

**JANOME**

# Digitizer *MBX*

オンスクリーン取扱説明書

## 保証書

### 保証の範囲

蛇の目ミシン工業株式会社（以下、ジャノメと称す）はご購入後 90 日間、本ソフトウェア製品（以下、本製品と称す）に物理的、及び製造上の欠陥が無く、説明書等、附属文書に従って本製品が実質的に動作する事を保証します。但し、再頒布許容品は現状のままで提供されるものであり、上記の保証は適用されません。適用法の許容範囲において本製品の保証期間は 90 日に限定されます。

### 救済手段

保証期間中に領収書等、購入の証明を添えてお客様が欠陥品をジャノメまたは購入した販売店に返却された場合、ジャノメ、及びその販売店はジャノメの判断により (a) 購入金の返金、あるいは (b) 製品の修理または交換、の何れかによって救済します。交換した製品の保証期間は当初保証の残存期間、または 30 日間、何れか長い方とします。

### 製造者責任の制限

保証に基づくジャノメの製造者責任は製品価格と同額を上限とします。いかなる場合においても本製品の使用、または本製品の使用不能に起因する二次的、偶発的、あるいは間接的な損害（事業利益の損失、事業の中断、事業情報の消失、またはその他の金銭的損失を含むが、これらに限定されません）に関してジャノメは一切責任を負わないものとします。同様に、いかなる場合においても、ジャノメは第 3 者に対して一切責任を負わないものとします。

### 規定の独立性

使用許諾契約書の全ての規定は個別に独立したものであり、いかなる無効な規定も他の有効な規定に対し影響しません。規定が無効となった場合、使用許諾契約書はその規定を含まないと見なされ、かつ施行されます。

### セキュリティー・ドングル（保安装置）

- 以下の条項はセキュリティーのために使用される「セキュリティー・ドングル」（以下、ドングルと称す）の保証について規定します。
- ジャノメは本保証書の規定にもとづき、正しく接続、及び設定されたドングルには、通常の使用、及び保守の範囲で物理的、及び製造上の欠陥が無い事をご購入後 90 日間に限り保証します。
- ジャノメの許可無くドングルの修理を試みた場合、保証は無効となります。
- 保証期間中にドングルが故障、または不良で正常に動作しなくなった場合ジャノメは不良ドングルと同じ仕様にプログラムした代替品と交換します。交換はドングルが正常に動作しなくなった時点より、14 日以内に領収書等、購入の証明を添えてジャノメまたは指定の販売店に欠陥品が返却された場合、代替品をお客様に発送します。
- 不良ドングルの返品に関わる送料はお客様の負担とします。輸送中の紛失あるいは損傷に対する保険はお客様の責任とします。
- お客様により返却されたドングルが不良でなかった場合はサービス費用を請求する場合があります。
- 事故、静電気、故意、無視、誤使用、改変、ジャノメ以外による（あるいは無許可の）修理、ジャノメが動作を保証していないコンピュータへの接続、電気融合、落雷、あるいは不可抗力によってドングルまたはその一部が不良となった場合、この保証は適用されません。
- 保証に基づくジャノメの製造者責任はドングル価格と同額を上限とします。いかなる場合においてもドングルの使用、または使用不能に起因する二次的、偶発的、あるいは間接的な損害（事業利益の損失、事業の中断、事業情報の消失、またはその他の金銭的損失を含むが、これらに限定されません）に関してジャノメは一切責任を負わないものとします。同様に、いかなる場合においても、ジャノメは第 3 者に対して一切責任を負わないものとします。
- この保証範囲での苦情は、お客様が文書によって欠陥、不良、または故障についてジャノメが要求する詳細、及び証拠を通知しなければなりません。
- ご購入時におけるドングルの欠陥、あるいは不良に関する苦情はご購入後、かつドングルの使用中後 14 日以内に通知しなければなりません。
- ジャノメはドングルに関し、その目的の適合性、その品質、市場性、あるいはその他について上記の保証規定及び法令による保証以外一切の保証はしません。

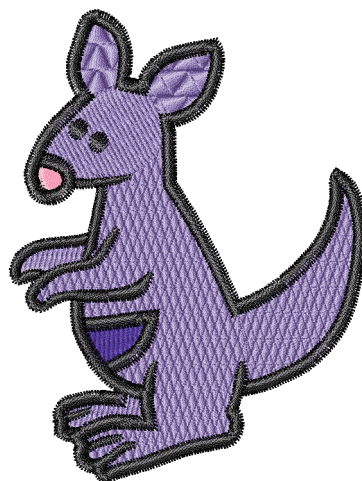
### 著作権

本製品（本製品に付随する静止画像、動画、文章、アプリケーションを含むが、これらに限定されない）、附属の印刷物、及び本製品の複製の名称と著作権はジャノメ、またはその供給者に帰属します。本製品は著作権法、及び国際著作権条約によって保護されています。従って、お客様は本製品を他の著作物と同様に扱わなければなりません。お客様は本製品に附属する印刷物をコピーする事はできません。

本製品の画像技術部は AccuSoft Corporation の著作権により保護されています。

# 第1章 イントロダクション

ジャノメデジタルイザー MBX によるご家庭で本格的な刺しゅうデザインをお楽しみいただけます。ジャノメデジタルイザー MBX ソフトウェアは、多くの PC ユーザーに馴染みのある慣例を多く含んだ Windows ベースの製品です。



ジャノメデジタルイザー MBX には幅広いデジタルイザ機能が付載されており、デザインや独自のレタリングの作成、編集、追加を簡単に行うことができます。本製品で作業を始められる前に、まず**刺しゅうのデジタルイザについて**をお読みください。この章では、ジャノメデジタルイザー MBX を使用したデジタルイザに関する基本的な概要と、本ソフトウェアを使用し最高の仕上がりの刺しゅうを得るための重要なガイドラインが説明されています。

オンスクリーン取扱説明書の始めの方の章はよくお読みください。ここでは、ソフトウェアの起動、デザインの作成や開き方、またデザインの印刷の仕方を説明している他、ジャノメデジタルイザー MBX に装備されている主なツールや機能の使い方について説明されています。



**メモ** お使いのコンピュータにジャノメデジタルイザー MBX を新規としてインストールする手順は、**システムセットアップ**の章をご覧ください。

## バージョン情報 ジャノメデジタルイザー MBX

ソフトウェア内には、**イージーデザイン**と**イージーエディット**の2つがあります。説明は以下の通りです。

### イージーデザイン

イージーデザインは、「オブジェクトベース」で刺しゅうデザインを取扱い、予め設定されたオブジェクトの詳細を基に、自動的にステッチを生成できる形状をアウトラインとして保存します。刺しゅうオブジェクトはデザイン内でデザイン要素として別々に縮小 / 拡大や変形が可能で、それぞれ変更後にステッチは自動的に再生成されます。

イージーデザインでは、新規デザインを一から作成することができ、既存のデザインの変換が可能でビットマップイメージをデザインに素早く変換できます。またモノグラムや、独創的なレタリングを追加できる様々な書体やレタリング機能も装備されています。イージーデザインでは様々なことを行うことができます。

- ◆ 新規デザインの作成

- デジタイズツールを使用し、刺しゅうオブジェクトの作成
- デザインを自動刺しゅうと部分的に自動刺しゅうを使用して、刺しゅうオブジェクトを自動的に作成
- イメージの準備ツールを使用して、ビットマップイメージをテンプレート用に準備
- 様々な書体や独創的な効果を使用し、レタリングの追加やモノグラムの作成
- イメージを挿入またはスキャンして、新規デザイン用にトレース
- デザイン中の個々のオブジェクトのサイズ変更、変形、反転や回転
- デザイン中を移動し、ステッチ順序を表示
- 使用されているステッチ数と、色の詳細を含むデザインの表示または情報の印刷
- アプリケや穴あきオブジェクト、ぼかし効果等の特別な効果の作成
- 異なるステッチタイプを選択し、埋め縫いや形状の輪郭の作成
- オブジェクト設定値の設定と変更
- ステッチ角度の調整
- ステッチ順序の変更
- ステッチブロックを分割して、デザインをパーツに分離
- お使いのハードディスク、または保存メディア (USBメモリ等) からデザインを呼び出し、表示 (他の刺しゅうソフトウェアパッケージのデザインでも可能)
- 標準 JAN フォーマットを含んだ、様々なファイルフォーマットでのファイル保存

## イージーエディット

イージーエディットは、従来型の刺しゅうフォーマットを基にしており、デザイン全体が独立したステッチからなる一つのオブジェクトとなります。イージーエディットでは、ステッチベースのデザインを扱うことができ、全体のサイズ変更や変形、または各ステッチを修正して微調整することができます。イージーエディットでは、以下を行うことができます。

- 既存のデザインを開く
- 個々のステッチの選択と編集
- ステッチブロックを分割して、デザインをパーツに分離
- ステッチブロックの切り取り、コピー、複製、貼り付け
- ステッチブロックのサイズ変更、反転、回転
- デザイン中を移動し、ステッチ順序を表示
- お使いのハードディスク、または保存メディア (USBメモリ等) からデザインを呼び出し、表示 (他の刺しゅうソフトウェアパッケージのデザインでも可能)
- 標準のJEFやSEWフォーマットを含んだ様々なファイルフォーマットでのファイルの保存

- 標準 JEF フォーマットを含んだ、様々なファイルフォーマットでのファイル保存

## 取扱説明書

ジャンメジタイザー MBX では、様々な方法で使用方法に関する情報にアクセスすることができます。ジャンメジタイザー MBX のインストール用 CD から以下の印刷版の説明書を入手できます。

### クイックスタートガイド

封入されているクイックスタートガイド (フルキットのみ) には、セットアップに関する説明と、新しいユーザーにジャンメジタイザー MBX での、デザイン作成の基本を紹介するプロジェクトが含まれています。またソフトウェアのコマンドとツール、ショートカットキーの説明が記載されたクイックリファレンスも含まれています。

## オンスクリーン情報

オンスクリーンドキュメントには、HTML オンスクリーンヘルプと Adobe Acrobat 文書の 2 種類があります。

### リリースノート

リリースノートはソフトウェアインストールの一部として含まれており、ヘルプメニューからアクセスすることができます。オンスクリーン取扱説明書の関連するセクションへの直接リンクが用意されています。

### オンスクリーンワークブック

オンスクリーンワークブックはソフトウェアインストールの一部として含まれており、ヘルプメニューからアクセスすることができます。これには製品機能の概要、ユーザー・インターフェース、基本的な使用方法が記載されており、またどのプロジェクトにも適用できるワークフローの提案と、ユーザーに刺しゅう作業の流れを紹介するプロジェクトを含んでいます。オンスクリーンワークブックには、オンスクリーン取扱説明書で関連する部分への直接リンクが用意されています。

### オンスクリーン取扱説明書

オンスクリーン取扱説明書はソフトウェアインストールの一部として含まれており、ヘルプメニューからアクセスすることができます。この取扱説明書では、様々な操作の方法がサンプルやスクリーンの画像と共にステップ・バイ・ステップ形式で説明されています。これらは教材としてではなく、ソフトウェアの操作方法に関する参考目的で説明されています。取扱説明書は、イージー

デザイン、イージーエディット、デザインギャラリーの製品で提供されています。



**注意** 画面に表示されるイラストはあくまで例であり、実際のものとは細部まで一致していない場合があります。また、初期設定のアクティブ状態の機能によって、実際にインストールされたものと説明が多少異なる場合があります。

### オンスクリーンヘルプ

オンスクリーンヘルプからは、イージーデザインとイージーエディット機能の一般情報とステップ・バイ・ステップ形式の説明にアクセスすることができます。ソフトウェア内でツールやダイアログボックスで **F1** キーを押すと、その状況に応じた説明にリンクします。

### オンスクリーンで情報を見る

オンスクリーン取扱説明書はジャンメジタイザー MBX のプログラムフォルダか、ジャンメジタイザー MBX にあるヘルプメニューからアクセスできます。これは Adobe Acrobat (TM) Reader を使用して読むことができます。標準の Adobe Acrobat Reader 機能を使って、必要な情報がすぐに検索できます。

### オンスクリーンで情報を見るには

- 1 ジャンメジタイザー MBX を開き、ヘルプメニューを選択します。
- 2 希望のドキュメントを選択し、Adobe Reader で開きます。



- 3 ブックマークの中から、閲覧したいトピックを選択します。

- 4 以下のいずれかの方法で、表示倍率を変更できます。
  - **実際の大きさ**、**全体表示**、**幅に合わせる**のボタンをクリックします。
  - **ズームイン**ツールを選択し、ページ上をクリックします。クリックするごとに表示倍率が増加します。
  - **リーダーズーム**リストをクリックし、設定の選択をします。画面の図解の詳細部分などをご覧になりたい時は、200%にします。
- 5 ウィンドウの下にあるページコントロールを使用すると文書をスクロールでき、前のページに戻ることもできます。



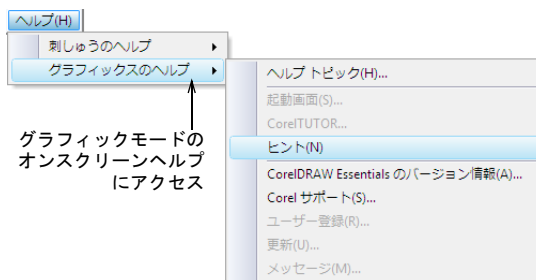
**参考** アプリケーションを使用する為の総合的な情報は、Adobe Reader のヘルプメニューをご覧ください。

### オンスクリーンヘルプを使用する

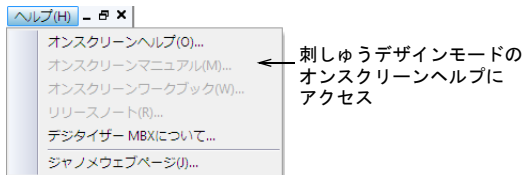
オンスクリーンヘルプでは、一般情報を素早く確認することができます。ここではイージーデザインの機能の活用方法をステップごとに説明しています。また、刺しゅうヘルプとグラフィックのヘルプもご利用になれます。

### オンスクリーンヘルプにアクセスするには

- 1 メニューバーからヘルプを選択します。  
グラフィックモードと刺しゅうデザインモードでは、使用可能なオプションが異なります。
  - **グラフィックモード**では、**刺しゅうヘルプ**と**グラフィックヘルプ**を参照できます。



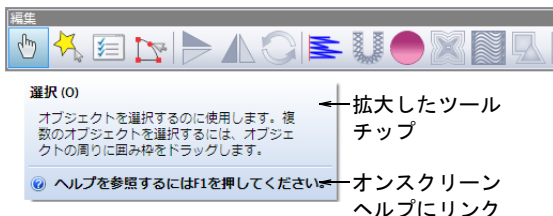
- 刺しゅうデザインモードでは、刺しゅうヘルプのみが参照できます。



- 2 ドロップダウンリストから、**オンスクリーンヘルプ**を選択します。
- 3 「目次」をクリックして、メインのトピックを表示します。  
トピックは「ブックアイコン」をトップレベルとして、グループ分けされています。
- 4 ブックをダブルクリックして、トピックのリストを表示し、表示したいトピックをダブルクリックします。またはキーワード、検索のタブに切り替えてキーワードを入力して特定のテーマを検索することができます。



**参考** [F1] キーを押すことにより、刺しゅうデザインモードのツールとダイアログ両方のその状況に応じたヘルプを利用することができます。



## ジャノメウェブサイトアクセスする

ジャノメウェブサイトには、ソフトウェアのヘルプメニューから直接アクセスすることができます。

### ジャノメウェブサイトアクセスするには

- ヘルプ> ジャノメウェブページを選択します。ジャノメホームページ (<http://www.janome.co.jp>) に直接接続できます。



**メモ** お使いのシステムで web アクセスと web ブラウザを正しく設定してください。

## 取扱説明書で使用される慣例

この取扱説明書では、以下の慣例を採用しています。

### コマンド

サブメニューのコマンドは、サブメニューとコマンド名で表記されます。例えば、編集メニューの**すべて選択**コマンドは**編集 > すべて選択**として引用されています。

### ダイアログボックス

ダイアログボックスは「ダイアログ」と呼ばれ、ジャノメデジタイザー MBX を使用するに当り重要なものは取扱説明書に記載されています。本書に含まれるイメージ画像は参考であり、ソフトウェアで複製されたものとは多少異なる場合があります。

### マウスの約束事

指示	記号	操作
クリック		マウスの左ボタンをクリック。
右クリック		マウスの右ボタンをクリック。
ダブルクリック		マウスを動かさずに左ボタンを2回クリック。
シフト+クリック		Shift を押したままマウスをクリック。
OK をクリック	または	マウスで OK をクリックするか、キーボード上で Enter キーを押して操作を完了。

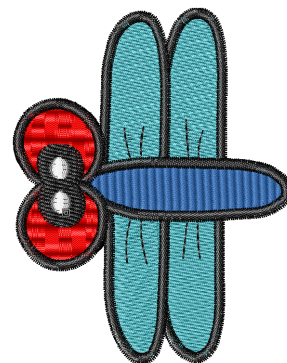
### キーボードの約束事

ショートカット	説明
+	Ctrl キーを押しながら、小文字の S キーを押す。
++	Ctrl キーを押しながら、Shift と H を押す。

キーボードショートカットの一覧はクイックリファレンスガイドを参照ください。

## 第2章 システムの設定

この章では、新しいジャノメデジタルマイザー MBX システムをコンピュータにインストールする為のステップが説明されています。また周辺機器をジャノメデジタルマイザー MBX とお使いのミシンに接続する必要があります。周辺機器により、Windows のコントロールパネルや、ジャノメデジタルマイザー MBX での設定方法が異なります。コンピュータに周辺機器を接続する手順や Windows でのセットアップに関しては、Microsoft Windows と周辺機器の取扱説明書をご覧ください。



### インストール用チェックリスト

新たにジャノメデジタルマイザー MBX のインストールや環境設定を行う場合には、以下の必要なステップをチェックリストで確認しながら行ってください。

**□ ステップ 1:** お使いのコンピュータがシステム必要条件を満たしていることを確認してください。詳細は [ジャノメデジタルマイザー MBX のシステム要件](#) をご覧ください。

**□ ステップ 2:** ジャノメデジタルマイザー MBX をインストールする際、作業を開始する前にインストールに必要な **すべての手順**を確認してください。

**□ ステップ 3:** インストールが完了するとコンピュータが再起動します。

**□ ステップ 4:** 安全保護装置 (USB セキュリティドングル) のコンピュータへの取り付けは、**指示された時のみ**行ってください。既存のバージョンのソフトウェアをお持ちで、「アップグレードドングル」が提供されている場合には、現在お持ちの古いドングルも一緒に取り付

けてください。詳細は [システムのセキュリティ](#) をご覧ください。

**□ ステップ 5:** ミシンをお持ちのコンピュータに接続してください。詳細は [利用可能なミシンモデルとメモリーカード](#) をご覧ください。

**□ ステップ 6:** 新規でデジタルマイザー MBX をご購入された方はジャノメデジタルマイザー MBX 付属のオンスクリーン取扱説明書に記載されているソフトウェアに関する基本情報をよく読んで確認してください。

**□ ステップ 7:** 新規ユーザーまたは既存ユーザーにかかわらず、このソフトウェア製品の新規または改良された機能をよりよく理解する為に、インストール後にオンスクリーンリリースノートをお読みください。オンスクリーンリリースノートはジャノメデジタルマイザー MBX のヘルプメニューからご覧いただけます。

## ジャンメデジタイザー MBX のシステム要件

ジャンメデジタイザー MBX をお使いのコンピュータにインストールするには、以下のシステム要件を満たしている必要があります。

構成要素	推奨
CPU	2GHz+ 最新の Intel または AMD32 ビット (x86) または 64 ビット (x64) マルチコアプロセッサ
OS	最新のサービスパック (32 ビットまたは 64 ビット版) がインストールされた Microsoft (R) Windows (R) 7
インターネットブラウザ†	† I. E. 8.0 またはそれ以上
メモリ (RAM)	2GB (複数アプリケーション使用時はそれ以上)
ディスクドライブ	80GB またはそれ以上
ディスク空き容量	インストール後、最低 20GB 以上の空きスペース
モニター	1280X1024 またはそれ以上の表示で、2 モニター可能
グラフィックカード	DirectX9 をサポートするグラフィックカード <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ WDDM ドライバ</li> <li>◆ 512MB またはそれ以上のグラフィックスメモリ (非統合型)</li> <li>◆ ピクセルシャドウ 2.0</li> <li>◆ 32 ビット / ピクセル</li> <li>◆ 2 モニター可能</li> </ul>
ディスクドライブ	◆ ソフトウェアのインストールには CD-ROM ドライブが必要 ◆ 付属 DVD 用の 2 層型 DVD-ROM
スキャナー、プリンタ、プロッタの接続	Windows と互換性のあるもの (例: パラレル、USB)
USB ポート	USB ドングルの専用 USB ポート
マウス	PS/2 または USB

† 製品情報及びオンラインサポートへのアクセス、更にシステムの特定の部分でインターネット接続が必要。



**注意** ソフトウェアをインストールするには、管理者レベルでログオンする必要があります。

## Adobe Acrobat Reader

ジャンメデジタイザー MBX に加え、Adobe Acrobat Reader の最新版が必要になります。お使いのシステムにインストールされていない場合は、[Adobe ウェブサイト](#) からダウンロードすることができます。

## システムのセキュリティ

ジャンメデジタイザー MBX は、「安全保護装置 (ドングル)」というコンピュータに取り付けられるドングルによって制御されています。ジャンメデジタイザー MBX が開いている状態でコンピュータからドングルが取り外されると、ソフトウェアは適切に**動作しません**。またアプリケーションがハングアップまたはクラッシュしたり、開いていたファイルが壊れる場合があります。



ジャンメデジタイザー MBX フルセットには、USB 安全保護装置 (ドングル) が同梱されています。各ドングルは独自のシリアル番号と ID コードを持ち、システムが認識できるようになっています。ドングルは、コンピュータの USB ポートに差し込みます。お使いのコンピュータに USB ポートが無い場合は USB カードをインストールする必要があります。パラレルポートのドングルはご使用頂けません。



**注意** ドングルはこのシステムで最も重要かつ大切な部分であり、細心の注意を払う必要があります。使用していない場合には、いつでも安全な場所に保管するようにしてください。ドングルは適切にインストールされ、正常に使用されたという条件のもとで、納品日から 90 日間、ドングルの材料および仕上がりにおいて欠陥がないことを保証します。ドングルに欠陥があった場合、交換が行われます。ドングルを破損してしまった場合には、代理店に返品し、交換品をご購入してください。しかしながら、盗難や紛失の場合は、ジャンメデジタイザー



MBX を新規にご購入頂かなければなりません。このような理由から、 dongle に保険をお掛けになることもご考慮ください。

### 保護装置 (USB セキュリティ dongle) のアップグレード

旧バージョンのジャンメデジタイザーソフトウェアからアップグレードを行う際には、アップグレードセットの「アップグレード dongle」を使用して、以前のバージョンの dongle をアップグレードする必要があります。コンピュータの再起動後、USB セキュリティ dongle のアップグレードプロセスに従って、今までお使いの USB セキュリティ dongle から新しい dongle へシリアル番号と ID コード情報を移行します。ジャンメデジタイザー MBX では USB dongle しか使用できませんが、旧バージョンの dongle にはパラレル dongle と USB dongle があり、アップグレードすることができます。詳細は [ジャンメデジタイザー MBX のアップグレードをインストールする](#) をご覧ください。

### 旧バージョンのソフトウェアをアンインストールする

ジャンメデジタイザーソフトウェアの前バージョンからアップグレードする場合、新しいソフトウェアのインストールが終了するまで、旧バージョンをアンインストールしないよう指示があります。これによりユーザー設定モチーフ等を含んだユーザー設定を、新しいインストールに統合するか選択することができます。

## ジャンメデジタイザー MBX のアップグレードをインストールする

以下の手順は、既存のインストールを最新のジャンメデジタイザー MBX にアップグレードする際にご使用ください。



**メモ** アップグレードキットをご購入された場合、「アップグレード dongle」が同梱されています。取り付けの指示があった際、この dongle はお使いの旧 dongle と共に取り付けます。詳細は [システムのセキュリティ](#) をご覧ください。

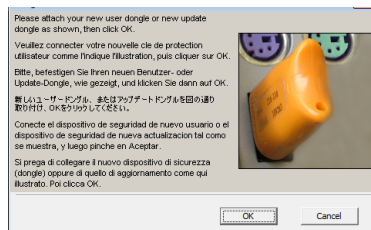
### ジャンメデジタイザー MBX のアップグレードをインストールするには

- すべてのプログラムを閉じ、MS Windows (R) のみを起動している状態にします。
  - どのバージョンのジャンメデジタイザーソフトウェアも閉じます。
  - 背景でウィルススキャン用ソフトウェアを稼働している場合は、それも無効にします。

- ファイアウォールのソフトウェア (Windows XP では標準) からインストール中のソフトウェアのコンポーネントへのアクセスをブロックするメッセージが表示されることがあります。コンポーネントのアクセスはブロックしないでください。
- 既存のデザインとユーザー設定のモチーフファイルはバックアップを取り、安全な場所に保管しましょう。こうすることにより、誤操作によるデータの喪失を防ぐことができます。
  - ジャンメデジタイザー MBX インストール用 CD-ROM を挿入します。  
ようこそ画面が表示されます。




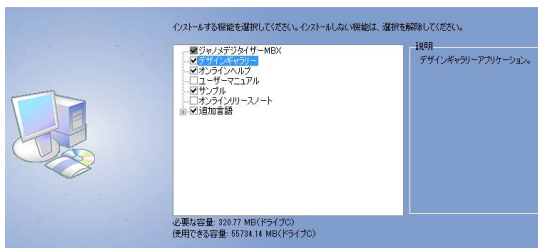
- 次へをクリックします。  
使用許諾契約が表示されます。
- 使用許諾契約をお読みください。印刷が必要な場合は印刷をクリックしてください。  
「使用許可契約に同意します」が選択されるまでは、次へのボタンは非アクティブのままになります。
- 次へをクリックして先へ進みます。  
以下の画面が表示されます。



- 新しいアップグレード dongle を取り付けます。
- OK をクリックし、続行します。  
新しい dongle が検出されると、以下の画面が表示されます。




- 9 古いドングルを取り付け、OK をクリックして続行します。
- インストール先を選択画面が表示します。初期設定では、ジャンメジタイザー MBX は「**「. . \Program Files (x86) Janome フォルダ」**」にインストールされます。
-  **メモ** パッケージされているサンプルデザインとイメージファイルは、別の「**「. . \Embroidery Album フォルダ」**」にインストールされます。
- 10 初期設定のままがいい場合は**次へ**をクリックします。他のフォルダを選択したい場合や、新規にフォルダを作成したい場合は**変更**を選択してください。
- 機能の選択画面**が表示されます。




- 11 インストールするコンポーネントを選択します。

構成要素	説明
刺しゅうソフトウェア	メインジャンメジタイザー MBX 商品
デザインギャラリー	デザインギャラリーリーデザイン参照アプリケーション
オンスクリーンヘルプ	ヘルプファイル。ファンクションキー F1 を押すか、ダイアログボックスのヘルプをクリックして、ヘルプ内容を表示します。

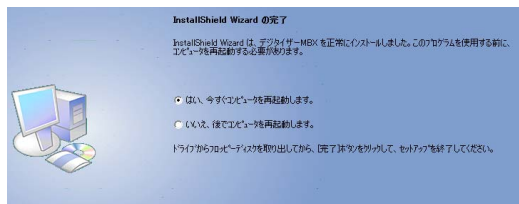
構成要素	説明
オンスクリーン取扱説明書	電子オンスクリーン取扱説明書。ヘルプメニューからアクセスできます。
サンプル	刺しゅうデザインサンプルとイメージ画像サンプル。ハードディスクに Embroidery Album フォルダとしてインストールされます。
オンラインリリースノート	オンスクリーンで閲覧できるリリースノート。ヘルプメニューから開くことができます。
追加言語	多言語のバージョンでは、英語以外の言語を使用することができます。ここで選択した言語（例：フランス語など）でオンスクリーンドキュメントが用意されている場合、ドキュメントは選択した言語で自動的にインストールされます。選択した言語でドキュメントが用意されていない場合は、英語のドキュメントがインストールされます。インストール後、言語スイッチアイコンやプログラムメニューから別の言語への変更が可能になります。

-  **メモ** 空き容量の合計が自動的に検知、表示されます。これは選択されたアイテムに応じて自動的にアップデートされます。
- 12 **次へ**をクリックします。
- 旧バージョンのデジタイザーソフトウェアが確認された場合、**バージョンの選択画面**が表示されます。これによりユーザー設定モチーフ等を含んだユーザー設定を、前バージョンから現在のインストールに統合するか選択することができます。



-  **メモ** これにより事前に設定された刺しゅうマシンとその他の周辺機器が新バージョンのインストール後も正常に動作します。
- 13 バージョンを統合するか選択し、**次へ**をクリックします。
- インストール準備完了画面**が表示されます。
- 14 **インストール**をクリックして続行します。

ソフトウェアと他にアップデートが必要な MS Windows (R) ファイルのインストールに成功すると、インストール完了画面が表示されます。



15 終了をクリックし、お使いのコンピュータを再起動します。



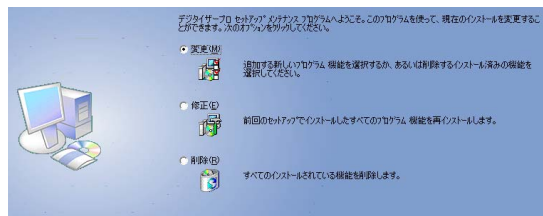
**注意** インストールと設定を完了するには、再起動後に必ずお使いのコンピュータに再ログインする必要があります。この作業の間に dongle は取り外さないようにしてください。

## 既存のジャノメデジタルイザ— MBX のインストールを変更する

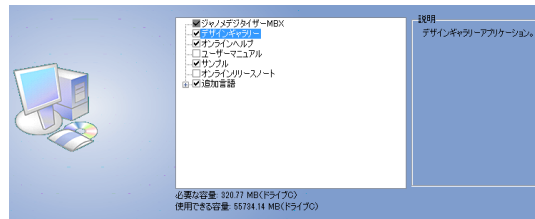
既存のジャノメデジタルイザ— MBX のアップデートを行う場合でも、アンインストールする場合でも方法は同じです。インストール用のプログラムを再度実行します。自動的にシステム上のジャノメデジタルイザ— MBX のコピーが検出され、変更、修正、または削除のオプションダイアログが表示されます。

### 既存のジャノメデジタルイザ— MBX のインストールを変更する

- 1 すべてのプログラムを閉じ、MS Windows (R) のみを起動している状態にします。
- 2 ジャノメデジタルイザ— MBX インストール用 CD-ROM を挿入します。  
ジャノメデジタルイザ— MBX が既にインストールされている場合は、以下のようこそ画面が表示されます。



- 3 希望のオプション（変更、修正、または削除）を選択し、次へをクリックします。現在インストールされているバージョンの変更または修正を選択した場合、機能の選択画面が表示されます。



- 4 インストール、あるいは削除するコンポーネントを選択します。

構成要素	説明
ジャノメデジタルイザ— MBX	メインジャノメデジタルイザ— MBX 商品
デザインギャラリー	デザインギャラリー— デザイン参照アプリケーション
オンスクリーンヘルプ	ヘルプファイル。ファンクションキー F1 を押すか、ダイアログボックスのヘルプをクリックして、ヘルプ内容を表示します。
オンスクリーン取扱説明書	電子オンスクリーン取扱説明書。ヘルプメニューからアクセスできません。
サンプル	刺しゅうデザインサンプルとイメージ画像サンプル。ハードディスクに Embroidery Album フォルダとしてインストールされます。
オンラインリリースノート	オンスクリーンで閲覧できるリリースノート。ヘルプメニューから開くことができます。
追加言語	多言語のバージョンでは、英語以外の言語を使用することができます。ここで選択した同じ言語がオンスクリーンドキュメントで使用可能な場合（例：フランス語など自動的にインストールされます）。選択した言語でドキュメントが用意されていない場合は、英語のドキュメントがインストールされます。インストール後、言語スイッチアイコンやプログラムメニューから別の言語への変更が可能になります。



**メモ** 空き容量の合計が動的に検知、表示されます。これは選択されたアイテムに応じて自動的にアップデートされます。

- 5 次へをクリックします。  
インストール準備完了画面が表示されます。
- 6 インストールをクリックします。

ソフトウェアと他にアップデートが必要な MS Windows (R) ファイルのインストールに成功すると、インストール完了画面が表示されます。

## ミシンに接続する

ジャノメデジタルタイザー MBX が無事インストールされた後に、お使いのコンピュータにミシンを取り付けることができます。コンピュータに使用可能なミシンを接続するにはご使用のコンピュータの USB ポートに接続する USB ケーブルを使用します。コンピュータへの接続の詳細は、ミシンの取扱説明書をご覧ください。

### 利用可能なミシンモデルとメモリーカード

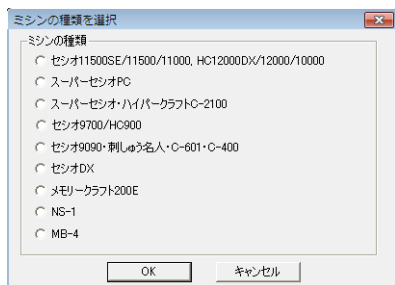
ジャノメデジタルタイザー MBX では、デザインを直接ミシンに送るか、メモリーカードに送るかを選択できます。どちらを選ぶかは、お使いのミシンにより異なります。



**メモ** ミシンにデザインファイルを送信する前に、デザインは JEF ステッチファイルフォーマットに自動的に変換されます。

### 使用可能なミシンの種類

ジャノメデジタルタイザー MBX は以下のミシンモデルをサポートしています。



- セシオ 11500SE/11500/11000、HC12000DX/12000/10000、スーパーセシオ PC は、お使いのコンピュータにケーブルで直接接続することができます。詳細は [USB ケーブルでコンピュータと繋ぐ](#) をご覧ください。
- スーパーセシオ、ハイパークラフト C-2100、スーパーセシオ 9090、C-601、刺しゅう名人、C-400、セシオ DX では、直接接続は使用できませんが、マイカード (ATA カード) を読み込むことができます。メモリークラフト 200E、NS-1、セシオ 9700/HC900 では直接接続は使用できませんが、USB スティックを読み込むことができます。
- MB-4 では、直接接続をご使用いただけます。デザインは、ミシンの内部メモリかマイカード (ATA カード)、またはミシンに備え付けの USB スティックにダウン

ロードすることができます。但し、MB-4 の直接接続は、ジャノメデジタルタイザー MBX 製品レベルでのみ使用可能です。

ジャノメデジタルタイザー MBX は、サポートされているどのミシンの種類が、現在コンピュータの USB ポートに接続されているかを自動的に検出します。ミシンメニューアイテムは、コンピュータに接続されているミシンの種類によって決定されます。どのミシンも検出されない場合には、すべてのメニューアイテムは灰色になり、選択することができません。ご利用の代理店で、サポートされているミシンの種類をご確認ください。 [デザインをミシンに送信する](#) もご覧ください。

### 使用できるメモリーカード

USB 接続以外にも、保存メディアに保存するのと似た方法でマイカード (ATA カード) のフラッシュメモリに書き込むことも可能です。マイカード (ATA カード) は PCMCIA 標準の PC メモリーカードで、JEF フォーマットでデザインを保存するのに使用されます。JEF フォーマットはミシンへまたはミシンから、読み込み / 書き込みする為のフォーマットです。マイカード (ATA カード) は、コンピュータのドライブとして指定できます。ドライブの表示は、E: か F:、あるいは別の文字に変わる場合があります。デザインを書き込んだ後は、カードをお使いのミシンのマイカード (ATA カード) の差込口 (サポートされている場合) に挿入し、デザインを読み込みます。



**メモ** お使いのコンピュータがノート型パソコンの場合、マイカード (ATA カード) とアダプターを直接挿入できるスロットがついている場合があります。ついていない場合と、お使いのコンピュータがデスクトップパソコンの場合、マイカード (ATA カード) リーダー / ライターを USB ポートに繋ぐ必要があります。

### USB メモリースティック

最新ミシンのモデルは、USB メモリースティックからの読み込みと、スティックへの書き込みが可能となっています。メモリースティックは、小さなスティックで大容量のデータをやり取りすることが可能などとても便利なポータブル記憶装置です。

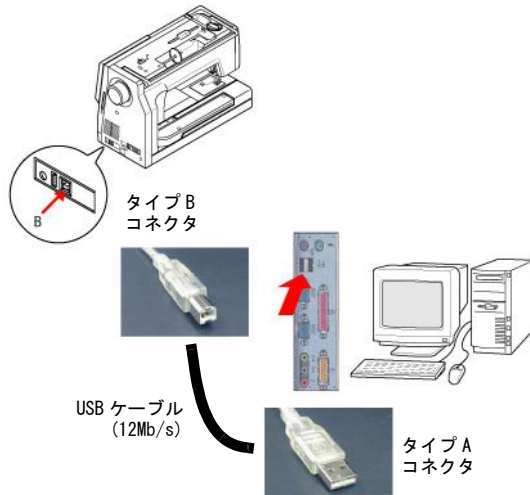
### USB ケーブルでコンピュータと繋ぐ

サポートされている MS Windows (R) オペレーティングシステム (XP、Vista、7) では、USB ケーブルを使用してお使いのコンピュータに使用可能なミシンを直接接続することができます。これにはお使いのコンピュータに USB ポートが装備されている必要があります。

### USB ケーブルでコンピュータと接続するには

- 1 コンピュータとミシンの電源を入れます。

- 2 タイプ A コネクタをコンピュータに、タイプ B コネクタをミシンに繋ぎます。



**メモ** セットアップが完了する前に、コンピュータまたはミシンの電源を切らないでください。

- 3 ミシンの USB ドライバーをインストールします。



**メモ** このセットアップは、初めて使用される時にのみ必要です。ケーブルは電源が入っていても、切れていても取り外せません。

## 直接ミシン接続用の USB ドライバーをインストールする

直接ミシン接続用の USB ドライバーはジャンメデジタイザー MBX インストール用 CD に含まれており、ミシンをコンピュータに接続する際にインストールする必要があります。ハードウェアウィザードは、自動的に正しいドライバを検索し処理方法を案内します。

## MS Windows (R) Vista/7 用のドライバーをインストールする

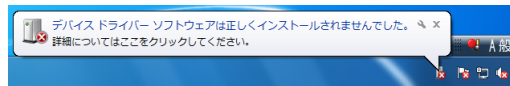
MS Windows (R) Vista または 7 を使用している場合、以下の手順に従って USB ドライバーをインストールしてください。64 ビットオペレーティングシステムのマシン USB ドライバーはジャンメデジタイザー MBX インストール用 CD に含まれており、ミシンをコンピュータに接続する際にインストールする必要があります。



**メモ** ドライバーには 770 または JsmcMul デバイス（マルチニードル刺しゅうミシン用）と、860 または Jsmc860 デバイスの 2 ドライバーがあります。以下のダイアログ参考イメージはマルチニードル刺しゅうミシンのものです。

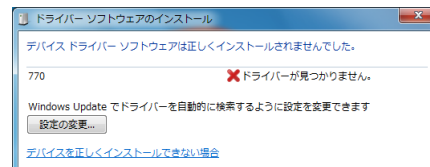
## MS Windows (R) Vista/7 用の USB ドライバーをインストールするには

- 1 USB ケーブルでミシンをコンピュータに接続し、共にオンの状態にしておきます。  
コンピュータがミシンを検出し、**Windows アップデート**がデバイスドライバーを検索します。タスクバーの下にメッセージが表示されます。



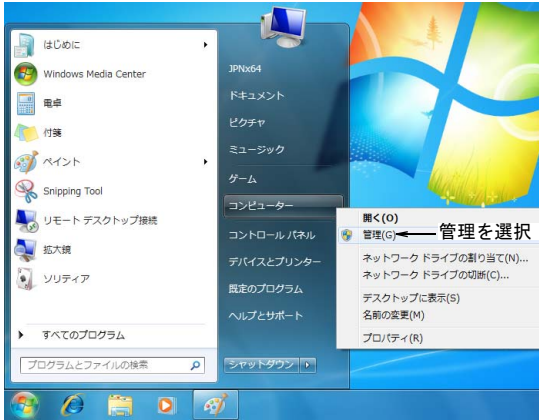
**メモ** お使いのコンピュータにより表示に数分かかることがあります。

- 2 メッセージをクリックし、以下のダイアログを表示します。

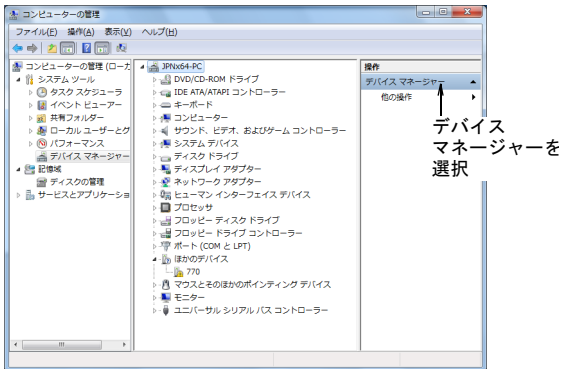


**メモ** マニュアルでドライバーをインストールするので、このメッセージが表示されても問題はありません。引き続き以下の指示に従って進めてください。

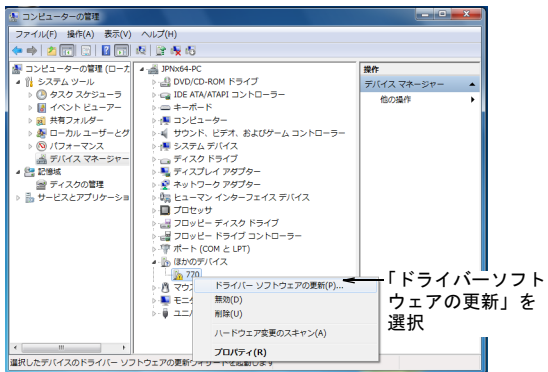
- 3 **閉じる** をクリックします。
- 4 **スタート** をクリックし、**コンピュータ** を右クリックして **管理** を選択します。



5 左のパネルからデバイスマネージャーを選択します。

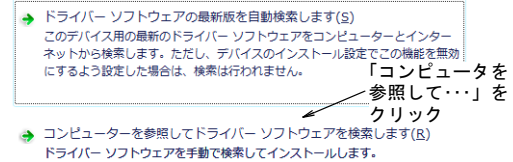


6 ほかのデバイス下で、770 を右クリックし、ドライバーソフトウェアの更新を選択します。



7 「コンピュータを参照してドライバーソフトウェアを検索します」をクリックします。

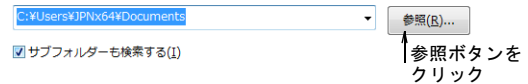
どのような方法でドライバー ソフトウェアを検索しますか?



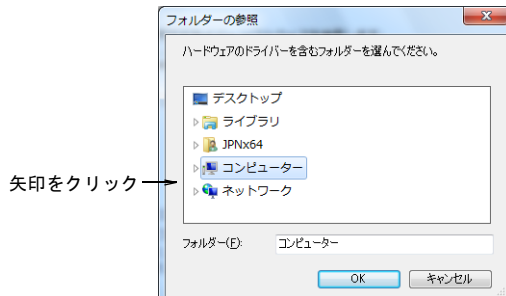
8 参照ボタンをクリックします。

コンピュータ上のドライバー ソフトウェアを参照します。

次の場所でドライバー ソフトウェアを検索します:



9 コンピュータ横の矢印を選択し、DVD/CD ドライブを選択してインストール用 CD-ROM を挿入します。



メモ 32 ビット版のオペレーティングシステムは、特定の 32 ビットドライバーフォルダーを参照する必要があります。

10 OK をクリックし、次へをクリックします。

ドライバー ソフトウェアをインストールしています...



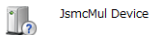
MS Windows (R) Vista/7 が CD 上にドライバーを検出すると、Windows セキュリティダイアログが表示されます。

11 インストールをクリックします。

インストールに成功すると、以下のダイアログが表示されます。

ドライバー ソフトウェアが正常に更新されました。

このデバイスのドライバー ソフトウェアのインストールを完了しました:



## 12 閉じるをクリックします。

ドライバーのインストールが完了し、マシンはジャンノメジタイザー MBX 内からアクセス可能となります。マシンはデバイスマネージャで JsmcMul デバイスまたは Jsmc860 デバイスとして確認することができます。

## Windows XP 用のドライバーをインストールする

Windows XP を使用している場合、以下の手順に従って USB ドライバーをインストールしてください。

### Windows XP 用の USB ドライバーをインストールするには

- 1 USB ケーブルでマシンをコンピュータに接続し、共インの状態にしておきます。  
コンピュータが新しいハードウェアを検索し、デバイスドライバーをインストールするよう指示があります。



#### 新しいハードウェアの検索ウィザードの開始

お使いのコンピュータ、ハードウェアのインストール CD または Windows Update の Web サイトを検索して (ユーザー了解のもと) 現在のソフトウェアおよび更新されたソフトウェアを検索します。  
[ソフトウェアのバージョンを表示します。](#)

ソフトウェア検索のため、Windows Update に接続しますか?

- はい、今回のみ接続します (D)
- はい、今すぐおよびデバイスの接続時には毎回接続します (E)
- いいえ、今回は接続しません (F)

続行するには、[次へ] をクリックしてください。

- 2 MS Windows (R) アップデートでいいえを選択し、次へをクリックします。



このウィザードでは、次のハードウェアに必要なソフトウェアをインストールします:

Jsmc860 Device

ハードウェアに付属のインストール CD またはフロッピー ディスクがある場合は、挿入してください。

インストール方法を選んでください。

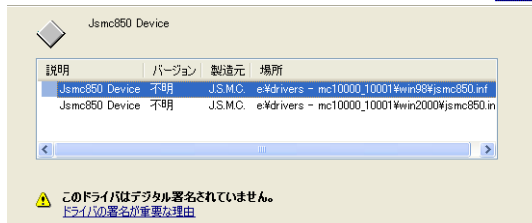
- ソフトウェアを自動的にインストールする (推奨) (D)
- 一覧または特定の場所からインストールする (詳細) (E)

続行するには、[次へ] をクリックしてください。

- 3 「ソフトウェアを自動的にインストールする」を選択し、インストール用 CD-ROM をドライブに挿入し、次へをクリックします。

適切なデバイスドライバーが検索されます。システム内に複数のコピーがある場合、どれか選択するよう指示があります。

下の一覧からハードウェアに最適なソフトウェアを選んでください。



**メモ** Jsmc860 デバイスドライバーは、ソフトウェアがインストールされた時にハードドライブにコピーされます。これにはインストール用 CD は必要ありません。マルチニードル刺しゅうマシンは Jsmc850 デバイスドライバーがインストールされるようウィザードが作動している間に、インストール用 CD が必要になります。

- 4 オプションを選択し、次へをクリックして、インストールをスタートします。
- 5 インストール終了後、完了をクリックして閉じ、コンピュータの再起動を行ってください。

## スキャナーを設定する

ジャンノメジタイザー MBX では、TWAIN 互換のスキャナーを使用できます。



**メモ** 周辺機器はシリアルポート、パラレルポート、専門的なネットワークカードやイーサネット・ネットワークを通してコンピュータに接続されます。

### スキャナーを設定する

- 1 スキャナーの説明書の指示に従い、スキャナーを接続します。
- 2 付属の説明書や MS Windows (R) ドキュメンテーションを使用して、MS Windows (R) 内で設定します。
- 3 ジャンノメジタイザー MBX をスタートします。
- 4 **イメージ > スキャナーセットアップ**を選択します。  
ソースの選択ダイアログが開き、お使いのコンピューターにあるスキャナードライバのリストが表示されます。



- 5 使用するスキャナードライバを選択し、**選択**をクリックします。



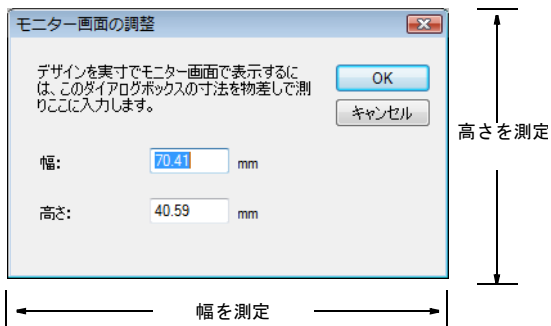
**メモ** ジャノメジタイザー MBX を再起動後、スキャナーに問題がある場合には、以前にインストールされていたスキャナードライバとの衝突が考えられます。ジャノメジタイザー MBX を再インストールし、スキャナーをテストしてください。選択したスキャナードライバがジャノメジタイザー MBX で作動しない場合は、リストの他のスキャナードライバを選択してください。通常、ドライバーは各スキャナーに対して2つインストールされます。

## ディスプレイモニターを調整する

デザインを実寸表示にした時に、実際のサイズで表示されるように、ディスプレイモニターの日盛りを設定する必要があります。これは、最初にイージーデザインをインストールした時、あるいはモニターを変更した時に行います。

### ディスプレイモニターを調整するには

- 1 **設定** > **モニター画面の調整**を選択します。  
**モニター画面の調整**のダイアログが表示されます。



- 2 画面に表示されたダイアログボックスの高さと幅を測定します。
- 3 **幅**と**高さ**のフィールドに、測定した値を入力します。
- 4 確定するには、**OK**をクリックします。



## 第3章

# 刺しゅうのデジタルサイズについて

ジャンメデジタルイザー MBX には、刺しゅうデザインの作成や編集が素早くできる幅広いツールが装備されています。この章では、ジャンメデジタルイザー MBX を使用する上での刺しゅうデザインの作成手順を説明しています。

### デザインを計画する

質の良い刺しゅうを作成するには適切なデザインと、そもそももちろん高品質のミシンが必要となります。更に適切な生地、刺しゅう糸、当て布、テンションなどを使用する必要があります。刺しゅうを作成するにあたり、以下の点を確認してください。

デザインの形状、色、バランスが良い



細部が明確に定義されている

ステッチの角度が形状と合っている

ステッチがきちんとしており、滑らかで均一である

形状が正しい埋め込みとアウトラインで埋め込まれている

Curly

形状に正しくステッチが施されている（未縫いの隙間がない）

レタリングは明確で、読みやすい

更に刺しゅうデザインには以下の特徴が必要です。

- ミシンで効率的にステッチされるデザイン
- ステッチが施される範囲で、生地がしわになっていない
- デザインにはほつれ止めが施されている

### アートワークを使用する

デジタルサイズの経験が豊富でない場合は、複雑なアートワークは避けましょう。適切なアートワークは、以下のような題材からを見つけることも可能です。

- 刺しゅうパターンの本、子供の絵本
- プリント柄のテーブルクロスやティータオル
- 名刺、ポストカード、ラッピングペーパー
- ワードプロセッサやグラフィックソフトのクリップアートライブラリ
- インターネット、CD クリップアートライブラリ
- イージーデザインの... ¥Embroidery Album フォルダ内のサンプル
- オリジナルアートワーク（子供の描いた絵など）



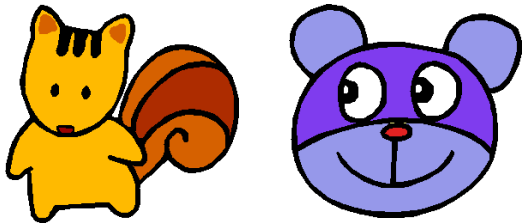
**参考** ご自分で画像を作成されない場合は、肖像物の著作権をご確認ください。不確かな場合は、作成元に連絡をし、使用が可能かどうかを確認してください。

### 電子アートワークを使用する

アートワークはイージーデザインに挿入、貼り付け、スキャンすることができ、デジタルサイズのテンプレートや「下絵」として使用できます。アートワークファイルには大きく分けて2種類あり、どちらもイージーデザインにインポートしてデジタルサイズの下絵として使用できます。

- **ビットマップイメージ**：色付きの点やピクセルで構成される。小さな部分を拡大するとアウトラインはぎざぎざになり、連続するピクセルとして表示される。
- **ベクターイメージ**：アウトラインで構成されており、アウトラインに色を付けたり、色で領域を埋め込むことができる。

質の良い刺しゅうを作成するには、どのフォーマットにしても好ましいアートワークを選択する必要があります。デジタルフォーマットでないアートワークの場合、スキャンして質の良い画像を作成する必要があります。マニュアルと自動デジタイズのどちらにしても、限られた数の純色とはっきりとしたアウトラインを持つクリアなアートワークで作業するのが一番です。詳細は[下絵を使用してデジタイズする](#)をご覧ください。



ビットマップイメージのサイズが変更され、背景が取り除かれる。マニュアルデジタイズに使用できる

領域に色が付けられ、アウトラインの質が向上。オートデジタイズに使用できる

一般的にベクターグラフィックはサイズが変更された時に絵の質を保存するのにに対し、ビットマップイメージではサイズを拡大したりスケールを縮小すると、[ピクセレーション](#)やイメージの劣化という問題が発生します。イーゼーデザインには自動デジタイズにより適当なビットマップイメージを作成できるよう、イメージ処理能力が備わっています。詳細は[オートデジタイズ用のイメージ処理](#)をご覧ください。



### デザインモード

イーゼーデザインは、2つの重要なモードから成っています。

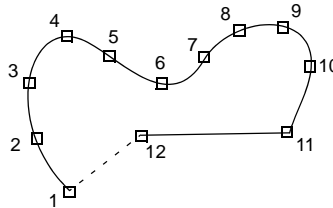
- **グラフィックモード**：このモードでは CorelDRAW (R) Essentials のツールセットを使用し、[グラフィックデザイン](#)の作成と編集を行うことができます。
- **刺しゅうデザインモード**：このモードでは刺しゅうデジタイズのツールセットを使用し、[刺しゅうデザイン](#)の作成と編集を行うことができます。



**メモ** グラフィックツールの詳細は、CorelDRAW (R) Essentials の[スタート](#) > [プログラムグループ](#)の中の電子ユーザーガイドをご覧ください。または、オンスクリーンの[ヘルプメニュー](#)をご覧ください。

### 自動 & マニュアルデジタイズ

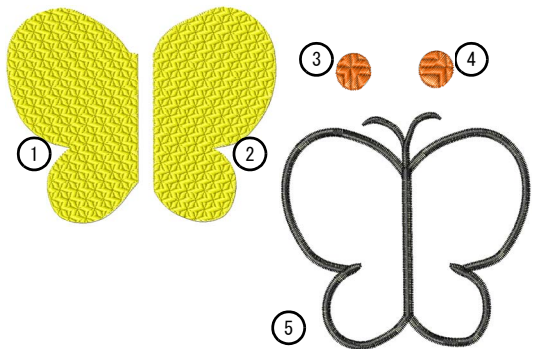
アートワークを刺しゅうに変換するには、様々なデジタイズまたは「入力」方法を使用して形状やラインをトレースします。



2つの作成モードをミックスすれば、自動刺しゅう変換でデザインの大半を変換し、その後イーゼーデザインデジタイズツールを使用してステッチ編集や加工をするといった方法をとることができます。詳細は[オートデジタイズ](#)をご覧ください。

### デザインの形状 & ステッチの順序

デジタイズの前にデザインの形状やステッチの順序を念入りに分析し、計画する必要があります。デザインの形状は刺しゅうが施しやすいように、明確する必要があります。最も適した形状は幅が比較的一定していて角が滑らかで、鋭角なターンがなく、小さすぎたり突き出た細部を含まない形状です。



デザインの並び順序は、ミシンでステッチされる順番を表しています。ステッチ順序は色替えを減らすなどしてより効率的にステッチができるよう、いつでも変更することができます。細かな部分や輪郭などは通常最後にステッチされます。

### オブジェクトベースの刺しゅう

イーゼーデザインでは、形や刺しゅうオブジェクトからデザインを作成していきます。これらは一般的なベク

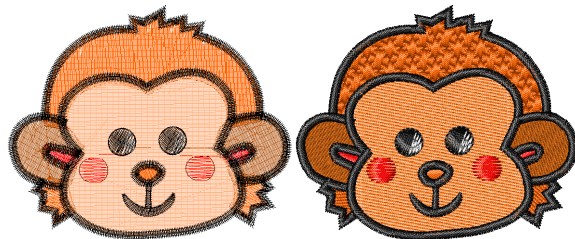
ターオブジェクトと同様に、色、大きさ、位置など特定の「オブジェクトの詳細」を持っています。また、刺しゅうオブジェクト独特のステッチタイプや糸間隔といったプロパティも含まれています。



**メモ** イージーデザインでは、ベクターと刺しゅうオブジェクトは多くの特徴を共有する為、内部変換が可能となっています。詳細はベクターと刺しゅうオブジェクトを変換するをご覧ください。

### 刺しゅうオブジェクトを表示する

イージーデザインには、デザインでの作業がより簡単に行えるように様々な表示モードがあります。実寸表示もしくはズーム表示で詳細が確認することができ、またスクロールする代わりにデザインをパンニングして、画面に表示されていない部分を素早く表示できます。また、ビジュアライザーでは実際の仕上がりをシュミレーションすることができます。

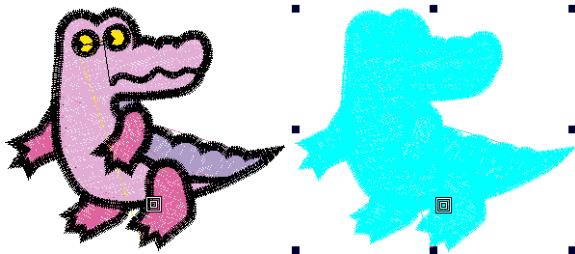


通常の表示

ビジュアライザー

### 刺しゅうオブジェクトを選択する

イージーデザインでは、様々な方法で刺しゅうオブジェクトを選択することができます。デザインは全体を編集することも、より細かい編集のためにオブジェクトを個別に選択することもできます。刺しゅう順序変更リストでは、デザイン中のオブジェクトや色を簡単に選択でき、またそれらの詳細にも素早くアクセスできます。オブジェクトリストを使用して、グループ化 / グループ解除、ロック / ロック解除、表示 / 非表示も行えます。詳細はオブジェクトを選択するをご覧ください。

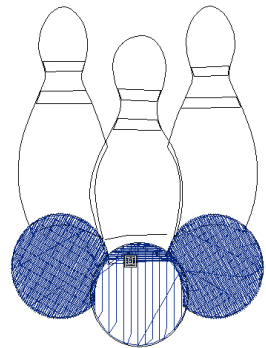


オブジェクトが何も  
選択されていない状態

すべてのオブジェクトが  
選択される

### ステッチの順序を理解する

刺しゅうデザインを作成中に、使用色ごと、刺しゅうオブジェクトごと、またはステッチごとに「移動」しながらステッチの順序をチェックすることができます。また、画面上でデザインがどのようにステッチされるかをシュミレーションすることもできます。詳細はデザイン間を移動するをご覧ください。

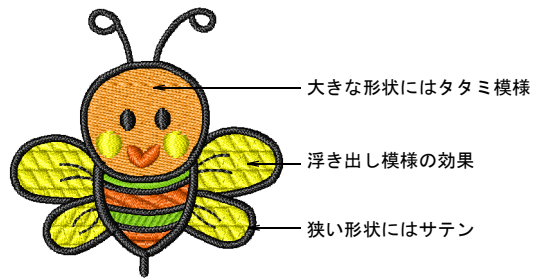


### 刺しゅうの形状をデジタイズする

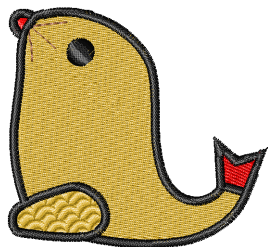
オート / セミオート技術に加え、イージーデザインにはマニュアルデジタイズツールも装備されています。これらはグラフィックツールに似ていますが、仕上がりがベクターオブジェクトではなく、刺しゅうオブジェクトであるという点が異なります。処理方法や作成したオブジェクトのタイプ、刺しゅうデジタイズに関連する問題等を理解する為にも、マニュアルデジタイズ方法に慣れておくのが重要です。

### ステッチタイプ

マシンではランニングライン、サテン、タタミ模様の3つの基本的なステッチタイプが使用できます。その他のステッチはこれらのバリエーションになります。使用するステッチタイプは、オブジェクトの形状、サイズ、作成したい効果により異なります。詳細はアウトライン & 埋め縫いをご覧ください。



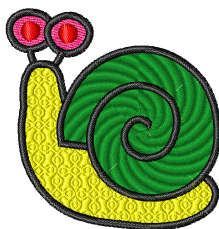
サテンの埋め縫いは、光沢のある、質の高いステッチ効果が作成されます。サテンステッチはコラムや幅の狭い形状をステッチするのに適しており、各ステッチ長がコラムの幅を形成します。詳細はサテンの埋め縫いを作成するをご覧ください。



タタミ模様ステッチは並んで配置されるランニングステッチの列から成り、広くて不規則な部分を覆うのに適しています。タタミ模様のパターンは多数用意されています。一般的に初期設定のサイズと間隔を使用するとより仕上がりがとなりますが、ステッチ角度を変更してみるのもよいでしょう。

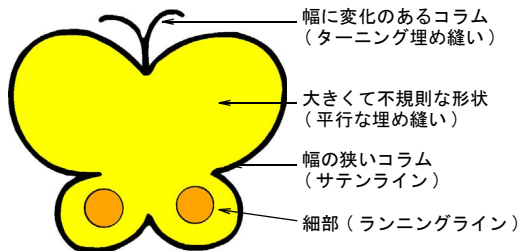
詳細は[タタミ模様を作成する](#)をご覧ください。

浮き出し模様は、針落ちで Tail パターンの繰り返しを作成する装飾的な埋め込みステッチです。これらは広範囲のパターンからの選択が可能です。詳細は[浮き出し模様を作成する](#)をご覧ください。



### 入力方法

形状やステッチによって、基準点を入力する際に使用する入力方法が異なります。ステッチはアウトラインか、カーブするステッチのボーダーか、あるいは平行なステッチの埋め込みかどうかにより入力方法が決定されます。



ランニングラインツールを使用して、1層または3層のランニングステッチをデジタイズします。ランニングラインは、デジタイズラインに沿って、1列のランニングステッチを配置します。詳細は[ランニングでラインを作成する](#)をご覧ください。

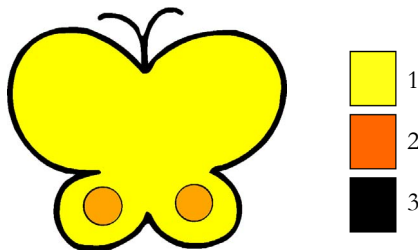
サテンラインを使用して、一定幅のコラムをデジタイズします。これは通常大きな形状の縁やアウトラインをデジタイズするのに使用します。詳細は[太いライン&ボーダーを作成する](#)をご覧ください。

ターニング埋め縫いで、幅とステッチ角度に変化のあるコラムをデジタイズします。詳細は[ターニング埋め縫いをデジタイズする](#)をご覧ください。

平行な埋め縫いツールを使用して、大きくて複雑な形状をデジタイズします。このツールは、ほとんどの形状をデジタイズするのに使用できます。詳細は[平行な埋め縫いをデジタイズする](#)をご覧ください。

### 糸色 & チャート

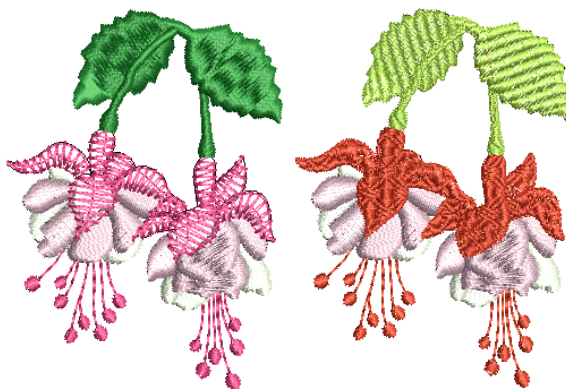
デジタイズする際には、作成するオブジェクトの糸色カラーパレットから選択します。新規オブジェクトは、選択された色を使用してデジタイズされます。幅広い市販の糸チャートから選択することができます。詳細は[糸色](#)をご覧ください。



使用する刺しゅう糸の色数と、ステッチ順序を決定する必要があります。可能な限りデザインを単純化し、色替えの回数を減らすと良いでしょう。常に後ろにある形状からデジタイズを始め、層ごとに上に向かって作業します。

### オブジェクトの詳細、生地、テンプレート

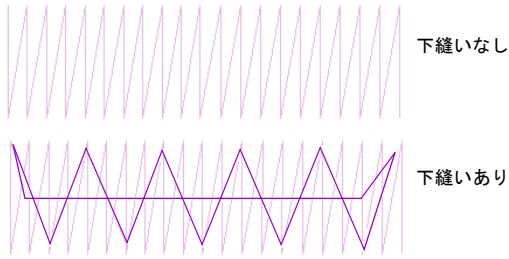
刺しゅうオブジェクトの詳細には、ステッチタイプや糸間隔といった刺しゅう独特のものと、サイズや位置といった一般的なプロパティの両方が定義されます。ステッチの設定の中にはオブジェクトが変形されたり、サイズが変更された時に、どのようにステッチを再生成するかを定義するものもあります。



新規にデザインをスタートする時には、イージーデザインは初期設定値、またはテンプレートに保管された数値を使用します。最適化された設定により、ステッチを施す生地タイプを考慮に入れ作業することができます。詳細は[オブジェクトの詳細、生地、テンプレート](#)をご覧ください。

## 刺しゅうの品質

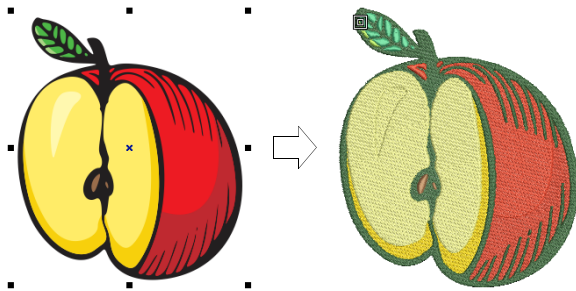
刺しゅうの見栄えや品質は、上縫いの土台の役目を果たす下縫いに大いに左右されます。ステッチ数を増やすことにはなりますが、下縫いを使うと生地が安定し、特に大きいサイズのデザインではしわや縮みを減らす効果があります。詳細は下縫いで安定させるをご覧ください。



刺しゅうのステッチは針が落ちる所で、生地を内側に引っ張り込む作用を起こします。これは刺しゅうにギャップを生じさせます。オブジェクトが正しくステッチされるには、上縫いのタイプ、オブジェクトタイプ、オブジェクトの形状、そして生地との組み合わせに合った正しいステッチ間隔、十分な縮み補正と適切な下縫いが欠かせません。詳細は布の伸縮に合わせて補正するをご覧ください。

## オートデジタイズ

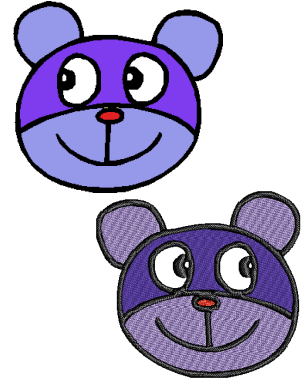
イーजीデザインでは、ベクターオブジェクトをダイレクトに刺しゅうオブジェクトに変換させることができます。すべてのベクターデザインは、刺しゅうデザインに変換することが可能で、調整することもできます。また刺しゅうをベクターグラフィックに変換することもできます。詳細はベクターと刺しゅうオブジェクトを変換するをご覧ください。



**参考** CorelDRAW(R) ではビットマップをトレースし、編集や拡大 / 縮小が可能なベクターグラフィックに変換することもできます。スキャンされたスケッチ、アートワーク、デジタル写真やロゴなどをトレースでき、また簡単にデザインに統合することができます。

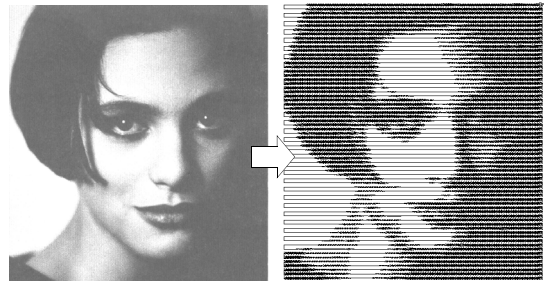
### 部分的に自動刺しゅう

ツールを使用すれば、アートや刺しゅうに関する特定の知識がなくとも、イメージから素早く刺しゅうオブジェクトを作成することができます。その分、デザインの装飾や細部を作成するのに時間をかけることができます。詳細は部分的に自動刺しゅうでイメージをデジタイズするをご覧ください。



### デザインを自動刺しゅう

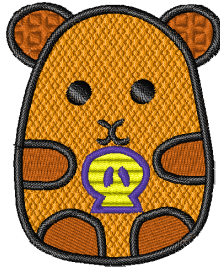
を使用すると、ほとんど手を加えずに自動的にアートワークを完全にデジタイズすることができます。様々な形態のアートワーク（ビットマップとベクター）が使用でき、どのレベルのユーザーでも適切な処理を行えるようになっています。詳細はデザインを自動刺しゅうでイメージをデジタイズするをご覧ください。



フォトクリックを使用して、写真や、カラーまたは白黒イメージ（グレースケール）を刺しゅうにすることができます。フォトクリックデザインは、様々な糸密度のステッチの列の連続で構成されています。この効果はラインプリンターでの出力に似ています。詳細は写真から刺しゅうを作成するをご覧ください。

## デザインを変更する

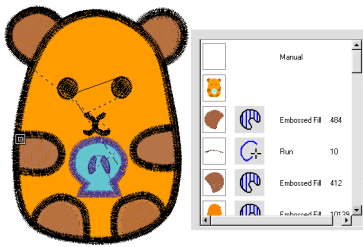
デザインをデジタル化したら、デザイン全体を変更したり、個々のオブジェクト、または個々のステッチを編集することができます。イージーデザインでは、既存のオブジェクトを複製したり、コピーして簡単にデザインに追加できます。また、ファイルの内容を別のファイルに挿入して、デザインを組み合わせることもできます。詳細は[オブジェクトとデザインを組み合わせる](#)をご覧ください。



**メモ** デザインを変更する前には、そのデザインを新規の名前で保存し、変更を破棄して再度やり直したい場合を考えて、オリジナルを維持しておく習慣を付けると良いでしょう。

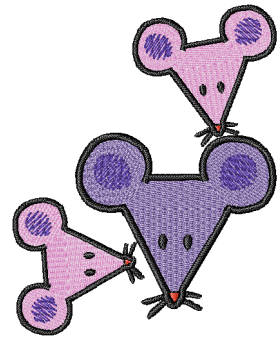
### ステッチ順序

ステッチの順序は通常、デザインをデジタル化した順番となりますが、様々な方法でこの順序を変更できます。[刺しゅう順序変更リスト](#)では、オブジェクトごとまたは色ごとによってグループ分けされたオブジェクトが順番に一覧されます。これにより、選択したオブジェクトやカラーブロックの順序を簡単に変更することができます。詳細は[デザインの刺しゅう順序を変更する](#)をご覧ください。



## オブジェクトのアレンジ&変形

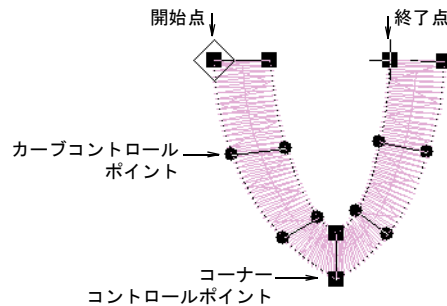
オブジェクトは移動、拡大/縮小、変形したり、オブジェクトの位置、サイズ、方向を変更することもできます。オブジェクトをグループ化して一度でオブジェクトに変更を適用したり、不必要に変更を加えてしまわないようにオブジェクトをロックできます。オブジェクトの変更は、画面で直接またはオブジェクトの設定を変えることで可能です。機能の中には、ポップアップメニューからアクセスできるものもあります。詳細は[オブジェクトのアレンジ&変形](#)をご覧ください。



**メモ** デザインのサイズ変更の有無やステッチの質は、ソースファイルにより異なります。ネイティブの JAN デザインのみが、100% 完璧にサイズを変更したり、変形するのに必要となる完全なデザイン情報を含んでいます。詳細は[刺しゅうデザインのフォーマット](#)をご覧ください。

## オブジェクトの変形&編集

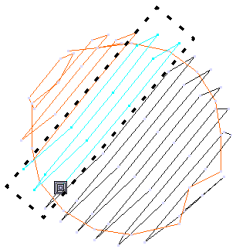
ジャノメデジタルタイザー MBX では、コントロールポイントを使用してオブジェクトの形状に変更を加えることができます。コントロールポイントはオブジェクトの種類によってそれぞれ若干異なります。



オブジェクトの中には、コントロールポイントをコーナーからカーブに変更できるものもあります。ステッチ角度の調整は、作業しているオブジェクトのタイプにより異なります。また各オブジェクトの開始/終了点を変更することもできます。これは、オブジェクトを繋ぐトラベルランニングの数を減らすのに役立ちます。詳細は[オブジェクトの変形&編集](#)をご覧ください。

## ステッチ編集

ジャノメデジタルタイザー MBX イージーデザインのステッチは、デザインのアウトラインとプロパティから自動的に生成されます。これはステッチの糸間隔や質に影響することなく、ジャノメデジタルタイザー MBX のデザインを拡大 / 縮小、変形できることを意味します。

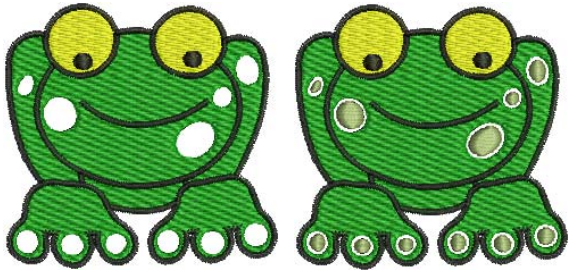


イーゼルエディットアプリケーションは、従来のステッチベースデザインを SEW または JEF フォーマットで作業することができます。イーゼルエディットを使用すれば、JAN フォーマットに変換することなくデザインの微調整を行うことができます。イーゼルエディットでは、個々のステッチを編集できます。ステッチはその他のオブジェクトと同様に簡単に選択でき、必要に応じて針落ちポイントの位置を移動できます。この作業は、特にデザインのアウトラインデータを含まないステッチファイルで作業する時に必要になることがあります。詳細は [ステッチ編集](#) をご覧ください。

## 上級デジタルタイズ

イーゼルデザインは刺しゅうの見栄えを向上し、刺しゅうの各種スタイルに応じることができる広範囲の上級デジタルタイズ機能を経験を積んだ上級刺しゅうデジタルタイザの皆様へ提供しています。詳細は [デジタルタイズの上級技術](#) をご覧ください。

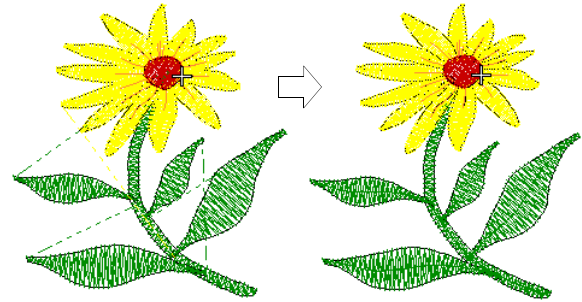
ステッチの方向を特定し、**バックトラック**と**リピート**を使用してアウトラインを強調することができます。**オーバーラップ自動削除**ツールを使用して、重なり合うオブジェクトの下側のステッチを取り除きます。**中抜き**をするツールは、不要な場所にステッチの層が出来るのを防ぎます。



**中抜き部分の埋め縫い**機能は、中抜きをすべて削除するか、元のオブジェクトの中抜きを基に新規オブジェクトを作成して、選択した平行な埋め縫いオブジェクトの中

抜きを埋めます。詳細は [オブジェクトの中抜きを埋め込む](#) をご覧ください。

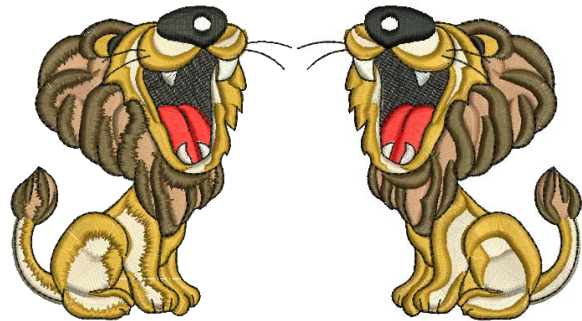
**アウトライン & オフセット**ツールを使用して、選択オブジェクトにアウトラインを加えます。生成されたアウトラインは独立したオブジェクトで、必要に応じて変形や編集が行えます。詳細は [アウトライン & オフセットを作成する](#) をご覧ください。



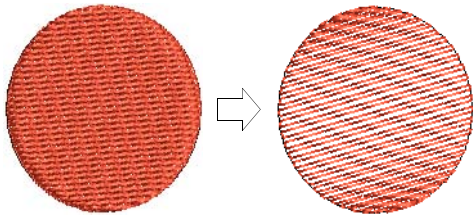
**プランチング**は、類似したタイプのオーバーラップしたオブジェクト（例：手の指やユーザー作成の文字など）を最も効果的なステッチ順序と接合方法でデジタルタイズできる上級機能です。詳細は [類似したオブジェクトをプランチングする](#) をご覧ください。

## ステッチ効果

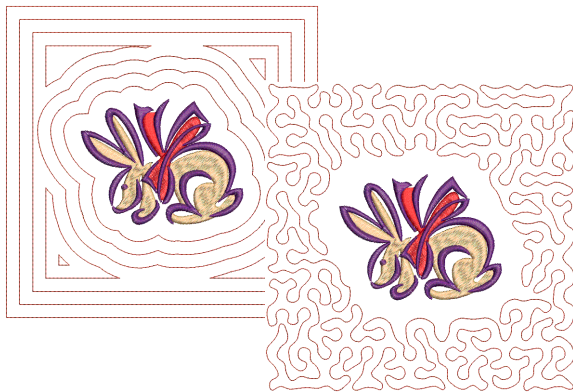
ジャノメデジタルタイザー MBX には、刺しゅうの幅を広げる特殊なデジタルタイズ機能が装備されています。詳細は [ステッチ効果](#) をご覧ください。



**ぼかし**効果を使用して、縁をぼかしたり、陰影効果やデザインに毛皮や毛並みの風合いを作成できます。**グラデーション**効果は、芸術的なステッチ効果で、刺しゅうオブジェクトに沿ってステッチ間隔を粗くまたは密に徐々に変化させます。これを利用して、異なる陰影や色の効果を容易に作成することが可能です。詳細は [グラデーション効果を作成する](#) をご覧ください。

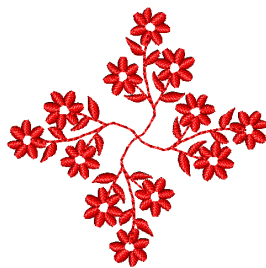


ジャノメデジタイザー MBX では、ふち移動効果は特に密度が粗いタタミ模様ステッチとの組み合わせで、背景の埋め縫いや陰影効果を施すのに使用されます。キルティング背景機能は「エコー」状のキルティングデザインを作成するのに使用されます。



### 刺しゅうスタンプ&モチーフ

刺しゅうスタンプは、前もって登録されたハート型や木の葉、ボーダーデザインなどの小さなデザインパターンです。多くはランニングステッチやサテンステッチから成る、一つまたは複数のシンプルなオブジェクトで構成されています。刺しゅうスタンプは、装飾的な要素として単独で使用します。



イーजीデザインは、更に刺しゅうモチーフのライブラリも備えおり、刺しゅうモチーフを組み合わせることで装飾的なランニングや埋め縫いを作成することが可能です。スタンプは、通常モチーフランニングやモチーフフィルで使用されるモチーフよりも大きく、ランニングステッチだけでなくサテンステッチも含まれています。詳細は刺しゅうスタンプ&モチーフをご覧ください。

### アップリケ

アップリケツールを使用して、アップリケに必要なすべてのステッチを自動的に作成することができます。アップリケの基本となる4つの層（ガイドランニング、切り取りライン、留めステッチ、上縫いステッチ）が用途に応じて生成できます。生地または単色を選択して、アップリケパッチに割り当てます。詳細はアップリケをデジタイズするをご覧ください。



アップリケの部分指定ツールを使用して、アップリケオブジェクトに部分的に上縫い生成エリアを指定し、縁取りが重なることなく、アップリケオブジェクトを重ね合わせた効果を作成できます。詳細は部分的に上縫いのあるアップリケを作成するをご覧ください。

### 刺しゅうレタリング

イーजीデザインでは、内蔵された刺しゅう書体ライブラリを使用したり、お使いのPCにインストールした TrueType フォントを変換して、素早く簡単にレタリングをデザインに追加することができます。レタリングのフォーマットはワープロと同様、斜体文字などが含まれます。



方向線によってレタリングオブジェクトの形状が決定されます。レタリングは、縦/横方向の直線のベースライン上、サークルや円弧のカーブしたベースライン上、または独自にデジタイズしたライン上に配置できます。詳細は刺しゅうレタリングを作成するをご覧ください。

### レタリングを編集する

イーजीデザインでは、多くのレタリングオブジェクトに関連する設定をコントロールすることができます。オブジェクトはグループとして調整したり、それぞれの文字を調整することもできます。

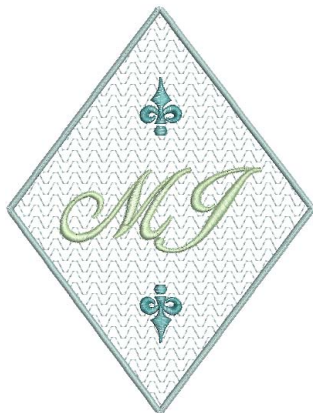




レタリングの文字のサイズを変更しなければならない場合もあるでしょう。サイズは、画面上または設定を変更することで調整可能です。拡大縮小以外にも、レタリングオブジェクトを画面上で傾けたり回転させることができます。レタリングの方向は画面上で調整することもできます。ステッチ設定とレタリングオブジェクトに適用する効果を変更してみるのもよいでしょう。詳細は**刺しゅうレタリングを編集する**をご覧ください。

### モノグラミング

モノグラムは、イニシャルや個人名等の文字刺しゅうが組み合わさったもので、シンボルマーク等で使用されます。モノグラミング機能では、あらかじめ設定されているスタイルやボーダータイプ、装飾をツールと共に使用し、華やかでオリジナル性の高いデザインを作成することができます。詳細は**モノグラミング**をご覧ください。



### レタリングの特殊機能

内蔵の刺しゅう書体に加え、ジャンメデジタイザー MBX ではお使いの PC にインストールされた TrueType フォントを刺しゅう書体に変換することができます。変換した書体は刺しゅう書体に近い結果が得られますが、質の上で多少劣る場合があります。詳細は **TrueType フォントを刺しゅうに変換する** をご覧ください。



四角形、楕円形、または盾などの装飾的な輪郭をデザインに加えることができます。輪郭を追加する際には、デザインに合うように大きさが自動的に調整されます。レタリングオブジェクトに**レタリングアート**効果を適用して、文字を立体的やアーチ型にしたり、また伸縮したり圧縮したりすることができます。詳細は**レタリングアートを使用し、特殊な効果を作成する**をご覧ください。









## 出力、保管&デザインの管理

刺しゅうデザインはフロッピーディスクに保存したり、ミシンに直接送信するなど、様々な方法で出力することができます。実際の色で表示したデザインやビジュアルイザーで表示したデザインなど、様々な状態でデザインを頻繁に配布したい場合、イージーデザインでは、デザインイメージと製作ワークシートをディスクに保存したり、電子メールで送信することができます。詳細は**デザインファイルの読み込み&書き込み**をご覧ください。

初期設定では、イージーデザインはファイルをネイティブフォーマットの JAN として保存します。このフォーマットには、デザインに刺しゅうを施すのと後からの変更に必要な全情報が含まれます。デザインを保存すると、そのデザインのファイル名とロケーション、フォーマットと変更した最新の内容が記録されます。大きなファイルも保存ができるように、JAN フォーマットのファイルはサイズが小さくなるよう自動的に圧縮されます。

### デザインギャラリー

デザインギャラリーには、刺しゅうデザインを管理する効率的な方法が装備されています。このデザイン管理ツールは、PC のハードディスク、CD-ROM、またはフロッピーディスクに保存されたデザインにアクセスが可能で、イージーデザインによって、使用されるデザインのファイルフォーマットすべてを認識します。詳細は**デザインの管理**をご覧ください。

 African	 Basketball	 Bell	 Border
 Butflyani	 Clown	 Cowboy	 Daisy

# パート 1

# 操作の基本

イージーデザインで作成されたデザインは、「刺しゅうオブジェクト」で構成されています。「オブジェクト」と呼ばれるのは、それぞれ個別に扱うことのできる単体である為です。各オブジェクトは、色やサイズ、位置といった独自のプロパティや「詳細」を持っています。ステッチタイプは刺しゅうオブジェクトで最も重要なプロパティです。

## 操作の基本

この章では、ジャノメデジタルイザー MBX イージーデザインとジャノメデジタルイザー MBX イージーエディットのスタート方法、デザインの開き方、新規デザインのスタート基本的なコマンドの使用について説明されています。またグリッドの表示 / 非表示や画面上での距離の測定方法と、デザインの保存の仕方も説明しています。詳細は[操作の基本](#)をご覧ください。

## デザインを表示する

この章では、様々な表示設定やジャノメデジタルイザー MBX で利用可能なデザインの表示モードについて説明されています。またイージーデザインとイージーエディットでのステッチ順序の表示の仕方やステッチ順序のシュミレーション方法、更にデザイン情報へのアクセスの仕方と、イメージの表示 / 非表示の方法についても説明しています。詳細は[デザインを表示する](#)をご覧ください。

## オブジェクトを選択する

この章では、選択ツールとキーボードを使ったオブジェクトの選択方法について説明していきます。デザインを移動中に選択する方法、特定の色のオブジェクトを選択する方法が示されています。イージーエディットでは、個々のステッチを選択することもできます。詳細は[オブジェクトを選択する](#)をご覧ください。

## グリッド&刺しゅう枠

この章では、ジャノメデジタルイザー MBX でグリッド間隔を設定する方法について説明されています。また、刺しゅう枠の変更やユーザー設定刺しゅう枠の定義の仕方に関してや、マシンに送信する際に MA 刺しゅう枠でデザインを分割する方法、更には刺しゅう枠の背景を変更する方法が記載されています。詳細は[グリッド&刺しゅう枠](#)をご覧ください。

## 第4章 操作の基本

ジャノメデジタルイザ MBX を初めて使用する際には、スタート方法やデザインの開き方、作成、保存の方法、またグリッドの表示 / 非表示やツールバーの表示の仕方等、基本的な操作を知る必要があります。

ジャノメデジタルイザ MBX は CorelDRAW(R) Essentials と統合しています。

この章では、ソフトウェアのスタートの仕方、デザインの開き方、新規デザインの開始方法と保存の仕方について説明されています。また基本的なコマンドの使用方法和グリッドの表示 / 非表示や画面上での距離の測定方法についても説明しています。



### ジャノメデジタルイザ MBX を起動する

ジャノメデジタルイザ MBX は 2 つの主要なプログラムであるイージーデザインとイージーエディットで構成されています。イージーデザインはデザイン作成に使用されますが、一方でイージーエディットは既存のデザインのステッチを編集するのに使用されます。イージーデザインには、2 つの重要なモードが存在します。

- **デザインモード**：刺しゅうのデジタルイザツールを使用して、刺しゅうオブジェクトの作成、編集を行います。
- **グラフィックモード**：CorelDRAW(R) Essentials を使用して、ベクターオブジェクトの作成、編集を行います。

### イージーデザインを起動する



デスクトップのイージーデザインをダブルクリックし、イージーデザインを起動する。

デスクトップアイコン、または Windows のスタートメニューからイージーデザインを起動します。

### イージーデザインをスタートするには

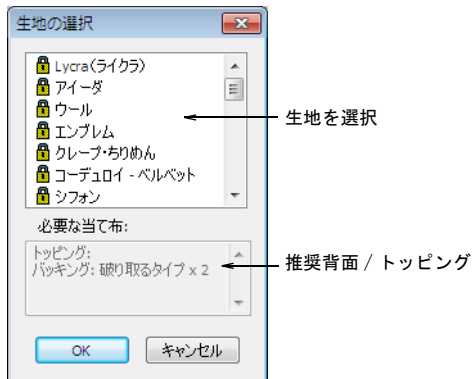
- 1 Windows のデスクトップにあるイージーデザインのショートカットアイコンをダブルクリックします。またはスタートメニューから、**プログラム > ジャノメデジタルイザ MBX > イージーデザイン**を選択します。刺しゅう作業の開始ダイアログが表示されます。



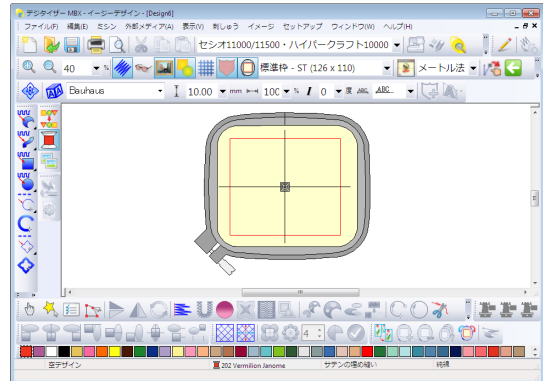
- 2 必要に応じた適切なオプションを選択します。

オプション	メモ
既存のデザインを開く	既存のデザインがある場合、またはパッケージデザインの中のデザインを使用したい場合に使用します。 イージーデザインでデザインを開くもご覧ください。
既存のイメージをデジタルタイズ	新規デザインのベースとして電子アートワークを使用したい場合は、このオプションを選択します。詳細は下絵を使用してデジタルタイズするをご覧ください。
手書きでデジタルタイズ	ジャノメデジタルタイザー MBX 内で使用可能なデジタルタイズツールを使用して、新規デザインを作成したい場合に使用します。

2 番目または 3 番目のオプションのいずれかを選択した場合、**生地**の選択ダイアログが表示されます。



- 3 予め設定されている生地の中から選択します。ジャノメデジタルタイザー MBX には最適化された**生地設定**生地設定一式が含まれているので、使用する生地タイプを考慮に入れて作業を行うことができます。詳細は**生地を扱う**をご覧ください。
- 手書きでデジタルタイズを選択した場合、イージーデザインは**刺しゅうデザインモード**で新規の空白のデザインを開きます。



- 4 グリッドの表示 / 非表示、グリッドの大きさの変更、ツールバーの表示 / 非表示を切り替えてデザインウィンドウを設定します。詳細は**グリッドを表示するとツールバーの表示 / 非表示**をご覧ください。

### イージーデザインのオペレーティングモード



切り替え&変換ツールバー> グラフィックモードに切り替えをクリックし、変換せずに刺しゅうデザインモードからグラフィックモードに切り替える。



切り替え&変換ツールバー> 刺しゅうデザインモードに切り替えをクリックし、変換せずにグラフィックから刺しゅうデザインモードに切り替える。

ジャノメデジタルタイザー MBX は CorelDRAW (R) Essentials と統合しています。イージーデザインは**刺しゅうデザインモード**で、また CorelDRAW (R) Essentials は**グラフィックモード**で起動します。これらのオペレーティングモードは、**切り替え&変換**ツールバーからアクセスすることができます。



グラフィックモードに切り替え

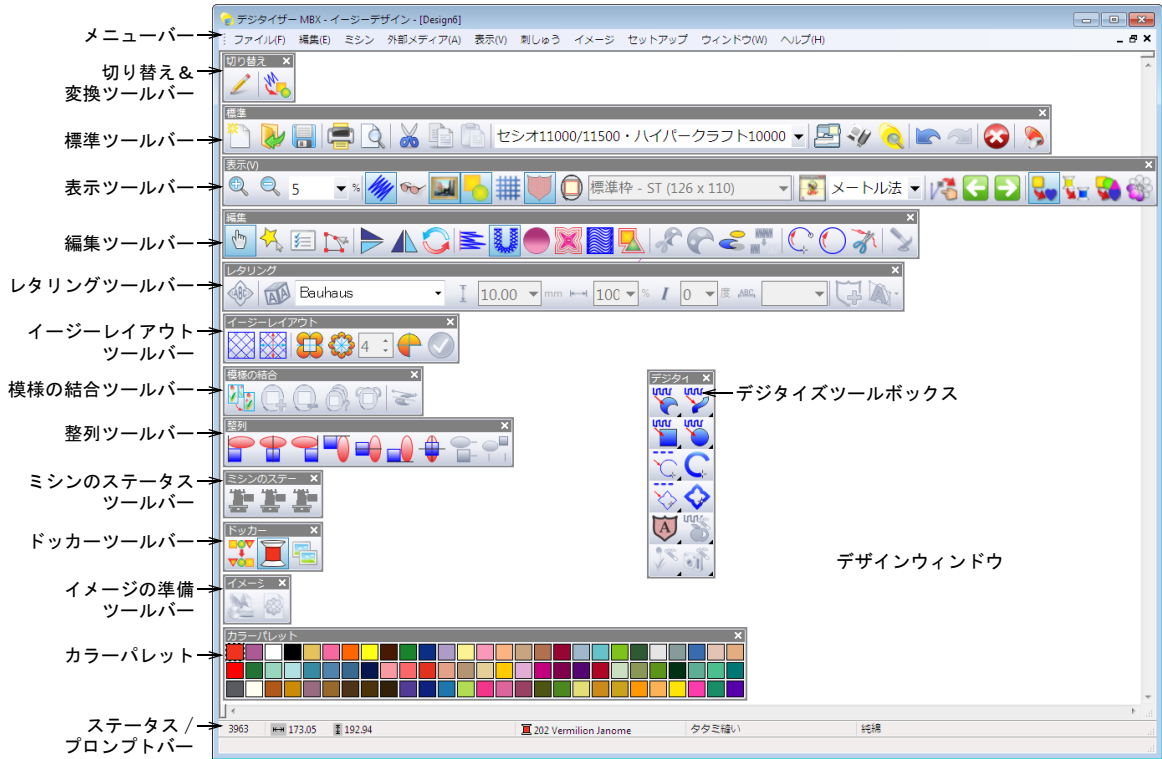


刺しゅうデザインモードに切り替え

グラフィックモードに移行 刺しゅうデザインモードに移行

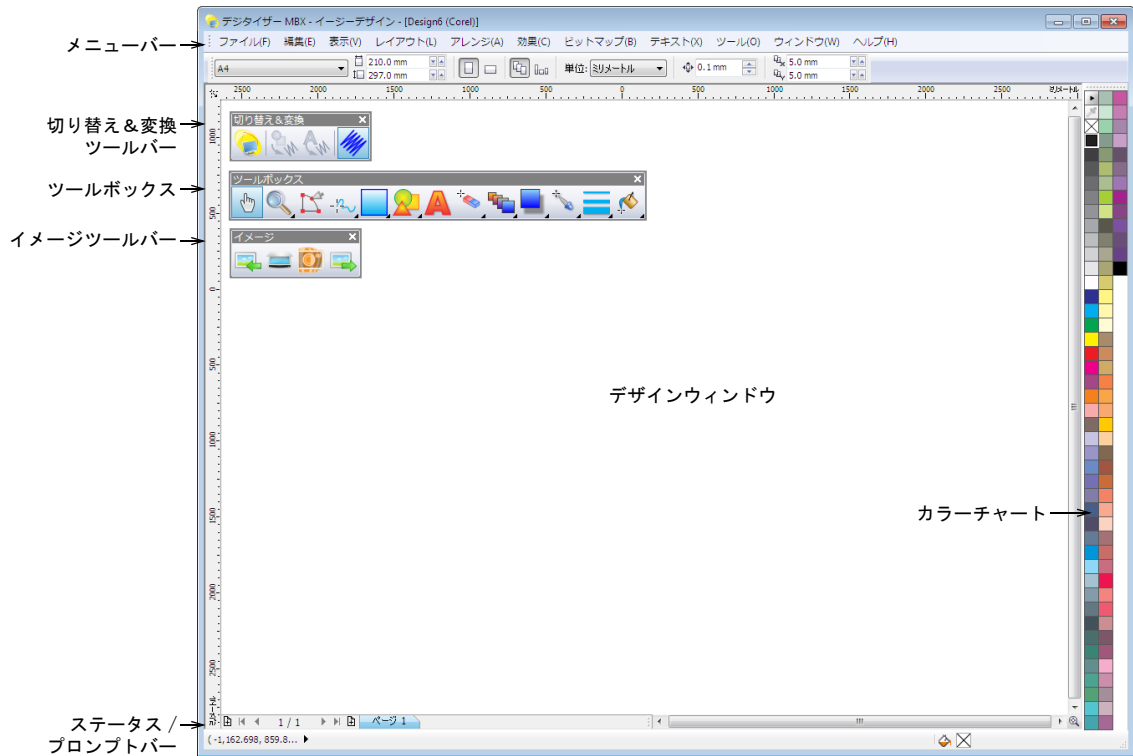
### 刺しゅうデザインモード

**刺しゅうデザインモード**では刺しゅうのデジタルイズツールを使用して、**刺しゅうオブジェクト**の作成、編集を行います。



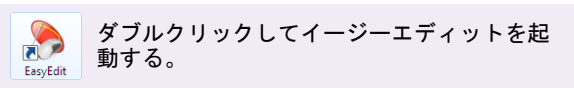
### グラフィックモード

グラフィックモードでは CorelDRAW (R) Essentials を使用して、ベクターオブジェクトの作成、編集を行います。



メモ CorelDRAW(R) に関する詳細は、**スタート>プログラムグループ**の中の電子マニュアルをご覧ください。または、**グラフィックモード**のオンスクリーンメニューのヘルプをご覧ください。

### イージーエディットをスタートする

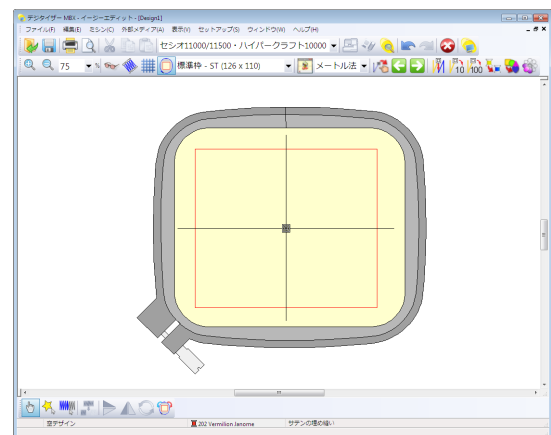


デスクトップアイコン、またはWindowsのスタートメニューからジャンメデジタイザー MBX イージーエディットを開きます。イージーエディットは既存のデザインのステッチを編集するのに使用されます。

### イージーエディットをスタートするには

- Windows デスクトップのジャンメデジタイザー MBX イージーエディットのショートカットアイコンをダブルクリックします。  
あるいは、スタートメニューから**プログラム>ジャンメデジタイザー MBX >イージーエディット**を選択します。

新規の空**デザイン**がイージーエディットで開きます。



- グリッドの表示 / 非表示、グリッドの大きさとツールバーの表示 / 非表示を行い、デザインウィンドウのユーザー設定を行うことができます。詳細は**グリッドを表示するとツールバーの表示 / 非表示**をご覧ください。

## デザインの作成と開き方

ジャンメジタイザー MBX は二つのアプリケーション、**イーゼルデザイン**と**イーゼルエディット**で構成され、どちらも Windows のデスクトップからスタートできます。イーゼルデザインは**デザイン**作成に、イーゼルエディットは既存のデザインを編集するのに使用されます。



**注意** ジャンメジタイザー MBX で作業中に安全保護装置が外されるか、接続が失われると、エラーメッセージが表示されます。その場合はメッセージをキャンセルしてジャンメジタイザー MBX ソフトウェアを終了します。保存されていないデザインへの変更は失われます。コンピュータに再度安全保護装置をしっかりと取り付け、ジャンメジタイザー MBX を再スタートします。

### イーゼルデザインでデザインを開く



標準ツールバー > 開くを使用し、既存のデザインを開く。

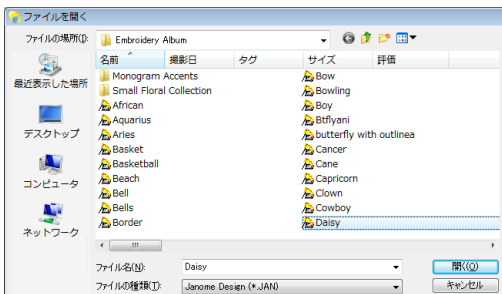
ジャンメジタイザー MBX イーゼルデザインは JAN ファイルを開きます。詳細は**刺しゅうデザインのフォーマット**をご覧ください。



**注意** 使用されているソフトウェアよりも新しいバージョンで作成されたファイルは開くことはできません。

### イーゼルデザインでデザインを開くには

- 1 開くアイコンをクリックします。  
ファイルを開くダイアログが表示されます。



- 2 ファイルの場所リストからフォルダを選択します。
- 3 **デザイン**が JAN フォーマットでない場合は、**ファイルの種類**リストから適切なファイルタイプを選択します。
- 4 **デザイン**（複数可）を選択します。

- ♦ ある一定の範囲を選択するには、**Shift** を押しながらか選択します。
  - ♦ 複数のアイテムを選択するには、**Ctrl** を押しながらか選択します。
- 5 デザインのデータと共にプレビューを表示するには（ファイルフォーマットがプレビュー可能な場合）、**プレビュー**チェックボックスを選択します。これにはステッチ、色数、デザインの高さや幅が含まれていません。



**参考** 選択ファイルの詳細は、Windows エクスプローラーを右クリックし、ポップアップメニューより**プロパティ**を選択します。

- 6 **開く**をクリックします。

### イーゼルエディットでデザインを開く



標準ツールバー > 開くを使用し、既存のデザインを開く。

ジャンメジタイザー MBX イーゼルエディットは JEF と SEW ファイルを開きます。詳細は**刺しゅうデザインのフォーマット**をご覧ください。



**注意** 使用されているソフトウェアよりも、新しいバージョンで作成されたファイルは開くことはできません。

### イーゼルエディットでデザインを開くには

- 1 **開く**アイコンをクリックします。  
ファイルを開くダイアログが表示されます。



- 2 ファイルの場所リストからフォルダを選択します。
- 3 **デザイン**が JEF フォーマットでない場合は、**ファイルの種類**リストから適切なファイルタイプを選択します。
- 4 **デザイン**（複数可）を選択します。
  - ♦ ある一定の範囲を選択するには、**Shift** を押しながらか選択します。

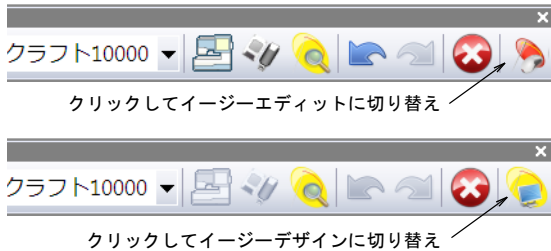


- ◆ 複数のアイテムを選択するには、Ctrl を押しながらか選択します。

## 5 開くをクリックします。

### イージーデザインとイージーエディット間の切り替え

ジャノメデジタルタイザー MBX では、イージーデザインウィンドウとイージーエディットウィンドウとの切り替えを、をクリック一つで簡単に行うことができます。イージーデザインからイージーエディットへは、イージーデザインの標準ツールバーにある切替えイージーエディットアイコンをクリックして移動できます。またその逆はイージーエディットの標準ツールバーで行うことができます。切り替えを行う際には、すべての変更を保存するようにメッセージが表示されます。



### コマンドを使用する

ジャノメデジタルタイザー MBX を開始して、コマンドやツール、ダイアログボックスを使用して作業を完成させていきます。その他の Windows のソフトウェアと同じ要領で、メニュー、ツールバー、ポップアップメニューからコマンドを選択して作業を行っていきます。



**参考** 使用頻度の高いコマンドは、キーボードショートカットが使用できます。

### ツールバーからコマンドを選択する

ツールバーからジャノメデジタルタイザー MBX のコマンドに、素早く簡単にアクセスできます。コマンドの中にはドロップダウンメニューから使用できるものもあります。ツールバーアイコンをクリックして、コマンドをアクティブにします。ジャノメデジタルタイザー MBX では、**デジタルイズツールバー**の「フライアウトツールバー」により画面が混みあわない様に工夫されています。フライアウトツールバーで選択されたツールは、**デジタルイズ**ツールバー上でアクティブとなります。

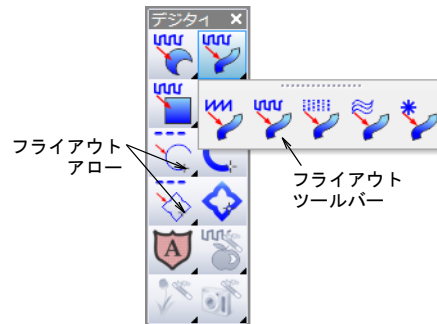
### ツールバーからコマンドを選択するには

- ◆ 「ツールチップ」の名前を表示するには、カーソルをツールの上に置きます。



レイアウト範囲表示 (W)

- ◆ コマンドを選択するには、アイコンをクリックします。
- ◆ **デジタルイズ**ツールバーからのフライアウトへのアクセスは、ツールの左下に表示があるフライアウトアローをクリックしてください。フライアウトは、ツールが選択されるまで開いたままとなります。



- ◆ 何も選択しないでフライアウトを閉じるには、ツールバーの外側をどこでもいいのでクリックしてください。

### ツールバーの表示 / 非表示

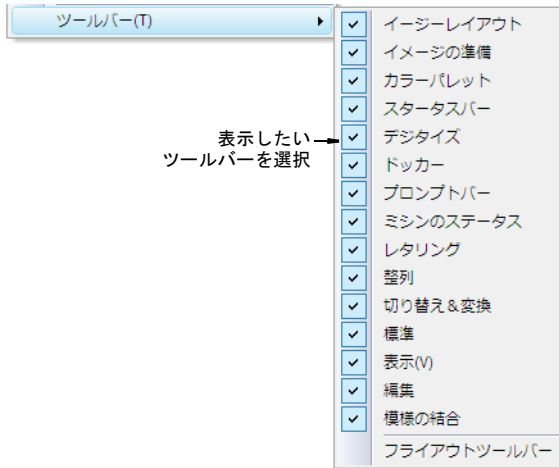
ツールバーからジャノメデジタルタイザー MBX のコマンドに素早く、簡単にアクセスできます。ツールバーは臨機応変に表示したり、非表示にしたりできます。



**参考** 不必要なツールバーをしまい、代わりにメニューやキーボードコマンドを使用するとワークエリアを広げることができます。

### ツールバーを表示 / 非表示する

- ◆ **表示 > ツールバー**を選択します。  
以下のツールバーは、ジャノメデジタルタイザー MBX で使用することができます。

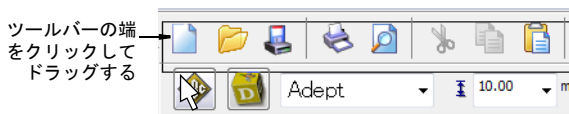


## 2 メニューからコマンドを選択します。

- ◆ 表示したいツールバーを選択します。
- ◆ 隠したいツールバーを解除します。



**メモ** ジャノメデジタルイザー MBX ツールバーはドックすることができます。ツールバーを作業のしやすい位置に移動するには、そのツールバーをクリックしてドラッグします。ツールバーを通常的位置に置くには、ツールバーのタイトルをダブルクリックします。



## ポップアップメニューを使用する

一般的にコマンドによって表示されるポップアップメニューは、デザインウィンドウからでも刺しゅう順序変更リストからでもアクセスすることができます。選択オブジェクトを右クリックして、関係のあるコマンドを含んだポップアップメニューを開くこともできます。

### ポップアップメニューを使用するには

- 1 デザインウィンドウにあるオブジェクト、または刺しゅう順序変更リストのようなモードレスダイアログを右クリックします。  
ポップアップメニューが表示されます。

## コマンドを元に戻す&やり直す



標準ツールバー>元に戻すを使用し、コマンドを元に戻す。



標準ツールバー>やり直すを使用し、「元に戻された」コマンドをやり直す。

ほとんどのコマンドは元に戻すことができます。途中で気が変わった場合は、そのコマンドをやり直すことができます。ジャノメデジタルイザー MBX では、使用したコマンドを順に数回記憶します。

### コマンドを元に戻す&やり直すには

- ◆ コマンドを元に戻すには、**元に戻す**アイコンをクリックします。  
ジャノメデジタルイザー MBX がコマンドをそれ以上記憶していないとこまでいくと、**元に戻す**は霞んで表示されます。
- ◆ **やり直し**をクリックして、「元に戻した」コマンドをやり直します。

## ミシンモデルの選択

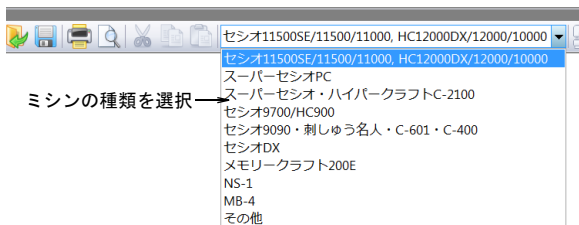
ジャノメデジタルイザー MBX では、以下のミシンをサポートしています。ジャノメミシンの中には、シリアル (COM) または USB ポートとケーブルを通して、お使いの PC に直接接続できるものもあります。旧式のミシンでは直接接続はサポートされませんが、マイカード (ATA カード) とまたは USB メモリースティックを読み込むことができます。**デザインを送信する&書き込む**もご覧ください。



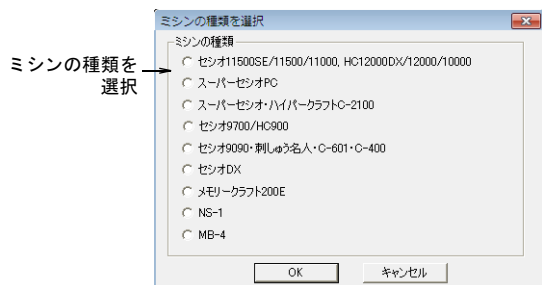
**メモ** ジャンメジタイザー MBX は、ユーザー設定刺しゅう枠の刺しゅう範囲を JEF ファイルに記録し、その後複数針ミシンで読み取られ、ステッチ範囲を定義します。一方針ミシンのステッチ範囲は、選択した刺しゅう枠タイプによって決定されます。ファイルに「標準以外」(ユーザー設定)の刺しゅう枠のコードが含まれていると、刺しゅう枠サイズは自動的にデザインサイズを基とし、ステッチ範囲を制限します。詳細は[ユーザー設定の刺しゅう枠を定義する](#)をご覧ください。

## ミシンのモデルを選択するには

1 標準ツールバーの、ミシンの種類ドロップダウンリストをクリックします。



またはミシン > ミシンの種類を選択を選択します。  
ミシンの種類を選択ダイアログが表示されます。

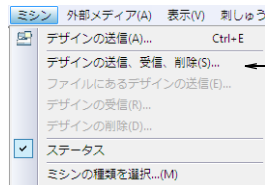


2 使用するミシンを一つ選択します。

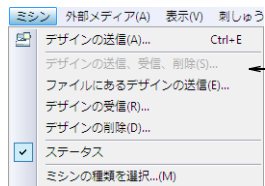
3 OK をクリックします。

次に変更するまで、このミシンが初期設定のモデルとなります。選択されたミシンにより、メニューオプションが変わります。

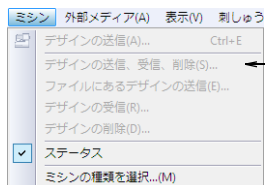
- セシオ 11500SE/11500/11000、HC12000DX/12000/10000 を選択した場合、**ミシンメニュー**項目は以下のように表示されます。詳細は[セシオ 11500SE/11500/11000、HC12000DX/12000/10000 に出力する](#)をご覧ください。



- スーパーセシオ PC を選択した場合、**ミシンメニュー**項目は以下のように表示されます。詳細は[スーパーセシオ PC に出力する](#)をご覧ください。

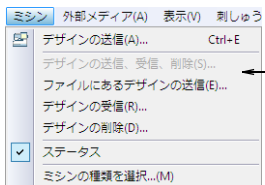


- スーパーセシオ、ハイパークラフト C-2100 オプションを選択した場合、**ミシンメニュー**項目は以下のように表示されます。詳細は[スーパーセシオ、ハイパークラフト C-2100、セシオ 9090、C-601、またはそれ以下のミシンに出力する](#)をご覧ください。



- セシオ 9090、C-601、刺しゅう名人、C-400、セシオ DX、メモリークラフト 200E、NS-1、セシオ 9700/HC900 オプションを選択した場合、**ミシンメニュー**は無効になり、**外部メディアメニュー**のみが使用できます。詳細は[スーパーセシオ、ハイパークラフト C-2100、セシオ 9090、C-601、またはそれ以下のミシンに出力するとメモリークラフト 200E、NS-1、セシオ 9700/HC900 ミシンに出力する](#)をご覧ください。

- MB-4 オプションを選択した場合、**ミシンメニュー**項目は以下のように表示されます。詳細は[MB-4 へ出力する](#)をご覧ください。



## 新規デザインを作成する



標準ツールバー>新規作成をクリックし、ノーマルテンプレートで新しいデザインを開始する。

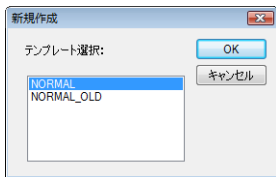
ジャンメジタイザー MBX を起動させると、自動的に新しいファイルが作成されます。初期設定では、空のデザインはNORMAL テンプレートが基となっています。デジタイズをより早く簡単に行えるよう、テンプレートには予め設定されたスタイルや初期設定値、オブジェクトが含まれています。ユーザー設定テンプレートが定義されている場合には、**新規作成**ダイアログが表示されデザインの元にする異なるテンプレートを選択することができます。詳細は**デザインテンプレートを使用して作業する**をご覧ください。



**参考** 新規**デザイン**を作成した時は、常に新しい名前で作成されます。詳細は**デザインを保存する**をご覧ください。

### 新規デザインを作成するには

- ◆ **新規作成**アイコンをクリックします。  
デザインウィンドウに空白のデザインが開かれます。**アートワークを使用したデジタイズ**もご覧ください。
- ◆ ユーザー設定テンプレートで新規デザインを作成するには、**ファイル**>**新規作成**を選択してください。**新規作成**ダイアログが表示されます。



- ◆ リストからテンプレートを選択して、**OK**をクリックします。

## 刺しゅう枠&グリッドの表示

選択した刺しゅう枠は、デザインウィンドウに表示されます。これはデザインのサイズ変更や位置を決めるガイドラインとなります。グリッドは刺しゅうオブジェクトを正確に配置したり、サイズを確認する為のガイドとして使用します。

## 刺しゅう枠を表示する



表示ツールバー>刺しゅう枠を表示をクリックし、現在の刺しゅう枠を表示 / 非表示の切り替えを行う。

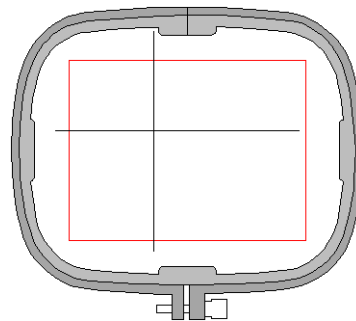
刺しゅう枠にはミシンでステッチをしている間、しっかりと生地を固定するという役割があります。刺しゅう枠には様々なサイズが用意されています。選択した刺しゅう枠はデザインウィンドウに表示され、**デザイン**のサイズ変更や配置のガイドラインとなります。**グリッド&刺しゅう枠**もご覧ください。



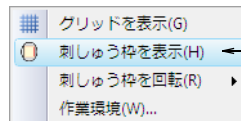
**メモ** 刺しゅう枠のワークエリアの境界線は、細い赤の線で表示されます。選択した刺しゅう枠のステッチ範囲外にデザインがはみ出ている場合には、保存する際に警告が表示されます。これはステッチ範囲の外側にステッチを行い、針が刺しゅう枠に当たりミシンが破損してしまうのを防ぎます。刺しゅう枠は必要に応じて表示または非表示することができます。

### 刺しゅう枠を表示するには

- ◆ **刺しゅう枠を表示**アイコンをクリックして、刺しゅう枠を表示のオン / オフを切り替えます。



- ◆ または**表示**>**刺しゅう枠**を選択します。
- ◆ あるいはデザインウィンドウの空白部分を右刺しゅう枠を表示クリックします。ポップアップメニューが表示されます。



刺しゅう枠表示  
オン / オフ



**参考** スライダーを動かし、グリッド間隔を変更できます。詳細は**グリッド間隔を設定する**をご覧ください。

## グリッドを表示する

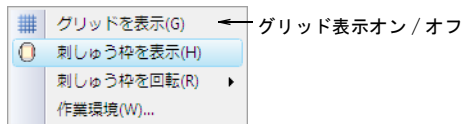


表示ツールバー>グリッドを表示をクリックし、背景グリッドの表示 / 非表示を切り替える。

グリッドは必要に応じて表示、または非表示にできます。

### グリッドを表示するには

- **グリッドを表示**アイコンをクリックして、グリッド表示のオン / オフを切り替えます。
- または**表示**>**グリッド**を選択します。
- あるいはデザインウィンドウの空白部分を右クリックします。ポップアップメニューが表示されます。



**参考** スライダーを動かし、グリッド間隔を変更できます。詳細は[グリッド間隔を設定する](#)をご覧ください。

## 画面上で距離を測る

表示 > メジャーを使用し、画面上で距離を測定する。

メジャーコマンドを使用して、画面上で二点間の距離を測定することができます。測定値の表示は、Windows のコントロールパネルで選択されているオプションによって、ミリメートルまたはインチで表示されます。詳細は Windows の書面をご覧ください。



**参考** より正確な結果が得れるよう、まず測定したい部分にズームインします。測定値は現在のズーム倍率に関係なく、常に実寸で表示されます。

### 画面上で長さを測るには

- 1 **表示**>**メジャー**を選択します。
- 2 測定を開始したい位置をクリックします。
- 3 測定したいもう一方の位置までマウスを移動し、そのまま静止させます。  
ツールチップに**ステッチ角度**と共に測定されたラインの長さが表示されます。

43.2  
26

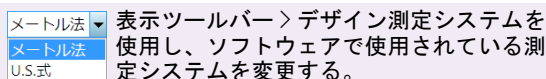
- 4 **Esc** を押して終了します。



**メモ** ステータスバーでは、デザインの幅と高さを確認することができます。

55.33 98.68

## 測定単位を設定する



イーजीデザインではソフトウェアを一旦閉じることなく、簡単に様々な測定単位を使用することができます。この測定単位システムは、異なる測定単位を使用する国から注文を受けた場合に便利です。よくある状況としては、アメリカからの顧客がレタリングをインチで注文したが(例: 3/4 インチ)、デジタイズはメートル法で行うといった場合、インチをミリメートルに計算しなくとも「3/4in」を入力するだけでいいのです。

### 測定システムを変更する

測定単位は、**表示**ツールバーのドロップダウンリストから変更することができます。



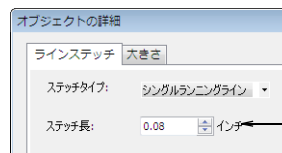
初めてイーजीデザインを起動する時は、測定システムは使用しているオペレーティングシステムの初期設定となります。ソフトウェア内で変更を行うと、選択した測定システムは次回ソフトウェアを起動した際に初期設定となります。



**メモ** 「U.S. 式」を選択した場合、インチ、フィートまたはヤードを使用します。

### 変更が及ぼす効果

測定システムの変更は、ほとんどのコントロールの単位を変更することになります。ステッチ長と密度コントロールは測定システムを反映して変更します。



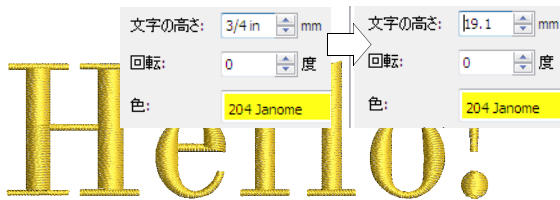
ステッチ長と密度コントロールはインチに変更



**メモ** ジャノメマシンは2つの測定システムを採用し、小数点で表したインチでステッチ長を表示できるようになっています。

### 測定単位の特定

イージーデザインで使用される測定システムを変更する別の方法として、測定コントロールに数値を入力する際に測定単位を特定する方法があります。測定単位を加えると、ソフトウェアは入力された数値を選択された単位に自動的に変換します。



例えばメートル測定システムを使用している場合、レタリングの高さはミリメートルですが、3/4インチのレタリングの注文を受けた場合、「3/4in」または「3/4 in」と**文字の高さ**フィールドに入力するだけで、自動的に19.1mmへ変換されます。[刺しゅうデザインモードでレタリングを作成する](#)もご覧ください。



**メモ** イージーデザインは、真分数と仮分数をサポートしています（例：「1 1/3」や「4/3」）。しかしながら、「1'3"」のような混合した単位はサポートされていません。また、分数表示は入力されている間のみ表示され、入力後は表示されません。

### サポートされている単位

サポートされている単位は以下の通りです。

- ミリメートル、mm
- インチ、in
- フィート、ft
- ヤード、yd
- センチメートル、cm
- メーター、m



**参考** またイージーデザインでは、単位を英語またはソフトウェアが現在起動している言語のテキスト方式で入力することもできます。

## デザインを保存する

ジャノメデジタルタイザー MBX では、[デザイン](#)をネイティブのJANや、他の「アウトライン」や「ステッチ」ファイルフォーマットに保存することができます。詳細は[刺しゅうデザインのフォーマット](#)をご覧ください。

### 既存のデザインを保存する



標準ツールバー> 保存を選択し、既存のデザインを保存する。

[デザイン](#)を保存すると、そのデザインのファイル名とローケーション、フォーマットと変更した最新の内容が記録されます。新しい名前で、別の保存場所や別のファイルタイプで既存のデザインを保存すると、オリジナルのデザインのコピーが作成されます。詳細は[マシンにデザインを保存する](#)をご覧ください。



**参考** デザインは早めにバックアップコピーを取ることを推奨します。ジャノメデジタルタイザー MBX では、作業中にデザインを自動的に保存するよう設定することもできます。詳細は[自動保存オプションの設定](#)をご覧ください。

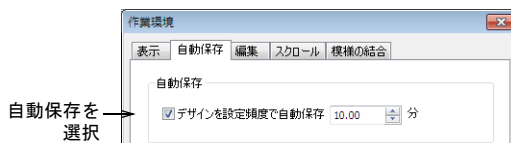
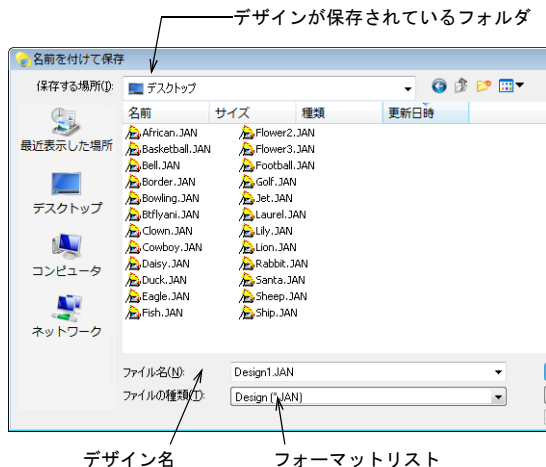
### デザインを保存するには

- 1 保存アイコンをクリックします。

デザインを初めて保存する場合、**名前を付けて保存**ダイアログが表示されます。



**参考** オリジナルを維持して既存のファイルへの変更を保存するには、**名前を付けて保存**を使用します。



- 2 デザインを保存するフォルダを、**保存する場所**リストから選択します。
- 3 **ファイル名**フィールドでデザインの名前を入力します。
- 4 **名前を付けて保存のファイルの種類**リストから、ファイルフォーマットを選択します。詳細は[使用可能な刺しゅうファイルフォーマット](#)をご覧ください。
- 5 保存をクリックします。

デザインを一度保存すると、ツールバーの**保存**をクリックする度に、ファイルの内容がアップデートされます。



**参考** JAN フォーマットに保存すると、ファイルは自動的に圧縮され、読み込み時に自動的に圧縮解除されます。これによりハードディスクのスペースが節約でき、サイズの大きなファイルを電子メールの添付用に保存することも可能になります。

## 自動保存オプションの設定

セットアップ > 作業環境を選択し、自動保存オプションの設定を行う。

**自動保存**を使用して規則的な間隔で自動的に作業を保存し、ハードウェアやソフトウェアの問題が原因で行った作業が損失されるのを防ぎます。[バックアップフォルダの修復ファイルに関する問題](#)もご覧ください。

### 自動保存オプションを設定するには

- 1 **セットアップ > 作業環境**を選択します。  
作業環境 > 表示ダイアログが表示されます。
- 2 **自動保存**タブを選択します。

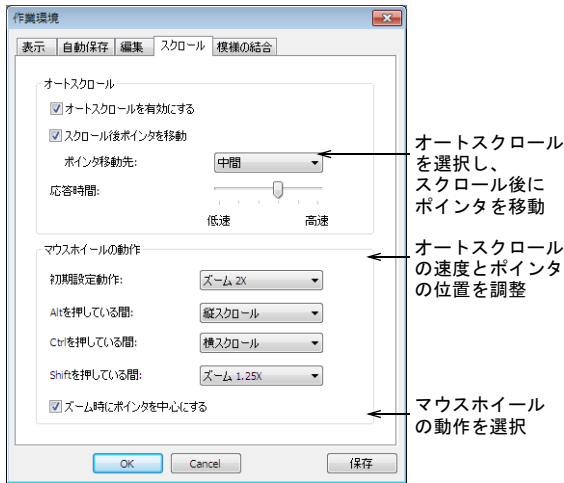
- 3 **デザイン**を設定頻度で**自動保存**チェックボックスを保存します。
  - 4 **分**フィールドで、自動保存の頻度を入力します。  
デザインのバックアップは、ジャンメジタイザー MBX のインストールフォルダの中にあるバックアップフォルダに保存されます。ファイルはオリジナルのファイル名に **BAK** という拡張子が付けられます。
- 注意** バックアップファイルは、削除されるまで**バックアップ**フォルダに残されます。ハードディスクの容量を使いすぎないように、不要になったファイルを定期的に削除しましょう。
- 5 **OK** をクリックします。

## スクロールオプションを設定する

作業環境 > スクロールタブでは、イージーデザイン内でのマウスとマウスホイールの動作をコントロールすることができます。**オートスクロール**を活用すると、デジタルサイズ中にデザインウィンドウ内が自動的にスクロールできます。これは特に大きなデザインを作成している場合に、パンニングやスクロールバーを使用するよりも便利です。このダイアログでは初期設定オプションの選択を基に、4種類のマウスのホイール動作を設定することができます。設定が変更する度に別のホイール動作が奨励されますが、変更はお好きなように行っていただけます。

### スクロールオプションを設定するには

- 1 **セットアップ > 作業環境**を選択します。  
作業環境 > 表示ダイアログが表示されます。
- 2 **スクロール**タブを選択します。



オートスクロールを選択し、スクロール後にポインタを移動

オートスクロールの速度とポインタの位置を調整

マウスホイールの動作を選択

- ホイール動作のみ、または Alt、Ctrl、Shift キーと組み合わせて、同じ 4 つのオプションを使用することができます。ホイールを横方向 / 縦方向にスクロール、またはプリセットした倍率でズームするようプログラムすることができます。
- 6 **ズーム時にポインタを中心にする**にチェックを入れて、ポインタがいつでもスクリーンの真ん中にある状態にします。
  - 7 **OK** をクリックします。



**参考** 一時的にオートスクロールを解除するには、Shift キーを押し下げます。

- 3 必要に応じてオートスクロールオプションを調整します。

オプション	目的
オートスクロール	チェックボックスにチェックを入れて、デジタイズ中のオートスクロールを有効にします。
スクロール後ポインタを移動	チェックボックスにチェックを入れて、スクロールした後ポインタを現在のカーソル位置で共に強制的に動かします。
応答時間	スクロールの速度を速くするには、小さめの数値を入力します。

オートスクロール設定の効果は、デジタイズを開始すると確認することができます。デザインウィンドウは自動的にスクロールされ、現在のカーソル位置を追います。

- 4 **ポインタ移動先**リストからスクロール後のポインタの位置を選択します。

オプション	目的
センター	画面の中央。移動範囲が大きい場合は、この設定を使用します。
中間	元のポインタの位置とウィンドウの真ん中の、中間地点。デザインの小さな部分にズームインする時など、移動範囲が小さい場合に、この設定を使用します。
コーナー	画面の端。低速でスクロールする場合は、この設定を使用します。

- 5 必要に応じてマウスのホイール動作を設定します。



## 第5章

# デザインを表示する

ジャノメデジタルイザー MBX には、デザインでの作業がより簡単に行えるように、様々な表示モードが装備されています。一部分を拡大して表示して細部を確認したり、デザインを実際の仕上がりサイズで表示できます。デザインの様々な構成要素を表示 / 非表示にしたり、針落ちポイント、渡り糸やステッチ自体を表示 / 非表示にできます。

ジャノメデジタルイザー MBX では、デザインに関する情報を様々な方法とフォーマットでご覧になれます。ジャノメデジタルイザー MBX やデザインを開く前に、Windows のエクスプローラーで JAN または JEF ファイルのデザイン情報を直接確認できます。また製作ワークシートには、デザインのプレビュー、デザインのサイズ、色順、特別な指示など、製作に必須となる情報が含まれます。



この章では、様々な表示設定と共にジャノメデジタルイザー MBX で使用可能なデザインの表示モードについて説明されています。また、イージーデザインとイージーエディットでのステッチ順序の表示の仕方やステッチ順序のシュミレーション方法、更にイメージの表示 / 非表示の方法、デザイン情報へのアクセスの仕方についても詳しく説明しています。

### 下絵を表示 / 非表示にする



表示ツールバー>イメージを表示をクリックし、デザインウィンドウのビットマップイメージの表示のオン / オフを切り替える。



表示ツールバー>ベクターを表示をクリックし、刺しゅうデザインモードのベクターグラフィックの表示のオン / オフを切り替える。



切り替え&変換ツールバー>刺しゅうを表示を使用し、グラフィックモードの刺しゅうオブジェクトの表示のオン / オフを切り替える。

イージーデザインでは、グラフィックモードを介してアートワークの挿入、貼り付け、スキャンをすることができます。また刺しゅうデザインモードでデジタルイ

下絵として使用するアートワークを挿入することもできます。イージーデザインでは、刺しゅう、ベクター、ビットマップアートワークの表示のオン / オフを選択することができます。オプションダイアログの表示の設定によって、イメージはフルカラーまたは霞んで表示されます。反対にグラフィックモードでは、刺しゅうの表示をオン / オフにするオプションがあります。

### 下絵を表示 / 非表示にするには

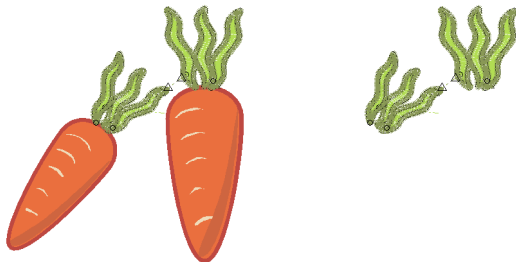
- 刺しゅうデザインモードでイメージを表示アイコンをクリックするか、Dを押します。  
下絵イメージが表示されます。



下絵が表示された状態

下絵が非表示の状態

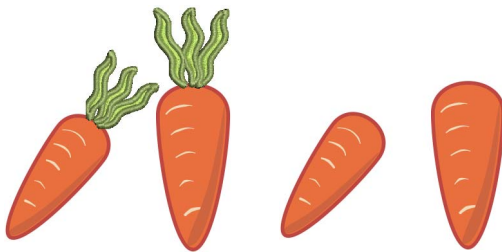
- ベクターを表示アイコンをクリックするか、**Shift + D**を押します。  
ベクターグラフィックが表示されます。



ベクターグラフィックが  
表示された状態

ベクターグラフィックが  
非表示の状態

- グラフィックを非表示するには、アイコンをもう一度クリックします。
- グラフィックモードで刺しゅうを表示アイコンをオンまたはオフにします。



刺しゅうオブジェクトと  
グラフィックを表示

グラフィックのみ表示



**参考** 下絵を誤って移動したり削除しないように、該当の下絵を選択してキーボード上の**K**を押してロックできます。詳細は**オブジェクトをロックする**をご覧ください。

## デザイン項目を表示する

ジャノメデザイナー MBX では、**デザイン**の作成がより簡単に行えるように様々な方法で表示することができます。一部分を拡大して表示して細部を確認したり、デザインを実際の仕上がりサイズで表示できます。

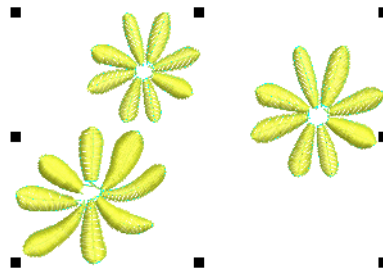
### デザイン全体を表示する

表示メニュー>ズーム>デザイン全体を選択し、デザインウィンドウにデザイン全体を表示する。

ジャノメデザイナー MBX には、デザインウィンドウに**デザイン**全体が素早く表示できるツールが装備されています。

### デザイン全体を表示するには

- デザイン全体を表示するには：
  - 表示>ズーム>デザイン全体を選択します。
  - 表示>オブジェクトの表示>すべてのオブジェクトを選択します。
  - 0を押します。
- 刺しゅう枠全体を表示するには：
  - 表示>ズーム>刺しゅう枠全体を選択します。
  - /を押します。
- ウィンドウに選択オブジェクトを表示するには：
  - 表示>オブジェクトの表示>選択オブジェクトのみを選択します。



- ウィンドウに選択した色を表示するには、表示>オブジェクトの表示>選択色のみを選択します。**デザインの表示モード**もご覧ください。

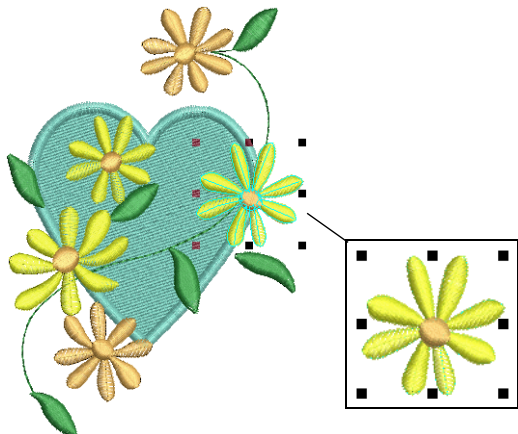
### デザインの一部を表示する

表示メニュー>オブジェクトの表示>選択オブジェクトのみを選択し、デザイン内の選択オブジェクトのみを表示する。

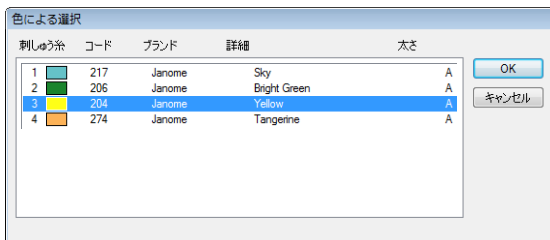
デザイン中のすべての刺しゅうオブジェクトを表示したり、選択オブジェクトのみ表示するよう設定することができます。

### デザインの一部を表示するには

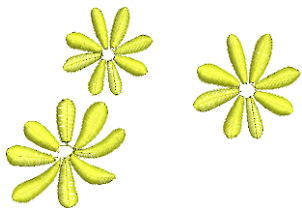
- 使用するプロジェクトを選択します。



- **表示>オブジェクトの表示>選択オブジェクトのみ**を選択します。  
現在選択されているオブジェクトのみが表示されます。このオプションはオブジェクトが選択されている場合にのみ使用可能です。
- ウィンドウに選択した色を表示するには、**表示>オブジェクトの表示>選択色のみ**を選択します。



- 表示する色を選択して、**OK** をクリックします。刺しゅう順序変更リストでオブジェクトを選択、表示するもご覧ください。



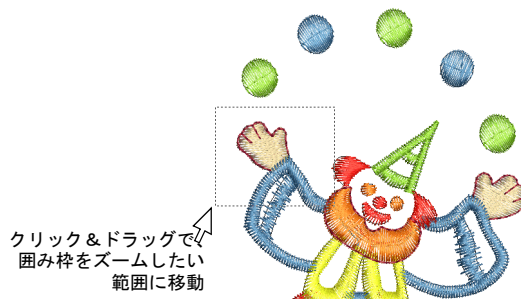
### デザインのズーム&パニング

- 表示ツールバー>ズームインをクリックし、デザインを現在のサイズの2倍の大きさで表示する。
- 表示ツールバー>ズームアウトをクリックし、デザインを現在のサイズの半分の大きさで表示する。
- 144 % 表示ツールバー>ズーム倍率をクリックし、デザインの一部にズームインする。  
表示メニュー>ズーム>刺しゅう枠全体を選択し、刺しゅう枠全体を表示する。  
表示メニュー>ズーム>デザイン全体を選択し、デザイン全体を表示する。

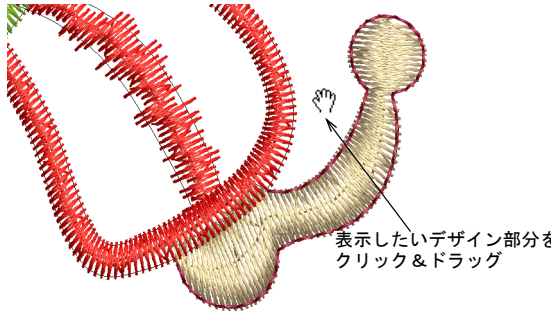
個々のステッチや詳細部分にズームインしてデザインを拡大表示したり、デザイン全体が見えるようズームアウトしたりすることができます。スクロールバーに加えて、パニングは現在画面に表示されていない部分を素早く表示できるツールです。パニングは特にある部分をズームインした直後に有効に使えます。

### デザインをズーム&パニングするには

- デザインを現在のサイズの2倍の大きさで表示するには、**表示>ズームイン**を選択します。
- デザインを現在のサイズの半分の大きさにして表示するには、**表示>ズームアウト**を選択します。
- デザインのある特定の部分にズームインするには、**ズームボックス**をクリックして、ズームしたいパーセンテージを選択します。
- デザインのある特定の部分にズームインするには、キーボードの**B**キーを押し、囲み枠をズームしたい範囲にドラッグします。



- デザインウィンドウでデザインをパニングするには、**表示>パニング**を選択するか、**P**を押します。カーソルがハンドツールに変化します。マウスボタンをクリックしてホールドすると、イメージをドラッグすることができデザインの他の部分を見ることができます。



- 再度クリック&ホールドで他の位置にパンニングします。コマンドを解除するには、**パンニング**をクリックするか、再度「P」キーを押すか、または他のツールを選択します。
- **Esc** を押し、選択をキャンセルします。

### オーバービューウィンドウを使用する



表示ツールバー>オーバービューウィンドウを使用し、デザイン全体を表示したり、選択部分にズーム/パンニングをする。

オーバービューウィンドウを使用して、デザインのサムネイルを表示します。デザインに変更を加えると、オーバービューウィンドウでその変更が即座に更新されます。また、このウィンドウでズームインやパンニングをしてデザインを表示できます。デザインのズーム&パンニングもご覧ください。



**メモ** オーバービューウィンドウの表示設定を変更するには、オーバービューウィンドウをクリックしてアクティブにします。詳細はデザインの表示モードをご覧ください。

### オーバービューウィンドウを使用するには

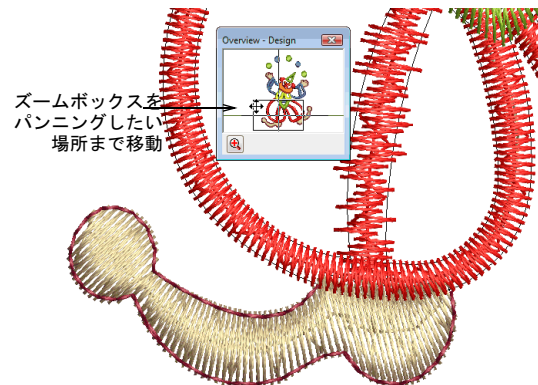
- 1 オーバービューウィンドウアイコンをクリックします。  
オーバービューウィンドウが表示されます。



- 2 ズームイン/ズームアウトするには、ウィンドウの下にある**ズームボタン**をクリックして、囲み枠をズームしたい範囲の周辺までドラッグします。



- 3 デザインをパンニングするには、カーソルをズームボックス内に移動します。カーソルが四方向の矢印に変わるので、それをドラッグします。



## デザインの表示モード

ジャノメデジタイザー MBX には多くの表示モードがあり、デザインの細部を選択的に表示することができます。針落ちポイントと渡り糸は表示 / 非表示にできます。選択された色の表示 / 非表示が可能です。

### ビジュアライザーでデザインを表示する

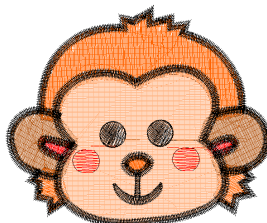


表示ツールバー>ビジュアライザーをクリックし、ステッチビューとシミュレーションビューを切り替える。

ビジュアライザーは、最終的な刺しゅうがどのようにみえるかを表示します。

### ビジュアライザーでデザインを表示するには

- ビジュアライザーアイコンをクリックして、通常の表示とビジュアライザーを切り替えます。



通常の表示



ビジュアライザーオン



**参考** ビジュアライザーで、背景に生地イメージを使用して刺しゅうした際にどのような仕上がりになるかを確認します。詳細は背景を変更するをご覧ください。

### ステッチを表示する

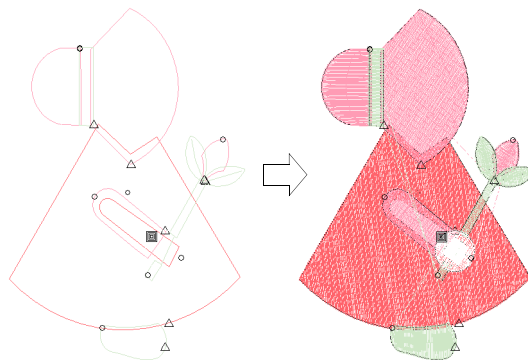


表示ツールバー>ステッチを表示を使用し、デザイン中のステッチの表示 / 非表示を切り替える。

イーゼルエディットではデザイン中のステッチを表示 / 非表示にすることができます。これは、編集の際にステッチ選択をしたい場合に便利です。詳細はステッチ編集をご覧ください。

### ステッチを表示するには

- 針落ちポイントを表示 / 非表示にするには、ステッチを表示アイコンをクリックします。
- 針落ちポイントを表示 / 非表示にするには、表示>ステッチを表示を選択します。



ステッチ非表示

ステッチ表示

- 渡り糸を非表示にするには、ビジュアライザーモードでデザインを表示します。



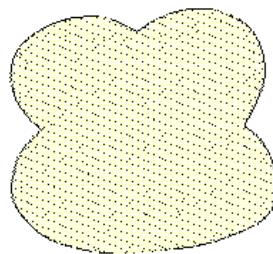
**メモ** ビジュアライザーツールバーボタンをオンにした際、ステッチが表示されていない場合はステッチを表示ボタンが自動的にオンになります。ビジュアライザーでデザインを表示するもご覧ください。

### 針落ちポイントを表示する

イーゼルエディットでは、デザインの針落ちポイントの表示 / 非表示を切り替えることができます。これは、編集の際にステッチ選択をしたい場合に便利です。詳細はステッチ編集をご覧ください。

### 針落ちポイントを表示するには

- 針落ちポイントを表示 / 非表示にするには、表示>針落ちポイント表示を選択します。



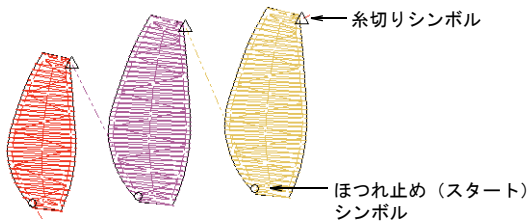
針落ちポイント表示



**参考** 渡り糸を非表示にするには、ビジュアライザーモードでデザインを表示します。

## 渡り糸を表示する

ジャンメジタイザー MBX は、デザイン中のオブジェクト間に自動的に渡り糸を追加します。渡り糸が糸切りに十分な長さになった場合には、自動的にほつれ止め（スタート）と糸きりコマンドが追加されます。これらは、以下のシンボルで表示されます。



初期設定では、MB-4 ミシンは特定の位置でほつれ止め（エンド）と糸切りを行います。この動作は交互に「ジャンプによって糸切り」、「ステッチカットをジャンプ」、「糸切りをジャンプ」として知られています。しかし、MB-4 ミシンでは自動ミシン糸切りに変更することができます。これはミシンがほつれ止め（エンド）機能がある時にはいつでもほつれ止め（エンド）を行い、糸切りはステッチファイル中に糸切り機能がある場合でも、渡り糸がミシンで特定された長さより長い場合にのみ行うことを意味しています。他のミシンは自動糸切り機能のみとなっています。これらのミシンはステッチファイル内のどの糸切りデータも無視します。



**メモ** 異なった渡り糸設定を持つ古いデザインは、マシンが実際糸切りを行うところでも糸切りシンボルをまったく表示しない場合があります。これは、古いデザインを新しい白紙のデザインに挿入することで解決します。古いデザインは新しい渡り糸設定を引き継ぎます。

また以下のシンボルも、画面上に表示されているものを理解するのに役立ちます。



現在のステッチカーソル



デザインのスタート点



デザインのエンド点

## デザイン間を移動する

刺しゅうデザインを作成する時は、ステッチの順序を理解する必要があります。イージーデザインでは、色ご

と、オブジェクトごとに移動してデザイン内のステッチ順序を確認できます。ジャンメジタイザー MBX では、ステッチのスタート点から縫われる順序に従って、ステッチの色を黒から割り当てられた糸色に変化させることで、刺しゅうの縫われる状態をシミュレーションします。



**メモ** イージーエディットではステッチごと、デザインのスタート/エンド点ごと、色ごとでデザインを移動できるほか、ステッチの編集も可能です。イージーエディットでデザイン間の移動をするもご覧ください。

## デザインのスタート/エンド点に移動する



移動ツールバー>デザインのスタート/エンドヘジャンプを前進/後進アイコンと併用し、デザインのスタート点/エンド点へ移動する。



移動ツールバー>前進をクリックし、デザインを前方向に移動する。



移動ツールバー>後進をクリックし、デザインを後方向に移動する。

デザインのスタート/エンドヘジャンプツール、またはキーボードショートカットを使用して、ステッチ順序のスタート/エンド点に素早く移動することができます。付録&索引もご覧ください。

## デザインのスタート/エンド点に移動するには

- デザインのスタート点に移動するには、デザインのスタート/エンドヘジャンプアイコンをクリックして、後進アイコンをクリックします。
- デザインのエンド点に移動するには、デザインのスタート/エンドヘジャンプアイコンをクリックして、前進アイコンをクリックします。
- あるいは Home と End キーを使用して、デザインのスタートまたはエンド点にジャンプします。

## オブジェクトごとに移動する



移動ツールバー>オブジェクトごとにジャンプを前進/後進アイコンと併用し、前または次のオブジェクトに移動する。



移動ツールバー>前進をクリックし、デザインを前方向に移動する。



移動ツールバー>後進をクリックし、デザインを後方向に移動する。

イージーデザインではオブジェクトの移動ツール、またはキーボードショートカットを使用して、オブジェクトごとにデザインを移動することができます。このテク

ニックは、特定のオブジェクトを他のオブジェクトを挿入したり、ステッチ順序から削除する必要がある場合に便利です。オブジェクトをあるオブジェクトの途中に挿入したい場合は、このツールをステッチの移動ツールと合わせてご使用ください。詳細は**オブジェクトの途中に挿入する**をご覧ください。付録&索引もご覧ください。

### オブジェクトごとに移動するには

- 一つ前または次のオブジェクトに移動するには、**オブジェクトごとにジャンプアイコン**をクリックして、**後進**または**前進**アイコンをクリックします。



**メモ** イージーエディットでは、オブジェクト単位で移動できません。

### 色ごとに移動する



移動ツールバー > 色ごとにジャンプを前進 / 後進アイコンと併用し、前または次の色替えに移動する。

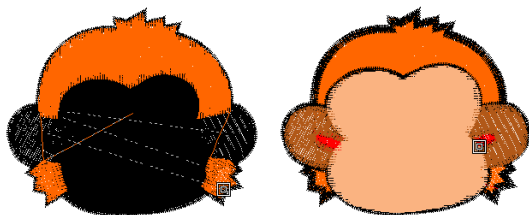


移動ツールバー > 前進をクリックし、デザインを前方向に移動する。



移動ツールバー > 後進をクリックし、デザインを後方向に移動する。

色ごとにジャンプツールやキーボードショートカットを使用して、デザイン内を色ごとに移動することができます。これはオブジェクトを挿入する際やステッチ順序からオブジェクト削除する際に、特定の色替えの位置を確認する必要がある場合に便利です。付録&索引もご覧ください。



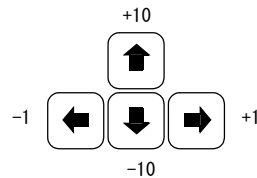
### 色ごとに移動するには

- 一つ前または次の色に移動するには、**色ごとにジャンプアイコン**をクリックして、**後進**または**前進**アイコンをクリックします。

### ステッチごとに移動する

イージーデザインではショートカットキーを使用して、デザイン内をステッチごとに移動することができます。ESC キーを押してから、1ステッチごとの移動には左右

の矢印キーを、10 ステッチごとの移動には上下の矢印キーを、100 ステッチごとの移動にはテンキーパッドの + と - キーを押します。



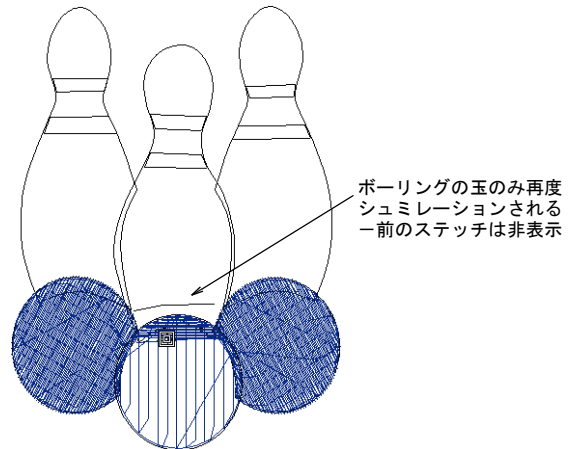
**メモ** イージーエディットではステッチごと、デザインのスタート / エンド点ごと、色ごとでデザインを移動できるほか、ステッチの編集も可能です。イージーエディットでデザイン間の移動をするもご覧ください。

### 刺しゅうデザインをシュミレーションする



表示ツールバー > 刺しゅうシュミレーションを使用し、デザインのステッチと色順序をスローモーションで表示する。

刺しゅうシュミレーションは、刺しゅうデザインの実際の仕上がり順序をシュミレーションします。また、デザインのステッチや色の順序を低速で表示することもできます。シュミレーションは、デザインのどの場所からでもスタートすることができます。必要に応じて、すでにステッチされたエリアを非表示にすることもできます。大きめのデザインでは、ステッチが施されたエリアが画面上に表示されたままになるよう自動的にスクロールします。



刺しゅうシュミレーションは、まるでミシンで実際に刺しゅうしているかのように画面上でその様子を再現しま

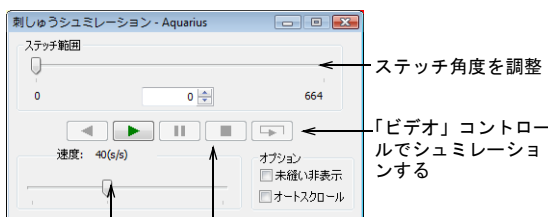
す。マシンでの刺しゅうが効率よくされるよう、この機能を使用して刺しゅうデザインの最適化すべき部分をチェックできます。特に、同じデザインをいくつも刺しゅうするときに役に立つ機能です。このため刺しゅうシュミレーションには、完成した最終版のデザインを使うとよいでしょう。



**メモ** 刺しゅうシュミレーションはビジュアルライザーと共に使用することはできません。

### デザインの縫い順序をシュミレーションするには

- ◆ 刺しゅうシュミレーションアイコンをクリックするか、Shift+Rを押します。  
刺しゅうシュミレーションダイアログが表示されます。

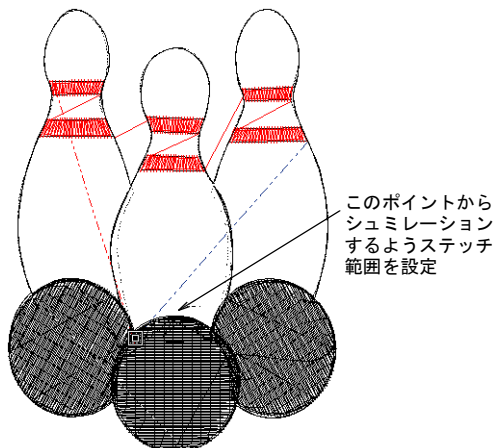


ステッチのスピードを制御する  
シュミレーションオプション

- ◆ **開始** ボタンをクリックします。  
ステッチ順序に従ってデザインが刺しゅうされる様子が画面上で再現されます。
- ◆ スライダーバーを使用してシュミレーションの速度を調整します。
- ◆ 必要に応じて、コントロールボタンを調整します。

コントロール	機能
後進	現在のステッチから後進で再生する
開始	現在のステッチから前進で再生する
一時停止	シュミレーションを現在のステッチで一時停止する
停止	シュミレーションを停止し、デザインの初めに戻る
始めに戻る	デザインのスタート点からシュミレーションを行う

- ◆ デザインの一部のみをシュミレーションするには、**ステッチ範囲** フィールドまたはスライダーコントロールで前進 / 後進のどちらに進むか決め、スタート点を指定します。



- ◆ 必要に応じてシュミレーションオプションを選択します。

### コントロール 機能

未縫い非表示	現在のカーソル位置よりも前のすべてのステッチを非表示にする。デザインのアウトラインのみ表示される。
オートスクロール	大きめのデザインでは、ステッチが施されたエリアが画面上に表示されたままになるよう自動的にスクロールする。

### デザイン情報を表示する



標準ツールバー > 開く を使用し、既存のデザインを開く。



標準ツールバー > 印刷プレビューをクリックし、画面上にデザインのプリントアウトをプレビューする。

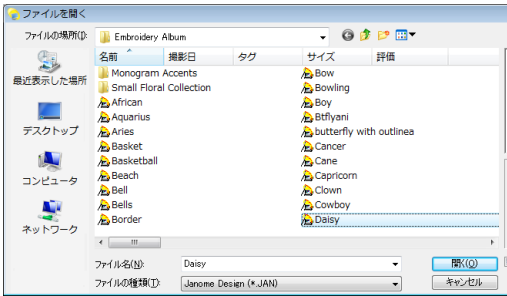
ジャノメデジタルタイザー MBX では、様々な方法でデザイン情報をみることができます。ジャノメデジタルタイザー MBX を開く前でも、Windows エクスプローラーからデザイン情報を直接確認できます。**開く** ダイアログでも、重要なファイル情報を確認することができます。デザインウィンドウのステータスバーにも、デザインに関する情報が表示されます。プリントプレビューには完全なデザイン情報が記載されます。

### デザイン情報を表示するには

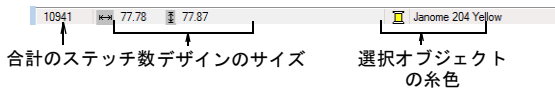
- ◆ **開く** アイコンをクリックします。



ファイルを開くダイアログでは、プレビューパネルに選択したデザインに関する情報が表示されます。

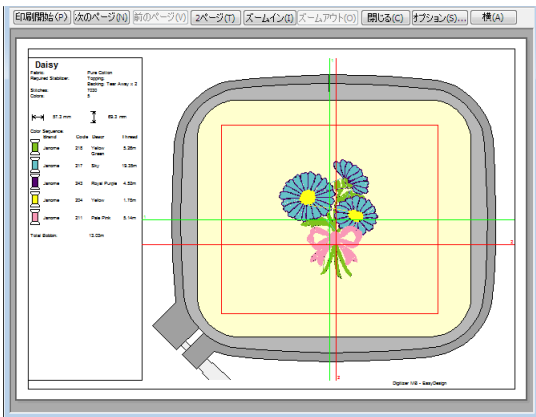


- ◆ デザインを開いた際、ステータスバーに合計ステッチ数などのデザイン情報が表示されます。



合計のステッチ数 デザインのサイズ      選択オブジェクトの糸色

- ◆ 印刷プレビューアイコンをクリックします。  
 印刷プレビューでは、デザインプレビューやデザインのサイズ、色の順序、さらにステッチに関する説明を含む重要な情報を見ることができます。印刷をプレビューするもご覧ください。

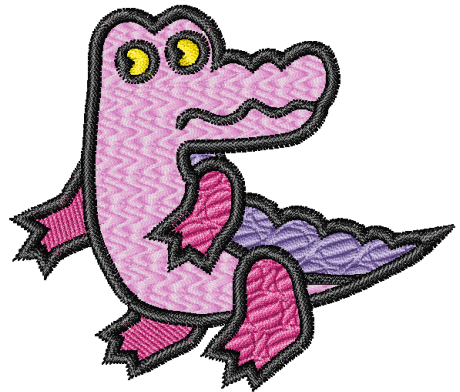


## 第6章

# オブジェクトを選択する

ジャノメデジタルイザー MBX イージーデザインでは、刺しゅうデザインを構成する**オブジェクト**を様々な方法で選択することが可能です。デザインを変更するのに、すべてのオブジェクトを全体として選択することも、より正確な変更の為に個々のオブジェクトを選択することもできます。

この章では、選択ツールとキーボードを使用したオブジェクトの選択方法、またデザインを移動中に選択する方法、特定の色のオブジェクトを選択する方法に関して説明しています。イージーエディットでは、個々のステッチを選択することもできます。**ステッチ編集**もご覧ください。

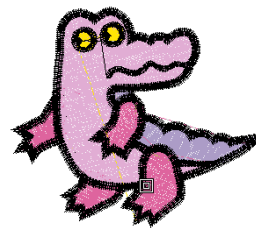


### デザイン内のすべてのオブジェクトを選択する

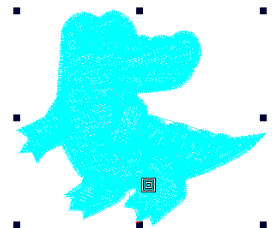
選択ツールには様々な選択方法があり、クリックによる選択、囲み枠による選択、また最初/最後、次/前の**オブジェクト**範囲を選択できる **Shift+Tab** キーを使用した選択を行うことができます。すべてのステッチを選択して、デザイン全体に変更を適用することもできます。

#### デザイン内のすべてのオブジェクトを選択するには

- ◆ **編集** > **すべて選択** を選択するか、**Ctrl+A** を押します。デザイン全体の周囲に、サイズ変更ハンドルが表示されます。



オブジェクトが何も  
選択されていない状態



すべてのオブジェクトが  
選択されている状態

- ◆ 選択を取り消すには、**X** または **Esc** を押します。

### ポイントとクリックでオブジェクトを選択する



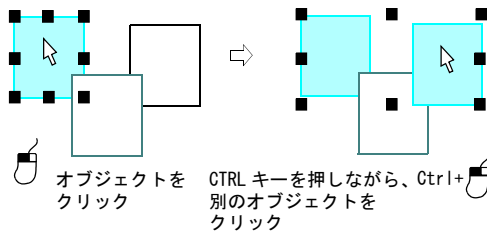
編集ツールバー > 選択をクリックし、オブジェクトをクリックして選択する。

**オブジェクト** を選択する最も簡単な方法は、**選択ツール** がアクティブな状態で、マウスを使用してクリックする

ことです。Shift と Ctrl キーを使用して、複数のオブジェクトを選択できます。

### クリックでオブジェクトを選択するには

- 1 選択アイコンをクリックします。
- 2 選択したいオブジェクトをクリックします。  
オブジェクトをクリックすると、選択ハンドルがオブジェクトの周りに現れます。このハンドルの範囲内のどこをクリックしても、オブジェクトをクリック & ドラッグできます。



- ある一定の範囲を選択するには、**Shift** を押し下げながら選択していきます。
- いくつもの項目を選択するには、**Ctrl** を押しながら選択します。



**参考** 別のオブジェクトの下にあるオブジェクトを選択するには、その部分を拡大してアウトラインをクリックするか、ポインタを上にあるオブジェクト上に置き、数字キー「2」を押しながら、希望のオブジェクトが選択されるまでクリックしていきます。クリックする度に、次の重なるオブジェクトが選択されます。

### 囲み枠を使用してオブジェクトを選択する

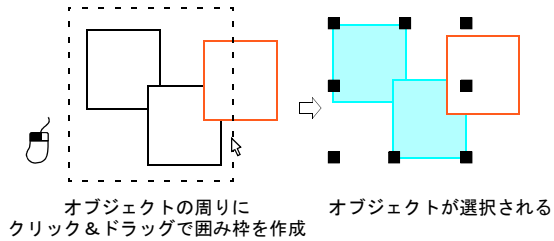


編集ツールバーへ選択をクリックし、複数のオブジェクトの周りに囲み枠をドラッグする。

選択ツールがアクティブな状態であれば、オブジェクトの周りに囲み枠をドラッグすることで選択できます。

### 囲み枠を使用してオブジェクトを選択するには

- 1 選択アイコンをクリックします。
- 2 選択したいオブジェクトの周りにクリック & ドラッグで囲み枠を作ります。  
マウスのボタンを離すとオブジェクトが選択されます。



**メモ** マウスボタンを離すと、オブジェクトがグループ化されていない限りは、枠の中に完全に納まっているオブジェクトのみが選択されます。オブジェクトをグループ化するもご覧ください。

### ポイントとクリックで一定範囲のオブジェクトを選択する

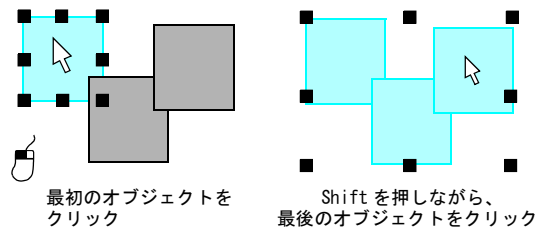


編集ツールバーへ選択をクリックし、Shift キーを押しながら一定範囲内のオブジェクトを選択する。

範囲の最初と最後のオブジェクトをクリックする時に、Shift を押し続けることによって、一定範囲のオブジェクトを選択できます。

### ポイントとクリックで一定範囲のオブジェクトを選択するには

- 1 選択アイコンをクリックします。
- 2 範囲の最初のオブジェクトをクリックし、**Shift** を押し下げます。
- 3 範囲の最後のオブジェクトをクリックします。  
最初と最後に選択したオブジェクト間のステッチ順序にあるすべてのオブジェクトが選択されます。



**メモ** この方法は、デザインのステッチ順序を確認するのに役立ちます。詳細はオブジェクトごとに移動するをご覧ください。

## 囲み選択を使用して、オブジェクトを選択する

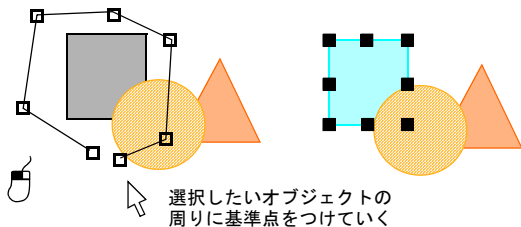


編集ツールバー> 囲み選択を使用し、デジタル化した囲み枠内のオブジェクトを選択する。

選択ツールではオブジェクトの細かい選択をコントロールしきれないことがあります。囲み選択ツールを使用すると、オブジェクトの周りにアウトラインを描いて、個々のオブジェクトを選択できます。囲み選択を使用して、囲み枠を描いてオブジェクトを選択します。

### 囲み選択を使用し、オブジェクトを選択するには

- 1 囲み選択アイコンをクリックします。
- 2 選択したいオブジェクトの周りに基準点をマークします。



選択したいオブジェクトが描かれるアウトライン内に完全に納まっていなければなりません。

- 3 Enter を押して確定します。

## 移動しながら選択する

イージーデザインでは、デザインを移動しながらオブジェクトと色を選択することができます。

### デザインを移動しながら、オブジェクトを選択する



編集ツールバー> 選択をクリックし、オブジェクトを選択する。



移動ツールバー> オブジェクトごとにジャンプをクリックし、オブジェクトごとに移動する。



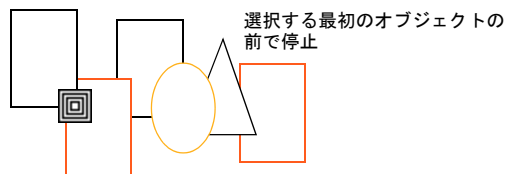
「移動中に選択」をクリックし、移動中にステッチを選択する。

イージーデザインでは、デザインを移動しながらオブジェクトを選択することができます。デザインの移動

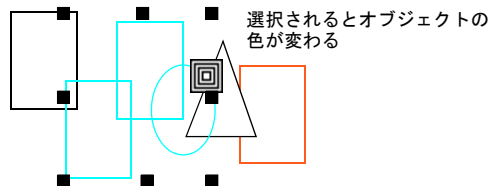
は、通常ステッチ順序の確認と関連してきます。移動中にステッチを選択するもご覧ください。

### デザインを移動しながら、オブジェクトを選択するには

- 1 オブジェクトごとにジャンプアイコンをクリックして、デザインを移動し、選択するオブジェクトの直前で停止します。詳細はオブジェクトごとに移動するをご覧ください。



- 2 選択アイコンをクリックします。
- 3 移動中に選択アイコンをクリックします。
- 4 デザイン内を移動します。移動した部分のオブジェクトが選択されていきます。



- 5 選択が終了したら、再度移動中に選択アイコンをクリックしてオフにします。



**メモ** オブジェクトが既に選択されている場合は、同じ動作でそのオブジェクトの選択を解除します。

- ◆ 更にオブジェクトを選択するには、Ctrl を押したまま移動を続けます。
- ◆ オブジェクトを選択したくない場合は、そこを移動する前に Ctrl を離します。

### デザインを移動しながら色を選択する



編集ツールバー> 選択をクリックし、オブジェクトを選択する。



移動ツールバー> 色ごとにジャンプをクリックし、色ごとに移動する。



「移動中に選択」をクリックし、移動中にステッチを選択する。

イージーデザインでは、デザイン内を移動しながら色を選択できます。デザインの移動は、通常ステッチ順序の

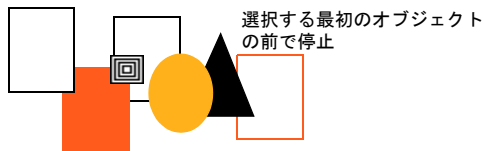
確認と関連してきます。移動中にステッチを選択することもご覧ください。



**参考** 表示 > オブジェクトの表示 > 選択色のみを使用して、一色のオブジェクトを選択できます。詳細はデザインの一部を表示するをご覧ください。

### デザインを移動しながら、色を選択するには

- 1 デザインを移動し、選択したい色の前で止まります。詳細はオブジェクトごとに移動するをご覧ください。
- 2 色ごとにジャンプアイコンをクリックします。



- 3 選択アイコンをクリックします。
- 4 移動中に選択アイコンをクリックします。
- 5 デザイン内を移動します。  
移動すると、色が選択されていきます。



- 6 選択が終了したら、再度移動中に選択アイコンをクリックしてオフにします。



**メモ** 色が既に選択されている場合は、同じ動作でそのステッチの選択を解除します。

- 更にオブジェクトを選択するには、Ctrl を押したまま移動を続けます。
- オブジェクトを選択したくない場合は、そこを移動する前に Ctrl を離します。

### 刺しゅう順序変更リストでオブジェクトを選択、表示する



編集ツールバー > 刺しゅう順序変更を使用し、デザイン中のオブジェクトを表示し、選択する。

刺しゅう順序変更リストは、デジタイズまたはカラーブロックによってグループ分けされたオブジェクトが順番に一覧で表示されます。これはモードレスダイアログな

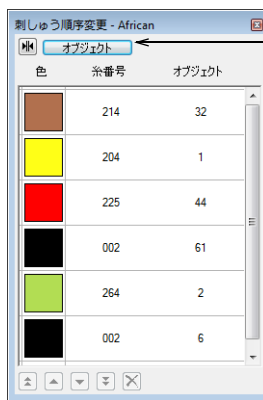
ので、必要なだけデザインウィンドウに置いておくことができ、簡単にオブジェクトの選択と表示を行うことができます。また、リストはデザインウィンドウと同調しており、オブジェクトを操作すると即座に反映されます。通常はデザインウィンドウの右側に配置されていますが、希望の位置にドラッグして移動、またサイズ変更をすることができます。オブジェクトとオブジェクトの詳細もご覧ください。



**メモ** 刺しゅう順序変更リストを使用して、オブジェクトのロック / ロック解除をすることができます。また、オブジェクトの切り取り、コピー、貼り付け、ステッチ順序の変更やブランピング処理も行えます。デザインの刺しゅう順序を変更することもご覧ください。

### 刺しゅう順序変更リストでオブジェクトを選択、表示するには

- 1 刺しゅう順序変更アイコンをクリックします。刺しゅう順序変更リストダイアログが表示されます。これはデザインウィンドウの左右に、あるいはドラッグして好きな場所に配置することができます。

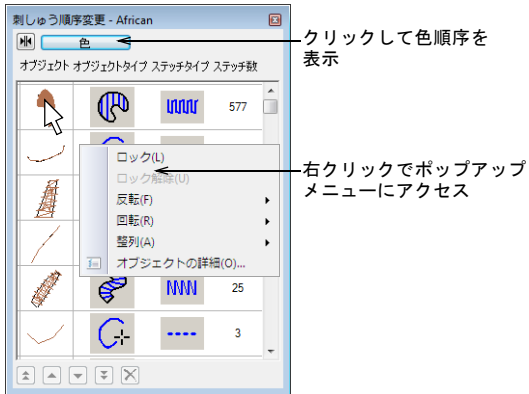


クリックしてデザインオブジェクトを表示

カラーモードでは、刺しゅう順序変更リストはステッチ順序に従ってデザイン内の各カラーブロックに対する個別のアイコンが表示されます。また、刺しゅう糸の色コードも、その色を使用しているオブジェクトの数と共に表示されます。

- 2 オブジェクトボタンをクリックしデザインオブジェクトを表示します。

刺しゅう順序変更リストでは、デザイン内の各オブジェクトに対する個別のアイコンが表示されます。デザインに使用された各オブジェクトのオブジェクトタイプやステッチタイプと共に、ステッチ数も表示されます。



**参考** 右クリックでポップアップメニューから、ロック / ロック解除や**オブジェクトの詳細**などの特定のコマンドにアクセスすることができます。

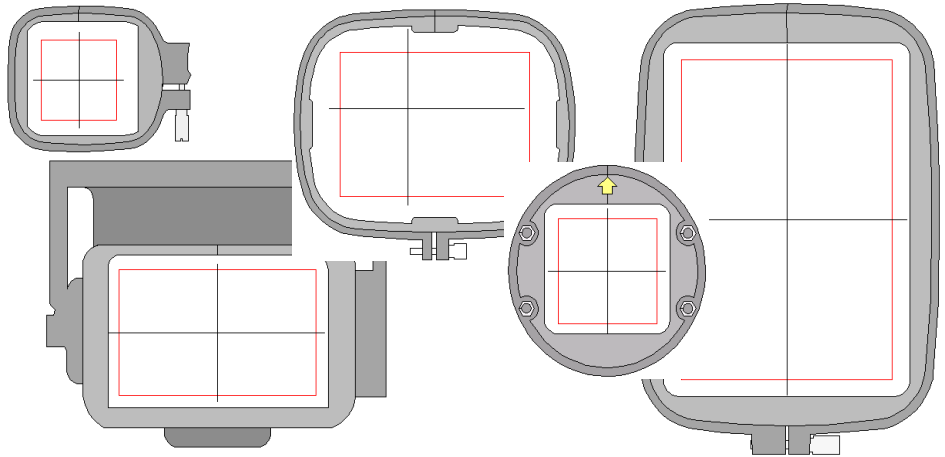
**3** アイコンをクリックして、カラーブロックまたは個々のオブジェクトを選択します。

カラーブロックが選択されている場合、そのブロックのすべての構成オブジェクトも選択されます。

- ある一定の範囲を選択するには、**Shift** を押しながらかlickします。
- 複数のアイテムを選択するには、**Ctrl** キーを押しながらかlickします。
- すべてのオブジェクトを選択解除するには、オブジェクトとカラーブロックを再度clickします。

## 第7章 グリッド&刺しゅう枠

刺しゅう枠には刺しゅう機でステッチをしている間、しっかりと生地を固定するという役割があります。刺しゅう枠には様々なサイズが用意されています。ジャンメデジタイザー MBX では、多くのファクトリー標準の刺しゅう枠の中から好きなものを選択できます。リストに表示されない刺しゅう枠を使用している場合は、最初にユーザー設定の刺しゅう枠を設定するか、または標準の刺しゅう枠のどれかを使用してカスタマイズすることができます。選択された刺しゅう枠は、デザインウィンドウに表示され、デザインのサイズ変更、配置のガイドラインとなります。



この章では、ジャンメデジタイザー MBX でグリッド間隔を設定する方法について説明されています。また、刺しゅう枠の変更やユーザー設定刺しゅう枠の定義の仕方に関してや、ミシンに送信する際に MA 刺しゅう枠でデザインを分割する方法、更には刺しゅう枠の背景を変更する方法が記載されています。

## グリッド間隔を設定する

グリッドは刺しゅうオブジェクトを正確に配置したり、サイズを確認するためのガイドとして使用します。グリッドをオン/オフにしたり、必要に応じてグリッドの間隔を変更します。

### グリッド間隔を設定するには

- 1 セットアップ>作業環境を選択します。  
作業環境>表示タブが表示されます。
- 2 グリッド表示チェックボックスを選択して、グリッドを表示します。



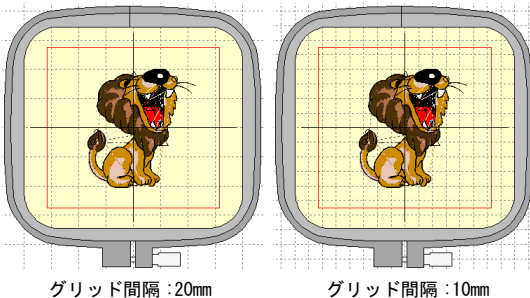
グリッド表示  
を選択

- 3 スライダーを動かしてグリッド間隔を調整します。  
間隔値はスライダーの上に表示されます。



**参考** これらの設定を現在のテンプレートの初期値として使用するには、**保存**をクリックします。**新規デザインを作成する**もご覧ください。

- 4 OKをクリックします。

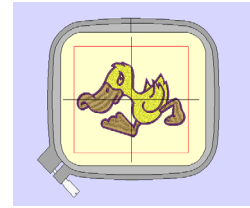
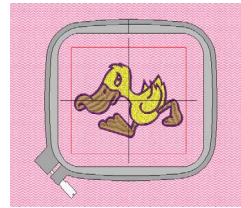


グリッド間隔 : 20mm

グリッド間隔 : 10mm

## 背景を変更する

ジャンメジタイザー MBX では、刺しゅう枠を施す生地と似た色を刺しゅう枠内の色として設定できます。またコントラスト効果として、刺しゅう枠の外側の背景色も設定できます。あるいはソフトウェアに内蔵しているサンプルを基に背景生地を追加することもできます。背景は**デザインの詳細**として扱われ、デザインと共に保存されます。



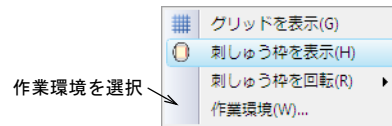
### 背景色を変更する

セットアップメニュー>作業環境を使用し、背景色を変更する。

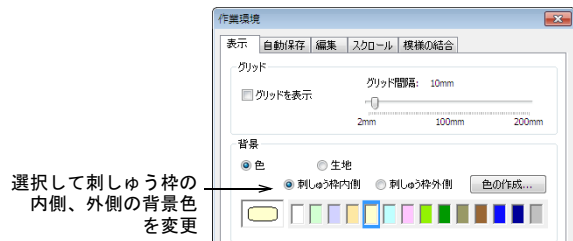
刺しゅう枠を施す生地と似た色を刺しゅう枠内の色として設定できます。またコントラスト効果として、刺しゅう枠の外側の背景色も設定できます。**生地を扱う**もご覧ください。

### 背景色を変更するには

- 1 セットアップ>作業環境を選択するか、デザインウィンドウを右クリックし、ポップアップメニューから選択します。



作業環境ダイアログが開きます。



選択して刺しゅう枠の内側、外側の背景色を変更

- 2 選択されていない場合には、色オプションを選択します。
- 3 必要に応じて刺しゅう枠内側、または刺しゅう枠外側オプションを選択します。

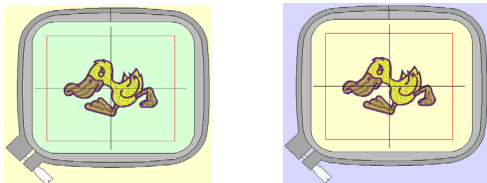
### オプション 目的

**刺しゅう枠外側** 刺しゅう枠外側の範囲に適用する背景色、または刺しゅう枠が表示されていない場合はデザインウィンドウ全体に適用する背景色を選択できます。

**刺しゅう枠内側** 刺しゅう枠の内側に適用する背景色を選択できます。



- パレットの色、または自身で作成した色を選択します。詳細は**オリジナルの背景色を作成する**をご覧ください。
- OK をクリックします。



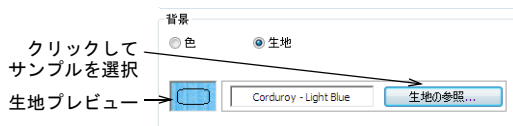
刺しゅう枠内の色が変更される 刺しゅう枠外の色が変更される

## 背景生地を変更する

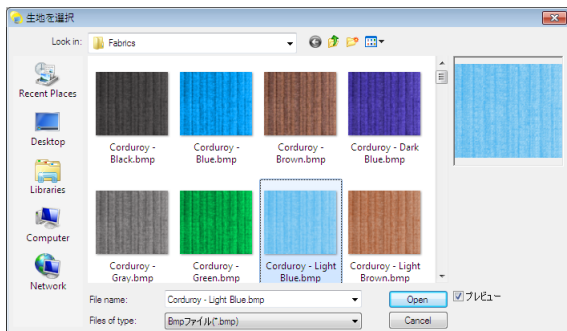
使用する生地の色に合わせて、刺しゅう枠の内側の色を設定することができます。**生地を扱う**もご覧ください。

### 背景生地を変更するには

- セットアップ** > **作業環境** を選択するか、デザインウィンドウを右クリックし、ポップアップメニューから選択します。  
**作業環境** ダイアログが開きます。
- 生地オプション** を選択します。  
以下に示すように、ダイアログの表示が変わります。



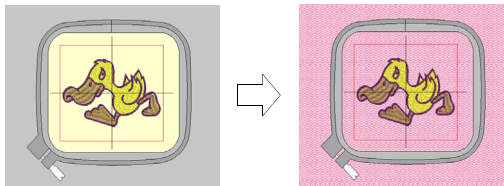
- 生地の参照** ボタンをクリックします。  
**生地を選択** ダイアログに生地のサンプルコレクションが表示されます。



**参考** 使用している生地のサンプルを、サポートされているフォーマットで**生地**フォルダに追加することができます。またお使いのPC上の他のフォルダを参照

して、これらのフォーマットのファイルを選択することもできます。**使用可能な刺しゅうファイルフォーマット**もご覧ください。

- 生地サンプルを選択して**開く**をクリック、またはファイルをダブルクリックします。  
選択された生地は、**作業環境** ダイアログの刺しゅう枠プレビューに表示されます。
- OK をクリックします。  
選択された生地は、デザインウィンドウ全体に適用されます。



## オリジナルの背景色を作成する

セットアップメニュー > **作業環境** を使用し、新しい背景色を作成する。

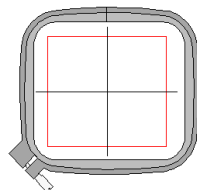
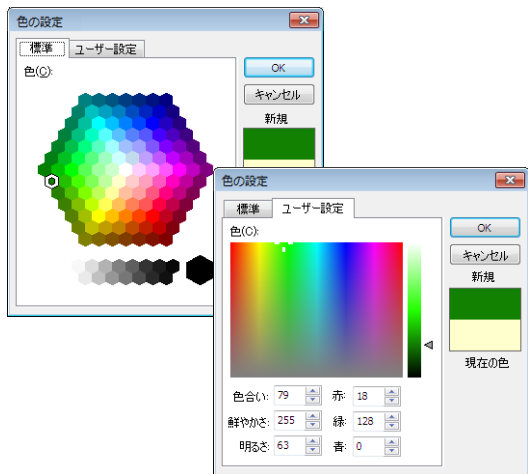
現在のデザインに適用する新規の背景色を作成できます。新規デザインには初期設定の色が使用されます。

### オリジナルの背景色を作成するには

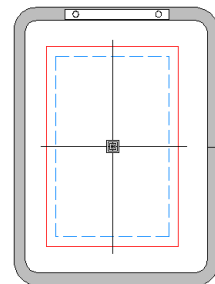
- セットアップ** > **作業環境** を選択します。  
**作業環境** ダイアログが開きます。



- パレットのカラーズロットを選択します。
- 色の作成** をクリックします。  
**色の設定** ダイアログが開きます。



標準枠 ST (126x110)



横枠 AQ (140x180)

- 標準タブで、使用したい色に一番近い色を選択します。
- ユーザー設定タブで、色のスペクトルにある十字をクリック&ドラッグし、希望の色を選択します。
- カラーパレットの右側にあるバーを移動して、色の明るさを調整します。  
色調、光度、彩度 (HLS) と、赤、緑、青 (RGB) の値がダイアログの右下部分に表示されます。特定の色を指定したい場合、直接これらの値を入力することができます。
- 色の作成が終了したら、OK をクリックします。  
新規の色が選択したカラーズロットに表示されます。



**メモ** 新規の色はこのデザインのみで一緒に保存されます。新規のデザインには初期設定の色が使用されます。

## 刺しゅう枠を選択する

新規デザインを作成する際、初期設定で刺しゅう機に接続する刺しゅう枠がデザインウィンドウの真ん中に表示されます。選択した刺しゅう枠はデザインと共にネイティブの JAN ファイルフォーマットで保存されます。またミシンが読み取れる JEF ファイルでも保存されます。各種デザインに対応するために様々なサイズの刺しゅう枠が内蔵しています。またデジタイズを容易にするために、画面上の刺しゅう枠の方向を変更できます。刺しゅう枠を回転するもご覧ください。

正しい刺しゅう枠が選択されていること、そしてミシンのデザイン領域にデザインが完全にフィットしていることを必ず確認してください。ミシンが JEF ファイルを読み込む際、ステッチ範囲は選択した刺しゅう枠タイプによって制限されます。大きなデザインを刺しゅう枠にはめるもご覧ください。



**注意** AccuFil (R) で使用される刺しゅう枠には、2 箇所の刺しゅう枠エリアがあります。AccuFil (R) はソフトウェアおよびミシンファームウェアで、AQ と ASQ 刺しゅう枠を使用したステッチキルトデザインと共に作動します。一般的な刺しゅうでは、刺しゅう可能な最大エリアは赤で表示されます。AccuFil (R) で使用する場合、青の破線内のエリアを使用します。詳しくは、お近くのジャノメ販売店までお問い合わせください。

## 刺しゅう枠を変更する

標準枠 - ST (126 x 110) 表示ツールバー > 刺しゅう枠リストのドロップダウンリストを使用し、刺しゅう枠を変更する。

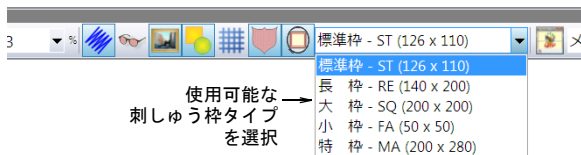
デザインを縫い始める前に、正しい刺しゅう枠が選択された状態であるのが良いでしょう。しかし、縫う直前で刺しゅう枠を変更したい場合には、刺しゅう枠タイプのドロップダウンリストを使えば、現在使用されている刺しゅう枠を素早く確認でき、またいつでも刺しゅう枠を変更することが可能です。選択肢からデザインに適用可能な、一番小さい刺しゅう枠を選択します。詳細は使用可能な刺しゅう枠タイプをご覧ください。



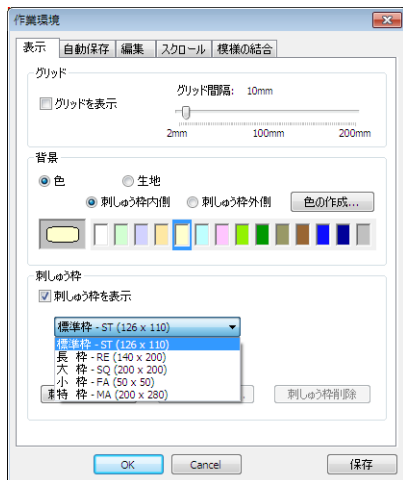
**メモ** 刺しゅう枠タイプリストは、選択したミシンセットにより自動的にフィルターにかけられます。選択したミシンでサポートされている刺しゅう枠のみ、使用可能となっています。詳細はミシンモデルの選択をご覧ください。

## 刺しゅう枠を変更するには

- 以下のいずれかの方法で、刺しゅう枠タイプを選択します。
  - 表示ツールバーの、刺しゅう枠タイプドロップダウンメニューから選択します。



- セットアップ>作業環境を選択し、刺しゅう枠リストから刺しゅう枠を選択します。



**参考** 刺しゅう枠の背景色は変更できます。詳細は背景を変更するをご覧ください。



**メモ** 古いサンプルデザインを開く場合、そのデザインと一緒に保存された古いタイプの刺しゅう枠が表示されることがあります。デザインを新しい刺しゅう枠で表示するには、刺しゅう枠を刺しゅう枠リストから選択し直します。

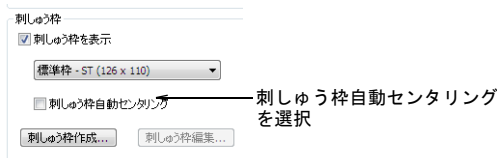
## 刺しゅう枠のセンタリング

刺しゅう枠自動センタリング機能を使用すると、刺しゅう枠の中心（または旧式刺しゅう枠のオフセットの中心（例：刺しゅう枠番号 1&3）が自動的に現在のデザインの中心に配置されるか、デザインにステッチが含まれていない場合は現在のデザインウィンドウの (0, 0) ポ

イントに配置されます。それ以外の場合は刺しゅう枠の中心、または旧式の刺しゅう枠の場合はオフセットの中心が現在のデザインウィンドウの (0, 0) ポイントで固定されます。

## 刺しゅう枠をセンタリングするには

- 作業環境ダイアログを開きます。
  - セットアップ>作業環境を選択します。
  - 何も選択されていない状態でデザインウィンドウを右クリックし、作業環境を選択します。
- 表示タブの刺しゅう枠自動センタリングチェックボックスをクリックします。



## 刺しゅう枠を回転する

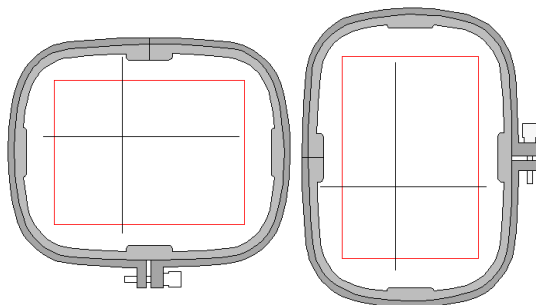


模様の結合ツールバー>刺しゅう枠を左回り / 右回りに 90 度回転を使用し、右 / 左クリックで刺しゅう枠を左右いずれかの方向に 90 度回転させる。

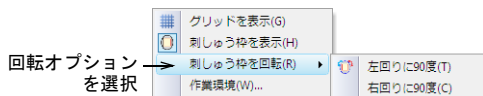
刺しゅう枠を回転ツールを使用して刺しゅう枠を回転するとデジタイズがしやすくなります。刺しゅう枠の装着のメカニズムは、画面と印刷されるワークシートの両方で示されます。その為、刺しゅう枠に対するデザインの方向が分かり、刺しゅう枠の配置方法を決定することができます。以下にいずれかの方法で現在使用の刺しゅう枠を回転させます。

## 刺しゅう枠を回転するには

- 刺しゅう枠を右回り/左回りに90度回転アイコンをクリックします。

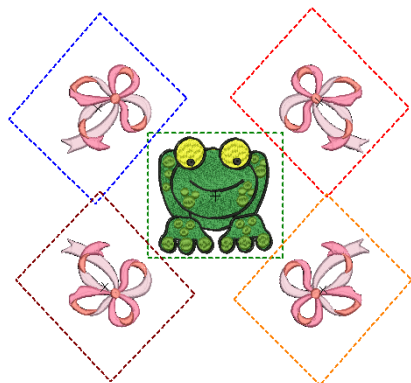


- 何も選択されていない状態でデザインウィンドウ内の何処かを右クリックし刺しゅう枠を回転>左回りに90度(あるいは右回りに90度)を選択します。



## 大きなデザインを刺しゅう枠にはめる

一つの刺しゅう枠で収まりきれない複数のデザイン項目を持つ大きなデザインを作成すると、問題が起きます。模様の結合ツールバー機能を使用して、複数のデザインを一つの刺しゅう枠内に結合させたり、大きなデザインレイアウト上に複数の刺しゅう枠を配置することができます。これらは刺しゅう枠ごとに単一のJEFファイルをしてミシンに送信されます。デザインで使用されている各刺しゅう枠を配置する際に使用できるテンプレートを印刷することができます。マルチ刺しゅう枠デザインを出力するもご覧ください。



**参考** イージーデザインでは、最大3m×3mまでのワークエリアを定めることができます。詳細は装飾的なレイアウトを作成するをご覧ください。

### マルチ刺しゅう枠を順序付ける



模様の結合ツールバー>模様の結合モードを使用し、刺しゅう枠結合機能をアクティブにする。



模様の結合ツールバー>刺しゅう枠を追加を使用し、新しい刺しゅう枠を真っ直ぐにデザインウィンドウの中心に置く。



模様の結合ツールバー>刺しゅう枠削除を使用し、デザインウィンドウから選択した刺しゅう枠を取り除く。



模様の結合ツールバー>刺しゅう枠を計算するを使用し、現在の刺しゅう枠レイアウトから刺しゅう枠を見積もる。



模様の結合ツールバー>刺しゅう枠を左回り/右回りに90度回転を使用し、右/左クリックで刺しゅう枠を左右いずれかの方向に90度回転させる。

大きなデザインやデザインのレイアウトが複数の刺しゅう枠を必要とする場合、前方のオブジェクトが後方のオブジェクトの後に縫われるようにステッチ順序を定めるのが重要となります。イージーデザインでは、それぞれの刺しゅう枠の位置と順番を設定することができます。複数の刺しゅう枠は、それらの順序位置により以下のように色分けされています。

### 刺しゅう枠 カラーイメージ

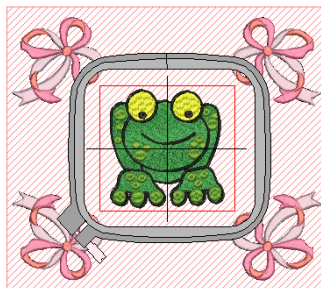
刺しゅう枠	カラーイメージ
1	濃い緑
2	青
3	赤
4	茶
5	オレンジ
6	紫
7	青緑
8	アクア



**メモ** 8つ以上の刺しゅう枠を使用することがある場合には、前に作成された刺しゅう枠位置が削除されない限りは色の順番は繰り返されます。

### マルチ刺しゅう枠を順序付けるには

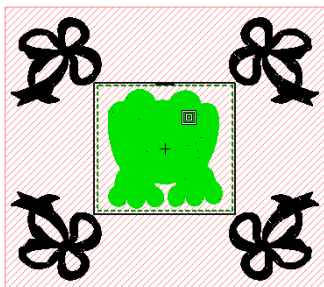
- 1 刺しゅうを施したい大きなデザインまたはデザインレイアウトを開くか、作成を行います。装飾的なレイアウトを作成するもご覧ください。



- 2 ドロップダウンリストから、使用したい刺しゅう枠を選択します。詳細は刺しゅう枠を選択するをご覧ください。

3 模様の結合モードアイコンをクリックします。

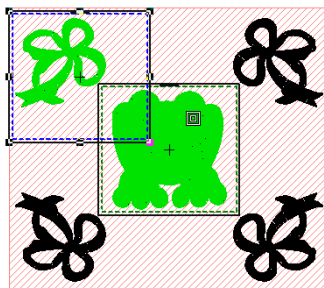
これにより模様の結合モード表示内にデザインを配置し、刺しゅう枠を追加と刺しゅう枠を計算するツールが使用可能となります。



**メモ** 1番目の刺しゅう枠は、2番目の刺しゅう枠がデザインに配置されるまでは動かすことができません。追加された後は、1番目の刺しゅう枠はデザインのどこへでも動かすことができるようになります。

4 刺しゅう枠を追加ボタンをクリックし、他の刺しゅう枠を追加します。

5 これを初めに刺しゅうを施したいデザイン項目上に配置します。



**注意** 繰り返しのあるデザインを別々の刺しゅう枠でステッチしたい場合には、装飾のレイアウトを作成する前にそれらをグループ化するようにしましょう。詳細は装飾的なレイアウトを作成するをご覧ください。

6 必要に応じて、これらのステップを繰り返します。

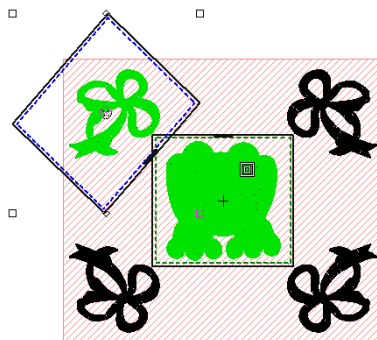


**参考** 刺しゅう枠はいつでも他のものを選択することができます。変更はすべての刺しゅう枠に適用されます。

7 必要であれば、デザイン中のすべてのオブジェクトを完全にカバーできるように、追加の刺しゅう枠の置きなおして回転させます。

• 刺しゅう枠を回転アイコンを左または右クリックして、選択した刺しゅう枠をいずれかの方向に45度回転させます。

• または再度刺しゅう枠をクリックして、回転ハンドルと回転中心点で刺しゅう枠を回転させます。

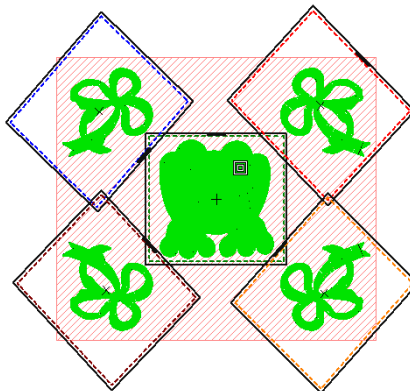


**参考** 矢印キーを使用して、選択した刺しゅう枠を少しずつ位置に動かしていきます。

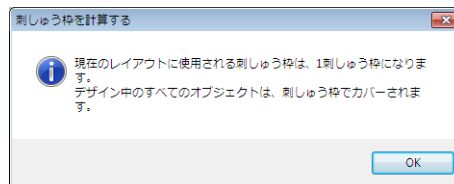
8 必要に応じて、刺しゅう枠削除アイコン、またはキーボードのDeleteキーを使用して、刺しゅう枠を削除します。

9 すべてのデザイン項目がカバーされるまで、この手順を繰り返します。

カバーされたすべてのデザイン項目は緑色で表示されます。



10 最後に刺しゅう枠を計算するアイコンをクリックして、現在の刺しゅう枠レイアウトから刺しゅう枠を見積もります。



これでデザインをファイル（複数可）に保存したり、ミシンに送信する準備が整いました。詳細は**マルチ刺しゅう枠デザインを出力する**をご覧ください。



**メモ** マルチ刺しゅう枠デザインで使用されている刺しゅう枠の数＝出力されるファイルの数ではありません。ファイルの数はデザイン内のオブジェクトの層により決まります。詳細は**マルチ刺しゅう枠デザインを出力する**をご覧ください。



**参考** 刺しゅう枠位置が表示されているデザインのコピーを印刷すると、正しい刺しゅう枠の順番でステッチする際のガイドとして使用できます。詳細は**レイアウトを印刷する**をご覧ください。

### 刺しゅう枠間のオブジェクトを分解する



模様の結合ツールバー>スプリットガイドを作成を使用し、ファイル、ミシン、またはメモリーカードに出力する前に大きなオブジェクトを小さな「バーチャル」オブジェクトに分割する。

スプリットガイドツールは、刺しゅう枠1つに収まりきれないマルチ刺しゅう枠デザインのオブジェクトを分割するのに使用します。ファイル、ミシン、またはメモリーカードに出力する前に、大きなオブジェクトを小さな「バーチャル」オブジェクトに分割することができます。分割ラインは**刺しゅう枠レイアウト**でのみ見ることができ、他のモードに切り替えた場合でも維持されます。**マルチ刺しゅう枠デザインを出力する**もご覧ください。

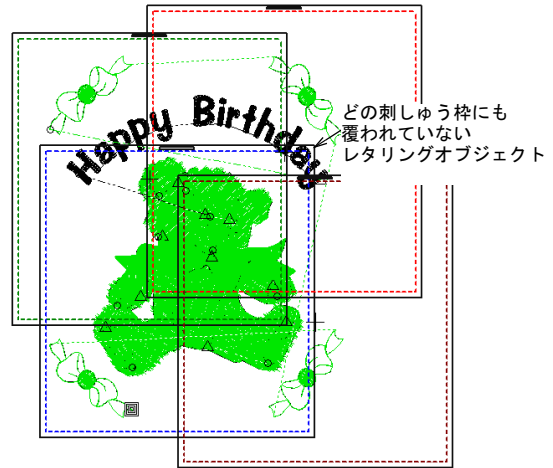


**メモ** 分割ラインは元のオブジェクトの整合性には影響せず、通常の方法で「分割したオブジェクト」の再形成や変形を行うこともできます。

### 刺しゅう枠間のオブジェクトを分割するには

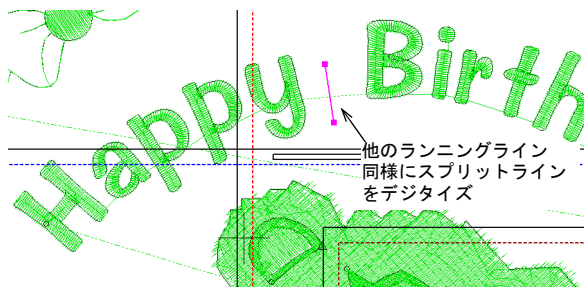
#### 1 刺しゅう枠レイアウトモードを選択します。

以下はマルチ刺しゅう枠の例です。レタリングオブジェクトがどの刺しゅう枠にも覆われていません。



#### 2 スプリットガイドツールを選択します。

縫いエリアが重なり合ったところで、スプリットラインの開始点を入力するよう指示があります。この場合、レタリングオブジェクトを2つに分解します。



#### 3 スプリットラインはカーブは右クリック、コーナーポイントには左クリックを使用して、開いたカーブオブジェクトをデジタイズするようにデジタイズします。

分割が重なりあった刺しゅう枠の縫いエリア内で行われる限り、「分割したオブジェクト」は緑色で表示されます。



「分割したオブジェクト」は出力の際のみ分割されます。分割はデジタルラインに沿う必要はありませんが、なるべく目立たないようにさせます。結果生じたオブジェクトは元のオブジェクトタイプ、ステッチ角度、特徴、色を保持します。

- 4 必要なだけ繰り返し、Enter を押して完了します。



**メモ** 分割ラインはスプリットガイドの変形ツールを使用して変形することができます。分割ラインのコントロールポイントはハイライトされ、他のオブジェクト同様に操作することができます。

- ← コーナーポイント
- ← 選択されたポイント
- ← カーブポイント



**メモ** 完全にオブジェクトを横切らない分割ライン、またはすでに覆われているオブジェクトを横切る分割ラインは無視されます。

## 位置マークを出力する

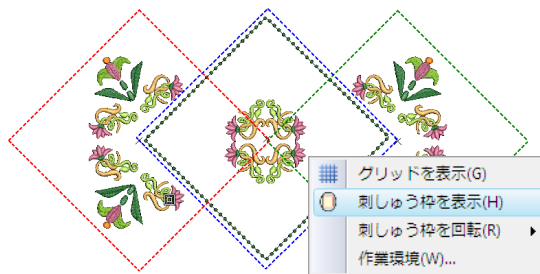
ステッチを行う際に刺しゅう枠を正しく配置できるよう、イーゼルデザインでは各刺しゅう枠に位置マークをステッチすることができます。位置マークはデザインの一部ではないので、デザインファイルに保存されません。位置マークは出力時に追加され、製作ワークシートの刺しゅう枠リストで見ることができます。



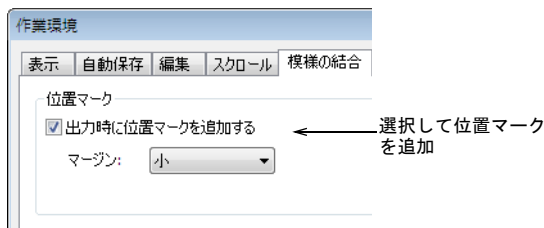
**参考** マルチ刺しゅう枠を正しく配置するには、多少の練習が必要です。配置テクニックを紹介する第3者トレーニングプログラムは、インターネットで入手できます。位置マークが当て布を破くことがないように、しっかりとした裏が粘着式の引き剥がしタイプの当て布の使用を推奨しているところがほとんどです。刺しゅう枠の位置マークとそれに対応する次の刺しゅう枠のマークをピンで突き通します。

## 位置マークを出力するには

- 1 刺しゅうを施したい大きなデザインまたはデザインレイアウトを開くか、作成を行います。装飾的なレイアウトを作成するもご覧ください。



- 2 デザインウィンドウを右クリックし、ポップアップメニューから作業環境を選択します。

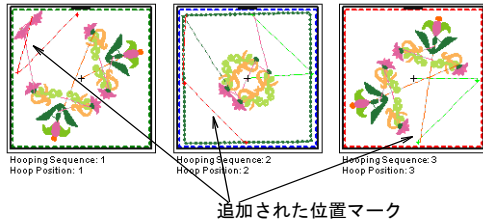


- 3 模様の結合タブを選択し、出力時に位置マークを配置するオプションを選択します。
- 4 必要に応じてマージン設定を調整します。

マージンは大きいほど位置マークと刺しゅう枠の最大刺しゅうエリアとの距離が大きくなります。これによる配置が簡単になりますが、精密さに多少かける場合があります。

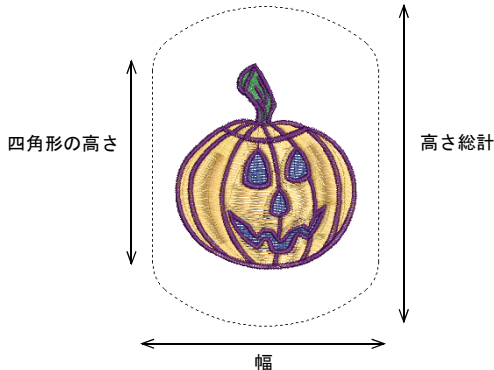


**参考** 追加した位置マークをチェックするには、印刷プレビューの刺しゅう枠リストをアクティブにします。詳細はマルチ刺しゅう枠デザインを印刷するをご覧ください。



## ユーザー設定の刺しゅう枠を定義する

刺しゅう枠リストに無い刺しゅう枠サイズを使用している場合は、ユーザー設定刺しゅう枠として定義して後日使用できるように保存します。2種類の刺しゅう枠（四角形、楕円形）をジャンメデジタイザー MBX で定義、編集することができます。



ソフトウェアがアップデートされるよりも高い頻度で、新しい刺しゅう枠がご使用のミシンで使用可能となる為、ユーザー設定刺しゅう枠は必要となります。第三者刺しゅう枠への刺しゅう枠アダプターを装備しているミシンでは、ソフトウェア内でこれを定義する必要があります。

ジャンメデジタイザー MBX は、ユーザー設定刺しゅう枠の刺しゅう範囲を JEF ファイルに記録し、その後複数針ミシンで読み取られ、ステッチ範囲を定義します。一方、一本針ミシンのステッチ範囲は、選択した刺しゅう枠タイプによって決定されます。ファイルに「標準以外」（ユーザー設定）の刺しゅう枠のコードが含まれていると、刺しゅう枠サイズは自動的にデザインサイズを基とし、ステッチ範囲を制限します。

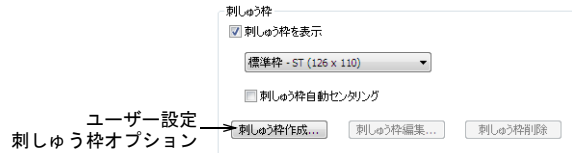


**メモ** 刺しゅう枠リストに無いユーザー設定の刺しゅう枠を含む JAN ファイルを開いた場合や、刺しゅう枠がリストにあるものと同名であるが、タイプや設定が異なる

場合、ジャンメデジタイザー MBX が同じ特徴を備えたユーザー設定の刺しゅう枠を作成し、システムが自動的に名前を付けます。

### ユーザー設定刺しゅう枠を定義し編集するには

- 1 **セットアップ** > **作業環境** を選択、またはデザインウィンドウ内で右クリックし、ポップアップメニューから **作業環境** を選択します。  
**作業環境** > **表示** ダイアログが開きます。

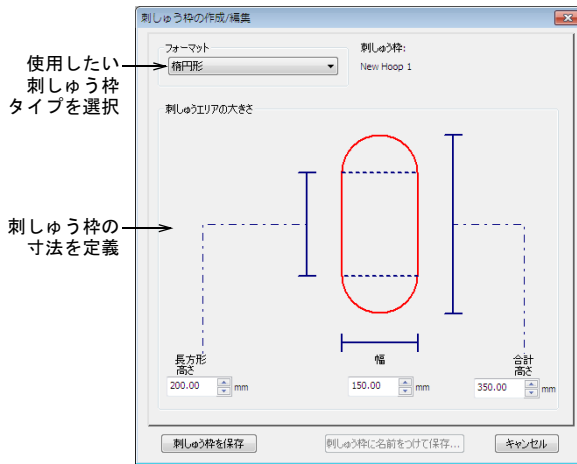


- 2 使用したいオプションを選択します。

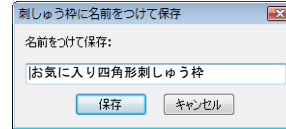
オプション	目的
刺しゅう枠作成	このボタンで、新規の刺しゅう枠を作成、または既存のものを編集する刺しゅう枠の作成 / 編集ダイアログにアクセスします。
刺しゅう枠編集	刺しゅう枠リストのユーザー設定刺しゅう枠を選択すると、刺しゅう枠編集ボタンが使用可能になります。このボタンでも、刺しゅう枠の作成 / 編集ダイアログにアクセスできます。
刺しゅう枠削除	刺しゅう枠リストのユーザー設定刺しゅう枠を選択し、刺しゅう枠削除ボタンをクリックして、リストから削除します。確認のポップアップ画面が表示されます。

新規の刺しゅう枠を作成するときも、既存の刺しゅう枠を編集するときも、**刺しゅう枠の作成 / 編集** ダイアログが開きます。





- ◆ 新規作成の刺しゅう枠として定義を保存する場合、**刺しゅう枠に名前をつけて保存ボタンをクリックして、刺しゅう枠に名前をつけて保存ダイアログに刺しゅう枠の名前を入力します。**

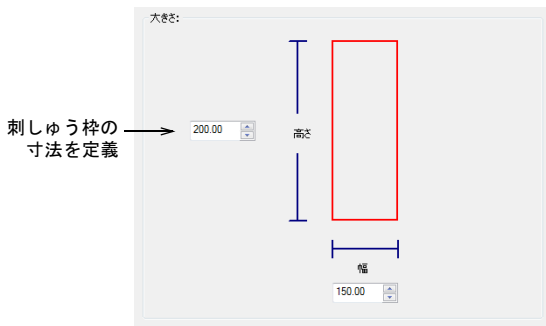


- 6 保存をクリックします。
- 7 OK をクリックして、作業環境ダイアログを閉じます。

- 3 フォーマットパネルで、必要に応じて**四角形**または**楕円形**を選択します。
- 4 必要に応じて**大きさ**パネルで設定を調整します。
  - ◆ 楕円形の刺しゅう枠には、**四角形、高さ、高さの総計、幅**を入力します。
  - ◆ 四角形の刺しゅう枠には、**四角形の高さと幅**を入力します。



**参考** 四角形、高さフィールドに「0」を入力し、幅と高さの**総計**フィールドに同じ数値を入力すると、円形の刺しゅう枠を作成できます。



**注意** ミシンに取り付けられている針が刺しゅう枠の縁に触れ、針が折れることがあります。刺しゅう枠のサイズを決める場合は、刺しゅう枠自体のサイズではなく**実際の刺しゅうサイズを目安としたほうが良い**でしょう。

- 5 新規作成、または編集した刺しゅう枠の定義を保存します。
  - ◆ 編集した刺しゅう枠を保存する場合、**刺しゅう枠を保存ボタン**をクリックします。

# パート 2

# デジタルの基本

イージーデザインでは、基本的な形状や「刺しゅうオブジェクト」からデザインを作成します。これらは一般的なベクターオブジェクトと同様に、色、大きさ、位置など特定のプロパティや「詳細」を持っています。また、刺しゅうオブジェクト独特のステッチタイプや糸間隔といったプロパティも含まれます。

## マニュアルでデジタル化する

この章では、主要な入力方法でのデジタル化の仕方について説明されています。また、最高の結果を得る為のデジタル化の設定に関する説明もしています。詳細は[マニュアルでデジタル化する](#)をご覧ください。

## アウトライン & 埋め縫い

この章では、最良の結果を得る為のオブジェクトのステッチタイプの選択方法と、ステッチ設定の変更について説明されています。またサテンやタタミ模様、浮き出し模様を含んだ埋め縫いステッチタイプに関する説明もここで行われています。詳細は[アウトライン & 埋め縫い](#)をご覧ください。

## 糸色

この章では、カラーパレットから色を選択する方法と、刺しゅう枠の内側と外側の背景色の変更について説明されています。詳細は[糸色](#)をご覧ください。

## オブジェクトの詳細、生地、テンプレート

この章では、下縫いを使用してデザインを丈夫で安定したものにする方法と、生地の縮みを補正する方法について説明されています。また既存のデザインの生地設定の変更の仕方に関する説明もしています。また、イージーデザインでのスタイルとテンプレートの適用方法と保持の仕方に関する説明もしています。詳細は[オブジェクトの詳細、生地、テンプレート](#)をご覧ください。

## 第8章

# マニュアルでデジタイズする

ジャノメデジタイザー MBX では、形状や刺しゅうオブジェクトからデザインを作成していきます。刺しゅうオブジェクトは、色、サイズ、位置などの特定のプロパティまたは「詳細」を持っています。また、刺しゅうオブジェクト独特のステッチタイプや糸間隔といったプロパティも含まれます。

作成するオブジェクトのプロパティはデジタイズ時に定義されますが、これは後で変更ができます。刺しゅうオブジェクトで最も重要なプロパティはステッチタイプです。オブジェクトにより、それに適するステッチタイプは異なります。詳細は[埋め縫いステッチを選択する](#)をご覧ください。

この章では、主要な入力方法でのデジタイズの仕方について説明されています。また、最高の結果を得る為のデジタイズの設定についても説明しています。



### デジタイズツールを使う

画面上で刺しゅうオブジェクトを作成していくことを「デジタイズ」と呼びます。グラフィックアプリケーションでデザインを作成する時と同様に、これには特定の「入力」または「デジタイズ」ツールが必要となります。これらはドローイングツールと似ていますが、結果がベクターオブジェクトでなく、刺しゅうオブジェクトを形成するという違いがあります。

### デジタイズ方法を選択する



デジタイズツールバー>ランニングラインを使用し、デジタイズラインに沿ってシングルランニングステッチを作成する。



デジタイズツールバー>閉じたランニングラインを使用し、デジタイズラインに沿ってランニングステッチの列を配置する。



デジタイズツールバー>ターニング埋め縫いを使用し、幅とステッチ角度が可変のコラムを作成する。



デジタイズツールバー>サテンラインを使用し、コラムまたは固定幅ボーダーをデジタイズする。



デジタイズツールバー>閉じたサテンラインを使用し、固定幅の閉じたコラムまたはボーダーをデジタイズする。



デジタイズツールバー>平行な埋め縫いを使用し、埋め縫いステッチで閉じた形状をデジタイズする。



デジタイズツールバー>埋め縫い：四角形を使用し、埋め縫いステッチで四角形をデジタイズする。



デジタイズツールバー>埋め縫い：円を使用し、埋め縫いステッチで円形をデジタイズする。

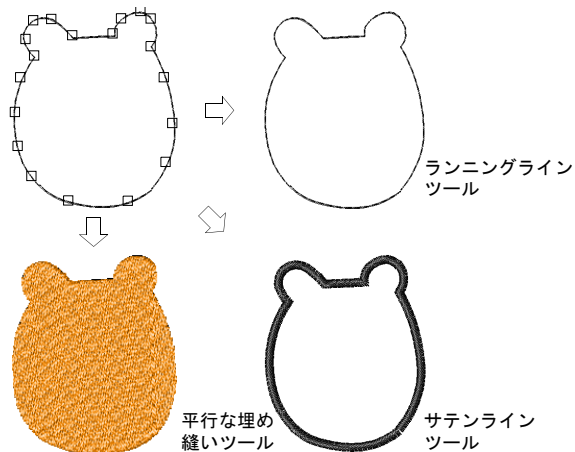
形状やデザイン要素の種類により、それに適するデジタイズ方法やツールは異なります。デジタイズの方法は大

大きく分けて、アウトラインと埋め込みの2つに分類されます。ランニングラインデジタイズ方法は、アウトラインをデジタイズするのに使用します。ターニング埋め縫いとサテンラインは様々な特徴を持ったコラム状の形状を作成するのに適しています。平行な埋め縫いは最も頻繁に使用するデジタイズツールで、閉じられたどの形状の作成にもほぼ対応ができます。

## イージーデザインの基準点とコントロールポイント

デジタイズ方法を選択すると、アウトラインに沿って基準点をマークすることで形状をデジタイズできます。一般的には、以下のような所で基準点をマークします。

- 曲線のカーブの度合が変化する所
- 角がある所
- 直線から曲線に変わる所



コーナーポイントをマークするにはマウスの左ボタンを、カーブポイントをマークするにはマウスの右ボタンを使用します。左ボタンを使用してマークした2つのポイントを結ぶラインは常に直線になります。右ボタンを使用してマークした3つのポイントを結ぶラインは常に曲線になります。

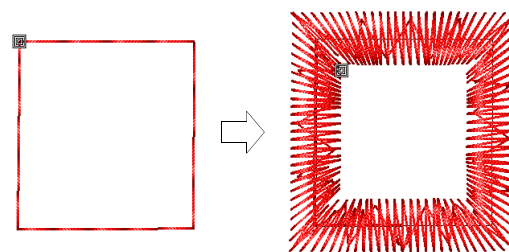
形状をデジタイズする時にマークした基準点は、結果刺しゅうオブジェクトの「コントロールポイント」になります。コントロールポイントはオブジェクトのアウトラインに表示され、オブジェクトの編集の中でも「変形」に使用されます。ここでいう変形には形状の変形、拡大/縮小(サイズの変更)や文字間隔、または開始/終了点の変更が含まれます。詳細は「デザインを編集する」をご覧ください。



**参考** ほとんどのコントロールポイントは、追加、移動、あるいはコーナーポイントまたはカーブポイントに変更が可能です。コントロールポイントには、特定の機能を持ち削除ができないものもあります。(例: 開始点) 詳細は「オブジェクトを変形する」をご覧ください。







## ランニングでラインを作成する

ランニングラインツールを使用して、1層または3層のランニングステッチをデジタイズします。このツールは一般的にデザインに輪郭を追加するのに使用します。



**参考** ジャノメデジタイザー MBX で、オブジェクトの詳細>ラインステッチダイアログを通して、ラインを簡単にサテンのボーダーに変換できます。詳細は「コラム幅と糸間隔を設定する」をご覧ください。

## ランニングラインをデジタイズする

-  デジタイズツールバー>シングルランニングラインを使用し、デジタイズラインに沿ってシングルランニングステッチの列を配置する。
-  デジタイズツールバー>トリプルランニングラインを使用し、デジタイズラインに沿ってトリプルランニングステッチの列を配置する。
-  デジタイズツールバー>モーターランニングラインを使用し、デジタイズラインに沿ってモーターランニングステッチの列を配置する。
-  デジタイズツールバー>つづ縫いランニングラインを使用し、デジタイズラインに沿ってつづ縫いランニングステッチの列を配置する。
-  デジタイズツールバー>キャンドルウィックランニングラインを使用し、デジタイズラインに沿ってキャンドルウィックランニングステッチの列を配置する。
-  デジタイズツールバー>バックステッチランニングラインを使用し、デジタイズラインに沿ってバックステッチランニングステッチの列を配置する。



デジタイズツールバー>ステムステッチランニングラインを使用し、デジタイズラインに沿ってステムステッチランニングステッチの列を配置する。

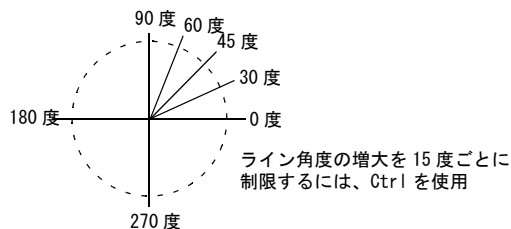
ランニングラインツールを使用して、1層または3層のランニングステッチをデジタイズします。マウスの左/右クリックを使用して、アウトラインを形成する基準点をマークし、オブジェクトを作成します。コーナーポイントには左クリックを、カーブポイントには右クリックを使用します。オブジェクトの詳細ダイアログのラインステッチタブでステッチ長とステッチタイプを変更できます。デジタイズする前に、現在のプロパティを変更しランニングラインの値をプリセットしておくこともできます。オブジェクトとオブジェクトの詳細もご覧ください。

### ランニングラインをデジタイズするには

- 1 ランニングラインアイコンをクリックします。
- 2 基準点をマークして、ラインの形状をデジタイズします。
  - コーナーポイントにはクリックを使用
  - カーブポイントには右クリックを使用



- ライン角度の増大を 15 度単位に制約するには、Ctrl を押しながらデジタイズします。



- 完璧な円弧を描くには、右クリックで3箇所マークします。
- カーブを直線、またはその他のカーブと繋ぎ合わせるには、つなぎ目を配置します。



**参考** 基準点を間違っマークした場合は、Backspace キーを押して最後の基準点を削除し、デジタイズを続けます。

- 3 Enter を押して、ラインのデジタイズを終了します。

### 閉じたランニングラインをデジタイズする



デジタイズツールバー>閉じたシングルランニングラインを使用し、デジタイズラインに沿ってシングルランニングステッチの列を配置する。



デジタイズツールバー>閉じたトリプルランニングラインを使用し、デジタイズラインに沿ってトリプルランニングステッチの列を配置する。



デジタイズツールバー>閉じたモーターランニングラインを使用し、デジタイズラインに沿ってモーターランニングステッチの列を配置する。



デジタイズツールバー>閉じたつづ縫いランニングラインを使用し、デジタイズラインに沿ってつづ縫いランニングステッチの列を配置する。



デジタイズツールバー>閉じたキャンドルウィックランニングラインを使用し、デジタイズラインに沿ってキャンドルウィックランニングステッチの列を配置する。



デジタイズツールバー>閉じたバックステッチランニングラインを使用し、デジタイズラインに沿ってバックステッチランニングステッチの列を配置する。

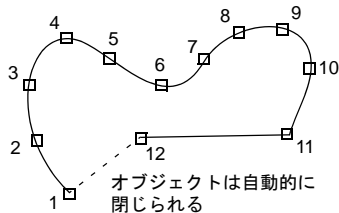


デジタイズツールバー>閉じたステムステッチランニングラインを使用し、デジタイズラインに沿ってステムステッチランニングステッチの列を配置する。

閉じたランニングラインツールを使用して、シングルまたはトリプルランニングステッチで閉じたラインをデジタイズします。マウスの左/右クリックを使用して、アウトラインを形成する基準点をマークし、オブジェクトを作成します。コーナーポイントには左クリックを、カーブポイントには右クリックを使用します。

### 閉じたランニングラインをデジタイズするには

- 1 閉じたランニングラインアイコンをクリックします。
- 2 基準点をマークして、ラインの形状をデジタイズします。
  - コーナーポイントにはクリックを使用
  - カーブポイントには右クリックを使用

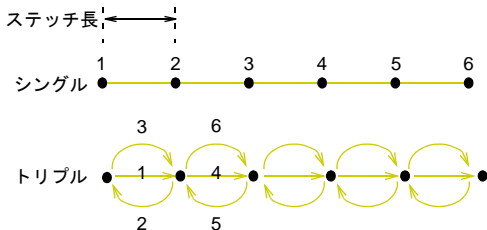


**参考** 基準点を間違っってマークした場合は、**Backspace** キーを押して最後の基準点を削除し、デジタル化を続けます。

- 3 **Enter** を押してラインを閉じます。  
始めと最後のポイントが自動的に閉じます。

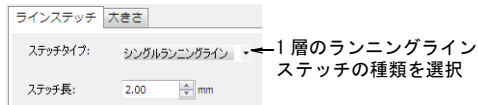
### ランニングステッチタイプを変更する

ランニングラインステッチタイプをオブジェクトの詳細ダイアログで変更します。ランニング、またはトリプルランニングを選択できます。ランニングラインは、デジタル化ラインに沿って、一列のランニングステッチを配置します。トリプルランニングは各ステッチを3回繰り返し、太目のラインを作成します。モーターランニングを作成するもご覧ください。



### ランニングステッチタイプを設定するには

- 1 ランニングラインオブジェクトをダブルクリックします。  
オブジェクトの詳細>ラインステッチダイアログが開きます。



- 2 シングルランニングラインステッチタイプを選択します。
- 3 **OK** をクリックします。

### ランニングステッチ長を設定する

ランニングラインステッチのステッチ長を、作成する形状に適したものに設定します。オブジェクトのカーブがきつい所では、短めのステッチ長を選択します。滑らかなカーブでは、ステッチ数を少なくする為にステッチ長を長めにします。



**メモ** これらの値は、ランニングラインツールによってデジタル化されたオブジェクトにのみ適用され、トラベルランニングや下縫いには影響しません。

### ランニングのステッチ長を設定するには

- 1 ランニングラインオブジェクトを選択してダブルクリックします。
- 2 オブジェクトの詳細>ラインステッチダイアログが表示されます。



- 3 **ステッチ長**フィールドにステッチ長を入力します。



ラインがきついカーブの場合は長さを減らし（例：1.8mmになど）、ステッチがラインに沿うようにします。

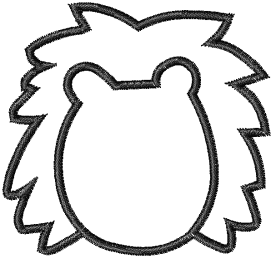


**参考** トリプルランニング長を4.0mmにすると、手刺しゅうの風合いが出せます。

- 4 **OK** をクリックします。

### 太いライン&ボーダーを作成する

サテンラインを使用し、大きめの形状のボーダーとアウトラインをデジタル化します。サテンラインツールには、サテンステッチが使用されます。



## 太いライン&ボーダーをデジタイズする

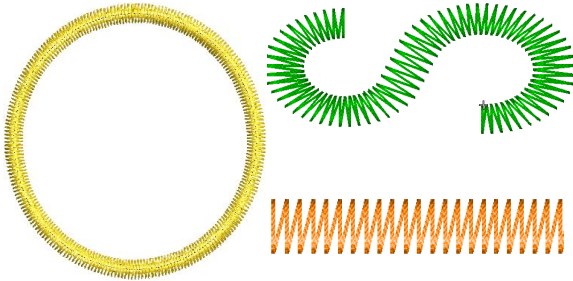


デジタイズツールバー>サテンラインを使用し、コラムまたは固定幅ボーダーをデジタイズする。



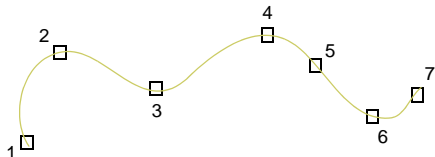
デジタイズツールバー>閉じたサテンラインを使用し、固定幅の閉じたコラムまたはボーダーをデジタイズする。

サテンラインツールを使用して、固定幅のコラムやボーダーをデジタイズします。形状は開いたままでも、新機能の閉じたサテンラインツールで最初と最後の基準点を閉じることもできます。



## 太いライン&ボーダーを作成するには

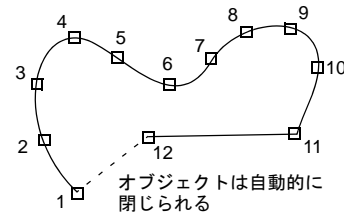
- 1 サテンラインツールを選択します。
- 2 基準点をマークして、コラムの形状をデジタイズします。
  - ◆ コーナーポイントにはクリックを使用
  - ◆ カーブポイントには右クリックを使用



**参考** 基準点を間違っマークした場合は、**Backspace** キーを押して最後の基準点を削除し、デジタイズを続けます。

- 3 **Enter** を押して形状を閉じます。

閉じたラインツールを使用している場合、オブジェクトは自動的に閉じます。



## コラム幅と糸間隔を設定する

オブジェクトの詳細ダイアログで、サテンラインコラムの幅を正確に設定できます。設定した数値は、新規のサテンラインオブジェクトの初期設定幅となります。

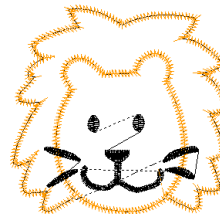
### コラム幅と糸間隔を設定するには

- 1 オブジェクト（サテンラインまたはランニング）を選択し、ダブルクリックします。

オブジェクトの詳細>ラインステッチダイアログが開きます。



- 2 幅フィールドに幅を入力します。
- 3 スライダーをドラッグして、ステッチの糸間隔を設定します。
  - ◆ ジグザグ効果を与えるには、低めの糸密度を使用します。
  - ◆ 細い糸を使用する時は、高めの糸密度を使用します。
- 4 **OK** をクリックします。



低い糸密度



高い糸密度

## ターニング埋め縫いをデジタイズする



デジタイズツールバー>ターニングサテン埋め縫いを使用し、幅とステッチ角度が可変のサテンの埋め縫いが施されたコラムを作成する。



デジタイズツールバー>ターニングタタミ縫いを使用し、幅とステッチ角度が可変のタタミ模様の埋め縫いが施されたコラムを作成する。



デジタイズツールバー>ターニング浮き出し模様埋め縫いを使用し、幅とステッチ角度が可変の浮き出し模様の埋め縫いが施されたコラムを作成する。

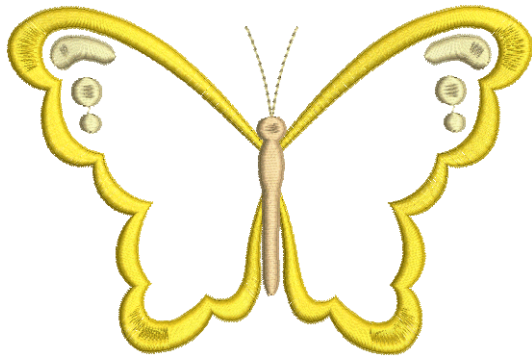


デジタイズツールバー>ターニング等高線状埋め縫いを使用し、幅とステッチ角度が可変の等高線状埋め縫いコラムを作成する。



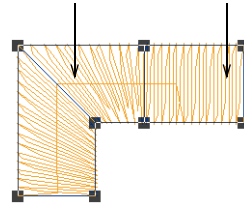
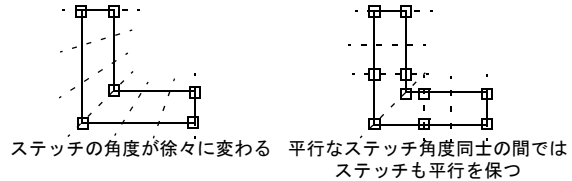
デジタイズツールバー>ターニング放射状埋め縫いを使用し、幅とステッチ角度が可変の放射状埋め縫いコラムを作成する。

ターニング埋め縫いツールを使用し、**ターンするステッチ**で幅が可変のコラムをデジタイズします。対となる基準点を結ぶラインが**ステッチ角度**を定義するのに対し、デジタイズされた対の基準点はアウトラインを定義します。



### ターニング埋め縫いをデジタイズするには

- 1 ターニング埋め縫いアイコンをクリックします。
- 2 コラムの両サイドに交互に基準点をマークしながら形状をデジタイズします。
  - ◆ コーナーポイントにはクリックを使用
  - ◆ カーブポイントには右クリックを使用
 アウトラインが変化するところやステッチ角度が変化するところで、一対の基準点をマークします。



**メモ** 対となる**コントロールポイント**は同じタイプでなくとも構いません。例えば、一方がコーナーポイントで、他方がカーブというようにでもできます。



**参考** 基準点を間違えてマークした場合は、**Backspace** キーを押して最後の基準点を削除し、デジタイズを続けます。

- 3 ラインのデジタイズが終了したら、以下を行います。
  - ◆ **Enter** を押して最後のステッチを維持し、終了点を最後にデジタイズされた基準点上に置きます。
  - ◆ または **Spacebar** を押して最後のステッチを省き、終了点をコラムの反対側に置きます。



**参考** 2つのコラムを繋ぎ合わせる場合、最初のコラムの最終ステッチを取り除き、終了点が次のコラムの開始点と近くなるようにします。

## 平行な埋め縫いをデジタイズする



デジタイズツールバー>平行なサテン埋め縫いを使用し、サテン埋め縫いで閉じた形状をデジタイズする。



デジタイズツールバー>平行なタタミ縫いを使用し、タタミ縫いで閉じた形状をデジタイズする。



デジタイズツールバー>平行な浮き出し模様埋め縫いを使用し、浮き出し模様で閉じた形状をデジタイズする。



デジタイズツールバー>平行なモチーフ埋め縫いを使用し、モチーフフィルで閉じた形状をデジタイズする。





デジタイズツールバー＞等高線状埋め縫いを使用し、等高線状埋め縫いで閉じた形状をデジタイズする。



デジタイズツールバー＞放射状埋め縫いを使用し、放射状埋め縫いでとじた形状をデジタイズする。

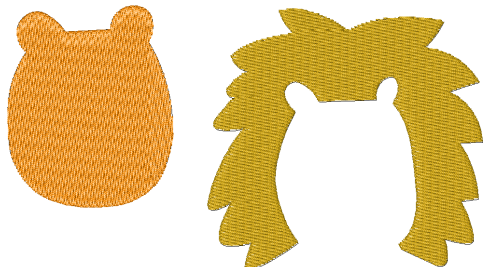


デジタイズツールバー＞平行なスティプルフィルを使用し、スティプルフィルで閉じた形状をデジタイズする。



デジタイズツールバー＞平行なクロスステッチフィルを使用し、クロスステッチフィルで閉じた形状をデジタイズする。

平行な埋め縫いツールを使用して、ターンするステッチ角度ではなく固定角度で大きな複合した形状をデジタイズします。これらのツールを使用して、ほとんどの形状を作成することができます。モチーフフィルを作成するもご覧ください。



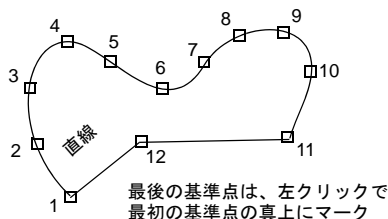
### 平行な埋め縫いをデジタイズするには

- 1 平行な埋め縫いアイコンをクリックします。
- 2 形状のアウトラインに沿って基準点をマークし、形状の輪郭をデジタイズします。
  - ◆ コーナーポイントにはクリックを使用
  - ◆ カーブポイントには右クリックを使用



**参考** デジタイズのガイドとして、ステータスバーのメッセージに従ってください。基準点を間違えてマークした場合は、**Backspace** キーを押して最後の基準点を削除し、デジタイズを続けます。

- 3 形状を閉じます。
  - ◆ 最後にデジタイズした基準点と同じタイプの基準点で終了する場合（例：コーナーまたはカーブ）は、**Enter** キーを押します。
  - ◆ 異なるタイプの基準点を使用して形状を閉じるには、最後の基準点を最初の基準点の真上に置き、**Enter** を押します。



**メモ** 輪郭は交差してはいけません。

- 4 **Enter** を押します。



**メモ** 平行な埋め縫いオブジェクトのステッチ角度を調整するには、ステッチ角度を調整するをご覧ください。

### 円&楕円をデジタイズする



デジタイズツールバー＞平行なサテン埋め縫い：円を使用し、サテン埋め縫いで円形をデジタイズする。



デジタイズツールバー＞平行なタタミ縫い：円を使用し、タタミ縫いで円形をデジタイズする。



デジタイズツールバー＞平行な浮き出し模様埋め縫い：円を使用し、浮き出し模様埋め縫いで円形をデジタイズする。



デジタイズツールバー＞等高線状埋め縫い：円を使用し、等高線状埋め縫いで円形をデジタイズする。



デジタイズツールバー＞放射状埋め縫い：円を使用し、放射状埋め縫いで円形をデジタイズする。

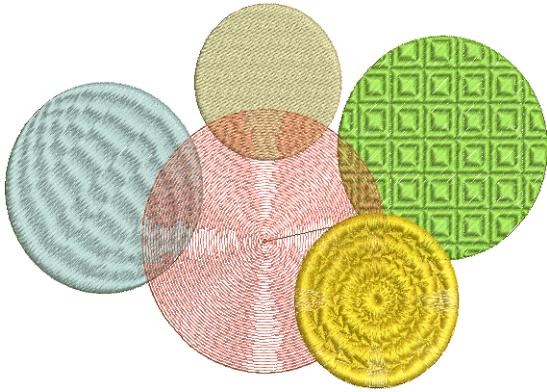


デジタイズツールバー＞平行なスティプルフィル：円を使用し、スティプルフィルで円形をデジタイズする。



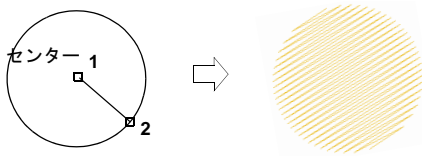
デジタイズツールバー＞平行なクロスステッチフィル：円を使用し、クロスステッチフィルで円形をデジタイズする。

円形や楕円形は、クリックを数回するだけでデジタイズできます。円形や楕円形には、どの埋め縫いステッチタイプでも対応できます。



### 円形&楕円をデジタイズするには

- 1 デジタイズツールバーから、埋め縫い：円方法を選択します。
- 2 円形をデジタイズします。
  - 円形、または楕円形の中心をクリックしてマークします。円形のアウトラインがポインタに付いて表示されます。
  - 希望のサイズになるまでポインタを動かし、半径となる基準点をマークします。  
この基準点はステッチの開始点でもあります。ステッチ角度は中心と半径の基準点を結ぶラインに對し垂直となります。
  - マウスのボタンを離します。

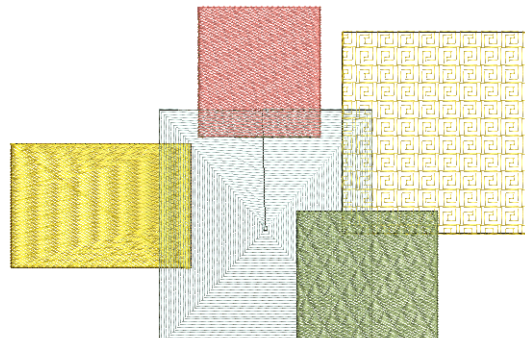


### 正方形 & 四角形をデジタイズする

- デジタイズツールバー> 平行なサテン埋め縫い：四角形を使用し、サテンの埋め縫いで四角形をデジタイズする。
- デジタイズツールバー> 平行なタタミ縫い：四角形を使用し、タタミ縫いで四角形をデジタイズする。
- デジタイズツールバー> 平行な浮き出し模様埋め縫い：四角形を使用し、浮き出し模様埋め縫いで四角形をデジタイズする。

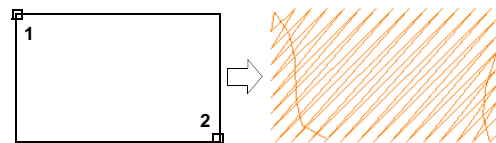
- デジタイズツールバー> 平行なモチーフフィル埋め縫い：四角形を使用し、モチーフフィルで四角形をデジタイズする。
- デジタイズツールバー> 等高線状埋め縫い：四角形を使用し、等高線状埋め縫いで四角形をデジタイズする。
- デジタイズツールバー> 放射状埋め縫い：四角形を使用し、放射状埋め縫いで四角形をデジタイズする。
- デジタイズツールバー> 平行なステイプルフィル：四角形を使用し、ステイプルフィルで四角形をデジタイズする。
- デジタイズツールバー> 平行なクロスステッチフィル：四角形を使用し、クロスステッチフィルで四角形をデジタイズする。

四角形はクリックを数回するだけでデジタイズできます。四角形には、どの埋め縫いステッチタイプでも対応できます。モチーフフィルを作成するもご覧ください。

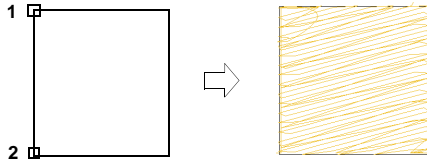


### 正方形 & 四角形をデジタイズするには

- 1 埋め縫い：四角形アイコンをクリックします。
- 2 四角形をデジタイズします。
  - 四角形の角をクリックしてマークします。
  - アウトラインが希望のサイズになるまで、ポインタをドラッグします。
  - マウスのボタンを離します。



- 正方形を作成するには、ポインタをドラッグする時に **CTRL** キーを押し下げます。

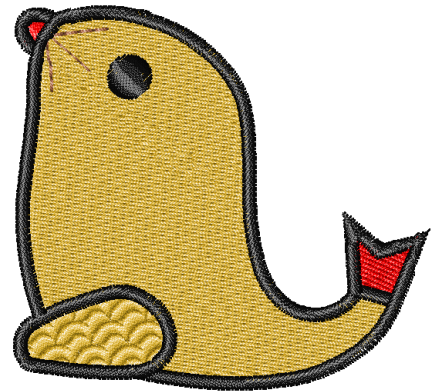


## 第9章 アウトライン & 埋め縫い

ジャンメデジタイザー MBX のすべての刺しゅうオブジェクトには、定義された「数値」や設定が含まれていれています。オブジェクトと共に保存された数値は「プロパティ」となります。オブジェクトはすべて共通してサイズや位置といった特定のプロパティを持ちます。オブジェクトのタイプにより、更に特定のプロパティが含まれるものもあります。刺しゅうオブジェクトの中で最も重要なプロパティはステッチタイプです。

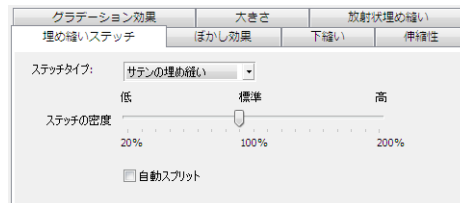
ステッチのプロパティはデジタイズ時に定義されますが、これはいつでも変更ができます作成する刺しゅうオブジェクトには、デジタイズ方法の初期設定を使用したり、また新しい数値を適用することもできます。初期設定はデザインのテンプレートに保存されています。

この章では、オブジェクトのステッチタイプの適切な選択方法と、ステッチ設定の変更について説明されています。またサテンやタタミ模様、浮き出し模様を含んだ埋め縫いステッチタイプに関してもここで説明されています。



### 埋め縫いステッチを選択する

オブジェクトにより、それに適するステッチタイプは異なります。オブジェクトをデジタイズする際、選択したデジタイズ方法の現在のステッチタイプが使用されます。オブジェクトのステッチタイプはいつでも変更が行えます。デジタイズの前にステッチタイプを選択し、ステッチの設定を前もって行うこともできます。



- 2 埋め縫いステッチタイプを選択します。

### 埋め縫いステッチを選択するには

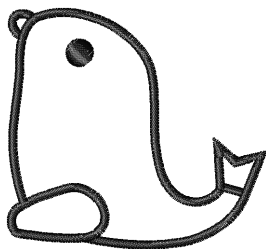
- 1 ステッチタイプを変更したいオブジェクトを選択し、ダブルクリックします。  
オブジェクトの詳細 > 埋め縫いステッチダイアログが表示されます。

ステッチタイプ	目的
サテンの埋め縫い	狭いコラムや形状をステッチするのに適しています。詳細は <a href="#">サテンの埋め縫いを作成する</a> をご覧ください。
タタミ縫い	並んで配置されるランニングステッチの列から成り、広くて不規則な部分を覆うのに適しています。詳細は <a href="#">タタミ模様を作成する</a> をご覧ください。
浮き出し模様	大きな範囲を埋め縫いするのに使用し、ユニークで芸術的な効果を生みます。詳細は <a href="#">浮き出し模様を作成する</a> をご覧ください。
スティブルフィル	スティブルとは、ボーダー内を不規則にうねるランニングステッチから成る装飾的な効果のある埋め縫いを作成する方法です。詳細は <a href="#">スティブルフィルを作成する</a> をご覧ください。
クロスステッチフィル	クロスステッチはパターンフィルと似ていますが、生成が異なり、クロスステッチはその下とサイドにトラベルランニングを使用します。詳細は <a href="#">クロスステッチフィルを作成する</a> をご覧ください。
等高線状埋め縫い	等高線埋め縫いは、形状の等高線に従いカーブや陰影効果を作成します。詳細は <a href="#">カーブした埋め縫い効果を作成する</a> をご覧ください。
モチーフフィル	モチーフフィルは、閉じた形状のオブジェクトを埋め込むのに使用される装飾的なステッチです。パターンは形状を埋め込む為に平行列で繰り返されます。詳細は <a href="#">モチーフフィルを作成する</a> をご覧ください。

3 OK をクリックします。

## サテンの埋め縫いを作成する

サテンは幅の狭いコラム形状等をステッチするのに適しており、各ステッチ長がコラムの幅を形成します。サテンステッチは平行なステッチで、偶数針は若干斜めに渡されます。基本的にサテンの埋め縫い部分には針落ちがない為、つやのある質の高い効果で作成できます。

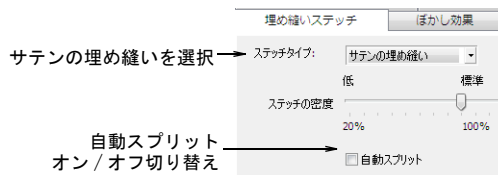


## サテンの埋め縫いでオブジェクトを作成する

サテンの埋め縫いオブジェクトを作成します。サテンの形状の幅が広い場合は、ミシンで可能な最大ステッチ長を超える可能性があります。自動スプリット設定が適用されると、イーजीデザインは長いサテンステッチを短めのステッチに分割します。また、形状の真中にラインができてしまわないように、針落ちを不規則なパターンに振り分けます。

## サテンの埋め縫いでオブジェクトを作成するには

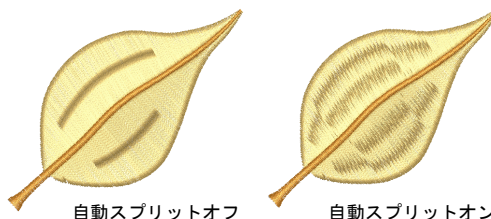
- 1 オブジェクトが何も選択されていない状態で、**オブジェクトの詳細アイコン**をクリックします。**オブジェクトの詳細**>**埋め縫いステッチ**ダイアログが表示されます。



サテンの埋め縫いを選択

自動スプリット  
オン/オフ切り替え

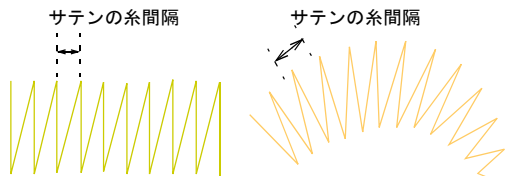
- 2 **サテンの埋め縫い**を選択します。
- 3 **サテンライン**または**ターニング埋め縫い**ツールのいずれかを使用して、オブジェクトを作成します。詳細は[太いライン&ボーダーを作成する](#)をご覧ください。[ターニング埋め縫いをデジタイズする](#)もご覧ください。



**メモ** どのサテンオブジェクトタイプでも、自動スプリットオン/オフの切り替えができます。この機能は初期設定ではオフです。

## サテンステッチの間隔を調整する

ステッチ間隔はコラムの同じサイドにある2針間の距離で、ミリメートルで表わされます。コラムの幅が狭いとステッチが詰まるため、生地を覆うのに必要なステッチは少なくなります。コラムが非常に狭い場合、針落ちが多すぎると生地を傷める原因となる為、糸密度を減らす必要があります。

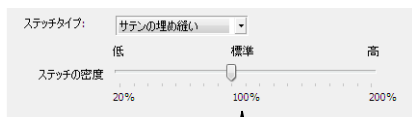


オブジェクトの詳細ダイアログのスライダーをドラッグすることにより、サテンの埋め縫いのステッチの密度が変更できます。ステッチ間の間隔が大きいほど、ステッチの密度は低くなります。間隔が小さいほど、ステッチの密度は高くなります。

### サテンステッチの間隔を調整するには

- 1 サテンオブジェクトを選択し、ダブルクリックします。

オブジェクトの詳細>埋め縫いステッチダイアログが表示されます。



↑スライダーを動かし、ステッチの密度を調整する

- 2 スライダーを移動してステッチの密度を調整します。
  - ステッチの密度を高くするには、スライダーを右方向に動かします。
  - ステッチの密度を低くするには、スライダーを左方向に動かします。
- 3 OK をクリックします。



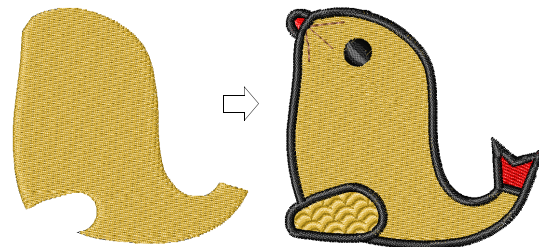
密度が減少



密度が増加

## タタミ模様を作成する

タタミ模様ステッチは、並んで配置されるランニングステッチの列から成り、広くて不規則な部分を覆うのに適しています。ステッチの列は形状を交互に前進、後進して配置されます。このステッチラインは平行にも、わずかにターンさせることもできます。水平な分割ラインができないように、各ステッチの列にはオフセットを選択します。



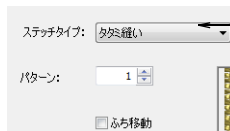
パターン、ステッチ間隔と長さを調整することで、タタミ模様オブジェクトのステッチ密度をコントロールすることができます。

### タタミ模様でオブジェクトを作成する

以下の手順でタタミ模様オブジェクトを作成できます。

#### タタミ模様でオブジェクトを作成するには

- 1 オブジェクトが何も選択されていない状態で、**オブジェクトの詳細**アイコンをクリックします。**オブジェクトの詳細>埋め縫いステッチダイアログ**が表示されます。



← タタミ縫いを選択

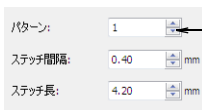
- 2 **タタミ縫い**を選択します。
- 3 **平行な埋め縫い**または**ターニング埋め縫い**ツールを使用して、オブジェクトを生成します。

#### タタミ模様パターンを選択する

タタミ模様のパターンは多数用意されています。通常は**初期設定**のサイズと間隔を使用すると最高の仕上がりとありますが、**ステッチ角度**を変更してもよいでしょう。

#### タタミ模様パターンを選択するには

- 1 **タタミ模様オブジェクト**を選択し、ダブルクリックします。**オブジェクトの詳細>埋め縫いステッチダイアログ**が表示されます。



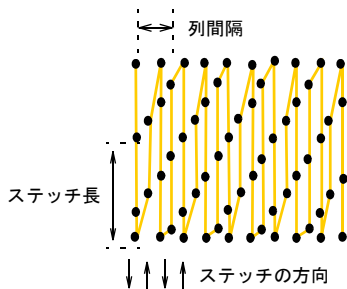
← タタミ模様パターンを選択

- 2 パターンの横のボックスからパターンを選択するか、フィールドに直接番号を入力します。

3 OK をクリックします。

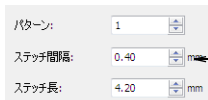
### タタミ模様の糸間隔を調整する

タタミ模様のステッチの糸間隔は、ステッチの各列間の距離により決定されます。糸間隔は前進するステッチの2列間の距離を指します。

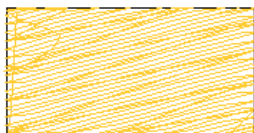


### タタミ模様のステッチの糸間隔を調整するには

- 1 タタミ模様オブジェクトを選択し、ダブルクリックします。  
オブジェクトの詳細>埋め縫いステッチダイアログが表示されます。



- 2 ステッチ間隔フィールドで、新規の糸間隔値を入力します。  
この数値は前進するステッチの2列間の距離を指します。
  - ステッチの密度を増加するには、小さ目の数値を入力します。
  - ステッチの密度を減らすには、大き目の数値を入力します。
- 3 OK をクリックします。

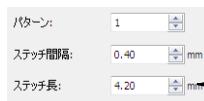


### タタミ模様のステッチ長を調整する

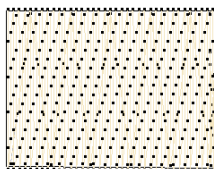
タタミ模様オブジェクトで生成されるステッチ長を指定します。タタミ模様埋め縫いのステッチ長は、形状の端の方に小さなステッチが作成されないよう多少変化していきます。

### タタミ模様のステッチ長を調整するには

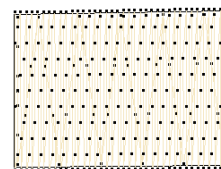
- 1 タタミ模様オブジェクトを選択し、ダブルクリックします。  
オブジェクトの詳細>埋め縫いステッチダイアログが表示されます。



- 2 ステッチ長フィールドで、希望のステッチ長を入力します。
- 3 OK をクリックします。



最小ステッチ : 0.4mm



最小ステッチ : 0.4mm

### 浮き出し模様を作成する

浮き出し模様は装飾的なステッチタイプで、ステッチがぎっしり詰まった状態を維持したまま、装飾的なパターンで幅の広い大きな領域を埋めこむのに使用されます。



浮き出し模様の針落ちによって、タイルパターンが生成されます。このパターンはグリッドに沿って繰り返されず、ステッチ数値を変更して、更に変化を与えることも可能です。

### 浮き出し模様で埋め縫いを作成する

以下の手順で浮き出し模様オブジェクトを作成します。

### 浮き出し模様で埋め縫いを作成するには

- 1 オブジェクトが何も選択されていない状態で、オブジェクトの詳細アイコンをクリックします。  
オブジェクトの詳細>埋め縫いステッチダイアログが表示されます。



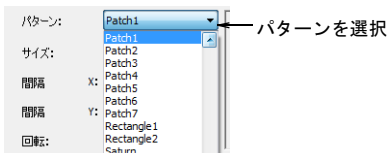
- 2 浮き出し模様を選択します。
- 3 平行な埋め縫いまたはターニング埋め縫いのツールを使用して、オブジェクトを生成します。  
ビジュアライザーをオンにするか、針落ちポイント表示をオンにし、浮き出し模様の効果を確認します。

### 浮き出し模様パターンを選択する

浮き出し模様パターンには様々な種類があります。通常は初期設定のサイズと間隔を使用すると最高の仕上がりとなりますが、ステッチ角度を変更してもよいでしょう。

#### 浮き出し模様パターンを選択するには

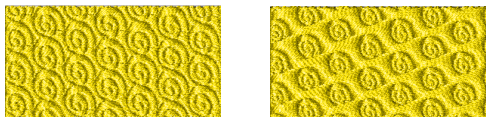
- 1 浮き出し模様オブジェクトを選択し、ダブルクリックします。  
オブジェクトの詳細>埋め縫いステッチダイアログが表示されます。



- 2 パターンドロップダウンリストから、希望のパターンを選択します。  
パターンのプレビューが表示されます。
- 3 OK をクリックします。

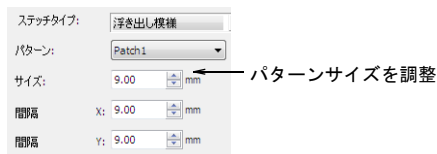
### 浮き出し模様サイズを調整する

パターンのサイズを変更すると、様々な効果を得ることができます。



#### 浮き出し模様サイズを調整するには

- 1 浮き出し模様オブジェクトを選択し、ダブルクリックします。  
オブジェクトの詳細>埋め縫いステッチダイアログが表示されます。



- 2 サイズフィールドで、希望のサイズを入力します。
- 3 OK をクリックします。



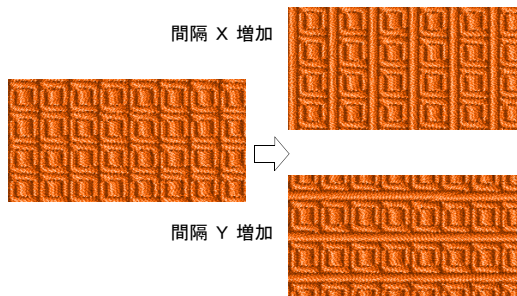
サイズ 7.00mm



サイズ 5.00mm

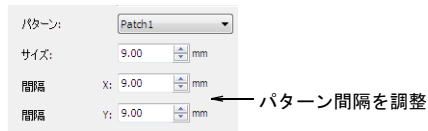
### 浮き出し模様の間隔を調整する

浮き出し模様の間隔の設定は、パターン間の距離を決定します。それぞれのパターン間の横方向 (X) と縦方向 (Y) の間隔は変更できます。



#### 浮き出し模様の間隔を調整するには

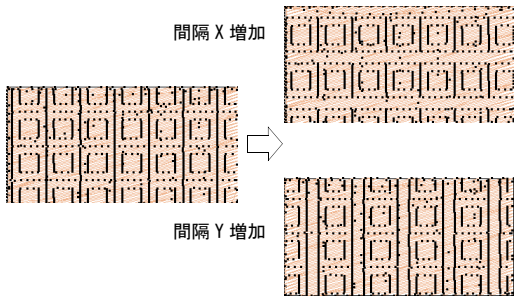
- 1 浮き出し模様オブジェクトを選択し、ダブルクリックします。  
オブジェクトの詳細>埋め縫いステッチダイアログが表示されます。



- 2 間隔フィールドで、新規の間隔値を入力します。  
この値はパターン間の距離になります。(Xは横方向、Yは縦方向の間隔)
  - ◆ ステッチの間隔を増加するには、小さ目の数値を入力します。
  - ◆ ステッチの間隔を減らすには、大き目の数値を入力します。



3 OK をクリックします。



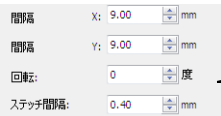
### 浮き出し模様のステッチ角度を調整する

適切なステッチ角度に調整して、最高の仕上がりを手に入れましょう。



### 浮き出し模様のステッチ角度を調整するには

- 1 浮き出し模様オブジェクトを選択し、ダブルクリックします。  
オブジェクトの詳細>埋め縫いステッチダイアログが表示されます。



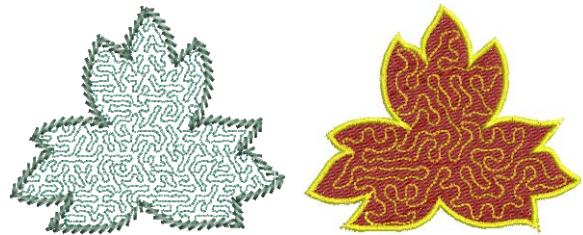
- 2 回転フィールドで、希望の回転角度を入力します。
- 3 OK をクリックします。



### スティプルフィルを作成する

スティプルとは、ボーダー内を不規則にうねるランニングステッチから成る装飾的な効果のある埋め縫いを作成する方法です。これはシングルステッチ角度を持つ閉じた形状のオブジェクトに適用されます。ステッチ長とループの間隔を調整することで、スティプルオブジェ

クトの糸密度をコントロールできます。スティプルフィルオブジェクトは他の刺しゅうオブジェクトと同様に、サイズ変更や変形を行うことができます。

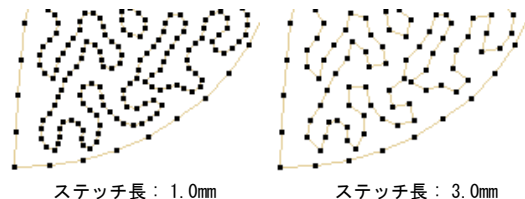


### スティプルフィルを作成するには

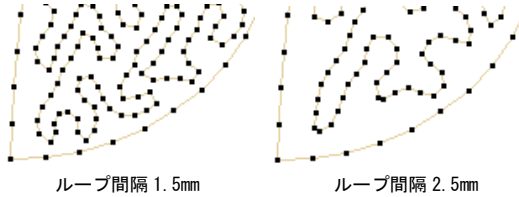
- 1 スティプルフィルオブジェクトを選択し、ダブルクリックします。  
オブジェクトの詳細>埋め縫いステッチダイアログが開きます。



- 2 必要に応じて、ランニングのステッチ数値を調整します。  
  - ◆ 滑らかまたは鋭いカーブになるようステッチ長を調整します。



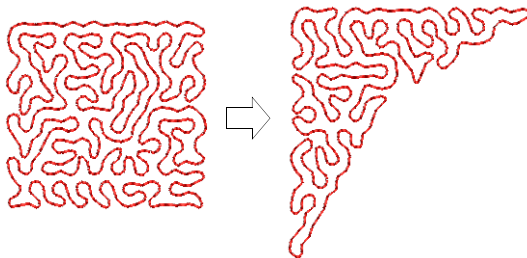
- 3 必要に応じてスティプル値を調整します。  
  - ◆ きつくまたは更に開いたステッチになるようループ間隔を調整します。



- ◆ **インセット**を調整し、オブジェクトのアウトラインから内側にステッチをオフセットします。ステッチとアウトラインとの間に大きな隙間を空けるには、大きな数値を入力します。ステッチフィルはオブジェクトのアウトラインを超えて広げることができません。

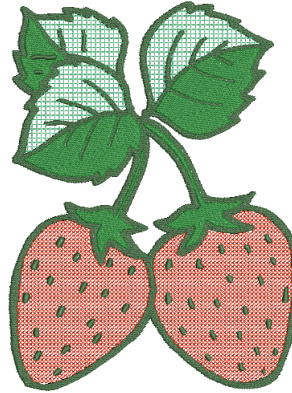
**4 OK** をクリックして終了し、閉じます。

一旦ステッチフィルが生成されると、生成されたステッチランの**オブジェクトの詳細**はいつでも調整することができます。また設定はそのままに、ステッチオブジェクトのアウトラインも変形やサイズ変更を行うことができます。詳細は**オブジェクトを変形する**をご覧ください。



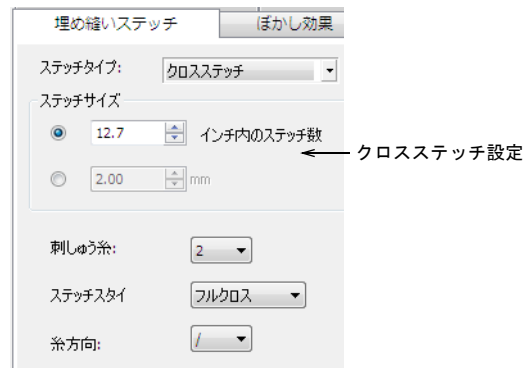
## クロスステッチフィルを作成する

クロスステッチフィルはそれ自体でステッチタイプで、**デジタルツールバー**から使用できる JANOME Cross Stitch アプリケーションに代わるものではありません。これは**パターンフィル**に似ていますが生成が異なり、クロスステッチの下とわきに**トラベルランニング**を使用します。**刺しゅうスタンプ&モチーフ**もご覧ください。



### クロスステッチフィルを作成するには

- 1 **クロスステッチフィルオブジェクト**を選択し、**ダブルクリック**します。  
**オブジェクトの詳細 > 埋め縫いステッチ**ダイアログが表示されます。



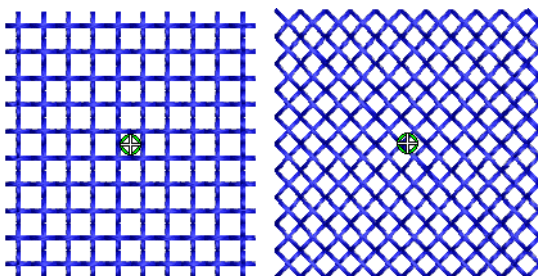
**メモ** ステッチの角度は**パターンレイアウト**に影響しません。

- 2 必要に応じて、**クロスステッチ設定**を調整します。

フィールド	説明
ステッチサイズ	実際のクロスサイズではなく、クロスステッチ用生地の日数で特定したクロスサイズをコントロールします。

フィールド	説明
刺しゅう糸	厚みのあるクロスを作成するのに、クロスに糸を何回（2、4または6）渡すかを使用するかを定義します。
ステッチスタイル	フルクロス (X)、斜め、または十字クロス (+)。
糸方向	クロスの上部の糸がどの方向に向くかをコントロールします。(斜めフルクロスは前か後ろ、十字クロスは横または縦方向など)

- 3 効果をプレビューするには適用を、終了して閉じるにはOKをクリックします。



ステッチスタイル：  
十字クロス

ステッチスタイル：フルクロス



**参考** クロスステッチグリッドは表示されませんが、クロスを生成するのにグリッドがどのように使用されるかを理解する為に、クロスサイズに背景グリッドを設定することができます。詳細は[グリッドを表示する](#)をご覧ください。

## カーブした埋め縫い効果を作成する

イーजीデザインでは、様々な効果のカーブしたステッチを作成することができます。等高線埋め縫いは、形状の等高線に従いカーブや陰影効果を作成します。放射状埋め縫いは、ステッチのパターンを中心点から放射状に広げていくことにより作成されます。フローティング効果は、タタミ模様オブジェクトに適用され、デジタイズラインに沿って流れるようなステッチ効果を作成します。

### 等高線状埋め縫いを作成する



デジタイズツールバー>等高線状埋め縫いを使用し、埋め縫いステッチで閉じた形状をデジタイズする。



デジタイズツールバー>等高線状埋め縫い：四角形を使用し、埋め縫いステッチで四角形をデジタイズする。



デジタイズツールバー>等高線状埋め縫い：円を使用し、埋め縫いステッチで円をデジタイズする。

「等高線」は曲線のステッチで埋め込むステッチタイプで、ステッチは形状の輪郭に沿い、曲線で目の粗い陰影効果を作成します。動きのあるサテンやタタミ縫いは、埋め縫いを引きだてます。これには2種類（標準と渦巻き）があり、両方とも様々なオブジェクトに適用することができます。

### 標準ラインステッチ

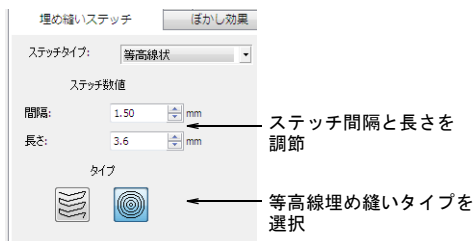
標準ラインステッチは、デジタイズしたステッチ角度に対して垂直なステッチの列が形状内に渡されます。ステッチライン数は一定で、細い部分はラインの間隔が狭く、大きい部分は広くなります。

### 渦巻きラインステッチ

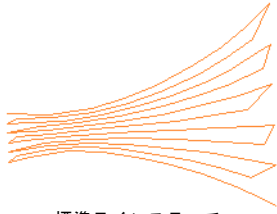
渦巻きラインステッチは、渦巻き状に形状を埋め込む、単一の連続したステッチのラインを作成します。これは通常リングとボーダーに使用されますが、その他の閉じた形状にも使用できます。渦巻きラインステッチはリングのような2つのアウトラインから成る閉じた形状のみ使用できます。形状がきっちり閉じていない場合は、その形状は標準ラインステッチで埋め込まれます。渦巻きラインステッチは、円形オブジェクトには使用できません。

### 等高線埋め縫いを作成するには

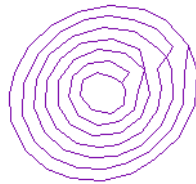
- 1 デジタイズツールバーから、等高線埋め縫いのデジタイズ方法を選択します。
- 2 等高線埋め縫いオブジェクトを作成します。詳細は[平行な埋め縫いをデジタイズする](#)をご覧ください。
- 3 ダブルクリックでオブジェクトの詳細にアクセスします。



- 4 必要に応じてステッチ間隔と長さを調整します。
- 5 標準または渦巻き、どちらかの等高線タイプを選択する。



標準ラインステッチ



渦巻きラインステッチ

6 OK をクリックし、確定します。

### 放射状埋め縫いを作成する



デジタルツールバー > 放射状埋め縫いを使用し、埋め縫いステッチで閉じた形状をデジタル化する。

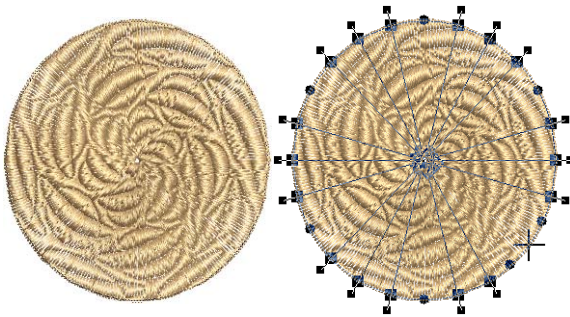


デジタルツールバー > 放射状埋め縫い：四角形を使用し、埋め縫いステッチで四角形をデジタル化する。



デジタルツールバー > 放射状埋め縫い：円を使用し、埋め縫いステッチで円をデジタル化する。

放射状埋め縫いステッチの効果は、ステッチのパターンを中心点から放射状に広げていくことにより作成されます。



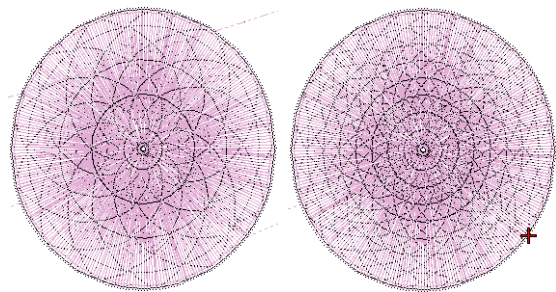
### 放射状埋め縫いを作成するには

- 1 デジタルツールバーから、放射状埋め縫いのデジタル化方法を選択します。
- 2 放射状埋め縫いオブジェクトを作成します。詳細は [平行な埋め縫いをデジタル化する](#) をご覧ください。
- 3 ダブルクリックで [オブジェクトの詳細](#) にアクセスします。



4 必要に応じて、ドロップダウンリストよりパターンを選択します。

5 必要に応じて、縦方向と横方向、両方のパターンサイズと間隔を調整します。



6 OK をクリックし、確定します。

### フローティング効果を作成する

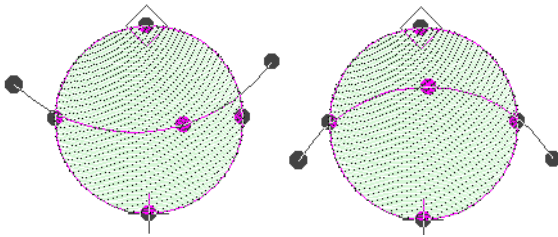


編集ツールバー > フローティング効果を使用し、ユーザー設定の曲線ステッチを作成する。

フローティング効果は、タタミ模様オブジェクトに適用され、デジタルラインに沿って流れるようなステッチ効果を作成します。ステッチはデジタルラインに従ってカーブしますが、一貫した糸間隔と針落ちパターンが保たれます。デジタル化の方法は、効果を適用するオブジェクトが新規か既存かにより異なります。

### フローティング効果を作成するには

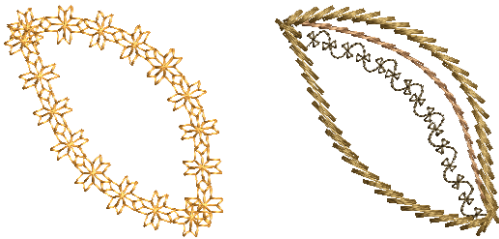
- 1 タタミ模様オブジェクトを作成します。詳細は [タタミ模様を作成する](#) をご覧ください。
- 2 [フローティング効果アイコン](#) をクリックする。



**参考** オブジェクト変形ツールを使用して、カーブラインの形状を変更します。詳細は[オブジェクトを変更する](#)をご覧ください。

## 装飾的なアウトラインを作成する

イーजीデザインでは、ボーダーとして使用する様々な装飾的ステッチをご用意しています。使用可能なステッチタイプには、バックステッチ、ステムステッチ、キャンドルウィックがあります。



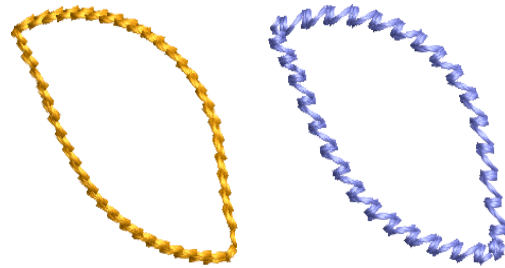
**参考** またパターンランニングを使用して、装飾的なステッチ効果を作り出すこともできます。詳細は[モチーフランニングを作成する](#)をご覧ください。

## バックステッチのアウトラインを作成する



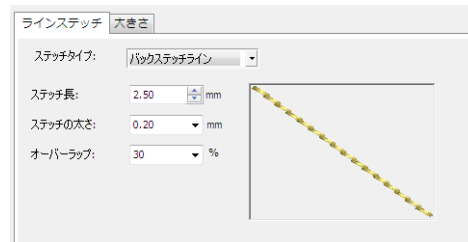
デジタルツールバー > バックステッチを使用し、バックステッチのアウトラインをデジタル化する。

バックステッチは古風な見た目が美しいステッチで、繊細なラインにも自由に適用でき、複雑なカーブラインにきれいに沿って生成できます。

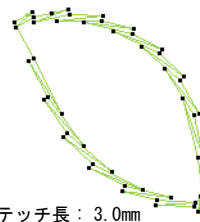


## バックステッチのアウトラインを作成するには

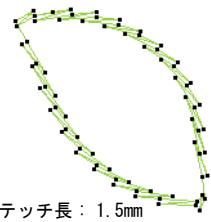
- 1 バックステッチアイコンをクリックして、ランニングステッチのアウトラインの時と同様にバックステッチのアウトラインをデジタル化します。詳細は[ランニングで作成する](#)をご覧ください。
- 2 ダブルクリックで[オブジェクトの詳細](#)にアクセスします。



- 3 ステッチタイプリストから、バックステッチラインを選択します。
- 4 必要に応じて、ステッチ長とステッチの太さを調整します。

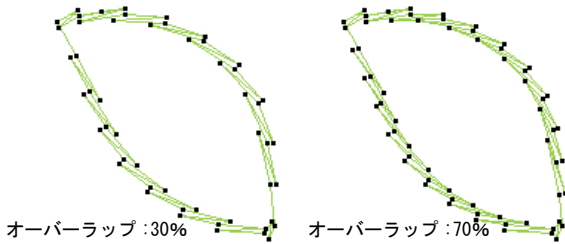


ステッチ長：3.0mm



ステッチ長：1.5mm

- 5 必要に応じて、オーバーラップを調整します。



6 OK をクリックし、確定します。

### ステムステッチのアウトラインを作成する



デジタルツールバー>ステムステッチを使用し、ステムステッチのアウトラインをデジタル化する。

ステムステッチは細かいステッチで、手縫い刺しゅうの風合いを出すことができます。サテンやモチーフフィルなどのアウトラインとしてや、他の装飾ステッチと組み合わせて茎や葉脈などを表現するのにも使用できます。

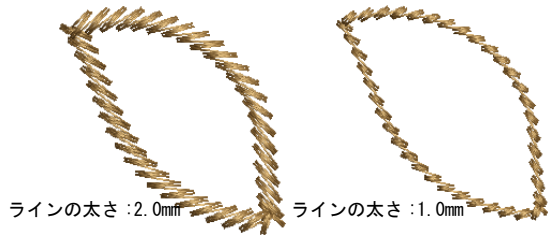


### ステムステッチのアウトラインを作成するには

- 1 ステムステッチアイコンをクリックして、ランニングステッチのアウトラインの時と同様にステムステッチのアウトラインをデジタル化します。詳細は[ランニングでラインを作成する](#)をご覧ください。
- 2 ダブルクリックで[オブジェクトの詳細](#)にアクセスします。



- 3 ステッチタイプリストから、ステムステッチラインを選択します。
- 4 必要に応じて、ラインの太さを調整します。



5 必要に応じて、間隔を調整します。



6 必要に応じて、角度とステッチの太さ設定を調整します。

7 OK をクリックし、確定します。

### キャンドルウィックのアウトラインを作成する



デジタルツールバー>キャンドルウィックを使用し、キャンドルウィックのアウトラインをデジタル化する。

キャンドルウィックは、白地に白で刺しゅうする伝統的なテクニックで、通常白のリネンまたは綿に太い綿糸で刺しゅうされます。使用されるステッチのほとんどはノットになります。



### キャンドルウィックのアウトラインを作成するには

- 1 キャンドルウィックアイコンをクリックして、ランニングステッチのアウトラインの時と同様にキャンドルウィックのアウトラインをデジタル化します。詳細は[ランニングでラインを作成する](#)をご覧ください。
- 2 ダブルクリックで[オブジェクトの詳細](#)にアクセスします。



- 3 ステッチタイプリストから、**キャンドルウィックランニングライン**を選択します。
- 4 必要に応じて、**サイズ**と**間隔**を調整します。



- 5 OK をクリックし、確定します。

### つぶ縫いランニングのアウトラインを作成する



デジタイズツールバー > つぶ縫いランニングラインを使用し、つぶ縫いランニングのアウトラインをデジタイズする。

**つぶ縫いランニング**のアウトラインは、キルティングのラインステッチのような風合いを出すのに使用されます。トリプル / 複数のランニングステッチが1つ置きに単一のランニングステッチに置き換えられます。**つぶ縫いランニング**アウトラインは、セシオ 11500SE/11500/11000、HC12000DX/12000/10000 ミシンでのみ使用することを推奨しています。推奨設定は以下のとおりです。

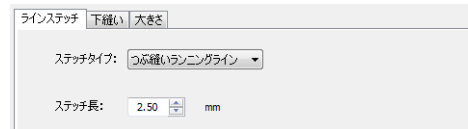
設定	推奨
針	Red Tip needle (針) #14
針糸	モノフィラメントクリア糸 #60 (スプールネット)
ボビン糸	レーヨン #60 (75d)
ボビンケース	圧力を低めにプリセットしたボビンケースで、手縫い風ステッチ
上糸の張り	7
ステッチ長	2
スピード	400 spm



**メモ** 結果は生地または他のミシンの状態により異なります。

### つぶ縫いランニングのアウトラインを作成するには

- 1 **つぶ縫いランニング**アイコンをクリックして、ランニングステッチのアウトラインの時と同様につぶ縫いランニングのアウトラインをデジタイズします。詳細は**ランニングでラインを作成する**をご覧ください。
- 2 ダブルクリックで**オブジェクトの詳細**にアクセスします。



- 3 ステッチタイプリストから、**つぶ縫いランニングライン**を選択します。
- 4 必要に応じて**ステッチ長**を調整します。

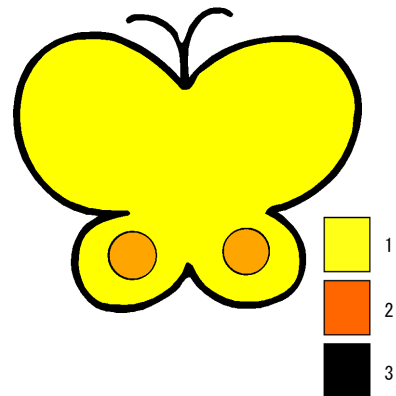
# 第 10 章

## 糸色

刺しゅうオブジェクトの糸色は、カラーパレットから選択します。ジャンメデジタイザー MBX では糸色を管理することができます。糸色は幅広く取り揃えられた市販の糸チャートから選択することができます。また使用する生地の色に合わせて、刺しゅう枠の内側の色を設定することもできます。

使用する刺しゅう糸の色数と、ステッチ順序を決定する必要があります。可能な限りデザインを単純化し、色替えの回数を減らすと良いでしょう。常に後ろにある形状からデジタイズを始め、層ごとに上に向かって作業します。

この章では、カラーパレットから色を選択する方法と刺しゅう枠の内側と外側の背景色の変更について説明されています。



### 糸色を選択する

カラーパレットには、最高 128 個の色スロットがあります。新規オブジェクトは、現在選択されている色を使用してデジタイズされます。色替えはデジタイズの前でも後でも行えます。またジャンメデジタイザー MBX では、糸色をカラーパレットで管理することができます。糸色は幅広く取り揃えられた市販の糸チャートから選択することができます。必要に応じてカラーパレットで色数を正確な数で設定したり、スロットを追加する事もできます。



**参考** デザインを別のデザインに挿入した場合、2つのカラーパレットが組み合わせられます。

### 新規に現在の色を選択する



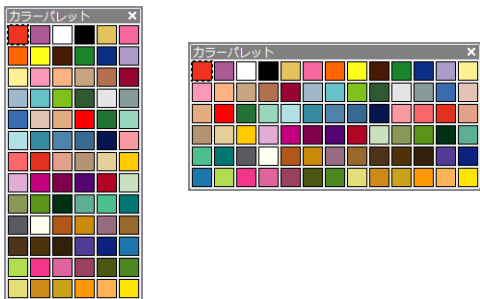
ドッカーツールバーのカラーパレットをクリックし、カラーパレットを開く。選択オブジェクトの色を変更したり、新規オブジェクトの初期設定の色を設定するのに使用する。

新しくオブジェクトをデジタイズすると、カラーパレットで選択されている色が自動的に使用されます。これが「現在」の色となります。

### 新規に現在の色を選択するには

- 1 全オブジェクトの選択を解除します。
- 2 以下のいずれかの方法でカラーパレットにアクセスします。
  - ◆ デジタイズツールバーの**現在の色**アイコンをクリックする。
  - ◆ **表示** \ カラーパレットを選択する。
  - ◆ ショートカットの **Ctrl+R** を押す。





**参考** カラーパレットは大きさを変更でき、またクリック&ドラッグでデザインウィンドウ内でしたらどこへでも移動できます。

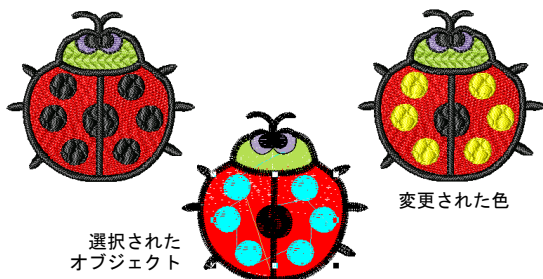
- 3 マウスポインタを色の上に置き、ツールチップが表示された色のブランド、コード、情報を確認します。
- 4 使用したい色を選択してください。  
その色が現在の（初期設定の）色となります。

### 選択オブジェクトの色を変更する

選択オブジェクト（複数可）の色を好きな時に変更できます。コマンドを一つで、同じ色のオブジェクトをすべて選択できます。この機能は、同じ色のオブジェクトすべてに変更を適用するのに使用します。詳細は[刺しゅうデザインをシュミレーションする](#)をご覧ください。

#### 選択オブジェクトの色を変更するには

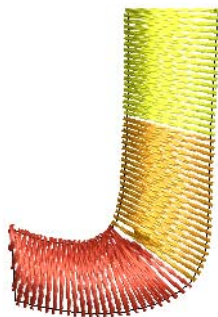
- 1 色を変更したいオブジェクト（複数可）を選択します。
- 2 カラーパレットから色を選択します。  
新規の色でオブジェクトが表示されます。現在の色は変更されません。



### マニュアルで色替えを挿入する

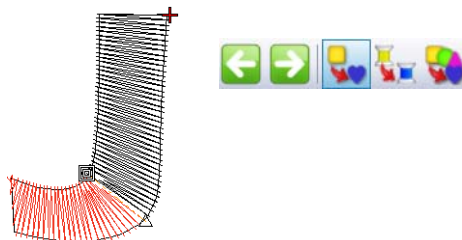
ジャンメジタイザー MBX では、イージーデザインのすべてのステッチに色替えを挿入できます。どの色の色替

えも、現在のカーソル位置で挿入されます。この機能は、モノグラムやその他個々の文字を含むレタリングオブジェクトで作業している時に特に有効です。マニュアルで挿入された色替えは、いつでも削除できます。

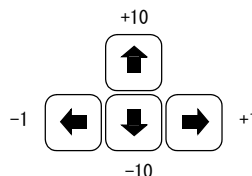


#### マニュアルの色替えを挿入するには

- 1 **Esc** を押して、デザイン内のすべてのオブジェクトを選択解除し、**移動中に選択**ツールを無効にします。
- 2 使用可能なツールのいずれかを使用して、オブジェクトごと、または色ごとにデザイン内を移動します。詳細は[刺しゅうデザインをシュミレーションする](#)をご覧ください。



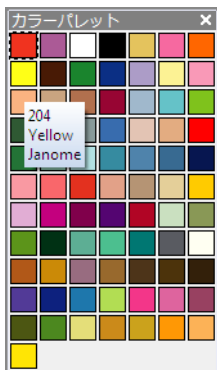
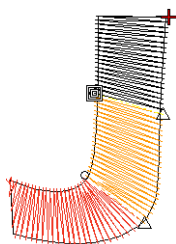
- 3 矢印キーを使用して、色替えを挿入したいオブジェクト内の個々のステッチを位置づけます。詳細は[ステッチごとに移動する](#)をご覧ください。



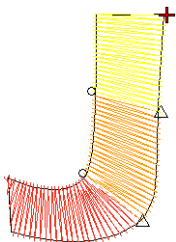
**メモ** 色ごと、またはオブジェクトごとにのみ移動する場合は、ステッチカーソルは常にオブジェクトの最初の位置に来ます。この時点でマニュアルの色替えを挿入すると、オブジェクトの色が変更されます。

- 4 カラーパレットから使用したい色を選択します。

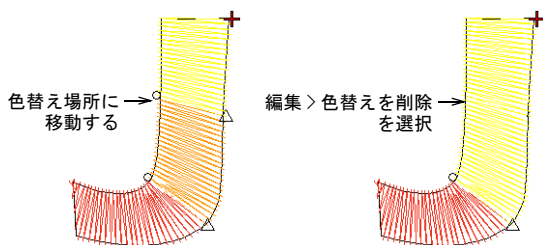
色替えは現在のステッチカーソル位置に挿入されま  
す。



5 必要なだけこの手順を繰り返します。



**メモ** ステッチカーソルがマニュアルの色替えを持つ  
ステッチ上に来ると、**編集** > 色替えを削除コマンドが  
有効になります。このコマンドを選択すると色替えを  
削除できます。



**参考** あるいはオブジェクト全体を選択して、カラー  
パレットから色を選択します。オブジェクト全体が選  
択された色に戻ります。

## カラーパレットを設定する

ジャンメジタイザー MBX では、作成または変更したそ  
れぞれのデザインで糸色の管理ができます。糸色は幅広

く取り揃えられた市販の糸チャートから選択することが  
できます。色の追加や削除も可能で、最高で128の色ス  
ロットを割り当てることができ、特定の色を色コードで  
検索、並べ替えることができます。**糸色を選択する**もご  
覧ください。

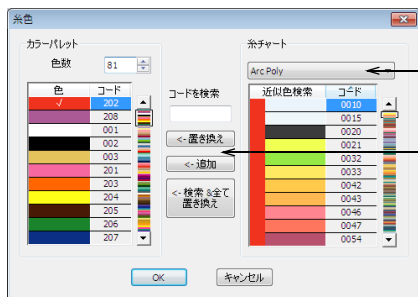
通常、新しいデザインを開始する際にカラーパレットを  
設定しますが、既存のカラーパレットを置き換えたい場  
合もあるでしょう。例えば：

- 初期設定のカラーパレットには、ジャンメ糸チャート  
より78色が含まれています。これらの色を別の糸  
チャートの色に置き換えたい場合もあるでしょう。
- グラフィックモードでベクターグラフィックを変換し  
た場合、色はRGB値でカラーパレットに付け加えられ  
ます。これらは実際の糸チャートにマッチさせること  
ができます。
- JEF ファイルを読み込んでいる場合、色情報はカラー  
パレットに付け加えられます。これらの色は実際の糸  
チャートにマッチさせることができます。
- お持ちでない糸チャートの色を含んだデザインを受け  
取った場合、好きな糸チャートの色にマッチさせる  
ことができます。

### カラーパレットを設定するには

1 **セットアップ** > 糸色を選択します。

糸色ダイアログが表示されます。左手の列は、実  
際カラーパレットに現在ある色を示しています。右手  
の列は、現在選択されている糸チャートで使用可  
能な糸を示しています。



糸チャート  
選択

カラーパレット  
で刺しゅう糸の  
入れ替え、又は  
追加



**メモ** 現行のデザイン内のオブジェクトで既に使用さ  
れている色は、カラーパレットリストのカラーフィ  
ールドにチェックマークが表示されます。

- 色数フィールドで、希望の色数を設定します。  
使用している色が6色のみの場合、カラーパレットの  
色数を6色に制限できます。スロットを追加する事も  
できます。
- 左手の列では、糸に割り当てたい色を選択しま  
す。
- 右手の列では、糸チャートドロップダウンリスト  
から糸チャートを選択します。

- 5 リストをスクロールして使用したい色を探します。



**参考** 使用したい色の正確な色コードがわかっている場合は、**コードを検索**フィールドに直接入力してください。

- 6 以下のいずれかのボタンを使用して、選択色をカラーパレットに移動します。

ボタン	目的
入れ替え	色は、カラーパレットリストの現在選択されている色と入れ替えが行われます。糸チャートリストで糸をダブルクリックしても同じ効果があります。
追加	色は、カラーパレットリストに追加されます。カラーフィールドの数が1つ増えます。
検索 & すべて置き換え	カラーパレットリストのすべての色は、選択糸チャートの近似色に置き換えられます。糸ブランド間で素早く切り替えが可能です。

- 7 カラーパレットの他の色スロットで繰り返します。



**メモ** ここで定義した**カラーパレット**は現行のデザインと共に保存されます。

## 第11章

# オブジェクトの詳細、 生地、テンプレート

刺しゅうオブジェクトの詳細には、ステッチタイプや糸間隔といった刺しゅう独特のものと、サイズや位置といった一般的なプロパティの両方が定義されます。ステッチの設定の中にはオブジェクトが変形されたり、サイズが変更された時に、どのようにステッチを再生成するかを定義するものもあります。新規にデザインをスタートする際、ジャンメデジタイザー MBX は初期設定値、またはテンプレートに保存された数値を使用します。最適生地設定により、生地の種類を考慮にいれて作業ができます。



刺しゅうの見栄えや質は、上縫いの土台の役目を果たす下縫いに大いに左右されます。ステッチ数を増やすことにはなりますが、下縫いを使うと生地が安定し、特に大きいサイズのデザインではしわや縮みを減らす効果があります。刺しゅうのステッチは針が落ちる所で、生地を内側に引っ張り込む作用を起こします。これは刺しゅうにギャップを生じさせます。オブジェクトが正しくステッチされるには、上縫いのタイプ、オブジェクトタイプ、オブジェクトの形状、そして生地との組み合わせに合った、正しいステッチ間隔、十分な縮み補正と適切な下縫いが欠かせません。

デザインの多くはNormal テンプレートを使用しますが、独自のテンプレートを作成して使用することもできます。実際にテンプレートには、お気に入りのステッチやレタリング設定など、あらゆる設定の組み合わせを保存することが可能です。しかしながらこれは、通常生地設定の方が優先されます。

この章では、下縫いを使用してデザインを丈夫で安定したものにする方法と、生地の縮みを補正する方法について説明されています。また既存のデザインの生地設定の変更の

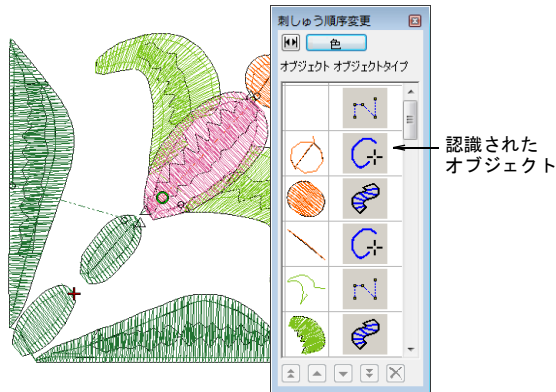
仕方に関しても説明しています。また、イージーデザインでのスタイルとテンプレートの適用方法と保持の仕方に関しても説明しています。

## オブジェクトとオブジェクトの詳細








イージーデザインで作成されたデザインは、「刺しゅうオブジェクト」で構成されています。「オブジェクト」と呼ばれるのは、それぞれ個別に扱うことのできる単体だからです。各オブジェクトは、色やサイズ、位置といった独自のプロパティや「詳細」を持っています。刺しゅうオブジェクトで最も重要なプロパティはステッチタイプです。その他の重要なプロパティには、**下縫いの種類**と**縮み補正**があります。

### オブジェクトタイプ

形状やデザイン要素の種類により、それに適するデジタル化方法やツールは異なります。それぞれ別のオブジェクトタイプになります。デジタル化方法と同様に、オブジェクトタイプは大きくアウトラインと埋め縫いの2つのカテゴリーに分けられます。第3者「マニュアル」タイプは、イージーデザインでは作成できませんが、SEWやJEFステッチファイルを開いた際に認識されます。**デザインファイルの読み込み&書き込み**もご覧ください。



上部に示された**刺しゅう順序変更**リストダイアログでは、色によってグループ分けされた**オブジェクト**が、デジタル化された順序で一覧として表示されます。これは「モードレス」ダイアログなので、必要なだけデザインウィンドウに置いておくことができ、オブジェクトの選択と表示が簡単にできます。**刺しゅう順序変更リストでオブジェクトを選択、表示**もご覧ください。

オブジェクトタイプ	説明
	ランニングラインツールは、シングルまたはトリプルのランニングステッチのラインを作成します。このツールは通常、デザインにボーダーを追加する際に使用されます。作成されたオブジェクトは合わせてランニングラインオブジェクトとして知られています。
	ターニング埋め縫いツールは、ターンするステッチで可変の幅のコラムを作成します。これらのオブジェクトには様々な効果を適用することができます。総称して、これらはターニング埋め縫いオブジェクトとして知られています。
	サテンラインツールは、サテンステッチでボーダーとアウトラインを作成します。一般的に、大きな形状で固定幅のコラムとボーダーに使用されます。総称して、これらのオブジェクトはサテンラインオブジェクトとして知られています。
	平行な埋め縫いツールは、一般的にターンするステッチ角度よりも、固定のもので大きく複合した形状を作成します。多くの形状はこれらのツールを使って作成可能です。総称して、これらのオブジェクトは平行な埋め縫いオブジェクトとして知られています。
	サークル埋め縫いツールは、数回のクリックで素早くサークルや楕円形を作成するのに使用される平行な埋め縫いツールの変型です。総称して、これらのオブジェクトはサークル埋め縫いオブジェクトとして知られています。
	ステッチフォーマットファイルを開く際、イージーデザインは、ファイルに含まれたステッチデータからオブジェクトのアウトラインを再構成しようとしています。マニュアルステッチは、ソフトウェアがステッチを使用可能なオブジェクトタイプとして認識できないと発生します。
	デザインを自動刺しゅうツール、特に自動アウトラインを使用してデザインを作成した場合、刺しゅう順序変更リストでこの「ブランチングされたオブジェクト」アイコンが表示されます。オブジェクトの順番は変更され、渡り糸は最小化されます。すべての構成要素オブジェクトは単一の「ブランチングされたオブジェクト」を形成するようグループ化されます。



**メモ** すべての刺しゅうオブジェクトのプロパティまたは「詳細」は、イージーデザインで変更することができます。マニュアルオブジェクトでも修正することができます。マニュアルオブジェクトを変形（サイズ変更、回転、反転）しても、基のステッチ密度は変化しません。詳細は**オブジェクトの詳細**をご覧ください。

## オブジェクトの詳細

ジャンメデジタイザー MBX には、3種類の**オブジェクトの詳細**（初期設定、現在、既存）が保管されています。



**メモ** **オブジェクトの詳細**の中には、画面上で変更できるものがあります。例えば、選択ハンドルを使ってオブジェクトを拡大/縮小することによって、サイズの詳細を変更できます。ステッチ間隔や長さといったその他のプロパティは、**オブジェクトの詳細**ダイアログで変更できます。

### オブジェクトの詳細の初期値

初期設定のオブジェクトの詳細は、生地設定によりコントロールされています。これらはその生地をベースに新しいデザインを作成する際に使用される開始時の設定になります。初期設定を変更したい場合には、特定のニーズに合わせたユーザー設定生地を作成することができます。作成したユーザー設定生地の変更、名前の変更や削除も可能です。詳細は**生地を扱う**をご覧ください。

初期設定のモチーフ等の設定には、デザインテンプレートによってコントロールされているものもあります。新しいテンプレートに変更を保存する場合は、ほとんどの場合でテンプレート設定値よりも生地設定が優先されます。詳細は**デザインテンプレートを使用して作業する**をご覧ください。

### 現在のオブジェクトの詳細

現在のオブジェクトの詳細は、新規オブジェクトを作成するのに使用される設定です。プロパティを変更しない限りは、**初期設定**のプロパティのまま残されます。通常、デジタイズ時の時間短縮のためにプロパティを変更します。例えば、新規に作成するすべてのサテンオブジェクトに特定の糸間隔を使用したい場合、サテンの埋め縫いステッチの数値を予め設定しておくことができます。



**メモ** 変更はデザイン内の新規オブジェクトに影響しますが、生地やテンプレートの初期設定には影響ありません。すべての新規デザインに現在の生地をベースに行った変更を適用したい場合は、現在ではなく**初期設定**の詳細を変更する必要があります。**生地を扱う**もご覧ください。

## 既存オブジェクトの詳細

既存オブジェクトの詳細は、デザイン内の各オブジェクトに保存されている設定です。選択オブジェクトの詳細は、新しく現在の詳細や初期設定の詳細にすることができます。現在の詳細を既存のオブジェクトに適用することもできます。

## 現在のオブジェクトの詳細を設定する



編集ツールバー>オブジェクトの詳細を使用し、選択オブジェクトの詳細を変更または現在の設定をプリセットする。

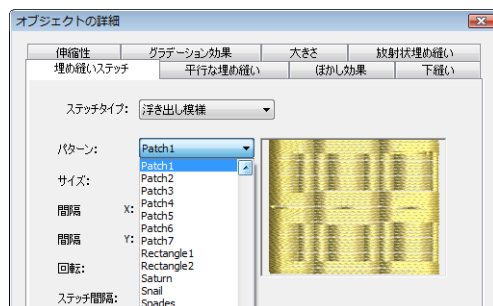
**現在のオブジェクトの詳細**を変更する際、設定は現在のデザイン内で作成されたとの新規オブジェクトにも自動的に適用されます。現在の詳細を既存のオブジェクトに適用することもできます。作業を開始する前に、現在のオブジェクトの詳細を新規の設定に調整できます。オブジェクトの設定は、**生地設定**に制御されていないのみ変更できます。**生地を扱う**もご覧ください。



**メモ** 選択オブジェクトの設定は、現在の生地設定より優先されます。詳細は**選択オブジェクトの詳細を変更する**をご覧ください。

## 現在のオブジェクトの詳細を設定するには

- 1 オブジェクトが何も選択されていないことを確認してください。
- 2 **オブジェクトの詳細**アイコンをクリックします。**オブジェクトの詳細**ダイアログが表示されます。

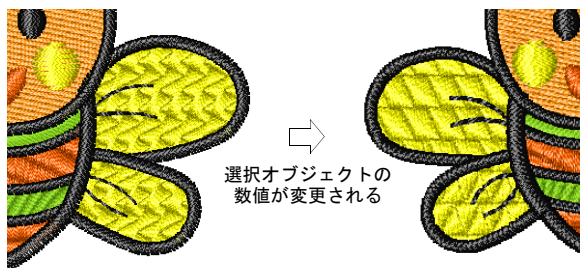


**オブジェクトの詳細**ダイアログの上部に複数のタブが表示されます。これらのタブから使用可能なすべての詳細を選択できます。

- 3 タブをクリックして現在の設定を表示し、必要に応じて変更します。
- 4 **OK** をクリックします。

## 選択オブジェクトの詳細を変更する

選択したオブジェクトの詳細を変更することができます。複数のオブジェクトを選択した場合、**オブジェクトの詳細**ダイアログには**すべての**選択オブジェクトに含まれる設定に関連するタブのみが表示されます。例えば、平行な埋め縫いオブジェクトとサテンラインオブジェクトを選択した場合、**平行な埋め縫い**と**サテンライン**の設定はこの両方のオブジェクトに適用されるものではない為、これらのタブは表示されません。選択した複数のオブジェクトが同じ設定の中で異なる数値を使用している場合、そのフィールドは空白となります。そこで新規の数値を入力すると、その数値が両方のオブジェクトに適用されます。



選択オブジェクトの  
数値が変更される



**メモ** 既存のオブジェクトの詳細を変更しても、現在の設定または**初期設定**には**影響せず**、また**現在選択されていない**オブジェクトの詳細にも**影響はありません**。**生地を扱う**もご覧ください。

### 選択オブジェクトの詳細を変更するには

- 1 変更したいプロパティを含むオブジェクト（複数可）を選択します。
- 2 ダブルクリックして、**オブジェクトの詳細**ダイアログを開きます。
- 3 必要なタブを選択し、設定を変更します。
- 4 **OK** をクリックします。

## 下縫いで安定させる

ジャンメジタイザー MBX は現在の設定に基づき、自動的に下縫いステッチを生成します。その他の**オブジェクトの詳細**と同様に、下縫いは各オブジェクトに対し保存されます。下縫いはオブジェクトのサイズが変更されたり、形状が変形されたりする度に再生成されます。イージーデザインでは、異なる生地、レタリングの外観やサイズに合った数値を調整できます。

ニットやピケなど伸縮性のある生地や大きな埋め縫い部分は、通常小さな部分や皮などの固めの素材よりもしっかりと下縫いが必要です。デザイン全体のステッチ

下により盛り上がりを持たせたい場合には、タタミ模様下縫いがよいでしょう。ニットには、ふちランニングが最も適しています。**生地を扱う**もご覧ください。

## 自動下縫いを適用する

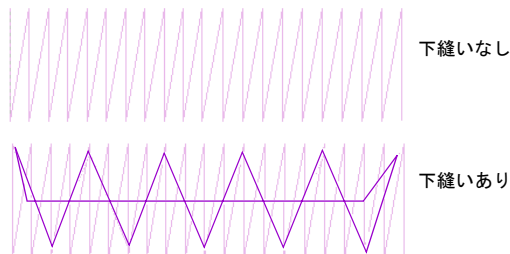


編集ツールバー > 下縫いをクリックし、新規、または選択オブジェクトに自動下縫いを適用する。

**下縫い**ツールは、現在の設定に基づき、ボタンの切り替えにより新規または選択オブジェクトに自動下縫いを適用します。**下縫い**ボタンは初期設定では選択されていません。

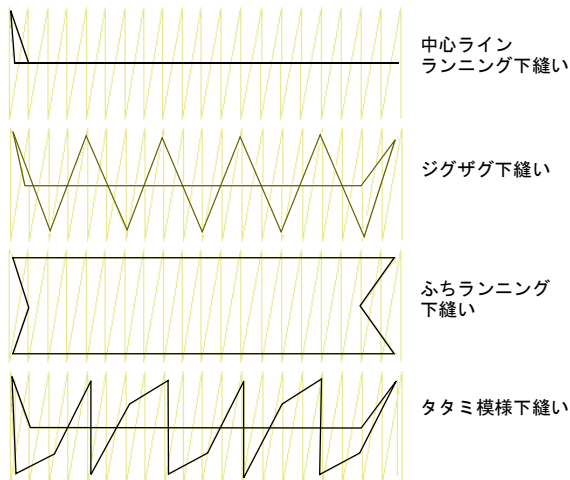
### 自動下縫いを適用するには

- オブジェクトが選択または選択されていない状態で、**下縫い**アイコンをクリックします。  
オブジェクトを選択していない状態では、下縫いは自動的に全新規オブジェクトに生成されます。現在のプロパティを基に、新規または選択オブジェクトに自動的に下縫いが生成されます。
- オブジェクトが選択または選択されていない状態で、**下縫い**アイコンをクリックして効果をオフに切り替えます。



## 下縫いを変更する

ジャンメジタイザー MBX は、様々な下縫いタイプをご用意しています。



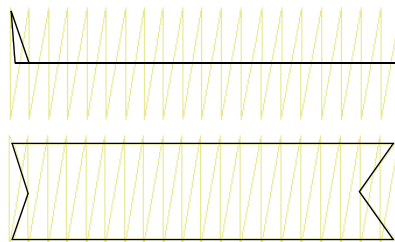
基本的な下縫いステッチの種類（中心ラインランニング、ジグザグ、ふちランニング、タタミ模様）に加え、ジャンメジタイザー MBX では、ダブルジグザグ、中心ラインランニング+ジグザグ等、下縫いの組み合わせを選ぶことができます。これにより、デザインオブジェクトに二重の下縫いを適用することができます。



**メモ** 中心ラインランニングを含む組み合わせでは、平行な埋め縫いや平行な埋め縫い四角形オブジェクトと共に使用することはできません。

## 中心ラインランニングとふちランニング下縫い設定を調整する

中心ラインランニングは、コラムの中心に沿ってステッチの列を配置します。これは狭いコラムで刺しゅうを安定させるのに使用されます（例：2-3mmの幅）。ふちランニングはオブジェクトの縁の周りにステッチを配置します。



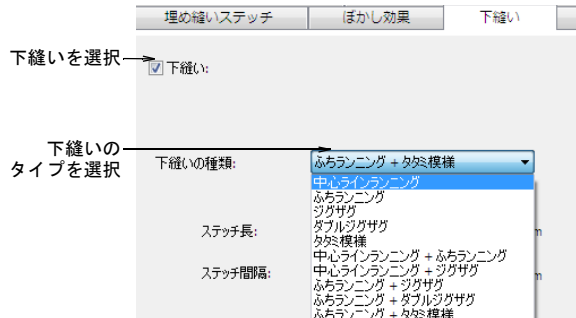
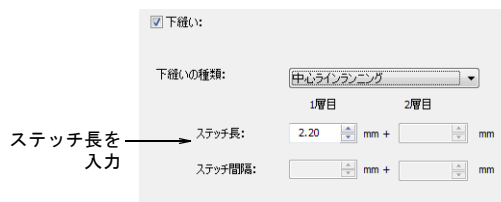
**メモ** 中心ラインランニングは、平行な埋め縫いや平行な埋め縫い四角形オブジェクトと一緒に使用することはできません。

## 中心ラインランニングやふちランニング設定を調整するには

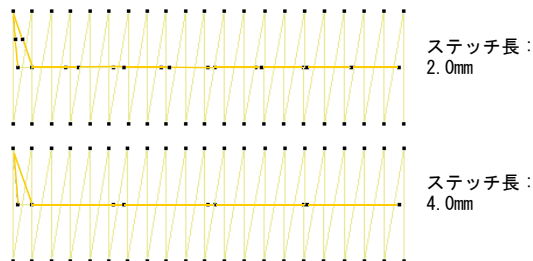
- 1 埋め縫いオブジェクトを選択し、ダブルクリックします。
- 2 下縫いタブを選択します。

## 下縫いを変更するには

- 1 埋め縫いオブジェクトを選択し、ダブルクリックします。
- 2 下縫いタブを選択します。



- 3 下縫いの種類リストから、中心ラインランニングまたはふちランニングを選択します。
- 4 必要に応じてステッチ長設定を調整します。



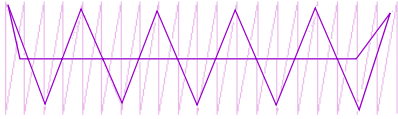
- 3 下縫いチェックボックスを選択します。
- 4 下縫いの種類リストから選択します。
- 5 OK をクリックします。



5 OK をクリックします。

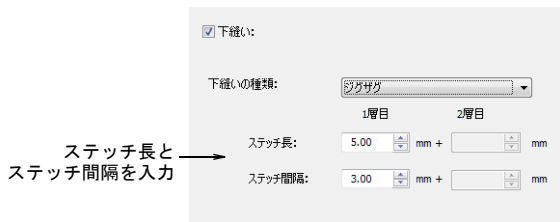
### ジグザグ下縫いの設定を調整する

ジグザグ下縫いを使用し、幅広のコラムをサポートします。ジグザグ下縫いのステッチ長プロパティを設定することができます。ステッチ長は、それぞれのジグザグステッチの長さを意味します。

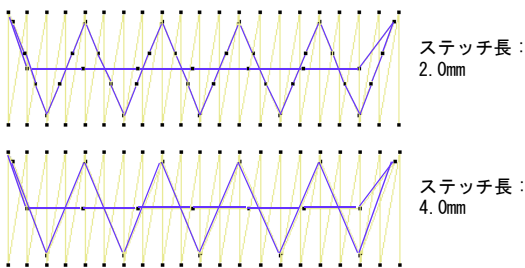


### ジグザグ下縫いの設定を調整するには

- 1 埋め縫いオブジェクトを選択し、ダブルクリックします。  
オブジェクトの詳細ダイアログが表示されます。
- 2 下縫いタブを選択します。



- 3 下縫いの種類リストから、ジグザグを選択します。
- 4 必要に応じて、ステッチ長とステッチ間隔設定を調整します。



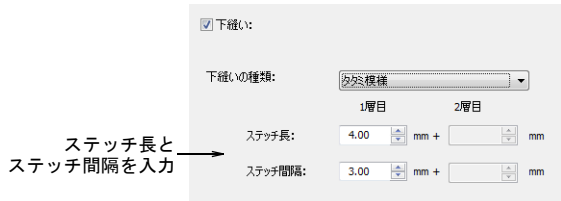
5 OK をクリックします。

### タタミ模様下縫い設定を調整する

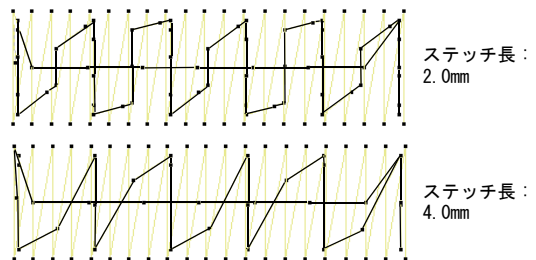
タタミ模様下縫いは、大きな埋め込み形状を安定させるのに使用されます。間隔が特に開いたタタミ模様埋め込みステッチのように、オブジェクトにステッチを渡して下縫いを作成します。

### タタミ模様下縫いの設定を調整するには

- 1 埋め縫いオブジェクトを選択し、ダブルクリックします。  
オブジェクトの詳細ダイアログが表示されます。
- 2 下縫いタブを選択します。



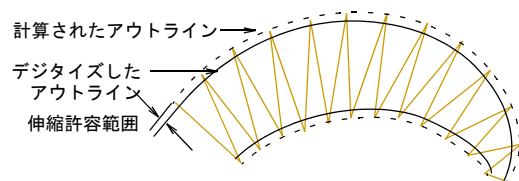
- 3 下縫いの種類リストから、タタミ模様を選択します。
- 4 必要に応じて、ステッチ長とステッチ間隔設定を調整します。



5 OK をクリックします。

### 布の伸縮に合わせて補正する

刺しゅうのステッチは、針が落ちる所で生地を内側に引っ張り込む作用を起こす傾向があります。これによって布が縮み、刺しゅうに割れ目ができることがあります。熟練のデジタイザーは、デジタイズしている最中にオブジェクトどうしが余分に重なるようにパンチングを施し、手で縮みを補正することもあります。ジャンメデジタイザー MBX の伸縮許容範囲設定は、針が落ちる側の埋め縫いされた形状のアウトラインを余分にステッチし、縮み効果に対抗します。



**伸縮許容範囲**を変化させて、必要なだけの余分なステッチ量を調整できます。これは、様々な度合いの伸縮効果を持つ布地にデザインを刺しゅうする場合に便利です。**生地を扱う**もご覧ください。

適切な**縮み補正**の設定は、伸縮性のあるものや毛羽立ちのあるものなどの生地の種類、きつめ、緩めの刺しゅう枠の取り付け具合、コラムの狭いもの、広いものといった刺しゅうオブジェクトのサイズによっても異なります。ガイドラインとして以下の表をご使用ください。

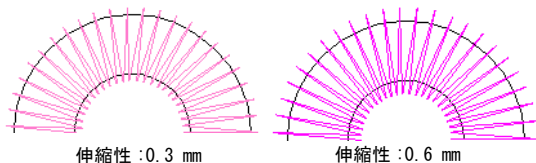
布地	伸縮性許容範囲 (mm)
ドリル、綿	0.20
Tシャツ	0.35
フリース、ジャンパー	0.40
レタリング	0.2-0.3

### 生地の伸縮を補正するには

- 1 埋め縫いオブジェクトを選択し、ダブルクリックします。  
オブジェクトの詳細ダイアログが表示されます。
- 2 **伸縮性**タブを選択します。



- 3 **伸縮性許容範囲**チェックボックスを選択します。
- 4 オーバーステッチの数値を（ミリメートル）入力します。



- 5 OK をクリックします。

### 渡り糸をカットする



編集ツールバー > 常にほつれ止め（エンド）& 糸切りを使用し、選択し選択した刺しゅうオブジェクトの渡り糸をカットする。

初期設定では、常にイーゼーデザインによりいつステッチの糸切りとほつれ止め（エンド）をするかが決定されます。常に**ほつれ止め（エンド）& 糸切り**がオンの場合、選択オブジェクトの渡り糸を強制的にカットします。こ

れにはオブジェクト内と次のオブジェクトの渡り糸が含まれます。

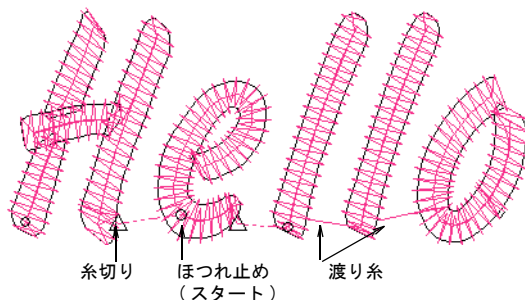
このツールで糸切りが挿入された場合、渡り糸にほつれ止め（エンド）と最低3つの「ジャンプ」が追加されます。カットされた渡り糸は、常に次のオブジェクトにほつれ止め（スタート）が施されます。ミシンに糸切りの機能がある場合、糸切りが行われます。ツールがオフの場合は、ソフトウェアにより糸切りが決定されます。



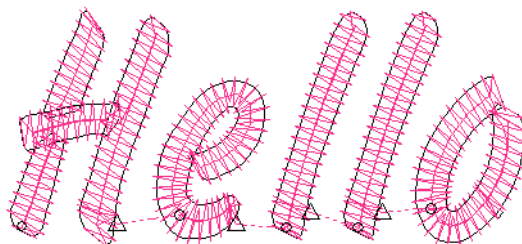
**メモ** ミシンの中にはジャンプによる糸切り、または距離による糸切りがプリセットされているものがあります。設定は画面に表示されているものよりも、いつでもミシンの設定が優先されます。

### 常に渡り糸をカットするには

- 1 デザインを作成するか、開きます。
- 2 ステッチ順序を調べ、自動糸切りまたは渡り糸が挿入されているか確認します。



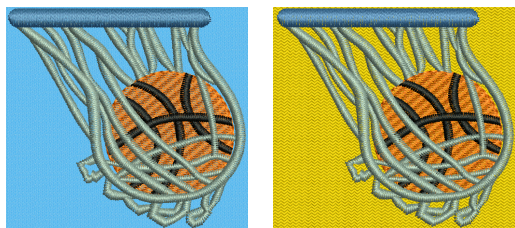
- 3 オブジェクトを選択します。  
このツールは、選択に刺しゅうオブジェクトが含まれている場合のみ使用可能となります。
- 4 常に**ほつれ止め（エンド）& 糸切り**をクリックし、各オブジェクトでほつれ止め（エンド）をするよう強制します。



各文字でほつれ止め（エンド）

## 生地を扱う

刺しゅうのステッチは針が落ちる所で、生地を内側に引っ張り込む作用を起こします。これによって布が縮み、刺しゅうに割れ目ができてしまうことがあります。オブジェクトが正しくステッチされるには、上縫いのタイプ、オブジェクトタイプ、オブジェクトの形状、そして生地との組み合わせに合った、正しいステッチ間隔、十分な縮み補正と適切な下縫いが欠かせません。ジャンメデジタイザー MBX には最適化された生地設定一式が含まれているので、使用する生地タイプを考慮に入れて作業を行うことができます。



生地はデザインにおいて重要な要素であり、テンプレート設定値から独立してコントロールすることができます。生地設定はテンプレートに含まれているもの内容よりも、数が少なくなっています。テンプレートはデザインの全体的な設定値を定めていますが、それぞれのデザインでデザインと共に保存される生地設定が必要になります。



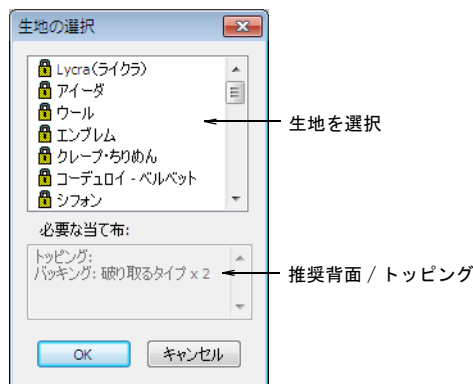
**メモ** 生地はテンプレートの一部ではないので、新規デザインの作成時またはテンプレートを変更するような事があれば、ジャンメデジタイザー MBX では現在の生地が使用されます。その生地を引き続き使用することもでき、またいつでも変更することができます。デザインテンプレートを使用して作業するもご覧ください。

### 生地の設定を変更する

既存のデザインの生地設定は変更することができます。デザインが縫われる際の不具合を最小限に抑えるように設定されている生地の中から一つ選択すると、伸縮性などシステム設定が変化します。この新しい設定は、モチーフフィル、アップリケ、フォトクリックまたはシングル/トリプルランニング以外のすべてのタイプのオブジェクトに適用することができます。オブジェクトはその後、オブジェクトの詳細を通して変更することができます。選択オブジェクトの詳細を変更するもご覧ください。

### 生地の設定を変更するには

- 1 必要に応じて、デザインの個々のオブジェクトを選択します。
- 2 セットアップ>生地の選択を選択します。生地の選択ダイアログが表示されます。



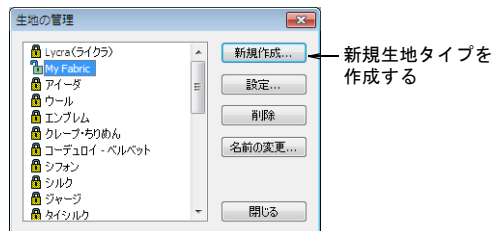
- 3 リストから生地タイプを選択します。必要な当て布フィールドには、推奨当て布名と関連する情報が表示されます。
- 4 OK をクリックします。ステッチ設定は、すべてのオブジェクト (例: モチーフフィル、アップリケ、フォトクリック、シングルランニングとトリプルランニングを除いたすべてのオブジェクト) に自動的に調整されます。

### 生地管理

事前に設定された生地設定に加え、特殊なニーズに対応できるように自分だけのユーザー設定生地を作成することもできます。作成したユーザー設定生地の変更、名前の変更や削除も可能です。

### 生地を管理するには

- 1 セットアップ>生地の管理を選択します。生地の管理ダイアログが表示されます。

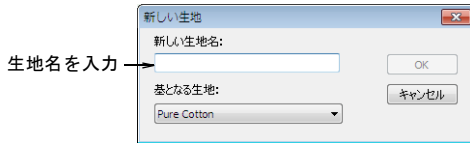




**メモ** ユーザー設定生地をすでに定義している場合のオプションは、編集、改名と削除になります。

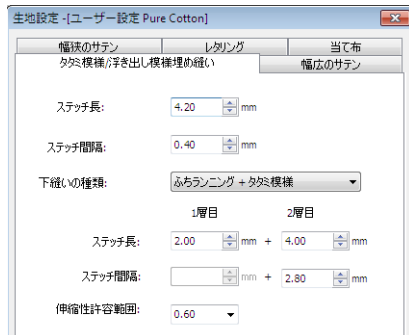
- 2 新規作成をクリックして、新しい生地タイプを作成します。

新しい生地ダイアログが表示されます。



- 3 必要に応じて、基となる生地設定を変更します。
- 4 新しい生地名フィールドに生地タイプの名前を入力し、OKをクリックします。

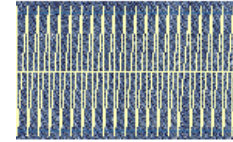
生地設定ダイアログが表示されます。このダイアログでは4つのグループ（タタミ模様 / 浮き出し模様、幅広のサテン、幅狭のサテンとレタリング）の生地設定と、推奨当て布の詳細を設定することができます。



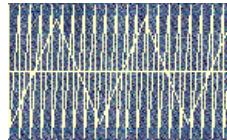
- 5 必要に応じて、タタミ模様 / 浮き出し模様オブジェクトのステッチ長とステッチ間隔設定を調整します。
  - タタミ模様ステッチは、並んで配置されるランニングステッチの列から成り、広くて不規則な部分を埋め込むのに適しています。詳細はタタミ模様を作成するをご覧ください。
  - 浮き出し模様は装飾的なステッチタイプで、ステッチがぎっしりと詰まった状態を維持したまま、ユニークな装飾効果を使用して幅の広い大きな部分を埋め込むのに使用します。詳細は浮き出し模様を作成するをご覧ください。
- 6 タタミ模様と浮き出し模様オブジェクトに合った下縫いタイプを設定します。詳細は下縫いで安定させるをご覧ください。
- 7 タタミ模様と浮き出し模様オブジェクトに合った伸縮性許容範囲を設定します。詳細は布の伸縮に合わせて補正するをご覧ください。



生地：デニム  
伸縮性：小



生地：デニム  
伸縮性：中



生地：デニム  
伸縮性：大

- 8 タブをクリックし、幅広のサテン設定にアクセスします。

この設定は、大きめのサテンオブジェクトの初期設定となります。詳細はサテンの埋め縫いを作成するをご覧ください。

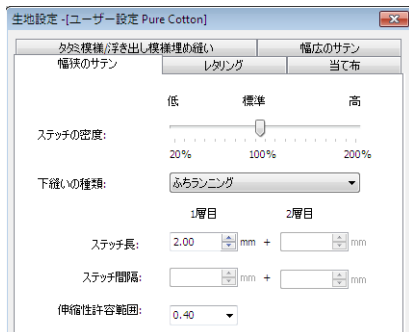


- 9 タタミ模様 / 浮き出し模様埋め縫いオブジェクト同様、幅広のサテン設定を調整します。

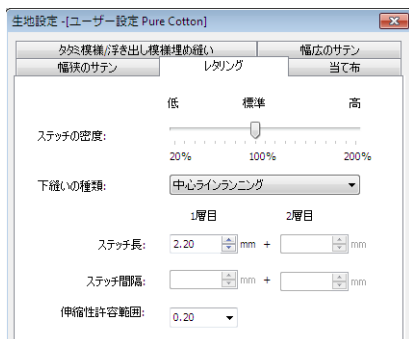


**メモ** ステッチ長やステッチ間隔設定の代わりに、スライダでコントロールできる密度設定があります。

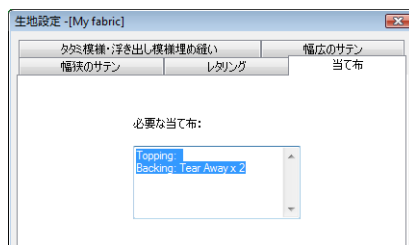
- 10 タブをクリックして幅狭のサテン設定にアクセスし、幅広のサテンオブジェクトと同様に設定を調整します。詳細はサテンの埋め縫いを作成するをご覧ください。



- 11 タブをクリックして**レタリング**設定にアクセスし、幅狭のサテンオブジェクトと同様に設定を調整します。詳細は**レタリングステッチのタイプを変更する**をご覧ください。



- 12 タブをクリックし、**当て布**設定にアクセスします。

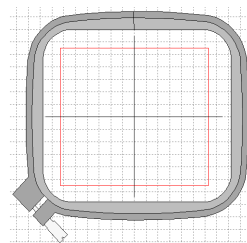


- 13 **必要な当て布**フィールドは、推奨当て布とユーザー設定生地の当て布に対しての詳細またはその他関連した情報を入力します。この情報は、**生地の選択**ダイアログに表示されます。詳細は**生地の設定を変更する**をご覧ください。

- 14 **OK** をクリックします。

## デザインテンプレートを使用して作業する

テンプレートは**初期設定値**を保存するための特別なファイルです。詳細を毎回設定する必要がないように、デジタイズ時によく使用するデザインタイプを含むテンプレートを使用します。例えば、テンプレートには標準的なオブジェクトやレタリングが含まれているもの、また単に推奨のステッチの設定、レタリングの書体やサイズ、色の設定が現在の詳細として含まれているものもありますが、様々な生地に合うよう設定された特別な糸密度、**縮み補正**や**下縫い**の設定を含んでいるものもあります。



頻繁に使用する刺しゅう枠や  
背景色はテンプレートに保存できる

ジャンメジタイザー MBX を起動すると、NORMAL テンプレートに基づいた空白のデザインが作成され、使用する生地を選択する様に指示があります。**ファイル** > **新規**を選択すると、テンプレートを選択するように指示があります。選択したテンプレートは、最初にデザインを開いた時、または**始動**ダイアログから新規デザインを作成した時にアクティブ状態になっている生地を使用します。



**メモ** 生地はデザインにおいて重要な要素であり、テンプレート設定値から独立してコントロールすることができます。**生地設定**は、テンプレートに含まれているものよりも少なくなっています。テンプレートはデザインの全体的な設定値を定めていますが、それぞれのデザインでデザインと共に保存される生地設定が必要になります。**生地を扱う**もご覧ください。

### NORMAL テンプレート

NORMAL テンプレートはジャンメジタイザー MBX で用意されている初期設定テンプレートです。現在のオブジェクトの詳細を含みます。

### デザインテンプレートを作成する

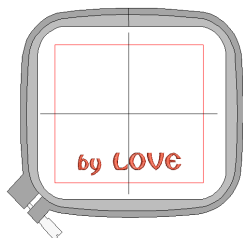
使用するオブジェクトや**オブジェクトの詳細**を含むデザインから、テンプレートを作成します。デザインまたはその構成要素をテンプレートとして保存します。テンプレートはデザインファイルと同じように見えますが、拡張子が **.JMT** となります。



**メモ** テンプレートは上書きができません。テンプレートから新しいデザインを作成する度に、ジャノメデジタルタイザー MBX はその複製を開きます。初めてデザインを保存する時は、名前を付けて保存ダイアログボックスが開き、そのデザインを新しい名前で保存できます。

### デザインテンプレートを作成するには

- 1 新規にデザインをスタートするか、既存のデザインを開きます。
- 2 必要に応じて、オブジェクトの詳細や効果を調整します。
- 3 テンプレートに設定を入れたいオブジェクトやレタリングを追加します。

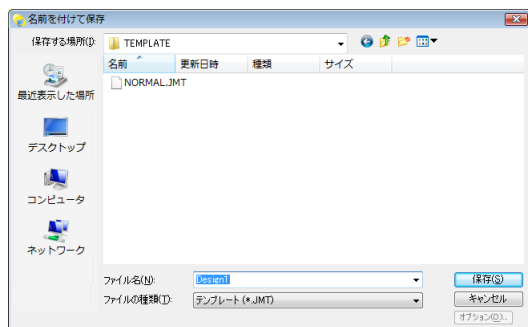


各デザインで表示されるよう、テンプレートにレタリングを追加



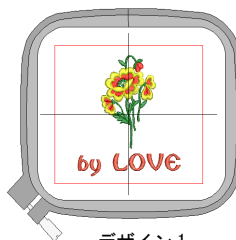
**参考** レタリングのベースラインを入力することもできますが、サンプルテキストを含ませておくとう便利です。そのテンプレートを使用する際は、サンプルテキストを打ち直すことができます。

- 4 **ファイル > 名前を付けて保存**を選択します。  
**名前を付けて保存**ダイアログが表示されます。

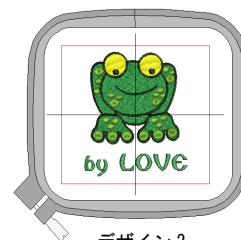


- 5 **ファイルの種類**リストから**テンプレート (JMT)**を選択します。  
ジャノメデジタルタイザー MBX が自動的にジャノメデジタルタイザー MBX\Template フォルダを開きます。デザインテンプレートをここに保存しなければ、新規デザインをスタートした時にテンプレートの一覧に表示されません。

- 6 ファイル名フィールドでテンプレートの名前を入力します。
- 7 保存をクリックします。



デザイン 1



デザイン 2

### デザインテンプレートを使用する

ファイルメニューから新規デザインをスタートする場合、新規作成ダイアログに使用可能なテンプレートの一覧が表示されます。詳細は[新規デザインを作成する](#)をご覧ください。



**メモ** テンプレートの一覧は、ファイルメニューからデザインをスタートした場合にのみ表示されます。新規作成ツールを選択した場合、初期設定で NORMAL テンプレートが適用されます。

### デザインテンプレートを変更する

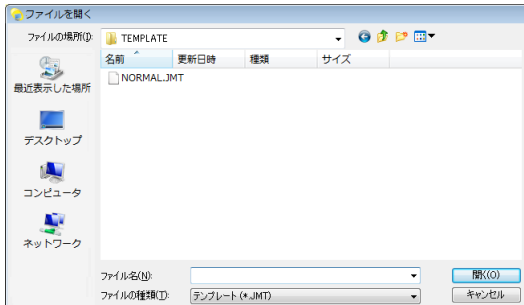
テンプレートを通常のデザインと同じ要領で変更できます。



**メモ** 変更は今後テンプレートを使用する際のみ適用され、既存のデザインには影響はありません。

### デザインテンプレートを変更するには

- 1 **ファイル > 開く**を選択します。  
**ファイルを開く**ダイアログが表示されます。
- 2 ジャノメデジタルタイザー MBX\Template フォルダを選択し、**ファイルの種類**ドロップダウンリストから**テンプレート (JMT)**を選択します。  
使用可能なテンプレートファイルが表示されます。



- 3 変更したいテンプレートを選択して、**開く**をクリックします。
- 4 必要に応じて、オブジェクトの詳細、スタイルとその他の設定を調整します。
- 5 **ファイル** > **名前を付けて保存**を選択します。  
名前を付けて保存ダイアログが表示されます。
- 6 **ファイルの種類** ドロップダウンリストから**テンプレート (JMT)**を選択し、**保存**をクリックします。



**参考** 変更したテンプレートを基に新規テンプレートを作成するには、新しいファイル名を入力して**保存**をクリックします。

- 7 **はい**をクリックして確定します。  
変更されたテンプレートを使用できます。

### デザインテンプレートを削除する

他の Windows ファイルを削除するのと同じ要領で、Windows エクスプローラーを使用してテンプレートを削除します。テンプレートはジャノメデジタイザー MBX\Template フォルダにあります。

# パート 3

## アートワークを使用したデジタイズ

アートワークファイルには大きく分けて2種類あり、どちらもイーजीデザインにインポートしてデジタイズの下絵として使用できます。質の良い刺しゅうを作成するには、どのフォーマットにしても好ましいアートワークを選択する必要があります。

### 下絵を使用してデジタイズする

この章では、ジャノメデジタイザー MBX にイメージをスキャンし、デジタイズの下絵として使用する前の編集方法について説明されています。また、ジャノメデジタイザー MBX にビットマップイメージを挿入して保存する方法、デジタイズ中に下絵を表示 / 非表示にする方法や、外部のグラフィックソフトを使用したイメージの編集についても説明しています。詳細は[下絵を使用してデジタイズする](#)をご覧ください。

### オートデジタイズ用のイメージ処理

この章では、オートデジタイズで使用する為のアウトラインとノンアウトラインイメージの準備の仕方について説明されています。詳細は[オートデジタイズ用のイメージ処理](#)をご覧ください。

### オートデジタイズ

この章では、ビットマップイメージを刺しゅうオブジェクトに変換させてデザインを完成する方法と、グレースケールイメージからの刺しゅうの作成の方法について説明されています。詳細は[オートデジタイズ](#)をご覧ください。

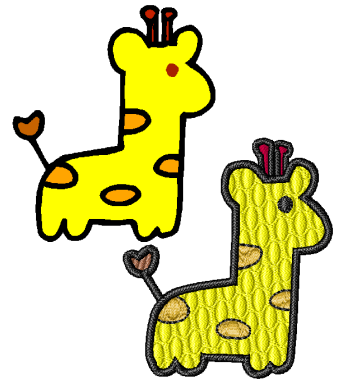


## 第12章

# 下絵を使用してデジタル化する

アートワークはジャンメデジタルイザー MBX に挿入、貼り付け、あるいはスキャンすることができ、デジタルのテンプレートや「下絵」として使用できます。

この章では、デジタルの下絵用にイメージをジャンメデジタルイザー MBX にスキャンし、編集する方法について説明されています。また、ジャンメデジタルイザー MBX に**ビットマップ**イメージを挿入して保存する方法、デジタル中に下絵を表示 / 非表示にする方法や、また、他社のグラフィックソフトを使用するイメージの編集についても説明されています。



下絵は以下を行う際に役立ちます。

- 形状をマニュアルでデジタル化する。  
適切な入力方法を使用して、**アートワーク**の上から形状やラインを写し取っていきます。このような**ビットマップ**イメージの使用は、画面上で行われるということを除いては拡大図とデジタルイザーを使用してデジタル化するのと似ています。詳細は**マニュアルでデジタル化する**をご覧ください。
- **部分的に自動刺しゅう**で形状を自動的にデジタル化する。  
形状を選択すると、**部分的に自動刺しゅう**が自動的に使用するステッチを決定します。詳細は**デザインを自動刺しゅうでイメージをデジタル化する**をご覧ください。
- **デザインを自動刺しゅう**を使用して、イメージのデジタル化を完全に自動で行う。  
イメージを選択すると、**デザインを自動刺しゅう**が自動的にデザインのデジタル化に使用する形状とステッチを決定します。詳細は**上級設定を使用してデザイン全体を作成する**をご覧ください。

ジャンメデジタルイザー MBX から**ペイント**、**フォトペイント**、**ペイントショッププロ**でイメージを直接開くことができます。この方法でアップデートされたイメージは、自動的に再度ジャンメデジタルイザー MBX にインポートされます。

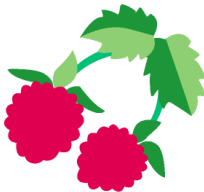
### 適切なアートワークを選択する

デジタル化をマニュアル、自動のいずれで行うにしても、「はっきり」としたイメージを使用すると最高の結果が得られます。少数の純色と、はっきりとした輪郭が含まれるイメージで以下のようなものが理想的です。

- はっきりとしている。各形状は同色のピクセルで構成されている。
- 各形状は閉じた形状であり、刺しゅう可能なサイズ、最低でも一平方ミリ以上である。
- 少なくとも 256 色 (8bit) 以上で保存されている。なおハイカラー (16bit) が理想である。(ジャンメデジタルイザー MBX に読み込まれた時、イメージは自動的に 256 色、またはそれ以下に減少されます。)



はっきりとした輪郭を持つ  
鮮明なイメージ



はっきりとした色のブロックを  
持つ鮮明なイメージ



複雑なイメージは背景を取り除き、  
色のブロックを明確にする為の  
編集が必要

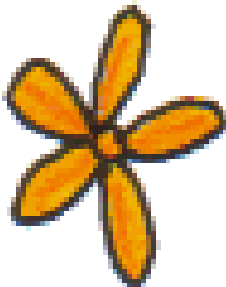
自動デジタイズ技術は、クリップアートライブラリやグラフィックソフトで一から作成されたイメージを使用すると最高の結果を得ることができます。自動デジタイズ機能は、外部から取り入れたイメージに使用することもできますが、一般的に使用されるイメージは純色で構成されていない為、多少の編集が必要となります。スキャナーはノイズを取り入れ、グラフィックソフトはイメージの印刷の質を向上する為に「ディザリング」や「アンチエイリアス」を行います。

自動デジタイズは複合的な形状であったり、色にざらつきが多い写真のようなイメージには効果的に機能しません。写真の場合、不必要なものは省いて刺しゅうに必要な形状を取り出すことができます。

### スキャンイメージ

印刷されたドローイングや既存の刺しゅうをスキャンしたイメージは、一般的に「ノイズ」を多く含んでいます。これらを自動デジタイズに使用したい場合は、純色のブロックで構成される比較的鮮明なイメージを使うと良い結果が得られます。名刺、レターヘッドや本、雑誌、カードなどをスキャンしたロゴや単純なドローイングはこれにあたります。

ノイズを含むイメージは色数を減らし、輪郭をはっきりさせる

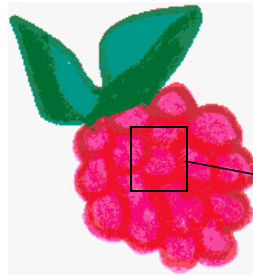


スキャナーのノイズを  
多く含むイメージ

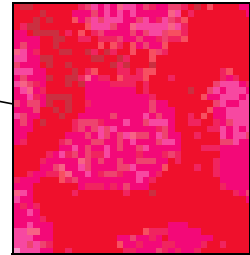
という準備が必要となります。詳細は[オートデジタイズ用のイメージ処理](#)をご覧ください。

### ざらつきのあるイメージ

ディザリングは、基盤の目状に配列されているピクセルに既存の色を組み合わせるソフトウェア技術で、イメージパレットにない色を模倣します。



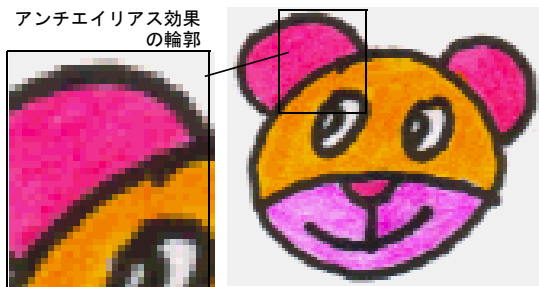
ざらつきのある色の  
ブロック



ノイズを含むイメージ同様、ざらつきのあるイメージも使用前に色を減少する必要があります。ソフトウェアははっきりとしたアウトラインの内側にある複数の色を単一化するのには優れていますが、アウトラインで囲まれていないイメージの処理には適していません。詳細は[オートデジタイズ用のイメージ処理](#)をご覧ください。

### アンチエイリアス効果を持つイメージ

アンチエイリアスはディザリングに似たソフトウェア技術で、角ばった輪郭線を滑らかにします。これは異なる色が接する輪郭部分の配色をぼかすことにより、スムーズなアウトラインを作成します。



アンチエイリアス効果  
の輪郭

輪郭をぼかす為にあえてアンチエイリアスが使用されている所では、その輪郭を自動デジタイズを使用する前に鮮明にする必要があります。詳細は[オートデジタイズ用のイメージ処理](#)をご覧ください。

## アートワークをイーゼーデザインでスキャンする

すでにアートワークをお持ちの場合、ジャンメジタイザー MBX のスキャナ機能を使い、TWAIN 互換のスキャナーでアートワークをスキャンできます。オートデジタルを使用する場合、イメージを適切にスキャンすることが重要です。スキャンイメージの質が最終的な刺しゅうデザインの質に影響します。

### スキャンする前にアートワークを準備する

刺しゅうデザインにはシンプルなものに適しています。デザインを作成するのにイメージの細かい部分までは必要ありません。イメージの詳細や色よりも、そのイメージの「構成」を使用します。アートワークを簡易化したい場合、トレーシングペーパーを置いて、ステッチで埋め込みたい形状やラインのみを写し取ります。スキャンする時にオリジナルのアートワークを取り除き、トレーシングペーパーの下に白い紙を置きます。つやのある写真など表面に光沢のあるものはうまくスキャンされないことがあります。このような時は、トレーシングペーパーで覆ってスキャンします。アートワークの色が薄い場合、細い黒のフェルトペンで形状の輪郭を強調します。

### スキャン解像度

通常スキャナーはスキャン解像度を入力する必要があります。解像度はイメージの1インチ内に含まれるドットの数 (dpi) で表わされます。数字が大きければイメージも鮮明になりますが、ファイルのサイズが大きくなります。デジタルを使用する目的では、最大 300dpi の解像度を使用します。72dpi (スクリーンの解像度) で通常は十分な結果が得られます。一般的にはイメージが小さく、より多くの詳細を含んでいるほど、高い解像度が必要となります。目安として以下の表をご使用ください。

アートワークの種類	スキャン解像度
名刺、レターヘッド	150 - 300 dpi
手描きのスケッチ	150 - 300 dpi
写真や画像	150 - 300 dpi
商業用アート、線画	72 - 150 dpi

### カラーモード

スキャナーの多くは、カラーモード情報も入力する必要があります。イメージが線画 (白黒のドローイング)、スケッチ、カラーイメージ、あるいは白黒 / カラー写真かどうかを確認し、適切なモードを選択します。白黒モードにすると、ファイルのサイズが最も小さくなります。カラーとグレースケールモードは 256 色のイメージを生成し、どちらも同じくらいのファイルサイズとなり

ます。「RGB」、「True Color」あるいは「Millions of colors」は 1670 万色を生成し、ファイルサイズは最も大きくなります。以下の表を参考にし、イメージに使用する適切なモードを決定してください。

イメージ例	説明	推奨カラーモード*	イメージの色数
線画 	2色一通 常は白黒	白黒画 線画	2 2
描画 	グレイの陰影による スケッチ、または ドローイング	グレースケール 線画	256 2
カラーイメージ 	2色以上	カラー RGB ミリオンカラー カラー描画	16万色 16万色 2 - 256

\* スキャンソフトウェアにより、同じモードに異なる用語が使用されます。

### スキャンに関する参考事項

以下はアートワークをデジタル化する下絵として使用する際にスキャンする際の留意事項です。

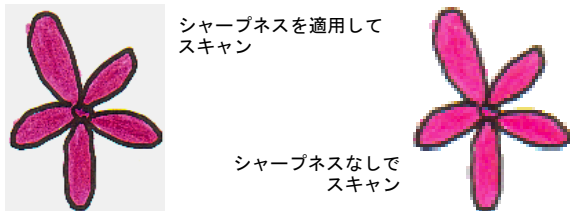
- グレースケールモードで線画のイメージはスキャンしないでください。不鮮明な輪郭が作成されます。
- カラーイメージは 256 色ではなく、RGB モード (1600 万色) でスキャンしてください。画面では違いはわからないかも知れませんが、実際、256 色の方が RGB イメージよりも見栄えがすることがあります。しかしジャンメジタイザー MBX がイメージを呼び出す時にすべてのイメージを 256 色、またはそれ以下に変換します。追加の情報を使い、イメージが元から 256 色でスキャンされた場合よりも質の良いイメージを作成します。



- カラーイメージをCMYKモードでスキャンしないでください。これはイメージを印刷する場合にのみ使用され、RGBの色とは異なる場合があります。
- イメージのサイズを変更する必要がある場合は、スキャンする時に変更します。後からサイズを変更するとイメージを歪めてしまう場合があります。

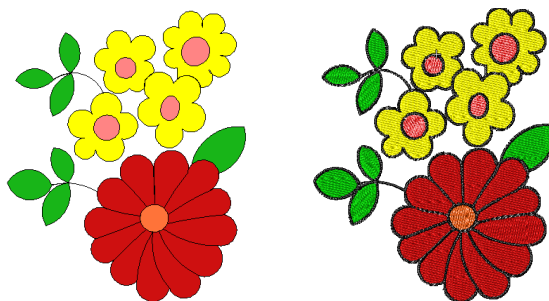
## シャープネス

スキャンソフトウェアの中には、スキャン時にシャープネスという機能を適用できるものがあります。シャープネスはイメージの色と色の差を見つけ出し、スキャンイメージの霞みを補正します。シャープネスはこの色の違いを明確にし、イメージの縁をよりくっきりとしたものにします。この処理によってイメージの細部が追加されるわけではありません。イメージをはっきりさせるだけです。一般的にシャープネスは輪郭のはっきりしたイメージに使用し、ノンアウトラインイメージには使用しません。



## イージーデザインにイメージをインポートする

ビットマップイメージをジャノメデジタイザー MBX に挿入、貼り付け、あるいはスキャンすることができ、デジタイズの下絵として使用できます。マニュアルまたは自動でデジタイズする場合でも、「はっきり」としたイメージを使用すると最高の結果が得られます。スキャナーはノイズを取り入れ、グラフィックソフトはイメージの印刷の質を向上する為に「ディザリング」や「アンチエイリアス」を行います。詳細は**オートデジタイズ用のイメージ処理**をご覧ください。



スキャンされたイメージ

オートデジタイズ

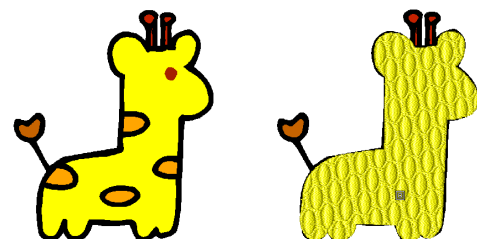


**参考** インポートした後でイメージのサイズを変更したり、変形することは可能ですが、通常はスキャン中に行う方が良いでしょう。後からサイズを変更するとイメージを歪めてしまう場合があります。

## イメージを挿入する

イメージ>イメージ挿入を使用し、下絵に使用するイメージを挿入する。

様々なフォーマットのビットマップイメージを呼び出し、デジタイズの下絵に使用することができます。**適切なアートワークを選択**するもご覧ください。



ビットマップイメージを下絵に使用

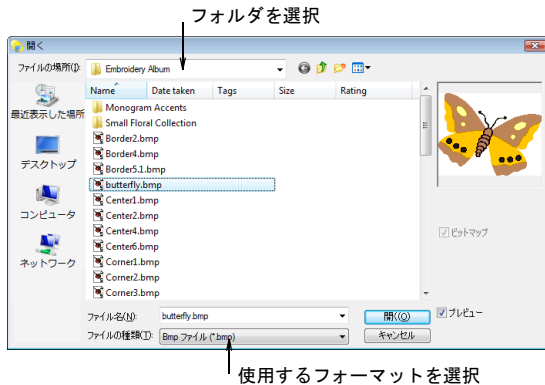
部分的にデジタイズされたビットマップ



**メモ** ベクターグラフィックは、ジャノメデジタイザー MBX に取り込まれる際にビットマップイメージに変換されます。

## イメージを挿入するには

- 1 イメージ>イメージ挿入を選択します。  
開くダイアログが表示されます。



- 2 ファイルの場所リストからフォルダを選択します。
- 3 ファイルの種類リストから、ファイルタイプを選択します（例：BMP）。
- 4 挿入したいデザインを選択します。
- 5 開くをクリックします。



**参考** 選択したファイルのプレビューを表示するには、**プレビュー**チェックボックスを選択します。

## イメージをコピー&貼り付ける



標準ツールバー>貼り付けを使用し、コピーしたイメージをデザインに貼り付ける。

イメージは他の刺しゅうデザインやグラフィックソフトからコピーをし、イーザーデザイン内に貼り付け、お使いのデザインに貼り付けすることもできます。



**メモ** イメージはイーザーエディットへのコピーまたは貼り付けは行えません。

## イメージをコピー&貼り付けるには

- 1 コピー、貼り付けしたいイメージを選択します。
- 2 **Ctrl+C** を押して、Windows のクリップボードにコピーします。
- 3 イーザーデザインで新規ファイルを作成するか、イメージを挿入したいデザインファイルを開きます。
- 4 **貼りつけ**アイコンをクリック、または **Ctrl+V** を押します。  
イメージがデザインに貼り付けされます。



**メモ** 選択した刺しゅう枠の大きさに収まるように、イメージのサイズ変更を行います。詳細は**オブジェクトの詳細**を使用し、**オブジェクトのサイズを変更**するをご覧ください。**グラフィックソフトでのイメージを編集**もご覧ください。

## ビットマップイメージをスキャンする

イメージ>スキャンを使用し、ジャノメデジタルタイザー MBX にイメージをスキャンする。

イメージを直接ジャノメデジタルタイザー MBX にスキャンして、デジタルの下絵として使用できます。ジャノメデジタルタイザー MBX のスキャン機能は TWAIN 互換のほとんどのスキャナーに対応します。互換性のあるフォーマットでイメージを保存できるものなら、どのスキャンソフトウェアでもご使用になれます。**アートワークをイーザーデザインでスキャン**もご覧ください。

## ビットマップイメージをスキャンするには

- 1 スキャナーを設定します。詳細は**スキャナーを設定**するをご覧ください。
- 2 スキャンする**アートワーク**を準備します。詳細は**スキャンする前にアートワークを準備**するをご覧ください。
- 3 ジャノメデジタルタイザー MBX をスタートします。
- 4 新規ファイルを作成するか、ドローイングを挿入したいデザインファイルを開きます。
- 5 **イメージ>スキャン**を選択し、ソースの選択ダイアログでソースを選択します。  
スキャンプログラムが開かれます。
- 6 スキャンモードと解像度を選択します。詳細は**スキャン解像度**と**カラーモード**をご覧ください。
- 7 スキャンプログラムでイメージのプレビューを表示します。
- 8 スキャンする範囲を選択し、イメージをスキャンします。

- 9 アートワークをスキャンします。
- 10 スキャンしたイメージを、第三者アプリケーションで保存します。詳細は[グラフィックソフトでのイメージを編集](#)をご覧ください。  
互換性のあるフォーマットのイメージファイルを  
.. ¥Embroidery Album フォルダに保存します。

## インポートしたイメージを編集する

マニュアル / 自動にかかわらず、デジタルイザする場合はデジタルイザの前にイメージを切り取った方が良い場合があります。ジャノメデジタルイザ MBX でも、市販のグラフィックソフトを使用して切り取りが可能です。場合によってはスキャンや切り取りをした後で、別のファイルとして下絵を保存した方が良いでしょう。

### デジタルイザ用にイメージを切り取る

イメージ > イメージの切り取りを使用し、フォトクリックでイメージを切り取る。

ジャノメデジタルイザ MBX を使用すると、イメージを使用前に切り取ることができます。ビットマップイメージをデザインに使用する前に切り取ることで、不要な細かい部分を取り除き、処理時間を節約できます。この機能は、**フォトクリックツール**と共に使用することを前提としています。詳細は[写真から刺しゅうを作成する](#)をご覧ください。



**注意** トリミングされたイメージに**フォトクリックツール**を使用すると、イメージの目に見える部分にのみステッチを生成します。トリミングされたイメージに部分的に自動刺しゅうや**デザインを自動刺しゅうツール**を使用した場合、期待通りの結果にならない場合があります。その場合は、解決法として第三者グラフィックソフトのイメージを編集して、イメージの不要な部分をすべて取り除くという方法があります。詳細は[グラフィックソフトでのイメージを編集](#)をご覧ください。

### デジタルイザ用にイメージを切り取るには

- 1 使用したいイメージをスキャンするか、呼び出します。詳細は[イメージデザインにイメージをインポートする](#)をご覧ください。
- 2 イメージと切り取りツールを選択します。
  - **イメージ > イメージの切り取り > 四角形**を選択し、切り取りたい部分の囲み枠をクリックしてドラッグします。



- **イメージ > イメージの切り取り > 自由線画**を選択し、左右のクリックを使用してイメージを切り取るための基準点を自由に作成します。



ジャノメデジタルイザ MBX を使用して、切り取り選択した部分を切り抜きます。

### 切り取ったイメージを変形する



編集ツールバー > オブジェクトの変形を使用し、トリミングした範囲のコントロールポイントを表示し、変形する。

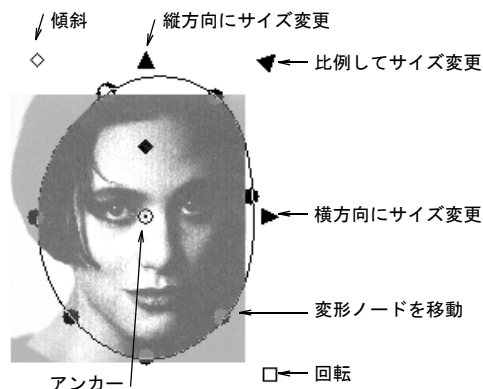
イメージを切り取った後、レタリングを変形するのと同じ要領で切り取りイメージの輪郭を変形できます。このツールを使って切り取りイメージの輪郭の位置を変更することもできます。

### 切り取りイメージを変形するには

- 1 イメージを切り取ります。詳細は[デジタルイザ用にイメージを切り取る](#)をご覧ください。
- 2 切り取ったイメージを選択します。



- 3 オブジェクトの変形アイコンをクリックします。切り取りイメージの輪郭上に変形ノードが表示されず。



**参考** サイズ変更ハンドル、傾斜、回転ハンドルを使用してみましょう。回転のアンカーポイントは、移動できないことに注意してください。**オブジェクトのアレンジ & 変形**もご覧ください。

- 4 変形ノードを調整して形状を変更します。



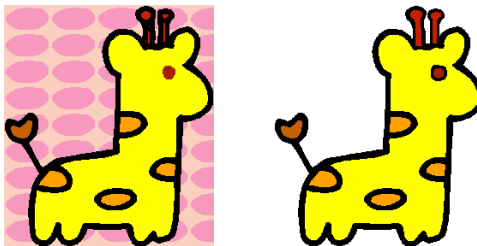
**メモ** 変形ノードは、削除、追加できません。また、コーナー部分と円形部分の間で基準点を相互変換することもできません。**オブジェクトを変形する**もご覧ください。

- 5 Esc を押して終了します。

## グラフィックソフトでのイメージを編集

イメージ>イメージ画像の編集を使用し、グラフィックソフトでイメージを編集する。

イメージの中には、他社のグラフィックソフトで直接編集する必要があるものがあります。通常手直しは背景の削除、純色による塗りつぶし、輪郭の追加や補正、あるいは割れ目を閉じるといった作業になります。ジャノメデジタルタイザー MBX から、ペイント、フォトペイント、ペイントショッププロでイメージを直接開くことができます。この方法でアップデートされたイメージは、自動的に再度ジャノメデジタルタイザー MBX にインポートされます。



スキャンしたイメージの質を向上するのに利用できるグラフィックソフトはたくさんあります。一つはシンプルなペイントプログラムペイントです。これは Windows に無料で提供されているプログラムですが、扱えるフォーマットと色の変換には制限があります。またはフォトペイントなどの専門的なツールがあります。これらのプログラムではあらゆる事が行えますが、たまに使用するにはコスト高でしょう。その点ペイントショッププロですと、上級の機能を多く含みながらも低コストで済みます。

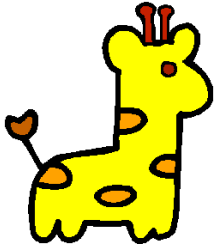
## グラフィックソフトのイメージを編集するには

- 1 イメージ>イメージ挿入を選択してイメージを呼び出します。
- 2 イメージを選択します。



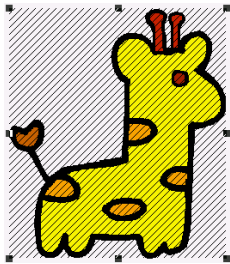
背景を取り除き、目の部分を縁取って角を編集してもよい

- 3 イメージ>イメージの編集を選択して、グラフィックソフトを指定します。  
イメージがグラフィックソフトで開きます。
- 4 イメージを編集し、保存します。



背景が一掃され、目の周りに  
アウトラインができる

- 5 ファイル><ファイル名>をアップデートを選択します。  
ジャノメデジタイザー MBX ではストライプがかかって  
イメージが表示されます。これはイメージがグラフィックソフトで開かれていることを示します。



ファイルがグラフィック  
ソフトで開かれている



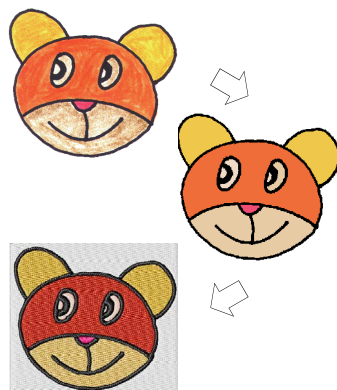
**参考** ファイル>終了して<ファイル名>に戻るを選択してグラフィックソフトを終了し、更新したイメージをジャノメデジタイザー MBX で表示します。ストライプが消えます。



## 第13章

オートデジタル用の  
イメージ処理

ジャノメデジタル MBX にはビットマップイメージとベクタードロ잉の両方をオート、またはセミオートでデジタル化する機能が装備されています。作成されたデザインの質は、オリジナルのアートワークのタイプと質によって大きく左右されます。一般的に、ベクタードロ잉はサイズ変更がされた時に絵の質を保存するのにに対し、ビットマップイメージはサイズを拡大したりスケールを縮小すると、ピクセル化やイメージの劣化という問題が発生します。しかし、インポートの際にベクタードロ잉は自動的にビットマップに変換されるので、イーゼルデザインへのインポートをする前にサイズ変更しておく必要があります。ビットマップイメージをオートデジタルに適したものにすることを、ジャノメデジタル MBX にはイメージ処理機能が装備されており、またグラフィックソフトへもリンクできます。



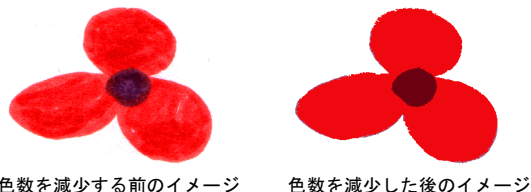
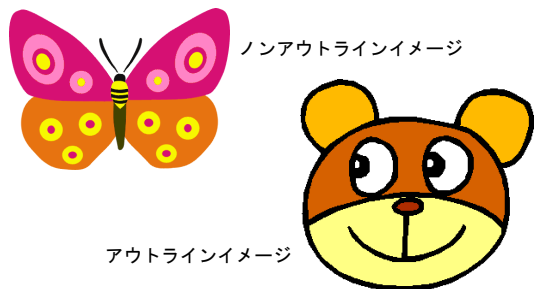
この章では、オートデジタルで使用する為のアウトラインとノンアウトラインイメージの準備の仕方について説明されています。

## イメージ準備のテクニック

オートデジタルを適用する前に、アートワークの質を向上したり、輪郭をはっきりとさせる必要があります。デザインを自動刺しゅうと部分的に自動刺しゅうを使用して効果的に作業を行うには、純色のイメージが必要です。グラフィックパッケージのビットマップ編集ツール、またはジャノメデジタル MBX で用意されているイメージ処理ツールでアートワークを向上することができます。イメージが適切に処理されるまで、デザインを自動刺しゅうは適用できません。オートデジタルに使用できるようにイメージを処理しましょう。

## アウトラインのあるイメージとないイメージ

イメージを準備する前に、イメージのタイプを把握しておかなければなりません。オートデジタルで処理するのが目的の場合、アウトラインのあるイメージ（アウトラインイメージ）と、アウトラインのないイメージ（ノンアウトラインイメージ）の2種類があります。アウトラインイメージは各色の周りが純色の黒で囲まれます。理想的なノンアウトラインイメージは純色の領域で構成されています。アウトラインとノンアウトラインでは準備の仕方が異なります。



イメージをスキャンする場合は、最良の結果が得られるよう正しくスキャンします。アートワークをイーजीデザインでスキャンするもご覧ください。

## イメージをはっきりさせる

スキャンされたイメージをはっきりさせるには、状況に応じ以下のテクニックを使用します。

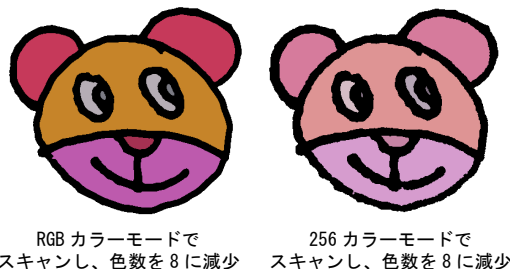
- 色数を減少させる
- アウトラインを追加、強調する
- ノイズや色のざらつきを取り除く
- 不要な細部を削除する
- 不要な部分削除する
- 背景を取り除く

イーजीデザイン自動的に色数を減らすことも、希望の色数を指定することもできます。後者はデザインの色を特定の系数に限定したい場合に便利です。適切なアートワークを選択するもご覧ください。

## 色数を減らす

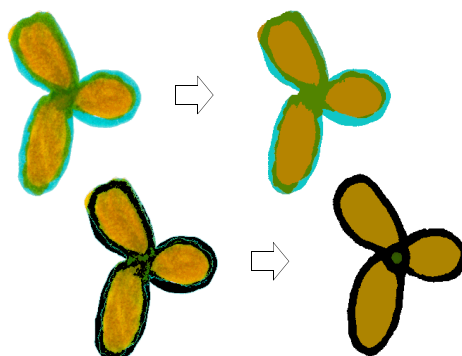
イメージは色が混ざっていないように見えても、スキャン中またはグラフィックソフトで余分な色を取り込まれることがあります。色数を減少する作業は、 unnecessary 詳細を取り除き、各ブロックの色を一色にする為にイメージの本来の色数を減らすというものです。色数を減少すると、ノイズやアンチエイリアスを取り除き、イメージをはっきりさせることにもなります。また、刺しゅうデザインに必要な糸切り数と色替え数を最小化するのにも役立ちます。ノンアウトラインイメージには、イメージの準備ツールを、アウトラインイメージにはアウトラインイメージの準備を使用して色数を減少させます。

細部を取り去ってもイメージの形状に影響のない時のみ、色数の減少を行います。色を減少する前の以下の図では、色で塗り込まれた部分は多くの色を含んでいますが、処理後、各色の領域は単色に減少されます。細部は維持されます。



イメージの準備ツールは、ノイズやアンチエイリアスを取り除くのに適していますが、ノンアウトラインイメージでざらつきを処理するにはあまり適していません。対照的に、アウトラインイメージの準備ツールは定義したアウトライン内の全ピクセルを平均化するので、ざらつきのある色を処理するのに非常に効果的です。イメージを挿入するもご覧ください。

イメージの準備ツールをノンアウトラインイメージに使用  
 - 色のざらつきや縁があまりはっきりとしない



アウトラインイメージの準備ツールをアウトラインイメージに使用  
 - 色のざらついた部分や縁が鮮明になる

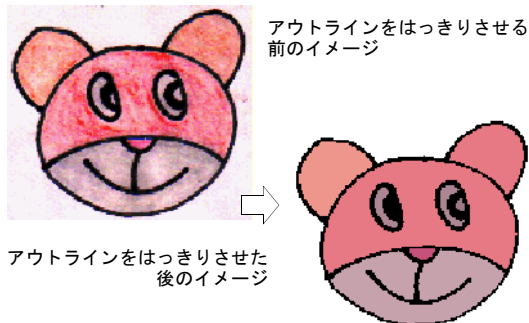
## アウトラインをはっきりさせる

輪郭をはっきりさせるということは、イメージ内の色のブロックや形状を分ける輪郭をはっきりさせるというこ

とです。もともとぼやけた輪郭をもったイメージである場合と、スキャン処理によって不明瞭になった場合があります。輪郭をはっきりさせることは、オートデジタイズにとって重要となります。これによりソフトウェアが刺しゅうオブジェクトとなる領域を認識しやすくなるからです。



**メモ** 輪郭をはっきりさせる為のツールは黒、または濃い色のアウトラインを持つイメージでのみ機能します。



イメージの中には純色の輪郭を持っていても、それが不明瞭、または不完全なことがあります。このようなイメージはジャノメデジタイザー MBX のイメージ準備ツール、またはグラフィックソフトを使用して修正する必要

があります。詳細は[グラフィックソフトでのイメージを編集](#)をご覧ください。

### ノイズを取り除く

ノイズを取り除く作業は、スキャンしたイメージにオリジナルのイメージの純色を再現するもので、様々な陰影を合成して一つの純色にします。輪郭をはっきりさせることは、オートデジタイズにとって重要となります。これによりソフトウェアが刺しゅうオブジェクトとなる領域を認識しやすくなるからです。また、色のぼやけた部分やまだらな部分も補正されます。



ノイズを取り除く前の  
まだらな色

ノイズを取り除いた後の  
単色

### イメージ準備ツール

イメージの準備ツールはオートデジタイズ用にイメージを準備する為に使用します。ツールはイメージによって選択してください。準備ツールには3種類あります。

ツール	目的	能力
イメージ編集	グラフィックパッケージにリンク(例: ペイントショッププロ) – ジャノメデジタイザー MBX 外側でイメージを編集する。	輪郭の切り取り、色の変更、追加。輪郭をはっきりさせる。イメージからノイズを取り除く。
イメージの準備	ノンアウトラインイメージの準備	指定された数まで色数を減少。自動的に以下の処理を行う。 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 各色のブロックを単色にする。</li> <li>• ノイズ、アンチエイリアスを取り除く。</li> <li>• 指定された領域より小さな領域内の色を取り除く。</li> </ul>
アウトラインイメージの準備	アウトラインイメージの準備	アウトラインの濃淡を調整する。自動的に以下の処理を行う。 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 縁取られた色のブロックごとに単色化する。</li> <li>• ノイズ、アンチエイリアスを取り除く。</li> <li>• アウトラインをはっきりさせる</li> </ul>

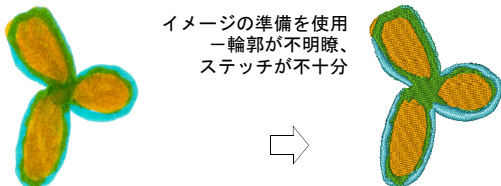


**メモ** ソフトウェアにイメージを挿入した際、イメージがそのまま刺しゅうに使用できそうに見えても変換前にはイメージ処理が必要です。前もってイメージの処理を行わなければ、自動デジタイズを適用することはできません。

### イメージを準備する為のツールを使用する

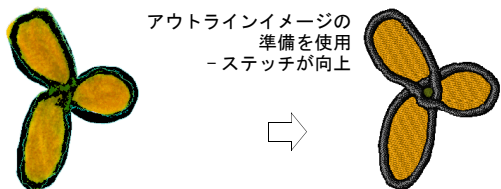
イメージにはそれぞれに適した準備ツールを使用することが重要です。下記の例は、不明瞭な輪郭を持つイメージです。アウトラインイメージの準備ツールを使用すると、輪郭が濃い目になり、はっきりとする為ステッチの質が向上します。これに対して、ステッチの前にイメー

ジの準備ツールを使用すると、デザインはうまくステッチされません。



イメージの準備を使用  
- 輪郭が不明瞭、  
ステッチが不十分

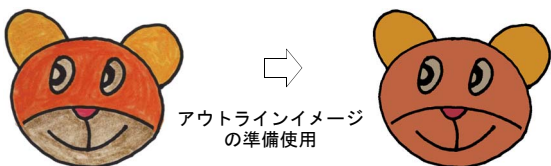
不明瞭な輪郭を持つイメージ



アウトラインイメージの  
準備を使用  
- ステッチが向上

純色の輪郭を持つイメージ

アウトラインイメージの準備ツールを使用する前に、イメージの輪郭が純色であることを確認してください。割れ目や別の色がある場合、一つの色に混ぜ合わされません。



アウトラインイメージ  
の準備使用

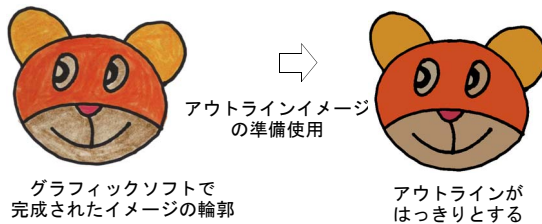
イメージは部分的にのみ  
縁取られ、閉じていない  
部分がある

イメージの色が  
混ぜ合わされる

輪郭を追加したり、割れ目を閉じたり、あるいは輪郭を補強する必要がある場合は、イメージをスキャンする前に手描きで補正することもあります。またはグラフィックソフトにスキャンして取り込んでから、輪郭を追加することもできます。詳細はグラフィックソフトでのイメージを編集をご覧ください。



**参考** アウトラインの調整スライダーを使って、輪郭を暗くします。



アウトラインイメージ  
の準備使用

グラフィックソフトで  
完成されたイメージの輪郭

アウトラインが  
はっきりとする

## イメージの準備に関するまとめ

行動	イメージ / アウトライン	ノンアウトラインイメージ
イメージをスキャン	<ul style="list-style-type: none"> <li>RGB モード<sup>*</sup>でスキャン</li> <li>シャープ<sup>*</sup>未使用</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>RGB モード<sup>*</sup>でスキャン</li> <li>シャープ<sup>*</sup>未使用</li> </ul>
線画をスキャン	2色モード	
グラフィックソフトで 手直し	<ul style="list-style-type: none"> <li>トリミング<sup>*</sup></li> <li>輪郭を追加、または編集</li> <li>色を編集</li> <li>ノイズ<sup>*</sup>を取り除く</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>トリミング<sup>*</sup></li> <li>イメージの形状を編集</li> <li>色を編集</li> <li>ノイズ<sup>*</sup>を取り除く</li> </ul>
ジャノメ刺しゅう データ作成ソフト MBX のアウトラインイメージ の準備ツールを使用	アウトラインをはっきり とさせ、ノイズ <sup>*</sup> を取 り除く	
ジャノメ刺しゅう データ作成ソフト MBX の準備 ツールを使用。		色数を減少し、 ノイズ <sup>*</sup> を取り除く
デジタイズ <sup>*</sup>	<ul style="list-style-type: none"> <li>マニュアル</li> <li>部分的に自動刺しゅう</li> <li>デザインを自動刺しゅう</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>マニュアル</li> <li>部分的に自動刺しゅう</li> <li>デザインを自動刺しゅう</li> </ul>

## ノンアウトラインイメージを準備する



イメージの準備ツールバー>イメージの準備を使用し、色数を減らしノンアウトラインイメージのノイズを取り除く。

イメージの準備ツールを使用して、ノンアウトラインイメージをオートデジタイズに使用できるように準備します。このツールはビットマップイメージのカラーブロックを自動的に単色化し、アンチエイリアシングとノイズを取り除きます。ソフトウェアで自動的に色数を減らすことも、希望の色数を指定することもできます。後者はデザインの色を特定の係数に限定したい場合に便利です。



**参考** スキャンしたイメージの質により、ジャノメデザイナー MBX で処理する前に手直しが必要な場合があります。通常手直しは背景の削除、純色による塗りつぶし、輪郭の追加や補正、割れ目を閉じる、部分的に切り取るあるいは輪郭の補強といった作業になります。詳細はグラフィックソフトでのイメージを編集をご覧ください。

### ノンアウトラインイメージの準備をするには

- 1 イメージをスキャンするか、または呼び出します。詳細は「[アートワークをイーजीデザインでスキャンする](#)」をご覧ください。

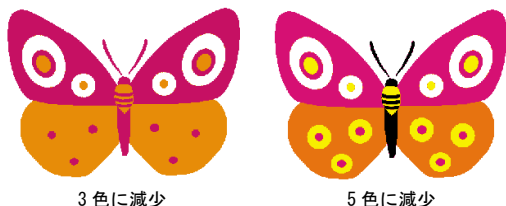


- 2 イメージの準備アイコンをクリックします。イメージの準備ダイアログが表示されます。



色数を入力

プレビューパネルにイメージが表示されます。使用可能フィールドにイメージの色数が表示されます。



- 3 イメージに使用されている色数を確認します。

色数は**使用可能**フィールドに表示されています。色数があまりに多い場合は、おそらくノイズが含まれています。

- 4 希望の色数を入力します。  
プレビューパネルにデザインの状態が表示されます。
- 5 OK を押して変更を適用します。

### アウトラインイメージを準備する



イメージの準備ツールバー>アウトラインイメージの準備を使用し、輪郭を明瞭にし、輪郭に含まれるノイズを減少させる。

アウトラインイメージの準備ツールを使用して、アウトラインイメージをオートデジタイズに使用できるように準備します。このツールは自動的にアウトラインをはっきりとさせ、ノイズを取り除きます。黒のアウトラインで縁取られている部分の色は単色に減少されます。アウトラインをはっきりとさせると、ソフトウェアがイメージの個別の領域を認識しやすくなります。これらの領域はデザインの刺しゅうオブジェクトとなります。これは特に輪郭が不明瞭な場合に使用します。



**参考** スキャンしたイメージの質により、ジャノメデザイナー MBX で処理を始める前に手直しが必要な場合があります。通常手直しは背景の削除、純色による塗りつぶし、ボーダーの追加や補正、割れ目を閉じる、部分的に切り取る、あるいはボーダーの補強といった作業になります。詳細はグラフィックソフトでのイメージを編集をご覧ください。

### アウトラインイメージの準備をするには

- 1 イメージをスキャンするか、または呼び出します。詳細は「[アートワークをイーजीデザインでスキャンする](#)」をご覧ください。



- 2 アウトラインイメージの準備アイコンをクリックします。  
アウトラインイメージの準備ダイアログが表示されず。



アウトラインを調整

イメージに使用  
されている色数

クリックしてノイズ  
減少の結果を  
プレビュー

プレビューパネルにイメージが表示されます。利用可能な色フィールドにイメージの色数が表示されます。

3 スライダーをドラッグしてアウトラインのコントラストの範囲を設定します。検索された輪郭に対し、白黒のプレビューが作成されます。



アウトラインが不明瞭



スライダーを左へ移動



スライダーを右へ移動

5 OK を押して変更を適用します。

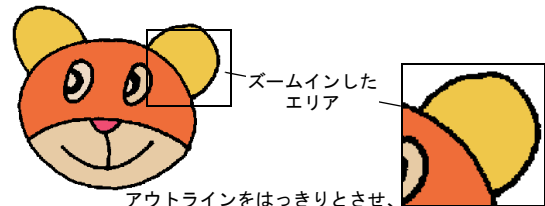


スライダーを移動してアウトラインをはっきりとさせ、斑な部分を取り除く



**参考** スライダーを真っ黒になるまで右に動かし、それから少しづつ左に戻します。イメージに使用する輪郭がすべて表示された時点で止めます。

4 カラーエリア表示をクリックして、アップデートされたイメージを確認します。



ズームインした  
エリア

アウトラインをはっきりとさせ、  
ノイズを減少

## 第14章

# オートデジタイズ

部分的に自動刺しゅうツールを使用すれば、アートや刺しゅうに関する特定の知識がなくとも、イメージから素早く刺しゅうオブジェクトを作成することができます。その分、デザインの装飾や細部を作成するのに時間をかけることができます。

デザインを自動刺しゅうを使用すると、ほとんど手を加えずに自動的にアートワークを完全にデジタイズすることができます。様々な形態のアートワーク（ビットマップとベクター）が使用でき、どのレベルのユーザーでも適切な処理を行えるようになっています。

フォトクリックを使用して、写真やカラーまたは白黒イメージ（グレースケール）を刺しゅうにすることができます。フォトクリックデザインは、糸密度が様々なステッチの列の連続で構成されています。この効果はラインプリンターでの出力に似ています。

この章では、ビットマップイメージを刺しゅうオブジェクトに変換させる方法、デザインの完成の仕方、またグレースケールイメージからの刺しゅうの作成方法について説明されています。



### ベクターと刺しゅうオブジェクトを変換する



切り替え & 変換ツールバー > 選択した刺しゅうをグラフィックに変換を使用し、選択した刺しゅうオブジェクトをベクターグラフィックに変換し、グラフィックモードに切り替える。



切り替え & 変換ツールバー > 選択したグラフィックを刺しゅうに変換を使用し、選択したビットマップまたはベクター（テキスト含む）を刺しゅうオブジェクトに変換し、刺しゅうデザインモードに切り替える。



切り替え & 変換ツールバー > 刺しゅうを表示を使用し、グラフィックモードの刺しゅうオブジェクトの表示のオン / オフを切り替える。



表示ツールバー>ベクターを表示をクリックし、刺しゅうデザインモードのベクターグラフィックの表示のオン/オフを切り替える。

イージーデザインでは、**ベクターグラフィック**を直接に**刺しゅうオブジェクト**に変換することができ、その上クリップアート全体を刺しゅうに変換することもできます。変換されたオブジェクトは、現在のステッチタイプと色を受け継ぎ、また特定のオブジェクトタイプに関しては**オブジェクトの詳細**の値を取ります。これらは変更することができます。また刺しゅうオブジェクトをベクターオブジェクトに変換することも可能です。



**メモ** イージーデザインにはCoreIDRAW (R) Essentials が標準装備されており、画面上でアウトラインや形状を描くことができるツールが装備されています。CoreIDRAW (R) インターフェースの詳細は、**スタート>プログラムグループ**の中の電子マニュアルをご覧ください。また、**グラフィックモード**のヘルプメニューからオンスクリーンヘルプが使用できます。

### ベクターと刺しゅうオブジェクトを変換するには

- 新しくグラフィックを作成するか、既存のものを開きます。詳細は**デザインの作成と開き方**をご覧ください。
- 必要に応じてアートワークを用意します。詳細は**下絵を使用してデジタイズする**をご覧ください。CoreIDRAW (R) のユーザーガイドも参照ください。**変換ツールは切り替え&変換ツールバー**に装備されています。



←刺しゅうデザインモードでの切り替え & 変換ツールバー



←グラフィックモードでの切り替え & 変換ツールバー

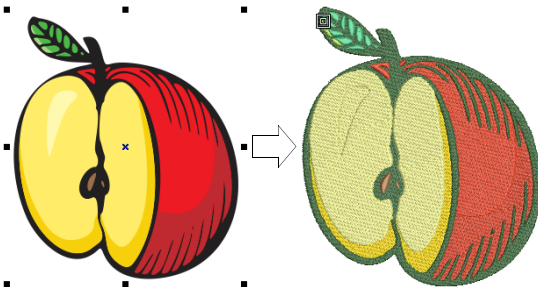
ツールバーはモード上の操作により変化します。

- グラフィックモード**では、選択した**ベクターオブジェクト**は刺しゅうオブジェクトに変換され、**刺しゅうデザインモード**で表示されます。選択していない刺しゅうオブジェクトは表示されません。
- 刺しゅうデザインモード**では、選択した**刺しゅうオブジェクト**はベクターオブジェクトに変換され、**グラフィックモード**で変換されます。選択していない刺しゅうオブジェクトは表示されません。

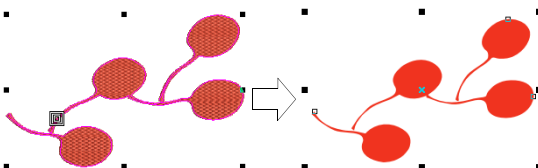


**メモ** グラフィックモードの刺しゅうオブジェクトや、刺しゅうデザインモードのベクターオブジェクトは、**刺しゅうを表示**または**ベクターを表示**をオフにすることで、非表示にすることができます。**下絵を表示 / 非表示にする**もご覧ください。

- 変換したいベクターオブジェクトを選択し、**選択したグラフィックを刺しゅうに変換**をクリックします。**刺しゅうデザインモード**が開き、変換された刺しゅうオブジェクトが表示されます。



- 刺しゅうオブジェクトからベクターに変換するには、刺しゅうオブジェクトを選択し、**選択した刺しゅうをグラフィックに変換**をクリックします。**グラフィックモード**に移行し、変換されたベクターオブジェクトが表示されます。



**参考** グラフィックテキストもネイティブの刺しゅう書体に変換することができます。**グラフィックモード**で**レタリング**を作成するもご覧ください。

### 部分的に自動刺しゅうでイメージをデジタイズする



デジタイズツールバー>平行なタタミ縫いを使用し、中抜きをそのまま残した状態で大きなアートワークの形状をデジタイズする。



デジタイズツールバー>中抜き無し平行なタタミ縫いを使用し、中抜きを無視した状態で大きなアートワークの形状をデジタイズする。





デジタイズツールバー>ターニングサテン埋め縫いを使用し、狭いコラムのアートワークの形状をサテンステッチでデジタイズする。



デジタイズツールバー>センターラインを使用し、アートワークの中のセンターラインをランニングラインステッチでデジタイズする。



デジタイズツールバー>アウトラインを使用し、現在のプロパティのままで形状の境界線をデジタイズする。



デジタイズ>パレットの色に合わせるを使用し、選択イメージと糸色の近似色を検索する。

部分的に自動刺しゅうツールを使用すると、イメージを通常のマニュアルのデジタイズツールを使用せずに自動的にビットマップをデジタイズすることができます。これらのツールを使用すれば、アートや刺しゅうに関する特定の知識がなくとも、スキャンしたイメージから素早く刺しゅうオブジェクトを作成することができます。その分、デザイン装飾や細部を作成するのに時間をかけることができます。部分的に自動刺しゅうは、上記6つのオプションを備えたデジタイズツールバーの「フライアウトツールバー」で使用できます。これらのツールは、刺しゅう>部分的に自動刺しゅうメニューの同名の機能と同じ機能です。



**メモ** ステッチされる準備が整っているように見えるアートワークでも、まず画像処理をする必要があります。詳細はオートデジタイズ用のイメージ処理をご覧ください。

## パレットの色をイメージに合わせる



デジタイズ>パレットの色に合わせるを使用し、選択イメージと糸色の近似色を検索する。何も選択されない場合は、現在のパレットの色を使用してデジタイズされる。

パレットの色に合わせるを使用して、選択イメージのカラーブロックとパレット内の最も近い色を検索します。パレットの色に合わせるが選択されていない場合、カラーブロックは現在のパレットの色でデジタイズされません。

## パレットの色をイメージに合わせるには

- 1 イメージをスキャンするか、または呼び出します。詳細はアートワークをイメージデザインでスキャンするをご覧ください。



- 2 イメージを選択して、処理を行います。詳細はオートデジタイズ用のイメージ処理をご覧ください。
- 3 パレットの色に合わせるアイコンをクリックします。
- 4 部分的に自動刺しゅうデジタイズツールを選択します。
- 5 デジタイズしたい形状をクリックします。オブジェクトは、パレットから最も近い色を使用してデジタイズされます。



パレットの色に合わせる



現在の色でデジタイズ



**メモ** パレットの色に合わせるが選択されていない場合、オブジェクトは現在のパレットの色でデジタイズされます。

## 埋め縫いを部分的に自動刺しゅうでデジタイズする



デジタイズツールバー>平行なタタミ縫いを使用し、中抜きをそのまま残した状態で大きなアートワークの形状をデジタイズする。



デジタイズツールバー>中抜き無しの平行なタタミ縫いを使用し、中抜きを無視した状態で大きなアートワークの形状をデジタイズする。



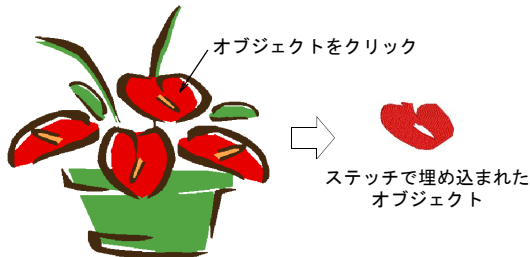
デジタイズツールバー>ターニングサテン埋め縫いを使用し、狭いコラムのアートワークの形状をサテンステッチでデジタイズする。

部分的に自動刺しゅうは、サテンのターン埋め縫いのオブジェクト、更に密度の濃いタタミ模様埋め縫いのオブジェクトを作成するのに使用できます。平行なタタミ縫いを使用し、中抜きを残したままでアートワークの大き

な部分をタタミ縫いステッチでデジタイズします。中抜きを無視したい場合は、中抜き無しの平行なタタミ縫いツールを使用します。ターンニングサテン埋め縫いを使用し、狭いコラムの形状をターンするサテンの埋め縫いステッチでデジタイズします。これらには現在のプロパティが適用され、ツールを使用する前でも後でも、必要に応じて変更が可能です。

### 部分的に自動刺しゅうで埋め縫いをデジタイズするには

- 1 イメージをスキャンするか、または呼び出します。詳細は[アートワークをイージーデザインでスキャンする](#)をご覧ください。
- 2 イメージを選択して、処理を行います。詳細は[オートデジタイズ用のイメージ処理](#)をご覧ください。
- 3 カラーパレットから糸色を選択します。詳細は[糸色を選択する](#)をご覧ください。  
別の方法として、[パレットの色に合わせる](#)でパレット内の最も近い色を検索します。詳細は[パレットの色をイメージに合わせる](#)をご覧ください。
- 4 使用したい部分的に自動刺しゅう埋め縫い入力方法を選択します。
- 5 デジタイズしたい形状をクリックします。
- 6 **Enter** を押します。  
形状が即座にステッチで埋め縫いされます。



- 7 必要に応じて糸色や入力方法を替え、アートワーク内の別の埋め込み形状を同じ要領でデジタイズします。



すべての埋め縫いエリアがデジタイズされビジュアライザーで表示

- 8 **ビジュアライザー**をクリックして、結果をチェックします。



**メモ** 現在のステッチの設定によりステッチが生成されます。ステッチは変更が可能です。

### 部分的に自動刺しゅうでアウトラインをデジタイズする



デジタイズツールバー>センターラインを使用し、アートワークの中のセンターラインをランニングラインステッチでデジタイズする。



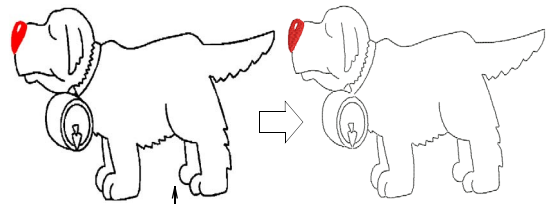
デジタイズツールバー>アウトラインを使用し、現在のプロパティのままで形状の境界線をデジタイズする。

部分的に自動刺しゅうを使用して、輪郭や詳細をランニングステッチでデジタイズします。これらには現在のプロパティが適用され、ツールを使用する前でも後でも、必要に応じて変更が可能です。

### 部分的に自動刺しゅうでアウトラインをデジタイズするには

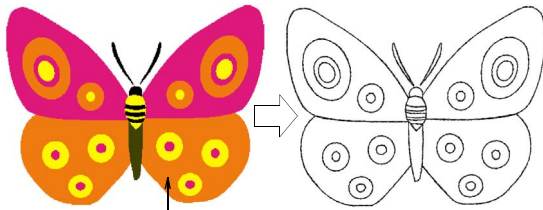
- 1 イメージをスキャンするか、または呼び出します。詳細は[アートワークをイージーデザインでスキャンする](#)をご覧ください。
- 2 イメージを選択して、処理を行います。詳細は[オートデジタイズ用のイメージ処理](#)をご覧ください。
- 3 カラーパレットから糸色を選択します。詳細は[糸色を選択する](#)をご覧ください。  
別の方法として、[パレットの色に合わせる](#)でパレット内の最も近い色を検索します。詳細は[パレットの色をイメージに合わせる](#)をご覧ください。
- 4 使用したい部分的に自動刺しゅうアウトライン入力方法を選択します。現在のステッチの設定によりステッチが生成されます。

- **センターライン**を使用し、[アートワーク](#)の中のセンターラインをランニングステッチでデジタイズします。



クリックしてセンターラインをデジタイズ

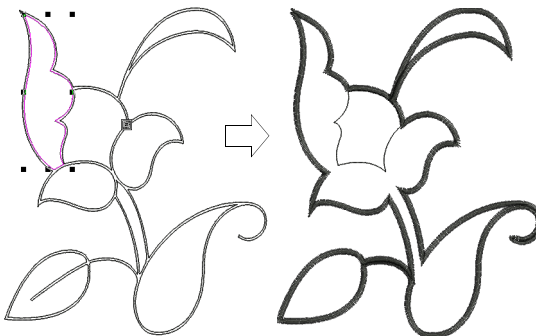
- **アウトライン**を使用して、形状の輪郭をランニングステッチを使用してデジタイズします。



クリックして輪郭をデジタイズ



**参考** イメージのアウトラインの太さにより、**アウトラインを自動刺しゅう**でダブルラインを得る場合があります。これらの線は、編集することができます。



必要のないアウトラインが削除される アウトラインのステッチタイプが変更される

## デザインを自動刺しゅうでイメージをデジタイズする

部分的に自動刺しゅうの技術を更に強化した**デザインを自動刺しゅう**は、**アートワーク**の形状を認識し、最も適した入力方法とステッチタイプを決定します。また、基本的に最も近い地点からの繋ぎ糸でステッチ順序も決定します。アートワークは効果的に「一括処理」され、デザインを構成する多くの刺しゅうオブジェクトを作成します。**デザインを自動刺しゅう**には「フライアウトツールバー」があり、**インスタント刺しゅう (デザインを自動刺しゅう)** (初期設定) と**設定自動刺しゅうデザインを自動刺しゅう**の2つのオプションから選択できます。またこれらは**刺しゅう > デザインを自動刺しゅう**メニューからも選択することが可能です。



**メモ** 1度に選択できるイメージは1つだけです。2つ以上のイメージを選択していると、コマンドは選択不可能になります。

## デザイン全体をクリックひとつで作成する



デジタイズツールバー > **インスタント刺しゅう (デザインを自動刺しゅう)** を使用し、初期設定のままにインポートしたイメージから直接刺しゅうデザインを作成する。

**インスタント刺しゅう (デザインを自動刺しゅう)** ツールを使用すれば、変換したいイメージを選択してツールをクリックするだけで刺しゅうデザインを作成することができます。埋め縫いや細部の色、またはまとめて省くかは自動的に決定されます。また、最も適するステッチタイプをその**初期設定**を使用して適用します。



**メモ** イメージが**イメージの準備**ツールで事前処理されていなくても、**インスタント刺しゅう (デザイン全体を自動刺しゅう)** が選択イメージを自動的に処理し、刺しゅうに変換します。**オートデジタイズ用のイメージ処理**もご覧ください。

## デザイン全体をクリックひとつで作成するには

- 1 イメージをスキャンするか、または呼び出します。詳細は**アートワークをイメージデザインでスキャンする**をご覧ください。



- 2 イメージを選択して**デザインを自動刺しゅう**アイコンをクリックします。



**参考** ソフトウェアによりイメージの背景を自動的に取り除かせたい場合には、背景色が最低1ピクセルでデザインを囲んでいることを確認してください。

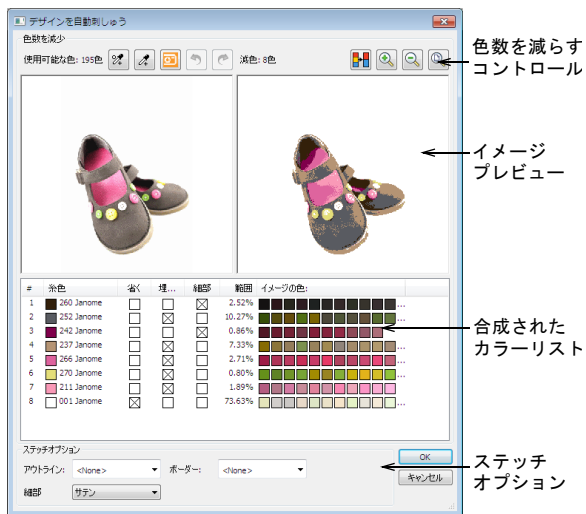
## 上級機能にアクセスする

設定自動刺しゅう（デザイン全体を自動刺しゅう）機能は以下のいずれかの方法でアクセスすることができます。

- ◆ イメージを選択し、刺しゅうデザインモードのデジタイズツールバーにある設定自動刺しゅう（デザイン全体を自動刺しゅう）ボタンをクリックする。
- ◆ イメージを選択し、刺しゅうデザインモードの刺しゅう>デザインを自動刺しゅう>設定自動刺しゅうを選択します。



**メモ** 設定自動刺しゅう（デザイン全体を自動刺しゅう）機能の説明では、Worakit Sirijinda 氏により作成され FreeDigitalPhotos.net ウェブサイトで無料で提供されているサンプルイメージ「Kids Shoe」を使用しています。



ジャノメデジタイザー MBX のデザインを自動刺しゅうダイアログは、色数を減少とステッチオプションの主に2つの機能から成っています。色数を減少パネルでは、2種類の選択イメージが表示されます。

- ◆ 左のパネル：元のイメージの色数で表示します。
- ◆ 右のパネル：処理されたイメージの色数で表示します。これは設定が調整されると自動的にアップデートされます。

ステッチオプションパネルでは、埋め、詳細、アウトライン、ボーダーをどのように刺しゅうするかを選択します。



**メモ** デザインを自動刺しゅうは、未加工でのアートワークでも前処理されたアートワークでも使用することができますが、最良の結果を出す為には、デザインを自動刺しゅうからアートワークを前処理することが必要となるでしょう。詳細はオートデジタイズ用のイメージ処理をご覧ください。

## 色数を減らす

デザインを自動刺しゅうダイアログの色数を減少パネルの動作は以下の通りです。

### 色数を減少ツール

ダイアログ上部に表示される色を減少ツールは、以下の通りです。

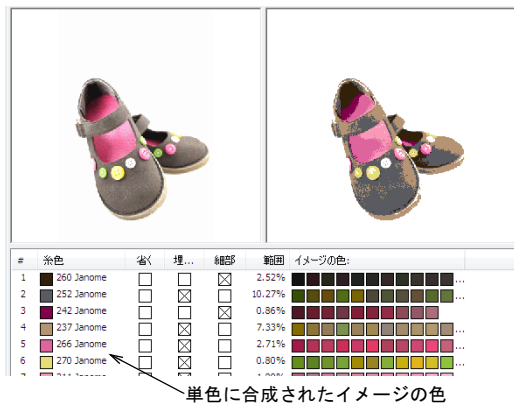
ツール	説明
	合成色を追加 合成色を追加を選択し、合成色をマニュアルでカラーリストに追加する。詳細は合成色を追加するをご覧ください。
	色を追加 色を追加を選択し、単色をマニュアルでカラーリストに追加する。詳細は単色を追加するをご覧ください。
	イメージ編集 イメージ編集を使用し、グラフィックモードでイメージをマニュアルで編集する。詳細はイメージを編集するをご覧ください。
	元に戻す 元に戻すボタンをクリックし、色を追加ツールで行った変更を元に戻す。
	やり直す やり直すをクリックし、元に戻された変更をやり直す。
	自動で色数を減少 処理されたイメージの初期設定の色数を調整するのに使用する。詳細はステッチオプションをご覧ください。
	ズームイン 両方のプレビューパネルにズームインする。
	ズームアウト 両方のプレビューパネルにズームアウトする。
	全体表示 両方のプレビューパネルでイメージ全体を表示するのに使用する。

## メモ

- どちらか一方のプレビューパネルで、カーソルをクリック&ドラッグし、イメージをパンニングします。
- プレビューパネルに焦点が合っている場合、マウスのホイール動作は作業環境のプリセットに従い動作します。詳細はスクロールオプションを設定するをご覧ください。

## イメージの色

選択したイメージの色数を減らしていない場合、色数を自動で減らした結果がそれぞれの合成色を構成するすべての色のリストと共に表示されます。



単色に合成されたイメージの色

ジャノメデジタイザー MBX は各列の平均色を計算し、実行のカラーパレットで近似色を検索します。近似色の刺しゅう糸は、カラーブロック、コード、ブランド名と共に糸色コラムに表示されます。



**参考** イメージを処理する前に、使用するカラーパレットをプリセットしておくとういでしょう。糸色は幅広く取り揃えた市販の糸チャートから選択することができます。色の追加や削除も可能で、最高で128の色スロットを割り当てることができ、特定の色を色コードで検索、並べ替えることができます。詳細はカラーパレットを設定するをご覧ください。

## 自動で色数を減少する



自動で色数を減少を使用し、処理されたイメージの初期設定の色数を調整する。

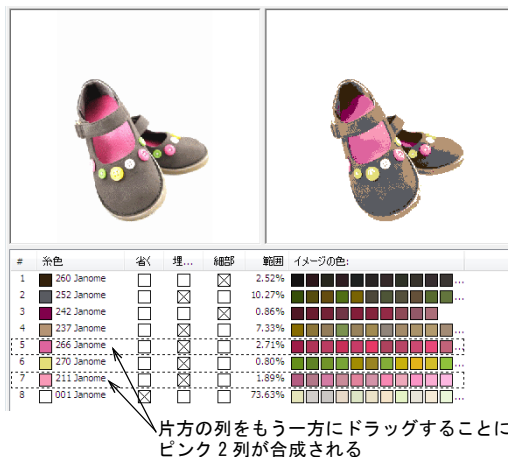
色数コントロールを使用して、色数を特定の色数に減らします。これはデザインの色を特定の糸数に限定したい場合に便利です。



**メモ** このダイアログ内のプレビューは、デザインを自動刺しゅうダイアログで見るプレビューと完全に一致しない場合があります。これは自動で色を減少はイメージの色のみ減少させ、デザインを自動刺しゅうダイアログは、これらの色を使用可能な糸に適合させる為です。イメージを処理する前に、使用するカラーパレットをプリセットしておくとういでしょう。詳細はカラーパレットを設定するをご覧ください。

## 色を合成する

自動で色数を減少した後、色の列を他の列上にクリック&ドラッグすることにより、更に色を合成することができます。



片方の列をもう一方にドラッグすることにより、ピンク2列が合成される

## 色数を減らしたイメージ

選択したイメージの色数を既に減らしてある場合、列ごとに単色のイメージカラーが表示されます。オートデジタイズ用のイメージ処理もご覧ください。



### 色を検索する

カーソルのポインタをカラーリストの列上に動かし、右クリック&ホールドすると、その色のみで処理されたイメージがプレビューパネルに表示されます。

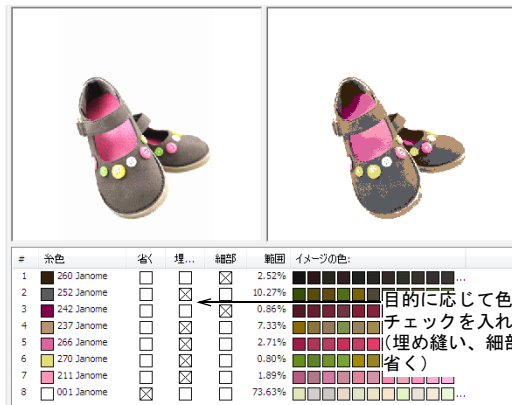


### ステッチオプション

ジャノメデジタルデザイナー MBX では、各糸色は刺しゅうデザインでどのように使用されるか（埋め縫い、細部、または省く）を決定するのに「ファジィ論理」を使用します。色を減少パネルはソフトウェアに優先します。ステッチオプションパネルでは、埋め縫いや細部がどのように刺しゅうされるかを選択できます。自動オートラインやボーダーも追加することができます。

#### 色を再度割り当てる

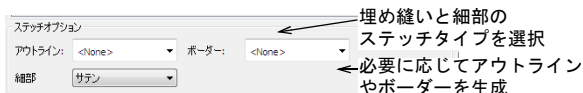
始めに色数を減少パネルを使用して、減らした色セットをどのように使用するか（埋め縫い、細部、または省く）を決定します。自動の色割り当てを無効にするには、必要に応じて省く、埋め縫いと細部コラムのチェックボックスにチェックを入れます。



**メモ** チェックボックスをマークするには、1回目のクリックでラインを選択し、2回目のクリックでチェックボックスを選択します。各列でマークできるチェックボックスはのは1つだけです。

### ステッチオプション

埋め縫いまたは細部に使用する糸色が割り当てられたら、どのようにステッチするかを決定しますが、ソフトウェアにイメージを変換する際に自動的にオートラインを生成させることもできます。これらオートラインは、オブジェクト間にオートラインやデザインの周りがあるボーダーである場合があります。ドロップリストから、オートラインとボーダーの色を選択します。生成されたオブジェクトの色と詳細は、いつでも変更することができます。



### 上級設定を使用してデザイン全体を作成する



デジタルツールバー>設定自動刺しゅう(デザインを自動刺しゅう)を使用し、インポートしたイメージから直接刺しゅうデザインを作成する際に、より多くの機能を使用する。

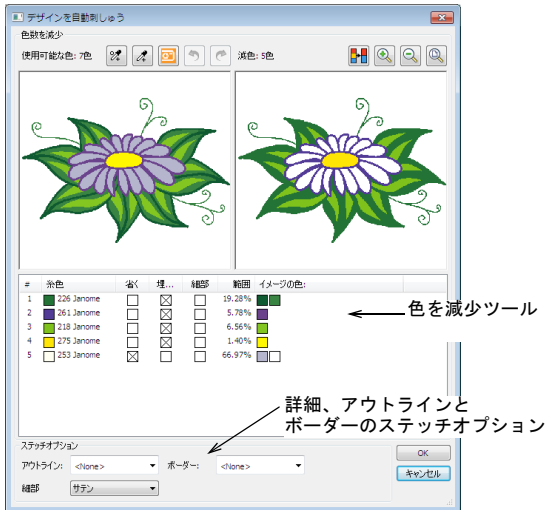
アートワークに対して更に細かく設定を行いたい場合は、設定自動刺しゅう(デザインを自動刺しゅう)ツールを使用するとイメージの変換中に使用される色とステッチタイプをコントロールすることができます。

### 上級設定を使用してデザイン全体を作成するには

- 1 イメージをスキャンするか、または呼び出します。詳細はアートワークをイメージデザインでスキャンするをご覧ください。



- 2 イメージを選択して、処理を行います。詳細は**オートデジタイズ用のイメージ処理**をご覧ください。
- 3 イメージを選択して、設定自動刺しゅう（**デザインを自動刺しゅう**）アイコンをクリックします。**デザインを自動刺しゅう**ダイアログが表示されます。このダイアログは、色の減少とステッチオプションの主に2つの機能から成っています。



- 参考** ソフトウェアが現行のカラーパレットから近似色を探します。イメージを処理する前に、使用する糸に従ってチャートをプリセットしておくのもよいでしょう。詳細は**カラーパレットを設定する**をご覧ください。
- 4 これらの方法を使用して色数を減少し、糸色リストを編集します。詳細は**上級機能にアクセスする**をご覧ください。
- 参考** 色数コントロールを使用して、色数を特定の糸数に減らします。これはデザインの色を特定の糸数に限定したい場合に便利です。詳細は**ステッチオプション**をご覧ください。

- 5 更に細かく色の合成や近似色検索の設定を行いたい場合には、マニュアル方法を使用します。詳細は**合成色を追加する**をご覧ください。**単色を追加する**もご覧ください。



**参考** 列をドラッグし、他の列の上に置くことでイメージカラーを合成することができます。ドラッグした列は取り除かれ、その列を置かれた列は追加された色と共にアップデートされます。近似色の糸色もアップデートされます。

- 6 自動の色割り当てを無効にするには、**色数を減少**パネルの**省く**、**埋め縫い**と**細部**コラムのチェックボックスにチェックを入れます。埋め縫いまたは細部に使用する糸色が割り当てられただけで、どのようにステッチするかを決定しますが、ソフトウェアに



- 7 **細部**ドロップダウンリストから、細部に使用するステッチスタイルを選択します。

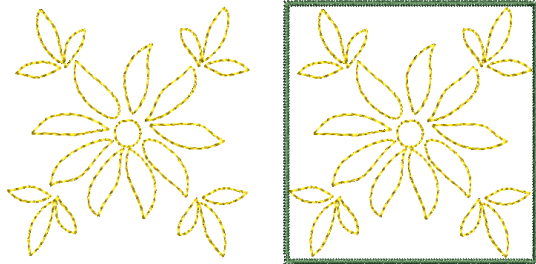
オプション	目的
サテン	太めのライン、または幅が可変の小さな形状に適しています。形状は詳細に使用するデザインや色により決定します。
サテンライン	一定幅のアウトラインに適しています。これらはランニングステッチのアウトラインに変換することができます。幅が可変の形状に遭遇した場合は、サテンラインは無効になります。



- メモ** 埋め縫いは自動的に選択されます。これは後ほど変更することができます。
- 8 OK をクリックします。**デザインを自動刺しゅう**はアートワークを刺しゅうオブジェクトに変換し、ステッチを生成します。



**参考** ステッチオプションパネルでは、自動的にオブジェクト間にアウトラインやデザインの周りがあるボーダーを生成する設定を行うことができます。詳細は**自動アウトラインとボーダーを作成する**をご覧ください。



## 合成色を追加する



合成色を追加を選択し、合成色をマニュアルでカラーリストに追加する。

自動での色数の減少で希望の結果が得られなかった場合には、イメージ内で選択した色の中からカラーリストに独自の合成色を追加することができます。

### 合成色を追加するには

- 1 **合成色を追加**ボタンをクリックし、カーソルをオリジナルイメージのプレビューフィールドに置きます。カーソルのポインタが変化します。
- 2 イメージ上で左のマウスボタンをクリック&ドラッグし、選択エリア内で色を取り出します。円が描かれると、プレビューパネルの下方に取り出された色を示す小さなプレビューパネルが表示されます。
- 3 マウスのボタンを離します。選択色は自動的に合成された選択色と共に、カラーリストの最後に新しい列として追加されます。



**参考** 列をドラッグし、他の列の上に置くことでイメージカラーを合成することができます。ドラッグした列は取り除かれ、その列を置かれた列は追加された色と共にアップデートされます。近似色の糸色もアップデートされます。

## 単色を追加する



色を追加を選択し、単色をマニュアルでカラーリストに追加する。

自動での色数の減少で希望の結果が得られなかった場合には、イメージ内で選択した色の中からカラーリストに選択した色を追加することができます。

### 単色を追加するには

- 1 **色を追加**ボタンをクリックし、カーソルをオリジナルイメージのプレビューフィールドに置きます。カーソルのポインタが変化します。
- 2 特定のエリアにズームインして、色を取り出します。カーソルのポインタがオリジナルイメージ上にある場合、プレビューパネルの下方に取り出された色を示す小さなプレビューパネルが表示されます。
- 3 マウスのボタンを離します。選択した色はカラーリストの最後に新しい列で追加されます。

## イメージを編集する



イメージ編集を使用し、グラフィックモードでイメージをマニュアルで編集する。

イメージを直接**グラフィックモード**で編集する必要がある場合、通常その作業は背景の削除、純色による塗りつぶし、輪郭の追加や補正、あるいは割れ目を閉じるといったものになります。**デザインを自動刺しゅう**内から、直接 CorelDRAW (R) Essentials でイメージを開いたり編集することができます。

### イメージを編集するには

- 1 **イメージ編集**ボタンをクリックします。CorelDRAW (R) Essentials でイメージが開きます。
- 2 必要に応じて編集し、**ファイル>終了しくデザイン名>に戻る**を選択し、**刺しゅうデザインモード**に戻ります。イメージデザインはイメージの色を自動で減らし、それに応じて**デザインを自動刺しゅう**ダイアログがアップデートします。



**メモ** イメージは前処理されていても、処理されていないイメージとして扱われます。



**参考** **元に戻す**ボタンをクリックし、**色を追加**ツールで行った変更を元に戻します。**やり直す**をクリックし、元に戻された変更をやり直します。



## 自動アウトラインとボーダーを作成する



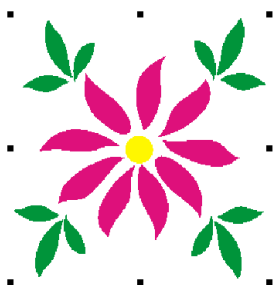
デジタイズツールバー>設定自動刺しゅう(デザインを自動刺しゅう)を使用し、インポートされたイメージから自動アウトラインとボーダーを作成する。

設定自動刺しゅう(デザインを自動刺しゅう)ツールは、イメージの変換中に自動的にアウトラインを生成します。オブジェクト間やデザイン周りのボーダーがアウトライン状に生成されることもあります。イメージを変換する時に、使用するアウトラインの色は選択することができ、生成されたオブジェクトの色と詳細はいつでも変更することができます。



### 自動アウトラインとボーダーを作成するには

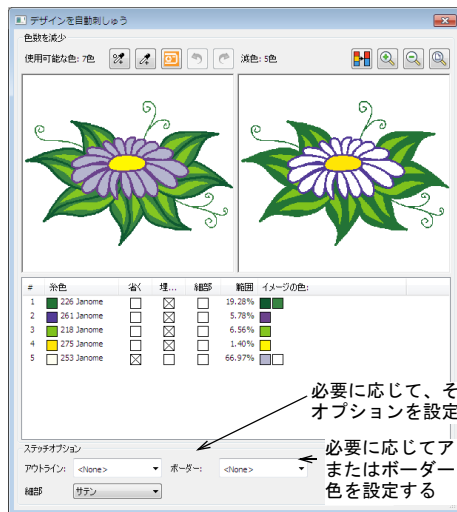
1 イメージをスキャンするか、または呼び出します。詳細はアートワークをイージーデザインでスキャンするをご覧ください。



2 イメージを選択して、処理を行います。詳細はオートデジタイズ用のイメージ処理をご覧ください。

3 イメージを選択して、設定自動刺しゅう(デザインを自動刺しゅう)アイコンをクリックします。

デザインを自動刺しゅうダイアログが表示されます。



4 必要に応じて、イメージ中のすべてのイメージの変換オプションを設定します。詳細は上級設定を使用してデザイン全体を作成するをご覧ください。

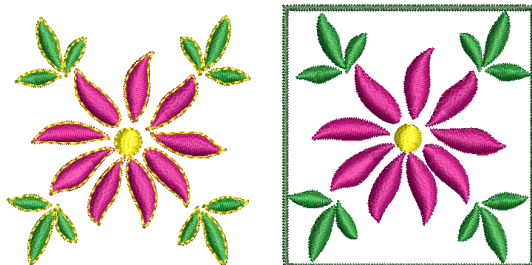
5 必要に応じてアウトラインまたはボーダードロップリストから、糸色を選択します。

- 生成されるアウトラインステッチは、ソースイメージ中のカラーブロックをランニングラインステッチで囲み、変換中に生成された細部と同じステッチプロパティを持ちます。ランニングラインをデジタイズするもご覧ください。

- 生成されるボーダーアウトラインは、幅と他のプロパティの現在のデザイン設定を持つサテンラインオブジェクトとして作成されます。ボーダーは、アプリークなどのオブジェクトとステッチに一貫性を持たせるよう時計回りに方向づけられます。太いライン&ボーダーをデジタイズするもご覧ください。

6 OK をクリックします。

デザインを自動刺しゅうはアートワークを刺しゅうオブジェクトに変換し、ステッチを生成します。





**参考** 希望であれば、選択基準からすべてのイメージの色を省き、アウトラインと（または）ボーダーのみを生成するのを選択することも可能です。

## 写真から刺しゅうを作成する

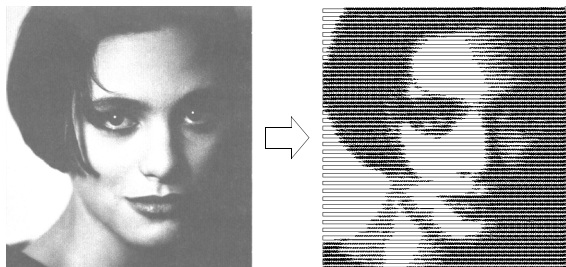


デジタイズツールバー>インスタントフォトクリックを使用し、初期設定のまま写真やその他のイメージから直接刺しゅうデザインを作成する。



デジタイズツールバー>設定自動フォトクリックを使用し、写真やその他のイメージから直接刺しゅうデザインを作成の制御をする。

フォトクリックを使用して、写真やカラーまたは白黒イメージ（グレースケール）を刺しゅうにすることができます。フォトクリックデザインは、糸密度が様々なステッチの列（フォトサテン埋め縫い）の連続で構成されています。この効果はラインプリンターでの出力に似ています。列の角度やステッチそのものの角度が調整できます。



グレースケールイメージは異なる陰影のグレイのピクセルで構成されます。カラーのイメージはフォトクリックの処理の過程で自動的にグレースケールに変換されます。最良の結果を出すには、対象がはっきりしていて、詳細があり、高コントラストで陰影が均一に変化しているイメージを使用します。ソフトウェアに含まれている Photo\_Click\_Image.bmp サンプルは、このタイプのイメージです。一方、下のイメージは詳細が不十分で、コントラストが乏しく良い結果を出せません。



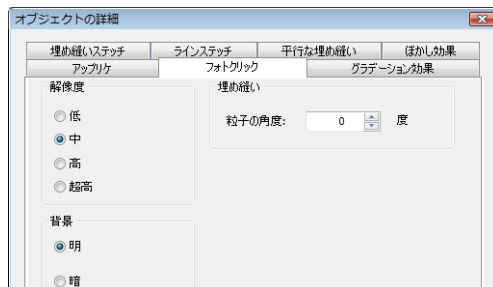
これを改善するには、Corel ペイントショッププロ、フォトペイントや Adobe フォトショップのような、イメージ編集ツールでイメージを編集する必要があります。



**参考** デザインイメージは、直接特別な生地に印刷またはインクジェットプリンターを経て転送されます。その後印刷されたイメージはフォトクリックと組み合わせられ、イメージ上でステッチのハイライトを作成します。印刷オプションを設定するもご覧ください。

### 写真から刺しゅうを作成するには

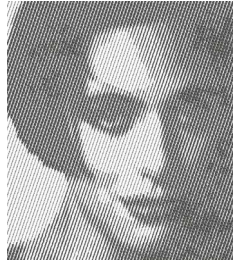
- 1 イメージをスキャンするか、または呼び出します。詳細は [アートワークをイーजीデザインでスキャンする](#) をご覧ください。
- 2 糸色を選択します。
- 3 イメージが選択された状態で、フォトクリックアイコンをクリックします。
  - インスタントフォトクリックがアクティブになっている場合は、写真は現在の設定と現在の糸色のまま処理されます。
  - 設定自動フォトクリックがアクティブになっている場合は、[オブジェクトの詳細](#)>フォトクリックダイアログが表示されます。



- 4 解像度パネルで、解像度オプションを選択します（低、中、高または超高）。解像度が低いほど、ステッチ列の間隔が大きくなります。



高解像度



低解像度

イーजीデザインが選択イメージのステッチを生成します。この処理には多少時間を要する場合があります。



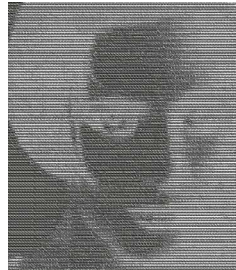
**参考** ステッチをより実際に近い状態で表示するには、ビジュアライザーを使用します。

5 背景パネルで背景オプションを選択します。:

オプション 目的	
明	最大の列間隔をイメージの最も明るい部分に適用
暗	最大の列間隔をイメージの最も暗い部分に適用



明るい背景



暗い背景



**参考** 通常は刺しゅうに使用する生地の色が暗いか明るいかによって、このオプションを選択します。暗いオプションでは、写真のネガのようなイメージを作成できます。

6 必要に応じて、埋め縫いパネルで粒子の角度を調整します。これでステッチの角度が決定されます。



粒子の角度：0°



粒子の角度：90°

7 OK をクリックします。

# パート 4

# デザインを編集する

刺しゅうデザインを作成後も、デザインサイズを変更したり、個別のオブジェクトやステッチを編集することができます。

## オブジェクトを組合せる&並べ替える

この章では、コピー、貼り付け、複製、挿入を使用して、オブジェクトやデザインを組合わせる方法やまたオブジェクトを色ごと、オブジェクトごとに切り取り / 貼り付けをして、並べ替えをする方法についても説明しています。詳細は[オブジェクトを組合せる& 並べ替える](#)をご覧ください。

## オブジェクトの変形&編集

この章では、コントロールポイントを使用したオブジェクトの変形、ステッチ角度の調整、ステッチの開始点 / 終了点の変更について説明されています。詳細は[オブジェクトの変形&編集](#)をご覧ください。

## オブジェクトのアレンジ&変形

この章では、オブジェクトの拡大 / 縮小、回転、傾斜、反転、またオブジェクトの位置付け、オブジェクトのロック、グループについて説明されています。詳細は[オブジェクトのアレンジ&変形](#)をご覧ください。

## ステッチ編集

この章では、ジャノメデジタルイザー MBX イージーエディットを使用してステッチベースのデザインでステッチを選択、編集する方法について説明されています。詳細は[ステッチ編集](#)をご覧ください。

## 第 15 章

# オブジェクトを組合せる & 並べ替える

ジャノメデジタルイザー MBX では、既存のオブジェクトを複製したり、コピーして簡単にデザインに追加できます。また、ファイルの内容を別のファイルに挿入して、デザインを組み合わせることもできます。

ステッチの順序は通常、デザインをデジタルイザした順番となりますが、様々な方法でこの順序を変更できます。

この章では、コピー、貼り付け、複製、挿入を使用して、オブジェクトやデザインを組み合わせる方法やまたオブジェクトを色ごと、オブジェクトごとに切り取り / 貼り付けをして、並べ替えをする方法についても説明しています。



### オブジェクトとデザインを組み合わせる

デザインやデザインのオブジェクトをコピーし、切り取って、Windows のクリップボードに一時的に置いておくことができます。その後、クリップボードの内容が置き換えられるまで、そのデザインやオブジェクトを何回でも同じまたは別のデザインに貼り付けることができます。またデザイン内やデザイン間でも、レタリングオブジェクトの切り取り、コピー、貼り付けも行えます。デザインを別のデザインに挿入した場合、2つのカラーパレットが組み合わせられます。

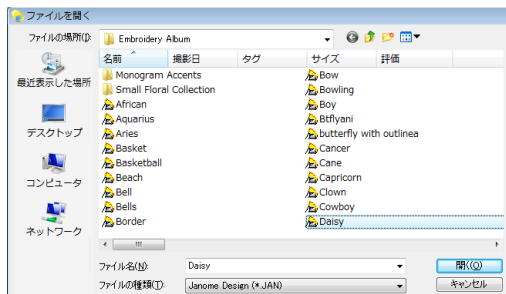
### デザインを挿入する

刺しゅう > デザイン挿入を使用し、2つまたはそれ以上のデザインを組み合わせる。

ジャノメデジタルイザー MBX では、デザインを別のデザインに挿入できます。複数のデザインを組み合わせ、一つのデザインとして保存できます。

### デザインを挿入するには

- 1 最初のデザインを開きます。
- 2 ステッチ順序の中で、2つめのデザインを挿入したいポイントまで移動します。詳細は[デザイン間を移動する](#)をご覧ください。  
オブジェクトとの間にも、単一のオブジェクト内にもデザインを挿入できます。
- 3 刺しゅう > デザイン挿入を選択します。  
ファイルを開くダイアログが表示されます。



- 4 **ファイルの場所**ドロップダウンリストから、挿入したいデザインが保存されている場所を選択し、**ファイルの種類**ドロップダウンリストから使用するフォーマットを選択します。
- 5 挿入したいデザインを選択して、**開く**をクリックします。  
デザインは現在の針位置に挿入されます。
- 6 第2のデザインを希望の位置に移動します。詳細は**クリック&ドラッグでオブジェクトを配置する**をご覧ください。



希望の位置に移動



**参考** 挿入したデザイン内でオブジェクトがばらばらにならないように、作業中はそのデザインをグループ化しておきます。詳細は**オブジェクトをグループ化する**をご覧ください。

- 7 組合わせたデザインを保存します。  
挿入したデザインが1つのデザインに統合されます。



**参考** 2つのデザインで同じ色が使用されている場合、刺しゅう順序を変更してステッチを効率的にします。詳細は**デザインの刺しゅう順序を変更する**をご覧ください。

## オブジェクトをコピーする&貼り付ける

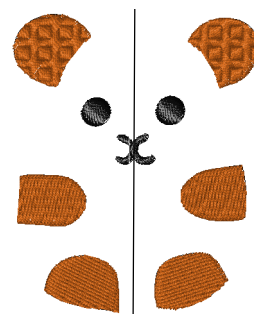


標準ツールバー>コピーを使用し、選択オブジェクトをコピーする。



標準ツールバー>貼り付けを使用し、コピーしたオブジェクトをデザインに貼り付ける。

オブジェクトをコピーして、複数の同一のオブジェクトを作成したり、別のデザインからオブジェクトを挿入したりできます。



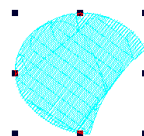
コピーして貼り付けされたオブジェクト



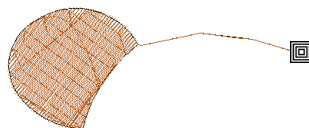
**メモ** 切り取りを使用して、デザインからオブジェクトを取り除き、その後そのオブジェクトを貼りつけることもできます。**切り取りと貼り付け**を行うと、デザイン内のステッチ順序が変更されます。詳細は**切り取り&貼り付けでオブジェクトの順序を変更する**をご覧ください。

## オブジェクトをコピーする&貼り付けるには

- 1 コピーしたいオブジェクトを選択します。



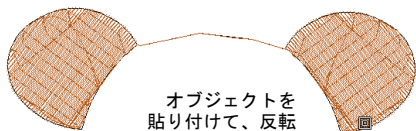
- 2 **コピー**アイコンをクリックします。  
選択オブジェクトがクリップボードにコピーされます。
- 3 オブジェクトを貼り付けたいステッチ順序の位置に移動します。詳細は**イーゼーエディットでデザイン間の移動をする**をご覧ください。



希望の位置に移動

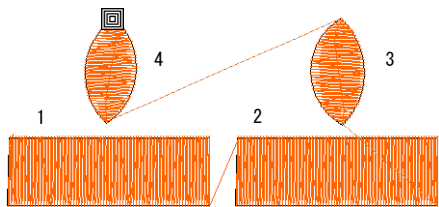
オブジェクトはオブジェクト間にも、オブジェクト内にも貼り付けできます。詳細は**オブジェクトの途中に挿入する**をご覧ください。

- 4 **貼り付け**アイコンをクリックします。  
オブジェクトがデザインに貼り付けられます。オブジェクトはクリップボードに残されるので、次に**コピー**や**切り取り**コマンドが使用されるまでは、何回でも繰り返し貼り付けることができます。

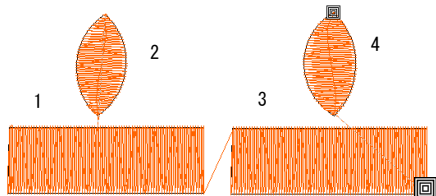


## オブジェクトの途中に挿入する

他のオブジェクトのステッチ順序の途中にオブジェクトを挿入して、長い渡り糸が生成されるのを防ぎます。ステッチの特定の順序にオブジェクトを作成、または挿入できます。この機能は、スタンプや長い渡り糸が生成される可能性のあるデザインに特に便利です。



通常のステッチ順序—長い渡り糸 (ジャンプ接続)



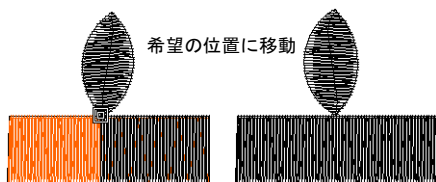
間に挿入—短い渡り糸、効果的なステッチ順序



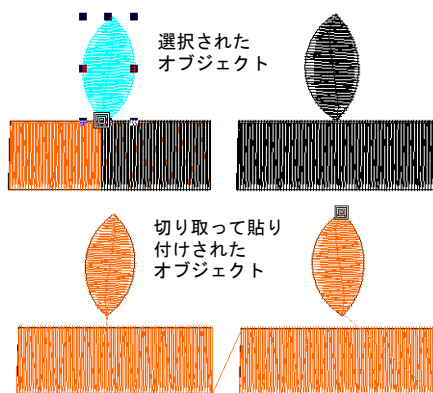
**メモ** このようなオブジェクトのステッチ順序は、ステッチを再生成してもそのまま維持されます。しかし、このようなオブジェクトを含むデザインのステッチ順序を変更した場合、オブジェクトは元のステッチ順序でステッチされます。

## 単一オブジェクトの途中にオブジェクトを挿入するには

- 2つめのオブジェクトを1つめのオブジェクト内の挿入したい針位置まで移動します。詳細は**イージーエディットでデザイン間の移動をする**をご覧ください。



- 2つめのオブジェクトを挿入します。挿入するにはオブジェクトをデジタイズするか、または切り取り / 貼り付けを使用します。



2つめのオブジェクトが1つめのオブジェクトのステッチ順序の途中に挿入されます。2つめのオブジェクトに必要な機能は、すべて自動的に挿入されます。



**参考** 挿入したオブジェクトの渡り糸を確認するには、通常が表示にします。

## オブジェクトを削除する

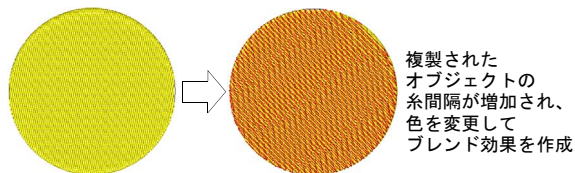
様々な方法でオブジェクトを削除できます。

### オブジェクトを削除するには

- 削除したいオブジェクト (複数可) を選択し、以下のどれかの方法で削除します。
  - ◆ **Delete** を押します。
  - ◆ **編集 > 削除** を選択します。

## オブジェクトを複製する

オブジェクトはコピー&貼り付けをしなくとも、1回の動作で素早く複製することができます。複製したオブジェクトは目的に応じて、サイズ変更や変形することができます。複製を使用すると、レタリングやその他のオブジェクトにドロップシャドウのような効果を作成することができます。またこれらのオブジェクトは重ね合わせて、特別な開いたステッチでブレンド効果を作成することもできます。



複製された  
オブジェクトの  
糸間隔が増加され、  
色を変更して  
ブレンド効果を作成

## オブジェクトを複製する

編集 > 複製するを選択し、選択オブジェクトを複製する。

オブジェクトは複製することもできます。複製の場合は、オブジェクトはクリップボードにコピーされません。クリップボードはオブジェクトの「切り取り」、または「コピー」に使用されます。



## オブジェクトを複製するには

- 1 オブジェクトを貼り付けたいステッチ順序の位置に移動します。詳細は[デザイン間を移動する](#)をご覧ください。

オブジェクトはオブジェクト間にも、オブジェクト内にも貼り付けできます。詳細は[オブジェクトの途中に挿入する](#)をご覧ください。

- 2 複製したいオブジェクトを選択します。
- 3 **編集 > 複製する**、もしくは **Ctrl+D** を押します。複製したオブジェクトは、特定したステッチ順序位置に配置されます。複製したオブジェクトは**作業環境**ダイアログの**編集**タブの設定に従い配置されます。[複製オプションを設定する](#)もご覧ください。



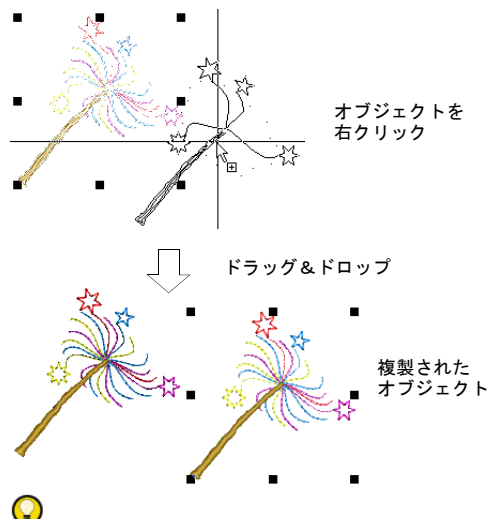
**注意** 同じオブジェクトが1か所に2つ貼り付けされてしまうと、同じオブジェクトが2回縫われることになるので注意してください。

## オブジェクトを素早く複製する

**クイック複製機能**を使用して、選択オブジェクトを右クリックしてドラッグし、新しい位置にリリースする事で素早く複製ができます。

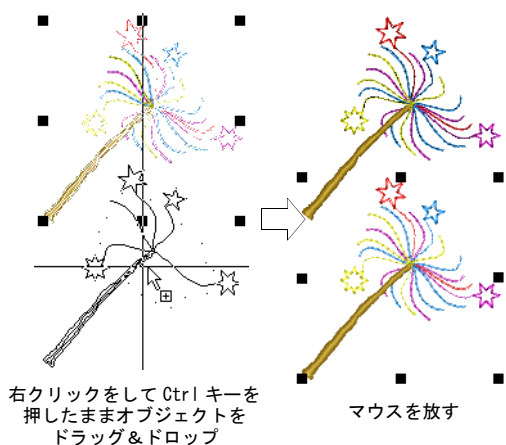
## オブジェクトを素早く複製するには

- 1 オブジェクト（複数可）を選択します。
- 2 マウスの右ボタンを押したまま、選択したオブジェクトを新しい位置までドラッグします。オブジェクトの黒いアウトラインが表れます。カーソルアイコンには、プラスの印も表示されます。



**参考** オブジェクトを正確に配置するには、**Ctrl** を押しながらかドラッグします。そうすることで、動きがX軸かY軸によって抑制されます。

- 3 マウスを放します。マウスを放した場所に、複製オブジェクトが作成されます。







**参考** 同じ方法で、別ウィンドウにもオブジェクトを複製することができます。一時的に自動スクロールを非アクティブ状態にするには、**Shift** キーを押しながらドラッグします。どこでマウスを放しても、選択オブジェクトの複製は最初のウィンドウと同じ位置に作成されます。

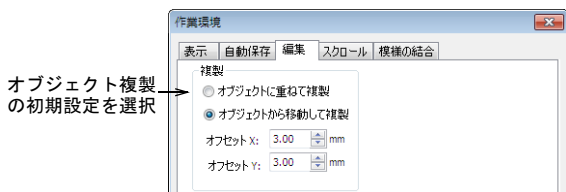
## 複製オプションを設定する

セットアップ>作業環境>編集を選択し、オブジェクトの複製オプションを設定する。

複製機能を使用すれば、レタリングや他のオブジェクトにドロップシャドウのような効果を作成することができます。複製を行う際に、XとY方向にオフセットすることができます。複製したオブジェクトは**作業環境**ダイアログの**編集**タブの設定に従い配置されます。

### 複製オプションを設定するには

- 1 **セットアップ>作業環境**を選択します。  
**作業環境>表示**ダイアログが表示されます。
- 2 **自動保存**タブを選択します。



- 3 使用する**複製**オプションを選択します。

### オプション 効果

オブジェクトに重ねて複製	アクティブの場合、オブジェクトは選択オブジェクトと同じ場所に複製されます。初期設定で選択されています。
オブジェクトから移動して複製	アクティブの場合、オブジェクトは設定に従い縦方向/横方向にオフセットして複製されます。精密なオフセットを設定し、ドロップシャドウのような効果を作成するのに使用します。

- 4 **OK** をクリックします。

## デザインの刺しゅう順序を変更する

デザイン内の刺しゅうオブジェクトはステッチ順序を形成します。初めは、オブジェクトは作成された順番で刺

しゅうされます。オブジェクトを切り取り別の位置にそれを貼り付けるか、または**刺しゅう順序変更**ツールを使用して選択オブジェクトの位置を別のステッチ順序に変更できます。

## 切り取り&貼り付けでオブジェクトの順序を変更する



標準ツールバー>切り取りをクリックし、選択オブジェクトを切り取り、クリップボードにコピーする。

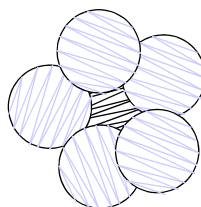


標準ツールバー>貼り付けを使用し、コピーしたオブジェクトをデザインに貼り付ける。

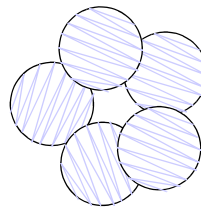
デザインからオブジェクトを切り取って、ステッチ順序の元の位置とは異なる場所に貼り付けして、オブジェクトの順序を変更できます。これによってオブジェクトの位置が物理的に変更されるわけではありません。

## 切り取り&貼り付けでオブジェクトの順序を変更するには

- 1 順序を変更したいオブジェクトを選択します。
- 2 **切り取り**アイコンをクリックします。  
デザインから選択オブジェクトが取り除かれ、クリップボードに移動します。



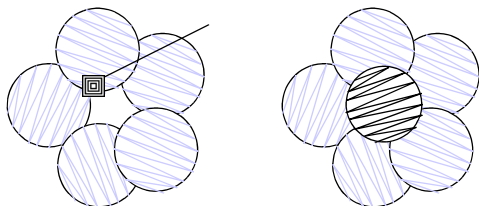
センターが最初に縫われたデザイン



オブジェクトを選択し切り取り、変更

- 3 ステッチ順序の中で、オブジェクトを貼り付けたい位置に移動します。詳細は**刺しゅうデザインをシュミレーションする**をご覧ください。  
異なるオブジェクト間にも、単一のオブジェクト内にも切り取りしたオブジェクトを貼り付けできます。詳細は**オブジェクトの途中に挿入する**をご覧ください。  
現在の針位置を移動しなければ、オブジェクトはステッチ順序の最後に貼り付けられます。
- 4 **貼り付け**アイコンをクリックします。  
オブジェクトがデザインに貼り付けられます。

針位置マーカー



デザインの終了点へ移動

オブジェクトの貼りつけ



**メモ** オブジェクトはクリップボードに残されるので、次にコピーや切り取りコマンドが使用されるまでは、何回でも繰り返し貼り付けることができます。

## 選択オブジェクトの順序を変更する



ドッカーツールバー→刺しゅう順序変更を使用し、選択オブジェクトを希望のステッチ順序になるよう並べ替える。

希望の順序でオブジェクトを選択して、オブジェクトの順序を変更できます。刺しゅう順序変更リストは「モードレス」ダイアログなので、必要な時だけデザインウィンドウに表示させておくことができます。刺しゅう順序変更リストでオブジェクトを選択、表示するもご覧ください。

### 選択オブジェクトの順序を変更するには

- 1 刺しゅう順序変更アイコンをクリックします。刺しゅう順序変更リストが表示されます。
- 2 選択したいオブジェクトに対応するオブジェクトボタンをクリックします。オブジェクトとオブジェクトの詳細もご覧ください。



- 3 一番最初に順序変更したいオブジェクトを選択します。
  - ◆ Ctrl キーを押したまま、順序変更したいオブジェクトを複数選択していきます。

- ◆ Shift キーを押したまま、順序変更したいオブジェクトを範囲で選択していきます。
- 4 ボタンをクリックして、選択したオブジェクトのステッチ順序を変更します。

### ボタン 目的

	一番上へ：ステッチ順序の一番最初に移動
	一つ上へ：今より一つ前のステッチ順序に移動
	一つ下へ：今より一つ後ろのステッチ順序へ移動
	一番下へ：ステッチ順序の一番最後に移動
	削除：ステッチ順序内から削除



**参考** ロック / ロック解除、オブジェクトの詳細を含むコマンドには、刺しゅう順序変更リストからアクセスできます。



右クリックでポップアップメニューにアクセス

### 色ごとにオブジェクトの順序を変更する



ドッカーツールバー→刺しゅう順序変更を使用し、色ごとに選択オブジェクトを並び替える。

色ごとにオブジェクトの順序を変更できます。これにより、デザイン内の色替数を減らせます。刺しゅう順序変更リストは「モードレス」ダイアログなので、必要な時だけデザインウィンドウに表示させておくことができます。

### 色ごとにオブジェクトの順序を変更するには

- 1 刺しゅう順序変更アイコンをクリックします。刺しゅう順序変更リストが表示されます。
- 2 必要に応じて色ボタンを選択します。



このステッチ順序では、各オブジェクトの後に色替え



ステッチ順序を変更、色替えの回数が減る

- 3 一番最初に順序変更したい色を選択します。
  - ◆ Ctrl キーを押したまま、順序変更したいオブジェクトを複数選択していきます。
  - ◆ Shift キーを押したまま、順序変更したいオブジェクトを範囲で選択していきます。
- 4 ボタンを使用して、選択した色（複数可）の順序を変更します。詳細は[選択オブジェクトの順序を変更する](#)をご覧ください。



また色をクリック & ドラッグし、ステッチ順序の変更を行うこともできます。

## 複合オブジェクトを分解する



編集ツールバー>分解を使用し、モノグラム、アップリケ等のブランチングされたオブジェクトを構成要素に分解する。

分解ツールは複合オブジェクト（モノグラム、アップリケ、ブランチングされたオブジェクト）を構成要素パーツに分解します。これらのオブジェクトでの効果は、グループ解除の操作と同じようなものになります。



**注意** 古いバージョンのソフトウェアに保存した場合、モノグラム、アップリケ、レタリングとブラックワークランニングは、初期設定の分解方法になります。

### 複合オブジェクトを分解するには

- 1 分解したいオブジェクトを選択します（例：ブランチングされたオブジェクト、アップリケ、モノグラムなど）。  
分解コマンドがアクティブになります。



- 2 分解アイコンをクリックします。ブランチングされたオブジェクトは、構成要素オブジェクトに分解されます。

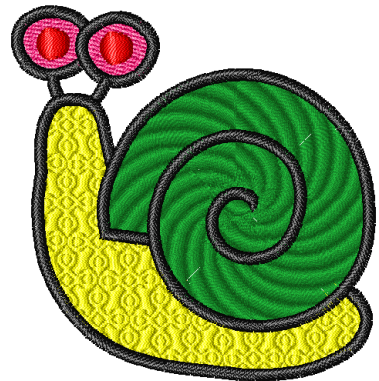


**参考** 例えばモノグラムボーダーのステッチ順序を変更するなど、個々のオブジェクトを変更するには、刺しゅう順序変更リストを使用してオブジェクトのグループ解除と順序変更を行います。

## 第 16 章

## オブジェクトの変形 &amp; 編集






ジャノメデジタルイザー MBX では、**コントロールポイント**を使用してオブジェクトの形状に変更を加えることができます。コントロールポイントはオブジェクトの種類によってそれぞれ若干異なります。オブジェクトの中には、コントロールポイントをコーナーからカーブに変更できるものもあります。選択オブジェクトの周りに、ステッチ角度ラインと開始 / 終了点が表示されます。ステッチ角度の調整は、作業しているオブジェクトのタイプにより異なります。また、デザイン全体に対するステッチ角度が設定可能なオブジェクトもあります。それ以外のオブジェクトでは、ターンステッチ角度の調整が可能です。個々のオブジェクトのステッチの開始 / 終了点の変更もできます。これは、オブジェクトを繋ぐトラベルランニングの数を減らすのに役立ちます。

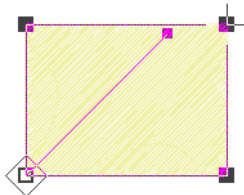


この章では、コントロールポイントを使用したオブジェクトの変形、ステッチ角度の調整、ステッチの開始点 / 終了点の変更について説明されています。

## オブジェクトを変形する

オブジェクト変形ツールでオブジェクトを選択し、アウトラインに表示される**コントロールポイント**を移動、追加、あるいは削除して、オブジェクトの形状を変形できます。オブジェクトの中には、コントロールポイントをコーナーからカーブに変更できるものもあります。変形モードで使用するコントロールポイントのタイプは、以下の通りです。

-  開始点
-  終了点
-  コーナーポイント
-  カーブポイント
-  ステッチ角度ライン



**参考** オブジェクト変形ツールを使用して、**ステッチ角度**に影響することなく形状を変形することができます。

## コントロールポイントを使用してオブジェクトを変形する



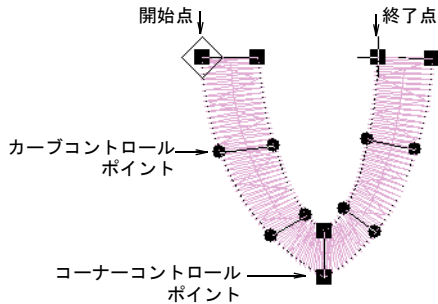
編集ツールバー > オブジェクト変形を使用し、選択オブジェクトのコントロールポイントを表示し、変形する。

オブジェクト変形ツールでオブジェクトを選択し、使用可能な**コントロールポイント**を変更してオブジェクトの形を変えます。

## コントロールポイントを使用してオブジェクトを変形するには

- 1 変形したいオブジェクトを選択します。
- 2 **オブジェクト変形**アイコンをクリックします。

オブジェクトの周りにコントロールポイントが表示されます。



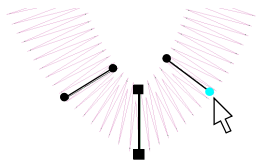
- 3 オブジェクトタイプと行いたい変更により、コントロールポイントを追加、削除、変更、移動させて、形状のアウトラインを修正します。
- 4 開始 / 終了点と、必要に応じてステッチ角度を変更します。
- 5 Esc を押して終了します。

### コントロールポイントを選択する

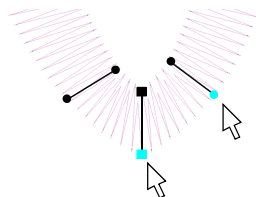
コントロールポイントは、個別にでもまとめてでも選択することができます。

#### コントロールポイントを選択するには

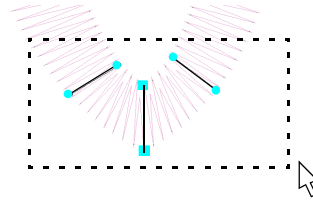
- クリックでコントロールポイントを選択します。



- 複数のコントロールポイントを選択するには、Ctrl を押しながらかlickします。



- コントロールポイントをグループで選択するには、その周りに囲み枠をドラッグします。

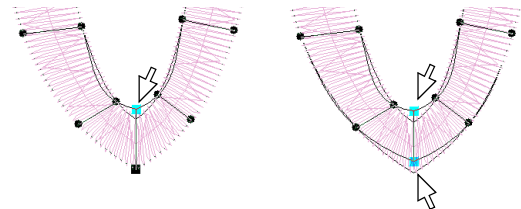


### コントロールポイントを移動する

コントロールポイントを移動して、アウトラインの形状を変更することができます。

#### コントロールポイントを移動するには

- コントロールポイントを1つクリックして、新しい位置までドラッグします。
- 同様に、複数のコントロールポイントをクリックして、新しい位置までドラッグします。



### コントロールポイントを追加する



編集ツールバー > オブジェクト変形を使用し、選択オブジェクトを変形する。

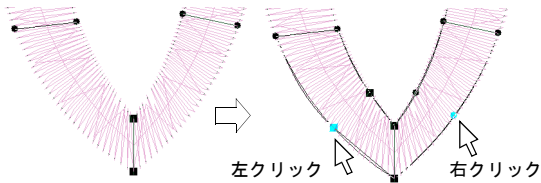
オブジェクト変形ツールが選択された状態でオブジェクトのアウトラインをクリックすると、コントロールポイントを追加することができます。



**メモ** 埋め縫い: 円ツールで作成したオブジェクトには、コントロールポイントを追加できません。円形オブジェクトを変形するもご覧ください。

#### コントロールポイントを追加するには

- 1 コントロールポイントを追加したい所にポインタを置きます。
- 2 クリックしてコントロールポイントを追加します。
  - 左クリックしてコーナーポイントを追加します。
  - 右クリックしてカーブポイントを使用します。



- 3 必要に応じて、アウトラインに沿ってコントロールポイントをドラッグさせ、位置を調整します。

### コントロールポイントを変更する

コントロールポイントをカーブまたはコーナーに変更して、オブジェクトのアウトラインを変形します。



**メモ** ターニング埋め縫いコラムの終了点、または埋め縫い：円ツールで作成されたオブジェクトのコントロールポイントは変更できません。円形オブジェクトを変形するもご覧ください。

### コントロールポイントを変更するには

- 1 コントロールポイントを選択します。
- 2 スペースバーを押します。  
コーナーコントロールポイントはカーブに、カーブコントロールポイントはコーナーに変更されます。

### コントロールポイントを削除する

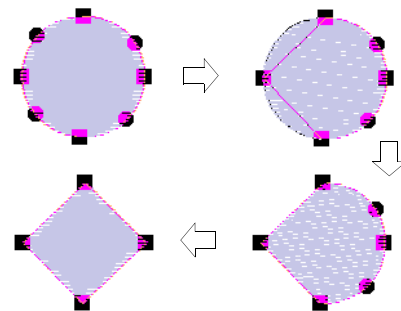
不要なコントロールポイントを削除してアウトラインを変化させたり、平行な埋め縫いオブジェクトから不要な輪郭を取り除いたりします。



**メモ** 埋め縫い：円ツールを使用して作成したオブジェクトのコントロールポイントは削除できません。円形オブジェクトを変形するもご覧ください。

### コントロールポイントを削除するには

- 1 コントロールポイントを選択します（複数可）。
- 2 **Delete** を押します。



**メモ** オブジェクトが2つのコントロールポイントのみを持ち合わせている場合（ターニング埋め縫いオブジェクトの場合は2対のコントロールポイント）、そのうちの1つを削除するとオブジェクト全体が削除されます。

## 円形オブジェクトを変形する

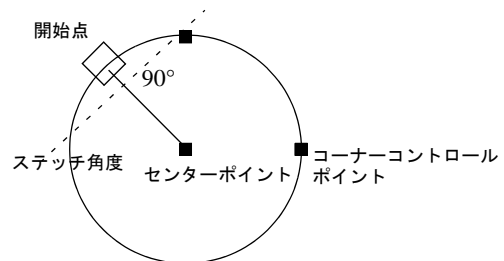


編集ツールバー>オブジェクト変形を使用し、円形オブジェクトを変形する。

オブジェクト変形ツールを使用して、円形オブジェクトの形状を円から楕円に変形できます。円形オブジェクトには変形コントロールポイントが2つ（半径とオブジェクトの方向を変えるのに使用）と、センターポイント（位置を変えるのに使用）とステッチの開始点があります。これらのオブジェクトにはコントロールポイントの追加、変更、削除はできません。

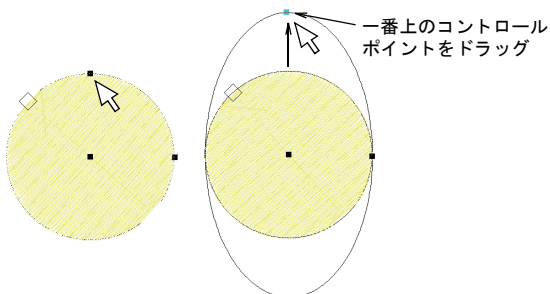
### サークルオブジェクトを変形するには

- 1 埋め縫い：円オブジェクトを選択します。
- 2 オブジェクト変形アイコンをクリックします。

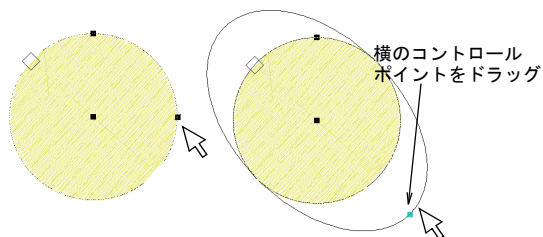


- 参考** サークルを移動するには、センターポイントをクリックして、新しい位置までドラッグします。
- 3 円形のアウトラインのコントロールポイントをクリックします。

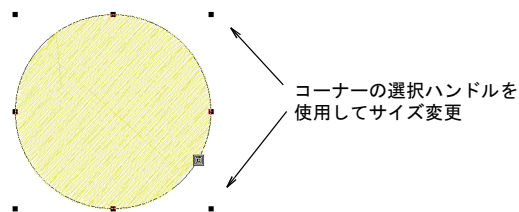
- 方向を変えずに変形するには、一番上のコントロールポイントを使用します。



- センターポイントを基準にオブジェクトを変形、回転させたい場合は、両サイドのコントロールポイントを使用します。



**参考** 楕円にすることなく円のサイズを変更するには、**選択ツール**でオブジェクトを選択し、**コーナーの選択ハンドル**を使用してサイズを変更します。



## ステッチ角度を調整する

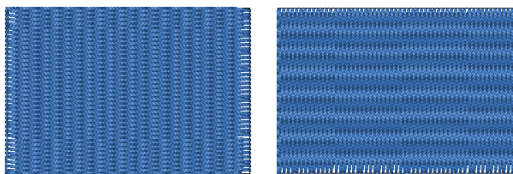
ステッチ角度の調整は、作業しているオブジェクトのタイプにより異なります。**平行な埋め縫い**オブジェクトでは、オブジェクト全体に**ステッチ角度**を設定できます。**ターニング埋め縫い**オブジェクトでも同様の作業が可能です。また**ターニング埋め縫い**や**平行な埋め縫い**オブジェクトでも、オブジェクト変形ツールを使用してステッチ角度を調整できます。



**メモ** サテンラインオブジェクトでは、ステッチが自動的に形状に沿ってターンする為、ステッチ角度を変更することはできません。円形オブジェクトの場合は、開始点を移動して、ステッチ角度を変更できます。

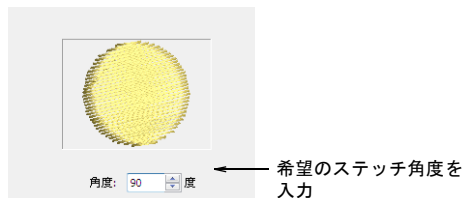
### オブジェクトの詳細で平行な埋め縫いのステッチ角度を調整する

オブジェクトの詳細を使用して、平行な埋め縫いオブジェクトの**ステッチ角度**を変更することができます。

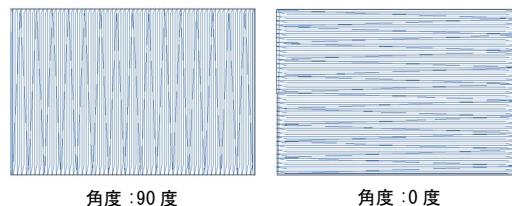


### オブジェクトの詳細で平行な埋め縫いのステッチ角度を調整するには

- 1 **平行な埋め縫い**オブジェクトを選択して、ダブルクリックします。  
**オブジェクトの詳細** > **平行な埋め縫い**タブが開きます。



- 2 **埋め縫いステッチ角度**フィールドで、希望のステッチ角度を入力します。
- 3 **OK** をクリックします。



角度 : 90度

角度 : 0度



## 画面上で平行な埋め縫いのステッチ角度を調整する

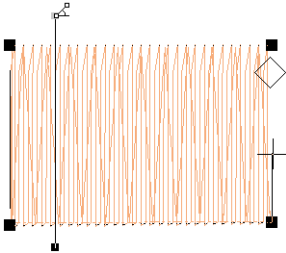


編集ツールバー>オブジェクト変形を使用し、選択オブジェクトのコントロールポイントとステッチ角度ラインを表示する。

オブジェクト変形ツールを使用して、平行な埋め縫いオブジェクトのステッチ角度を変形することができます。

### 画面上で平行な埋め縫いのステッチ角度を調整するには

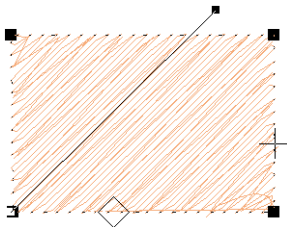
- 1 平行な埋め縫いオブジェクトを選択します。
- 2 オブジェクト変形アイコンをクリックします。  
コントロールポイントが、ステッチ角度ラインを伴って表示されます。



- 3 必要に応じてラインをクリックし、ドラッグします。



メモ マウスのポインタが、「ステッチ角度マウスポインタ」に変更する事にご注意ください。



- 4 Esc を押して終了します。



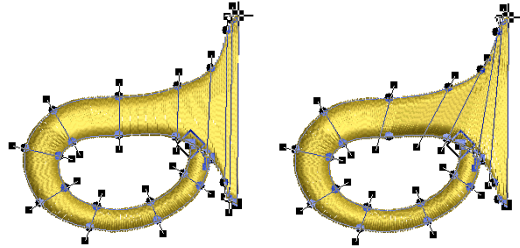
参考 刺しゅうデザインで割れ目の発生を最小限に押さえるよう、開始点と終了点は輪郭の外側に対照的に配置します。次にステッチ角度を定義します。角度ラインは開始/終了点を結ぶラインに垂直になりますようにします。

## 変形モードでステッチ角度を編集する



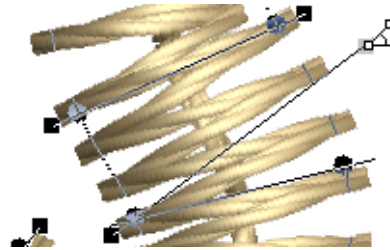
編集ツールバー>オブジェクト変形を使用し、選択オブジェクトのコントロールポイントとステッチ角度ラインを表示する。

オブジェクト変形ツールを使用して、レタリングやターゲットステッチ埋め縫いオブジェクトのステッチ角度を調整することができます。更に、変形モードの間に、ステッチ角度を追加したり削除することもできます。



### 変形モードでステッチ角度を編集するには

- 1 レタリングオブジェクトを選択します。
- 2 オブジェクト変形アイコンをクリックした後、文字のアウトラインもクリックします。
- 3 ステッチ角度ポイントを希望の位置までクリック&ドラッグします。  
ステッチ角度が正しく変更されます。



メモ マウスのポインタが、「ステッチ角度マウスポインタ」に変更する事にご注意ください。

- 4 Delete ボタンを押さえながら、ステッチ角度を選択して削除します。
- 5 Ctrl キーを押さえながら、アウトライン上のステッチ角度ラインを入力したい点をクリックします。
- 6 Esc を押して終了します。

## 開始&終了点を変更する

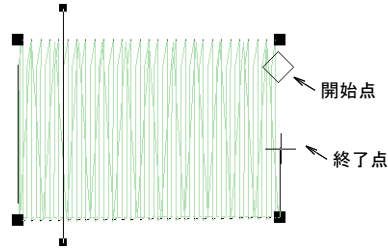
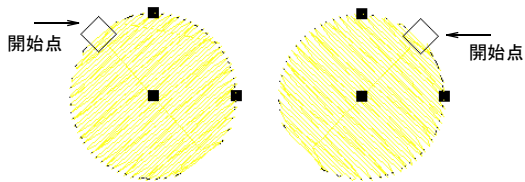


編集ツールバー>オブジェクト変形を使用し、  
 選択オブジェクトの開始 / 終了点を調整する。

個々のオブジェクトのステッチの開始 / 終了点を変更  
 できます。この変更を行うと、次のオブジェクトの近くに  
 終了点を移動し渡り糸を短くしたり、トラベルランニン  
 グの数を減らすことができます。



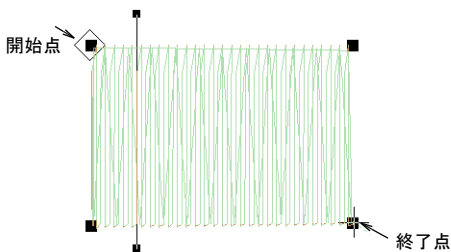
**メモ** サークルオブジェクトのステッチ角度は、開始点  
 とサークルの中心を結ぶラインに対し垂直になります。  
 その為、サークルオブジェクトで開始点を変更すると、  
 ステッチ角度が変更されることとなります。



4 **Esc** を押して終了します。

### 開始&終了点を変更するには

- 1 変更したいオブジェクトを選択します。
- 2 **オブジェクト変形アイコン**をクリックします。  
 コントロールポイントが開始 / 終了点と共に表示され  
 ます。



**メモ** サークルオブジェクトでは、開始点のみが表示  
 されます。

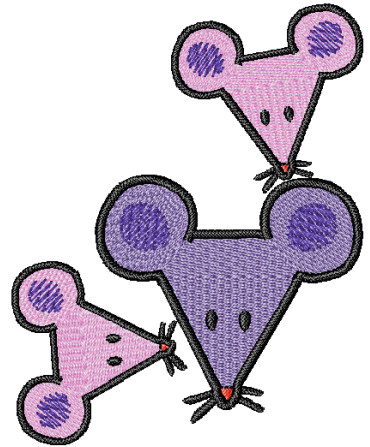
- 3 必要に応じて開始点、または終了点を選択し、オブ  
 ジェクトのアウトライン上の別の位置までドラッグし  
 ます。

# 第17章 オブジェクトのアレンジ & 変形

オブジェクトを移動、拡大/縮小、変形させて、オブジェクトの位置、サイズ、方向を変更することができます。オブジェクトをグループ化して、一度でオブジェクトに変更を適用したり、不必要に変更を加えてしまわないようにオブジェクトをロックできます。オブジェクトの変更は、画面で直接、あるいはオブジェクトの設定を変えることで可能です。機能の中には、ポップアップメニューからアクセスできるものもあります。

デザインをサイズ変更できるかどうかやステッチの質は、最終的にはソースファイルによって異なります。ネイティブの JAN デザインのみが、100% 完璧にサイズを変更したり、変形するのに必要となる完全なデザイン情報を含んでいます。刺しゅうデザインのフォーマットもご覧ください。

この章では、オブジェクトの拡大/縮小、回転、傾斜、反転と同様に、オブジェクトの位置付け、オブジェクトのロック、グループに関して説明されています。



## オブジェクトを移動する & 配置する

オブジェクトを新しい位置にドラッグしたり、矢印キーでオブジェクトを少しずつ移動したり、あるいは**オブジェクトの詳細ダイアログボックス**で XY 座標を指定して、デザイン内のオブジェクトの位置付けをします。

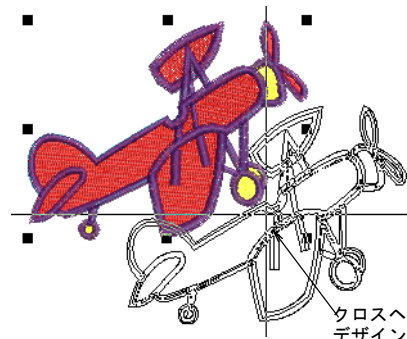
### クリック & ドラッグでオブジェクトを配置する

デザイン内でオブジェクトを移動する最も簡単な方法は、オブジェクトをクリックして、新しい位置にドラッグすることです。また矢印キーを使用して、オブジェクトを少しずつ動かします。

### クリック & ドラッグでオブジェクトの位置を決定するには

1 移動したいオブジェクトを選択します。

2 そのオブジェクトをクリックして、新しい位置までドラッグします。



クロスヘアカーソルがデザインをセンターリング

3 より正確に配置するには、矢印キーを押して、オブジェクトを希望の位置に少しずつ移動させます。



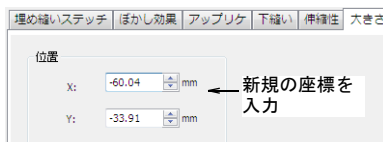
**参考** 細かな調整を行うには、ズームインします。オブジェクトが移動する距離は、ズーム倍率の設定によります。ズーム倍率が大きいほど、細かな範囲で移動されます。

## オブジェクトの詳細を使用して、オブジェクトの位置を移動する

オブジェクトの詳細ダイアログでX:Y座標を指定して、デザインの中央を基準に選択オブジェクトの位置を決定できます。




## オブジェクトの詳細を使用して、オブジェクトの位置を決めるには

- 1 移動したいオブジェクトを選択します。
- 2 オブジェクトをダブルクリックして、オブジェクトの詳細ダイアログを開き、**大きさ**タブを選択します。



- 3 位置フィールドで、オブジェクトに対する新規の座標を入力します。
- 4 OKをクリックします。  
指定した座標を中心にオブジェクトが配置されます。

## オブジェクトを配置する

-  整列ツールバー> 左揃えを使用し、選択オブジェクトを左に揃えて配置する。
-  整列ツールバー> 縦中心を使用し、選択オブジェクトを縦の中心線に揃えて配置する。
-  整列ツールバー> 右揃えを使用し、選択オブジェクトを右に揃えて配置する。
-  整列ツールバー> 上揃えを使用し、選択オブジェクトを上揃えて配置する。
-  整列ツールバー> 横中心を使用し、選択オブジェクトを横の中心線に揃えて配置する。
-  整列ツールバー> 下揃えを使用し、選択オブジェクトを下揃えて配置する。
-  整列ツールバー> センター揃えを使用し、選択オブジェクトを中心点に揃えて配置する。

デザイン内の選択オブジェクトを、指定オブジェクトの上下左右、または中心に、素早く配置することができます。

す。整列ツールバーの新しい整列ツールには、整列ポップアップメニューに同名で存在する機能に対応する一連のボタンを備えています。ツールはすべて、二つ以上のオブジェクトが選択されたときに使用可能となります。

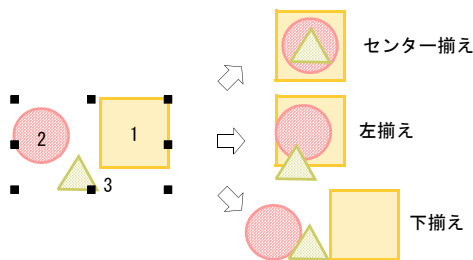
## オブジェクトを配置するには

- 1 配置をアレンジしたいオブジェクトをすべて選択します。



**メモ** オブジェクトは最後に選択されたオブジェクトを基準に配置されます。



- 2 配置の基準にしたいオブジェクトを選択します。
- 3 整列ツールをクリックするか、オブジェクトを右クリックしてポップアップメニューの整列を選択します。



**参考** またこのコマンドへは、刺しゅう順序変更リストからアクセスすることもできます。選択オブジェクトの順序を変更するもご覧ください。



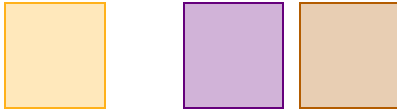
## オブジェクトを均等に配列する

-  整列ツールバー> 横方向に均等に配置を使用し、選択オブジェクトを横方向に均等に配置する。
-  整列ツールバー> 縦方向に均等に配置を使用し、選択オブジェクトを縦方向に均等に配置する。

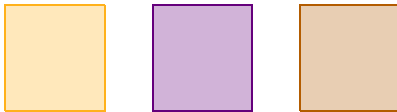
選択オブジェクトを垂直方向にも水平方向にも、均等間隔に自動で配列できます。**整列**ツールバーには、**整列**メニューにある同名の機能を作動させるボタン式が装備されています。ツールは3つ以上のオブジェクトが選択されている場合のみ、使用可能になります。

### オブジェクトを均等間隔に配列するには

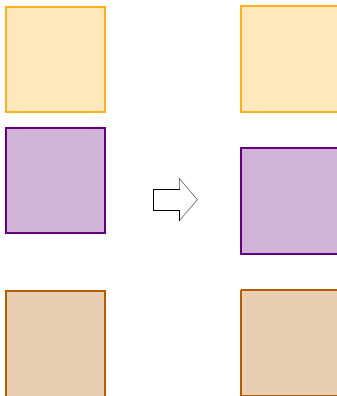
- 均等に分配したいオブジェクトを3つ以上選択します。



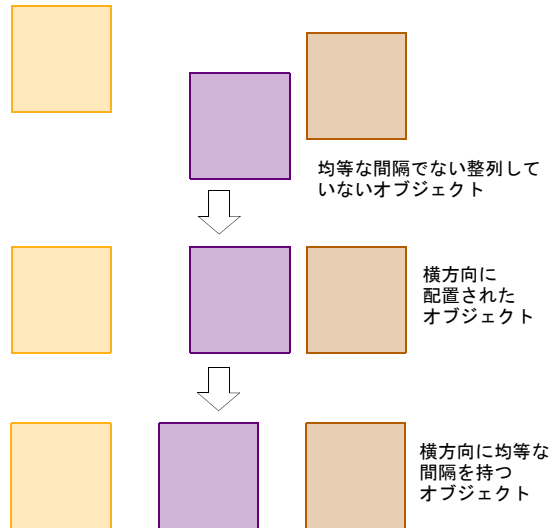
- 間隔を横方向に均等に空けたいときは、**横方向に均等に配置**アイコンをクリックします。



- 間隔を縦方向に均等に空けたいときは、**縦方向に均等に配置**アイコンをクリックします。



**メモ** 間隔と整列を混同しないようご注意ください。以下は、横方向に整列していないオブジェクトと横方向に均等に間隔を持たないオブジェクトの例です。



## オブジェクトをロックする&グループ化する

オブジェクトをロックすると、誤ってオブジェクトを移動したり、変更してしまうのを防ぐことができます。オブジェクトをグループ化すると1度にそれらのオブジェクトに変更を適用できるので、時間を節約できる上、確実に希望のオブジェクトすべてに変更が加えられます。

### オブジェクトをロックする

編集メニュー>ロックを選択し、選択されたオブジェクトをロックする。オブジェクトのロックを解除するには、編集メニュー>ロック解除を選択します。

オブジェクトをロックして、不必要にオブジェクトを移動したり、変更してしまうのを防ぎます。例えば**下絵**のベクター画像をロックしておく、それらの近くにある刺しゅうオブジェクトをデジタル化したり変形しても、下絵や画像が動いてしまうことはありません。ロックしたオブジェクトは好きな時にロックを解除して変更が行えます。

### オブジェクトをロックするには

- ロックしたいオブジェクトを選択し、**編集**>**ロック**を選択します。  
選択ハンドルが消え、そのオブジェクトの選択や変更が不可能であることを示します。
- オブジェクトのロックを解除するには、**編集**>**ロック解除**を選択します。

デザイン内のオブジェクトのロックがすべて解除されます。



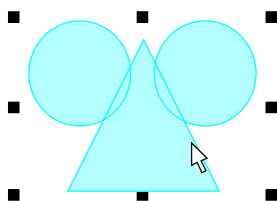
**参考** 選択オブジェクトを右クリックし、ポップアップメニューからロックを選択します。

## オブジェクトをグループ化する

選択オブジェクトやデザイン全体をグループ化して、それらを一緒に移動、拡大 / 縮小、変形することができます。

### オブジェクトをグループ化するには

- 1 グループにしたいオブジェクトを選択します。
- 2 **編集** > **グループ** を選択します。



グループ化したオブジェクトは単一のオブジェクトとして、選択、移動、サイズ変更、変形

選択オブジェクトをグループ化します。グループ化されたオブジェクトは、単一のオブジェクトとして選択、移動、サイズ変更、変形が行えます。



**参考** 囲みアウトラインで選択するには、オブジェクトを構成する部品上にアウトラインをドラッグすると、グループ全体が選択されます。**囲み枠を使用してオブジェクトを選択する**もご覧ください。

## オブジェクトのグループ解除

**編集メニュー** > **グループ解除** を選択し、選択オブジェクトのグループを解除する。

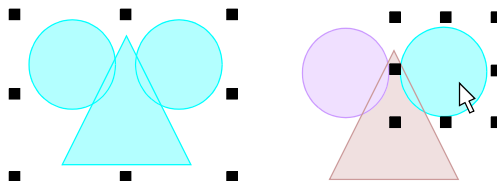
グループへの変更をし終わると、そのグループを解除し、個々のオブジェクトで作業ができるようになります。



**メモ** グループ内の個々のオブジェクトの刺しゅうプロパティを設定するには、そのグループを解除する必要があります。

### オブジェクトのグループを解除するには

- 1 グループ化されたオブジェクトを選択します。
- 2 **編集** > **グループ解除** を選択します。  
オブジェクトのグループが解除され、各オブジェクトの選択が可能となります。



オブジェクトのグループが解除され、各オブジェクトの選択が可能となる

グループ解除されたオブジェクトは個別に選択できる

## オブジェクトを拡大 / 縮小する

選択ハンドルをマウスでドラッグしたり、正確な大きさを**オブジェクトの詳細ダイアログ**で指定しするか、または基準点間の距離を設定してオブジェクトのサイズを変更できます。オブジェクトのサイズが変更されると、現在のステッチ間隔を維持するようステッチ数を変更されます。



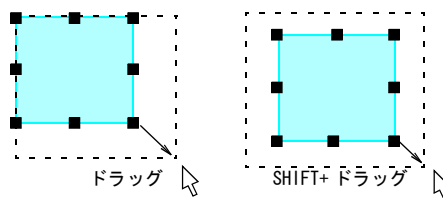
**メモ** ネイティブの JAN デザインのみが、100% 完璧にサイズを変更したり、変形するのに必要となる完全なデザイン情報を含んでいます。

### クリック & ドラッグでオブジェクトを拡大 / 縮小する

選択ハンドルを使用して、オブジェクトの高さと幅を変更したり、高さと幅に比例して大きさを変更できます。オブジェクトは個々にでも、複数のオブジェクトを選択してでもサイズを変更することができます。

### クリック & ドラッグでオブジェクトのサイズを変更するには

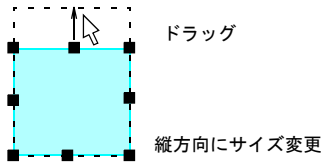
- 1 サイズを変更したいオブジェクト（複数可）を選択します。  
オブジェクトの周りに 8 個の選択ハンドルが表示されます。
- 2 選択ハンドルをドラッグして、オブジェクトのサイズを変更します。



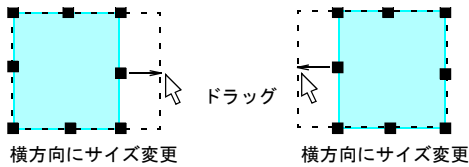
比例してサイズ変更

中心を基準に比例して  
サイズ変更

- 高さや幅に比例してオブジェクトのサイズを変更するには、コーナーハンドルを使用します。



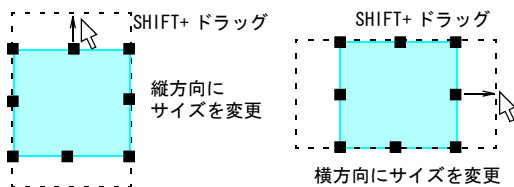
- 高さを変更するには、上、または下の真ん中に付いているハンドルを使います。



- 幅を変更するには、両横の真中に付いているハンドルを使用します。



**参考** 中心を基準としてサイズを変更するには、Shift を押し下げながらドラッグします。



## オブジェクトの詳細を使用し、オブジェクトのサイズを変更する

オブジェクトの詳細を使用して、選択オブジェクトやデザイン全体のサイズを変更することができます。変更後にステッチは再生成されますが、オリジナルのステッチの密度は維持されます。



**注意** ステッチデザインを5%以上の割合でサイズ変更した場合、ステッチ密度の変更がデザインの質に影響します。刺しゅうデザインのフォーマットもご覧ください。

## オブジェクトの詳細を使用して、オブジェクトのサイズを変更するには

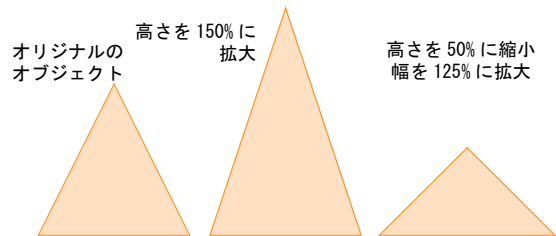
- 1 サイズを変更したいオブジェクトを選択します。
- 2 オブジェクトをダブルクリックして**オブジェクトの詳細**ダイアログを開き、大きさタブを選択します。



- 3 **大きさ**パネルで、必要に応じてオブジェクトのサイズを変更します。以下のどちらかを選択します。

- 正確な高さや幅の数値を入力します。
- 現在の大きさに対する割合 (%) で、高さや幅を入力します。

- 4 **OK** をクリックします。



**メモ** サイズ変更後は、新規のオブジェクトのサイズが100%に再設定されます。

## オブジェクトを回転する、傾ける

回転ツールを使用して、オブジェクトを直接回転または傾けることができます。

### クリック&ドラッグでオブジェクトを回転する

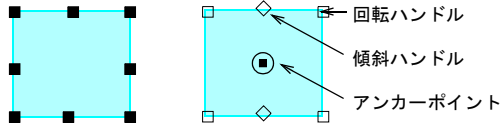


編集ツールバー> 選択をクリックし、オブジェクトをクリックして選択する。

オブジェクトを選択すると、オブジェクトの周りにサイズ変更ハンドルが表示されます。オブジェクトをもう1度クリックすると、ハンドルは回転ハンドルに変更されます。

### クリック&ドラッグでオブジェクトを回転するには

- 1 回転したいオブジェクトを選択します。
- 2 オブジェクトをもう1度クリックします。オブジェクトの四隅に回転ハンドルが、オブジェクトの中心にアンカーポイントが表示されます。



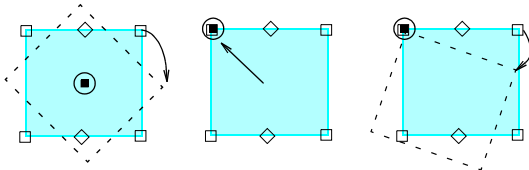
最初のクリックで  
選択ハンドルを表示

2度目のクリックで  
回転ハンドルを表示



**メモ** 早くクリックしすぎると、オブジェクトの詳細ダイアログが開いてしまいます。

- 必要に応じて、アンカーポイントをセンターから別の位置へドラッグします。
- 回転ハンドルをクリックし、右 / 左回りにドラッグします。回転する時にはオブジェクトの輪郭とクロスヘアが表示されます。



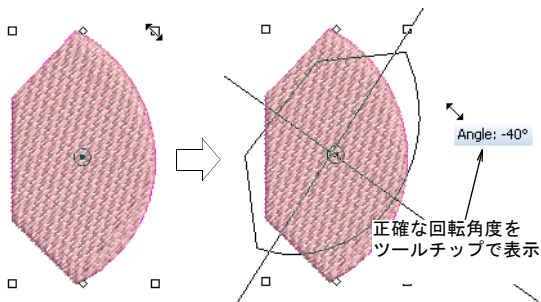
アンカーポイントを  
基準に、コーナーを  
ドラッグして回転

アンカーポイント  
をドラッグ

アンカーポイントを  
基準に、コーナーを  
ドラッグして回転



**メモ** 回転と傾斜のツールチップはサイズ変更ツールチップのように、緻密なフィードバックを表示します。複数のオブジェクトに同じ回転（または傾斜角度）を適用したい場合に、数値を確認できるのはとても便利です。



## 「左 / 右回りに回転」を使用してオブジェクトを回転する

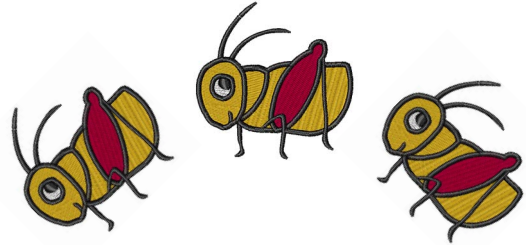


編集ツールバー > 左回り / 右回りに 45 度回転をクリックし、選択オブジェクトまたはデザインを右回りに 45 度回転させる。右クリックで、左回りに 45 度回転。

右回り / 左回りに 45 度回転ツールを使用して、オブジェクトをどちらかの方向に 45 度回転させます。

## 左回り / 右回りにオブジェクトをを 45 度ごとに回転するには

- 1 選択ツールで、オブジェクト（複数可）を選択する。

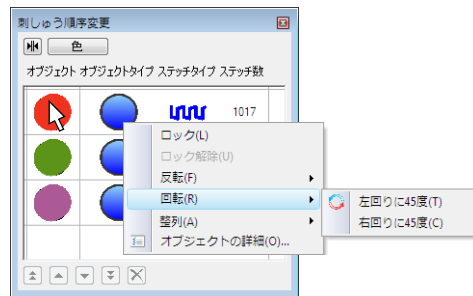


- 2 ツールバー内の左回り / 右回りに 45 度回転をクリックします。

- クリックで左回りに 45 度回転
- 右クリックで右回りに 45 度回転



**参考** またこのコマンドへは、刺しゅう順序変更リストからアクセスすることもできます。選択オブジェクトの順序を変更するもご覧ください。



## クリック&ドラッグでオブジェクトを傾斜する

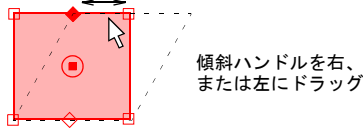
傾斜ハンドルをクリックしてドラッグすることにより、オブジェクトを水平面に沿って、希望の角度で傾斜させます。

## クリック&ドラッグでオブジェクトを傾斜させるには

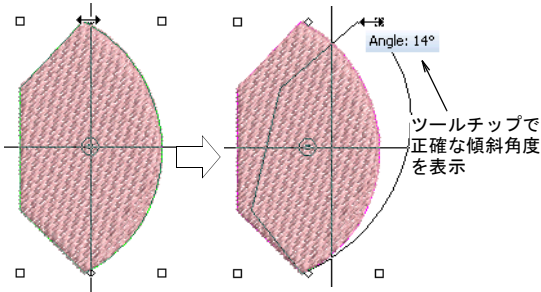
- 1 傾斜したいオブジェクトを選択します。
- 2 オブジェクトをもう 1 度クリックします。  
オブジェクトの周りに回転と傾斜ハンドルが表示されます。傾斜ハンドルはオブジェクトの上下の真ん中に表示されるダイヤ型のハンドルです。
- 3 傾斜ハンドルを右、または左にドラッグします。



オブジェクトは横方向に水平に傾斜します。アウトラインとクロスヘアでオブジェクトの形状の変化が表示されます。



**メモ** 回転と傾斜のツールチップはサイズ変更ツールチップのように、緻密なフィードバックを表示します。複数のオブジェクトに同じ回転（または傾斜角度）を適用したい場合に、数値を確認できるのはとても便利です。



## オブジェクトを反転させる



編集ツールバー> 垂直に反転をクリックし、選択オブジェクトまたはデザインを上下に反転させる。

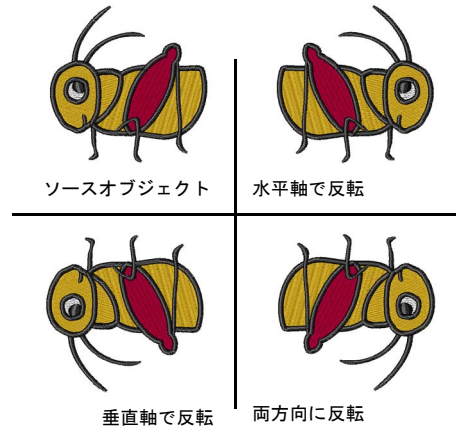


編集ツールバー> 水平に反転をクリックし、選択オブジェクトまたはデザインを左右に反転させる。

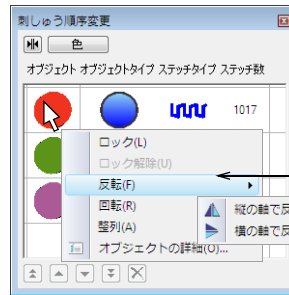
専用のツールを使用して、選択オブジェクトを垂直にまたは水平に反転することができます。

### オブジェクトを反転させるには

- 反転するオブジェクト（複数可）を選択します。
  - **水平に反転**ツールをクリックして、オブジェクトを左右に反転します。
  - **垂直に反転**をクリックして、上下に反転します。
- あるいはオブジェクトを右クリックして、ポップアップメニューから**水平に反転**または**垂直に反転**を選択します。

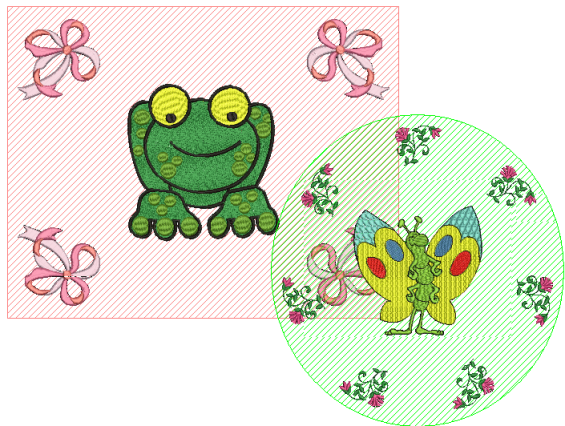


**参考** またこのコマンドへは、**刺しゅう順序変更リスト**からアクセスすることもできます。**選択オブジェクトの順序を変更する**もご覧ください。



## 装飾的なレイアウトを作成する

イーゼルレイアウト機能は、縫製するアイテムや生地上で複数の刺しゅうデザインをアレンジすることができます。イーゼルレイアウトで選択デザイン、オブジェクトを使用して、大きな刺しゅうレイアウトを作成することができます。選択した変形方法により、デザインは自動的にコピー、回転し、ワークエリアに配置されます。



レイアウトはクロスセッターマークと共に印刷することができ、刺しゅうを施したいアイテムや生地デザインに配置する際にこのクロスセッターをガイドにすることができます。テンプレートは印刷し、デザインのそれぞれの刺しゅう枠部分を位置づける際に使用することもできます。詳細は[デザインを印刷する](#)をご覧ください。



**参考** 模様の結合ツールバーと共に使用する際には、一つのデザインの周りに複数の刺しゅう枠を置くことができます。詳細は[大きなデザインを刺しゅう枠にはめる](#)をご覧ください。

## ワークエリアを定義する



イーजीレイアウトツールバー>レイアウト範囲表示を使用し、定めたワークエリアの表示を切り替える。



イーजीレイアウトツールバー>レイアウト範囲設定を使用し、イーजीレイアウト範囲ダイアログにアクセスする。



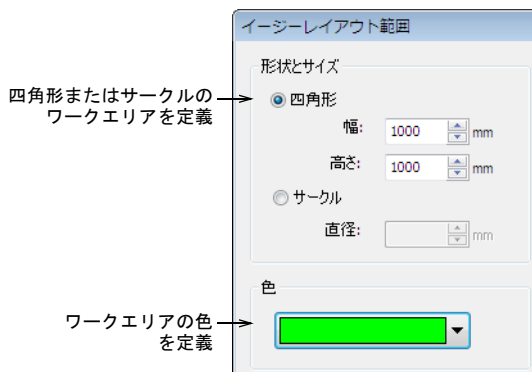
イーजीレイアウトツールバー>実行を使用し、イーजीレイアウト操作で作成されたオブジェクトとステッチのコピーを生成する。Enterキーを押すのと同じ効果がある。

デザインレイアウトを作成する前に、縫製を行うアイテムや生地の特性によってワークエリアを定義する必要があります。ワークエリアは、四角形またはサークル(円形)のスペースとして定義されます。イージーデザインでは、最大3m × 3mまでのワークエリアを定めることができます。

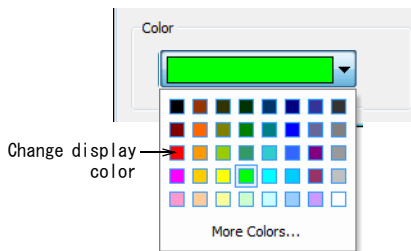
### ワークエリアを定義するには

- 1 レイアウト範囲設定ボタンをクリックして、新しいワークエリアを作成します。

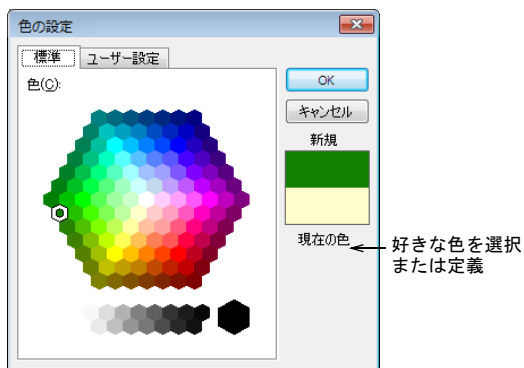
イージーレイアウト範囲ダイアログが表示されます。



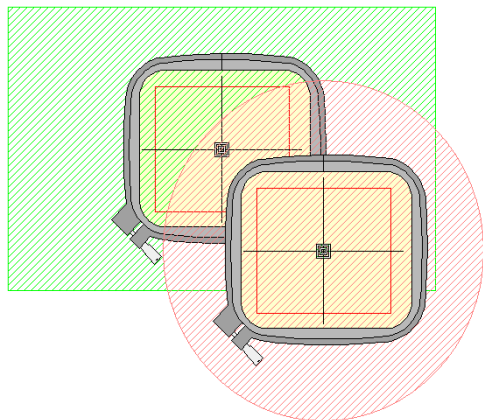
- 2 四角形またはサークルのワークエリアを選択して、希望のサイズを入力します。
- 3 オプションとして色ドロップダウンリストから色を変更します。



- 4 または **More Colors** を選択して他の色を選択するか、新しい色を作成することもできます。**色の選択**ダイアログが開きます。



- 5 OK をクリックして、選択を確定します。
- 6 レイアウト範囲表示ボタンをクリックして、レイアウトを表示します。



## レイアウトを作成する



イージーレイアウトツールバー>コーナーにコピーと反転を使用し、レイアウトワークエリアのそれぞれの隅に選択オブジェクトのコピーを自動的に作成する。



イージーレイアウトツールバー>サークル配置を使用し、ワークエリアの中心周りに選択オブジェクトのコピー（リピートの数を特定して）を自動的に作成する。



イージーレイアウトツールバー>コピー数を使用し、繰り返さず回数を正確な数で特定する。



イージーレイアウトツールバー>センター移動を使用し、ワークエリアの中心に選択オブジェクトを自動的に移動させる。



イージーレイアウトツールバー>実行を使用し、イージーレイアウト操作で作成されたオブジェクトとステッチのコピーを生成する。Enterキーを押すのと同じ効果がある。

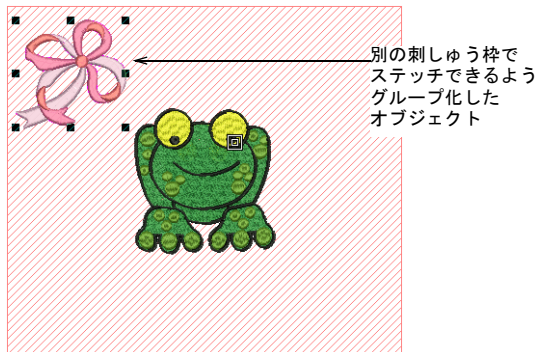
イージーレイアウトで選択デザインやオブジェクトを使用して、大きな刺しゅうレイアウトを作成します。選択した変形方法により、デザインは自動的にコピー、回転し、ワークエリアに配置されます。デザインは基準のデザイン、オブジェクト（例：操作を行う為に選択されたデザインやオブジェクトなど）を基に、常にワークエリアの中心周りに等距離で配置されます。



**参考** 模様の結合ツールバーと共に使用する際は、一つのデザインの周りに複数の刺しゅう枠を置くことができます。詳細は**大きなデザインを刺しゅう枠にはめる**をご覧ください。

## 四角形のレイアウトを作成するには

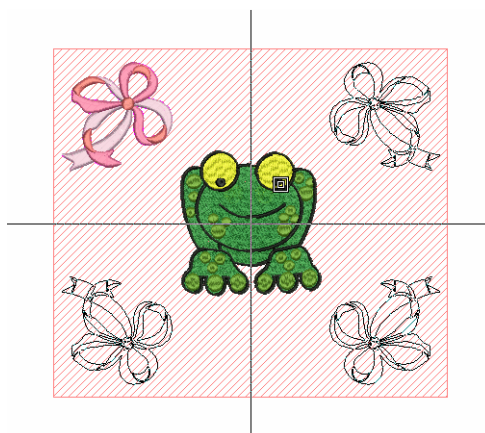
- 1 デザインを挿入、またはスクリーン上にあるデザイン/オブジェクトを選択します。
- 2 レイアウト範囲表示アイコンをクリックして、定義したワークエリアの表示を切り替えます。**ワークエリアを定義する**もご覧ください。
- 3 ワークエリア内で、希望の位置まで移動させます。



**注意** 選択したオブジェクトを別の刺しゅう枠でステッチしたい場合には、ステッチ前にそれらをグループ化する必要があります。グループ化を行わないと1回でステッチされるよう、色ごとに最適化されます（例：カラーブロックごと）。**大きなデザインを刺しゅう枠にはめる**もご覧ください。

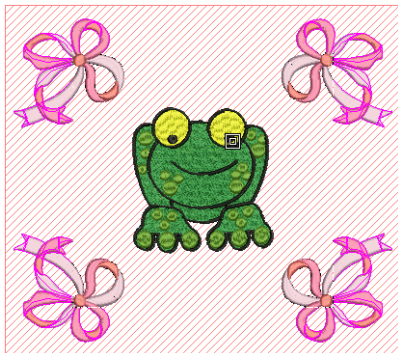
- 4 コーナーにコピーと反転方法を選択します。

4つのワイヤーフレームのコピーが表示され、ワークエリアの中心周りに等距離で配置されます。それぞれのコピーは、参照デザインの場所により垂直または水平面で反転されます。



- 5 実行ボタンをクリックするか、またはEnterを押して確定します。

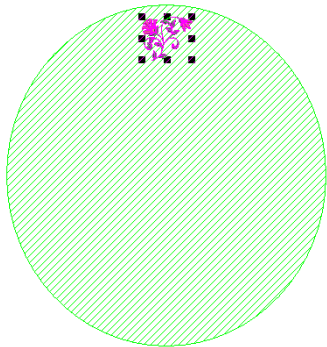
- 6 必要に応じて、さらにデザインを挿入または作成します。



**参考** センター移動ツールを使用して、ワークエリアの中心に選択オブジェクトを自動的に移動させます。数値を決定するには **Enter** を押します。

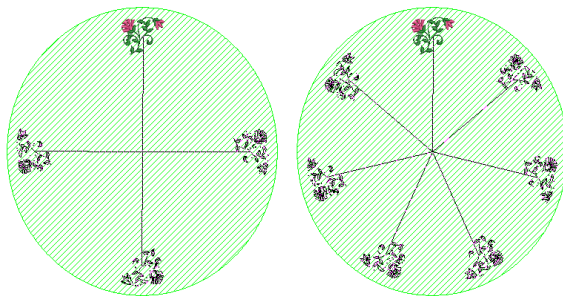
#### サークルのレイアウトを作成するには

- 1 デザインを挿入、またはスクリーン上にあるデザイン / オブジェクトを選択します。
- 2 レイアウト範囲表示アイコンをクリックして、定義したワークエリアの表示を切り替えます。ワークエリアを定義するもご覧ください。
- 3 ワークエリア内で、希望の位置まで移動させます。

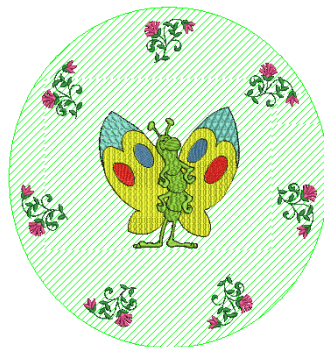


**注意** 選択したデザインまたはオブジェクトを別々の刺しゅう枠でステッチしたい場合には、ステッチ前にそれらをグループ化する必要があります。詳細は大きなデザインを刺しゅう枠にはめるをご覧ください。

- 4 サークル配置方法を選択します。



- 5 スピンボックスコントロールを使用して、コピーの数を定義します。  
これらはワイヤーフレームの中に表示され、ワークエリア中心周りに等距離で配置されます。それぞれのコピーは、作成されたコピーの数によってワークエリア付近で回転されます。
- 6 **実行ボタン**をクリックするか、または **Enter** を押して確定します。
- 7 必要に応じて、さらにデザインを挿入または作成します。



**参考** センター移動ツールを使用して、ワークエリアの中心に選択オブジェクトを自動的に移動させます。数値を決定するには **Enter** を押します。

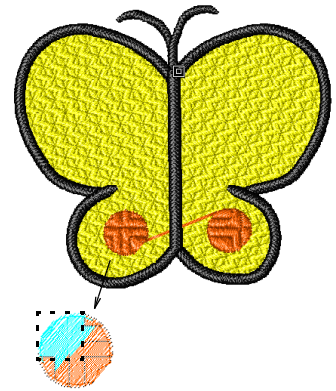
# 第 18 章

## ステッチ編集

ジャノメデジタルタイザー MBX イージーデザインのステッチは、デザインのアウトラインとプロパティから自動的に生成されます。これはステッチの糸間隔や質に影響することなく、ジャノメデジタルタイザー MBX のデザインを拡大 / 縮小、変形できることを意味しています。

ジャノメデジタルタイザー MBX イージーエディットアプリケーションは、従来のステッチベースデザインを SEW や JEF フォーマットで作業することができます。イージーエディットを使用すれば、JAN フォーマットに変換することなくデザインの微調整を行うことができます。イージーエディットでは、個々のステッチを編集することができます。ステッチはその他のオブジェクトと同様に簡単に選択でき、必要に応じて針落ちポイントの位置を移動できます。この作業は、特にデザインのアウトラインデータを含まない「ステッチ」ファイルで作業中に必要になることがあります。詳細は[刺しゅうデザインのフォーマット](#)をご覧ください。

この章では、ジャノメデジタルタイザー MBX イージーエディットを使用して、ステッチベースのデザインでステッチを選択、編集する方法について説明されています。



### イージーエディットでデザイン間の移動をする

刺しゅうデザインを作成するには、ステッチの順序を理解する必要があります。イージーエディットではステッチごと、または色ごとに移動して、デザインのステッチ順序を確認できます。ジャノメデジタルタイザー MBX では、ステッチのスタート点から縫われる順序に従って、ステッチの色を黒から割り当てられた糸色に変化させることで、刺しゅうの縫われる状態をシュミレーションします。

#### デザインのスタート / エンド点に移動する



移動ツールバー > デザインのスタート / エンド点へジャンプを前進 / 後進アイコンと併用し、デザインのスタート点 / エンド点へ移動する。



移動ツールバー > 前進をクリックし、ステッチの順序内を前に移動する。



移動ツールバー > 後進をクリックし、ステッチの順序を後ろに移動する。




**デザインのスタート / エンド点へジャンプツール**、またはキーボードショートカットを使用して、ステッチ順序のスタート / エンド点に素早く移動することができます。

#### デザインのスタート / エンド点に移動するには

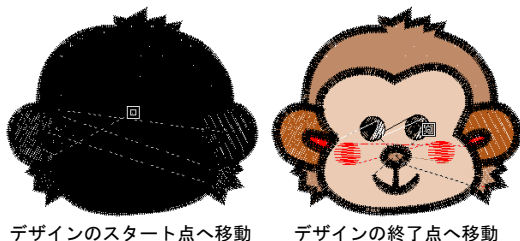
- ◆ デザインのスタート点に移動するには、**デザインのスタート / エンドへジャンプアイコン**をクリックして、**後進**アイコンをクリックします。

- デザインのエンド点に移動するには、**デザインのスタート/エンドへジャンプアイコン**をクリックして、**前進アイコン**をクリックします。

## 色ごとに移動する

-  移動ツールバー>色ごとにジャンプを使用し、前進/後進アイコンで前または次の色替えに移動する。
-  移動ツールバー>前進をクリックし、ステッチの順序内を前に移動する。
-  移動ツールバー>後進をクリックし、ステッチの順序を後ろに移動する。

色ごとの移動ツール、またはキーボードショートカットを使用して、色ごとにデザインを移動します。これはステッチの順序に別のオブジェクトを挿入したり、オブジェクトを削除するために特定の色替えファンクションに移動する必要がある場合に便利です。








デザインのスタート点へ移動

デザインの終了点へ移動

## 色ごとに移動するには

- 1つ前、または次の色に移動するには、**色ごとにジャンプアイコン**をクリックして、**後進**または**前進移動アイコン**をクリックします。

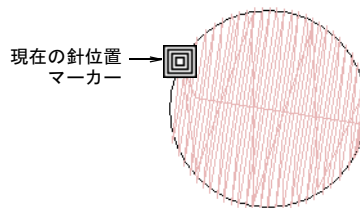
## ステッチごとに移動する

-  移動ツールバー>1ステッチごとにジャンプを前進/後進アイコンと併用し、1ステッチごとに移動する。
-  移動ツールバー>10ステッチごとにジャンプを前進/後進アイコンと併用し、10ステッチごとに移動する。
-  移動ツールバー>100ステッチごとにジャンプを前進/後進アイコンと併用し、100ステッチごとに移動する。
-  移動ツールバー>前進をクリックし、ステッチの順序内を前に移動する。
-  移動ツールバー>後進をクリックし、ステッチの順序を後ろに移動する。

ステッチの移動ツールやキーボードのショートカットキーを使用して、一度に1つまたは複数のステッチを移動します。イージーエディットではステッチごと、デザインのスタート/エンド点ごと、または色ごとでデザインを移動できるほか、ステッチの編集も可能です。イージーデザインでは、デザインのスタート/エンド点へのジャンプ、またはオブジェクトごと/色ごとの移動が可能です。



**メモ** 現在の針位置は針位置マーカーによって示されます。最初このマーカーはデザインのエンド点に位置しています。ステッチの移動に従って針位置マーカーも移動します。**ステッチ編集**もご覧ください。

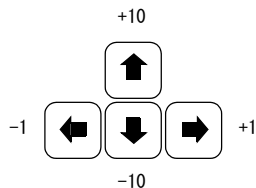


## ステッチ単位で移動するには

- イージーエディットで、ステッチ移動ツールを選択します。以下から選択が可能です。
  - 1ステッチごとにジャンプ
  - 10ステッチごとにジャンプ
  - 100ステッチごとにジャンプ
- デザインを移動します。
  - ステッチ順序で次のステッチに移動するには、ツールバーの**前進アイコン**をクリック
  - 1つ前のステッチに移動するには、**後進アイコン**をクリック
 ステッチを移動すると、針位置マーカーが移動し、ステッチ順序を示します。



**参考** ショートカットキーを使用して、デザインをステッチごとに移動することもできます。**Esc** キーを押してから、1ステッチごとの移動には左右の矢印キーを、10ステッチごとの移動には上下の矢印キーを、100ステッチごとの移動にはテンキーパッドの「+」と「-」キーを押します。



## ステッチを選択する

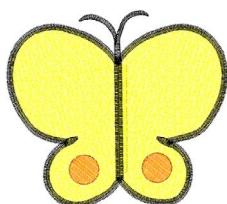
ステッチモードツールを使用して針落ちを選択し、単一または複数のステッチを選択したり、囲み枠をドラッグしてステッチを範囲で選択することができます。選択されたステッチは、別の色でハイライトされます。

### デザイン内のすべてのステッチを選択する

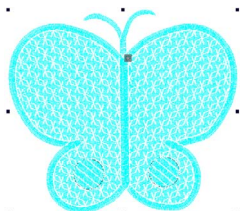
すべてのステッチを選択して、デザイン全体に変更を適用します。

### デザイン内のすべてのステッチを選択するには

- ◆ **編集** > **すべて選択** を選択、もしくは **Ctrl+A** を押します。サイズ変更ハンドルがデザイン全体の周りに表示されます。



ステッチが選択されていない状態



すべてのステッチが  
選択された状態

- ◆ 選択を取り消すには、**X** または **Esc** を押します。

### 針落ちポイントでステッチを選択する



編集ツールバー > ステッチモードを使用し、個々のステッチを選択して編集する。

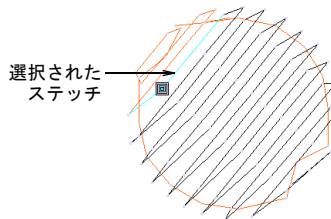
針落ちポイントを選択して、ステッチモードで個々のステッチを選択できます。



**参考** 選択をより簡単に行う為に、ズームインして針落ちポイントを表示します。

### 針落ちポイントでステッチを選択するには

- 1 イージーエディットで、ステッチモードアイコンをクリックします。
- 2 針落ちポイントをクリックします。  
針落ちポイントの色が変わり、針位置マーカーが選択したステッチに移動します。ステッチ順序で針位置マーカーより後ろのステッチはすべて黒で表示されず。



### 囲み枠を使用してステッチを選択する

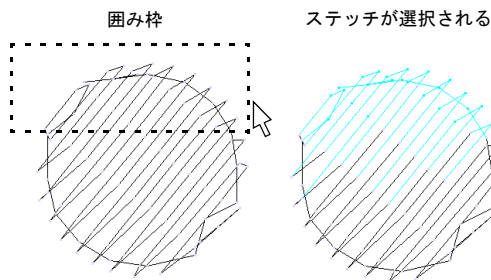


編集ツールバー > ステッチモードをクリックし、囲み枠でステッチを選択する。

イージーエディットでは、ステッチの周りに囲み枠をドラッグして、素早くステッチのグループを選択できます。

### 囲み枠を使用してステッチを選択するには

- 1 ステッチモードアイコンをクリックします。
- 2 選択したいステッチの周りに囲み枠をドラッグします。  
マウスのボタンを離すと、ステッチが選択されます。



### 移動中にステッチを選択する



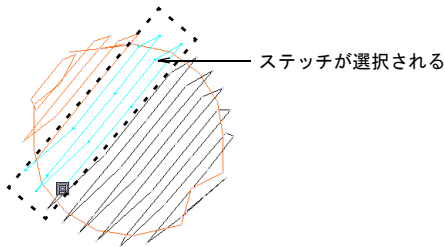
表示ツールバー > 移動中に選択をオンにし、デザインを移動中にステッチを選択する。

イージーエディットでは、デザイン内を移動しながらステッチを選択できます。デザインの移動は、通常ステッ

手順の確認のために使用されます。**ステッチ編集**もご覧ください。

### 移動中にステッチを選択するには

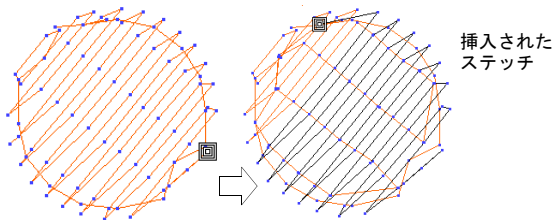
- 1 イージーエディットで移動ツールを使用して、選択したい最初のステッチに移動します。**イージーエディット**で**デザイン間の移動をする**もご覧ください。
- 2 編集ツールバーの**移動中に選択**ツールをクリックします。
- 3 **ステッチモード**ツールをクリックします。デザイン内を移動します。移動した部分のステッチ / オブジェクトが選択されます。



- 4 選択が終了したら、**移動中に選択**ツールを再度クリックしてオフにします。

### ステッチを編集する

イージーエディットでは、割れ目を埋める為にオブジェクトにステッチを挿入できます。個々のステッチやステッチのグループを移動したり、削除することができます。



### ステッチを挿入する



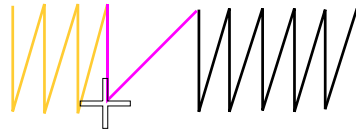
編集ツールバー > ステッチモードを使用し、オブジェクトにステッチを挿入する。

ステッチを挿入してオブジェクトの割れ目を埋めることができます。挿入されたステッチは単独のオブジェクトではなく、オブジェクトの一部として扱われます。個々のステッチを編集するよりも、可能な限り**オブジェクト**

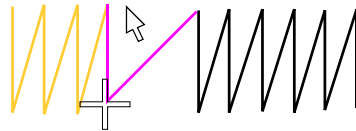
**の詳細**を編集してください。例えばステッチの糸間隔を詰めるにはステッチを挿入するよりも、ステッチの間隔を減らします。

### ステッチを挿入するには

- 1 イージーエディットで、**ステッチモード**アイコンをクリックします。
- 2 編集したい領域を拡大表示します。
- 3 針落ちポイントを選択します。ステッチの色が変わり、針位置マーカーが選択したステッチに移動します。



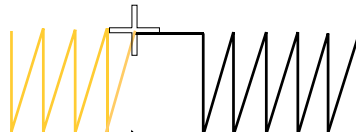
- 4 新規にステッチを挿入したい位置にマウスのポインタを移動し、右クリックします。



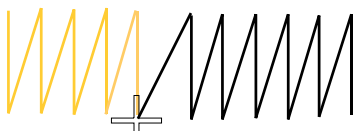
右クリック



- 5 次のステッチを挿入したい位置にマウスを移動し、右クリックします。



右クリック



- 6 必要に応じて右クリックを続けます。



## ステッチを移動する

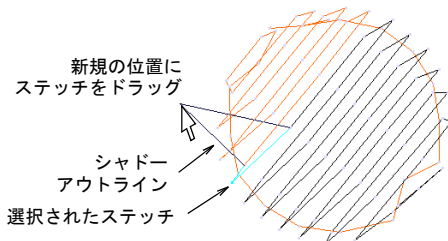


編集ツールバー>ステッチモードを使用し、個々のステッチを選択して移動する。

イージーエディットでは、単一またはグループで選択したステッチを移動することができます。

### ステッチを移動するには

- 1 イージーエディットでステッチモードアイコンをクリックします。
- 2 ステッチを選択し、それらを新規の位置までドラッグします。  
ステッチのシャドーアウトラインが表示され、新しい位置を示します。
- 3 Enter を押します。



## ステッチのブロックを分割する



編集ツールバー>ステッチモードを使用し、個々のステッチを選択して削除する。

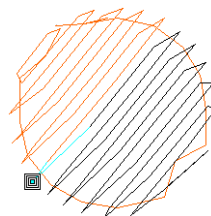


編集ツールバー>ブロックを分割を使用し、選択した針落ちポイントでオブジェクトを分割する。

イージーエディットとイージーデザインでは、共にデザインの再配置や変形、サイズ変更とをまとめて削除が行えるよう、ステッチのブロックを断片に分けることができます。

### ステッチのブロックを分割するには

- 1 分割したいオブジェクトを選択します。
- 2 イージーエディットで作業をしている場合には、ステッチモードアイコンをクリックします。
- 3 オブジェクトを分割したいところまで、ステッチの針位置まで移動します。詳細は[ステッチごとに移動する](#)をご覧ください。

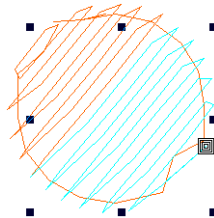


オブジェクトを分割したい所で、針落ちポイントを配置



**参考** イージーエディットでは、ステッチのブロックを分割したい所で、針落ちポイントをクリックします。

- 4 **ブロックを分割**アイコンをクリックします。  
選択された針落ちポイントでオブジェクトが分割されます。ステッチ順序でその前後にくるステッチは、別々のオブジェクトまたは「ステッチブロック」に分けられます。



2つのブロックに分割

## ステッチを削除する



編集ツールバー>ステッチモードを使用し、個々のステッチを選択して削除する。

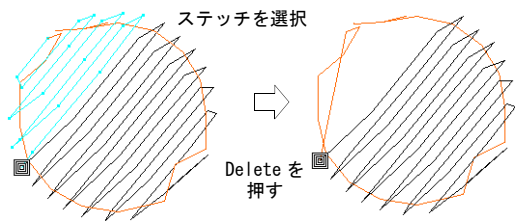
単一またはグループで選択したステッチを削除することができます。



**注意** オブジェクトのステッチが何かの作業に伴い再生成される場合は、ステッチとマシンファンクションの編集がすべて失われます。個々のステッチを編集するよりも、可能な限り**オブジェクトの詳細**を編集してください。詳細は[サテンステッチの間隔を調整する](#)、[タタミ模様の糸間隔を調整する](#)と浮き出し模様の間隔を調整するをご覧ください。

### ステッチを削除するには

- 1 イージーエディットでステッチモードアイコンをクリックします。
- 2 ステッチ（複数可）を選択します。
- 3 **Delete**を押します。



# パート5

# 上級デジタイズ

イージーデザインには効率を高めて素早くデザインを作成する機能や、特殊効果、特殊なデジタイズ機能が装備されています。

## デジタイズの上級技術

この章では、アウトラインの強調、オブジェクトに中抜きを作成と重なりあったステッチを削除する方法について説明されています。またオブジェクトの中抜きを自動的に埋める方法、選択オブジェクトにアウトラインとオフセットを生成する方法についても説明しています。詳細は[デジタイズの上級技術](#)をご覧ください。

## ステッチ効果

この章では、オブジェクト内での中抜きの方法とその埋め方や、選択オブジェクトにぼかし効果、グラデーション効果、ふち移動の効果を適用する方法、またキルティング背景ツールの詳細も記載されています。詳細は[ステッチ効果](#)をご覧ください。

## 刺しゅうスタンプ&モチーフ

この章では、最良の結果を得る為のデザインにスタンプを挿入の仕方と調整方法について説明されています。更に、内蔵のモチーフライブラリを使用したモチーフランニングやモチーフフィルの作成の方法についても説明しています。詳細は[刺しゅうスタンプ&モチーフ](#)をご覧ください。

## アップリケをデジタイズする

この章では、アップリケオブジェクトをデジタイズする方法と重なりあったオブジェクトに部分的な上縫いを施しアップリケを作成する方法について説明されています。詳細は[アップリケをデジタイズする](#)をご覧ください。

# 第 19 章

## デジタルの上級技術

ジャノメデジタルイザ MBX は、刺しゅうの幅を広げる特殊なデジタルイザ機能を装備しています。ステッチの方向を特定し、バックトラックとリピートを使用しアウトラインを強調することができます。

**中抜きをする**ツールは、不要な場所にステッチの層が出来るのを防ぎます。

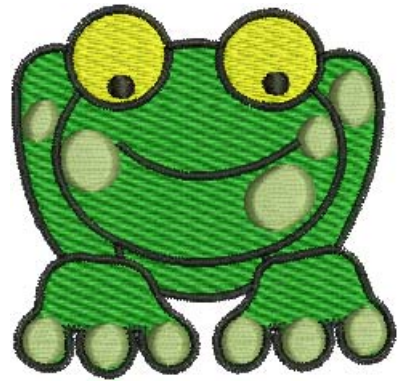
**オーバーラップ自動削除**ツールを使用し、重なり合うオブジェクトの下側のステッチを取り除きます。

**中抜き部分の埋め縫い**機能は、中抜きをすべて削除するか、元のオブジェクトの中抜きを基に新規オブジェクトを作成して、選択した平行な埋め縫いオブジェクトの中抜きを埋めます。

**アウトライン&オフセット**ツールを使用し、選択オブジェクトにアウトラインを加えます。生成されたアウトラインは独立したオブジェクトで、必要に応じて変形や編集が行えます。

**ブランピング**は、類似したタイプのオーバーラップしたオブジェクト（例：手の指やユーザー作成の文字など）を最も効果的なステッチ順序と接合方法でデジタルイザできる上級機能です。

この章ではアウトラインの強調、オブジェクトの中抜きの作成と重なりあったステッチを削除する方法について説明されています。またオブジェクトの中抜きを自動的に埋める方法、選択オブジェクトにアウトラインとオフセットを生成する方法についても説明しています。



### アウトラインを強調する

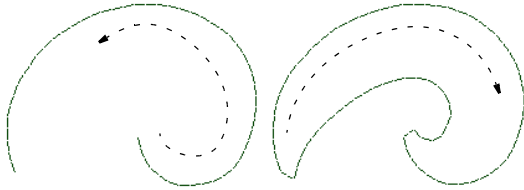


編集ツールバー>バックトラックを使用し、開いた状態のアウトラインに反対方向のダブルステッチを施して強調する。



編集ツールバー>リピートを使用し、閉じた状態のアウトラインに同じ方向のダブルステッチを施して強調する。

ステッチの方向を特定し、バックトラックとリピートを使用してアウトラインを強調することができます。バックトラックは元のステッチと逆方向にステッチを施します。これは通常、ランニングステッチのアウトラインを太くするために使用され、不必要な渡り糸は作成されません。リピートはステッチの基準となる方向に2重にステッチを生成し、通常は閉じられた形状に使用されません。このツールは、シングルランニングライン、トリプルランニングライン、またはサテンラインが選択されている時に使用できます。



開いた形状にはバックトラック 閉じた形状にはリピート



**メモ** 開いた形状にリピートを使用すると、オブジェクトの終了点から開始点に糸切りが必要な繋ぎステッチが挿入されます。

### アウトラインを強調するには

- 1 アウトラインを強調したいオブジェクト（複数可）を選択します。

このツールは、シングルランニングライン、トリプルランニングライン、またはサテンラインが選択されている時に使用できます。

- 2 選択オブジェクトが開いた形状か閉じた形状かにより、作業に最適なツールを選択します。
  - **バックトラックアイコン**をクリックして、反対方向に2重のステッチを施すことで開いた形状のアウトラインを強調します。
  - **リピートアイコン**をクリックして、同じ方向に2重のステッチを施すことで、閉じた形状のアウトラインを強調します。

オブジェクトが複製され、オリジナルの上に重ねられます。複製されたオブジェクトは基のオブジェクトと同じ色で、ステッチ順序ではその後位置されます。

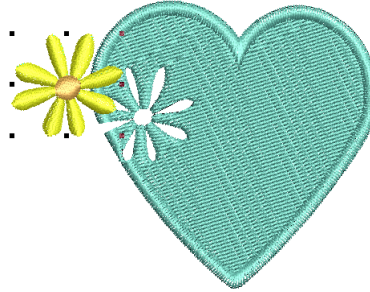
- 3 以下のいずれかの方法で複製されたオブジェクトを確認します。
  - ステータスラインでステッチ数を確認する。
  - 刺しゅうシュミレーションを使用する。詳細は**刺しゅうデザインをシュミレーションする**をご覧ください。
  - ステッチを移動する。詳細は**デザイン間を移動する**をご覧ください。

### 下側のステッチを取り除く



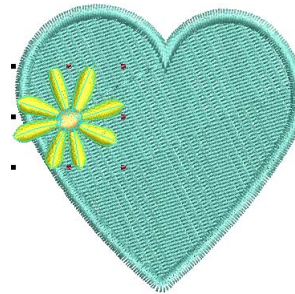
編集ツールバー>オーバーラップ自動削除を使用し、重なりあうオブジェクトの下側のステッチを取り除く。

**オーバーラップ自動削除**ツールを使用して、重なり合うオブジェクトの下側のステッチを取り除きます。これによりステッチ数を減らすことができ、不必要なステッチが積み重なるのを防げます。

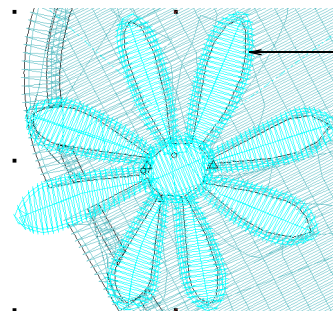


### 下側のステッチを取り除くには

- 1 「カッター」（複数可）を選択します。



- 2 **オーバーラップ自動削除アイコン**をクリックするか、**編集>オーバーラップ自動削除**を選択します。ステッチのオーバーラップが削除されます。カッターと下側のオブジェクト間のオーバーラップのマーージンは、見栄えの悪いギャップの生成を避けるよう自動的に計算されます。



自動的にオーバーラップが適用



**参考** デザイン全体をカッターとして使用し、輪郭や細部、ある特定の幅に満たないオブジェクトを除外することができます。

## オブジェクトを中抜きする



編集ツールバー>中抜きするを使用して、選択オブジェクトに中抜きを切り取る。

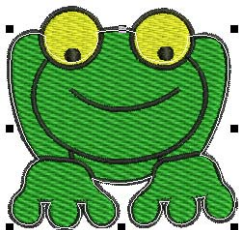
中抜きするツールを使用してオブジェクト内に中抜きを作成し、形状を維持しながら不要なステッチを削除します。また、不要な部分にステッチ層が生成されるのを防ぎます。オブジェクトの中抜きを埋め込むもご覧ください。



**メモ** 中抜きは、平行な埋め縫いの円形、またはターニング埋め縫いで作成されたオブジェクトには使用できません。

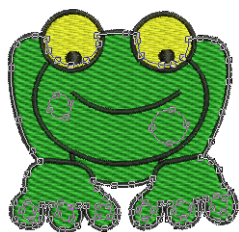
### オブジェクトを中抜きするには

- 1 中抜きをしたい平行な埋め縫いオブジェクトを選択します。



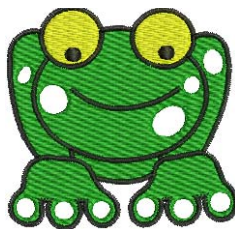
中抜きしたい  
オブジェクトを選択

- 2 中抜きするアイコンをクリックします。
- 3 切り取りたい形状をデジタイズします。



切り取る形状を  
デジタイズ

- 4 Enter を押します。
- 5 Enter をもう一度押して、デジタイズした部分のステッチを取り除きます。



形状が切り取られる

## オブジェクトの中抜きを埋め込む

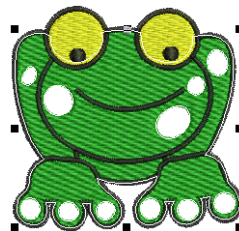


編集ツールバー>中抜き部分の埋め縫いを使用して、選択オブジェクトの中抜きに埋め縫いを施す。

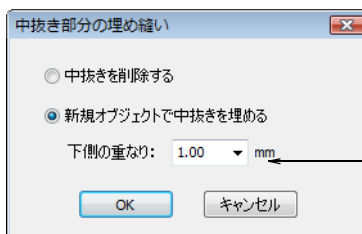
中抜き部分の埋め縫い機能は、選択した平行な埋め縫いオブジェクト（平行な埋め縫いサークルツールで作成されたオブジェクトは除く）の中抜きを、中抜きの穴を削除することにより埋めたり、またオブジェクトの中抜きの形をベースに作成された新しいオブジェクトで埋めることができます。オブジェクトの中抜きするもご覧ください。

### オブジェクトの中抜きを埋め込むには

- 1 ソースとなるオブジェクトを選択します。

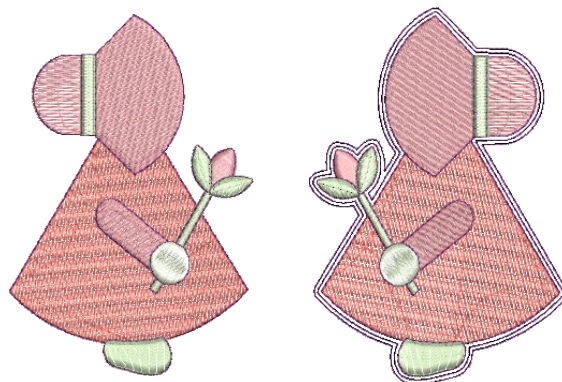
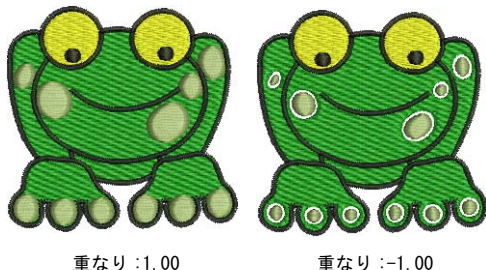


- 2 初期設定を使用するには中抜き部分の埋め縫いアイコンをクリックします。
- 3 重なりを調整したり、中抜きをすべて削除するには編集>中抜き部分の埋め縫いを選択します。中抜き部分の埋め縫いダイアログが表示されます。



必要に応じて  
重ねる数値を調整

- 4 中抜きをすべて削除するか、新規オブジェクトを作成するかを選択します。
- 5 新規オブジェクトの作成を選択する場合は、**下側の重なり**の数値を必要に応じて調整します。



- 中抜きをちょうどそのサイズで覆うには、**初期設定値の0.00**で確定します。
  - 中抜きとオリジナルオブジェクトをオーバーラップさせるには、**プラスのオフセット**を入力します(例: **1.00**)。オブジェクトに中抜きをオーバーラップさせると隙間が見えなくなります。
  - オリジナルのオブジェクトと中抜きの間に隙間を残すには、**マイナスのオフセット**を入力します(例: **-1.00**)。
- 6 **OK** をクリックします。

中抜きはすべて基のオブジェクトと同じ埋め縫いステッチ設定、**ステッチ角度**、ステッチ効果、糸色を使用した平行な埋め縫いオブジェクトに変換されます。

## アウトライン&オフセットを作成する

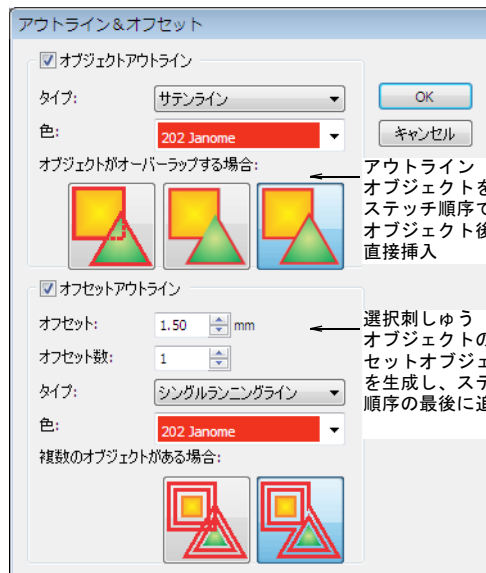


編集ツールバー>アウトライン&オフセットを使用し、選択した閉じたオブジェクトにアウトライン/オフセットを追加する。

**アウトライン&オフセット**ツールを使用して、選択オブジェクトにアウトラインを加えます。閉じた状態のどんなオブジェクトにも使用できます。生成されたアウトラインは独立したオブジェクトで、必要に応じて変形や編集が行えます。オフセットオブジェクトを使い、小さなサテンオブジェクトなどデザインの詳細部分を強調したり、境目のない縁取りを作成します。このツールを使用すれば、アウトラインとオフセットを一度に追加することができます。

### アウトライン&オフセットを作成するには

- 1 元となるオブジェクト(複数可)を選択します。
- 2 **アウトライン&オフセット**アイコンをクリックします。
- 3 **アウトライン&オフセット**ダイアログが開きます。このツールを使用すれば、アウトラインとオフセットを一度に追加することができます。






アウトラインオブジェクトを生成しステッチ順序でオブジェクト後に直接挿入

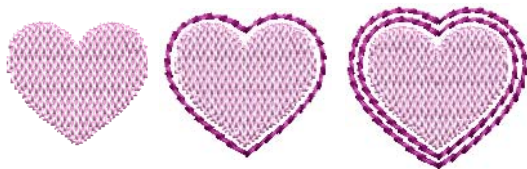
選択刺しゅうオブジェクトのオフセットオブジェクトを生成し、ステッチ順序の最後に追加

- 4 必要に応じて**オブジェクトアウトライン**にチェックを入れ、機能をオンにします。機能がオンになると、選択した各埋め縫い刺しゅうオブジェクトのアウトラインオブジェクトが生成され、ステッチ順序ではこれらはソースオブジェクトのすぐ後に挿入されます。オプションには、以下のものがあります。

- **タイプドロップダウン**には、様々なタイプのアウトライン（バックステッチライン、モチーフランニングライン、サテンライン、シングルランニングライン、ステムステッチライン、トリプルランニングライン）が用意されています。
- 両パネルの**色ドロップダウンリスト**は、カラーパレットで現在選択されている色が初期設定色として表示されます。
- アウトラインがどのようにオーバーラップするかを定義する**オーバーラップオプション**には、3種類あります。



ツール	メモ
	各アウトライン すべてのアウトラインが生成されます。
	共通アウトライン 交差するアウトラインは結合し、単一のアウトラインになります。
	トリム オーバーラップした部分はオーバーラップしているオブジェクトによりトリミングされます。

- 必要に応じて**オフセットアウトライン**にチェックを入れ、機能をオンにします。  
機能がオンになると、選択した各埋め縫い刺しゅうオブジェクトのオフセットオブジェクトが生成され、これらはステッチ順序の一番最後に追加されます。
- オブジェクトアウトラインの色とステッチタイプを選択します。
- 希望のオフセットを mm（ミリメートル）で入力します。
- オフセット数フィールドに、希望のオフセットオブジェクトの数を入力します。



ソースオブジェクト    オフセット数:1    オフセット数:2

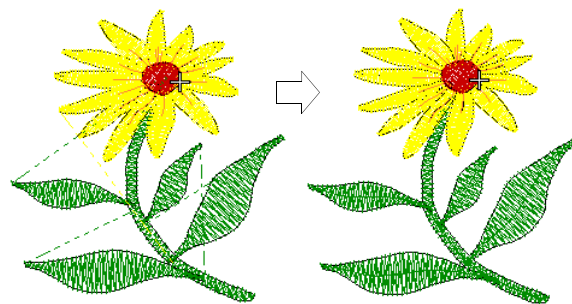
- オブジェクトアウトラインと同様に、**オフセットオプション**を設定します。

ツール	メモ
	各オフセット すべてのオフセットアウトラインが生成されます。
	共通オフセット 交差するオフセットは結合し、単一のアウトラインになります。

10 OK をクリックします。

## 類似したオブジェクトをブランチングする

**ブランチング**を適用して選択オブジェクトを結合し、単一の「ブランチングされたオブジェクト」を形成します。オブジェクトは順序変更され、**渡り糸**は最小限に抑えられ、ステッチが再生成されます。すべてのオブジェクトはグループ化され、1つのオブジェクトとして選択できるようになります。

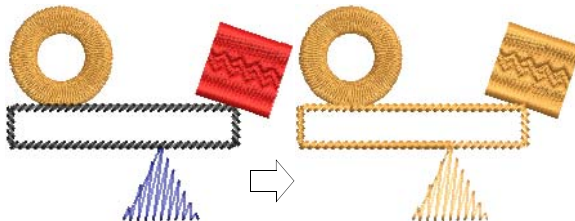


### ブランチングに関して

**ブランチング**は、類似したタイプのオーバーラップしたオブジェクト（例：手の指やユーザー作成の文字など）を最も効果的なステッチ順序と接合方法でデジタイズできる上級機能です。

### ブランチング処理されたオブジェクトのプロパティ

ブランチングは**埋め縫い**：円ツールでデジタイズされた形状を除く、ほとんどのオブジェクトに使用することができます。ブランチング処理されたオブジェクトの色はステッチ順序の最初のオブジェクトの色となりますが、設定は元の設定を維持します。



### ブランチング処理されたオブジェクトを編集する

ブランチング処理されたオブジェクトは編集、変形することができます。開始 / 終了点は全体に対し1個ずつですが、変形ポイントは各オブジェクトごとにあります。ブランチング処理されたオブジェクトの**オブジェクトの**

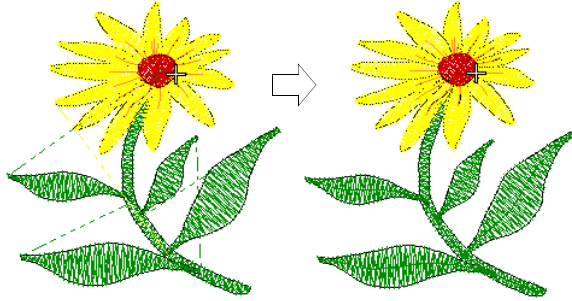


詳細はオブジェクトの詳細ダイアログからアクセスし、変更することができます。

## 自動ブランチングを適用する

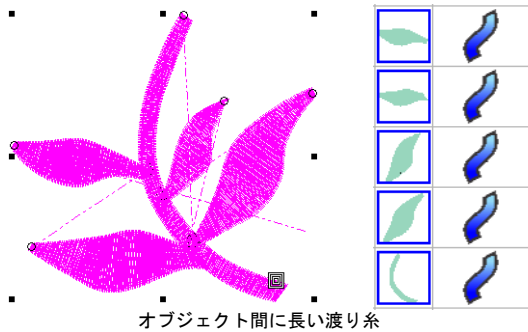
編集メニュー>ブランチングを使用し、選択刺しゅうオブジェクトに自動的にブランチング処理を施す。

ブランチングを選択オブジェクトに適用すると、ブランチング処理され単一のオブジェクトになります。



## 自動ブランチングを適用するには

1 ブランチング処理したいオブジェクトを選択します。



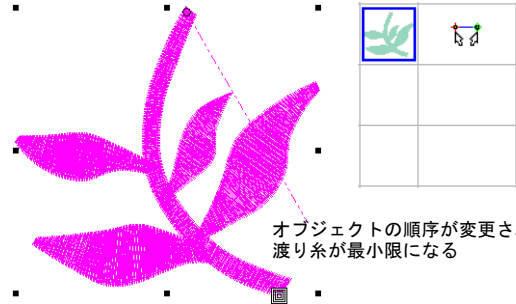
参考 刺しゅう順序変更リストを使用すれば、簡単にデザイン中のオブジェクトを選択したり、オブジェクトの詳細にアクセスすることができます。デザイン内の類似したオブジェクトのブランチング処理にも使用できます。刺しゅう順序変更リストでオブジェクトを選択、表示するもご覧ください。

2 編集>ブランチングを選択します。

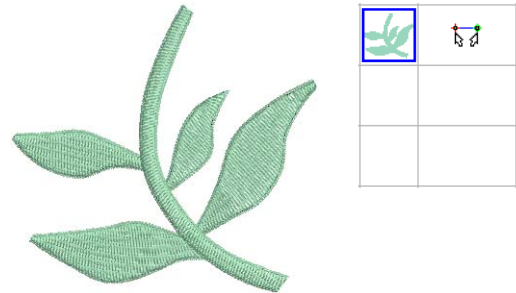
イーजीデザインが、開始/終了点をデジタイズするように促します。

3 開始/終了点をデジタイズするか、Enter を 2 回押しして初期設定の位置で確定します。

オブジェクトはグループ化され、最初にブランチング処理されたオブジェクトの色が適用されます。次にオブジェクトは順序変更され、渡り糸は最小限に抑えられ、ステッチが再生成されます。



参考 開始/終了点が同じ場合、2層のアウトラインステッチが施されます。開始/終了点異なる場合、その2点間のステッチは3層となります。余分なトラベルランニングの層を持たせるか、代わりに次のオブジェクトに対し、糸切りの必要な渡り糸を作成するかはユーザーの選択となります。



4 ブランチング処理されたオブジェクト内を移動してステッチを確認します。詳細はデザイン間を移動するをご覧ください。

## 第 20 章

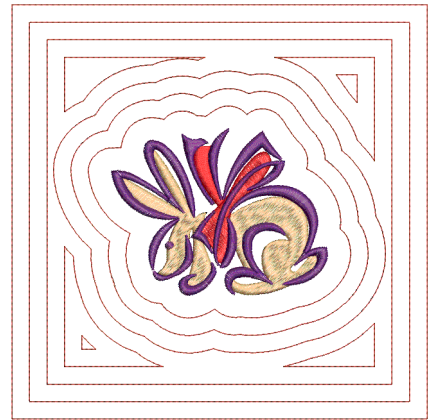
# ステッチ効果

ジャノメデジタルイザー MBX は、刺しゅうの幅を広げる特殊なデジタルイザー機能を装備しています。

**ぼかし効果**を使用して縁をぼかしたり、陰影効果やデザインに毛皮や毛並みの風合いを作成できます。**グラデーション効果**は芸術的なステッチ効果で、刺しゅうオブジェクトに沿ってステッチ間隔を粗くまたは密に徐々に変化させます。これを利用し、様々な陰影や色の効果を簡単に作成することが可能です。

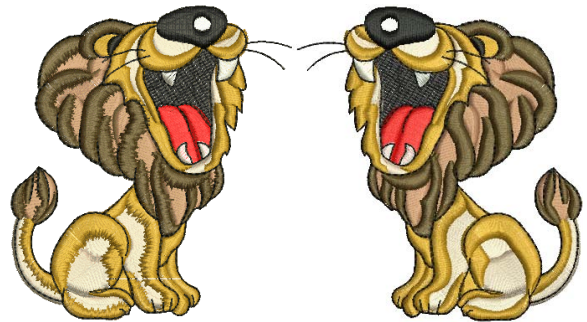
ジャノメデジタルイザー MBX では、**ふち移動効果**は特に密度が粗いタタミ模様ステッチと組み合わせ、背景の埋め縫いや陰影効果を施すのに使用されます。**キルティング背景機能**は「エコー」状のキルティングデザインを作成するのに使用されます。

この章では、オブジェクト内での中抜き切り取り方と埋め込み方、また選択オブジェクトにぼかし効果、グラデーション効果、ふち移動の効果を実用する方法について説明されています。またキルティング背景ツールの詳細も記載されています。




### ぼかし効果を作成する

**ぼかし効果**を使用して縁をぼかしたり、陰影効果やデザインに毛皮や毛並みの風合いを作成できます。



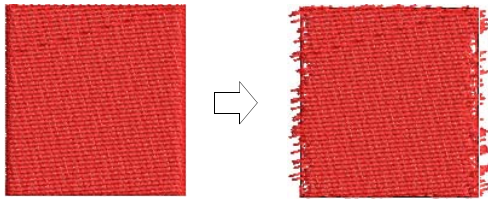
## ぼかし効果を適用する

 編集ツールバー>ぼかし効果をクリックし、新規または選択オブジェクトにぼかし効果を適用する。

ぼかし効果を適用して、オブジェクトの片側または両サイドにぼかし効果を作成します。ぼかし効果はオブジェクトの詳細ダイアログで設定されている現在のぼかし効果の設定を使用して適用されます。この設定は効果を適用する前後に変更できます。詳細は**ぼかし効果の設定を調整する**をご覧ください。


### ぼかし効果を適用するには

- ◆ **ぼかし効果アイコン**をクリックします。  
効果は、現在の**ぼかし効果**設定を基に新規または選択オブジェクトに適用されます。

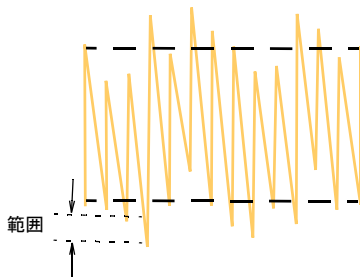


- ◆ 効果を取り除くには、再度**ぼかし効果**をクリックします。

### ぼかし効果の設定を調整する

 編集ツールバー>ぼかし効果をクリックし、新規または選択オブジェクトにぼかし効果を適用する。

ぼかし効果の設定を使用してぼかす割合やステッチの幅を調整したり、オブジェクトのどちらの端に効果を適用するかを選択することができます。

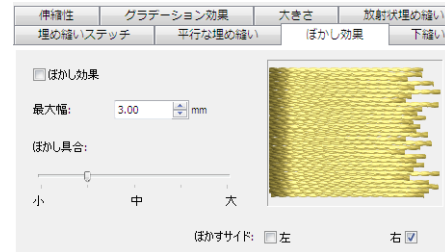


### ぼかし効果の設定を調整するには

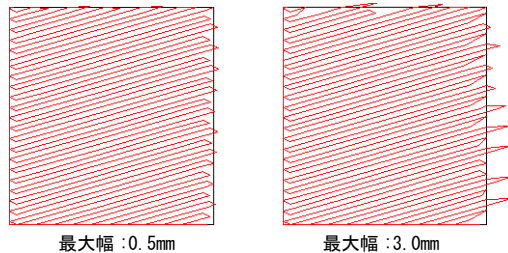
- 1 オブジェクトを選択してダブルクリックします。

オブジェクトの詳細ダイアログが表示されます。

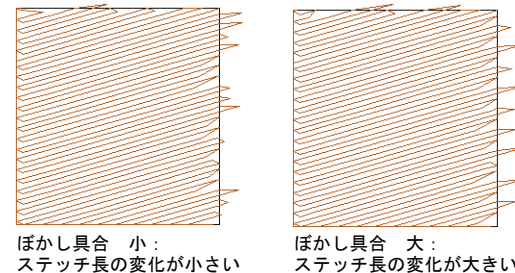
- 2 **ぼかし効果**タブを選択します。



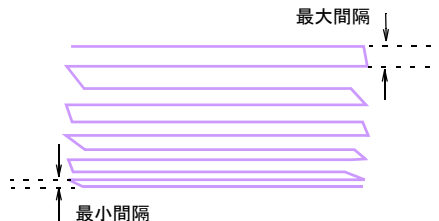
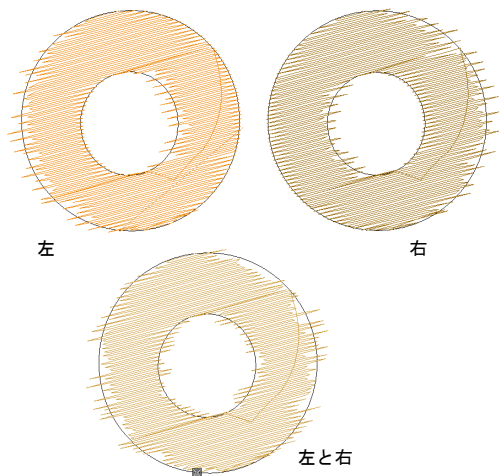
- 3 **ぼかし効果**チェックボックスを選択します。
- 4 **最大幅**にぼかす度合いを入力します。これはステッチが落とされる幅となります。



- 5 **ぼかし具合**の滑り台を使用して、希望のぼかし具合を指定します。
  - ◆ 左に寄るほど滑らかなパターン
  - ◆ 右に寄るほど粗いパターン



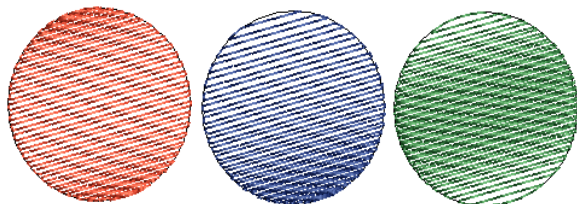
- 6 必要に応じて**ぼかすサイド**のチェックボックスで、右か左、または両方を選択します。
- 7 **OK** をクリックします。



これは現在の設定で適用することができます。この設定は調整が可能で、使用するグラデーション効果のタイプは効果を適用する前後で変更できます。

## グラデーション効果を作成する

グラデーション効果は芸術的なステッチ効果で、刺しゅうオブジェクトに沿ってステッチ間隔を粗くまたは密に徐々に変化させます。これを利用して、様々な陰影や色の効果を簡単に作成することが可能です。



**参考** ふち移動効果を適用すると、トラベルステッチは必ずオブジェクトの輪郭に沿って生成される為、間隔の大きく開いたステッチでも下から透けて見えることがありません。詳細は**間隔の大きく開いたステッチ効果を作成する**をご覧ください。

## グラデーション効果を適用する

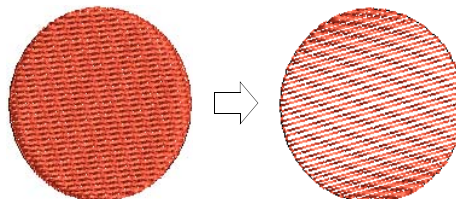


編集ツールバー>グラデーション効果を使用し、埋め縫いのステッチ間隔に変化をつける。

グラデーション効果を使用して、遠近効果や陰影効果を作成します。これはサテンの埋め縫いオブジェクト、タタミ縫いオブジェクト、浮き出し模様オブジェクト、サテンボーダーオブジェクトに適用できます。

## グラデーション効果を適用するには

- オブジェクトを選択して、**グラデーション効果**アイコンをクリックします。  
現在の**グラデーション効果**設定に基づいて、効果が適用されます。



- 効果を取り除くには、再度**グラデーション効果**をクリックします。

## グラデーション効果の設定を調整する



編集ツールバー>グラデーション効果を使用し、埋め縫いのステッチ間隔に変化をつける。

オブジェクトの詳細ダイアログから、**グラデーション効果**のタイプを選択し、最小と最大の間隔を設定します。



**参考** ステッチの間隔が大きい為、**グラデーション効果**は下縫いなしで使用すると最良の結果が得られます。

## グラデーション効果の設定を調整するには

- オブジェクトを選択してダブルクリックします。  
オブジェクトの詳細ダイアログが表示されます。
- グラデーション効果**タブを選択します。



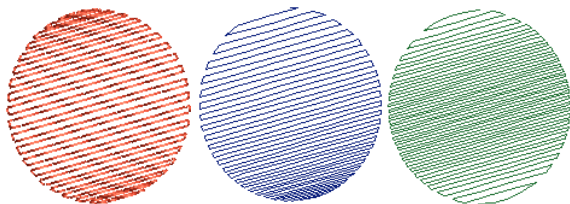
## 間隔の大きく開いたステッチ効果を作成する



編集ツールバー>オブジェクトの詳細を使用し、現在のデザインの詳細を設定する。

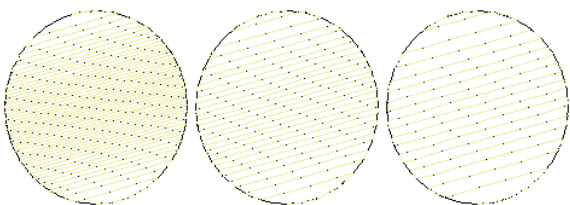
ジャンメジタイザー MBX では、ふち移動効果は通常開いたタタミ模様ステッチと共に使用して陰影効果を作り、トラベルランニングが開いた埋め縫いの下に見えないようにします。平行な埋め縫いまたはタタミ模様ステッチを使用した平行な埋め縫いの四角形のオブジェクトに使用できます。

- 3 グラデーション効果チェックボックスを選択します。
- 4 プロファイルパネルで、希望のプロファイルを選択します。



- 5 設定値パネルで、必要に応じて新規の間隔値を入力します。

- ◆ 最大間隔：許容する最大の糸間隔
- ◆ 最小間隔：許容する最小の糸間隔



最大間隔：5 mm  
最小間隔：0.8mm

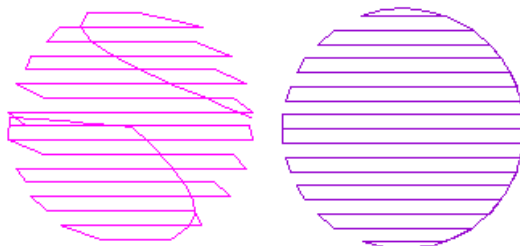
最大間隔：6mm  
最小間隔：1.5mm

最大間隔：7mm  
最小間隔：2.5mm



**参考** ふち移動効果を適用すると、トラベルステッチは必ずオブジェクトの輪郭に沿って生成される為、間隔の大きく開いたステッチでも下から透けて見えることがあります。詳細は**間隔の大きく開いたステッチ効果を作成する**をご覧ください。

- 6 OK をクリックします。



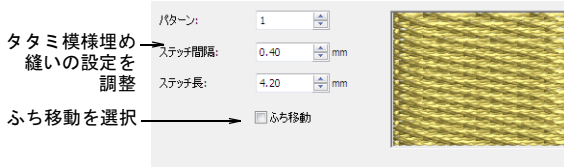
ふち移動はトラベルランニングが上から見えないように、これをオブジェクトの端に移動させます。更に各列間隔を均等にし、セグメント同士が重なり合うのを防ぐ役割も果たします。これがなければ、トラベルランニング、間隔の変化、セグメント間の列の重なりが見えてしまい、開いたステッチの効果が薄れてしまいます。ふち移動は、グラデーション効果と共に使用するという方法もあります。グラデーション効果とふち移動を使用すれば、簡単に埋め縫いパターンのバリエーションを作成し、デザインに奥行きを与えることができます。**グラデーション効果を作成する**もご覧ください。

## 間隔の大きく開いたステッチ効果を作成するには

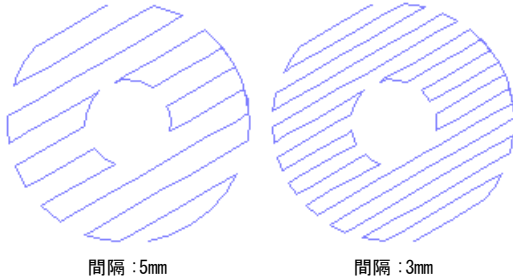
- 1 ふち移動を既存のオブジェクトに適用するか、または新規に作成されたオブジェクトすべてに適用するかを選択します。

- ◆ オブジェクトが何も選択されていない状態で、**オブジェクトの詳細**アイコンをクリックします。
- ◆ 既存のタタミ模様オブジェクトを選択しダブルクリックします。

**オブジェクトの詳細**>埋め縫いステッチダイアログが表示されます。



- 2 ステッチタイプにタタミ縫いが選択された状態で、**ふち移動**チェックボックスにチェックを入れます。ステッチ間隔が0.80 mm よりも大きい場合やグラデーション効果が選択されているとふち移動が自動的に選択されますが、これはいつでも選択解除することができます。
- 3 必要に応じて**ステッチ間隔**の設定を調整します。数値が大きいほど間隔も大きくなります。



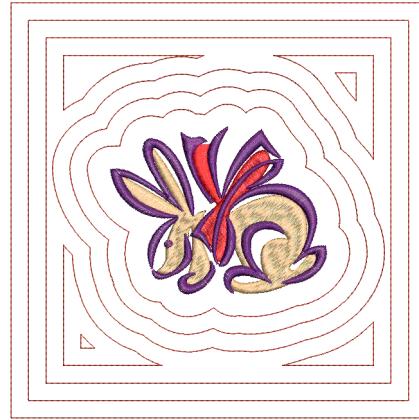
- 4 必要に応じて、その他のタタミ縫いの設定を調整します。詳細は[タタミ模様を作成する](#)をご覧ください。
- 5 **OK** をクリックします。  
トラベルランニングと重なり合う列が取り除かれ、均一な列間隔が適用されます。

## エコー状のステッチを作成する



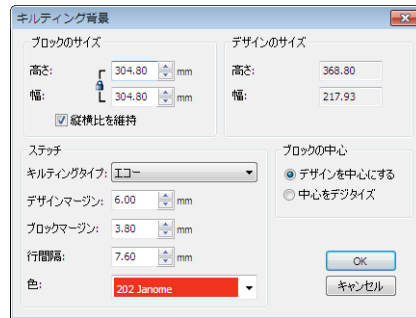
編集ツールバー> キルティング背景を使用し、「エコー」状のキルティングブロックを作成する。

アウトライン&オフセットツールは、「エコー」状のキルティングデザインを作成するのに使用されることがありますが、この方法には制限があります。**キルティング背景機能**を使用するとよりよい結果が得られます。



### エコー状のステッチを作成するには

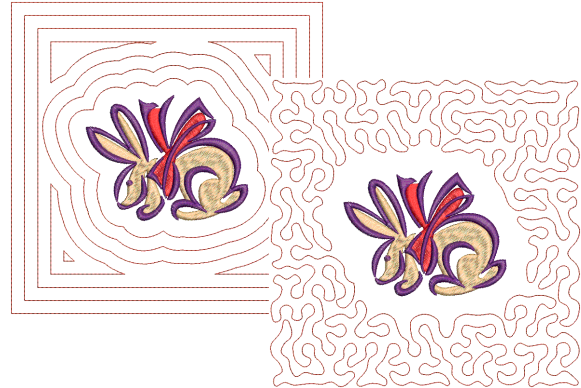
- 1 キルティングブロック内に加えたいデザインを開きます。  
**キルティング背景機能**は、デザインウィンドウに刺しゅうオブジェクトがある際にアクティブとなります。
- 2 **キルティング背景アイコン**をクリックします。  
**キルティング背景ダイアログ**が開きます。ダイアログはブロックのサイズ、デザインサイズ、ステッチ、ブロックの中心の4つのエリアから成っています。



**メモ** **デザインサイズ**パネルはブロックのサイズを定義する際の参考として、刺しゅうデザインの高さと同幅を表示しています。

- 3 キルティングのサイズを**ブロックのサイズ**パネルで設定します。  
**高さ**と**幅**フィールドは、キルトパターンを生成する境界線を決定します。ここには**縦横比を維持**チェックボックスもあり、チェックを入れると「ロック」マークが表示され、数値が均等に変化します。
- 4 **ステッチ**パネルを使用して、ステッチの特徴を定義します。

設定	説明
キルティングタイプ	キルトパターンを選択します。 <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ エコー</li> <li>◆ 渦巻き</li> <li>◆ スティプル</li> <li>◆ エコー（トリミング）</li> <li>◆ 渦巻き（トリミング）</li> </ul>
デザインマージン	エコー状キルティングとデザイン間のすき間を設定します。
ブロックマージン	エコー状キルティングとブロックの境界線の間のすき間を設定します。
行間隔	各キルティングラインまたはループ間隔（スティプル）間の距離を設定します。
色	現在のカラーパレットからキルティングステッチを生成する色を選択します。デザイン内で最後に使用した色が初期色となります。



**参考** これら間隔やマージン等の測定システムは、ミリメートルとインチ間で切り替えることができます。詳細は[測定単位を設定する](#)をご覧ください。

- 5 **ブロックの中心**パネルを使用して、デザインをキルティングブロックの中心に配置します。

設定	説明
デザインを中心にする	デザインをブロックのアウトラインの中心に置き、キルトパターンをその周りに生成します。
中心をデジタイズ	キルティングブロックの中心をデジタイズします。このオプションを選択すると、カーソルにブロックの大きさのアウトラインと十字マークが加えられます。左クリックでブロックの中心を置き、キルトパターンをその周りに生成します。

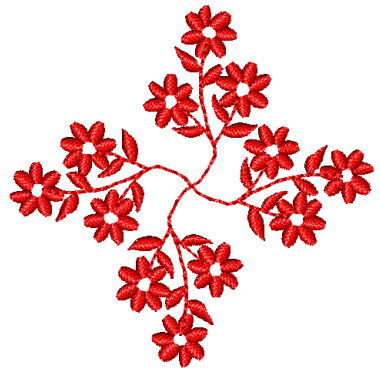
- 6 **OK** をクリックして、ステッチを生成します。

## 第 21 章

# 刺しゅうスタンプ & モチーフ

刺しゅうスタンプは、既成のデザイン要素です。多くはランニングステッチやサテンステッチから成る、一つまたは複数のシンプルなオブジェクトで構成されています。刺しゅうスタンプは、装飾的な要素として単独で使用します。ジャノメデジタイザー MBX には更に刺しゅうモチーフのライブラリも装備されており、刺しゅうモチーフを組み合わせて装飾的なランニングや埋め縫いを作成することが可能です。

この章では、最良の結果を得る為のデザインにスタンプを挿入の仕方と調整方法について説明されています。更に、内蔵のモチーフライブラリを使用したモチーフランニングやモチーフフィルの作成の方法についても説明しています。



### 刺しゅうスタンプを使用する

刺しゅうギャラリーは刺しゅうデザインに挿入することのできる既成のスタンプコレクションで、数多くのスタンプを用意しています。スタンプは一旦デザインに追加されると、編集やサイズ変更、変形を行うことができます。スタンプはモチーフランニングと埋め縫いにも使用できます。



**メモ** パターン一覧については、[スタンプ](#)、[モチーフ](#)、[ボーダーのサンプル](#)をご覧ください。

### スタンプを選択する & 挿入する



ドッカーツールバー > 刺しゅうギャラリーを使用し、デザインにパターン（スタンプ）を挿入する。

刺しゅうスタンプは、ハート型、木の葉、幾何学模様のパターンなど、備え付けの既成のデザイン要素です。これらを使用して、デザインに装飾的な効果を取り入れることができます。刺しゅうスタンプはデザインに挿入

る時に、回転、サイズ変更、反転させたり、他のオブジェクトと同様に編集することが可能です。

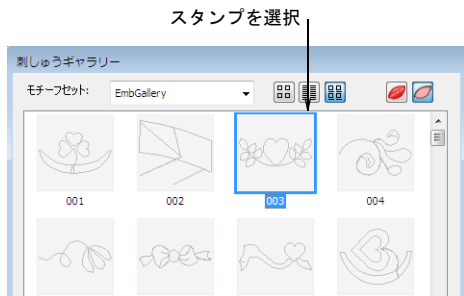


**メモ** スタンプが2つ以上のオブジェクトで構成されている場合、挿入された時に自動的にグループ化されません。

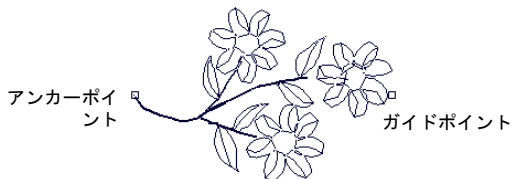
### スタンプを選択 & 挿入するには

- 1 刺しゅうギャラリーアイコンをクリックします。刺しゅうギャラリーダイアログが表示されます。





- 2 スタンプを選択します。
- 3 OK をクリックします。  
ダイアログが閉じ、スタンプがアンカーポイント  
を伴ってマウスの先端に表示されます。
- 4 スタンプを挿入したい位置にポインタを移動し、アン  
カーポイントをクリックしてマークします。



- 5 マウスのポインタを動かすと、ガイドポイントが動き  
ます。
- 6 スタンプが希望の位置に来るまでポインタを移動し、  
再度クリックしてガイドポイントをマークします。
- 7 Enter を押します。



- 8 スタンプを再度挿入するには、この手順を繰り返しま  
す。

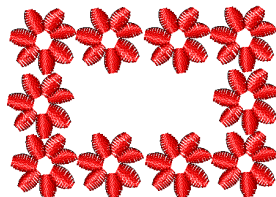


スタンプは挿入する時に回転できます。詳細は[スタンプを回転、反転、サイズ変更する](#)をご覧ください。

- 9 Esc を押して終了します。

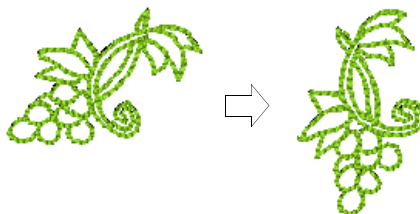


**メモ** 各スタンプは単一のオブジェクトとして扱われ  
ます。スタンプの一部のみを編集するには、スタンプ  
のグループを解除します。



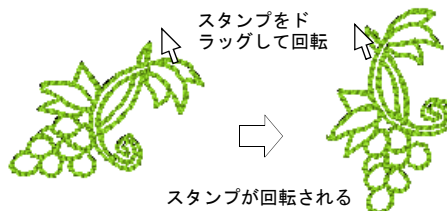
### スタンプを回転、反転、サイズ変更する

デザインにスタンプを挿入する際、キーボードとマウス  
を使用して、それらを回転、拡大/縮小、反転できま  
す。その他のオブジェクトと同様に、後からスタンプを  
拡大/縮小、回転、反転することもできます。

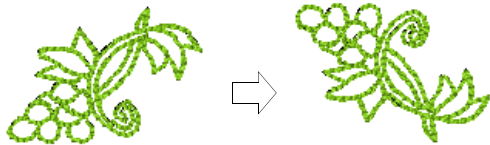


### スタンプを回転、反転、拡大/縮小するには

- 1 スタンプを選択して挿入します。詳細は[スタンプを選択する&挿入する](#)をご覧ください。
- 2 スタンプを挿入したい位置にポインタを移動し、アン  
カーポイントをクリックしてマークします。  
スタンプがマウスのポインタに付いて表示されます。  
ポインタを動かすと、マークしたアンカーポイントを  
軸にスタンプが回転します。
- 3 マウスでスタンプを回転させます。
  - ◆ スタンプを回転させるには、希望の回転角度になる  
までポインタを動かし、再度クリックします。Ctrl  
を押して回転角度をコントロールします。



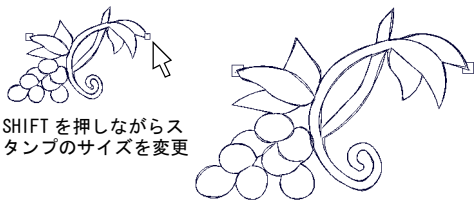
- ◆ スタンプを反転するには右クリックします。



右クリックしてスタンプを反転

スタンプが反転される

- スタンプのサイズを変更するには、**Shift** を押します。スタンプのアウトラインが希望のサイズになるまでポインタを動かし、もう一度クリックします。



SHIFT を押しながらスタンプのサイズを変更

スタンプのサイズが変更される

- 4 **Enter** を押しします。
- 5 スタンプを再度挿入するには、この手順を繰り返します。



**参考** 反転やサイズ変更する時には、クリック / 右クリックする前にモチーフの回転角度を確認してください。

- 6 **Esc** を押して終了します。

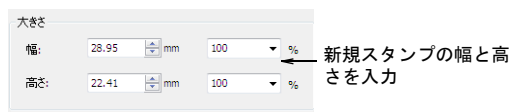
### 正確な数値でスタンプのサイズを変更する

埋め縫いに使用するスタンプに正確なサイズを設定できます。

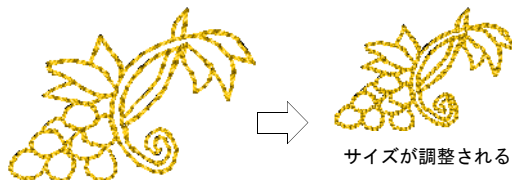


### 正確な数値でスタンプをサイズ変更するには

- 1 スタンプオブジェクトを選択して、ダブルクリックします。  
オブジェクトの詳細ダイアログが表示されます。
- 2 **大きさ**タブを選択します。



- 3 大きさパネルで新しいスタンプの大きさをミリメートル、またはオリジナルに対するパーセンテージで入力します。

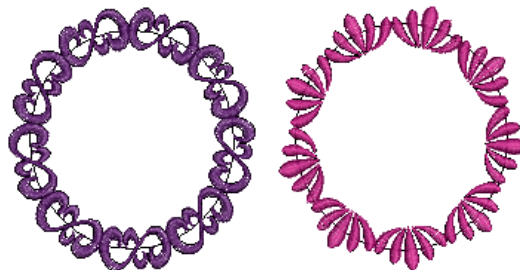


サイズが調整される

- 4 **OK** をクリックします。

## モチーフランニングを作成する

モチーフランニングは、デジタイズラインに沿ってモチーフの繰り返しを作成する入力方法です。選択リスト内のモチーフを使用して、装飾的なアウトラインを作成できます。回転角度、方向、サイズ、またモチーフの間隔を変更できます。



### モチーフランニングオブジェクトを作成する



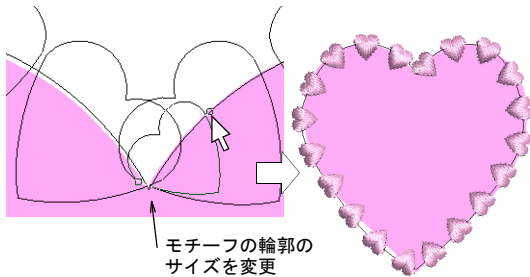
デジタイズツールバー>モチーフランニングラインを使用し、デジタイズラインに沿って一連のモチーフを作成する。

モチーフランニングラインツールを使用して、デジタイズされた線に沿って一連のモチーフを作成することができます。デジタイズの前後でモチーフの選択が可能です。また、サイズや間隔の調整もできます。

### モチーフランニングオブジェクトを作成するには

- 1 **モチーフランニングライン**アイコンを選択します。
- 2 基準点を入力して、モチーフを並べたいラインをデジタイズします。
  - 左クリックしてコーナーポイントを入力します。
  - カーブポイントには右クリックを使用します。
- 3 ラインのデジタイズが終了したら、**Enter** を押しします。

現在のモチーフの輪郭がカーソルに付いて表示され  
ます。



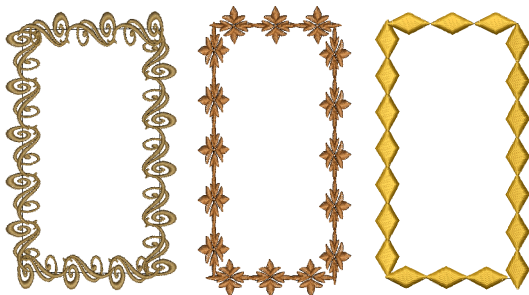
- モチーフをオリジナルのサイズと方向で使用するには、**Enter** を押します。
- モチーフのサイズを変更するには、希望のサイズになるまでポインタを動かし、クリックしてから **Enter** を押します。

### モチーフランニングのモチーフを選択する



デジタイズツールバー>モチーフランニングラインを使用し、デジタイズラインに沿って一連のモチーフを作成する。

使用するモチーフの選択は、モチーフランニングのデジタイズの前後で可能です。モチーフを選択していない状態で**モチーフランニング**を使用すると、**初期設定**が適用されます。デジタイズ後にモチーフを変更するには、以下で説明する通り**オブジェクトの詳細**ダイアログを使用します。



**メモ** パターン一覧については、**スタンプ、モチーフ、ボーダーのサンプル**をご覧ください。

### モチーフランニングのモチーフを選択するには

- 1 **モチーフランニングライン**オブジェクトをダブルクリックします。  
**オブジェクトの詳細**>**ラインステッチ**>**モチーフランニングライン**ダイアログが開きます。



- 2 ドロップダウンリストからパターンを選択します。
- 3 **OK** をクリックします。

選択されたモチーフに従って、選択されたモチーフランニングオブジェクトが更新されます。



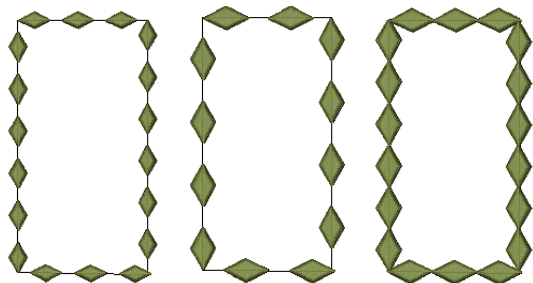
**参考** オブジェクトが選択されていない状態でモチーフを選択し、**OK** をクリックして選択したモチーフをアクティブにします。

### モチーフランニングのモチーフのサイズと間隔を変更する



デジタイズツールバー>モチーフランニングラインを使用し、デジタイズラインに沿って一連のモチーフを作成する。

デジタイズをする前または後に、**オブジェクトの詳細**ダイアログからモチーフランニングのモチーフの実際のサイズと間隔を設定します。



### モチーフランニングのモチーフのサイズと間隔を変更するには

- 1 **モチーフランニングライン**オブジェクトをダブルクリックします。  
**オブジェクトの詳細**>**ラインステッチ**>**モチーフランニングライン**ダイアログが開きます。



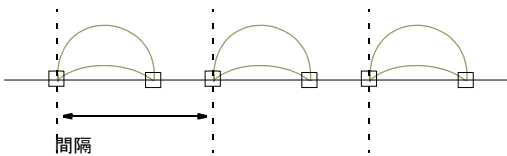
サイズと間隔を調整

- 2 サイズの設定を調整し、モチーフランニングの個々のモチーフのサイズを変更します。
- 3 OK をクリックします。  
選択されたモチーフに従って、選択されたモチーフランニングオブジェクトが更新されます。



**参考** モチーフランニングオブジェクトをデジタル化した時に、モチーフのサイズを変更することもできます。詳細は[モチーフランニングオブジェクトを作成する](#)をご覧ください。

- 4 間隔フィールドで、各モチーフ間の距離を入力します。



モチーフがデジタル化されたラインに正確に沿わない場合は、イージーデザインが間隔を調整し、修正します。



**参考** また特定の間隔を空けたい場合は、[ベースライン](#)を変形することもできます。詳細は[モチーフランニングオブジェクトを変形する](#)をご覧ください。

## モチーフランニングオブジェクトを変形する

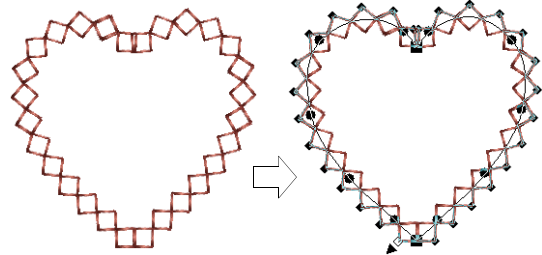


編集ツールバー>オブジェクト変形を使用し、選択オブジェクトのコントロールポイントを表示し、変形する。

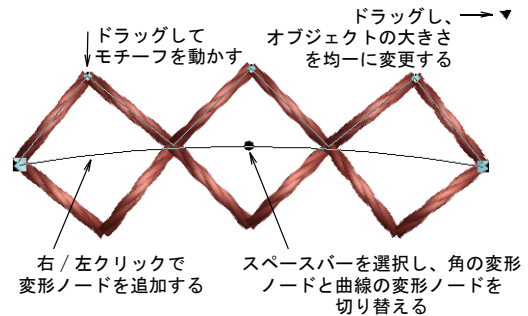
レタリングオブジェクトを変形するのと同じ要領で、モチーフランニングオブジェクトを変形します。[方向線を調整する](#)もご覧ください。

## モチーフランニングオブジェクトを変形するには

- 1 モチーフランニングオブジェクトを選択し、**オブジェクト変形**アイコンをクリックします。  
モチーフの周りに**コントロールポイント**が表示されます。



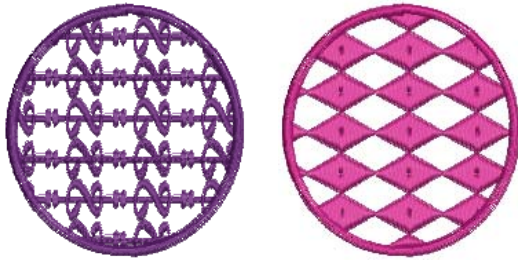
- 2 必要に応じて、アウトラインとモチーフの間隔を調整します。
  - ◆ 変形ノードを再配置と、(または)変形ノードを角から曲線に変更します。
  - ◆ 変形ノードを追加、または削除します。
  - ◆ 個々のモチーフをクリック&ドラッグし、間隔を調整します。



- 3 比例サイズ変更ハンドルをドラッグし、オブジェクトの大きさを均一に変更します。
- 4 Esc を押して終了します。

## モチーフフィルを作成する

**モチーフフィル**は装飾的なステッチで、閉じた形状のオブジェクトを埋め込むのに使用されます。パターンは形状を埋め込む為に平行列で繰り返されます。パターンのレイアウトは画面上で、または[オブジェクトの詳細](#)を調整してデザインすることができます。



## モチーフフィルオブジェクトを作成する



デジタルツールバー>平行なモチーフフィルを使用し、現在の設定でモチーフフィルを作成する。



デジタルツールバー>平行なモチーフフィル：四角形を使用し、現在の設定でモチーフで埋め込まれた四角形を作成する。

平行なモチーフフィルツールを使用して、平行な埋め縫いオブジェクトをデジタル化し、現在の設定で装飾的な埋め縫いステッチを生成します。または、既存の平行な埋め縫いオブジェクトに適用することもできます。デジタルの前後でパターンを選択して設定を調整したり、レイアウトを変更できます。



**メモ** モチーフのレイアウトはステッチ角度に影響されません。

## モチーフフィルオブジェクトを作成するには

- 1 平行なモチーフフィルツールを選択し、オブジェクトをデジタル化します。

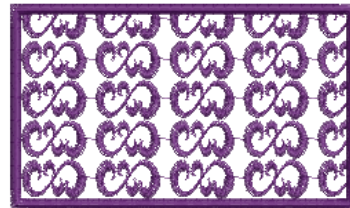
開始点と終了点を入力すると、現在の設定に基づいてモチーフフィルステッチが生成されます。平行な埋め縫いをデジタル化するもご覧ください。



- 2 モチーフフィルオブジェクトをダブルクリックします。  
オブジェクトの詳細>埋め縫いステッチ>モチーフフィルダイアログが開きます。



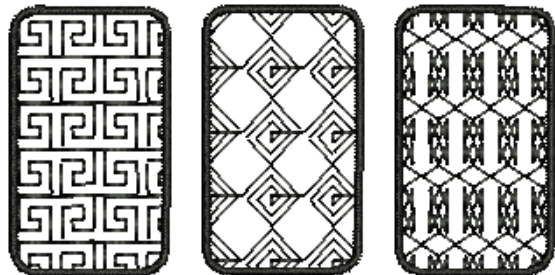
- 3 選択をクリックし、必要に応じパターンセットを変更します。詳細はモチーフフィル設定を調整するをご覧ください。
- 4 ドロップダウンリストからパターンを選択し、OK をクリックします。  
選択したモチーフフィルオブジェクトが更新されません。



**参考** オブジェクトが選択されていない状態でモチーフを選択し、OK をクリックして選択したモチーフをアクティブにします。

## モチーフフィル設定を調整する

オリジナルのサイズと間隔でモチーフフィルを挿入して後で設定を調整できます。また、パターンフィルを挿入する際、正確にサイズと間隔を設定することも可能です。各パターン間の距離を間隔と呼んでいます。





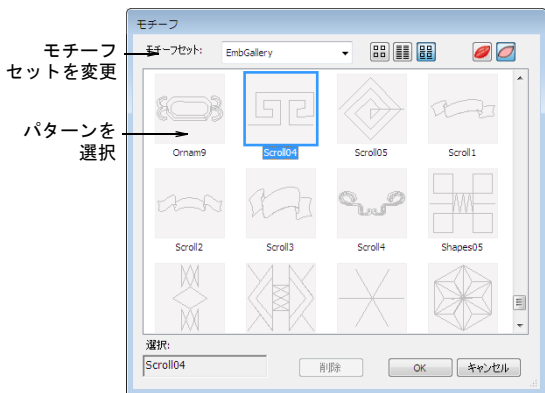
**参考** ブラックワークとは、刺しゅうに伝統的に使用される黒の網糸にその名が由来しています。特殊なブラックワーク埋め縫いパターンセットを使用して、趣向を凝らした渦巻き形や幾何学的なパターンを作成できます。

### モチーフフィル設定を調整するには

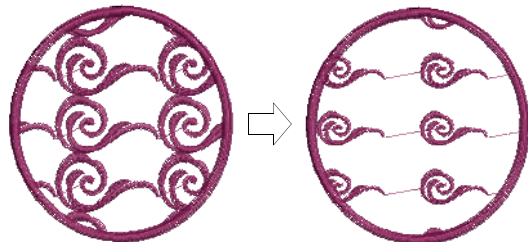
- 1 モチーフフィルオブジェクトをダブルクリックします。  
プレビューパネルに現在のパターンと共に、**オブジェクトの詳細>埋め縫いステッチ**ダイアログが表示されます。



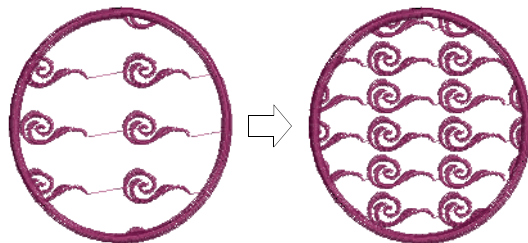
- 2 必要に応じて**選択**をクリックし、パターンセットを変更します。  
**モチーフ選択**ダイアログが開きます。



- 3 必要に応じて**モチーフセット**ドロップダウンメニューからモチーフを選択します。(例：ブラックワーク)
- 4 ライブラリからパターンを選択し、**OK** をクリックします。
- 5 **X軸サイズ**か**Y軸サイズ**、または両方の設定を必要に応じて調整し、モチーフの幅と高さを設定します。



- 6 **間隔 X**か**間隔 Y**または両方の設定を必要に応じて調整し、モチーフ間の間隔を設定します。



**参考** プレビューパネルはX軸サイズ、Y軸サイズ、間隔X、間隔Yの各フィールドの調整に対応して、新しい形状のプレビューを表示します。

- 7 **OK** をクリックします。  
デジタル化したオブジェクトは、現在の設定に基づいて、選択したモチーフフィルで埋め込まれます。



**メモ** モチーフの半分以上が輪郭からはみ出す場合は、輪郭に沿って切り取られます。

### 画面上でモチーフフィルをレイアウトする

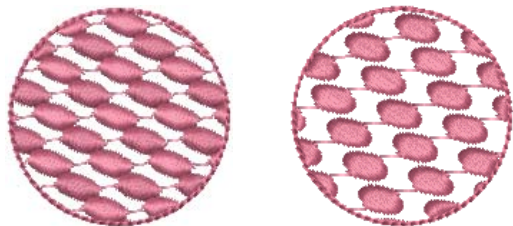


デジタルイズツールバー>平行なモチーフフィルを使用し、現在の設定でモチーフフィルを作成する。



デジタルイズツールバー>平行なモチーフフィル：四角形を使用し、現在の設定でモチーフで埋め込まれた四角形を作成する。

「ガイドモチーフ」を使用して画面上でモチーフフィルをレイアウトし、モチーフフィル全体のサイズ変更、間隔調整、変形、オフセットを行います。3つの青いガイドモチーフを使用します。その他のサンプルモチーフは黄色で表示されます。各ガイドモチーフを使用して、レイアウトの異なる要素を変更できます。ガイドモチーフを変更すると、埋め縫いの中のすべてのモチーフがそれにしたがって変更されます。

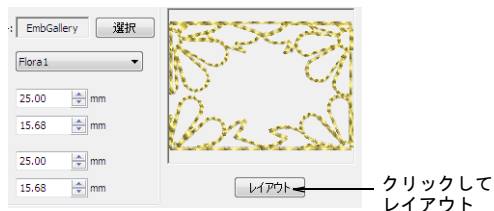


**参考** 他の刺しゅうオブジェクトと同様に、移動やサイズ変更、変形を行い、モチーフフィルオブジェクトの位置やサイズ、方向を変更できます。詳細は**オブジェクトのアレンジ&変形**をご覧ください。

### 画面上でモチーフフィルをレイアウトするには

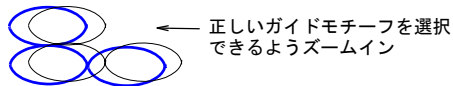
1 一からモチーフフィルオブジェクトをデジタイズするか、既存のオブジェクトをダブルクリックします。詳細は**モチーフフィルオブジェクトを作成する**をご覧ください。

**オブジェクトの詳細** > **埋め縫いステッチ** > **モチーフフィル**ダイアログが開きます。



2 **レイアウト**をクリックします。

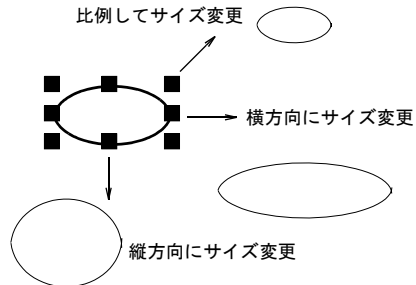
サンプルとガイドモチーフがデザインウィンドウに表示されます。ガイドモチーフを変更すると、埋め縫いの中のすべてのモチーフがそれにしたがって変更されます。



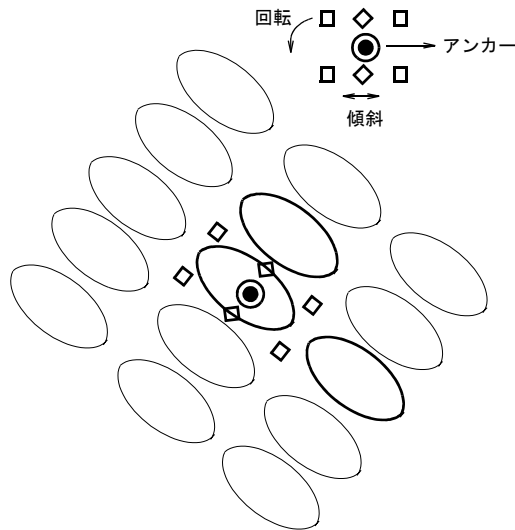
正しいガイドモチーフを選択できるようにズームイン

3 ズームインして選択したガイドモチーフを調整し、希望の効果を作成します。

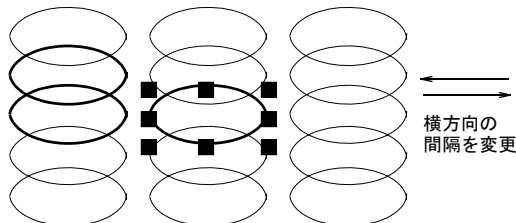
- ガイドモチーフ（上）を使用して、列の間隔とオフセットの変更と、モチーフのサイズ変更を行います。
- ガイドモチーフ（中央）を使用し、モチーフの移動、回転、傾斜、サイズ変更を行います。
- ガイドモチーフ（横）を使用して、コラム間隔の変更とモチーフのサイズ変更を行います。



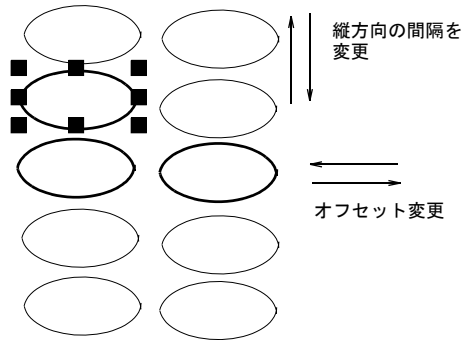
- 中央のガイドを2回クリックして、回転ハンドルを表示してモチーフを回転させます。コーナーハンドルをクリックして、それをドラッグして回転させます。
- 中央のガイドを二回クリックして、傾斜ハンドルをドラッグしてモチーフを傾斜させます。



- 横のガイドを選択して、それを左右にドラッグして横方向の間隔を変更します。



- 上のガイドを選択して、それを上下にドラッグして縦方向の間隔を変更します。
- 上のガイドを選択して、それを左右にドラッグして縦方向のオフセットを変更します。



- 4 Enter を押して終了します。  
選択したサイズとレイアウトが、現在のモチーフファイル設定になります。

## カスタムモチーフを作成する

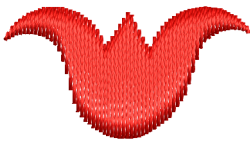
モチーフ作成機能では、今後の使用の為に作成したモチーフを保存することができます。モチーフは異なるファイルに、あるいは「モチーフセット」に保存できます。

### モチーフを保存する

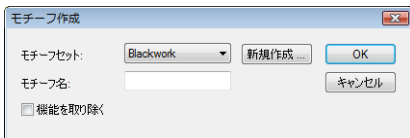
どの刺しゅうオブジェクトでも、モチーフとして保存することが可能です。

### モチーフを保存するには

- 1 モチーフとして保存したい刺しゅうオブジェクトを選択します。



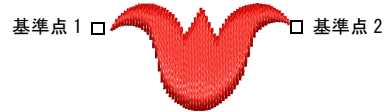
- 2 刺しゅう>モチーフ作成を選択します。
- 3 モチーフ作成ダイアログが表示されます。



- 4 リストからモチーフセットを選択します。
- 5 モチーフから自動的にマシンファンクションを取り除きたい場合、機能を**取り除く**チェックボックスを選択します。

実際のモチーフには必要のない色替えが含まれたサンプルである場合には、このチェックボックスを選択してください。

- 6 OK をクリックします。
- 7 クリックでモチーフの基準点を2つマークします。これにより、モチーフランニングと埋め縫いの初期設定のモチーフ方向が決定します。また基準点は、モチーフ間隔も決定します。



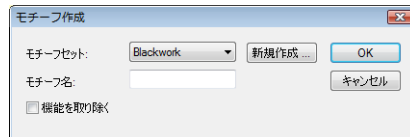
- 8 基準点1が最終のモチーフのアンカーポイントになります。基準点2が回転ポイントになります。
- 9 OK をクリックします。モチーフが使用できます。

## モチーフセットを作成する

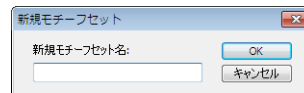
モチーフ作成機能を使用して、独自のモチーフセットを作成し、モチーフの管理や分類をすることができます。

### モチーフセットを作成するには

- 1 モチーフとして保存したい刺しゅうオブジェクトを選択します。
- 2 刺しゅう>モチーフ作成を選択します。  
モチーフ作成ダイアログが表示されます。



- 3 新規作成をクリックします。  
新規モチーフセットダイアログが表示されます。



- 4 新規モチーフセットに名前を入力し、OK をクリックします。モチーフセットが使用可能となります。



## 第 22 章

# アップリケをデジタイズする

アップリケツールを使用して、アップリケに必要なすべてのステッチを自動的に作成することができます。アップリケの基本となる4つの層（ガイドランニング、切り取りライン、留めステッチ、上縫いステッチ）が用途に応じて生成できます。生地または単色を選択して、アップリケパッチに割り当てます。



アップリケの部分指定ツールを使用して、アップリケオブジェクトに部分的に上縫い生成エリアを指定し、縁取りが重なることなく、アップリケオブジェクトを重ね合わせた効果を作成できます。

アップリケパターンのコピーを印刷し、生地の切り取りに使用します。各アップリケのパターンは、ステッチ順序に従って番号付けされます。詳細は[アップリケパターンを印刷する](#)をご覧ください。

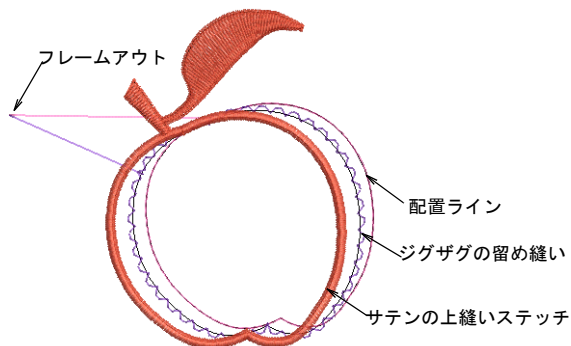
この章では、アップリケオブジェクトをデジタイズする方法と重なりあったオブジェクトに部分的な上縫いを施しアップリケを作成する方法について説明されています。

### アップリケをデジタイズする

アップリケツールを使用して、アップリケに必要なすべてのステッチを自動的に作成することができます。ステッチタイプ（サテンまたはEステッチ）、幅、ステッチ間隔、オフセット等、上縫いステッチの設定ができます。「二次オブジェクト」は3種類まで生成することができます。

- ◆ 配置ライン：アップリケ上でステッチされる最初の層です。配置ラインは背景生地の上にあるアップリケパッチを切り抜きする為に必要です。

- ◆ 切り取りライン：配置されたアップリケパッチを切り取る際に、切り取りラインが目印になります。
- ◆ 留め縫い：このジグザグステッチは、上縫いステッチが適用される前に背景生地にアップリケパッチを固定するのに使用します。



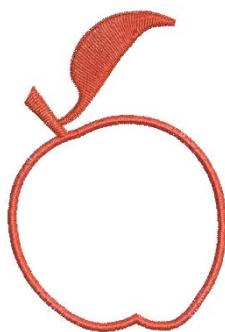
**メモ** 「フレームアウト」位置が自動的に設定されます。これによりステッチの最中に刺しゅう枠が針位置の外（フレームアウト位置）に移動し、アプリケ形状の配置や切り取りが簡単に行えるようになります。

## アプリケオブジェクトを作成する



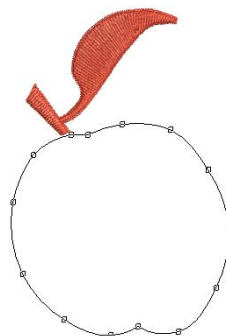
デジタイズツールバー>アプリケを使用し、アプリケの形状をデジタイズする。

アプリケを使用して、**アプリケオブジェクト**に必要なステッチを作成します。これらは平行な埋め縫いオブジェクトと同じ要領でデジタイズします。現在の設定に基づいて、最高で4層までのステッチ（配置ライン、切り取りライン、留め縫い、上縫いステッチ）がそれぞれのアプリケオブジェクトに生成されます。**アプリケの設定を調整する**もご覧ください。



### アプリケオブジェクトを作成するには

- 1 必要に応じて、デジタイズ用の下絵に使用するイメージを挿入します。詳細は**イメージを挿入する**をご覧ください。
- 2 **アプリケアイコン**をクリックします。
- 3 アプリケのアウトラインに沿って基準点をマークし、形状の輪郭をデジタイズします。
  - クリックしてコーナーポイントを作成します。
  - 右クリックしてカーブポイントを作成します。



**参考** ステータスラインのガイドに従い、デジタイズを行います。基準点を間違えてマークした場合は、**Backspace** キーを押して最後の基準点を削除し、デジタイズを続けます。

- 4 **Enter** を押して形状を閉じます。
- 5 アウトラインをクリックしてステッチの開始 / 終了点を設定するか、初期設定で確定するには **Enter** を押します。
- 6 **Enter** を押します。

現在の設定に基づいて最高で4層までのステッチ（配置ライン、切り取りライン、留め縫い、上縫いステッチ）がアプリケオブジェクトに生成されます。



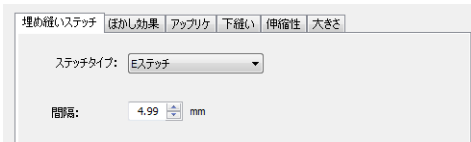
**参考** ミシンはガイドライン、切り取りラインのステッチ後に停止します。ステッチを開始する前に、デザインの上に生地をのせてミシンを稼働します。ガイドラインのステッチが終わったら、余分なアプリケの生地を切り取り、再びミシンを開始して留め縫い、上縫いステッチを施します。切り取りラインを使用する場合は、配置ラインのステッチが終了してから生地を配置し、切り取りラインのステッチが終了してからその位置で切り取ります。詳細は**アプリケの設定を調整する**をご覧ください。

### アプリケの設定を調整する

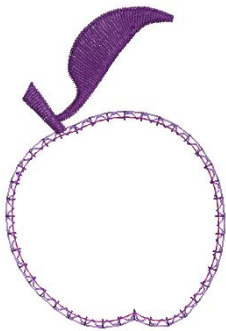
上縫いステッチは、**アプリケ**の形状の輪郭になります。ステッチタイプ（サテンまたはEステッチ）や、上縫いステッチ幅、またデジタイズした輪郭の内側、外側からのオフセットを変更できます。設定に応じて、最高で4層までのステッチ（配置ライン、切り取りライン、留め縫い、上縫いステッチ）が個々のアプリケオブジェクトに生成されます。ステッチタイプ（サテンまたはEステッチ）、ステッチ間隔、オフセット等、様々な上縫いステッチ設定を変更することができます。

### アプリケ設定を調整するには

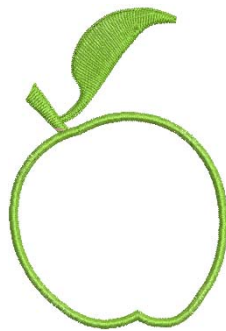
- 1 アプリケオブジェクトを選択して、ダブルクリックします。  
オブジェクトの詳細ダイアログが表示されます。
- 2 埋め縫いステッチタブを選択します。



- 3 上縫いタイプはステッチタイプドロップダウンメニューリストから、サテンまたはEステッチを選択してください。

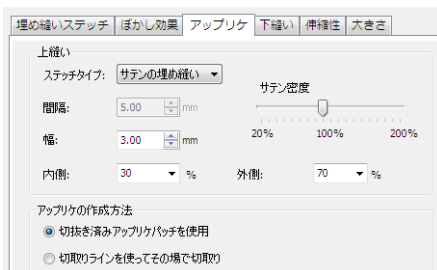


Eステッチ上縫いステッチ

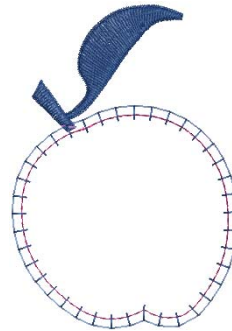


サテンの上縫いステッチ

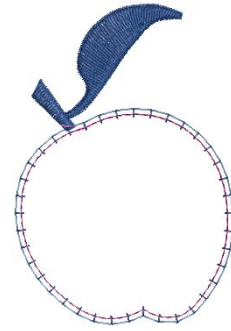
- 4 スライダーを移動してステッチの密度を調整します：
  - ステッチの密度を高くするには、スライダーを右方向に動かします。
  - ステッチの密度を低くするには、スライダーを左方向に動かします。
- 5 アプリケタブを選択します。



- 6 必要に応じて、上縫いステッチの幅を調整します。



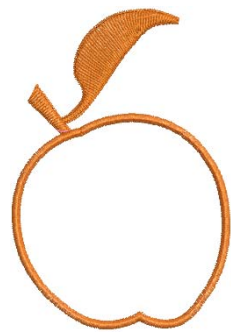
Eステッチ幅：3.5mm



Eステッチ幅：2.0mm

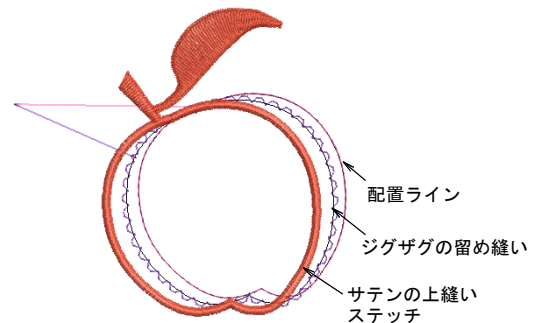


サテン幅：3.5mm



サテン幅：2.0mm

- 7 アプリケの作成方法を選択します。
  - 切抜き済みアプリケパッチを使用：配置ライン、留め縫い、上縫いステッチが生成されます。

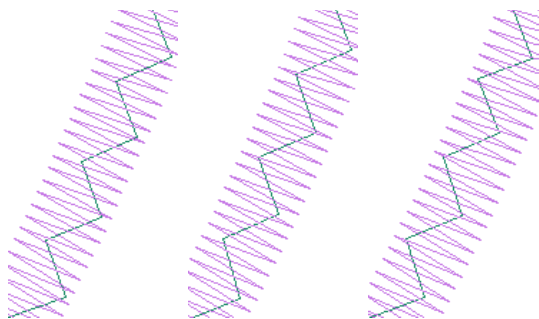


- 切り取りラインを使ってその場で切り取り：切り取りラインが生成されます。



**メモ** 切り取りラインを生成する場合は、配置ラインのステッチが終了してから生地を配置し、切り取りラインのステッチが終了してからその位置で切り取ります。

- 8 内側と外側のパーセンテージ設定を使用して、上縫いステッチと留め縫いのオフセットを調整します。



オフセット：内側    オフセット：無し    オフセット：外側

サテンステッチの場合、上縫いステッチと留め縫いはスライダーを使用して配置ラインに対しオフセットすることができます。オフセットはアプリケの輪郭の内側でも外側でも適用できます。Eステッチステッチの場合、オフセットはいつでも100%内側になります。

- 9 OK をクリックします。

## アプリケに生地を配置する



デジタイズツールバー>アプリケを使用し、アプリケの形状をデジタイズし、アプリケデザインに生地を配置する。



表示ツールバー>アプリケ生地を表示をクリックし、アプリケデザイン内の生地を表示のオン/オフを切り替える。

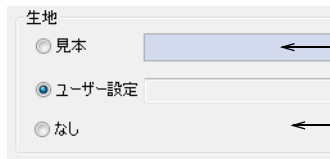
オブジェクトの詳細>アプリケダイアログには、生地または単色を選択し、アプリケパッチに割り当てることができる生地パネルがあります。



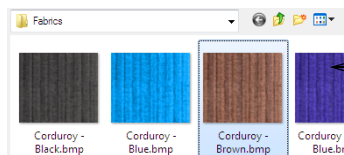
**メモ** アプリケオブジェクトは、それぞれ別の生地を配置することができます。複数のアプリケオブジェクトが選択されている場合、生地と色の選択はすべてのオブジェクトで同じ生地と色の設定となります。

### アプリケに生地を配置するには

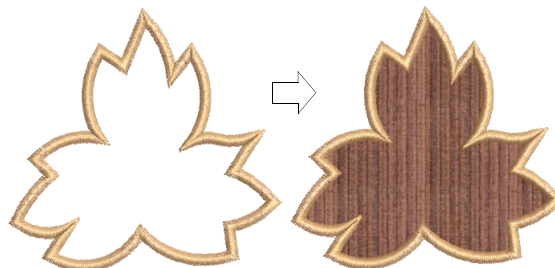
- 1 アプリケオブジェクトをダブルクリックします。  
オブジェクトの詳細ダイアログが、関連するタブを開いて表示されます。
- 2 アプリケタブを選択します。



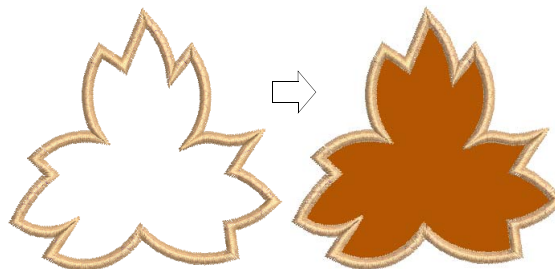
- 3 生地パネルで生地または単色を選択し、アプリケパッチに割り当てます。
- 4 生地を選択した場合、生地を選択ダイアログから見本を選択しOK をクリックします。



- 5 OK をクリックし、選択したアプリケオブジェクトに適用します。



- 6 アプリケパッチに色を割り当てたい場合は、色オプションを選択します。



- 7 OK をクリックしダイアログを閉じて、生地をオブジェクトの詳細>アプリケダイアログにいます。



**参考** アプリケ生地を表示を切り替え、アプリケ生地/色の表示をオン/オフにします。

## 部分的に上縫いのあるアプリケを作成する

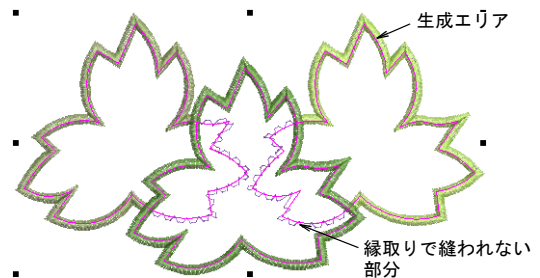


デジタル化工具バー>アプリケの部分指定を使用し、部分的に上縫いステッチのあるアプリケオブジェクトを作成する。

アプリケの部分指定ツールを使用して、アプリケオブジェクトに部分的に上縫い生成エリアを指定し、縁取りが重なることなくアプリケオブジェクトを重ね合わせた効果を作成できます。下の層が部分的な上縫いを持つアプリケになります。



オブジェクトがオーバーラップしている部分の上縫いは取り除かれ、2次オブジェクト（留めステッチ、配置とカットライン）のみが残ります。

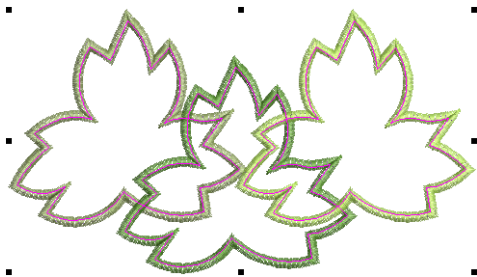


### 部分的な上縫いのあるアプリケを作成するには

- 1 アプリケでアプリケの形状を作成します。詳細は [アプリケをデジタル化する](#) をご覧ください。



- 2 アプリケオブジェクトを選択します。



- 3 アプリケの部分指定アイコンをクリックします。

# パート 6

# 刺しゅうレタリング

を使用すれば、高品質なレタリングが簡単に作成できます。イージーデザインにはサイズ変更が可能な最近のポイントで接合された書体、多色使い書体、装飾ステッチの書体などが標準装備として数多く用意されています。

## 刺しゅうレタリングを作成する

この章では、レタリングの追加、フォーマット設定の変更、レタリングの方向設定と間隔の調整について説明されています。詳細は[刺しゅうレタリングを作成する](#)をご覧ください。

## 刺しゅうレタリングを編集する

この章では、レタリングオブジェクトの編集、拡大／縮小、変形とレタリングの方向線の調整について説明されています。詳細は[刺しゅうレタリングを編集する](#)をご覧ください。

## モノグラミング

この章では、イニシャルや名前を使用したモノグラムレタリングの操作方法と、モノグラムに装飾を加える方法、装飾のレイアウトについて説明されています。また、ユーザー設定のボーダーの追加と作成方法も説明しています。詳細は[モノグラミング](#)をご覧ください。

## レタリングの特殊機能

この章では、レタリングオブジェクトに異なるステッチタイプを適用する方法や特殊文字の追加方法、TrueType 書体を刺しゅうに変換する方法について説明されています。更に、モノグラムデザインの作成だけでなくレタリングアートを使った特殊効果の作成や特殊なアクセントやボーダーをデザインに追加する方法も説明しています。詳細は[レタリングの特殊機能](#)をご覧ください。



**メモ** ご注意ください：製品レベルにより、使用できるレタリング機能（上記）は異なります。

## 第 23 章

# 刺しゅうレタリングを作成する

ジャノメデジタルイザー MBX では、内蔵された刺しゅう書体ライブラリを使用したり、お使いの PC にインストールした TrueType フォントを変換して、素早く簡単にレタリングをデザインに追加することができます。レタリングのフォーマットは斜体文字などワープロと同じ要領で行えます。

方向線によってレタリングオブジェクトの形状が決定されます。レタリングを縦 / 横方向の直線のベースラインに、円やアーチ型のベースライン上に曲線で、あるいは独自にデジタルイザしたライン上に配置できます。ジャノメデジタルイザー MBX では、ベースラインの多くの設定を画面上で制御できます。文字、ラインの間隔は定義することができます。これはレタリングオブジェクトを作成してデザインに配置する前でも、その後からでも行えます。

この章では、レタリングの追加、フォーマット設定の変更、レタリングの方向設定と間隔の調整について説明されています。



## 刺しゅうレタリングを作成する

イージーデザインでは、デザインにレタリングを素早く追加することができ、内蔵されている刺しゅう書体ライブラリを簡単に使用することができます。レタリングのフォーマットは斜体文字などワープロと同じ要領で行えます。



**参考** レタリングサイズによって適用すべき下縫いの種類が決まります。下縫いは生地を安定させるだけでなく、文字を生地から盛り上がらせる効果をもたらします。5mm 以下のレタリングには下縫いを使用しないでください。6mm から 10mm の高さのレタリングには、中心ラインランニングを使用できます。10mm 以上の高さを持つレタリングには、ふちランニングの下縫いを用いることができます。下縫いで安定させるもご覧ください。

### グラフィックモードでレタリングを作成する



切り替え & 変換ツール > 選択したテキストを刺しゅうレタリングに変換を使用し、選択したテキストオブジェクトをネイティブの刺しゅう書体に変換し、刺しゅうデザインモードに切り替える。



切り替え & 変換ツールバー > 選択したグラフィックを刺しゅうに変換を使用し、選択したビットマップまたはベクター（テキスト含む）を刺しゅうオブジェクトに変換し、刺しゅうデザインモードに切り替える。

イージーデザインは CorelDRAW (R) Essentials のドローイングツールを装備しているので、オンスクリーン上で TrueType 文字を入力することができます。ベクターレタリングはネイティブの刺しゅう書体に変換することができます。



**メモ** グラフィックツールの詳細は、CorelDRAW (R) のスタート > プログラムの中の電子マニュアルをご覧ください。またグラフィックモードのヘルプメニューよりオンスクリーンヘルプもご利用になれます。

### グラフィックモードでレタリングを作成する

- 1 グラフィックモードに移行します。イージーデザインのオペレーティングモードもご覧ください。
- 2 CorelDRAW (R) でレタリングテキストを作成し選択します。

Elephant

- 3 選択したテキストを刺しゅうレタリングに変換をクリックします。

その後刺しゅうデザインモードに移行し、変換された刺しゅうレタリングオブジェクトが表示されます。

Elephant

- 4 刺しゅうレタリングオブジェクトと同じ方法で、オブジェクトの詳細を修正します。



Elephant



**参考** レタリングはグラフィックモードでどの形状のベースラインに沿っても作成することができ、刺しゅうレタリングに変換できます。レタリングの方向線を設定するもご覧ください。





**参考** グラフィックモードでレタリングにアウトラインを追加すると、刺しゅうのランニングまたはサテンラインに変換されます。

ヘアラインのアウトラインが  
ランニングラインに変換された



**参考** レタリングを変換した結果に満足できない場合、またはオリジナルのテキストそのままの外観を失いたくない場合は、**選択したグラフィックを刺しゅうに変換**を使用して変換を行ってみてください。しかしこれを行うとレタリングのプロパティを失う結果となります。

## 刺しゅうデザインモードでレタリングを作成する



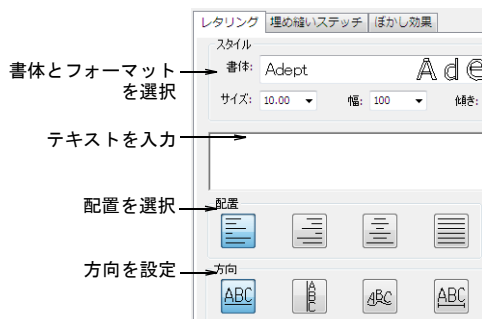
レタリングツールバー>レタリングを使用し、デザインに刺しゅうレタリングを追加、または選択したレタリングを編集する。

レタリングの特性は、デジタイズの前でも後でも変更ができます。また、レタリングオブジェクトを画面上で直接編集して、様々な装飾的な効果を出すことができます。イージーデザインには、多くのアプリケーションに適した幅の広い書体が装備されています。

### 刺しゅうデザインモードでレタリングを作成するには

1 レタリングアイコンをクリックします。

オブジェクトの詳細>レタリングダイアログが表示されます。



2 テキスト入力パネルに刺しゅうしたいテキストを入力します。  
新しい行を開始するには **Enter** を押します。



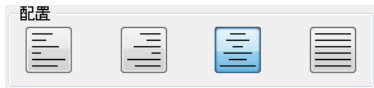
**参考** シンボル (^) を入れることによって、2文字間に色替えを挿入することができます。次に続く文字の色は、パレットの次の色になります。

- 3 **書体**リストから書体を選択します。  
選択した書体のサンプル文字がプレビューウィンドウに表示されます。標準書体のサンプルについては、[パッケージ書体](#)をご覧ください。
- 4 必要に応じて、レタリングの**サイズ**、**幅**、**傾き**の設定を調整します。



**参考** 文字のサイズを変更する前に書体を見直しましょう。書体の中には小さいサイズで良い結果が得られるものもあれば、大きめのサイズでステッチした方が良いものもあります。[パッケージ書体](#)もご覧ください。

- 5 文字の配置位置を、**左揃え**、**中央**、**右揃え**、**均等**から選択します。  
配置は**ベースライン**に沿ってレタリングが整列する方法を決定します(例: 左揃え、右揃え、中央)。均等配置は、ベースラインの長さいっぽいに文字を並べます。



- レタリングの方向を選択します。詳細は[レタリングの方向線を設定する](#)をご覧ください。
- OK をクリックします。
- レタリングを配置したい位置をクリック、または選択したベースラインの基準点をマークします。
- Enter を押します。



**メモ** レタリングは、**オブジェクトの詳細ダイアログの埋め縫いステッチ**タブにある現在の設定に従って埋め込まれます。この設定はいつでも変更が可能です。[レタリングステッチのタイプを変更する](#)もご覧ください。



**参考** 常にほつれ止め（エンド）&系切りを使用して、レタリングオブジェクトの渡り糸をカットします。詳細は[渡り糸をカットする](#)をご覧ください。

## 特殊文字を追加する



レタリングツールバー>レタリングをクリックし、画面上で直接レタリングを追加する。

刺しゅう書体と TrueType フォントには、キーボード上で使用できるものよりも更に多くの文字が含まれています。イージーデザインでは、**シンボル選択**ダイアログや MS Windows (R) 文字コード表を使用して、特殊文字や記号を直接的に追加できます。[文字コード表を使用する](#)もご覧ください。



### 特殊文字を追加するには

- レタリングアイコンをクリックします。

**オブジェクトの詳細>レタリング**ダイアログが表示されます。

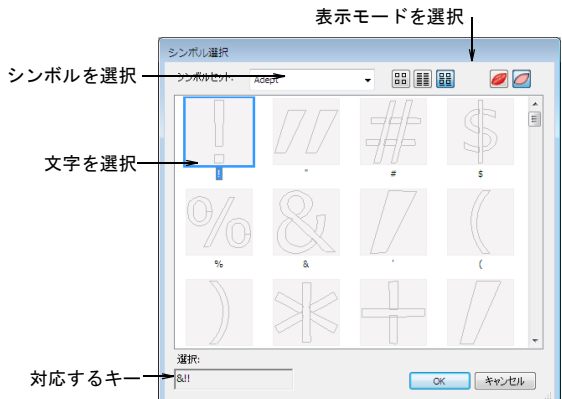


クリックして特殊文字を選択



**参考** 使用したい特殊文字の Alt キーコードがわかっている場合は、文字入力フィールドに直接それを入力できます。文字コード表にはすべての文字のコードが記載されています。詳細は[文字コード表を使用する](#)をご覧ください。

- シンボル挿入をクリックします。シンボル選択ダイアログが表示されます。



**参考** 表示モードを切り替えることによって、刺しゅうの縮小版や文字、または両方のモードで書体をリストとして表示できます。

- シンボルセットリストから書体を選択します。
- 使用したい文字（複数可）を選択します。



**参考** 文字を選択すると、**選択**フィールドにキーストロークが表示されます。これは、画面上で直接的に文字をタイプするにはキーを組み合わせる必要があることを示しています。例えば、「m」には m キーを押し、「M」には Shift+m を押します。

- OK をクリックして、ダイアログを閉じます。選択された文字がテキスト入力パネルに表示されます。
- OK をクリックします。

### 文字コード表を使用する

MS Windows (R) 文字コード表を使用して、頻繁に使用する記号や文字に素早くアクセスします。文字コード表

は、MS Windows (R) のセットアップの一部として通常インストールされています。詳細については MS Windows (R) のドキュメントをご覧ください。

通常行うように、レタリングオブジェクトを作成していきます。

# é þ á ß ù

## 文字コード表を使用するには

1 MS Windows (R) 文字コード表を開きます。

初期設定では、**スタート** > **プログラム** > **アクセサリ** > **システムツール** > **文字コード表** で見つけることができます。



2 文字をダブルクリックするか、文字を選んで**選択**をクリックします。

文字が**コピーする文字ボックス**に表示されます。



**メモ** 対応する Alt キーの組み合わせはダイアログの一番下に表示されます。画面上で直接に文字を入力するにはこのキーを使用します。

3 **コピー**をクリックして、クリップボードに文字をコピーします。

4 **Ctrl+V** を押して、テキスト入力パネルに貼り付けます。

Äßáú



**参考** 特殊文字は、Alt キーを押しながら 0 (ゼロ) + 関連するコードをタイプして、テキスト入力パネルに追加することができます。例えば、コード 232 を使用して をタイプするには、**Alt+0232** をタイプします。Alt キーを離すと、文字が表示されます。文字コード表には、すべての文字のコードが載っています。

5 **OK** をクリックします。

## レタリングの方向線を設定する

方向線によってレタリングオブジェクトの形状が決定されます。レタリングは縦／横方向の直線の**ベースライン**や、円やアーチ型のベースラインにカーブさせて配置したり、自分でデジタイズしたベースラインに配置することもできます。使用する方向線により、異なる基準点が必要となります。ベースラインのサイズ、間隔、角度には、**初期設定値**が設定されています。ジャンメデジタイザー MBX では、ベースラインの多くの設定を画面上で制御できます。ここには、ベースラインの位置、タイプ、長さ、半径、角度を変更するツールが用意されています。



## レタリングの方向線を選択する



レタリングツールバー > レタリングを使用し、方向を選択してベースライン設定を調整する。

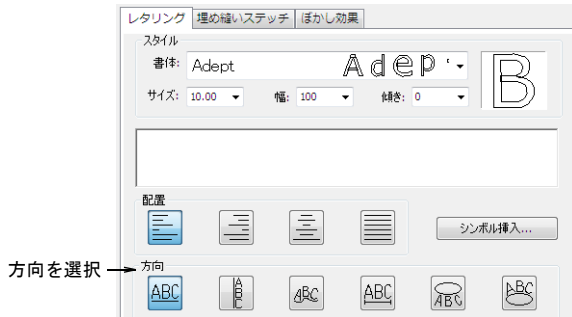
**オブジェクトの詳細**ダイアログから、異なった方向線を選択することもできます。ベースラインの設定も変更できます。新規、または選択オブジェクトにベースラインを適用できます。



**参考** ベースラインを複製、またはコピーして全く同一のベースラインを作成できます。

## レタリングの方向線を選択するには

- 1 選択したレタリングオブジェクトをダブルクリックします。
- 2 **オブジェクトの詳細** > **埋め縫いステッチ**ダイアログが表示されます。
- 3 **レタリング**タブを選択します。
- 3 **方向**パネルで、方向線のアイコンをクリックします。



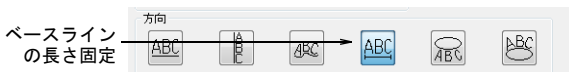
方向を選択

作成したい効果により方向線を選択します。選択したタイプにより、異なる基準点をデジタイズする必要があります。オプションには以下のものがあります。

- 横方向：詳細は[横方向の方向線を作成する](#)をご覧ください。
- 縦方向：詳細は[縦方向の方向線を作成する](#)をご覧ください。
- 任意の形状：詳細は[ユーザー設定の方向線を作成する](#)をご覧ください。
- 反時計回りの円：詳細は[円形の方向線を作成する](#)をご覧ください。
- 時計回りの円：詳細は[円形の方向線を作成する](#)をご覧ください。



**メモ** ジャンメデジタイザー MBX のプロダクトレベルをご使用の場合は、他のベースラインオプションも有効です。(固定ライン) 詳細は[固定ラインの横方向の方向線を作成する](#)をご覧ください。



4 OK をクリックします。

### 横方向の方向線を作成する

自由ラインベースラインは、横方向のストレートベースラインです。「自由ライン」の長さは文字を追加した分だけ延長され、あらかじめ設定された長さはありません。

# Register

### 横方向の方向線を作成するには

- 1 新規のレタリングオブジェクトを作成します。詳細は[刺しゅうデザインモードでレタリングを作成する](#)をご覧ください。

2 自由ラインを方向線として選択します。



3 OK をクリックします。

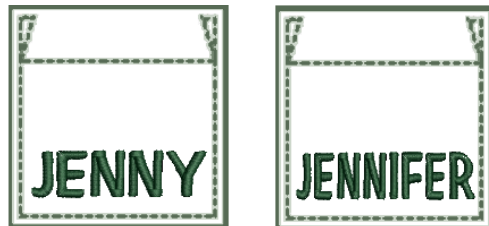
4 画面上で基準線の開始点をマークします。



**参考** 方向設定は、いつでも調整することができます。詳細は[方向線を調整する](#)をご覧ください。

### 固定ラインの横方向の方向線を作成する

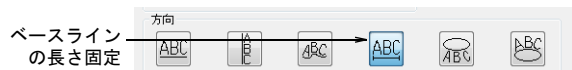
自由ライン、固定ラインの両ベースラインともに横方向の直線を形成します。しかしながら固定ライン（ジャンメデジタイザー MBX でのみ有効）には、画面上でデジタイズまたは数値で特定できる固定した長さがあります。文字がベースラインの長さ以上になる場合は、選択した縮小方法に従ってレタリングサイズまたはレタリングの間隔が小さくなります。



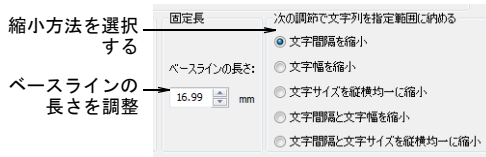
**メモ** 固定ラインオプションは、特に MB-4 でサポートされているキャップ帽製作を対象としています。[レタリングのステッチ順序を変更する](#)もご覧ください。

### 固定ラインの横方向の方向線を作成するには

- 1 新規のレタリングオブジェクトを作成します。詳細は[刺しゅうレタリングを作成する](#)をご覧ください。
- 2 固定ラインを方向線として選択します。



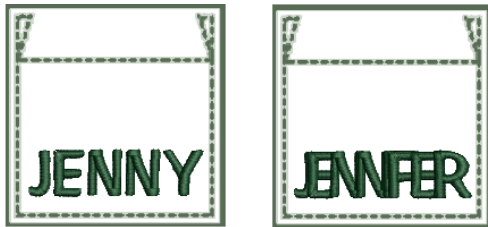
- 3 必要に応じて固定長フィールドでベースラインの長さを調整します。



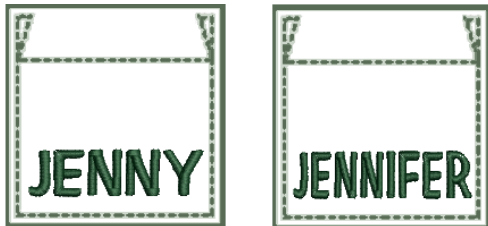
4 次の調節で文字列を指定範囲に納めるパネルで、使用したい縮小方法を選択します。

固定長の方向線では、ベースラインが短すぎて登録値の幅と初期設定の間隔内ではすべての文字を収めきれない場合、レタリングはこれに収まるように縮小されます。縮小には様々な方法が用意されています。

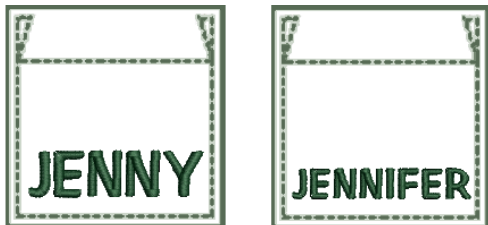
- ◆ **文字間隔を縮小**：文字の元の高さと幅は維持されますが、ベースラインの長さによって間隔が縮小されます。文字がオーバーラップする場合があります。(マイナスの間隔)



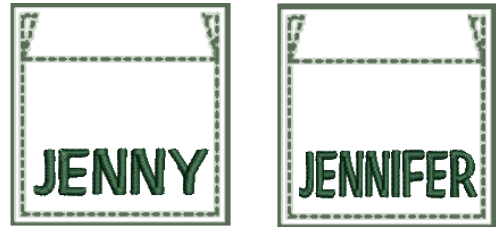
- ◆ **文字幅を縮小**：文字の元の高さと間隔は維持されますが、ベースラインの長さによって幅が縮小されます。



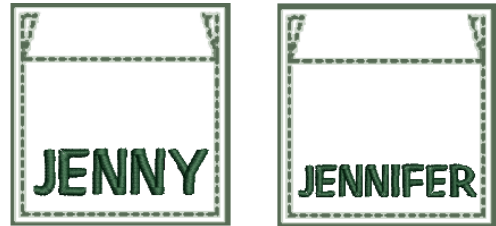
- ◆ **文字サイズを縦横均一に縮小**：文字の元の間隔と比率は維持されますが、ベースラインの長さによってサイズが縮小されます。



- ◆ **文字間隔と文字幅を縮小**：文字の元の高さと比率は維持されますが、ベースラインの長さによって幅と間隔が縮小されます。



- ◆ **文字間隔と文字サイズを縦横均一に縮小**：文字の元の比率は維持されますが、ベースラインの長さによってサイズが縮小されます。



**メモ** 固定ライン方向線では、ベースラインに特定したレタリングが収めることができる必要以上の長さがあっても、レタリングが伸びることはありません。

- 5 OK をクリックします。
- 6 画面上で基準線の開始点をマークします。
- 7 Enter を押し、固定長フィールドの数値を受け入れます。

または、画面上をクリックしてエンド点を設置します。それに応じて固定長値がアップデートされます。



**参考** 設定はいつでも調整可能です。レタリングの変形またはベースラインの長さ値によって、ベースラインの長さを変更した場合、レタリングの縮小は再計算されます。登録値幅、高さや文字の数等の長さに影響するどのレタリングの特質の変更を行った場合でも、同じことが言えます。詳細は方向線を調整するをご覧ください。

## 縦方向の方向線を作成する

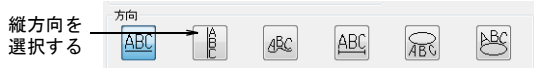
縦方向の方向線は、固定長や予め設定された長さがありません。ベースラインは、文字を追加するにつれ延長されます。文字間隔が縦方向に計算されるのに対して、行間隔は横方向に計算されます。文字は初期設定により、縦方向のラインの中心に配置されます。新しいラインは初期設定により、アジア言語に合わせて右から左に配置されます。縦方向のベースラインは装飾的效果として袖の刺しゅうに、またアジア言語のテキストを刺しゅうするのに効果的です。



**参考** 西洋の言語で縦方向のレタリングを使用する場合、大文字にすると最も良い結果が得られます。小文字で下に伸びる文字（q など）を作成すると文字間隔が適切でなくなってしまいます。詳細は画面上で個々の文字間隔を調整するをご覧ください。

## 縦方向の方向線を作成するには

- 1 新規のレタリングオブジェクトを作成します。詳細は刺しゅうレタリングを作成するをご覧ください。
- 2 方向に縦方向を選択します。



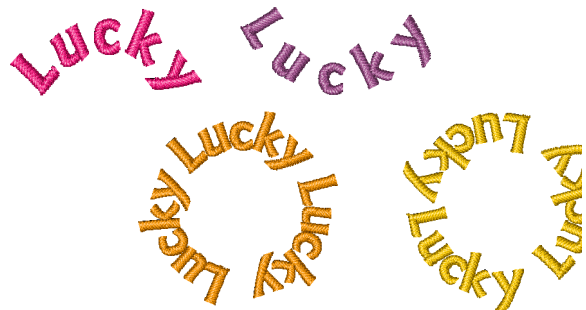
- 3 OK をクリックします。
- 4 画面上で基準線の開始点をマークします。



**参考** 方向設定は、いつでも調整することができます。詳細は方向線を調整するをご覧ください。

## 円形の方向線を作成する

反時計回りの円または時計回りの円の方向線を使用して、円の周りに文字を配置します。



円には基準点を2つ、楕円形には基準点を3つマークします。第2基準点の位置がテキストの配置を決定します。テキストはこのポイントを中心に配置されます。

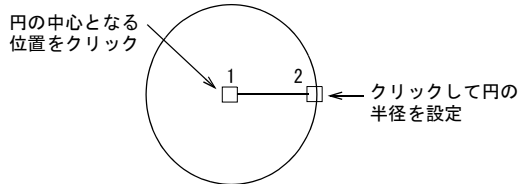
## 円形の方向線を作成するには

- 1 オブジェクトの詳細>レタリングダイアログで、必要に応じて反時計回りの円または時計回りの円方向線アイコンをクリックします。

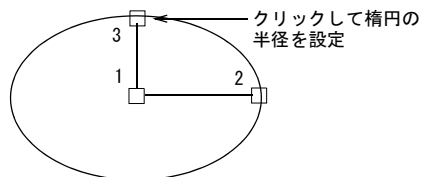


円状の方向線を選択

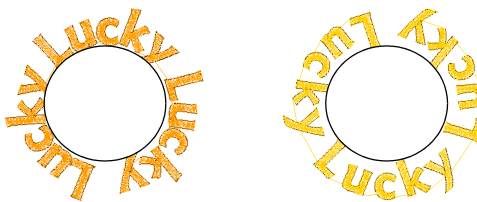
- 2 テキスト入力ボックスにテキストを入力します。
- 3 OK をクリックします。
- 4 画面上で円の中心をマークします。
- 5 円周となる位置をマークして、半径を定義します。



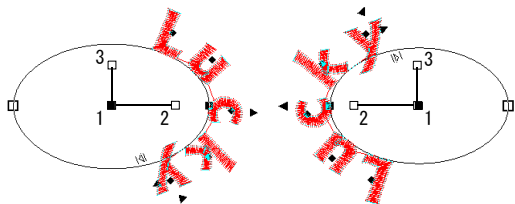
- 6 完全な円形には Enter を、楕円形を形成するにはもう1度クリックします。



- 7 Enter を押して楕円形状を閉じます。テキストの文字は、選択した方向（反時計回りの円または時計回りの円）に従って円の周りに配置されます。



**メモ** 楕円形の周りに置かれたテキストの方向は、選択した方向とマークした基準点の位置に影響されません。



**参考** 方向設定は、いつでも調整することができます。詳細は[方向線を調整する](#)をご覧ください。

## ユーザー設定の方向線を作成する

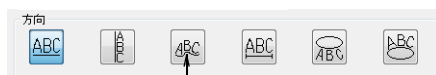
自由ラインを使用して、デザインの中に任意の形状でレタリングを配置します。基準点をマークして自由ライン基準線をデジタイズし、希望のラインを作成します。基準点の数とベースラインの長さには基本的には制限はありません。



**参考** ベースラインにきついカーブや尖った角が含まれると、文字が重なり合う可能性があります。カーブポイントのみでマークし、緩やかなカーブのラインをデジタイズすると、最も良い結果が得られます。

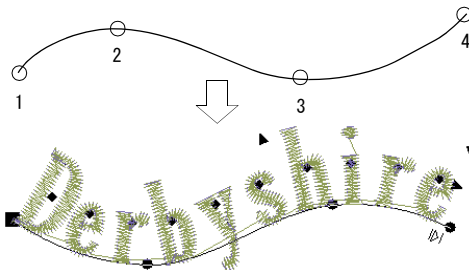
## ユーザー設定の方向線を作成するには

- 1 オブジェクトの詳細>レタリングダイアログで、任意の形状方向線アイコンをクリックします。



任意の形状の方向線を選択

- 2 テキスト入力ボックスにテキストを入力します。
- 3 OK をクリックします。
- 4 ベースラインの基準点をマークします。
  - 右クリックでカーブポイントをマークします。
  - 左クリックでコーナーポイントをマークします。
- 5 Enter を押して終了します。



**参考** 方向設定は、いつでも調整することができます。詳細は[方向線を調整する](#)をご覧ください。

## 文字間隔を調整する

文字やラインの間隔は定義することができます。これはレタリングオブジェクトを作成してデザインに配置する前でも、その後からでも行えます。オブジェクト変形ツールを使用して、間隔を編集できます。

## 画面上で全体の文字間隔を調整する



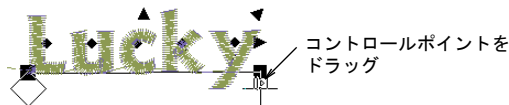
編集ツールバー>オブジェクト変形を使用し、文字間隔を変更する。

文字間隔は、文字の高さに対する割合で自動的に計算されます。初期設定の数値を使用すると、ほとんどのケースで十分な結果が得られますが、全体の文字間隔を変更することもできます。



## 画面上で全体の文字間隔を調整するには

- 1 レタリングオブジェクトを選択します。
- 2 オブジェクト変形アイコンをクリックします。



- 3 文字間隔のコントロールポイントを左右にドラッグし、ベースラインに沿って文字全体の間隔を調整します。



- 4 マウスボタンを離して **Esc** を押し、作業を完了します。



### 画面上で個々の文字間隔を調整する



編集ツールバー>オブジェクト変形を使用し、個々の文字間隔を変更する。

文字間隔は文字の高さに対する割合で自動的に計算されます。初期設定の数値を使用すると、ほとんどのケースで十分な結果が得られますが、その隣り合う文字の形状により、特定の文字の間隔が大きすぎたり、小さすぎたりする可能性があります。この視覚効果を補正するため、選択した文字（複数可）を**ベースライン**に沿って動かし、文字を近づけたり遠ざけたりしながら間隔を調整します。選択ツールを使用して、レタリングを変形するもご覧ください。



### 画面上で個々の文字間隔を調整するには

- 1 レタリングオブジェクトを選択します。
- 2 オブジェクト変形アイコンをクリックします。
- 3 文字の真ん中にあるダイヤ型のコントロールポイントをクリックします。

ダイヤ型のコントロールポイントをクリックして、選択する時に **Ctrl** を押す



**参考** 複数の文字を選択するには、**Ctrl** か **Shift** を押した状態で選択していきます。

- 4 ベースラインに沿って文字をドラッグし、間隔を調整します。



**参考** 最初の文字のダイヤ型のコントロールポイントを右クリックし、ドラッグして複数の文字を動かすこともできます。この場合、ライン上のすべての文字が一度に動きます。



- 5 マウスボタンを離して **Esc** を押し、作業を完了します。



### 画面上で行間隔を調整する



編集ツールバー>オブジェクト変形を使用し、行間隔を変更する。

オブジェクト変形ツールを使用して、複数行からなるレタリングオブジェクトの行間隔を変更できます。



### 画面上で行間隔を調整するには

- 1 レタリングオブジェクトを選択します。
- 2 オブジェクト変形アイコンをクリックします。
- 3 コントロールポイントを上下にドラッグし、行間隔を変更します。



行間隔のコントロールポイントをドラッグ

- 4 マウスボタンを離して **Esc** を押し、作業を完了します。





## 第 24 章

## 刺しゅうレタリングを編集する


ジャノメデジタルイザー MBX では、レタリングオブジェクトに影響する数々の設定を、緻密に数字でコントロールすることができます。レタリングオブジェクトは、レタリングオブジェクトを構成する個々の文字ごとでも、グループとしても調整できます。

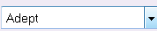
最初にレタリングを作成したサイズから、文字の大きさを変更する場合があります。サイズは、画面上または設定を変更することで調整可能です。拡大縮小以外にも、レタリングオブジェクトを画面上で傾けたり回転させることができます。デザイン内にレタリングが配置された後、レタリングの方向を画面上で調整することも可能です。


この章では、レタリングオブジェクトの編集、拡大 / 縮小、変形とレタリングの方向線の調整について説明されています。





## レタリングを編集する

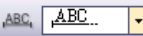
 レタリングツールバー>レタリングを使用し、画面上でレタリングの編集を行う。

 レタリングツールバー>書体リストを使用し、選択したレタリングの書体を変更する。

 レタリングツールバー>書体サイズ設定を使用し、選択したレタリングオブジェクトのサイズを mm またはインチで調整する。

 レタリングツールバー>書体幅設定を使用し、選択したレタリングオブジェクトのサイズを % で調整する。

 レタリングツールバー>斜体角度設定を使用し、選択したレタリングの角度を変更する。

 レタリングツールバー>方向ドロップリストを使用し、選択したレタリングの方向を変更する。

レタリングオブジェクトを作成した場合は、そのレタリングを選択して画面上で直接変更したり、[オブジェクトの詳細](#)の設定を調整して変更できます。



## レタリングを編集するには

- レタリングオブジェクトを選択し、レタリングアイコンをクリックします。

オブジェクトの最後の文字の後に、Iビームが表示されます。矢印キーを使用して、動かすことができます。

JUNIPER

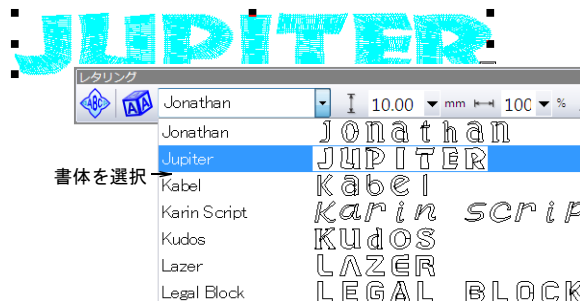
- ◆ 必要に応じてテキストを編集します。
  - ◆ 矢印キーを使用して、文字間を移動します。
  - ◆ **Backspace** と **Delete** キーを使用して、文字を取り除きます。
  - ◆ **Enter** を押して終了します。

JUPITER

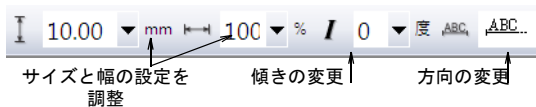


**参考** 新しい行を開始するには **Shift+Enter** を押しします。

- ◆ レタリングオブジェクトが選択されている場合、レタリングツールバーの書体リストから他の書体を選択することで書体を変更することができます。



- ◆ 必要に応じて、レタリングのサイズと幅設定を調整します。レタリングのサイズを変更するもご覧ください。



- ◆ 必要に応じて傾きの設定を調整します。

JUPITER  
JUPITER

- ◆ 必要に応じて方向設定を変更します。詳細はレタリングの方向線を設定するをご覧ください。

JUPITER  
JUPITER



**参考** または選択したレタリングオブジェクトをダブルクリックします。オブジェクトの詳細>埋め縫いステッチダイアログが表示されます。必要に応じてレタリングタブを選択し、設定を編集します。



**メモ** レタリングはオブジェクトの詳細>埋め縫いステッチタブにある現在の細部によって埋め込まれます。レタリングステッチのタイプを変更するもご覧ください。



**参考** 常にほつれ止め(エンド) & 糸切りを使用して、レタリングオブジェクトの渡り糸をカットします。詳細は渡り糸をカットするをご覧ください。

## レタリングのサイズを変更する

最初にレタリングを作成したサイズから、文字の大きさを変更する場合があります。レタリングのサイズを変更するには下記の3つの方法があります。

- ◆ **選択**または**オブジェクト変形**ツールで画面上でサイズを変更する。
- ◆ **オブジェクトの詳細**>レタリングダイアログで、サイズと高さの設定を調整してサイズを変更する。
- ◆ **オブジェクトの詳細**>大きさダイアログで、幅と高さの設定を調整してサイズを変更する。

## 選択ツールを使用してレタリングのサイズを変更する



編集ツールバー>選択を使用し、画面上でレタリングオブジェクトのサイズを変更する。

選択ツールを使用して、レタリングオブジェクトを横方向、縦方向または比例的に拡大 / 縮小することができます。選択ツールを使用して、レタリングを変形するもご覧ください。

## Liberty Liberty

選択ツールを使用してレタリングのサイズを変更するには

- 1 選択アイコンをクリックして、レタリングオブジェクトを選択します。



- 2 四角形のコントロールポイントをどれか1つをクリックするか、ドラッグしてオブジェクトのサイズを縦方向、横方向、あるいは両方向に変更します。ドラッグする際に出るアウトラインが、レタリングオブジェクトの新しいサイズを示しています。



- 3 マウスを離して操作を完了します。

Liberty

オブジェクト変形ツールを使用して、レタリングのサイズを変更する



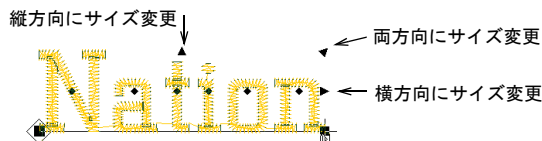
編集ツールバー>オブジェクト変形を使用し、画面上でレタリングオブジェクトのサイズを変更する。

オブジェクト変形ツールを使用して、レタリングオブジェクトを横方向、縦方向または比例的に拡大 / 縮小することができます。オブジェクト変形ツールを使用して、レタリングを回転するもご覧ください。

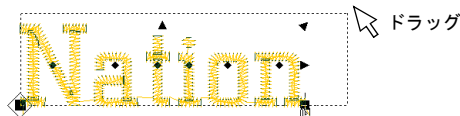
## Nation Nation

オブジェクト変形ツールを使用して、レタリングのサイズを変更するには

- 1 レタリングオブジェクトを選択します。
- 2 オブジェクト変形アイコンをクリックします。



- 3 黒い三角形のコントロールポイントをどれか一つをクリックし、ドラッグしてオブジェクトのサイズを縦方向、横方向、あるいは両方向に変更します。



ドラッグする際の囲み枠が、レタリングオブジェクトの新しいサイズを示しています。

- 4 マウスを離します。

Nation

レタリングタブで、レタリングのサイズを変更する

オブジェクトの詳細ダイアログのレタリングタブから、レタリングオブジェクトのサイズを縦方向、横方向、または比例的に変更できます。

## Kudos Kudos



**参考** 高さに対する割合で文字の幅を変更し、書体の外観を変更します。幅の初期設定値は100%となっています。

レタリングタブでレタリングのサイズを変更するには

- 1 選択したレタリングオブジェクト（複数可）をダブルクリックします。

オブジェクトの詳細>埋め縫いステッチダイアログが表示されます。

2 レタリングタブを選択します。



3 サイズフィールドで、レタリングオブジェクトのサイズを変更します。



4 レタリングオブジェクトの幅を高さに対するパーセントで幅フィールドに入力します。

- 幅の広い文字にはパーセンテージを増やします (例: 140%)。
- 幅の狭い文字にはパーセンテージを減らします (例: 70%)。

5 OK をクリックします。



大きさタブで、レタリングのサイズを変更する

オブジェクトの詳細ダイアログのレタリングタブから、レタリングオブジェクトのサイズを縦方向、横方向、または比例的に変更できます。



**参考** 高さに対する割合で文字の幅を変更し、書体の外観を変更します。幅の初期設定値は 100% となっています。

大きさタブでレタリングのサイズを変更するには

1 選択したレタリングオブジェクト (複数可) をダブルクリックします。

オブジェクトの詳細>埋め縫いステッチダイアログが表示されます。

2 大きさタブを選択します。



3 幅と高さの設定を絶対値 (mm)、または現在の設定に対してパーセントで調整します。



4 OK をクリックします。

レタリングオブジェクトを変形する

サイズ変更の他に、**選択とオブジェクト変形ツール**を使用して、レタリングオブジェクトを傾斜または回転させることができます。**レタリングのサイズを変更する**もご覧ください。

選択ツールを使用して、レタリングを変形する



編集ツールバー>選択を使用し、画面上でレタリングオブジェクトを変形する。

選択ツールを使用して、画面上で**コントロールポイント**を操作し、レタリングオブジェクトを変形することができます。**選択ツールを使用してレタリングのサイズを変更する**もご覧ください。



選択ツールを使用して、レタリングを変形するには

1 選択アイコンをクリックして、レタリングオブジェクトを選択します。

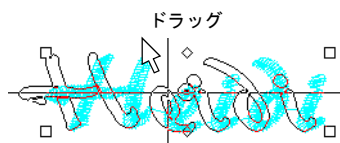
サイズ変更ハンドルが表示されます。**選択ツールを使用してレタリングのサイズを変更する**もご覧ください。

2 レタリングオブジェクトを再度クリックします。

前とは別のコントロールポイントが表示されます。これらのコントロールポイントを操作して、レタリングオブジェクトを回転、傾斜させます。



- 3 ダイヤ型のコントロールポイントをどれか一つクリックして、レタリングオブジェクトを横方向に傾斜します。



ドラッグする際、アウトラインでレタリングオブジェクトが傾斜する様子が示されます。

- 4 四角形のコントロールポイントをどれか一つクリックして、それをドラッグしてレタリングオブジェクトを回転させます。

ドラッグする際、アウトラインでレタリングオブジェクトが回転の様子が示されます。



- 5 オブジェクトを回転する前に、回転ポイント自体をクリックして新しい位置にドラッグしても構いません。



- 6 Esc を押して終了します。

### オブジェクト変形ツールを使用して、レタリングを回転する



編集ツールバー>オブジェクト変形を使用し、画面上でレタリングオブジェクトを回転させる。

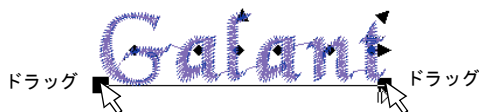
画面上で**オブジェクト変形**ツールと共に**コントロールポイント**を操作して、レタリングオブジェクトを回転する

ことができます。**選択ツール**を使用してレタリングの**サイズを変更**するもご覧ください。



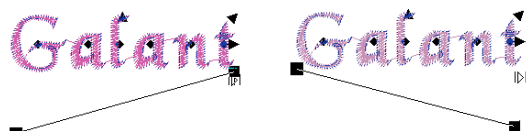
オブジェクト変形ツールを使用して、レタリングを回転するには

- 1 レタリングオブジェクトを選択します。
- 2 **オブジェクト変形**アイコンをクリックします。レタリングオブジェクトの周りにコントロールポイントが表示されます。

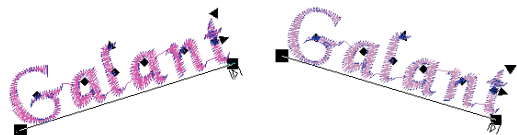


- 3 **ベースライン**上の黒塗りの四角形のコントロールポイントの何れか1つをクリック&ドラッグして、レタリングオブジェクトを回転させます。

ドラッグする際の基準線が、レタリングオブジェクトの回転位置を示します。



- 4 マウスを離します。



- 5 Esc を押して終了します。

### 個々の文字を調整する

レタリングオブジェクトの**サイズ変更**や回転を行うだけでなく、**オブジェクト変形**ツールを使用して、個々の文字の操作を行うことができます。また、文字を変形するだけでなく、文字間の相対的な配置変更、サイズ変更、

回転、傾斜をすることができます。更に、個々の文字の色を変更することも可能です。

## 画面上で文字の変形を行う



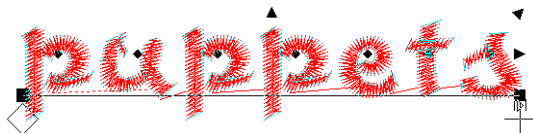
編集ツールバー>オブジェクト変形を使用し、画面上で個々の文字を変形する。

オブジェクト変形ツールで、文字のアウトラインを変形して特殊なレタリング効果を作成します。

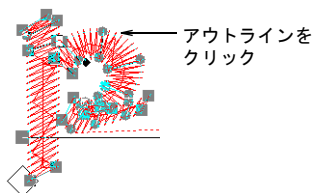


### 画面上で文字を変形するには

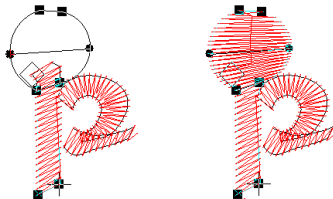
- 1 レタリングオブジェクトを選択します。
- 2 オブジェクト変形アイコンをクリックします。  
レタリングオブジェクトの周りにコントロールポイントが表示されます。



- 3 文字のアウトラインをクリックします。  
アウトラインの周りに更にコントロールポイントが表示されます。



- 4 コントロールポイントをドラッグして文字を変形します。詳細は[オブジェクトを変形する](#)をご覧ください。



- 5 Esc を押して終了します。



### 画面上で個別に文字を変形する

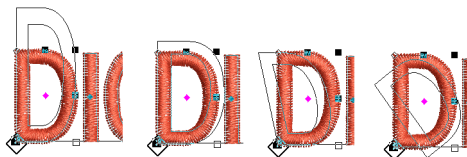


編集ツールバー>オブジェクト変形を使用し、画面上で個々の文字を変形する。

オブジェクト変形ツールを使用して、画面上でコントロールポイント操作し、個々の文字のサイズ変更、傾斜、回転が可能になりました。

### 画面上で個別に文字を変形するには

- 1 レタリングオブジェクトを選択します。
- 2 オブジェクト変形アイコンをクリックします。コントロールポイントが表示されます。



- 3 変形したい文字のダイヤ型のコントロールポイントをクリックしてください。  
文字に他の制御ポイントが現れます。
- 4 変形したい操作により、文字の周りのそれぞれのポイントをドラッグしてください。

### 画面上で文字の色を変更する



編集ツールバー>選択を使用し、画面上でレタリングオブジェクトを選択する。



レタリングツールバー>レタリングを使用し、画面上で文字の色を塗りなおす。

イーゼルデザインでは、レタリングオブジェクト内の文字の色を個別に変更することができます。[マニュアルで色替えを挿入する](#)もご覧ください。



**参考** シンボル(^)を入れることによって、2文字間に色替えを挿入することができます。その場合、次に続く文字の色はパレットの次の色になります。詳細は刺しゅうレタリングを作成するをご覧ください。

### 画面上で文字の色を変更するには

- 1 選択ツールが選択されている状態で、レタリングをクリックします。



- 2 レタリングアイコンをクリックして、その後レタリングオブジェクトの内側をクリックします。
- 3 色を変更したい文字の上にカーソルを置いてドラッグし、文字（複数可）を選択します。



文字の上でカーソルをドラッグして選択

- 4 カラーパレットの色をクリックします。
- 5 Enter を押します。
- 6 繰り返し他の文字の色の変更を行います。

## 方向線を調整する

レタリングの方向線はデザイン中に配置された後、画面上でオブジェクト変形ツールを使用して調節することができます。

### レタリングの方向を変更する

レタリングツールバー>方向ドロップリストを使用し、選択したレタリングの方向を変更する。

レタリングオブジェクトの方向はいつでも変更することができます。レタリングの方向線を設定するもご覧ください。

### レタリングの方向を変更するには

- 1 レタリングオブジェクトを選択します。



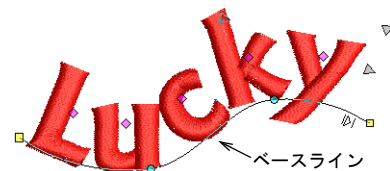
- 2 方向ドロップリストから、方向を選択します。
  - ◆ 横方向：



- ◆ 円形：



- ◆ カスタム：



3 必要に応じて変形します。

### 横方向の方向線を変形する



編集ツールバー>オブジェクト変形を使用し、レタリングの方向線を変形する。

直線の方向線を変形して、角度を持たせることができます。レタリングの方向線を設定するもご覧ください。

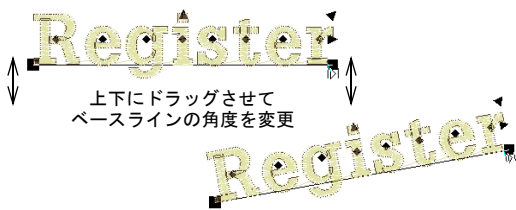
#### 横方向の方向線を変形するには

- 1 レタリングオブジェクトを選択します。
- 2 オブジェクト変形アイコンをクリックして、コントロールポイントを表示します。

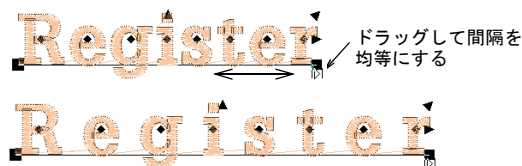


**参考** ステッチの開始 / 終了点は大きなダイヤとクロスで示されています。ベースラインのコントロールポイントにアクセスする際に、これらを移動させる必要がある場合があります。開始 / 終了点は変更したベースラインを基に、新しい位置に配置されます。

- 3 角度を変更するには、中を塗り込まれた大きな四角形のどれか一つをクリックしてドラッグします。



- 4 文字間隔を変更するには、白抜ききの三角形のコントロールポイントをクリックしてドラッグします。



**メモ** 固定ライン方向線では、ベースラインに特定したレタリングが収まることのできる必要以上の長さがあっても、レタリングが伸びることはありません。詳細は固定ラインの横方向の方向線を作成するをご覧ください。

- 5 Esc を押して終了します。

### 円形の方向線を変形する



編集ツールバー>オブジェクト変形を使用し、レタリングの方向線を変形する。

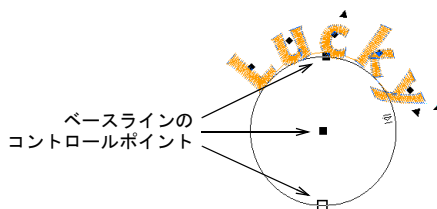
反時計回りの円と時計回りの円の方向線を変形して、カーブの度合いや配置、ベースラインの長さの変更を行います。レタリングの方向線を設定するもご覧ください。

#### 円形の方向線を変形するには

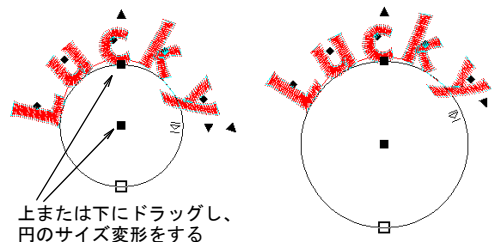
- 1 レタリングオブジェクトを選択します。
- 2 オブジェクト変形アイコンをクリックして、コントロールポイントを表示します。



**参考** ステッチの開始 / 終了点は大きなダイヤとクロスで示されています。ベースラインのコントロールポイントにアクセスする際に、これらを移動させる必要がある場合があります。開始 / 終了点は変更したベースラインを基に、新しい位置に配置されます。

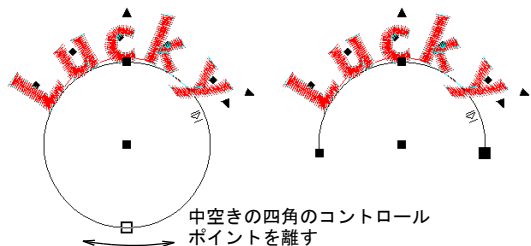


- 3 円のサイズ変更を行うには、円の円周または中心にあるコントロールポイントを上または下にドラッグします。





- 4 黒枠（中抜き）の四角形のコントロールポイントをドラッグで離して、円から円弧のベースラインを作成できます。



- 5 Esc を押して終了します。

### ユーザー設定の方向線を変形する



編集ツールバー>オブジェクト変形を使用し、レタリングの方向線を変形する。

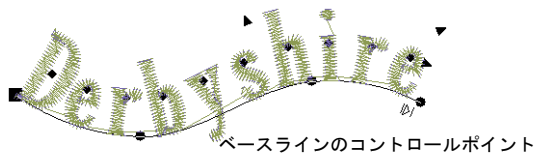
任意の形状の方向線は、ベースラインに沿ってコントロールポイントの移動、変更、追加または削除を行うことにより変形します。レタリングの方向線を設定するもご覧ください。

### ユーザー設定の方向線を変形するには

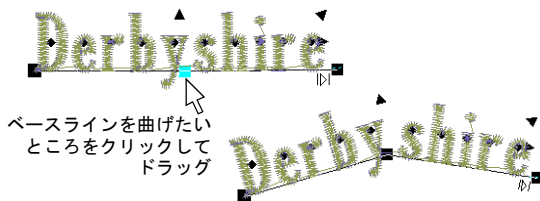
- 1 レタリングオブジェクトを選択します。
- 2 オブジェクト変形アイコンをクリックして、コントロールポイントを表示します。



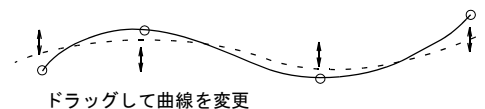
**参考** ステッチの開始 / 終了点は大きなダイヤとクロスで示されています。ベースラインのコントロールポイントにアクセスする際に、これらを移動させる必要がある場合があります。開始 / 終了点は変更したベースラインを基に、新しい位置に配置されます。



- 3 このベースラインを調整するには、他の刺しゅうオブジェクトと同様に基準点を追加、削除、変更、または移動します。詳細は**オブジェクトを変形する**をご覧ください。
- 4 このベースラインを変形するには、ベースラインの方向を変えたい位置で基準点をクリックします。
  - ◆ 折れ線でラインを曲げるには左クリックを使用
  - ◆ 曲線でラインを曲げるには右クリックを使用



- 5 基準線の位置を変更するには、ベースラインのコントロールポイントをどれか一つ、上下にドラッグします。



- 6 Esc を押して終了します。

### レタリングのステッチ順序を変更する

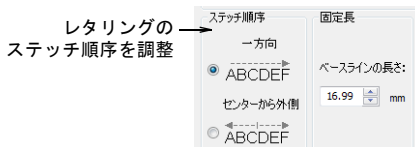


レタリングツールバー>レタリングをクリックし、レタリングのステッチ順序を変更する。

ジャンメジタイザー MBX 製品レベルでは、帽子やステッチしにくい生地に起こりやすい配置調整の問題を最小限に抑えるよう、文字を縫う順序を指定することができます。レタリングは左から右に（初期設定）、または中央から外側に向かってステッチできます。これは特に帽子をステッチする場合に最適です。固定ラインの横方向の方向線を作成するもご覧ください。

### 文字のステッチ順序を変更するには

- 1 レタリングアイコンをクリックします。  
オブジェクトの詳細>レタリングダイアログが表示されます。



- 2 ステッチ順序パネルで、文字のステッチ順序を選択します。オプションには以下のものがあります。
  - ◆ 一方向：レタリングは左から右に縫製されます。（初期設定）



左から右へステッチ

- ◆ **センターから外側**：レタリングは、中心左側から縫製が開始され右から左へと移行します。中心右側の次の文字が縫製され、左から右に移行します。



左側が最初にステッチされる



右側が次にステッチされる

### 3 OK をクリックします。



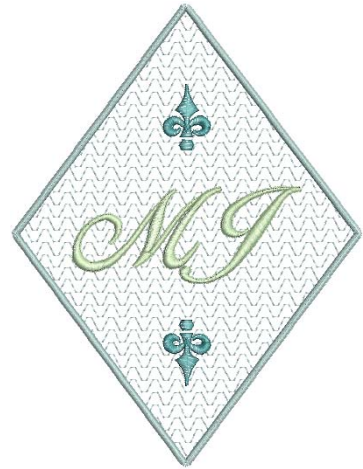
**参考** デザイン内を移動して、ステッチ順序を確認します。詳細は [刺しゅうデザインをシュミレーションする](#) をご覧ください。

## 第 25 章

# モノグラミング

モノグラムは、イニシャルや個人名等の文字刺しゅうが組み合わさったもので、シンボルマーク等で使用されます。**モノグラミング**機能では、あらかじめ設定されているスタイルやボーダータイプ、装飾をツールと共に使用し、華やかでオリジナル性の高いデザインを作成することができます。

この章では、イニシャルや名前を使用したモノグラムレタリングの操作方法と、モノグラムに装飾を加える方法、装飾のレイアウトに関して説明されています。また、ユーザー設定のボーダーの追加と作成方法も説明しています。



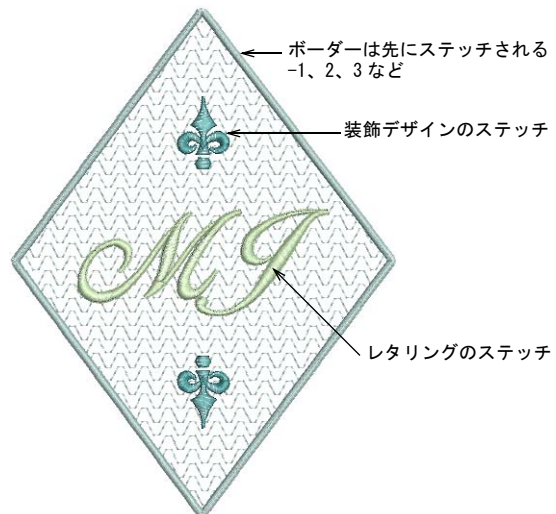
### モノグラムデザインを作成する



レタリングツールバー→モノグラミングを使用し、予め設定されたモノグラムスタイル、ボーダー、装飾を使用してオリジナルのモノグラムを作成する。

モノグラミング機能を使用すれば、用意されているスタイル、ボーダー、装飾を使用して、最低限のデジタイズでオリジナル性の高いモノグラムを作成することができます。**モノグラミング**機能は、以下の要素を含む単体のオブジェクトを構築します。

- ◆ **レタリング**：単体のレタリングオブジェクト（イニシャルや個人名）
- ◆ **装飾**：最高 10 個までの装飾セットを追加可能（複数の装飾や刺しゅうデザインのコピーを組み合わせることが可能）
- ◆ **ボーダー**：4 個までボーダーを追加可能



モノグラミングでの刺しゅうの縫い順序は、ボーダー1、2、3、4、そして装飾デザイン、次にレタリングの順序で生成されます。

## モノグラムデザインを作成するには

### 1 モノグラミングアイコンをクリックします。

レタリングタブが選択され、ダイアログが表示されます。レタリングタブでは、モノグラミングに組み込む文字列を作成します。ここではイニシャルと名前から選択できます。

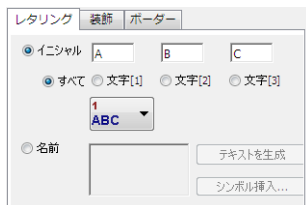


←ズーム表示、やり直し / 元に戻すボタン

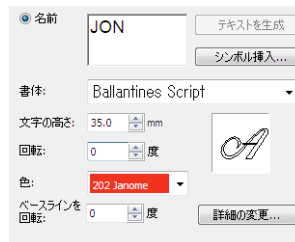
モノグラミングダイアログが表示されている時は、個別にオブジェクトを選択したり他の操作を行うことはできません。ダイアログで特定されたモノグラムのパーツはすぐにデザインウィンドウに表示され、ダイアログ内で行った変更はすぐに見ることができます。このダイアログは元に戻す、やり直す、ズームのボタンが装備されています。元に戻すを使うと、ダイアログを開いてからの変更をすべて元に戻します。ショートカットキー（Ctrl+Z、Ctrl+Y、Z、Shift+Z）は、ダイアログが表示されている時に使用できます。

### 2 変形したいレタリングオブジェクトを選択します。

◆ **イニシャル**：3文字まで使用できます。（特殊文字キャラクタ及びシンボルを含む）詳細はイニシャルでモノグラムを作成するをご覧ください。

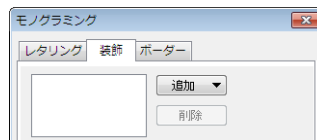


◆ **名前**：ここでは文字列（個人名等）を入力できます。詳細は名前でモノグラムを作成するをご覧ください。



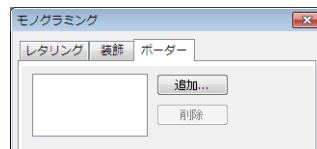
### 3 装飾タブをクリックすると、任意の装飾デザインを組み合せることができます。

装飾はモノグラムの周りに配置することができます。詳細は装飾をモノグラムに追加するをご覧ください。



### 4 ボーダータブをクリックすると、任意のボーダーを組み合せることができます。

同じ形状のボーダーを、最大4つまでモノグラムに追加できます。詳細はモノグラムにボーダーを追加するをご覧ください。



### 5 OKをクリックして終了します。



**参考** 選択されているモノグラムは、モノグラミングのダイアログでいつでも設定を調整することができます。ダイアログは1つのモノグラムのみが選択されている場合（または他のオブジェクトが選択されていない場合）に開きます。すべての変更は選択されているモノグラムに直ちに適応されます。



**メモ** モノグラムオブジェクトが選択されている場合、グループ解除コマンドは使用できません。オブジェクトを構成要素に分けたい時は分解ツールを使用します。詳細は複合オブジェクトを分解するをご覧ください。

## モノグラムのレタリングを作成する

モノグラミングツールを使用すれば、イニシャル（3文字まで）、名前（個人名等）、特殊な文字、シンボルを組み合わせて、デザインを簡単に作成することができます。

### イニシャルでモノグラムを作成する



レタリングツールバー→モノグラミングを使用し、予め設定されたモノグラムスタイル、ポーター、装飾を使用してオリジナルのモノグラムを作成する。

3文字（特殊文字及びシンボルを含む）までの文字がイニシャルで使用できます。変更設定は、すべての文字や個別の文字に適応させることができ、またあらかじめ用意されたレイアウトスタイルも使用できます。



### イニシャルでモノグラムを作成するには

- 1 **モノグラミングアイコン**をクリックします。  
レタリングのタブが選択され、ダイアログが表示されます。初期表示では**イニシャル**が選択されています。



入力エリアにイニシャルを入力



**メモ** 初期値ではすべてが選択されています。これは、変更値がすべてのイニシャルに影響を与えることを意味します。異なった設定を個別の文字に適応させる場合は、変更を加える前に対応する文字のボタンを選択してください。この作業を個別の文字に繰り返します。

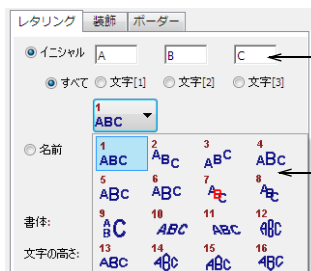
- 2 モノグラムのイニシャルを**文字 [1]**のフィールドに入力します。

文字はデザインウィンドウに同時に表示されます。



**メモ** シングル文字を使用するときは、**文字 [1]**のフィールドを使用します。

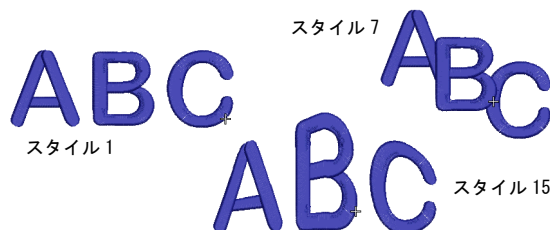
- 3 タブは次のフィールドに移行します。2、3文字目のイニシャルが必要な場合は入力してください。これらの文字はデザインウィンドウに表示されます。



入力エリアにイニシャルを入力

レイアウトスタイルを選択

- 4 あるいは**スタイルボタン**をクリックして、フライアウトメニューから使用したいスタイルを選択します。希望のアイテムまでスクロールし、マウスボタンを離します。  
スタイル値は現在の文字の高さが基準です。



**メモ** スタイルボタンは、イニシャルの時だけ使用できます（初期設定はスタイル1です）。**名前**のオプションを選択した場合は、スタイルボタンは使用できません。**名前**で**モノグラムを作成する**もご覧ください。

- 5 **色リスト**から**糸色**を選択します。



書体を選択

文字の高さを調整

糸色の選択

レタリングの設定を調整

- 6 **書体**ドロップダウンリストで、書体を変更します。



**メモ** モノグラムの**レタリング書体**と**文字高さ**の初期値は、通常のレタリングとは異なります。

7 必要に応じて、レタリングの設定を調整します。

- 必要に応じて**文字の高さと色**を調整します。



- **回転とベースラインを回転からレタリングの方向を調整**します。回転は個々の文字でもベースライン全体でも行うことができます。



8 **詳細の変更**をクリックして、レタリングの他のステッチプロパティの調整を行います。詳細は**レタリングステッチのタイプを変更する**をご覧ください。



9 **装飾デザイン / ボーダー**を定義します。

- モノグラムに装飾を付けるには、**装飾タブ**をクリックします。詳細は**装飾をモノグラムに追加する**をご覧ください。
- モノグラムにボーダーを付けるには、**ボーダータブ**をクリックします。詳細は**モノグラムにボーダーを追加する**をご覧ください。

10 完了するには **OK** をクリックします。



**メモ** ズーム倍率はモノグラム全体が表示されるよう自動的に調整されます。

## 名前でモノグラムを作成する



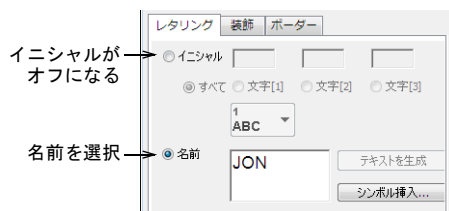
レタリングツールバー>モノグラミングを使用し、予め設定されたモノグラムスタイル、ボーダー、装飾を使用してオリジナルのモノグラムを作成する。

モノグラミングの**名前**オプションでは、文字列（個人名等）が使用できます。

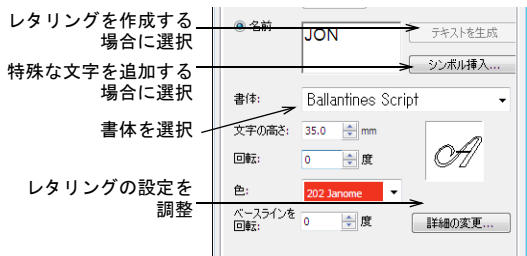


## 名前でモノグラムレタリングを作成するには

- 1 **モノグラミングアイコン**をクリックします。**レタリング**のタブが選択され、ダイアログが表示されます。初期表示では**イニシャル**が選択されています。
- 2 **名前**オプションを選択します。**イニシャル**が使用不可になります。



- 3 **名前**フィールドにテキストを入力します。**Enter** を押すと新しいラインが表示されます。2つ上のラインが作成された場合は、初期のベースラインが使用されます。
- 4 特殊な文字やシンボルを追加したい場合には、**シンボル挿入**ボタンをクリックします。詳細は**特殊文字を追加する**をご覧ください。
- 5 **色**フィールドから糸色を選択します。



**参考** 名前は **Backspace** または **Delete** キーを使用して編集したり、左右の矢印キーまたは **Home** と **End** キーで挿入ポイントを移動することができます。

- 6 書体を変更するには**書体**のドロップダウンリストを参照します。必要な場合は**文字の高さ**を調整します。



**メモ** モノグラムのレタリング**書体**と**文字高さ**の初期値は、通常のレタリングとは異なります。

- 7 **詳細の変更**をクリックして、レタリングの他のステッチプロパティを調整します。詳細は**刺しゅうレタリングを編集する**をご覧ください。



初期設定の書体

傾き -45



時計回りの円ベースライン

書体を変更

- 8 **テキストを生成**をクリックします。モノグラムのレタリングオブジェクトはデザインウィンドウに表示されます。
- 9 **装飾デザイン / ボーダー**を定義します。
  - モノグラムに装飾を付けるには、**装飾タブ**をクリックします。詳細は**装飾をモノグラムに追加する**をご覧ください。
  - モノグラムにボーダーを付けるには、**ボーダータブ**をクリックします。詳細は**モノグラムにボーダーを追加する**をご覧ください。
- 10 完了するには **OK** をクリックします。

## 装飾をモノグラムに追加する

装飾は、あらかじめ用意されたパターンや既存デザインから追加できます。



### 装飾パターンやデザインを追加する

モノグラムデザインには 10 個まで装飾を追加できます。モノグラムの装飾用パターンと装飾デザインも用意されています。これらはそれぞれの**装飾フォルダー**に保管されています。



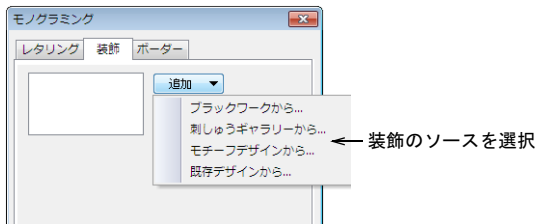
**参考** **モチーフ作成ツール**を使用して、他のパターンを作成すると同様に独自の装飾パターンを作成することができます。詳細は**カスタムモチーフを作成する**をご覧ください。

### 装飾パターンやデザインを追加するには

- 1 モノグラムで使用するレタリングオブジェクトを作成します。
  - **イニシャル** : 3 文字まで使用できます。(特殊文字キャラクター及びシンボルを含む) 詳細は**イニシャルでモノグラムを作成する**をご覧ください。
  - **名前** : ここでは文字列 (個人名等) を入力できます。詳細は**名前でモノグラムを作成する**をご覧ください。
- 2 **装飾タブ**をクリックします。



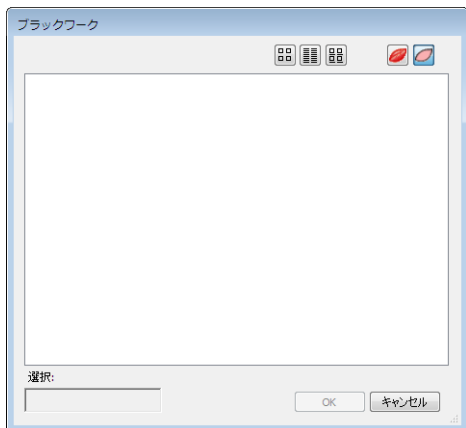
- 3 **追加**ドロップダウンメニューをクリックします。



**メモ** 10 個までの装飾が選択リストに追加されます。個別に配置する位置を組み合わせることができます。

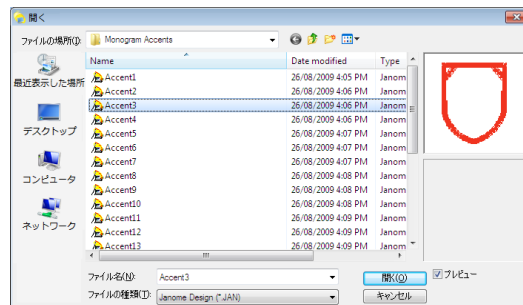
#### 4 装飾のソースを選択します。

- ブラックワーク、刺しゅうギャラリー、またはモチーフを選択した場合、対応するダイアログが装飾パターンのライブラリを表示し開きます。



**メモ** すべてのパターンセットは装飾として選択できます。また独自のパターンを作成し、装飾コレクションに保存することもできます。詳細はモチーフセットを作成するをご覧ください。

- 既存デザインからオプションを選択した場合、開くダイアログが Monogram Accents フォルダで開きます。ここに保存されているデザインは、装飾用に使用することを目的としたデザインです。



#### 5 パターンまたはデザインを選択し、OK をクリックします。

選択された装飾パターンが新たに作成され、リストボックスに新しい項目として追加されます。

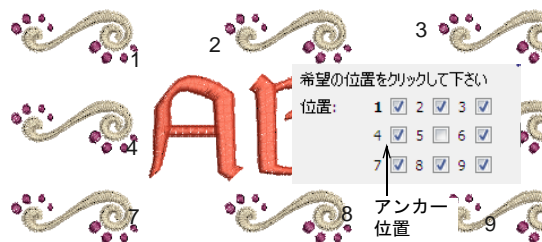
#### 6 リストボックスから装飾を選択します。



**メモ** 装飾パターンを選択すると、パターンセットとパターンフィールドでパターンを識別できます。装飾デザインを選択すると、デザイン名フィールドが表示されます。

#### 7 選択した装飾を 8 つのインスタンスに追加する場合には、位置をチェックしてください。

チェックボックスはレタリングの周りに配置されます。配置位置 #5 以外のチェックボックスは複数使用できます。



**メモ** 最初に選択された位置は、アンカー位置として使用されます（太字でハイライトされています）。このダイアログにある設定は、すべてこのアンカー装飾に関連し、その他の装飾はそれに連動して拡大 / 縮小、回転、反転します。装飾を単独で配置すると複数の装飾を配置をするも併せてご覧ください。

#### 8 装飾のサイズを変更するには幅と高さのフィールドを使用します。





**参考** 縦横サイズを保つをチェックします。サイズ変更時でも幅と高さのバランスが維持されます。

- 9 オブジェクトを回転させるには、**回転**フィールドを使用します。

すべての装飾が連動して、拡大 / 縮小、回転、反転します。**複数の装飾を配置**をするもご覧ください。



- 10 装飾の色を変更するには、**色リスト**を使用します。カラーパレットの色は、装飾デザイン内にある色を表示しています。色を変更するには、**カラーブロック**リストのスポットを選択し、**色リスト**から色を選択します。



**メモ** 色による縫い順序の最適化チェックボックスは、選択した装飾の繰り返しが複数ある場合に使用可能となります。オプションにチェックが入っている場合、2色以上の色が含まれている装飾セットのステッ

チ順序は同じ色は一緒にステッチされるよう、並べ替えられます。チェックを入れていない場合は、装飾ごとに別々にステッチされ、不必要な糸の色替えが発生することになります。



- 11 ボーダーを設定する場合は、**ボーダー**をクリックします。詳細は**モノグラムにボーダーを追加**するをご覧ください。

12 完了するには **OK** をクリックします。

### 装飾を単独で配置する

装飾は単独で挿入することができます。単独の装飾はそれだけで使用したり、他の装飾を組み合わせたりすることができます。**複数の装飾を配置**をするもご覧ください。

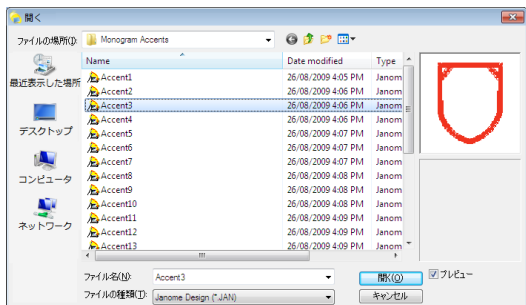


### 装飾を単独で配置するには

- 1 モノグラムで使用するレタリングオブジェクトを作成します。詳細は**イニシャルでモノグラムを作成**すると**名前**で**モノグラムを作成**するをご覧ください。
- 2 使用したい装飾を選択して追加します。



**参考** 装飾を単独で配置する場合、専用の **Monogram Accents** フォルダに保存されている装飾デザインを使用することができます。これらのデザインは**既存デザイン**から**オプション**からアクセスできます。詳細は**装飾をモノグラムに追加**するをご覧ください。



3 スタンドアロンの装飾として挿入するには、配置位置 #5 を選択します。

他のチェックボックスは、すべて自動的に解除されます。幅、高さ、回転の項目も変更できます。またオフセットパネルも表示されます。



レタリングオブジェクトからの装飾のオフセットを特定する

- 必要に応じて装飾のサイズを変更、回転します。詳細は装飾をモノグラムに追加するをご覧ください。
- 装飾デザインをレタリングオブジェクトの水平 / 垂直方向に配置するには、オフセットの X と Y の設定値を使用してください。  
これらの値は、装飾デザインのセンター位置とレタリングオブジェクトのセンターに位置に関連していません。
- ボーダーを設定する場合は、ボーダーをクリックします。詳細はモノグラムにボーダーを追加するをご覧ください。
- 完了するには OK をクリックします。

### 複数の装飾を配置をする

モノグラムには選択した装飾を 8 つまで追加することができます。どんな組み合わせの装飾と装飾位置でも使用可能です。

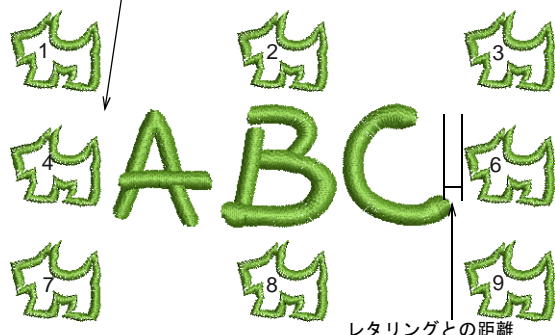
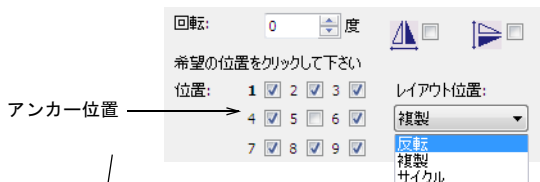


あらかじめ用意されたレイアウトスタイルから選択します。反転、複製、サイクルを選択できます。また、縦 / 横軸に対し反転して配置することもできます。

### 複数の装飾を配置するには

- モノグラムで使用するレタリングオブジェクトを作成します。詳細はインisialでモノグラムを作成すると名前でもノグラムを作成するをご覧ください。
- 使用したい装飾を選択して追加します。詳細は装飾をモノグラムに追加するをご覧ください。
- 選択した装飾を 8 箇所に追加する場合は、位置をチェックしてください。

チェックボックスはレタリングの周りに配置されます。配置位置 #5 以外のチェックボックスは複数使用できます。



**メモ** 最初に選択された位置はアンカー位置として使用されます (太字でハイライトされています)。このダイアログにある設定は、すべてこのアンカー装飾に関連し、その他の装飾はそれに連動して拡大 / 縮小、回転、反転します。

- 必要に応じてアンカー装飾のサイズを変更、回転します。詳細は[装飾をモノグラムに追加する](#)をご覧ください。
- レタリングオブジェクトから任意の位置に装飾デザインを置くには、**文字列との距離**（レタリングとの距離）を使用します。



**参考** オフセット値を使用します。

- 装飾デザインのスタイルを選択するには、ドロップダウンリストよりレイアウトスタイルを選択します（**反転、複製、サイクル**）。

装飾デザインは、アンカーオブジェクトに関連して配置されます。

• 反転



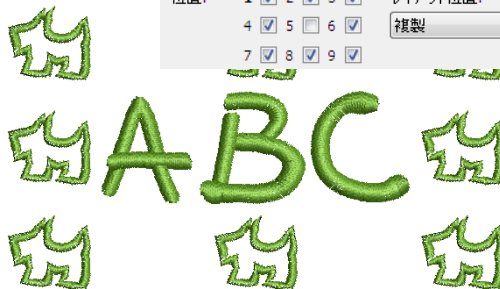
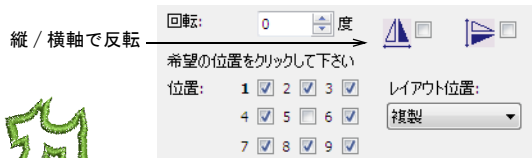
• 複製



• サイクル



- 必要に応じて縦 / 横軸で反転できます。



- ボーダーを設定する場合は、**ボーダー**をクリックします。詳細は[モノグラムにボーダーを追加する](#)をご覧ください。
- 完了するには **OK** をクリックします。

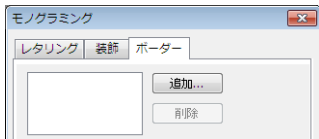
### モノグラムにボーダーを追加する

ボーダー選択ダイアログで、組み込みのボーダータイプのリストを参照できます。同じ形状のボーダーを最大4つまでモノグラムに追加できます。



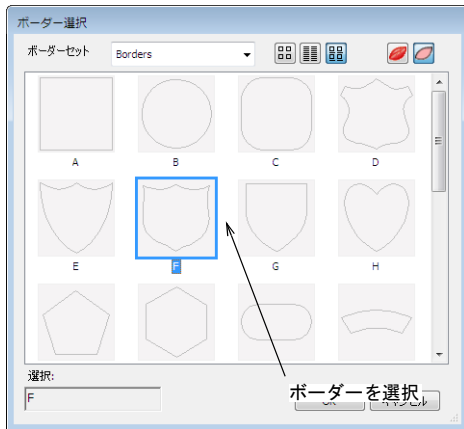
### 複数のボーダーを作成するには

- 1 モノグラムで使用するレタリングオブジェクトを作成します。
  - ◆ **イニシャル**: 3文字まで使用できます（特殊文字キャラクター及びシンボルを含む）。詳細は**イニシャルでモノグラムを作成する**をご覧ください。
  - ◆ **名前**: ここでは文字列（個人名等）を入力できます。詳細は**名前でモノグラムを作成する**をご覧ください。
- 2 希望の装飾を追加する。詳細は**装飾をモノグラムに追加する**をご覧ください。
- 3 **ボーダー**をクリックします。



- 4 **追加**をクリックします。

**ボーダー選択**ダイアログで、あらかじめ用意されたボーダータイプのリストを参照できます。



- 5 ダイアログよりボーダーを選択し **OK** をクリックします。

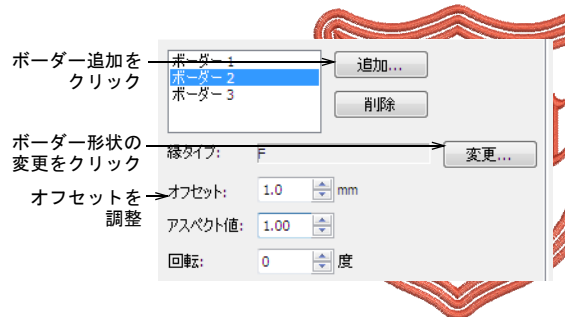
新しく指定されたボーダーはボーダーのリストボックスに追加され、選択したボーダーはデザインウィンドウで表示されます。

- 6 レタリングとボーダーの間隔を調整するには、**オフセット**を使用します。



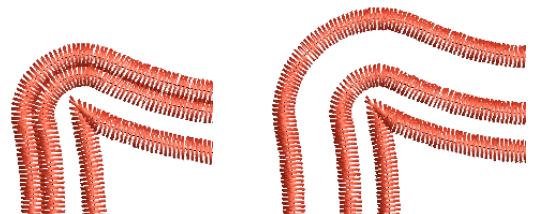
**参考** 複数のボーダーフレームが作成できます。

- 7 **追加**をクリックすると、最大4つまでボーダーフレームが作成できます。クリックするごとに、リストボックスに新しく追加されます。同じ形状のボーダーフレームも追加可能です。



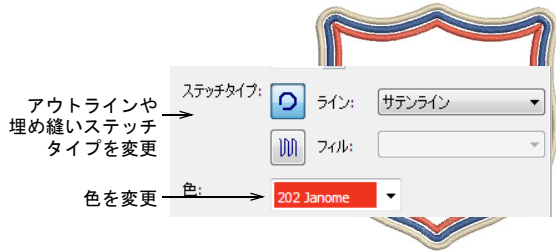
**参考** ボーダーの形状を変更するには**変更**をクリックし、**ボーダーの選択**ダイアログからボーダーを選択します。変更はすべてのボーダーに適用されます。

- 8 ボーダーフレームの間隔を変更するには、**オフセット**を使用します。



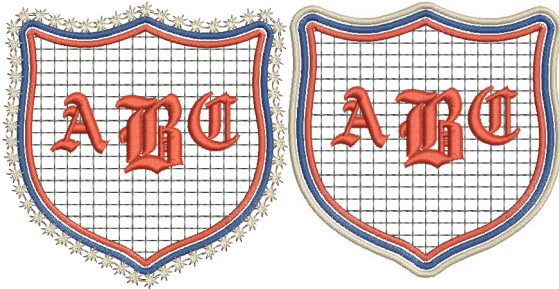
2 番目ボーダーオフセット: 4mm    2 番目ボーダーオフセット: 4mm  
3 番目ボーダーオフセット: 2mm    3 番目ボーダーオフセット: 6mm

- 9 **色**リストを使用して、選択したボーダーの色を変更します。



10 ボーダーを選択し、**アウトライン**または**埋め縫い**ツールをクリックします。

初期設定ではサテンアウトラインが選択されています。埋め縫いが選択されている場合、初期設定ではステップが選択されています。使用可能なアウトラインや埋め縫いステッチは、すべてボーダーとして使用することができます。

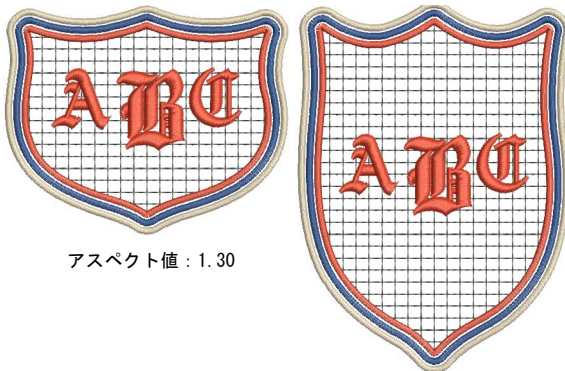


4番目のボーダー：  
モチーフフランニングライン

モチーフフィル

11 ボーダーフレームの高さと幅を変更するには、**アスペクト値**を使用します。

この値を変更すると、ボーダフレームの縦横が可変します。初期値のアスペクト値は1.00で、ボーダフレームのオリジナル値です。



アスペクト値 : 1.30

アスペクト値 : 0.70

12 完了するには**OK**をクリックします。

## 第 26 章

# レタリングの特殊機能

刺しゅうオブジェクトと同様に、レタリングオブジェクトはそれぞれ独自のプロパティを持っています。レタリングオブジェクトを作成する前に、使用するステッチタイプの設定を調整したい場合もあるでしょう。また、既存のレタリングオブジェクトのステッチ設定や効果を変更したいこともあるかもしれません。

内蔵の刺しゅう書体に加えジャノメデジタイザー MBX では、お使いの PC にインストールされた TrueType フォントを刺しゅう書体に変換することができ、刺しゅう書体に近い結果が得られますが、質は文字や設定によります。

通常、刺しゅう書体と TrueType フォントには、キーボードから使用可能なものよりも更に多くの文字が備わっています。Windows の文字コード表を使用して、特殊文字や記号を素早く取り込みます。レタリングオブジェクトにレタリングアート効果を適用して、文字を飛び出したように、あるいはアーチ型にしたり、伸縮したような感じにすることもできます。特殊モノグラムフォントを使用して、モノグラムデザインを作成できます。このモノグラムフォントは、大文字のアルファベット 3 文字からなります。装飾やアクセントとしてだけでなく、四角形、楕円形、盾形などの装飾的なボーダーを追加することもできます。

この章では、レタリングオブジェクトに異なるステッチタイプを適用する方法や特殊文字の追加方法、TrueType フォントを刺しゅうに変換する方法について説明されています。更に、モノグラムデザインの作成だけでなくレタリングアートを使用した特殊効果の作成や、特殊なアクセントやボーダーをデザインに追加する方法も説明しています。



## レタリングステッチのタイプを変更する

レタリングオブジェクトは、初期設定によりサテンの埋め縫いが施されるようになっています。しかし、他の刺しゅうオブジェクトと同様にタタミ縫いなどの埋め込みステッチタイプを適用することもできます。詳細は埋め縫いステッチを選択するをご覧ください。

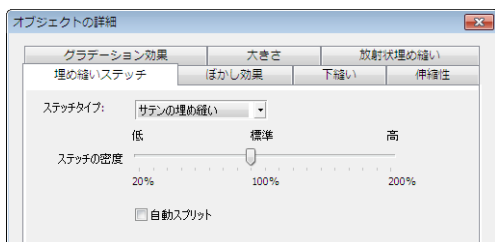
### レタリングオブジェクトのサテン埋め縫いの設定を調整する

レタリングオブジェクトは、初期設定によりサテンの埋め縫いが施されるようになっています。文字の幅が狭いとステッチが詰まるので、生地を覆うステッチは少な目にする必要があります。コラムが非常に狭い場合、針落ちが多すぎると生地を傷める原因となるので、糸密度を減らす必要があります。サテンの埋め縫いを作成するもご覧ください。

Natural

### レタリングオブジェクトのサテン埋め縫いの設定を調整するには

- 1 選択したレタリングオブジェクトをダブルクリックします。  
オブジェクトの詳細>埋め縫いステッチダイアログが表示されます。



- 2 スライダーを動かして、レタリングに使用したいステッチの糸間隔を設定します。
- 3 OK をクリックします。

Natural  
Natural  
Natural

ステッチの密度 : 50%

ステッチの密度 : 100%

ステッチの密度 : 150%



**参考** ぼかし効果を適用することで、レタリングに新たな風合いを追加することができます。詳細はぼかし効果を作成するをご覧ください。

Natural

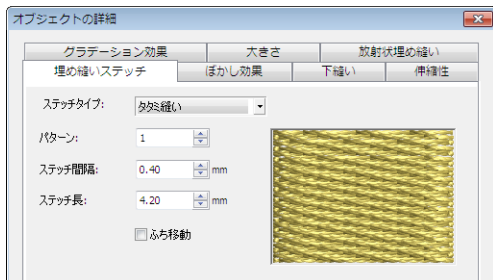
### レタリングオブジェクトのタタミ縫いの設定を調整する

タタミ模様でレタリングの形状を埋め込むことができます。これは大きくて不規則なレタリング形状を埋め込むのに適しています。タタミ模様を作成するもご覧ください。

Tourist

### レタリングオブジェクトのタタミ縫いの設定を調整するには

- 1 選択したレタリングオブジェクトをダブルクリックします。  
オブジェクトの詳細>埋め縫いステッチダイアログが表示されます。



- 2 タタミ縫いを選択します。
- 3 タタミ模様パターンを選択します。詳細はタタミ模様パターンを選択するをご覧ください。



- 4 ステッチ間隔を調整して、糸密度を増減します。詳細はタタミ模様の糸間隔を調整するをご覧ください。



- 5 ステッチ長を調整して、針落ちの密度を増減します。詳細はタタミ模様のステッチ長を調整するをご覧ください。
- 6 OK をクリックします。

## TrueType フォントを刺しゅうに変換する

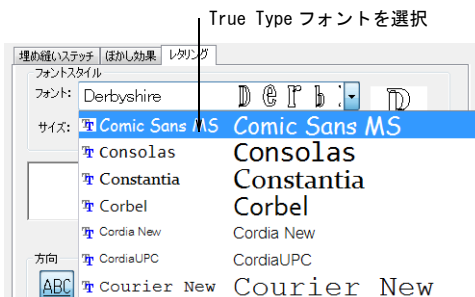


レタリングツールバー>レタリングをクリックし、画面上に直接レタリングを追加する。

TrueType フォント変換機能を使用して、お使いのシステムにインストールされている TrueType フォントを刺しゅう書体に変換できます。処理はすべて自動で行われます。刺しゅう書体に近い結果が得られますが、質は文字や設定によります。質の違いは元の形状に大きく左右されます。ブロック体の書体よりも幅の狭いセリフ体の書体の方が良い結果が得られます。

## TrueType フォントを刺しゅうに変換するには

- 1 レタリングアイコンをクリックします。オブジェクトの詳細>レタリングダイアログが表示されます。



- 2 書体リストから TrueType フォントを選択します。
- 3 テキスト入力パネルに刺しゅうしたい文字を入力します。あるいは変換の設定を調整した後、画面上で直接タイプします。



**メモ** TrueType フォントによっては、画数の多い複雑な漢字は正確にステッチデータに変換されないことがあります。正確に変換されない場合は、他の使用可能な TrueType フォントを選択するか、文字の方向性等を変更してもう一度変換を試みてください。

## レタリングアートを使用し、特殊な効果を作成する



レタリングツールバー>レタリングアートを使用し、レタリングオブジェクトを膨張、伸縮、圧縮したり、アーチ型に変形する。

レタリングオブジェクトにレタリングアート効果を適用して、文字を立体的やアーチ型にしたり、また伸縮したり圧縮したりすることができます。





## レタリングオブジェクトを成形する

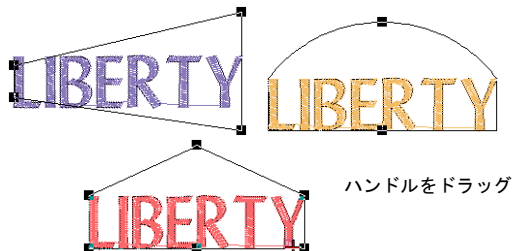
使用可能なレタリングアート効果には、ストレート、カーブ、またはダイヤの 3 種類があります。



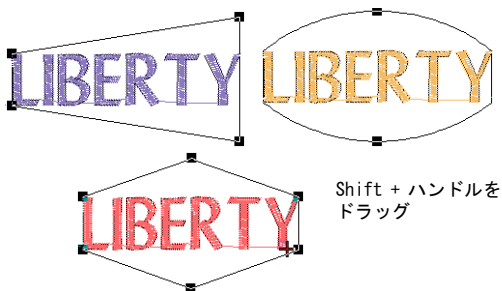
**参考** レタリングアート効果は累積可能で、レタリングオブジェクトに複数の効果を追加することができます。

### レタリングオブジェクトを成形するには

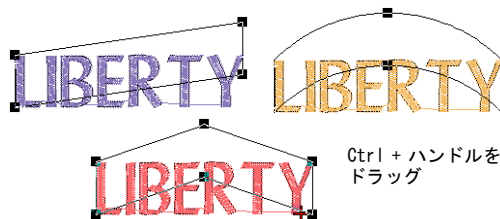
- 1 レタリングオブジェクトを選択します。
- 2 レタリングアートボタンをクリックします。
- 3 タイプを選択します (ストレート、カーブ、ダイヤ)。タイプによって、オブジェクトのアウトラインの周りに異なったハンドルが表示されます。
- 4 ハンドル (複数可) を上下にドラッグし、オブジェクトを変形します。



- 2 つのハンドルを反対方向に動かすには、Shift キーを押しながらハンドルをドラッグします。



- 同じ方向にハンドルを動かすには、Ctrl キーを押しながらハンドルをドラッグします。



- 5 Esc を押して終了します。



**参考** コントロールポイントを調整するには、レタリングオブジェクトを選択して H を押します。

### レタリングアートオブジェクトを編集する

オブジェクトの詳細 > レタリングダイアログの中のレタリングアートにあるレタリングを編集できます。



### レタリングアートオブジェクトを編集するには

- 1 レタリングオブジェクトをダブルクリックします。オブジェクトの詳細 > 埋め縫いステッチダイアログが表示されます。
- 2 レタリングタブを選択します。
- 3 必要に応じて文字を編集します。

LIBERTY LIBERTY

- 4 OK を押します。レタリングが更新されます。



### レタリングアート効果を取り除く



レタリングツールバー > レタリングアート > 削除を使用し、レタリングアートオブジェクトを元の状態に戻す。

レタリングアートを取り除き、オブジェクトを元の状態に戻します。

# LIBERTY LIBERTY

## レタリングアート効果を取り除くには

- レタリングアートオブジェクトを選択します。  
レタリングアート効果は累積可能で、レタリングオブジェクトに複数の効果を追加することができます。
- レタリングアート>すべて削除を選択し、レタリングオブジェクトに適用したすべての効果を取り除きます。  
レタリングアート効果は取り除かれ、文字は元の形状に戻ります。
- レタリングアート>削除を選択し、最後に適用した効果を取り除きます（いくつかの効果がすでに適用されている場合）。  
最後に適用したレタリングアートが取り除かれ、文字は1つ前の形状に戻ります。



メモ レタリングアート効果が1回のみ適用されている場合、両方のメニューは同じ動作をします。

## Flair script (フレアスクリプト) デザインを作成する



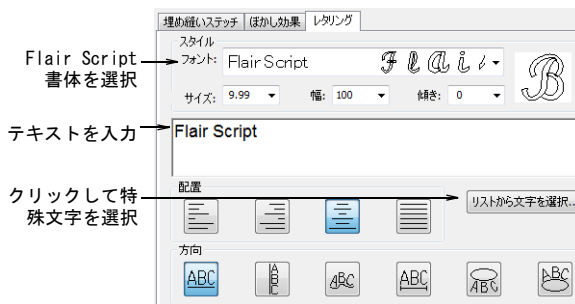
レタリングツールバー>レタリングを使用し、デザインに刺しゅうレタリングを追加、または選択したレタリングを編集する。

Flair script は、テキストオブジェクトの最後に装飾的なフレアが追加されている特殊な書体で、きらびやかな手書きの飾り書きを再現しています。

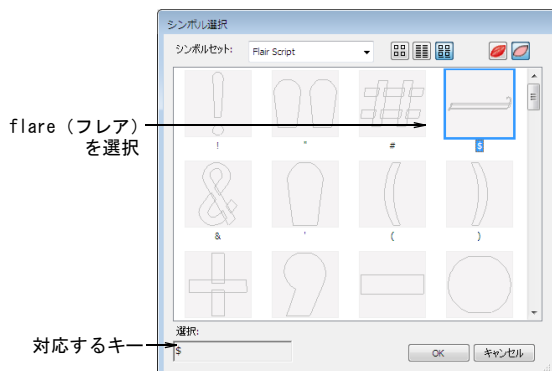


## flair script (フレアスクリプト) デザインを作成するには

- レタリングアイコンをクリックします。  
オブジェクトの詳細>レタリングダイアログが表示されます。



- 書体リストから Flair Script (フレアスクリプト) を選択します。
- テキスト入力パネルに刺しゅうしたい文字を入力します。
- シンボル挿入をクリックします。  
シンボル選択ダイアログが表示されます。



- 使用したい flare (フレア) 文字を選択します。  
更にオプションを見るには、スクロールダウンします。特殊文字を追加するもご覧ください。
- ダイアログを閉じるには、OK をクリックします。  
選択された文字がテキスト入力パネルに表示されません。



- 7 必要に応じてレタリングを調整します。詳細は刺しゅうレタリングを作成するをご覧ください。
- 8 OK をクリックします。
- 9 レタリングを配置したい位置をクリック、または選択したベースラインの基準点をマークします。
- 10 Enter を押します。



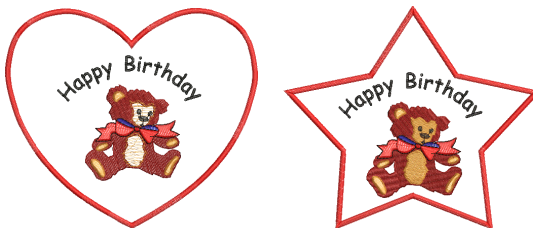
**参考** 様々な flare (フレア) 文字を使用して、お気に入りを見つけましょう。

## 装飾的なボーダーを追加する



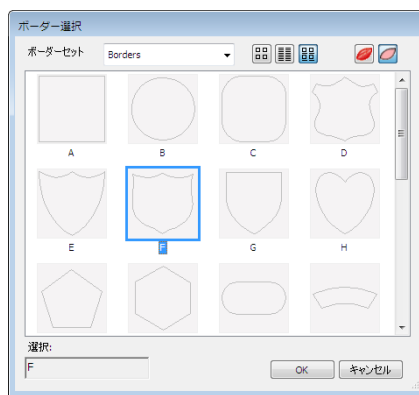
レタリングツールバー > ボーダーを挿入を使用し、選択したレタリングオブジェクトに装飾的なボーダーを挿入する。

ボーダーを挿入ツールを使用して、四角形、楕円形、盾形などの装飾的なボーダーを、モノグラムやデザインに追加します。ボーダーは自動的に現在のデザインに合う大ききで作成されます。ボーダーの太さとサイズを必要に応じて調整します。



### 装飾的なボーダーを追加するには

- 1 レタリングオブジェクトを選択します。
- 2 ボーダーを挿入アイコンをクリックします。ボーダー選択ダイアログが表示されます。



- 3 ボーダーを選択し、ボーダー幅設定を必要に応じて調整します。初期設定のボーダー幅は、デザインに挿入後、調整することができます。
- 4 OK をクリックします。ボーダー選択ダイアログが閉じ、ボーダーが生成されデザインウィンドウ内のデザイン項目に加えられます。
- 5 必要に応じてボーダーの太さとサイズを調整します。詳細はオブジェクトを変形するをご覧ください。

# パート7

## デザインの処理

刺しゅうデザインはフロッピーディスクに保存したり、マシンに直接送信するなど、様々な方法で出力することができます。実際の色で表示したデザインやビジュアルライザーで表示したデザインなど、様々な状態でデザインを頻繁に配布したい場合、イージーデザインでは、デザインイメージと製作ワークシートをディスクに保存したり、電子メールで送信することができます。

### デザインを印刷する

この章では、印刷プレビューの方法、印刷オプションの設定方法、刺しゅうの各構成要素やアップリケパターン、カラーレイヤーを印刷する方法について説明されています。詳細は[デザインを印刷する](#)をご覧ください。

### デザインファイルの読み込み&書き込み

この章では、刺しゅうステッチと出力デザイン形式、また刺しゅうファイルをジャーノメジタイザー MBX で開く方法について説明されています。またマシンにデザインを保存する方法、直接接続によるデザインの送受信の方法や、フラッシュメモリー読み込み / 書き込みにデザインを書き込む方法についても説明しています。詳細は[デザインファイルの読み込み&書き込み](#)をご覧ください。

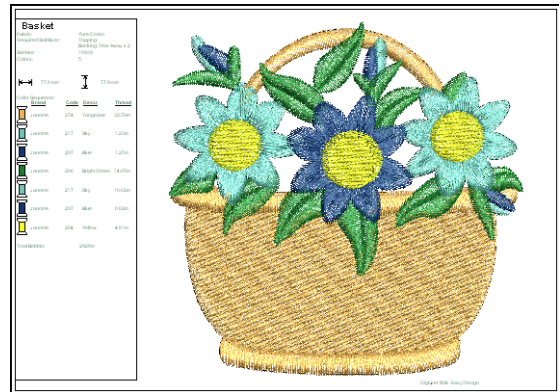
### マシンへ出力する

この章では、サポートされているマシンモデルにデザインを直接出力する方法について説明されています。詳細は[マシンへ出力する](#)をご覧ください。

# 第 27 章

## デザインを印刷する

初期設定またはユーザー設定の印刷オプションで、デザインを印刷することができます。印刷する前にデザインをプレビューで確認します。印刷オプションを設定して、必要な情報を表示します。スタート / エンド点の十字マーク、渡り糸、背景色や現在の刺しゅう枠の挿入、削除を行えるオプションがあります。アップリケパターンのコピーを印刷し、生地への切り取りに使用します。カラーレイヤーオプションでは、各レイヤーで糸やステッチ情報と共にカラーレイヤーリストを加えることができます。カラープリンタを使用する場合は、ビジュアライザーモードで印刷を行います。デザインとカタログを印刷するもご覧ください。



この章では、印刷プレビューの方法、印刷オプションの設定方法、デザインの各構成要素やアップリケパターン、カラーレイヤーを印刷する方法について説明されています。

### 印刷をプレビューする



標準ツールバー > 印刷プレビューを使用し、印刷するデザインをプレビューする。



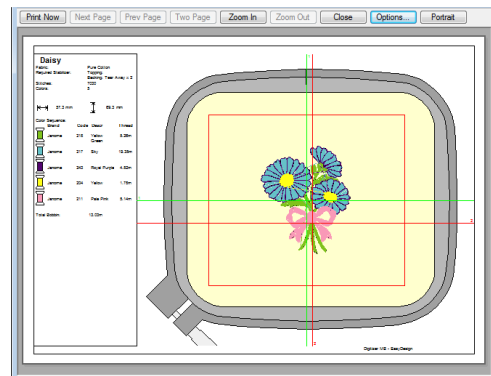
標準ツールバー > 印刷を使用し、現在の設定でデザインを印刷する。

印刷プレビューを使用し、ステッチ情報を表示します。印刷プレビューを使用することで、デザインのステッチを行う前にステッチ順序を確認できます。初期設定またはユーザー設定でできる印刷オプションを使用して、デザインのコピーを印刷できます。

### 印刷をプレビューするには

1 印刷プレビューアイコンをクリックします。

デザインは印刷されるのと同じ状態で表示されます。実寸で印刷する場合、大きなデザインは数ページに渡って表示されることがあります。



2 必要に応じて、プレビューボタンを使用します：

ボタン	目的
次のページ	次のページを表示する
前のページ	前のページを表示する
2 ページ	プレビューウィンドウに 2 ページ表示する
縦 / 横	デザイン表示の縦 / 横の表示の切り替えを行う
ズームイン / アウト	デザインの特定部分を調べたり、製品情報を読むのに使用する

- 3 オプションをクリックして、印刷オプションを設定します。詳細は印刷オプションを設定するをご覧ください。
- 4 印刷開始をクリックして、印刷を始めます。  
MS Windows (R) 印刷ダイアログが開くので、使用するプリンタを選択し、必要に応じて印刷設定を調整します。印刷オプションを設定するもご覧ください。
- 5 閉じるをクリックし、デザインウィンドウに戻ります。

## 印刷オプションを設定する

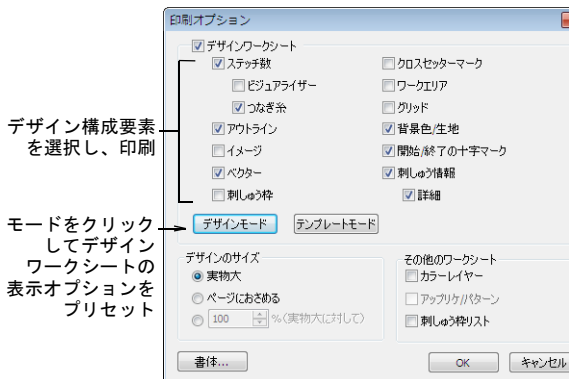
印刷オプションを使用することで、デザインの印刷の仕上がりや正確に調整することができます。テンプレートやデザイン、デザイン関連項、またはクロスセッターマークを加えることができます。現在のデザインのカラーレイヤーリストだけでなく、アップリケパターンのコピーも含めることができます。デザイン情報には、作成者、色ごとの上部の糸の見積もり長さ、ボビン数合計が含まれます。



**参考** デザインイメージは直接特別な生地に印刷されるか、またはインクジェットプリンターを経て転写されます。印刷したイメージはフォトクリックと組み合わせ、イメージのステッチの主要部分を作成します。写真から刺しゅうを作成するもご覧ください。

### 印刷オプションを設定するには

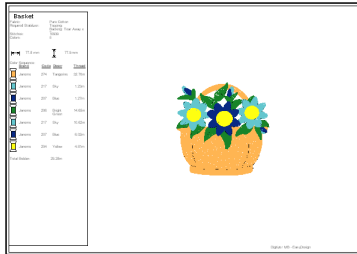
- 1 印刷オプションダイアログにアクセスするには、ファイル > 印刷、またはファイル > 印刷プレビューを選択します。
- 2 オプションをクリックします。  
印刷オプションダイアログが表示されます。



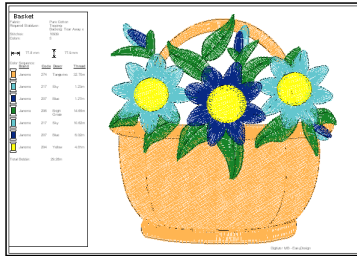
- 3 デザインまたはテンプレートモードボタンをクリックし、デザインワークシートの表示オプションをプリセットします。

モード	目的
デザインモード	デザインウィンドウで表示されているようにデザインを表示します。プリセットオプションは必要に応じてオン / オフにすることができます。デザイン項目を印刷するもご覧ください。
テンプレートモード	ステッチなしでデザインのアウトラインを表示します。レイアウトを印刷するもご覧ください。

- 4 必要に応じて印刷に加えるワークシートを選択します。
  - 各レイヤーの色とステッチ情報とデザインのカラーリストには、カラーレイヤーをチェックします。詳細はカラーレイヤーを印刷するをご覧ください。
  - 生地をカットする際のガイドとしてアップリケパターンのコピーが必要な場合は、アップリケパターンをチェックしてください。詳細はアップリケパターンを印刷するをご覧ください。
  - デザインに 2 つ以上の刺しゅう枠がある場合は、刺しゅう枠リストをチェックします。現在の色順序で刺しゅう枠が表示されます。詳細はマルチ刺しゅう枠デザインを印刷するをご覧ください。
- 5 デザインサイズパネルからサイズオプションを選択します。  
このオプションは、テンプレートとデザインモードで適用されます。テンプレートモードを選択すると、実物大オプションが自動的に選択されます。



実物大



ページにおさめる

6 OK をクリックします。



**メモ** クロスセッターマークは JEF と SEW ファイルで使用可能ですが、アウトラインでは使用できません。JEF と SEW はステッチファイルフォーマットである為、ステッチデータのみ含まれ、アウトラインデータは含まれません。次善策として、デザインモードでステッチとクロスセッターマークをオンにして、JEF と SEW ファイルを表示する方法があります。

## デザイン項目を印刷する

デザインワークシートを印刷する場合、開始 / 終了の十字点、**渡り糸**、背景色、背景生地、現在の刺しゅう枠を印刷に含めるか除外するかを選択できます。デザイン情報には、作成者、色ごとの上部の糸の見積もり長さ、ポピン数合計が含まれます。



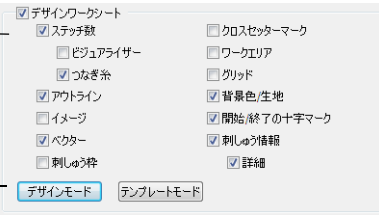
**参考** デザインワークシートオプションを使用すれば、ステッチ情報なしにデザインのアウトラインのみプリントすることができます。デザインイメージのみ（**ベクター**または**ビットマップ**）印刷することもできます。

### デザイン項目を印刷するには

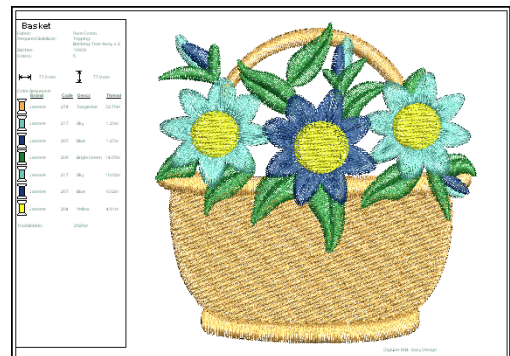
- 印刷オプションダイアログで、**デザインワークシート**オプションを選択します。詳細は**印刷オプションを設定する**をご覧ください。

デザインワークシートを選択

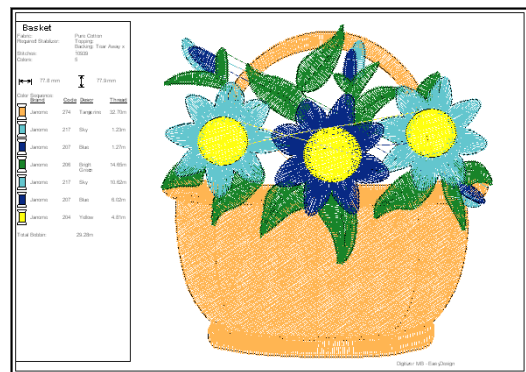
デザイン構成要素を選択し、印刷



- ワークシートにステッチデータを加えたい場合は、**ステッチ数**オプションを選択します。その他のオプションは以下の通りです。
- ビジュアライザー**：このオプションは、最終的な刺しゅうの概観を印刷したい時に選択します。



- 渡り糸**：ジャンプを含めたデザイン内のすべての渡り糸が表示されます。



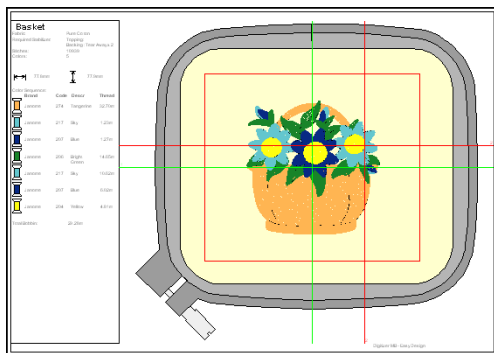
- メモ** ビジュアライザーがオンの場合、**渡り糸**オプションは実際の渡り糸のみ表示します。通常のステッチビューで表示されるジャンプは表示されません。
- 必要に応じて他のデザイン項目を選択します。

- ◆ **イメージ**：印刷にビットマップイメージを含めたい場合に選択します（例：デザインの下絵）。**下絵を使用してデジタイズする**もご覧ください。
- ◆ **アウトライン**：デザインの形状を強いアウトラインでハイライトしたい場合に選択します。これらは**ビジュアライザー**がオフの場合によりよく見えます。またはステッチを表示せず、デザインのアウトラインを印刷します。**レイアウトを印刷する**もご覧ください。
- ◆ **ベクター**：印刷にベクターグラフィックを含めたい場合に、このオプションを選択します。**ベクターと刺しゅうオブジェクトを変換する**もご覧ください。



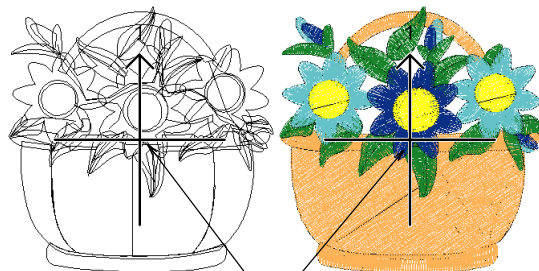
**参考** デザインイメージは直接特別な生地に印刷されるか、またはインクジェットプリンターを経て転写されます。印刷したイメージは**フォトクリック**と組み合わせ、イメージのステッチの主要部分を作成します。**写真から刺しゅうを作成する**もご覧ください。

- ◆ **刺しゅう枠**：印刷に刺しゅう枠のイラストを含めたい場合に、このオプションを選択します。マルチ刺しゅう枠デザインで使用する**刺しゅう枠リスト**と混同しないようご注意ください。**マルチ刺しゅう枠デザインを印刷する**もご覧ください。



- ◆ 必要に応じて**クロスセッターマーク**をチェックします。

クロスセッターマークは、デザイン中のそれぞれの刺しゅう枠に印刷されます。これにより、デザインをステッチを施すアイテムや生地のレイアウト内に正確に配置することができます。**レイアウトを印刷する**もご覧ください。



表示されたクロスセッターマーク

- ◆ **ワークエリア**をチェックして、ワークシートのワークエリアにアウトラインを加えます。詳細は**装飾的なレイアウトを作成する**をご覧ください。



**参考** 大きなレイアウトを印刷する際に、印刷に必要なページ数が10ページを超える場合は、警告ダイアログが表示されます。**ページにおさめるオプション**を使用するか、**%（実物大に対して）**を選択してページ数を減少させます。

- ◆ **グリッドオプション**をチェックして、ワークシートに背景グリッドを追加します。**刺しゅう枠&グリッドの表示**もご覧ください。
- ◆ 背景色 / 生地を含めたい場合に、このオプションを選択します。**背景を変更する**もご覧ください。
- ◆ **開始/終了の十字マーク**：針位置の開始と終了位置を含めたい場合に、このオプションを選択します。緑の十字マークはデザインの開始点を、赤の十字マークは終了ポイントを示しています。初期設定では、緑の十字マークは通常刺しゅう枠の中心に設定されています。
- ◆ **刺しゅう情報**をチェックして、刺しゅう細部の表示のオン / オフの切り替えをします。プレートモードの初期設定では、情報の詳細はワークシートから省かれています。

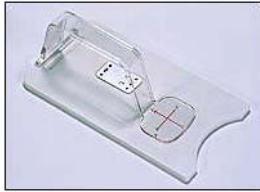
## レイアウトを印刷する



標準ツールバー > 印刷プレビューを使用し、印刷するデザインをプレビューする。

刺しゅうはデザインを直接ミシンに送信するか、取り外し可能なメディアに保存し、レイアウトプレートやジャンメクロスセッターを使用して縫製することができます。このデバイスは、透明のプラスチック製の器具で十字マークが付いています。





テンプレートモードで印刷をすると、デザインアウトラインをステッチなしで表示します。これにはクロスセッターマークが含まれており、これにより縫製が行われるアイテムや生地上で予め設定されたレイアウト内でのデザインの正確な配置ができるようになっています。刺しゅう枠内でデザインを中心に置けるよう、デバイスを配置することができます。

### 大きなレイアウトを印刷する

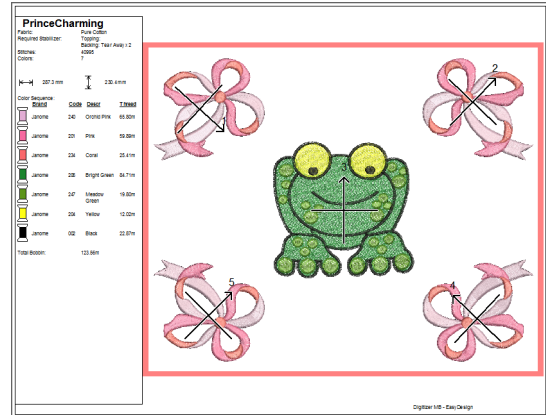
イージーデザインでは、最大 3m x 3m のワークエリアを定めることができます。大きなレイアウトの印刷には、多くのページを必要とする場合があります。実物大の何%で印刷するかを選択して、紙を節約することもできます。その際、テンプレートの大きさを比率によって拡大することを覚えておく必要があります。例えば、実物大の 50% で印刷をした際、生地に転送を行う場合には寸法を 2 倍にする必要があります。目安として以下の表をご使用ください。

%	比率数	倍率
50%	2:1	x2
25%	4:1	x4
20%	5:1	x5
10%	10:1	x10

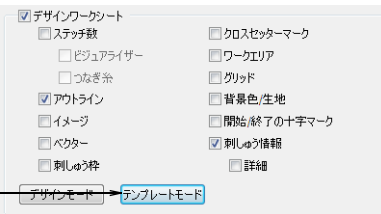
### デザインレイアウトを印刷するには

#### 1 印刷プレビューアイコンをクリックします。

レイアウトデザインは印刷されるのと同じ状態で表示されます。**装飾的なレイアウトを作成する**もご覧ください。



- 2 オプションをクリックします。  
印刷オプションダイアログが表示されます。



- 3 テンプレートモードを選択します。

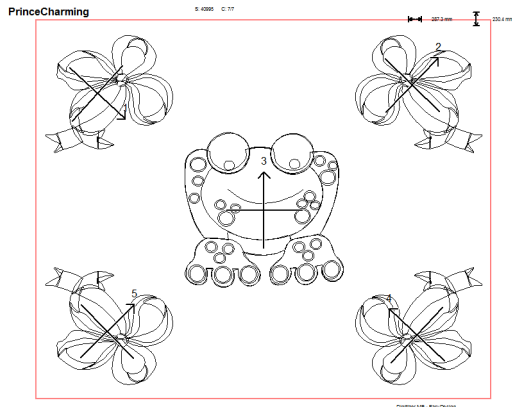
この設定では、ステッチの表示なしにデザインのアウトラインを表示します。



**メモ** クロスセッターマークは JEF と SEW ファイルで使用可能ですが、アウトラインでは使用できません。JEF と SEW はステッチファイルフォーマットである為、ステッチデータのみ含まれ、アウトラインデータは含まれません。次善策として、デザインモードでステッチとクロスセッターマークをオンにして、JEF と SEW ファイルを表示する方法があります。

- 4 クロスセッターマークとワークエリアオプションがチェックされていることを確認してください。  
クロスセッターマークは、刺しゅう枠の中心を示しています。これらはデザイン内の各刺しゅう枠で印刷されます。
- 5 デザインのサイズの**実物大**オプションを選択します。
- 6 OK をクリックします。

各刺しゅう枠にはクロスセッターマーク付近に数字がプリントされており、刺しゅう枠のステッチ順序を示しています。



**参考** ページにおさめるを選択するか、または% (実物大に対して) フィールドに数値を入力してレイアウトのオーバービューを印刷することができます。

## カラーレイヤーを印刷する



標準ツールバー>印刷プレビューを使用し、印刷するデザインをプレビューする。

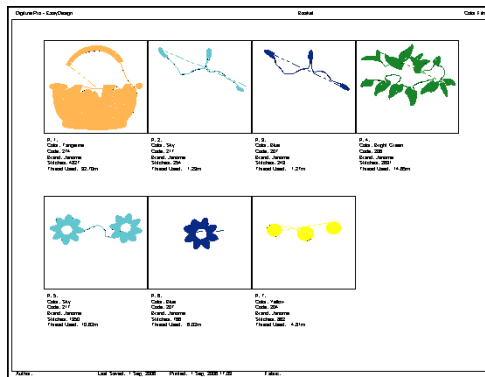
カラーレイヤーオプションを使用すると、レイヤーごとの色とステッチの情報と共に現在のデザインのカラーレイヤーリストを含めることができます。

### カラーレイヤーを印刷するには

- 1 印刷プレビューアイコンをクリックします。  
デザインは印刷されるのと同じ状態で表示されます。
- 2 オプションボタンをクリックします。  
印刷オプションダイアログが表示されます。



- 3 その他のワークシートグループで、カラーレイヤーチェックボックスを選択し、OK を押します。
- 4 必要に応じて、次のページボタンをクリックします。  
カラーレイヤーのリストは、レイヤーごとの色とステッチ情報を表示します。



以下の情報と共に表示されます。

項目	説明
番号	ステッチ順序の番号
カラーイメージ	関連する糸チャートに載っている色の名前
コード	購入、注文時に便利な糸コード
ブランド	糸のブランド (例: Isacord40)
ステッチ	各カラーレイヤーごとのステッチ総数
使用された糸	現在のシステム設定の測定単位による、各カラーレイヤーのステッチ長の合計 (例: 「m」 (メートル))

- 5 印刷をクリックします。

## アップリケパターンを印刷する

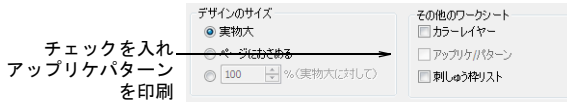


標準ツールバー>印刷プレビューを使用し、印刷するデザインをプレビューする。

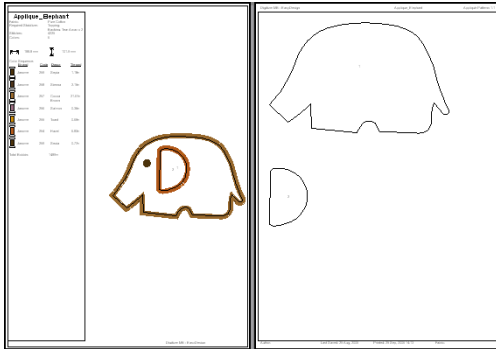
アップリケパターンのコピーを印刷し、生地をカットする際のテンプレートとして使用します。アップリケパターンの各部分はステッチ順序に従い、番号が付与されます。

### アップリケパターンを印刷するには

- 1 印刷プレビューアイコンをクリックします。  
アップリケデザインは印刷されるのと同じ状態で表示されます。
- 2 オプションボタンをクリックします。  
印刷オプションダイアログが表示されます。



- 3 その他のワークシートグループで、アプリケーションのチェックボックスを選択し、OK をクリックします。  
アプリケーションの各部分はステッチ順序に従い、番号が付与されます。

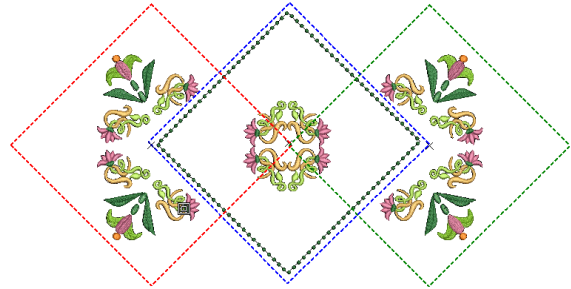


**メモ** 実物大オプションを選択すると、まとめられたアプリケーションレイアウトと、個々のパターンが別々のページに実寸大で作成されます。ページにおさめるか % (実物大に対して) オプションを選択すると、まとめられたアプリケーションレイアウトは指定したサイズで作成されますが、個々のパターンは別のページに実寸で印刷されます。

- 4 印刷をクリックします。

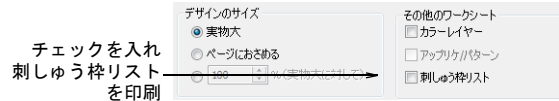
## マルチ刺しゅう枠デザインを印刷する

2 つ以上の刺しゅう枠掛けがあるデザインの場合、「マルチ刺しゅう枠表示」で刺しゅう枠を印刷するオプションがあります。刺しゅう枠リストオプションで各刺しゅう枠のオブジェクトが表示されます。大きなデザインを刺しゅう枠にはめるもご覧ください。

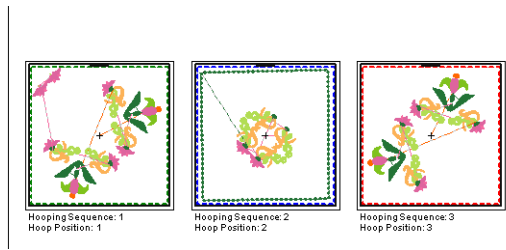


### マルチ刺しゅう枠デザインを印刷するには

- 1 ファイル > 印刷プレビューを選択します。
- 2 オプションアイコンをクリックします。  
印刷オプションダイアログが表示されます。
- 3 刺しゅう枠リストチェックボックスを選択します。



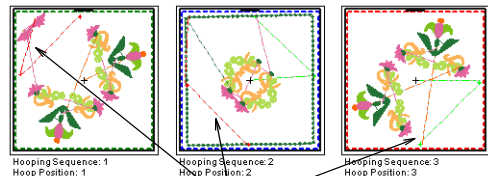
- 4 OK をクリックします。  
各刺しゅう枠のオブジェクトの表示に、以下の情報が含まれます。



- 5 印刷をクリックします。



**参考** マルチ刺しゅう枠デザインに位置マークを含めるとよいでしょう。このマークは作業環境 > 模様の結合タブからアクティブにすることができます。詳細は位置マークを出力するをご覧ください。

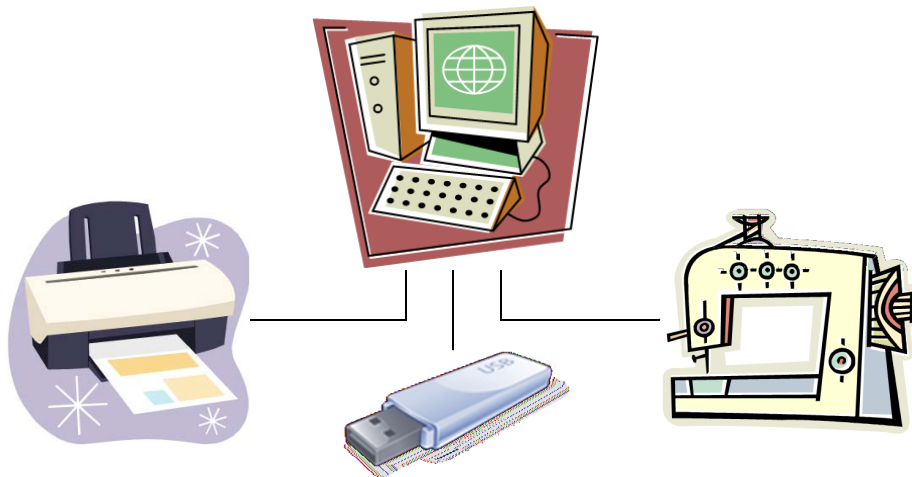


追加された位置マーク

## 第 28 章

## デザインファイルの読み込み &amp; 書き込み

刺しゅうデザインはコンピュータや USB メモリースティック、フロッピーディスク、マイカード (ATA カード) に保存したり、ミシンに直接送信するなど様々な方法で出力できます。



ジャノメデジタルイザー MBX では JAN、JEF、SEW の 3 種類の刺しゅうファイルフォーマットを使用して、ほとんどのアウトラインとステッチフォーマットを作成することができます。JAN フォーマットはオブジェクトベースのフォーマットで、一方 JEF と SEW フォーマットはステッチベースです。初期設定ではイージーデザインは JAN フォーマットに保存し、イージーエディットは JEF に保存します。フォーマットにはデザインに刺しゅうを施す情報と、後から変更するのに必要な全情報が含まれます。その他のフォーマットで作成 / 保存されたデザインを開く場合、イージーデザインはデザインを内部で JAN フォーマットに変換し、一方でイージーエディットは JEF フォーマットに変換します。これによりジャノメデジタルイザー MBX の機能を最大限に使用してデザインに変更ができます。

MC9000、MC5700、MC5000 機種の SEW ファイルカードは、カードリーダーを使用してコンピュータに転送できます。カードリーダーを使用して SEW ファイルを読み込む為には、オプションのアクセサリ (読み取り / 書き込み Box、AC アダプター、RS-232C ケーブル) が必要です。

この章では、刺しゅうステッチと出力デザイン形式、そして刺しゅうファイルをジャノメデジタルタイザー MBX で開く方法について説明していきます。また、ミシンにデザインを保存する方法、直接接続によるデザインの送受信の方法や、更にフラッシュメモリー読み込み / 書き込みにデザインを書き込む方法に関しても説明されています。

## 刺しゅうデザインのフォーマット

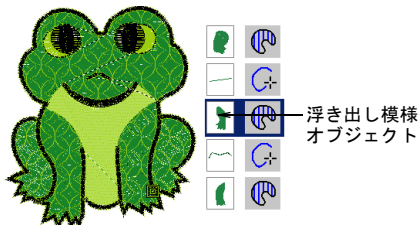
刺しゅうデザインはアウトラインかステッチの2つのうち、どちらか1つのフォーマットで保存されます。JAN はアウトラインフォーマットで、JEF と SEW はステッチフォーマットです。



**メモ** ジャノメデジタルタイザー MBX でサポートする特定フォーマットの詳細については、[使用可能な刺しゅうファイルフォーマット](#)をご覧ください。

### アウトラインデータ

圧縮ファイルであるアウトラインデータはハイレベルフォーマットで、オブジェクトのアウトラインや**オブジェクトの詳細**、ステッチのデータが含まれています。イージーデザインでアウトラインファイルを開く時には、それに相当するステッチタイプとデジタルサイズ方法、効果が適用されます。

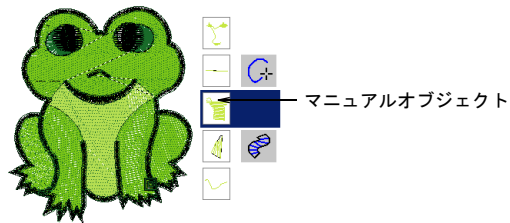


アウトラインファイルは、ステッチ密度や質を変えることなく、サイズ変更、変換や変形が可能です。イージーデザインでは、変更の後にデザインを初期設定の JAN フォーマットで保存するか、その他のフォーマットで保存するかを選択できます。

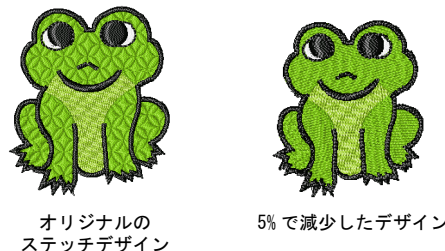
### ステッチファイル

ミシンの種類によって使用される「言語」は異なります。各ミシンは様々な機能に対して独自のコントロールコマンドを持っています。デザインを刺しゅうする前に、これらの機能をミシンが読み取れるフォーマットにしなければなりません。ステッチまたは「拡張」デザインファイルは低いレベルのフォーマットで、ミシンで直接使用される為のフォーマットです。このフォーマットには、各ステッチの位置、長さ、色に関する情報が含まれます。ステッチファイルをイージーエディットに読み込む場合、アウトラインやステッチタイプといったオブ

ジェクト情報は含まれず、ステッチの集合体としてデザインを表します。ステッチブロックは、単一のステッチが集まって構成されています。



未加工のステッチフォーマットのデザインのサイズを変更することはできませんが、ステッチ数は変更されない為、デザインサイズによって糸間隔が大きくなったり、小さくなったりします。この為、ステッチデザインを±5%の範囲外でサイズ変更しないでください。この範囲を超えた場合は、ステッチが密になり過ぎたり、隙間ができたりすることがあります。



通常ステッチデザインは拡大 / 縮小に向いていませんが、ジャノメデジタルタイザー MBX はステッチデータからオブジェクトアウトラインやステッチタイプ、また糸間隔をある程度認識することができます。初期設定では、イージーエディットで開かれる際に**ステッチファイル**はアウトラインとオブジェクトに変換されます。これらの「認識された」デザインは、新しいアウトライン用に再計算されたステッチでサイズ変更することができます。この処理はほとんどのステッチデザインに効果的ですが、元のアウトラインとまったく質が同じというわけではなく、装飾的なステッチの中には正しく変更できない場合もあります。

### ファイルソース

刺しゅうファイルが概して「アウトライン」か「ステッチ」に分類されるのに対し、ジャノメデジタルタイザー MBX

の内部ではファイルは**ネイティブデザイン**、**ネイティブ以外のアウトラインファイル**、**プロセス（処理）されたステッチファイル**、**ネイティブ以外のステッチファイル**の4種類の中のどれかに分類されます。

元の状態	説明
ネイティブデザイン	ジャンメデジタイザー MBX で作成されたデザイン（またはそれに相当するもの）。
ネイティブ以外のアウトラインファイル	JAN 以外のアウトラインファイルから読み込まれたデザイン。ステッチは元のアウトラインとステッチのデータを基に、ジャンメデジタイザー MBX（またはそれに相当するもの）で生成されたもの。
プロセス（処理）されたステッチ	プロセス（処理）によってステッチが再生成されたステッチファイルから読み込まれたデザイン。
ネイティブ以外のステッチファイル	ステッチファイルから読み込まれたデザイン。アウトラインは認識される場合とされない場合がある。ステッチはプロセス（処理）によって再生成はされていない。 しかしレタリングオブジェクトを追加するなど、ステッチファイルに変更を加えた場合、そのファイルは取り込まれたステッチが再生成されなくとも、プロセス（処理）されたステッチにステータス変更されるので注意。

デザインファイルのソースに関する情報は、**プロパティダイアログ**を参照ください。詳細は**デザイン情報**を表示するをご覧ください。

## ジャンメデジタイザー MBX で刺しゅうファイルを開く

イージーデザインでは**オブジェクトの詳細**のプリセットをベースに、自動的にステッチを生成できるアウトラインとして形状を保存するオブジェクトベースの刺しゅうデザイン作成を提案しています。刺しゅうオブジェクトはデザイン内の各構成要素として、サイズ変更、変形、編集が可能です。ステッチは、変更がある度に自動的に再生成されます。

イージーエディットはステッチベースの刺しゅうフォーマットを基本としており、デザイン全体が独立したステッチからなる1つのオブジェクトとなります。イージーエディットではステッチベースのデザインを扱うことができ、個々のステッチを変更して全体のサイズ変更や、変形、微調整を行うことができます。イージーエディットではステッチのみを編集できます。

各アプリケーションではそれぞれ保存するフォーマットが選択でき、様々なタイプの刺しゅうファイルが作成されます。

## どのアプリケーションを使えばいい？

イージーデザイン	イージーエディット
<ul style="list-style-type: none"> <li>新規デザインの作成</li> <li>既存のデザインに新規オブジェクトを追加</li> <li>一つのファイルにデザインを組み合わせる</li> <li>デザインにレタリングを追加</li> <li>デザインの要素を追加、または取り除く</li> <li>デザインの要素を変形</li> <li>イメージから自動的にデザインをデジタイズ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>既にステッチベースになっているデザインフォーマットを刺しゅうする</li> <li>ステッチブロック、またはデザイン全体を組み合わせる、変形する</li> <li>ステッチレベルでデザインを微調整</li> </ul>



**参考** デザインのサイズを変更したい場合、イージーデザインを使用してアウトラインを編集するか、ステッチタイプを変更します。初期設定ではステッチファイルが開かれる時点で、アウトラインとオブジェクトに変換されます。±5%の範囲内でのみデザインのサイズを変更する場合、またはステッチのみを編集する場合はイージーエディットを使用します。

## オブジェクト / アウトラインの認識

**ステッチファイル**（JEF または SEW）をアウトラインフォーマット（JAN）に変換する際、ジャンメデジタイザー MBX は針落ちポイントによりステッチデータをステッチごとに読み取ります。ステッチタイプ、間隔、ステッチ長、ステッチ効果を認識し、オブジェクトのアウトラインを決定します。

デザインのすべての埋め縫いエリアは、埋め縫いまたはアウトラインステッチプロパティに加えその他プロパティを持った、埋め縫いまたはアウトラインオブジェクトになります。ステッチタイプは針落ちのパターンによって、サテンまたはタタミ模様割り当てられます。オブジェクトが認識されない場合、オブジェクトはその他プロパティと**渡り糸**プロパティのみを含み、サイズの変更には適しません。

認識されたオブジェクトのアウトラインとステッチ値は、**オブジェクトの詳細**としてジャンメデジタイザー MBX に保管されるので、通常の方法で認識されたデザインのサイズを変更したり、変形したりできます。ステッチ密度はデザイン全体、選択部分のみ、また特定のステッチタイプでも変更できます。

## 認識の制限

ステッチタイプが正確に認識されない場合、**オブジェクトの詳細**ダイアログの数値はステッチに見合うものになりません。ステッチを変更して再生成するまでは、ステッチはオリジナルデザインのステッチのまま維持されます。デザインを変更すると、ステッチはオブジェクトの詳細に従って再生成されます。

## ミシンにデザインを保存する

ミシンの種類により、使用する「言語」は異なります。各ミシンは様々な機能に対して独自のコントロールコマンドを持っています。デザインを刺しゅうする前に、デザインをミシンが読み取れるフォーマットにしなければなりません。ミシンにデザインファイルが送信される前に、デザインは自動的に JEF **ステッチファイル** フォーマットに変換され、ファイルはハードディスクに直接保存されます。JEF フォーマットで保存する場合、保存先となるミシンの種類を選択しなければなりません。**デザインを送信する&書き込む**もご覧ください。



**メモ** ジャンメデジタルタイザー MBX は、ユーザー設定刺しゅう枠の刺しゅう範囲を JEF ファイルに記録し、その後複数針ミシンで読み取られ、ステッチ範囲を定義します。一方、一本針ミシンのステッチ範囲は、選択した刺しゅう枠タイプによって決定されます。ファイルに「標準以外」(ユーザー設定)の刺しゅう枠のコードが含まれていると、刺しゅう枠サイズは自動的にデザインサイズを基とし、ステッチ範囲を制限します。詳細は**ユーザー設定の刺しゅう枠を定義する**をご覧ください。

### ミシンにデザインを保存するには

- 1 **ファイル > 名前を付けて保存**を選択します。  
**名前を付けて保存**ダイアログが表示されます。



- 2 **保存する場所**リストからデザインを保存するフォルダを選択します。
- 3 **ファイル名**フィールドでデザインの名前を入力します。
- 4 **名前を付けて保存のファイルの種類**リストからフォーマットを選択します。**使用可能な刺しゅうファイルフォーマット**もご覧ください。
  - ジャンメミシンに出力する場合には、**ファイルフォーマット**として JEF を選択します。このファイルは現在選択されているミシンの種類に合わせてコード化されます。詳細は**ミシンモデルの選択**をご覧ください。
  - 第3者ミシンに出力する場合には、**オプションボタン**が使用可能となります。詳細は、お使いのミシンのマニュアルをご覧ください。
- 5 **保存**をクリックします。



**メモ** ジャンメデジタルタイザー MBX は、ジャンメ MA 刺しゅう枠をサポートしています。これらは刺しゅう枠が2つ表示される「2位置」刺しゅう枠で、縫製できる範囲を拡大します。ミシンに送信する際、大抵ジーデザインはファイルを1つだけ作成します。「2位置」刺しゅう枠は単一の JEF ファイルに保存されます。

- MA 刺しゅう枠では、刺しゅう枠位置1に戻ることが必要な場合は、2つ(または稀にそれ以上)のファイルが作成されます。**MA 刺しゅう枠を使用したデザインを送信する**もご覧ください。

## デザインを送信する&書き込む

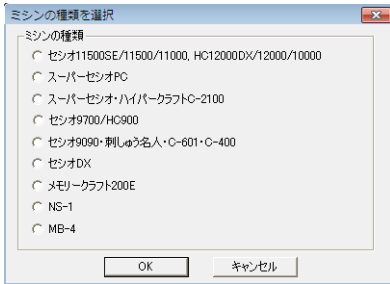
ジャンメデジタルタイザー MBX では、デザインを直接ミシンに送るか、メモ리카ードに送るかを選択できます。どちらを選ぶかは、お使いのミシンにより異なります。



**メモ** ミシンにデザインファイルが送信される前に、デザインは自動的に JEF **ステッチファイル** フォーマットに変換されます。**ミシンにデザインを保存する**もご覧ください。

### 使用可能なミシンの種類

ジャンメデジタルタイザー MBX は、以下のミシンモデルで使用できます。



- ◆ セシオ 11500SE/11500/11000、HC12000DX/12000/10000、スーパーセシオ PC は、お使いの PC にケーブルで直接接続することができます。詳細は [USB ケーブルでコンピュータと繋ぐ](#)をご覧ください。
- ◆ スーパーセシオ、ハイパークラフト C-2100 スーパーセシオ 9090、C-601、刺しゅう名人、C-400、セシオ DX では、直接接続は使用できませんが、マイカード (ATA カード) を読み込むことができます。
- ◆ メモリークラフト 200E、NS-1、セシオ 9700/HC900 では直接接続は使用できませんが、USB スティックを読むことができます。
- ◆ MB-4 では、直接接続をご使用いただけます。デザインは、ミシンの内部メモリかマイカード (ATA カード)、またはミシンに備え付けの USB スティックにダウンロードすることができます。但し、MB-4 の直接接続は、ジャンメデジタイザー MBX 製品レベルでのみ使用可能です。

イーザーデザインとイーザーエディット両方で、ジャンメデジタイザー MBX は、現在どの使用可能なミシンが PC の USB ポートに接続されているかを自動的に検出することができます。ミシンメニューアイテムは、PC に接続されているミシンの種類によって決定されます。どのミシンも検出されない場合には、すべてのメニューアイテムはグレーになり、選択することができません。ご利用の代理店でサポートされているミシンの種類を確認することができるでしょう。[デザインをミシンに送信](#)もご覧ください。

## 使用可能な保存デバイス

USB 接続以外にも、フロッピーディスクに保存するのと似た方法でマイカード (ATA カード) のフラッシュメモリに書き込むことも可能です。マイカード (ATA カード) は PCMCIA 標準の PC メモリーカードで、ミシンへ書き込み、またはミシンから読み込みできるよう JEF フォーマットでデザインを保存するのに使用されます。マイカード (ATA カード) は、コンピュータのドライブとして指定できます。ドライブの表示は、E: か F:、あるいは別の文字に変わる場合があります。デザインを書き込んだ後は、カードをお使いのミシンのマイカード (ATA カード) の差込口 (サポートされている場合) に挿入し、デザインを読み込みます。

## マイカード (ATA カード) を使用する上での注意点

- ◆ ミシンの内蔵メモリに保存されているデータをハードディスク、あるいはマイカード (ATA カード) に保存しておき、誤作動や故障などによるデータの損失を防ぐことをお勧めします。
- ◆ マイカード (ATA カード) を PC あるいはお使いのミシンでフォーマットすると、カード内の情報はすべて失われます。使用済みのカードをフォーマットする前に必ず内容を確認してください。
- ◆ お使いのミシンのシステムプログラムのアップグレードには、承認されているマイカード (ATA カード) か、SanDisk 社のコンパクトフラッシュをマイカード (ATA カード) アダプタと共にのみ使用してください。メモリの容量は 8Mb 以上必要です。



**メモ** お使いのコンピュータがノート型パソコンの場合、マイカード (ATA カード) とアダプターを直接挿入できるスロットがついています。お使いのコンピュータがデスクトップパソコンの場合、マイカード (ATA カード) リーダー / ライターを USB ポートに繋ぐ必要があります。

## USB メモリースティック

最新ミシンのモデルは、USB メモリースティックからの読み込みと、スティックへの書き込みが可能となっています。メモリースティックは、小さなスティックで大容量のデータをやり取りすることが可能などとても便利なポータブル記憶装置です。

## 大きなファイルを分割する

ミシンの中には、一度に約 32,000 ステッチまでしか受け取ることができないという制限があるものもありました。新しいミシンは約 64,000 ステッチまで受け取ることができ、中には最高 100,000 ステッチを受け取ることができるものもあります。MB-4 は、最高 200,000 ステッチまで可能です。

ジャンメデジタイザー MBX は、ステッチ数が限界になる前の最後の色替えてファイルを分割します。ステッチの制限数の前に色替えがない場合は、作業は中止されます。



**メモ** 大きなデザインをジャンメモリークラフトミシン、またはマイカード (ATA カード) に送信する時の分割方法は、[ミシンの種類を選択](#)ダイアログで選択されたミシンの種類により異なります。詳細は [ミシンモデルの選択](#)をご覧ください。

分割ファイル (色替えも同様) は最大 78 まで作成できません。一つのファイルに 78 近い色替えが含まれるということはあまりありません。デザインをミシンまたはマイカード (ATA カード) のどちらかに送信しても、分割さ



れた JEF ファイルは自動的にジャノメデジタル MBX によりファイル名が割り当てられます。(例: MyFlower01、MyFlower02 など)



**メモ** マイカード (ATA カード) の接続メニューとアイコン、デザインを分割する機能は、イージーデザインとイージーエディットの両方についています。

## デザインをマシンに送信する



標準ツールバー > マシンに送信を使用し、現在のデザインを直接マシンに送信して刺しゅうする。

マシンの種類によって異なりますが、直接マシン接続オプションが使用可能であることがあります。個別または複数のデザインファイルを、以下の 3 箇所へ直接送信することができます。

- 内蔵メモリ: マシン内蔵のメモリ
- ATA PC カード: マシンの PC メモリカードスロットで、ATA PC カードリーダー/ライターとして使用できる
- USBメモリ: マシンに挿入された USB メモリストイック



**参考** あるいは、外部の「フラッシュメモリ」(ATA PC) リーダー/ライターを使用して、JEF フォーマットでデザインを直接カードに書き込むことができます。詳細はフラッシュメモリ・リーダー/ライターに書き込むをご覧ください。

### マシンに現在のデザインを送信する

一つのデザインを送信する方法はマシンの種類によって若干異なりますが、基本は同じです。使用しているマシンに関わらず、その手順は下記のいずれかに当てはまります。

- 接続したいマシンの種類を選択します。詳細は **マシンモデルの選択** をご覧ください。
- 必要に応じて、マイカード (ATA カード) か USB スティックメモリをご使用のマシンに挿入します。
- 送信したいデザインを開くか、新たに作成します。
- マシンに**送信アイコン**または**マシン > デザインの送信**を選択します。  
選択されたマシンの種類によって、ダイアログが表示されます。



- マシンの保存場所を選択します。(例: 内蔵フォルダ等マシンメモリ、マイカード (ATA カード)、USB メモリストイック)
- ファイルの転送を開始します。  
万が一ファイルが制限値を超えた場合は、ファイルは複数に分割されます。詳細は **大きなファイルを分割する** をご覧ください。



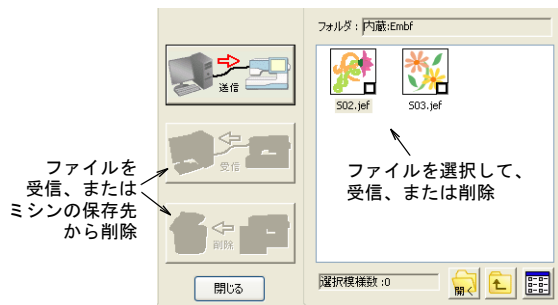
**メモ** 特定のマシンに関する詳しい手順に関しては、**マシンへ出力する** をご覧ください。

### 複数のデザインを送信、受信する

一つのデザインを送信するときと同じく、複数のデザインをマシンに送信する方法もマシンの種類によって若干異なります。



マシンにデザインを送信する以外にも、通常そのフォルダからファイルを受信したり、削除したりすることができます。



**メモ** 特定のマシンに関する詳しい手順に関しては、[マシンへ出力する](#)をご覧ください。

## フラッシュメモリ・リーダー/ライターに書き込む



標準ツールバー>カードに書き込みを使用し、外部「フラッシュメモリ」(ATA PC)リーダー/ライターにデザインを送信する。

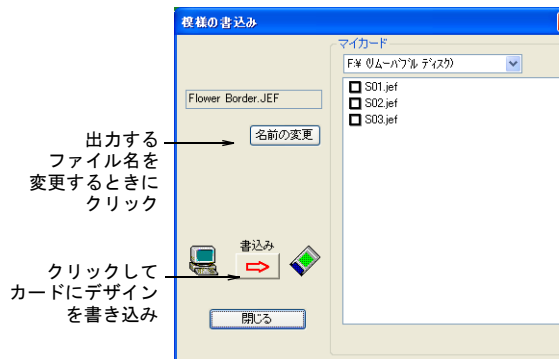
外部の「フラッシュメモリ」(ATAカード)リーダー/ライターを使用して、JEFフォーマットでデザインを直接カードに書き込みできます。マシンによっては直接接続をサポートしていない場合があるので、その場合はマイカード(ATAカード)を使用してデザインをPCから送信する必要があります。お使いのマシンが正しく選択されているかご確認ください。デザインを書き込んだ後は、

マシンのマイカード(ATAカード)差込口にカードを挿入し、デザインを読み込ませます。

### マイカード(ATAカード)にデザインを書き込む

一つのデザインをカードに書き込む方法はマシンの種類によって若干異なりますが、基本操作は同じです。使用しているマシンに関わらず、その手順は下記のいずれかに当てはまります。

- ◆ 書き込みしたいマシンの種類を選択します。詳細は[マシンモデルの選択](#)をご覧ください。
- ◆ フラッシュメモリ・リーダー/ライターが、お使いのPCのUSBポートにしっかり差し込まれていることを確認してください。
- ◆ 送信したいデザインを開くか、新たに作成します。
- ◆ **カードに書き込みアイコン**をクリックするか、**外部メディア>デザインの書き込み**を選択します。選択されたマシンの種類によって、ダイアログが表示されます。



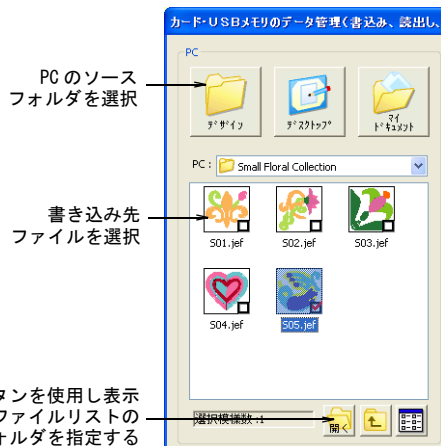
- ◆ ファイルの転送を開始します。万が一ファイルが制限値を超えた場合は、ファイルは複数に分割されます。詳細は[大きなファイルを分割する](#)をご覧ください。



**メモ** 特定のマシンに関する詳しい手順に関しては、[マシンへ出力する](#)をご覧ください。

### マイカード(ATAカード)に複数のデザインを書き込む

複数のデザインをマイカード(ATAカード)に書き込む方法は、マシンの種類によって若干異なります。書き込みをしたいマシンの種類を選択し、**外部メディア>デザインの書き込み、読み込み、削除**を選択します。現在のマシンの種類によって、ダイアログが表示されます。



ミシンにデザインファイルを書き出しする以外にも、通常そのフォルダからファイルを受信したり、削除したりできます。



クリックして読み込み      クリックして削除

**メモ** 特定のミシンに関する詳しい手順に関しては、[ミシンへ出力する](#)をご覧ください。

## MA 刺しゅう枠を使用したデザインを送信する

標準ツールバーの「ミシンに送信」を使用し、現在のデザインを直接ミシンに送信して刺しゅうする。

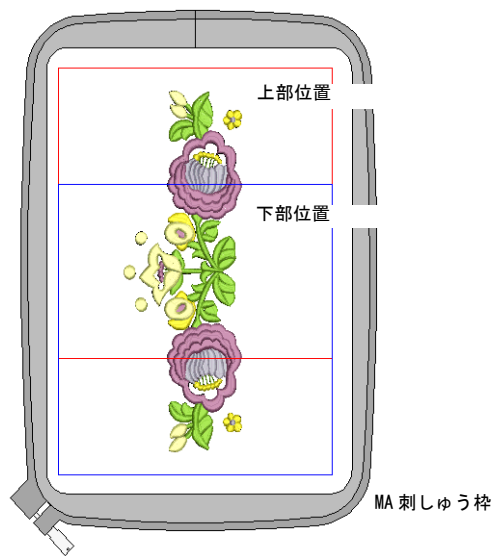
ジャンメデジタルデザイナー MBX では、MA 刺しゅう枠が使用できます。これは 2 箇所配置される刺しゅう枠で、ミシンの提供されている刺しゅうを施す領域を拡大します。使用可能な刺しゅう枠のリストの中で、MA 刺しゅう枠は

「刺しゅう枠 MA (200x280)」として記載されています。2 つの刺しゅう領域は、赤色と青色で表示されます。デジタル化する時、各刺しゅうオブジェクトはいずれかの刺しゅう枠の中に完全に収まっている必要があります。

刺しゅうデザインの読み込み、編集をする際の MA 刺しゅう枠の動作は、通常の 200x280 サイズの四角形刺しゅう枠と全く同じです。デザインをミシンに保存、又は送信しない限り、刺しゅう領域が 2 つあることで得られる効果は全くありません。ミシンに送信する際、大抵ジャンメデジタルデザイナー MBX はファイルを 1 つだけ作成します。「2 位置」刺しゅう枠は単一の JEF ファイルに保存されます。但し、刺しゅう枠位置 1 に戻る必要がある場合はジャンメデジタルデザイナー MBX では、2 つ（稀に 3 つ以上）のファイルが作成されます。

### MA 刺しゅう枠を使用したデザインを送信するには

- 1 ミシンに送信するデザインを開きます。  
2 つの刺しゅう領域は、赤色と青色で表示されます。デジタル化する際、各刺しゅうオブジェクトはいずれかの刺しゅう枠の中に完全に収まっている必要があります。



- メモ** サイズは寸表示で mm 単位で示されます。他の倍率表示では、数値は比例的に拡大 / 縮小します。
- 2 標準ツールバーの「ミシンに送信」アイコン、または「ミシン」メニューの「デザインを送信」を選択します。  
ミシンが正しく接続されている場合は、**現在作成中のデザインを送信ダイアログ**が表示されます。詳細は [デザインを送信する&書き込む](#)をご覧ください。
  - 3 送信ボタンをクリックします。

ジャンメデジタイザー MBX により、オブジェクトが刺しゅう枠の青と赤で表示される 2 箇所フィールド内に収まっているかが確認されます。

- フィールドの外にはみでたオブジェクトがある場合、それらのオブジェクトはデザインウィンドウで選択され、編集または削除するよう指示があります。オブジェクトがすべてフィールド内に収まっている場合、ジャンメデジタイザー MBX が希望の刺しゅう枠の数を決定します。
- フィールドの 1 箇所だけ必要な場合、または 2 箇所の使用で上部フィールドが始めにくる場合、ジャンメデジタイザー MBX JEF はこれらの刺しゅう枠を含む単一の JEF ファイルを作成し、ミシンに送信します。
- その他の場合、刺しゅう枠の位置の変更数を計算し、操作を続行するようにメッセージが表示されます。続行を希望すると複数の JEF ファイルが作成され、ミシンに送信されます。

#### 4 OK をクリックします。

JEF ファイルのファイル名は、番号とハイフン (-) が付きます (例: 「My Flower- 1. JEF」や「My Flower- 2. JEF」など)。



**メモ** ミシンが複数の JEF ファイルのうちの最初のファイルを読み込むと、上部がまずステッチされ、下部にある刺しゅう枠に移動するよう指示がだされます。新規 JEF ファイルをステッチし始める時は、フレームを移動するように指示が出ない限り、いつも上部分に刺しゅう枠を配置してください。これはステッチが多過ぎたり、色替えが多過ぎて刺しゅう枠のペアが分割される必要がある場合などに備えて必要な措置です。

## マルチ刺しゅう枠デザインを出力する

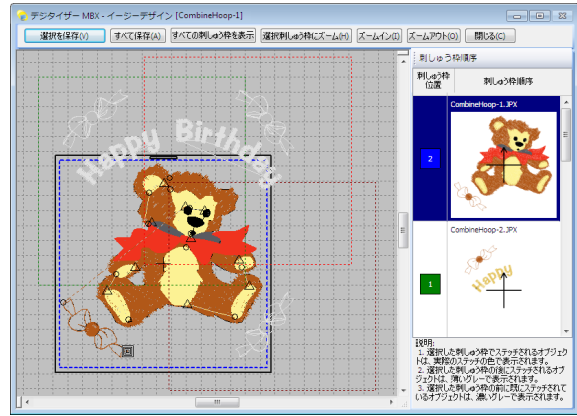
刺しゅう枠よりも大きなデザインを作成している場合、**模様**の結合モードでデザインを各部分ごとにオブジェクトやオブジェクトのグループを含むよう分割することができます。マルチ刺しゅう枠デザインを出力する際、各部分は生地を刺しゅう枠をかけなおした後に別々にステッチされます。詳細は**大きなデザインを刺しゅう枠にはめる**をご覧ください。

以下のコマンドはすべて**模様**の結合モードで使用できます。

- 名前を付けて保存
- ミシンへ送信
- カードへ書き込み

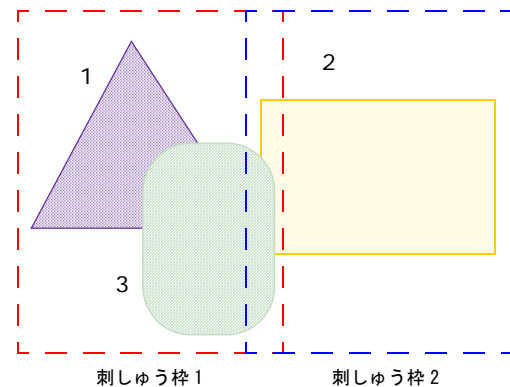
これらいずれかのコマンドが起動すると、マルチ刺しゅう枠と分割ラインが適用されます。**刺しゅう枠順序**モードがアクティブになり、それぞれの刺しゅう枠を表示し

ます。**マルチ刺しゅう枠デザインを印刷する**もご覧ください。



### 刺しゅう枠 vs 出力ファイル数

マルチ刺しゅう枠デザインで使用されている刺しゅう枠の数=出力されるファイルの数ではありません。ファイルの数はデザイン内のオブジェクトの層により決まります。デジタル化したステッチ順序を保つには、同じ刺しゅう枠位置を再度使用する必要がある場合があります。



上記のイラストで示された例をご覧ください。3つのオブジェクトと2つの刺しゅう枠を含む1つのデザインがあります。オブジェクト1は始めにステッチされます。オブジェクト2をステッチするには、刺しゅう枠位置を変更する必要があります。オブジェクト3をステッチするには、始めの刺しゅう枠位置に戻る必要があります。刺しゅう枠位置よりも多い出力ファイルの数は、このようにして発生します。

## マルチ刺しゅう枠デザインをミシンに送信する



模様の結合ツールバー>模様の結合モードを使用し、刺しゅう枠結合機能をアクティブにする。



標準ツールバー>ミシンに送信を使用し、現在のデザインを直接ミシンに送信して刺しゅうする。

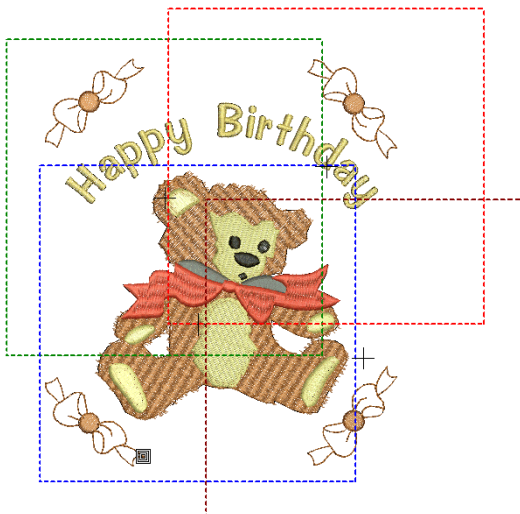
ステッチファイルはマルチ刺しゅう枠デザインと共に、ミシンやメモリーカードに送信することができます。どのファイルが送信されるかは自動的に計算され、どのように見えるか表示します。



**メモ** スプリットガイドツールは、ファイル、ミシン、またはメモリーカードに出力する前にマルチ刺しゅう枠デザインに分割ラインをデジタイズするのに使用します。分割ラインは模様の結合モードでのみ見ることができ、他のモードに切り替えた場合でも維持されます。分割ラインは出力前のオブジェクトに対して継続する効果はありません。詳細は刺しゅう枠間のオブジェクトを分解するをご覧ください。

### マルチ刺しゅう枠デザインをミシンに送信するには

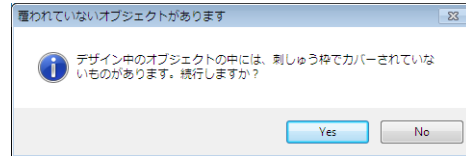
- 1 模様の結合モードに切り替え、マルチ刺しゅう枠デザインを作成します。詳細は大きなデザインを刺しゅう枠にはめるをご覧ください。
- 2 ミシンまたはリーダーが正確に接続されていることを確認してください。



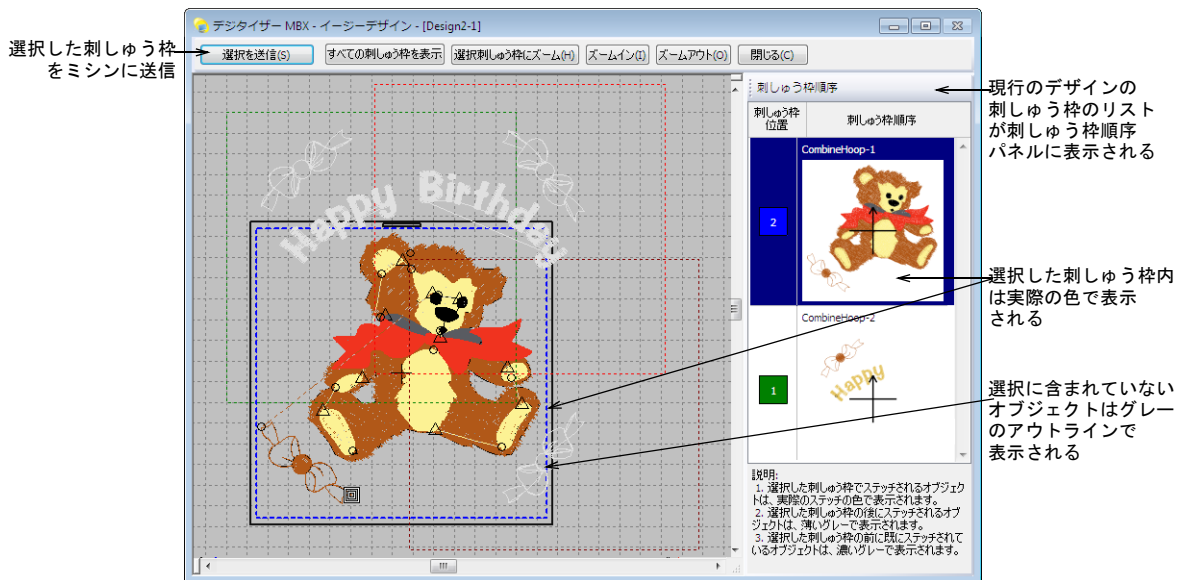
- 3 ミシンに送信アイコンをクリックします。

システムによりデザイン内に複数の刺しゅう枠が使用されているか、またすべてのオブジェクトが枠内にあるかが確認されます。

- ◆ 枠内に収まっていないオブジェクトがある場合、続行の有無を問うメッセージが表示されます。



- ◆ デザインをステッチするのに必要な刺しゅう枠は、すべて刺しゅう枠順序モードに表示されます。ツールバーはすべて非表示となり、刺しゅう枠順序パネルのみ表示されます。デザインをステッチするのに必要なすべての刺しゅう枠のリストが表示されます。



**メモ** ステッチ可能なアイテムのみ表示し、アップリケの生地は非表示となります。

- リストの刺しゅう枠を選択します。  
選択した刺しゅう枠内のオブジェクトは、実際にステッチされる色で表示されます。選択に含まれていないオブジェクトはグレーのアウトラインで表示されます。
- 上部にあるズームを使用して、刺しゅう枠を確認します。
- 選択を送信**ボタンをクリックして、選択した刺しゅう枠をマシンに送信します。  
現在の刺しゅう枠内にある、ステッチに必要なすべてのアイテムを含んだファイルが出力されます。
- 必要に応じてこの手順を繰り返し、すべての刺しゅう枠を送信します。
- 閉じる**をクリックして終了します。

### マルチ刺しゅう枠デザインを保存する



模様の結合ツールバー> 模様の結合モードを使用し、刺しゅう枠結合機能をアクティブにする。



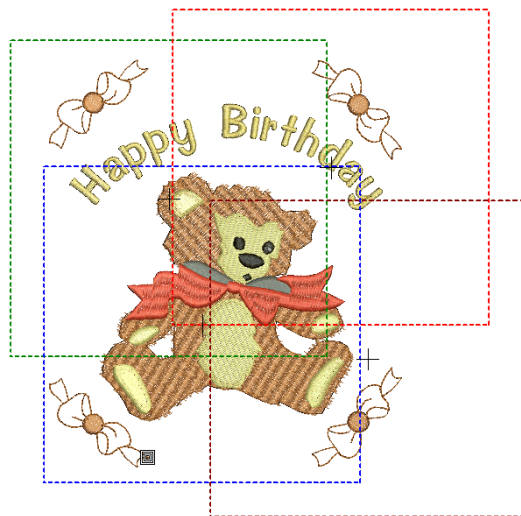
標準ツールバー> 保存を選択し、既存のデザインを保存する。



標準ツールバー> カードに書き込みを使用し、外部「フラッシュメモリー」(ATA PC) リーダー/ライターにデザインを送信します。

デザインを覆うのに複数の刺しゅう枠が必要な場合、デザインを分割しそれぞれ別々のファイルを作成すること

ができます。詳細は大きなデザインを刺しゅう枠にはめるをご覧ください。



### マルチ刺しゅう枠デザインを保存するには

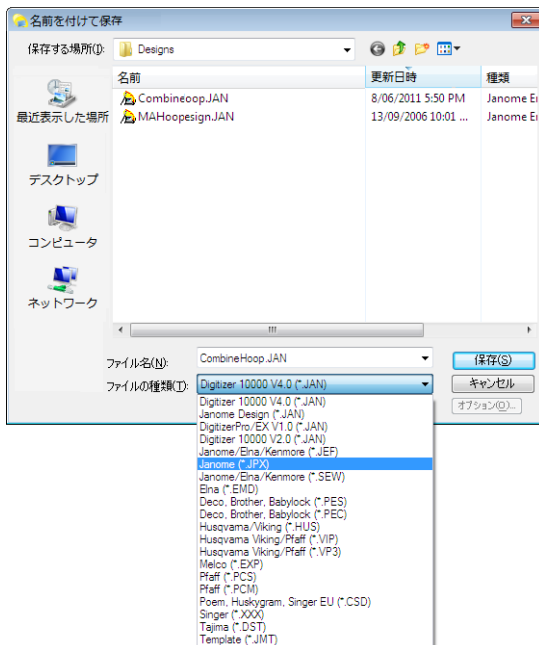
- 1 模様の結合モードに切り替え、マルチ刺しゅう枠デザインを作成します。詳細は大きなデザインを刺しゅう枠にはめるをご覧ください。



**メモ** スプリットガイドツールは、ファイル、マシン、またはメモリーカードに出力する前にマルチ刺しゅう枠デザインに分割ラインをデジタイズするのに使用します。分割ラインは**模様**の**結合モード**でのみ見ることができ、他のモードに切り替えた場合でも維持されます。分割ラインは出力前のオブジェクトに対して継続する効果はありません。詳細は**刺しゅう枠間のオブジェクトを分解する**をご覧ください。

2 **ファイル** > **名前を付けて保存** を選択します。

標準の MS Windows (R) **名前をつけて保存** ダイアログでは、フォルダの参照、エクスポートしたファイルの名前の選択、ドロップダウンリストからファイルフォーマットを選択することができます。



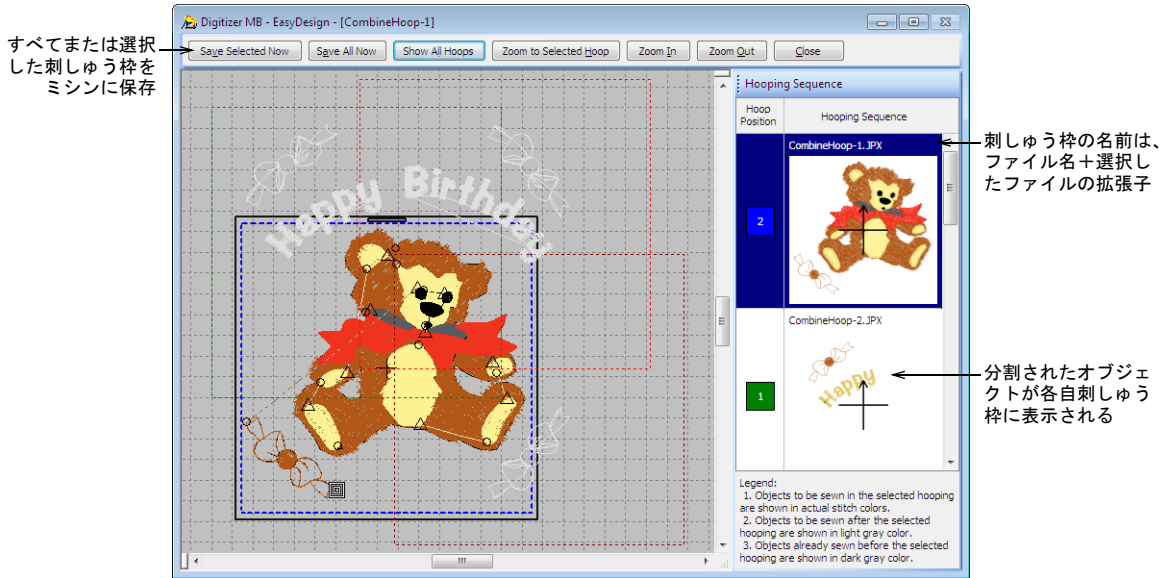
う枠は計算され、**刺しゅう枠順序**ダイアログに表示されます。刺しゅう枠の名前は、ファイル名+選択したファイルの拡張子となります。



**メモ** あるいはカードに**書き込み**コマンドを使用して、メモリーカードに出力したファイルを保存します。詳細は**フラッシュメモリ・リーダー/ライターに書き込む**をご覧ください。

3 必要に応じて**ファイル名**を変更し、**保存先フォルダ**と**ファイルフォーマット**を選択して**保存**をクリックします。

システムにより、すべての**刺しゅうオブジェクト**が覆われているか確認されます。覆われていないオブジェクトがある場合は、メッセージが表示されます。それ以外の場合、デザインのステッチに使用される刺しゅう



**メモ** 適用した分割ラインは出力時に計算され、オブジェクトはそれぞれの刺しゅう枠間で分割されます。

- 4 刺しゅう枠を選択し、**選択を保存**をクリックします。あるいは**すべて保存**をクリックし、刺しゅう枠順序パネルで表示されている名前ですべてのファイルをリストに保存します。イージーデザインにより、刺しゅう枠は各ファイルに出力されます。
- 5 **閉じる**をクリックします。イージーデザイン刺しゅう枠順序モードが終了し、デザインウィンドウに最初の状態のデザインが表示されます。





## 第 29 章

# ミシンへ出力する

新型または旧モデルのミシンへの直接接続や、マイカード（ATA カード）への保存、JEF ファイルをハードディスクやフロッピーディスクへの保存は、すべてイーザーデザインとイーザーエディットの両方で行うことができます。

ジャノメデジタルイザー MBX では、セシオ 11500SE/11500/11000、HC12000DX/12000/10000、スーパーセシオ PC、スーパーセシオ・ハイパークラフト C-2100、セシオ 9700/HC900、セシオ 9090、C-601、セシオ DX、刺しゅう名人、C-400、メモリークラフト 200E、NS-1、セシオ 9700/HC900、MB-4 のミシンモデルをサポートしています。選択したモデルによってメニューオプションが異なることがありますが、セシオ 11500SE/11500/11000、HC12000DX/12000/10000、スーパーセシオ PC は直接接続をサポートしています。セシオ 9090、C-601、刺しゅう名人、C-400 とセシオ DX は、直接接続はサポートされていませんが、マイカード（ATA カード）を読み込むことができます。メモリークラフト 200E、NS-1、セシオ 9700/HC900 は、USB メモリースティックをサポートしています。

MB-4 への直接接続は、ジャノメデジタルイザー MBX のみで可能となっています。



### セシオ 11500SE/11500/11000、 HC12000DX/12000/10000 に出力する

現在の使用ミシンとしてセシオ 11500SE/11500/11000、HC12000DX/12000/10000 を選択すると、直接ミシン接続オプションが使用可能になり、個別または複数のデザインファイルを、以下の 3 箇所へ直接送信することができます。

- ◆ お使いのジャノメメモリークラフトの内蔵フォルダメモリ
- ◆ お使いのミシンの PC メモリカードスロットに取り付けられたマイカード（ATA カード）

- ◆ ミシンに挿入された USB メモリースティック



**参考** または外部の「フラッシュメモリ」（ATA PC）リーダー/ライターを使用して、JEF フォーマットでデザインを直接カードに書き込みすることができます。詳細は [フラッシュメモリ・リーダー/ライターに書き込む](#) をご覧ください。

## ミシンに現在のデザインを送信する



標準ツールバー > ミシンに送信を使用し、現在のデザインを直接ミシンに送信して刺しゅうする。

現在のデザインをミシンに送信する場合、デザインファイルを以下の 3 つの場所に直接送信できます。

- お使いのジャンメモリークラフトの内蔵フォルダメモリ
- お使いのミシンの PC メモリカードスロットに取り付けられたマイカード (ATA カード)
- ミシンに挿入された USB メモリスティック



**メモ** デザインを 1 つだけミシンに送信する手順は、複数のデザインを送信する場合と少し異なります。複数のデザインを送信、受信するもご覧ください。

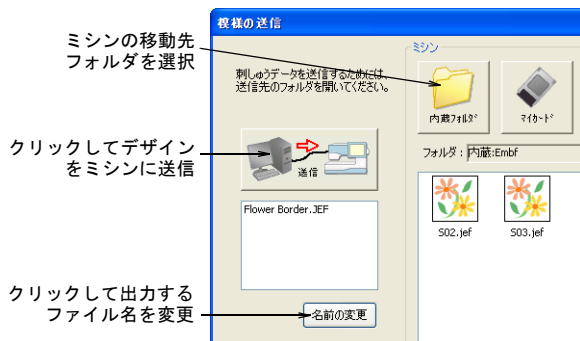
### 現在のデザインをミシンに送信するには

- 1 セシオ 11500SE/11500/11000、HC1200DX/12000/10000 を現在のミシンとして選択してください。詳細は **利用可能なミシンモデルとメモリーカード** をご覧ください。
- 2 必要に応じて、マイカード (ATA カード) か USB スティックメモリをお使いのジャンメモリークラフトミシンに挿入します。



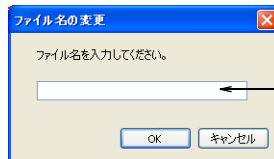
**メモ** マイカード (ATA カード) と USB スティックメモリは同時に取り付けることが可能です。

- 3 送信したいデザインを開くか、新たに作成します。
- 4 **ミシンに送信アイコン**、または **ミシン > デザインの送信** を選択します。  
ミシンが正しく接続されている場合は、**模様を送信** ダイアログが表示されます。



**メモ** デザインを受信するには、ミシンが PC-Link モードになっている必要があります。

- 5 名前を変更するには **名前** をクリックします。  
**ファイル名の変更** ダイアログが表示されます。



- 6 ミシンの保存場所を選択します (例: ミシンの内蔵フォルダ、マイカード (ATA カード)、USB メモリスティック)。



- 7 **送信** をクリックします。  
ジャンメジタイザー MBX では、選択された刺しゅう枠が保存先となるミシンにサポートされているかを確認する機能が働きます。
  - MA 刺しゅう枠を使用している場合は、デザインは複数の刺しゅう枠に分割配置されるということなので、JEF ファイルは複数になる場合があります。詳細は **MA 刺しゅう枠を使用したデザインを送信する** をご覧ください。
  - 刺しゅう枠は使用できるが MA 刺しゅう枠がサポートされていない場合、選択したデザインは現在の JEF フォーマットで指定した場所にコピーされます。
- 8 **開始** をクリックします。  
ファイルの転送が開始されます。指定した場所に選択したデザインがコピーされます。



**メモ** 万が一ファイルが制限値を超えた場合は、ファイルは複数に分割されます。詳細は **大きなファイルを分割する** をご覧ください。

### 複数のデザインを送信、受信する

複数のデザインを JEF ファイルフォーマットで同時にお使いのミシンに送信することができます。またミシンメモリからすべてのデザインを取り込んで、編集したり、ハードディスクやその他の場所に保存することができます。更に、ミシンメモリからすべてのデザインを削除してスペースを空にし、自由に使うこともできます。

### 複数のデザインを送信、受信するには

- 1 セシオ 11500SE/11500/11000、HC12000DX/12000/10000 を現在のミシンとして選択してください。詳細は[利用可能なミシンモデルとメモリーカード](#)をご覧ください。
- 2 必要に応じて、マイカード（ATA カード）か USB スティックメモリをお使いのジャノメメモリークラフトミシンに挿入します。



**メモ** マイカード（ATA カード）と USB スティックメモリは同時に取り付けることが可能です。

- 3 **ミシン > デザインの送信、受信、削除** を選択します。**ミシンのデータ管理（送信、受信、削除）** ダイアログが表示されます。ダイアログは、ソース（PC）と出力先（ミシン）の 2 項目に分かれています。



**メモ** デザインを受信するにはミシンが PC-Link モードになっている必要があります。

- 4 PC リストから移動元フォルダを選択します。JEF ファイルのみが表示されます。
- 5 表示パネルから、送信したいファイル（複数可）を選択します。
- 6 ミシンの保存場所を選択します（例：ミシンの内蔵フォルダ、マイカード（ATA カード）、USB メモリスティック）。



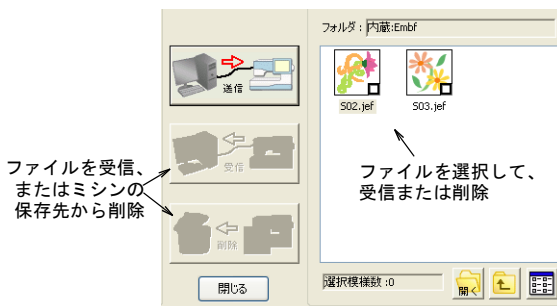
ボタンを使用してフォルダ、ファイルリストをナビゲート

- 7 **送信** をクリックします。確認のメッセージが表示されます。
- 8 **開始** をクリックします。ファイル転送が開始され、選択したデザインが選択した場所にコピーされます。



**メモ** 万が一ファイルが制限値を超えた場合は、ファイルは複数に分割されます。詳細は[大きなファイルを分割する](#)をご覧ください。

- 9 受信したいファイル、あるいは保存先フォルダから削除したいファイルを選択します。



- 10 必要に応じて、以下の使用可能なオプションから選択します。
  - ◆ **受信** をクリックして、ミシンから PC の現在のフォルダにファイルをコピーします。
  - ◆ **削除** をクリックして、ミシンの保存先から選択ファイルを削除します。

## フラッシュメモリ・リーダー/ライターに書き込む

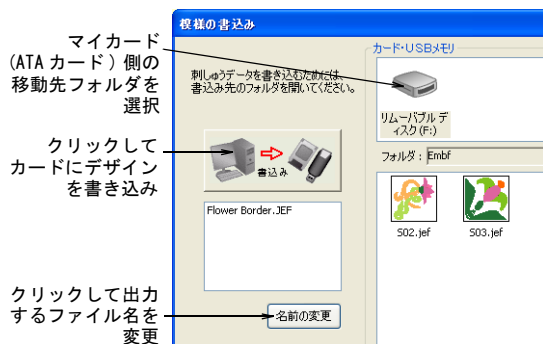


標準ツールバー>カードに書き込みを使用し、外部「フラッシュメモリ」(ATA PC)リーダー/ライターにデザインを送信する。

外部の「フラッシュメモリ」(ATAPC)リーダー/ライターを使用している場合は、JEF フォーマットのデザインを直接カードに書き込みができます。フラッシュメモリ・リーダー/ライターが、お使いの PC の USB ポートにしっかり差し込まれていることを確認してください。セシオ 11500SE/11500/11000、HC12000DX/12000/10000 で使用する目的でカードに書き込む場合は、セシオ 11500SE/11500/11000、HC12000DX/12000/10000 が現在のミシンとして選択されていることを確認してください。デザインを書き込んだ後は、ミシンのマイカード (ATA カード) 差込口にカードを挿入し、デザインを読み込ませます。利用可能なミシンモデルとメモリーカードもご覧ください。

### マイカード (ATA カード) にデザインを書き込む

デザインを1つだけフラッシュメモリ・リーダー/ライターに書き込む手順は、基本的にはデザインファイルを1つミシンに送信するのと同じです。異なるのは、カードに書き込みアイコンをクリックするか、外部メディア>デザインの書き込みを選択する手順だけです。詳細はミシンに現在のデザインを送信するをご覧ください。



### マイカード (ATA カード) に複数のデザインを書き込む

複数のデザインをフラッシュメモリ・リーダー/ライターに書き込む手順は、基本的に複数のデザインファイルをミシンに送信する手順と同じです。異なるのは、外部メディア>デザインの書き込み、読み込み、消去を選択する手順だけです。詳細は複数のデザインを送信、受信するをご覧ください。



## スーパーセシオ PC へ出力する

スーパーセシオ PC を現在のミシンとして選択すると直接ミシン接続オプションが使用可能になり、個別または複数のデザインファイルを、以下の2箇所へ直接送信することができます。

- お使いのジャノメメモリークラフトの内蔵フォルダメモリ
- お使いのミシンのPCメモリーカードスロットに取り付けられたマイカード (ATA カード)



**参考** または外部の「フラッシュメモリ」(ATA PC)リーダー/ライターを使用して、JEF フォーマットでデザインを直接カードに書き込みすることができます。詳細はフラッシュメモリ・リーダー/ライターに書き込むをご覧ください。

### ミシンに現在のデザインを送信する



標準ツールバー>ミシンに送信を使用し、現在のデザインをミシンに送信して刺しゅうする。

現在のデザインをミシンに送信する際、デザインファイルを以下の2箇所に直接送信することができます。

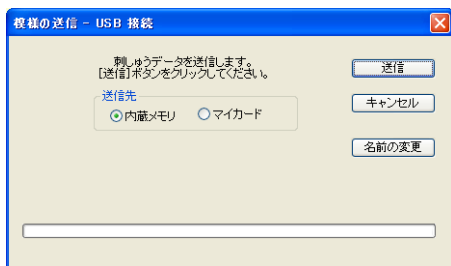
- お使いのジャノメメモリークラフトの内蔵フォルダメモリ
- お使いのミシンのPCメモリーカードスロットに取り付けられたマイカード (ATA カード)



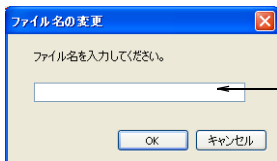
**メモ** デザインを1つだけミシンに送信する手順は、複数のデザインを送信する場合と少し異なります。複数のデザインをミシンに送信するもご覧ください。

### 現在のデザインをミシンに送信するには

- 1 スーパーセシオ PC を現在のミシンとして選択してください。詳細は**利用可能なミシンモデルとメモリーカード**をご覧ください。
- 2 必要に応じてマイカード (ATA カード) をお使いのジャンメモリークラフトミシンに挿入します。
- 3 送信したいデザインを開くか、新たに作成します。
- 4 **ミシンに送信アイコン**または**ミシン>デザインの送信**を選択します。  
ミシンが正しく接続されている場合は、**模様の送信**ダイアログが表示されます。



- 5 ファイルの送信先を選択します。
  - 内蔵メモリ：ミシンの内蔵フォルダ
  - マイカード (ATA カード)：ミシンの PC メモリカードスロットで、マイカード (ATA カード) リーダー/ライターとして使用できる詳細は**マイカード (ATA カード) に複数のデザインを書き込む**をご覧ください。
- 6 名前を変更するには**名前**をクリックします。**ファイル名の変更**ダイアログが表示されます。



- 7 OK をクリックします。  
ファイル転送の進捗状況がバーで表示されます。



**参考** 模様の送信ダイアログを閉じることで、ファイル転送をキャンセルできます。

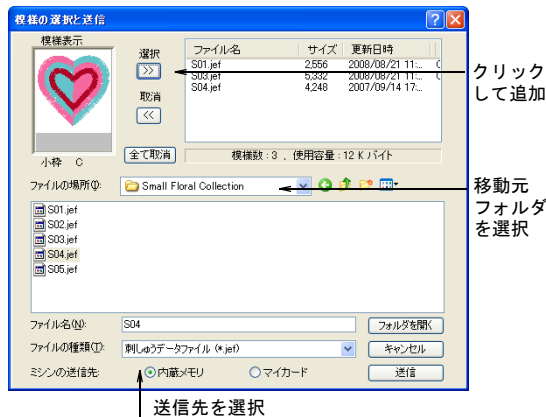
### 複数のデザインをミシンに送信する

JEF ファイルフォーマットで、複数のデザインを同時にお使いのミシンに送信することができます。またミシンメモリからすべてのデザインを取り込んで、編集したり、ハードディスクやその他の場所に保存することが

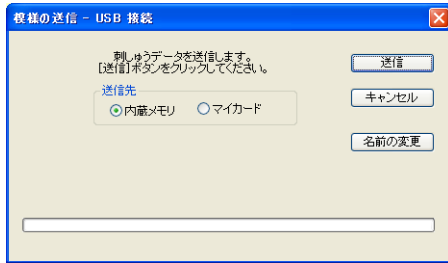
できます。更にミシンメモリからすべてのデザインを削除してスペースを空にし、自由に使うこともできます。

### 複数のデザインをミシンに送信するには

- 1 スーパーセシオ PC を現在のミシンとして選択してください。詳細は**利用可能なミシンモデルとメモリーカード**をご覧ください。
- 2 必要に応じてマイカード (ATA カード) をお使いのジャンメモリークラフトミシンに挿入します。
- 3 **ミシン>デザインの送信**を選択します。  
**模様の選択と送信**ダイアログが表示されます。



- 4 **ファイルの場所**リストからフォルダを選択します。
- 5 リストからファイルを選択します。  
プレビューパネルに、最後に選択されたデザインのイメージが表示されます。
- 6 **追加**をクリックして、送信するファイルのリストを追加します。  
誤ってファイルを追加してしまった場合は、**消去**をクリックして、カードから取り除きます。デザインの名前を選択するとプレビューが表示されます。
- 7 ファイルの送信先を選択します。
  - 内蔵メモリ：ミシンの内蔵フォルダ
  - マイカード (ATA カード)：ミシンの PC メモリカードスロットで、マイカード (ATA カード) リーダー/ライターとして使用できる
- 8 **送信**をクリックします。  
**模様の送信**ダイアログが表示されます。



- 9 デザインを内部メモリ、マイカード (ATA カード) スロットのどちらかに送信するかを選択します。
- 10 **開始**をクリックします。  
ファイル転送の進捗状況がバーで表示されます。



**参考** 模様を送信ダイアログを閉じることで、ファイル転送をキャンセルできます。

### ミシンからデザインを受信する

- 3つの情報元からデザインを取り込むことができます。
- お使いのジャノメメモリークラフトの内蔵フォルダメモリ
  - お使いミシンのPCメモリカードスロットに取り付けられたマイカード (ATA カード)
  - お使いミシンのPCメモリカードスロットに取り付けられた PC デザインカード—通常はストックデザインが含まれる

### ミシンからデザインを受信するには

- 1 スーパーセシオ PC を現在のミシンとして選択してください。詳細は[利用可能なミシンモデルとメモリーカード](#)をご覧ください。
- 2 必要に応じて、マイカード (ATA カード) か PC デザインカードをお使いのジャノメメモリークラフトミシンに挿入します。
- 3 **ミシン > デザインの受信**を選択します。  
すべてのデザインがミシンから取り出された場合、**模様の受信**ダイアログが表示されます。デザインは、1つ、複数、あるいはすべてを受信することが可能です。



- 4 受信するファイルの記憶場所を選択します。
  - 内蔵メモリ：ミシンの内蔵フォルダ
  - マイカード (ATA カード) またはメモリーカード：ミシンの PC メモリカードスロットで、マイカード (ATA カード) リーダー / ライターとして使用できる
- 5 受信するファイルを選択します。  
選択されたデザインの横にチェックマークが付きます。



**参考** 移動元フォルダ内のすべてのデザインを選択するには、**全模様選択**をクリックします。

- 6 **自動プレビュー**チェックボックスをクリックして、選択したデザインを表示します。  
プレビューパネルに、最後に選択されたデザインのイメージが表示されます。デザインの名前を選択するとプレビューが表示されます。
- 7 **参照**をクリックして、PC でのフォルダを選択します。  
ジャノメデジタル MBX に、内蔵フォルダまたはマイカード (ATA カード) から受信するデザインを配置する場所を指示しなければなりません。
- 8 **受信**をクリックします。  
選択されたデザインがミシンのメモリから、指定された場所にコピーされます。

### ミシンからデザインを削除する

以下の 2 つの場所からデザインを削除し、スペースを空けることができます：

- お使いのジャノメメモリークラフトの内蔵フォルダメモリ
- お使いのミシンのPCメモリカードスロットに取り付けられたマイカード (ATA カード)

### ミシンからデザインを削除するには

- 1 スーパーセシオ PC を現在のミシンとして選択してください。詳細は[利用可能なミシンモデルとメモリーカード](#)をご覧ください。

- 必要に応じてマイカード (ATA カード) をお使いのジャンメモリークラフトミシンに挿入します。
- ミシン>デザインの削除を選択します。  
すべてのデザインがミシンから取り出された場合、**模様の削除**ダイアログが表示されます。デザインは、1 つずつ、複数、あるいはすべてを削除することが可能です。



**メモ** 初期設定では、PC-Link 内蔵メモリが選択されています。他のオプションについては、**ミシンからデザインを受信する**をご覧ください。

- 削除するファイルの場所を以下から選択します：
  - お使いのジャンメモリークラフトの内蔵フォルダメモリ
  - お使いのミシンのPCメモリカードスロットに取り付けられたマイカード (ATA カード)
- 削除するファイルを選択します。  
選択されたデザインの横にチェックマークが付きます。



**参考** 移動元フォルダ内のすべてのデザインを選択するには、**全模様選択**をクリックします。

- 削除をクリックします。  
確認のメッセージが表示されます。選択デザインが、指定された場所から削除されます。

## フラッシュメモリ・リーダー /ライターに書き込む



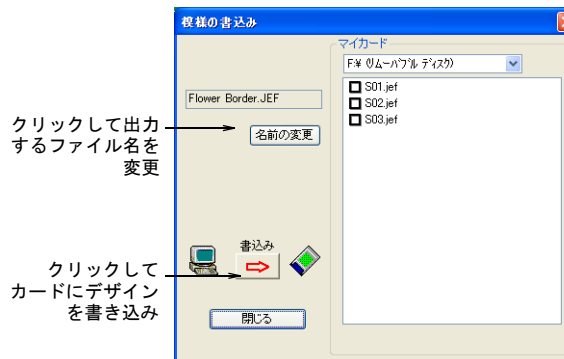
標準ツールバー>カードに書き込みを使用し、マイカード (ATA カード) にデザインを送信する。

外部の「フラッシュメモリ」(ATAPC) リーダー /ライターを使用している場合は、JEF フォーマットのデザインを直接カードに書き込みができます。フラッシュメモリ・リーダー /ライターが、お使いの PC の USB ポートにしっかり差し込まれていることを確認してください。スーパーセシオ PC で使用する目的でカードに書き込む場合は、スーパーセシオ PC が現在のミシンとして選択されていることを確認してください。デザインを書き込

んだ後は、ミシンのマイカード (ATA カード) 差込口にカードを挿入し、デザインを読み込ませます。詳細は**利用可能なミシンモデルとメモリーカード**をご覧ください。

## マイカード (ATA カード) にデザインを書き込む

デザインを1つだけフラッシュメモリ・リーダー /ライターに書き込む手順は、基本的にはデザインファイルを1つミシンに送信するのと同じです。異なるのは、**カードに書き込み**アイコンをクリックするか、**外部メディア>デザインの書き込み**を選択する手順だけです。書き込む方法は、スーパーセシオ、ハイパークラフト G2100、セシオ 9090、C-601、またはそれ以下のミシンと同様です。詳細は**マイカード (ATA カード) にデザインを書き込む**をご覧ください。



## マイカード (ATA カード) に複数のデザインを書き込む

複数のデザインをフラッシュメモリ・リーダー /ライターに書き込む手順は、基本的に複数のデザインファイルをミシンに送信する手順と同じです。異なるのは、**外部メディア>デザインの書き込み、読み込み、消去**を選択する手順だけです。書き込む方法は、スーパーセシオ、ハイパークラフト G2100、セシオ 9090、C-601、またはそれ以下のミシンと同様です。詳細は**複数のデザインを書き込む、読み込む**をご覧ください。



- 2 フラッシュメモリ・リーダー / ライターが、お使いの PC の USB ポートにしっかり差し込まれていることを確認してください。
- 3 送信したいデザインを開くか、新たに作成します。
- 4 カードに書き込みアイコンをクリックするか、外部メディア > デザインの書き込みを選択します。ミシンが正しく接続されている場合には、**模様の書き込み**ダイアログが開きます。

## スーパーセシオ、ハイパークラフト G-2100、セシオ 9090、C-601、またはそれ以下のミシンに出力する

スーパーセシオ、ハイパークラフト G-2100、セシオ 9090、C-601、またはそれ以下のモデル（刺しゅう名人、C-400、セシオ DX）を現在の使用ミシンとして選択すると、直接ミシン接続オプションが使用できなくなります。これらのミシンには、デザインをミシンに読み込むための PC メモリカードスロットが備わっています。外部の「フラッシュメモリ」（ATAPC）リーダー / ライターを使用して、デザインを JEF フォーマットで直接カードに書き込みできます。その後、ミシンのマイカード（ATA カード）スロットにカードを挿入してデザインを読みませます。詳細は[利用可能なミシンモデルとメモリーカード](#)をご覧ください。

### マイカード（ATA カード）にデザインを書き込む

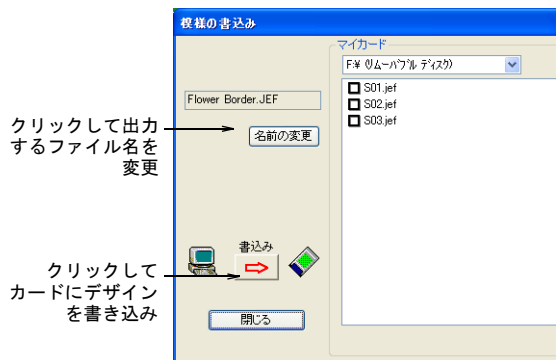


標準ツールバー > カードに書き込みを使用し、マイカード（ATA カード）にデザインを送信する。

スーパーセシオ、ハイパークラフト G-2100、セシオ 9090、C-601 またはそれ以下のモデルを現在の使用ミシンとして選択すると、直接ミシン接続オプションが使用できなくなります。これは JEF フォーマットでデザインを直接カードに書き込むためには、外部の「フラッシュメモリ」（ATA PC）リーダー / ライターを使用する必要があります。

### デザインをマイカード（ATA カード）へ書き込むには

- 1 スーパーセシオ、ハイパークラフト G-2100、セシオ 9090、C-601 またはそれ以下のミシンモデルを現在のミシンとして選択してください。詳細は[利用可能なミシンモデルとメモリーカード](#)をご覧ください。



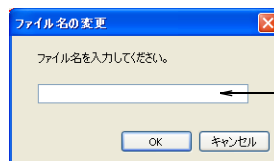
クリックして出力するファイル名を変更

クリックしてカードにデザインを書き込み



**メモ** デザインを受信するには、ミシンが PC-Link モードになっている必要があります。

- 5 名前を変更するには**名前**をクリックします。**ファイル名の変更**ダイアログが表示されます。



新しい名称を入力

- 6 OK をクリックします。確認のメッセージが表示されます。
- 7 **開始**をクリックします。ファイルの転送が開始されます。選択されたデザインがマイカード（ATA カード）にコピーされます。



**メモ** 万が一、ファイルが制限値を超えた場合は、ファイルは 2 つ以上に分割されます。詳細は[大きなファイルを分割する](#)をご覧ください。

### 複数のデザインを書き込む、読み込む

スーパーセシオ、ハイパークラフト G-2100、セシオ 9090、C-601 またはそれ以下のモデルを現在の使用ミシンとして選択すると、直接ミシン接続オプションが使用できなくなります。これは JEF フォーマットでデザインを直接カードに書き込むためには、外部の「フラッシュメモリ」

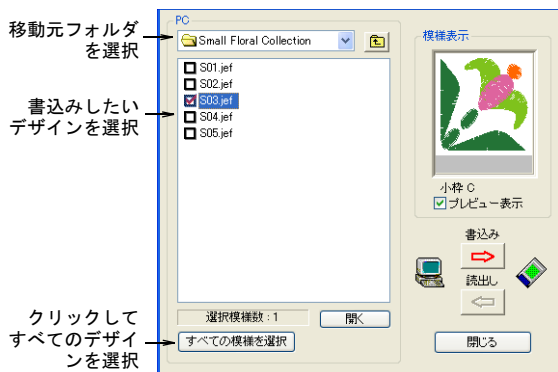


モリ' (ATA PC) リーダー / ライターを使用する必要があるということを意味しています。

### 複数のデザインを書き込む、読み込むには

- 1 スーパーセシオ、ハイパークラフト C-2100、セシオ 9090、C-601 またはそれ以下のミシンモデルを現在のミシンとして選択してください。詳細は[利用可能なミシンモデルとメモリーカード](#)をご覧ください。
- 2 マイカード (ATA カード) を外部の「フラッシュメモリ」(ATA PC) リーダー / ライターに挿入します。
- 3 外部メディア > デザインの書き込み、読み込み、消去を選択します。

マイカードのデータ管理 (書き込み、読出し、消去) ダイアログを呼び出します。ダイアログは、ソース (PC) と出力先 (マイカード (ATA カード)) の 2 項目に分かれています。

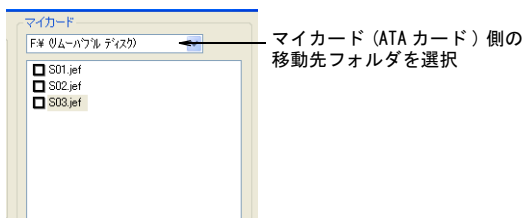


- 4 PC リストから移動元フォルダを選択します。JEF ファイルのみが表示されます。
- 5 書き込みしたいファイル (複数可) を選択します。プレビューパネルに最後に選択されたデザインのイメージが表示されます。



**参考** 移動元フォルダ内のすべてのデザインを選択するには、**すべての模様を選択**をクリックします。

- 6 マイカード (ATA カード) 上の移動先フォルダを選択します。



- 7 **書き込み**をクリックします。

確認のメッセージが表示されます。

- 8 **開始**をクリックします。ファイル転送が開始され、選択したデザインが選択した場所にコピーされます。



**メモ** 万が一、ファイルが制限値を超えた場合は、ファイルは 2 つ以上に分割されます。詳細は[大きなファイルを分割する](#)をご覧ください。

- 9 読み込み、または消去したいファイルをマイカード (ATA カード) から選択します。



クリックして読み込み

クリックして消去

- 10 必要に応じて、以下の使用可能なオプションから選択します。

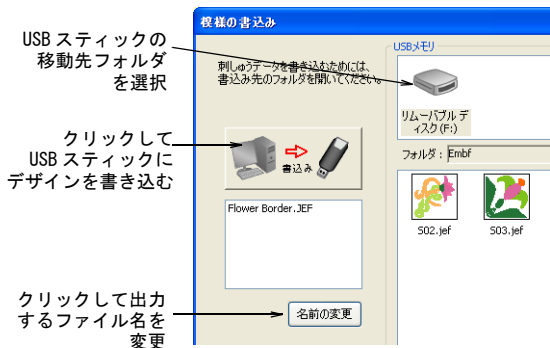
- ◆ **読み込み**をクリックし、ミシンから PC の現在のフォルダにファイルをコピーします。
- ◆ **消去**ボタンをクリックし、ミシンの保存先から選択ファイルを削除します。

## メモリークラフト 200E、NS-1、セシオ 9700/HC900 ミシンに出力する

メモリークラフト 200E、NS-1、セシオ 9700/HC900 ミシンを現在のミシンとして選択した場合、直接ミシン接続オプションは使用できません。これらのミシンには、デザインをミシンに読み込む為の USB メモリースティックスロットがあります。メモリースティックにデザインを書き込んだ後、お使いのミシンの USB ポートに差し込んでデザインに読み込みをします。[利用可能なミシンモデルとメモリーカード](#)もご覧ください。

### USB スティックにデザインを書き込む

1 つのデザインを USB メモリースティックに書き込む手順は、基本的にミシンに 1 つのデザインファイルを送信する方法と同じです。異なるのは、**外部メディア > デザインの書き込み**を選択することだけです。



### USB スティックに複数のデザインを書き込む

複数のデザインをフラッシュメモリ・リーダー/ライターに書き込む手順は、基本的に複数のデザインファイルをミシンに送信する手順と同じです。異なるのは、**外部メディアへデザインの書き込み、読み込み、消去**を選択する手順だけです。詳細は**複数のデザインをミシンに送信する**をご覧ください。



### MB-4 へ出力する

MB-4 を現在のミシンとして使用している場合、直接ミシン接続オプションが使用可能になり、個別または複数のデザインファイルをお使いの MB-4 の内蔵メモリへ直接送信することができます。



**参考** または外部の「フラッシュメモリ」(ATA PC) リーダー/ライターを使用して、JEF フォーマットでデザインを直接カードに書き込みすることができます。詳細は**フラッシュメモリ・リーダー/ライターに書き込む**をご覧ください。

### ミシンに現在のデザインを送信する



標準ツールバー>ミシンに送信を使用し、現在のデザインをミシンに送信して刺しゅうする。

現在のデザインをミシンに送信する場合、デザインファイルをお使いの MB-4 の内蔵メモリに直接送信することができます。



**メモ** デザインを1つだけミシンに送信する手順は、複数のデザインを送信する場合と少し異なります。**複数のデザインをミシンに送信する**もご覧ください。

### 現在のデザインをミシンに送信するには

- 1 送信したいデザインを開くか、新たに作成します。



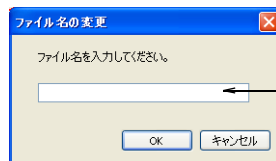
**メモ** MB-4 が現在のミシンであると見なします。

- 2 ミシンに送信アイコンまたはミシン>デザインの送信を選択します。

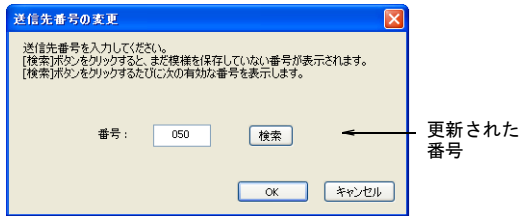
ミシンが正しく接続されている場合は、**模様の送信**ダイアログアイコンが表示されます。



- 3 受信先のミシンを選択します。
- 4 異なる名前デザインを送信したい場合は、**名前の変更**をクリックします。



- 5 受信先リストのデザインランキングを変更したい場合は、**番号の変更**をクリックします（例：リストの1番上に移動させるには、1 を選択）。



- 6 ランキングの番号を変更し、OK をクリックして閉じます。
- 7 縫製準備の整ったミシンにデザインを事前に読み込みたい場合は、**送信後に縫い準備状態にする**オプションにチェックを入れます。
- 8 **送信**ボタンをクリックします。確認のメッセージが表示されます。



**メモ** 万が一ファイルが制限値を超えた場合は、ファイルは複数に分割されます。詳細は**大きなファイル**を分割するをご覧ください。

### 複数のデザインをミシンに送信する

JEF ファイルフォーマットで、複数のデザインを一度のまとめてお使いのミシンに送信することができます。



**メモ** ミシンでサポートされていない刺しゅう枠を使用してデザインをミシンに送信しようとすると、別の刺しゅう枠を選択するよう指示されます。詳細は**使用可能な刺しゅう枠タイプ**をご覧ください。

### 複数のデザインをミシンに送信するには

- 1 **ミシン > デザインの送信**を選択します。**模様**の送信ダイアログが表示されます。ダイアログは、ソース (PC) と出力先 (ミシン) の 2 項目に分かれています。

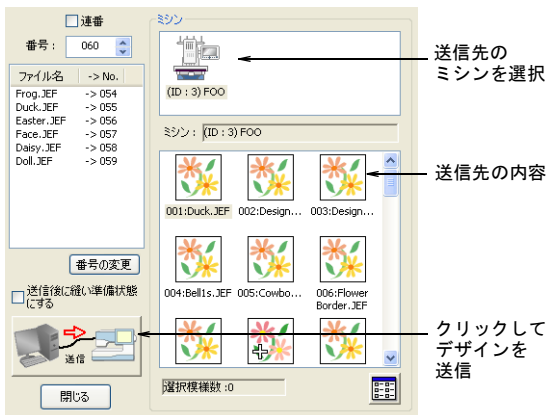


**メモ** デザインを受信するにはミシンがPC-Link モードになっている必要があります。

- 2 PC リストのショートカットアイコン (デザイン、デスクトップ、マイドキュメント等) を使用して、ミシンに送信する JEF ファイルを保存しているフォルダを検索します。  
送信元の内容が表示パネルに表示されます。JEF フォーマットのファイルのみがリストに表示されます。また、デザインの名前は**ファイル名**リストに表示されます。送信する為に選択されたデザインの名前は赤で表示されます。
- 3 PC ファイルリストボックスから、送信したいファイル (複数可) を選択します。  
アイコン表示がオンになると、選択したデザインの横に赤のチェックマークが表示され、詳細表示がオンになると、デザインは赤でハイライトされます。
- 4 **ミシン**選択パネルに表示される USB を通して、PC に接続するミシンを1つ選択します。



**参考** スタイルコマンドボタンは、PC ファイルリストボックス (とミシンファイルリストボックス) のアイコン表示と詳細表示の切り替えをします。



5 連番オプションにチェックを入れ、ダウンロードしたデザインに順番に番号を付けます。

チェックが付けられると、各デザインには連番で番号が付与されます。例えば、現在のデザインが 15 番と指定されているなら、次のデザインは 16 番、その次は 17 番・・・となります。チェックを付けないと、システムが自動的に未使用の番号を割り当てます。例えば、現在のデザインが 15 番でも、システム上で 12 番が未使用であれば、次のデザインは 12 番になります。

6 縫製準備の整ったミシンにデザインを事前に読み込みたい場合は、送信後に縫い準備状態にするオプションにチェックを入れます。



**メモ** ミシンに送信するデザインが複数ある場合、リストの最初のデザインが「縫製準備済み」状態になります。

7 送信をクリックします。

ジャンメジタイザー MBX では、デザインに使用される刺しゅう枠が**ミシンの種類を選択**ダイアログで選択されたミシンモデルにサポートされているかどうか、各デザインを点検します。ファイル転送が開始され、選択したデザインが選択した場所にコピーされます。



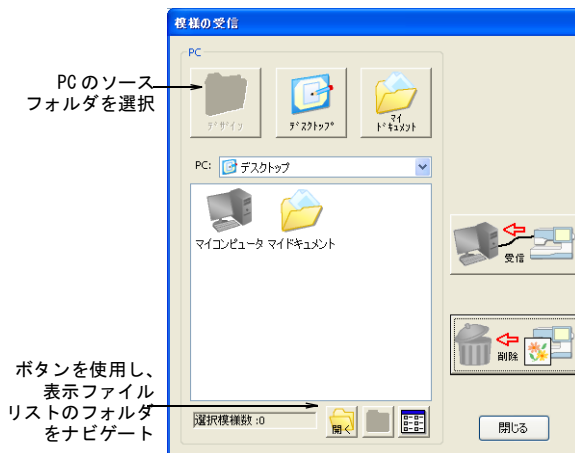
**メモ** 万が一、ファイルが制限値を超えた場合は、ファイルは 2 つ以上に分割されます。詳細は**大きなファイルを分割する**をご覧ください。

ミシンからデザインを受信する、削除する

ミシンメモリに保存されたすべての JEF フォーマットのデザインを取り出して、編集したり、ハードディスクやその他の場所に保存することができます。スペースを空ける為に、必要であればそれらを削除することもできます。

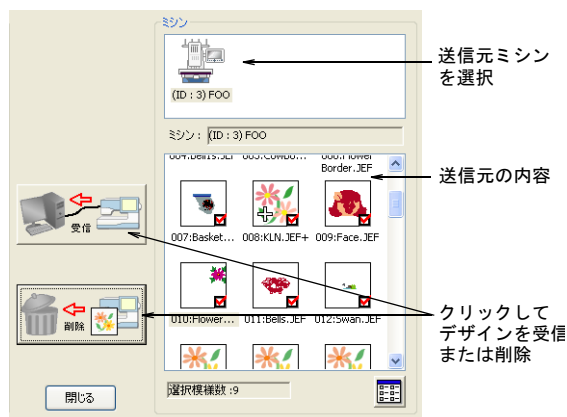
ミシンからデザインを受信、または削除するには

- 1 ミシン>デザインの受信を選択します。  
すべてのデザインがミシンから取り出された場合、**模様の受信**ダイアログが表示されます。デザインは、1 つ、複数、あるいはすべてを受信することが可能です。**デザインの送信**ダイアログのように、このダイアログは、受信先 (PC) と出力先 (ミシン) の 2 項目に分かれています。



2 ミシン選択パネルに表示される USB を通して、PC に接続するミシンを 1 つ選択します。

送信元の内容が、ミシンファイルの表示パネルに表示されます。JEF フォーマットのファイルのみがリストに表示されます。



3 受信する JEF フォーマットのデザイン (複数可) をミシンファイル表示パネルで選択します。

アイコン表示がオンになると、選択したデザインの横に赤のチェックマークが表示され、詳細表示がオンになると、デザインは赤でハイライトされます。



**メモ** 送信元から削除したいデザインがあれば、削除をクリックします。

- PC リストのショートカットアイコン（デザイン、デスクトップ、マイドキュメント等）を使用して、デザインを受信する PC フォルダを検索します。または、ドロップダウンリストを使用することもできます。送信先の内容が表示パネルに表示されます。JEF フォーマットのファイルのみがリストに表示されます。
- 受信をクリックします。  
選択されたデザインがミシンのメモリから、指定された場所にコピーされます。

### ミシンのステータスを表示する

ミシンフィードバックは MB-4 で使用可能です。但し、USB 接続で PC に取り付けられたジャンメジタイザー MBX ドングルが必要です。上限として 3 台のミシンに同時に取り付けができます。

### ミシンステータスを表示するには

- ミシンステータスを選択します。  
ミシンのステータスツールバーが現れ、上限 3 つまで接続されたミシンのステータスが表示されます。接続されていないミシンは、グレー色のアイコンで表示されます。



**参考** オプションとして、デザインウィンドウの上部か下部にツールバーを合体させることもできます。ツールバーが表示されている間、ミシンのステータスは 5 秒ごとに更新されます。ミシンステータスコマンドがオフに切り替えられるまで、ツールバーはアクティブ状態を維持します。ツールバーアイコンは、現在のミシンステータスを示す為に色分けされます。

### アイコン 説明

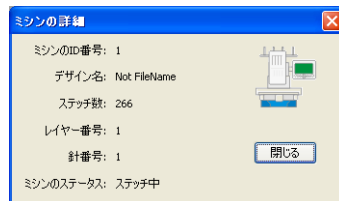
	グレー色はミシンが未接続、またはスイッチがオフであることを示す。
	緑色はミシンが正常に稼動していることを示す。
	赤色はミシンが停止していることを示す一過負荷、糸切れ等。
	黄色はミシンがスタンバイの状態であることを示す一色替えまたは一時停止等。
	青色はミシンが使用可能状態であることを示す一縫製準備完了、縫製終了済み等。



**参考** 各ボタンには、接続されたミシンの ID を表示するツールチップが付いています。

- 特定のミシンの現在のステータスを表示するには、ツールバーボタンの 1 つをクリックします。

ミシンの詳細ダイアログが開きます。ツールバーアイコンと同様に、ダイアログに表示されたミシンは現在のミシンステータスを示します。



- 閉じるをクリックして、ダイアログを閉じます。

### フラッシュメモリ・リーダー /ライターに書き込む

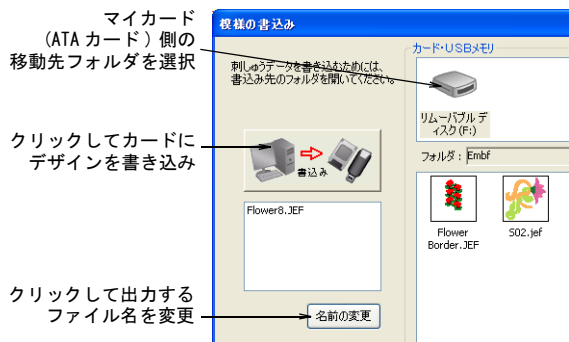


標準ツールバー>カードに書き込みを使用し、マイカード (ATA カード) にデザインを送信する。

外部の「フラッシュメモリ」(ATA PC) リーダー /ライターを使用している場合、JEF フォーマットのデザインを直接カードに書き込みがすることができます。フラッシュメモリ・リーダー /ライターが、お使いの PC の USB ポートにしっかり差し込まれていることを確認してすべて。スーパーセシオかハイパークラフトで使用する場合でカードに書き込む場合は、スーパーセシオかハイパークラフト C-2100 が現在のミシンとして選択されていることを確認してすべて。デザインを書き込んだ後は、ミシンのマイカード (ATA カード) 差込口にカードを挿入し、デザインを読み込ませます。利用可能なミシンモデルとメモリーカードもご覧ください。

## マイカード (ATA カード) にデザインを書き込む

デザインを1つだけフラッシュメモリ・リーダー/ライターに書き込む手順は、基本的にはデザインファイルを1つミシンに送信するのと同じです。異なるのは、**カードに書き込みアイコンをクリックするか、外部メディア>デザインの書き込み**を選択する手順だけです。詳細は**ミシンに現在のデザインを送信する**をご覧ください。



## マイカード (ATA カード) に複数のデザインを書き込む

複数のデザインをフラッシュメモリ・リーダー/ライターに書き込む手順は、基本的に複数のデザインファイルをミシンに送信する手順と同じです。異なるのは、**外部メディア>デザインの書き込み、読み込み、消去**を選択する手順だけです。詳細は**複数のデザインをミシンに送信する**をご覧ください。



## MA 刺しゅう枠を使用したデザインを送信する

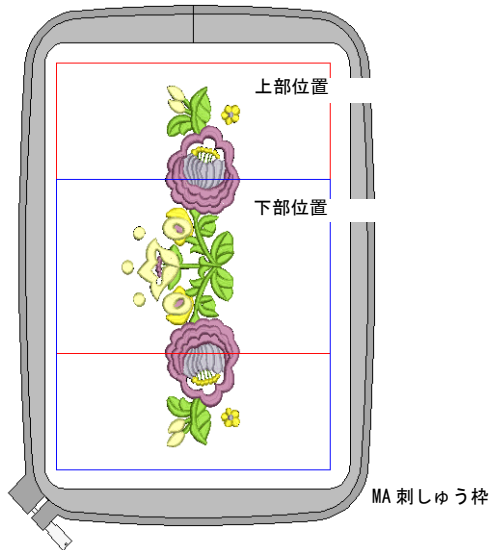
標準ツールバー>ミシンに送信を使用し、現在のデザインをミシンに送信して刺しゅうする。

ジャノメデジタルイザー MBX では、MA 刺しゅう枠が使用できます。これは2箇所配置される刺しゅう枠で、ミシンの提供されている刺しゅうを施す領域を拡大します。使用可能な刺しゅう枠のリストの中で、MA 刺しゅう枠は「刺しゅう枠 MA (200x280)」として記載されています。2つの刺しゅう領域は、赤色と青色で表示されます。デジタル化する時、各刺しゅうオブジェクトはいずれかの刺しゅう枠の中に完全に収まっている必要があります。

刺しゅうデザインの読み込み、編集をする際の MA 刺しゅう枠の動作は、通常の 200x280 サイズの四角形刺しゅう枠と全く同じです。デザインを刺しゅう機に保存、又は送信しない限り、刺しゅう領域が2つあることで得られる効果は全くありません。刺しゅう機に送信する際、多くの場合は2つの刺しゅう枠の位置が1つの JEF ファイルに保存される為、ジャノメデジタルイザー MBX ではファイルは1つしか作成されません。但し、刺しゅう枠位置1に戻る必要がある場合はジャノメデジタルイザー MBX では、2つ (稀に3つ以上) のファイルが作成されます。

## MA 刺しゅう枠を使用したデザインを送信するには

- 1 刺しゅう機に送信する為に、デザインを開きます。2つの刺しゅう領域は、赤色と青色で表示されます。デジタル化する時、各刺しゅうオブジェクトはいずれかの刺しゅう枠の中に完全に収まっている必要があります。



**メモ** 複数の JEF ファイルの最初のファイルがミシンに読み込まれると、最初に上部位置がステッチされます。そして刺しゅう枠を下部位置へ移動するようメッセージが表示されます。新規 JEF ファイルをステッチし始める時は、フレームを移動するように指示が出ない限り、いつも上部位置に刺しゅう枠を配置してください。これはステッチが多過ぎたり、色替えが多過ぎて刺しゅう枠のペアが分割される必要がある場合などに備えて必要な措置です。



**メモ** サイズは実寸表示で mm 単位で示されます。他の倍率表示では、数値は比例的に拡大 / 縮小します。

**2 標準ツールバーのミシンに送信アイコン、またはミシン > デザインの送信**を選択します。

ミシンが正しく接続されている場合は、**デザインの送信**ダイアログが表示されます。詳細は**デザインを送信する&書き込む**をご覧ください。

**3 送信ボタンをクリックします。**

ジャノメデジタルタイザー MBX では、刺しゅう枠の青と赤で表示される 2 箇所のフィールドからはみ出すオブジェクトが存在していないか確認します。

- 存在する場合は、デザインウィンドウで選択され、それらを編集あるいは削除するようにメッセージが表示されます。存在しない場合はジャノメデジタルタイザー MBX は、次に幾つの刺しゅう枠が必要かを決定します。
- 1 つだけ必要な場合、あるいは最初の位置が上部になる 2 つの刺しゅう枠が必要な場合、ジャノメデジタルタイザー MBX はこれらの刺しゅう枠を含む 1 つの JEF ファイルを作成し、ミシンに送信します。
- その他の場合は、刺しゅう枠の位置の変更数を計算し、操作を続行するようにメッセージが表示されます。操作を続行することに同意すれば、複数の JEF ファイルが作成され、ミシンに送信されます。

**4 OK をクリックします。**

JEF ファイルのファイル名は、番号とハイフンが付きます。(例: 「MyFlower-1. JEF」と「MyFlower-2. JEF」)

# パート 8

## デザインの管理

デザインギャラリーでは、刺しゅうデザインを効果的に管理することができます。このデザイン管理ツールは、PCのハードディスク、CD-ROM、またはフロッピーディスクに保存されたデザインにアクセスが可能で、イージーデザインで使用されるデザインのファイルフォーマットすべてを認識します。

### デザインギャラリー —基礎編—

この章ではデザインギャラリーでフォルダ内のデザインにアクセスしたり、デザインを表示する方法について説明されています。またフォルダ内のデザインを切り取り、コピー、貼り付け、削除する方法も説明しています。詳細は[デザインギャラリー —基礎編—](#)をご覧ください。

### デザインギャラリー —上級編—

この章では、ファイルの並べ替えからデザインの変換まで、デザインギャラリーのより上級な作業について説明されています。また、個々のデザインやデザインのカテゴリを印刷する方法についても説明しています。詳細は[デザインギャラリー —上級編—](#)をご覧ください。



## 第 30 章

# デザインギャラリー —基礎編—

デザインギャラリーでは、効率的に刺しゅうデザインを表示、管理することができます。このデザイン管理ツールを使用して、ハードディスクや CD-ROM に保存されているデザインファイルを検索、切り取り、コピー、貼り付け、または削除できます。イージーデザインで使用されるデザインファイルフォーマットはすべて認識されます。**使用可能なファイルと 刺しゅう枠**もご覧ください。

この章では、デザインギャラリーでフォルダ内のデザインにアクセスしたり、デザインを表示する方法について説明されています。また、フォルダ内のデザインを切り取り、コピー、貼り付け、削除する方法も説明しています。

### デザインギャラリーでデザインを表示する

デザインギャラリーを個別にインストールする必要はありません。デザインギャラリーはジャンメジタイザー MBX の一部として機能し、簡単にセットアップして使用できます。デザインフォルダにアクセスすると、デザインギャラリーでサムネイルとデザイン情報（制限あり）が表示されます。表示ウィンドウの内容を絞り込んで特定のファイルタイプのみを表示できます。更にデザインギャラリーを開いたままフォルダの改名や、サブフォルダの追加、フォルダの削除をすることもできます。

### デザインギャラリーを起動する



デスクトップのアイコンをダブルクリックし、デザインギャラリーを起動する。イージーデザインが初期設定で開く。



イージーデザインがすでに開いている場合には、デザインギャラリー（標準ツールバー）をクリックしデザインギャラリーを開く。

デザインギャラリーでのデザインフォルダの取り扱い、Windows のエクスプローラーでの取り扱いとよく似ています。ネットワークにあるデザインフォルダへのアクセス権は、システム管理者が決定したネットワークへのアクセス権でのみ制限されます。デザインギャラリーでは、デザインフォルダ内にある使用可能なデザイン

ファイルタイプがすべて表示されます。**使用可能なファイルと 刺しゅう枠**もご覧ください。



**メモ** デザインギャラリーをデスクトップ、または Windows のスタートボタンからスタートした場合、イージーデザインも同時に開かれます。コンピュータのスピードが遅かったり、多くのアプリケーションの実行している場合は、デザインギャラリーが開かない可能性があります。

### デザインギャラリーを起動するには

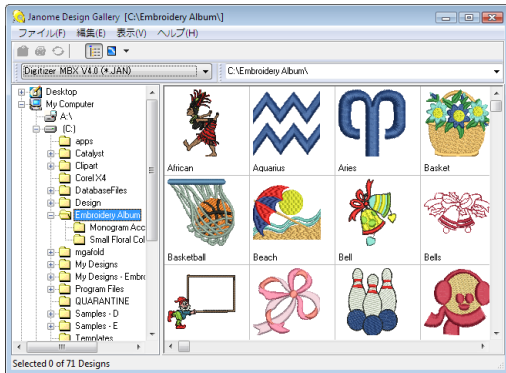
- 1 Windows デスクトップのデザインギャラリーアイコンをダブルクリックします。

イージーデザインがすでに開いている場合、標準ツールバーのデザインギャラリーアイコンをクリックします。

デザインギャラリーとイージーデザインは別々のウィンドウに開かれます。デザインギャラリーは、初期設定により **..¥Embroidery Album** フォルダを開き、すべての JAN デザインをサムネイルで表示します。



**参考** イージーデザインがデザインギャラリーの上に重なっていることがあります。Windows の **Alt+Tab** 機能でこの 2 つを切り替えられます。



メモ ミシンの型が古かったり、選択したフォルダに多数デザインがある場合は、サムネイルのイメージを生成するのに時間がかかることがあります。Alt キーを押すと再表示を中断します。その場合、サムネイルには黄色のエクスクラメーションマーク「!」が表示されます。これはデザインが見つからないということを示すものではありません。失われたファイルを検索するもご覧ください。

- 2 フォルダとサムネイル間の分割バーを左右にドラッグして、ウィンドウの分割を調整します。
- 3 現在のフォルダ（例：...¥Embroidery Album）にないデザインを見つけるには、フォルダリストを使用して使用するフォルダを見つけます。



参考 フォルダやドライブがすべて表示されていない場合は、マイコンピュータの左にある+をクリックして、お使いのPCで使用可能なローカルとネットワークドライブを表示します。

- 4 フォルダリストでフォルダをクリックし、表示ウィンドウで内容を表示します。  
様々な方法でフォルダの内容を一覧できます。詳細はフォルダ内のファイルを並べ替えるをご覧ください。



参考 デザインギャラリー中の表示>デザインリストモードで閉じると、次回からより速く起動する事ができます。詳細はデザインのサムネイルと概要を表示するをご覧ください。

## 言語を変更する

言語変更（表示メニュー）を選択し、言語を変更する。

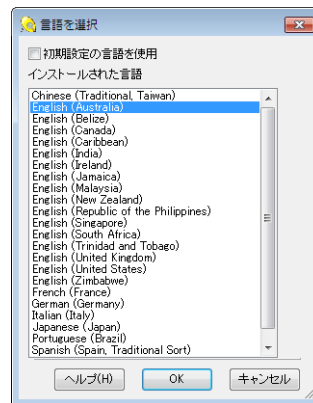
デザインギャラリーのソフトウェアをインストール中に、英語、日本語、フランス語などダイアログやメッセージの言語を選択できます。これらの言語はインストール後、いつでも好きな時に切り替えができます。



注意 規定値の言語がオペレーションシステムの言語と異なる場合は、このオプションは正しく機能しない場合があります。言語に合わせてWindowsを変更するには、Windowsのヘルプで言語を参照してください。

### 言語を変更するには

- 1 デザインギャラリーを開きます。詳細はデザインギャラリーを起動するをご覧ください。
- 2 表示>言語変更を選択して、希望の言語を開きます。言語を選択ダイアログが表示されます。



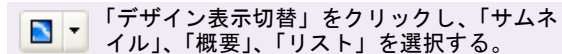
メモ デザインギャラリーをインストールした時に選択した言語のみが表示されます。

- 3 使用する言語を選択し、OK をクリックして言語を変更します。



参考 言語に合わせてキーボード、書体等を変更するには、Windowsのヘルプで言語を参照してください。

### デザインのサムネイルと概要を表示する



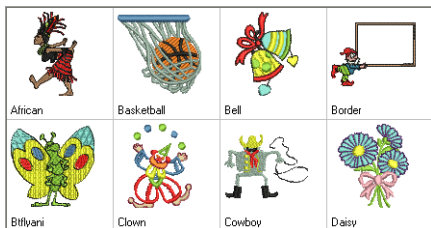
デザインギャラリーのデザインは、サムネイル（初期設定）、概要、またはリストで表示できます。



参考 デザインはイージーデザインを使用して、画面全体に表示することもできます。詳細はイージーデザインでデザインを開くをご覧ください。

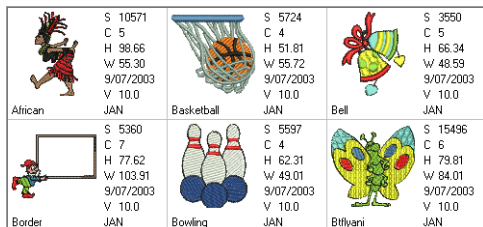
## デザインのサムネイルと概要を表示するには

- 1 デザインギャラリーを開き、フォルダを選択します。
- 2 表示オプションを使用して、フォルダ内のデザインを希望する表示フォーマットで表示します。
  - デザインをサムネイルのみで表示するには**デザイン表示切替アイコン**をクリックして、リストメニューから**サムネイル**を選択します。または**表示 > デザインサムネイル**を選択します。



デザインサムネイル表示

- デザインをサムネイルとステッチの概要で表示するには、**デザイン表示変更アイコン**をクリックしてリストメニューから**概要**を選択します。または**表示 > デザインサムネイルと概要**を選択します。



デザインサムネイルと概要表示

- デザインをリストで表示するには**デザイン表示変更アイコン**をクリックして、リストメニューから**リスト**を選択します。または**表示 > デザインリスト**を選択します。  
デザインは、デザイン名、ファイルサイズ、ファイルタイプ、バージョンなど表示されてリストされています。タイトル行をクリックして、リストを並び替えます。

デザイン名	ファイルサイズ	ファイルタイプ	バージョン	更新日時	ステッチ
African.JAN	978 Kb	JAN	2005.0	2006/09/19 15:28:56	11009
Aquarius.JAN	282 Kb	JAN	2005.0	2006/09/19 15:29:10	664
Aries.JAN	297 Kb	JAN	2005.0	2006/09/19 15:29:24	726
Basket.JAN	763 Kb	JAN	2008.0	2006/09/19 15:29:38	10941
Basketball.JAN	558 Kb	JAN	2005.0	2006/09/19 15:29:52	6137
Beach.JAN	584 Kb	JAN	2005.0	2006/09/19 15:30:04	4484
Bell.JAN	553 Kb	JAN	2005.0	2006/09/19 15:30:18	4055
Bells.JAN	394 Kb	JAN	2005.0	2006/09/19 15:30:32	1632
Border.JAN	625 Kb	JAN	2005.0	2006/09/19 15:30:46	5730
Bow.JAN	476 Kb	JAN	2005.0	2006/09/19 15:30:58	4429
Bowling.JAN	507 Kb	JAN	2005.0	2006/09/19 15:31:12	5880
Boy.JAN	353 Kb	JAN	2005.0	2006/09/19 15:31:24	2231
Bthiyani.JAN	952 Kb	JAN	2005.0	2006/09/19 15:31:38	16590
Cancer.JAN	302 Kb	JAN	2005.0	2006/09/19 15:31:52	972
Cane.JAN	389 Kb	JAN	2005.0	2006/09/19 15:32:06	1476

デザインリスト表示



**メモ** 選択したデザインの数、デザインギャラリーウィンドウの下にあるステータスバーに表示されます。

## ウィンドウ全体にデザインを表示する

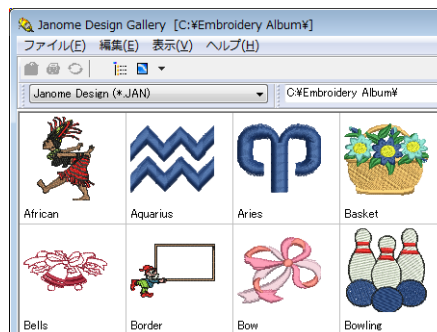


「フォルダの表示 / 非表示」をクリックし、フォルダリストを切り替える。

フォルダにあるデザインをウィンドウ全体に表示したい場合、**参照リスト**または**ロケーション**を**参照オプション**を使用して、いつでもロケーションを参照することができます。

## ウィンドウ全体でデザインを表示するには

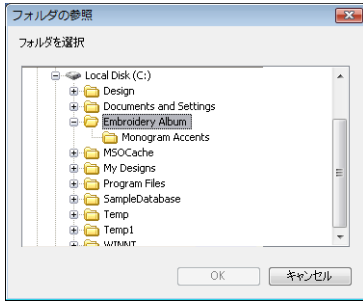
- 1 **フォルダの表示 / 非表示アイコン**をクリックします。デザインがウィンドウ全体に表示されます。



- 2 別のフォルダにあるデザインを表示するには、**ファイルの場所**ドロップダウンリストから使用するフォルダを選択します。



**参考** あるいは**表示 > ロケーション参照**を選択し、フォルダの**参照ダイアログ**を開きます。



### 失われたファイルを検索する

ユーザーが誤ってファイルを移動させてしまった場合、次にデザインギャラリーを開いた時に通常のデザインサムネイルの代わりに「存在しないデザイン」サムネイルが表示されます。各色は起こりうる原因を示します。

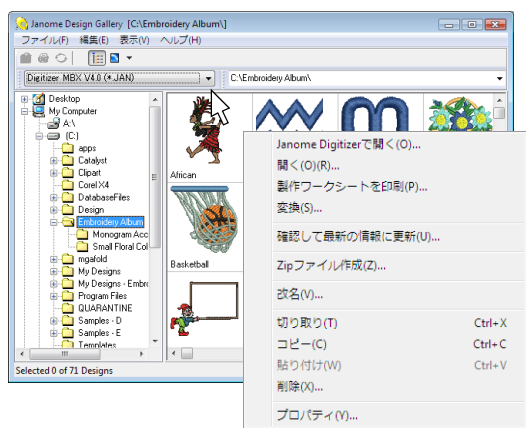
アイコン	説明
	デザインギャラリーでデザインファイルを見つけられない。ファイルをバックアップやその他のソースから置き換えてください。これが不可能な場合には、登録を削除するか、フォルダを最新の情報に更新する。 <b>表示を更新する</b> もご覧ください。
	デザインギャラリーでアップデートされたサムネイルを見つけたが、ファイルのフォーマットを認識できない。「確認して最新の情報に更新」を使用して、表示を更新してください。デザインギャラリーが次にフォルダが開かれた時、または再表示された時に新たにサムネイルを作成。 <b>表示を更新する</b> もご覧ください。
	デザインギャラリーは、ファイルタイプのドロップダウンリストごとに、定義されたファイルタイプのセットを認識する。JAN、EMB、BMPなどの要求されるファイルの接尾辞を持つデザインであるのに、そのファイルが読み込めない場合、緑色のクエスチョンマークが表示される。ファイルを検索してそれを削除してください。

### 表示を更新する

画面を更新しないと変更が正しく表示されないことがあります。また、フォルダのリストを更新しないとフォルダへの変更が表示されないことがあります。グラフィックとサムネイルがそれでも正しく表示されない場合は、またはジャンメジタイザー MBX ソフトウェアをアップデートした場合は、「確認して最新の情報に更新」を実行してみてください。

### 表示を最新の情報に更新するには

- ディスプレイウィンドウを最新の情報に更新するには**表示>最新の情報に更新**を選択するか、またはF5を押します。
- フォルダリストのフォルダを最新の情報に更新するには、**表示>フォルダを最新の情報に更新**を選択します。もしくは最新の情報に更新したいノードを選択した後、右クリックから現れたポップアップメニューの**確認して最新の情報に更新**を選びます。
- 更新したフォルダを有効にするには、表示またはポップアップメニューから**確認して最新の情報に更新**を選択します。



**参考** デザインギャラリーでグラフィックのサムネイル代わりに、赤や青、緑のクエスチョンマークと短い説明が表示されることがあります。詳細は**失われたファイルを検索する**をご覧ください。

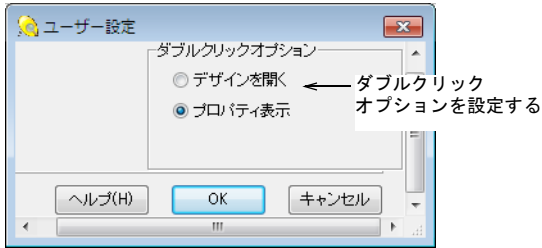
### ユーザー設定を変更する

ユーザー設定（表示メニュー）を選択し、ユーザー独自のデザインの表示オプションを設定する。

デザインギャラリーでは、ユーザー設定を設定してデザインをダブルクリックした際の行動を定義することができます。

### ユーザー設定を変更するには

- デザインギャラリーを開きます。詳細は**デザインギャラリーを起動する**をご覧ください。
- 表示>ユーザー設定**を選択します。**ユーザー設定**ダイアログが開きます。



- 3 ダブルクリックオプションパネルで以下のいずれかを選択します。
  - **デザインを開く**：デザイン名やサムネイルをダブルクリックした時に、Windows が通常行う動作。詳細は **イージーデザインでデザインを開く** をご覧ください。
  - **プロパティ表示**：ダブルクリックしたデザインのプロパティダイアログを開く。詳細は **デザインプロパティを表示する** をご覧ください。
- 4 OK をクリックして、ファイルを保存します。



**参考** サムネイルを表示するのにディスプレイウィンドウの領域を大きくする必要がある場合は、**フォルダリストを表示 / 非表示** をクリックします。

## フォルダ内のデザインを参照する

プロパティダイアログで、フォルダ内のデザインに関する情報を表示できます。このダイアログにあるナビゲーションボタンかスライド表示ボタンを使用して、デザインを閲覧できます。



**参考** またデザインフォルダの内容をフィルターにかけ、特定のファイルタイプのみを表示する事もできます (例：JAN のみ表示)。詳細は **フォルダ内のファイルを並べ替える** をご覧ください。

## デザインプロパティを表示する



「選択デザインのプロパティを表示」をクリックし、選択デザインに関する情報を表示する。

プロパティダイアログで、フォルダ内のデザインに関する情報を表示できます。データは、イージーデザインで作成されたデザインファイルから直接取り出されます。これらのフィールドを追加、削除、編集することはできません。



**参考** プロパティダイアログにあるナビゲーションボタンとスライド表示ボタンを使用して、フォルダ内のデザインを閲覧できます。詳細は **フォルダ内のファイルを並べ替える** をご覧ください。

## デザインプロパティを表示するには

- 1 デザインギャラリーを開いて、デザインフォルダを選択します。詳細は **デザインプロパティを表示する** をご覧ください。
- 2 デザインをダブルクリックするか、**選択デザインのプロパティを表示** アイコンをクリックします。**ユーザー設定を変更する** もご覧ください。  
プロパティが開いて、デザインファイルのステッチ情報とユーザー定義の情報がすべて表示されます。



デザインファイルのステッチ情報はグレーで表示され、編集はできません。**デザイン名**、**詳細**、**選択済** フィールドがダイアログの上部に並んでいます。ダイアログ上部の**選択済** フィールドを使用して、デザイン内を移動しながら、ウィンドウ内のデザインを選択または選択解除します。詳細は **フォルダ内のファイルを並べ替える** をご覧ください。



**参考** フィールド内のテキスト全体が見えない場合、**矢印**、**Home**、または **End** キーを使用してスクロールします。または、ダイアログのサイズを変更します。

- 3 OK をクリックして終了します。

## フォルダ内のデザインを閲覧する

プロパティダイアログにあるナビゲーションボタンを使用して、選択フォルダ内のすべてのデザインの前後間の移動、開始 / 終了点への移動ができます。同様に、選択

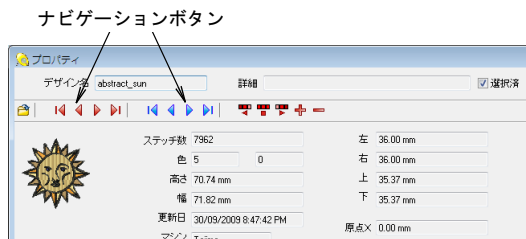
デザインを前後に移動もできます。閲覧する際、プロパティダイアログではサムネイルと関連するデザイン情報が表示されます。



**参考** 使用したいデザインを見つけたら、名前かサムネイルを右クリックしてジャンメジタイザーで開くを選択すると、イーजीデザインで開きます。またはファイル>開くを選択し、第三者グラフィックプログラムを使い、ビットマップイメージを開きます。

### フォルダ内のデザインを閲覧するには

- 1 デザインギャラリーを開いて、デザインフォルダを選択します。詳細は「デザインギャラリーを起動する」をご覧ください。
- 2 必要に応じてデザインを選択、または並べ替えます。詳細は「フォルダ内のファイルを並べ替える」をご覧ください。
- 3 プロパティダイアログが表示されます。詳細は「デザインプロパティを表示する」をご覧ください。



- 4 必要に応じて、フォルダ全体または選択したデザインを閲覧します。

フォルダナビゲーション      ナビゲーション選択



- すべてのフォルダを閲覧したい場合は、赤色のナビゲーションボタンを使用します。これらを使用して、フォルダ内の最初のデザイン、最後のデザイン、前のデザイン、次のデザインへ移動できます。
- 選択したデザインを閲覧したい場合は、青色のナビゲーションボタンを使用します。これらを使用して、フォルダ内の最初の選択デザイン、最後の選択デザイン、前の選択デザイン、次の選択デザインへ移動できます。

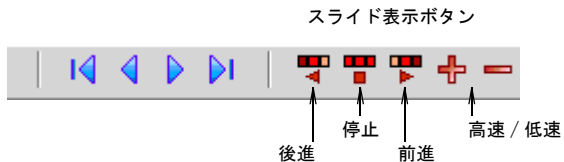
- 5 OK をクリックします。

### スライド表示でデザインを閲覧する

フォルダ内のすべてのデザインをスライド表示として表示できます。スライド表示は、プロパティダイアログから起動されていて、ダイアログでは各デザインのサムネイルと関連する情報を表示します。スライド表示の速度と方向をコントロールできます。

#### スライド表示でデザインを閲覧するには

- 1 デザインギャラリーを開いて、デザインフォルダを選択します。詳細は「デザインギャラリーを起動する」をご覧ください。
- 2 必要に応じてデザインを選択、または並べ替えます。詳細は「フォルダ内のファイルを並べ替える」をご覧ください。
- 3 プロパティダイアログが表示されます。詳細は「デザインプロパティを表示する」をご覧ください。



- 4 前進または後進ボタンをクリックして、スライド表示を開始します。スライド表示はフォルダ内にある各デザインを自動的にスクロールしていきます。
- 5 + または - をクリックして、速度を速めたり、遅くしたりできます。
- 6 停止ボタンを押して停止します。

### フォルダ内のデザインにアクセスする

デザインギャラリーで、フォルダ内のデザインを選択できます。選択すると、切り取り、コピー、貼り付け、登録内容の編集、他のフォーマットへの変換など、様々な操作できるようになります。またデザインギャラリーから直接イーजीデザインでデザインを開いて、表示、編集することもできます。



**参考** ファイルが選択されている状態で、右クリックで「開く」、「印刷」、「変換」、「刺しゅう」、「削除」コマンドを含むポップアップメニューを開きます。

#### フォルダ内のデザインを選択する

デザインを開いたり、デザインの表示やコピーを実行する前に、デザインを選択状態にしておく必要があります。デザインはグループや範囲で選択することも、ある

いはフォルダ内のデザインをすべて選択することもできます。グループは選択デザインから成ります。範囲とは一連の連続したデザインを指します。

### フォルダ内のデザインを選択するには

- 1 デザインギャラリーを開き、デザインフォルダーを選択します。
- 2 デザインをサムネイルまたは詳細リストで表示します。  
詳細は [デザインのサムネイルと概要を表示する](#) をご覧ください。



**参考** ミシンの型が古かったり、選択したフォルダに多数デザインがある場合は、サムネイルのイメージを生成するのに時間がかかることがあります。Alt キーを押すと再表示を中断します。その場合、サムネイルには黄色のエクスクラメーションマーク「！」が表示されます。

- 3 使用する項目でデザインを並べ替えます。例えば、各顧客のデザインを連続して表示するには、顧客で並べ替えます。詳細は [フォルダ内のファイルを並べ替える](#) をご覧ください。

- 4 デザインを選択します（複数可）。

- ある一定の範囲を選択するには、Shift を押しながら選択します。
- 複数のオブジェクトを選択するには、Ctrl を押しながら選択します。
- 現在のフォルダ内のデザインをすべて選択するには、**編集 > すべて選択** を選択します。

- 5 すべてのデザインの選択を解除するには、**編集 > すべて選択取消** を選択するか、選択されていないデザインをどれかクリックします。



**参考** 選択されたデザインの中からあるデザインの選択を解除する場合、Ctrl を押しながらそのデザインをもう一度クリックします。

### イーजीデザインでデザインを開く



「デザインエディタでデザインを開く」をクリックし、選択したデザインをイーजीデザインで開く。

デザインギャラリーのディスプレイウィンドウで選択されたデザインはイーजीデザインで開いて、表示 / 編集が行えます。

### イーजीデザインでデザインを開くには

- 1 デザインギャラリーを開き、デザインフォルダーを選択します。

- 2 デザインを選択します（複数可）。



**参考** 1 度に複数のデザインを開きたい場合は、詳細リストビューを選択します。詳細は [デザインのサムネイルと概要を表示する](#) をご覧ください。

- 3 **デザインエディタでデザインを開く** アイコンをクリックします。

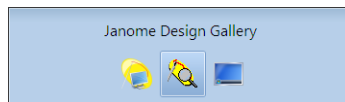
- またはデザインがサムネイルで表示されている場合には、その中のサムネイルを1つダブルクリックします。[ユーザー設定を変更する](#) もご覧ください。
- あるいはデザインをクリック & ドラッグで、直接イーजीデザインウィンドウに移動させます。

選択されたデザインがイーजीデザインウィンドウに表示され、編集ができるようになっています。



**参考** イーजीデザインとデザインギャラリーを切り替えるには、以下のどちらかを行います。

- Alt キーを押してイーजीデザインアイコンがハイライトされるまで Tab キーを押していきます。Alt キーを離します。



- Windows のタスクバーにあるイーजीデザインのアイコンをクリックします。



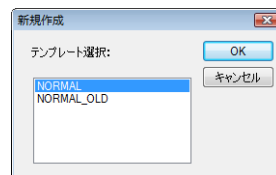
### カスタムテンプレートを使用して、新規デザインを作成する

デザインギャラリーから、イーजीデザインにある新規のデザインテンプレートを開くことができます。

### カスタムテンプレートを使用して新規デザインを作成するには

- 1 **ファイル > 新規作成** を選択します。

イーजीデザインが開き、**新規作成** ダイアログが表示されます。





**メモ** 予め設定されているテンプレート以外にテンプレートがない場合、**新規作成**ダイアログは表示されないことがあります。

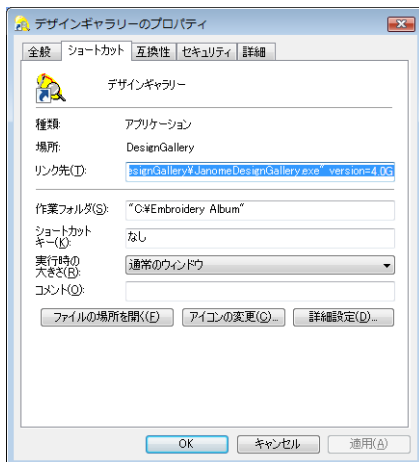
- 2 リストからテンプレートを選択します。
- 3 **OK** をクリックします。

## デザインギャラリーをイージーデザインに再接続する

デザインギャラリーがイージーデザインからうまく接続できないという問題が起こることがあります。

### デザインギャラリーをイージーデザインに再接続するには

- 1 安全保護装置 (USB セキュリティドングル) が接続されているか確認します。
- 2 デザインギャラリーを開き、正しく起動しているかを確認します。デザインギャラリーを閉じてから Windows デスクトップのアイコンをクリックしてイージーデザインを起動します。
- 3 上記の対応で問題が解決されない場合、イージーデザインを再度インストールします。
- 4 **現在起動しているイージーデザインのバージョンが、デザインギャラリーのショートカットプロパティに登録されているものと同じかどうかを確認します。**
  - ◆ Windows デスクトップのデザインギャラリーアイコンを右クリックして、プロパティを選択します。**デザインギャラリープロパティ**ダイアログが開きます。



- ◆ **ショートカット**タブをクリックし、**リンク先**フィールドにあるテキストの最後の部分を読みます (例: version0.1D)。

このバージョンと現在起動しているイージーデザインのバージョンは同じでなければなりません。もし異なっている場合、正しいバージョンに変更して、**OK** をクリックします。

- 5 イージーデザインを再びインストールします。

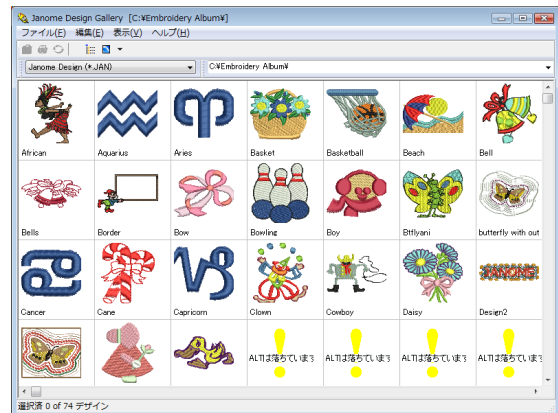


## 第31章

# デザインギャラリー — 上級編 —

デザインギャラリーのフォルダ内のデザインは様々な方法で並べ替えができます。これはデザインを開いたり印刷する時などに便利です。デザインギャラリーフォルダでデザインを選択すると、イージーデザインで開くことができます。デザインギャラリーからJANやその他のデザインファイルを別のファイルフォーマットに一括変換できます。

この章では、ファイルの並べ替えからデザインの変換まで、デザインギャラリーのより上級な作業について説明されています。また、個々のデザインやデザインのカatalogを印刷する方法についても説明しています。



### フォルダ内のファイルを並べ替える

デザインギャラリーフォルダ内のフォルダを並べ替える最も簡単な方法は、ファイルの種類による並べ替えです。(例：JAN ファイルのみ等) デザインは以下の方法で、更に並べ替えが行えます。

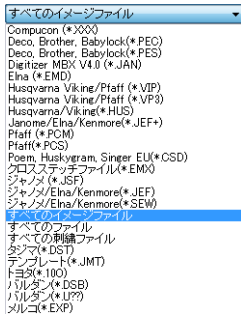
- **表示 > 並べ替え** (デザイン名、ファイルタイプ、ファイルサイズ、更新日時ごと) を使用して、単一項目によって並べ替えられます。詳細は **表示メニューを使用して単一項目で並べ替える** をご覧ください。
- 詳細リストを使った単一項目での並べ替え：**デザイン名、ファイルサイズ、ファイルタイプ、バージョン、更新日時、またステッチ数や詳細** で並べ替えられます。詳細は **詳細リストを使用して単一項目で並べ替える** をご覧ください。

### 表示されるファイルタイプを制限する

デザインギャラリーでは、デザインフォルダの内容をフィルターにかけ、特定のファイルタイプのみを表示できます (例：JAN ファイル)。

### 表示されるファイルタイプを制限するには

- 1 デザインギャラリーを開き、デザインフォルダを選択します。詳細は **デザインギャラリーでデザインを表示する** をご覧ください。
- 2 ツールバーのファイルドロップダウンをクリックします。



### 3 以下から選択します。

- **すべてのファイル**では、フォルダ内のすべてのファイルタイプが表示されます。
- **すべてのイメージファイル**では、.BMP と .JPG ファイルのみが表示されます。
- その他のファイルタイプを選択すると、そのタイプのファイルのみが表示されます（例：テンプレート）。

### 表示メニューを使用して単一項目で並べ替える

デザインのサムネイル、または詳細を4つのタイプで並べ替えることができます。デザインをサムネイル表示でも詳細リストでも並べ替えることができます。

#### 表示メニューを使用して単一項目で並べ替えるには

- 1 デザインギャラリーを開いて、デザインフォルダを選択します。詳細は**デザインギャラリーを起動する**をご覧ください。
- 2 サムネイルまたは詳細リストでデザインを表示します。詳細は**デザインのサムネイルと概要を表示する**をご覧ください。
- 3 **表示 > 並べ替え**（デザイン名、ファイルタイプ、ファイルサイズ、更新日時ごと）を選択します。  
選択したオプションに従って、デザインは並べ替えられます。

### 詳細リストを使用して単一項目で並べ替える

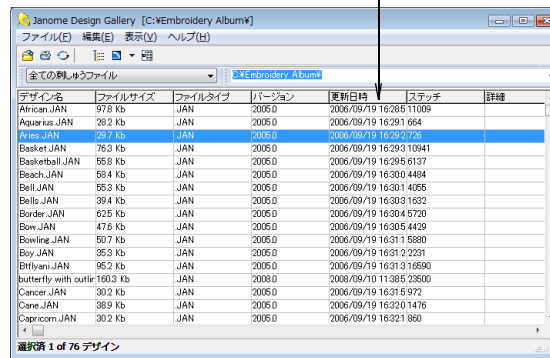
詳細リストのタイトル行をクリックして並べ替えを行えます。デザインは選択したタイトル行により並べ替えられます。再度同じタイトル行をクリックすると、並び順が逆になります。デザインは詳細リストで表示されていなければなりません。

#### 詳細リストを使用して単一項目で並べ替えるには

- 1 デザインギャラリーを開いて、デザインフォルダを選択します。詳細は**デザインギャラリーを起動する**をご覧ください。

## 2 詳細リストとしてデザインを表示します。詳細は**デザインのサムネイルと概要を表示する**をご覧ください。

クリックして並べ替え



- 3 並べ替えたいリスト上部のヘッダーをクリックします（例：「**デザイン名**」）。  
デザインは選択した見出しに沿って並べ替えられます。
- 4 同じ項目を再度クリックすると、並べ替えの順序が逆になります。

## デザインとカタログを印刷する

選択したデザインやサムネイルとテキスト（制限あり）を含んだカタログを印刷することができます。



**参考** 印刷する前に、デザインを使用しやすいグループに分類します（例：ファイルタイプごとに並べ替えなど）。詳細は**フォルダ内のファイルを並べ替える**をご覧ください。

### デザインを印刷する



「選択デザインを印刷」を使用し、選択デザインのデザインシートを印刷する。

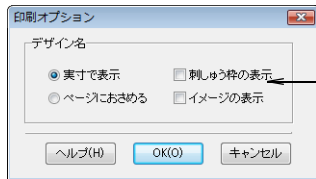
フォルダ内にある選択した各デザインは、イメージ、刺しゅう枠、ビジュアライザー表示で印刷することができます。



**メモ** **デザインの印刷**とは異なり、このオプションはすべてのデザインとソーイングの情報を含むことができますが、ページ数が増えより多くの印刷紙が必要になります。**デザインカタログを印刷する**もご覧ください。

### デザインを印刷するには

- 1 デザインギャラリーを開いて、デザインフォルダを選択します。詳細は [デザインギャラリーを起動する](#) をご覧ください。
- 2 **並べ替え** を使用して、印刷するデザインを選択して並べ替えます。詳細は [フォルダ内のファイルを並べ替える](#) をご覧ください。
- 3 **選択デザインを印刷** アイコンをクリックします。Windows の印刷ダイアログが表示されます。
- 4 オプションボタンをクリックします。印刷オプションダイアログが表示されます。



含めるアイテムを選択

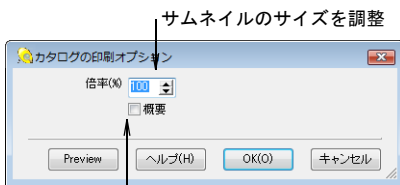
- 5 デザインの印刷オプションで、表示したい情報を設定します。
- 6 OK をクリックします。

### デザインカタログを印刷する

デザインの印刷カタログには、サムネイルとテキスト（制限あり）が含まれます。

### デザインカタログを印刷するには

- 1 デザインギャラリーを開いて、デザインフォルダを選択します。詳細は [デザインギャラリーを起動する](#) をご覧ください。
- 2 **表示** > **並べ替え** を使用して、カタログに印刷するデザインを並べ替え、選択します。詳細は [フォルダ内のファイルを並べ替える](#) をご覧ください。
- 3 **ファイル** > **カタログを印刷** を選択します。カタログの印刷オプションダイアログが表示されます。



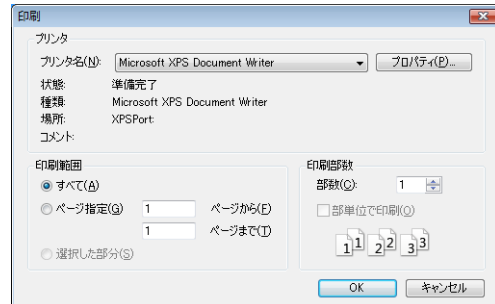
サムネイルのサイズを調整

デザインの詳細を含む

- 4 サムネイルの大きさを変えたい場合、**倍率 (%)** を変更します。
- 5 デザインの詳細を印刷したい場合、**概要** を選択します。

- 6 OK をクリックします。

Windows の印刷ダイアログが表示されます。



- 7 必要に応じて、ドロップダウンリストからお使いの PC に接続されているプリンターを選択します。
- 8 **プロパティ** をクリックし、Windows の印刷ダイアログで紙のサイズとその他オプションを変更します。
- 9 OK をクリックして、カタログを印刷します。



**参考** カatalogが2ページ以上になる場合、Windows の印刷ダイアログで印刷するページを選択できます。

### フォルダ内のデザインファイルを変換する

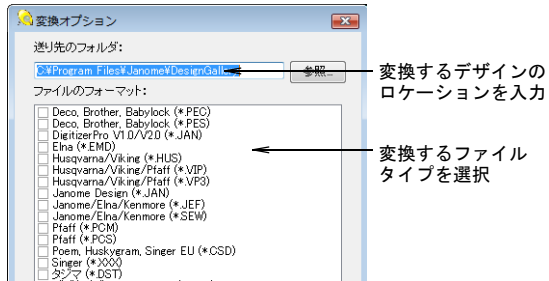


「選択デザインを変換」を使用し、デザインファイルのタイプを別のタイプに変換する。

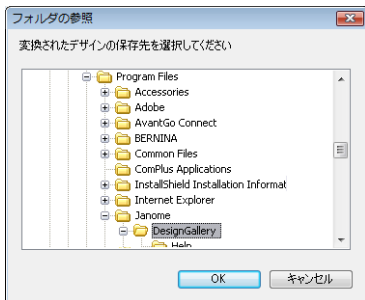
JAN やその他のデザインファイルを、他のファイルフォーマットに（またはその逆も）デザインギャラリーで直接変換することができます。

### フォルダ内のデザインファイルを変換するには

- 1 デザインギャラリーを開いて、デザインフォルダを選択します。詳細は [デザインギャラリーを起動する](#) をご覧ください。
- 2 変換するファイルを選択します。詳細は [フォルダ内のデザインを選択する](#) をご覧ください。
- 3 **選択デザインを変換** アイコンをクリックします。変換オプションダイアログが開きます。



- 4 変換するファイルのタイプを選択します。
- 5 参照ボタンとフォルダの参照ダイアログを使用して、変換するデザインを保存するフォルダを参照します。



- 6 OK をクリックし、変換を開始します。  
指定されたフォルダに変換されたデザインが保存されます。

## フォルダ内のデザインを整理する

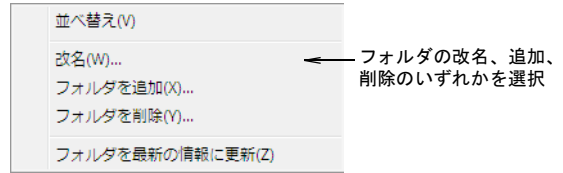
デザインギャラリーを開いたまま、フォルダの改名や削除、サブフォルダの追加をすることができます。

### フォルダの改名、追加、削除

デザインギャラリーを開いたまま、フォルダの改名や削除、サブフォルダの追加をすることができます。

#### フォルダを改名、追加、削除するには

- 1 デザインギャラリーを開きます。詳細は[デザインギャラリーでデザインを表示する](#)をご覧ください。
- 2 編集したいフォルダを参照します。
- 3 フォルダを選択し、右クリックします。



- 4 必要に応じて追加、改名、削除します。



**メモ** ファイルの名前を変更する場合、拡張子（例：JAN）が変更されないように注意してください。

## デザインをコピー&貼り付ける

選択したデザインをコピーして、別の場所に貼り付けることができます。そのデザインは何回でも貼り付けることができます。

### デザインをコピー&貼り付けるには

- 1 デザインギャラリーを開きます。詳細は[デザインギャラリーでデザインを表示する](#)をご覧ください。
- 2 切り取りたいデザインをすべて選択します。詳細は[フォルダ内のデザインを選択する](#)をご覧ください。
- 3 **編集** > **コピー** を選択します。
- 4 必要に応じて他のフォルダに変更します。
- 5 **編集** > **貼り付け** を選択します。

## デザインを切り取る&貼り付ける

デザインを切り取ると、そのデザインは現在のフォルダから取り除かれます。切り取ったデザインは貼り付けコマンドを使って別の場所に貼り付けられます。

### デザインを切る取る&貼り付けるには

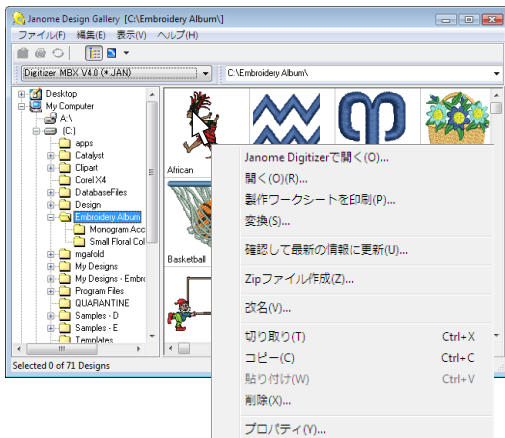
- 1 デザインギャラリーを開きます。詳細は[デザインギャラリーでデザインを表示する](#)をご覧ください。
- 2 切り取りたいデザインをすべて選択します。詳細は[フォルダ内のデザインを選択する](#)をご覧ください。
- 3 **編集** > **切り取り** を選択します。  
確認のダイアログが表示されます。
- 4 デザインを切り取るには、**はい** をクリックします。
- 5 ファイルを貼り付けたいフォルダを参照します。
- 6 **編集** > **貼り付け** を選択して、新規のフォルダに選択デザインを貼り付けます。  
同名のデザインが既に存在する場合は、貼り付けられたコピーの名前は変更されません。

## フォルダ内のデザイン名を変更する

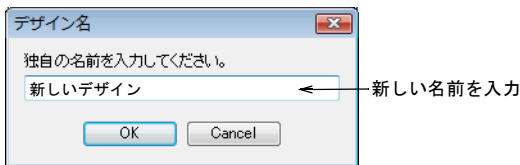
デザイン名はデザインを開くことなく素早く変更することができます。

### フォルダ内のデザイン名を変更するには

- 1 デザインギャラリーを開きます。詳細は[デザインギャラリーでデザインを表示する](#)をご覧ください。
- 2 選択したデザインが、イーजीデザインで使用されていないことを確認します。
- 3 デザインを右クリックして、ポップアップメニューから**改名**を選択します。



デザイン名ダイアログが開きます。



- 4 新しい名前を入力します。
- 5 OK をクリックします。  
 オリジナルのデザイン名は上書きされます。

## デザインを削除する

デザインを削除して、PC から完全にデザインを取り除きます。

### デザインギャラリーからデザインを削除するには

- 1 デザインギャラリーを開きます。詳細は[デザインギャラリーでデザインを表示する](#)をご覧ください。
- 2 削除したいデザインを選択します。詳細は[フォルダ内のデザインを選択する](#)をご覧ください。

- 3 **編集** > **削除** を選択します。  
 確認のダイアログが表示されます。
- 4 **はい** をクリックして、デザインを削除します。



**注意** フォルダからファイルが完全に取り除かれません。

# パート 9 ソフトウェアの機能表

# ジャノメデジタルイザー MBX 機能一覧表

能力	機能名	イージー デザイン	イージー エディット	参照項目
<b>基本的な操作</b>				<b>操作の基本</b>
ツールバーを表示 / 非表示にする		●	●	ツールバーの表示 / 非表示
(複数の) 元に戻す / やり直す		●	●	コマンドを元に戻す&やり直す
新規デザインを作成する		●	●	新規デザインを作成する
刺しゅう枠を表示する		●	●	刺しゅう枠を表示する
グリッドを表示する		●	●	グリッドを表示する
測定値を表示する		●	●	画面上で距離を測る
デザインを保存する		●	●	デザインを保存する
<b>デザインを表示する</b>				<b>デザインを表示する</b>
下絵を表示 / 非表示にする		●		下絵を表示 / 非表示にする
デザイン項目を表示する		●	●	デザイン項目を表示する
ズームとパンニング		●	●	デザインのズーム&パンニング
オーバービューウィンドウにデザインを表示する	オーバービューウィンドウ	●	●	オーバービューウィンドウを使用する
デザインがステッチされるのをビジュアル化する	ビジュアライザー	●	●	ビジュアライザーでデザインを表示する
デザインの針落ちポイント、渡り糸を表示する		●	●	ステッチを表示する
選択オブジェクトを表示 / 非表示にする		●		渡り糸を表示する
ステッチ、色、ファンクションごとにデザインを移動する		●	●	デザイン間を移動する
デザインがステッチされるのをシュミレートする	刺しゅうシュミレーション	●	●	イージーエディットでデザイン間の移動をする
デザイン情報を表示する		●		刺しゅうデザインをシュミレーションする
<b>オブジェクトを選択する</b>				<b>オブジェクトを選択する</b>
デザイン内のすべてのオブジェクトを選択する		●	●	デザイン内のすべてのオブジェクトを選択する
個々のオブジェクトを選択する		●	●	ポイントとクリックでオブジェクトを選択する
オブジェクトをグループで選択する		●	●	囲み選択を使用して、オブジェクトを選択する
移動しながらオブジェクトを選択する		●	●	デザインを移動しながら、オブジェクトを選択する

能力	機能名	イージー デザイン	イージー エディット	参照項目
色ごとにオブジェクトを選択する		●		デザインを移動しながら色を選択する
刺しゅう順序変更リストを使用してオブジェクトを選択する		●		刺しゅう順序変更リストでオブジェクトを選択、表示する
<b>グリッド&amp;刺しゅう枠</b>		<b>グリッド&amp;刺しゅう枠</b>		
グリッド間隔を設定する		●	●	グリッド間隔を設定する
背景を変更する		●	●	背景を変更する
刺しゅう枠を変更する		●	●	刺しゅう枠を変更する
刺しゅう枠をセンタリングする		●	●	刺しゅう枠のセンタリング
刺しゅう枠を回転する		●	●	刺しゅう枠を回転する
大きなデザインに刺しゅう枠をかける		●		大きなデザインを刺しゅう枠にはめる
刺しゅう枠間のオブジェクトを分割する		●		刺しゅう枠間のオブジェクトを分解する
ユーザー設定刺しゅう枠を定義する		●	●	ユーザー設定の刺しゅう枠を定義する
<b>デジタイズ方法</b>		<b>マニュアルでデジタイズする</b>		
ランニングをデジタイズする	ランニングライン	●		ランニングでラインを作成する
コラムと輪郭をデジタイズする	サテンライン	●		太いライン&ボーダーを作成する
ターニング埋め縫いをデジタイズする	ターニング埋め縫い	●		ターニング埋め縫いをデジタイズする
平行な埋め縫いをデジタイズする	平行な埋め縫い	●		平行な埋め縫いをデジタイズする
円形 / 楕円をデジタイズする	埋め縫い：円	●		円&楕円をデジタイズする
正方形と長方形をデジタイズする	埋め縫い：四角形	●		正方形 & 四角形をデジタイズする
<b>アウトライン &amp; 埋め縫い</b>		<b>アウトライン &amp; 埋め縫い</b>		
埋め縫い：サテン	サテンの埋め縫い	●		サテンの埋め縫いを作成する
埋め縫い：タタミ模様	タタミ模様	●		タタミ模様を作成する
埋め縫い：浮き出し模様	浮き出し模様	●		浮き出し模様を作成する
スティブルラン埋め縫いを作成する	スティブル	●		スティブルフィルを作成する
クロスステッチフィル	クロスステッチ	●		クロスステッチフィルを作成する
等高線状埋め縫い	等高線状埋め縫い	●		等高線状埋め縫いを作成する
放射状埋め縫い	放射状埋め縫い	●		放射状埋め縫いを作成する
フローティング効果	フローティング効果	●		フローティング効果を作成する
バックステッチアウトライン	バックステッチ	●		バックステッチのアウトラインを作成する
ステムステッチアウトライン	ステムステッチ	●		ステムステッチのアウトラインを作成する
キャンドルウィックアウトライン	キャンドルウィック	●		キャンドルウィックのアウトラインを作成する



能力	機能名	イージー デザイン	イージー エディット	参照項目
つぶ縫いランニングアウトライン	つぶ縫いランニング	●		つぶ縫いランニングのアウトラインを作成する
<b>刺しゅうスタンプ&amp;モチーフ</b>				<b>刺しゅうスタンプ&amp;モチーフ</b>
刺しゅうスタンプを挿入する	刺しゅうギャラリー	●		スタンプを選択する&挿入する
スタンプを回転、反転、拡大 / 縮小する		●		スタンプを回転、反転、サイズ変更する
正確な数値でスタンプのサイズを変更する		●		正確な数値でスタンプのサイズを変更する
モチーフランニングを作成する	モチーフランニング	●		モチーフランニングを作成する
モチーフフィルを作成する	モチーフフィル	●		モチーフフィルを作成する
ユーザー設定モチーフを作成する		●		カスタムモチーフを作成する
<b>糸色</b>				<b>糸色</b>
新規に現在の色を選択する		●		新規に現在の色を選択する
選択オブジェクトを塗りなおす		●	●	選択オブジェクトの色を変更する
マニュアルの色替えを挿入する		●	●	マニュアルで色替えを挿入する
糸チャートを設定する		●		カラーパレットを設定する
<b>下絵を使用してデジタイズする</b>				<b>下絵を使用してデジタイズする</b>
イメージを挿入する		●		イメージを挿入する
イメージをコピーする&貼りつける		●		イメージをコピー&貼り付ける
ビットマップをスキャンする		●		ビットマップイメージをスキャンする
デジタイズ用にイメージを切り取る		●		デジタイズ用にイメージを切り取る
切り取ったイメージを変形する	オブジェクト変形	●		切り取ったイメージを変形する
グラフィックアプリケーションでイメージを編集する		●		グラフィックソフトでのイメージを編集
ノンアウトラインイメージの準備を行う		●		ノンアウトラインイメージを準備する
アウトラインイメージの準備を行う		●		アウトラインイメージを準備する
<b>オートデジタイズ</b>				<b>オートデジタイズ</b>
イメージにパレットの近似色を検索する		●		パレットの色をイメージに合わせる
部分的に自動刺しゅうで埋め縫いをデジタイズする	部分的に自動刺しゅう	●		埋め縫いを部分的に自動刺しゅうでデジタイズする
部分的に自動刺しゅうでアウトラインをデジタイズする	部分的に自動刺しゅう	●		部分的に自動刺しゅうでアウトラインをデジタイズする
デザインを自動刺しゅうで形状を自動的にデジタイズする	デザインを自動刺しゅう	●		デザインを自動刺しゅうでイメージをデジタイズする

能力	機能名	イージー デザイン	イージー エディット	参照項目
写真から刺しゅうを作成する	フォトクリック	●		写真から刺しゅうを作成する
<b>オブジェクトを組合せる、並べ替える</b>				<b>オブジェクトを組合せる&amp; 並べ替える</b>
デザインを組み合わせる		●		デザインを挿入する
オブジェクト / ステッチブロックをコピーする & 貼り付ける		●	●	オブジェクトをコピーする & 貼り付ける
オブジェクト / ステッチブロックを複製する		●	●	オブジェクトを複製する
オブジェクト / ステッチブロックを削除する		●	●	オブジェクトを削除する
オブジェクトをネストさせる		●		オブジェクトの途中に挿入する
刺しゅうオブジェクトの順序を変更する	刺しゅう順序変更リスト	●		デザインの刺しゅう順序を変更する
合成オブジェクトを分解する	分解	●		複合オブジェクトを分解する
<b>オブジェクトのアレンジと変形</b>				<b>オブジェクトのアレンジ&amp; 変形</b>
オブジェクトを移動する / 配置する	配置	●		オブジェクトを移動する & 配置する
オブジェクトをグループ化する / ロックする		●		オブジェクトをロックする & グループ化する
オブジェクトのサイズを変更する		●		オブジェクトを拡大 / 縮小する
オブジェクトを回転 / 傾斜する		●		オブジェクトを回転する、傾ける
オブジェクトを反転する		●		オブジェクトを反転させる
大きなレイアウトを作成する		●		装飾的なレイアウトを作成する
<b>オブジェクトを変形 / 編集する</b>				<b>オブジェクトの変形&amp; 編集</b>
オブジェクトを変形する	オブジェクト変形	●		オブジェクトを変形する
円形のオブジェクトを変形する	オブジェクト変形	●		円形オブジェクトを変形する
ステッチ角度を調整する	オブジェクト変形	●		ステッチ角度を調整する
開始点 / 終了点を変更する	オブジェクト変形	●		開始 & 終了点を変更する
<b>オブジェクトの詳細、生地、テンプレート</b>				<b>オブジェクトの詳細、生地、テンプレート</b>
現在のオブジェクトの詳細を設定する		●		現在のオブジェクトの詳細を設定する
選択オブジェクトの詳細を変更する		●		選択オブジェクトの詳細を変更する
自動下縫いを適用する		●		自動下縫いを適用する
下縫いを変更する		●		下縫いを変更する
生地の伸縮を補正する		●		布の伸縮に合わせて補正する
生地の設定を変更する		●		生地の設定を変更する
生地を管理する		●		生地の管理
デザインテンプレートを作成する		●		デザインテンプレートを作成する

能力	機能名	イージー デザイン	イージー エディット	参照項目
<b>デジタイズの上級技術</b>		<b>デジタイズの上級技術</b>		
アウトラインを強調する	バックトラック / リピート	●		アウトラインを強調する
オブジェクトに中抜きを切り取る	中抜きする	●		オブジェクトを中抜きする
下側のステッチを取り除く	オーバーラップ自動解除	●		下側のステッチを取り除く
オブジェクトで中抜きを埋め込む	埋め縫い中抜き	●		オブジェクトの中抜きを埋め込む
オフセットオブジェクトを作成する	オフセットオブジェクト	●		アウトライン&オフセットを作成する
類似したオブジェクトをブランディングする	ブランディング	●		類似したオブジェクトをブランディングする
<b>ステッチ効果</b>		<b>ステッチ効果</b>		
ぼかし効果を作成する	ぼかし効果	●		ぼかし効果を作成する
傾斜埋め縫い効果を作成する	グラデーション効果	●		グラデーション効果を作成する
間隔の開いたステッチ効果を創り出す	ふち移動	●		間隔の大きく開いたステッチ効果を作成する
エコー状のステッチを作成する	キルティング背景	●		エコー状のステッチを作成する
<b>アプリケ用にデジタイズする</b>		<b>アプリケをデジタイズする</b>		
アプリケをデジタイズする	アプリケ	●		アプリケをデジタイズする
アプリケに生地を配置する	アプリケ	●		アプリケに生地を配置する
部分的な上縫いのあるアプリケを作成する	アプリケの部分指定	●		部分的に上縫いのあるアプリケを作成する
<b>ステッチを編集する</b>		<b>ステッチ編集</b>		
ステッチを選択する			●	ステッチを選択する
ステッチを挿入する			●	ステッチを挿入する
ステッチを移動する			●	ステッチを移動する
ステッチブロックを分割する		●	●	ステッチのブロックを分割する
ステッチを削除する			●	ステッチを削除する
<b>刺しゅうレタリングを作成する</b>		<b>刺しゅうレタリングを作成する</b>		
グラフィックモードでレタリングを作成する		●		グラフィックモードでレタリングを作成する
刺しゅうデザインモードでレタリングを作成する		●		刺しゅうデザインモードでレタリングを作成する
特殊文字を追加する			●	特殊文字を追加する
横の方向線を作成する			●	横方向の方向線を作成する
固定長の横方向線を作成する			●	固定ラインの横方向の方向線を作成する

能力	機能名	イージー デザイン	イージー エディット	参照項目
縦の方向線を作成する		●		縦方向の方向線を作成する
円形の方向線を作成する		●		円形の方向線を作成する
ユーザー設定の方向線を作成する		●		ユーザー設定の方向線を作成する
画面上で全体の文字間隔を調整する		●		画面上で全体の文字間隔を調整する
画面上で個々の文字間隔を調整する		●		画面上で個々の文字間隔を調整する
画面上で行間隔を調整する		●		画面上で行間隔を調整する
<b>刺しゅうレタリングを編集する</b>				<b>刺しゅうレタリングを編集する</b>
レタリングオブジェクトを編集する		●		レタリングを編集する
レタリングのサイズを変更する		●		レタリングのサイズを変更する
レタリングオブジェクトを変形する		●		レタリングオブジェクトを変形する
個々の文字を調整する		●		個々の文字を調整する
方向を調整する		●		方向線を調整する
文字順序を変更する		●		レタリングのステッチ順序を変更する
<b>レタリングの特殊機能</b>				<b>レタリングの特殊機能</b>
レタリングオブジェクトに異なるステッチタイプを適用する		●		レタリングステッチのタイプを変更する
TrueType フォントを刺しゅうに変換する		●		TrueType フォントを刺しゅうに変換する
レタリングアートで特殊効果を作成する		●		レタリングアートを使用し、特殊な効果を作成する
flair script (フレアスクリプト) デザインを作成する		●		Flair script (フレアスクリプト) デザインを作成する
ボーダーを追加する		●		装飾的なボーダーを追加する
<b>モノグラミング</b>				<b>モノグラミング</b>
モノグラムレタリングを作成する		●		モノグラムのレタリングを作成する
モノグラムに装飾を追加する		●		装飾をモノグラムに追加する
モノグラムにボーダーを追加する		●		モノグラムにボーダーを追加する
<b>デザインを印刷する</b>				<b>デザインを印刷する</b>
印刷をプレビューする		●	●	印刷をプレビューする
印刷オプションを設定する		●	●	印刷オプションを設定する
刺しゅう構成要素を印刷する		●	●	デザイン項目を印刷する
デザインレイアウトを印刷する		●	●	レイアウトを印刷する
マルチ刺しゅう枠デザインを印刷する		●	●	マルチ刺しゅう枠デザインを印刷する

能力	機能名	イージー デザイン	イージー エディット	参照項目
アップリケパターンを印刷する		●	●	アップリケパターンを印刷する
カラーレイヤーを印刷する		●	●	カラーレイヤーを印刷する
<b>デザインファイルを書き込む / 読み込む</b>				<b>デザインファイルの読み込み&amp;書き込み</b>
ジャノメデジタルタイザー MBX で 刺しゅうファイルを開く		●	●	ジャノメデジタルタイザー MBX で刺しゅうフ ァイルを開く
ミシンにデザインを保存する		●	●	ミシンにデザインを保存する
デザインを送信する / 書き込む		●	●	デザインを送信する&書き込む
デザインをミシンに送信する		●	●	デザインをミシンに送信する
フラッシュメモリー・リーダー / ライターに デザインを書き込む		●	●	フラッシュメモリー・リーダー / ライターに 書き込む
MA 刺しゅう枠と共にデザインを送信する		●	●	MA 刺しゅう枠を使用したデザインを送信 する
マルチ刺しゅう枠と共にデザインを送信する		●	●	マルチ刺しゅう枠デザインを出力する
セシオ 11500SE/11500/11000、 HC12000DX/12000/10000 機に出力する		●	●	セシオ 11500SE/11500/11000、 HC12000DX/12000/10000 に出力する
スーパーセシオ PC 機に出力する		●	●	スーパーセシオ PC に出力する
スーパーセシオ、ハイパークラフト C-2100、セシ オ 9090、C-601、またはそれ以下のミシンに 出力する		●	●	スーパーセシオ、ハイパークラフト C-2100、セシオ 9090、C-601、またはそれ 以下のミシンに出力する
メモリークラフト 200E、NS-1、セシオ 9700/HC900 ミシンに出力する		●	●	メモリークラフト 200E、NS-1、セシオ 9700/HC900 ミシンに出力する
MB-4 に出力する		●	●	MB-4 へ出力する
<b>デザインの管理</b>				<b>デザインの管理</b>
デザインをデザインギャラリーで開き、表示 する	デザインギャラリー	●		デザインギャラリーでデザインを表示する
言語を変更する		●		言語を変更する
デザインのサムネイルと概要を表示する		●		デザインのサムネイルと概要を表示する
フォルダ内のデザインを選択する		●		フォルダ内のデザインを選択する
イージーデザインデザインを開く		●		イージーデザインでデザインを開く
新規デザインをカスタムテンプレートで作成する		●		カスタムテンプレートを使用して、新規デ ザインを作成する
フォルダ内のファイルを並べ替える		●		フォルダ内のファイルを並べ替える
デザインとカタログを印刷する		●		デザインとカタログを印刷する
フォルダ内のデザインファイルを変換する		●		フォルダ内のデザインファイルを変換する

能力	機能名	イージー デザイン	イージー エディット	参照項目
フォルダを改名、追加、削除する		●		フォルダの改名、追加、削除
デザインをコピー / 貼り付ける		●		デザインをコピー&貼り付ける
デザインを切り取り / 貼り付ける		●		デザインを切り取る&貼り付ける
フォルダ内のデザインを改名する		●		フォルダ内のデザイン名を変更する
デザインを削除する		●		デザインを削除する

# パート 10 付録 & 索引

## 付録 A

# クイックリファレンス




ジャンメデジタルイザー MBX では、ツールバーとショートカットキーを使用して、一般的なコマンドに素早く簡単にアクセスできるようになっています。この章では、このソフトウェアで有効なすべてのキーボードショートカットキー一覧と、ツールバーのツールの詳細について説明されています。特に指定のない限り、キーボードショートカットとツールの詳細はイージーデザインとイージーエディット両方で適用します。




### ツールとツールバー

コマンドへは、デザインウィンドウにあるツールバーのツールバーボタンからアクセスすることができます。ツールを使用するには、マウスのポインターをツール上に持っていき、マウスの左ボタンでクリックしてください。




#### 切り替え & 変換ツールバー

切り替え & 変換ツールバーは、イージーデザインでのみ使用可能です。

ツール	説明
	「グラフィックモードに切り替え」をクリックし、グラフィック変換せずに刺しゅうデザインモードからグラフィックモードに切り替える。 *
	「選択した刺しゅうをグラフィックに変換」を使用し、選択した刺しゅうオブジェクトをベクターグラフィックに変換し、グラフィックモードに切り替える。 *
	「刺しゅうデザインモードに切り替え」をクリックし、刺しゅう変換せずにグラフィックモードから刺しゅうデザインモードに切り替える。 ^
* 刺しゅうデザインモードのみ ^ グラフィックモードのみ	
















ツール	説明
	「選択したグラフィックを刺しゅうに変換」を使用し、選択したビットマップまたはベクター（テキスト含む）を刺しゅうオブジェクトに変換し、刺しゅうデザインモードに切り替える。
	「選択したテキストを刺しゅうレタリングに変換」を使用し、選択したテキストオブジェクトを内臓の刺しゅう書体に変換し、刺しゅうデザインモードに切り替える。
	「刺しゅうを表示」を使用し、グラフィックモードの刺しゅうオブジェクトの表示のオン/オフを切り替える。
* 刺しゅうデザインモードのみ ^ グラフィックモードのみ	

#### ドッカーツールバー

ツール	説明
	「刺しゅう順序変更」を使用し、選択オブジェクトを希望のステッチ順序になるよう並び替える。
	「カラーパレット」をクリックし、「カラーパレット」を開く。選択オブジェクトの色を変更したり、新規オブジェクトの初期設定の色を設定するのに使用する。
	「刺しゅうギャラリー」を使用し、デザインにパターン（スタンプ）を挿入する。















## 標準ツールバー













ツール	説明
	* 「新規作成」をクリックし、ノーマルテンプレートで新規デザインをスタートする。
	「開く」を使用し、既存のデザインを開く。
	「保存」を使用し、既存のデザインを保存する。
	「印刷」を使用し、現在の設定を使用してデザインを印刷する。
	「印刷プレビュー」をクリックし、画面でデザインシートをプレビューする。
	「切り取り」をクリックし、選択オブジェクトをクリップボードに切り取る。
	「コピー」をクリックし、選択オブジェクトをクリップボードにコピーする。
	「貼り付け」を使用し、コピーしたオブジェクトをデザインに貼り付ける。
	「ミシンに送信」を使用し、現在のデザインを直接ミシンに送信して刺しゅうする。
	「カードに書き込み」を使用し、外部「フラッシュメモリー」(ATA PC) リーダー/ライターにデザインを送信する。
	イーゼルデザインまたはイーゼルエディットが既に開いている際に、「デザインギャラリー」をクリックして、デザインギャラリーを起動する。
	「元に戻す」を使用し、コマンドを元に戻す。
	「やり直す」を使用し、「元に戻された」コマンドをやり直す。
	「ストップ」をクリックし、使用している機能またはデザイン中のすべての選択をキャンセルする。
	「イーゼルエディットに切り替え」をクリックし、イーゼルデザインを閉じ、イーゼルエディットに切り替える。

\* イーゼルデザインのみ ^ イーゼルエディットのみ

## デジタイズツールバー



ツール	説明
	「平行な埋め縫い」ツールを使用し、埋め縫いの形状をデジタイズする。詳細は <a href="#">平行な埋め縫いフライアウト</a> をご覧ください。
	「ターンステッチ埋め縫い」ツールを使用し、幅とステッチ角度が可変のコラムを作成する。詳細は <a href="#">ターニング埋め縫いフライアウト</a> をご覧ください。
	「埋め縫い：四角形」を使用し、埋め縫いの四角形をデジタイズする。詳細は <a href="#">埋め縫い：四角形フライアウト</a> をご覧ください。
	「埋め縫い：円」を使用し、埋め縫いの円をデジタイズする。詳細は <a href="#">埋め縫い：円フライアウト</a> をご覧ください。
	「ランニングライン」ツールを使用し、デジタイズラインに沿ってシンプルなランニングや、装飾的なステッチを配置する。詳細は <a href="#">ランニングラインフライアウト</a> をご覧ください。
	「閉じたランニングライン」を使用し、ランニングラインや装飾ステッチで閉じたアウトラインを作成する。詳細は <a href="#">閉じたランニングラインフライアウト</a> をご覧ください。
	「サテンライン」を使用し、コラムまたは固定幅のボーダーをデジタイズする。
	「閉じたサテンライン」を使用し、固定幅の閉じたボーダーを作成する。
	「アププリケ」ツールを使用し、一般的なアププリケや部分的な上縫いのあるアププリケをデジタイズする。詳細は <a href="#">アププリケフライアウト</a> をご覧ください。
	「部分的に自動刺しゅう」ツールを使用し、マニュアルの入力方法を使用せずに自動的にビットマップイメージ内の形状をデジタイズする。詳細は <a href="#">部分的に自動刺しゅうフライアウト</a> をご覧ください。
	「デザインを自動刺しゅう」ツールを使用し、インポートしたイメージから直接刺しゅうデザインを作成する。詳細は <a href="#">デザインを自動刺しゅうフライアウト</a> をご覧ください。
	「フォトクリック」を使用し、写真またはその他のイメージから、直接刺しゅうデザインを作成する。詳細は <a href="#">フォトクリックフライアウト</a> をご覧ください。

## 表示ツールバー

ツール	説明
	「ズームイン」をクリックし、デザインを現在の2倍の大きさで表示する。
	「ズームアウト」をクリックし、デザインを現在の半分の大きさで表示する。
	「ズーム倍率」をクリックし、デザインにズームする。
	「ステッチを表示」を使用し、デザイン中のステッチの表示 / 非表示を切り替える。
	* 「ビジュアライザー」をクリックし、通常表示とビジュアライザー表示を切り替える。
	* 「イメージを表示」を使用し、下絵の表示 / 非表示を切り替える。
	「ベクターを表示」をクリックし、刺しゅうデザインモードのベクターグラフィックの表示のオン / オフを切り替える。
	「グリッドを表示」をクリックし、グリッドの表示 / 非表示を切り替える。
	「アップリケ生地を表示」をクリックし、アップリケデザイン中の生地の表示のオン / オフを切り替える。
	「刺しゅう枠を表示」をクリックし、刺しゅう枠の表示 / 非表示を切り替える。
	「オーバービューウィンドウ」を使用し、オーバービューウィンドウの表示のオン / オフを切り替える。
	「デザイン測定システム」を使用し、ソフトウェアで使用されている測定システムを変更する。
	「刺しゅうシミュレーション」を使用し、デザインのステッチや色の順序を低速で表示する。

\* イージーデザインのみ ^ イージーエディットのみ

## 移動ツールバー








ツール	説明
	「移動中に選択」をクリックし、移動中にステッチを選択する。
	クリックし、デザインを後方向に移動する。

\* イージーデザインのみ ^ イージーエディットのみ
















ツール	説明
	クリックし、デザインを前方向に移動する。
	「1 ステッチごとにジャンプ」を前進 / 後進アイコンと共に使用し、1 ステッチごとに移動する。
	「10 ステッチごとにジャンプ」を前進 / 後進アイコンと共に使用し、10 ステッチごとに移動する。
	「100 ステッチごとにジャンプ」を前進 / 後進アイコンと共に使用し、100 ステッチごとに移動する。
	「オブジェクトごとにジャンプ」を前進 / 後進アイコンと共に使用し、前の / 次のオブジェクトに移動する。
	「色ごとにジャンプ」を前進 / 後進アイコンと共に使用し、前の / 次の色替えに移動する。
	「デザインのスタート / エンド点へジャンプ」を前進 / 後進アイコンと共に使用し、デザインのスタート / エンド点へ移動する。

\* イージーデザインのみ ^ イージーエディットのみ

## 編集ツールバー










ツール	説明
	「選択」をクリックし、オブジェクトをクリックして選択する。または、オブジェクト回りに囲み枠をドラッグして選択する。
	「囲み選択」をクリックし、囲み枠を使用してオブジェクトを選択する。オブジェクトをデジタイズするように、クリックして選択エリアをマークする。
	「オブジェクトの詳細」を使用し、選択オブジェクトまたは現在のデザイン全体の詳細を設定する。
	「オブジェクト変形」を使用し、選択オブジェクトのコントロールポイントとステッチ角度を表示する。
	「垂直に反転」をクリックし、選択オブジェクト、またはデザインを上下に反転させる。
	「水平に反転」をクリックし、選択オブジェクト、またはデザインを左右に反転させる。
	「左回り / 右回りに 45 度回転」をクリックし、選択オブジェクトまたはデザインを右回りに 45 度に回転させる。右クリックで、左回りに 45 度回転。

\* イージーデザインのみ ^ イージーエディットのみ

ツール	説明
	* 「ぼかし効果」をクリックし、選択オブジェクトにぼかし効果を適用する。
	* 「下縫い」を使用し、新規または選択オブジェクトに自動下縫いを適用する。
	* 「グラデーション効果」を使用し、密集した埋め縫いと開いた埋め縫い間のステッチ間隔に変化をつける。
	* 「キルティング背景」を使用し、「エコー」状のキルティングブロックを作成する。
	* 「フローティング効果」を使用し、ユーザー設定の曲線ステッチを作成する。
	* 「アウトライン&オフセット」を使用し、選択した閉じたオブジェクトにアウトライン/オフセットを追加する。
	* 「中抜きする」を使用し、選択オブジェクトの中抜きを切り取る。サークルやターンステッチ埋め縫いオブジェクトでの中抜きは適用できない。
	* 「中抜き部分の埋め縫い」を使用し、選択オブジェクトの中抜きを埋め込む。
	* 「オーバーラップ自動削除」を使用し、重なりあうオブジェクトの下側のステッチを取り除く。
	* 「ブロックを分割」を使用し、選択した針落ちポイントでデザインを分割する。
	* 「バックトラック」使用し、開いた状態のアウトラインに反対方向のダブルステッチを施して強調する。
	* 「リピート」を使用し、閉じた状態のアウトラインに同じ方向のダブルステッチを施して強調する。
	* 「常にほつれ止め(エンド)&糸切り」を使用し、選択刺しゅうオブジェクトの渡り糸と強制的にカットする。
	* 「分解」を使用し、モノグラム、アップリケ、レタリング等のブランチングされたオブジェクトを構成要素に分解する。
	* 「ステッチモード」を使用し、個々のステッチを選択して編集する。







\* イージーデザインのみ ^ イージーエディットのみ

## 整列ツールバー


ツール	説明
	* 「左揃え」をクリックし、選択オブジェクトを左側に配置する。
	* 「縦中心」をクリックし、選択オブジェクトの中心を縦方向に揃えて配置する。
	* 「右揃え」をクリックし、選択オブジェクトを右側に配置する。
	* 「上揃え」をクリックし、選択オブジェクトを上側に配置する。
	* 「横中心」をクリックし、選択オブジェクトの中心を横方向に揃えて配置する。
	* 「下揃え」をクリックし、選択オブジェクトを下側に配置する。
	* 「センター揃え」をクリックし、選択オブジェクトを中心に配置する。
	* 「縦方向に均等に配置」を使用し、選択オブジェクトを画面の縦方向に均等に配置します。
	* 「横方向に均等に配置」を使用し、選択オブジェクトを画面の横方向に均等に配置します。

\* イージーデザインのみ







## イージーレイアウトツールバー

ツール	説明
	* 「レイアウト範囲表示」を使用し、定めたワークエリアの表示を切り替える。
	* 「レイアウト範囲設定」を使用し、イージーレイアウト範囲ダイアログにアクセスする。
	* 「コーナーにコピーと反転」を使用し、レイアウトワークエリアのそれぞれの隅に選択オブジェクトのコピーを自動的に作成する。
	* 「サークル配置」を使用し、ワークエリアの中心周りに選択オブジェクトのコピー(リピートの数を特定して)を自動的に作成する。
	* 「コピー数」を使用し、繰り返す回数を正確な数で特定する。
	* 「センター移動」を使用し、ワークエリアの中心に選択オブジェクトを自動的に移動する。






\* イージーデザインのみ





ツール	説明
	「実行」を使用し、イーゼルレイアウト操作で作成されたオブジェクトとステッチのコピーを生成する。Enter キーを押すのと同じ効果がある。
* イーゼルデザインのみ	

### 模様の結合ツールバー






ツール	説明
	「模様 <small>の</small> 結合モード」を使用し、刺しゅう枠結合機能をアクティブにする。
	「刺しゅう枠を追加」を使用し、新しい刺しゅう枠を真っ直ぐにデザインウィンドウの中心に置く。
	「刺しゅう枠を削除」を使用し、デザインウィンドウから選択した刺しゅう枠を取り除く。
	「刺しゅう枠を計算する」を使用し、現在の刺しゅう枠レイアウトから刺しゅう枠を見積もる。
	「刺しゅう枠を左回り / 右回りに 90 度回転」を左または右クリックし、選択した刺しゅう枠をいずれかの方向に 90 度回転させる。
	「スプリットガイドを作成」を使用し、ファイル、ミシン、またはメモリーカードに出力する前に大きなオブジェクトを小さな「バーチャル」オブジェクトに分割する。
* イーゼルデザインのみ	

### レタリングツールバー

ツール	説明
	「モノグラミング」を使用し、予め設定されたモノグラムスタイル、ボーダー、装飾を使用してオリジナルのモノグラムを作成する。
	「書体リスト」を使用し、選択したレタリングの書体を変更する。
	「書体サイズ」設定を使用し、選択したレタリングオブジェクトのサイズを mm またはインチで調整する。
	「書体幅」設定を使用し、選択したレタリングオブジェクトのサイズを % で調整する。
	「斜体角度」設定を使用し、選択したレタリングの角度を変更する。
* イーゼルデザインのみ	

ツール	説明
	「方向」ドロップリストを使用し、選択したレタリングの方向を変更する。
	「レタリング」を使用し、デザインに刺しゅうレタリングを追加または選択したレタリングを編集する。
	「ボーダーを挿入」を使用し、選択したレタリングオブジェクトに装飾的なボーダーを挿入する。
	「レタリングアート」を使用し、レタリングオブジェクトを膨張、伸縮、圧縮したり、アーチ型に変形する。
* イーゼルデザインのみ	



### デザインギャラリー標準ツールバー

ツール	説明
	「デザインエディタでデザインを開く」をクリックし、選択したデザインをイーゼルデザインで開く。
	「選択デザインを印刷」を使用し、選択デザインのデザインシートを印刷する。
	「選択デザインを変換」を使用し、デザインファイルのタイプを別のタイプに変換する。
	「フォルダの表示 / 非表示」をクリックし、フォルダリストを切り替える。
	「デザイン表示切り替え」を使用し、「サムネイルのみ」、「サムネイルと概要」、「詳細リストのみ」を選択する。









### デジタルイズツールバーフライアウト

デジタルイズツールバーと関連するフライアウトは、イーゼルデザインのみで使用可能となっています。






### イメージの準備ツールバー

ツール	説明
	「イメージ <small>の</small> 準備」を使用し、色数を減らしノンアウトラインイメージのノイズを取り除く。
	「アウトラインイメージ <small>の</small> 準備」を使用し、アウトラインをはっきりさせ、アウトラインイメージに含まれるノイズを減少させる。









## 平行な埋め縫いフライアウト

ツール	説明
	「平行なサテン埋め縫い」を使用し、埋め縫いステッチで閉じた形状をデジタイズする。
	「平行なタタミ縫い」を使用し、タタミ縫いで閉じた形状をデジタイズする。
	「平行な浮き出し模様埋め縫い」を使用し、浮き出し模様で閉じた形状をデジタイズする。
	「平行なモチーフフィル」を使用し、モチーフフィルで閉じた形状をデジタイズする。
	「放射状埋め縫い」を使用し、放射状埋め縫いで閉じた形状をデジタイズする。
	「等高線状埋め縫い」を使用し、等高線状埋め縫いで閉じた形状をデジタイズする。
	「平行なクロスステッチフィル」を使用し、クロスステッチフィルで閉じた形状をデジタイズする。
	「平行なスティプルフィル」を使用し、スティプルフィルで閉じた形状をデジタイズする。








## ターニング埋め縫いフライアウト

ツール	説明
	「ターニングサテン埋め縫い」ツールを使用し、幅とステッチ角度が可変のコラムをデジタイズする。
	「ターニングタタミ縫い」を使用し、幅とステッチ角度が可変のタタミ模様の埋め縫いが施されたコラムをデジタイズする。
	「ターニング浮き出し模様縫い」を使用し、幅とステッチ角度が可変の浮き出し模様の埋め縫いが施されたコラムをデジタイズする。
	「ターニング等高線状埋め縫い」を使用し、幅とステッチ角度が可変の等高線状の埋め縫いが施されたコラムをデジタイズする。
	「ターニング放射状埋め縫い」を使用し、幅とステッチ角度が可変の放射状の埋め縫いが施されたコラムをデジタイズする。








## 埋め縫い：四角形フライアウト

ツール	説明
	「平行なサテン埋め縫い：四角形」を使用し、サテンの埋め縫いで四角形をデジタイズする。
	「平行なタタミ縫い：四角形」を使用し、タタミ縫いで四角形をデジタイズする。
	「平行な浮き出し模様埋め縫い：四角形」を使用し、浮き出し模様埋め縫いで四角形をデジタイズする。
	「平行なモチーフフィル：四角形」を使用し、モチーフフィルで四角形をデジタイズする。
	「等高線状埋め縫い：四角形」を使用し、等高線状の埋め縫いで四角形をデジタイズする。
	「放射状埋め縫い：四角形」を使用し、放射状埋め縫いの埋め縫いで四角形をデジタイズする。
	「平行なクロスステッチフィル：四角形」を使用し、クロスステッチフィルで四角形をデジタイズする。
	「平行なスティプルフィル：四角形」を使用し、スティプルフィルで四角形をデジタイズする。



## 埋め縫い：円フライアウト

ツール	説明
	「平行なサテン埋め縫い：円」を使用し、サテン埋め縫いで円形をデジタイズする。
	「平行なタタミ縫い：円」を使用し、タタミ縫いで円形をデジタイズする。
	「平行な浮き出し模様埋め縫い：円」を使用し、浮き出し模様の埋め縫いで円形をデジタイズする。
	「等高線状埋め縫い：円」を使用し、等高線状の埋め縫いで円形をデジタイズする。
	「放射状埋め縫い：円」を使用し、放射状の埋め縫いで円形をデジタイズする。
	「平行なクロスステッチフィル：円形」を使用し、クロスステッチフィルで円形や楕円形をデジタイズする。
	「平行なスティプルフィル：円形」を使用し、スティプルフィルで円形や楕円形をデジタイズする。



## ランニングラインフライアウト

ツール	説明
	「シングルランニングライン」を使用し、デジタルラインに沿ってシングルランニングステッチを配置する。
	「トリプルランニングライン」を使用し、デジタルされたラインに沿って3列のランニングステッチを配置する。
	「つぶ縫いランニングライン」を使用し、デジタルラインに沿ってつぶ縫いのランニングステッチを配置する。
	「モチーフランニングライン」を使用し、デジタルラインに沿ってモチーフランニングステッチを配置する。
	「キャンドルウィックランニングライン」を使用し、デジタルラインに沿ってキャンドルウィックのランニングステッチを配置する。
	「バックステッチランニングライン」を使用し、デジタルラインに沿ってバックステッチのランニングステッチを配置する。
	「ステムステッチランニングライン」を使用し、デジタルラインに沿ってステムステッチのランニングステッチを配置する。






## 閉じたランニングラインフライアウト

ツール	説明
	「閉じたシングルランニングライン」を使用し、シングルランニングステッチで閉じたアウトラインをデジタル化する。
	「閉じたトリプルランニングライン」を使用し、トリプルランニングステッチで閉じたアウトラインをデジタル化する。
	「閉じたつぶ縫いランニングライン」を使用し、つぶ縫いランニングステッチで閉じたアウトラインをデジタル化する。
	「閉じたモチーフランニングライン」を使用し、モチーフランニングステッチで閉じたアウトラインをデジタル化する。
	「閉じたキャンドルウィックランニングライン」を使用し、キャンドルウィックランニングステッチで閉じたアウトラインをデジタル化する。
	「閉じたバックステッチランニングライン」を使用し、バックステッチランニングステッチで閉じたアウトラインをデジタル化する。
	「閉じたステムステッチランニングライン」を使用し、ステムステッチランニングステッチで閉じたアウトラインをデジタル化する。



## アプリケフライアウト

ツール	説明
	「アプリケ」を使用し、アプリケの形状をデジタル化する。
	「アプリケの部分指定」を使用し、部分的に上縫いステッチのあるアプリケオブジェクトを作成する。



## 部分的に自動刺しゅうフライアウト

ツール	説明
	「平行なタタミ縫い」を使用し、中抜きを残したまま、サイズの大きいアートワークの形状を平行なタタミ縫いでデジタル化する。
	「中抜き無しの平行なタタミ縫い」を使用して、中抜きを無視して大きなアートワークの形状を平行なタタミ縫いでデジタル化する。
	「ターニングサテン埋め縫い」を使用し、サテンステッチで狭いコラムのアートワークの形状をデジタル化する。
	「センターライン」を使用し、アートワーク内のセンターラインをランニングステッチでデジタル化する。
	「アウトライン」を使用し、現在のプロパティに基づいてランニングステッチで形状の境界線をデジタル化する。
	「パレットの色に合わせる」を使用し、選択イメージの色と糸色の近似色を検索する。何も選択されない場合は、現在のパレットの色を使用してデジタル化される。

## デザインを自動刺しゅうフライアウト

ツール	説明
	「インスタント刺しゅう（デザインを自動刺しゅう）」を使用し、初期設定に基づいてインポートされたイメージから直接刺しゅうデザインを作成する。
	「設定自動刺しゅう（デザインを自動刺しゅう）」を使用し、インポートされたイメージから直接刺しゅうデザインを作成する際に、より多くの機能を使用できる。

## フォトクリックフライアウト

ツール	説明
	「インスタントフォトクリック」を使用し、初期設定で、写真やその他のイメージから直接刺しゅうデザインを作成する。
	「設定自動フォトクリック」を使用し、より多くのコントロールで写真やその他のイメージから直接刺しゅうデザインを行う。

## キーボードショートカット

### 一般機能

検索内容	ショートカットキー
新規デザインを作成する	* <b>Ctrl+N</b>
既存のデザインを開く	<b>Ctrl+O</b>
デザインを保存する	<b>Ctrl+S</b>
デザインを印刷する	<b>Ctrl+P</b>
ソフトウェアを閉じる	<b>Alt+F4</b>
カラーパレットの表示 / 非表示	<b>Ctrl+R</b>
糸色を表示する	^ <b>Alt+T</b>
レタリングの詳細を開く	* <b>A</b>
レイアウト範囲を定義する	^ <b>Ctrl+W</b>
オーバービューウィンドウの表示 / 非表示	<b>Shift+V</b>
刺しゅう順序変更リストの表示 / 非表示	<b>Shift+L</b>
サテンの適用 / 選択	<b>Shift+I</b>
タタミ模様の適用 / 選択	<b>Shift+M</b>
ランニングの適用 / 選択	<b>Shift+N</b> 、その後 <b>↵</b> を押す
* イージーデザインのみ ^Esc を押し、閉じる	

### 選択機能

検索内容	ショートカットキーまたはクリック
選択ツールを選択する	<b>O</b>
複数のオブジェクトを選択する	<b>Ctrl+☐</b>
オブジェクトを範囲で選択する	<b>Shift+☐</b> 初めと最後のオブジェクト

検索内容	ショートカットキーまたはクリック
次のオブジェクトを選択する	<b>Tab</b>
前のオブジェクトを選択する	<b>Shift+Tab</b>
選択に次のオブジェクトを追加する	<b>Ctrl+Tab</b>
選択に前のオブジェクトを追加する	<b>Ctrl+Shift+Tab</b>
全オブジェクトを選択する	<b>Ctrl+A</b>
全オブジェクトの選択を取消す	<b>Esc</b> または <b>X</b>

### 機能の表示

検索内容	ショートカットキー
イメージの表示 / 非表示	* <b>D</b>
ベクターの表示 / 非表示	<b>Shift+D</b>
オンスクリーン距離測定	<b>M</b>
刺しゅう枠の表示 / 非表示	<b>Shift+H</b>
刺しゅう枠全体の表示 / 非表示	<b>I</b>
デザイン全体の表示 / 非表示	<b>O</b> (ゼロ)
ステッチ数の表示 / 非表示	<b>S</b>
針落ちポイントの表示 / 非表示	<b>.</b> (ピリオド)
渡り糸の表示 / 非表示	<b>Shift+C</b>
ファンクションシンボルの表示 / 非表示	<b>Shift+F</b>
グリッドの表示 / 非表示	<b>Shift+G</b>
ワークエリアの表示 / 非表示	<b>W</b>
スクリーン表示を更新する	<b>R</b> または <b>F4</b>
刺しゅうシミュレーションの表示 / 非表示	<b>Shift+R</b>
ビジュアライザーのオン	<b>T</b>
* イージーデザインのみ	

### 機能の編集

検索内容	ショートカットキーまたはクリック
オブジェクトを切り取る	<b>Ctrl+X</b>
オブジェクトをコピーする	<b>Ctrl+C</b>
オブジェクトを貼り付ける	<b>Ctrl+V</b>
オブジェクトを複製する	<b>Ctrl+D</b>
選択オブジェクトまたは最終オブジェクトを削除する	<b>Delete</b>
選択オブジェクトをグループ化する	<b>Ctrl+G</b>
* イージーデザインのみ	

検索内容	ショートカットキーまたはクリック
選択オブジェクトのグループ化を解除する	[Ctrl]+[U]
選択されたオブジェクトをロックする	[K]
選択オブジェクトのロックを解除する	[Shift]+[K]
オブジェクトを変形する	* [H]
選択されたオブジェクトを動かす	[U]+[↑][↓][←][→]
コマンドを元に戻す	[Ctrl]+[Z]
コマンドをやり直す	[Ctrl]+[Y]
コマンドをキャンセルする	[Esc]
最後の基準点を削除する	* [←Bksp]
下縫いのオン / オフを切り替える	[U]
* イージーデザインのみ	

### 移動機能

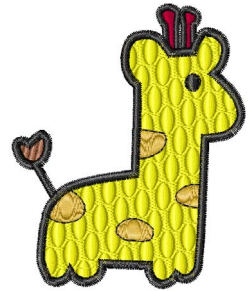
移動ツール	キーボード†	キーパッド‡
デザインのスタート点へ	[Home]	[7]
デザインのエンド点へ	[End]	[1]
次の色	* [PageDown]	[3]
前の色	* [PageUp]	[9]
100 ステッチ前進	^	[+]
100 ステッチ後進	^	[-]
10 ステッチ前進	^ [↓]	[2]
10 ステッチ後進	^ [↑]	[8]
1 ステッチ前進	[→]	[6]
1 ステッチ後進	[←]	[4]
† 先に Esc を押す ‡ Num Lock オフ * イージーデザインのみ ^ イージーエディットのみ		



## 付録 B

# 使用可能なファイルと 刺しゅう枠

この章では、ジャノメデジタイザー MBX で使用可能な刺しゅうファイルタイプ、ベクターとビットマップフォーマット、刺しゅう枠タイプについて説明されています。



## 使用可能な刺しゅうファイルフォーマット

刺しゅうのファイルフォーマットには2種類あります。

- **アウトラインファイル**：アウトラインまたはコンデンス（圧縮）ファイルには、通常デジタイズされた形状やライン、選択されたステッチタイプとステッチの数値や効果が含まれます。
- **ステッチファイル**：ステッチファイルにはステッチとマシンファンクションのみが含まれ、特定のミシンに適しています。

デザインファイルの読み込み&書き込みもご覧ください。

以下はジャノメデジタイザー MBX で使用可能なファイルフォーマットです。

拡張子	フォーマット	読み込み	書き込み
JAN	ジャノメデザイン	●	●
JAN	デジタイザーJr/プロ/MB V3.0	●	●
† ジャノメデジタイザー MBX のみ			

拡張子	フォーマット	読み込み	書き込み
JAN	デジタイザープロ V1.0/V2.0	●	●
JAN	デジタイザー 10000 V2.0	●	●
JPX	ジャノメ / Elna / Kenmore	●	●
JEF	ジャノメ / Elna / Kenmore	●	●
JEF+	ジャノメ / Elna / Kenmore	●	
JMT	ジャノメテンプレート	●	●
SEW	ジャノメ / Elna / Kenmore	●	●
EMX	ジャノメクロスステッチ	●	●
CSD	Poem, Huskygram, Singer EU	●	●
DST	タジマ	●	●
EMD	Elna	●	●
EXP	Melco	●	●
† ジャノメデジタイザー MBX のみ			

拡張子	フォーマット	読み込み	書き込み
HUS	Husqvarna/Viking	●	●
PCM	Pfaff	●	●
PCS	Pfaff	●	●
PEC	Deco, Brother, Babylock	●	●
PES	Deco, Brother, Babylock	●	●
VIP	Husqvarna/Viking/Pfaff	●	●
VP3	Husqvarna/Viking/Pfaff	●	●
XXX	Singer	●	●
DSB	バルダン	†	●
U??	Barudan	†	●
100	トヨタ	†	●

† ジャンメデジタイザー MBX のみ



**メモ** DST ファイルは MB-4 ミシンで読み込めます。

### JPX ファイルフォーマット

JPX 生産ファイルフォーマットには、刺しゅうに加え、JPG イメージやデザインに含まれているすべてのグラフィックが含まれています。これによりミシンで刺しゅう枠を掛ける際、刺しゅうをより視覚的に印刷されたアイテムに配置することができます。

旧ミシンでは特定のブランドではなく、刺しゅう糸コードのみ表示されます。コードが同じでも刺しゅう糸のブランドが異なると、色がまったく異なる場合があるので注意が必要です。現在、特定の刺しゅう糸ブランドはミシンに表示されるようになっていました。糸チャートのブランド指定は、ミシンがデザイン中でどのブランドの糸が使用されているかが分かるよう、JPX ファイルに書き込まれます。

### 使用可能な電子アートワークフォーマット

ベクター、ビットマップのアートワークは、ジャンメデジタイザー MBX にインポートすることができます。一般的に、ベクターイメージはサイズ変更してもその画像の品質は維持されますが、ビットマップイメージの場合は拡大 / 縮小した際に、ピクセル処理の問題が起これ画像イメージが悪くなります。インポート動作はベクターイメージをビットマップに変換させるので、サイズ変更はイメージデザインにインポートを行う前に行っておく必要があります。詳細は [下絵を使用してデジタイズする](#) をご覧ください。

### サポートされているベクターフォーマット (刺しゅうデザインモード)

以下はジャンメデジタイザー MBX 刺しゅうデザインモードで使用可能なベクターフォーマットです。

拡張子	フォーマット	読み込み	書き込み
EMF	エンハンストメタファイル	●	
EPS	Encapsulated ポストスクリプト	●	
WMF	Windows メタファイル	●	

### サポートされているビットマップフォーマット (刺しゅうデザインモード)

刺しゅうデザインモードは、以下のビットマップフォーマットもサポートしています。

拡張子	フォーマット	読み込み	書き込み
BMP	Windows ビットマップ	●	●
JPG	JPEG File Interchange	●	●
PCX	ZSoft	●	●
PNG	Portable Network Graphics	●	

### サポートされているグラフィックフォーマット (グラフィックモード)

ジャンメデジタイザー MBX のグラフィックモードでは、CorelDRAW (R) Essentials で使用可能なベクターフォーマット (以下参照) がすべて使用できます。

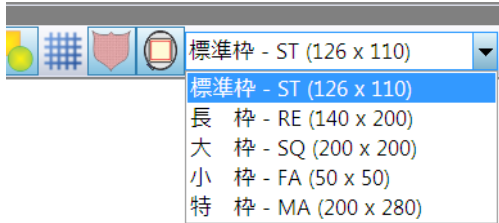
拡張子	フォーマット	読み込み	書き込み
AI	Adobe Illustrator (*.ai, *.eps, *.pdf)	●	
AI	Adobe Illustrator (*.ai)		●
BMP	Windows ビットマップ (*.bmp, *.dib, *.rle)	●	●
BMP	OS/2 ビットマップ (*.bmp, *.dib, *.rle)	●	●
CDR	CorelDRAW (*.cdr)	●	
CDX	CorelDRAW Compressed (*.cdx)	●	
CGM	コンピューターグラフィックス・メタファイル (*.cgm)	●	●
CMX	Corel Presentation Exchange 5.0 (*.cmx)	●	●
CMX	Corel Presentation Exchange (*.cmx)	●	●
CPT	Corel PHOTO-PAINT イメージ (*.cpt)	●	

拡張子	フォーマット	読み込み	書き込み
CPT	Corel PHOTO-PAINT 7/8 イメージ (*.cpt)		●
CPX	Corel CMX Compressed (*.cpx)	●	
DES	Corel DESIGNER (*.des)	●	
DOC	MS Word (*.doc, *.docx)	●	
DOC	MS Word for Windows 6/7 (*.doc)		●
DOC	MS Word 97/2000/2002 (*.doc)		●
EMF	Enhanced Windows Metafile (*.emf)	●	●
EPS	Encapsulated PostScript (*.eps, *.dcs)		●
FH	Macromedia Freehand (*.fh8, *.fh7)	●	
GEM	GEM ファイル (*.gem)	●	●
GIF	CompuServe ビットマップ (*.gif)	●	●
HTM	HyperText Markup Language (*.htm, *.html)	●	
IMG	GEM Paint ファイル (*.img)	●	●
JPG	JPEG ビットマップ (*.jpg, *.jtf, *.jff, *.jpeg)	●	●
PCT	Macintosh PICT (*.pct, *.pict)	●	●
PFB	Adobe Type 1 Font (*.pfb)		●
PNG	Portable Network Graphics (*.png)	●	●
PP4	Picture Publisher 4 (*.pp4)	●	
PP5	Picture Publisher 5 (*.pp5)	●	●
PPF	Picture Publisher (*.ppf)	●	●
PPT	Microsoft PowerPoint (*.ppt)	●	
PS	PostScript (*.ps, *.eps, *.prn)	●	
PSD	Adobe Photoshop (*.psd, *.pdd)	●	●
PSP	Corel Paint Shop Pro (*.pspimage)	●	
PUB	MS Publisher ドキュメントフォーマット (*.pub)	●	
RIFF	Painter (*.rif)	●	

拡張子	フォーマット	読み込み	書き込み
RTF	リッチテキストフォーマット (*.rtf)	●	●
SHW	Corel Presentations (*.shw)	●	
SWF	Macromedia Flash (*.swf)		●
TGA	Targa ビットマップ (*.tga, *.vda, *.icb, *.vst)	●	●
TIF	TIFF ビットマップ (*.tif, *.tiff, *.tpl)	●	●
TTF	TrueType フォント (*.ttf)		●
TXT	ANSI テキスト (*.txt)	●	●
WB/WQ	Corel Quattro Pro (*.wq1, *.wb1, *.wb2, *.wb3)	●	
WK	LOTUS 1-2-3 (*.wks, *.wk1, *.wk3, *.wk4)	●	
WMF	Windows メタファイル (*.wmf)	●	●
WP4	Corel WordPerfect 4.2 (*.wp, *.wp4, *.doc)	●	●
WP5	Corel WordPerfect 5.0 (*.wp, *.wp5, *.wpd, *.doc)	●	●
WP5	Corel WordPerfect 5.1 (*.wp, *.wp5, *.wpd, *.doc)	●	●
WPD	Corel WordPerfect 6/7/8/9/10/11 (*.wpd, *.wp6, *.wp)	●	●
WPG	Corel WordPerfect Graphic (*.wpg)	●	●
WSD	WordStar 2000 (*.wsd)	●	●
WSD	Wordstar 7.0 (*.wsd)	●	●
XCF	Gimp イメージ (*.xcf)	●	
XPM	XPixmap イメージ (*.xpm)	●	●
XLS	Microsoft Excel (*.xls)	●	

## 使用可能な刺しゅう枠タイプ

ジャンメジタイザー MBX では、ミシンの種類に合わせた様々な刺しゅう枠が使用できます。ミシンモデルの選択もご覧ください。



刺しゅう枠リストは、選択したミシンの種類により自動的にフィルターにかけられます。選択したマシンで使用可能な刺しゅう枠のみ使用できます。詳細は[グリッド&刺しゅう枠](#)をご覧ください。



**メモ** 刺しゅう機にサポートされていない刺しゅう枠サイズでデザインを保存しようとする、ジャノメデジタルイザー MBX は、別の刺しゅう枠を選択するように警告メッセージを表示します。使用しているマシンが、サポートしていない刺しゅう枠を使用してデザインをマシンに送信すると、異なるタイプの刺しゅう枠を選択するようにメッセージが表示されます。[マシンにデザインを保存する](#)もご覧ください。

## 付録 C

# パッケージ書体

以下のテーブルには、お使いのジャノメデジタルタイザー MBX で標準装備の書体が記載されています。レタリングを高品質に仕上げるには、推奨値を超えないようにして利用ください。推奨される最大と最小の高さは大文字を基準としています。小文字によっては大文字の約 70% の高さになるものがあります。（例：a や c）このような文字は、推奨される最小サイズよりも大きめに文字を作成する必要がある場合があります。

小さくて狭い文字は、サイズや生地によっては自動下縫いを必要としない場合があります。自動下縫いを使用すると、刺しゅうのコラムから下縫いがはみ出してしまう場合があります。下縫いで安定させるもご覧ください。

キーボードの Alt キーを押しながら、0（ゼロ）+キーパッドの番号を使用してのコードを押すことで、特殊文字を作成できます。例えば、コード 234 で をタイプするには、Alt+0234 とタイプします。Alt キーを離すと、アクセント付きの文字が表示されます。書体により使用できる文字が異なることをご了承ください。特殊文字を追加するもご覧ください。



メモ アジア言語はマルチ言語インストールでのみ利用可能です。

### 標準書体

書体	サンプル	推奨サイズ			
		最小		最大	
		インチ	mm	インチ	mm
2 Col Arial Shadow	<b>ABCDEF abcdef</b> <b>0123456789</b>	0.5	13	2.0	50
Adept	<b>ABCDEF abcdef</b> <b>0123456789</b>	0.27	7	1.8	45

†（多言語リリースのみ）

書体	サンプル	推奨サイズ			
		最小 インチ	mm	最大 インチ	mm
Agatha		0.3	8	2.0	50
Arnold		0.4	10	2.0	50
Art Block		0.4	10	3.0	75
Ballantine s Script		0.5	12	2.0	50
Bauhaus		0.4	10	2.0	50
Block1		0.27	7	1.8	45
Bodoni		0.3	7	2.0	50
Book Border		0.6	15	2.1	55
Bookcase		0.25	6	2.0	50

書体	サンプル	推奨サイズ			
		最小 インチ	mm	最大 インチ	mm
Brassplate	<p>ABCDEF !"#\$%</p> <p>0123456789</p>	0.25	6	1.2	30
Bravo	<p>ABCDEF abcdef</p> <p>0123456789</p>	0.32	8	3.0	75
Brush	<p><i>ABCDEF abcdef</i></p> <p><i>0123456789</i></p>	0.32	8	2.0	50
Cafe	<p>ABCDEF abcdef</p> <p>0123456789</p>	0.25	6	2.0	50
Carla	<p><i>ABCDEF abcdef</i></p> <p><i>0123456789</i></p>	0.4	10	2.0	50
Genturion	<p>ABCDEF abcdef</p> <p>0123456789</p>	0.5	13	2.4	60
Gecilia	<p><i>ABCDEF abcdef</i></p> <p><i>0123456789</i></p>	0.4	10	1.4	35
City Script	<p><i>ABCDEF abcdef</i></p> <p><i>1234567890</i></p>	0.3	8	2.4	60
Curly	<p><i>ABCDEF abcdef</i></p> <p><i>0123456789</i></p>	0.6	15	2.9	75

※ (多言語リリースのみ)

書体	サンプル	推奨サイズ			
		最小 インチ	mm	最大 インチ	mm
Derbyshire	<b>ABCDEF abcdef</b> <b>0123456789</b>	0.28	7	2.0	50
Drama	<b>ABCDEF abcdef</b> <b>0123456789</b>	0.28	7	1.6	40
Edwardian Script	<i>ABCDEF abcdef</i> <i>0123456789</i>	0.6	15	3.0	75
Elf	<b>ABCDEF !@#\$%</b> <b>0123456789</b>	0.4	10	2.0	50
Fable	<b>ABCDEF abcdef</b> <b>0123456789</b>	0.4	10	1.15	30
Flair Script	<i>ABCDEF abcdef</i> <b>0123456789</b>	0.4	10	3.2	80
Firefly	<b>ABCDEF abcdef</b> <b>0123456789</b>	0.28	7	1.6	40
First Grade	<b>ABCDEF abcdef</b> <b>0123456789</b>	0.5	12	1.15	30
Free Style	<b>ABCDEF abcdef</b> <b>0123456789</b>	0.4	10	1.6	40
Gaelic	<b>ABCDEF abcdef</b> <b>0123456789</b>	0.44	11	2.0	50

※ (多言語リリースのみ)



書体	サンプル	推奨サイズ			
		最小 インチ	mm	最大 インチ	mm
Galant	<b>A B C D E F</b> <i>abc def</i> 0123456789	0.5	13	2.0	50
Gareth	<b>A B C D E F</b> <i>abc def</i> 0123456789	0.28	7	2.0	50
Gaslight	<b>A B C D E F</b> <i>abc def</i> 0123456789	0.25	6	2.4	60
Greek	<b>A B X Δ E Φ</b> αβχδεφ 0123456789	0.3	8	2.0	50
Heidi	<b>A B C D E F</b> <i>abc def</i> 0123456789	0.4	10	2.0	50
Hana	<b>A B C D E F</b> <i>abc def</i> 0123456789	1.5	13	2.0	50
Handel Gothic	<b>A B C D E F</b> <i>abc def</i> <b>I 2 3 4 5 6 7 8 9 0</b>	0.3	8	2.0	50
Heisei Gyosho	⚠ 平成行書 あいうえおアイウエオ	0.32	8	2.7	70
Heisei Kaisho	⚠ 平成楷書 あいうえおアイウエオ	0.32	8	2.7	70

⚠ (多言語リリースのみ)

書体	サンプル	推奨サイズ			
		最小 インチ	mm	最大 インチ	mm
Helvetica Small	ABCDEF abcdef 0123456789	0.2	4	0.3	7
Hollow- block	ABCDEF !"\$%&' ÆÇÈÌÑ	0.4	10	2.4	60
Honeypot	ABCDEF abcdef 0123456789	0.32	8	1.2	30
Iris UPC	† ฤๅษีโธม ฟักกาด จก/-ภาคต.๒๓๔	0.6	15	1.8	45
Japanese Kaisho	† 光公功效勾厚口后向坑 垢好孔孝宏工巧幸広庚	0.32	8	2.7	70
Jonathan	ABCDEF abcdef 0123456789	0.28	7	1.8	45
Jupiter	ABCDEF 0123456789	0.25	6	1.2	30
Kabel	ABCDEF abcdef 0123456789	0.25	6	2.4	60
Karin Script	ABCDEF abcdef 0123456789	0.5	12	2.0	50

† (多言語リリースのみ)

書体	サンプル	推奨サイズ			
		最小 インチ	mm	最大 インチ	mm
Kudos	<b>ABCDEF abcdef</b> <b>0123456789</b>	0.27	7	1.2	30
Lazer	<b>ΛBCDEF</b> <b>0123456789</b>	0.24	6	2.0	50
Legal Block	<b>ABCDEF</b> <b>1234567890</b>	0.24	6	2.0	50
Liberty	<b>ABCDEF abcdef</b> <b>0123456789</b>	0.28	7	2.0	50
Lorene	<i>ABCDEF abcdef</i> <i>0123456789</i>	0.4	10	1.6	40
Lucky	<b>ABCDEF abcdef</b> <b>0123456789</b>	0.28	7	1.4	35
Maestro	<b>ABCDEF abcdef</b> <b>0123456789</b>	0.4	10	1.6	40
Micro Block	<b>ABCDEF</b> <b>0123456789</b>	0.2	4	0.3	8
Nation	<b>ABCDEF abcdef</b> <b>0123456789</b>	0.32	8	2.7	70

※ (多言語リリースのみ)

書体	サンプル	推奨サイズ			
		最小 インチ	mm	最大 インチ	mm
Natural		0.5	13	3.0	75
Nordic		0.35	9	2.0	50
Old English		0.3	8	2.0	50
Olivia		0.3	7	1.6	40
Omyim		0.6	15	1.8	45
Orient		0.32	8	2.0	50
Pageant		0.4	10	3.0	75
Poetic Script		0.6	15	3.1	80
Puppet		0.28	7	1.6	40

† (多言語リリースのみ)

書体	サンプル	推奨サイズ			
		最小 インチ	mm	最大 インチ	mm
Radio	<b>A B C D E F a b c d e f</b> <b>0 1 2 3 4 5 6 7 8 9</b>	0.4	10	2.5	65
Racer	<b>A B C D E F a b c d e f</b> <b>0 1 2 3 4 5 6 7 8 9</b>	0.3	8	1.4	35
Register	<b>A B C D E F a b c d e f</b> <b>0 1 2 3 4 5 6 7 8 9</b>	0.25	6	1.2	30
Royale	<b>A B C D E F a b c d e f</b> <b>0 1 2 3 4 5 6 7 8 9</b>	0.5	13	2.4	60
Run Cardigan	A B C D E F a b c d e f 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9	0.2	5	0.5	12
Run Freehand	A B C D E F a b c d e f 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9	0.2	5	0.5	12
Run Liberty	A B C D E F a b c d e f 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9	0.2	5	0.5	12
Run Murray Hill	A B C D E F a b c d e f 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9	0.2	5	0.5	12

† (多言語リリースのみ)

書体	サンプル	推奨サイズ			
		最小 インチ	mm	最大 インチ	mm
Script 1	<i>ABCDEF abcdef</i> <i>0123456789</i>	0.5	13	3.0	75
Serif2	<b>ABCDEF abcdef</b> <b>0123456789</b>	0.3	8	1.2	30
Sm High Tower	<i>ABCDEF abcdef</i> <i>0123456789</i>	0.2	4	0.25	6
Sprite	<b>ABCDEF abcdef</b> <b>0123456789</b>	0.31	8	1.2	30
Staccato	<i>ABCDEF abcdef</i> <i>0123456789</i>	0.4	10	0.6	15
Stencil Block	<b>ABCDEF !"#\$%&amp;</b> <b>0123456789</b>	0.4	10	3.0	75
Student	<b>ABCDEF</b> <b>0123456789</b>	0.35	9	2.1	55
Student Border Run	<b>ABCDEF</b> <b>0123456789</b>	1.0	25	3.0	75
Swiss Condensed	<b>ABCDEF abcdef</b> <b>0123456789</b>	0.28	7	2.0	50

※（多言語リリースのみ）

書体	サンプル	推奨サイズ			
		最小 インチ	mm	最大 インチ	mm
Swiss Modern	ABCDEF abcdef 0123456789	0.32	8	1.8	45
Techno	ABCDEF abcdef 0123456789	0.32	8	1.8	45
Thriller	ABCDEF abcdef 0123456789	0.4	10	2.0	50
Times	ABCDEF abcdef 0123456789	0.4	10	1.8	45
Times Small	ABCDEF abcdef 0123456789	0.23	5	0.25	6
Toon	ABCDEF abcdef 0123456789	0.4	10	2.0	50
Tourist	ABCDEF abcdef 0123456789	0.28	7	1.6	40
Typist	ABCDEF abcdef 0123456789	0.5	13	2.0	50
Western	ABCDEF abcdef 0123456789	0.4	10	1.4	35

† (多言語リリースのみ)

書体	サンプル	推奨サイズ			
		最小 インチ	mm	最大 インチ	mm
Western Serif	<b>A B C D E F</b> <b>1 2 3 4 5 6 7 8 9 0</b>	0.3	7	2.0	50
Wild West	<b>A B C D E F G H I J K L</b> <b>0 1 2 3 4 5 6 7 8 9</b>	0.4	10	1.8	45
Wisaka	† <b>ຖຸງຸໂມ ພແກ່າ</b> <b>໑/- ກຸຸ້ໂມ.໑໓໔</b>	0.6	15	1.8	45
Woodstock	<b>A B C D E F abcdef</b> <b>0 1 2 3 4 5 6 7 8 9</b>	0.3	8	2.0	50

† (多言語リリースのみ)



## マイクロフォントの推奨縫製設定

MB-4	
刺しゅう糸	レーヨン (#60) #75d
針	DBX9ST #9
速度	600spm
糸間隔 (密度)	100%
高さ Helvetica Small 大文字 / 小文字と数字	4 mm
Micro Block 大文字 / 小文字と数字	4 mm
Times Small 大文字 / 小文字と数字	4 mm
SM Hightower 大文字	4 mm
SM Hightower 小文字と数字	5 mm

## モノグラミングフォント

ジャンメデジタイザー MBX には 4 種類のモノグラムフォント、Fancy Monogram (ファンシーモノグラム)、Octagon Monogram (オクタゴンモノグラム)、Point Monogram (ポイントモノグラム)、Seal Monogram (シールモノグラム) があります。このモノグラムフォントは、大文字のフォント 3 文字に対応します。「左揃え」と呼ばれる最初の文字が、モノグラムの左側に配置されるよう設定されています。「中央揃え」と呼ばれる 2 番目のモノグラムフォントが、モノグラムの中央の位置に配置されます。そして「右揃え」がモノグラムの右側に配置されます。それぞれのモノグラムフォントは、対応する特定のフォント文字として認識されます。

文字	A	B	C	D	E	F	G	高さ	I	J	K	L	M
左揃え	!	“	#	\$	%	&	‘	( )	*	+	,	-	
中央揃え	A	B	C	D	E	F	G	H	i	J	K	L	M
右揃え	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m

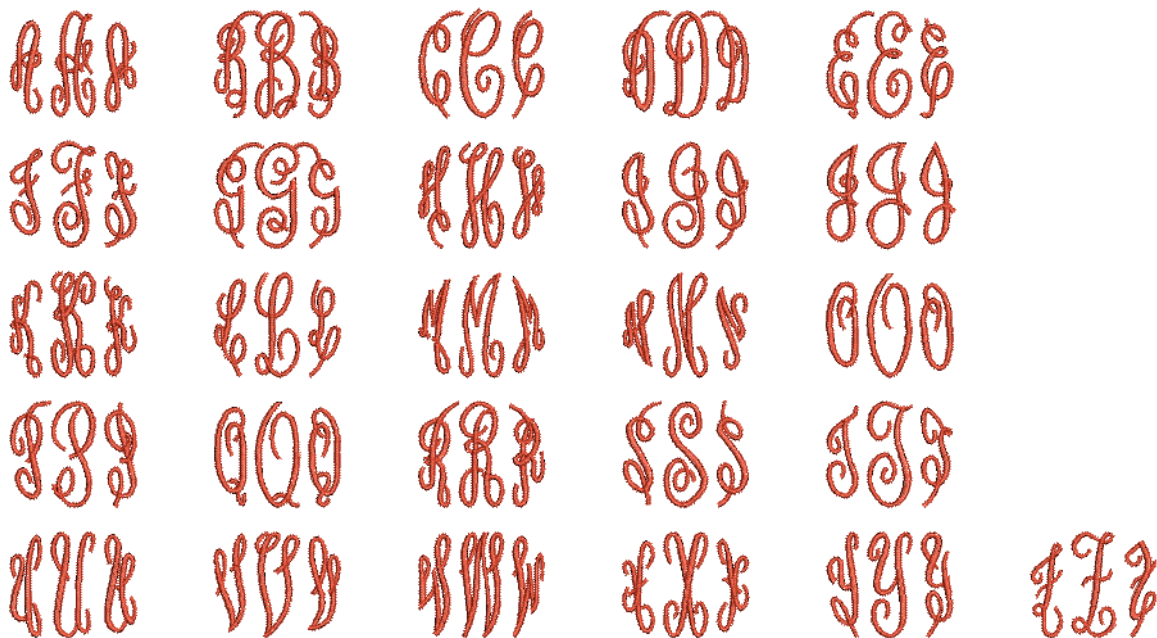
  

文字	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	幅	X	Y	Z
左揃え	.	/	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:

文字	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	幅	X	Y	Z
中央揃え	N	O	P	Q	R	s	t	U	V	W	X	Y	Z
右揃え	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z

## ファンシーモノグラム

ファンシーモノグラムは、大文字のアルファベット 3 文字をセットにしたモノグラムフォントです。



フォントに含まれるもの	3 文字モノグラムに対応する左、中央、右の 3 文字。シンボルを左文字に、大文字を中央文字に、そして小文字を右文字に使用する。		
色	1 色		
ステッチ	サテン		
推奨される文字の高さ	必要最低条件	1.0 インチ	25 mm
	最大値	4.0 インチ	100 mm

## オクタゴンモノグラム

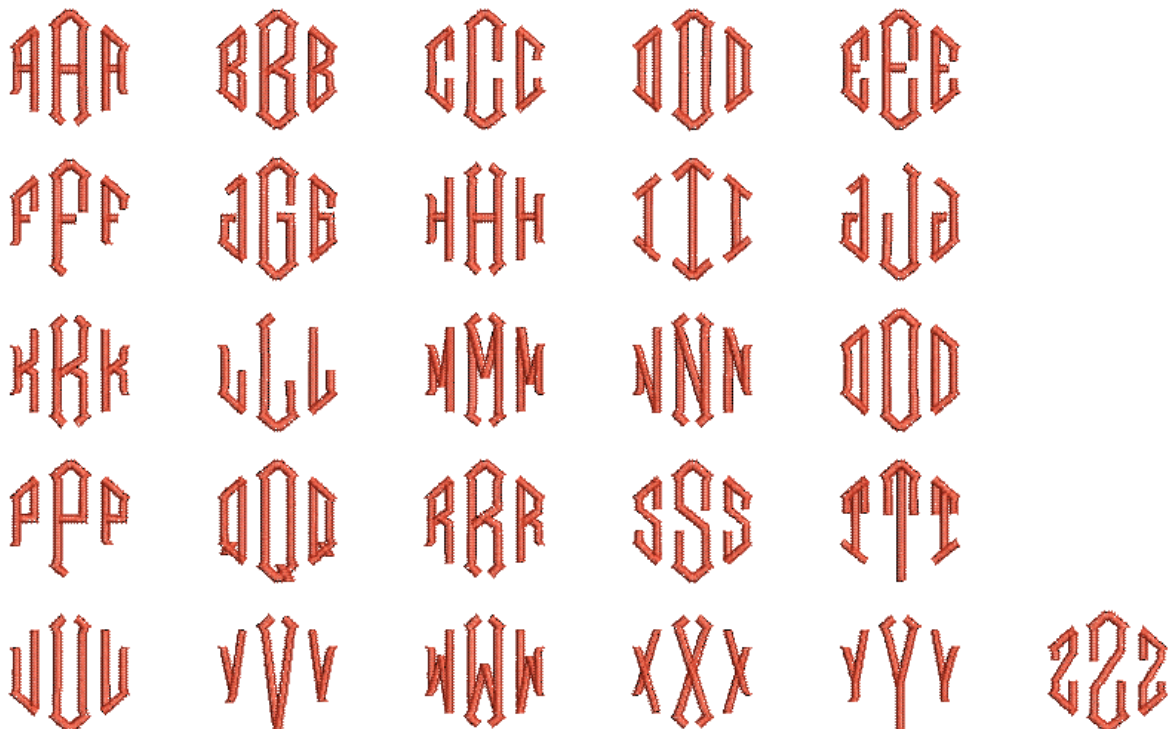
オクタゴンモノグラムは、大文字のアルファベット3文字をセットにした特殊なモノグラムフォントです。



フォントに含まれるもの	3文字モノグラムに対応する左、中央、右の3文字。シンボルを左文字に、大文字を中央文字に、そして小文字を右文字に使用する。		
色	1色		
ステッチ	サテン		
推奨される文字の高さ	必要最低条件	0.7 インチ	18 mm
	最大値	4.0 インチ	100 mm

## ポイントモノグラム

ポイントモノグラムは、大文字のアルファベット 3 文字をセットにした特殊なモノグラムフォントです。



フォントに含まれるもの

3 文字モノグラムに対応する左、中央、右の 3 文字。シンボルを左文字に、大文字を中央文字に、そして小文字を右文字に使用する。

色

1 色

ステッチ

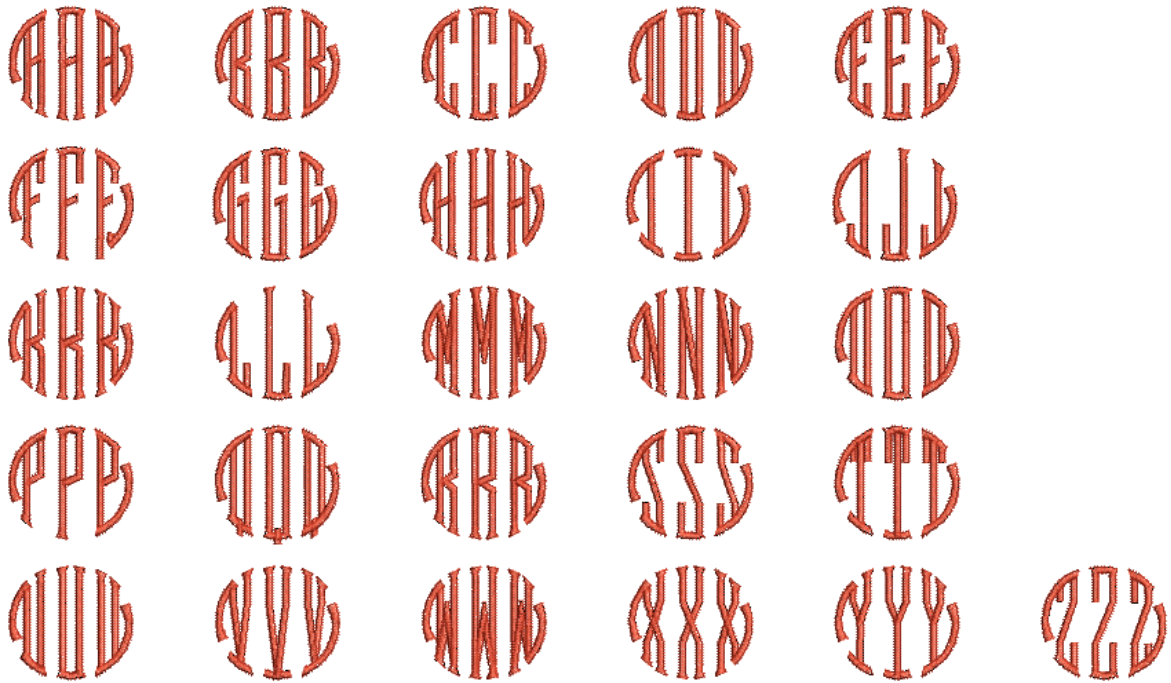
サテン

推奨される文字の高さ

必要最低条件	0.7 インチ	18 mm
最大値	4.0 インチ	100 mm

## シールモノグラム

シールモノグラムは、大文字のアルファベット3文字をセットにした特殊なモノグラムフォントです。



フォントに含まれるもの	3文字モノグラムに対応する左、中央、右の3文字。シンボルを左文字に、大文字を中央文字に、そして小文字を右文字に使用する。		
色	1色		
ステッチ	サテン		
推奨される文字の高さ	必要最低条件	0.7 インチ	18 mm
	最大値	4.0 インチ	100 mm

## 付録 D


# スタンプ、モチーフ、ボーダー のサンプル

刺しゅうスタンプは既製のデザイン要素で、通常ランニングステッチやサテンステッチから成るシンプルなオブジェクトで構成されています。刺しゅうスタンプは、装飾的な要素として単独で使用します。ジャンメデジタルイザー MBX では更に刺しゅうモチーフのライブラリも備えており、それらの刺しゅうモチーフを組み合わせて装飾的なランニングや埋め縫いを作成することができます。既製の刺しゅうスタンプに加え、ジャンメデジタルイザー MBX では既製ボーダーや装飾的なモノグラムアクセントもご用意しています。





この章では、ジャンメデジタルイザー MBX で利用可能なスタンプ、ボーダー、モノグラムアクセントのサンプルを掲載しています。この一覧表でアイテムの種類が確認できます。スタンプは装飾的なアイテムとして追加する目的でデザインされており、大幅に拡大して使用することにはむいていません。表に示されている各スタンプの推奨最大値を超えないようにしてください。またこの表には、オリジナルの寸法も記載されています。何らかの理由で設定が変わってしまった場合、この一覧表を元にオリジナルの設定に戻します。

## スタンプとモチーフ














刺しゅうスタンプとモチーフは、ハート型、葉っぱ、幾何学模様のパターンといった既製のデザイン要素です。これらを使用して、デザインに装飾的な効果を取り入れることができます。他のオブジェクトと同じように、刺しゅうスタンプをデザインに挿入したり編集する場合、それらを回転、サイズ変更、反転させることができます。詳細は[刺しゅうスタンプ&モチーフ](#)をご覧ください。






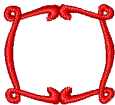




スタンプ	サイズ			
	mm		% 実寸比	
	幅	高さ	最小	最大
Scroll104 	11.5	6.2		

† 刺しゅう枠に合わせる













スタンプ	サイズ			
	mm		% 実寸比	
	幅	高さ	最小	最大
Scroll105 	10.0	10.0		
Shape05 	11.0	11.0		
Shape35 	5.3	8.5		
Shape41 	13.4	14.6		













† 刺しゅう枠に合わせる
















スタンプ	サイズ			
	mm		% 実寸比	
	幅	高さ	最小	最大
001 	22.7	12.8		
002 	9.8	8.8		
003 	23.4	9.3		
004 	17	10.7		
005 	18.2	7.7		
006 	30.7	9.5		
007 	19.4	7.7		
009 	13.8	10.4		
010 	9.6	9.9		
012 	10.4	10.2		
014 	19.5	9.5		
015 	26.4	9.5		
016 	21.4	10.4		
† 刺しゅう枠に合わせる				










スタンプ	サイズ			
	mm		% 実寸比	
	幅	高さ	最小	最大
Anti q1 	79	47	100	†
Anti q2 	90	40	100	†
Bar 1 	77	9	100	†
Bar 2 	51	9	100	†
Bar 3 	36	11	100	†
Bdr 1 	36	11	100	†
Bdr 2 	53	52	100	†
Bdr 3 	72	52	100	†
Bdr 4 	40	40	60	150
Check 	21	15	50	140
† 刺しゅう枠に合わせる				









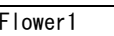






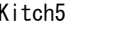

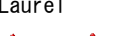


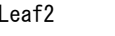




スタンプ	サイズ			
	mm		% 実寸比	
	幅	高さ	最小	最大
Des1 	29.9	8.5		
Des2 	31	21.8		
Des3 	30	24.2		
Des4 	30.2	18.5		
Des5 	30.1	12		
Des6 	44	25.9		
Des7 	15.4	20.9		
Des8 	27.9	12.4		
Des9 	31.8	17.3		
Des10 	30	11		
Des11 	28.7	4.7		
Des12 	27.7	9.9		
† 刺しゅう枠に合わせる				

スタンプ	サイズ			
	mm		% 実寸比	
	幅	高さ	最小	最大
Des13 	15.7	15.7		
Des14 	30.7	14.5		
Des15 	30.2	13.2		
Des16 	30.3	13.6		
Des17 	30.1	9.1		
Des18 	30.3	12.5		
Des19 	30.5	10.8		
Des20 	36.5	25.3		
Des21 	20.1	14		
Des22 	10.4	9.9		
Des23 	29.1	20.7		
Des24 	30.2	9.0		
† 刺しゅう枠に合わせる				

スタンプ	サイズ			
	mm		% 実寸比	
	幅	高さ	最小	最大
Des25				
	15.8	25.5		
Des001	9.8	2.4		
				
Des002	6.9	6.2		
				
Des003	9.9	6.5		
				
Des004	5.0	5.8		
				
Des005	6.3	9.3		
				
Des006	8.0	5.5		
				
Des007	8.0	5.3		
				
Des008	18.5	10.8		
				
Des009	17.9	7.3		
				
Des010	4.8	4.3		
				
Des011	5.9	8.0		
				
Des012	5.9	6.2		
				
Des013	5.0	11.4		
				
Des014	10	5.2		
				
† 刺しゅう枠に合わせる				















スタンプ	サイズ			
	mm		% 実寸比	
	幅	高さ	最小	最大
Des015	9.5	9.7		
				
Dog1				
	20	18	85	500
Flora1	25	16	100	†
				
Flora2	26	28	100	†
				
Flora3	25	18	100	†
				
Flora4	25	26	100	†
				
Flora5	25	20	100	†
				
Floral1	47	55	100	†
				
Floral2	40	41	100	†
				
† 刺しゅう枠に合わせる				















スタンプ	サイズ			
	mm		% 実寸比	
	幅	高さ	最小	最大
Flrsh1 	34	10	100	†
Flrsh2 	49	15	100	200
Flrsh3 	40	17	100	200
Flrsh4 	37	14	100	†
Flrsh5 	40	13	100	†
Flrsh6 	41	17	100	†
Flrsh7 	30	19	80	200
Flrsh8 	36	19	100	200
Flower1 	47	32	50	250
Kitch1 	25	12	100	†
Kitch2 	24	17	100	†
Kitch3 	27	28	100	†












スタンプ	サイズ			
	mm		% 実寸比	
	幅	高さ	最小	最大
Kitch4 	25	17	100	†
Kitch5 	25	26	100	†
Laurel 	46	30	80	†
Leaf1 	43	46	35	200
Leaf2 	20	20	50	350
Motif1 	4	4	100	†
Motif2 	4	4	100	†
Motif3 	4	4	100	†
Motif4 	4	4	100	†
Motif5 	4	4	100	†
Motif6 	4	4	100	†










† 刺しゅう枠に合わせる

† 刺しゅう枠に合わせる

スタンプ	サイズ			
	mm		% 実寸比	
	幅	高さ	最小	最大
Motif7 	4	4	100	†
Motif8 	4	4	100	†
Motif9 	4	4	100	†
Motif10 	4	4	100	†
Motif11 	4	4	100	†
Motif12 	4	4	100	300
Motif13 	4	3	100	400
Motif14 	4	3	100	†
Motif15 	4	3	100	†
Motif16 	3	5	100	†
Motif17 	3	5	100	†
Motif18 	2	3	100	†
Motif19 	2	3	100	†
Motif20 	3	3	100	†
† 刺しゅう枠に合わせる				


















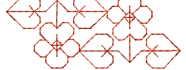


スタンプ	サイズ			
	mm		% 実寸比	
	幅	高さ	最小	最大
Motif21 	4	4	100	†
Motif22 	4	4	100	†
Motif23 	6	5	100	200
Motif24 	2	3	100	800
Motif25 	4	3	100	†
Motif26 	4	4	100	†
Motif27 	5	4	100	†
Motif28 	4	4	100	†
Motif29 	4	4	100	†
Motif30 	4	4	100	†
Motif31 	4	4	100	†
Motif32 	7	4	100	†
Motif33 	6	5	100	200
Motif34 	6	3	100	350
† 刺しゅう枠に合わせる				

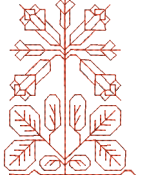










スタンプ	サイズ			
	mm		% 実寸比	
	幅	高さ	最小	最大
Motif35 	6	4	100	†
Motif36 	8	4	100	900
Motif37 	7	6	100	350
Motif38 	10	7	100	†
Motif39 	6	6	100	200
Motif40 	8	4	100	†
Ornam1 	40	52	100	†
Ornam2 	22	41	100	†
Ornam3 	8	40	100	†
Ornam4 	40	42	100	†
Ornam5 	67	41	80	†
† 刺しゅう枠に合わせる				

スタンプ	サイズ			
	mm		% 実寸比	
	幅	高さ	最小	最大
Ornam6 	30	15	90	†
Ornam7 	52	14	50	300
Ornam8 	23	10	60	420
Ornam9 	31	12	60	475
Scroll1 	64	19	80	†
Scroll2 	95	25	80	†
Scroll3 	65	34	80	†
Scroll4 	66	24	80	†
Tulip1 	34	14	80	180
† 刺しゅう枠に合わせる				

### ブラックワークモチーフ









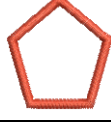


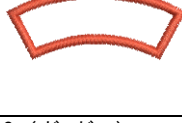



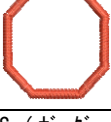
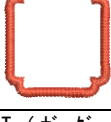
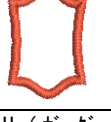
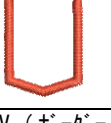
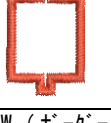
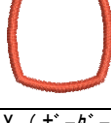



ブラックワークとは、その刺しゅうフォームに伝統的に使用される黒の絹糸にその名が由来しています。特殊なブラックワーク埋め縫いパターンセットを使用して、趣向を凝らした渦巻き形や幾何学的なパターンを作成できます。詳細は [モチーフフィル設定を調整する](#) をご覧ください。


モチーフ	サイズ mm 幅 高さ	モチーフ	サイズ mm 幅 高さ
Scroll101 	12.1 10.1	Scroll103 	10 5
Scroll14 	10 5	Square01 	2 2
NBW1 	43 25	NBW2 	28 31
NBW3 	22 7	NBW4 	20 22
NBW5 	23 14	NBW6 	14 16
NBW7 	14 11	NBW8 	14 22
NBW9 	21 63	NBW10 	18 62
NBW11 	32 36	NBW12 	28 22
NBW13 	14 16	NBW14 	62 26
NBW15 	22 23	NBW16 	36 26

モチーフ	サイズ mm 幅 高さ	モチーフ	サイズ mm 幅 高さ
NBW17 	47 65	NBW18 	36 63
NBW19 	11 11	NBW20 	20 20
NBW21 	22 22	Star5 *	4 4
Des008 	18 11	Flora1 	25 16
Flora4 	25 26	Kite01 	14 14
Cross02 ×	5 5	Cross06 	12 12
Cross08 +	8 8	Cross10 ⊗	7 7
Curve16 	8 28		

### ボーダー




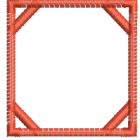








既製のボーダーデザインを使用して、四角形、楕円形、盾形などの装飾的なボーダーをモノグラムやデザインに追加できます。ボーダーは自動的に現在のデザインに合う大きさで作成されます。必要に応じてボーダーの太さとサイズを調整します。詳細は[装飾的なボーダーを追加する](#)をご覧ください。



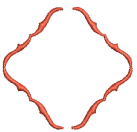
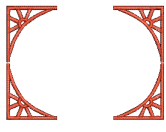
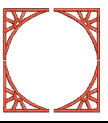



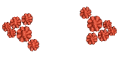

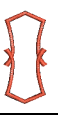


ボーダー	ボーダー	ボーダー
A (ホ-タ-)	B (ホ-タ-)	C (ホ-タ-)
		
D (ホ-タ-)	E (ホ-タ-)	F (ホ-タ-)
		
G (ホ-タ-)	H (ホ-タ-)	I (ホ-タ-)
		
J (ホ-タ-)	K (ホ-タ-)	L (ホ-タ-)
		
M (ホ-タ-)	N (ホ-タ-)	O (ホ-タ-)
		
P (ホ-タ-)	Q (ホ-タ-)	R (ホ-タ-)
		
S (ホ-タ-)	T (ホ-タ-)	U (ホ-タ-)
		
V (ホ-タ-)	W (ホ-タ-)	X (ホ-タ-)
		

ボーダー	ボーダー	ボーダー
Y (ホ-タ-)		
		

### モノグラムアクセント

刺しゅうデザインを挿入するのと同じ方法で、デザインに装飾的な効果を追加します。必要に応じて位置とサイズを調整します。詳細は[装飾をモノグラムに追加する](#)をご覧ください。

アクセント	サイズ mm 幅 高さ	アクセント	サイズ mm 幅 高さ
Accent1		Accent2	
			
	16 59		74 38
Accent3		Accent4	
			
	34 45		54 57
Accent5		Accent6	
			
	51 13		5 33
Accent7		Accent8	
			
	40 64		56 59
Accent9		Accent10	
			
	70 31		55 49


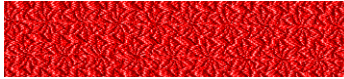
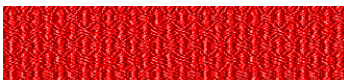
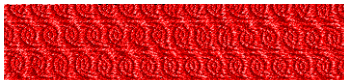

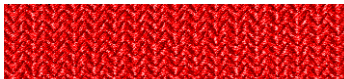

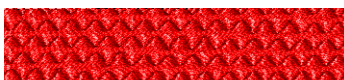


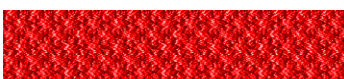


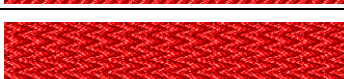
アクセント	サイズ mm 幅 高さ	アクセント	サイズ mm 幅 高さ
Accent11 	44 44	Accent12 	49 45
Accent13 	52 54	Accent14 	69 48
Accent15 	44 47	Accent16 	27 29
Accent17 	29 44	Accent18 	35 8
Accent19 	50 19	Accent20 	23 32
Accent21 	19 41	Accent22 	42 15
Accent23 	55 16		


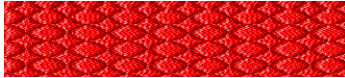

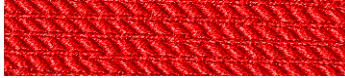

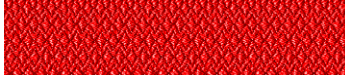







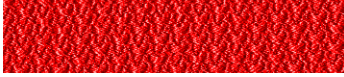








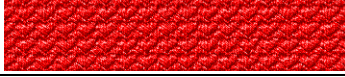


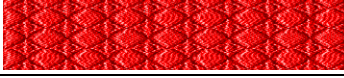
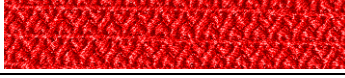


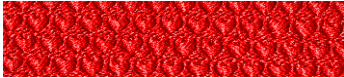
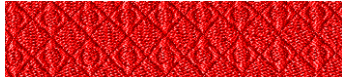
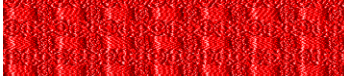


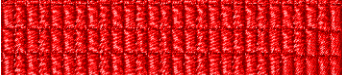

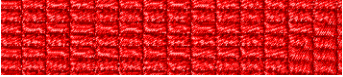











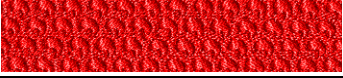

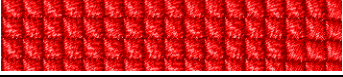


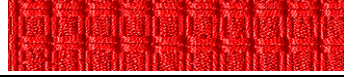


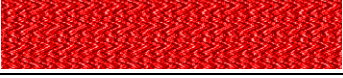
## 付録 E


## 浮き出し模様サンプル

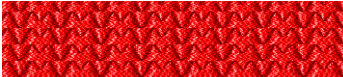


この章ではジャノメデジタルタイザー MBX で利用可能な浮き出し模様のサンプルをご紹介します。この一覧表で浮き出し模様の種類を確認できます。表にはステッチ角度も含まれます。何らかの理由でステッチ角度が変わってしまった場合、この一覧表を元にオリジナルの設定に戻します。詳細は[浮き出し模様を作成する](#)をご覧ください。

番号	浮き出し模様	ステッチ角度	番号	浮き出し模様	ステッチ角度
Arrow1		15度	Blossom6		15度
Arrow2		15度	Brick		45度
Arrow3		15度	Chain		45度
Basket		15度	Chevron1		15度
Blossom1		15度	Chevron2		15度
Blossom2		15度	Chevron3		90度
Blossom3		15度	Chevron4		15度
Blossom4		15度	Chevron5		15度
Blossom5		15度	Chevron6		90度

番号	浮き出し模様	ステッチ 角度	番号	浮き出し模様	ステッチ 角度
Circle1		15 度	Diamonds6		90 度
Circle2		15 度	Diamonds7		45 度
Circle3		90 度	Diamonds8		15 度
Circle4		45 度	Diamonds9		15 度
Circle5		15 度	Doughnut1		15 度
Circle6		15 度	Doughnut2		15 度
Circle7		10 度	Doughnut3		15 度
Clubs		90 度	Feather1		15 度
Crazypave		15 度	Feather2		90 度
Diamonds1		15 度	Feather3		15 度
Diamonds2		15 度	Hearts1		90 度
Diamonds3		15 度	Hearts2		15 度
Diamonds4		15 度	Hearts3		15 度
Diamonds5		15 度	Hearts4		90 度

番号	浮き出し模様	ステッチ 角度	番号	浮き出し模様	ステッチ 角度
Hearts5		10 度	Patch6		7 度
Knot1		15 度	Patch7		8 度
Knot2		180 度	Rectangle1		45 度
Knot3		15 度	Rectangle2		30 度
Oval1		15 度	Saturn		15 度
Oval2		15 度	Snail		15 度
Oval3		90 度	Spades		90 度
Oval4		10 度	Splash1		0 度
Oval5		10 度	Splash2		90 度
Patch1		45 度	Splash3		10 度
Patch2		45 度	Square1		45 度
Patch3		45 度	Square2		15 度
Patch4		8 度	SquarePatch		15 度
Patch5		8 度	Squigle1		15 度

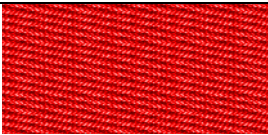
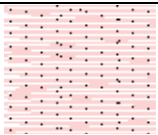
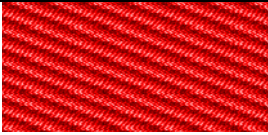
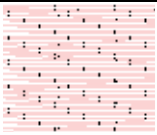
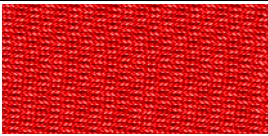
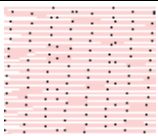
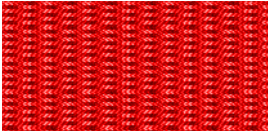
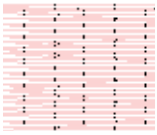
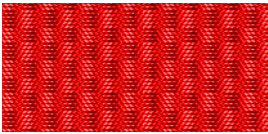
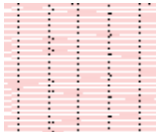
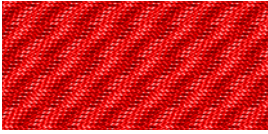
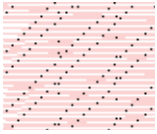

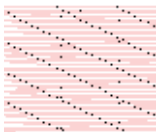
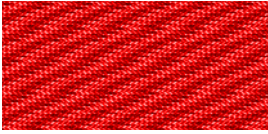
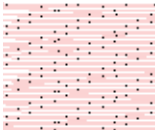
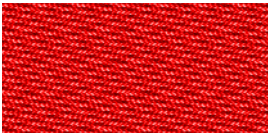
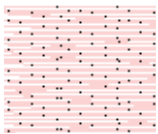
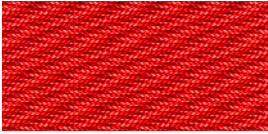
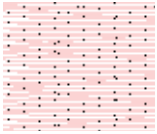
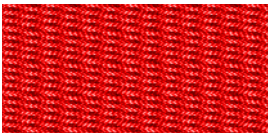
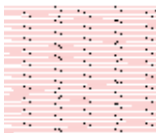
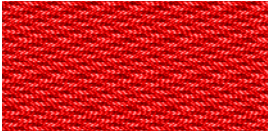
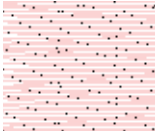
番号	浮き出し模様	ステッチ 角度	番号	浮き出し模様	ステッチ 角度
Squigle2		90 度	Tiles3		15 度
Squigle3		15 度	Tiles4		15 度
Star12pnt		15 度	Tiles5		15 度
Star3pnt		15 度	Triangle1		15 度
Star4pnt1		15 度	Triangle2		15 度
Star4pnt2		15 度	Triangle3		15 度
Star5pnt		15 度	Triangle4		15 度
Star6pnt		15 度	Triangle5		45 度
Star7pnt		15 度	Triangle6		15 度
Target1		15 度	Triangle7		15 度
Target2		15 度	Triangle8		15 度
Target3		8 度	Triangle9		15 度
Tiles1		15 度	Ziggy1		15 度
Tiles2		15 度	Ziggy2		15 度

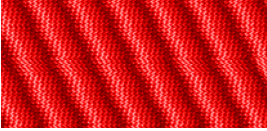

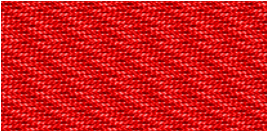
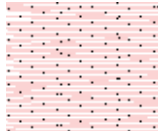

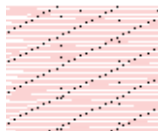

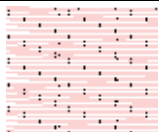

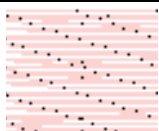
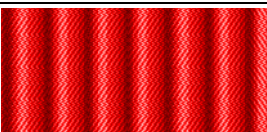

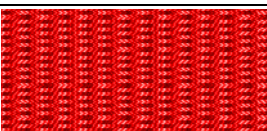
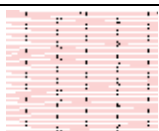
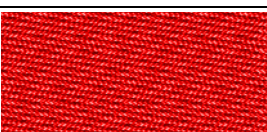
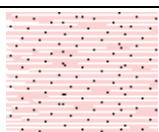
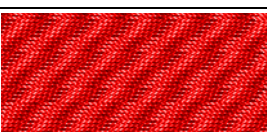
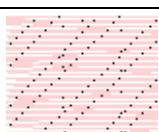
番号	浮き出し模様	ステッチ 角度
Ziggy3		15 度
Ziggy4		15 度
Ziggy5		15 度

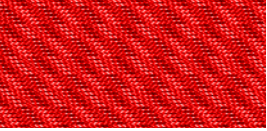
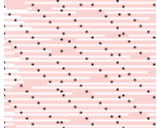
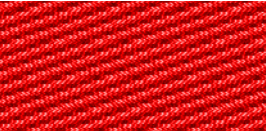
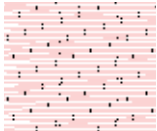
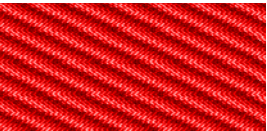
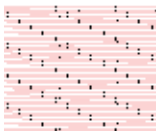
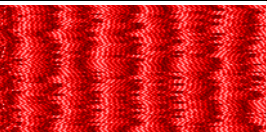
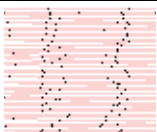
## 付録 F

# タタミ模様サンプル

ここで紹介されているパターンはジャノメデジタルイザー MBX プログラムの一部です。各パターンに正しいステッチ角度を適用してください。以下のサンプルは、ステッチ角度を0度でデジタルイザーされています。いろいろなステッチ角度を試して新しい効果のパターンを作成してみましょう。詳細は[タタミ模様を作成する](#)をご覧ください。

番号	ステッチサンプル	針落ちポイントプレビュー	番号	ステッチサンプル	針落ちポイントプレビュー
1			7		
2			8		
3			9		
4			10		
5			11		
6			12		

番号	ステッチサンプル	針落ちポイントブレビュー
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		
21		

番号	ステッチサンプル	針落ちポイントブレビュー
22		
23		
24		
25		

## 付録 G

# トラブルシューティング

この章では、ジャノメジタイザー MBX で発生しうる問題の解決法が記載されています。またシステムの必須条件や設定の確認、オリジナルの数値に設定を戻す方法やディスクや接続のテストの手順、更に一般的なエラーメッセージや問題に関するリストも記載されています。

### ジャノメジタイザー MBX の問題を解決する

問題が起こった場合は、以下を問題解決のガイドとしてご使用ください。

- ジャノメジタイザー MBX ユーザーマニュアル：「ヘルプ>オンスクリーン取扱説明書（または印刷版マニュアル）」を選択
- ジャノメジタイザー MBX オンスクリーンヘルプ：「ヘルプ>ヘルプトピック」を選択
- Windows オンスクリーンヘルプ：「スタート>ヘルプ」を選択
- Windows マニュアル
- ハードウェアに付属の取り扱い説明書

#### 解決できない場合には

問題を解決できない場合は、お近くのジャノメジタイザー MBX 再販業者までお問い合わせください。お問い合わせいただく前に、まずお使いの PC がシステム要件を満たしているかを確認し、この章の[安全保護装置のメッセージ](#)をお読みください。

#### CPU/RAM の仕様を調べる

CPU と RAM の仕様と、お使いの Windows のバージョンがジャノメジタイザー MBX を使用するための必要条件を満たしているかどうかを確認してください。詳細は[ジャノメジタイザー MBX のシステム要件](#)をご覧ください。

#### CPU/RAM の仕様を調べるには

- 1 Windows のデスクトップにあるマイコンピュートを右クリックして、プロパティを選択します。

システムプロパティ>全般ダイアログを開きます。

- 2 Windows のバージョン、CPU、RAM の容量を確認します。

#### ハードディスクの容量を調べる

ジャノメジタイザー MBX を使用するのに、十分な空きスペースがハードディスクにあるかどうかを確認してください。詳細は[CPU/RAM の仕様を調べる](#)をご覧ください。

#### ハードディスクの容量を調べるには

- 1 Windows のデスクトップにあるマイコンピュートのアイコンをダブルクリックします。  
マイコンピュータウィンドウが開きます。
- 2 ローカルディスクドライブのアイコン (C: ドライブ) を右クリックし、プロパティを選択します。  
プロパティ>全般ダイアログを開きます。  
このタブに使用領域と空き領域が表示されます。この空き容量は 100MB 以上、あるいは全ハードドライブの容量の 10% 以上なくてはなりません。どちらにしても、大きな容量が必要です。

#### 修復不能なエラー

問題	システムの障害で「回復不可能」のエラーメッセージが表示される



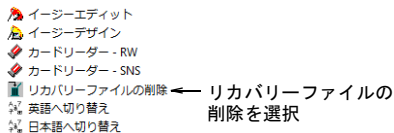
原因	開こうとしているデザインが壊れています。
参考	Windows Explorer で ..¥Program Files (x86)¥Janome¥リカバリーフォルダにあるファイルを削除します。

## リカバリーファイルの削除

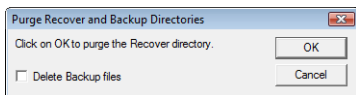
ごくまれにジャンメジタイザー MBX が動作不良を起こし、ファイルが破壊されてしまうことがあります。これにより次回このソフトウェアのプログラムを起動させたとき、動作が不安定になることがあります。スタート>プログラムメニューのリカバリーファイルの削除オプションを使用します。これにより、破壊されたファイルを削除し、プログラムを正常な動作に戻すことができます。

### リカバリーファイルを削除するには

- 1 イージーデザインを閉じます。
- 2 Windows タスクバーのスタートボタンをクリックし、プログラム>ジャンメジタイザー MBX >リカバリーファイルの削除を選択します。



Purge Recovery and Backup Directories ダイアログが表示されます。



**参考** バックアップファイルも削除するには、Delete Backup を選択します。

- 3 OK をクリックします。

削除されなかったファイルがあった場合には、メッセージが表示されます。Windows Explorer で ..¥Program Files (x86)¥Janome¥Recover と ..¥Program Files (x86)¥Janome¥Backup フォルダから、残っているファイルを削除します。

## 安全保護装置のメッセージ

ここでは安全保護装置に関するメッセージについて説明します。多くの場合、安全保護装置のメッセージは接続が正しくない、アクセスコード、PC に接続されている別のハードウェアデバイスとの衝突等が原因となります。

安全保護装置のエラーを防ぐために、アクセスコードは受け取ってすぐに入力してください。入力漏れがあると、使用できなくなる機能が発生する場合があります。ジャンメジタイザー MBX そのものが機能しなくなる恐れがあります。



**参考** 新しいコードを入力後、ジャンメジタイザー MBX を閉じ、再起動します。

## 安全保護装置（ dongle ）が見つからない

メッセージ	安全保護装置が見つかりません。
原因	dongle が検出できない、またはお使いの PC の他のデバイスと競合しています。
参考	ジャンメウェブサイトログインし、最新の dongle ドライバーをダウンロードし、それをインストールします。問題が解決しない場合は、dongle の不具合の可能性もあります。お近くのジャンメ販売業者までお問い合わせください。

## デザインのサイズ

問題	デザインのサイズが正しくない。
原因	デザインのサイズが大きすぎたり、小さすぎたりする場合があります。計測単位の設定は Windows の「地域」設定で変更します。
参考	Windows の計測単位を変更します。「スタート>設定>コントロールパネル>地域設定」を選択します。

## ビジュアライザーでの色の表示がおかしい

問題	デザインをビジュアライザーで表示した時に、オブジェクトの色が変わってしまうことがある。
原因	ビジュアライザーでは、色は刺しゅうミシンで使用可能な色に限定されます。デザインにお使いのミシンで使用可能な色以上の色が使用されている場合、それらの色はカラー 1 に戻ります。
参考	通常ビューに切り替えて、デザインの実際の色を確認してください。

## ツールバーに抜けているボタンがある

問題	ツールバーに表示されないボタンがある。
----	---------------------

原因	画面の解像度の設定が低すぎます。
参考	画面の解像度を 1024x768 以上に設定してください。

### コントロールポイントが表示されない

問題	旧バージョンから V4.0 へアップデートされたシステムで、選択オブジェクトのコントロールポイントが表示されない。この問題は「Exception Access Violation Error (例外アクセス違反エラー)」メッセージの後にシステムがクラッシュすると付随して発生する場合があります。
原因	この問題はビデオカードに関係しており、古いものに比べ最新または 3D ビデオカードで発生しやすくなっています。
参考	ビデオカードの製造業者のウェブサイトから、最新のソフトウェアドライバをダウンロードしてインストールしてください。通常これらは無料で提供されています。以下は有名なビデオカードのウェブサイトの一例です。 <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ <a href="http://www.nvidia.com/">http://www.nvidia.com/</a></li> <li>◆ <a href="http://www.ati.com/">http://www.ati.com/</a></li> <li>◆ <a href="http://www.s3.com/">http://www.s3.com/</a></li> <li>◆ <a href="http://www.matrox.com/">http://www.matrox.com/</a></li> <li>◆ <a href="http://www.trid.com/">http://www.trid.com/</a></li> <li>◆ <a href="http://www.tseng.com/">http://www.tseng.com/</a></li> <li>◆ <a href="http://www.diamondmm.com/">http://www.diamondmm.com/</a></li> <li>◆ <a href="http://www.sis.com/">http://www.sis.com/</a></li> <li>◆ <a href="http://www.cirrus.com/">http://www.cirrus.com/</a></li> </ul> 以下は他のサイトのドライバまたはリンクを集めて提供しているウェブサイトの一例です。 <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ <a href="http://www.download.com/">http://www.download.com/</a></li> <li>◆ <a href="http://www.tucows.com/">http://www.tucows.com/</a></li> <li>◆ <a href="http://www.windrivers.com/">http://www.windrivers.com/</a></li> </ul>

### バックアップフォルダの修復ファイルに関する問題

問題	バックアップフォルダのバックアップデザインを見ることができない (例: デザイン名 .BAK)。
原因	ジャンメジタイザー MBX の自動保存オプションを選択している場合、JAN デザインファイルのバックアップは ..¥Program Files (x86)¥Janome¥バックアップフォルダに保存されます。基本的にファイルをバックアップはこの方法で行われます。
参考	Windows のエクスプローラをスタートし、..¥Program Files (x86)¥Janome¥バックアップフォルダを参照します。ファイルを選択し、ファイル名前の変更を選択します。ファイルの拡張子を JAN に変更して (例: デザイン名 .JAN) Enter を押します。JAN ファイルを ..¥Embroidery Album フォルダに移動します。これで、ファイルを普通にジャンメジタイザー MBX で開くことができます。 メモ: ファイルの拡張子 BAK が表示されていない場合は、Windows のエクスプローラで表示の設定を変更する必要があります。

### リカバリフォルダの修復ファイルに関する問題

問題	リカバリファイルを使用したい。
原因	ハードウェアまたはソフトウェアの不具合によりソフトウェアが強制終了した場合、通常リカバリファイルが作成されません。
参考	ジャンメジタイザー MBX をスタートします。 ジャンメジタイザー MBX 上部にあるファイルを開くを選択します。 「参照する場所」ドロップダウンメニューを使用して、..¥Program Files (x86)¥Janome¥リカバリディレクトリまでナビゲートします。 「ファイルの種類」ドロップダウンメニューからすべてのファイル (*.*) を選択します。 リストからリカバリファイル (ファイル名の最後の方に EMA を含む) を選択して開き、確認します。 ..¥Embroidery Album フォルダ (または希望の保存場所) でファイルの名前を JAN の拡張子を使用して変更します。

# 用語集

**BMP:** Windows ビットマップイメージフォーマット。

**COM ポート:** 周辺機器の接続ポイントとして使用される標準のシリアルポート。適切な内部カードが取り付けられている場合、その他のポートが存在する。周辺機器によりどのポートが使用されているかをコンピューターに通知する。(例: COM1、COM2 など)

**DPI:** スクリーンまたはプリンターの解像度の測定法で、1インチあたりのドットの数。

**EMF:** エンハンスド・メタファイル・ベクターグラフィックフォーマット (Enhanced Metafile vector graphic format)

**EXP:** Melco マシン原産のステッチまたは「エクスパンド(拡張)」ファイルフォーマット。

**I ビーム:** PC ポインタの形状の中の1つで、選択したポイントにテキストを入力できる。このポインタの形状は大文字の「I」のような形をしている。

**JPG:** JPEG ファイルは、ビットマップイメージフォーマットを置き換える。

**NORMAL (ノーマル) テンプレート:** 初期設定のテンプレート。テンプレートも参照ください。

**PCX:** PC ペイントブラシ・ビットマップイメージフォーマット (PC Paintbrush bitmap image format)。

**PNG:** ポータブルネットワークグラフィック・ベクターグラフィックフォーマット (Portable Network Graphics vector graphic format)。

**RAM:** ランダムアクセスメモリー、コンピューターチップメンテニングメモリー。

**RGB:** RGB は、赤、緑、青を表す。色を作成する為にコンピューターのモニターで使用されるシステム。

**TrueType フォント:** アップルコンピュータによってデザインされたデジタルフォント技術で、現在はアップルとマイクロソフト両方のオペレーションシステムで使用されている。

**TWAIN:** 業界標準で、スキャナーなどのデバイスをデザインやレイアウトプログラムに直接交信させることができる。装置とプログラムは両方とも TWAIN 互換でなければならない。使用しているソフトウェアで、TWAIN 対応スキャナーの使用を可能にする。

**X/Y 座標:** グラフまたはコンピュータスクリーンにおける横方向 (X) と縦方向 (Y) の距離。X の値を幅の測定に、Y の値を高さの測定に使用する。

**ネットワーク:** デジタイズに下絵として使用されるビットマップまたはベクターグラフィック。**ビットマップ**と**ベクターグラフィック**も参照ください。

**アウトラインステッチ:** ランニングやサテンのようなステッチは刺しゅうオブジェクトのアウトラインを作成するのに使用される。

**アウトラインファイル:** いわゆる圧縮ファイルであるアウトラインファイルは高いレベルフォーマットで、オブジェクトのアウトライン、オブジェクトの詳細とステッチのデータが含まれる。イージーデザインでアウトラインファイルを開く時には、それに相当するステッチタイプと入力方法、効果が適用される。アウトラインファイルは、ステッチ密度や質を変えることなく、サイズ変更、変換や変形が可能です。**ステッチファイル**も参照ください。

**アクティブウィンドウ:** アクティブウィンドウは、次のコマンドまたは動作が適応されるウィンドウの状態。ウィンドウがアクティブの場合、他に開いているウィンドウと見分けられるように、タイトルバーの色が変更される。

**アップリケ:** 生地断片を別の生地に縫いつけ、装飾効果またはボリュームを与える。アップリケがデザインの大半を占めているとステッチ数が少なくて済む為、刺しゅうのみを含むデザインよりも経済的になる。刺しゅうされたモチーフのシフリ刺しゅうでは、基の生地から切り取りまたは取り除きをする。

**アップリケカッター:** 若干旧ペンブロッターに似た、ラインに沿って生地を切り取るデバイス。入力としてベク

ターファイルが必要。MS Windows では、プリンターデバイスの種類として設定可能。

**当て布:** バッキングとしても知られる刺しゅうされたアイテムや生地の下に置いて使用される織または非織布で、サポートと安定性を与える。アイテムと共に枠にはめられるか、またはミシンのスロートプレートと刺しゅう枠にはめられた生地の上に置かれる。切り取るタイプ、ちぎるタイプ、洗い流すタイプ(溶性)など様々な重さとタイプがある。ステッチ数が多いほど、多くのバッキングが必要になる。刺しゅうの専門家は織布にはちぎるタイプのものを、ニット素材には切り取るタイプのものを使用する。**トッピング**も参照ください。

**安全保護装置:** **ドングル**を参照ください。

**アンチエイリアス:** デザイニングと似たソフトウェアの技術で、カラードロップが重なり合う場所の硬いアウトラインを軟らかくする。これは異なる色が接する輪郭部分をぼかすことにより、スムーズなアウトラインを作成するというものです。

**位置:** デザインウィンドウでデザインの位置 (X、Y) を示す。

**糸切り:** 最終的な刺しゅう製品でほつれた糸のカット、バッキングの除去などの動作。

**糸切り機能:** 自動糸切りが備わっているミシンを使用している場合、糸切りコードはほつれ止め(エンド)の後に糸が切られるようにする。ソフトウェアでは、ステッチが再度スタートする地点に、糸切りは小さな円を伴う三角形で表わされる。糸切りの必要な渡り糸は点線で表示される。渡り糸の設定を調整して、糸切りを自動的に追加するか、それらをマニュアルで追加する。

**糸切り(デバイス):** デザインが他のエリアにジャンプする所または色替え場所、自動的に糸切りまたは残りの糸を切る刺しゅう機に組み込まれているデバイス。

**糸タイプ:** 刺しゅう糸には様々な太さがあり、種類にはA、B、CとDがある。ステッチ密度は糸タイプに沿って設定されるものである。**糸の太さ**も参照ください。

**糸チャート:** 糸チャートとは刺しゅう糸の色を予め定義したリストです。チャートは商業用の使用可能な糸チャートを基にしても、独自に定義しても構いません。異なる糸チャート間で糸色をコピーし、既存の色から独自のチャートを作成できる。**カラーパレット**も参照ください。

**糸の太さ:** **糸密度**を参照ください。

**糸密度:** 製造者により糸の密度も異なる。密度Aは普通刺しゅう糸(番手120/2または40)。密度Bはより太く、密度Cは細め、また密度Dは極細となっている。

**移動:** 一般的にデザインのステッチ順序の確認は、ステッチ、断片、機能またはオブジェクト毎に移動しながら行う。

**イメージの準備:** アートワークの処理または改善する方法。アウトラインとノンアウトラインでは準備の仕方が異なる。スキャンをしたイメージの処理は、以下の技術のいづれかを必要とする: 色数の減少、アウトラインの追加または強調、ノイズの除去、ディザリング、アンチエイリアス、必要のない詳細の除去、範囲の切り取り、背景の除去。

**イメージ編集プログラム:** **グラフィックアプリケーション**を参照ください。

**色の深み:** 色の深みまたはピクセル濃度と呼ばれ、イメージ内のそれぞれのピクセルで有効な色情報の量を参照する。1-bitの色の深みのイメージは、2つの色でのみ表示される。色の深みが増加すると、より多くの色が有効となる。16色(4bit)、256色(8bit)、ハイカラー(16bit)、トゥルーカラー(24bit)。

**ウェイト:** Tシャツに関しての場合、ウェイトにはミッドウェイト/バリュー、ヘビーウェイト/プレミアム、スーパーヘビーウェイトの3つの標準がある。

**埋め縫いステッチ:** 一連のランニングステッチで、主に大きなエリアを覆うのに使用される。異なる埋め縫いパターンは、ステッチの角度や長さの変更、ステッチ順序の繰り返しを行うことで作成することができる。ゲフレクトステッチとしても知られている。

**上縫いステッチ:** アプリケ形状の周りに施されるサテンの縁。上縫いのステッチの幅は変更可能で、デジタイズしたアウトラインの内側、または外側にオフセットできる。

**エクスパンド(拡張) ファイルフォーマット:** **ステッチファイル**を参照ください。

**エンブレム:** 仕上げ縁のある刺しゅうデザインでステッチの後に生地に適用され、通常身分確認の記章である。また紋章やパッチとして知られている。

**オーバービューウィンドウ:** オーバービューウィンドウを使って、デザインのサムネイルを表示する。ウィンドウは変更を行う度にアップデートされ、デザインウィンドウでズームインやパンニングに使用される。

**オールオーバー:** すべての製品の縁から縁にわたる連続した刺しゅう。

**送り先フォルダ:** ファイルをコピーまたは移動する先のフォルダ(ディレクトリ)。

**オブジェクト:** 刺しゅうデザイン用語では、デザインの個々の項目を指す。オブジェクトにはサイズ、色、デザイン内での順序、ステッチタイプと数値など、ステッチの法則を含むプロパティがたくさん含まれる。**ベクターグラフィック**も参照ください。

**オブジェクトの詳細:** イージーデザイン内の全刺しゅうオブジェクトには、「数値」という設定が含まれる。オブジェクトと共に格納された数値は「プロパティ」となる。オブジェクトはすべて共通してサイズや位置といった特定のプロパティを持つ。その他にオブジェクトのタイプにより、更に特定のプロパティが含まれる。

**オブジェクトタイプ:** オブジェクトには種類、形状、糸の種類、色、ステッチ設定と位ステッチ順序位置がある。オブジェクトタイプは、意図されたステッチの最終的な見かけを決定する場合もあれば、しないこともある。

**開始点:** 刺しゅうオブジェクトの針の挿入ポイント。開始点は、前のオブジェクトの終了点と一致する。

**解像度:** 解像度により、イメージを作成するのに使用されるdpi数が決定する。数字が大きいくほどイメージも鮮明になるが、保存するのにより多くのスペースが必要となる。75dpiの解像度が一般的に良い結果を得られる数値です。

**回転ハンドル:** オブジェクトを選択すると、オブジェクトの周りにサイズ変更ハンドルが表示される。再度オブジェクトをクリックすると、オブジェ

クトの周りに回転と傾斜ハンドルが現れる。オブジェクトの4角に回転ハンドルが、オブジェクトの中心にアンカーポイントが表示される。傾斜ハンドルはオブジェクトの上下の真ん中に表示されるダイヤ型のハンドルです。**選択ハンドル**も参照ください。

**書き込み:** 刺しゅうディスク、デザインカードまたは刺しゅう機へ、刺しゅうまたは保管の為にデザイン情報を送信すること。

**拡大/縮小:** デザインのサイズを拡大または縮小する機能。ステッチまたは「エクスパンド(拡張)フォーマット」では、ステッチ数は最終デザインサイズに関わらず一定を保つ為、ほとんどの倍率は±5%に制限されている。アウトラインまたは「コンデンス」フォーマットでは、ステッチ数と密度は再計算される為、倍率は飛躍的に上がる。

**拡張子:** **ファイルの拡張子**を参照ください。

**確認メッセージ:** ソフトウェアにより表示されるメッセージで、処理を実行すかどうかを尋ねる。(例: デザインを削除する際など)

**重ねて表示:** デスクトップで開いているウィンドウをアレンジする方法。お互いが重なりあっているが、それぞれのタイトルバーは表示されている状態。

**カッター:** **アプリケカッター**を参照ください。

**カットアプリケ:** **バックアップリケ**を参照ください。

**可変サイズ:** デザインを異なるサイズに拡大/縮小する機能。

**カラーパレット:** カラーパレットには、それぞれのデザインに合わせた糸色の選択が含まれている。「カラーウェイ」と呼ばれる色のセットはデザインが縫われる時の実際の刺しゅう糸の色を表示する。**糸チャート**も参照ください。

**環境設定:** コンピューターハードウェアのサイズと種類。コンピュータを使うのに都合の良い状態にするためのソフト的設定。

**ガイドランニング:** 刺しゅうをマルチ刺しゅう枠場所に配置、またはアプリケで生地を配置するアシストをする一連のステッチ。これがアプリケで最初に縫われる層で、下地にアプリケの生地を配置するのに使用される。**アプリケ**も参照ください。

**画面の解像度:** **ピクセル**を参照ください。

**生地の設定：** 予め設定されている生地は、すべてのステッチタイプをカバーする設定が含まれている。それぞれのステッチタイプで、間隔はプリセットされている。縮み補正と下縫いの質の効果は、各ステッチタイプでプリセットされている。生地設定が変更されても、装飾効果には影響がない。

**生地の伸び：** 刺しゅうのステッチは針が落ちる所で、生地を内側に引っ張り込む作用を起こす。これによって布が縮み、刺しゅうに割れ目ができてしまうことがある。自動縮み補正を使用して、埋め縫いされた形状のアウトラインをはみ出しがちに縫い、これに対抗する。

**切り取り：** 編集機能。デザインから選択範囲を取り除く。切り取り範囲はメモリー（クリップボード上）に保存され、同じまたは別のデザインに貼り付けすることができる。

**クリック：** マウスの左ボタンを押し、離す動作。右クリックも参照ください。

**クリック&ドラッグ：** マウスの左ボタンでクリックし選択、ボタンを押し続けカーソルを移動し、離す動作。

**クリップボード：** PCメモリー内の一時的な保存エリアで、最後に行った切り取りやコピーを記憶している。クリップボードのイメージは、何度でもデザインに貼り付けできる。

**クレスト、紋章：** エンブレム、バッジ、紋章のような刺しゅうモチーフ。

**クロスステッチ：** 通常のビーンステッチ動作で、真ん中で交わり、Xを形成する。列または箱型内に置かれ、幾何学的なデザインを形成し、手縫いのような風合いを作成する。

**グラデーション効果：** 芸術的なステッチ効果で、刺しゅうオブジェクトに従って密な場所と開いた埋め縫いの間のステッチ間隔を徐々に変化させ、マニュアル操作では困難な陰影効果と色効果を生み出す。

**グラフィックアプリケーション：** ビットマップイメージやベクターグラフィックを作成、または変更できるソフトウェアアプリケーション。ペイントパッケージとドローイングパッケージも参照ください。

**グリッド：** グリッドラインは視覚的な指示で、デザインを正確に配置する手助けをする。ソフトウェアを初めてスタートさせた時は、初期設定によりグリッドラインは表示される。

**グレイスケール：** グレイスケールイメージは254のグレイの色彩、それに純色の黒と白という、合計256の異なる色調で構成される。白黒写真はグレイスケール。

**傾斜ハンドル：** 回転ハンドルを参照ください。

**更新：** 再表示を参照ください。

**工場初期設定：** インストール時の初めのシステム設定。これらは標準設定で、この設定に戻る事ができる。頻繁に使用される特定の生地に合わせてユーザー設定を作成したい場合には、これら「My Fabric」設定はデザイン内で保持され、テンプレートファイルに保存することができる。

**固定ラインベースライン：** 「固定ライン」は固定長で、デジタイズすることも、数値で長さを指定することもできる。テキストが長くなった場合、文字間隔は減少し文字はオーバーラップすることもあるが、文字の幅は変わらない。固定ラインでは、2箇所をマークしてベースを特定する。ベースラインも参照ください。

**コピー：** クリップボードに選択した部分のコピーを置く。複製も参照ください。

**コマンド：** 動作を実行する為にソフトウェアに発する命令。「オブジェクトを貼り付け」のようにシンプルなものもあれば、「ステッチを生成」のように複雑なものもある。通常メニューアイテムやツールバーアイコン、ダイアログのコマンドボタンからアクティブにすることができる。

**コマンドボタン：** ダイアログのコマンドボタンで、選択された操作を実行またはキャンセルする。キャンセルとOKボタンが一般的。

**コラム：** 狭く長いカーブのある形状。

**コンデンスファイル：** アウトラインファイルを参照ください。

**コントロールポイント：** コントロールポイントは、オブジェクトの形状やステッチ角度、開始/終了点の変更で使用される。オブジェクトの形状は、アウトラインのコントロールポイントの移動、追加、削除を行い変更できる。ほとんどのオブジェクトでは、コントロールポイントをコーナーポイントからカーブに変更できる。

**最小化ボタン：** Windowsでは、タイトルバーの右上にある、3つの中の左端のボタン。「最小化」ボタンをクリックして、最小のサイズにウィンドウを縮小する。

**最小ステッチ長：** 刺しゅう枠の最小の動きのこと。針落ち間の距離のこと。**最大/最小ステッチ長**も参照ください。

**サイズハンドル：** 選択ハンドルを参照ください。

**サイズ変更：** 拡大/縮小を参照ください。

**最大化ボタン：** Windowsでは、タイトルバーの右上にある、3つの中の中央のボタン。「最大化」ボタンをクリックして、最大のサイズにウィンドウを拡大する。

**最大/最小ステッチ長：** デザイン内で許容される最小/最大ステッチ長は、針落ちポイント間によって外側の制限を決定する。これらはミシンが行える最小と最大フレームの動作によって決定される。

**再表示：** 画面の表示を更新すること。これは、編集をした時に表示の一部が見えなくなった場合に便利。刺しゅうシュミレーションも参照ください。

**サテンステッチ：** 埋め縫いステッチの一種。密に配置されたジグザグステッチからなり、様々な長さでどの角度にでもステッチできる。糸は、2つのステッチがコラムを作成するところにジグザグ縫い動作で形状を渡るように置かれる。その為、サテンステッチは小さいまたは狭い形状にのみ適している。ステッチはほとんど平行でエリアを覆うのに優れている為、レタリング、アウトラインや細部によく使用される。一般的に針落ちて埋め縫いが分断されないので、サテンステッチは滑らかな効果を生む。

**シークイン：** シークインはスパンコールとしても知られ、小さな円形のプラスチックで真ん中に穴が開いている。スパンコールはロールに保管されており、それぞれ細いリンクで繋がれている。スパンコールは針が生地を離れた時に針の前に置かれ、生地に縫い付けられる。

**仕上げ：** 刺しゅうが終了した後で行われる処理。この処理には、糸の緩い部分の切り取り、下地のはみ出し部分の切り取り、当て布の除去、しみ取り、皺や刺しゅう枠の跡を取り除くためのアイロンなどの処理が含まれる。

**色数を減らす：** イメージの準備を参照ください。

**刺しゅう：** 生地に装飾的なステッチを施す。通常ノンレタリングデザインを対象とするが、レタリングまたはモノグラムを含むこともある。ホーマーの文書の記述と12世紀の十字軍によると、刺しゅうはエジプトのファラオの時代にすでに存在していたという。刺しゅうは手縫いから手動縫いマシンへ、

手動織機から何百もの針を擁するハイスピードのコンピュータ化された多角的シフリマシンへと発展している。

**刺しゅう糸：** 2つ以上の繊維がよられてできた細いコードまたは天然、合成繊維でできた素材で、ステッチに使用される。ミシンで使用する刺しゅう糸には、レーヨン（光沢が良い）、綿（つやがない）、ポリエステル（強くてい色が褪せない）、メタリクス（芯を金属製の薄片、あるいは銀の薄片で巻いた合成素材）、アクリル（レーヨンに似た光沢）がある。

**刺しゅうオブジェクト：** オブジェクトを参照ください。

**刺しゅうシュミレーション：** 低速でデザインを引きなおす。刺しゅうシュミレーションは、スローモーションでデザインのステッチや色順序を表示する。

**刺しゅう枠：** 木、プラスチックまたは鉄で作られた道具で、内側と外側の輪の間に生地と当て布をしっかりとはさむ。枠はミシンのフレームに取り付けられており、刺しゅうのミシンベッドに対して生地をピンと張った状態で押さえる。

**下絵：** 画面上でデザインをデジタル化するのに使用できる画像。ベクターとビットマップの2種類が使用可能。様々なソースからファイルを読み込み、また Windows クリップボードからコピーまたは貼り付けができる。

**下縫い：** 他のデザイン項目の前に縫われるステッチで、生地を安定するのに役立つ。刺しゅうされるよう生地にバックリングを取り付けるステッチ動作。また、刺しゅうに高さを持たせるのにも役立つ。下縫いは連続する単一のランニングステッチで構成され、通常は非常に短いステッチ長が使用される。刺しゅうデザインのコラム（サテン）、または埋め込み部分の下に、マニュアルでデジタル化されるか、自動で設定する。

**シフリマシン：** 工業用刺しゅう機で針と枠の組み合わせで動作でステッチを生成する。非常に大きなミシンで、シフリマシンの中には（織機とも呼ばれる）重さ 10 トンで、1024 もの針を持つものもある。ほとんどのシフリマシンには、自動糸切りや自動色替えがない。シフリマシンは、エンブレム製品、レース作成、特大サイズのアイテムや大量生産に向いている。

**周辺機器：** ある程度コンピュータによってコントロールされる、コンピュータに接続されている装置。（例：刺しゅう機やプリンタ）

**終了：** 現在使用しているウィンドウ、またはアプリケーションを終了する。

**終了点：** 糸が刺しゅうオブジェクトを離れるポイントを指す。この終了点は次のオブジェクトの開始点と一致する。

**ショートカットキー：** マウスを使う代わりにタスクを実行するのに使用するキー、またはキーの組合わせ。例：Ctrl+C はコピーをするコマンド。

**詳細：** デザインを自動刺しゅうを使用して、最後にステッチを施したいアウトライン、ボーダー、ピックアウトランニング、デザインの小さなエリア。

**初期値：** 特定のシステム設定やステッチ間隔などオブジェクトの詳細を決定する、予め設定されている値。これらの値は、デザインテンプレートに保存されている。新しい設定によって書き換えられない限りは、これらの値は現在のもので残る。**現在のプロパティ設定**も参照ください。

**シリアルポート：** コンピュータの接続ポイントで、モデムのようなシリアル通信デバイスを差し込む場所。PC のシリアル COM ポートのコネクタは 9 ピンまたは 25 ピンのどちらかです。それらは COM1、COM2、COM3 などと呼ばれる。使用可能なポートの数は接続できるデバイスの数となる。ポートが更に必要な場合は、それらを付け足すことができる。あるいは、マルチポートシリアルカードも使用できる。

**シリアルポートセットアップ：** ここでポー、データビット、ストップビット、パリティの値を調整できる。これらの設定は、刺しゅう機のものと同じでなくてはならない。フロー制御のタイプは、使用するケーブルに適合していなければなりません。

**自動色替え：** 複数針刺しゅう機の、異なる糸色で特定の針に変更するコマンドに従う機能。

**自動センタリング：** 自動センタリングはデザインの開始点/終了点を自動的に中央に維持する。

**自動縮み補正：** 刺しゅうステッチは針落ちする場所で生地を内側に入れ込んでしまい、これによって布が縮み、刺しゅうに割れ目ができてしまうことがある。「自動縮み補正」は埋め込み形状のアウトラインをオーバーステッチすることで、この縮み効果を補正する。デザインは生地によって最適化される。**縮み補正**を参照ください。

**ジャンプ：** 針落ちを伴わないフレームまたは枠の動きで、通常デザインのある場所から別のポイントに移動するのに使用される。

**順序：** **ステッチの順序**を参照ください。

**順序変更：** 選択オブジェクトの位置は、切り取った後にそれをステッチ順序のどこかに貼り付けるか、刺しゅう順序変更コマンドを使用して変更できる。オブジェクトの色ごとに、または刺しゅう順序変更リストを使用して順序変更することもできる。

**数値：** ダイアログに入力した実際の設定（文字と数）。

**スキャナー：** 物理的なイメージをデジタル式のフォームに変換する装置。そうすることで、コンピュータでイメージを保存したり、操作できる。スキャナーは刺しゅうデザインの土台として、イメージをスキャンすることができる。

**スクロールバー：** 内容がすべて表示されない場合に、ウィンドウの下と右端に現れるバー。各スクロールバーにはスクロールボックスと呼ばれる、小さな箱状のものが含まれ、それによって画面を上下左右にスクロールできる。

**ステータスバー：** デザイン全体の情報を提供する：ステッチ数、デザインの位置 (X、Y)、色数 (C)、ストップの数 (S) など。

**ステッチ：** 1ステッチは、1つの針落ちである。また、1つの針落ちから次へ糸を置くことでもある。

**ステッチ角度：** 形状内を進む全体のステッチの角度。形状には固定ステッチ角度がある場合もある。（例：水平に対し 45°）または複数のステッチ角度がある場合もある。

**ステッチ間隔：** コラムで同じ側にある 2 つの連続した針落ち間の間隔のこと。値が小さいほどステッチの密度は高くなる。開いたステッチには、大きめの値を使用する。

**ステッチ順序：** デザイン内の刺しゅうオブジェクトごとにステッチ順序が決まっている。刺しゅうオブジェクトは作成された順番で刺しゅうされる。オブジェクトを切り取って、別の位置にそれを貼り付けすることで、選択オブジェクトの位置を別のステッチ順序に変更できる。また「順序変更」コマンドを用いても順序を変更できる。ステッチ順序は色ごとまたは刺しゅう順序変更リストを使用しても変更できる。

**ステッチ数：** ステッチ数はデザイン内のステッチの数を指す。イメージデザインでは、1ステッチは 1 ミシン回転とされる。**デザインプロパティ**も参照ください。

**ステッチタイプ：** ロックステッチミシンでは、ランニング、サテン、タタミ（タタミ模様）の 3 種類の基本的な

ステッチタイプが使用可能。ジャンメデジタイザー MBX では、それらのステッチの様々な種類がある。

**ステッチ長：** 2つの針落ちポイント間の距離。最大ステッチ長は、XとY座標により、長い方が測定される。ランニングステッチ長は、きついカーブにならない自動的に変化する。**最大/最小ステッチ長**も参照ください。

**ステッチの集積：** 標準のステッチ間隔が形状の輪郭から計算される。きついカーブでは、外側の縁ではステッチが不足し、内側ではステッチが固まってしまう。これは刺しゅうが縫われる時に、糸が切れてしまう原因となる。

**ステッチの縮み：** ステッチが生地に縫われる時、針落ちポイント間の糸の引っ張りが増加され、縮み効果が発生する。縮み効果によって、縫われるデザインが歪められたり、ステッチの質が落ちたり、ステッチが生地に固まってしまうことがある。デザインで起こる縮み効果には、ステッチの糸間隔、生地の種類、下縫い、バックイングの種類、刺しゅう糸の種類、素材の方向の設定が影響される。**プッシュプル**も参照ください。

**ステッチの不具合：** ステッチの不具合は埋め縫いエリア間のギャップ、生地の透き通しや糸の切れ場所に現れる。これらは通常不適当なステッチ設定によって引き起こされる。(例：ステッチの縮み補正が生地の伸縮性に比べて小さすぎた場合など)

**ステッチの密度：** 一定領域（または埋め縫いの距離毎のステッチライン）毎のステッチの数。

**ステッチファイル：** いわゆるエキスバンド（拡張）デザインであるステッチファイルは、ローレベルフォーマットで、刺しゅう機で直接使用されるためのフォーマットです。ステッチファイルは、ステッチ位置とマシン機能のみを含んでいる。ステッチデザインは、ステッチはサイズ変更をされる際に再生成されない為、通常拡大/縮小には向いていない。**アウトラインファイル**も参照ください。

**ステッチ編集：** パターン内の1つまたはそれ以上のステッチの、削除または変更を行うデジタル機能。

**スパンコール：** **シーキン**を参照ください。

**ズーム倍率：** 現在表示されているデザインの倍率。

**選択：** 編集を行う為に、オブジェクトまたはオブジェクトグループを指定すること。選択したアイテムのみ編集可能。

**選択ハンドル：** 8つの小さな四角形で、選択オブジェクトのコーナーと端に対称的に現れる。オブジェクトの配置とサイズ変更に使用する。**回転ハンドル**も参照ください。

**ソフトウェア：** MS Windows やジャンメデジタイザー MBX などのプログラムで、コンピュータで起動する。

**ターンステッチ：** 刺しゅうオブジェクトは、平行なステッチあるいはターンステッチで埋め込まれる。ターンステッチは、オブジェクトのアウトラインによって決められたパスに従いターンするステッチの列である。反対に平行のステッチは、1方向のみで形状を横切る。例：水平に90度、45度など設定された数値で。オブジェクトはすでに適用されているターンステッチで作成することができ、また複数のステッチ角度を後ほど追加することもできる。ターンステッチは樹木や動物や、埋め縫い部分が広いものなど、複雑でターンするコラムを含むデザインに、滑らかに複数の角度を持たせるのに最適。ターンは一般的に、形状の幅や方向が大きく変わるポイントで発生する。

**ターニング埋め縫いオブジェクト：** ターニング埋め縫いツールは、ターンするステッチで可変の幅のコラムを作成する。これらのおブジェクトには様々な効果を適用することができる。総称して、これらはターニング埋め縫いオブジェクトとして知られている。

**タイトルバー：** ウィンドウの上部にある水平なバーでそのウィンドウのタイトルを表示。Windowsの多くのタイトルバーには、「コントロール」メニューボックスと「最大化」、「最小化」ボタンが含まれる。

**タタミステッチ：** 一連のランニングステッチで、通常大きく不規則な形状を覆うのに使用される。ステッチは形状を前後に横断する列状に置かれる。このステッチラインは平行にも、わずかにターンさせても縫える。ステッチの長さ、角度や順番を変化させることにより、異なる埋め縫いパターンを作成する事ができる。タタミ模様ステッチとしても知られている。

**ダイアログ：** 画面上のボックス状のもので、リクエストまたは情報を提供する。多くのダイアログは、コマンドが実行される前に、オブジェクトの選択が行われる。中には、警告や、コマンドが完了されない理由を説明するダイアログもある。

**ダウンロード：** リモートコンピュータまたはインターネットから、コンピュータまたは刺しゅう機など他のデバイスへファイルのコピーを転送する処理。

**ダブルクリック：** マウス自体を動かさずに、マウスの左ボタンを2回クリックすること。ダブルクリックは、アイコンからプログラムを開く時などアクションを実行する。

**チェックボックス：** ダイアログに表示される小さな四角形で、選択したり解除したりできる。選択されている場合には、チェックまたは×マークが表示される。チェックボックスで設定するオプションを選択する。

**縮み補正：** デザインの歪みを配慮したデジタル技術で、生地と糸が交わる場所で発生する。「プッシュプル」は完璧な丸にデジタル化されたサークルのサイドを押し出して縫い、結果として卵型を形成する。一般的に横方向の項目を広げ、縦方向の項目を減少する必要がある。**自動縮み補正**も参照ください。

**著作権：** 政府または国際協定により認可された権利で、所有者に芸術的作品の製作者の没後50年後まで発行や販売に関する独占権を与えるもの。

**ツールバー：** ツールバーによって、イージーデザインのコマンドに素早く、簡単にアクセスできる。ツールバーボタンをクリックしコマンドをアクティブにするか、使用できる場合には右クリックで設定を表示し調整する。

**渡り糸ステッチ：** 渡り糸ステッチはデザイン中のオブジェクトを繋ぐ。これはランニングステッチ、あるいはジャンプとなる。渡り糸、糸切り、ほつれ止めを生成するのに自動設定を使用できる。あるいはこれらをマニュアルで追加することもできる。

**テンション：** ステッチを形成する際の糸の張り。上糸の張りとはポピン糸の張りは、共に正確に設定される必要がある。適切な張りは、ポピン糸がコラムステッチ上で生地の下面に糸の約3分の1がでている状態が目安。

**テンプレート：** スタイルとプロパティの初期設定を保存している特別なファイル。頻繁に使用しているデザインをデジタル化する場合にテンプレートを\_usingして、現在のプロパティ設定を再調整する時間を節約できる。

**デザイナーリング：** ピクセルの格子模様の配列で、既存の色を結合するソフトウェアの技術。これはイメージパレットにない色を模倣するものです。異なる色の隣り合う2つのピクセルを配置することによって作成される一種の視覚効果。人間の目は自動的に2つの色を3番目の色に分解する。

**ディスク：** **フロッピーディスク**を参照ください。

**ディスクドライブ**： 通常コンピューターには、情報とアプリケーションの保存をサポートするハードディスク（または固定ディスク）、フロッピーディスクドライブと CDROM ドライブの3つのディスクドライブタイプがある。

**デザイン**： デザインは、刺しゅうデジタイズソフトウェアのネイティブの刺しゅうフォーマットのファイル（例： EMB、JAN、ART）。デザインソースは、ステッチフォーマットデザインの場合もある。デザインにはステッチされた形状に加え、生地タイプ等の情報が含まれている。

**デザインウィンドウ**： 表示または変更の為にデザインが表示される場所。

**デザインオブジェクト**： オブジェクトを参照ください。

**デザインカード**： コンピュータ化された刺しゅうデザインを含んだディスクは、刺しゅう機のコンピュータで読まれる。

**デザインセグメント**： セグメントを参照ください。

**デザイン全体を自動刺しゅう**： イメージを自動的にデジタイズすることにより刺しゅうデザインを作成するツールセット。

**デザインソース**： 刺しゅうファイルが「アウトライン（圧縮）」か「ステッチ（拡張）」に分類されるのに対し、イージーデザインの内部ではファイルはネイティブデザイン・EMB 以外のアウトラインファイル・プロセス（処理）されたステッチファイル・EMB 以外のステッチファイル、の4種類の中のどれかに分類される。**デザインプロパティ**も参照ください。

**デザインテンプレート**： テンプレートを参照ください。

**デザインの順序**： ステッチの順序を参照ください。

**デザインファイル**： ファイルを参照ください。

**デザインプロパティ**： デザインにはプロパティがあり、変更できるものとできないものがある。一番重要なデザインプロパティはソース（ネイティブデザイン、ネイティブ以外のアウトライン、処理されたステッチ、ネイティブ以外のステッチ）である。その他のプロパティはソフトウェアのバージョン番号、ステッチ数などを含む。

**デザインライブラリ/カタログ**： 刺しゅうショップで保存されている、デジタイズされたデザインの集合を生成するコンピュータプログラム。テーマ、ステッチ数、色数やアイコンによりデザインにアクセスすることができる。

**デジタイザー**： 通常、デザインをパンチングまたはデジタイズする人のことを指す。またデジタイザーは、デジタイザーによって使用されるデジタイズタブレットも指す。**デジタイズレット**も参照ください。

**デジタイズ**： デザインを記号化する処理。アートを一連の「刺しゅうオブジェクト」に変換し、CAD/CAM アプリケーションの専門家により読み出しや操作ができるようにする。刺しゅう機に出力する前に、「ステッチデータ」に変換する。**パンチング**も参照ください。

**デジタイズツール**： デジタイズツールは「入力方法」と呼ばれることもある。ドロップダウンツールに似ているが、結果がベクターオブジェクトではなく、刺しゅうオブジェクトとなる。デジタイズツールは、いろいろな形状やデザイン項目に対応している。

**デスクトップ**： プログラムアイコンが表示される、スクリーンの背景部分を指す MS Windows の専門用語。

**伝家刺しゅう**： 何世代にも渡り、受け継がれていく刺しゅう製品。

**特殊糸**： 光沢、輝き、玉虫色や太さなどの効果の為にデジタイズされた糸。大抵糸は、レーヨン、シルケット加工された綿、メタリックやテクスチャード加工されたナイロンなどを含んだ合成繊維物質から作られる。

**「閉じる」ボタン**： ウィンドウまたはアプリケーションを閉じるのに使用する。MS Windows では、タイトルバー上に「X」マークのある小さな四角で表示されている。

**トッピング**： コーデロイやテリ繊維など、けいのある生地やざらつきのある生地に上に置かれた、あるいは刺しゅう枠で留められた素材。トッピングは生地の織やけいばを埋め、その上にステッチを維持する。プラスチック製のラップや、水溶性のプラスチックホイル、熱を加えることによって消滅する化学作用を起こす、織の粗い生地など様々な素材を含む。フェイシングとしても知られている。**当て布**も参照ください。

**トラベルランニング**： トラベルランニングは一般的に複合ドロップのセグメントを繋ぐのに使用される。また、隣接したオブジェクトを繋ぐことにも使用できる。ランニングは糸切りをされないため、仕上がりの刺しゅうで表に見えてしまうこともある。ですから、ランニングは一般的にオブジェクト間の渡り糸としては使用されません。しかし、オブジェクト同士が接近している場合や、渡り糸が上縫いで覆われる場合は、ランニングも渡り糸として有効です。

**ドラッグ**： マウスの動作。マウスのボタンを押さえたままマウスを移動する。一般的に、画面上で何かを移動させる時に行う。

**ドロップダウンパッケージ**： 個々のベクターオブジェクトからなるベクターグラフィックを編集できるソフトウェアアプリケーション。シャープさを失わずにベクターグラフィックのサイズ変更することができる。ベクターを編集できるプログラム（例 - Adobe Illustrator、Macromedia Freehand や Corel Draw）など。**グラフィックアプリケーション**も参照ください。

**ドロップダウンリスト**： シングルラインのダイアログボックスで、選択リストを表示する。

**ドングル**： 安全保護ハードウェアデバイスで、保護されたソフトウェアを動作させる。パラレルポートと USB ポートに取り付けられるものがある。

**ナップ/けいば**： 生地のけいばまたはふわふわした表面で、片面または両面を覆っている。ツイスト毛糸を軽くブラッシングすることで発生する。

**斜めバックステッチ**： このバックステッチでは、後戻りする列は斜めに縫われ、前進する列に直接繋がる。斜めバックステッチはターンする形状に適していて、ほかしステッチ効果をうまく活かせる。**バックステッチ**も参照ください。

**入力方法**： デジタイズツールご参照ください。

**布地**： 生地には多くのプロパティがあり、主要なものは弾性または「生地の伸び」。表面の質感は、異なる下縫いタイプが必要なその他のプロパティとなる。システムは自動的に異なる生地タイプの伸びを縮み効果を補正する。伸び、整経やせん断加工はステッチタイプと生地に適切な下縫いを施すことで減少させる。

**ネイティブファイルフォーマット**： 使用しているアプリケーションの基のフォーマットに保存されたデザインのことを「ネイティブファイルフォーマット」という。特定の刺しゅうマシンで使用するステッチファイルフォーマットのことも指す。他のフォーマットに保存すると、ノンネイティブフォーマットとなる。

**ノイズを取り除く**： スキャンされたイメージで基のアートワークの純色ブロックを復元する作業を、「ノイズを取り除く」という。これは1つの純色の中に異なる陰影を合わせて行われる。ノイズを取り除くことはオートデジタイズにとって重要となり、これによりソフトウェアが刺しゅうオブジェクト



となる純色のブロックを認識しやすくする。また、色のぼやけた部分やまだらな部分も補正される。

**ハードウェア：** コンピュータの構成部品で、モニター、キーボード、デジタイズタブレット、プリンタ、スキャナー、刺しゅう機等を含む。

**ハードディスク：** 大量の情報を格納できる装置。通常ディスクはコンピュータの中に固定され、第2のハードディスクを追加できる。ハードディスクに情報を格納すると、削除されるまでそこに残される。要領には限界があるので、ファイルの管理が必要。

**背景：** デザインウィンドウにある刺しゅう枠の内側のエリア。背景はステッチを施す生地の色に合わせて変更可能。

**針：** 先端に糸を通す穴のある細く小さな鉄で、先端で生地を突き刺す。ミシンの針は手縫いの針とは異なり、針の穴は尖った先にある。厚手の生地や目の詰まった生地用に先の尖った針、ニット繊維の間を滑り込む先の丸い針、また、皮に使用されるくさび形の針など、刺しゅう機には先端が様々な形の針が備えられている。

**針落ちポイント：** デザイン内の針落ちポイントを表示して、例えば編集の為にステッチを選択したり、密度のチェックを行うことができる。

**貼り付け：** 選択オブジェクトを切り取り、またはコピーしてクリップボードに置かれたオブジェクトを挿入すること。クリップボードから何回でも貼り付けが可能。

**反転：** Y軸と/またはX軸でのオブジェクトの複製。反転されたステッチの位置や方向は、元のステッチの位置への対称軸の場所と方向によって決定される。

**ハンドル：** 選択ハンドルを参照ください。

**バックギング：** 当て布を参照ください。

**バックアップ：** データの安全性の為、フロッピーディスクやその他の保存メディアにファイルをコピーすること。通常はコピーを2つ作成し、別の場所に保存する。

**バックアップリケ：** 表の生地が切り取られ現れるその下の生地で、デザイン裏に使用される生地。

**パターンアウトライン：** モチーフランニングを参照ください。

**バックギング：** ステッチによって生地にしわがよること。不適当な密度、ゆるい刺しゅう枠、バックギングの欠如、不適当な張りや先の鈍い針などに多く原因がある。

**パラレルポート：** 通常はLPT1と呼ばれるコンピュータの接続部で、パラレルポート使用のプリンタケーブルやドングルを差し込む。刺しゅう機の中には接続にパラレルポートを使用できるものもある。それらはLPT1、LPT2と呼ばれ、パラレルミシンコネクションを設定する際、パラレルポートと使用するプロトコルを選択しミシンの設定を完了させる。

**パンニング：** デザインウィンドウで現在見ることでできないデザイン部分を表示する際に使用される。

**表示：** コンピュータの出力を表示するスクリーン。モニタとして知られている。

**ビジュアライザー：** ビジュアライザーは、ステッチが施された際に刺しゅうがどのように見えるかどうかプレビューを行うことができる。3Dでスクリーンイメージを見ることができる。

**ビジュアライザー：** ビジュアライザーは、ステッチが施された際に刺しゅうがどのように見えるかどうかプレビューを行うことができる。3Dでスクリーンイメージを見ることができる。

**ビットマップ：** ベクターのアウトラインとは異なり、ドットまたはピクセルで構成されたイメージ。通常ペイントプログラムで作成され、BMP、JPG、GIF、TIF または PCX などの拡張子を持つ。拡大や縮小を行った場合、ベクターグラフィックはイメージの質を保持するのに対し、ビットマップイメージは通常ピクセルレーションやイメージの劣化といった問題を起こす。ピクセルを参照ください。

**ピクセル：** ドット。例えば、コンピュータの画面のイメージを作り上げる光の点。一定の範囲にピクセルが多いほど、つまりピクセルがより小さく互いに接近しているほど、解像度が高くなる。

**ピクセルレーション (ピクセル化)：** ビットマップイメージを拡大した時に起こる効果で、個々のピクセルが見てとれる。

**ファイル：** ディスクに保存された特定の関連情報の集まり。ファイルには名前が付けられる。デザインはファイルとして保存される。

**ファイルの拡張子：** 「.BMP」のように、ファイル名の後にドットと3文字がつくもの。拡張子はファイル特定のタイプとして識別し、特定のアプリケーションで読み込まれる。

**ファイル名：** 拡張子を含んだファイルの名前。(例: Cat.BMP)

**ファンシーフィル：** 自動的に特別なパターンまたは織り目を埋め縫いエリアに組み込むデジタイズ機能。特別埋め縫いとしても知られている。

**フェイスギング：** トッピングを参照ください。

**フォトクリック：** 写真や他のグレースケールビットマップイメージから直接刺しゅうデザインを作成する技術。フォトクリックデザインは、様々な間隔のサテンまたは等高線状ステッチの列からなる。この効果はラインプリンターでの出力に似ている。

**フォルダ：** ファイルとサブフォルダを収集する場所で、ディスクに保管されている。ディスクにファイルを整理するための構成の一部。

**フォント：** 文字、番号、その他の印刷上の記号を含む、文字のセット。また文字以外を含む場合でもフォントと呼ばれる。

**複製：** 複製を行った場合は、オブジェクトはクリップボードにコピーされない。クリップボードは別のオブジェクトの「切り取り」、あるいは「コピー」に使用される。

**不具合：** ステッチの不具合を参照ください。

**ふち移動：** トラブントは一般的に開いた埋め縫いステッチを指し、また背景や大きな形状を埋めることとしても用いられる。イーゼンデザインでは、ふち移動効果は、トラベルランニングをオブジェクトの端に作成することで、開いたステッチやゆるいステッチでも見えないようにする。

**ふちランニング下縫い：** ふちランニング下縫いは、オブジェクトのへりにステッチを置く。大きな形状をデジタイズするときはふちランニングをタタミまたはジグザグ下縫いタイプとともに使用する。

**フラギング：** 針動作においての生地の上下運動。旗を振る動作に似ていることからこの名がつけられた。しばしば製品の不適切な構成により発生する。フラギングは乏しい内容や出来なステッチ構成、絡み合いを生じる事があ

**フリンジ：** デザインの縁から垂れ下がったカットされている糸。

**フロッピーディスク：** 適応性のあるディスクで、四角いプラスチックのケースに収まっている。(例：HD/DD 3.5インチフロッピーディスク) 安全性のため、また使用頻度の少ないデータ用に、情報をオフラインで保存しておく。またパンチングされた刺しゅうデザイン(ステッチファイル) データを、コンピュータから刺しゅう機へ転送するのに使用される。

**部分的に自動刺しゅう：** イメージでカラーブロックを自動的にデジタイズすることに より、刺しゅうデザインを作成するツールセット。

**ブレンド：** カラーブレンドを参照ください。

**プッシュアップ：** 生地にステッチが施される時、針落ち間の糸のテンションは増進し、結果としてプッシュアップ効果を生ずる。これは縫製されたデザイン中に歪みや乏しいステッチレジストレーション、生地のパンチングの原因となる。歪みの度合いは、以下の要因によって影響される：ステッチの密度、生地タイプ、下縫い、バックイングタイプ、生地の方向。ステッチの縮みも参照ください。

**プログラム：** コンピュータプログラムまたはアプリケーションで、ワードプロセッサやデータベースの管理など特定の仕事に使用される。

**プロトコル：** 通信プロトコルは、コンピュータと刺しゅうマシン間のコネクションタイプ次第である。これは以下のいずれかになる：標準のシリアル、パラレル、serial to parallel converted (DCi)、またはインターフェースカード。

**プロパティ：** オブジェクトの詳細を参照ください。

**平行な埋め縫いオブジェクト：** 平行な埋め縫いツールは、一般的にターンするステッチ角度よりも、固定のもので大きく複雑した形状を作成する。多くの形状はこれらのツールを使用して作成可能。総称して、これらのオブジェクトは平行な埋め縫いオブジェクトとして知られている。

**編集：** コンピュータ化された編集プログラムを通して、デザインの状態を変更すること。ほとんどのプログラムでは、デザインの拡大/縮小、ステッチごとまたはブロックごとの編集、デザインとレタリングの合成、デザインの方向移動、デザインの合成、マシンコマンドの挿入や編集を行うことができる。

**ベースライン：** レタリングを配置する仮想ライン(このラインより下になるのはgなどの小文字のみ)。ベースラインによってレタリングオブジェクト

の形状が決定される。レタリングはまっすぐな横方向または縦方向、サークルや弧に沿ったカーブ、または自分でベースラインをデジタイズし、置くことが可能。

**ベースライン角度：** ベースラインの角度は、横軸に関連したベースラインの絶対角を決定する。デザインの重要な場所に文字を配置するのに使用する。

**ベクターグラフィック：** ラスターイメージとは異なり、ベクターグラフィックはベクターデータを含んでいる。これは幾何学の形状またはラインの一群で、組み合わせるイメージを作成する。ピクセルというよりも、数式のセットとしてデータを記録する。ベクターグラフィックのファイルは小さく、また歪みなしに拡大/縮小を行える。ビットマップイメージも参照ください。

**ペイントパッケージ：** イメージファイルを作成または編集できるソフトウェアアプリケーション。ラインや埋め縫いエリアを作成でき、また同様にペイントブラシ、消しゴム、スプレーペイントツールを使用してイメージをピクセル毎に編集することができる。イメージ編集ができるプログラムの例として、Adobe Photoshop、Jasc PaintShop Pro や Corel Photo-Paint が挙げられる。グラフィックアプリケーションも参照ください。

**ペンシルラフ：** 低予算で刺しゅうデザインサンプルを製作する方法。トレーシングペーパーをステッチが施される場所に置き、鉛筆で軽くこすり刺しゅうの跡を作成する。

**方向：** ベースラインを参照ください。

**保存：** ファイルに(デザイン)情報を格納すること。デザインを保存する度に、そのファイル名の前バージョンを置き換える。デザインは頻繁に保存しておく。

**ほつれ止め(エンド)：** ほつれ止め(エンド)は通常、糸切りの前に作られ、ステッチが解けるのを防ぐ。渡り糸の設定を調整して、一定の条件下で自動的にほつれ止め(エンド)を作成するようにも、あるいはマニュアルで作成するようにもできる。また、糸切り機能を備えているマシンが自動的に糸を切り取るよう、糸切り機能を挿入することもできる。

**ほつれ止め(スタート)：** ほつれ止め(スタート)はオブジェクトの最初に挿入され、ステッチのほつれを防ぎます。ほつれ止めは形状内の第2ステッチに挿入される。これは通常、1つ前の渡り糸が糸切りされた場合に使用される。

**ボーダーオブジェクト：** サテンラインツールは、サテンステッチでボーダーとアウトラインを作成する。一般的に、大きな形状で固定幅のコラムとボーダーに使用される。総称して、これらのオブジェクトはサテンラインオブジェクトとして知られている。

**ぼかし効果：** この技術は荒い縁を作成し、陰影効果や毛のようなふわふわとした風合いをデザインに与える。

**ポピン：** 糸巻きまたはリールで、生地の下側からのステッチを行うポピン糸を保持する。

**ポート：** データを他の周辺装置に送るためのケーブルを繋ぐ、コンピュータの接続部。周辺機器を繋ぐのに使用されるポートはCOM1、またはLPT1などと呼ばれ、周辺機器がどこに繋がれているかをこの名前前で指定できる。

**ポインタ：** 画面の表示の一要素で、様々な形のポインタがある。ポインタはマウスを移動させることによって動き、画面上のものを選択したり、入力ポインタを示したりするのに使用される。また、コンピュータが作業中の時は、入力が不可能なこともポインタで示される。

**ポイント：** 10ポイントが1mmである測定値。

**マウス：** コントロールボタンが備えられている装置。キーボードの横で操作するようにデジタイズされている。マウスを移動すると、画面上のポインタも移動される。

**マニュアルオブジェクト：** アウトライン認識なしにステッチフォーマットファイルを開くと、一つの「マニュアル」オブジェクトになる。このオブジェクトタイプは、一連の針落ちポイントから成り、その他と渡り糸のプロパティのみ持ち合わせる。マニュアルオブジェクトを変形(サイズ変更、回転、反転)しても、基のステッチ密度は変化しない。

**間引きステッチ：** 不必要に盛り上がったステッチを避ける為に、カーブとコーナーに短めのステッチを配置するデジタイズ技術。

**右クリック：** マウスの右ボタンを押して離す動作。クリックも参照ください。

**密度：** ステッチの密度または糸密度を参照ください。

**メニューシート：** メニューシートはソフトウェアで提供されており、バックを使用してデジタイズタブレットから直接コマンドを選択できる。使用前に登録する必要がある。

**メニューバー：** メニューバーには、コマンドのドロップダウンメニューが含まれる。同じコマンドのものの中には、ツールバーで使用できるものもある。

**メモリ：** コンピュータのシステム内の場所で、作業中の情報を保存する。メモリに情報を保存せずに終了すると、情報は失われる。

**モードレスダイアログ：** スクリーン上に停滞いつでも使用可能で、そのまま他の行動を取ることができるダイアログ。反対に「モーダル」ダイアログは、プログラムを続ける前にユーザーが応答をしなくてはならない。

**モチーフ：** ハート型や葉っぱ、ポーターパターンなどの予め設定されたデザイン項目で、デザインにすぐに挿入することができる。モチーフは1つまたは複数のシンプルなオブジェクトから成り、特殊なモチーフのセットに保管される。

**モチーフフィル：** モチーフフィルは平行な埋め縫いオブジェクトを埋めることができる装飾的な埋め縫いステッチタイプで、更に特別な効果や3D 効果を作成することができる。

**モチーフランニング：** デジタイズラインに沿って、連結したモチーフ。リスト内のモチーフを使用して、装飾的なアウトラインを作成することができる。

**モデム：** 電線で情報をコンピュータからコンピュータに送信する装置。

**モニター：** パンチングまたはステッチの進行状況をステッチごとに追うことができるスクリーン。

**モニター画面の調整：** デザインを実寸表示にした時に、実際のサイズで表示されるように、ディスプレイモニターの目盛りを設定する必要がある。イージーデザインをインストールした際、またモニターを変更した時やモニターの縦/横のコントロールを調整した際に行う必要がある。

**モノグラム：** 1つ、または複数の文字を組合わせた刺しゅうデザイン。名前のイニシャルが一般的。

**ユーザー設定デザイン：** アートワークをデジタイズ、または既存のパターンを操作することによって作成されるデザイン。

**読み込み：** デザインカード、またはミシンに書き込まれたデザインを開くこと。

**ラインアート：** 2色単のドロイング。通常白黒。

**ランニングラインオブジェクト：** ランニングラインツールは、シングルまたはトリプルのランニングステッチのラインを作成する。このツールは通常、デザインにボーダーを追加する際に使用される。作成されたオブジェクトは合わせてランニングラインオブジェクトとして知られている。

**ランニングラインステッチ：** ランニングラインステッチは、デジタイズラインに沿ったステッチの1列で形成されている。針落ちは連続した順番で配置される。一般的にランニングラインは、アウトラインのステッチと渡り糸のステッチに使用される。ランニングステッチ長は、きついカーブにならない自動的に変化する。

**リーダー/ライター：** デザインカードからの読み込み/書き込みを行うための装置。カードは代理店から、またはネット上のデザイナーから購入可。カードはデザインを保持できる他、読み取り/書き込みをするために空にすることができる。刺しゅうミシンに取り付けられた刺しゅうモジュールに挿入する。リーダー/ライターを使用すると、PCとミシンを別々の場所へ置いておける。

**リストボックス：** 選択の項目を表示するのに開く、単一行のダイアログ。

**ループ：** 刺しゅうの表面にあるループは、一般的に上部のテンションが弱いかテンション調整に問題がある。通常プリエステルの上糸のテンション調整が適切でない場合に発生する。

**レースワーク：** レースワークは生地全体に刺しゅうを施す糸の使用を伴う。主に婦人服や家着の装飾に使用される。一般的にポーリングが使用される。シフリマシンのアプリケーションが最も広く使用されている。

**レイアウト：** ユーザー設定エリアに配置された複数の刺しゅうデザインの配置。

**レタリング：** 文字または単語を使用した刺しゅう。一般的に「キーボードレタリング」と呼ばれるレタリングは、予め定義されている書体スタイルから作成されたもの場合がある。これらはサイズ、高さ、間隔などを変更することができる。

**レタリングアート：** オブジェクトに隆起、アーチ、伸びや縮みを与える特別な効果。レタリングアートは一般的にレタリングオブジェクトに適用されるが、他のタイプの刺しゅうオブジェクトにも適用される。

**ロゴ：** 名前、シンボルまたは会社や団体のトレードマーク。ロゴタイプの省略形。

**ロックステッチ：** 通常ロックダウンステッチまたは留めステッチとも呼ばれ、ロックステッチは少なくとも10ポイント動作の3つまたは4つの連続したステッチから形成される。デザイン中のすべてのコラムや埋め縫いの後、また項目の後の色替えやデザインの後ジャンプステッチが続く場所に使用される。三角形、スター、真っ直ぐなラインでステッチされる場合がある。コンピュータ化された刺しゅうミシン同様、家庭用ミシンのフックと針によって形成されるステッチタイプの名前でもある。