されます。

7 [素材のプロパティ] ダイアログで、[素材] パレットに素材を登録します。



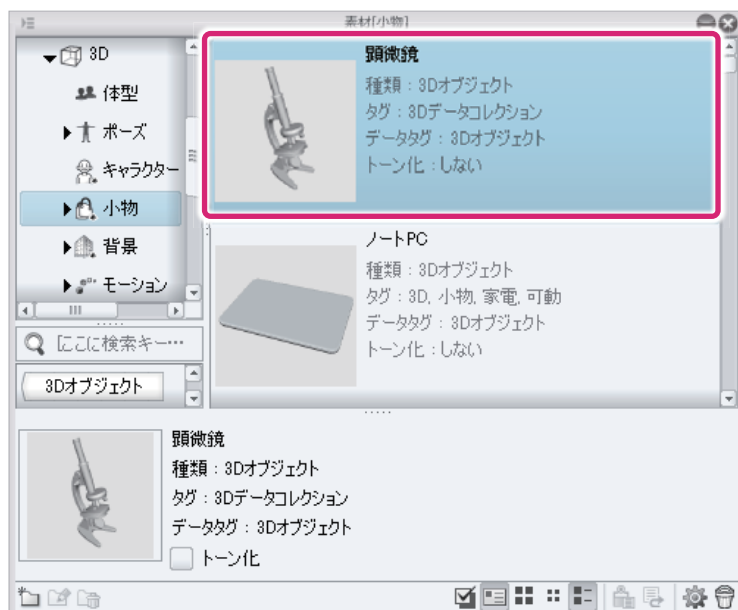
- ① [素材名]・[素材のイメージ] に、[3D オブジェクト情報] パレットで設定した内容が、反映されていることを確認します。
- ② [素材保存先] から、フォルダーをクリックして、保存先を指定します。
- ③ [OK] をクリックします。



[素材のプロパティ] ダイアログでは、[素材名] の変更、素材のサムネイルの修正、検索用タグなどの設定も行えます。その他の設定については、[CLIP STUDIO MODELER ユーザーガイド](#) を参照してください。

8 CLIP STUDIO の [素材一覧] や CLIP STUDIO PAINT の [素材] パレットに、3D 素材が追加されます。

登録した素材は、[素材のプロパティ] ダイアログの [素材保存先] で設定したフォルダーに、登録されます。





- CLIP STUDIO PAINT の [素材] パレットが表示されていない場合は、[ウィンドウ] メニュー → [素材] から、いずれかの項目を選択してください。[素材] パレットが表示されます。
- CLIP STUDIO PAINT で素材を使用する方法については、[『CLIP STUDIO PAINT ユーザーガイド』](#) → 『素材パレット』 → 『素材を利用する』を参照してください。
- [素材] パレットに登録した 3D 素材は、CLIP STUDIO MODELER の素材編集モードで、再度編集を行えます。詳しくは、[『CLIP STUDIO MODELER ユーザーガイド』](#) → 『素材編集モード』を参照してください。
- CLIP STUDIO MODELER では、さまざまな素材の設定を行えます。詳しくは、[『CLIP STUDIO MODELER ユーザーガイド』](#)を参照してください。

カラーセット設定

ComicStudio や IllustStudio から、カラーセットファイル（拡張子：cls）を書き出し、CLIP STUDIO PAINT の [カラーセット] パレットに読み込みます。

カラーセットファイルを書き出す

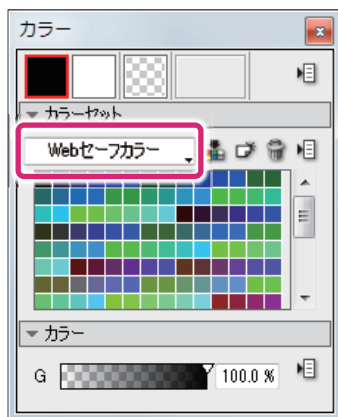
ComicStudio や IllustStudio から、カラーセットファイルを書き出します。

- ComicStudio から書き出す場合は、『[ComicStudio から書き出す【Pro/EX】](#)』を参照してください。
- IllustStudio から書き出す場合は、『[IllustStudio から書き出す](#)』を参照してください。

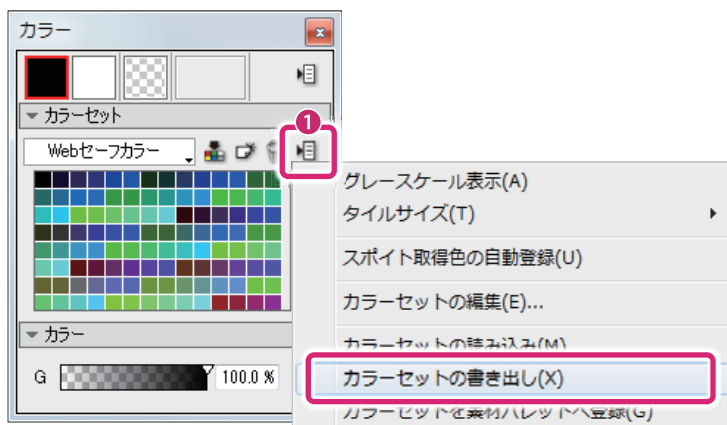
ComicStudio から書き出す【Pro/EX】

ComicStudio の [カラー] パレットから、カラーセットファイルを書き出します。

- 1 ComicStudio の [カラー] パレットから、書き出したい [カラーセット] を選択します。



- 2 [カラー] パレットから、カラーセットを書き出します。



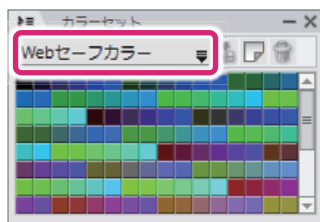
- ① [メニュー表示] をクリックし、[カラーセットの書き出し] を選択します。
- ② 保存先のフォルダーを指定したら、[保存] をクリックします。

書き出したカラーセットファイルを CLIP STUDIO PAINT に読み込む方法については、『[CLIP STUDIO PAINT にカラーセットを読み込む](#)』を参照してください。

IllustStudio から書き出す

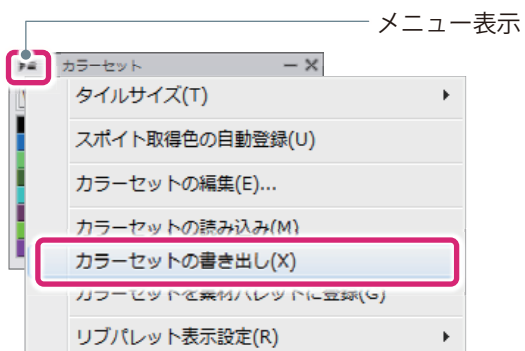
IllustStudio の [カラーセット] パレットから、カラーセットファイルを書き出します。

- 1 IllustStudio の [カラーセット] パレットから、書き出したい [カラーセット] を選択します。



- 2 [カラー] パレットの [メニュー表示] をクリックし、[カラーセットの書き出し] を選択します。

保存先のフォルダーを指定したら、[保存] をクリックします。



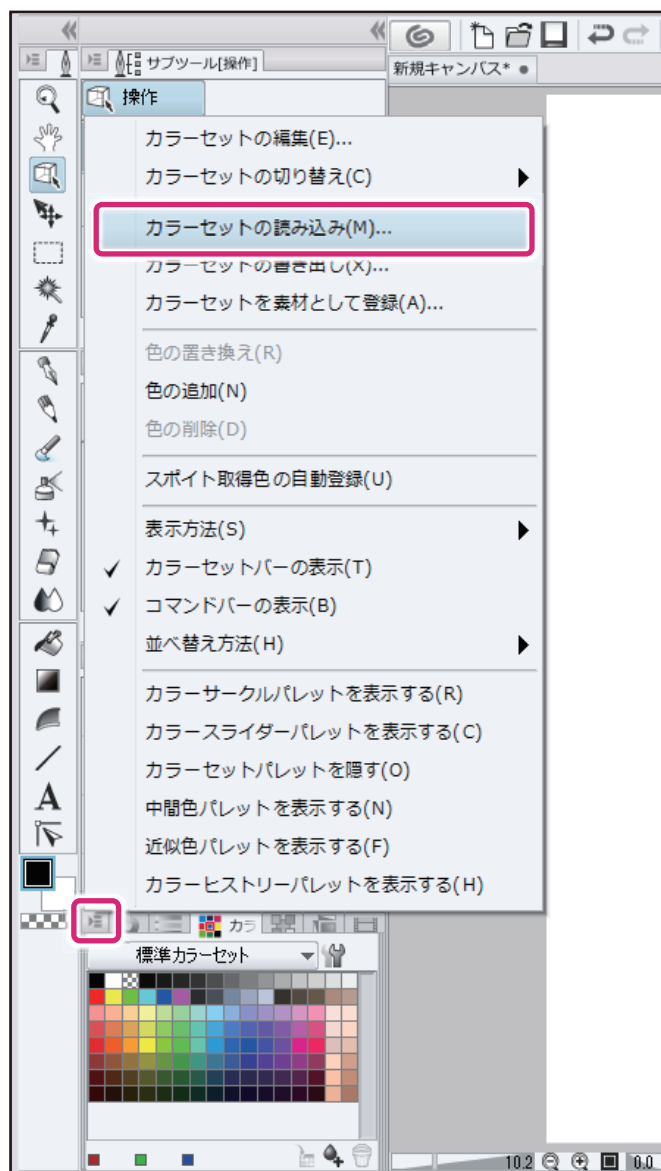
書き出したカラーセットファイルを CLIP STUDIO PAINT に読み込む方法については、『[CLIP STUDIO PAINT にカラーセットを読み込む](#)』を参照してください。

CLIP STUDIO PAINT にカラーセットを読み込む

ComicStudio や IllustStudio から書き出した、カラーセットファイルを、CLIP STUDIO PAINT の [カラーセット] パレットに読み込みます。

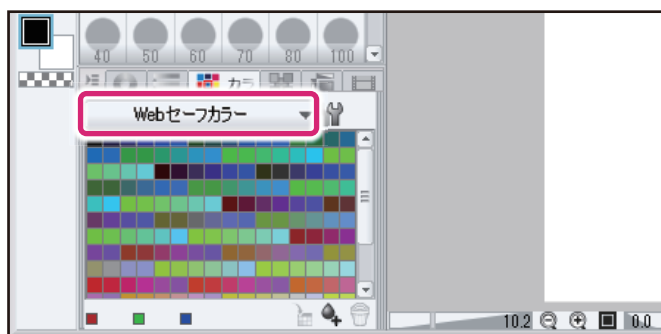
1 CLIP STUDIO PAINT を起動し、[カラーセット] パレットの [メニュー表示] をクリックし、[カラーセットの読み込み] を選択します。

[カラーセットの読み込み] ダイアログから、読み込みたいカラーセットファイルを選択し、[開く] をクリックします。



- [カラーセット] パレットが表示されていない場合は、[ウィンドウ] メニュー → [カラーセット] を選択してください。
- [カラーセットの読み込み] ダイアログでは、複数のカラーセットファイルを選択し、まとめて CLIP STUDIO PAINT に読み込みます。[Ctrl] キー + クリックで選択すると、複数のカラーセットファイルを選択できます。

2 [カラーセット] パレットに、カラーセットファイルを読み込まれます。



- CLIP STUDIO PAINT の [カラーセット] パレットの使い方については、[『CLIP STUDIO PAINT ユーザーガイド』](#) → 『カラー系パレット』を参照してください。
- カラーセットファイルを、[カラーセット] パレットにドラッグ&ドロップしても、CLIP STUDIO PAINT に読み込まれません。

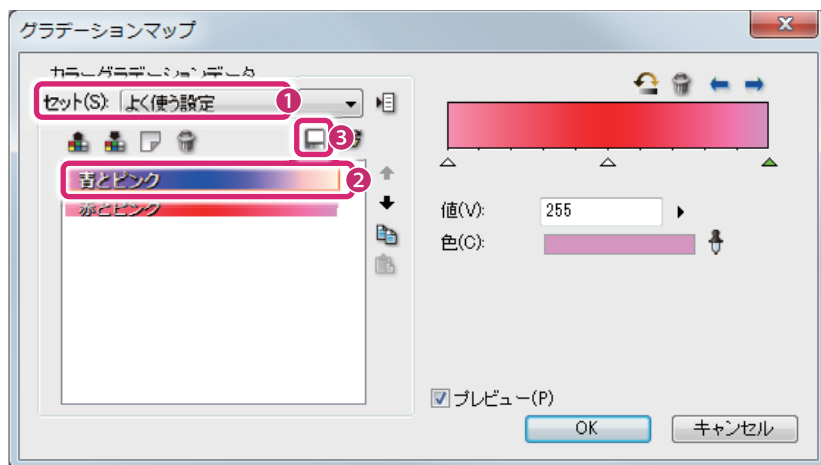
グラデーション設定 [IllustStudio]

IllustStudio から、カラーグラデーションファイル（拡張子：cgs）を書き出し、CLIP STUDIO PAINT に読み込みます。

グラデーション設定を書き出す

IllustStudio から、カラーグラデーションファイルを書き出します。

- 1 IllustStudio の [レイヤー] メニュー→ [新規フィルタレイヤー] → [グラデーションマップ] を選択します。
[グラデーションマップ] ダイアログが表示されます。
- 2 [グラデーションマップ] ダイアログから、カラーグラデーションマップを書き出します。



- ① [セット] から、[カラーグラデーションデータセット] を選択します。
- ② [グラデーションリスト] から、書き出したいグラデーションを選択します。
- ③ [カラーグラデーションの書き出し] をクリックし、カラーグラデーションファイルを書き出します。
- ④ 保存先のフォルダーを指定したら、[保存] をクリックします。



カラーグラデーションファイルは、下記のダイアログからも書き出せます。書き出し方法については、[グラデーションマップ] ダイアログと同様です。

- [フィルタ] メニュー→ [効果] → [グラデ彩色] を選択し、[グラデ彩色] ダイアログから書き出す方法。
- [グラデーション] ツール選択時に、[ツールセット] パレットから [ツールオプション] を表示し、[カラーバー] をクリックして、[カラーグラデーションの設定] ダイアログから書き出す方法。

CLIP STUDIO PAINT にグラデーション設定を読み込む

CLIP STUDIO PAINT に、IllustStudio のカラーグラデーションファイルを読み込みます。ここでは、新しくグラデーションセットを作成してから、カラーグラデーションファイルを読み込む方法について、説明します。

1 CLIP STUDIO PAINT を起動し、[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] を選択します。

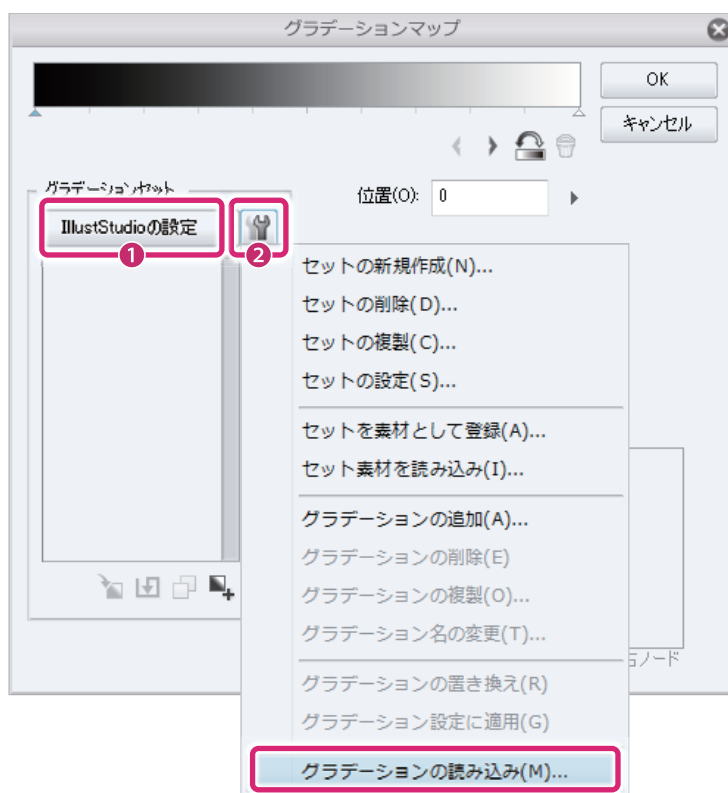
[グラデーションマップ] ダイアログが表示されます。



[グラデーションマップ] ダイアログは、下記の方法でも表示できます。

- [編集] メニュー→[色調補正]→[グラデーションマップ] を選択。
- [グラデーション] ツール選択時に、[ツールプロパティ] パレットで [カラーバー] をクリック。

2 [グラデーションマップ] ダイアログに、カラーグラデーションファイルを読み込みます。



- ① [グラデーションセット設定] から、読み込み先のグラデーションセットを選択します。
- ② [メニュー表示] から、[グラデーションの読み込み] を選択します。
- ③ [グラデーションの読み込み] ダイアログから、読み込みたいカラーグラデーションファイルを選択し、[開く] をクリックします。



- グラデーションセットは、[メニュー表示] から [セットの新規作成] を選択すると、追加できます。用途に合わせて、作成しておくくと便利です。
- [グラデーションの読み込み] ダイアログでは、複数のカラーセットファイルを選択し、まとめて CLIP STUDIO PAINT に読み込みます。[Ctrl] キー+クリックで選択すると、複数のカラーグラデーションファイルを選択できます。

3 [グラデーションマップ] ダイアログに、カラーグラデーションファイルが読み込まれます。



別売の素材集を移行する

ComicStudio や IllustStudio 向けに販売されている、トーン素材集や 3D データコレクションなどを CLIP STUDIO PAINT に読み込みます。

なお、一部の素材は、CLIP STUDIO PAINT では、ご利用いただけません。

- メーカートーン素材集
- PowerTone 素材集
- 3D データコレクション

メーカートーン素材集

ComicStudio 用のメーカートーン素材集を、CLIP STUDIO PAINT の [素材] パレットに登録できます。なお、メーカートーン素材集のご利用状況により、移行方法が異なります。ご確認のうえ、素材を移行してください。

ComicStudio の [素材] パレットにメーカートーン素材集をインストールしている場合	ComicStudio の [素材] パレットの素材と一緒に、移行できます。個別にインストールいただく必要はありません。 [素材] パレットの素材を移行する方法については、『 CLIP STUDIO PAINT に素材を移行する 』を参照してください。
ComicStudio と CLIP STUDIO PAINT が異なるコンピューターにインストールされている場合	CLIP STUDIO を起動し、メーカートーン素材集を、CLIP STUDIO PAINT にインストールします。インストール方法については、『 CLIP STUDIO から素材を読み込む 』を参照してください。 ComicStudio に、メーカートーン素材集をインストールしていない場合も、この操作を行ってください。

移行できる素材集

CLIP STUDIO からインストールできる素材集は、下記の通りです。

- サム・トレーディング トーン素材集 Vol.1 ～ Vol.3
- セルシス トーン素材集 Vol.1 ～ Vol.3
- マクソン トーン素材集 Vol.1 ～ Vol.3

CLIP STUDIO から素材を読み込む

CLIP STUDIO を起動し、トーン素材集をインストール（コンバート）します。



- CLIP STUDIO から、トーン素材集をインストールするには、トーン素材集のディスクと、ディスクを読み込むためのドライブが必要です。
- ComicStudio の [素材] パレットの素材に、トーン素材集が登録されている場合は、[素材] パレットの他の素材とまとめて移行できます。移行方法については、『[CLIP STUDIO PAINT に素材を移行する](#)』を参照してください。
- CLIP STUDIO の [別売りトーン素材集のコンバート] は、同じ素材集で 2 回以上実行すると、素材が重複して登録されません。



「CLIP STUDIO」とは CLIP STUDIO シリーズの各ソフトウェアをコントロールしたり、便利に使うためのアプリケーションです。CLIP STUDIO PAINT の起動や素材管理は、この「CLIP STUDIO」より行います。

- 1 CLIP STUDIO を起動し、[設定] メニュー (歯車アイコン) → [別売りトーン素材集のコンバート] を選択します。



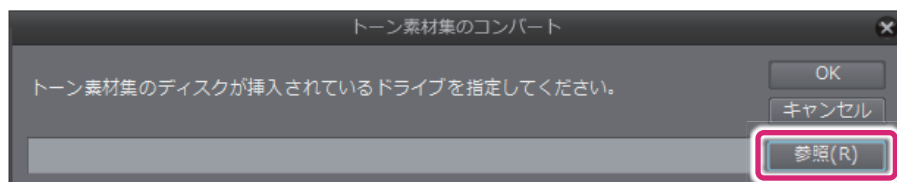
!重要

CLIP STUDIO と CLIP STUDIO PAINT を同時に起動している場合、「本製品以外の CLIP STUDIO シリーズが起動しているため、トーン素材集のコンバートを実行できません」というメッセージが表示されます。[OK] をクリックし、CLIP STUDIO PAINT を終了してから、再度、素材のコンバートを実行してください。

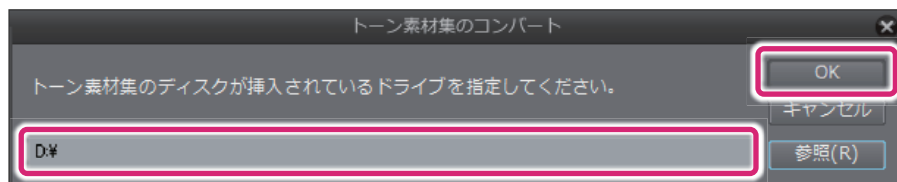
- 2 トーン素材集のディスクを、コンピューターにセットします。

- 3 [トーン素材集のコンバート] ダイアログの [参照] をクリックします。

素材を選択するダイアログが表示されたら、トーン素材集のディスクをセットしたドライブを選択し、[OK] をクリックします。



- 4 [トーン素材集のコンバート] ダイアログに、選択したドライブが表示されたら、[OK] をクリックします。



- 5 「トーンの変換中」というメッセージが表示されます。このメッセージが非表示になったら、トーン素材集のインストールは完了です。

- 6** 素材の移行が終了すると、CLIP STUDIOの[素材一覧]やCLIP STUDIO PAINTの[素材]パレットに、[トーン素材集]が追加されます。



- CLIP STUDIO PAINTの[素材]パレットが表示されていない場合は、[ウィンドウ]メニュー→[素材]から、いずれかの項目を選択してください。[素材]パレットが表示されます。
- CLIP STUDIO PAINTで素材を使用する方法については、[『CLIP STUDIO PAINT ユーザーガイド』](#) →『素材パレット』→『素材を利用する』を参照してください。

PowerTone 素材集

PowerTone 素材集の、CLIP STUDIO PAINT 対応状況は、下記の通りです。

対応している素材集	<p>下記の素材集は、ComicStudio 形式のトーンにコンバートすることで、CLIP STUDIO PAINT に移行できます。移行方法については、『Power Tone 3 for ComicStudio のデータを変換する【Pro/EX】【Windows】』を参照してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ComicStudio 4.0 Pro/EX に添付の、Power Tone 3 for ComicStudio 【Windows】
対応していない素材集	<p>下記の素材集は、CLIP STUDIO PAINT に対応しておりません。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● PowerTone 素材集 花 Vol.1 ～ Vol.2 ● PowerTone 素材集 学校 Vol.1 ● PowerTone 素材集 効果 Vol.1 ● PowerTone 素材集 グラデーション Vol.1 ～ Vol.2 ● PowerTone 素材集 効果線 Vol.1 ● PowerTone 素材集 雲 Vol.1 ● PowerTone 素材集 服飾柄 Vol.1 ● PowerTone 素材集 基本拡張 Vol.1 ● PowerTone 素材集 通勤通学路 Vol.1 ● PowerTone 素材集 パソコン Vol.1 ● PowerTone 素材集 狂龍 Vol.1 ● PowerTone 素材集 里中満智子 Vol.1 ～ Vol.10 ● PowerTone 素材集 里中満智子 EX

3D データコレクション

下記の 3D データコレクションシリーズの素材は、CLIP STUDIO PAINT にインストールできませんが、収録されている 3D 素材は、CLIP STUDIO PAINT でご利用いただけます。詳しくは、『[3D 素材](#)』を参照してください。

- 3D データコレクション Vol.1 学校
- 3D データコレクション Vol.2 友達が集う場所
- 3D データコレクション Vol.3 駅・乗り物
- 3D データコレクション Vol.4 アミューズメント・リゾート
- 3D データコレクション Vol.5 住宅・ビルディング
- 3D データコレクション Vol.6 ファンタジー
- 3D データコレクション Vol.7 時代劇～江戸～
- 3D データコレクション Vol.8 兵器・銃・バイク
- 3D データコレクション コンプリート版

CLIP STUDIO PAINT 設定移行ガイド

Copyright© CELSYS,Inc. All Rights Reserved.



創作応援サイト CLIP STUDIO
https://www.clip-studio.com/clip_site/

2017年2月 第4版発行

2015年6月 初版発行

発行者・発行所 株式会社セルシス