

ユーザーガイド

ジャンOME アーティスティックデジタイザー

ユーザーガイド

本ユーザーガイドの内容および関連するソフトウェアは、DRAWstitch Intl. Ltd.のプロパティです。本書またはソフトウェアに付随するいかなる部分も、電子的、機械的、磁氣的を問わず、いかなる形式または手段によっても、複製、更新、コピー、配布、送信、転写、検索システムへの保存、人間またはコンピューター言語への翻訳を行うこと、またはこれらの方法を用いて第三者に開示することを禁じます。

登録商標: DRAWstitchはDRAWstitch International Ltd.の商標及び/または登録商標です。

Janome及びArtisticは蛇の目ミシン工業株式会社及び/またはライセンサーの商標及び/または登録商標です。その他の製品、フォント、会社名、ロゴは、それぞれの会社の商標または登録商標である可能性があります。

特許について: JANOME Artistic Digitizerの特定の機能とツールは、米国特許第8,694,146号および第10,132,018号によって保護されています。追加の特許は、米国およびその他の地域で係属中の可能性があります。

重要:

本ソフトウェアの使用には、DRAWstitch Intl. Ltd.エンドユーザーライセンス契約 (EULA) が適用されます。EULAを表示するには、ソフトウェアの[ヘルプ]> [詳細] (Windows)、[Artistic]> [Artisticについて] (MacOS) で行います。

通知、保証および免責事項:

すべての情報は情報の提供のみを目的として提供され、商品性、特定目的への適合性、または非侵害の黙示の保証を含むがこれらに限定されない、明示または黙示のいかなる種類の保証がありません。
DRAWstitch Intl. Ltd.は、本書で参照またはリンクされている情報、ソフトウェア、またはその他のドキュメントの誤りや脱落について責任を負いません。

企業やそのサービスおよび製品への言及は、情報の提供のみを目的として提供され、明示または黙示を問わずいかなる種類の保証がありません。いかなる場合も、DRAWstitch Intl. Ltd.またはその役員、従業員、関連会社は、この情報の使用または実行に起因または関連して発生する特別、偶発的、間接的、または結果的な損害、使用、データ、利益の損失に起因するものを含むがこれらに限定されないいかなる損害についても責任を負わないものとします。

本ユーザーガイドに含まれる情報は情報提供のみを目的として提供されており、DRAWstitch Intl. Ltd.では正確な情報を提供するように努めておりますが、技術的またはその他の不正確さや誤植が含まれている場合があることをご理解ください。本書に記載されている情報は事前の通知なしに変更または更新されます。

DRAWstitch Intl. Ltd.は、本書に記載されている製品および/またはプログラム/ソフトウェアに時期を選ばず改善および/または変更を加えます。

印刷:

このユーザーガイドは、以下の条件で印刷することが可能です。

- (a) 個人的な使用のために一部印刷する。
- (b) 記載されている著作権表示またはその他の識別手段または免責事項を削除または変更しない。
- (c) いかなる目的であれ、体系的に印刷または電子コピーを作成しない。
- (d) インターネット及びワールドワイドウェブやそれ以外の電子ネットワーク上で本書のいかなる箇所も表示または配布しない。
- (e) 本書の全部または一部を商用目的で使用しない。

詳細については以下をご参照ください。

www.janome.com/products/software/artistic-digitizer/
www.drawstitch.com

お問い合わせ DRAWstitch Intl. Ltd.

info@drawstitch.com

Copyright © 2021 DRAWSTITCH INTERNATIONAL Ltd.

All rights reserved.

Last update, January 2021

1. はじめに	10
1.1 インストール	12
1.2 メンテナンス	15
1.3 ソフトウェアキー	16
1.4 ソフトウェアアップデート	17
1.5 外部デバイスへの接続	18
1.6 ヘルプ	21
1.7 本ソフトウェアの特徴	22
1.8 ワークスペース(作業画面)	25
1.9 テクニック	29
1.10 やってみよう	31
1.11 キーボードショートカット一覧	35
2. ファイルを開く	39
2.1 新規作成	40
2.2 アートワークのインポート	41
2.2.1 ベクター画像のインポート	42
2.2.2 ビットマップ画像のインポート	42
2.2.3 刺しゅうファイルのインポート	48
2.2.4 スキャナから画像をインポート	48
2.2.5 ウェブカムから画像をインポート	50
2.3 デザインを開く	51
2.4 ブラウザ	52
2.5 背景として開く	58
2.6 デザインを保存	60
2.7 デザインを印刷	62
2.7.1 デザインを印刷	63
2.7.2 アートワークを印刷	66
2.8 エクスポート	67
2.8.1 ドロップボックスへエクスポート	67
2.8.2 刺しゅうイメージへエクスポート	73
2.8.3 SVGへエクスポート	74
2.8.4 キルトへエクスポート	75
2.8.5 カッターへエクスポート	76
2.8.5.1 ファイルへエクスポート	77
2.8.5.2 カuttingマシンへの直接接続	79
2.8.5.3 Artistic Edgeワイヤレス環境設定	85
2.8.5.4 デザイン印刷のテンプレート	90
2.9 ミシンへエクスポート	94

3. 範囲選択	98
3.1 範囲選択(マウスクリックで)	99
3.2 範囲選択(キーボードショートカットで)	100
3.3 ステッチタイプで範囲選択(同種を選択)	101
3.4 色で範囲選択(同色を選択)	102
3.5 刺しゅう順序から範囲選択	102
3.6 ラインストーンを範囲選択	103
4. デザインの表示	106
4.1 拡大ツール	107
4.2 ものさし	109
4.3 デザインの表示	110
4.4 厚さ表示	111
4.5 ラインストーン重なり表示	111
4.6 光源設定	112
4.7 グリッド線	112
4.8 刺しゅう枠表示	113
4.9 シミュレータ (Shift+F11)	114
4.10 表示範囲/線色設定	115
4.11 ガイドライン	117
4.11.1 ガイドエリア	118
5. オブジェクト作成	121
5.1 デジタイズツール	123
5.1.1 輪郭線	123
5.1.2 フリーハンド	127
5.1.3 マジックワンドで形状作成	130
5.2 ラインストーン配置	131
5.3 図形	133
5.3.1 円形	134
5.3.2 扇形	136
5.3.3 正/長方形	139
5.3.4 台形/平行四辺形	141
5.3.5 多角形	143
5.3.6 星形	145
5.4 ツールオプション	148
5.5 連続コピー(長方形コピー/円形コピー)	149
5.5.1 長方形コピー	151
5.5.2 円形コピー	159

5.6	オートボーダー	168
6.	オブジェクト編集	170
6.1	ノード編集	171
6.1.1	ノードを範囲選択	171
6.1.2	形状編集	172
6.1.3	ノード結合	176
6.1.4	アウトライン分割	177
6.1.5	ステンシルブリッジ	178
6.2	オブジェクト移動	179
6.3	コピー — 複製 — 削除	180
6.4	オブジェクトの変形	181
6.4.1	サイズ変更 — 拡大縮小	183
6.4.2	オブジェクトを傾斜	185
6.4.3	オブジェクトを回転	186
6.4.4	オブジェクトを反転	187
6.5	複製オブジェクトをクローン化	188
6.6	整列 — 配置	189
6.7	自動サイズ調整	192
6.8	オブジェクトの重なり編集	193
6.9	グループ — グループ解除	195
6.10	結合 — 分離	195
6.11	アウトラインをオブジェクト化	196
6.12	埋めをセンターライン化	197
6.13	元に戻す — やり直す	198
6.14	重なり削除	198
7.	ステッチ編集	199
7.1	ステッチ編集での範囲選択	201
7.2	ステッチを動かす	203
7.3	スナップ動作	204
7.4	ステッチを挿入	204
7.5	ステッチの削除	205
7.6	ステッチ編集ノードの表示/非表示	205
8.	文字デザイン	206
8.1	文字入力	207
8.2	文字編集	208
8.3	フォント、フォントサイズ変更	208
8.4	入力方法登録	209

8.4.1	「入力方法登録」で登録した方法で入力する	210
8.4.2	「入力方法登録」の登録方法	211
8.5	文字編集	213
8.6	パス上文字配置	214
8.7	エンベロープで文字を変形	218
8.8	モノグラム	219
8.8.1	モノグラム編集	220
8.8.2	モノグラムテンプレート編集	221
8.8.3	重なり部分	223
9.	デザインの色	224
9.1	「色」のタブ	227
9.2	デフォルトカラー設定	228
9.3	色で範囲選択	230
9.4	色の管理	230
9.5	調和配色	233
10.	オブジェクト並び替え	236
10.1	右クリックでの並び替え設定	237
10.2	オブジェクト順序	239
11.	ツール(メニューバー)	244
11.1	差し込み文字作成	245
11.2	記号と特殊文字	249
11.3	クリップアートライブラリ	250
11.4	変換	252
11.5	花装飾の作成	254
11.6	ナイフ	259
11.7	キルティング背景	259
11.8	レッドワーク	262
12.	連続コピー	263
12.1	連続コピー埋め	267
12.1.1	長方形コピー	270
12.1.2	円形コピー	273
12.1.3	輪郭コピー	276
12.1.4	単列コピー	278
12.1.5	形状合わせコピー	278
12.1.6	整列	281
12.1.7	花装飾	282
12.2	連続コピーアウトライン上配置	290

12.3	連続コピーとクローンオブジェクト	295
12.4	連続コピーの応用	298
13.	刺しゅう — 刺しゅうデザイン作成	301
13.1	ステッチタイプ—刺しゅうタイプ	302
13.2	生地	310
13.3	プロパティ	312
13.4	プロパティ「埋め」	313
13.4.1	アートワーク	313
13.4.2	サテン	313
13.4.3	タタミ	317
13.4.4	縁沿い	321
13.4.5	クロス	326
13.4.6	アップリケ	326
13.4.7	クロスステッチ	330
13.4.8	フォーステッチ	330
13.4.9	ペイントステッチ	332
13.4.10	ネット	335
13.4.11	スティップリング	336
13.5	プロパティ「アウトライン」	338
13.5.1	アートワーク	338
13.5.2	ランニング	338
13.5.3	サテンライン	341
13.5.4	カットワーク	343
13.5.5	浮き出し	349
13.5.6	ボタンホール	349
13.6	ステッチフロー	352
13.7	デザインのプロパティ	357
13.7.1	概要	357
13.7.2	最適化	358
13.8	ミシン/刺しゅう枠	362
13.8.1	マルチ刺しゅう枠	369
13.9	オブジェクト順序	375
13.9.1	「自動」オブジェクト順序	375
13.9.2	「マニュアル」オブジェクト順序	376
14.	ラインストーン — ラインストーンでデザインを作成	379
14.1	ラインストーンを一つずつ配置	382
14.2	ラインストーンデザイン作成	384
14.3	ラインストーン 埋め — プロパティ	389
14.3.1	長方形	394
14.3.2	円形	399

14.3.3	輪郭	403
14.3.4	単列	406
14.3.5	形状合わせ	407
14.3.6	整列	412
14.4	ラインストーン アウトライン — プロパティ	413
14.5	ラインストーン重なり表示	416
15.	カット — 「カット」デザインを作成	417
15.1	カットデザインをスクラッチから作成	418
15.2	カット プロパティ	423
15.3	印刷 & カット	426
16.	ステンシル ステンシルブリッジ	431
16.1	デザインにステンシルを配置	433
16.2	ステンシルのプロパティ	439
17.	ペイント — デザインをペイント	443
17.1	ペイント色設定	449
17.2	ペイント プロパティ	452
17.2.1	ペイント 埋め	452
17.2.2	ペイント アウトライン	456
17.3	ステッチフロー	459
17.4	リアリスティックペイント表示	461
18.	ソフトウェア環境設定	462
18.1	一般	463
18.2	ツール	464
18.3	モニター	465
18.4	画面	466
18.5	印刷	467
18.6	パレット	468
18.7	ユーザー設定 刺しゅう枠	468
Index		470

はじめに

Artistic Digitizerは分かりやすい操作性に加え、革新的デザインや3D機能を備えた高い品質の刺繍を期待できる刺繍ソフトウェアです。

今までのソフトウェアで操作の複雑さに取られていた時間と労力が大きく軽減され、創作をより楽しむことができます。

Artistic Digitizerには「カット」「ペイント」「キルトデザイン」を作成するためのツールが搭載されています。さらに、「ステンシル」や「ラインストーン」を使用したデザインも簡単に作成でき、1つのソフトウェアで異なる手芸デザインの作成が可能です。

本ソフトウェアは、MS Windows® および mac OS® のどちらにもご使用いただけるマルチプラットフォーム対応ソフトです。オペレーティングシステムの違いによる不便がありません。



インストール

ソフトウェアの使用を開始するには、ご使用のパソコンにソフトウェアをインストールします。ご使用のパソコンがソフトウェアインストールに必要なシステム要件を満たしていることを確認してください。インストールには最小システム要件以上が必要です。

下記表示の最小システム要件以上でご使用ください。

最小システム要件:

OS:	Windows 7、Windows 8、Windows 10(最新のService Pack) macOS 最新および以前のバージョン（本ソフトウェア発売日参照）
CPU:	Intel Core 2 Duo, Core i3/i5/i7 or AMD Athlon X2, FX series, A-Series, Athlon X4, Ryzen 3/5/7
RAM:	4 GB
ハードディスク空き容量:	1.5 GB
グラフィックカード:	3D DirectX 9.0c 1GB RAM 以上、32ビットカラー (Windows のみ)
画面解像度:	1366 x 768
インターネット接続:	必要

ソフトウェアインストール

管理者権限を持つユーザーとしてログインしていることを確認してください。

インストール時間短縮のため、ウイルス検出プログラムを含む全てのプログラム、システムトレイ及びWindowsのタスクバーにある全てのアプリケーションを閉じることを推奨します。

MS Windowsでのインストール


「Artistic Digitizer」インストールDVDをパソコンのCD-DVDドライブにセットします。続行する前に起動中の全てのプログラムを閉じることを推奨します。

ご使用のパソコンが「自動再生」に設定されていない場合は、

Windowsエクスプローラから「コントロールパネル」-「ハードウェアとサウンド」で「自動設定」をオンにします。

インストールファイルをダウンロードするためのリンクがある場合は、WebブラウザのURLフィールドに入力してファイルをダウンロードします。ダウンロードしたzipファイルからインストールファイルを解凍し、右クリックして "全て解凍 ..."を選択します。インストールファイルを解凍する指示に従って、そのフォルダに移動してダブルクリックしてファイルを実行します。

Windows 7 / 8.1 / 10オペレーティングシステムでインストールを実行している場合、新しいソフトウェアに関する情報が表示された「セキュリティ画面」が表示され、実行を許可するかどうか尋ねます。管理者としてログインするか、既に管理者としてログインしている場合は、「許可する」を選択します。

1. ソフトウェアインストールの際は「ハードウェアUSBキー」を外してください。「次へ」をクリックして続行します。
2. 使用許諾契約が表示されたら:
ウィンドウの最初のラジオボタンをクリックし、使用許諾契約の条項に同意します。（注記：使用許諾契約の条項をお読みください。）「次へ」ボタンをクリックします。
3. 次のダイアログでは、ソフトウェアのインストール先を指定します。「ブラウザ...」ボタンをクリックし、別のディレクトリを選択すると、「インストールフォルダ」を変更することができます。「次へ」をクリックして続行します。
4. 次のダイアログでは、ソフトウェアが扱うファイルの種類を選択します。デフォルトでは、サポートされている全ての刺しゅうファイルを扱うように設定されています。「次へ」をクリックして続行します。
5. ソフトウェアのインストール準備が整います。「インストール」をクリックしてインストールを開始します。インストール中に「詳細を表示」ボタンをクリックすると、インストールプロセスを表示できます。
6. インストール中に、刺しゅうミシンドライバをインストールするためのアクセスを要求するダイアログが表示されることがありますが「インストール」をクリックして続行します。
7. インストールが完了すると、完了を知らせる通知が表示されます。「完了」をクリックしてインストールを完了します。
8. デスクトップ上にあるショートカット「Artistic Digitizer」をダブルクリックして、ソフトウェアを起動します。
9. アクティベーションコードを入力するために、USBキーを差し込むか「OK」を押すことを知らせるメッセージが表示されます。[OK]をクリックして続行します。
10. 「ソフトウェアキー」ウィンドウが表示されます。パッケージ内にあるキーのシリアル番号とアクティベーションコードをそれぞれ入力し、「実行」をクリックします。入力が正しく行われると、メッセージ欄に「キーがアップデートされました」のメッセージが表示されます。
11. デスクトップ画面にある「Artistic Digitizer」をダブルクリックして再度ソフトウェアを起動してください。
12. 「情報登録」のウィンドウが表示されます。有効な情報を入力し、「登録」をクリックして戻ります。
13. インストール完了です。ソフトウェアをご使用になれます。

mac OSでのインストール



Artistic DigitizerインストールDVDをDVD-ROMドライブに挿入します。続行する前に、実行中のプログラムをすべて終了することを推奨します。「Artistic.dmg」を実行する際、項目をダブルクリックするとDVD-ROMドライブが開きます。ステップ5からの指示に従って進めてください。

PCにDVD-ROMドライブが無い場合は、WebブラウザのURLフィールドにアドレスを入力してファイルをダウンロードします。インストールファイルは下記に表示のWebページ下部から入手できます。:

http://www.janome.co.jp/e/e_downloads/artistic_installation_user_guide.html

1. ダウンロード状況はドックエリアで確認できます。
2. ダウンロードが完了すると、アイコン表示が変わります。
3. 「ダウンロード」アイコンをクリックすると、最近ダウンロードしたファイルのリストが上部に表示されます。

「Artistic.dmg」ファイルをクリックします。このソフトウェアがインターネットからダウンロードされたことを警告するメッセージが表示されます。「開く」をクリックして続行します。これは、アプリケーションを初めて起動する場合にのみ表示されます。

4. ファイルはディスクイメージでダウンロードされます。「Artistic.dmg」をクリックするとMacにマウントされ、データを見ることができます。デスクトップには、マウントされたディスクイメージのアイコンが表示されます。誤ってFinderウィンドウを閉じてしまった場合は、デスクトップの「Artistic Digitizer」アイコンをダブルクリックして再開できます。
5. 「Artistic Digitizer」のインストールを実行するには、表示されている「アプリケーション」フォルダアイコンにArtistic Digitizer アイコンをドラッグします。
6. 「アプリケーション」フォルダアイコンに「Artistic」アイコンをドラッグします。
注意：アイコンをダブルクリックしないでください。マウントされたメディアでプログラムが起動され、インストールが行われません。
7. インストール完了です。インストールDVDを取り出すには、デスクトップの「Artistic Digitizer」を右クリックして、「取り出し」を選択します。
8. ソフトウェアを起動するには、「Finder」から「アプリケーション」をクリックし「Artistic」アイコン  をクリックします。
9. 「ソフトウェアキー」ログインウィンドウが表示されます。「シリアル番号」と「アクティベーションコード」を入力します。アクティベーションを続行するにはインターネットに接続する必要があります。キーとアクティベーションコードを入力した後、[適用]をクリックします。
10. アクティベーションが正しく行われたら「キーのアップデートが完了しました。」のメッセージが表示されます。
11. 「Artistic Digitizer」ご使用の準備が整いました。「アプリケーション」フォルダから再度「Artistic」  を選択します。アイコンをダブルクリックすると、ソフトウェアが起動します。
12. Artistic Digitizerをご使用になれます。

メンテナンス

MS Windowsでインストールした場合の修復

Artistic DigitizerDVDをDVD-ROMドライブにセットします。自動で開始しない場合はダウンロードしたインストールファイルをダブルクリックするか、

「スタート」-「すべてのプログラム」-「Artistic Digitizer」-「Artistic Digitizerをアンインストールする」か、プログラムメンテナンスを有効にします。

ユーザーの「アカウント制御」が設定されている場合は、管理者としてログインする必要があります（管理者でない場合）。または、警告ダイアログの「管理者権限が必要なソフトウェアを実行する。」で「許可する」を選択して続行します。表示されるダイアログから「コンポーネントの追加または削除」、「コンポーネントの更新」および「すべてのコンポーネントの削除」を選択して実行できます。

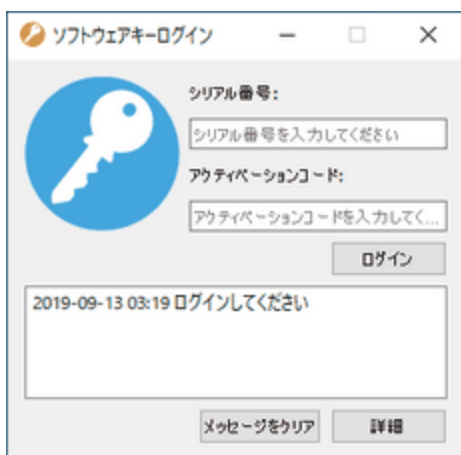
メンテナンスオプションを選択し、「次へ」をクリックして続行します。以下、ダイアログの手順に従って進めます。

mac OSでインストールした場合の修復

mac OSのインストールを修復するには、「Finder」-「アプリケーション」から「Artistic」アイコンをゴミ箱にドラッグします。その後、上記記載の通常インストール処理を行います。

ソフトウェアキー

初めてソフトウェアを起動する際、「シリアル番号」と「アクティベーションコード」を入力する必要があります。これらを入力しないとソフトウェアをご使用になれません。「シリアル番号」と「アクティベーションコード」はご購入いただいたソフトウェアに同封されています。インストールの際に、ソフトウェアキーツールも同時にインストールされます。ソフトウェアキーツールは、MS Windowsではタスクバーの右下（ウイルス対策ソフトの隣）に表示され、Macではメニューバーの右上隅に表示されます。アイコンの色は、設定に基づいて表示されます。

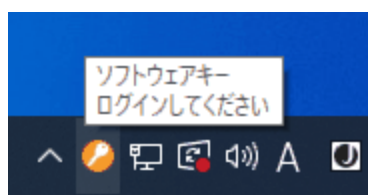


ソフトウェアキーが有効になっていない場合、ソフトウェア起動時に「シリアル番号」と「アクティベーションコード」を入力するよう求められます。アクティベーションを続行するにはインターネットへの接続が必要です。「シリアル番号」と「アクティベーションコード」を入力後「OK」をクリックして続行します。アクティベーション完了のメッセージが表示されたらソフトウェア起動の準備完了です。ソフトウェアを再起動して使用を開始します。

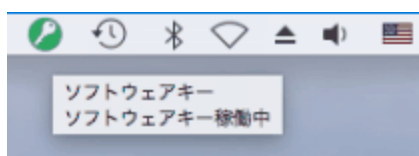
ソフトウェアキーはご使用のパソコンにインストールされ、システムトレイからアクセスできます。ソフトウェアを起動できない場合はシステムトレイのソフトウェアキーツールからキーの状態を確認してください。キーが無効の場合は、アクティベーションコードを入力して再度有効にする必要があります。

別のパソコンでソフトウェアを起動する場合、

現在ソフトウェアを起動しているパソコンからログアウトします。「ソフトウェアキーツール」をクリックします。MS Windowsではタスクバーの右下（ウイルス対策ソフトの隣）、Macではメニューバーの右上隅にあります。インターネットに接続している場合は、



Windows



mac OS

1. 「ログアウト」をクリックしてログアウトします。
2. 別のパソコンでソフトウェアを起動し、上記同様にソフトウェアキーを有効にする入力を行います。
3. 「シリアル番号」と「アクティベーションコード」を入力します。
4. 「OK」をクリックしてアクティベーション完了のメッセージが表示されたら、別のパソコンでソフトウェアキーが有効になりソフトウェアの使用が可能になります。


5. 前のパソコンで再びソフトウェアを起動する、またはさらに別のパソコンでソフトウェアを起動する場合も同様の操作を行います。

ソフトウェアを起動するパソコンを変える場合は、必ず先に使用していたパソコンで「ログアウト」を行ってから、次のパソコンで「ログイン」してください。

ソフトウェアアップデート

ソフトウェアは定期的にアップデートをチェックし、新規アップデートをお知らせします。アップデートすることによりソフトウェアが常に最新の状態になり最新の機能をご利用になれます。

MS Windows

アップデートアイコン  が表示され、利用可能な新しいアップデートがあることをお知らせします。

アイコンをクリックするとインストールウィザードが開き、使用可能なアップデートが表示されます。インストール手順に従ってインストールしてください。

アップデートを確認するには、ソフトウェアの「ヘルプ」メニューをクリックし、「アップデートの確認」を選択します。

mac OS

ソフトウェアを起動するたびに自動でアップデートをチェックします。利用可能なアップデートがある場合は、アップデートに関する情報を含むダイアログが表示されます。ここでは「アップデートをインストールする」「後で知らせる」「このバージョンをスキップする」から選択します。「アップデートをインストール」をクリックしてソフトウェアを最新にします。この作業を省略して自動でアップデートを実行する場合は「今後アップデートを自動的にダウンロードしてインストールする」にチェックを入れ「アップデートのインストール」をクリックします。

外部デバイスへの接続

ソフトウェアは、刺しゅうマシン、カッティングマシン、プリンターなどの多くの外部デバイスに接続することができます。デバイスによっては使用するデバイスをソフトウェアに設定する必要があります。

モニター調整

作成中のデザインをビューポート100%で表示する際、実際のサイズをモニターに表示するための重要な調整です。「Artistic Digitizer」を起動し、「ツール」-「オプション...」から「モニター」の項目で設定します。

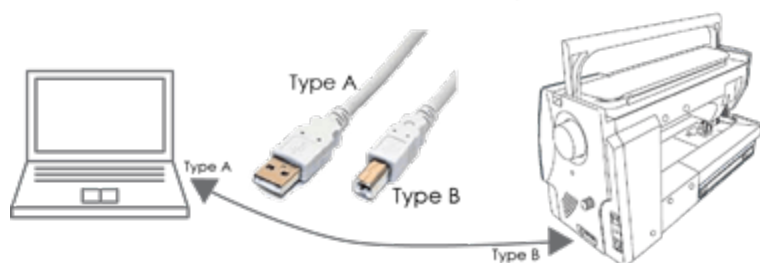


モニターの可視範囲（幅）を測定して入力します。「OK」をクリックして変更を適用します。次回ソフトウェアを起動した際、100%表示設定を選択すると、実際のサイズでデザインが表示されます。

刺しゅうマシンへの接続

MS Windows

USBケーブルで刺しゅうマシンとパソコンを接続します。MS WindowsがUSBで接続されたマシンのドライバの検索を自動で開始します。ソフトウェアをインストールした際、多くの型式のマシンがインストールされますが、MS Windowsが刺しゅうマシンのドライバを見つけることができない場合は、刺しゅうマシンに付属されているCDからご使用のパソコンへドライバをインストールしてください。「Artistic Digitizer」がマシンを正しく認識したら、マシンへデザインを送ることができます。



mac OS

USBケーブルで刺しゅうマシンとパソコンを接続します。mac OSが自動でデバイスに接続します。接続ができたら「Artistic Digitizer」から刺しゅうデザインをマシンへ送信することができます。ソフトウェアがマシンを検出しない場合は、すべてのエクスポートオプションが無効になります。

対応刺しゅうマシン

Artistic Digitizerは多種のマシンに対応し、接続方法は「直接接続」、「USBメモリ」があります。

マシン機種	直接接続	USBメモリ	WiFi
セシオ14000	•	•	
セシオ11500SE	•	•	
セシオ11500	•	•	
セシオ11000	•	•	
セシオ9710		•	
セシオ9700		•	
スーパーセシオPC	•		
ハイパークラフト12000DX	•	•	
ハイパークラフト12000	•	•	
ハイパークラフト10000	•	•	
Hyper Craft 1500	•	•	
ハイパークラフト900		•	
NS 40	•	•	
NS 4	•	•	
NS 1		•	
セシオ9900	•	•	

カッティングマシンへの接続

すべてのカッティングマシンにはインストールCDが付属していますが、製造元のWebサイトからドライバをダウンロードすることもできます。カッティングマシンをパソコンに接続し、ドライバをインストールします。

ドライバをインストールすると、「Artistic Digitizer」とカッティングマシンが接続できます。カッティングマシンが見つからない、または使用できない場合は、カッティングマシンが正しく取り付けられているかどうかを確認してください。

MS Windowsおよびmac OSどちらも同様に適用されます。MS Windowsの場合、ほとんどのカッターは直接接続、または読み込み可能なファイルをエクスポートすることでサポートされます。mac OSでは、直接接続がサポートされないカッティングマシンもあります。ほとんどのカッティングマシンが、ソフトウェアから読み込み可能なファイル形式でデザインをエクスポートすることでサポートされますが、詳細はメーカーのウェブサイトから対応するドライバを確認してください。

対応カッティングマシン

Artistic Digitizerは、直接接続またはファイルを使用して多種のカッティングマシンに対応しています。

対応機種:

カッティングマシン	直接接続	直接接続	ファイル
	MS Windows	mac OS	両 OS
Artistic edge	•	•	
Zing	•	•	
Silhouette CAMEO	•		•
Silhouette Portrait	•		
eCraft	•		•
Silhouette SD	•		
Foison	•	•	
eClips 2	•	•	
REDSail	•	•	
GCC Jaguar	•		

ソフトウェアが接続されているカッティングマシンを自動で検出し、カットまたはペイントのデザインを送信することができます。カッティングマシンが正しく接続され、電源が入っていてもカッティングマシンが検出されない場合は、ドライバのインストールを確認してください。

ヘルプ

ヘルプを表示するには、メニューバーから「ヘルプ」-「ヘルプトピック」をクリックするか、「F 1」を押します。



- 項目：全ての項目が表示されます。左上の右向き三角をクリックして項目を表示します。
- インデックス：見出し語が五十音順で表示されます。頭文字をタイプするとそのグループが表示されます。
- 検索：検索ワードを入力するとそれに該当する項目が表示されます。



右上に表示されている矢印をクリックしてページをめくることができます。

メニューバーから「ヘルプ」-「印刷可能なヘルプ」をクリックするとPDF形式で同様のヘルプが表示されます。

作業中に便利なヘルプは、メニューにある「ヘルプを表示」機能です。メニューのアイコンをクリックするか、「Shift + F1」を押します。この機能を有効にするとマウスポインタの矢印の横に「？」が表示されます。目的の機能をクリックするとその項目のヘルプが表示されます。

「ツールチップ」での説明表示機能があります。マウスポインタをアイコン、ボタン、その他の箇所にと置くと自動的に表示されます。

本ソフトウェアの特徴

Version 1.6

● ガイドエリア (図形ガイドライン)

図形やオブジェクトの形状をガイドとして使用することができます。デザインを作成する際目安となる範囲を任意の形状で表示でき、オブジェクトや文字を配置するのに役立ちます。

● プレカットアップリケの留めぬい設定

あらかじめ作成したアップリケパッチや、既製のアップリケパッチを縫い付ける際の方法を設定できます。

● マルチ刺しゅう枠自動配置

一つの刺しゅう枠内に収まらないデザインを複数の刺しゅう枠に表示する際、自動で複数の刺しゅう枠を配置します。

● 長方形コピーの効果配置

オブジェクトの横列、縦列、文様群（縦2,横2のグループ）に自動で反転を加えることができます。横一列に複数並んだオブジェクトは一つ置きに反転されます。さらに、縦列と文様群（縦2,横2のグループ）が選択でき、繰り返しパターンにアレンジを加えるのに役立つ機能です。

● 円形コピーの効果配置

選択したオブジェクトを円形にぐるりと一周均等に並べます。

● [AcuFil Stippling Designs] 追加

サンプルファイルに [AcuFil Stippling Designs] が追加されました。キルティング背景などの使用に便利なステップリングが複数のサイズで収納されています。

● 表示範囲/線色設定

範囲選択の指定範囲や、デジタイズ、ガイドラインなどの線の色を任意の色に設定できます。

Version 1.5

● デザインと刺しゅう枠を表示

デザインと刺しゅう枠を画面に合わせて表示します。デザインが大きく拡大されている際にこの機能を適用すると、ズームアウトしデザインと刺しゅう枠が表示され、刺しゅう枠を含めた全体のデザインを見ることができ、刺しゅう枠に対してのデザインの位置やバランスを確認することができます。

● ステッチに流れを加える

タミステッチで埋めたオブジェクトのステッチの流れを直線から自由な曲線に変えることができます。

● ステッチを放射線状にする

サテンステッチで埋めたオブジェクトのステッチを放射線状にすることができます。

● 写真をペイントステッチに変換

写真や画像を取り込んで簡単に刺しゅうデザインに変換できます。ペイントステッチの仕上がりは写実絵、または実際の写真に近い仕上がりになります。例えば、写真撮影で収めた特別な瞬間をペイントステッチで刺しゅうすることで、独自の特別な作品を作成することができます。

- **レッドワークに変換**

作成したデザインのアウトラインを赤色のランニングステッチで構成されるレッドワークデザインに変換することができます。ランニングステッチで線描画を描いたような雰囲気を出すことが期待できます。

- **埋めをセンターライン化**

サテン、タタミ、縁沿いなどの埋めオブジェクトのステッチをサテンラインまたはランニングステッチに変換します。変換後のステッチはオブジェクトのセンターライン（中心線）の位置に配置されます。サテン埋めが難しい細かい文字デザインなどをセンターライン化することで明瞭なデザインにすることができます。

- **ブラウザが見やすく改善**

ブラウザでは、デザインを「刺しゅう」か「アートワーク」または両方を指定して検索できます。Wi-Fi接続可能なマシンに接続されている場合は、マシンおよびマシンに接続されているUSBのデザインを見ることが可能です。

- **mac OSのダークモードに対応**

mac OSに搭載されているダークモードを認識し自動で色を調整します。

- **グラデーション機能**

色の違うオブジェクトを重ね、グラデーション機能を使用することでデザインに色の濃淡を施すことができます。

- **花装飾の作成**

オブジェクト内を花、葉、茎のある花の装飾で埋めることができます。ソフトに搭載されているデザインを選択するか、任意のデザインを花と葉の位置に配置することができ、多彩な組み合わせが楽しめます。

- **キルティング背景**

デザインの周囲にキルティングデザインを配置します。パッチワークや、キルトブロックの作成に便利です。

- **オブジェクト順序からの編集が可能**

「オブジェクト順序」に表示される個々のオブジェクトボックスに番号が表示され、番号の下にはアウトラインと埋め色が表示されます。オブジェクト表示ボックスを右クリックするとメニューが表示され、項目をクリックして操作できます。

- **ものさしツールに単位表示ツールオプションが追加**

ものさしのツールオプションで測定時の表示単位を変更できます。表示をmmからcm、または、インチ表示へ簡単に切り替えが可能です。

- **ステッチを螺旋状に配置**

縁沿いステッチで埋めたオブジェクトにステッチフローツールで基点を配置することでステッチが螺旋状に配置されます。

- **ステッチ反転方向が多方向へ可能**

アウトラインのステッチを、上下方向、左右方向、上下左右、の3種類の反転から選択できます。左右非対称のアウトラインステッチの方向を変えるのに便利な機能です。

- **デザインを刺しゅう枠の中心へ移動**

作成したデザインをワンクリックで刺しゅう枠の中心へ移動できます。

ワークスペース（作業画面）

メイン画面には、メニュー、ツールバー、プロパティバーがあります。これら全てとデザインタブを含めて「作業画面（ワークスペース）」と呼び、自由にカスタマイズすることができます。初めてアプリケーションを開いた際は、これらはすべてデフォルトが設定されています。デフォルト設定は、デザインの作成、編集、表示などが行いやすい設定になっており、直ちに作業に取り掛かることができます。デフォルト設定で操作を進めながら、ご自身のお好みに合わせてワークスペースの設定を変更されることをお勧めします。（カスタマイズ方法はこの章の後半に記述）それぞれの機能については時間をかけてご確認ください。ツールとその使用方法をよく理解していくにつれて生産性の向上が期待できます。

使用可能な機能は、「テクニック」のアイコンによって違います。「テクニック」には「カット」「刺しゅう」「ステンシル」「ラインストーン」「ペイント」の5種類があります。それぞれのテクニックには特有の機能が搭載されており、有効にした「テクニック」の機能が作業画面に表示されます。

ソフトウェアを起動すると、「ようこそ」の画面が開き、デザイン開始に必要な基本設定ができます。

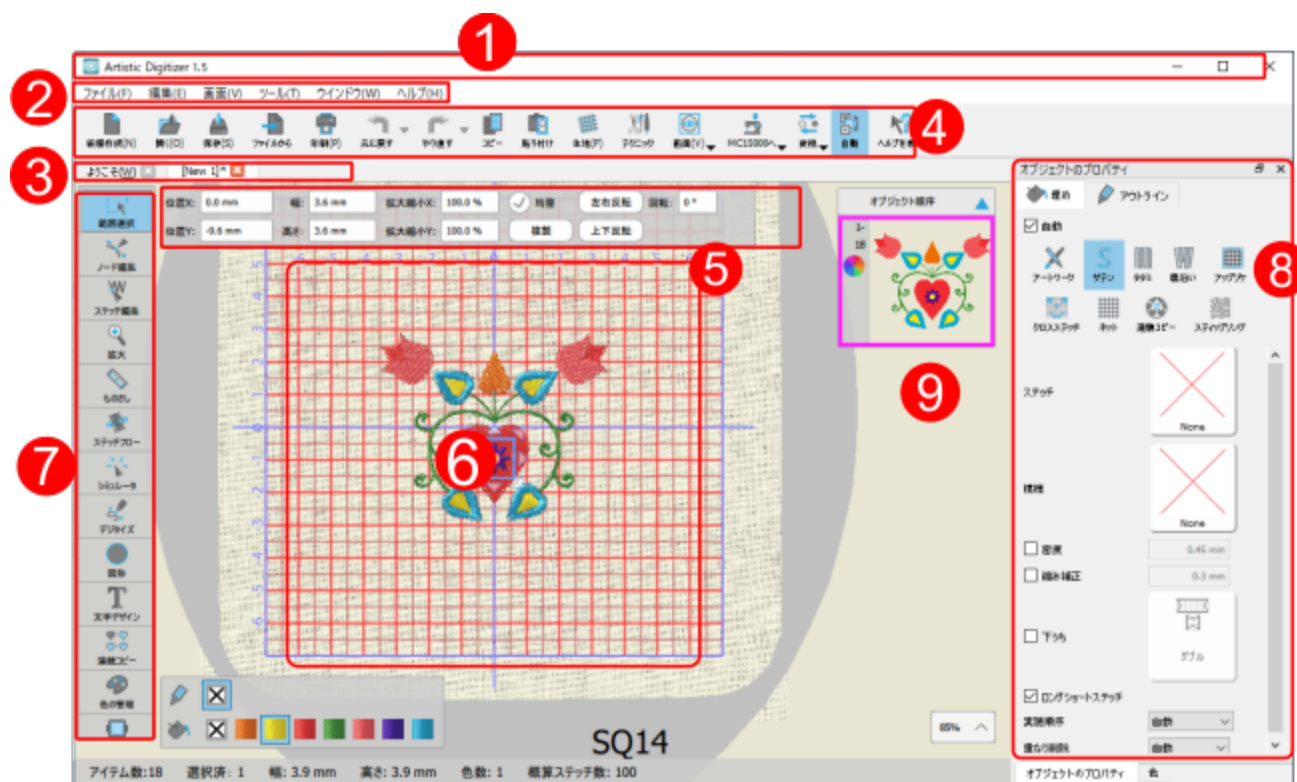


1. 新規作成
2. 開く...
3. ブラウザ
4. ミシン、刺しゅう枠デフォルト設定
5. 生地、生地色デフォルト設定
6. ヘルプ...
7. 最近使用したファイル

8. 表示アイコンサイズ調整

9. ビデオガイド

ワークスペースは下図のように表示されます。ウィンドウ上部には、「タイトルバー」「メニューバー」「標準ツールバー」「ツールオプションバー」が表示されます。左側には、「垂直ツールバー」が表示されます。下部には、「使用色表示」「ステータスバー」が表示されます。右側には、「オブジェクトのプロパティ」タブがあり、「オブジェクトのプロパティ」「色」「ヘルプ」のタブが表示されます。



1. タイトルバー

ワークスペースの上端にあり、アプリケーション名を表示しています。タイトルバーをダブルクリックして、ウィンドウサイズを最大化、または最大化されたウィンドウを元のサイズに戻します。タイトルバーをドラッグして、ウィンドウの位置を移動します。

2. メニューバー

メニューバーはタイトルバーの下にあります。ファイル、編集、表示、ツールなどの項目があります。メニュー項目をクリックするとプルダウンメニューが表示されます。

3. デザインタブ

標準ツールバーの下に表示されているタブです。複数のデザインを開いている場合、それぞれのタブが表示されます。開きたいタブをクリックして表示します。または、メニューバーから「ウインドウ」をクリックし、プルダウンメニューの下部に表示される項目から開きたい画面を選択します。



4. 標準ツールバー（水平表示）

標準ツールバーには、一般的に頻用される機能がアイコン表示されています。アイコンをクリックして機能を使います。「新規作成」「開く」「保存」等の基本的なツールは他の多くのWindowsのアプリケーションと同様の仕様ですが、「生地」「重なり編集」「画面」など本ソフト独自のものもあります。

5. ツールオプションバー（ツールのツールバー）

垂直ツールを選択した際、選択したツールのオプションを表示します。それぞれのツールに応じて設定できるオプションが表示されます。また、ツールオプションを使用して選択したオブジェクトのプロパティを変更することもできます。

6. 作業画面

画面の多くの領域を占めるデザイン作業を行う場所です。作業に必要なツール、メニュー、その他の機能はこの画面に表示されます。ツールバーから選択したツールはこの作業画面で有効です。1つの画面に複数のデザインを開くことが可能です。また複数の画面を開くこともできます。開きたい画面の上部にあるタブをクリックして画面を表示します。

7. 垂直ツールバー

デザイン作成に必要なツールがショートカットとしてアイコン表示されています。アイコンにマウスを当てるとオプションが表示されます。ツールは「範囲選択」「ノード編集」「拡大」「シュミレータ」「デジタイズ」「図形」「文字デザイン」「連続コピー」「色の管理」があります。それぞれの詳細は各ページを御覧ください。

8. オブジェクトのプロパティ

作業画面右側に表示される「オブジェクトのプロパティ」には、刺しゅうデザインを設定するすべてのプロパティ（機能）が含まれており、「埋め」と「アウトライン」の2つのタブがあります。「埋め」のタブ上部に表示されるアイコンをクリックしてステッチタイプを選択、変更します。ステッチタイプのアイコンの下にはそれぞれのステッチタイプで設定可能なパラメータが表示され、設定、変更ができます。値を変更するにはパラメータをクリックし、マウスホイールを回転させます。デザインのオブジェクトを選択すると、そのオブジェクトのプロパティが表示されます。ステッチタイプには、それぞれ異なるパラメータ設定があります。パラメータの適切な設定方法については、このマニュアルの後半に記載しています。「オブジェクトのプロパティ」が表示されていない場合は、メニューバーまたは標準ツールバーの「画面」—「ツールバー」から、「オブジェクトのプロパティ」を選択して表示します。

9. オブジェクト順序

オブジェクトが刺しゅう（実行）される順序をアイコンで表示します。デフォルトでは「自動」が設定されています。マニュアル設定にするには、標準ツールバーのアイコン「自動」をクリックして「マニュアル」にします。オブジェクト順序のアイコンを選択すると、デザイン内のオブジェクトも同時に選択しハイライト表示します。ボックスを移動させることで刺しゅう順序を並び替えることができます。

コンテキストメニュー


コンテキストメニュー（別名：ショートカットメニュー、ポップアップメニュー）は、オブジェクトを選択後、右クリックして表示されるオプションリストです。表示されるオプションは、選択しているツール、オブジェクトの状態によって異なります。

（例：ツールで「範囲選択」の場合と「ノードの編集」の場合では、コンテキストメニューで表示される内容が異なります。）コンテキストメニューは階層表示になっており、表示にしたがって操作することでオプションを適用できます。機能の一部は、特定のコンテキストメニューでのみ表示されます。

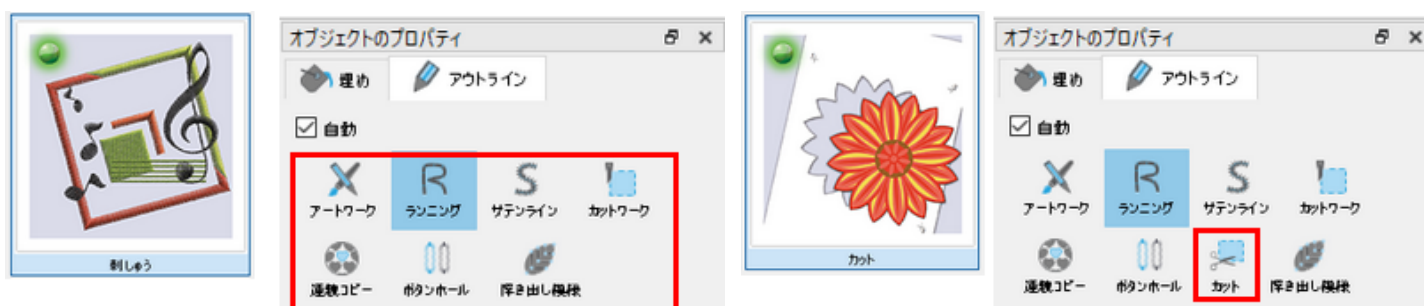
ステータスバー

アプリケーション画面の下部にあり、幅、高さ、ステッチ数などを表示します。オブジェクトのサイズを変更している際の値も表示するため、表示される値を見ながら希望のサイズに変更できます。

テクニック

標準ツールバーの「テクニック」をクリックして、「カット」「刺しゅう」「ステンシル」「ラインストーン」「ペイント」の5種類から必要なテクニックを選択します。テクニックは複数選択が可能です。

例：下図左端の設定では「刺しゅう」のみが有効になっており、「刺しゅう」の「オブジェクトのプロパティ」だけが有効になっています。（図：左から二番目）「刺しゅう」と「カット」の2つを有効にした場合、両方のテクニックのプロパティが有効になります。（図：右端）



ステンシル

「ステンシル」を有効にすると、「オブジェクトのプロパティ」の「アウトライン」で「ステンシル」が有効になります。開いたアウトラインを自動でステンシルデザインに変換します。

刺しゅう

「刺しゅう」を有効にすると、「オブジェクトのプロパティ」のステッチタイプ（サテン、ステップ、縁沿いぬい、アップリケ、ネットなど）とアウトラインステッチタイプ（ランニング、サテンシリアル）が有効になります。

カット


「カット」を有効にすると、「オブジェクトのプロパティ」の「アウトライン」で「カット」が有効になります。作成したデザインは、カッティングマシンを使用して切り取ることができます。

ラインストーン

「ラインストーン」を有効にすると、閉じた図形の範囲内をラインストーンで埋めることや、線状にラインストーンを配置することができます。「オブジェクトのプロパティ」ではラインストーンの種類、サイズ、色などを設定できます。

ペイント

「ペイント」を有効にすると、「オブジェクトのプロパティ」の「埋め」の（ジグザグ、ステップ、縁沿い、ネットなど）と「アウトライン」が（ライン、ジグザグ）有効になります。これらの機能を使用してデザインの細部まで正確に描くことができます。

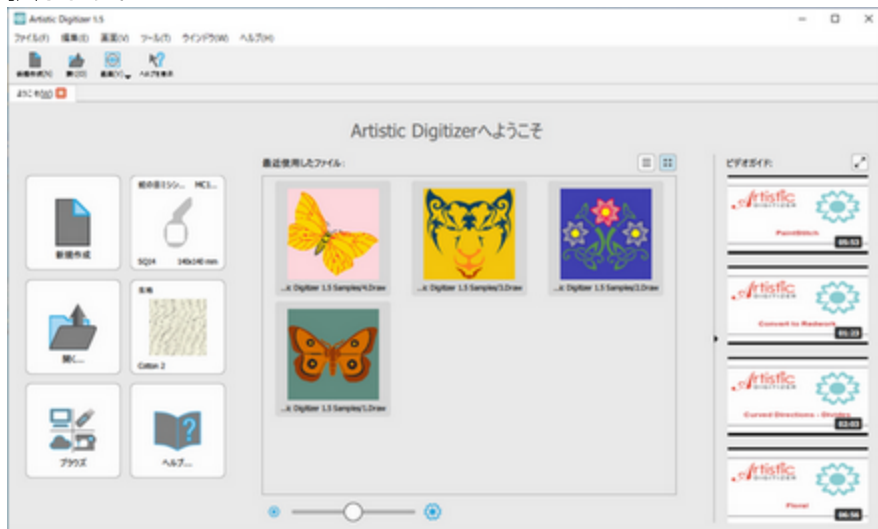
ソフトウェアを起動した際、テクニックは最後に有効にされた設定で開かれます。デザインを作成している途中で有効になっていないテクニックを有効にするには標準ツールバーの「テクニック」をクリックして必要なテクニックを有効にします。有効にできるテクニックはテクニック左上に黒丸が表示されています。作成中のデザインに既に使われているテクニックは左上に赤丸が表示され、設定を変えることができません。

追加したいテクニックを有効にすると、左上に緑丸が表示されます。テクニックは複数選択が可能です。作業画面は有効にされたテクニックにしたがって使用できるツールがアップデートされます。

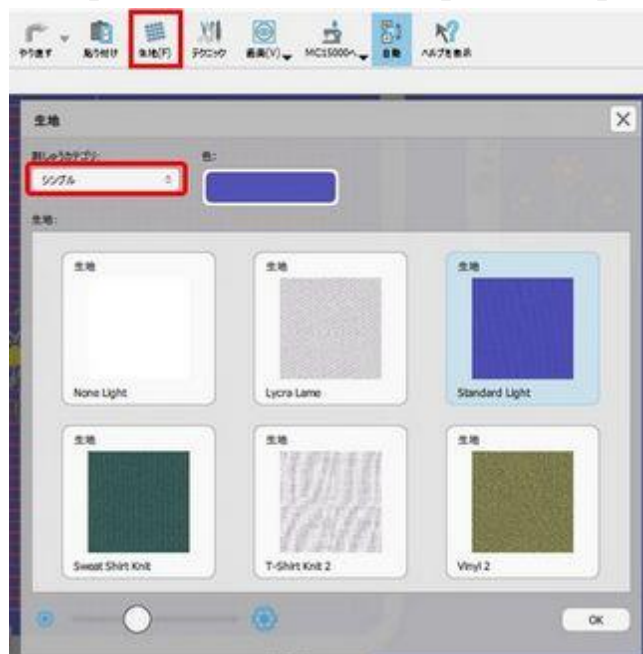
やってみよう

ソフトウェアの操作に慣れる簡単な方法は既存のデザインを使用して刺しゅうを行うことです。お持ちの刺しゅうデザインや、ソフトウェアに内蔵されているサンプルデザインを使って実際にやってみましょう。

1. 「ようこそ」のページから「最近表示したファイル」にあるサンプルデザインを選ぶか、「開く...」から刺しゅうデザインを選択します。



2. デザインは作業画面上に開かれ、この時点でミシンに送信することができます。デザインを送信する前に、使用する「生地」を選択し、「刺しゅうカテゴリ」を「シンプル」に設定し必要に応じて生地の色を設定します。



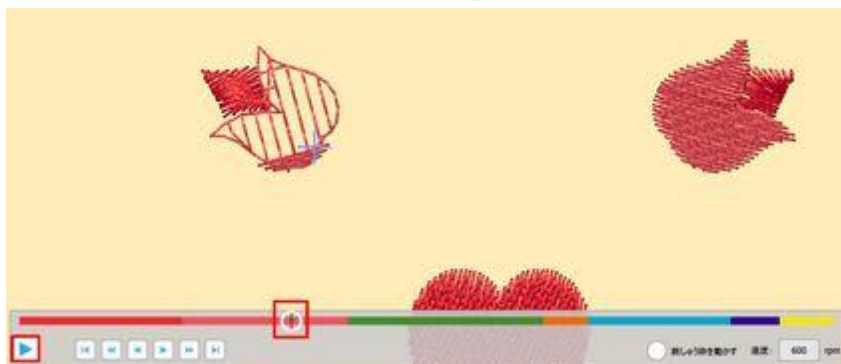
3. 垂直表示のツールバーの「ミシン/刺しゅう枠」で使用する刺しゅう枠を設定します。



4. 「オブジェクト順序」が表示されていた箇所が「刺しゅう枠」の表示に替わります。表示されている刺しゅう枠のアイコンをダブルクリックして、使用する刺しゅう枠を設定します。

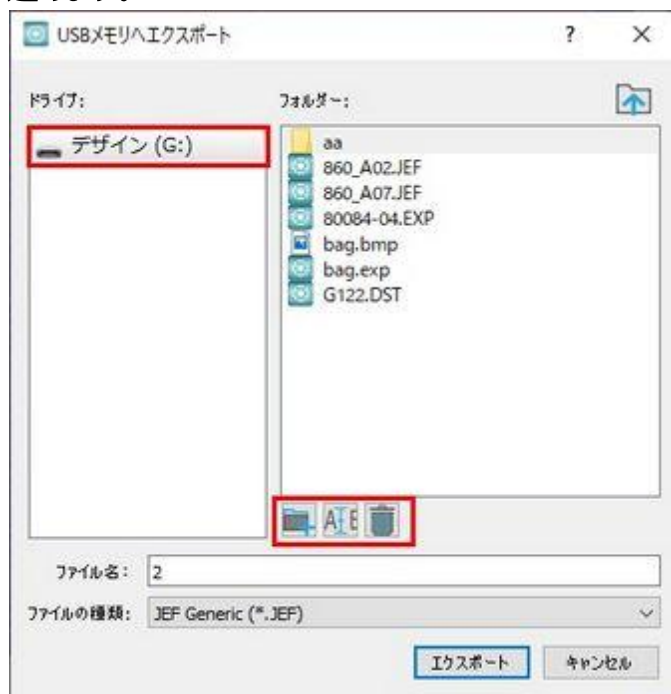


5. 垂直表示のツールバーの「シミュレータ」をクリックして、画面上でデザインが刺しゅうされる様子を見ます。



6. 「再生」アイコンをクリックすると、刺しゅうシミュレーションが開始します。丸印をドラッグすると、より速く表示されます。
7. 画面で刺しゅうの様子を確認し、デザインをミシンへ送信します。
8. デザインワークシートを印刷する場合は、標準ツールバーの「印刷」アイコンをクリックします。デザインワークシートには設定に応じてステッチ数、糸色、その他多くの情報を表示することができます。

9. デザインを送信するには、メニューバーで「ファイル」―「エクスポート」―「USBへ」をクリックすると、デザインを直接ミシンに送信するかUSBメモリへ送信するかを選択するダイアログ画面が表示されます。ダイアログ画面に従って操作を進めます。



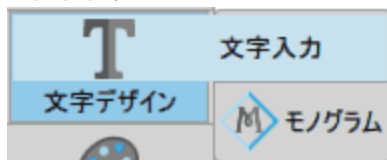
10. デザインがミシンに転送されたのが確認できたら刺しゅうを開始できます。デザインをミシンに送信した後の手順はご使用のミシン説明書をご覧ください。

文字デザインを作成する

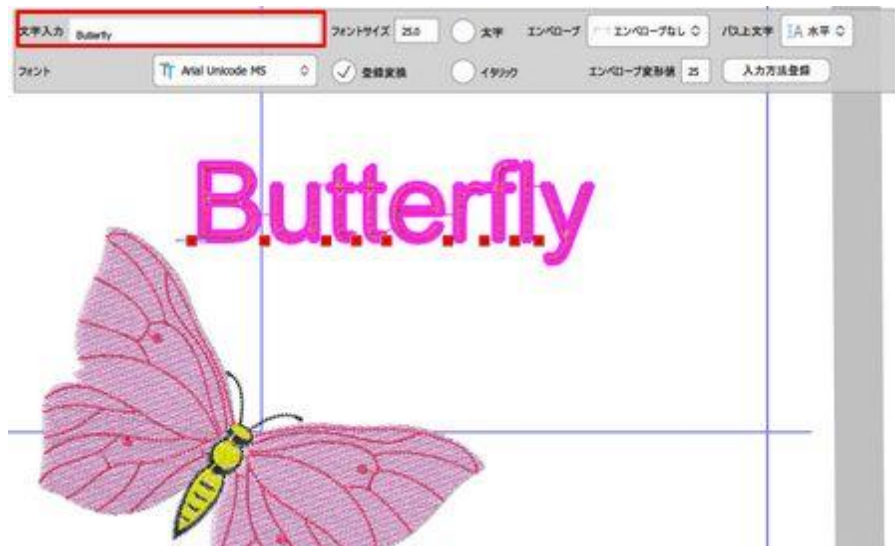
既存デザインの刺しゅうに慣れたら、文字デザインを作成してみましょう。タイプ入力するだけで文字デザインが作成できます。タイプ入力した文字は素早くデザインに反映され、サイズ、角度、レイアウトなどを簡単に変更できます。

文字デザインの作成方法:

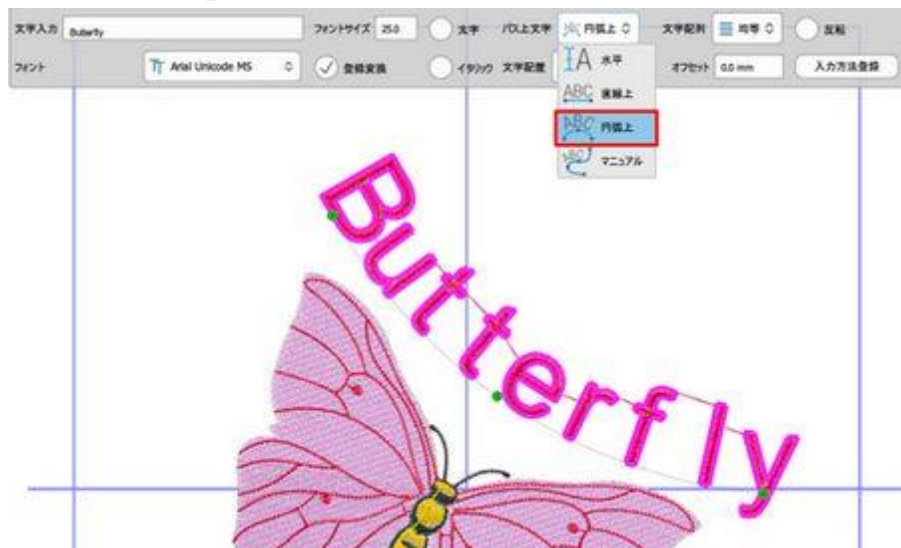
1. 既存のデザインに文字を加える場合は、「ようこそ」の画面でデザインを選択します。
2. 垂直表示のツールバーの「文字デザイン」―「文字入力」を選択すると、作業画面上部に「ツールオプション」が表示されます。



3. 「ツールオプション」の「文字入力」の枠に文字を入力します。入力した文字が自動でデザインに反映されます。



4. 文字列（円弧上、その他に配列）を設定する場合は、「ツールオプション」の「位置設定」から指定します。
5. ノードを動かして曲線の曲がり具合や線の長さを調節します。
6. 「ツールオプション」では、フォントや文字サイズ、その他の設定ができます。



7. 文字色の変更は左下に表示されている「色表示」から行います。

キーボードショートカット一覧

一般		
	MS Windows	mac OS
新規作成	Ctrl+N	Cmd+N
開く	Ctrl+O	Cmd+O
保存	Ctrl+S	Cmd +S
名前を付けて保存	Ctrl+Shift+S	Cmd +Shift+S
印刷	Ctrl+P	Cmd +P
エクスポート	Ctrl+Shift+E	Cmd +Shift+E
SVGへ	Ctrl+Alt+E	Cmd +Alt+E
ヘルプ	F1	F1
指定箇所をヘルプ表示	Shift+F1	Shift+F1

範囲選択		
	MS Windows	mac OS
全て選択	Ctrl+A	Cmd+A
選択を反転	Ctrl+Shift+ I	Cmd+Shift+ I
最初のオブジェクト	Ctrl+Home	Cmd+Home
最後のオブジェクト	Ctrl+End	Cmd+End
次のオブジェクト	Tab	Tab
前のオブジェクト	Shift+Tab	Shift+Tab

メニュー/標準ツール/ドロップダウン		
	MS Windows	mac OS
元に戻す	Ctrl+Z	Cmd+Z
やり直す	Ctrl+Shift+Z	Cmd+Shift+Z
生地	Ctrl+F	Cmd+F
オプション	Ctrl+T	Cmd+T
最適化オプション	Ctrl+Shift+ J	Cmd+Shift+ J
最後の変形を反復	Ctrl+R	Cmd+R
グループ	Ctrl+G	Cmd+G
グループ解除	Ctrl+U	Cmd+U
結合	Ctrl+L	Cmd+L

メニュー/標準ツール/ドロップダウン		
分離	Ctrl+K	Cmd+K
曲線に変換	Ctrl+Q	Q
前へ	PgUp	PgUp
後へ	PgDn	PgDn
デザインの前へ	End	End
デザインの後ろへ	Home	Home
ぬい方向	Ctrl+Shift+D	Cmd+Shift+D
分割	Shift+D	Shift+D
ステッチ編集		
	MS Windows	mac OS
ステッチを挿入	Enter	Return
ステッチを削除	Backspace	Backspace

記号、図形、テキスト挿入		
	MS Windows	mac OS
記号挿入	Ctrl+F11	Cmd+F11
クリップアート	Ctrl + I	Cmd + I
オブジェクト削除	Delete	Delete
ノード編集	F10	F10
ステッチ編集	Shift +F10	Shift +F10
フリーハンド	F5	F5
アウトライン	Ctrl+F5	Cmd+F5
正/長方形	F6	F6
台形/平行四辺形	Shift+F6	Shift+F6
円形	F7	F7
扇形	Shift+F7	Shift+F7
多角形	Y	Y
星形	S	S
文字入力	F8	F8

整列（標準ツールバー）		
	MS Windows	mac OS
左揃え	L	L
右揃え	R	R
上揃え	T	T
下揃え	B	B
水平中央揃え	C	C
垂直中央揃え	E	E
幅揃え	Shift+W	Shift+W
高さ揃え	Shift+H	Shift+H
サイズ揃え	Shift+S	Shift+S
水平均等スペース	Shift+C	Shift+C
垂直均等スペース	Shift+E	Shift+E

画面表示/拡大（垂直ツールバー）		
	MS Windows	mac OS
プロパティ表示/非表示	Alt+Enter	Alt+Enter
拡大	Z	Z
前の表示へ	F3	F3
デザイン全てを表示	Shift + F4	Shift + F4
全体表示	F4	F4
手のひら (パン)	H	H
ものさし	F9	F9
ラインストーンの重なり表示/非表示	O	O

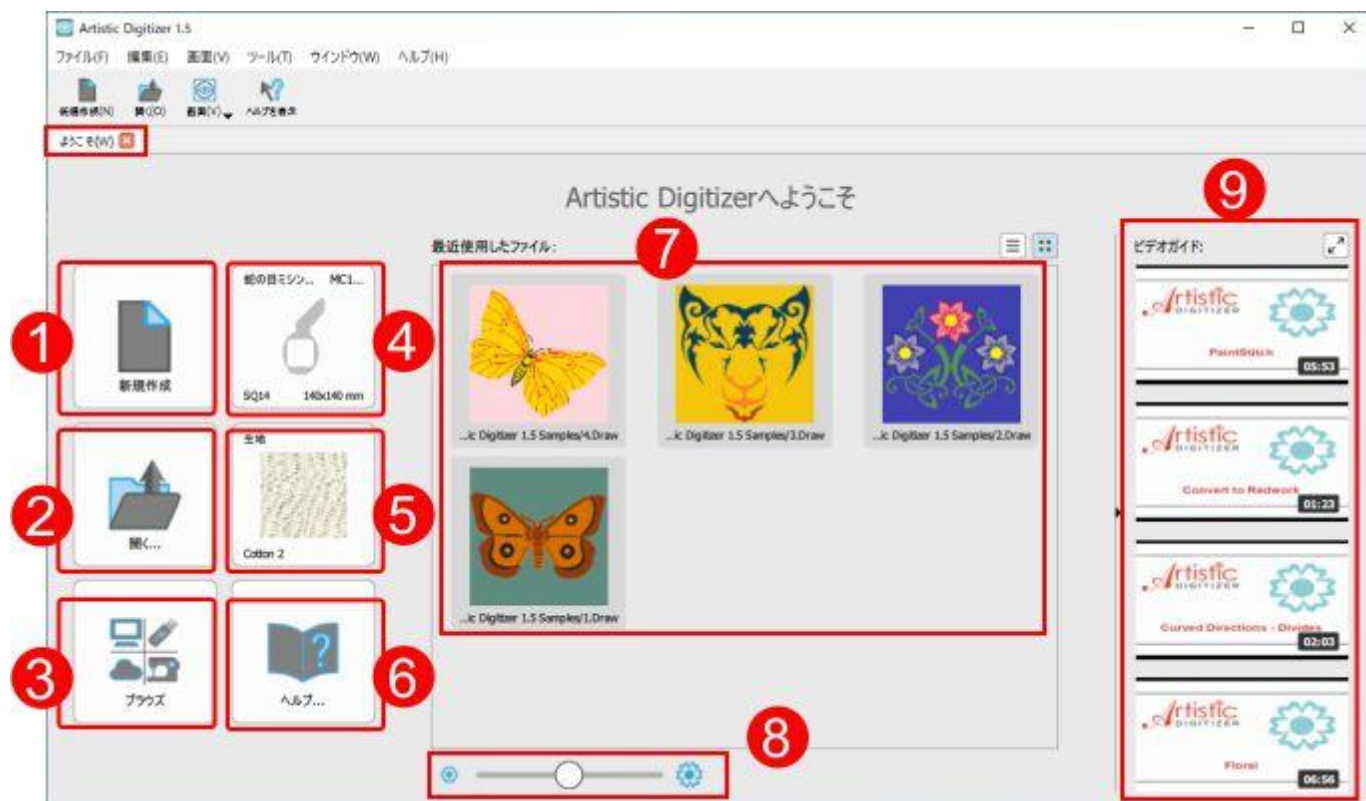
背景		
	MS Windows	mac OS
非表示	Alt+1	Alt+1
刺しゅうの下へ	Alt+2	Alt+2
エッジの強調	Alt+3	Alt+3
刺しゅうの下へ	Alt+4	Alt+4

パソコンやキーボードの種類や設定によっては「F1」～「F12」を使用する際、「Fn」キーも同時に押す場合があります。例) 「Ctrl+F5」(mac OS Cmd+F5) を使用する場合、「Ctrl+Fn+F5」(Cmd+Fn+F5)を押します。これらの設定を有効または解除するには、ご使用のパソコンやキーボードの設定方法をご確認ください。



ファイルを開く


ソフトウェアを開くと最初に「ようこそ」の画面が表示され、デザイン開始に必要な基本的な設定ができます。



1. 新規作成
2. 開く...
3. ブラウザ
4. ミシン、刺しゅう枠デフォルト設定
5. 生地、生地色デフォルト設定
6. ヘルプ...
7. 最近使用したファイル
8. 表示アイコンのサイズ調整
9. ビデオガイド

新規作成

白紙のデザイン作成画面を開きます。ソフトウェアを起動して最初に表示される「ようこそ」の画面で「新規作成」をクリックするか、

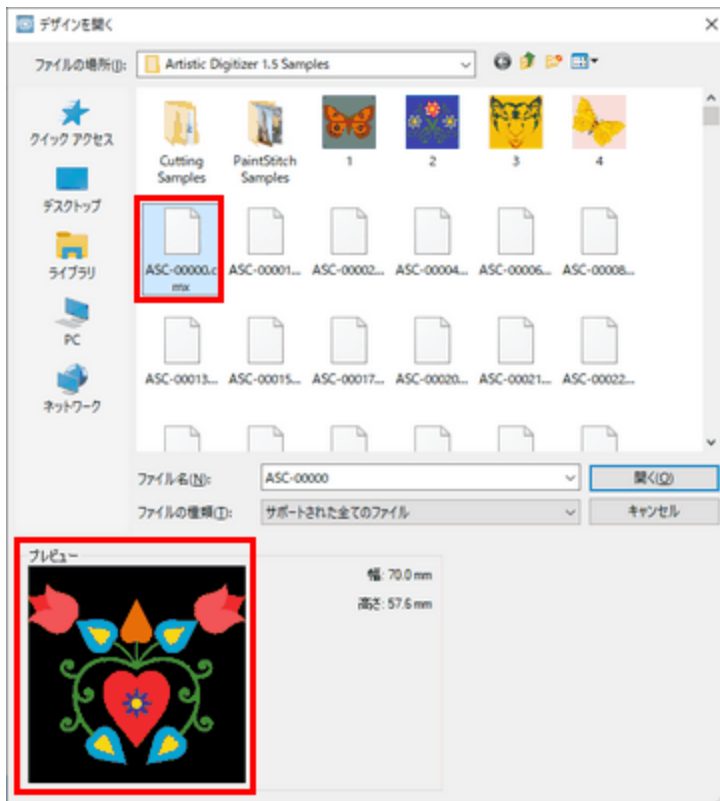
標準ツールバーの「新規作成」をクリックします。ショートカットキーは Windowsでは「Ctrl + N」、mac OSでは「Cmd + N」を押します。

アートワークのインポート

当ソフトウェアは、多種類のファイルをサポートしており、他のアプリケーションで作成されたファイルをインポートし、デザインアートワークに変換することができます。ファイルは大きく分けて、「刺繍ファイル」「アートワークファイル」「デザインファイル」の3種です。デザイン画面で「メニュー」-「インポート」-「ファイルから...」を選択し、表示される「デザインを開く」のダイアログ画面からインポートするファイルを選択します。

例) 「JPG画像」をインポートする場合、「ファイルの種類」のプルダウンメニューで「JPG画像」を選択すると、該当する画像のみが表示されます。同様の方法で「ファイル名」を設定して条件を絞り込むことができます。

ファイルを選択すると、ダイアログ画面下部にプレビューが表示されます。ファイルの種類によっては開く方法を指定するダイアログ画面が表示されます。



アートワークファイル

「アートワーク」には大別して「ベクター」と「ビットマップ」があります。当ソフトウェアはファイルに応じて画像を処理します。「ベクター」(CMX、EPS、SVG、AI)は、複数の点の位置とそれを直線、または曲線で繋いで作成されるデータです。サイズ変更しても元の形状は維持されます。ベクター画像は直接刺しゅうデザインに変換されます。

「ビットマップ」(JPG、PNG、GIF、BMP、TIFF) : 1ピクセルの四角形を縦横と格子状に配置して構成されたデータ形式です。デジタルカメラで撮影される画像や、インターネットで目にする画像はこのビットマップ形式です。サイズ変更すると点の配置にずれやゆがみが生じて画像の品質に影響がでます。ビットマップ画像は取り込み方法などを指定してデザインへ変換します。デザインの変換は元の画像の品質に左右されます。

刺しゅうファイル

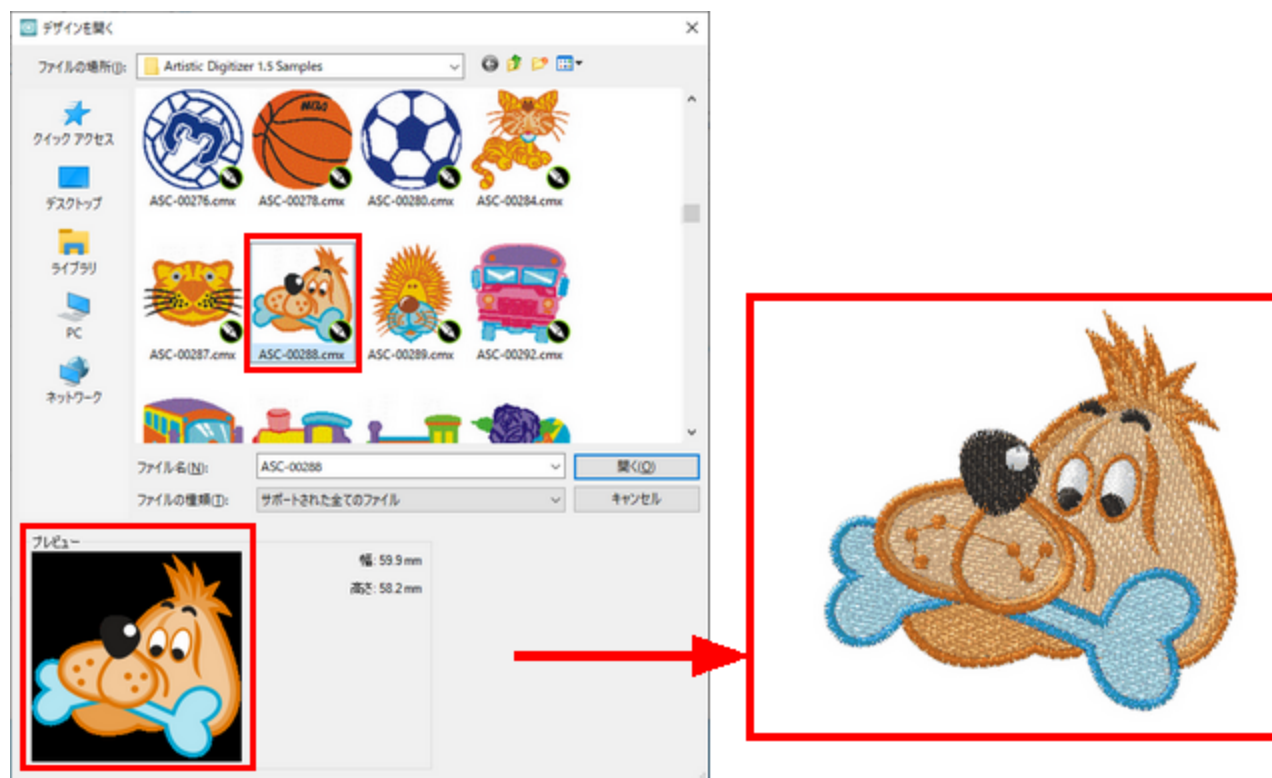
利用可能な刺しゅうファイル形式のほとんどをインポートすることができます。刺しゅうファイル (例: dst、pes、jefなど) を選択した場合、デザインは変換されず、そのままインポートされ表示されます。インポートしたデザインは、一部を追

加/削除などの変更をして刺しゅうすることができます。さらに、アートワークのデザインをトレースしてベクターに変換し、デザインを完全に替えることもできます。

追記：使用するファイルをWindowsのエクスプローラ、または、mac OSのファインダーからインポートする場合は、ファイルを当ソフトの作業画面にドラッグ、ドロップすると簡単にファイルをインポートできます。

ベクター画像のインポート

メニューから「ファイル」-「インポート」-「ファイルから...」を選択し、表示される「ファイルを開く」のダイアログ画面からベクター画像を選択すると、自動でアウトラインデザインに変換し作業画面に開きます。



追記：使用するファイルをWindowsのエクスプローラ、または、mac OSのファインダーからインポートする場合は、ファイルを当ソフトの作業画面にドラッグ、ドロップすると簡単にファイルをインポートできます。

ビットマップ画像のインポート

ビットマップ画像 (.jpg, .png, .gif, .bmp, and .tiff)をインポートする際、「イメージの読み込み」のダイアログ画面が表示されます。ダイアログに従ってインポート方法を選択し、サイズを設定します。



1. インポート方法には、「背景として開く」「オートデジタイズ/アウトラインにトレース」「クロスステッチとして開く」「フォトステッチとして開く」「ペイントステッチとして開く」があります。
2. ダイアログ画面の「イメージ」にはインポートする画像が表示されます。画像をトリミングしてインポートする箇所を設定することができます。トリミングするには、画像の周囲に表示される丸印をドラッグして必要な範囲を設定します。
3. ダイアログ画面下部でデザインのサイズを設定します。幅、高さ、dpiが設定できますが、一箇所の設定に合わせて他の2箇所も比例して設定されます。入力した幅、または、高さが「最大背景サイズ」より大きい場合、画像は設定された「最大背景サイズ」で表示されます。

「最大背景サイズ」はメニューバーの「ツール」—「オプション」画面の「一般」のタブにあります。（mac OSでは、Artistic Digitizerの「オプション」）

注記：「ペイントステッチ」にトレース可能な最大値は295mmです。それ以上の値を入力して「トレース」をクリックしても、295mmで作成されます。

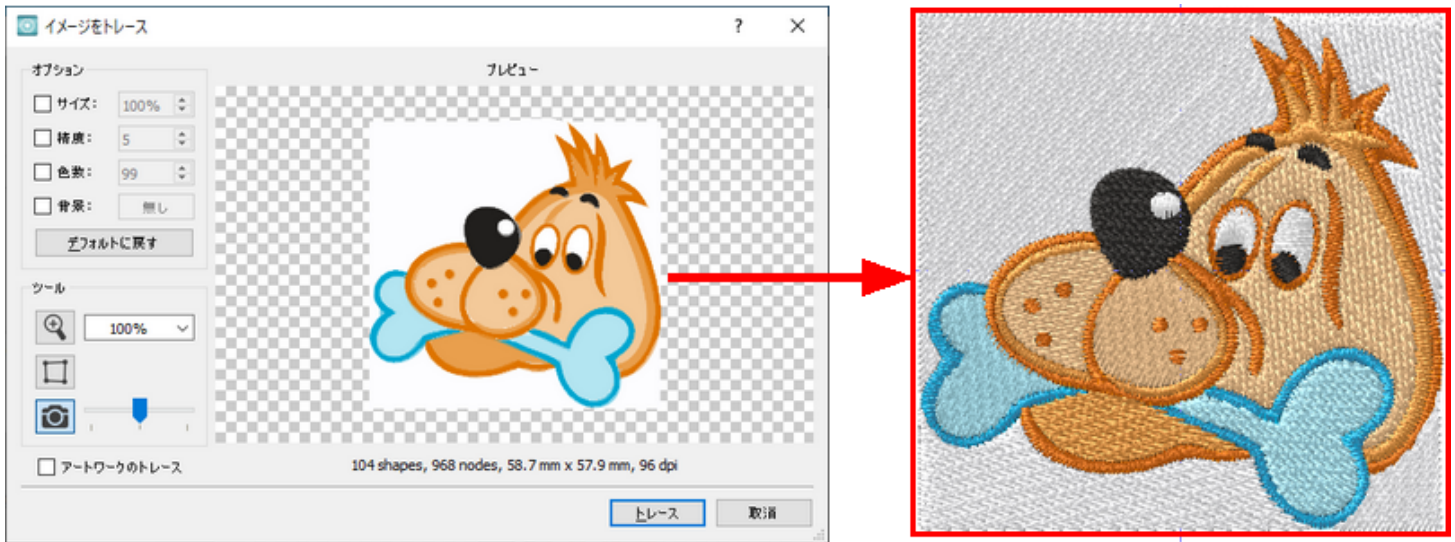
背景として開く

「背景として開く」を選択すると、画像のみが作業画面に表示されます。画像を背景として、その上をなぞってデジタイズし、刺しゅうデザインを作成することができます。詳細は「背景として開く」の頁を御覧ください。

注) 背景として開くことができるのは1つのウィンドウに1つだけです。同じ画面にさらに背景を開こうとしても、「イメージの読み込み」のダイアログ画面でのインポート方法に「背景として開く」が表示されません。

オートデジタイズ - アウトラインにトレース

ビットマップ画像をトレースして自動で刺しゅうデザインに変換します。トレースして刺しゅうデザインに変換する場合の精度は元の画像に左右されます。複雑な線の多い画像の刺しゅうデザインへの変換には時間がかかることもあります。また、必要以上のノードを配置する場合もあり、ご使用のパソコンによっては変換後の処理が難しい場合もあります。ビットマップ画像を刺しゅうデザインに変換した場合の例。(下図右)



画像トレースのダイアログ画面を拡大するとイメージが確認しやすくなります。画面の角をドラッグして拡大します。刺しゅうの種類を設定して、「OK」をクリックすると、次のダイアログ画面が表示され「オプション」では「サイズ」「精度」「色数」「背景」が設定できます。



サイズ:

「オートデジタイズ」を選択した場合、「サイズ」は常にビットマップのサイズ100%で表示されます。サイズを変更するには、チェックボックスをクリックし、値を設定します。サイズの設定方法は、数値を入力、マウスホイールの回転、表示矢印を押す、のいずれかで可能です。サイズ変更後のイメージはプレビューに表示されます。

精度:

ビットマップ画像を刺しゅうデザインへ変換する際の正確さです。数値は 1 ～ 8 が設定できます。数値が上がるほど精密になります。デフォルトでは 5 に設定されています。

注) 数値を高く設定すると正確さを追及するあまり、過剰にステッチを配置する場合があります。また、設定値が低すぎると物足りなさを感じるデザインになる場合もあります。プレビューに表示されるイメージを確認しながら適切な数値を設定してください。

色数:

刺しゅうデザインへトレースする際の糸色数を設定します。デフォルトでは最大値が表示されます。値設定後のイメージはプレビューに表示されます。色の編集は作業画面でも容易にできますが、最大値設定のまま濃淡の多いデザインをトレースすると、ソフトウェアは可能な限り元のデザインの色を使用して刺しゅうデザインへ変換するため、必要以上に糸替えの多いデザインになります。この時点で適切な色数を設定することでその後の編集作業が容易になります。

背景:

使用しない色を 1 色取り除くことができます。元のアートワークに枠のあるデザインの場合、そのデザインから枠（背景）を取り除く場合に便利な機能です。背景のチェックボックスをクリックするとマウスポインターがスポイト表示に変わります。プレビューに表示されているデザインから取り除きたい色をクリックします。スポイトでクリックした色はチェックボックス横の背景の欄に表示されます。

クロスステッチとして開く

「クロスステッチとして開く」にチェックを入れ「トレース」をクリックすると、ビットマップ画像を自動でクロスステッチに変換し、作業画面に表示します。作業画面ではサイズ変更と位置の移動ができますがこれ以外の大きな編集はできません。



作業画面右側に表示される「プロパティ」では「セルサイズ」クロスの大きさ、「繰り返し」クロスのぬい回数、などが設定できます。

フォトステッチとして開く

「フォトステッチとして開く」にチェックを入れ、「トレース」をクリックすると、ビットマップ画像を自動でフォトステッチに変換し、作業画面に表示します。作業画面では「サイズ変更」「位置の変更」「プロパティ」では「幅」「ステッチ密度」などが設定できます。

「フォトステッチ」はビットマップ画像をステッチで埋める 1 つの方法です。ステッチは 4 色の層でマゼンダ、シアン、黄、黒の順で施されます。精密なフォトステッチに仕上げるためにはこれらの色と順序は変更できません。理想のフォトステッチを作成するためには、ビットマップ編集が可能な別のソフトウェアであらかじめデザインを編集し、編集したデザインをインポートして当ソフトウェアで使用することで可能になります。



イメージ編集ツールでイメージを編集する際、画像のコントラストを調整すると良い仕上がりを期待できます。コントラストを高くすると、画像の陰影が強くなり、刺しゅうのサテンバーが太くなりステッチも濃くなります。画像をインポートした後にサイズ変更をすると、デザインはサイズに合うように再計算されます。サイズを拡大すると、サテンバーで覆われる箇所も自動で拡大され細部も強調されます。

フォトステッチオブジェクトは、サテンバーの「幅」「密度」を調整することでより正確に鮮明に仕上げることができます。「幅」では、2つのサテンバーの間隔を設定します。「密度」では、暗い部分のステッチ密度を設定します。

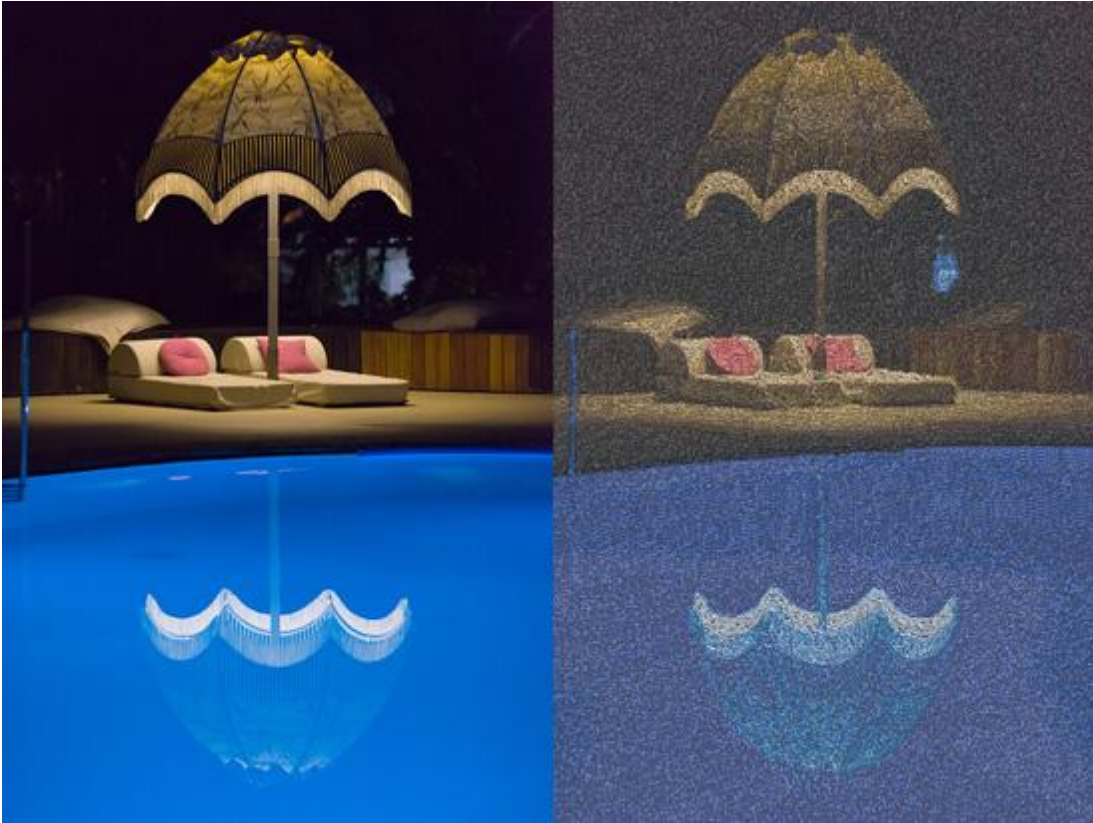
デザインをモノクローム（単色）にするには、「プロパティ」の「モノクローム」のチェックボックスをクリックします。クリック後、デザインがモノクローム（単色）に変わります。



ペイントステッチとして開く

画像を「ペイントステッチ」として開くと、元のデザインを写実的な刺繍デザインに変換します。画像からペイントステッチへは自動で変換されます。変換後、作業画面に表示されたペイントステッチを範囲選択し、プロパティに表示される項

目で糸数などの設定が可能です。さらに、垂直ツールバーの「ステッチフロー」を使用して、デザイン箇所の一部を指定してステッチや色を再計算を設定することもできます。



刺しゅうファイルのインポート

刺しゅうファイルを選択した場合、デザインはそのままRAWオブジェクトとして作業画面にインポートされます。「オブジェクトのプロパティ」で「RAW」と表示され、ステッチタイプや模様を割り当てることはできません。サイズを拡大/縮小することはできます。その際「自動密度調整」を有効にします。変更したサイズに合わせて自動で密度を調整します。



追記：使用するファイルをWindowsのエクスプローラ、または、mac OSのファインダーからインポートする場合は、ファイルを当ソフトの作業画面にドラッグ & ドロップすると簡単にファイルをインポートできます。

ベクターデザインへ変換

インポートしたデザインを編集するには、「オブジェクトのプロパティ」で表示される項目を設定するか、様々な編集を加える場合は「曲線に変換」を設定します。オブジェクトを範囲選択し、右クリックして表示されるプルダウンメニューから「曲線に変換」をクリックするか、「Ctrl + Q」を押すと、RAWデザインがベクターデザインに変換され編集が可能になります。また、同じファイルに、刺しゅうオブジェクトとベクターオブジェクトの両方が含まれたデザインを入れることができます。刺しゅうデザインから使用したい箇所のみをベクターに変換、編集、刺しゅうすることができます。

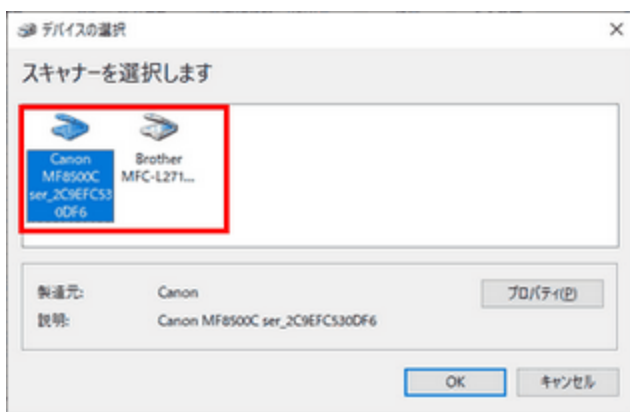
刺しゅうオブジェクトかベクターオブジェクトのどちらか一方のみを表示させることができます。メニューの「画面」から「ステッチ表示」を無効にすると、すべての刺しゅうオブジェクトが非表示になります。「画面」から「アウトライン」を無効にするとベクターオブジェクトが非表示になります。この際、ステッチオプションが有効になっている場合は、使用可能なステッチオブジェクトのみが表示されます。これらの表示オプションを使用すると、刺しゅうオブジェクトとベクターオブジェクトの編集が容易になります。

NGS 刺しゅうファイルのインポート

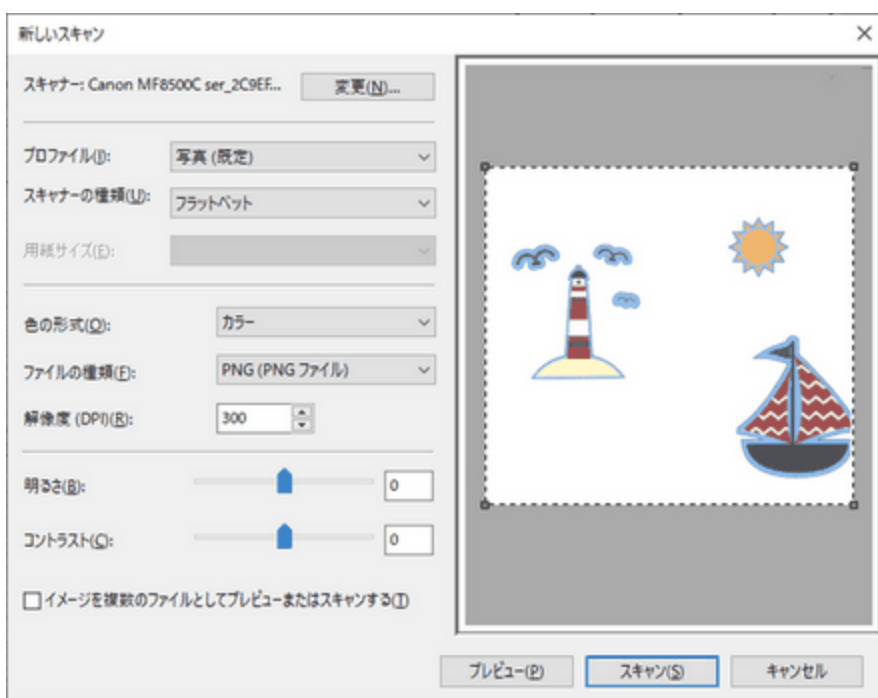
ファイルの種類によっては、刺しゅうデータとベクターデータの両方を含むものがあります。（例：ウイングズモジュラーソフトのNGS刺しゅうファイル）NGSファイルをインポートする際、曲線に変換する必要はありません。ソフトウェアがファイルを認識し、ベクターデータとしてインポートするため、そのまま編集を開始できます。NGSファイルの中には、刺しゅうデータのみが含まれるものがあります。これは、刺しゅうデータのみが入っているDSTファイルを開いて、NGSファイル形式で保存した場合に発生します。アウトラインデータをNGSファイルに入れるには、ウイングズモジュラーソフトで初めから作成する必要があります。

スキャナから画像をインポート

スキャナを使用してさまざまな画像をインポートすることができます。スキャナの電源を入れ、スキャンするイメージをスキャナにセットします。メニューから「ファイル」-「インポート」-「スキャナから」を選択します。



「新しいスキャン」のダイアログ画面が表示されます。使用するスキャナーやその他、必要なスキャンオプションを設定します。スキャナーの種類によってはこのダイアログのオプション項目が無効になるものもあります。



「新しいスキャン」のダイアログ画面が表示されます。「プレビュー」をクリックして画像を確認します。必要に応じてダイアログ画面にある項目を設定します。設定後、または設定変更後は再度「プレビュー」をクリックしてプレビューを表示します。スキャナーによっては、プレビュー表示の画像の四隅に四角印が表示されるものがあります。その場合、四角印を動かしてスキャンする範囲を指定できます。設定が完了したら、「スキャン」をクリックします。スキャンされた画像はご使用中のパソコンの「ピクチャ」のフォルダーに保存されます。スキャン画像は、ビットマップ画像を開く際と同様にソフトウェアにインポートされ、「イメージの読み込み」ダイアログが開きます。読み込み方法を選択し、「トレース」します。

ウェブカムから画像をインポート

パソコンに接続されたカメラで撮影した画像をインポートすることができます。撮影された画像はビットマップ画像をインポートする要領と同様にソフトウェアに取り込まれます。パソコンとカメラが接続されていることを確認し、メニューから「ファイル」-「インポート」-「ウェブカムから」を選択します。カメラの「ダイアログ」画面が表示され、ライブプレビューが表示されます。（下図）「撮影」をクリックして撮影します。



「撮影」を押すと、プレビュー画面には撮影された画像が表示されます。「再撮影」をクリックすると、プレビュー画面は再度ライブプレビューを表示し、再撮影が可能になります。デザインに使用したい画像が撮影できたら、表示されている画像をクリック&ドラッグして使用する箇所を指定します。（下図）「OK」をクリックすると画像はビットマップとして保存されます。カメラで撮影した画像はビットマップイメージを開く際と同様にソフトウェアにインポートされ、「イメージの読み込み」ダイアログが開きます。読み込み方法を選択し、「トレース」します。




「設定」タブでは、カメラが複数接続されている場合に使用するカメラを選択します。トラックバーをドラッグして「画質」の調整が可能です。



デザインを開く

本ソフトウェアを使用して作成したデザインのアートワークの全ての情報を「.draw」形式のファイルに保存します。「.draw」で保存されたファイルを開くと作成した状態のまま開くことができます。

ファイルを開くには、「ようこそ」の画面から「開く」をクリックするか、メニューバーの「ファイル」から「開く」または、標準ツールバーの「開く」をクリックします。さらに、使用するファイルをWindowsのエクスプローラ、または、mac OSのファインダーからインポートする場合は、ファイルを当ソフトの作業画面にドラッグ、ドロップすると簡単にファイルをインポートできます。

当ソフトウェアでは新規デザインとして様々な形式のファイルをインポートできます。「グラフィックファイル」や「刺しゅうファイル」を開く際、ファイル形式が変換されます。「.pes」形式で保存してミシンへ送信する場合、フォーマットにはステッチ情報のみが含まれ、アートワーク情報は含まれません。刺しゅうファイルの「.pes」ファイルを開くと、新しいデザインにインポートされますが、デザインのステッチのみが表示されます。サイズを変更する場合、元の形状を保てず、デザインが崩れることがあります。デザインやステッチの編集はできません。「.pes」ファイルからエクスポートされた「.draw」ファイルを読み込む場合は全てのオプションが可能です。

「開く」をクリックすると「デザインを開く」のダイアログが開き、ファイルを選択できます。開きたいファイルが入っているフォルダを指定しファイルを指定します。「ファイルの種類」をプルダウンメニューから選択してファイルを絞り込むことができます。

例) プルダウンメニューで「JPG画像」を選択すると「JPG画像」のみが表示されます。ファイルを選択するとダイアログ画面下部にプレビューが表示されます。また、「ファイルの種類」で「全ての刺繍ファイル」を選択すると、刺しゅうファイルのみが表示されます。ファイルをクリックすると、ダイアログ画面下部にプレビューが表示されます。刺しゅうファイルを開く場合は、刺しゅうファイルをインポートする手順と同様です。グラフィックファイルを開く場合はベクターイメージをインポートまたはビットマップイメージをインポートする手順と同様です。ビットマップイメージを開く際は、「背景として開く」オプションが追加されます。この場合、イメージは背景として配置され、イメージを下絵としてデザインを作成することができます。

複数のファイルを選択してファイルごとにタブに開くには、「Ctrl」（mac OSでは「Cmd」）または「Shift」を押しながらファイルをクリックします。

「ようこそ」の「最近使用したファイル」には、最近保存/開いたファイルが表示されます。クリックして使用するファイルを開きます。

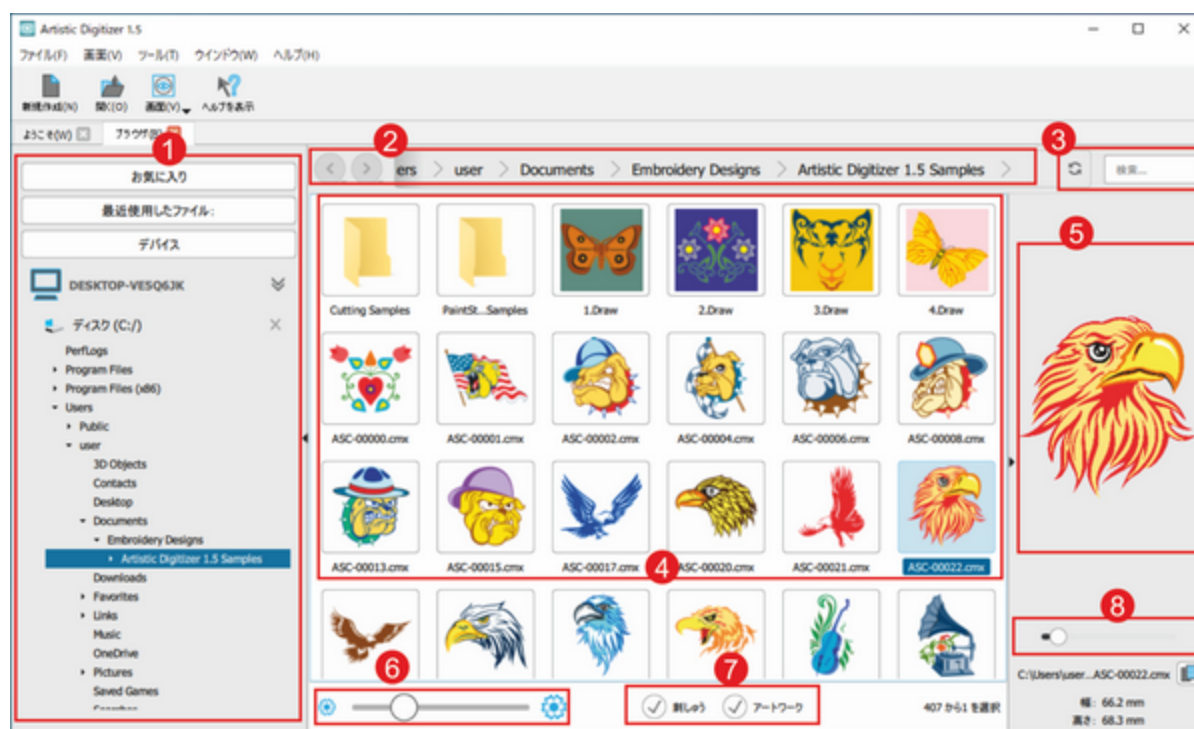
注) ファイルを開く際、「データが失われた可能性があります。」などの警告が表示された場合、その「.draw」ファイルは以前のバージョンで作成されたものである可能性があります。ファイルを開くことができても、「.draw」アートワーク情報の一部が失われている可能性があります。元のファイルの情報を保持したまま以前のバージョンで作成された「.draw」ファイルを開く際は、新しいファイル名で保存してから開きます。

ブラウザ

ソフトウェアを起動した際に表示される「ようこそ」の画面には、「最近使用したファイル」の欄にファイルが表示されます。それ以外の保存済みファイルを使用する場合、「ブラウザ」から探すことができます。「ようこそ」画面で「ブラウザ」をクリックするか、メニューバーの「ウインドウ」から「ブラウザ」をクリックします。



「ブラウザ」からはご使用のパソコン内の全てのフォルダにアクセスすることができます。ファイルはアイコン表示され、クリックするとプレビューが表示されます。



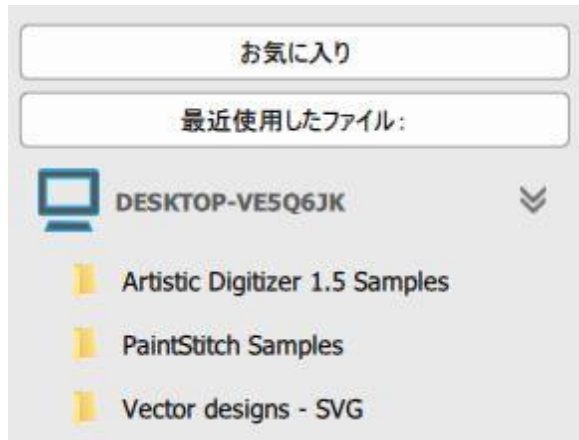
1. ナビゲーションエリア :

閲覧する場所を「お気に入り」「最近使用したファイル」「デバイス」から選択します。



「お気に入り」をクリックするとフォルダが表示され、フォルダをクリックすると内容がアイコン表示されます。フォルダをお気に入りから削除する場合は、フォルダにマウスポインタを合わせ、右クリックし「お気に入りから削除」をクリックします。

「最近使用したファイル」欄には、最近使用したファイルが自動で追加されます。

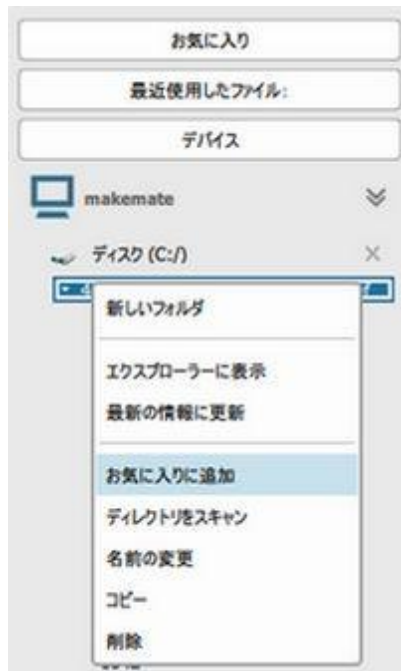


クリックするとフォルダが表示され、フォルダをクリックすると内容がアイコン表示されます。

「デバイス」にはパソコン内部ストレージデバイス、及びUSBやその他の外部ストレージデバイスが表示されます。



フォルダを右クリックするとオプションが表示されます。



「Windows ファイル エクスプローラー」及び、「Macのファインダー」の機能へアクセスするには、ファイルを右クリックするとオプションが表示されます。

- 新しいフォルダ
- エクスプローラーに表示
- 最新の情報に更新
- お気に入りに追加
- ディレクトリをスキャン（ディレクトリ内容をスキャンし、サブパスをお気に入りに追加します。）
- 名前の変更
- コピー
- 削除

フォルダの移動は、ドラッグして任意の場所へ移すこともできます。

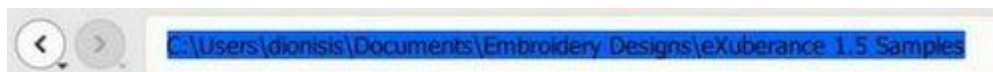
2. アドレスバー/フォルダパス


アドレスバー/フォルダパスでは：



- フォルダ名をクリックしてその場所を表示できます。



- 特定のフォルダパスを入力、またはペーストして場所を表示できます。



- 「更新ボタン」  をクリックして表示を更新します。

- 「コピー」  をクリックしてフォルダパスをコピーします。
- 「貼り付け」  をクリックしてコピーしたフォルダパスを貼り付けます。
- 矢印ボタンで「進む」「戻る」の操作ができます。

3. 検索

検索バーにデザイン名などを入力して探すことができます。



4. フォルダ内容表示

フォルダ内容が表示されます。ファイルを右クリックした際のオプションは：



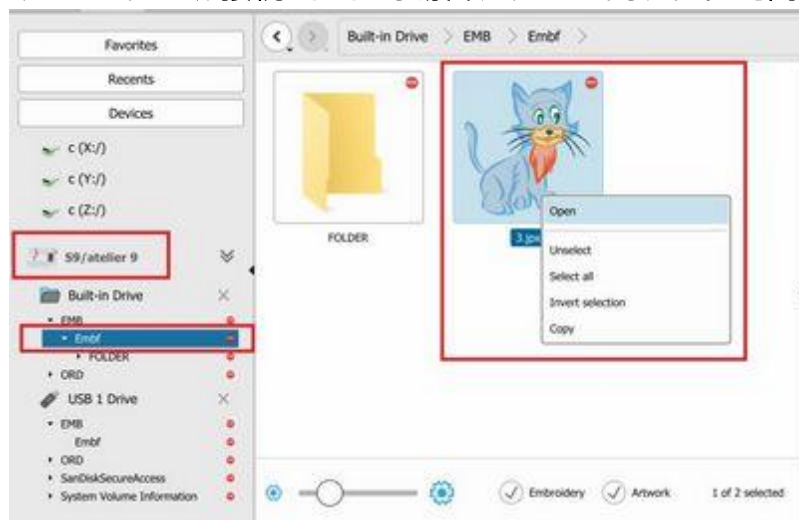
- 開く
- エクスプローラーに表示
- 全て選択
- 選択範囲反転
- 名前の変更
- コピー
- 削除

ファイルのない位置で右クリックすると次のオプションが表示されます。



- 新しいフォルダ
- エクスプローラーに表示
- お気に入りに追加
- スキャン（フォルダをスキャンしお気に入りに追加します。）
- 全て選択

マシンとパソコンが接続されている場合、マシンにあるデザインを開くことができます。



フォルダやファイルをドラッグして収納場所を変えたり整理することができます。

デザイン複数選択する際は、Windowsでは「Ctrl」（mac OS ではCmd）を押しながらデザインをクリックします。「Shift」を押しながら複数のデザインをクリックするとその範囲のデザインが全て選択されます。

5. プレビュー

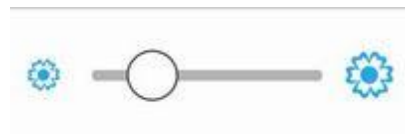
選択したデザインはブラウザ画面の右側にプレビュー表示されます。プレビュー範囲の調整は、アイコン表示エリアとプレビューエリアの境にマウスを当て、マウスポインタが左右を示す矢印⇔に変わったらマウスをドラッグします。

プレビューを表示しない場合は、左側に表示されている▶をクリックします。

プレビューを表示する場合は◀をクリックします。

6. 表示アイコンサイズ設定

下図のアイコン調整バーが画面下に表示しています。○をドラッグしてアイコン表示サイズを調整します。



7. 表示ファイル指定

表示するファイルを「刺しゅう」のみ、「アートワーク」のみ、または両方を丸印をクリックしてチェックを入れて指定できます。



8. プレビューの表示サイズ

プレビューの下部に表示されているトラックバーをドラッグして、プレビューの表示サイズを調整できます。



背景として開く

ビットマップ画像をインポートする際に表示される「イメージ取り込み」のダイアログ画面で「背景として開く」を選択すると作業画面に画像が表示されます。画像を下絵として使用し、その上から刺しゅうデザインを作成することができます。画像を参考にデザインを作成する場合に便利です。

作業画面に背景としてインポートできる画像は一つだけです。同じ画面に別の画像をインポートしようとする場合、「背景として開く」のオプションが表示されません。

当ソフトでは背景として開いた画像を編集することはできません。

背景として開いた画像の表示方法メニューバー、または標準ツールバーの「画面」から「背景表示」にマウスを当てると、表示方法が表示されます。

- 「非表示」：背景を非表示にします。メニューバーまたは標準ツールバーの「画面」から「背景表示」で「非表示」を有効にするか「Alt + 1」を押します。背景を非表示にすると、作成したデザインのみが表示されます。背景と混同せずデザインを確認する場合に便利です。
- 「刺しゅうの後ろへ」：背景を表示します。メニューバーまたは標準ツールバーの「画面」から「背景表示」で「刺しゅうの下へ」または、キーボードショートカット「Alt + 2」を押します。ビットマップ画像をインポートする際、自動でこの表示になります。
- 「エッジの強調」：背景色のトーンを低くして画像をシャープにします。（画像を最大に拡大した際、ビットマップ画像を形成する細かい四角がクリアに表示されます。）メニューバーまたは標準ツールバーの「画面」から「背景表示」の「エッジの強調」または、キーボードショートカット「Alt + 3」を押します。画像をトレースしてデジタイズする際にイメージの細部が見やすくなり、デジタイズしやすくなります。
- 「刺しゅうの前へ」：デザインの上に背景を表示します。メニューバーまたは標準ツールバーの「画面」から「背景表示」の「刺しゅうの上へ」または、キーボードショートカット「Alt + 4」を押します。既に作成したオブジェクトの上に小さめのオブジェクトを重ねる場合の下絵として使用する場合に便利な表示方法です。

背景のプロパティ

このオプションは、ビットマップ画像を作業画面にインポートしている場合に有効になります。

メニューバーまたは標準ツールバーから、「画面」—「背景表示」—「プロパティ」をクリックすると「背景のプロパティ」のダイアログ（下図）が表示され、背景のプロパティ設定が可能です。



背景のプロパティ設定項目:

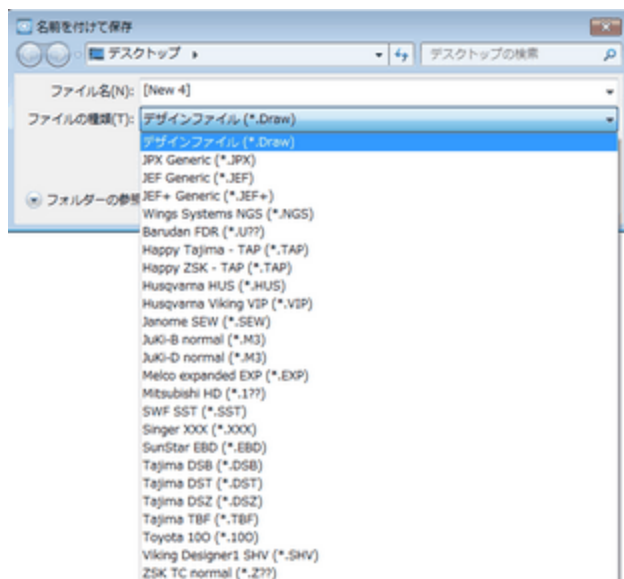
- 「背景の表示方法」チェックボックスをクリックして表示方法を選択します。
 - 「非表示」：背景を非表示にします。（Alt + 1）
 - 「後ろへ」：背景をデザインの後ろに表示します。ビットマップをインポートする際のデフォルトに設定されています。（Alt + 2）
 - 「刺しゅうの前へ」：デザインの上に背景を表示します。この場合、背景の色は薄くなります。（Alt + 4）背景と同系色のオブジェクトをデジタイズする際や、先にデザインした大き目のオブジェクトの上にイメージからデザインを重ねる際に便利です。
 - 「エッジの強調」：背景の色のトーンを低くして画像をシャープにします。（画像を最大に拡大した際、ビットマップ画像を形成する細かい四角がクリアに表示されます。）画像をトレースしてデジタイズする際に細部が見やすくなります。（Alt + 3）
- 回転：矢印をドラッグして回転位置を決めます。刺しゅうデザインを開始する前に取り込んだ画像の角度を設定する場合に便利です。刺しゅうデザイン開始後、背景を回転させた場合、刺しゅうデザインは元の位置のまま、背景だけが回転します。
- サイズ調整：「幅」と「高さ」に数値を入力するか、トラックバーを左右にドラッグしてサイズを変えます。元のサイズから50%までの縮小と300%までの拡大が可能です。
- 水平位置：背景の水平位置を調整します。「水平位置...」をクリックするとマウスポインターが十字印に変わります。マウスをドラッグすると直線が表示され、ドラッグを離すと、直線を引いた位置が水平になります。背景の中心を軸にして水平位置が調整されます。
- 削除：背景を削除します。

デザインを保存

デザインは常に 2 種類のフォーマットで保存します。

- 「DRAWファイル」：当ソフトウェアのネイティブフォーマットで、データの欠損を伴わないロスレスフォーマットです。当ソフトウェアで作成されたすべてのデザイン情報（アートワークとプロパティ）を記録します。保存したDRAWファイルを読み込むと、作成中/作成後のデザインをそのまま引き続き作成できます。
- 「刺しゅうファイル」：デザインをミシンで読み込める形で保存します。ミシンがサポートしている刺しゅうファイル。ミシンメーカーによってサポートしているファイル形式が違います。ご使用のミシンに合わせた形式でファイルを保存します。当ソフトウェアは、JEF、SEW、DST、EXPなど、多くの刺しゅうファイル及びミシンフォーマットに対応しています。

デザインを保存するには、メニューバーの「ファイル」-「保存」/「名前を付けて保存」または、標準ツールの「保存」アイコンをクリックするか、キーボードショートカットの「Ctrl+S」（mac OSでは「Cmd+S」）で操作します。「名前を付けて保存」のダイアログ画面が表示されます（下図）。「ファイル名」を入力し、「ファイルの種類」を選択し、「保存」をクリックします。



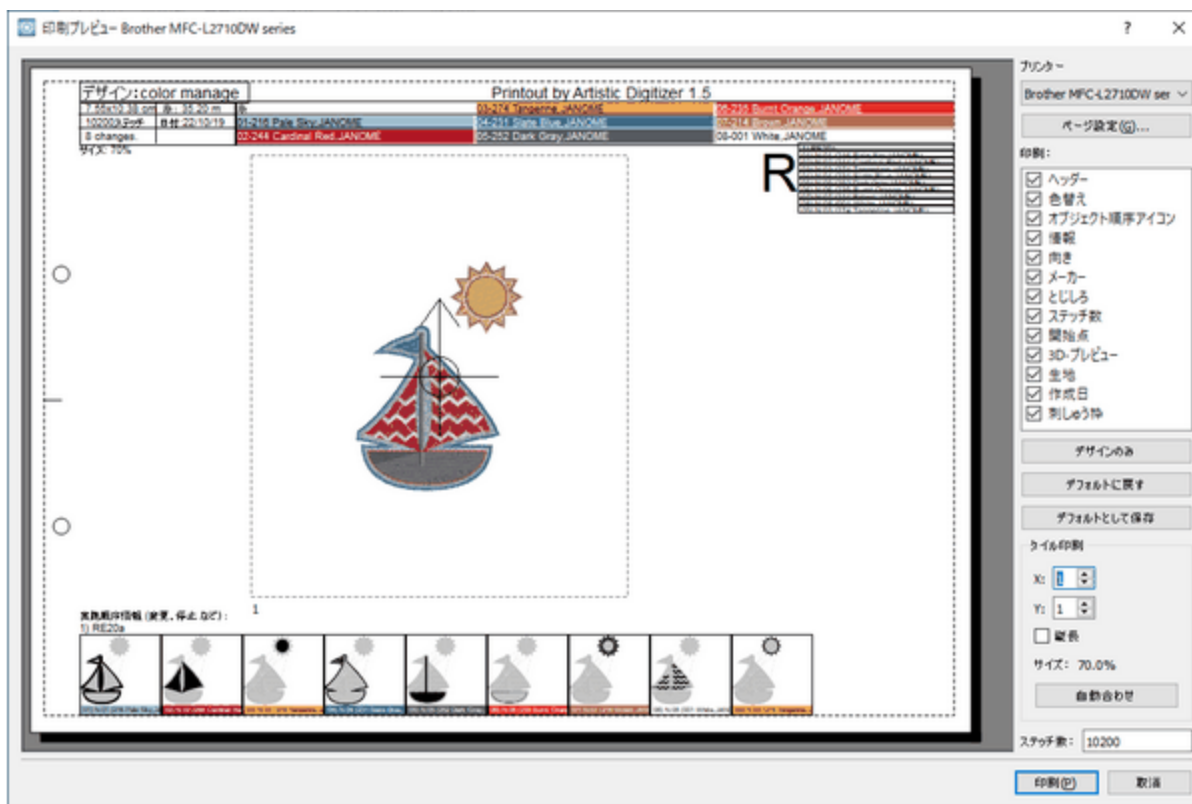
「ファイルの種類」にはミシンメーカーがサポートするファイルが表示されます。ミシンメーカーは、「ようこそ」の画面ではじめに設定するか、垂直ツールの「ミシン/刺しゅう枠」から設定/変更できます。例：ミシンメーカーをジャノメに設定した場合は「ファイルの種類」のプルダウンメニューの上部に「JEF」「JPF」「JEF+」のメーカーのファイル、以下サポートするファイルが表示されます。

対応ファイル形式:

Tajima (".dst", ".dsz", ".dsb")	Janome/elna (".jef", ".sew", ".jpx")
Tajima TBF (".tbf")	Janome/elna JEF+ (".jef+")
SEF xp (".sef")	Juki (".M3")
SWF (".sst")	Toyota (".100")
Pfaff (".ksm", ".pcs", ".pcm")	Laesser (".mst")
Singer (".xxx")	QuiltCAD (".hqf")
Happy (".tap")	PC Quilter (".txt")
Melco expanded (".exp")	Statler Stitcher (".qli")
Brother/Baby Lock/Bernina (".pec", ".pes")	CompuQuilter (".cqp/", ".cmd")
Husqvarna (".hus")	Mitshubishi HD (".1??")
Husqvarna Viking (".vip")	Barudan FDR (".U??")
Husqvarna Viking/Pfaff (".vp3")	ZSK TC (".Z??")
Viking Designer 1 (".shv")	

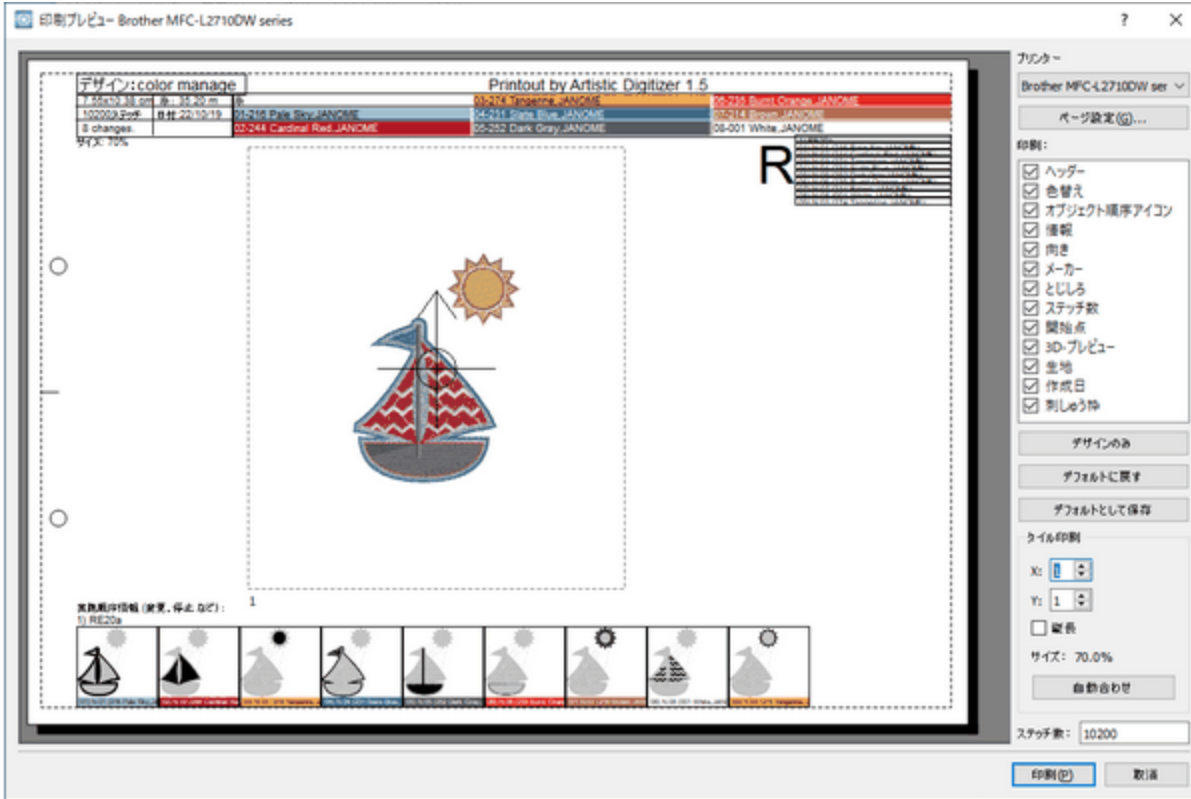
デザインを印刷

デザインを印刷する際、デザイン情報や刺しゅう情報を含めて印刷（下図）するか、「アートワーク」のみを印刷するかを設定することができます。



デザインを印刷

デザインを印刷するには、標準ツールバーの「印刷」をクリックするか、メニューから「ファイル」-「印刷」を選択するか、キーボードショートカットの「Ctrl + P」（mac OSでは Cmd + P）を押すと「印刷プレビュー」のダイアログが表示されます。



「印刷プレビュー」には印刷される状態が表示されます。デザインとデザイン情報が表示され、画面の右側では印刷する項目を設定できます。

- 「プリンター」：使用するプリンターを設定します。
- 「JPGとして保存」：印刷設定したイメージを保存します。必要なときにファイルから印刷できます。
- 「印刷」：チェックボックスをクリックして印刷したい項目を設定します。
- 「デザインのみ」：情報が非表示になり、デザインのみが印刷されます。
- 「デフォルトに戻る」：印刷項目が元の設定に戻ります。
- 「デフォルトとして保存」：設定項目をデフォルトとして保存します。
- 「タイル印刷」：一つのデザインを複数の用紙に分割して印刷します。横（X）、縦（Y）の枚数、用紙の向き、サイズを設定します。

印刷項目

「印刷」で指定した項目はプレビューで表示されます。チェックボックスにチェックされた項目が表示されます。クリックしてチェックのオン/オフを切り替えます。

- 「ヘッダー」：サイズ、ステッチ数、糸替え数、糸長、日付、糸色が印刷ページの最上部に表示されます。

デザイン: color manage		Printout by Artistic Digitizer 1.5			
7.55x10.35 cm	糸: 35.20 m	03-274 Turquoise, JANOME	06-235 Burnt Orange, JANOME		
102002777P	針: 22/10/19	01-205 Pale Sky, JANOME	04-231 Slate Blue, JANOME	07-214 Brown, JANOME	
8 changes.		02-244 Cardinal Red, JANOME	05-252 Dark Gray, JANOME	08-001 White, JANOME	
97X: 70%					

- 「色替え」：使用する糸を上段から使用順で表示します。

01 RE20a
01LN01 (R: 141, G: 197, B: 227)
02LN02 (R: 49, G: 71, B: 107)
03LN03 (R: 193, G: 41, B: 44)
04LN04 (R: 238, G: 177, B: 55)
05LN05 (R: 58, G: 62, B: 77)
06LN06 (R: 229, G: 61, B: 57)
07LN07 (R: 253, G: 253, B: 253)
08LN08 (R: 126, G: 75, B: 53)
09LN09 (R: 238, G: 177, B: 55)


- 「オブジェクト順序アイコン」：用紙の下部に表示されます。デザインが、色替え、アップリケ、ストップなどに分けられて、使用する色、コメントと共に表示されます。

実行順序情報 (変更、停止など): 1

1) RE20a



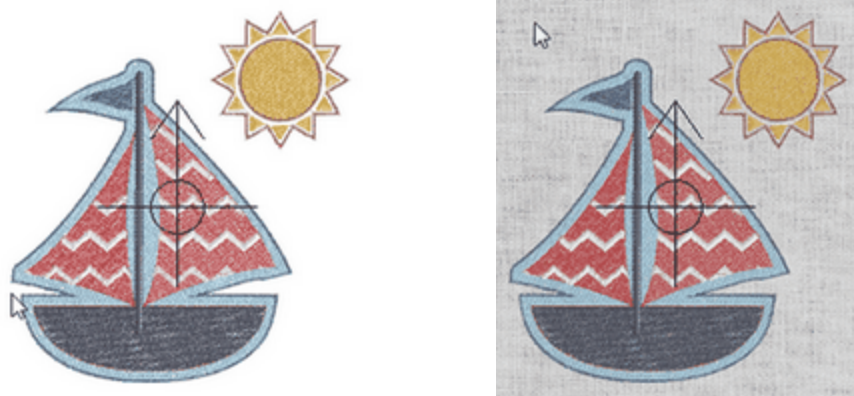
- 「情報」：ページの最下部に表示されます。
- 「会社名」：用紙の上部に表示されます。設定するには、メニューバーの「ツール」-「オプション」-「印刷」のタブの「会社名」に入力します。
- 「方向」：デザインの向きをアルファベットの「R」で表します。
- 「とじしろ」：ページの左端にとじるための空白をつくります。
- 「ステッチ数」：用紙の上部、ヘッダーの位置に表示されます。

- 「開始点」：デザインの開始点をアイコン  で示します。

- 「3Dプレビュー」：デザインを3Dで表示します。



- 「生地」：デザインの後ろに生地を表示します。



- 「デザイン日」：デザインが作成された日を表示します。
- 「刺しゅう枠」：選択した刺しゅう枠の刺しゅう可能範囲を点線で表示します。

タイル印刷

「印刷」を指定し「印刷プレビュー」が表示された際、作成したデザインに合わせて、必要な枚数でタイルが割り当てられます。「X」水平方向への枚数「Y」垂直方向への枚数数値を設定するとプレビューに表示されます。

「縦長」：用紙の方向を指定します。縦長に印刷する場合はチェックボックスにチェックします。横長に印刷する場合はチェックをはずします。

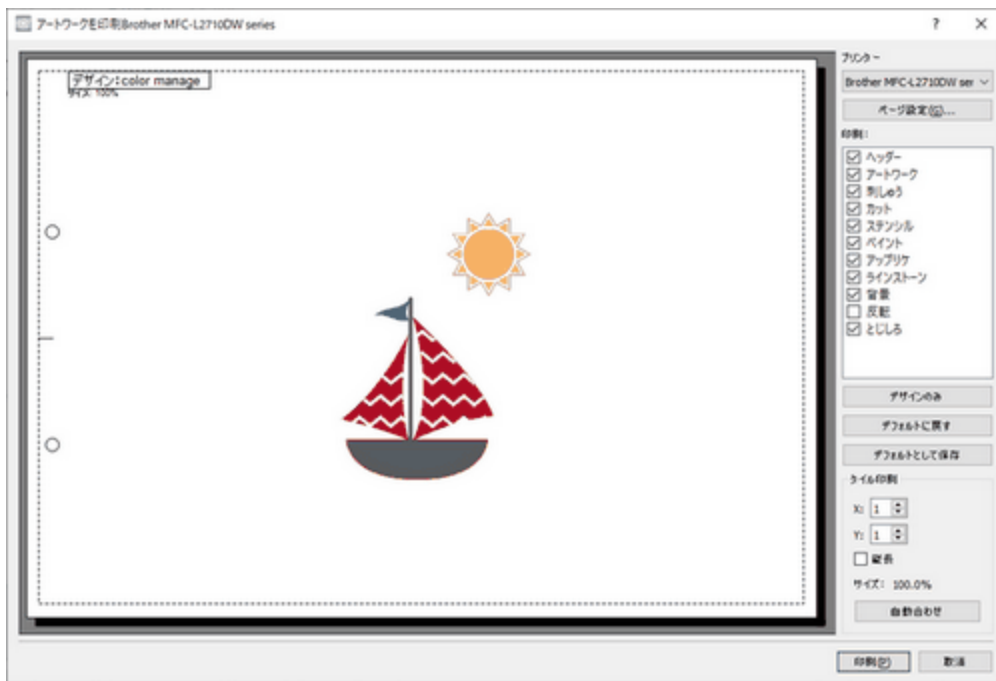
「サイズ」：デザインが実寸で印刷される場合、100%が表示されます。実寸より縮小されて印刷される場合は、縮小率が表示されます。「印刷プレビュー」のダイアログが開かれる際、ソフトウェアは最小ページで実寸デザインを表示します。（実寸が複数ページにわたる場合にページを減らして印刷する場合、デザインはページ数に合うよう縮小されます。その際の縮小率がここに表示されます。）

「自動合わせ」：デザインに合わせた割付を自動で行います。ページが複数になった場合、印刷後、ページの縁に印された切り取り線で切り取り貼り合せます。

「ステッチ数」：印刷物に表示したいステッチ数を入力できます。

アートワークを印刷

「アートワークを印刷」は、デザインのアートワークのみを印刷します。メニューバーの「ファイル」-「アートワークを印刷」で「アートワークを印刷」のダイアログ画面が開きます。使用するプリンターの設定や、その他必要なオプションを設定して「印刷」します。アートワークをアイロンプリントシートに印刷して、デザインを布に転写させたり、転写させたデザインと刺しゅうを組み合わせるなどの利用方法があります。



オプションの「反転」を選択すると、デザインを反転できます。

反転 前



反転 後



エクスポート

作成したデザインは、さまざまな刺しゅうフォーマット、刺しゅうイメージ、キルト、別のプログラムで使用するベクターファイルにエクスポートできます。

ドロップボックスへエクスポート

当ソフトウェアには、デザインを「Dropbox」にエクスポートする機能が含まれています。エクスポートされたデザインはiPad / iPhone用の「AcuDesign」iOSアプリケーションに同期されます。アップロードされたデザインはパッケージにまとめられます。

メニューバーから「ファイル」-「エクスポート」-「ドロップボックスへ」

ドロップボックスを使用するには、まず、ドロップボックスのアカウントの「Apps」に「Artistic」のフォルダーを作成します。下図の「ドロップボックスに接続」のダイアログが表示されます。



1. 「ドロップボックスからコードを取得する」をクリックすると、「ドロップボックス」登録ページが開きます。



AcuDesign とリンクするには Dropbox にログインしてください

G Google でログイン

または

メール

パスワード

このページは reCAPTCHA で保護されています。また、Google のプライバシーポリシーと利用規約の対象となります。

[パスワードを忘れてしまった場合](#) **ログイン**

2. 既にアカウントがある場合はサインインします。アカウントがない場合は「登録」をクリックします。



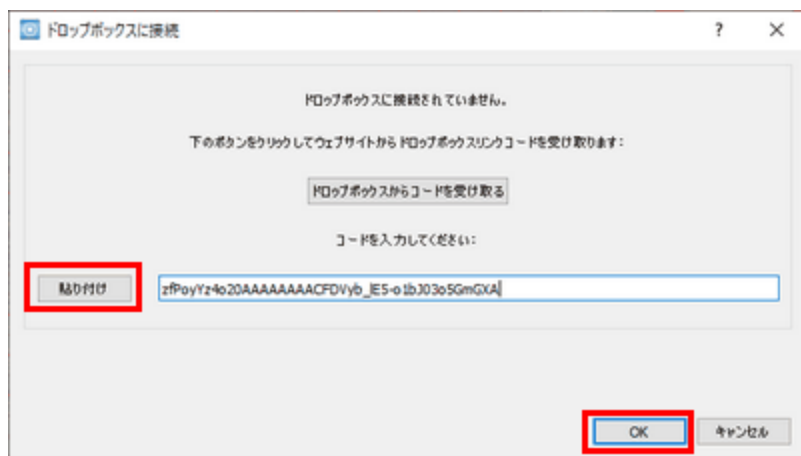
AcuDesign が Dropbox に保存されているフォルダ「アプリ・Artistic」へのアクセスをリクエストしています。詳しくは [こちら](#)

キャンセル **許可**

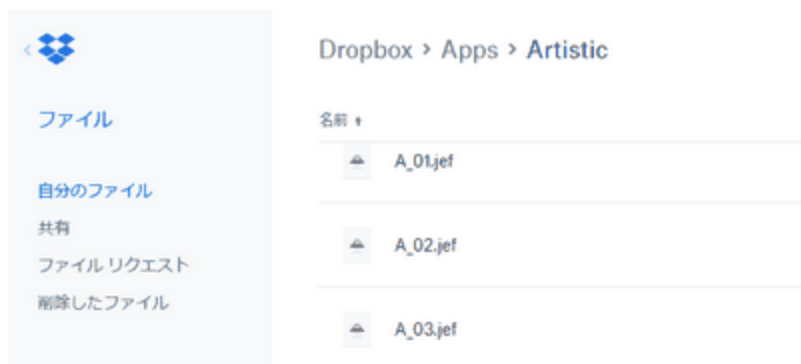
3. ドロップボックスへの接続に必要な承認コードが表示されます。コードをコピーして「ドロップボックスに接続」のダイアログに貼り付けます。



4. ソフトウェアの「ドロップボックスへ接続」の画面に切り替え、「貼り付け」をクリックしてコピーした承認コードを貼り付け「OK」をクリックします。アプリケーションとドロップボックスが接続されました。

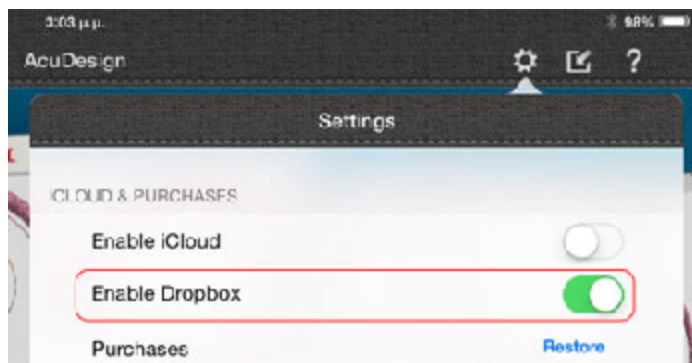


5. ドロップボックスの「Apps」のフォルダに「Artistic」のフォルダが作成されました。エクスポートされるデザインはこのフォルダに入ります。



6. ソフトウェアは、このフォルダへのみ読み取りと書き込みができます。エクスポートされたデザインは、AcuDesign iOSアプリケーションのデザインへ追加/同期することができます。

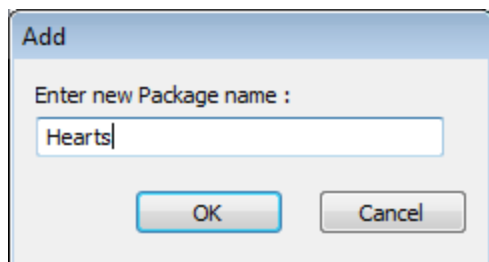
注) ファイルを同期させるには、AcuDesignの設定から「ドロップボックス」がONになっていることを確認してください。



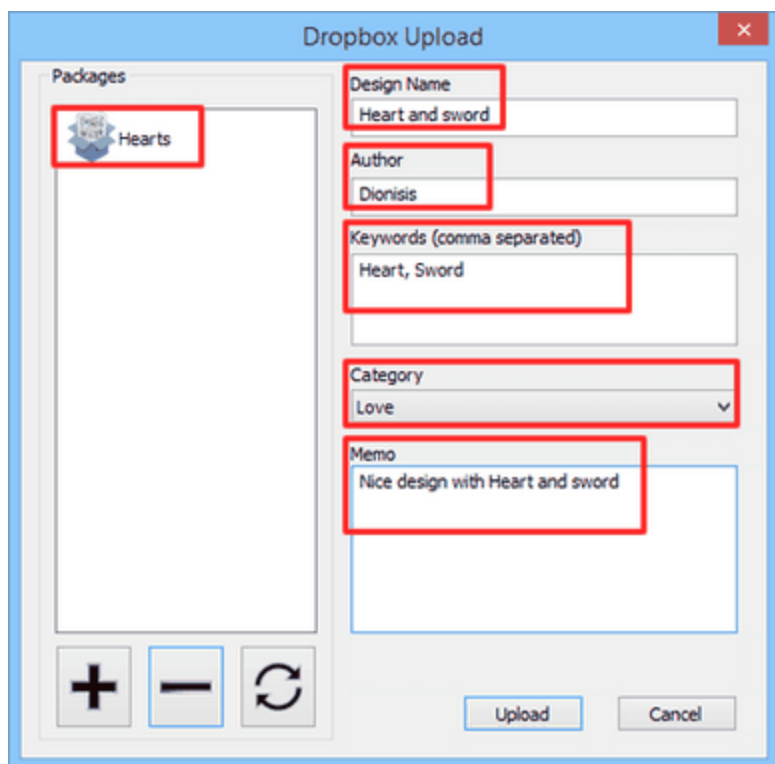
7. 承認が成功しなかった場合、下図のメッセージが表示されます。メニューバーから「ファイル」-「ドロップボックスへ」の手順で再度承認手続きを行います。



8. ドロップボックスへの登録が完了したら、ダイアログボックスがグレーアウト表示になります。使用可能な唯一のオプションは、パッケージの項目の「+」ボタンです。デザインをアップロードするには、まずデザイン用のパッケージを選択します。アップロードされたデザインはパッケージ化され、パッケージに収集されます。「+」をクリックしてパッケージを追加作成します。その際、パッケージ名を入力します。



9. 例) パッケージ名「Hearts」を作ります。



10. アップロードされるデザインは「パッケージブラウザでは作成したパッケージとその中身を見ることができます。」のコレクションに入ります。

デザインを入れるパッケージを指定します。
(パッケージが複数ある場合)

デザイン名を入力します。

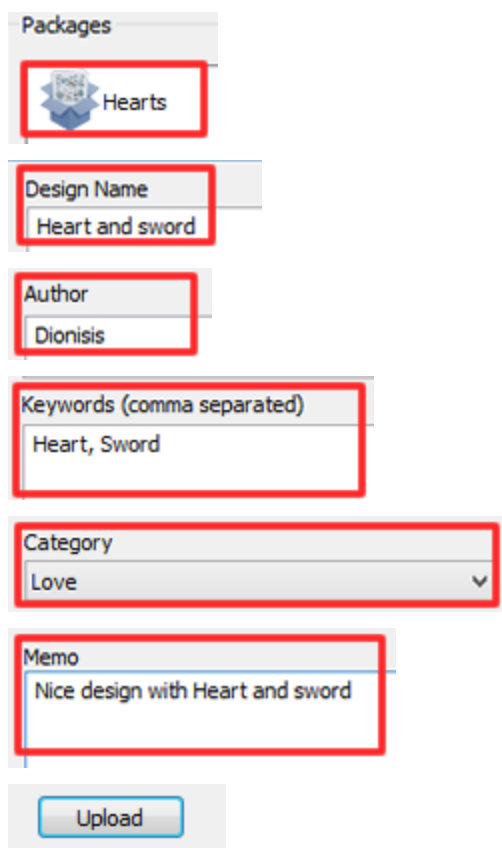
「作成者」は自動で表示されますが、変更が可能です。

「タグ」キーワードを入力します。(カンマ区切り) デザインを検索する際に使用できます。

「分類」を選択します。

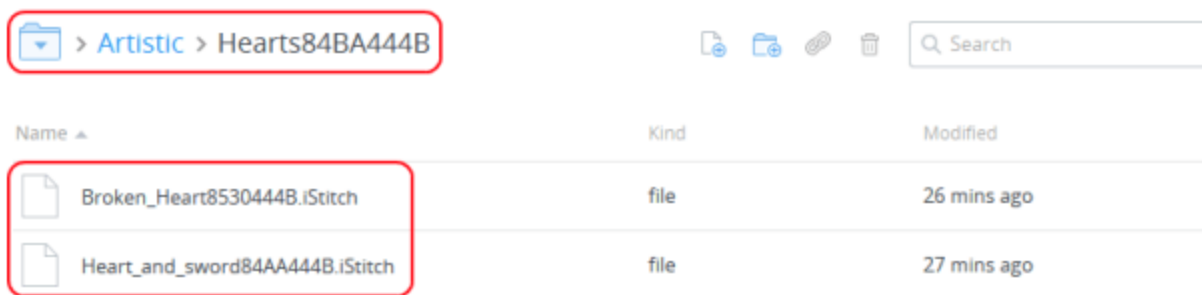
「注記」デザインの説明や制作のために必要なことをここに記すことができます。

「アップロード」をクリックしてデザインをドロップボックスへ送ります。



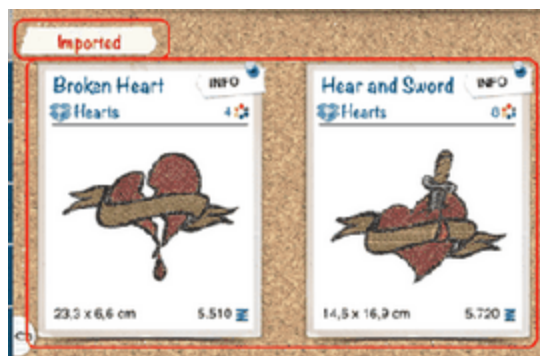
11. アップロード完了のメッセージが表示されます。下図では、Artistic Digitizerで「ドロップボックスへ」の操作からデザインがドロップボックスへアップロードされたところです。この操作で多くのデザインをアップロードできます。アプリ - 刺

続のドロップボックスアカウントに、「Hearts」(パッケージ名)のフォルダが作成され(下図上部)、アップロードされたデザインがそのフォルダ内に収められています(下図下部)。

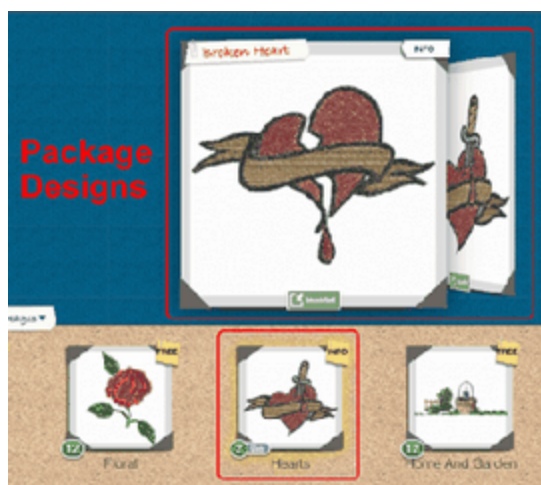


12. ここからは、パッケージの作成やデザインのアップロードが数回のマウスクリックで行えます。「AcuDesign」コレクションとどのように同期しているかを見るには、「ドロップボックス」を有効にします。

13. 「AcuDesign」カテゴリビューでは、アップロードされたデザインは「インポート済み」の項目に入ります。デザインレビューのアイコン表示から、どのデザインがドロップボックスからインポートされたかを知ることができます。



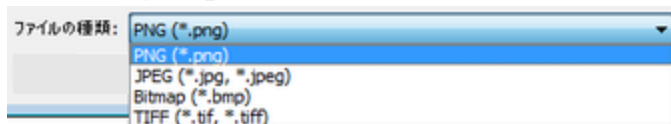
14. パッケージブラウザでは作成したパッケージとその中身を見ることができます。



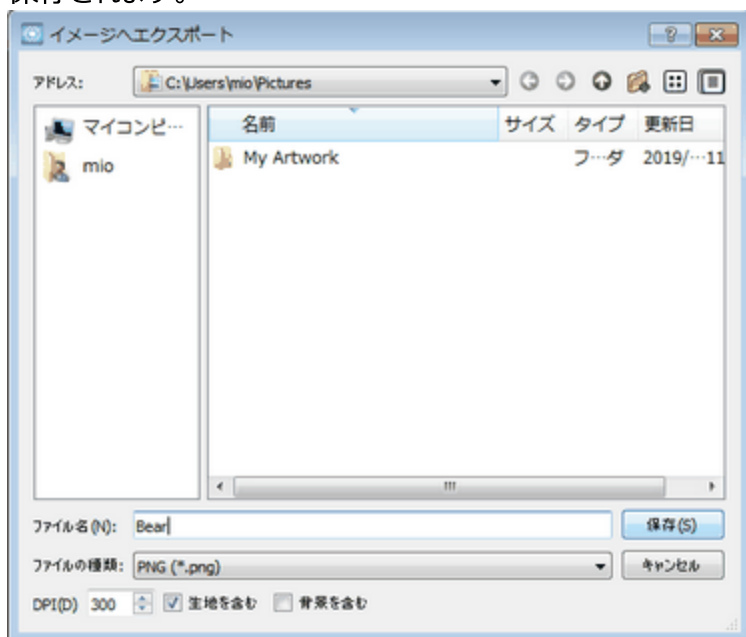
刺しゅうイメージへエクスポート

刺しゅうデザインを画像ファイル（イメージ）へエクスポートするには、

1. メニューバーから、「ファイル」-「エクスポート」-「イメージへ」または、キーボードショートカットの「Ctrl+Shift+E」（mac OSでは、Cmd+Shift+E）で操作します。
2. 「イメージへエクスポート」のダイアログが表示されます。ファイルの保存先を指定します。
3. ファイル名を入力します。
4. 「ファイルの種類」をプルダウンメニューから選択します。メニューには、PNG、JPEG、Bitmap、TIFFがあります。



5. 必要に応じて「DPI」「生地を含む」「背景を含む」を設定して「保存」をクリックすると指定した場所にイメージが保存されます。



DPI設定

DPIを設定して、作成した画像の解像度を調整します。設定値は60～600です。刺しゅうデザインには、160dpi程度で設定すると実際の仕上がりに近いイメージで表示します。テキスタイルプリントには、600dpiを設定すると鮮明な画像が得られます。参考）一般的なDPIパソコンモニターに表示される画像-72～96dpiインターネット用に作成される画像-72dpiデスクトッププリンタ/家庭用プリンタ用画像-150～300dpi高度プリンター用画像-300dpi以上

生地を含む

「生地を含む」：デザインをエクスポートする際、生地を背景に表示する場合はチェックボックスにチェックします。生地を含めて刺しゅうを表示すると実際の仕上がりにより近いイメージの表示になります。「生地を含む」を選択しない場合の背景表示は、Bitmap、JPEG、TIFFファイルの場合は黒色になり、PNGファイルでは透明になります。

背景を含む

「背景を含む」：使用している背景を含めてデザインをエクスポートする場合はチェックボックスにチェックします。背景を含まずデザインのみをエクスポートする場合はチェックを外します。（作業画面に背景が非表示の場合でも「背景を含む」を選択すると背景を含んだデザインがエクスポートされます。）

刺しゅう画像のアートワークは、印刷したイメージを生地に当てて仕上がりのイメージを確認したり、イメージと刺しゅうを組み合わせたデザインを制作したり、作品の発表や宣伝、パンフレット、カード、名刺のデザインに使用するなど多岐にわたった利用が可能です。



SVGへエクスポート

作成したアートワークはSVG（画像フォーマット）にエクスポートできます。SVGにはアートワークのみ保存できます。SVGに保存したファイルは印刷やテキストスタイルプリントなどに使用できます。デザインをSVGに保存するには下記の操作を行います。

1. メニューバーから、「ファイル」-「エクスポート」-「SVGへ」
2. または、キーボードショートカットの「Alt+E」を押します。
3. 「SVGへエクスポート」のダイアログが表示されます。ファイルを保存する場所を選択し、ファイル名を入力し、
4. 「保存」をクリックしてデザインをSVGに保存します。

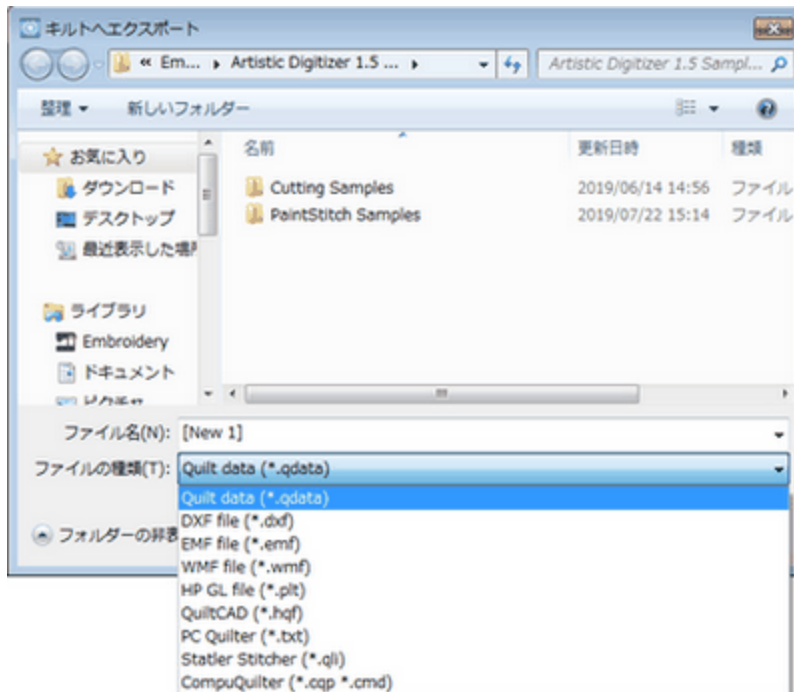
SVGに保存したデザインは、他のグラフィックソフトでの編集が可能です。また、当ソフトウェアにインポートし使用することも可能です。アートワークと刺しゅうデザインを別に保存すると、それらを応用したデザインを作成する際に便利です。

キルトへエクスポート

キルトデザインを作成したら、「キルトデータ」としてデザインを保存します。キルト用ミシンやキルトがぬえるミシンを使用してキルトを制作する際はこの形式のファイルを使用します。

デザインをキルトへ保存するには下記の操作を行います。

1. メニューバーから、「ファイル」-「エクスポート」-「キルトへ」
2. 「キルトへエクスポート」のダイアログが表示されます。
3. ファイルを保存する場所を選択します。



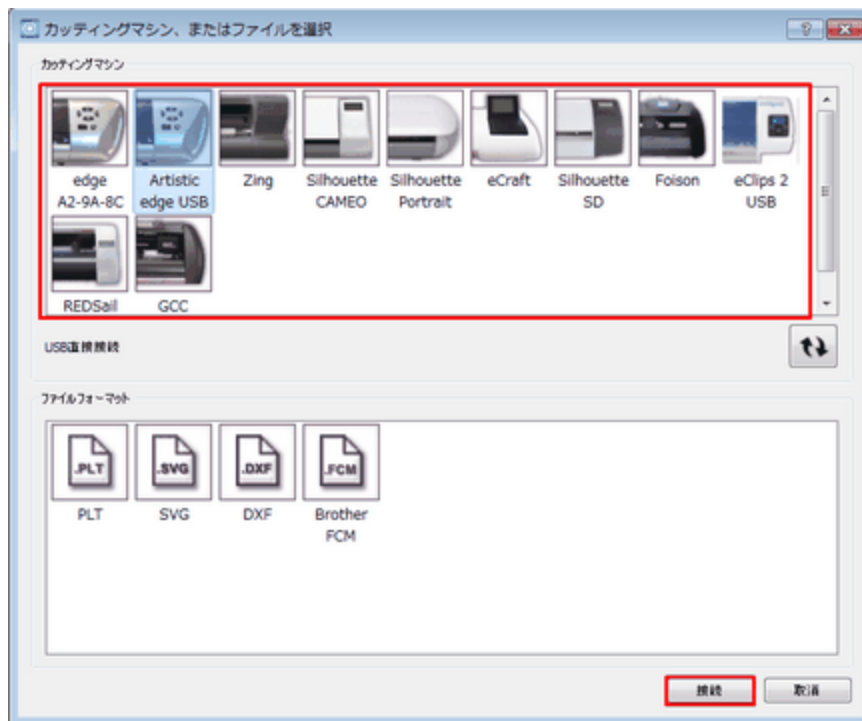
4. 「ファイル名」にファイルの名前を入力します。
5. 「ファイルの種類」のプルダウンメニューから適切なファイルを選択します。
6. 「保存」をクリックしてデザインを保存します。

保存したデザインはキルトミシン/キルト対応のミシンで使用できます。

このエクスポートツールを使用すると、デザインをさまざまな形式にエクスポートできます。DXF（AutoCAD）形式は、プレゼンテーション資料の作成などに便利です。また、カッティングマシンまたはキルトミシンで使用できるベクター形式です。デザインを（DXF）ファイル形式にエクスポートするには、上記の手順を実行し、[ファイルの種類]セクションで[Dxfファイル]を選択します。同じ方法で、その他の使用可能なファイル形式にエクスポートできます。

カッターへエクスポート

ラインストーン、カット、ステンシル、アプリケ、ペイントのオブジェクトが含まれているデザインは、カッティングマシンにエクスポートできます。デザインを直接カッティングマシンへ送信するか、ファイルへ送信してそれをマシンへ送信するかを選択できます。メニューバーから、「ファイル」-「エクスポート」-「カッティングマシンへ」で操作します。「カッティングマシン、またはファイルを選択」のダイアログが表示されます。カッティングマシンへ直接接続する場合は接続するマシンを選択し、「接続」をクリックします。ファイルへ送信する場合はファイルの形式を選択し、「エクスポート」をクリックします。

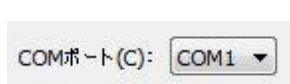


初めてダイアログが開く際、「ウィンドウズセキュリティ警告」が表示される場合があります。「許可する」をクリックしてソフトウェアとワイヤレスカッティングマシンを接続します。

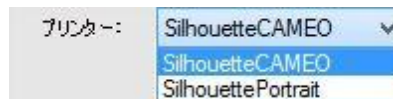
カッティングマシン接続環境設定

カッティングマシンとの接続には、シリアル接続（Com）、プリンタ接続（USB）、ダイレクトUSB接続、またはワイヤレス接続があります。接続するカッティングマシンを選択すると、Com接続ドロップダウンメニュー、またはワイヤレス接続アイコン

が表示されます。

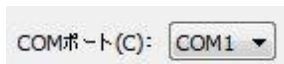


COMポート選択

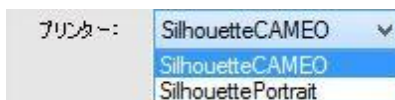


プリンター選択

- シリアル接続：Zing, eCraft, Foison, REDSailでは、COMポートを選択できます。デザインをカッティングマシンへ送信した場合、ソフトウェアが自動で適切なポートを探しますが、正しく検知しない場合は手動で設定します。ポートを設定してもデザインが送信できない場合は、ご使用になるカッティングマシンとパソコンのインストールが正しく行われているか確認します。



- プリンタ接続：プルダウンメニューから、Silhouette CAMEO（シルエットカメオ）、Silhouette SD、Silhouette Portrait、GCCカッティングプロッタを選択します。ソフトウェアが自動でプリンタを探しますが、正しく検知しない場合は手動で設定します。検知されない場合は、ご使用になる機械とパソコンのインストールが正しく行われているか確認します。




- ダイレクトUSB接続：「Artistic Edge USB」と「eClips 2 USB」はダイレクトUSB接続があります。マシンとパソコンが正しく接続されていて、電源が入っている場合の接続は自動で行われます。接続が正しく行われな場合は、ダイアログを閉じ、マシンの電源を入れなおし、再度「カッティングマシンへ」の操作を行います。
- ワイヤレス接続：「Artistic Edge Wireless cutter」と接続する場合、ソフトウェアがカッティングマシンへ直接ワイヤレス接続を試みます。接続が正しく行われたら、カッティングマシン名が表示されます。マシン名の横には接続設定のボタンがあります。詳しい情報を見るにはArtistic Edge ワイヤレス接続をクリックします。ご使用になるカッティングマシン名が表示されない場合は、Edge-xx-xx-xx 又はビジネスモードへの接続であることを確認してください。詳しい情報を見るにはArtistic Edge ワイヤレス接続をクリックします。

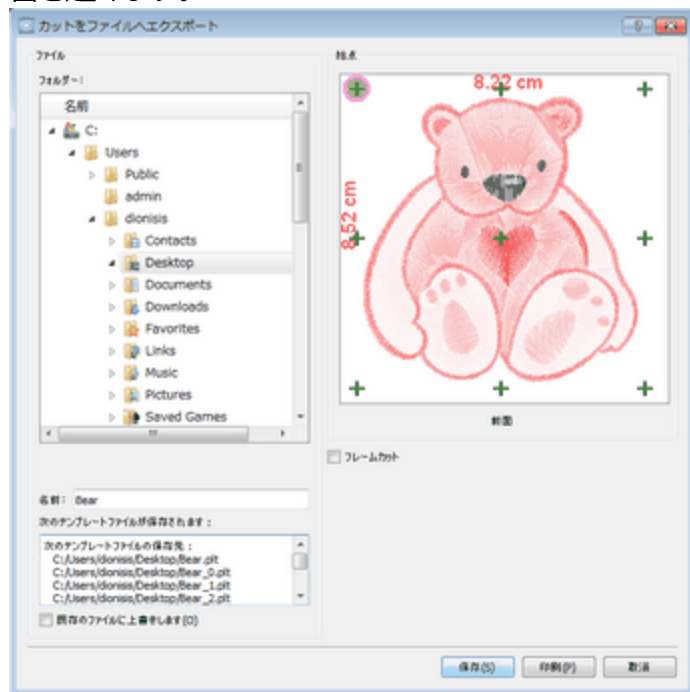
ファイルへエクスポート

1. ファイルの種類をHPGL(.plt)、SVG(.svg)、DXF(.dxf)、FCM(.fcm) から選択し、「エクスポート」をクリックします。



2. 「始点」の欄でマシン作動開始点を指定できます。緑色の「+」印をクリックして位置を指定します。カットする素材を正しい位置に配置するのに便利です。  PLT、SVG、DXFファイルは、選択したボタンの近くにデザインが配置されます。
3. テンプレートを保存する場所に移動し、名前を入力します。

- 既存のデザインを上書きする場合は、「既存のファイルに上書きします」にチェックを入れます。ファイル名を入力すると、左下にテンプレートファイルの名前が表示されます。「保存」をクリックしてテンプレートファイルをディスクに書き込みます。

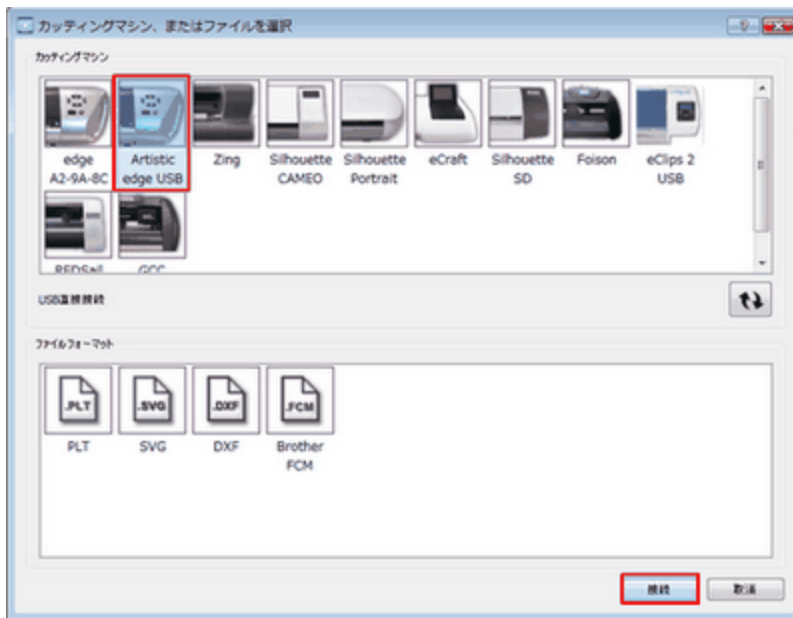


その他のオプションは、

- 「フレームを裁断」：メインオブジェクトをカットした後デザインの周囲に四角形を追加します。チェックボックスをチェックして、機能を有効にします。「始点」の欄には、デザインの周りに追加する四角形が表示されます。
- 「印刷...」：デザインを印刷します。印刷の詳細はこちらをクリックします。

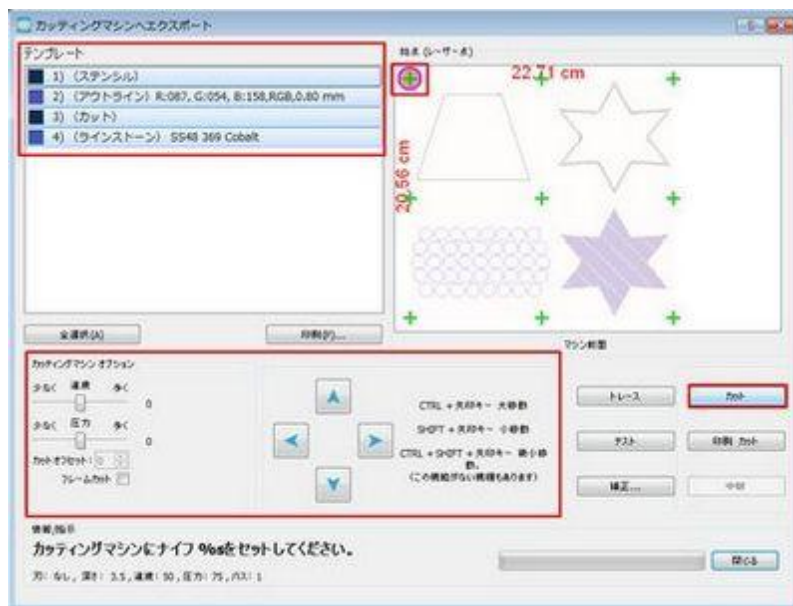
カッティングマシンへの直接接続

カッティングマシンへ直接接続するには、メニューバーから「ファイル」-「エクスポート」-「カッティングマシンへ」ダイアログから使用するカッティングマシンを選択します。



カッティングマシン選択

「カッティングマシンへエクスポート」のダイアログが開かれます。このダイアログから接続したカッティングマシンへデザインを送ることができます。デジタルカッターが正しく接続されていて電源が入っている場合は、このダイアログを通してカッティングマシンとの通信が可能です。



カッティングマシン選択/ファイルへエクスポート

「カッティングマシンへのエクスポート」のダイアログは、どのカッティングマシンに対しても同じものが表示されます。カッティングマシンによっては該当しない項目も含まれています。

テンプレート

デザインをカッティングマシンへエクスポートする際に「カッティングマシンへエクスポート」のダイアログが表示されます。「テンプレート」項目には、デザイン内のカッティングマシンを必要とする全てのパーツがオブジェクトのテクニックおよび、色によって分けられテンプレートとして表示されます。

カッティングマシンへ送信するテンプレートを指定するには、

- ・テンプレートをクリックします。指定したテンプレートはハイライト表示されます。
- ・複数選択する場合は、「Ctrl」を押しながら複数のテンプレートをクリックします。
- ・順番に並んだテンプレートを一度に選択するには、「Shift」を押しながら開始点と終了点をクリックします。
- ・指定を解除する場合は、「Ctrl」を押しながら選択した複数のテンプレートをクリックします。

複数のテンプレートを選択し、「カット」または「ペイント」をクリックすると、表示されている順番でカッティングマシンに送信されます。

テンプレートの作成が完了するとマシンは停止し、ダイアログの下部「情報 / 指示」に次のテンプレートの指示が表示されます。

例) 下図の順番通りにカッティングマシンに送信する場合、1番目はステンシルでカッターをセットするように指示が表示されます。カットが終了するとマシンが停止し、2番目のアプリケの指示が表示されます。以降、テンプレート毎にナイフまたはペンをセットする指示が出ます。



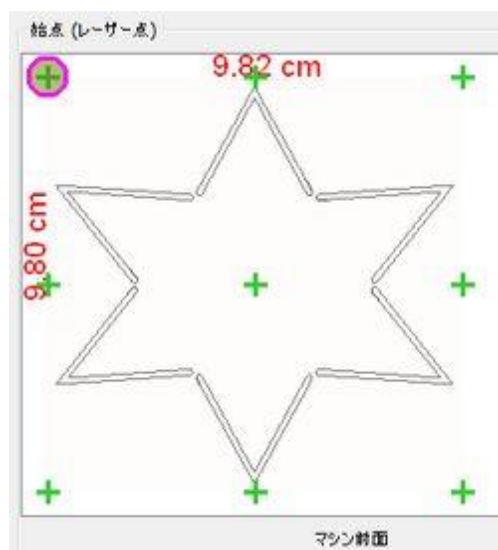
全てのテンプレートを選択する場合は「全て選択」のボタンをクリックします。デフォルトでは、全てのテンプレートが選択されます。選択したテンプレートは「始点」の欄にプレビューが表示されます。テンプレートを必要な情報とともに印刷することもできます。

始点

テンプレートで指定した項目のプレビューが十字印と共に表示されます。十字印は始点を表し、クリックして始点を指定することができます。カッティングマシンによって表示される十字印の数が異なります。

例) 下の図では、左上の十字印が始点に指定されており、カッティングマシンはこの位置からカットを開始します。

Silhouette SD、Silhouette CAMEO にはこの機能がないため、始点を変更することができません。



「始点」表示の横に開始点を示すツールが（刃）又は（レーザー点）で表示されます。Zingマシンはレーザー点で開始点を示し、他のマシンは実際の刃/ペンで示します。



カッティングマシン オプション

オプション項目には「速度」「圧力」「カットオフセット」「フレーム」があります。



「速度」「圧力」

作成されたペイント、カット、ステンシル、アプリケ、ラインストーンのオブジェクトは「速度」と「圧力」の調整ができます。トラックバーのレバーをスライドさせて設定します。複雑なデザイン作成中に「速度」と「圧力」を調整する際に便利な機能です。機能がグレイアウト表示の場合は、接続されているカッティングマシンにこの機能が搭載されていません。設定した位置はそのまま保持されます。別のデザインをマシンへ送る際は、設定を元へ戻すか、デザインに合った設定に合わせる必要があります。

カットオフセット

この機能が有効になっている場合、マシンが各形状に適用するオフセットを設定できます。設定値はマシンごとに異なり、マシンによってはソフトウェアを通して値の変更を許可しないものもあります。設定はマシンパネルから変更できます。刃のサイズによっては、カットの仕上がりがソフトウェアでデザインしたサイズより小さくなる場合があります。デザインしたサイズと同じサイズにカットされるように素材に適したサイズの刃を使用し、オフセットをの設定することが重要になります。

フレームカット:

メインオブジェクトをカットした後にデザインの周囲を矩形にカットします。チェックボックスをチェックしてオプションを有効にすると、「始点」の欄にカットされる矩形がプレビュー表示されます。

フレームカット

フレームカット

カッティングマシン操作

下図に表示されている箇所を操作して直接カッティングマシンへ指示を送ることができます。



矢印キー

矢印キーでカッター刃のヘッドの位置を調整します。正確な開始点にヘッドを設定する際と、テストを行う位置にヘッドを動かす際などに使用します。

例) 開始点をテンプレートの左上角に設定した場合、ヘッドをその範囲に動かします。

より正確にヘッドを操作する場合は、キーボードの「Ctrl」や「Shift」と矢印キーを同時に使用します。

- **Shift** を押しながら矢印キーを動かすと、小さい幅で動きます。
- **Ctrl** を押しながら矢印キーを動かすと、大きい幅で動きます。
- **Ctrl Shift** より小さい幅で動きます。

トレース:

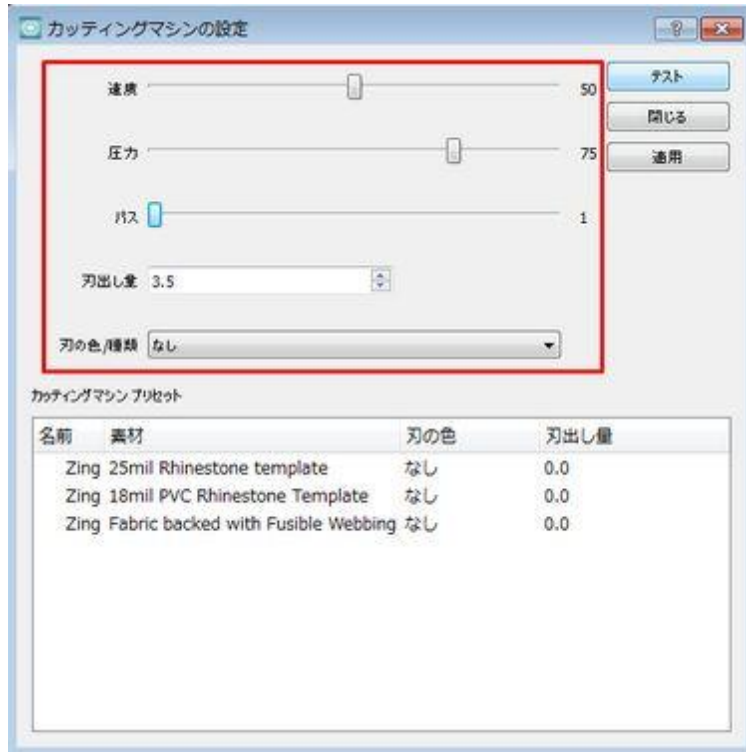
デザインが指定した範囲に収まるかを確認します。カッターヘッドを開始点に設定した後「トレース」をクリックします。

中断:

データが完全に送信されていない場合で、送信を中断したい場合に「中断」をクリックします。

テスト

使用する素材にペン/ブラシやカッターでテストを行い、仕上がりを確認できます。テストはテンプレート毎に行うことができます。複数のテンプレートが設定されている場合は、最初のテンプレートへの設定でテストが行われます。「テスト」をクリックすると「カッティングマシンの設定」のダイアログが表示されます。ダイアログで表示される設定はオブジェクトプロパティで設定されたものです。ダイアログ画面の「テスト」をクリックすると、テストを開始します。テストでは設定を確認するのに十分な簡単な形状を作成します。



テストの形状は3種類あります。テクニックによって形状が違います。



テストの結果が良ければ「適用」をクリックして現在の設定をテンプレートに適用します。調整の必要があれば、カッターオプション（カッター速度、圧力、パス）カッティングマシンのヘッドを別の位置へ変えるなどの調整を行い再度テストします。「カッティングマシン プリセット」では、機種や素材が事前設定されたプリセットリストがあります。リストから選んで設定することが可能です。

補正

カッティングマシンに搭載されているレーザーポインターを使用してカッターヘッドの位置を設定します。※この機能は Zing、eClips 2 USB、Artistic Edgeでのみ有効です。

カット

準備が整ったら、「ペイント」/「カット」をクリックしてデザインをカッティングマシンに送信します。カッティングマシンが作動中はソフトウェアとの接続がロックされます。作動停止後、別のテンプレートを選択することができます。

ラインストーン、アウトライン、アプリケのデザインに複数のグループがある場合、グループごとにカッティングマシンへ送信されます。そのため、一つのグループが終了すると確認を促す表示が出ます。カットを入れる素材を変更する際や、グループ毎に用紙を変更する場合などに便利です。

印刷 & カット

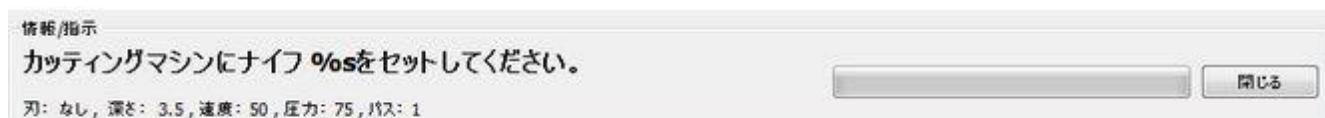
※カッティングマシンZing、eClips 2 USB、Artistic Edgeおよび、Silhouette CAMEO、Silhouette SDで印刷 & カットが有効です。印刷 & カットは、プリンターで印刷したデザインをカッティングマシンでカットする機能です。デザインを印刷する用紙にはカッティングマシンに合わせるための印しが表示されます。

レーザーポインターを搭載している機種、Zing、eClips 2 USB、Artistic Edgeでは印刷された印しにレーザーポインターをあわせて位置を正確に合わせます。

トンボ検出機能がある機種、Silhouette CAMEO、Silhouette SDでは、マシンが印刷されたトンボを検知し位置を合わせます。

指示

この欄には、現在作成されているテンプレート情報（プロパティとマシンへの指示）が表示されます。カット、ステンシル、アプリケのオブジェクトには刃の装着の指示、ペイントのオブジェクトにはペンの装着の指示が出ます。



Artistic Edgeワイヤレス環境設定

Artistic edgeには無線モジュールが搭載されています。その他の無線モジュールが装備されたカッティングマシンをご使用の場合は以下の操作でワイヤレス環境を設定してください。

Artistic edgeには2種類のワイヤレスモードがあります。

- アクセスポイントモード：Artistic edgeはルータに接続されていませんが、ワイヤレスアクセスポイントを実装しており、コンピュータはこのアクセスポイントに直接接続します。アクセスポイントはEdge-xx-xx-xxと表示されます。
- クライアントモード：Artistic edgeはルータに接続され、コンピュータはネットワーク接続を介して通信します。

初期設定では、Artistic edgeを初めて起動した際、アクセスポイントモードが有効になります。Artistic edgeに接続するには、最初にアクセスポイントEdge-xx-xx-xxに接続する必要があります。既にアクセスポイント Edge-xx-xx-xxに接続している場合、下図のようにArtistic edgeが一覧に表示されます。Artistic edgeが表示されない場合は、ワイヤレス機能が有効になっているかどうかを確認してください。ワイヤレスボタンがハイライト表示されていれば、ワイヤレスの接続があります。ハイライト表示されていない場合は、次の操作でワイヤレス機能を有効にしてください。



無線モジュールの電源をオン/オフ

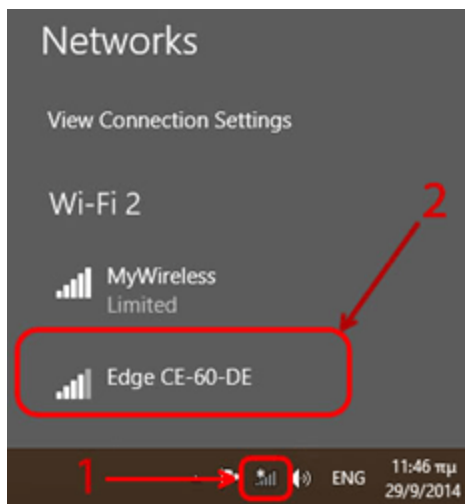
ワイヤレスドングルを装備したカッティングマシンArtistic edgeには、電源ボタン（オン/オフ）の横にワイヤレスボタンがあります。ワイヤレスが有効になっている場合、このボタンは点灯し、無効の場合は消灯しています。ワイヤレスがオフになっている場合は、ワイヤレスボタンを約5秒間押し押し続けオンにします。Artistic edgeがオンになると利用可能なワイヤレスネットワークにEdge-xx-xx-xxが表示され、ワイヤレスアクセスポイントに接続できます。同様に、ワイヤレスボタンを押し続けてオフにすることができます。

注記：ワイヤレスでカッティングマシンにデザインを送信するには、ワイヤレスを有効にしてハイライト表示し、アクセスポイントに接続します。クライアントモードに切り替えた際もアクセスポイントに接続します。

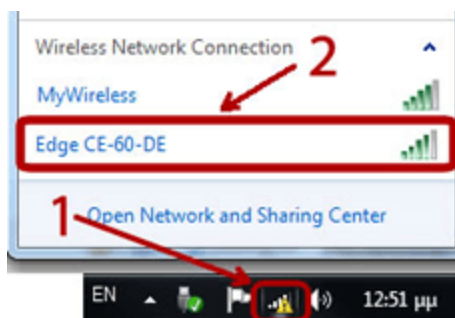
Artistic Edgeアクセスポイントに接続する

最初にワイヤレス機能を有効にします[1]。ワイヤレス機能が無効の場合はワイヤレスボタンを3秒以上押して有効にします。ボタンが点灯すればワイヤレスポイントがオンになりEdgeのアクセスポイントを探します。

有効なネットワークを表示する画面を開きます[2]。

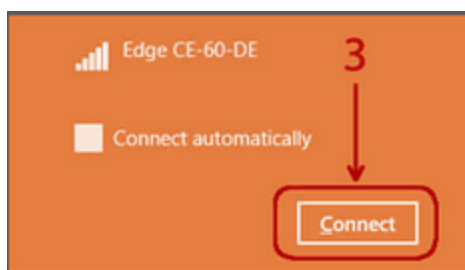


Windows 8/8.1/10

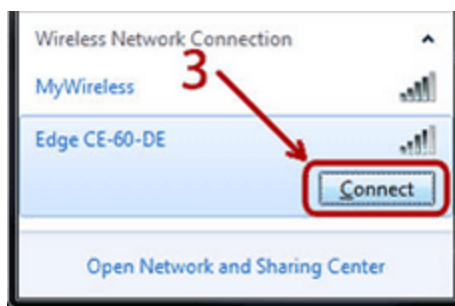


Windows 7

ネットワーク表示からEdge-xx-xx-xxを押して接続します[3]。



Windows 8/8.1/10



Windows 7

セキュリティキーを入力し、「次へ」/「OK」を押します[4.5]。セキュリティキーは正確に入力してください。間違ったキーを入力して操作を続けると、ネットワークに接続があるようにみえてもファイルが送信できないことがあります。



Windows 8/8.1/10



Windows 7/Vista

Edgeに接続されます。デザインをカuttingマシンに送信することができます。

注記：カuttingマシンArtistic Edgeとパソコンが直接接続している場合は、インターネットへの接続がなくなります。パソコンをインターネットへの接続に戻すには、カuttingマシンをオフにするか、手順の2～3を行いワイヤレスに接続します。

ワイヤレス操作モードを選択

メニューバーから「エクスポート」—「カuttingマシンへ」—「カuttingマシン、またはファイルを選択」のダイアログ画面に使用するカuttingマシンが表示されていれば、接続が正しく行われています。Artistic Edgeを選択すると、カuttingマシン一覧の下にはワイヤレスボタン（下図）が表示されます。



ワイヤレスボタンをクリックすると「カッティングマシン環境設定」のダイアログ画面（下図）が表示されます。アクセスポイントモードはグレイアウト表示となり変更ができません。

Artistic Edgeを登録し、必要に応じて使用できるようにします。「カッティングマシン環境設定」のダイアログで、1.Artistic Edgeをクライアントモードにし、2.アクセスポイントを選択し、3.パスワードを入力し、4.「OK」をクリックします。



カッティングマシンがワイヤレスネットワークに正常に接続されるまで、電源ボタンとワイヤレスボタンの両方が約30秒間点滅し始める旨の警告ダイアログが表示されます。カッティングマシンの自動設定が行われている間少し待ちます。カッティングマシンをワイヤレスと通信できるようにするには、繰り返し接続操作を行う必要がある場合もあります。

アクセスポイントモードに切り替え

Artistic Edgeに直接接続する場合は、「カッティングマシン環境設定」のダイアログ（下図）から、1.「アクセスポイント」を選択し、2.「OK」をクリックします。ボタンが点滅して準備中を示し、点滅が停止しオンになったら、Edge-xx-xx-xxに再接続します。



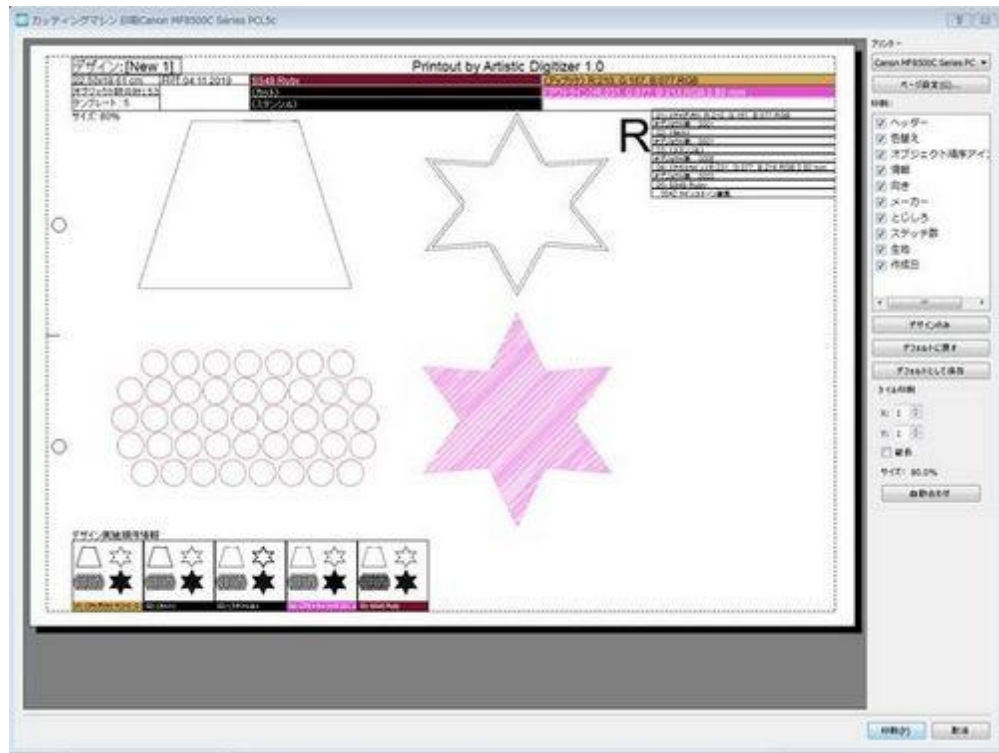
リセットボタン

接続が不安定な場合や不具合が起きた場合、Artistic Edgeをリセットします。下図のリセットボタンとワイヤレスボタンを2つ同時に3秒程度押し続け、電源とワイヤレスボタンが消灯したら離します。リセットを行う間ワイヤレスボタンが点滅し、リセットが完了したら点滅が止まり、Edge-xx-xx-xxへの接続が可能になります。



デザイン印刷のテンプレート

デザインをカッティングマシンへ送信する前にプリンターで印刷することができます。印刷にはデザイン情報の表示を設定することができ、カッティングマシンでデザインを実行する前に必要事項を確認できます。この印刷は「カッティングマシンへエクスポート」のダイアログからのみ行うことができます。テンプレート欄の下にある「印刷」をクリックすると「カッティングマシン印刷」のダイアログが表示され、印刷のプレビューを見ることができます。



印刷イメージ

「カッティングマシン印刷」の画面右側には設定項目が表示されます。

- 「プリンター」：使用するプリンターを設定します。
- 「JPGとして保存」：印刷設定したイメージを保存します。必要なときにファイルから印刷できます。
- 「印刷」：チェックボックスをクリックして印刷したい項目を設定します。
- 「デフォルトに戻す」：印刷項目を元の設定に戻します。「デフォルトとして保存」：設定項目をデフォルトとして保存します。
- 「デザインのみ」：情報が非表示になり、デザインのみが印刷されます。
- 「タイル印刷」：1つのデザインを複数の用紙に分割して印刷します。横（X）、縦（Y）の枚数、用紙の向き、サイズを設定します。

印刷項目：「印刷」で指定した項目はプレビューで表示されます。チェックボックスにチェックされた項目が表示されず、クリックしてチェックのオン/オフを切り替えます。

- ヘッダー

サイズ、ラインストーン数合計、色替え数、ラインストーンの種類、ラインストーンの色、ラインストーン名が印刷ページの最上部に表示されます。

22.50x18.61 cm	日付:04.11.2019	SS48 Ruby	(アップリケ) R:210, G:167, B:077,RGB
オブジェクト数合計:53		(カット)	(アウトライン) R:231, G:077, B:214,RGB,0.80 mm
テンプレート:5		(ステンシル)	
サイズ: 80%			(01) (アップリケ) R:210, G:167, B:077,RGB

ヘッダー

- 色替え/オブジェクト順序

ラインストーン/色の交換とオブジェクトがカッティングマシンに送信される順番を表示します。

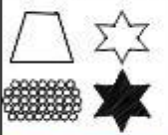
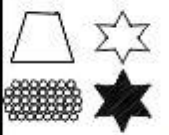
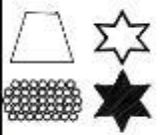
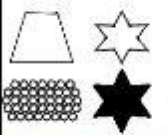
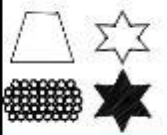
01) (アップリケ) R:210, G:167, B:077,RGB
オブジェクト数: 0001
02) (カット)
オブジェクト数: 0001
03) (ステンシル)
オブジェクト数: 0008
04) (アウトライン) R:231, G:077, B:214,RGB,0.80 mm
オブジェクト数: 0003
05) SS48 Ruby
0042 ラインストーン總数

ラインストーン/色替え

- オブジェクト順序

用紙の下部に表示されます。色/ラインストーンを変える箇所が図柄で表示されます。図柄の下には色/ラインストーン名、情報が表示されます。

デザイン実施順序情報:

				
01) (アップリケ) R:210, G:	02) (カット)	03) (ステンシル)	04) (アウトライン) R:231, G:	05) SS48 Ruby

オブジェクト順序

- 情報

ページの最下部に表示され、印刷に表示したい情報を入力できます。情報の入力方法は、作業画面でメニューバー「ファイル」—「デザインプロパティ」表示された画面から入力します。

- 方向

デザインの向きをアルファベットの「R」で表します。印刷した用紙を正しい向きでカッティングマシンに設定する際の目安になります。

R

方向

- 分類

印刷物の最上部に表示されます。会社名や見出しなどを必要な表示事項を入力します。デフォルトではソフトウェア名が入力されています。変更するには、「ツール」—「オプション」—「印刷」タブの「分類」で変更します。



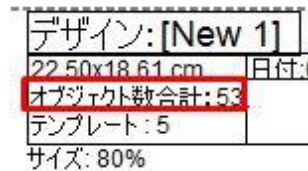
分類

- とじしろ

ページの左端にファイル等にとじるための空白をつくります。

- オブジェクト数

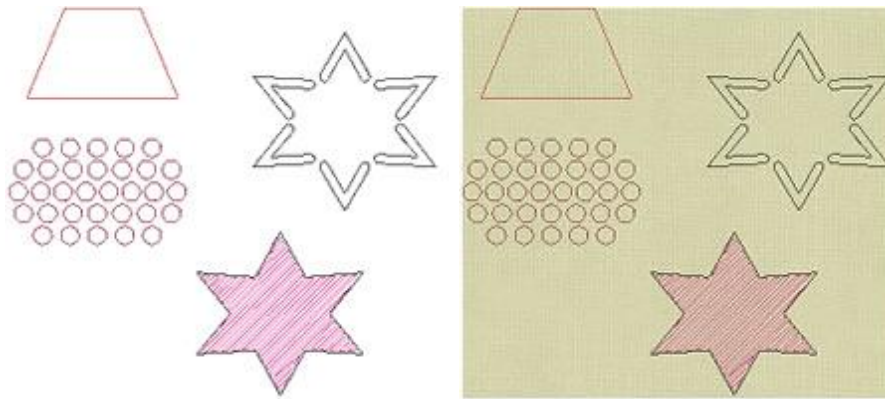
デザインのオブジェクトの数を表示します。



オブジェクト数

- 生地

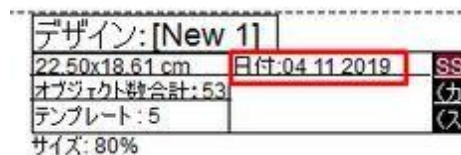
デザインの後ろに生地を表示/非表示します。



非表示 — 表示

- 作成日

デザインを作成した日を表示します。



作成日

- タイル印刷

「印刷」を指定し「印刷プレビュー」が表示された際、作成したデザインに合わせて、必要な枚数でタイルが割り当てられます。「X」水平方向への枚数「Y」垂直方向への枚数数値を設定するとプレビューに表示されます。



タイル印刷

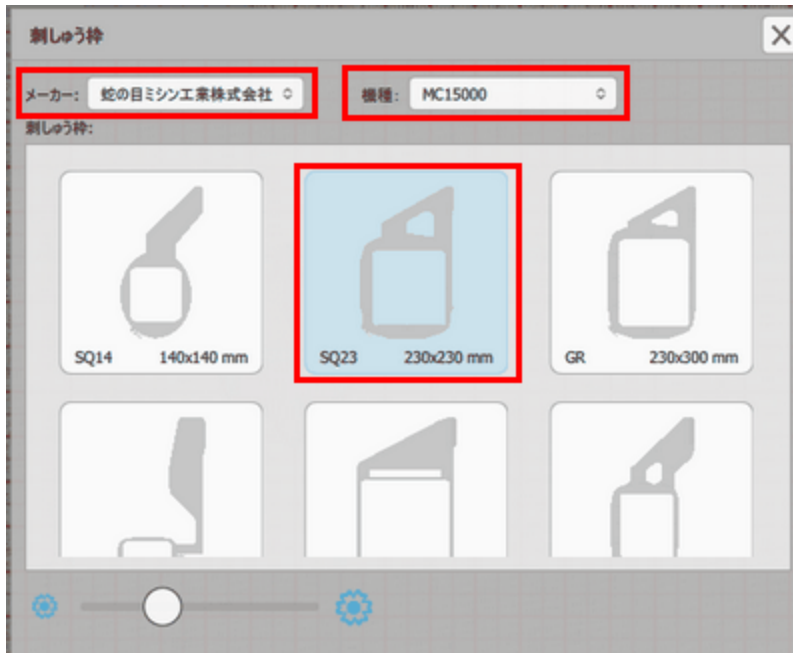
「縦長」：用紙の方向を指定します。縦長に印刷する場合はチェックボックスにチェックします。横長に印刷する場合はチェックをはずします。

「サイズ」：デザインが実寸で印刷される場合、100%が表示されます。実寸より縮小されて印刷される場合は、縮小率が表示されます。「印刷プレビュー」のダイアログが開かれる際、ソフトウェアは最小ページで実寸デザインを表示します。（実寸が複数ページにわたる場合にページを減らして印刷する際、デザインはページ数に合うよう縮小されます。その際の縮小率がここに表示されます。）

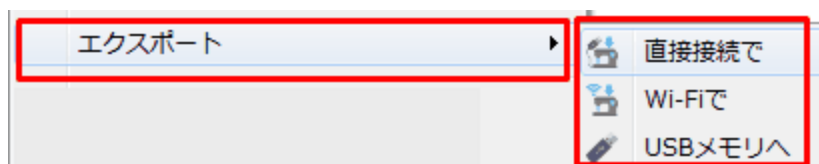
「自動合わせ」：デザインに合わせた割付を自動で行います。ページが複数になった場合、印刷後、ページの縁に印された切り取り線で切り取って貼り合せます。

マシンへエクスポート

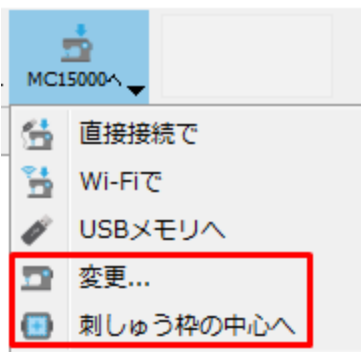
ソフトウェアで作成したデザインを刺しゅうマシンで使用するには、パソコンとマシンをUSBケーブルで直接接続してデザインをエクスポート（送信）するか、USBメモリにデザインを保存してマシンで使用する方法があります。直接接続でデザインをエクスポートするには、「ようこそ」の画面から「刺しゅう枠アイコン」をクリックして表示される画面からマシンメーカー、機種を選択して使用するマシンを設定するか、作業画面の垂直ツールバーから「マシン/刺しゅう枠」をクリックした後、表示される刺しゅう枠アイコンをクリックして表示される画面から使用するマシンを設定します。この設定は変更するまで保存されます。



使用するマシンを設定すると、設定したマシンで使用可能な刺しゅう枠がアイコン表示されます。アイコンをクリックして設定します。この際、接続及びエクスポートのためのファイルの種類も自動で設定されます。例) ジャノメ メモリークラフト15000はUSBケーブル接続とWi-Fi接続をサポートしています。パソコンとマシンがUSBケーブルまたはWi-Fi で接続されている場合、「USBへ」と「Wi-Fiで」のエクスポートオプションが表示されます。エクスポートオプションは、メニューバーの「ファイル」から「エクスポート」にマウスを当てると表示されます。送信オプションの中からいずれかをクリックして指定します。この際、マシンとの接続確認を自動で行い、接続が無い場合にはメッセージが表示されます。

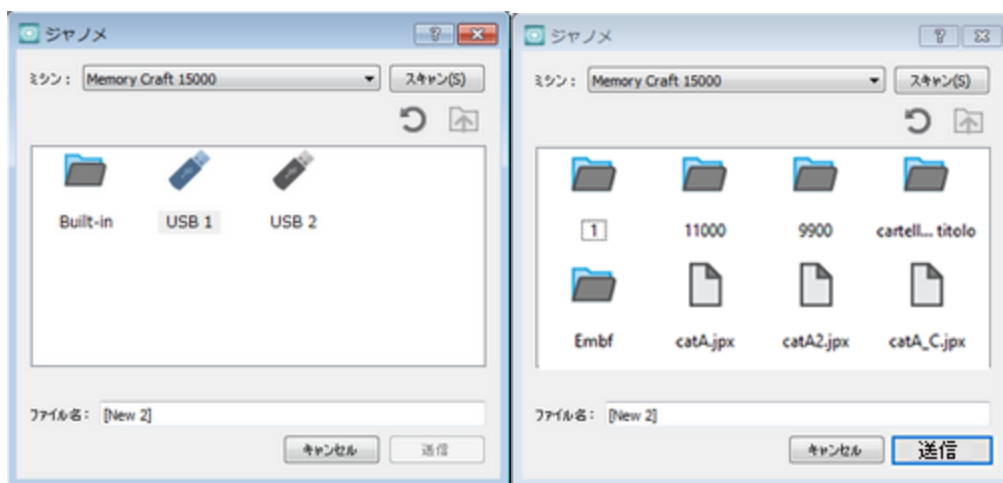


また、標準ツールバーのミシンのアイコンをクリックすると、エクスポート方法と共に「変更...」と「刺しゅう枠の中心へ」が表示されます。「変更...」では、使用するマシン及び刺しゅう枠を設定（変更）できます。「刺しゅう枠の中心へ」では、デザインを刺しゅう枠の中心へ移動します。



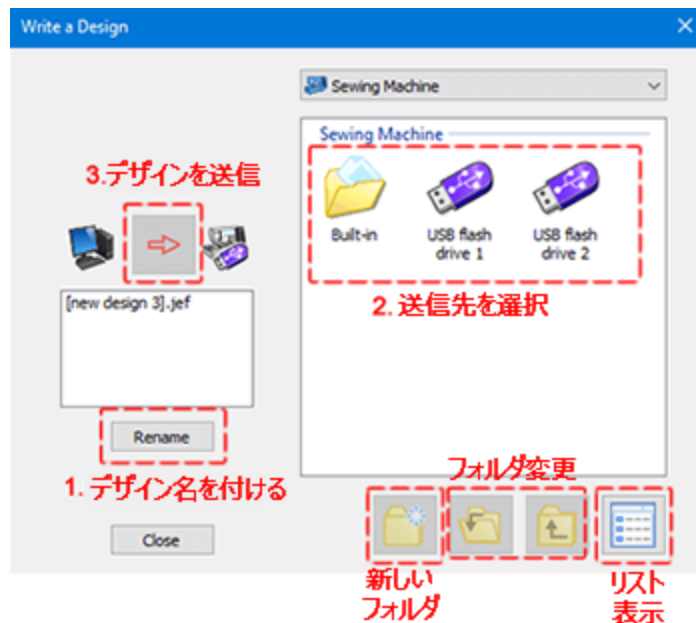
デザインをWiFiでエクスポート

メニューバーの「ファイル」から「エクスポート」にマウスを当てて表示されるオプションから「Wi-Fiで」をクリックすると、下図のダイアログ画面が表示されます。同じネットワークに複数の同機種のマシンが接続されている場合は「マシン」から実際に使用するマシン指定します。「マシン」に何も表示がない場合は、使用するマシンの電源が入っていて、パソコンと同じネットワークに接続されていることを確認し、「スキャン」をクリックします。パソコンがマシンと接続したら、マシンの保存可能な場所が表示されます。保存する場所をクリックし、デザイン名を入力します。

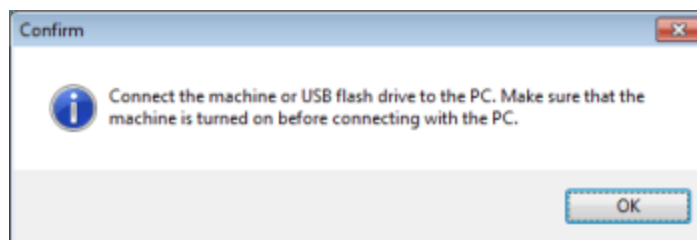


USBケーブル接続でエクスポート

メニューバーの「ファイル」から「エクスポート」にマウスを当てて表示されるオプションから「(マシン名)へ」をクリックすると、下図のダイアログ画面が表示されます。1. デザイン名を指定します。2. デザインを保存する場所を指定します。3. 右上の矢印アイコンをクリックしてデザインをエクスポートします。

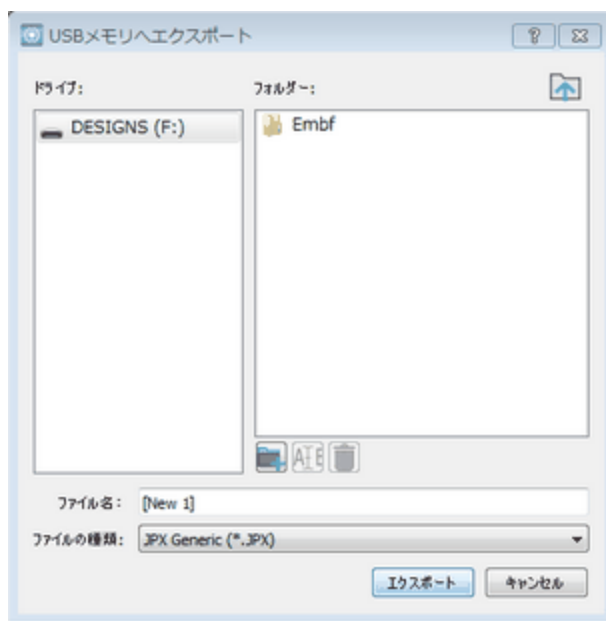


「(マシン名)へ」を選択する際、マシンとPCがUSBケーブルで繋がれている必要があります。接続が確認できない場合は下図の接続を確認するメッセージが表示されます。

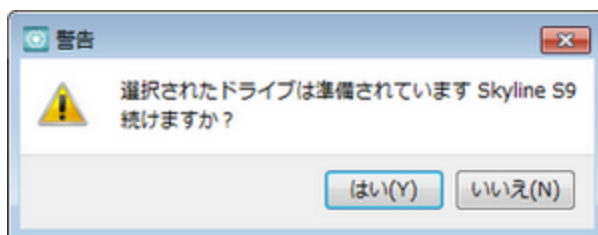


USBメモリへエクスポート

直接接続以外でデザインをミシンへ使用する場合は、パソコンに挿したUSBメモリにデザインを保存した後、USBをミシンに挿してデザインを使用します。メニューバーの「ファイル」から「エクスポート」にマウスを当てて表示されるオプションから「USBメモリへ」をクリックすると、下図のダイアログ画面が表示されます。「ドライブ」で使用するメモリデバイスを選択し、「フォルダー」からフォルダーを選択し、ファイル名を入力し、ファイル形式を選択して「OK」をクリックするとデザインがUSBメモリへ保存されます。




メモリデバイスを初めて使用する場合、下図の警告が出ます。「はい」をクリックして続行します。





刺しゅうミシンでの使用のために正しくデザインを保存するには、「Fat32」ファイルシステムを使用してUSBメモリデバイスをフォーマットする必要があります。

範囲選択

デザインを変更するには、まず変更するオブジェクトを選択します。範囲選択方法には、垂直表示ツールから「範囲選択」をクリックしてマウスで範囲を指定、キーボードで選択する、「ステッチタイプで選択する」、「色で選択」する方法があります。

範囲選択（マウスクリックで）


デザインを編集するには、垂直ツールバーの「範囲選択」を使用してオブジェクトを選択します。「範囲選択」ツールには、「長方形選択」と「投げ縄選択」があります。（プログラム開始時は「長方形選択」がデフォルトに設定されています。）オブジェクトをクリックするかマウスをドラッグして四角の範囲で囲むと範囲選択されます。範囲選択されたオブジェクトは輪郭が赤紫（マゼンタ）の線で囲まれ、その外側を水色の線で四角形に囲んだ表示になります。（垂直ツールバーで他のツールが選択してあり、ツールを切り替える場合は「範囲選択」をクリックします。）複数のオブジェクトを選択する場合は、「Shift」を押しながらオブジェクトをクリックするとクリックしたオブジェクトが全て選択されます。（選択のみ可能）「Ctrl」を押しながらオブジェクトをクリックしても複数選択が可能で、さらに一度クリックしたオブジェクトをもう一度クリックすると、選択が解除になります。（選択と選択解除が可能）

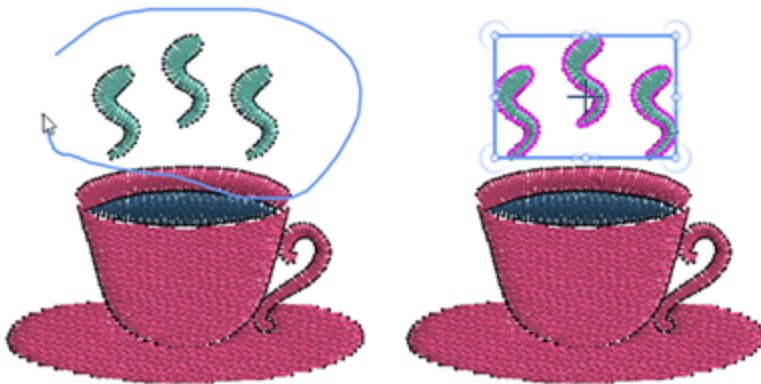


「長方形選択」ではマウスをドラッグして選択するオブジェクトを囲みます。ドラッグしている範囲には枠が表示されます。枠の中に選択したいオブジェクトが全て収まるようにドラッグします。枠内に全て収まらないオブジェクトは選択されません。





「Alt」を押しながらマウスをドラッグして長方形選択をすると、枠にかかったオブジェクトは全て選択されます。オブジェクトの全てが枠の中に収まる必要はありません。

「投げ縄選択」では、マウスをドラッグしてフリーハンドラインを描いてオブジェクトを囲みます。ラインで完全に囲まれたオブジェクトが選択されます。



「Ctrl」「Shift」「Alt」を使用した選択方法は「長方形選択」の操作と同様です。ツールバーのアイコン表示は最後に使用したツールが表示されます。ツールを変更する場合は、別のツールをクリックして切り替えます。

メニューバーから「ツール」-「オプション」で表示される「オプション」の画面の「ツール」タブで「投げ縄ツールをクリックで操作」を有効にしている場合、選択するオブジェクトをクリックしながら囲んで範囲選択ができます。

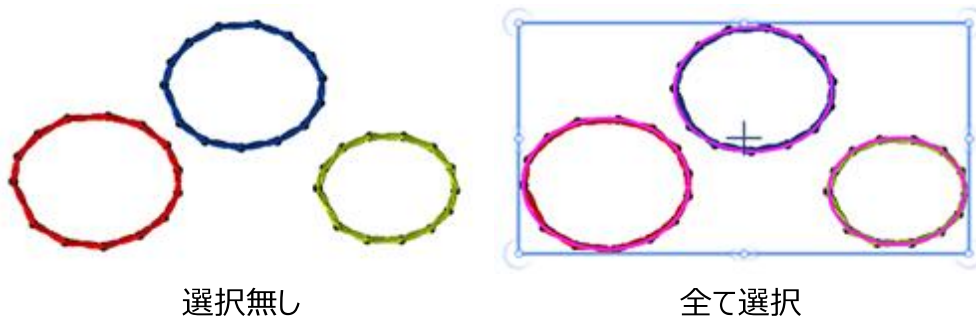
注記：デフォルトでは「長方形選択」が設定されています。「投げ縄選択」をデフォルトに設定する場合は、メニューバー「ツール」-「オプション」のオプションダイアログの「ツール」で「投げ縄ツールをデフォルトに設定」を有効にします。

範囲選択（キーボードショートカットで）

多くの「範囲選択」はマウス操作で可能ですが、キーボードショートカットでも便利に操作できます。

全て選択

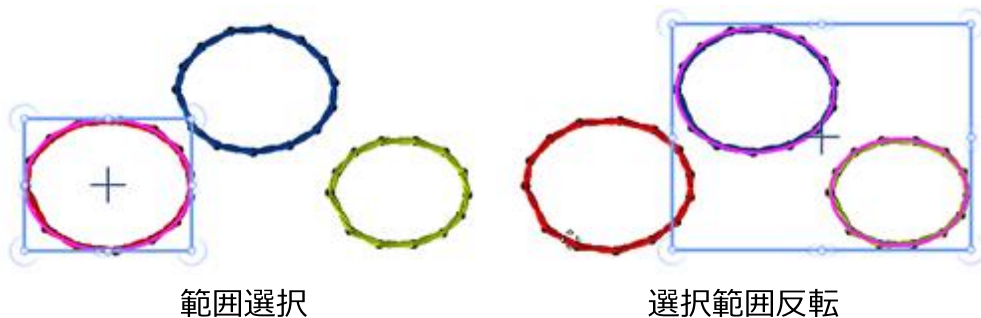
「Ctrl+A」(mac OSでは Cmd+A)を押して全てのオブジェクトを選択します。キーボードショートカット以外で「全て選択」する方法には、メニューバーの「編集」から「全て選択」をクリックするか、右クリックメニューから「全て選択」をクリックします。



選択範囲反転

「Ctrl+Shift+I」(mac OSでは Cmd+Shift+I)を押して現在選択していない範囲を全て選択します。また、この操作を再度行くと元の選択範囲に戻ります。キーボードショートカット以外で「選択範囲反転」するには、メニューバーの「編

集」から「選択範囲反転」をクリックするか、オブジェクトが選択されている状態で右クリックして表示されるプルダウンメニューから「選択範囲反転」をクリックします。



選択解除

「選択解除」するには、作業画面のデザインのない場所をクリックするか、メニューバーの「編集」から「選択解除」をクリックするか、オブジェクトが選択されている状態で右クリックして表示されるプルダウンメニューから「選択解除」をクリックします。

オブジェクト上で移動



その他の便利な範囲選択キーボードショートカット

- 「Ctrl+Home」(mac OSでは Cmd+Home)を押すと、刺しゅう順序の1番目のオブジェクトを選択します。
- 「Ctrl+End」(mac OSでは Cmd+End)を押すと刺しゅう順序の最後のオブジェクトを選択します。
- キーボードの「Tab」キーを押すと、刺しゅう順序の次のオブジェクトを選択します。「Tab」を押すたびに次のオブジェクトへ移動します。「Tab」を押しても別のオブジェクトへ移らない場合は最後のオブジェクトが選択されています。
- 「Shift+ Tab」を押して刺しゅう順序の前のオブジェクトを選択します。「Shift」を押したまま「Tab」を押すたびに前のオブジェクトへ移動します。「Tab」を押しても別のオブジェクトへ移らない場合は最初のオブジェクトが選択されています。

ステッチタイプで範囲選択（同種を選択）

ステッチタイプやテクニクタイプでオブジェクトを範囲選択することができます。例）刺しゅうステッチのサテン埋めオブジェクトを全て選択する場合は、「オブジェクトのプロパティ」、「埋め」の「サテン」にマウスを当て、右クリックして表示されるオプションから「範囲選択」をクリックすると埋めのサテンステッチが配置されているオブジェクト全てが選択されます。「選択解除」するには、同様の操作で右クリックして表示されるオプションから「選択解除」するか、作業画面のデザインのない場所をクリックするか、メニューバーの「編集」から「選択解除」をクリックするか、オブジェクトが選択されている状態で右クリックし、メニューから「選択解除」をクリックするかのいずれかを行います。



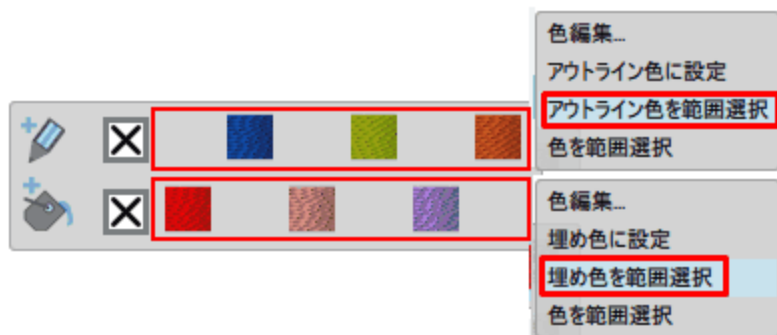
オブジェクトが何も選択されていない場合、オブジェクトのプロパティには表示がありません。この場合、オブジェクトのプロパティの「埋め」または「アウトライン」のタブにマウスを当て右クリックして「範囲選択」から表示されるメニューから選択する種類を選びます。



同様の方法で「選択解除」ができます。例) オブジェクトが全て選択されている場合に、指定した種類のみを範囲選択から解除することができます。

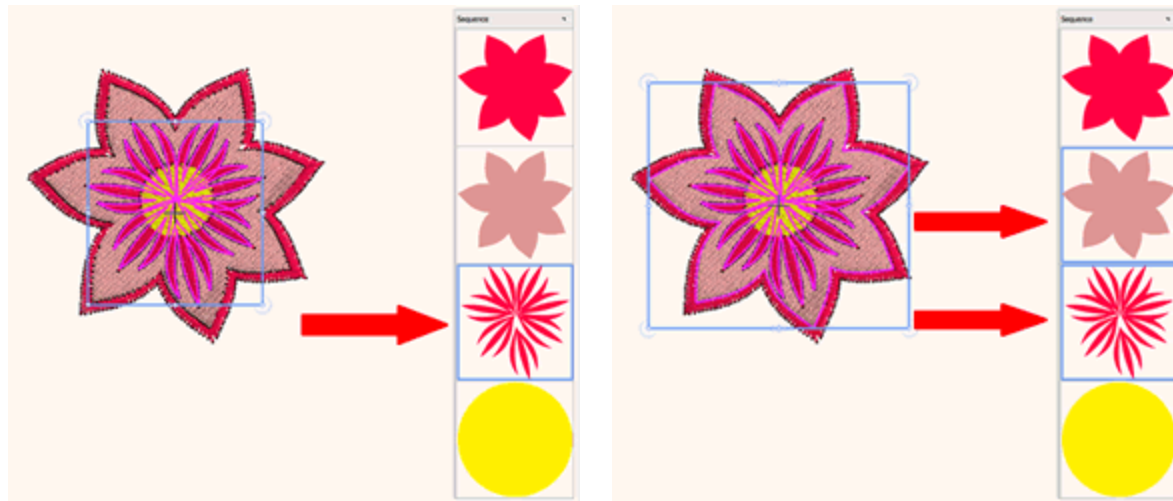
色で範囲選択（同色を選択）

同色のオブジェクトを全て範囲選択するには、画面左下に表示されている「使用色表示」ツールで「アウトライン」または「埋め」に表示されている色表示から範囲選択したい色を右クリックし、表示されるオプションをクリックします。「アウトライン色を範囲選択」では、同色のアウトラインオブジェクトが全て選択されます。「埋め色を範囲選択」では、同色の埋めオブジェクトが全て選択されます。「色を範囲選択」では、同色のアウトライン、埋め両方のオブジェクトが全て選択されます。オブジェクトをまとめて範囲選択して色やステッチを変更する場合などに便利な操作です。



刺しゅう順序から範囲選択

「オブジェクト順序」からデザイン上のオブジェクトを範囲選択します。「オブジェクト順序」にアイコンが表示されていない場合は、標準ツールバーの「自動」のアイコンをクリックして「マニュアル」にします。「オブジェクト順序」にはミシンで刺しゅうされる順序でオブジェクトのアイコンが表示されます。アイコンをクリックすると、デザイン上のオブジェクトが範囲選択されます。アイコンを複数選択する場合は、「Ctrl」(mac OSではCmd)を押しながら複数のアイコンをクリックします。



1つを範囲選択

複数を範囲選択

ラインストーンを範囲選択

ラインストーンを「色/形状」ごとに「範囲選択」できます。まず、ラインストーンをデザインするには標準ツールバーの「テクニック」から「ラインストーン」を有効にします。ラインストーンの配置方法には「1つずつ配置」「範囲埋め配置」「アウトライン配置」があります。それぞれに異なるオプションがあり、同じ方法で配置されたラインストーンは、配置後まとめて編集することができます。一度に範囲選択できるのは同じ配置方法で配置されたラインストーンのみです。例) 複数のラインストーンをまとめて別の色に変更しようとする場合、「ラインストーン埋め」で配置されたものと、「1つずつ配置」で配置されたものは同時に範囲選択して一度に変更することができません。

「1つずつ配置」のラインストーンを範囲選択

「1つずつ配置」で配置した複数色、複数個のラインストーンの中から一色のみを範囲選択する場合、まず、範囲選択したいラインストーンを1つ選択します。作業画面右側に表示されている「オブジェクトのプロパティ」の「色/形状」に表示されているラインストーンをクリックすると、ラインストーンパレットに選択したラインストーンがハイライトされて表示されます。パレットでハイライト表示されているラインストーンを右クリックして「範囲選択」をクリックすると、指定した色の「1つずつ配置」されたラインストーンが全て範囲選択されます。



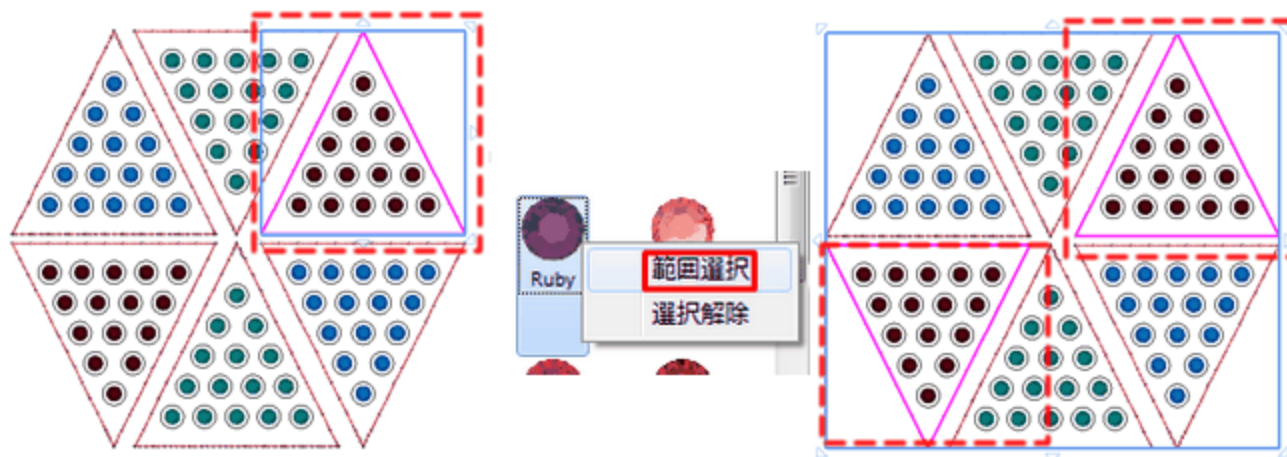
ラインストーンパレットから別の色をクリックして色を変更します。また、範囲選択した範囲にさらに他の色も加えて範囲選択する場合は、パレットから加えたい色を右クリックし「範囲選択」をクリックすると、最初に範囲選択したところに次に範囲選択した色が加わります。(加えたい色名は事前に分かっている必要があります。)



複数色を合わせて範囲選択したら、プロパティから色、サイズなどの変更が一度に可能になります。範囲選択を解除するには、右クリックから「選択解除」をクリックします。

「範囲埋め配置」のラインストーンを範囲選択

オブジェクト内に「範囲埋め配置」した同色のラインストーンオブジェクトを範囲選択する場合、ラインストーンで範囲埋めされたオブジェクトを1つ選択し、作業画面右側に表示されている「オブジェクトのプロパティ」の「色/形状」に表示されているラインストーンをクリックすると、ラインストーンパレットに選択したラインストーンがハイライトされて表示されます。ハイライト表示されているラインストーンを右クリックして「範囲選択」をクリックすると、指定した色の「1つずつ配置」されたラインストーンが全て範囲選択され、色、サイズ、その他の変更が一度に可能になります。



範囲選択した範囲にさらに他の色の範囲埋めオブジェクトも加えて範囲選択する場合は、パレットから加えたい色を右クリックし「範囲選択」をクリックすると、最初に範囲選択したところに次に範囲選択した色のオブジェクトが加わります。（加えたい色名は事前に分かっている必要があります。）

範囲選択を解除するには、右クリックから「選択解除」をクリックします。

「アウトライン配置」のラインストーンを範囲選択

「アウトライン配置」した同色のラインストーンオブジェクトを範囲選択する場合、アウトライン配置されたオブジェクトを1つ選択し、作業画面右側に表示されている「オブジェクトのプロパティ」の「色/形状」に表示されているラインストーンをクリックすると、ラインストーンパレットに選択したラインストーンがハイライトされて表示されます。ハイライト表示されているラインストーンを右クリックして「範囲選択」をクリックすると、指定した色の「1つずつ配置」されたラインストーンが全て範囲選択され、色、サイズ、その他の変更が一度に可能になります。



範囲選択した範囲にさらに他の色のアウトラインオブジェクトも加えて範囲選択する場合は、パレットから加えたい色を右クリックし「範囲選択」をクリックすると、最初に範囲選択したところに次に範囲選択した色のオブジェクトが加わります。（加えたい色名は事前に分かっている必要があります。）

デザインの表示






「画面」には、デザイン作成や編集時にワークスペースに表示することでデザインを詳細に見たり、正確に配置したりするツールがあります。メニューバーまたは、標準ツールバーの「画面」をクリックするとメニューが表示されます。

「ステッチ表示」「3D表示」「厚さ表示」「刺しゅう枠表示」「ステータスバー」を作業画面に表示するには、項目をクリックしてチェックを入れ、非表示にするにはチェックを外します。


「背景」はプルダウンメニューから表示されるフライアウトメニューの項目をクリックして設定します。

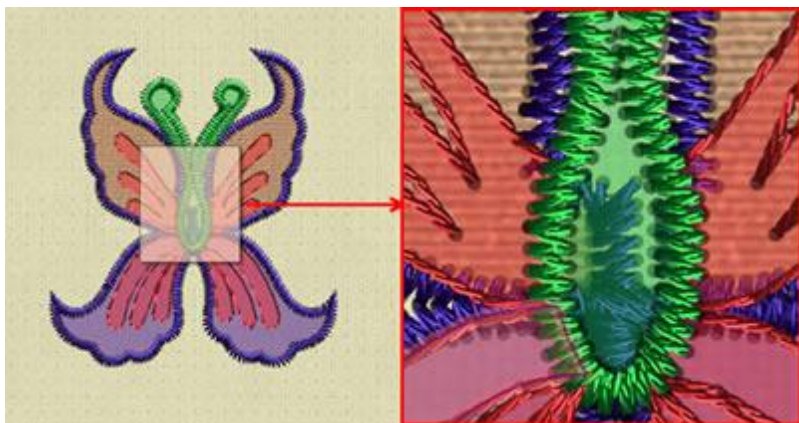
「ツールバー」では、ワークスペースに表示するツールバー（「プロパティ」「ヘルプ」「色」「標準ツールバー」）を指定します。「光源設定」「グリッド線」「ガイドライン」「拡大」の詳細は各項をご参照ください。

拡大ツール



デザインの表示サイズは、マウスホイールを使って簡単に変更できます。デフォルトでは、マウスホイールを回転させるとデザインが垂直方向（上下）へ動きます。デザインを拡大/縮小させる場合は、「Ctrl」キーを押しながらマウスホイールを動かします。（mac OSではCmd）水平方向（左右）へ動かす場合は、「Alt」キーを押しながらマウスホイールを動かします。また、垂直ツールバーの「拡大」から「 拡大」、「 前の表示へ」、「 手のひら」、「 デザイン表示」、「 全体表示」を選択してデザインの表示サイズを変更できます。また、作業画面右下のデザインサイズ表示率を示す欄から数値を変更して表示サイズを変更できます。

拡大


垂直ツールバーの「拡大」 を選択すると、マウスポインターが拡大鏡表示に変わります。拡大する範囲をドラッグして拡大範囲を指定すると、指定範囲が作業画面に拡大表示されます。キーボードの「Z」キーを押して「拡大」ツールを有効にすることもできます。




前の表示へ

垂直ツールバーの拡大から「前の表示へ」を一度クリックすると、一つ前の表示サイズの表示に戻ります。クリックの回数に合わせて前の表示サイズに戻ることができます。垂直ツールバーのアイコンには、最後に使用したツールのアイコンが表示されます。「前の表示へ」が表示されていない場合は、「拡大」にマウスを当てると全ての拡大ツールオプションが表示されます。また、キーボードの「F3」を押して「前の表示へ」を適用することもできます。


手のひらツール

手のひらを有効にすると、画面を手でつかんで動かすように自由に動かすことができます。垂直ツールバーから「手のひら」を選択するか、「H」を押して「手のひら」を有効にします。マウスポインターは手のひらの表示になり、デザインをドラッグして自由に動かすことができます。マウスホイールでは水平方向と垂直方向へのパニングが可能です。デフォルトでは、マウスホイールを回転させるとデザインは垂直方向（上下）へ動きます。水平方向（左右）へ動かす場合は、「Alt」キーを押しながらマウスホイールを動かします。

デザイン表示

デザイン全体を画面に合わせて表示します。作業画面の端にデザインがある場合、または、細部が大きく拡大されている場合に「デザイン表示」を適用するとデザイン全体が画面に合わせたサイズで表示されます。垂直ツールバーから「デザイン表示」をクリックするか、キーボードの「F4」を押します。


全体表示

デザイン全体と刺しゅう枠を画面に合わせて表示します。垂直ツールバーから「全体表示」をクリックするか、キーボードの「Shift+F4」を押します。

拡大プリセット

作業画面右下に表示されている「デザインサイズ表示率」の数値を選択して表示サイズを変更できます。数値は、25%、50%、75%、100%、125%、150%、200%、250%、300%、400%、500%、600%があります。メニューバーの「ツール」からオプションの「モニター」でモニターサイズを正確に設定すると100%の表示が実際のデザインサイズで表示されます。

ものさし

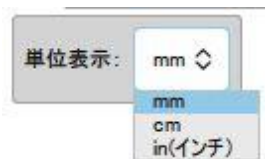
垂直ツールバーの「ものさし」を使用して2点間の距離を測ることができます。「ものさし」はキーボードの「F9」を押して使用することもできます。マウスポインターは十字に変わり、計測を開始する点からドラッグするとドラッグしている間、計測値と2点間を結ぶ直線が表示されます。



別のツールを選択するまで「ものさし」ツールは有効です。

ツールオプション

ものさしツールを選択すると、画面左上にツールオプションが表示され、長さの表示単位を設定できます。



- mm : ミリメートルで表示します。
- cm : センチメートルで表示します。
- in : インチで表示します。

デザインの表示

デザインの表示方法は「3D表示」「ステッチ表示」「アートワーク表示」があります。

デフォルトでは実際のイメージに近い表示の「3D表示」が設定されています。

「3D」表示のステッチは、「ステッチ表示」より太いラインで表示されます。「3D表示」の表示/非表示の切り替えは、メニューバー又は標準ツールバーの「画面」から「3D表示」にチェックを入れると表示になり、チェックを外すと非表示になります。

また、キーボードの「P」を押して、表示/非表示を切り替えられます。「3D表示」を非表示にすると、「ステッチ表示」になり刺しゅうは線描表示になります。

さらにステッチ表示を非表示にすると、「アートワーク表示」になり画面にはアートワーク（背景）のみが表示されます。

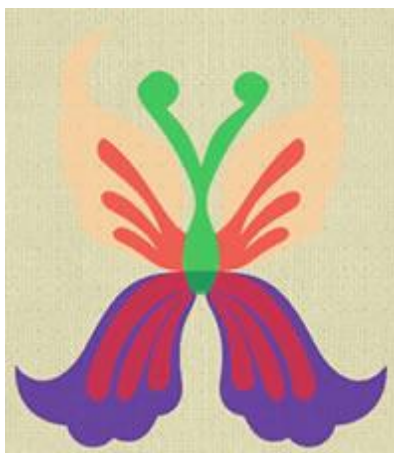
キーボードの「G」を押して「アートワーク表示」の表示/非表示を切り替えられます。



3D 表示



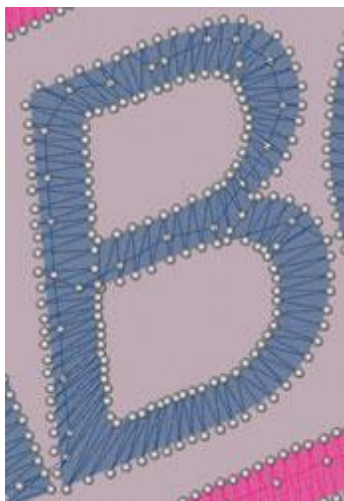
ステッチ表示



アートワーク表示

「ステッチ表示」になっている際、オプション項目に「ステッチと針落ちポイント」が追加されます。

この機能が有効になっている場合、針が落ちる箇所が点で表示されます。ステッチの長さ、距離、針が通る箇所を確認できます。



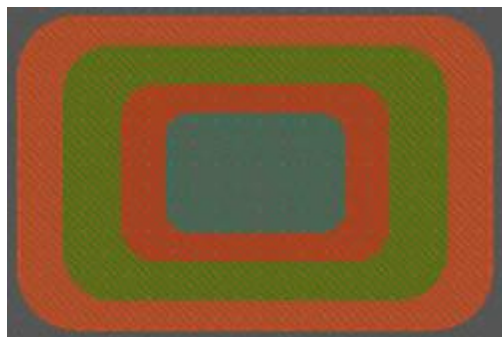
厚さ表示

ステッチが重複する箇所を色別表示します。

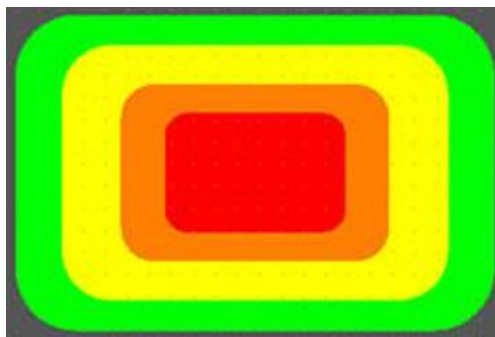
デザインにもよりますが、同じ箇所に何度もステッチを重ねると、ミシンと布の両方に負担がかかり美しい仕上がりが期待できません。この機能を使用すると、重なった箇所が色別に表示され、確認が容易にできます。

「ステッチ重複表示」を有効にするには、メニューバー又は標準ツールバーの「画面」から「ステッチ重複表示」にチェックを入れます。ステッチが1層の箇所は緑、2層の箇所は黄、3層の箇所オレンジ、4層以上の箇所は赤で表示されます。

表示を元に戻すには同じ箇所をクリックします。



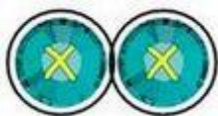
重なりのあるオブジェクト



ステッチ重複表示

ラインストーン重なり表示

重なったラインストーンに「X」を付けて表示します。「ラインストーン重なり表示」を有効にするには、メニューバー又は標準ツールバーの「画面」から「ラインストーン重なり表示」をクリックするか、キーボードの「O」(英語)を押します。ラインストーンのアウトラインが重なっている場合は黄色の「X」が表示されます。



ラインストーン同士が重なっている場合は赤色の「X」が表示されます。



デザインする際には、この機能を使用して重なった箇所を編集すると便利です。

注記：この機能を常に有効にしたまま作業を続けると、P Cの動作が重くなる場合があります。

光源設定

画面が3D表示の際、「光源設定」を操作してデザインの見え方を変えることができます。メニューバー又は標準ツールバーの「画面」から「光源設定」をクリックすると、ダイアログ（下図）が表示されます。「3D表示の球体」にあるハンドルをドラッグして光の当たり方を設定します。「光度」のハンドルをドラッグして明るさを調整します。「デフォルト」で「保存」をクリックすると設定がデフォルトになります。



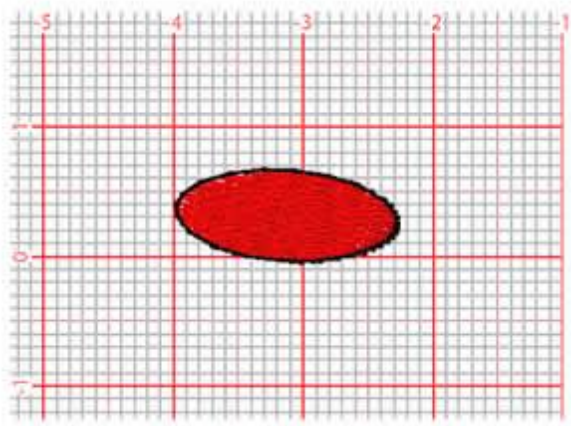
グリッド線

作業画面にグリッド線を表示または非表示するには、メニューバー又は標準ツールバーの「画面」から「グリッド」の「表示」にチェックを入れてグリッド線を表示します。非表示にする場合は、「表示」のチェックを外します。キーボードショートカットでは「Ctrl+Shift+G」(mac OSでは Cmd+Shift+G)を押してグリッドの表示/非表示ができます。

さらに、「グリッド」では「スナップ」と「編集」の項目も設定できます。

「スナップ」をクリックして有効/無効を切り替えます。「スナップ」が有効の場合、オブジェクトをドラッグするとグリッド線でスナップします。「Alt」を押しながらドラッグすると一時的にスナップを解除します。「スナップ」が無効の場合、オブジェクトをドラッグする際スナップしません。「Alt」を押しながらドラッグすると一時的にスナップを有効にします。

グリッド線に表示される目盛りの単位はセンチメートル (cm) またはインチ (in) です。単位の切り替えは、メニューバーの「ツール」から「オプション」の「一般」で単位表示設定の項目に表示されている「インチ」/「メートル」をクリックして切り替えます。



グリッド線の表示間隔を設定するには、メニューバー又は標準ツールバーの「画面」から「グリッド」で「編集」をクリックし、「グリッド線間隔」に数値を入力して設定します。




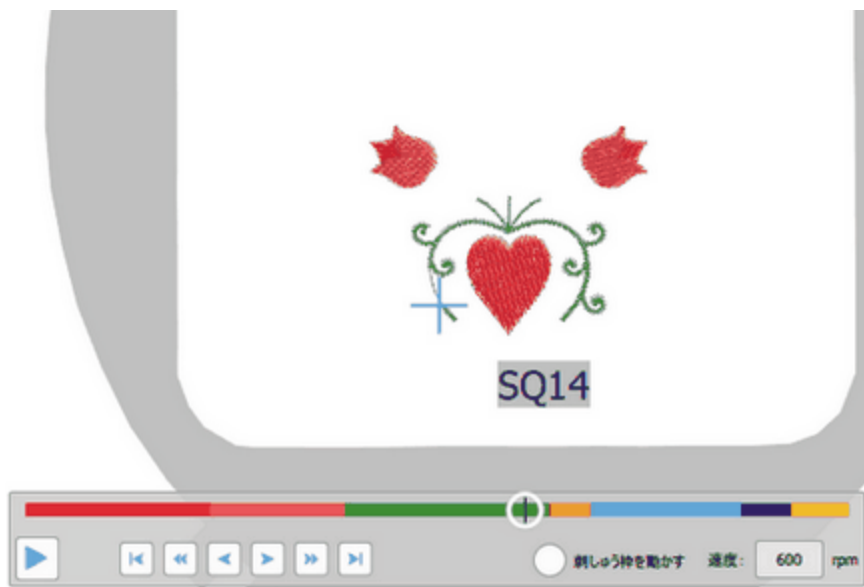
刺しゅう枠表示


作業画面に刺しゅう枠を表示または非表示できます。メニューバー又は標準ツールバーの「画面」から「刺しゅう枠」をクリックすると刺しゅう枠が表示/非表示されます。デフォルトでは、「ようこそ」画面で設定されている刺しゅう枠が表示されます。刺しゅう枠を非表示にすると、設定されている刺しゅう枠で有効な範囲がグレー線のみで表示されます。刺しゅう枠を別のものに変更する場合は、垂直ツールバーの「ミシン/刺しゅう枠」から設定します。詳細は、刺しゅう枠設定を御覧ください。







シミュレータ (Shift+F11)

実際にミシンで刺しゅうする前に刺しゅうの様子をシミュレーションで確認できます。

「シミュレータ」はテクニックで「刺しゅう」が選択されている場合にのみ使用できます。垂直ツールバーの「シミュレータ」アイコン  をクリックするか、キーボードで「Shift+F11」を押します。



スタートボタン  をクリックするとデザインの開始点から刺しゅうシミュレーションが開始します。ストップボタンをクリックするか、キーボードの「エスケープ」を押して停止します。トラックバーのスライダーをドラッグして刺しゅうを確認することもできます。各ボタンの機能は以下のとおりです。

-  デザインの開始点へ戻ります。
-  前のオブジェクトの最初のステッチへ戻ります。
-  前のステッチへ戻ります。
-  次のステッチへ進みます。
-  次のオブジェクト最初のステッチへ進みます。
-  デザインの最後へ進みます。

「速度」でシミュレーションが進む速さが設定できます。設定可能値は100 - 4000 rpmです。「刺しゅう枠を動かす」を有効にすると、ミシン針部分が3Dで表示され、針部分は固定され刺しゅう枠が動きます。

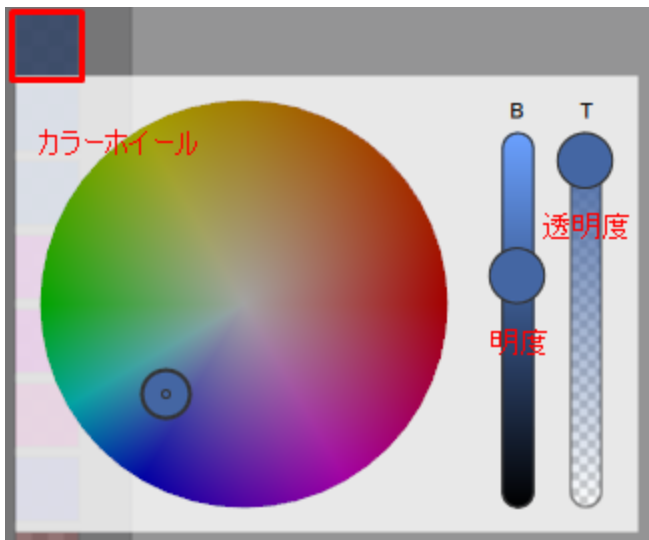
表示範囲/線色設定

デザインを範囲選択してハイライト表示される線や、ガイドラインなどの線の色を任意の色に設定できます。

標準ツールバーの「画面」をクリックして表示されるプルダウンメニューから「表示範囲/線色設定」をクリックすると、下図の設定画面が表示されます。



現在使用されている色が四角に表示されています。色をクリックすると、ポップアップ画面にカラーホイール、明度調整バー、透明度調整バーが表示されます。



マウスで調整して色が決定したら、ポップアップ画面の外をクリックすると設定した色が適用されます。


設定した色を常に使用するには、「デフォルトとして保存」をクリックします。

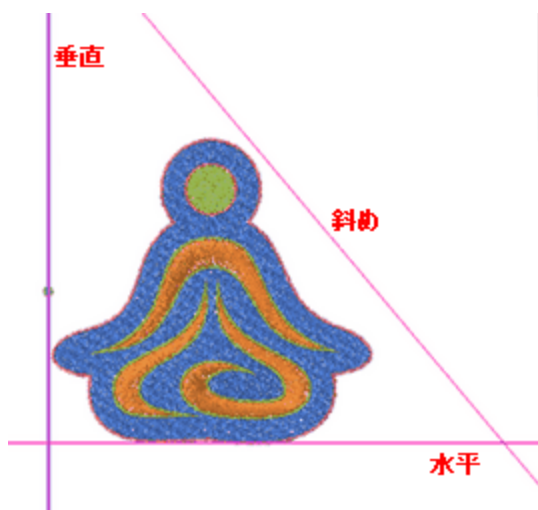
設定を元に戻すには、「戻す」をクリックすると、全ての色が初期の設定に戻ります。

ガイドライン

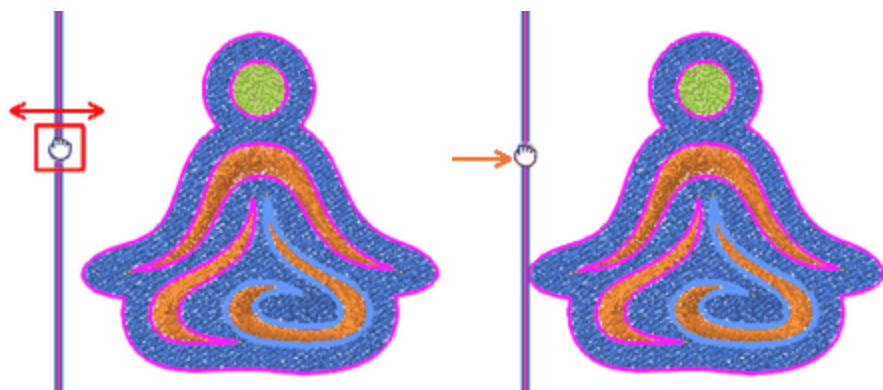
ガイドラインはデザインパーツを整列させたり、正確な位置に配置する際の基準罫線としての使用に便利です。

配置したガイドラインを一時的に表示/非表示にするには、メニューバーまたは標準ツールバーから「画面」-「ガイドライン」で設定します。

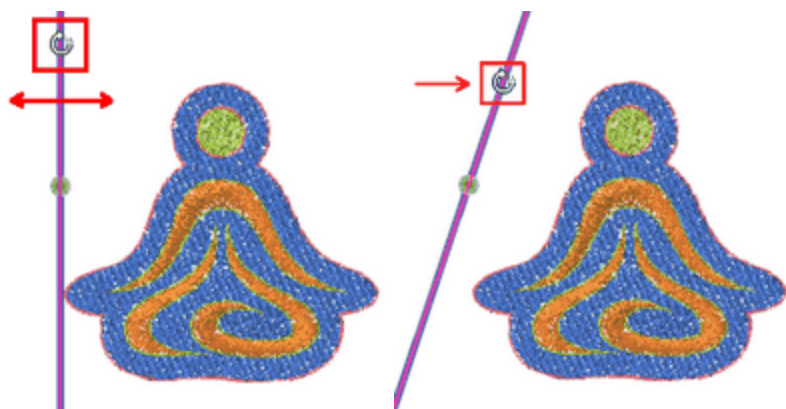
ガイドラインを配置するには、垂直ツールバーのアイコン「ガイドライン」をクリックしてツールを有効にします。作業画面のガイドラインを引きたい場所から引きたい方向へドラッグするとラインが現れます。注) このツールが有効になっている間は「ガイドラインを引く」「位置を設定する」「削除する」の操作のみができます。デザインの編集をするには、別のツールを指定します。



引いたガイドラインまたは、クリックしたガイドラインは選択したことが分かるように太線で表示されます。選択したガイドラインは「削除」「位置移動」「方向設定」が可能です。ガイドラインを「削除」するにはキーボードの「Delete」を押します。ガイドラインの「位置移動」をするには、選択したガイドラインに表示される緑点をドラッグします。緑点以外の位置から位置移動する場合は「Ctrl」を押しながらドラッグします。



ガイドラインの「方向設定」をするには、ガイドラインを選択し、回転ハンドルが表示された場所からマウスをドラッグします。緑点が支点となり回転します。ガイドラインのスナップ機能を有効にするには、メニューバー又は標準ツールバーから「画面」-「ガイドライン」-「スナップ」でスナップにチェックを入れます。緑点を支点として15度毎にスナップさせる場合は「Shift」を押しながらドラッグします。緑点を支点として30度毎にスナップさせる場合は「Alt」を押しながらドラッグします。



下図の「ツールオプションバー」は、ガイドラインを引くと作業画面左上に表示されます。選択したガイドラインの位置が数値で表示されます。数値を入力するとガイドラインの位置と方向（角度）を設定できます。「位置 X」では、横方向への移動を設定します。「位置 Y」では、縦方向への移動を設定します。「回転」では、角度（0°水平、90°垂直）を設定します。

位置X:	65.0 mm	回転	90 °
位置Y:	0.0 mm		

「スナップ」を有効にすると範囲選択したオブジェクトを動かしてオブジェクトを囲う矩形の辺とガイドラインがスナップします。また、ガイドラインを動かしてオブジェクトの角や辺にスナップさせることも可能です。

「スナップ」のON/OFFは、メニューバー又は標準ツールバーの「画面」-「ガイドライン」-「スナップ」で設定します。

ガイドエリア

図形やオブジェクトの形状をガイドとして使用することができます。デザインを作成する際に目安とする範囲を任意の形状で表示でき、オブジェクトや文字を配置するのに役立ちます。

ガイドエリアは垂直ツールの「ガイドライン」から作成する方法と任意の形状を「ガイドエリアに変換する」から作成する方法があります。

垂直ツールバーの「ガイドライン」から配置

垂直ツールバーの「ガイドライン」をクリックして、作業画面左上に表示されるツールオプションに表示される「ガイドエリア...」をクリックすると、ガイドエリア設定のダイアログが表示されます。

1. 中心位置X,Y：ガイドエリアの配置位置を設定します。ガイドエリアの中心を座標のどの位置に置くかを数値を入力して設定します。配置後にガイドエリアを動かすには、ツールの「ガイドライン」選択後、数値を変更するか、ガイドエリアをクリックして、マウス動かします。

中心位置 X:	0.0 mm
中心位置 Y:	0.0 mm

2. 形状を選択:

- 正/長方形:幅Xと高さYの長さを入力します。

正/長方形

幅X:

高さY:

- 円形: 幅Xと高さYの長さを入力します。

円形

幅X:

高さY:

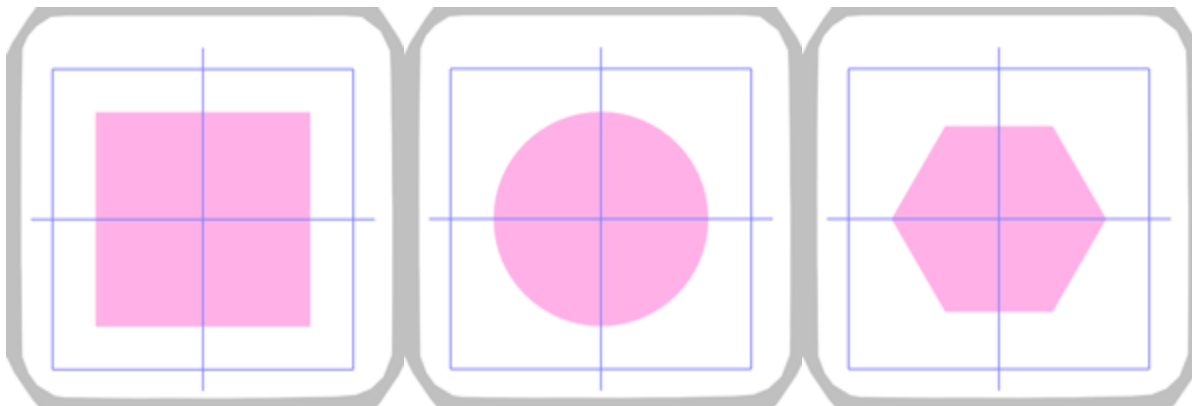
- 多角形: 幅X、高さY、辺の数、開始角度を設定します。

多角形

幅X: 角数:

高さY: 開始角度:

数値入力完了後、「OK」をクリックするとガイドエリアが配置されます。



ガイドエリアを削除するには、垂直ツールバーで「ガイドライン」を選択し、配置してあるガイドエリアをクリックし、「Delete」キーを押します。

ガイドエリアに変換

任意の形状をガイドエリアに変換するには、形状を範囲選択し、右クリックして表示されるプルダウンメニューで「ガイドエリアに変換」をクリックします。



オブジェクト作成

当ソフトウェアは強力な統合グラフィックスエディターを搭載しており、これを使用してベクターグラフィックを作成します。描画情報が線の座標と角度や方向の集まりとして記憶され、表示する度にソフトウェアが自動で計算処理を行い、画像を再現するため、拡大・縮小しても画質が保持されます。図形を作成し、刺しゅう、ペイント、ラインストーン、カット、ステンシルのいずれかを選択して、オブジェクトタイプを自動的に適用することができます。作業画面左側の垂直ツールバーには複数のデザインツールが表示されています。次頁以降では各デザインツールとその使用方法について説明します。

デザインツールには、「デジタイズ」「図形」「文字デザイン」「連続コピー」などがあります。デザインツールを駆使して、多種多様なデザイン作成が可能です。




デジタイズツール

デジタイズツールを使ってデザインをゼロから作成できます。垂直ツールバーの「デジタイズ」には「輪郭線」「フリーハンド」「マジックワンド」があります。垂直ツールバーのアイコン表示は最後に使用したツールが表示されます。同じツールを使用する場合はアイコンをクリックします。他のデジタイズツールに切り替える場合は、マウスをデジタイズアイコンに当てて表示されるツールの中からクリックして選択します。それぞれのツールの詳しい説明は次頁以降を御覧下さい。



ビデオで「デジタイズツール」の紹介を見ることができます。ビデオを視聴するにはオンラインへの接続が必要になります。[ビデオを見る]

輪郭線

垂直ツールバー「デジタイズ」の「輪郭線」を使用して、繋がった曲線又は直線の輪郭線を引いて形状を作成します。「輪郭線」はデザイン作成時に最もよく使用するツールのひとつです。他のベクターデザインプログラムを使い慣れた方にも違和感なくご使用いただけるよう、複数のオペレーションモードを搭載しています。モードには「コンテキストメニュー」「DRAWings」「ジャノメ デジタイザー」「エルナデジタイザー」「ベジェ曲線」があります。オペレーションモードを設定するには、メニューバー又は標準ツールバーの「ツール」から「オプション」の「ツール」タブの「デジタイズ」の項目で設定します。全てのオペレーションモードには共通の操作方法があり、点の配置方法に違いがあります。共通操作方法とそれぞれのモードの説明は下記を御覧下さい。



形状をデジタイズする際、この頁では、1つの形状をセクションと呼び、単数又は複数のセクションをグループとしたものをオブジェクトとします。各オペレーションモードの共通操作方法は、デザインエリアを左クリックして線でつないだ点を配置して形状を作成する方法です。形状を作成したら、セクションを切ります。（セクションの切り方はモードによって違います）セクションを切った後もツールは有効で、次のセクションを続けて作成できます。セクションを終了すると単数又は複数のセクションを有するオブジェクトとなります。別のツールを選択するまでデジタイズツールは有効です。

さらに、全モード共通の便利な操作は「Enter」または「Esc」を使用する操作です。セクション作成で、「Enter」または「Esc」を一度押すとセクションを切ります。2度押すとセクションを閉じてオブジェクトとします。3度押すとツールが範囲選

択に切り替わり、作成したオブジェクトが範囲選択された状態を表示します。ツールとそれぞれのモードについてはビデオでも御覧になれます。

コンテキストメニュー

DRAWings

ジャノメ デジタイザー

ベジエ曲線

ビデオを見る

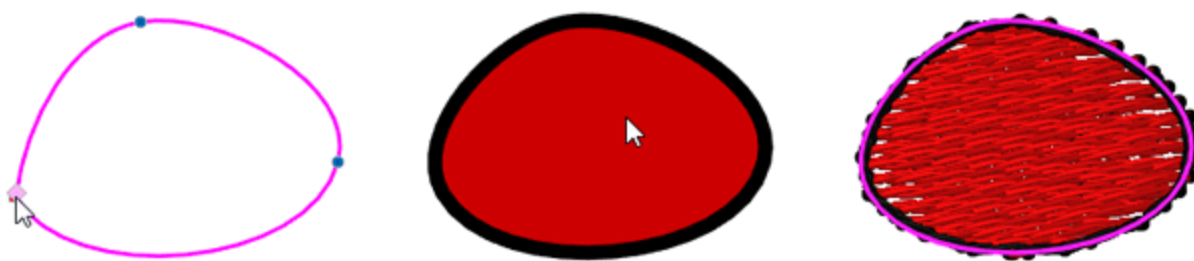
ビデオを見る

ビデオを見る

ビデオを見る

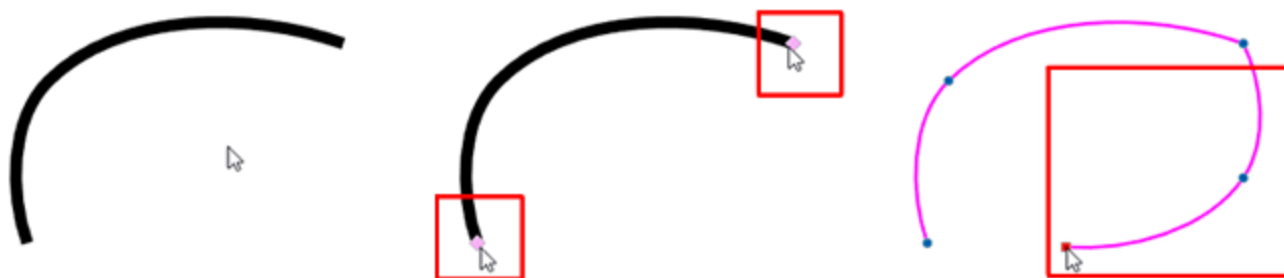
注) 形状作成で描かれる点と点をつなぐ線が曲線か直線かはモードによってデフォルト設定が違います。

左クリックで配置する点の開始点に終了点をつなぐと閉じた形状になります。

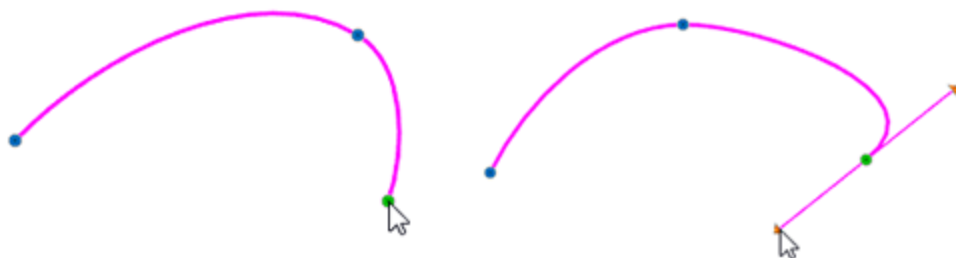


形状作成中に「Backspace」キーを押すと最後に配置した点が削除されます。

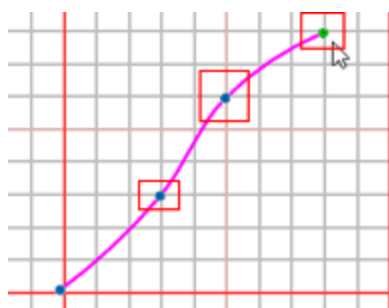
開いた形状を作成中、セクションを切ってもオブジェクトとするまでは点を追加して形状作成を続けることができます。切ったセクションの開始点か終了点にマウスを当てると点が表示され、その位置から続けて形状を作成できます。



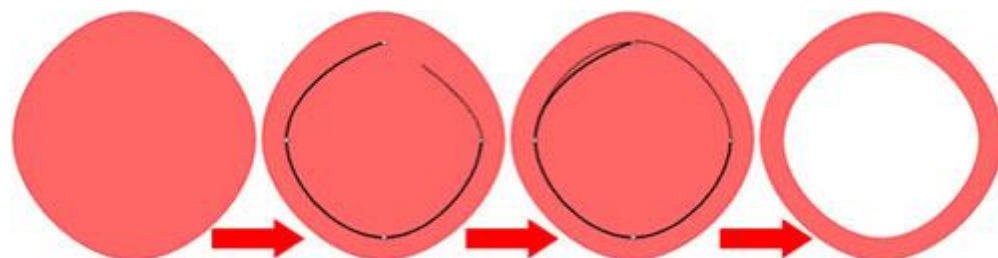
形状作成中にマウスをドラッグするとカーブを編集できます。



形状作成中に「Alt」を押しながらマウスを動かすと、グリッド線で点がスナップします。



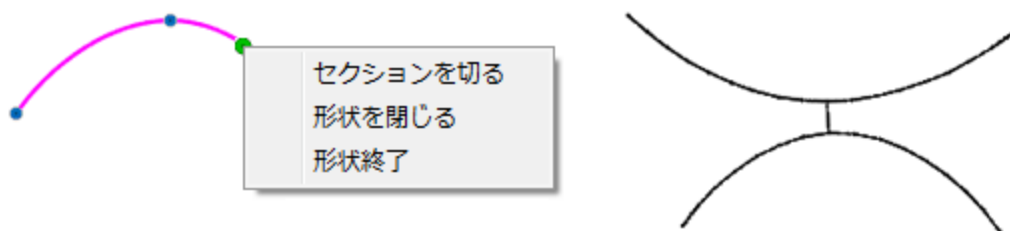
穴のある形状を作成する場合は閉じた形状のセクションの上に一回り小さい閉じた形状を置きます。（下図参照）



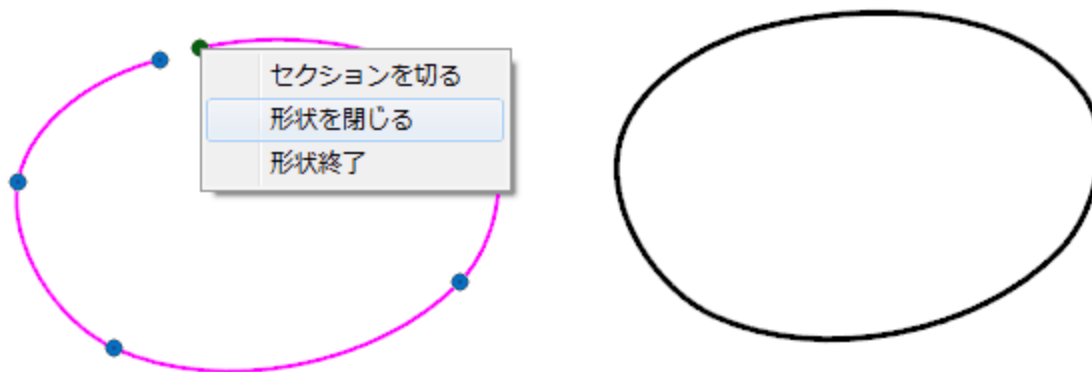
オペレーションモードによる違いは点を配置する際のマウス操作です。詳細を以下に示します。

コンテキストメニュー

左クリックで点を配置し形状を作成します。形状を作成する線は曲線がデフォルトに設定されています。配置された点を自然な曲線でつなぎます。右クリックすると「セクションを切る」「形状を閉じる」「形状終了」のコンテキストメニューが表示されます。「セクションを切る」では、セクションは切られますがツールは有効です。終了点または開始点から続けて形状を作成することができます。続けて作成したセクションは「形状終了」するまで同じオブジェクトのグループになります。「形状終了」では、単数又は複数のセクションを有するオブジェクトとなります。複数のセクションは渡り糸でつながれます。



「セクションを閉じる」では、開いた形に配置した複数の点の開始点と終了点をつなぎ、閉じた形の形状を作成します。

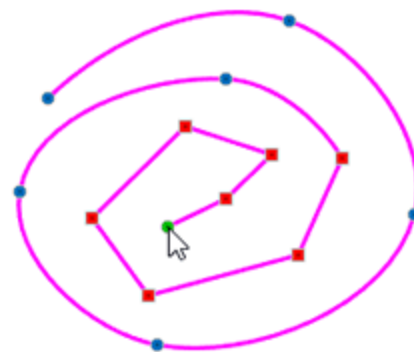


DRAWings


点の配置方法はコンテキストメニューと同様ですが、右クリックの際メニューは表示されず、クリックのみでセクションを切ります。ツールは有効で、終了点または開始点から続けて形状を作成することができます。単数または複数のセクションをオブジェクトとする場合は右ダブルクリックします。さらにもう一度右クリックすると、ツールがデジタイズから範囲選択へ切り替わり、最後に作成したオブジェクトが選択された状態を表示します。



コンテキストメニューとDRAWingsのデフォルトは曲線が設定されています。「Shift」を押しながらクリックで点を配置すると尖鋭の点を配置でき、点は四角で表示され、尖鋭点同士の間は直線でつながります。曲線の点は丸形で表示されます。「Shift」操作により容易に直線と曲線を組み合わせることができます。



ジャノメ デジタイザー


左クリックで形状を作成します。形状を作成する線は直線がデフォルトに設定されており、配置された点を直線でつなぎます。セクションを切る場合はキーボードの「Enter」または「Esc」を1度押します。オブジェクトとする場合は2度押します。3度押すと、ツールがデジタイズから範囲選択へ切り替わり、最後に作成したオブジェクトが選択された状態を表示します。ツールを範囲選択へ切り替える場合はアイコン  をクリックしても可能です。



曲線を配置する場合は「右クリック」を使用すると、丸形の点が配置されます。丸形の点を配置する際にドラッグすると線の角度や長さを調節できます。

エルナ デジタイザー


左クリックで形状を作成します。形状を作成する線は直線がデフォルトに設定されており、配置された点を直線でつなぎます。セクションを切る場合はキーボードの「Enter」または「Esc」を1度押します。オブジェクトとする場合は2度押しま

す。3度押すと、ツールがデジタイズから範囲選択へ切り替わり、最後に作成したオブジェクトが選択された状態を表示します。ツールを範囲選択へ切り替える場合はアイコンをクリックしても可能です。



曲線を配置する場合は「右クリック」を使用すると、丸形の点が配置されます。丸形の点を配置する際にドラッグすると線の角度や長さを調節できます。


ベジエ曲線

左クリックで形状を作成します。形状を作成する線は直線がデフォルトに設定されており、配置された点を直線でつなぎます。右クリックでセクションを切ります。オブジェクトとする場合は2度クリックします。3度目のクリックでツールがデジタイズから範囲選択へ切り替わり、最後に作成したオブジェクトが選択された状態を表示します。ツールを範囲選択へ切り替える場合はアイコンをクリックするか、キーボードの「Enter」または「Esc」を押します。



点を配置する際、ドラッグすると線の角度や長さが調節できます。曲線を配置する場合は「Shift」を押しながらクリックします。

フリーハンド

「フリーハンド」は垂直ツールバーの「デジタイズ」にあります。単純な線描や複雑な形状をペンで描くように作成することができます。左クリックを押したままの状態でもマウスを動かして描画します。クリックを離すとセクションが切れます。セクションを切った後もツールは有効で、次のセクションを続けて作成できます。一度右クリックしてセクションを終了すると単数又は複数のセクションを有するオブジェクトとなります。もう一度右クリックするとツールがデジタイズから範囲選択に切り替わり、最後に作成したオブジェクトが範囲選択された表示になります。

「直線を描く」には、線を引き始める箇所をクリックし、マウスを動かして終了したい箇所で再度クリックします。「角のある直線を描く」には、まず直線を描き、直線を描いた後の開始点または終了点にマウスポインターを当てると点が表示されます。その位置から再び直線を描く操作を行います。※セクションを切ってもマウスを右クリックしてオブジェクトとするまでは点を追加して形状作成を続けることができます。切ったセクションの開始点か終了点にマウスを当てると点が表示され、その位置から続けて形状を作成できます。「閉じた形状を作成する」には、線の終了点を開始点に合わせます。

ビデオで「フリーハンド」の説明を見ることができます。（インターネットへの接続が必要です。） [\[ビデオを見る\]](#)



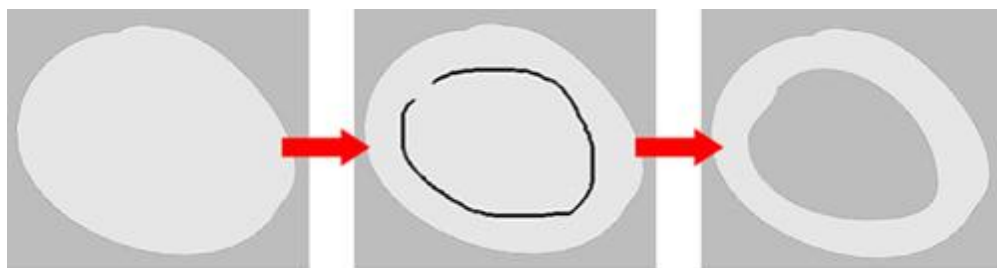
角のある直線 フリーハンド線 直線 閉じた形状

複数のセクションを含む一つのオブジェクトをそれぞれのセクションに分けたい場合は、範囲選択でオブジェクトを選択し、右クリックで表示されるオプションから「分離」を選択します。



フリーハンドツールを終えるには、オブジェクト作成後右クリックするか、垂直ツールの範囲選択をクリックします。

穴のある形状を作成する場合は閉じた形状のセクションの上に小さめの閉じた形状を置きます。（下図参照）



閉じた形状 小さめの形状 穴のある形状

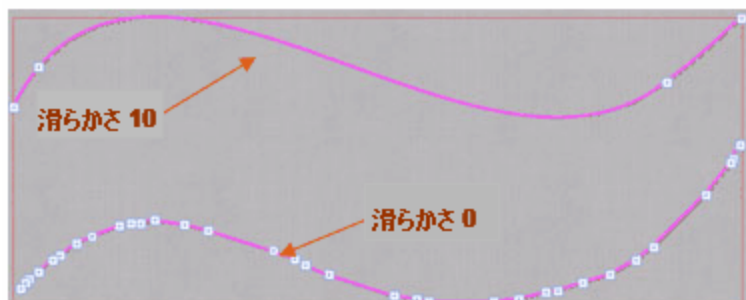


「Shift」を押しながら線描すると、滑らかな線を描くことができます。



「Alt」を押しながら線描すると、マウスをドラッグしている間に表示される線はグリッド線でスナップします。


フリーハンドツールを選択すると、作業画面左上に「滑らかさ」を設定するツールオプションバーが表示されます。線描を開始する前に数値を入力して描く線の滑らかさを設定します。設定値は0～10です。設定値が低いと点の多い線を描き、設定値を高くするほど点の少ない滑らかな線を描きます。

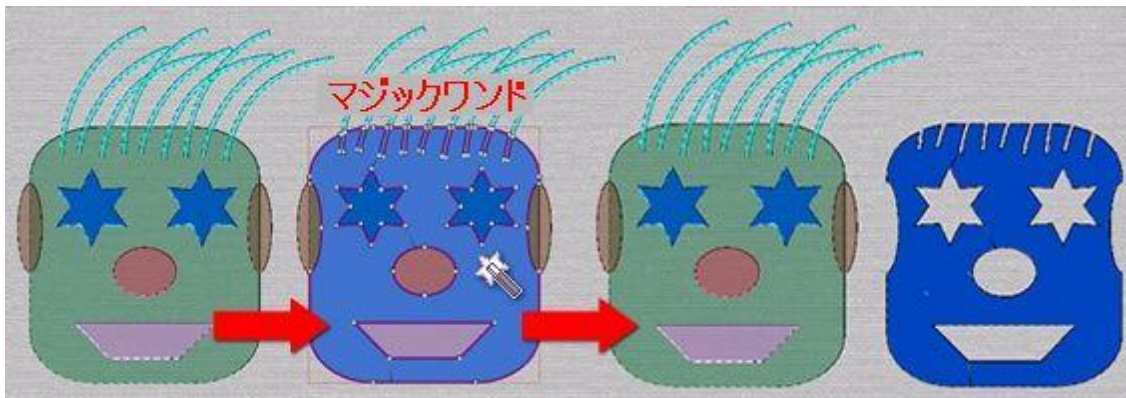


キーボードで数値を入力するか、数値欄をクリックしマウスホイールを回転させても設定できます。

描いた線を修正する場合は「Backspace」キーを押すと、最後に線描した点が削除されます。さらに「Backspace」を押し続けるとセクション開始点まで削除できます。削除した箇所から引き続き線描が開始できます。

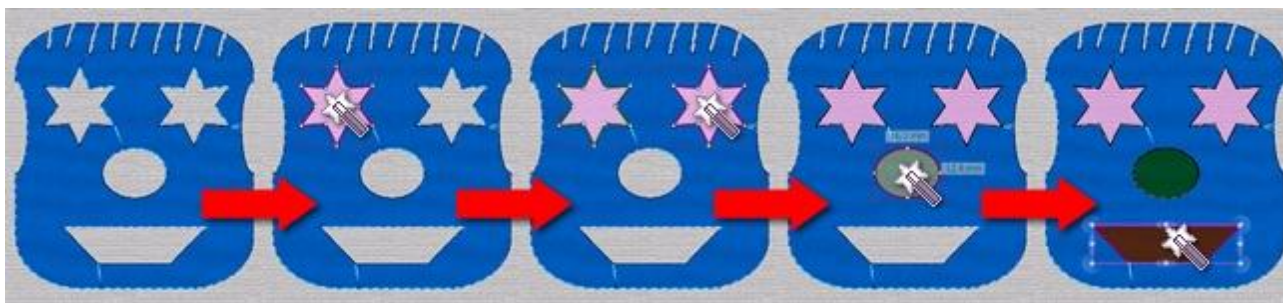
マジックワンドで形状作成

「マジックワンド」を使用して、現在のデザインを元に新しい形状を作成します。複雑な形状や、重なりのあるオブジェクトを複製するのに便利なツールです。複製したオブジェクトはステッチタイプの変更やその他の編集が可能です。垂直ツールの「デジタイズ」から「マジックワンド」を選択すると、マウスポインタが魔法の杖のデザインに変わります。作成したいオブジェクトをマジックワンドでクリックすると複製が同位置に作成され、右クリックするとツールは範囲選択に変わり、マジックワンドでクリックしたオブジェクトが選択されます。複製されたオブジェクトをドラッグして位置を設定します。例) 下図の様な重なりのあるデザインで顔の部分だけ複製する場合、マジックワンドで顔をクリックし、右クリックして範囲選択された複製オブジェクトをマウスでドラッグして位置を設定します。




垂直ツールの「デジタイズ」から「マジックワンド」をクリックし、複製するオブジェクトをクリック（複数選択可）後、右クリックして表示されるプルダウンメニューから複製したオブジェクトをドラッグします。

重なりのあるオブジェクトを複製すると、重なった箇所をくりぬいた状態で複製されます（上図右端）。複製後にくりぬき箇所をマジックワンドで埋めることができます。マジックワンドを選択し、くりぬき箇所をクリックすると自動で穴を埋めます。




垂直ツールの「デジタイズ」から「マジックワンド」をクリックし、穴をクリックします。

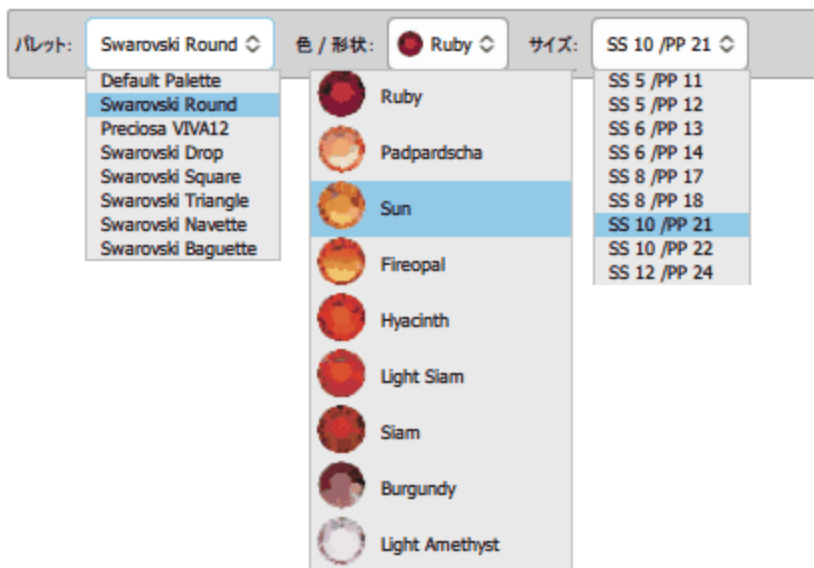
ラインストーン配置

垂直ツールバーから「ラインストーン」を選択して、左クリックでデザインにラインストーンを配置します。クリックごとに一つ配置します。

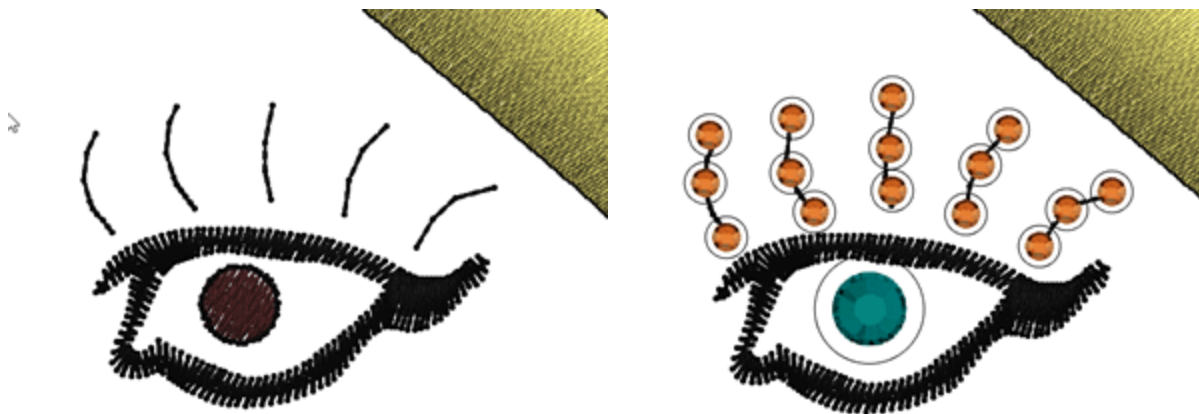


注) 垂直ツールバーの「ラインストーン」を有効にするには、メニューバーまたは標準ツールバーの「テクニック」から「ラインストーン」をクリックします。

テクニックでラインストーンが有効になっている場合、垂直ツールバーに「ラインストーン」が表示されます。ツールを選択するとマウスポインターの先にラインストーンの輪郭が表示され、正確な位置に配置できます。作業画面左上に表示される、ツールバーからラインストーンのパレット、色/形状、サイズが設定できます。パレットには丸型以外の形状もあり、プルダウンメニューから選択できます。「色/形状」「サイズ」も同様にプルダウンメニューから選択します。



「ラインストーン」ツールの使用を終わる際は右クリックすると、ツールが「範囲選択」を示します。配置したラインストーンの設定の変更は、作用画面右側の「プロパティ」で行います。





配置した複数色、複数個のラインストーンの中から1色のみを範囲選択する場合、まず、範囲選択したいラインストーンを1つ選択します。作業画面右側に表示されている「オブジェクトのプロパティ」の「色/形状」に表示されているラインストーンをクリックすると、ラインストーンパレットに選択したラインストーンがハイライトされて表示されます。ハイライト表示されているラインストーンを右クリックして「範囲選択」をクリックすると、指定した色の「1つずつ配置」されたラインストーンが全て範囲選択され、色変更、サイズ変更などができます。

デザインが完成したら、ラインストーンのテンプレートをカッティングマシンでカットします。

図形

垂直ツールバーの「図形」には、「円形」「扇形」「正/長方形」「台形/平行四辺形」「多角形」「星形」があります。垂直ツールバーには最後に使用した図形が表示されています。表示されている図形を使うには、ツールをシングルクリックします。他の図形に切り替えるには、マウスをツールに当て、表示されるフライアウトメニューから任意の図形を選択します。




図形を選択したら、配置したい場所からマウスを左上から右下へ、対角線方向へドラッグします。ドラッグしている距離、角度に合わせて図形が表示されます。ドラッグを離すと図形が配置されます。他のツールを選択するまで図形ツールは有効のままのため、引き続き同じ図形を配置できます。図形ツールを終了するには、マウスを右クリックすると「範囲選択」に切り替わり、最後に配置した図形が「範囲選択」されて表示されます。それぞれの図形の設定方法やツールオプションについては 次頁以降を御覧下さい。



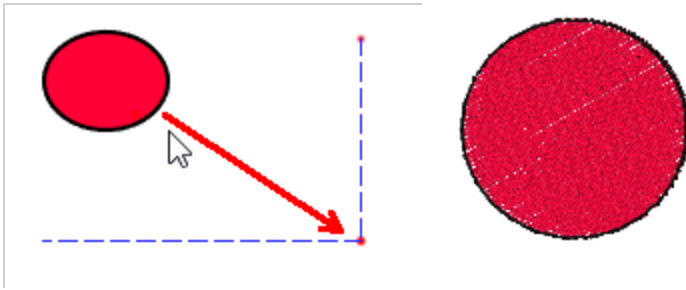
ツールオプションを利用して図形配置前後に形を設定することができます。図形ツールを選択した際、または、「範囲選択」及び「ノード編集」にツールを切り替え、配置した図形を選択した際、作業画面左上にツールオプションが表示され、数値を設定して形を設定、変更できます。

円形

垂直ツールバーの「図形」から「円形」をクリックし、配置したい位置からマウスを対角線方向へドラッグします。ドラッグ開始点が始点となり、ドラッグする距離、角度に合わせて扇形が表示されます。ドラッグを離すと形状が配置されます。

他のツールを選択するまで図形ツールは有効のままのため、引き続き同じ図形を配置できます。

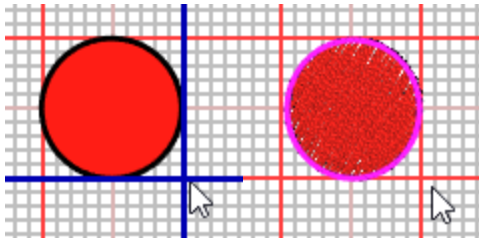
図形ツールを終了するには、マウスを右クリックすると「範囲選択」に切り替わり、最後に配置した図形が「範囲選択」されて表示されます。



円形ツールへのショートカットは、キーボードの「F 7」を押します。

真円を配置するには「Ctrl」を押しながらマウスを対角線方向へドラッグします。「Alt」を押しながらドラッグを開始すると、円の外周はドラッグ開始点付近の水平と垂直グリッド線にスナップし、ドラッグを続けるとスナップした位置を基準に円が表示されます。

ドラッグのみで図形作成を開始し、ドラッグしている最中に「Alt」を押すとドラッグ方向付近の水平と垂直グリッド線にスナップします。



「Shift」を押しながらドラッグを開始するとドラッグ開始点が円の中心になります。ドラッグのみで図形作成を開始し、ドラッグしている最中に「Shift」を押すとドラッグ開始点が円の中心に変わります。

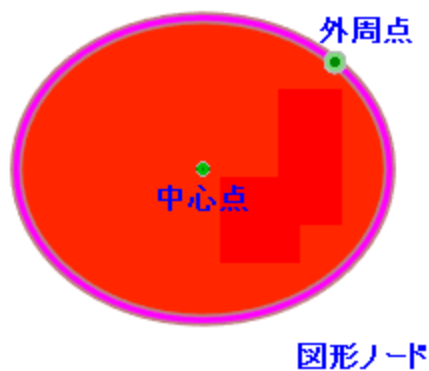
円形配置後、形を編集するには、垂直ツールの「ノード編集」が便利です。「ノード編集」をクリックし、編集する円形オブジェクトを選択すると「中心点」と「外周点」の2点のノードが表示されます（下図）。

「中心点」をドラッグして図形の位置を設定します。

「外周点」をドラッグしてサイズ、形を変えます。


※これらのノードは「図形ノード」です。通常のノードとは違い、ノードを尖鋭化するなどの編集ができません。

編集可能なノードを配置するには、まず、垂直ツールバーの「範囲選択」に切り替え、編集する図形(オブジェクト)を範囲選択し、右クリックで表示されるフライアウトメニューで「曲線に変換」をクリックします。その後、垂直ツールバーで「ノード編集」に切り替え、同オブジェクトをクリックすると外周に編集可能なノードが表示されます。



※「曲線に変換」の操作後は変換前の図形ノードに戻すことはできません。

扇形

垂直ツールバーの「図形」から「扇形」をクリックし、配置したい位置からマウスを対角線方向へドラッグします。ドラッグ開始点が始点となり、ドラッグする距離、角度に合わせて扇形が表示されます。ドラッグを離すと形状が配置されます。

他のツールを選択するまで図形ツールは有効のままのため、引き続き同じ図形を配置できます。

図形ツールを終了するには、マウスを右クリックすると「範囲選択」に切り替わり、最後に配置した図形が「範囲選択」されて表示されます。

ツールオプションでは「開始角度」と「終了角度」を設定することができます。数値を入力後、作業画面をドラッグすると設定値の図形が配置されます。

また、図形配置後、ハイライト表示されている図形（最後に配置した図形）は数値を入力すると形を変更することができます。{一度に複数の図形を配置した場合は、最後に配置した図形がハイライト表示されます。それ以外を編集する場合は、「ノード編集」から行います。}

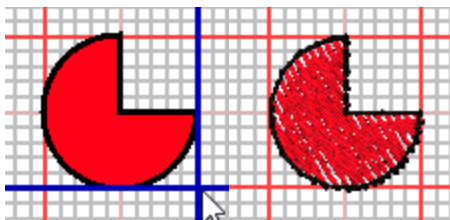


扇形ツールへのショートカットは、キーボードの「Shift」と「F 7」を同時に押します。



「Alt」を押しながらドラッグを開始すると、図形はドラッグ開始点付近の水平と垂直グリッド線にスナップし、ドラッグを続けるとスナップした位置を基準に図形が表示されます。

ドラッグのみで図形作成を開始し、ドラッグしている最中に「Alt」を押すと、ドラッグ方向付近の水平と垂直グリッド線にスナップします。



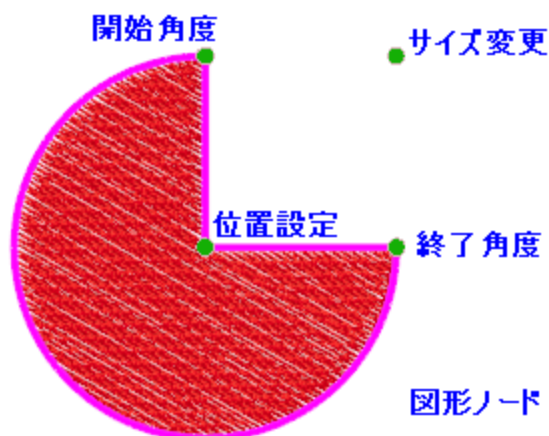
「Shift」を押しながらドラッグを開始すると、ドラッグ開始点が扇形の中心になります。ドラッグのみで図形作成を開始し、ドラッグしている最中に「Shift」を押すと、ドラッグ開始点が扇形の中心に変わります。

扇形配置後、形を編集するには、垂直ツールの「ノード編集」が便利です。

「ノード編集」をクリックし、編集する扇形を選択すると、「サイズ変更」「位置設定」「開始角度」「終了角度」の4点の図形ノードが表示されます（下図）。

「サイズ変更」：右上のノードを動かして、大きさ、形を変えます。

「位置設定」：図形の中心にあるノードを動かして図形の位置を設定します。



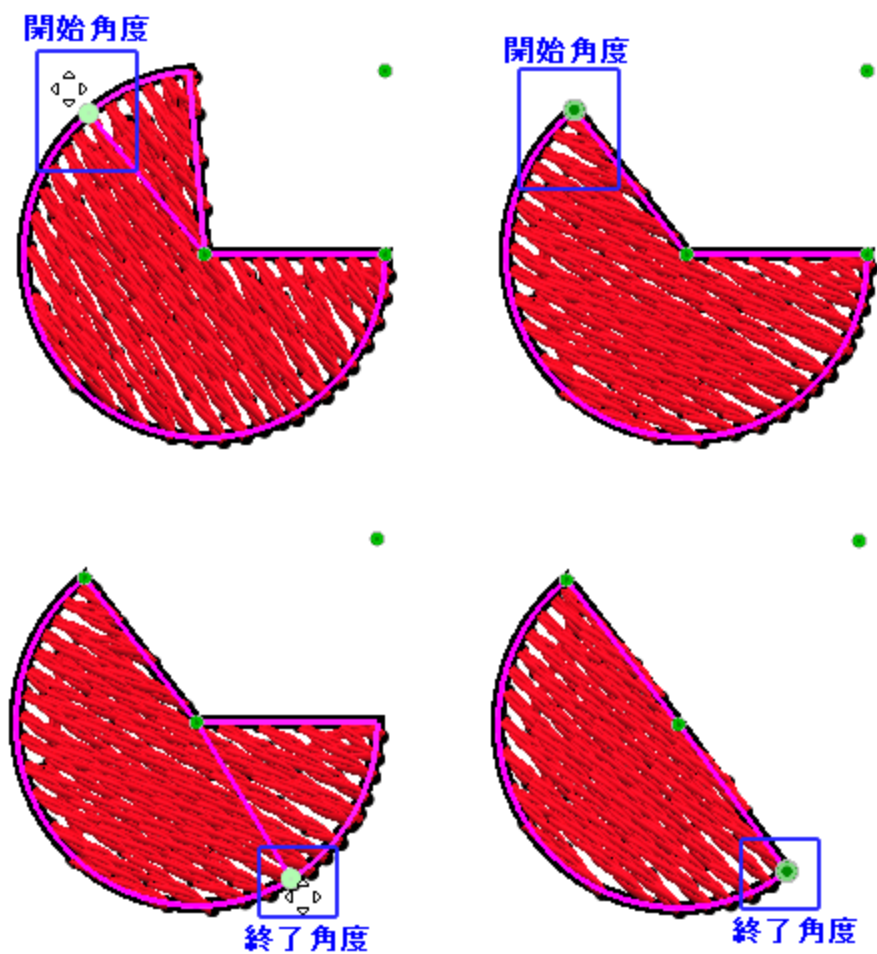
「開始角度」：上のノードを動かして扇の角度を変えます。

「終了角度」：右側のノードを動かして扇の角度を変えます。


「Ctrl」を押しながら角度調節ノードを動かすと22.5度ずつスナップします。

※これらのノードは「図形ノード」です。通常のノードとは違い、ノードを尖鋭化するなどの編集ができません。編集可能なノードを配置するには、垂直ツールバーの「範囲選択」に切り替え、編集する図形(オブジェクト)を範囲選択し、右クリックで表示されるフライアウトメニューで「曲線に変換」をクリックします。その後、垂直ツールバーで「ノード編集」に切り替え、同オブジェクトをクリックすると図形に編集可能なノードが表示されます。

※「曲線に変換」の操作後は変換前の図形ノードに戻すことはできません。

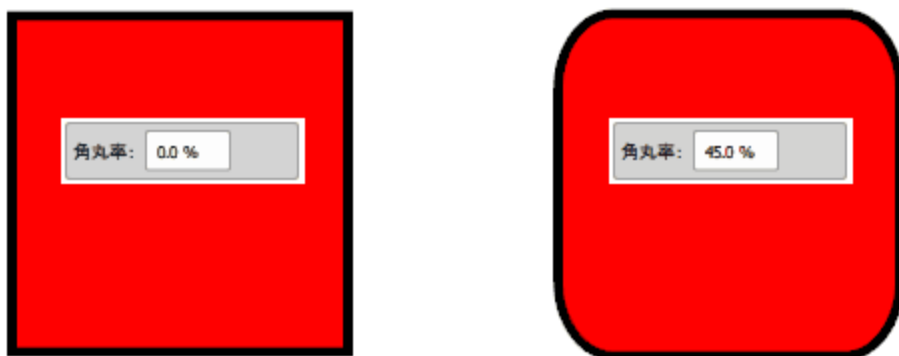


正/長方形

垂直ツールバーの「図形」から「正/長方形」をクリックし、配置したい位置からマウスを対角線方向へドラッグします。ドラッグ開始点が始点となり、ドラッグする距離、角度に合わせて扇形が表示されます。ドラッグを離すと形状が配置されます。他のツールを選択するまで図形ツールは有効のままのため、引き続き同じ図形を配置できます。

図形ツールを終了するには、マウスを右クリックすると「範囲選択」に切り替わり、最後に配置した図形が「範囲選択」されて表示されます。

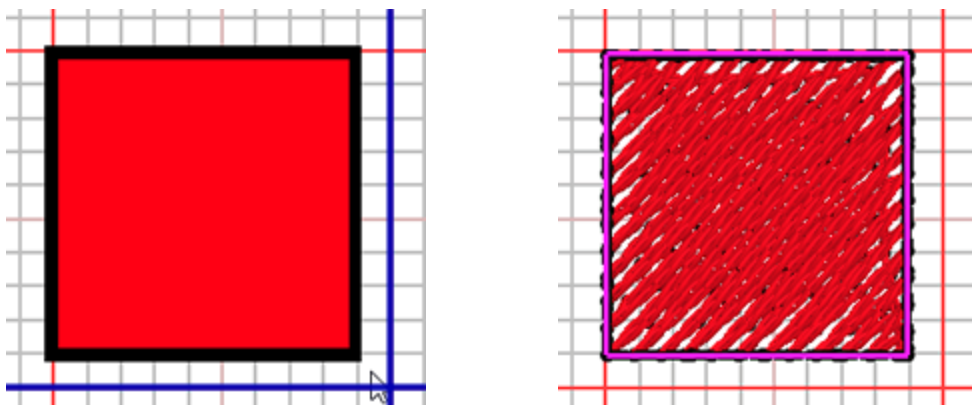
ツールオプションでは「角丸率」を設定し、角の丸い四角形を作成することができます（下図右）。設定可能数値は0～100%です。設定値0%で4つの角が90度の四角形になります。数値が高くなるほど角が丸くなります。数値を入力後、作業画面をドラッグすると設定値の図形が配置されます。また、図形配置後、ハイライト表示されている図形（最後に配置した図形）は数値を入力して形を変更することができます。{一度に複数の図形を配置した場合は、最後に配置した図形がハイライト表示されます。それ以外を編集する場合は、図形の「ノード編集」から行います。}



正/長方形ツールへのショートカットは、キーボードの「F6」を押します。

「Alt」を押しながらドラッグを開始すると、図形はドラッグ開始点付近の水平と垂直グリッド線にスナップし、ドラッグを続けるとスナップした位置を基準に図形が表示されます。

ドラッグのみで図形作成を開始し、ドラッグしている最中に「Alt」を押すと、ドラッグ方向付近の水平と垂直グリッド線にスナップします。





「Shift」を押しながらドラッグを開始すると、ドラッグ開始点が四角形の中心になります。ドラッグのみで図形作成を開始し、ドラッグしている最中に「Shift」を押すと、ドラッグ開始点が図形の中心に変わります。

「Ctrl」と「Shift」を同時に押して図形を作成すると、ドラッグ開始点を中心とした正方形が作成できます。

図形配置後、形状を編集するには、垂直ツールの「ノード編集」が便利です。「ノード編集」をクリックし、編集する四角形オブジェクトを選択すると、「位置設定」「角丸」「サイズ変更」の3点のノードが表示されます（下図）。

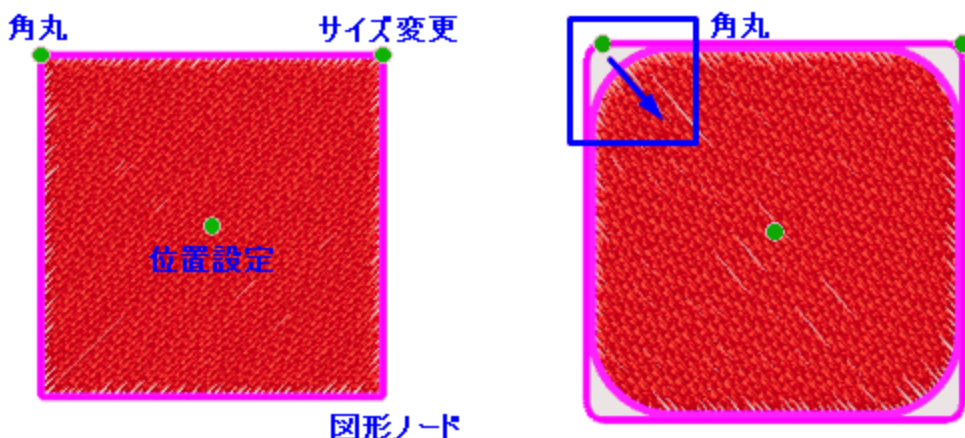
「位置設定」：四角形の中心にあるノードを動かして図形の位置を設定します。

「角丸」：左上のノードを動かして四つ角を丸くします。


「サイズ変更」：右上のノードを動かして、四角形の大きさを設定します。

※これらのノードは「図形ノード」です。通常のノードとは違い、ノードを尖鋭化するなどの編集ができません。編集可能なノードを配置するには、まず、垂直ツールバーの「範囲選択」に切り替え、編集する図形(オブジェクト)を範囲選択し、右クリックで表示されるフライアウトメニューで「曲線に変換」をクリックします。その後、垂直ツールバーで「ノード編集」に切り替え、同オブジェクトをクリックすると図形に編集可能なノードが表示されます。

※「曲線に変換」の操作後は変換前の図形ノードに戻すことはできません。



台形/平行四辺形

垂直ツールバーの「図形」から「台形/平行四辺形」をクリックし、配置したい位置からマウスを対角線方向へドラッグします。ドラッグ開始点が始点となり、ドラッグする距離、角度に合わせて扇形が表示されます。ドラッグを離すと形状が配置されます。他のツールを選択するまで図形ツールは有効のままのため、引き続き同じ図形を配置できます。

図形ツールを終了するには、マウスを右クリックすると「範囲選択」に切り替わり、最後に配置した図形が「範囲選択」されて表示されます。

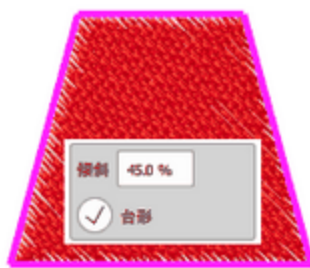
台形/平行四辺形ツールへのショートカットはキーボードの「Shift」と「F 6」を押します。

ツールオプションでは、「傾斜」の数値設定と「台形、平行四辺形の切り替え」ができます。

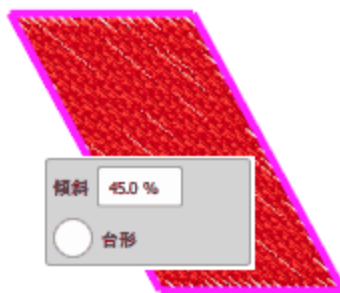
「傾斜」：台形または平行四辺形の辺の傾きを設定します。設定可能数値は0～100%です。設定値が0の場合、4つ角が90度の四角形になります。設定値を高くするほど、台形は三角形に近くなり、平行四辺形は直線に近くなります。

「台形チェックボックス」：台形と平行四辺形を切り替えます。チェックボックスにチェックを入れると、図形は台形になり、チェックを外すと平行四辺形になります。「傾斜」の設定値が0%の場合はチェックの有無に関わらず四つ角が90度の四角形になります。

作業画面をドラッグすると設定値の図形が配置されます。また、図形配置後、ハイライト表示されている図形（最後に配置した図形）は数値を入力すると形を変更することができます。（一度に複数の図形を配置した場合は、最後に配置した図形がハイライト表示されます。それ以外を編集する場合は、「ノード編集」から行います。）



台形



平行四辺形



四角形

「Alt」を押しながらドラッグを開始すると、台形の場合、上底と下底が水平と垂直のグリッド線にスナップし、平行四辺形の場合、一辺が水平グリッド線にスナップし、ドラッグを続けると、スナップした位置を基準に図形が表示されます。ドラッグのみで図形作成を開始し、ドラッグしている最中に「Alt」を押すと、図形はグリッド線にスナップします。



「Shift」を押しながらドラッグを開始すると、ドラッグ開始点が図形の中心になります。ドラッグのみで図形作成を開始し、ドラッグしている最中に「Shift」を押してドラッグを続けると、ドラッグ開始点が図形の中心に変わります。

「Ctrl」と「Shift」を同時に押して図形を作成すると、ドラッグ開始点を中心とした図形が作成できます。

図形配置後、形状を編集するには、垂直ツールの「ノード編集」が便利です。「ノード編集」をクリックし、編集する図形オブジェクトを選択すると「位置設定」「サイズ変更」「台形の上底」「平行四辺形の二辺」を設定する4点のノードが表示されます（下図）。「位置設定」：中心のノードを動かして図形の位置を設定します。

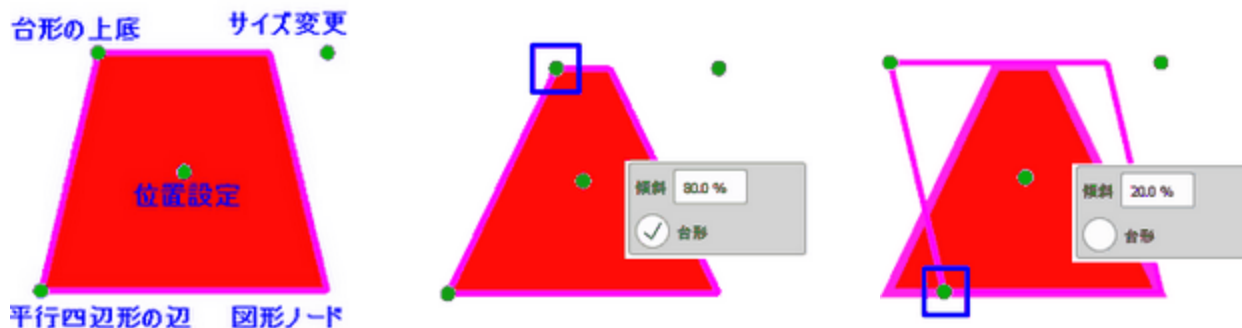
「サイズ変更」：右上ノードを動かして図形の大きさを設定します。

「台形の上底」：左上のノードを動かして上底の長さを調節します。ノードを中心まで移動すると図形は三角形になります。


「平行四辺形の二辺」：左下のノードを動かして平行四辺形の上下の辺の長さを調節します。ノードが左端にある場合は四角形になり、右端にある場合は始点と終点をつなぐ直線になります。

※これらのノードは「図形ノード」です。通常のノードとは違い、ノードを尖鋭化するなどの編集ができません。編集可能なノードを配置するには、まず、垂直ツールバーの「範囲選択」に切り替え、編集する図形(オブジェクト)を範囲選択し、右クリックで表示されるフライアウトメニューで「曲線に変換」をクリックします。その後、垂直ツールバーで「ノード編集」に切り替え、同オブジェクトをクリックすると図形に編集可能なノードが表示されます。

※「曲線に変換」の操作後は変換前の図形ノードに戻すことはできません。



多角形

垂直ツールバーの「図形」から「多角形」をクリックし、配置したい位置からマウスを対角線方向へドラッグします。ドラッグ開始点が始点となり、ドラッグの距離、角度に合わせて図形が表示されます。ドラッグを離すと図形が配置されます。他のツールを選択するまで図形ツールは有効のままのため、引き続き同じ図形を配置できます。

図形ツールを終了するには、マウスを右クリックすると「範囲選択」に切り替わり、最後に配置した図形が「範囲選択」されて表示されます。

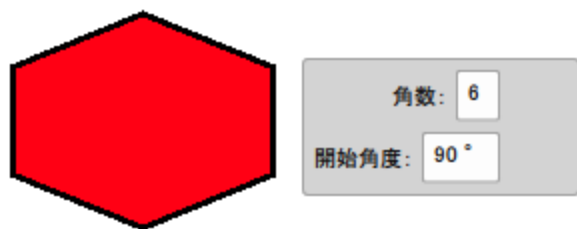
「ツールオプション」では「角数」と「傾き」を設定します。

「角数」：多角形の角数を設定します。デフォルトでは「6」が設定されており、六角形を作成します。設定可能数値は3～16で、三角形から十六角形まで作成できます。

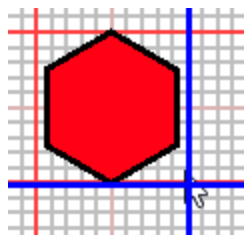
「開始角度」：図形の傾きを設定します。

例) 90°に設定された場合、図形の一角は図形の中心点を通る水平グリッド線に直角の垂直グリッド線上に配置されます。0°に設定された場合、図形の1角は図形の中心点を通る水平グリッド線に水平の水平線上に配置されます。数値を入力後、作業画面をドラッグすると設定値の図形が配置されます。また、図形配置後、ハイライト表示されている図形（最後に配置した図形）は数値を入力すると形を変更することができます。（1度に複数の図形を配置した場合は、最後に配置した図形がハイライト表示されます。それ以外を編集する場合は、「ノード編集」から行います。）

多角形ツールへのショートカットは、キーボードの「Y」を押します。



ドラッグしている最中に「Alt」を押すと、図形は垂直、水平のグリッド線にスナップします。「Alt」を押しながらドラッグを開始すると、始点はグリッド線の垂直線と水平線が交わる点にスナップし、ドラッグ時にグリッド線でスナップします。



「Shift」を押しながらドラッグを開始するとドラッグ開始点が図形の中心になります。ドラッグのみで図形作成を開始し、ドラッグしている最中に「Shift」を押すとドラッグ開始点が図形の中心に変わります。

「Ctrl」と「Shift」を同時に押して図形を作成するとドラッグ開始点を中心とした正多角形が作成できます。

図形配置後、形を編集するには垂直ツールの「ノード編集」が便利です。「ノード編集」をクリックし、編集する多角形を選択すると「位置設定」「頂点の位置」「サイズ変更」を設定する4点の図形ノードが表示されます（下図）。

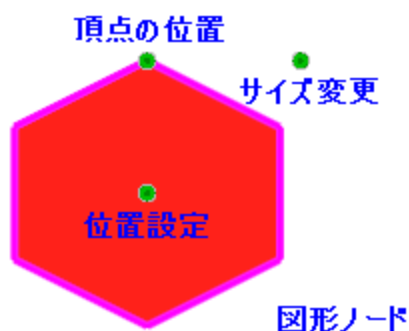
「位置設定」：中心のノードを動かして、図形の位置を設定します。

「頂点の位置」：図形の1角に表示されるノードを動かして図形の傾きを設定します。


「サイズ変更」：右上のノードを動かして図形のサイズを変更します。「Ctrl」を押しながらドラッグすると図形の均整を保ったまま大きさを変更できます。

※これらのノードは「図形ノード」です。通常のノードとは違い、ノードを尖鋭化するなどの編集ができません。編集可能なノードを配置するには、まず、垂直ツールバーの「範囲選択」に切り替え、編集する図形(オブジェクト)を範囲選択し右クリックで表示されるフライアウトメニューで「曲線に変換」をクリックします。その後、垂直ツールバーで「ノード編集」に切り替え、同オブジェクトをクリックすると図形に編集可能なノードが表示されます。

※「曲線に変換」した後は変換する前のノードに戻すことはできません。

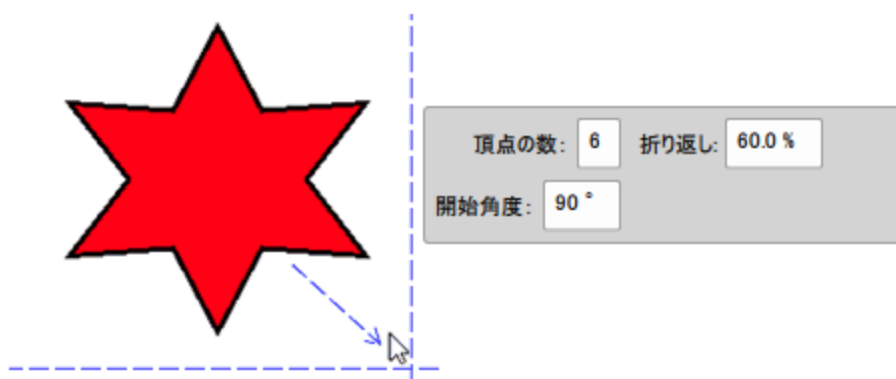


星形

垂直ツールバーの「図形」から「星形」をクリックし、配置したい場所からマウスを対角線方向へドラッグします。ドラッグ開始点が始点となり、ドラッグの距離、角度に合わせて図形が表示されます。ドラッグを離すと形状が配置されます。他のツールを選択するまで図形ツールは有効のままのため、引き続き同じ図形を配置できます。図形ツールを終了するには、マウスを右クリックすると「範囲選択」に切り替わり、最後に配置した図形が「範囲選択」されて表示されます。

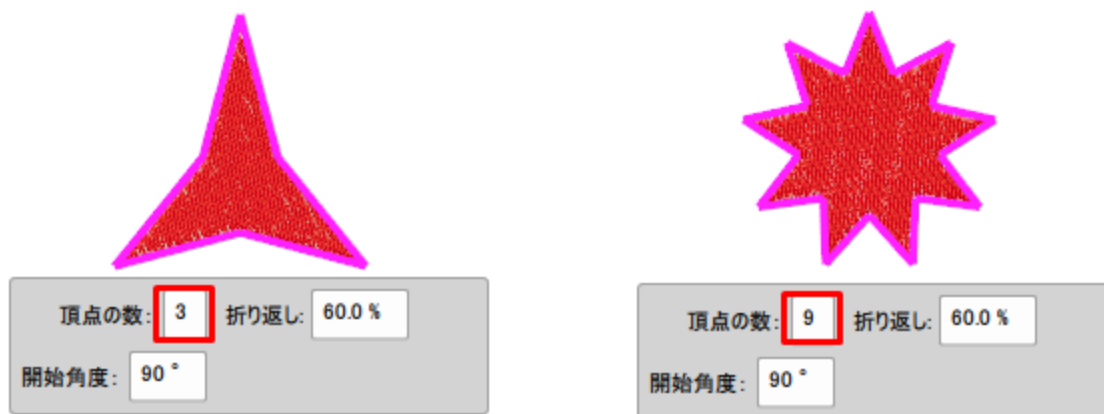
「ツールオプション」では「頂点の数」「折り返し」「開始角度」を設定します。

数値を入力後、作業画面をドラッグすると設定値の図形が配置されます。また、図形配置後、ハイライト表示されている図形（最後に配置した図形）は数値を入力すると形を変更することができます。（一度に複数の図形を配置した場合は、最後に配置した図形がハイライト表示されます。それ以外を編集する場合は、「ノード編集」から行います。）



星形ツールへのショートカットは、キーボードの「S」を押します。

「頂点の数」：星形の尖った頂点の数を設定します。デフォルトでは6に設定されています。設定可能数は3～16です。数値を入力してキーボードの「Enter」を押すと設定値の図形が表示されます。



「折り返し」：星形の凹んだ角の位置を設定します。数値は、中心から外側までの距離を%で表します。設定可能値は1～100です。設定値が大きくなるほど星形の尖った角の角度は広くなり、100の場合は凹んだ角がなくなり多角形になります。

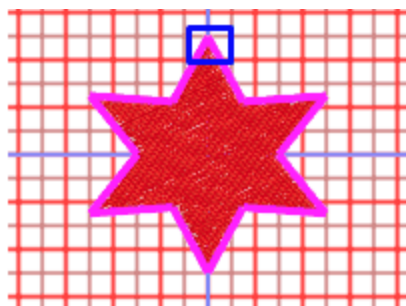


頂点の数: 6 折り返し: 45.0 %
開始角度: 90°

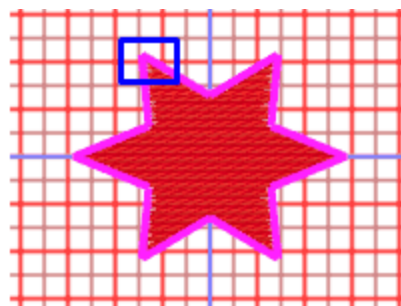


頂点の数: 6 折り返し: 30.0 %
開始角度: 90°

「開始角度」：図形の傾きを設定します。例）90°に設定された場合、図形の一角は、図形の中心点を通る水平グリッド線に直角の垂直グリッド線上に配置されます（下図左）。120°に設定された場合、図形の一角は、図形の中心を通る水平グリッド線から120度の位置に配置されます（下図右）。



頂点の数: 6 折り返し: 60.0 %
開始角度: 90°



頂点の数: 6 折り返し: 60.0 %
開始角度: 120°

「Alt」を押しながらドラッグを開始すると、図形はドラッグ開始点付近の水平と垂直グリッド線にスナップし、ドラッグを続けると、スナップした位置を基準にした図形が表示されます。ドラッグのみで図形作成を開始し、ドラッグしている最中に「Alt」を押すと、ドラッグ方向付近の水平と垂直グリッド線にスナップします。



「Shift」を押しながらドラッグを開始すると、ドラッグ開始点が図形の中心になります。ドラッグのみで図形作成を開始し、ドラッグしている最中に「Shift」を押すと、ドラッグ開始点が図形の中心に変わります。

「Ctrl」と「Shift」を同時に押して図形を作成すると、ドラッグ開始点を中心とした均整のある図形が作成できます。

図形配置後、形を編集するには、垂直ツールの「ノード編集」が便利です。「ノード編集」をクリックし、編集する図形オブジェクトを選択すると、「位置設定」「開始角度」「サイズ変更」「折り返し」を設定する4点のノードが表示されます（下図）。

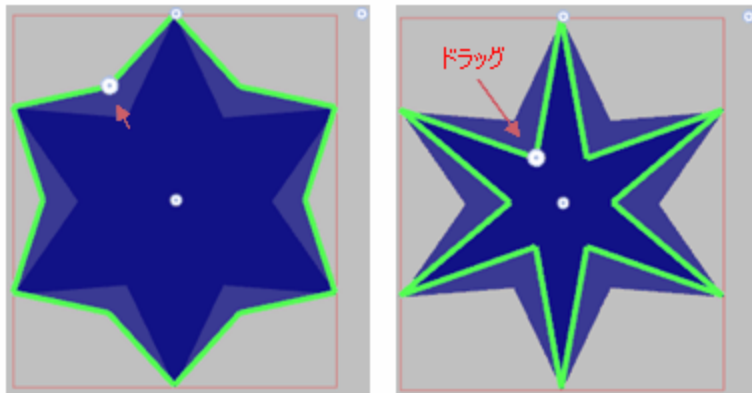
「位置設定」：中心のノードを動かして、図形の位置を設定します。

「開始角度」：図形の頂点にあるノードを動かして、図形の角度を設定します。

「サイズ変更」：図形の外側右上にあるノードを動かして、図形のサイズを変更します。



「折り返し」：星形の凹んだ位置にあるノードを動かして、頂点の角度を調整します（下図）。

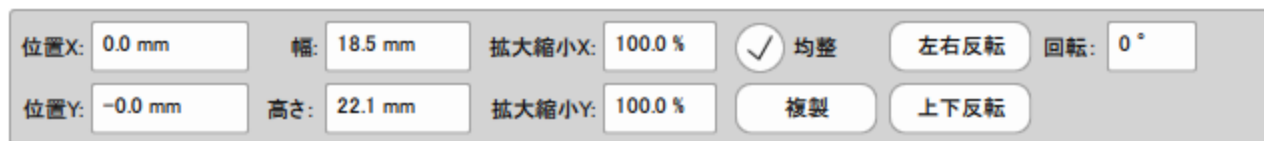


※これらのノードは「図形ノード」です。通常のノードとは違い、ノードを尖鋭化するなどの編集ができません。編集可能なノードを配置するには、まず、垂直ツールバーの「範囲選択」に切り替え、編集する図形(オブジェクト)を範囲選択し、右クリックで表示されるフライアウトメニューで「曲線に変換」をクリックします。その後、垂直ツールバーで「ノード編集」に切り替え、同オブジェクトをクリックすると図形に編集可能なノードが表示されます。

※「曲線に変換」の操作後は変換前の図形ノードに戻すことはできません。

ツールオプション

「ツールオプション」は作成したオブジェクトを選択した際、または垂直ツールバーで使用するツールを選択した際に作業画面の左上に表示されます。ツールオプションで表示される内容は選択したツールやオブジェクトによって変わります。垂直ツールバーで「範囲選択」を選択し、作成したオブジェクトを選択すると表示されるツールオプションの基本項目として「位置」「幅」「高さ」「拡大縮小」「均整」「複製」「反転」「回転」があり、その以外の表示項目はオブジェクトを作成する際に使用したツールのオプションが表示されます。数値や項目を設定してオブジェクトを編集できます。

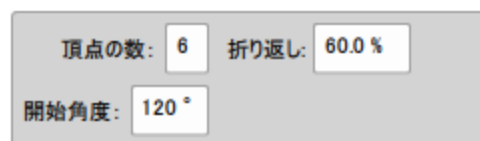


ツールを選択した際に表示されるツールオプションオプションは、垂直ツールバーから「文字デザイン」の「文字入力」を選択すると「文字入力のツールオプション（下図左）」が表示されます。ツールオプションに文字を入力し、入力した文字のフォント、サイズ、その他が設定できます。

また、垂直ツールバーから「図形」の「星形」を選択すると「星形のツールオプション（下図右）」が表示され、ツールオプションに数値を入力し図形を編集することができます。



「文字入力」のツールオプション



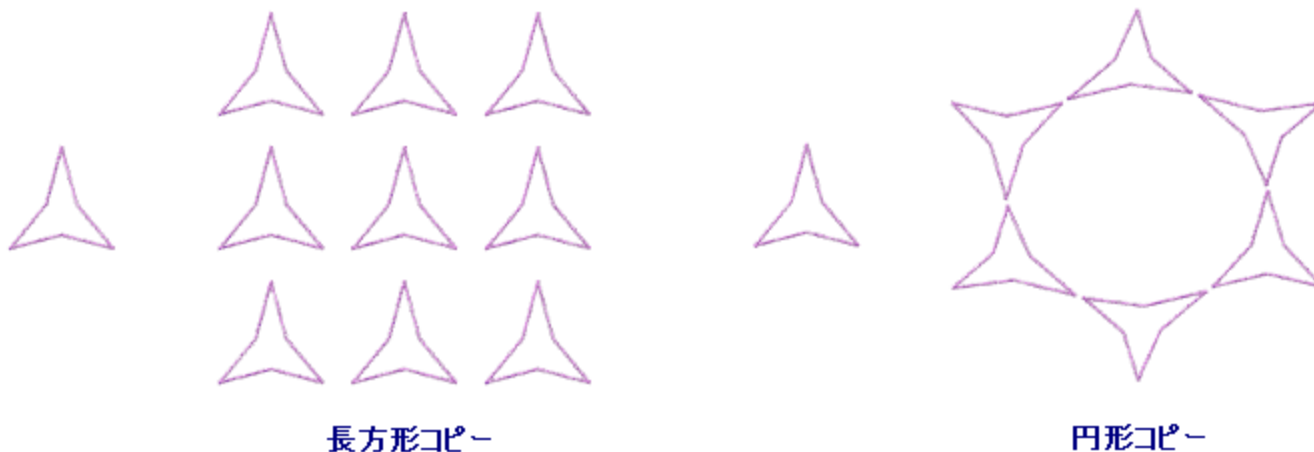
「星形」のツールオプション

「範囲選択」でオブジェクトを選択した際のツールオプション：

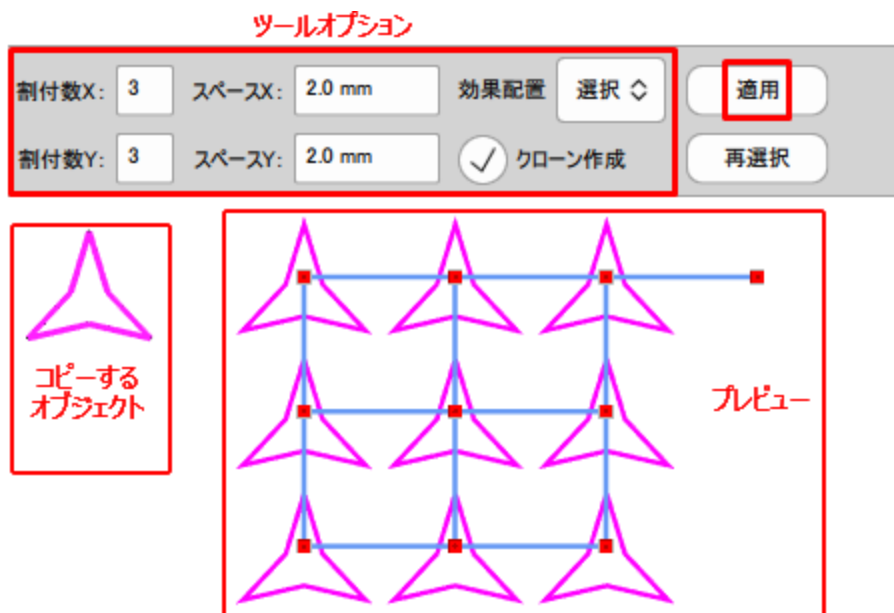
- 「位置」：オブジェクトの位置をX軸（横線）、Y軸（縦線）へ数値を入力して設定します。X軸とY軸が交わる点が0です。XとYに0を入力し「Enter」を押すと、オブジェクトの中心が0の点に移動します。数値を入力して「Enter」を押すと、オブジェクトが設定位置に移動します。
- 「幅」、「高さ」：オブジェクトの幅と高さを単位mmの数値で入力します。数値はオブジェクトの実寸です。※「均整」の項目が有効になっている場合。一方の数値を変更するともう一方の数値もそれに合わせて変化します。
- 「拡大縮小」：数値を入力して、オブジェクトのサイズを変更します。オブジェクトを選択した際のサイズが100%です。拡大する場合は100以上の数値を入れ、縮小する場合は100以下の数値を入れます。※「均整」の項目が有効になっている場合。一方の数値を変更するともう一方の数値もそれに合わせて変化します。
- 「複製」：選択したオブジェクトを複製します。「複製」をクリックすると同じ場所に複製したオブジェクトが作成されます。配置したい位置にオブジェクトを移動します。
- 「反転」：オブジェクトを上下または左右へ反転します。
- 「回転」：数値を設定して、オブジェクトを回転させることができます。数値を入力するか、マウスホイールを回転させて設定します。

連続コピー（長方形コピー/円形コピー）

「連続コピー」はオブジェクトをコピーし等間隔に並べ、連続した模様を作成する機能です。垂直ツールバーの「連続コピー」には「長方形コピー」と「円形コピー」があり、長方形または円形に並べます（下図）。連続コピーするオブジェクト（1つまたは複数）を範囲選択し、垂直ツールバーの「連続コピー」から「長方形コピー」または「円形コピー」をクリックすると、作業画面に連続コピープレビューが表示されます。ツールオプションで項目を設定し、「適用」をクリックすると連続コピーが配置されます。垂直ツールバーには最後に使用した連続コピーの方法が表示されます。同じ方法を使用する場合はそれをクリックします。





「連続コピー」ツールを使用する際は、連続コピーするオブジェクトを範囲選択してから「連続コピー」をクリックします。長方形コピーはツールオプションと共に下図の様に表示され、ツールオプションまたは、コントロールハンドルを使用して設定します。



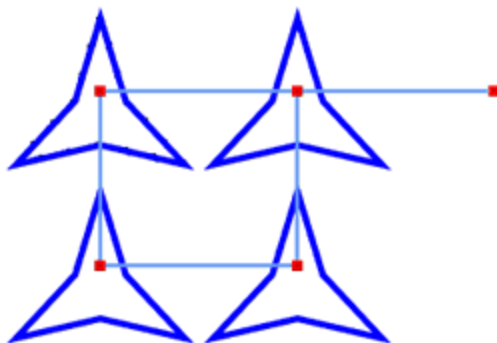
ツールオプションの「クローン作成」を有効にして連続コピーを作成すると、基準模様に加えた変更が全てのコピーに同様に適用されます。

連続コピーは、ツールオプションの「適用」をクリックするまで配置されません。「適用」をクリックする前に他のツールに切り替えようとする、と、「連続コピーを配置しますか」のメッセージが表示されます。「はい」か「いいえ」をクリックして続けます。

長方形コピー

「長方形コピー」 を配置するには、オブジェクトを範囲選択し、垂直ツールバーの「連続コピー」から「長方形コピー」を選択します。作業画面には、下図のように長方形に連続コピーされたオブジェクトのプレビューがコントロールハンドルと共に表示されます。ツールオプションを設定するか、コントロールハンドルをドラッグして連続コピーの配置を設定します。下図は一つのオブジェクトを長方形連続コピーしたものです。複数のオブジェクトを連続コピーすることも可能です。

割付数X:	<input type="text" value="2"/>	スペースX:	<input type="text" value="2.0 mm"/>	効果配置	<input type="button" value="選択 ⚙"/>	<input type="button" value="適用"/>
割付数Y:	<input type="text" value="2"/>	スペースY:	<input type="text" value="2.0 mm"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	クローン作成	<input type="button" value="再選択"/>



ツールオプションでは次の項目を設定します。

「割付数X」「割付数Y」：水平/垂直方向へのコピーするオブジェクトの数を入力します。

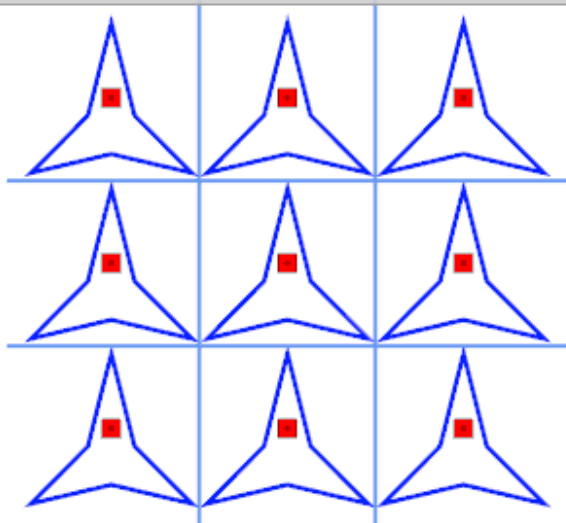
「スペースX」「スペースY」：水平/垂直方向のオブジェクトの間隔を設定します。

「適用」：設定が完了後クリックして連続コピーを配置します。

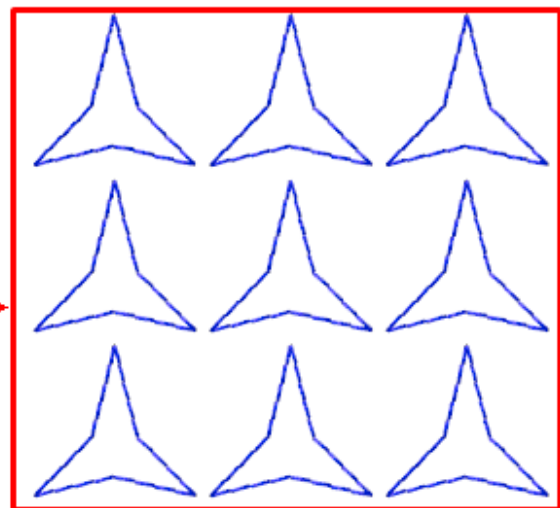
「再選択」：別のオブジェクトを選択します。

割付数X: スペースX: 効果配置

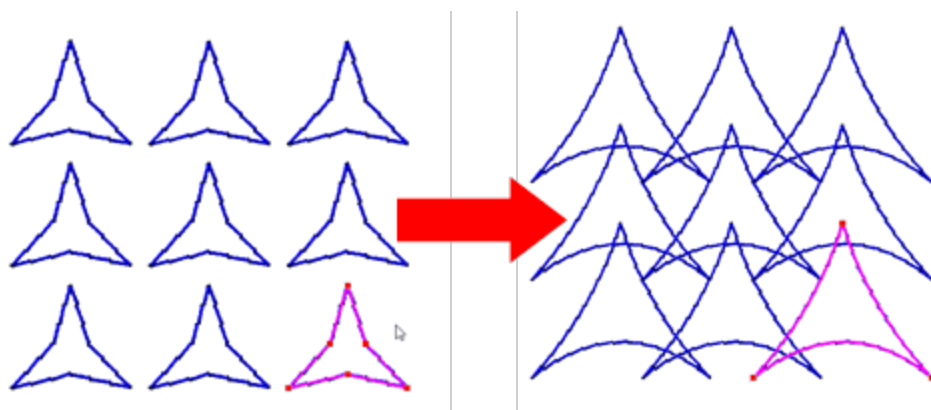
割付数Y: スペースY: クローン作成



適用

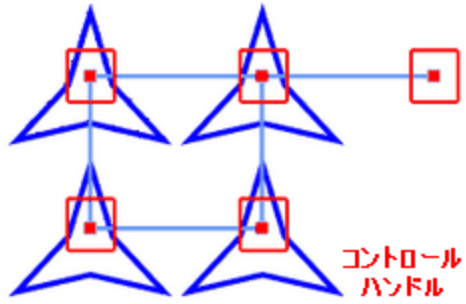


「クローン作成」: チェックを入れて有効にすると、連続コピーしたオブジェクトはクローンになります。クローン化されると基準模様に加えた変更が全てのコピーに同様に適用されます。連続コピーをクローンにしない場合はチェックを外します。クローンの設定は「適用」をクリックする前に設定します。



コントロールハンドル

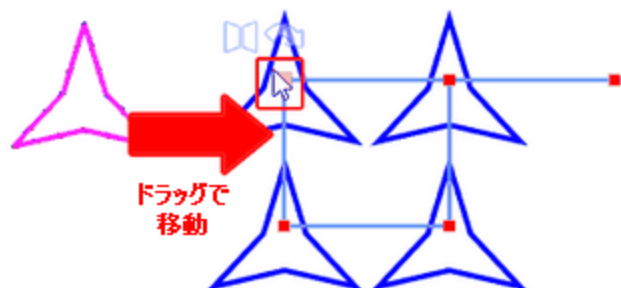
プレビュー時に表示されるコントロールハンドルを動かしてオブジェクトの間隔や配置位置を設定します。コントロールハンドルがツールオプションから「適用」をクリックするまで有効です。配置後は通常のオブジェクト編集操作を行います。



連続コピー移動

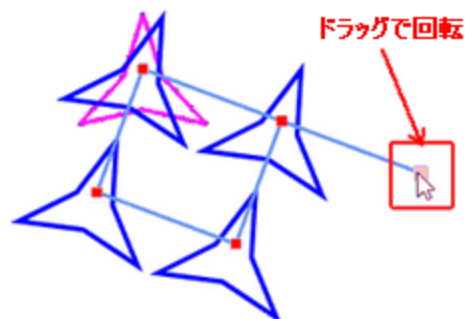
オブジェクト全体の位置を設定します。

下図左のオブジェクトは基準模様です。オブジェクトに表示されるコントロールポイントをドラッグして連続コピー全体を動かします。



連続コピー回転

連続コピーの外側に表示されるコントロールハンドルをドラッグして連続コピー全体を回転させて位置を設定します。

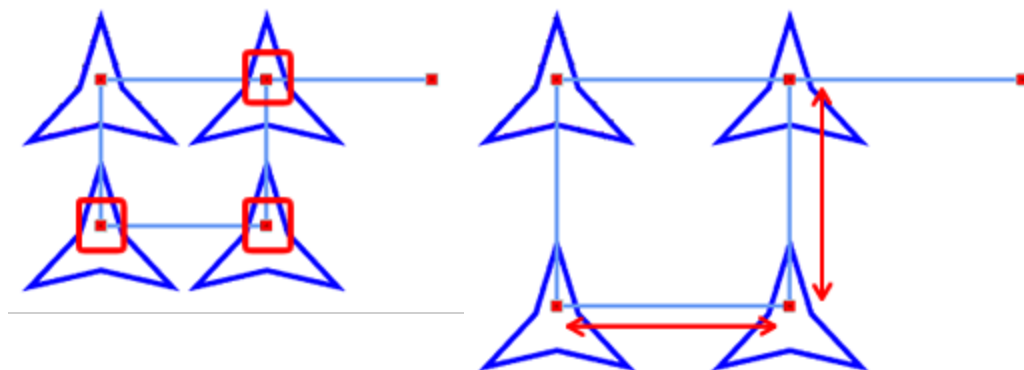


「水平スペース」－「垂直スペース」

水平/垂直に表示されるコントロールハンドルでオブジェクトの間隔を設定します。

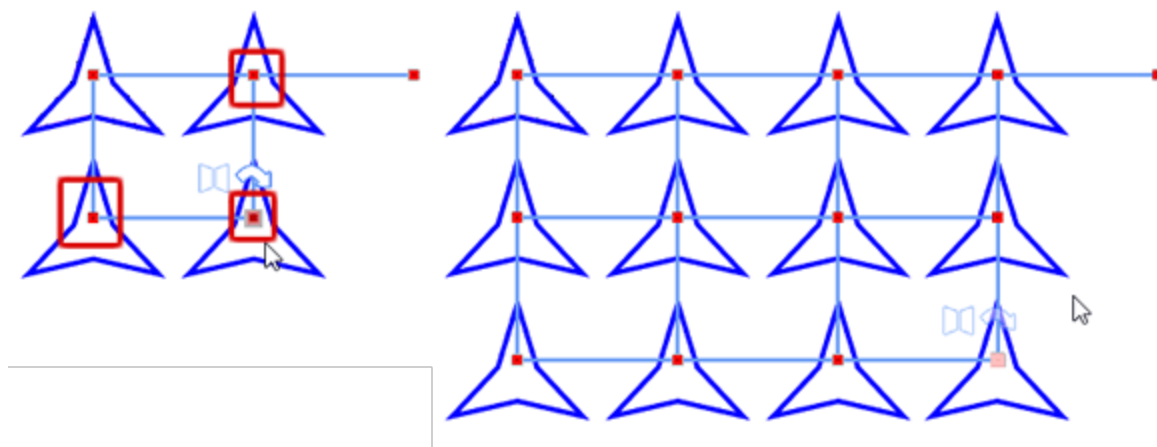
縦、横の1列目のコントロールポイントはそれぞれ水平、垂直方向へのみスペース設定ができます。それ以外のコントロールポイントでは水平、垂直両方向への設定が可能です。

「Ctrl」を押しながらドラッグするとグリッド線でスナップします。



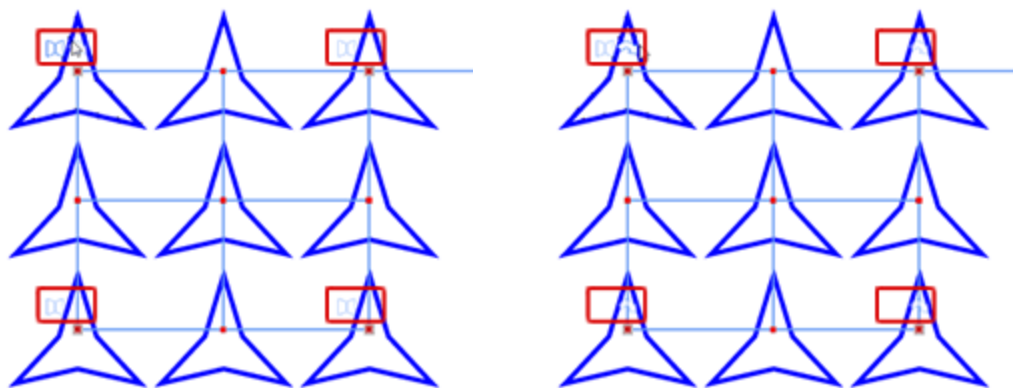
行 (X)、列 (Y) を増減

「Shift」を押しながらドラッグすると行と列の増減ができます。ドラッグを開始する位置から行/列を増減します。上下へのドラッグで行を増減し、左右へのドラッグで列を増減します。




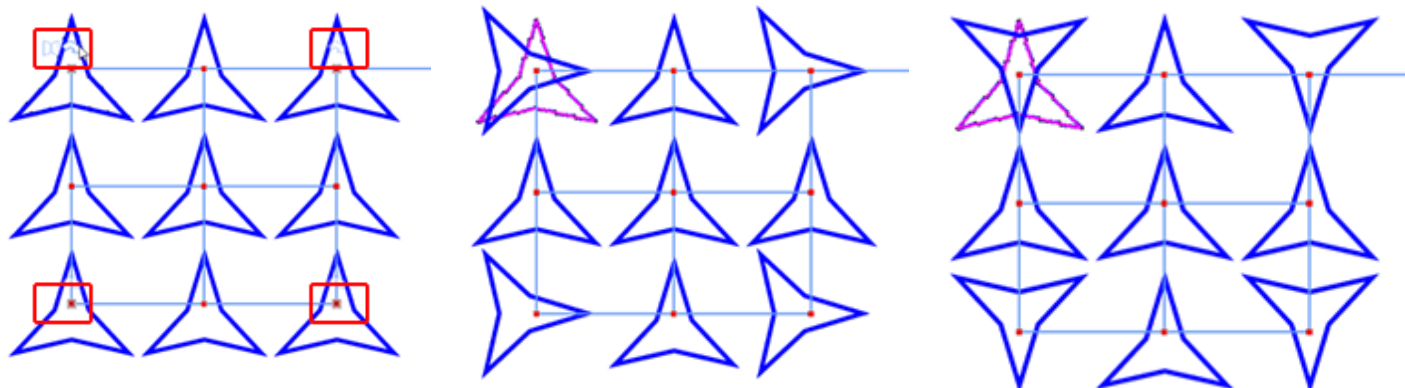
コピーオブジェクトを回転、反転

連続コピーするコピーオブジェクトを回転および反転することができます。連続コピーオブジェクトの上にマウスを当てると回転、反転それぞれのアイコンが表示されます。🔄🔍 回転、反転は複数のコピーオブジェクトへ適用されます。コピーオブジェクトにマウスを当てると、同時に変更されるコピーオブジェクトがハイライト表示されます。



コピーオブジェクトを回転

回転の矢印をクリックするとクローンが90度回転します。




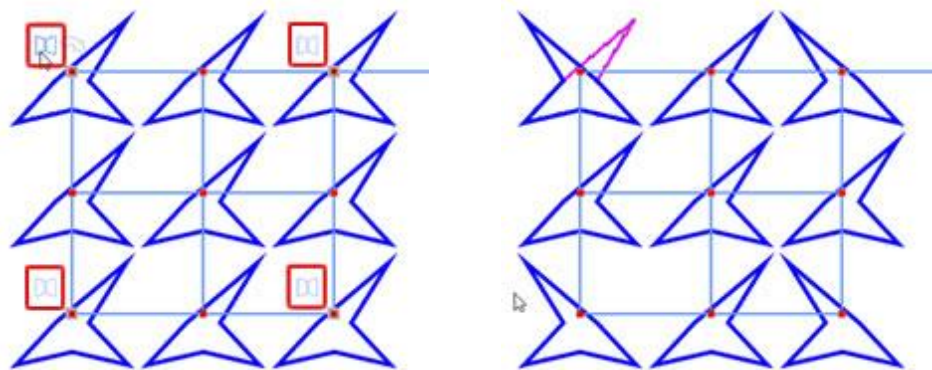
回転の矢印にマウスを当てると、同時に変更が適用されるその他のコピーオブジェクトもハイライト表示されます。

回転の矢印を1度クリックして90度回転させます。

もう1度クリックするとさらに90度回転します。

コピーオブジェクトを反転

回転の矢印の隣に反転アイコンがあります。反転させたいコピーオブジェクトの反転アイコンにマウスを当てます。同時に変更が適用されるその他のコピーオブジェクトがハイライト表示されます。



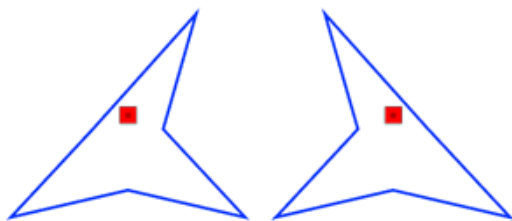
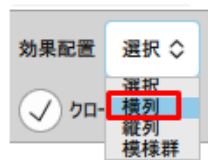
反転する複数コピーオブジェクトのハイライト表示 反転適用

効果反転

オブジェクトの列に反転を加えます。

効果反転には、「横列」「縦列」「模様群」の3種類があります。

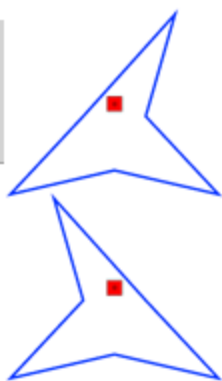
- 横列: 選択したオブジェクトの右側に反転コピーされます。「割付数X」の数を増やすと、オブジェクトは一つ置きに反転コピーされます。



割付数 X : 5



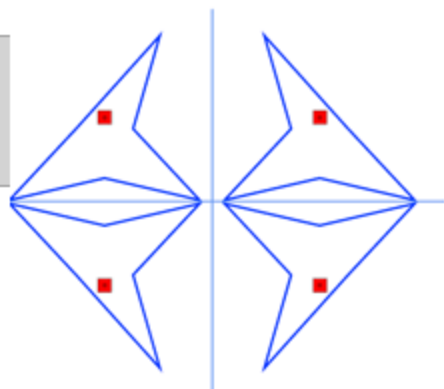
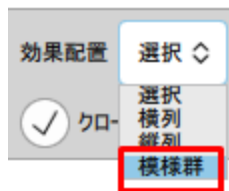
- 縦列: 選択したオブジェクトが左右反転コピーされ、下に配置されます。「割付数Y」の数を増やすと、オブジェクトは一つ置きに反転コピーされます。



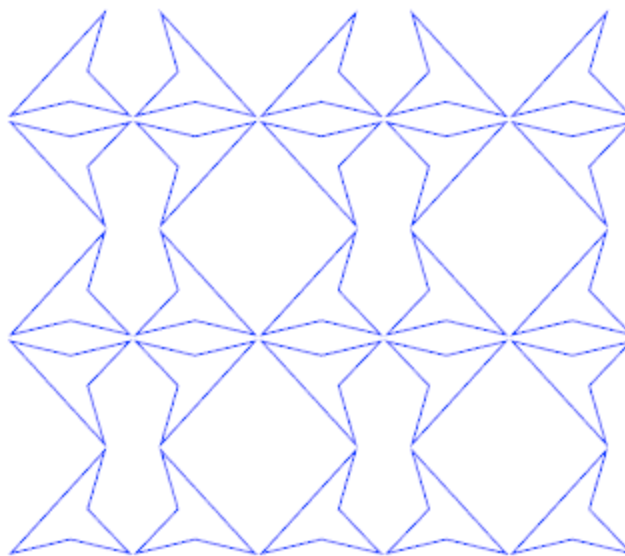
割付数 Y : 5



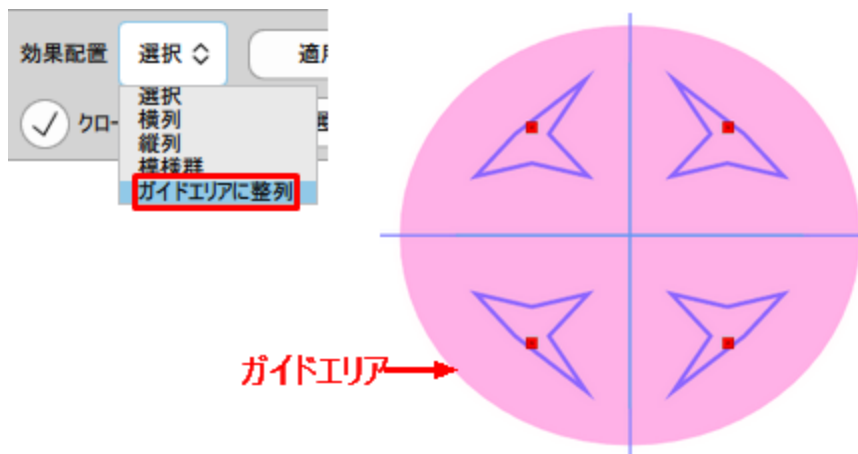
- 模様群: 選択したオブジェクトは下図のようなグループに配置されます。このグループが基本となり、割付数XとYの数に合わせてコピーが表示されます。






割付数 X : 5, Y : 5

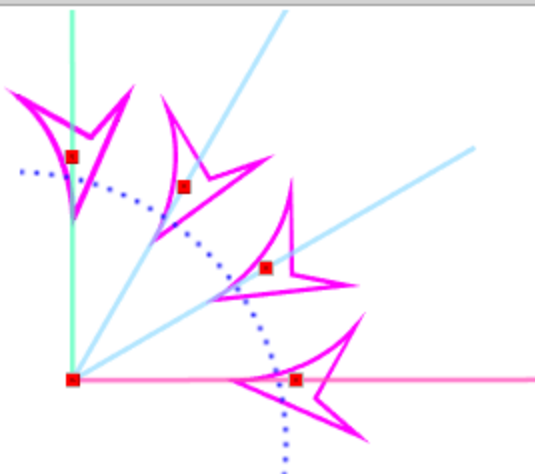
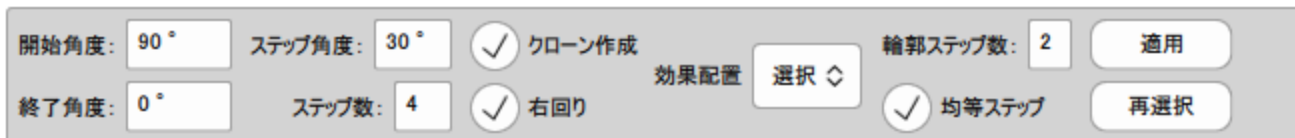


- ガイドエリアに整列:この機能は、作業画面にガイドエリアがある場合にのみ有効です。選択したオブジェクトとガイドエリアの中心を基準として「模様群」の配置で配置されます。



円形コピー

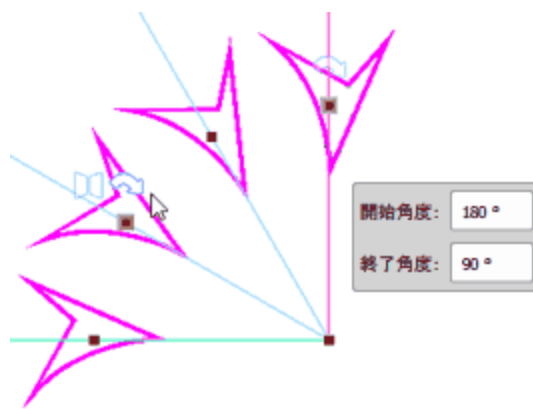
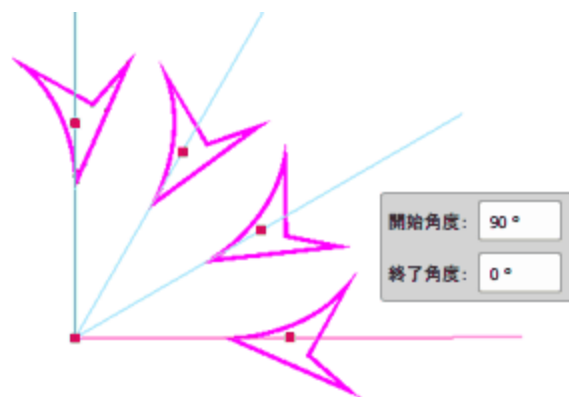
「円形コピー」を配置するには、一つ、または複数のオブジェクトを範囲選択し、垂直ツールバーから「円形コピー」を選択します。（オブジェクトが未選択の場合、「連続コピー」ツールは機能しません。）垂直ツールバーには最後に使用した連続コピーのアイコンが表示されます。アイコン表示が「長方形コピー」の場合は、フライアウトメニューから「円形コピー」をクリックします。作業画面には円形または扇状に連続コピーされたプレビューとツールオプションバーが表示されます。作業画面の中心（X軸とY軸の交わる点）が円形コピーの中心になります。プレビュー時には元のオブジェクトは赤紫色の線で囲まれて表示されますが、「適用」すると削除されます。



ツールオプションでは次の項目を設定します。

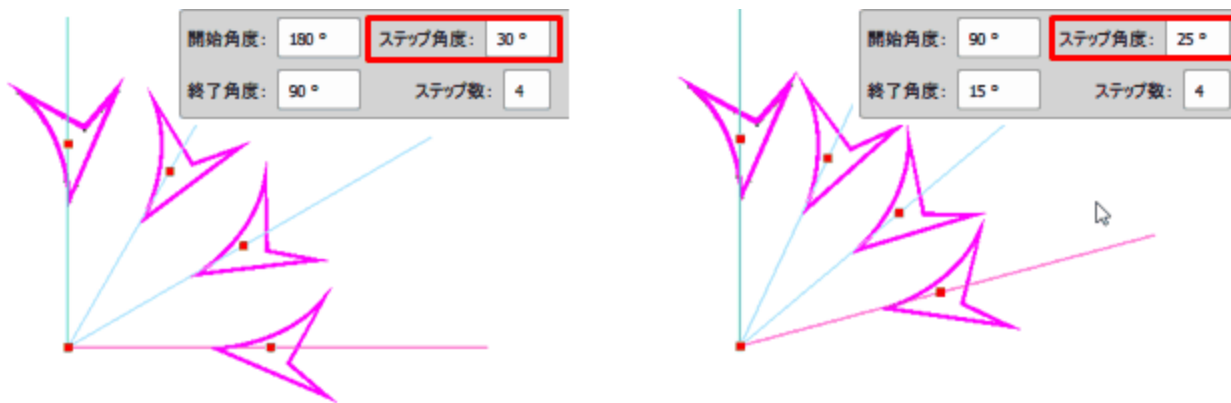
「開始角度」： 緑色の線。基準オブジェクトの位置を角度で設定します。0°の場合は水平グリッドの0の位置になります。

「終了角度」： 桃色の線。円/扇形終了の位置を角度で設定します。



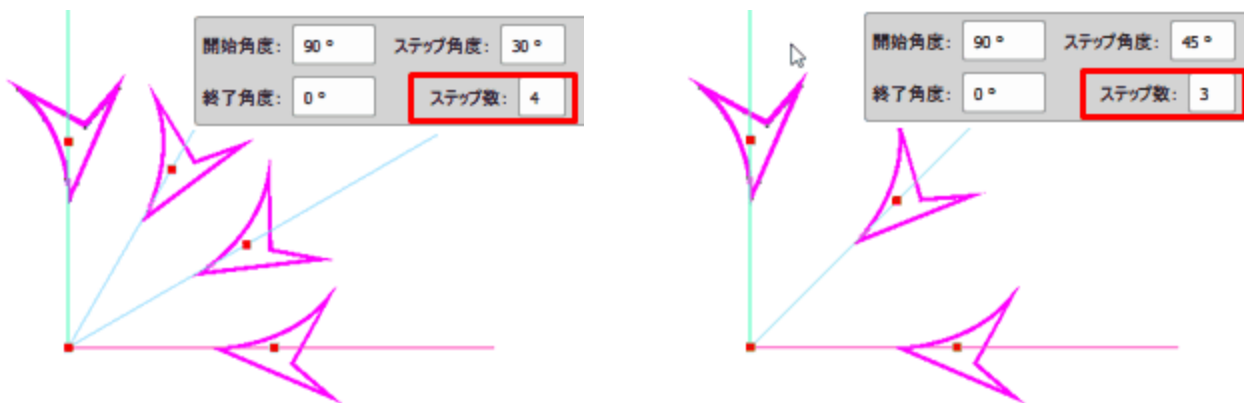
「ステップ角度」：コピーオブジェクトの間隔を角度で設定します。

例) 15°に設定した場合、開始角度からコピーオブジェクトの左右の間隔が15°になり、それに合わせて終了角度が変わります。



「ステップ数」：開始角度から終了角度間に配置されるコピーオブジェクトの数を設定します。

コピーオブジェクトは開始角度から終了角度の間に均等に配置されます。



「右回り」：コピーオブジェクトが配置される方向。

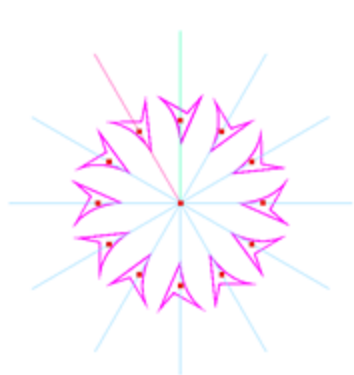
チェックボックスを有効にするとコピーオブジェクトは右回りに配置され、無効の場合は左回りに配置されます。

「クローン作成」：チェックを入れて有効にすると、連続コピーしたオブジェクトはクローンになります。クローン化されると基準模様に加えた変更が全てのコピーに同様に適用されます。連続コピーをクローンにしない場合はチェックを外します。クローンの設定は「適用」をクリックする前に設定します。

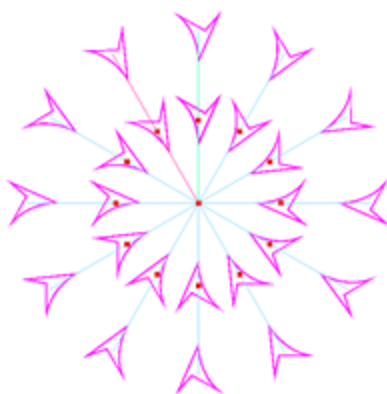


「輪郭ステップ数」：円または扇形の外側に配置されるステップの数を設定します。輪郭ステップは円形割付の外側に同心円で等間隔に割付されます。

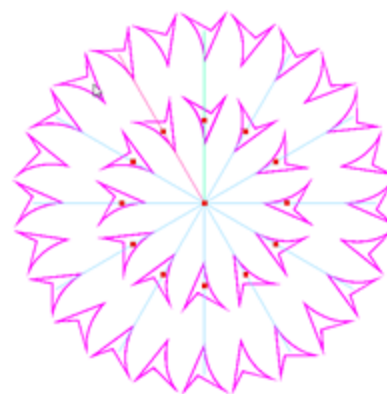
「均等ステップ」：輪郭ステップ数を設定すると表示されます。チェックして項目を有効にすると輪郭範囲がコピーオブジェクトで均等に埋まるように配置されます。項目を無効にすると、各輪郭線上のオブジェクトはステップ数で設定した数が配置されます。



輪郭ステップ 0



輪郭ステップ 1




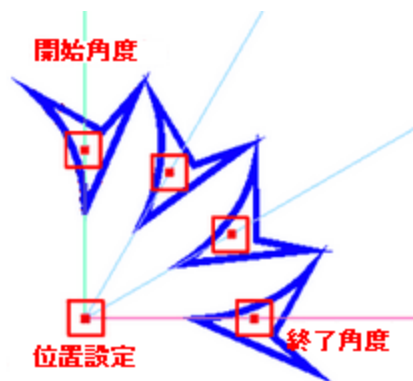
均等ステップ、有効

「適用」：全ての設定が完了したらクリックします。

「新規選択」：現在の割付を止めて他のオブジェクトの割付を作成する場合にクリックします。

コントロールハンドル

円形コピー  選択すると、プレビューモードになり、連続コピーをカスタマイズする緑色、青色、桃色の3種類のコントロールハンドル（線）が表示されます。コントロールハンドルの移動に合わせてツールオプションの項目の数値が表示されます。コントロールハンドルはツールオプションで「適用」をクリックして連続コピーを配置するまで表示されます。

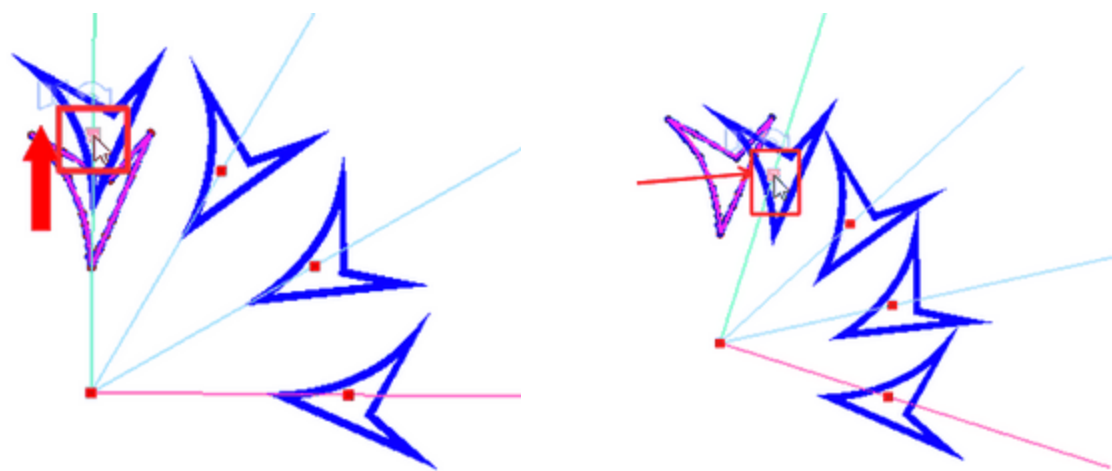


緑色の線：基準オブジェクトと円弧の中心を繋ぎます。基準オブジェクトの「開始角度」を設定します。コントロールポイントをマウスでドラッグしてオブジェクトの中心からの距離と円弧の位置を設定できます。

青色の線：「開始角度」から「終了角度」の間にある全てのコピーオブジェクトに表示されます。コントロールポイントをマウスでドラッグしてオブジェクトの中心からの距離と円弧の位置を設定できます。

桃色の線：中心からの距離、「終了角度」、「ステップ角度」、「ステップ数」を設定できます。

※緑色と青色のコントロールハンドルは同一の機能を持ちます。桃色のコントロールハンドルの詳細は、次の「コピーオブジェクトの間隔（角度）設定」をご参照ください。

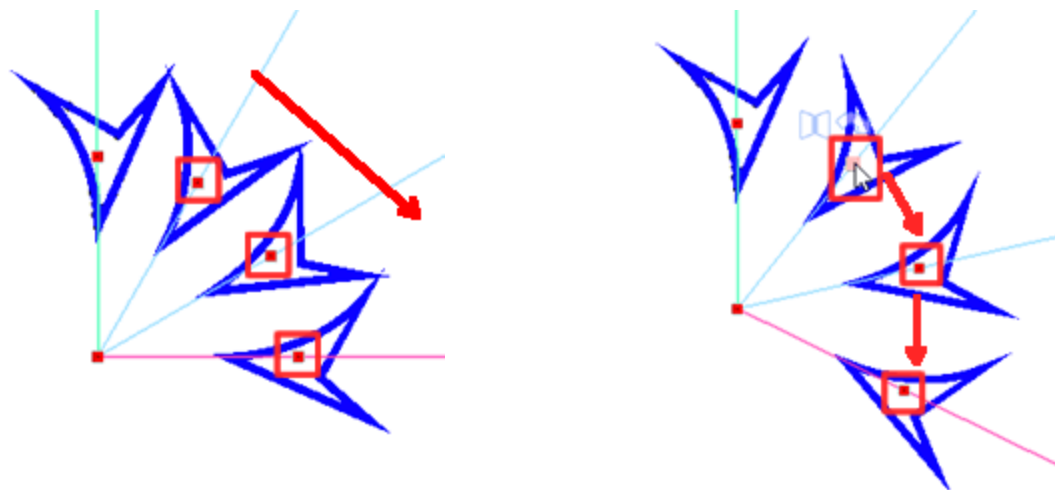


緑色と青色のコントロールハンドルを「Ctrl」「Alt」「Shift」キーを使用して機能的に調整する方法。

- 「Ctrl」キーを押しながら動かすと、配列が15度ごとにスナップします。
- 「Alt」キーを押しながら動かすと、中心からの距離を保ったまま円弧を回転させることができます。
- 「Shift」キーを押しながら動かすと、中心からの距離のみを変更できます。

コピーオブジェクトの左右の間隔を設定（角度）

桃色のコントロールハンドルを動かすと、中心からの距離、円弧の「終了角度」、「ステップ角度」が設定できます。この際、緑色の線は動きません。ステップ数（コピーオブジェクトの数）を保ったままコントロールハンドルの移動に合わせて等間隔に配置されます。

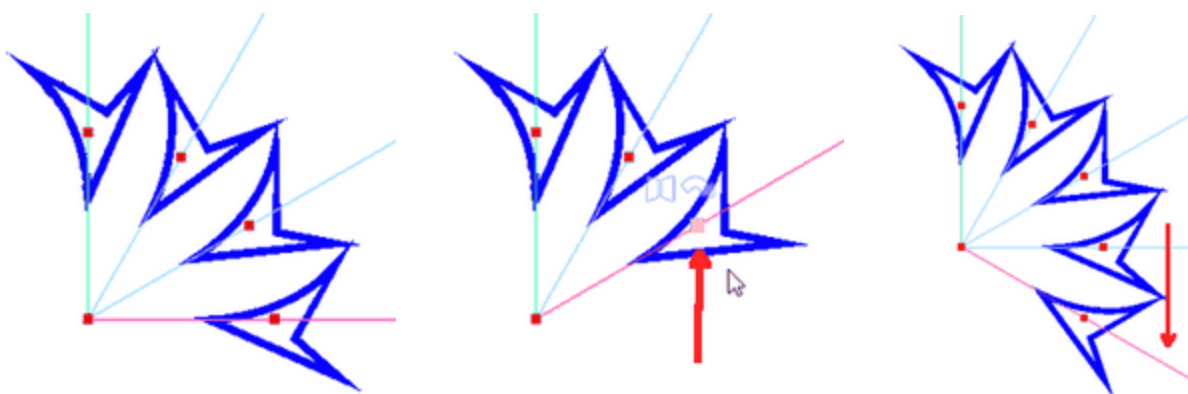


桃色のコントロールハンドルを「Ctrl」「Shift」「Alt」キーを使用して機能的に調整する方法。

- 「Ctrl」キーを押しながら動かすと、配列が15度ごとにスナップします。
- 「Alt」キーを押しながら動かすと、中心からの距離を保ったままステップ角度と終了角度を設定できます。

ステップ数の増減

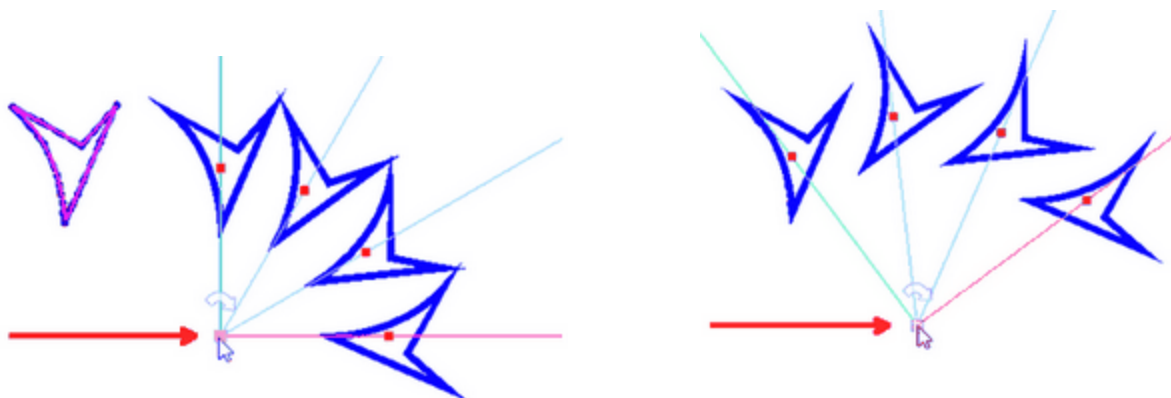
- 「Shift」キーを押しながら動かすと、ステップ数（コピーオブジェクトの数）を増減できます。この際、元のステップ角度が保たれ、円弧の内側に動かすと数が減り、外側へ動かすと数が増えます。



連続コピー移動

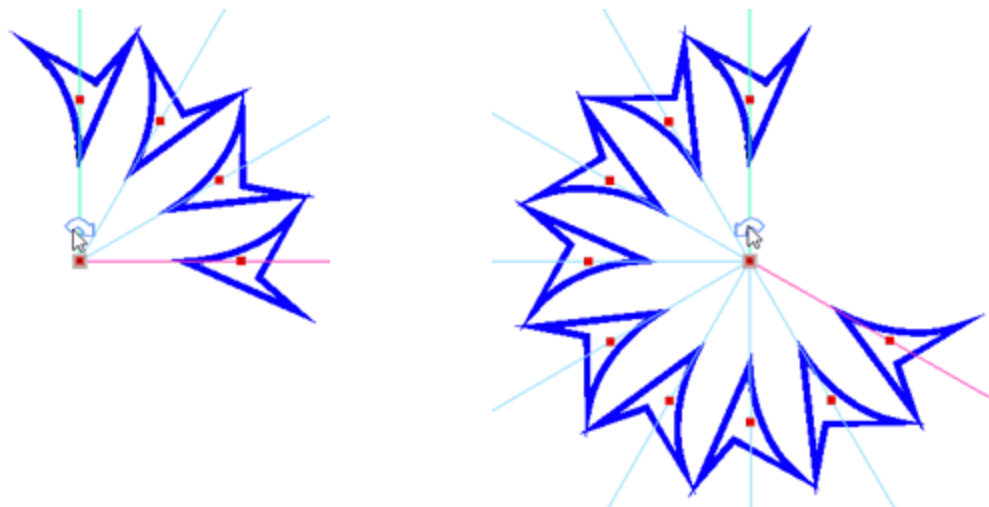
デフォルトでは作業画面の中心（X軸とY軸の交わる点）が円形コピーの中心になります。中心のコントロールポイントを動かして連続コピー全体を移動します。

連続コピー変形移動「Shift」を押しながら中心のコントロールポイントを動かすと基準オブジェクトの位置を基準に中心の位置および、コピーオブジェクトの位置を任意の位置に動かすことができます。中心の移動に合わせてコピーオブジェクトの向きが変わります。




右回り/左回り 切り替え

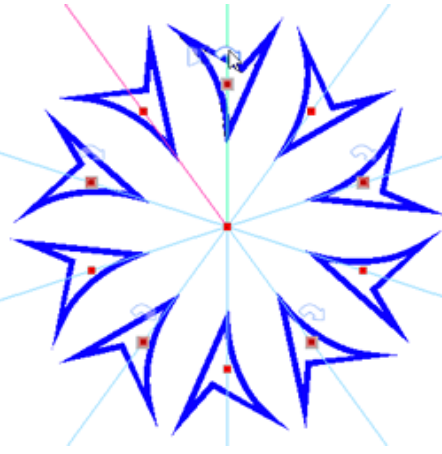
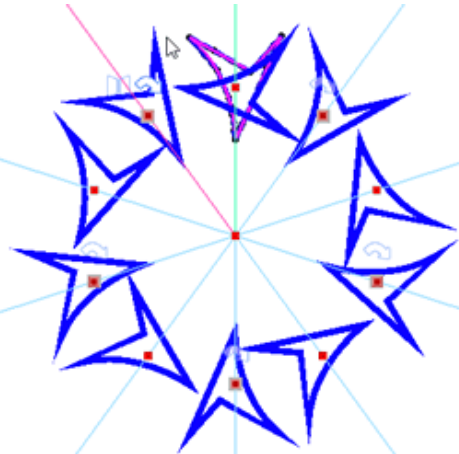
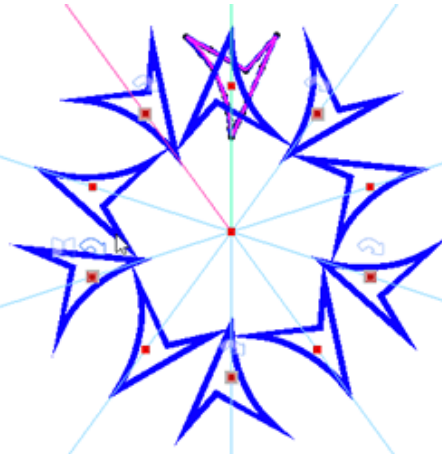
コピーオブジェクトが表示される方向は「右回り」がデフォルトに設定されています。右回り/左回りを切り替えるには、中心のコントロールポイントにマウスを当てた際に表示される矢印をクリックします。




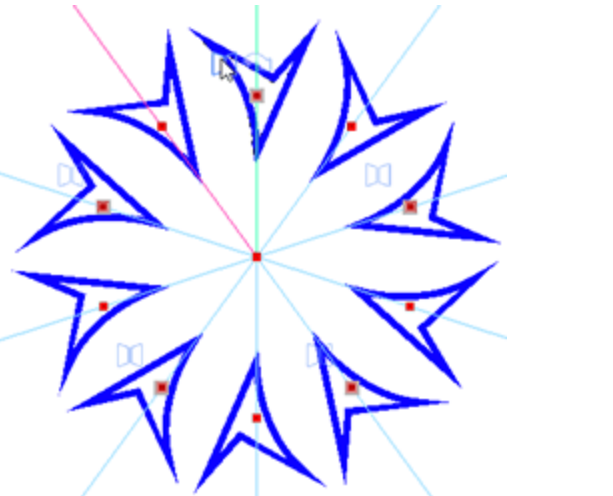
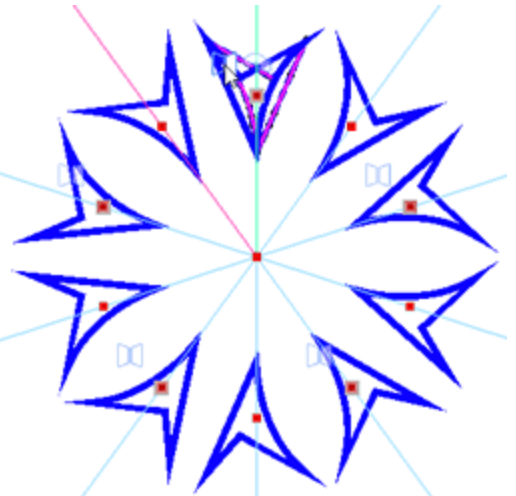
回転、反転

連続コピーを回転および反転するには、コピーオブジェクトの上にマウスを当て表示される回転、反転のアイコンをクリックします。回転、反転は複数のコピーオブジェクトに1つ置きに適用されます。

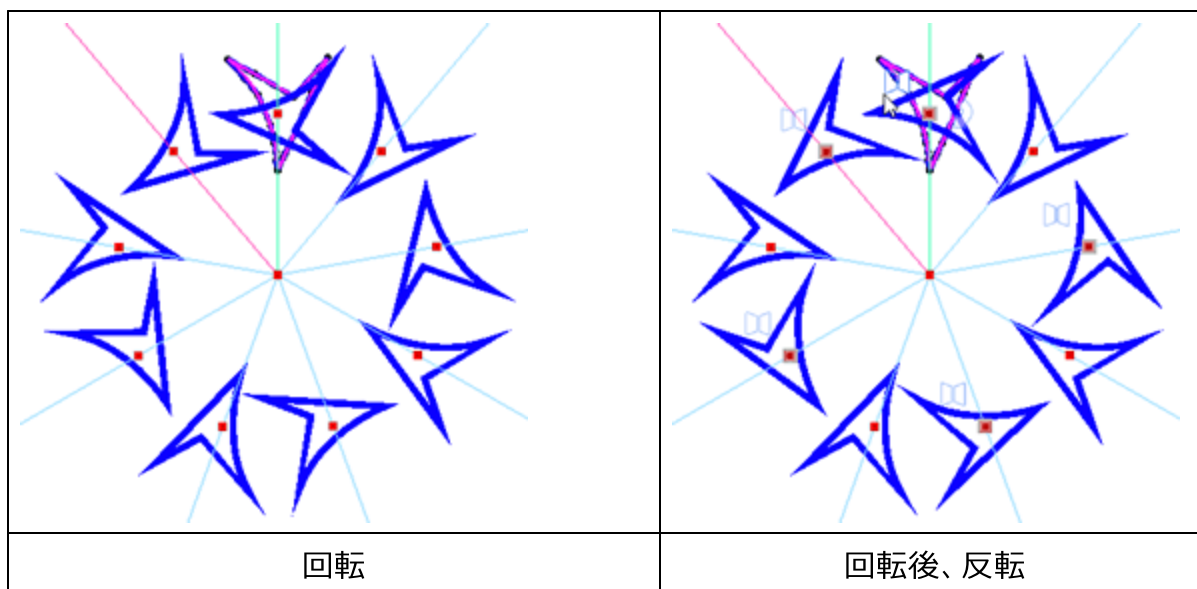
回転の矢印を1度クリックするとコピーオブジェクトが90度回転します。

		
<p>コピーオブジェクトにマウスを当てると、同時に変更される他のコピーオブジェクトがハイライト表示されます。</p>	<p>回転の矢印を1度クリックして90度回転させます。</p>	<p>もう1度クリックするとさらに90度回転します。</p>

回転の矢印の隣に反転アイコンがあります。反転させたいコピーオブジェクトの反転アイコンにマウスを当てます。変更が同時に適用されるその他のコピーオブジェクトもハイライト表示されます。反転アイコンをクリックします。

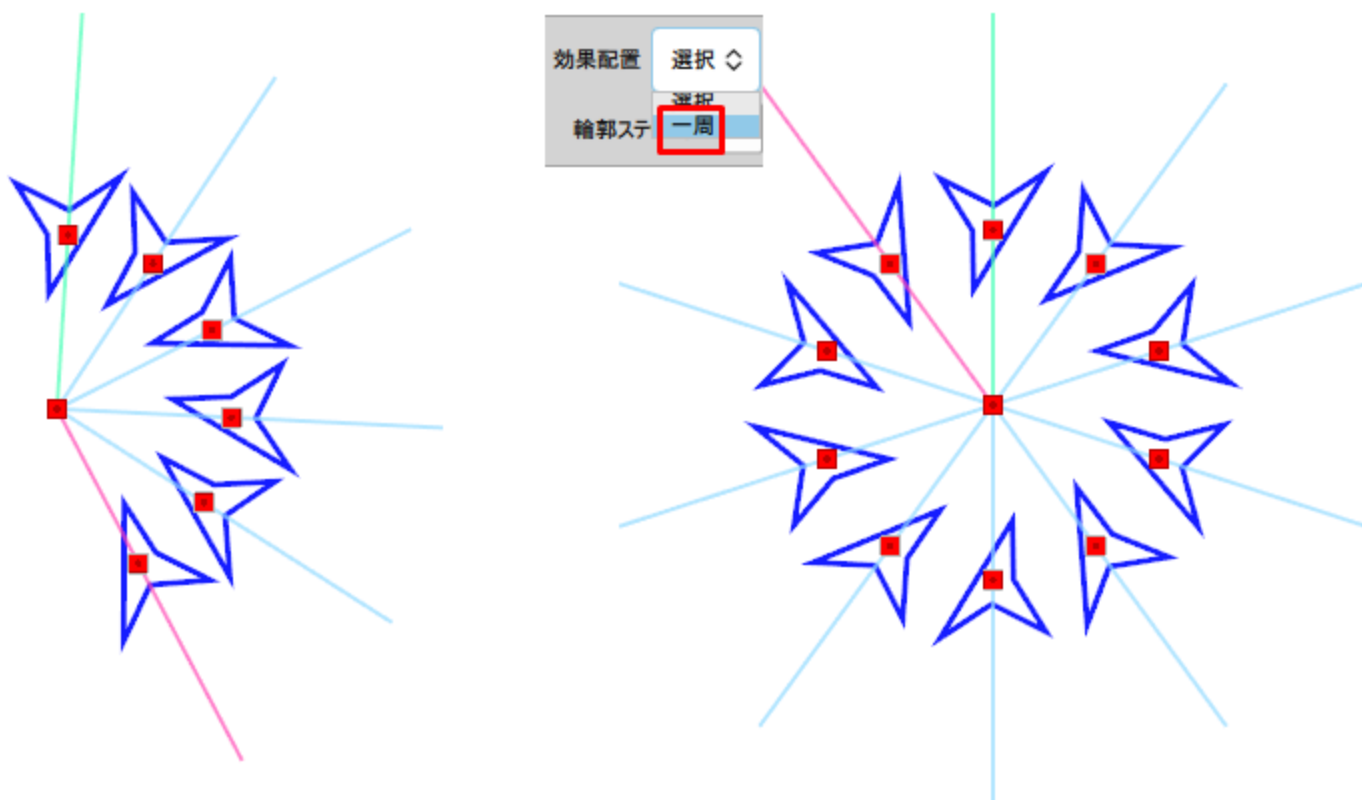
	
<p>コピーオブジェクトにマウスを当てると、同時に変更されるコピーオブジェクトがハイライト表示されます。</p>	<p>クリックして反転を適用。複数のコピーオブジェクトが反転されます。</p>

回転と反転を組み合わせて適用することもできます。下図は、回転させたコピーオブジェクトに反転を加えた連続コピーです。

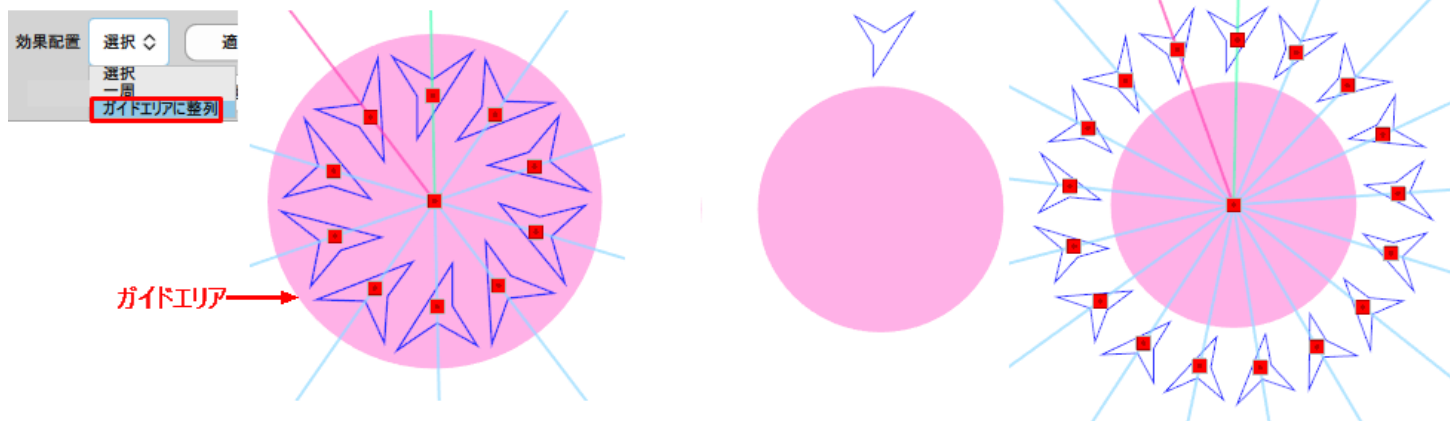


効果配置

- 一周: 選択したオブジェクトを $X=0, Y=0$ を中心として、円形にぐるりと一周均等に並べます。ツールオプションの「効果配置」で「一周」を選択すると、オブジェクトが自動で配列されます。




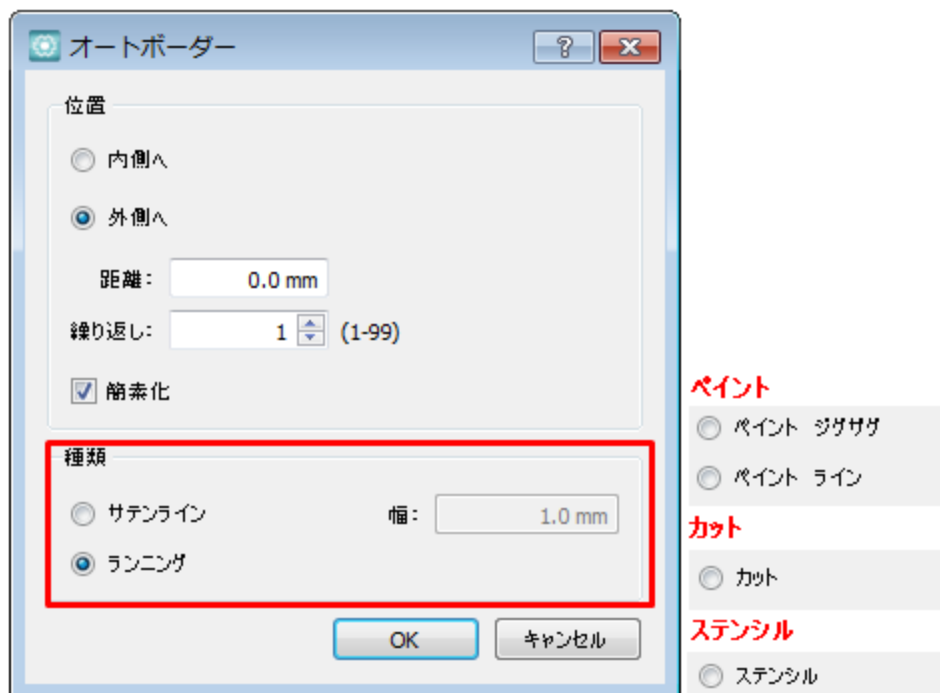
- ガイドエリアに整列: この機能は、作業画面にガイドエリアがある場合にのみ有効です。ガイドエリアの中心を基準としてオブジェクトを円形にぐるりと一周均等に並べます。その際、選択したオブジェクトとガイドエリアの中心までの距離が採用されます。下図右のようにオブジェクトをガイドエリアの外に配置する場合は選択するオブジェクトをガイドエリアの外に配置してから操作をします。



オートボーダー

オブジェクトの輪郭に沿った線を配置します。設定しているテクニックによってオートボーダーダイアログに表示される線の種類が変わります。全てのテクニックが有効になっている際に表示される線の種類は「ランニング」「サテンライン」「ペイントジグザグ」「ペイントライン」「カット」「ステンシル」です。線を配置するにはオブジェクトを範囲選択し、以下のいずれかの方法でオートボーダーを使用します。

- ・標準ツールバーのオートボーダーアイコンをクリックする。
- ・オブジェクトを範囲選択し、右クリックで表示されるプルダウンメニューからオートボーダーをクリックする。
- ・メニューバーのツールのプルダウンメニューからオートボーダーをクリックする。



オートボーダーダイアログからは「位置」「距離」「繰り返し」「種類」「幅」を設定します。

「位置」：線はオブジェクトの「内側」および「外側」に配置できます。

「距離」：オブジェクトの輪郭からの距離、繰り返しの線を配置する場合は線と線の距離です。

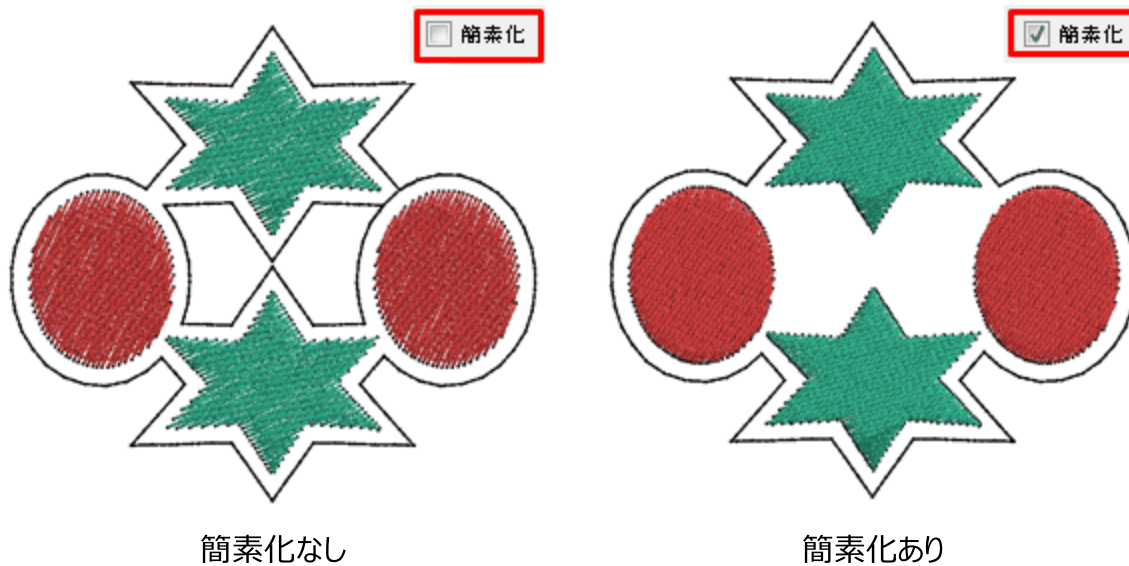
「繰り返し」：配置する線の数を設定します。



「簡素化」：オブジェクトを複数選択した場合、簡素な線で複数オブジェクトを囲むか、複雑な線を配置するかを設定します。（下図参照）

「種類」：線の種類を設定します。設定しているテクニックによってオートボーダーダイアログに表示される線の種類が変わります。全てのテクニックが有効になっている際に表示される線の種類は「ランニング」「サテンライン」「ペイントジグザグ」「ペイントライン」「カット」「ステンシル」です。


「幅」：「サテンライン」と「ペイントジグザグ」で設定可能です。



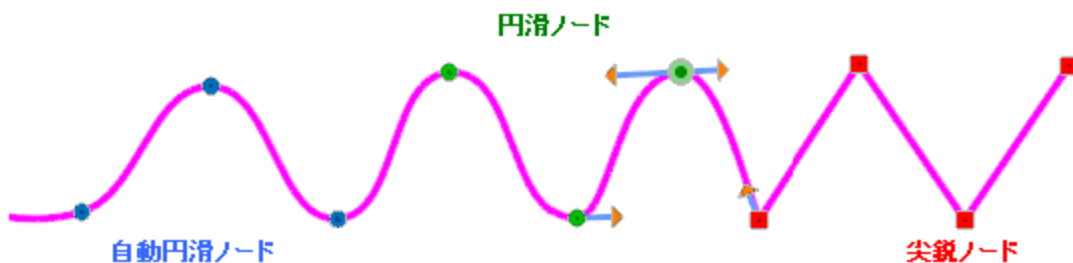
オブジェクト編集

新規作成するデザインや、インポートしたイメージはツールを使用して多様に編集することができます。ツールオプションには、位置、サイズ変更、配列、グループ化、その他多くのオプションが装備されています。

ノード編集

デザインツールを使用して作成されたオブジェクトは直線と曲線で形成されています。線を編集してオブジェクトを変形するには「ノード編集」のアイコンをクリックするか、キーボードの「F10」を押してツールを有効にします。範囲選択したオブジェクトには編集可能な線とノードが表示されます。線とノードはマウスをドラッグして変形できます。表示されるノードは3種類あります。

- 「自動円滑ノード」：青色、丸形ノード。自動円滑ノードで繋がれた線は自動で曲線に変換されます。ノードをドラッグして位置を変えると線も自動で変換されます。位置の設定のみが可能です。自動円滑ノード同士を繋ぐ線はドラッグできません。
- 「円滑ノード」：緑色、丸形ノード。曲線の高い位置などに配置すると便利です。円滑ノードには線を調整するハンドルが付いています。クリックするとハンドルが表示され、ハンドルをドラッグして線を調整します。
- 「尖鋭ノード」：赤色、四角形ノード。直角や尖った角に配置します。尖鋭ノードの両側に直線が繋がっている場合は、線を調整するハンドルは表示されません。尖鋭ノードに繋がった線をドラッグすると、曲線化された線の方にハンドルが表示されます。尖鋭ノードの両側の線が曲線の場合は両方向にハンドルが表示され、それぞれを動かして線を調整できます。



線にノードを追加する場合は、線上のノードを追加したい場所で右クリックし、表示されるプルダウンメニューから「ノード挿入」をクリックします。ノードの種類を変更するには、ノードを右クリックして表示されるプルダウンメニューから（自動円滑ノード、円滑ノード、尖鋭ノード）任意のノードをクリックします。ノードを設定し線をドラッグすることで正確なアウトラインを描くことができます。



図形ツールや文字デザインツールのモングラムで作成したオブジェクトには特別なノードが配置されています。編集できるノードに変換する場合は、オブジェクトを範囲選択し、右クリックで「曲線に変換」をクリックするか、キーボードで「Ctrl + Q」を押します。

ノードを範囲選択

垂直ツールバーの「ノード編集」を選択し、オブジェクトをクリックするとノードが表示されます。ノードを選択して形状を編集します。ノードを1つ選択するには、選択するノードをクリックします。複数のノードを選択するには次のいずれかの操作をします。

選択するノードをマウスドラッグで囲みます。選択された複数のノードは四角で囲まれ、ハイライト表示されます。

「Ctrl」を押しながらノードを一つずつクリックして選択範囲にノードを加えていきます。選択範囲に加えたノードを再びクリックすると選択が解除されます。（選択/解除が可能）

「Shift」を押しながら複数並んだノードの最初と最後のノードをクリックするとクリックした2つのノードとその間にあるノードがすべて選択されます。

これらのノード選択方法は組み合わせて使用することができます。例) 「Shift」を押して複数選択したノードのグループにさらにノードを加えるには、「Ctrl」を押しながらノードをクリックします。

ノードを1つクリックすると、線の角度及びカーブを調節するコントロールハンドルが表示されます。ハンドルをドラッグして線を調節します。コントロールハンドルはノードをクリックした際に表示されます。複数ノード選択の際にはコントロールハンドルは表示されません。

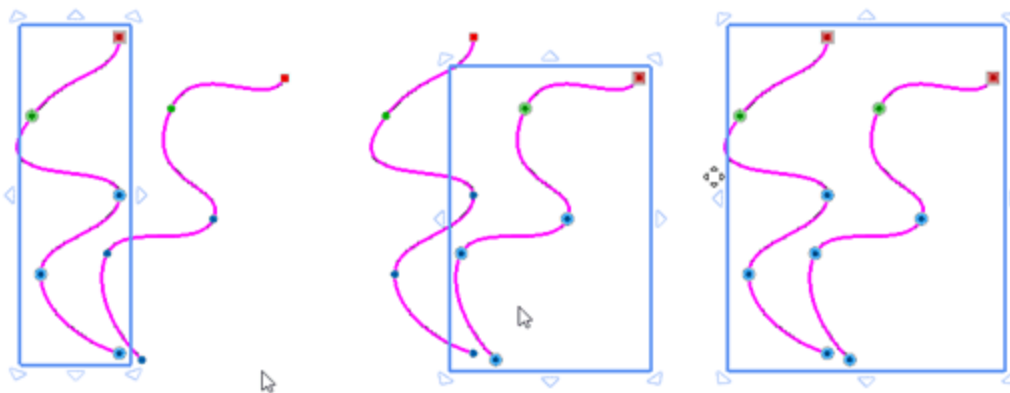
右クリックでノードを複数選択ノードまたは線にマウスを当て、右クリックして表示されるプルダウンメニューから「全て選択」「ポリラインを選択」「選択範囲反転」のいずれかを選択してノードを複数選択できます。

※例) 下図は、2つのパーツを含む1つのオブジェクトです。

・「ポリラインを選択」：複数のパーツを含んだオブジェクトから、選択したノードが含まれるパーツを選択します。下図左オブジェクト、左側のパーツで一つのノードにマウスを当て右クリックして表示されるプルダウンメニューから「ポリラインを選択」をクリックすると、マウスを当てたノードを含む左側のパーツのノードが全て選択されます。（下図左）

・「全選択」：オブジェクトをクリックして表示される全てのノードが選択されます。（下図右）

・「選択範囲反転」：選択したノードを非選択にし、選択していないノードを全て選択します。（下図中央）



ポリライン選択

全選択

選択範囲反転

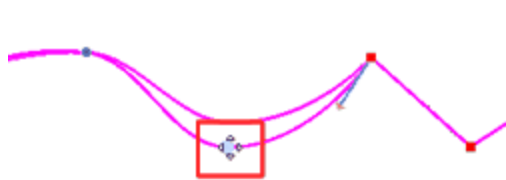
形状編集

「ノード編集」は、ノード移動、曲線/直線編集、ノード挿入などの作業を行いオブジェクトの形状を編集するツールです。

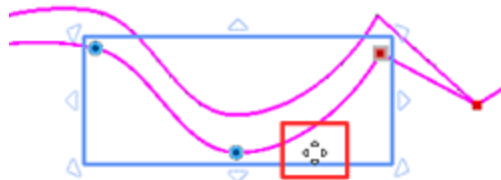
ノード移動

1つまたは複数のノードを動かして形状を編集します。1つのノードを動かす場合は、マウスを当ててハイライト表示されたノードをドラッグします。ノードの位置に合わせて曲線も変化します。（下図左）

1つのノードを移動



複数ノードを移動



複数のノードを動かす場合は、「Shift」を押しながらノードをクリックするか、マウスをドラッグして選択する複数のノードの範囲を囲みます。選択した複数ノードは四角で囲んで表示されます。ノードを囲んだ四角にはコントロールポイントがあり、それぞれのポイントをドラッグしてサイズを変えることができます。コントロールポイントを外側にドラッグして拡大、内側にドラッグして縮小します。

「選択範囲を移動」：選択した範囲内にマウスを当てて上下左右を指す三角矢印が現れたところからドラッグして選択した範囲を動かします。（下図中央）

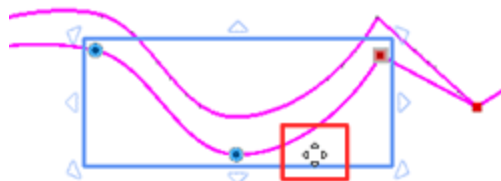
「均等拡大縮小」：四角の角にマウスを当てると、斜め上下を指す三角矢印が表示されます。ドラッグするとオブジェクトは均等サイズで拡大縮小します。（下図右）

※四角の辺に表示されるコントロールポイントをドラッグすると一方向へのみ拡大縮小します。

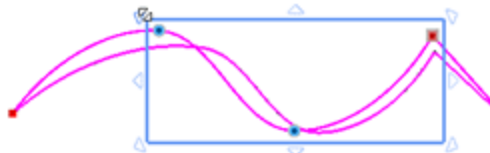
複数ノードを範囲選択



複数ノードを移動



拡大縮小



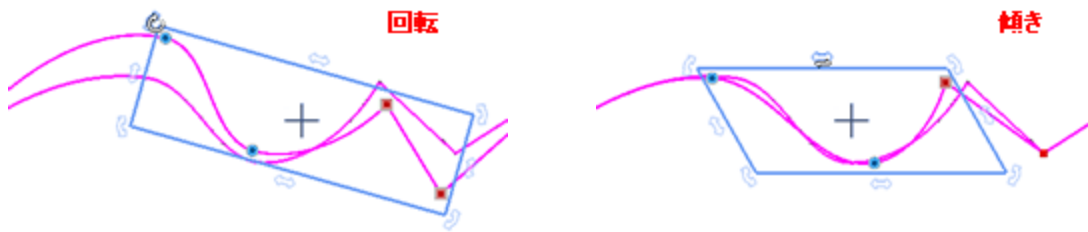
「Alt」を押しながらノードを動かすと、グリッド線でスナップします。

「回転」：複数のノードを囲んだ四角範囲を回転させます。四角の角にマウスを当てると、回転の矢印が表示されます。ドラッグして回転させると、四角の中心を軸にして回転します（下図左）。「Shift」を押しながら回転させると、回転を開始する角の反対の角が軸になります。

※四角の角には拡大縮小のアイコンと回転の矢印があります。角の位置でマウスを小さくずらして必要なアイコンを表示させてドラッグします。

「傾き」：複数のノードを囲んだ四角範囲を傾けます。四角の辺のコントロールポイントにマウスを当てると傾きのアイコンが表示されます。マウスをドラッグすると四角は平行四辺形に傾きます（下図右）。「Shift」を押しながら傾きをドラッグすると、反対側の辺が固定されます。

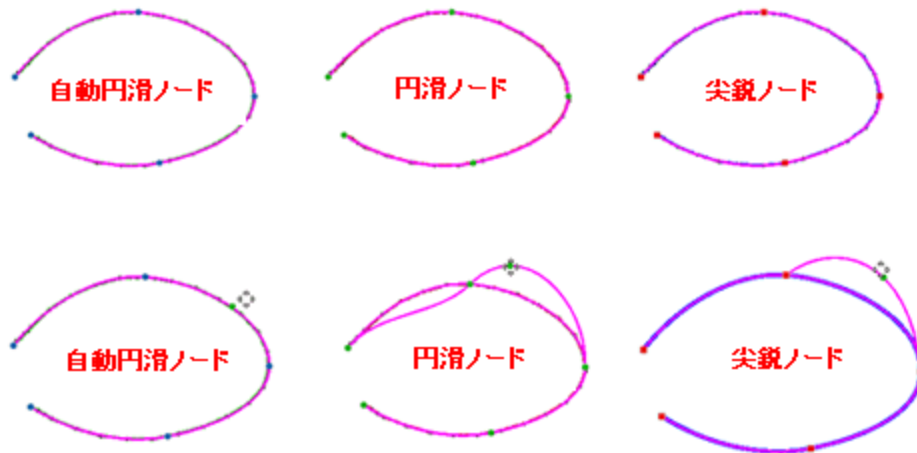
※四角の辺には拡大縮小の矢印アイコンと傾きアイコンがあります。マウスを小さくずらして必要なアイコンを表示させてドラッグします。



曲線編集

オブジェクトの曲線を動かして形状を整えます。ハイライト表示されたアウトライン上にマウスを当てると、緑色のノードが表示されます。マウスをドラッグしてアウトラインを調整します。

- ・「自動円滑ノード」青色（下図左）：アウトラインは自動で設定されるため手動では調整できません。
- ・「円滑ノード」緑色（下図中央）：アウトラインをドラッグすると繋がった区間も変形が及びます。
- ・「尖鋭ノード」赤色（下図右）：ノードで区切られた区間のみ調整できます。

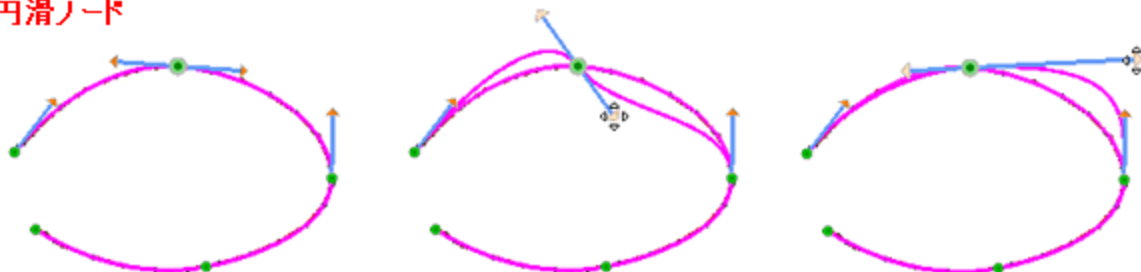


ノードをクリックして表示される矢印を動かして曲線を調節します。

「自動円滑ノード」：青色、丸形。自動で調整されるため、矢印はありません。

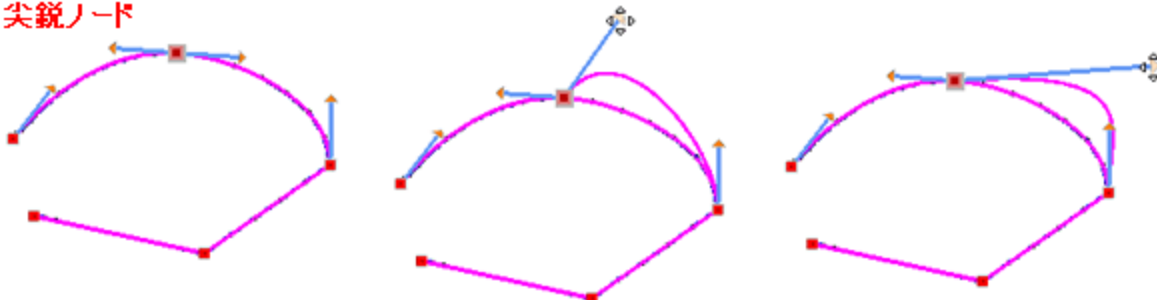
「円滑ノード」：緑色、丸型。矢印が2本表示される場合、2本の矢印の動きは連動します。

円滑ノード



「尖鋭ノード」：赤色、四角形。矢印が2本表示される場合、それぞれの矢印を調整することができます。

尖鋭ノード



ノード挿入/削除

新しくノードを挿入するには、ハイライト表示されたアウトライン上のノードを挿入したい位置にマウスを当て、緑色のノードが表示されたら、以下のいずれかの操作をします。

- ・右クリックして表示されるプルダウンメニューから「ノード挿入」をクリックします。
- ・ダブルクリックします。
- ・キーボードの「+」キーを押します。

※挿入されるノードは円滑ノードです。他のノードに変更するには、ノードを右クリックして表示されるプルダウンメニューから選択します。

「+」キーでノードを挿入するには、ノードを一つまたは複数選択して「+」キーを押します。ノード選択が一つの場合は選択ノードの隣に一つ、複数選択の場合、選択したノード間に一つずつ挿入されます。



ノードを削除するには、ノードを選択し、以下のいずれかの操作をします。

- ・キーボードの「Delete」キーを押します。
- ・右クリックして表示されるプルダウンメニューから「ノード削除」をクリックします。

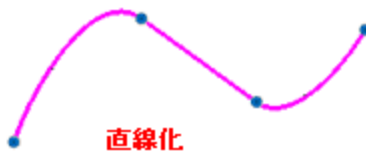
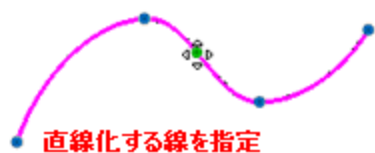


曲線のノードを削除するとそれに合わせて曲線も変化するため、オブジェクトの形状も変化します。

直線化 — 曲線化

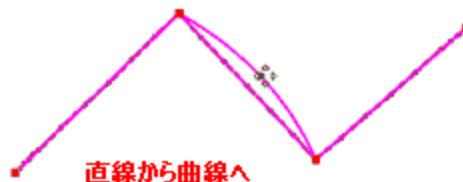
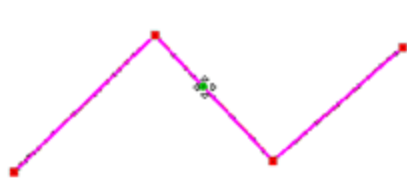
「直線化」：オブジェクトに配置した線を曲線から直線に変えるには、線上にマウスを当て、右クリックして表示されるプルダウンメニューから「直線化」をクリックするか、ノード上で右クリックしてプルダウンメニューから「直線化」をクリックします。この場合、ノードの左側の曲線が直線化します。

※ノードを複数選択して直線化すると、全ての線が直線になり、ノードは尖鋭ノードに変わります。



「曲線化」：直線化された線を曲線化します。線上およびノード上で右クリックして表示されるプルダウンメニューから「曲線化」をクリックします。直線の状態は変化しません。線をドラッグして、曲線を調整します。

※複数ノードを選択して曲線化することもできます。



アウトラインを閉じる

開いたアウトライン開始点と終了点を閉じて、閉じた形状のアウトラインオブジェクト（下図）を作成するには、形状の開始点か終了点を右クリックし、表示されるプルダウンメニューから「アウトラインを閉じる」をクリックします。また、開始点および終了点のどちらか一方のノードを動かし、2つのノードを重ねると自動で閉じた形状になります。



ノード結合

別々の開いた形状を結合させて1つの形状にする場合は、2つの開いた形状の結合させる端を同時に選択し、右クリックして表示されるプルダウンメニューから「ノード結合」をクリックします。



結合させたい形状が別のオブジェクトになっている場合は、垂直ツールの範囲選択で結合させたい形状を一緒に範囲選択し、右クリックで表示されるプルダウンメニューから「結合」をクリックし、1つのオブジェクトにした後、上記の「ノード結合」操作を行います。

開いた形状を閉じた形状にするには、再び「ノード結合」の操作を行うか、「アウトラインを閉じる」の操作を行います。

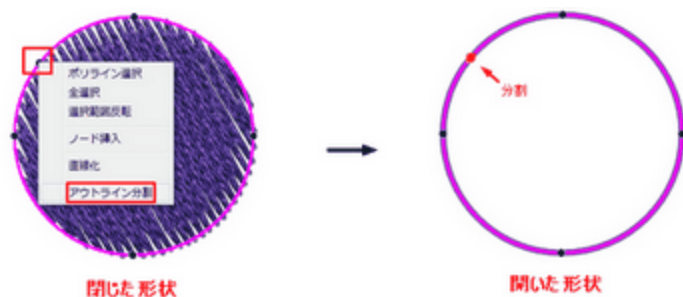
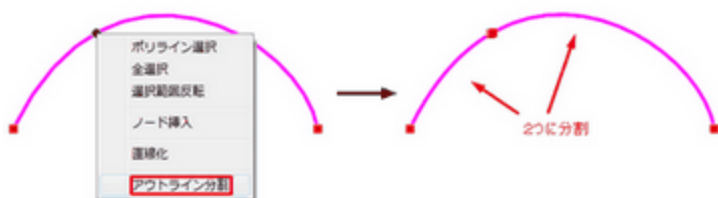
アウトライン分割

開いた形状を切り分けたり、閉じた形状を開いた形状にするには、垂直ツールの「ノード編集」をクリックし、オブジェクトを選択し、オブジェクトのアウトライン上またはノードの分割したい箇所にマウスを当て右クリックで表示されるプルダウンメニューから「アウトライン分割」をクリックします。

アウトライン分割を適用すると、1つの開いた形状は2つに分かれます（下図上）。

閉じた形状は開いた形状になり「埋め」の設定は解除されます（下図下）。

分割された形状は複数のセクションを持つ一つのオブジェクトです。複数のセクションをそれぞれのオブジェクトにするには、垂直ツールの「範囲選択」でオブジェクトを選択し、右クリックのプルダウンメニューから「分離」をクリックします。



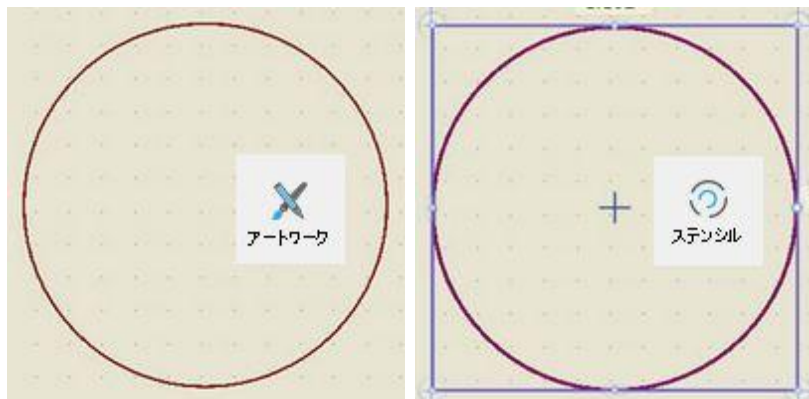
ステンシルブリッジ

ステンシルの詳細はこちらを御覧ください。ここでは、オブジェクトへのステンシルブリッジ配置方法をご説明します。

ステンシルブリッジは、水平ツールの「テクニック」で「ステンシル」が選択されている場合に有効になる機能です。

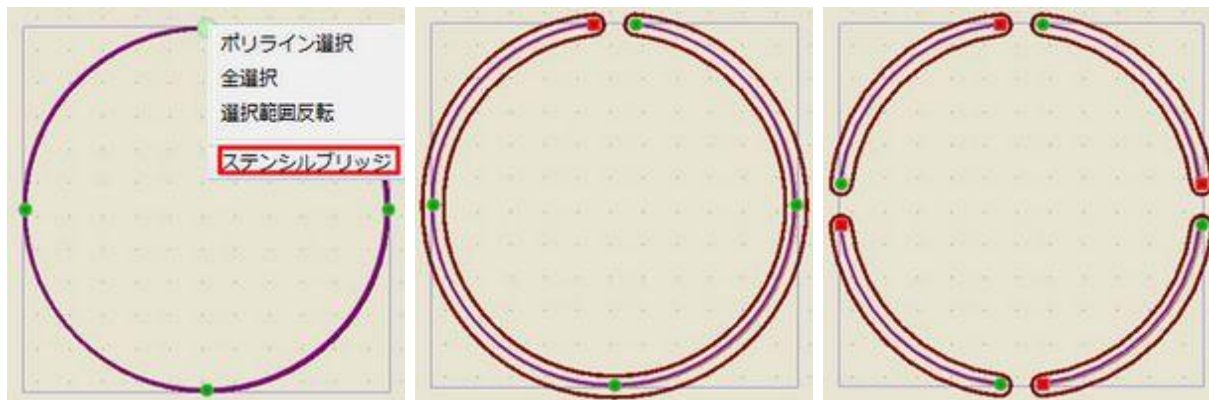
垂直ツールバーの「範囲選択」で形状を選択し、閉じた形状のアウトラインオブジェクト（下図左）に「オブジェクトのプロパティ」の「アウトライン」から「ステンシル」を設定します。

閉じた形状に「ステンシル」を配置した場合、この時点ではオブジェクトに変化は見えません（下図右）。垂直ツールバーで「ノード編集」に切り替え、ステンシルアウトラインを編集します。



通常のアウトラインに「ステンシルブリッジ」を配置しステンシルアウトラインにします。

垂直ツールの「ノード編集」で形状のノード上、または線上にマウスを当て、右クリックして表示されるプルダウンメニューで「ステンシルブリッジ」をクリックします（下図左）。ステンシルブリッジとステンシルアウトラインが配置されます（下図中央）。さらにステンシルブリッジを配置するには、配置したい位置で同じ操作を繰り返します（下図右）。



オブジェクト移動

オブジェクトの位置を設定するには、「ドラッグ」「矢印キー」「座標の数値設定」のいずれかの方法を使用します。

「ドラッグ」でオブジェクトの位置を設定するには、垂直ツールで「範囲選択」を選択し、任意のオブジェクトをクリックしてオブジェクトの中心付近からドラッグします。その際、マウスポインターが上下左右、四方を指す三角矢印であることを確認します。ドラッグに合わせて、オブジェクトのアウトラインと範囲選択を示す四角が動きます。ドラッグを終了した位置にオブジェクトが移動します。

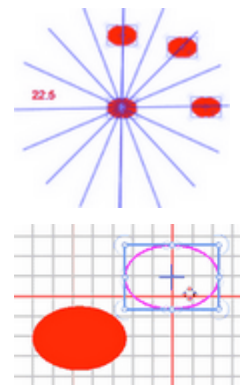
スナップ移動：「Ctrl」を押しながらオブジェクトをドラッグすると、オブジェクトの中心を基準として水平、垂直および円形に22.5度ずつスナップします。

水平/垂直移動：「Ctrl + Shift」を押しながらオブジェクトをドラッグすると、オブジェクトは水平または垂直方向へのみ移動可能になります。

メニューバー又は標準ツールバーの「画面」から「グリッド」—「スナップ」が有効になっている場合、オブジェクトをドラッグするとグリッド線でスナップします。「Alt」を押しながらドラッグすると一時的にスナップを解除します。

「スナップ」が無効の場合、オブジェクトをドラッグする際スナップしません。

「Alt」を押しながらドラッグすると一時的にスナップが有効になります。

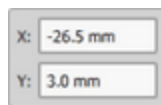


「矢印キー」でオブジェクトの位置設定

垂直ツールの「範囲選択」でオブジェクトをクリックし、キーボードの矢印キーを押してオブジェクトを動かします。矢印キーを1度押すとオブジェクトは1mmずつ動きます。「Ctrl」キーを押しながら矢印キーを押すと、オブジェクトは5mmずつ動きます。「Shift」を押しながら矢印キーを押すと、オブジェクトは0.1mmずつ動きます。

「座標の数値設定」でオブジェクトの位置設定

グリッド線の正確な位置にオブジェクトを配置するには、オブジェクトを範囲選択し表示されるツールのオプションの「X」と「Y」の項目に数値を入力します。



X軸、Y軸

ツールオプションは「範囲選択」でオブジェクトを選択した際、作業画面の上部に表示されます。「X」と「Y」が示す位置は範囲選択したオブジェクトの中心（十字印の位置）になります。「X」と「Y」に数値を入力するか、マウスホイールを回転させて数値を設定します。設定値は直ぐにデザインに適用され画面で確認できます。位置を決定するには、作業画面の空白箇所をクリックします。

オブジェクトを移動中にキーボードの「D」を押すと、オブジェクトがコピーされます。オブジェクトは元の位置と移動先に表示されます。

コピー — 複製 — 削除

コピーペーストの操作で同じオブジェクトを複数コピーする、別のデザインに使用する、ビットマップ画像やベクター画像を取り込むことができます。

「コピー」は複数の操作方法があります。

- ・キーボードショートカットは、「Ctrl+C」です。
- ・標準ツールバーでは「コピー」のアイコンをクリックします。
- ・メニューバーからは、「編集」をクリックして表示されるプルダウンメニューから「コピー」をクリックします。

コピーしたオブジェクトを「貼り付け」するとコピーオブジェクトは元のオブジェクトと同じ位置に範囲選択された状態で表示されます。別のデザインウィンドウに貼り付ける場合は、元のオブジェクトで設定された位置に表示されます。

オブジェクトを選択し、ツールオプションバーの「複製」をクリックするとコピーペーストをしたのと同様に、複製（コピー）オブジェクトが作成されます。コピーオブジェクトには元のオブジェクトのサイズ、位置などの情報がそのままコピーされます。

「カット」の操作は、キーボードショートカットでは「Ctrl + X」、メニューバーからは、「編集」をクリックして表示されるプルダウンメニューから「カット」をクリックします。

オブジェクトはクリップボードに一時記憶され、作業領域から非表示になります。「貼り付け」を行うと元の位置にオブジェクトが表示されます。

「貼り付け」の操作は、キーボードショートカットでは「Ctrl+V」、標準ツールバーでは「貼り付け」のアイコンをクリックします。メニューバーからは、「編集」をクリックして表示されるプルダウンメニューから「貼り付け」をクリックします。コピーまたはカットしたものがクリップボードにある場合に「貼り付け」ができます。別のオブジェクトがコピーまたはカットされるまで前のオブジェクトがクリップボードに残ります。

別のアプリケーションからデザインをコピーペーストする場合、デザインによっては、本ソフトウェアに取り込む際「イメージ取り込み」のダイアログが表示されます。

削除

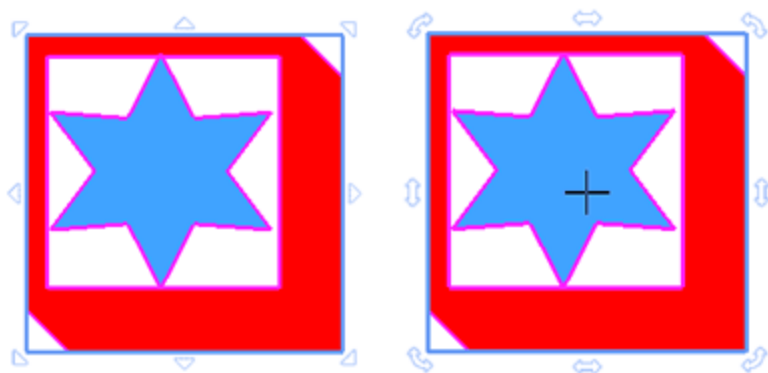
オブジェクトを削除するには、垂直ツールバーの「範囲選択」でオブジェクトを選択し、「Delete」キーを押すか、右クリックして表示されるプルダウンメニューから「削除」をクリックします。削除したオブジェクトを再度表示させるには、標準ツールバーのアイコン「元に戻す」をクリックします。

オブジェクトの変形

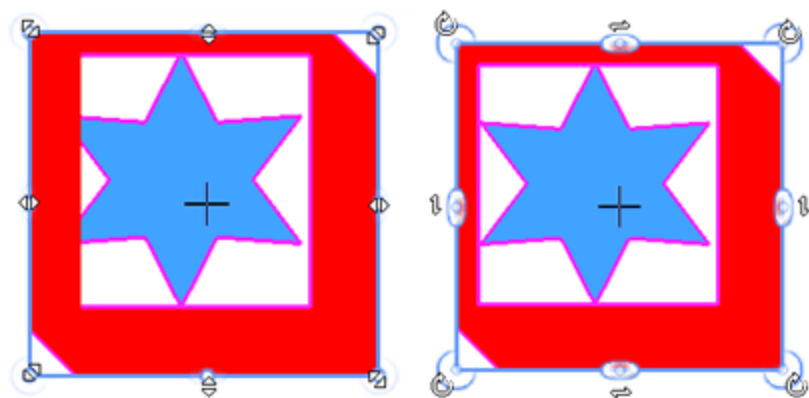
オブジェクトに変形を加える簡単な方法は、選択したオブジェクトを囲む四角に表示されるコントロールハンドルをドラッグすることです。コントロールハンドルをドラッグして、移動・拡大縮小・回転などの変形をオブジェクトに加えます。コントロールハンドルの「サイズ調整」と「回転」の切り替え方法はマウスクリックで行う方法とマウススライドで行う方法があります。デフォルトではマウスクリックで行う方法が設定されています。それぞれの説明は以下を御覧ください。

「サイズ調整」と「回転」のコントロールハンドル

マウスクリックでコントロールハンドルを切り替える：オブジェクトを範囲選択すると、四つ角と四辺にコントロールポイントがある四角で囲まれハイライト表示されます。コントロールポイントにマウスを当てると、マウスは「サイズ調整」をする二方向を示す三角矢印のコントロールハンドルに変わります。さらにクリックすると四つ角は「回転」、辺は「傾斜」のコントロールハンドルに切り替わります。マウスをドラッグしてそれぞれのコントロールハンドルを操作します。



マウススライドでコントロールハンドルを切り替える：「メニューバー」—「ツール」—「オプション」—「ツールタブ」の「選択」の項目で {「サイズ変更」と「回転」のコントロールハンドルをクリックで切り替え} のチェックを外します。オブジェクトを範囲選択し、コントロールポイントにマウスを当てると「サイズ変更」の二方向を示す三角矢印のコントロールハンドルが表示されます。マウスを外側にスライドさせると四つ角は「回転」、四辺は「傾斜」のコントロールハンドルに切り替わります。



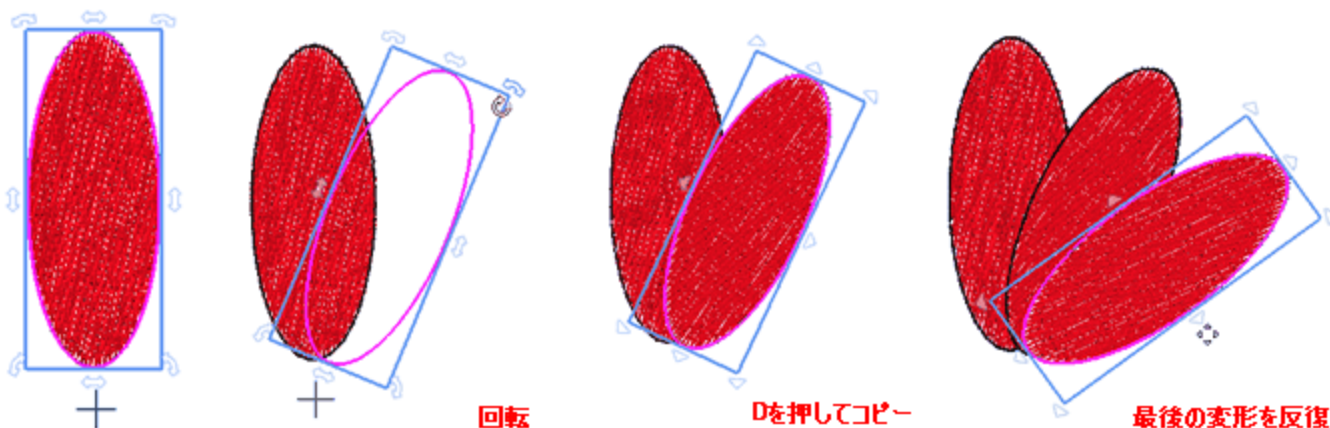
オブジェクトの変形は一つまたは複数範囲選択したオブジェクトに対して可能です。



マウスをドラッグしている最中にキーボードの「D」を押すと、元のオブジェクトが複製されます。（元のオブジェクトと変形したオブジェクトが作成されます。）

最後の変形を反復

選択したオブジェクトに対して行った変形（移動・拡大縮小・回転など）を繰り返し行うコマンドです。最後に行った変形の情報保持され、「最後の変形を反復」を行うと変形の情報適用されたコピーが表示されます。変形したオブジェクトを右クリックして、表示されるプルダウンメニューから「最後の変形を反復」をクリックするか「Ctrl+R」を押します。別の変形操作が行われるまで同じ変形情報のオブジェクトを作成できます。例）下図ではオブジェクト（下図左端）を回転させながら「D」を押してコピーオブジェクトを作成し（下図中）、右クリックして表示されるプルダウンメニューから「最後の変形を反復」して、回転情報を持ったオブジェクトをコピー（下図右端）しています。

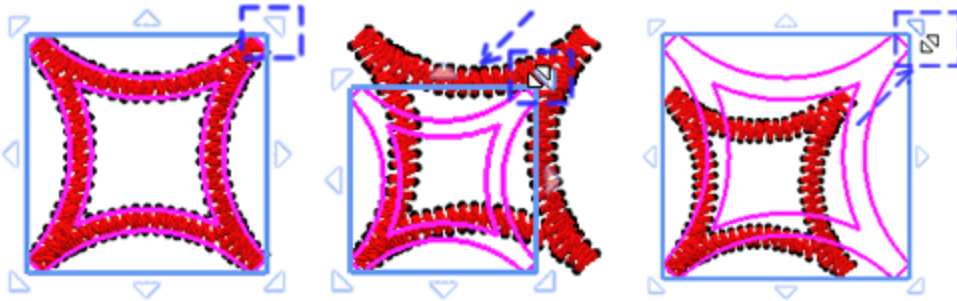


変形を取り消す

変形したオブジェクトを元の形状に戻します。単数または複数の変形したオブジェクトを選択し、右クリックして表示されるプルダウンメニューから「変形を取り消す」をクリックすると、オブジェクトは変形する前の形状および位置に戻ります。

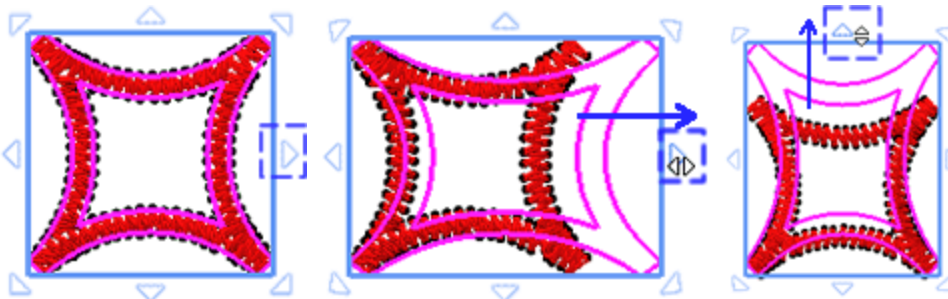
サイズ変更 — 拡大縮小

オブジェクトのサイズ（幅、高さ）を調整および拡大縮小するには、オブジェクトを範囲選択し、オブジェクトを囲む四角の四辺と四つ角にあるコントロールポイントにマウスを当て、表示される三角矢印をドラッグします。四辺のコントロールハンドルで幅と高さを調整し、四つ角のコントロールハンドルで拡大縮小を調整します。



「Alt」を押しながら角をドラッグする場合、ドラッグする角の対角が支点となりX,Yのどの方向へも自由に動かすことができます。

辺をドラッグする場合、ドラッグする辺の反対の辺が固定され、ドラッグする方向へ伸縮します。外側へのドラッグでオブジェクトは伸び、内側へのドラッグで縮みます。



画面下部の「ステータスバー」には、オブジェクトのドラッグに従って幅と高さが表示されます。



「Shift」を押しながらそれぞれのコントロールハンドルをドラッグする場合、オブジェクトの中心が支点になります。



「Ctrl」を押しながらそれぞれのコントロールハンドルをドラッグする場合、25%毎の位置でスナップします。ドラッグを続けると、25%、50%、75%、100%、125%の位置でスナップします。「Shift + Ctrl」を押しながらそれぞれのハンドルをドラッグする場合は、オブジェクトの中心が支点となり、同様に25%毎の位置でスナップします。



マウスをドラッグしている最中にキーボードの「D」を押すと、元のオブジェクトが複製されます。※反転コピーを作成するにはコントロールハンドルをドラッグしながら「D」を押し、「ステータスバー」の表示が-100を示したところでドラッグを離します。

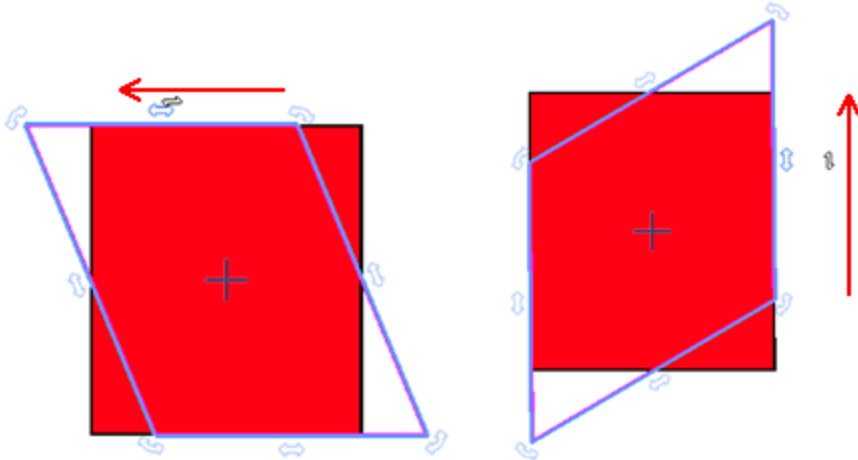
「ツールオプション」の「サイズ変更」と「拡大/縮小」に数値を入力してオブジェクトの正確な大きさを設定することができます。オブジェクトを範囲選択すると、「ツールオプション」の「幅」と「高さ」の項目に現在のオブジェクトの数値が表示されます。数値を入力し、「Enter」を押すと、設定した大きさのオブジェクトが表示されます。

「均整」の項目を有効にしている場合、「幅」および「高さ」のどちらか一方を変更すると、もう一方の数値もそれに合わせて変わります。また、無効の場合、数値を設定した項目のみサイズが変わります。同様の方法で「拡大/縮小」の項目にパーセント値を入力してオブジェクトの大きさを変えることができます。「均整」の有無は「拡大/縮小」にも適用されます。

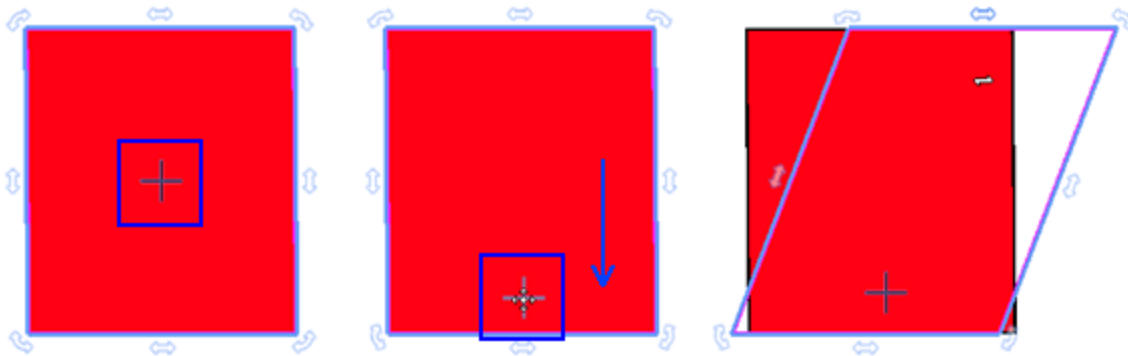
サイズ変更		拡大/縮小		均整	
位置X: -244.1 mm	幅: 15.0 mm	拡大縮小X: 100.0 %	<input checked="" type="radio"/> 均整	左右反転	回転: 0°
位置Y: 134.1 mm	高さ: 15.0 mm	拡大縮小Y: 100.0 %	<input type="radio"/> 複製	上下反転	

オブジェクトを傾斜

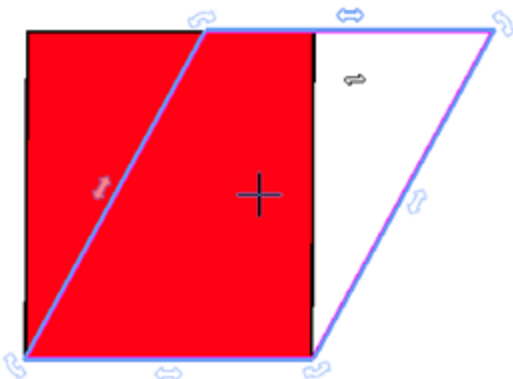
オブジェクトを傾斜するには、オブジェクトを範囲選択し、さらにクリックしてオブジェクトの中心を示す十字印とオブジェクトを囲む四角の四辺に「傾斜」のコントロールハンドルが表示されるのを確認します。それぞれの辺のコントロールハンドルを傾斜する方向にドラッグしてオブジェクトを傾けます。



デフォルトではオブジェクトの中心（十字印）を支点として傾斜します。傾斜の支点を変える場合は十字印をドラッグして任意の位置に設定します。十字印の位置はオブジェクトの外側に設定することもできます。



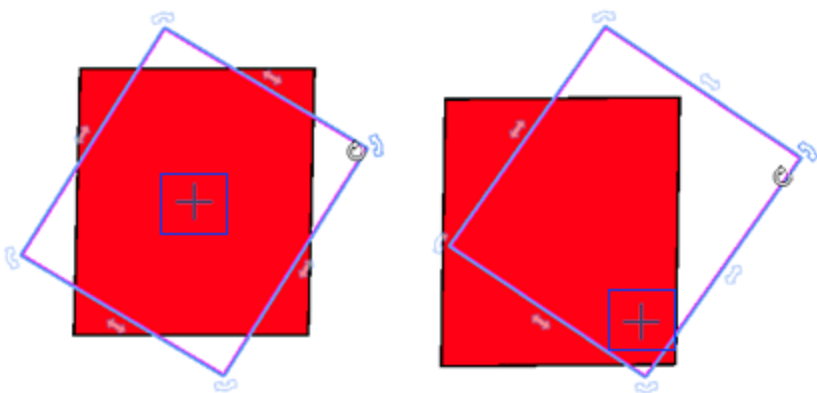
「Shift」を押しながらオブジェクトを傾斜する場合、ドラッグする辺の対辺が固定されます。



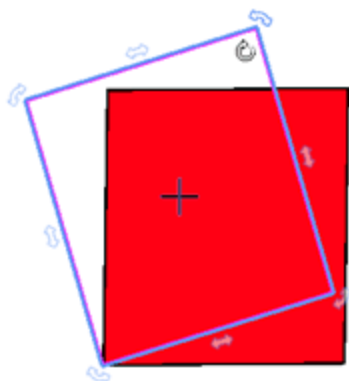
オブジェクトを回転

オブジェクトを回転するには、オブジェクトを範囲選択し、さらにクリックしてオブジェクトの中心を示す十字印とオブジェクト

を囲む四角の四つ角に「回転」のコントロールハンドルが表示されるのを確認します。それぞれの角のコントロールハンドルを右/左回りにドラッグします。デフォルトではオブジェクトの中心（十字印）を支点として回転します。回転の支点を変える場合は十字印をドラッグして任意の位置に設定します。十字印の位置はオブジェクトの外側に設定することもできます。



「Shift」を押しながらオブジェクトを回転する場合、ドラッグする角の対角が支点になります。



「Ctrl」を押しながらオブジェクトを回転する場合、オブジェクトは中心を軸に22.5度ずつスナップします。

ツールオプションの「回転」の項目に数値を入力してオブジェクトを回転します。ツールオプションは「範囲選択」でオブジェクトを選択した際、作業画面の上部に表示されます。数値を入力して「Enter」を押すとオブジェクトが設定値に回転します。（左回りの設定可能値 0～360度、右回りの設定可能値 -0～360度）

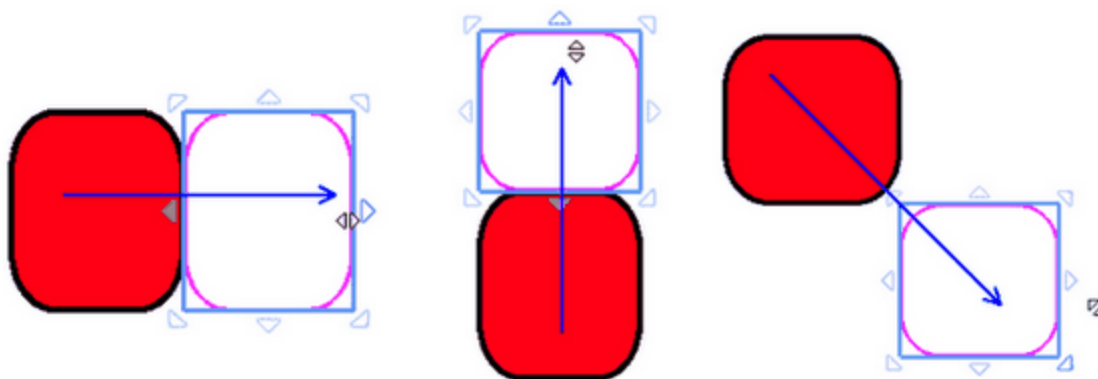
Rotate: 0°

オブジェクトを反転

オブジェクトを反転するには、範囲選択でオブジェクトを選択し、オブジェクトを囲む四角の四辺と四つ角にある三角矢印を反転位置までドラッグします。



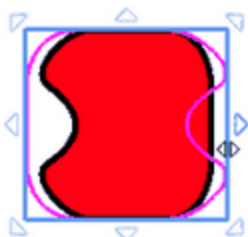
「Ctrl」を押しながらそれぞれのコントロールハンドルを反転方向へドラッグする場合、25%毎の位置でスナップします。ドラッグを続けて100%の位置でドラッグを終了すると、元のオブジェクトのサイズの反転になります。（画面下のステータスバーでオブジェクト移動のパーセンテージを確認します。）



マウスをドラッグしている最中にキーボードの「D」を押すと、元のオブジェクトが複製されます。※反転複製を作成するにはコントロールハンドルをドラッグしながら「D」を押し、「ステータスバー」の表示が -100を示したところでドラッグを離します。



「Shift」を押しながらコントロールハンドルを反転方向へドラッグする場合、オブジェクトの中心が支点になり反転します。オブジェクトの位置を変えずに反転します。



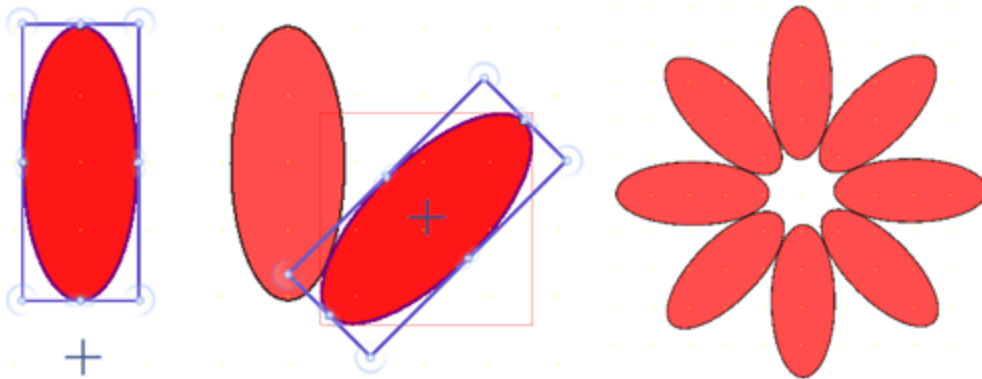
ツールオプションでオブジェクトを反転するには、オブジェクトを範囲選択し、ツールオプションの「左右反転」または「上下反転」をクリックします。オブジェクトは元の位置で反転します。

複製オブジェクトをクローン化

デザインパーツやオブジェクトを複製すると、元の形状と同じ情報が含まれた形状（クローン）が作成されます。1つのクローンに加えた変更が他のクローンにも同様に作用します。多数の同じ形状に同様の編集を加える際に便利です。

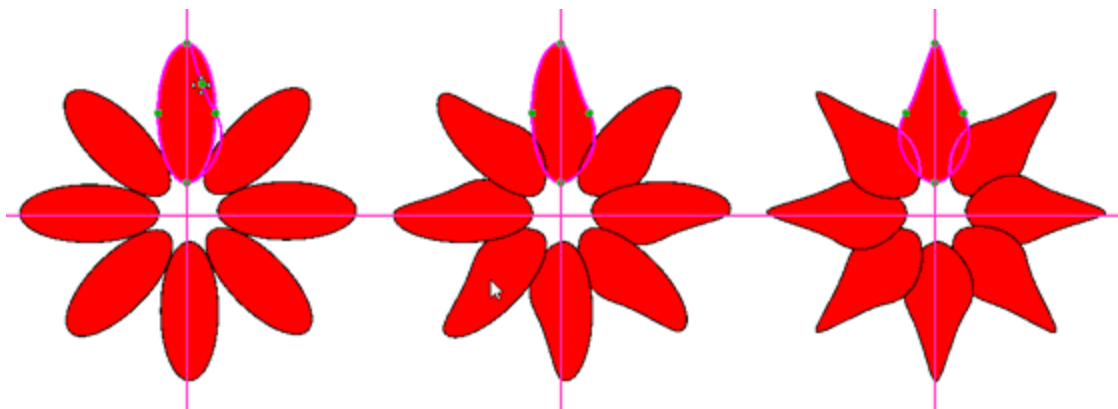
クローンを作成するには、オブジェクトを範囲選択し、ツールオプションの「複製」をクリックするか、ドラッグしながらキーボードの「D」を押します。（移動、サイズ変更、回転、傾斜の方向へドラッグ）

例）楕円を作成し、範囲選択、クリックして回転のコントロールハンドルを表示します。回転ハンドルをドラッグしながらキーボードの「D」を押し、ドラッグを終了するとオブジェクトが複製されます。「Ctrl+R」を押して必要な数のクローンを作成します。




作成したクローンは垂直ツールバー「ノード編集」でクローンの1つに変更を加えると、他のクローンにも変更が適用されます。

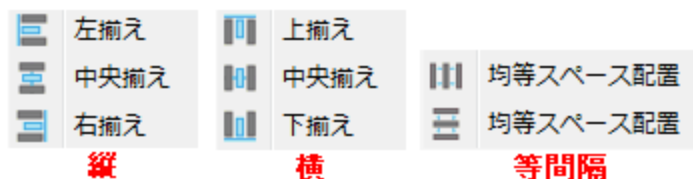
クローンを全て範囲選択するには、クローンの1つを選択し、右クリックして表示されるプルダウンメニューで「クローン」—「全てのクローンを選択」をクリックします。クローン全てに同じ色を設定する場合や、クローンをまとめてサイズ変更する際などに便利です。



クローンから通常オブジェクトに変えるには、範囲選択で単数または複数のクローンを選択し、右クリックで表示されるプルダウンメニューから「クローン」—「クローンをオブジェクト化」をクリックします。


整列 — 配置

「整列」では複数のオブジェクトを上下左右、および中心に素早く整列します。「配置」では複数のオブジェクト間の間隔を均等にあげます。範囲選択で2つ以上のオブジェクトを選択すると、標準ツールバーに「整列」のアイコン  が表示されます。アイコンをクリックするとプルダウンメニューに整列/配置のオプションが表示されます。任意のアイコンをクリックします。






整列は最後に選択したオブジェクトが基準になります。「Shift」や「Ctrl」を押しながら複数のオブジェクトを選択する際は、基準にするオブジェクトを最後に選択します。範囲選択ツールの長方形選択や投げ縄選択で選択する際は、基準にするオブジェクトを最後に囲みます。

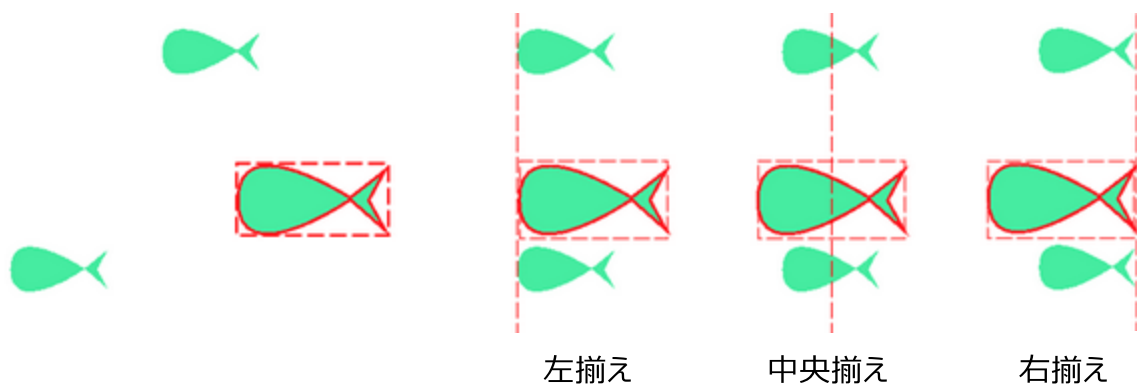


標準ツールバーの「整列」のアイコン  は2つ以上のオブジェクトを選択すると表示されます。オブジェクトの選択が1つの場合は表示されません。オブジェクトを複数選択し、「整列」のオプションをクリックします。




水平整列

プルダウンメニューの上三つは水平整列です。

- 「左揃え」: 選択した複数のオブジェクトを左側に揃えます。アイコンをクリックするか、キーボードの「L」を押します。
- 「中央揃え」: 最後に選択したオブジェクトの縦の中心線に他のオブジェクトを揃えます。アイコンをクリックするか、キーボードの「C」を押します。
- 「右揃え」: 選択した複数のオブジェクトを右側に揃えます。アイコンをクリックするか、キーボードの「R」を押します。





垂直整列

- 「上揃え」: 最後に選択したオブジェクトの上端に他のオブジェクトを揃えます。アイコンをクリックするか、キーボードの「T」を押します。
- 「中央揃え (水平)」: 最後に選択したオブジェクトの横の中心線に他のオブジェクトを揃えます。アイコンをクリックするか、キーボードの「E」を押します。
- 「下揃え」: 最後に選択したオブジェクトの下端に他のオブジェクトを揃えます。アイコンをクリックするか、キーボードの「B」を押します。



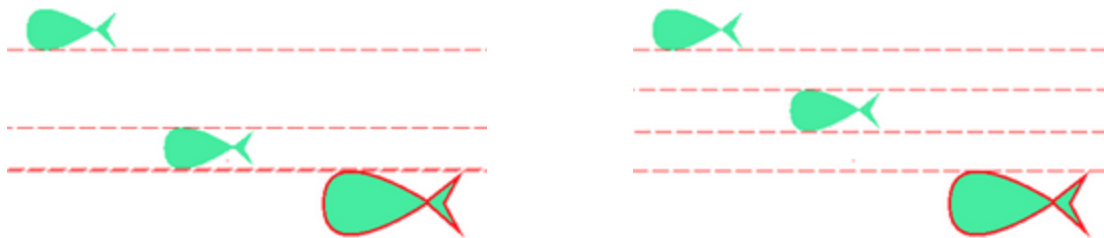
配置

プルダウンメニューの下2つは「配置」です。オブジェクト間の間隔を水平/垂直方向に均等にあげます。

- 「均等スペース配置（水平）」  : 選択した複数のオブジェクトの水平方向の間隔を均等にします。アイコンをクリックするか、「Shift+C」を押します。
- 「均等スペース配置（垂直）」  : 選択した複数のオブジェクトの水平方向の間隔を均等にします。アイコンをクリックするか、「Shift+E」を押します。





水平均等スペース配置




垂直均等スペース配置

自動サイズ調整


複数選択したオブジェクトを基準オブジェクトのサイズに揃えます。オブジェクトのサイズを変更するには範囲選択で2つ以上のオブジェクトを選択し、標準ツールバーの「サイズ調整」のアイコンをクリックします。最後に選択したオブジェクトが基準になります。プルダウンメニューに3種類のオプションが表示されます。

- 「幅揃え」：選択した複数のオブジェクトを基準オブジェクトの幅に揃えます。
- アイコンをクリックするか、「Shift + W」を押します。




- 「高さ揃え」：選択した複数のオブジェクトを基準オブジェクトの高さに揃えます。
- アイコンをクリックするか、「Shift + H」を押します。




- 「サイズ揃え」：選択した複数のオブジェクトを基準オブジェクトのサイズに揃えます。
- アイコンをクリックするか、「Shift + S」を押します。




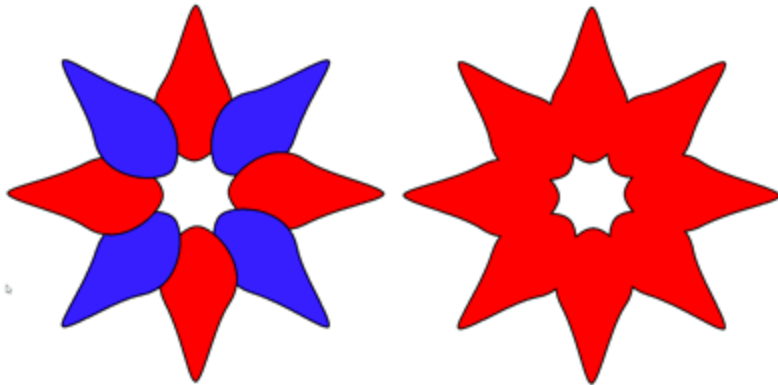
オブジェクトの重なり編集

「重なり編集」では、重なるオブジェクトを編集します。範囲選択で2つ以上のオブジェクトを選択し、以下のいずれかの操作をします。

- 右クリックして表示されるプルダウンメニューから「重なり編集」—「接合」「切り出し」「交差」をクリックします。
- メニューバーの「編集」をクリックして表示されるプルダウンメニューから「接合」「切り出し」「交差」をクリックします。
- 標準ツールバーの「重なり編集」をクリックして表示されるプルダウンメニューから「接合」「切り出し」「交差」をクリックします。

接合


「接合」では、重なった複数の形状（下図左）を繋げて1つの形状（下図右）にします。接合後、重なった形状の外周をアウトラインとし、最後に選択した形状のプロパティ（色、ステッチなど）を適用します。また、重ならない複数の形状を選択して、「接合」すると、複数の形状は1つのグループオブジェクトとなり、色やアウトライン幅などが選択した全てのオブジェクトに同様に適用されます。

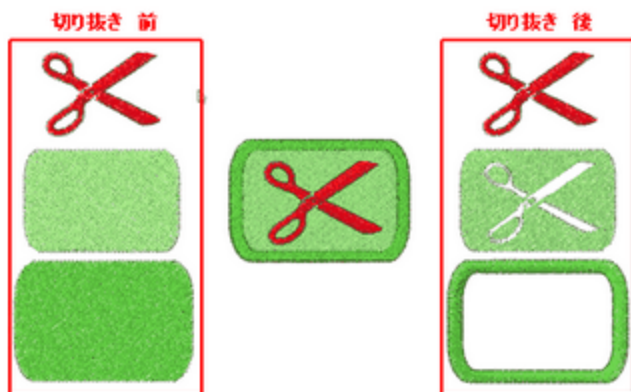


接合の際、最後に選択されたオブジェクトが基準オブジェクトとなり「埋め」と「アウトライン」の設定が適用されます。「Shift」、「Ctrl」で範囲選択する場合も長方形選択、投げ縄選択で範囲選択する場合も基準オブジェクトを最後に選択します。

重なっていない複数のオブジェクトの接合を解除するには、右クリックで表示されるプルダウンメニューから「分離」をクリックします。

切り抜き

「切り抜き」では、重なったオブジェクトの形を削除して切り抜きのあるオブジェクトを作成します。オブジェクトを切り抜きと表示される部分だけが残ります。下部に重なった上部のオブジェクト部分が削除されます。「切り抜き」は一部または全部が重なっているオブジェクトに適用できます。

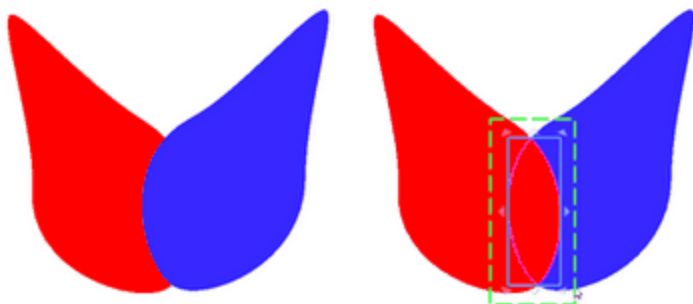


「切り抜き」と「重なり削除」の違いはSVGファイルにインポートする際のデザインへ適用されるか否かです。

「切り抜き」では重なったオブジェクト部分を完全に切り抜き、SVGファイルにインポートする際も切り抜いたデザインが書き込まれます。「重なり削除」は、デフォルトでは作業画面右側に表示される「プロパティ」の「埋め」にあり、「自動」に設定されています。刺しゅうの際に不必要に重なった部分を自動で取り除きます。刺しゅうの仕上がりは「切り抜き」を適用した場合と同様ですが、デザインをSVGファイルにインポートする際は元のデザインがインポートされます。

交差

「交差」では、オブジェクトの交差（重なった）箇所を新規オブジェクトとして作成します。

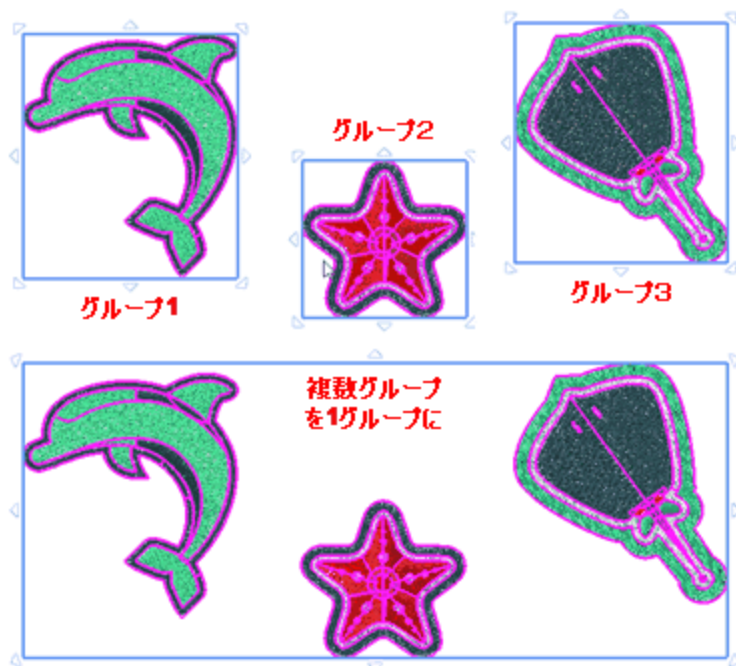


最後に選択されたオブジェクトが基準オブジェクトとなり「埋め」と「アウトライン」の設定が適用されます。「Shift」「Ctrl」で範囲選択する場合も、長方形選択、投げ縄選択で範囲選択する場合も基準オブジェクトを最後に選択します。

グループ — グループ解除

2つ以上のオブジェクトをグループにするには、グループにするオブジェクトを範囲選択し、右クリックして表示されるプルダウンメニューから「グループ」をクリックするか、キーボードで「Ctrl + G」を押します。グループにしたオブジェクトは1つのオブジェクトとしてサイズ調整や、プロパティからのステッチ設定などが同時に行えます。また、細かい形状を誤って動かすなどの操作を避けることができます。

※グループに他のオブジェクト（1つの形状、または別のグループ）を加える場合、グループは、ネスト（入れ子式）して、階層化することが出来ます。その場合もグループにする操作を行います。グループのオブジェクトをそれぞれに分けるには、オブジェクトを範囲選択し、右クリックして表示されるプルダウンメニューから「グループ解除」をクリックするか、キーボードで「Ctrl + U」を押します。



グループにしたオブジェクトの一つだけに変更を加える場合は、グループを解除し、変更を加え必要に応じて再度グループにします。ネストしてグループにしたオブジェクトは、グループ解除する際、サブグループに分割されます。必要な形状が分割されるまでグループ解除の操作を続けます。

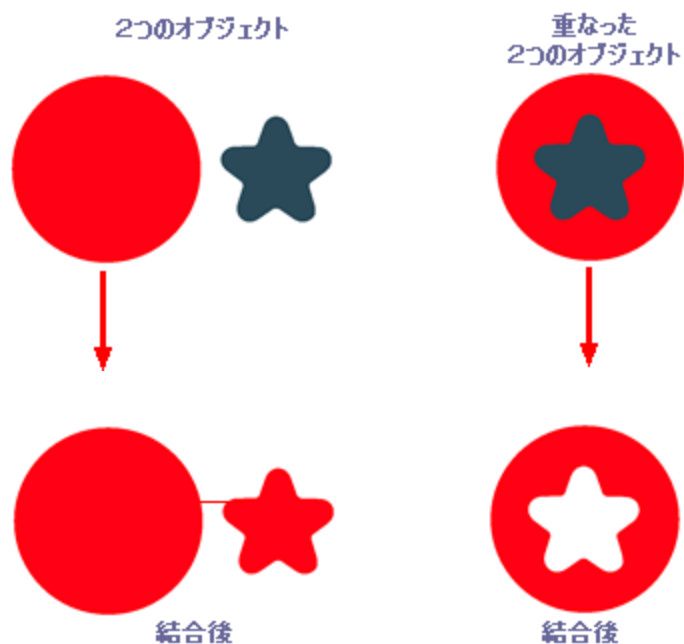
結合 — 分離

2つ以上のオブジェクトを結合して、埋め、アウトラインを統一した1つのオブジェクトにするには、オブジェクトを範囲選択し、右クリックして表示されるプルダウンメニューから「結合」をクリックするか、キーボードの「Ctrl + L」を押します。

間隔のある複数のオブジェクト間は渡り糸で繋がれます。

重なったオブジェクトを結合する場合、上部に重なった部分が切り抜かれます。オブジェクトに穴をあけるデザインを作成するのに便利な操作です。

最後に選択されたオブジェクトが基準オブジェクトとなりステッチタイプや色などの設定が選択した範囲に適用されます。範囲選択する際は、基準オブジェクトを最後に選択します。



結合したオブジェクトを再びパーツに分けるには、結合したオブジェクトを範囲選択し右クリックして表示されるプルダウンメニューから「分離」をクリックするか、キーボードの「Ctrl + K」を押します。オブジェクトは結合前のパーツに分離されますがステッチタイプや色などの設定は保持されます。


※「結合」の操作直後で操作をやり直したい場合は、標準ツールバーの「元に戻す」をクリックするか、「Ctrl + Z」を押します。

離れた位置にある複数のオブジェクトを「結合」するとオブジェクト間はわたり糸で繋がれます。

アウトラインをオブジェクト化

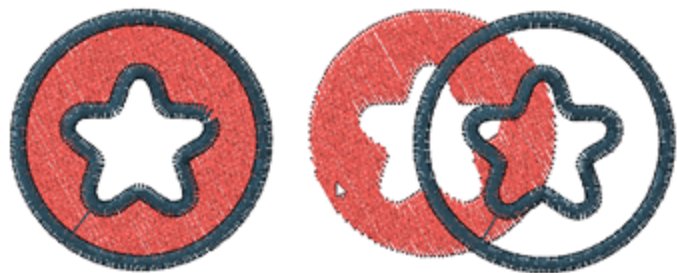
アウトラインのあるオブジェクトからアウトラインを切り離して、「埋め」オブジェクトに変換することができます。通常の「埋め」オブジェクトと同様に「ノード編集」で形状を編集、色、幅、ステッチ種類設定、拡大/縮小などのサイズ編集が可能です。

アウトラインをオブジェクトに変換するには、元のオブジェクトにアウトラインが配置されている必要があります。オブジェクトにアウトラインがない場合は、アウトラインを配置後アウトラインをオブジェクトに変換します。アウトラインを配置するに

は、オブジェクトを選択し、アウトライン色設定のアイコン  をクリックして色を選択します。アウトラインを配置後、「プロパティ」の「アウトライン」から幅、アウトラインの種類などが設定できます。

アウトラインをオブジェクトに変換するには、次のいずれかの操作をします。

- ・オブジェクトを範囲選択し、右クリックして表示されるプルダウンメニューから「アウトラインをオブジェクト化」をクリックします。
- ・メニューバーの「編集」-「アウトラインをオブジェクト化」をクリックします。
- ・キーボードで「Ctrl + Shift + Q」を押します。



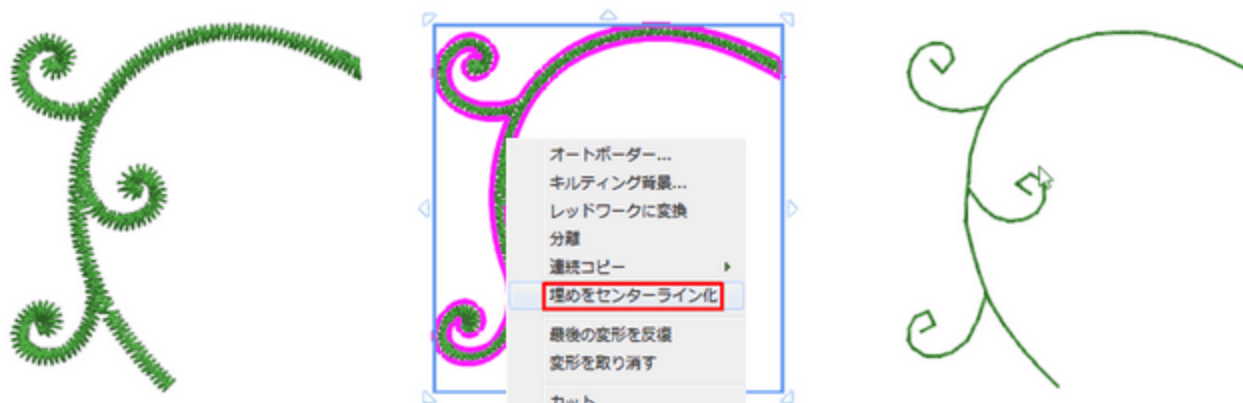
※オブジェクトのアウトライン幅が0.9mmより狭いデザインで「アウトラインをオブジェクト化」すると、アウトラインはオブジェクトから切り離され、ランニングステッチになります。閉じた線のオブジェクトとして形状やサイズの変更が可能です。「埋め」のオブジェクトにはなりません。アウトラインを「埋め」オブジェクトにしたい場合は、元のオブジェクトのアウトラインを1mm以上に設定します。



埋めをセンターライン化

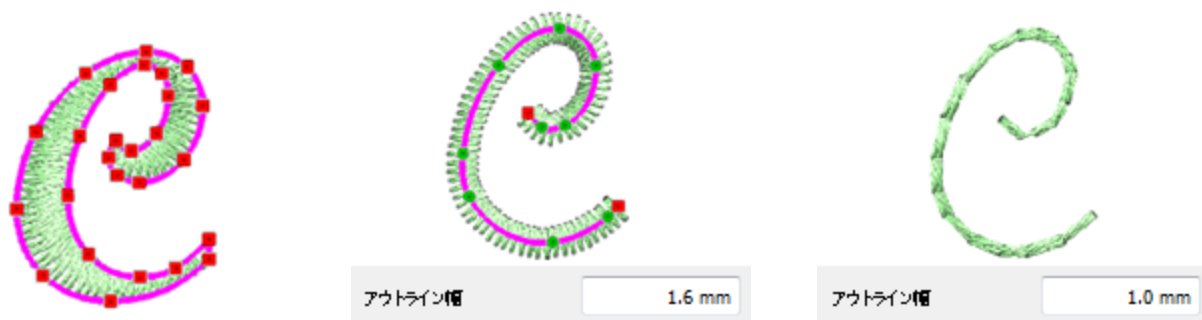
埋めのオブジェクトをラインオブジェクトに変換します。

下図左のように埋めのデザインを下図右のようにラインオブジェクトに変換するには、変換するオブジェクトを範囲選択し、右クリックで表示されるプルダウンメニューから「埋めをセンターライン化」をクリックします。





変換後のラインの種類は元のオブジェクトの幅によって変わります。元のオブジェクトの幅の平均値が1mm以上の場合はサテンステッチが配置されます（下図中央）。0～1mmの場合、ランニングステッチが配置されます（下図右）。

※小さい文字を作成する場合、サテンステッチでは判読しにくい仕上がりになることがありますが、ランニングステッチに変換することで明瞭な刺しゅうにすることができます。



元に戻す - やり直す

操作を元に戻すには、標準ツールバーから「元に戻す」アイコン  をクリックします。

元に戻した操作をやり直すには、標準ツールバーから「やり直す」アイコン  をクリックします。

それぞれのアイコンの横にある矢印をクリックして表示されるフライアウトメニューから操作を指定して戻る/やり直すレベルを指定することができます。メニューバーの「編集」から「元に戻す」「やり直す」を操作することも可能です。



「元に戻す」操作の回数を設定するには、メニューバーから「ツール」—「オプション」—「一般」—「元に戻す操作の最大数」に数字を入力します。（最大設定可能数100）

重なり削除

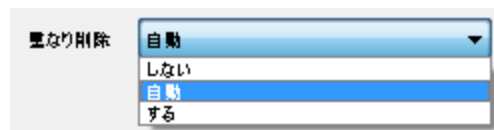
重なったオブジェクトの不必要なステッチを削除します。

「重なり削除」の項目は、サテン、ステップ、縁沿い、ネットフィル、サテンシリアル、ランニングのオブジェクトを範囲選択した際、画面右側、「プロパティ」の「埋め」および「アウトライン」に表示されます。デフォルトでは「自動」が設定されており、ミシンでデザインを刺しゅうする際、過剰な重なり部分が削除されます。重なりを削除することで不要なステッチを減らし生地への負担を軽くします。デザイン箇所を指定してマニュアル設定することも可能です。


オブジェクト毎に、「しない」「自動」「する」から選択して設定します。

「しない」を選択すると、重なった箇所は削除されず、刺しゅうの上に重ねて刺しゅうされます。

「する」を選択すると、重なったオブジェクトの下のオブジェクトが上のオブジェクトの形状で切り抜かれます。




ステッチ編集

「ステッチ編集」ではデザインのステッチを任意の位置に設定することができます。

ステッチの編集方法は次項以降の「ステッチ編集での範囲選択」「ステッチを動かす」「ステッチを挿入」「ステッチの削除」を御覧ください。

オブジェクトによってはステッチ編集ができないものもあります。



ステッチを編集するには、標準ツールバーの「自動」をクリックして「マニュアル」にします。オブジェクトのステッチが1種類のみで作成されている場合にステッチ編集が可能です。（「埋め」と「アウトライン」が配置された一つのオブジェクトは、「アウトラインをオブジェクト化」後それぞれのオブジェクトのステッチ編集が可能になります。）また、オブジェクトの刺しゅうデータが .jef または .jpx 以外の場合はステッチ編集できません。

ステッチ編集後はオブジェクトに使用できるツールが制限されます。ステッチ編集したオブジェクトはロックされ、ノード編集でノードを動かす、ステッチタイプ変更などの編集が適用されません。ロックを解除するには、

1. オブジェクトを範囲選択して右クリックし、
2. 表示されるプルダウンメニューから「ステッチ編集を解除」をクリックします。



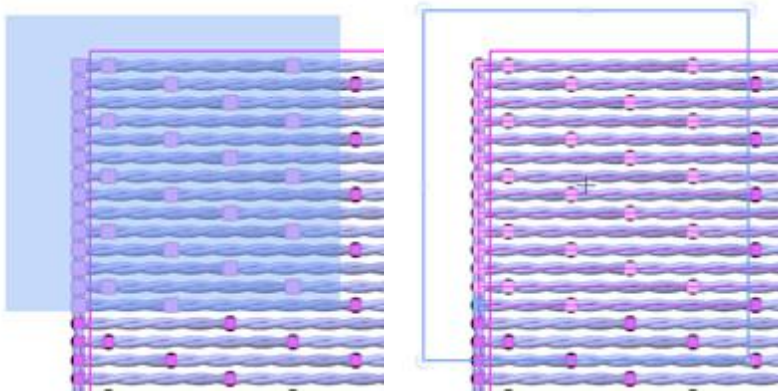
3. オブジェクトはステッチ編集前の状態にリセットされます。
4. ツールを使用しての編集が可能になります。

ステッチ編集での範囲選択

ステッチ編集でステッチを範囲選択する方法は複数あります。ステッチを1つ、または複数範囲選択して編集することができます。

長方形選択

垂直ツールバーの「ステッチ編集」をクリックし、オブジェクトをクリックすると、ステッチ編集の表示になります。複数のステッチを長方形に囲んで複数のステッチを選択するには、マウスをドラッグして選択するステッチの範囲を囲みます。囲んだ四角の中に編集できるステッチが表示され、ステッチごとまたは、四角に表示されているコントロールハンドルを動かしてステッチを調整します。

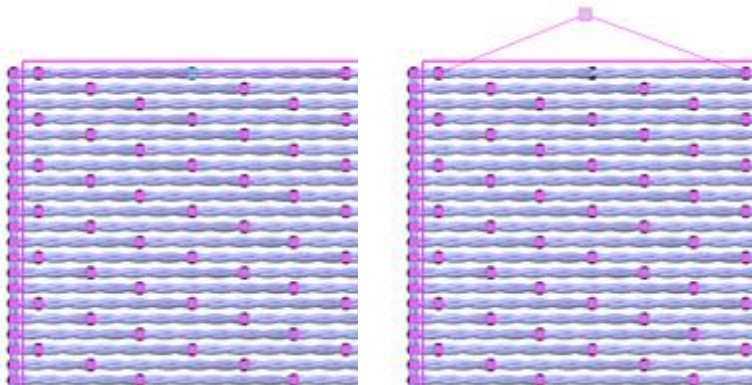


「Shift」「Ctrl」「Alt」を使って長方形選択をする方法

- ・「Shift」を押しながらマウスをドラッグすると、先に選択した範囲に「Shift」を押しながら選択した範囲が追加されます。
- ・「Ctrl」を押しながらマウスをドラッグすると、先に選択した範囲から後に選択した範囲に反転します。
- ・選択した範囲内から特定のステッチ選択を取り除く場合は、先に選択した範囲内で「Alt」を押しながらマウスをドラッグして選択を解除するステッチを選択します。

クリックで選択

マウスクリックでステッチを複数選択します。選択する位置はミシンが布に針を落とす場所を表示しています。



「Shift」「Ctrl」「Alt」を使ってシングルクリックで選択する方法

- 「Shift」を押しながらステッチを一つずつクリックすると、先に選択した範囲「Shift」を押しながら選択した範囲が追加されます。
- 「Ctrl」を押しながらマウスをドラッグすると、先に選択した範囲から後に選択した範囲に反転します。
- 「Alt」を押しながら先に選択したステッチをクリックして選択を解除します。


全選択 — 選択解除 — 選択範囲反転

範囲を選択して右クリックすると選択オプションが表示されます。



- 「全選択」：一部を範囲選択したオブジェクトのステッチを全て選択します。
- 「選択解除」：選択を解除します。
- 「選択範囲反転」：現在選択している範囲を解除し、選択されていない範囲を選択します。

ステッチを動かす

ステッチの位置を動かすには、垂直ツールバーから「ステッチ編集」 をクリックします。

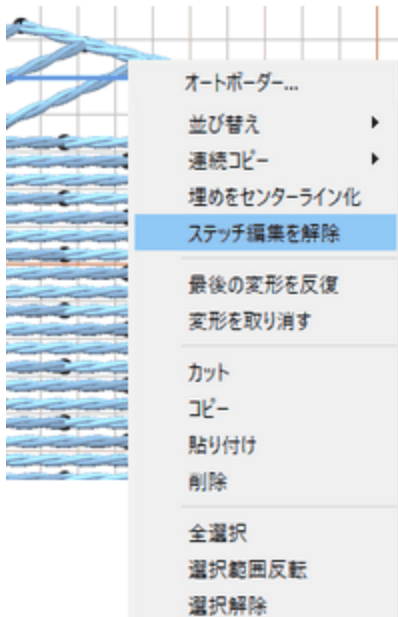
オブジェクトをクリックしステッチを選択し、選択したステッチをマウスでドラッグして動かします。（ステッチの選択方法は、前項「ステッチ編集での範囲選択」をご参照下さい。

範囲選択したステッチはキーボードの方向キーを押して動かすこともできます。

ステッチ編集後のオブジェクトにはロックがかかり、使用できるツールに制限が出ます。編集後のオブジェクトにノード編集やステッチタイプなどの編集を加えようとしても、変更が適用されません。

ロックを解除して編集を加えるには：

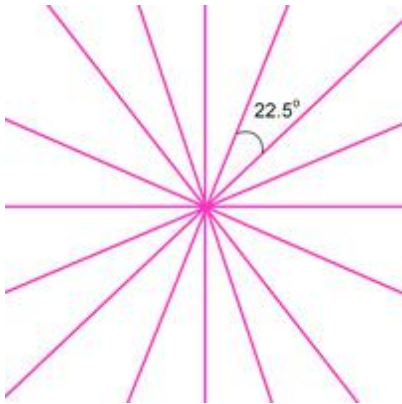
1. 範囲選択でオブジェクトを選択し、右クリックします。
2. 表示されるオプションから「ステッチ編集を解除」をクリックします。



3. オブジェクトはリセットされ、それまでに行われたステッチ編集は失われます。
4. ロックは解除され、編集が可能になります。

スナップ動作

「Ctrl」を押しながら選択したステッチをドラッグすると一定の間隔でスナップします。

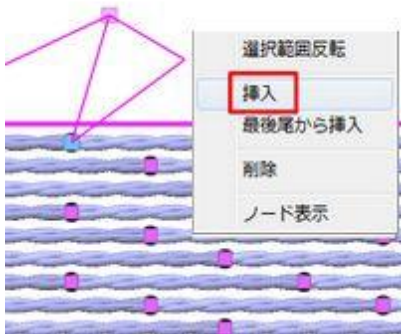


スナップ間隔は22.5度です。(上図)

ステッチを挿入

ステッチ編集中のデザインに追加でステッチを挿入します。ステッチの挿入は垂直ツールで「ステッチ編集」が選択されている場合にのみ可能です。

挿入したい位置の近くにあるステッチをクリックし、キーボードの「Insert」キーを押す（MS Windowsを使用の場合）または、右クリックして表示されるプルダウンメニューから「挿入」をクリックします。新たに挿入するステッチはこのステッチの前に配置されます。ステッチを挿入したい位置でクリックしてステッチを挿入します。



ステッチの挿入が完了したら右クリックして挿入の操作を終了します。

オブジェクトのステッチ最後尾からステッチを挿入したい場合は、右クリックして表示されるプルダウンメニューから「最後尾から挿入」をクリックします。

ステッチの削除

ステッチを削除するには、削除するステッチを選択しキーボードの「Delete」を押すか、右クリックして表示されるプルダウンメニューから「削除」をクリックします。ステッチが削除され、残りのデザインは変更に合わせて再計算されます。



ステッチ編集ノードの表示/非表示

「ステッチ編集」でオブジェクトを選択すると、オブジェクトには針落ち位置が三角形のノードで表示されます。ノードの表示/非表示を設定するには、右クリックして表示されるプルダウンメニューで「ノード表示」または「ノード非表示」をクリックします。



ノードが表示されている場合は、プルダウンメニューには「ノード非表示」のみが表示されます。

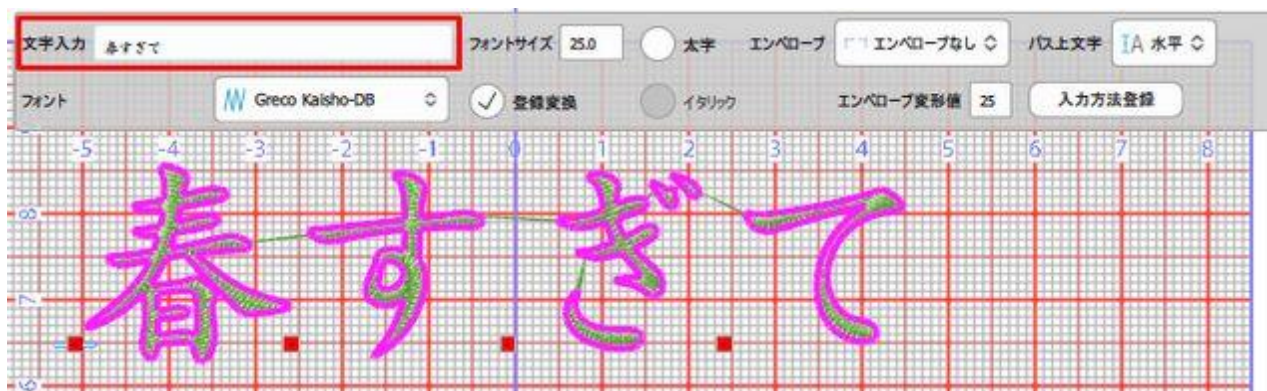
文字デザイン

「文字デザイン」は質の高いレタリングやモノグラムデザインが作成できるツールです。文字と既存のデザインをマウスクリックで簡単に組み合わせて独創性の高いデザインを作成できます。ウィンドウズにインストールされた全てのフォントは文字入力で使用することができます。

文字入力

デザインに文字を配置するには垂直ツールバーの「文字デザイン」**T**をクリックするか、キーボードの「F8」を押します。作業画面には文字配置開始地点を示すテキストマーカーが表示されます。

作業画面上部に表示されるツールオプションの「文字入力」に配置する文字をキーボードでタイプ入力します。コピーペースト（貼り付け）の方法で他の箇所でコピーした文字を貼り付けして使用することも可能です。

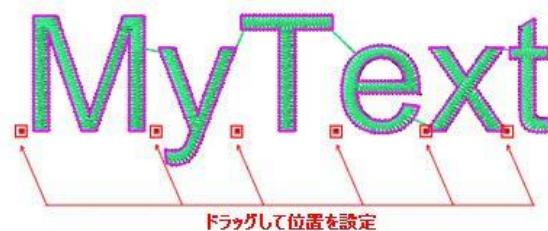


「貼り付け」を行う際には、メニューバーの「編集」から「貼り付け」をクリックするか、右クリックして表示されるプルダウンメニューから「貼り付け」をクリックします。貼り付けした文字は作業画面に表示され、編集が可能になります。

タイプ入力した文字は作業画面に表示されます。文字入力欄で文字の追加や変更を行った場合も、それらは直ぐに作業画面に表示されます。

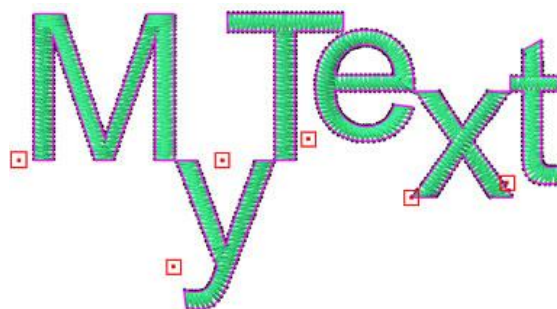
画面が3D表示に設定されている場合は、実際のステッチの表示になります。3D表示が解除されている場合は、ベクターアートワークの表示になります。

位置を変えることができます。文字を入力し、垂直ツールバーから「ノード編集」をクリックし、編集する文字を選択すると、それぞれの文字の左下にコントロールハンドルが表示されます。コントロールハンドルをドラッグして文字の位置を設定します。



コントロールハンドルが表示されます。

コントロールハンドルをドラッグして文字の位置を変えます（右図）。



コントロールハンドルはテキストオブジェクト（文字入力したままのテキスト）に表示されます。

文字編集

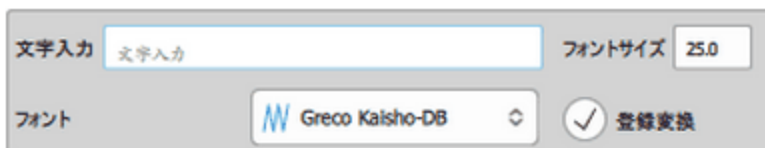
配置した文字を編集するには、編集する文字をクリックし、垂直ツールバーから「文字デザイン」**T** をクリックするか、F8を押します。ツールオプションが表示され、文字入力の欄から、先に入力した文字に追加、変更ができます。

先に文字入力欄に入力した文字の変更したい箇所からマウスをドラッグすると背景色でコントラスト表示になります。変更したい文字を入力して変更することができます。



フォント、フォントサイズ変更

文字デザインのツールオプションから「フォント」「フォントサイズ」「太字」「イタリック」を設定します。文字入力の前後に設定変更が可能です。



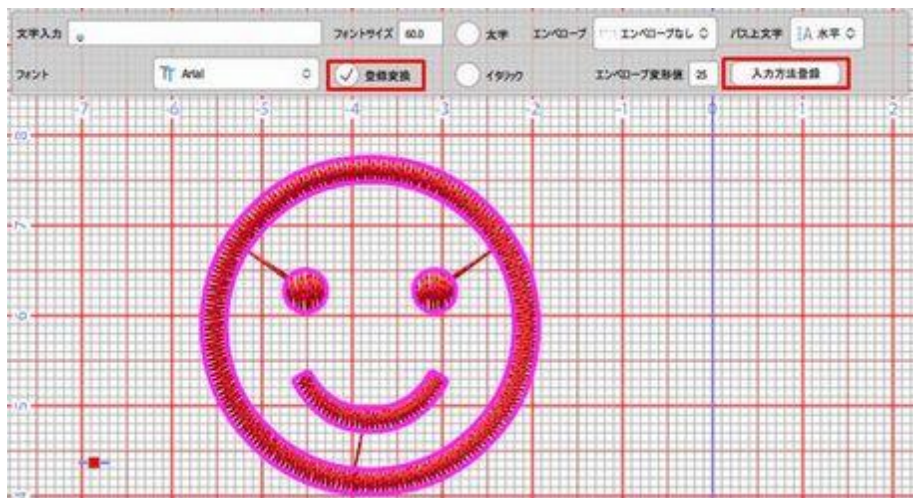
- 「フォント」を設定するには、フォント欄をクリックし、プルダウンメニューの中から任意のフォントをクリックします。設定は直ちに適用され、作業画面に選択したフォントの文字が表示されます。サポートされているフォントの種類はTrueTypeフォント(TT)、OpenTypeフォント(OT)、Symbolフォント(S)です。当ソフトウェアには多くのプレデジタイズフォントが収録されています。プレデジタイズフォント名は「xpg000」と表示され、用途によって幅広くご使用いただくことができ、小さいサイズでの使用にも適しています。
- 「フォントサイズ」を設定するには、フォントサイズの欄をクリックし数値を入力し、キーボードの「Enter」を押すか欄外をクリックします。設定値は直ちに適用されます。
- 「太字」および「イタリック」を設定するには、それぞれのチェックボックスをクリックしてチェックします。

入力方法登録

入力方法登録：頻繁に使用する言葉、またはキーボードでの入力が煩雑な文字、言葉や記号を簡単に入力するために入力方法を設定します。

「登録変換」：登録した入力方法での入力を有効にする場合は、この欄にチェックを入れます。

「入力方法登録」を編集するには、垂直ツールの「文字デザイン」**T** をクリックまたはキーボードの「F8」を押して表示されるツールオプションの「入力方法登録」をクリックします。



入力方法登録のボタンをクリックして編集のダイアログボックスを表示します。

ダイアログボックスには既に作成された入力方法が表示されます。

このダイアログボックスでは以下のことが可能です。

1. 新規作成
2. 編集
3. 削除
4. リセット

1～4の詳細は別項をご参照ください。

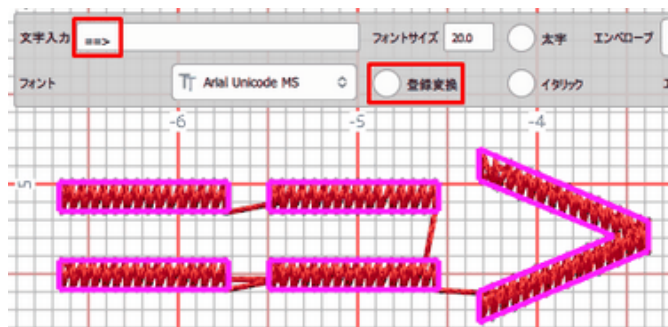


「入力方法登録」で登録した方法で入力する

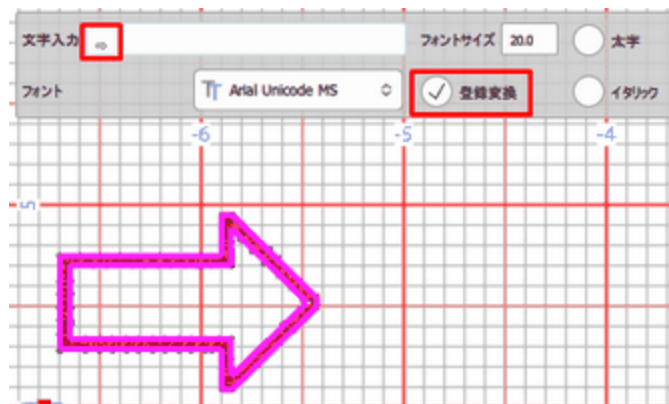
「入力方法登録」で登録した記号はキーボードから入力することができます。例) キーボードで「 ==> 」と入力すると、「⇒」に変換されます。

同様の方法で単語や特殊文字を登録して入力方法を設定します。

	<p>「入力方法登録」で登録した方法を使うには、ツールオプションの「登録変換」のチェックボックスにチェックを入れます。</p>
--	---



登録変換 ON



登録変換 OFF



全てのフォントに有効ではありません。フォントによっては登録した文字や記号が無いものもあります。

「入力方法登録」の登録方法

入力方法登録

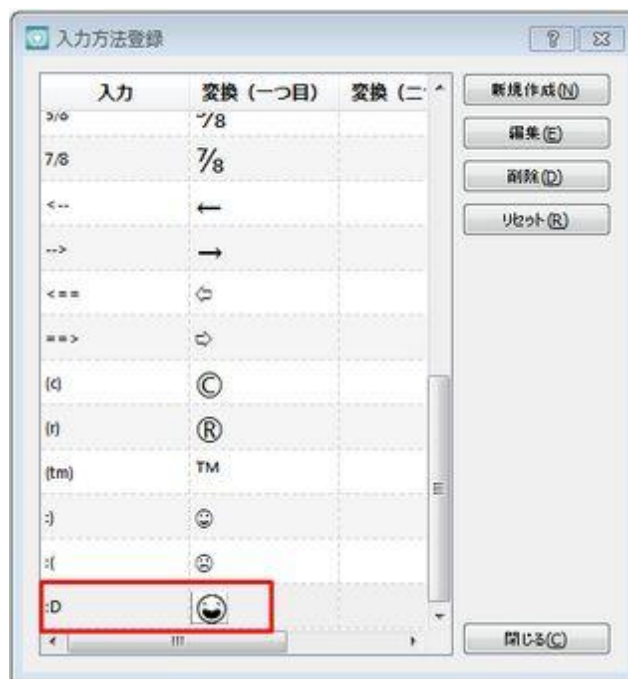
頻繁に使用する単語や記号や特殊文字を登録してキーボードから変換できるようにします。

「新規作成」をクリックして新しい登録を開始します。



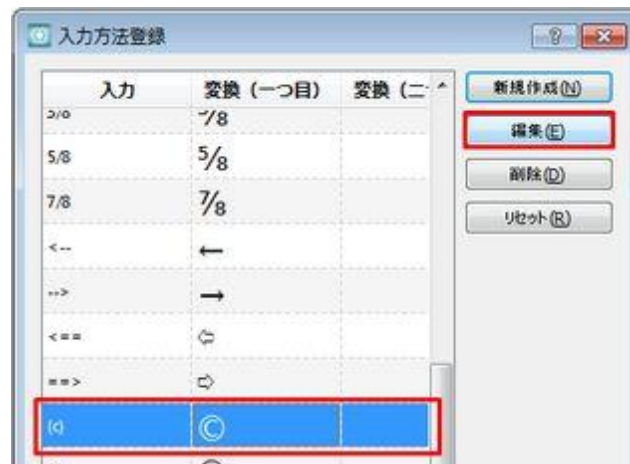
例：

1. 記号と特殊文字編集のダイアログ画面で「新規作成」をクリックします。
2. ダイアログ画面に表示されるリストの最下段に空欄が追加されます。空欄をダブルクリックして編集します。
3. 「入力」の欄にキーボードでの入力形式を設定します。「変換 (一つ目)」の欄にキーボード入力後自動で変換される記号や文字を設定します。
4. キーボードの「Enter」キー（Macでは「Return」）を押して設定します。
5. 右図では、「:D」を入力して、口を開けた笑顔の記号☺に変換されるように設定しています。
6. 「閉じる」をクリックして設定を完了します。

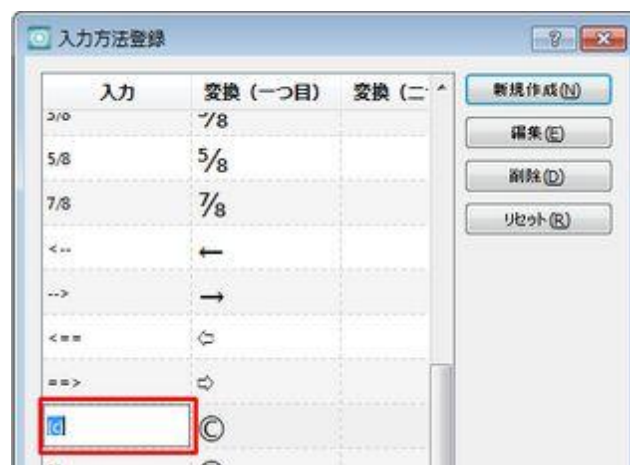


登録した箇所を編集する

1. 編集する記号または特殊文字を選択します。
2. 「編集」をクリックするか、編集する枠をダブルクリックします。



1. 枠が編集可能になります。
2. 「入力」を編集後、「変換 (一つ目)」をダブルクリックするか、キーボードの「Tab」を押します。
3. 「閉じる」をクリックして設定を完了します。




登録を削除

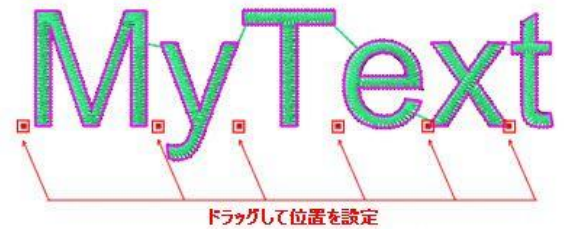
1. 削除する欄を選択します。
2. 「削除」をクリックして削除します。



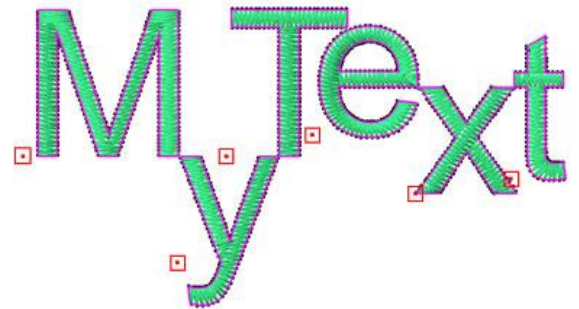
文字編集

「ノード編集」 (F10) で入力した文字を編集します。位置の設定やデザインを変えることができます。文字を入力し、垂直ツールバーから「ノード編集」をクリックし、編集する文字を選択すると、それぞれの文字の左下にコントロールハンドルが表示されます。コントロールハンドルをドラッグして文字の位置を設定します。

コントロールハンドルが表示されます。



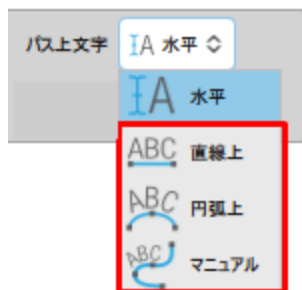
コントロールハンドルをドラッグして文字の位置を変えます（右図）。



コントロールハンドルはテキストオブジェクト（文字入力したままのテキスト）に表示されます。文字の形状を編集するには、範囲選択でテキストオブジェクトを選択し、右クリックして表示されるプルダウンメニューから「曲線に変換」をクリックすると、文字の形状を自由に変換することが可能になります。

パス上文字配置

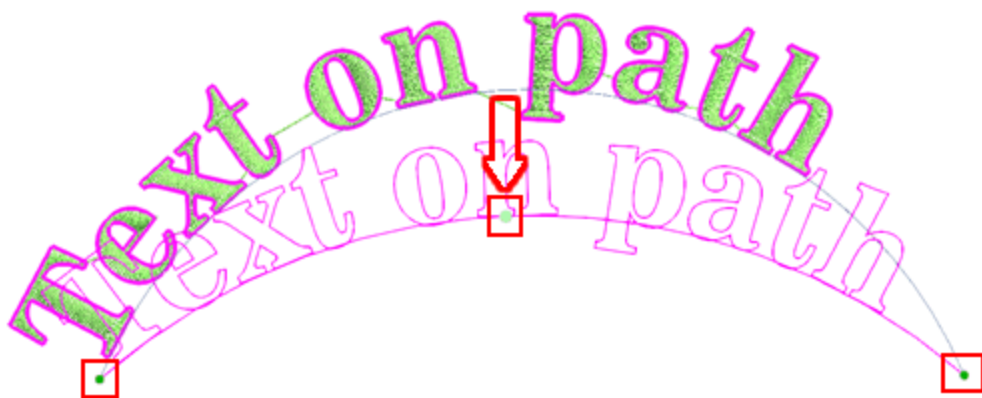
入力した文字をパス上に配置するには、ツールオプションの「パス上文字」で「直線上」「円弧上」「マニュアル」から選んでクリックします。デフォルトでは「水平」が設定されています。



- 直線上：文字は直線の上に配置されます。緑色のコントロールポイントを動かして位置を調節します。



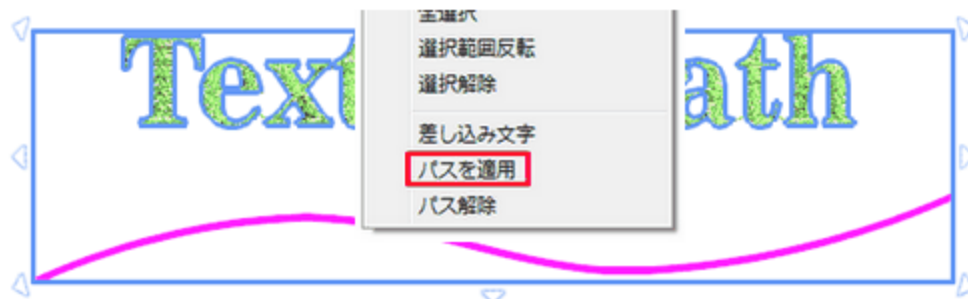
- 円弧上：文字は円弧上に配置されます。3点のコントロールポイントを動かして弧を調節します。



- マニュアル：マニュアルを設定後「ノード編集」からパスを調節します。パス上にはノードを増減することができ、任意のパスを作成することができます。



作成した線や形状オブジェクトの形に添って挿入した文字を配置するには、挿入した文字とオブジェクトを共に範囲選択し、右クリックして表示されるプルダウンメニューから「パスを適用」をクリックします。



線オブジェクトをパスとして使用（下図）。



マニュアルパスやオブジェクトをパスとして使用する操作には少しの練習が必要になりますが、操作に慣れると独創的なデザインを作成するのに便利な操作です。

パスを解除するには、右クリックして表示されるプルダウンメニューから「パスを解除」をクリックします。

「直線上」「円弧上」「マニュアル」のいずれかを選択した場合、「文字配置」「文字配列」「オフセット」「反転」の追加のオプションが有効になります。



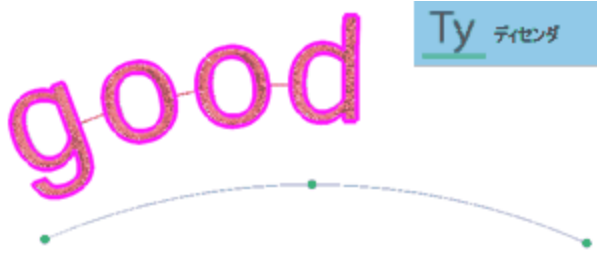
文字配置

パス上の文字の位置をオプションから選択して設定します。

- ベースライン（デフォルト）：フォントのベースラインをパスに揃えます。



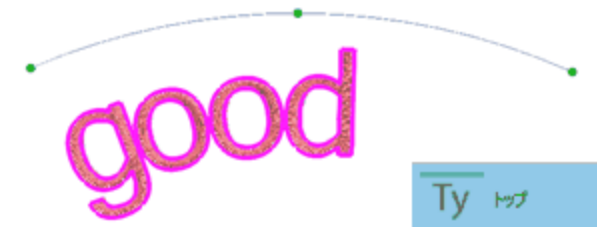
- デイセンダ：フォントの下端をパスに揃えます。



- アセンダ：フォントの上端をパスに揃えます。



- トップ：パスの下に間隔をあけて文字を配置します。



文字配列：

文字列を「左寄せ」「右寄せ」「中央寄せ」「均等」の位置に配列します。

- 左寄せ（デフォルト）：最初の文字をパスの左端に合わせます。



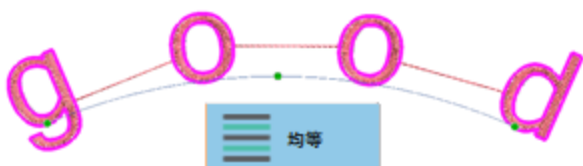
- 右寄せ：最後尾の文字をパスの右端に合わせます。



- 中央寄せ：文字をパスの中央に寄せます。



- 均等：パスの長さの範囲内に均等に配置します。



「均等」に配列した場合、パスの長さの変更に合わせて文字スペースも変わります。

オフセット：

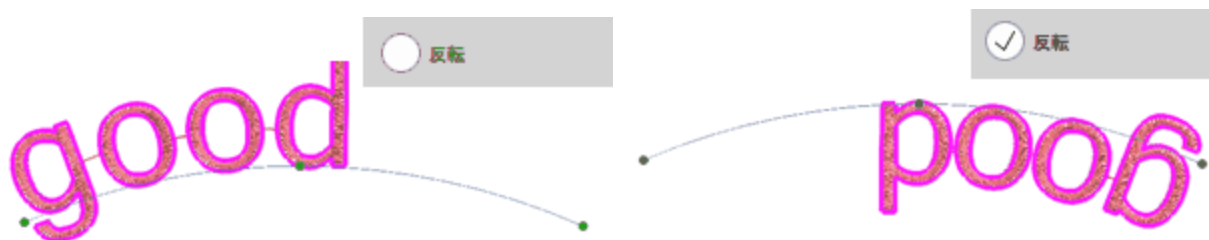
パス開始点と先頭文字の距離を数字で入力して設定します。右方向へのオフセットにはプラス値を入力し、左方向へのオフセットにはマイナス値を入力します。



反転：

「反転」をクリックしてチェックを入れると、文字はベースラインを軸にして反転します。※作成した線や形状のオブジェクトをパスとするためにオブジェクトとパスを同時に範囲選択し、右クリックオプションで「パスを適用」する場合、線や形状のぬい方向に合わせて文字が配置されます。

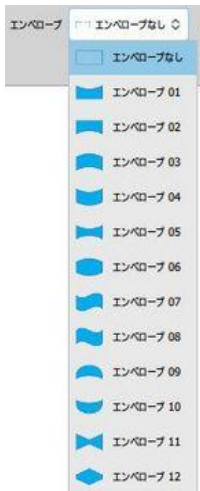
例) 左から右に描かれた線オブジェクトに「パスを適用」して文字を配置すると、文字は左から右に表示されます。右から左に描かれた線には文字は右から左へ、さらに反転して表示されます。



この場合、「反転」をクリックしてチェックを入れると、パスは適用された状態で文字の反転を元に戻すことができます。

エンベロープで文字を変形

エンベロープを使用して文字を変形することができます。エンベロープは文字デザインのツールオプションにあります。



エンベロープで文字を変形するには、

1. 文字デザイン — 文字入力 ツールオプションの文字入力の欄に文字を入力し、




2. エンベロープをクリックし、プルダウンメニュー（左図）から任意の形状をクリックします。

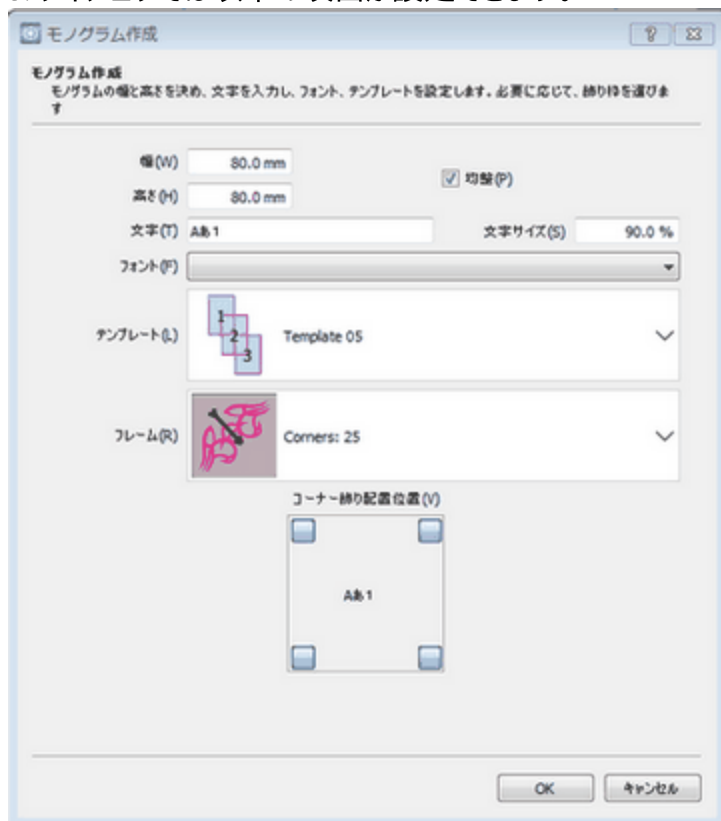


3. 字はエンベロープの形状で変形されて表示されます。
4. さらに、「エンベロープ変形値」に数値を入力してエンベロープの形状を変形できます。設定可能値は1から100です。設定値 1 では長方形になります。数値が高いほど変形具合が大きくなります。
5. 設定は直ちにデザインに反映されるため、それぞれのエンベロープを設定してイメージを確認しながらデザインすることが可能です。

モノグラム

テンプレートや刺しゅうクリップアートから選択してモノグラムを簡単に作成することができます。

1. 垂直ツールバー – 「文字デザイン」 – 「モノグラム」  をクリックします。
2. モノグラムのダイアログ画面が表示されます。
3. ダイアログでは以下の項目が設定できます。



- 「幅」、「高さ」にはモノグラムのサイズを入力します。「均整」にチェックを入れると幅と高さのバランスを自動で整えます。幅と高さを任意の数値に設定する場合は「均整」のチェックを外します。
- このダイアログからモノグラムに入力可能な文字数は3文字までです。
- 「文字サイズ」：文字の大きさをパーセント値で入力します。表示されている数値より高く設定すると文字サイズが大きくなり、低く設定すると文字サイズが小さくなります。
- 「フォント」：モノグラムに入力する文字フォントを設定します。使用可能なフォントはデジタイズされたTrueTypeフォント(TT)、OpenTypeフォント(OT)、Symbol(S)フォントです。
- 「テンプレート」：文字の配置をテンプレートから選びます。作業画面に選択したテンプレートでのプレビューが表示されます。

- 「フレーム」：モノグラムを装飾するフレームには「ボーダー」「コーナー」「サイド」の3種類があります。
「ボーダー」モノグラムテキストの周囲を囲みます。



「コーナー」モノグラムのコーナーに配置するのに適した刺繍デザインです。「コーナー飾り配置位置」オプションの四角形をクリックして、配置するコーナーを設定します。



「サイド」モノグラムのサイドに配置するのに適した刺繍デザインです。「サイド飾り配置位置」オプションの四角形をクリックして、配置するサイドを設定します。



4. ダイアログ画面での設定はデザインに直ちに反映され、デザインを確認することができます。設定を適用するには「OK」をクリックします。
5. 作業画面にモノグラムが配置され、編集が可能になります。

モノグラム編集

入力したモノグラムテキストを変更するには、

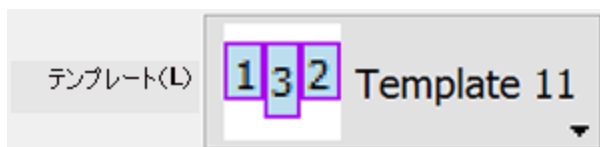
1. モノグラムテキストを範囲選択します。
2. ツールオプションが表示されます。



3. ツールオプションの「文字入力」の欄には範囲選択した文字が表示されます。文字を入力しなおしてキーボードの「Enter/Return」を押すとデザイン画面に表示されます。
4. フォントを変更するには、「フォント」の欄のプルダウンメニューから選択します。
5. 文字の配置を変更するには、「モノグラム」の欄のプルダウンメニューから選択します。

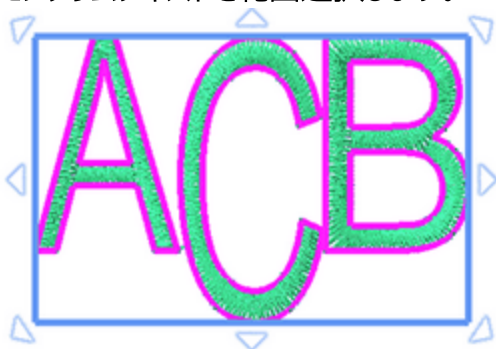
モノグラムテンプレート編集


モノグラムテンプレートは2文字または3文字の文字スペースを表示しています。入力した文字はテンプレートのサイズ、形状、表示順序に合わせて配置されます。テンプレートには入力した順番の文字が配置される位置を表示しています。例) テンプレート1 1では、三番目に入力した文字が中央に配置されます。



「ノード編集」からは、入力したモノグラムテキストの形状を編集することができます。

1. モノグラムテキストを範囲選択します。



2. 垂直ツールバーから「ノード編集」をクリックします。

3. それぞれのモノグラムテキストはノードのある四角で囲まれます。ノードおよび線を動かして自由に形状を変更することが可能です。



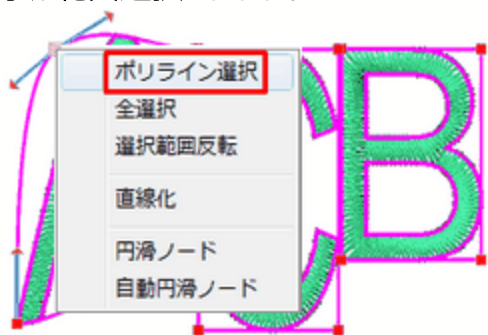
4. ノードをクリックすると、線の曲がり具合を調整するハンドルが表示されます。ハンドルをドラッグして調整します。



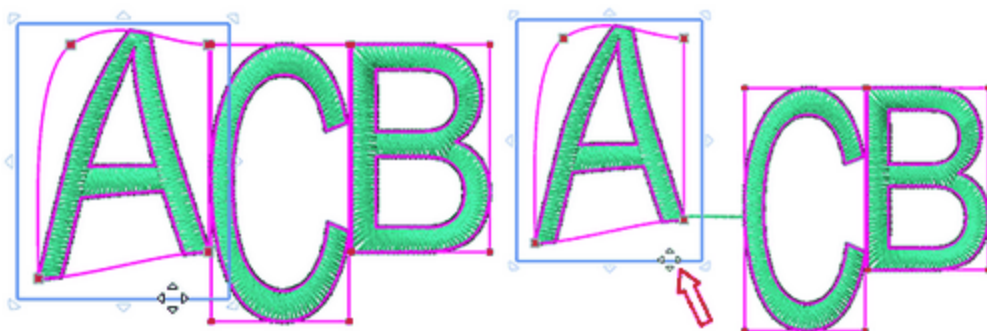
5. ノードをドラッグして形状を調整します。



6. ノードを右クリックして表示されるプルダウンメニューから「ポリライン選択」をクリックすると、クリックしたノードを含む文字が範囲選択されます。



7. 範囲選択された文字は位置変更、サイズ変更が可能になります。




全てのノード編集機能が使用できます。

重なり部分

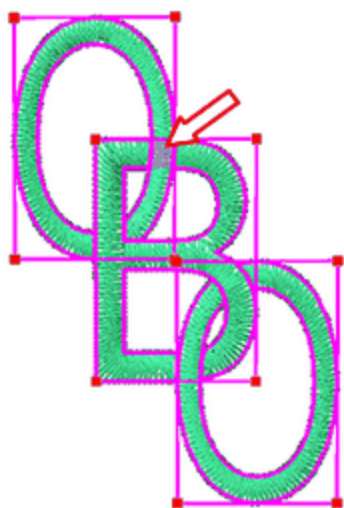
モノグラムツールにはモノグラムテキストの重なり部分をシングルクリックで入れ替える機能があります。

モノグラムテキストの重なり部分を入れ替えるには、

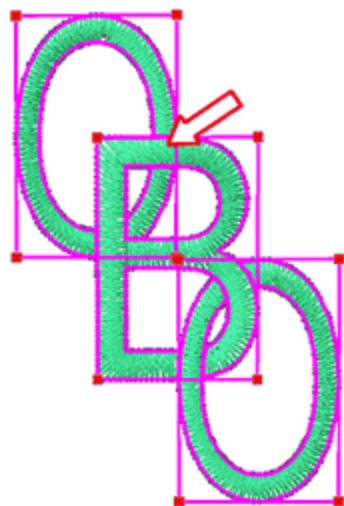
1. 垂直ツールバーから「ノード編集」をクリックします。



2. モノグラムテキストを選択します。テキストが重なった部分にマウスポインターを当てるとハイライト表示になります。





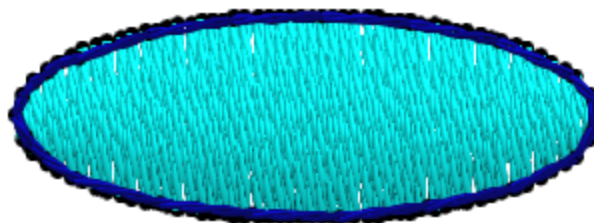
3. ハイライト部分をクリックすると重なり部分が入れ替わります。



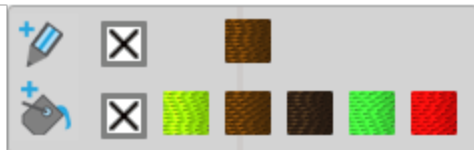
4. この操作でテキストの重なった全ての部分を入れ替えることができます。


デザインの色



「使用色表示ツール」は作業画面の左下にあります。鉛筆  のアイコンは「アウトライン」の色を表示します。バケツ  のアイコンは「埋め」オブジェクトの色を表示します。新規作成画面を開いた際や作業画面にデザインがない場合、色は表示されません。オブジェクトを作成するとデフォルト設定の埋め、およびアウトラインの色が適用されます。「使用色表示ツール」には適用された色が表示されます。



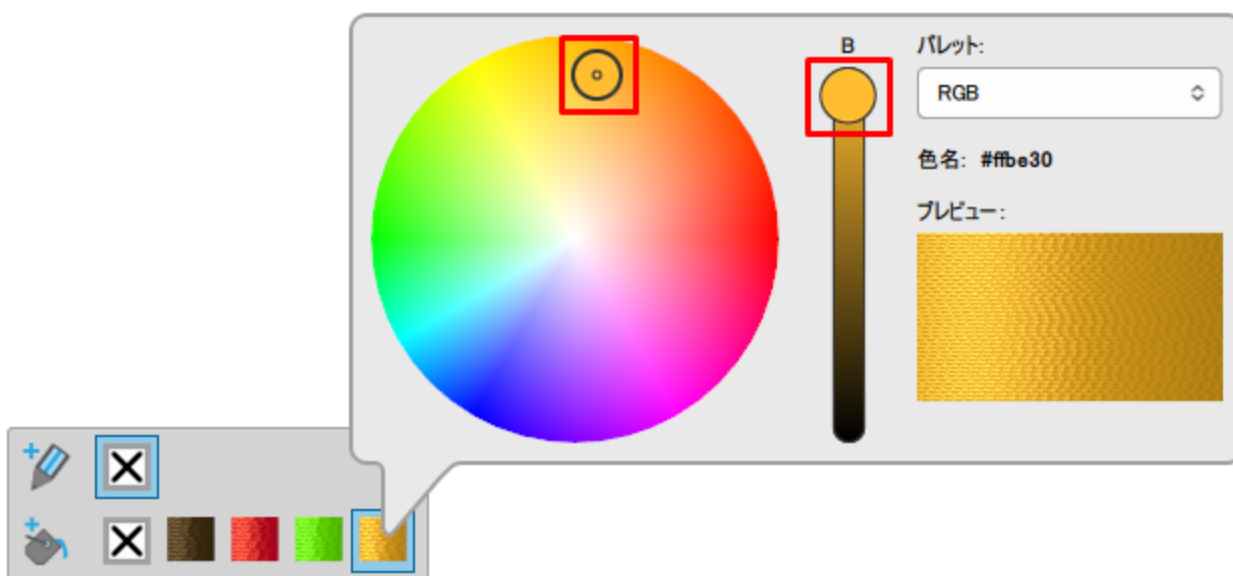
「使用色表示ツール」には作成中のデザインに使用している色が全て表示されます。オブジェクトを選択すると選択した箇所を使用されている色がハイライト表示されます。範囲選択している際に、表示色をクリックするとその色が適用されます。



削除アイコン  をクリックすると、選択したオブジェクトのアウトライン/埋めを削除します。

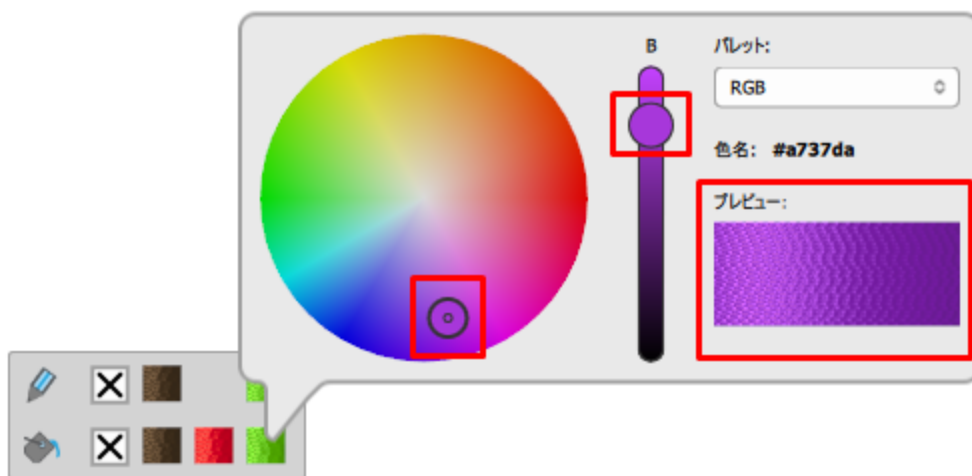
範囲選択したオブジェクトに新しい色を使用するには、「埋め」 または、「アウトライン」 をクリックし、表示されたカラーホイールで任意の色を選択します。

新しく選択した色は「使用色表示ツール」に表示されます。オブジェクトを範囲選択し「使用色表示ツール」でハイライト表示されている色をクリックしてもカラーホイールが表示され、色の設定が可能です。範囲選択がされていない場合にも「使用色表示ツール」の色にマウスを当て、右クリックして表示されるオプションから「色編集」をクリックしてオブジェクトの色を変更することも可能です。

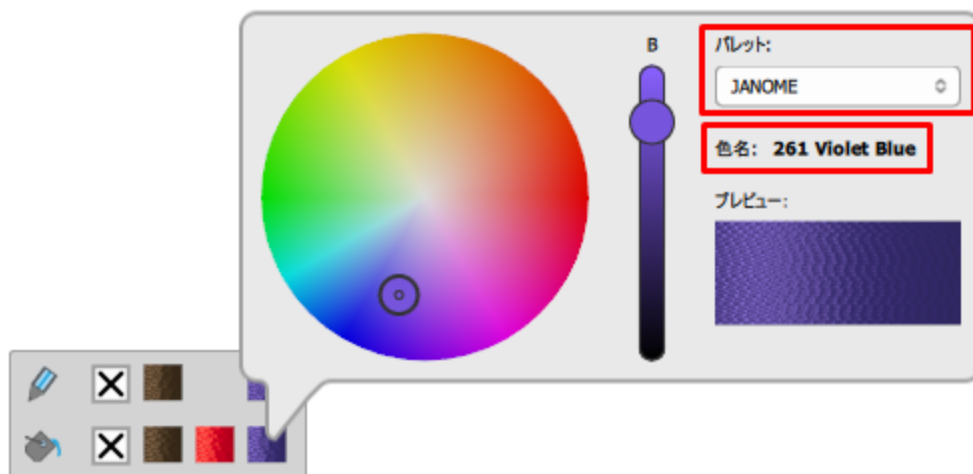


色の設定は、オブジェクトのプロパティにある「色」のタブからも行えます。

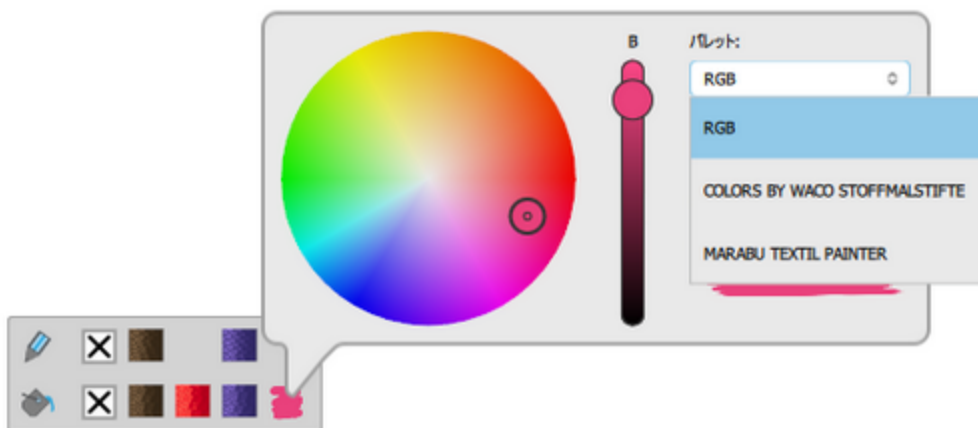
「カラーホイール」を使用して色を設定するには、カラーホイールの中にある小さい丸を動かします。丸の位置の色が右側のプレビューに表示されます。カラーホイールの右側には色の明るさを調節する縦型のトラックバーがあります。トラックバーの丸を上スライドさせるほど明るさが増します。



デフォルトではRGBパレットが設定されています。糸メーカーの色を選択すると色番号および色名が表示されます。



テクニックでペイントが設定されていてペイントオブジェクトがある場合、ペイントオブジェクトの色表示はペンで塗ったような表示になります（下図）。ペイントの色を編集する際、パレットではブラシメーカーが選択できます。



ペイントについての詳細は「こちら」をご参照ください。

パレットの色には限りがあり、デザインに使用する色が多すぎる場合や複雑すぎる場合、同色の糸色やブラシ色に設定することが困難な場合があります。その場合ソフトウェアは、選択したパレットにある色に一番近い色を使用します。

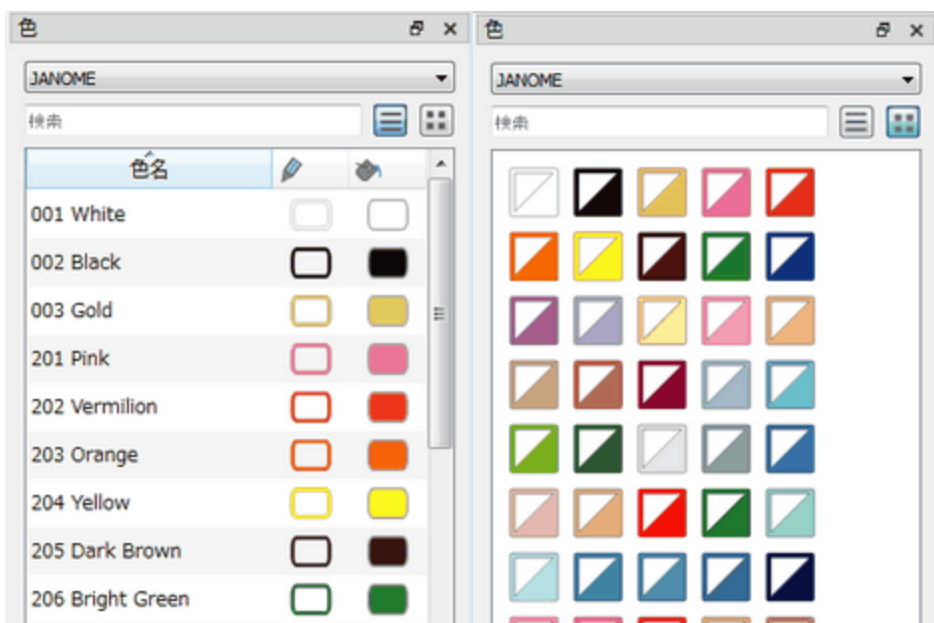


イメージをクロスステッチで開いた場合、元のイメージの色がクロスステッチに配色されます。色の変更操作を行っても適用されません。

デザインの色は垂直ツールバーの「色の管理」からも設定できます。

「色」のタブ

作業画面の右側、「オブジェクトのプロパティ」タブの隣に「色」タブがあります。「糸メーカー設定欄」をクリックしてプルダウンメニューから糸メーカーをクリックすると選択した糸メーカーのパレットが表示されます。「検索」では、色コードや色名を入力して特定の色を検索できます。色の表示は、「リスト表示」または「アイコン表示」を選択できます。



- 「リスト表示」の場合、色名、アウトライン色、埋め色がリスト表示されます。色をクリックしてオブジェクトに適用します。
- 「アイコン表示」の場合、色は四角形のアイコンで表示されます。1つの四角形の左上半分はアウトライン色、右下半分は埋め色です。マウスポインターを当てるとアウトラインアイコンとバケツアイコンがそれぞれの位置で表示されます。クリックしてオブジェクトに適用します。





「色」のタブがワークスペースに表示されていない場合は、メニューバーから「画面」—「ツールバー」—「色」で表示します。

デフォルトカラー設定

オブジェクトを作成する際に使用される「埋め」と「アウトライン」にはデフォルトに設定された色が使用されます。

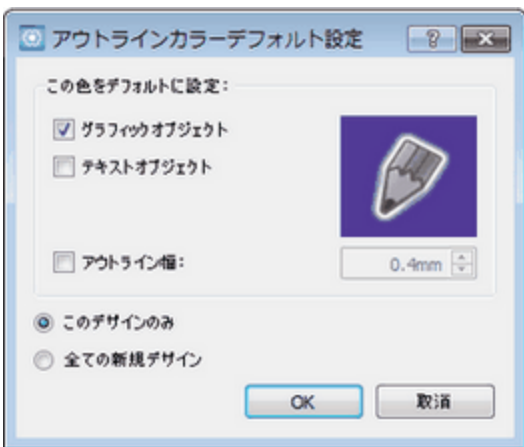
デフォルトカラーの設定を変更するには、オブジェクトが選択されていない状態で、画面左下にある「使用色表示ツール」からデフォルトに設定したい色をクリックして、デフォルトカラー設定のダイアログ画面を表示します。

デフォルトカラーの適用先をグラフィックオブジェクトおよびテキストオブジェクトまたは両方からチェックボックスにチェックを入れて指定します。ダイアログの下段では、デフォルトカラーを「このデザインのみ」か「全ての新規デザイン」へ適用するかを選択します。

※デフォルトに設定したい色が使用色表示ツールに無い場合は、「埋め」 または、「アウトライン」 のアイコンをクリックして色を追加してからデフォルト設定を行います。




設定方法は、「埋め」、「アウトライン」とどちらも同じ手順です。



オブジェクトを範囲選択した状態のままデフォルトカラー設定をする場合は、「Ctrl」キーを押しながら設定したい色を使用色表示ツールからクリックして設定を行います。範囲選択されたオブジェクトの色は変わりません。

アウトラインのデフォルトカラー設定のダイアログではアウトラインの幅を設定できます。チェックボックスをクリックしてチェックを入れ、数値を設定します。

色の不使用をデフォルトに設定する場合は、オブジェクトが範囲選択されていない状態で、色削除のアイコン  をクリックして設定します。

色で範囲選択

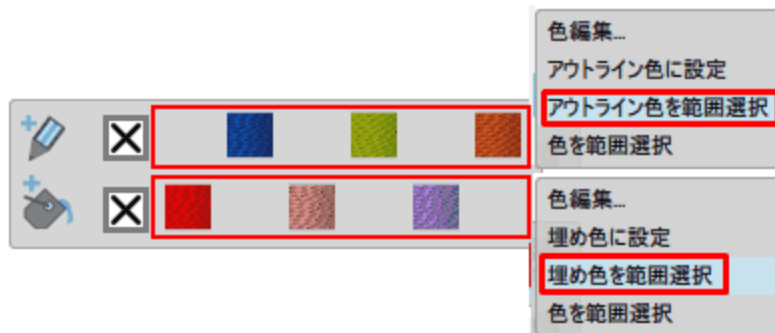
使用色表示ツールの色を指定して同色のオブジェクトを一度に範囲選択します。

色変更、ステッチタイプ変更、サイズ変更などの編集がまとめて行えます。

「アウトラインの色を選択」では、その色のアウトラインがあるオブジェクトが全て選択されます。

「埋め色を範囲選択」では、その色で埋められたオブジェクトが全て選択されます。

「色を範囲選択」ではその色が使用されているアウトラインと埋め両方のオブジェクトが全て選択されます。



色の管理

当ソフトウェアはアートワークを様々なソースからインポートして、刺しゅうデザインに簡単に変換することができます。変換の際には色数が多くなりすぎないように考慮することが推奨されます。

例) 50色使用のベクターデザインをインポートすると糸替え回数が必要になり、作成に多くの手間がかかります。また、各糸パレットで使用可能な色にも限りがあります。これらに考慮して「色の管理」ツールを使用するとデザインへの配色を効果的に行うことが可能です。

「色の管理」ツールでは次のことができます。

- デザインに使用する色を減らす
- カラーホイールで色を設定する
- 糸パレットを設定する
- 調和配色を設定する

垂直ツールバーの「色の管理」をクリックすると下図の設定画面が表示されます。

「種類」：「刺しゅう」または「アートワーク」かを選択します。（デザインが刺しゅうかアートワークどちらかのみ場合は表示されません。）

「色数」：トラックバーには現在の色数が表示され、トラックバーの下には現在の色がリスト表示されます。

「カラーホイール」：現在の色がカラーホイール上に示され、丸印を動かして色の設定が可能です。オブジェクトをクリックすると、カラーホイール上の位置を示します。

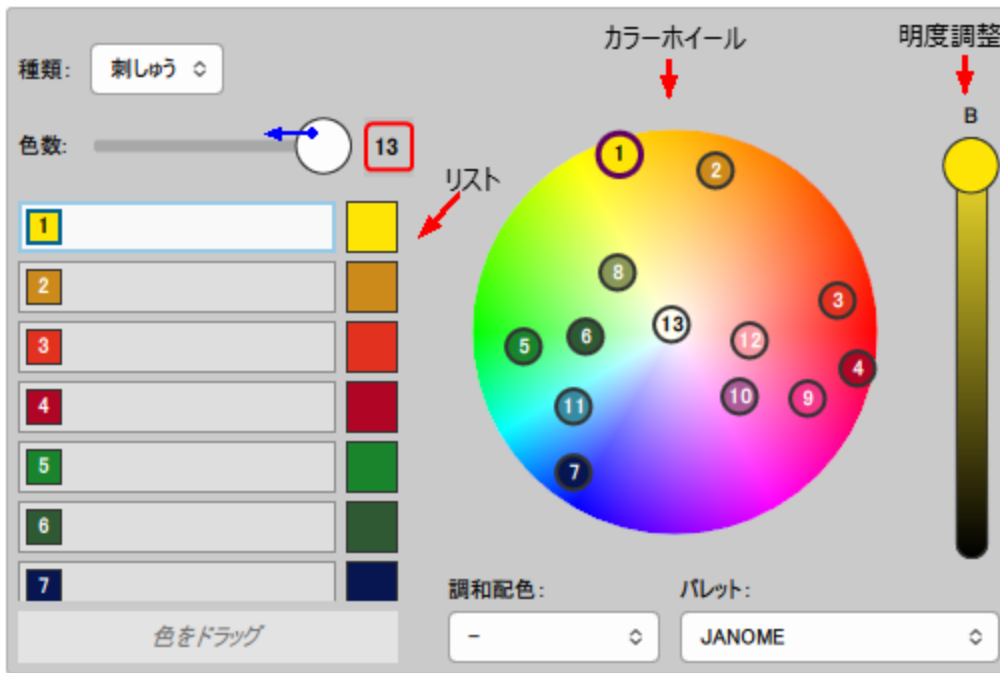
「明度調整」：カラーホイールの右側にあるトラックバーで、色の明るさを調整します。

「調和配色」：配色技法に基づいた配色を設定します。※調和配色の詳細は別項をご参照ください。

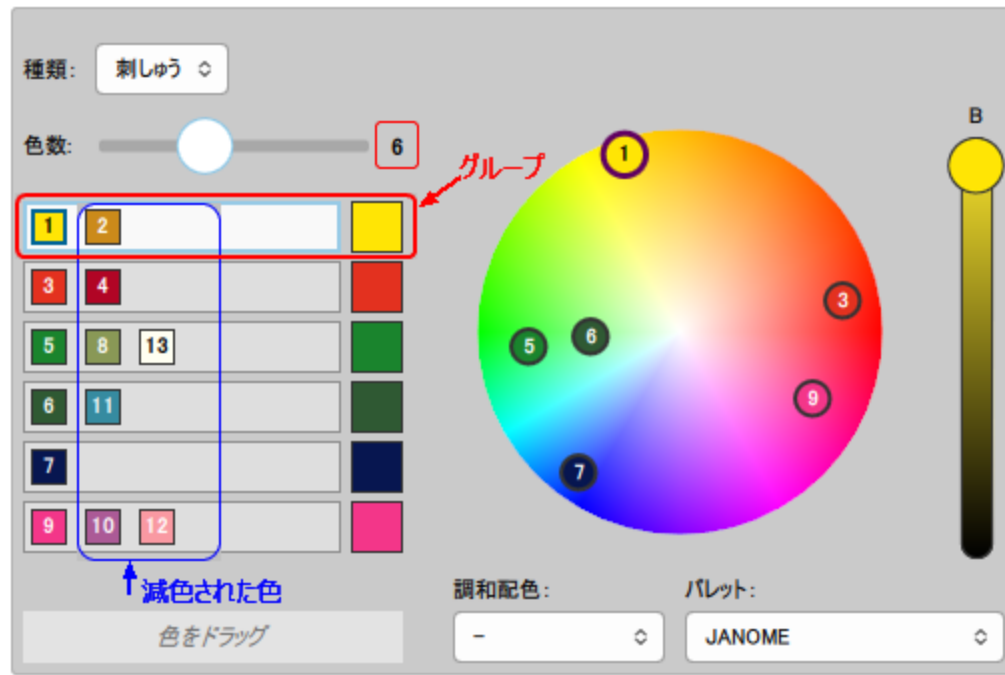
「パレット」：糸メーカーを設定します。糸メーカーに基づいた色目が表示されます。

減色

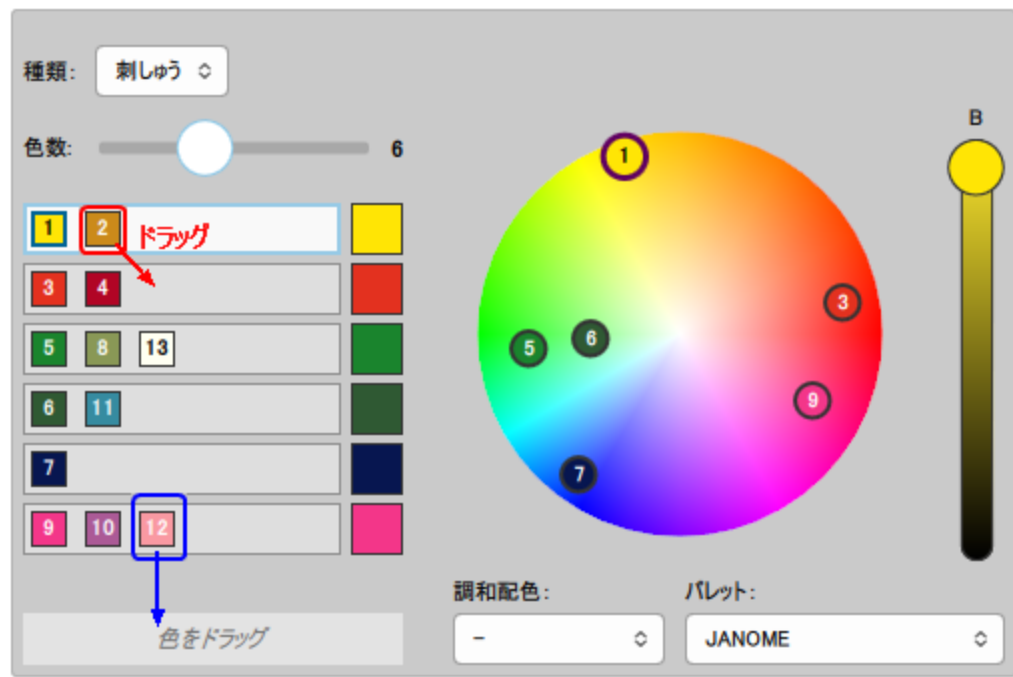
使用色数を減らすには、「色数」のトラックバーを左にドラッグします。リストには色が一色ずつ表示されています。






下図は13色から6色に減色したものです。色が6グループに分けられ、減色された色は、リストの右側に四角表示されている色に変わります。



色を別のグループに変更する場合は、ドラッグして移動します。また、減色された色を使用する場合や、色数を増やす場合はリストから色を「色をドラッグ」の位置に移動するとリストに追加されます。例) 1 2 番の色を「色をドラッグ」ドラッグすると、色が追加され、「色数」は7になります。

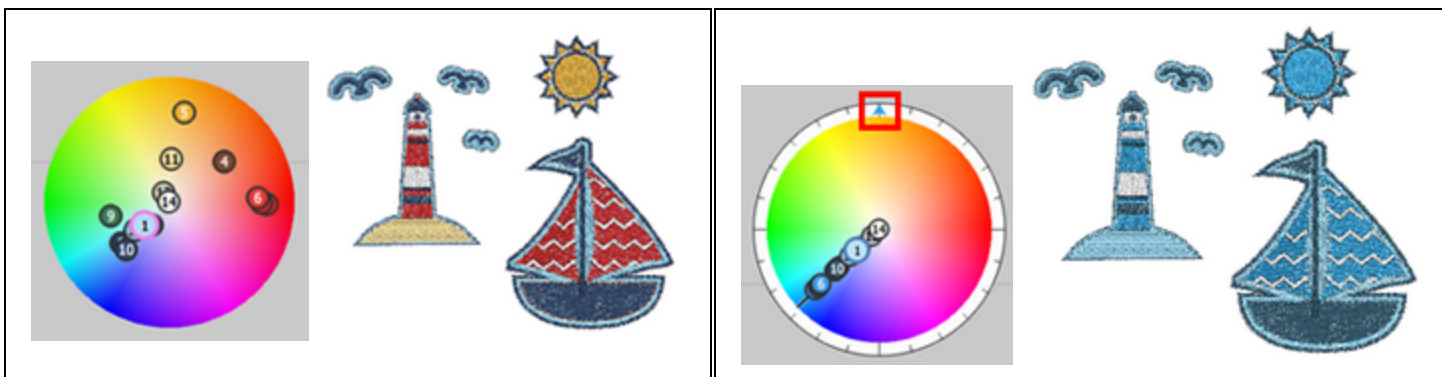


「色の管理」で行った操作は「元に戻す」 をクリックするか、「Ctrl+Z」で戻すことができます。同様に、「やり直す」 をクリックするか「Ctrl+Shift+Z」で最後に行った元に戻す操作をやり直すことができます。

減色設定した色をデザインに適用するには、「範囲選択」 をクリックします。再度「色の管理」をクリックすると、減色後の数で表示されます。

色を増やす場合は、オブジェクトを範囲選択し、使用色表示ツールのバケツアイコンをクリックして追加する色を設定するなどのマニュアル操作をします。

色の設定は調和配色から配色技法を選択して設定することもできます。例) 単一色配色を選択した場合、同系の色を配色します (下図右)。詳細は調和配色をご参照ください。



元のデザイン

単一色配色



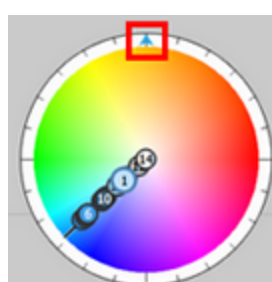
作成中のデザインに刺しゅうとペイントを使用している場合、「色の管理」をクリックして表示されるダイアログ画面で「種類」の項目から「刺しゅう」か「ペイント」を指定して色を設定します。

調和配色

垂直ツールの「色の管理」をクリックして表示されるダイアログ画面の「調和配色」では、配色方法を選択して色を設定します。配色方法は8種類あります（下図参照）。カラーホイールの外側に表示されている三角をドラッグすると配色バランスを保持したまま一度に色目を変更することができます。

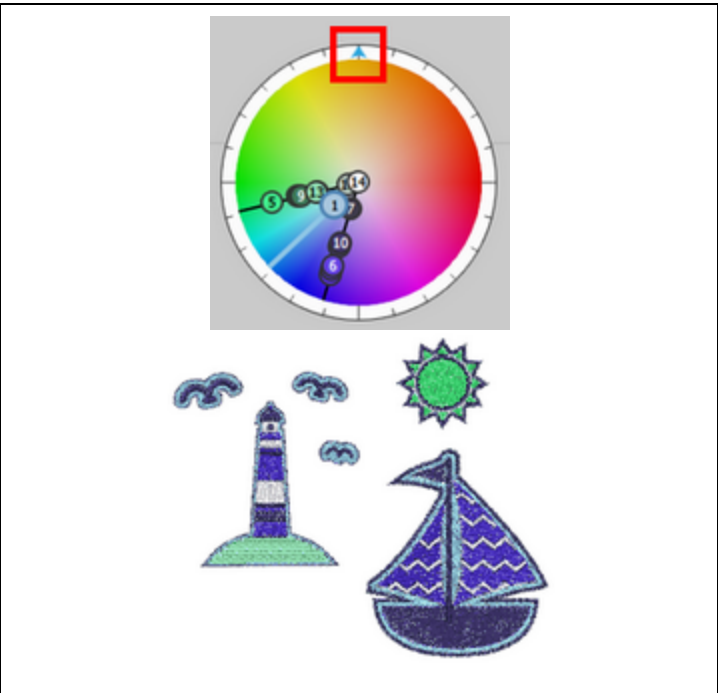
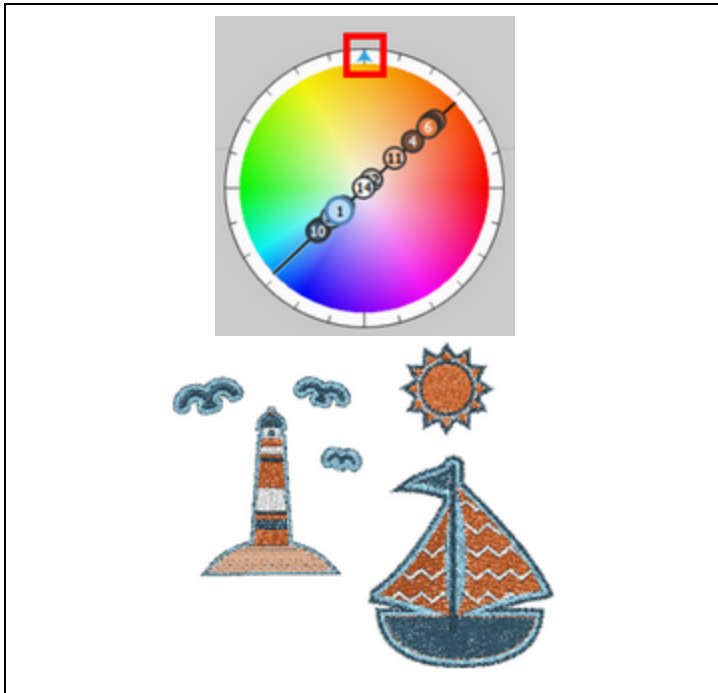


基準の色を変更する場合は、任意の番号をダブルクリックします。変更した基準の色は他の配色方法を選択してもそのまま維持します。



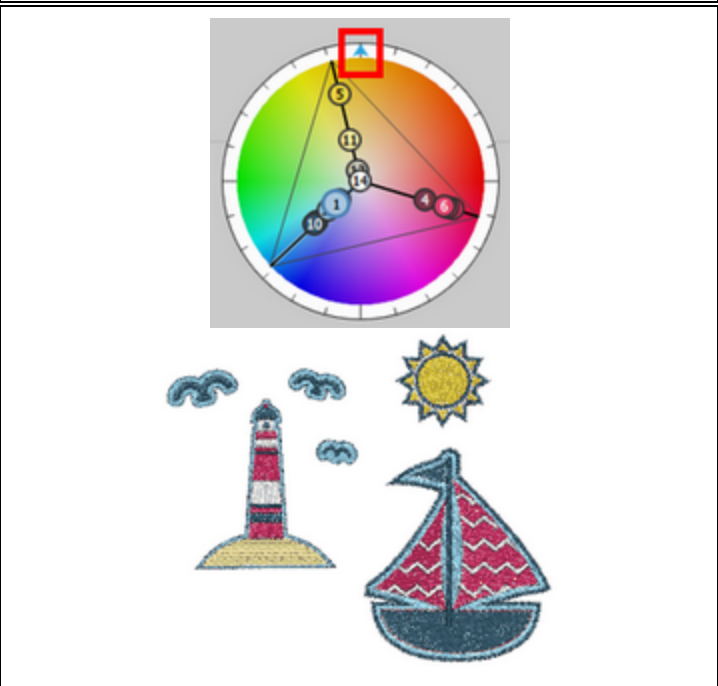
元のデザイン

単一色配色：カラーホイール上で同じ位置にある色を違う彩度で配色します。



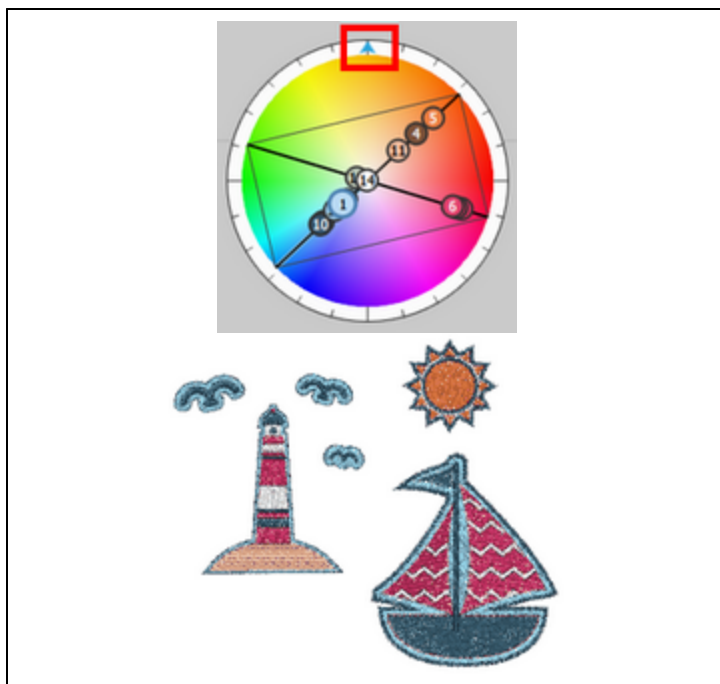
正反対色配色：カラーホイール上で正反対の位置にある色で配色します。

二色配色：カラーホイール上で基準となる1色から左右方向の同系色で配色します。

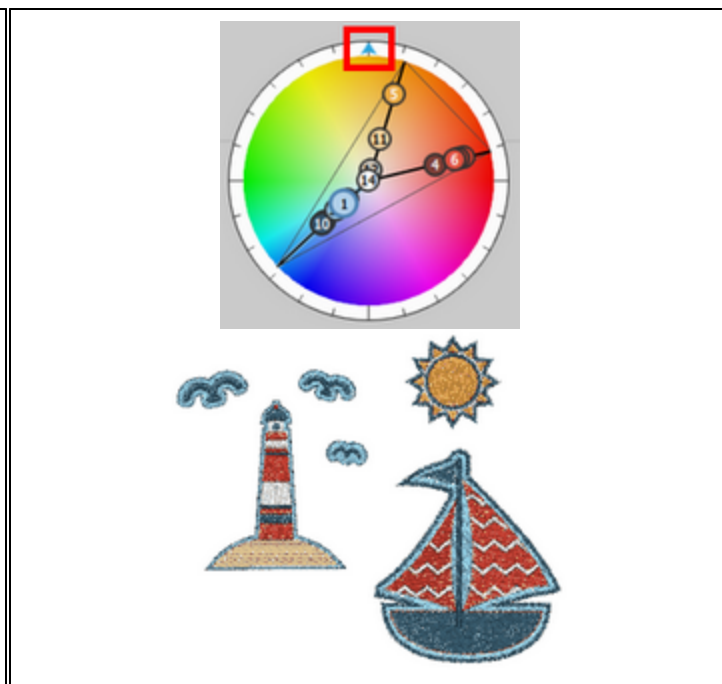


類似色配色：カラーホイール上の基準となる色から近い色で配色します。

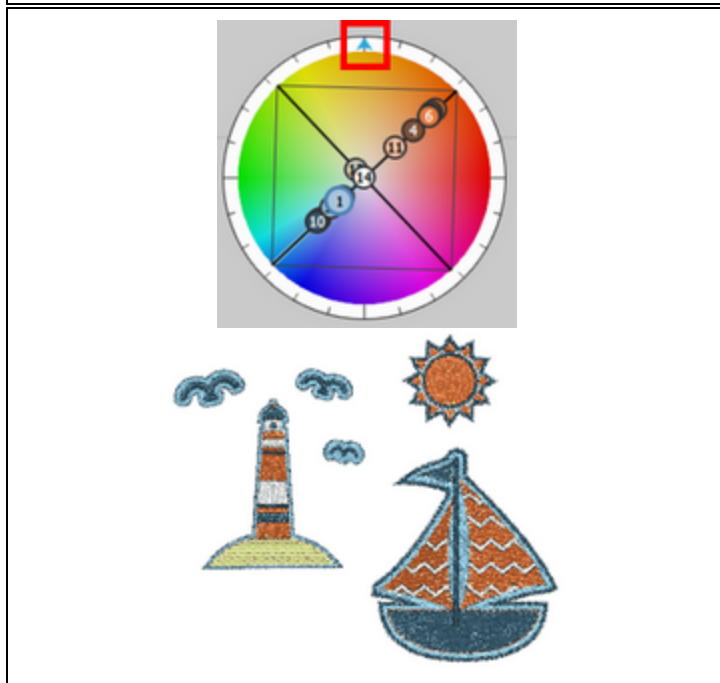
正三角形配色：カラーホイール上で正三角形の位置にある色で配色します。彩度、明度が低い場合もバランスがよく明快な配色になります。



長方形配色：カラーホイール上で長方形の位置にある色で配色します。多彩な組み合わせでカラフルな印象になります。




反対色配色：カラーホイール上で基準となる色とその正反対の色の両隣の色で配色します。正反対配色より多少緩和された高いコントラストが得られます。



正方形配色：カラーホイール上で正方形の位置にある色で配色します。長方形配色と同様に、多彩な組み合わせでカラフルな印象になります。


オブジェクト並び替え

デザインのオブジェクトを並び替える方法は2つあります。1つは、オブジェクトを範囲選択して右クリックで表示されるプルダウンメニューから「並び替え」で設定する方法です。この方法はデザイン中のオブジェクトの並び替えを設定する手っ取り早い方法です。2つ目は、「オブジェクト順序」から設定する方法です。この場合、標準ツールバーの「自動」をクリックして「マニュアル」にします。それぞれの方法の詳細は次頁以降をご参照ください。

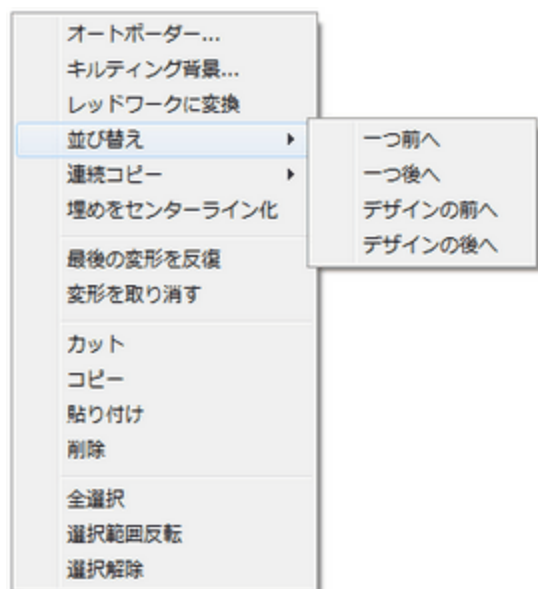
- 右クリックでの並び替え設定
- オブジェクト順序での並び替え設定

右クリックでの並び替え設定

重なったオブジェクトの前後を入れ替えるには、オブジェクトを範囲選択し、右クリックして表示されるプルダウンメニューから「並び替え」にマウスポインターを当て、表示されるオプションから指定します。（この操作ではオブジェクトの位置を設定します。

実際に刺しゅうされる際の順序を入れ替える設定は、標準ツールバー「自動」をクリックして「マニュアル」に切り替えて行います。）

「並び替え」には、「一つ前へ」「一つ後へ」「デザインの前へ」「デザインの後へ」の最大四つのオプションが表示されません。



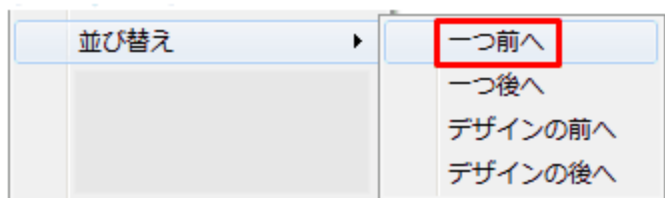
- 「一つ前へ」：範囲選択したオブジェクトの上に一つ以上のオブジェクトが重なっている場合、後のオブジェクトを一つ前に入れ替えます。例) 三つのオブジェクトが重なっている場合で一番下のオブジェクトを範囲選択して「一つ前へ」を指定した場合、オブジェクトは下から二番目に入れ替わります。※右クリック以外の操作方法は、範囲選択してキーボードの「Page-Up」を押します。
- 「一つ後へ」：範囲選択したオブジェクトの下に一つ以上のオブジェクトが重なっている場合、前のオブジェクトを一つ後に入れ替えます。例) 三つのオブジェクトが重なっている場合で一番上のオブジェクトを範囲選択して「一つ後へ」を指定した場合、オブジェクトは上から二番目に入れ替わります。※右クリック以外の操作方法は、範囲選択してキーボードの「Page- Down」を押します。
- 「デザインの前へ」：範囲選択したオブジェクトの上に一つ以上のオブジェクトが重なっている場合、オブジェクトを一番前に入れ替えます。※右クリック以外の操作方法は、範囲選択してキーボードの「End」を押します。

- 「デザインの後ろへ」：範囲選択したオブジェクトの下に1つ以上のオブジェクトが重なっている場合、オブジェクトを一番後ろに入れ替えます。※右クリック以外の操作方法は、範囲選択してキーボードの「Home」を押します。

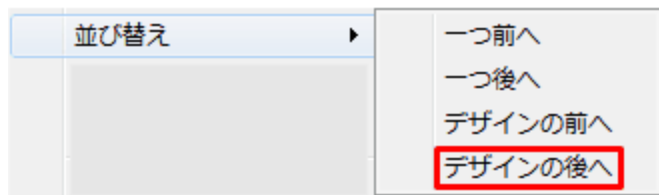
下図ではピンクのオブジェクトが緑のオブジェクトの下にあります。



ピンクのオブジェクトを範囲選択し、「一つ前へ」をクリックすると、ピンクのオブジェクトは緑のオブジェクトの前に入れ替わります。




ページのオブジェクトを範囲選択して「デザインの後ろへ」をクリックすると、ページのオブジェクトは緑のオブジェクトの後ろに入れ替わります。



この機能はエンブレムなど重なりのあるデザインを編集するのに便利です。

オブジェクト順序

「オブジェクト順序」は作業画面の右側、「オブジェクトのプロパティ」の左に表示されます。ミシンやカッティングマシンでデザインが実行される際の順序をオブジェクトごとに四角の枠内に表示します。枠をドラッグし、簡単に順序を替えることができます。「自動」と「マニュアル」の2つのモードがあります。標準ツールのアイコンをクリックして、「自動」/「マニュアル」を切り替えます。

「自動」

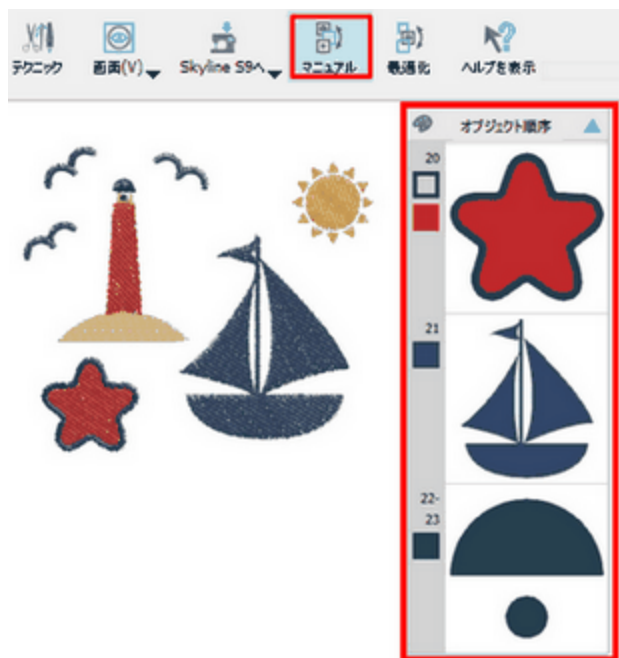
「自動」の場合は、ソフトウェアが自動で刺しゅうデザインの最適化を行い、オブジェクト順序を設定します。その為、刺しゅう順序を変更することはできません。オブジェクト順序には枠が1つ表示されます。複数のテクニクを使用したオブジェクトは別の枠に表示されます。



「自動」の場合に、複数のテクニクをオブジェクトに設定しオブジェクト順序に複数の枠が表示されている場合、画面上でオブジェクトの表示を入れ替えることは可能ですが、実際に刺しゅうされる順序は自動で決定されます。1つのデザインに複数のテクニク（クリスタル、カット、ステンシル、ペイント）が使用され、「自動」が設定されている場合、刺しゅうオブジェクト以外は個別に表示され、順序の入れ替えができます。

「マニュアル」

オブジェクト順序を「マニュアル」に切り替える、または、テクニックで「刺しゅう」が選択されていない場合、「オブジェクト順序」には全てのオブジェクトがそれぞれ表示され、ドラッグして順序を変えることができます。



デザインはオブジェクト順序に表示の上の枠から順に刺しゅうまたは他のテクニックが実行されます。また、「実施順序」で「最初へ」が設定されたオブジェクトも先に刺しゅうされます。

オブジェクト順序「自動」の詳しい使用方法や設定については「刺しゅう順序」を御覧ください。

オブジェクト順序の表示

デフォルトでは「オブジェクト順序」は作業画面の右側に表示されます。オブジェクト順序に表示されている枠をクリックすると枠はハイライト表示され、オブジェクトが範囲選択されます。

複数の枠を選択する際は、キーボードの「Ctrl」(mac OSではCmd)を押しながら枠をクリックします。

選択解除する場合は、「Ctrl」を押しながら選択済みの枠をクリックします。

「Shift」を押しながら離れた位置にある枠を2つクリックすると、クリックした枠の間にある枠も全て選択されます。

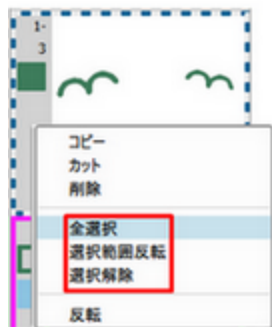
「Shift」で複数選択したところに更に追加する場合は、「Ctrl」を押しながら枠をクリックします。

クリックして選択した枠を右クリックすると、オプションが表示されます。選択のオプションは、「全選択」「選択範囲反転」「選択解除」です。

「全選択」をクリックすると全ての枠が選択されます。

「選択範囲反転」をクリックすると選択していない枠全てが選択されます。

「選択解除」をクリックすると選択が解除されます。

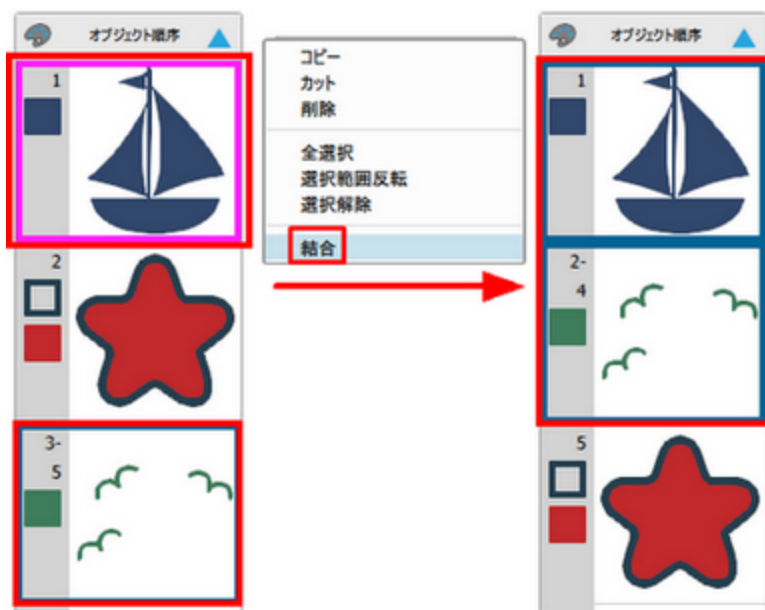


それぞれの枠の左側には上から順番に通し番号が表示されます。枠を移動すると通し番号も変わります。

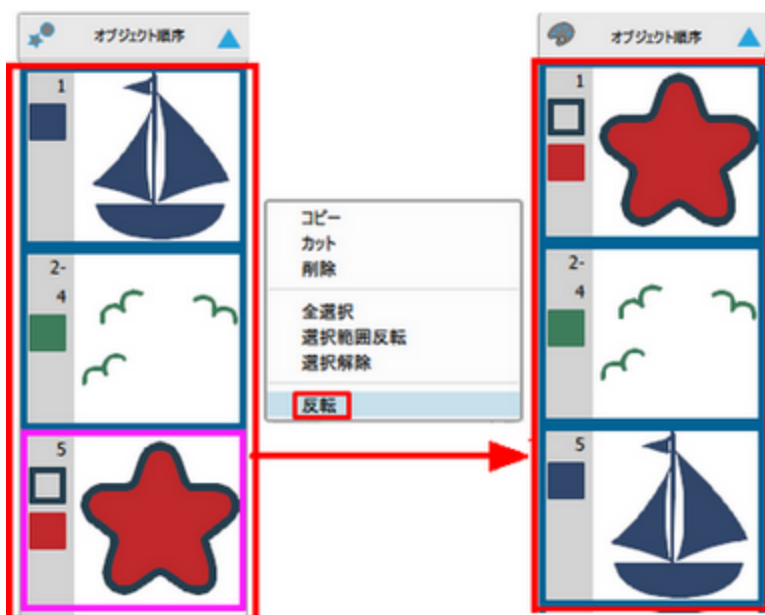
マウスドラッグ以外で枠を移動する方法は、枠を選択後、移動先の枠を右クリックするとオプションに「前へ移動」、「後へ移動」が表示され、右クリックした枠の前か後ろへ選択した枠を移動することができます。オブジェクト数が多いデザインの場合、ドラッグするより簡単に枠を動かせます。






離れた位置にある枠を縦列させるには（下図）、例）1と3の枠を選択し、3を1に縦列させるために1を右クリックし、「結合」をクリックすると3が1の下に動きます。（1を3に縦列させるには、3を右クリックします。）

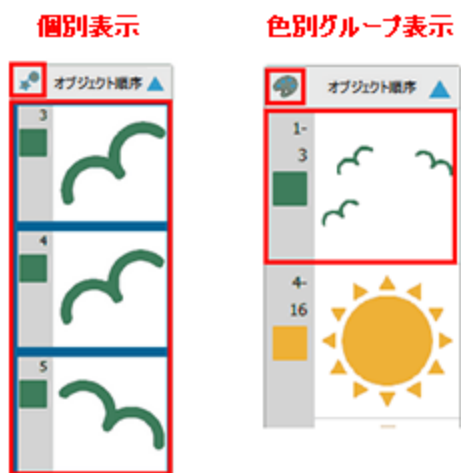


2つの枠の位置を反転させるには、例) 縦列位置の枠1と2を選択しどちらかの枠を右クリックするとオプションに「反転」が表示されます。「反転」をクリックすると1と2の位置が入れ替わります。また、1～5を選択し、1を右クリックして「反転」をクリックすると1と5の枠が入れ替わり、同じ選択状態で2を右クリックすると、2と4の枠が入れ替わります。



色別グループ表示

オブジェクト順序の枠、左上のアイコン  をクリックして、枠に表示するオブジェクトを「個別表示」、または、「色別グループ表示」、にするかを設定できます。色別グループ表示にすると、連続して並んだ複数の同色オブジェクトが1つの枠に表示され、枠の横に複数オブジェクトの通し番号が複数分表示されます。デフォルトでは個別表示が設定されています。アイコンをクリックして表示を切り替えます。同色のオブジェクトでも、違うテクニックが使用されているオブジェクトは別の枠に表示されます。例) 2つの同色オブジェクトの一方はタタミステッチ埋め、もう一方はペイントタタミ埋めの場合、別々の枠に表示されます。それぞれの枠の左側には、埋め/アウトラインに使用されている色が表示されます。埋め色は四角形を塗りつぶした形に表示され、アウトライン色は四角の枠を使用色で表示されています。



「アプリケ」「ペイント」「カット」「ステンシル」のデザインは、「オブジェクト順序」の順序とミシンまたはカッティングマシンにエクスポートして実行される順序が同じになります。（「ファイル」―「エクスポート」―「カッティングマシンへ」）

「オブジェクト順序」の表示サイズを調整するには、マウスを左側の枠の線に合わせ、マウスポインターが左右を示す矢印⇔に変わったらマウスをドラッグします。

表示サイズを小さくすると通し番号と色表示がなくなります。

上部にある三角 ▲ をクリックすると、表示が最小化され、枠が閉じます。下向きの三角 ▼ をクリックすると枠が表示されます。

「オブジェクト順序」での並び替えは、「右クリックでの並び替え設定」をご参照ください。デザインが実行される様子は「シミュレータ」で確認できます。

ツール(メニューバー)

当ソフトウェアに搭載されている便利なツールをご説明します。

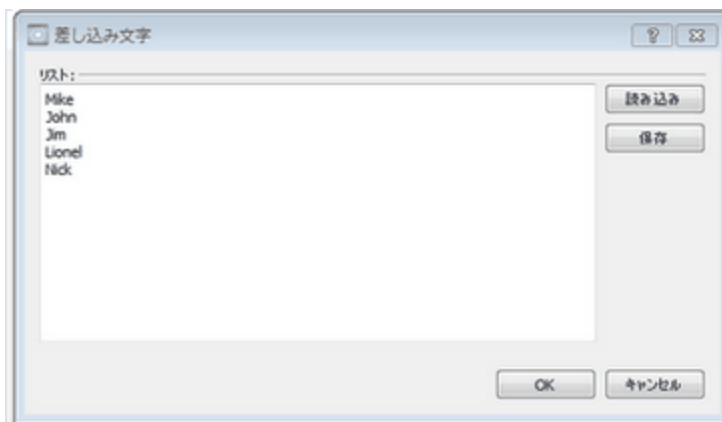
差し込み文字作成

文字を入れたデザインで、文字だけを変えたデザインを複数作成する場合に便利なツールです。例) 複数人の名札を作成する場合で、名前を入れ替える場合など。

差し込み文字ダイアログ

「文字入力」で入力した文字を「範囲選択」し、右クリックして表示されるプルダウンメニューから「差し込み文字」をクリックします。

「差し込み文字」のダイアログボックスが表示されます(下図)。



- 「読み込み」: 既に作成、保存してある差し込みリストを読み込み、必要に応じて編集します。
- 「保存」: 「リスト」に入力したものを保存します。
- 「リスト」: 差し込みする文字を入力します。例) 名前リストを作成する場合、名前を入力後、「Enter」を押して改行し次の名前を入力します。

リストの入力が終了したら、「OK」をクリックして、差し込みを適用します。

差し込み文字作成

下のデザインに名前を差し込みます。

1. デザインを作成します。

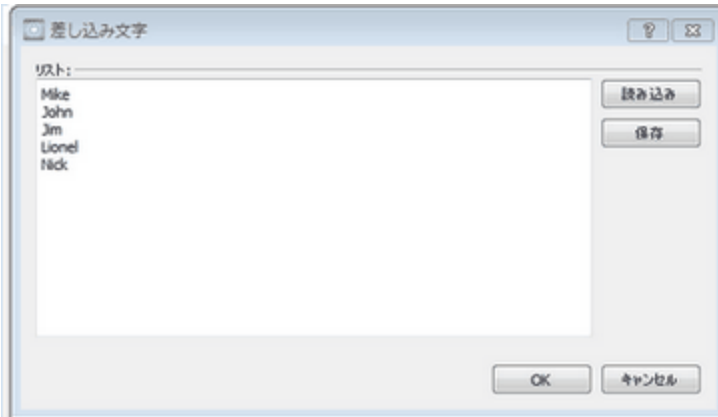


2. 「文字入力」から文字を入力し、文字位置を設定します。



3. 垂直ツールの「範囲選択」で、デザインに入力した文字を含めて範囲選択し、右クリックして表示されるドロップダウンメニューから「差し込み文字」をクリックします。

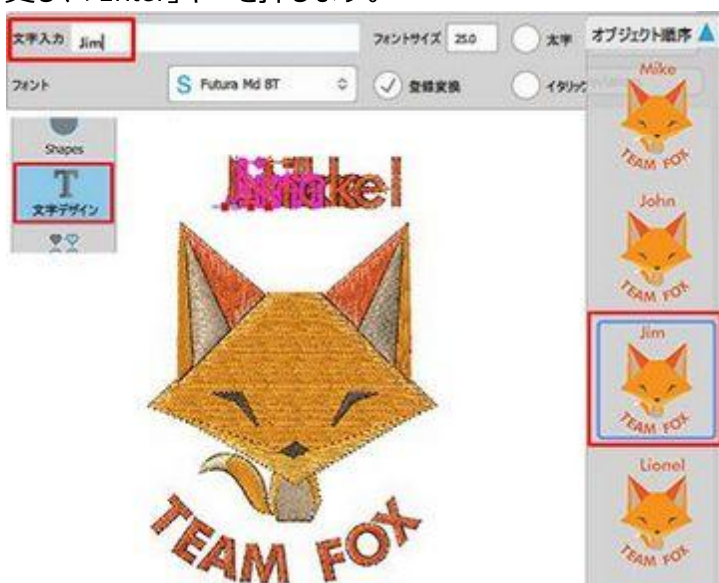
4. 「リスト」に名前を入力します。既にリストが保存されている場合は、「読み込み」をクリックして必要なリストを読み込みます。



5. 「OK」をクリックしてリストを適用します。作成された差し込みは、文字とデザインがグループなり、元のデザイン位置に全て重なった状態が表示されます。オブジェクト順序にはグループごとに差し込み後のデザインが表示されます(下図)。



6. グループの文字を変更するには、変更する文字のあるデザインをオブジェクト順序からクリックして選択し、垂直ツールの「文字デザイン」から「文字入力」をクリックし、表示されるツールオプションの「文字入力」の欄の文字を変更し、「Enter」キーを押します。



7. 刺しゅうの様子を確認するには、垂直ツールの「シミュレータ」をクリックします。



刺しゅうの際は、差し込み文字のグループ毎に刺しゅうされます。ミシンはグループの刺しゅうが終わると自動で停止します。(シミュレータは停止しません。) デザインは全て一つのファイルに保存されます。

8. ミシンにデザインを送信し、刺しゅうを実行します。

記号と特殊文字

ご使用のパソコンにインストールされたフォントから記号や文字を選択してデザインに使用することができます。

メニューバー「ツール」—「記号と特殊文字」記号と特殊文字のダイアログ画面が表示されます。それぞれのフォントごとに収録されている全ての記号と文字を見ることができます。



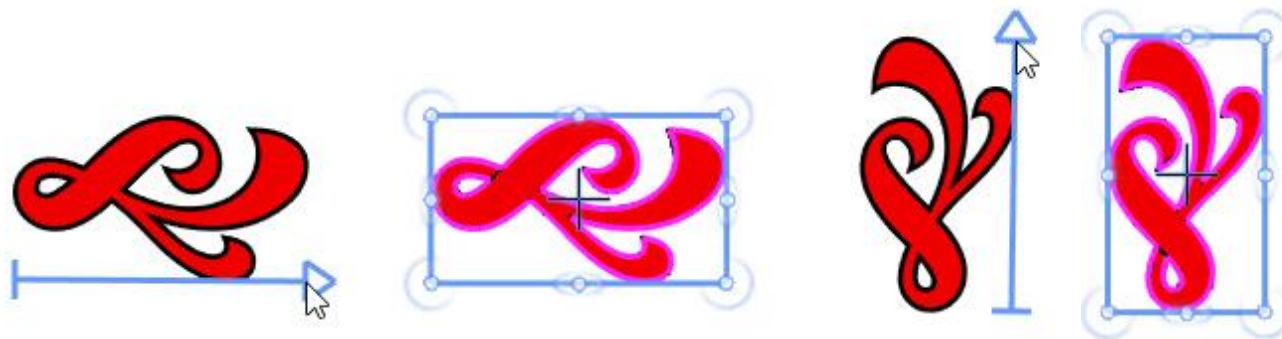
使用する記号および文字をクリックしてハイライト表示にし「挿入」をクリックするか、ダブルクリックします。

ダイアログ画面が消え、マウスポインターが十字印に変わります。

配置したい位置からクリックドラッグします。

ドラッグを離して配置すると再びダイアログ画面が表示され、続けて記号/文字を使用できます。

「閉じる」をクリックしてダイアログ画面を閉じます。

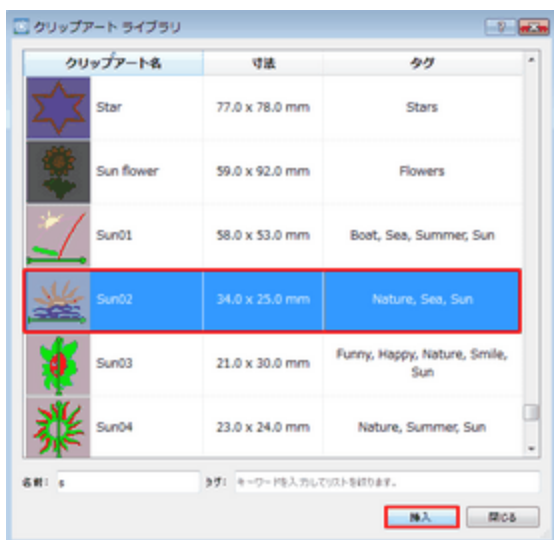


キーボードショートカットは「Ctrl+F11」(mac OSではCmd +F11)を押します。「Shift」を押しながらドラッグすると22.5度の位置でスナップします。「Alt」を押しながらドラッグすると上下に反転します。

クリップアートライブラリ

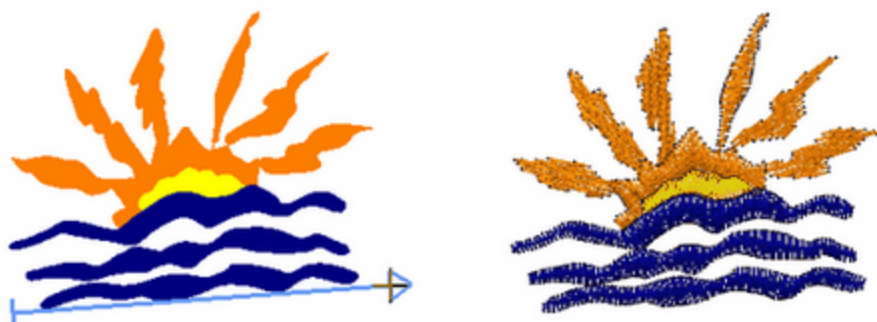
ライブラリには多くのクリップアート(模様)やパーツが収録されています。既存のクリップアートを使用したり、作成した模様をクリップアートとしてライブラリに加えることもできます。

メニューバーから「ツール」—「クリップアートライブラリ」—「クリップアートを挿入」または、「Ctrl + I」(mac OSではCmd + I)を押します。



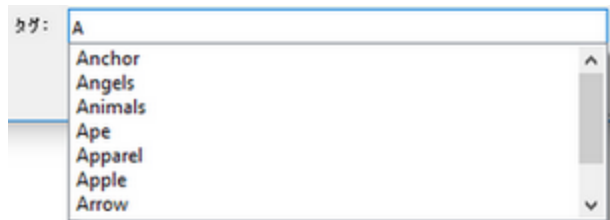
クリップアートライブラリ画面にはクリップアートのリストが表示されます。クリップアートをクリックして、「挿入」をクリックするとマウスポインターが十字印になります。配置したい位置からクリックドラッグします。ドラッグに合わせてクリップアートの大きさと方向が動きます。ドラッグを離すとクリップアートが配置されます。

ライブラリに表示されている寸法でクリップアートを配置するには、クリップアートを選択し「挿入」をクリックした後、左クリックします。



ライブラリ検索

「名前」および「タグ」に言葉を入力してクリップアートを検索できます。



クリップアート名とタグを編集することができます。編集するには、クリップアートをクリックし、右クリックして表示されるオプションから変更する項目をクリックします。変更後、「Enter」を押して変更を適用します。タグの単語は「、」で区切ります。




既存のクリップアート名やタグを編集することも可能です。その際、コピーが作成され、元のクリップアートはそのまま残ります。

ライブラリに追加

作成したデザインをクリップアートライブラリに加えることができます。ライブラリに加えるオブジェクトを範囲選択し、「ツール」—「クリップアートライブラリ」—「クリップアート作成」マウスポインターが十字印に変わります。マウスをドラッグしてオブジェクトの上に基準線をひきます。ドラッグを離すと、新しいオブジェクトが追加されたライブラリ画面が開かれます。名前、タグを入力し、「挿入」をクリックします。



変換

「変換」 は、標準ツールバーにあります。オブジェクトを範囲選択して「変換」をクリックすると、オブジェクトに適用できる変換項目が表示されます。項目はオブジェクトの種類によって変わります。



変換項目それぞれの詳細は、各項を御覧ください。

1. 「曲線に変換」：図形ノードから編集可能なノードに変更する場合に使用します。図形ツールで作成した円形や四角形などの図形や、文字デザインやモノグラムで作成した文字は「ノード編集」ツールに切り替えると、図形ノードが表示されます。通常のノードに変えるには、「範囲選択」でオブジェクトを選択し、標準ツールバーの「変換」または右クリックで表示されるプルダウンメニューで「曲線に変換」をクリックします。
2. 「オートボーダー」：オブジェクトの輪郭に沿って線（ボーダーライン）を配置します。線の種類は全てのテクニックが有効になっている場合「ランニング」「サテンライン」「ペイントジグザグ」「ペイントライン」「カット」「ステンシル」が表示されます。「範囲選択」でオブジェクトを選択し、標準ツールバーの「変換」または右クリックで表示されるプルダウンメニューで「オートボーダー」をクリックします。
3. 「キルティング背景」：オブジェクトの周囲をステッチで囲み背景をつけます。「範囲選択」でオブジェクトを選択し、標準ツールバーの「変換」または右クリックで表示されるプルダウンメニューで「キルティング背景」をクリックします。
4. 「レッドワークに変換」：デザインのアウトラインを赤色のランニングステッチの線描デザインに変換します。デフォルトでは赤色に変換されますが、任意の色に変更可能です。「範囲選択」でオブジェクトを選択し、標準ツールバーの「変換」または右クリックで表示されるプルダウンメニューで「レッドワークに変換」をクリックします。
5. 「ナイフ」：オブジェクトを切り分けるのに便利なツールです。デジタイズツールを使用し、オブジェクト上に切り分ける線を引き、範囲選択でアウトラインとオブジェクトを一緒に選択し、標準ツールバーの「変換」または右クリックで表示されるプルダウンメニューで「ナイフ」をクリックします。
6. 「連続コピー」：オブジェクトをコピーして別のオブジェクトの「アウトライン上に並べる」または、「オブジェクト内に埋める」ことができます。小さいオブジェクトがコピーされ、大きいオブジェクトに配置されます。
 - 「アウトライン上に並べる」：オブジェクトを複数範囲選択して、標準ツールバーの「変換」または右クリックで表示されるプルダウンメニューで「アウトライン上に並べる」をクリックすると、複数選択したオブジェクトの中で最大オブジェクトのアウトライン上に小さいオブジェクトがコピーされて並びます。
 - 「オブジェクト内に埋める」：オブジェクトを複数範囲選択して、標準ツールバーの「変換」または右クリックで表示されるプルダウンメニューで「オブジェクト内に並べる」をクリックすると、複数選択した中で最大のオブジェクトの内側に小さいオブジェクトが連続コピーされて配置されます。

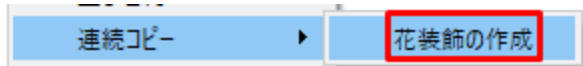
7. 「花装飾の作成」オブジェクト内を花、葉、茎のある花の装飾で埋めます。「範囲選択」でオブジェクトを選択し、標準ツールバーの「変換」または右クリックで表示されるプルダウンメニューで「花装飾の作成」をクリックし、表示されるリストから花と葉を選択するとデザインがオブジェクト内に配置されます。
8. 「アウトラインをオブジェクト化」：アウトラインのあるオブジェクトからアウトラインを切り離して別のオブジェクトとします。「範囲選択」でアウトラインのあるオブジェクトを選択し、標準ツールバーの「変換」または右クリックで表示されるプルダウンメニューで「アウトラインをオブジェクト化」をクリックします。
9. 「埋めをセンターライン化」：埋めオブジェクトをラインオブジェクトに変換します。「範囲選択」でオブジェクトを選択し、標準ツールバーの「変換」または右クリックで表示されるプルダウンメニューで「埋めをセンターライン化」をクリックします。

花装飾の作成

オブジェクト内を花、葉、茎のある花の装飾で埋めます。表示されるリストから花と葉を選択すると自動で模様が配置されます。

花装飾を作成するには：

1. まず、花装飾で埋めるオブジェクト（形状）を作成し、茎に使用する色でオブジェクトの色を埋めます。
2. 垂直ツールバーの「範囲選択」に切り替え、オブジェクトを選択し、右クリックして表示されるプルダウンメニューから「連続コピー」にマウスを当て、「花装飾の作成」をクリックします。（オブジェクトを範囲選択後、標準ツールバーの「変換」からも「花装飾の作成」を使用できます。）



3. 「花装飾ライブラリ」のダイアログが表示されます。



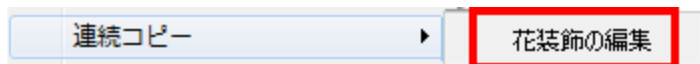
NOTE: 花装飾ライブラリから「葉」を選択しない場合は、デフォルトの葉が表示されます。

4. 花装飾ライブラリの「花」と「葉」からデザインを選択し「OK」をクリックします。
5. オブジェクト内に花装飾が配置されます。オブジェクトのプロパティでは、花装飾の編集ができます。また、複雑な形状のオブジェクトに花装飾を埋める場合、オブジェクトの形状や花装飾のプロパティを調整して形状に合うように配置します。これ以外の花装飾の作成方法については花装飾の項を御覧ください。

花装飾の編集

すでに配置した花装飾の花と葉を変更するには：

1. 垂直ツールバーの「範囲選択」で花装飾が配置されたオブジェクトを選択し、
2. 右クリックして表示されるプルダウンメニューから「連続コピー」にマウスを当て、「花装飾の編集」をクリックします。



3. 「花装飾ライブラリ」のダイアログが表示されます。



4. 使用する「花」と「葉」を選択し、「OK」をクリックします。

形状を花の位置に配置

花装飾の花の位置に別の形状を入れ替えることができます。

別の形状に入れ替えるには：

1. 入れ替える形状を作成し



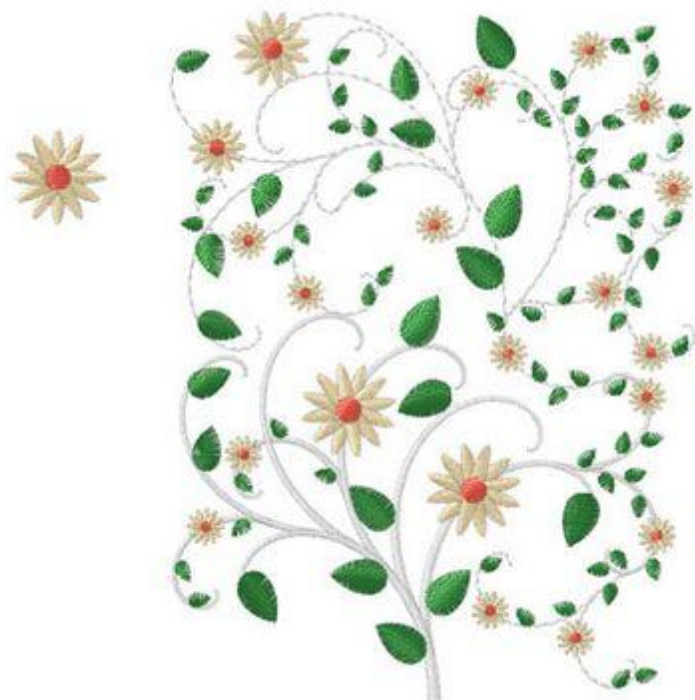
2. 垂直ツールバーの「範囲選択」で作成した形状と花装飾置済みのオブジェクトを一緒に選択します。

3. 右クリックして表示されるプルダウンメニューから「連続コピー」にマウスを当て、「形状を花の位置に配置」をクリックします。



連続コピー ▶	花装飾の作成
アウトラインをオブジェクト化	形状を花の位置に配置
埋めをセンターライン化	形状を葉の位置に配置
カット	アウトライン上に並べる
コピー	オブジェクト内に埋めこむ

4. 花の模様が入れ替わります。形状サイズや向きは自動で設定されます。



形状を葉の位置に配置

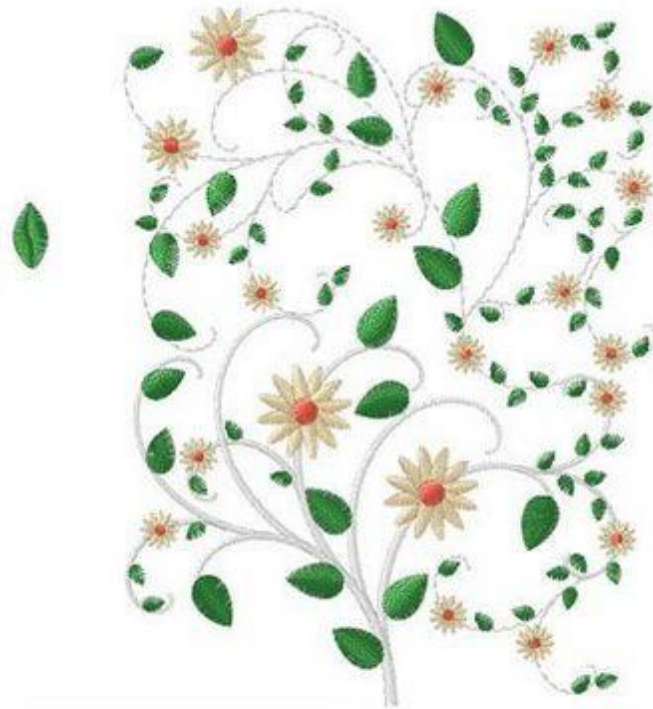
花と同様に、花装飾の葉の位置に別の形状を入れ替えることができます。

葉を別の形状に入れ替えるには:

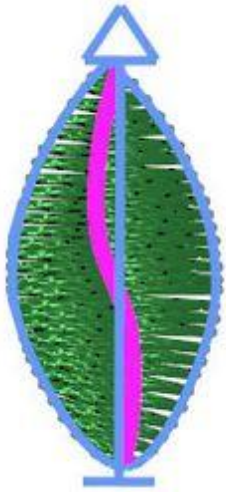
1. 入れ替える形状を作成し、



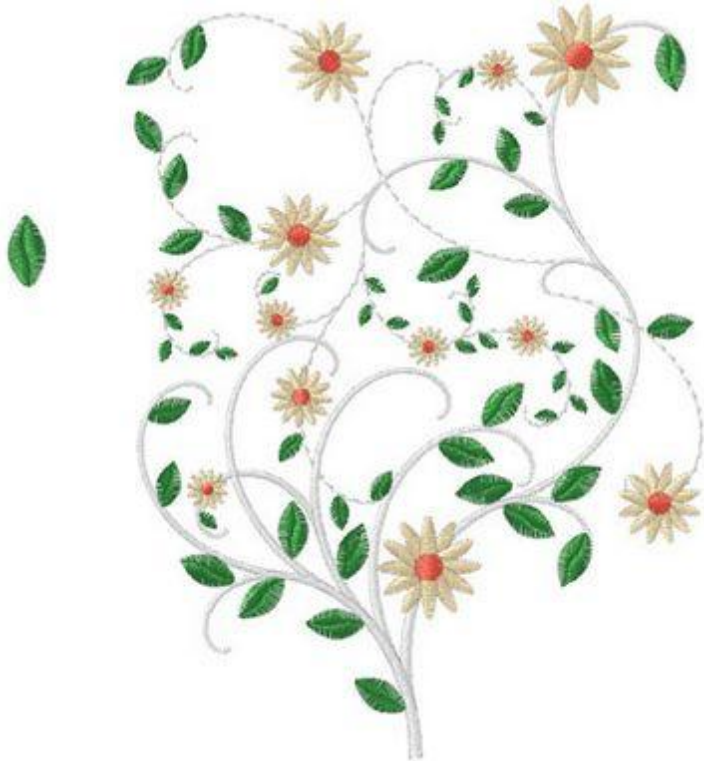
2. 垂直ツールバーの「範囲選択」で作成した形状と花装飾配置済みのオブジェクトを一緒に選択します。
3. 右クリックして表示されるプルダウンメニューから「連続コピー」にマウスを当て、「形状を葉の位置に配置」をクリックします。



4. マウスポインターが十字に変わります。開始位置から終了位置へマウスをドラッグして形状の配置を指定します。



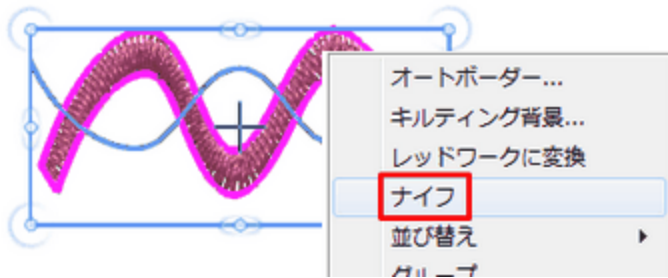
5. 葉の模様が入れ替わります。形状サイズや向きなどは自動で設定されます。



ナイフ

「ナイフ」はオブジェクトを切り分けるのに使います。

埋めオブジェクトの上に開いたアウトラインオブジェクトを重ね、アウトラインが埋めオブジェクトを通過するラインで切り分けます(下図)。開いたアウトラインオブジェクトを使用して切り分けることで複雑な形状に切り分けることも可能です。(開いたアウトラインオブジェクトがナイフの役割をします。) 開いたアウトラインの端が切り分ける埋めオブジェクト内にあるとオブジェクトは切り分けられません。



オブジェクトを切り分けるには、垂直ツールバーの「範囲選択」で切り分けるオブジェクトと開いたアウトラインを一緒に選択し、右クリックして表示されるプルダウンメニューで「ナイフ」をクリックします。「ナイフ」は適用できるオブジェクトが選択された場合にのみプルダウンメニューに表示されます。

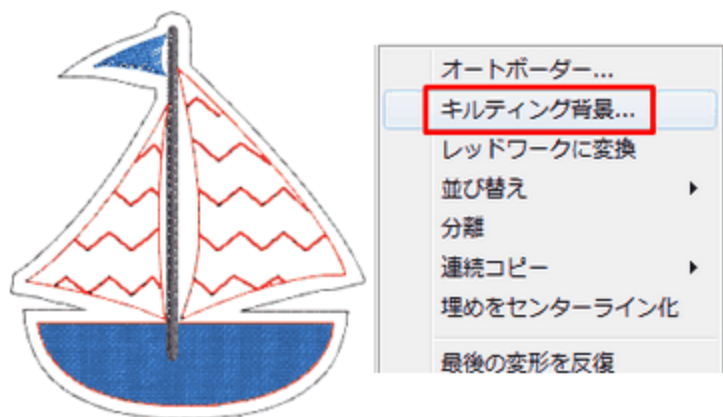


開いたアウトラインオブジェクトは、デジタイズで線描するか、オブジェクトからアウトラインをオブジェクト化したものを使用するなど、様々な方法がありますが、開いたアウトラインである必要があります。

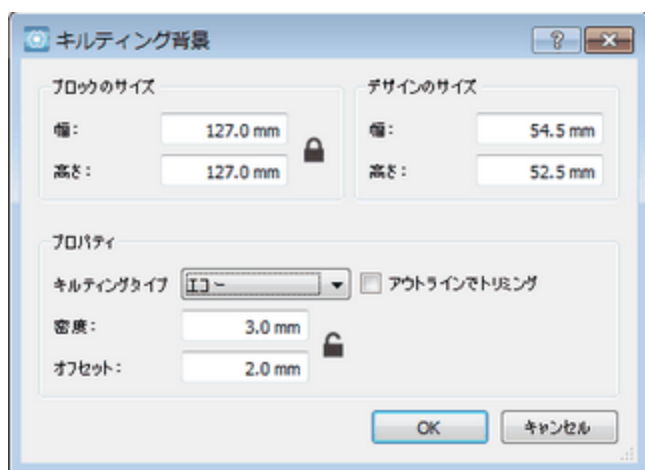


キルティング背景

オブジェクトの背景(周囲)をステッチで囲みます。主にキルティングブロックを作成するのに便利な機能です。キルティングを配置する一つまたは複数のオブジェクトを範囲選択し、右クリックして表示されるプルダウンメニューから「キルティング背景」をクリックします。



「キルティング背景」のダイアログ画面が表示されます。



「ブロックサイズ」では、「幅」と「高さ」に数値を入力してキルティング背景を配置する大きさを設定します。鍵のアイコンをクリックしてロック表示にすると幅と高さの比を保ちます。(一方の数値を変更するともう一方も元の数値の比で自動設定されます。)

「デザインサイズ」には、範囲選択したオブジェクトのサイズが表示されます。

「プロパティ」では、「キルティングタイプ」「行間隔」「オフセット」を設定します。「行間隔」では、エコーと渦巻きの場合はライン間の距離、ステッピングの場合はループ間隔を設定します。「オフセット」では、デザインサイズからキルティングライン一番内側のラインまでの間隔を設定します。「キルティングタイプ」は3種類あります。

エコー

オブジェクトのアウトラインに等間隔でキルトラインを引き、波紋が広がるような模様をつくれます。「アウトラインでトリミング」にチェックを入れると、キルトラインは等間隔でブロックの端まで続き、外縁で切り取られます。「アウトラインでトリミング」にチェックを入れない場合は、オブジェクトの形状キルトラインとブロックのキルトラインが配置されます。



アウトラインでトリミング



アウトラインでトリミング

渦巻き

オブジェクトのアウトラインに等間隔で繋がったキルトラインを引きます。エコーと一見良く似ていますが、渦巻きはキルトラインがほぼ一本で繋がっています。



ステッピング

キルティングの背景に一般的に使用される、ジグソーパズルピースのような曲線のステッチです。




レッドワーク

作成したデザインのアウトラインを赤色のランニングステッチのレッドワークデザインに変換します。ランニングステッチで線描画を描いたような雰囲気になるテクニックです。変換時の糸色は赤色で表示されますが、任意の色に変更できます。

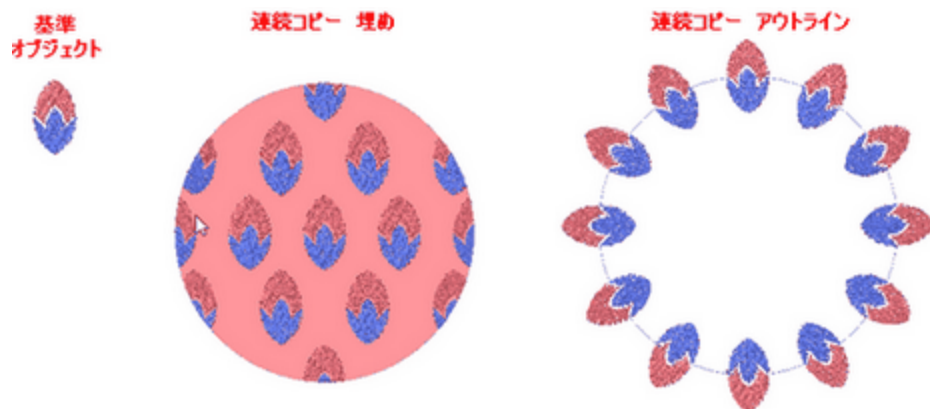
デザインをレッドワークに変換するには、垂直ツールバーの「範囲選択」でデザインを選択し、右クリックして表示されるプルダウンメニューから「レッドワークに変換」をクリックするか、



標準ツールバーの「変換」 から「レッドワークに変換」をクリックします。レッドワークに変換する際、複数のデザインパーツは結合され、同数のパスが適用されます。パーツごとに編集を加える場合は、範囲選択し、右クリックして表示されるプルダウンメニューから「分離」をクリックします。

連続コピー

オブジェクトを連続コピーすると、連続コピーされたオブジェクトは均等に並んだ連続した模様になります。別のオブジェクトの「埋め」や「アウトライン」に配置します。下図はオブジェクト（下図左）を円形オブジェクト内に連続コピーしたもの（下図中央）と、円形オブジェクトのアウトライン上に連続コピーしたもの（下図右）です。

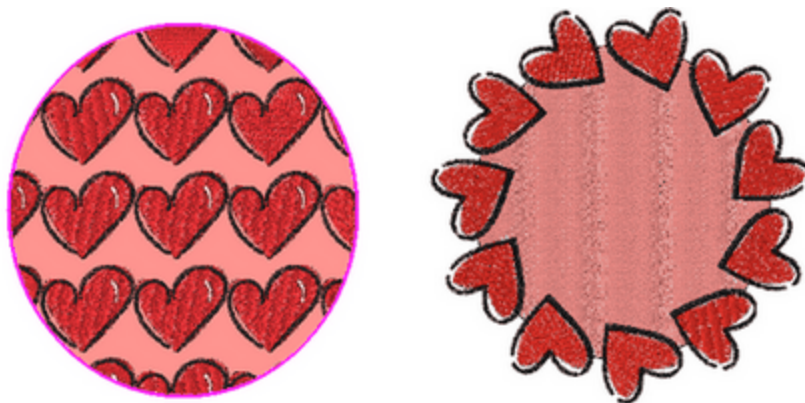


次のオブジェクトを連続コピーすることができます。

- クリップアートライブラリの既存のオブジェクト
- 任意のオブジェクト（作成したオブジェクトやオブジェクトのパーツなど）

クリップアートライブラリから既存のオブジェクトを連続コピーする


1. 連続コピーを配置するオブジェクトを「範囲選択」します。
2. 作業画面右側にある「プロパティ」で、「埋め」または「アウトライン」のタブから「連続コピー」をクリックします。オブジェクト内を模様で埋める場合は「埋め」から、オブジェクトのアウトライン上に模様を配置する場合は「アウトライン」から「連続コピー」をクリックします。
3. クリップアートライブラリの画面が表示されます。模様を選択して「挿入」をクリックします。
4. マウスポインターが十字印に変わります。ドラッグしてサイズと向きを調整します。
5. ドラッグを離すと模様が連続コピーされてオブジェクトに配置されます。

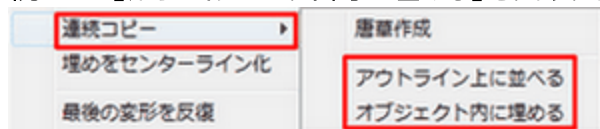


配置した連続コピーを変更するには、再度、「プロパティ」から「連続コピー」をクリックします。🌀 クリップアートライブラリから別の模様を選択して先述の方法で配置します。

任意のオブジェクトを連続コピーする

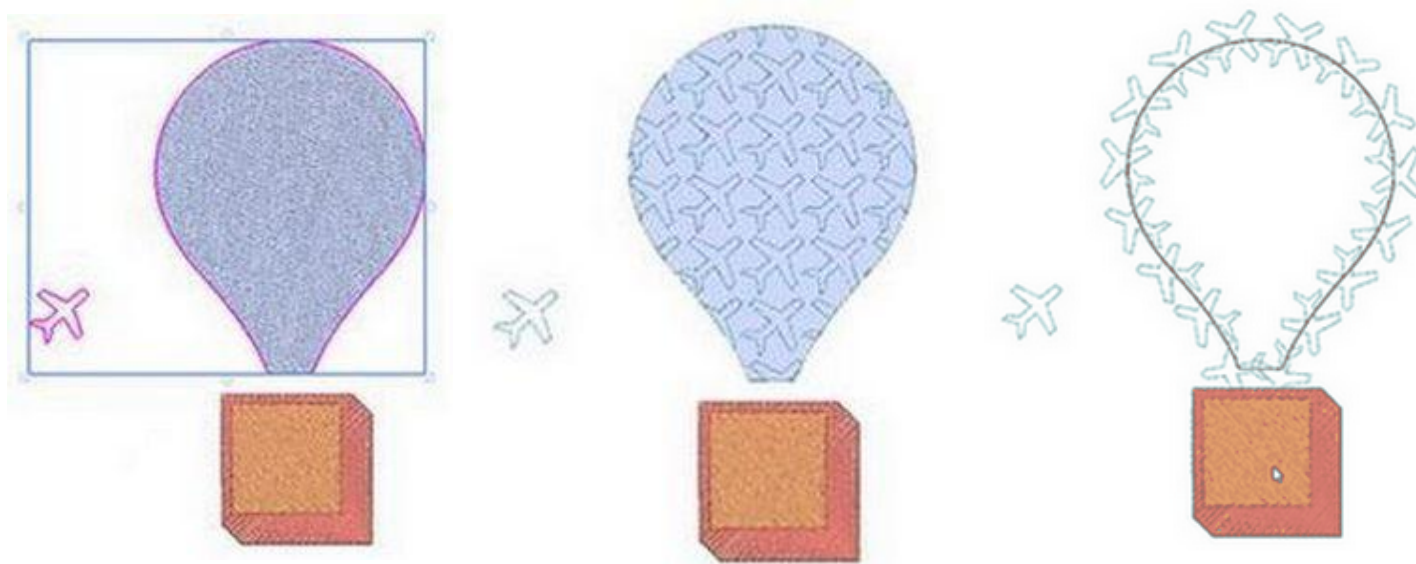
作成したデザインやパーツを連続コピーして「埋め」に配置するには、

1. 連続コピーするオブジェクトと、連続コピーを配置するオブジェクトを一緒に範囲選択します。※複数のオブジェクトを範囲選択するには、「Ctrl」（mac OSではCmd）を押しながらオブジェクトをクリックします。
2. 連続コピーするオブジェクトのサイズが配置するオブジェクトより小さいことを確認します。
3. 「プロパティ」の「埋め」から「連続コピー」をクリックするか、右クリックして表示されるプルダウンメニューの「連続コピー」から「オブジェクト内に埋める」をクリックします。




4. 2つのオブジェクトを一緒に範囲選択して「連続コピー」適用した場合、2つのオブジェクトのうちサイズの小さい方が連続コピーになります。

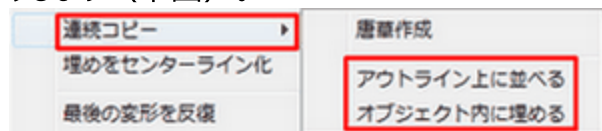
連続コピーをアウトライン上に配置するには、連続コピーするオブジェクトと、連続コピーを配置するオブジェクトを一緒に範囲選択し、「プロパティ」の「アウトライン」から「連続コピー」をクリックするか、範囲選択後に右クリックして表示されるプルダウンメニューの「連続コピー」から「アウトライン上に並べる」をクリックします。



配置した模様を容易に別の模様に変更できます。クリップアートライブラリから模様を入れ替えるには、

1. 「プロパティ」の「連続コピー」をクリックしてクリップアートライブラリから模様を選択して入れ替えます。
2. 任意のオブジェクトの連続コピーを入れ替えるには、連続コピーする別のオブジェクトと連続コピーを配置するオブジェクトを一緒に範囲選択し、「プロパティ」の「埋め」または「アウトライン」から「連続コピー」をクリックするか、右クリックして表示されるプルダウンメニューの「連続コピー」から「アウトライン上に並べる」または「オブジェクト内に埋める」をクリッ

クします（下図）。

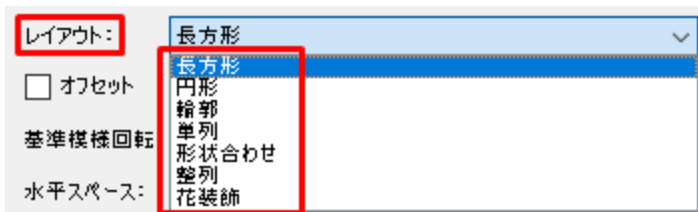


配置した連続コピーの調整や編集方法は次項以降をご参照ください。

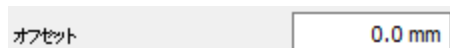
連続コピー埋め

オブジェクトに配置した連続コピーは「オブジェクトのプロパティ」から項目を設定して編集します。「レイアウト」のプルダウンメニューから配置方法が設定できます（下図）。レイアウトの設定に合わせてプロパティの内容が表示され、オフセットや、模様を角度などが設定できます。この頁では、全てのレイアウトで共通の設定項目をご説明します。

- 長方形
- 円形
- 輪郭
- 単列
- 形状合わせ
- 整列
- 花装飾



オフセット

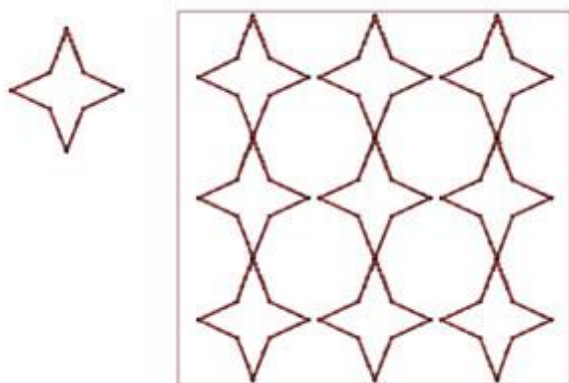


連続コピーを配置したオブジェクトの外周と連続コピーの外周との距離を設定します。

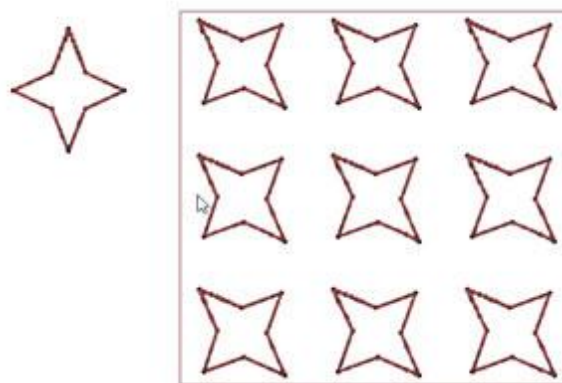
基準模様回転



※「基準模様」とは、連続コピーの中の模様の一つで、位置や角度を設定する際に基準となる模様を指します。「オブジェクトのプロパティ」の「基準模様回転」に数値を入力して基準模様の回転角度を設定します。設定は連続コピーそれぞれの模様に応用されます。下図左は設定値0度、下図右は設定値45度です。数値を入力するとそれぞれの模様が半時計回りに回転します。設定可能値は0～360です。



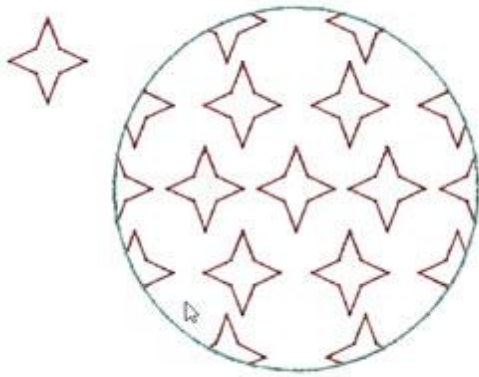
回転 0度



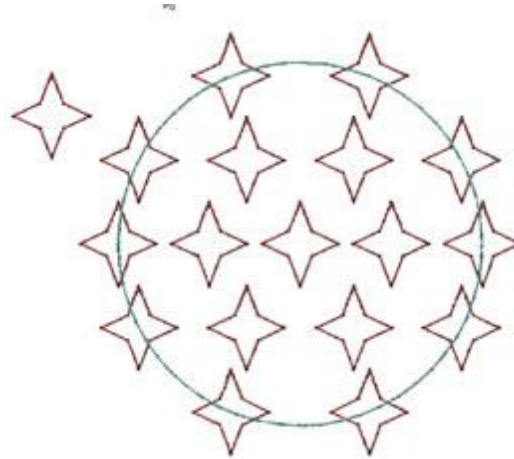
回転45度

切り取り

オブジェクトのアウトラインに重なる模様をアウトラインに合わせて切り取る場合は、チェックボックスにチェックを入れます。※レイアウトを「輪郭」に設定した場合は「アウトライン沿い」になります（「輪郭コピー」のページ参照）。レイアウトの「単列」、「整列」にはこの項目はありません。



切り取りあり



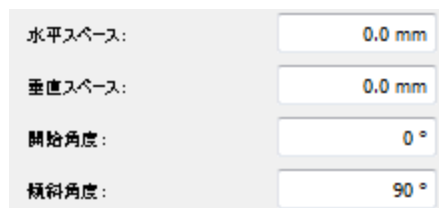
切り取りなし

オブジェクト切り離し

連続模様を切り離して別々のオブジェクトにします。切り離されたオブジェクトは個々のオブジェクトとしてサイズ、ノードなどの編集が可能になります。

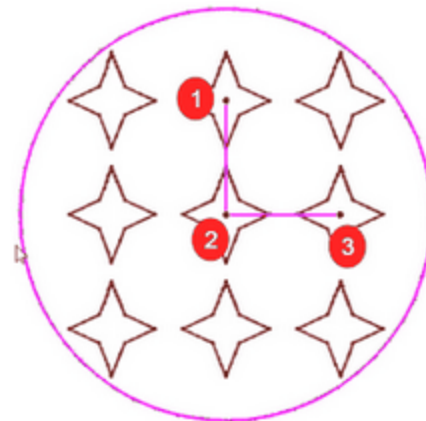
連続コピーを編集

連続コピーを編集するには、「オブジェクトのプロパティ」の項目を設定する方法（下図左）と、垂直ツールバーで「ノード編集」に切り替えて表示されるコントロールハンドルで設定する方法（下図右）があります。



オブジェクトのプロパティ

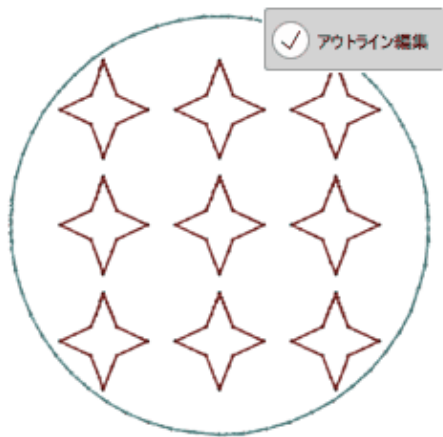
「埋め」-「レイアウト」-「長方形」



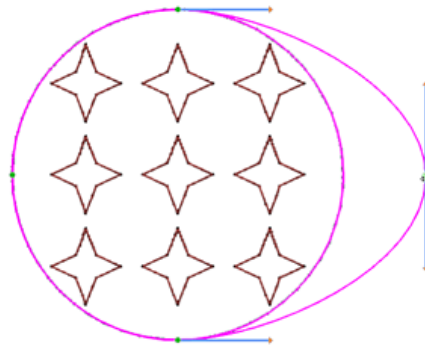
「ノード編集」のコントロールハンドル

連続コピーを配置したオブジェクトの「アウトライン編集」

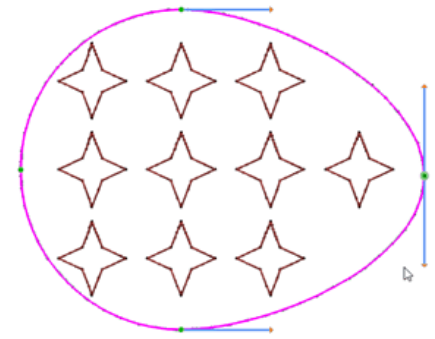
連続コピーを配置し「ノード編集」に切り替えると、画面左上に「アウトライン編集」のツールオプションが表示されます。アウトラインを編集するには、チェックボックスにチェックを入れます。アウトライン上にノードが表示され、通常のオブジェクトと同様にノードおよび線をドラックしてアウトラインを編集します。連続コピーはアウトラインに合わせて配置されます。※レイアウトの設定が「単列」または「整列」の場合は、「ノード編集」に切り替えるだけでアウトラインの編集ができます。ツールオプションは「ツール編集」の通常ツールオプションの「自動重なり削除」が表示されます。



アウトライン編集



アウトラインのノード移動



編集後

長方形コピー

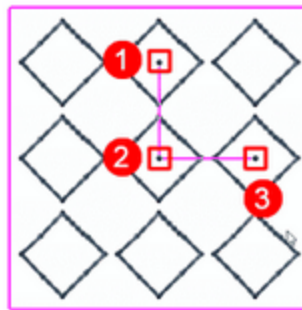
「オブジェクトのプロパティ」、「埋め」で連続コピーの「レイアウト」を「長方形」に設定すると、オブジェクト内に長方形のグリッドラインで連続コピーが並びます。長方形コピーを配置後の編集方法には、「オブジェクトのプロパティ」から数値を設定する方法と、「ノード編集」からコントロールハンドルを調整する方法があります。長方形を設定した際のプロパティには次の4項目があります。

- 水平スペース
- 垂直スペース
- 開始角度
- 傾斜角度

水平スペース:	0.0 mm
垂直スペース:	0.0 mm
開始角度:	0°
傾斜角度:	90°

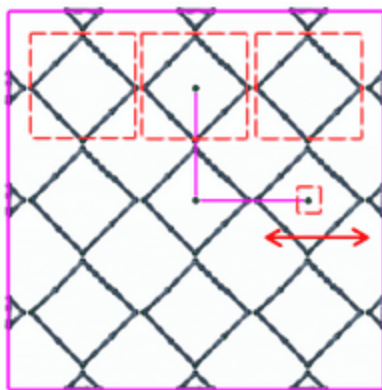
「ノード編集」からコントロールハンドルで調整する場合、ツールを垂直ツールバーの「ノード編集」に切り替えると、下図のようにコントロールハンドルが表示されます。

①「垂直スペース」と「傾斜角度」 ② 連続コピーの基準点 ③「水平スペース」と「開始角度」を設定

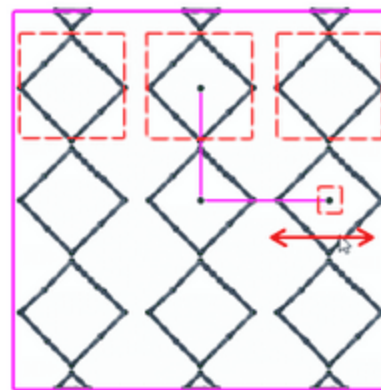


水平スペース

「オブジェクトのプロパティ」の「水平スペース」に数値を入力して水平方向の連続コピーの間隔を設定します。間隔は各模様の隣合う外接四角形のスペースです。下図左は設定値0mm、下図右は設定値1.5mmです。「ノード編集」からコントロールハンドルで設定する場合は、③のハンドルをドラッグします。水平スペースと同時に開始角度も設定可能です。「Ctrl」(macOSでは Cmd)を押しながらドラッグすると、基準点から水平の位置にグリッドします。



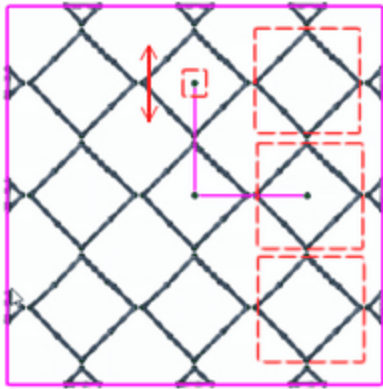
水平スペース 0mm



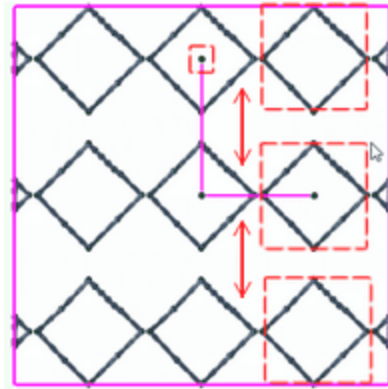
水平スペース 1.5mm

垂直スペース

「オブジェクトのプロパティ」の「垂直スペース」に数値を入力して垂直方向の連続コピーの間隔を設定します。下図左は設定値 0mm、下図右は設定値 2.0mm です。「ノード編集」からコントロールハンドルで設定する場合は、①のハンドルをドラッグします。垂直スペースと同時に傾斜角度も設定可能です。「Ctrl」(macOSでは Cmd)を押しながらドラッグすると、基準点から垂直の位置にグリッドします。



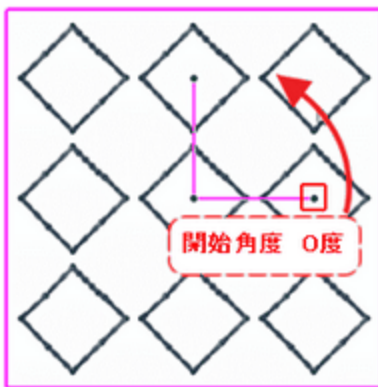
垂直スペース 0mm



垂直スペース 2mm

開始角度

「オブジェクトのプロパティ」の「開始角度」に数値を入力して連続コピーの開始角度を設定します。下図左は設定値 0 度、下図右は設定値 45 度です。数値を入力すると半時計回りに移動します。設定可能値は 0～360 です。「ノード編集」からコントロールハンドルで設定する場合は、③のハンドルをドラッグします。



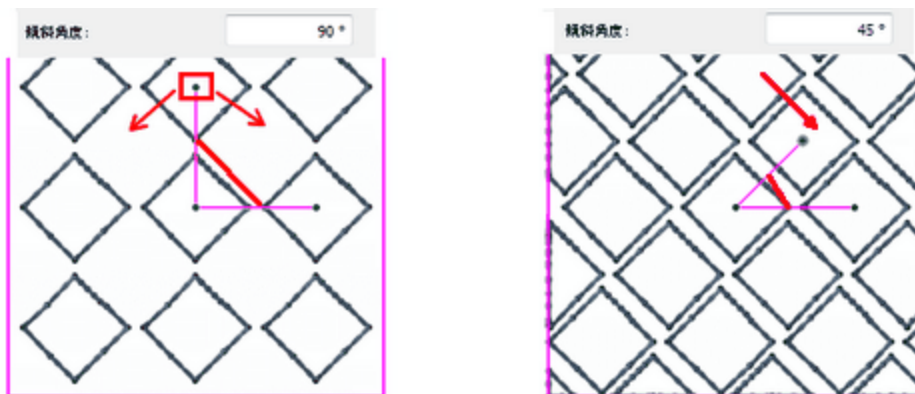
開始角度 0度



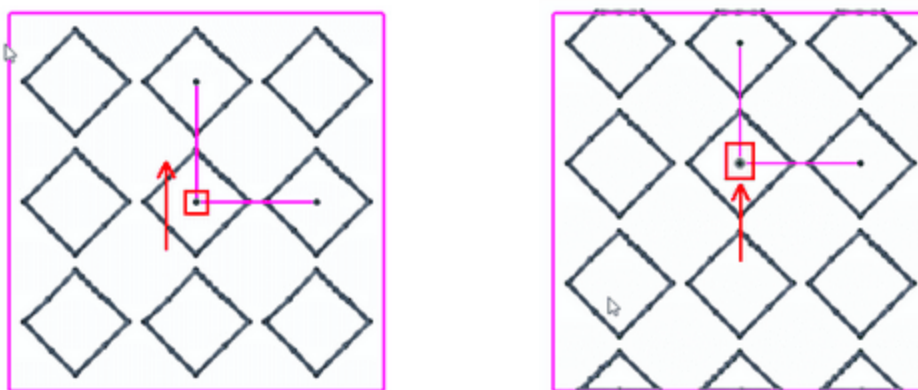
開始角度 45度

傾斜角度

「オブジェクトのプロパティ」の「傾斜角度」に数値を入力して連続コピーの傾斜位置を設定します。下図左はデフォルト配置90度、下図右は設定値45度です。「ノード編集」からコントロールハンドルで設定する場合は、①のハンドルをドラッグします。※傾斜角度を変更し、不本意に模様が重なる場合、水平/垂直スペースを調整します。



基準点：連続コピーの基準となる位置です。「ノード編集」からコントロールハンドルをドラッグして基準点を移動します。デフォルトではオブジェクトの中心が基準点になります。基準点を移動することで模様全体のイメージが変わります（下図参照）。

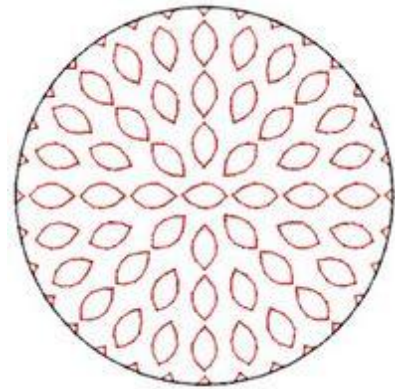


円形コピー

円形コピーを配置後の連続コピーの編集方法は、「オブジェクトのプロパティ」から数値を設定する方法と「ノード編集」からコントロールハンドルを調整する方法があります。円形を設定した際のプロパティには次の4項目があります。

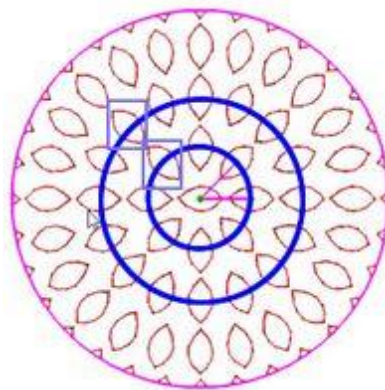
- 水平スペース
- 開始角度
- ステップ

水平スペース:	<input type="text" value="0.0 mm"/>
開始角度:	<input type="text" value="0 °"/>
ステップ:	<input type="text" value="6"/>

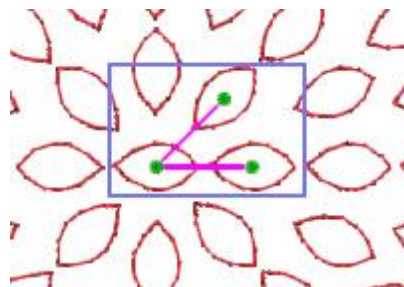


水平スペース

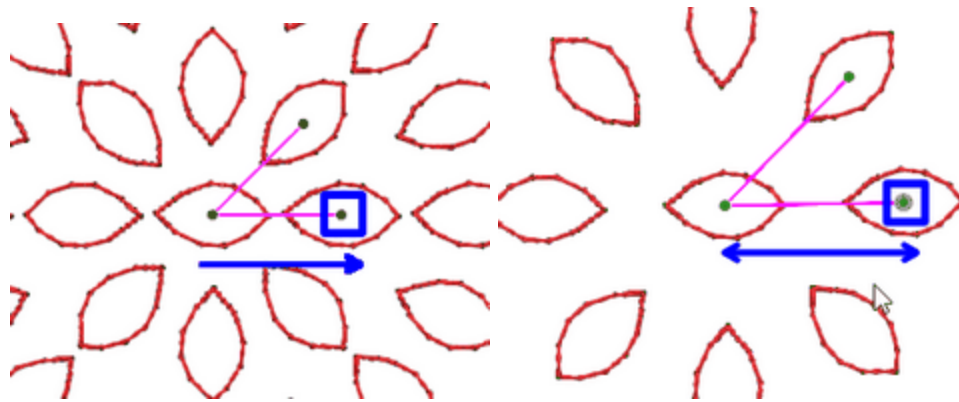
「プロパティ」「埋め」で連続コピーの「レイアウト」を「円形」に設定するとオブジェクト内に円形に連続コピーが並びます。「水平スペース」に数値を入力して同心円上の連続コピーの間隔を設定します（下図）。



「ノード編集」からコントロールハンドルで設定する場合、ツールを垂直ツールバーの「ノード編集」に切り替えるとオブジェクト上にコントロールハンドルが表示されます。

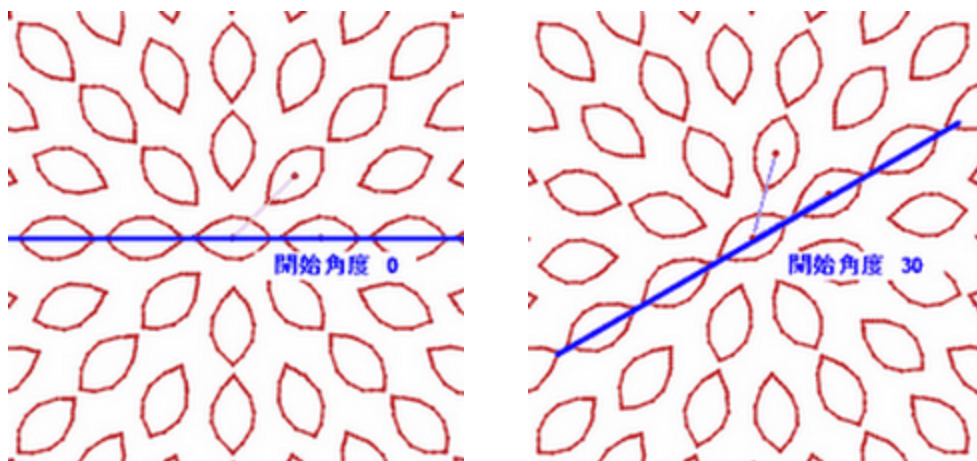


コントロールハンドルをドラッグして水平スペースを設定します（下図）。ドラッグを離すと変更が表示されます。



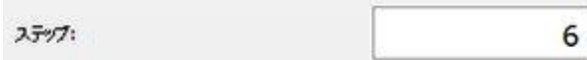
開始角度

「プロパティ」の「開始角度」に数値を入力して連続コピーの開始角度を設定します。設定可能値は0～360度です。円形コピーでは、連続コピーの中に必ず模様が一直線に並ぶ箇所があり、それを基準に連続コピーが並びます。設定値が0度の場合、一直線に並ぶ模様はオブジェクトの中心から水平の位置に並びます（下図左）。設定値が45度の場合、一直線に並ぶ模様は水平位置から半時計回りに45度の位置に並びます（下図右）。「ノード編集」からコントロールハンドルで設定する場合は、ハンドルをドラッグします。



ステップ

「ステップ」では中心にある基準模様の隣の周の模様数を設定します。以下、同心円が外側にいくにつれて設定値の倍数の模様が配置されます。以下の図ではステップ数を8に設定しています。基準模様を囲む最初の同心円に模様が8つ配置され、そのひとつ外側の同心円には模様が16個配置されています。模様はそれぞれの円上に均等に配置されます。

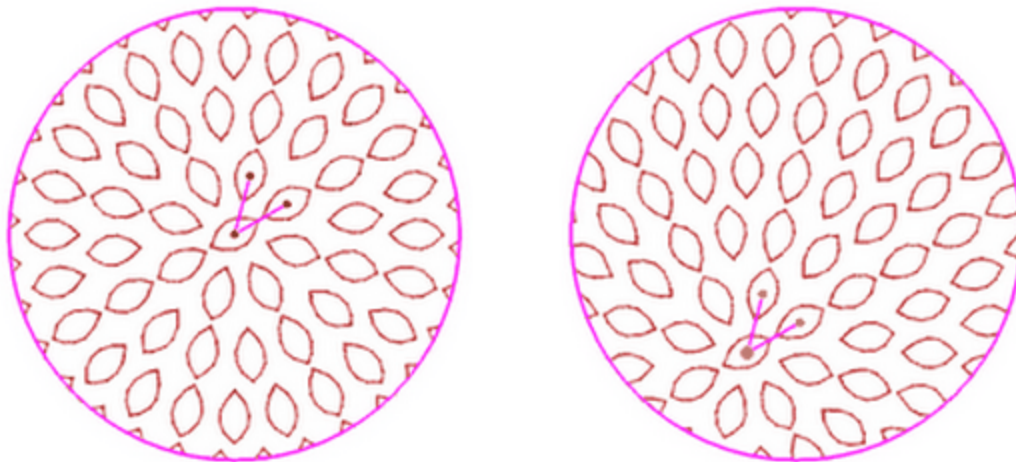


コントロールハンドルを使ってオブジェクトに埋めた連続コピーの配置を設定するには、オブジェクトを「範囲選択」し、垂直ツールを「ノード編集」に切り替えると、下図のようにコントロールハンドルが表示されます。①～③で設定する項目は以下のとおりです。

- ❖① 基準模様の位置
- ❖②「水平スペース」と「開始角度」
- ❖③ ステップ数



下図左：基準模様がオブジェクトの中心。下図右：基準模様移動後



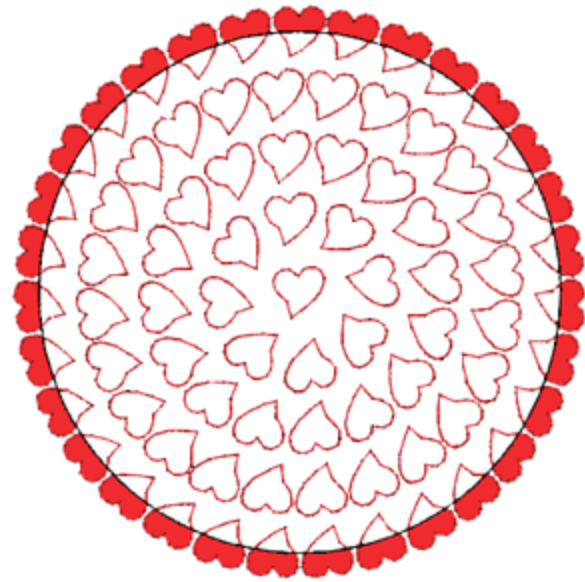
輪郭コピー

「オブジェクトのプロパティ」で連続コピーの「レイアウト」を「輪郭」に設定すると、オブジェクトの輪郭線に合わせて連続コピーが並びます。

「輪郭」を配置後の編集方法は、「オブジェクトのプロパティ」から数値を設定する方法と、「ノード編集」のコントロールハンドルで設定する方法があります。

輪郭を設定した際のプロパティには次の3項目があります。

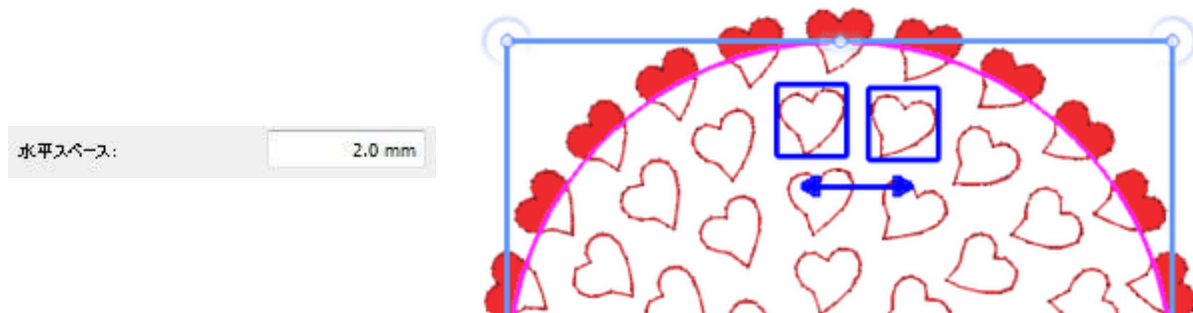
- ・水平スペース
- ・垂直スペース
- ・アウトライン沿い



水平スペース

数値を入力して連続コピーの横間隔を設定します。間隔は各模様の隣り合う外接四角形のスペースです。

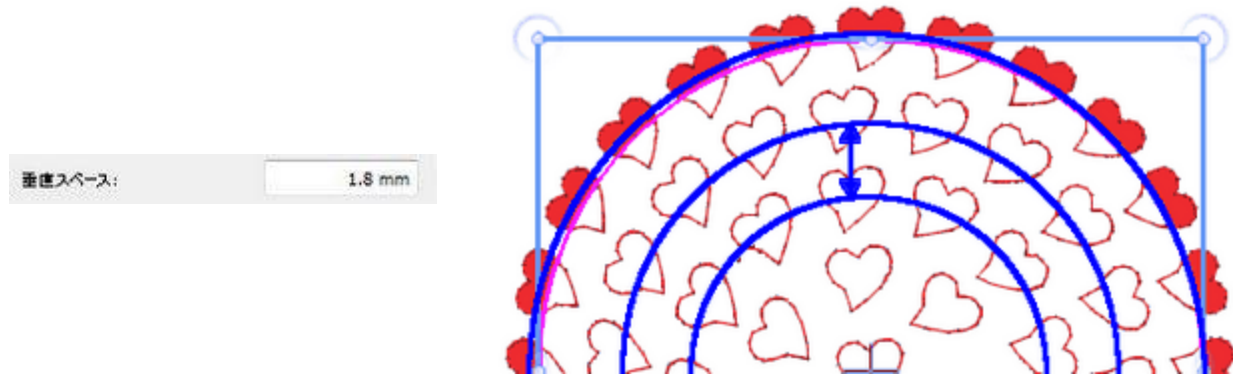
※連続コピーはオブジェクト内に均等に配置されるため設定値で配置されない箇所もあります。



垂直スペース

数値を入力して同心円の連続コピーの間隔を設定します。間隔は、各模様の外接四角形の同心円間のスペースです。

※連続コピーはオブジェクト内に均等に配置されるため設定値で配置されない箇所もあります。



アウトライン沿い

レイアウトで輪郭を設定した際、連続コピーの向きを輪郭線に沿わせて配置する場合はチェックボックスにチェックを入れます。チェックを外すと、連続コピーの向きは基準模様の向きで配置されます。



「アウトライン沿い」あり



「アウトライン沿い」なし

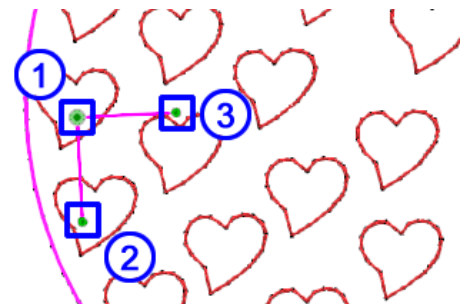
「ノード編集」からコントロールハンドルで設定する

コントロールハンドルを使ってオブジェクトに埋めた連続コピーの配置を設定するには、オブジェクトを「範囲選択」し、垂直ツールバーから「ノード編集」に切り替えると、下図のようにコントロールハンドルが表示されます。①～③で設定する項目は以下のとおりです。

- ❖①「オフセット」
- ❖②「水平スペース」： ①と②のスペース、隣り合う模様の間隔
- ❖③「垂直スペース」： ①と③のスペース、同心円の間隔

「輪郭」には、開始角度、傾斜角度の項目はありません。

連続コピーを配置したオブジェクトのアウトラインを設定するには、画面左上のツールオプション「アウトライン編集」にチェックを入れるとアウトラインにノードが表示され、通常のオブジェクトと同様にノードおよび線をドラッグしてアウトラインを編集できます。



単列コピー

「オブジェクトのプロパティ」で連続コピーの「レイアウト」を「単列」に設定すると、オブジェクト内に一列に連続コピーが並びます。

右図のように連続コピーを一列に並べたデザインを作成する際に使用すると便利な機能です。

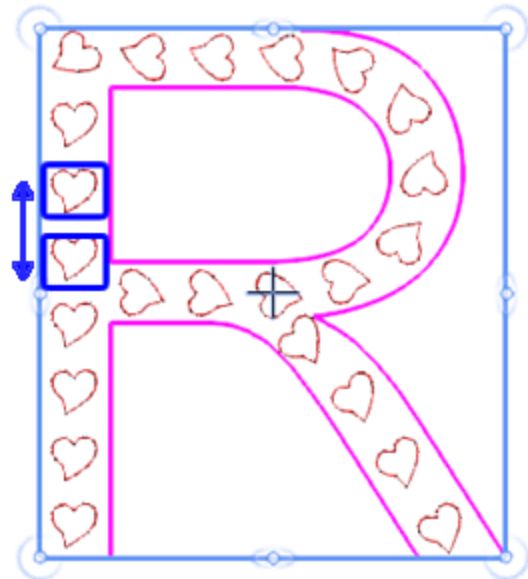


スペース

数値を入力して設定しますが、連続コピーはオブジェクト内に均等に配置されるため設定値で配置されない箇所もあります。

水平スペース:

2.0 mm



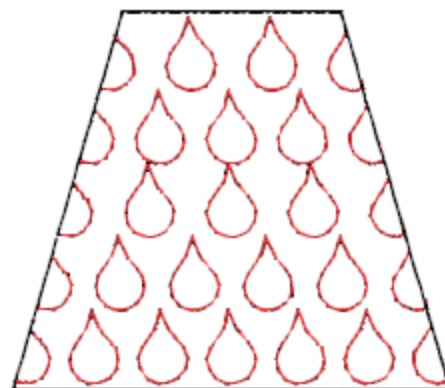
形状合わせコピー

「オブジェクトのプロパティ」で連続コピーの「レイアウト」を「形状合わせ」に設定すると、オブジェクト内に連続コピーが並びます。

形状合わせコピーを配置後の編集方法には、「オブジェクトのプロパティ」から数値を設定する方法と「ノード編集」からコントロールハンドルで設定する方法があります。

形状合わせを設定した際のプロパティには次の3項目があります。

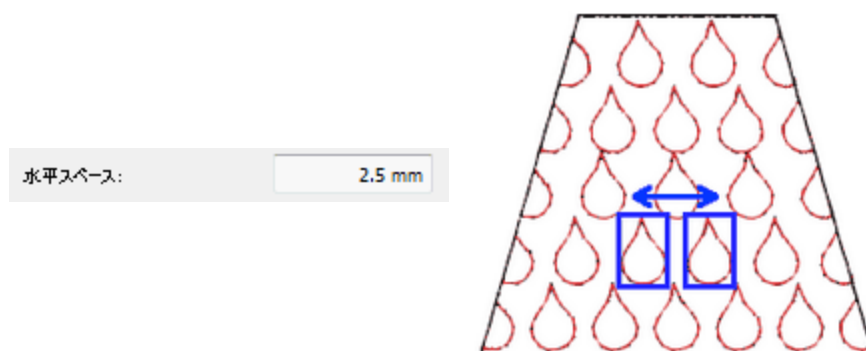
- ・水平スペース



- ・垂直スペース
- ・開始角度

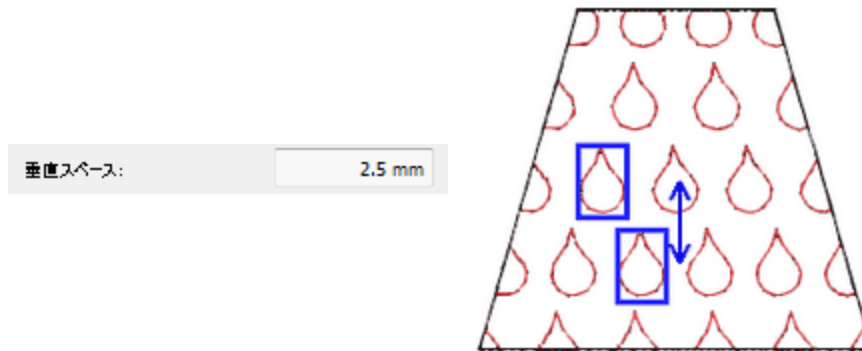
水平スペース

数値を入力して水平方向の連続コピーの間隔を設定します。間隔は各模様の際り合う外接四角形のスペースです。※連続コピーはオブジェクト内に均等に配置されるため設定値で配置されない箇所もあります。



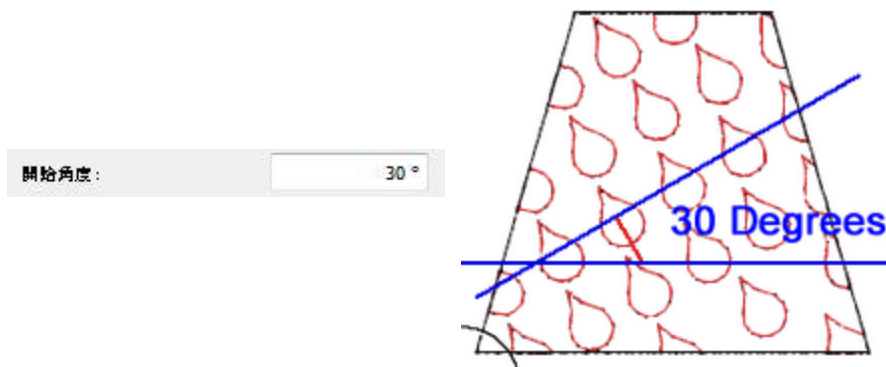
垂直スペース

数値を入力して垂直方向の連続コピーの間隔を設定します。間隔は各模様の外接四角形の縦方向のスペースです。



開始角度

数値を入力して連続コピーの開始角度を設定します。設定角度が0度の場合、連続コピーは水平に並びます。下図は連続コピーを水平から半時計回りに30度傾けた図です。

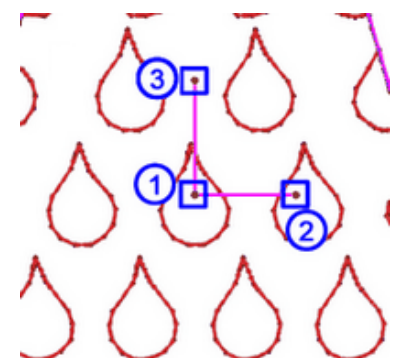


「ノード編集」からコントロールハンドルで設定する

「ノード編集」からコントロールハンドルで設定する場合、ツールを垂直ツールバーの「ノード編集」に切り替えると、オブジェクト上にコントロールハンドルが表示されます（右図）。

- ①基準模様の位置
- ②「水平スペース」①と③のスペースと「開始角度」
- ③「垂直スペース」①と③のスペース

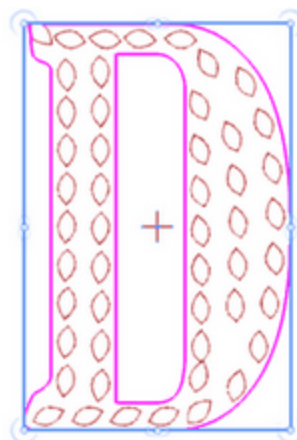
連続コピーを配置したオブジェクトのアウトラインを設定するには、画面左上のツールオプション「アウトライン編集」にチェックを入れるとアウトラインにノードが表示され、通常のオブジェクトと同様にノードおよび線をドラッグしてアウトラインを編集できます。



整列

「オブジェクトのプロパティ」で連続コピーの「レイアウト」を「整列」に設定すると、オブジェクトのデザインをベースに整列した連続コピーが並びます。

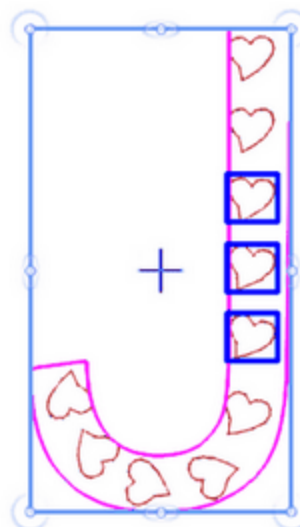
「整列」を配置後は「スペース」が設定できます。



スペース

数値を入力して連続コピーの間隔を設定します。間隔は各模様の外接四角形間のスペースです（右図）。

この際、連続コピーはオブジェクト内に均等に配置されるため設定値で配置されない箇所もあります。



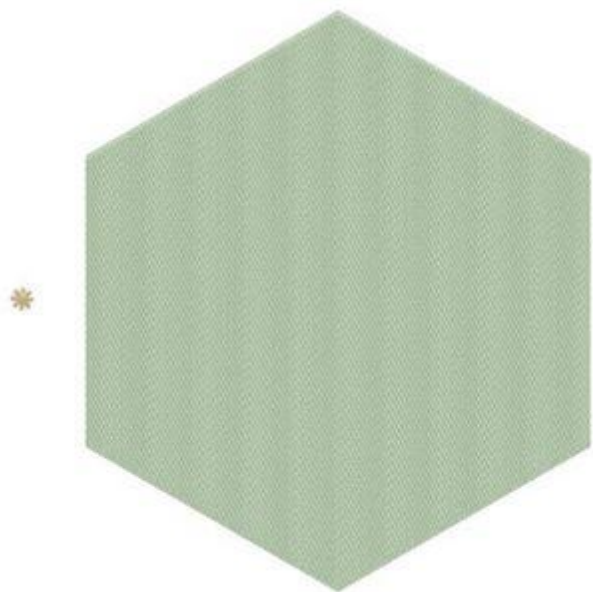
※「ノード編集」に切り替えた際はオブジェクトのアウトラインが調整できます。連続コピーを調整するコントロールハンドルはありません。画面左上のツールオプションは「ノード編集」のデフォルト、「自動重なり削除」が表示されます。

花装飾

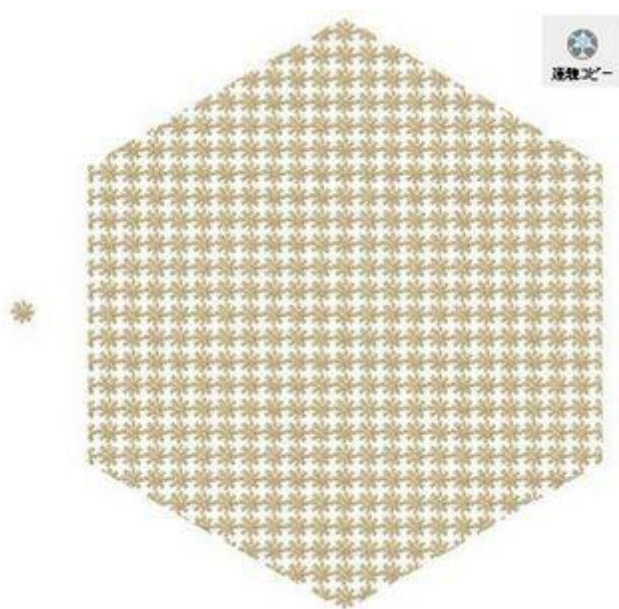
オブジェクト内に花装飾を配置します。

配置方法は：

1. 花装飾を配置する図形（下図右）および、花とする形状（下図左）を作成します。



2. 1 で作成した図形と形状を「範囲選択」で一緒に選択し、「オブジェクトのプロパティ」の「埋め」から「連続コピー」をクリックし、



3. 「オブジェクトのプロパティ」で、「レイアウト」のプルダウンメニューから「花装飾」をクリックします（下図）。

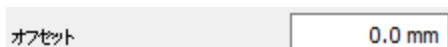


4. 下図のように花装飾が配置されます。

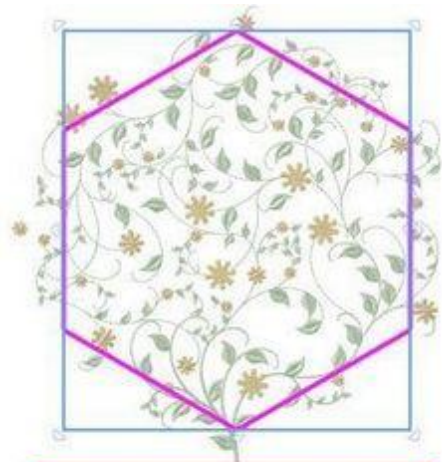


配置した花装飾は「オブジェクトのプロパティ」で編集できます。下記項目を参考にデザインを編集してください。

オフセット



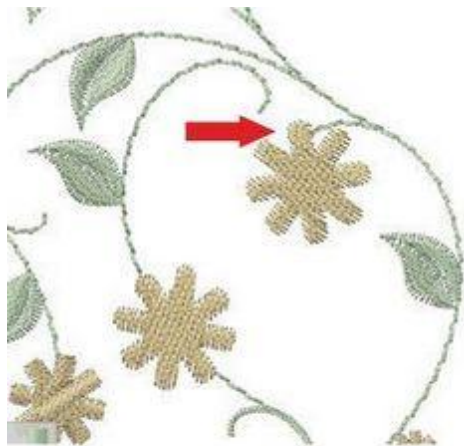
元の図形のアウトラインから花装飾の外側のラインの距離を設定します。マイナス値を入力すると模様はアウトラインの内側へ、プラス値でアウトラインの外側になります。



基準模様回転

基準模様回転

花として配置した図形の角度を設定します。数値を設定すると花の数や向きが再計算されて表示されます。

基準模様回転 基準模様回転

茎元幅

茎元幅

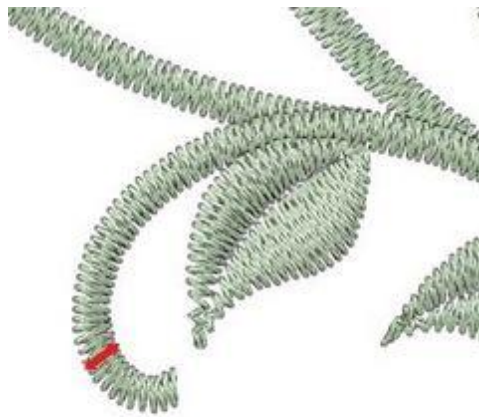
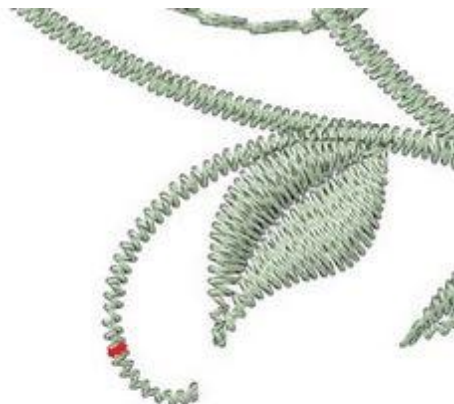
茎元の幅を設定します。デフォルトでは20が設定されています。

茎元幅 茎元幅

枝先幅

枝先幅

枝分かれしたツル先の幅を設定します。デフォルトでは5が設定されています。



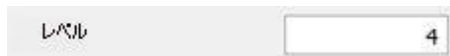
茎反転

茎反転

茎の湾曲方向を反転します。



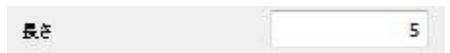
分枝レベル



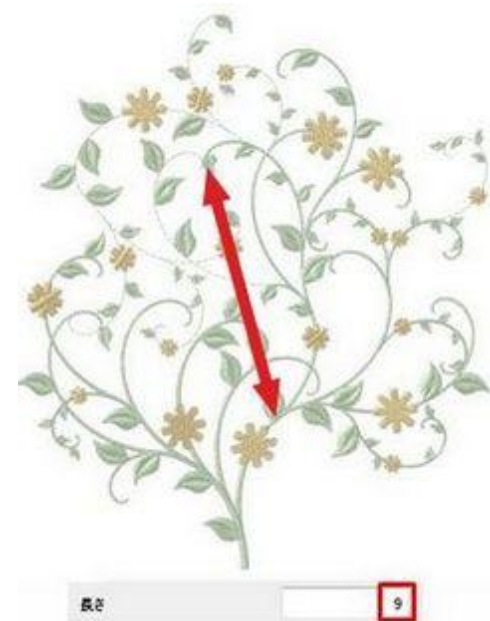
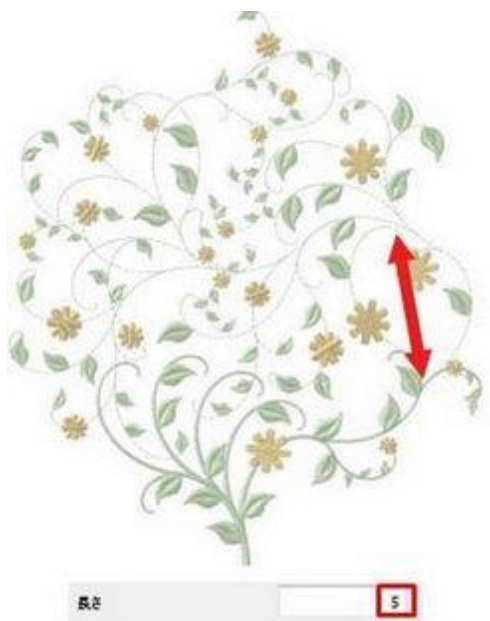
茎が分かれて縦方向へ伸びるレベルを設定します。設定可能数は1～4です。デフォルトでは4が設定されています。



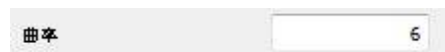
長さ



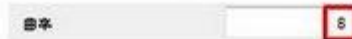
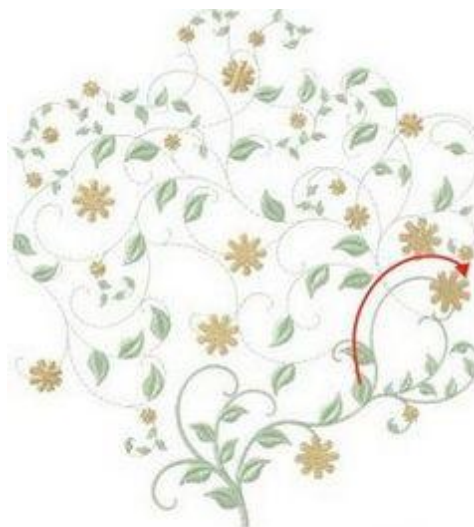
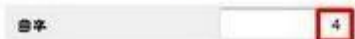
枝の長さを設定します。設定可能数は1～10です。デフォルトでは5が設定されています。



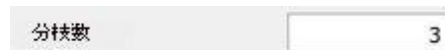
曲率



枝の曲がり具合を設定します。数値が高いほど曲がった線になります。設定可能数は1～10です。デフォルトでは6が設定されています。



分枝数



枝分かれ数を設定します。数値が高いほど枝数が多くなります。設定可能数は1～10です。デフォルトでは3が設定されています。



サイズ

サイズ

形状内の花装飾全体のサイズを設定します。100%が基準サイズで、100以下で縮小、100以上で拡大します。



花のサイズ

花のサイズ

花または、花とする図形の大きさを設定します。100%が基準サイズで、100以下で縮小、100以上で拡大します。



葉のサイズ

葉のサイズ

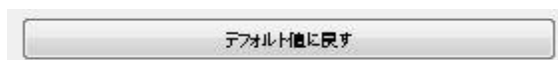
葉または、葉とする図形の大きさを設定します。100%が基準サイズで、100以下で縮小、100以上で拡大します。

花の位置



花または、花とする図形の茎からの位置をプルダウンメニューの「上」「中央」「下」をクリックして設定します。

デフォルト値に戻す



変更した値をデフォルト値に戻します。

花装飾の場合、プロパティ項目を一箇所設定するとそれに合わせてデザイン全体が再計算されて表示されます。

花装飾開始点指定（ステッチフロー）

花装飾の開始点は、垂直ツールバーの「ステッチフロー」で自由に変更できます。マウスポインターの先に表示される赤い点を開始点とする位置からドラッグして設定します。その際、茎元の長さや茎の方向もドラッグに準じます。

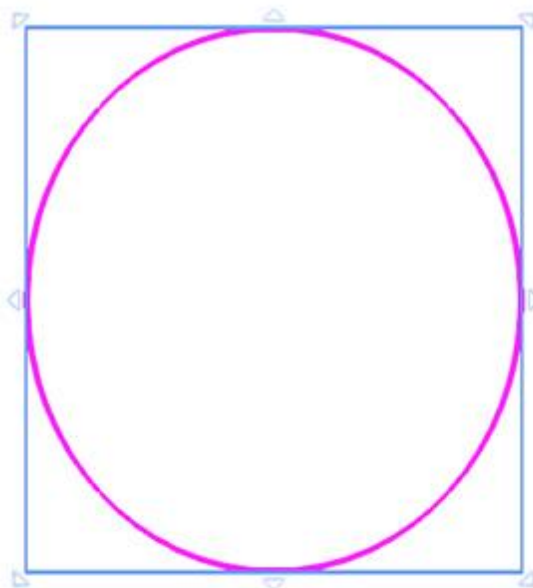
連続コピーアウトライン上配置

オブジェクトを連続コピーして等間隔に並べ、連続した模様を作成し別のオブジェクトの「アウトライン」に配置します。

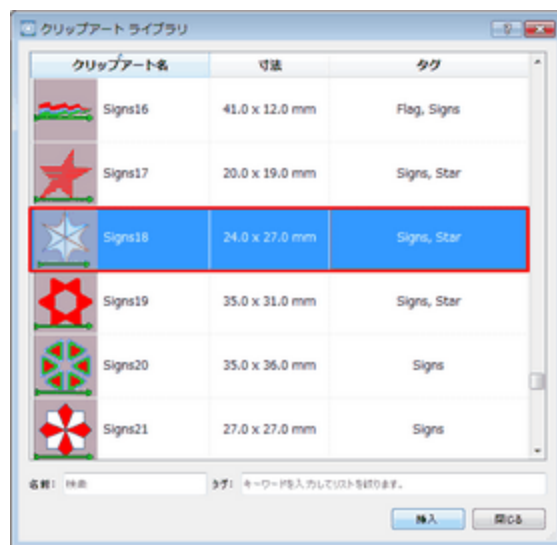
クリップアートライブラリから既存のオブジェクトを連続コピーする

連続コピーを配置するオブジェクトを範囲選択し「オブジェクトのプロパティ」の「アウトライン」で

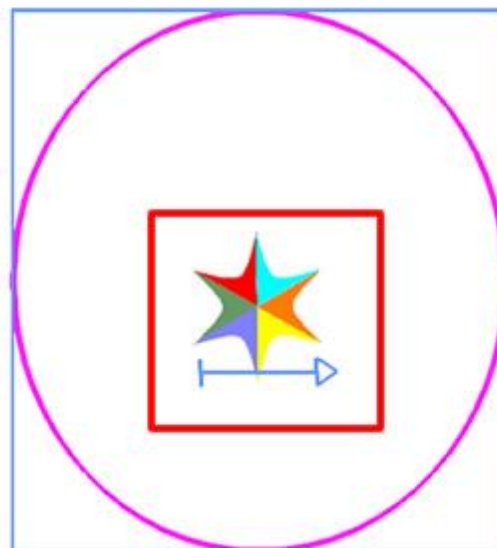
「連続コピー」をクリックします。



クリップアートのダイアログ画面が表示されます。




模様を選択して「挿入」をクリックします。マウスポインターが十字印に変わります。ドラッグしてサイズと向きを調整します。



ドラッグを離すと模様が続コピーされ、アウトライン上に配置されます。




配置した連続コピーの模様を変更するには、オブジェクトを範囲選択し「連続コピー」をクリックします。表示されるクリップアートライブラリから別の模様を選択し「挿入」をクリックします。

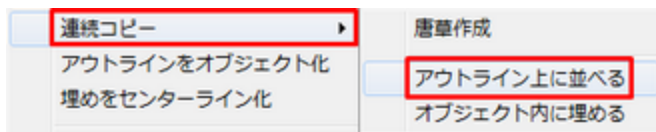
任意のオブジェクトを連続コピーする

連続コピーを配置するオブジェクトを「範囲選択」します。

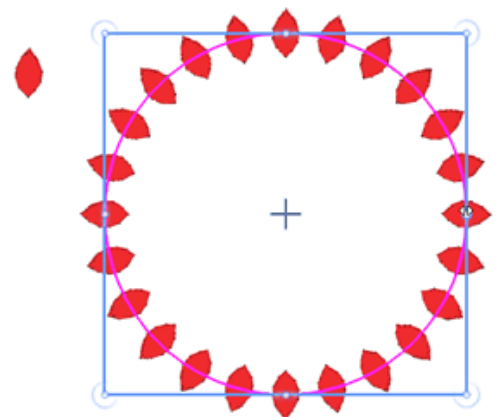
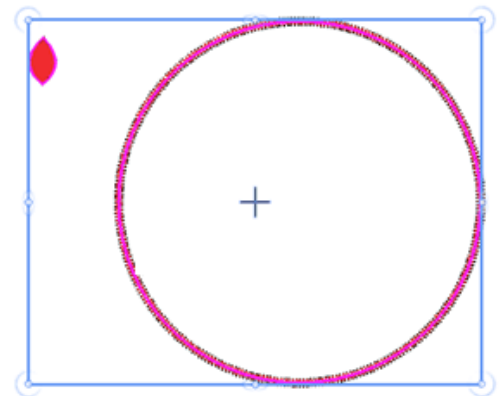
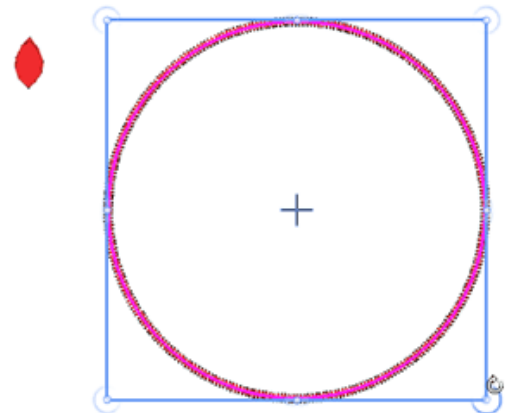
連続模様にするオブジェクトを一緒に範囲選択します。※複数のオブジェクトを範囲選択するには「Ctrl」（mac OS ではCmd）を押しながら追加するオブジェクトをクリックします。

連続コピーにするオブジェクトのサイズが配置するオブジェクトより小さいことを確認します。（2つのオブジェクトのうち、サイズの小さい方が連続コピーになります。）


「オブジェクトのプロパティ」の「アウトライン」で「連続コピー」をクリックするか、範囲選択後に右クリックして表示されるプルダウンメニューの「連続コピー」から「アウトライン上に並べる」をクリックします。

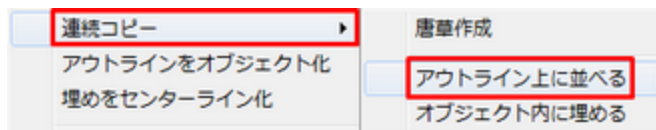


模様が連続コピーされてオブジェクトのアウトライン上に配置されます。



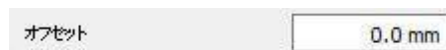
配置した連続コピーは容易に別の模様に変更できます。クリップアートライブラリから模様を入れ替えるには、

1. 「オブジェクトのプロパティ」の「アウトライン」から「連続コピー」アイコンをクリックしてクリップアートライブラリから模様を選択して入れ替えます。
2. 任意のオブジェクトの連続コピーを入れ替えるには、新たに連続コピーするオブジェクトと連続コピーを配置するオブジェクトを一緒に範囲選択し、「プロパティ」から「連続コピー」をクリックするか、右クリックして表示されるプルダウンメニューの「連続コピー」から「アウトライン上に並べる」をクリックします。



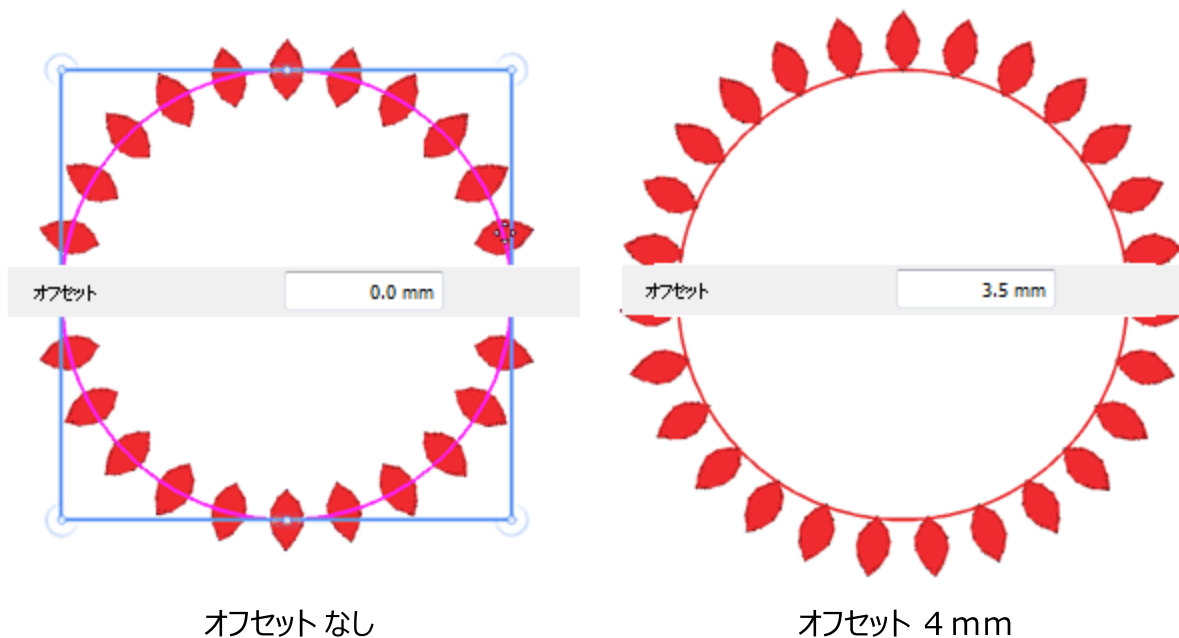
アウトラインに配置した連続コピーの「オブジェクトのプロパティ」には「オフセット」「回転」「スペース」があります。※「ノード編集」に切り替えた際はオブジェクトのアウトラインが調整できます。連続コピーはアウトラインの調整に合わせて配置し直されます。（連続コピーを調整するコントロールハンドルはありません。）

オフセット



オブジェクトと連続コピーの中心の位置の距離を設定します（下図参照）。連続コピーオブジェクトは入力した数値の位置に正確に配置されます。デフォルトでは設定値は0です。設定可能値は -15~15mmです。

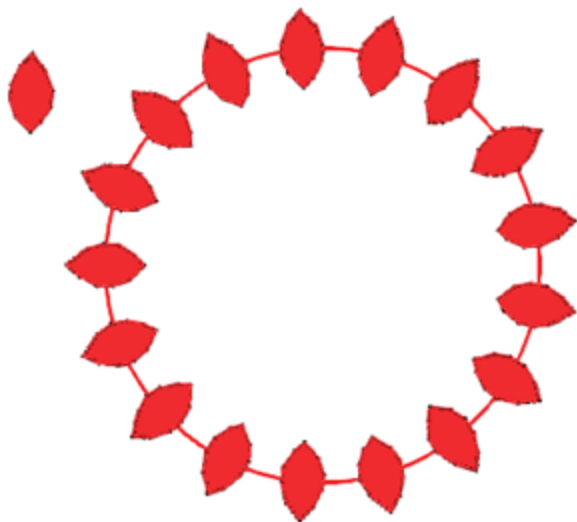
※オフセットにチェックボックスがあるタイプのソフトウェアをご使用の場合は、チェックボックスにチェックを入れてオフセットを設定します。



基準模様回転

基準模様回転

※「基準模様」とは、連続コピーの中の模様の一つで位置や角度を設定する際に基準となる模様を指します。「プロパティ」の「基準模様回転」に数値を入力して基準模様の回転角度を設定します。数値を入力するとそれぞれの模様が半時計回りに回転します。設定可能値は0～360です。



回転 0度




回転 45度

スペース

スペース:

数値を入力して各模様の外接四角形間のスペースを指定します。この場合のスペースはオブジェクトが均等になるように配置されるため正確でない場合があります。連続コピーは鋭角を作るように配置されます。(1-135 度) 数値の設

定はマウスホイール  を回転させて設定することもできます。



スペース なし



スペース 2mm

連続コピーとクローンオブジェクト

メニューバーの「編集」で「複製オブジェクトをクローン化」を有効にして、連続コピーを配置すると、連続コピーは基準模様のクローンとなります。「ノード編集」で基準模様の形状を編集すると、基準模様の変更と同時にクローンの形状も変わります。

※デフォルトでは「複製オブジェクトをクローン化」は有効に設定されています。

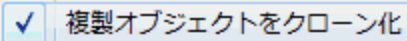
「埋め」の連続コピーをクローン編集

オブジェクト内に埋めた連続コピーの形状を、基準模様を使って編集します。

基準模様（左図）

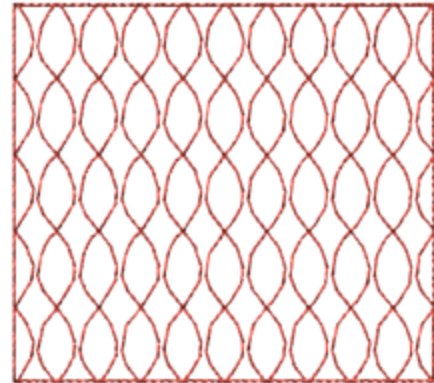


メニューバーの「編集」から、「複製オブジェクトをクローン化」が有効になっていることを確認します。



連続コピー「埋め」を配置します。基準模様と連続コピーを配置するオブジェクトを「範囲選択」し、右クリック、「連続コピー」から「オブジェクト内に埋める」をクリックします。

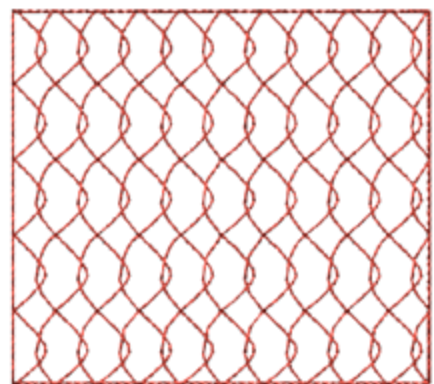
右図はレイアウトを「長方形」で埋めたオブジェクトです。



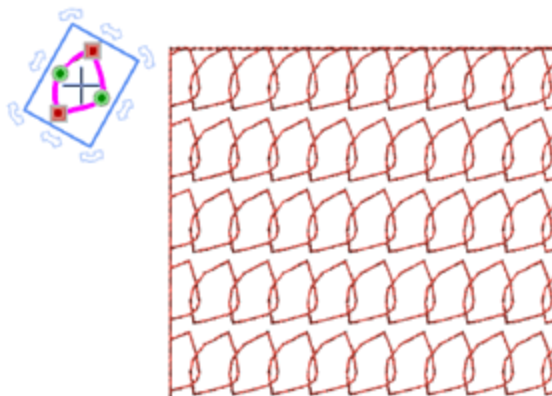
垂直ツールバーを「ノード編集」に切り替えて、基準模様の形状を編集します。



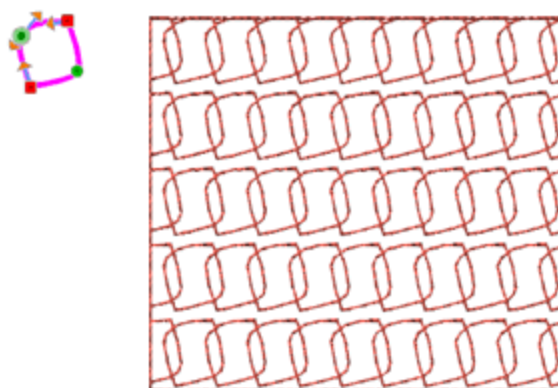
基準模様を編集すると連続コピーも同様の形状になります。



右クリックして表示されるプルダウンメニューから「ポリラインを選択」をクリックして、形状のサイズ、向きを編集します。



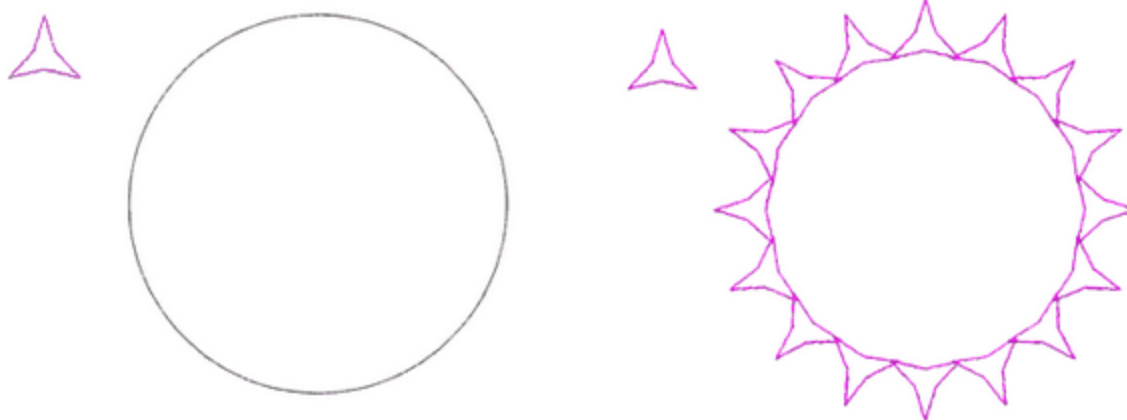
基準模様の変更は直ちに連続コピーに反映されます。



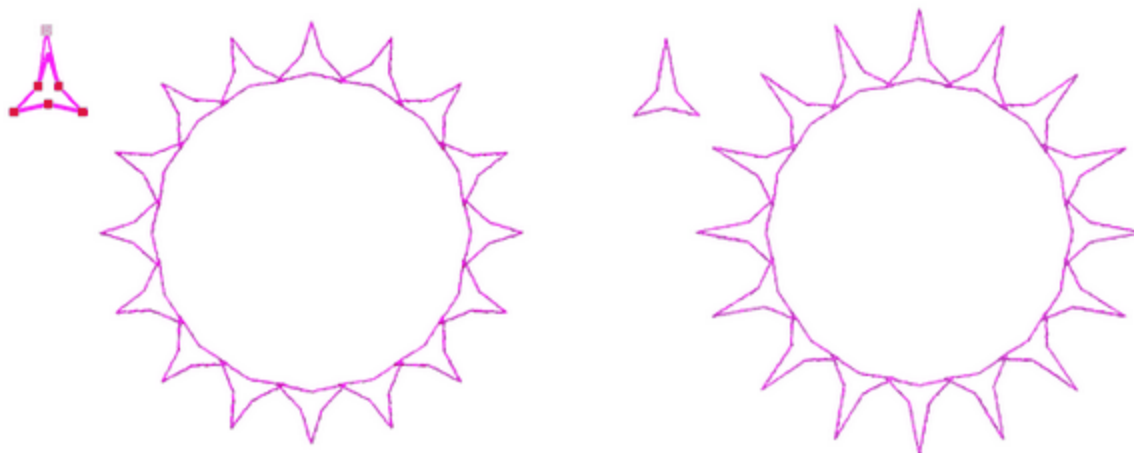
「アウトライン」の連続コピーをクローン編集

オブジェクトのアウトライン上に埋めた連続コピーの形状を、基準模様を使って編集します。

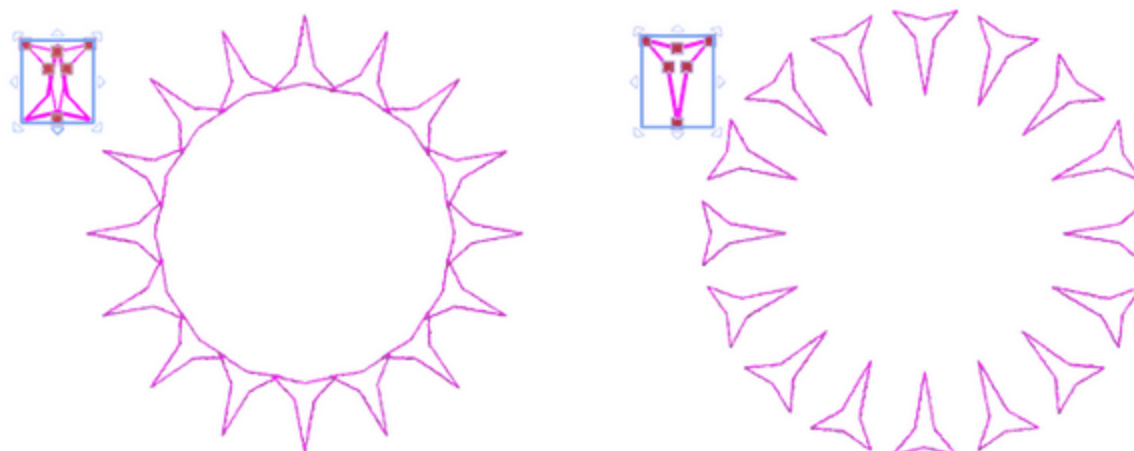
左端の形状を基準模様とし「アウトライン」に配置します。基準模様と連続コピーを配置するオブジェクトを「範囲選択」し「オブジェクトのプロパティ」から「連続コピー」をクリックするか、右クリックして表示されるプルダウンメニューの「連続コピー」から「アウトライン上に並べる」をクリックします。



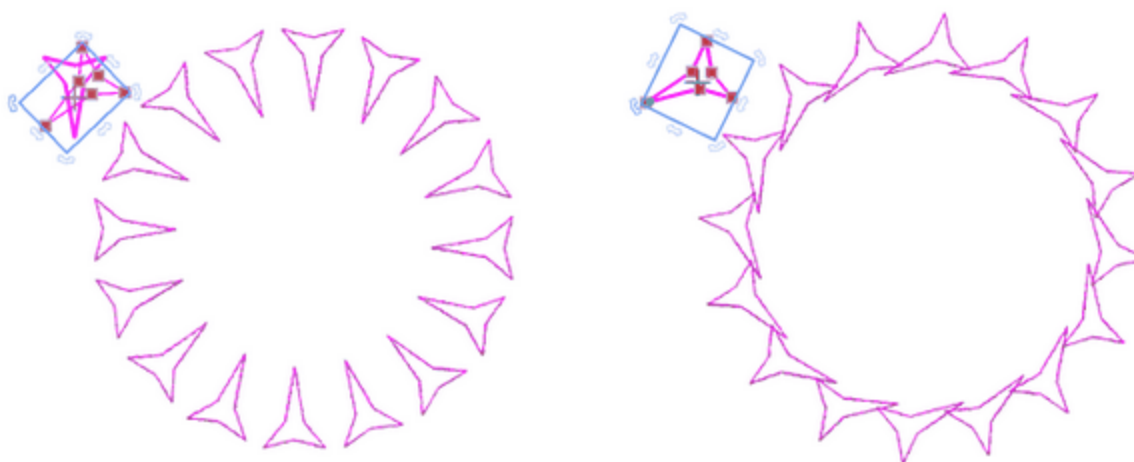
垂直ツールバーを「ノード編集」に切り替えて、基準模様の形状を編集します。



右クリックして表示されるプルダウンメニューから「ポリラインを選択」をクリックして、形状のサイズ、向きを編集します。下図右は基準模様を180度回転させた図です。



向きを変えることでデザインのイメージを大きく変えることができます。



※複数の形状を「グループ」にして基準模様としてオブジェクトに配置することも可能です。

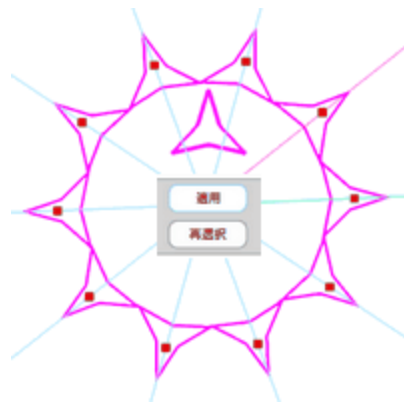
連続コピーの応用

連続コピーには、垂直ツールバーの「オブジェクトの連続コピー」とプロパティの「オブジェクトへの埋め/アウトライン連続コピー」があります。この頁ではこれら2種類の連続コピー機能とクローン機能を組み合わせて埋めオブジェクトを作成する方法をご紹介します。

基準模様とするオブジェクトを作成します。



「オブジェクトの連続コピー」を行い右図のようなデザインを作成するには、基準模様を「範囲選択」し、垂直ツールバーの「連続コピー」で「円形コピー」をクリックし、コントロールハンドル及び、ツールオプションを設定し、「適用」をクリックします。



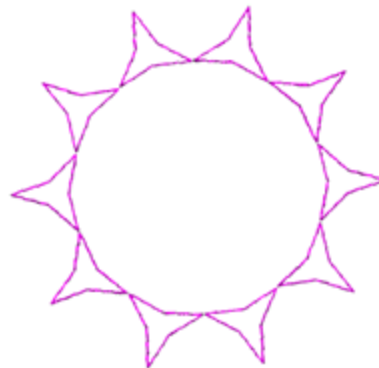
※ツールオプションの「クローン作成」にチェックを入れて「適用」をクリックするとコピーはクローンオブジェクトとして扱うことができます。



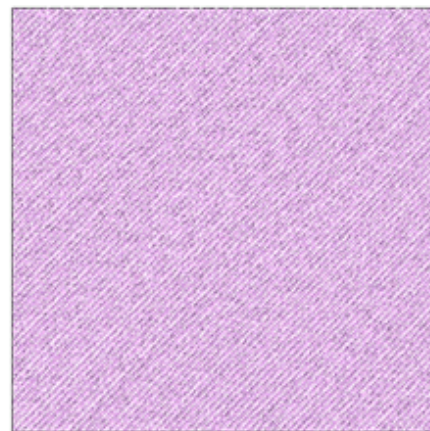
ツールオプションで「適用」をクリックして円形コピーを作成します。

「オブジェクトの連続コピー」で作成した円形コピーオブジェクトを使用して「オブジェクトへの埋め連続コピー」を行います。

円形コピーオブジェクトを範囲選択し、右クリックして表示されるプルダウンメニューから「グループ」をクリックして形状を一つのグループにします。

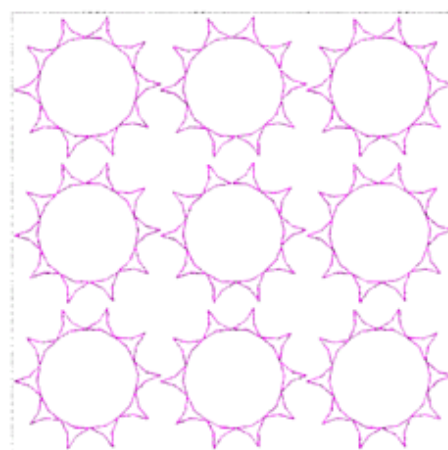


このオブジェクトを基準模様として「埋め連続コピー」を行い、右図の四角形のオブジェクト内に連続コピーを配置するには、

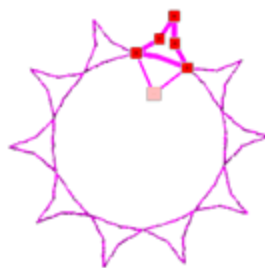


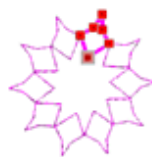
基準模様と四角形のオブジェクトを一緒に範囲選択し、「オブジェクトのプロパティ」から「連続コピー」をクリックするか、右クリックして表示されるプルダウンメニューの「連続コピー」から「オブジェクト内に埋める」をクリックします。

右図は、基準模様が四角のオブジェクト内に「埋め連続コピー」され、オブジェクトのプロパティの「レイアウト」を「長方形」に設定したものです。



「埋め」に配置した連続コピーの形状を編集するには、

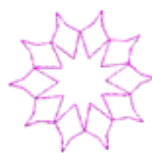
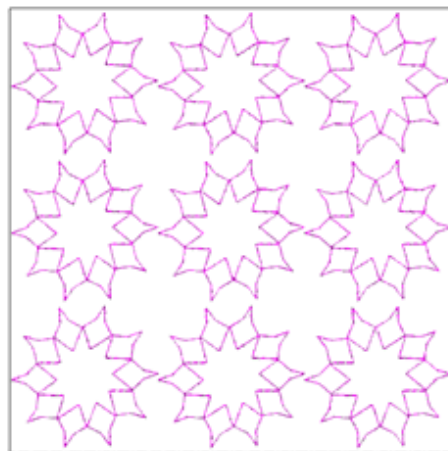




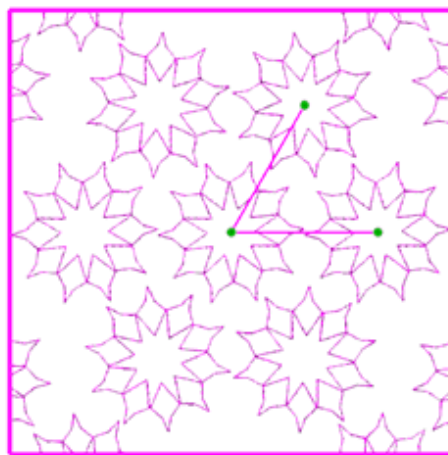
垂直ツールバーを「ノード編集」に切り替えます。

基準模様に表示されるノードや線をドラッグして編集すると、

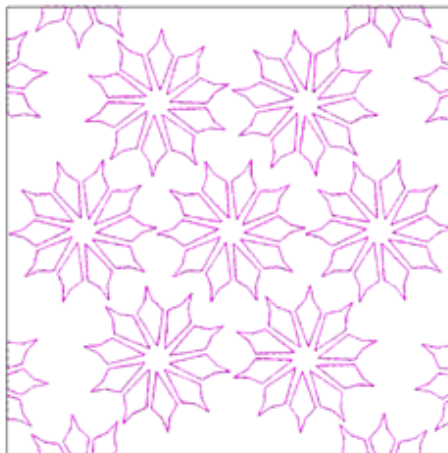
四角のオブジェクト内に連続コピーされたオブジェクトも基準模様の変更に合わせて変わります。



プロパティの「レイアウト」を「円形」に変更すると右図のように連続コピーの様子が変わります。



さらに編集を加えることで模様イメージを変えることができます。



刺しゅう — 刺しゅうデザイン作成

ここでは、刺しゅうデザインに配置する「埋め」、「アウトライン」のステッチ及び「オブジェクトのプロパティ」の設定、「生地」「刺しゅう枠」、垂直ツールバーの「ステッチフロー」の「ぬい方向」「分割」の使用方法をご説明します。

これらの機能を使用するには「テクニック」ので「刺しゅう」が設定されていることを確認します。

ステッチタイプ—刺しゅうタイプ

当ソフトウェアのステッチは大別して「ステッチタイプ」「刺しゅうタイプ」「特殊タイプ」があります。それぞれの詳細は上記の項目をクリックして御覧ください。この頁ではそれぞれの概要をご紹介します。

ステッチタイプ	刺しゅうタイプ	特殊タイプ
• サテン	• フォトステッチ	• 連続コピー
• タタミ	• クロスステッチ	• カットワーク
• 縁沿い	• ペイントステッチ	• ボタンホール
• ランニング	• ネット	• 浮き出し模様
• サテンライン	• アプリケ	
	• ステップリング	
	• クロス	

ステッチタイプ

ステッチタイプには、「サテン」「タタミ」「縁沿い」「ランニング」「サテンライン」があります。「サテン」「タタミ」「縁沿い」は、形状を埋める、または、ソフトウェアが自動でベクター画像を刺しゅうデザインに変換する際に使用します。「ランニング」「サテンライン」は、オブジェクトのアウトラインや線状のデザインに使用します。

サテン

間隔をつめて糸を渡し、面を埋めます。サテン地のような艶が特徴のステッチです。ぬい方向、ステッチの長さを調整できます。小さい形状や、横長の形状を埋めるのに適しています。



ベクターオブジェクト



サテン埋め

タタミ

形状を一定のぬい方向のランニングステッチの列で埋めます。大きく不規則な形状を埋めるのに適しています。ソフトウェアが自動でベクター画像をステッチに変換する際、多くの場合、タタミを使用します。ステッチの密度、長さ、角度などを変更することでステッチに変化を加えることができます。



ベクターオブジェクト



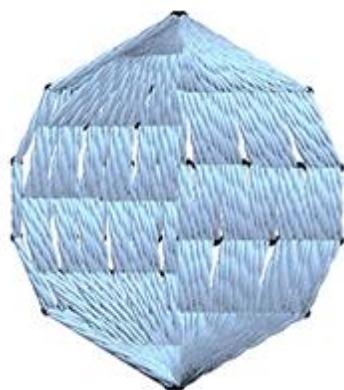
タタミ埋め

縁沿い

形状をアウトライン（縁）に沿った複数のランニングステッチの列で埋めます。列は交互にずれた位置に一定に配置されます。（下図では図形内に図形の中心から右半分の1列と左半分が別の1列の2列で配置されています。）幅のある図形には下図の模様を繰り返したかたちで配置されます。



ベクターオブジェクト



縁沿い埋め

ランニング

単純に等間隔で表、裏交互に針目を出しながら進むぬい方です。アウトラインや細かいデザインパーツなどに適したステッチです。

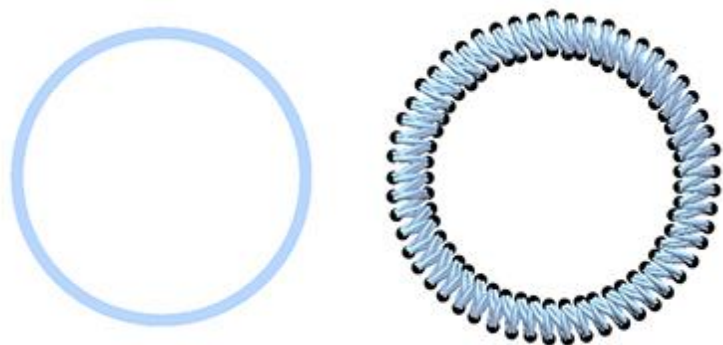


細いアウトラインの
ベクターオブジェクト

ランニング埋め

サテンライン

間隔を詰めて糸を渡し、太いアウトラインを埋めます。少し幅のある細長いデザインや線描のデザインに適したステッチです。



細いアウトラインの
ベクターオブジェクト

サテンライン

刺しゅうタイプ

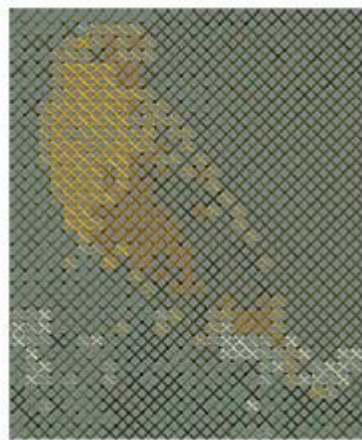
刺しゅうタイプには、「クロスステッチ」「フォトステッチ」「アップリケ」「ネットフィル」「スティプリング」「クロス」があります。「クロスステッチ」「フォトステッチ」はビットマップ画像を刺しゅうデザインに自動で変換する際に指定します。「アップリケ」「ネットフィル」「スティプリング」「クロス」は作業画面のプロパティから用途に応じて使用します。

クロスステッチ

ビットマップ画像をインポートして刺しゅうデザインに自動で変換する際クロスステッチを指定すると、イメージの色に合わせた連続した「X」形のステッチで面を埋めます。



ベクターオブジェクト



クロスステッチ埋め

フォトステッチ

イメージをインポートして刺しゅうデザインに自動で変換する際フォトステッチを指定すると、イメージの濃淡を解像し刺しゅうステッチで埋めます。



インポートするイメージ



モノクローム
フォトステッチ



フォトステッチ

ペイントステッチ

「ペイントステッチ」は、写真やデザインを取り込んで写真のような仕上がりの刺しゅうデザインにする機能です。写真から刺しゅうデザインへの変換はソフトウェアが自動で行い、変換後の「ペイントステッチ」はオブジェクトのプロパティから行います。また、垂直ツールバーの「ステッチフロー」を使用して範囲を指定し、ステッチを再アレンジすることができます。



アプリケ

アプリケを作成する機能です。アプリケの作成には複数の手順を要しますが、ソフトウェアでそれらを設定して正確に作成することができます。



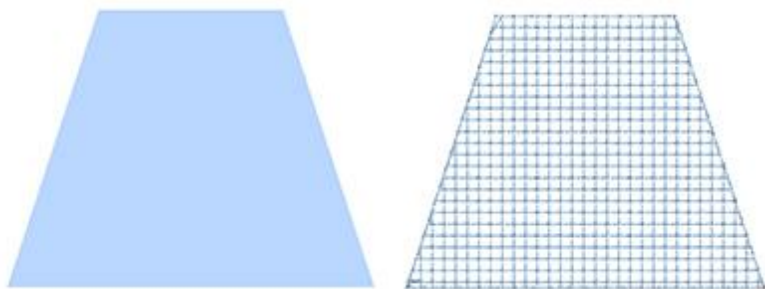
ベクターオブジェクト



アプリケ

ネット

垂直と水平のステッチで網目状に形状を埋めます。

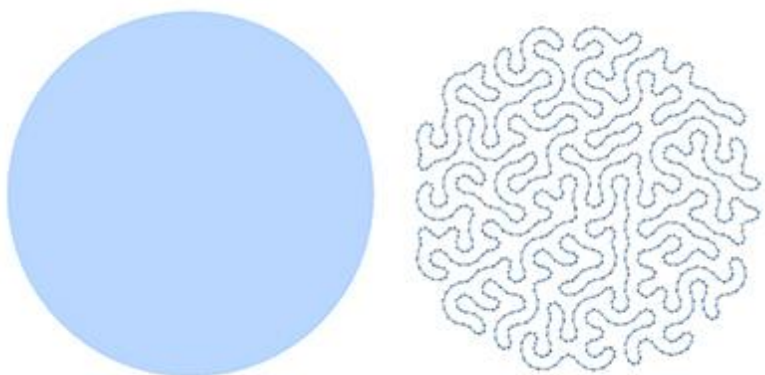


ベクターオブジェクト

ネット埋め

ステッピング

キルトの広い面をランニングステッチの曲線などで埋める方法です。



ベクターオブジェクト

ステッピング埋め

クロス

連続した「X」形のステッチで形状を埋めます。デザインをクロスステッチのみで作成する際は、配色を工夫して形状を表現します。



ベクターオブジェクト

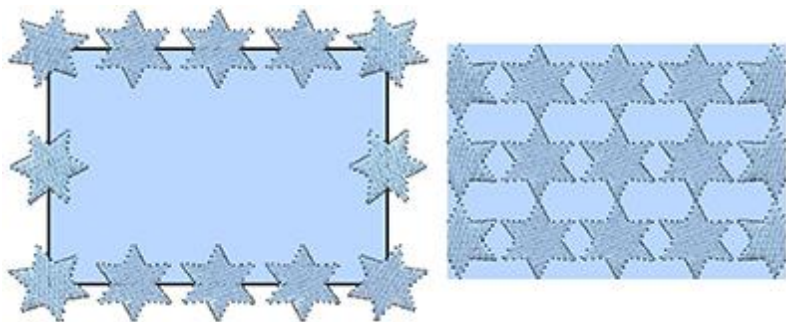
クロスステッチ埋め

特殊タイプ

特殊タイプには、「連続コピー」「カットワーク」「ボタンホール」「浮き出し模様」があります。

連続コピー（埋め、アウトライン）

連続コピーしたオブジェクトは均等に並んだ連続した模様になり、埋め、またはアウトラインに配置します。

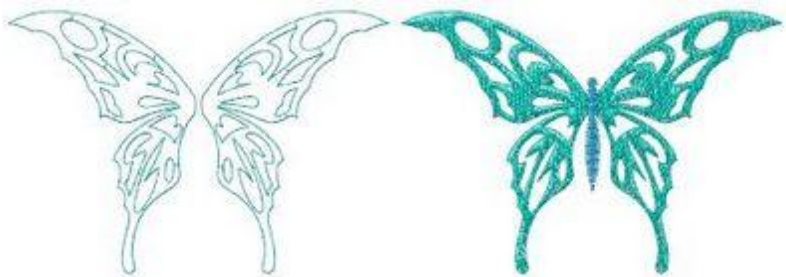


アウトライン上への
連続コピー

オブジェクト内埋め
連続コピー

カットワーク

布や軟らかい素材を切り取るためのデザイン機能です。

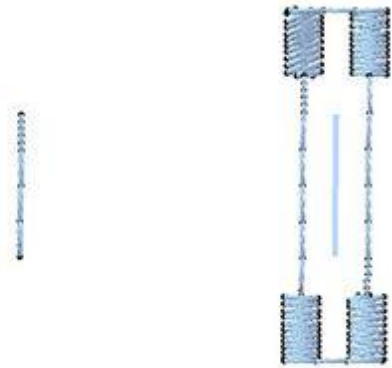


カットワークアウトライン

カットワーク

ボタンホール

布にボタンホールを縫う機能です。他の機能と組み合わせて使用することで正確な位置にボタンホールを作成することができます。



ボタン穴

ボタンホール

浮き出し模様

形状を重ねて、上に重なった模様をサテンステッチ上に浮き出る模様にします。



タタミ埋め
オブジェクト



重ねる形状



浮き出し模様適用

ステッチによっては、複数の呼び方をされているものがあります。当ソフトウェアでの呼び方はこの頁に記載のとおりです。

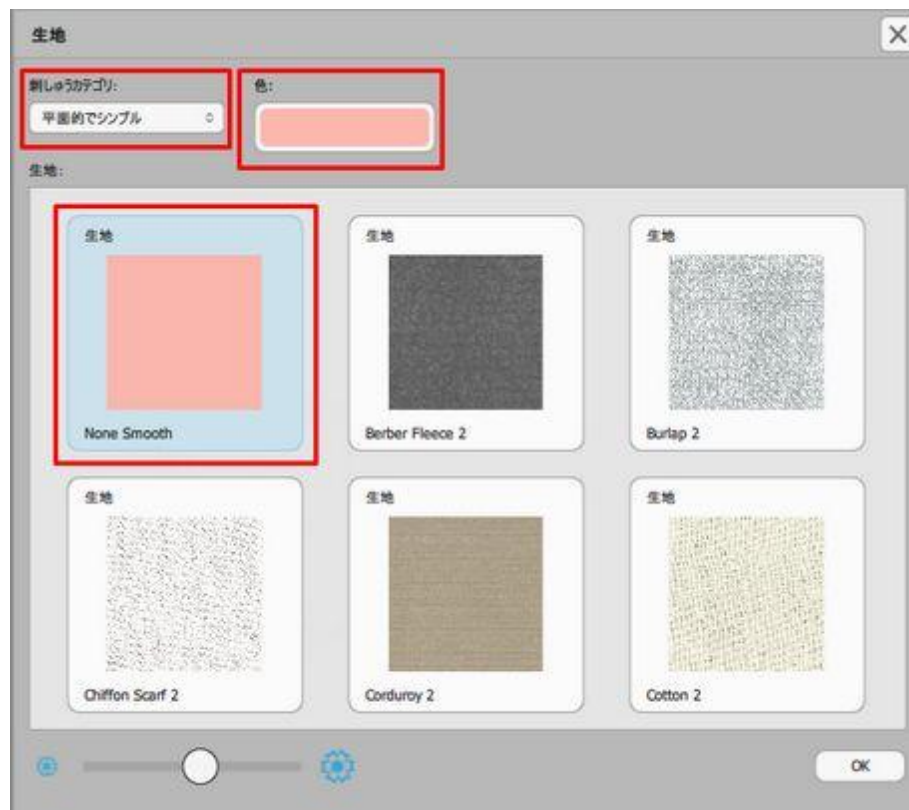
生地

使用する生地をリストから選んでクリックします。生地の設定に合わせてソフトウェアが刺しゅうのパラメータを設定します。デザインによってはパラメータの設定が刺しゅうの仕上がりに影響を与えるため、生地の設定も重要な設定項目の一つとなります。さらに、デザインを印刷す際「情報」の欄に生地には貼る接着芯の情報を表示します。作業画面に生地を表示しない場合はリストから「生地選択なし」をクリックします。その際、作業画面には設定した色が表示されません。

「刺しゅうカテゴリ」の設定にあわせて、生地が表示されます。


- 「平面的でシンプル」密度 0.55～、糸番号40、軽い下うち
- 「とてもシンプル」密度 0.85～、ウールなどの太い糸
- 「シンプル」密度 0.55～、糸番号30
- 「ややシンプル」密度 0.40～、糸番号40、軽い下うち
- 「普通」密度 0.40～、糸番号40
- 「細かい」密度0.35～、メタリック刺しゅう糸などの細い糸

設定した生地は作業画面に背景として表示され、生地の上に直接刺しゅうデザインをするイメージが得られます。デザインをマシンへ送って刺しゅうを実行する際は実際に使用する生地とデザイン上での設定が合っていることを確認します。



生地設定のダイアログ画面

「生地」を設定するには、メニューバーから「ツール」—「生地」をクリックするか、標準ツールバーから「生地」アイコン



をクリックするか、キーボードで「Ctrl+F」を押します。生地設定のダイアログでは、「刺しゅうカテゴリ」「色」「生地の種類」を設定します。

「刺しゅうカテゴリ」は、「平面的でシンプル」「とてもシンプル」「シンプル」「ややシンプル」「普通」「細かい」から選択します。

- 「平面的でシンプル」：どのタイプの生地にも適しており、実際の刺しゅうは生地上に滑らかなステッチで施されます。「生地」には全種類の生地が表示されます。刺しゅうデザインの3D表示では滑らかな刺しゅう強度を示す低い刺しゅう密度で表示されます。
- 「とてもシンプル」：生地は「ブライダルチュール」「ワッフルニット」「ウール」「標準 とても軽い」から選択できます。実際の刺しゅうはこれらの生地上にとても軽い刺しゅうで施されます。刺しゅうデザインの3D表示ではとても軽い刺しゅう強度を示す低い刺しゅう密度で表示されます。「ブライダルチュール」「ワッフルニット」「ウール」の生地には高い品質の刺しゅうが必要になるため特定の刺しゅうパラメータが設定されています。「標準 とてもシンプル」は「とてもシンプル」を指定する場合で、前述3種の生地以外を使用する際に設定します。この場合の刺しゅうの出来は使用する生地に影響を受けます。
- 「シンプル」：生地は「ライクラ ラメ」「スウェット生地」「Tシャツニット2」「ビニール2」「ウールクレープ」「標準 かるい」から選択できます。実際の刺しゅうはこれらの生地上に軽い刺しゅうで施されます。刺しゅうデザインの3D表示では軽い刺しゅう強度を示す低い刺しゅう密度で表示されます。適切な刺しゅうが施されるようにそれぞれの生地に合った刺しゅうパラメータが設定されています。「標準 シンプル」は「シンプル」を指定する場合で、表示される生地以外を使用する際に設定します。この場合の刺しゅうの出来は使用する生地に影響を受けます。
- 「ややシンプル」：生地は「ポリエステルクレープ」「デニム1」「軽いブライダルサテン」「リネン1」「パンベルベット」「レーヨン」「レーヨンサンドウォッシュ」「セーターニット」「Tシャツニット1」「タオル生地」「ビニール1」「標準 ややシンプル」から選択できます。実際の刺しゅうはこれらの生地上に軽い張りのやや軽い刺しゅうで施されます。刺しゅうデザインの3D表示ではやや軽い刺しゅう強度を示す、やや軽い密度で表示されます。適切な刺しゅうが施されるようにそれぞれの生地に合った刺しゅうパラメータが設定されています。「標準 ややシンプル」は「ややシンプル」を指定する場合で、表示される生地以外を使用する際に設定します。この場合の刺しゅうの出来は使用する生地に影響を受けます。
- 「普通」：生地は「バーバーフリース」「スカーフシフォン」「コーデロイ」「綿」「クラフトフリース」「デニム2」「デニム3」「ファイユ1」「フランネル」「フリース」「重いブライダルサテン」「ニットフランネル1」「ニットフランネル2」「リネン3」「マイクロファイバー」「ナイロンフラッグ」「キルト綿」「Tシャツニット3」「標準 普通」から選択できます。実際の刺しゅうはこれらの生地上に普通の強度で施されます。刺しゅうデザインの3D表示では普通刺しゅう強度を示す、普通の密度で表示されます。適切な刺しゅうが施されるようにそれぞれの生地に合った刺しゅうパラメータが設定されています。「標準 普通」は「普通」の刺しゅう強度を指定する場合で、表示される生地以外を使用する際に設定します。この場合の刺しゅうの出来は使用する生地に影響を受けます。
- 「細かい」：生地は「黄麻布バーラップ」「シェニール」「クロスステッチ布」「ファイユ2」「フェイクファー」「リネン2」「ライクラ水着」「ライクラスポーツウェア」「標準 細かい」から選択できます。実際の刺しゅうはこれらの生地上に強い強度で施されます。刺しゅうデザインの3D表示では強い刺しゅう強度を示す、高い密度で表示されます。適切な刺しゅうが施されるようにそれぞれの生地に合った刺しゅうパラメータが設定されています。「標準 細かい」は「細かい」を指定する場合で、表示される生地以外を使用する際に設定します。この場合の刺しゅうの出来は使用する生地に影響を受けます。

色：カラーホイールで生地の色を設定します。二色設定する場合は、同じ手順を繰り返して二色目を設定します。ダイアログ画面下の「OK」をクリックして作業画面に設定を適用します。

プロパティ


「オブジェクトのプロパティ」は作業画面右側に表示されています。表示が無い場合は、メニューバーまたは、標準ツールバーから「画面」—「ツールバー」—「オブジェクトのプロパティ」にチェックを入れて表示するか、キーボードで「Alt+Enter」を押します。項目は、「埋め」と「アウトライン」があります。それぞれのプロパティ上部にはステッチの種類が表示されます。

ステッチタイプ	刺しゅうタイプ	特殊タイプ
<ul style="list-style-type: none"> • サテン • タタミ • 縁沿い • ランニング • サテンライン 	<ul style="list-style-type: none"> • フォトステッチ • クロスステッチ • ネット • クロス • アップリケ • スティッピング 	<ul style="list-style-type: none"> • 連続コピー • カットワーク • ボタンホール • 浮き出し模様

ステッチの種類の下には、複数のパラメーターがあります。これらのパラメーターは範囲選択したオブジェクトが持つパラメーターです。オブジェクトの設定に合わせたパラメーターが表示されます。それぞれの項目をクリックして詳細を設定します。



プロパティ「埋め」


「オブジェクトのプロパティ」の「埋め」では、「埋め」のオブジェクトに設定できるすべての機能が表示されます。デザイン全て、または、オブジェクトを範囲選択するとプロパティ項目が表示されます。

「自動」：作成直後のオブジェクトにはチェックが入っており、プロパティの設定が自動（デフォルト）であることを示しています。プロパティを変更するとチェックが外れ、プロパティを変更したオブジェクトであることを示します。


デザイン全て、または、オブジェクトを範囲選択すると、「埋め」は下図のように表示されます。使用しているステッチがハイライト表示されます。別のステッチタイプに変更する場合は、アイコンをクリックします。



アートワーク

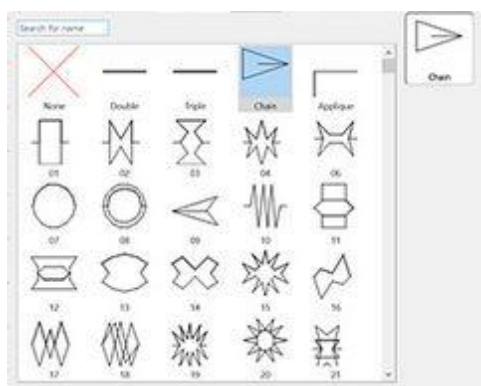
アートワークはオブジェクトを範囲選択して表示される「オブジェクトのプロパティ」の「埋め」にあります。クリックしてオブジェクトに配置すると刺しゅうステッチは取り除かれ、ベクター画像のオブジェクトになります。デザインの一部分に刺しゅうステッチを使用しない箇所を作る際、アートワークを配置して全体のイメージを見ながらデザインを続けるなどの用途に使用すると便利です。


サテン

「サテンステッチ」はオブジェクト内に間隔をつめて糸を渡し、面を埋めます。サテン地のような艶が特徴のステッチです。オブジェクトを範囲選択して「オブジェクトのプロパティ」の「埋め」から「サテン」アイコンをクリックすると、範囲内をサテンステッチで埋めます。サテンを配置後オブジェクトのプロパティで設定できる項目は、「ステッチ」「模様」「密度」「縮み補正」「下うち」「実施順序」「重なり削除」です。「ステッチ」と「模様」には多くの種類があり、組み合わせやサイズを工夫することでデザインの可能性が大きく広がります。

ステッチ

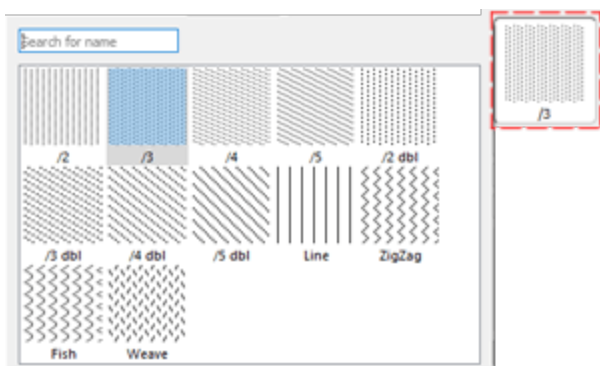
ステッチには、基本のステッチを含めて400以上の種類があります。デフォルトでは「選択なし」が設定されています。アイコンをクリックしてステッチを選択してデザインに配置します。



フィルムアイコン  で表示されるステッチは、デザインが形や向きを変えて連続するステッチです。

模様

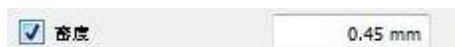
ステッチで構成する模様です。195種類あり、ステッチとの組み合わせで独創的な模様を作成することができます。デフォルトでは「選択なし」が設定されています。




アイコンをクリックしてステッチを選択してデザインに配置します。※ステッチとの組み合わせや、デザインによって模様のイメージが大きく変わります。模様を優先する場合は「ステッチ」を「選択なし」に設定します。

模様のイメージは、生地選択で設定する「刺しゅうカテゴリ」によっても変わります。また、「オブジェクトのプロパティ」では、「密度」「長さ」「縮み補正」「下うち」を設定できます。※「長さ」は「選択なし」以外を選択した際に項目が表示されます。

密度



選択した範囲内を埋めるステッチの密度を設定します。数値が小さいほどステッチの密度が高くなり、範囲内に埋まるステッチの数は多くなります。チェックボックスにチェックを入れて数値を設定します。数値を直接入力するか、マウスホイール  を回転させて設定することも可能です。

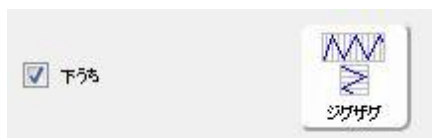
縮み補正



仕上がりの縮みを想定してデザインしたサイズよりやや大きめにぬうように設定する機能です。生地とデザインその他の具合で刺しゅうの実寸がデザインしたサイズより小さくなる場合があります。設定値は0～2.0mmです。

チェックボックスにチェックを入れて数値を設定します。設定した値でサテンの幅をぬいます。デフォルト値は生地、刺しゅうカテゴリによって変わります。デザインの最中に生地を変更した場合も設定値は自動で変更されます。





下うち



ミシンで生地に刺しゅうを実行する際、まず生地にベースとなる下うちをぬい、その上に表面のデザインが刺しゅうされます。生地の種類やデザインに合う下うちを設定することで刺しゅうの完成度が高まります。チェックボックスにチェックを入れ、アイコンをクリックして下うちを選択します。

サテン埋めの下うちには、次の種類があります。

	しつけ : 形状の始まり部分に短い留めのランニングステッチをぬいます。形状に下うちはされません。
	シングル : 形状の中心付近にランニングステッチを一本ぬいます。
	ダブル : 形状に沿ってランニングステッチを2本ぬいます。
	ジグザグ : 形状内を粗めのジグザグでぬいます。
	クロス : 形状内を細かいジグザグでぬいます。
	ジグザグ+ : ダブルとジグザグの組み合わせです。
	クロス+ : ダブルとクロスの組み合わせです。
	あみかけ : 細かいジグザグを方向を変えて二回ぬい、細かい網目のようにぬいます。
	あみかけ+ : ダブルとあみかけの組み合わせです。
	かさねジグザグ : 粗めのジグザグで方向を変えて二重にぬいます。
	かさねジグザグ+ : ダブルと二重ジグザグの組み合わせです。
	3D-1 : 一段の3D

	3D-2 : 二段の 3 D (殆どの場合に推奨)
	3D-3 : 三段の 3 D
	3D-4 : 四段の 3 D
	3D-5 : 五段の 3 D

「3D」では、立体的なサテステッチを作成します。5種類から選択できますが、多くの場合は「3D-2」または、「3D-3」を設定すると綺麗な仕上がりが期待できます。

「オブジェクトのプロパティ」の下部には「重なり削除」と「実施順序」の設定項目があります。

重なり削除



オブジェクトが重なる部分について設定します。範囲選択したオブジェクトの下にオブジェクトがある場合、下になるオブジェクトの重なり部分を削除するか、削除しないかを設定します。

設定は「自動」「する」「しない」から選択します。オブジェクト毎または、デザイン全体を範囲選択して設定することができます。デフォルトでは「自動」が設定されており、デザインが重なり下になって表面から見えない部分は刺しゅうしないように処理します。「する」を設定すると、重なりの下になる部分は削除され、刺しゅうされません。

「しない」を設定すると、重なり部分は削除されず重ねて刺しゅうします。


デザイン上ではオブジェクトの形状は変わりません。垂直ツールバーの「シミュレータ」で刺しゅう実行の様子を確認することができます。

※「重なり削除」と「切り抜き」（重なったオブジェクトを一緒に範囲選択した際に標準ツールバーに表示される「重なり編集」機能）は別の機能です。「重なり削除」ではデザイン上でのオブジェクトの形は変わりませんが、「切り抜き」を適用するとオブジェクトの形状が変わります。

実施順序



「オブジェクトのプロパティ」の「実施順序」では、標準ツールバーの「オブジェクト順序、自動/マニュアル切り替え」が「自動」に設定されている場合のオブジェクト順序を設定します。設定は、「最初へ」「自動」「最後へ」「実行前に停止」から選択します。

デフォルトでは「自動」が設定されています。特別なマニュアル設定をする必要が無い場合は、「自動」設定でソフトウェアが最良の順序を決定します。さらに細かく実施順序を設定する場合は「自動」アイコンをクリックして「マニュアル」に切り替えます。「オブジェクトのプロパティ」での「実施順序」設定は帽子に刺しゅうする場合や、デリケートな生地を使用する場合刺しゅうを実施する際、特に注意が必要な場合に便利な機能です。

複数のオブジェクトを「最初へ」または「最後へ」に設定する場合は、ソフトウェアが自動で順序を決定します。

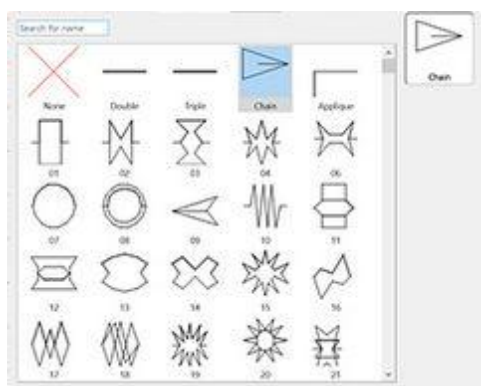
オブジェクトに「実行前に停止」を設定すると、マシンはそのオブジェクトの刺しゅうを実行する前に停止します。刺しゅう枠を複数使用するデザインや、その他、刺しゅうの途中で停止が必要な箇所に設定すると便利な機能です。


タタミ

タタミステッチは、形状を一定のぬい方向のランニングステッチの列で埋めます。大きく、不規則な形状を埋めるのに適します。オブジェクトを範囲選択して「オブジェクトのプロパティ」の「埋め」から「タタミ」アイコンをクリックすると、範囲内をタタミステッチで埋めます。タタミを配置後プロパティで設定できる項目は、「ステッチ」「模様」「密度」「長さ」「縮み補正」「下うち」「実施順序」「重なり削除」です。「ステッチ」と「模様」には多くの種類があり、組み合わせやサイズを工夫することでデザインの可能性が大きく広がります。

ステッチ

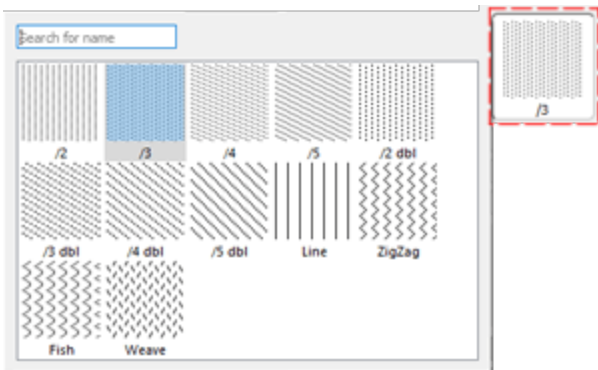
ステッチには、基本のステッチを含めて400以上の種類があります。デフォルトでは「選択なし」が設定されています。アイコンをクリックしてステッチを選択してデザインに配置します。



フィルムアイコンで表示されるステッチは、デザインが形や向きを変えて連続するステッチです。

模様

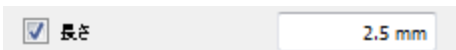
ステッチで構成する模様です。195種類あり、ステッチとの組み合わせで独創的な模様を作成することができます。デフォルトでは「選択なし」が設定されています。



アイコンをクリックしてステッチを選択してデザインに配置します。

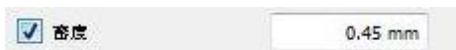
※ 刺しゅうの仕上がりに影響を与える設定に「長さ」「密度」「縮み補正」「下うち」があります。これらは「生地」によって異なるデフォルト値が設定されており、ステッチタイプによってオブジェクトのプロパティに表示される項目が変化します。例) サテンステッチでは「密度」「縮み補正」「下うち」が表示されます。設定を変更してデザインを編集します。


長さ



ステッチの長さを設定します。チェックボックスにチェックを入れて数値を設定します。

密度



選択した範囲内を埋めるステッチの密度を設定します。数値が小さいほどステッチの密度が高くなり、範囲内に埋まるステッチの数は多くなります。チェックボックスにチェックを入れて数値を設定します。数値を直接入力するか、マウスホイール  回転させて設定することも可能です。

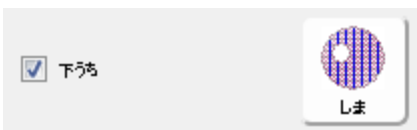
縮み補正



刺しゅう時の生地の縮みを想定してデザインしたサイズより大きめにぬうように設定する機能です。生地とデザインその他の具合で刺しゅうの実寸がデザインしたサイズより小さくなることがあります。設定値は0～2.0mmです。







チェックボックスにチェックを入れて数値を設定します。設定した値でタタミの幅をぬいます。デフォルト値は生地、刺しゅうカテゴリによって変わります。デザインの最中に生地を変更した場合も設定値は自動で変更されます。

下うち



ミシンで生地に刺しゅうを実行する際、まず生地にベースとなる下うちをぬい、その上に表面のデザインが刺しゅうされます。生地の種類やデザインに合う下うちを設定することは美しい刺しゅうの作成に必須です。チェックボックスにチェックを入れ、アイコンをクリックして下うちを選択します。

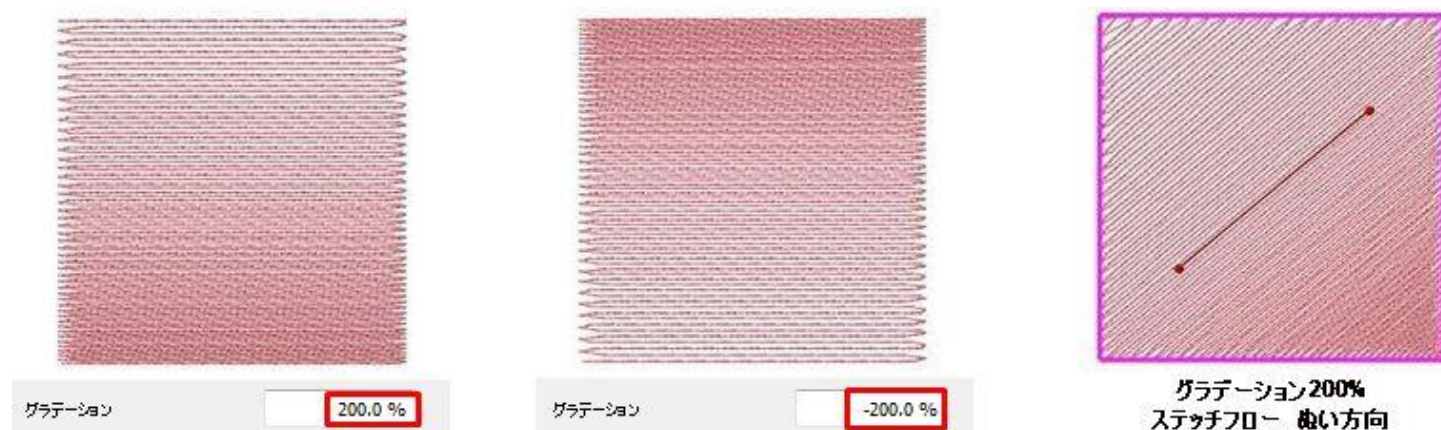
タタミ埋めの下うちには、次の種類があります。

 しつけ	<p>しつけ：形状の始まり部分に短い留めのランニングステッチをぬいます。形状に下うちはされません。</p>
 ふちどり	<p>ふちどり：形状のふちに縁に沿ってランニングステッチをぬいます。</p>
 しま	<p>しま：形状内を縞状にランニングステッチでぬいます。ぬい方向は表面のステッチの向きと交差する方向にぬわれます。</p>
 あみ	<p>あみ：形状内を網状にランニングステッチでぬいます。表面のステッチのぬい方向を基準にして+、- 45度の角度で交差する網状にぬわれます。</p>
 しま+	<p>しま+：「ふちどり」と「しま」の組み合わせです。</p>
 あみ+	<p>あみ+：「ふちどり」と「あみ」の組み合わせです。</p>

「プロパティ」の下部には「重なり削除」と「ぬい順序」の設定項目があります。

グラデーション

ステッチの密度を変えて単色で濃淡をつけ、グラデーションをつけます。設定可能値は-500%～500%です。マイナス値を設定すると濃淡の向きが反転します（下図）。



オブジェクトをコピーして色とグラデーションの設定値をそれぞれプラス値とマイナス値に設定して重ねることで色を混ぜたようなステッチを作成できます。



ステッチにカーブを加えるには、垂直ツールバーの「ステッチフロー」で線を引き、カーブする方向に線をドラッグします。



重なり削除



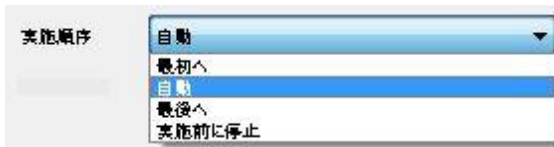
オブジェクトが重なる部分について設定します。範囲選択したオブジェクトの下にオブジェクトがある場合、下になるオブジェクトの重なり部分を削除するか、削除しないかを設定します。


設定は「自動」「する」「しない」から選択します。オブジェクト毎または、デザイン全体を範囲選択して設定することができます。デフォルトでは「自動」が設定されており、デザインが重なり下になって表面から見えない部分は刺しゅうしないように処理します。「する」を設定すると、重なりの下になる部分は削除され、刺しゅうされません。


「しない」を設定すると、重なり部分は削除されず重ねて刺しゅうします。デザイン上ではオブジェクトの形状は変わりません。垂直ツールバーの「シミュレータ」で刺しゅう実行の様子を確認することができます。

※「重なり削除」と「切り抜き」（重なったオブジェクトを一緒に範囲選択した際に標準ツールバーに表示される「重なり編集」機能）は別の機能です。「重なり削除」ではデザイン上でのオブジェクトの形は変わりませんが、「切り抜き」を適用するとオブジェクトの形状が変わります。

実施順序




「オブジェクトのプロパティ」の「実施順序」では、標準ツールバーの「オブジェクト順序、自動/マニュアル切り替え」が「自動」に設定されている場合のオブジェクト順序を設定します。設定は、「最初へ」「自動」「最後へ」「実行前に停止」から選択します。デフォルトでは「自動」が設定されています。特別なマニュアル設定をする必要が無い場合は、

「自動」設定でソフトウェアが最良の順序を決定します。さらに細かく実施順序を設定する場合は「自動」アイコンをクリックして「マニュアル」に切り替えます。「オブジェクトのプロパティ」での「実施順序」設定は帽子に刺しゅうする場合や、デリケートな生地を使用する場合刺しゅうを実施する際、特に注意が必要な場合に便利な機能です。

複数のオブジェクトを「最初へ」または「最後へ」に設定する場合は、ソフトウェアが自動で順序を決定します。

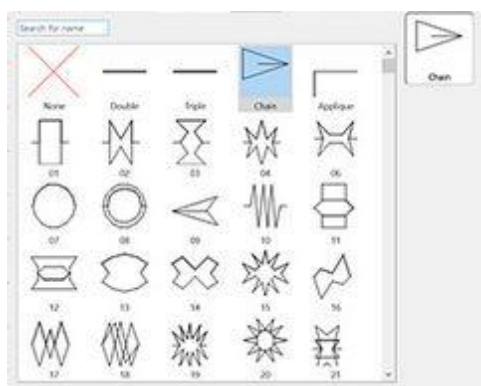
オブジェクトに「実行前に停止」を設定すると、マシンはそのオブジェクトの刺しゅうを実行する前に停止します。刺しゅう枠を複数使用するデザインや、その他、刺しゅうの途中で停止が必要な箇所に設定すると便利な機能です。


縁沿い

縁沿いステッチ  形状をアウトライン（縁）に沿った複数のランニングステッチの列で埋めます。列は交互にずれた位置に一定に配置されます。

ステッチ

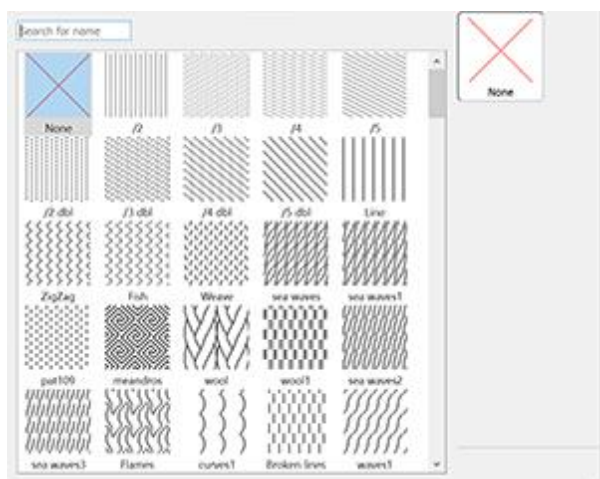
ステッチには、基本のステッチを含めて400以上の種類があります。デフォルトでは「選択なし」が設定されています。アイコンをクリックしてステッチを選択してデザインに配置します。



フィルムアイコン  で表示されるステッチは、デザインが形や向きを変えて連続するステッチです。

模様

ステッチで構成する模様です。195種類あり、ステッチとの組み合わせで独創的な模様を作成することができます。デフォルトでは「選択なし」が設定されています。



アイコンをクリックしてステッチを選択してデザインに配置します。

※ステッチとの組み合わせや、デザインによって模様のイメージが大きく変わります。模様を優先する場合は「ステッチ」を「選択なし」に設定します。

重なり削除





オブジェクトが重なる部分について設定します。範囲選択したオブジェクトの下にオブジェクトがある場合、下になるオブジェクトの重なり部分を削除するか、削除しないかを設定します。設定は「自動」「する」「しない」から選択します。オブジェクト毎または、デザイン全体を範囲選択して設定することができます。デフォルトでは「自動」が設定されており、デザインが重なり下になって表面から見えない部分は刺しゅうしないように処理します。「する」を設定すると、重なりの下になる部分は削除され、刺しゅうされません。「しない」を設定すると、重なり部分は削除されず重ねて刺しゅうします。デザイン上ではオブジェクトの形状は変わりません。垂直ツールバーの「シミュレータ」で刺しゅう実行の様子を確認することができます。

※「重なり削除」と「切り抜き」（重なったオブジェクトを一緒に範囲選択した際に標準ツールバーに表示される「重なり編集」機能）は別の機能です。「重なり削除」ではデザイン上でのオブジェクトの形は変わりませんが、「切り抜き」を適用するとオブジェクトの形状が変わります。

実施順序



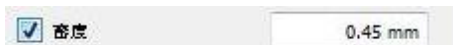
「プロパティ」の「実施順序」では、標準ツールバーの「オブジェクト順序、自動/マニュアル切り替え」が「自動」に設定されている場合のオブジェクト順序を設定します。設定は、「最初へ」「自動」「最後へ」「実行前に停止」から選択します。デフォルトでは「自動」が設定されています。特別なマニュアル設定をする必要が無い場合は、「自動」設定でソフトウェアが最良の順序を決定します。さらに細かく実施順序を設定する場合は「自動」アイコンをクリックして「マニュアル」に切り替えます。「プロパティ」での「実施順序」設定は帽子に刺しゅうする場合や、デリケートな生地を使用する場合刺しゅうを実施する際、特に注意が必要な場合に便利な機能です。


複数のオブジェクトを「最初へ」または「最後へ」に設定する場合は、ソフトウェアが自動で順序を決定します。

オブジェクトに「実行前に停止」を設定すると、マシンはそのオブジェクトの刺しゅうを実行する前に停止します。刺しゅう枠を複数使用するデザインや、その他、刺しゅうの途中で停止が必要な箇所に設定すると便利な機能です。

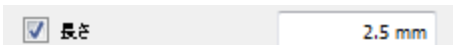
模様のイメージは、生地選択で設定する「刺しゅうカテゴリ」によっても変わります。

密度



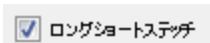
選択した範囲内を埋めるステッチの密度を設定します。数値が小さいほどステッチの密度が高くなり、範囲内に埋まるステッチの数は多くなります。チェックボックスにチェックを入れて数値を設定します。数値を直接入力するか、マウスホイール  回転させて設定することも可能です。

長さ

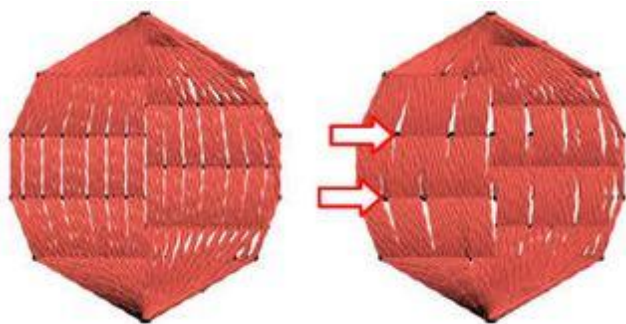


ステッチの長さを設定します。チェックボックスにチェックを入れて数値を設定します。

ロングショートステッチ



ステッチの長さに長短をつけて範囲内を埋めます。チェックボックスにチェックを入れるとステッチに長短をつけます。チェックを入れる前のステッチにはショートステッチが適用され、チェック後の合計ステッチ数は大きく変化しません。




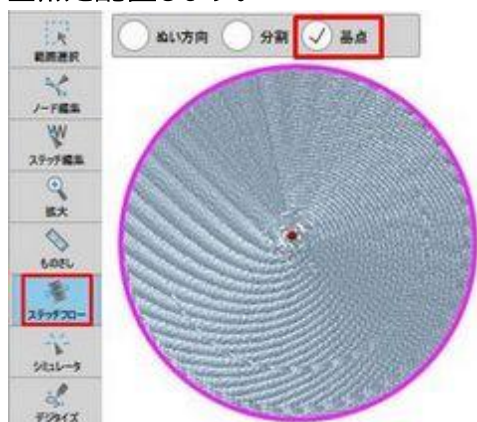
ロングショートステッチ
なし

ロングショートステッチ あり

スパイラル

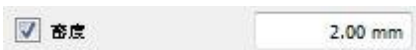
オブジェクトに埋めた縁沿いステッチをスパイラル状にするには、

1. 「埋め」オブジェクトを範囲選択するか、作成します。
2. 「オブジェクトのプロパティ」の「埋め」で「縁沿い」ステッチを設定します。
3. 垂直ツールバーで「ステッチフロー」を選択し、 ツールオプションで「基点」にチェックを入れ、オブジェクトの中心に基点を配置します。



「基点」を配置したオブジェクトを選択した場合は「ステッチフロー」に切り替えるとオブジェクトに基点が表示されます。

4. 必要に応じて「オブジェクトのプロパティ」の「密度」を設定します。




5. 下図は密度を2.0mmに設定後のステッチです。



ロングショートステッチはステッチの密度が均等になるように配置します。

クロス

「クロスステッチ」は連続した「X」形のステッチで形状内を埋めます。

プロパティでは、「繰り返し」と「セルサイズ」が設定できます。

繰り返し

繰り返し

クロスステッチを繰り返してぬう回数を設定します。数値を上げるほどステッチが厚くなります。設定可能値は1～10です。デフォルトでは、一般的なデザインに適する「2」が設定されています。


セルサイズ

セルサイズ

クロスステッチひと目の大きさを設定します。サイズはステッチを囲む正方形の辺の長さです。デフォルトでは0.20cm または 0.079cmが設定されています。

アップリケ

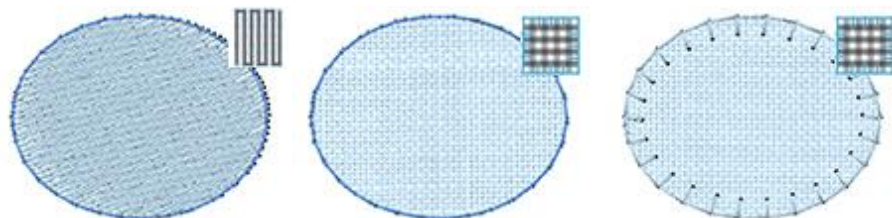
オブジェクトを範囲選択し、「オブジェクトのプロパティ」の「埋め」から「アップリケ」をクリックします。オブジェクトの埋めは同色の布の表示になり、オブジェクトに先に配置されていたアウトラインはそのままアップリケの留めぬいに配置されます。ア

ウトラインのないオブジェクトにアップリケを設定すると、アップリケの周囲にはブランケットステッチ  が配置されます。留め縫いは、「オブジェクトのプロパティ」の「埋め」で表示されている「ジグザグ」「ブランケット」「サテン」を選択して設定できます。アウトラインのあるオブジェクトの場合、「オブジェクトのプロパティ」の「アウトライン」から「ステッチ」で任意のステッチをリストから選択して設定できます。

留めぬいの幅などの詳細設定は、「埋め」で設定した場合も「アウトライン」の項目で設定します。

例

刺しゅうオブジェクトにアップリケを配置すると、下図のようになります。下図左は楕円の形状にタミ埋め、ランニングアウトラインを設定したオブジェクトです。オブジェクトを範囲選択して「オブジェクトのプロパティ」の「埋め」から「アップリケ」をクリックすると、埋め部分は布の表示になりランニングステッチの留めぬいが配置されます（下図中央）。



タミ埋めランニングア
ウトライン アップリケ ランニング留
め アップリケ ブランケット留
め


アップリケの手順

当ソフトウェアでアップリケをデザインする場合、アップリケパッチを事前に切り取ったり、土台布に接着したりする手間などを必要とせず簡単にアップリケを完成させる方法を設定することができます。

アップリケ作成の基本的な手順は次の通りです。

1. ミシンが土台の布にランニングステッチでアプリケの輪郭をぬいます。
2. 渡りぬいをした後ミシンが停止します。アプリケにする布を1の上に重ねます。
3. ミシンをスタートさせると、再度ランニングステッチで上に重ねた布の上にアプリケの輪郭をぬいます。
4. 渡りぬいをした後ミシンが停止します。上に重ねた生地をランニングステッチに沿って切り取ります。（※切り取りのタイミングは設定可能。下記「アプリケ生地切り取り」参照）
5. ミシンをスタートさせてアプリケに留めぬいを縫います。

アプリケ以外の刺しゅうがある場合、引き続き刺しゅうを続けます。

垂直ツールバーの「シミュレータ」 からミシンで実行される様子を見ることができます。

アプリケ生地切り取り



土台の生地の上に重ねたアプリケ生地を切り取るためのミシンの停止ポイントをプルダウンメニューから選択して設定します。プルダウンメニューには、「刺しゅう後」「刺しゅう中」「プレカット」があります。

「刺しゅう後」：刺しゅう完了後にデザインを切り取る場合に設定します。ワッペンなどの作成時に設定すると便利です。

工程は、土台の布にランニングステッチで輪郭をぬう → ミシン停止 → アプリケにする布をランニングステッチの輪郭にかぶるように重ね置く → 刺しゅう再開 → 留めぬい → ミシン停止

「刺しゅう中」：アプリケ作成の基本手順を行う際に設定します。

工程は、土台の布にランニングステッチで輪郭をぬう → ミシン停止 → アプリケにする布をランニングステッチの輪郭にかぶるように重ね置く → 重ねた布に輪郭をぬう → ミシン停止 → 重ねた布を切り取る → ミシン再開 → 留めぬい

「プレカット」：あらかじめ切り取ったアプリケパッチを使用する場合に設定します。プレカットには、「プレカット + のり」、「プレカット + ジグザグ」、「プレカット + ブランケット」があります。

※「プレカット + のり」は、のり付けする場合の設定です。留めぬいは施されません。

行程は、土台の布にランニングステッチで輪郭をぬう → ミシン停止 → アプリケパッチを土台布の輪郭線に合わせて置く → 留めぬい

注意：留めぬいにランニングステッチなどの幅の細いステッチを使用すると、アプリケが土台布にきちんと留まらないことがあります。ジグザグ、ブランケットステッチ、サテンステッチなど、アプリケパッチを十分に留めることができる、幅のあるステッチの使用をお勧めします。

留めぬい ジグザグ

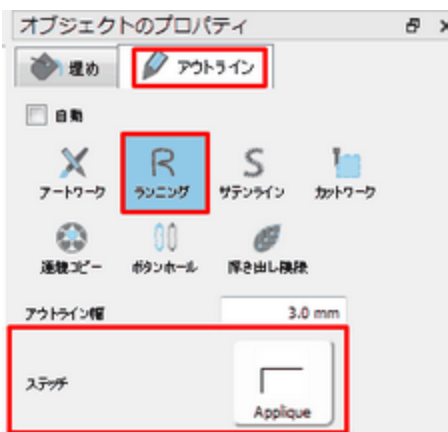
留めぬいはアプリケの輪郭をぬうステッチでアプリケパッチの固定と装飾を兼ねます。オブジェクトを範囲選択し、「プロパティ」の「埋め」から「アプリケ」を配置すると、アプリケで設定できるプロパティが表示され、留めぬいを設定できます。

「留めぬい ジグザグ」をクリックするとアプリケの輪郭にジグザグステッチが配置されます。「プロパティ」の「アウトライン」に切り替えて、留めぬいステッチの詳細を設定します。アウトラインは「サテンライン」が選択表示されます。サテンラインの密度が1.2mm以上になるとジグザグステッチとなります。「アウトライン」では下図のように表示されます。項目には「アウトライン幅」「オフセット」「密度」「縮み補正」があります。チェックボックスにチェックを入れ、数値を入力して設定します。



留めぬい ブランケット

留めぬいはアプリケの輪郭をぬうステッチでアプリケパッチの固定と装飾を兼ねます。オブジェクトを範囲選択し、「プロパティ」の「埋め」から「アプリケ」を配置すると、アプリケで設定できるプロパティが表示され、留めぬいを設定できます。「留めぬい ブランケット」をクリックするとアプリケの輪郭にブランケットステッチが配置されます。「プロパティ」の「アウトライン」に切り替えて、留めぬいステッチの詳細を設定します。「アウトライン」では下図のように表示されます。項目には「アウトライン幅」「ステッチ」「ステッチ反転」「オフセット」「パス」「長さ」があります。チェックボックスにチェックを入れ、数値を入力して設定します。

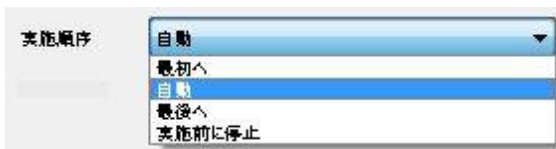


留めぬい サテン

留めぬいはアプリケの輪郭をぬうステッチでアプリケパッチの固定と装飾を兼ねます。オブジェクトを範囲選択し、「プロパティ」の「埋め」から「アプリケ」を配置すると、アプリケで設定できるプロパティが表示され、留めぬいを設定できます。「留めぬい サテン」をクリックするとアプリケの輪郭にサテンステッチが配置されます。「プロパティ」の「アウトライン」に切り替えて、留めぬいステッチの詳細を設定します。「アウトライン」では下図のように表示されます。項目には「アウトライン幅」「角を分割」「オフセット」「密度」「縮み補正」「下うち」があります。チェックボックスにチェックを入れ、数値を入力して設定します。



実施順序



マシンでデザインを実施する順序を設定します。アプリケのみのデザインの場合、設定可能な「実施順序」はありませんが、デザインの一部にアプリケがある場合、刺しゅうを実施する際、どのタイミングでアプリケを実施するか、および、アプリケ以外のデザインの刺しゅう順序を設定できます。デフォルトでは「自動」が設定されており、ソフトウェアがデザインに合った刺しゅう順序を設定します。マニュアルで設定する際は、プルダウンメニューの、「最初へ」「自動」「最後へ」「実施前に停止」から設定できます。

さらに細かく順序を設定する場合は、標準ツールバーのオブジェクト順序を「マニュアル」に切り替え、作業画面のオブジェクト順序に表示されるアイコンをドラッグして順序を設定します。

複数のオブジェクトを「最初へ」または「最後へ」に設定する場合は、ソフトウェアが自動で順序を決定します。

オブジェクトに「実施前に停止」を設定すると、マシンはそのオブジェクトの刺しゅうを実施する前に停止します。刺しゅう枠を複数使用するデザインや、その他、刺しゅうの途中で停止が必要な箇所に設定すると便利な機能です。

重なり削除



オブジェクトが重なる部分について設定します。範囲選択したオブジェクトの下にオブジェクトがある場合、下になるオブジェクトの重なり部分を削除するか、削除しないかを設定します。設定は「自動」「する」「しない」から選択します。オブ

ジェクト毎または、デザイン全体を範囲選択して設定することができます。デフォルトでは「自動」が設定されており、デザインが重なり下になって表面から見えない部分は刺しゅうしないように処理します。「する」を設定すると、重なりの下になる部分は削除され、刺しゅうされません。「しない」を設定すると、重なり部分は削除されず重ねて刺しゅうします。デザイン上ではオブジェクトの形状は変わりません。垂直ツールバーの「シミュレータ」で刺しゅう実行の様子を確認することができます。

※「重なり削除」と「切り抜き」（重なったオブジェクトと一緒に範囲選択した際に標準ツールバーに表示される「重なり編集」機能）は別の機能です。「重なり削除」ではデザイン上でのオブジェクトの形は変わりませんが、「切り抜き」を適用するとオブジェクトの形状が変わります。

クロスステッチ

画像からクロスステッチデザインへ自動変換

画像を取り込む際に、「クロスステッチとして開く」を指定し、刺繍デザインに変換します。

取り込み方法は、

- 1.「ようこそ」または「メニューバー」から「開く」をクリックします。
- 2.使用する画像を選択し、「開く」をクリックします。
- 3.「イメージ取り込み」のダイアログ画面で「クロスステッチとして開く」を指定し、サイズを設定し、「OK」をクリックします。
- 4.作業画面にデザインが表示されます。

デザインを範囲選択後、オブジェクトのプロパティでは以下の項目が設定できます。

繰り返し

繰り返し

ステッチを繰り返す回数を設定します。設定可能値は1～10です。デフォルトでは3が設定されています。数値が高いほど刺しゅうが厚くなります。

セルサイズ

セルサイズ

ステッチの大きさを設定します。サイズはステッチ「X」一つを正方形で囲んだ際の辺の長さです。デフォルトでは2.0mmが設定されています。

色数

色数

クロスステッチに使用する糸色数を設定します。※この項目はビットマップイメージを開く際に、「クロスステッチとして開く」でクロスステッチを配置した場合に表示されます。

フォトステッチ

ビットマップ画像を取り込む際に、「フォトステッチとして開く」を指定し、刺しゅうデザインに変換します。

元のイメージの濃淡をステッチに変換するため、濃淡のはっきりした画像を使用すると綺麗な仕上がりが期待できます。

取り込み方法は、

- 1.「ようこそ」または「メニューバー」から「開く」をクリックします。
- 2.使用する画像を選択し、「開く」をクリックします。
- 3.「イメージ取り込み」のダイアログ画面で「フォトステッチとして開く」を指定し、サイズを設定し、「OK」をクリックします。
- 4.作業画面にデザインが表示されます。

デザインを範囲選択後、オブジェクトのプロパティでは以下の項目が設定できます。

モノクローム

モノクローム

チェックボックスにチェックを入れると、デザインはモノクロになります。

チェックを外すとCMYK (シアン、マゼンダ、イエロー、ブラック)になります。

デフォルトではCMYKが設定されています。



ビットマップイメージ



フォトステッチ モノクローム



フォトステッチ CMYK

幅

幅

埋めに配置されるサテンバーの幅を数値を入力して設定します。

開始密度

ステッチ密度

「埋め」に配置するサテンバーの密度を設定します。

ガンマ補正

ガンマ補正

1.0

イメージのガンマ値を調整します。ガンマ値を調整して、イメージ全体の濃淡を調整します。設定可能値は0.2～4.0です。デフォルトでは1が設定されています。

ペイントステッチ

画像を取り込む際に、「ペイントとして開く」を指定すると刺しゅうデザインに変換されます。

ペイントステッチ™では写実絵または実際の写真のような仕上がりが期待できます。

取り込み方法は、

1. メニューバーの「ファイル」から「開く」をクリックし、
2. ビットマップ画像 (.jpg, .png, .gif, .bmp など) を選択します。
3. 「イメージ取り込み」のダイアログ画面（下図）から「ペイントステッチとして開く」にチェックを入れます。



4. 「サイズ」に数値を入力してインポートするデザインの大きさを設定します。設定可能最大値は295.5mmです。「イメージ」に表示されている画像周囲の枠をドラッグしてサイズ設定、トリミングができます。
5. 「OK」をクリックします。

6. 画像がペイントステッチに変換されて、作業画面に表示されます。



「オブジェクトのプロパティ」では次の項目が設定できます。

パレット

パレット JANOME

使用する糸メーカーを選択します。

色数

色数 15

デザインに使用する色数を設定します。デフォルトでは15が設定されています。数値を変更すると直ちにデザインに適用されます。

密度

密度 0.60 mm

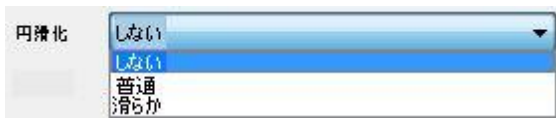
ステッチの密度を設定します。設定可能値は0.4～1.0mmです。数値が低いとステッチは細くなり、ステッチ数が増えます。

長さ

長さ 2.4 mm

ステッチひと目の長さを設定します。設定可能値は1.5～9.9mmです。数値を高くするほど目が長くなります。

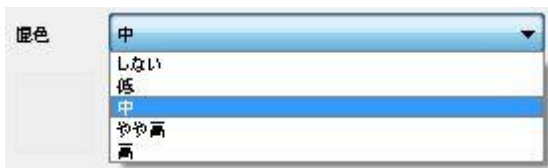
円滑化



不規則方向へのステッチを減らし、滑らかなステッチラインに変換します。不規則方向のステッチが多いとデザインは直線的な布陰気になり少ないと曲線的な雰囲気になります。

- しない：不規則方向へのステッチを多く配置します。
- 普通：少し滑らかなステッチラインに変換します。デフォルトで適用されます。
- 滑らか：可能な限り滑らかなステッチラインに変換します。

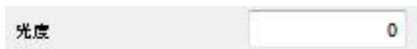
混色



デザイン内の糸色の混ざり具合をプルダウンメニューから選択します。

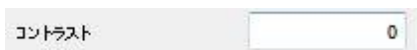
- しない：パーツが色分けされ、違う色のステッチは重ならないように配置されます。
- 低：色の違うパーツ間のステッチがやや重なるように配置されます。
- 中：色の違うパーツ間のステッチが中程度重なるように配置されます。デフォルトに設定されています。
- やや高：色の違うパーツ間のステッチがある程度重なるように配置されます。
- 高：やや誇張した色配置になります。

光度



デザインの明るさを設定します。設定可能値は-240～240です。デフォルトは0で数値が高いほど明るくなります。

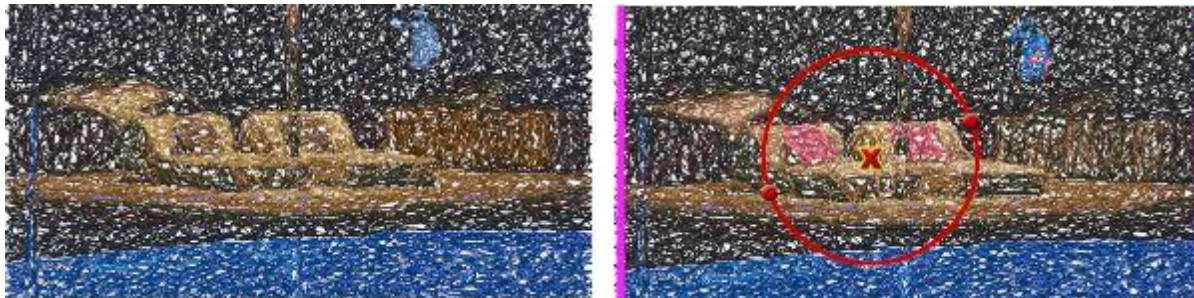
コントラスト



デザインの明暗差を設定します。設定可能値は-240～240です。デフォルトは0で数値が高いほど色の明暗差がはっきりします。

ステッチフロー

デザインの範囲を指定して、その範囲を他の範囲より緻密に変換します。垂直ツールバーから「ステッチフロー」をクリックすると、マウスポインターの先に点が表示されます。指定する範囲をドラッグして表示される円で囲むとステッチと色が再計算されます。選択を解除するには円に表示される「X」をクリックします。



ネット

形状内を垂直と水平のランニングステッチで網目状に埋めます。プロパティでは「セルサイズ」「オフセット」「角度」が設定できます。

セルサイズ

セルサイズ

ステッチの大きさを設定します。サイズはステッチ一つを正方形で囲んだ際の辺の長さです。設定可能値は0.5～9.9mmで、デフォルトでは2.0mmが設定されています。

オフセット

オフセット

形状のアウトラインから実際のステッチのアウトラインを内側または外側へずらす距離を設定します。設定可能値は-15.0～+15.0mmです。デフォルトでは0が設定されています。

布の穴の部分にネット埋めを配置してレースで埋めるようなデザインを作成する際、オフセットを設定して穴の部分に確実にネットがかかるようにします。

角度

角度

形状に埋めたネットの傾きを設定します。デフォルトでは0度に設定されておりラインステッチは水平と垂直の線でぬわれます。

設定可能値は0～360度です。

設定値はオブジェクトを基準に適用されます。角度を変えることで、デザインに変化を加えることができます。

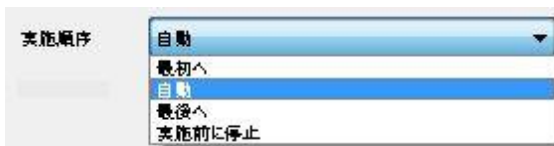
重なり削除



オブジェクトが重なる部分について設定します。範囲選択したオブジェクトの下にオブジェクトがある場合、下になるオブジェクトの重なり部分を削除するか、削除しないかを設定します。設定は「自動」「する」「しない」から選択します。オブジェクト毎または、デザイン全体を範囲選択して設定することができます。デフォルトでは「自動」が設定されており、基本的には、デザインが重なり下になって表面から見えない部分は刺しゅうしないように処理します。「する」を設定すると、重なりの下になる部分は刺しゅうされません。「しない」を設定すると、重なり部分を刺しゅうします。デザイン上でのオブジェクトの形状は変わりません。垂直ツールバーの「シミュレータ」で刺しゅう実行の様子を確認することができます。

※「重なり削除」と「切り抜き」（重なったオブジェクトを一緒に範囲選択した際に標準ツールバーに表示される「重なり編集」機能）は別の機能です。「重なり削除」ではデザイン上でのオブジェクトの形は変わりませんが、「切り抜き」を適用するとオブジェクトの形状が変わります。

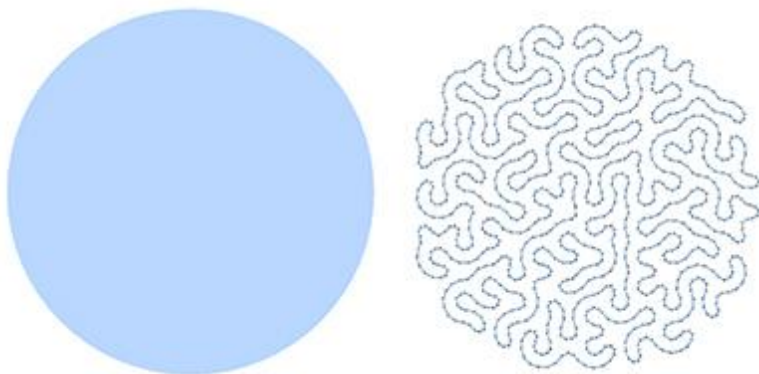
実施順序



オブジェクトが実際に刺しゅうされる順序を設定します。プルダウンメニューから「最初へ」「自動」「最後へ」から選択して設定します。デフォルトでは「自動」が設定されており、ソフトウェアが最良と判断する順序を設定します。複数のオブジェクトを「最初へ」または「最後へ」に設定することも可能ですが、その場合、同設定の複数オブジェクトはグループになり、グループ内の順序はソフトウェアが自動で決定します。

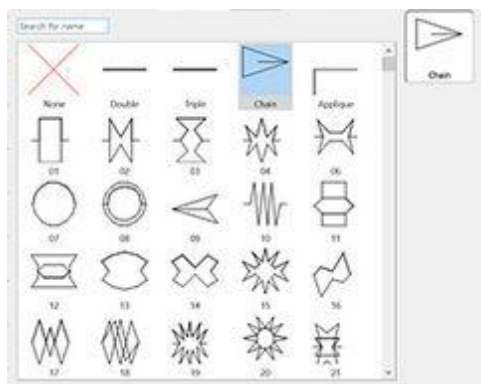
スティッピング


主にキルトの広い面をランニングステッチの曲線などで埋める方法です。形状を範囲選択して「オブジェクトのプロパティ」の「埋め」から「スティッピング」をクリックすると、下図左のように基本のスティッピングで範囲を埋めます。



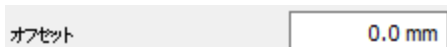
ステッチ

ステッチを選択すると、基本のスティッピングを元に選択したステッチでスティッピングを配置します。



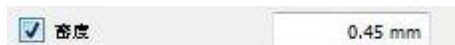
フィルムアイコン  で表示されるステッチは、形や向きを変えて連続するステッチです。選択したステッチは直ちにデザインに反映されます。反映されたデザインを確認しながらイメージに合うステッチを設定してください。

オフセット



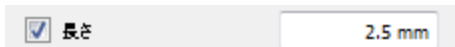
形状のアウトラインから実際のステッチのアウトラインを内側または外側へずらす距離を設定します。設定可能値は-15.0～+15.0mmです。デフォルトでは0が設定されています。0以下の数値を設定するとステッチはアウトラインより内側にずれます。0以上を設定すると、アウトラインより外側にずれます。

密度



閉じたステッピング模様の幅を設定します。設定可能値は1.0～19.9mmです。数値を小さく設定するとステッピング模様は細くなり、選択範囲内を埋める模様の密度が高くなります。チェックボックスにチェックを入れて、数値を設定します。

長さ



ステッチ一つの長さを設定します。設定可能値は0.8～99.9mmで、設定値に合わせて基本のステッピング模様が変わります。チェックボックスにチェックを入れて、数値を設定します。縫いピッチに応じて上糸調子を調節してください。

分離


ステッピングを別々のパーツに分離します。

プロパティ「アウトライン」

「オブジェクトのプロパティ」の「アウトライン」では、「アウトライン」オブジェクトに設定できる全ての機能が表示されます。デザイン全て、または、オブジェクトを範囲選択するとプロパティ項目が表示されます。「自動」：作成して直ぐのオブジェクトにはチェックが入ります。プロパティを変更するとチェックが外れ、プロパティを変更したオブジェクトであることを示します。デザイン全て、または、オブジェクトを範囲選択すると、「アウトライン」は下図のように表示されます。使用しているステッチがハイライト表示されます。別のステッチタイプに変更する場合は、アイコンをクリックします。



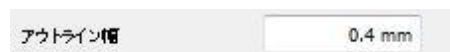
アートワーク

アートワーク  はオブジェクトを範囲選択して表示される「オブジェクトのプロパティ」の「アウトライン」にあります。クリックしてオブジェクトのアウトラインに配置すると刺しゅうステッチは取り除かれ、ベクター画像になります。デザインの一部に刺しゅうステッチを使用しない箇所を作る際、アートワークを配置して全体のイメージを見ながらデザインを続けるなどの用途に使用すると便利です。

ランニング

オブジェクトを範囲選択後、「オブジェクトのプロパティ」の「アウトライン」から「ランニング」をクリックして、アウトラインを配置します。オブジェクトを作成すると、デフォルトで設定された幅でアウトラインが配置されます。「アウトライン幅」、「ステッチ」を変更することでデザインの雰囲気を変えることができます。

アウトライン幅



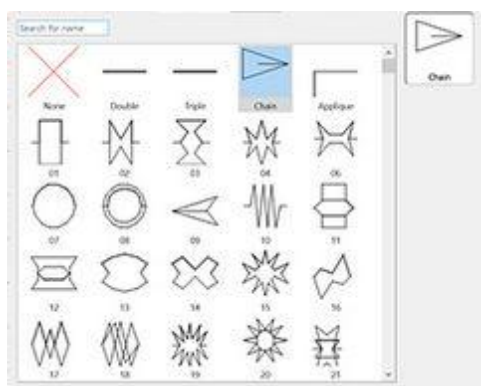
数値を入力してアウトラインの幅を設定します。

デフォルトでは「自動」のチェックボックスにチェックが入っており、アウトライン幅の設定に合わせて「ステッチ」が変わります。「自動」の設定は下記のとおりです。（「ステッチ」を変更すると「自動」のチェックが外れます。）


- アウトライン幅 0.1～0.4 の際、「ステッチ」は「None」が設定されます。
- アウトライン幅 0.5～0.8 の際、「ステッチ」は「Double」が設定されます。
- アウトライン幅 0.9～1.9 の際、「ステッチ」は「Triple」が設定されます。
- 2.0以上に設定するとランニングからサテンラインに変わります。

ステッチ：

ステッチは全部で325種類あります。アイコンをクリックしてステッチをデザインに配置します。



配置したステッチは作業画面のプレビューに直ぐに反映されます。

フィルムアイコン  で表示されるステッチは、デザインが形や向きを変えて連続するステッチです。

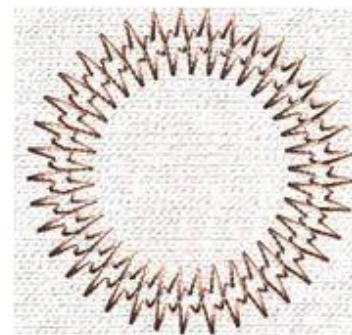
「アウトライン」で「ランニング」を設定した場合、「長さ」が設定できます。チェックボックスにチェックを入れて数値を入力し、ステッチ一つの長さを設定します。



アウトライン幅：2.0mm
長さ：6.0mm



アウトライン幅：0.4mm
長さ：2.5mm



アウトライン幅：5.0mm
長さ：1.0mm

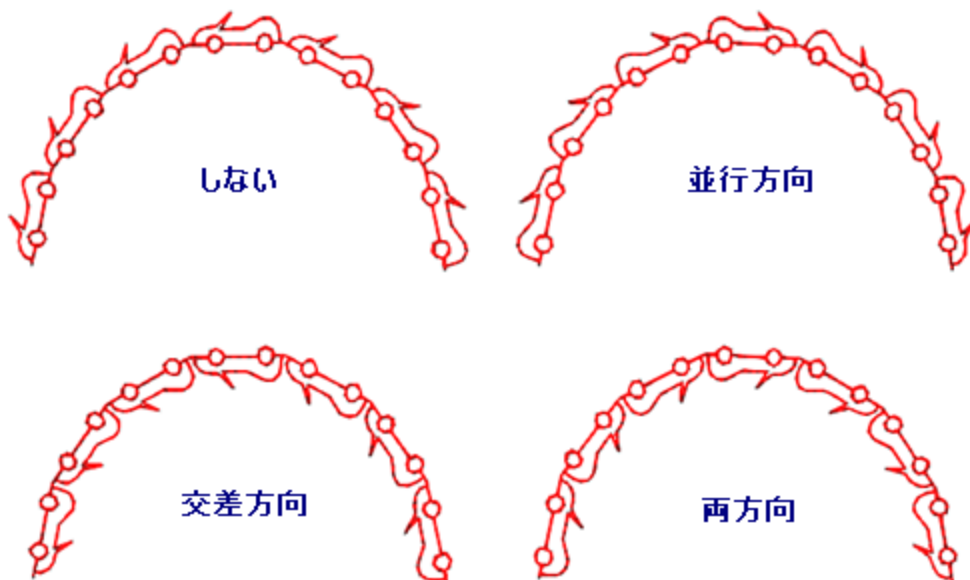
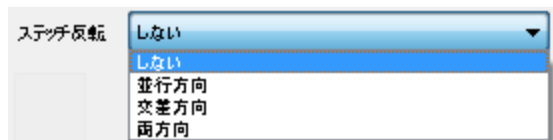
ステッチ選択するとステッチの基本の長さが表示されます。

アウトライン幅とステッチの長さを調整することでデザインの雰囲気を変えることができます。

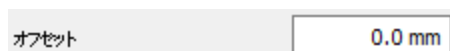
※ステッチの基本の長さは最短の数値が表示されます。基本の長さ以下の数値を入力しても適用されません。

ステッチ反転

ステッチの向きを反転させます。左右非対称のステッチの場合、反転させることでデザインの雰囲気を変えることができます。

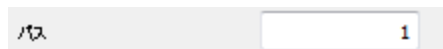


オフセット :



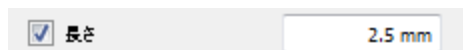
アウトラインのオフセット値を設定します。設定可能値は-15mm～15mmです。マイナス値を設定すると、アウトラインは元の形状の内側に配置されます。プラス値を設定すると、形状の外側に配置されます。デフォルトでは0が設定されています。


パス :



ステッチを繰り返す回数を設定します。設定可能値は1～9です。パスの回数を増やすことでステッチに厚みが出ます。この設定はデザインプレビュー上では変化が見られません。垂直ツールバーの「シミュレータ」で設定を確認することができます。

長さ :

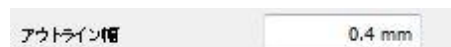


チェックボックスにチェックを入れた後、数値を入力してステッチひと目の長さを設定します。マウスホイール  を回転させて数値を設定することも可能です。

サテンライン

アウトラインの幅に間隔をつめて糸を渡し、線をぬいます。サテン地のような艶が特徴のステッチです。サテンラインは「模様」を選択してデザインを加えることができます。また、「下うち」を選択して刺しゅうの厚みを設定できます。さらに、「オフセット」「密度」「縮み補正」に数値を入力して設定できます。

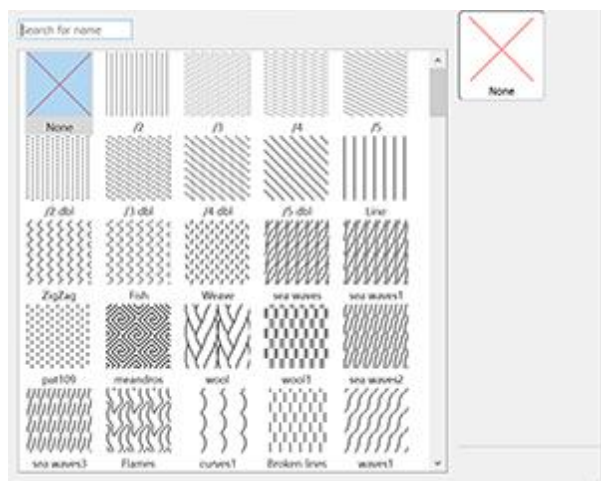
アウトライン幅



一つまたは複数のオブジェクトを範囲選択し、プロパティの「アウトライン」から「サテンライン」をクリックし、「アウトライン幅」に数値を入力してアウトラインの幅を設定します。

模様

ステッチで構成する模様です。195種類あり、ステッチとの組み合わせで独創的な模様を作成することができます。デフォルトでは「選択なし」が設定されています。

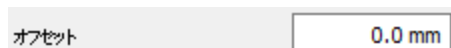


アイコンをクリックしてステッチを選択してデザインに配置します。※ステッチとの組み合わせや、デザインによって模様のイメージが大きく変わります。模様を優先する場合は「ステッチ」を「選択なし」に設定します。

角を分割

チェックボックスにチェックを入れると、角の部分のステッチを分割します。デフォルトではチェックが入っておらず、角の部分のステッチは角度をつけながらステッチを続けます。

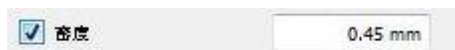
オフセット




アウトラインのオフセット値を設定します。設定可能値は-8mm～8mmです。マイナス値を設定すると、アウトラインは元の形状の内側に配置されます。プラス値を設定すると、形状の外側に配置されます。デフォルトでは0が設定されています。

さらに、「オフセット」「密度」「縮み補正」「下うち」が設定できます。それぞれの詳細は下記を御覧下さい。

密度：



選択した範囲内を埋めるステッチの密度を設定します。数値が小さいほどステッチの密度が高くなり、範囲内に埋まるステッチの数は多くなります。チェックボックスにチェックを入れて数値を設定します。数値を直接入力するか、マウスホイール  回転させて設定することも可能です。

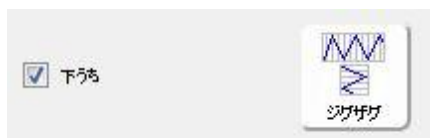
縮み補正：



仕上がりの縮みを想定してデザインしたサイズより大きめにぬうように設定する機能です。生地とデザインその他の具合で刺しゅうの実寸がデザインしたサイズより小さくなる場合があります。設定値は0～2.0mmです。








チェックボックスにチェックを入れて数値を設定します。設定した値でサテンの幅をぬいます。デフォルト値は生地、刺しゅうカテゴリによって変わります。デザインの最中に生地を変更した場合も設定値は自動で変更されます。










下うち：



ミシンで生地に刺しゅうを実行する際、まず生地にベースとなる下うちをぬい、その上に表面のデザインが刺しゅうされます。生地の種類やデザインに合う下うちを設定することは美しい刺しゅうの作成に必須です。チェックボックスにチェックを入れ、アイコンをクリックして下うちを選択します。


サテン埋めの下うちには、次の種類があります。

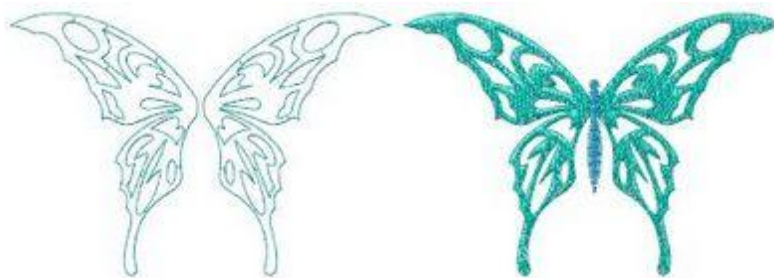
	しつけ：形状の始まり部分に短い留めのランニングステッチをぬいます。形状に下うちはされません。
	シングル：形状の中心付近にランニングステッチを1本ぬいます。
	ダブル：形状に沿ってランニングステッチを2本ぬいます。
	ジグザグ：形状内を粗めのジグザグでぬいます。
	クロス：形状内を細かいジグザグでぬいます。
	ジグザグ+：ダブルとジグザグの組み合わせです。
	クロス+：ダブルとクロスの組み合わせです。

	あみかけ : 細かいジグザグで方向を変えて2回ぬい、網状にぬいます。
	あみかけ+ : ダブルと網かけの組み合わせです。
	かさねジグザグ : 粗めのジグザグで方向を変えて2重にぬいます。
	かさねジグザグ+ : ダブルと2重ジグザグの組み合わせです。
	3D-1 : 1段の3D
	3D-2 : 2段の3D (殆どの場合に推奨)
	3D-3 : 3段の3D
	3D-4 : 4段の3D
	3D-5 : 5段の3D

「3D」では、立体的なサテンステッチを作成します。5種類から選択できますが、多くの場合は「3D-2」または、「3D-3」を設定すると綺麗な仕上がりが期待できます。

カットワーク

「カットワーク」は、ミシンにカットワーク針を取り付け、生地を切り取り穴の開いたデザインを作成したり、アップリケパーツを作成することができます。



カットワークアウトライン


カットワーク

針付け替えることで、カットワーク部分の生地裁断を刺しゅうミシンで行えます。

カットワーク針はカット角度が0度、45度、90度、135度の4種類がセットになっています。四角形や円形などの簡単な形状は2種類の針を使用します。針を4種類使用することで複雑な形状をカットすることができます。カットワークの際、ミシンには適切なカットワーク針を付け、上糸検知センサーのオンオフ機能がある場合はオフにします。

生地をカットワークで切り抜いて穴を開けるデザインを作成するには、形状を範囲選択し、プロパティの「アウトライン」から「カットワーク」をクリックし、作業画面左下に表示されている「塗りつぶし」の「x」をクリックし、埋めを取り除きアウトラインのみのオブジェクトを作成し、プロパティを設定します。

カットワークデザインを作成

カットワークを作成するには、オブジェクトを範囲選択してプロパティの「アウトライン」から「カットワーク」をクリックします。

カットワークを配置したオブジェクトは、プロパティから詳細を設定できます。



アウトライン幅：

カットワークにサテンラインを施す場合のサテンラインの幅を設定します。（後述のサテンライン参照）

カット目長さ：

布を切る際にカットワーク針が動く距離（カット目）を設定します。設定可能値は0.3～2mmです。適切なカットの実施には1mm以下の設定が推奨されます。

ランニング カットワーク前



カットワークを実施する前にランニングステッチを施すことで布を保持し、カット部分から布がほどけるのを防ぐためのステッチです。チェックボックスにチェックを入れると「オフセット」「長さ」「パス」が表示され数値を入力して設定できます。

● オフセット：

カットワーク前ランニングステッチのオフセットを設定します。設定可能値は-15～15mmです。マイナス値を設定すると、オフセットラインは元のアウトラインより内側になります。プラス値を設定すると元のアウトラインより外側になります。デフォルトでは0が設定されています。設定値は直ちにデザインに反映されます。

このオフセットは主に、カットワーク前ランニングステッチをカットラインからずらしてステッチをカットしないように設定します。

- 長さ：
カットワーク前ランニングステッチのひと目の長さを設定します。
設定可能値は0.8mm～99.9mmです。
- パス：
カットワーク前ランニングステッチを繰り返す回数を設定します。設定可能値は1～9です。
パスを複数回設定した場合、ぬう際に同じ位置に針を落とさないように設定され布をより安定させることができます。
パスの複数回設定はデザイン上で可視できません。垂直ツールバーの「シミュレータ」で可視できます。

カット オフセット

布をカットするラインのオフセットを設定します。設定可能値は-9～9mmです。マイナス値を設定すると、オフセットラインは元のアウトラインより内側になります。プラス値を設定すると元のアウトラインより外側になります。

デフォルトでは0が設定されています。設定値は直ちにデザインに反映されます。

ランニング（カットワーク後）

カットワーク後の切り端をランニングステッチでぬいます。主に布を保持及びほつれを防ぐためのステッチをカットワーク後に行う場合に使用します。ランニングのチェックボックスにチェックを入れると「オフセット」「長さ」「パス」「ステッチ」が表示され各設定が可能になります。

- オフセット：
カットワーク後のランニングステッチのオフセットを設定します。設定可能値は-9～9mmです。マイナス値を設定すると、オフセットラインは元のアウトラインより内側になります。プラス値を設定すると元のアウトラインより外側になります。
このオフセットを設定して、カット部分にステッチが重ならないようにします。
- 長さ：
カットワーク後のランニングステッチのステッチひと目の長さを設定します。設定可能値は0.8～99.9mmです。
長さは選択した「ステッチ」のサイズに影響します。
- パス：
カットワーク後のランニングステッチを繰り返す回数を設定します。設定可能値は1～9です。布の保持、装飾などの目的に合わせて回数を設定します。布を保持するためには、2～5を設定すると良い結果が得られます。
パスを複数回設定した場合、ぬう際に同じ位置に針を落とさないように設定され布をより安定させることができます。
パスの複数回設定はデザイン上では可視できません。垂直ツールバーの「シミュレータ」で可視できます。

- ステッチ：
 - ステッチを選んで配置できます。
 - 使用するステッチをクリックすると直ちにデザインに適用されます。ステッチのサイズは「長さ」に数値を入力して設定できます。
 - ステッチの「None」はシングルランニングステッチです。

ステッチには325種類あります。フィルムアイコン表示  のステッチは異なるステッチが連続したものです。

ネット

<input checked="" type="checkbox"/> ネット	
セルサイズ	2.0 mm
オフセット	0.0 mm
角度	0°

カットワークで切り抜いた部分を縦と横のステッチラインで網目を形成する「ネット」で埋めます。

ネットのチェックボックスにチェックを入れると「セルサイズ」「オフセット」「角度」が表示され各設定が可能になります。

- セルサイズ：
 - ネット（網目）のサイズを設定します。設定可能値は2.0mm～9.9mmです。設定値は網目一つの縦と横に適用されます。
- オフセット：
 - 元のアウトラインの位置からネット埋めとの縁の距離を設定します。設定可能値は-9.0～9.0です。マイナス値を設定するとオフセットラインは元のアウトラインより内側になります。プラス値を設定すると元のアウトラインより外側になります。
 - 切り抜いた部分をネットで埋めるデザインの場合、ネット埋めの縁が布に届くようにオフセットを設定します。
- 角度：
 - ネットの向きを設定します。設定可能値は0～360°です。設定が0の場合、ネットは水平と垂直に交差する複数のラインで形成されます。数値を入力すると、ネット全体が半時計回りに設定値の分だけ回転します。
 - 設定値は直ちにデザインに反映されます。
 - セルサイズと角度を設定して切り抜き部分をデザインに合ったレース様のステッチで埋めることができます。

サテンライン

カットワーク後の切り端をサテンラインでぬいます。切り端をステッチで包んで処理します。ネット埋めを固定したり、布を保持したりするのに使います。サテンラインの幅は「アウトライン幅」に数値を入力して設定します。チェックボックスにチェックを入れると「オフセット」と「密度」が表示され、設定が可能になります。

- オフセット：
 - サテンラインのオフセットを設定します。設定可能値は-8～8mmです。デフォルトでは0が設定されています。マイナス値を設定すると、オフセットラインは元のアウトラインより内側になります。プラス値を設定すると元のアウトラインより外側になります。設定値は直ちにデザインに反映されます。
- 密度：
 - サテンラインのステッチの密度を設定します。

除去部分



カットワークで取り除く箇所を設定します。「自動」「外側」「内側」「両側」から選択して設定します。

- 自動：ソフトウェアが自動で除去部分を判断します。
- 外側：カットワークラインの外側が除去部分としてハイライト表示されます。使用する部分はカットワークで切り取った内側の部分です。
- 内側：カットワークラインの内側が除去部分としてハイライト表示されます。布に穴を開けるデザインに設定します。
- なし：開いた形（線）やカットワークの内側または外側に刺しゅうデザインがある場合で生地を除去しないデザインに使用します。アウトラインまたはフリーハンドラインに生地に切り込みを入れることを表示するハサミのアイコンが表示されます。

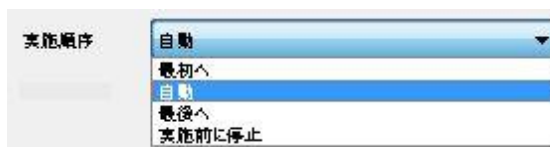
重なり除去：




重なったオブジェクトの不必要なステッチを削除します。デフォルトでは「自動」が設定されています。デザイン作成中は自動で重なり部分が削除されますが、デザイン箇所を指定しての設定も可能です。重なりを削除することで不要なステッチを減らし、生地への負担を減らします。オブジェクト毎に、「しない」「自動」「する」から選択して設定します。「重なり削除」の項目は、サテン、ステップ、縁沿い、ネットフィル、サテンシリアル、ランニングのオブジェクトを範囲選択した際、デフォルトでは画面右側の、「オブジェクトのプロパティ」の「埋め」および「アウトライン」に表示されます。「しない」を選択すると、重なった箇所は削除されず、刺しゅうの上に重ねて刺しゅうします。デフォルトでは「自動」が設定されています。ソフトウェアが不要な重なりを判断して削除します。「する」を選択すると、重なったオブジェクトの下のオブジェクトが上のオブジェクトの形状で切り抜かれます。


よく似た機能に「切り抜き」がありますが、この機能は重なったオブジェクトの下になっている部分をデザインから切り取り、オブジェクトの形状が変わります。「重なり除去」の設定は刺しゅうを実施する際への設定で、デザイン自体には影響しません。※「切り抜き」は、メニューバーの「編集」または垂直ツールバーの「重なり編集」にあります。

刺しゅう順序：



ミシンでデザインが実際に刺しゅうされる際の順序をオブジェクトに設定します。メニューバーの「ツール」または標準ツ

ルバーのオブジェクト順序、「自動」が表示されていて「自動」がオンになっている場合でも順序を指定することができます。オブジェクトを範囲選択し、「実施順序」のプルダウンメニューから「最初へ」「自動」「最後へ」「実施前に停止」のいずれかをクリックして設定します。デフォルトでは「自動」が設定されており、デザインに最適の順序を設定します。オ

プロジェクト順序「自動」の場合は「最初へ」または、「最後へ」の指定が可能で、その他は自動で設定される半自動の機能です。

複数のオブジェクトへ設定することができます。一つの項目に複数のオブジェクトが設定された場合 {例：「最初へ」に複数設定}、その中での順序はソフトウェアが自動で決定します。

それぞれの項目に複数設定された場合、「最初へ」のグループ、「自動へ」のグループ、「最後へ」のグループの順で、それぞれのグループ内は自動で設定された順序で刺しゅうが実施されます。

「実施前に停止」を設定すると、そのオブジェクトを実施する前にミシンが停止します。アプリケや差仕込み文字、マルチ刺しゅう枠デザインなどで刺しゅう実施前にミシンを停止させて行う工程がある場合に使用します。


カットワークデザインを印刷

メニューバーの「ファイル」または、標準ツールバーから「印刷」をクリックしてカットワークデザインを印刷します。印刷にはミシンに取り付けるカットワーク針が表示されます。

カットワーク針の表示は次の通りです。

- カットワーク針 — : 0度のカットワーク針を使用してください。
- カットワーク針 / : 45度のカットワーク針を使用してください。
- カットワーク針 | : 90度のカットワーク針を使用してください。
- カットワーク針 ¥ : 135度のカットワーク針を使用してください。

浮き出し

浮き出し模様：  オブジェクトを重ねた際、上に重ねた形状のアウトラインがサテンに浮き出るようなデザイン（下図右）を作成します。サテンまたはタミのオブジェクト上に浮き出し模様にするオブジェクトを重ね、プロパティの「アウトライン」から「浮き出し模様」をクリックします。下になったオブジェクトのステッチはサテンに変わり、サテン上には上に重ねたオブジェクトのアウトラインの位置に針が通ります。



タミ埋めオブジェクト



ベクターデザイン



浮き出し模様

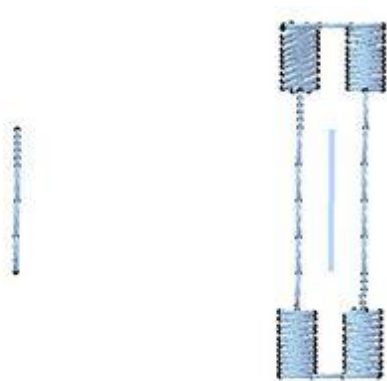
オブジェクト、文字、フリーハンドの形状などのアウトラインを浮き出し模様にすることができます。

デフォルトでは、「浮き出し模様」を配置した際、上に重ねたオブジェクトのアウトラインのみがサテンにステッチされます。

オブジェクトを重ねて「浮き出し模様」設定すると、下になったオブジェクトがサテンステッチに変わります。上に重ねたオブジェクトの埋めステッチは変わりません。

ボタンホール

「ボタンホール」  を作成するには、直線を引き、その周囲にボタンホールを配置します。



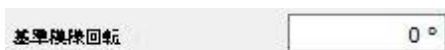
ボタン穴

ボタンホール

複数のボタンホールを配置するには、配置したい線をデジタイズし、線を範囲選択し、「オブジェクトのプロパティ」の「アウトライン」から「ボタンホール」をクリックすると、線の長さでプロパティの設定に合わせてボタンホールが配置されます。

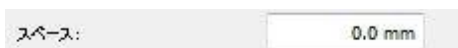
配置後、「オブジェクトのプロパティ」のパラメータから詳細を設定できます。

ボタンホール回転



数値を入力してボタンホールの角度を設定します。設定可能値は0～360度です。設定した数値で半時計回りの方向へ傾きます。

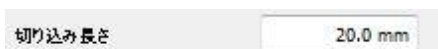
スペース



複数配置した際のボタンホールの間隔を設定します。

設定値は最小スペースです。複数配置する場合、線の開始地点と終了地点に一つずつ配置し、その間に可能な数だけ配置します。各ボタンホールの間隔が同じになるようにまた「スペース」で設定した数値より小さくならないように配置されます。スペースが広すぎる場合は、デジタイズした線の長さを変えて調整します。

ボタン穴 長さ



ボタン穴の長さを設定します。穴の長さに合わせてボタンホールの大きさが自動で設定されます。

開始スタイル



ボタンホールの上部を選択します。

名前を入力して検索することができます。

中央スタイル



ボタンホールの中央部分を選択します。

名前を入力して検索することができます。

終了スタイル



ボタンホールの下部を選択します。

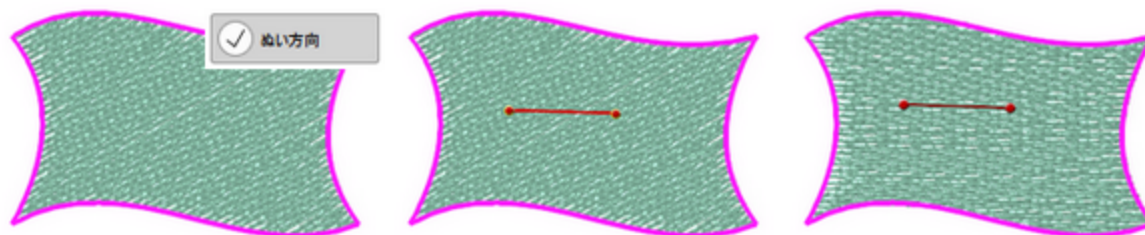
名前を入力して検索することができます。

ステッチフロー

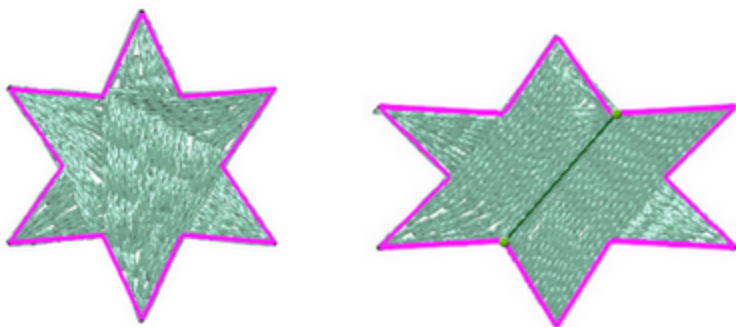
「ステッチフロー」ではぬい目の流れ（向き）を設定します。ぬい目の流れを設定することでデザインに変化を加えたり、仕上がりの美しさを高めることができます。垂直ツールバーの「ステッチフロー」をクリックし、オブジェクトを選択すると、作業画面左上にステッチフローのツールオプションが表示されます。サテン埋めまたは、縁沿い埋めのオブジェクトをクリックすると、ツールオプションには「ぬい方向」「分割」「基点」のステッチフローの全オプションが表示されます（下図）。



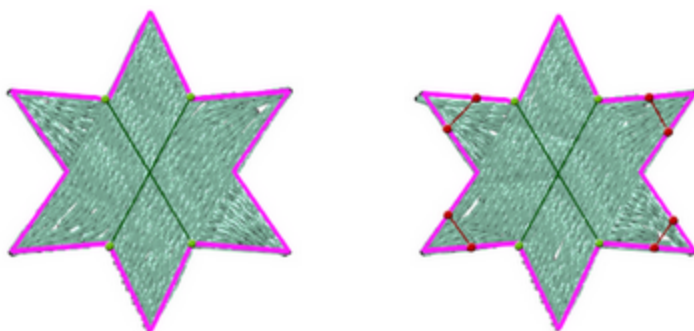
タミ埋めオブジェクトをクリックすると、「ぬい方向」のみが表示されます。ぬい方向を設定するには、マウスポインターの先に表示される点をドラッグして線を引くと引いた線の方でぬい目が表示されます。



縁沿い埋めのオブジェクトでは全てのツールオプションが表示されます。使用するツールをクリックしてステッチの流れを設定します。下図左は、「分割」を使用しています。

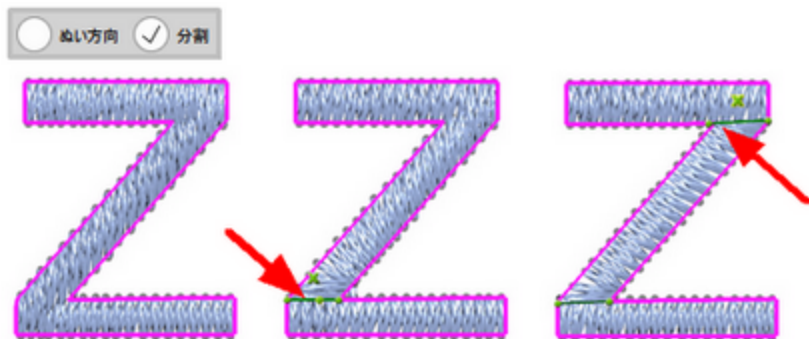


同じツールを使用してさらに「分割」を加えることもできます。またオプション項目を切り替えて同じオブジェクトに使用することも可能です（下図左）。一つのオブジェクトに複数のツールオプション項目を使用できます。

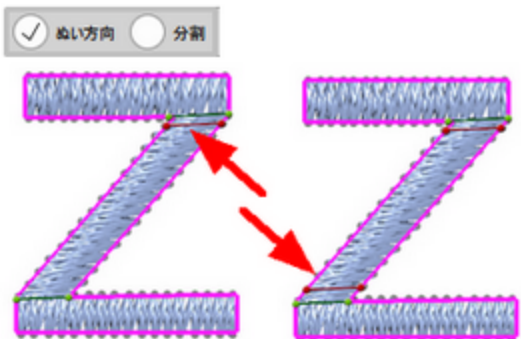


サテン埋めオブジェクトにも複数のツールオプション項目を使用できます。下図では、サテン埋めの文字に複数の「分割」と「ぬい方向」を配置しています。

サテンオブジェクトをクリックし、「分割」を選択し、ステッチを分割する位置でドラッグして線を引きます。



「ぬい方向」を選択し、マウスドラッグで線を引きます。




引いた線を削除するには、線の近くに表示される「x」をクリックします。引いた線的位置を変更するには、線に表示されている点にマウスポインターを合わせてドラッグします。「ぬい方向」は赤、「分割」は緑、で表示されます。

サテン埋めの文字にステッチフローを有効に配置することで、自然で美しい流れのある仕上がりが期待できます。画数の多い漢字の筆順を正しく作成するのに便利です。

また、「分割」は枝分かれの多い木の枝のデザインに使用したり、オブジェクト毎に「ぬい方向」を変えて刺しゅうの光沢に変化を与えるなど、多岐にわたる使用効果が期待できます。

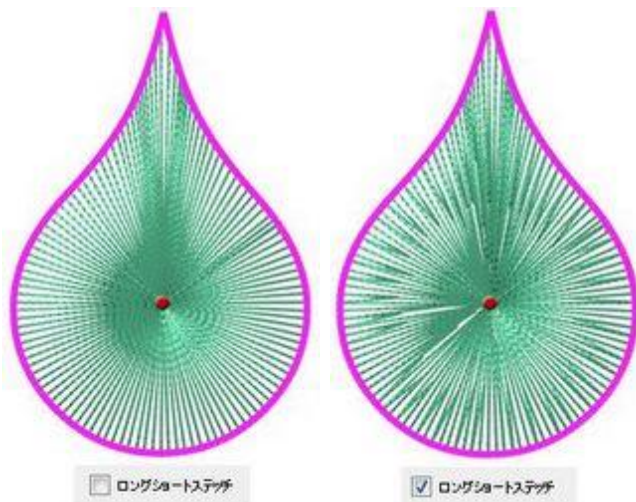
基点

垂直ツールバーで「ステッチフロー」 を選択し、サテン埋めまたは、縁沿い埋めオブジェクトを選択するとツールオプションに表示されます。（ペイントジグザグ、ペイント縁沿いの埋めオブジェクトでも有効）

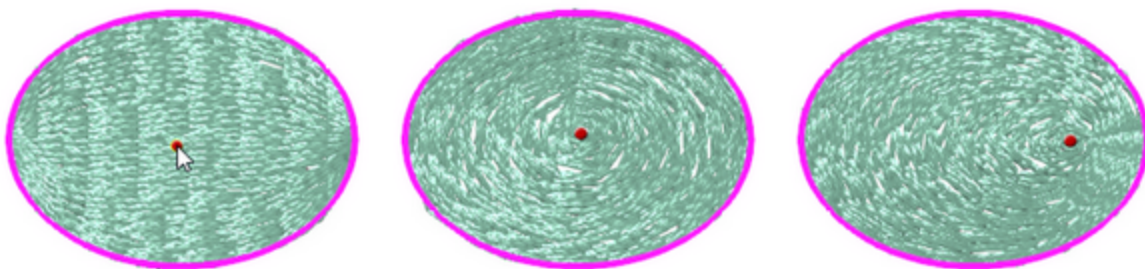


サテン埋めオブジェクトに「基点」を配置（下図）するとステッチは基点からアウトライン方向へ放射線状に配置されます。

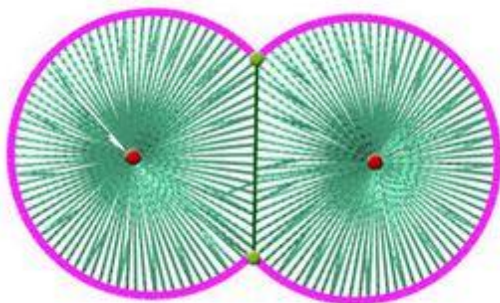
「オブジェクトのプロパティ」の「ショートロングステッチ」のチェックを外すと、全てのステッチは基点とアウトラインの位置で針が落ちます（下図左）。チェックを入れるといくつかのステッチは基点とアウトラインの間に針が落ちます（下図右）。



縁沿い埋めオブジェクトに「基点」を配置（下図）すると基点を中心としてその周囲をステッチが囲みます。



オブジェクトが「分割」されている場合、分割部分それぞれに「基点」を配置することができます（下図）。注：「分割」されていない場合に複数の基点を配置しても、デザインに有効になるのは一つだけです。



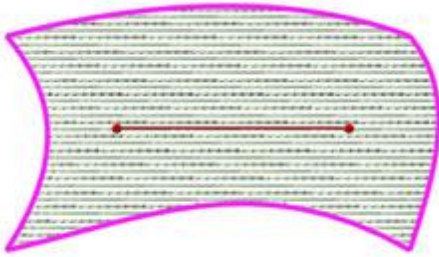
曲線ぬい方向

タタミ埋めオブジェクトの「ぬい方向」は曲線に変え、ステッチの流れに曲線を加えることができます。

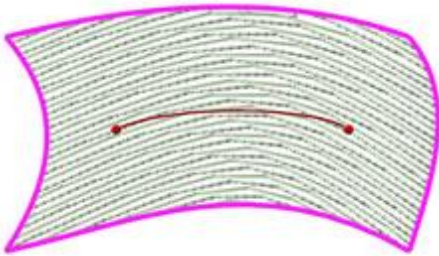
曲線に変えるには：

1. 垂直ツールバーの「範囲選択」でタタミ埋めオブジェクトを選択し「ステッチフロー」に切り替えます。

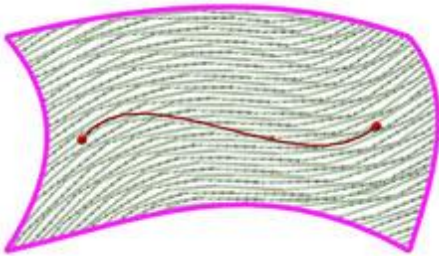
2. オブジェクト上をドラッグして「ぬい方向」の直線を引きます。



3. 線上にマウスポインターの先に表示されている点を合わせ、線をドラッグして曲線にします。



4. ドラッグする方向を変えて線を波状にすることが可能です。




5. 線の両端の位置を変えたり、線をドラッグしてステッチの流れを自由に変えることができます。

曲線にする際、ゆるい曲線にすることできれいなステッチの流れが作成できます。

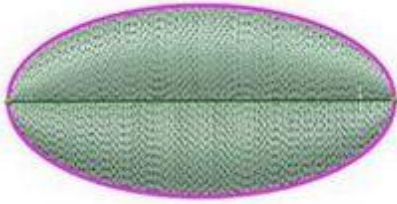
曲線分割

サテン埋めと縁沿い埋めオブジェクトの「分割」を曲線に変え、カーブのある線でステッチを分割できます。

曲線に変えるには：

1. 垂直ツールバーの「範囲選択」でサテン埋めオブジェクトを選択し、「ステッチフロー」 に切り替えます。

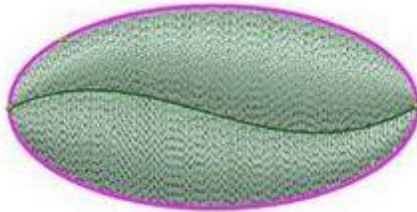
2. オブジェクト上をドラッグして「分割」の直線を引きます。



3. 線上にマウスポインターの先に表示されている点を合わせ、線をドラッグして曲線にします。



4. ドラッグする方向を変えて線を波状にすることが可能です。



5. 線の両端の位置を変えたり、線をドラッグしてステッチの流れを自由に変えることができます。

曲線にする際、ゆるい曲線にすることできれいなステッチの流れが作成できます。

便利な操作：ステッチフローのツールオプションが複数使用可能な場合、キーボードの「D」を押してオプションを切り替えることができます。例) 「ぬい方向」「分割」「基点」が全て有効な場合で「ぬい方向」を有効にしてある際に「D」を押すと「分割」に切り替わり、「D」を押すことで、ツールオプション間のトグル切り替えが可能です。

「ぬい方向」のキーボードショートカットは、「Ctrl+Shift+D」（Mac OS では Cmd+Shift+D）を押します。

「分割」のキーボードショートカットは、「Shift+D」を押します。

デザインのプロパティ

デザインのプロパティを設定します。デザインタブのメニューバーから、「ファイル」—「デザインのプロパティ」をクリックすると設定ウィンドウが開きます。ウィンドウには概要と最適化のタブがあります。

概要



概要のタブでは、「作成者」「キーワード」「注記」を入力します。ブラウザで検索する際、作成者、またはキーワードを入力して検索することが出来ます。

- 作成者
デザインの作成者、会社名などを入力します。
- キーワード
デザインを検索する際に分かりやすい言葉を入力します。「NGS」または、「DRAW」ファイルで保存したファイルにのみ使用できます。

「NGS」ファイルは、WINGS SYSTEMS Ltd のデザインプログラムでブラウザに検索機能があるeXPerience® と Wings' modular® をご使用の際に開くことができます。数多くのデザインを扱う場合は検索機能を使用することで容易に任意のデザインを探し出すことができます。

- 注記
デザインの情報や刺しゅう実施時の注意など注記事項を入力します。

「デフォルトとして保存」をクリックすると、新規作成でデザインをする度にここで設定した情報が表示されます。

最適化

デザインを実際にミシンで刺しゅうする際の順序をオプションで詳細設定します。ラインストーン的位置設定のオプションもこちらのオプションから設定できます。

「最適化オプション」を表示するには、メニューバーの「ツール」からクリックするか、キーボードから「Ctrl + Shift」+「J」を押します。



設定できる項目は以下のとおりです。

アプリケフレームアウト距離

アプリケデザインをミシンで実施する際、アプリケパッチを置いたり、切り取ったりするためにミシンを停止する必要があります。この項目で、針位置から刺しゅう枠をずらす距離を設定します。

オブジェクト間の渡り糸最長値

この項目は刺しゅうオブジェクトにのみ適用できます。（「テクニック」で「刺しゅう」が有効になっている必要があります。）

実際にデザインをミシンで刺しゅうする際、同色のオブジェクト間は渡り糸でつながれます。数値を入力して渡り糸を切る長さを設定することができます。設定可能値は0.5～100.0mmです。オブジェクトの間隔が設定値未満の場合は渡り糸が配置され、設定値を上回る場合は渡り糸は配置されずカットされます。

※ 渡り糸を配置しない場合は最小設定可能値0.5mmを設定します。この場合、ミシンがオブジェクトを刺しゅうする度に糸を切ります。表面の刺しゅうは美しく仕上がりますがミシンが糸きりの工程を行うため、その分完了までに時間がかかります。

※ 渡り糸を配置する場合は最大設定可能値100mmを設定します。100mm以内のオブジェクト間を渡り糸がつなぎます。渡り糸は刺しゅう終了後に手作業で切るか、デザインに影響の無い場合はそのままにします。

※この設定は、実際にミシンで刺しゅうを行う際に適用されます。作業画面のデザインには反映されません。例：デザインに渡り糸が表示されていて、渡り糸を配置しない設定にした場合、画面のデザイン表示はそのままで変化しません。設定値のデザインへの反映は垂直ツールバーの「シミュレータ」から確認できます。

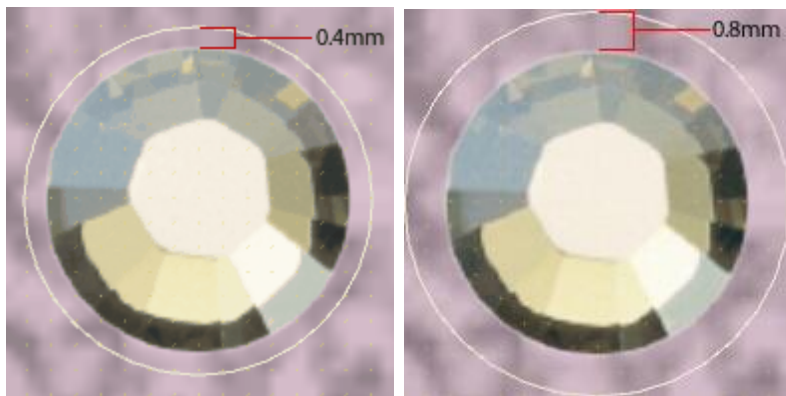
クロスステッチ間の渡り糸最長値

この項目は刺しゅうオブジェクトのみに適用できます。（「テクニック」で「刺しゅう」が有効になっている必要があります。）

クロスステッチ間の渡り糸を設定します。数値を入力して設定します。設定可能値は0.5～100.0mmです。オブジェクト間が設定値以内の場合は渡り糸が配置され、設定値以上の場合は渡り糸が配置されずカットされます。※同色のステッチ「X」が離れて点在するデザインになる場合、渡り糸のカットを設定すると綺麗な仕上がりが期待できます。デザインに合わせて渡り糸の設定を行ってください。

ラインストーンオフセット

ラインストーンの縁とカッティングマシンがカットする切り取り線の距離を設定します。

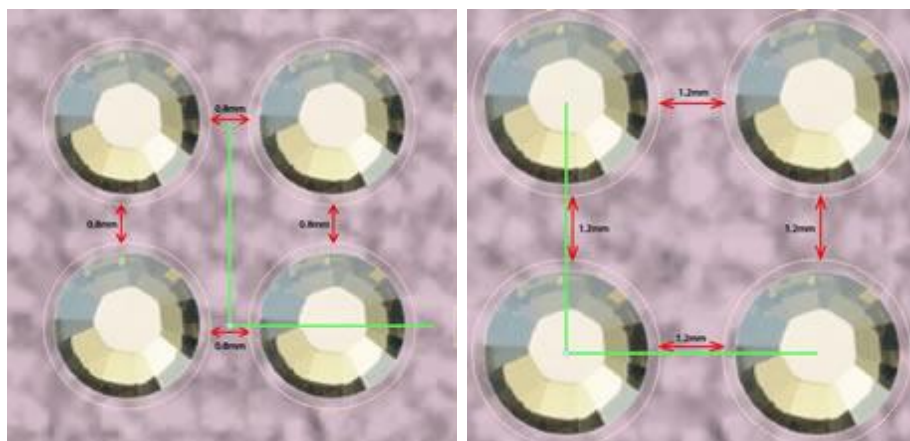


デザインや使用するラインストーンの形や大きさによって設定することができます。

設定値は形状にラインストーンを配置した際にオブジェクトプロパティの水平/垂直スペースに表示されます。

ラインストーンカット穴間最小スペース

隣り合うラインストーン穴の切り取り線間の距離を設定します。



デザインや使用するラインストーンの形や大きさによって設定することができます。

設定値は形状にラインストーンを配置した際にオブジェクトプロパティの水平/垂直スペースに表示されます。

注意：形状によってはラインストーンを「埋め」で配置した場合、設定値のスペースを保たない場合があります。



オブジェクト間の最短距離に渡り糸を配置

チェックボックスにチェックをいれて項目を有効にすると、オブジェクト間の最短距離の位置で渡り糸を配置します。渡り糸をカットする設定の場合も最短距離を通るように計算されます。同色のオブジェクトは最短の距離に渡り糸が配置され、渡り糸カット回数が少なくなります。


刺しゅう枠の中心から開始し、中心で終了する

チェックボックスにチェックを入れて機能を有効にすると、刺しゅう枠の中心からミシンを始動し、刺しゅう終了時には刺しゅう枠の中心に戻ります。

「自動」オブジェクト順序を有効にする

標準ツールバーの刺しゅう順序「自動」 が有効になっている場合は、チェックボックスにチェックが入り、「最適化の方法」が有効になります。刺しゅう順序「マニュアル」 が有効になっている場合は「最適化の方法」がグレーアウト表示になり無効になります。

最適化の方法

標準ツールバーの刺しゅう順序「自動」 が有効になっている場合に設定可能になります。（「テクニック」で「刺しゅう」が有効になっている必要があります。）

刺しゅうデザインのオブジェクトがミシンで刺しゅうされる際の順序を設定します。ソフトウェアが自動で刺しゅう順序を計算する際の基準を設定するオプションです。帽子に刺しゅうする際、デザインの中心から外側へぬうように指定する場合や、繊細な生地に刺しゅうする場合で特に注意が必要な場合などに便利な機能です。

- 上から下へ：
デザインの最上部にあるオブジェクトから刺しゅうを開始し、下部へ刺しゅうを進めます。
- 下から上へ：
デザインの最下部にあるオブジェクトから刺しゅうを開始し、上部にあるオブジェクトへと刺しゅうを進めます。
- 左から右へ：
デザインの左端にあるオブジェクトから刺しゅうを開始し、右側にあるオブジェクトへと刺しゅうを進めます。
- 右から左へ
デザインの右端にあるオブジェクトから刺しゅうを開始し、左側にあるオブジェクトへと刺しゅうを進めます。
- 小から大へ：
最も小さいオブジェクトから刺しゅうを開始し、大きいオブジェクトへと刺しゅうを進めます。
- 大から小へ：
最も大きいオブジェクトから刺しゅうを開始し、小さいオブジェクトへと刺しゅうを進めます。
- 内側から外側へ：
内側にあるオブジェクトから刺しゅうを開始し、外側のオブジェクトへと刺しゅうを進めます。

- 外側から内側へ：
外側にあるオブジェクトから刺しゅうを開始し、内側のオブジェクトへと刺しゅうを進めます。

最適化オプションでの設定は全てが連動して刺しゅうデザインに反映されます。項目の組み合わせに注意して設定してください。


オブジェクトを作成した順序を保つ

標準ツールバーの刺しゅう順序「自動」が有効になっている場合に設定可能になります。（「テクニック」で「刺しゅう」が有効になっている必要があります。）

チェックボックスにチェックを入れて項目を有効にすると、重なった順序を保って刺しゅうされます。

オブジェクトを重ねたデザインでは、ソフトウェアが自動で重なりを編集します。刺しゅう順序はデザインによって、作成した順序から変更されます。

「結合」したオブジェクト間を渡り糸でつなぐ

標準ツールバーの刺しゅう順序「自動」が有効になっている場合に設定可能になります。（「テクニック」で「刺しゅう」が有効になっている必要があります。）

チェックボックスにチェックを入れて項目を有効にすると、「結合」したオブジェクト間を渡り糸でつなぎます。

複数のオブジェクトを「結合」して1つのオブジェクトにしたものを渡り糸でつないで刺しゅうします。この機能は「結合」されたオブジェクトに有効です。「グループ」にしたオブジェクトには適用されません。

この項目が無効のままの場合は最適化オプションの設定に基づいて配置/カットされます。

「結合」オブジェクトとは：2つ以上のオブジェクトを範囲選択し、右クリックで「結合」して一つのオブジェクトにしたものです。

色替え回数

標準ツールバーの刺しゅう順序「自動」が有効になっている場合に設定可能になります。（「テクニック」で「刺しゅう」が有効になっている必要があります。）

トラックバーをドラッグして設定します。「少なく」を設定すると、デザインや配置に関係なく同色のオブジェクトをまとめて刺しゅうします。同色をまとめて縫うことで糸替えの手間を省くことができ、完成までの時間を短縮できます。「多く」を設定するとデザインや配置を優先して刺しゅう順序を計算します。デザインを優先するため綺麗な仕上がりを期待できますが、糸替え回数が増え、完成に時間がかかる場合があります。

トラックバーは、レバーをクリック後、矢印キーで左右に動かすこともできます。

全ての項目を設定後、設定をデフォルトにする場合は「デフォルトとして保存」

デフォルトとして保存

をクリックしま

デフォルト設定を保存後、元のデフォルトに戻す場合は「工場出荷時設定に戻す」

工場出荷時設定に戻す

をクリックします。設定を変更後、デフォルトに戻る場合は「デフォルトに戻す」

デフォルトに戻す

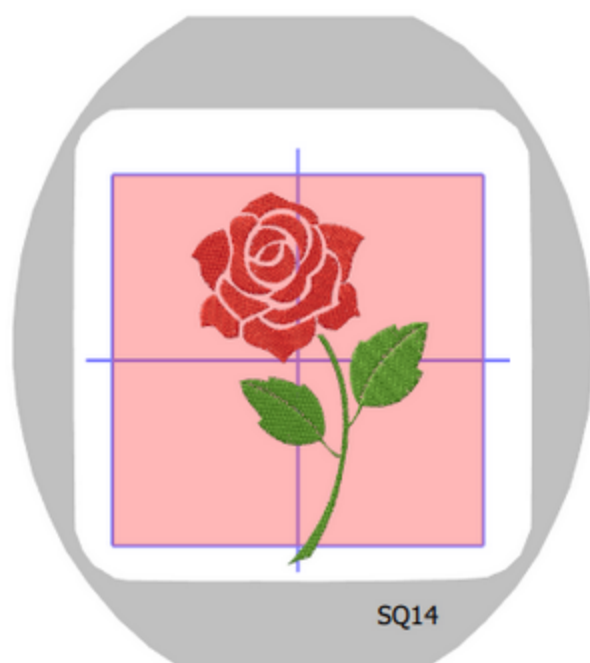
をクリックします。

マシン/刺しゅう枠

使用するマシンと刺しゅう枠を設定します。

使用マシンを設定し、刺しゅう枠を設定すると作業画面に刺しゅう可能範囲を表示したり、マシンにデザインをエクスポートする際に適切なファイル形式を選択肢に表示させることができます。

刺しゅう可能範囲は、刺しゅう枠の表示/非表示に関わらずデザインが範囲から外に出た際、下図のように赤色で表示されます。

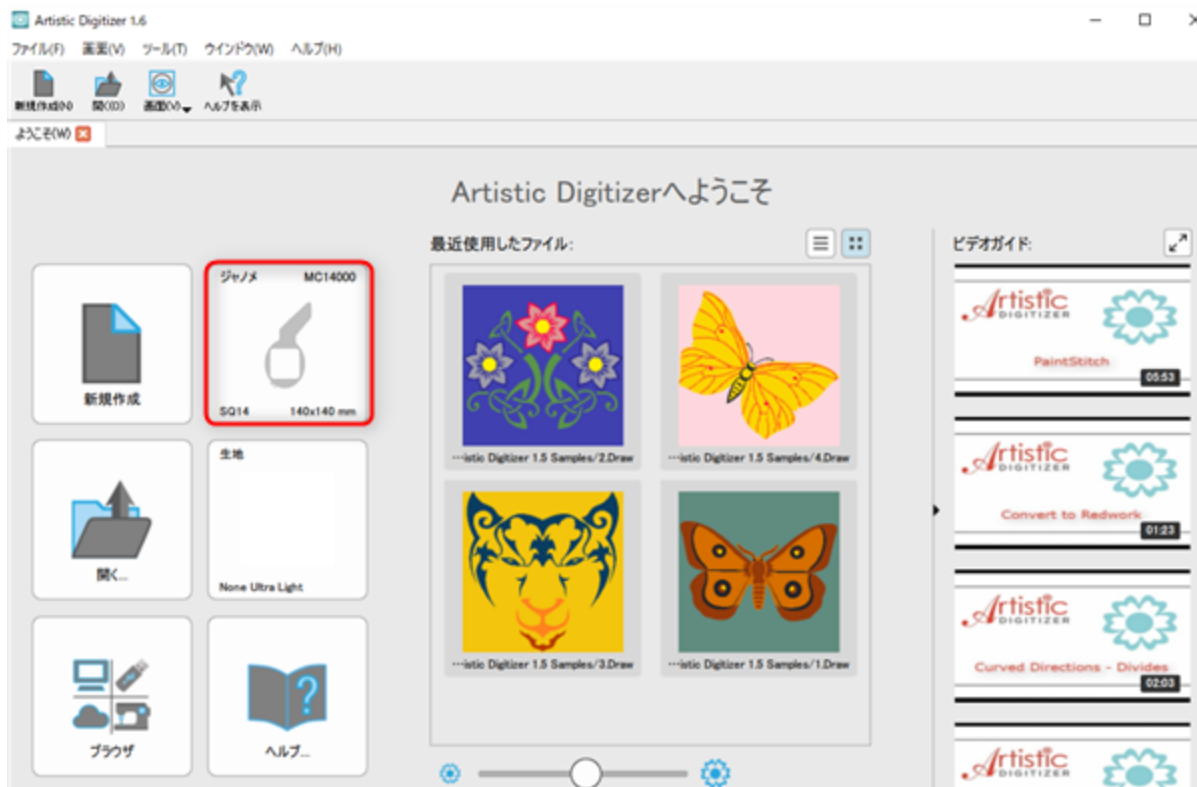


刺しゅう枠の表示設定は、標準ツールバーの「画面」で「刺しゅう枠」にチェックを入れて表示、チェックを解除しと非表示になります。既にチェックが入っていて画面に刺しゅう枠が確認できない場合は、垂直ツールバーの「拡大」で「全体表示」をクリックするか、「Ctrl」を押しながらマウスホイールを動かして画面表示を調整します。

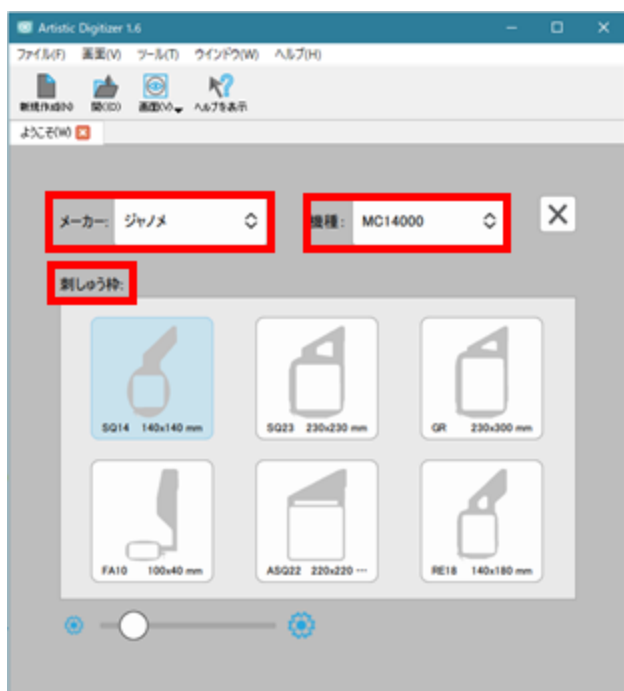
デフォルト刺しゅう枠設定

「ようこそ」の画面でミシンと刺しゅう枠を設定するとデフォルト設定となり、「新規作成」をクリックした際や、画像を取り込んで新規タブを開いた際にこの設定が適用されます。設定方法は以下の通りです。

1. 刺しゅう枠のアイコンをクリックします。



2. ミシン/刺しゅう枠設定画面が表示されます。

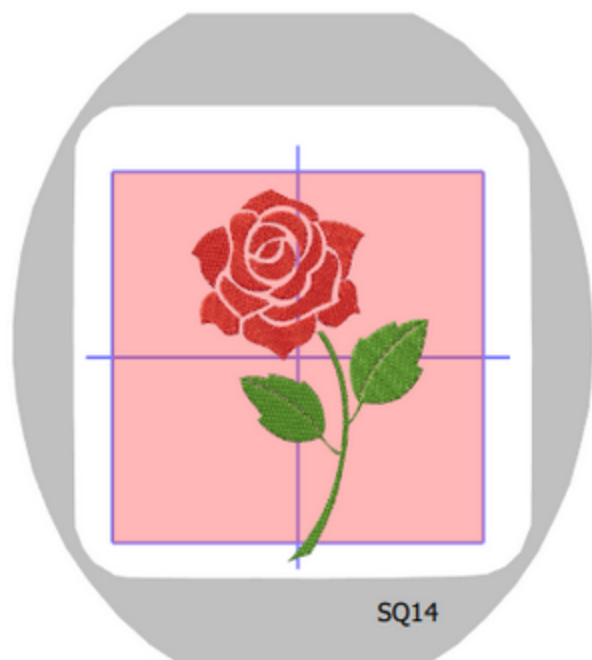


3. 「メーカー」と「機種」を設定します。「刺しゅう枠」には、設定した機種で使用可能な刺しゅう枠が表示されます。
4. 使用する刺しゅう枠をクリックして、デフォルト刺しゅう枠設定が完了します。

刺しゅう枠移動、変更、追加

刺しゅう枠移動

デザインが刺しゅう枠の外にある場合などで、刺しゅう枠の位置を変更するには、

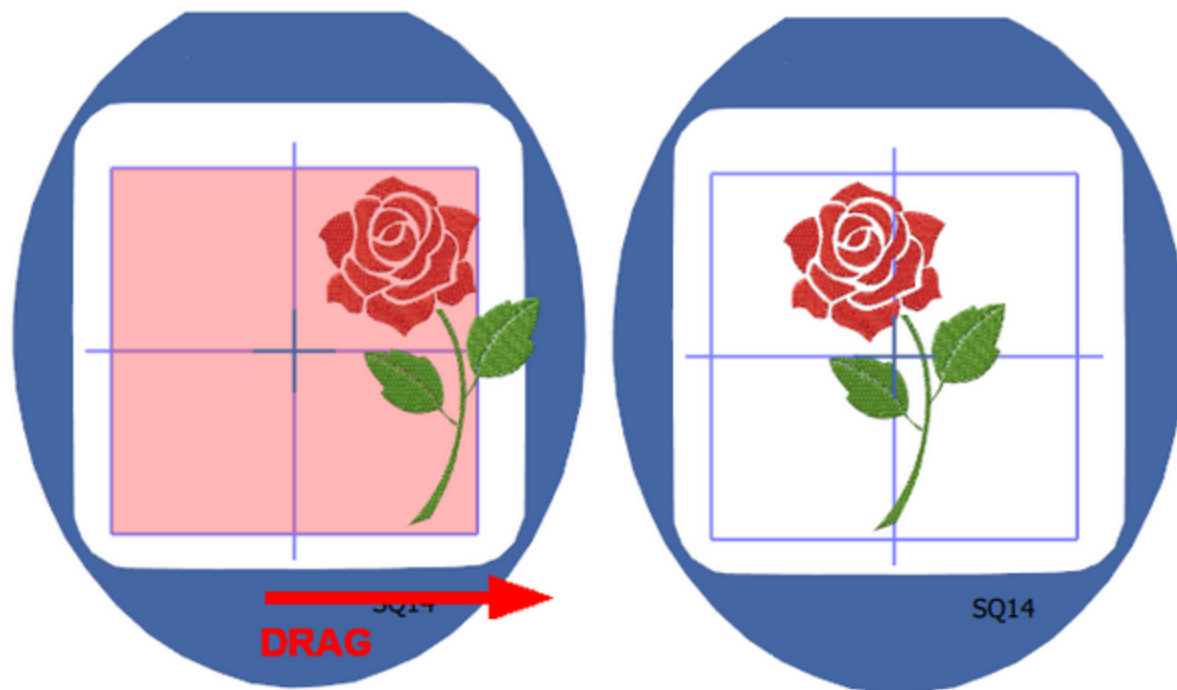


1. 垂直ツールバーの「マシン/刺しゅう枠」をクリックします（下図左）。下図右の手順で行う場合は、「変更...」をクリックした後に表示されるポップアップ画面を閉じてから、以下同様の操作を行います。



2. 移動する刺しゅう枠をクリックして青色に表示されたら位置移動が可能になります。

3. 青色に表示された刺しゅう枠をドラッグして動かします。

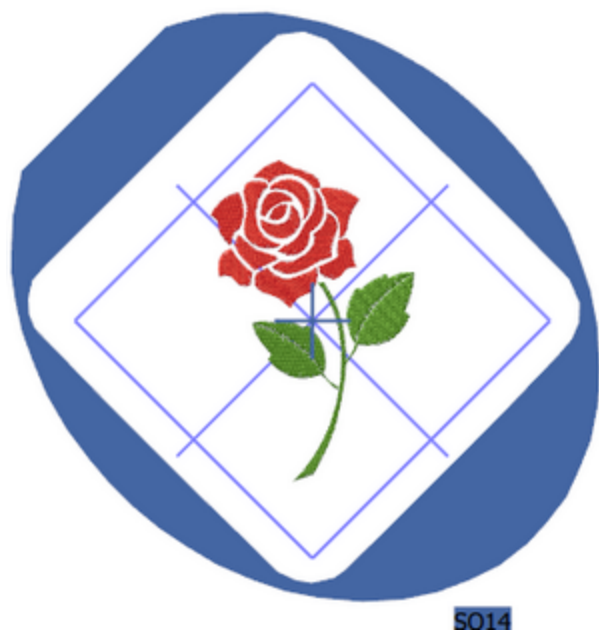


4. デザインが刺しゅう可能範囲に収まると赤色表示が消えます。(上図右)
 5. ツールオプションでは、数値を入力して位置(X)、縦(Y)、回転を設定できます。

位置X:	<input type="text" value="10.0 mm"/>	回転	<input type="text" value="45 °"/>
位置Y:	<input type="text" value="15.0 mm"/>		

6. 数値を入力して「Enter」を押すと刺しゅう枠が動きます。

7. 「回転」では、反時計回りに入力した数値の分だけ動きます。

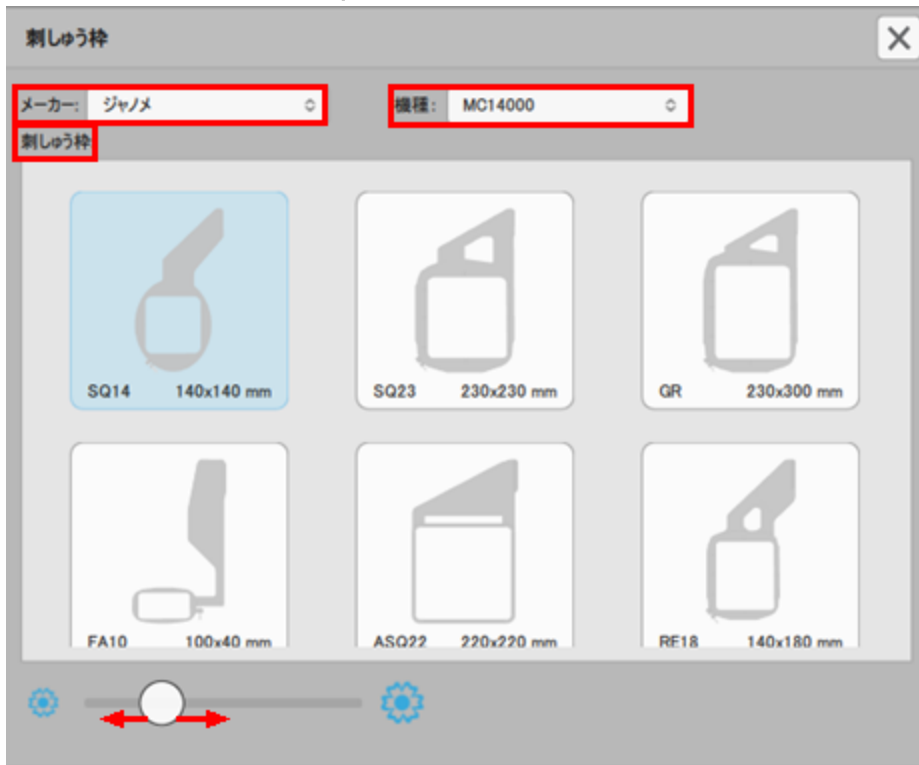


刺しゅう枠変更

1. 刺しゅう枠を変更するには、「マシン/刺しゅう枠」をクリック後、作業画面右上に表示される下記のアイコンの刺しゅう枠（下図）をダブルクリックします。



2. 「刺しゅう枠」のダイアログが表示されます。（標準ツールの「ミシン」アイコンをクリックし「変更...」を選択した場合もこのダイアログが表示されます。）



3. 「メーカー」と「機種」を設定します。「刺しゅう枠」には、設定した機種で使用可能な刺しゅう枠が表示されます。
4. 使用する刺しゅう枠をクリックすると作業画面に刺しゅう枠が配置されます。

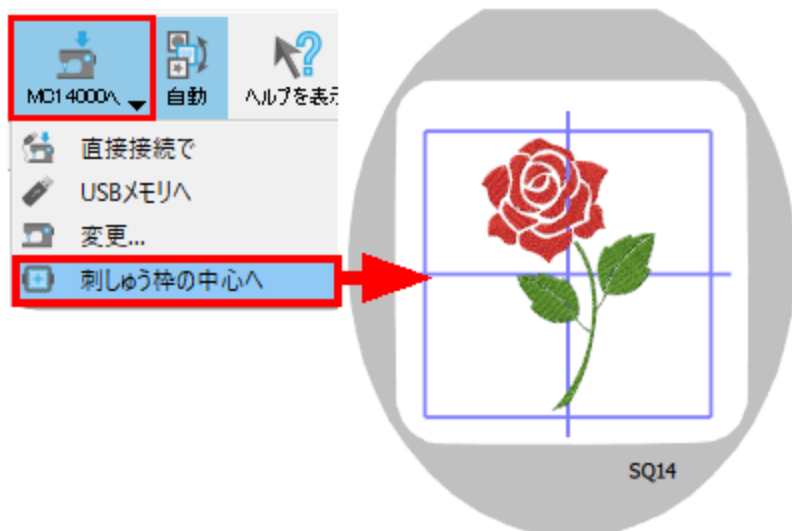
ダイアログ下部のトラックバーを左右に動かすと刺しゅう枠のアイコン表示の大きさを調節できます。

刺しゅう枠追加： デザインに複数の刺しゅう枠を使用する場合は「+」をクリックします。詳しくは [マルチ刺しゅう枠](#) をご参照ください。



刺しゅう枠の中心へ

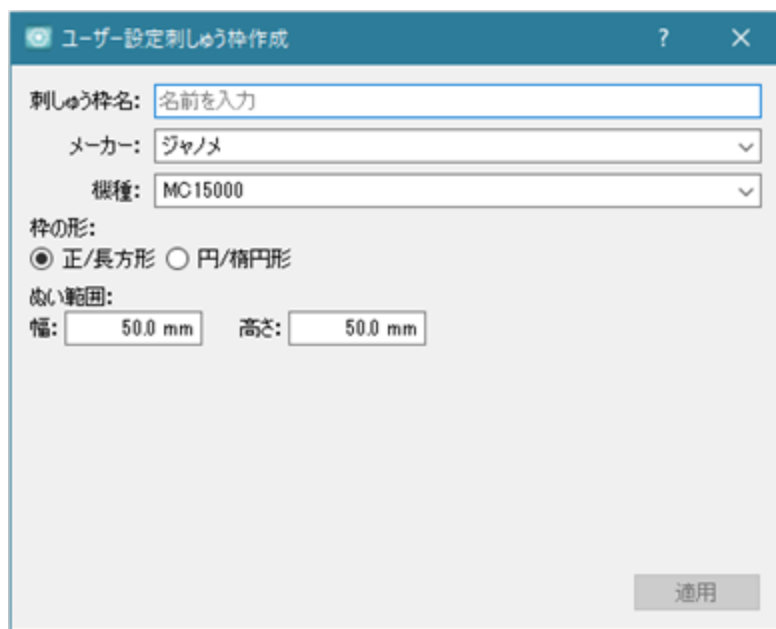
デザインを刺しゅう枠の中心に配置するには、標準ツールのミシンアイコンをクリックし「刺しゅう枠の中心へ」を選択します。



ユーザー設定刺しゅう枠

ご使用になる刺しゅう枠がソフトウェアの刺しゅう枠一覧に無い場合は、新規で設定することができます。この設定をするとデザイン作成中の刺しゅう可能範囲の表示や、デザインをミシンへ送信する際にミシンに合ったファイル形式を選択するのに便利です。

1. メニューバーの「ツール」-「オプション」をクリックすると「オプション」の画面が表示されます。
2. 「オプション」の画面で「ユーザー設定刺しゅう枠」のタブをクリックし、「+追加」をクリックします。
3. 「ユーザー設定刺しゅう枠」の画面（下図）が表示されます。



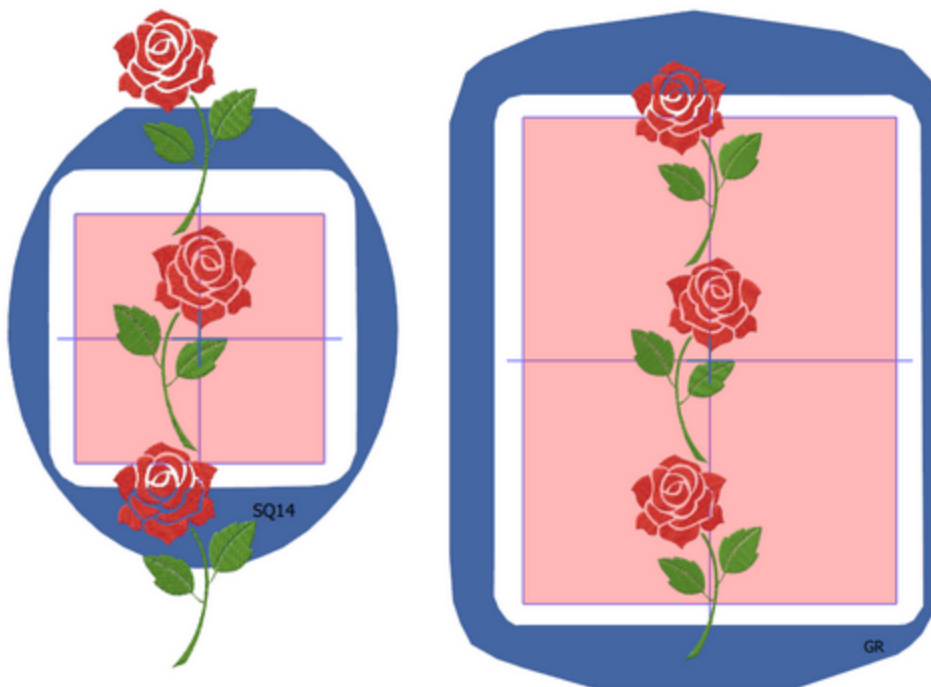
4. 「刺しゅう枠名」を入力します。
5. 「メーカー」と「機種」を設定します。リストにない場合は各項目をダブルクリックして任意のメーカーと機種を入力します。
6. 枠の形を選択します。
7. むい範囲に数値を入力します。
8. 入力が完了したら「適用」をクリックします。

詳細は [ユーザー設定刺しゅう枠](#) をご覧ください。

Janome、Elna、Brother、Pfaff、Husqvara-Viking、Babylock、Necchiなどのミシンメーカーは、各デザインに刺しゅう枠が割り当てられたファイル形式を使用しています。そのため、ユーザー設定刺しゅう枠を使用すると、PES、PEC、PCS、PCM、VP3、JEF、JEF +などの形式にエクスポートできない場合があります。これらの形式は、適切なマシンと刺しゅう枠がデザインに使用されている場合にのみリストに表示されます。

マルチ刺しゅう枠

下図のように一つの刺しゅう枠に収まらないデザインや、複数の刺しゅう枠に分けて刺しゅうする場合、複数の刺しゅう枠を設定することができます。



1. 刺しゅう枠を追加するには、垂直ツールバーの「マシン/刺しゅう枠」をクリックします。（下図右の手順で行う場合は、「変更...」をクリックした後に表示されるポップアップ画面を閉じてから、以下同様の操作を行います。）



2. 作業画面右上に表示されているアイコンの「+」をクリックします。

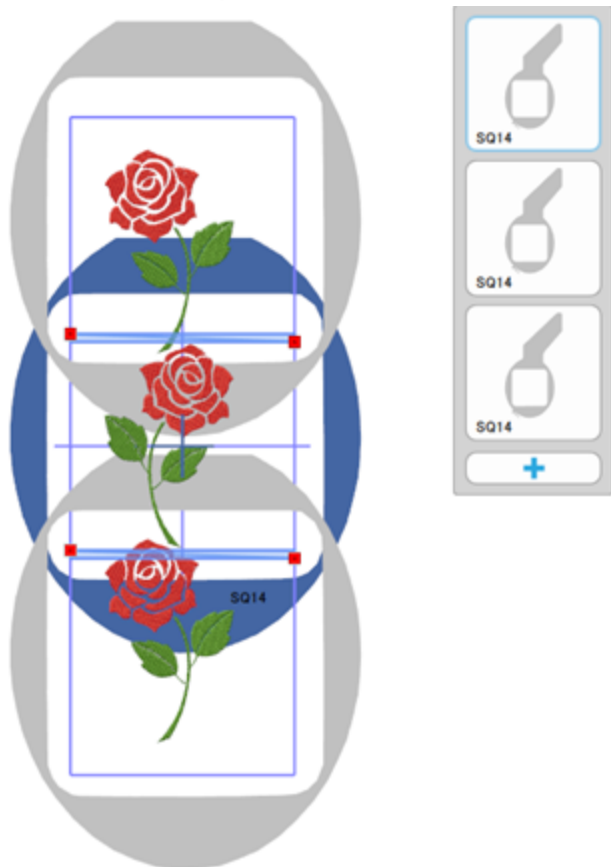


3. 「刺しゅう枠選択」の画面が表示されます。

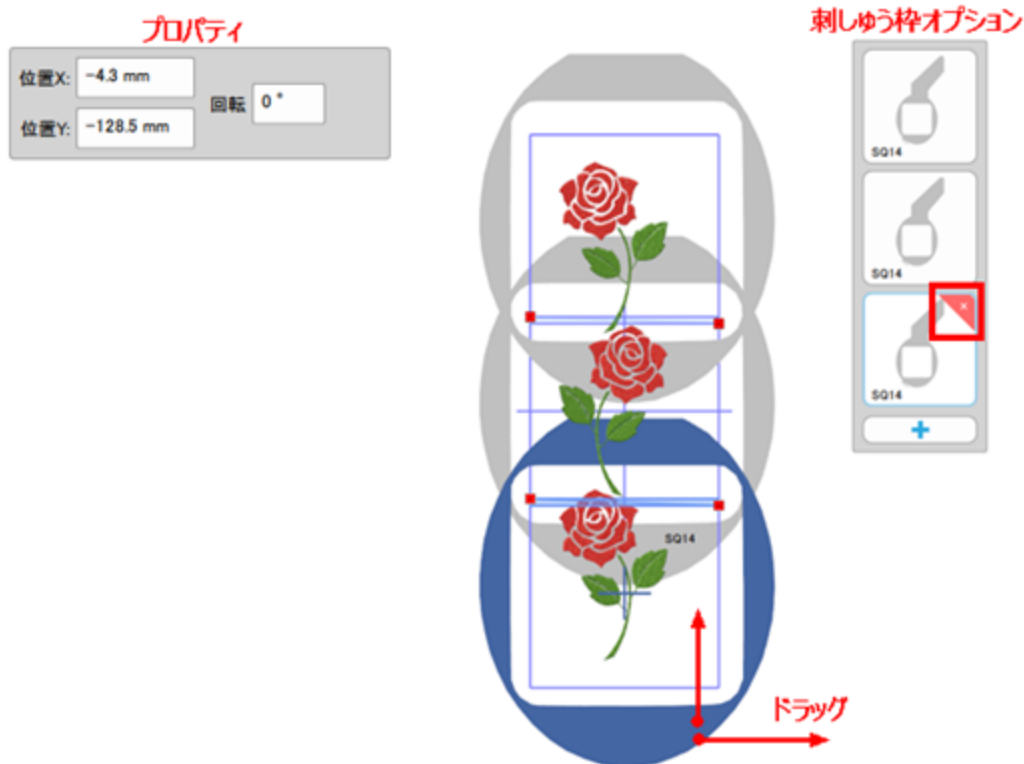


4. 先に、刺しゅう枠位置を選択します。複数の選択が可能です。

5. 追加する刺しゅう枠をクリックすると、デザインに刺しゅう枠が配置され下図のように表示されます。



6. デザインに配置されている刺しゅう枠、または刺しゅう枠オプションの刺しゅう枠をクリックすると刺しゅう枠が青色に表示され、移動、回転、削除ができます。



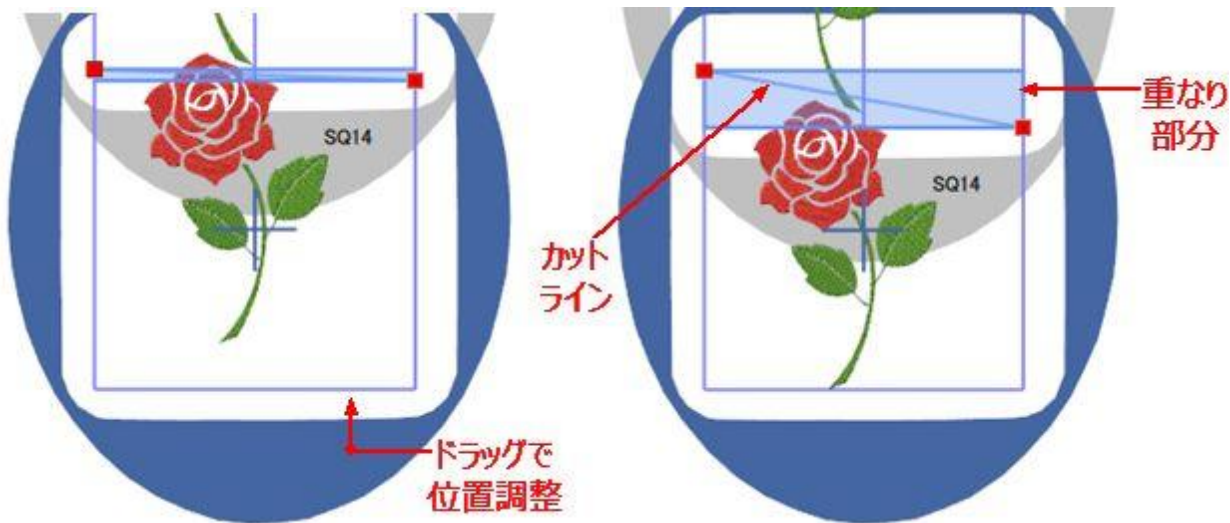
- 刺しゅう枠を移動するには、マウスでドラッグするかプロパティの位置「X」,「Y」に数値を入力します。
- 刺しゅう枠を回転するには、プロパティ「回転」に数値を入力します。
- 刺しゅう枠を削除するには、「Delete」を押すか、刺しゅう枠オプションのアイコンにマウスを当てると表示される「x」をクリックします。
- 刺しゅうオプションの刺しゅう枠アイコンは上から刺しゅうする順番に並んでいます。アイコンをドラッグして順序を変えることができます。

お使いのパソコンによっては、ソフトの動きが遅くなることや、全体表示がされないことがあります。

カットライン設定

複数の刺しゅう枠に重なるデザイン部分は淡青色の四角形でハイライト表示され、デザインを切る位置を設定するカットラインが対角線で表示されます。

1. 刺しゅう枠を動かして重なり部分を調整します。



2. カットラインの両端にあるノードを動かしてカット位置を設定します。



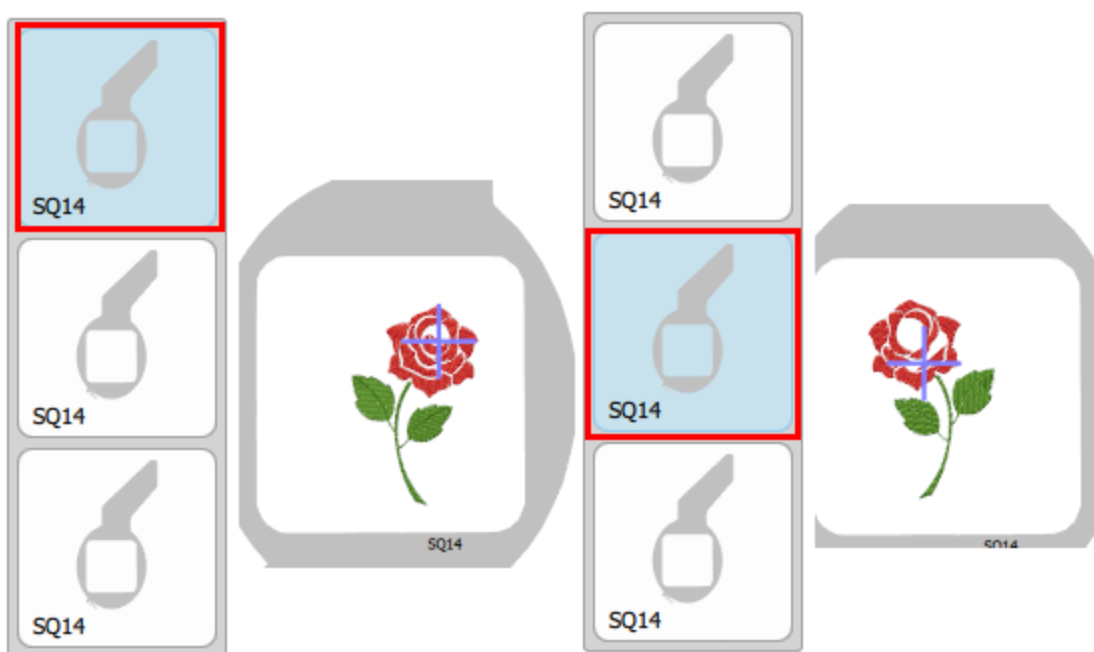
3. カットラインに変形を加えるには、線上にマウスを当て、ノードが表示される位置をダブルクリックします。配置したノードはドラッグで位置を設定できます。ノードは必要な数だけ配置できます。ノードを削除するには、マウスを当ててダブ

をクリックするか、「Delete」キーを押します。



カットラインは刺しゅうオブジェクトの無い位置や分割しても目立たないような位置に配置すると綺麗な仕上がりを期待できます。

それぞれの刺しゅう枠に分かれた状態は、垂直ツールバーの「シミュレータ」で確認できます。

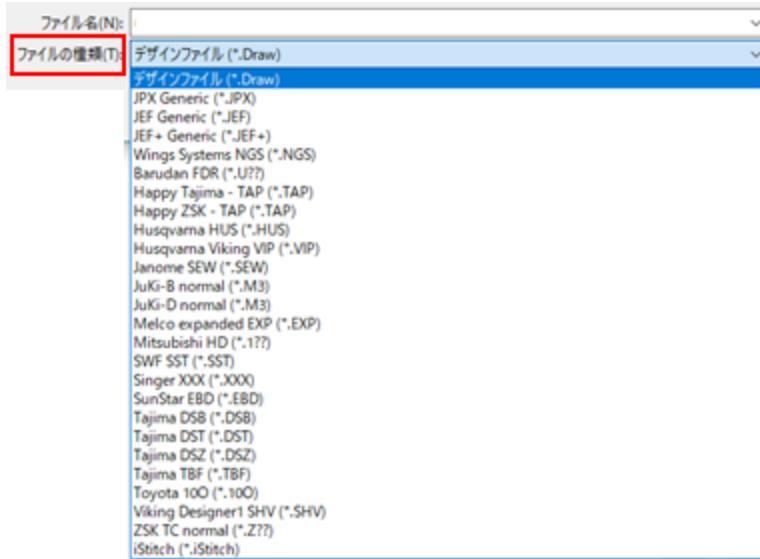


デザインを刺しゅうファイルに保存

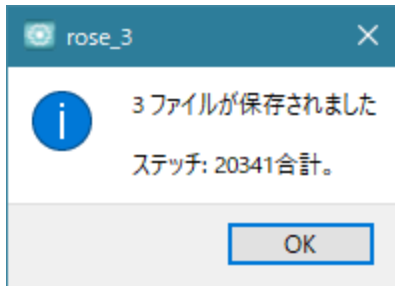
デザインをマシンに送信するためには、ご使用になるマシンで読み取り可能なファイル形式でデザインを刺しゅうファイルに保存する必要があります。複数の刺しゅう枠を使用するデザインの場合、刺しゅう枠ごとにファイルが作成されます。

1. メニューの「ファイル」から「名前を付けて保存」をクリックします。

2. 「ファイルの種類」からご使用になるマシンがサポートしているファイル形式を選択し、「保存」をクリックします。

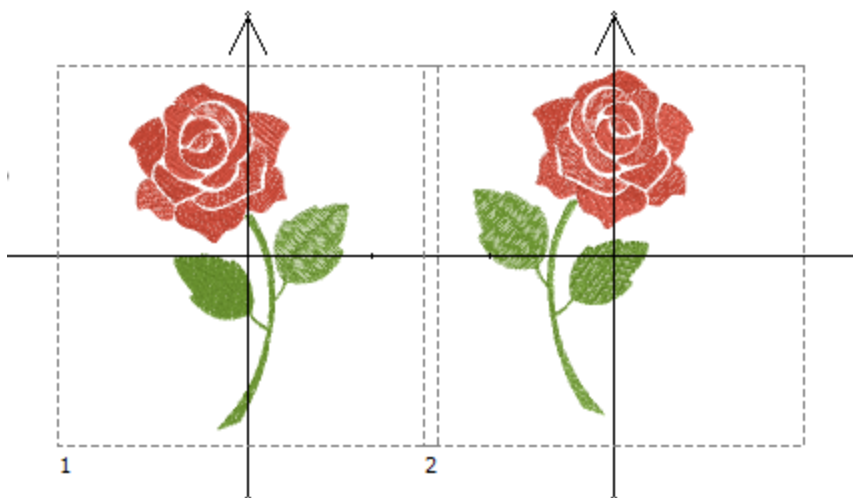


3. 下図のメッセージが表示されます。



4. 「OK」をクリックして保存が完了します。

※デザインを印刷してそれぞれの刺しゅう枠での完成イメージを確認することができます。印刷方法は「デザインを印刷」をご参照ください。



オブジェクト順序

デザインを外部機器（マシン、カッティングマシン）で実施する順序を設定します。オブジェクト順序には「自動」と「マニュアル」があります。デフォルトでは「自動」が設定されており、標準ツールバーには下図上のアイコンが表示されます。マニュアルに切り替える場合は、「自動」のアイコンをクリックします。アイコンは「マニュアル」の表示（下図下）に変わり、作業画面のオブジェクト順序にはオブジェクト毎に表示されます。

「自動」オブジェクト順序



「マニュアル」オブジェクト順序




「自動」オブジェクト順序

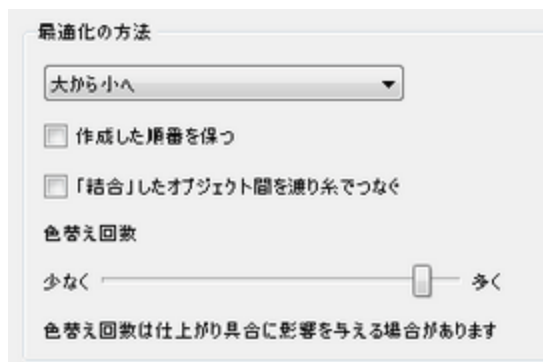
デザインをマシンで実際に刺しゅうする際の順序をソフトウェアが自動で決定する機能です。自動で順序を決定する機能は2種類あります。

1. 自動オブジェクト順序（標準ツールバー）
2. 実施順序（オブジェクトプロパティ）

実施順序はオブジェクト毎に設定可能な半自動機能です。

「自動」オブジェクト順序

「自動」オブジェクト順序  は標準ツールバーにあります。デフォルトに設定されており、デザインを一から作成する場合や、イメージを取り込んで刺しゅうデザインに変換する際に設定されています。「自動」設定はオプションから自動の基準を設定することができます。メニューバーの「ツール」—「最適化オプション」をクリックすると、ダイアログ画面が表示されます。



「最適化オプション」のダイアログ画面では「自動オブジェクト順序を適用」にチェックが入り「最適化の方法」の項目を設定できます。


- 「最適化の方法」：刺しゅう順序をソフトウェアが決定する際の基準を設定します。プルダウンメニューをクリックして設定した方法でオブジェクトの実施順序を決定します。プルダウンメニューには、「大から小へ」「小から大へ」「左から右へ」「右から左へ」「上から下へ」「下から上へ」「内側から外側へ」「外側から内側へ」の8項目があります。
- 「重なりオブジェクトの順序を保つ」：このオプションを有効にすると、オブジェクトは作成した順序を保って刺しゅうされます。

- 「結合したオブジェクト間を渡り糸でつなぐ」：このオプションを有効にすると、「結合」したオブジェクト間を渡り糸でつなぎます。※最適化オプションダイアログ画面の「オブジェクト間の糸きり距離」で最短距離を設定した場合であっても、このオプションが優先されます。

このオプションを無効にすると、「最適化オプション」の設定に従って再計算されます。

- 色替え回数：色（糸）を替える回数をトラックバーをドラッグして「少なく」から「多く」の間で設定します。「少なく」に設定すると、同色のオブジェクトをまとめて刺しゅうし、制作時間が短縮できます。「多く」に設定するとオブジェクトの順序を優先しますが、色替えの工程が増えるため、制作時間がその分長くなります。

自動オブジェクト順序は、最適化オプション全ての設定をもとに計算されます。一部の項目のみ変更する場合は変更内容が刺しゅう順序にどう影響するか考慮に入れて変更する必要があります。変更が実際に刺しゅうされる様子は垂

直ツールバーの「シミュレータ」で確認できます。

実施順序



「実施順序」はオブジェクトのプロパティにあります。オブジェクトを範囲選択して表示されるプロパティの「埋め」、「アウトライン」にあるプルダウンメニューから設定します。

プルダウンメニューには「自動」「最初へ」「最後へ」「実施前に停止」があります。



デフォルトでは「自動」が設定されており、ソフトウェアが実施順序を計算します。「最初へ」に設定したオブジェクトはミシンでぬう際、最初にぬわれます。「最後へ」に設定したオブジェクトは最後にぬわれます。「実施前に停止」に設定するとミシンがそのオブジェクトをぬう前に停止します。オブジェクト毎に設定が可能で、複数のオブジェクトを同じ実施順序のグループに設定することができます。同じ実施順序のグループに設定された複数オブジェクトの実施順序は「最適化オプション」の設定に基づいてソフトウェアが自動で決定します。

実施順序ではオブジェクトを最大 3 つのグループに分けることができます。

- 「最初へ」：最初に刺しゅうされるグループ
- 「自動」：中間のグループ
- 「最後へ」：最後に刺しゅうされるグループ

「実施順序」を設定しない場合は、「最適化のオプション」を基にソフトウェアが自動で計算します。

「実施前に停止」を設定すると、設定したオブジェクトをぬう前にミシンが停止します。マルチ刺しゅう枠のデザインや、アプリケ、ネームドロップのデザインなどでミシンを停止する必要がある場合に便利な機能です。

実際に刺しゅうされる様子は垂直ツールバーの「シミュレータ」で確認できます。


「マニュアル」オブジェクト順序

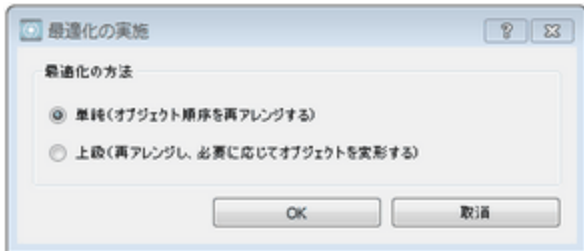
作成したデザインをミシンで実際に刺しゅうする際の順序をマニュアルで設定します。デフォルトでは「自動」が設定され

ています。標準ツールバーの「自動」アイコンをクリックして「マニュアル」に切り替えます。

最適化

「マニュアル」に切り替えると、「最適化」アイコン  が、「マニュアル」  の隣に表示されます。

「最適化」  をクリックすると、「最適化の実施」のダイアログ画面（下図）が表示されます。最適化は刺しゅうオブジェクトにのみ有効です。（カット、ステンシル、ペイントなどのオブジェクトには適用されません。）





「最適化の実施」のダイアログには次の項目があります。

- 単純（オブジェクト順序を再アレンジする）



チェックボックスにチェックを入れ、「OK」をクリックすると、「最適化オプション」の設定に基づいてオブジェクト順序を再アレンジします。※「最適化オプション」はメニューバーの「ツール」にあります。

- 上級（再アレンジし、必要に応じてオブジェクトを修正する）

チェックボックスにチェックを入れ、「OK」をクリックすると、「最適化オプション」の設定に基づいてオブジェクト順序を再アレンジすると共に必要に応じてオブジェクトの形状を修正します。「埋め」  と「アウトライン」  は分けて再アレンジされます。作業画面のオブジェクト順序には分けて再アレンジされた全てのオブジェクトが表示され、アイコンをドラッグして順序を入れ替えることができます。※「上級」はオブジェクトが細かく分かれるため、ビットマップイメージをトレースした刺しゅうデザインには向かない場合があります。

「自動」の最適化は、刺しゅうファイル（.dst、.pesなど）にデザインを保存する際または、「シミュレータ」を実行する際に適用されます。「最適化のオプション」の項目は「自動」「マニュアル」の切り替えのみでは適用されません。

「マニュアル」オブジェクト順序

作成したデザインをマシンで実際に刺しゅうする際の順序をマニュアルで設定します。デフォルトでは「自動」  が設定されています。標準ツールバーの「自動」  をクリックして「マニュアル」に切り替えます。


ベクターイメージからのデザインではオブジェクトの数は少数ですが、ビットマップイメージからのデザインではオブジェクトの数が少数から数千になる場合もあります。多くのオブジェクトからなるデザインを編集する際には、色を範囲選択（埋め、アウトラインそれぞれ、または両方）やステッチタイプの機能を使用してグループで選択してオブジェクト順序を変えることができます。

オブジェクト順序を変更するには、作業画面のオブジェクト順序に表示されているオブジェクトのアイコンをドラッグして任意の位置に移動します。アイコンを一つずつ移動することも、複数選択してグループにして移動することも可能です。操作は「元に戻す」または「Ctrl+Z」（mac OSでは Cmd+Z）で前の操作に戻ることができます。



オブジェクトのプロパティの「重なり削除」の項目が「自動」に設定されている場合、「最適化」でオブジェクトを再アレンジすると、オブジェクトの形状が修正されることがあります。重なって表に見えないオブジェクトはステッチ数や工程を減らすためにミシンで刺しゅうされないようにアレンジされます。この場合、デザイン自体は変更されません。刺しゅうファイル（.dst、.pesなど）にはデザインがそのまま保存されます。垂直ツールバーの「シミュレータ」から実際に刺しゅうされるシミュレーションを見て確認できます。

ラインストーン —
ラインストーンでデザインを作成


刺しゅうステッチを配置するのと同じように、デザインにラインストーンを配置することができます。ラインストーンの配置方法には「1つつ配置」「範囲埋め配置」「アウトライン配置」があります。刺しゅうとの違いは、デザインをカッティングマシンで実施することです。

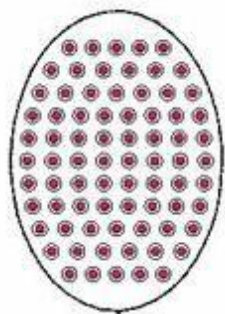
ラインストーンの機能を使用するには標準ツールバーの「テクニク」から「ラインストーン」を有効にします。

ラインストーン埋め

1. 形状を作成しその内側をラインストーンで埋める例をご紹介します。はじめに垂直ツールバーの「図形」で「円形」をクリックし、作業画面でマウスをドラッグして円を描きます。
2. 垂直ツールバーの「デジタイズ」の「輪郭線」または「フリーハンド」をクリックして円形の下から線を引き、風船の紐を描きます。

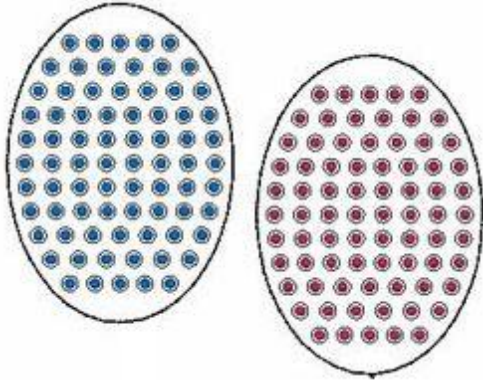


3. 作成した円形を範囲選択し、「オブジェクトのプロパティ」の「埋め」から「ラインストーン複数」をクリックすると、形状内にラインストーンが配置されます。

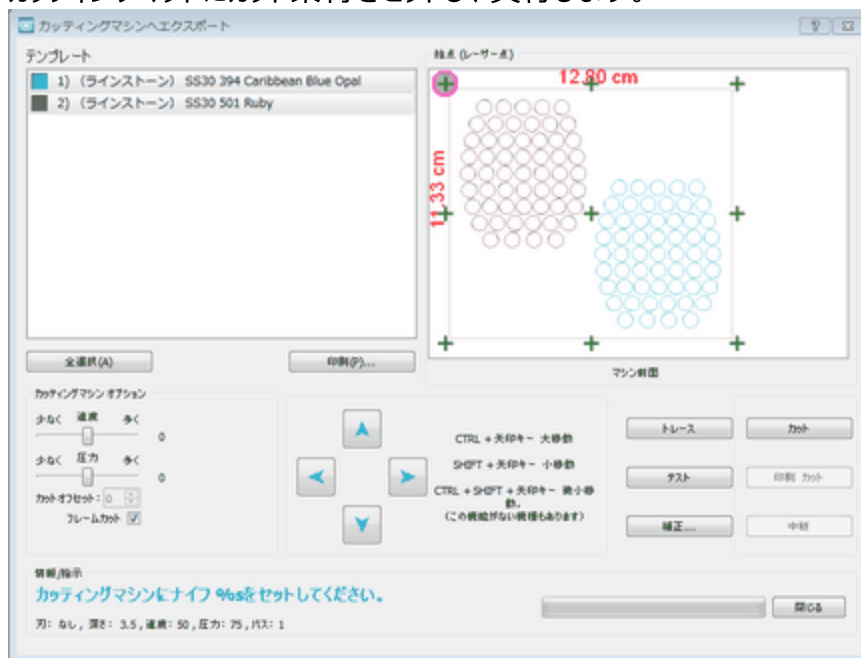


4. ラインストーンを配置した図形を複製して同じものを作成するには、図形を範囲選択して作業画面上部に表示されているツールオプションから「複製」をクリックします。

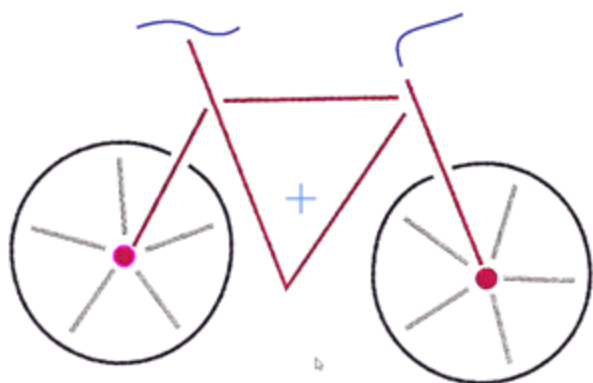
- 複製は元のオブジェクト上に作成されます。マウスをドラッグして複製した図形の位置を決めます。サイズ、色/形状、などを変える場合は、「オブジェクトのプロパティ」から設定します。



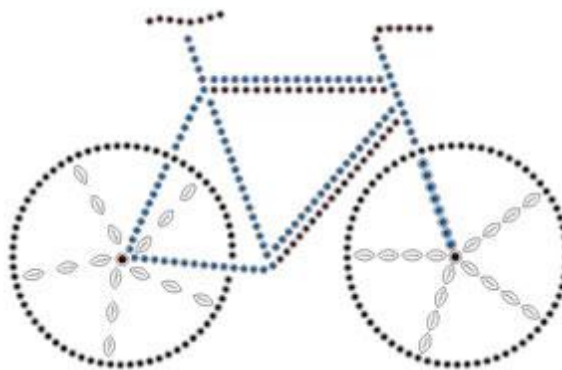
- この方法を繰り返して、同じオブジェクトを複数作成できます。
- ラインストーンデザインが完成したら、カッティングマシンに送信します。
- カッティングマットにカット素材をセットし、実行します。



ラインストーンを線上に並べるには、オブジェクトを範囲選択し、プロパティの「アウトライン」から「ラインストーン複数」をクリックします。



刺しゅう



ラインストーン

ラインストーン制作に必要な道具は：

- テンプレート素材
- テンプレートを置く板
- ラインストーン配置用ブラシ
- ラインストーン用アプリケーションフィルム
- ラインストーン

その他のラインストーンデザイン方法は以下の項目をご参照ください。


- ラインストーンを一つずつ配置
- ラインストーン 埋め
- ラインストーン アウトライン

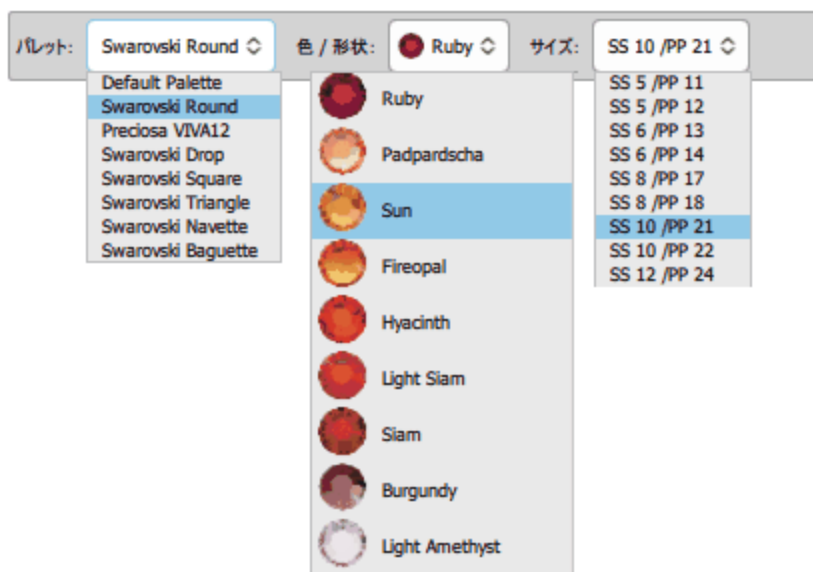
ラインストーンを一つずつ配置

「ラインストーン」はデザインにラインストーンを一つずつ配置する機能です。

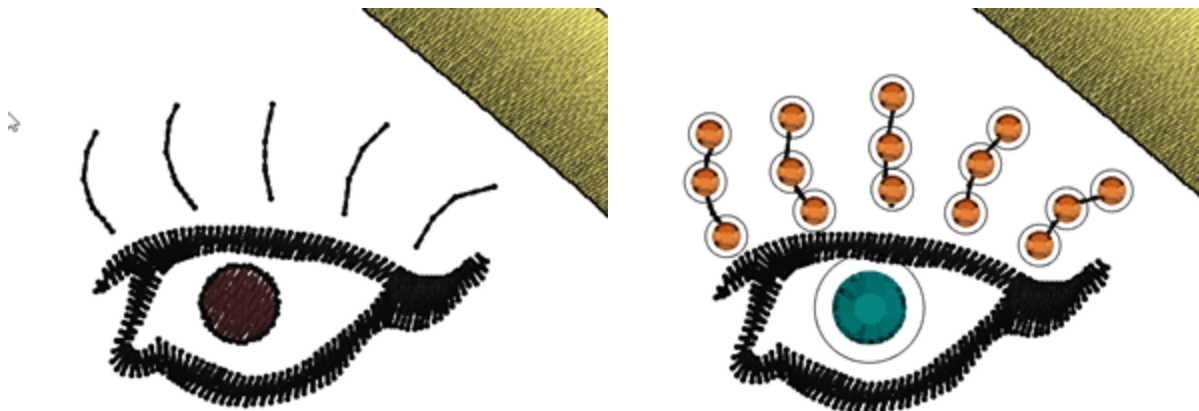


注：垂直ツールバーに「ラインストーン」がない場合は、メニューバーまたは水平ツールバーの「テクニック」で「ラインストーン」を有効にしてください。

垂直ツールバーの「ラインストーン」をクリックすると、マウスポインターの先にラインストーンの形状が表示され、クリックしてラインストーンを一つずつ配置することができます。作業画面上部にはラインストーンのツールが表示され、「パレット」「色/形状」「サイズ」が設定できます。



ラインストーンを配置し終わったら、マウスを右クリックしてツールを解除します。配置したラインストーンの「パレット」「色/形状」「サイズ」を変更するには、一つまたは複数のラインストーンを範囲選択し、「オブジェクトのプロパティ」から設定します。



複数の様々な色のラインストーンを配置後、同じタイプのラインストーンを全て範囲選択する場合は、ラインストーンを1つクリックし、作業画面右側に表示されている「オブジェクトのプロパティ」の「色/形状」に表示されているラインストーンをクリックすると、ラインストーンパレットに選択したラインストーンがハイライトされて表示されます。ハイライト表示されているラインストーンを右クリックして「範囲選択」をクリックすると、指定した色の「1つつ配置」されたラインストーンが全て範囲選択されます。

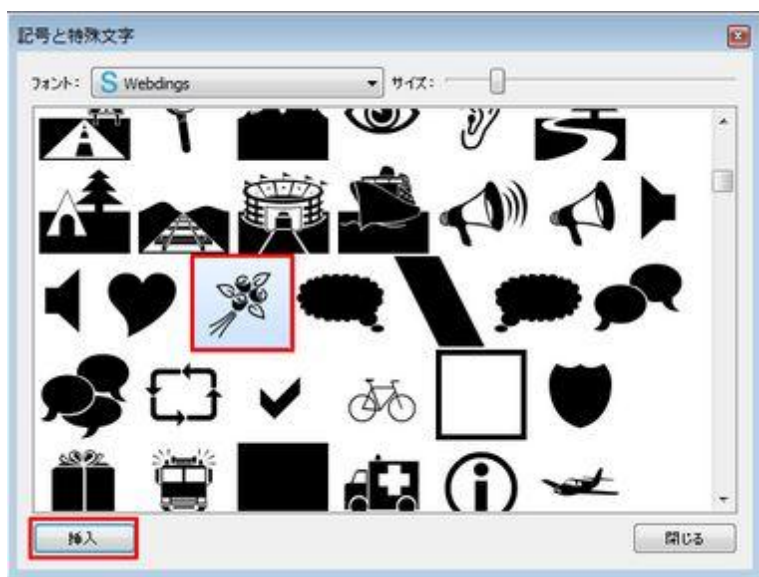
デザインが終了したら、カッティングマシンにデザインを送信します。

ラインストーンデザイン作成

配置したラインストーンは「オブジェクトのプロパティ」で変更や設定ができます。

ラインストーンデザイン作成方法は多種ありますが、ここでは記号を使用したラインストーンデザイン作成方法をご紹介します。

1. メニューバーの「ツール」から「記号と特殊文字」をクリックします。
2. 「フォント」で「Webdings」を選択し、表示される記号の中から、「花束」の記号をクリックし、「挿入」をクリックします。




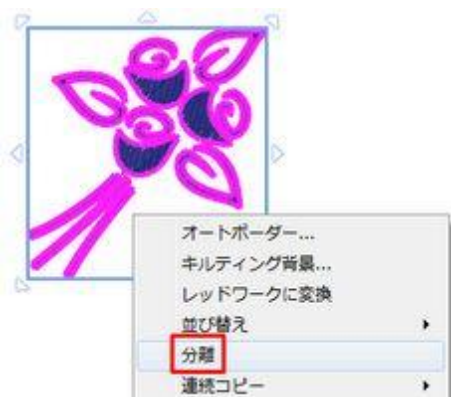
[記号と特殊文字 ダイアログ画面]

3. マウスポインターが十字印に変わります。作業画面をドラッグして記号を配置します。




[配置した記号]

4. 作業画面左下の指定色表示ツールのアウトライン色の  をクリックしてアウトラインを削除します。



オブジェクトを範囲選択し、右クリックして表示されるプルダウンメニューから「分離」をクリックします。

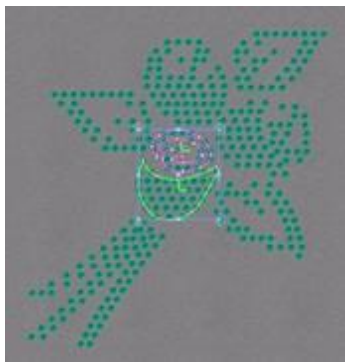
5. デザイン全てを範囲選択し、プロパティの「埋め」からラインストーン複数  をクリックします。

6. デザインにラインストーンが配置されます。色、サイズその他の詳細を設定します。



[配置後]

7. 色を色を変えるには、オブジェクト（つぼみ）を範囲選択します。複数のオブジェクトをまとめて範囲選択するには、「Shift」キーを押しながらオブジェクトを1つずつクリックしていきます。



[つぼみを範囲選択]

8. プロパティの「パレット」から使用するラインストーンのパレットを選択します。



[パレット選択]

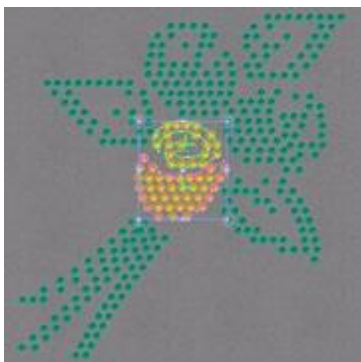
パレットを選択すると、使用可能なラインストーンのサイズ、色/形状が表示されます。



[色/形状]

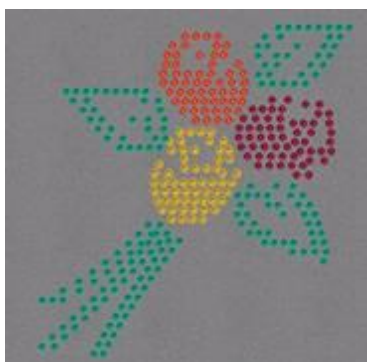
オブジェクトを範囲選択して「色/形状」に表示されているラインストーンをクリックすると、設定したパレットにあるラインストーンが表示されます。使用する色をクリックしてオブジェクトに適用します。使用するラインストーンのパレットが無い場合は「デフォルトパレット」を選択します。デフォルトパレットには一色だけあります。色を変える場合は作業画面左下の色表示ツールから色を設定します。ラインストーンの色を設定できるのは「デフォルトパレット」のラインストーンのみです。

下図、つぼみのオブジェクトに「スワロフスキー丸形」の「Topaz」色を使用しています。



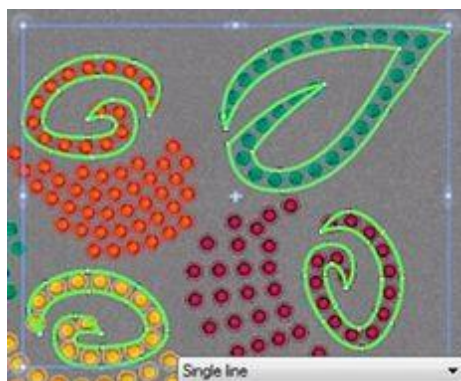
[Topazを配置]

9. 残りのつぼみも同様の操作で「色/形状」から別の色を選択します。

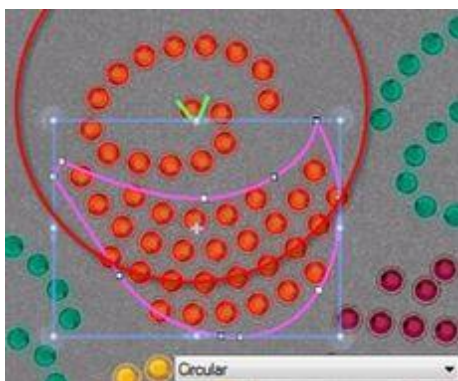


[色を変更]

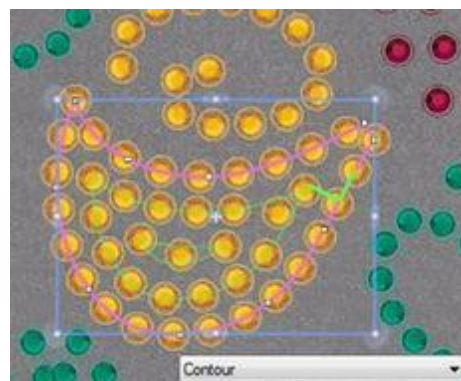
10. オブジェクトの形を整えます。範囲選択したオブジェクトにプロパティの「レイアウト」から選択してラインストーンの並びを指定します。デフォルトでは「形状合わせ」が設定されています。



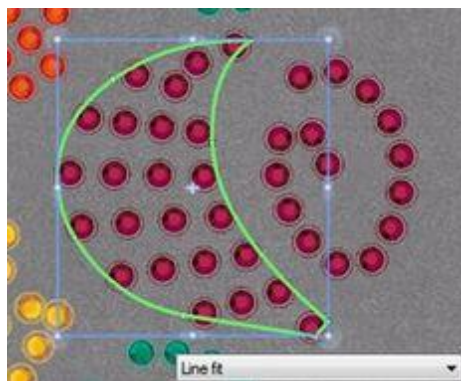
単列



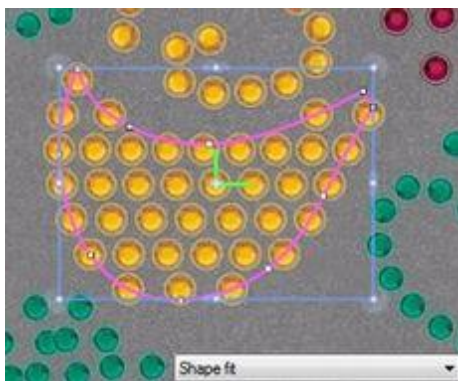
円形



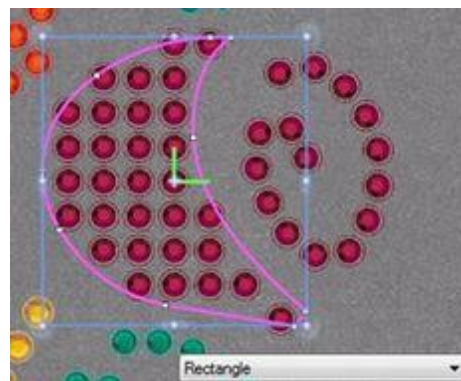
輪郭



整列



形状合わせ



長方形

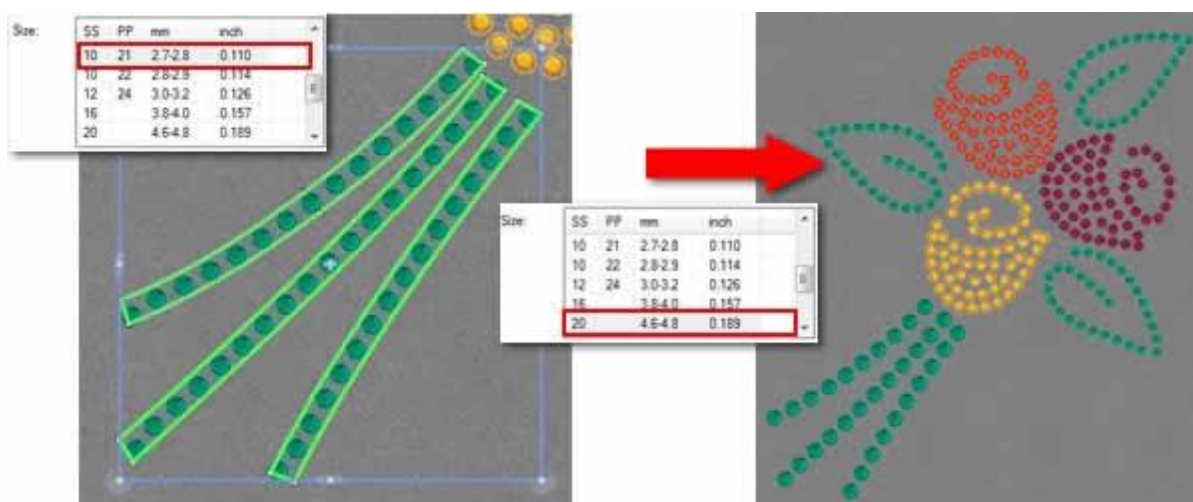
レイアウトのラインストーンのそれぞれの並び方は上図のようになります。詳細は次ページ以降を御覧下さい。下図はつぼみの下部に「輪郭」が設定され、それ以外のオブジェクトには単列が設定されています。



[「輪郭」「単列」配置]

11. ラインストーンの間隔を設定するには、プロパティの「水平スペース」、「垂直スペース」に数値を入力して設定します。その他、レイアウトの種類によって、「開始角度」「傾斜角度」「ステップ」で間隔や、並びを設定できます。詳細は次項以降のそれぞれのレイアウト方法の頁をご参照ください。

12. ラインストーンのサイズ変更は、オブジェクトを範囲選択し、プロパティの「サイズ」から設定します。



[ラインストーンサイズ変更]

設定したパレットにあるラインストーンのサイズが表示されます。

13. ラインストーンデザインが完成です。

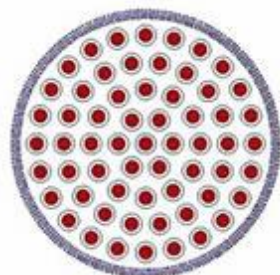
14. カuttingマシンにデザインを送信します。

ラインストーン 埋め — プロパティ

メニューバーまたは、標準ツールバーの「テクニック」から「ラインストーン」を有効にします。オブジェクトをラインストーンで埋めるには、オブジェクトを範囲選択し、「オブジェクトのプロパティ」の「埋め」から「ラインストーン複数」をクリックします。下図はオブジェクトを刺しゅうで埋めたものとラインストーンで埋めたものです。



タタミ埋め

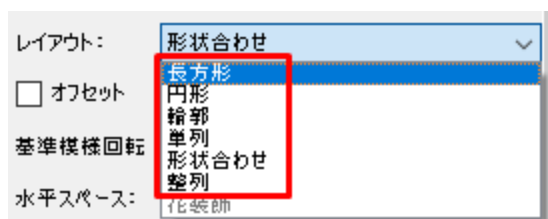


ラインストーン 埋め

埋め レイアウト

オブジェクトの埋めにラインストーンを配置した際、「オブジェクトのプロパティ」の「レイアウト」でラインストーンの並び方を設定します。プルダウンメニューには以下の6種類の並び方があります。

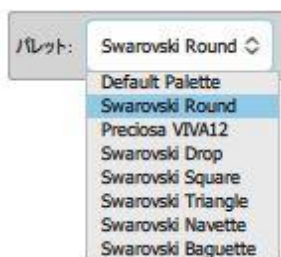
- 長方形
- 円形
- 輪郭
- 単列
- 形状合わせ
- 整列



全ての「レイアウト」で共通の設定項目は次のとおりです。

パレット

プルダウンメニューで使用するラインストーンパレットを設定します。「スワロフスキー丸形」「プレシオサVIVA12」さらに、スワロフスキーの各形状が選択できます。



パレットを設定すると、各パレットで有効な「サイズ」「色」が選択可能になります。



これら以外のラインストーンを使用する場合は「デフォルトパレット」を選択します。デフォルトパレットには一色だけあります。色を変える場合は作業画面左下の色表示ツールから色を設定します。ラインストーンの色を設定できるのは「デフォルトパレット」のラインストーンのみです。

サイズ

パレットを設定すると、有効なサイズが表示されます。使用するラインストーンのサイズをクリックして設定します。

- SS: Stone Size (ストーンサイズ) 一般的にはアパレル用途に使用される規格
- PP: Pearl Plate (パールプレート) 一般的にはジュエリー用途に使用される規格
- mm: ミリメートル
- in: インチ

サイズ設定はソフトウェアがカット穴を計算する際に基になるものです。使用するラインストーンのサイズに合うカット穴が作成されるように、正しいサイズを選びます。デフォルトではSS10が設定されています。

サイズ:

SS	PP	mm	inch
5	11	1.7-1.8	0.071
5	12	1.8-1.9	0.075
6	13	1.9-2.0	0.079

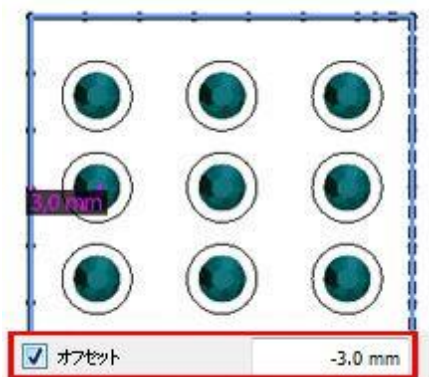
色/形状

ラインストーンアイコンをクリックすると、設定したパレットで有効なラインストーンが表示されます。クリックして色を変更します。



オフセット

オブジェクトのアウトラインとアウトラインから最も内側/外側になるラインストーンを中心との最小距離を設定します。チェックボックスにチェックを入れ、数値を設定します。設定可能値は-15~15mmです。マイナス値を設定するとアウトラインより内側へ移動します。プラス値を設定するとアウトラインより外側へ移動します。デフォルトでは0が設定されています。



回転

配置したラインストーンの角度を設定します。ラインストーン埋めのオブジェクトを範囲選択し、「オブジェクトのプロパティ」の「回転」に正数値を入力してラインストーンの角度を変えます。ラインストーンは半時計回りに設定値の分だけ回転します。デフォルトでは0が設定されています。



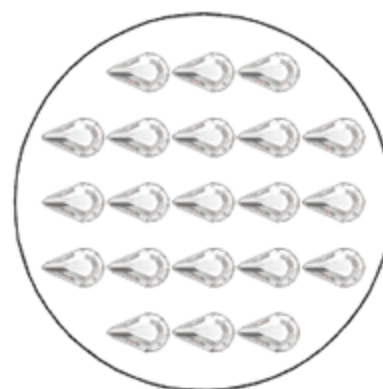
基準機軸回転

0°



基準機軸回転

25°



基準機軸回転

90°

カッティングマシン プリセット

ラインストーンデザインをカッティングマシンで作成する際、デザインを正確に作成するには、カッティングオプション（速度、カット圧、パス、刃出し量、刃の色）を正しく設定する必要があります。デザイン全体または、オブジェクト毎に設定することが可能です。「カッティングマシン プリセット」から選択するかマニュアル操作でそれぞれ設定します。「カッティングマシン プリセット」では、オブジェクトを範囲選択し「オブジェクトのプロパティ」の「埋め」または「アウトライン」から「カッティングマシン プリセット」をクリックして表示されるプルダウンメニューから使用するマシン、素材によって刃の色、刃出し量を設定します。マニュアル設定するには、それぞれの項目に数値を入力します。

カッティングマシン プリセット

速度

カット圧

パス

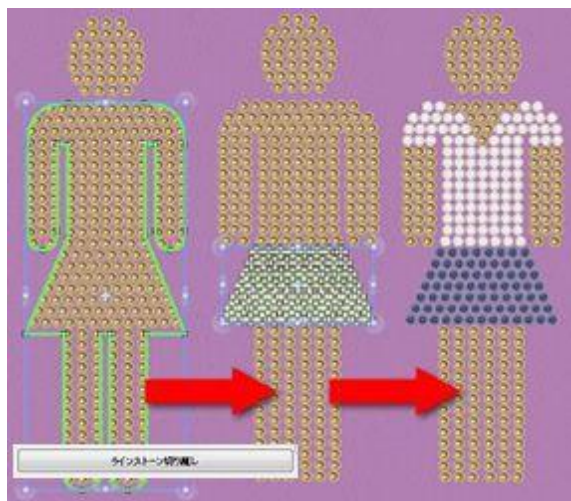
刃出し量

刃の色 青

名前	素材	刃の色	刃出し量
Edge	Vinyl	赤	2.0
Edge	Fabric with Terial Magic	黄	4.0
Edge	Fabric backed with Fusible Webbing	黄	4.0
Edge	Wool Felt - treated with Terialmagic	黄	4.0
Edge	Felt backed with Freezer Paper	黄	8.0
Edge	Naugahyde/Pleather (medium weight)	青	8.0
Edge	Leather (lightweight, KID)	青	4.0
Edge	Paper 20 lbs. +	赤	2.0
Edge	Card Stock (medium weight) 60 lbs. +	赤	3.0
Edge	Heavyweight Card Stock/Cardboard	青	6.0
Edge	Heavy metallic card stock	青	4.0
Edge	Contact paper	赤	2.0
Edge	Crystal Template Material - Smooth	青	5.0
Edge	Crystal Template Material - Flocked	青	6.0
Edge	Stencil Plastic	青	10.0
Edge	Plastic	赤	5.0
Edge	Paint/Draw	なし	0.0

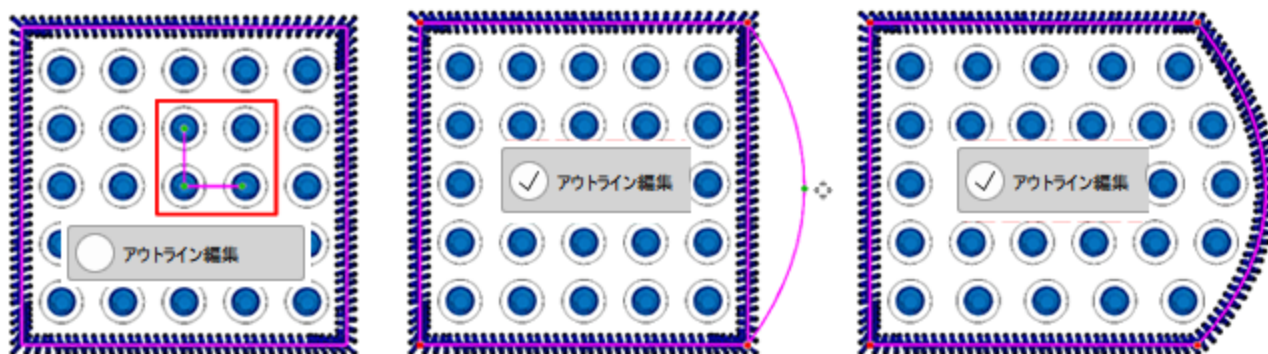
ラインストーン切り離し

「埋め」または垂直ツールバーの「ラインストーン」から配置した複数のラインストーンを切り離してラインストーン毎に移動、削除、色替えができるようにします。細かいデザインやオーバーラップした箇所を編集するのに使用します。注) 一度切り離して編集したラインストーンを再びグループにすることはできません。（「元に戻る」の操作は可能）オブジェクトの複製を作成してから「切り離し」操作をするとデザインを失う心配がありません。



ノード編集 — アウトライン編集

ラインストーン「埋め」を配置したオブジェクトは「ノード編集」が可能です。ラインストーン埋めオブジェクトを範囲選択し、垂直ツールバー「ノード編集」をクリックします。デフォルトでは、オブジェクト上にコントロールハンドルが表示され、ラインストーンの並びを調整できます。作業画面左上に表示されるツールオプションの「アウトライン編集」にチェックを入れると、オブジェクトのアウトラインを編集でき、アウトラインの変更に合わせてラインストーンが埋まります。



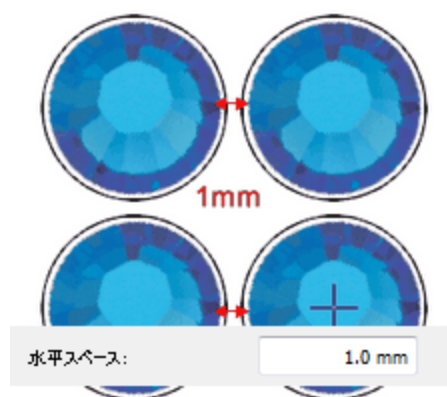
長方形

ラインストーンを長方形に並べた形で形状内を埋めます。ラインストーン埋め長方形レイアウトでは以下のパラメータが設定できます。

- 水平スペース
- 垂直スペース
- 開始角度
- 傾斜角度

水平スペース

水平方向に隣り合うラインストーン外周の間隔を設定します。

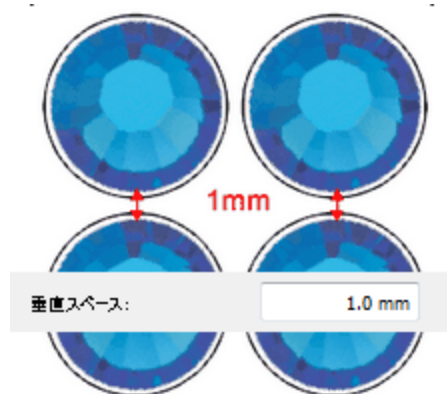


水平スペース

デフォルトを設定するには、メニューバーから「ツール」—「最適化オプション...」のダイアログ画面の「ラインストーン間最小スペース」に数値を入力して設定します。

垂直スペース

垂直方向に隣り合うラインストーン外周の間隔を設定します。



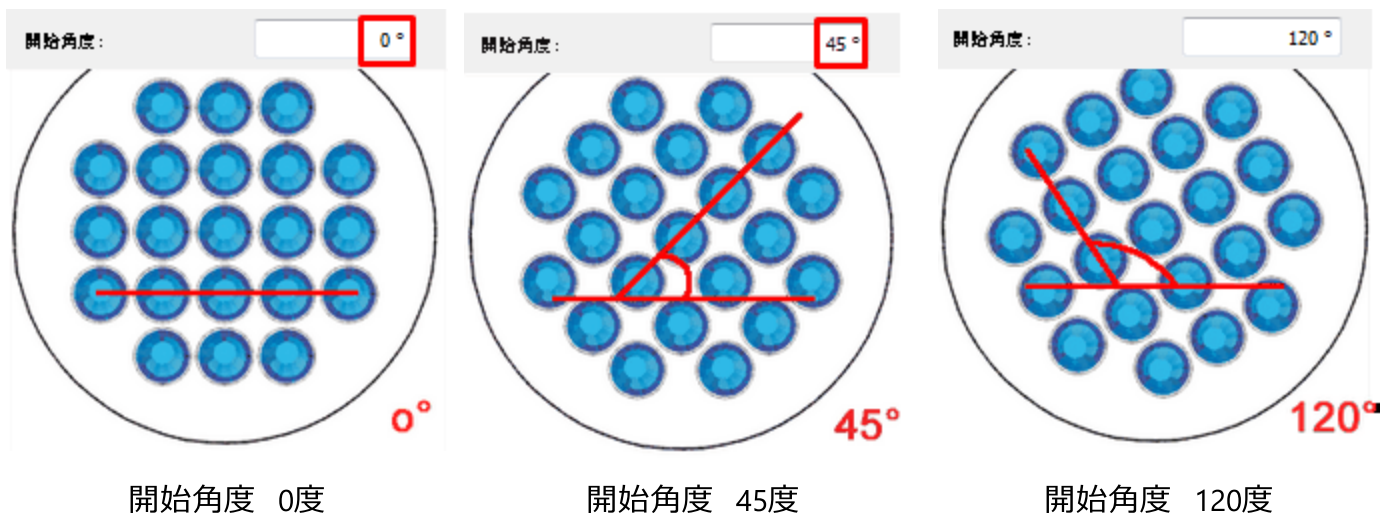
垂直スペース



デフォルトを設定するには、メニューバーから「ツール」—「最適化オプション...」のダイアログ画面の「ラインストーン間最小スペース」に数値を入力して設定します。

開始角度

ラインストーンの列の角度を設定します。設定が0の場合、列は水平に並びます。数値を入力して角度を変更すると列の角度が変わります。角度を変えるとデザインのイメージが変わります。

スペースと角度を設定することでデザインに変化を加えることができます。



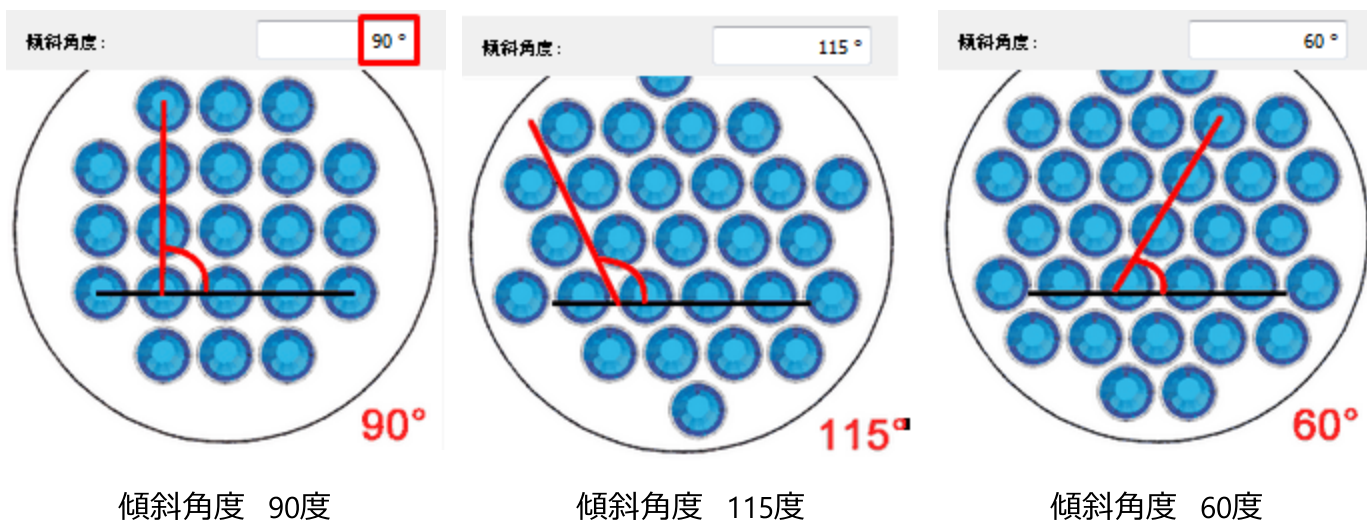
角度は垂直ツールバーを「ノード編集」 角度は垂直ツールバーを「ノード編集」 に切り替えて、作業画面左上の「アウトライン編集」のチェックが外してある場合、オブジェクト上に表示されるコントロールハンドルで調整できます。



デザイン上でコントロールハンドルを動かしながら設定することができる便利な機能です。

傾斜角度



ラインストーンの列の角度を設定します。設定が90度の場合、列は垂直に並びます。数値を入力して角度を変更すると列の角度が変わります。設定可能値は10～170度です。

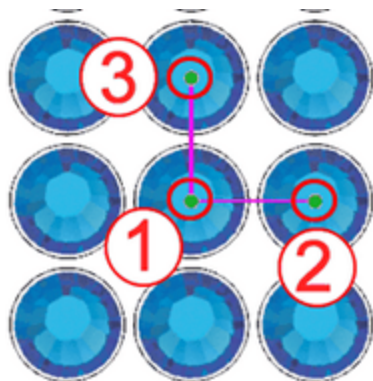
スペースと角度を設定することでよりイメージに近いデザインが作成できます。



角度は垂直ツールバーを「ノード編集」に切り替えて、作業画面左上の「アウトライン編集」のチェックが外してある場合、オブジェクト上に表示されるコントロールハンドルで調整できます。 デザイン上でコントロールハンドルを動かしながら設定することができる便利な機能です。

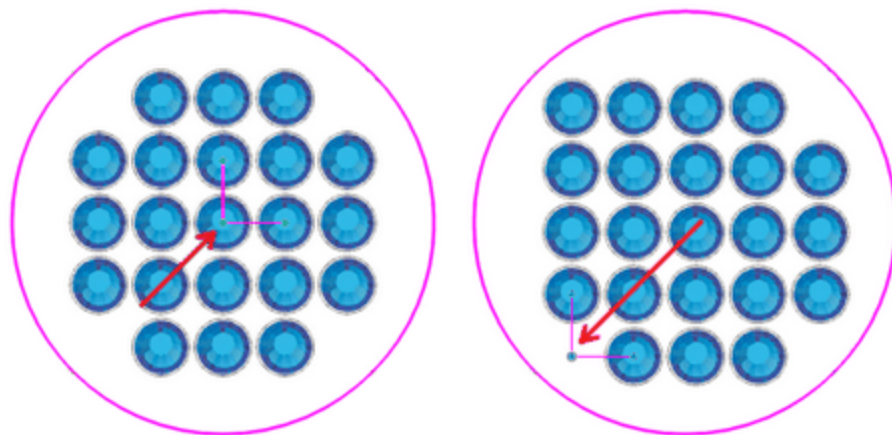
ラインストーン長方形埋めのノード編集

オブジェクトにラインストーン埋めを配置し、レイアウトを長方形に設定し、垂直ツールバーから「ノード編集」をクリックすると、オブジェクト上にコントロールハンドルが表示されます。※コントロールハンドルが表示されない場合は、作業画面左上の「アウトライン編集」のチェックを外すとコントロールハンドルが表示されます。コントロールハンドルは3点あります。



コントロールハンドル

コントロールハンドル①をドラッグして、基準となるラインストーン的位置を設定します。コントロールハンドルをクリック後、キーボードの矢印キーを押して細かく動かすこともできます。「Ctrl」キーを押しながら矢印キーを押すと、大き目の幅で動かすことができます。コントロールハンドルの移動に合わせてラインストーンも動きます。

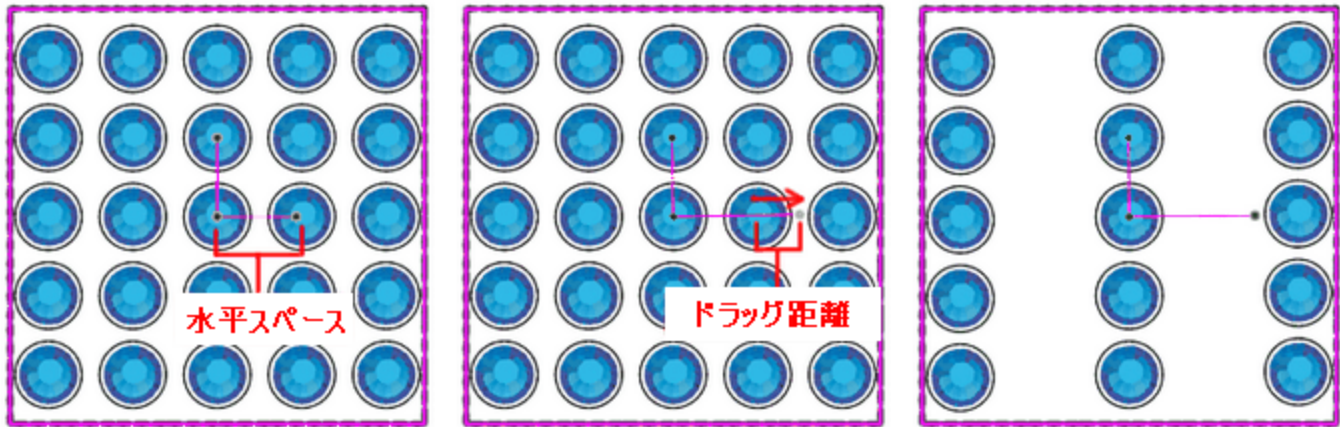


コントロールハンドル①

コントロールハンドル①

移動後

コントロールハンドル②をドラッグして水平スペースを調整します。



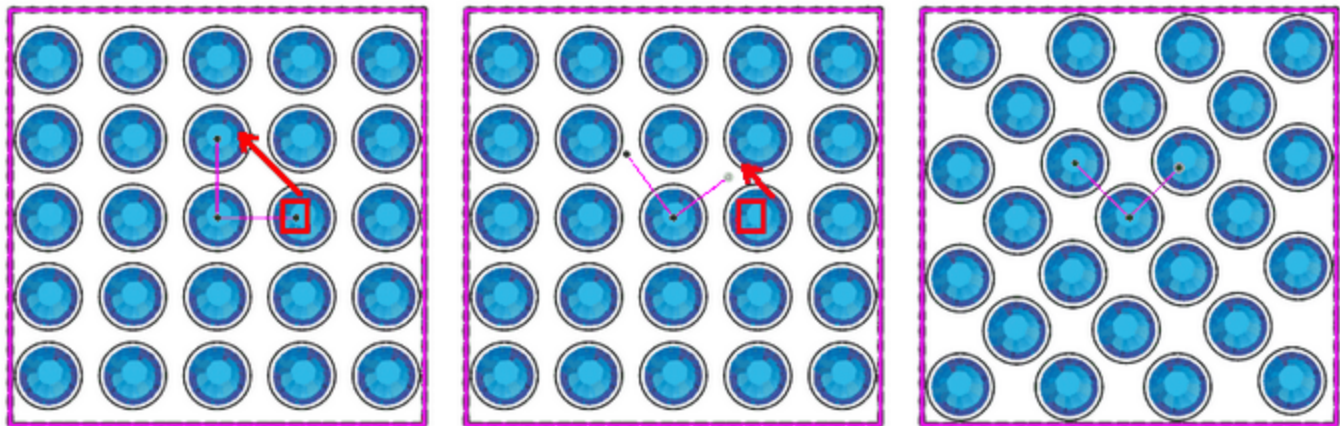
水平スペース

コントロールハンドルを
ドラッグ

水平スペース変更後

注記：「オブジェクトのプロパティ」の「水平スペース」に表示される数値はこの設定に合わせて変化しますが、数値はラインストーンアウトライン間の距離です。コントロールハンドル①と②の間隔ではありません。

コントロールハンドル②を時計回り/反時計回りにドラッグすることで「開始角度」も設定できます。



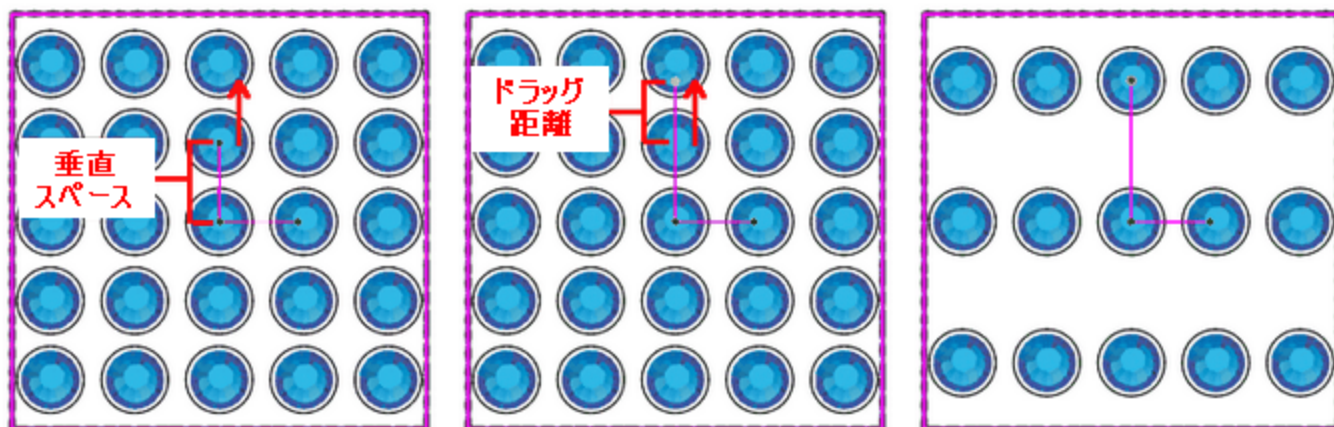
コントロールハンドル②を
矢印の方向へ

「Ctrl」で22.5度ずつスナップ

45度の位置に設定

「Ctrl」キーを押しながらコントロールハンドル②を動かすと22.5度ずつの位置でスナップします。「Alt」キーを押しながら動かすとグリッド線にスナップします。

コントロールハンドル③をドラッグして垂直スペースを調整します。



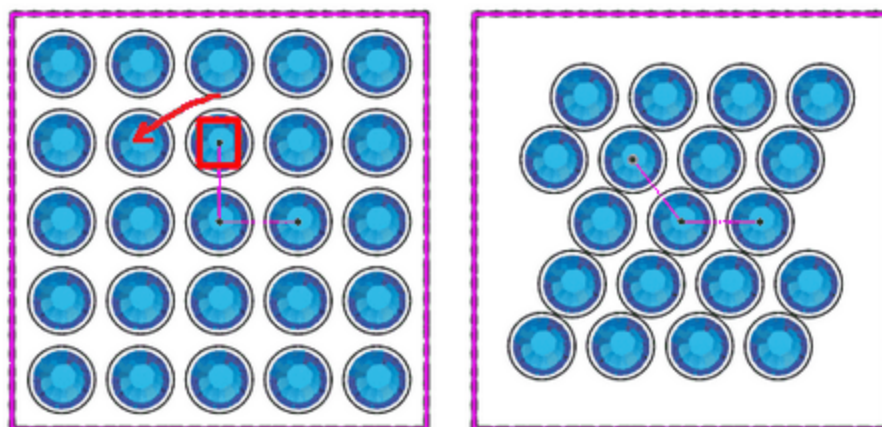
垂直スペース

コントロールハンドルを
ドラッグ

垂直スペース変更後

注記：「オブジェクトのプロパティ」の「垂直スペース」に表示される数値はこの設定に合わせて変更しますが、数値はラインストーンアウトライン間の距離です。コントロールハンドル③と③の間隔ではありません。

コントロールハンドル③を時計回り/反時計回りにドラッグすることで「傾斜角度」も設定できます。



コントロールハンドルを
ドラッグ

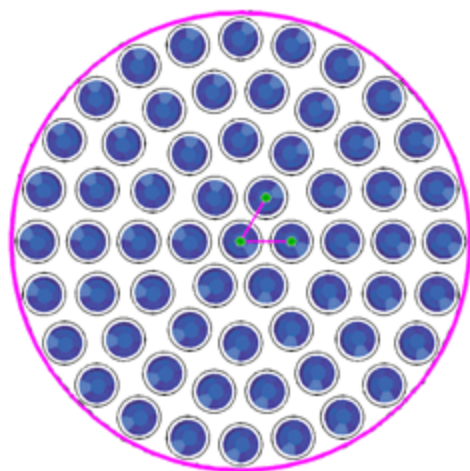
傾斜角度変更後

「Ctrl」キーを押しながらコントロールハンドル③を動かすと22.5度ずつの位置でスナップします。「Alt」キーを押しながら動かすとグリッド線にスナップします。

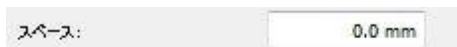
円形

形状の中心に基準となるラインストーンを置き、それを円形に囲む形で同心円に配置します。円形のパラメータは次のとおりです。

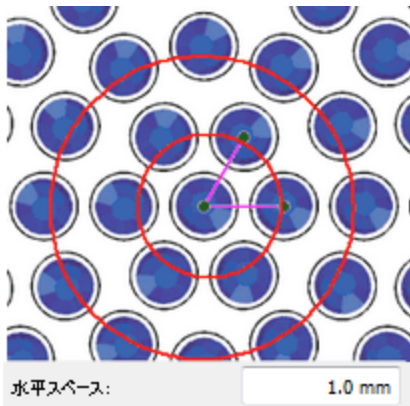
- 水平スペース
- 開始角度
- ステップ



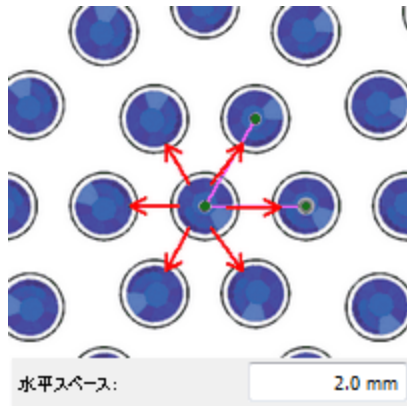
水平スペース



同心円の間隔を設定します。設定する値はラインストーン外周間の距離です。



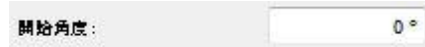
水平スペース 1 mm



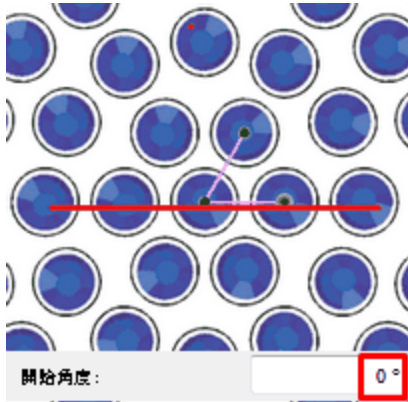
水平スペース 2mm

デフォルトでは「ラインストーン間最小スペース」が0.6mm、「ラインストーンカットオフセット」が0.4mmに設定されています。設定はメニューバーの「ツール」の最適化オプションで設定します。

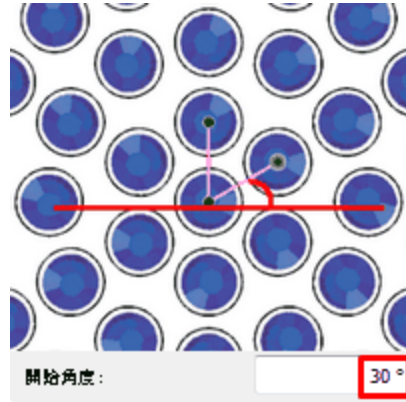
開始角度



ラインストーンの列の角度を設定します。設定が0の場合、列は水平に並びます。数値を入力して角度を変更すると列の角度が変わります。角度を変えるとデザインのイメージが変わります。

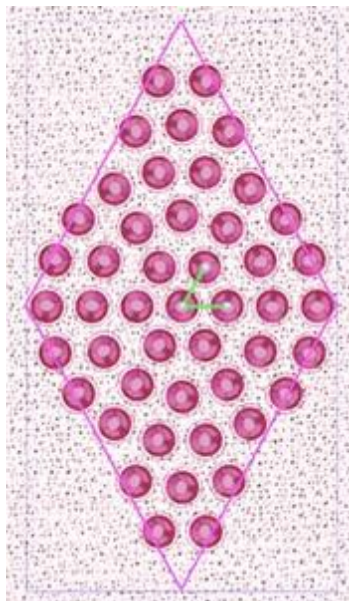


開始角度 0度

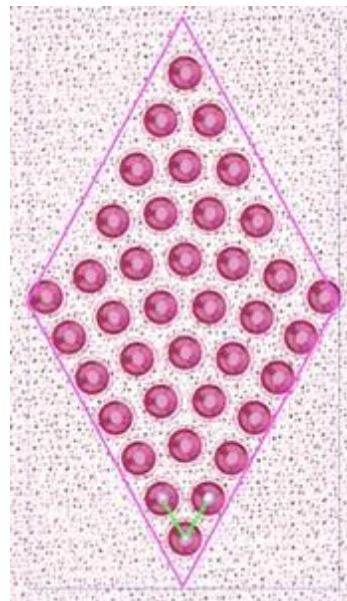


開始角度 30度

下図のように、形状に合わせてラインストーンを配置する場合も角度を調整します。



開始角度 0度

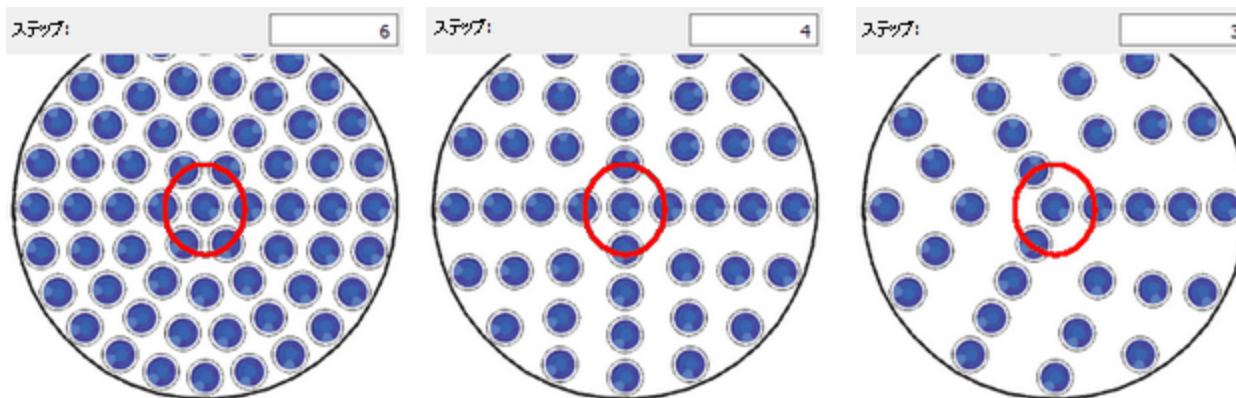


開始角度 60度

ステップ

ステップ:

形状の中心のラインストーンの周りを円で囲むラインストーンの数を設定します。ステップを6に設定した場合その一つ外側の円は12、さらに外側は18...と増加します。ラインストーンは円上に均等に配置されます。



ステップ設定 6

ステップ設定 4

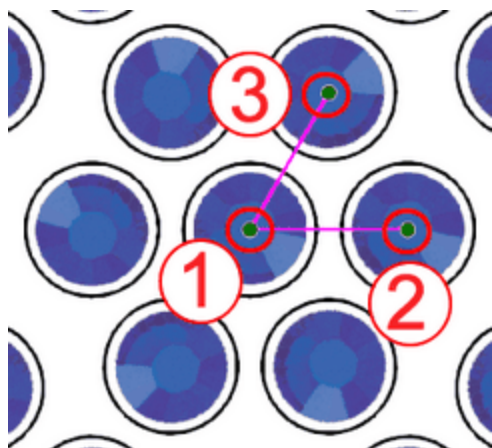
ステップ設定 3

ステップ設定の違いによるラインストーン配置（上図）

ラインストーン円形埋めのノード編集

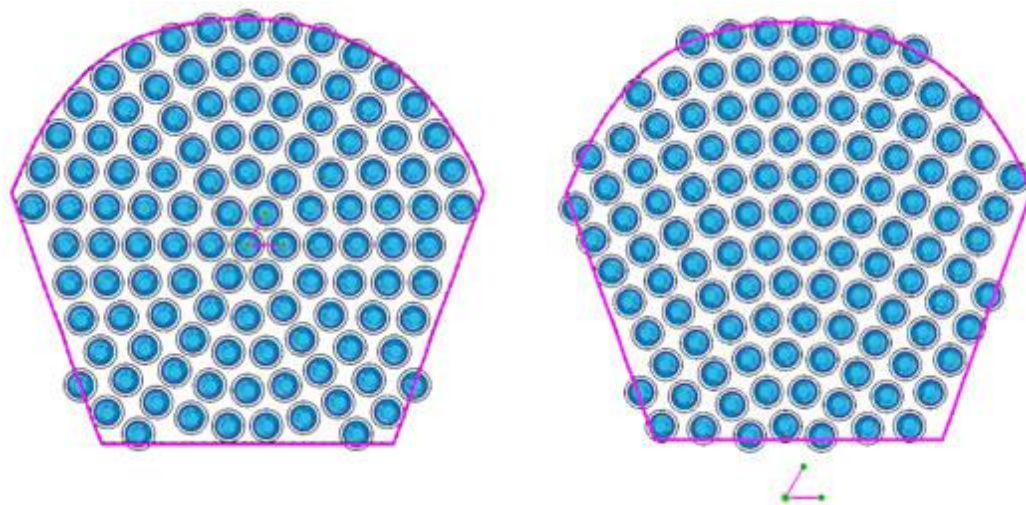
オブジェクトにラインストーン埋めを配置し、レイアウトを長方形に設定し、垂直ツールバーから「ノード編集」をクリックするとオブジェクト上にコントロールハンドルが表示されます。＊コントロールハンドルが表示されない場合は、作業画面左

上の「アウトライン編集」 アウトライン編集 のチェックを外すとコントロールハンドルが表示されます。コントロールハンドルは3点あります。



コントロールハンドル

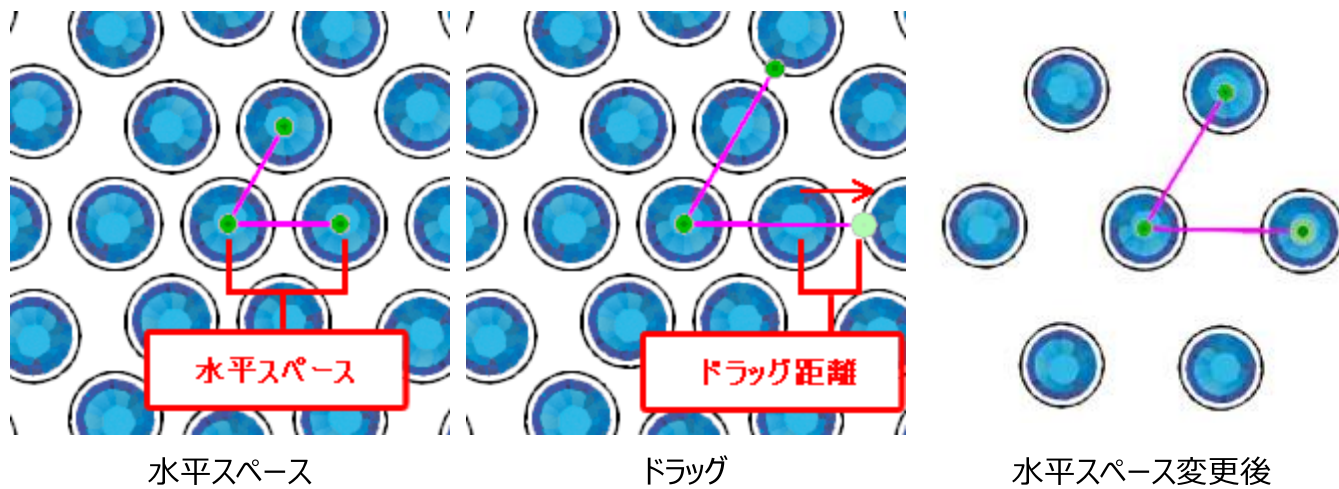
コントロールハンドル①をドラッグして、基準となるラインストーンの位置を設定します。コントロールハンドルをクリック後、キーボードの矢印キーを押して細かく動かすこともできます。「Ctrl」キーを押しながら矢印キーを押すと、大き目の幅で動かすことができます。コントロールハンドルの移動に合わせてラインストーンも動きます。



基準ラインストーンが形状の中心

形状の下に設定した場合

コントロールハンドル②をドラッグして水平スペースを調整します。

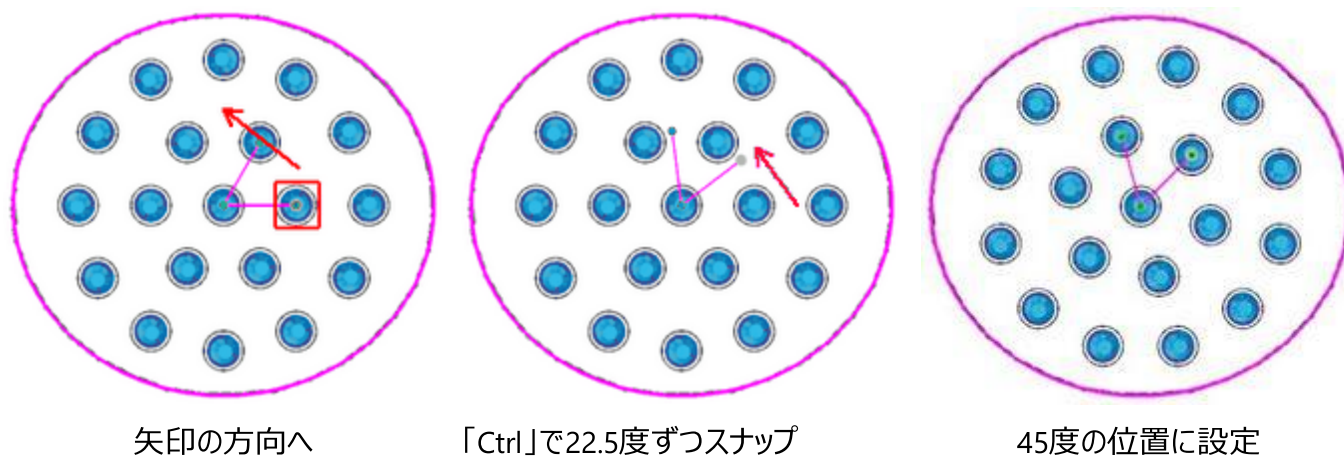


水平スペース

ドラッグ

水平スペース変更後

コントロールハンドル②を時計回り/反時計回りにドラッグすることで「開始角度」も設定できます。



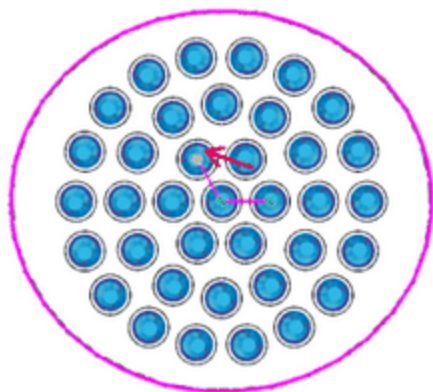
矢印の方向へ

「Ctrl」で22.5度ずつスナップ

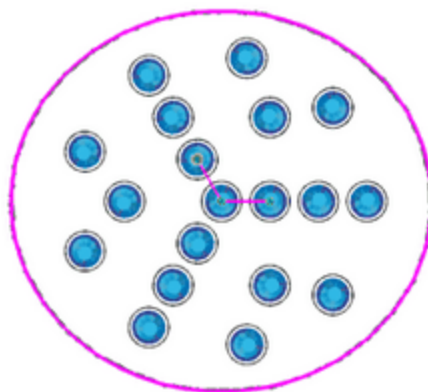
45度の位置に設定

「Ctrl」(mac OSでは Cmd)を押しながらコントロールハンドル②を動かすと22.5度ずつの位置でスナップします。
「Alt」キーを押しながら動かすとグリッド線にスナップします。

コントロールハンドル③をドラッグしてステップを調整します。



ステップ数 6



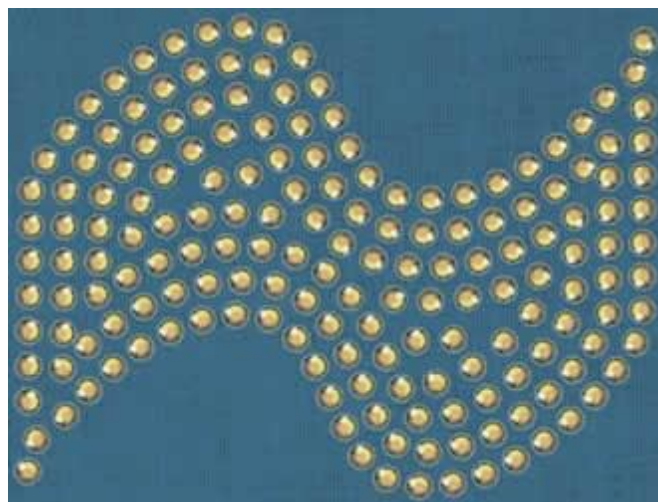
ステップ数 3

※形状のアウトラインのノードを編集するには、作業画面左上の「アウトライン編集」にチェックをいれます。

輪郭

形状の輪郭線に沿って形状内にラインストーンを配置します。輪郭線に沿って並んだ一番外側のラインストーンが基準の列となり、それに合わせて形状の内側に向かってラインストーンが配置されます。輪郭のパラメータは次のとおりです。

- 水平スペース
- 垂直スペース

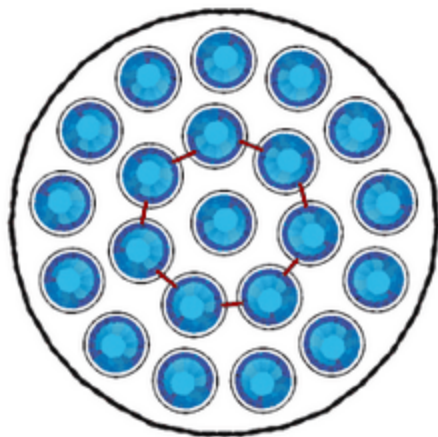


水平スペース

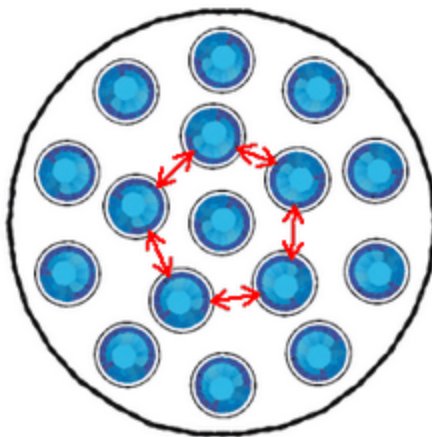
水平スペース:

2.0 mm

輪郭線に沿って配置された一番外側の列のラインストーンの間隔です。設定する値はラインストーン外周間の距離です。※形状によっては輪郭線に沿うラインストーンが水平の位置にない場合もあります。また、ラインストーンは輪郭ラインを優先し均等に配置されるため、設定値は目安となります。



水平スペース 1.0mm



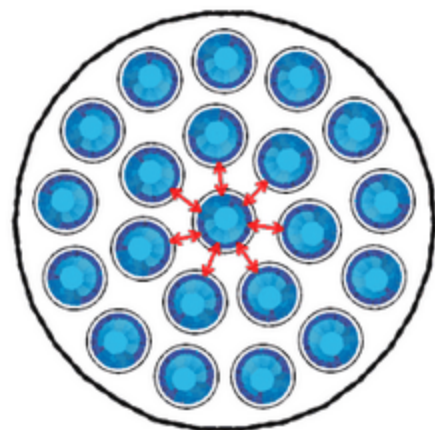
水平スペース 2.0mm

垂直スペース

垂直スペース:

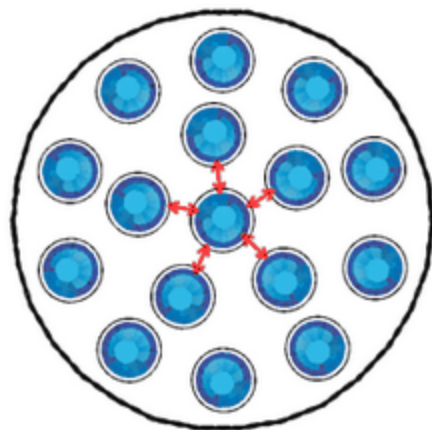
1.0 mm

輪郭線に沿って並んだラインストーンの外側の列と内側の列の間隔です。設定する値はラインストーン外周間の距離です。



輪郭ライン

外側と内側の距離 1.0mm




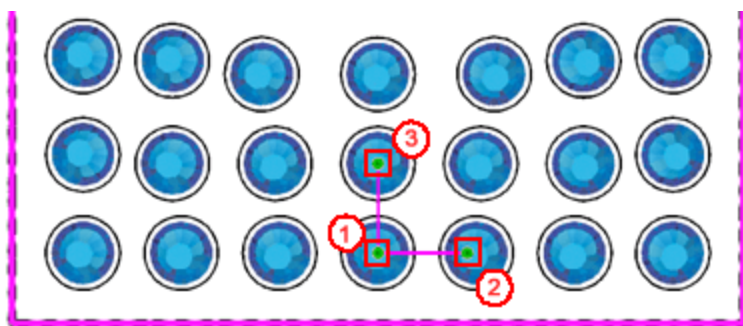
輪郭ライン

外側と内側の距離 2.0mm

ラインストーンは輪郭ラインを優先し均等に配置されるため、設定値は目安となります。

ラインストーン輪郭埋めのノード編集

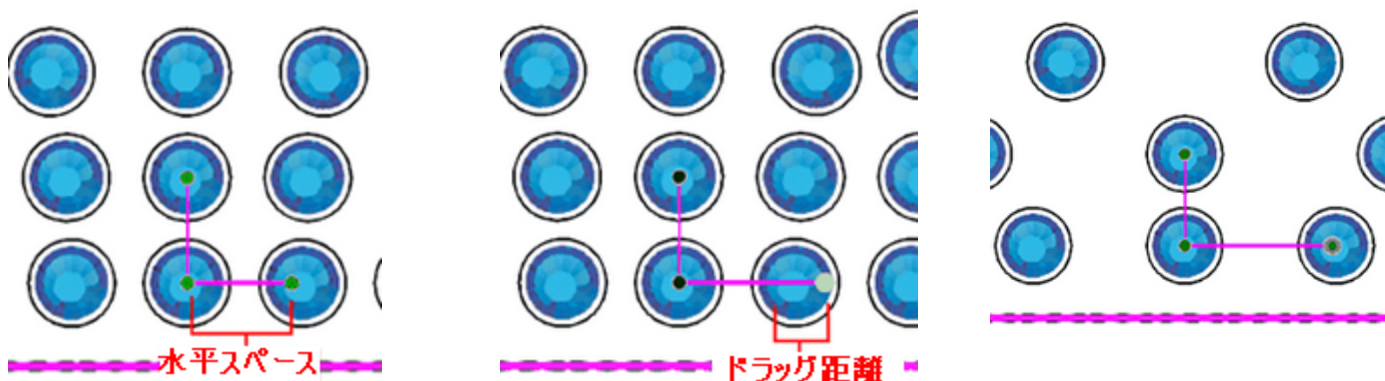
オブジェクトにラインストーン埋めを配置し、レイアウトを長方形に設定し、垂直ツールバーから「ノード編集」をクリックすると、オブジェクト上にコントロールハンドルが表示されます。＊コントロールハンドルが表示されない場合は、作業画面左上の「アウトライン編集」のチェックを外すとコントロールハンドルが表示されます。「輪郭」でのコントロールハンドルの表示は下図のように①と②が輪郭に沿った位置に表示され、③は形状の内側の位置に表示されます。形状によってコントロールハンドルが表示される位置が変わりますが、コントロールハンドルとプロパティの連動は変わりません。



コントロールハンドル

コントロールハンドル①では、オフセット（一番外側の列の位置）を設定します。

コントロールハンドル②では、同列に並ぶラインストーンの間隔を設定します。正確な位置や距離を指定するものではありません。ハンドルの移動が相対的に計算されてラインストーンが均等に配置されます。



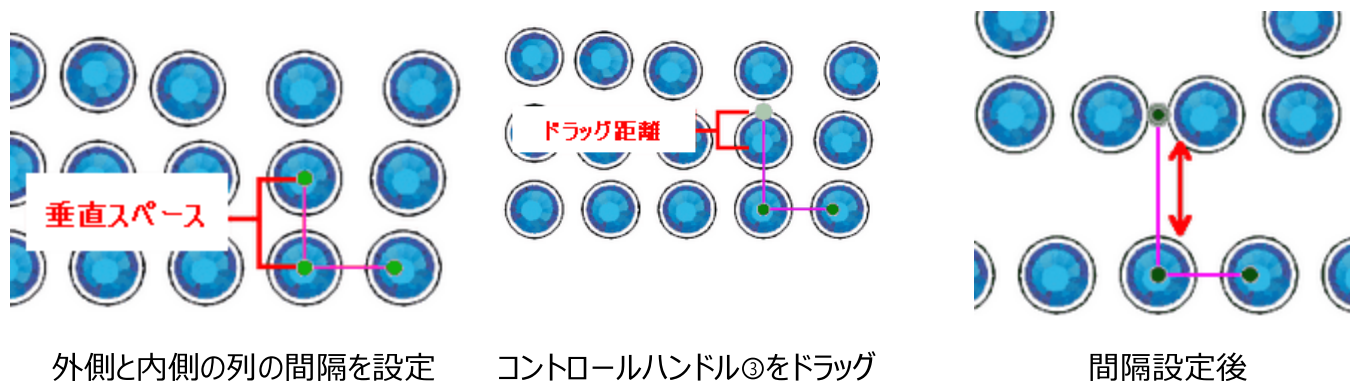
同列上の間隔設定

コントロールハンドル②を
ドラッグ

間隔設定後

注記：②を動かすと「水平スペース」の値が変わります。この値はラインストーン外周同士の距離です。

コントロールハンドル③では、外側と内側の列の間隔を設定します。③を動かした間隔で各列が並びます。



外側と内側の列の間隔を設定

コントロールハンドル③をドラッグ

間隔設定後

注記：③を動かすと「垂直スペース」の値が変わります。この値はラインストーン外周同士の距離です。

「輪郭」では輪郭に沿ってラインストーンを配置するため、角度調整はありません。

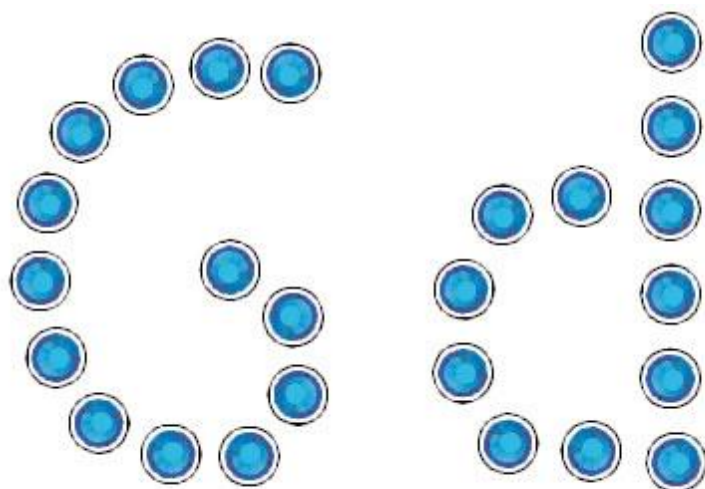
形状のアウトラインを編集するには、作業画面左上の「アウトライン編集」にチェックを入れ、アウトラインに表示されたノードを動かしてアウトラインを編集します。

単列

ラインストーンを一列に繋がった列に並べて形状の中心線上に配置します。単列のパラメータは次のとおりです。

- 水平スペース

下図のように線描のデザインになります。

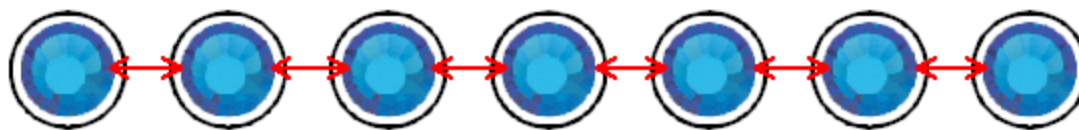


単列

水平スペース

水平スペース:

隣り合うラインストーンの外周同士の間隔を設定します。ラインストーンは形状内に均等に配置されるため設定値は目安となります。



水平スペース:



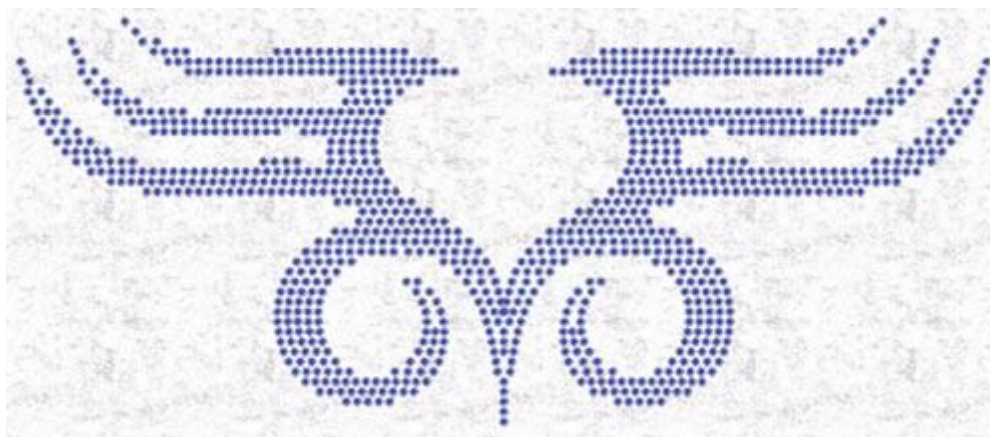
水平スペース:

水平スペース設定

形状合わせ

形状に合わせてラインストーンを埋めます。「埋め」でラインストーンを配置する際のデフォルトに設定されています。設定可能なパラメーターは次の通りです。

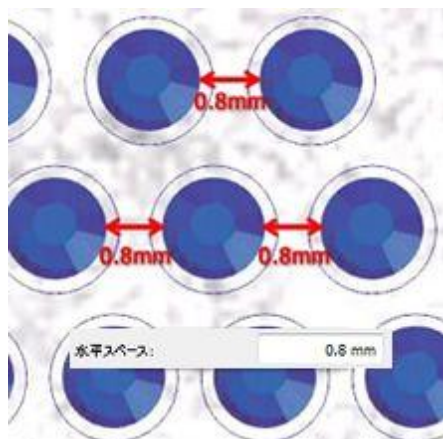
- 水平スペース
- 垂直スペース
- 開始角度



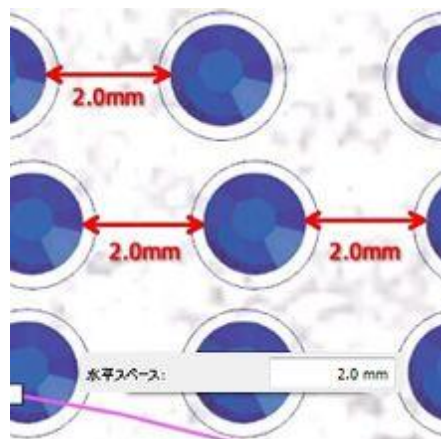
水平スペース

水平スペース:

水平方向に隣り合うラインストーン外周の間隔を設定します。形状内に均等に配置することが優先されるため設定値は目安となります。



水平スペース 0.8mm

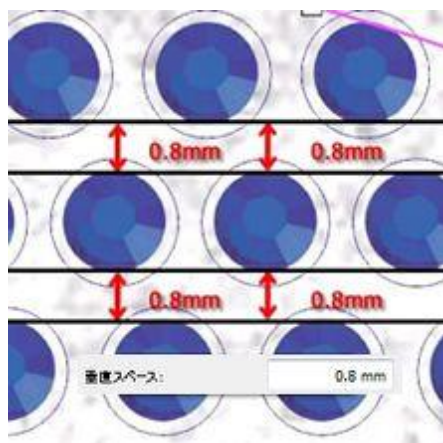


水平スペース 2.0mm

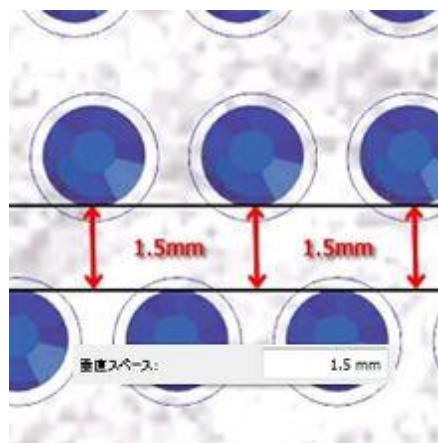
垂直スペース

垂直スペース:

垂直方向に隣合うラインストーン外周の間隔を設定します。



垂直スペース 0.8mm



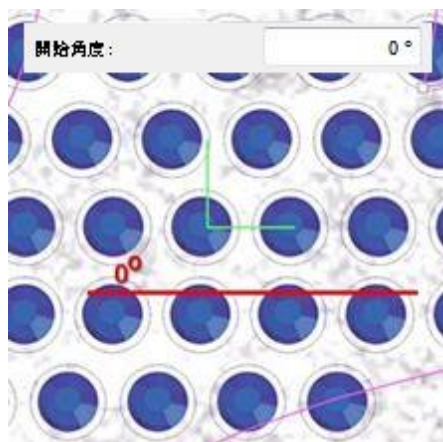
垂直スペース 1.5mm

形状内に均等に配置することが優先されるため設定値は目安となります。

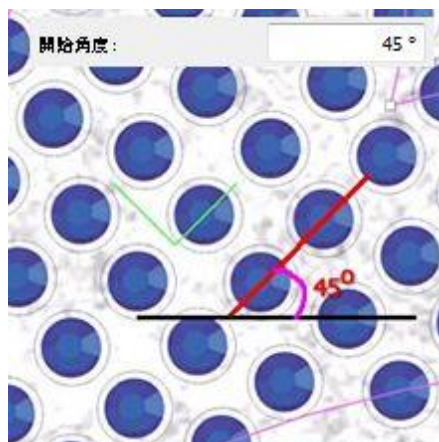
開始角度

ラインストーンの列の角度を設定します。設定が0の場合、列は水平に並びます。数値を入力して角度を変更すると列の向きが変わります。

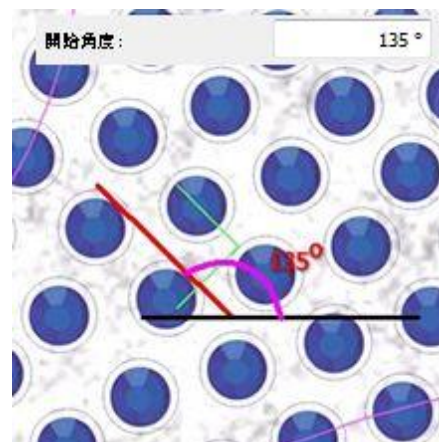
スペースと角度を設定することでデザインに変化を加えることができます。





開始角度 0度




開始角度 45度




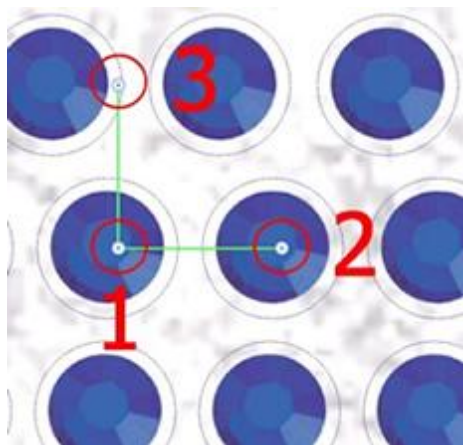
開始角度 135度

「開始角度」は垂直ツールバーで「ノード編集」にして、「アウトライン編集」のチェックを外してオブジェクト上に表示されるコントロールハンドルでも調整できます。

ラインストーン形状合わせ埋めのノード編集

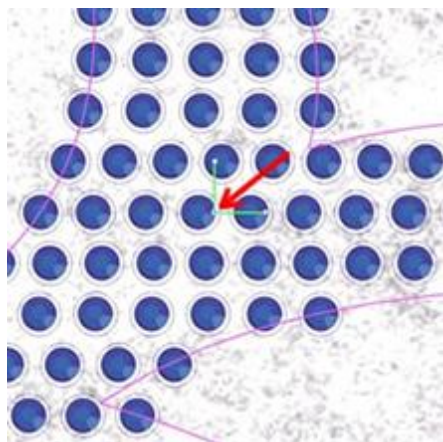
オブジェクトにラインストーン埋めを配置し、レイアウトを長方形に設定し、垂直ツールバーから「ノード編集」をクリックすると、オブジェクト上にコントロールハンドルが表示されます。*コントロールハンドルが表示されない場合は、作業画面

左上の「アウトライン編集」のチェックを外すとコントロールハンドルが表示されます。

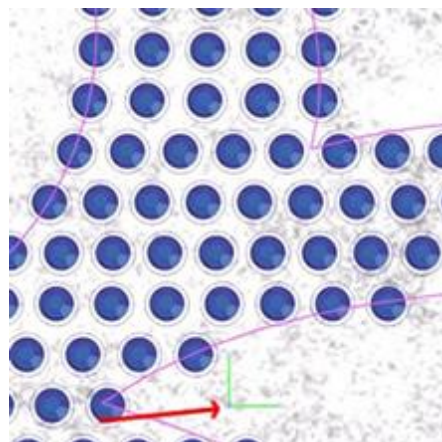


コントロールハンドル

コントロールハンドル①をドラッグして、基準となるラインストーン的位置を設定します。コントロールハンドルをクリック後、キーボードの矢印キーを押して細かく動かすこともできます。「Ctrl」キーを押しながら矢印キーを押すと、大きめの幅で動かすことができます。コントロールハンドルの移動に合わせてラインストーンも動きます。

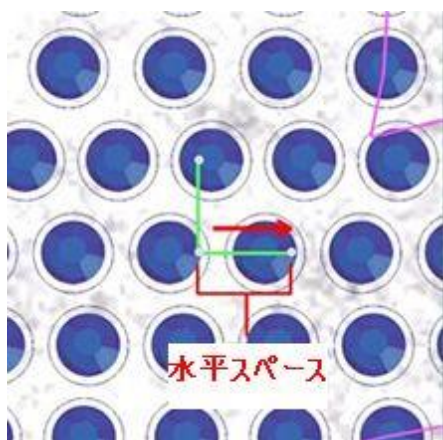


コントロールハンドル①

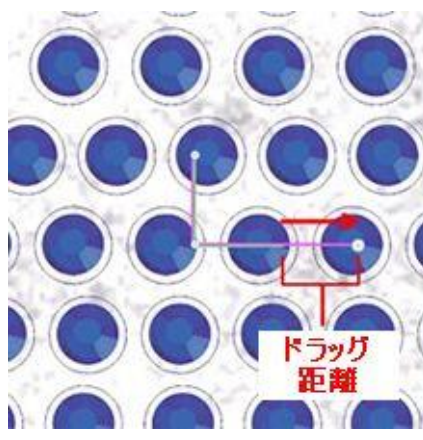


① 移動後

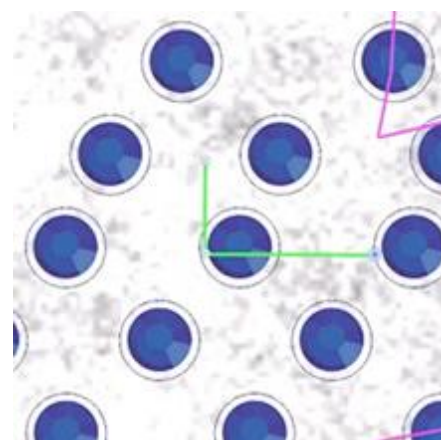
コントロールハンドル②をドラッグして水平スペースを調整します。



水平スペース



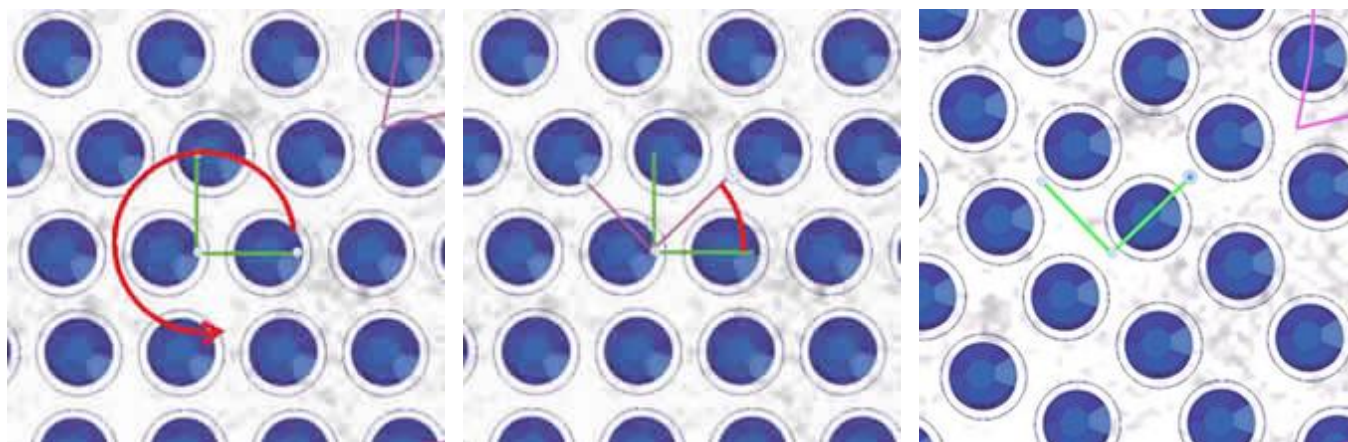
ドラッグ



水平スペース変更後

注意：プロパティの「水平スペース」に表示される数値はこの設定に合わせて変更しますが、数値はラインストーン外周間の距離です。コントロールハンドル①と②の間隔ではありません。

コントロールハンドル②を時計回り/反時計回りにドラッグして開始角度を調整します。



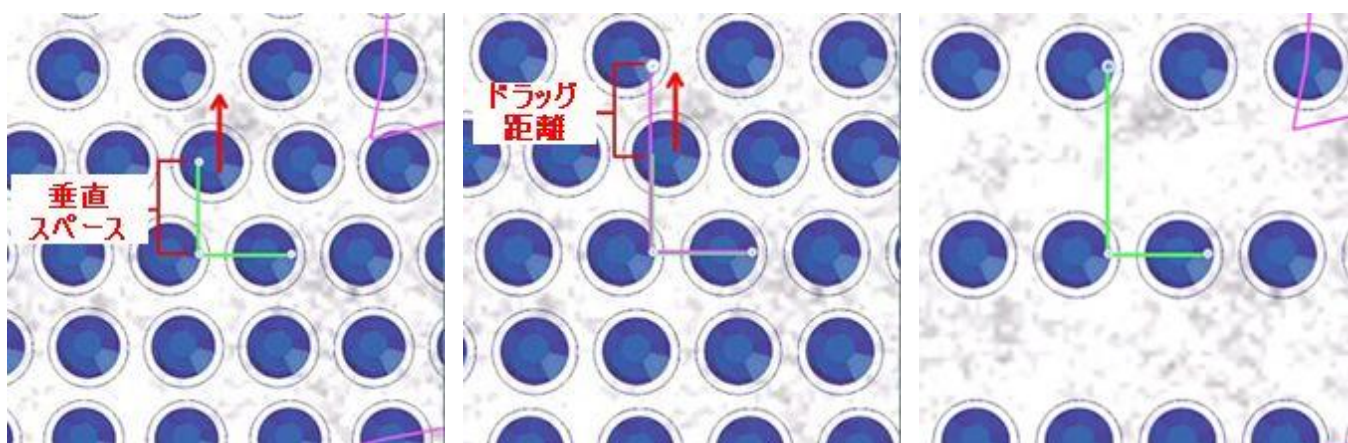
半時計回りにドラッグ

22.5度でスナップ

45度回転

「Ctrl」キーを押しながらドラッグすると22.5度の位置でスナップします。「Alt」キーを押しながらドラッグするとグリッド線にスナップします。

コントロールハンドル③では垂直方向のスペースを設定します。＊コントロールハンドル②は初めに垂直の位置に表示されますが、コントロールハンドル②で角度を調整後は位置が変わります。



垂直スペース

②をドラッグ

垂直スペース変更後

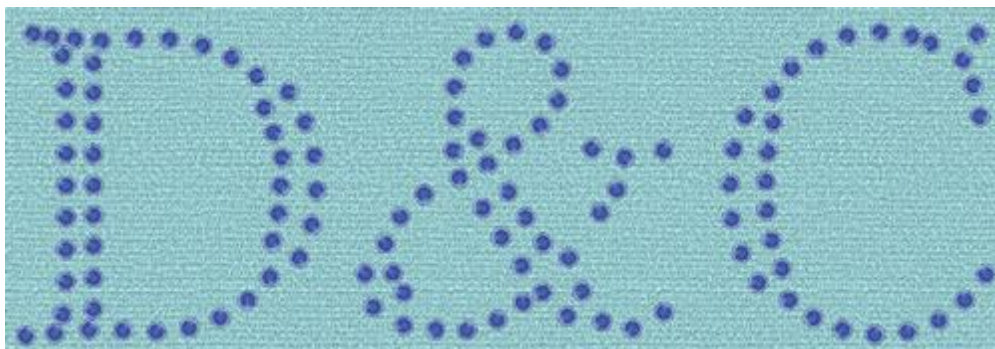
注記：「オブジェクトのプロパティ」の「垂直スペース」に表示される数値はコントロールハンドル③の設定に合わせて変更します。数値はラインストーン外周間の距離です。

整列

形状に合わせてラインストーンを整列させた形で埋めます。形状のアウトラインと幅に合わせて列が形成されます。整列のパラメータは次のとおりです。

水平スペース

文字デザインなどに使用すると、美しい仕上がりが期待できます。



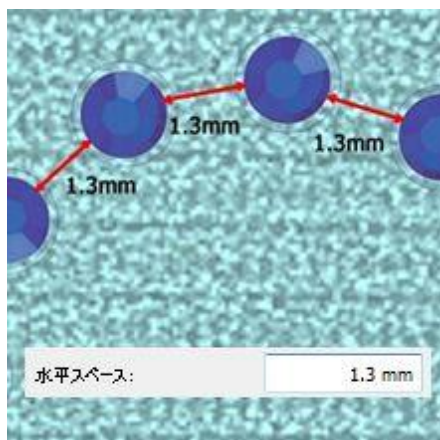
ラインストーン整列を配置した文字

水平スペース

水平スペース:

2.0 mm

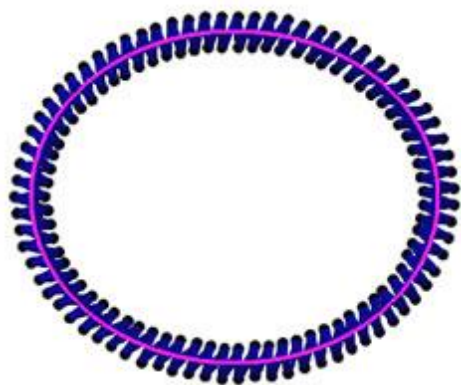
この設定値は形状内に配置されたラインストーンの縦方向と横方向の間隔に影響します。ラインストーンの配置はオブジェクトの形を優先するため、設定値は目安となります。



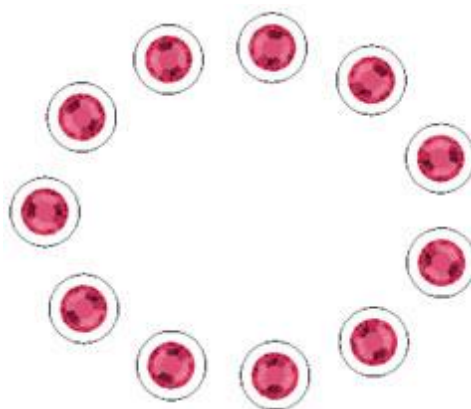
水平スペース

ラインストーン アウトライン — プロパティ

メニューバーまたは、標準ツールバーの「テクニック」から「ラインストーン」を有効にします。オブジェクトのアウトラインをラインストーンで埋めるには、オブジェクトを範囲選択し、「オブジェクトのプロパティ」の「アウトライン」から「ラインストーン複数」をクリックします。「オブジェクトのプロパティ」にはラインストーンのアウトラインで設定できる項目が表示されます。



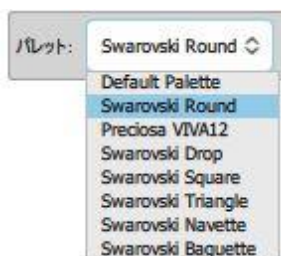
サテンライン アウトライン



ラインストーン アウトライン

パレット

プルダウンメニューで使用するラインストーンパレットを設定します。「スワロフスキー丸形」、「プレシオサVIVA12」さらに、スワロフスキーの各形状が選択できます。



パレットを設定すると、各パレットで有効な「サイズ」「色」が選択可能になります。



これら以外のラインストーンを使用する場合は「デフォルトパレット」を選択します。デフォルトパレットには一色だけあります。色を変える場合は作業画面左下の色表示ツールから色を設定します。ラインストーンの色を設定できるのは「デフォルトパレット」のラインストーンのみです。

サイズ

パレットを設定すると、有効なサイズが表示されます。使用するラインストーンのサイズをクリックして設定します。

- SS: Stone Size (ストーンサイズ) 一般的にはアパレル用途に使用される規格

- PP: Pearl Plate（パールプレート）一般的にはジュエリー用途に使用される規格
- mm: ミリメートル
- in: インチ

サイズ設定はソフトウェアがカット穴を計算する際に元になるものです。使用するラインストーンのサイズに合うカット穴が作成されるように、正しいサイズを選びます。デフォルトではSS10が設定されています。

サイズ:

SS	PP	mm	inch
5	11	1.7-1.8	0.071
5	12	1.8-1.9	0.075
6	13	1.9-2.0	0.079

色/形状

ラインストーンアイコンをクリックすると、設定したパレットで有効なラインストーンが表示されます。クリックして色を変更します。



オフセット

オブジェクトのアウトラインとアウトラインから最も内側/外側になるラインストーンを中心との最小距離を設定します。チェックボックスにチェックを入れ、数値を設定します。設定可能値は-15~15mmです。マイナス値を設定するとアウトラインより内側へ移動します。プラス値を設定するとアウトラインより外側へ移動します。デフォルトでは0が設定されています。



ラインストーン
アウトラインオフセット 0mm

ラインストーン
アウトラインオフセット +2.0mm

ラインストーン
アウトラインオフセット
-2.0mm

回転

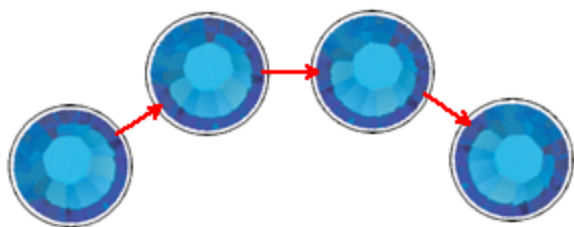
配置したラインストーンの角度を設定します。



ラインストーン埋めのオブジェクトを範囲選択し「オブジェクトのプロパティ」の「回転」に正数値を入力してラインストーン
の角度を変えます。ラインストーンは半時計回りに設定値の分だけ回転します。デフォルトでは0が設定されています。

スペース

隣り合うラインストーン外周の間隔を設定します。アウトライン上に均等に配置することが優先されるため、設定値ど
おりに配置されない箇所もあります。尖った角には自動でラインストーンが配置されます。ラインストーンを配置する穴を
正しくカットするため、およびラインストーンの重なりを避けるためにも必要な設定です。

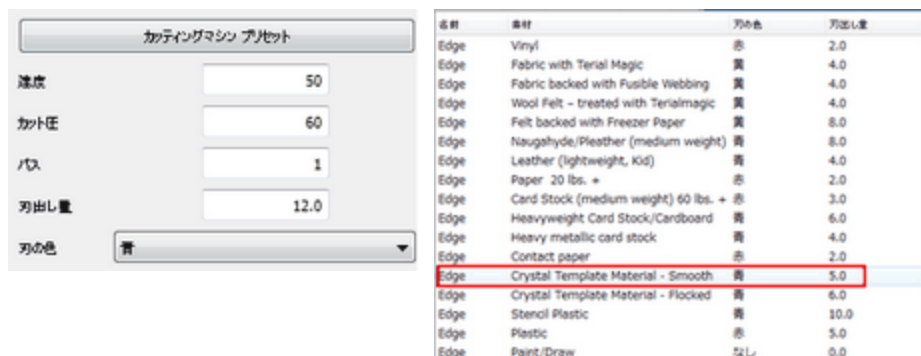


スペース設定

カッティングマシン プリセット

ラインストーンデザインをカッティングマシンで作成する際、デザインを正確に作成するには、カッティングオプション（速
度、カット圧、パス、刃出し量、刃の色）を正しく設定する必要があります。デザイン全体または、オブジェクト毎に設
定することが可能です。「カッティングマシン プリセット」から選択するかマニュアル操作でそれぞれ設定します。「カッティ
ングマシン プリセット」では、オブジェクトを範囲選択し「オブジェクトのプロパティ」の「埋め」または「アウトライン」から「カッティ

「マシンプリセット」をクリックして表示されるプルダウンメニューから使用するマシン、素材によって刃の色、刃出し量を設定します。マニュアル設定するには、それぞれの項目に数値を入力します。

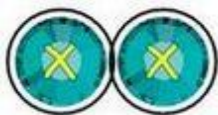


ラインストーン切り離し

配置した複数のラインストーンを切り離してラインストーン毎に移動、削除、色替えができるようにします。細かいデザインやオーバーラップした箇所を編集するのに使用します。注) 一度切り離して編集したラインストーンを再びグループにすることはできません。(「元に戻る」の操作は可能) オブジェクトの複製を作成してから「切り離し」操作をするとデザインを失う心配がありません。

ラインストーン重なり表示

重なったラインストーンに「X」印を付けて表示するには、メニューバーの「画面」から「ラインストーン重なり表示」を有効にします。ラインストーンのカットライン同士が重なっている場合は黄色の「X」印がラインストーン上に表示されます。



カットライン重なり

ラインストーン同士が重なっている場合は赤色の「X」印がラインストーン上に表示されます。



ラインストーン重なり

ラインストーンを重ねて配置することはできません。「X」表示のラインストーン的位置を全て調整してからカッティングマシンで実行する必要があります。

注記：重なりを放置してデザインを続けるとパソコンの動きを遅くする場合があります。


カット — 「カット」デザインを作成

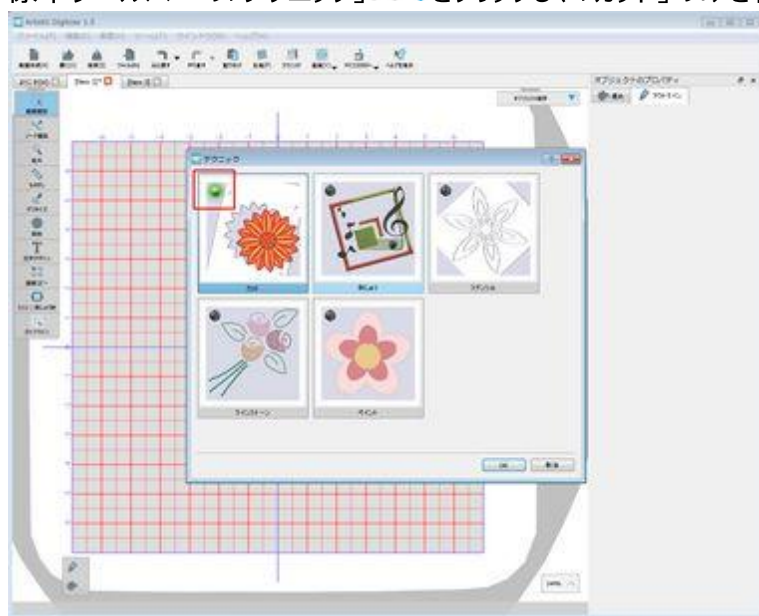
作成したデザインをカッティングマシンに送信し素材を裁断します。カッティングマシンの用途は、ステッカーの作成やアプリケの布の裁断、ラインストーンプレート作成、その他多岐に渡ります。Artistic Edge、Zing、Silhouette Cameo-Portrait-SD、eCraft、Foison、eClips USB 2、Redsail、GCC Jaguarなど、多機種に対応しています。ご使用のカッティングマシンがサポートしているファイル形式で(*.HPGL,*SVG,*DXF,*Brother FCM)デザインを保存してマシンで使用します。


「カット」はメニューバーまたは標準ツールバーのテクニックで「カット」を有効にして使用します。

カットデザインをスクラッチから作成

アートワークなどを使用せずにカットデザインをスクラッチから作成する一例をご紹介します。ここでは文字と記号を使用してロゴデザインを作成します。


1. 「ようこそ」の画面または、標準ツールバーから「新規作成」をクリックします。
2. 標準ツールバーの「テクニック」の  をクリックし、「カット」のみを有効にします。



3. 垂直ツールバーから「文字デザイン」  をクリックします。
4. 作業画面には文字の開始を表示する線が表示されています。作業画面をクリックして開始位置を指定し、キーボードで文字を打ち込むと作業画面に文字が表示されます。「文字デザインツール」からフォント、フォントサイズ、その他の項目を設定します。



文字デザインツール

5. 文字デザインツールの項目を設定して文字入力 completed したら、垂直ツールバーの「範囲選択」をクリックします。

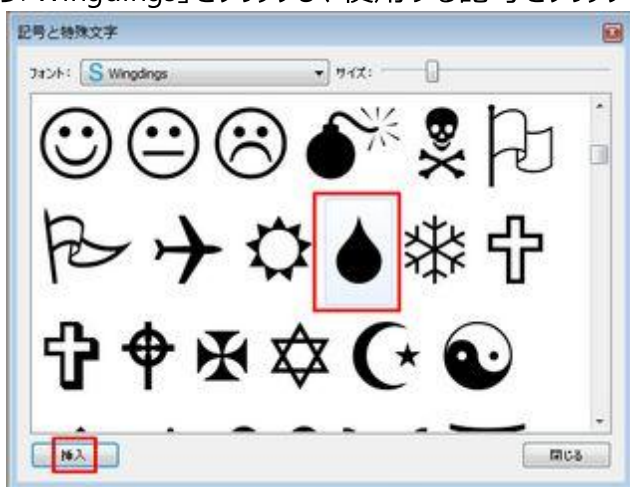
Water

文字入力

6. 作業画面左下の色編集ツールから「アウトライン」と「埋め」の色を設定します。

Water

7. 記号を使用します。メニューバーの「ツール」から「記号と特殊文字」をクリックし、フォントのプルダウンメニューから「Wingdings」をクリックし、使用する記号をクリックし、「挿入」をクリックします。





8. 十字になったマウスカースルを作業画面でドラッグして記号を配置します。



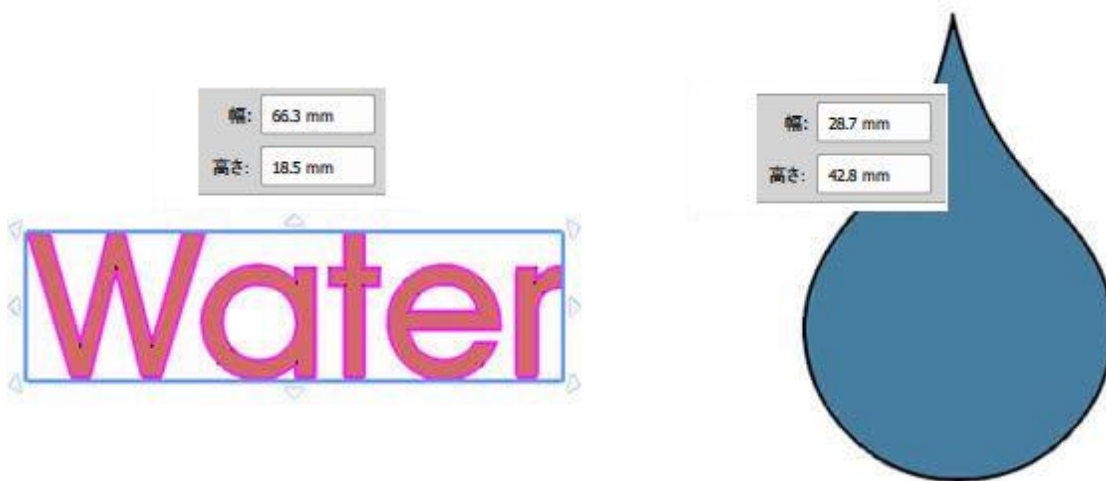
9. 記号の色を設定します。



10. オブジェクトを範囲選択し、「オブジェクトのプロパティ」のアウトラインで「カット」をクリックします。「オブジェクトのプロパティ」「カット」では、オフセットとカッティングマシンの設定ができます。

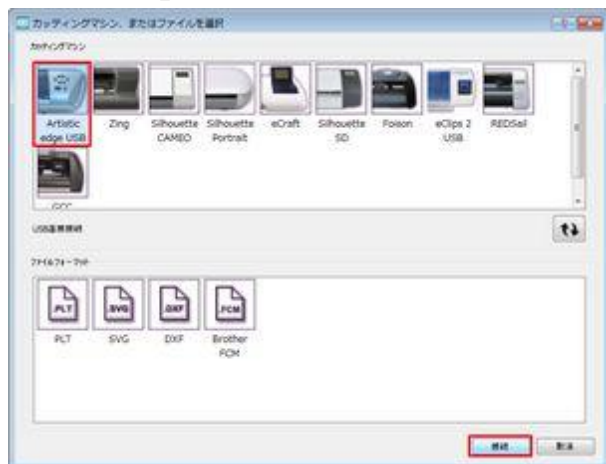


11. デザインが完了したら、カッティングマシンで素材をカットします。文字を赤、水滴の記号を青の素材にカットします。デザインサイズに合う素材を準備します。

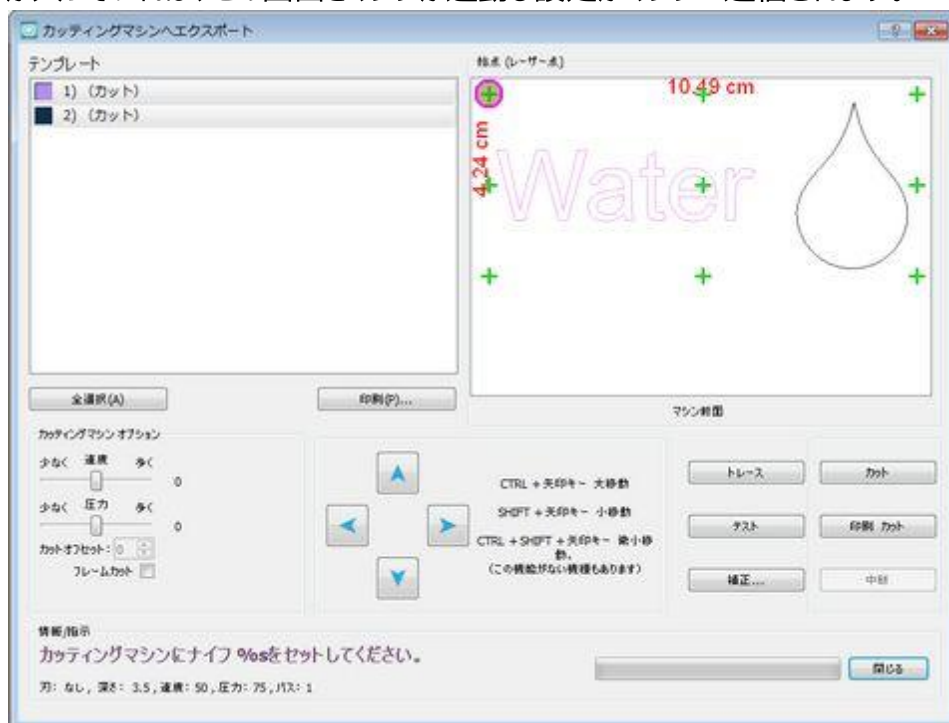


12. メニューバーの「ファイル」から「エクスポート」 — 「カッティングマシンへ」をクリックします。

13.「カッティングマシン、またはファイルフォーマットを選択」のダイアログ画面から、接続するカッティングマシンを選択するか、ファイルフォーマットを選択します。ここではArtistic Edgeを使用します。カッティングマシンのアイコンをクリックして「接続」をクリックします。



14.「カッティングマシンへエクスポート」のダイアログ画面が表示されます。カッティングマシンが正しく接続され、電源が入っていれば、この画面とマシンが連動し設定がマシンへ送信されます。



15.カッティングマシンにカッティングマットと素材が正しくセットされていることを確認します。


16.「テンプレート」からカットする項目をクリックし、「始点 (刃)」の十字印をクリックして開始位置を指定します。



17.デザインをカットする前にテストカットを行う場合は、矢印キーで素材の端にずらし、「テスト」ボタンを押してマシンの動作と素材のカット具合を確認します。

18. テストが終わったら、矢印キーでデザインの位置に設定し直します。

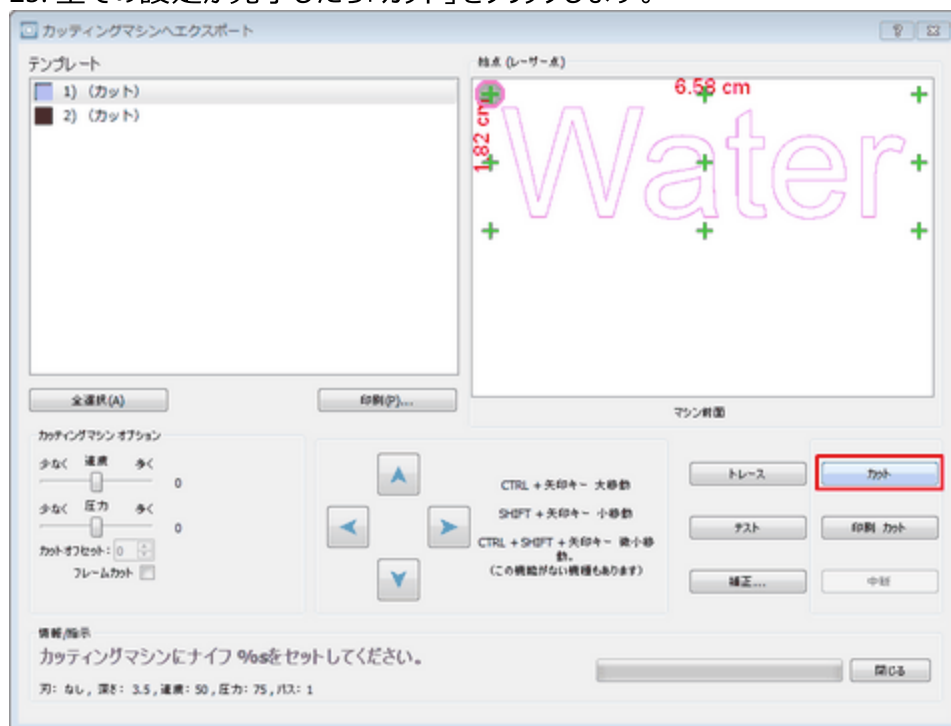
19. 「Shift」  を押しながら矢印キーを押すと小さく動きます。

20. 「Ctrl」  (mac OS では Cmd) を押しながら矢印キーを押すと大きく動きます。

21. 「Ctrl」と「Shift」 ( + ) (mac OS では Cmd) を押しながら矢印キーを押すとより小さく動きます。



22. 「トレース」ボタンを押すとカッティングマシンがデザインの範囲を示します。

23. 全ての設定が完了したら「カット」をクリックします。



24. 1つ目のカットが終了したら、「テンプレート」から次の項目をクリックし、素材をカッティングマシンにセットし、同様にカット位置を設定しカットします。

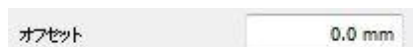
カット プロパティ

オブジェクトを範囲選択して、「オブジェクトのプロパティ」の「アウトライン」から「カット」をクリックしてカットデザインを作成します。カットはアウトラインのあるオブジェクトに設定できます。テクニックで「カット」のみを有効にしてある場合にベクターデザインを取り込むと、自動でカットラインに変換しますが、他のテクニックも選択されている場合はカット以外のアウトラインが配置されます。オブジェクトを範囲選択して「オブジェクトのプロパティ」の「アウトライン」から「カット」をクリックして配置します。



「オフセット」と「カッティングマシン」を設定します。

オフセット



数値を入力してカットラインのオフセット値を設定します。設定可能値は-15mm～15mmです。マイナス値を設定すると、カットラインは元の形状の内側に配置されます。プラス値を設定すると、形状の外側に配置されます。デフォルトでは0が設定されています。

カッティングマシン プリセット

カットデザインをカッティングマシンで作成する際、正確に作成するには、カッティングオプション（速度、カット圧、パス、刃出し量、刃の色）を正しく設定する必要があります。デザイン全体または、オブジェクト毎に設定することが可能です。「カッティングマシン プリセット」から選択するかマニュアル操作でそれぞれ設定します。「カッティングマシン プリセット」では、オブジェクトを範囲選択し「オブジェクトのプロパティ」の「埋め」または「アウトライン」から「カッティングマシン プリセット」をクリックして表示されるプルダウンメニューから使用するマシン、素材によって刃の色、刃出し量を設定します。マニュアル設定するには、それぞれの項目に数値を入力します。

カッティングマシンEdgeを使用してビニール素材をカットする際のプリセットは上図のようになります。

カッティングマシン プリセット			
名前	素材	刃の色	刃出し量
Edge	Vinyl	赤	2.0
Edge	Fabric with Terial Magic	黄	4.0
Edge	Fabric backed with Fusible Webbing	黄	4.0
Edge	Wool Felt - treated with Terialmagic	黄	4.0
Edge	Felt backed with Freezer Paper	黄	8.0
Edge	Naugahyde/Pleather (medium weight)	青	8.0
Edge	Leather (lightweight, Kid)	青	4.0
Edge	Paper 20 lbs. +	赤	2.0
Edge	Card Stock (medium weight) 60 lbs. +	赤	3.0
Edge	Heavyweight Card Stock/Cardboard	青	6.0
Edge	Heavy metallic card stock	青	4.0
Edge	Contact paper	赤	2.0
Edge	Crystal Template Material - Smooth	青	5.0
Edge	Crystal Template Material - Flocked	青	6.0
Edge	Stencil Plastic	青	10.0
Edge	Plastic	赤	5.0
Edge	Paint/Draw	なし	0.0
Zing	25mil Rhinestone template	なし	0.0
Zing	18mil PVC Rhinestone Template	なし	0.0
Zing	Fabric backed with Fusible Webbing	なし	0.0
CAMEO	25mil Rhinestone template	なし	0.0
CAMEO	18mil PVC Rhinestone Template	なし	0.0
eCraft	25mil Rhinestone template	なし	0.0
eCraft	18mil PVC Rhinestone Template	なし	0.0
Folson	25mil Rhinestone template	なし	0.0
REDSail	25mil Rhinestone template	なし	0.0
GCC_Jaguar	25mil Rhinestone template	なし	0.0

プリセットを設定後も使用素材やその他の目的に応じてそれぞれの項目をマニュアル設定することができます。

カット速度

カッティングマシンが素材をカットする際の速度を設定します。カッティングマシンの機種によってはマシン本体でのみ設定が可能な場合があります。

カット圧

カッティングマシンが刃またはペンにかかる圧力を設定します。素材の厚さに合わせて設定します。カッティングマシンの機種によってはマシン本体でのみ設定が可能な場合があります。

パス

切り込みを繰り返す回数を設定します。

刃出し量

カット刃出す量を設定します。機種によって設定方法が違い、刃を手動で設定するものもあります。ご使用のカッティングマシンの取り扱い方法をご確認下さい。刃出し量は素材の厚さに合わせて設定します。

刃の色

刃の色	<input type="text" value="赤"/>
	なし
	青
	黄
	厚さ出し

複数のカット刃を使用できるカッティングマシンに有効な設定です。素材によって使用する刃を使い分けます。刃の種類は色分けされています。

Artistic Edgeでの刃の色分けは次のとおりです。

- 青 — 厚い素材
- 赤 — 薄い素材
- 黄色 — 布

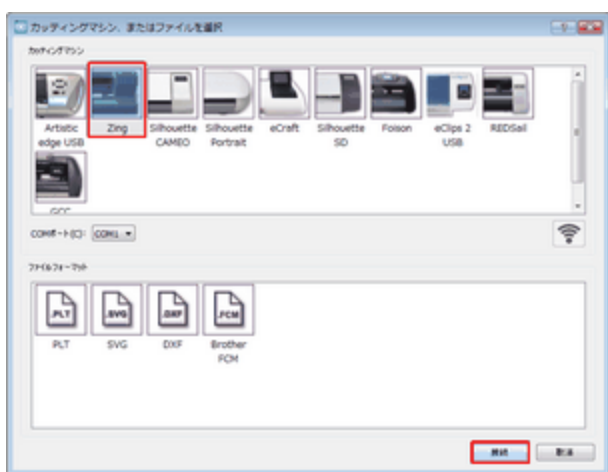
カットするオブジェクトに使用するカット刃を選択します。カット時には画面に使用する刃の色を通知します。

印刷 & カット

「印刷 & カット」は、作成したデザインをプリンターで印刷後、カッティングマシンでカットします。印刷した用紙をカッティングマシンでカットするには、用紙を正確にカッティングマシンにセットする必要があります。設定方法は機種によって異なります。「Artistic Edge」、「Zing」、「Foison Koala」などにはレーザーポインタで合わせる機能があります。Silhouette CAMEO（シルエット カメオ）にはトンボ読み取り機能があります。ご使用の機種の設定方法で正確にセットしてください。ここではレーザーポインタのある「Zing」を使用して下図のデザインを「印刷 & カット」します。

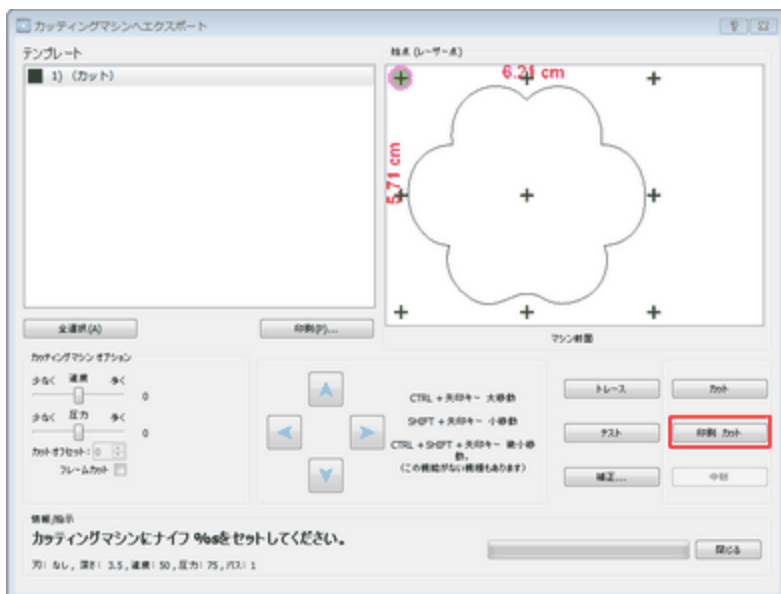


上図の外側の線がカットラインです。メニューバーから「ファイル」—「エクスポート」—「カッティングマシンへ」で表示される「カッティングマシン、またはファイルを選択」のダイアログ画面から使用するカッティングマシンのアイコンをクリックして「接続」をクリックするか、ファイルフォーマットをクリックし「エクスポート」をクリックします。



上図：「カッティングマシン、またはファイルを選択」のダイアログ画面

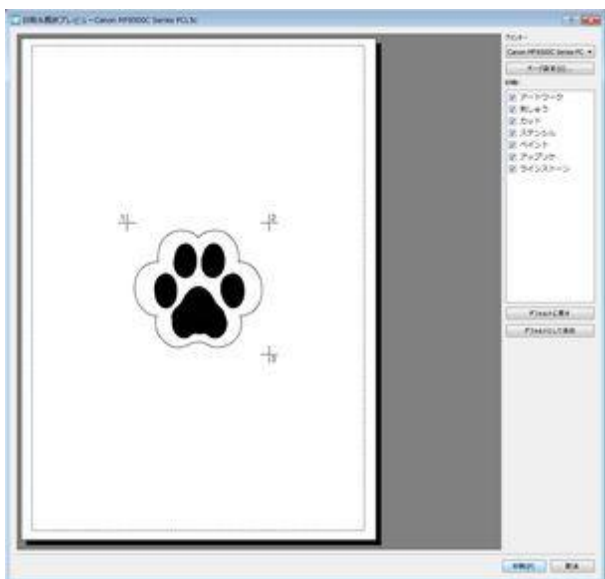
上図の画面でカッティングマシンが正しく接続され、電源が入っていればこの画面とマシンが連動し、この画面での設定がマシンへ送信されます。



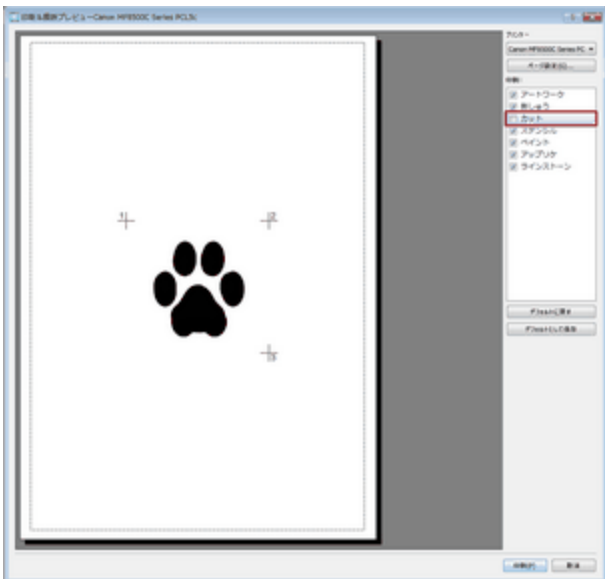
「印刷 & カット」をクリックするとウィザード画面が表示されます。「印刷」をクリックします。



「印刷 & カット」のプレビュー画面で印刷オプションを設定します。



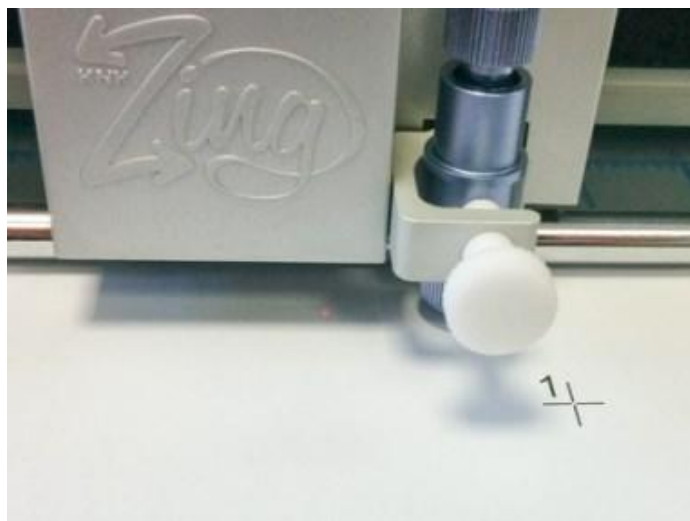
カットラインを印刷しない場合は、項目の「カット」からチェックを外します。オプション設定後「印刷」をクリックして印刷します。



パソコン画面は「印刷 & カット」の画面が表示されます。印刷した用紙をカッティングマシンにセットし、「次へ」をクリックします。ウィザード画面では、カッティングマシンのレーザーを用紙に印刷されているトンボに合わせるように指示が表示されます。



トンボは 1 から 3 の 3 点を一箇所ずつ合わせます。



キーボードの矢印キーでレーザーを動かします。



トンボ 1 の中心にレーザーを合わせ、「次へ」をクリックします。



トンボ 2 の中心にレーザーを合わせ、「次へ」をクリックします。



トンボ 3 の中心にレーザーを合わせ、「カット」をクリックするとカッティングマシンがカットを開始します。




カットが終了したら、不要な部分を取り除いて、デザインを完成させます。

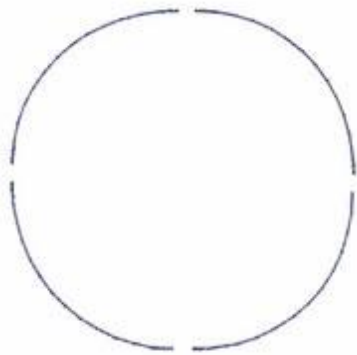
ステンシル ステンシルブリッジ

ステンシルとは、絵柄や文字を切り抜いた型紙を素材に当て、絵の具をつけた筆やスポンジで色をつけてデザインを作成する方法です。本ソフトウェアを使用してステンシルの型紙をデザインすることができます。ステンシルの型紙は、絵柄や文字が完全に型紙から抜け落ちないように繋がった箇所、ブリッジ、を配置する必要があります。「ステンシル」機能を使用してステンシルブリッジを簡単に配置することができます。

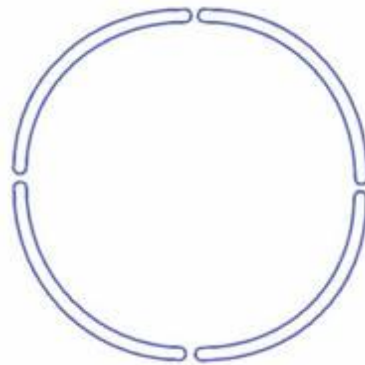
ステンシルデザインを作成するには垂直ツールバーの「テクニク」で「ステンシル」を有効にします。

ステンシル

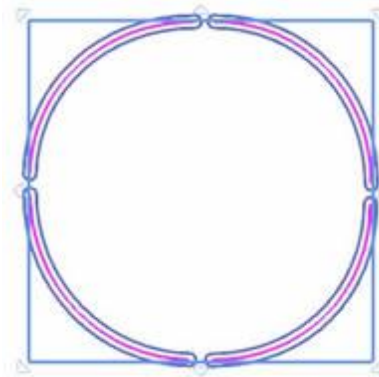
テクニクで「ステンシル」が有効になっている場合、「オブジェクトのプロパティ」の「アウトライン」にあります。アイコンをクリックして開いた形状やオブジェクトにステンシルブリッジを配置します。



開いた形状

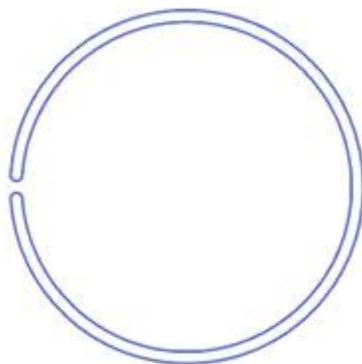


ステンシル設定

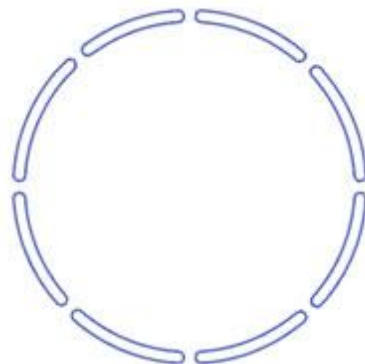


元の形状は範囲選択時に
ピンク色で表示

閉じた形状を範囲選択して「ステンシル」をクリックした場合、ステンシルオブジェクトになりますが、ステンシルブリッジは配置されません。ブリッジを配置するには、オブジェクトを範囲選択し、垂直ツールバーで「ノード編集」をクリックし、オブジェクトのブリッジを配置したい位置にマウスを当て、右クリックして表示されるプルダウンメニューから「ステンシルブリッジ」をクリックします。この操作を繰り返して必要数のブリッジを配置します。



ブリッジ 1箇所



ブリッジ 複数

※垂直ツールバーの「図形」で作成した形状にステンシルブリッジを配置するには、図形作成後、範囲選択し右クリックして表示されるプルダウンメニューから「曲線に変換」をクリックし、ノード編集が可能な図形にしてから上記の操作でステンシルブリッジを配置します。

デザインにステンシルを配置

ベクターイメージを取り込んでステンシルを配置する方法をご紹介します。

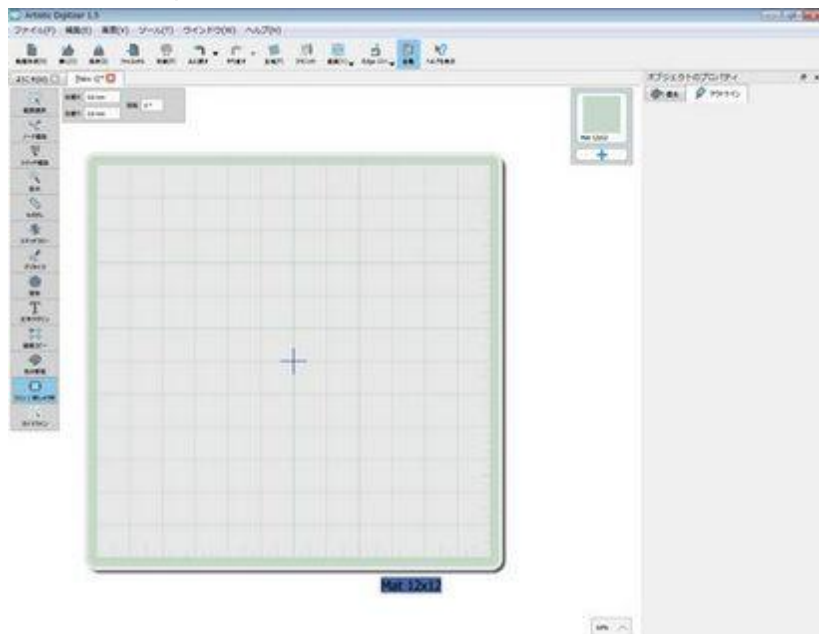
「新規作成」をクリックします。

メニューバーの「ツール」または標準ツールバーの「テクニック」で「ステンシル」を有効にします。

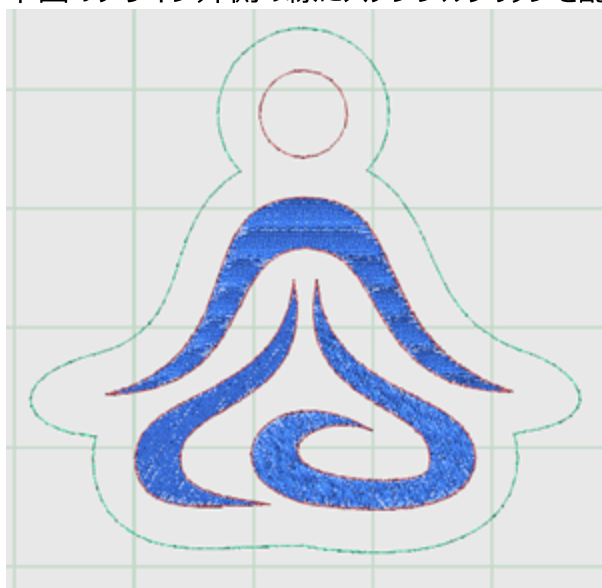
1. 画面にカッティングマットを表示する場合は、垂直ツールバーの「ミシン/刺しゅう枠」をクリックし、画面右上に表示される刺しゅう枠アイコンをダブルクリックし、表示される設定画面の「メーカー」のプルダウンメニューから「Cutter(カッティングマシン)」をクリックし、機種、マットの種類を選択します。




2. 画面表示は下図のようになります。




- 3. 標準ツールバーから「開く」からデザインを取り込みます。
- 4. 下図のデザイン外側の線にステンシルブリッジを配置します。



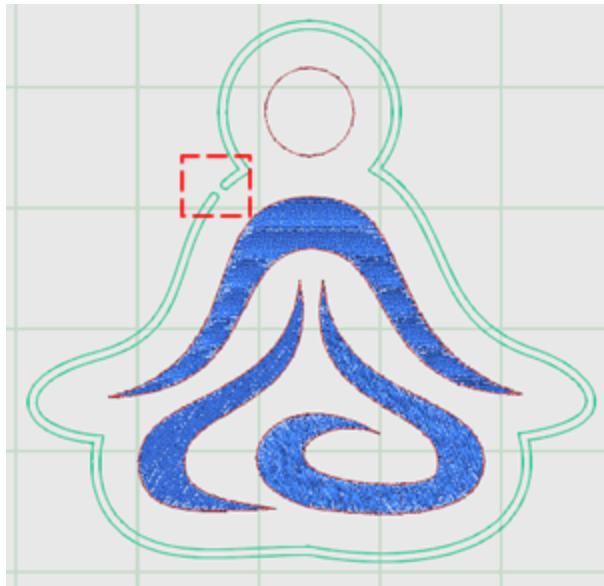
5. デザイン外側の緑の線を範囲選択し、「オブジェクトのプロパティ」のアウトラインから「ステンシル」をクリックします。「オブジェクトのプロパティ」の「カッティングマシン プリセット」をクリックし、表示されるメニューから使用する機種と素材がある場合はそこから選択し、それ以外はマニュアルで速度、カット圧、パス、刃出し量、刃の色を設定します。



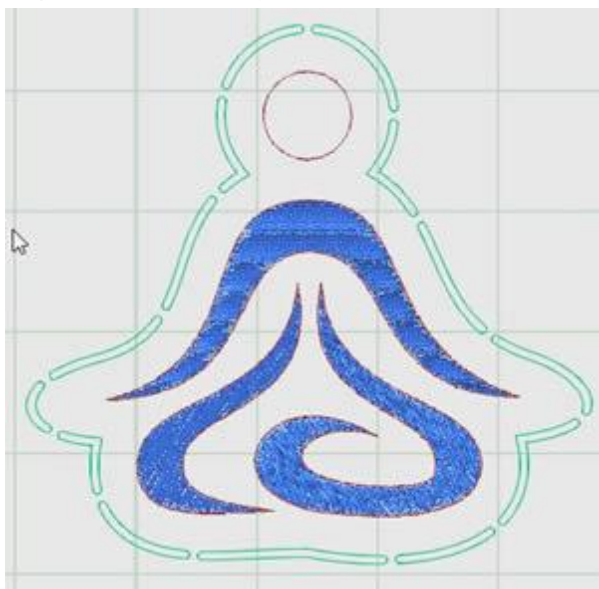
6. 「ステンシル」を配置したオブジェクトが閉じた形状のためこの時点ではステンシルブリッジはありません。ステンシルブリッジを配置するには、垂直ツールバーの「ノード編集」をクリックし、オブジェクトをクリックするとノードが表示されます。ブリッジを配置する位置にマウスを当て、右クリックして表示されるプルダウンメニューから「ステンシルブリッジ」をクリックします。



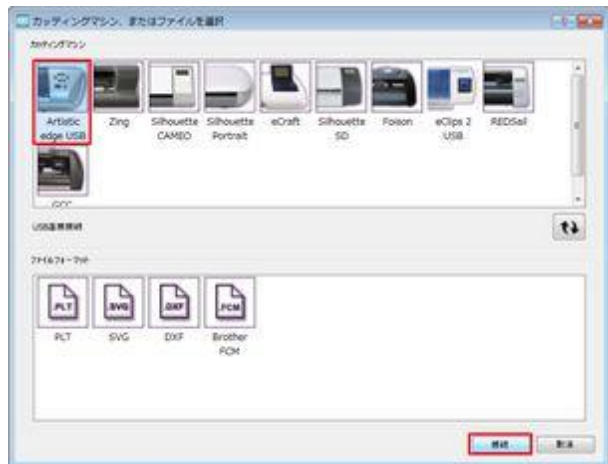
7. ステンシルブリッジが配置され、下図のように表示されます。



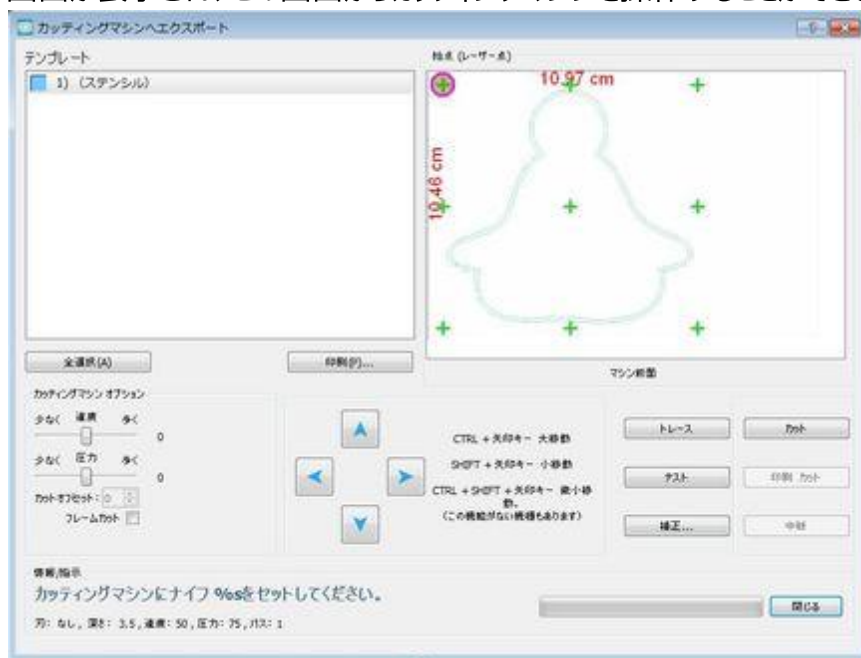
8. 操作を繰り返して必要数のステンシルブリッジを配置します。



9. デザインが完成したら、カッティングマシンに送信します。メニューバーの「ファイル」から「エクスポート」—「カッティングマシンへ」をクリックします。「カッティングマシン、またはファイルを選択」のダイアログ画面が表示されます。使用するカッティングマシンまたは、ファイルフォーマットをクリックし、「接続」または、「エクスポート」をクリックします。

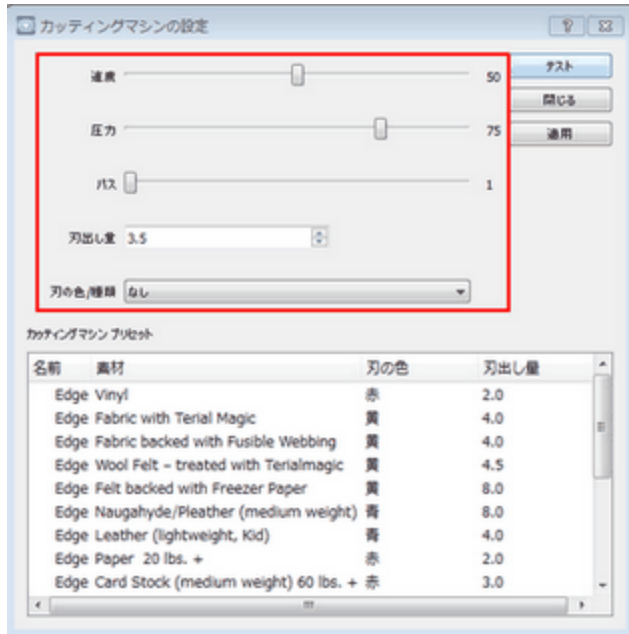


10. この時点でカッティングマシンがパソコンと正しく接続されている場合、「カッティングマシンへエクスポート」のダイアログ画面が表示され、この画面からカッティングマシンを操作することができます。

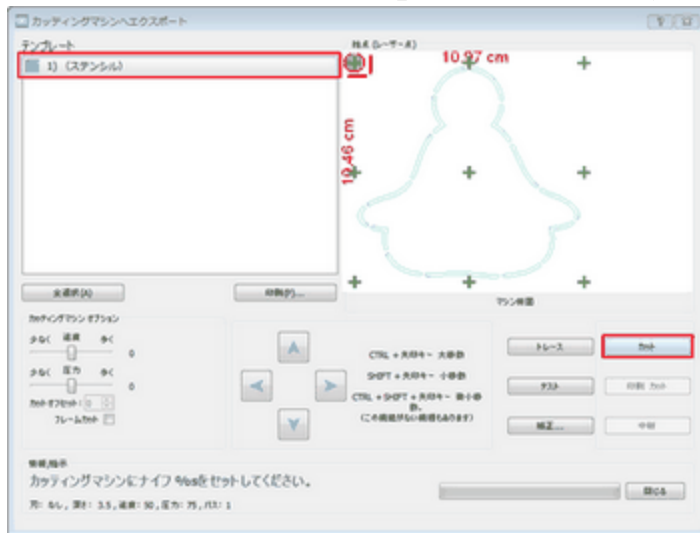


11. カッティングマシンにカッティングマットとカット素材をセットします。
12. 「テンプレート」からカットする項目を選択し、「始点（刃）」から十字印をクリックしてカットを開始する位置を指定します。
13. デザインのカットを開始する前に試し切りを行う場合は、矢印キーを使用して試し切りをする位置にカット素材を移動し「テスト」をクリックします。
14. 「カッティングマシンの設定」のダイアログ画面が表示されます。必要に応じて項目を設定し「テスト」をクリックして試し切りします。※この画面での設定は試し切りへの設定です。素材へのカット具合を確認し、カット具合が良くない場合は設定を変更し再度「テスト」を行います。良ければ「適用」をクリックするとこの画面での設定がデザインのプロパティに適用されます。画面を閉じ「カッティングマシンへエクスポート」の画面へ戻り矢印キーを使用して刃の位置を

開始点に設定し直します。



- 15.画面を閉じ、「カッティングマシンへエクスポート」の画面へ戻り、矢印キーを使用して刃の位置を開始点に設定し直します。
- 16.「Shift」を押しながら矢印キーを押すと小さめに移動します。
- 17.「Ctrl」(mac OSではCmd)を押しながら矢印キーを押すと大きめに移動します。
- 18.「Ctrl」(mac OSではCmd)と「Shift」を押しながら矢印キーを押すと細かく移動します。
- 19.「トレース」をクリックすると、カッティングマシンがデザインをカットする範囲を動き、セットした素材の範囲にデザインが合うか確認できます。
- 20.全ての設定が完了したら「カット」をクリックしてカットを実行します。



カットが終了したらカッティングマットと素材をマシンから外し、デザインをマットから剥がします。

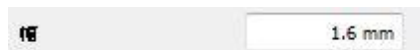
ステンシルのプロパティ

オブジェクトを範囲選択して「オブジェクトのプロパティ」の「アウトライン」から「ステンシル」を配置したら、ステンシルブリッジの「幅」と「カッティングマシン プリセット」が設定できます。

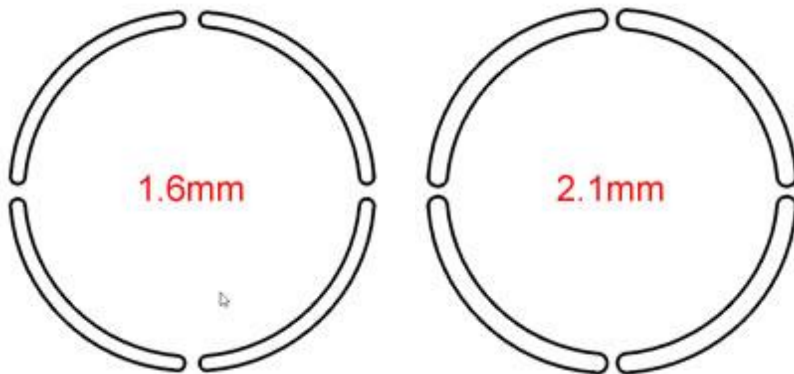
- 幅
- カッティングマシン プリセット
- 速度
- カット圧
- パス
- 刃出し量
- 刃の色



幅

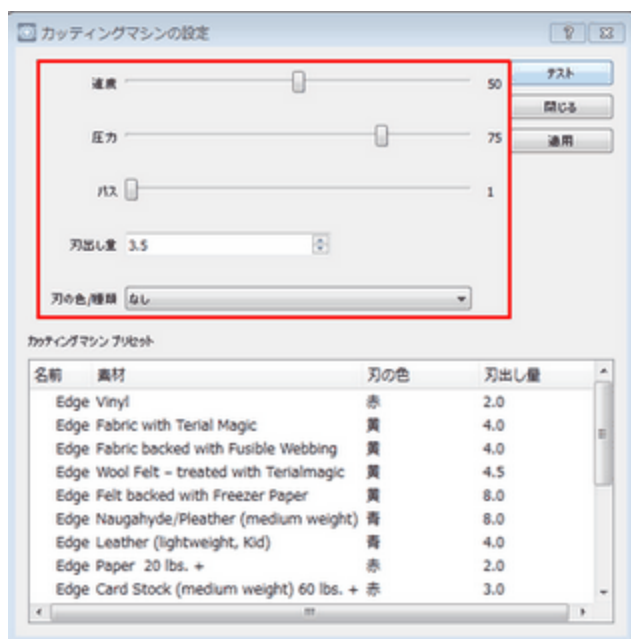


数値を入力してステンシルブリッジの幅を設定します。設定可能値は0.5から3.0mmです。デフォルトでは1.6mmが設定されています。



数値を大きく設定するとステンシルブリッジの間隔は小さくなります。ステンシルブリッジが重なったり近すぎる場合は、垂直ツールバーの「ノード編集」からノードと線を調整します。

カッティングマシンプリセット、速度、カット圧、パス、刃出し量、刃の色はカッティングマシンの設定です。※使用するマシンによってはここでの設定とマシンが連動せず、設定はマシンの本体パネルで行うものがあります。カッティングマシンで有効な設定を確認するには、メニューバーの「ファイル」—「エクスポート」—「カッティングマシンへ」のダイアログ画面から使用するカッティングマシンを選択し「接続」をクリックして表示される画面で「テスト」をクリックすると、「カッティングマシンの設定」の画面が表示されます。この画面では接続したカッティングマシンで有効な設定項目が表示されます。項目を設定して「テスト」をクリックするとカッティングマシンにセットした素材にテストカットします。必要があれば設定を変えてテストを繰り返します。設定が良ければ、「適用」をクリックするとオブジェクトに適用され、オブジェクトのプロパティに設定されます。



「テスト」のダイアログ画面

カッティングマシン プリセット

クリックして表示されるプルダウンメニューには、事前設定があります。使用する条件に合うものをクリックすると、速度、カット圧、パス、刃出し量、刃の色に数値が設定されます。

- 名前：カッティングマシン名
- 素材：使用する素材
- 刃の色：色分けした異なる複数の刃を採用しているカッティングマシンに設定します。素材によって使用に適する刃が決まっています。カッティングマシンの説明書をご確認の上設定してください。
- 刃出し量：カット刃出す量を設定します。機種によって設定方法が違い、刃を手動で設定するものもあります。ご使用のカッティングマシンの取り扱い方法をご確認下さい。刃出し量は素材の厚さに合わせて設定します。

カッティングマシン プリセット			
名前	素材	刃の色	刃出し量
Edge	Vinyl	赤	2.0
Edge	Fabric with Terial Magic	黄	4.0
Edge	Fabric backed with Fusible Webbing	黄	4.0
Edge	Wool Felt - treated with Terialmagic	黄	4.0
Edge	Felt backed with Freezer Paper	黄	8.0
Edge	Naugahyde/Pleather (medium weight)	青	8.0
Edge	Leather (lightweight, Kid)	青	4.0
Edge	Paper 20 lbs. +	赤	2.0
Edge	Card Stock (medium weight) 60 lbs. +	赤	3.0
Edge	Heavyweight Card Stock/Cardboard	青	6.0
Edge	Heavy metallic card stock	青	4.0
Edge	Contact paper	赤	2.0
Edge	Crystal Template Material - Smooth	青	5.0
Edge	Crystal Template Material - Flocked	青	6.0
Edge	Stencil Plastic	青	10.0
Edge	Plastic	赤	5.0
Edge	Paint/Draw	なし	0.0
Zing	25mil Rhinestone template	なし	0.0
Zing	18mil PVC Rhinestone Template	なし	0.0
Zing	Fabric backed with Fusible Webbing	なし	0.0
CAMEO	25mil Rhinestone template	なし	0.0
CAMEO	18mil PVC Rhinestone Template	なし	0.0
eCraft	25mil Rhinestone template	なし	0.0
eCraft	18mil PVC Rhinestone Template	なし	0.0
Foison	25mil Rhinestone template	なし	0.0
REDSail	25mil Rhinestone template	なし	0.0
GCC_Jaguar	25mil Rhinestone template	なし	0.0

速度

速度

カッティングマシンがデザインをカットする速度を設定します。設定可能値は0～100です。値はマシンによって違います。
 ※使用するマシンによってはここでの設定とマシンが連動せず、設定はマシンの本体パネルで行うものがあります。デザイン、素材その他、必要に応じて数値を調整してください。

カット圧

カット圧

カッティングマシンが刃またはペンにかける圧力を設定します。素材の厚さに合わせて設定します。カッティングマシンの機種によってはマシン本体でのみ設定が可能な場合があります。デザイン、素材その他、必要に応じて数値を調整してください。

パス

パス

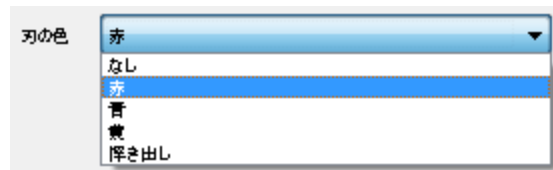
切り込みを繰り返す回数を設定します。

刃だし量

刃出し量

カット刃をプランジャから出す量を設定します。※使用するマシンによってはここでの設定とマシンが連動せず、手作業で調整するものもあります。その場合設定値表示は情報として表示されるのみで自動での設定はしません。デザイン、素材その他、必要に応じて数値を調整してください。

刃の色



使用する刃の色をプルダウンメニューから選択して設定します。色分けされた刃を使用するカッティングマシンで有効な設定です。使用する素材によって適する刃が異なります。カッティングマシンの取り扱い説明書に沿って適切な刃を装着してください。Artistic Edgeの刃は次のとおりです。

- 青 : 厚い素材
- 赤 : 薄い素材
- 黄色 : 布


カットするオブジェクトに使用するカット刃を選択します。カット時には画面に使用する刃の色を通知します。

ペイント — デザインをペイント

刺しゅうステッチを配置するのと同様に「オブジェクトのプロパティ」から「ペイント」を配置し、カッティングマシンにペンを取り付け、デザインを描くことができます。「オブジェクトのプロパティ」の「埋め」、「アウトライン」それぞれからペイントの種類を選択して設定します。

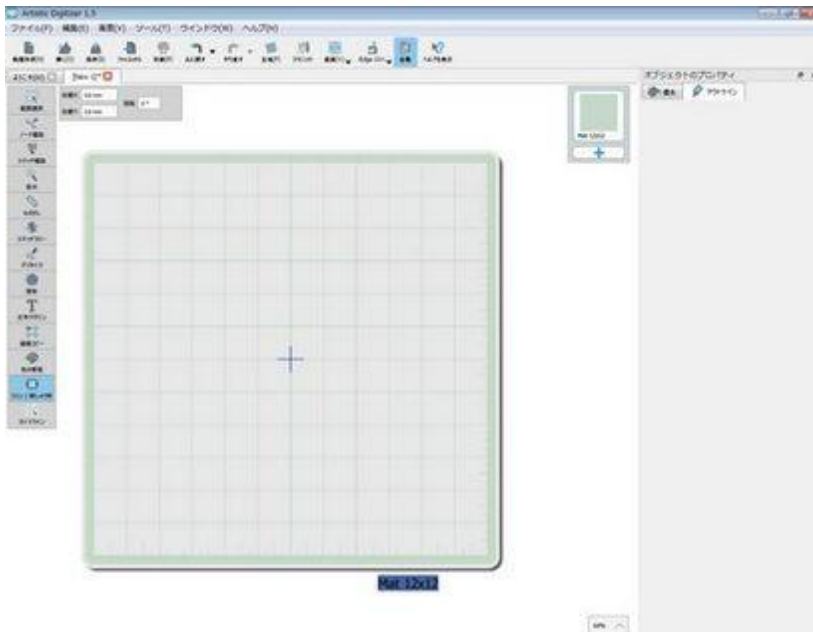


ペイントデザイン作成

1. 「新規作成」をクリックします。
2. 標準ツールバーの「テクニック」をクリックし、「ペイント」を有効にします。
3. 画面にカッティングマットを表示する場合は、垂直ツールバーの「マシン/刺しゅう枠」をクリックし、画面右上に表示される刺しゅう枠アイコンをダブルクリックし、表示される設定画面の「メーカー」のプルダウンメニューから「Cutter(カッティングマシン)」をクリックし、機種、マットの種類を選択します。

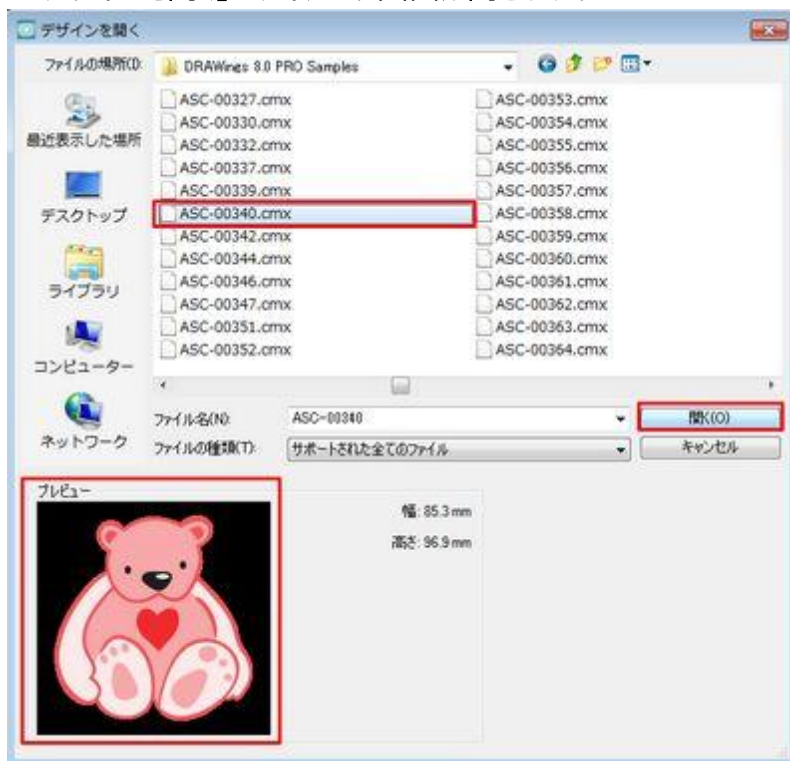


4. 画面表示は下図のようになります。



5. イメージを取り込むには、メニューバーの「ファイル」—「インポート」—「ファイルから」または、標準ツールバーの「ファイルから」のアイコンをクリックします。

6. 「デザインを開く」のダイアログ画面が開きます。



7. サンプルデザインは、「ライブラリ」—「ドキュメント」—「刺しゅうデザイン」のファイルにあります。ベクターデザインは容易に取り込んでペイントデザインに変換できます。使用するイメージをクリックして「開く」をクリックします。

8. 作業画面にデザインが開かれます。テクニックで「ペイント」だけが有効になっている場合はペイントデザインが開かれます。



デフォルト表示



リアリスティックペイント表示

9. 「オブジェクトのプロパティ」には範囲選択したオブジェクトの「埋め」、「アウトライン」のプロパティが表示されます。オブジェクトを複数選択した場合は複数分のプロパティが表示されます。複数のオブジェクトを範囲選択するには、「Shift」を押しながらオブジェクトを一つずつクリックします。

10. 下図左のオブジェクトは「ペイント タタミ」が配置されたオブジェクトです。範囲選択すると、オブジェクトのプロパティの「埋め」に「ペイント タタミ」がハイライト表示されます。「埋め」の種類を変更するには、プロパティから他の種類をクリックします。下図右は「ペイント 縁治い」をクリックして「埋め」をタタミから縁治いに変更したものです



11. ペイントで設定できるプロパティ項目には全てのペイントに共通のプロパティと、ペイントタイプによるプロパティがあります。「ペイント 縁扱い」には、「密度」と「ロングショート適用」があります。



元のオブジェクト

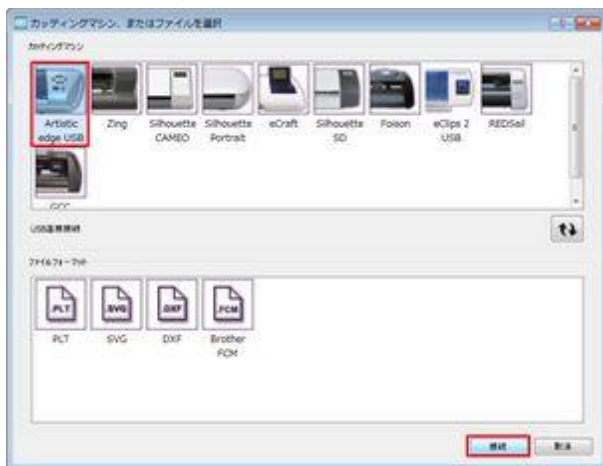
ロングショートなし

密度設定

12. 「カッティングマシン プリセット」を設定します。ここではペイントのみのデザインでカッティングマシンがArtistic Edgeの場合を例に上げて説明します。「カッティングマシン プリセット」で「Edge - Paint」をクリックすると、「速度」「カット圧」「パス」が設定されます。

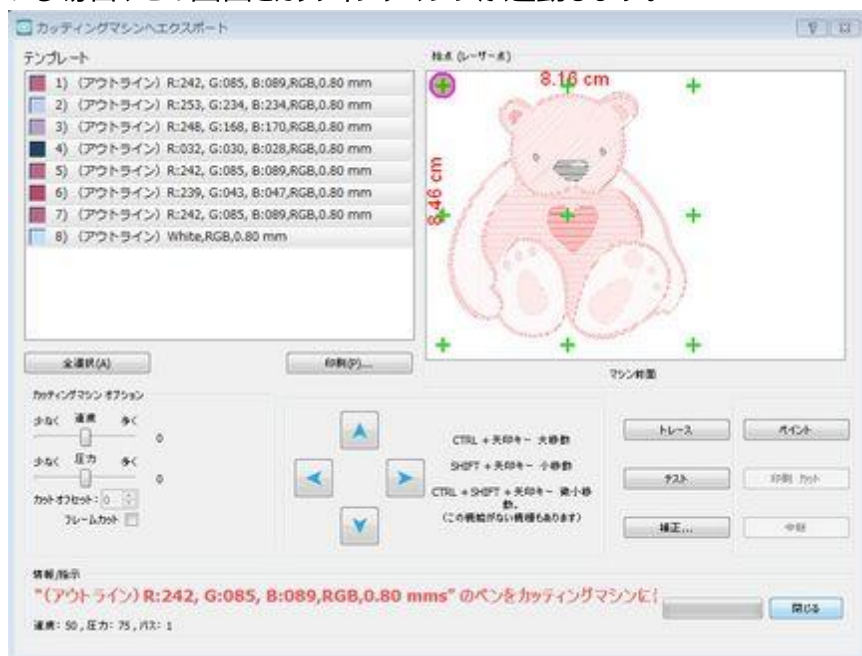


13. デザインが完成したら「カッティングマシン」にデザインを送信します。メニューバーの「ファイル」から「カッティングマシンへ」をクリックします。表示されるダイアログから使用するカッティングマシンまたはファイルフォーマットをクリックし、「接続」をクリックします。下図は例としてArtistic Edgeを選択し、「接続」をクリックしています。※カッティングマシンはカッター刃を取り外し、ペンまたはブラシを装着します。



後の参照のために、デザインは「.draw」ファイルに保存します。

14.「カッティングマシンへエクスポート」の画面が表示されます。カッティングマシンが正しく接続されていて電源が入っている場合、この画面とカッティングマシンが連動します。



「テンプレート」には設定したパレットでの色名が表示されます。色によっては、近似色が適用される場合があります。

15. カッティングマシンにカッティングマットとペイントする素材をセットします。

必要があれば、「テスト」をクリックしてマシンを試運転します。※「テスト」の詳細は別頁にあります。

16.「テンプレート」からペイントするオブジェクトを選択し、「始点」の十字印をクリックして開始点を指定します。

17. カッティングマシンに正しいペンを装着し、矢印キーを調整して開始点にペンを設定します。「Ctrl」および「Shift」を使用することで正確に位置を設定できます。

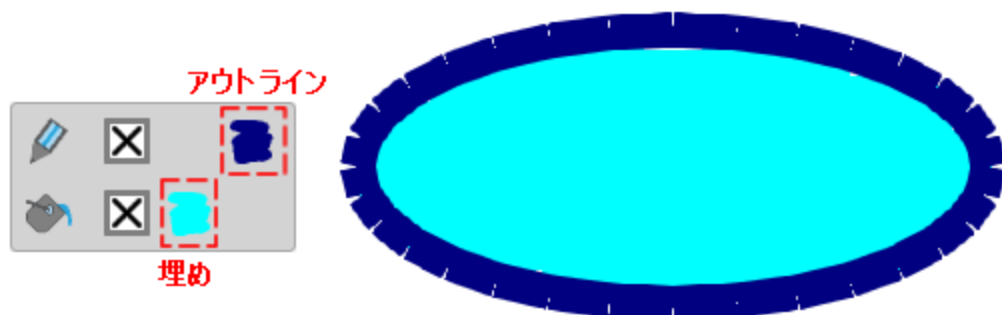
- 「Shift」を押しながら矢印キーを押すと小さく動きます。
- 「Ctrl」 (mac OS では Cmd)と「Shift」を同時に押しながら矢印キーを押すと細かく動きます。
- 「Ctrl」 (mac OS では Cmd)と「Shift」を同時に押しながら矢印キーを押すと細かく動きます。

「トレース」をクリックするとペイントする範囲をカッティングマシンが動きます。

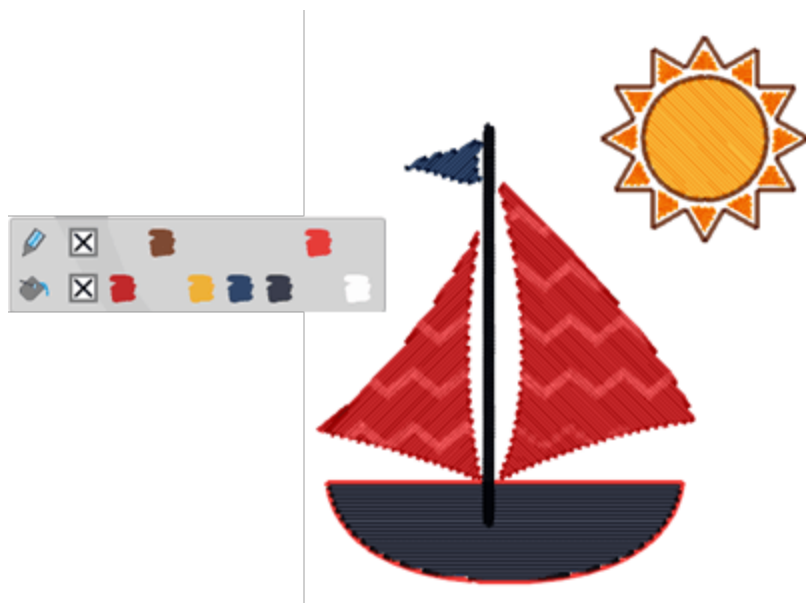
18.「ペイント」をクリックするとデザインのペイントを開始します。色替えの必要がある場合は、カッティングマシンが停止し、色替えの指示が表示されます。

ペイント色設定



「ペイント」オブジェクトの色を設定します。ここでは、テクニックで「ペイント」のみを有効にして説明します。新規作成の画面でオブジェクトを作成すると、デフォルトの「埋め」と「アウトライン」色が配置されます。作業画面左下の使用色表示欄には下図左の様に表示されます。ペイントの使用色表示はペンで塗ったようなタッチで表示されます。

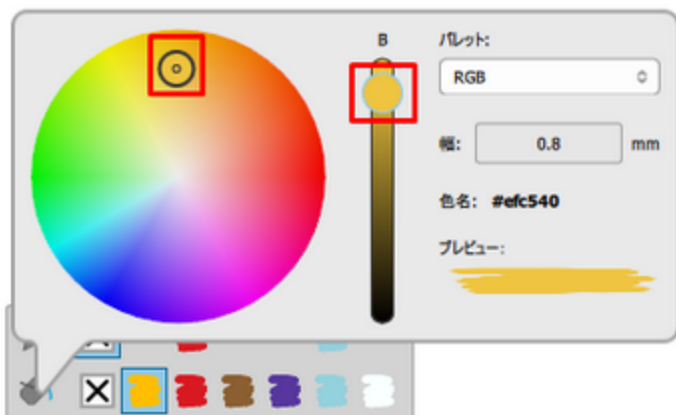


上図左の「使用色表示」にはデザインの「アウトライン」と「埋め」に使用した色が全て表示されます。オブジェクトを範囲選択すると、使用色はハイライト表示されます。ペンのアイコンの列はアウトラインの色が表示され、バケツのアイコンの列には埋めの色が表示されます。複数色が既に使用してあるデザインで、あるオブジェクトの色を使用色の中から選択して変更するには、オブジェクトを範囲選択して、使用色表示の色をクリックします。

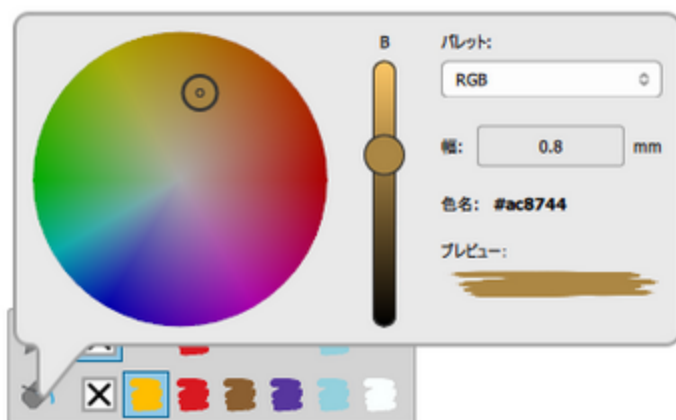


オブジェクトをクリックして使用色表示の をクリックするとアウトラインまたは埋めを削除することができます。

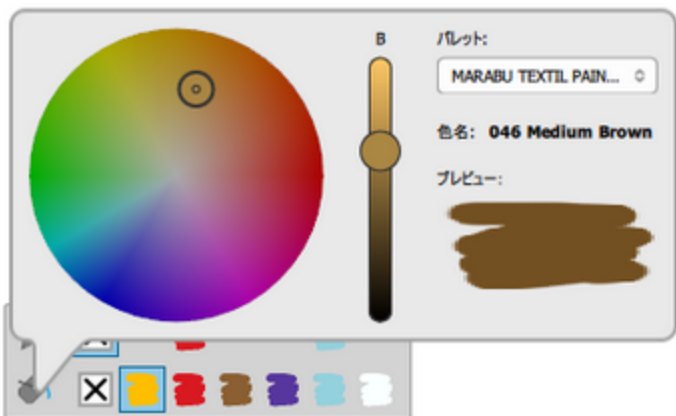
新しい色を範囲選択したオブジェクトに配置する場合は、「埋め」 または「アウトライン」 のアイコンをクリックするか、ハイライト表示された色をクリックすると、色を設定するポップアップが表示されます（下図）。また、編集したい使用色にマウスを当て右クリックして「色を編集...」をクリックすると色を編集するポップアップが表示されます。



色編集のポップアップで色を編集するには、カラーホイール上に表示された丸を設定する色の位置に動かします。カラーホイールの右のトラックバーでは色の明るさを設定します。色の変更はデザイン上で見ることができます。



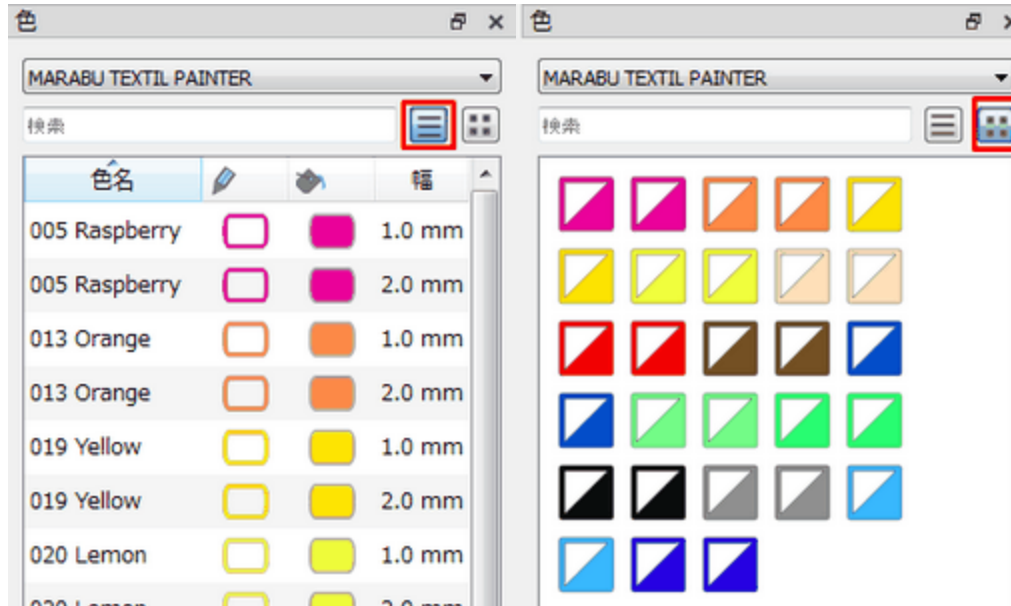
「パレット」ではカッティングマシンで使用するペンのパレットを選択します。デフォルトではRGBパレットが設定されています。パレットによる色コードや色名が表示されます。



デザイン上では色の制限なくデザインに色を配置できますが、実際に使用するパレットにデザインに配置した色と同一のものが無い場合は、デザインに近い色をパレットから選択します。

カラータブ

「オブジェクトのプロパティ」のタブの隣に「色」のタブを表示することができます。色タブの最上段でパレットを選択すると、パレットで使用可能な色が全て表示されます。コード名を入力して色を検索することもできます。色の表示方法は検索欄の右側のアイコンをクリックして下図の2種類から選択できます。





- 上図右 — アイコン表示。各色が四角のアイコンで表示されています。四角の上部白抜き部分はアウトライン色を表示し、下部は埋め色を表示しています。
- 上図右 — アイコン表示。各色が四角のアイコンで表示されています。四角の上部白抜き部分はアウトライン色を表示し、下部は埋め色を表示しています。

「色」のタブをプロパティに表示するには、メニューバーまたは、標準ツールバーの「画面」から「ツールバー」の「色」をクリックします。

垂直ツールバーの「色の管理」からは色数を減らしたり「配色調和」で色を設定することができます。使用色をクリックして表示される画面からデフォルト色を設定すると、RGBのパレット色がデフォルトに設定されます。使用色にマウスを当てて右クリックして、色を範囲選択をクリックすると、その色のオブジェクトが全て範囲選択されます。

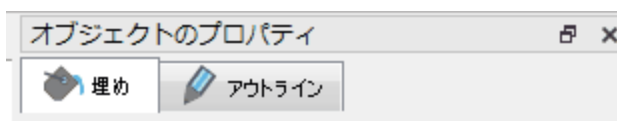
ペイント プロパティ

「オブジェクトのプロパティ」は作業画面右側に表示され、「埋め」と「アウトライン」に分かれています。「オブジェクトのプロパティ」が表示されていない場合は、メニューバーまたは標準ツールバーの「画面」—「ツールバー」—「オブジェクトのプロパティ」をクリックします。

メニューバーまたは、標準ツールバーの「テクニック」で「ペイント」を有効にすると「オブジェクトのプロパティ」にペイントタイプが表示されます。

ペイント 埋め






ペイント アウトライン



オブジェクトのプロパティ

「埋め」のペイントタイプには、ジグザグ、タタミ、縁扱い、ネットがあります。「アウトライン」のペイントタイプには、ラインとジグザグがあります。オブジェクトを範囲選択後、ペイントタイプをクリックして配置します。


ペイント 埋め

「オブジェクトのプロパティ」には、テクニックで有効にした「刺しゅう」「ラインストーン」「ペイント」それぞれで利用できるタイプが表示されます。ここでは、ペイントのみを有効にした例で説明します。オブジェクトを範囲選択すると「オブジェクトのプロパティ」の「埋め」にペイントタイプが表示されます（下図）。ペイントのアイコンにはペンのイラストが表示されています。テクニックでペイントのみを有効にしてある際にベクターイメージを取り込むとイメージは自動で「ペイント 埋め」に変換されます。ペイント埋めのタイプは、「ペイント ジグザグ」、「ペイント タタミ」、「ペイント 縁扱い」、「ペイント ネット」があります。デフォルトでは「ペイント タタミ」が設定されています。

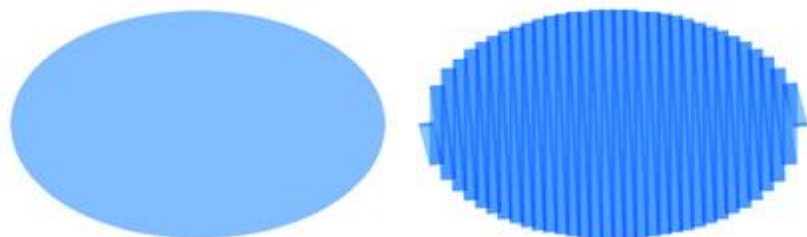


「オブジェクトのプロパティ」のタイプ表示の下にはタイプごとに設定可能な項目が表示されます。全タイプに共通する設定項目「カッティングマシン プリセット」、「重なり削除」はこの頁の後半をご参照ください。

ペイント ジグザグ


オブジェクトの向かい合うアウトライン間をジグザグに折りかえす線を描いてオブジェクト内を埋めます。描く線の方法は垂直ツールバーの「ステッチフロー」の「ぬい方向」のツールで変更します。図形作成で楕円形などの小さい形状を作成した場合は自動でジグザグが配置されます。

「カッティングマシン プリセット」では、カッティングマシンがオブジェクトを描く際のマシンの設定をオブジェクト毎に設定できます。

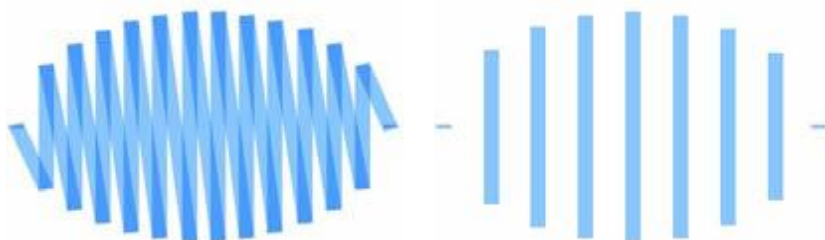


アートワーク

ペイント ジグザグ

ジグザグの間隔を設定するには「密度」のチェックボックスにチェックを入れて数値を設定します。設定可能値は0.2～19.99mmです。デフォルトでは1.20mmが設定されています。数値を小さく設定するとジグザグの間隔が狭くなり、数値を大きくするとジグザグの間隔が広がります。数値を直接入力するか、欄をクリック後、マウスホイール  を回転させて数値を設定することもできます。数値を変更するとデザインに反映されます。

密度を大きく設定した場合、ジグザグは繋がった線にならず、単独の線を描きます（下図）。

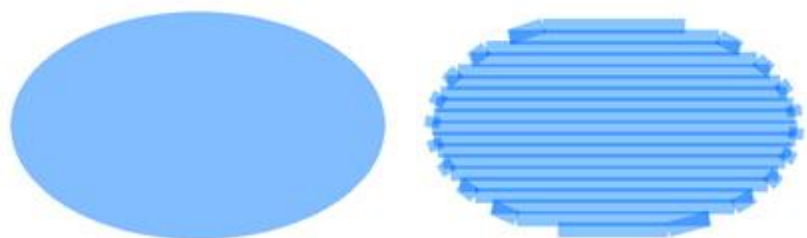


密度 3.00mm

密度 5.00mm


ペイント タタミ

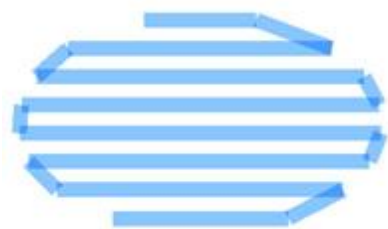
広い範囲を埋めるのに適した描き方です。



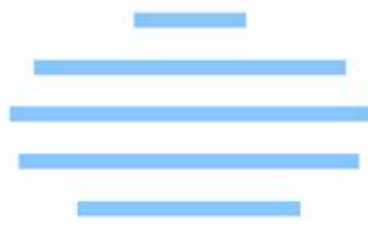
アートワーク

ペイント タタミ

「密度」のチェックボックスにチェックを入れて数値を直接入力するか、欄をクリック後、マウスホイール  を回転させて線の間隔を設定します。設定可能値は0.2～19.99mmです。数値を小さく設定すると線の間隔が狭くなり、数値を大きくすると線の間隔が広がります。デフォルトでは1.20mmが設定されています。数値を変更するとデザインに反映されます。密度を大きく設定した場合、繋がった線にならず、単独の線を描きます（下図）。



密度 3.00mm



密度 5.00mm

ペイント 縁沿い


オブジェクトのアウトラインに沿ったラインを描いて形状を埋めます。



アートワーク

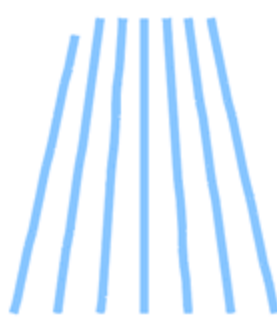


ペイント 縁沿い

「密度」のチェックボックスにチェックを入れて数値を直接入力するか、欄をクリック後、マウスホイール  を回転させて線の間隔を設定します。設定可能値は0.2～19.99mmです。数値を小さく設定すると線の間隔が狭くなり、数値を大きくすると線の間隔が広がります。デフォルトでは1.20mmが設定されています。数値を変更するとデザインに反映されます。密度を大きく設定した場合、繋がった線にならず、単独の線を描きます（下図）。

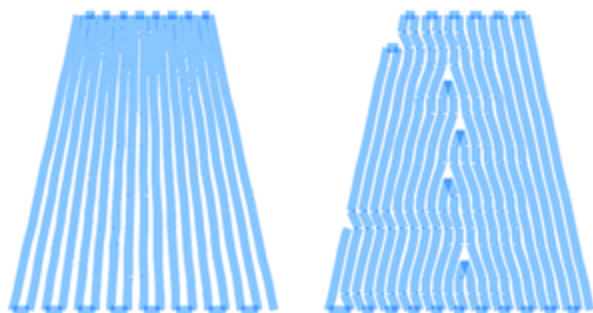


密度 3.00mm



密度 5.00mm

「ロングショートあり」のチェックボックスにチェックを入れると、長短のある線で範囲を埋めます（下図右）。



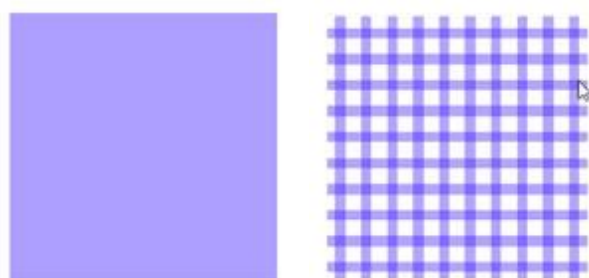
密度 3.00mm

密度 5.00mm

チェックを外すと長い線を描いて範囲を埋めます（上図左）。形状の細くなっている部分は線の密度が高くなります。

ペイント ネット

オブジェクト内に縦横の線を引き網目のように埋めます。ネットの「オブジェクトのプロパティ」には、「セルサイズ」「オフセット」「角度」があります。



ベクターオブジェクト

ペイント ネット

「オブジェクトのプロパティ」を設定して網目を編集します。

「セルサイズ」：数値を入力して網目の大きさを設定します。設定可能値は0.5～9.9mmです。例）設定値を2mmにした場合、網目一つの二辺が2mmになります。

「角度」：網目の向きを設定します。設定可能値は0～360度です。デフォルトでは0度が設定されており、縦の線は垂直、横の線は水平に引かれます。数値を入力すると網目は反時計回りに回転します。数値を設定するとデザインに反映されます。

「オフセット」：アウトラインから網目の端までの距離を設定します。設定可能値は-9.9～+15.0mmです。例）設定値を+3にすると、網目の端はアウトラインから外側3mmになります。-3にすると、網目の端はアウトラインから内側3mmの位置になります。

カッティングマシン プリセット

クリックして表示されるメニューから使用する機種と素材に合うものをクリックすると、速度、カット圧、パスに数値が設定されます。この設定はオブジェクトごとに設定できます。速度、カット圧、パスはマニュアル設定も可能です。使用する機種、ペンや素材に合わせて設定してください。また、速度、カット圧、パスは「カッティングマシンヘエクスポート」のダイアログ画面からも可能です。

「速度」：カッティングマシンがオブジェクトを描く際の速度を設定します。設定可能値は0～100です。機種によってはマシン本体で設定し、ここでの設定と連動しないものもあります。ご使用のカッティングマシンの仕様をご確認ください。




「カット圧」：カッティングマシンに取り付けたペンにかかる圧力を設定します。設定可能値は0～100です。カッティングマシンでペンを使用する際は、刃を取り付けてカットする場合より低い圧力を設定すると描画の仕上がりが綺麗になります。基本的には、厚い素材には高めの数値を設定し、薄い素材には低めの数値を設定します。

「パス」：カッティングマシンが描画を繰り返す回数を設定します。

重なり削除

デザイン上で重なったオブジェクトをカッティングマシンが描画する際、下に重なって見えない部分を描画しないようにする設定です。プルダウンメニューには「しない」「自動」「する」があります。デフォルトでは「自動」が設定されており、重なり部分の処理をソフトウェアが自動で判断します。この設定はカッティングマシンが描画する際に有効になります。オブジェクト自体は元の形状を保っています。オブジェクト順序のオブジェクトの表示アイコンでは、下に重なった部分が実際に描画される形状を表示します。例) 2つのオブジェクトが重なっている場合、上に重なったオブジェクトに「する」を設定すると、下のオブジェクトの重なった部分は描画されません。「しない」を設定すると重なりの中のオブジェクトは元の形状のまま描画されます。

ペイント アウトライン

「オブジェクトのプロパティ」の「アウトライン」には、テクニックで有効にした「刺しゅう」「ラインストーン」「カット」「ステンシル」または、「ペイント」のタイプが表示されます。ここでは、ペイントのみを有効にした例で説明します。オブジェクトを範囲選択すると「オブジェクトのプロパティ」の「アウトライン」にペイントタイプが表示されます（下図）。ペイントのアイコンにはペンのイラストが表示されています。テクニックでペイントのみを有効にしてある際にラインアートベクターイメージを取り込むと、イメージは自動でペイントラインに変換されます。ペイントアウトラインタイプには、「ペイントライン」「ペイント ジグザグ」があり、デフォルトでは「ペイントライン」が設定されています。ペイントアウトラインに変換可能な線が無いデザインには適用されません。



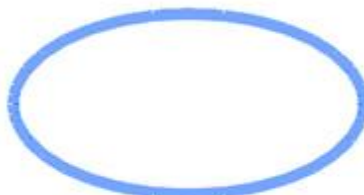
オブジェクトのプロパティ アウトライン

ペイント ライン

2点間を直線でつなぎアウトラインを描きます。形状の輪郭線を描くのに便利な機能です。線描デザインや、レッドワーデザイン、デザインの細部を描くのに便利です。ペイントラインには「オブジェクトのプロパティ」から「オフセット」とカッティングマシンの設定ができます。

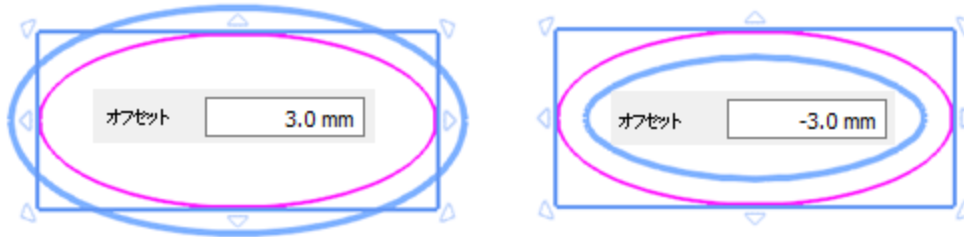


アートワーク



ペイント ライン

「オフセット」：元の形状のアウトラインからペイントラインの距離を設定します。設定可能値は-15.0～+15.0mmです。オブジェクトを範囲選択して表示されるピンク色の線が元の形状のアウトラインです。例) 設定値を+3にすると、ペイントラインは元の形状を表すピンクの線から外側3mmになります。-3にすると、ペイントラインは元の形状を現すピンクの線から内側3mmの位置になります。

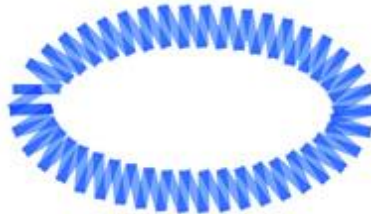


ペイント ジグザグ


ジグザクの線でアウトラインを描きます。幅の太い線やアウトラインを描くのに適しています。「オブジェクトのプロパティ」から「密度」「オフセット」、カッティングマシンの設定ができます。

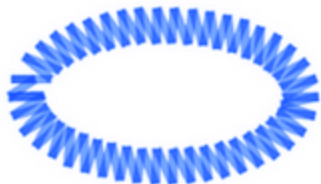


アートワーク



ペイント ジグザグ

「密度」：ジグザク線の間隔を設定します。設定可能値は0.2～19.99mmです。デフォルトでは1.2mmが設定されています。数値を入力して「Enter」キーを押すか、マウスホイール  を動かして数値を設定すると、設定値がデザインに適用されます。設定値を小さく設定するほど、ジグザグが細かくなります。設定値を大きく設定すると、ジグザグは繋がった線にならず、単独の線を描きます（下図）。



密度 3.00mm

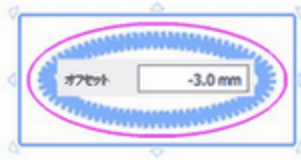


密度 5.00mm

「オフセット」：元の形状のアウトラインからペイントジグザグの中心までの距離を設定します。設定可能値は-15.0～+15.0mmです。オブジェクトを範囲選択して表示されるピンク色の線が元の形状のアウトラインです。例) 設定値を+3にすると、ペイントジグザグの中心は元の形状を表すピンクの線から外側3mmになります。-3にすると、ペイントジグザグの中心は元の形状を表すピンクの線から内側3mmの位置になります。



オフセット 3.0mm



オフセット -3.0mm

カッティングマシン プリセット

クリックして表示されるメニューから使用する機種と素材に合うものをクリックすると、速度、カット圧、パスに数値が設定されます。この設定はオブジェクトごとに設定できます。速度、カット圧、パスはマニュアル設定も可能です。使用する機種、ペンや素材に合わせて設定してください。また、速度、カット圧、パスは「カッティングマシンヘエクスポート」のダイアログ画面からも可能です。

「速度」：カッティングマシンがオブジェクトを描く際の速度を設定します。設定可能値は0～100です。機種によってはマシン本体で設定し、ここでの設定と連動しないものもあります。ご使用のカッティングマシンの仕様をご確認ください。

「カット圧」：カッティングマシンに取り付けたペンにかける圧力を設定します。設定可能値は0～100です。カッティングマシンでペンを使用する際は、刃を取り付けてカットする場合より低い圧力を設定すると描画の仕上がりが綺麗になります。基本的には、厚い素材には高めの数値を設定し、薄い素材には低めの数値を設定します。

「パス」：カッティングマシンが描画を繰り返す回数を設定します。

重なり削除

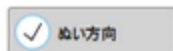
デザイン上で重なったオブジェクトをカッティングマシンが描画する際、下に重なって見えない部分を描画しないようにする設定です。プルダウンメニューには「しない」「自動」「する」があります。デフォルトでは「自動」が設定されており、重なり部分の処理をソフトウェアが自動で判断します。この設定はカッティングマシンが描画する際に有効になります。オブジェクト自体は元の形状を保っています。オブジェクト順序のオブジェクトの表示アイコンでは、下に重なった部分が実際に描画される形状を表示します。例) 2つのオブジェクトが重なっている場合、上に重なったオブジェクトに「する」を設定すると、下のオブジェクトの重なった部分は描画されません。「しない」を設定すると重なりの中のオブジェクトは元の形状のまま描画されます。

ステッチフロー

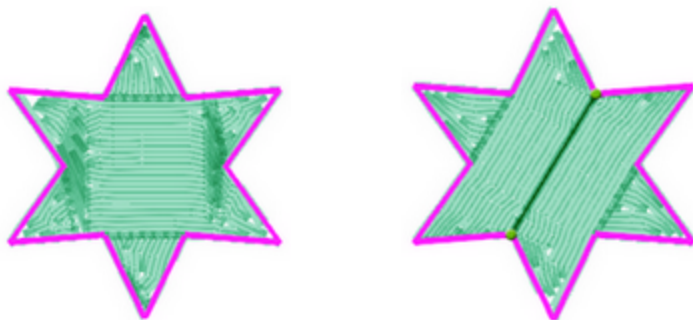
「ステッチフロー」ではペイント線の流れ（向き）を設定します。垂直ツールバーの「ステッチフロー」をクリックし、オブジェクトを選択すると、作業画面左上にステッチフローのツールオプションが表示されます。ペイントジグザグ埋め、ペイント縁沿い埋めのオブジェクトを選択した場合、ツールオプションには「ぬい方向」「分割」「基点」のステッチフローの全オプションが表示されます（下図）。



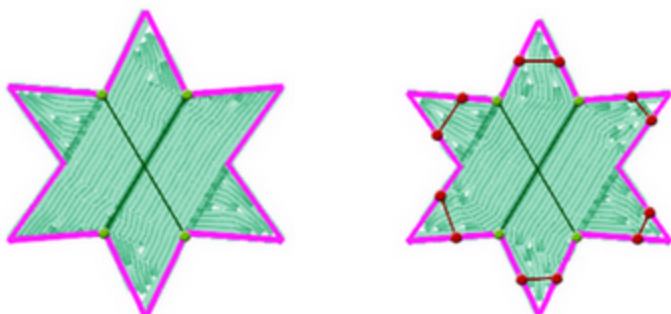
ペイントタタミ埋めオブジェクトをクリックすると、「ぬい方向」のみが表示されます。マウスポインターの先に表示される点をドラッグして線を引くと、引いた線の方にペイント線が表示されます。



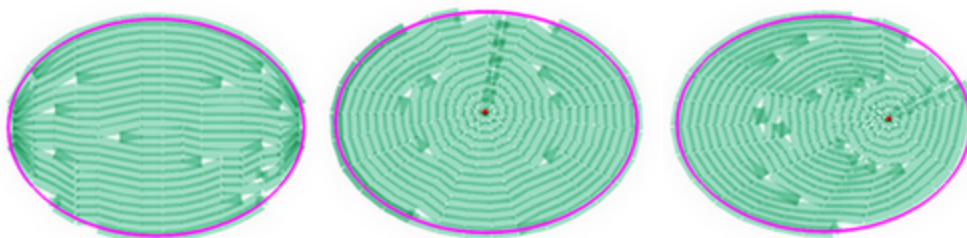
ペイント縁沿い埋めのオブジェクトでは全てのツールオプションが表示されます。使用するツールをクリックしてペイント線の流れを設定します。下図左は、「分割」を使用しています。



同じツールを使用してさらに「分割」を加えることもできます。またオプション項目を切り替えて同じオブジェクトに使用することも可能です（下図左）。一つのオブジェクトに複数のツールオプション項目を使用できます。

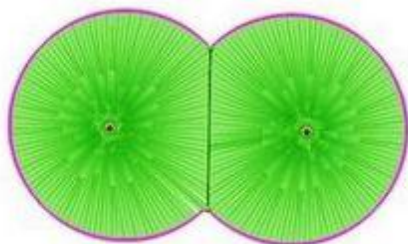


「基点」はペイントジグザグ埋めとペイント縁沿い埋めオブジェクトで表示されます。オブジェクトに「基点」を配置（下図）すると、ペイント線は基点を中心にしてその周囲にペイント線が配置されます。



「基点」を配置したペイント縁沿い埋めオブジェクト

オブジェクトが「分割」されている場合、分割部分それぞれに「基点」を配置することができます（下図）。注：「分割」されてない場合に複数の基点を配置しても、デザインに有効になるのは一つだけです。



「ぬい方向」のキーボードショートカットは、「Ctrl+Shift+D」（mac OSでは Cmd+Shift+D）を押します。

「分割」のキーボードショートカットは、「Shift+D」を押します。

リアリスティックペイント表示

ペイントデザインのデフォルト表示は線自体の濃淡を示さないソリッドカラーで表示されます。「リアリスティックペイント表示」にすると、デザインは実際のペイント線に近い表示になり、線が重なる箇所の色の濃淡がはっきりと確認できます。メニューバーまたは標準ツールバーの「画面」から「リアリスティックペイント表示」をクリックして表示を切り替えます。



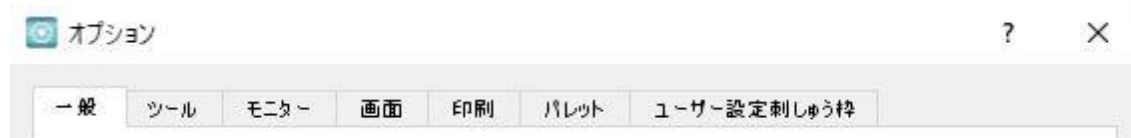
リアリスティックペイント オフ



リアリスティックペイント オン

ソフトウェア環境設定

「オプション」ではソフトウェアの環境を設定します。メニューバーの「ツール」から「オプション」をクリックするか、キーボードで「Ctrl + T」を押してダイアログ画面を表示します。mac OSではメニューから「Artistic」→「設定」または、「Cmd + ,」を押します。ダイアログ画面には複数のタブがあります。



それぞれのタブについては次項以降を御覧下さい。

一般

「オプション」画面の「一般」では「言語」「元に戻す操作の最大数」「自動バックアップ回数」「単位表示」を設定します。

注意：「元に戻す操作の最大数」が多いとシステムメモリに負荷がかかることがあります。必要に応じた回数に設定することをお勧めします。

「自動バックアップ回数」は、設定した回数の操作をデザインに加えた後にバックアップする機能です。例) 設定を5にした場合、デザインに5回変化を加えるごとに自動でバックアップします。

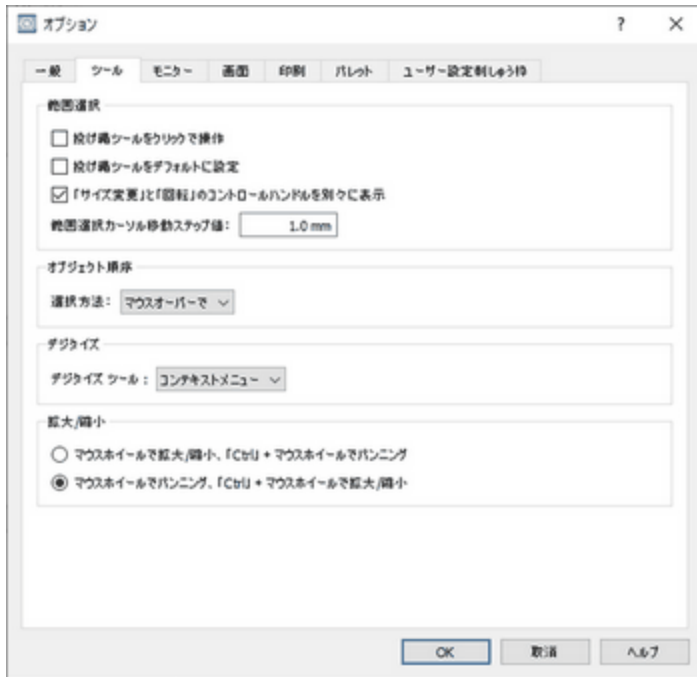
「単位表示」では、メートルまたはインチ表示を選択します。デフォルトではメートル表示が設定されています。インチ表示に変更する場合は「インチ」をクリックします。

「取り込み限度」では、画像を取り込む際に「イメージ取り込み」のダイアログ画面で最初に表示される画像サイズの限度を設定します。取り込む画像が限度値より大きい場合、「イメージ取り込み」画面に限度値で表示されます。ダイアログ画面の「サイズ」で数値を入力してサイズ設定ができます。（設定限度値より大きい数値を設定することも可能です。）



ツール

「ツール」のタブでは、「範囲選択」「オブジェクト順序」「デジタイズ」「拡大/縮小」を設定します。



範囲選択


- 「投げ縄ツールをクリックで操作」にチェックを入れると、マウスクリックで投げ縄の範囲を指定します。垂直ツールバーの「範囲選択」で「投げ縄選択」をクリックし範囲選択するオブジェクトの回りをクリックしながら直線をつなげて囲みます。開始点と終了点はダブルクリックします。
- 「投げ縄ツールをデフォルトに」にチェックを入れると投げ縄ツールをデフォルトに設定できます。
- {「サイズ変更」と「回転」のコントロールハンドルを別々表示} にチェックを入れると、オブジェクトを範囲選択で囲んだ矩形に表示される「サイズ変更」と「回転/傾き」のコントロールハンドルの表示を別に表示します。詳細はオブジェクトの変形を御覧ください。
- 「矢印キー移動距離」では範囲選択してオブジェクトを囲んだ矩形を矢印キーで動かす際に一押しで動く距離を設定します。デフォルトでは1mmが設定されています。

オブジェクト順序

オブジェクト順序に表示されるアイコンを選択する方法をプルダウンメニューから設定します。

- マウスオーバーで：オブジェクト順序に表示されているアイコン上にマウスを当てるとデザインのオブジェクトがハイライト表示されます。
- クリックで：オブジェクト順序に表示されているアイコンをクリックするとデザインのオブジェクトが範囲選択されます。
- しない：機能をオフにします。

デジタイズ

多くの場合、形状をゼロからデジタイズする際、垂直ツールバーの「デジタイズ」から「輪郭線」が多く使用されます。輪郭線の作成方法はソフトウェアによって異なりますが、他のベクターデザインプログラムを使い慣れた方にも違和感なくご使用いただけるよう、4種のオペレーションモードを搭載しています。それぞれの操作方法は、輪郭線の頁を御覧ください。



アドバンススキャンオプションには特別なスキャンオプションです。通常使用時は設定を変更しないで下さい。特別な場合に限り設定を変更します。

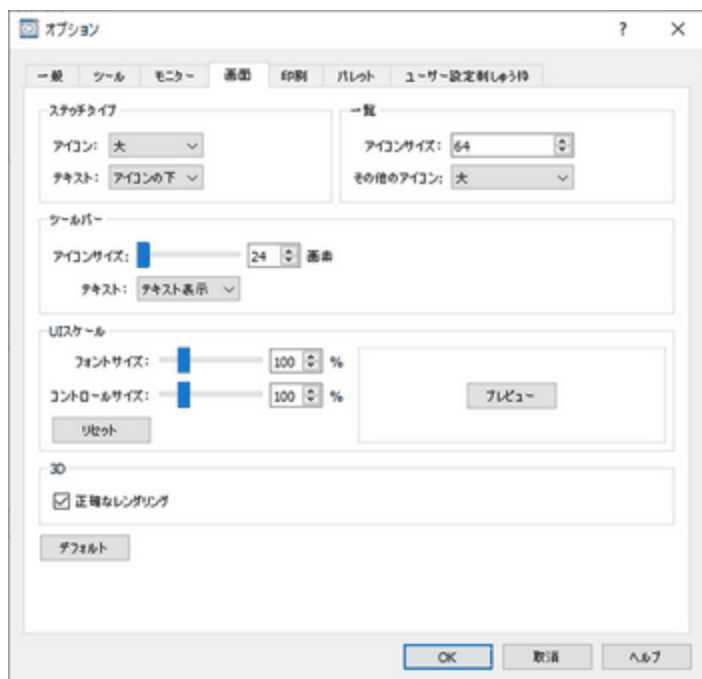
モニター

ソフトウェアをご使用のパソコン画面の実寸を設定します。モニター設定を正確に行うことで画面に表示されるデザインを正確な大きさで表示することができます。モニターの可視範囲を計測して数値を入力するか、表示されているインチ表示をクリックするか、「自動検知」をクリックするかのいずれかでモニターの幅を入力し、「OK」をクリックします。



画面


「画面」のタブでは、ツールバーの表示方法を設定します。「ステッチタイプ」「スタイル」「標準ツールバー」「ツールのツールバー」のアイコン表示方法を設定します。



ステッチタイプ

- **アイコンサイズ**：オブジェクトのプロパティ上部に表示されるステッチ/ペイントタイプのアイコンの大きさをプルダウンメニューで設定します。
- **テキスト**：アイコンと共に表示される文字をアイコンの横、アイコンの下、または非表示にするかをプルダウンメニューで設定します。

一覧

- **アイコンサイズ**：プロパティの設定項目のアイコンをピクセルで設定します。（オブジェクトのプロパティでステッチタイプを選択するとステッチによる設定項目がプロパティ下部に表示されます。）数値を入力するか、矢印をクリックするか、マウスホイール  を回転させて数値を設定します。設定項目のアイコンは64ピクセルが最大です。
- **その他のアイコン**：プロパティに表示されるその他のアイコンサイズを設定します。設定が完了したら「OK」をクリックします。「変更した内容は次回のプログラム開始時に実行されます。」の警告が表示されます。ソフトウェアを終了して再び起動させると設定が有効になります。

ツールバー

標準ツールバーと垂直ツールバーのアイコンを設定します。標準ツールバーは作業画面上部メニューバーの下に表示されます。垂直ツールバーは作業画面左に垂直に表示されます。「アイコンサイズ」のトラックバーをドラッグするか、矢印をクリックしてピクセル値を設定してアイコンの大きさを設定します。「テキスト」ではアイコンと共に文字を表示するかどうかを設定します。

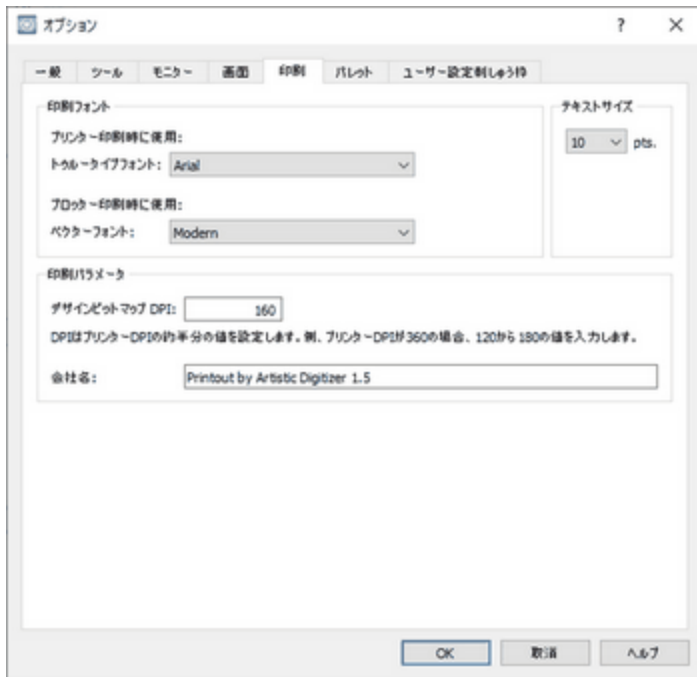
UISケール

「文字サイズ」、「ボタンサイズ」のトラックバーまたは数値を設定して垂直ツールを使用する際に作業画面上部に水平に表示されるツールの文字と枠のサイズを設定します。「リセット」をクリックすると設定値はデフォルトに戻ります。

「デフォルト」をクリックすると「画面」タブでの設定変更がデフォルトに戻ります。設定が完了したら、「OK」をクリックします。「変更した内容は次回のプログラム開始時に実行されます。」の警告が表示されます。ソフトウェアを終了して再び起動させると設定が有効になります。

印刷

「印刷」タブでは、デザインを印刷する際の「印刷フォント」「フォントサイズ」「印刷パラメータ」を設定します。



印刷フォント

「プリンタ印刷時」または、「カッティングマシン印刷時」に印刷物に使用されるフォントを設定します。「フォントサイズ」では印刷される文字の大きさを設定します。

印刷パラメータ

「解像度DPI」に数値を入力して印刷の質を設定します。数字を高く設定すると、文字や画像を細かく表現しますが、そのぶん印刷に時間がかかります。速く印刷したい場合は解像度を低く設定します。ご使用のプリンタの解像度に合わせて設定します。例) プリンタの解像度が360 dpiの場合は、120 ~ 180を設定します。「分類」には、会社名や見出しなど印刷物に必要な表示事項を入力します。

パレット

メニューバーの「ツール」-「オプション」-「パレット」をクリックして、垂直ツールバーの「色の管理」のパレットに表示する糸パレットを設定します。

表示するパレットのチェックボックスにチェックを入れます。

パレット

	名前	表示
2	ACKERMANN ISAFIL	<input checked="" type="checkbox"/>
3	ACKERMANN ISALON	<input checked="" type="checkbox"/>
4	ACKERMANN ISAMET	<input checked="" type="checkbox"/>
5	AMANN ISALON 40	<input checked="" type="checkbox"/>
6	ANGELKING	<input type="checkbox"/>

パレットをドラッグして表示する順番を設定します。

パレット

	名前	表示
1	ACKERMANN ISACORD	<input checked="" type="checkbox"/>
2	ACKERMANN ISAFIL	<input checked="" type="checkbox"/>
3	ACKERMANN ISALON	<input checked="" type="checkbox"/>
4	ACKERMANN ISAMET	<input checked="" type="checkbox"/>
5	JANOME	<input type="checkbox"/>
6	ANGELKING	<input type="checkbox"/>
7	JANOME	<input checked="" type="checkbox"/>
8	ANGELKING 5 FEEL SOFT	<input type="checkbox"/>

デフォルトパレット設定

選択したパレットの中からデフォルト設定するパレットを指定するには、「デフォルト」の欄にチェックを入れます。RGBをデフォルトとして使用する場合は、画面左下の「RGBをデフォルトに設定」にチェックを入れます。

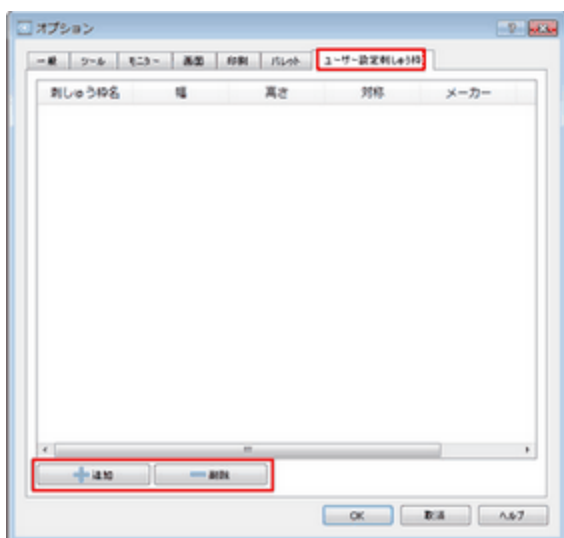
パレット

	名前	表示	デフォルト
1	ACKERMANN ISACORD	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="radio"/>
2	ACKERMANN ISAFIL	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="radio"/>
3	ACKERMANN ISALON	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="radio"/>
4	ACKERMANN ISAMET	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="radio"/>
5	AMANN ISALON 40	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>
6	ANGELKING	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>

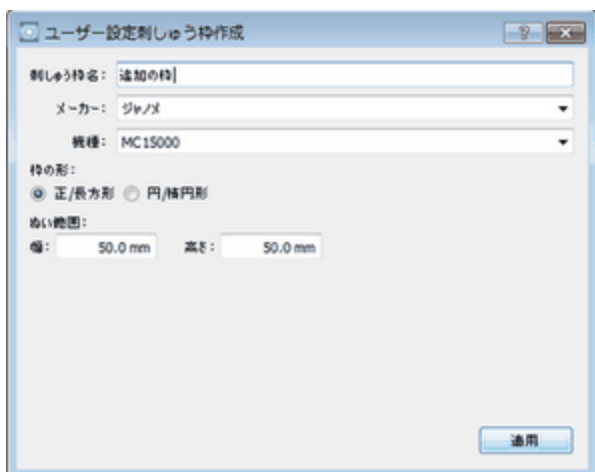
RGBをデフォルトに設定

ユーザー設定刺しゅう枠

ご使用になる刺しゅう枠がソフトウェアの刺しゅう枠一覧に無い場合に追加設定します。メニューバーの「ツール」-「オプション」で表示される「オプション」画面の「ユーザー設定刺しゅう枠」のタブから行います。「+追加」をクリックして、「ユーザー設定刺しゅう枠作成」のダイアログ画面に必要事項を入力して刺しゅう枠を作成します。作成した刺しゅう枠はミシンメーカーの刺しゅう枠一覧に追加され必要に応じて使用できるようになります。



「ユーザー設定刺しゅう枠作成」では、「刺しゅう枠名」「メーカー」「機種」「枠の形」「ぬい範囲」を設定し、「適用」をクリックして一覧に追加します。



- ❖ 刺しゅう枠名：作成する刺しゅう枠の名前または、説明などを入力します。この入力には刺しゅう枠一覧に表示されます。形状の情報（丸形、角丸四角など）を入力して分かりやすくすると便利です。
- ❖ メーカー：作成する刺しゅう枠を使用するミシンメーカーをプルダウンメニューから選択します。
- ❖ 機種：ミシンの機種をプルダウンメニューから選択します。
- ❖ 枠の形：作成する刺しゅう枠の形状を正/長方形または円/楕円形から設定します。
- ❖ 横：使用する刺しゅう枠の横：使用する刺しゅう枠の横幅を入力します。
- ❖ 縦：使用する刺しゅう枠の縦の長さを入力します。

入力が完了したら「作成」をクリックすると、刺しゅう枠が設定したミシンに追加されます。作成した刺しゅう枠を使用するには、「ようこそ」画面または、作業画面、垂直ツールバーのミシン/刺しゅう枠を開いて刺しゅう枠一覧から選択します。

索引

- —
- ラインストーンを範囲選択 103
- 「 —
- 「マニュアル」オブジェクト順序 376
- 「画面」ツール 107
- 「自動」オブジェクト順序 375
- 「入力方法登録」で登録した方法で入力する 210
- A —
- Artistic edge 85
- D —
- DRAWファイルを開く 51
- DXF 77
- Dxf へエクスポート 75
- DXFへ 77
- H —
- HPGLへ
- HPGLへ 77
- SVG 77
- SVGへ 77
- S —
- SVG 74
- X —
- X 軸 148
- Y —
- Y 軸 148
- Z —
- アートワークを印刷 66
- アウトライン 228, 338, 456
- サテンライン 341
- アウトラインなし 338
- アウトラインの幅 148
- アウトラインをオブジェクト化 196
- アウトラインを閉じる 172
- アウトライン色 228
- アウトライン分割 177
- アップデート 17
- アプリケ
- オブジェクト順序 326
- アプリケフレームアウト距離 358
- イタリック 208
- インストール 12
- インポート
- ビットマップ 41
- ベクター 41
- 刺しゅう 41
- エクスポート 67
- ドロップボックスへ 67
- エンベロープ 218
- オートボーダー 168
- オブジェクトのクローンを作成 188
- オブジェクトのプロパティ
- アウトライン 338, 456
- アウトラインなし 338
- クロス 330
- クロスステッチ 326
- サテン 313
- サテンライン 341
- タタミ 317
- ランニング 338
- 縁沿い 321
- 埋め 452
- 埋めなし 313
- オブジェクトの作成順序を保つ 358
- オブジェクトの並び替え 237
- オブジェクトプロパティ 312
- 埋め 313
- オブジェクトを切り分ける 259
- オブジェクトを反転 187
- オブジェクト移動 179
- オブジェクト間の最短距離に渡り糸を配置 358
- オブジェクト間の渡り糸カット(設定値以上をカット) 358
- オブジェクト間を渡り糸でつなぐ 358
- オブジェクト作成 122
- オブジェクト順序 239, 375
- オブジェクト順序から範囲選択 102
- オブジェクト編集 171
- オプション
- ツール 464
- パレット 468
- モニター 465
- 一般 463

索引

- オプション
 - 印刷 467
 - 画面 466
- ガイドライン 117
- ガイドラインを追加 117
- カッティングマシンへ 79
- カッティングマシンへエクスポート 76
 - Artistic Edge 85
 - ワイヤレス環境設定 85
- カット 180, 418
- カット
 - アウトライン 423
 - カット オフセット 423
 - サテンライン 423
 - ネットフィル 423
 - ランニング 423
 - ランニング カットワーク前 423
 - 除去部分 423
 - 分離 423
- カット オブジェクトのプロパティ 423
- カットデザインテンプレートを印刷する 90
- カットデザインをスクラッチから作成 418
- カットデザイン印刷 90
- カメラから 50
- カメラから画像をインポート 50
- カメラから画像を取り込む 50
- キーボードショートカット一覧 35
- キャプション編集 220
- キルティング背景 259
- キルト 75, 336
 - キルトブロック 259
- キルトへエクスポート 75
- グラフィックオブジェクトカラー 228
- グリッド 112
- グリッド線 112
- クリップアートライブラリ 250
- グループ 195
- グループ解除 195
- クローン 188
- クロス 330
- クロスステッチ 326, 330
 - クロス 330
 - クロスステッチ 326
 - セルサイズ 326, 330
 - 背景 326, 330
- クロスステッチ間の渡り糸カット(設定値以上をカット) 358
- コピー 180
- サイズ揃え 192
- サイズ変更 183
- サテン
 - スタイル 313
- 下うち 313
- 実施順序 313
- 重なり削除 313
- 縮み補正 313
 - 密度 313
 - 模様 313
- サテンライン
 - 下うち 341
 - 縮み補正 341
 - 密度 341
 - 模様 341
- システム要件 12
- シミュレータ
 - オブジェクト間移動 - ステッチ 114
 - シミュレーション 114
- シンプル 310
- スキャナから 48
- スキャナからビットマップ画像をインポート 48
- ステッチプリング 336
- ステッチプリング 埋め 336
- ステッチ 200
 - クリックで選択 201
 - 選択なし 201
 - 選択を反転 201
 - 全て選択 201
 - 長方形選択 201
- ステッチタイプ 101, 302
- ステッチタイプ クロスステッチ 302
- ステッチタイプ サテン 302
- ステッチタイプ サテンライン 302
- ステッチタイプ ステップ 302
- ステッチタイプ ランニング 302
- ステッチタイプ 縁沿い 302
- ステッチタイプで範囲選択 101
- ステッチの削除 205
- ステッチを選択 201
- ステッチを挿入 204
- ステッチを動かす 203
- ステッチ重複表示 111
- ステッチ編集 200
- ステッチ編集ノードの表示/非表示 205
- ステンシル
 - ステンシルデザイン 433
- ステンシル 432
- ステンシルのプロパティ 439
- ステンシルブリッジ 178
- スナップ動作 204
- セルサイズ 326, 330
- ソフトウェアキー 16
- タタミ
 - スタイル 317

索引

- タタミ
 - 下うち 317
 - 実施順序 317
 - 重なり削除 317
 - 縮み補正 317
 - 長さ 317
 - 密度 317
 - 模様 317
- ダブルランニング 338
- ツールオプション 148
- ツールバー
 - 印刷 62
- テキストオブジェクトカラー 228
- テクニック 29
- デザインツール 122
- デザインのプロパティ 357
 - 概要 357
- デザインの後ろへ 237
- デザインの前へ 237
- デザインプロパティ
 - デザインプロパティ最適化 358
- デザインをエクスポート
 - Dxf 75
 - イメージをエクスポート 73
 - キルト 75
 - ベクターファイル 74
- デザインをブラウズ 52
- デザインをペイント 444
- デザインを印刷 63
- デザインを開く 51
- デザインを読み込む 51
- デザインを保存 60
- デジタルツール
 - フリーハンド 127
 - 輪郭線 123
- デジタルツール 123
- デフォルトカラー設定 228
- とてもシンプル 310
- トレース 42
- ドロップボックス 67
- ドロップボックスへエクスポート 67
- ナイフ 259
- ぬい方向 352
- ネット 335
- ノードを範囲選択 171
- ノード移動 172
- ノード結合 176
- ノード挿入—削除 172
- ノード編集 171
- パス上文字配置 214
- パラメータ ラインストーン 埋め 389
- ビットマップ 42
- ビットマップ画像のインポート 42
- ファイルマネージャー 94
- ファイルを開く 40
- ファイル形式 60
- フォステッチ 330
- フォントサイズ 208
- フォント名 208
- ブラウザ 52
- プリンター設定 62
- プロパティ
 - アプリケ 326
- ペイント 444
- ペイント 変更 452
- ペイントステッチ 332
- ベクター 42
- ベクターファイルへエクスポート 74
- ヘルプ 21
- ペン 228
- ペンカラーで範囲選択 230
- ペンカラー設定 228
- マウスで選択
 - シングルクリック 99
 - 長方形選択 99
 - 投げ縄選択 99
- マジックワンド 130
- モノグラム 219
 - キャプション編集 220
 - モノグラムテンプレートを編集 221
 - 重なり部分 223
- モノグラムテキストの重なり部分 223
- モノグラムテンプレートを編集 221
- ものさし 109
- ものさしツール
 - ツールバー 109
- ややシンプル 310
- やり直す 198
- ユーザーガイド 21
- ラインストーン 380
 - ラインストーンを配置 382
- ラインストーン アウトライン 413
- ラインストーン 埋め パラメータ 389
- ラインストーンデザイン 384
- ラインストーンデザイン作成 384
- ラインストーンレイアウト
 - 円形 399
 - 形状合わせ 407
 - 整列 412
 - 単列 406
 - 長方形 394
 - 輪郭 403

索引

- ラインストーンをエクスポート 77
- ラインストーン重なり表示 111, 416
- ラインストーン単数 131
- ラインストーン配置 131
- ラインストーン埋め
 - パラメータ 389
- ランニング
 - シングルランニング 338
 - ステッチ 338
 - トリプルランニング 338
 - 幅 338
- リアリスティックペイント表示 461
- レッドワーク 262
- レッドワークに変換 262
- 一つ後へ 237
- 一つ前へ 237
- 印刷&カット 426
- 円形 134
- 円形コピー 159
- 円形を配置 134
- 縁沿い
 - スタイル 321
 - 実施順序 321
 - 重なり削除 321
 - 長さ 321
 - 密度 321
 - 模様 321
- 回転 186
- 開始角度 136, 143
- 開始点 145
- 概要 357
- 概要- デザインのプロパティ 357
- 拡大
 - てのひら 107
 - 拡大 107
 - 前の表示へ 107
- 拡大縮小 183
- 角丸率 139
- 角数 143
- 記号 249
- 記号と特殊文字 249
- 曲線に変換 48
- 曲線化 172
- 曲線編集 172
- 繰り返す 326, 330
- 傾斜 185
- 傾斜台形 141
- 結合 195
- 元に戻す 198
- 光源設定 112
- 高さ 148
- 高さ揃え 192
- 差し込み文字 245
- 最適化 357
- 最適化オプション 358
- 最適化の方法 358
 - 右から左へ 358
 - 下から上へ 358
 - 外側から内側へ 358
 - 左から右へ 358
 - 小から大へ 358
 - 上から下へ 358
 - 大から小へ 358
 - 内側から外側へ 358
- 細かい 310
- 作業画面(ワークスペース) 25
- 削除 180
- 刺しゅう 302
- 刺しゅうイメージへエクスポート 73
- 刺しゅうファイルのインポート 48
- 刺しゅう枠 113
- 刺しゅう枠表示 113
- 刺しゅう枠変更 362
- 糸色を選択 225
- 自動アウトライン 168
- 自動サイズ調整 192
- 自動形状作成 130
- 終了角度 136
- 重なり削除 198
- 重なり編集
 - 交差 193
 - 切り抜き 193
 - 接合 193
- 色で選択 102, 230
- 色の管理 230, 449
- 色選択 230
- 色替え 228
- 色替え回数 358
- 新しく搭載された機能 22
- 図形 133
- 図形を配置 133
- 整列 189
- 星形 145
- 星形を配置 145
- 正/長方形 139
- 正/長方形を配置 139
- 生地 310
- 生地を選択 310
- 折り返し 145
- 設定 463
- 扇形 136
- 扇形を配置 136

索引

- 選択解除 100
- 選択範囲反転 100
- 全て選択 100
- 多角形 143
- 多角形を配置 143
- 太字 208
- 台形 141
- 台形配置 141
- 調和 233
- 長さ 338
- 長方形コピー 151
- 頂点の数 145
- 直線化 172
- 貼り付け 180
- 唐草 254
 - 花のサイズ 282
 - 茎 反転 282
 - 枝 反転 282
 - 葉のサイズ 282
- 唐草作成 254
- 唐草編集 254
- 唐草模様
 - 形状を花の位置に配置 254
 - 形状を葉の位置に配置 254
- 入力方法登録 209
 - 入力方法登録 211
- 背景 58, 326, 330
- 背景として開く 58
- 背景のプロパティ 58
- 配置 189
- 反転 高さ 187
- 反転 幅 187
- 範囲選択 99
- 表示
 - 3D 表示 110
 - アウトライン 110
 - ステッチ 110
 - 針落ちポイント 110
- 普通 310
- 浮き出し模様 349
- 幅 148
- 幅揃え 192
- 分割 352, 459
- 分離 195
- 文字 207
- 文字デザイン 207
- 文字入力 207
- 文字編集 208, 213
- 平行四辺形 141
- 平行四辺形配置 141
- 平面的でシンプル 310
- 並び替え 237
- 変換
 - アウトラインをオブジェクト化 252
 - アウトライン上に並べる 252
 - オートボーダー 252
 - オブジェクト内に埋める 252
 - キルティング背景 252
 - ナイフ 252
 - 曲線に変換 252
 - 唐草作成 252
 - 埋めをセンターライン化 252
- 変形 171, 181
- 保存 60
- 方向 459
- 埋め 228, 313, 452
- 埋めなし 313
- 埋め色デフォルト 228
- 埋め色で範囲選択 230
- 埋め色設定 228
- 名前を付けて保存 60
- 連続コピー 264
 - オブジェクトのアウトライン上 290
 - 円形コピー 149
 - 長方形コピー 149
 - 唐草 282
 - 連続コピーの応用 298
- 連続コピーとクローン 295
- 連続コピーレイアウト
 - 円形コピー埋め 273
 - 形状合わせ埋め 278
 - 整列 281
 - 単列コピー 278
 - 長方形コピー埋め 270
 - 輪郭コピー埋め 276
- 連続コピー埋め 267