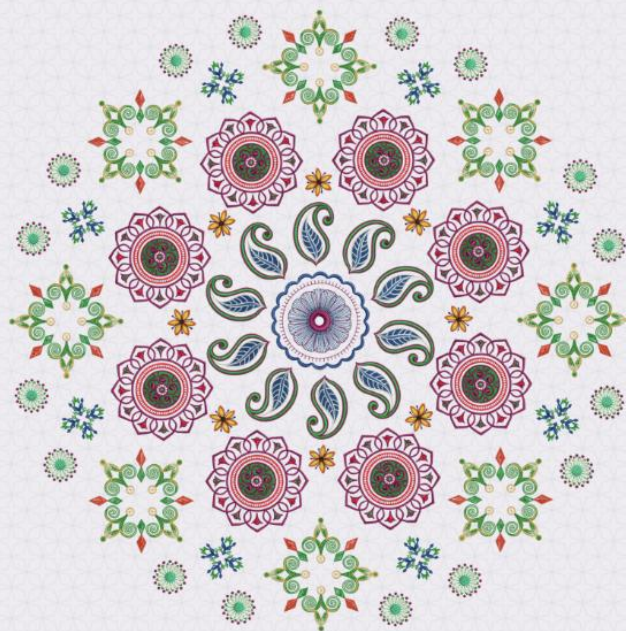


Digitizer V5



はじめに

著作権

Copyright © 1998–2016. Wilcom Pty Ltd, Wilcom International Pty Ltd. All Rights reserved.

デジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェア（デジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアに組み込まれているあらゆるイメージ、動画、文章、アプリケーションを含むがこれに限定されない）、付属の印刷物、及びデジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアの複製はすべての権原及び著作権は実施許諾者（ライセンス）またはその供給業者により所有されます。当ソフトウェア製品は著作権法および国際特許条約により保護されています。従ってユーザーはデジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアを他の著作物と同様に取り扱うものとして扱います。デジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアに付属の印刷物を複製することは禁じられています。

デジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアの画像技術機能の一部の著作権、著作権は AccuSoft Corporation により所有されています。

有限保証

すべて現状のまま提供されておりいかなる保証もしていない再配布可能ファイルは例外とし、蛇の目ミシン工業株式会社（以下「ジャノメ」と称す）は購入日より 90 日間、ソフトウェア媒体とその付随文書に素材および製造上の欠陥がないこと、およびデジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアが付属の文書に実質的に従って作動することを保証します。州または法域によっては黙示の保障期間の制限を認めない場合があるため、前期の限定は適用されない場合があります。適用法で認められる範囲においてデジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアの黙示的保証は、90 日間に限定されます。

責任制限

保証に基づくジャノメの製造者責任制限は製品価格と同額を上限とします。いかなる場合においても本製品の使用、または本製品の使用不能に起因する二次的、偶発的、あるいは間接的な損害（事業利益の損失、事業の中断、事業情報の消失またはその他の金銭的損失を含むがこれらに限定されない）に関してジャノメは一切責任を負わないものとして扱います。同様にいかなる場合においてもジャノメは第三者に対し一切の責任を負わないものとして扱います。

注記

文書上で表示されている画面のレイアウトは解説用に作成されたもので、ソフトウェアが表示する画面の表示と異なる場合があります。同様にデザインのサンプルは過程および手順のみ説明するものでお買い上げいただいたバージョンのソフトウェアに含まれていない場合があることをご了承ください。

救済方法

保証期間中に領収書等の購入の証明を添えてお客様が欠陥品をジャノメまたは購入した販売店に返却された場合、ジャノメまたは販売店はジャノメの判断により (a) 購入金の返金、あるいは (b) デジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアの修理または交換、の何れかの救済措置を行います。

交換したデジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアの保証期間は当初保証の残存期間、あるいは 30 日間の何れか長い方とします。

目次

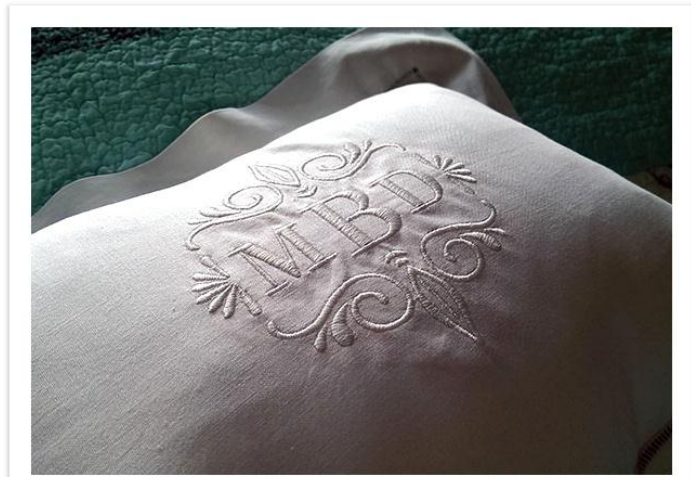
イントロダクション.....	1
刺しゅうを開始する.....	2
ユーザーインターフェース.....	3
デザインウィンドウ.....	3
メニュー&ツールバー.....	3
ツールボックス.....	4
ドッカー.....	5
ステータスバー.....	5
マルチ刺しゅう枠モード.....	6
CorelDRAW (R)との統合.....	6
作業を開始する前に.....	7
サンプルデザインとイメージ.....	7
Corel クリップアート.....	8
その他のソース.....	8
既存のデザインを刺しゅうする.....	9
良い刺しゅうのルール.....	9
デザインを刺しゅうする.....	10
表示設定を調整する.....	10
生地タイプを変更する.....	11
刺しゅう糸を割り当てる.....	11
刺しゅうされる様子をプレビューする.....	12
デザインワークシートをプレビューする.....	12
デザインを出力する.....	13
デザインを変更する.....	14
デザインを開く.....	14
糸色を調整する.....	14
デザインのサイズを変更する.....	15
オブジェクトを回転する.....	15
デザインをビジュアル化する.....	16
デザインに刺しゅう枠をかける.....	16
デザインを出力する.....	17
レタリングを作成する.....	18
デザインを開く.....	18
レタリングを追加する.....	19
ベースライン等の設定を調整する.....	19
上級レタリング.....	20
モノグラミング.....	20
Flair Script.....	20
レタリングのステッチ効果.....	21
レタリングアート.....	21
デザインをカスタマイズする.....	22
デザインを組み合わせる.....	22

デザインを変換する.....	22
デザインを変形する.....	22
アーティスティックなステッチ効果を適用する.....	23
オートデジタイズ.....	24
イメージを使用する.....	24
ビットマップイメージを変換する.....	25
ベクターイメージを変換する.....	26
次のステップ.....	27
特殊な刺しゅう機能.....	27
刺しゅうを楽しく！.....	27

イントロダクション

刺しゅうデザインソフトウェアを初めて使う方やミシン刺しゅうをこれから始められる方は刺しゅうを作成する過程でコツを学んだり、時には思い通りにいかずもどかしく思う事もあるでしょう。しかし質のよい刺しゅうを作成するには練習と忍耐力が必要になります。

作業に費やした時間は価値ある経験となり、プロジェクトを終了する度に自信が付き、次の課題に意欲的に取り組むことができるようになります。



刺しゅうを開始する

刺しゅう完成までのシナリオをみてみましょう。通常、下記のいずれか（またはすべて）の作業を行うことになります。

- 既成のデザインを選択し、刺しゅうする
- デザイン全体を変更する
- デザインにレタリングを追加する
- モノグラムのデザインを作成する
- 既存のデザインを利用する
- オートデジタイズ機能を使用し、イメージから刺しゅうを作成する
- 刺しゅうを一から作成する
- 特別な刺しゅう機能を使用する

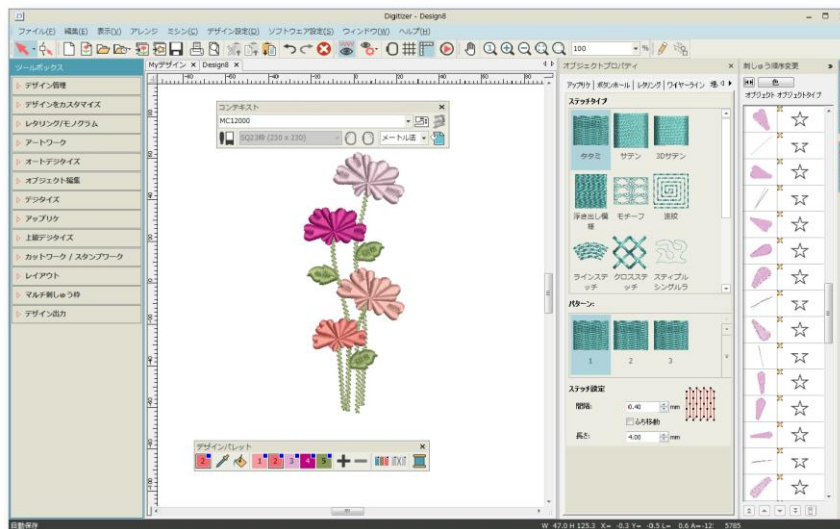
これらのケースを一つずつみていきましょう。この章では刺しゅうソフトウェアの主な使用方法の概要と、更に詳しい情報が得られるユーザーガイドの章への参照が記載されています。

ユーザーインターフェース

ソフトウェアはデスクトップのアイコンまたはMS Windows®スタートメニューから開くことができます。右手のパネルにリストされている機能範囲に分けられた刺しゅうデザインモードが開きます。

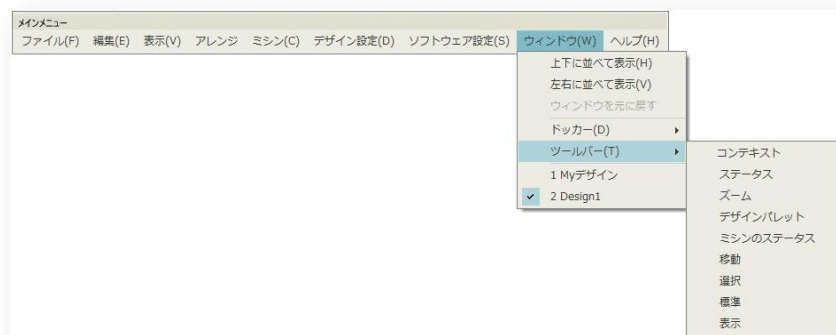
デザインウィンドウ

当ソフトウェアにはデザインウィンドウと呼ばれるワークエリアがあり、2つのモードで使用することができます。刺しゅうデザインモードは充実したツールセットを使用して刺しゅうデザインの作成や編集ができます。複数のデザインを同時に開くことができ、デザインタブでデザイン間を切り替えることができます。

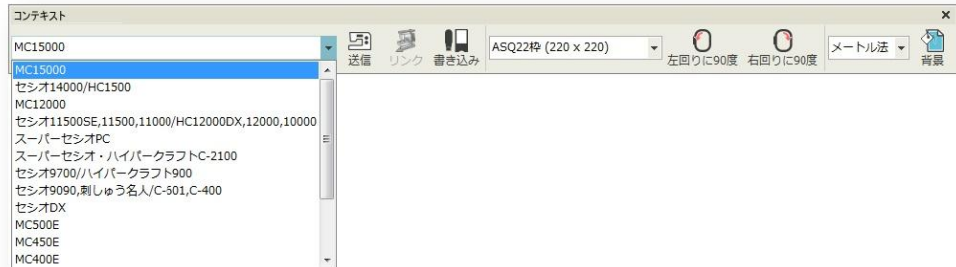


メニュー&ツールバー

メインメニューとツールバーは通常画面の上部に表示されており、コマンドにアクセスするのに使用します。またコマンドのキーボードショートカットを使用すれば、作業のスピードアップを図ることができます。使用可能なツールバーのリストはウィンドウメニューにあります。



ソフトウェアには選択したツールにより変化する「コンテキストツールバー」があります。ツールが選択されていない場合、ミシンリスト、刺しゅう枠リスト、選択したミシンに対応する出力機能が表示されます。ここでは使用する測定単位（メートルまたはU. S. インチ）の設定や背景設定の調整をすることができます。



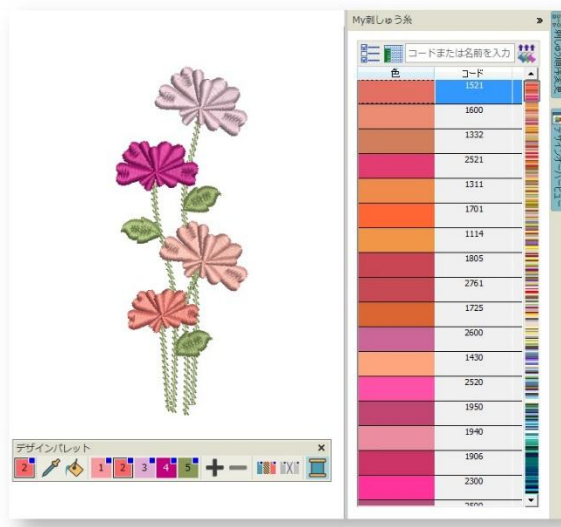
ツールボックス

ツールボックスはツールを搭載しているという点でツールバーに似ていますが、各ツールボックスは「デザインをカスタマイズする」や「オブジェクトを編集する」という動作を表しています。ツールの中には複数のツールボックスに表示されるものもあります。ツールボックスはデザインの管理から始まり、一般的な操作順序で編成されています。デザインの管理も併せてご覧ください。



ドッカー

ソフトウェアには重要な機能を含んだ「ドッカー」があります。ここでは糸の選択、オブジェクト並び替え、カットワークやニードルスタンプの作成や、オブジェクトプロパティを表示したり、変更したりすることができます。ドッカーは通常デザインウィンドウの右側に表示されます。ドッカー上部のバーをドラッグまたはダブルクリックすることで、デザインウィンドウに引き剥がし、フロートさせることができます。使用可能なドッカーのリストは、ウィンドウメニューに記載されています。



刺しゅうデザインモードには頻繁に使用するドッカーが3つあります。

ドッカー	目的
オブジェクトプロパティ	オブジェクトプロパティは最も重要なダイアログです。コンテキストツールバーと共に使用して選択したオブジェクトのプロパティにアクセスし、変更を行います。
刺しゅう順序変更	刺しゅう順序変更ドッカーは簡単にデザイン中のカラーブロックとオブジェクトを選択的に表示することができます。
My 刺しゅう糸	My 刺しゅう糸ドッカーは糸チャートを選択し、デザインに刺しゅう糸を割り当てることができます。My 刺しゅう糸ドッカーはデザインパレットツールバーと関連して動作します。

ステータスバー

デザインウィンドウの下部にあるステータスバーは、現在のカーソル位置と選択したツールの使用説明を継続的に表示します。

カーブのポイント1を入力して下さい。 W 52.6 H 60.5 X=-8.2 Y= 166.9 L= 167.1 A= 93 5520 純綿

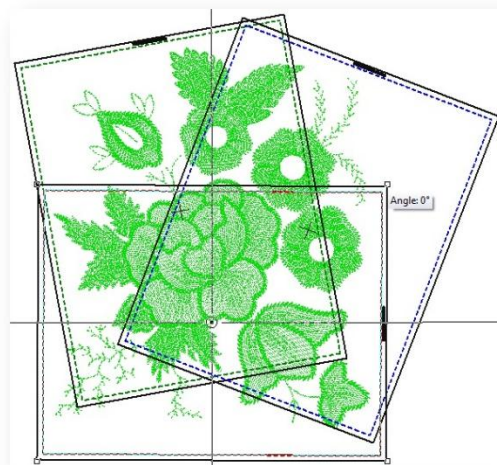
表示される情報：

フィールド	メモ
プロンプトメッセージ	選択した機能の使用方法的ガイド
デザインサイズ	高さ&幅
座標	現在の針位置 (X/Y) と現在のステッチの長さ (L) と角度 (A)。グリッド&ガイドラインも併せてご覧ください。

フィールド	メモ
ステッチ数	1 デザイン内のステッチ数の合計
現在の生地	生地設定はステッチを施す生地の種類を考慮します。自動生地&密度も併せてご覧ください。
デザインのグレード	ネイティブ EMB デザインはファイルが作成された方法により 4 つのグレードに分類されます。使用可能な刺しゅうファイルをご覧ください。

マルチ刺しゅう枠モード

下のスクリーンイメージは、マルチ刺しゅう枠ツールボックスからアクセスできるマルチ刺しゅう枠のワークエリアです。作成した刺しゅうデザインが大きすぎる、または間隔のあいた複数のデザインを含んでいる場合、デザインは複数の刺しゅう枠に分割されます。この機能により、一つの刺しゅう枠ではステッチできない大きな刺しゅうデザインを作成することもできます。マルチ刺しゅう枠ワークエリアでは、各刺しゅう枠の位置や順序の並び替えをすることができます。マルチ刺しゅう枠をご覧ください。



CorelDRAW (R) との統合



切り替え&変換 > グラフィックモードに切り替えを使用し、刺しゅうデザインのデジタルズ(マニュアルまたはオート)の下絵用にイメージをインポート、編集、作成します。

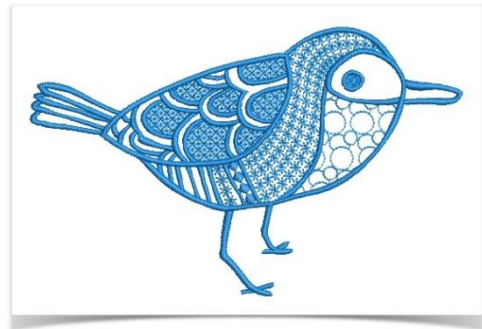
お買い上げいただいた刺しゅうソフトウェアには CorelDRAW® が組み込まれており、CorelDRAW® グラフィックスイートの機能をすべてお使いいただけます。CorelDRAW は装飾製品業界で最も人気のあるベクターベースのドローイングパッケージです。CorelDRAW には最高級のビットマップからベクターのトレース機能、イラスト機能、写真編集とプロ仕様のクリップアートイメージライブラリが装備されています。

内臓の CorelDRAW グラフィックウィンドウには、アウトラインや形状を描く様々なテクニックを提供するツールすべてが含まれています。ベクターオブジェクトは刺しゅうデザインに変換できます。CorelDRAW のインターフェースに関する詳細は、Windows スタート > プログラムグループのユーザーガイドをご覧ください。または CorelDRAW グラフィックのヘルプメニューよりオンスクリーンヘルプもご利用になれます。

注記: CorelDRAW は Windows .NET Framework と共にインストールされます。CorelDRAW をこの刺しゅうソフトウェアと正しいバージョンの .NET と共に正しくインストールするには、必ず指示があった時にインストールを行ってください。コンピューターにより .NET Framework をインストールするのに 20 分以上かかる場合もあります。

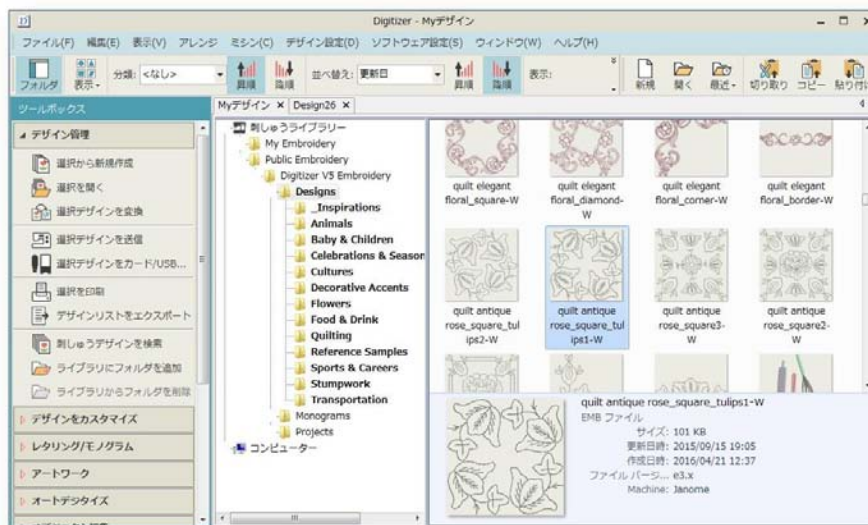
作業を開始する前に

当ソフトウェアを使用するのに特別な経験は必要ありません。デザインを開き、マシンに送信するだけです。当ソフトウェアは刺しゅうを開始する上でのよいスタート地点になります。経験を積むにつれ、デザインに必要なものや問題点などデザインを「読む」ことができるようになります。



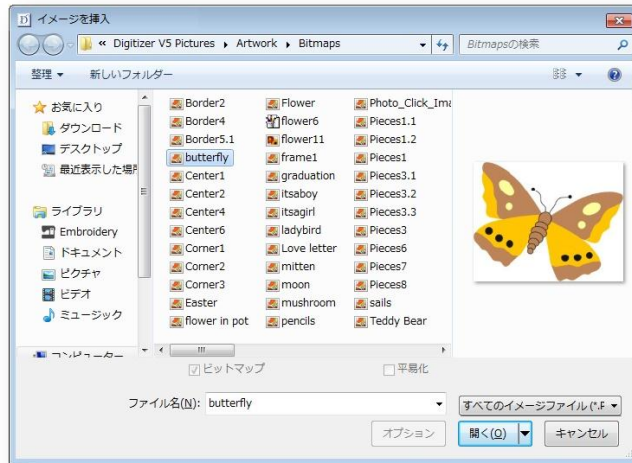
サンプルデザインとイメージ

ソフトウェアにはすぐにステッチ可能なデザインやサンプル、プロジェクトが含まれています。これらはインストールされた刺しゅうライブラリで見つけることができます。新しく刺しゅうを開始するユーザーの方はこれらのデザインをチェックし、何があるのか把握しておくとい良いでしょう。デザインを閲覧するをご覧ください。



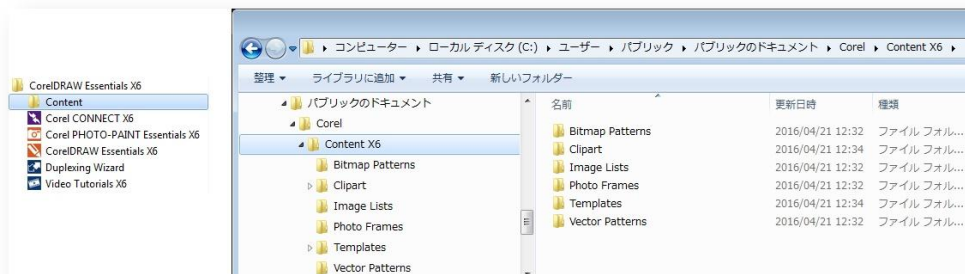
デジタルの下絵として使用できるイメージファイルも含まれています。これらはピクチャフォルダーにインストールされます。イメージをインポートするも併せてご覧ください。

。



Corel クリップアート

CorelDRAW®Essentials には、Windows プログラムグループからアクセスできるクリップアートが含まれています。これらのクリップアートサンプルに目をとっておきましょう。多くは刺しゅうデザインに応用したり、デジタイズの下絵や直接変換に使用することができます。



付属のイメージ（クリップアート）と刺しゅうデザインは、個人使用の場合のみ使用できます（これらのデザインはいかなる形でも商業販売することはできません）。

その他のソース

刺しゅうデザインはオンラインで購入できるデザインもたくさんあります。このようなデザインを使用する際は、著作権に関する記述をよくお読みください。

既存のデザインを刺しゅうする

ユーザーの中には既製のデザインを利用し、刺しゅうする機会が多い方もおられます。また初心者の方もここがスタート地点となることでしょう。使用したいデザインを見つけたら、画面上でプレビューしデザインがどのように刺しゅうされるか確認しましょう。刺しゅうを行うまでにいくつかのステップを踏む必要があります。ここでは主なステップの概要をユーザーガイドへの参照と共にご紹介します。



良い刺しゅうのルール

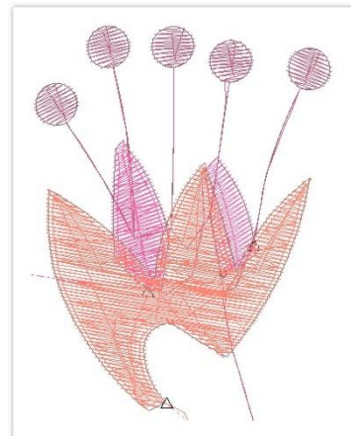
刺しゅうデザインをチェックする際に、下記のポイントを確認しましょう。

- ステッチが揃っていて、滑らかで均一である
- デザインの形状、色、バランスが良い
- 形状が正しい埋め込みとアウトラインで形成されている
- ステッチの角度が形状と合っている
- 形状に正しくステッチが施されている(隙間がない)
- 細部が明確に定義されている
- レタリングは明確で読みやすい

刺しゅうは下記の特徴を持ち合わせていることが重要です。

- ミシンで効率的に刺しゅうされるデザイン
- ステッチした範囲の生地にしわがよっていない
- デザインにほつれ止めが施されている

質の良い刺しゅうを作成するには適切なデザインと、デザインを刺しゅうするためのよいミシンが必要となります。しかしこれらが揃っている場合でも生地、刺しゅう糸、刺しゅう用芯地や糸の張りが正しく使用されていなければ十分ではありません。お持ちのミシンマニュアルを確認したり、刺しゅうの経験者からアドバイスを聞いたたりして設定を確実なものにしましょう。



デザインを刺しゅうする

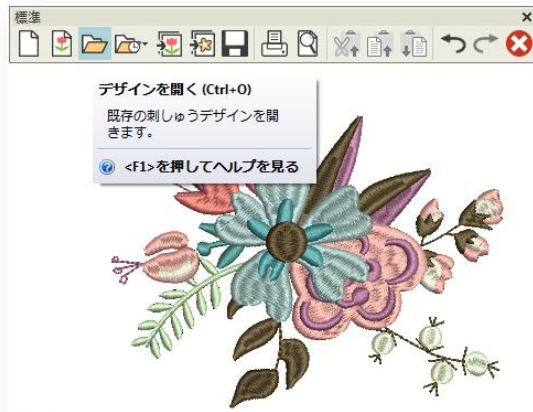


デザイン管理 > 選択を開くを使用し、刺しゅうライブラリで選択したデザインを開きます。



デザイン管理 > 選択から新規作成を使用し、刺しゅうライブラリで選択したデザインをベースに新規デザインを作成します。

刺しゅうライブラリからデザインを開きます。デザインファイルを開くをご覧ください。



表示設定を調整する



表示 > デザインを表示をクリックし、デザイン項目を表示/非表示にします。クリックして表示設定ドロップリストを開きます。

必要に応じて表示設定を調整します。デザインを表示するをご覧ください。

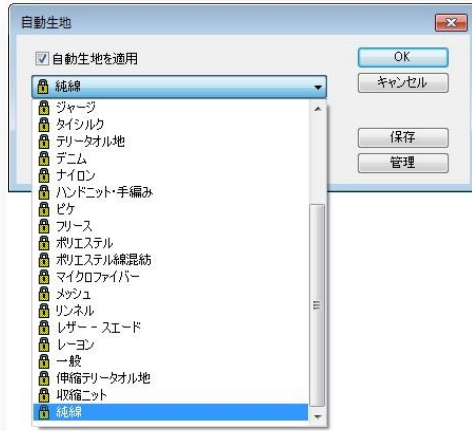


生地タイプを変更する



デザインをカスタマイズ > 自動生地を使用し、デザインのプロパティを刺しゅうする生地に合わせて変更します。

必要に応じてデザインをカスタマイズツールボックスまたはデザイン設定メニューから、生地タイプの確認や変更を行います。自動生地&密度をご覧ください。

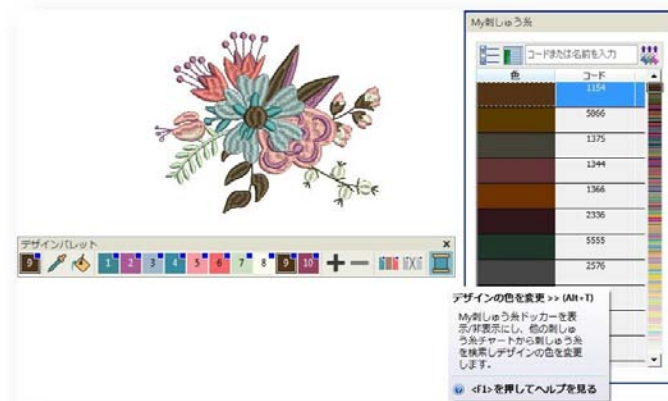


刺しゅう糸を割り当てる




デザインパレット > デザインの色を変更を使用し、My 刺しゅう糸ドッカーを表示/非表示にし、他の刺しゅう糸チャートから刺しゅう糸を検索しデザインの色を変更します。

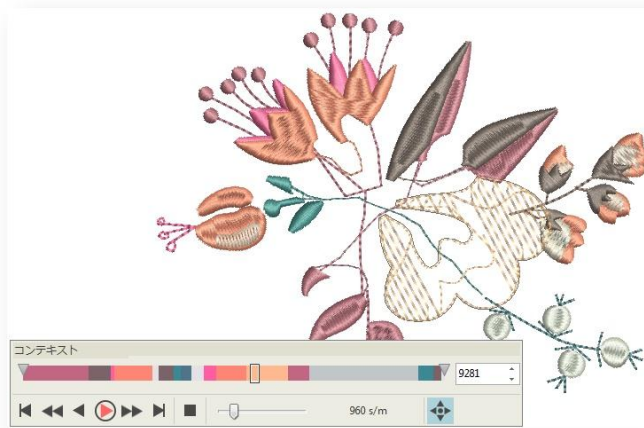
デザインパレットで糸色をチェックします。必要に応じてお持ちの糸に合うチャートに変更します。デザインの色をご覧ください。




刺しゅうされる様子をプレビューする

 表示 > 刺しゅうシミュレーションを使用し、画面上でデザインが刺しゅうされる様子をステッチビューまたはビジュアライザーでシミュレーションします。

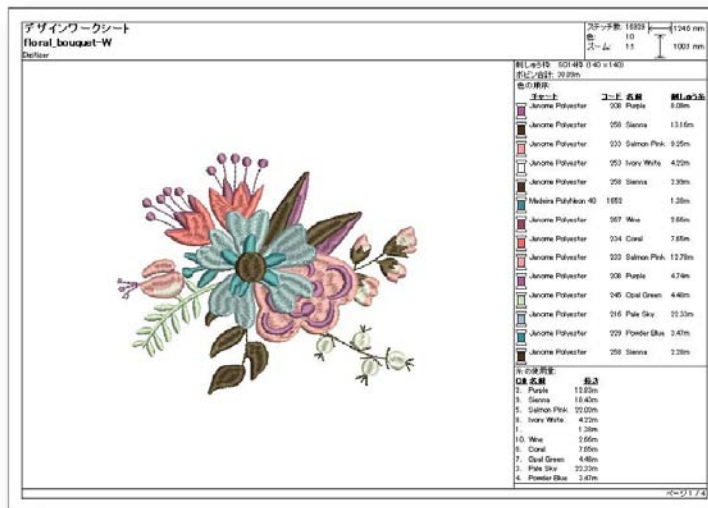
Shift + R>を押し、ミシンでデザインが刺しゅうされる様子をプレビューします。デザイン内を移動するをご覧ください。



デザインワークシートをプレビューする

 デザイン出力 / 標準 > 印刷プレビューを使用し、デザインワークシートをプレビューします。プレビューウィンドウから印刷する

標準ツールバーまたはデザイン出力ツールボックスから、デザインをプレビューして必要に応じてデザインワークシートを印刷します。デザインを印刷するをご覧ください。



デザインを出力する



デザイン出力 / コンテキスト > デザインを送信を使用し、デザインをお使いのマシンに送信します。



デザイン出力 / コンテキスト > カード/USB に書き込みを使用し、デザインを外部メディアドライブに送信します。

デザインを直接マシンに送信するか、データメディア（通常メモリースティック）を介して送信します。デザインをマシンに送信するをご覧ください。



デザインをマシンに転送した後の手順に関しては、お使いのマシンの説明書をご覧ください。

デザインを変更する

クリップアートや購入したデザインを刺しゅうするのに慣れたら、今度はデザインのサイズ、糸の色、生地タイプを変更してみましょう。操作はとても簡単です。一般的なステップの概要をユーザーガイドへの参照と共にご紹介します。



デザインを開く



デザイン管理 > 選択を開くを使用し、刺しゅうライブラリで選択したデザインを開きます。



デザイン管理 > 選択から新規作成を使用し、刺しゅうライブラリで選択したデザインをベースに新規デザインを作成します。

- 使用したいデザインを開きます。デザインファイルを開くをご覧ください。
- <Ctrl + A>を押しすべてのオブジェクトを選択し、<Ctrl + G>でグループ化します。

糸色を調整する

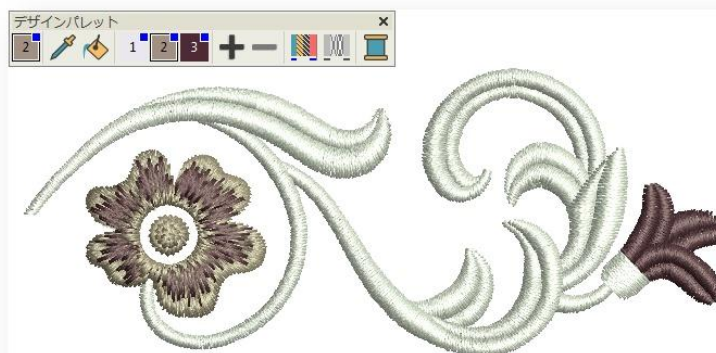


デザインパレット > デザインの色を変更を使用し、My 刺しゅう糸ドッカーを表示/非表示にし、他の刺しゅう糸チャートから刺しゅう糸を検索しデザインの色を変更します。



デザインをカスタマイズ > 使用色で循環を使用し、使用色の組み合わせで循環します。左/右クリックを使用します。

必要に応じてデザインの糸色を調整します。使用した色を循環し、生地の背景色に合う組み合わせを見つけましょう。デザインの色をご覧ください。



デザインのサイズを変更する

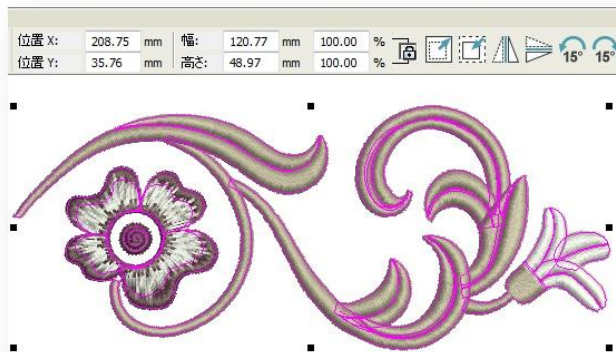


コンテキスト > サイズ 10%増を使用し、選択物のサイズを 10%ずつ増加します。



コンテキスト > サイズ 10%減を使用し、選択物のサイズを 10%ずつ減少します。

デザインのサイズをチェックし、必要に応じてサイズを変更します。例えば左胸にステッチしたいデザインの場合、デザインの最大サイズは約 4.25 インチまたは 108mm 四方の正方形になります。オブジェクトを変形するをご覧ください。



オブジェクトを回転する

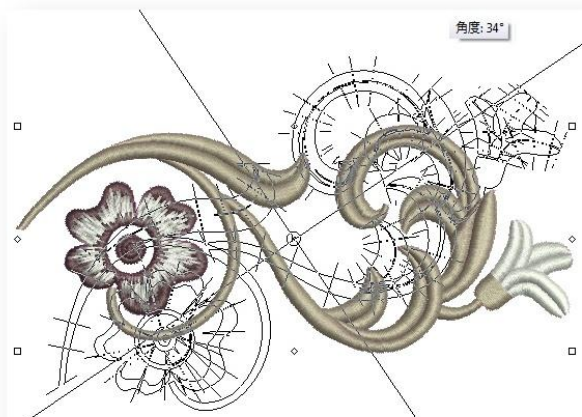


コンテキスト > 左に 15 度回転を使用し、選択を 15 度ずつ左に回転します。



コンテキスト > 右に 15 度回転を使用し、選択を 15 度ずつ右に回転します。

選択ハンドルまたはコンテキストツールバーを使用して、オブジェクトを所定の位置まで回転させます。オブジェクトを変形するをご覧ください。



デザインをビジュアル化する



デザインをカスタマイズ / コンテキスト > 背景&表示色を使用し、色、生地、プロダクトをデザインの背景に設定します。

デザインをカスタマイズ ツールボックスのデザイン背景ツールを使用して、生地やプロダクト上にデザインをビジュアル化します。背景をご覧ください。

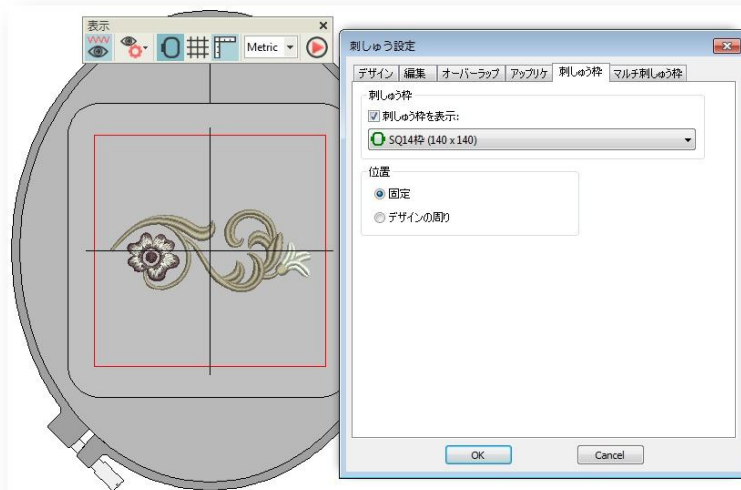


デザインに刺しゅう枠をかける



表示 > 刺しゅう枠を表示クリックし、刺しゅう枠を表示/非表示にします。右クリックで設定します。

表示ツールバーまたはコンテキストツールバーから刺しゅう枠を選択します。刺しゅう範囲内にデザインが収まるようにしてください。刺しゅう枠を選択するをご覧ください。



デザインを出力する

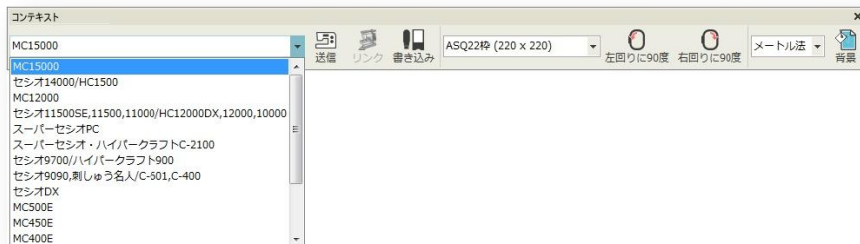


デザイン出力 / コンテキスト > デザインを送信を使用し、デザインをお使いのマシンに送信します。



デザイン出力 / コンテキスト > カード/USB に書き込みを使用し、デザインを外部メディアドライブに送信します。

デザインを直接マシンに送信するか、データメディア（通常メモリースティック）を介して送信します。デザインをマシンに送信するをご覧ください。



デザインをマシンに転送した後の手順に関しては、お使いのマシンの説明書をご覧ください。

レタリングを作成する

デザインのステッチやサイズ、色、生地タイプの変更に慣れたら、今度は自分だけのレタリングデザインを作成してみましょう。質のよい刺しゅうを作成するにはもちろん練習が必要ですが、当ソフトウェアでは文字を画面にタイプするだけで簡単にレタリングデザインを作成することができます。



デザインを開く

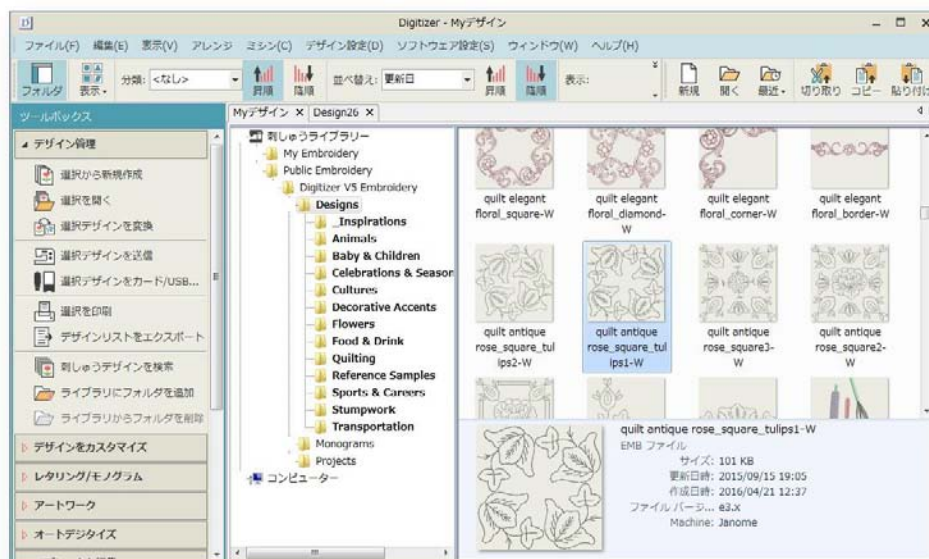


デザイン管理 > 選択を開くを使用し、刺しゅうライブラリで選択したデザインを開きます。



デザイン管理 > 選択から新規作成を使用し、刺しゅうライブラリで選択したデザインをベースに新規デザインを作成します。

デザインを開きます（ここではお持ちのデザインにレタリングを追加します）。デザイン管理ツールボックスでサンプルを選択します。デザインの管理も併せてご覧ください。



レタリングを追加する

A レタリング/モノグラム > レタリングを使用し、付属の刺しゅう書体や TrueType で刺しゅうレタリングを作成します。

刺しゅうレタリングは素早く簡単にデザインに加えることができます。レタリングを作成するをご覧ください。



ベースライン等の設定を調整する

ベースライン、フォーマット、間隔設定や色は簡単に変更することができます。レタリングのレイアウトをご覧ください。



レタリングデザインを刺しゅうし、ステッチの質を確認してみましょう。書体によってうまく刺しゅうされるサイズが異なります。

上級レタリング

基本的なレタリングデザインの作成に慣れたら、モノグラムや装飾的なレタリング、flair scripts（フレアスクリプト）、トラプトを使用した3Dレタリング、特殊なレタリング効果を使用して、さらにユニークでクリエイティブなレタリングデザインを作成しましょう。想像力は無限大に表現できます。経験は新しい事へチャンレジする自信になります。お使いのミシンをよく知ることはもちろん、サンプルを作成しデザインの質をチェックするのも重要です。



ソフトウェアに含まれているサンプルデザインもよく観察してみましょう。

モノグラミング



レタリング/モノグラミング > モノグラミングを使用し、付属のスタイル、ボーダータイプや装飾を使用し、自分だけのモノグラムを作成します。

モノグラミングツールを使えば、モノグラミングデザインを簡単に作成することができます。モノグラムにはレタリング、装飾、ボーダーを加えることができます。モノグラムを作成するとウエディングモノグラムをご覧ください。

Flair Script



レタリング/モノグラム > レタリングを使用し、付属の刺しゅう書体やTrueTypeで刺しゅうレタリングを作成します。

Flair scriptはテキストオブジェクトの最後に流れるようなフレア（飾り）が追加されている特殊な書体で、きらびやかな手書きの飾り書きを再現しています。特別なレタリングをご覧ください。

レタリングのステッチ効果



オブジェクトプロパティ > 効果 > ぼかし効果を使用し、不揃いなギザギザ縁、陰影効果、また毛皮のような風合いやふわふわした質感を作成します。

初期設定ではレタリングオブジェクトはサテンステッチで埋め縫いされますが、他の刺しゅうオブジェクトと同様にステップやファンシーなどの埋め込みステッチタイプを適用することもできます。ステッチタイプをご覧ください。

レタリングアート

A レタリング/モノグラム > レタリングを使用し、付属の刺しゅう書体や TrueType で刺しゅうレタリングを作成します。

レタリングに「レタリングアート」を適用すると、扇形、アーチ状、引き伸ばといった特殊効果を与えることができます。レタリングのレイアウトをご覧ください。

デザインをカスタマイズする

デザインのカスタマイズは、刺しゅう作成において最も多い作業と言えるでしょう。新しいデザインを作成することはもちろんですが、既存のデザインを目的に合わせて再利用する機会の方が多いでしょう。デザインのサイズ、色、生地などの設定の変更の仕方はすでに理解されていると思います。ここではオブジェクトの変形、削除、統合、複製、並び替えとステッチタイプや効果の変更をご紹介します。

ソフトウェアに含まれているサンプルデザインもよく観察してみましょう。

デザインを組み合わせる



デザインをカスタマイズ / 標準 / レイアウト > デザインを挿入を使用し、現在のデザインに他の刺しゅうデザインを挿入します。デザインパレットは併合されます。このツールはファイルメニューからもアクセスできます。

デザイン項目を組み合わせる作業はデザインを作成する上で必須と言えるでしょう。同様にオブジェクトのサイズ変更、位置変え、回転、並び替え、重なり合ったステッチを削除する作業もとても重要です。デザインを挿入するをご覧ください。

デザインを変換する



レイアウト > 横反転コピーを使用し、選択オブジェクトを横方向に反転しコピーします。



レイアウト > 縦反転コピーを使用し、選択オブジェクトを縦方向に反転しコピーします。

デザインは複製、回転、反転し、リース効果や万華鏡効果など作成することができます。オブジェクトを変形するをご覧ください。

デザインを変形する



オブジェクト編集 / 選択 > オブジェクト変形を使用し、オブジェクトのアウトライン、ステッチ角度、枠を変形します。

オブジェクト変形は、オブジェクトの形状の変形から特殊な効果を作る為のレタリングの変形まで様々な操作があります。選択できるオブジェクトは、ほとんどの場合変形することができます。オブジェクトを調整するをご覧ください。

アーティスティックなステッチ効果を適用する



オブジェクトプロパティ > 埋め縫い > 浮き出し模様を使用し、密なステッチの外観を持つ装飾的な埋め縫いを作成します。パターンライブラリから選択します。



オブジェクトプロパティ > 埋め縫い > モチーフを使用し、装飾的な開いた埋め縫いステッチを作成します。モチーフライブラリから選択します。


シンプルな埋め縫いやアウトラインでは物足りなくなったら、アーティスティックなステッチタイプや効果を試してみましょう。ステッチタイプをご覧ください。

オートデジタイズ

ここまでの作業でミシンとソフトウェアに大分慣れてきたことでしょうか。刺しゅうのデジタイズをしなくとも、刺しゅうデザインを作成することができるようになりました。ここではついにデジタイズについて学んでいきます。

刺しゅうを素早く作成する方法の一つに、自動刺しゅう機能があります。この方法で作成できるものには制限がありますが、デザインによっては十分に目的を果たすことができ、またアイデア出しにデザインの試作品を素早く作るのに利用することができます。

イメージを使用する

 イメージ > 刺しゅう用にイメージを準備を使用し、色数やイメージのノイズを減らしたりアウトラインをはっきりさせて、ビットマップイメージをオートデジタイズで使用できるように準備します。

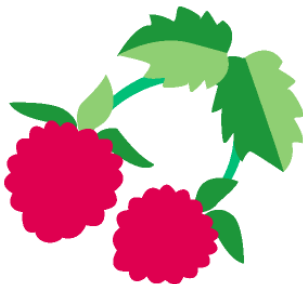
質の良い刺しゅうを作成するには、適切なイメージを選択する必要があります。素材は様々なところから得ることができます。

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

デジタルフォーマットでないイメージの場合、スキャンして質の良い画像を作成する必要があります。マニュアルまたはオートデジタイズのどちらにしても、少数の純色とはっきりとしたアウトラインで作成されたイメージが一番よい結果が得られます。イメージツールバーにはイメージを挿入/スキャンし、オートデジタイズ用にイメージを準備するツールが装備されています。イメージをご覧ください。



はっきりとした輪郭を持つ鮮明なイメージ



はっきりとした色のブロックを持つ鮮明なイメージ



複雑なイメージ。鮮明なカラーブロックを作成する編集が必要

デジタイズの経験が豊富でない場合は、複雑なイメージは避けましょう。

ビットマップイメージを変換する



オートデジタイズ > 自動埋め縫いを使用し、イメージ中の大きな形状を中抜きを維持した状態でタタミ埋め縫いで埋めます。



オートデジタイズ > アウトラインを使用し、現在のプロパティを使用したランニングステッチで、形状の境界線をデジタイズします。

ビットマップイメージは色のついたドット（ピクセル）で構成されています。小さなエリアにズームインすると、アウトラインはぎざぎざになりピクセル化を起こします。オートデジタイズツールボックスの自動埋め縫いツールは、ビットマップの形状を自動的にデジタイズします。自動刺しゅうでデジタイズするをご覧ください。



オートデジタイズ > オートデジタイズ インスタント刺しゅうを使用し、初期設定を使用してインポートしたイメージから直接刺しゅうデザインを作成します。



オートデジタイズ > オートデジタイズ刺しゅうを使用し、変換値を使用してインポートしたイメージから直接刺しゅうデザインを作成します。

オートデジタイズは最も適切なステッチタイプを選択し、デザイン全体をデジタイズすることもできます。刺しゅうをオートデジタイズするをご覧ください。



ベクターイメージを変換する

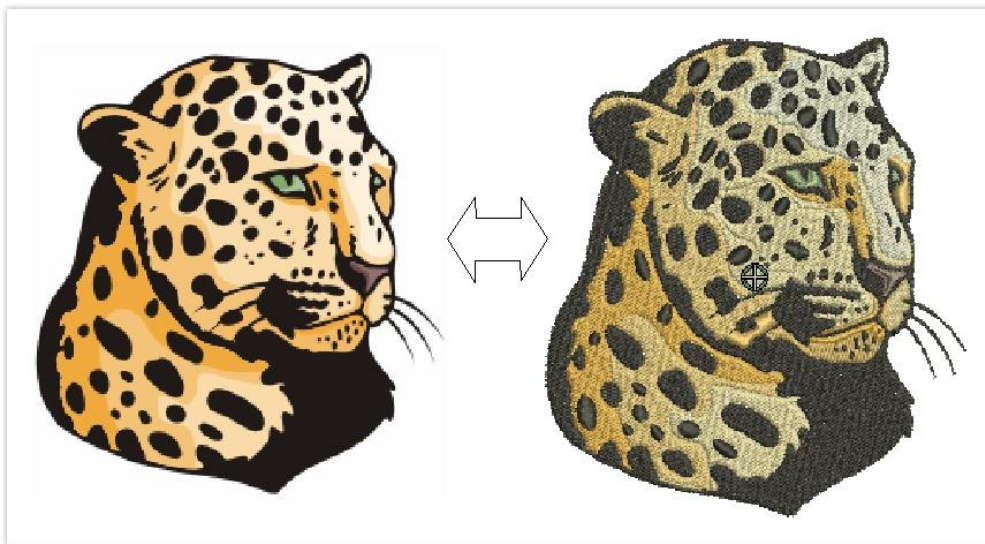


切り替え&変換 > グラフィックモードに切り替えを使用し、刺しゅうデザインのデジタイズ(マニュアルまたはオート)の下絵用にイメージをインポート、編集、作成します。



切り替え&変換 > イメージを刺しゅうに変換を使用し、選択したベクター/ビットマップイメージを埋め縫い/アウトラインステッチに変換します。

変換ツールは、ベクターオブジェクトとテキストを刺しゅうまたはレタリングオブジェクトに自動的に変換します。これらのオブジェクトは編集することができます。ベクターイメージはアウトラインで構成されており、色をつけたり領域を色で埋めることができます。まず始めに CorelDRAW®に含まれているクリップアートのサンプルで試してみましょう。サンプルの多くは刺しゅうデザインの作成に使用することができます。オートデジタイズをご覧ください。



次のステップ

これまでの過程で刺しゅうに必要なテクニックの90%をマスターしたといってもよいでしょう。次は刺しゅうの上級者になるのに必要なマニュアルでのデジタイズに取り組みます。簡単なプロジェクトから開始し、徐々に複雑なステッチ効果のあるデザインを作成していきましょう。オブジェクトをデジタイズするをご覧ください。

特殊な刺しゅう機能

マニュアルでのデジタイズをマスターしたら、ステッチタイプと効果をフルに活用しましょう。ステッチタイプはそれぞれ使用する目的が異なります。当ソフトウェアで作成できるステッチは以下のようなものがあります。

- フリーハンド
- 浮き出し模様埋め縫い
- カーブした埋め縫い
- アップリケ
- クロスステッチ
- ボタンホール列
- キルト
- 3D刺しゅう

詳細はユーザーガイドまたはオンラインリソースを参考にしてください。

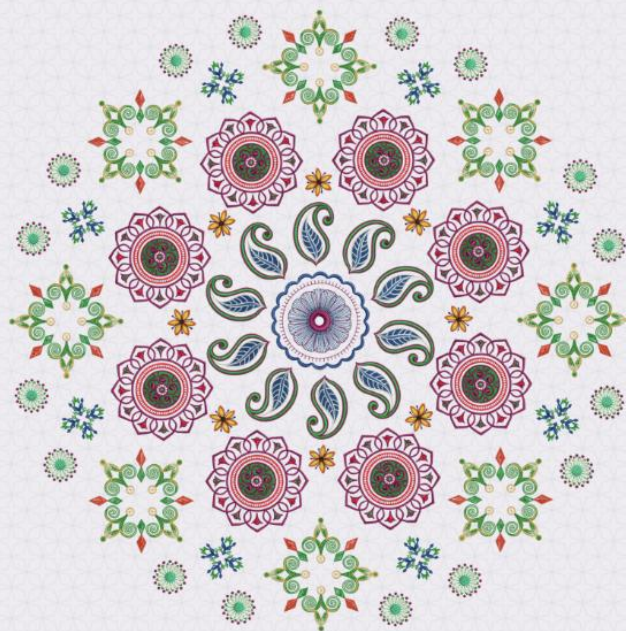
刺しゅうを楽しく！

当ソフトウェアでは上質でプロ並の刺しゅうが簡単にできるツールを取り揃えています。付属のデザインとクリップアートを十分に活用しましょう。作業中に分からないことがあれば、初めに戻ってみましょう。刺しゅうの知識やレパートリーを広げたい場合はサンプルデザインをよく観察し、どのようにデザインが組み立てられているかチェックしてみましょう。

楽しく刺しゅうを始めましょう！



Digitizer V5



ソフトウェアの設定

著作権

Copyright © 1998–2016. Wilcom Pty Ltd, Wilcom International Pty Ltd. All Rights reserved.

デジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェア（デジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアに組み込まれているあらゆるイメージ、動画、文章、アプリケーションを含むがこれに限定されない）、付属の印刷物、及びデジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアの複製はすべての権原及び著作権は実施許諾者（ライセンサー）またはその供給業者により所有されます。当ソフトウェア製品は著作権法および国際特許条約により保護されています。従ってユーザーはデジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアを他の著作物と同様に取り扱うものとして扱います。デジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアに付属の印刷物を複製することは禁じられています。

デジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアの画像技術機能の一部の著作権、著作権は AccuSoft Corporation により所有されています。

有限保証

すべて現状のまま提供されておりいかなる保証もしていない再配布可能ファイルは例外とし、蛇の目ミシン工業株式会社（以下「ジャノメ」と称す）は購入日より 90 日間、ソフトウェア媒体とその付随文書に素材および製造上の欠陥がないこと、およびデジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアが付属の文書に実質的に従って作動することを保証します。州または法域によっては黙示の保障期間の制限を認めない場合があるため、前期の限定は適用されない場合があります。適用法で認められる範囲においてデジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアの黙示的保証は、90 日間に限定されます。

責任制限

保証に基づくジャノメの製造者責任制限は製品価格と同額を上限とします。いかなる場合においても本製品の使用、または本製品の使用不能に起因する二次的、偶発的、あるいは間接的な損害（事業利益の損失、事業の中断、事業情報の消失またはその他の金銭的損失を含むがこれらに限定されない）に関してジャノメは一切責任を負わないものとして扱います。同様にいかなる場合においてもジャノメは第三者に対し一切の責任を負わないものとして扱います。

注記

文書上で表示されている画面のレイアウトは解説用に作成されたもので、ソフトウェアが表示する画面の表示と異なる場合があります。同様にデザインのサンプルは過程および手順のみ説明するものでお買い上げいただいたバージョンのソフトウェアに含まれていない場合があることをご了承ください。

救済方法

保証期間中に領収書等の購入の証明を添えてお客様が欠陥品をジャノメまたは購入した販売店に返却された場合、ジャノメまたは販売店はジャノメの判断により (a) 購入金の返金、あるいは (b) デジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアの修理または交換、の何れかの救済措置を行います。

交換したデジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアの保証期間は当初保証の残存期間、あるいは 30 日間の何れか長い方とします。

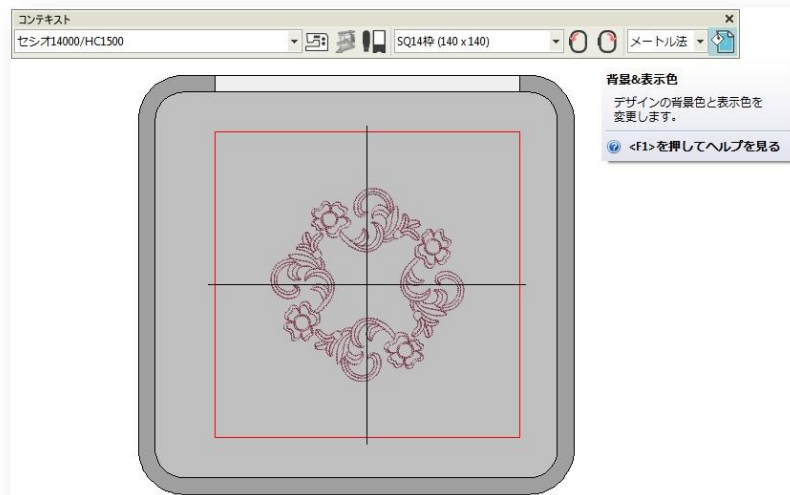
目次

イントロダクション.....	1
ミシンを選択する.....	2
利用できるミシンのモデル.....	2
スーパーセシオ、ハイパークラフト C-2100、スーパーセシオ PC.....	3
MB-4 ミシン.....	3
刺しゅう枠を選択する.....	4
刺しゅう枠を選択する.....	4
刺しゅう枠をセンタリングする.....	5
背景の色.....	6
刺しゅう枠を回転する.....	7
ユーザー設定の刺しゅう枠.....	7
グリッド&ガイドライン.....	9
ルーラーとガイドラインを表示する.....	9
グリッド&ガイド設定を調整する.....	10
画面上で距離を測る.....	11
測定の単位.....	12
測定単位を変更する.....	12
単位を特定する.....	12
使用できる単位.....	13
システム環境設定.....	14
自動保存オプション.....	14
オートスクロールの動作.....	14
マウスホイール動作.....	15
使用可能な刺しゅう枠.....	16
刺しゅう枠セット 1.....	16
刺しゅう枠セット 2.....	16
刺しゅう枠セット 3.....	17
刺しゅう枠セット 4.....	17
刺しゅう枠セット 5.....	17
刺しゅう枠セット 6.....	18
刺しゅう枠セット 7.....	18
刺しゅう枠セット 8.....	18
刺しゅう枠セット 9.....	19
使用可能な保存デバイス.....	20
USB メモリースティック.....	20
マイカード (ATA カード).....	20
使用可能な刺しゅうファイル.....	21
刺しゅうファイル.....	21
JPX ファイルフォーマット.....	23
デザインファイル.....	23
オブジェクト/アウトラインの認識.....	25
使用可能なイメージ.....	26

使用可能なベクターフォーマット.....	26
使用可能なビットマップフォーマット.....	26
使用可能なグラフィックフォーマット.....	26

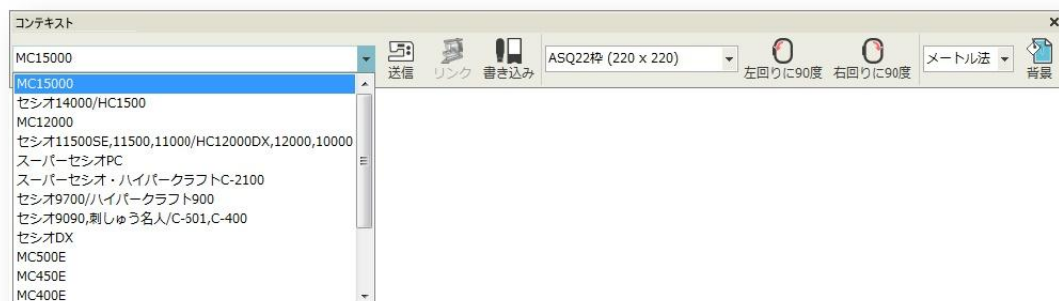
イントロダクション

お持ちのミシンや刺しゅう枠を選択したり、デザインの背景を設定するなど、自分の環境に合うようにソフトウェアの作業環境を設定しましょう。



ミシンを選択する

このソフトウェアでは様々なミシンのモデルを使用することができます。ミシンの中にはシリアル（COM）またはUSBポートとケーブルを介してお使いのPCに直接接続できるものがあります。旧式のミシンでは直接接続をすることはできませんが、マイカード(ATAカード)とまたはUSBメモリースティックを読み込むことができます。



利用できるミシンのモデル

当ソフトウェアは現在どの種類のミシンがPCのUSBポートに接続されているかを自動的に検出することができます。ミシンメニューアイテムは、PCに接続されているミシンの種類によって異なります。どのミシンも検出されない場合は、すべてのメニューアイテムは選択できないように灰色になってしまいます。ご利用の代理店で使用可能なミシンの種類を確認することができます。使用可能な接続タイプは下記の通りです。

ミシン	同等	Wi-Fi	接続ソフト	直接接続†	ATA #	USB
MC15000		●	●	●		●
セシオ 14000/HC1500	eXpressive920		●	●		●
MC12000	eXpressive900		●	●		●
セシオ 11500, 11000 / HC12000DX, 12000, 10000	Elna9600			●	●	●
スーパーセシオ PC				●	●	
スーパーセシオ PC				●	●	
スーパーセシオ・ハイパークラフト C-2100				●	●	
セシオ 9700/ハイパークラフト 900	eXpressive860					●
セシオ 9090	Elna8600				●	
C-601	Elna8200				●	
MC500E	eXpressive830		●	●		●

ミシン	同等	Wi-Fi	接続ソフト	直接接続+	ATA*	USB
MC450E						●
MC400E						●
MC350E	Elna8300				●	●
刺しゅう名人・C-400	eXpressive820				●	
メモリークラフト 200E	Elna8100					●
NS-1						●
NS-4					●	●
NS-40						●
MB-4				●	●	●
MB-4S	eXpressive940			●		●
その他						

Wi-Fi = 無線ネットワークで接続する技術でミシンへ直接接続。

接続ソフト = ミシン接続ソフトウェア。外部ミシン接続ソフトウェアを介してデザインをミシンに送信します。

DC = 直接接続。詳細はミシンに直接繋ぐをご覧ください。

ATA = マイカード(ATA カード)。

USB = USB メモリースティック。

スーパーセシオ、ハイパークラフト C-2100、スーパーセシオ PC

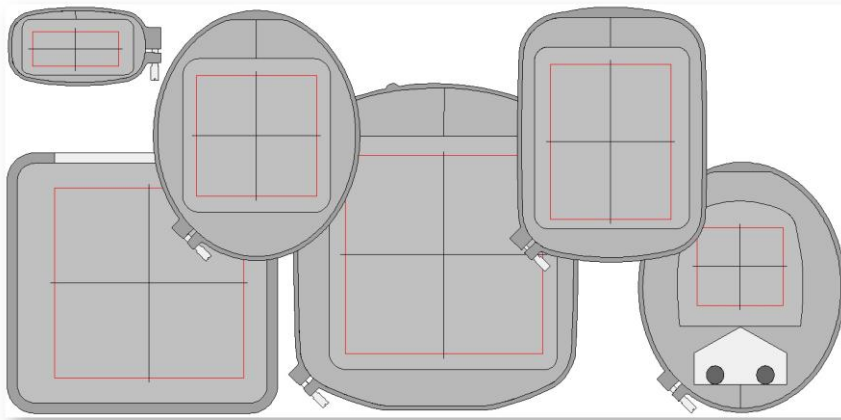
Windows® 7 以降をご利用の際は、USB-RS-232C 変換アダプタを使用してのデザインの送信はひとつずつ行ってください。同時に複数のデザインを送信しようとするとエラーが表示されます。

MB-4 ミシン

MB-4 ミシンは直接接続をすることができます。デザインはミシンの内部メモリかマイカード(ATA カード)、またはミシンに備え付けの USB スティックにダウンロードすることができます。しかし MB-4 ミシンの直接接続はデジタイザ製品レベルでのみ使用可能となっています。

刺しゅう枠を選択する

刺しゅう枠にはミシンで刺しゅうをしている間、しっかりと生地を固定するという役割があります。刺しゅう枠には様々なサイズがあり、選択した刺しゅう枠はデザインウィンドウに表示され、デザインのサイズ変更や位置を決めるガイドラインとなります。刺しゅう枠は必要に応じて表示または非表示することができます。



選択した刺しゅう枠の種類によりませんが、刺しゅう枠内のワークエリアの境界線は赤や青または点線で表示されます。刺しゅう枠の刺しゅう可能エリアの外にデザインがはみ出ている場合、保存する際に警告が表示されます。これは針が刺しゅう枠に当たりミシンを破損してしまうのを防ぎます。使用可能な刺しゅう枠も併せてご覧ください。

作成した刺しゅうデザインが大きすぎる、または間隔のあいた複数のデザインを含んでいる場合、デザインは複数の刺しゅう枠に分割されます。刺しゅう枠はそれぞれ1回の刺しゅう枠かけで刺しゅうできるオブジェクトを含みます。マルチ刺しゅう枠をご覧ください。

刺しゅう枠を選択する



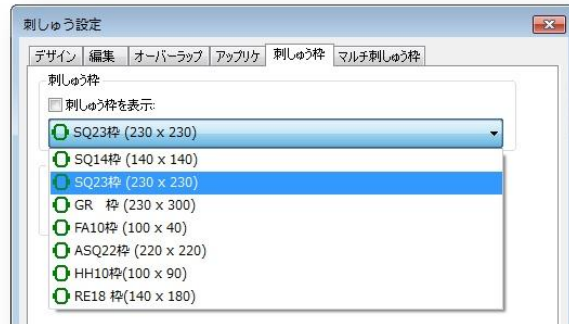
表示 > 刺しゅう枠を表示クリックし、刺しゅう枠を表示/非表示にします。右クリックで設定します。

表示メニューの刺しゅう枠を表示ボタンをアクティブにし、刺しゅう枠を表示します。コンテキストツールバーの刺しゅう枠の種類リストは、現在どの刺しゅう枠がアクティブかを表示します。リストは選択したミシンの種類により、自動的にフィルターにかけられません。選択したミシンで使用可能な刺しゅう枠のみ使用できます。デザインが収まる一番小さな刺しゅう枠を選択します。

刺しゅう枠を選択する



または刺しゅう枠を表示ボタンを右クリックし、ドロップリストから刺しゅう枠を選択することもできます。

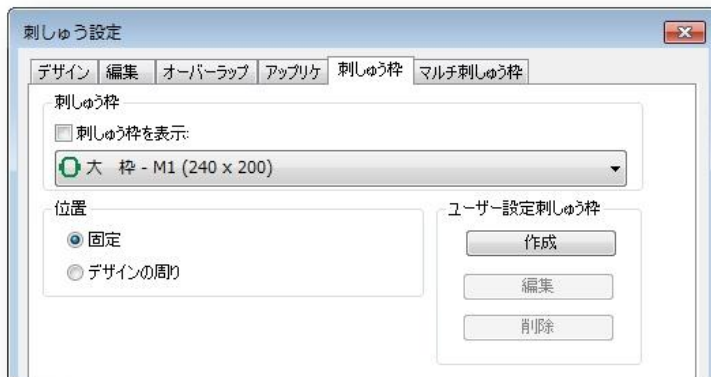


選択した刺しゅう枠は EMB ファイルフォーマットのデザインと共に保存されます。マシンがステッチファイルを読み込む際、刺しゅう範囲は選択した刺しゅう枠の種類によって制限されます。


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

刺しゅう枠をセンタリングする

センタリング（デザインの周り）機能は刺しゅう枠の中心（刺しゅう枠番号 1&3 などの旧式の刺しゅう枠ではオフセットした中心）を自動的にデザインの中心に配置したり、またはデザインにステッチが含まれていない場合は現在のデザインウィンドウの(0, 0)ポイントに配置します。「固定」オプションを選択した場合、刺しゅう枠の中心（旧式の刺しゅう枠の場合、オフセットした中心）はデザインウィンドウの(0, 0)ポイントで固定されます。

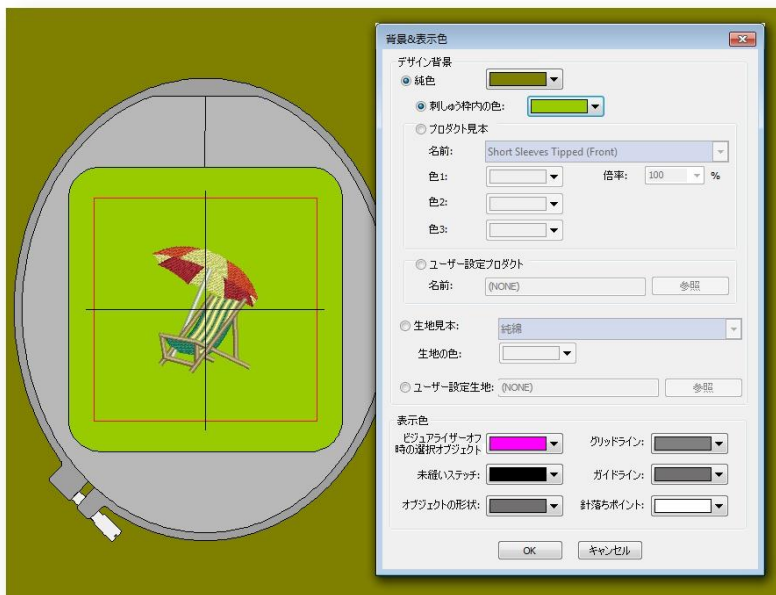


背景の色

 デザインをカスタマイズ / コンテキスト > 背景&表示色を使用し、色、生地、プロダクトをデザインの背景に設定します。



刺しゅうを施す生地に合わせた色を刺しゅう枠の内側の色に設定できます。刺しゅう枠の外側の背景色も設定できます。背景も併せてご覧ください。

- デザインをカスタマイズ > デザイン背景を選択するか、デザインウィンドウを右クリックし、ポップアップメニューから選択します。
- 刺しゅう枠の内側の色を選択するには、純色オプションを選択します。これにより刺しゅう枠の内側と外側で異なる色を選択できます。色はパレットの色から選択したり、自分で作成することもできます。



- 使用する生地の色に合わせて、刺しゅう枠の内側の色を設定することができます。


刺しゅう枠を回転する

-  コンテキスト > 刺しゅう枠を左回りに 90 度回転を使用し、選択した刺しゅう枠を左回りに 90 度ずつ回転させます。
-  コンテキスト > 刺しゅう枠を右回りに 90 度回転を使用し、選択した刺しゅう枠を右回りに 90 度ずつ回転させます。

刺しゅう枠を回転ツールを使用し、デジタイズがしやすいように刺しゅう枠を回転することができます。刺しゅう枠のイメージはスクリーンと印刷されるワークシートの両方で表示されるので、刺しゅう枠に対するデザインの方向が分かりやすく、配置する場所を決定することができます。必要に応じて刺しゅう枠をアイコンまたはポップアップメニューで回転します。



ユーザー設定の刺しゅう枠

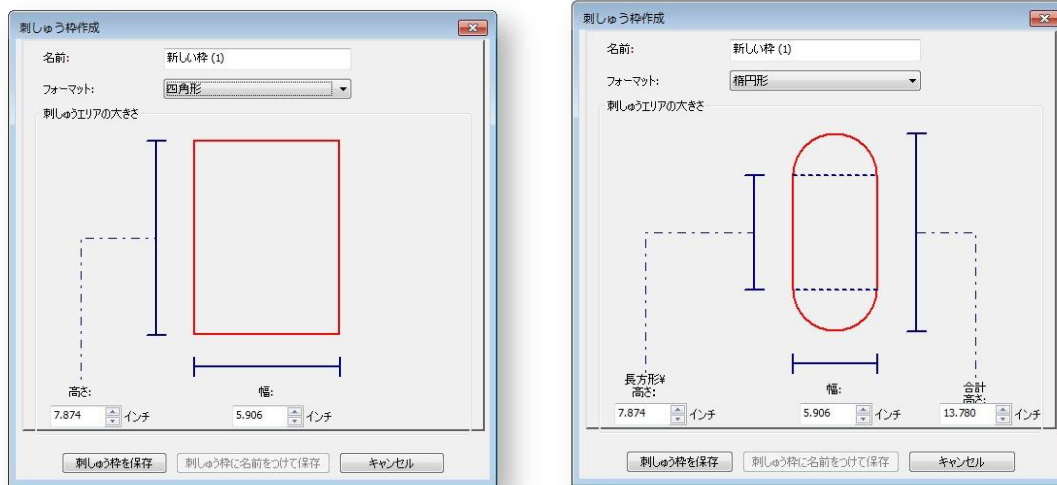
-  表示 > 刺しゅう枠を表示クリックし、刺しゅう枠を表示/非表示にします。右クリックで設定します。

MB-4 またはその他のミシンを使用している場合は、刺しゅう枠を定義し保存することができます。刺しゅう枠を表示アイコンを右クリックしてダイアログを開きます。「ユーザー設定刺しゅう枠」オプションは右手にあります。



刺しゅう枠を選択する

ソフトウェアがアップデートされるよりも高い頻度でマシンで新しい刺しゅう枠が使用可能となる為、ユーザー設定刺しゅう枠が必要となります。マシンの中には、ソフトウェア内で定義する必要のある他社の刺しゅう枠のアダプターを装備しているものもあります。刺しゅう枠タブの作成ボタンをクリックすると、主に2種類の刺しゅう枠タイプ（四角形と楕円形）で定義または編集することができます。



ユーザー設定刺しゅう枠の刺しゅう範囲はステッチファイルに記録され、マルチニードルマシンで読み取られ、刺しゅう範囲が定義されます。一方、一本針マシンの刺しゅう範囲は選択した刺しゅう枠の種類によって決定します。ファイルに「標準以外」（ユーザー設定）の刺しゅう枠のコードが含まれている場合、刺しゅう枠のサイズは自動的にデザインのサイズが基にされ、刺しゅう範囲が制限されます。

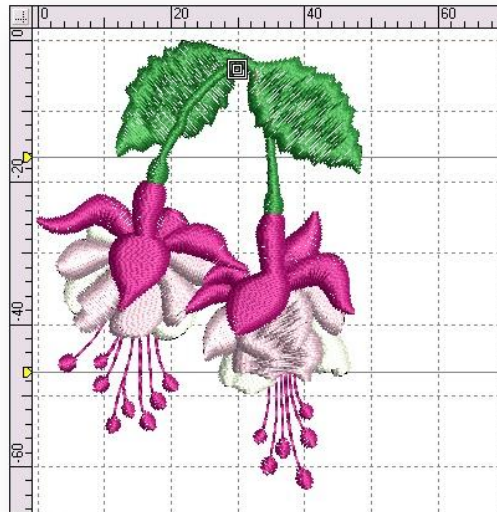
刺しゅう枠リストに無いユーザー設定の刺しゅう枠を含む EMB ファイルを開いた場合や、刺しゅう枠がリストにあるものと同名であるがタイプや設定が異なる場合、同じ特徴を備えたユーザー設定の刺しゅう枠が作成され、自動的に名前が付けられます。

グリッド&ガイドライン

グリッドとガイドラインは刺しゅうオブジェクトを正確に配置したり、サイズ変更するのに使用します。グリッドは必要に応じてオン/オフにすることができ、グリッド間隔を変更することができます。

また測定に便利なルーラーもオン/オフにすることができます。ルーラーのゼロポイントは、デザインまたはデザインウィンドウのどの場所にも設定することができます。ルーラーの倍率はズーム設定により異なります。

ガイドはデザインウィンドウを横切るように配置され、オブジェクトを整列するのに便利です。各ガイドにはルーラー上に黄色のハンドルがついており、移動させたり削除したりすることができます。ガイドはグリッドが表示されている場合はグリッドの上に、デザインがある場合はデザインの下に表示されます。ガイドを設定するには、まずルーラーを表示する必要があります。



測定単位 (mm またはインチ) は、Windows のコントロールパネルにある地域設定により異なります。測定単位はソフトウェア内で変更することができます。測定の単位も併せてご覧ください。

ルーラーとガイドラインを表示する



表示 > グリッドを表示をクリックし、グリッドを表示/非表示にします。右クリックで設定します。

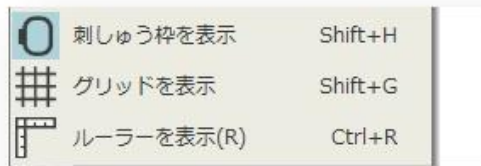


表示 > ルーラー&ガイドを表示をクリックし、ルーラーとガイドを表示/非表示にします。右クリックで設定します。

- 表示ツールバーでグリッドとルーラーをオンにします。



- またはデザインウィンドウの空白部分を右クリックして、ポップアップメニューからオンにします。



- 左上コーナーにある小さなボックスをクリックしてゼロポイントをリセットし、デザインのコーナーにドラッグします。ここがゼロポイント (X と Y が 0, 0) になります。グリッドは常にルーラーに平行に配置されます。
- ガイドを作成するには、ルーラーの横線あるいは縦線をクリックし、作成したい位置までドラッグをします。ガイドは複数作成でき、簡単に削除することができます。
- ガイドをより正確な位置に作成するには、黄色のハンドルをダブルクリックします。ガイド位置のダイアログで、ゼロ位置からの正確な距離を入力し OK をクリックします。
- ガイドを削除するには、デザインウィンドウから黄色のハンドルをドラッグして離します。

グリッド&ガイド設定を調整する

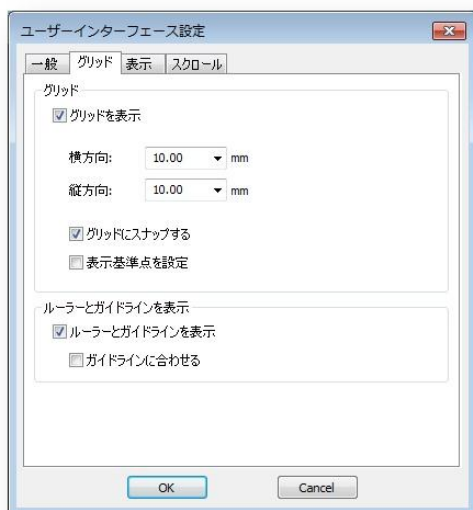


表示 > グリッドを表示をクリックし、グリッドを表示/非表示にします。右クリックで設定します。



表示 > ルーラー&ガイドを表示をクリックし、ルーラーとガイドを表示/非表示にします。右クリックで設定します。

- ソフトウェア設定 > ユーザーインターフェース設定を選択します。または表示ツールバーのグリッドまたはルーラーツールを右クリックします。



- 横方向と縦方向の両方のグリッド間隔を調整します。クロスステッチなど正確さが求められるデザインで作業する際に便利です。
- 「グリッドにスナップする」と「ガイドラインに合わせる」設定も行うことができます。デジタイズ、サイズ変更、変形または位置変え操作をしている間、オブジェクトの基準点、コントロールポイントまたは先端はグリッドにスナップします。

画面上で距離を測る

メートル法	コンテキスト > デザイン測定システムを使用し、ソフトウェア内で使用する測定単位を、オペレーティングシステム設定を変えずに変更します。
メートル法	
U.S.式	

測定ツールは場面上で2点間の距離を測るのに使用します。測定値は現在の設定により、ミリメートルまたはインチで表示されます。測定の単位も併せてご覧ください。

- 表示 > 測定ツールを選択するか、<M>を選択します。
- スタート点をクリックし、マウスをドラッグします。ツールチップに測定したラインの長さが表示されます。角度は測定したラインの水平に対する角度が表示されます。

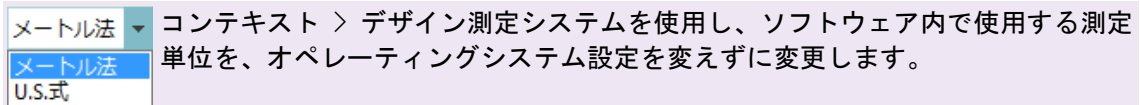


- <Esc>を押して終了します。
- ステータスバーでは、デザインの幅と高さを確認することができます。

測定したい部分にズームインすると、より正確な結果を得ることができます。測定値は現在のズーム倍率に関係なく、常に実寸で表示されます。

測定の単位

当ソフトウェアでは簡単に測定単位を変更することができます。この測定単位システムは、異なる測定単位を使用する国から注文を受けた場合に便利です。例えばアメリカにいる顧客からレタリングの注文をインチ（例： $\frac{3}{4}$ ”）で受けたが、デジタルはメートル法で行いたい場合、インチをミリメートルに計算しなくとも「3/4in」を入力するだけでいいのです。



測定単位を変更する

ソフトウェアを初めて起動した時の測定単位は、使用しているオペレーティングシステムで使っている単位が採用されます。測定単位はコンテキストツールバーのドロップリストで変更できます。「U.S. 式」を選択した場合、インチ、フィートまたはヤードを使用します。選択した測定単位は、次回ソフトウェアを起動した時の初期単位になります。



測定単位の変更は、多くのコントロールに使用される単位に影響します。ステッチ長と密度コントロールは測定単位を反映して変更します。

ジャノメメモリークラフトミシンは、ステッチ長を分数インチで表示することができます。

単位を特定する

ソフトウェアで使用する全体の測定単位を変更する以外に、測定コントロールに数値を入力する際に測定単位を特定する方法もあります。測定単位を加えると、入力した数値は選択した単位に自動的に変換します。



例えばメートル法を使用している場合、レタリングの高さはミリメートルですが、レタリングの大きさが $\frac{3}{4}$ "の場合、「3/4in」または「3/4 in」と文字の高さフィールドに入力するだけで、自動的に 19.1mm へ変換されます。

当ソフトウェアでは真分数と仮分数（例：「1 1/3」や「4/3」）を使用することができませんが、「1' 3"」のような混合した単位は使用できません。真分数表示は入力中のみ表示され、入力後は表示されません。

使用できる単位

使用できる単位は以下の通りです。

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

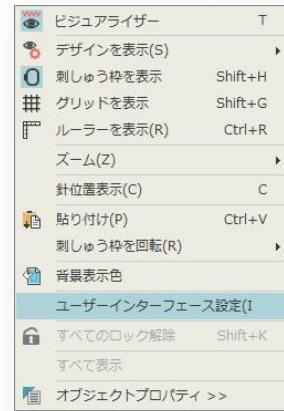
単位は英語または現在ソフトウェアが起動している言語で、テキスト方式で入力することができます。

システム環境設定

ユーザーインターフェース設定ダイアログで、自動保存とスクロールの設定を行います。ダイアログはソフトウェア設定メニューからアクセスするか、デザインウィンドウの空白部分を右クリックしポップアップメニューからコマンドにアクセスします。

自動保存オプション

自動保存を使用すれば規則的な間隔で自動的に作業を保存できるので、ハードウェアやソフトウェア等の突然のエラーにより作業が失われるのを防ぎます。デザインを設定頻度で自動保存チェックボックスを選択し、分で自動保存の頻度を特定します。



デザインのバックアップは、インストールフォルダーの中にあるバックアップフォルダーに保存されます。バックアップファイルはオリジナルのファイル名に BAK という拡張子が付けられ、削除するまでバックアップフォルダーに残ります。ハードディスクの容量を使いすぎないように、不要になったファイルを定期的に削除しましょう。

オートスクロールの動作

オートスクロールを活用すると、デジタイズ中にデザインウィンドウ内が自動的にスクロールできます。これは特に大きなデザインを作成している場合にパンニングやスクロールバーを使用するよりも便利です。



オートスクロールオプションに含まれるもの：

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

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

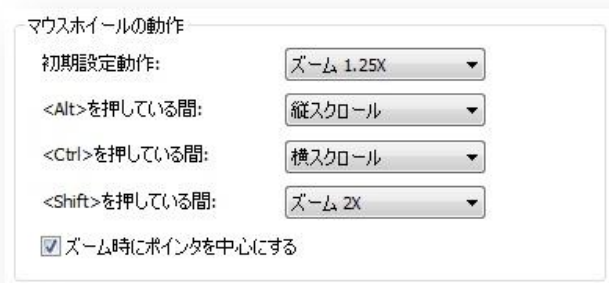
「ポインタの移動先」オプション：

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

<Shift>キーを押さげると、デジタイズ中のオートスクロールを一時的に無効にすることができます。

マウスホイール動作

オートスクロールを活用すると、デジタイズ中にデザインウィンドウ内が自動的にスクロールします。



4つのオプションはマウスのホイールだけの使用でも、<Alt>、<Ctrl>、<Shift>キーと組み合わせてでも使用できます。マウスホイールは縦または横方向にスクロールさせたり、プリセットした倍率でズームするよう設定することもできます。ズーム時にポインタを中心にするにチェックを入れると、ポインタがいつでもスクリーンの真ん中にある状態になります。

使用可能な刺しゅう枠

当ソフトウェアではミシンの種類に合わせた様々な種類の刺しゅう枠を使用することができます。刺しゅう枠リストは、選択したミシンの種類により自動的にフィルターにかけられます。選択したマシンで使用可能な刺しゅう枠のみ使用できます。使用しているマシンで使用できないサイズの刺しゅう枠でデザインを保存または送信しようとする、他の刺しゅう枠を選択するようメッセージが表示されます。ミシンの種類と使用可能な刺しゅう枠は下記の表をご覧ください。

刺しゅう枠 セット	マシン
セット 1	MC15000, セシオ 14000/HC1500, MC12000
セット 2	セシオ 11500SE, 11500, 11000 / HC12000DX, 12000, 10000
セット 3	スーパーセシオ PC, スーパーセシオ・ハイパークラフト C-2100, セシオ 9090, 刺しゅう名人 / C-601, C-400, MC350E
セット 4	セシオ 9700/ハイパークラフト 900
セット 5	MC500E, MC450E, MC400E
セット 6	メモリークラフト 200E
セット 7	NS-1
セット 8	MB-4, MB-4S, MB-7, NS-4, NS-40
セット 9	その他

刺しゅう枠セット 1

ミシンの種類: MC15000, セシオ 14000/HC1500, MC12000

刺しゅう枠の種類	サイズ
ASQ22 枠	220 x 220
FA10 枠	100 x 40
GR 枠	230 x 300
HH10 枠	100 x 90
RE18 枠	140 x 180
SQ14 枠	140 x 140
SQ23 枠	230 x 230

刺しゅう枠セット 2

ミシンの種類: セシオ 11500SE, 11500, 11000 / HC12000DX, 12000, 10000

刺しゅう枠の種類	サイズ	注記
横枠 AQ	140 x 120	
ASQ 枠	180 x 180	
小枠 FA	50 x 50	
横枠 HH	100 x 90	
MA 刺しゅう枠	200 x 280	2箇所位置刺しゅう枠。 マルチ刺しゅう枠の配置を出力するも併せてご覧ください。
長枠 RE	140 x 200	
大枠 SQ	200 x 200	
標準枠 ST	126 x 110	

刺しゅう枠セット 3

ミシンの種類：スーパーセシオ PC, スーパーセシオ・ハイパークラフト C-2100, セシオ 9090, 刺しゅう名人 / C-601, C-400, MC350E

刺しゅう枠の種類	サイズ	注記
枠 A(F)	126 x 110	スーパーセシオ・ハイパークラフト C-2100 では使用できません。
枠 A Ver. 2.21	110 x 110	スーパーセシオ・ハイパークラフト C-2100 のみ。
枠 B	140 x 200	
枠 C	50 x 50	
横枠 D	220 x 190	Giga 横枠、2箇所位置刺しゅう枠。 マルチ刺しゅう枠の配置を出力するも併せてご覧ください。

刺しゅう枠セット 4

ミシンの種類：セシオ 9700/ハイパークラフト 900

刺しゅう枠の種類	サイズ
FA10a 枠	100 x 40
RE20a 枠	170 x 200
SQ14a 枠	140 x 140

刺しゅう枠セット 5

ミシンの種類：MC500E, MC450E, MC400E

刺しゅう枠の種類	サイズ	注記
ASQ18b 枠	184 x 184	
HH10b 枠	100 x 90	
RE10b 枠	100 x 40	
RE20b 枠	140 x 200	
RE28b 枠	200 x 280	MC400E では利用不可
SQ14b 枠	140 x 140	
SQ20b 枠	200 x 200	

刺しゅう枠セット 6

ミシンの種類：メモリークラフト 200E

刺しゅう枠の種類	サイズ
横枠	140 x 140
横枠	50 x 50

刺しゅう枠セット 7

ミシンの種類：NS-1

刺しゅう枠の種類	サイズ
N1 枠	60 x 60
N2 枠	24 x 56
N3 枠	60 x 22
N4 枠	42 x 62
刺しゅう枠	140 x 140
刺しゅう枠	50 x 50

刺しゅう枠セット 8

ミシンの種類：MB-4, MB-4S, MB-7, NS-4, NS-40

刺しゅう枠の種類	サイズ
H1:MB 横枠	100 x 90
J1 No. 11:MB 枠	D30
J1 No. 12:MB 枠	D30
J2 No. 6:MB 枠	24 x 54

刺しゅう枠の種類	サイズ
J3 No. 13:MB 枠	64 x 28
J4 No. 8:MB 枠	42 x 67
J5 No. 3:MB 枠	47 x 47
J6 No. 2:MB 枠	66 x 66
J6 No. 9:MB 枠	66 x 66
J7 No. 1:MB 枠	110 x 95
J8 No. 7:MB 枠	120 x 121
大枠 - M1	240 x 200
標準枠 - M2	126 x 110
小枠 - M3	50 x 50
S1:MB 枠	37 x 59
S2:MB 枠	28 x 50
T1:MB 枠	D34
T2:MB 枠	D54
T3:MB 枠	D84
T4:MB 枠	D112
T5:MB 枠	D142
T6:MB 枠	78 x 168

刺しゅう枠セット 9

ミシンの種類: その他

刺しゅう枠の種類	サイズ
枠 1 & 3	126 x 90

使用可能な保存デバイス

USB 接続以外にも、フロッピーディスクに保存するのと似た方法で外部メディアに書き込むこともできます。マイカード(ATA カード)は PCMCIA 標準の PC メモリーカードで、JEF フォーマットでデザインを保存するのに使用されます。JEF フォーマットはミシンから読み込み/ミシンへ書き込みする為のフォーマットです。マイカード (ATA カード)は、コンピューターのドライブとして指定できます。ドライブの表示は E:、F: などになります。デザインを書き込んだ後はカードをお使いのミシンのマイカード(ATA カード)の差込口 (使用可能な場合) に挿入し、デザインを読み込みます。

ミシンの内蔵メモリに保存されているデータをハードディスク、あるいはマイカード (ATA カード)に保存しておき、誤作動や故障などによるデザインの損失を防ぐことをお勧めします。

USB メモリースティック

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



マイカード(ATA カード)

ディスクの中には、ミシンで読み取られるステッチ ファイルを含んだ特別なディスクもあります。



お使いのミシンのシステムプログラムのアップグレードには、承認されているマイカード(ATA カード)か、SanDisk 社のコンパクトフラッシュをマイカード(ATA カード)アダプタで使用してください。メモリの容量は 8Mb 以上必要です。

お使いのコンピューターがノート型パソコンの場合、マイカード(ATA カード)とアダプターを直接挿入できるスロットがついています。お使いのコンピューターがデスクトップパソコンの場合、マイカード

(ATA カード)リーダー/ライターを USB ポートに繋いでください。

マイカード(ATA カード)を PC あるいはお使いのミシンでフォーマット化すると、カード内の情報はすべて失われます。使用済みのカードをフォーマット化する前に、必ず内容を確認してください。

使用可能な刺しゅうファイル

当ソフトウェアで使用できる刺しゅうファイルの種類の詳細は以下のとおりです。

刺しゅうのファイルフォーマットには下記の2種類があります。

アウトライン	コンデンス(圧縮)ファイルにはデジタイズした形状やライン、選択したステッチタイプとステッチの数値や効果が含まれます。
ステッチ	ステッチファイルにはステッチとミシン機能のみが含まれ、特定のミシンに適しています。

刺しゅうファイルが「アウトライン」と「ステッチ」フォーマットに大別される一方で、ソフトウェアはファイルをネイティブデザイン、ネイティブ以外のアウトラインファイル、プロセス(処理)されたステッチファイル、ネイティブ以外のステッチファイルのいずれかに識別します。

元の状態	詳細	グレード
ネイティブデザイン	デザインソフト(または相当のもの)で作成されたデザイン。	A
ネイティブ以外のアウトラインファイル	基のアウトラインとステッチデータからソフトウェア(または相当のもの)でステッチが生成されたEMB以外のアウトラインファイルから読み取ったデザイン。	B
プロセス(処理)されたステッチ	プロセス(処理)によってステッチが生成されたステッチファイルから読み込まれたデザイン。	C
ネイティブ以外のステッチファイル	アウトラインは認識される場合とされないものがあり、ステッチはプロセス(処理)で再生成はされなかったステッチファイルから読み込まれたデザイン。	D

レタリングオブジェクトを追加するなどステッチファイルに変更を加えた場合、そのファイルは取り込まれたステッチが再生成されなくとも、プロセス(処理)されたステッチにステータスの変更されるので注意してください。デザインファイルのソースに関する情報は、プロパティダイアログをご覧ください。

刺しゅうファイル

当ソフトウェアでは下記のファイルフォーマットを使用することができます。

フォーマット	ファイル	詳細	グレード	読み込み	書き込み
Wilcom EMB デザイン	EMB	Wilcom EmbroideryStudio デザインファイル (e3.0 以下)	A	●	●

フォーマット	ファイル	詳細	グレード	読み込み	書き込み
ベルニナ	ART	ベルニナ刺しゅうソフトウェアファイル	A	●	
ベルニナ	AMT	ベルニナ テンプレートファイル	A	●	
ジャノメ	JAN	ジャノメ デザインファイル		●	
Wilcom クロスステッチ	EMX	Wilcom クロスステッチデザインファイル		●	
Great Notions	GNC			●	
バルダン	U??	バルダン (TBD) - 針番号認識データを含む		●	
メルコ	EXP	メルコ 刺しゅうデザインファイル。ベルニナ 刺しゅう USB フォーマットにも使用されます。		●	●
タジマ	DST	※ 標準タジマ機で使用できるフォーマット。		●	●
タジマ (バルダン)	DSB	バルダン		●	
トヨタ	100	トヨタ		●	
ベルニナ	EXP	メルコ		●	●
ベルニナ クロスステッチ	ARX	artista クロスステッチファイル		●	
Deco, Brother, Babylock	PES	Deco, Brother, Babylock		●	●
Deco, Brother, Babylock	PEC	Deco, Brother, Babylock		●	●
Elna	EMD	Elna		●	●
ジャノメ / Elna / Kenmore	SEW	ジャノメ / Elna / Kenmore 生産 (ステッチ) ファイル		●	●
ジャノメ / Elna / Kenmore	JEF	ジャノメ / Elna / Kenmore フォーマット (V1.0)		●	●
ジャノメ	JPX	ジャノメ / Elna / Kenmore 生産 (ステッチ) ファイル		●	●
ジャノメ / Elna / Kenmore	JEF	ジャノメ / Elna / Kenmore 生産 (ステッチ) ファイル		●	●
ジャノメ / Elna / Kenmore	JEF+	ジャノメ / Elna / Kenmore 生産 (ステッチ) ファイル		●	
Husqvarna/Viking	HUS	Husqvarna/Viking		●	●
Husqvarna/Viking	SHV			●	●
Husqvarna/Viking/Pfaff	VIP	Husqvarna/Viking/Pfaff		●	●

フォーマット	ファイル	詳細	グ レ ー ド	読 み 込 み	書 き 込 み
Husqvarna/Viking/Pfaff	VP3	Husqvarna/Viking/Pfaff		●	●
Pfaff	PCD	Pfaff ミシンで使用できるフォーマット。		●	●
Pfaff	PCM	Pfaff ミシンで使用できるフォーマット。		●	●
Pfaff	PCQ	Pfaff ミシンで使用できるフォーマット。		●	●
Pfaff	PCS	Pfaff ミシンで使用できるフォーマット。		●	●
POEM/Singer/Huskygram	CSD	Poem, Huskygram, Singer EU		●	●
Singer	XXX	Singer		●	●
Compucon	XXX	Compucon		●	●
OESD Project	ART42	Explorations プロジェクトファイル		●	
デジタイザーテンプレート	JMT	ジャノメテンプレート		●	
ベルニナテンプレート	AMT			●	
Wilcom EMB テンプレート	EMT			●	●

※ DST ファイルは MB-4 ミシンで読み取ることができます。

JPX ファイルフォーマット

JPX 生産ファイルフォーマットには刺しゅうに加え、JPG イメージが含まれます。これによりプリントのあるアイテムに刺しゅうをする際、視覚的に刺しゅうを配置することができます。

旧型ミシンでは刺しゅう糸コードのみが表示され、ブランド名は表示されません。コードが同じでも刺しゅう糸のブランドが異なると、色がまったく異なる場合があるので注意が必要です。最近のジャノメメモリークラフトミシンでは、糸チャートを特定する刺しゅう糸ブランド ID が認識されるようになりました。ブランドはミシンに表示されるようになっています。

デザインファイル

デザインファイルは大きく分けて、刺しゅうファイルとミシンファイルの2つに分類されます。一般的に刺しゅうファイルはソフトウェア内で開き編集するファイルで、ミシンファイルは生産用にミシンに送信するファイルを指します。これら2つのフォーマットにはいくつかの相互互換性があります。刺しゅうライブラリでこれら2つのカテゴリーに大まかにフィルターにかけることができます。



刺しゅうファイル

刺しゅうファイルは「オールインワン」または「アウトライン」ファイルとしても知られており、オブジェクトアウトライン、オブジェクトプロパティ、ステッチデータを含むハイレベルフォーマットです。ソフトウェアでアウトラインファイルを開くと、対応するステッチタイプとデジタイズ方法、効果が適用されます。アウトラインファイルはステッチ密度や質を変えることなく、サイズ変更、変換や変形が可能です。編集後、デザインは使用可能ななどのファイルフォーマットにも保存することができます。

ミシンファイル

ミシンにより使用する言語は異なります。各ミシンは機能に対してそれぞれ独自のコマンドを持っています。ミシンファイルは「ステッチ」ファイルとしても知られており、ミシンで直接使用されるローレベルフォーマットです。このフォーマットには、各ステッチの位置、長さ、色に関する情報が含まれます。ステッチファイルをソフトウェアに読み込む場合、アウトラインやステッチタイプといったオブジェクト情報は含まれず、ステッチの集合体としてデザインを表現します。ステッチブロックは、単一のステッチが集まって構成されています。

未加工のステッチフォーマットのデザインのサイズを変更することはできますが、ステッチ数は変更されない為、デザインのサイズに従い糸間隔が大きくなったり、小さくなったりします。この理由から±5%の範囲を超えたステッチデザインのサイズ変更はお勧めしていません。この範囲を超えた場合は、ステッチが密になり過ぎたり、隙間ができたりすることがあります。



一般的にステッチデザインは拡大/縮小に向いていませんが、当ソフトウェアではステッチデータからオブジェクトアウトラインやステッチタイプ、また糸間隔をある程度認識することができます。初期設定ではソフトウェアで開く際にステッチファイルはアウトラインと

オブジェクトに変換されます。これら認識されたデザインのサイズは変更することができ、ステッチは新しいアウトラインで計算されます。この処理はほとんどのステッチデザインに効果的ですが元のアウトラインと質が同じというわけではなく、装飾的なステッチの中には扱えないものがある場合があります。

オブジェクト/アウトラインの認識

初期設定ではステッチファイルが開かれる時点で、アウトラインとオブジェクトに変換されます。ソフトウェアがミシンファイルを認識すると、ステッチタイプ、間隔と長さの数値、ステッチ効果が認識され、オブジェクトのアウトラインが決定します。すべての埋めエリアは一般プロパティと刺しゅう特有のプロパティを持った埋め縫いまたはアウトラインオブジェクトになります。ステッチタイプは針落ちのパターンによって、サテンまたはタタミに割り当てられます。認識されたオブジェクトのアウトラインとステッチ値は、オブジェクトプロパティとしてソフトウェアに保存されます。これは通常の方法で認識されたデザインのサイズを変更したり、変形したりできることを意味します。デザイン全体または選択部分のステッチ間隔やステッチタイプを変更することもできます。ステッチファイルをデザインファイルに変換したくない場合は、刺しゅう設定 > デザインタブで認識オプションをオフにしてください。



使用可能なイメージ

イメージはベクター/ビットマップフォーマットの両方でソフトウェアにインポートすることができます。一般的にベクターイメージはサイズ変更してもその画像の品質は維持されますが、ビットマップイメージの場合は拡大/縮小した際にピクセル処理の問題が起こり画像イメージが悪くなります。イメージをソフトウェアにインポートするとベクターイメージは自動的にビットマップに変換される為、イメージのサイズ変更はインポート前に行うようにしてください。

使用可能なベクターフォーマット

刺しゅうデザインモードでは下記のベクターフォーマットを使用することができます。

拡張子	フォーマット	読み込み	書き込み
EMF	エンハンスドメタファイル	●	
EPS	Encapsulated PostScript	●	
WMF	Windows メタファイル	●	

使用可能なビットマップフォーマット

刺しゅうデザインモードでは下記のビットマップフォーマットも使用することができます。

拡張子	フォーマット	読み込み	書き込み
BMP	Windows ビットマップ	●	●
JPG	JPEG ファイル インターチェンジ形式	●	●
PCX	^ ZSoft	●	●
PNG	Portable Network Graphics	●	
^ デジタイザージュニアでは利用不可			

使用可能なグラフィックフォーマット

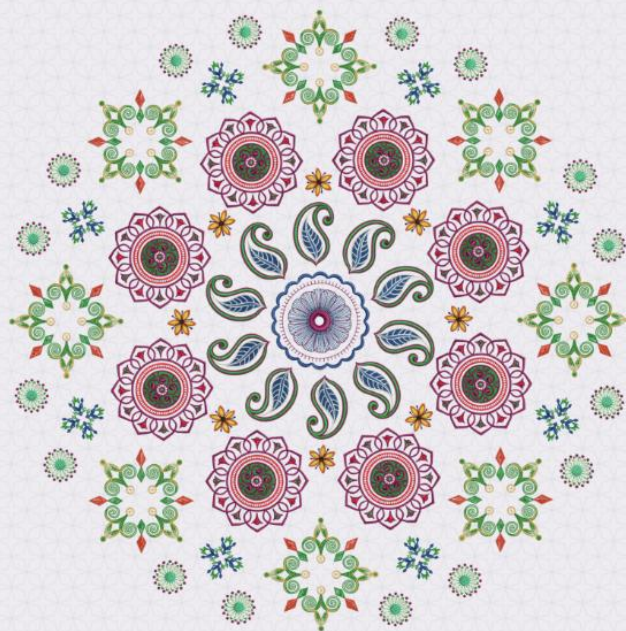
グラフィックモード(CorelDRAW) ではCorelDRAW® エssenシャルで使用可能な下記のすべてのベクターフォーマットを使用することができます。

拡張子	フォーマット	読み込み	書き込み
AI	Adobe Illustrator (*.ai, *.eps, *.pdf)	●	
AI	Adobe Illustrator (*.ai)		●
BMP	Windows ビットマップ (*.bmp, *.dib, *.rle)	●	●
BMP	OS/2 ビットマップ (*.bmp, *.dib, *.rle)	●	●

拡張子	フォーマット	読み込み	書き込み
CDR	CorelDRAW (*.cdr)	●	
CDX	CorelDRAW Compressed (*.cdx)	●	
CGM	コンピューターグラフィックス・メタファイル (*.cgm)	●	●
CMX	Corel Presentation Exchange 5.0 (*.cmx)	●	●
CMX	Corel Presentation Exchange (*.cmx)	●	●
CPT	Corel PHOTO-PAINT イメージ (*.cpt)	●	
CPT	Corel PHOTO-PAINT 7/8 イメージ (*.cpt)		●
CPX	Corel CMX Compressed (*.cpx)	●	
DES	Corel DESIGNER (*.des)	●	
DOC	MS Word (*.doc, *.docx)	●	
DOC	MS Word Windows 6/7 用 (*.doc)		●
DOC	MS Word 97/2000/2002 (*.doc)		●
EMF	Enhanced Windows Metafile (*.emf)	●	●
EPS	Encapsulated PostScript (*.eps, *.dcs)		●
FH	Macromedia Freehand (*.fh8, *.fh7)	●	
GEM	GEM ファイル (*.gem)	●	●
GIF	CompuServe Bitmap (*.gif)	●	●
HTM	HyperText Markup Language (*.htm, *.html)	●	
IMG	GEM Paint File (*.img)	●	●
JPG	JPEG ビットマップ (*.jpg, *.jtf, *.jff, *.jpeg)	●	●
PCT	Macintosh PICT (*.pct, *.pict)	●	●
PFB	Adobe Type 1 Font (*.pfb)	●	●
PNG	Portable Network Graphics (*.png)	●	●
PP4	Picture Publisher 4 (*.pp4)	●	
PP5	Picture Publisher 5 (*.pp5)	●	●
PPF	Picture Publisher (*.ppf)	●	●
PPT	Microsoft PowerPoint (*.ppt)	●	
PS	PostScript (*.ps, *.eps, *.prn)	●	
PSD	Adobe Photoshop (*.psd, *.pdd)	●	●
PSP	Corel Paint Shop Pro (*.pspimage)	●	

拡張子	フォーマット	読み込み	書き込み
PUB	MS Publisher Document Format (*.pub)	●	
RIF	Painter (*.rif)	●	
RTF	Rich Text Format (*.rtf)	●	●
SHW	Corel Presentations (*.shw)	●	●
SWF	Macromedia Flash (*.swf)		●
TGA	Targa Bitmap (*.tga, *.vda, *.icb, *.vst)	●	●
TIF	TIFF Bitmap (*.tif, *.tiff, *.tp1)	●	●
TTF	TrueType Font (*.ttf)	●	●
TXT	ANSI Text (*.txt)	●	●
WB/WQ	Corel Quattro Pro (*.wq1, *.wb1, *.wb2, *.wb3)	●	
WK	LOTUS 1-2-3 (*.wks, *.wk1, *.wk3, *.wk4)	●	
WMF	Windows メタファイル (*.wmf)	●	●
WP4	Corel WordPerfect 4.2 (*.wp, *.wp4, *.doc)	●	●
WP5	Corel WordPerfect 5.0 (*.wp, *.wp5, *.wpd, *.doc)	●	●
WP5	Corel WordPerfect 5.1 (*.wp, *.wp5, *.wpd, *.doc)	●	●
WPD	Corel WordPerfect 6/7/8/9/10/11 (*.wpd, *.wp6, *.wp)	●	●
WPG	Corel WordPerfect Graphic (*.wpg)	●	●
WSD	WordStar 2000 (*.wsd)	●	●
WSD	Wordstar 7.0 (*.wsd)	●	●
XCF	Gimp Image (*.xcf)	●	
XPM	XPixmap Image (*.xpm)	●	●
XLS	Microsoft Excel (*.xls)	●	

Digitizer V5



デザインの管理

著作権

Copyright © 1998–2016. Wilcom Pty Ltd, Wilcom International Pty Ltd. All Rights reserved.

デジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェア（デジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアに組み込まれているあらゆるイメージ、動画、文章、アプリケーションを含むがこれに限定されない）、付属の印刷物、及びデジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアの複製はすべての権原及び著作権は実施許諾者（ライセンス）またはその供給業者により所有されます。当ソフトウェア製品は著作権法および国際特許条約により保護されています。従ってユーザーはデジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアを他の著作物と同様に取り扱うものとして扱います。デジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアに付属の印刷物を複製することは禁じられています。

デジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアの画像技術機能の一部の著作権、著作権は AccuSoft Corporation により所有されています。

有限保証

すべて現状のまま提供されておりいかなる保証もしていない再配布可能ファイルは例外とし、蛇の目ミシン工業株式会社（以下「ジャノメ」と称す）は購入日より 90 日間、ソフトウェア媒体とその付随文書に素材および製造上の欠陥がないこと、およびデジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアが付属の文書に実質的に従って作動することを保証します。州または法域によっては黙示の保障期間の制限を認めない場合があるため、前期の限定は適用されない場合があります。適用法で認められる範囲においてデジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアの黙示的保証は、90 日間に限定されます。

責任制限

保証に基づくジャノメの製造者責任制限は製品価格と同額を上限とします。いかなる場合においても本製品の使用、または本製品の使用不能に起因する二次的、偶発的、あるいは間接的な損害（事業利益の損失、事業の中断、事業情報の消失またはその他の金銭的損失を含むがこれらに限定されない）に関してジャノメは一切責任を負わないものとして扱います。同様にいかなる場合においてもジャノメは第三者に対し一切の責任を負わないものとして扱います。

注記

文書上で表示されている画面のレイアウトは解説用に作成されたもので、ソフトウェアが表示する画面の表示と異なる場合があります。同様にデザインのサンプルは過程および手順のみ説明するものでお買い上げいただいたバージョンのソフトウェアに含まれていない場合があることをご了承ください。

救済方法

保証期間中に領収書等の購入の証明を添えてお客様が欠陥品をジャノメまたは購入した販売店に返却された場合、ジャノメまたは販売店はジャノメの判断により (a) 購入金の返金、あるいは (b) デジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアの修理または交換、の何れかの救済措置を行います。

交換したデジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアの保証期間は当初保証の残存期間、あるいは 30 日間の何れか長い方とします。

目次

イントロダクション.....	1
デザインを閲覧する.....	2
刺しゅうライブラリを開く.....	2
デザインを選別する&分類する.....	3
デザインを検索する.....	3
デザインファイルを開く.....	5
デザインを開く、コピーする.....	5
新規デザインページを開く.....	6
開いた時のデザインのグループ解除.....	6
デザインを変換する.....	7
選択デザインを変換する.....	7
デザインファイル.....	8
オブジェクト/アウトラインの認識.....	9
選択したデザインを送信する.....	10
デザインの詳細を出力する.....	12
選択したデザインを印刷する.....	12
デザインリストをエクスポートする.....	14
フォルダーを管理する.....	16
追加するデザインを検索する.....	16
追加するフォルダーを選択する.....	16
フォルダーを削除する.....	17

イントロダクション

デザイン管理ツールボックスと My デザインタブでは刺しゅうデザインを表示し管理することができ、以下のような場合にとっても便利です。

- デザインの保管場所がわからない
- 既存のデザインをカスタマイズしたい

内臓の「刺しゅうライブラリ」ではお使いのシステム内にあるすべての刺しゅうデザインを、簡単に検索、分類、閲覧することができます。Windows Explorer を使用したことがあるユーザーの方は直感的に使用していただけたと思いますが、いくつか異なる点があります。ライブラリでは：

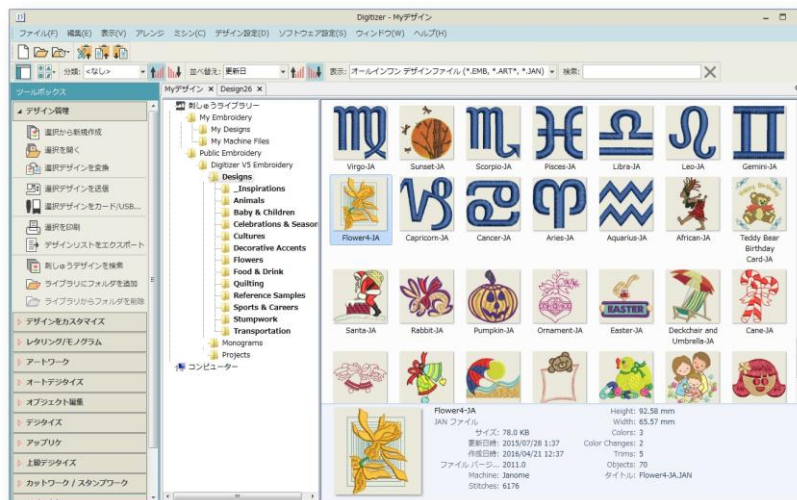
- 様々な方法でデザインを検索できる。
- 管理しやすいようカテゴリ別に分類できる。
- 選択したデザインファイルを JEF、SEW、DST、EXP やその他のステッチフォーマットに一括変換できる。
- 選択したデザインを印刷したり、ミシンに送信できる。
- お使いのハードドライブや外部保存デバイス内にある刺しゅうデザインを検索し、それらを刺しゅうライブラリに追加できる。

デザインを閲覧する


内臓の「刺しゅうライブラリ」ではお使いのシステム内にあるすべての刺しゅうデザインを、簡単に検索、分類、閲覧することができます。Windows Explorer を使用したことがあるユーザーの方は直感的に使用していただけると思いますが、いくつか異なる点があります。刺しゅうライブラリはお使いのシステム内にあるデザインを検索し、ナビゲーションツリー内に表示します。デザインはハードウェアや外部保存デバイスのどこに保存されていても構いません。刺しゅうデザインを含んだフォルダーはすべてナビゲーションツリーに表示されます。

刺しゅうライブラリを開く

刺しゅうライブラリはデザインバー上にある特有のタブの中に開き、5つのコンポーネント（ツールバー2つ、ツールボックス、ナビゲーションツリー、デザイン表示エリア、情報パネル）で構成されています。



構成要素	機能
ツールボックス	左側にあるツールボックスではデザインを開くことはもちろん、デザインの変換や印刷からミシンやデータメディアに出力することができます。またデザインを含んだフォルダーの検索や刺しゅうライブラリにフォルダーを追加したり、削除することもできます。
ナビゲーションツリー	ナビゲーションツリーを右クリックしポップアップメニューにアクセスすれば、ソフトウェア内でツリー内のフォルダーの切り取り、コピー、削除をすることができます。またデザインとフォルダーを圧縮するのに使用することもできます。 この刺しゅうライブラリのナビゲーションツリーは、Windows Explorer のフォルダーの構造をすべてそのまま複製したものではありません。ここでは刺しゅうデザインのみ焦点をあてているので、すでに刺しゅうライブラリに追加されたフォルダーのみ見ることができます。

構成要素	機能
デザインの表示	<p>デザインの表示エリアは、表示ツールバーで選択したフィルターとキーワードで検索したデザインを表示します。このツールバーはデザインの表示方法をカスタマイズするのに使用します。</p> 
デザイン情報	<p>デザインを選択すると下部にある情報パネルに概要が表示されます。デザイン情報も併せてご覧ください。</p>
表示ツールバー	<p>検索や分類は刺しゅうライブラリ全体でも選択したフォルダーのみでも行うことができます。詳しくは以下を参照してください。</p>
標準ツールバー	<p>標準ツールバーを使用してデザインを開いたり、新しいデザインの作成や選択したデザインの切り取り、コピー、貼り付けを行います。</p>

デザイを選別する&分類する

表示ツールバーでは刺しゅうライブラリのデザインを選別、分類、検索することができます。例えば特定のファイルタイプのみ表示するようライブラリを選別したりできます。



デザインは名前またはキーワードで検索したり、名前や作成日またはその他の基準で分類するのも使用できます。またここではナビゲーションツリーやサムネイルの表示の制御も行うことができます。

デザインを検索する

検索機能はとてもパワフルです。情報パネルに表示されているどの検索基準でも検索することができます。例えば「author:0SED colors:<5 stitches:<3000」と記入すれば、0ESDで製作された5色以下で3000ステッチ以下のデザインのみが検索されます。必ず正しい構

文を使用してください。各フィールド名の後には必ずコロン「:」を記入してください。他の検索を行う前には消去ボタンで検索フィールドを一掃しましょう。

注意：検索はデザインのデータ記入に使用された言語でのみ機能します。例えば英語で記入されたデータは英語での検索でのみヒットします。



デザインファイルを開く

当ソフトウェアを使用するのに特別な経験は必要ありません。まずは既存のデザインを開き、マシンに送信して刺しゅうするところから始めてみましょう。デザインとデザインを組み合わせたり、レタリングを追加してみるのもよいでしょう。付属のサンプルや購入したデザインを刺しゅうするのに慣れたら、今度はデザインのサイズ、糸の色、生地タイプを変更してみましょう。デザインの変更に自信がいたら、自分のデザインを一から作成してみましょう。

初期設定ではデザインは「EMB」ファイルフォーマットで保存されます。このフォーマットにはデザインの変更とステッチの際に必要な情報がすべて含まれています。当ソフトウェアではそれ以外の様々な刺しゅうファイルフォーマットを開くことができます。デザインはEMBファイルでもその他のファイルフォーマットでも保存することができます。使用可能なデザインファイルも併せてご覧ください。

デザインを開く、コピーする



デザイン管理 > 選択を開くを使用し、刺しゅうライブラリで選択したデザインを開きます。



デザイン管理 > 選択から新規作成を使用し、刺しゅうライブラリで選択したデザインをベースに新規デザインを作成します。

刺しゅうライブラリには、複数のデザインをそれぞれ独立したタブで開くオプションがあります。デザインを一つ選択するか、<Ctrl>を押し下げ複数のデザインを選択し「選択を開く」をクリックすると、元のファイルが開きます。「選択から新規作成」をクリックすると、ファイルのコピーが作成されて開くので、元のデザインファイルをそのまま残しておくことができます。デザインを開く方法は他にもあります。標準ツールバーでは最近使ったデザインを開くこともできます。



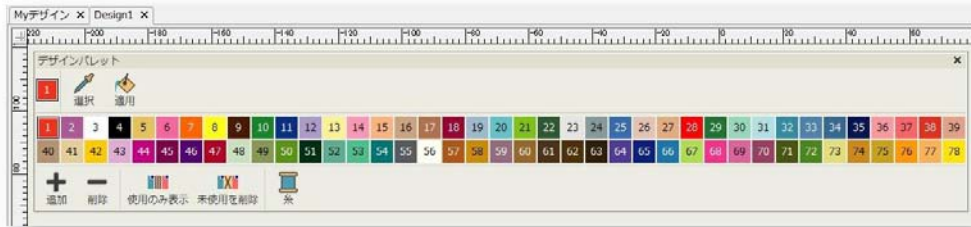
デザインを他のデザイン内に開きたい場合は、「デザインを挿入」機能を使用します。デザインやデザイン項目を一つのデザインに組み合わせます。デザインを挿入するをご覧ください。

新規デザインページを開く



標準 > 新規デザイン作成を使用し、初期設定の生地設定を基に新しいデザインを作成します。

「新規デザイン作成」をクリックすると、デザインバーに新しいタブが追加されます。定義された生地設定とカラーパレットを含んだ新規デザインページが開きます。



開いた時のデザインのグループ解除



コンテキスト > グループを使用、または<Ctrl+G>を押しし、選択したオブジェクトをグループ化します。このツールはアレンジメニューからもアクセスできます。



コンテキスト > グループ解除を使用、または<Ctrl+U>を押し、グループ化した範囲のグループ化を解除します。このツールはアレンジメニューからもアクセスできます。

デザインを初めてソフトウェアで開く際、初期設定ではデザインはグループ化されています。デザインはコンテキストツールバーのグループ解除ツールでグループ化を解除することができます。また刺しゅう設定 > デザインタブの「デザインをグループ化」に関するチェックボックスのチェックを外します。



デザインを変換する

刺しゅうデザインは「アウトラインデータ」または「ステッチデータ」のどちらかのファイルタイプで保存されます。EMB は刺しゅうソフトウェア固有のアウトラインフォーマットです。JEF、SEW、DST、EXP やその他のステッチフォーマットに使用することができます。ステッチフォーマットのリストは使用可能な刺しゅうファイルをご覧ください。

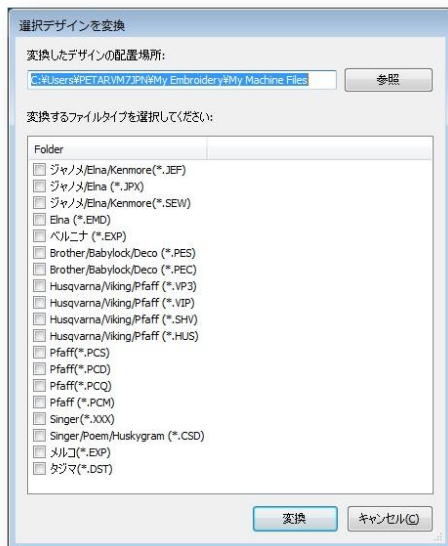
選択デザインを変換する



デザイン管理 > 選択デザインを変換を使用し、刺しゅうライブラリで選択したデザインを別のファイルの種類に変換します。

EMB ファイルは刺しゅうライブラリから直接他のデザインファイルに変換することができます。またその逆も可能です。

- 変換するファイルを選択し、「選択デザインを変換」アイコンをクリックします。ソフトウェアで使用可能なステッチファイルフォーマットが記載されたダイアログが開きます。



- 変換するファイルタイプを選択します。
- 参照をクリックし、変換するデザインを配置するフォルダーを選択します。
- 変換をクリックし、変換を開始します。指定したフォルダーに変換したデザインが保存されます。

デザインファイル

デザインファイルは大きく分けて、刺しゅうファイルとミシンファイルの2つに分類されます。一般的に刺しゅうファイルはソフトウェア内で開き編集するファイルで、ミシンファイルは生産用にミシンに送信するファイルを指します。これら2つのフォーマットにはいくつかの相互互換性があります。刺しゅうライブラリでこれら2つのカテゴリーに大まかにフィルターにかけることができます。



刺しゅうファイル

刺しゅうファイルは「オールインワン」または「アウトライン」ファイルとしても知られており、オブジェクトアウトライン、オブジェクトプロパティ、ステッチデータを含むハイレベルフォーマットです。ソフトウェアでアウトラインファイルを開くと、対応するステッチタイプとデジタイズ方法、効果が適用されます。アウトラインファイルはステッチ密度や質を変えることなく、サイズ変更、変換や変形が可能です。編集後、デザインは使用可能などのファイルフォーマットにも保存することができます。

ミシンファイル

ミシンにより使用する言語は異なります。各ミシンは機能に対してそれぞれ独自のコマンドを持っています。ミシンファイルは「ステッチ」ファイルとしても知られており、ミシンで直接使用されるローレベルフォーマットです。このフォーマットには、各ステッチの位置、長さ、色に関する情報が含まれます。ステッチファイルをソフトウェアに読み込む場合、アウトラインやステッチタイプといったオブジェクト情報は含まれず、ステッチの集合体としてデザインを表現します。ステッチブロックは、単一のステッチが集まって構成されています。

未加工のステッチフォーマットのデザインのサイズを変更することはできますが、ステッチ数は変更されない為、デザインのサイズに従い糸間隔が大きくなったり、小さくなったりします。この理由から±5%の範囲を超えたステッチデザインのサイズ変更はお勧めしていません。この範囲を超えた場合は、ステッチが密になり過ぎたり、隙間ができたりすることがあります。



一般的にステッチデザインは拡大/縮小に向いていませんが、当ソフトウェアではステッチデータからオブジェクトアウトラインやステッチタイプ、また糸間隔をある程度認識することができます。初期設定ではソフトウェアで開く際にステッチファイルはアウトラインとオブジェクトに変換されます。これら認識されたデザインのサイズは変更することができ、ステッチは新しいアウトラインで計算されます。この処理はほとんどのステッチデザインに効果的ですが元のアウトラインと質が同じというわけではなく、装飾的なステッチの中には扱えないものがある場合があります。

オブジェクト/アウトラインの認識

初期設定ではステッチファイルが開かれる時点で、アウトラインとオブジェクトに変換されます。ソフトウェアがマシンファイルを認識すると、ステッチタイプ、間隔と長さの数値、ステッチ効果が認識され、オブジェクトのアウトラインが決定します。すべての埋めエリアは一般プロパティと刺しゅう特有のプロパティを持った埋め縫いまたはアウトラインオブジェクトになります。ステッチタイプは針落ちのパターンによって、サテンまたはタタミに割り当てられます。認識されたオブジェクトのアウトラインとステッチ値は、オブジェクトプロパティとしてソフトウェアに保存されます。これは通常の方法で認識されたデザインのサイズを変更したり、変形したりできることを意味します。デザイン全体または選択部分のステッチ間隔やステッチタイプを変更することもできます。ステッチファイルをデザインファイルに変換したくない場合は、刺しゅう設定 > デザインタブで認識オプションをオフにしてください。



選択したデザインを送信する



デザイン管理 > 選択デザインをマシンに送信を使用し、刺しゅうライブラリで選択したデザインを選択したマシンに送信します。



デザイン管理 > 選択デザインをカード/USBに書き込みを使用し、刺しゅうライブラリで選択したデザインをカードやUSBスティックに書き込みます。

刺しゅうデザインはワークシート、アップリケパターン、色の順序リスト、糸チャートなどに印刷するなど、様々な方法で出力することができます。デザインはイメージとして保存することも、直接マシンに送信することもできます。

当ソフトウェアでは様々なマシンのモデルを使用することができます。マシンの中にはシリアル (COM) または USB ポートとケーブルを介してお使いの PC に直接接続できるものがあります。旧式のマシンでは直接接続をすることはできませんが、マイカード (ATA カード) とまたは USB メモリースティックを読み込むことができます。お使いのマシンの詳細はデザインをマシンに送信するをご覧ください。



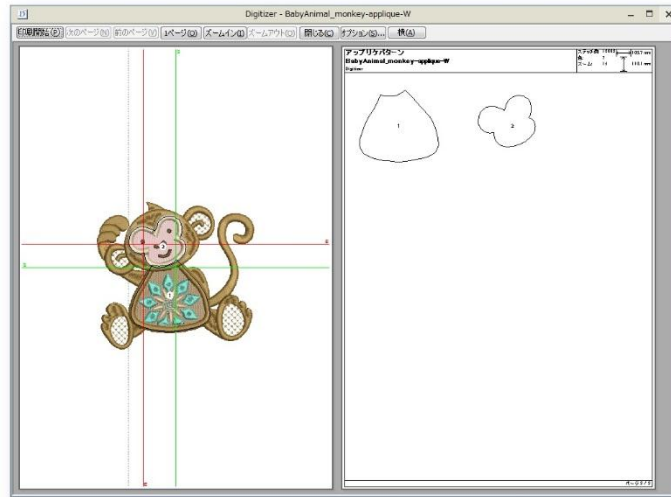
刺しゅう枠よりも大きなデザインを作成している場合、デザインを部分ごとに分割することができます。送信されるファイルは自動的に計算され、表示されます。マルチ刺しゅう枠も併せてご覧ください。



デザイン出力ツールボックスでは刺しゅうデザインをワークシート、アップリケパターン、色順序、糸チャートに印刷するなど様々な方法で出力することができます。デザインを出力するも併せてご覧ください。

デザインの詳細を出力する

プリンターやプロッターで選択したデザインのレポートを印刷することができます。レポートの種類にはデザインワークシート、アップリケパターン、色順序、刺しゅう枠順序のほか、カタログやデザインのリストがあります。デザインを印刷するも併せてご覧ください。



選択したデザインを印刷する



デザイン管理 > 選択を印刷を使用し、刺しゅうライブラリで選択したデザインを印刷します。

選択したデザインはサムネイルと共にワークシートに印刷できます。このオプションではデザインと縫製情報を含むことができます。

- 並べ替えを使用し、印刷用にデザインを並べ替えます。
- デザインを選択し、「選択を印刷」アイコンをクリックします。印刷ダイアログが開きます。
- 印刷物をカスタマイズするには、オプションをクリックします。



- 希望のフォーマットで必要な情報が表示されるように、製作ワークシートのオプションを設定します。

レポート	目的
デザインワークシート	デザインワークシートはデザインの縫製情報（ボビンの長さ、デザインサイズ、生地など）が掲載されます。
アップリケパターン	アップリケパターンはデザインから独立したアップリケパターンで、生地からピースを切り取る際のガイドに使用することができます。またここには含まれるアップリケピースも表示されます。
色の順序	色の順序は、デザイン中の色のリストと各色レイヤーの色とステッチ情報を掲載します。これはミシンのオペレーターが刺しゅうする色の順番を知る手助けになります。
刺しゅう枠の順序	2回以上の刺しゅう枠掛けがあるデザインの場合、このオプションでは正しい色の順序で刺しゅう枠が表示されます。

- デザインワークシートのプリセットオプションには、標準、デザインビュー、テンプレートモードがあります。デザインワークシートパネルには、更に細かくカスタマイズできるオプションがあります。デザインを印刷するも併せてご覧ください。
- OK をクリックし、MS Windows®の印刷設定ダイアログで正しいプリンターの設定を行います。
- ダイアログと設定はプリンターによって様々です。詳細はプリンターのマニュアルをご覧ください。

デザインリストをエクスポートする



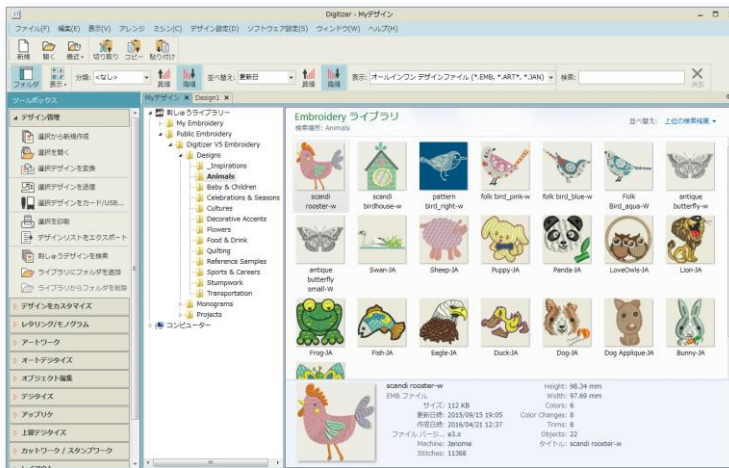
デザイン管理 > エクスポートリストを使用し、選択したファイルをほとんどのスプレッドシートで使用できる CSV フォーマットにエクスポートします。

「デザインリストをエクスポート」オプションは、選択したフォルダーのデザインのリストを印刷するのに使用します。このオプションはスプレッドシートに簡単にインポートできるデザインのレポートを作成することができます。これはファイル名でデザインを管理したい場合に便利です。

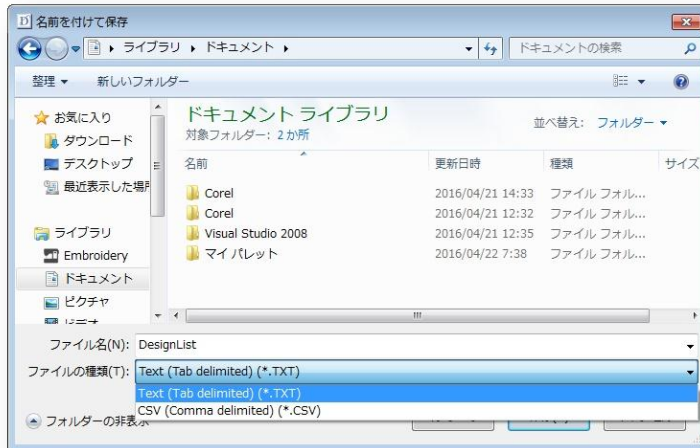
- 使用したい測定単位（メートル法または U. S. インチ）を予め設定します。



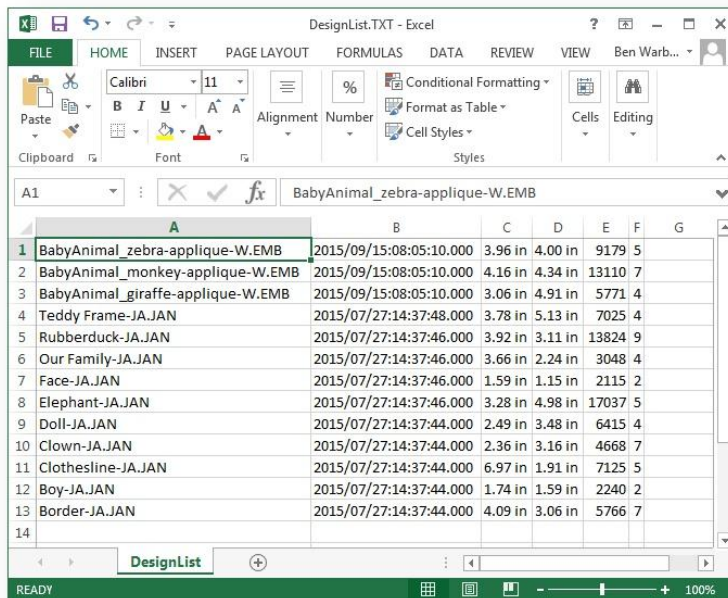
- 刺しゅうライブラリを開き、デザインフォルダーを選択します。



- 印刷するデザインを並び替えし選別します。デザインを閲覧するも併せてご覧ください。
- 「デザインリストをエクスポート」アイコンをクリックし、リストを保存する場所を選択します。タブ区切りまたはカンマ区切りファイルで保存するかを選択します。



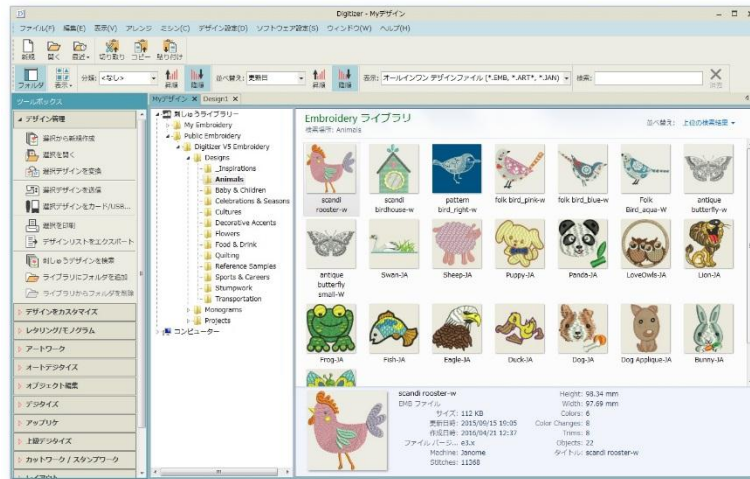
- スプレッドシートでテキストファイルを開き、並び替えや印刷を行います。



デザインはビジュアライザーなど実際の色で表示されたものが好まれます。スクリーンイメージはPNGフォーマットでキャプチャでき、Eメールの添付で送信できます。デザインをキャプチャするも併せてご覧ください。

フォルダーを管理する

刺しゅうライブラリはお使いのシステム内にあるデザインを検索し、ナビゲーションツリー内に表示します。デザインはハードウェアや外部保存デバイスのどこに保存されていても構いません。刺しゅうデザインを含んだフォルダーはすべてナビゲーションツリーに表示されます。

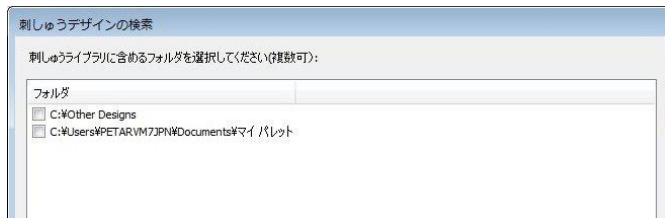


追加するデザインを検索する



デザイン管理 > 刺しゅうデザインを検索を使用し、お使いのハードディスクにある互換性のあるすべてのデザインを検索します。

ボタンをクリックするだけで、お使いのハードディスクやUSB、ZIPドライブ等の外部デバイス内の互換性のあるデザインを探ることができます。刺しゅうライブラリに追加したいデザインを含むフォルダーを選択するよう指示があるので、フォルダーを選択し「ライブラリに追加」をクリックします。

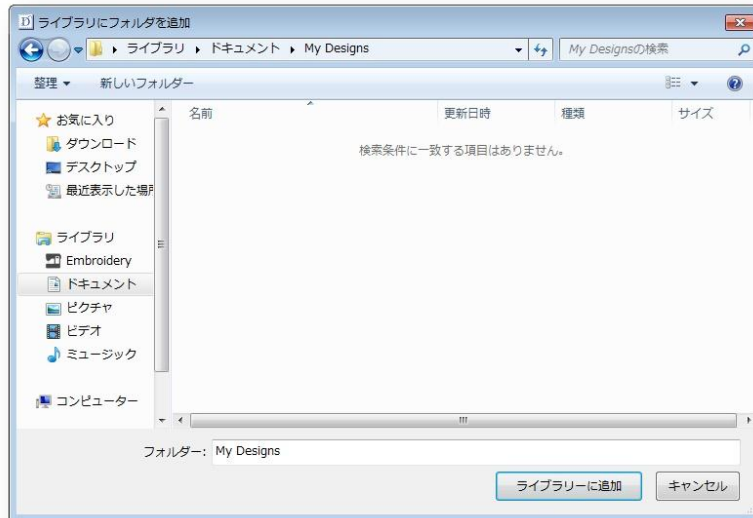


追加するフォルダーを選択する



デザイン管理 > ライブラリにフォルダーを追加を使用し、既存のフォルダーを刺しゅうライブラリに追加します。これによりフォルダーを素早く検索し、絞り込むことができます。

「フォルダーを追加」ボタンをクリックし、刺しゅうライブラリに追加するフォルダーを検索します。

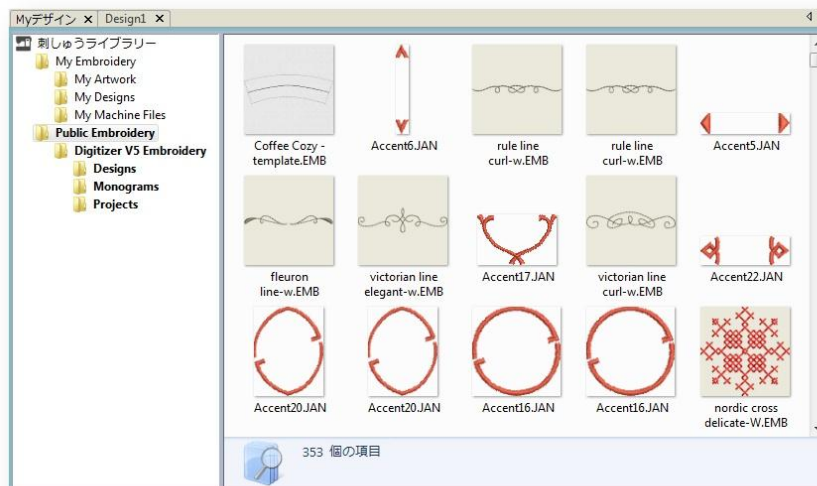


フォルダーを削除する

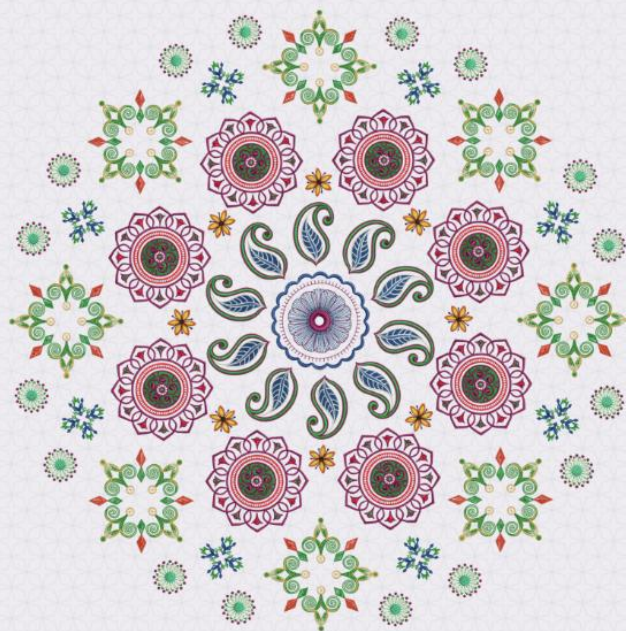


デザイン管理 > ライブラリからフォルダーを削除を使用し、刺しゅうライブラリからフォルダーを削除します。これはライブラリ内からフォルダーのリンクのみを削除するもので、保管場所のフォルダーのファイルを実際に削除するわけではありません。

刺しゅうライブラリは「バーチャルライブラリ」なのでナビゲーションツリーからフォルダーを追加/削除しても、刺しゅうライブラリ以外は影響を受けないので、お使いのハードドライブのフォルダー構成には影響しません。刺しゅうライブラリからフォルダーを削除するには、フォルダーを選択して削除アイコンをクリックします。フォルダーを削除すると、すべての下位フォルダーもナビゲーションツリーから削除されます。



Digitizer V5



デザインをカスタマイズする

著作権

Copyright © 1998–2016. Wilcom Pty Ltd, Wilcom International Pty Ltd. All Rights reserved.

デジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェア（デジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアに組み込まれているあらゆるイメージ、動画、文章、アプリケーションを含むがこれに限定されない）、付属の印刷物、及びデジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアの複製はすべての権原及び著作権は実施許諾者（ライセンス）またはその供給業者により所有されます。当ソフトウェア製品は著作権法および国際特許条約により保護されています。従ってユーザーはデジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアを他の著作物と同様に取り扱うものとして扱います。デジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアに付属の印刷物を複製することは禁じられています。

デジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアの画像技術機能の一部の著作権、著作権は AccuSoft Corporation により所有されています。

有限保証

すべて現状のまま提供されておりいかなる保証もしていない再配布可能ファイルは例外とし、蛇の目ミシン工業株式会社（以下「ジャノメ」と称す）は購入日より 90 日間、ソフトウェア媒体とその付随文書に素材および製造上の欠陥がないこと、およびデジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアが付属の文書に実質的に従って作動することを保証します。州または法域によっては黙示の保障期間の制限を認めない場合があるため、前期の限定は適用されない場合があります。適用法で認められる範囲においてデジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアの黙示的保証は、90 日間に限定されます。

責任制限

保証に基づくジャノメの製造者責任制限は製品価格と同額を上限とします。いかなる場合においても本製品の使用、または本製品の使用不能に起因する二次的、偶発的、あるいは間接的な損害（事業利益の損失、事業の中断、事業情報の消失またはその他の金銭的損失を含むがこれらに限定されない）に関してジャノメは一切責任を負わないものとして扱います。同様にいかなる場合においてもジャノメは第三者に対し一切の責任を負わないものとして扱います。

注記

文書上で表示されている画面のレイアウトは解説用に作成されたもので、ソフトウェアが表示する画面の表示と異なる場合があります。同様にデザインのサンプルは過程および手順のみ説明するものでお買い上げいただいたバージョンのソフトウェアに含まれていない場合があることをご了承ください。

救済方法

保証期間中に領収書等の購入の証明を添えてお客様が欠陥品をジャノメまたは購入した販売店に返却された場合、ジャノメまたは販売店はジャノメの判断により (a) 購入金の返金、あるいは (b) デジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアの修理または交換、の何れかの救済措置を行います。

交換したデジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアの保証期間は当初保証の残存期間、あるいは 30 日間の何れか長い方とします。

目次

イントロダクション.....	1
一般機能.....	2
デザイン情報.....	3
デザインの概要.....	3
デザインを表示する.....	5
機能の表示.....	5
ズーム機能.....	6
表示方法.....	6
刺しゅう項目を表示する.....	11
デザイン内を移動する.....	13
背景	16
背景の色.....	16
背景プロダクト.....	18
背景生地.....	19
表示色を調整する.....	19
自動生地&密度	21
自動生地を選択する.....	21
生地を管理する.....	22
ステッチの糸間隔を調整する.....	23
デザインを挿入する	24
糸チャートを管理する	25
既存の糸チャートを変更する.....	25
新規糸チャートを作成する.....	26
デザインの色	28
糸色を選択する.....	28
糸チャートを割り当てる.....	29
デザインの色をプリセットする.....	31
色の配色を変更する.....	32
色替えを最適化する	34

イントロダクション

「デザインをカスタマイズ」ツールボックスには、デザインを調整できる機能が装備されています。



当刺しゅう作成ソフトウェアでステキな刺しゅうが簡単に作成できる様子を動画で見てください。このプロジェクトでは刺しゅうでしおりを作成します。刺しゅうしおりも併せてご覧ください。

一般機能

一般機能のほとんどはキーボードショートカットを使用できます。

検索内容	ショートカットキー
新規デザインの作成	<Ctrl + N>
既存のデザインを開く	<Ctrl + O>
デザインを保存する	<Ctrl + S>
デザインを印刷する	<Ctrl + P>
ソフトウェアを閉じる	<Alt + F4>
グリッドを表示/非表示する	<Shift + G>
デザインパレットを表示/非表示にする	<Ctrl + R>
糸色を表示する	^ <Alt + T>
レタリングドッカーを開く	<A>
レイアウト範囲を定義する	^ <Ctrl + W>
ワークエリアを表示/非表示にする	<W>
オーバービューウィンドウを表示/非表示にする	<Shift + V>
刺しゅう順序変更ドッカーを表示/非表示にする	<Shift + L>
サテンを適用/選択する	<Shift + I>
タタミを適用/選択する	<Shift + M>
ランニングを適用/選択する	<Shift + N>その後<Enter>を押す
^ <Esc>を押して閉じる	

デザイン情報

i デザインをカスタマイズ > デザイン情報を使用し、サイズやステッチ数などのデザインの情報を表示します。コメントを加えてワークシートを印刷できます。

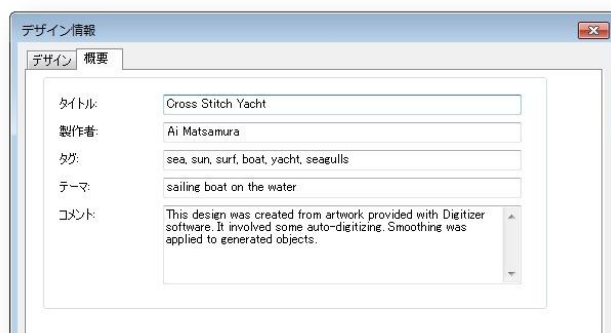
ステッチ情報などの情報はデザイン情報ダイアログで確認することができます。データはデザインファイル内に保存され、変更することはできません。情報は「デザインをカスタマイズ」ツールボックスまたは「デザイン設定」メニューからアクセスできます。また情報は刺しゅうライブラリのデザイン情報パネルでもみることができます。デザインを閲覧するも併せてご覧ください。



デザインに関する情報はデザインを開かずに Windows Explorer で直接チェックすることもできます。製作ワークシートにはデザインのプレビュー、デザインのサイズ、色順、特別な指示など、製作に必須となる情報が含まれます。

デザインの概要

「概要」タブでは、デザインの概要を表示したり、入力できます。



フィールドを選択し、デザインを識別するのに役立つ内容を入力します。

フィールド	目的
タイトル	初期設定ではファイル名となり、変更できません。
製作者	デジタイザーの名前。
タグ	刺しゅうライブラリの検索でヒットする可能性のあるキーワード。
テーマ	タグに似ていますが、ここにはデザインを保存するフォルダーの名前を使用することをお勧めします。
コメント	デザインのコメント。オペレーターの指示を記載するのもよいでしょう。

このタブの情報は刺しゅうライブラリのデザイン情報パネルでも表示され、検索することができます。情報はデザイン情報パネルで編集することもできます。デザインを閲覧するも併せてご覧ください。



デザインを表示する

当ソフトウェアには、デザイン作業が簡単に行える様々な表示機能が装備されています。一部分を拡大して表示して細部を確認したり、デザインを実際の仕上がりサイズで表示できます。デザインの様々な構成要素を表示/非表示にしたり、針落ちポイント、渡り糸やステッチ自体を表示/非表示にできます。



機能の表示

表示機能のほとんどはキーボードショートカットを使用できます。

検索内容	ショートカットキー
イメージを表示/非表示にする	<D>
ベクターを表示/非表示にする	<Shift + D>
形状を表示/非表示にする	<L>
オンスクリーンで距離を測定する	^ <M>
刺しゅう枠を表示/非表示にする	<Shift + H>
刺しゅう枠全体を表示/非表示にする	</>
デザイン全体を表示/非表示にする	<0> (ゼロ)0
選択を表示/非表示にする	<Shift + 0> (ゼロ)
ビジュアライザーをオン/オフにする	<T>
ステッチ数を表示/非表示にする	<S>
針落ちポイントを表示/非表示にする	<. > (ピリオド)
渡り糸を表示/非表示にする	<Shift + C>
機能を表示/非表示にする	<Shift + F>
スクリーン表示を更新する	<R>または<F4>
針位置表示	<C>
刺しゅうシミュレーションを表示/非表示にする	<Shift + R>
<Esc>を押して閉じる	

ズーム機能

ズーム機能のほとんどはキーボードショートカットを使用できます。

検索内容	ショートカットキー
ズーム	
ズーム 1:1	<1>
1.25 倍ズームイン	<+>
1.25 倍ズームアウト	<->
2 倍ズームイン	<Shift + Z>
デザイン全体にズーム	<0> (ゼロ)
ズーム倍率	<F>
パanning	<P>
前	<V>

表示方法

当ソフトウェアには、デザイン作業が簡単に行える様々な表示機能が装備されています。イメージを表示/非表示にしたり、デザインの一部を表示することができます。一部分を拡大して表示して細部を確認したり、デザインを実際の仕上がりサイズで表示できます。表示ツールバーとメニューからほとんどの表示オプションにアクセスすることができます。

下絵を表示する



表示 > デザインを表示をクリックし、デザイン項目を表示/非表示にします。クリックして表示設定ドロップリストを開きます。

刺しゅうデザイン以外にもイメージはデジタルサイズの下絵用に挿入、貼り付け、スキャンすることができます。刺しゅう、ベクター、ビットマップイメージは選択的に表示をオン/オフにすることができます。オプションダイアログで設定した表示オプションに従い、ビットマップイメージはフルカラーまたは霞んで表示されます。ビットマップイメージとベクターイメージアイコンで下絵の表示を選択的にオン/オフにすることができます。また<D>と<Shift+D>のショートカットキーを使用することもできます。イメージをインポートするも併せてご覧ください。



下絵を誤って移動したり削除しないように、該当の下絵を選択してキーボード上の<K>を押してロックできます。

ズーム&パンニング

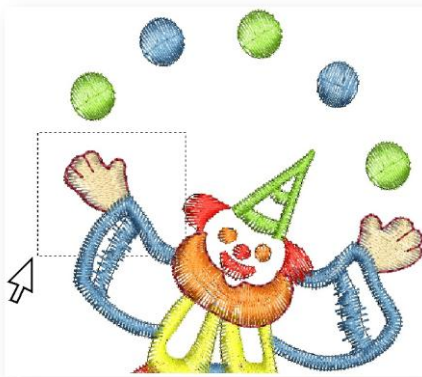
	ズーム> パンニングを使用し、デザイン内を移動します。
	ズーム> ズーム 1:1 を使用し、デザインを実際の大きさで表示します。
	ズーム> ズームインを使用し、デザインの細部を表示します。
	ズーム> ズームアウトを使用し、デザインを現在のサイズの半分の大きさで表示します。
	ズーム> デザイン全体にズームを使用し、デザインウィンドウにデザイン全体を表示します。
	ズーム> ズームを使用し、詳細を表示したいエリアの周りに囲み枠をドラッグし、ズームします。
100 ▼	ズーム > ズーム倍率を使用し、デザインを特定の倍率で表示します。

ズームインしてデザインの個々のステッチや詳細部分を拡大表示したり、ズームアウトしてデザイン全体を表示したりできます。パンニングは現在画面に表示されていない部分を素早く表示できるツールです。パンニングは通常ある部分をズームインした後に使用します。

- ウィンドウ > ツールバーメニューからズームツールバーをアクティブにします。



- これらのツールは頻繁に使うツールなので、ツール名の後に括弧で表示されているショートカットキーを覚えておくとよいでしょう。
- 例えばデザインのある特定の部分にズームインするには、キーボードのキーを押し、ズームしたい範囲に囲み枠をドラッグします。

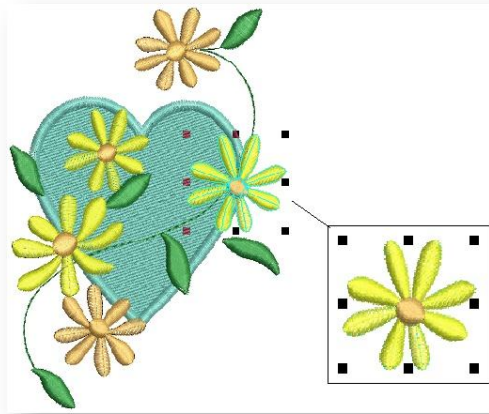


- デザインウィンドウのデザインをパンニングするには、「パンニング」を使用するか<P>を押します。カーソルがハンドツールに変化します。クリック&ドラッグでデザインをパンニングします。
- これらのズームオプションは表示メニューから使用することができます。またデザインウィンドウを右クリックして開くポップアップメニューからもアクセスできます。
- <Esc>を押し、ツールの選択をキャンセルします。

デザインの一部を表示する

システムの設定を行い、デザイン中のすべての刺しゅうオブジェクトを表示したり、選択オブジェクトのみ表示するようにすることができます。

- 選択したオブジェクトを表示するには、表示 > ズーム > 選択オブジェクトにズームを選択するか、<Shift + 0>を押します。

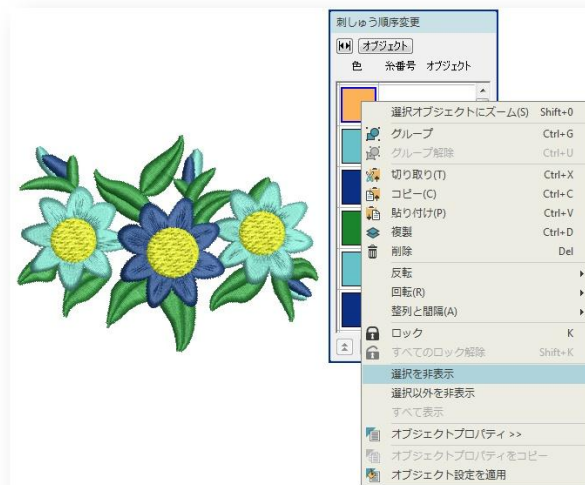


- デザインウィンドウにデザイン全体を表示するには、表示 > ズーム > デザイン全体にズームを選択するか、<0>を押します。
- デザインを実際の大ききさで表示するには、表示 > ズーム > ズーム 1:1 を選択するか、<1>を押します。 モニター画面の調整も併せてご覧ください。

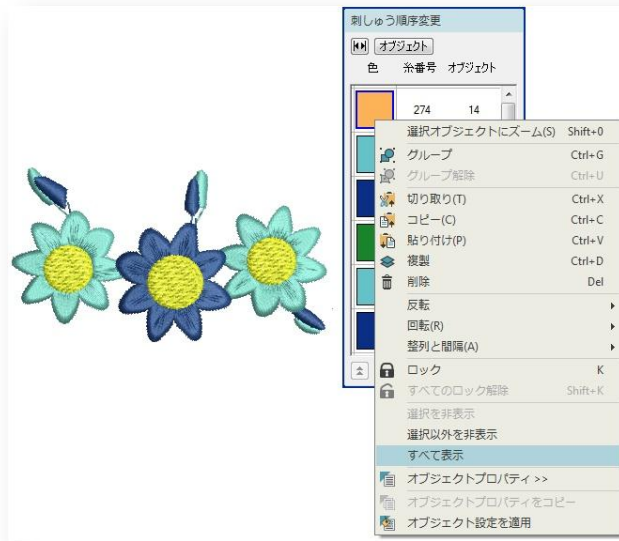
オブジェクトを非表示にする、分離する

オブジェクト編集 > 並び替えを使用し、刺しゅう順序変更ドッカーを表示/非表示にします。 デザイン中のカラーブロックとオブジェクトを並び替えるのに使用します。

オブジェクトは作業がしやすいよう非表示にすることができます。刺しゅう順序変更ドッカーのポップアップメニューでオブジェクトを非表示にできます。



「選択以外を非表示」は、現在選択しているオブジェクト以外すべてを非表示にします。非表示のオブジェクトを表示するには「すべて表示」を選択します。



デザインオーバービュー

デザインオーバービュードッカーを使用し、デザインのサムネイルでデザインをナビゲートします。デザインに変更を加えると、オーバービューウィンドウでその変更が即座に更新されます。またこのウィンドウでデザインをズームインしたりパンニングすることもできます。

- ウィンドウメニューからドッカーの表示の切り替えをします。
- ドッカーをクリックし、アクティブにします。




- 下部にあるズームボタンをクリックし、表示したい範囲に囲み枠をドラッグします。
- 囲み枠をクリック&ドラッグしてデザインをパンニングします。

刺しゅう項目を表示する

当ソフトウェアには多くの表示モードがあり、デザインの細部を選択的に表示することができます。針落ちポイント、渡り糸、選択した色は表示/非表示にすることができます。表示ツールバーとメニューからほとんどの表示オプションにアクセスすることができます。




ビジュアルライザーで表示する

 **表示** > ビジュアルライザーをクリックし、本物そっくりな刺しゅうのシュミレーション表示をオン/オフにします。

ビジュアルライザーは刺しゅうの仕上がりをシュミレーションして表示します。ビジュアルライザーと背景の生地をオンにすれば、刺しゅうがステッチされた時どのような仕上がりになるか確認できます。





ステッチを表示する

 **表示** > デザインを表示をクリックし、デザイン項目を表示/非表示にします。クリックして表示設定ドロップリストを開きます。

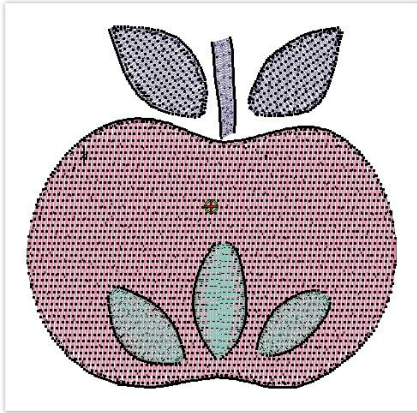
デザイン中のステッチは表示/非表示にすることができます。これはステッチを編集する際に便利です。





針落ちポイントを表示する

 表示 > デザインを表示をクリックし、デザイン項目を表示/非表示にします。クリックして表示設定ドロップリストを開きます。


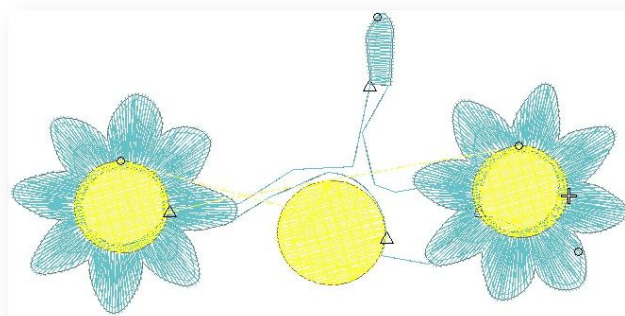
デザイン中の針落ちポイントは表示/非表示にすることができます。これはステッチを選択して編集する際に便利です。針落ちポイントを表示するには針落ちポイントアイコンをクリックするか、表示 > デザインを表示 > 針落ちポイントを選択します。



渡り糸を表示する

 表示 > デザインを表示をクリックし、デザイン項目を表示/非表示にします。クリックして表示設定ドロップリストを開きます。


渡り糸はデザイン中のオブジェクト間に自動的に追加されます。渡り糸が糸切りに十分な長さになった場合には、自動的にほつれ止め（スタート）と糸きりコマンドが追加されます。これらは、ほつれ止め（スタート）は丸、糸きりとほつれ止め（エンド）は三角のシンボルで表示されます。

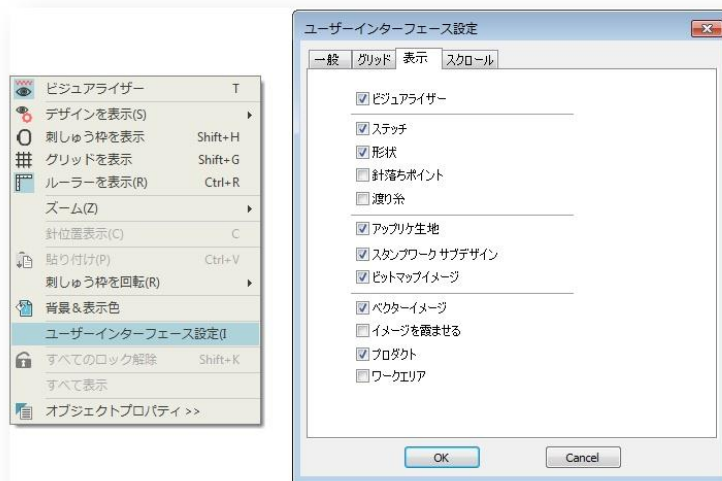


ミシンの中には、初期設定で特定の位置でほつれ止め（エンド）と糸きりを行うものもあります。この動作は「ジャンプ点で糸切り」、「ステッチをカットをジャンプ」、「糸切りをジャンプ」として知られています。またミシンの中には自動マシン糸きりに切り替えられるものもあり、これらはほつれ止め（エンド）機能がある場所ではいつでもほつれ止め（エンド）を行い、糸切りはステッチファイル中に糸切り機能がある場合でも、渡り糸がミシンで特定された長さより長い場合にのみ行います。その他のミシンは自動糸切り機能のみがあり、これらのミシンはステッチファイル内のどの糸切りデータも無視します。

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

ユーザーインターフェースの表示設定






表示設定はユーザーインターフェース設定ダイアログの表示タブからアクセスすることができます。



デザイン内を移動する

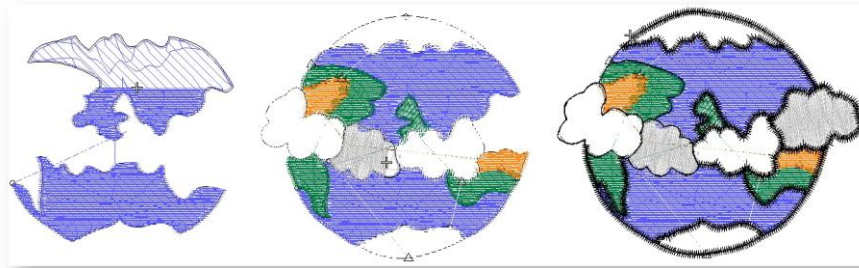
刺しゅうデザインを作成するには、刺しゅう順序を理解する必要があります。デザインの刺しゅう順序は、色ごとまたはオブジェクトごとにデザイン内を移動しながら表示することができます。刺しゅうのシミュレーションをスタートすると、刺しゅうされるに従いステッチの色が黒から選択した糸色に変化します。またデザインはステッチごと、デザインのスタート/エンド点から、色ごとに移動でき、ステッチの編集も行うことができます。移動ツールバーとメニューからほとんどの移動オプションにアクセスすることができます。

デザイン内を移動する


-  移動 > 色ごとに移動を使用し、前進と後進アイコンと併用し、前または次の色替えに移動します。
-  移動 > オブジェクトごとにジャンプを使用し、前進と後進アイコンと併用し、前または次のオブジェクトに移動します。
-  移動 > スタート/エンド点にジャンプを前進と後進アイコンと併用し、デザインのスタート/エンド点に移動します。
-  移動 > 後進で移動を使用し、デザインを後進で移動します。
-  移動 > 前進で移動を使用し、デザインを前進で移動します。

これらのツールで行える動作は以下のとおりです。

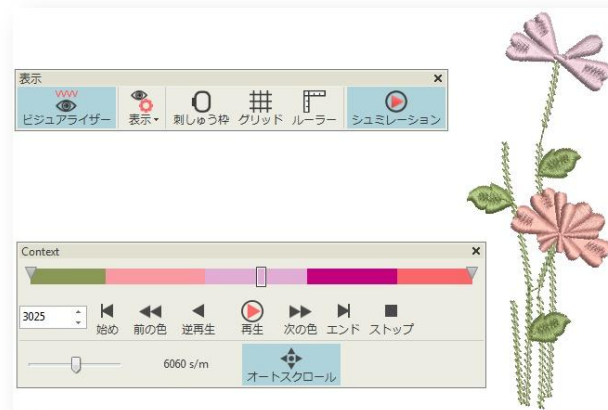
- デザインのスタート/エンド点に移動する
- オブジェクトからオブジェクトの移動する
- カラーブロックからカラーブロックに移動する
- オプションを選択し、前進/後進ボタンをクリックして進みます。



デザインのステッチをシュミレーションする

-  表示 > 刺しゅうシュミレーションを使用し、画面上でデザインが刺しゅうされる様子をステッチビューまたはビジュアライザーでシュミレーションします。

刺しゅうシュミレーションはデザインが刺しゅうされるさまを画面上でシュミレーションします。ステッチや色の順序をスローモーションで表示するのに使用することもできます。このシュミレーションはどのステッチからも開始することができます。大きめのデザインをシュミレーションする場合は、刺しゅうが施されたエリアが画面上に表示されたままになるよう自動的にスクロールします。

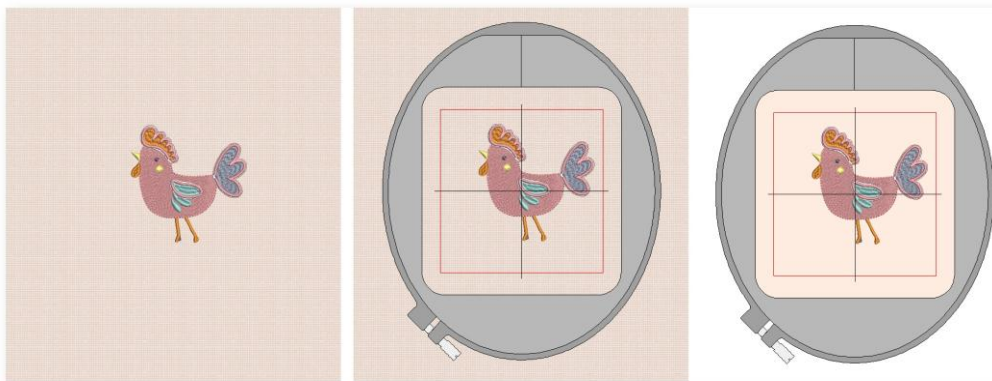


刺しゅうシミュレーションは刺しゅうミシンの動きをまねるので、デザインを最適化しミシンの仕事を減らすアイデアを得ることができます。これは同じデザインを何回も刺しゅうするような場合に重要となります。デザインが完成したら刺しゅうシミュレーションを起動させてみるとよいでしょう。刺しゅうシミュレーションで行えることは以下のとおりです。

- デザインをステッチごとに移動できる
- 刺しゅうシミュレーションを開始するステッチを設定できる
- デザインをカラーブロックごとに移動できる
- 刺しゅうシミュレーションを開始するカラーブロックを設定できる
- 大きめのデザインで起動する場合は、ステッチが施されたエリアが画面上に表示されたままになるよう自動的にスクロールする

背景

使用する生地の色に合わせて、刺しゅう枠の内側の色を設定することができます。刺しゅう枠の外側の背景色も設定できます。またソフトウェア内蔵のサンプルを基に背景生地を追加することもできます。



背景はデザインの詳細として扱われ、一緒に保存されます。

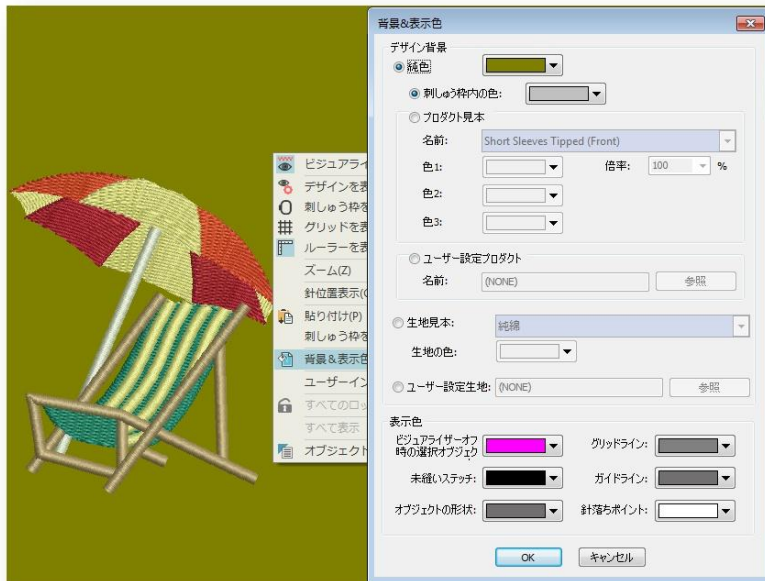
背景の色



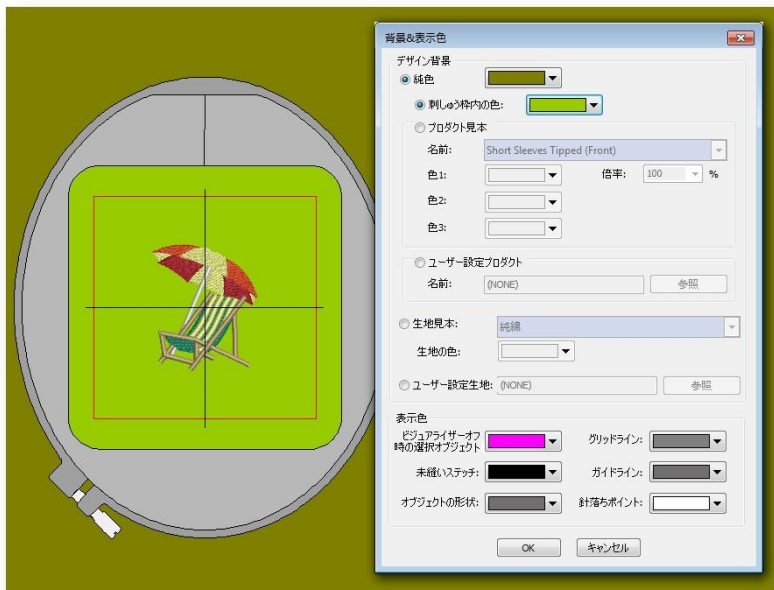
デザインをカスタマイズ / コンテキスト > 背景&表示色を使用し、色、生地、プロダクトをデザインの背景に設定します。

デザインウィンドウの背景の色は、刺しゅうを施す生地の色に合わせて設定することができます。


- デザインをカスタマイズ > 背景&表示色を選択するか、なにも選択されていない状態でデザインウィンドウを右クリックしてポップアップメニューから選択します。
- 刺しゅう枠の内側の色を選択するには、純色オプションを選択します。これにより刺しゅう枠の内側と外側で異なる色を選択できます。色はパレットの色から選択したり、自分で作成することもできます。



- 刺しゅう枠の外側の背景色も設定できます。使用する生地の色に合わせて、刺しゅう枠の内側の色を設定することができます。刺しゅう枠を選択するも併せてご覧ください。



背景プロダクト

 デザインをカスタマイズ / コンテキスト > 背景&表示色を使用し、色、生地、プロダクトをデザインの背景に設定します。


背景&表示色ダイアログでは、デザインを配置するプロダクトも選択することができ、場所、サイズ、全体の外観をビジュアル化することができます。当ソフトウェアにはプロダクトのライブラリが含まれており、マルチカラーの製品もあります。「ユーザー設定プロダクト」オプションから自分のプロダクトのイメージを呼出することもできます。背景はデザインと一緒に保存されます。



プロダクトの中には最大3色まで設定できるものもあります。

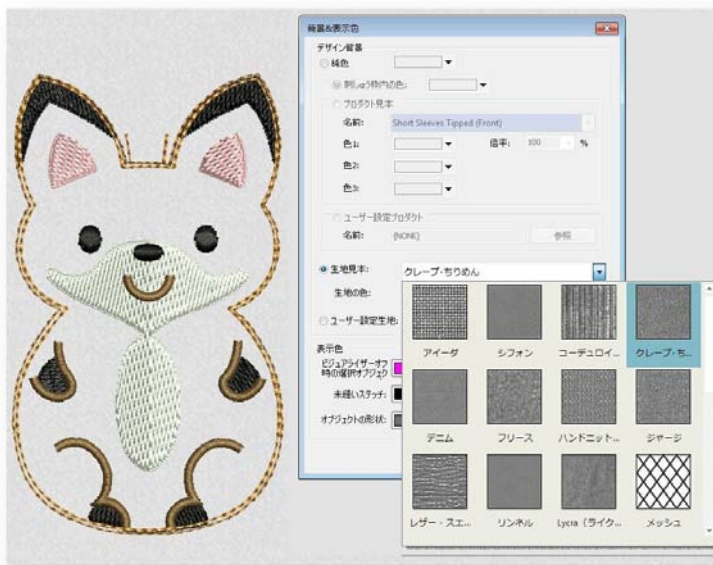


背景生地

 デザインをカスタマイズ / コンテキスト > 背景&表示色を使用し、色、生地、プロダクトをデザインの背景に設定します。


背景色の設定以外にも、ステッチを施す生地合ったテクスチャを設定することもできます。

- デザインをカスタマイズ > 背景&表示色を選択するか、なにも選択されていない状態でデザインウィンドウを右クリックしてポップアップメニューから選択します。
- プリセットされている生地のタイプを使用するには、生地見本オプションを選択してドロップリストから生地を選んで、色を適用します。

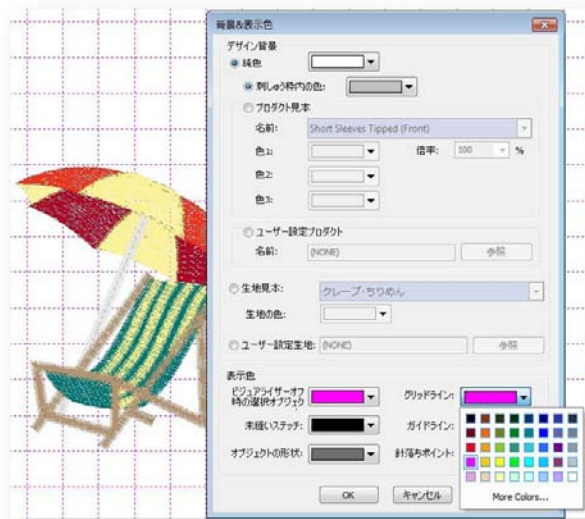


お持ちの生地のサンプルは、使用可能なファイルフォーマットで生地フォルダーに追加することができます。ユーザー設定生地オプションではお使いのPCにあるフォルダーを参照して、これらのフォーマットのファイルを選択することもできます。

表示色を調整する

 デザインをカスタマイズ / コンテキスト > 背景&表示色を使用し、色、生地、プロダクトをデザインの背景に設定します。

背景色、表示色、ボーラー穴、未縫いステッチ、選択ステッチ以外にも、オブジェクトのアウトラインとグリッドの色を定義することができます。これらの初期設定の色が背景に対して見えにくい場合に変更します。背景&表示色ダイアログには表示色パネルがあります。

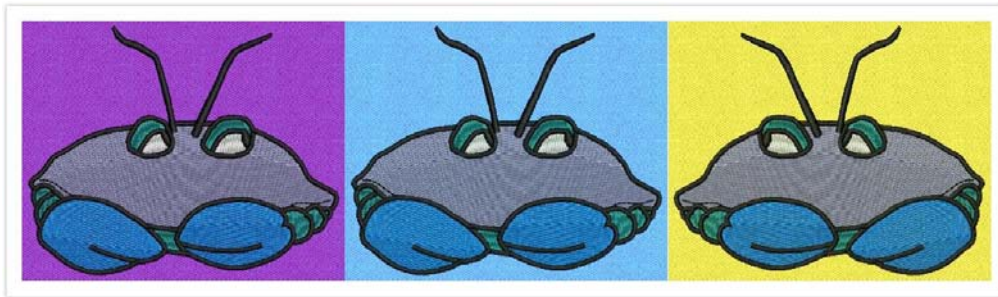


必要に応じて色を調整します。


項目	メモ
選択	選択オブジェクトまたはステッチ。
未縫ステッチ	デザインを移動中に表示される未縫いステッチ。
オブジェクトの形状	オブジェクトのアウトラインは、「形状（を表示）」がアクティブの場合に表示されます。刺しゅう項目を表示するをご覧ください。
グリッドライン	カラーウェイにより、グリッド表示の色を背景色とは異なる色に調整したい場合に使用します。
ガイドライン	ガイド表示の色と背景色は、それぞれ異なる色に設定して見やすく調整することができます。
針落ちポイント	針落ちポイントは「針落ちポイント（を表示）」がアクティブの場合に表示されます。刺しゅう項目を表示するをご覧ください。

自動生地&密度

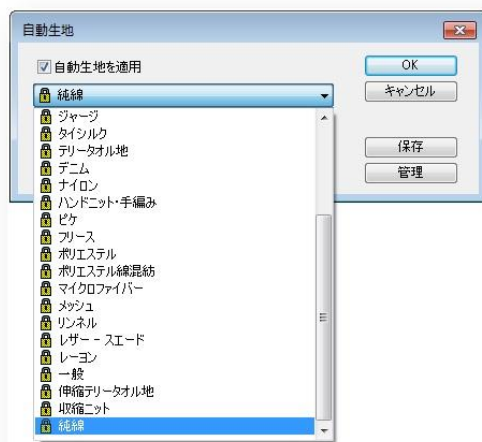
刺しゅうのステッチは、針が落ちる所で生地を内側に引っ張り込む作用を起こします。これにより生地にしわがより、すき間を生じさせます。オブジェクトが正しく刺しゅうされるには、上縫いのタイプ、オブジェクトタイプ、オブジェクトの形状、そして生地との組み合わせに合った正しいステッチ間隔、十分な縮み補正と適切な下縫いが欠かせません。当ソフトウェアには刺しゅうを施す生地のタイプを考慮できる自動生地設定があります。



自動生地を選択する

 デザインをカスタマイズ > 自動生地を使用し、デザインのプロパティを刺しゅうする生地に合わせて変更します。

自動生地はデザインが刺しゅうされる際のステッチの不具合を最小限に抑えられるよう設定されており、生地のタイプにより縮み補正などのシステム設定が異なります。新しい設定は適用可能なすべてのオブジェクトに適用されます。自動生地は通常デザインを作成する前に選択しますが、変更はいつでも行うことができます。「デザインをカスタマイズ」ツールボックスに行き、自動生地を選択します。



自動生地ダイアログには選択した自動生地で推奨される当て布の情報も提供されています。当て布は刺しゅうするアイテムの生地の下に置く非織布で、しっかりとした安定性を与えます。デザインのステッチ数が多いほどよりしっかりとした刺しゅう用芯地が必要

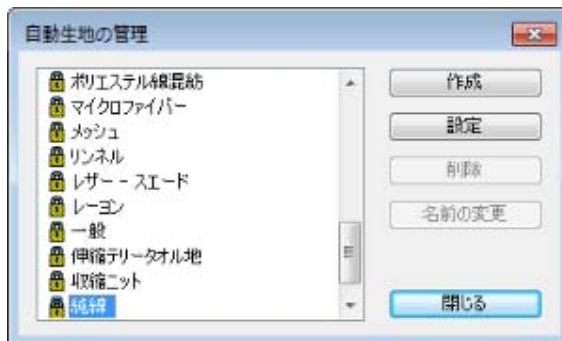
で、切り取るタイプ、ちぎるタイプ、洗い流すタイプ（溶性）など様々な種類があります。プロの刺しゅう家の方々は織布にはちぎるタイプのものを、ニット素材には切り取るタイプのものを使用するようです。

選択した自動生地はデザインの背景には影響せず、またその逆もありません。お好みにより選択した自動生地に合う背景生地を設定してください。背景も併せてご覧ください。

生地を管理する

プリセットされている自動生地設定以外にも、特別なニーズに対応できるユーザー設定生地を作成することができます。作成したユーザー設定生地は変更、名前の変更、削除が可能です。

- ソフトウェア設定 > 自動生地設定の管理を選択します。このダイアログは通常自動生地設定の編集や生地のバリエーションを作成するのに使用されます。



- バリエーションを作成するには、基になる生地を選択し「作成」をクリックします。
- 名前を入力します。



- OK をクリックします。生地設定ダイアログが開きます。このダイアログではタタミ/浮き出し模様、幅広のサテン、幅狭のサテン、レタリングの4つのオブジェクトグループの自動生地の数値と、推奨する当て布の詳細を設定することができます。



ステッチの糸間隔を調整する

% デザインをカスタマイズ / オブジェクト編集 > ステッチ間隔を調整を使用し、選択オブジェクトやデザイン全体のステッチ間隔を手動で変更します。

異なる生地や刺しゅう糸で刺しゅうする際にステッチの糸間隔を変えたい場合や全体のステッチ数を減少させたい場合、デザイン全体または選択した部分のステッチタイプの密度を変更することができます。



デザイン全体の現在の設定を上書きするには、<Ctrl + A>を押してすべて選択します。ダイアログを開き、パーセントで調整を設定します（例：200%）。ステッチ間隔を増加させると、全体の密度が減少します。ステータスバーのステッチ数が修正されたことを確認してください。オブジェクトプロパティも併せてご覧ください。

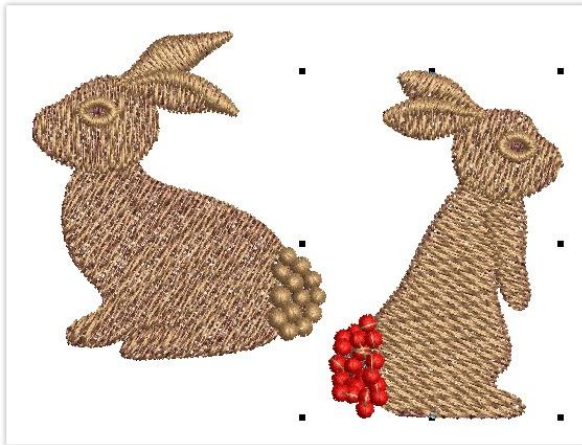


デザインを挿入する



デザインをカスタマイズ / 標準 / レイアウト > デザインを挿入を使用し、現在のデザインに他の刺しゅうデザインを挿入します。デザインパレットは併合されます。このツールはファイルメニューからもアクセスできます。

デザインのレイアウトを一番簡単に作成するには、デザイン同士やデザイン項目を一つのレイアウトに組み合わせる方法があります。デザインは他のデザインに挿入することができ、複数のデザインを組み合わせる一つのデザインとして保存できます。初期設定では挿入したデザインは刺しゅう順序の一番初めに追加されます。



また2つ目のデザインを挿入したいところまでポイントを移動し、挿入することもできます。オブジェクトとの間にでも、単一のオブジェクト内にでもデザインを挿入できます。詳細はデザインのレイアウトのデザインを挿入するをご覧ください。

糸チャートを管理する

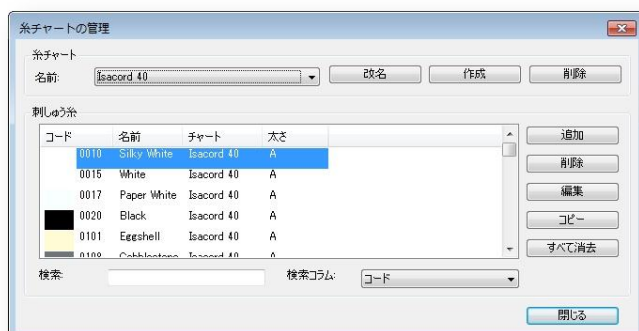
糸チャートは様々なブランドの糸色を表示することができます。糸チャートは現在使用しているチャートに合わせて変更することができます。糸の詳細を変更したり、糸を削除して既存の糸チャートを更新します。また糸チャートの名前は変更したり、削除することもできます。既存の糸のコードやブランド、詳細を変更することもできます。お持ちの糸で自分だけのチャートを作成することができます。

既存の糸チャートを変更する

- デザインをカスタマイズ > 糸チャートを変更を使用し、糸チャートを管理したり、また
- は自分で定義します。

糸色は糸の製造元で変更や削除が行われたり、新しい色が追加されたりする為、糸チャートは必ずしも最新のものとは限りません。このような理由からチャートを変更し、糸のパレットをアップデートすることができます。

- 「デザインをカスタマイズ」ツールボックスの「糸チャートを変更」ボタンをクリックします。



- ドロップリストから糸チャートを選択します。チャートの削除や改名を行えるオプションがあります。
- 「刺しゅう糸」パネルで変更する糸を選択します。「検索」フィールドで特定の糸コードや名前を検索します。
- 刺しゅう糸の詳細を変更するには「編集」をクリックします。ここでは色、コード、ブランド、選択した糸の詳細の編集ができます。コードはブランドの糸色の識別番号です。



新規糸チャートを作成する

- デザインをカスタマイズ > 糸チャートを変更を使用し、糸チャートを管理したり、また
- は自分で定義します。

糸チャートは既存のものに修正を加えるよりも、自分で定義する方が簡単な場合もあります。糸チャートを作成すると、今後デザインで使用することができます。チャートは識別しやすい名前を選択するとよいでしょう。色は他のチャートからコピーしてきたり、混ぜ合わせることもできます。また既存の糸のコード、詳細、ブランドや太さ等を設定することもできます。使用しない糸色は削除しましょう。

- 「デザインをカスタマイズ」ツールボックスのリンクをクリックします。



- 作成をクリックします。

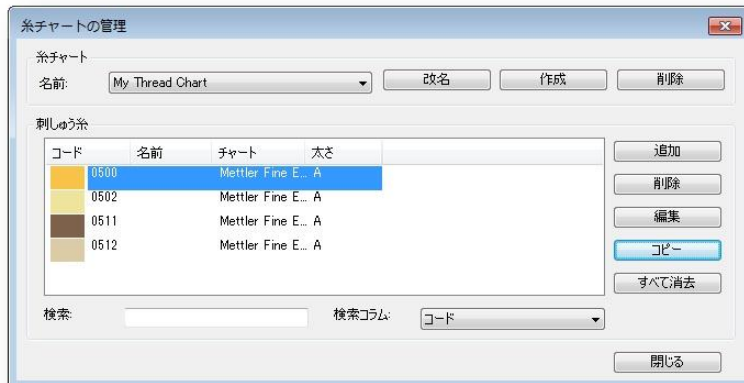


- チャート名を入力し、OK をクリックします。

- 糸は一つずつ追加するか、既存の糸チャートからコピーし編集します。
- コピーを選択した場合、ドロップリストから基にする糸チャートを選択します。



- コピーしたい糸（複数可）を選択します。<Ctrl>キーを押し下げると複数選択ができます。



- 必要に応じて「糸編集」オプションで糸の詳細を変更します。

デザインの色

刺しゅうオブジェクトの糸色はデザインパレットで変更します。これは一番簡単なデザインのカスタマイズ方法です。設定したデザインパレットは現在のデザインに保存されません。色の変更方法は様々です。

- オブジェクトごとに色を変える
- カラーブロック全体の色を変える
- デザインから色を抽出し、適用する
- 既存のデザインパレット内で色を循環する
- 新しいベースの色を選択して、残りは循環する

糸色を選択する



デザインパレット > 色を選択を使用し、デザインから色を選択し、現在の色とします。



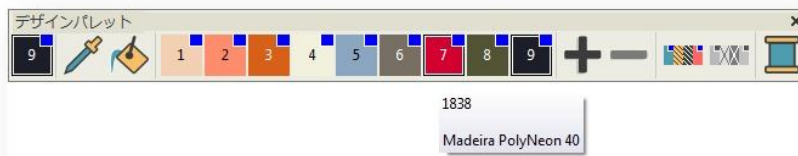
デザインパレット > 現在の色を適用を使用し、選択した刺しゅうオブジェクトに現在の色を適用します。



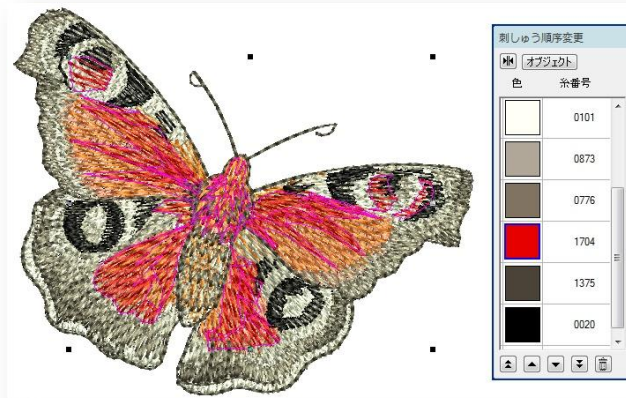
デザインパレット > 現在の色を使用し、現在の色の選択を表示します。

デザインパレットには最大 128 個の色スロットがあります。使用している色には青のドットが付けられます。

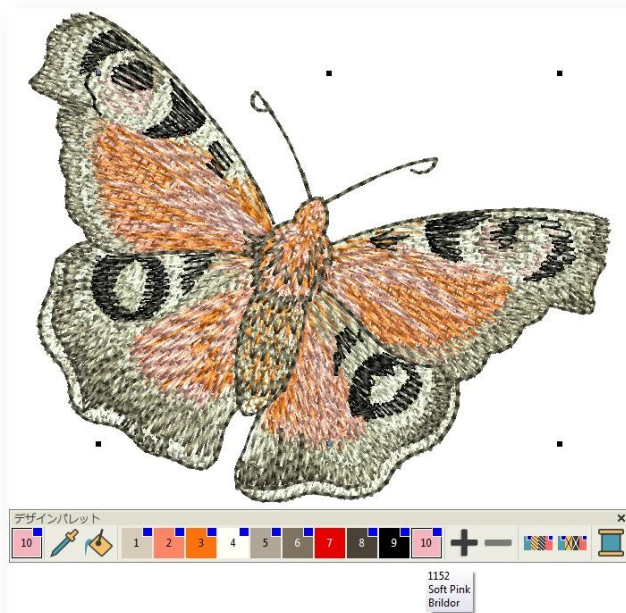
- パレットは大きさを変更でき、クリック&ドラッグでデザインウィンドウ内のどこへでも移動できます。



- マウスポインタを色の上に置き、ツールチップで色のブランド、コード、情報を確認します。
- 各オブジェクトをクリックするかデザイン順序ドッカーを使用して、オブジェクトやカラーブロック全体を選択します。



- 色を変更するにはオブジェクトを選択し、デザインパレットのロットをクリックするだけです。これが現在の色となります。



- または「色を選択」ツールで既存のオブジェクトから色を抽出し、「現在の色を適用」ツールで他のオブジェクトに適用することもできます。

糸チャートを割り当てる

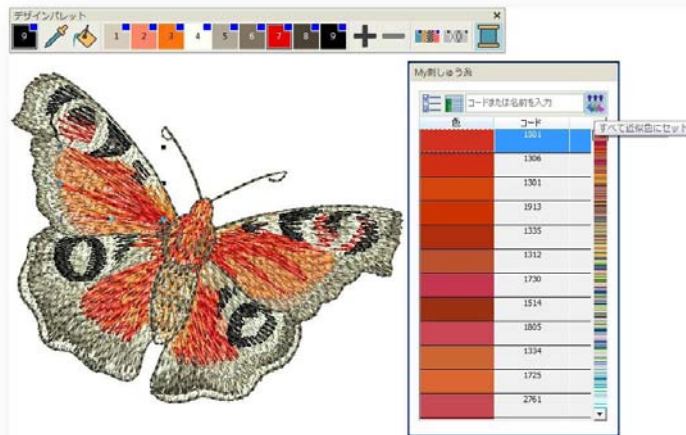


デザインパレット > デザインの色を変更を使用し、My 刺しゅう糸ドッカーを表示/非表示にし、他の刺しゅう糸チャートから刺しゅう糸を検索しデザインの色を変更します。

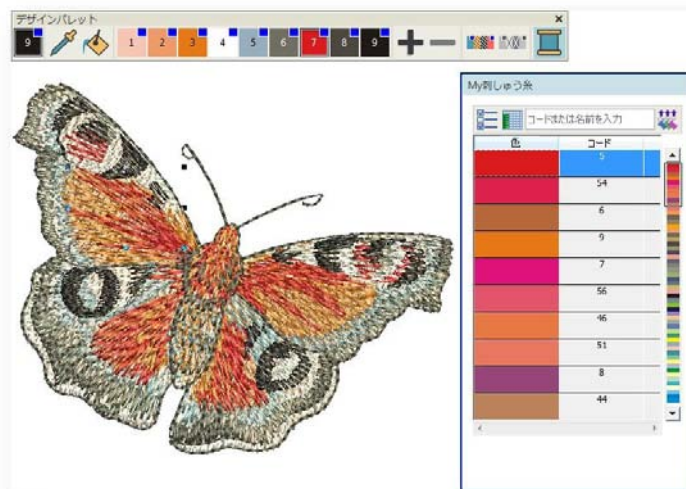
デザインパレットに糸チャートを割り当てます。例えば：

- グラフィックモードでベクターグラフィックを変換した場合、色はRGB 値でカラーパレットに付け加えられます。これらは実際の糸チャートにマッチさせることができます。

- ステッチファイルを読み込んでいる場合、色情報はデザインパレットに付け加えられます。これらの色は実際の糸チャートにマッチさせることができます。
- お持ちでない糸チャートの色を含んだデザインを受け取った場合、好きな糸チャートの色にマッチさせることができます。
- 糸チャートを割り当てるには：
- デザインを開き、デザインの色を変更をクリックします。
- 「My 刺しゅう糸チャート」ダイアログから希望の糸チャートを選択します。



- 「すべて近似色にセット」ボタンをクリックします。現在のデザインパレットのすべての糸は、現在の糸チャートの一番近い色に自動的にマッチングされ置き換えられます。デザインに現在割り当てられている色は、すべて新しい糸に置き換えられます。



デザインの色をプリセットする



デザインをカスタマイズ > デザインの色を変更を使用し、My 刺しゅう糸ドッカーを表示/非表示にし、他の刺しゅう糸チャートから刺しゅう糸を検索しデザインの色を変更します。

当ソフトウェアは作成した各デザインの糸色を管理することができます。糸色は様々な種類の糸チャートから選択することができます。色コードで特定の糸を検索し並べ替えます。初期設定ではデザインパレットには 78 色含まれています。色は他の糸チャートの色に置き換えたり、必要に応じて色スロットを追加/削除できます。

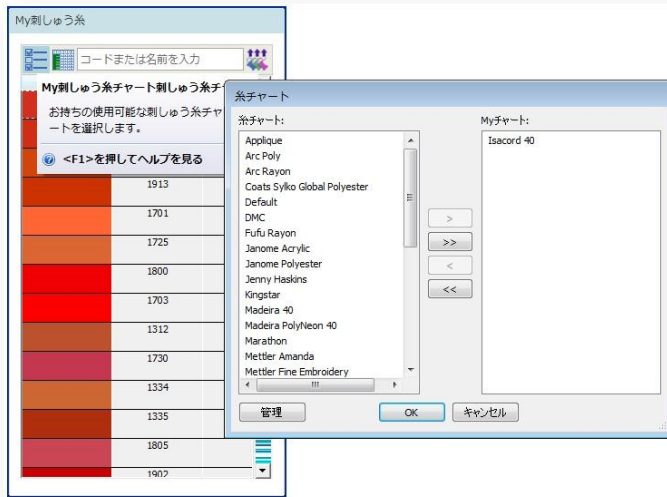
- 「+」と「-」ボタンで色スロットの数を設定します。



- 「デザインの色を変更」ボタンをクリックします。「My 刺しゅう糸」ドッカーが開きます。



- 「My 刺しゅう糸チャート」をクリックします。このダイアログで現在の/希望の糸チャートを選択します。



- デザインパレットの色を選択し、「My 刺しゅう糸」リストの対応する糸を見つけます。
- 使用したい色の正確なコードがわかっている場合は、コードをコード検索フィールドに入力します。
- 選択した糸をダブルクリックして、デザインパレットの現在の色スロットに転送します。



色の配色を変更する



デザインをカスタマイズ > 使用色で循環を使用し、使用色の組み合わせで循環します。左/右クリックを使用します。



デザインをカスタマイズ > カラーホイールを使用し、関連した色の組み合わせをテストします。

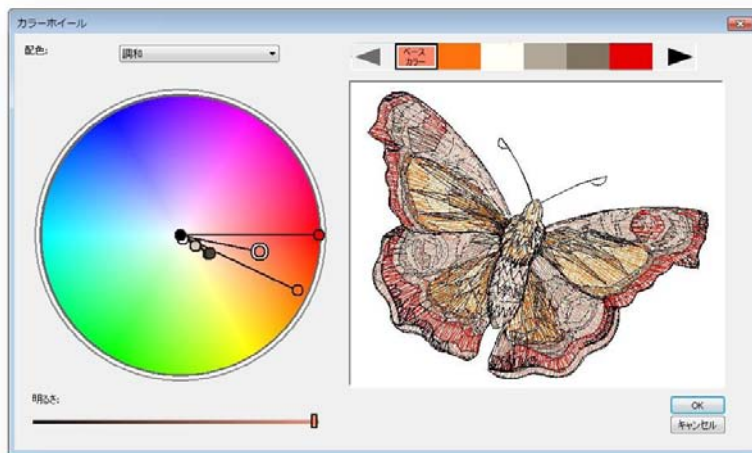
「使用色で循環」と「カラーホイール」ツールは全体の色の配色を変更します。これらのツールはデザインを他の生地に配置したり、古いデザインを目新しくしたい際に、新しい配色を素早く簡単に作ることができます

色の配色を変更するには：

- 「使用色で循環」ツールで異なる色の組み合わせをチェックします。



- または「カラーホイール」ツールで類似、補色、調和などのプリセットされた配色で色の組み合わせを循環します。

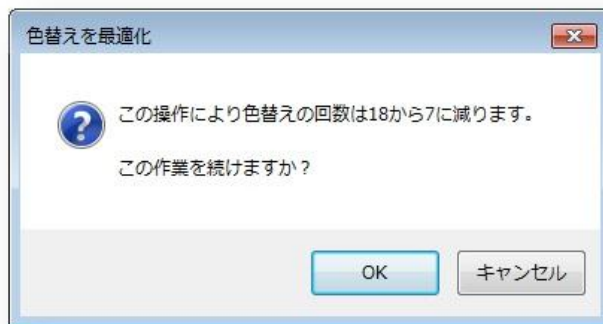


- 大きな「ベースカラー」ノードをクリック&ドラッグし、同じ配色で異なる組み合わせをチェックします。ベースカラーには生地の色やデザインの大部分を占める色などに設定してもよいでしょう。
- 各カラーノードをクリック&ドラッグし、微調整を行います。明るさコントロールで選択した色を更に調整できます。
- デザイン全体の明るさを調整するには、ベースカラーノードを選択して明るさコントロールを調整します。
- デザインパレットですでに十分な色を定義している場合は自動的にマッチングされます。または「My 刺しゅう糸」ダイアログの「すべて近似色にセット」機能を使用します。

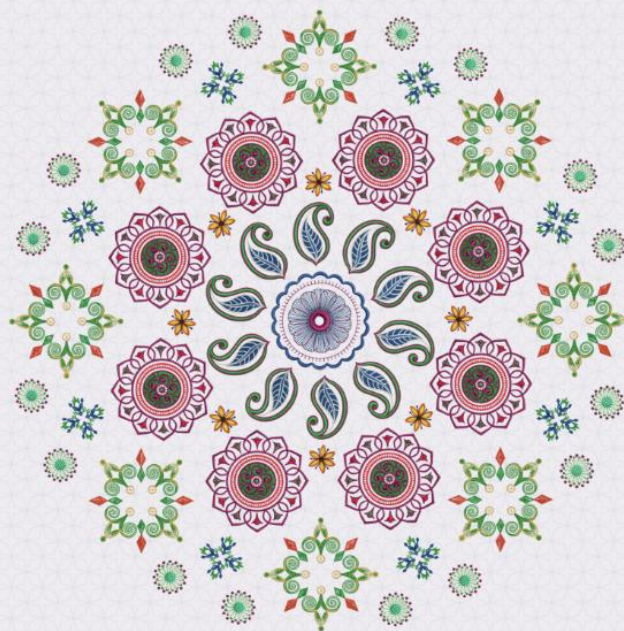
色替えを最適化する

▼ デザインをカスタマイズ > 色替えを最適化を使用し、色レイヤーを維持しつつ、色替え
▲ を最小限にしデザインを最適化します。

「色替えを最適化」機能は色替えと糸きりを最小限に抑え、刺しゅう時の効率と質を向上させます。この操作では既存のオーバーラップはすべて維持されます。デザインを組み合わせる時はこの機能を使用するとよいでしょう。最適化が完了したらメッセージが表示されます。デザインを挿入するも併せてご覧ください。



Digitizer V5



レタリング

著作権

Copyright © 1998–2016. Wilcom Pty Ltd, Wilcom International Pty Ltd. All Rights reserved.

デジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェア（デジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアに組み込まれているあらゆるイメージ、動画、文章、アプリケーションを含むがこれに限定されない）、付属の印刷物、及びデジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアの複製はすべての権原及び著作権は実施許諾者（ライセンサー）またはその供給業者により所有されます。当ソフトウェア製品は著作権法および国際特許条約により保護されています。従ってユーザーはデジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアを他の著作物と同様に取り扱うものとして扱います。デジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアに付属の印刷物を複製することは禁じられています。

デジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアの画像技術機能の一部の著作権、著作権は AccuSoft Corporation により所有されています。

有限保証

すべて現状のまま提供されておりいかなる保証もしていない再配布可能ファイルは例外とし、蛇の目ミシン工業株式会社（以下「ジャノメ」と称す）は購入日より 90 日間、ソフトウェア媒体とその付随文書に素材および製造上の欠陥がないこと、およびデジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアが付属の文書に実質的に従って作動することを保証します。州または法域によっては黙示の保障期間の制限を認めない場合があるため、前期の限定は適用されない場合があります。適用法で認められる範囲においてデジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアの黙示的保証は、90 日間に限定されます。

責任制限

保証に基づくジャノメの製造者責任制限は製品価格と同額を上限とします。いかなる場合においても本製品の使用、または本製品の使用不能に起因する二次的、偶発的、あるいは間接的な損害（事業利益の損失、事業の中断、事業情報の消失またはその他の金銭的損失を含むがこれらに限定されない）に関してジャノメは一切責任を負わないものとして扱います。同様にいかなる場合においてもジャノメは第三者に対し一切の責任を負わないものとして扱います。

注記

文書上で表示されている画面のレイアウトは解説用に作成されたもので、ソフトウェアが表示する画面の表示と異なる場合があります。同様にデザインのサンプルは過程および手順のみ説明するものでお買い上げいただいたバージョンのソフトウェアに含まれていない場合があることをご了承ください。

救済方法

保証期間中に領収書等の購入の証明を添えてお客様が欠陥品をジャノメまたは購入した販売店に返却された場合、ジャノメまたは販売店はジャノメの判断により (a) 購入金の返金、あるいは (b) デジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアの修理または交換、の何れかの救済措置を行います。

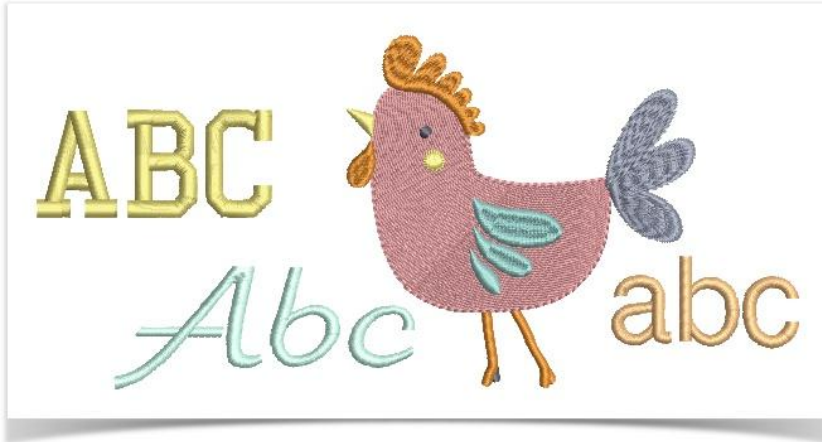
交換したデジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアの保証期間は当初保証の残存期間、あるいは 30 日間の何れか長い方とします。

目次

イントロダクション.....	1
レタリングを作成する.....	2
レタリングを追加する.....	2
上級設定.....	4
レタリングの幅.....	5
斜体文字.....	5
文字間隔.....	5
文字の刺しゅう順序.....	6
色替えを挿入する.....	6
レタリングのレイアウト.....	8
横方向のベースライン.....	8
縦方向のベースライン.....	10
円形のベースライン.....	10
ユーザー設定のベースライン.....	10
レタリングアート.....	11
プリセット・レイアウト.....	12
レタリングを変形する.....	14
方法.....	14
レタリングのサイズを変更する.....	15
レタリングを回転する.....	16
間隔を調整する.....	17
ベースラインを変形する.....	18
文字を操作する.....	19
文字を変形する.....	20
特別なレタリング.....	21
文字を挿入する.....	21
Flair script(フレアスクリプト)を追加する.....	23
モノグラムレタリングを追加する.....	24
レタリングのステッチタイプを変更する.....	24
レタリングの下縫い.....	25
レタリングを分解する.....	26
レタリングを分解する.....	26

イントロダクション

デザインのステッチやサイズ、色、生地タイプの変更に慣れたら、今度は自分だけのレタリングデザインを作成してみましょう。質のよいレタリングを刺しゅうするにはもちろん練習が必要ですが、当ソフトウェアではユニークなレタリングデザインが文字をタイプするだけで簡単に作成することができます。「レタリング/モノグラム」ツールボックスは、質の高い刺しゅうレタリングやモノグラムデザインが作成できるツールを装備しています。



モノグラミング機能ではモノグラムスタイル、ボーダーフレーム枠、装飾を利用して簡単に装飾効果を付けることができ、オリジナル性の高いデザインを作成できます。



レタリングを作成する

当ソフトウェアでは内蔵されている刺しゅう書体ライブラリを使用して、デザインにレタリングを素早く簡単に追加することができます。書体はソフトウェア内蔵のものはもちろん、TrueType や OpenType フォントを変換して使用することもできます。子供の衣類に刺しゅうをするのであれば「Childs Play」のようなシンプル書体を、また女性のパジャマに刺しゅうする場合は「Royale」のようなエレガントな筆記体を使うといったチョイスを楽しむことができます。斜体文字など書式設定は Microsoft Word と同じ要領で設定できます。

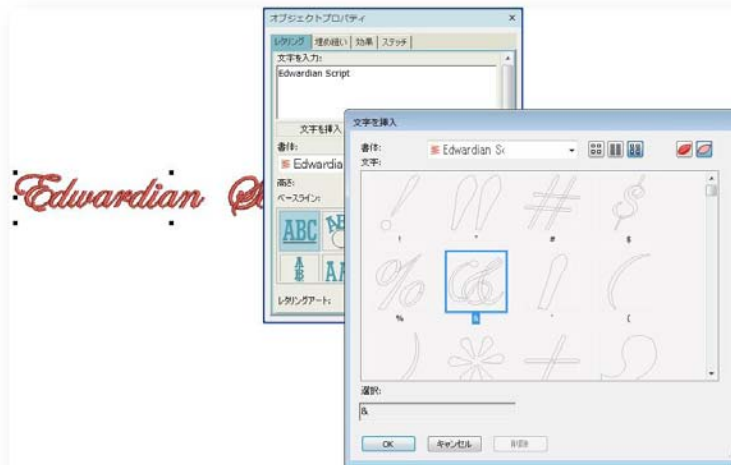


レタリングを追加する

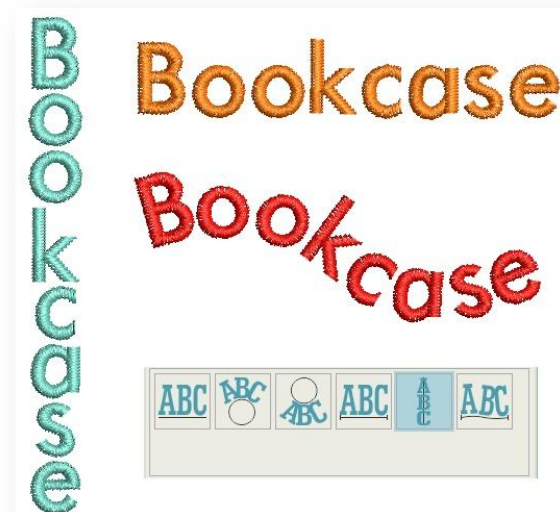
A レタリング/モノグラム > レタリングを使用し、付属の刺しゅう書体や TrueType で刺しゅうレタリングを作成します。

レタリングは横方向/縦方向や円や扇方のベースラインに置いたり、ベースラインのカーブを自分でデジタイズすることもできます。斜体文字など書式設定は Microsoft Word と同じ要領で設定できます。書体は様々な用途に合うものを数多く取り揃えています。

- レタリングツールをクリックし、デザインウィンドウをクリックして文字をタイプします。
- またはレタリングタブのテキストパネルに文字を入力します。新しい行を開始するには<Enter>を押します。



- 書体リストから書体を選択します。書体はソフトウェア内臓の刺しゅう書体とお使いのコンピューターにインストールされている TrueType フォントを使用することができますが、内臓の書体の方がよい結果を得ることができます。
- レタリングオブジェクトは画面上で直接編集して、様々な装飾的な効果を出すことができます。外観とレイアウトは現在の設定に準じます。
- 一般的に刺しゅう書体と TrueType フォントには、キーボードで使用できる文字以外の文字が含まれています。「文字を挿入」をクリックしてダイアログで特殊文字とシンボルを追加します。
- レタリングのベースラインを選択します。レタリングは横方向/縦方向や円や扇方のベースラインに置いたり、ベースラインのカーブを自分でデジタイズすることもできます。レタリングのレイアウトも併せてご覧ください。



- レタリングタブにはレタリングを膨張、アーチ状、伸縮、圧縮させる「レタリングアート」スタイルがあります。これらの効果は固定ラインベースラインと共に使用するとよい結果が得られます。レタリングのレイアウトも併せてご覧ください。



- 必要に応じてレタリングの高さを調整します。文字のサイズを変更する前に書体を検討しましょう。書体の中には小さいサイズで良い結果が得られるものもあれば、大きいサイズでステッチできるものもあります。
- 整列設定を選択します。整列はレタリングのベースラインの配列方法を設定します。均等配置はベースラインの長さいっぱい文字を並べます。



上級設定

上級パネルでレタリングの幅と斜体文字設定を調整します。レタリングを變形するも併せてご覧ください。



レタリングの幅

書体の外観は文字の高さに比例して幅を変更することで変えることができます。幅の初期設定値は 100%となっています。



斜体文字

文字を左右に傾斜させて斜体文字を作成できます。斜体文字の初期設定角度は 0 度で、傾斜なしの状態です。






文字間隔

文字間隔は文字の高さに対する割合で自動的に計算されます。大抵は初期設定値で十分な結果が得られますが、ある効果を狙ったり、固定ライン内に収まるように文字全体の間隔を変更する場合もあるでしょう。



文字の刺しゅう順序

文字を縫う順序を指定して、帽子やステッチしにくい生地に起こりやすい配置調整の問題を最小限に抑えることができます。レタリングは左または右から縫い始めることも、センターから外側に縫うことも可能です。これは特に帽子を刺しゅうする場合に最適です。文字の刺しゅう順序を変更するには、レタリングオブジェクトをダブルクリックします。上級パネルで文字の刺しゅう順序を選択します。オプションに含まれるもの：

	左から右	レタリングは左から右に縫製されます（初期設定）。
	センターから外側	レタリングは中心左側から縫製が開始され、右から左へと移行します。中心右側の次の文字が縫製され、左から右に移行します。
	右から左	レタリングは右から左に縫製されます。

デザインの刺しゅう順序を確認しましょう。デザイン内を移動するも併せてご覧ください。

色替えを挿入する

色替えはどのステッチにも挿入することができ、現在のステッチカーソル位置に挿入されます。この機能はモノグラムやレタリングオブジェクトを作成している時に特に便利です。

レタリングを編集するには：

- オブジェクトを選択し、レタリングツールをクリックします。I ビーム(カーソル) が現れます。



- 色を変更したい文字の上にカーソルを置いてドラッグし、文字(複数可)を選択します。



- デザインパレットで色を選択します。
- 色替えを取り除くには、オブジェクト全体を選択してデザインパレットで色を選択します。オブジェクトが選択した色に戻ります。

色替えはレタリングタブのテキスト入力フィールドで文字の間に(^)シンボルを入力することで挿入することもできます。次に続く文字の色はデザインパレットの次の色になります。

レタリングのレイアウト

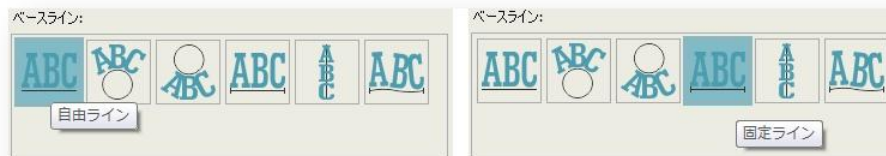
レタリングのベースラインはレタリングの形状を決定します。レタリングは横方向/縦方向や円や扇方のベースラインに置いたり、ベースラインのカーブを自分でデジタルサイズすることもできます。使用するベースラインにより、基準点が異なります。ベースラインのサイズ、間隔と角度には初期設定値が使用されます。ベースラインの設定はインタラクティブに行うことができ、ベースラインの位置、タイプや長さ、半径、角度を変更することができます。レタリングオブジェクトの方向はいつでも変更することができます。



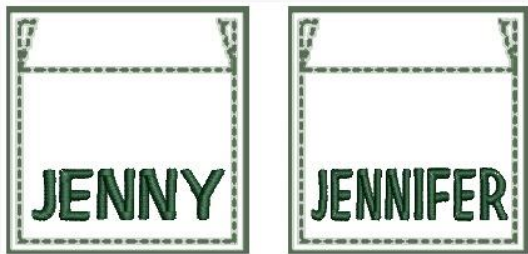
横方向のベースライン

A レタリング/モノグラム > レタリングを使用し、付属の刺しゅう書体や TrueType で刺しゅうレタリングを作成します。

自由ラインと固定ラインは共に直線の横方向のベースラインです。自由ラインの長さは文字を追加した分だけ延長され、長さは設定されていません。








固定ラインは固定の長さがあり、文字がベースラインの長さ以上になる場合は、選択した縮小方法に従ってレタリングのサイズかレタリングの間隔が小さくなります。このオプションは特にキャップ帽やポケットなどに使用されます。



固定ラインを選択した場合、その他の上級オプションが使用可能になります。長さを正確に設定するには、「ベースラインの長さ」フィールドでベースラインの長さを調整します。



固定ラインは設定値の幅と初期設定の間隔ではすべての文字がベースラインに収まらない場合、レタリングを調整し収めることができます。希望の調整方法を選択してください。調整方法を以下のとおりです。

固定ライン方法	目的
 間隔と幅	文字の幅と間隔が比例的に減少します。
 間隔とサイズ	文字の幅、高さ、間隔が比例的に減少します。
 間隔	文字のサイズと幅はそのまま、文字がベースラインに沿って均等に配分されます。文字数が多すぎると、文字が重なり合うことがあります。
 幅	各文字の幅が減少しますが、元の間隔は維持されます。
 サイズ	文字の幅と高さが均一に減少しますが、元の間隔は維持されます。

レタリングを變形したり、ベースラインの長さの値を変えたりしてベースラインの長さを変更した場合、レタリングの減少値は再計算されます。幅、高さや文字の数等の長さに影響するレタリングの特質の変更を行った場合でも、同じことが言えます。

縦方向のベースライン

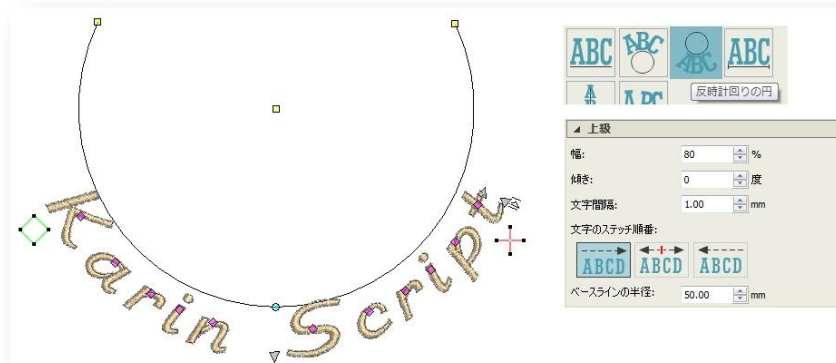
自由ラインは縦方向は直線の縦方向のベースラインで、袖に装飾的な効果を与えたり、アジア言語の文を刺しゅうする際に便利です。欧米の言語で縦方向のレタリングを使用する場合、大文字にすると最も良い結果が得られます。これは小文字で「g」や「p」など、下に伸びるレタリングを作成すると文字間隔が適切でなくなるためです。縦方向のベースラインには固定長はなく、入力した文字に合わせて長さ変化します。行間隔は横方向に計算されるのに対し、文字間隔が縦方向に計算されます。文字は初期設定により、縦方向のラインの中心に配置されます。

円形のベースライン



レタリング/モノグラム > オブジェクト変形を使用し、オブジェクトのアウトライン、ステッチ角度、エンベロープを編集します。

時計回りの円と反時計回りの円ベースラインは、文字を円の周りに時計回りまたは反時計回りに配置します。初期設定では文字は時計回りの円の場合は上側に、反時計回りの円の場合は下側に配置されます。オブジェクト変形ツールでベースライン方向との半径をコントロールすることができます。半径は上級設定パネルでも設定することができます。



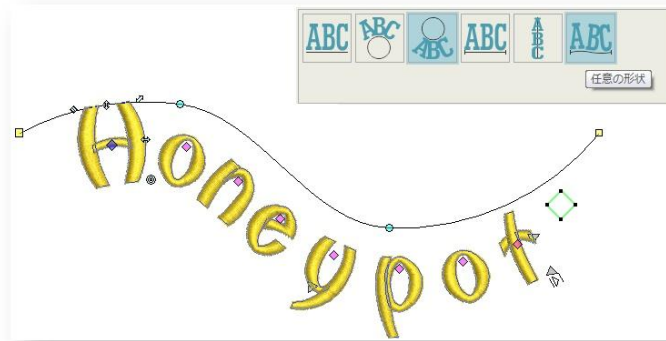
ユーザー設定のベースライン



レタリング/モノグラム > オブジェクト変形を使用し、オブジェクトのアウトライン、ステッチ角度、エンベロープを編集します。

任意の形状ベースラインは、レタリングを任意の形状に形づけます。任意の形状は自由ラインベースラインと同じように表示されます。オブジェクト変形ツールでコーナーには左クリック、カーブには右クリックで制御ポイントを追加します。基準点の数とベースラインの長さには基本的に制限はありません。ベースラインにきついカーブや尖った角が含ま

れると、文字が重なり合う可能性があります。カーブポイントは浅いならかなカーブにのみ使用するとよい結果が得られます。




任意の形状ベースラインはカーブ周りの文字の間隔を伸縮する傾向があるので、ダイヤ型の制御ポイントでレタリングのカーニングを調整します。文字を選択しベースラインに沿ってドラッグします。矢印キーでレタリングを少しずつ動かすこともできます。

レタリングアート

レタリングタブには扇形、アーチ状、引き伸ばといった特殊効果を与えることができる「レタリングアート」スタイルが含まれています。



レタリングアートの選択パネルは、上部の線部分をドラッグしてダイアログから切り離すことができ、画面上に置いておくことができます。閉じるには選択パネルのXボタンをクリックします。

 レタリング/モノグラム > オブジェクト変形を使用し、オブジェクトのアウトライン、ステッチ角度、エンベロープを編集します。

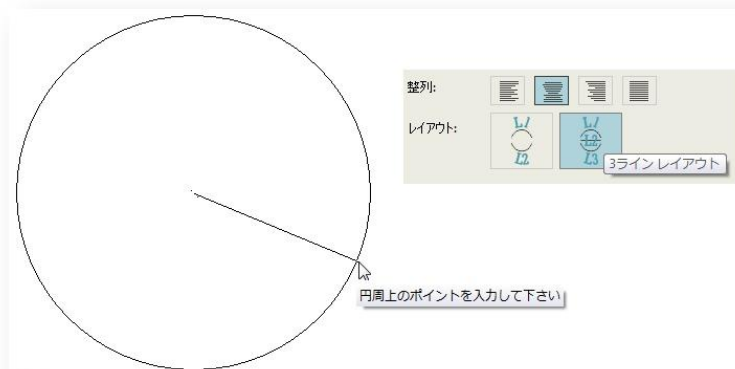
レタリングスタイルはオブジェクト変形ツールで調整することができます。レタリングを変形するも併せてご覧ください。



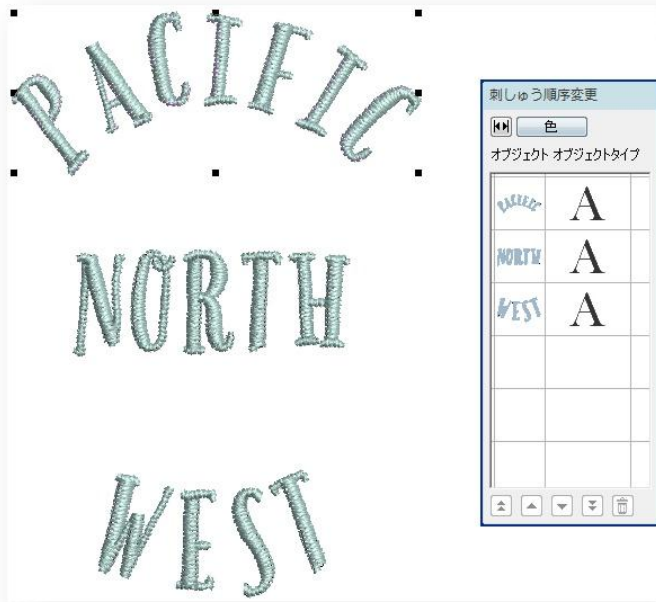
プリセット・レイアウト

当ソフトウェアには2種類のマルチラインのレイアウトがプリセットされています。

- テキスト入力パネルにテキストを入力します。
- <Enter>を押し、新しい行（2-3行）を作成します。各行には1単語以上記入します。
- レイアウトで2行または3行レイアウトの2種類から選択します。



- 制御ポイントを入力するよう指示があります。<Enter>を押して初期設定で確定します。文字が2または3行の独立したライン上に配置されます。各行は独立したレタリングオブジェクトで、それぞれ調整することができます。




レタリングを変形する

選択ツールとオブジェクト変形ツールはレタリングの外観を細かくコントロールすることができます。レタリングのサイズ変更や文字の調整、単語と行の間隔、ベースラインの調整はもちろん、それぞれも文字を変形することもできます。



方法


レタリングオブジェクトは選択ツールやオブジェクト変形ツールで、他のオブジェクトと同じ方法で変形することができます。しかしオブジェクト変形モードではさらに多くの制御ポイントが使用できます。例えばレタリングオブジェクトには文字間の間隔やベースラインがあります。

 選択 > オブジェクト変形を使用し、オブジェクトのアウトライン、ステッチ角度、スタートとエンド点やカーブラインなどを調整します。

オブジェクト変形モード：



- 三角形のサイズハンドルでレタリングのサイズを変更
- ベースラインの矢印でレタリング全体の間隔を調整
- ダイヤ型の制御ポイントで文字のカーニングを調整
- 黄色のエンドポイントでベースラインのサイズを変更
- 緑のダイヤと赤の十字でスタート点/エンド点を調整

 選択 > オブジェクト選択を使用し、オブジェクトやグループを選択します。または囲み枠をドラッグし複数のオブジェクトやグループを選択することもできます。

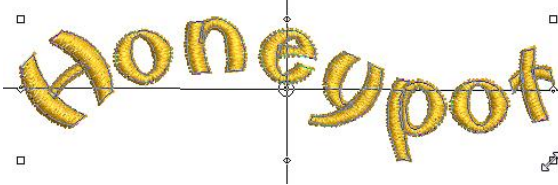
選択モード（クリック1回）：



- 幅を変更してレタリングを横方向に伸ばす
- 高さを変更してレタリングを縦方向に伸ばす

	<ul style="list-style-type: none"> 幅と高さを変更してレタリングのサイズを比例的に変更する
--	---



選択モード（ダブルクリック）：

	<ul style="list-style-type: none"> 大きな回転ハンドルをドラッグしてレタリングを回転する 小さなハンドルを使いレタリングを一方に傾ける 円形の制御ポイントを動かし、回転軸を変更する
---	--

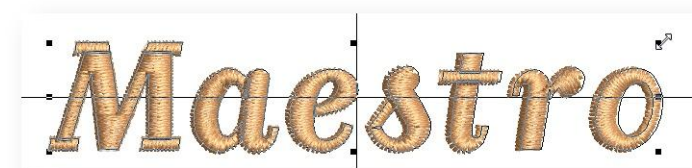
レタリングオブジェクトを選択した状態ではコンテキストツールバーにはオブジェクトの幅、高さ、サイズ、傾斜、方向を調整する機能が現れます。レタリングを横方向または縦方向に反転することもできます。



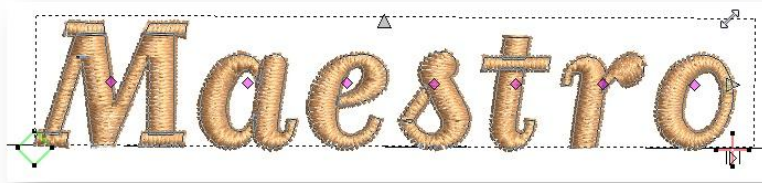
レタリングのサイズを変更する

-  選択 > オブジェクト選択を使用し、オブジェクトやグループを選択します。または囲み枠をドラッグし複数のオブジェクトやグループを選択することもできます。
-  選択 > オブジェクト変形を使用し、オブジェクトのアウトライン、ステッチ角度、スタートとエンド点やカーブラインなどを調整します。

選択ツールを使い、レタリングオブジェクトを横方向/縦方向または比例的に拡大/縮小することができます。



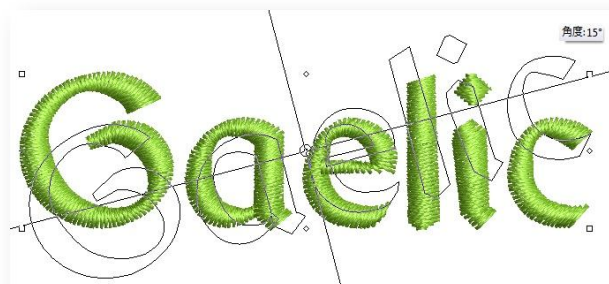
レタリングオブジェクトはオブジェクト変形ツールでもサイズを変更することができます。



コンテキストツールバーでは正確な大きさを記入してサイズを設定したり、+/-10%の倍率でサイズ変更ができる機能があります。

レタリングを回転する

選択ツールでレタリングオブジェクトを回転します。




またはオブジェクト変形ツールでベースライン制御ポイントを使用してレタリングオブジェクトを回転することもできます。



コンテキストツールバーには正確な角度を記入して回転したり、+/-15度ごとに回転ができる機能があります。

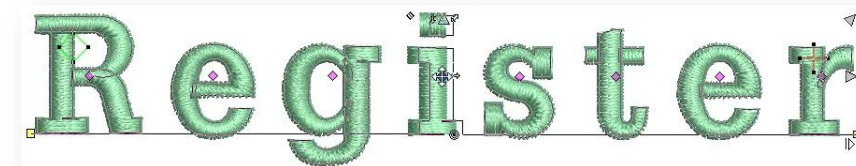
間隔を調整する

 選択 > オブジェクト変形を使用し、オブジェクトのアウトライン、ステッチ角度、スタートとエンド点やカーブラインなどを調整します。

文字間隔は選択した配置（左揃え、右揃え、中央、均等）によって自動的に計算されます。大抵は初期設定値で十分な結果が得られますが、全体の文字間隔を変更したい場合は調整が必要です。ベースライン上の間隔の制御ハンドルをドラッグして、レタリングの間隔全体を調整します。

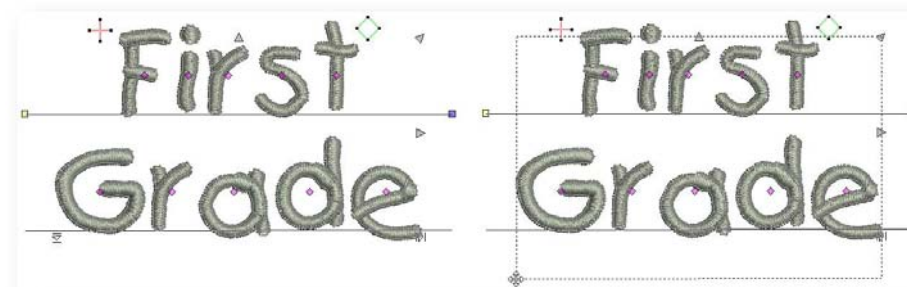


隣り合う文字の形状によっては、文字の間隔が大きすぎり小さすぎたりすることがあります。特に任意の形状ベースラインは、コーナー周りの文字間隔のばらつきが目だってしまう傾向があります。この見栄えを補正するには、レタリングの「カーニング」を自分で調整します。各文字の真ん中にある三角系の制御ポイントをクリックしてドラッグします。





レタリングが「均等」に設定されている場合、文字はベースラインに沿って均等に配置されます。均等に配置されたレタリングの間隔は、黄色の制御ハンドルでベースラインの長さを調整することで変更できます。

オブジェクト変形ツールを使用して、複数行のレタリングオブジェクトの行間隔を変更できます。三角形の間隔ハンドルを上下にドラッグし、行間隔を変更します。



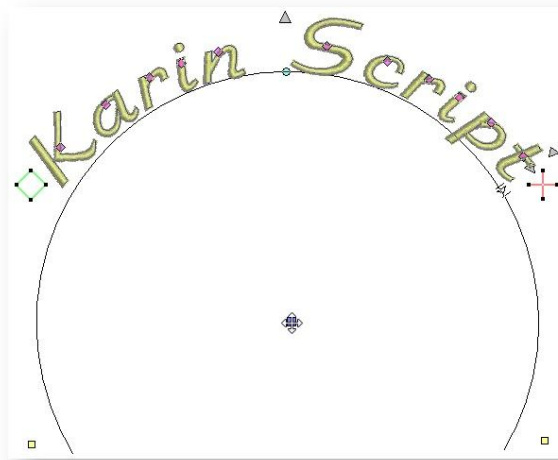
文字全体の間隔は、レタリングタブの上級パネルで数字でコントロールすることができます。行間隔は画面上で手作業での調整でのみ行うことができます。

ベースラインを变形する

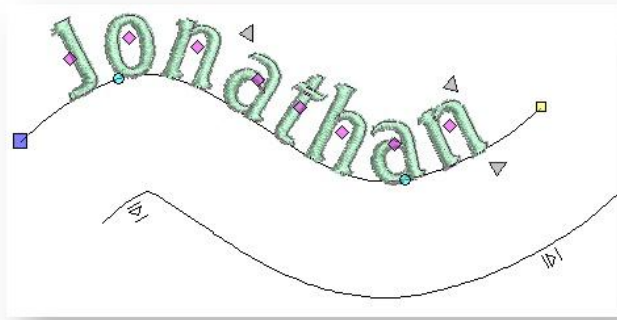
-  選択 > オブジェクト選択を使用し、オブジェクトやグループを選択します。または囲み枠をドラッグし複数のオブジェクトやグループを選択することもできます。
-  選択 > オブジェクト変形を使用し、オブジェクトのアウトライン、ステッチ角度、スタートとエンド点やカーブラインなどを調整します。

レタリングのベースラインは独自の制御ポイントがあります。ベースラインの中には上記に示した以外のプロパティを持つものがあります。


- 円形ベースラインの円弧を調整するには、真ん中の制御ポイントをドラッグします。これは数字で設定することはできません。



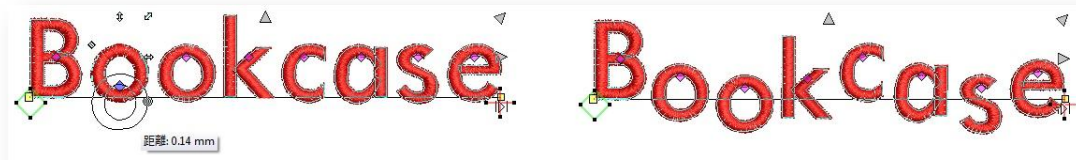
- 任意の形状ベースラインはベースライン上の制御ポイントを移動、変更、追加、削除して修正することができます。ベースラインを变形するには、ベースライン上の方向を変えたい位置で基準点をクリックします。折れ線でラインを曲げるには左クリック、曲線でラインを曲げるには右クリックを使用します。制御ポイントを切り替えるには、ポイントを選択して<Space>キーを押します。



文字を操作する

 選択 > オブジェクト変形を使用し、オブジェクトのアウトライン、ステッチ角度、スタートとエンド点やカーブラインなどを調整します。


レタリングオブジェクトの文字はオブジェクト変形ツールでダイヤ型の制御ポイントをクリック&ドラッグすることでそれぞれ動かすことができます。



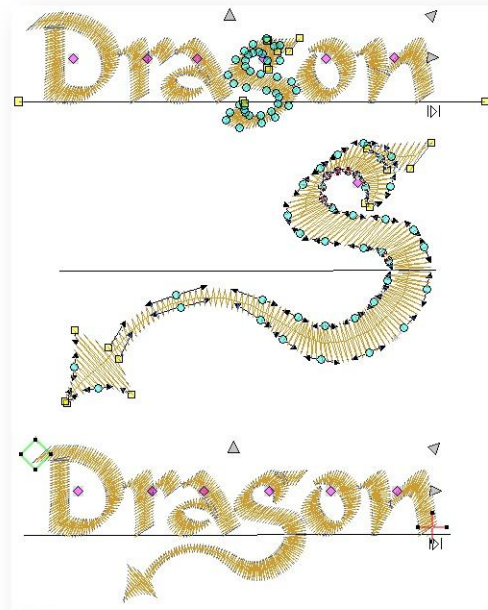
ダイヤ型の制御ポイントをクリックすると、別の変形ノードのセットが文字の周りに現れます。これらを使用して各文字のサイズ変更や回転、傾斜を行います。



文字を变形する

 選択 > オブジェクト変形を使用し、オブジェクトのアウトライン、ステッチ角度、スタートとエンド点やカーブラインなどを調整します。

オブジェクト変形ツールで、文字のアウトラインを变形して特殊なレタリング効果を作成します。文字のアウトラインをクリックし、他のオブジェクトと同じ方法で変形ノードを使用してレタリングを变形します。〈Esc〉を押して終了します。



特別なレタリング

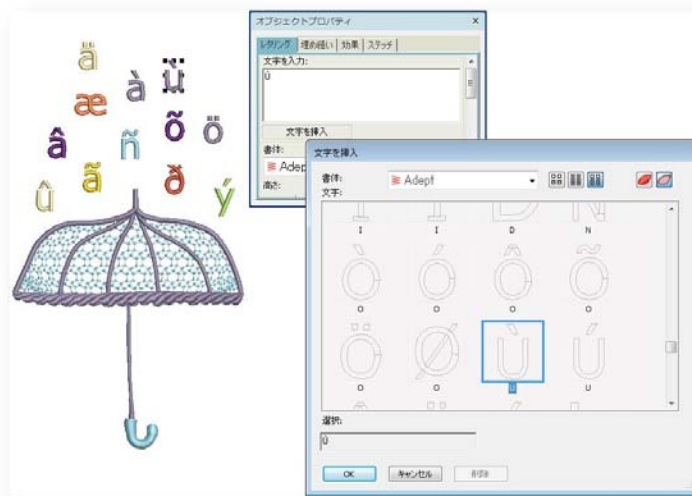
当ソフトウェアでは様々な編集テクニックでレタリングデザインの微調整を行うことができます。必要に応じて特殊な文字やシンボルを追加することもできます。初期設定ではレタリングオブジェクトはサテンで埋め縫いされます。レタリングオブジェクトは他の刺しゅうオブジェクト同様、ベーシックな埋め縫いステッチを適用することもできます。レタリングの外観と品質は、正しい下縫いを選択することで向上します。

文字を挿入する

A レタリング/モノグラム > レタリングを使用し、付属の刺しゅう書体や TrueType で刺しゅうレタリングを作成します。

一般的に刺しゅう書体と TrueType フォントには、キーボードで使用できる文字以外の文字が含まれています。特殊文字と記号は MS Windows®の文字コード表から直接追加することができます。

- 特殊文字を挿入するには、レタリングタブの「文字を挿入」ボタンをクリックします。



- 必要に応じて「書体」リストからユーザー設定書体を選択します。
- 使用したい文字を選択し、OK をクリックします。選択した文字がレタリングタブのテキスト入力パネルに追加されます。
- MS Windows®の文字コード表から一般的な記号や文字に素早くアクセスすることができます。初期設定ではスタート>プログラム>アクセサリ>システムツール>文字コード表で開くことができます。



- 使用したい文字をコピーし、<Ctrl + V>を押しレタリングタブのテキスト入力パネルに貼り付けます。
- 色はデザインパレットの初めの色が使用されます。刺しゅう順序変更ドッカーでは文字は一つのレタリングオブジェクトとして表示されます。



- 必要に応じてレタリングの配置やサイズ変更を行います。



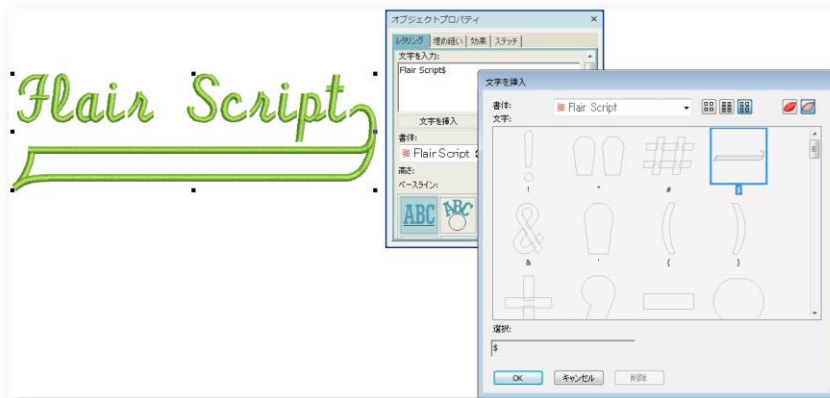
- 色の変更はデザインプロパティ > 糸色ダイアログで色を割り当てます。デザインの色も併せてご覧ください。

- 刺しゅう順序変更ドッカーを見ると、文字はそれぞれ別々に刺しゅうされるのが分かります。マルチカラー書体は多くの色替えを含んでいます。
- 分解ツールでレタリングオブジェクトを構成要素に分解します。
- 色を変えて並び替えることもできますが、レタリングのプロパティは失われてしまいます。

Flair script(フラスクリプト)を追加する

Flair scriptはテキストオブジェクトの最後に流れるようなフレア(飾り)が追加されている特殊な書体で、きらびやかな手書きの飾り書きを再現しています。

- Flair script デザインを作成するには、書体リストから Flair Script を選択します。
- テキスト入力パネルに刺しゅうしたいテキストを入力します。
- 文字を挿入をクリックし、使用したいフレアを選択します。選択がテキスト入力パネルに追加されます。



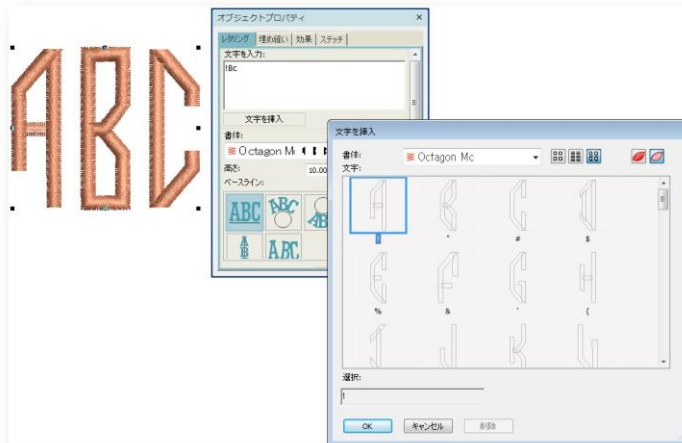
- 他のフレアも試してみて、お気に入りを見つけましょう。



モノグラムレタリングを追加する

当ソフトウェアではモノグラムを作成する機能以外にも、モノグラム書体を使ってモノグラムデザインを作成することができます。

- Octagon Monogram などのモノグラム書体を選択します。
- 文字を挿入ダイアログで使用したい文字を選択します。Octagon Monogram では各文字につき3つのパターン（左側、真ん中、右側）が用意されています。



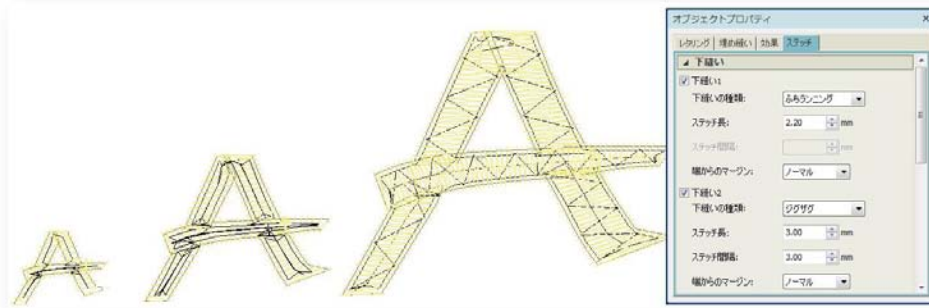
レタリングのステッチタイプを変更する

初期設定では、レタリングオブジェクトはサテンステッチで埋め込まれますが、他の刺しゅうオブジェクトと同様にタタミや浮き出し模様などの埋め縫いを適用することもできます。



レタリングの下縫い

大抵の刺しゅうレタリングは高さが 15 mm 以下ですが、当ソフトウェアでは様々な大きさのニーズに対応した書体をご用意しています。普通書体（幅広のものやブロック体除く）の通常のサイズのコラム幅は 3 mm 以下です。このようなオブジェクトは下縫いにシングルを中心ラインランニングかふちランニング（または両方）を使用すると最高の結果を得ることができます。下縫いは一般的な目的に適したものが設定されますが、これはオブジェクトプロパティで変更することができます。




一般的なルール

- 5 mm 以下のレタリングには下縫いを使用しないでください。
- 6 mm から 10 mm の高さのレタリングには、中心ラインランニングを使用できます。
- 10 mm 以上の高さを持つレタリングには、ふちランニングの下縫いを使用できます。
- ジャケットの背中などの大きなレタリングには、第 2 の下縫いを施すことができます。ダブルジグザグは立体感を持たせる為にも使用できます。更に高さを出したい場合は、3D サテンを使用します。

レタリングを分解する

レタリングオブジェクトに分解機能を適用すると、レタリングオブジェクトの特性を保ちつつ、効率的な刺しゅう順序で分解されます。オブジェクトプロパティはラインや単語または文字まで別々に編集することができ、刺しゅう順序は維持されます。同様にモノグラムに分解を適用すると、モノグラムを構成要素に分解します。

レタリングを分解する

 オブジェクト編集、アプリケまたはレタリング/モノグラム > 分解を使用し、モノグラム、アプリケ、レタリング等を構成するオブジェクトを構成要素に分解します。構成要素はそれぞれ編集できます。このツールは編集メニューからもアクセスできます。

分解のステップは以下のとおりです。

- レタリングオブジェクトを選択し、分解をクリックします。



- 複数行のレタリングは別々の行に分解します。



- 各ラインはそれぞれ単語に分解することができます。



- 単語は文字に分解することができます。

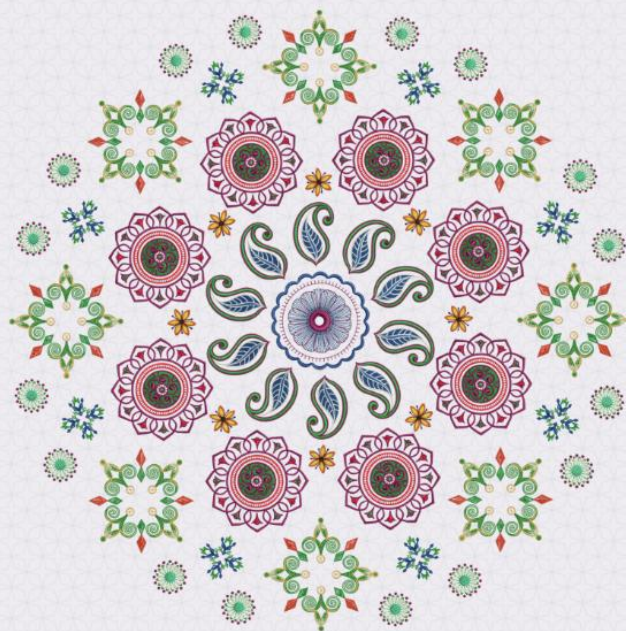


- 文字は個々の刺しゅう断片に分解することができますが、レタリングのプロパティは失われ、一般的な刺しゅうオブジェクトのプロパティのみ残ります。



1 行に複数の単語を含むオブジェクトでセンターから外側の刺しゅう順序の場合は例外となります。このようなオブジェクトは直接一文字のオブジェクトに分解されます。従って、刺しゅう順序は保持されます。

Digitizer V5



モノグラムを作成する

著作権

Copyright © 1998–2016. Wilcom Pty Ltd, Wilcom International Pty Ltd. All Rights reserved.

デジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェア（デジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアに組み込まれているあらゆるイメージ、動画、文章、アプリケーションを含むがこれに限定されない）、付属の印刷物、及びデジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアの複製はすべての権原及び著作権は実施許諾者（ライセンス）またはその供給業者により所有されます。当ソフトウェア製品は著作権法および国際特許条約により保護されています。従ってユーザーはデジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアを他の著作物と同様に取り扱うものとして扱います。デジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアに付属の印刷物を複製することは禁じられています。

デジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアの画像技術機能の一部の著作権、著作権は AccuSoft Corporation により所有されています。

有限保証

すべて現状のまま提供されておりいかなる保証もしていない再配布可能ファイルは例外とし、蛇の目ミシン工業株式会社（以下「ジャノメ」と称す）は購入日より 90 日間、ソフトウェア媒体とその付随文書に素材および製造上の欠陥がないこと、およびデジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアが付属の文書に実質的に従って作動することを保証します。州または法域によっては黙示の保障期間の制限を認めない場合があるため、前期の限定は適用されない場合があります。適用法で認められる範囲においてデジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアの黙示的保証は、90 日間に限定されます。

責任制限

保証に基づくジャノメの製造者責任制限は製品価格と同額を上限とします。いかなる場合においても本製品の使用、または本製品の使用不能に起因する二次的、偶発的、あるいは間接的な損害（事業利益の損失、事業の中断、事業情報の消失またはその他の金銭的損失を含むがこれらに限定されない）に関してジャノメは一切責任を負わないものとして扱います。同様にいかなる場合においてもジャノメは第三者に対し一切の責任を負わないものとして扱います。

注記

文書上で表示されている画面のレイアウトは解説用に作成されたもので、ソフトウェアが表示する画面の表示と異なる場合があります。同様にデザインのサンプルは過程および手順のみ説明するものでお買い上げいただいたバージョンのソフトウェアに含まれていない場合があることをご了承ください。

救済方法

保証期間中に領収書等の購入の証明を添えてお客様が欠陥品をジャノメまたは購入した販売店に返却された場合、ジャノメまたは販売店はジャノメの判断により (a) 購入金の返金、あるいは (b) デジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアの修理または交換、の何れかの救済措置を行います。

交換したデジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアの保証期間は当初保証の残存期間、あるいは 30 日間の何れか長い方とします。

目次

イントロダクション.....	1
モノグラム項目	2
モノグラムデザイン.....	3
モノグラム文字	4
モノグラムの装飾	6
装飾を変更する.....	6
装飾を追加する.....	7
単一の装飾を配置する.....	8
複数の装飾を配置する.....	9
モノグラムボーダー.....	10
ボーダーを変更する.....	10
ボーダーの形状&オフセットを調整する.....	11
複数のボーダーを追加する.....	12
モノグラムを分解する.....	13




イントロダクション

モノグラムはイニシャルや個人名等の文字刺しゅうが組み合わさったもので、シンボルマークとして使用されます。モノグラミング機能ではモノグラムスタイル、ボーダーフレーム枠、装飾を利用して簡単に装飾効果を付けることができ、オリジナル性の高いデザインを作成できます。ウエディングモノグラムも併せてご覧ください。

下位バージョンの製品では、すべてのモノグラミング機能を使用することができません。お使いの製品レベルにより、装飾やボーダー機能にアクセスできない場合があります。

モノグラム項目

モノグラミング機能は以下の項目からなる「モノグラムオブジェクト」を作成します。

項目	詳細	サンプル
レタリング	単体のレタリングオブジェクト（イニシャルまたは名前）	
装飾	最高 10 個の装飾セットを追加可能（装飾や刺しゅうデザインのコピーを複数組み合わせることが可能）	
ボーダー	最高 4 つのボーダーを追加可能。	

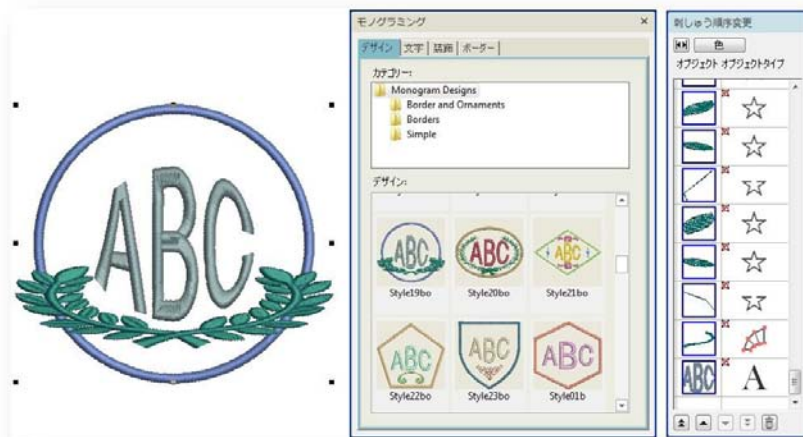
モノグラムにすべての項目が含まれている場合、縫い順序はボーダー（1、2、3、4の順）、装飾デザイン、次にレタリングの順序で生成されます。

モノグラムデザイン



レタリング/モノグラミング > モノグラミングを使用し、付属のスタイル、ボーダータイプや装飾を使用し、自分だけのモノグラムを作成します。

モノグラムはモノグラミングドッカーで組み立てていきます。モノグラムを初めて作成する方は、デザインタブで基になるデザインを選択する方法から始めるとよいでしょう。ここにはレタリングのみ、ボーダー付、装飾付といった様々なデザインのテンプレートを見ることができます。開始点になるテンプレートを選択し、他のタブで修正します。



刺しゅう順序変更ドッカーでモノグラムデザインはグループ化されており、単一の複合オブジェクトとして扱われ、モノグラミングドッカーを介してのみ編集することができます。グループ解除することはできませんが、構成要素に分解することはできます。レタリング/モノグラムを分解するも併せてご覧ください。


モノグラム項目のみ色を変えたい場合は、<Alt>を押し下げオブジェクトをクリックすることでモノグラムを分解せずに個々の項目を選択することができます。



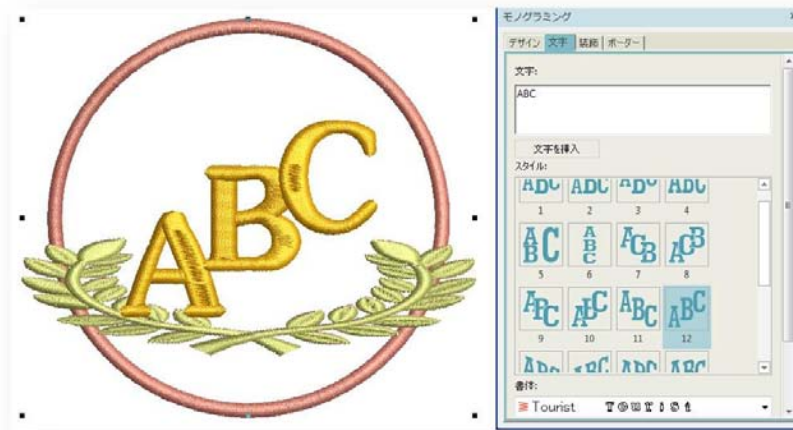
モノグラム文字

モノグラミングドッカーの文字ドッカーでは、あなただけのモノグラムを作成することができます。モノグラムデザインにはイニシャルは何文字でも入力でき、特殊文字や記号を含むことができます。ウエディングモノグラムも併せてご覧ください。

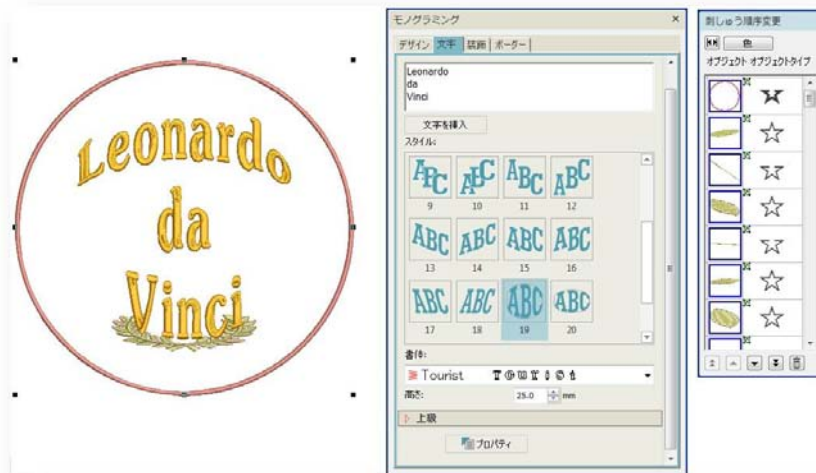


 レタリング/モノグラミング > モノグラミングを使用し、付属のスタイル、ボーダータイプや装飾を使用し、自分だけのモノグラムを作成します。

文字タブにはオブジェクトプロパティドッカーのレタリングタブに似たオプションがあります。デザインのテンプレートを使用している場合は、書体を変えるだけでも雰囲気異なるデザインが作成できます。必要に応じてイニシャルを変更し、書体を選択します。またこのタブでは様々なスタイルを選択することができます。



文字は複数の行に渡って入力することができます。



選択したスタイルを更に細かく設定したい場合は上級パネルを開き、文字の幅、間隔などの調整を行います。文字やベースラインの回転は文字ごとでもベースライン全体でも行うことができます。



プロパティをクリックし、ステッチタイプ等を調整します。モノグラムレタリングの初期値は標準のレタリングのものとは異なりますが、設定はすべてオブジェクトプロパティドッカーでコントロールすることができます。

モノグラムの装飾

装飾はモチーフパターンまたはデザインファイルからモノグラムに追加することができます。装飾の配置方法は以下のとおりです。

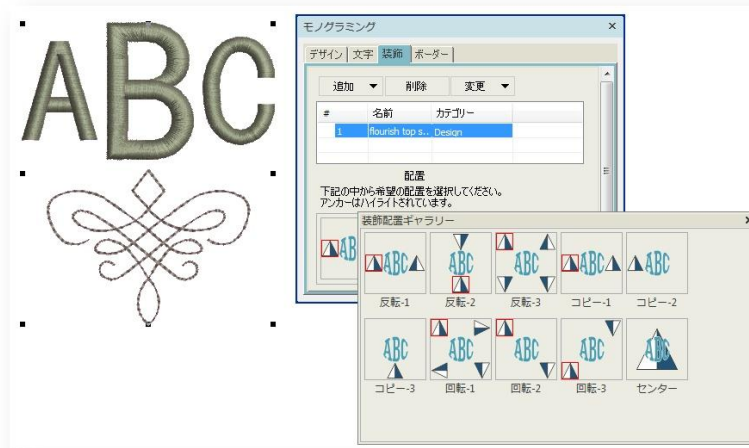
- 装飾モチーフパターンまたはデザインを追加する
- 装飾を単独で配置する
- 装飾を複数配置する

装飾を変更する

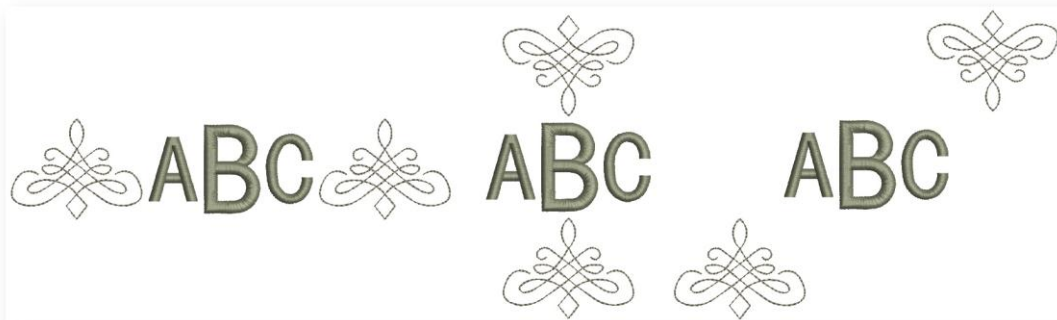


レタリング/モノグラミング > モノグラミングを使用し、付属のスタイル、ボーダータイプや装飾を使用し、自分だけのモノグラムを作成します。

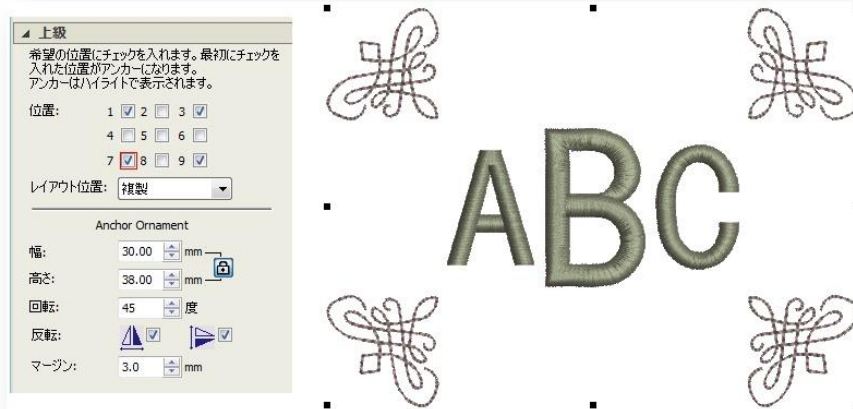
テンプレートのデザインや他のモノグラムを基にデザインを作成する場合、装飾を他のものにしただけで目新しいデザインに変えることができます。装飾タブ上部には追加、削除、変更ボタンがあります。



装飾のレイアウト方法は反転、複製、サイクルの中から選択できます。ピラミッド型のアイコンはパターンの位置だけでなく方向(横/縦方向)もあらわしています。

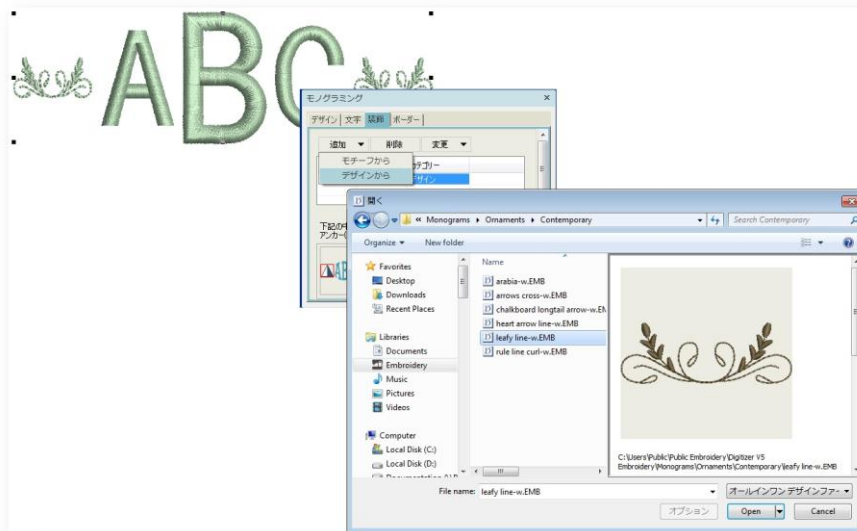


パターンギャラリーに希望にぴったり合ったものがない場合は上級パネルを開きます。ここでは装飾の配置位置、サイズ、角度、マージンが細かく設定できます。



装飾を追加する

モノグラムデザインには最大 10 個までの装飾を追加でき、どのパターンセットも使用することができます。またお持ちの装飾デザインを使用することもできます。装飾タブの追加
 > モチーフから/デザインからを選択し、装飾を選択します。



選択した装飾はチェックボックスにチェックを入れることで最大 8 つまで追加することができます。装飾はレタリングの周りに配置されます。配置位置#5 以外のチェックボックスは複数使用できます。



最初に選択した位置は「アンカー位置」になります(赤の囲み)。装飾はこのアンカー位置に関連して拡大/縮小、回転、反転します。装飾のサイズを変更するには幅と高さのフィールドを使用します。「縦横比をロック」を押し、幅と高さの比例を保ちながら拡大/縮小します。マージン設定はレタリングから装飾の間隔を決定します。

単一の装飾を配置する

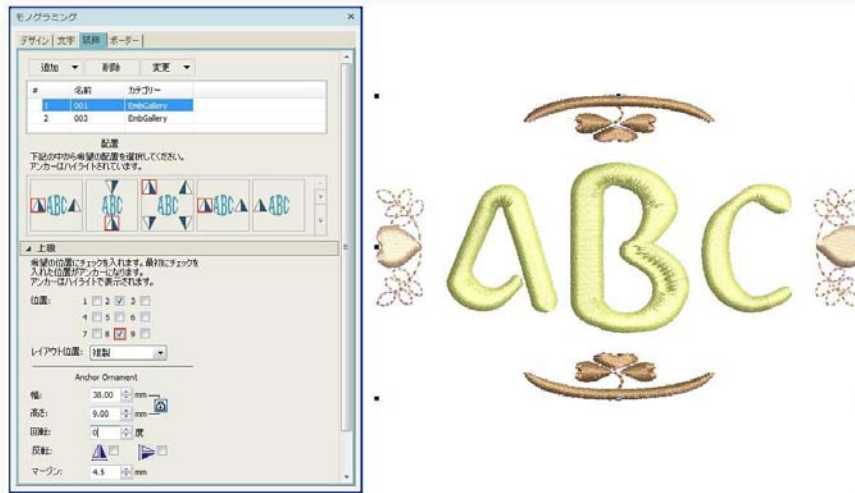
装飾を一つだけ挿入するには配置位置#5 を選択します。他のチェックボックスはすべて自動的に解除されます。幅、高さ、回転フィールドと反転チェックボックスは使用できますが、マージン設定はオフセット設定に変化します。



装飾をレタリングオブジェクトの水平/垂直方向に配置するには、オフセットのXとYの設定値を使用します。これらの値はレタリングオブジェクトの中心に対する装飾の中心位置を特定します。

複数の装飾を配置する

選択した装飾はチェックボックスにチェックを入れることで最大8つまで追加することができます。装飾の組み合わせや配置は自由です。使用したい装飾を追加して、それぞれの配置を決定します。



モノグラム項目のみ色を変えたい場合は、<Alt>を押し下げオブジェクトをクリックすることでモノグラムを分解せずに個々の項目を選択することができます。

モノグラムボーダー

同じ形状のボーダーは最大4つまでモノグラムに追加できます。

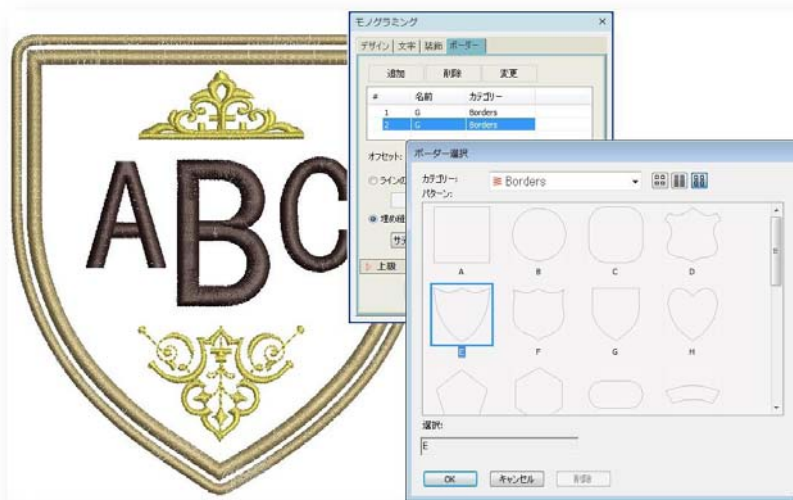


ボーダーを変更する



レタリング/モノグラミング > モノグラミングを使用し、付属のスタイル、ボーダータイプや装飾を使用し、自分だけのモノグラムを作成します。

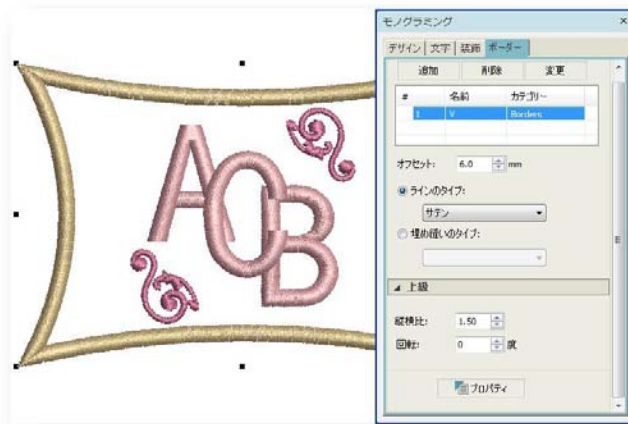
テンプレートのデザインを使用している場合は、ボーダータブの変更ボタンを押し、ボーダーを変更してみましょう。



上級デジタイズツールボックスでは自分でボーダーを作成し、選択に追加することもできます。ユーザー設定ボーダーも併せてご覧ください。

ボーダーの形状&オフセットを調整する

縦横比設定で高さ&幅を比例的に調整します。



オフセットフィールドでレタリング&ボーダーとボーダー&ボーダー間の間隔を調整します。



必要に応じて回転フィールドでボーダーを回転します。



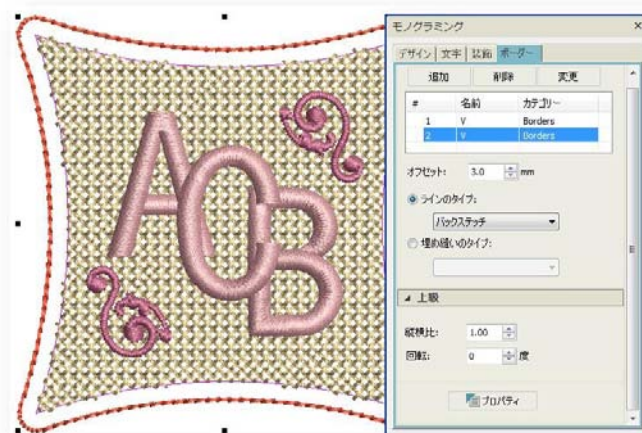
複数のボーダーを追加する

モノグラムには最高4つまでボーダーを追加することができます。オフセットフィールドでボーダー間のオフセット間隔を調整します。




ボーダーのオフセットはマイナスの値で設定することで重なり合うボーダーを作成することができます。

ステッチタイプボタンを使用して選択したボーダーのラインまたは埋め縫いステッチの種類を変更します。初期設定でサテンラインが選択されています。ボーダーにはすべてのライン/埋め縫いステッチタイプを使用することができます。プロパティボタンをクリックして更に細かい調整を行います。



モノグラム項目のみ色を変えたい場合は、<Alt>を押し下げオブジェクトをクリックすることでモノグラムを分解せずに個々の項目を選択することができます。

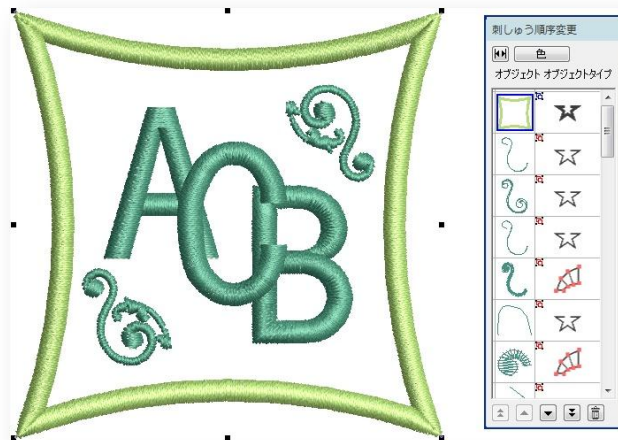
モノグラムを分解する

 オブジェクト編集、アプリケまたはレタリング/モノグラム > 分解を使用し、モノグラム、アプリケ、レタリング等を構成するオブジェクトを構成要素に分解します。構成要素はそれぞれ編集できます。このツールは編集メニューからもアクセスできます。

レタリングオブジェクトに分解機能を適用すると、レタリングオブジェクトの特性を保ちつつ、効率的な刺しゅう順序で分解されます。オブジェクトプロパティはラインや単語または文字まで別々に編集することができ、刺しゅう順序は維持されます。同様にモノグラムに分解を適用すると、モノグラムを構成要素に分解します。

モノグラムを古いバージョンのソフトウェアに保存した場合、モノグラムとアプリケはバラバラに分解されてしまうことがあります。

モノグラムを分解するとレタリング、装飾、ボーダーの構成要素に分けられます。



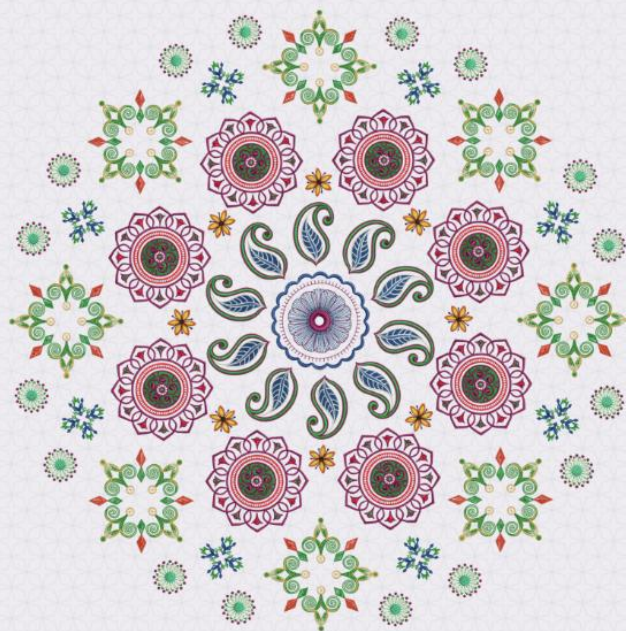
装飾セットとボーダーはそれぞれグループ化したままですが、これらを更に分解することもできます。



モノグラムボーダーの刺しゅう順序を変更するなど各オブジェクトを変更するには、刺しゅう順序変更ダイアログでオブジェクトをグループ解除し、並び替えます。オブジェクトの刺しゅう順序も併せてご覧ください。

モノグラムの構成要素の色だけを変更したい場合は<Alt>を押し下げ、選択したい構成要素をクリックします。

Digitizer V5



イメージ

著作権

Copyright © 1998–2016. Wilcom Pty Ltd, Wilcom International Pty Ltd. All Rights reserved.

デジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェア（デジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアに組み込まれているあらゆるイメージ、動画、文章、アプリケーションを含むがこれに限定されない）、付属の印刷物、及びデジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアの複製はすべての権原及び著作権は実施許諾者（ライセンサー）またはその供給業者により所有されます。当ソフトウェア製品は著作権法および国際特許条約により保護されています。従ってユーザーはデジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアを他の著作物と同様に取り扱うものとして扱います。デジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアに付属の印刷物を複製することは禁じられています。

デジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアの画像技術機能の一部の著作権、著作権は AccuSoft Corporation により所有されています。

有限保証

すべて現状のまま提供されておりいかなる保証もしていない再配布可能ファイルは例外とし、蛇の目ミシン工業株式会社（以下「ジャノメ」と称す）は購入日より 90 日間、ソフトウェア媒体とその付随文書に素材および製造上の欠陥がないこと、およびデジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアが付属の文書に実質的に従って作動することを保証します。州または法域によっては黙示の保障期間の制限を認めない場合があるため、前期の限定は適用されない場合があります。適用法で認められる範囲においてデジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアの黙示的保証は、90 日間に限定されます。

責任制限

保証に基づくジャノメの製造者責任制限は製品価格と同額を上限とします。いかなる場合においても本製品の使用、または本製品の使用不能に起因する二次的、偶発的、あるいは間接的な損害（事業利益の損失、事業の中断、事業情報の消失またはその他の金銭的損失を含むがこれらに限定されない）に関してジャノメは一切責任を負わないものとして扱います。同様にいかなる場合においてもジャノメは第三者に対し一切の責任を負わないものとして扱います。

注記

文書上で表示されている画面のレイアウトは解説用に作成されたもので、ソフトウェアが表示する画面の表示と異なる場合があります。同様にデザインのサンプルは過程および手順のみ説明するものでお買い上げいただいたバージョンのソフトウェアに含まれていない場合があることをご了承ください。

救済方法

保証期間中に領収書等の購入の証明を添えてお客様が欠陥品をジャノメまたは購入した販売店に返却された場合、ジャノメまたは販売店はジャノメの判断により (a) 購入金の返金、あるいは (b) デジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアの修理または交換、の何れかの救済措置を行います。

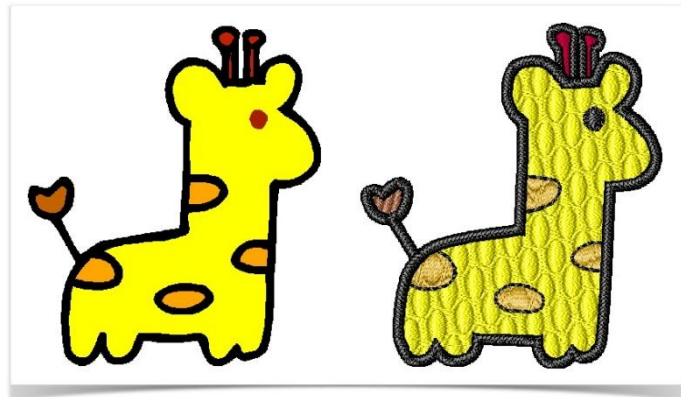
交換したデジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアの保証期間は当初保証の残存期間、あるいは 30 日間の何れか長い方とします。

目次

イントロダクション.....	1
イメージを選択する.....	2
スキャンしたイメージ.....	3
ざらつきのあるイメージ.....	3
アンチエイリアス効果を持つイメージ.....	3
イメージをインポートする.....	5
イメージを挿入する.....	5
イメージをコピーする&貼りつける.....	6
イメージを霞ませる.....	7
イメージをロックする.....	7
イメージをスキャンする.....	8
スキャン解像度.....	8
カラーモード.....	8
色の深み.....	9
シャープネス.....	10
イメージをスキャンする.....	11
イメージを編集する.....	12
イメージを切り取る.....	12
外部でイメージを編集する.....	14
イメージの質.....	16
イメージのクリーン処理.....	16
アウトラインがあるイメージとないイメージ.....	16
色数を減らす.....	17
輪郭をはっきりさせる.....	17
ノイズを取り除く.....	18
イメージの準備に関するまとめ.....	18
イメージの準備に関するまとめ.....	19
イメージを処理する.....	21
ノンアウトラインイメージの準備を行う.....	22
アウトラインイメージの準備を行う.....	24
イメージを保存する.....	26
刺しゅうデザインモードでイメージを保存する.....	26
グラフィックモードでイメージを保存する.....	28
イメージを変換する.....	29
グラフィックモード.....	29
ベクター&刺しゅうオブジェクトを変換する.....	30

イントロダクション

イメージはソフトウェアにスキャナーで取り込んだり、挿入、貼り付けが行え、デジタルの下絵として使用することができます。イメージツールボックスには、イメージをソフトウェアにインポートし、編集したり、オートデジタルに使用できるように準備できるツールが装備されています。右手にリストされているトピックを参照ください。



下絵の利用方法：

デジタル	詳細
マニュアル	適切な入力方法を用いてイメージの上から線や形状をトレースします。このようなビットマップイメージの使用は、画面上で行われるということを除いてはデジタルライザーを使用してデジタル化するのと似ています。
セミオート	自動埋め縫いはクリックしたイメージのステッチを自動的に決定します。
オート	イメージを選択しオートデジタルをクリックすると、選択したイメージの形状とステッチを自動的に決定します。
写真	フォトステッチで写真やその他のイメージから刺しゅうデザインを作成します。

イメージを選択する

マニュアルまたはオートでデジタイズする場合でも、「はっきり」としたイメージを使用すると最高の結果が得られます。イメージは純色やはっきりとした輪郭が含まれるものを使用しましょう。

理想的なイメージは：

- はっきりとしている。各形状は同色のピクセルで構成されている
- 各形状は閉じた形状であり、刺しゅう可能なサイズ、最低でも一平方ミリ以上である
- 少なくとも 256 色 (8bit) 以上で保存されている。理想はハイカラー (16bit)

		
<p>はっきりとした輪郭を持つ鮮明なイメージ</p>	<p>はっきりとした色のブロックを持つ鮮明なイメージ</p>	<p>複雑なイメージ。鮮明なカラーブロックを作成する編集が必要</p>

オートデジタイズにはクリップアライブラリのイメージや、グラフィックソフトで一から作成されたイメージを使用すると最高の結果を得ることができます。オートデジタイズにはその他のイメージを使用することもできますが、下準備が必要になります。これは一般的に利用されているイメージが、通常純色で構成されていないためです。スキャナーで取り込まれたイメージにはノイズが含まれていたり、またグラフィックソフトで作成したイメージには「ディザリング」や「アンチエイリアス」が発生します。オートデジタイズは複合的な形状であったり、色にざらつきが多い写真のようなイメージには効果的に機能しませんが、写真の場合は刺しゅうにしたい形状だけを選ぶことができます。

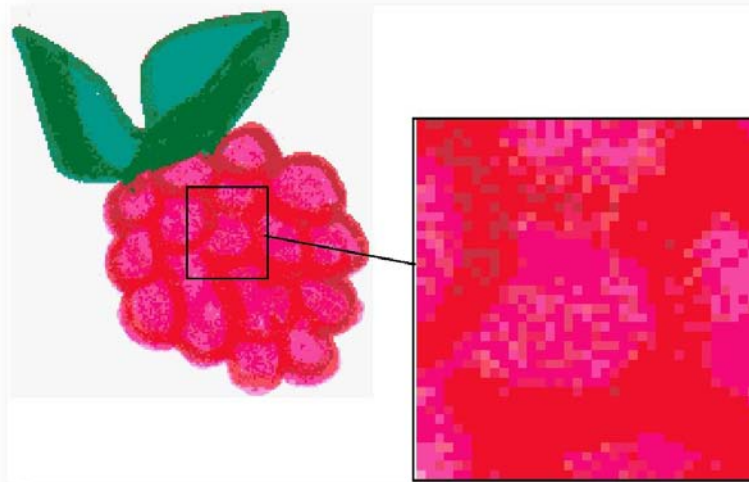
スキャンしたイメージ

スキャンしたイメージは一般的に「ノイズ」を多く含んでいます。これらのイメージをオートデジタイズに使用することはできますが、純色のブロックで構成される鮮明なイメージを使うと良い結果が得られます。名刺、レターヘッドや本、雑誌、カードからスキャンしたロゴや単純なデザインがこれにあたります。ノイズを含むイメージは色数を減らし、輪郭をはっきりさせるという下準備が必要となります。



ざらつきのあるイメージ

ディザリングは碁盤の目状に配列されているピクセルに既存の色を組み合わせるソフトウェア技術で、イメージパレットにない色を模倣します。



ノイズを含むイメージ同様、ざらつきのあるイメージも使用前に色を減少する必要があります。この機能ははっきりしたアウトラインのディザリングした色にはよく作用しますが、アウトラインのないイメージにはあまり適していません。

アンチエイリアス効果を持つイメージ

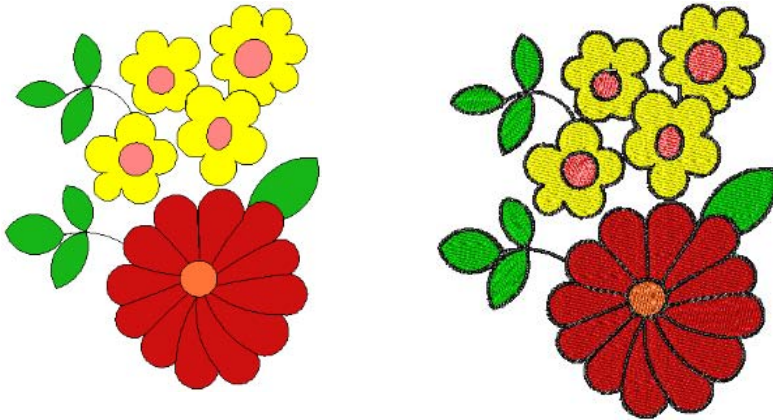
アンチエイリアスはディザリングに似たソフトウェア技術で、角ばった輪郭線を滑らかにします。これは異なる色が接する輪郭部分の配色をぼかすことにより、スムーズなアウトラインを作成します。



輪郭をぼかすためにアンチエイリアス効果が適用されている場所では、自動デジタイズする前に輪郭を鮮明にする必要があります。

イメージをインポートする

ビットマップイメージはソフトウェアにスキャナーで取り込んだり、挿入、貼り付けが行え、デジタイズの下絵として使用することができます。マニュアルまたはオートでデジタイズする場合でも、「はっきり」としたイメージを使用すると最高の結果が得られます。スキャナーで取り込まれたイメージにはノイズが含まれていたり、またグラフィックソフトで作成したイメージには「ディザリング」や「アンチエイリアス」が発生します。



トレースしたイメージをスキャン オートデジタイズ

イメージをインポートした後にイメージのサイズを変更したり変形することは可能ですが、スキャン中に行う方が良いでしょう。後からサイズを変更するとイメージを歪めてしまう場合があります。

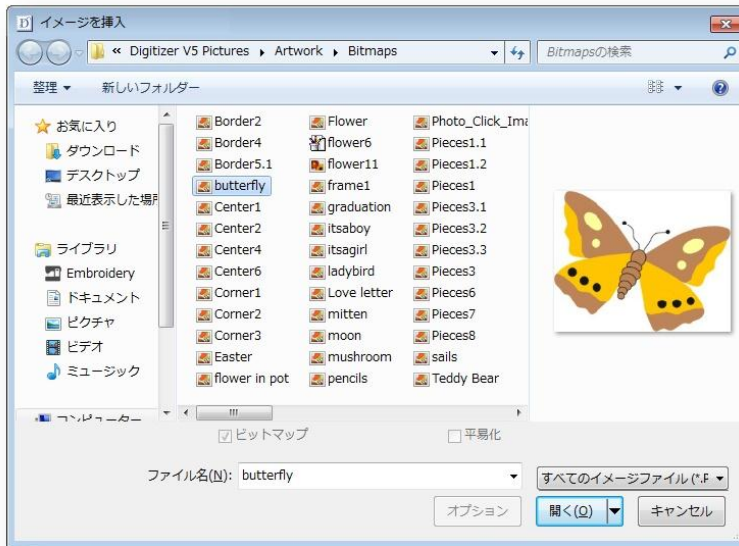
イメージを挿入する






イメージ / オートデジタイズ / 標準 > イメージを挿入を使用し、グラフィックファイル(ベクターまたはビットマップ)をインポートします。デジタイズの下絵として、またはオートデジタイズに使用します。このツールはファイルメニューからもアクセスできます。

様々なフォーマットのビットマップイメージを呼び出し、デジタイズの下絵に使用することができます。ベクターグラフィックは挿入時にビットマップイメージに変換されます。

- イメージツールボックスのイメージを挿入を選択します。
- このダイアログではイメージフォルダーまでナビゲートし、ビットマップとベクターフォーマット両方のイメージを開く事ができます。



イメージをコピーする&貼りつける

-  標準 > コピーをクリックし、選択をコピーし、クリップボードに置きます。このツールは編集メニューからもアクセスできます。
-  標準 > 切り取りをクリックし、選択を切り取り、クリップボードに置きます。このツールは編集メニューからもアクセスできます。
-  標準 > 貼り付けをクリックし、クリップボードのコンテンツを貼り付けます。このツールは編集メニューからもアクセスできます。

イメージはグラフィックソフトなどから直接コピーし、デザインに貼り付けることができます。コピーしたいイメージを選択し、<Ctrl + C>を押します。イメージを挿入したいデザインファイルを開きます。貼り付けアイコンをクリックするか、<Ctrl + V>を押します。



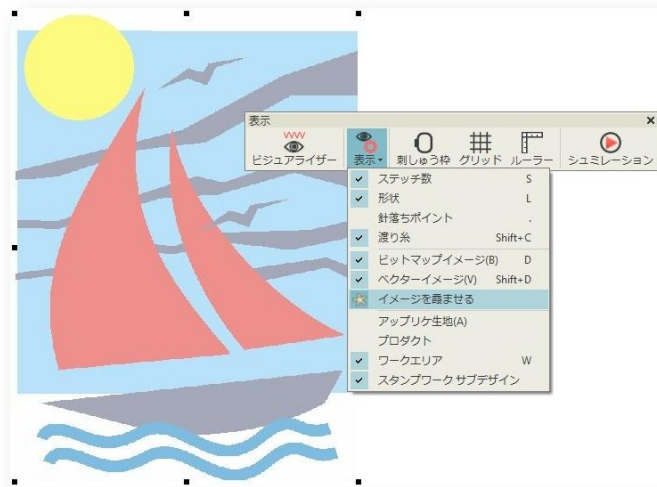
選択した刺しゅう枠に収まるようにイメージのサイズを変更します。

イメージを霞ませる



イメージ > イメージを霞ませるを使用し、デジタイズの際に刺しゅうを見やすくします。

イメージを霞ませるには「イメージを霞ませる」をクリックします。これはイメージをデジタイズの下絵として使用する際に便利です。デザインをデジタイズするも併せてご覧ください。



イメージを非表示にしたい場合は表示ツールバーを使用するか、〈D〉を押しオン/オフを切り替えます。

イメージをロックする



イメージ > ロックを使用し、選択オブジェクトをロックします。このツールはアレンジメニューからもアクセスできます。

ロックアイコンや〈K〉を押してイメージやオブジェクトをロックしておくことで、誤って動かしてしまったり、編集してしまうのを防ぎます。例えば下絵のイメージを固定しておくことで、下絵を誤って動かしてしまうことなく刺しゅうオブジェクトを安心してデジタイズや編集することができます。オートデジタイズを使用する前にはイメージのロック解除をすることを忘れないようにしてください。

イメージをスキャンする

使用したいイメージをお持ちの場合は TWAIN 互換のスキャナーでイメージをスキャンできます。オートデジタイズを使用する場合、イメージを適切にスキャンすることが重要です。スキャンしたイメージの質は最終的な刺しゅうデザインの質に影響します。

刺しゅうデザインにはシンプルなものが適しています。デザインを作成するのにイメージの細かい部分全部は必要ありません。イメージの詳細や色よりも、そのイメージの「構成」を使用します。イメージを簡易化したい場合、トレーシングペーパーを置いてステッチで埋め込みたい形状やラインのみを写し取ります。スキャンする時にオリジナルのイメージを取り除き、トレーシングペーパーの下に白い紙を置きます。つやのある写真など表面に光沢のあるものは上手くスキャンされないことがあります。このような時はトレーシングペーパーで覆ってスキャンします。イメージの色が薄い場合、細い黒のフェルトペンで形状の輪郭を強調するとよいでしょう。

スキャン解像度

通常スキャナーにはスキャン解像度を入力する必要があります。解像度はイメージの1インチ内に含まれるドットの数(dpi)で表わされます。数字が大きいくほどイメージも鮮明になりますが、ファイルのサイズが大きくなります。デジタイズ用には最大 300dpi の解像度を使用しますが、72dpi(スクリーンの解像度)で通常は十分な結果を得ることができます。一般的にはイメージのサイズが小さくより多くの詳細を含んでいるほど、高い解像度が必要となります。以下の表を目安としてご使用ください。

イメージの種類	スキャン解像度
名刺、レターヘッド	150 - 300 dpi
手描きのスケッチ	150 - 300 dpi
写真や画像	150 - 300 dpi
商業用アート、線画	72 - 150 dpi

カラーモード

スキャナーの多くはカラーモード設定が装備されています。イメージが線画(白黒のドローイング)、スケッチ、カラーイメージ、または白黒/カラー写真などどの種類であるかをまず判断し、それから適切なモードを選択します。白黒モードにするとファイルのサイズが最も小さくなります。カラー写真とグレイスケールモードは 256 色のイメージを生成し、どちらも同じくらいのファイルサイズとなります。「RGB」、「True Color」または「Millions of colors」は 1670 万色を生成し、ファイルサイズは最も大きくなります。以下の表を参考にし、イメージの適切なモードを決定してください。

ソースイメージ	サンプル	説明	推奨カラーモード*	イメージの色数
線画		2 色 (通常は白黒)	白黒画	2
			線画	2

ソース イメージ	サンプル	説明	推奨カラーモード*	イメージの 色数
				
描画		グレイの陰影のスケッチ	グレイスケール 線画	256 2
カラーイメージ		2色以上	RGB カラー ハイカラー カラーのスケッチ	1600万 1600万 2 - 256

*スキャンソフトウェアにより、使用される用語は異なります。

色の深み

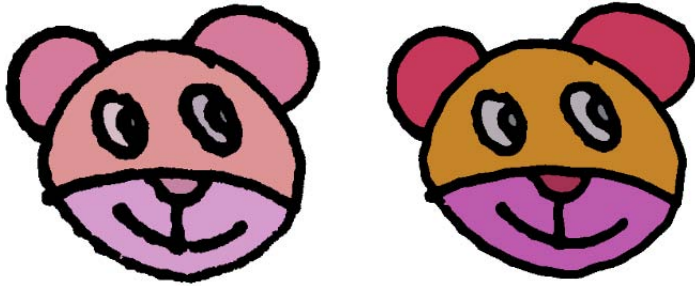
カラーイメージは 256 色ではなく、RGB モード（1600 万色）でスキャンしてください。画面では違いは認識しにくいですが、256 色の方が RGB イメージよりもよく見えます。すべてのイメージは呼出時に 256 色以下に変換されますが、その際 RGB モードでスキャンされたイメージはより多くの情報を追加の情報を使うことができるので、256 色でスキャンされたものよりも質の良いイメージを作成することができます。



256 色でスキャン



数百万色でスキャン



8色に減少

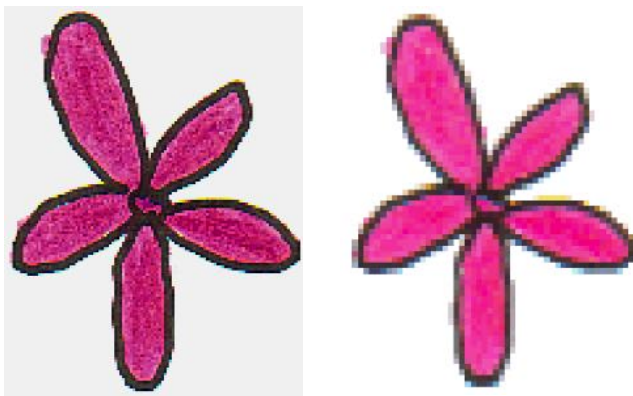
8色に減少

ヒント：

- 線画のイメージはグレースケールモードでスキャンしないでください。不鮮明な輪郭が作成されます。
- カラーイメージを CMYK モードでスキャンしないでください。これはイメージを印刷する場合にのみ使用され、RGB の色とは異なる場合があります。
- イメージのサイズを変更したい場合は、スキャンする時に変更します。後からサイズを変更するとイメージを歪めてしまう場合があります。

シャープネス

スキャンソフトウェアの中には、スキャン時にシャープネスという機能を適用できるものがあります。シャープネスは色の違いを明確にし、イメージの縁をよりくっきりとしたものに補正します。この処理はイメージをはっきりさせるものであり、イメージの細部が追加されるわけではありません。一般的にシャープネスは輪郭のはっきりしたイメージに使用し、アウトラインのないイメージには使用しません。



シャープネスを適用して
スキャン

シャープネスなしで
スキャン

イメージをスキャンする



イメージ > イメージをスキャンを使用し、開いているデザインにスキャナーから直接ビットマップイメージをスキャンします。

イメージをデザインに直接スキャンして、デジタイズの下絵として使用できます。このスキャン機能ではほとんどの TWAIN 対応スキャナーが使用できます。互換性のあるフォーマットでイメージを保存できるものなら、どのスキャンソフトウェアでもご使用になれます。

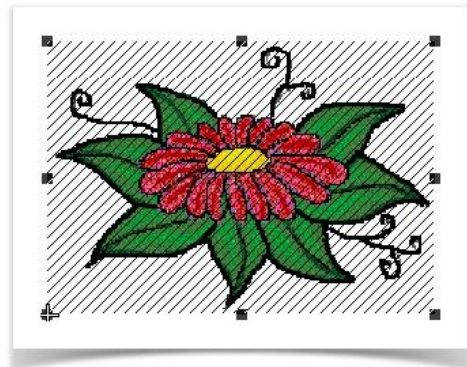
イメージをスキャンするには：

- スキャナーを設定します。スキャナーの設定も併せてご覧ください。
- スキャンするイメージを準備します。
- 新規ファイルを作成するか、イメージを挿入したいデザインを開きます。
- イメージ > イメージをスキャンを選択します。スキャンプログラムが開きます。
- スキャンモードと解像度を選択します。
- スキャンプログラムでイメージのプレビューを表示します。
- スキャンする範囲を選択し、イメージをスキャンします。
- スキャンしたイメージを第三者アプリケーションで保存します。互換性のあるフォーマットを選択し、デザインフォルダーに保存します。












イメージを編集する

マニュアル用またはオートデジタイズ用に関わらず、イメージを切り取りたい場合はデジタイズの前行います。切り取りは当ソフトウェア内でも第三者アプリケーションでも行うことができます。スキャンや切り取りをした後で、別のファイルで下絵を保存してもよいでしょう。

マニュアルまたはオートでデジタイズする場合でも、「はっきり」としたイメージを使用すると最高の結果が得られます。スキャナーで取り込まれたイメージにはノイズが含まれていたり、またグラフィックソフトで作成したイメージには「ディザリング」や「アンチエイリアス」が発生します。



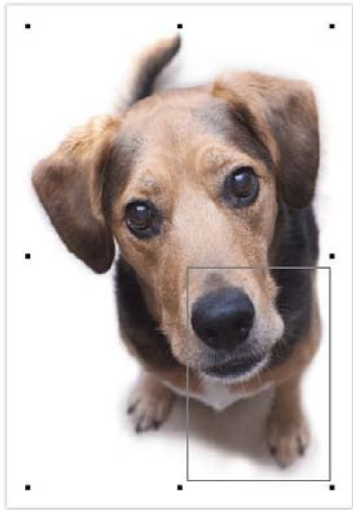
イメージを切り取る

-  コンテキスト > 四角形を使用し、四角形切り取りツールでビットマップイメージを切り取ります。
-  コンテキスト > 楕円形を使用し、楕円形切り取りツールでビットマップイメージを切り取ります。
-  コンテキスト > ハート型を使用し、ハート型切り取りツールでビットマップイメージを切り取ります。
-  コンテキスト > 4点スターを使用し、4点スター切り取りツールでビットマップイメージを切り取ります。
-  コンテキスト > 5点スターを使用し、5点スター切り取りツールでビットマップイメージを切り取ります。
-  コンテキスト > 6点スターを使用し、6点スター切り取りツールでビットマップイメージを切り取ります。
-  コンテキスト > 8点スターを使用し、8点スター切り取りツールでビットマップイメージを切り取ります。
-  コンテキスト > 10点スターを使用し、10点スター切り取りツールでビットマップイメージを切り取ります。
-  コンテキスト > 12点スターを使用し、12点スター切り取りツールでビットマップイメージを切り取ります。
-  コンテキスト > 楕円形を使用し、楕円形切り取りツールでビットマップイメージを切り取ります。
-  選択 > オブジェクト変形を使用し、オブジェクトのアウトライン、ステッチ角度、スタートとエンド点やカーブラインなどを調整します。

当ソフトウェアではイメージを切り取ることができます。デザインを行う前にビットマップイメージを切り取ることで不要な部分を取り除き、処理時間を節約できます。イメージを切り取った後はレタリングを変形するのと同じ要領で、切り取りイメージの輪郭を変形できます。

デジタイズ用にビットマップを切り取るには：

- 使用したいイメージをスキャンするか、呼び出します。
- イメージを選択し、切り取りオプションをクリックします。
- 切り取りたい形状の周りに切り取り枠をドラッグします。



- オブジェクト変形ツールで切り取り枠を変形します。



- 右/左クリックで変形ノードを追加します。
- ポイントをコーナーからカーブに切り替えるにはノードを選択し<Spacebar>を押し、<Esc>を押して終了します。



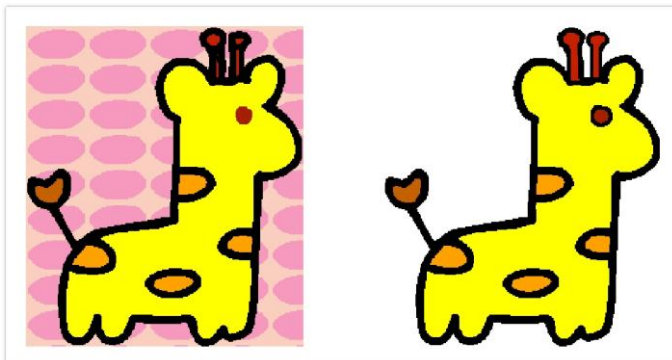
トリミングエリアを削除するには、すべての変形ノードを選択して Delete を押します。

外部でイメージを編集する



イメージ > イメージ編集を使用し、選択したグラフィックアプリケーションでイメージを編集します。

使用したいイメージによっては、他社のグラフィックソフトで直接編集する必要があるものもあります。これは背景の削除、純色による塗りつぶし、輪郭の追加や補正といった作業になります。

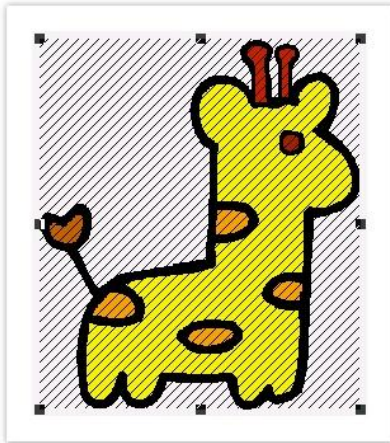


当ソフトウェア内からイメージを Paint、Photopaint、Paint Shop Pro で直接開くことができます。この方法でアップデートしたイメージは当ソフトウェアに自動的に再インポートされます。

グラフィックアプリケーションでイメージを編集するには：

- イメージを選択し、イメージを編集をクリックします。
- イメージがグラフィックアプリケーションで開きます。
- 編集し保存します。

- ファイル > <ファイル名>をアップデートを選択します。イメージはストライプと重なって表示されます。これはイメージがグラフィックアプリケーションで開かれていることを示します。



- ファイル > <ファイル名>を終了して戻るを選択し、グラフィックソフトを終了し、更新したイメージを表示します。ストライプが消えます。

スキャンしたイメージの質を向上するのに利用できるグラフィックソフトはたくさんあります。一つはシンプルな Paint プログラムです。これは Windows に無料で提供されているプログラムですが、扱えるフォーマットと色の変換には制限があります。他には Photopaint などの専門的なツールがあります。これらのプログラムではあらゆる事が行えますが、頻繁に使用しない場合はコスト高になるでしょう。

イメージの質

オートデジタイズを適用する前にイメージの質を向上したり、輪郭をはっきりとさせることが必要です。効率的に作業を行うには、オートデジタイズも自動埋め縫いも純色のイメージが必要です。イメージはグラフィックアプリケーションのビットマップ編集ツールや、当ソフトウェアのイメージ処理ツールで向上させることができます。実際イメージは適切に処理されていないと、オートデジタイズを適用することはできません。



イメージのクリーン処理

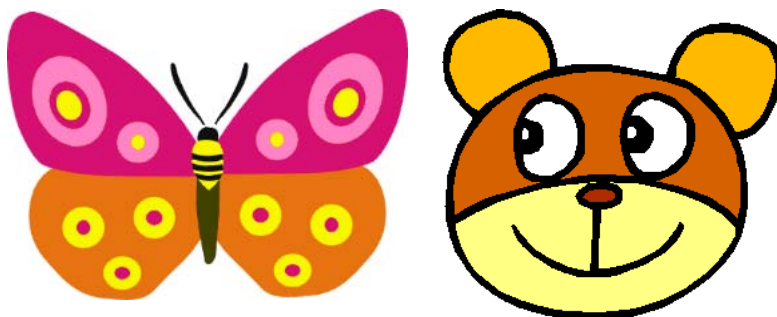
スキャンしたイメージをはっきりさせるには、状況に応じて以下のテクニックを使用します。

- 色数を減少させる
- アウトラインを追加、強調する
- ノイズや色のざらつきを取り除く
- 不要な細部を削除する
- 不要な部分削除する
- 背景を取り除く

色数は自動的にも数を指定してでも減らすことができます。後者はデザインの色を特定の糸数に限定したい場合に便利です。イメージを選択するも併せてご覧ください。

アウトラインがあるイメージとないイメージ

イメージを準備する前に、イメージのタイプを把握しておかなければなりません。オートデジタイズで使用する目的の場合、アウトラインのあるイメージ（アウトラインイメージ）と、アウトラインのないイメージ（ノンアウトラインイメージ）の2種類があります。アウトラインイメージは各色の周りが純色の黒で囲まれます。理想的なノンアウトラインイメージは純色の領域で構成されています。アウトラインとノンアウトラインでは準備の仕方が異なります。

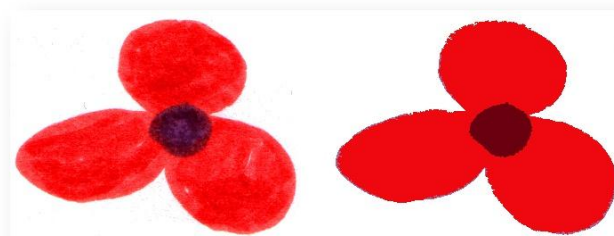


ノンアウトラインイメージ

アウトラインイメージ

色数を減らす

イメージは色が混ざっていないように見えても、スキャンやグラフィックソフトを使用した際に余分な色を取り込まれることがあります。色数を減少する作業は不必要な詳細を取り除き、各ブロックの色を1色にします。色数を減少するとノイズやアンチエイリアスを取り除き、イメージをはっきりさせることにもなり、刺しゅうデザインの糸切り数と色替え数を最小化するのにも役立ちます。



イメージをスキャンする場合は最善の色濃度でスキャンしてください。イメージをスキャンするも併せてご覧ください。

輪郭をはっきりさせる

イメージ内の色ブロックや形状に隣接するアウトラインを定義することを「輪郭をはっきりさせる」といいます。輪郭は元々明確でなかったり、スキャン処理によって不明瞭になってしまうものがあります。輪郭をはっきりさせる作業はオートデジタイズにとって重要で、これによりソフトウェアが刺しゅうオブジェクトとなる領域を認識しやすくなります。輪郭をはっきりさせるツールは黒または濃い色のアウトラインを持つイメージでのみ機能します。



イメージの中には純色の輪郭を持っていてもそれが不明瞭または不完全なことがあります。このようなイメージはイメージ準備ツールまたはグラフィックアプリケーションを使用して修正する必要があります。イメージを編集するも併せてご覧ください。

ノイズを取り除く

スキャンしたイメージに基のイメージの純色ブロックを復元する作業を「ノイズを取り除く」といい、異なる色調を一つの純色にまとめます。ノイズを取り除くことはオートデジタイズをするにあたり重要で、これによりソフトウェアが刺しゅうオブジェクトとなる純色のブロックを認識しやすくします。また色のぼやけた部分やまだらな部分も補正されます。



ノイズを取り除く前のまだらな色 ノイズを取り除いた後の単色

イメージの準備に関するまとめ

ソフトウェアに挿入したイメージがそのまま刺しゅうに使えるように見えても、変換前にはイメージの下処理が必要となります。前もってイメージの処理を行わなければ、自動デジタイズを適用することはできません。

操作	イメージのアウトライン	ノンアウトラインイメージ	写真
イメージをスキャンする	RGB モードでスキャン シャープネス使用	RGB モードでスキャン シャープネス未使用	RGB モードでスキャン
線画をスキャン	2 色モードでスキャン	-	-

操作	イメージのアウトライン	ノンアウトラインイメージ	写真
グラフィックパッケージで編集	切り取り 輪郭を追加、または編集 色を編集 ノイズを取り除く	切り取り イメージの形状を編集 色を編集 ノイズを取り除く	切り取り グレイスケールに変換 背景を取り除く 明るくまたは暗くする コントラストを調整
イメージを準備ツールを使用	アウトラインのコントラストを調整。自動的に： アウトラインのあるブロックをそれぞれ一つの色にブレンドする アンチエイリアス、ノイズ、ディザリングを取り除く アウトラインをはっきりさせる	特定の数に色数を減らす。自動的に： 各ブロックを一つの色に減らす アンチエイリアス、ノイズ、ディザリングを取り除く 特定した範囲以下に色を減らす	-
デジタイズ	マニュアル 自動埋め縫い オートデジタイズ	マニュアル 自動埋め縫い オートデジタイズ	オートデジタイズ フォステッチ

イメージの準備に関するまとめ

ソフトウェアに挿入したイメージがそのまま刺しゅうに使えるように見えても、変換前にはイメージの下処理が必要となります。前もってイメージの処理を行わなければ、自動デジタイズを適用することはできません。

操作	イメージのアウトライン	ノンアウトラインイメージ	写真
イメージをスキャンする	RGB モードでスキャン シャープネス使用	RGB モードでスキャン シャープネス未使用	RGB モードでスキャン
線画をスキャン	2色モードでスキャン	-	-
グラフィックパッケージで編集	切り取り 輪郭を追加、または編集 色を編集	切り取り イメージの形状を編集 色を編集	切り取り グレイスケールに変換

操作	イメージのアウトライン	ノンアウトラインイメージ	写真
	ノイズを取り除く	ノイズを取り除く	背景を取り除く 明るくまたは暗くする コントラストを調整
イメージを準備ツールを使用	アウトラインのコントラストを調整。自動的に： アウトラインのあるブロックをそれぞれ一つの色にブレンドする アンチエイリアス、ノイズ、ディザリングを取り除く アウトラインをはっきりさせる	特定の数に色数を減らす。自動的に： 各ブロックを一つの色に減らす アンチエイリアス、ノイズ、ディザリングを取り除く 特定した範囲以下に色を減らす	-
オートデジタイズ	自動埋め縫い オートデジタイズ	自動埋め縫い オートデジタイズ	オートデジタイズ

イメージを処理する


オートデジタイズツールは自分でデジタイズせずともイメージの形状を自動的にデジタイズすることができます。ソフトウェアに挿入したイメージがそのまま刺しゅうに使えそうに見えても、変換前にはイメージの下処理が必要となります。処理のされていないイメージはオートデジタイズに使用することはできません。使用したいイメージにより正しい準備方法を用いることが重要です。



イメージの種類	イメージの準備
ノンアウトラインイメージ	<ul style="list-style-type: none"> • 特定の数に色数を減らす • 各ブロックを一つの色に減らす • アンチエイリアス、ノイズ、ディザリングを取り除く • 特定した範囲以下に色を減らす
アウトラインイメージ	<ul style="list-style-type: none"> • アウトラインのコントラストを調整 • アウトラインのあるブロックをそれぞれ一つの色にブレンドする • アンチエイリアス、ノイズ、ディザリングを取り除く • アウトラインをはっきりさせる

スキャンしたイメージの質によりますが、処理を行う前に修正を加える必要があります。これは背景の削除、純色による塗りつぶし、輪郭の追加や補正といった作業になります。イメージを編集するも併せてご覧ください。

ノンアウトラインイメージの準備を行う

 イメージ > 刺しゅう用にイメージを準備を使用し、色数やイメージのノイズを減らしたリアウトラインをはっきりさせて、ビットマップイメージをオートデジタイズで使用できるように準備します。

イメージを準備ツールを使用し、オートデジタイズに使用できるようにノンアウトラインのイメージの下準備を行います。このツールはビットマップイメージのカラーブロックを自動的に単色化し、アンチエイリアシングとノイズを取り除きます。ソフトウェアで自動的に色数を減らすことも、必要な色数を指定することもできます。後者はデザインの色を特定の系数に限定したい場合に便利です。

ノンアウトラインのイメージの準備をするには：

- 使用するイメージをスキャンまたはインポートします。
- イメージを選択し、刺しゅう用にイメージを準備アイコンをクリックします。プレビューパネルには処理前/処理後のイメージが表示されます。



- 処理後のビットマップの色数をチェックします。ソフトウェアが提案する色数の結果イメージがプレビューされます。色数があまりに多い場合は、おそらくノイズが含まれています。
- 色数を増減して、使用したい糸色数に合うよう調整します。




- それでもまだイメージにノイズが含まれている場合、フィルターオプションで調整します。
- 最小カラーエリア：変換時に認識される最小の領域を定義します。初期値は0.5平方ミリ（約8ピクセル）で、イメージが単色でないピクセルを多数含む場合はこの数値が増加します。最小のカラーエリアは総領域の1/16を超えてはいけません。
- 最小ライン長：オブジェクトとして認識される最小ライン長を定義します。初期設定値は2mmとなっています。最小ライン長はオブジェクトの最小サイズの25%を超えてはいけません。
- イメージを拡大表示するには「ズームイン」をクリックします。ズームボタンに加えて、マウスホイールでズームイン/アウトができます。またクリック&ドラッグでイメージをプレビューパネルでパンニングすることもできます。



- 必要に応じて同じような色を検索し、まとめることができます。
- <Ctrl>キーを押し下げ、カラーパレットの同じような色をクリックし選択します。
- 選択表示ボタンをクリック&ホールドし、プレビューします。
- 合成をクリックし、同じような色を一つの色に合成します。
- よい結果が得られるよう、いろいろな設定で試してみましょう。

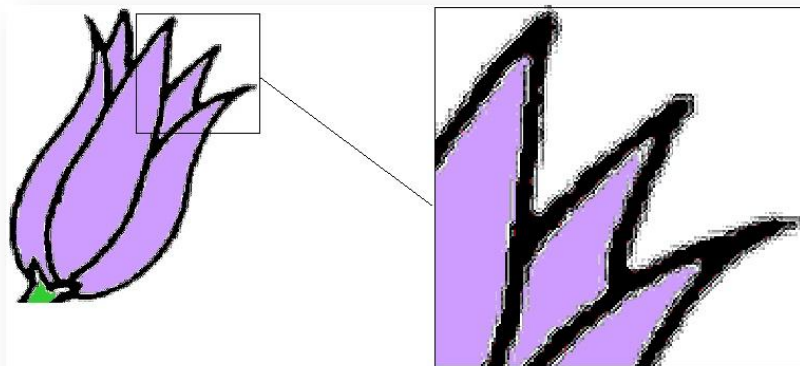
アウトラインイメージの準備を行う

 イメージ > 刺しゅう用にイメージを準備を使用し、色数やイメージのノイズを減らしたりアウトラインをはっきりさせて、ビットマップイメージをオートデジタイズで使用できるように準備します。

イメージを準備ツールを使用し、オートデジタイズに使用できるようアウトラインのイメージの下準備を行います。この機能は自動的にアウトラインをはっきりとさせ、ノイズを取り除きます。黒のアウトラインで縁取られている部分の色は単一の色になります。アウトラインをはっきりとさせると、イメージの個別の領域が認識されやすくなります。これらの領域は刺しゅうオブジェクトとなります。これは特に輪郭が不明瞭な場合に使用します。

アウトラインイメージの準備をするには：

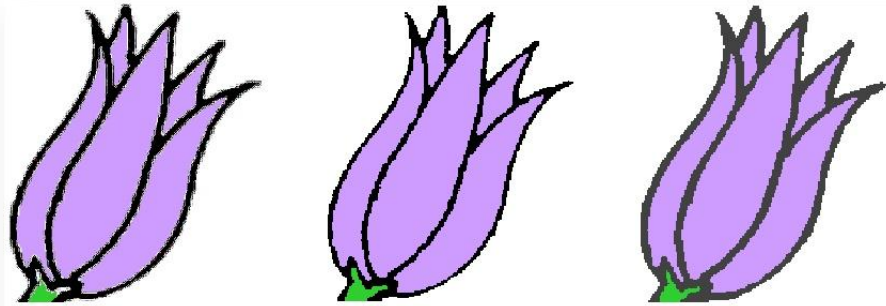
- 使用するイメージをスキャンまたはインポートします。



- イメージを選択し、刺しゅう用にイメージを準備ツールをクリックします。プレビューパネルには処理前/処理後のイメージが表示されます。イメージにノイズが含まれている場合、アウトラインのないイメージと同じ方法で処理を行います。



- カートゥーン処理オプションを選択します。ソフトウェアが提案する色数の結果イメージがプレビューされます。色数があまりに多い場合は、おそらくノイズが含まれています。
- スライダーを使用して、アウトラインのコントラストの値を設定します。



- 必要に応じて同じような色をロケートし、まとめることができます。
- <Ctrl>キーを押し下げ、カラーパレットの同じような色をクリックし選択します。
- 選択表示ボタンをクリック&ホールドし、プレビューします。
- 合成をクリックし、同じような色を一つの色に合成します。



イメージを保存する

イメージはソフトウェアにスキャナーで取り込んだり、挿入、貼り付けが行え、デジタイズの下絵として使用することができます。イメージツールボックスには、イメージをソフトウェアにインポートし、編集したり、オートデジタイズに使用できるよう準備できるツールが装備されています。スキャンや貼り付け、挿入でデザインウィンドウに置いたすべてのイメージは、刺しゅうデザインと共に EMB ファイルで保存されます。イメージを編集した後にイメージを別のファイルで保存することもできます。編集したイメージは刺しゅうデザインモードとグラフィックモード両方で保存することができます。

刺しゅうデザインモードでイメージを保存する



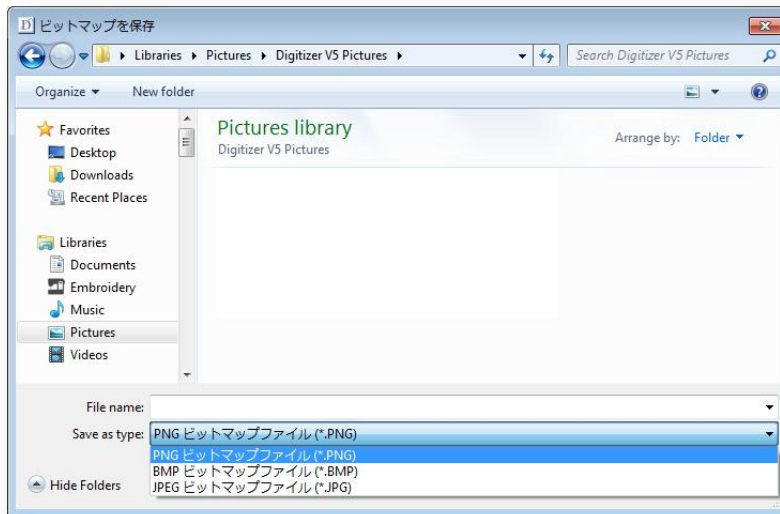
イメージ > イメージに名前を付けて保存を使用し、イメージを処理/編集後に下絵を別のファイルで保存します。

刺しゅうデザインモードで選択したイメージは特定のグラフィックファイルフォーマットで保存することができます。

- イメージを挿入し、必要に応じて編集します。



- イメージを選択し、イメージツールボックスのイメージを保存アイコンをクリックします。ビットマップを保存ダイアログが開きます。



- フォルダーを選択し、ドロップリストからファイルフォーマットを選択します。
- 新しいファイル名を入力し、保存をクリックします。

このファイルは EMB ファイルとして参照されません。このファイルを変更しても刺しゅうファイルに挿入されているイメージには影響しません。

グラフィックモードでイメージを保存する



切り替え & 変換 > グラフィックモードに切り替えを使用し、刺しゅうデザインのデジタイズ(マニュアルまたはオート)の下絵用にイメージをインポート、編集、作成します。



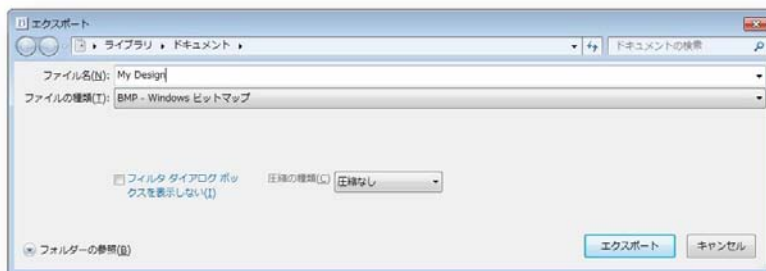
イメージ > イメージに名前を付けて保存を使用し、イメージを処理/編集後に下絵を別のファイルで保存します。

グラフィックモードで編集したイメージを保存する場合は、より多くのファイルフォーマットを使用することができます。使用可能なイメージも併せてご覧ください。

- イメージを挿入し、必要に応じて編集します。



- グラフィックモードに移行します。
- イメージを選択し、イメージを保存アイコンをクリックします。エクスポートダイアログが開きます。



- 保存先フィールドでフォルダーを選択し、ドロップリストからフォーマットを選択します。
- 新規ファイル名を記入し、エクスポートをクリックします。

イメージを変換する

当ソフトウェアに標準装備の CorelDRAW® Essentials にはアウトラインや形状を描くことのできる様々なツールが用意されています。当ソフトウェアには刺しゅうデザインモードと CorelDRAW® Essentials が使用できるグラフィックモードがあります。グラフィックモードではベクターグラフィックを直接刺しゅうオブジェクトに変換することができ、クリップアート全体を刺しゅうに変換することもできます。変換したオブジェクトは現在のステッチタイプと色を受け継ぎ、また特定のオブジェクトタイプに関しては設定したオブジェクトの詳細の値を取りますが、これらは変更することができます。また刺しゅうオブジェクトをベクターオブジェクトに変換することも可能です。

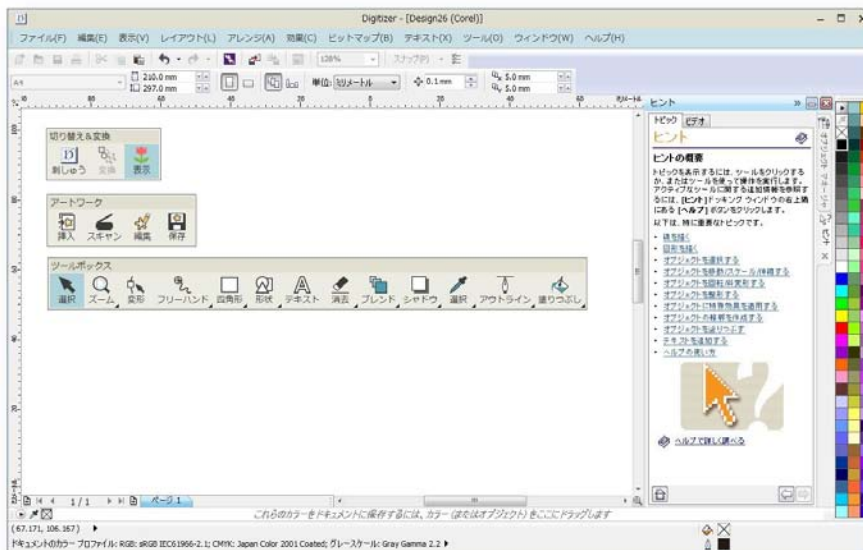
CorelDRAW®のインターフェースに関する詳細は、Windows スタート > プログラムグループからアクセスできるユーザーマニュアルをご覧ください。またはグラフィックモードのオンスクリーンメニューのヘルプをご覧ください。

グラフィックモード





切り替え&変換 > グラフィックモードに切り替えを使用し、刺しゅうデザインのデジタルズ(マニュアルまたはオート)の下絵用にイメージをインポート、編集、作成します。

グラフィックモードでは CorelDRAW® Essentials のツールでベクターオブジェクトを作成/編集でき、刺しゅうに変換することができます。グラフィックモードの刺しゅうオブジェクトは「刺しゅうを表示」を切り替えることで非表示にすることができます。

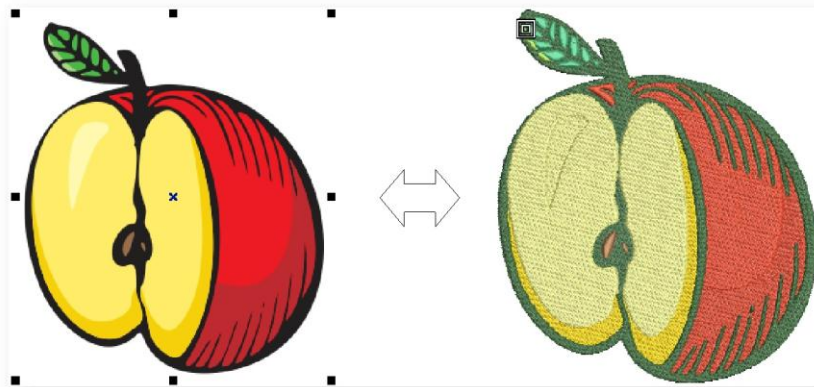


ベクター&刺しゅうオブジェクトを変換する

-  切り替え&変換 > 刺しゅうをイメージに変換を使用し、選択した刺しゅうオブジェクトをベクターイメージに変換します。
-  切り替え&変換 > イメージを刺しゅうに変換を使用し、選択したベクター/ビットマップイメージを埋め縫い/アウトラインステッチに変換します。

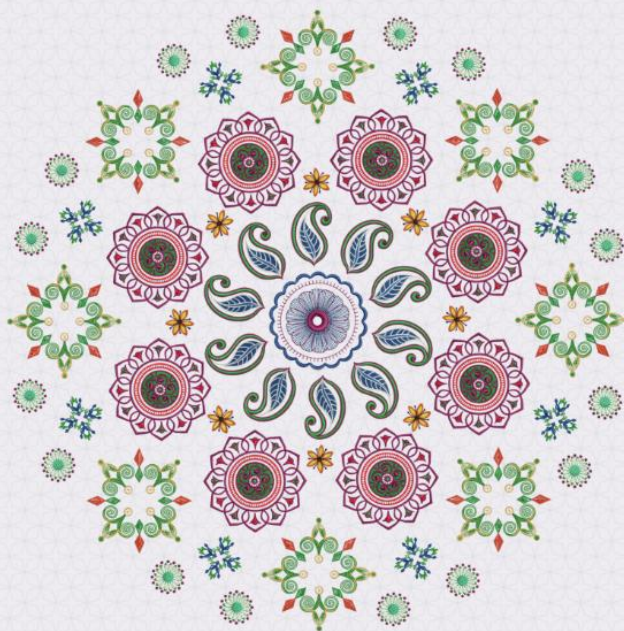
変換ツールはモードにより変化します。

- グラフィックモードで選択したベクターオブジェクトは刺しゅうに変換され、刺しゅうデザインモードで表示されます。選択しなかったオブジェクトは表示されず、選択できません。
- 刺しゅうデザインモードで選択した刺しゅうオブジェクトはベクターオブジェクトに変換され、グラフィックモードで表示されます。選択しなかったオブジェクトは表示されず、選択できません。
- グラフィックモードの刺しゅうオブジェクトや、刺しゅうデザインモードのベクターオブジェクトは、「刺しゅうを表示」または「ベクターイメージ」をオフにすることで、非表示にすることができます。
- 変換したいベクターオブジェクトを選択し、「イメージを刺しゅうに変換」をクリックします。刺しゅうデザインモードが開き、変換した刺しゅうオブジェクトが表示されます。
- 刺しゅうオブジェクトをベクターに変換するには、刺しゅうオブジェクトを選択して「刺しゅうをイメージに変換」をクリックします。グラフィックモードに移行し、変換したベクターオブジェクトが表示されます。



- グラフィックのテキストも刺しゅうに変換することができます。

Digitizer V5



オートデジタイズ

著作権

Copyright © 1998-2016. Wilcom Pty Ltd, Wilcom International Pty Ltd. All Rights reserved.

デジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェア（デジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアに組み込まれているあらゆるイメージ、動画、文章、アプリケーションを含むがこれに限定されない）、付属の印刷物、及びデジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアの複製はすべての権原及び著作権は実施許諾者（ライセンス）またはその供給業者により所有されます。当ソフトウェア製品は著作権法および国際特許条約により保護されています。従ってユーザーはデジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアを他の著作物と同様に取り扱うものとして扱います。デジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアに付属の印刷物を複製することは禁じられています。

デジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアの画像技術機能の一部の著作権、著作権は AccuSoft Corporation により所有されています。

有限保証

すべて現状のまま提供されておりいかなる保証もしていない再配布可能ファイルは例外とし、蛇の目ミシン工業株式会社（以下「ジャノメ」と称す）は購入日より 90 日間、ソフトウェア媒体とその付随文書に素材および製造上の欠陥がないこと、およびデジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアが付属の文書に実質的に従って作動することを保証します。州または法域によっては黙示の保障期間の制限を認めない場合があるため、前期の限定は適用されない場合があります。適用法で認められる範囲においてデジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアの黙示的保証は、90 日間に限定されます。

責任制限

保証に基づくジャノメの製造者責任制限は製品価格と同額を上限とします。いかなる場合においても本製品の使用、または本製品の使用不能に起因する二次的、偶発的、あるいは間接的な損害（事業利益の損失、事業の中断、事業情報の消失またはその他の金銭的損失を含むがこれらに限定されない）に関してジャノメは一切責任を負わないものとして扱います。同様にいかなる場合においてもジャノメは第三者に対し一切の責任を負わないものとして扱います。

注記

文書上で表示されている画面のレイアウトは解説用に作成されたもので、ソフトウェアが表示する画面の表示と異なる場合があります。同様にデザインのサンプルは過程および手順のみ説明するものでお買い上げいただいたバージョンのソフトウェアに含まれていない場合があることをご了承ください。

救済方法

保証期間中に領収書等の購入の証明を添えてお客様が欠陥品をジャノメまたは購入した販売店に返却された場合、ジャノメまたは販売店はジャノメの判断により (a) 購入金の返金、あるいは (b) デジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアの修理または交換、の何れかの救済措置を行います。

交換したデジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアの保証期間は当初保証の残存期間、あるいは 30 日間の何れか長い方とします。

目次

イントロダクション.....	1
刺しゅうをオートデジタイズする.....	2
オートデジタイズ インスタント刺しゅう.....	2
上級オートデジタイズ.....	3
ステッチオプション.....	5
自動刺しゅうでデジタイズする.....	8
埋め縫いをデジタイズする.....	8
アウトラインをデジタイズする.....	9
写真をオートデジタイズする.....	11
写真から刺しゅうを作成する.....	11
形状を滑らかにする.....	15

イントロダクション

当ソフトウェアには、ビットマップやベクターのイメージをオート&セミオートでデジタル化できる機能があります。オートデジタル化工具ボックスには、イメージと写真を自動的にデジタル化できるツールが装備されています。



CorelDRAW®ではビットマップをトレースし、編集や拡大/縮小が可能なベクターに変換することもできます。スキャンしたスケッチ、イメージ、デジタル写真やロゴなどをトレースでき、それらを簡単にデザインに統合することができます。イメージを変換するも併せてご覧ください。

刺しゅうをオートデジタイズする

当ソフトウェアでは自動的にイメージを刺しゅうに変換することができます。イメージは「一括処理」され、デザインを構成する刺しゅうオブジェクトを作成します。ビットマップやベクターイメージの形状が認識され、適切なステッチタイプが選択されます。オブジェクト同士の最近のポイントを基に刺しゅう順序も定義されます。オートデジタイズツールはイメージが選択されると使用可能になります。イメージは一度に一つだけ選択することができます。イメージを変換するも併せてご覧ください。オートデジタイズツールは下準備をしていないイメージにも使用することができますが、デザインの質は基のイメージの種類と質により大きく左右します。一般的にベクターイメージはサイズ変更をした時に絵の質を保存するのに対し、ビットマップイメージはサイズを拡大/縮小すると、ピクセル化やイメージの劣化という問題が発生します。イメージをソフトウェアにインポートするとベクターをビットマップに自動的に変換するので、イメージのサイズ変更はインポートする前に行うようにしてください。ビットマップイメージをオートデジタイズにより適したものにするには、当ソフトウェアにはイメージ処理ができる機能とリンクされたグラフィックアプリケーションを使用します。イメージも併せてご覧ください。

オートデジタイズ インスタント刺しゅう



オートデジタイズ > オートデジタイズ インスタント刺しゅうを使用し、初期設定を使用してインポートしたイメージから直接刺しゅうデザインを作成します。

オートデジタイズ インスタント刺しゅうツールで刺しゅうを作成する方法は、変換したいイメージを選択してツールをクリックするだけです。埋め縫いにする色、細部にする色、省かれる色は自動的に決定され、最も適するステッチタイプとその初期設定を適用します。イメージがイメージを準備ツールで処理されていなくとも、オートデジタイズ インスタント刺しゅうは自動的にイメージを処理し刺しゅうに変換します。必要のない背景のステッチは削除します。必要に応じてステッチの色と種類を編集します。



イメージを処理する前に使用する糸色をデザインパレットで設定しておくといでしょう。糸色は様々な種類の糸チャートから選択することができます。糸色は最高 128 色まで割り当てることができます。

上級オートデジタイズ



オートデジタイズ > オートデジタイズ刺しゅうを使用し、変換値を使用してインポートしたイメージから直接刺しゅうデザインを作成します。

刺しゅうへの変換方法をさらに細かく設定したい場合は、オートデジタイズ刺しゅうを使用します。この機能もビットマップやベクターイメージの形状を認識し適切なステッチタイプを選択しますが、変換方法を細かく設定することができます。

- この機能を使用するにはイメージをスキャンまたは呼出し、必要に応じて編集し処理する必要があります。イメージをインポートするも併せてご覧ください。
- コンテキストツールバーでおおよそのイメージのサイズを設定します。
- イメージを選択し、オートデジタイズ刺しゅうをクリックします。イメージの処理を行っていない場合は処理を行うよう指示があります。イメージを処理するも併せてご覧ください。



- イメージ内の色は埋め縫い、細部、省く部分に自動的に分類されます。



- リストから色を選び選択表示ボタンでプレビューします。

刺しゅうをオートデジタイズする



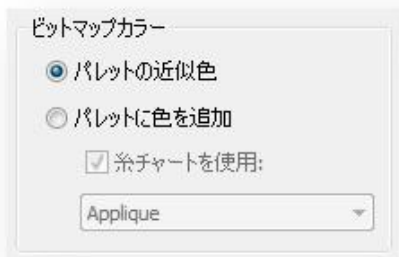
- ドロップリストで色をどのように変換するか選択します。埋め縫いは常に一番初めに刺しゅうされ、次にボーダー等のアウトライン、最後に細部となります。



- 上/下に移動ボタンで刺しゅう順序を調整します。



- 色を処理する方法を選択します。



- 初期設定では色は現在のデザインパレットにある一番近い色が適用されます。イメージとまったく同じ色をパレットに追加したい場合は、パレットに色を追加オプションを使用します。糸チャートを選択することもできます。
- 必要に応じて細部のステッチオプションを調整します。詳しくは以下を参照してください。
- OK をクリックしてイメージを処理します。



オートデジタイズを行ったデザインは他のデザイン同様に編集することができます。オブジェクトを編集するも併せてご覧ください。

ステッチオプション

「細部」に選んだ色は細かく設定することができます。細部にはセンターラインやボーダーにしたい部分や最後に刺しゅうしたい小さなエリアを選択します。埋め込みと細部のイメージの色が同じ場合、前もってグラフィックアプリケーションで色を変えるか、色を省いて後から編集します。

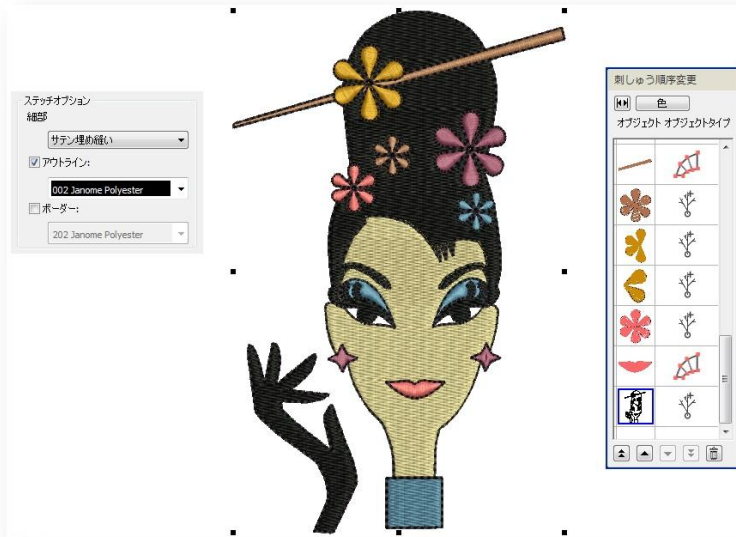
細部の設定を調整するには：



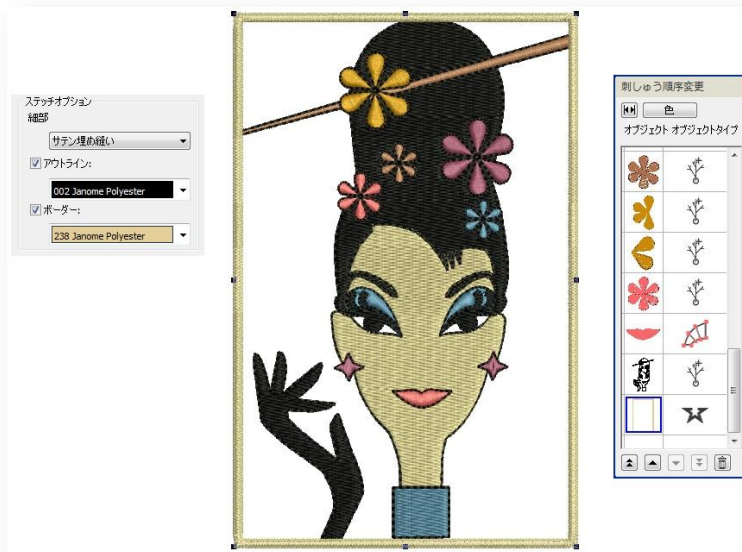
- 細部のステッチスタイルをドロップリストから選択します。
 - センターライン：細いラインに適しています。細部として識別された色の真ん中をランニングステッチでトレースします。
 - サテンライン：一定の幅の太いラインに適しています。
 - サテン埋め縫い：太いラインまたは幅が変化する小さな形状に適しています。
- OK をクリックしてイメージを処理します。



- アウトラインのチェックボックスにチェックを入れて色を選択し、すべての色ブロックにアウトラインを加える連続したランニングステッチで形状の縁をはっきりとさせることができます。



- 同様にボーダーのチェックボックスにチェックを入れて、デザイン全体にボーダーを加えることができます。



自動刺しゅうでデジタイズする

自動埋め縫いツールでビットマップイメージの形状を自動的にデジタイズします。このツールは自分で形状をデジタイズすることなく、スキャンしたイメージから素早く刺しゅうオブジェクトを作成するのに便利です。

自動埋め縫いツールはクリックしただけ刺しゅうオブジェクトが作成できるので、気づかずに同じオブジェクトをいくつも作ってしまう事もあります。定期的に刺しゅう順序変更ドッカーをチェックし、不必要なオブジェクトを削除しましょう。

埋め縫いをデジタイズする



オートデジタイズ > 自動埋め縫いを使用し、イメージ中の大きな形状を中抜きを維持した状態でタタミ埋め縫いで埋めます。



オートデジタイズ > 中抜きなしの自動埋め縫いを使用し、イメージ中の形状を中抜きを無視した状態でタタミ埋め縫いで埋めます。

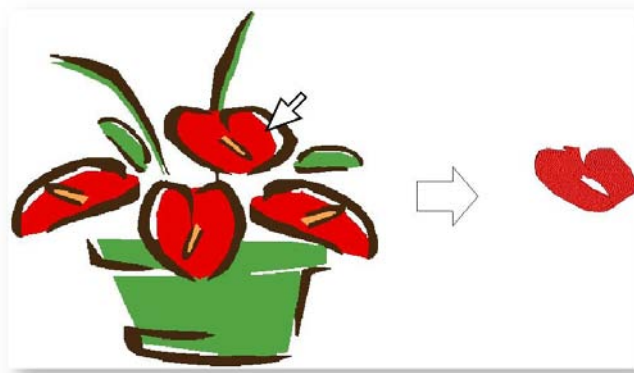


オートデジタイズ > 自動ターニング埋め縫いを使用し、サテンの埋め縫いで幅の狭いコラムを自動的にデジタイズします。

自動埋め縫いは閉じたタタミ埋め縫いオブジェクトやターンするサテン埋め縫いを作成することができます。自動埋め縫いはイメージ中の大きな領域を、中抜き部分を残したままタタミの埋め縫いでデジタイズします。中抜き部分を無視したい場合は中抜きなしの自動埋め縫いツールを使用します。自動ターニング埋め縫いはサテンの埋め縫いで細いコラム形状をデジタイズします。これには現在のプロパティが適用されますが、ツールを使用する前でも後でも必要に応じて変更が可能です。

自動埋め縫いで埋め縫いをデジタイズするには：

- イメージをスキャンし処理します。
- デザインパレットから糸色を選択します。
- 適切な自動埋め縫いツールを選択します。
- デジタイズしたい形状をクリックします。



- 必要に応じて糸色やツールを変更し、同じ要領で他の形状もデジタイズします。ビジュアライザーをクリックし、結果をチェックします。
- 現在のステッチの設定に従いステッチが生成されます。ステッチは変更が可能です。現在選択されている色が使用されます。



パレットの色に合わせる



現在の色でデジタイズ

アウトラインをデジタイズする

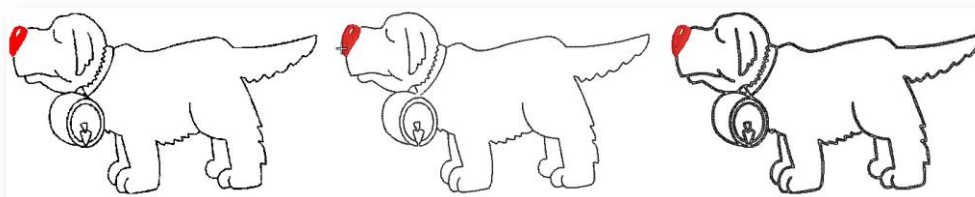


オートデジタイズ > アウトラインを使用し、現在のプロパティを使用したランニングステッチで、形状の境界線をデジタイズします。



オートデジタイズ > 自動センターラインを使用し、ランニングラインステッチでイメージのセンターラインを自動的にデジタイズします。

形状の輪郭や細部も自動的にランニングステッチでデジタイズすることができます。これには現在のプロパティが適用されますが、お好きなように修正することができます。方法は自動埋め縫いで埋め縫いをデジタイズする方法と同じです。一般的に自動センターラインはランニングステッチで既存のアウトラインをトレースするのに使用します。自動センターラインは線の太さに関係なくアウトラインの真ん中を通ります。線の太さによりますが、自動アウトラインを使用するとラインが2本作成されることもあります。



自動アウトラインはアウトラインのない形状の輪郭を作成するのに便利です。



状況にもよりますがアウトラインツールを使用する際は「パレットの色に合わせる」をオフにしておくとい良いでしょう。アウトラインにはパレットから濃い目の色を選び、強調させます。

写真をオートデジタイズする

オートデジタイズ フォトステッチで写真から刺しゅうを作成します。フォトステッチは間隔が異なるステッチの列で構成されています。この効果はラインプリンターの出力に似ています。列の角度やステッチそのものの角度が調整できます。

グレースケールイメージは異なる陰影のグレーのピクセルで構成されます。カラーイメージはフォトステッチを適用した際に自動的にグレースケールに変換されます。イメージは対象がはっきりしていて、高コントラストで陰影が均一に変化していくものを使用するとよい結果が出せます。



さらによい結果を望む場合は CorelDRAW、Photo-Paint、Adobe Photoshop などのイメージ編集ツールでイメージを編集するとよいでしょう。

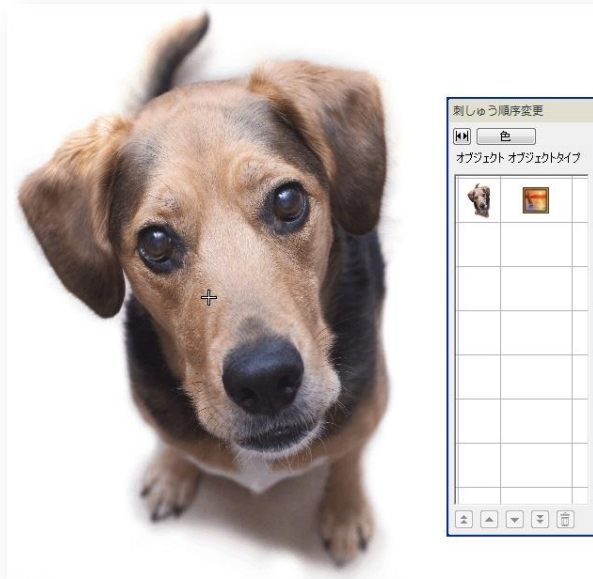
デザインのイメージは特別な生地に直接印刷したり、インクジェットプリンターを経て転写することができます。印刷したイメージはフォトステッチと組み合わせて、イメージ上にステッチでハイライトを加えてユニークな効果を作ることもできます。

写真から刺しゅうを作成する

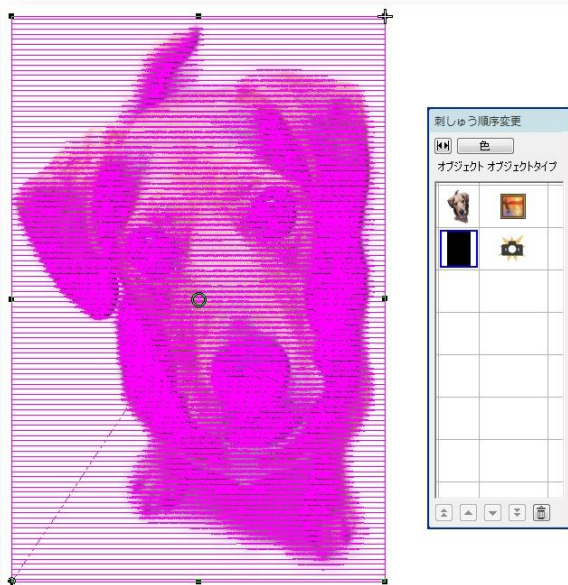


オートデジタイズ > オートデジタイズ フォトステッチを使用し、初期設定を使用して写真やその他のイメージから直接刺しゅうデザインを作成します。

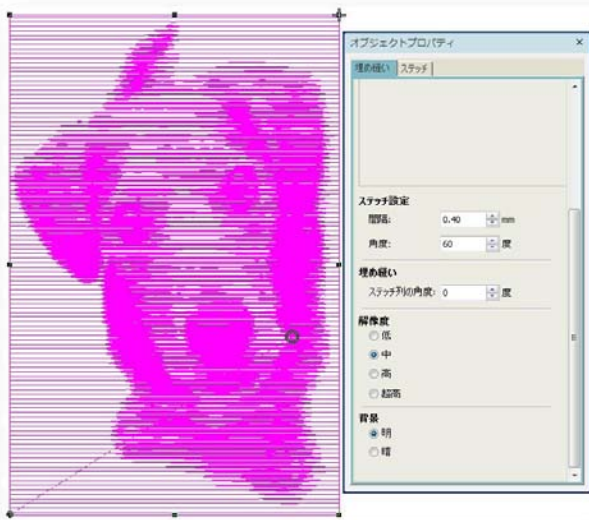
- イメージをスキャンするかまたは呼び出します。イメージをスキャンするも併せてご覧ください。



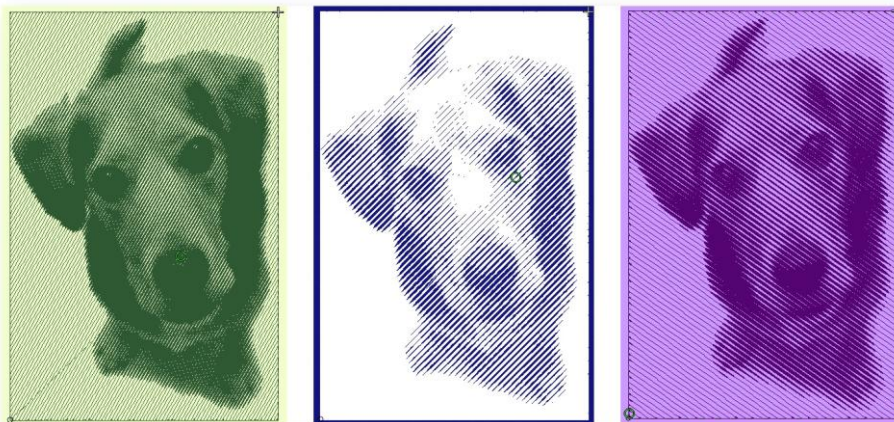
- 糸色を選択します。
- イメージが選択されている状態で、「オートデジタイズ フォトステッチ」アイコンをクリックします。



- オブジェクトプロパティ> 埋め縫いタブでステッチの角度、密度、解像度、背景のコントラストなどを設定します。



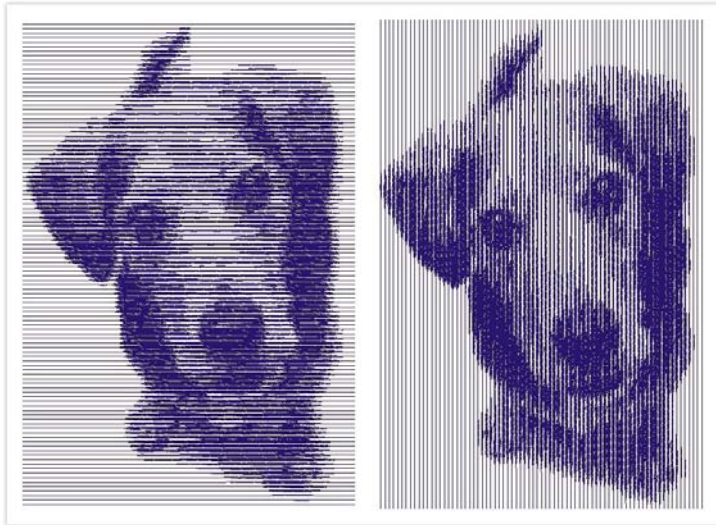
- <D>を押し、イメージ表示をオフにします。最適な効果が得られるよういろいろな設定で試してみましょう。



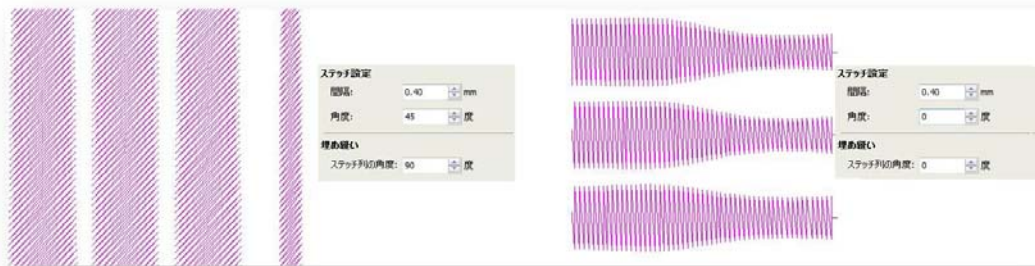
- 解像度を低、中、高、超高から選択します。解像度が低いほど、ステッチ列の間隔が大きくなります。
- 背景オプションを選択します。
 - 明：イメージの最も明るい部分の列幅が最も大きくなります。
 - 暗：イメージの最も暗い部分の列幅が最も大きくなります。

通常このオプションは刺しゅうする生地の色が暗いか明るいかにより結果が異なります。暗オプションを選択すると写真のネガのようなイメージを作成できます。


- ステッチ列の角度でステッチライン全体の角度を調整します。




- ステッチ列の角度に対するステッチ角度を調整します。



形状を滑らかにする

 オートデジタイズ / オブジェクト編集 > 滑らか形状を使用し、刺しゅうオブジェクトから余分な変形ノードを削除し、アウトラインを滑らかにします。

 選択 > オブジェクト変形を使用し、オブジェクトのアウトライン、ステッチ角度、スタートとエンド点やカーブラインなどを調整します。

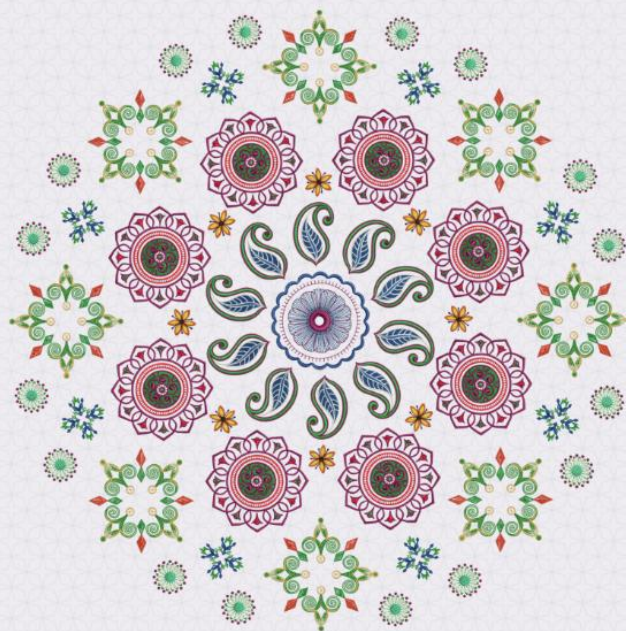
ベクターオブジェクトと同様に刺しゅうオブジェクトのアウトラインには変形ノードがあります。常に角度が変化している形状では、非常に多くの変形ノードが存在し変形が困難な場合があります。特にオートデジタイズで刺しゅうオブジェクトを作成した際にこの現象がよくみられます。滑らか形状機能はこのようなオブジェクトのカーブ部分を滑らかにします。

カーブを滑らかにするには：

- 滑らかにしたいオブジェクト（複数可）を選択します。この機能はグループ解除され、選択したオブジェクトのみ使用できますが、オブジェクトは複数選択できます。
- 任意でオブジェクト変形アイコンをクリックします。変形ノードがアウトラインの周りに表示されます。
- 滑らか形状をクリックし、ミリメートルで滑らかにする数値を入力します。この値は滑らかにするアウトラインをどれだけ元のアウトラインに沿わせるかを制御します。数値が大きいほど、変形ノードが少なくなります。



Digitizer V5



オブジェクトを編集する

著作権

Copyright © 1998–2016. Wilcom Pty Ltd, Wilcom International Pty Ltd. All Rights reserved.

デジタイザー刺しゅう作成ソフトウェア（デジタイザー刺しゅう作成ソフトウェアに組み込まれているあらゆるイメージ、動画、文章、アプリケーションを含むがこれに限定されない）、付属の印刷物、及びデジタイザー刺しゅう作成ソフトウェアの複製はすべての権原及び著作権は実施許諾者（ライセンサー）またはその供給業者により所有されます。当ソフトウェア製品は著作権法および国際特許条約により保護されています。従ってユーザーはデジタイザー刺しゅう作成ソフトウェアを他の著作物と同様に取り扱うものとして扱います。デジタイザー刺しゅう作成ソフトウェアに付属の印刷物を複写することは禁じられています。

デジタイザー刺しゅう作成ソフトウェアの画像技術機能の一部の著作権、著作権は AccuSoft Corporation により所有されています。

有限保証

すべて現状のまま提供されておりいかなる保証もしていない再配布可能ファイルは例外とし、蛇の目ミシン工業株式会社（以下「ジャノメ」と称す）は購入日より 90 日間、ソフトウェア媒体とその付随文書に素材および製造上の欠陥がないこと、およびデジタイザー刺しゅう作成ソフトウェアが付属の文書に実質的に従って作動することを保証します。州または法域によっては黙示の保障期間の制限を認めない場合があるため、前期の限定は適用されない場合があります。適用法で認められる範囲においてデジタイザー刺しゅう作成ソフトウェアの黙示的保証は、90 日間に限定されます。

責任制限

保証に基づくジャノメの製造者責任制限は製品価格と同額を上限とします。いかなる場合においても本製品の使用、または本製品の使用不能に起因する二次的、偶発的、あるいは間接的な損害（事業利益の損失、事業の中断、事業情報の消失またはその他の金銭的損失を含むがこれらに限定されない）に関してジャノメは一切責任を負わないものとして扱います。同様にいかなる場合においてもジャノメは第三者に対し一切の責任を負わないものとして扱います。

注記

文書上で表示されている画面のレイアウトは解説用に作成されたもので、ソフトウェアが表示する画面の表示と異なる場合があります。同様にデザインのサンプルは過程および手順のみ説明するものでお買い上げいただいたバージョンのソフトウェアに含まれていない場合があることをご了承ください。

救済方法

保証期間中に領収書等の購入の証明を添えてお客様が欠陥品をジャノメまたは購入した販売店に返却された場合、ジャノメまたは販売店はジャノメの判断により (a) 購入金の返金、あるいは (b) デジタイザー刺しゅう作成ソフトウェアの修理または交換、の何れかの救済措置を行います。

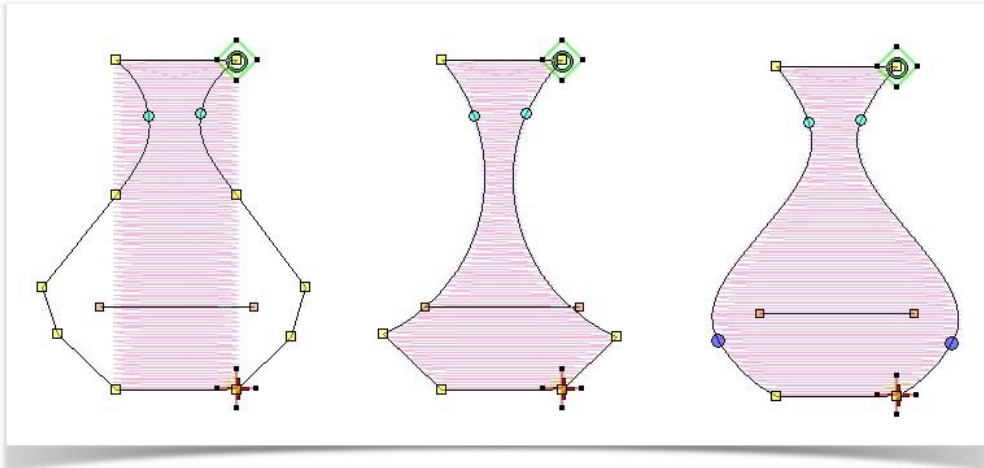
交換したデジタイザー刺しゅう作成ソフトウェアの保証期間は当初保証の残存期間、あるいは 30 日間の何れか長い方とします。

目次

イントロダクション.....	1
選択機能	2
機能の編集	3
オブジェクトプロパティ	4
プロパティにアクセスする.....	4
プロパティをコピーする.....	5
ステッチ間隔を調整する.....	6
オブジェクトを変形する	7
オブジェクトのサイズを変更する.....	7
オブジェクトを回転する.....	8
オブジェクトを傾ける.....	9
オブジェクトを調整する	10
コントロールポイントを調整する.....	10
形状を滑らかにする.....	12
開始/終了点を調整する.....	13
円形のオブジェクトを変形する.....	14
ステッチ角度を調整する.....	15
最近のポイント	16
最近のポイントのオプション.....	16
最近のポイントを適用する.....	16
最近のポイントの制限.....	17
オブジェクトの刺しゅう順序	19
切り取り&貼り付けで並び替える.....	19
オブジェクト/色で並び替える.....	20
色替えを最適化する.....	20
選択順に並び替える.....	21
オブジェクトを分解する	22
ステッチを編集する	24
ステッチを選択する.....	24
ステッチを挿入する.....	25
ステッチを移動する.....	26
移動中に選択する.....	27

イントロダクション

糸色パレットやデザインの色を変えるなどデザイン全体の変更を行う以外に、デザイン中のオブジェクトはもちろんステッチ一つ一つを編集することもできます。オブジェクト編集ツールボックスには、オブジェクトの変形、サイズ変更、回転やステッチ角度の追加/削除を行うツールが装備されています。



選択機能

選択機能のほとんどはキーボードショートカットを使用できます。

検索内容	ショートカットキー
選択ツールを選択する	<O>
複数のオブジェクトを選択する	<Ctrl> + 左クリック
オブジェクトを範囲で選択する	<Shift> + 初めと最後のオブジェクトを左クリック
次のオブジェクトを選択する	<Tab>
前のオブジェクトを選択する	<Shift + Tab>
選択に次のオブジェクトを追加する	<Ctrl + Tab>
選択に前のオブジェクトを追加する	<Ctrl + Shift + Tab>
全オブジェクトを選択する	<Ctrl + A>
全オブジェクトの選択を取消す	<Esc>または<X>

機能の編集

編集機能のほとんどはキーボードショートカットを使用できます。


検索内容	ショートカットキー
針位置表示	<G>
選択オブジェクトを切り取る	<Ctrl + X>
選択オブジェクトをコピーする	<Ctrl + C>
選択オブジェクトを貼り付ける	<Ctrl + V>
選択オブジェクトを複製する	<Ctrl + D>
選択オブジェクトをオフセットで複製する	<Ctrl + Shift + D>
選択されたオブジェクトを削除する	<Delete>
選択オブジェクトをグループ化する	<Ctrl + G>
選択オブジェクトのグループ化を解除する	<Ctrl + U>
選択されたオブジェクトをロックする	<K>
オブジェクトをロック解除する	<Shift + K>
選択オブジェクトを変形する	<H>
選択オブジェクトに最近のポイントを適用する	<J>
選択オブジェクトを少しずつ移動する	左クリック+ 矢印キー
コマンドを元に戻す	<Ctrl + Z>
コマンドをやり直す	<Ctrl + Y>
コマンドをキャンセルする	<Esc>
最後の基準点を削除する (デジタイズ時)	<Bksp>
選択したオブジェクトの下縫いのオン/オフを切り替える	<U>

オブジェクトプロパティ

デザインは刺しゅうオブジェクトで構成されています。これらはそれぞれ操作することができるので「オブジェクト」と呼ばれています。ドローイングオブジェクト同様、刺しゅうオブジェクトも独自の特徴や色、サイズ、位置などの「プロパティ」を持っており、刺しゅうオブジェクト独特のステッチタイプや糸間隔といったプロパティも含まれます。刺しゅうオブジェクトで最も重要なプロパティはステッチタイプです。下縫いの種類と縮み補正も重要なプロパティの一つです。



プロパティにアクセスする

 オブジェクト編集 > オブジェクトプロパティを使用し、プロパティをプリセットしたり、選択したオブジェクトのプロパティを調整します。

デザインの新規作成を行う場合、選択した生地に関連した設定が使用されます。選択ハンドルでオブジェクトのサイズを変えるなど、画面上でプロパティを変更できるものもあります。ステッチ間隔や長さなどその他のプロパティはオブジェクトプロパティドッカーで変更することができます。このドッカーは初期設定で開きます。


- オブジェクトプロパティを変更するには、変更したいオブジェクトを選択します。
- オブジェクトプロパティドッカーが開いていない場合は、オブジェクトをダブルクリックして開きます。複数のオブジェクトを選択した場合は、すべてのオブジェクトに関連した設定のみ表示されます。




- タブを選択し、設定を調整します。
- OK をクリックし、変更を適用します。

選択したオブジェクトの詳細を変更しても、初期設定や選択していないオブジェクトのプロパティには影響しません。オブジェクトの修正や再生成が行われてもオブジェクトのプロパティへの変更は保持されます。

プロパティをコピーする

 オブジェクト編集 > オブジェクトプロパティをコピーを使用し、選択したオブジェクトのプロパティをコピーします。

 オブジェクト編集 > オブジェクトプロパティを適用を使用し、選択したオブジェクトにコピーした設定を適用します。

新規または既存のオブジェクトに選択したオブジェクトのプロパティを適用することができます。

- プロパティをコピーするには、オブジェクトを選択し「オブジェクトプロパティをコピー」をクリックします。
- またはオブジェクトを右クリックし、ポップアップメニューから選択することもできます。



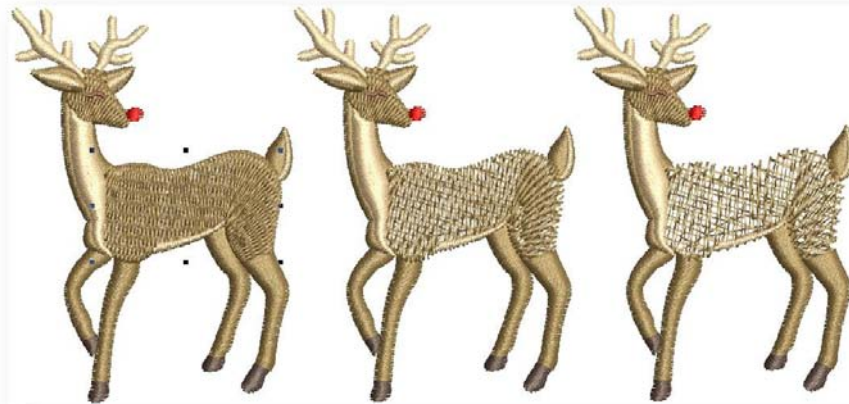
- プロパティを適用したいオブジェクトを選択し、「オブジェクトプロパティを適用」をクリックします。ポップアップメニューから選択することもできます。



ステッチ間隔を調整する

% デザインをカスタマイズ / オブジェクト編集 > ステッチ間隔を調整を使用し、選択オブジェクトやデザイン全体のステッチ間隔を手動で変更します。

大抵のステッチタイプのステッチ間隔は変更することができます。変更を行うにはオブジェクトを選択し、ツールをクリックしてパーセントで値を設定（例：150%）します。ステッチ間隔を増加させると全体の密度は低くなります。ステータスバーのステッチ数が修正されたことを確認してください。自動生地&密度も併せてご覧ください。



オブジェクトを変形する

デザインは用途によってサイズを変更して使用します。例えばポケット用に作成したデザインをキャップ帽に使用するといった状況は多々あります。刺しゅうオブジェクトはグラフィックソフトウェアのオブジェクトと同様に変形することができます。刺しゅうオブジェクトを拡大/縮小、回転、傾斜、反転すると、ステッチが再生成されます。

デザインのサイズ変更の有無やステッチの質は、ソースファイルによって異なります。EMB や JAN などの固有のデザインのみが拡大/縮小や変形を完璧に行える情報を含んでいます。デザインを5%以上の割合で拡大/縮小した場合、ステッチ密度が変化しデザインの質に影響します。

オブジェクトのサイズを変更する



選択 > オブジェクト選択を使用し、オブジェクトやグループを選択します。または囲み枠をドラッグし複数のオブジェクトやグループを選択することもできます。



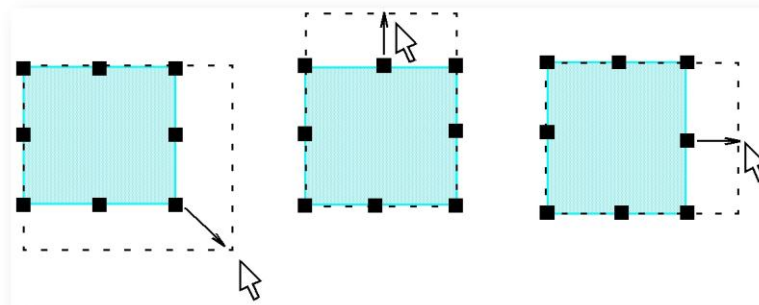
コンテキスト > サイズ 10%増を使用し、選択物のサイズを 10%ずつ増加します。



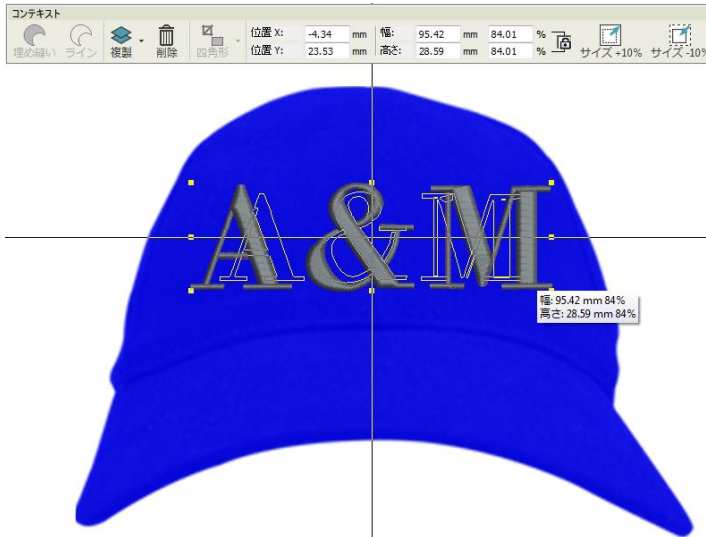
コンテキスト > サイズ 10%減を使用し、選択物のサイズを 10%ずつ減少します。

オブジェクトのサイズ変更は、オブジェクトの選択ハンドルをドラッグする方法とコンテキストツールバーに正確な大きさを入力する方法があります。オブジェクトのサイズが変わると、現在のステッチ間隔を保持するようステッチ数が変わります。

- クリック&ドラッグでオブジェクトのサイズ変更を行う場合は、サイズ変更したいオブジェクトを選択します。選択ハンドルをドラッグして、オブジェクトのサイズを変更します。




- また高さや幅設定を使用して、選択オブジェクトやデザイン全体のサイズを変えることもできます。ステッチは再生成しますが、元のステッチ密度は維持されます。





- またサイズボタンで10%ずつ拡大/縮小することもできます。

サイズ変更後は、新規で作成したオブジェクトのサイズは100%にリセットされます。

オブジェクトを回転する

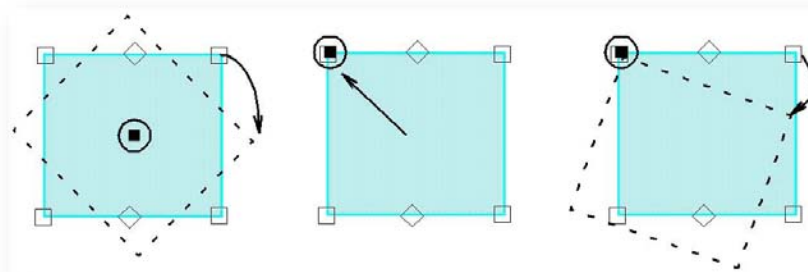
 選択 > オブジェクト選択を使用し、オブジェクトやグループを選択します。または囲み枠をドラッグし複数のオブジェクトやグループを選択することもできます。

 コンテキスト > 左に15度回転を使用し、選択を15度ずつ左に回転します。

 コンテキスト > 右に15度回転を使用し、選択を15度ずつ右に回転します。

デザインのレイアウトはオブジェクトを複製したり、回転して作成することもできます。

- オブジェクトやグループを選択すると、四隅に選択ハンドルが表示されます。オブジェクトをもう1度クリックします。オブジェクトの四隅には回転ハンドルが、オブジェクトの中心にはアンカーポイントが表示されます。回転ハンドルを右/左回りにドラッグします。




- 必要に応じて、アンカーポイントをセンターから別の位置へドラッグします。
- ボタンを使用して範囲を15度ずつどちらの方向にも回転することもできます。または回転フィールドに正確な回転度を入力して<Enter>を押します。

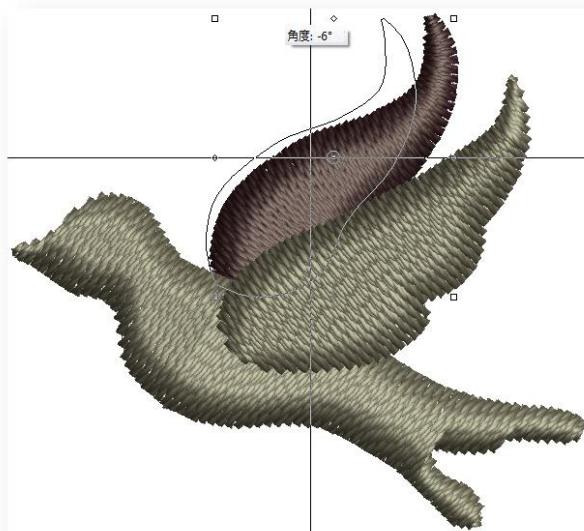


- またはオブジェクトを右クリックし、ポップアップメニューから回転を選択します。

オブジェクトを傾ける

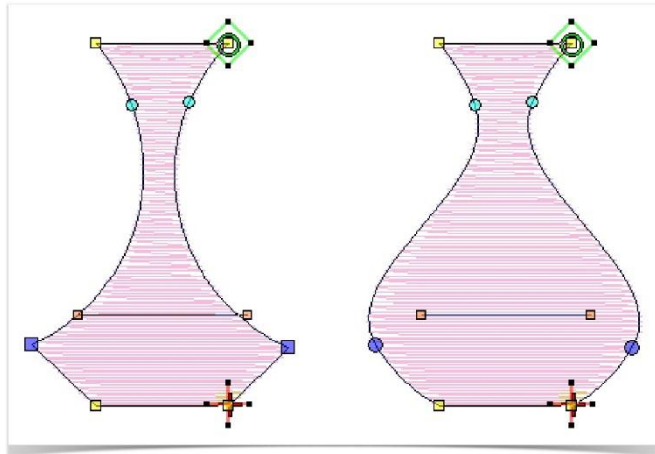
 選択 > オブジェクト選択を使用し、オブジェクトやグループを選択します。または囲み枠をドラッグし複数のオブジェクトやグループを選択することもできます。

傾斜ハンドルをクリック&ドラッグすることにより、オブジェクトを水平面に沿って希望の角度で傾斜できます。傾斜ハンドルはオブジェクトの上下の真ん中に表示されるダイヤ型のハンドルです。または傾けるフィールドに正確な傾斜度を入力して<Enter>を押します。



オブジェクトを調整する

刺しゅうオブジェクトの形状はコントロールポイントを操作することで調整することができます。これはオブジェクトのタイプにより多少ことなりますが、オブジェクトの中にはコントロールポイントをコーナーからカーブに変更できるものもあります。ステッチ角度の調整はオブジェクトのタイプにより異なります。ステッチ角度を一つしか設定できないオブジェクトとターンの角度を複数調整できるオブジェクトがあります。また開始点と終了点を変更することもでき、オブジェクト間のトラベルランニングを最小限に抑えることができます。アウトラインはコントロールポイントを追加、削除、移動することにより修正できます。



コントロールポイントを調整する



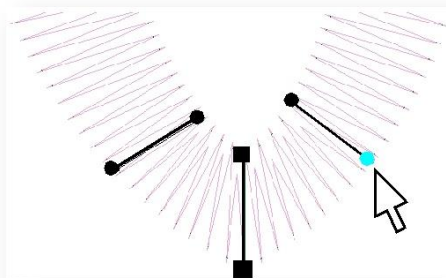
選択 > オブジェクト選択を使用し、オブジェクトやグループを選択します。または囲み枠をドラッグし複数のオブジェクトやグループを選択することもできます。



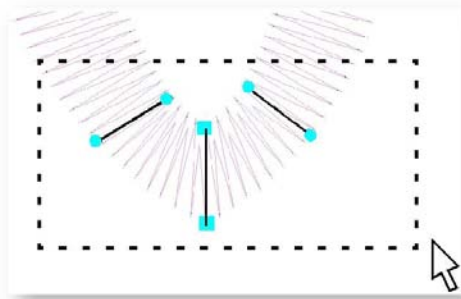
選択 > オブジェクト変形を使用し、オブジェクトのアウトライン、ステッチ角度、スタートとエンド点やカーブラインなどを調整します。

コントロールポイントは一つでも複数でも選択ができ、位置を変えたり、編集したりできます。

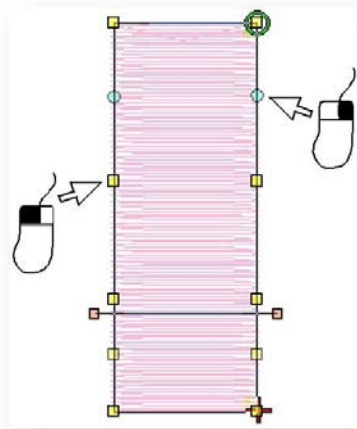
- クリックでコントロールポイントを選択します。



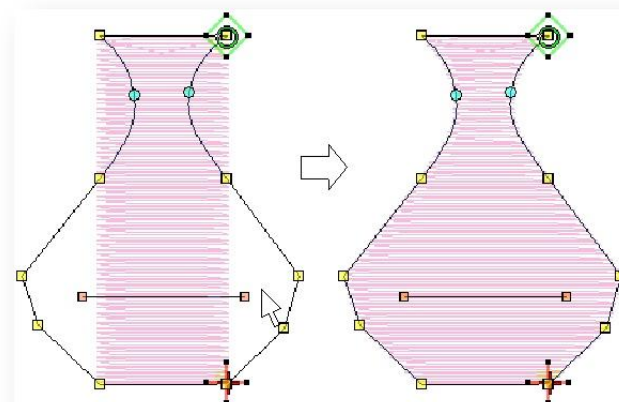
- 複数のコントロールポイントを選択するには<Ctrl>を押しながらクリックするか、コントロールポイントの周りに囲み枠をドラッグします。



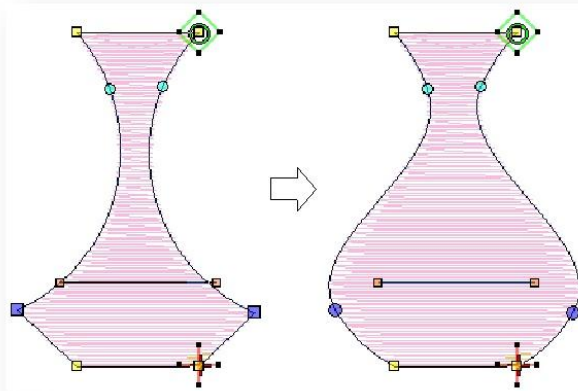
- <Delete>を押し、選択したコントロールポイントを削除します。
- オブジェクト変形ツールが選択されている状態でオブジェクトのアウトラインをクリックし、コントロールポイントを追加します。コーナーポイントには左クリック、カーブポイントには右クリックします。



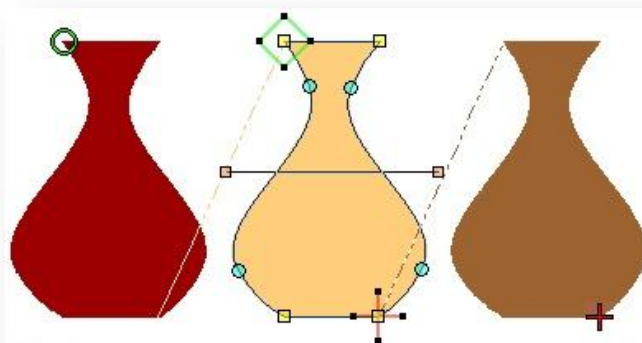
- コントロールポイントをクリック&ドラッグで新しい場所に移動し、アウトラインの形状を変えます。コントロールポイントは複数選択し、移動することもできます。矢印キーを使うと、選択した変形ノードを少しずつ動かせます。




- <スペースバー>を押し、コーナーポイントとカーブポイントを切り替えます。



- 間違えたら<Ctrl> + <Z>を押して変更を元に戻します。<Esc>を押してオブジェクト変形モードを終了します。
- オブジェクト変形モードでは<Tab>または<Shift + Tab>キーでオブジェクト間をジャンプすることができます。




形状を滑らかにする

 オートデジタイズ / オブジェクト編集 > 滑らか形状を使用し、刺しゅうオブジェクトから余分な変形ノードを削除し、アウトラインを滑らかにします。

ベクターオブジェクトと同様に刺しゅうオブジェクトのアウトラインには変形ノードがあります。カーブのある形状にはたくさんのノードが含まれていて変形作業が困難なものもあります。特にオートデジタイズで刺しゅうオブジェクトを作成した際にこの現象がよくみられます。また形状の縁がジグザグなものも同様です。滑らか形状機能はこのようなオブジェクトのカーブ部分を滑らかにします。形状を滑らかにするも併せてご覧ください。

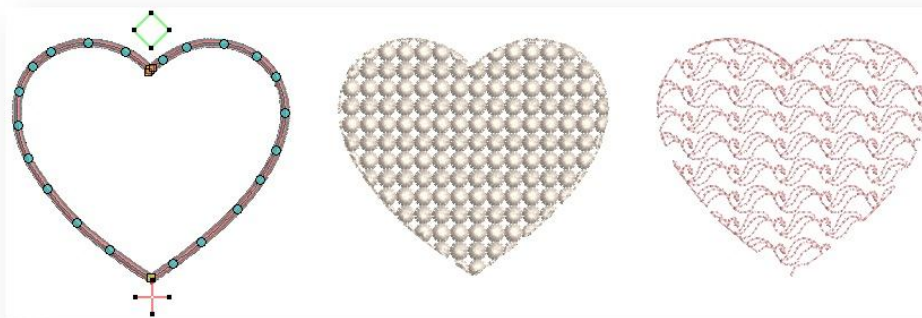


開始/終了点を調整する

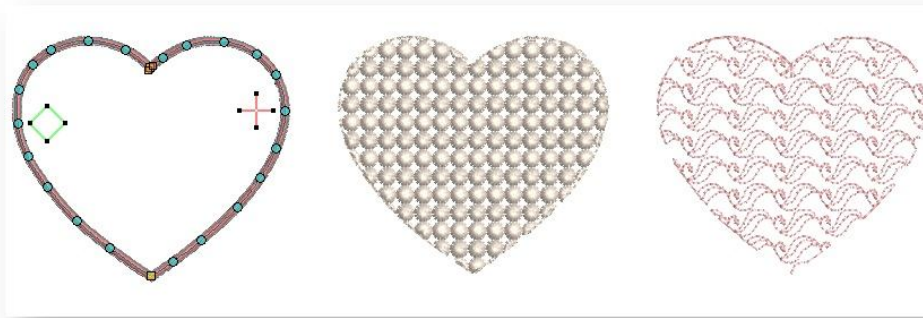
 選択 > オブジェクト変形を使用し、オブジェクトのアウトライン、ステッチ角度、スタートとエンド点やカーブラインなどを調整します。

各オブジェクトのステッチの開始/終了点は変更することができ、次のオブジェクトの近くに終了点を移動し渡り糸を短くしたり、トラベルランニングの数を減らすことができます。必要に応じて開始点または終了点を選択し、オブジェクトのアウトライン上の別の位置までドラッグします。十字マークは終了点を示しています。

- オブジェクトを選択し、オブジェクト変形をクリックします。変形ノードが開始/終了点と共に表示されます。



- 必要に応じて開始点または終了点を選択し、オブジェクトのアウトライン上の別の位置までドラッグします。刺しゅうに割れ目ができてしまうのを最小限に抑えるよう、開始点と終了点は輪郭の外側に対照的に配置します。



- Enter を押して変更を適用し、Esc で終了します。
- ステッチ角度は開始点と終了点を繋いだラインに垂直になるよう定義するとよいでしょう。

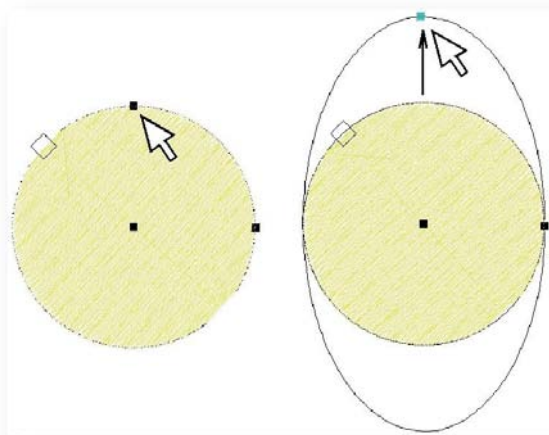
「最近のポイント」はオブジェクト間の最短距離を自動的に計算し配置するので、開始点と終了点の置き場所を考える必要はありません。この機能はソフトウェア設定 > 刺しゅう設定 > デザインタブでオフにすることができます。機能がオフの場合、新しくデジタイズしたすべてのオブジェクトは「デジタイズされたように」方法で接合されます。この方法ではデジタイズ時に開始点と終了点を入力するよう指示があります。

円形のオブジェクトを変形する



選択 > オブジェクト変形を使用し、オブジェクトのアウトライン、ステッチ角度、スタートとエンド点やカーブラインなどを調整します。

オブジェクト変形ツールを使用し、円形オブジェクトを楕円に変形します。円形オブジェクトには変形コントロールポイントが2つ（半径とオブジェクトの方向を変えるのに使用）と、センターポイント（位置を変えるのに使用）とステッチの開始点があります。このオブジェクトにはコントロールポイントの追加、変更、削除はできません。



ステッチ角度を調整する



オブジェクト編集 / デジタイズ > ステッチ角度を追加を使用し、選択した閉じたオブジェクト（中抜きあり/なし）にステッチ角度を追加します。



オブジェクト編集 > ステッチ角度を削除を使用し、ターンステッチの閉じたオブジェクトからステッチ角度を削除します。

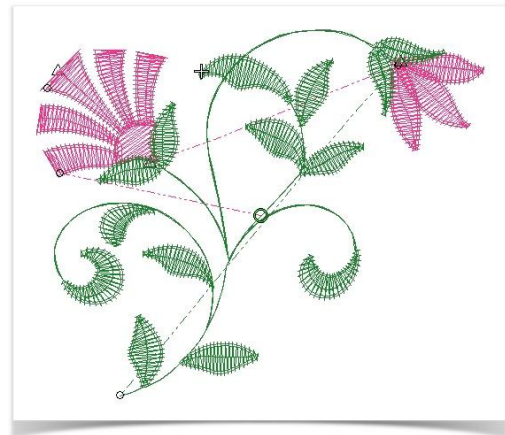
ステッチ角度の調整は、作業しているオブジェクトのタイプにより異なります。埋め縫いオブジェクトのステッチ角度はオブジェクト全体に対して設定します。ステッチ角度を追加ツールで複数のステッチ角度を追加することもできます。またオブジェクト変形ツールでステッチ角度を調整することができます。ステッチ角度も併せてご覧ください。



円形オブジェクトには開始点のみが表示されます。ステッチ角度は開始点と円の中心点を繋いだラインに垂直に設定されています。その為円形オブジェクトの開始点を変更すると、ステッチ角度も変更します。

最近のポイント

オブジェクト間の渡り糸が短いとデザインはより効率的にステッチされ、糸きりの数も減少する傾向があります。「最近のポイント」はオブジェクトのデジタイズ中や編集後に適用されます。この機能がアクティブの場合、オブジェクトをデジタイズすると開始点と終了点は自動的に近くに配置されます。オブジェクトを移動、並び替え、編集した場合は自動的に維持されません。最近のポイントは編集後に選択したオブジェクトにもデザイン全体にも（再）適用することができます。



最近のポイントのオプション

「最近のポイント」（初期設定）はオブジェクト間の最短距離を自動的に計算し配置します。この機能がオフの場合、新たにデジタイズしたオブジェクトの開始/終了点は自分で設定します。この機能をオフにするには、ソフトウェア設定メニューの刺しゅう設定のデザインタブで設定します。

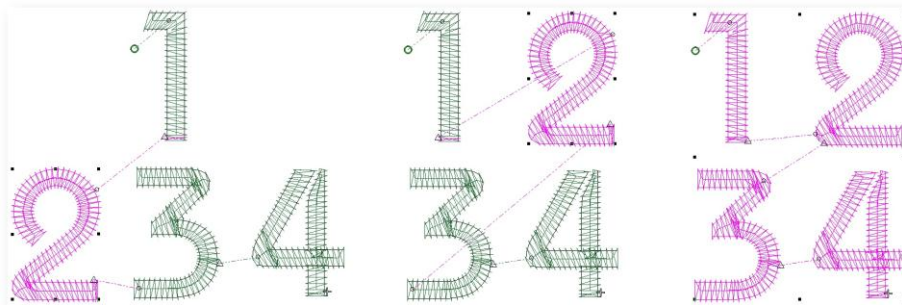


最近のポイントを適用する



オブジェクト編集 > 最近のポイントを適用を使用し、選択したオブジェクト同士を最近のポイントで繋ぎます。編集後、最近のポイントを適用を再適用します。

閉じた形状をデジタイズする際、「最近のポイント」はオブジェクト間の最短距離を自動的に計算し配置するので、開始点と終了点の置き場所を考える必要はありません。最近のポイントを適用機能は、編集後に選択オブジェクトに最近のポイントを（再）適用することができます。下のイメージは a) デジタイズされたように接合、b) 再配置後に接合、c) 最近のポイントを再適用した後に接合を表しています。「最近のポイントを適用」は2つ以上の刺しゅうオブジェクトが選択されている場合のみ使用できます。



「最近のポイントを適用」は編集メニューまたは<J>を押してアクセスできます。

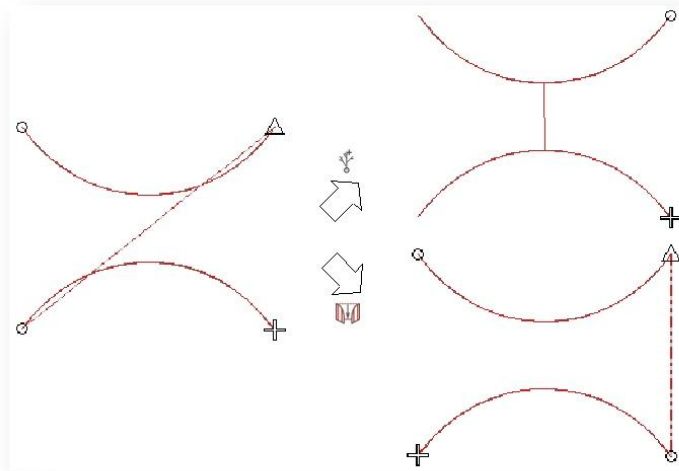
各オブジェクトの開始点と終了点は自分で変更することもできます。オブジェクトを調整するも併せてご覧ください。

最近のポイントの制限

「最近のポイントを適用」機能には適用できないオブジェクトや状況があります。「最近のポイント」は渡り糸だけでなく選択したオブジェクト全体のステッチを再生成しますが、そのステッチの再生成に制限があります。

- 認識されたオブジェクト（例:ステッチファイルから開いたもの）は、質の低い/間違っただ刺しゅうを生成することがあります。
- マニュアル（認識されていない）オブジェクトは、ステッチの再生成では変化はないので最近のポイントは正確に作動しません。
- マニュアルで行われたオブジェクトのステッチ編集は失われます。
- 自分で挿入したマシン機能は下縫いで間違えて再生成される場合があります。
- オブジェクトの途中に挿入したオブジェクトには使用できません。これらのオブジェクトの挿入状態がとけ、挿入した「土台」のオブジェクトの後に配置されてしまいます。

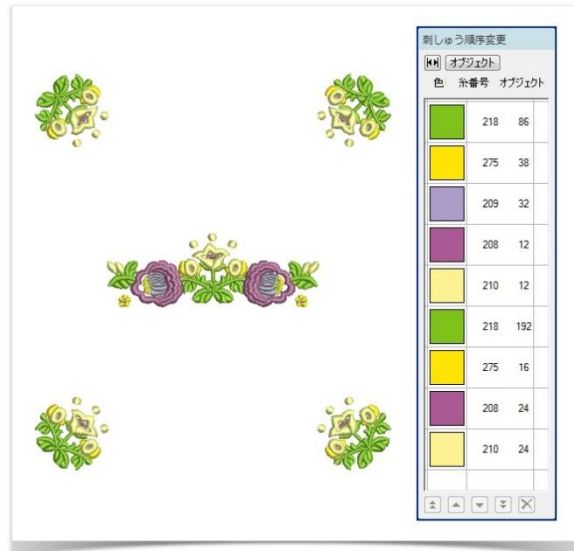
ランニングオブジェクトには「最近のポイント」よりも「ブランピング」の方が便利です。「最近のポイント」はランニングの端を交換するだけなのに対し、「ブランピング」はきれいに合わさったダブルランニングを作成し、真ん中で接合します。刺しゅうの渡り糸も併せてご覧ください。




「最近のポイント」は連続するオブジェクトに適用します。連続していない刺しゅうオブジェクトに適用するとエラーメッセージが表示されます。


オブジェクトの刺しゅう順序


デザイン内の刺しゅうオブジェクトごとに刺しゅう順序が決まっています。作成した順番で刺しゅうされます。オブジェクトの刺しゅう順序はオブジェクトを切り取り、貼り付けるか、刺しゅう順序変更ドッカーを使用して変更することができます。一般的なルールとして、前面のオブジェクトが背面のオブジェクトよりも後に縫われるように刺しゅう順序を作成します。デザインやデザイン項目を組み合わる場合は、同じ色のオブジェクトと一緒に刺しゅうされるようオブジェクトを並び替えます。



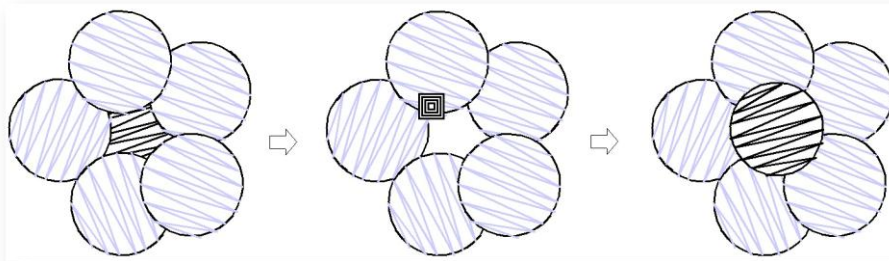
切り取り&貼り付けで並び替える

 標準 > コピーをクリックし、選択をコピーし、クリップボードに置きます。このツールは編集メニューからもアクセスできます。

 標準 > 切り取りをクリックし、選択を切り取り、クリップボードに置きます。このツールは編集メニューからもアクセスできます。




 標準 > 貼り付けをクリックし、クリップボードのコンテンツを貼り付けます。このツールは編集メニューからもアクセスできます。

オブジェクトの刺しゅう順序はオブジェクトを切り取り、貼り付けることで変更することができます。この動作でオブジェクトの位置が物理的に変更されるわけではありません。

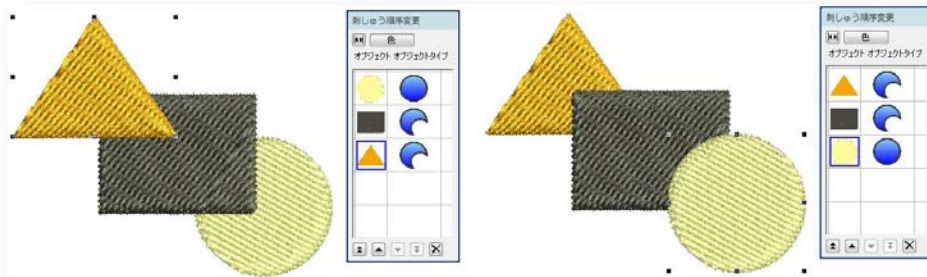


並び替えたいオブジェクトを切り取り、貼り付けます。初期設定ではオブジェクトは刺しゅう順序の一番後ろに貼り付けられます。またはオブジェクトを貼り付けたい刺しゅう順序の位置まで移動します。切り取ったオブジェクトはオブジェクトとオブジェクトの間はもちろん、オブジェクトの内部にも貼り付けることができます。

オブジェクト/色で並び替える



 オブジェクト編集 > 並び替えを使用し、刺しゅう順序変更ドッカーを表示/非表示
 にします。デザイン中のカラーブロックとオブジェクトを並び替えるのに使用しま
 す。

刺しゅう順序変更ドッカーではデザイン内のオブジェクトを簡単に選択でき、並び替えることができます。上部にあるボタンをでオブジェクトと色ブロックの表示を切り替えることができます。並び替えたいオブジェクトまたは色ブロックを選択します。ボタンを使うか、ドラッグ&ドロップで並び替えます。

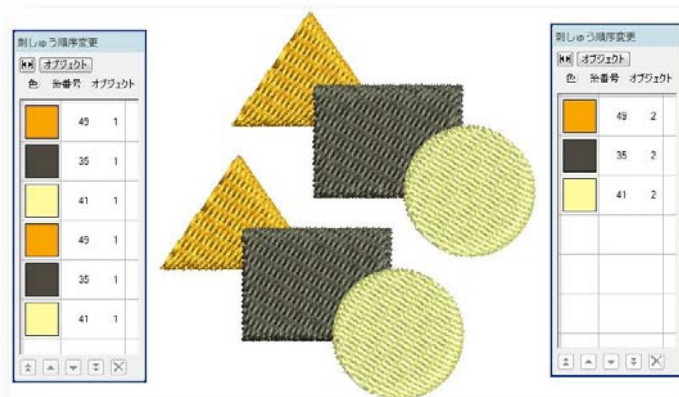


オブジェクトを並び替えた際は開始/終了点をチェックする必要があります。オブジェクトを調整するも併せてご覧ください。

色替えを最適化する

 オブジェクト編集 > 色替えを最適化を使用し、色のレイヤーを維持しつつ、色替え
 を最小限にしデザインを最適化します。

オブジェクトを色ごとに並び替えると色替えを減らすことができます。刺しゅう順序変更ドッカーで同じ色のオブジェクトを自分で並べ替えます。



または色替えを最適化ボタンをクリックすると色レイヤーを保持しつつ色替えを減らします。大抵刺しゅう順序の最適化はソフトウェアの自動機能に任せておくことができます。上の例では色の並び替えの結果が右側に表示されています。左側の並び替え前の6回の色替えに対し、3回に減少しています。

同じ色でも別々に刺しゅうしたい場合は、自動色替え機能に頼らない方がよいでしょう。

選択順に並び替える

123 オブジェクト編集 > 選択順に並び替えを使用し、選択した順にオブジェクトを並び替えます。

オブジェクトは選択した順に並び替えることもできます。刺しゅう順序の一番初めにしたいオブジェクトを選択し、<Ctrl>を押し下げて希望の順番で続くオブジェクトを選択していきます。これは画面上でも刺しゅう順序変更ドッカーでも行えます。選択順に並び替えボタンをクリックします。選択した順番でオブジェクトが並び替えられます。

オブジェクトを分解する



オブジェクト編集、アプリケまたはレタリング/モノグラム > 分解を使用し、モノグラム、アプリケ、レタリング等を構成要素に分解します。構成要素はそれぞれ編集できます。このツールは編集メニューからもアクセスできます。

アプリケなどの「複合」オブジェクトは通常の方法ではグループ解除できません。構成要素の編集はグループ化した複合オブジェクトではできません。例えば留め縫いステッチなどのアプリケのレイヤーを編集したい場合やアプリケの構成要素の刺しゅう順序を変更したい場合、

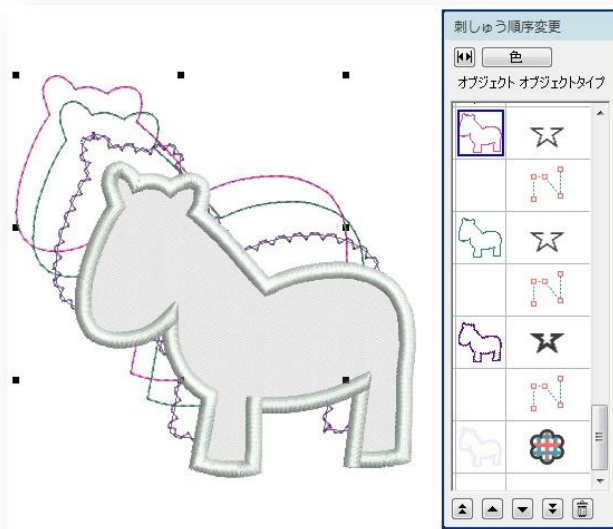
複合オブジェクトを「分解」しなくてはなりません。分解ツールはアプリケオブジェクトを構成要素に分解します。このツールはモノグラム、レタリングなどでも使用でき、効果はグループ解除の操作と同じようなものになりますが、一旦分解すると複合オブジェクトとして再度グループ化することはできません。

分解を行う前にデザインは保存しておきましょう。デザインを別の名前で保存しておくことで基の複合オブジェクトを編集したい時に便利です。

- 分解したいオブジェクト（アプリケ、モノグラム、レタリング）を選択します。分解コマンドがアクティブになります。



- 分解をクリックします。オブジェクトは構成要素ソースと生成オブジェクトに分解されます。



- この操作により開いたアップリケオブジェクトは構成要素ソースオブジェクトと生成オブジェクトに分解されます。デザインの各生地ピースから自動アップリケオブジェクトも作成されます。これらにはステッチはありません。
- モノグラムはレタリングオブジェクト、装飾（各装飾セットはグループ化されたまま）、ボーダー（グループ化）の構成要素に分解されます。レタリング/モノグラムを分解するも併せてご覧ください。

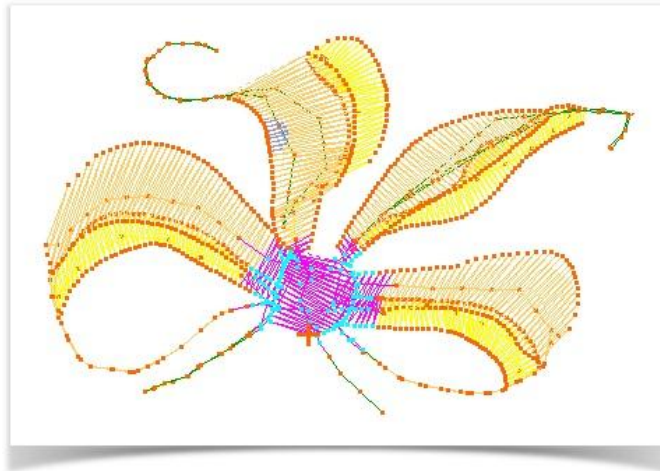


- モノグラムのボーダーの刺しゅう順序を変更するなど各オブジェクトを変更したい場合は、刺しゅう順序変更ダイアログを使用します。オブジェクトの刺しゅう順序も併せてご覧ください。

古いバージョンのソフトウェアに保存した場合、モノグラムとアップリケはバラバラに分解されてしまうことがあります。

ステッチを編集する

刺しゅうデザインのステッチはデザインのアウトラインやプロパティから自動的に生成されます。これはステッチの糸間隔や質に影響することなく、のデザインを拡大/縮小、変形できることを意味しています。またステッチはそれぞれ編集することもできます。



例えばすき間を埋める為にオブジェクトにステッチを挿入したり、ステッチをひとつずつ削除することもできます。これはデザインのアウトラインデータを含まないステッチファイルで作業する際に行う必要があります。基本的には他のオブジェクト同様にステッチを選択し操作をするだけです。

しかし可能な限り個々のステッチを編集するよりもオブジェクトプロパティを編集することをお勧めします。すべてのステッチ編集はオブジェクトを変更/再生成した際に失われてしまいます。その為ステッチ編集はデザインファイルではなく主にステッチファイルに適用します。

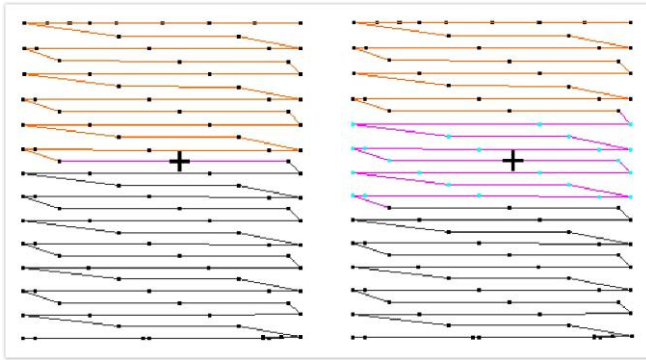
ステッチを選択する



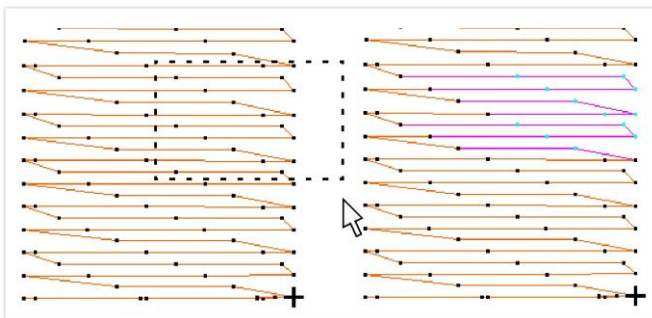
オブジェクト編集 > ステッチ編集を使用し、選択した挿入位置にステッチカーソルを配置します。個々のステッチを編集できます。

ステッチ編集機能は針落ちポイントを選択してステッチを一つ一つが選択したり、範囲で選択することができます。

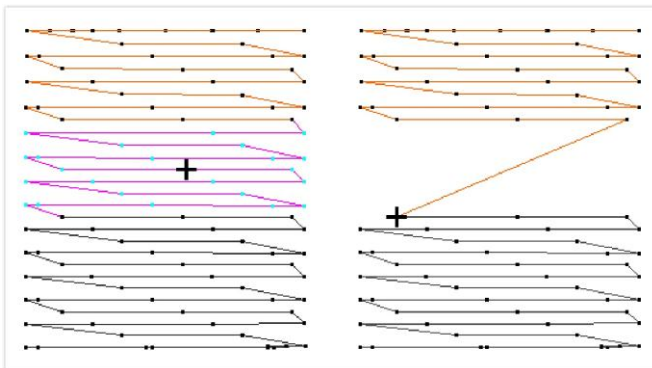
- 針落ちポイントにズームインすると、より簡単に選択することができます。
- オブジェクトを選択し、ステッチ編集をクリックします。
- ステッチ編集モードで針落ちポイントを選択して、個々のステッチを選択します。
- 針落ちポイントとステッチの色が変わり、針位置マーカーが選択したステッチに移動します。針位置マーカーより刺しゅう順序が後ろのステッチはすべて黒で表示されず。



- 複数のステッチを選択するには、クリックする時に<Shift>または<Ctrl>を押します。
- またはステッチの周りに囲み枠をドラッグします。



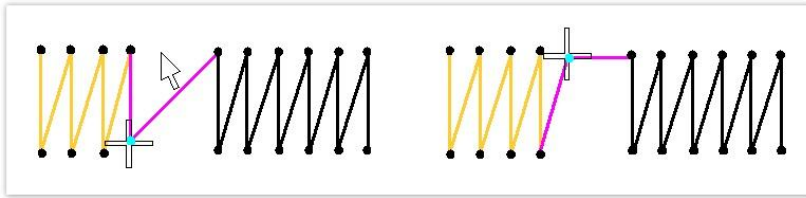
- <Delete>を押し、不要なステッチを削除します。



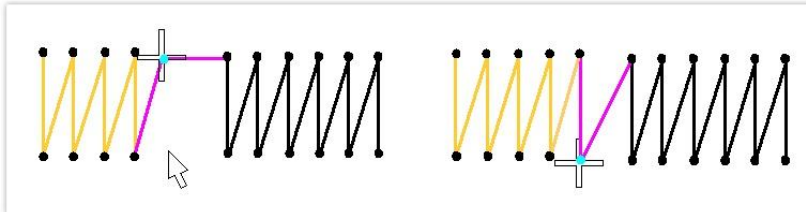
ステッチを挿入する

ステッチを挿入してオブジェクトの割れ目を埋めることができます。挿入したステッチはオブジェクトに組み込まれますが、オブジェクトのステッチが再生成されると、挿入したステッチは失われます。

- 針落ちポイントを選択します。針落ちポイントとステッチの色が変わり、針位置マーカーが選択したステッチに移動します。針位置マーカーより刺しゅう順序が後ろのステッチはすべて黒で表示されます。
- 矢印キーでステッチ間を移動します。
- 新しいステッチを挿入したい位置にマウスのポインタを移動し、右クリックします。



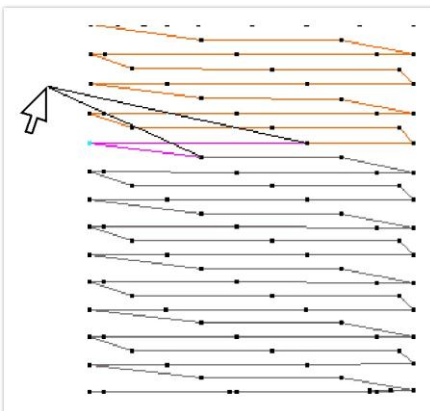
- 必要に応じて右クリックを続けます。




ステッチを移動する

ステッチは一つずつでもグループでも移動することができます。オブジェクトのステッチが何かの作業に伴い再生成される場合は、すべてのステッチ編集は失われます。

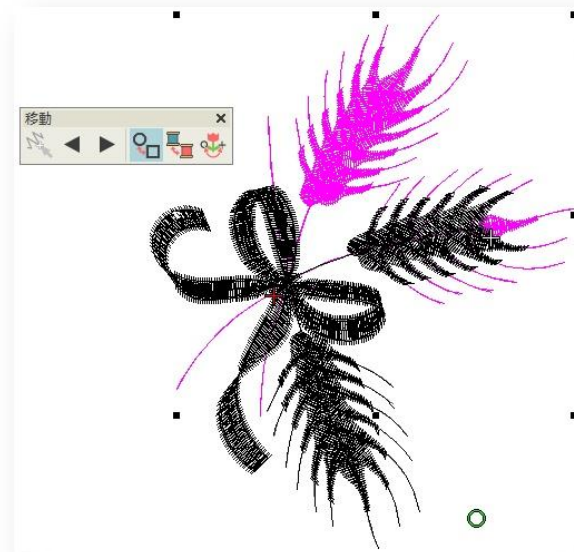
- ズームインし、オブジェクトを選択してステッチ編集をクリックします。
- 移動するステッチを選択します。
- 新しい位置にドラッグします。ステッチのシャドーアウトラインが新しい位置を示します。



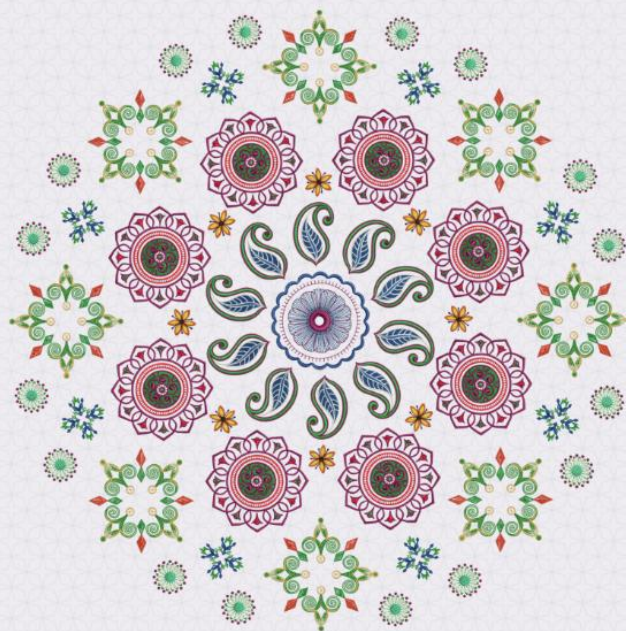
移動中に選択する

 移動 > 移動中に選択を使用し、デザインを移動しながらステッチ、オブジェクト、色を選択します。

通常デザイン内の移動は刺しゅう順序のチェックをする為に行います。「移動中に選択」ツールがアクティブの場合、移動ツールのいずれかを使用するとデザインを移動中にオブジェクトを選択することができます。ステッチ編集モードで作業している場合のみ移動中にステッチを選択することができます。デザイン内を移動するも併せてご覧ください。



Digitizer V5



オブジェクトをデジタイズする

著作権

Copyright © 1998–2016. Wilcom Pty Ltd, Wilcom International Pty Ltd. All Rights reserved.

デジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェア（デジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアに組み込まれているあらゆるイメージ、動画、文章、アプリケーションを含むがこれに限定されない）、付属の印刷物、及びデジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアの複製はすべての権原及び著作権は実施許諾者（ライセンサー）またはその供給業者により所有されます。当ソフトウェア製品は著作権法および国際特許条約により保護されています。従ってユーザーはデジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアを他の著作物と同様に取り扱うものとして扱います。デジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアに付属の印刷物を複製することは禁じられています。

デジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアの画像技術機能の一部の著作権、著作権は AccuSoft Corporation により所有されています。

有限保証

すべて現状のまま提供されておりいかなる保証もしていない再配布可能ファイルは例外とし、蛇の目ミシン工業株式会社（以下「ジャノメ」と称す）は購入日より 90 日間、ソフトウェア媒体とその付随文書に素材および製造上の欠陥がないこと、およびデジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアが付属の文書に実質的に従って作動することを保証します。州または法域によっては黙示の保障期間の制限を認めない場合があるため、前期の限定は適用されない場合があります。適用法で認められる範囲においてデジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアの黙示的保証は、90 日間に限定されます。

責任制限

保証に基づくジャノメの製造者責任制限は製品価格と同額を上限とします。いかなる場合においても本製品の使用、または本製品の使用不能に起因する二次的、偶発的、あるいは間接的な損害（事業利益の損失、事業の中断、事業情報の消失またはその他の金銭的損失を含むがこれらに限定されない）に関してジャノメは一切責任を負わないものとして扱います。同様にいかなる場合においてもジャノメは第三者に対し一切の責任を負わないものとして扱います。

注記

文書上で表示されている画面のレイアウトは解説用に作成されたもので、ソフトウェアが表示する画面の表示と異なる場合があります。同様にデザインのサンプルは過程および手順のみ説明するものでお買い上げいただいたバージョンのソフトウェアに含まれていない場合があることをご了承ください。

救済方法

保証期間中に領収書等の購入の証明を添えてお客様が欠陥品をジャノメまたは購入した販売店に返却された場合、ジャノメまたは販売店はジャノメの判断により (a) 購入金の返金、あるいは (b) デジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアの修理または交換、の何れかの救済措置を行います。

交換したデジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアの保証期間は当初保証の残存期間、あるいは 30 日間の何れか長い方とします。

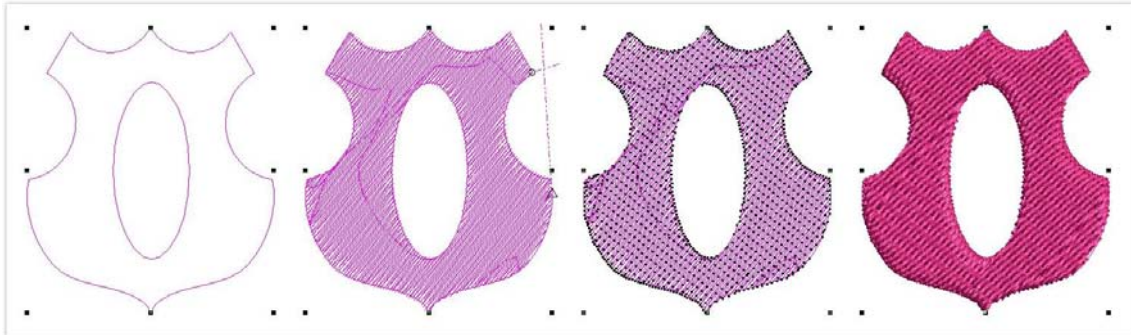
目次

イントロダクション	1
一般機能	2
ステッチタイプ	3
ラインステッチ	4
装飾的なラインステッチ	6
サテンステッチ	10
タタミ埋め縫い	14
浮き出し模様埋め縫い	17
モチーフステッチ	21
クロスステッチ	28
スティブルラン埋め縫い	29
ステッチ効果	32
カーブした埋め縫い	32
ぼかし効果	39
グラデーション効果	40
入力方法	43
形状をデジタイズする	43
コントロールポイント	46
ライン	46
平行な埋め縫い	47
ターンする埋め縫い	47
円形 & 四角形	48
ランニング&埋め縫いを切り替える	49
接合方法	49
フリーハンド	51
フリーハンドで形状を作成する	51
フリーハンドのテクニック	52
ラインの滑らかさを調整する	52
カリグラフィ風フリーハンド刺しゅう	53
ステッチ角度	54
ステッチ角度を追加する	54
ステッチ角度を調整する	55
円形オブジェクト	56
オブジェクトを途中に挿入する	57
中抜きを切り取る&埋める	59
下側のステッチを取り除く	59
オブジェクトに中抜きをデジタイズする	61
オブジェクトで中抜きを埋め込む	61
ステッチを強化する	63
自動下縫い	63
下縫い設定	64
縮み補正	65

アウトラインを強調する	66
刺しゅうの渡り糸	67
渡り糸を表示する	67
自動渡り糸	68
ブランチング	69
ブランチングを作成する	70
ブランチング処理したオブジェクトを編集する	71

イントロダクション

デザインは基礎となる形状の「刺しゅうオブジェクト」で組み立てていきます。その方法を「デジタイズ」と呼びます。デジタイズツールはステッチタイプとステッチ効果と共に使用して刺しゅうオブジェクトを作成します。これらのツールはグラフィックアプリケーションのツールに似ていますが、このツールで作成した刺しゅうオブジェクトは一般プロパティとステッチプロパティを持ちます。



デジタイズツールボックスには刺しゅう形状を作成するのに必要なデジタイズツールが装備されています。フリーハンドツールは従来のデジタイズ方法では困難だった、滑らかな手書き風のデザインが簡単に作成できます。刺しゅうオブジェクトには様々な効果を適用することができます。ぼかし効果は陰影効果や毛並みなどのふわふわとした風合いを作ることができます。

特殊ツールで中抜きをしたり、穴を埋めたり、余分なステッチを取り除いたりすることができます。また大きな範囲を下縫いで安定させたり、アウトラインを補強するツールもあります。

ブランチングは類似するオーバーラップしたオブジェクト（例：手の指やユーザー作成の文字など）を最も効果的な刺しゅう順序と接合方法でデジタイズします。

一般機能

一般機能のほとんどはキーボードショートカットを使用できます。

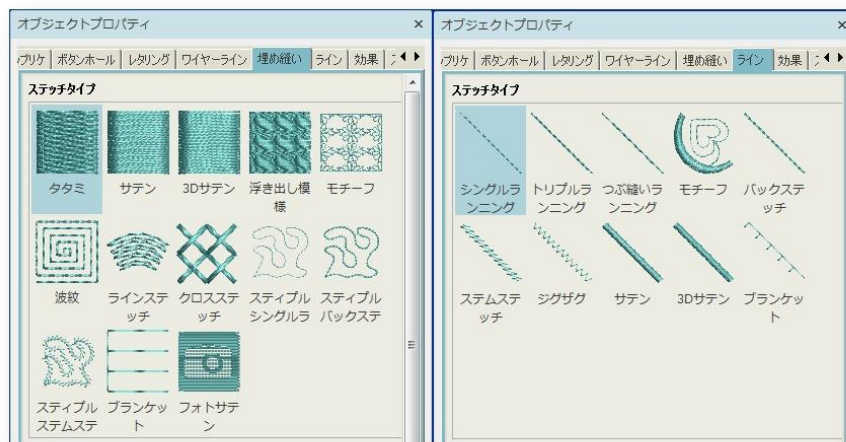
検索内容	ショートカットキー
新規デザインの作成	<Ctrl + N>
既存のデザインを開く	<Ctrl + O>
デザインを保存する	<Ctrl + S>
デザインを印刷する	<Ctrl + P>
ソフトウェアを閉じる	<Alt + F4>
グリッドを表示/非表示する	<Shift + G>
デザインパレットを表示/非表示にする	<Ctrl + R>
糸色を表示する	^ <Alt + T>
レタリングドッカーを開く	<A>
レイアウト範囲を定義する	^ <Ctrl + W>
ワークエリアを表示/非表示にする	<W>
オーバービューウィンドウを表示/非表示にする	<Shift + V>
刺しゅう順序変更ドッカーを表示/非表示にする	<Shift + L>
サテンを適用/選択する	<Shift + I>
タタミを適用/選択する	<Shift + M>
ランニングを適用/選択する	<Shift + N>その後<Enter>を押す
^ <Esc>を押して閉じる	

ステッチタイプ

プロパティの中で一番重要なオブジェクトプロパティはステッチタイプです。ステッチはオブジェクトのアウトラインとステッチタイプを基に生成されます。オブジェクトの再形成、変形、サイズ変更を行う度に現在の設定に従いステッチが再生成されます。



オブジェクトによって適するステッチタイプは異なります。ステッチタイプはいつでも変更することができます。オブジェクトプロパティドッカーには様々なタイプの埋め縫いとラインステッチが用意されています。



ドッカーから埋め縫いステッチとラインステッチ両方にアクセスすることができます。中には埋め縫いとラインステッチ両方で使用できるものもあります。ラインには以下をご使用ください：

ラインステッチ	目的
ラインステッチ	形状にボーダー、アウトライン、詳細を加えるのに使用します。手縫いのような風合いのあるステッチタイプもあります。
サテン	細い形状やボーダーに適しています。
モチーフ	装飾的なアウトラインに使用します。

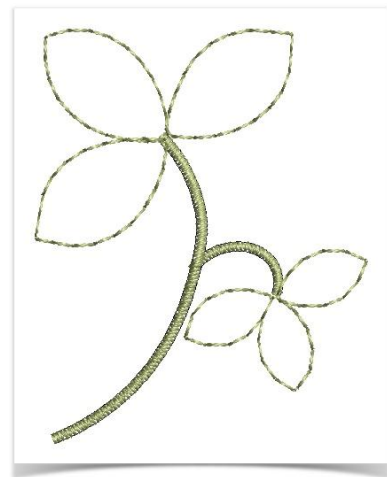
ドッカーからアクセスできる埋め縫いステッチタイプ：

埋め縫いステッチ	目的
サテン	細い形状に適しています。自動スプリットを適用して大きな形状にも使用できます。タタミよりも艶のある外観を作成できます。
タタミ	大きく、不規則な形状を一定したステッチで埋めるのに使用します。タタミはランニングステッチの列で形成されています。
浮き出し模様	大きな範囲を埋め縫いするのに使用し、ユニークで芸術的な効果を生みます。
カーブ	カーブのある陰影効果を作成します。ラインは形状に沿って形成されます。
モチーフ	装飾的な埋め縫いを作成します。パターンは平行列で繰り返され、形状を埋めます。
クロスステッチ	少ないステッチ数で大きな範囲を埋めます。アップリケと合わせることもあります。クロスステッチフィルはグリッド上に生成されます。
スティプル	不規則にうねるランニングステッチでなる装飾的な埋め縫いを作成します。

ラインステッチ

アウトラインステッチは様々な太さとスタイルで作成することができます。アウトラインは開いたものでも閉じたものでもデジタルイズすることができます。通常ラインは形状にボーダー、アウトライン、詳細を加えるのに使用します。ツールにはシンプルなランニングステッチやモチーフを使った装飾的なアウトラインを作成できるものがあります。

デジタルイズの方法はすべて同じで、ほとんどのデジタルイズツールを使用することができます。デジタルイズツール、埋め縫い/ライン、ステッチタイプを選択し、基準点をクリックします。〈Enter〉を押し確定するか、〈Esc〉を押しキャンセルします。ステッチタイプはオブジェクトを選択し、他のステッチタイプを選択するだけで簡単に変えることができます。

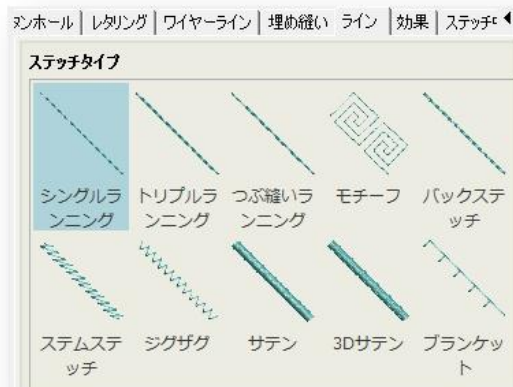


シンプルなランニング

オブジェクトプロパティ> ライン > シングルランニングを使用し、デジタルイズしたアウトラインに沿って1列のステッチを作成します。ボーダーや詳細に使用しません。

オブジェクトプロパティ> ライン> トリプルランニングを使用し、太めのアウトラインを作成します。太めのボーダーや詳細に使用します。

シングル/トリプルランニングツールはシンプルなランニングステッチをデジタイズします。



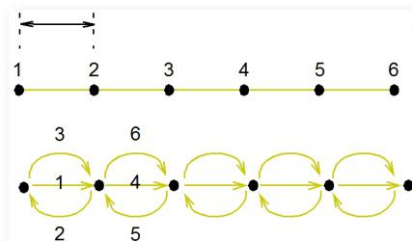
ランニングはその他のアウトラインステッチを作成するのと同じ要領でデジタイズします。設定はオブジェクトプロパティから調整します。



シングルランニングとトリプルランニングのステッチの長さは、形状に合うようにオブジェクトプロパティで調整することができます。ラインがきついカーブの場合は長さを減らし（例：1.8mmになど）、ステッチがラインに沿うようにします。逆に滑らかなカーブではステッチ長を長めにしステッチ数を少なくします。

	ステッチの長さ 1.7mm ステッチの長さ 2.5mm
--	--------------------------------

シングルまたはトリプルランニングのどちらかを選択します。



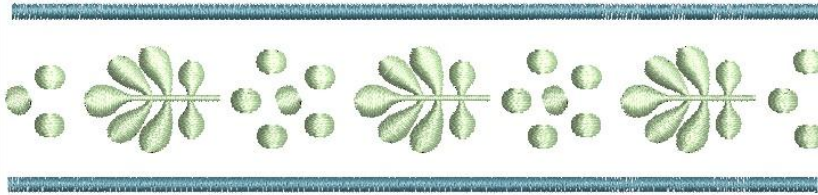
トリプルランニングのステッチの長さを 4.0mm にすると、手作り刺しゅうの風合いが出せます。

サテンライン

オブジェクトプロパティ> ライン> サテンを使用し、幅が一定の太めのボーダーや列を作成します。

オブジェクトプロパティ> ライン> 3D サテンを使用し、盛り上がったサテンのボーダーを作成します。トラプントと共に使用し、キルティング効果を作成することもできます。

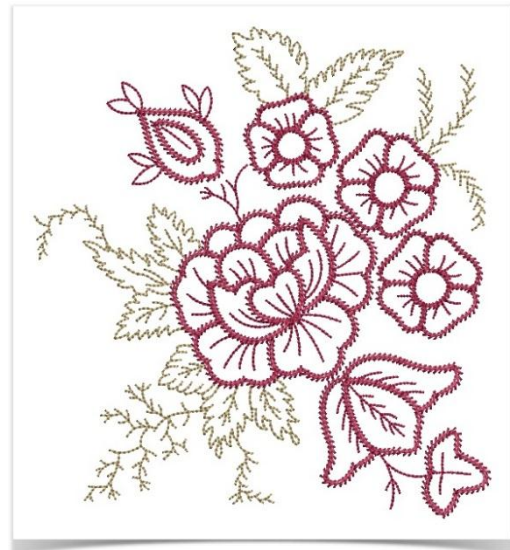
サテンステッチはよくアウトラインに使用され、太めのボーダーに適しています。ステッチ密度は固定の糸間隔を設定するか、自動間隔で調整することができます。3D サテンは幾重ものサテンステッチのレイヤーから成り、盛り上がったボーダーを作成します。ステッチの設定はデジタイズの前でも後でも調整することができます。サテンステッチも併せてご覧ください。



装飾的なラインステッチ

アウトラインステッチは様々な太さとスタイルで作成することができます。アウトラインは開いたものでも閉じたものでもデジタイズすることができます。通常ラインは形状にボーダー、アウトライン、詳細を加えるのに使用します。ツールにはシンプルなランニングステッチやモチーフを使った装飾的なアウトラインを作成できるものがあります。バックステッチは古風な見た目が美しく、繊細なアウトラインにも使用できる便利なステッチで、ステムステッチは太めのステッチで手縫い刺しゅうの風合いを出すことができます。サテンラインは植物の茎や太めのボーダーに使用できます。

デジタイズの方法はすべて同じで、ほとんどのデジタイズツールを使用することができます。デジタイズツール、埋め縫い/ライン、ステッチタイプを選択し、基準点をクリックします。〈Enter〉を押し確定するか、〈Esc〉を押しキャンセルします。ステッチタイプはオブジェクトを選択し、他のステッチタイプを選択するだけで簡単に変更することができます。

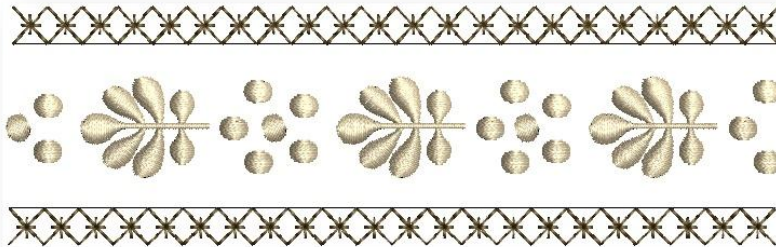


モチーフライン



オブジェクトプロパティ > ライン > モチーフを使用し、装飾的なボーダーを作成します。パターンライブラリから選択します。

モチーフはハートや木の葉やボーダーパターン等のデザイン要素で、デザインに簡単に挿入できます。これらは1つまたは複数のシンプルなオブジェクトから成り、特殊なパターンのセットに保存されています。モチーフランニングラインはデジタイズしたラインに沿ってモチーフのリピートを作成するステッチタイプです。モチーフはモチーフライブラリから選択したり、自分で作成することもできます。モチーフは他のオブジェクトと同様の方法で、サイズの変更や回転、反転が行えます。



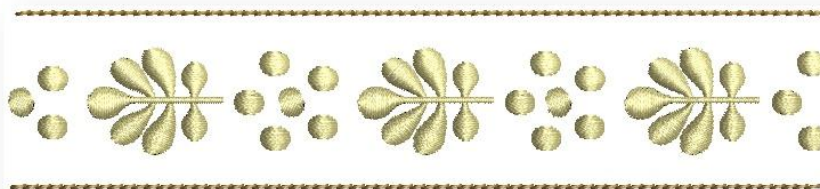
モチーフパターンはひとつづつ個別に使用したり、装飾的なモチーフフィルにすることもできます。モチーフステッチも併せてご覧ください。

バックステッチライン



オブジェクトプロパティ > ライン > バックステッチを使用し、バックステッチのボーダーを作成します。古風で柔軟性のあるステッチタイプで繊細なアウトラインに使用します。

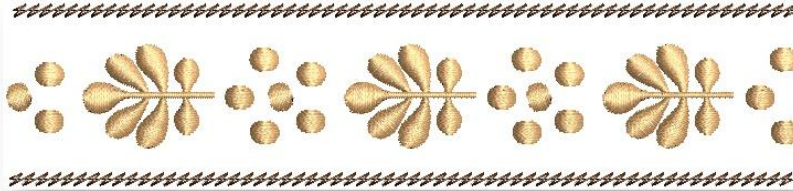
バックステッチは古風な見た目が美しく、繊細なアウトラインにも使用できる便利なステッチです。小さく均等なステッチは複雑なカーブにきれいに沿うことができます。バックステッチはブラックワークやレッドワークデザインに使用されます。ここではステッチ長、太さ、オーバーラップ、反復回数を特定することができます。



ステムステッチライン

オブジェクトプロパティ> ライン > ステムステッチを使用し、ステムステッチのボーダーや、茎やつるなどを作成するのに使用します。

ステムステッチは他のステッチと組み合わせて植物の茎やつるなどを表現するのに使用したり、サテンやモチーフイルのアウトラインに使用します。ステムステッチはラインの幅、間隔、角度、反復回数、太さを設定することができます。

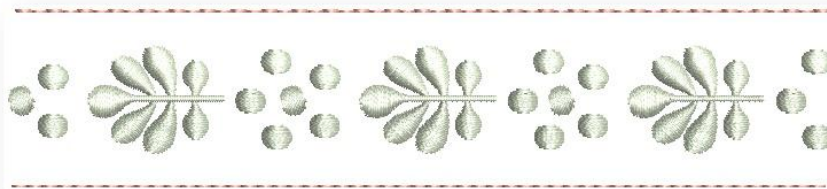


ステムステッチを使用したスティプルフィルを作成することもできます。スティプルラン埋め縫いも併せてご覧ください。

つぶ縫いランニング

オブジェクトプロパティ> ライン > つぶ縫いを使用し、デジタルラインに沿ってキルティングで使用されるラインステッチのようなステッチの列を作成します。

つぶ縫いランニングはキルティングのラインステッチのような風合いを出すのに使用します。トリプル/複数のランニングステッチが1つ置きに単一のランニングステッチに置き換えられます。つぶ縫いランニングを作成する際は新型モデルのミシンのみ使用するよう推奨しています。



推奨するミシン設定：

設定	推奨
針	Red Tip needle (針) #14
針糸	モノフィラメントクリア糸 #60 (スプールネット)
ポビン糸	レーヨン #60 (75d)

設定	推奨
ボビンケース	圧力を低めにプリセットしたボビンケースで、手縫い風ステッチを作る
上糸の張り	7
ステッチ長	2
スピード	400spm

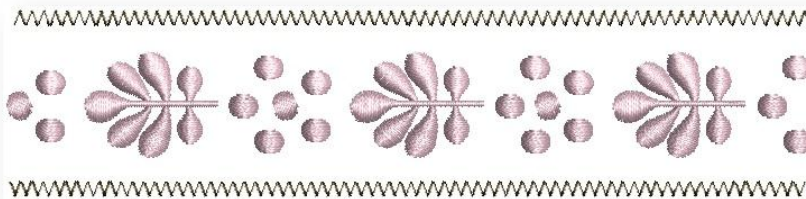
結果は生地またはミシンの状態により異なります。この場合「手縫い風キルティングステッチ」オプションのある新型のミシンを使用いただくことをお勧めします。まず、はぎれ等に試し縫いをしてから本縫いをしましょう。

ジグザグライン



オブジェクトプロパティ> ライン> ジグザグを使用し、傾斜のある細長いコラムのステッチを作成します。

ジグザグステッチは、コラムの両側に交互に針が落ちる点でサテンと似ています。サテンが斜めステッチの連続するストレートラインを施す一方、ジグザグはコラムの両側に針が落ち、糸間隔の開いた斜め線を生成します。

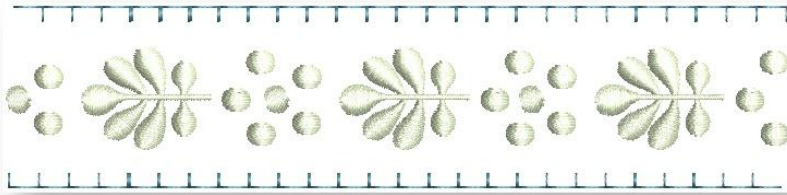


Eステッチライン



オブジェクトプロパティ> ライン > Eステッチを使用し、くし状の長く細いボーダーを作成します。

Eステッチは別名「ブランケットステッチ」とも呼ばれ、「くし」のように形状が長く、狭いコラムを生成することに由来します。これはアップリケの縁取りとしてよく利用されます。針はコラムの両サイドに落とされ、次に第2のサイドにもう1度落ち、糸をコラム沿いに渡します。通常Eステッチは、サテンやジグザグよりもステッチの間隔が大きくなります。

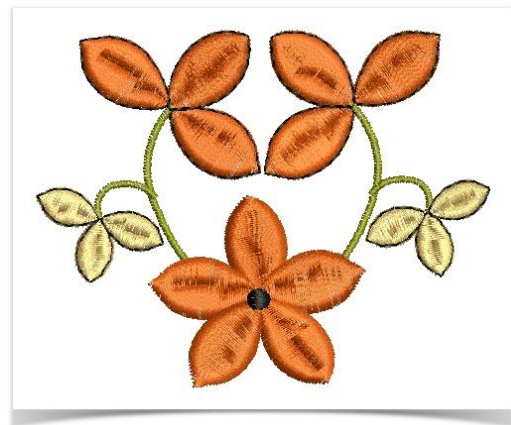


メモ：

- 当ソフトウェアには自動的にアウトラインを生成するツールも装備されています。アウトライン&オフセットも併せてご覧ください。
- ステッチの方向を特定し、バックトラックとリピートを使用してアウトラインを強調することができます。ステッチを強化するも併せてご覧ください。

サテンステッチ

サテンステッチはアウトラインと埋め縫いに使用され、ボーダーや太めのアウトラインに適しています。またステッチがコラムの幅を行き来する細い形状にも最適です。サテンステッチはほとんど平行に近く基本的にサテンの埋め縫い部分には針落ちがない為、つやのある質の高い効果で作成できます。サテンステッチはどのデジタイズツールでも使用できます。

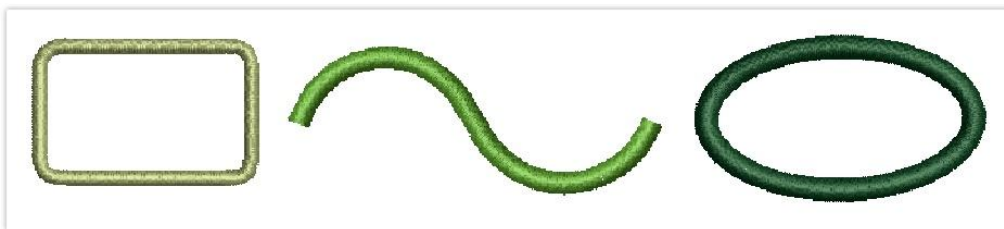


サテンライン


オブジェクトプロパティ> ライン> サテンを使用し、幅が一定の太めのボーダーや列を作成します。

オブジェクトプロパティ> ライン> 3D サテンを使用し、盛り上がったサテンのボーダーを作成します。トラプントと共に使用し、キルティング効果を作成することもできます。

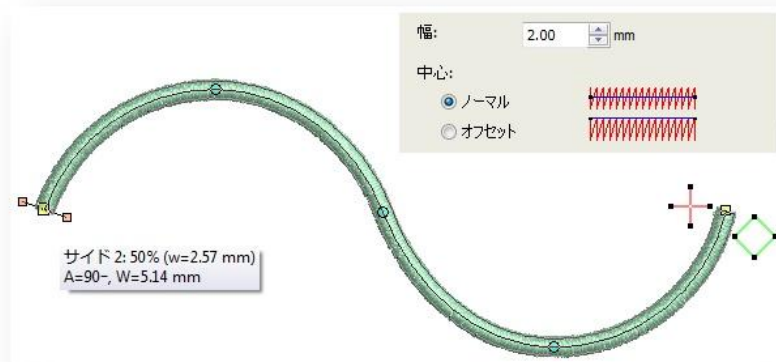
サテンラインは太目のボーダーを作成するのに使用します。3D サテンラインは幾重ものサテンステッチのレイヤーから成り、盛り上がった刺しゅうを作成します。ステッチ間隔と幅はデジタイズの前でも後でもオブジェクトプロパティから調整することができます。



ラインの太さ

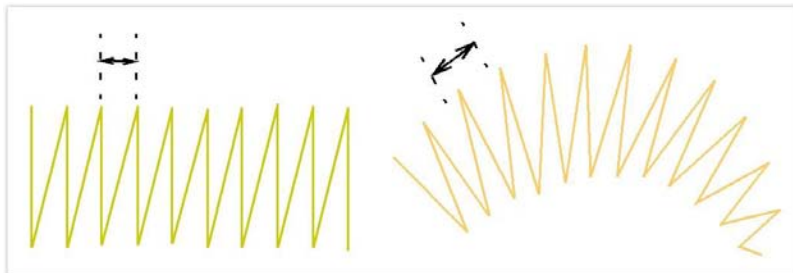
 選択 > オブジェクト変形を使用し、オブジェクトのアウトライン、ステッチ角度、スタートとエンド点やカーブラインなどを調整します。

サテンラインの幅はオブジェクトプロパティの幅設定から制御できるほか、オブジェクト変形ツールでサイズハンドルをドラッグして調整することもできます。オフセット設定はサテンラインを埋め縫いの形状の輪郭にオーバーラップさせたい場合に使用します。これによりステッチにすき間ができるのを防ぐことができます。

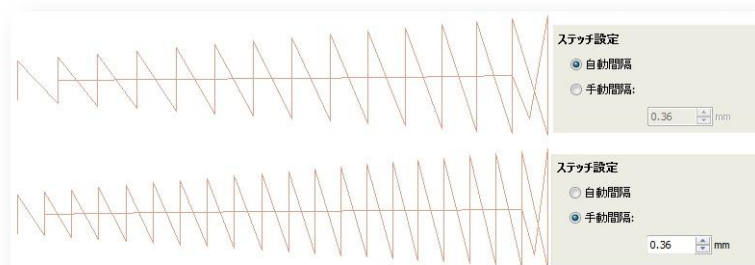


ステッチの密度

ステッチ間隔は2つの針落ち間の距離でミリメートルで表示されます。間隔が非常に狭いと針落ちが多くなりすぎ生地を傷める原因となる為、糸密度を減らす必要があります。



ボーダーの幅が狭いとステッチが詰まるので、生地を覆うステッチは少なめにする必要があります。自動間隔はアウトラインに応じてサテンステッチのステッチ間隔を調整します。幅が可変のオブジェクトには自動間隔はそれに応じて間隔を調整します。



サテン埋め縫い



オブジェクトプロパティ> 埋め縫い> サテンを使用し、幅の細い形状に埋め縫いステッチを作成します。



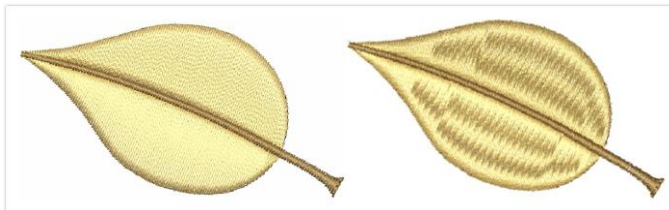
オブジェクトプロパティ> 埋め縫い> 3D サテンを使用し、盛り上がった表面のサテンを作成します。レタリングに適用したり、トラプントと共に使用し、キルティング効果を作成することもできます。

サテン埋め縫いは各ステッチの長さが形状の幅を行き来する幅の狭いボーダーや形状に適しています。サテンステッチは平行なステッチで、針は一針ごとに若干斜めに渡されます。基本的にサテンの埋め縫い部分には針落ちがない為、つやのある質の高い効果が作成できます。



自動スプリット

サテンの形状の幅が広い場合、ミシンで刺しゅう可能な最大ステッチ長を超える場合があります。自動スプリットを適用すると長いサテンステッチは短く分割されます。針落ちは形状の真ん中に線ができてしまわないように不規則に振り分けられます。



自動スプリットは幅の広い形状内の長いステッチを避けるのに最初に使用される手段ですが、タタミ埋め縫いを使用する方法もあります。自動スプリットはサテンのような見え方でターンするステッチに適しており、滑らかなラインと深みを作成します。一方タタミ埋め縫いは平らできついカーブ部分では不必要なパターンができてしまいます。

3D サテンはサテンオブジェクトにさらにボリュームを持たせ、盛り上がった表面を作成します。3D 刺しゅうも併せてご覧ください。

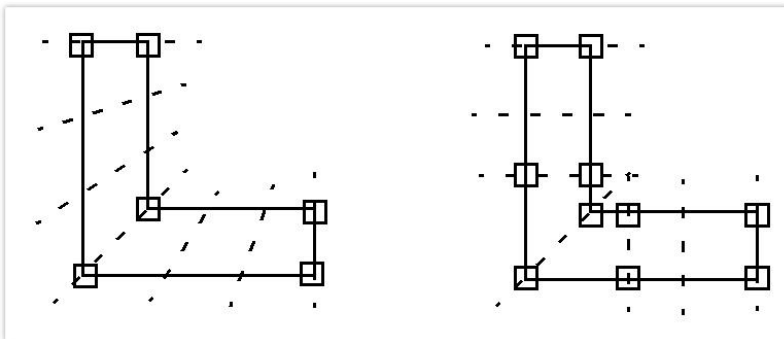
ターンするサテン



デジタイズ > ブロックをデジタイズを使用し、ターンステッチで幅の異なる形状をデジタイズします。

ブロックをデジタイズツールはサテンで幅が変化するターンする埋め縫いを作成します。

- コラムの両サイドに交互に基準点をマークしながらコラムをデジタイズします。コーナーポイントには左クリック、カーブポイントには右クリックを使用します。
- 対となるコントロールポイントは、同じタイプのものでなくても構いません。例えば一方がコーナーポイントで、他方がカーブというように作成できます。



- 基準点を間違って配置した場合は<Backspace>を押して、最後の基準点を削除します。新しく配置したポイントをすべて取り消すには<Esc>を押します。再度<Esc>を押してデジタイズモードを終了します。
- デジタイズが終了したら、以下のいずれかを行います。
 - <Enter>キーを押して最後のステッチを維持し、終了点を最後にデジタイズした基準点上に置きます。
 - <Spacebar>を押して最後のステッチを省き、終了点をコラムの反対側に置きます。

カリグラフィー風のターニングサテン

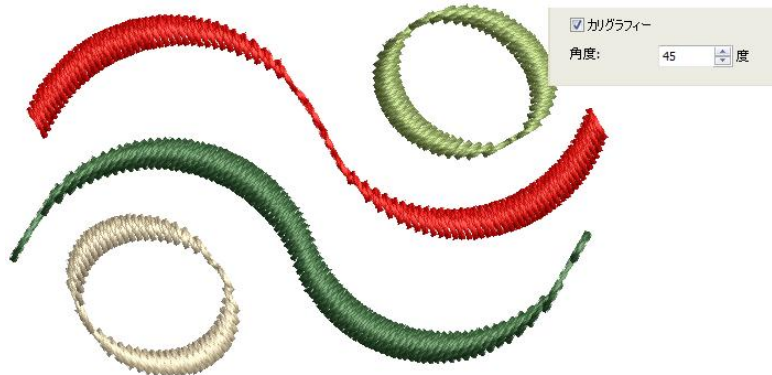


デジタイズ > 開いた線をデジタイズを使用し、デジタイズした線に沿ってランニングステッチを作成します。コーナーポイントには左クリック、カーブポイントには右クリックを使用します。



オブジェクトプロパティ > ライン > サテンを使用し、幅が一定の太めのボーダーや列を作成します。

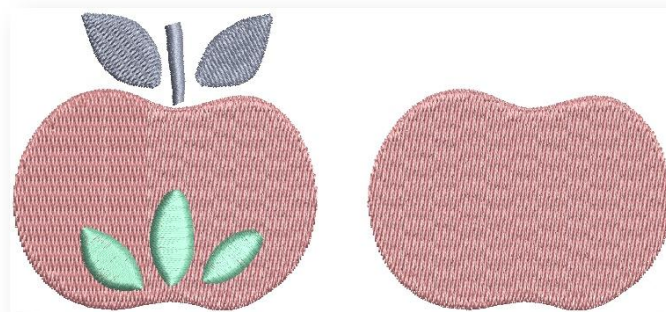
サテンラインにはカリグラフィー設定があり、ペン先のあるペンで書いたような角度を特定することができます。一般的にこの設定は開いた線をデジタイズと共に使用しますが、閉じた形状をデジタイズでラインを選択して使用することもできます。



フリーハンドツールと共に使用すれば、さらにユニークなカリグラフィ効果を生み出すことができます。フリーハンドをご覧ください。

タタミ埋め縫い

タタミ埋め縫いステッチはランニングステッチの列から成り、大きく不規則な形状を埋めるのに適しています。ステッチの列は形状を交互に前進後進して配置されます。このステッチラインは平行にもわずかにターンさせることもできます。各列のステッチは割れた線ができないようオフセットします。タタミ埋め縫いオブジェクトのステッチ密度はパターン、ステッチ間隔、長さを調整することにより制御することができます。



タタミ埋め縫いを適用する

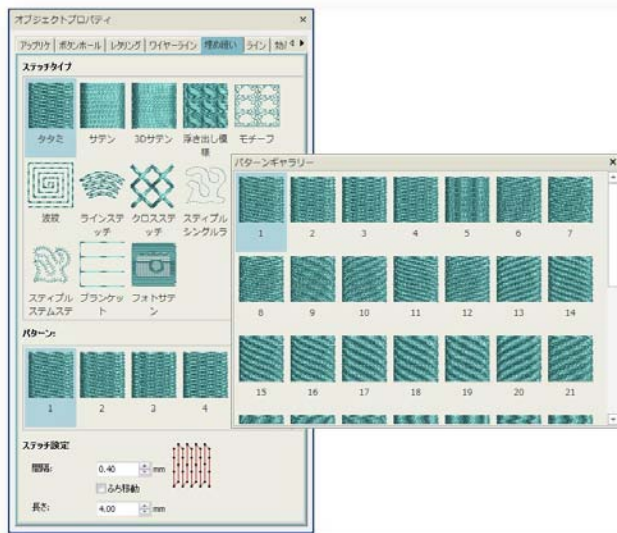


オブジェクトプロパティ> 埋め縫い> タタミを使用し、均一でしっかりとしたステッチで大きく不規則な形状に埋め縫いステッチを作成します。

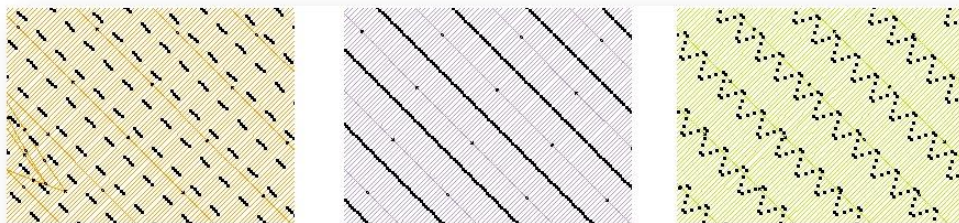


デジタイズ > 閉じた形状をデジタイズを使用し、アウトラインまたは埋め縫いステッチで閉じた形状を作成します。コーナーポイントには左クリック、カーブポイントには右クリックを使用します。

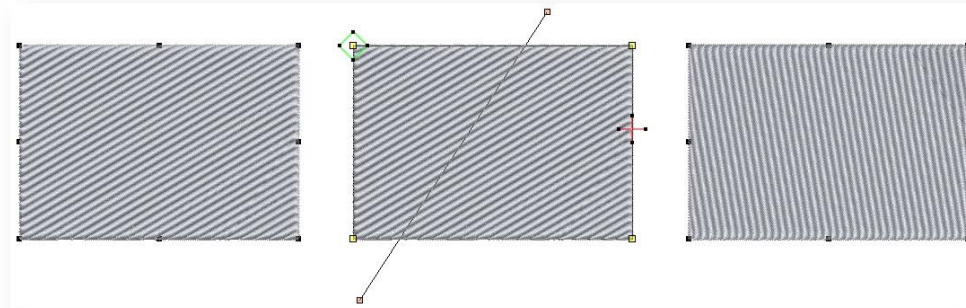
タタミ埋め縫いをプリセットするには、オブジェクトを選択していない状態でオブジェクトプロパティを開きます。設定を編集するには、タタミ埋め縫いオブジェクトを選択します。オブジェクトプロパティ>埋め縫いタブを開きます。タタミを選択し、ギャラリーから適切なパターンを選択します。閉じたラインのデジタイズツールのいずれかを選択します。



針によりタタミパターンが形成されます。初期設定のパターン (No. 1) はマットのような均一に平らで滑らかなテクスチャのパターンです。これ以外にもたくさんのパターンが用意されているのでいろいろと試してみましょう。

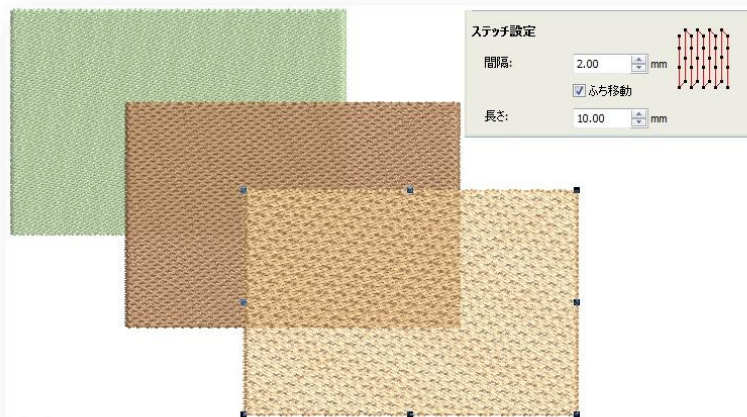


通常は初期設定のサイズと間隔でよい結果を出すことができますが、ステッチ角度を変更してみるのもよいでしょう。

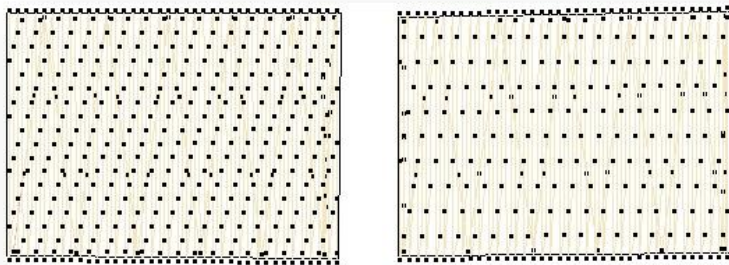


タタミ埋め縫いの密度

タタミ埋め縫いの密度は横列の間隔で決定します。間隔設定は2列間の距離を指します。密度を増加するには、小さな数値を入力します。更に開いた埋め縫いを作成するには、大きな値を入力します。



タタミ埋め縫いのステッチの長さは、形状の端の方に小さなステッチが作成されないよう多少変化していきます。長さを増加すると緩めでより艶のある外観になります。



ふち移動設定は間隔が 0.9mm 以上になった場合に自動的にアクティブになります。これは下層にあるトラベルランニングを形状の縁に押しやり、開いたステッチから透けて見えてしまうのを防ぎます。グラデーション効果も併せてご覧ください。

浮き出し模様埋め縫い

浮き出し模様埋め縫いは目の詰まった装飾的なパターンで幅が広く大きな範囲を埋めます。このパターンはグリッドに沿って繰り返されます。グリッド設定を変更して様々なバリエーションを作ることができます。



浮き出し模様埋め縫いを適用

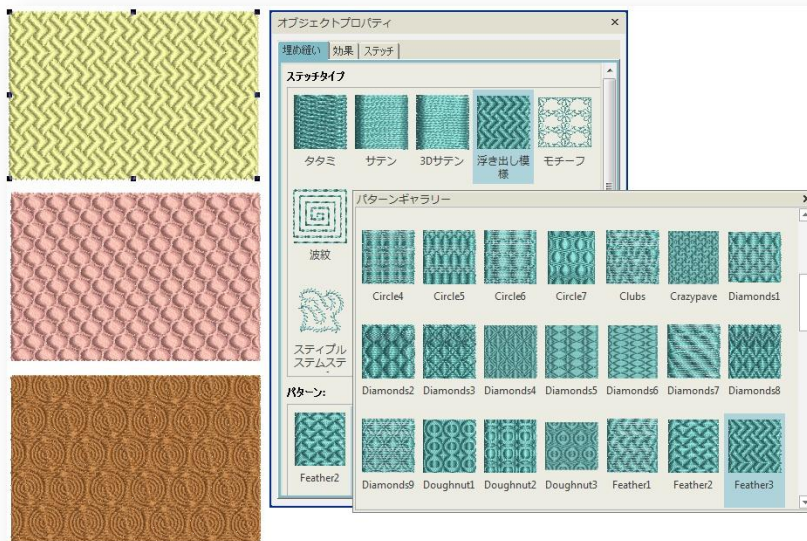


オブジェクトプロパティ > 埋め縫い > 浮き出し模様を使用し、密なステッチの外観を持つ装飾的な埋め縫いを作成します。パターンライブラリから選択します。



デジタイズ > 閉じた形状をデジタイズを使用し、アウトラインまたは埋め縫いステッチで閉じた形状を作成します。コーナーポイントには左クリック、カーブポイントには右クリックを使用します。

浮き出し模様埋め縫いをプリセットするには、オブジェクトを選択していない状態でオブジェクトプロパティドッカーを開きます。閉じたラインのデジタイズツールのいずれかを選択します。既存のオブジェクトを編集するにはダブルクリックします。オブジェクトプロパティ > 埋め縫いタブを開きます。浮き出し模様埋め縫いを選択し、パターンを選択します。



浮き出し模様埋め縫い設定

浮き出し模様埋め縫い設定は、オブジェクトプロパティドッカーからも画面上でも制御することができます。ドッカーではモチーフフィルと同じようにパターンのサイズ、間隔、方向を設定することができます。またステッチ間隔はステッチ設定で制御できます。



パターンのサイズ

パターンのサイズを変更して見かけの異なるパターンを作成することができます。サイズ設定はパターン間隔には影響しません。



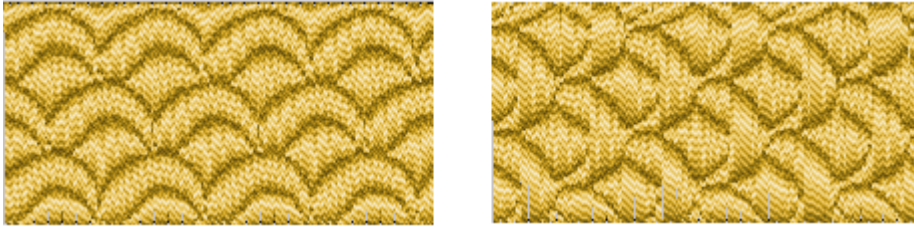
パターンの間隔

間隔の設定はパターン間の距離を決定します。横方向(X)と縦方向(Y)間隔は別々に設定できます。間隔フィールドはパターンのサイズには影響しません。



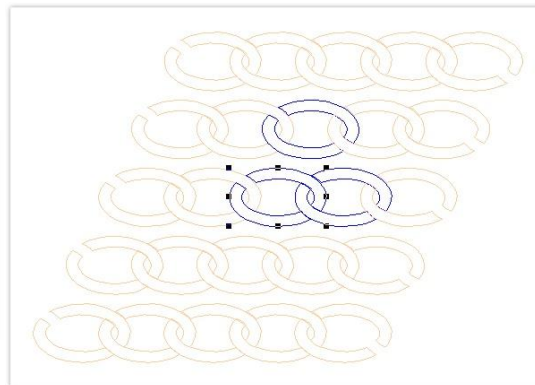
パターンの方向

パターンの方向を変えて異なる効果を作成することができます。角度フィールドを調整し変更できます。



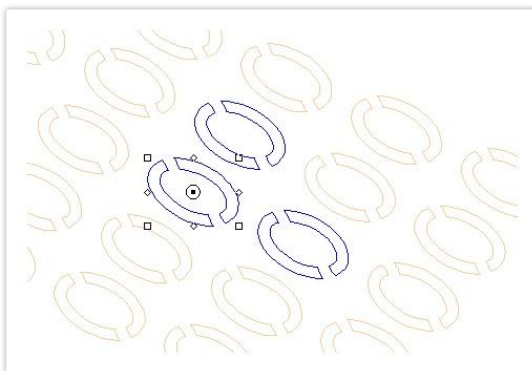
パターンのレイアウト

パターンのレイアウトはオブジェクトプロパティから、または画面上で行うことができます。「ガイドモチーフ」を使用してパターン全体を拡大/縮小、間隔調整、変形、オフセットし、パターンのレイアウトを行います。



レイアウトをクリックします。サンプルとガイドパターンがデザインウィンドウに表示されます。ガイドパターンは青色（3つ）、サンプルパターンは黄色で表示されます。各ガイドパターンはそれぞれ異なるレイアウト項目を変更します。

- 左側のガイドパターンで移動、回転、傾斜します。回転ハンドルにアクセスするには2回クリックします。



- 上部のガイドパターンで横列の間隔とオフセットを変更します。
- 右側のガイドパターンでコラムの間隔を変更します。

- すべてのガイドパターンはサイズハンドルをドラッグすることでパターンの大きさを調整することができます。
- <Enter>を押して変更を確定します。埋め縫い内のすべてのパターンが変更します。
- ズームインして選択したガイドを調整し、希望の効果を作成します。

グリッドの方向

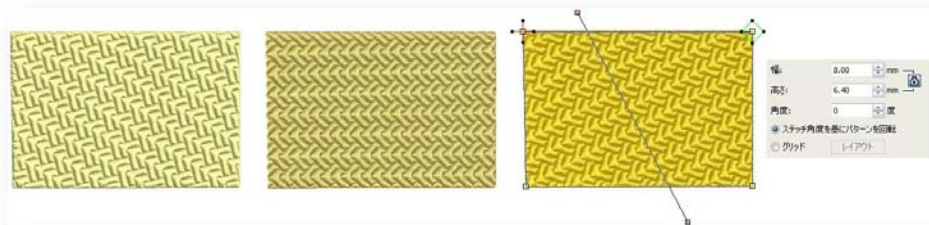


選択 > オブジェクト変形を使用し、オブジェクトのアウトライン、ステッチ角度、スタートとエンド点やカーブラインなどを調整します。

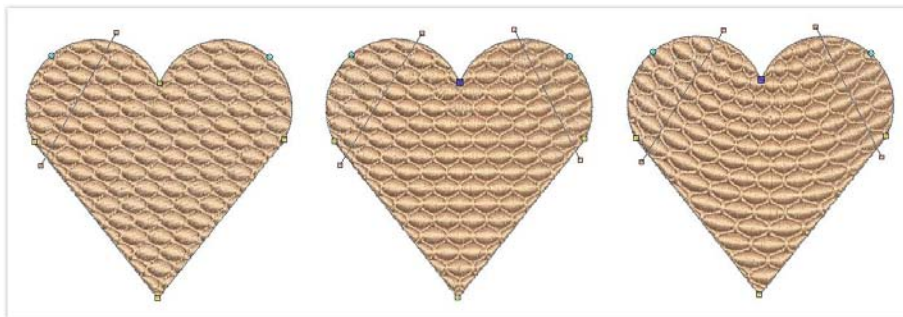


オブジェクト編集 / デジタイズ > ステッチ角度を追加を使用し、選択した閉じたオブジェクト（中抜きあり/なし）にステッチ角度を追加します。

パターンの方向はステッチ角度を調整して行うこともできます。



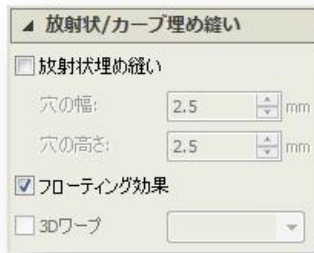
この機能は複数のステッチ角度と組み合わせると効果を発揮します。グリッドはオブジェクト内で定義したステッチ角度に合わせて調整されます。



浮き出し模様埋め縫いはターンするステッチのあるオブジェクトに適用すると 3D のような効果を生み、浮き出し模様だけでは達成できないパターン効果を作成することができます。

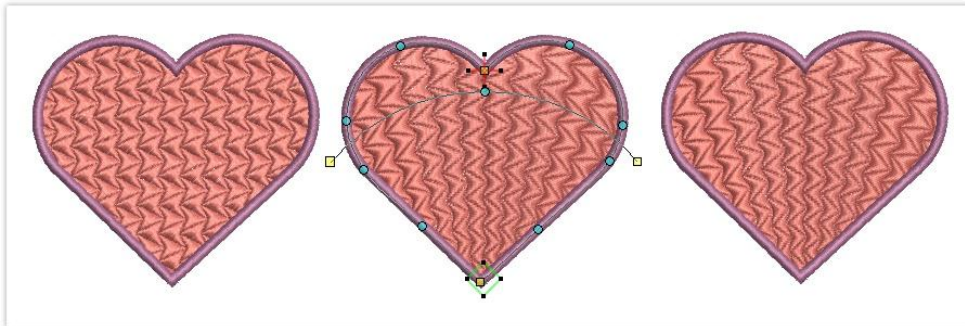


作業しているオブジェクトにターンするステッチが含まれていない場合、ステッチ角度を追加ツールで加えることができます。ステッチ角度も併せてご覧ください。



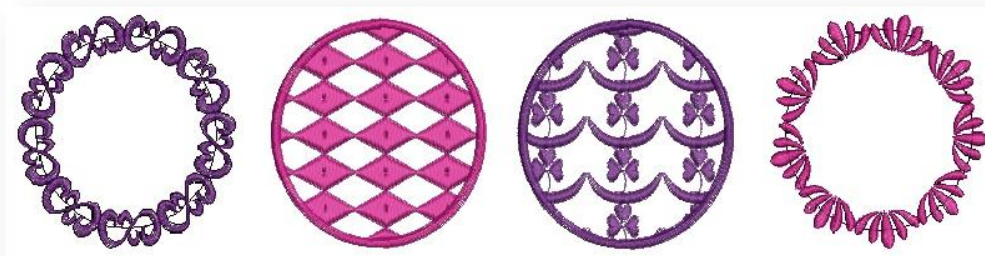
浮き出し模様埋め縫い&フローティング効果

浮き出し模様埋め縫いは効果タブで放射状埋め縫いまたはフローティング効果と組み合わせるができ、デジタル化したガイドラインの周りにパターンを作成することができます。カーブした埋め縫いも併せてご覧ください。



モチーフステッチ

モチーフステッチはラインまたは埋め縫いに使用します。リストからパターンを選択し、装飾的なアウトラインを作成することができます。回転角度、方向、サイズ、パターン間の間隔は変更することができます。モチーフは平行の列に繰り返され、埋め縫いを形成します。



モチーフパターンを選択する

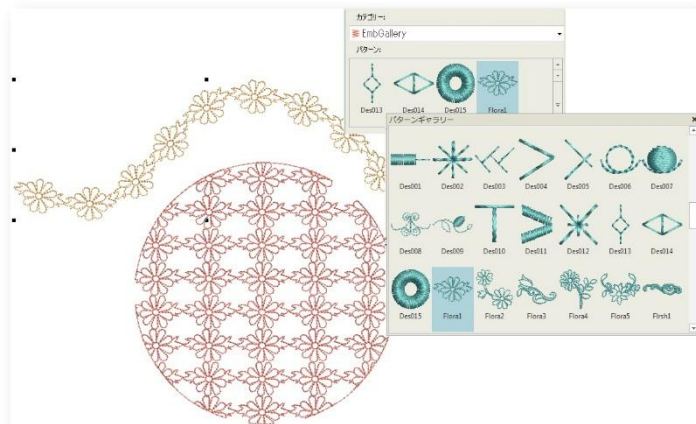


オブジェクトプロパティ> ライン> モチーフを使用し、装飾的なボーダーを作成します。パターンライブラリから選択します。



オブジェクトプロパティ> 埋め縫い> モチーフを使用し、装飾的な開いた埋め縫いステッチを作成します。モチーフライブラリから選択します。

モチーフラインまたは埋め縫いのどちらをデジタルにしても、同じパターンギャラリーにアクセスします。ドロップリストからライブラリを選択します。パターンギャラリーはドッカーから引き剥がし、デザインウィンドウに浮いた状態にしておくことができます。モチーフはいつでも変更できます。モチーフとモチーフライブラリは自分オリジナルのものを定義することもできます。モチーフスタンプも併せてご覧ください。



モチーフランニング

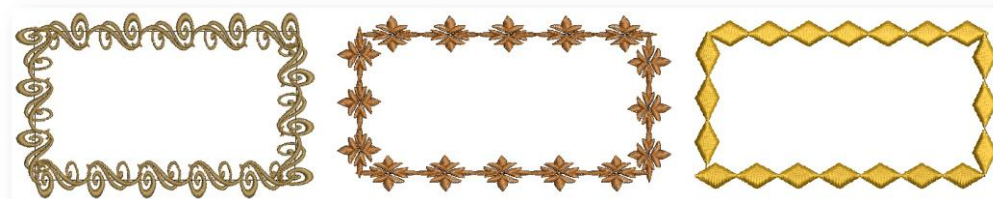


オブジェクトプロパティ> ライン> モチーフを使用し、装飾的なボーダーを作成します。パターンライブラリから選択します。



デジタルイズ > 開いた線をデジタルイズを使用し、デジタルイズした線に沿ってランニングステッチを作成します。コーナーポイントには左クリック、カーブポイントには右クリックを使用します。

モチーフランニングを「開いた線をデジタルイズ」などのデジタルイズツールと使用します。普通のランニングをデジタルイズするのと同じ要領でモチーフラインをデジタルイズします。コーナーポイントには左クリック、カーブポイントには右クリックでデジタルイズします。

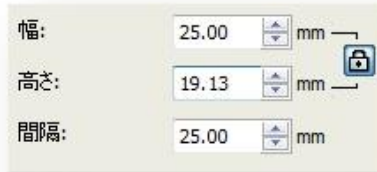


<Enter>を押して完了します。

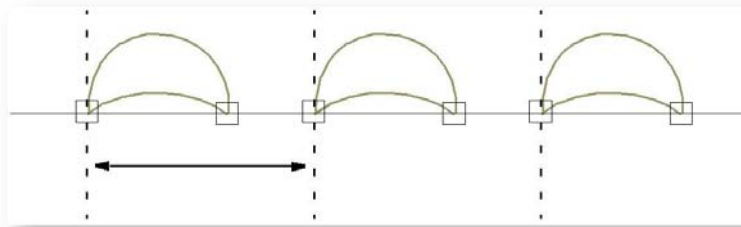
- モチーフの原寸と方向を使用するには<Enter>を押します。
- モチーフのサイズを変更するには、希望のサイズになるまでポイントを動かし、クリックしてから<Enter>を押します。

モチーフのサイズ変更&間隔

モチーフランニングのモチーフのサイズと間隔はデジタイズ前/後でも、オブジェクトプロパティドッカーから特定することができます。



モチーフランニングの各モチーフのサイズは幅と高さ設定を調整して変更することができます。間隔フィールドに各モチーフ間の距離を入力します。モチーフがデジタイズしたラインにぴったりフィットしない場合、間隔は自動的に調整されます。

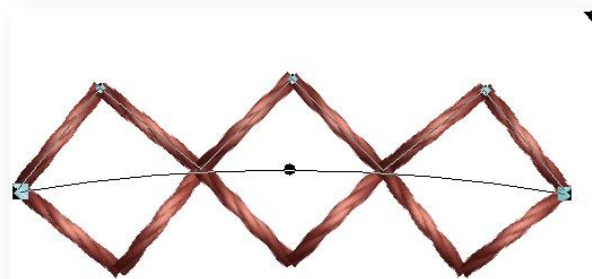


モチーフラインニングを変形する



選択 > オブジェクト変形を使用し、オブジェクトのアウトライン、ステッチ角度、スタートとエンド点やカーブラインなどを調整します。

モチーフランニングはレタリングオブジェクトを変形するのと同じ要領で変形することができます。モチーフランニングオブジェクトを選択し、オブジェクト変形アイコンをクリックします。



コントロールポイントを使用し、アウトラインとモチーフの間隔を調整します。

- サイズハンドルをドラッグし、オブジェクトを比例的に拡大/縮小します。
- 右/左クリックで変形ノードを追加します。
- 個々のモチーフをクリック&ドラッグし、間隔を調整します。
- 変形ノードを選択し、<Spacebar>を押してコーナーポイントとカーブポイントを切り替えます。

モチーフフィル

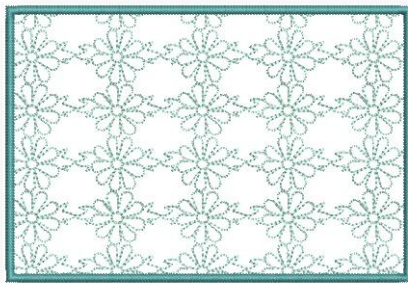


オブジェクトプロパティ> 埋め縫い> モチーフを使用し、装飾的な開いた埋め縫いステッチを作成します。モチーフライブラリから選択します。

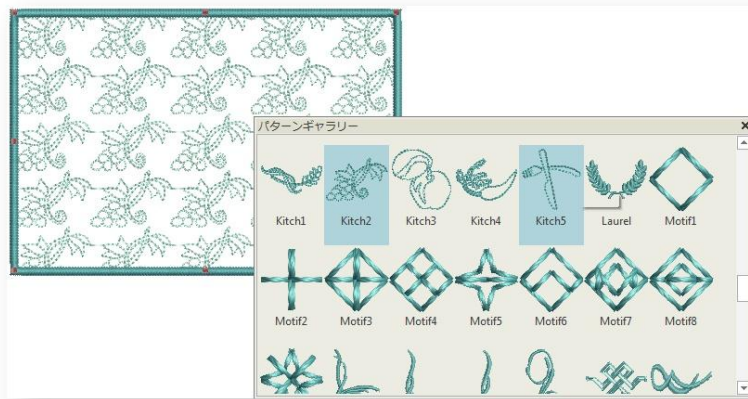


デジタイズ > 閉じた形状をデジタイズを使用し、アウトラインまたは埋め縫いステッチで閉じた形状を作成します。コーナーポイントには左クリック、カーブポイントには右クリックを使用します。

モチーフフィルを閉じた形状をデジタイズツールと使用します。タタミ埋め縫いをデジタイズするのと同じ方法でコーナーポイントには左クリック、カーブポイントには右クリックします。またモチーフフィルは既存の閉じたオブジェクトに適用することもできます。ステッチ角度はレイアウトには影響しません。



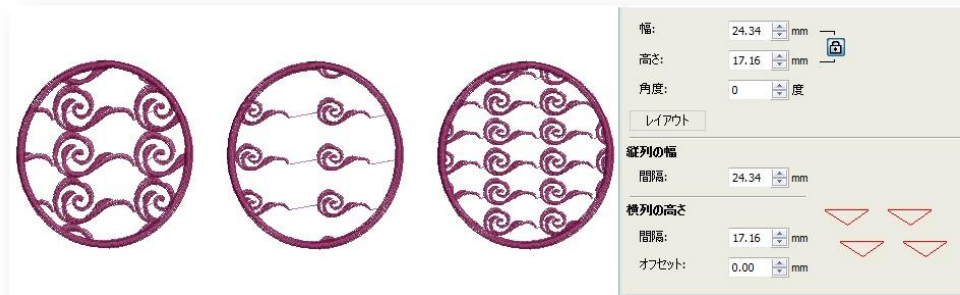
開始/終了ポイントを入力する現在の設定に基づいてモチーフフィルステッチが生成されます。モチーフの変更はオブジェクトプロパティドッカーからいつでも行うことができます。



ブラックワークという名称は黒の絹糸が使用される刺しゅうに由来しています。特殊なブラックワーク埋め縫いパターンセットを使用して、ユニークな渦巻き形や幾何学的なパターンを作成できます。

モチーフパターン設定を調整する

モチーフフィルのサイズと間隔はモチーフランニングと同じ要領で調整することができます。パターンサイズも同様に調整できます。間隔は各繰り返しパターン間の距離を指しますが、モチーフフィルは縦列と横列両方の間隔を調整することができます。初期設定では縦列の幅の間隔はパターンの幅、横列の高さ間隔はパターンの高さになります。



縦列の幅と横列の高さの間隔以外にも、モチーフフィルは角度設定でフィル全体の方向を特定することができます。



また横列は他の列に対しオフセットすることができます。カーソルを設定フィールドの横にあるイラストに重ねると説明を表示することができます。



モチーフフィルをレイアウトする

上記の設定はすべてレイアウト機能でインタラクティブに調整することができます。「ガイドモチーフ」を使用して画面上で直接モチーフフィル全体の拡大/縮小、間隔、変形、オフセットの調整を行うことができます。

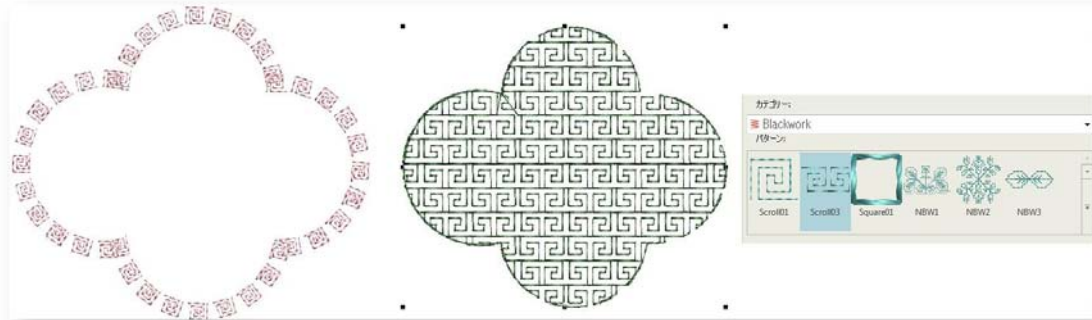


レイアウトボタンをクリックします。デザインウィンドウにサンプルモチーフとガイドモチーフが表示されます。ガイドモチーフは青色（3つ）、基準モチーフは黄色で表示されます。各ガイドモチーフはクリック&ドラッグでレイアウト設定を変更できます。ガイドモチーフを変更すると、それに従い基準モチーフがアップデートします。ズームインして選択したガイドモチーフを調整し、希望の効果を作成します。

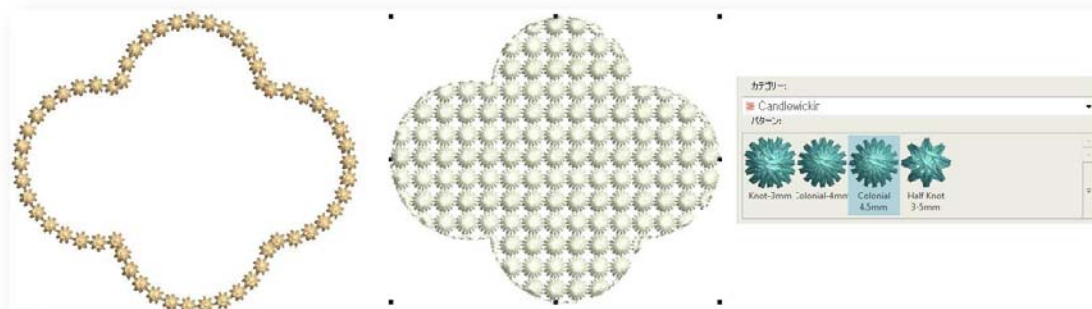
- 真ん中のガイドモチーフをクリックし、回転ハンドルをアクティブにします。ハンドルをドラッグしてモチーフを回転または傾けます。
- 上部のガイドモチーフをクリック&ドラッグし、縦列の幅の間隔と横列のオフセットを調整します。
- 脇のガイドモチーフで横列の高さの間隔を変更します。
- すべてのガイドモチーフはモチーフの拡大/縮小や高さや幅設定を別々に変更できます。サイズハンドルをクリック&ドラッグし、調整します。
- <Enter>を押し確定するか、<Esc>でキャンセルします。

ファンシーステッチ

既定のモチーフギャラリー以外にも装飾的なモチーフフィルを使用することができます。例えばブラックワークは黒の絹糸が使用される刺しゅうに由来しています。初期のデザインは角度のあるステッチが主流でしたが、最近のデザインは斜めのステッチが使用されるようになりました。ブラックワークはいくつかのシンプルなステッチで複雑なデザインを作り、ドレスやハンカチ、ナプキン、テーブルクロスなどの装飾に使用されます。

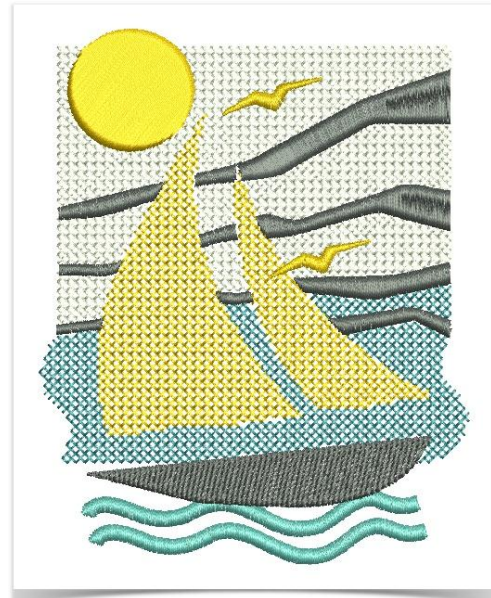


キャンドルウィックは白地に白で刺しゅうする伝統的なテクニックで、通常白のリネンまたは綿に太い綿糸で刺しゅうされます。今日では色を使うのが人気になっています。ステッチは主にコロニアルノット、フレンチノット、ステムステッチが用いられます。キャンドルウィックはベッドカバー、枕、衣類に刺しゅうされます。キャンドルウィックアウトラインはボーダー飾りに使用されます。



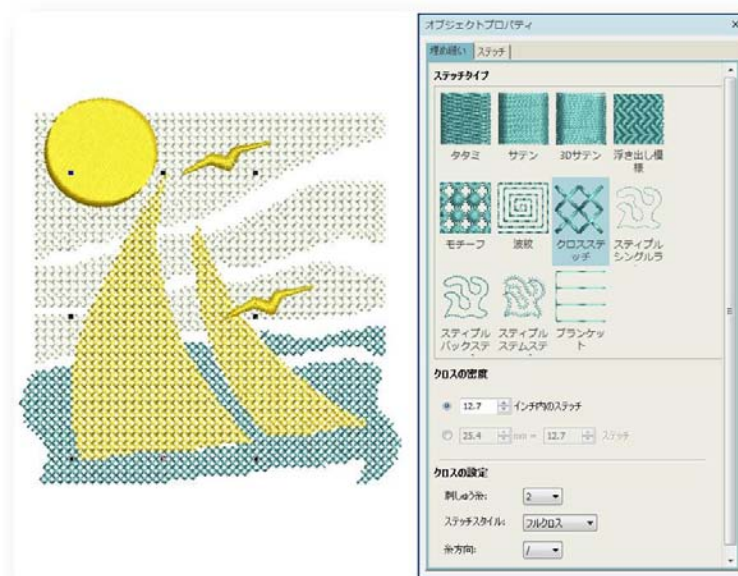
クロスステッチ

クロスステッチは少ないステッチ数で大きな領域を埋め込む技術で人気があります。クロスステッチはアプリケと組み合わせられることもあります。クロスステッチフィルはモチーフフィルに似ていますが、生成が異なります。別々のオブジェクトでも同じ生地の目数のクロスを使用していればぴったりと並べることができます。これはクロスステッチフィルはグリッド上に生成され、オブジェクトごとに生成されるわけではない為です。オブジェクトの境界線付近ではクロスは断片的に生成され、ギャップが生じるのを防ぎます。クロスステッチフィルのトラベルランニングは、ステッチに沿って下に生成されます。ステッチの角度はパターンレイアウトに影響しません。



オブジェクトプロパティ > 埋め縫い > クロスステッチを使用し、クロスの開いたパターンフィルをデザイン全体のグリッドに合わせて生成します。

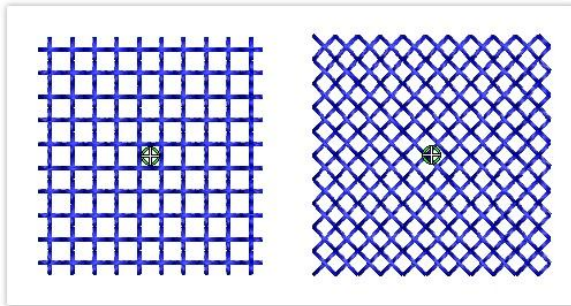
設定を調整するには、オブジェクトをダブルクリックします。クロスステッチを選択します。



クロスステッチの設定：

設定	目的
クロスの密度	クロスのサイズではなく、クロスステッチ用生地の日数で特定したクロスのサイズを設定します。同じステッチのサイズを使っていれば、別のオブジェクトのクロスでも正確に並べることができます。
刺しゅう糸	同じクロス上の糸の繰り返し数（2、4または6）を設定し、厚みのあるクロスを作成します。
ステッチスタイル	フルクロス(X)、斜めクロス、十字クロス(+)を選択します。同じステッチサイズが使用されている場合、ステッチスタイルはグリッドの整列に影響はありません。
糸方向	クロスの上部の糸がどの方向に向くかを設定します（斜めフルクロスは前か後ろ、十字クロスは横または縦方向など）。

クロスステッチは垂直または斜めになります。ステッチ角度はクロスステッチのグリッドには影響しません。






クロスステッチのグリッドは表示されませんが、背景グリッドをクロスのサイズに設定して使用することができます。グリッド&ガイドラインをご覧ください。

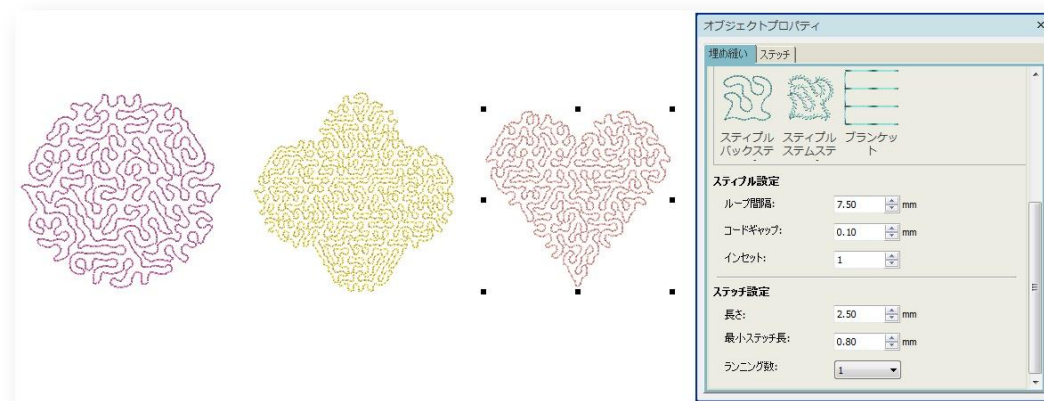
スティブルラン埋め縫い

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



- 
 オブジェクトプロパティ> 埋め縫い> スティプルシングルランを使用し、うねるランニングステッチで埋め縫いを作成します。
- 
 オブジェクトプロパティ> 埋め縫い> スティプルステムステッチを使用し、ステムステッチアウトラインで太めのスティプルランフィルを作成します。
- 
 オブジェクトプロパティ> 埋め縫い> スティプルバックステッチを使用し、バックステッチアウトラインで太めのスティプルランの埋め縫いを作成します。

スティプルフィルは長くてうねるランニングステッチから成っています。スティプルフィルにはシングル、ステムステッチ、バックステッチの3種類があります。適用方法は他の埋め縫いタイプと同じです。



スティプル値

スティプル値パネルはスティプル効果を設定します。ループ間隔を調整し、詰まった/更に開いたステッチを作成します。インセットを調整し、オブジェクトのアウトラインからのマージンを設定します。




ステッチの値

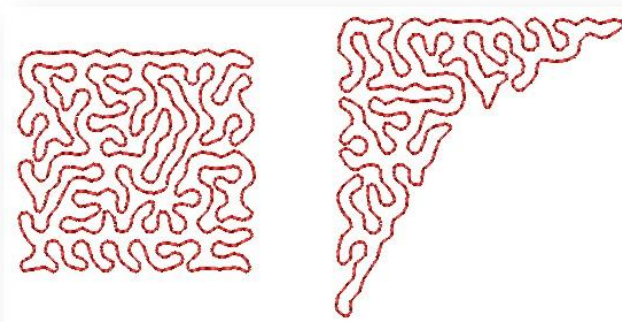
ステッチ数値パネルでランニングステッチ設定を制御します。ステッチ長を調整し、滑らかまたは鋭いカーブを作成します。ランニング数はステッチのリピート数（例：1、3、5、7、9 など）を定義します。ステムステッチとバックステッチには更に細かな設定があります。ラインステッチも併せてご覧ください。



ステイプルフィルを変形する

 選択 > オブジェクト変形を使用し、オブジェクトのアウトライン、ステッチ角度、スタートとエンド点やカーブラインなどを調整します。

ステイプルフィルオブジェクトはランニングステッチで形成されていますが、その他のオブジェクト同様に変形することができます。



ステッチ効果

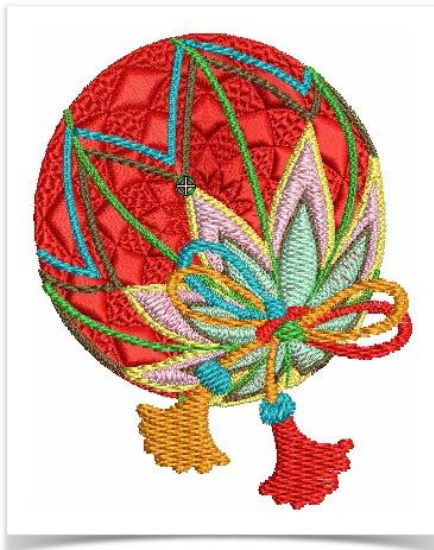
当ソフトウェアでは等高線状埋め縫いステッチなどアーティスティックな効果を作成することができます。

デジタイズしたラインの等高線上に針落ちを形付けてユニークなカーブ効果を作成します。不揃いな縁や陰影効果、また毛皮のような風合いやふわふわした感じの刺しゅうを製作することができます。

ステッチ間隔を狭めたり開いたりさせることで、手作業では難しい陰影効果を作成することができます。下縫いのトラベルランニングはオブジェクトの輪郭に沿って生成されるため、間隔の大きく開いたステッチでも透けて見えることはありません。






カーブした埋め縫い

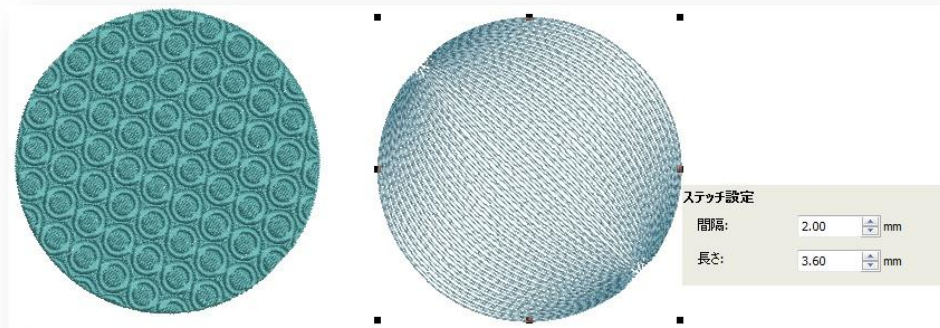


カーブしたステッチステッチは様々な方法で作成することができます。等高線埋め縫いは形状の等高線に従いカーブや陰影効果を作成します。波紋フィルはステッチのパターンを中心点から放射状に広げて作成します。フローティング効果は埋め縫いオブジェクトに適用してデジタイズしたラインに沿って流れるようなステッチ効果を作成します。放射状埋め縫いはほとんどの埋め縫いステッチタイプで適用でき、放射状のターンするステッチを生成します。

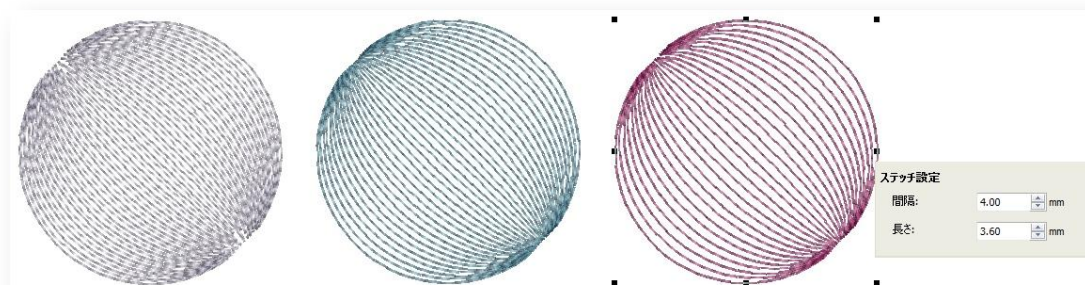
等高線埋め縫い

- 
 オブジェクトプロパティ> 埋め縫い> 等高線を使用し、オブジェクトの輪郭に沿ってステッチを作成し、カーブした陰影効果を作成します。
- 
 デジタイズ > 円 / 楕円を使用し、現在のステッチ設定で円形を素早くデジタイズします。
- 
 デジタイズ > ブロックをデジタイズを使用し、ターンステッチで幅の異なる形状をデジタイズします。

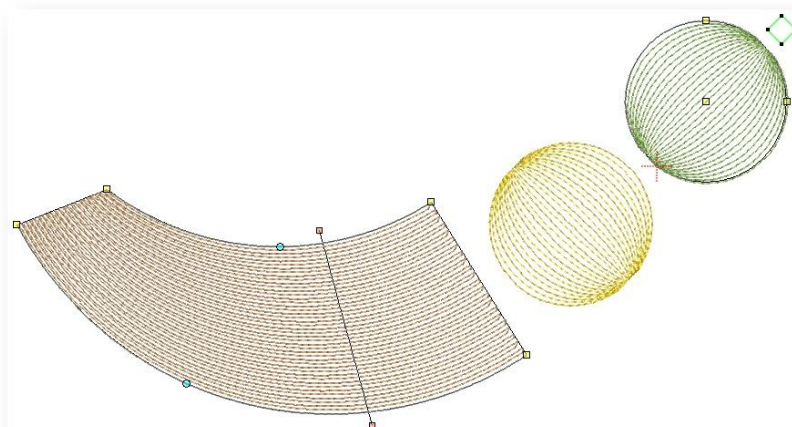
等高線埋め縫いは曲線のステッチで埋め込むステッチタイプで、ステッチは形状の輪郭に沿い、曲線で陰影効果を作成します。サテンやタタミステッチのような平らなステッチとは対照的に、動きのあるステッチを形成します。円形やブロックをデジタルツールと共に使用できます。



ステッチ長を調整し、滑らかまたは鋭いカーブを作成します。ステッチ間隔を調整し、詰まった/更に開いたステッチを作成します。



ステッチ角度はパターンのレイアウトにはあまり影響しませんが、円形オブジェクトの開始点は影響します。



波紋フィル

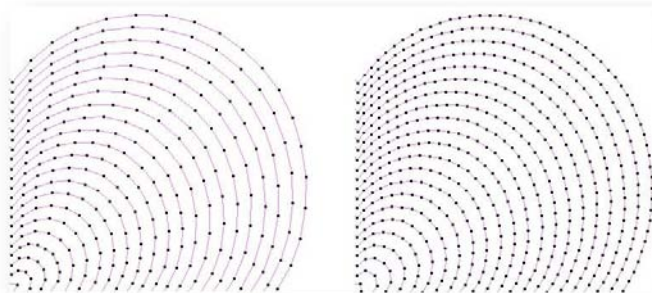


オブジェクトプロパティ> 埋め縫い> 波紋を使用し、埋め縫いオブジェクトの中心から、らせん状のステッチを作成します。

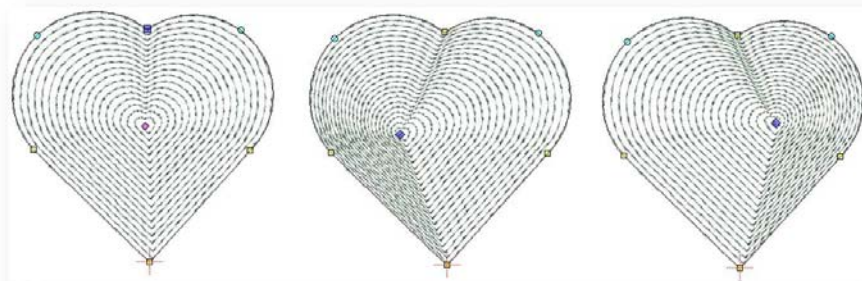
波紋フィルステッチは等高線埋め縫いのようなステッチで、一定のライン数と可変の間隔で埋め縫いオブジェクトの中心から外に向って渦巻きを形成します。波紋フィルはどの埋め縫いオブジェクトにも適用できます。ステッチの角度はパターンレイアウトに影響しません。



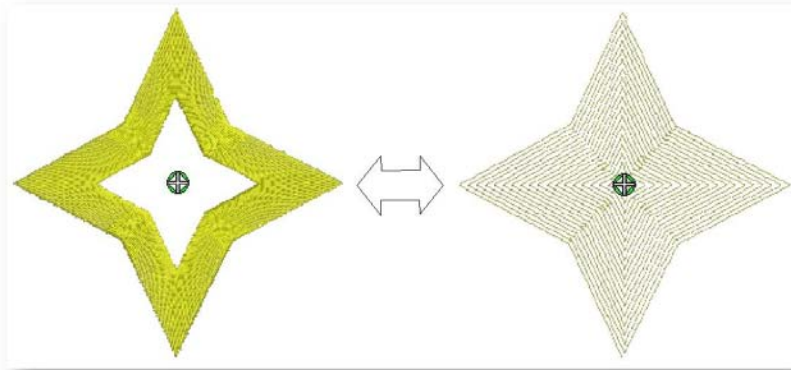
ステッチ間隔を調整し、詰まった/更に開いたステッチを作成します。滑らかまたは鋭いカーブになるようステッチ長を調整します。



波紋フィルステッチの中心はオブジェクト変形ツールで移動することができます。

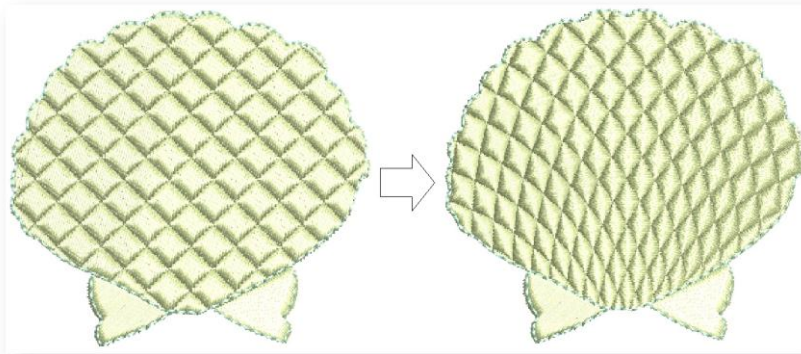


オブジェクトの中抜きは波紋が適用されると無視されますが、他のステッチタイプを適用すると現れます。



フローティング効果

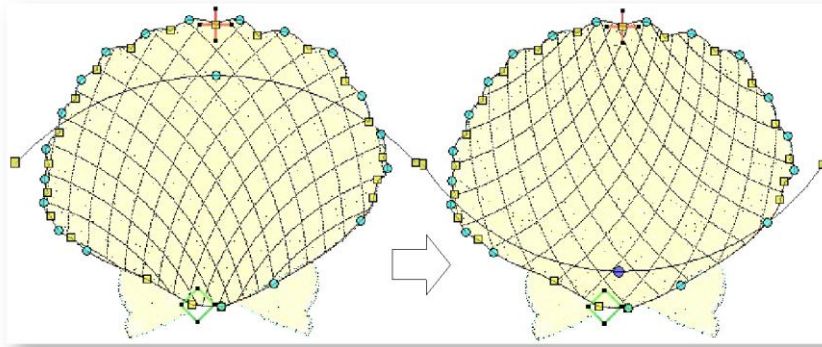
フローティング効果はデジタル化したガイドラインに沿って等高線状埋め縫いを作成します。ステッチはラインに沿ってカーブしますが、均一の糸間隔と針落ちパターンが保たれます。



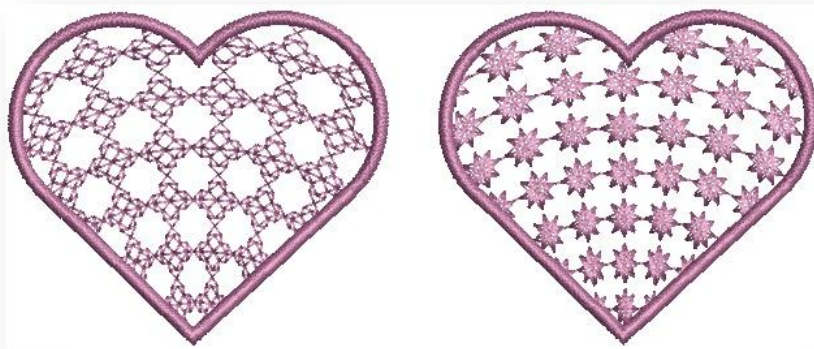
小さめのステッチ長（例：4.00mm 以下）の方がよい結果が得られます。フローティング効果は浮き出し模様やモチーフフィルなどのファンシーステッチと組み合わせて効果を強めることができます。



オブジェクト変形ツールでカーブの形状を変形します。〈Enter〉を押して終了します。



フローティング効果はタタミパターンと同様に浮き出し模様やモチーフフィルに適用することができます。



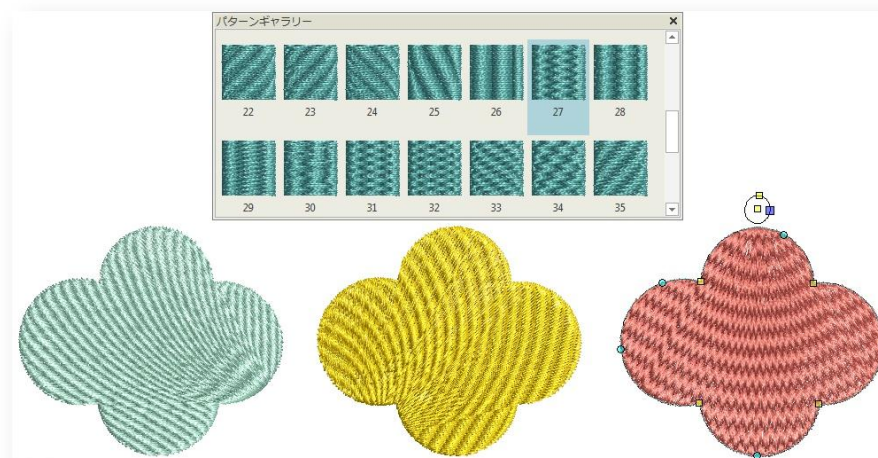
放射状埋め縫い

放射状埋め縫いはサテンやタタミステッチなどのステッチに放射状にターンするステッチを生成します。タタミパターンを使用すると効果にアクセントをつけることができます。ステッチは縁の外側から中心に生成されます。



放射状埋め縫いは円形、四角形、その他閉じた形状に適用することができます。オブジェクト変形ツールで効果を編集します。中抜きサイズを変えるにはオブジェクトプロパティで設定するか、中心にある位置ハンドルで調整します。

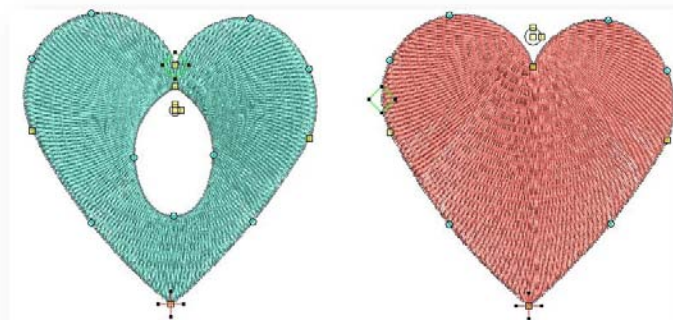
波紋フィルとは異なり、放射状埋め縫いの中心は形状の外や中抜きの中にも移動し、変わった効果を作ることができます。またタタミパターンの種類によっても効果が異なります。ファンシーフィルにも適用することができます。



使用時のヒント

パターンやステッチ設定、オブジェクト（サイズが特定の）の中には放射状埋め縫いに向いていないものがあります。特に大きなオブジェクトは以下に習い、中心にステッチが集中するのを防ぎましょう。

- 穴のサイズを大きくする。
- 中抜きのサイズを増加させる。オブジェクトの中心を既存の中抜きの中に移動するか、オブジェクトの外側に移動する。



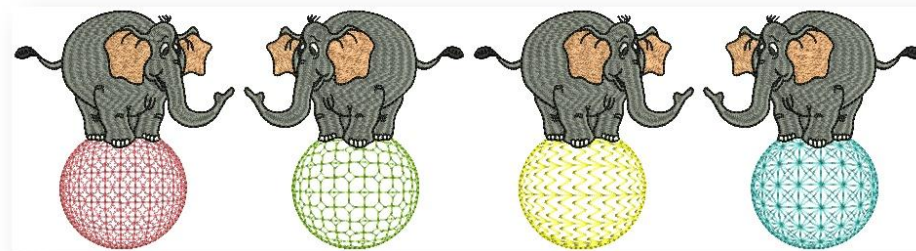
- ぼかし効果を内側に追加する。ぼかし効果も併せてご覧ください。
- ステッチ間隔を+20%ほど増加する。
- 針落ちをオブジェクトの中心近くに追加するパターンは避ける。
- 小さなオブジェクトにはふちランニング下縫いを使用し、オブジェクトの中心辺りのステッチ数を減らす。ステッチを強化するも併せてご覧ください。
- SUK または H/E 刺しゅう針を使用する（お使いのミシンがこのタイプの針を使用できる場合）。

- 放射状埋め縫いはリング形状に使用すると最高の結果が得られる。リングのサイズは外側の直径の約 20%が好ましい。

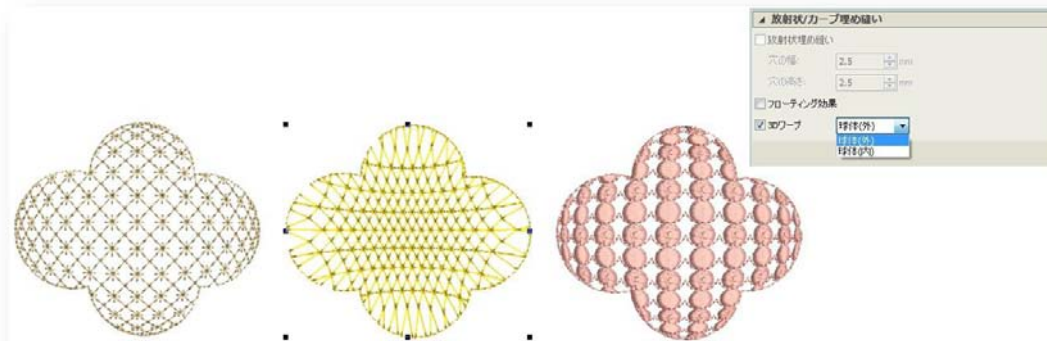
放射状埋め縫いが適用されたオブジェクトのステッチ角度を直接編集することはできませんが、分解することにより編集が可能になります。

3D ワープ

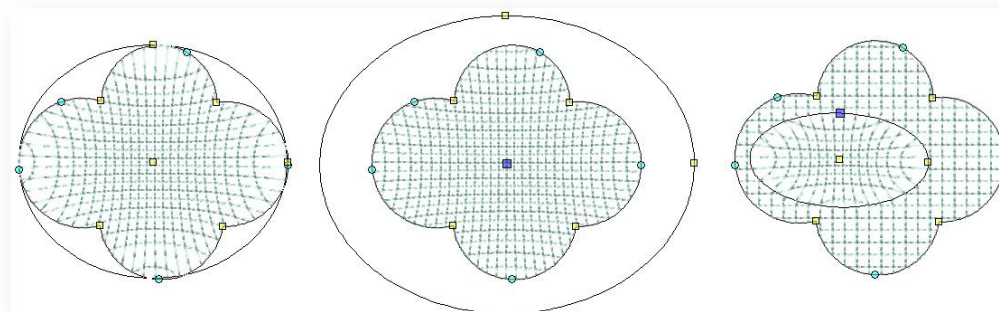
カーブしたモチーフフィルは 3D ワープでも作成することができます。形状を凹凸にするのに使用します。



3D ワープで球体(内)を選択すると中心点周りのモチーフのサイズと間隔を増加させ、くぼんだ効果を出します。球体(外)では、モチーフのサイズと間隔が減少され突き出したような効果を出します。



オブジェクト変形ツールで 3D ワープの形状をカスタマイズします。効果はオブジェクト全体にもまたは埋め縫いの一部にも適用することができます。



オブジェクトを複製し、他の色を適用することでモチーフの層を作成することができます。例えばサークル形状を埋めた後、2層目の形状を作成し、それをオフセットして異なる色を適用します。その後モチーフフィル全体に球体(外)などの効果を適用します。

ぼかし効果

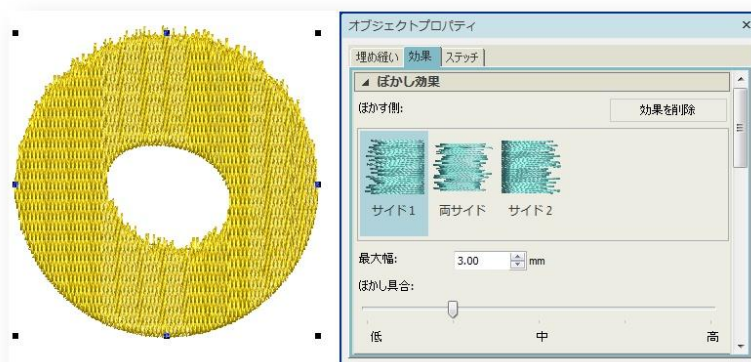


オブジェクトプロパティ> 効果 > ぼかし効果を使用し、不揃いなギザギザ縁、陰影効果、また毛皮のような風合いやふわふわした質感を作成します。

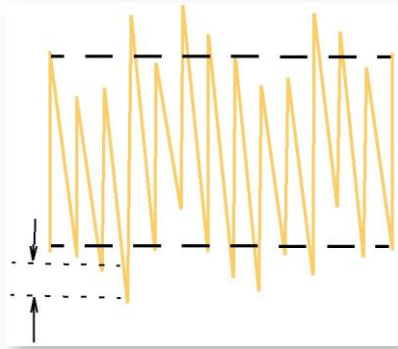
ぼかし効果でオブジェクトに陰影効果を与えたり、毛皮や毛並みの風合いを作成できます。



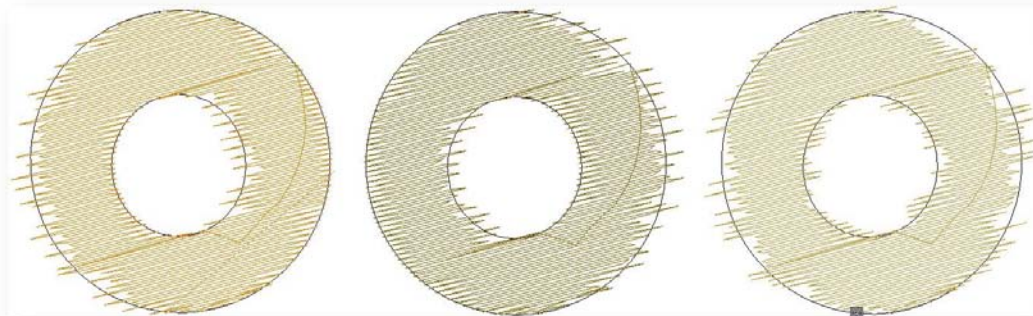
効果を適用するには基になるオブジェクトを選択し、希望の効果のアイコンをクリックします。効果を削除ボタンをクリックし、効果を取り除きます。



ぼかし具合スライダーで希望のぼかし具合を設定します。ぼかす側コントロールでぼかしたい側を選択します。



効果はオブジェクトの片側/両側に適用することができます。

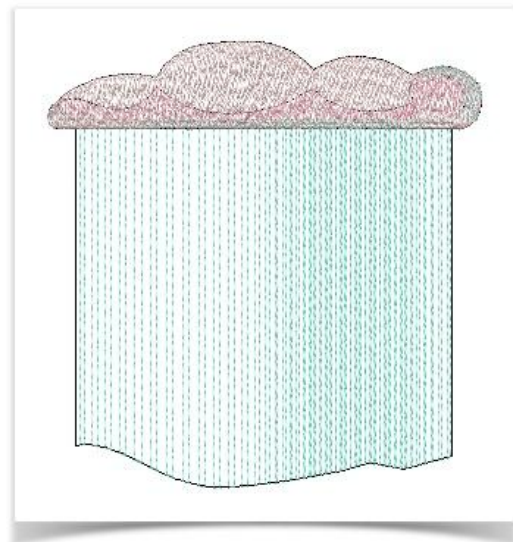


グラデーション効果



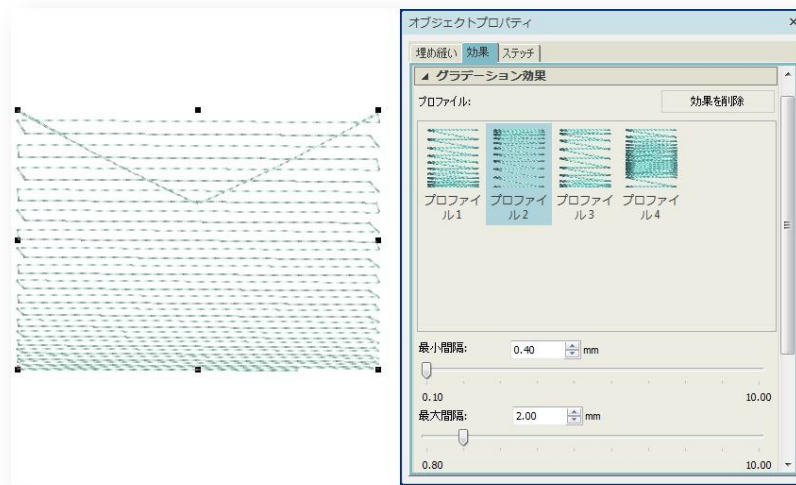
オブジェクトプロパティ> 効果 > グラデーション効果を使用し、遠近/陰影効果を作成します。

グラデーション効果は埋め込みのステッチ間隔を徐々に大きく/小さくし、手作業で行うのは難しいグラデーション効果を作成でき、オブジェクトに様々なバリエーションと色の深みを与えます。この効果はタタミ埋め縫いで使用すると最高の結果を得ることができます。効果を使用すると自動間隔とフラクションスペース等の設定は無視されますが、その他のステッチ効果は適用されます。

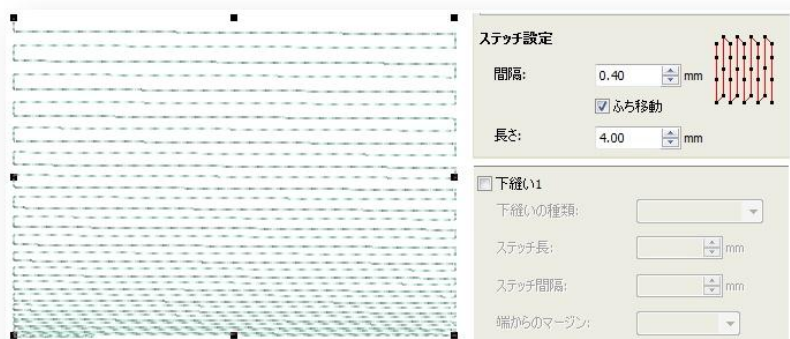


グラデーション効果を作成する

グラデーション効果はタタミやサテンオブジェクトの適用することができます。プリセットプロファイルの中から一つ選択します。




ふち移動を適用するとトラベルランニングはオブジェクトの輪郭に沿って生成されるので、間隔の開いたステッチからでも見えなくすることができます。グラデーション効果も開いたステッチを作成するので、自動下縫いなしだとよい結果が得られます。

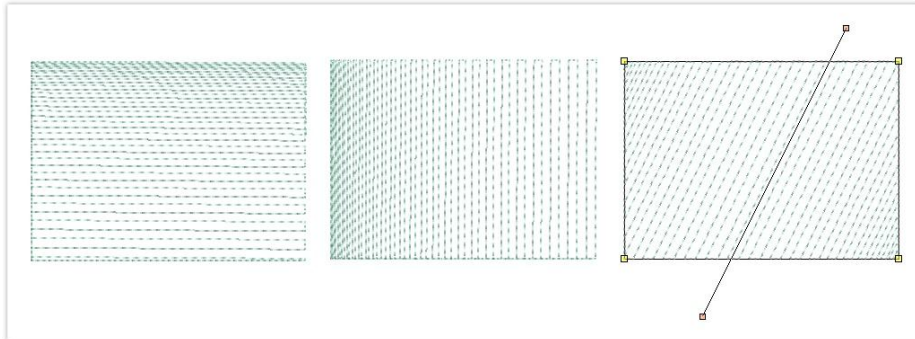


グラデーション効果以外にも、カラーブレンドはオブジェクトにユニークな遠近効果と陰影効果を与えることができます。詰まった埋め縫いと開いた埋め縫いをミックスさせることにより2色がスムーズに合成されます。カラーブレンドも併せてご覧ください。

グラデーション効果の角度

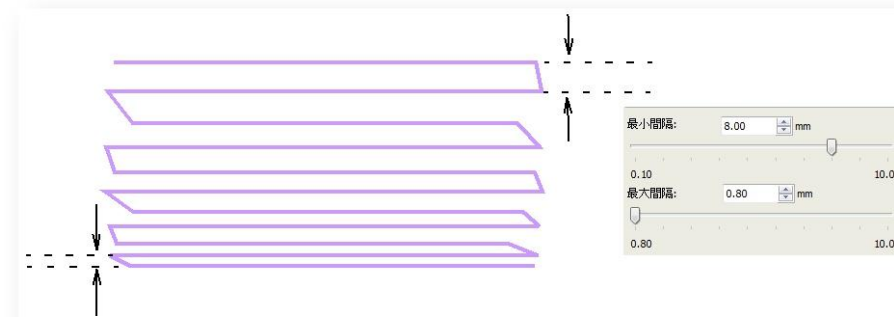
 選択 > オブジェクト変形を使用し、オブジェクトのアウトライン、ステッチ角度、スタートとエンド点やカーブラインなどを調整します。

オブジェクト変形ツールでグラデーション効果の角度を調整します。



グラデーション効果の間隔

グラデーション効果パネルで最大間隔と最小間隔の値を調整します。



ふち移動とグラデーション効果はフローティング効果と組み合わせてカーブしたカラーブレンドを作成することができます。カーブした埋め縫いも併せてご覧ください。

入力方法

デザインは基礎となる形状の「刺しゅうオブジェクト」で組み立てていきます。刺しゅうオブジェクトは色、サイズ、位置などの一般プロパティを持っています。また刺しゅうオブジェクト独特のステッチタイプや糸間隔といったプロパティも含んでいます。プロパティはデジタイズ時に定義されますが、これはいつでも変更ができます。刺しゅうオブジェクトで最も重要なプロパティはステッチタイプです。オブジェクトによって適するステッチタイプは異なります。



画面上で刺しゅうオブジェクトを作成していくことを「デジタイズ」と呼びます。刺しゅうデジタイズツールはドロー系ツールと似ていますが、ベクターオブジェクトでなく刺しゅうオブジェクトを生成するといった点で異なります。

形状をデジタイズする



デジタイズ > 開いた線をデジタイズを使用し、デジタイズした線に沿ってランニングステッチを作成します。コーナーポイントには左クリック、カーブポイントには右クリックを使用します。



デジタイズ > 閉じた形状をデジタイズを使用し、アウトラインまたは埋め縫いステッチで閉じた形状を作成します。コーナーポイントには左クリック、カーブポイントには右クリックを使用します。



コンテキスト > ラインを使用し、現在のラインステッチタイプで閉じた形状の輪郭を描きます。

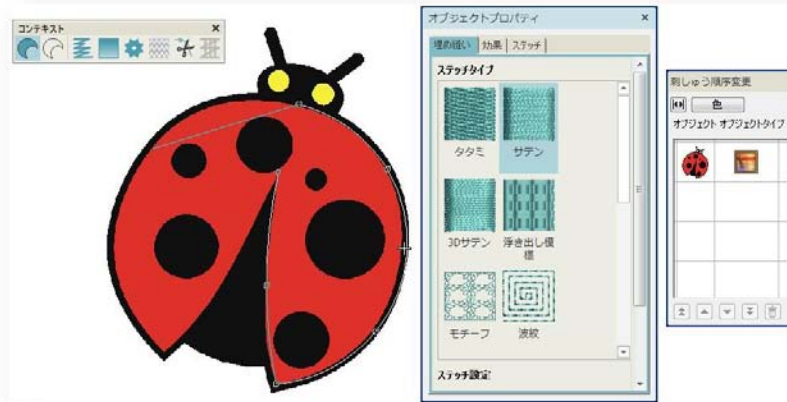


コンテキスト > 埋め縫いを使用し、現在の埋め縫いステッチタイプで閉じた形状を埋めます。

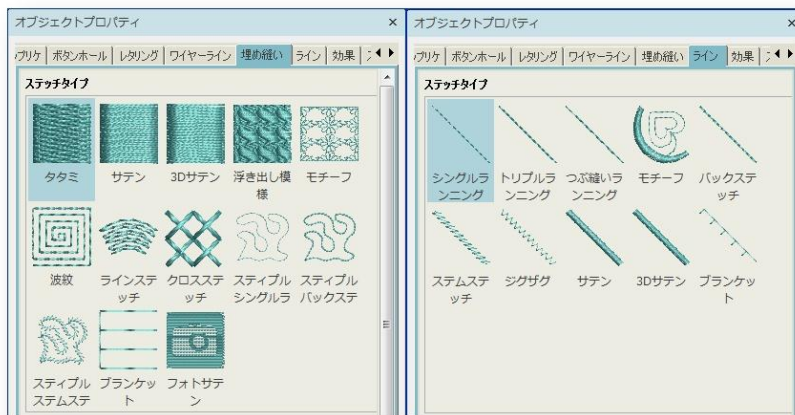
使用するデジタイズツールは形の異なる形状やどのデザイン項目（埋め縫い、アウトライン、細部など）をデジタイズするかにより異なります。形状には開いたものや閉じたものがあり、閉じている場合はステッチは埋め縫いまたはアウトラインで構成されます。ツールを選択するとステッチタイプが使用可能になり、コンテキストツールバーが変化します。これは基本的にはすべてのデジタイズツールにおいて同様です。

一般的なルール：

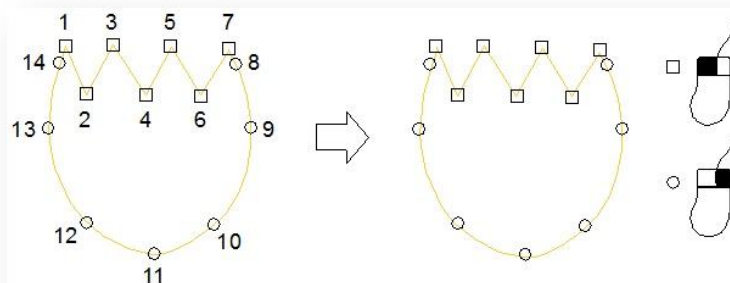
- 自分でデジタイズする場合、通常イメージをインポートしデジタイズの下絵として使用します。イメージをインポートするも併せてご覧ください。



- デジタイズツールボックスからデジタイズツールを選択します（開いた線または閉じた形状）。
- オブジェクトプロパティドッカーからステッチタイプを選択します。これは後でいつでも変更することができます。



- 重要：コンテキストツールバーで「埋め縫い」または「ライン」を選択します。これはオブジェクトを埋め縫いまたはアウトラインのどちらでデジタイズするかを決定します。
- 左/右クリックで基準点をマークして輪廓を作成します。左クリックでカーブポイント、右クリックでコーナーポイントを作成します。





標準 > 元に戻すを使用し、一つ前の動作を元に戻します。



標準 > やり直すを使用し、最後に行った「元に戻す」動作をやり直します。

- ステータスバーには指示が表示されるので、デジタイズの助けになります。

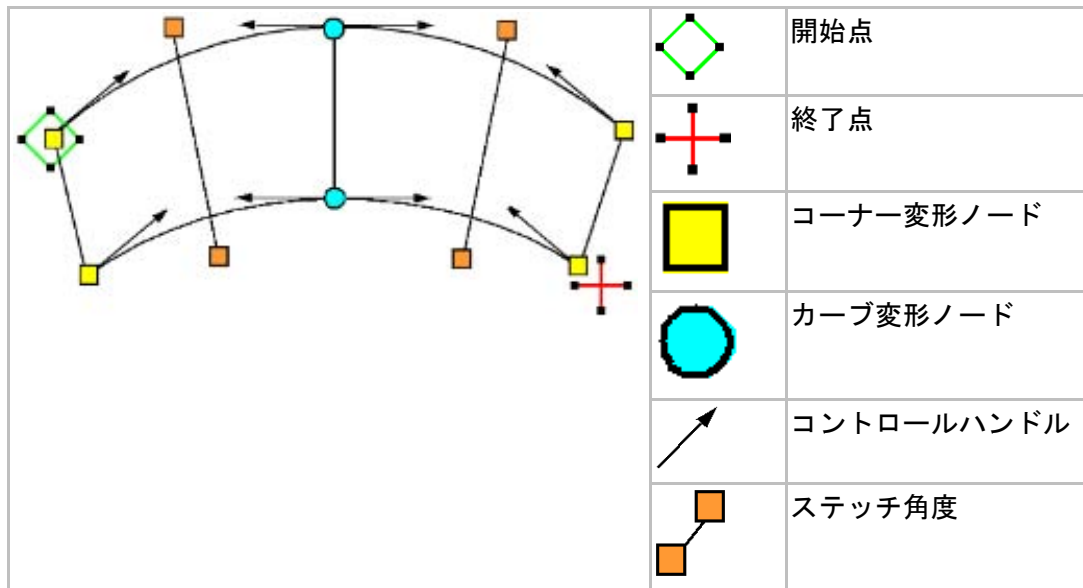
カーブのポイント1を入力して下さい。

W 52.6 H 60.5 X= -8.2 Y= 166.9 L= 167.1 A= 93 5520 純線

- 基準点を間違って配置した場合は<Backspace>を押して、最後の基準点を削除します。または標準ツールバーの元に戻す/やり直すツールを使用します。
- コーナーポイントをカーブポイントに変更したい場合（またはその逆）は、ポイント選択し<Spacebar>を押します。
- 新しく配置したポイントをすべて取り消すには<Esc>を押します。再度<Esc>を押してデジタイズモードを終了します。
- ラインを 15 度ごとに固定するには、<Ctrl>を押しながらデジタイズします。
- <Enter>を押してラインのデジタイズを終了します。
- オートスクロールを活用すると、デジタイズ中にデザインウィンドウ内が自動的にスクロールできます。
- <Alt>キーを押し下げている間はオートスクロールを一時的に解除できます。
- <Ctrl + Shift + A>キーの組み合わせでオートスクロールのオン/オフを切り替えることができます。
- 設定を変更するにはオブジェクトをダブルクリックし、オブジェクトプロパティドッカーを開きます。ラインまたは埋め縫いタイプはドッカーで変更します。

コントロールポイント

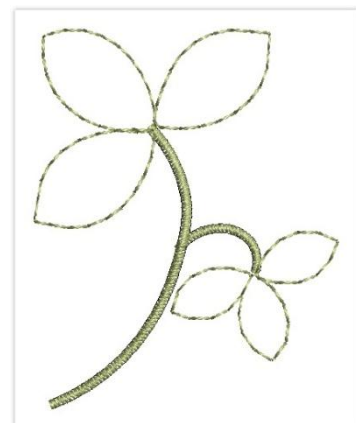
デジタル化した基準点はオブジェクトのコントロールポイントになります。これはオブジェクトのタイプにより多少こととなりますが、ほとんどのコントロールポイントは追加、削除、移動が可能です。コーナーポイントとカーブポイントは<Spacebar>を押して切り替えることができます。開始点や終了点などのコントロールポイントは削除できませんが移動することができます。



ライン

- ★ デジタル化 > 開いた線をデジタル化を使用し、デジタル化した線に沿ってランニングステッチを作成します。コーナーポイントには左クリック、カーブポイントには右クリックを使用します。
- ★ デジタル化 > 閉じた形状をデジタル化を使用し、アウトラインまたは埋め縫いステッチで閉じた形状を作成します。コーナーポイントには左クリック、カーブポイントには右クリックを使用します。

当ソフトウェアには様々な太さやスタイルのアウトラインを作成するツールが装備されています。アウトラインは開いたものでも閉じたものでもデジタル化することができます。通常ラインは形状にボーダー、アウトライン、詳細を加えるのに使用します。ラインステッチも併せてご覧ください。



平行な埋め縫い

☆ デジタイズ > 閉じた形状をデジタイズを使用し、アウトラインまたは埋め縫いステッチで閉じた形状を作成します。コーナーポイントには左クリック、カーブポイントには右クリックを使用します。

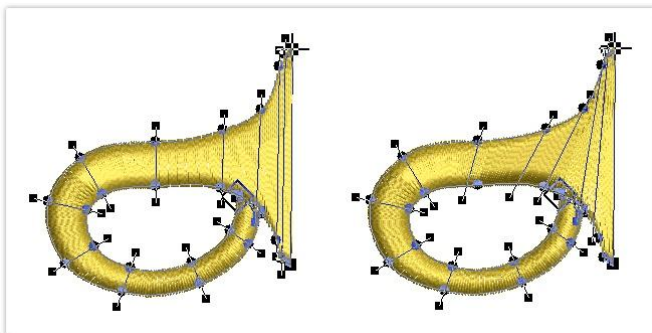
閉じた形状ツールは通常固定の角度を持つ大きな複合形状をデジタイズするのに使用します。ほとんどの形状はこのツールでデジタイズすることができます。ランニングラインをデジタイズするのと同じ方法で輪郭をデジタイズします。ステータスバーの指示はデジタイズを行うガイドになります。基準点を間違えてマークした場合は<Backspace>を押して最後の基準点を削除し、デジタイズを続けます。



ターンする埋め縫い

📐 デジタイズ > ブロックをデジタイズを使用し、ターンステッチで幅の異なる形状をデジタイズします。

ブロックをデジタイズツールを使用し、幅が変化するコラムをターンするステッチでデジタイズします。このツールはコラムの両端に基準点を交互にマークして形状を作ります。コーナーポイントには左クリック、カーブポイントには右クリックを使用します。アウトラインが変化するところやステッチ角度が変化するところでは、一対の基準点をマークします。





ヒント：

- 対となるコントロールポイントは、同じタイプのものでなくても構いません。例えば一方がコーナーポイントで、他方がカーブというように作成できます。
- 基準点を間違えてマークした場合は<Backspace>を押して最後の基準点を削除し、デジタイズを続けます。

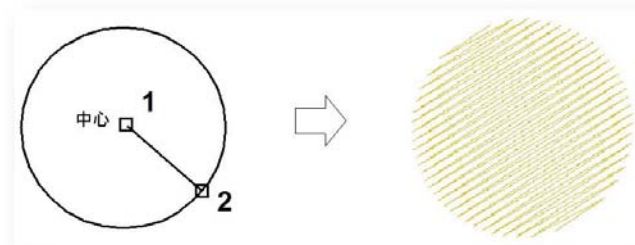
- <Enter>キーを押して最後のステッチを維持し、終了点を最後にデジタイズした基準点上に置きます。
- <Spacebar>を押して最後のステッチを省き、終了点をコラムの反対側に置きます。
- 2つのコラムを繋ぎ合わせる場合、最初のコラムの最終ステッチを取り除き、終了点が次のコラムの開始点と近くなるようにします。

円形 & 四角形

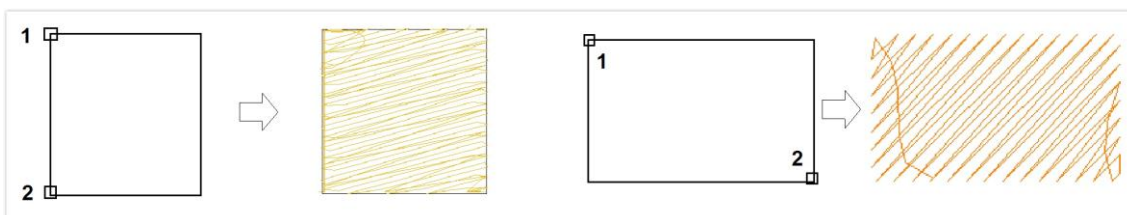
 デジタイズ > 四角形 / 正方形を使用し、現在のステッチ設定で四角形を素早くデジタイズします。

 デジタイズ > 円 / 楕円を使用し、現在のステッチ設定で円形を素早くデジタイズします。

円形、楕円形、四角形や三角形はクリックを数回するだけでデジタイズすることができます。楕円形は円形ツールで基準点を3つマークすることで作成できます。<Enter>を押しオブジェクトを完成させます。完璧な円を作るには<Enter>を2回押します。よく分からない場合はステータスバーの指示を確認してみましょう。



どの埋め縫いステッチタイプも使用することができます。



ランニング&埋め縫いを切り替える



デジタイズ > 閉じた形状をデジタイズを使用し、アウトラインまたは埋め縫いステッチで閉じた形状を作成します。コーナーポイントには左クリック、カーブポイントには右クリックを使用します。



デジタイズ > ブロックをデジタイズを使用し、ターンステッチで幅の異なる形状をデジタイズします。



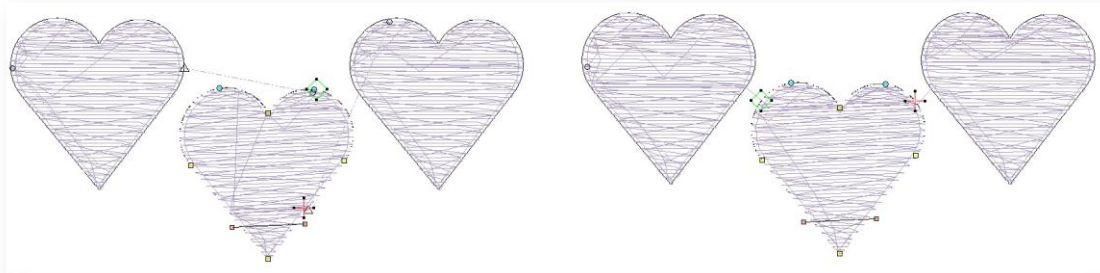
デジタイズ > 開いた線をデジタイズを使用し、デジタイズした線に沿ってランニングステッチを作成します。コーナーポイントには左クリック、カーブポイントには右クリックを使用します。

<Spacebar>を押す事で、閉じた埋め縫いと開いたラインツールを素早く切り替えることができます。これは同じ色の閉じた形状の間にトラベルランニングを作成する時に便利です。このショートカットキーはブロックをデジタイズと開いた線を切り替えるのにも使用できます。



接合方法

閉じたオブジェクトをデジタイズすると、最近のポイント機能が自動的に接続ポイントを算出します。



この機能はソフトウェア設定メニューの刺しゅう設定 > デザインタブでオン/オフにすることができます。機能がオフの場合、新しくデジタイズしたオブジェクトは「デジタイズされたように」方法で接合されます。この方法だとデジタイズ時に自分で開始点と終了点を決定しなくてはなりません。



開始点と終了点は刺しゅうを行う前にチェックしましょう。オブジェクトを調整するも併せてご覧ください。

フリーハンド

フリーハンド刺しゅう機能は、従来のデジタイズ方法では困難だった手描きのような外観のデザインを作成することができ、ミシンでデザインをスケッチしたかのような刺しゅうに仕上げることができます。画面上で描いたとおりに、針が生地上に刺しゅうを描きます。フリーハンド刺しゅうツールは、マウスやWACOMで操作することができます。



フリーハンドで形状を作成する

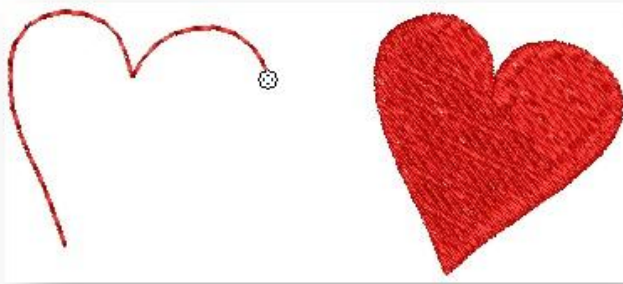
- ④ デジタイズ > フリーハンド（開いたライン）を使用し、現在のステッチ設定で手書きのような開いたラインをクリック&ドラッグで描きます。
- ④ デジタイズ > フリーハンド（閉じた形状）を使用し、現在のステッチ設定で手書きのような閉じた形状を描きます。

他のデジタイズツール同様に、フリーハンドツールは使用可能なステッチタイプと共に使用します。このツールは画面上で直接オブジェクトを描き使用します。このツールで生地を動かしながら施す刺しゅうや絵画のような効果を生み出すことができます。

- フリーハンド（開いたライン）をクリック&ドラッグし、流れるようなラインを作成します。ほとんどのラインステッチタイプを使用することができます。



- フリーハンド（閉じた形状）をクリック&ドラッグで閉じた形状を作成します。ほとんどの埋め縫いステッチタイプを使用することができます。



- ラインの一部をを消去したい場合は<Shift>キーを押し下げてラインを逆方向にドラッグするか、<Backspace>を押しコントロールポイントを削除します。
- マウスを離して操作を終了します。または<Esc>を押し、オブジェクトの入力をキャンセルします。

フリーハンドのテクニック

フリーハンドは写真や細かい線のある絵などをなぞるのに便利です。例えば写真をトレースして刺しゅうにしたい場合に使用します。このテクニックには CorelDRAW®の折れ線ツールのようなコーナーにおける正確さとコントロールが要求されます。

鉛筆や木炭スケッチのようなデザインは、素早くデジタイズすることができます。イメージの詳細をなぞらずに「らくがき」のようなドロ잉効果を作成し、クリップアートや装飾的なテキストに追加したりすることもできます。

ラインの滑らかさを調整する

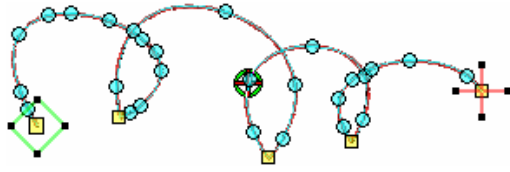
フリーハンド刺しゅうツールの特殊なカーソルは、ツールを使用する際の間隔のガイドとして使用します。必要に応じて同心円の数と間隔をコントロールできます。滑らかにするコントロールで、フリーハンドラインの滑らかさを調整します。基のアウトラインの滑らかさにどれだけ近づけたいかを、パーセンテージで特定します。



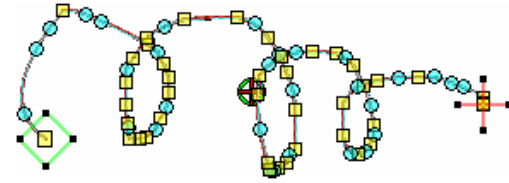
フリーハンドのカーソルガイドの表示を切り替えるには：

- ガイドを表示を使用し、フリーハンドデジタイズカーソルをオン/オフにします。フリーハンドで描く際に、初期設定ポイントよりもコントロールしやすくなります。
- ガイドの内部サークルの半径でフリーハンドでデジタイズする際のガイドの中心のサークルのサイズを定義します。
- ガイドサークルの数でフリーハンドカーソルのサークルの数を設定します。内部サークルの半径が 2mm の場合、追加される各ガイドサークルは 2mm でオフセットされます。

フリーハンド刺しゅうツールで生成されたコントロールポイントは、オブジェクト変形モードで表示し、編集できます。



滑らか調整あり



滑らか調整なし

カリグラフィー風フリーハンド刺しゅう



デジタイズ > フリーハンド（開いたライン）を使用し、現在のステッチ設定で手書きのような開いたラインをクリック&ドラッグで描きます。



オブジェクトプロパティ > ライン > サテンを使用し、幅が一定の太めのボーダーや列を作成します。

フリーハンドツールはサテンラインとカリグラフィー設定と共に使用して、手書きのカリグラフィー風効果を生むことができます。通常この設定はフリーハンド（開いたライン）と使用しますが、ラインステッチを選択したフリーハンド（閉じた形状）にも適用することができます。



これらのオプションを使えばデザインの可能性と創造性は無限に広がります。ペンタレットを使えば更に利便性を高めることもでき、刺しゅうのカリグラフィーを作成できます。



ステッチ角度

ステッチ角度の調整は、作業しているオブジェクトのタイプにより異なります。埋め縫いオブジェクトのステッチ角度はオブジェクト全体に対して設定します。ステッチ角度を追加ツールで複数のステッチ角度を追加することもできます。またオブジェクト変形ツールでステッチ角度を調整することができます。



ステッチ角度を追加する



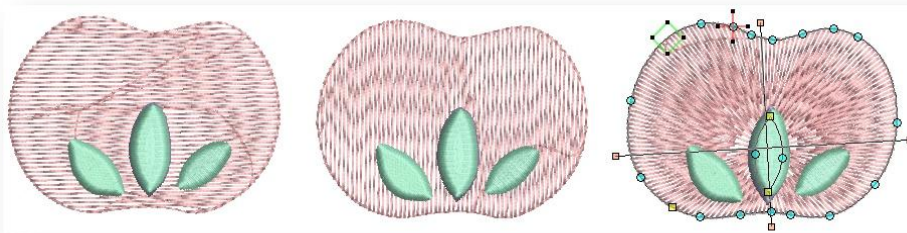
オブジェクト編集 / デジタイズ > ステッチ角度を追加を使用し、選択した閉じたオブジェクト（中抜きあり/なし）にステッチ角度を追加します。



オブジェクト編集 > ステッチ角度を削除を使用し、ターンステッチの閉じたオブジェクトからステッチ角度を削除します。


埋め縫いオブジェクトのステッチ角度は中抜きあり/なしにかかわらず、同じ方法で調整することができます。ステッチ角度ツールで複数のステッチ角度を追加（または削除）することができます。

- ステッチ角度を追加するには、閉じた形状を選択します（ターンするステッチのありなしに関わらず）。
- 必要に応じてステッチ角度を削除ツールをクリックし、基準のステッチ角度だけに戻ります。



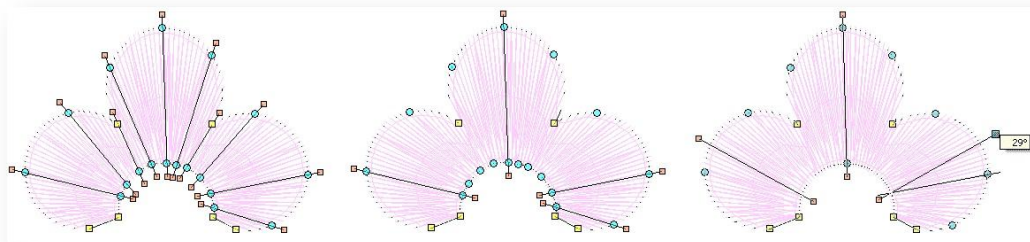
- ステッチ角度を追加アイコンをクリックします。指示に従いステッチ角度を入力します。ステッチ角度はオブジェクト内の中抜きにオーバーラップすることができます。

ステッチ角度を調整する

 選択 > オブジェクト変形を使用し、オブジェクトのアウトライン、ステッチ角度、スタートとエンド点やカーブラインなどを調整します。

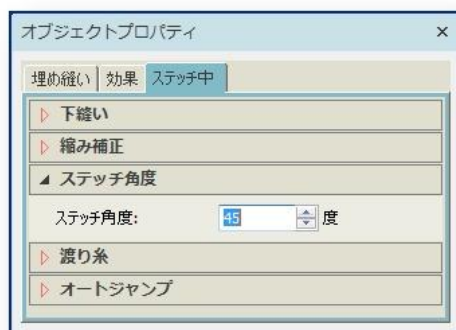
オブジェクト変形ツールで埋め縫いオブジェクトのステッチ角度を変更することができます。ステッチ角度を調整するには、埋め縫いオブジェクトを選択してオブジェクト変形アイコンを選択します。

- ステッチ角度ノードを選択し、〈Delete〉を押しステッチ角度を削除します。
- ステッチ角度ポイントにマウスのポイントを重ねると、選択したオブジェクトのステッチ角度がツールチップに表示されます。
- 必要に応じてラインをクリック&ドラッグします。




- 〈Enter〉を押し変更を適用し、〈Esc〉を押しして終了します。

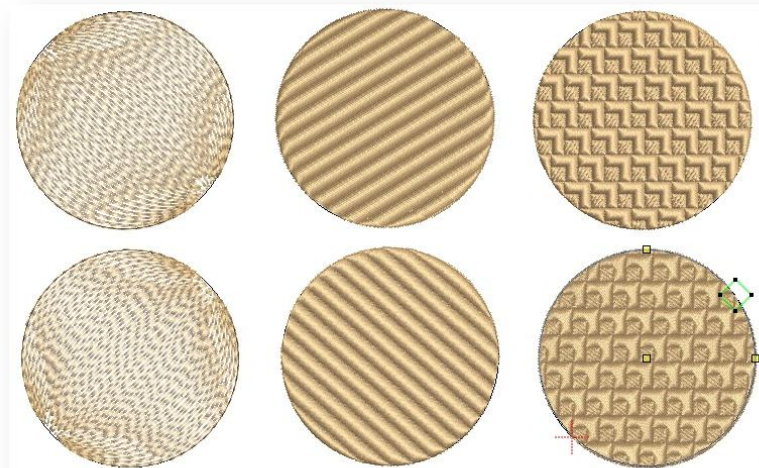
基準のステッチ角度もオブジェクトプロパティを介して調整することができます。



円形オブジェクト

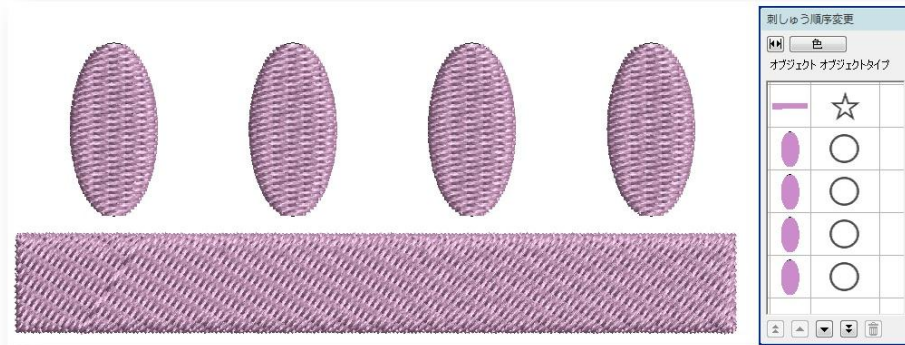
 選択 > オブジェクト変形を使用し、オブジェクトのアウトライン、ステッチ角度、スタートとエンド点やカーブラインなどを調整します。

開始点を移動して、円形オブジェクトのステッチ角度を変更できます。

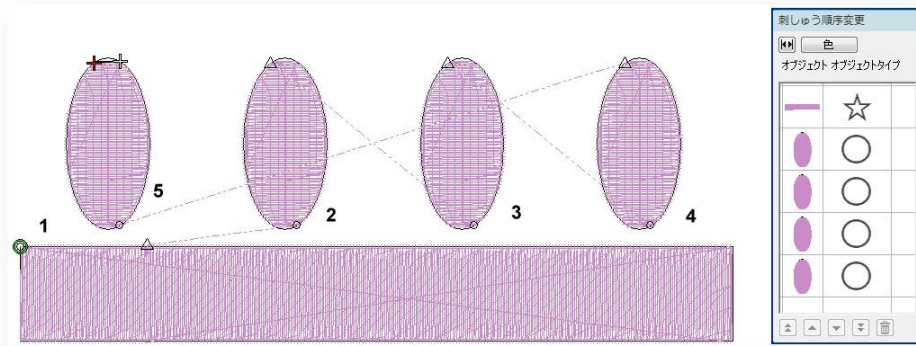


オブジェクトを途中に挿入する

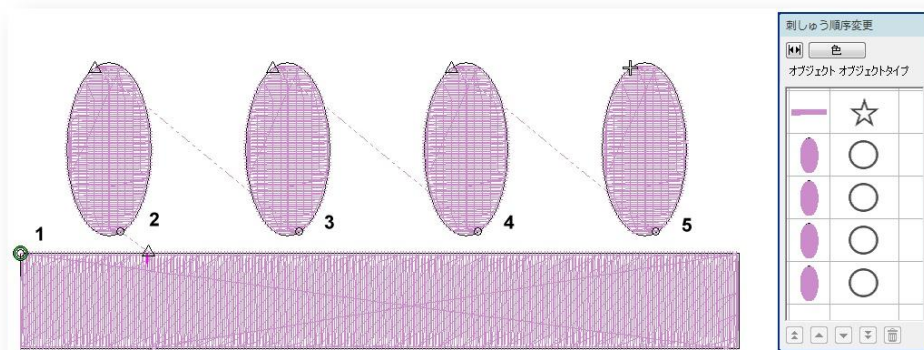
オブジェクトを他のオブジェクトの刺しゅう順序の途中に挿入し、長い渡り糸が生成されるのを防ぎます。



これは長い渡り糸が生成される繰り返されるモチーフを作成する際に特に便利です。図のデザインを見てみましょう。



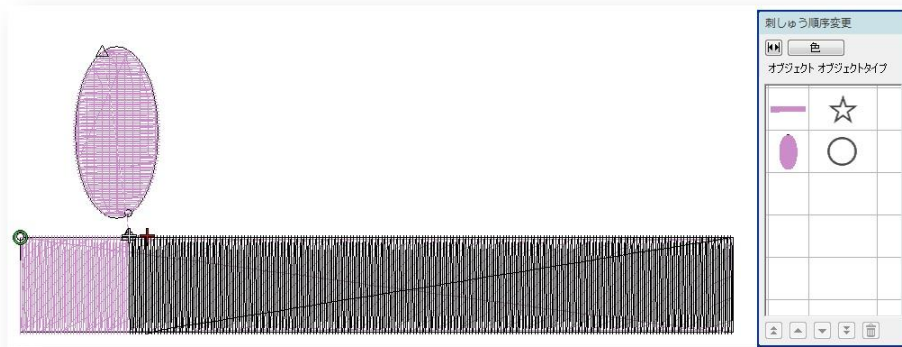
オブジェクトの間に長い渡り糸があるのが分かります。もちろん渡り糸はオブジェクトに「最近のポイントを適用(J)」を使用してよりよい刺しゅう順序にすることで改善できます。



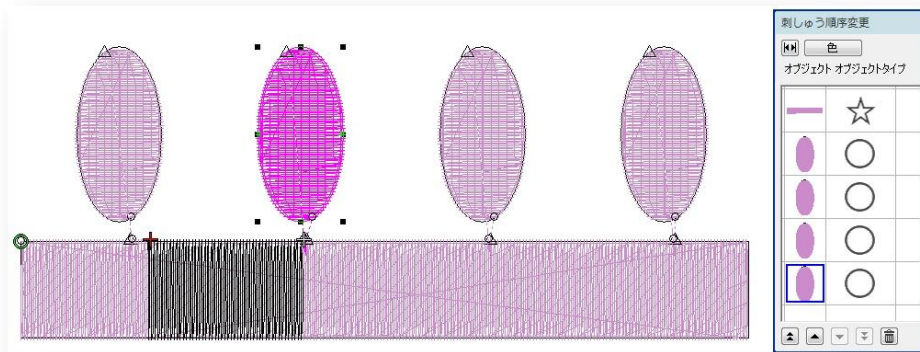
しかし以下の方法を使えば、オブジェクトは刺しゅう順序の特定の位置に作成/挿入することができます。

オブジェクトを他のオブジェクトの途中に挿入するには：

- 1つ目のオブジェクト内で、2つ目のオブジェクトを挿入したい位置まで針位置を移動します。デザイン内を移動するをご覧ください。



- 2つ目のオブジェクトを挿入します（オブジェクトをデジタイズするか、オブジェクトを切り取りその位置に貼り付ける）。2つ目のオブジェクトが1つ目のオブジェクトの刺しゅう順序の途中に挿入されました。2つ目のオブジェクトに必要な機能はすべて自動的に挿入されます。
- 必要に応じて他のオブジェクトも挿入します。

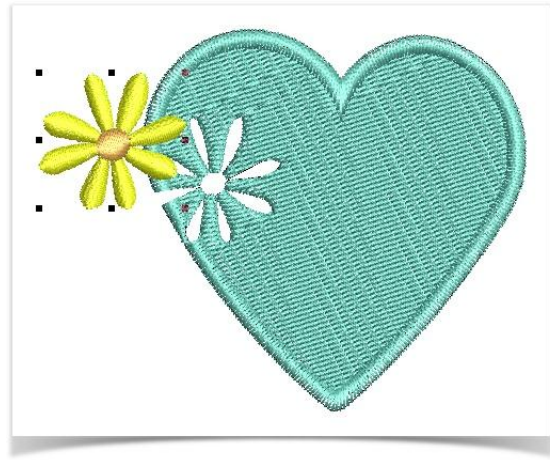


- 挿入したオブジェクトの渡り糸を確認するには、通常が表示にします。

このようなオブジェクトの刺しゅう順序は、ステッチを再生成してもそのまま維持されます。しかしこのようなオブジェクトを含むデザインの刺しゅう順序を変更した場合、オブジェクトは元の刺しゅう順序でステッチされます。

中抜きを切り取る&埋める

当ソフトウェアにはオブジェクトに中抜きを切り取りまたそれを埋めたり、重なりあったステッチを削除するツールがあります。これらのツールはステッチが重なり過ぎるのを防いだり、不必要なステッチ部分を取り除いたり、基のオブジェクトにある中抜きをベースに新しいオブジェクトを作成するのに使用します。



下側のステッチを取り除く



オブジェクト編集 > オーバーラップ自動削除を使用し、オブジェクトやレタリングの不必要な下層のステッチを取り除きます。

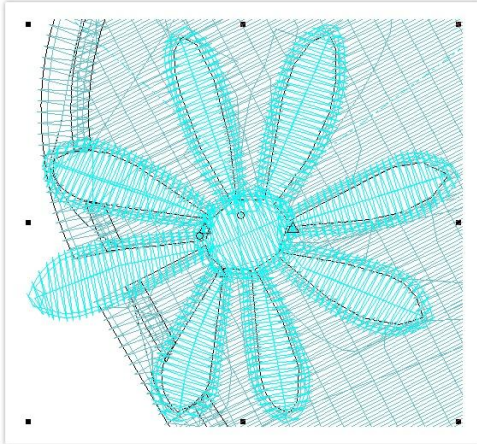
オーバーラップ自動削除ツールを使用して、重なり合うオブジェクトの下側のステッチを取り除きます。これによってステッチ数を減らすことができ、不必要なステッチが積み重なるのを防げます。

下側のステッチを取り除くには：

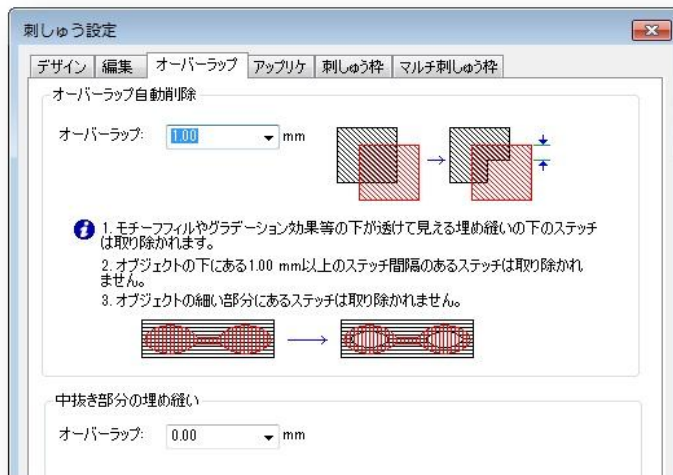
- 「カッター」（複数可）を選択します。



- オーバーラップ自動削除ツールをクリックします。
重なりあったステッチが削除されます。カッターと重なっている下側のオブジェクト間のオーバーラップの-marginは、見栄えの悪いすき間ができないように自動的に計算されます。





- オーバーラップのマーヅンはソフトウェア設定メニュー>刺しゅう設定> オーバーラップタブで制御することができます。柔らかな生地はすき間を生じさせないようにさらに多くのオーバーラップが必要になる場合があります。



デザイン全体をカッターとして使用することができます（輪郭や細部、またはある特定の幅に満たないオブジェクト以外）。

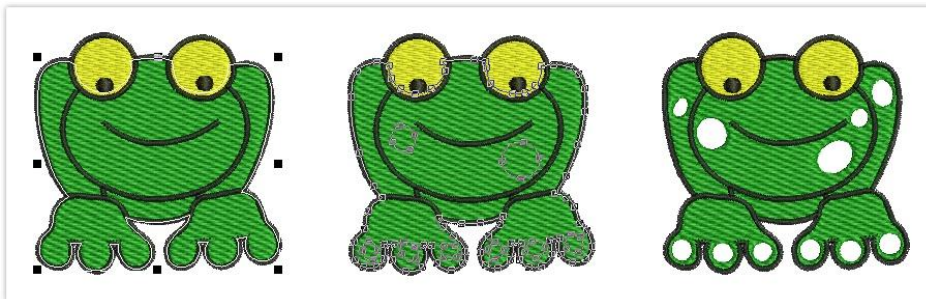
オブジェクトに中抜きをデジタイズする

-  デジタイズ > 中抜きをデジタイズを使用し、選択したオブジェクトに中抜きを作成します。 どの閉じたオブジェクトにも適用できます。
-  デジタイズ > 中抜きを削除を使用し、選択オブジェクトから中抜きを削除します。

中抜きをデジタイズツールでオブジェクトに穴をあけます。不要な範囲を取り除いたり、または効果を作成するのに使用します。


オブジェクトに中抜きをデジタイズするには：

- 穴をあけたい閉じたオブジェクトを選択します。



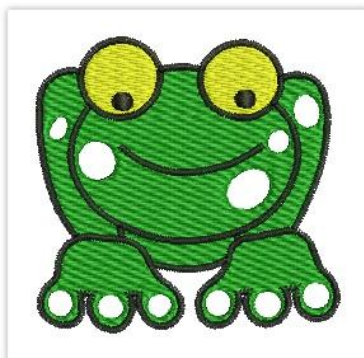
- 中抜きをデジタイズツールを選択し、中抜きの形をデジタイズします。
- <Enter>を2回押し、デジタイズした部分のステッチを削除します。
- 中抜きを削除ツールで中抜きのあるオブジェクトを元に戻します。

オブジェクトで中抜きを埋め込む

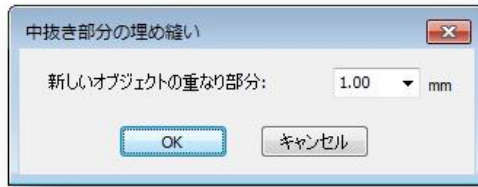
-  デジタイズ > 中抜き部分の埋め縫いを使用し、現在のステッチタイプで選択オブジェクトの中抜き部分を埋めます。オーバーラップは自動的に計算されます。

中抜き部分の埋め縫い機能は中抜きをデジタイズと逆に閉じたオブジェクトにある中抜きを基に新しいオブジェクトを作成します。

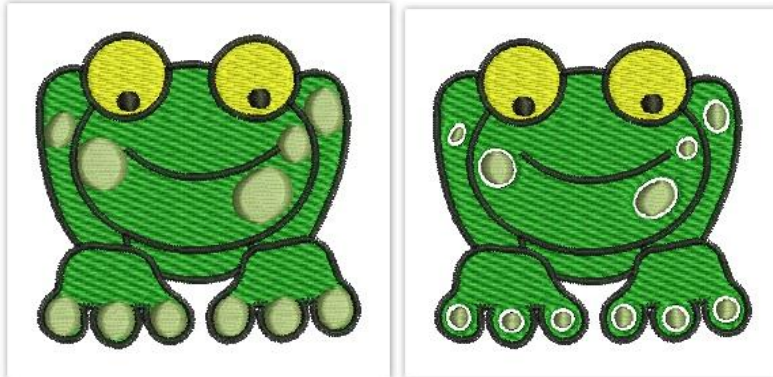
- ソースとなるオブジェクトを選択します。



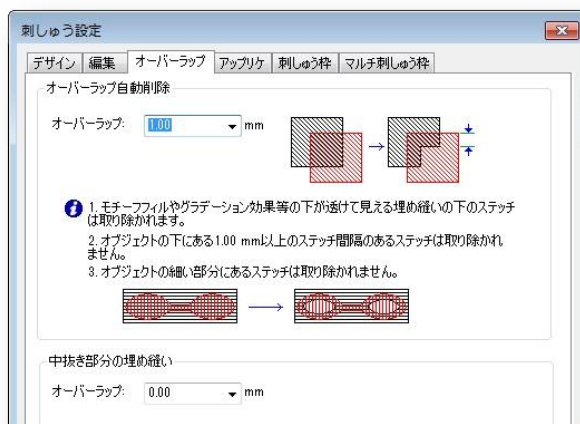
- ツールをクリックします。重なり部分のマージンを入力するよう指示があります。



- 通常重なり部分はオブジェクト間にすき間があかないようにする為に設定しますが、下のイメージのように効果の為にわざとすき間をあかせることもできます。

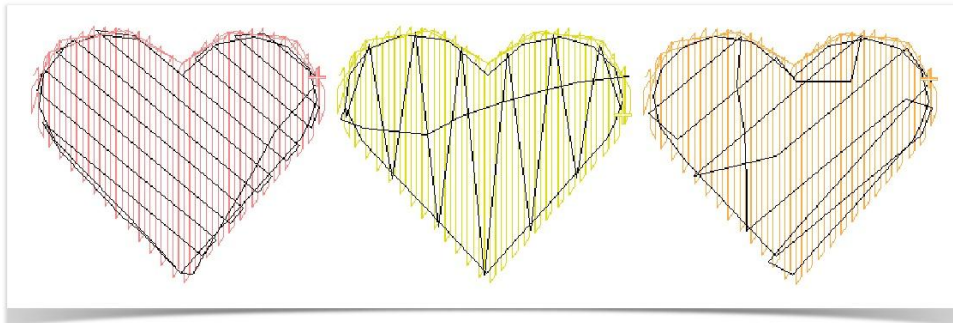


- 中抜きをぴったり埋めるには、0.00 の値を入力します。
- 中抜きと基のオブジェクトを重ねるには、プラスのオフセットを入力します（例：1.00）。オブジェクトに中抜きを重ねると隙間が見えなくなります。
- オリジナルのオブジェクトと中抜きの間に隙間を残すには、マイナスのオフセットを入力します（例：-1.00）。
- 中抜きは基のオブジェクトと同じ設定（埋め縫い設定、ステッチ角度、ステッチ効果、糸色）の閉じたオブジェクトに変換されます。必要に応じて編集します。
- オーバーラップのマージンはソフトウェア設定メニュー>刺しゅう設定> オーバーラップタブで制御することができます。柔らかな生地はすき間を生じさせないようにさらに多くのオーバーラップが必要になる場合があります。




ステッチを強化する

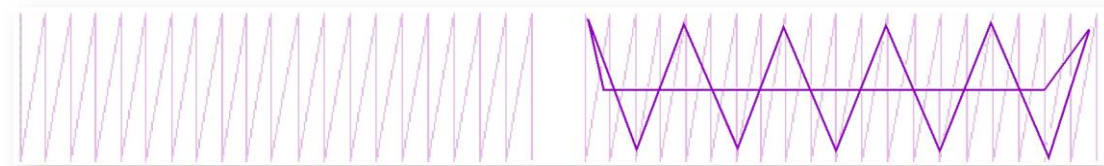
刺しゅうの見栄えや質は、上縫いの土台の役目を果たす下縫いに大いに左右されます。下縫いが無いと刺しゅうが生地の上に平たく縫われることになり、生地が透けて見えてしまうことがよくあります。このような場合、経験の浅いユーザーは上縫いのステッチ密度を上げがちですが、自動下縫いを適用したほうがはるかに効果的です。ステッチ数を増やすことにはなりますが下縫いを使うと生地が安定し、特に大きいサイズのデザインではしわや縮みを減らす効果があります。また下縫いは上縫いを押し上げる効果があり、柔らかい生地にステッチが沈み込んでしまうのを防ぎます。また下縫いはけぼのある生地を落ち着かせる効果もあります。



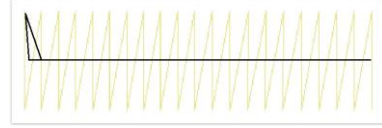
自動下縫い

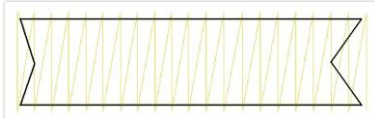
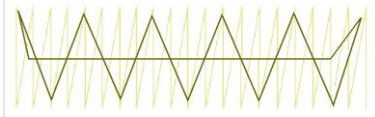

 コンテキスト > 下縫いを使用し、新規または選択オブジェクトに自動下縫いを適用/削除するのに使用します。

下縫いツールはボタンの切り替えにより新規/選択オブジェクトに自動的に下縫いを適用します。




下縫いの基本のステッチタイプ（中心ラインランニング、ジグザグ、ふちランニング、タタミ）に加え、ダブルジグザグ、中心ラインランニング+ジグザグなど下縫いを組み合わせることができます。これにより2重の下縫いを適用することができます。

下縫い	タイプ	目的
	中心ラインランニング 下縫い	細いコラム（例：2-3mmの幅）を安定させるのに使用します。タタミ埋め縫いオブジェクトと中心ラインランニングは一緒に使用できません。

下縫い	タイプ	目的
	ふちランニング下縫い	文字などやや大きめの形状を安定させるのに使用します。
	ジグザグ下縫い	ジグザグ下縫いを使用し、幅広のコラムをサポートします。ジグザグ下縫いのステッチ長プロパティを設定することができます。ステッチ長はそれぞれのジグザグステッチの長さを意味します。
	タタミ下縫い	タタミ下縫いは大きな埋め込み形状を安定させるのに使用します。開いたタタミ埋め縫いステッチに似ていて、ステッチはオブジェクトを横切って渡されます。

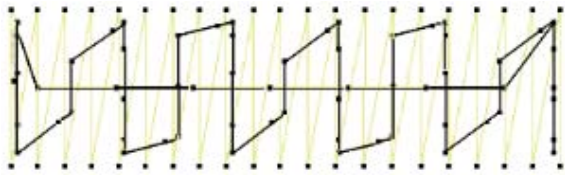
下縫い設定

 コンテキスト > 下縫いを使用し、新規または選択オブジェクトに自動下縫いを適用/削除するのに使用します。

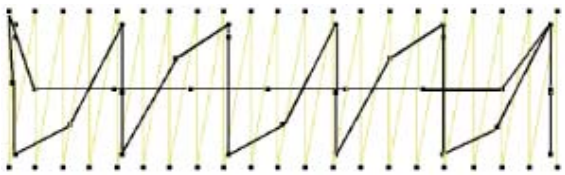
下縫いの設定は生地やレタリングの外観/サイズに合わせて数値を調整することができます。ニットやピケなど伸縮性のある生地や大きな埋め縫い部分は、通常小さな部分や皮などの硬めの素材よりもしっかりとした下縫いが必要です。デザイン全体のステッチにより盛り上がりを持たせたい場合には、タタミ下縫いがよいでしょう。ニットにはふちランニングが最も適しています。下縫いを変更するには、埋め縫いオブジェクトを選択しダブルクリックします。ステッチタブで下縫い設定を開きます。下縫いチェックボックスにチェックを入れ、ドロップリストから下縫いを選択します。



下縫いステッチは上縫いステッチの設定に似ていますが、初期設定のステッチ間隔はより開いています。



ステッチ長:2.0mm



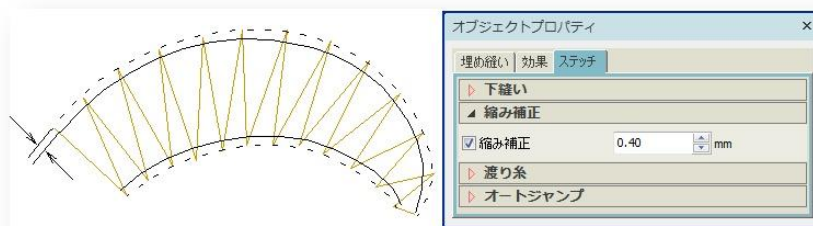
ステッチ長:4.0mm

縮み補正



コンテキスト > 下縫いを使用し、新規または選択オブジェクトに自動下縫いを適用/削除するのに使用します。

ステッチは針が落ちる所で生地を内側に引っ張り込む作用を起こす傾向があります。これによって布が縮み、刺しゅうに割れ目ができてしまうことがあります。熟練のユーザーはデジタイズしている最中にオブジェクト同士が余分に重なるように調整し、自分で縮みを補正することができます。自動縮み補正は埋め込み形状の針落ちするアウトラインの両側をはみ出して刺しゅうすることにより、縮みに対抗します。



自動生地は縮み補正の量を自動的に計算しますが、オブジェクトプロパティドッカーで自分で値を調整することもできます。これは生地の伸縮性によって自動生地設定を変えたい時に便利です。

下縫いの他に刺しゅう時に刺しゅう用芯地やトッピングを使用することにより、布地の伸縮によるデザインの歪みを減少させることもできます。

アウトラインを強調する



デジタイズ > バックトラックを使用し、基のステッチと逆方向のステッチを施しアウトラインを補強します。通常開いた形状に使用します。



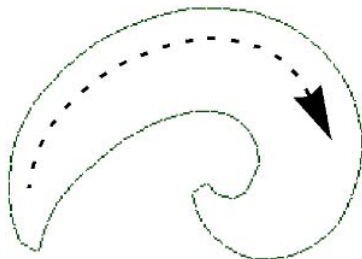
デジタイズ > リピートを使用し、アウトラインを同じ方向に複製します。通常閉じた形状に使用します。

ステッチの方向を特定し、バックトラックとリピートを使用してアウトラインを強調することができます。バックトラックは元のステッチと逆方向にステッチを施します。これは通常ランニングステッチのアウトラインを太くするために使用され、不必要な渡り糸は作成されません。リピートはステッチの基準となる方向に2重にステッチを生成し、通常は閉じられた形状に使用されます。開いた形状で作業してる場合、渡り糸はオブジェクトの終了点から開始点に挿入されるので糸きりが必要になります。

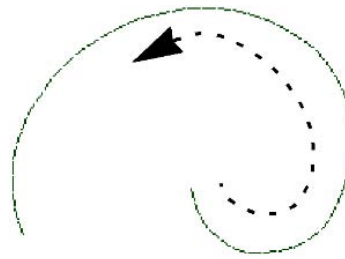
アウトラインを強調するには：

- アウトラインを強調したいオブジェクト(複数可)を選択します。これらのツールはシングルランニング、トリプルランニング、サテンラインを選択した際にオンになります。
- 選択オブジェクトが開いた形状か閉じた形状かにより、作業に最適なツールを選択します。

一般的に：




閉じた形状にはリピート




開いた形状にはバックトラック

- オブジェクトが複製され、基のオブジェクトの上に重ねられます。複製されたオブジェクトは基のオブジェクトと同じ色で、刺しゅう順序ではその後に位置されます。
- オブジェクトが複製されたかどうかは以下の方法で確認します。
 - ステータスバーのステッチ数を確認します。
 - 刺しゅうシミュレーションを使用するか、ステッチを移動します。デザイン内を移動するも併せてご覧ください。

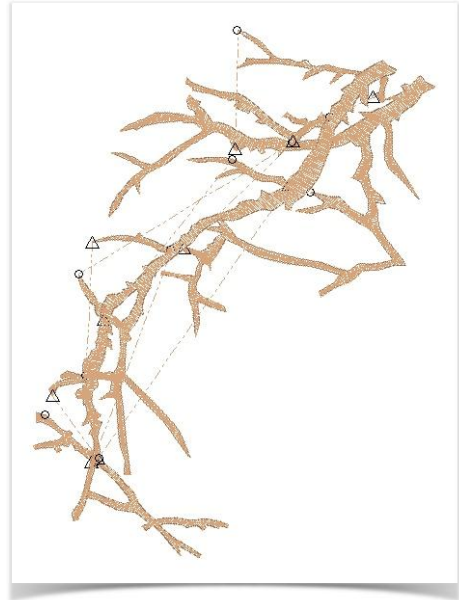
刺しゅうの渡り糸

 **表示** > デザインを表示をクリックし、デザイン項目を表示/非表示にします。クリックして表示設定ドロップリストを開きます。

 **選択** > オブジェクト変形を使用し、オブジェクトのアウトライン、ステッチ角度、スタートとエンド点やカーブラインなどを調整します。

渡り糸はデザイン内のオブジェクトを繋ぎます。ランニングステッチ、あるいはジャンプで繋がります。渡り糸、糸切り、ほつれ止めを生成するのに自動設定を使用できます。あるいはこれらをマニュアルで追加することもできます。デジタイズしながらほつれ止めや糸切りを挿入したい場合は、自動渡り糸を完全にオフにすることも可能です。

また「ブランチングしたオブジェクト」を作成することも可能でそれによりオブジェクトの順序が変更し渡り糸は最小限に抑えられ、構成要素はグループ化されてステッチが再生成されます。下縫いはすべてに適用されます。

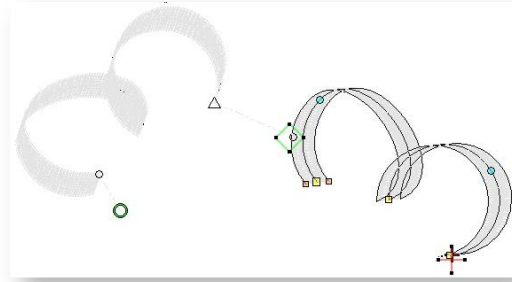


渡り糸を表示する

デザインを表示ドロップリストで渡り糸をオンにするか、<Shift + C>を押します。三角形は糸切りを、白の点線はジャンプを表します。ビジュアルライザーではジャンプは表示されません。



渡り糸をチェックすると、次のオブジェクトとの距離が離れていることがあります。渡り糸を調整するには、オブジェクト変形ツールで開始点と終了点を調整します。



最近のポイントを適用機能は、編集後に選択オブジェクトに最近のポイントを（再）適用することができます。この機能は2つ以上のオブジェクトが選択されている場合に使用可能になります。最近のポイントも併せてご覧ください。

自動渡り糸

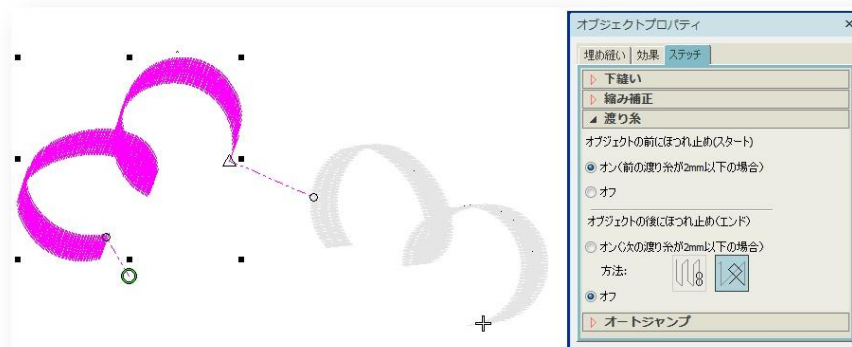


コンテキスト > 常にほつれ止め（エンド）&糸切りを使用し、渡り糸をカットします。この機能がオンの際はソフトウェアにより糸切りが決定されます。



オブジェクト編集 > オブジェクトプロパティを使用し、プロパティをプリセットしたり、選択したオブジェクトのプロパティを調整します。

渡り糸はオブジェクトプロパティを基に自動的に生成されます。デザイン全体および選択したオブジェクトの渡り糸の設定は変更することができます。刺しゅうオブジェクト間に渡り糸としてジャンプを挿入したい場合もあるでしょう。ジャンプはデザインのある場所から別の場所へ、針落ちを伴わずにフレームを移動させます。ほつれ止め（エンド）を挿入と糸切り機能は渡り糸をカットする機能です。それを行う一番簡単な方法は初めのオブジェクトを選択し、常にほつれ止め（エンド）&糸切りをクリックします。



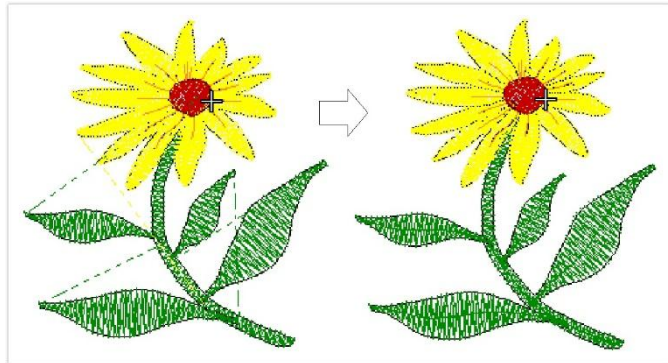
ほつれ止め（エンド）と糸切りをオフにしておきたい場合は（渡り糸が他のオブジェクトの下に隠れていて糸切りやほつれ止めの必要がない場合など）オブジェクトプロパティから設定することができます。

ブランチング

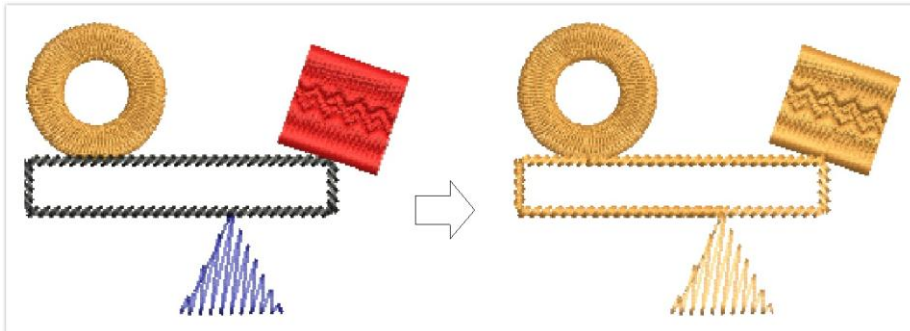


デジタイズ > ブランチングを使用し、選択したアウトラインを自動的に並び替え、刺しゅうを効率的にします。

ブランチングは類似するオーバーラップしたオブジェクト（例：手の指やユーザー作成の文字など）を最も効果的な刺しゅう順序と接合方法でデジタイズする機能です。接合するオブジェクトを選択して適用し、一つの複合オブジェクトを作成します。構成要素は並べ替えられ、渡り糸は最小限に抑えられ、ステッチは再生性されます。すべてのオブジェクトはグループ化され、1つのオブジェクトとして選択できるようになります。



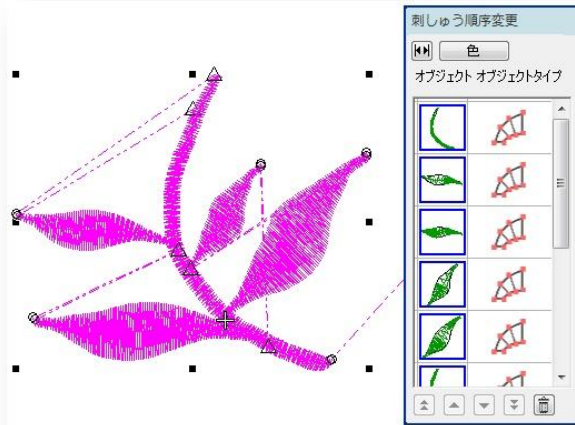
ブランチングはほとんどのオブジェクトに使用することができます。ブランチング処理されたオブジェクトの色は刺しゅう順序の最初のオブジェクトの色となりますが、設定は元の設定を維持します。



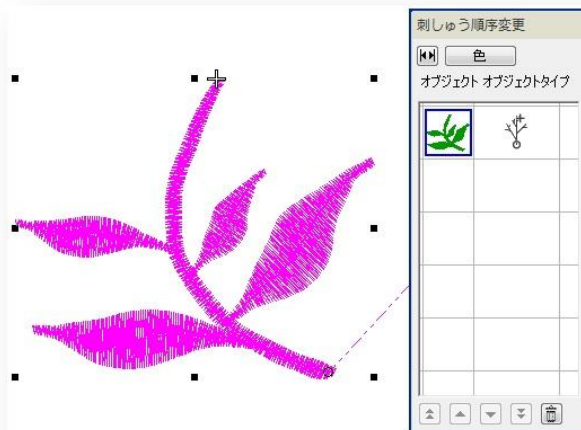
ブランチングを作成する

選択オブジェクトにブランチングを適用すると、単一のブランチングしたオブジェクトになります。

- 並び替えたいオブジェクトを選択します。オブジェクト間に長い渡り糸があるかチェックします。



- ブランチングをクリックします。
- 開始/終了点をデジタイズするか、<Enter>を2回押して初期設定で確定します。構成要素オブジェクトはグループ化され、最初のオブジェクトの色が適用されます。
- オブジェクト内を移動してステッチを確認します。オブジェクトは並び替えられ、渡り糸は最小限に抑えられ、ステッチが再生成されたことをチェックしましょう。



開始/終了点と同じ場合、2層のアウトラインステッチが施されます。開始/終了点異なる場合、その2点間のステッチは3層となります。トラベルランニングのレイヤーを追加するか、次のオブジェクトへの渡り糸を切るかはユーザーの判断になります。

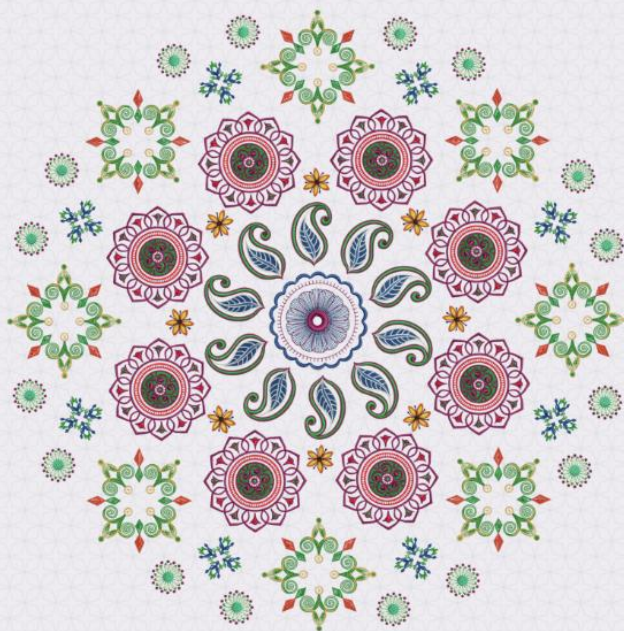
ブランチング処理したオブジェクトを編集する



オブジェクト編集、アップリケまたはレタリング/モノグラム > 分解を使用し、モノグラム、アップリケ、レタリング等を構成するオブジェクトを構成要素に分解します。構成要素はそれぞれ編集できます。このツールは編集メニューからもアクセスできます。

ブランチング処理したオブジェクトは編集、変形することができます。開始/終了点は全体に対し1個ずつですが、変形ポイントは各オブジェクトごとにあります。複合オブジェクトのオブジェクトプロパティはオブジェクトプロパティドッカーからアクセスし、変更することができます。またブランチング処理したオブジェクトは分解ツールで構成要素オブジェクトに戻すこともできます。オブジェクトを分解するも併せてご覧ください。

Digitizer V5



アプリケ

著作権

Copyright © 1998–2016. Wilcom Pty Ltd, Wilcom International Pty Ltd. All Rights reserved.

デジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェア（デジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアに組み込まれているあらゆるイメージ、動画、文章、アプリケーションを含むがこれに限定されない）、付属の印刷物、及びデジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアの複製はすべての権原及び著作権は実施許諾者（ライセンサー）またはその供給業者により所有されます。当ソフトウェア製品は著作権法および国際特許条約により保護されています。従ってユーザーはデジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアを他の著作物と同様に取り扱うものとして扱います。デジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアに付属の印刷物を複製することは禁じられています。

デジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアの画像技術機能の一部の著作権、著作権は AccuSoft Corporation により所有されています。

有限保証

すべて現状のまま提供されておりいかなる保証もしていない再配布可能ファイルは例外とし、蛇の目ミシン工業株式会社（以下「ジャノメ」と称す）は購入日より 90 日間、ソフトウェア媒体とその付随文書に素材および製造上の欠陥がないこと、およびデジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアが付属の文書に実質的に従って作動することを保証します。州または法域によっては黙示の保障期間の制限を認めない場合があるため、前期の限定は適用されない場合があります。適用法で認められる範囲においてデジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアの黙示的保証は、90 日間に限定されます。

責任制限

保証に基づくジャノメの製造者責任制限は製品価格と同額を上限とします。いかなる場合においても本製品の使用、または本製品の使用不能に起因する二次的、偶発的、あるいは間接的な損害（事業利益の損失、事業の中断、事業情報の消失またはその他の金銭的損失を含むがこれらに限定されない）に関してジャノメは一切責任を負わないものとして扱います。同様にいかなる場合においてもジャノメは第三者に対し一切の責任を負わないものとして扱います。

注記

文書上で表示されている画面のレイアウトは解説用に作成されたもので、ソフトウェアが表示する画面の表示と異なる場合があります。同様にデザインのサンプルは過程および手順のみ説明するものでお買い上げいただいたバージョンのソフトウェアに含まれていない場合があることをご了承ください。

救済方法

保証期間中に領収書等の購入の証明を添えてお客様が欠陥品をジャノメまたは購入した販売店に返却された場合、ジャノメまたは販売店はジャノメの判断により (a) 購入金の返金、あるいは (b) デジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアの修理または交換、の何れかの救済措置を行います。

交換したデジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアの保証期間は当初保証の残存期間、あるいは 30 日間の何れか長い方とします。

目次

イントロダクション.....	1
アプリケをデジタイズする.....	2
アプリケオブジェクトを作成する.....	3
アプリケスタイル.....	4
アプリケのステッチ設定.....	5
アプリケ生地.....	7
アプリケの統合.....	8
オーバーラップの自動削除.....	8
アプリケの部分指定.....	9
アプリケを統合する.....	11
アプリケを分解する.....	12

イントロダクション

アップリケはご家庭で行う手芸として根強い人気があります。アップリケツールボックスには、質の高いアップリケが簡単に作成できるツールが装備されています。アップリケをデジタイズツールで自動的にアップリケ作成に必要なステッチを作成することができます。アップリケの基本となる4つの層（ガイドランニング、切り取りライン、留め縫いステッチ、上縫いステッチ）が用途に応じて生成でき、生地または単色を選択して、アップリケパッチに割り当てます。

またアップリケの部分指定ツールで、ボーダーを重複させることなく重なりあうアップリケオブジェクトを作成することもできます。



アップリケ生地の切り取りの型紙に使えるアップリケパターンを印刷できます。アップリケパターンの各部分は刺しゅう順序に従い、番号が付けられます。デザインを印刷するをご覧ください。

アップリケをデジタイズする

アップリケをデジタイズツールで自動的にアップリケ作成に必要なステッチを作成することができます。最大3種類の「補助オブジェクト」をフレームアウト位置と共に生成することができます。



項目	目的
配置ライン	一番初めに刺しゅうされるアップリケレイヤーです。切り取ったアップリケパッチを背景の生地上に配置するのにも使用されます。
カットライン	切り取りラインは「ガイドラン後手動切り取り」を使用する際にアップリケパッチの生地を切り取るガイドを形成します。
留め縫い	留め縫いは配置ラインと切り取りラインの後にジグザグまたはランニングステッチでステッチされ、上縫いが施される前に背景の生地にアップリケパッチを取り付ける役割をします。
フレームアウト	「フレームアウト」は自動的に設定されます。これにより刺しゅうの最中に刺しゅう枠が針位置の外（フレームアウト位置）に移動するので、アップリケパッチを置いたり、切り取りが簡単に行えるようになります。

ミシンはガイドラインと切り取りラインのステッチ後に停止します。刺しゅうを開始する前に、デザインの上に生地をのせてミシンを稼働します。ガイドラインのステッチが終わったら余分なアップリケの生地を切り取り、再びミシンを開始して留め縫い、上縫いステッチを施します。切り取りラインを使用する場合は配置ラインのステッチが終了してからパッチを配置し、切り取りラインのステッチが終了してからその位置で切り取ります。

アップリケオブジェクトを作成する

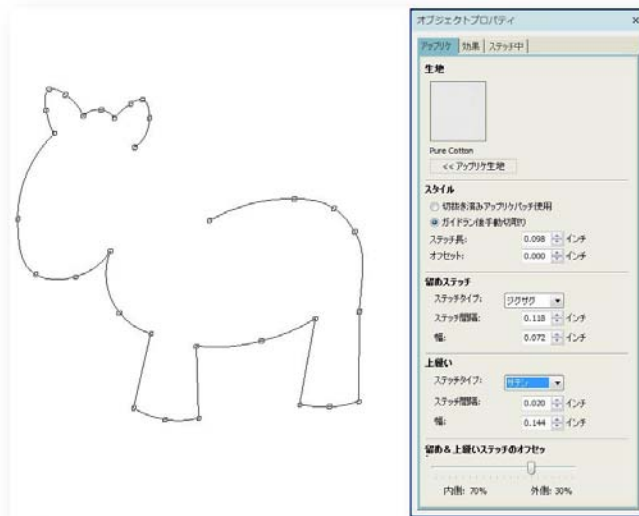


アップリケ > アップリケをデジタイズを使用し、最大 4 層のステッチ（ガイドランニング、切り取りライン、留め縫いステッチ、上縫いステッチ）の閉じたアップリケをデジタイズします。

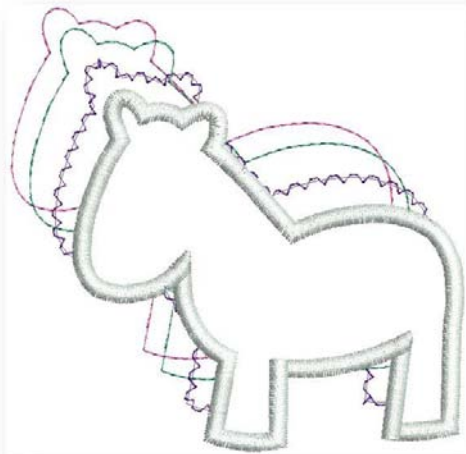
アップリケをデジタイズツールで自動的にアップリケ作成に必要なステッチを作成することができます。アップリケは他の閉じた形状をデジタイズするのと同じ方法でデジタイズできます。最高 4 層のステッチ（配置ライン、切り取りライン、留め縫い、上縫いステッチ）が生成できます。フレームアウト位置はプリセットできます。

アップリケオブジェクトを作成するには：

- デジタイズの下絵に使用するイメージを挿入し、アップリケをデジタイズをクリックします。オブジェクトプロパティ > アップリケドッカーが開きます。
- 基準点をマークしてアップリケの輪郭をデジタイズします。コーナーポイントには左クリック、カーブポイントには右クリックを使用します。



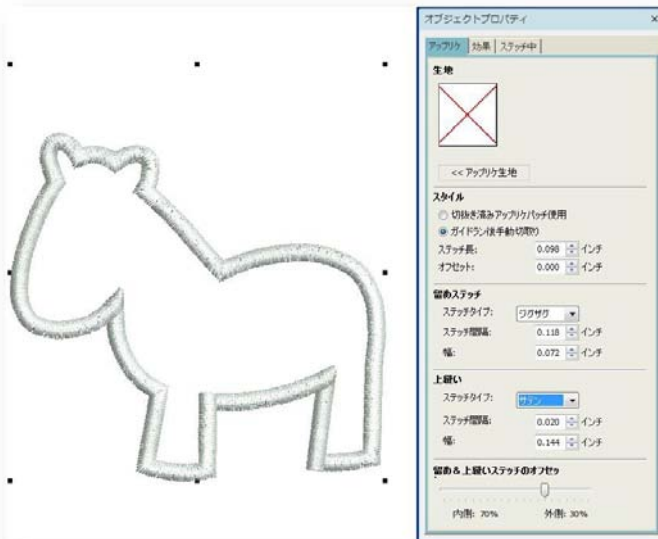
- 基準点を間違えて配置した場合は<Backspace>を押して、最後の基準点を削除します。<Enter>を押して形状を閉じます。
- 開始/終了点をマークするか、<Enter>を押して初期設定で確定します。現在の設定に基づいて最高 4 層のステッチ（配置ライン、切り取りライン、留め縫いステッチ、上縫いステッチ）が生成されます。下の図はアップリケオブジェクトを分解したイメージです。



アップリケスタイル

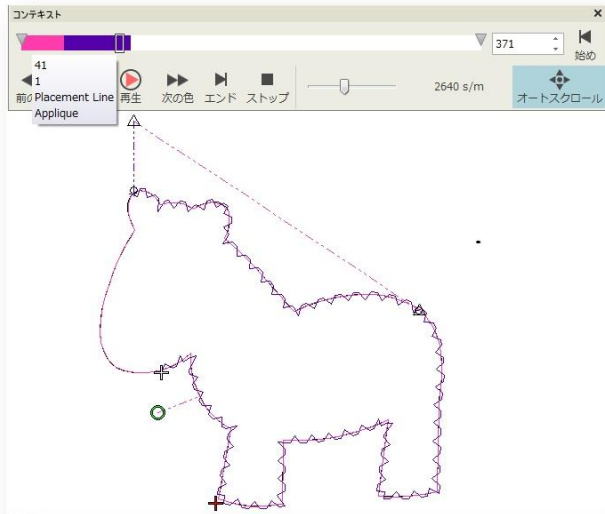
アップリケのスタイルは切抜き済みのアップリケパッチを使用する方法と、その場で切り取る方法があります。

- アップリケオブジェクトを選択してダブルクリックします。 アップリケタブは生地、スタイル、留め縫い、上縫い、オフセットの5つのエリアに分かれています。

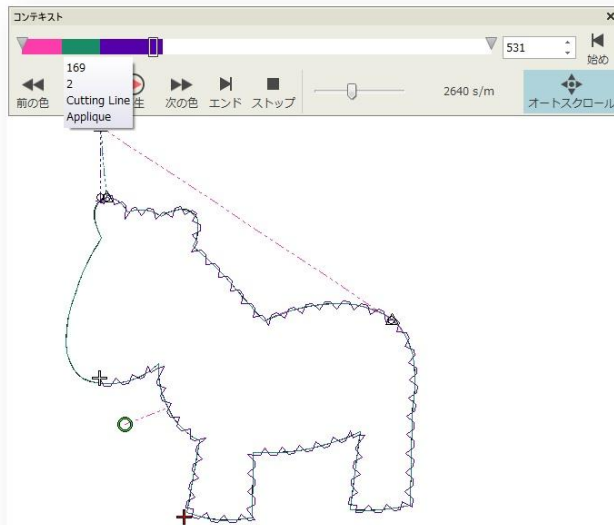


- 「切抜き済みアップリケパッチ使用」はアップリケの形状がアップリケカッターなどですでに切り出されている時に使用します。このオプションには切取り済みのパッチを配置するガイドとなる配置ラインが含まれます。刺しゅうシュミレーションでチェックしてみましょう。

メモ：「切抜き済みアップリケパッチ使用」には配置ライン、留め縫い、上縫いステッチが含まれます。



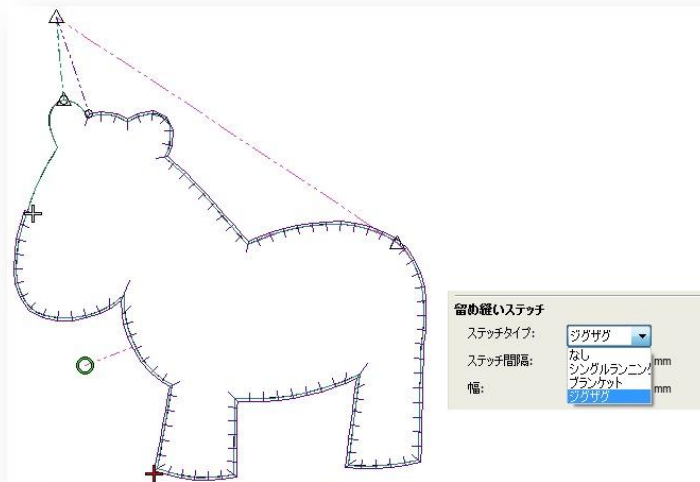
- 「ガイドラン後手動切り取り」オプションには切り取りラインが含まれ、生地をおさえ切り取る際のガイドを作成します。このオプションはアップリケ生地をその場で切り取りたい場合に使用します。



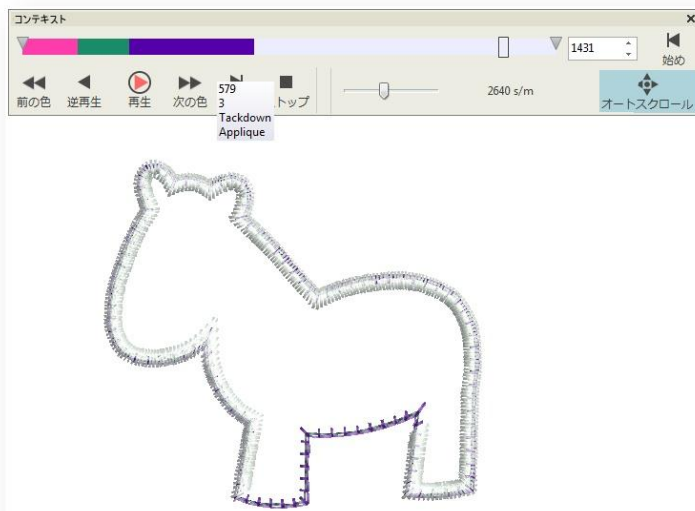
アップリケのステッチ設定

上縫いステッチはアップリケの形状の周りのボーダーをさします。上縫いステッチはステッチタイプ（サテン、Eステッチ、ジグザグ）やオフセットを設定することができます。留め縫いステッチはアップリケパッチを定位置に留めるのに使用します。

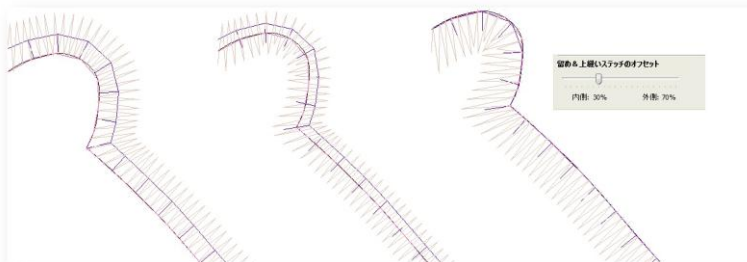
- ドロップリストから留め縫いステッチのタイプ（シングルランニング、Eステッチ、ジグザグ）を選択し、必要に応じて幅や間隔を調整します。留め縫いステッチの種類は生地端の粗さと厚さによって決定します。幅設定は上縫いの幅により抑制されます。



- ドロップリストから上縫いステッチのタイプ（サテン、Eステッチ、ジグザグ）を選択します。同様に上縫いステッチの幅と間隔も設定することができます。



- スライダーで配置ラインに対しての上縫いステッチのオフセットを調整します。オフセットはアップリケの輪郭の内側でも外側でも適用できます。初期設定ではサテンはオフセットなし、Eステッチは常に 100%内側に設定されています。

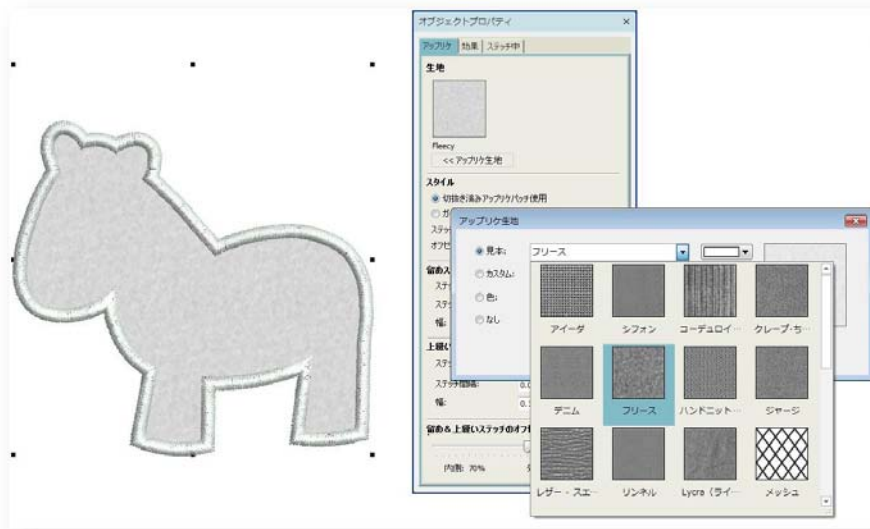


アップリケ生地

オブジェクトプロパティ> アップリケタブには、生地パネルはアップリケパッチに割り当てることができる生地や色見本にアクセスすることができます。 アップリケオブジェクトはそれぞれ別の生地を割り当てることができます。 内蔵の生地見本か、スキャンしたイメージから選択できます。

生地を配置するには：

- アップリケオブジェクトをダブルクリックか右クリックします。



- アップリケ生地をクリックします。アップリケ生地ダイアログが開きます。 アップリケパッチに割り当てたり生地または色を選択します。生地見本/色/なしオプションでは、生地や色を選択することができます。
- 表示ツールバーの表示ドロップダウンのアップリケ生地でアップリケの生地/色の表示をオン/オフにすることができます。



アップリケの統合

アップリケのデザインには複数のアップリケオブジェクトを含んでいるものもあります。各オブジェクトはそれぞれ別の生地を割り当てることができます。オブジェクトが重なりあう場所では重なっているボーダーは削除されます。アップリケが複数ある場合、アップリケの項目はオブジェクトごとではなく、例えば配置ライン、留め縫いステッチ、上縫いステッチごとにまとめてステッチした方が効率的です。それにはアップリケオブジェクトを分解し、項目を並び替える必要があります。



オーバーラップの自動削除




アップリケ > オーバーラップ自動削除を使用し、オブジェクトやレタリングの unnecessary 下層のステッチを取り除きます。

オーバーラップ自動削除ツールを使用して、重なり合うオブジェクトの下側のステッチを取り除きます。これによってステッチ数を減らすことができ、 unnecessary ステッチが積み重なるのを防げます。中抜きを切り取る&埋めるも併せてご覧ください。



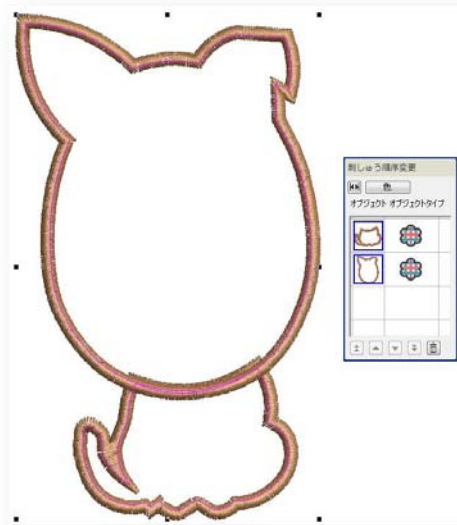
アップリケの部分指定

 アップリケ > アップリケの部分指定を使用し、アップリケオブジェクトの下層の不要な上縫いステッチを削除します。

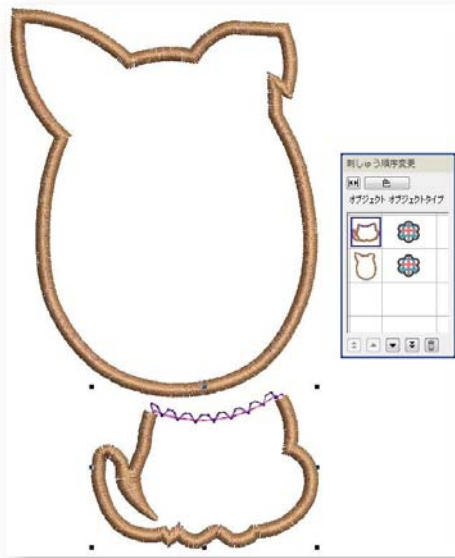
アップリケの部分指定ツールで、ボーダーを重複させることなく重なりあうアップリケオブジェクトを作成することもできます。下の層が部分的な上縫いを持つアップリケになります。

部分的な上縫いのあるアップリケを作成するには：

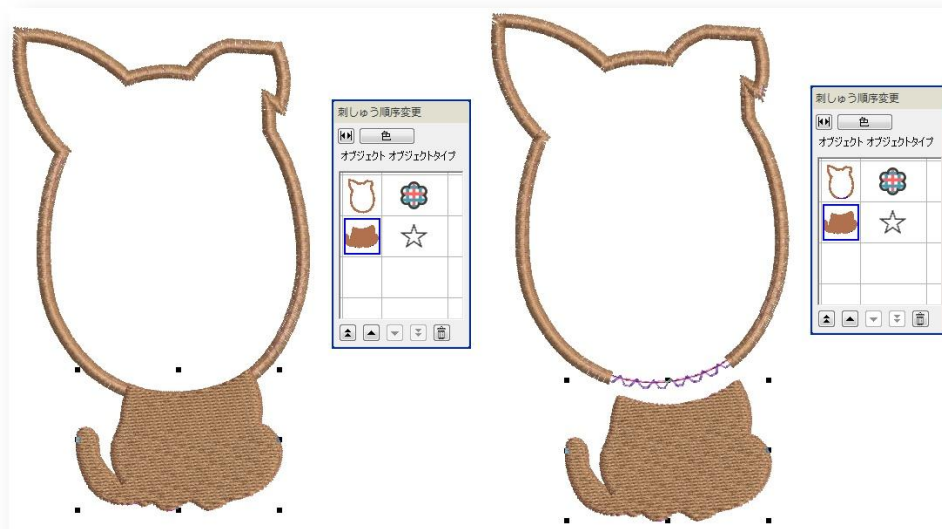
- 上縫いを部分的に取り除きたいアップリケオブジェクトとそれに重なるアップリケオブジェクトを選択します。



- アップリケの部分指定ツールをクリックします。オブジェクトが重なっている部分の上縫いは取り除かれ、補助オブジェクト（留め縫いステッチ、配置ライン、切り取りライン）のみが残ります。注意：下のイメージ中の下の層(オブジェクト)は見やすいように一時的に移動させてあります。



- アプリケを部分的に切り取るオブジェクトはアプリケオブジェクトでなくても構いません。



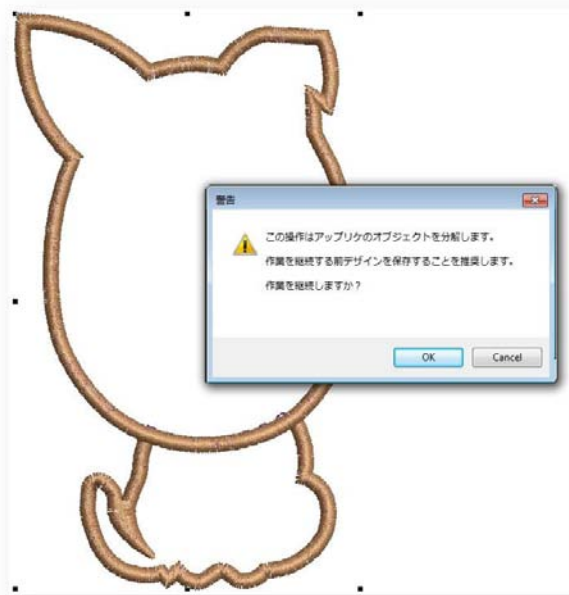
部分的になったアプリケを削除、やり直し、または通常アプリケに戻すには、オブジェクトを選択しアプリケの部分指定ツールをクリックします。

アプリケを統合する




アプリケ > アプリケを統合を使用し、効率よく刺しゅうできるようにアプリケを構成要素オブジェクトに分解し、並び替えし再統合します。

アプリケを統合ツールは複数のアプリケオブジェクトを構成要素（ガイドランニング、切り取りライン、留め縫いステッチ、上縫いステッチ）に分解し、効率的な刺しゅう順序で結合し並び替えます。アプリケオブジェクトのすべてのガイドランニングは先に縫われ、その後留め縫いステッチ、上縫いステッチの順序でステッチが生成されていきます。ガイドランニングと留め縫いステッチ構成要素の後にフレームアウトされます。ツールを使用するとアプリケオブジェクトが分解されるメッセージが表示されます。処理を行う前にデザインのコピーを保存しておくといでしょう。

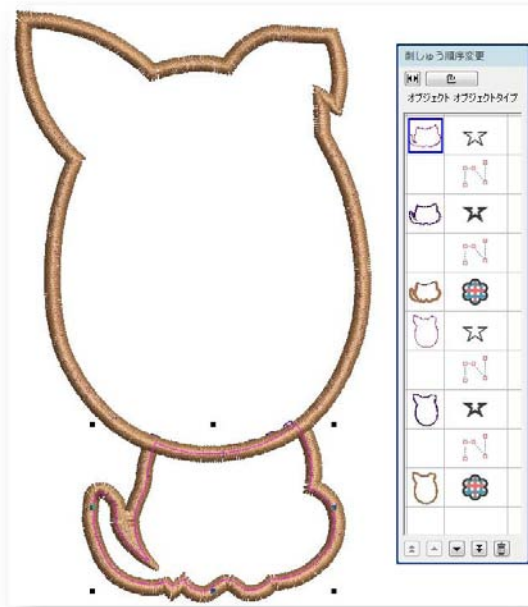


選択にアプリケオブジェクト以外が含まれているとアプリケを統合ツールは使用することができません。

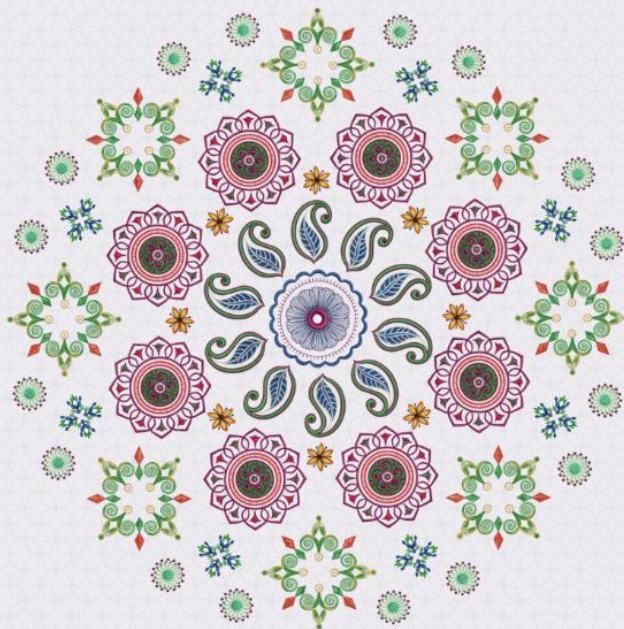
アプリケを分解する

 オブジェクト編集、アプリケまたはレタリング/モノグラム > 分解を使用し、モノグラム、アプリケ、レタリング等を構成するオブジェクトを構成要素に分解します。構成要素はそれぞれ編集できます。このツールは編集メニューからもアクセスできます。

アプリケオブジェクトを統合する際に更に細かく制御したい場合は、分解ツールでオブジェクトを分解し、自分で並び替えます。この方法はアプリケを統合ツールを使用できないアプリケ以外のオブジェクトを刺しゅう順序に挿入したい時に便利です。



Digitizer V5



上級デジタイズ

著作権

Copyright © 1998–2016. Wilcom Pty Ltd, Wilcom International Pty Ltd. All Rights reserved.

デジタルタイザーストリーク作成ソフトウェア（デジタルタイザーストリーク作成ソフトウェアに組み込まれているあらゆるイメージ、動画、文章、アプリケーションを含むがこれに限定されない）、付属の印刷物、及びデジタルタイザーストリーク作成ソフトウェアの複製はすべての権原及び著作権は実施許諾者（ライセンサー）またはその供給業者により所有されます。当ソフトウェア製品は著作権法および国際特許条約により保護されています。従ってユーザーはデジタルタイザーストリーク作成ソフトウェアを他の著作物と同様に取り扱うものとして扱います。デジタルタイザーストリーク作成ソフトウェアに付属の印刷物を複製することは禁じられています。

デジタルタイザーストリーク作成ソフトウェアの画像技術機能の一部の著作権、著作権は AccuSoft Corporation により所有されています。

有限保証

すべて現状のまま提供されておりいかなる保証もしていない再配布可能ファイルは例外とし、蛇の目ミシン工業株式会社（以下「ジャノメ」と称す）は購入日より 90 日間、ソフトウェア媒体とその付随文書に素材および製造上の欠陥がないこと、およびデジタルタイザーストリーク作成ソフトウェアが付属の文書に実質的に従って作動することを保証します。州または法域によっては黙示の保障期間の制限を認めない場合があるため、前期の限定は適用されない場合があります。適用法で認められる範囲においてデジタルタイザーストリーク作成ソフトウェアの黙示的保証は、90 日間に限定されます。

責任制限

保証に基づくジャノメの製造者責任制限は製品価格と同額を上限とします。いかなる場合においても本製品の使用、または本製品の使用不能に起因する二次的、偶発的、あるいは間接的な損害（事業利益の損失、事業の中断、事業情報の消失またはその他の金銭的損失を含むがこれらに限定されない）に関してジャノメは一切責任を負わないものとして扱います。同様にいかなる場合においてもジャノメは第三者に対し一切の責任を負わないものとして扱います。

注記

文書上で表示されている画面のレイアウトは解説用に作成されたもので、ソフトウェアが表示する画面の表示と異なる場合があります。同様にデザインのサンプルは過程および手順のみ説明するものでお買い上げいただいたバージョンのソフトウェアに含まれていない場合があることをご了承ください。

救済方法

保証期間中に領収書等の購入の証明を添えてお客様が欠陥品をジャノメまたは購入した販売店に返却された場合、ジャノメまたは販売店はジャノメの判断により (a) 購入金の返金、あるいは (b) デジタルタイザーストリーク作成ソフトウェアの修理または交換、の何れかの救済措置を行います。

交換したデジタルタイザーストリーク作成ソフトウェアの保証期間は当初保証の残存期間、あるいは 30 日間の何れか長い方とします。

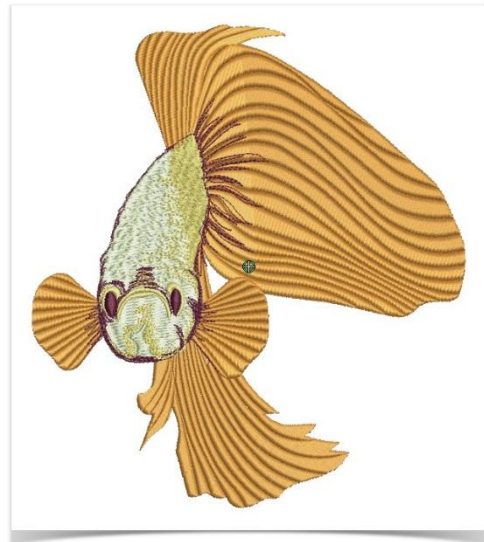
目次

イントロダクション.....	1
カラーブレンド.....	2
カラーブレンドを適用する.....	2
カラーブレンドを編集する.....	3
キルティング背景.....	5
キルティング背景を作成する.....	5
キルティングのタイプ.....	6
アウトライン&オフセット.....	8
アウトラインを作成する.....	8
オフセットを作成する.....	9
3D 刺しゅう.....	11
3D サテン.....	11
トラブントアウトラインでキルティングを作成する.....	12
ニードルスタンプ.....	14
ニードルスタンプドッカー.....	14
定型パターンを適用する.....	15
オブジェクトをニードルスタンプとして使用する.....	15
ユーザー設定スプリットをデジタイズする.....	17
スタンプをライブラリに追加する.....	18
ニードルスタンプの外観.....	19
モチーフスタンプ.....	20
スタンプを選択&挿入する.....	20
スタンプを回転する.....	21
スタンプを拡大/縮小する.....	22
ユーザー設定モチーフを作成する.....	22
ユーザー設定ボーダー.....	24

イントロダクション

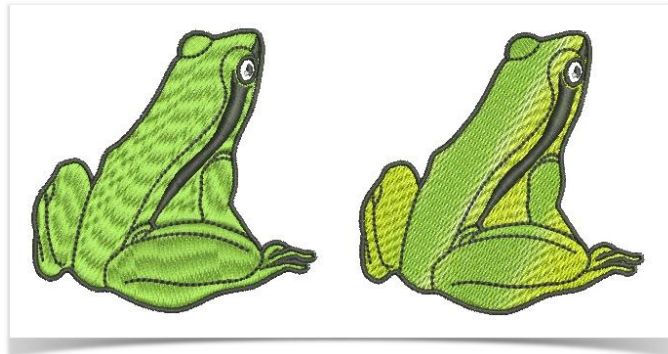
上級デジタイズツールボックスは、デジタイズに時間のかかる特殊な効果を簡単に素早く作成できる機能を搭載しています。

カラーブレンドは夕焼けや木目など、ユニークな色のハーモニーを作成することができます。キルティング背景はエコー状のキルティング効果を作成します。アウトラインとオフセット作成は選択したオブジェクトの周りまたはデザイン全体にシングル、トリプル、サテンラインで素早くアウトラインを作成します。




カラーブレンド

カラーブレンドは夕焼けや木目など、ユニークな色のハーモニーを作成することができます。目の詰まった埋め込みと開いた埋め込みを組み合わせることで、2つの色を滑らかに混ぜ合わせます。

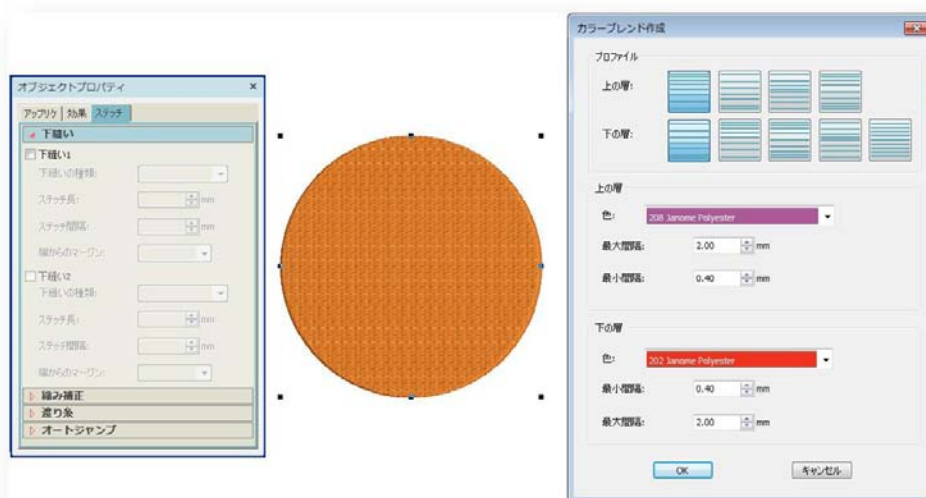


カラーブレンドを適用する

 上級デジタイズ > カラーブレンド作成を使用し、選択したオブジェクトにカラーブレンド、遠近効果や陰影効果を生成します。

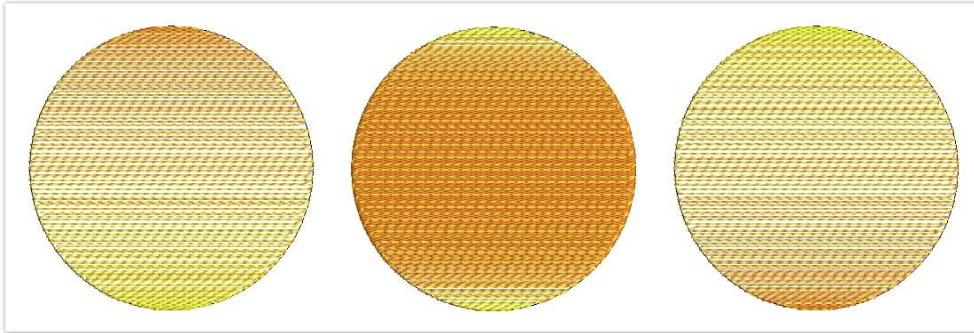
カラーブレンドはほとんどのサテン、3D サテン、タタミ、ジグザグの埋め縫いに適用することができます。

- オブジェクトを選択します。
- 下縫いが見えてしまうのを防ぐには、下縫いをオフにします。ふち移動は初期設定で適用されます。グラデーション効果も併せてご覧ください。
- カラーブレンド作成をクリックします。 カラーブレンド作成ダイアログが初期設定プロファイルが選択された状態で開きます。






- 上の層または下の層のプロファイルを選択します。 通常、対応する層は自動的に選択され列は互いにブレンドしますが、下の層にはもう一つ「均一プロファイル」があります。これは上の層のどのプロファイルとも使用することができます。

- 各層に色を選択し、間隔設定を調整します。両層で間隔を同じに設定すると均等にブレンドします。

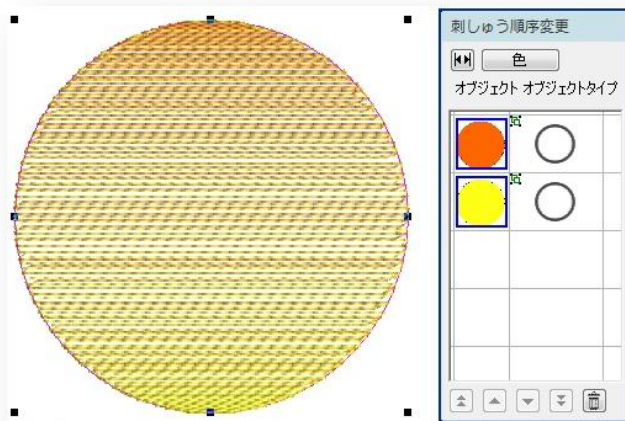


カラーブレンドを編集する

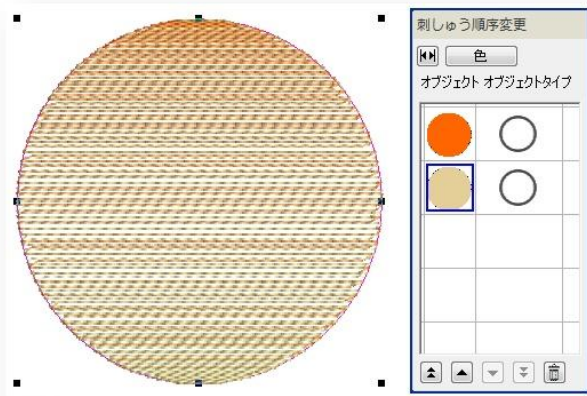
-  コンテキスト > グループを使用、または<Ctrl+G>を押しし、選択したオブジェクトをグループ化します。このツールはアレンジメニューからもアクセスできます。
-  コンテキスト > グループ解除を使用、または<Ctrl+U>を押し、グループ化した範囲のグループ化を解除します。このツールはアレンジメニューからもアクセスできます。
-  選択 > オブジェクト変形を使用し、オブジェクトのアウトライン、ステッチ角度、スタートとエンド点やカーブラインなどを調整します。

カラーブレンドを適用したオブジェクトはブレンド効果を失うことなく拡大/縮小、回転、傾斜することができます。オブジェクトはまずグループ化を解除し、構成要素オブジェクトを別々に編集します。

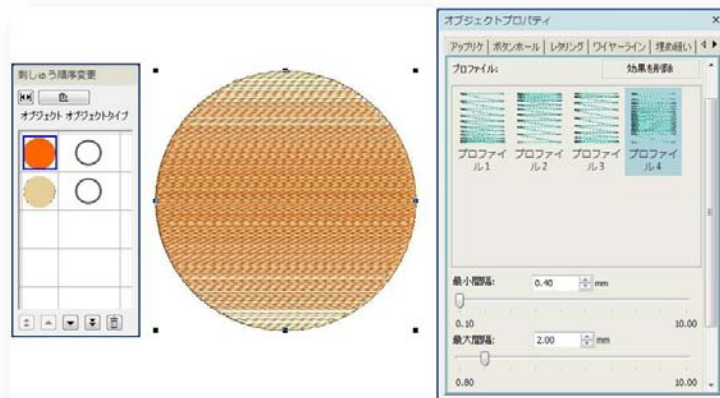
- カラーブレンドを適用したオブジェクトを選択し、<Ctrl+U>を押してグループ化を解除します。



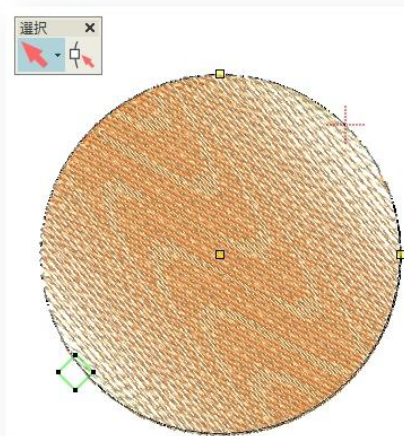
- オブジェクトを選択し、必要に応じて色を変更します。



- オブジェクトをダブルクリックし、オブジェクトプロパティドッカーを開きます。
- 効果タブでプロファイルを選択し、間隔設定を調整します。2つ目のオブジェクトにも同じ処理を繰り返します。



- 必要に応じてオブジェクト変形ツールでグラデーションの方向を調整します。



- 編集が終了したら、2つのオブジェクトを再度グループ化します。

キルティング背景

アウトラインとオフセット作成ツールはエコー状のキルティング効果を作成できますが、この方法には制限があります。キルティング背景機能はその代行手段でよりよい結果が得られます。



キルティング背景を作成する

- キルティングブロックの中に含めたいデザインを開きます。キルティング背景は、デザインウィンドウに刺しゅうオブジェクトがある際にアクティブになります。
- 使用する測定単位（メートル法またはU.S式）を選択するか、単位と数値を直接フィールドに入力します（例：5mm）。
- キルティング背景をクリックします。キルティング背景ダイアログにはブロックのサイズ、デザインのサイズ、ステッチ、ブロックの中心の4つのエリアがあります。



- ブロックのサイズパネルでキルティングのブロックのサイズを設定します。
- 高さと同幅フィールドはエコー状パターンを生成する境界線を定義します。縦横比を維持チェックボックスにチェックを入れ、縦横比をロックします。デザインのサイズパネルはブロックのサイズを定義する際の参考として、刺しゅうデザインの高さと幅を表示しています。
- ステッチパネルでステッチの特性を定義します。

設定	詳細
キルティングタイプ	エコーや渦巻きなどキルティングパターンを選択します。
デザインマージン	エコー状キルティングとデザイン間のすき間を設定します。
ブロックマージン	エコー状キルティングとブロックの境界線間のすき間を設定します。
行間隔	各キルティングラインまたはスティプルフィルのループ間隔の間の距離を設定します。
色	キルティングステッチの色を選択します。 デザインの最後の色が初期色となります。


- ブロックの中心パネルでブロックの中心を決定します。

設定	詳細
デザインを中心にする	デザインをブロックのアウトラインの中心に置き、キルトパターンをその周りに生成します。
中心をデジタイズする	キルティングブロックの中心をデジタイズします。 このオプションを選択すると、カーソルにアウトライン(ブロックのサイズ)と十字マークが加えられます。 左クリックでブロックの中心を置き、キルトパターンをその周りに生成します。

- OK をクリックしてステッチを生成します。

これらの設定はミリメートルとインチ間で切り替えることができます。

キルティングのタイプ

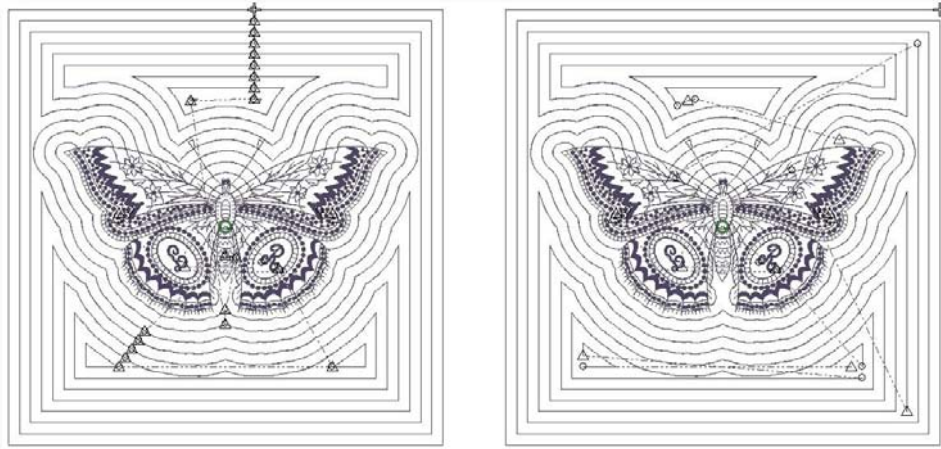
 表示 > デザインを表示をクリックし、デザイン項目を表示/非表示にします。 クリックして表示設定ドロップリストを開きます。

キルティングのタイプにはエコー、渦巻き、スティプルランの3種類があります。



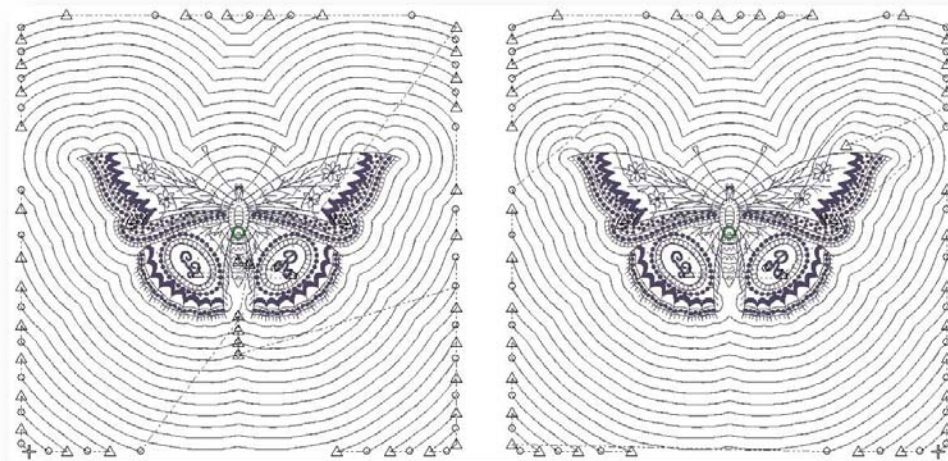
いかなる場合でもステッチはデザインのある形状からブロックのサイズである境界線(通常 20 センチから 30 センチほど)に向かい放射状に生成されます。 エコーと渦巻き

は一見して似たような結果になりますが、 渡り糸をオンにして違いをチェックしてみましょう。



エコーはデザインの周りに別々のラインを生成します。各ラインはそれぞれほつれ止め（エンド）と糸切りを行います。一方渦巻きはデザインを4等分した間にジャンプを含んだ一つの連続したラインを生成します。通常渦巻きはより効率よく刺しゅうを行うことができます。

エコーや渦巻きトリミングは、放射状のステッチの外縁がブロックの外側の境界線でトリミングされます。どちらの方法でも同じような回数のほつれ止め（エンド）と糸切りが生成されます。



アウトライン&オフセット

当ソフトウェアには既存の輪郭を基にしたアウトラインを素早く作成できるツールがあります。アウトライン&オフセットツールは小さなオブジェクトの細部を強調したり、滑らかなボーダーを作成するのに使用します。バックステッチ、ステムステッチ、パターンランニング、つぶ縫いステッチ、ジグザグでデザインのアウトラインを自動的に作成します。閉じた形状ならどんなものでも使用できます。



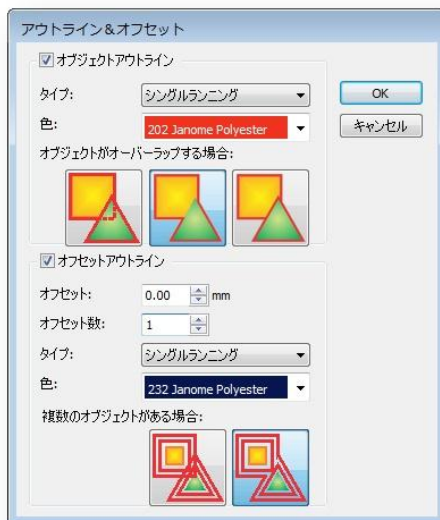
アウトラインを作成する



上級デジタイズ > アウトライン&オフセット作成を使用し、閉じたオブジェクトやデザイン全体のアウトラインやオフセットのボーダーを作成します。




アウトライン&オフセット機能は選択したオブジェクトまたはデザイン全体の周りに、様々な種類のアウトラインを素早く作成することができます。

- 基になるオブジェクト（複数可）を選択します。
- アウトライン&オフセットアイコンをクリックします。アウトライン&オフセットダイアログが開きます。このダイアログでは1回の処理でアウトラインとオフセット両方を追加することができます。



- 「オブジェクトアウトライン」にチェックを入れます。

- アウトラインタイプを選択します。タイプドロップリストにはシングルランニング、トリプルランニングなど一式が揃っています。
- アウトラインの色を選択します。色ドロップリストはデザインパレットの現在の色が表示されます。
- オーバーラップのオプションを選択します。

アウトラインタイプ		メモ
	各アウトライン	各オブジェクトのアウトラインが生成されます。
	共通アウトライン	交差するアウトラインは結合し、単一のアウトラインになります。
	トリムアウトライン	オーバーラップした部分はオーバーラップしているオブジェクトによりトリミングされます。

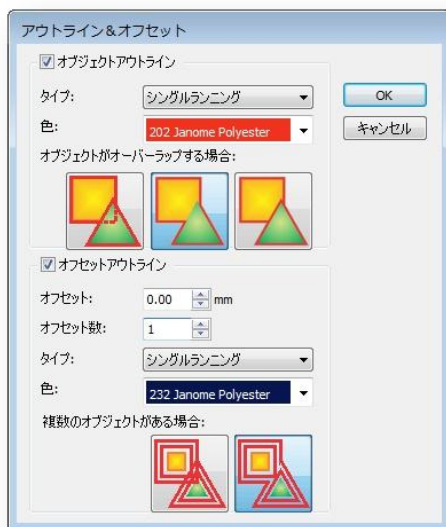
- OK をクリックし、確定します。基のオブジェクトの周りにアウトラインが生成され、基のオブジェクトの後に刺しゅうされるよう刺しゅう順序に挿入されます。生成したアウトラインは独立したオブジェクトなので、必要に応じて編集することができます。

オフセットを作成する



上級デジタイズ > アウトライン&オフセット作成を使用し、閉じたオブジェクトやデザイン全体のアウトラインやオフセットのボーダーを作成します。



- 基にするオブジェクトを選択します。
- オフセットアウトラインにチェックを入れます。



- オブジェクトのアウトラインに使用する色とステッチタイプを選択します。
- オフセット数フィールドで、作成するオフセットオブジェクトの数とオフセット値をミリメートルで入力します。



- オフセットオプションを選択します。

オフセットタイプ	メモ
	各オブジェクトのオフセットアウトラインが生成されます。
	交差するオフセットは結合し、単一のアウトラインになります。

- OK をクリックし、確定します。 オフセットオブジェクトが生成され、刺しゅう順序の一番最後に追加されます。 生成したオフセットは独立したオブジェクトなので、必要に応じて編集することができます。

3D 刺しゅう

当ソフトウェアでは通常のサテンステッチに加え、アウトラインと埋め縫いに盛り上がった 3D サテンを使用することができます。3D サテンは複数のサテンステッチの層から成りデザインに奥行きを与えます。ステッチ数はもちろん多くなります。

トラプントデザインを作成する方法はいくつかありますが、従来の手縫いのトラプントは 2 枚の生地をモチーフのアウトラインで縫い合わせ作成します。裏面には切り込みがあり毛糸や綿を詰めます。他には詰め物をする代わりに 3D サテンで奥行きを出す方法もあります。



3D サテン

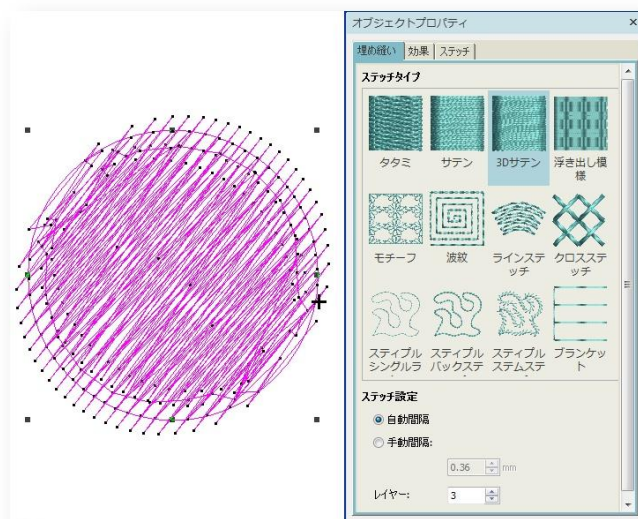


オブジェクトプロパティ > ライン > 3D サテンを使用し、盛り上がったサテンのボーダーを作成します。トラプントと共に使用し、キルティング効果を作成することもできます。




オブジェクトプロパティ > 埋め縫い > 3D サテンを使用し、盛り上がった表面のサテンを作成します。レタリングに適用したり、トラプントと共に使用し、キルティング効果を作成することもできます。

3D サテンはサテンオブジェクトにさらにボリュームを持たせ、盛り上がった表面を作成します。よい盛り上がりを作成するには手動間隔に 0.30mm、レイヤーに 4 を設定することを推奨しています。



トラプントアウトラインでキルティングを作成する

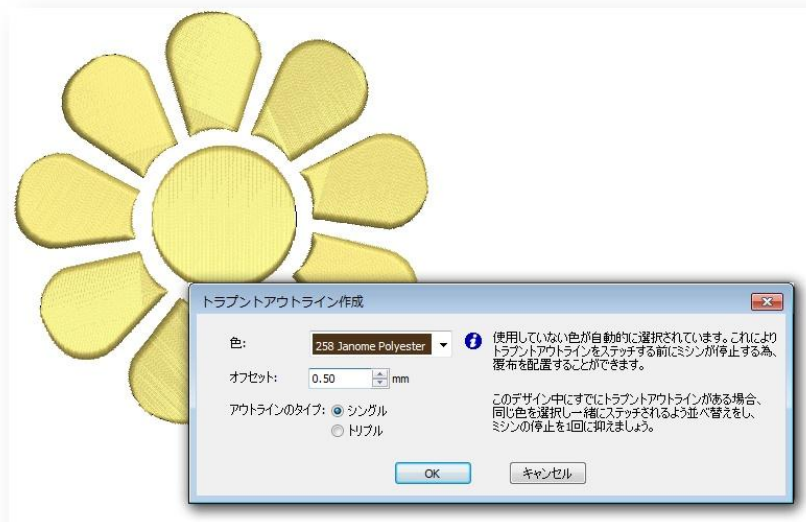
 上級デジタイズ > トラプントアウトライン作成を使用し、選択したオブジェクトのトラベルランニングを端に寄せます。通常下縫いのない開いた刺しゅうに使用します。

キルティング刺しゅうは盛り上がった表面を作る為に詰め物をします。これは「トラプント」または「立体刺しゅう」と呼ばれています。当ソフトウェアにはこれと似たような効果を作成できるツールが2つあります。

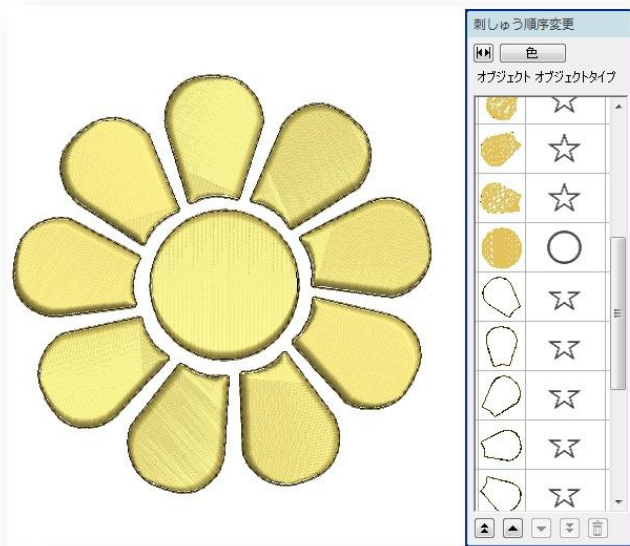
- 3D サテン：毛糸や詰め物をする代わりに、盛り上がった刺しゅうを作成することができます。
- トラプントアウトライン：刺しゅうの上のにせた生地の上から刺しゅうすることができます。

トラプントアウトライン作成機能は3D サテンと併用してキルティングのような見かけを作成することができます。この機能では次の未使用の色が初期設定の色になるので、トラプントアウトラインが刺しゅうされる前にミシンが停止します。これにより刺しゅうの上に布を被せることができます。手順は以下のとおりです。

- 3D サテンでデザインをデジタイズし、トラプントデザインに含めるすべてのオブジェクトを選択します。



- トラプントアウトライン作成ツールでトラプントのアウトラインを作成します。色、オフセット、アウトラインのタイプをプリセットします。



- 刺しゅう用芯地または厚手の切り取り式の当て布にデザインを刺しゅうします。
- 次にメインの布でデザインを覆い、トラプントアウトラインを刺しゅうします。
- 当て布または刺しゅう用芯地を裏面のデザインの輪郭のステッチ近くで切り取ります。



ニードルスタンプ

ニードルスタンプ機能は「ニードルスタンプ」を使用して針落ちでパターンを作成します。ニードルスタンプにはベクターや刺しゅう形状を使用することができます。



ニードルスタンプ機能はベクターまたは刺しゅうオブジェクトのみスタンプの土台として使用することができます。ビットマップイメージを使用したい場合は、CorelDRAW Graphics でビットマップ > アウトラインをトレースでベクターフォーマットに変換します。

ニードルスタンプドッカー



上級デジタイズ > ニードルスタンプを使用し、「ニードルスタンプ」をテンプレートとして使用して針落ちのパターンを定義します。ニードルスタンプドッカーのオン/オフを切り替えます。

ニードルスタンプドッカーにはパターンを使用、オブジェクトを使用、デジタイズ、外観の4つのタブがあります。

- パターンを使用タブでは、定型のスタンプパターンを選択オブジェクトに適用できます。
- オブジェクトを使用タブではオブジェクトのアウトラインを選択し、一時的なスタンプとして使用することができます。ベクターグラフィックもスタンプオブジェクトとして選択することができます。
- デジタイズタブではユーザー設定スプリットをデジタイズできます。
- 外観タブでは効果を和らげたり、強めたりすることができます。

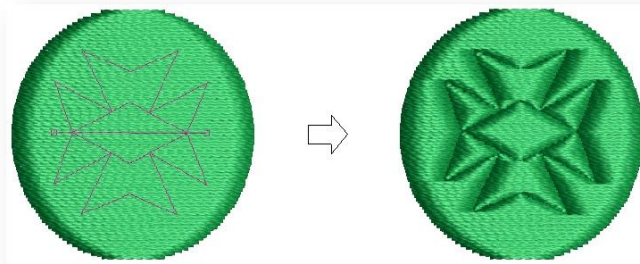


定型パターンを適用する

パターンを使用タブでは定型のスタンプパターンを選択し、適用することができます。刺しゅうオブジェクトは選択しても、未選択の状態でも開始することができます。オブジェクトが選択されている場合（複数可）、スタンプは選択オブジェクトのみ適用されます。オブジェクトが選択されていない場合はスタンプはどのオブジェクトにも適用されます。

定型パターンを適用するには：

- ニードルスタンプを選択します（刺しゅうオブジェクトは未選択でも可）。オブジェクトを選択している場合、スタンプは選択したオブジェクトのみに適用されます。
- セットリストからパターンセットを選択します（例：ニードルスタンプ）。ドロップリストには定型のセットとユーザー設定セットが含まれています。
- パターンを選択し、スタンプを使用ボタンをクリックします。
- スタンプを適用するオブジェクトにマウスのポインタを移動します。スタンプを反転するには右クリックします。オートスクロールするのを防ぐには Shift を押します。
- クリックでアンカーポイントを設定し、希望の位置までパターンを回転させます。



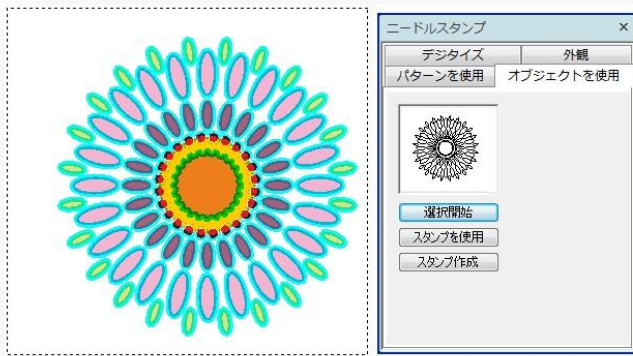
- <Shift>を押しながら、マウスポインタを移動させスタンプを拡大/縮小することもできます。マウスボタンをクリックします。
- オブジェクトを選択している場合は、スタンプは選択したオブジェクトのみ適用されます。
- オブジェクトがなにも選択されていない場合は、スタンプは下にあるオブジェクトすべてに適用されます。
- <Esc>を押して終了します。

オブジェクトをニードルスタンプとして使用する

オブジェクトを使用タブではデザインウィンドウにあるオブジェクトのアウトラインを選択し、スタンプとして直接適用したり、ライブラリに保存して後日使用することができます。スタンプのベースにはベクターや刺しゅうオブジェクトが使用できます。

オブジェクトをニードルスタンプとして使用するには：

- スタンプとして使用する刺しゅうオブジェクトまたはベクターオブジェクトを選択します。
- ニードルスタンプアイコンをクリックし、オブジェクトを使用タブを選択します。
- 選択開始ボタンをクリックし、クリックで選択するか囲み枠をドラッグします。



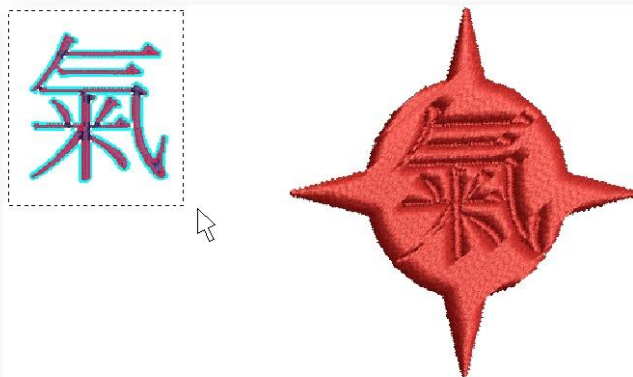
- スタンプを使用ボタンをクリックし、選択したニードルスタンプを適用します。



- またはライブラリに追加ボタンをクリックして、後で使用できるように選択をライブラリに追加します。

メモ

- ソフトウェアに付属の CorelDRAW®にはクリップアートライブラリが含まれています。これらの多くはニードルスタンプの材料として使用することができます。詳細は CorelDRAW®ユーザーマニュアルをご覧ください。
- ビットマップイメージを使用したい場合は、CorelDRAW Graphics でビットマップ > アウトラインをトレースでベクターフォーマットに変換します。
- またレタリング(刺しゅうまたは TrueType) もスタンプ作成に使用できます。

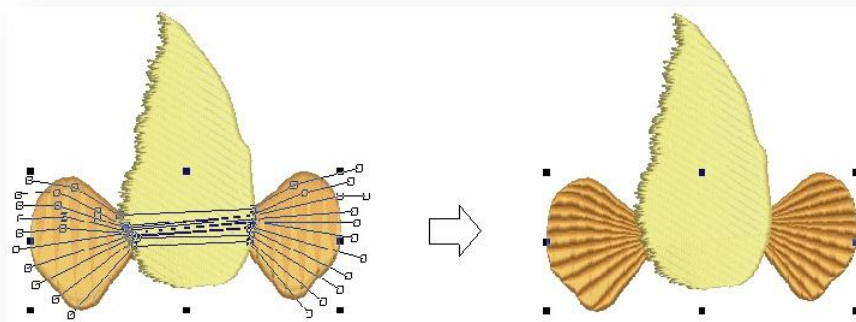
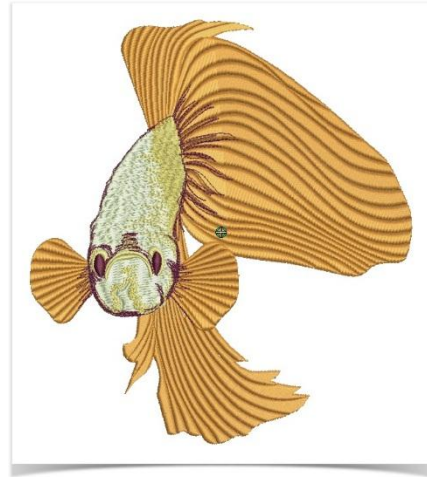


ユーザー設定スプリットをデジタイズする

デジタイズタブでは分割ラインをデジタイズしてオブジェクトまたは直接その場に適用します。

ユーザー設定スプリットをデジタイズするには：

- ニードルスタンプを選択します（刺しゅうオブジェクトは未選択でも可）。オブジェクトを選択している場合、スタンプは選択したオブジェクトのみに適用されます。
- デジタイズタブを選択し、デジタイズ開始ボタンを押します。スタンプのアウトラインの開始点を入力するよう指示があります。
- 分割ラインをデジタイズします。〈Enter〉を一回押し、輪郭を完了します。〈Enter〉をもう一度押し、終了します。
- スタンプボタンをクリックし、選択したオブジェクトのみにスタンプを適用します。またはスタンプを使用を押し、選択していないオブジェクトにスタンプを適用します。
- スタンプを使用ボタンをクリックし、スタンプを配置します。定型のパターンと同様にアンカーポイントを入力するよう指示があります。



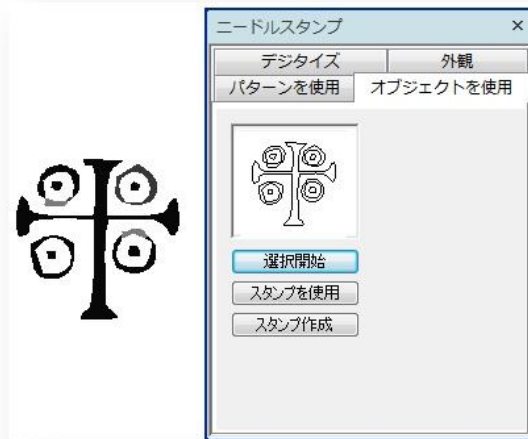
- またはライブラリに追加ボタンをクリックして、後で使用できるよう選択をライブラリに追加します。

スタンプをライブラリに追加する

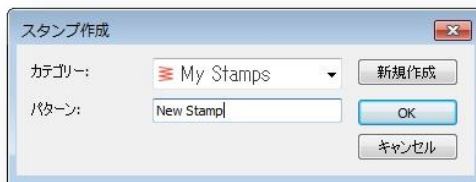
ニードルスタンプドッカーのオブジェクトを使用タブまたはデジタイズタブのスタンプ作成ボタンから、スタンプをライブラリに追加します。

ライブラリにスタンプを追加するには：

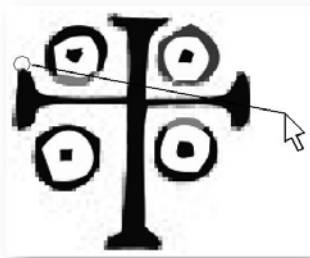
- オブジェクトを使用タブを選択します。



- 選択開始をクリックし、スタンプにしたいオブジェクトを選択します。
- スタンプ作成ボタンをクリックします。ダイアログが開きます。



- ドロップリストからセットを選択するか、新規作成ボタンをクリックし新しいセットを作成します。
- 新しいスタンプの名前を入力し、OK をクリックします。初めの基準点をデジタイズするよう指示があります。
- 指示に従い2番目の基準点をデジタイズします。これらの基準点はスタンプを配置する際に使用されます。または<Enter>を押し、初期設定で確定します。




- OK をクリックします。新しく作成したスタンプは、パターンを使用タブが選択されている際にスタンプリストに表示されます。
- ユーザー設定スタンプパターンが選択されている場合、パターンを使用タブの改名や削除ボタンはいつでも使用できます。

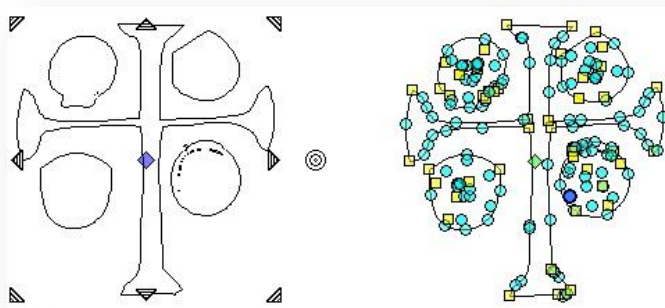
ニードルスタンプの外観

ニードルスタンプドッカーの外観タブは効果をやわらげたり強調したりすることができます。スタンプを消去ボタンをクリックし、選択したオブジェクトから既存のスタンプをすべて消去します。



 選択 > オブジェクト変形を使用し、オブジェクトのアウトライン、ステッチ角度、スタートとエンド点やカーブラインなどを調整します。

ニードルスタンプは変形モードで、個々に移動、回転、サイズ変更、変形することができます。ニードルスタンプを変形すると、オブジェクトの針落ちは自動的にアップデートされます。ニードルスタンプを変形するにはオブジェクト変形ツールでニードルスタンプが適用されている刺しゅうオブジェクトを選択します。選択ハンドルが表示します。これらのハンドルでスタンプを拡大/縮小、回転、引き伸ばしすることができます。スタンプのアウトラインを再度クリックし、コントロールポイントを表示します。これらを使用しスタンプを拡大/縮小します。



モチーフスタンプ

モチーフスタンプはハート、葉っぱ、幾何学模様パターンなどの既製のデザイン項目です。スタンプは一旦デザインに追加されると、編集やサイズ変更、変形を行うことができます。スタンプは自分で作成することもでき単体での利用はもちろん、モチーフランニングやモチーフフィルに使用することができます。



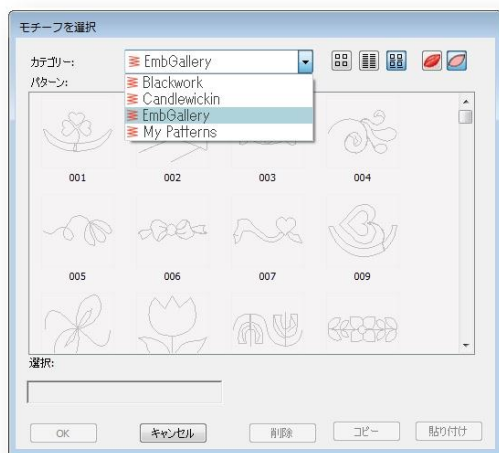
スタンプを選択&挿入する



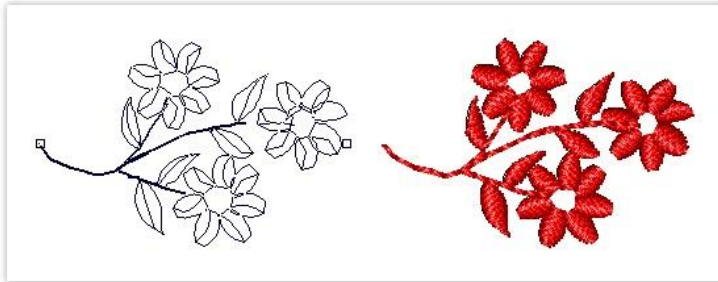
上級デジタイズ > モチーフスタンプを使用し、モチーフを一つずつ追加します。追加時に回転、サイズ変更、反転できます。

スタンプはデザインに装飾的な効果を取り入れることができます。刺しゅうスタンプはデザインに挿入する時に回転、拡大/縮小、反転させたり、他のオブジェクトと同様に編集することができます。スタンプが2つ以上のオブジェクトで構成されている場合、挿入された時に自動的にグループ化されます。

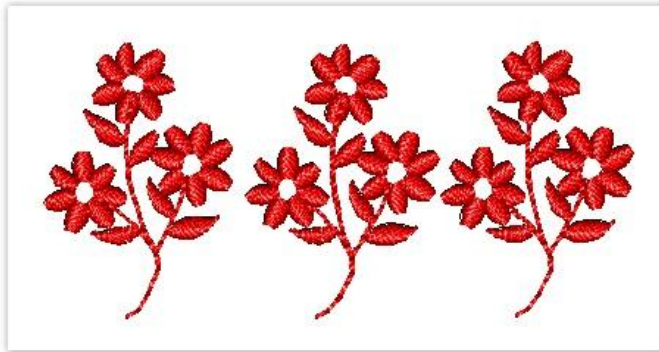
- モチーフスタンプツールをクリックします。




- ドロップリストからモチーフセットを選択します。モチーフはユーザー設定モチーフなど、どのモチーフでも使用することができます。ダイアログでスタンプを選択し、OKをクリックします。ポインターを移動し、クリックしてアンカーをマークします。



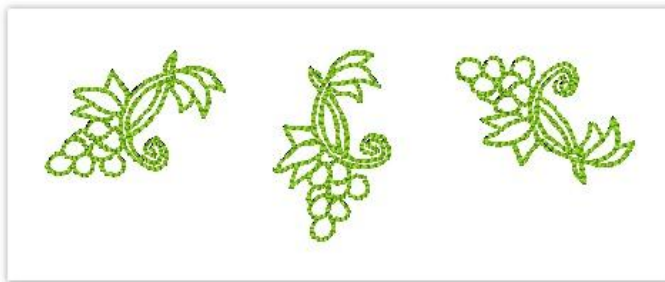
- スタンプが希望の位置に来るまでポインタを移動し、再度クリックしてガイドポイントをマークします。Enter を押します。スタンプを再度挿入するにはこの手順を繰り返します。Esc を押して終了します。



スタンプを回転する

 選択 > オブジェクト選択を使用し、オブジェクトやグループを選択します。または囲み枠をドラッグし複数のオブジェクトやグループを選択することもできます。

デザインにスタンプを挿入する際にキーボードとマウスを使用して、スタンプを回転、拡大/縮小、反転できます。その他のオブジェクトと同様に後からスタンプを拡大/縮小、回転、反転することもできます。

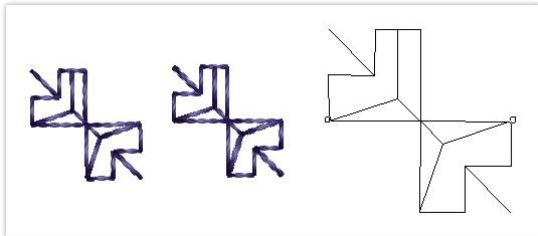


スタンプを回転させるには希望の回転角度になるまでポインタを動かし、再度クリックします。

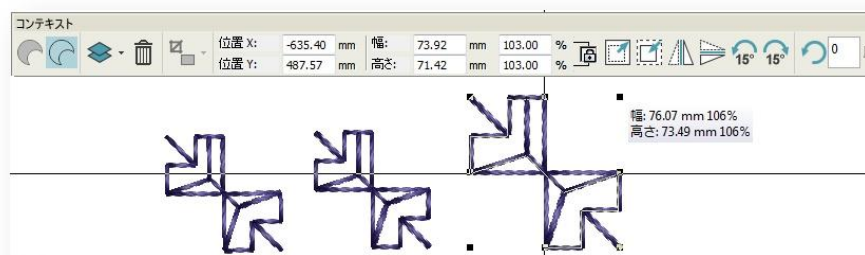
- <Ctrl> を押し下げると回転の角度を抑制します。
- スタンプを反転するには右クリックするか、コンテキストツールバーの回転機能を使用します。
- <Esc> を押して終了します。

スタンプを拡大/縮小する


スタンプはデジタイズしながら拡大/縮小することができます。〈Shift〉を押し、ポインタをスタンプのアウトラインが希望のサイズになるまで移動し再度クリックするか、



コンテキストツールバーで正確なサイズをmm(ミリメートル)で入力するか、基のサイズに対する割合(%)で設定します。



ユーザー設定モチーフを作成する

 上級デジタイズ > モチーフ作成を使用し、選択した形状を後で使用できるようライブラリやパターンセットに追加します。モチーフスタンプやモチーフアウトライン/フィルとして使用します。

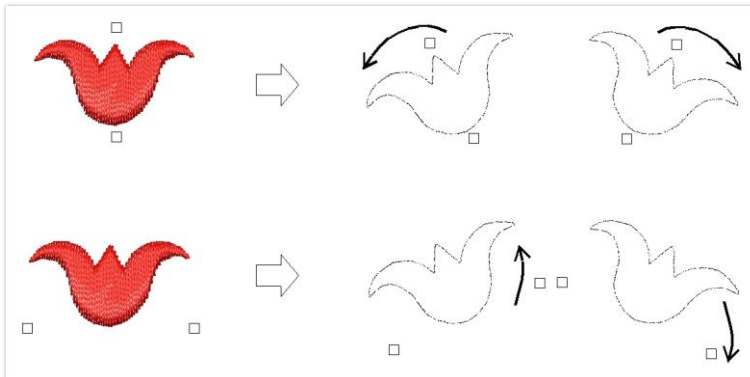
モチーフ作成は作成したモチーフを後日使用できるように保存できる機能です。モチーフセットを作成し、作成したモチーフを整理/分類します。

- モチーフに使用したいオブジェクトを選択します。

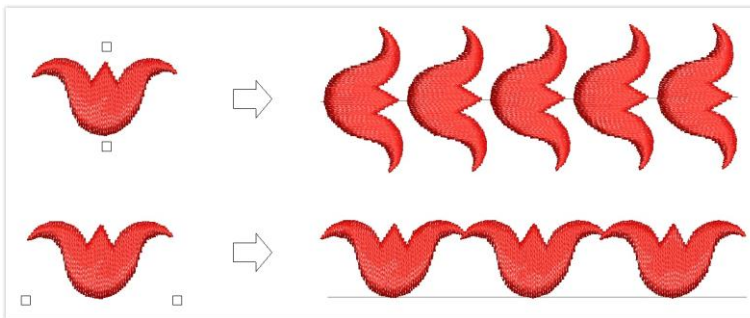


- モチーフ作成を選択します。

- クリックで基準点を2つマークします。これによりモチーフランニングと埋め縫いの初期設定のモチーフ方向が決定します。基準点1がモチーフのアンカーポイント、基準点2が回転ポイントになります。




- また基準点はモチーフ間の間隔も決定します。





- OK をクリックします。これでモチーフが使用できます。


ユーザー設定ボーダー

ボーダー作成機能はモノグラムで使用するボーダーを作成することができます。これらは初期設定のボーダーカテゴリまたは自分で作成したカテゴリに保存されます。モノグラムボーダーも併せてご覧ください。

 デジタイズ > 閉じた形状をデジタイズを使用し、アウトラインまたは埋め縫いステッチで閉じた形状を作成します。コーナーポイントには左クリック、カーブポイントには右クリックを使用します。

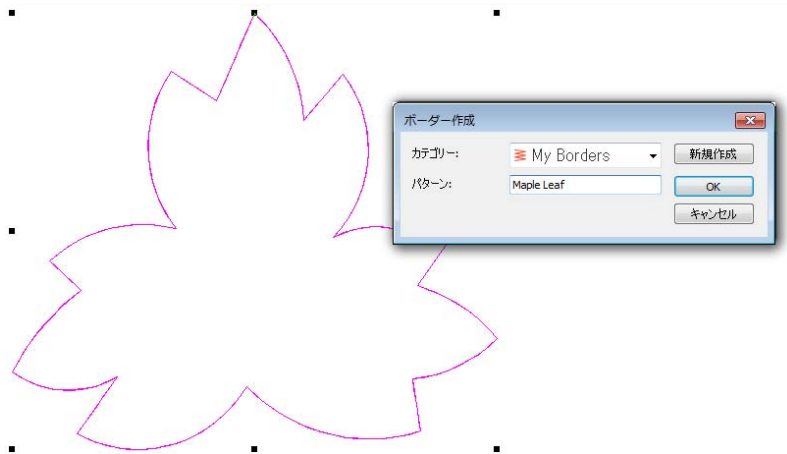
 上級デジタイズ > ボーダー作成を作成し、選択した形状を後で使用できるようボーダーライブラリに追加します。選択オブジェクトやデザインにボーダーとして使用したり、またモノグラムと一緒に使用することができます。

 コンテキスト > ラインを使用し、現在のラインステッチタイプで閉じた形状の輪郭を描きます。

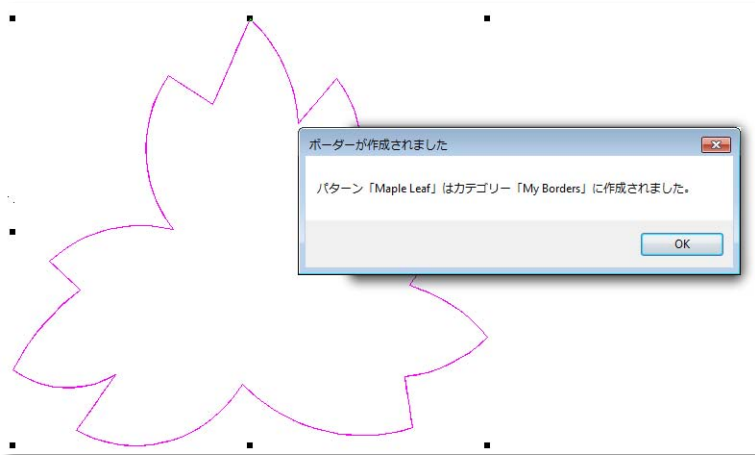
 コンテキスト > 埋め縫いを使用し、現在の埋め縫いステッチタイプで閉じた形状を埋めます。

ユーザー設定ボーダーの作成は基本的にはモチーフ作成と同じ手順です。モチーフスタンプも併せてご覧ください。

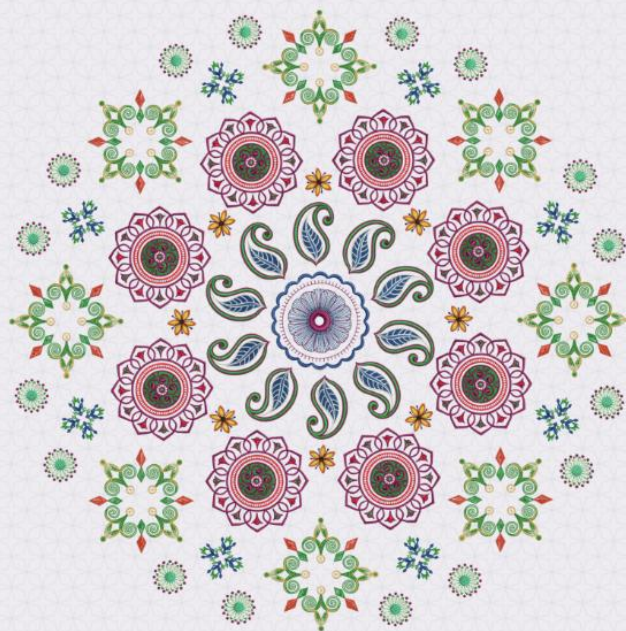
- 閉じた形状ツールでボーダーをデジタイズするか、既存の閉じた形状を選択します。形状はアウトラインでも埋め縫いでも使用できます。これはボーダーを選択した際に変更することができます。サテンラインは2重のボーダーになってしまうので使用しないでください。



- 必要に応じてユーザー設定ボーダーを保存する新しいカテゴリを作成します。
- 基準点を2つデジタイズします。これらはボーダーの初期設定の方向を定義します。
- 確認メッセージが表示されたら OK をクリックします。



Digitizer V5



カットワーク / スタンプワーク

著作権

Copyright © 1998–2016. Wilcom Pty Ltd, Wilcom International Pty Ltd. All Rights reserved.

デジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェア（デジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアに組み込まれているあらゆるイメージ、動画、文章、アプリケーションを含むがこれに限定されない）、付属の印刷物、及びデジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアの複製はすべての権原及び著作権は実施許諾者（ライセンサー）またはその供給業者により所有されます。当ソフトウェア製品は著作権法および国際特許条約により保護されています。従ってユーザーはデジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアを他の著作物と同様に取り扱うものとします。デジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアに付属の印刷物を複写することは禁じられています。

デジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアの画像技術機能の一部の著作権、著作権は AccuSoft Corporation により所有されています。

有限保証

すべて現状のまま提供されておりいかなる保証もしていない再配布可能ファイルは例外とし、蛇の目ミシン工業株式会社（以下「ジャノメ」と称す）は購入日より 90 日間、ソフトウェア媒体とその付随文書に素材および製造上の欠陥がないこと、およびデジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアが付属の文書に実質的に従って作動することを保証します。州または法域によっては黙示の保障期間の制限を認めない場合があるため、前期の限定は適用されない場合があります。適用法で認められる範囲においてデジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアの黙示的保証は、90 日間に限定されます。

責任制限

保証に基づくジャノメの製造者責任制限は製品価格と同額を上限とします。いかなる場合においても本製品の使用、または本製品の使用不能に起因する二次的、偶発的、あるいは間接的な損害（事業利益の損失、事業の中断、事業情報の消失またはその他の金銭的損失を含むがこれらに限定されない）に関してジャノメは一切責任を負わないものとします。同様にいかなる場合においてもジャノメは第三者に対し一切の責任を負わないものとします。

注記

文書上で表示されている画面のレイアウトは解説用に作成されたもので、ソフトウェアが表示する画面の表示と異なる場合があります。同様にデザインのサンプルは過程および手順のみ説明するもので お買い上げいただいたバージョンのソフトウェアに含まれていない場合があることをご了承ください。

救済方法

保証期間中に領収書等の購入の証明を添えてお客様が欠陥品をジャノメまたは購入した販売店に返却された場合、ジャノメまたは販売店はジャノメの判断により (a) 購入金の返金、あるいは (b) デジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアの修理または交換、の何れかの救済措置を行います。

交換したデジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアの保証期間は当初保証の残存期間、あるいは 30 日間の何れか長い方とします。

目次

イントロダクション.....	1
カットワークボーダー.....	2
ボーダーカテゴリ.....	2
ボーダータイプ.....	3
カットワークの構成要素.....	3
ボーダータイプ.....	4
カットワークの切り抜き穴.....	4
カットワーク/スタンプワークのピース.....	6
ユーザーインターフェース.....	9
スタンプワークツールボックス.....	9
カットワークドッカー.....	10
オブジェクトプロパティ.....	11
カットワークをデジタイズする.....	12
基本手順.....	12
カットワークオブジェクトをデジタイズする.....	13
カットワークの設定を変更する.....	16
カットワーク構成要素を統合する.....	18
ワークシートを出力する.....	19
スタンプワークをデジタイズする.....	20
スタンプワーク刺しゅう.....	20
スタンプワークを作成する.....	21
スタンプワークを編集する.....	30
スタンプワークを出力する.....	36

イントロダクション

カットワーク刺しゅうは背景の生地を切り取り、その縁を刺しゅうで固定する繊細なレースのような模様を作る技法です。切り端を強化する為に中抜きは針編みレースで埋められることもあります。

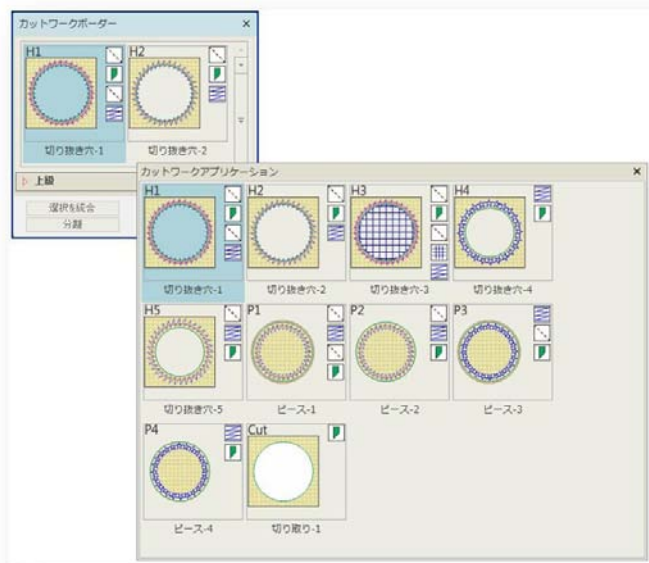
スタンプワークは立体的な刺しゅうで、刺しゅう用芯地に作成してベースの生地に縫い付けます。当ソフトウェアではスタンプワークの構成要素は一つのデザインウィンドウですべて見ることができ、スタンプワークのピースはそれぞれ個別に編集でき、ミシンに出力することができます。



カットワークとスタンプワークデザインは共通のツールで作成することができます。スタンプワークはベースのデザインに縫い付けるカットワークピースから作成することができます。

カットワークボーダー

カットワークとスタンプワークデザインは共通のツールで作成することができます。スタンプワークはベースのデザインに縫い付けるカットワークピースから作成することができます。これらを作成するにはカットワークボーダードッカーを使用します。このドッカーはボーダータイプで区分されています。ボーダータイプは、カットワーク/スタンプワークオブジェクトにどの構成要素が含まれているかを表示します。カットワークボーダードッカーにはボーダーギャラリーとそれに関連する設定が含まれています。ドッカーは下の図のように浮かせることもできます。



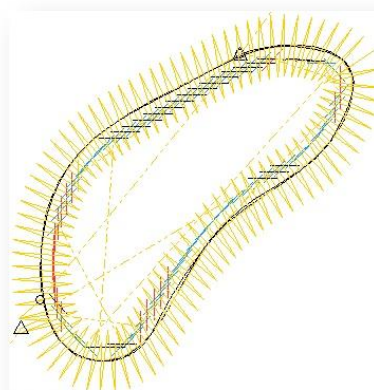
ボーダーカテゴリー

カットワークボーダーギャラリーには3つのボーダーカテゴリーが含まれています。

カテゴリー	説明
切り抜き穴	穴が切り抜かれた後の生地を使用する場合に選択します。刺しゅうとカットラインを含みます。
ピース	切り取ったピースを使用する場合に選択します。残りの部分は通常使用しません。刺しゅうとカットラインを含みます。ピースのボーダータイプは一般的にスタンプワークに使用します。スタンプワークも併せてご覧ください。
切り取り	刺しゅうのない開いたまたは閉じたカットラインです。スタンプワークとして縫い付ける切り取りピースを作成するのに使用します。






ボーダータイプ

ボーダータイプは、カットワーク/スタンプワークオブジェクトにどの構成要素が含まれているかを表示します。ボーダータイプは構成要素の刺しゅうの順番と間隔も特定します。例えば一番シンプルなボーダーはカットラインのみを生成します。デジタル化したアウトラインはカットラインがたどる形状を形成します。他のボーダータイプではデジタル化したアウトラインがサテンラインのセンターラインになり、カットラインは対応するオフセットに従って計算されます。詳細はボーダータイプをご覧ください。



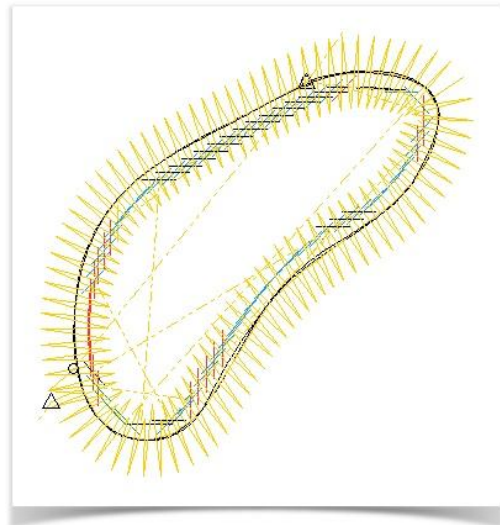
カットワークの構成要素

カットワークの構成要素は選択したボーダータイプに従って生成され、並び替えられます。アプリケーションと同じく、カットワークオブジェクトは複数の刺しゅうや切り取りの構成要素を含む複合オブジェクトです。その構成要素には以下のようなものがあります。

構成要素	説明
 補助ステッチ	補助ステッチは切り取りまたはステッチ前に生地のがみを軽減する為に用います。一つのカットワークオブジェクトの中に補助ステッチが複数存在することもあります。
 カットライン	通常カットラインは様々なカット角度（0度、45度、90度、135度）のカット針を組み合わせ、大まかなラインを作成します。各針の切り取り部分はすべてまとめて行うのが望ましいでしょう。
 留め縫い	穴を切り取った後、当て布を取り付けるのに使用されます。留め縫いにはシンプルなランニングステッチが適用されます。カットワークピースには必要ありません。
 網目フィル	網目フィルは切り取った穴の中の当て布にステッチされます。これらは穴を切り抜き当て布が縫い付けられた後に作成されます。フィルが刺しゅうされると、縁はサテンまたはステムステッチラインで縁取られます。他のステッチタイプも使用することができます。芯地を水に溶かすとネット状のステッチのみが穴の中に残ります。
 刺しゅう	ボーダータイプによっては穴の縁をかがるのに刺しゅうが使用される場合があります。また生地をカットする前または後にカットラインから一定の距離に サテン、Eステッチ、ワイヤーラインまたはステムステッチで刺しゅうを入れることもあります。サテンやワイヤーラインは通常スタンプワークに使用されます。スタンプワークも併せてご覧ください。

ボーダータイプ

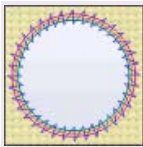
ボーダータイプは、カットワーク/スタンプワークオブジェクトにどの構成要素が含まれているかを表示します。ボーダータイプは構成要素の刺しゅうの順番と間隔も特定します。例えば一番シンプルなボーダーはカットラインのみを生成します。デジタル化したアウトラインはカットラインがたどる形状を形成します。他のボーダータイプではデジタル化したアウトラインがサテンラインのセンターラインになり、カットラインは対応するオフセットに従って計算されます。使用できるボーダータイプは以下のとおりです。



カットワークの切り抜き穴

カットワークの切り抜き穴は通常単独のカットワークに使用されます。通常カットワークは背景の生地を切り取り、その縁を刺しゅうで固定する繊細なレースのような模様を作る技法です。切り縁を強化する為に穴は針編みレースで埋められることもあります。カットワークをデジタル化するも併せてご覧ください。

切り抜き穴-1

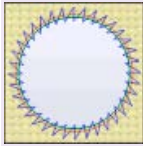


切り抜き穴-1: 覆い縁のある切り抜き穴を生地に作成します。

生地に穴を作成します。穴を切り抜き後、留め縫いで固定し最後に刺しゅうを施します。以下の構成要素が順番に含まれます。

	まず切り取る前に生地の歪みを減少させる補助ステッチが施されます。
	カットラインが挿入されます。生地を補強した後にカット針1本ごとに穴が切り取られます。
	この時点で留め縫いで穴に当て布を取り付けます。当て布はミシンを起動する前に穴の下に配置します。
	最後に刺しゅうのボーダーで穴の縁をかがります。これにはサテン、Eステッチ、ステムステッチを使用することができます。

切り抜き穴-2

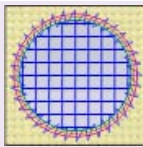


切り抜き穴-2: 覆い縁のある切り抜き穴を生地に作成します。

切り抜き穴-1とは少し異なり、このタイプは生地に穴を切り抜き当て布なしで縁を刺しゅうします。以下の構成要素が順番に含まれます。

	まず切り取る前に生地のをみを減少させる補助ステッチが施されます。
	カットラインが挿入されます。生地を補強した後にカット針1本ごとに穴が切り取られます。
	最後に刺しゅうのボーダーで穴の縁をかがります。これにはサテン、Eステッチ、ステムステッチを使用することができます。

切り抜き穴-3



切り抜き穴-3: 網目フィルと覆い縁のある切り抜き穴を作成します。

このタイプは生地に穴を切り抜き、当て布と網目フィルを適用します。穴を切り抜き後、留め縫いで当て布が固定され網目フィルと刺しゅうが施されます。以下の構成要素が順番に含まれます。

	まず切り取る前に生地のをみを減少させる補助ステッチが施されます。
	カットラインが挿入されます。生地を補強した後にカット針1本ごとに穴が切り取られます。
	この時点で留め縫いで穴に当て布を取り付けます。当て布はミシンを起動する前に穴の下に配置します。
	当て布を配置した後に編み目フィルが切り抜き穴の内側に施されます。芯地を水に溶かすとネット状のステッチのみが穴の中に残ります。
	最後に刺しゅうのボーダーで穴の縁をかがります。これにはサテン、Eステッチ、ステムステッチを使用することができます。

切り抜き穴-4



切り抜き穴-4: 覆い縁のない切り抜き穴を作成します。

これは最もシンプルなタイプの一つで穴の縁に刺しゅうを施します。刺しゅうが先に行われるので、切り取りが刺しゅうにダメージを与えないように注意します。縁が覆われていない為、縁がボサボサに見えることがあります。以下の構成要素が順番に含まれます。

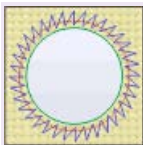


初めに穴の縁に刺しゅうのボーダーが刺しゅうされます。どのラインステッチでも使用できます。ボーダーそのものが生地を固定する役目をします。



カットラインはボーダーの後に挿入されます。穴は刺しゅうとカットラインから補正され、カット針1本ごとに穴が切り取られます。

切り抜き穴-5



切り抜き穴-5: 覆い縁のない切り抜き穴を生地に作成します。

切り抜き穴-4 とは少し異なり、このタイプは初めに補助ステッチを施します。以下の構成要素が順番に含まれます。



まず切り取る前に生地の歪みを減少させる補助ステッチが施されます。



初めに穴の縁に刺しゅうのボーダーが刺しゅうされます。どのラインステッチでも使用できます。ボーダーそのものが生地を固定する役目をします。

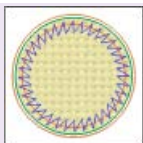


カットラインはボーダーの後に挿入されます。穴は刺しゅうとカットラインから補正され、カット針1本ごとに穴が切り取られます。

カットワーク/スタンプワークのピース





カットワークのピースは一般的にスタンプワークデザインに使用されますが、単独のピースとして使用されることもあります。スタンプワークは立体的な刺しゅうでスタンプワークのピースを刺しゅう用芯地に作成してベースの生地に縫い付けます。切り取りは常に刺しゅうの後の一番最後に行います。スタンプワークを作成するも併せてご覧ください。

ピース-1

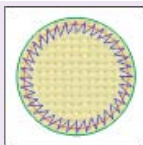


ピース-1: 覆い縁のないカットワークピースを作成します。

このタイプは刺しゅうのボーダーのある切り取った生地のピースを作成します。サテンの上縫いステッチと使用することをお勧めします。切り取りが簡単にできるように補助ステッチを2回繰り返します。以下の構成要素が順番に含まれます。




	まず切り取る前に生地のをみを減少させる補助ステッチが施されます。
	次に切り取るピースの縁を刺しゅうボーダーで定義します。これにはサテン、Eステッチ、ステムステッチを使用することができます。またワイヤーラインにすることもでき、スタンプワークに使用され張りや安定を与えます。スタンプワークを作成するも併せてご覧ください。
	ここで刺しゅうを固定するもう一つの補助ステッチが施されます。
	カットラインが挿入されます。ここでスタンプワークのピースが切り取られます。

ピース-2

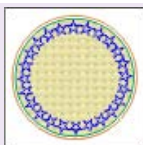


ピース-2: 覆い縁のないカットワークピースを作成します。

ピース-1とは少し異なりますが、このタイプも刺しゅうのボーダーのある切り取った生地
のピースを作成します。以下の構成要素が順番に含まれます。




	初めに刺しゅうを固定する補助ステッチが施されます。
	次に切り取るピースの縁を刺しゅうボーダーで定義します。これにはサテン、Eステッチ、ステムステッチを使用することができます。またワイヤーラインにすることもでき、スタンプワークに使用され張りや安定を与えます。スタンプワークを作成するも併せてご覧ください。
	カットラインが挿入されます。ここでスタンプワークのピースが切り取られます。

ピース-3

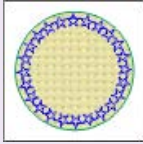


ピース-3: 覆い縁のないカットワークピースを作成します。

ピース-1とは少し異なりますが、このタイプも刺しゅうのボーダーのある切り取った生地
のピースを作成します。ピース-3はあまり固定しなくともよい場合に使用されます。以下
の構成要素が順番に含まれます。

	初めに切り取るピースの縁を刺しゅうボーダーで定義します。これは刺しゅうのみまたは刺しゅうのワイヤーラインを使用することができます。スタンプワークを作成するも併せてご覧ください。
	カットラインを固定するよう補助ステッチが施されます。
	カットラインが挿入されます。ここでスタンプワークのピースが切り取られます。

ピース-4



ピース-4: 覆い縁のないカットワークピースを作成します。

ピース-3 とは少し異なり、このタイプは補助ステッチのない刺しゅうのボーダーのある切り取った生地のパースを作成します。以下の構成要素が順番に含まれます。



初めに切り取るピースの縁を刺しゅうボーダーで定義します。これは刺しゅうのみまたは刺しゅうのワイヤーラインを使用することができます。スタンプワークを作成するも併せてご覧ください。



カットラインが挿入されます。ここでスタンプワークのピースが切り取られます。

切り取り-1



切り取り-1: 一般的に使用する切り取り穴を作成します。閉じた/開いた形状両方に使用できます。

一番シンプルなボーダータイプで、ミシンでスタンプワーク用などにピースを切り取るカットラインを作成します。

ユーザーインターフェース

スタンプワークのユーザーインターフェースにはツールボックス、ドッカー、オブジェクトプロパティの3つの主要な要素があります。



スタンプワークツールボックス



カットワーク / スタンプワーク > カットワークボーダーをデジタイズを使用し、最大5層の刺しゅうや切り取り構成要素（補助ステッチ、留め縫いランニング、切り取り、刺しゅう、網目フィル含む）を持つカットワークオブジェクトを作成します。

このツールボックスには既存の刺しゅうオブジェクトを使用してカットワークやスタンプワークを作成したり、これらを一からデジタイズすることができるツールが装備されています。このツールボックスは機能別に3つのエリアに分かれています。



- カットワークボーダーをデジタイズツールを使用して、最大5層の刺しゅうや切り取り構成要素（補助ステッチ、留め縫いランニング、切り取り、刺しゅう、網目フィル含む）を持つカットワークオブジェクトを作成します。
- カットワークボーダーを追加、閉じたカットワークボーダーをカット、ワイヤーラインをデジタイズツールは既存のオブジェクトからカットワークを作成します。
- スタンプワークのサブデザインを作成、スタンプワークサブデザインを開く、スタンプワークサブデザインを保存ツールは独立したカットワークの「サブデザイン」を作成します。これらの埋め込みデザインはベースのデザインの一部として表示されますが、縫製には含まれません。これらのデザインは別の構成要素として刺しゅうされます。

カットワークドッカー

カットワークドッカーはカットワークやスタンプワークの特性を定義します。

←ボーダータイプ選択パネル。カットワーク/スタンプワークスタイルを選択

←現在のボーダー設定をプレビュー

←補助ステッチ 1 はワイヤーラインのスタンプワークには必要ないが、他のタイプのカットワーク/スタンプワークで使用する場合もある

←スタンプワークボーダー刺しゅう。通常はワイヤーラインだがサテンボーダーやその他のステッチタイプの場合もある

←補助ステッチ 2 は穴を切り取り時に生地を固定するのに使用する

←カットラインはカットワーク/スタンプワークピースを切り取る際カット針が通る

カットワークドッカーはカットワーク/スタンプワーク両方のオプションをプリセットでできます。カットワークは通常生地に穴を切り取る工程があり、一方スタンプワークはスタンプワークピースを切り取る作業があります。この理由からスタンプワークは「切り取り穴」でなく「ピース」を使用します。カットワークボーダーも併せてご覧ください。

オブジェクトプロパティ

カットワークオブジェクトの各項目には補助ステッチ、カットライン、刺しゅうなどそれぞれプロパティがあります。各項目のオブジェクトプロパティは名前の横の矢印ボタンからアクセスすることができます。例えばワイヤーラインのプロパティは専用のワイヤライントブで調整することができます。



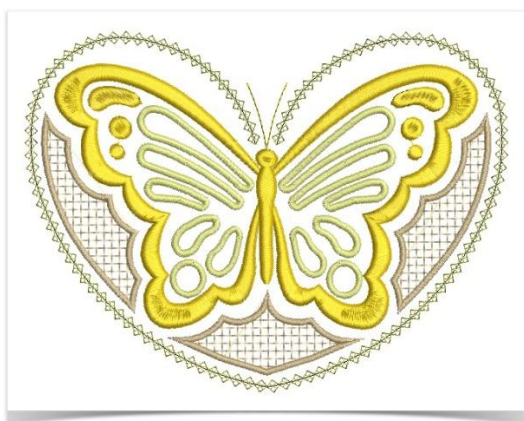
ワイヤラインを刺しゅうに選択した場合、以下のプロパティを設定することができます。

設定	メモ
留め縫いステッチ	使用するワイヤーラインのゲージはガイドランと留め縫いステッチの幅を定義します。自分で設定するか初期設定を使用します。
ワイヤーゲージ	ワイヤーゲージの番号はアメリカン・ワイヤーゲージ (AWG) コードに対応しています。AWG またはワイヤーゲージの番号が大きいほど、実際のワイヤーは細くなります。
上縫いステッチ	初期設定はサテンですが E ステッチも使用することができます。両方とも幅と間隔を調整することができます。

カットワークをデジタル化する

カットワーク刺しゅうは背景の生地を切り取り、その縁を刺しゅうで固定する繊細なレースのような模様を作る技法です。切り端を強化する為に中抜きは針編みレースで埋められることもあります。

相応の装備のあるミシンを使用すれば伝統的なカットワークの手作業部分の多くを自動で行えます。工程はほぼ同じですが、刺しゅうはミシンで行い、針をカット針に替えて穴を切り取ります。一般的に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。



基本手順

カットワーク/スタンプワークツールボックスでは、アプリケオブジェクトと同じような方法でカットワークをデジタル化することができます。しかしカットワークの構成要素の数や種類は場合によって異なる為、この機能には「ボーダータイプ」が用意されています。ボーダータイプは、カットワーク/スタンプワークオブジェクトにどの構成要素が含まれているかを表示します。ほとんどのカットワークはこの基本手順に従います。

- 生地にデザインを刺しゅうする
- スプレー式ののりを使ってアイロンして固める
- 刺しゅうした部分の間の生地を先の尖ったハサミで切り取る
- 刺しゅう糸を切らないように注意する
- 完了したら刺しゅう部分にもう一度アイロンをかける

リネンのようにきつく織られた生地はほつれにくく、カットワークに適しています。生地の固さによって当て布を使用する場合としない場合があります。水溶性の当て布は刺しゅう時に一時的に生地を安定させる使用し、刺しゅう後に水に溶かします。下地部分を切り取るとレースのような外観になります。

ソフトウェアには以下のスクリーンショットで使用しているデザインがサンプルとして含まれています。デザインを完成させる手順は関連するプロジェクトで紹介しています。蝶のカットワークも併せてご覧ください。

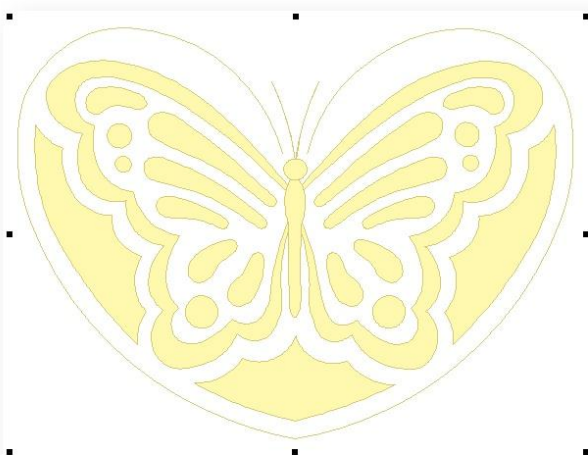
カットワークオブジェクトをデジタイズする



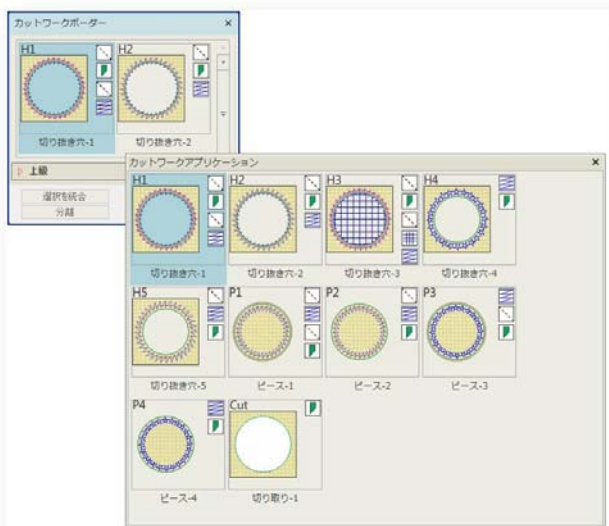
カットワーク / スタンプワーク > カットワークボーダーをデジタイズを使用し、最大5層の刺しゅうや切り取り構成要素（補助ステッチ、留め縫いランニング、切り取り、刺しゅう、網目フィル含む）を持つカットワークオブジェクトを作成します。

アップリケオブジェクトをデジタイズするのと同じ要領で、カットワークをデジタイズします。カットワークの構成要素の数とタイプは異なる為、まず作成しているカットワークの種類に合うボーダータイプを選択します。

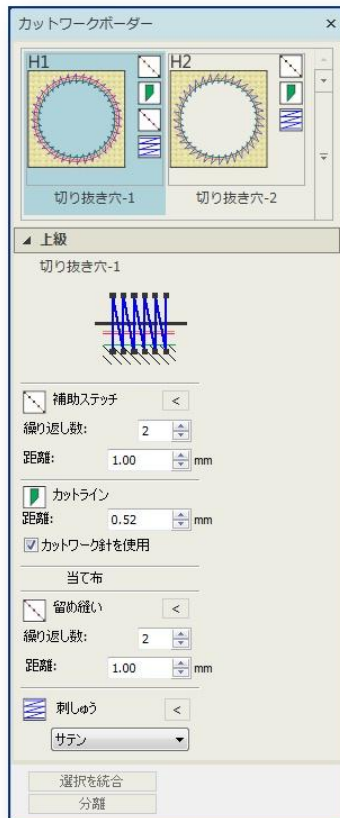
- デジタイズの下絵用に適切なイメージをインポートします。



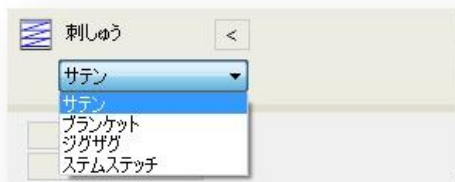
- イメージをチェックし、カットワークにするオブジェクトと通常の刺しゅうオブジェクトを決定します。
- カットワークボーダーをデジタイズツールをクリックします。カットワークボーダードッカーが開きます。



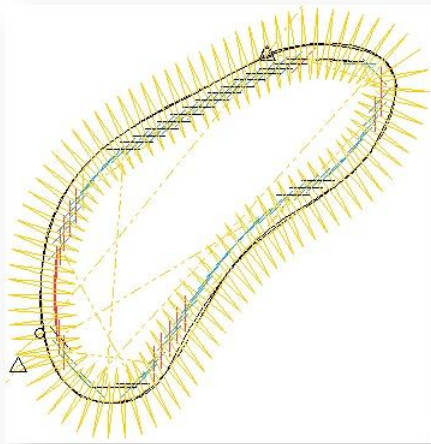
- ギャラリーからボーダータイプを選択します。各タイプの設定は上級パネルに表示されます。構成要素は刺しゅうする順に表示されています。



- 必要に応じて特定のボーダータイプの設定を調整します。設定はデジタル化後でも調整することができます。
- 刺しゅうドロップリストから使用したい刺しゅうのタイプを選択します。



- 閉じたオブジェクトをデジタル化するのと同じ方法でカットワークをデジタル化します。



- <Enter>を押して形状を閉じます。
選択したボーダータイプに従い、ボーダーが生成されます。
例えば：
 - まず補助ステッチを適用する
 - 切り取りを作成
 - 穴の縁にサテンラインを適用
- 適切なボーダータイプで残りのカットワークオブジェクトをデジタイズします。ボーダータイプをご覧ください。



- 必要に応じて刺しゅう部分をデジタイズします。



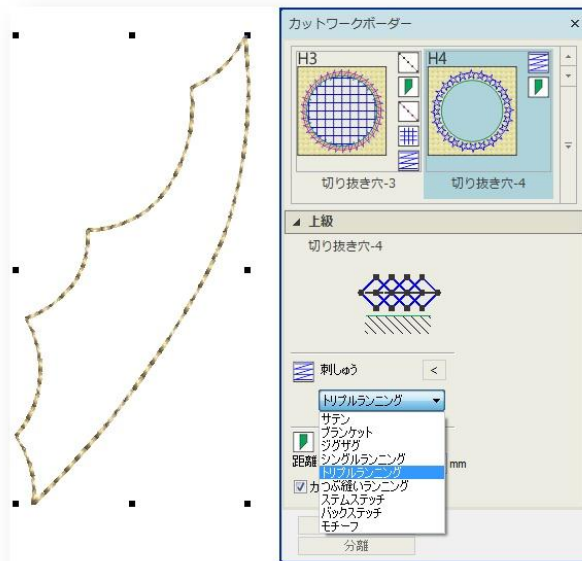
- 刺しゅうとカットワークオブジェクトを並び替えます。通常刺しゅうはカットワークの前行います。カットワークはすべて一緒に刺しゅうされるのが理想的です。オブジェクトの刺しゅう順序も併せてご覧ください。

カットワークの設定を変更する

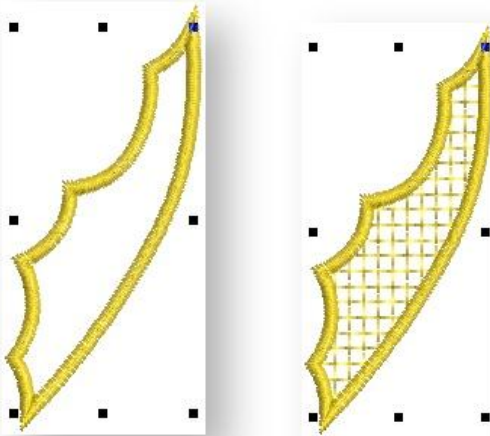
カットワークオブジェクトは選択したボーダータイプに従って生成される、カットワークの構成要素からなる複合オブジェクトです。ボーダータイプはいつでも変更することができます。構成要素は刺しゅうオブジェクトなのでオブジェクトの詳細にアクセスし、変更することもできます。設定は上級タブで調整することができます。

カットワークの設定を調整するには：

- 変更したいカットワークオブジェクトを選択します。



- 刺しゅうタイプを変更するには、刺しゅうドロップリストから選択します。



- ボーダータイプを変更するには、ボーダーギャラリーから別のボーダータイプを選択します。構成要素は刺しゅうする順に表示されています。以下の構成要素のすべて/一部が表示されます。

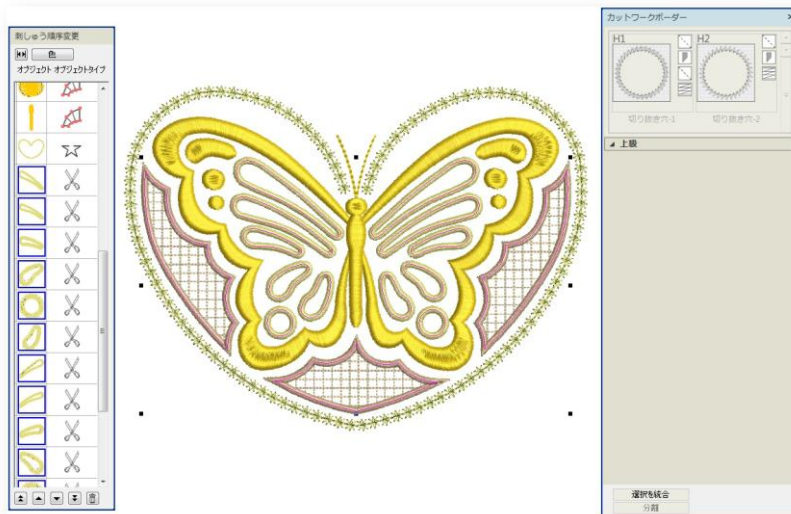


- 必要に応じて設定を調整します。選択したボーダータイプにより数値は許容範囲に制限されます。カットワークボーダーも併せてご覧ください。
- 矢印ボタンからカットワーク構成要素のオブジェクトプロパティにアクセスします（例：刺しゅうの横にある矢印をクリックし、オブジェクトプロパティにアクセス）。



カットワーク構成要素を統合する

デザイン中にたくさんのカットワークオブジェクトがある場合、針替えを最小限に抑えるよう各カットワークオブジェクトに含まれている構成要素をまとめて並べ替えることができます。2つ以上のカットワークオブジェクトを選択すると選択を結合ボタンが有効になります。ボタンをクリックし、すべてのカットラインを統合します。



刺しゅうや複数のカットワークを含む複雑なデザインは、すべてのカットワークオブジェクトを一緒に並び替えることができない場合があります。

ワークシートを出力する

刺しゅう糸の情報に加えデザインワークシートには、カット針やミシンで使用する順番などの情報が含まれます。これらは「カッター-90」、「カッター-45」のように表示されます。

デザインワークシート
Cutwork_Final
Digitizer

スタッチ数: 17320
色: 2
スーム: 1:1
136.6 mm
118.5 mm

縫針: 100
使用する縫て布: トッピンク: 縫り取るタイプ2
刺しゅう針: 大 針 - 5Q (200 x 200)
トッピンク針: 31.1mm

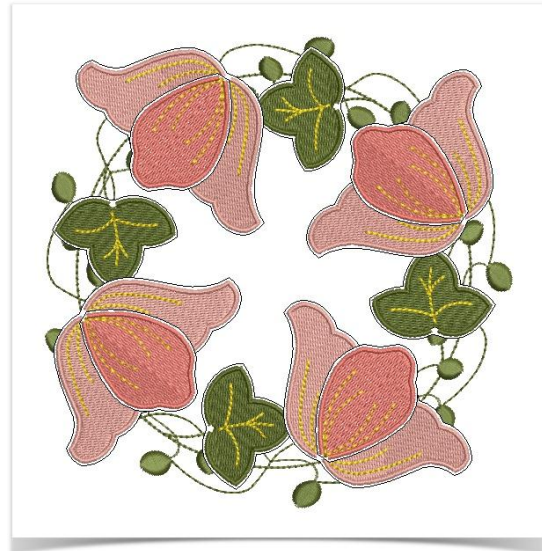
色の番号	色名	長さ	刺しゅう系
Janome 239	Sunflower	33.90m	
Janome 230	Mustard	6.40m	
Janome 213	Edge	1.10m	
シャノゾ	カッター-90		
シャノゾ	カッター-45		
シャノゾ	カッター-0		
シャノゾ	カッター-135		
Janome 213	Edge	0.00m	
Janome 230	Mustard	17.44m	
Janome 213	Edge	15.15m	

ページ 1 / 3

スタンプワークをデジタイズする

スタンプワークは立体的な刺しゅうで 刺しゅう用芯地に作成してベースの生地に縫い付けます。ワイヤーを形状の周りに通せば、3D 効果を生むことができます。

ここでは平らな刺しゅうを立体的なデザインにすることができるスタンプワークを作成するツールとテクニックを紹介します。



スタンプワーク刺しゅう

スタンプワークは立体的な刺しゅうで 刺しゅう用芯地に作成してベースの生地に縫い付けます。ワイヤーを形状の周りに通せば、3D 効果を生むことができます。

このような種類の刺しゅうで難しいのは、完成品を想像することです。当ソフトウェアではスタンプワークの構成要素は一つのデザインウィンドウですべて見ることができ、各ピースはそれぞれ個別に編集しミシンに出力することができます。

スタンプワークの作成方法

通常スタンプワークは以下のいずれかの方法で作成します。

- 既存の刺しゅうからスタンプワークピースを生成する
- ワイヤーラインのあるスタンプワークピースを初めからデジタイズする
- 形付けと強化の為にワイヤラインを更にデジタイズする
- ボーダー内にある刺しゅうを含めたピースをスタンプワーク「サブデザイン」にする





一般的なスタンプワーク

スタンプワークのほとんどは形付けにワイヤーラインを使用します。方法はまずワイヤーラインのガイドラインをステッチし、次に留め縫いでワイヤーラインをガイドラインの内側に配置します。最後に上縫いステッチ（通常サテン）を追加します。



スタンプワークの構成要素

スタンプワークは以下の構成要素で構成されています。刺しゅう順序内の各構成要素はミシンのストップ機能で分けられています。

構成要素	メモ
 補助ステッチ 1	スタンプワークの内部に置かれ、ワイヤーラインには必要ありませんが、生地の変形を軽減するよう刺しゅう前に施します。
 刺しゅうボーダー	一般的にスタンプワークにはワイヤーラインを使用しますが、他のボーダーを使用することもできます。
停止	ワイヤーラインを使用する場合、ワイヤーラインを配置&縫い付けるのに必要なステッチとストップ機能が含まれます。
 補助ステッチ 2	スタンプワークの外側に置かれ、通常生地を切り取る際に生地を固定するのに使用されます。
停止	カット針を変えるかスタンプワークを手で切り取ります。
 カットライン	カットラインはカット針が移動するラインを自動的に生成します。

ミシンに関するアドバイス

スタンプワークを作成する際の推奨するミシンの設定は以下のとおりです。

- 複数のワイヤーラインがあるスタンプワークピースを作成する場合（真ん中に葉脈のある葉っぱなど）、内側のワイヤーがボーダーに重ならないよう注意してください。
- 内側のワイヤーを少しだけ短くカットするのもよいでしょう。これによりステッチはボーダーに至るまで途切れることなく続けることができ、不要なすき間を防ぐことができます。

スタンプワークを作成する

スタンプワークは複数のカットワーク項目が層になったデザインを指します。スタンプワークはカットワークの構成要素が集まった刺しゅうとも言えるでしょう。スタンプワークデザインはカットワーク項目をデジタル化し、それからスタンプワークピースを作成します。これらのピースは一つのスタンプワークデザイン内で見ることができます。

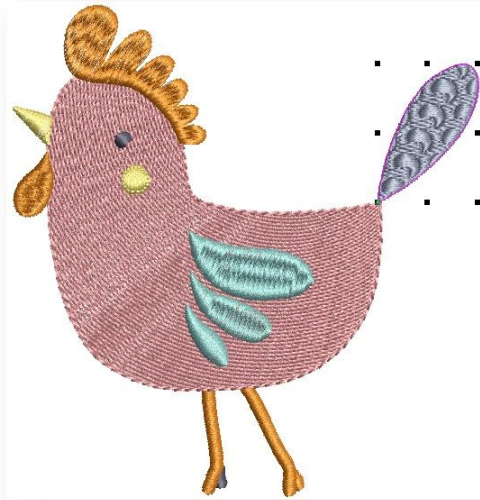
ワイヤーと生地を使用するのはスタンプワーク作成で最も一般的と言えるでしょう。まずスタンプワークボーダーをデジタル化し、別の生地にワイヤーを通して刺しゅうして切り取り、ベースのデザインに取り付けます。また他の方法ではデザイン項目を閉じたボーダー内にワイヤーなしに作成し、その後スタンプワークをデジタル化し、既存の刺しゅう形状からワイヤーラインあり/なしに切り取る項目を生成できます。



既存の刺しゅうからスタンプワークを作成する

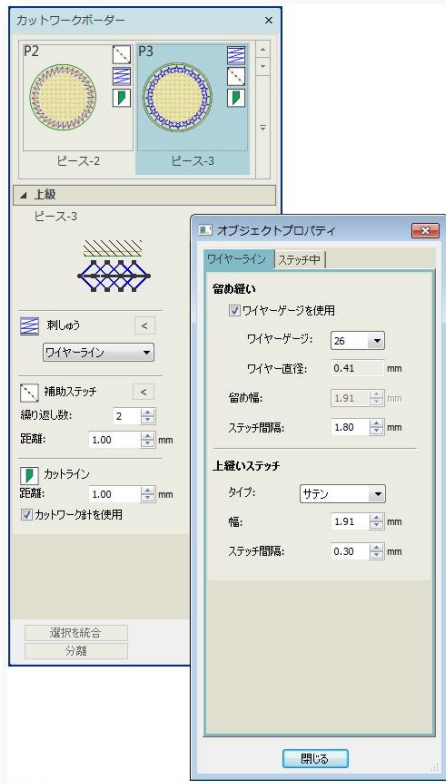
スタンプワークを作成する一番簡単な方法は既存のデザインをスタンプワークに作り変えることでしょうか。この方法は刺しゅう形状を選択し、切り取り項目を生成します。一般的にワイヤーラインを含めませんが無くとも構いません。スタンプワークはワイヤーとボーダーと共にベースのデザインとは別に刺しゅうされます。その後切り取り、ベースのデザインに縫い付けるか取り付けます。

- 既存の刺しゅうからスタンプワークデザインを作成するには、適切なデザインを開きます。必要に応じて刺しゅうオブジェクトを再デジタル化します。



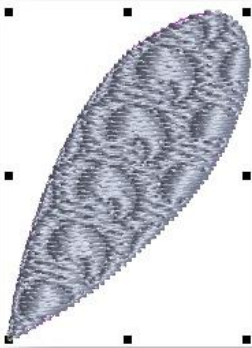
カットワーク / スタンプワーク > カットワークボーダーをデジタル化を使用し、最大5層の刺しゅうや切り取り構成要素（補助ステッチ、留め縫いランニング、切り取り、刺しゅう、網目フィル含む）を持つカットワークオブジェクトを作成します。

- カットワークをデジタル化ツールを右クリックし、カットワークボーダードッカーを開きます。希望の値をプリセットします（例：「ピース-3」を選択し、刺しゅうに「ワイヤーライン」を選ぶ）。
- 関連する矢印ボタンをクリックし、ワイヤーラインの設定をプリセットします。ワイヤーゲージの番号はアメリカン・ワイヤーゲージ(AWG)コードに対応しています。AWGまたはワイヤーゲージの番号が大きいほど、実際のワイヤーは細くなります。
- ワイヤーの太さは上縫いステッチの最小幅を決定します。これは選択したワイヤーゲージに従って自動的にアップデートしません。上縫いステッチの幅を調整します。



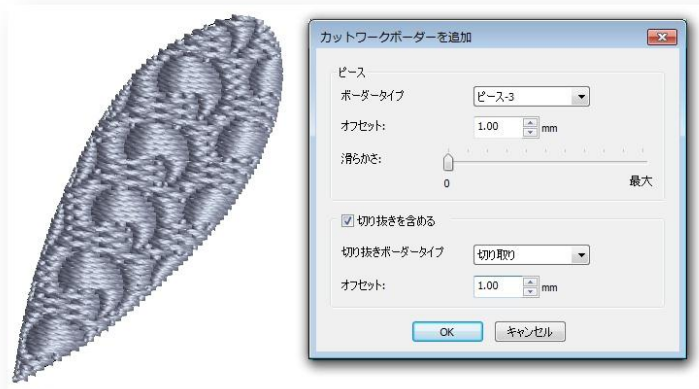
✿ カットワーク / スタンプワーク > カットワークボーダーを追加を使用し、刺しゅうボーダー、カットライン、補助ステッチから成る選択オブジェクトからカットワーク/スタンプワークボーダーを作成します。

- スタンプワークにしたいオブジェクト（複数可）を選択します。ここでは一つのオブジェクトを選択しました。




- カットワークボーダーを追加をクリックし、切り取る項目を作成します。カットワークボーダーを追加ダイアログが開きます。設定はカットワークボーダードッカーで予

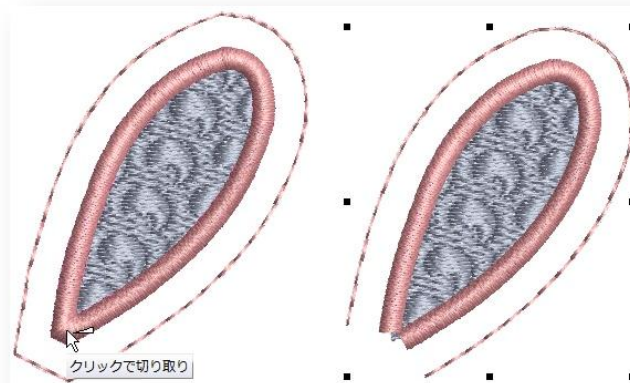
め定義されていますが、ここでボーダータイプを設定することができます。選択したオブジェクトに穴がある場合、ボーダータイプまたはカットラインも設定することができます。ここではオブジェクトに穴がないのでオプションのチェックを外します。



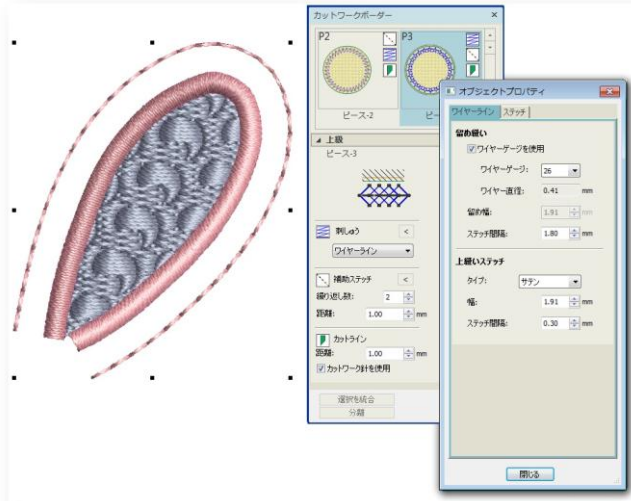
- オフセット設定を使用して基になるオブジェクトからのボーダーのオフセットを調整します。滑らかさを調整して、ボーダーを基のオブジェクトにどれくらい沿わせるかを定義します。



 カットワーク / スタンプワーク > 閉じたカットワークボーダーをカットを使用し、閉じたカットワーク/ スタンプワークボーダーをカットしてすき間をあけます（例：ワイヤーの先を入れる用）。

- ワイヤの端が出るカットポイントをマークするよう指示があります。すべての選択オブジェクトは自動的にグループ化されます。



- カットワーク設定はその後でもボーダーをダブルクリックして調整することができます。関連する矢印ボタンをクリックし、刺しゅうやその他の設定をオブジェクトプロパティドッカーで調整します。




 カットワーク / スタンプワーク > ワイヤーラインをデジタイズを使用し、デジタイズしたアウトラインと現在の設定を使用し、ワイヤーラインを作成します。

 カットワーク / スタンプワーク > スタンプワークのサブデザインを作成を使用し、スタンプワークボーダー内に刺しゅうを含んだ選択オブジェクトから、スタンプワークのサブデザインを作成します。

- 任意でワイヤーラインをデジタイズツールでワイヤーラインを更に追加します。
- スタンプワークボーダーとその中に含めたいその他の刺しゅうを選択し、スタンプワークのサブデザインを作成をクリックします。
 選択したオブジェクトはベースデザインに組み込まれるサブデザインとセットになります。スタンプワークのサブデザインは別のデザインなので刺しゅう順序変更ドッカーの一番下に表示されます。
- 必要に応じて他のスタンプワークオブジェクトを生成します。同じものをコピーすることもできます。



同じスタンプワークオブジェクトをいくつも作成する場合、その中の1つだけミシンファイルに出力します。一つの刺しゅう枠の中に複数のアイテムを刺しゅうすることもできます。

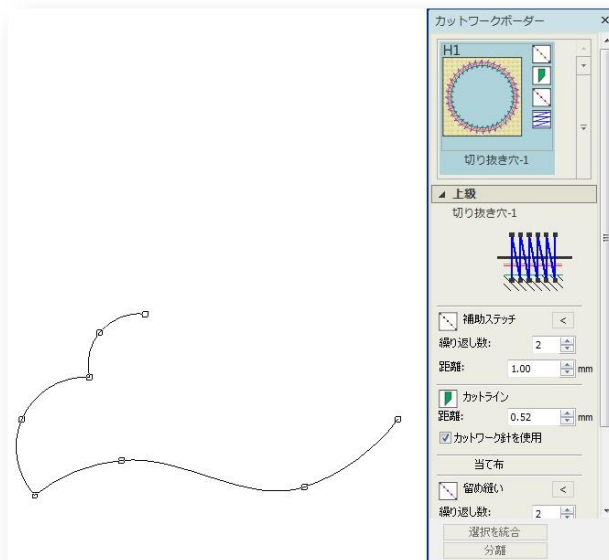
ワイヤーラインのあるスタンプワークを作成する



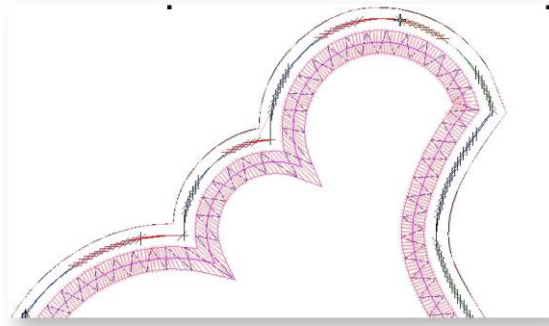
カットワーク / スタンプワーク > カットワークボーダーをデジタルイズを使用し、最大5層の刺しゅうや切り取り構成要素（補助ステッチ、留め縫いランニング、切り取り、刺しゅう、網目フィル含む）を持つカットワークオブジェクトを作成します。


一般的なスタンプワークはワイヤーと生地を使用します。まずスタンプワークボーダーをデジタルイズし、別の生地にワイヤーを通し刺しゅうし、それを切り取ってベースのデザインに取り付けます。ピース-3 ボーダーには刺しゅう、補助ステッチ、カットラインが含まれます。

- カットワークをデジタルイズツールを右クリックし、カットワークドッカーを開きます。希望の設定をプリセットします（例：ピース-3 と刺しゅうにワイヤーラインを選択）。
- 他のオブジェクトと同じ方法でボーダーをデジタルイズします。

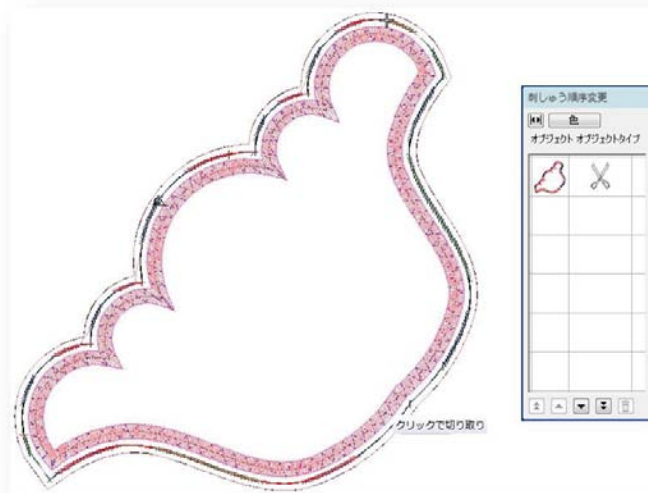



- <Enter>を押して完了します。閉じたカットワークオブジェクトはプリセットを基に生成されます。詳細を見るにはズームインします。



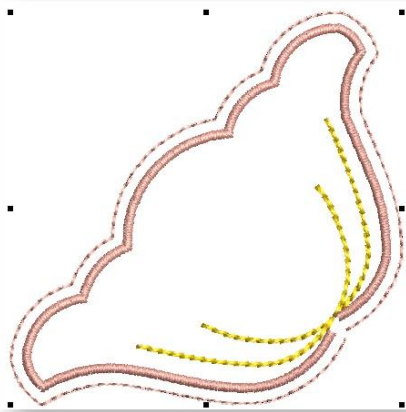
 カットワーク / スタンプワーク > 閉じたカットワークボーダーをカットを使用し、閉じたカットワーク/ スタンプワークボーダーをカットしてすき間をあけます（例：ワイヤーの先を入れる用）。


- 閉じたカットワークボーダーをカットツールでボーダーにワイヤーを通す切り込みをカットします。



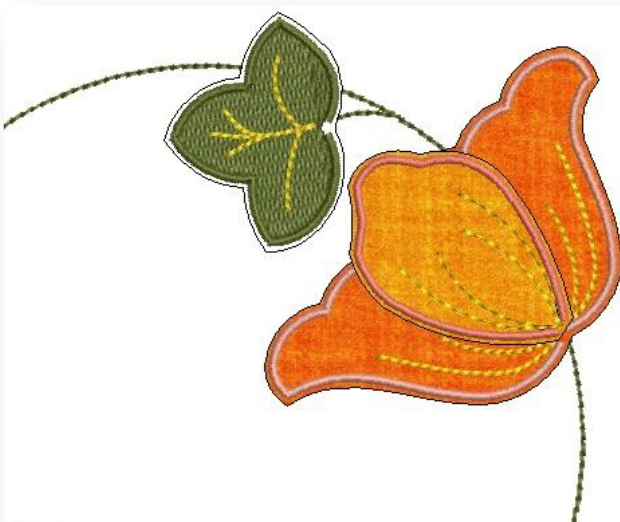
 カットワーク / スタンプワーク > スタンプワークのサブデザインを作成を使用し、スタンプワークボーダー内に刺しゅうを含んだ選択オブジェクトから、スタンプワークのサブデザインを作成します。

ボーダーと含めたいその他の刺しゅうを選択し、スタンプワークのサブデザインを作成をクリックします。



 カットワーク / スタンプワーク > スタンプワーク サブデザインを開くを使用し、選択したサブデザインを表示し編集します。

- スタンプワークオブジェクトを編集するには、オブジェクトを選択しスタンプワークサブデザインを開くをクリックします。
スタンプワークオブジェクトが別のウィンドウで開きます。ここでワイヤーゲージ、サテンの上縫い幅、オフセットなどのプロパティを編集することができます。
- 使用する生地に似た背景を追加することもできます。



スタンプワークを刺しゅうする場合、ワイヤーは上縫いステッチをする前に生地に接着すると刺しゅうしやすくなります。サンプルデザインフォルダーにある Stumpwork_Floral デザインをチェックしてみましょう。実際に刺しゅうしてテクニックを学びましょう。ミシンの説明書もよくお読みください。

閉じたボーダーのあるスタンプワークを作成する

スタンプワークには閉じたボーダー内にデザイン項目を含んだものもあります。開いたボーダーのスタンプワークと同様にこれらサブデザインは別の生地にワイヤーなしで刺しゅうされます。その後切り取りベースデザインに取り付けます。



閉じたスタンプワークを作成する手順は基本開いたスタンプワークと同じです。違いは刺しゅう部分にあります。

- デジタルツールでデザインを作成するか、既存のデザインを使用します。
- カットワークドッカーを開き、希望の設定をプリセットします(例：サテンのボーダー)。



カットワーク / スタンプワーク > カットワークボーダーをデジタルイズを使用し、最大5層の刺しゅうや切り取り構成要素(補助ステッチ、留め縫いランニング、切り取り、刺しゅう、網目フィル含む)を持つカットワークオブジェクトを作成します。



カットワーク / スタンプワーク > カットワークボーダーを追加を使用し、刺しゅうボーダー、カットライン、補助ステッチから成る選択オブジェクトからカットワーク/スタンプワークボーダーを作成します。

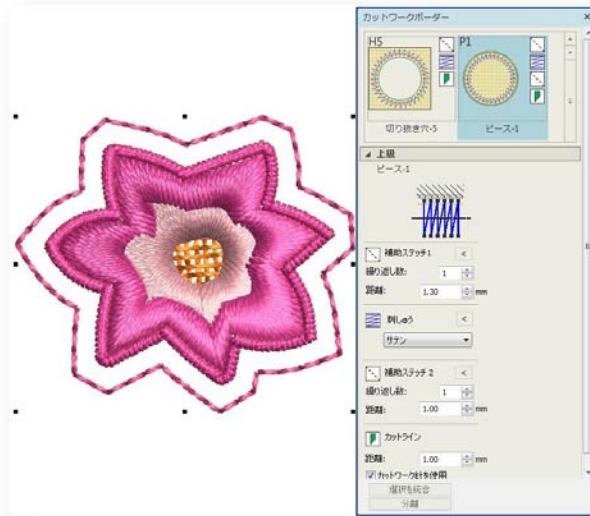


カットワーク / スタンプワーク > スタンプワークのサブデザインを作成を使用し、スタンプワークボーダー内に刺しゅうを含んだ選択オブジェクトから、スタンプワークのサブデザインを作成します。



カットワーク / スタンプワーク > スタンプワーク サブデザインを開くを使用し、選択したサブデザインを表示し編集します。

- ボーダーをデジタル化するか、既存のオブジェクトに追加します。
- 出来上がったボーダーとスタンプワークサブデザインに含めたいすべてのオブジェクトを選択し、スタンプワークのサブデザインを作成をクリックします。選択したオブジェクトはベースデザインに組み込まれるサブデザインとセットになります。



- スタンプワークオブジェクトを編集するには、オブジェクトを選択しスタンプワークサブデザインを開くをクリックします。スタンプワークオブジェクトがプロパティを編集できる別のウィンドウで開きます。
- サブデザインを閉じ、ベースデザインに戻ります。保存するよう指示があります。

閉じたボーダーにワイヤーラインを後で追加する場合は、初めに切り込みをカットします。これには閉じたカットワークボーダーをカットツールを使用します。

サンプルデザインフォルダーにある Stumpwork_Wreath デザインをチェックしてみましょう。実際に刺しゅうしてテクニックを学びましょう。ミシンの説明書もよくお読みください。

スタンプワークを編集する

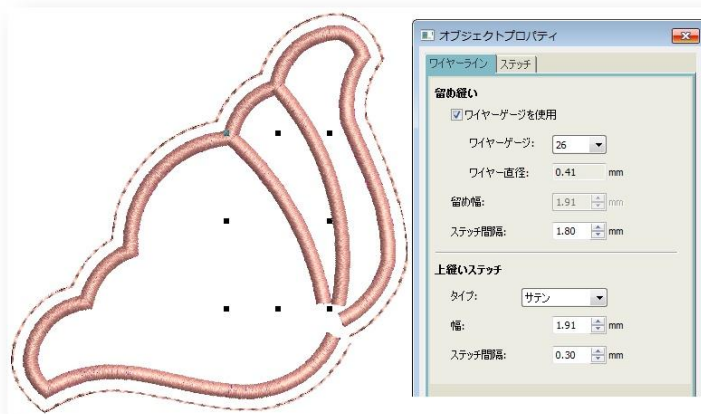
スタンプワークを作成した後はいつでも編集することができます。より強いサポートを与える為にワイヤーラインを追加する編集はもちろん、オブジェクトの刺しゅう順序、糸色、密度の変更などスタンプワークのサブデザイン全体を編集したい場合でも簡単に行うことができます。

ワイヤーラインを追加する

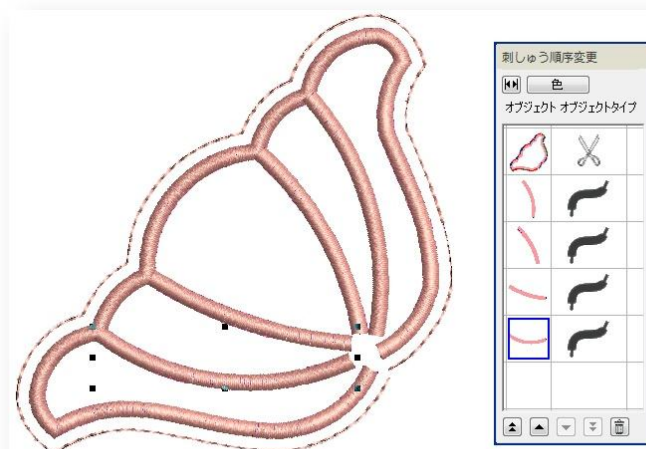
カットワーク / スタンプワーク > ワイヤーラインをデジタルイズを使用し、デジタルイズしたアウトラインと現在の設定を使用し、ワイヤーラインを作成します。

ワイヤーラインを追加すると シンプルなボーダーワイヤーに比べてピースを形付けるのに役立ちます。これはスタンプワークを作成する際に追加したり、また既存のスタンプワークサブデザインに加えることができます。

- 既存の刺しゅうオブジェクトから、または自分でデジタルイズしてスタンプワークボーダーを作成します。
- スタンプワーク項目を選択する前にスタンプワークのサブデザインを作成をクリックし、ワイヤーラインをデジタルイズツールを選択します。またはスタンプワークサブデザインがすでにある場合は、初めにスタンプワーク サブデザインを開くをクリックし、デザインウィンドウに開きます。
- 追加するワイヤーラインをデジタルイズします。ワイヤー配置位置、ワイヤー留め縫い、上縫いステッチが自動的に作成されます。



- 刺しゅう順序変更ドッカーで含めたいオブジェクトを並び替えます。

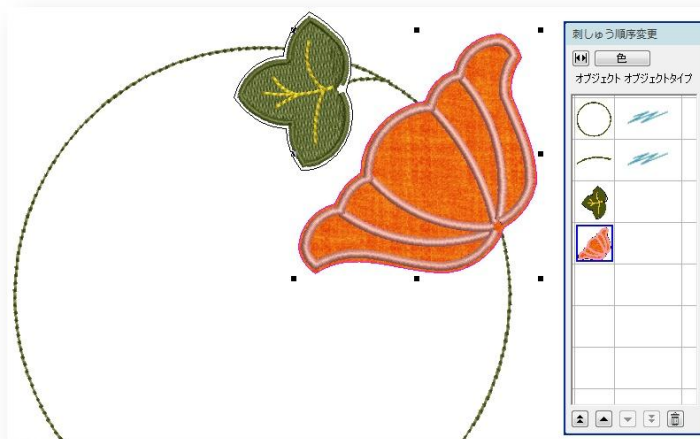


注意：上のサンプルのワイヤーラインはとても狭くなっています。刺しゅうする際、縫い針がワイヤーにあたらないよう気をつけましょう。



カットワーク / スタンプワーク > スタンプワークのサブデザインを作成を使用し、スタンプワークボーダー内に刺しゅうを含んだ選択オブジェクトから、スタンプワークのサブデザインを作成します。

- すべてのオブジェクトを選択し、スタンプワークのサブデザインを作成をクリックします。スタンプワークサブデザインを編集している場合は保存し、ベースデザインに戻ります。



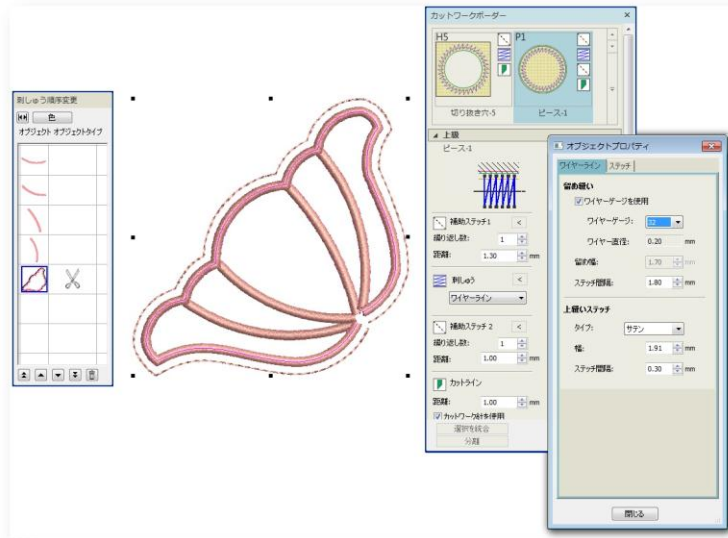
スタンプワークを編集する





カットワーク / スタンプワーク > スタンプワーク サブデザインを開くを使用し、選択したサブデザインを表示し編集します。

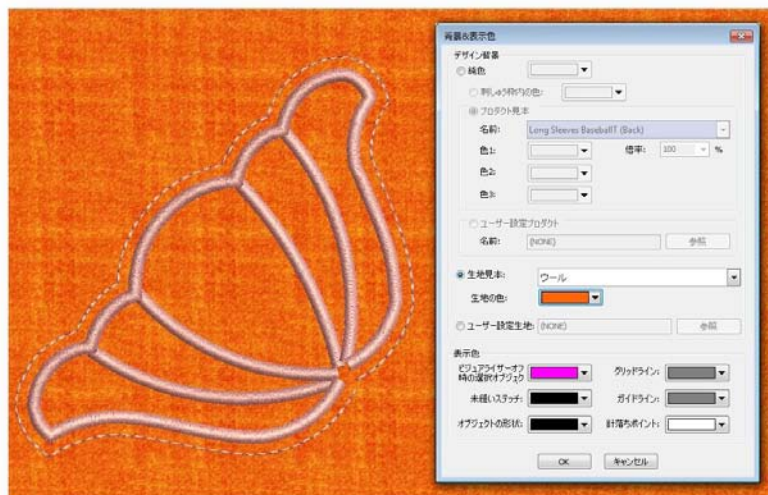
スタンプワークのサブデザイン作成機能を適用すると、出来上がったスタンプワークはベースデザイン中の別のレイヤーに加えられます。スタンプワークオブジェクトは単独のデザインとして編集することができます。

- 編集したいスタンプワークオブジェクトを選択します。
- スタンプワーク サブデザインを開くをクリックします。スタンプワークデザインが別のデザインウィンドウに開きます。
- スタンプワークボーダーはカットワークドッカーから編集することができます(例：補助ステッチ/カットラインを追加/削除など)。
- 矢印ボタンをクリックし、各スタンプワーク項目のオブジェクトプロパティにアクセスします。ワイヤーゲージ、サテンの上縫い、オフセットなどのプロパティを編集します。

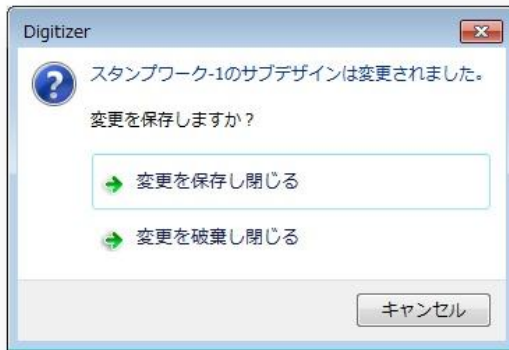


-  カットワーク / スタンプワーク > ワイヤーラインをデジタイズを使用し、デジタイズしたアウトラインと現在の設定を使用し、ワイヤーラインを作成します。
-  カットワーク / スタンプワーク > 閉じたカットワークボーダーをカットを使用し、閉じたカットワーク/ スタンプワークボーダーをカットしてすき間をあけます (例: ワイヤーの先を入れる用)。

- 必要に応じて他のオブジェクトをデジタイズします。ワイヤーラインをデジタイズツールでワイヤーラインを追加します。
- 閉じたカットワークボーダーをカットツールで、選択した閉じたスタンプワークボーダーにワイヤーを入れる切り込みを作成します。
- 刺しゅう順序変更ドッカーでオブジェクトを並べ替えます。
- スタンプワークに生地とワイヤーを使用している場合はデザイン設定 > 背景&表示色で生地を選択します。



- スタンプワークデザインを閉じ、ベースデザインに戻ります。変更を保存します。

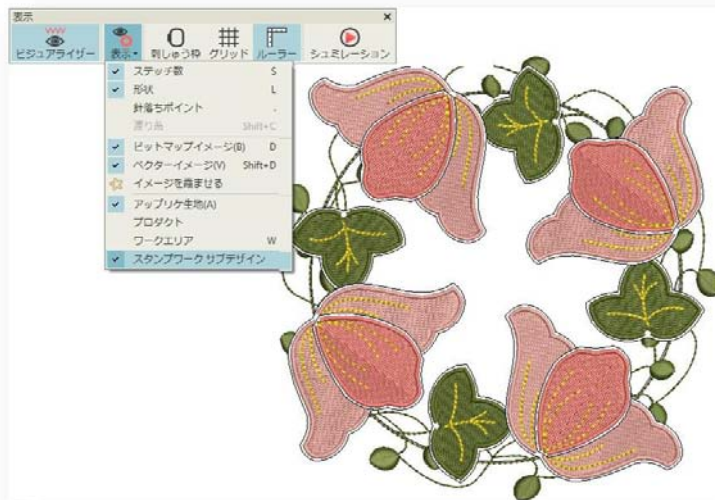


スタンプワークをビジュアル化する

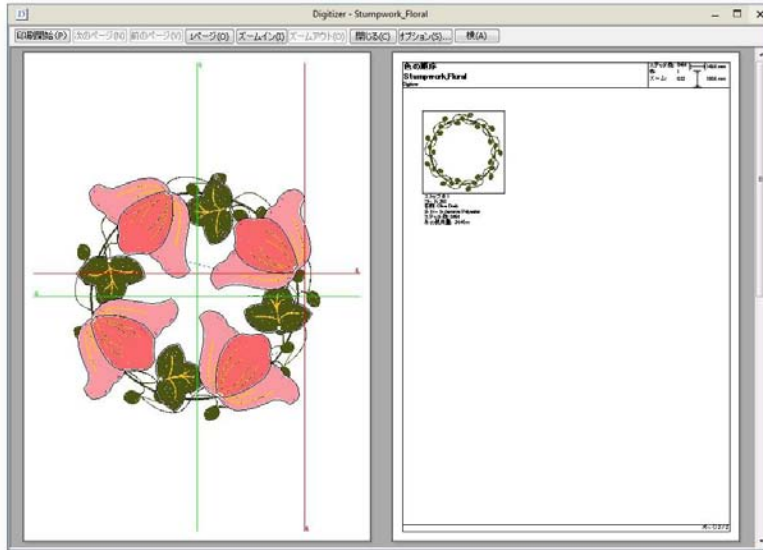


デザイン出力 / 標準 > 印刷プレビューを使用し、デザインワークシートをプレビューします。プレビューウィンドウから印刷する

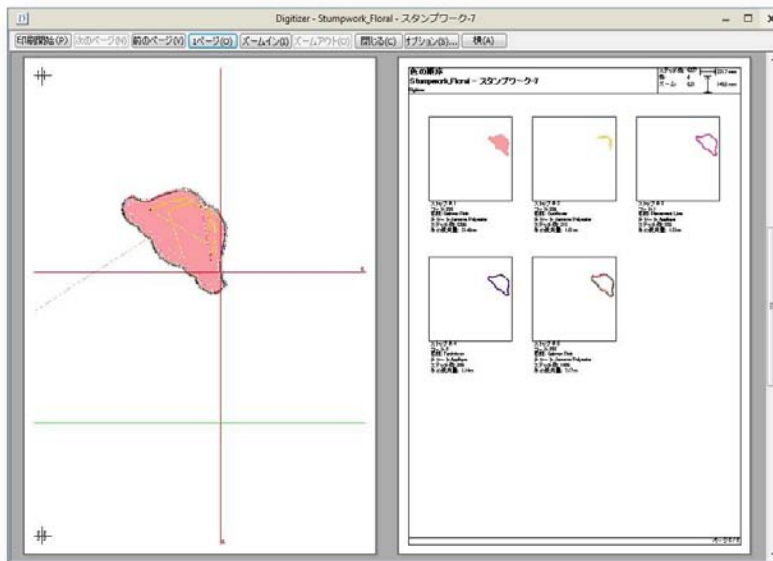
- 表示ツールバーのデザインを表示ドロップリストでスタンプワークオブジェクトを表示/非表示にします。



- ワークシートのプレビューではスタンプワークデザイン全体を表示しますが、色の順序にはベースデザインのみが表示されます。



- デザイン中のスタンプワーク部分をワークシートで印刷するには、スタンプワークオブジェクトを開き、そこでプレビューします。




サンプルデザインフォルダーにある Stumpwork_Floral デザインをチェックしてみましょう。実際に刺しゅうしてテクニックを学びましょう。ミシンの説明書もよくお読みください。

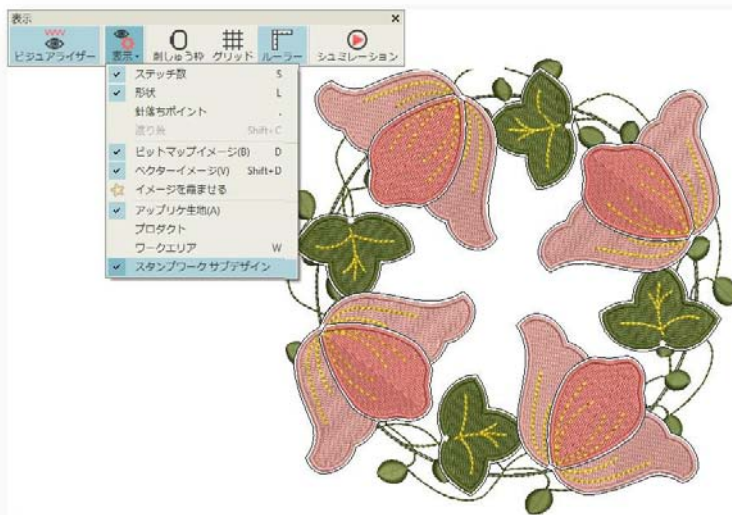
スタンプワークを出力する

スタンプワークデザインは他の刺しゅうデザインと同様に EMB ファイルフォーマットで保存することができます。EMB フォーマットは、オブジェクトのアウトライン、プロパティ、ステッチ数、ミシン機能、糸色、アイコン、コマンドなどのデザイン情報を一つのファイルにまとめた、「オール・イン・ワン」ファイルフォーマットです。すべてのスタンプワーク項目もベースデザインと共に保存することができます。しかしデザインを出力する際はミシン用に別々のステッチファイルを作成する必要があります。

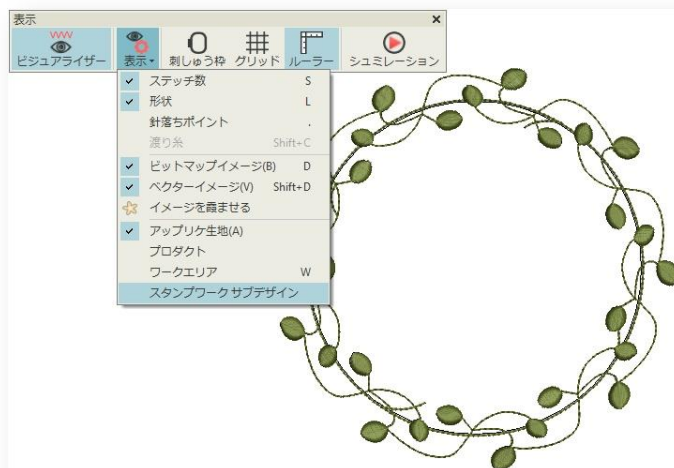
スタンプワークを表示する

 表示 > デザインを表示をクリックし、デザイン項目を表示/非表示にします。クリックして表示設定ドロップリストを開きます。


- 出力したいスタンプワークデザインを開きます。



- デザインを表示オプションでスタンプワークオプションを選択的に表示します。

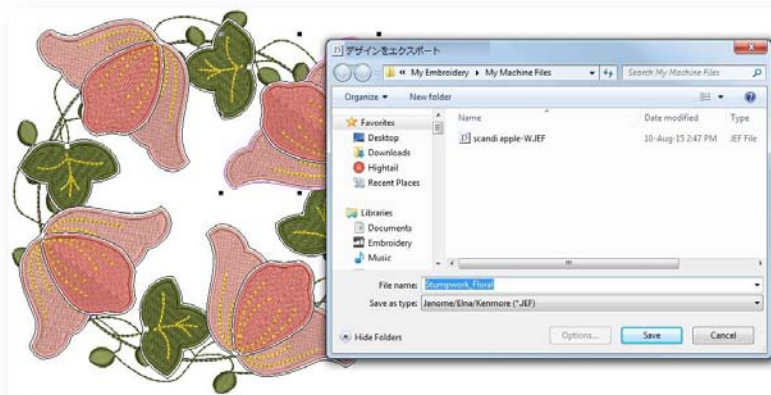


ベースデザインをエクスポートする

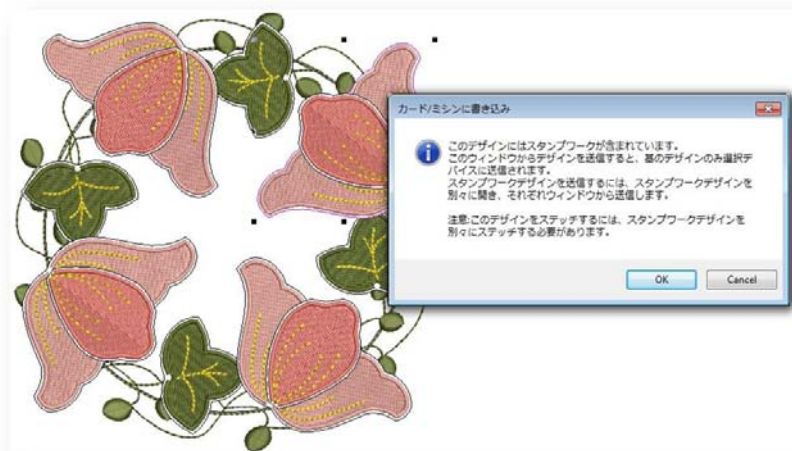
 デザイン出力 > デザインをエクスポートを使用し、現在のデザインを選択したミシン以外のフォーマットに変換します。

デザイン項目はどの順番でエクスポートしても構いませんが、ベースデザインから開始するのがよいでしょう。

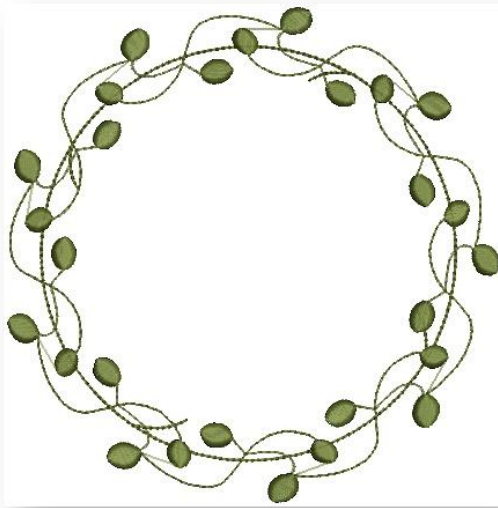
- デザイン出力ツールボックスのデザインをエクスポートオプションを選択します。



- デザインをエクスポートダイアログが「My Machine Files」フォルダーを開いた状態で開きます。
- ミシンファイルを選択します。警告メッセージがでた場合、表示されたスタンプワークのエクスポート情報に従います。



- エクスポートしたミシンファイルはベースデザインのみでスタンプワークピースは含まれません。



スタンプワークピースをエクスポートする



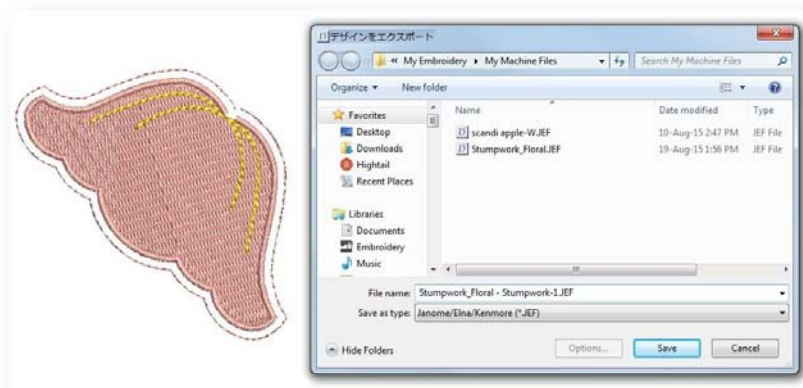
カットワーク / スタンプワーク > スタンプワーク サブデザインを開くを使用し、選択したサブデザインを表示し編集します。



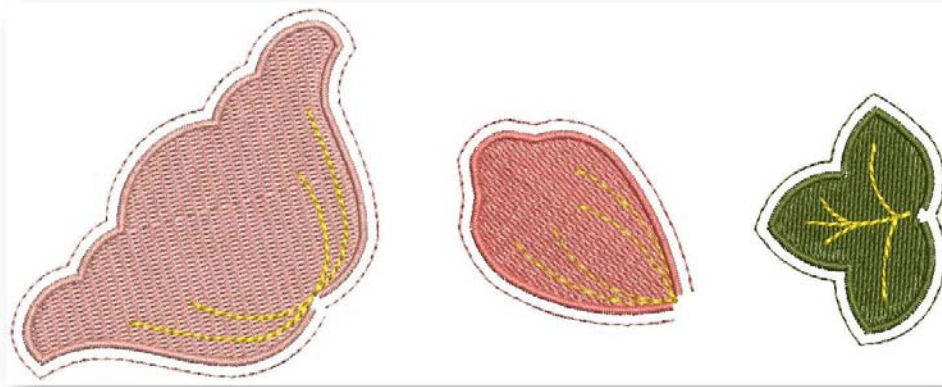
デザイン出力 > デザインをエクスポートを使用し、現在のデザインを選択したマシン以外のフォーマットに変換します。

ここで使用しているような同じスタンプワーク項目が繰り返しあるデザインは、すべての項目をステッチファイルに出力する必要はありません。

- スタンプワーク項目の一つを選択し、サブデザインとして開きます。



- デザインをエクスポートツールでスタンプワークピースをマシンファイルに出力します。
- 他の種類の違うスタンプワークピースも同じ方法で出力します。



- 各ピースは何度もミシンに出力することができます。

最も効率よく刺しゅうを行うにはすべてのスタンプワークサブデザインをコピーし単一のデザインにし、一つの刺しゅう枠で刺しゅうできるようにします。

ワークシートを印刷する

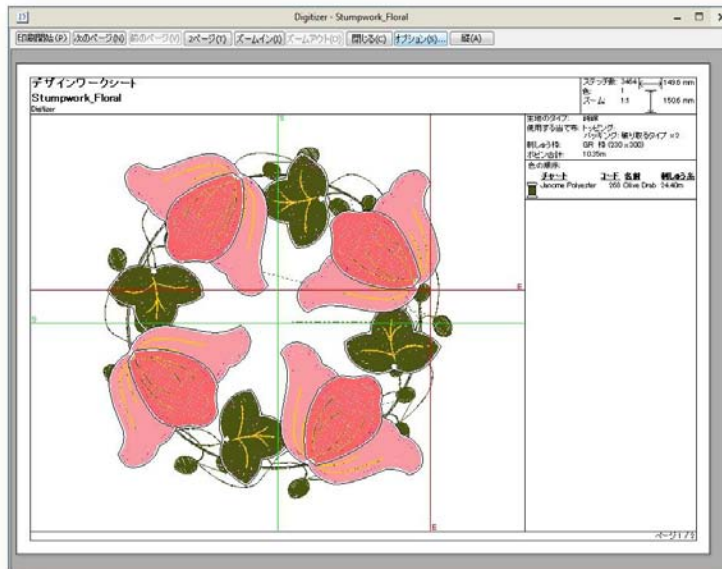


デザイン出力 / 標準 > デザインを印刷を使用し、デザインを印刷します。

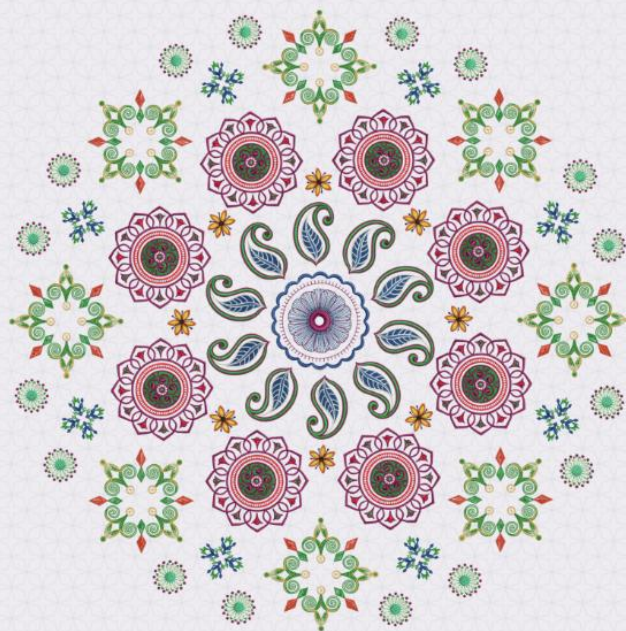


デザイン出力 / 標準 > 印刷プレビューを使用し、デザインワークシートをプレビューします。プレビューウィンドウから印刷する

ステッチファイルに添付するデザインワークシートを出力してみましょう。デザインワークシートはスタンプワークデザインを組み立てる際に参照することができます。



Digitizer V5



クロスステッチ

著作権

Copyright © 1998–2016. Wilcom Pty Ltd, Wilcom International Pty Ltd. All Rights reserved.

デジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェア（デジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアに組み込まれているあらゆるイメージ、動画、文章、アプリケーションを含むがこれに限定されない）、付属の印刷物、及びデジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアの複製はすべての権原及び著作権は実施許諾者（ライセンサー）またはその供給業者により所有されます。当ソフトウェア製品は著作権法および国際特許条約により保護されています。従ってユーザーはデジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアを他の著作物と同様に取り扱うものとします。デジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアに付属の印刷物を複写することは禁じられています。

デジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアの画像技術機能の一部の著作権、版權は AccuSoft Corporation により所有されています。

有限保証

すべて現状のまま提供されておりいかなる保証もしていない再配布可能ファイルは例外とし、蛇の目ミシン工業株式会社（以下「ジャノメ」と称す）は購入日より 90 日間、ソフトウェア媒体とその付随文書に素材および製造上の欠陥がないこと、およびデジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアが付属の文書に実質的に従って作動することを保証します。州または法域によっては黙示の保障期間の制限を認めない場合がある為、前期の限定は適用されない場合があります。適用法で認められる範囲においてデジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアの黙示的保証は、90 日間に限定されます。

責任制限

保証に基づくジャノメの製造者責任制限は製品価格と同額を上限とします。いかなる場合においても本製品の使用、または本製品の使用不能に起因する二次的、偶発的、あるいは間接的な損害（事業利益の損失、事業の中断、事業情報の消失またはその他の金銭的損失を含むがこれらに限定されない）に関してジャノメは一切責任を負わないものとします。同様にいかなる場合においてもジャノメは第三者に対し一切の責任を負わないものとします。

注記

文書上で表示されている画面のレイアウトは解説用に作成されたもので、ソフトウェアが表示する画面の表示と異なる場合があります。同様にデザインのサンプルは過程および手順のみ説明するもので お買い上げいただいたバージョンのソフトウェアに含まれていない場合があることをご了承ください。

救済方法

保証期間中に領収書等の購入の証明を添えてお客様が欠陥品をジャノメまたは購入した販売店に返却された場合、ジャノメまたは販売店はジャノメの判断により (a) 購入金の返金、あるいは (b) デジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアの修理または交換、の何れかの救済措置を行います。

交換したデジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアの保証期間は当初保証の残存期間、あるいは 30 日間の何れか長い方とします。

目次

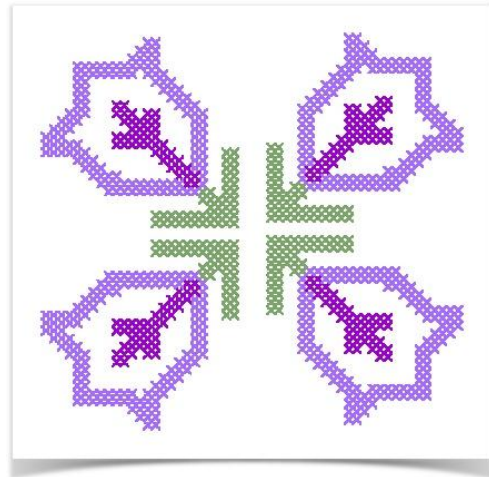
イントロダクション.....	1
クロスステッチの種類.....	2
クロスステッチフィル.....	2
クロスステッチの縁取り.....	6
クロスステッチのバリエーション.....	7
作業環境	9
デザイン情報.....	9
刺しゅう糸パレット.....	9
背景.....	10
グリッド.....	11
デザインの設定	12
ステッチを表示する.....	12
デザインのサイズを設定する.....	12
ステッチの密度を設定する.....	14
アウトライン& 埋め縫い	15
ラインステッチタイプを選択する.....	15
埋め込みステッチタイプを選択する.....	16
クロスステッチの方向を設定する.....	17
クロスステッチをデジタイズする	19
シングルステッチまたはラインをデジタイズする.....	19
サークルをデジタイズする.....	20
開いた/閉じた形状をデジタイズする.....	20
色ブロックを塗りつぶす.....	21
ファイルの種類	23
クロスステッチデザインを保存する.....	23
クロスステッチを刺しゅうと組み合わせる.....	23
クロスステッチアプリケーションでデザインを開きます.....	24
クロスステッチを編集する	25
ステッチを選択する.....	25
ステッチをロックする.....	26
ステッチのブロックを編集する.....	27
ステッチのブロックをコピー、切り取り、貼り付ける.....	28
埋め込み&ラインを取り除く.....	29
特殊な編集	30
ステッチの埋め込みを複製する.....	30
ステッチの組み合わせる.....	31
選択した範囲に縁取りを加える.....	32
糸色	33
刺しゅう糸の色を変更する.....	33
刺しゅう糸を検索する.....	34
糸色を編集する.....	34

下絵を使って作業する.....	36
イメージを挿入する.....	36
下絵を表示/非表示にする.....	36
イメージを拡大/縮小&変形する.....	37
クロスステッチをオートデジタイズする.....	38
イメージをオートステッチをデジタイズする.....	38
自動刺しゅうでデジタイズする.....	40
クロスステッチのレタリングをデジタイズする.....	42

イントロダクション

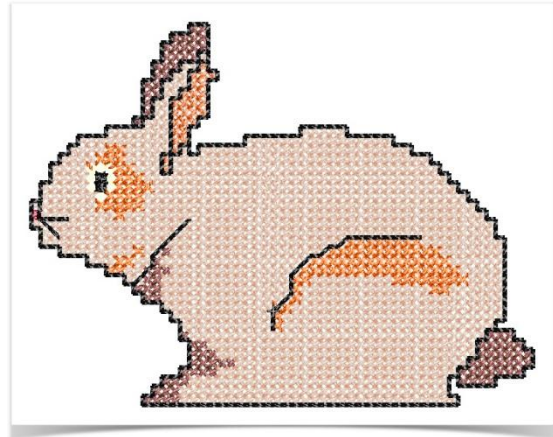
クロスステッチは少ないステッチ数で大きな領域を埋め込む技術で人気があります。クロスステッチはアウトラインや縁にも使うことができ、テーブルクロスや子供服、フォークデザインに適しています。クロスステッチはアプリケと組み合わせられることもあります。






様々なステッチタイプや角度または効果を使用してデザインを強調する通常の刺しゅうとは異なり、クロスステッチはデザインに色の陰影と大きさのみ追加することができます。その為クロスステッチのデザインは通常の刺しゅうよりも多くの色が使用されます。



クロスステッチの種類

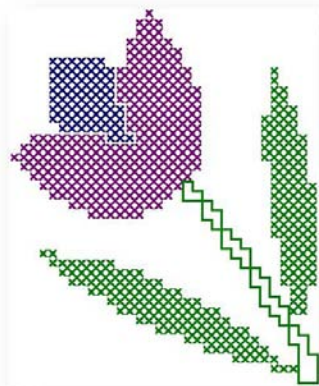
クロスステッチは「ピクセル」と呼ばれる四角形を基本に作成されます。四角形は縦方向や対角線状などどの部分でもステッチできます。クロスの種類は以下のとおりです。



	フルクロス		十字クロス		3/4 クロス
	ダブルクロス		ハーフクロス		縦長クロス
	1/4 クロス		横長クロス		ミニクロス
	シングルライン		フレンチ・ノット		

クロスステッチフィル

クロスステッチを埋め込みとして使用する時は、どのクロスステッチ埋め込みタイプでも選択できます。

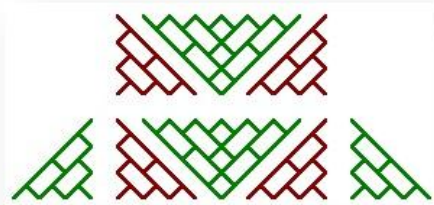


フルクロスステッチ

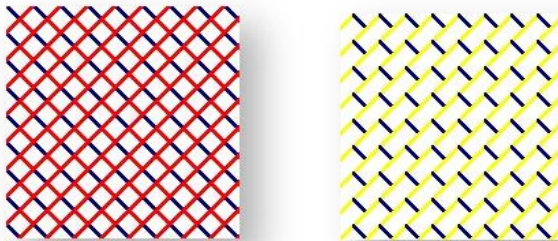
フルクロスステッチは2本の長さの等しいステッチから成り、真中で交差してXを形成します。Xのどのステッチが上にくるか、または下にくるかで全体の効果を変えることができます。またステッチを組み合わせて特殊効果を作成することもできます。

3/4 クロスステッチ

ほとんどの3/4ステッチは1/4ステッチの後にハーフステッチが施され作成されます。ハーフステッチを最初に行い、それを1/4ステッチで固定すると別の効果が作成できます。3/4ステッチの長い部分は「/」または「¥」のどちらの方向にもできます。

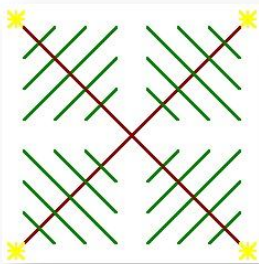


色の異なる1/4ステッチと3/4ステッチを、1つの正方形の中に組み合わせて作成することがあります。これらの位置を変更することで異なる効果が得られます。



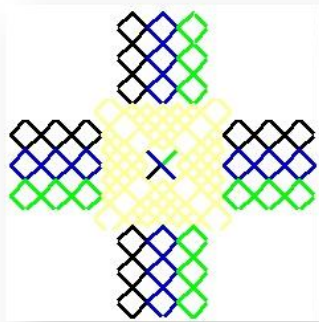
ハーフクロスステッチ

ハーフステッチはシンプルな斜めのステッチで「/」または「¥」のように見えます。ハーフステッチは通常影や背景の陰影に使用され、ステッチはどのコーナーからでも開始できます。色の異なるハーフステッチを2つ使用して、1つのクロスステッチを作成することもできます。ハーフステッチは作成したい効果によってどちらの方向にも作成できます。例えばハーフクロスステッチで羽を表現するには、羽の方向に傾斜させます。



1/4 クロスステッチ

1/4 ステッチはより込み入ったパターンを刺しゅうするのに使用されます。



ミニクロスステッチ

ミニクロスステッチは2本の長さの等しいステッチから成り真中で交差してXを形成しますが、正方形の1/4のみを埋め込みます。ミニクロスステッチは目などの詳細部分やデザインでステッチを密にさせたい部分に使用します。



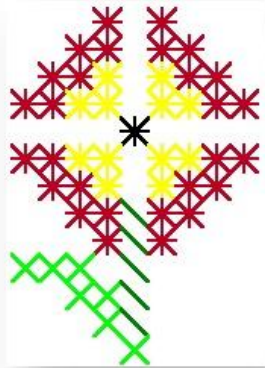
垂直クロスステッチ

十字クロスステッチは水平と垂直なステッチで構成されます。ステッチは生地に対して斜めにも水平や垂直なラインにもできます。



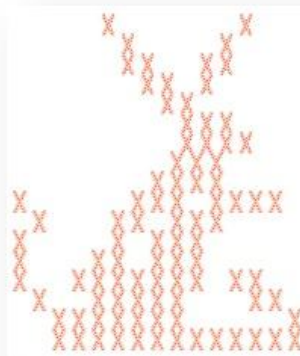
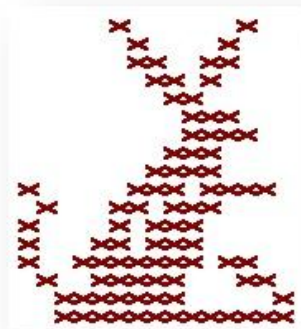
ダブルクロスステッチ

ダブルクロスステッチは互いに重なり合って45度の角度で縫われる、2つのフルクロスステッチから成ります。ダブルクロスステッチは星型のようになり、一般的に装飾的な縁取りを作成するのに使用されます。一般的に重なるクロスの上糸が水平なステッチである一方で、下側のクロスの上糸は平行なラインから135度の角度で縫われます。



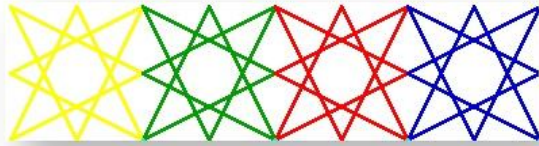
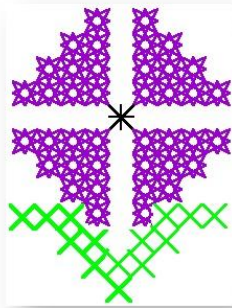
縦長/横長クロスステッチ

縦長/横長クロスステッチは2本の長さの等しいステッチから成り、Xを形成します。これには横長クロスと縦長クロスの2種類があります。横長クロスステッチは通常のクロスステッチの半分の高さで、縦長クロスステッチは通常のクロスステッチの半分の幅となります。



フレンチ・ノット

フレンチ・ノットは元々浮き出たような装飾効果を出すのに使用された手刺しゅうで、非常に高級な綿やシルクの糸を使った「ホワイトワーク（白のみで作業）」に使用されていました。フレンチ・ノットはその他のクロスステッチタイプと組み合わせて使用します。フレンチノットは目や花の雌しべに使用したり、クリスマスツリーの飾りや文字の点（例：i）など手作業でビーズを配置したい所に使用します。またアウトラインの縁取りとして使用できます。カラフルなメタリック系の糸や色に変化のある糸を使ってみるのもいいでしょう。フレンチ・ノットは大き目のグリッドで縫う方が適しています。

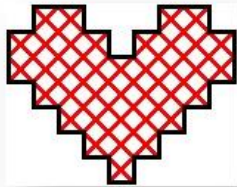


クロスステッチの縁取り

クロスステッチは刺しゅうのアウトラインとして使用できます。クロスステッチとその他のステッチタイプを組み合わせることで特殊な効果を作成することもできます。アウトラインをシングルラインやフルクロスステッチで作成したり、この2つを組み合わせることで目の詰まった縁取りを作成できます。シングルラインはソフトウェアではアウトラインとして扱われ、フルクロスは埋め込みとして扱われます。アウトラインを削除する必要がある場合、シングルラインは単一のオブジェクトとして削除できますが、フルクロスステッチのアウトラインはそうのように削除できません。

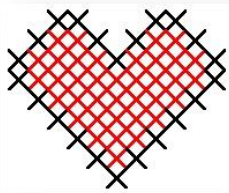
シングルラインの縁取り

シングルラインステッチは縁取りを作成するか、細部を追加する為のみに使用されます。シングルラインは四角形のどのサイドにでも配置できます。ラインを配置したいサイドをクリックします。シングルラインは1辺にだけ、または四角形の全ての辺に配置できます。シングルラインは既にクロスステッチが施されている四角形にも配置できます。



フルクロスの縁取り

フルクロスもまた装飾的な縁取りとして使用できます。フルクロスを経取りとして使用する場合は、埋め込みステッチタイプリストで選択したものと同一クロスステッチタイプとなります。ステッチタイプの変更は埋め込みステッチタイプを変更することで行えます。



クロスステッチのバリエーション

部分的なクロスステッチの方向は変化させることができ、異なるパターン効果を作成できます。方向はピクセルごとに直接変化させることも、埋め込みステッチの方向を設定することによって変化させることもできます。また様々な方法で部分的なクロスステッチを組み合わせることもできます。

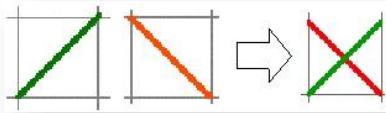
3/4 クロスステッチ

1/4 と 3/4 クロスステッチは、滑らかな縁を作成するのに使用します。



ハーフクロスステッチ

ハーフクロスステッチは、オブジェクトにすっきりした感じを与えるのに使用します。ハーフクロスステッチで2色のフルクロスステッチを作成することもできます。



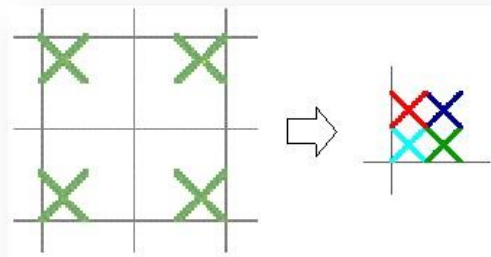
1/4 クロスステッチ

1/4 と 3/4 クロスステッチは、縁を滑らかにするのに使用します。1/4 クロスステッチで最高4色で構成されるフルクロスステッチを作成することもできます。



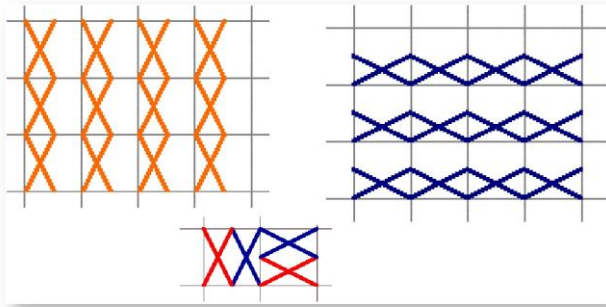
ミニクロスステッチ

ミニクロスステッチは目などの詳細部分やデザインでステッチを密にさせたい部分に使用します。



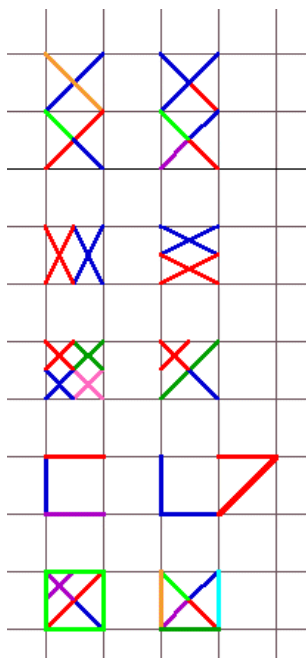
縦長/横長クロスステッチ

縦長横長クロスステッチは2本の長さの等しいステッチから成りXを形成し、四角形の左側、右側、上側、あるいは下側を埋め込みます。



ステッチを組み合わせる

1/4、ハーフ、3/4 クロスステッチを組み合わせることで複数色からなるクロスを作成できます。ミニクロス、縦長/横長クロス、またアウトラインステッチを組み合わせることもできます。



1/4、ハーフ、3/4 クロスの組み合わせ

縦長/横長クロスの組み合わせ

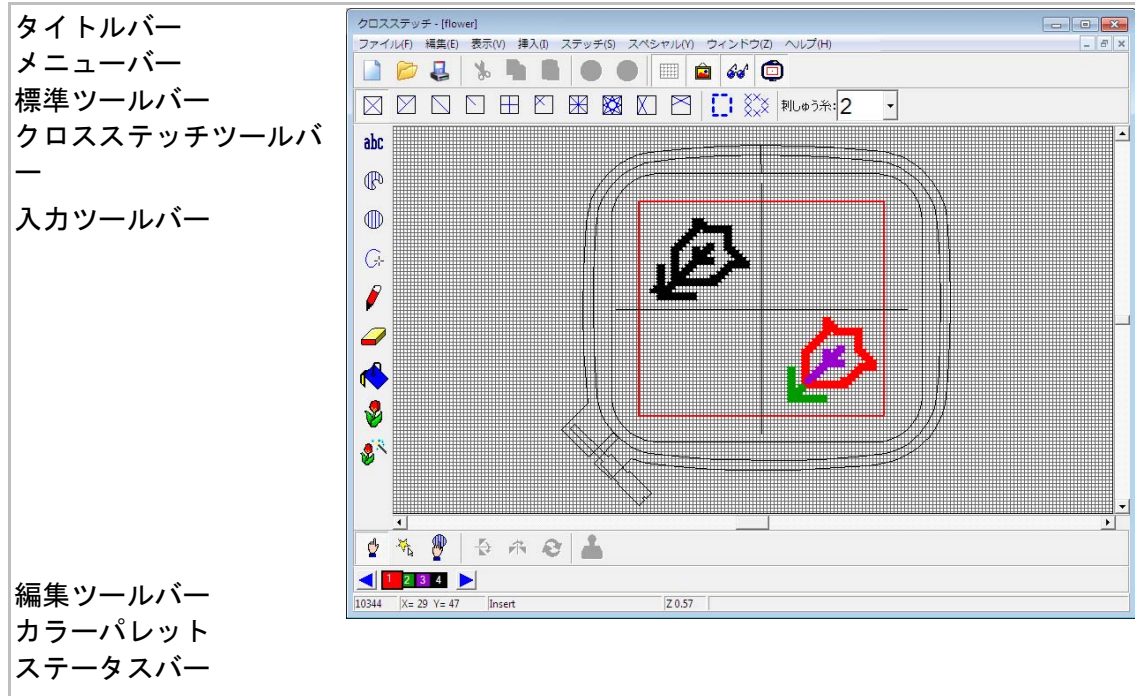
部分的なクロスとミニクロスの組み合わせ

色付きのアウトラインの組み合わせ

アウトラインとクロスの組み合わせ

作業環境

クロスステッチのデザインには通常の刺しゅうデザインとは異なるデジタル技術が必要となります。その為クロスステッチアプリケーションには、刺しゅうソフトウェア内で開くことができる専用のデザインウィンドウがあります。



デザイン情報

クロスステッチステータスバーはステッチ数、ポインタの位置、ズーム倍率などのデザイン情報を表示します。

10346 X= -70 Y= 4 カーブのポイント1を入力して下さい Z 1.00

刺しゅう糸パレット

カラーパレットをドラッグし、デザインウィンドウの好きな所に配置できます。



背景



表示 > 刺しゅう枠をクリックし、刺しゅう枠を表示/非表示にします。右クリックで刺しゅう枠ダイアログを開きます。

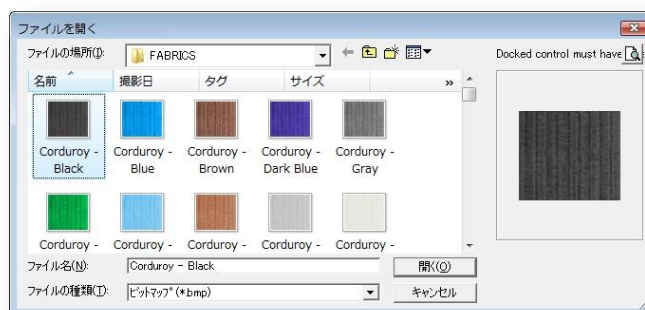
クロスステッチアプリケーションでは、デザインウィンドウの背景色を使用する生地の色に合わせて変更することができます。またよりリアルな背景にしたい場合は、生地自体を選択することもできます。

背景を変更するには：

- スペシャル > オプションを選択し、背景タブをクリックします。

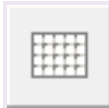


- 使用する色または生地を選択します。
 - 背景の色を選択するには、編集をクリックします。色の設定ダイアログで色を選択し、OK をクリックします。
 - 生地を選択するには、参照をクリックします。付属の生地フォルダーから生地を選択します。



- 生地イメージをデザインウィンドウのセンターに置くか、タイル表示するかを選択します。イメージがウィンドウ全体を埋めるのに十分な大きさであればセンターを選択し、それ以外の場合はタイルを選択します。

グリッド



表示 > グリッドをクリックし、グリッドを表示/非表示にします。オプション（スペシャルメニュー）を選択して、グリッドの設定を変更します。

オプション > グリッドタブで行える設定：

- グリッドの表示/非表示
- 主線表示（グリッドがオンの時）
- グリッドの間隔を設定（グリッドの主線の間のクロスの数を入力）
- 主線と副線の色を変更



デザインの設定

クロスステッチアプリケーションでは、デザインのサイズは「生地の日数」でコントロールされます。例えばインチ内のステッチが多いほど、仕上がりのデザインは小さくてステッチが詰まったものになります。ステッチの糸間隔はクロスステッチを1回、2回、3回刺しゅうすることによって調整できます。

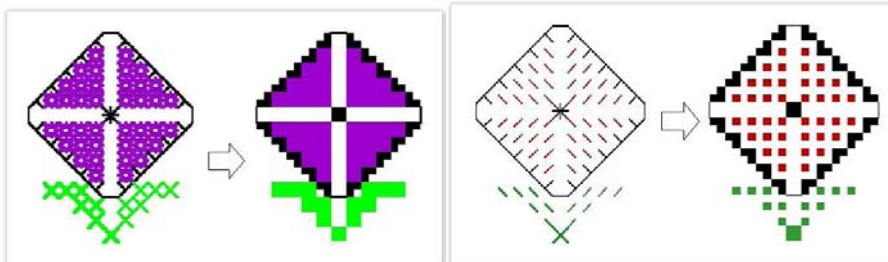
クロスステッチデザインはデザインが小さいほどステッチがぎっしりと詰まり、生地を引っ張り込むという問題を起こします。クロスステッチのデザインは一方方向に生地を引っ張り、直線の隙間を作る傾向にあります。時にはステッチが抜けてるかのような印象を与える穴ができてしまうことがあります。

ステッチを表示する



標準 > クロスを使用し、ステッチをカラータイルやクロスステッチで表示します。

- クロスアイコンをクリックします。デジタル化した領域がクロス（または縁取りのライン）で表示されます。
- もう一度クリックするとステッチが色タイルで表示されます。



デザインのサイズを設定する

「クロスの大きさ」を調整し、クロスステッチのデザインサイズを設定します。これによりデザインの仕上げサイズが変更します。例えばインチ内のステッチが多いほど、仕上がりのデザインは小さくてステッチが詰まったものになります。

デザインサイズを設定するには：

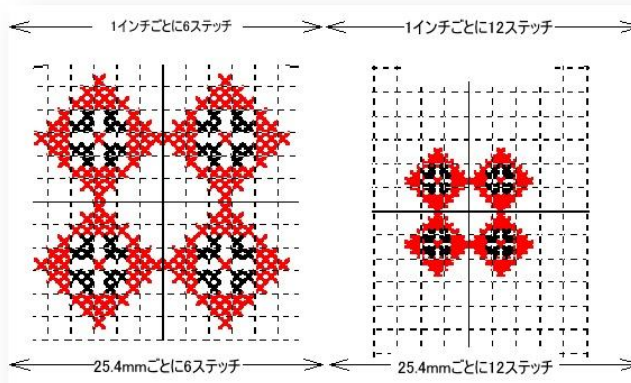
- スペシャル > 生地の日数を選択します。



- クロスの大きさのオプション（インチまたはミリメートル）を選択します。
 - インチ内のステッチ数：1 インチ内のステッチが少ないほど、仕上がりのデザインは大きくなります。
 - mm=ステッチ数：クロスステッチは1 ミリメートル以上あるので、mm とステッチ数設定を互いに関連させて調整できます。mm の数値が大きいほどまたはステッチの数値が小さいほど、デザインは大きくなります。

アップデートをクリックすると、即座に入力した数値でデザインが更新されます。例えばインチ内のステッチ数を変更しアップデートをクリックすると、それに対応する1ミリメートル内のステッチ数が更新されます。結果は刺しゅう枠がオンの際オンスクリーンでみることができます。

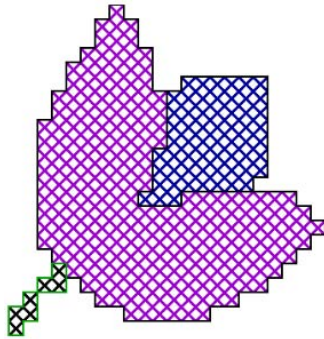
- OK をクリックします。



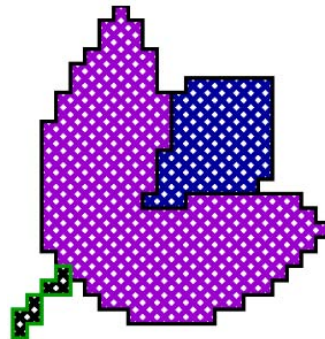
ステッチの密度を設定する

刺しゅう糸: クロスステッチ > 刺しゅう糸リストを使用し、ステッチの間隔を設定します。

ステッチの密度はクロスステッチを1回、2回、3回刺しゅうすることによって調整できます。この「クロスオーバー」の数は刺しゅう糸リストの2、4と6に対応します。この数値はいつでも変更が可能です。ステッチの密度を設定するには、刺しゅう糸ドロップリストから数値を選択します。数値2はシングルステッチ、4はダブル、6はトリプルとなります。この数値は画面上でラインの太さに反映されます。



刺しゅう糸数



刺しゅう糸数 6

メモ

- 刺しゅう枠内に納めようとデザインを小さくすると、ステッチが重なり合って生地を引っ張り込むことがあります。埋め込みでもアウトラインでも、クロスオーバーの数をシングル（2糸）に減らすことでこの問題を解決できます。また細めの刺しゅう糸を使用するのもよいでしょう。
- 全ての四角形にステッチが施されるデザインを作成する場合、仮縫いと生地に当て布をすることを忘れないでください。
- ステッチ上でマウスを移動させると、使用しているステッチのタイプと色がツールチップで表示されます。

アウトライン& 埋め縫い

クロスステッチには、様々な色でアウトラインや埋め込みを作成できる多くのクロスステッチタイプが用意されています。部分的なクロス方向をコントロールして、異なるパターン効果を作成できます。

ラインステッチタイプを選択する



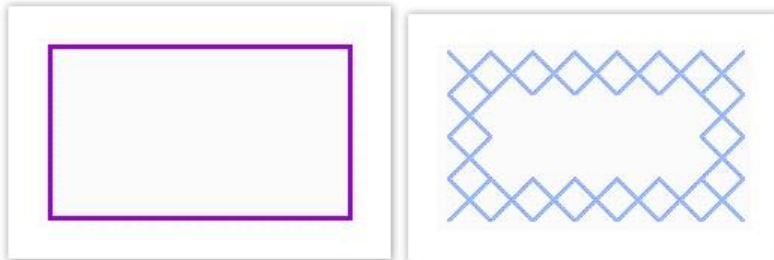
クロスステッチ > シングルラインを選択し、シングルラインを作成します。



クロスステッチ > フルクロスを選択し、クロスのラインを作成します。










ラインステッチにはシングルラインとフルクロスの2種類があり、クロスステッチツールバーから選択できます。クロスステッチのタイプを選択してから、フルクロスアイコンをクリックします。

- ラインステッチタイプを選択するには、カラーパレットから色を選択します。
- クロスステッチツールバーから、シングルラインまたはフルクロスを選択します。新規のステッチはシングルラインまたはクロスとしてデジタイズされます。フルクロスを使用する場合は、現在選択しているクロスステッチのタイプが適用されます。



選択したステッチタイプによっては、ステッチの方向を設定することができます。

埋め込みステッチタイプを選択する

	クロスステッチ > フルを選択し、フルクロスを作成します。
	クロスステッチツールバー>3/4 を選択し、3/4 クロスを作成します。
	クロスステッチ > 1/2 を選択し、1/2 クロスを作成します。
	クロスステッチ > 1/4 を選択し、1/4 クロスを作成します。
	クロスステッチ > 十字クロスを選択し、十字クロスを作成します。
	クロスステッチ > ダブルクロスを選択し、ダブルクロスを作成します。
	クロスステッチ > フレンチ・ノットを選択し、フレンチ・ノットを作成します。
	クロスステッチ > 縦長クロスを選択し、縦長クロスを作成します。
	クロスステッチ > 横長クロスを選択し、横長クロスを作成します。

埋め込みステッチはすべてクロスステッチとなります。フルクロス、3/4 クロス、ハーフクロス、1/4 クロス、ミニクロス、十字クロス、ダブルクロス、縦長クロス、横長クロスからタイプを選択します。分数のクロスステッチ（1/4、1/2 または 3/4）を組み合わせ、複数の色のクロスを作成することができます。ミニクロス、縦長/横長クロス、またアウトラインステッチを組み合わせることもできます。

埋め込みステッチを選択するには：

- カラーパレットから色を選択します。
- クロスステッチツールバーから、ステッチタイプを選択します。選択したステッチまたは新規のステッチが、このステッチタイプでデジタイズされます。

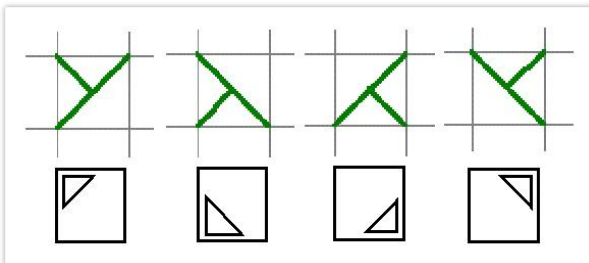


選択したステッチタイプによっては、ステッチの方向を特定することができます。

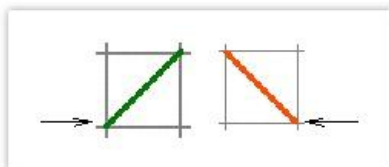
クロスステッチの方向を設定する

部分的なクロスステッチの方向をコントロールし、違ったパターン効果を作成できます。ステッチを個別にデジタイズする場合、ピクセルごとに直接方向付けをします。

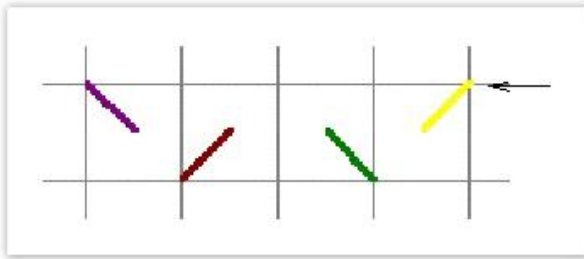
- 3/4 クロスステッチを作成するには、ステッチを施したい方向のコーナーをクリックします。



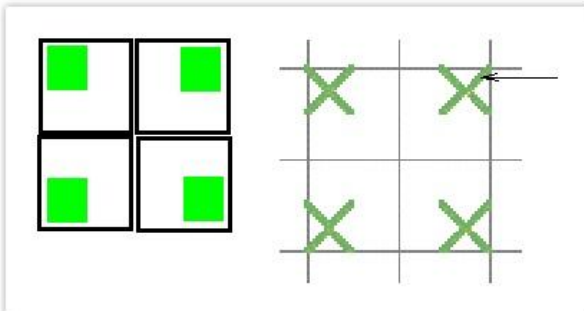
- ハーフクロスステッチを作成するには、ステッチを開始したい位置のコーナーをクリックします。



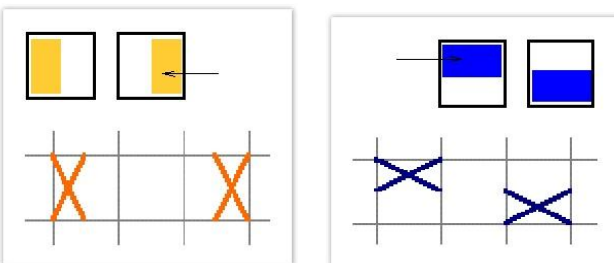
- 1/4 クロスステッチを作成するには、ステッチを開始したい位置のコーナーをクリックします。



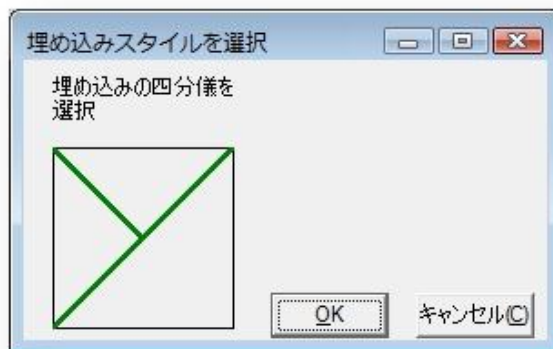
- ミニクロスステッチを作成するには、ステッチを配置したい位置のコーナーをクリックします。



- 縦長クロスステッチを作成するには、ステッチを配置したいサイドをクリックします。



- 埋め込みをデジタイズする場合、埋め込みスタイルを選択ダイアログでこれを行います。方法は同じ 正方形を4つに割った1隅をクリックします。



クロスステッチをデジタル化する

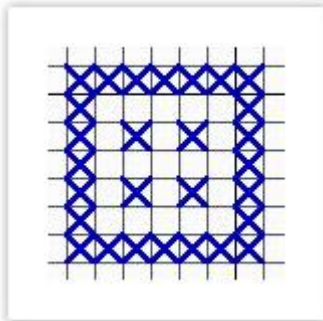
シングルステッチやステッチのラインをデジタル化できます。選択したステッチタイプによっては、ステッチの方向を設定する必要があるものもあります。

シングルステッチまたはラインをデジタル化する



入力 > 鉛筆を使用し、個々のステッチやラインを描きます。

- シングルラインまたはフルクロスアイコンをクリックします。
- フルクロスを使用する場合は、現在選択しているクロスステッチのタイプが適用されます。
- カラーパレットから色を選択します。
- 鉛筆アイコンをクリックします。
- シングルステッチを作成するには四角形をクリックし、ラインを作成するには鉛筆をクリックしてドラッグします。
- <Ctrl>を押しながらドラッグし、直線の垂直ラインを描きます。



鉛筆ツールを使用してクロスの部品を部分を組み合わせ、複数色から成るクロスを作成することもできます。

サークルをデジタイズする

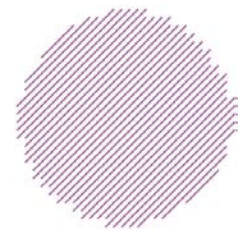
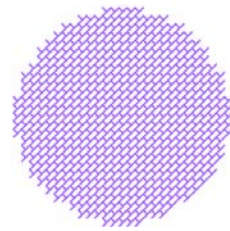
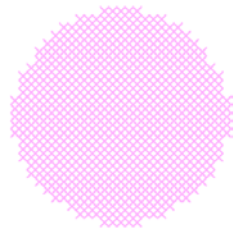
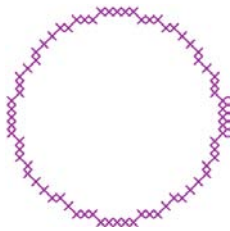


入力 > サークルを使用し、円/楕円をデジタイズします。

サークルツールを使用して、埋め込み/中抜きサークルを素早くデジタイズできます。

サークルをデジタイズするには：

- サークルアイコンをクリックします。
- カラーパレットから色を選択します。
- アウトラインまたは埋め込みステッチタイプを選択します。
- 中心点をマークし、円周上のポイントをマークします。完璧な円を作るには<Enter>を押します。楕円を作るには、3つ目の基準点をマークします。
- 選択したステッチタイプで円や楕円が縁取られる、または埋め込まれます。



フルクロスの縁取り フルクロスの埋め込み 3/4 クロスの埋め込み ハーフクロスの埋め込み

開いた/閉じた形状をデジタイズする



入力 > クロスステッチ・ランニングを使用し、開いた形状をデジタイズします。



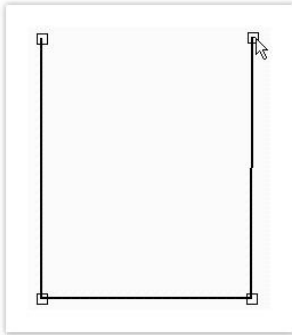
入力 > クロスステッチフィルを使用し、閉じた形状をデジタイズします。

クロスステッチ・ランニングツールでアウトラインやボーダーを、クロスステッチ・埋め込みツールで埋め込み形状をデジタイズします。ステッチで埋め込まない形状にはアウトラインステッチを、埋め込む形状には埋め込みステッチを選択します。

開いた/閉じた形状をデジタイズするには：

- クロスステッチ・埋め込みまたはクロスステッチ・ランニングアイコンをクリックします。
- カラーパレットから色を選択します。
- アウトラインまたは埋め込みステッチタイプを選択します。

- デザイン上に基準点をマークします。尖ったコーナーには左クリックを、丸いコーナーには右クリックを使用します。



- <Enter>を押します。形状は選択したステッチタイプにより、埋め込みまたは縁取られます。

クロスステッチ・ランニング使用のシングルラインのアウトラインステッチ	クロスステッチ・ランニング使用のフルクロスのアウトラインステッチ	クロスステッチ・埋め込み使用のシングルラインのアウトラインステッチ	クロスステッチ・埋め込み使用のフルクロス埋め込みステッチ

色ブロックを塗りつぶす



入力 > 塗りつぶしを使用し、閉じた形状またはカラーブロックをステッチで埋め込みます。

塗りつぶしを使用し、閉じた領域をステッチで埋め込みます。またこのツールでフルクロスのアウトラインの色と、ステッチタイプを変更することもできます。

色ブロックを塗りつぶすには：

- カラーパレットから色を選択します。
- 埋め込みステッチタイプを選択します。
- 塗りつぶしアイコンをクリックします。
- 閉じた形状の内側をクリックします。形状は選択したステッチタイプと色で塗りつぶされます。



イメージをオートステッチ 塗りつぶしを使用し色を変更
でデジタル化

塗りつぶしはシングルラインのアウトラインと合わせて使用することはできません。角張ったサイドのある形状では、形状が正しく埋め込まれない場合があります。またこれはクロスステッチのみで作用し、下絵に使用するビットマップイメージには使用できません。

ファイルの種類

クロスステッチのデザインには、EMX ファイルという独自のフォーマットがあります。これは刺しゅうソフトウェアで読むことができ、EMX をその他のフォーマットのデザインと組み合わせることもできます。

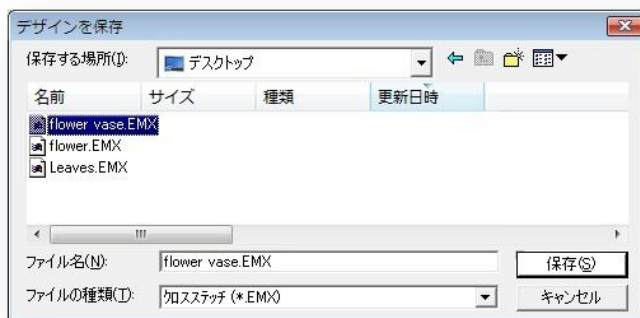
クロスステッチデザインを保存する



標準 > デザインを保存を選択し、既存のデザインを保存します。

デザインは頻繁に保存するようにしましょう。クロスステッチファイルの保存には、拡張子に EMX を使用します。

- 保存アイコンをクリックするか、ファイル>保存を選択します。デザインを初めて保存する場合には、デザインを保存ダイアログが開きます。ファイルは EMX ファイルで保存されます。

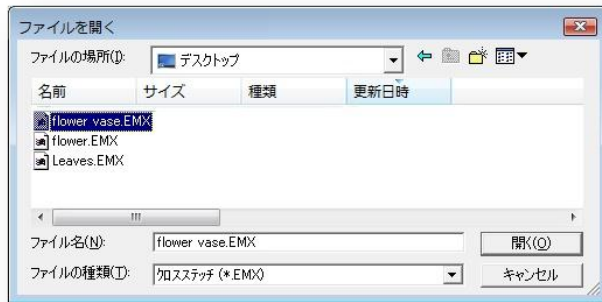


- デザインの新規名を入力し、保存をクリックします。

クロスステッチを刺しゅうと組み合わせる

EMB デザインにクロスステッチを含めるにはクロスステッチを EMX で保存し、クロスステッチデザインを閉じてから刺しゅうソフトウェアでそのファイルを開きます。

- EMX にデザインを保存します。
- 刺しゅうソフトウェアを開きます。
- ファイル>開くを選択します。



- ファイルの種類に EMX を選択し、開きたいクロスステッチファイルを選択します。
- 開くをクリックします。



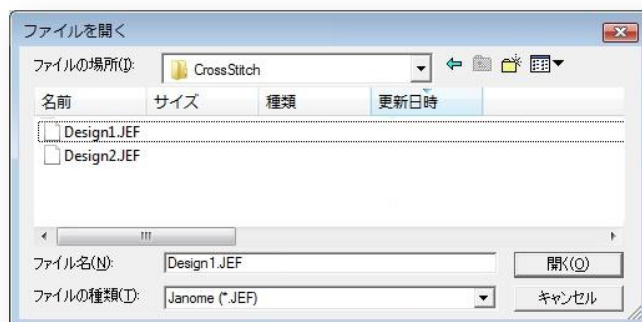
クロスステッチアプリケーションでデザインを開きます。



標準 > デザインを開くを使用し、既存のデザインを開きます。

クロスステッチアプリケーションは、クロスステッチデザインに含めることができる EMB ファイルを開くことができます。

- 開くアイコンをクリックします。開くダイアログが開きます。



- ファイルの種類に EMB を選択し、開きたいクロスステッチファイルを選択します。
- 開くをクリックします。

クロスステッチを編集する

デザインの範囲を編集するには、まずその部分を選択しなければなりません。クロスステッチは様々な方法で選択することができます。選択したステッチのブロックの色やステッチタイプをいつでも変更することができます。また削除することもできます。不必要に移動させてしまったり編集してしまうことのないように、クロスステッチやアウトラインをロックすることもできます。選択したクロスステッチのブロックを変形して 移動したり、右/左回りで回転や 縦/横方向に反転することもできます。



編集 > 選択を使用し、個々のステッチやステッチのブロックを選択します。

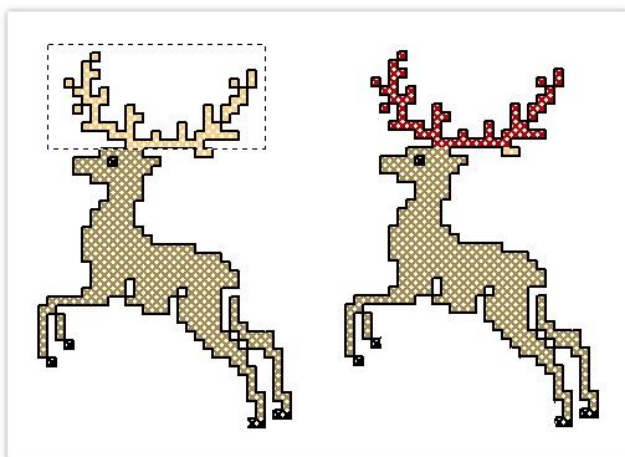


編集 > 囲み選択を使用し、不ぞろいな範囲や形状を選択します。

ステッチを選択する

選択と囲み選択ツールの機能は刺しゅうソフトウェアのツールと似ていますが、オブジェクトではなくステッチのブロック/範囲を選択するといった点で異なります。自動選択は単一の色ブロックや閉じた範囲を選択することができます。隣接する同色のステッチのみが選択されます。

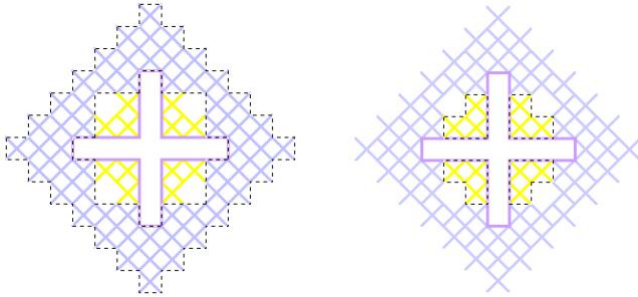
- 選択ツールを選択している状態で、選択したい範囲の周りに囲み枠をドラッグします。
- 囲み選択ツールを選択している状態で、選択した部分の周りに基準点をマークし <Enter>を押します。
- <Ctrl>を押し下げ、複数の範囲を選択します。



編集 > 自動選択を使用し、単色のブロックやデジタイズされていない範囲を選択します。

自動選択でクロスステッチを選択するには：

- 自動選択アイコンをクリックします。
- ステッチのブロックをクリックします。選択した色で隣接するステッチのみが選択されます。
- <Ctrl>を押し下げ、複数のブロックを選択します。



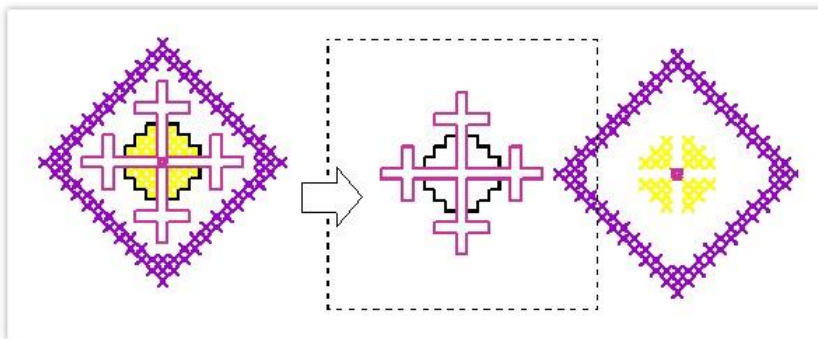
選択したカラーブロック <Ctrl>を押し下げ、黄色の色ブロックを選択

この機能は分数のステッチには機能しません（例：正方形を4つに割ったすべてのエリアが埋められていないステッチ）。

ステッチをロックする




クロスステッチやアウトラインは不必要に移動させてしまったり、編集してしまうことのないようにロックすることができます。

- 編集>クロス、または編集>アウトラインを選択します。メニューでクロスにチェックが入っている場合は、クロスステッチを移動できます。同様にアウトラインにチェックが入っている場合は、アウトラインを移動できます。
- ステッチを移動するには範囲を選択し、クリック&ドラッグで移動します。



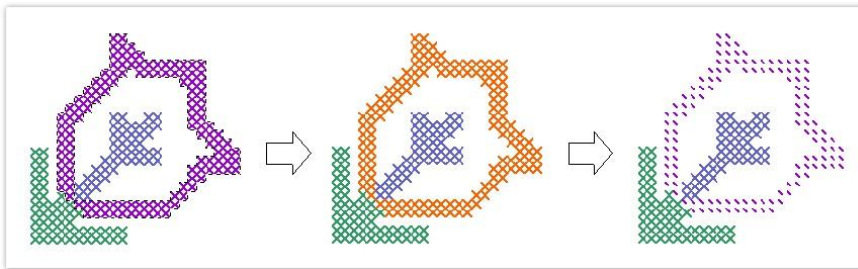
- クロスまたはアウトラインを再度選択してチェックを取り除き、全てのクロスまたはアウトラインをロックします。

ステッチのブロックを編集する

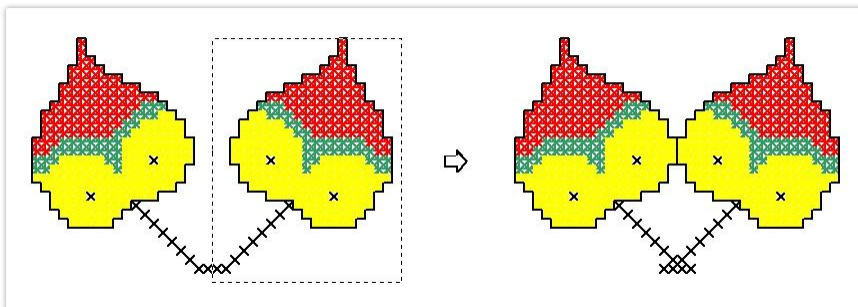
	<p>編集 > 選択を回転するを使用し、選択したステッチを回転します。クリックすると右回りに回転します。</p>
	<p>編集 > 選択を横方向に反転をクリックし、選択したステッチを横方向に反転します。</p>
	<p>編集 > 選択を縦方向に反転をクリックし、選択したステッチを縦方向に反転します。</p>

選択したステッチのブロックの色やステッチタイプはいつでも変更できます。ステッチブロックの設定を変更するには：

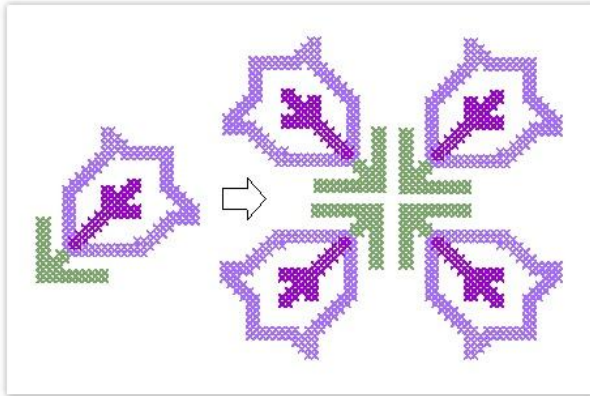
- 自動選択でステッチのブロックを選択します。<Ctrl>を押し下げ、複数のブロックを選択します。
- パレットから新しい色を選択するか、クロスステッチツールバーで新しいステッチタイプを選択します。



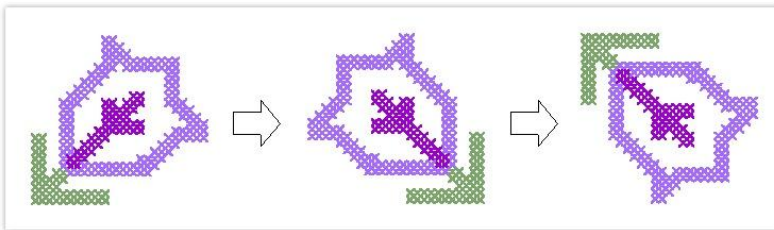
- 範囲を移動するには、ドラッグ&ドロップで新しい場所に移動します。



- パターンを作成するには、ステッチのブロックを複製してそれを回転します。回転するブロックを選択し、選択を回転アイコンをクリックします。

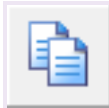


- ステッチのブロックを横方向/縦方向に反転するには ブロックを選択し、選択を反転アイコンをクリックします。



- <Esc>を押し、範囲の選択を解除します。

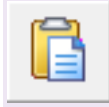
ステッチのブロックをコピー、切り取り、貼り付ける



標準 > コピーを使用し、選択したステッチブロックをクリップボードにコピーします。



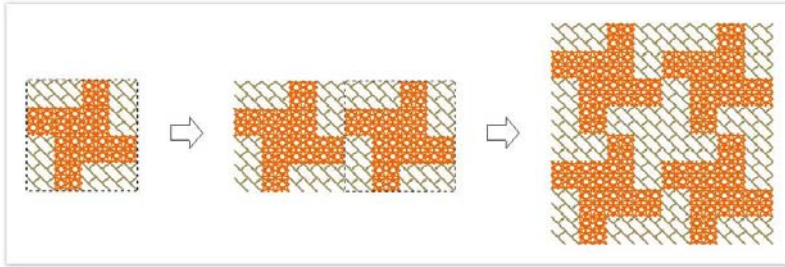
標準 > 切り取りを使用し、選択したステッチブロックをクリップボードに切り取ります。



標準 > 貼り付けを使用し、コピーしたステッチブロックをクリップボードから貼り付けます。

クロスステッチではオブジェクトではなく、ステッチのブロックや範囲で作業します。選択したステッチブロックはいつでもコピー、切り取り、貼り付けできます。

- コピーまたは切り取りたいステッチブロックを選択します。
- コピーまたは切り取りアイコンをクリックします。選択した領域がクリップボードにコピーされます。
- 貼り付けアイコンをクリックします。複製した部分は、選択した部分の上に重ねて貼り付けられます。
- 貼り付けしたステッチのブロックを移動するには、それをクリックしてドラッグします。



パターンを作成するには、ステッチのブロックを複製してそれを回転します。

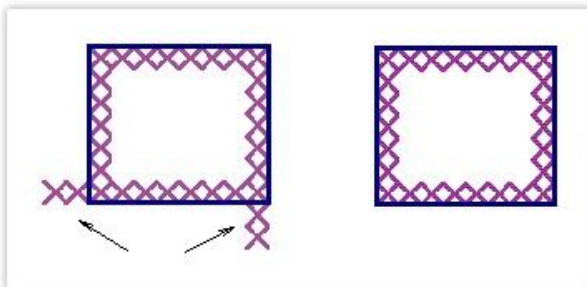
埋め込み&ラインを取り除く



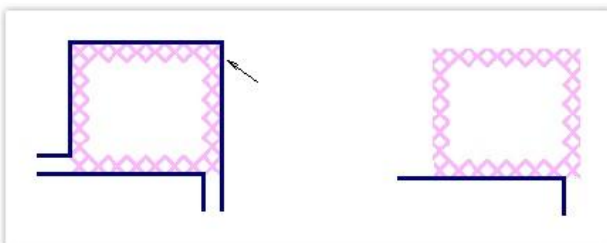
入力 > 消しゴムを使用し、埋め込みとシングルラインを消去します。

消しゴムは 選択したステッチタイプにより埋め込みステッチやシングルラインの縁取りを取り除くのに使用します。クロスステッチの縁取りは埋め込みステッチとして扱われま

- 消しゴムアイコンをクリックします。
- クロスステッチツールバーのフルクロスをクリックします。
- 取り除きたいステッチ上でカーソルをクリック&ドラッグします。埋め込みステッチのみが取り除かれ、シングルラインの縁取りは残されます。クロスステッチはステッチを選択し<Delete>キーを押して取り除くこともできます。



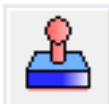
- クロスステッチツールバーのシングルラインをクリックします。
- シングルライン上をクリックします。ラインが取り除かれ、クロスステッチは残されます。シングルラインの縁取りは1度のクリックで取り除くことができます。



特殊な編集

クロスステッチにはデジタイズに役立つ様々な編集方法があります。選択は「スタンプ」として繰り返し使うことができ、モチーフや特殊なステッチの組み合わせで大きな領域を埋め込めます。また部分的なクロスステッチを組み合わせたり、クロスステッチの縁取りやシングルラインの縁取りをデザインの範囲に追加することもできます。

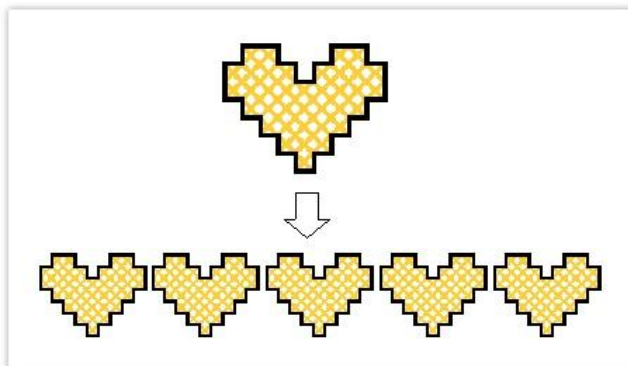
ステッチの埋め込みを複製する



編集 > スタンプを使用し、選択を「スタンプ」として繰り返し使用します。





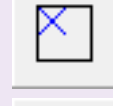


選択は「スタンプ」として繰り返し使うことができ、モチーフや特殊なステッチの組み合わせで大きな領域を埋め込めます。

- 複製する範囲を選択します。クロスステッチを編集するも併せてご覧ください。
- スタンプアイコンをクリックします。選択した範囲がコピーされ、ポインターにくっつきます。
- 必要な回数だけクリックしてスタンプを配置していきます。



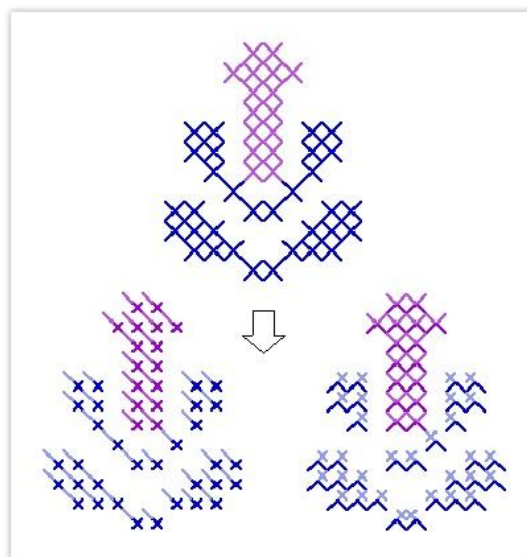
- <Esc>を押すか、他のアイコンを選択してスタンプをオフにします。

ステッチの組み合わせる

	入力 > 鉛筆を使用し、個々のステッチやラインを描きます。
	クロスステッチツールバー>3/4 を選択し、3/4 クロスを作成します。
	クロスステッチ > 1/2 を選択し、1/2 クロスを作成します。
	クロスステッチ > 1/4 を選択し、1/4 クロスを作成します。
	クロスステッチ > ミニクロスを選択し、ミニクロスを作成します。
	クロスステッチ > 縦長クロスを選択し、縦長クロスを作成します。
	クロスステッチ > 横長クロスを選択し、横長クロスを作成します。

分数のクロスステッチ（1/4、1/2 または 3/4）を組み合わせ、複数の色のクロスを作成することができます。ミニクロス、縦長/横長クロス、またアウトラインステッチを組み合わせることもできます。

- 適切なステッチタイプを選択します。
- カラーパレットから色を選択します。
- 鉛筆アイコンをクリックします。
- ステッチを挿入したい地点をクリックします。
- 必要なだけ繰り返します。



選択した範囲に縁取りを加える



クロスステッチ > シングルラインを選択し、シングルラインを作成します。



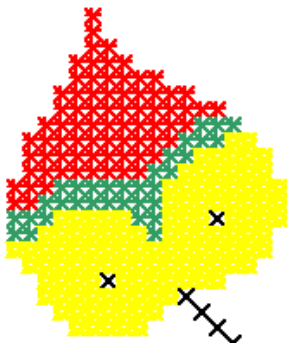
クロスステッチ > フルクロスを選択し、クロスラインを作成します。



入力 > 塗りつぶしを使用し、閉じた形状またはカラーブロックをステッチで埋め込みます。

クロスステッチの縁取りやシングルラインの縁取りをデザインの選択部分に追加できます。

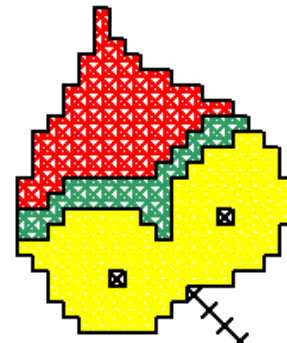
- シングルラインまたはフルクロスアイコンを選択します。
- 塗りつぶしをクリックして、範囲の内側をクリックします。選択部分の周りにアウトラインステッチが追加されます。
- 最初のラインの内側に別のクロスステッチラインを追加するには、選択を再度クリックします。



縁取りなし



ミニクロスステッチの縁取り



シングルラインの縁取り

- クロスステッチをラインの縁取りと組み合わせるには、フルクロスステッチタイプと塗りつぶしを選択し、その後シングルラインと塗りつぶしを再び選択します。

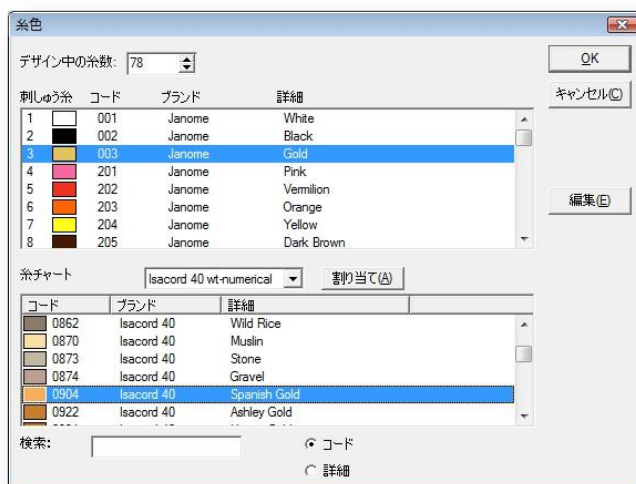
糸色

クロスステッチでは、既存のデザインの糸色を変更できます。自分で色を作成することもできます。画面に表示される刺しゅう糸チャートの色はおおよその色で、実際の刺しゅう糸と完全に一致するわけではありません。

刺しゅう糸の色を変更する

クロスステッチではデザインの糸チャートを使用して、デザインの色を再度割り当てることができます。予め定義されている糸チャートから色を選択することも、自分で色を作成することもできます。

- 編集>カラーウェイを選択します。糸色ダイアログが開きます。



- デザイン中の糸数フィールドで使用したい色の合計数を入力します。カラーパレットに含まれる色は128色までです。画面の解像度が800 x 600の場合は36色だと画面に収まります。
- 糸チャートリストから糸チャートを選択します。
- 上側のパネルで変更する糸色を選択します。自分で色を作成するには編集ボタンを使用します。
- 下側のパネルで新規の糸色を選択し割り当てをクリックします。必要な色を検索するには、検索フィールドを使用します。

刺しゅう糸を検索する

糸色ダイアログでコードや詳細で刺しゅう糸を検索できます。

- 編集 > カラーウェイを選択し、糸色ダイアログを開きます。
- 糸チャートリストから糸チャートを選択します。
- 検索するコードまたは詳細を選択します。コードはブランドの糸色の識別番号です。
- 検索フィールドで希望のコードまたは詳細の最初の数文字を入力します。入力すると糸チャートの中の検索内容に最も近い刺しゅう糸がハイライトされます。
- 希望の色が見つかるまでスクロールします。刺しゅう糸を確認し、チャートで最も近い色を選択します。

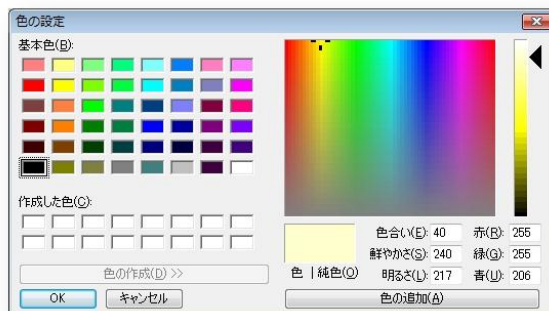
糸色を編集する

糸チャートから新規の色を選択することなく、デザインで既存の色を編集できます。

- 編集 > カラーウェイを選択します。糸色ダイアログが開きます。
- 上側のパネルで編集する糸色を選択します。
- 編集をクリックします。糸編集ダイアログが開きます。



- 糸色のコード、ブランド、詳細を入力します。コードはブランドの糸色の識別番号です。
- 色で作成をクリックします。色の設定ダイアログが開きます。



- 基本色から使用する糸に近い色を選択します。

- 右側にあるカラーパレット上のカーソルをクリック&ドラッグし、希望の色がプレビューパネルに表示されるまで色を変更します。
- カラーパレットの右側にあるバーを移動させて、色の明るさを調整します。HLS と RGB の値が色の設定ダイアログの右下に表示されます。この数値を直接入力して特定の色を選択します。
- 希望の色を作成したら色の追加をクリックします。
- OK をクリックします。色のプレビューボックスに新規の色が表示されます。
- OK をクリックします。刺しゅう糸のリストに新規の色が追加されます。

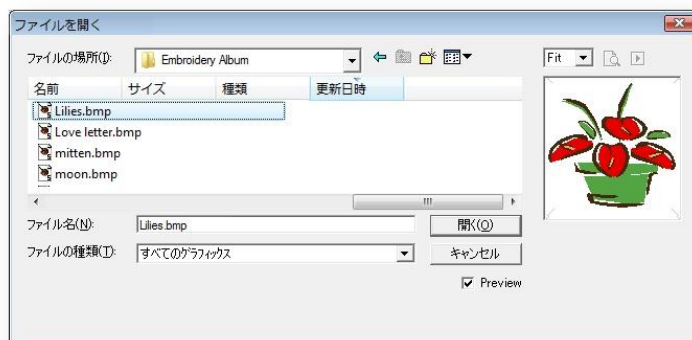
下絵を使って作業する

ビットマップイメージはデジタイズの下絵としてクロスステッチに挿入、貼り付け、スキャンすることができます。イメージをオートステッチでイメージを自動的にデジタイズすることができます。純色のビットマップでクロスステッチに適切なカラーブロックを作成します。

イメージを挿入する

様々なフォーマットのビットマップイメージを挿入し、デジタイズの下絵に使用します。使用可能なイメージも併せてご覧ください。

- 挿入 > ドローイングファイルを選択します。開くダイアログが開きます。



- ファイルの種類リストからファイルタイプを選択し(例: BMP) ファイルのある場所までナビゲートします。
- イメージを選択して開くをクリックします。

下絵を表示/非表示にする



標準 > イメージをクリックし、イメージを表示/非表示にします。

デジタイズ中にビットマップの下絵を表示したり、一時的に非表示にすることができます。

- イメージを表示するにはイメージアイコンをクリックします。
- イメージを非表示にするには、再度イメージアイコンをクリックします。

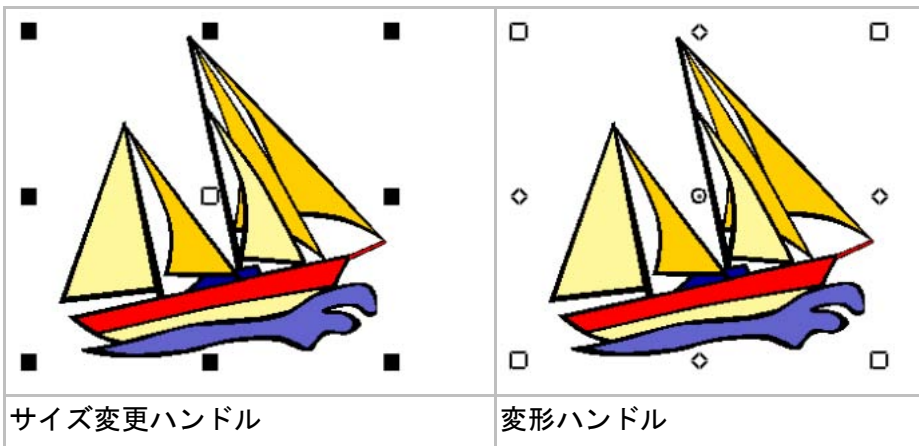
イメージを拡大/縮小&変形する



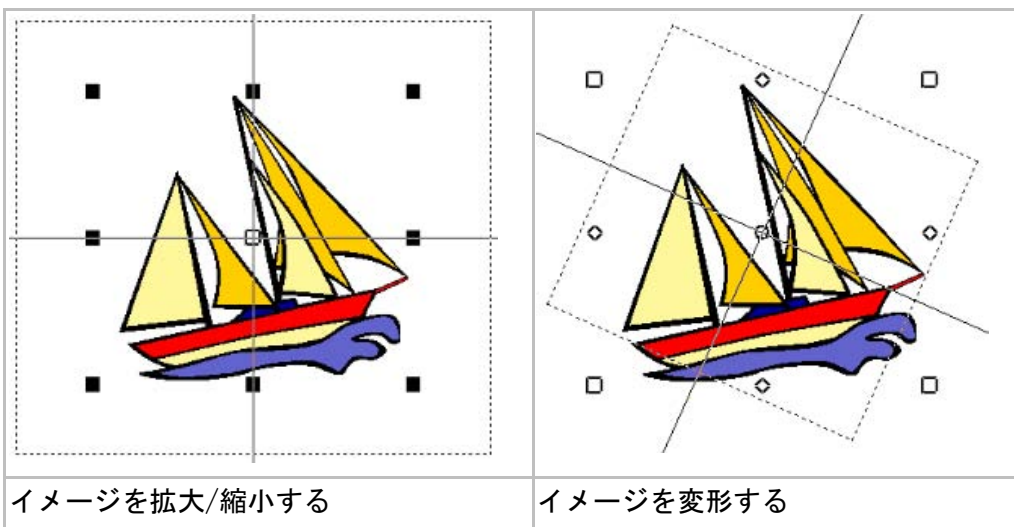
編集 > 選択を使用し、個々のステッチやステッチのブロックを選択します。

一旦クロスステッチ内に読み込んだイメージは拡大/縮小&変形することができます。しかしイメージのサイズを変更したり、回転する必要がある場合は、スキャンする時に行うと良い結果が得られます。後からサイズを変更するとイメージを歪めてしまう場合があります。

- 通常の方法でイメージを挿入します。
- 選択アイコンをクリックします。
- <Alt>キーを押しながらイメージをクリックします。
- サイズ変更ハンドルをクリック&ドラッグし、イメージを拡大/縮小します。



- <Alt>キーを押したまま再度イメージをクリックします。t 変形ハンドルが現れます。クリック&ドラッグでイメージを回転または傾けます。



クロスステッチをオートデジタイズする

イメージをオートステッチでイメージ全体を自動的にデジタイズすることができます。部分的に自動刺しゅうでイメージの色の範囲ごとにクロスステッチを作成することもできます。

イメージをオートステッチをデジタイズする



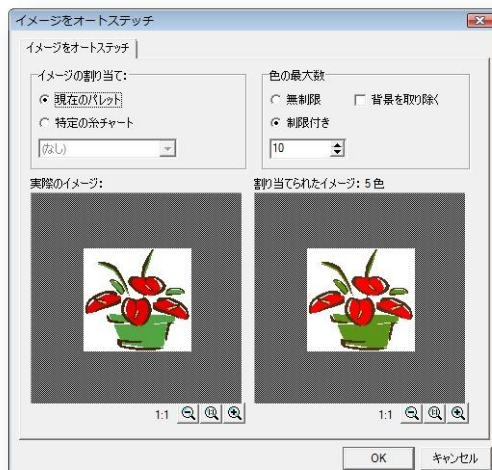
入力 > イメージをオートステッチを使用し、イメージからクロスステッチデザインを自動的に作成します。

イメージをオートステッチでイメージ全体を自動的にデジタイズすることができます。ステッチタイプは後から変更することができます。

- 必要に応じてイメージを第三者ペイントプログラムで下処理します。
- 挿入> ドローイングファイルでイメージを挿入します。






- イメージをオートステッチアイコンをクリックし、イメージをクリックします。イメージをオートステッチダイアログが開きます。



- イメージの色を割り当てる方法を選択します。

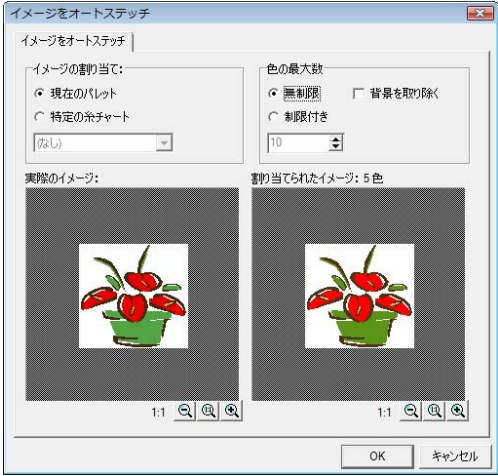

オプション	目的
現在のパレット	現在のパレットにある色のみが使用されます。
特定の糸チャート	選択した糸チャートの色のみが使用されます。

		
現在のパレット：初期設定	選択した糸チャート： Sakura	選択した糸チャート： Madeira40-shades

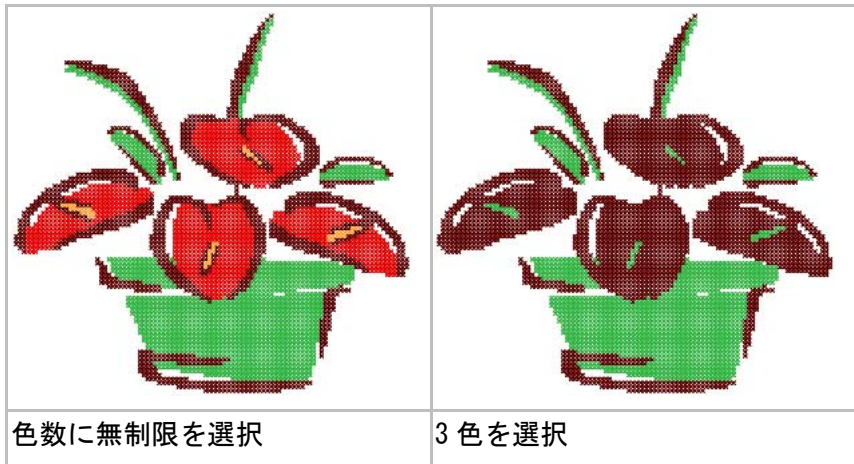
- 使用する最大の色数を指定します。

オプション	目的
無制限：	糸色は最初のダイアログで選択したパレットの色数に応じて割り当てられます。
制限付き	使用したい色数を入力します。
背景を取り除く	背景の色を取り除きます。

結果がプレビューウィンドウに表示されます。

	
色数に無制限を選択	色数指定を選択

- OK をクリックします。イメージがデジタイズされます。マニュアルでの修正が必要な場合もあります。イメージが存在しない場合は、イメージをオートステッチは使用できません。



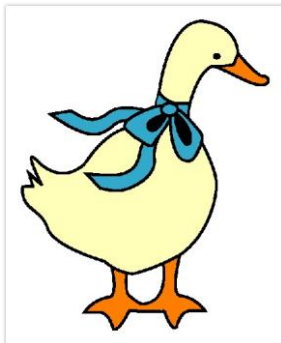
自動刺しゅうでデジタイズする



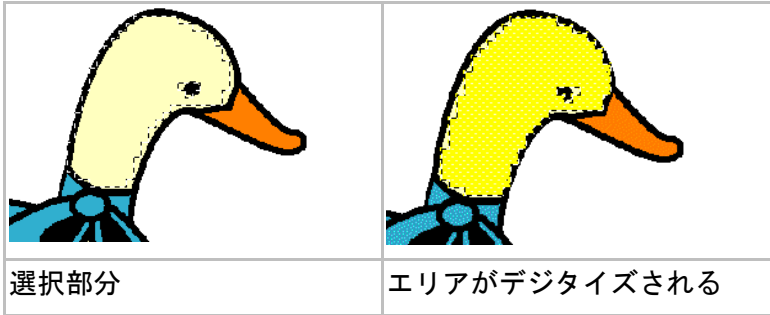
入力 > 部分的に自動刺しゅうを使用し、イメージの色の範囲からクロスステッチを作成します。

部分的に自動刺しゅうでイメージの色の範囲ごとにクロスステッチを作成することができます。部分的に自動刺しゅうは埋め込みとアウトライン両方に使用することができます。

- 必要に応じてイメージを準備します。第三者ペイントプログラムでイメージの下処理します。
- 挿入>ドロ잉ファイルでイメージを呼び出します。



- 部分的に自動刺しゅうを選択します。
- クロスステッチのタイプと色をパレットから選択します。
- イメージの色ブロックをクリックします。その色が使用されているすべての範囲が選択色でデジタイズされます。部分的に自動刺しゅうツールはイメージのその色のすべての範囲を選択し、デジタイズします。ステッチタイプと色は後ほど変更することができます。



クロスステッチのレタリングをデジタイズする

クロスステッチではデザインウィンドウに直接文字をタイプしてデザインにレタリングを加えることができます。フォントダイアログでフォント、サイズ、スタイルを選択します。お使いのシステムにインストールされている TrueType フォントならどれでも使用することができます。一度タイプした文字を編集することはできません。各文字はステッチブロックとして扱われます。



abc

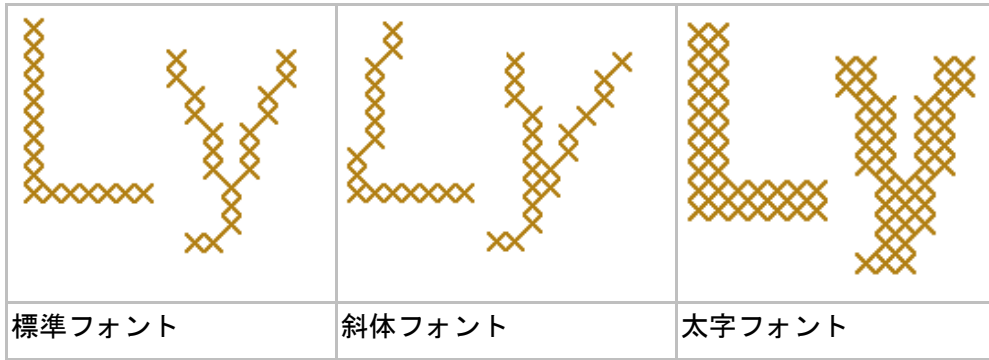
入力 > レタリングを使用し、デザインに文字を追加します。レタリングを右クリックして、フォントダイアログを開きます。

通常、太く大きいブロック書体は細いものやセリフ体、スクリプト書体よりもクロスステッチに適しています。選択するフォントサイズは、選択するクロスステッチのサイズにより異なります。例えば 1.8mm のクロスを使用している場合、フォントサイズは通常 28 ポイントほどとなりますが、これはフォントの特徴により異なります。いかなる場合でもテキストを画面で表示する際はクロスステッチの密度をよくチェックしてください。

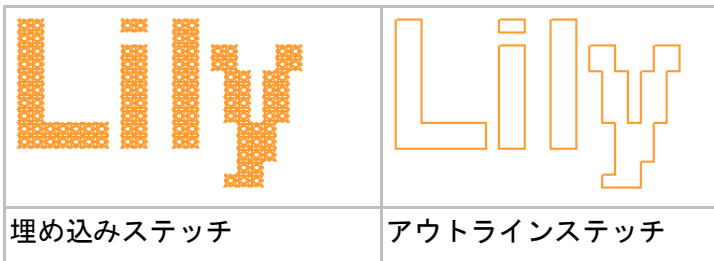
- レタリングアイコンを右クリックします。フォントダイアログが開きます。



- フォントタイプ、スタイル、サイズを選択して、OK をクリックします。



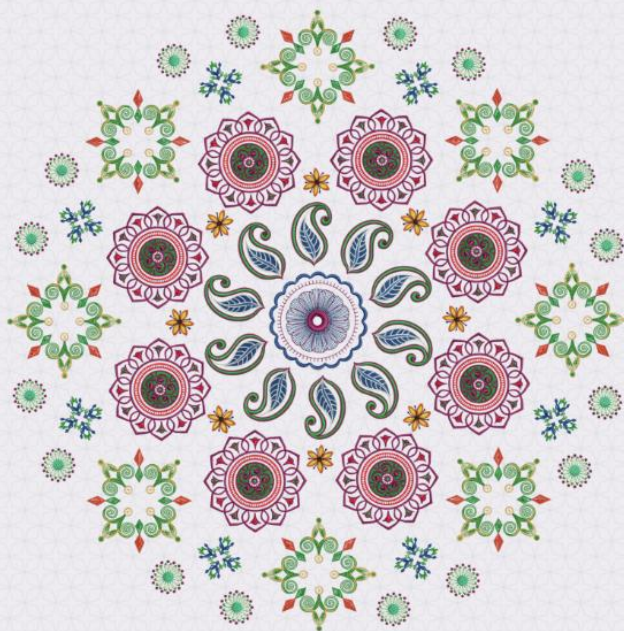
- ラインステッチタイプを選択します（埋め縫いまたはアウトライン）。
- 必要に応じて、ステッチ密度を設定します。
- デザインウィンドウに開始点をクリックし、文字を入力して<Enter>を押します。



- 文字を編集するには<Ctrl>キー+選択ツールでステッチを選択し、ステッチタイプや色を変更します。

更に細かい部分には、ミニクロスステッチタイプを使用してみてください。

Digitizer V5



デザインのレイアウト

著作権

Copyright © 1998–2016. Wilcom Pty Ltd, Wilcom International Pty Ltd. All Rights reserved.

デジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェア（デジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアに組み込まれているあらゆるイメージ、動画、文章、アプリケーションを含むがこれに限定されない）、付属の印刷物、及びデジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアの複製はすべての権原及び著作権は実施許諾者（ライセンサー）またはその供給業者により所有されます。当ソフトウェア製品は著作権法および国際特許条約により保護されています。従ってユーザーはデジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアを他の著作物と同様に取り扱うものとします。デジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアに付属の印刷物を複写することは禁じられています。

デジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアの画像技術機能の一部の著作権、版權は AccuSoft Corporation により所有されています。

有限保証

すべて現状のまま提供されておりいかなる保証もしていない再配布可能ファイルは例外とし、蛇の目ミシン工業株式会社（以下「ジャノメ」と称す）は購入日より 90 日間、ソフトウェア媒体とその付随文書に素材および製造上の欠陥がないこと、およびデジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアが付属の文書に実質的に従って作動することを保証します。州または法域によっては黙示の保障期間の制限を認めない場合がある為、前期の限定は適用されない場合があります。適用法で認められる範囲においてデジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアの黙示的保証は、90 日間に限定されます。

責任制限

保証に基づくジャノメの製造者責任制限は製品価格と同額を上限とします。いかなる場合においても本製品の使用、または本製品の使用不能に起因する二次的、偶発的、あるいは間接的な損害（事業利益の損失、事業の中断、事業情報の消失またはその他の金銭的損失を含むがこれらに限定されない）に関してジャノメは一切責任を負わないものとします。同様にいかなる場合においてもジャノメは第三者に対し一切の責任を負わないものとします。

注記

文書上で表示されている画面のレイアウトは解説用に作成されたもので、ソフトウェアが表示する画面の表示と異なる場合があります。同様にデザインのサンプルは過程および手順のみ説明するもので お買い上げいただいたバージョンのソフトウェアに含まれていない場合があることをご了承ください。

救済方法

保証期間中に領収書等の購入の証明を添えてお客様が欠陥品をジャノメまたは購入した販売店に返却された場合、ジャノメまたは販売店はジャノメの判断により (a) 購入金の返金、あるいは (b) デジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアの修理または交換、の何れかの救済措置を行います。

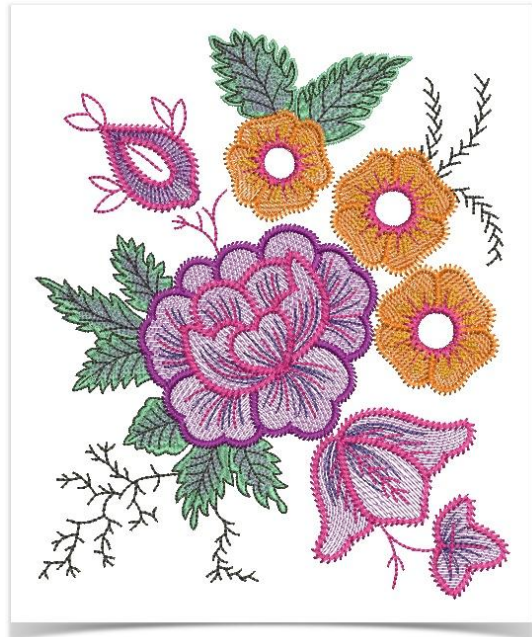
交換したデジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアの保証期間は当初保証の残存期間、あるいは 30 日間の何れか長い方とします。

目次

イントロダクション.....	1
デザインを挿入する.....	2
生地&カラーパレット.....	2
挿入 & 変更.....	3
オブジェクトを選択する.....	4
「選択」で選択する.....	4
移動中に選択する.....	5
刺しゅう順序変更ドッカーで選択する.....	6
選択機能.....	7
オブジェクトを扱う.....	8
オブジェクトをコピー&貼り付ける.....	8
オブジェクトをグループ化する.....	9
オブジェクトを複製する.....	10
オブジェクトをクイック複製する.....	11
オブジェクトをアレンジする.....	12
オブジェクトを配置する.....	12
オブジェクトを整列する.....	13
オブジェクト間の間隔をあける.....	13
オブジェクトを反転する.....	14
ワークエリア.....	15
ワークエリアを定義する.....	15
ワークエリアをアクティブにする.....	16
四角形のレイアウトを作成する.....	17
円形のレイアウトを作成する.....	17
ボタンホール列.....	19
ボタンホール列を追加する.....	19
ボタンホールの設定を変更する.....	21
レイアウトを印刷する.....	23
デザインのレイアウトを印刷するには :	23

イントロダクション

レイアウトツールボックスには、ファイルのコンテンツを挿入してデザインとデザイン項目を組み合わせることができるツールや、既存のオブジェクトをコピーまたは複製して、素早くデザインに追加するツールがあります。また選択したオブジェクトやデザイン全体をグループ化し一緒に移動、サイズ変更、変形したり、大きなレイアウトを作成する手助けになるツールやボタンホールなどの特別な機能も取り揃えています。

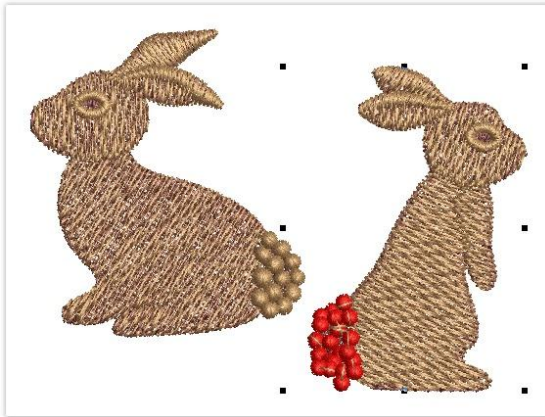


デザインを挿入する



デザインをカスタマイズ / 標準 / レイアウト > デザインを挿入を使用し、現在のデザインに他の刺しゅうデザインを挿入します。デザインパレットは併合されます。このツールはファイルメニューからもアクセスできます。

デザインのレイアウトを一番簡単に作成するには、デザイン同士やデザイン項目を一つのレイアウトに組み合わせる方法があります。デザインは他のデザインに挿入することができ、複数のデザインを組み合わせると一つのデザインとして保存できます。初期設定では挿入したデザインは刺しゅう順序の一番初めに追加されます。



また2つ目のデザインを挿入したいところまでポイントを移動し、挿入することもできます。オブジェクトとの間にも、単一のオブジェクト内にもデザインを挿入できます。

生地&カラーパレット



デザインをカスタマイズ > 自動生地を使用し、デザインのプロパティを刺しゅうする生地に合わせて変更します。

デザインを他のデザインに挿入すると、生地やデザインパレットも統合されます。

- 現行のデザインで自動生地がオンの場合、挿入したデザインは現行の生地設定に適合します。
- 現行のデザインで自動生地がオフの場合、挿入したデザインの設定は変わりません。

挿入したデザインの色は同じ糸チャートと色が使用されていない限りは、デザインパレットに加えられます。挿入したデザインが他の糸チャートを使用している場合、デザインパレットには両方のチャートの糸が表示されます。挿入したデザインと同じ糸チャートを使用したい場合は My 刺しゅう糸ドッカーで糸色を統合します。

2つのデザインで同じ色が使用されている場合、刺しゅう順序を変更してステッチを効率的にします。

挿入 & 変更

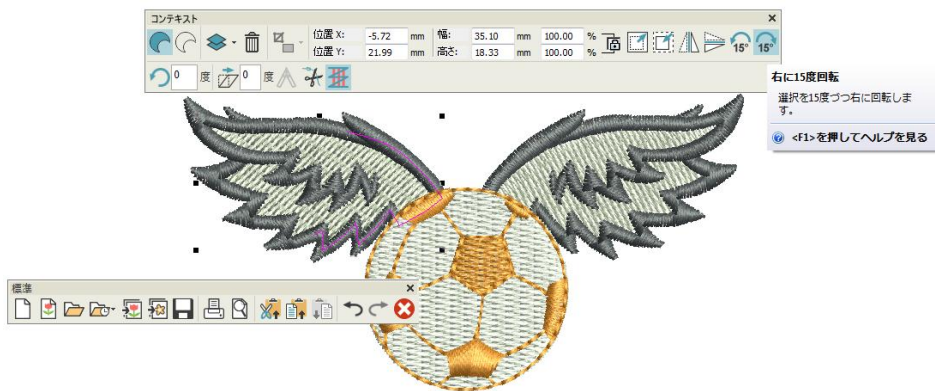


デザインをカスタマイズ / 標準 / レイアウト > デザインを挿入を使用し、現在のデザインに他の刺しゅうデザインを挿入します。デザインパレットは併合されます。このツールはファイルメニューからもアクセスできます。

デザイン項目を統合した後は複製、サイズ変更、反転などの編集を行うのが一般的です。

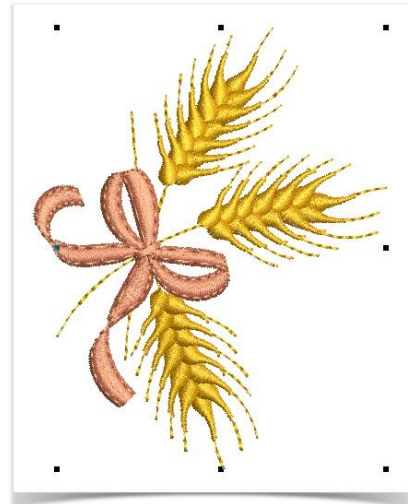


オブジェクトやデザイン項目を選択すると、コンテキストツールバーと標準ツールバーに変形を行えるツールが表示されます。この章の他のトピックもチェックしてデザインの可能性を広げましょう。



オブジェクトを選択する

当ソフトウェアでは様々な方法で刺しゅうデザインを構成するオブジェクトを選択することができます。すべてのオブジェクトを選択してデザイン全体を変更したり、オブジェクトを個々に選択して細かく調整することもできます。



「選択」で選択する



選択 > オブジェクト選択を使用し、オブジェクトやグループを選択します。または囲み枠をドラッグし複数のオブジェクトやグループを選択することもできます。

選択 > 囲み選択を使用し、オブジェクトの周りに多角形ラインをデジタイズし、オブジェクトやグループを選択します。

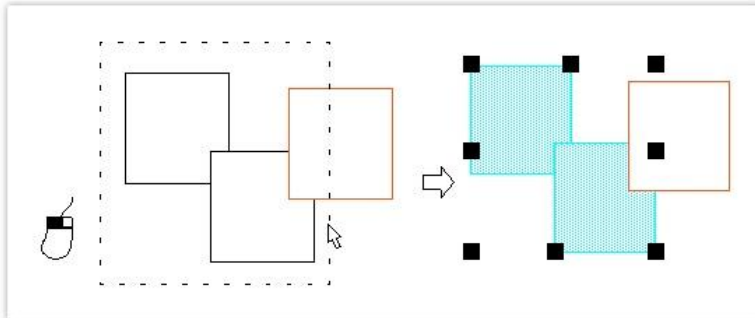
選択ツールによる選択にはクリックによる選択、囲み枠による選択、また最初/最後、次/前のオブジェクト範囲を選択できる Shift+Tab キーを使用した方法があります。すべてのステッチを選択して、デザイン全体に変更を適用することもできます。

- 矢印をクリックして、使用したいツールを選択します。



- デザイン中のすべてのオブジェクトを選択するには編集 > すべて選択を選択するか、<Ctrl + A>を押します。
- 選択を解除するには<X>または<Esc>を押します。
- オブジェクトを選択する最も簡単な方法は、選択ツールでオブジェクトをクリックすることです。<Shift>と<Ctrl>キーを使用すれば、複数のオブジェクトを選択することができます。

- 別のオブジェクトの下にあるオブジェクトを選択するにはその部分を拡大してアウトラインをクリックするか、ポインターをオブジェクトの上に置き、オブジェクトが選択されている状態で<2>キーを押しながらクリックします。クリックする度に次の下オブジェクトが選択されます。
- 選択ツールでオブジェクトの周りに囲み枠をドラッグしてオブジェクトを選択することもできます。



- - 囲み選択ツールはオブジェクトまたはグループの周りに基準点をクリックすることで選択することができます。

移動中に選択する

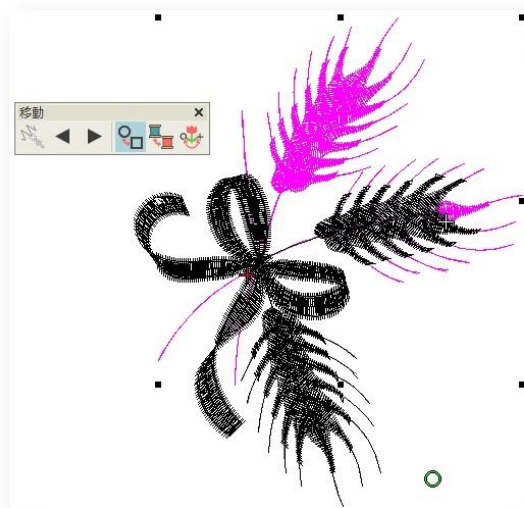


移動 > 移動中に選択を使用し、デザインを移動しながらステッチ、オブジェクト、色を選択します。




オブジェクト編集 > ステッチ編集を使用し、選択した挿入位置にステッチカーソルを配置します。個々のステッチを編集できます。

通常デザイン内の移動は刺しゅう順序のチェックをする為に行います。「移動中に選択」ツールがアクティブの場合、移動ツールのいずれかを使用するとデザインを移動中にオブジェクトを選択することができます。



ステッチ編集モードで作業している場合のみ移動中にステッチを選択することができます。ステッチを編集するをご覧ください。

刺しゅう順序変更ドッカーで選択する

 オブジェクト編集 > 並び替えを使用し、刺しゅう順序変更ドッカーを表示/非表示にします。デザイン中のカラーブロックとオブジェクトを並び替えるのに使用します。

刺しゅう順序変更ドッカーでは色によってグループ分けされたオブジェクトが、デジタイズされた順序で一覧として表示されます。ドッカーはデザインウィンドウに好きなだけ置いておくことができ、簡単にオブジェクトの選択や表示ができます。通常はデザインウィンドウの右側に配置されていますが希望の位置にドラッグして移動したり、サイズ変更をすることができます。

- オブジェクトと色ブロックの表示を切り替えるには、上部にあるボタンをクリックします。色ブロックモードは、デザイン中で使用している各色を刺しゅうする順序で表示します。オブジェクトモードは、デザイン中の各オブジェクトを刺しゅうする順序で表示します。



- リストはオブジェクトの並び替え、編集、ロック、非表示などの操作を行うのに使用します。
- オブジェクトを範囲で選択するには、〈Shift〉を押しながらクリックします。
- 複数のオブジェクトを選択するには、〈Ctrl〉を押しながらクリックします。
- すべてのオブジェクトの選択を解除するには、他の場所をクリックするか〈Esc〉を押します。
- 右クリックでポップアップメニューにアクセスします。



選択機能

選択機能のほとんどはキーボードショートカットを使用できます。


検索内容	ショートカットキー
選択ツールを選択する	<0>
複数のオブジェクトを選択する	<Ctrl> + 左クリック
オブジェクトを範囲で選択する	<Shift> + 初めと最後のオブジェクトを左クリック
次のオブジェクトを選択する	<Tab>
前のオブジェクトを選択する	<Shift + Tab>
選択に次のオブジェクトを追加する	<Ctrl + Tab>
選択に前のオブジェクトを追加する	<Ctrl + Shift + Tab>
全オブジェクトを選択する	<Ctrl + A>
全オブジェクトの選択を取消す	<Esc>または<X>


オブジェクトを扱う


オブジェクトは様々な方法でデザインに挿入することができます。標準ツールバーにはコピー/切り取り/貼り付けツールがあります。選択したオブジェクトを右クリックして、ポップアップメニューから 同じコマンドにアクセスすることができます。

デザイン項目を統合した後は複製、サイズ変更、反転などの編集を行うのが一般的です。



 標準 > コピーをクリックし、選択をコピーし、クリップボードに置きます。このツールは編集メニューからもアクセスできます。

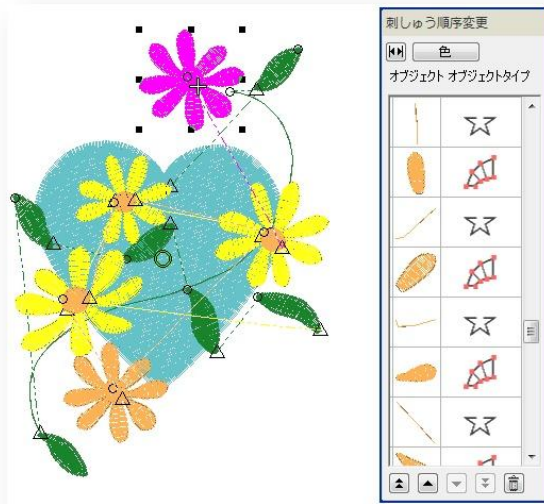
 標準 > 切り取りをクリックし、選択を切り取り、クリップボードに置きます。このツールは編集メニューからもアクセスできます。

 標準 > 貼り付けをクリックし、クリップボードのコンテンツを貼り付けます。このツールは編集メニューからもアクセスできます。

オブジェクトをコピー&貼り付ける



オブジェクトをコピーして同じオブジェクトをいくつも作成したり、別のデザインからオブジェクトを挿入することができます。

- オブジェクトを貼り付けたい刺しゅう順序の位置まで移動します。

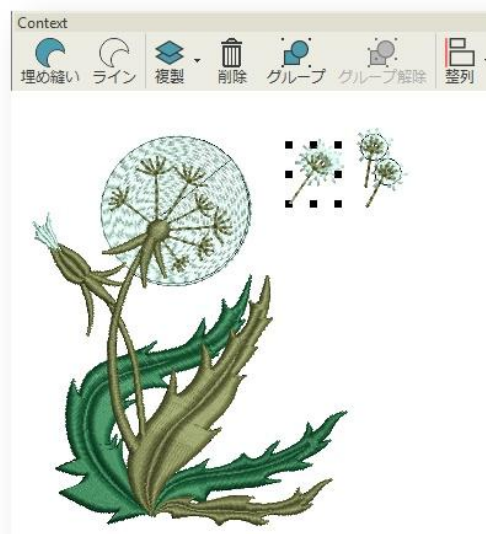


- 切り取りを使用してデザインからオブジェクトを取り除き、その後そのオブジェクトを貼りつけることもできます。切り取りと貼り付けを行うと、刺しゅう順序が変わります。
- 上の図のように2色以上ある構成要素オブジェクトをコピーする場合、色替えを最小限に抑えるようオブジェクトを並び替える必要があります。



オブジェクトをグループ化する

- 
 コンテキスト > グループを使用、または<Ctrl+G>を押しし、選択したオブジェクトをグループ化します。このツールはアレンジメニューからもアクセスできます。
- 
 コンテキスト > グループ解除を使用、または<Ctrl+U>を押し、グループ化した範囲のグループ化を解除します。このツールはアレンジメニューからもアクセスできます。

オブジェクトはグループ化したり、それを解除することもできます。グループ化したオブジェクトは単一のオブジェクトとして選択、移動、コピー、サイズ変更、変形をすることができます。グループ化したいオブジェクトを選択します。コンテキストツールバーにグループ化とグループ解除をするオプションが表示されます。ポップアップメニューから同じコマンドにアクセスすることもできます。



オブジェクトを複製する

- 
 コンテキスト / レイアウト > 複製を使用し、同じ場所を選択オブジェクトのコピーを作成します。複製は刺しゅう順序の一番後ろに配置されます。このツールは編集メニューからもアクセスできます。
- 
 コンテキスト / レイアウト > 複製をずらすを使用し、プリセットしたオフセット位置にコピーを作成します。複製したオブジェクトで規則的なパターンを作成するのに使用します。

オブジェクトは複製することもできます。複製はクリップボードにオブジェクトをコピーするわけではないので、クリップボードを他のオブジェクト用にあけておくことができます。複製したいオブジェクトを選択します。複製オプションはレイアウトツールボックス、コンテキストツールバー、編集メニュー、ポップアップメニューからアクセスできます。



選択したオブジェクトを複製する一番簡単な方法は複製ツールをクリックするか、

<Ctrl> + <D>を押します。この方法はオブジェクトを同じ位置にコピーするので、必要に応じてドラッグして他の位置に移動します。同じ位置に貼り付けたオブジェクトは2回刺しゅうされることになるので注意してください。

複製をずらすオプションはオフセットしたオブジェクトを繰り返し作成することができます。複製ツールに似ていますが、刺しゅう設定ダイアログの編集タブでプリセットした設定に基づいてオブジェクトの複製を配置します。この機能でレタリングなどのオブジェクトにドロップシャドウのような効果を作ることができます。X / Yオフセット値で複製するパターン配置を設定します。ソフトウェア設定 > 刺しゅう設定からダイアログにアクセスします。

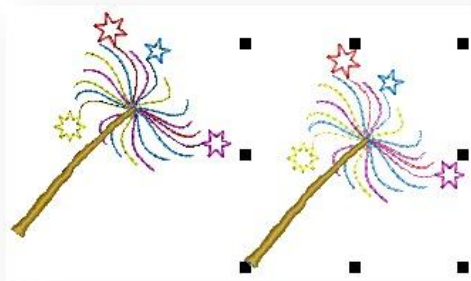


オプション	効果
オフセットでセンタリング	このオプションがアクティブの場合、オブジェクトはここで設定した値に従い縦方向と横方向にオフセットして複製されます。正確なオフセット値を設定して、パターン配置やドロップシャドウなどの効果を作成します。
針位置でセンタリング	このオプションがアクティブの場合、デザイン中の針位置を中心にオブジェクトが複製されます。これは初期設定で選択されています。
針位置にスタート点	このオプションがアクティブの場合、複製したオブジェクトは現在の針位置に貼り付けられます。

オブジェクトをクイック複製する

選択したオブジェクトをコピーするのに、クイック複製を使用することもできます。

- オブジェクトを右クリックし、ドラッグするだけで複製できます。

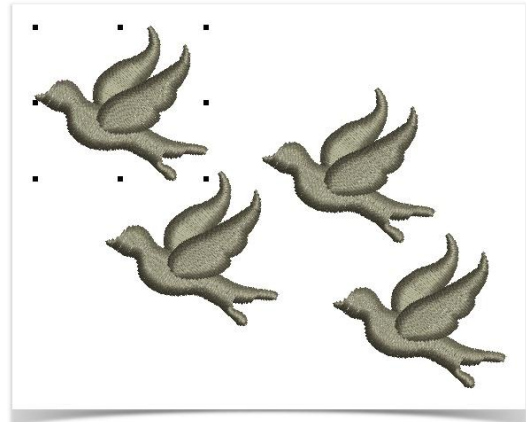


- 同じ方法で別ウィンドウにもオブジェクトを複製することができます。オブジェクトのコピーはどこでマウスを離しても初めのウィンドウと同じ座標に複製されます。
- さらに正確に配置したい場合は<Ctrl>を押してドラッグすると、X / Y 軸で制御しながら複製できます。
- 一時的に自動スクロールを非アクティブ状態にするには、<Shift>キーを押しながらドラッグします。
- 1回目のクイック複製を行った後、複製をずらすをクリックするか、<Ctrl> + <Shift> + <D>を押して複製したオブジェクトを同じオフセット値で複製します。




オブジェクトをアレンジする

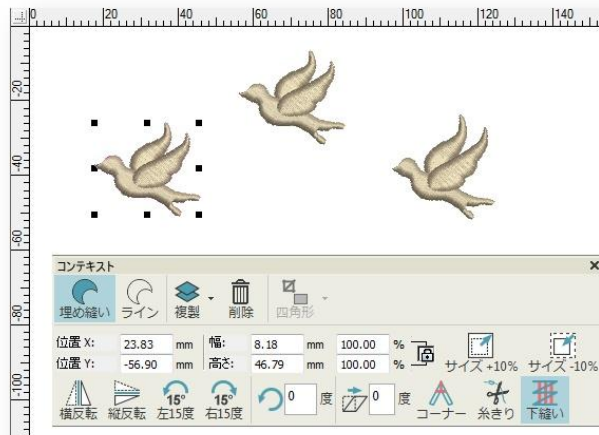
デザイン中のオブジェクトを移動させるにはマウスでドラッグして新しい位置に移動したり、矢印キーで少しずつ動かしたり、コンテキストツールバーのXY座標で特定する方法があります。



オブジェクトを配置する

 選択 > オブジェクト選択を使用し、オブジェクトやグループを選択します。または囲み枠をドラッグし複数のオブジェクトやグループを選択することもできます。

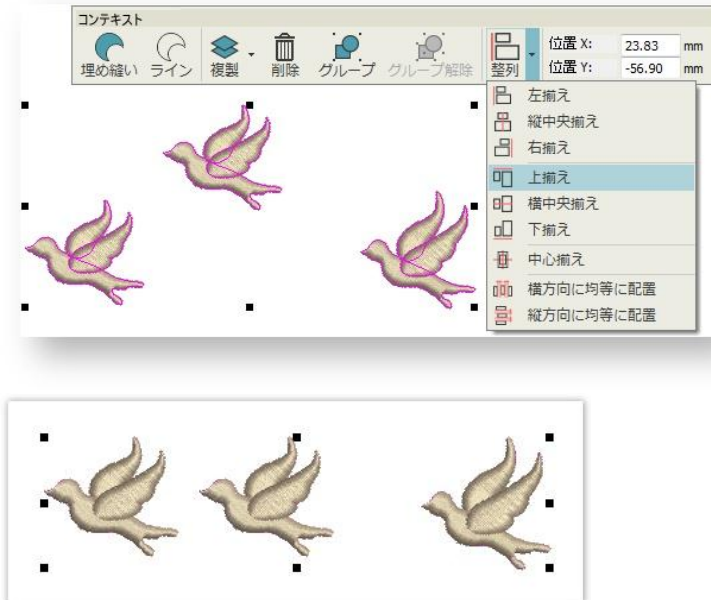
デザイン内でオブジェクトを移動する最も簡単な方法は、オブジェクトをクリックして新しい位置にドラッグすることです。より正確に配置するには、矢印キーを押してオブジェクトを希望の位置に少しずつ移動させます。



オブジェクトはオブジェクトを選択した際に現れるコンテキストツールバーにデザインの中心からのXY座標を入力して配置することもできます。ルーラー(Ctrl + R)を使用してさらに正確に測ります。

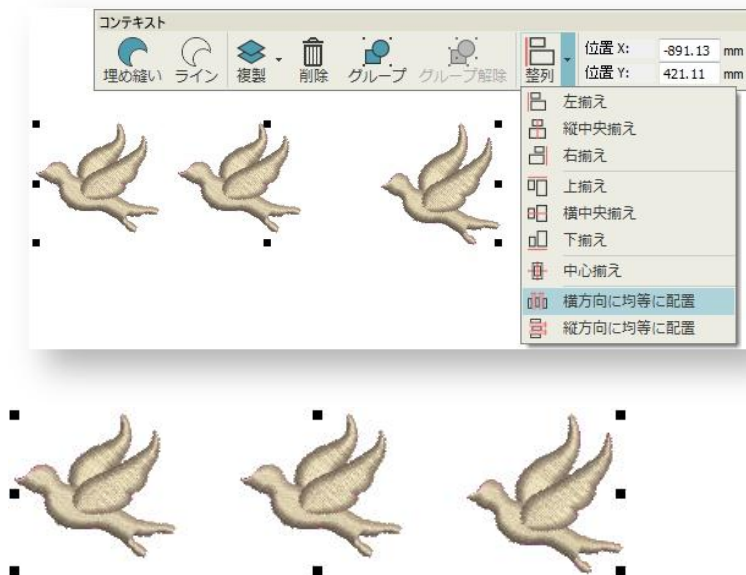
オブジェクトを整列する

選択したオブジェクトは特定のオブジェクトの上下左右または中心に素早く整列することができます。整列コマンドはアレンジメニューかポップアップメニューからアクセスすることができます。コマンドは2つ以上のオブジェクトが選択されている場合に使用可能になります。オブジェクトは最後に選択したオブジェクトを基準に整列します。



オブジェクト間の間隔をあける

同じ方法で選択したオブジェクト間の間隔を縦方向/横方向に均等にあげることができます。



オブジェクトを反転する



レイアウト > 縦横反転コピーを使用し、選択オブジェクトを中心点の周りに反転しコピーします。

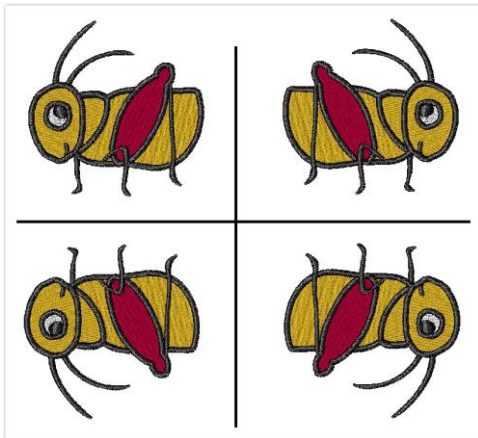


レイアウト > 横反転コピーを使用し、選択オブジェクトを横方向に反転しコピーします。



レイアウト > 縦反転コピーを使用し、選択オブジェクトを縦方向に反転しコピーします。

選択したオブジェクトはコンテキストツールバーのツールで縦方向/横方向に反転することができます。反転したいオブジェクトを選択し、ツールをクリックします。



またはオブジェクトを右クリックし、ポップアップメニューから反転コマンドを選択します。




ワークエリア

ワークエリア機能は刺しゅうを施すアイテムや生地上に複数の刺しゅう項目をアレンジすることができます。項目は予め設定したワークエリアにコピー、回転、配置することができます。バースデーカードも併せてご覧ください。レイアウトはクロスセッターマークと共に印刷することもできます。刺しゅうをしたいアイテムや生地上に実際にデザインを置く際に使用します。テンプレートを印刷し、刺しゅう枠をかける各デザイン部分を位置づけます。

マルチ刺しゅう枠ツールボックスを使用すれば、一つのデザインに複数の刺しゅう枠を配置することができます。マルチ刺しゅう枠も併せてご覧ください。

ワークエリアを定義する

 レイアウト > ワークエリアを定期を使用し、イージーレイアウト ワークエリアダイアログを開き、四角形または円形のワークエリアを特定のサイズで定義します。

デザインのレイアウトを作成する前に、刺しゅうを施すアイテムや生地合うワークエリアを定義する必要があります。ワークエリアは四角形または円形で定義することができます。ワークエリアは最大3m×3mの大きさまで定義することができます。


- ワークエリアを定義ボタンをクリックし、ダイアログを開きます。



- 四角形または円形を選択し、大きさを入力します。
- 使用する生地合った背景の色を設定します。
- 必要に応じてイメージを挿入し、サイズ変更します。



ワークエリアをアクティブにする

 表示 > デザインを表示をクリックし、デザイン項目を表示/非表示にします。クリックして表示設定ドロップリストを開きます。

デザインを表示ドロップリストでワークエリアをアクティブにします。



四角形のレイアウトを作成する



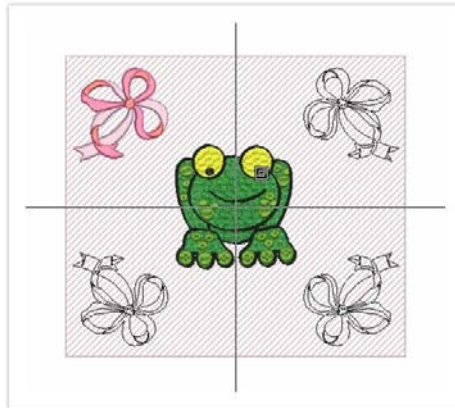
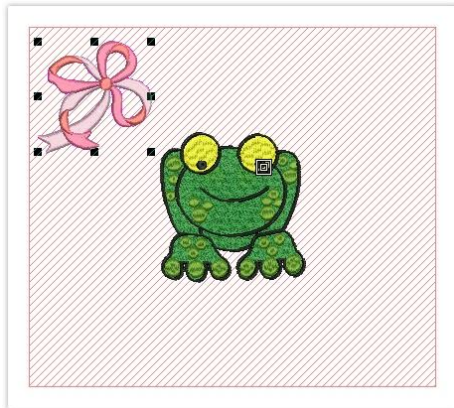
レイアウト > ワークエリアのコーナーに反転コピーを使用し、選択オブジェクトのコピーをレイアウトワークエリアの各コーナーに自動的に作成します。



レイアウト > ワークエリアに自動センタリングを使用し、選択オブジェクトをワークエリアの中心に自動的に移動します。

選択したデザインまたはオブジェクトで四角形のレイアウトを作成します。デザインは自動的にコピー、回転し、ワークエリアに配置されます。ワークエリアを表示します。

- デザインを挿入し、ワークエリア内に配置します。



- 反転コピー方法を選択します。各コピーは縦方向/横方向に反転します。
- 確定するには左クリックするか、<Enter>を押します。
- 必要に応じてさらにデザインを挿入または作成します。
- 自動センタリングツールで選択したオブジェクトをワークエリアの真ん中に自動的に移動させます。

選択したオブジェクトを別の刺しゅう枠で刺しゅうしたい場合は、レイアウトを作成する前にそれらをグループ化する必要があります。グループ化を行わないと、色ごとに最適化されブロックごとに刺しゅうされます。

円形のレイアウトを作成する

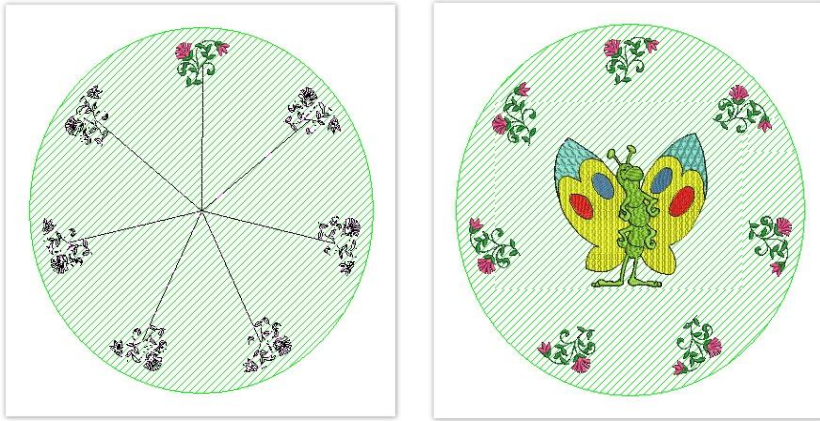


レイアウト > 円形レイアウトを使用し、中心点の周りに選択オブジェクトを複製します。コンテキストツールバーで複製する数を設定します。



レイアウト > ワークエリアに円形レイアウトを使用し、中心点の周りに選択オブジェクトを複製します。コンテキストツールバーで複製する数を設定します。

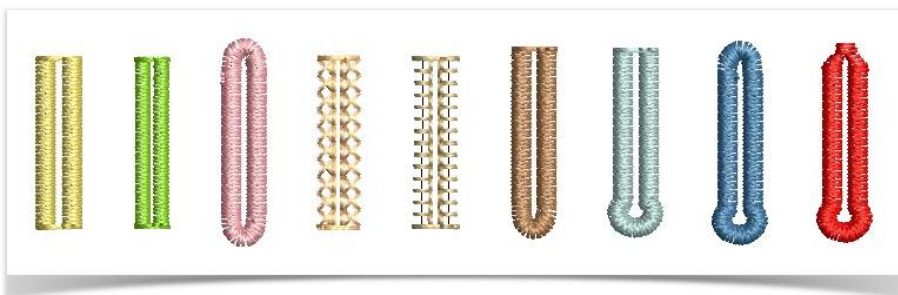
コーナーに反転コピーの代わりに、円形レイアウトを選択します。基本的な手順は同じですが、コピーする数を特定します。



確定するには左クリックまたは<Enter>を押します。必要に応じてさらにデザインを挿入または作成します。

ボタンホール列

当ソフトウェアにはプリセットしたボタンホール列を挿入するツールがあります。ボタンホール列のサイズを特定し、デザインに組み込むことができます。ボタンホールはボタンの直径より少し大きめの切り込みの縁をサテンのコラムステッチで覆ったものです。縁に施すサテンステッチは生地がほころぶのを防ぎます。ボタンホールはサテンステッチとかんぬき止めから成ります。



ボタンホール列を追加する

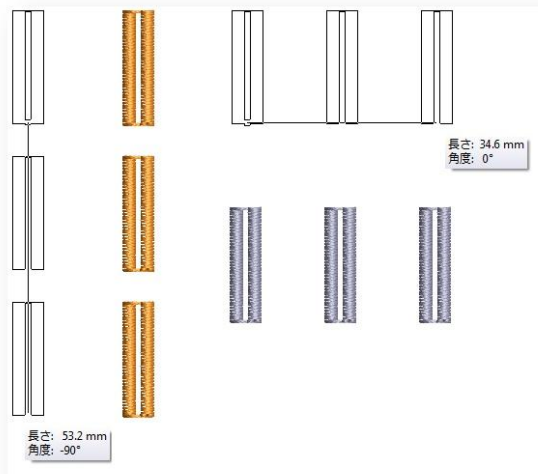
000 レイアウト > ボタンホール列を使用し、ボタンホールに必要なステッチすべてを含んだボタンホール列をデジタル化します。

ボタンホール列ツールで均等に配置されたボタンホール列をデザインに追加します。

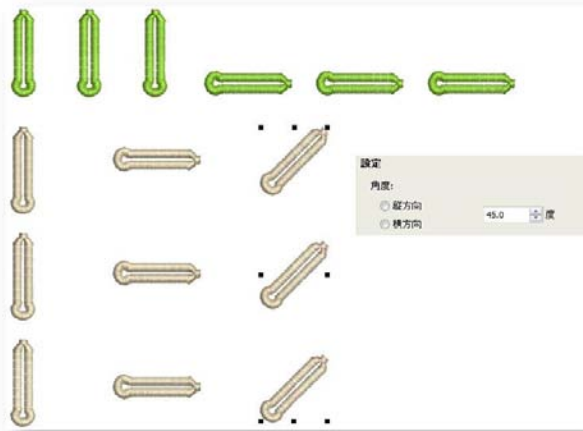
- ボタンホールが必要なデザインを開くまたは作成するか、背景に刺しゅうするプロダクトのイメージを開きます。
- ボタンホール列ツールを選択します。



- ボタンホールの数を入力し、ボタンホールを配置をクリックします。
- 最初のボタンホールをクリックし、縦方向/横方向に最後のボタンホール位置まで列をドラッグします。



- 測定ツールチップをガイドとして使用し、クリックで確定します。
- ボタンホールの方向はオブジェクトプロパティで調整できます。

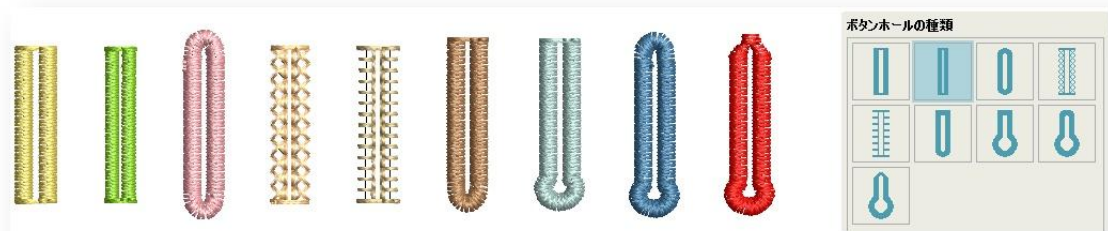


ボタンホールの設定を変更する

☰ オブジェクト編集 > オブジェクトプロパティを使用し、プロパティをプリセットしたり、選択したオブジェクトのプロパティを調整します。

ボタンホールの種類はいつでも変更することができます。これはボタンホールオブジェクトのプロパティの一部で、その他のプロパティにはホール長やステッチ間隔があります。

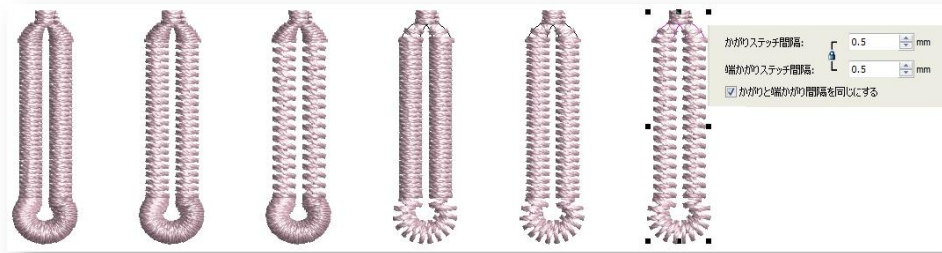
- 現在のボタンホールの種類を変更するには、ボタンホールオブジェクトをダブルクリックしてオブジェクトプロパティを開きます。
- ギャラリーから希望の種類をクリックし選択します。



- ボタンのサイズに合うようホール長を調整します。



- かがりステッチ間隔を調整します。かがりステッチと端かがりステッチの間隔はそれぞれ設定することができます。



レイアウトを印刷する

刺しゅうデザインはデザインを直接マシンに送信するか、取り外し可能なメディアに保存し、レイアウトテンプレートやジャノメクロスセッターを使用して刺しゅうすることができます。これらは透明のプラスチック製の十字マークが付いている道具です。

ワークエリアは最大 3m x 3m の大きさまで定義することができます。大きなレイアウトの印刷には、多くの紙を必要とする場合があります。実物大の何%で印刷するかを選択して、紙を節約することもできます。その際テンプレートの大きさをどの比率で縮小したかを覚えておく必要があります。例えば実物大の 50%で印刷をした際、生地に転送を行う場合には寸法を 2 倍にする必要があります。以下の表を目安にしてください。



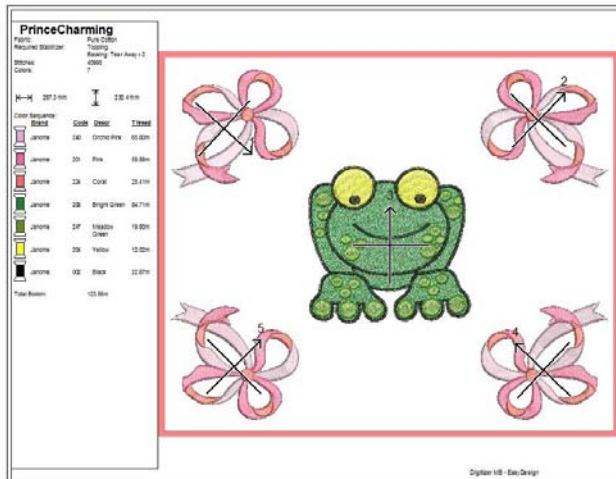
%	拡大率	倍率
50%	2:1	x 2
25%	4:1	x 4
20%	5:1	x 5
10%	10:1	x 10

デザインのレイアウトを印刷するには：



デザイン出力 / 標準 > 印刷プレビューを使用し、デザインワークシートをプレビューします。プレビューウィンドウから印刷する

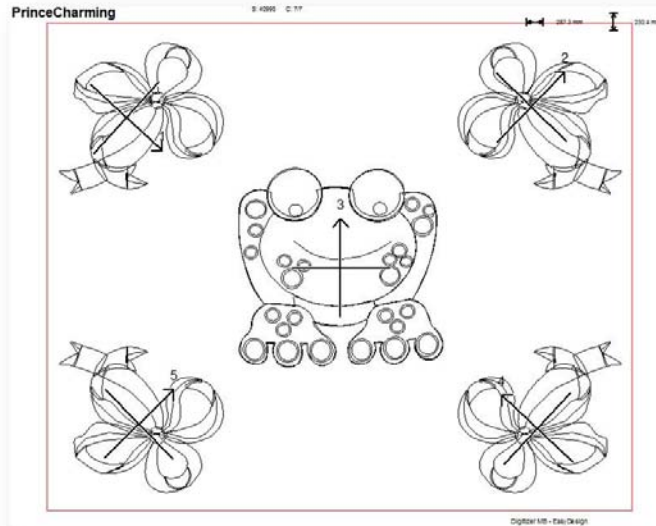
- 印刷プレビューアイコンをクリックします。レイアウトデザインは印刷されるのと同じ状態で表示されます。



- オプションをクリックします。印刷オプションダイアログが開きます。
- テンプレートモードを選択します。この設定ではステッチの表示なしにデザインのアウトラインが表示されます。



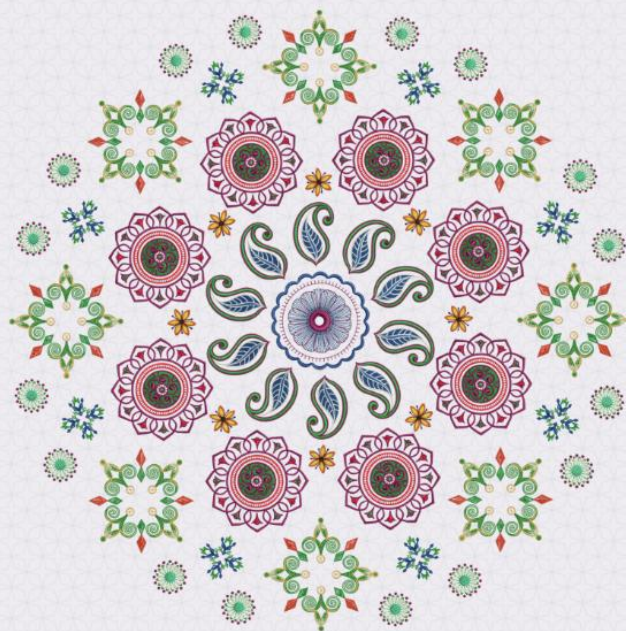
- クロスセッターマークとワークエリアオプションにチェックが入っていることを確認してください。クロスセッターマークは刺しゅう枠の中心を示しており、各刺しゅう枠に印刷されます。
- ズーム 1:1 を選択します。
- OK をクリックします。各刺しゅう枠にはクロスセッターマーク付近には刺しゅう順序を示した数字が印刷されます。



- レイアウトの外観を印刷するにはデザイン全体にズームを選択するか、%（実物大に対して）フィールドに数値を入力します。

クロスセッターマークは JEF と SEW ファイルで使用できますが、アウトラインは使用できません。JEF と SEW はステッチファイルフォーマットなのでステッチデータのみ含まれ、アウトラインは含まれません。次善策としてステッチとクロスセッターマークの表示をオンにして JEF と SEW ファイルを表示する方法があります。

Digitizer V5



マルチ刺しゅう枠

著作権

Copyright © 1998–2016. Wilcom Pty Ltd, Wilcom International Pty Ltd. All Rights reserved.

デジタルタイザーストリーク作成ソフトウェア（デジタルタイザーストリーク作成ソフトウェアに組み込まれているあらゆるイメージ、動画、文章、アプリケーションを含むがこれに限定されない）、付属の印刷物、及びデジタルタイザーストリーク作成ソフトウェアの複製はすべての権原及び著作権は実施許諾者（ライセンサー）またはその供給業者により所有されます。当ソフトウェア製品は著作権法および国際特許条約により保護されています。従ってユーザーはデジタルタイザーストリーク作成ソフトウェアを他の著作物と同様に取り扱うものとします。デジタルタイザーストリーク作成ソフトウェアに付属の印刷物を複製することは禁じられています。

デジタルタイザーストリーク作成ソフトウェアの画像技術機能の一部の著作権、著作権は AccuSoft Corporation により所有されています。

有限保証

すべて現状のまま提供されておりいかなる保証もしていない再配布可能ファイルは例外とし、蛇の目ミシン工業株式会社（以下「ジャノメ」と称す）は購入日より 90 日間、ソフトウェア媒体とその付随文書に素材および製造上の欠陥がないこと、およびデジタルタイザーストリーク作成ソフトウェアが付属の文書に実質的に従って作動することを保証します。州または法域によっては黙示の保障期間の制限を認めない場合があるため、前期の限定は適用されない場合があります。適用法で認められる範囲においてデジタルタイザーストリーク作成ソフトウェアの黙示的保証は、90 日間に限定されます。

責任制限

保証に基づくジャノメの製造者責任制限は製品価格と同額を上限とします。いかなる場合においても本製品の使用、または本製品の使用不能に起因する二次的、偶発的、あるいは間接的な損害（事業利益の損失、事業の中断、事業情報の消失またはその他の金銭的損失を含むがこれらに限定されない）に関してジャノメは一切責任を負わないものとします。同様にいかなる場合においてもジャノメは第三者に対し一切の責任を負わないものとします。

注記

文書上で表示されている画面のレイアウトは解説用に作成されたもので、ソフトウェアが表示する画面の表示と異なる場合があります。同様にデザインのサンプルは過程および手順のみ説明するもので お買い上げいただいたバージョンのソフトウェアに含まれていない場合があることをご了承ください。

救済方法

保証期間中に領収書等の購入の証明を添えてお客様が欠陥品をジャノメまたは購入した販売店に返却された場合、ジャノメまたは販売店はジャノメの判断により (a) 購入金の返金、あるいは (b) デジタルタイザーストリーク作成ソフトウェアの修理または交換、の何れかの救済措置を行います。

交換したデジタルタイザーストリーク作成ソフトウェアの保証期間は当初保証の残存期間、あるいは 30 日間の何れか長い方とします。

目次

イントロダクション.....	1
マルチ刺しゅう枠デザインを作成する	2
刺しゅう枠を選択する.....	2
刺しゅう枠を配置する.....	3
刺しゅう枠位置を追加する.....	3
刺しゅう枠の位置を調整する.....	4
刺しゅう枠を計算する.....	5
マルチ刺しゅう枠のガイドライン	6
刺しゅう枠の位置.....	6
一般的なルール.....	7
デザインの並び順をチェックする.....	7
デザインの並び順を調整する.....	8
刺しゅう枠間のオブジェクトを分割する	9
マルチ刺しゅう枠デザインを印刷する	10
マルチ刺しゅう枠デザインを出力する	12
刺しゅう枠 vs 出力ファイル数.....	12
位置マークを追加する.....	12
デザインファイルを保存するのと同じ方法でマルチ刺しゅう枠デザインを保存します。	13
マルチ刺しゅう枠デザインをマシンファイルに保存する.....	14
マルチ刺しゅう枠デザインをマシンに送信する.....	15
マルチ刺しゅう枠の配置を出力する	18
特枠 (MA 枠) で刺しゅうする.....	18
ギガフープ刺しゅう枠で刺しゅうする.....	19

イントロダクション

作成している刺しゅうデザインが大きすぎる場合や間隔が開いているオブジェクトを多く含むデザインの場合、マルチ刺しゅう枠ツールボックスでデザインを複数の刺しゅう枠にわけることができます。刺しゅう枠はそれぞれ1回の刺しゅう枠かけで刺しゅうできるオブジェクトを含みます。続けて刺しゅうしデザイン全体を形成します。マシンに直接送信するか、ファイルに保存します。



マルチ刺しゅう枠デザインを作成する

マルチ刺しゅう枠機能では一つのデザインに対し複数の刺しゅう枠位置を定義することができます。これにより1つの刺しゅう枠では収まらない大きなデザインを刺しゅうすることができます。刺しゅう枠を追加し調整することで、デザイン全体を最小限の刺しゅう枠かけで刺しゅうできるようにします。これらは続けて刺しゅうされます。刺しゅう枠は1種類しか使用できないので、デザイン中の一番大きなオブジェクトが収まる刺しゅう枠を選択しましょう。

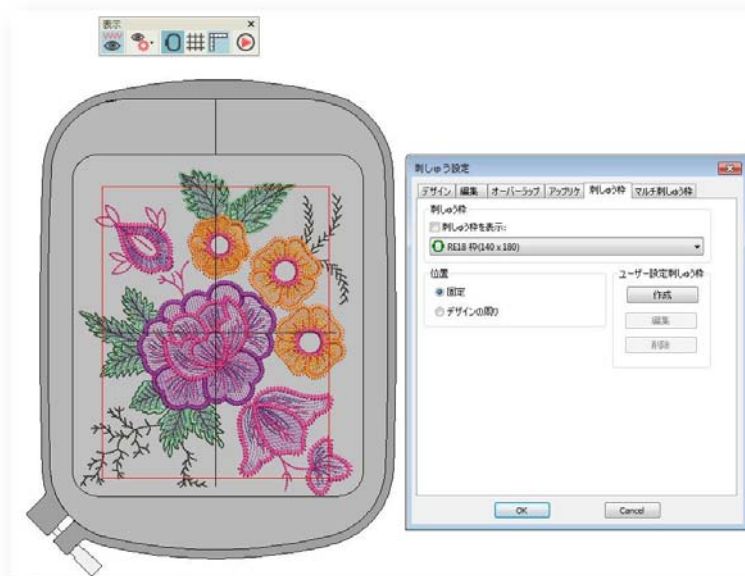
オブジェクトの並び順をチェックし、刺しゅう枠を最良の並び順で配置しましょう。オブジェクトモードで刺しゅう順序変更ドッカーを使用するとよいでしょう。リストでオブジェクトを選択すると、オブジェクトがハイライトで表示されます。また刺しゅうシミュレーションを使用してチェックすることもできます。デザイン内を移動するも併せてご覧ください。

刺しゅう枠を選択する



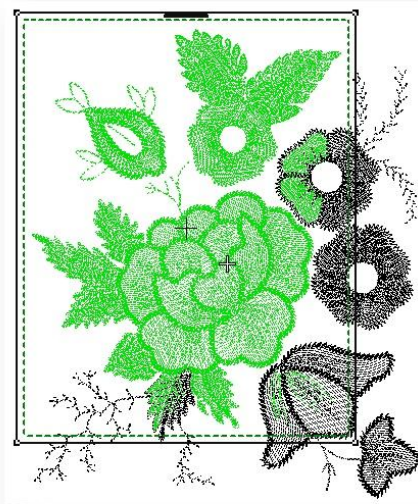
表示 > 刺しゅう枠を表示クリックし、刺しゅう枠を表示/非表示にします。右クリックで設定します。

まず使用したい刺しゅう枠を選択します。アイコンを右クリックして設定にアクセスし、刺しゅう枠を選択します。刺しゅう枠は1種類しか使用できないので、デザイン中の一番大きなオブジェクトが収まる刺しゅう枠を選択しましょう。








刺しゅう枠を配置する

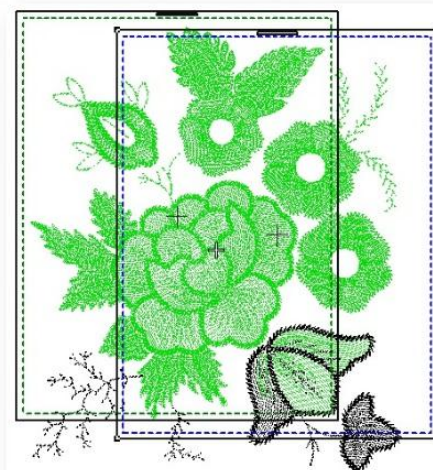
マルチ刺しゅう枠モードでオブジェクトを覆います。刺しゅう枠内にすべて収まるオブジェクトは緑で表示されます。刺しゅう枠にすべて収まらないオブジェクトは黒で表示されます。刺しゅう枠のアウトラインを選択し、デザイン内の一番大きなオブジェクトが覆われるようドラッグします。



刺しゅう枠位置を追加する

- 
マルチ刺しゅう枠 > 刺しゅう枠追加を使用し、マルチ刺しゅう枠レイアウトに新しい刺しゅう枠を追加します。
- 
マルチ刺しゅう枠 > 刺しゅう枠を右に追加を使用し、選択した刺しゅう枠の右側に新しい刺しゅう枠を配置します。縫いエリア間が 10mm オーバーラップします。
- 
マルチ刺しゅう枠 > 刺しゅう枠を上追加を使用し、選択した刺しゅう枠の上に新しい刺しゅう枠を配置します。縫いエリア間が 10mm オーバーラップします。
- 
マルチ刺しゅう枠 > 4つの刺しゅう枠を周りに追加を使用し、選択刺しゅう枠の周りに刺しゅう枠を4つ作成します。縫いエリア間が 10mm オーバーラップします。
- 
マルチ刺しゅう枠 > 8つの刺しゅう枠を周りに追加を使用し、選択刺しゅう枠の周りに刺しゅう枠を8つ作成します。縫いエリア間が 10mm オーバーラップします。

刺しゅう枠追加ツールで刺しゅう枠位置を追加します。刺しゅう枠を移動したり追加すると自動センタリングがオフになり、刺しゅう枠はオブジェクトの周りに自動的に配置されなくなります。



4つの刺しゅう枠を周りに追加と8つの刺しゅう枠を周りに追加ツールは、デザインウィンドウで刺しゅう枠を選択すると使用可能になります。いずれかのアイコンをクリックすると4つまたは8つの刺しゅう枠が、基の刺しゅう枠の上部から時計回りに刺しゅう可能エリアが10mmオーバーラップした状態で追加されます。

刺しゅう枠の位置を調整する



コンテキスト > 刺しゅう枠を左回りに90度回転を使用し、選択した刺しゅう枠を左回りに90度ずつ回転させます。

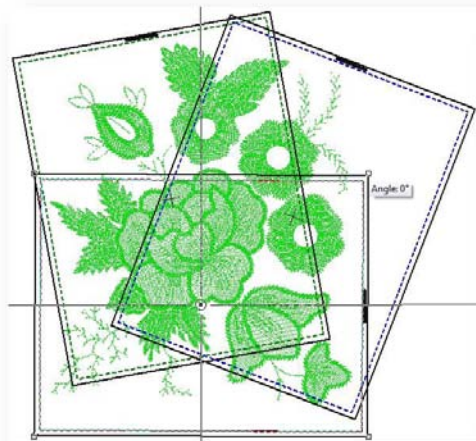


コンテキスト > 刺しゅう枠を右回りに90度回転を使用し、選択した刺しゅう枠を右回りに90度ずつ回転させます。



マルチ刺しゅう枠 > 刺しゅう枠削除を使用し、マルチ刺しゅう枠レイアウトから選択した刺しゅう枠を削除します。

追加した刺しゅう枠の位置を調整し回転させて、デザイン中のすべてのオブジェクトを覆います。矢印キーで選択した刺しゅう枠を少しずつ位置に動かしていきます。刺しゅう枠を回転するには、刺しゅう枠を2回クリックして回転ハンドルをアクティブにします。回転ハンドルをドラッグし刺しゅう枠を回転します。コンテキストツールバーの刺しゅう枠を回転ボタンで90度ずつ回転することもできます。刺しゅう枠削除ボタンで不要な刺しゅう枠を削除します。



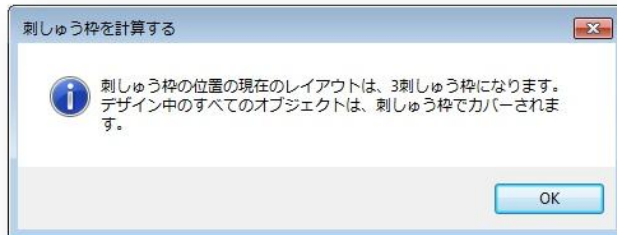
デザインのすべてを複数の刺しゅう枠で覆っても、オブジェクトの中には黒で表示されるものもあります。スプリットガイドツールは、このような刺しゅう枠に収まらないオブジェクトを分割することができます。刺しゅう枠間のオブジェクトを分割するも併せてご覧ください。

刺しゅう枠を計算する



マルチ刺しゅう枠 > 刺しゅう枠を計算するを使用し、刺しゅう枠レイアウトから刺しゅう枠の数を見積もります。

最後に刺しゅう枠を計算するアイコンをクリックして、刺しゅう枠の数を見積もります。算出された刺しゅう枠の数は 必ずしも自分で設定した刺しゅう位置と同じである必要はありません。



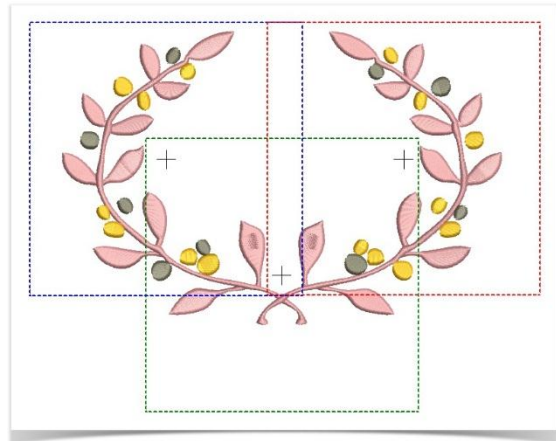
基の刺しゅう順序は常に維持されますが、オブジェクトの並び順に沿って刺しゅう枠を配置すると、算出される刺しゅう枠の数を減らすことができます。刺しゅう枠の計算にかかる時間はステッチ数よりも、オブジェクトの数と刺しゅう枠の位置数に左右されます。EXP、PES、HUS 等から変換したデザインは、一般的な刺しゅうデザインに比べてオブジェクトの数が多くなるので 計算により時間がかかります。しかし EMB ファイルでもデザインが複雑で大きく、たくさんの刺しゅう枠が含まれているデザインは計算に時間がかかります。

分割されるファイルの数は刺しゅう枠位置の数や、刺しゅう枠間でオブジェクトを分割したかどうかによって決定します。これでデザインをファイル（複数可）に保存したり、マシンに送信する準備が整いました。マルチ刺しゅう枠デザインを出力するも併せてご覧ください。

刺しゅう枠位置が表示されているデザインを印刷して、正しい刺しゅう枠の順番で刺しゅうする際のガイドとして使用できます。マルチ刺しゅう枠デザインを出力するも併せてご覧ください。

マルチ刺しゅう枠のガイドライン

刺しゅう枠を計算すると、デザイン全体が連続した刺しゅう枠に分割されます。オブジェクトがオーバーラップしている場合、下の層のオブジェクトが先に刺しゅうされなくてはいけません。



刺しゅう枠の位置



マルチ刺しゅう枠 > 刺しゅう枠追加を使用し、マルチ刺しゅう枠レイアウトに新しい刺しゅう枠を追加します。

一般的なルールとして、前面のオブジェクトが背面のオブジェクトよりも後に縫われるように刺しゅう順序を作成します。複数の刺しゅう枠かけが必要な大きなデザインには、各刺しゅう枠の配置や順番を設定することができます。刺しゅう枠の順番は以下のように色分けされています。

刺しゅう枠	色
1	濃い緑
2	青
3	赤
4	茶
5	オレンジ
6	紫
7	青緑
8	アクア


8つ以上の刺しゅう枠を使用する場合には、前に作成した刺しゅう枠位置が削除されない限りは色の順番が繰り返されます。

一般的なルール

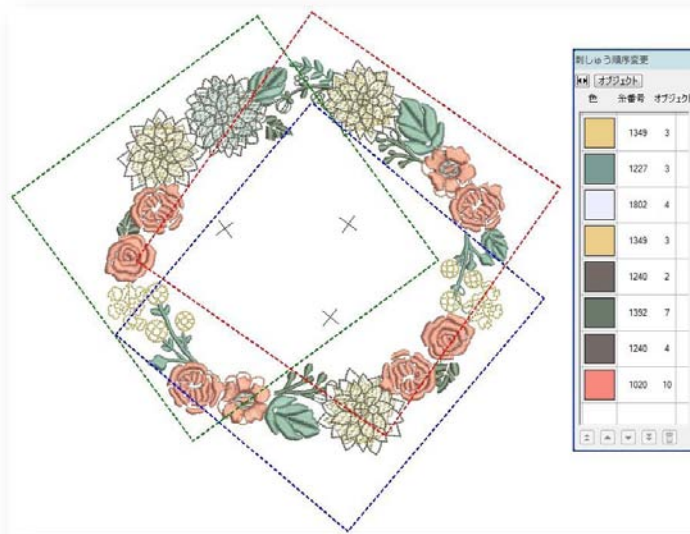
以下のことを確認ください。

- 次に続く刺しゅう枠位置はそれぞれ前に刺しゅうされる刺しゅう枠位置にオーバーラップしている。
- 刺しゅう枠位置の順序がオブジェクトの並び順にできるだけ沿って設定されている。これにより最終的な刺しゅう枠の数が減らせます。
- 「刺しゅう枠かけ」は「刺しゅう枠位置」とは異なります。「刺しゅう枠かけ」は「刺しゅう枠位置」よりも多く設定することができますが、その逆はできません（例:一つの「刺しゅう枠位置」に2回以上の「刺しゅう枠かけ」を行う）。


デザインの並び順をチェックする

 オブジェクト編集 > 並び替えを使用し、刺しゅう順序変更ドッカーを表示/非表示にします。デザイン中のカラーブロックとオブジェクトを並び替えるのに使用します。

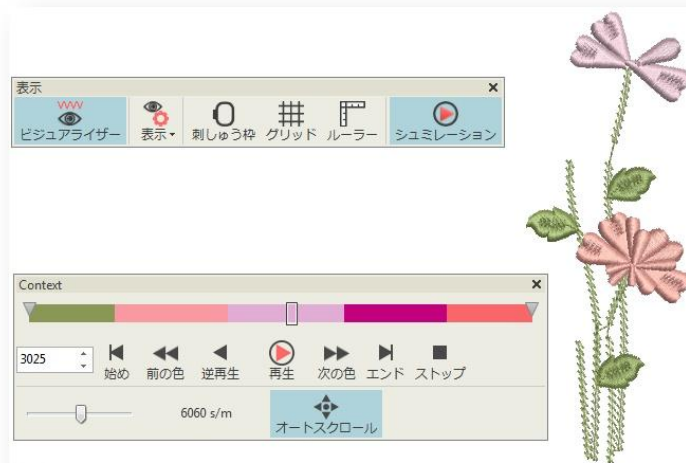
オブジェクトの並び順をチェックし、刺しゅう枠を最良の並び順で配置しましょう。刺しゅう順序変更ツールを使用するとよいでしょう。リストでオブジェクトまたは色ブロックを選択すると、オブジェクトがハイライトで表示されます。これによりオブジェクトが刺しゅうされる順番をチェックできるので、どの順番で刺しゅう枠をかけるかアイデアを得ることができます。



刺しゅう順序変更ドッカーはマルチ刺しゅう枠モードでは使用できないので、前もって刺しゅう順序を確認しておきましょう。

 表示 > 刺しゅうシュミレーションを使用し、画面上でデザインが刺しゅうされる様子をステッチビューまたはビジュアライザーでシュミレーションします。

もう一つの便利なツールは刺しゅうシュミレーションです。刺しゅうシュミレーションを起動して、特定のオブジェクトのスタート点とエンド点が刺しゅう枠の数に影響しているかどうかをチェックします。例えば大きなオブジェクトを分割したが最初の半分が2番目の刺しゅう枠にある場合、刺しゅう枠の数は多くなります。刺しゅうシュミレーションで分割したオブジェクトが隣接した刺しゅう枠の間で（刺しゅう枠の位置と配置順番）分割されているかを確認します。




デザインの並び順を調整する

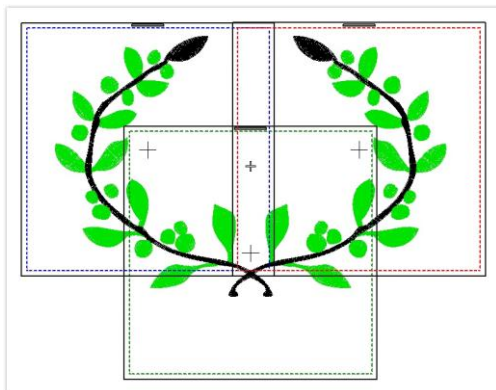
正しく刺しゅう枠を配置すると算出される刺しゅう枠かけの数は減りますが、オブジェクトの並び順は刺しゅう枠の配置に最適ではない場合もあります。刺しゅう枠かけの数を減らすには、デザインそのものの並び順を変えます。一般的なガイドラインは以下のとおりです。

- 一般的に単一の刺しゅう枠用に作成されているデザインは、色替えを減らすよう色ごとに並んでいます。これは一針のミシンでは重要な事です。
- 複数の刺しゅう枠かけが必要になる大きさまでデザインを拡大すると、刺しゅう枠かけの数を減らす為にデザインの並び変えをする必要があることがあります。
- 刺しゅう枠は1種類しか使用できないので、デザイン中の一番大きなオブジェクトが収まる刺しゅう枠を選択しましょう。
- できるだけ刺しゅう枠位置の順序がオブジェクトの並び順にできるだけ沿って設定するようにしましょう。

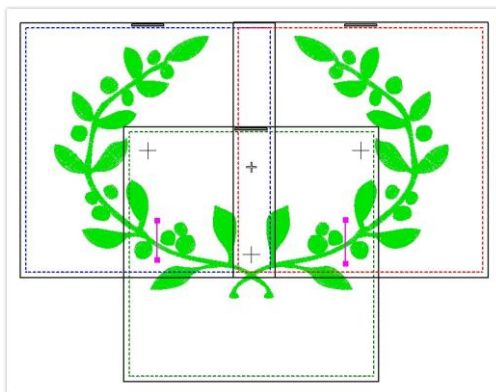
刺しゅう枠間のオブジェクトを分割する

 マルチ刺しゅう枠 > スプリットガイドを使用し、マルチ刺しゅう枠レイアウト内でガイドラインをデジタル化し、刺しゅう枠間のオブジェクトを分割します。

スプリットガイドツールは、このような刺しゅう枠に収まらないオブジェクトを分割することができます。このツールはファイル、ミシンまたはメモリーカードに出力する前にマルチ刺しゅう枠デザインに分割ラインをデジタル化するのに使用します。分割はデザインすべてが刺しゅう枠が掛けられているにもかかわらず、単一のオブジェクト内に収まらない黒で表示されているオブジェクトに必要となります。



分割ラインをデジタル化します。カーブポイントには右クリック、コーナーポイントには左クリックを使用します。分割がオーバーラップした刺しゅう枠の縫いエリア内で行われる限り、分割オブジェクトは緑色で表示されます。オブジェクトはデザイン内では分割されませんが、出力時に分割します。分割ラインはデジタル化したラインに沿う必要はありませんが、できるだけ目立たないように作成します。結果生じたオブジェクトは基のオブジェクトタイプ、ステッチ角度、特徴、色を維持します。



分割ラインはマルチ刺しゅう枠モードでのみ見ることができますが、このモードを離れてもラインは維持されます。分割したオブジェクトは再形成や変形を行うことができます。

マルチ刺しゅう枠デザインを印刷する

2つ以上の刺しゅう枠かけがあるデザインの場合、刺しゅう枠の順序を印刷するオプションがあります。刺しゅう枠順序オプションはオブジェクトをそれぞれの刺しゅう枠で表示します。

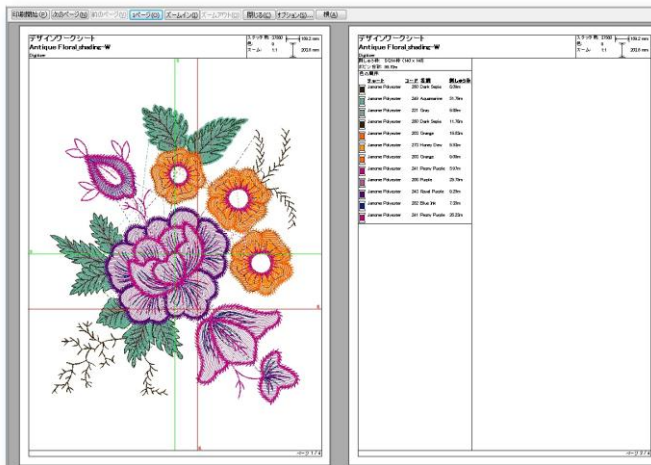


デザイン出力 / 標準 > 印刷プレビューを使用し、デザインワークシートをプレビューします。プレビューウィンドウから印刷する

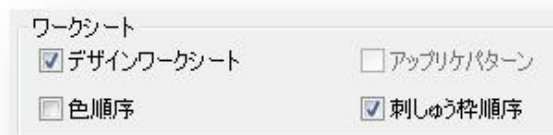


デザイン出力 / 標準 > デザインを印刷を使用し、デザインを印刷します。

- ファイル > 印刷プレビューを選択します。



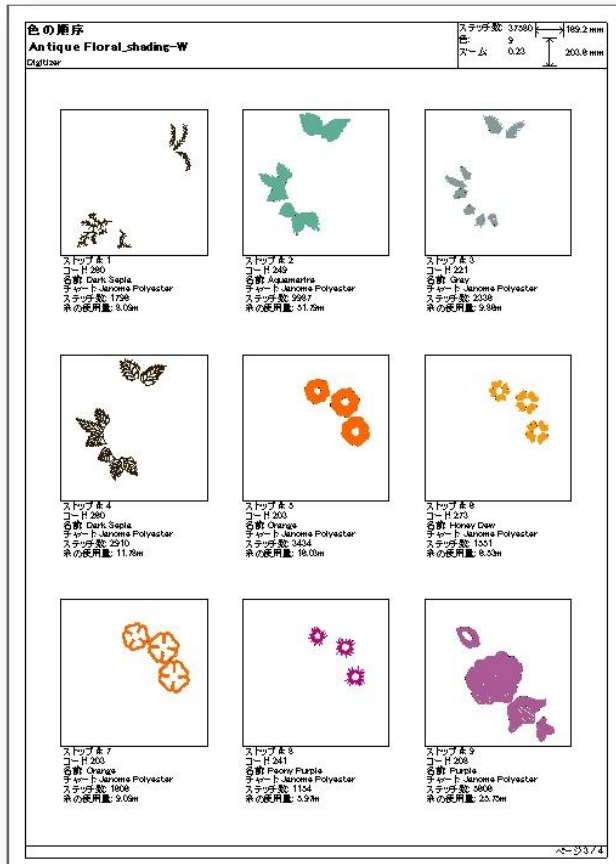
- オプションアイコンをクリックします。
- 刺しゅう枠順序チェックボックスを選択します。



- マルチ刺しゅう枠のデザインに位置マークを入れるとよいでしょう。位置マークはソフトウェア設定 > 刺しゅう設定からアクセスできるマルチ刺しゅう枠タブでオンにすることができます。マルチ刺しゅう枠デザインを出力するも併せてご覧ください。



- 各刺しゅう枠のオブジェクトの表示に、以下の情報が含まれます。

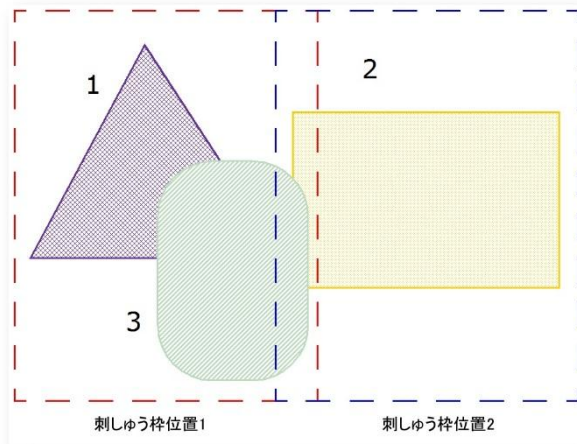


マルチ刺しゅう枠デザインを出力する

刺しゅう枠よりも大きなデザインを作成している場合、デザインを部分ごとに分割することができます。マルチ刺しゅう枠デザインを出力する際、各部分は生地に刺しゅう枠をかけなおした後に別々にステッチされます。マルチ刺しゅう枠と分割ラインはステッチファイルに保存する際またはミシンに送信した際に適用されます。刺しゅう枠順序モードがアクティブになり、それぞれの刺しゅう枠を表示します。

刺しゅう枠 vs 出力ファイル数

マルチ刺しゅう枠デザインで使用されている刺しゅう枠の数は出力されるファイル数と必ずしも同じではありません。ファイルの数はデザイン内のオブジェクトの層により決まります。刺しゅう順序を保つには、前の刺しゅう枠に戻る必要がある場合があります。右の図の例をご覧ください。3つのオブジェクトと2つの刺しゅう枠を含む1つのデザインがあります。オブジェクト1は始めにステッチされます。オブジェクト2を刺しゅうするには、刺しゅう枠位置を変更する必要があります。オブジェクト3を刺しゅうするには、始めの刺しゅう枠位置に戻る必要があります。刺しゅう枠位置よりも多い出力ファイルの数は、このようにして発生します。



位置マークを追加する



表示 > 刺しゅう枠を表示をクリックし、刺しゅう枠を表示/非表示にします。右クリックで設定します。

刺しゅうを行う際に刺しゅう枠を正しく配置できるように、各刺しゅう枠に位置マークを刺しゅうすることができます。位置マークはデザインの一部ではないのでデザインファイルには保存されませんが、出力時に追加され製作ワークシートの刺しゅう枠順序で見ることができます。

- 位置マークを設定するには刺しゅう枠を表示アイコンを右クリックし、マルチ刺しゅう枠タブを右クリックします。



- 出力時に位置マークを追加を選択し、マージンを設定します。マージンは大きいほど位置マークと刺しゅう枠の最大刺しゅうエリアとの距離が大きくなります。マージンが大きいと刺しゅう枠の配置は簡単になりますが、その代わりに刺しゅうの位置がずれる場合があります。
- 追加した位置マークをチェックするには、印刷プレビューで刺しゅう枠リストをアクティブにします。マルチ刺しゅう枠デザインを印刷するも併せてご覧ください。

刺しゅう枠かけがいくつもある刺しゅう枠を正しく配置するには練習が必要です。配置の方法を紹介する動画等はインターネットで見つけることができます。位置マークが当て布を破く事がないよう、裏が粘着式の引き剥がしタイプの当て布をお勧めしています。ピンで現在の刺しゅう枠の位置マークと、次の刺しゅう枠の一致する位置マークに突き刺します。

デザインファイルを保存するのと同じ方法でマルチ刺しゅう枠デザインを保存します。



デザイン出力 > 名前を付けてデザインを保存を使用し、デザインを別の名前/場所/フォーマットで保存します。

マルチ刺しゅう枠デザインを保存するには、名前を付けてデザインを保存アイコンをクリックします。名前を付けて保存ダイアログが開きます。単一の EMB ファイルでデザインを保存するか、各刺しゅう枠に分割して保存するか指示があります。通常単一のデザインファイルのみ必要です。すべての刺しゅう枠は一つのファイルに保存されます。

マルチ刺しゅう枠デザインをミシンファイルに保存する



デザイン出力 > デザインをエクスポートを使用し、現在のデザインを選択したミシン以外のフォーマットに変換します。

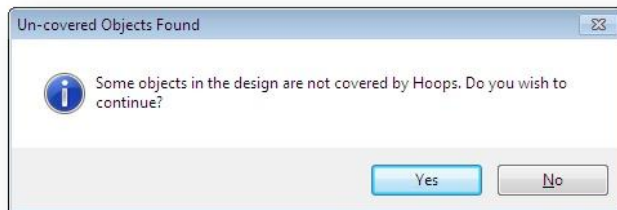


デザイン出力 / コンテキスト > カード/USB に書き込みを使用し、デザインを外部メディアドライブに送信します。

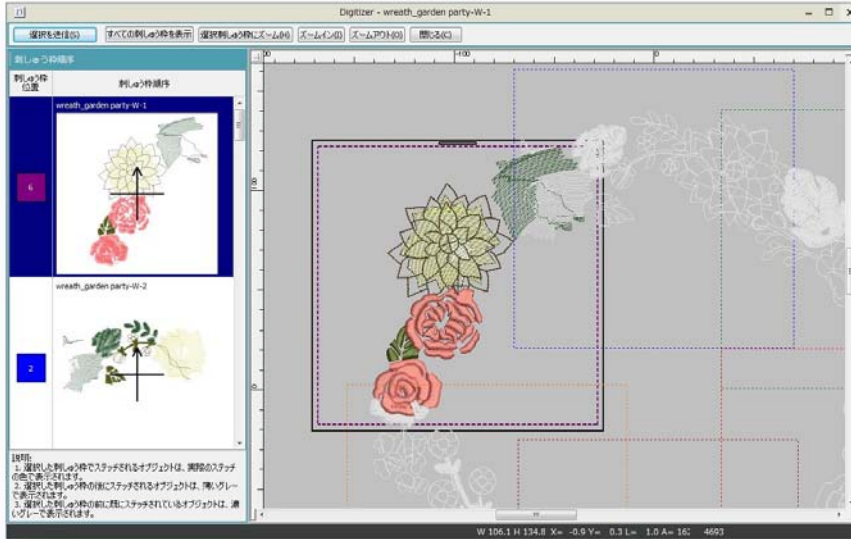
マルチ刺しゅう枠デザインをミシンファイルに保存する場合、デザインをエクスポート機能を使用するか、デザインをミシンカードや USB に書き込む方法があります。どちらにしてもデザインは各刺しゅう枠に分割するよう指示があります。

マルチ刺しゅう枠デザインを保存するには：

- マルチ刺しゅう枠デザインを作成するか、開きます。マルチ刺しゅう枠デザインを作成するも併せてご覧ください。
- デザインをエクスポートアイコンをクリックします。ダイアログが開きフォルダーを参照します。
またはカード/USB に書き込みコマンドで、メモリーカードにファイルを出力することもできます。
- 必要に応じてファイル名を変更し、保存するフォルダーとファイルフォーマットを選択します。
すべての刺しゅうオブジェクトが刺しゅう枠で覆われているかチェックされます。覆われていないオブジェクトがある場合、メッセージが表示されます。



それ以外は刺しゅうするすべての刺しゅう枠が計算され、刺しゅう枠順序ダイアログで表示されます。刺しゅう枠の名前は、ファイル名+選択したファイルの拡張子となります。適用した分割ラインは出力時に計算され、オブジェクトはそれぞれの刺しゅう枠間で分割されます。



- 刺しゅう枠を選択し、選択を保存をクリックします。またはすべて保存をクリックし、リストにあるすべてのファイルを刺しゅう枠順序パネルで表示された名前でも保存します。刺しゅう枠は各ファイルに分割され出力されます。
- 閉じるをクリックし、通常のデザインウィンドウに戻ります。

マルチ刺しゅう枠デザインをマシンに送信する

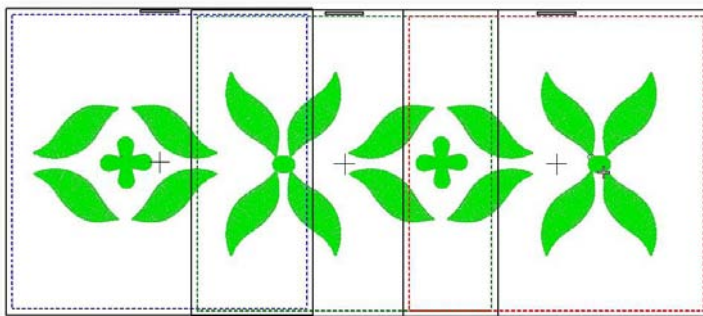


デザイン出力 / コンテキスト > デザインを送信を使用し、デザインをお使いのマシンに送信します。

お使いのマシンで直接接続が可能な場合、マルチ刺しゅう枠デザインを別々のファイルに分割して出力せず直接マシンに送信することができます。どちらにしても基本的な方法は同じです。送信されるファイルは自動的に計算され、表示されます。

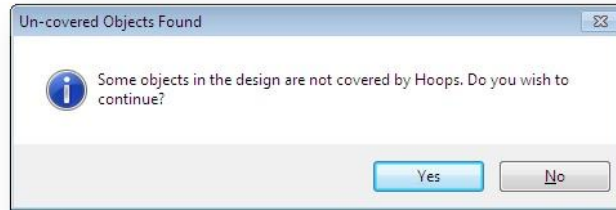
マルチ刺しゅう枠デザインをマシンに送信するには：

- マルチ刺しゅう枠デザインを作成するか、開きます。[マルチ刺しゅう枠デザインを作成する](#)も併せてご覧ください。

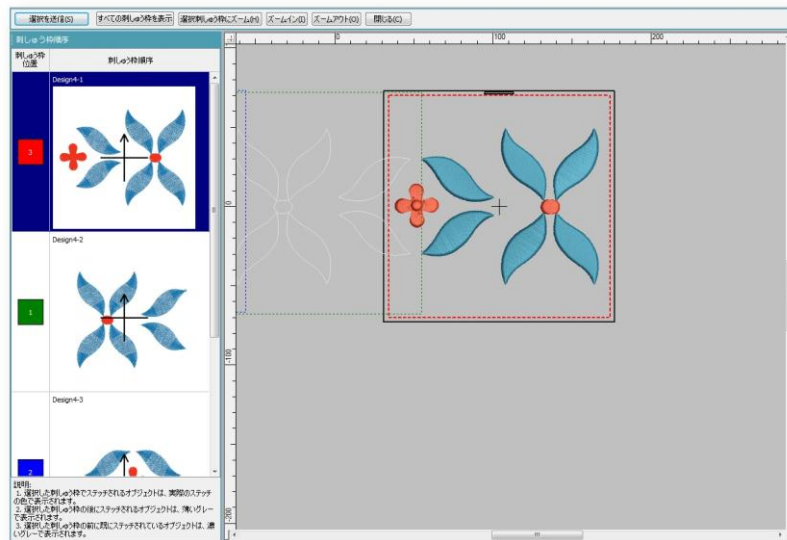


- マシンまたはリーダーボックスがきちんと接続されていることを確認してください。

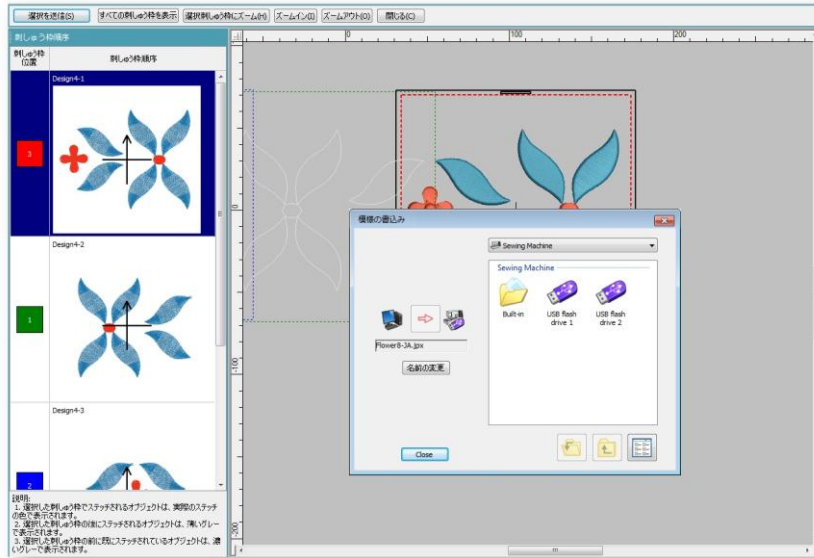
- デザインを送信ボタンをクリックします。
デザインに複数の刺しゅう枠が使用されているか、またすべてのオブジェクトが覆われているかがチェックされます。
 - 枠内に収まっていないオブジェクトがある場合、続行の有無を問うメッセージが表示されます。



- デザインを刺しゅうするのに必要な刺しゅう枠位置は、すべて刺しゅう枠順序モードに表示されます。ツールバーはすべて非表示となり、刺しゅう枠順序パネルのみ表示されます。デザインを刺しゅうするのに必要な刺しゅう枠すべてのリストが表示されます。刺しゅう可能なアイテムのみ表示し、アプリケーションの生地は非表示となります。



- リスト中の刺しゅう枠を選択します。上部にあるズームを使用して、細部を確認します。
- 選択を送信ボタンをクリックし、選択した刺しゅう枠をマシンに送信します。
刺しゅう枠内にある刺しゅうされるすべての項目を含んだファイルが出力されます。



- すべての刺しゅう枠を送信するまで処理を繰り返します。
ミシンによっては「すべて送信」オプションがあるものもあります。このオプションは各刺しゅう枠はミシン接続のソフトウェアによって制御されます。

マルチ刺しゅう枠の配置を出力する

当ソフトウェアでは MA とギガフープ刺しゅう枠を使用することができます。これは 2 箇所
に配置することができる刺しゅう枠で、ミシンの刺しゅう可能なエリアを広げます。

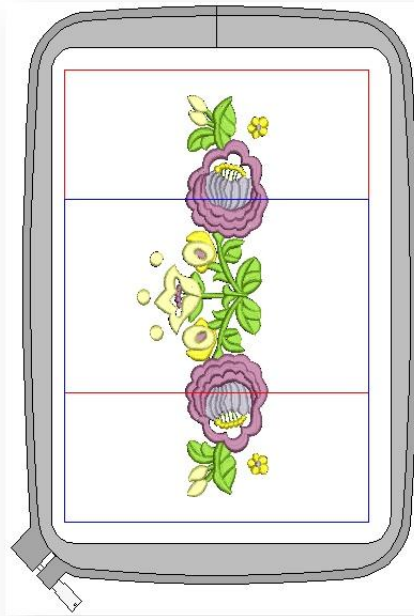
特枠（MA 枠）で刺しゅうする



デザイン出力 / コンテキスト > デザインを送信を使用し、デザインをお使いのミシン
に送信します。

当ソフトウェアでは特枠（MA 枠）を使用することが
できます。これは 2 箇所に配置することができる
刺しゅう枠で、ミシンの刺しゅう可能なエリア
を広げます。刺しゅう枠のリストの中では特枠（
MA 枠）は「特枠-MA（200 x 280）」で表示されま
す。2 つの刺しゅうエリアは赤色と青色で表示さ
れます。各刺しゅうオブジェクトはいずれかの刺
しゅう枠の中に完全に収まるようデジタイズする
必要があります。

刺しゅうデザインの読み込みまたは編集をする際
の特枠（MA 枠）の動作は、通常の 200 x 280 サイ
ズの四角形刺しゅう枠と全く同じです。デザイ
ンをミシンに保存または送信しない限り、刺しゅう
エリアが 2 つあることは影響しません。デザイ
ンをミシンに送信する際、2 箇所の刺しゅう枠位置
は単一の JEF ファイルに保存される為、ほとん
どの場合でファイルは一つだけ作成されます。た
だし刺しゅう枠位置 1 に戻る必要がある場合は、フ
ァイルは 2 つ（まれにそれ以上）作成されます。



特枠（MA 枠）のデザインを刺しゅうするには：

- ミシンに送信するデザインを開きます
2 つの刺しゅうエリアは赤と青で表示されます。各刺しゅうオブジェクトはいずれかの
刺しゅう枠の中に完全に収まるようデジタイズする必要があります。サイズは実寸表
示で mm 単位で示されます。他の倍率表示では、数値は比例的に拡大/縮小します。
- コンテキストツールバーのデザインを送信アイコンをクリックするか、ミシン > デザ
インを送信を選択します。
ミシンが正しく接続されている場合は、デザインの書き込みダイアログが開きます。
詳細はデザインを送信&書き込むをご覧ください。
- 送信ボタンをクリックします。
刺しゅう枠の 2 箇所の刺しゅうエリア内に完全に収まっていないオブジェクトがある
かどうかチェックされます。

- 刺しゅうエリアの外にはみでたオブジェクトがある場合、それらのオブジェクトはデザインウィンドウで選択され、編集または削除するよう指示があります。それ以外はソフトウェアにより必要な刺しゅう枠の数が定義されます。
 - 刺しゅうエリアの1箇所だけが必要な場合、または2箇所使用で上の部分が初めにくる場合、これらの刺しゅう枠を含む単一のJEFファイルが作成されミシンに送信されます。
 - それ以外の場合は刺しゅう枠の位置の変更数が計算され、操作を続行するかどうかのメッセージが表示されます。続行を希望すると複数のJEFファイルが作成され、ミシンに送信されます。
- OK をクリックします。
JEFファイルの名前は「My Flower- 1.JEF」や「My Flower- 2.JEF」のようにハイフンと番号が付きます。
ミシンが初めのJEFを読み込むと上部がまず刺しゅうされ、その後刺しゅう枠を下部に移動するよう指示があります。新しいJEFファイルの刺しゅうを始める際はフレームを移動するように指示がない限り、刺しゅう枠は常に上部分に配置しておいてください。これはステッチが多過ぎたり色替えが多過ぎて刺しゅう枠位置のペアが分割される必要がある場合などに備えて必要な措置です。

ギガフープ刺しゅう枠で刺しゅうする

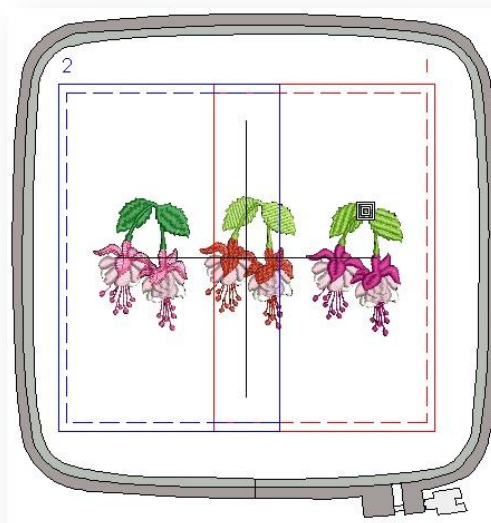


デザイン出力 / コンテキスト > デザインを送信を使用し、デザインをお使いのミシンに送信します。

当ソフトウェアではギガフープ刺しゅう枠を使用することができます。これは2箇所に配置することができる刺しゅう枠で、ミシンの刺しゅう可能なエリアを広げます。ギガフープ刺しゅう枠の使用方法は特枠と似ています。特枠（MA枠）で刺しゅうするも併せてご覧ください。

刺しゅう枠リストの中ではギガフープ刺しゅう枠は「刺しゅう枠D (220 x 190) (ギガ)」で表示されます。2つの刺しゅうエリアは赤色と青色で表示されます。通常、赤のエリアが最初に刺しゅうされます。刺しゅう枠を回転した後、青のエリアが刺しゅうされます。

ギガフープ刺しゅう枠の刺しゅう可能エリアは230 x 200 mmでこのエリアは実線で表示されます。刺しゅう枠を回転させると配置にすき間が生じることがあります。この問題を避けるには刺しゅう枠の両サイドに5mmのマーゲンを取り、実際の刺しゅうエリアを220 x 190 mmとします。このエリアは点線で表示されます。デザインはこの点線エリア内に配置することをお勧めします。

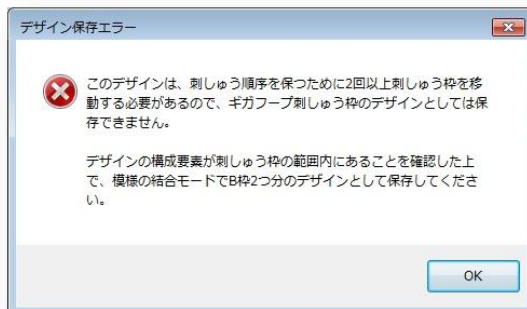


各刺しゅうオブジェクトはいずれかの刺しゅう枠の中に完全に収まるようデジタイズする必要があります。両方の刺しゅう枠をまたいで位置するオブジェクトがある場合、デザインは保存できません。

また青のエリアにあるオブジェクトの刺しゅう順序が赤のエリアのオブジェクトよりも先にある場合、ギガフープ刺しゅう枠デザインを保存することはできないので、刺しゅう開始点が2番目の刺しゅう枠位置にあるギガフープ刺しゅう枠のJEFファイルは作成できません。

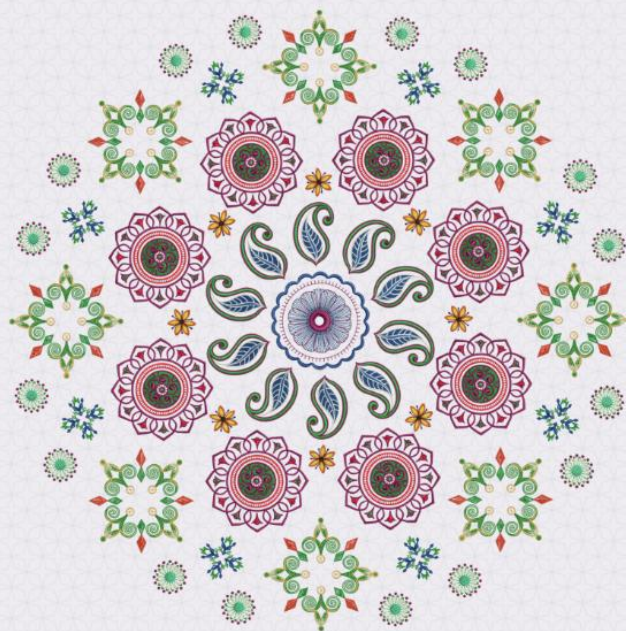
ギガフープ刺しゅう枠を使用したデザインを刺しゅうするには：

- ミシンに送信するデザインを開きます
2つの刺しゅうエリアは赤と青で表示されます。各刺しゅうオブジェクトはいずれかの刺しゅう枠の中に完全に収まるようデジタイズする必要があります。
- コンテキストツールバーのデザインを送信アイコンをクリックするか、ミシン> デザインを送信を選択します。ミシンが正しく接続されている場合、デザインの書き込みダイアログが開きます。
- 送信ボタンをクリックします。刺しゅう枠の2箇所刺しゅうエリア内に完全に収まっていないオブジェクトがあるかどうかチェックされます。
 - デザインがギガフープ刺しゅう枠で刺しゅうされる場合、デザインを送信（オンライン）ダイアログが開きます。
 - デザインが単一のギガフープ刺しゅう枠で刺しゅうされない場合（例：刺しゅう順序を保つようギガフープ刺しゅう枠の2回以上の回転を必要とする）以下のメッセージが表示されます。



- OK をクリックし、指示に従い刺しゅう枠 B の位置を 2 箇所作成します。
- デザインの名前を選択し、送信ボタンをクリックします。
デザインは2つの別々のJEFファイル（刺しゅう枠位置 A と刺しゅう枠位置 B）でミシンに送信されます。ファイルがオブジェクトの刺しゅう順序が原因で2つのファイルで刺しゅうできない場合、ミシンはこのデザインを単一のデザインとして表示します。

Digitizer V5



デザインを出力する

著作権

Copyright © 1998–2016. Wilcom Pty Ltd, Wilcom International Pty Ltd. All Rights reserved.

デジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェア（デジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアに組み込まれているあらゆるイメージ、動画、文章、アプリケーションを含むがこれに限定されない）、付属の印刷物、及びデジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアの複製はすべての権原及び著作権は実施許諾者（ライセンサー）またはその供給業者により所有されます。当ソフトウェア製品は著作権法および国際特許条約により保護されています。従ってユーザーはデジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアを他の著作物と同様に取り扱うものとします。デジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアに付属の印刷物を複写することは禁じられています。

デジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアの画像技術機能の一部の著作権、版權は AccuSoft Corporation により所有されています。

有限保証

すべて現状のまま提供されておりいかなる保証もしていない再配布可能ファイルは例外とし、蛇の目ミシン工業株式会社（以下「ジャノメ」と称す）は購入日より 90 日間、ソフトウェア媒体とその付随文書に素材および製造上の欠陥がないこと、およびデジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアが付属の文書に実質的に従って作動することを保証します。州または法域によっては黙示の保障期間の制限を認めない場合がある為、前期の限定は適用されない場合があります。適用法で認められる範囲においてデジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアの黙示的保証は、90 日間に限定されます。

責任制限

保証に基づくジャノメの製造者責任制限は製品価格と同額を上限とします。いかなる場合においても本製品の使用、または本製品の使用不能に起因する二次的、偶発的、あるいは間接的な損害（事業利益の損失、事業の中断、事業情報の消失またはその他の金銭的損失を含むがこれらに限定されない）に関してジャノメは一切責任を負わないものとします。同様にいかなる場合においてもジャノメは第三者に対し一切の責任を負わないものとします。

注記

文書上で表示されている画面のレイアウトは解説用に作成されたもので、ソフトウェアが表示する画面の表示と異なる場合があります。同様にデザインのサンプルは過程および手順のみ説明するもので お買い上げいただいたバージョンのソフトウェアに含まれていない場合があることをご了承ください。

救済方法

保証期間中に領収書等の購入の証明を添えてお客様が欠陥品をジャノメまたは購入した販売店に返却された場合、ジャノメまたは販売店はジャノメの判断により (a) 購入金の返金、あるいは (b) デジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアの修理または交換、の何れかの救済措置を行います。

交換したデジタルタイザ刺しゅう作成ソフトウェアの保証期間は当初保証の残存期間、あるいは 30 日間の何れか長い方とします。

目次

イントロダクション.....	1
デザインを保存する.....	2
デザインを保存する.....	2
デザインをエクスポートする.....	3
デザインを印刷する.....	4
印刷プレビュー.....	4
印刷オプション.....	5
アップリケパターン.....	6
色の順序.....	7
刺しゅう枠の順序.....	7
デザインのレイアウト.....	8
デザインをキャプチャする.....	9
スクリーンイメージをキャプチャ&送信する.....	9
デザインをミシンに送信する.....	11
ミシンを選択する.....	11
ミシンを接続する.....	12
デザインの保存先.....	12
JPX ファイルフォーマット.....	12
利用できるミシンのモデル.....	13
ミシンに直接繋ぐ.....	14
ミシンソフトウェアを介して接続する.....	19
外部メディアを介して接続する.....	21
MB-4 ミシンのステータス.....	25

イントロダクション

デザイン出力ツールボックスでは刺しゅうデザインをワークシート、アップリケパターン、色順序、糸チャートに印刷するなど様々な方法で出力することができます。デザインはイメージとして保存することも、直接ミシンに送信することもできます。刺しゅう枠よりも大きなデザインを作成している場合、デザインを部分ごとに分割することができます。送信されるファイルは自動的に計算され、表示されます。



デザインを保存する

刺しゅうデザインは「アウトラインデータ」または「ステッチデータ」のどちらかのファイルタイプで保存することができます。EMBは刺しゅうソフトウェア固有のアウトラインフォーマットです。また JAN などのその他の「オール・イン・ワン」フォーマットも使用することができます。当ソフトウェアでは JEF、SEW、DST、EXP などのステッチファイルやミシンフォーマットも数多く取り揃えています。ステッチフォーマットのリストは使用可能な刺しゅうファイルをご覧ください。



デザインを保存する



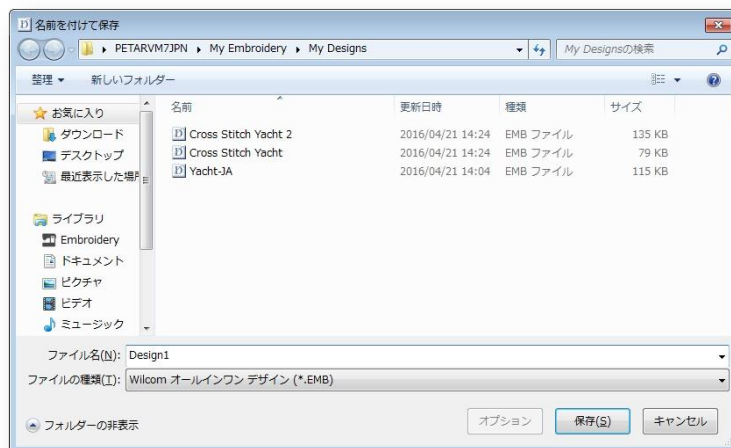
標準 > デザインを保存を選択し、既存のデザインを保存します。



デザイン出力 > 名前を付けてデザインを保存を使用し、デザインを別の名前/場所/フォーマットで保存します。

保存オプションはデザインを EMB フォーマットや JAN などの「オールインワン」フォーマットで保存することができます。

- デザインに変更を保存するには標準ツールバーの保存アイコンをクリックするか、<Ctrl + S>を押します。
- 基のファイルを保持しつつ既存のファイルに変更を保存したい場合、名前を付けてデザインを保存を使用します。



- 保存したいフォルダーまで移動し、希望のフォーマットで保存します。

- 保存するファイルの種類リストから希望のファイルフォーマットを選択します。使用可能な刺しゅうファイルも併せてご覧ください。

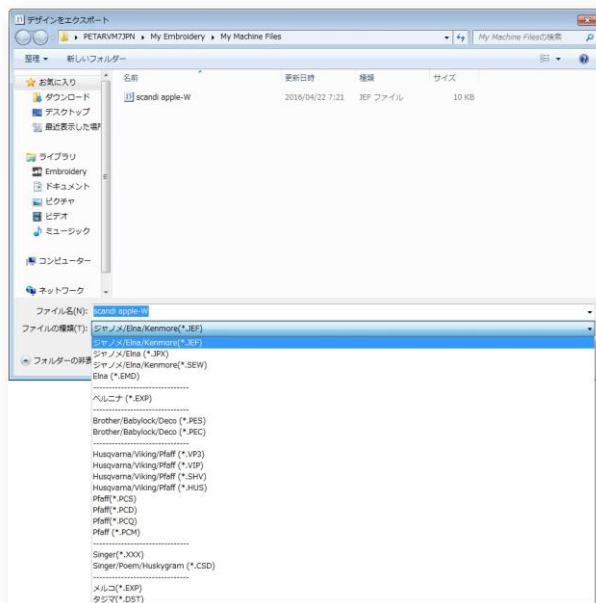
デザインをエクスポートする



デザイン出力 > デザインをエクスポートを使用し、現在のデザインを選択したミシン以外のフォーマットに変換します。

デザインをミシンで使用できるステッチファイルフォーマットにエクスポートします。ステッチフォーマットは JEF、SEW、DST、EXP をはじめ、多くのフォーマットを使用することができます。ステッチフォーマットのリストは使用可能な刺しゅうファイルはご覧ください。

- エクスポートしたいデザインを開きます。
- お使いのミシンで認識されるフォーマットをエクスポートするには、デザインをエクスポートアイコンをクリックします。



- 変換したいステッチファイルタイプを選択します。
- 参照をクリックし、変換するデザインを配置するフォルダーを選択します。

EMB ファイルは刺しゅうライブラリから直接他のデザインファイルに変換することができます。またその逆も可能です。デザインを変換するも併せてご覧ください。

デザインを印刷する

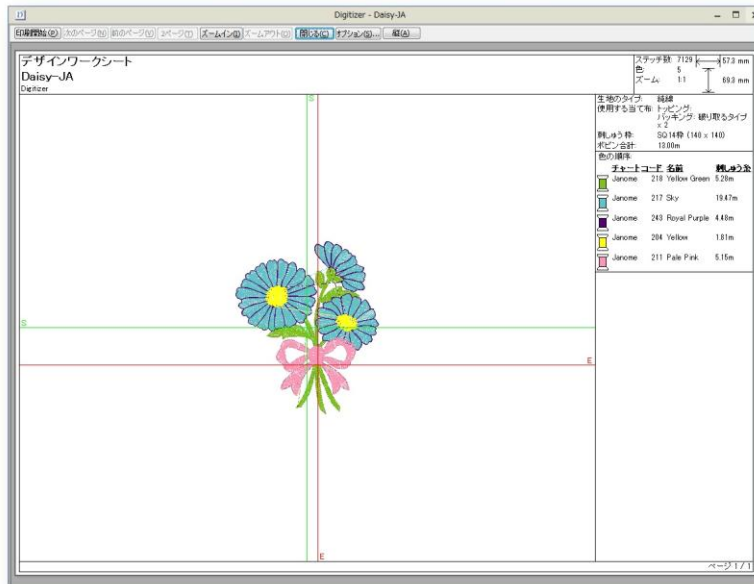
刺しゅうデザインはワークシート、アップリケパターン、色の順序リスト、糸チャートなどに印刷するなど、様々な方法で出力することができます。糸チャートを印刷すれば、糸の購入時に役に立ちます。

印刷プレビュー



デザイン出力 / 標準 > 印刷プレビューを使用し、デザインワークシートをプレビューします。プレビューウィンドウから印刷する

印刷プレビューで刺しゅう情報や刺しゅう順序をチェックします。デザインは印刷されるのと同じ状態で表示されます。カラープリンターをお持ちの場合はビジュアルライザーで印刷できます。実寸で印刷する場合、大きなデザインは数ページに渡って表示されることがあります。画面上部のオプションボタンから印刷物の外観の設定を行うことができます。



デザインのサイズ、色の順序、ステッチの数などの情報はデザインのイメージと共に設定することができます。またデザイン情報には作成者、色ごとの上糸の長さの見積もり、ボビン数合計も含まれます。

印刷オプション



デザイン出力 / 標準 > デザインを印刷を使用し、デザインを印刷します。

印刷オプションを使用することで、デザインの印刷物を細かく設定することができます。デザインワークシート、色の順序、アップリケパターン、刺しゅう枠順序は目的に応じて選択することができます。各設定は細かくカスタマイズすることができます。

- 印刷プレビューまたはデザインを印刷をクリックします。
- ダイアログのオプションをクリックし、印刷オプションを設定します。初期設定のワークシートのタイプは「デザインワークシート」に設定されています。



- ワークシートのタイプを設定します。

タイプ	目的
デザインワークシート	デザインワークシートにはボビンの長さ、デザインのサイズ、生地などの生産に関わる情報が記載されます。
アップリケパターン	アップリケパターンはデザインから独立したアップリケパターンで、生地からピースを切り出す際のガイドに使用することができます。
色の順序	色の順序は、デザイン中の色のリストと各色レイヤーの色とステッチ情報を掲載します。
刺しゅう枠の順序	2回以上の刺しゅう枠掛けがあるデザインの場合、このオプションでは正しい色の順序で刺しゅう枠が表示されます。

- デザインワークシートを選択した場合、3つのプリセットが使用できます。

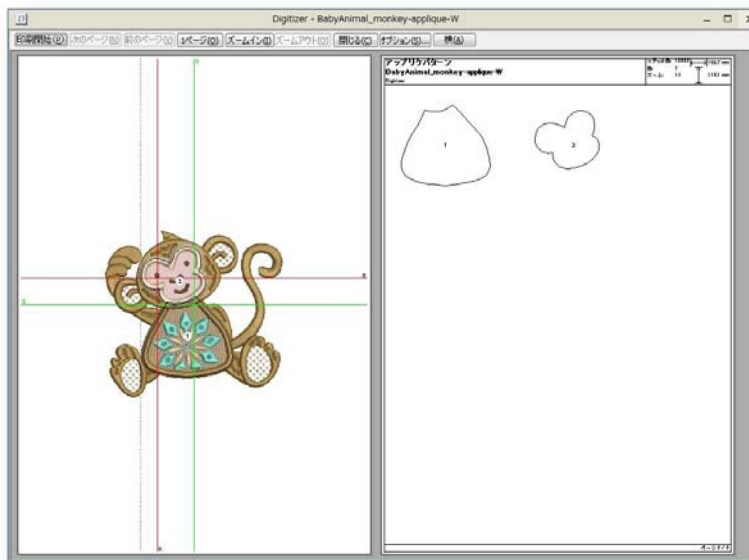
プリセット	目的
標準	ワークシートオプションを初期値に戻します。
デザインビュー	デザインウィンドウで表示されているようにデザインを表示します。
テンプレートモード	ステッチなしでデザインのアウトラインを表示します。

- 必要に応じて、デザインワークシートのオプションをさらに細かく設定します。
- ズームパネルでサイズオプションを選択します。テンプレートモードを選択すると、実物大オプションが自動的に選択されます。

クロスセッターマークは JEF と SEW ファイルで使用できますが、アウトラインは使用できません。JEF と SEW はステッチファイルフォーマットなのでステッチデータのみ含まれ、アウトラインは含まれません。次善策としてステッチとクロスセッターマークの表示をオンにして JEF と SEW ファイルを表示する方法があります。

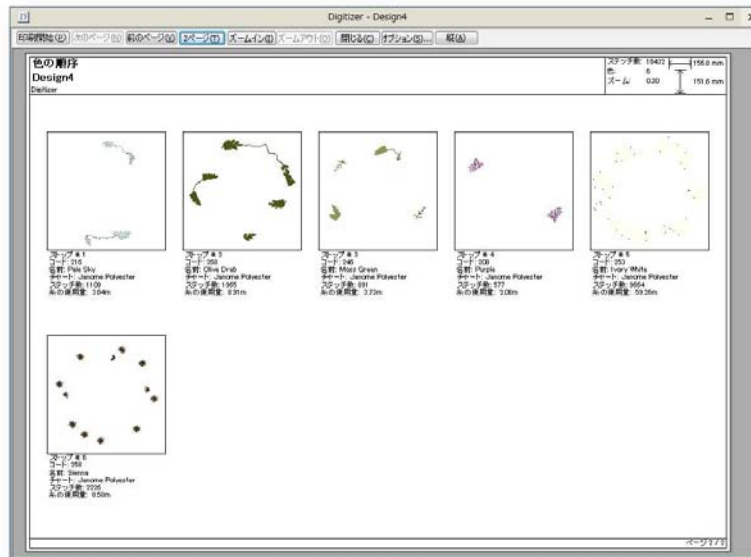
アップリケパターン

アップリケパターンのコピーを印刷し、生地への切り取りに使用します。アップリケパターンの各部分は刺しゅう順序に従い、番号が付けられます。



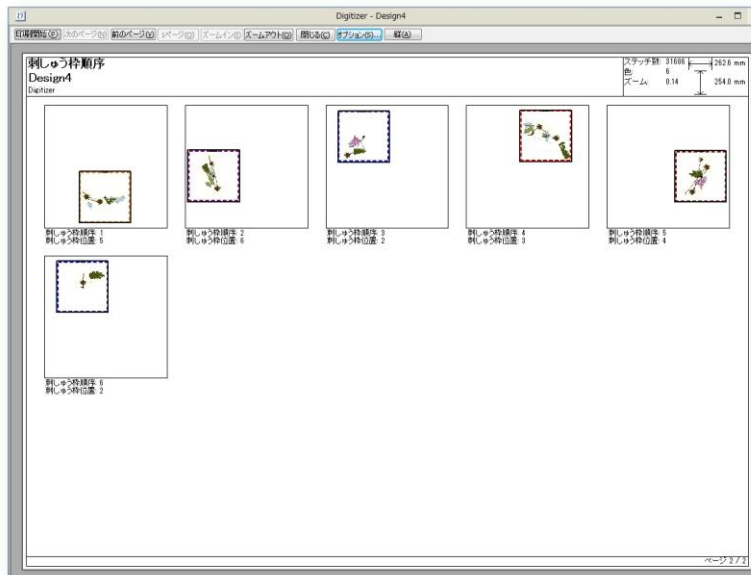
色の順序

カラーレイヤーオプションで色レイヤーのリストと各色レイヤーの色とステッチ情報を含めることができます。



刺しゅう枠の順序

2つ以上の刺しゅう枠かけがあるデザインの場合、刺しゅう枠の順序を印刷するオプションがあります。刺しゅう枠順序オプションは各刺しゅう枠にあるオブジェクトを表示したカラーフィルムタイプの情報を印刷することができます。



デザインのレイアウト



デザイン出力 / 標準 > 印刷プレビューを使用し、デザインワークシートをプレビューします。プレビューウィンドウから印刷する

刺しゅうデザインはデザインを直接マシンに送信するか、取り外し可能なメディアに保存し、レイアウトテンプレートやジャノメクロスセッターを使用して刺しゅうすることができます。これらは透明のプラスチック製で十字マークが付いている道具です。レイアウトを印刷するをご覧ください。

デザインをキャプチャする

デザインはビジュアライザー など実際の色で表示されたものが好まれます。ビジネスシーンではこれらはストックデザインの販売、デジタイズしたデザインの承認、インターネットやカタログでのプレゼンテーションなどで使用されます。



スクリーンイメージをキャプチャ&送信する



デザイン出力 > デザインのイメージをキャプチャを使用し、デザインのイメージをビットマップで保存します。結果のイメージは、画面上に表示されたものと同様になる

スクリーンイメージは PNG フォーマットでキャプチャされます。ビットマップの解像度は現在のスクリーンの解像度を初期値に設定します。モニターが正確に設定されていれば、この数値は 72 または 96 DPI (お使いのモニターにより異なる) に設定されています。



オプションは以下のとおりです。

オプション	詳細
デザイン全体 (1 : 1)	1 : 1 の比率でスクリーンをキャプチャします。
現在のデザインウィンドウ	現在の拡大倍率のスクリーンをキャプチャします。
ユーザー設定	任意領域をキャプチャします。キャプチャする領域を定義するよう指示があります。

出力オプション :

オプション	詳細
ディスクに保存	スクリーンキャプチャをディスクに保存します。キャプチャしたイメージを保存する場所、名前、フォーマットを選択します。
Eメールで送信	新規のEメールのメッセージがイメージが添付された状態で開きます。
保存して送信	ハードディスクに保存し、Eメールで添付して送信します。

デザインのイメージをEメールする一番早い方法は、ダイアログのEメールで送信オプションをクリックすることです。デザインのイメージをキャプチャダイアログのEメールオプションを使用すると、イメージサイズを大(1280 x 1024)または小(640 x 480)から選択することができます。

デザインをマシンに送信する

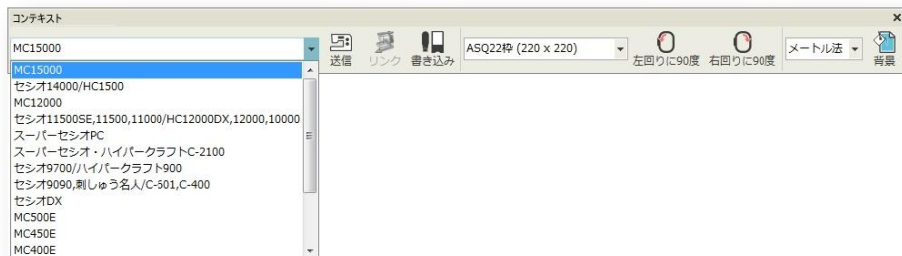
当ソフトウェアでは様々なモデルのマシンを使用することができます。新型やいくつかの旧型モデルのマシンで使用できる直接接続を使用したり、マイカード（ATAカード）やUSBメモリースティックへ保存してデザインをマシンへ出力することができます。高機能タイプのマシンは直接接続を使用できますが、メニューオプションはマシンにより異なります。最近のモデルのマシンには大抵マシン接続用のソフトウェアがついています。デザインはソフトウェアからマシンに直接渡すよう設定したり、マシン接続ソフトウェアで更に処理を行うこともできます。

旧型のマシンでは直接接続は使用できませんが、マイカード（ATAカード）やUSBメモリースティックを読み込むことができます。メモリースティックは小さなステックまたはカード状の携帯に便利なメモリデバイスで、大容量のデータを取り込むことができます。



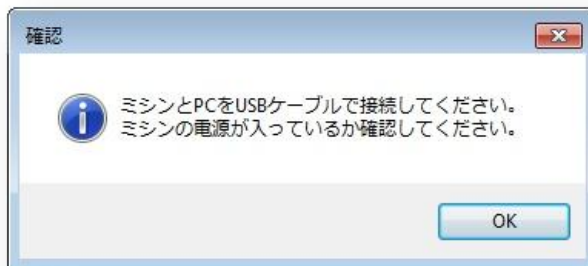
マシンを選択する

接続するマシンは必ず選択する必要があります。選択したマシンは刺しゅう枠リストで表示される刺しゅう枠の種類を決定し、マシンメニュー、デザイン出力ツールボックス、コンテキストツールバーで使用できる出力オプションにも影響します。マシンを選択するも併せてご覧ください。



ミシンを接続する

お使いのミシンが直接ミシン接続を行える場合、PCにきちんと接続されているか確認してください。当ソフトウェアは現在どの種類のミシンがPCのUSBポートに接続されているかを自動的に検出します。ミシンメニューアイテムは、PCに接続されているミシンの種類によって異なります。どのミシンも検出されない場合は、すべてのメニューアイテムは選択できないように灰色になってしまいます。ミシンが接続されていない状態でデザインを送信しようとすると、メッセージが表示されます。ミシンを接続するも併せてご覧ください。



デザインの保存先

ミシンの接続状況により、デザインは以下の3つの保存先に個々にまたは一括で送信することができます。

- ジャノメメモリークラフト内臓のミシンメモリー
- お使いのミシンのPCメモリーカードスロットに取り付けられたマイカード(ATAカード)
- ミシンに挿入したUSBメモリースティック

外部メディアドライブを使用し、デザインをJEFフォーマットで直接カードに書き込むこともできます。

JPX ファイルフォーマット

JPX 生産ファイルフォーマットには刺しゅうに加え、JPG イメージやデザインに含まれているすべてのグラフィックが含まれています。これはプリントのあるアイテムに刺しゅうをする際、視覚的に刺しゅうを配置することができるので便利です。旧型ミシンでは刺しゅう糸コードのみが表示され、ブランド名は表示されません。コードが同じでも刺しゅう糸のブランドが異なると、色がまったく異なる場合があるので注意が必要です。MC12000 ミシンは糸チャートを特定する糸ブランド ID を認識し、糸ブランドをミシンに表示します。ブランドは JPX ファイルに書き込まれます。

利用できるマシンのモデル

当ソフトウェアは現在どの種類のマシンがPCのUSBポートに接続されているかを自動的に検出することができます。マシンメニューアイテムは、PCに接続されているマシンの種類によって異なります。どのマシンも検出されない場合は、すべてのメニューアイテムは選択できないように灰色になってしまいます。ご利用の代理店で使用可能なマシンの種類を確認することができます。使用可能な接続タイプは下記の通りです。

マシン	同等	Wi-Fi	接続ソフト	直接接続 †	ATA #	USB
MC15000		●	●	●		●
セシオ 14000/HC1500	eXpressive920		●	●		●
MC12000	eXpressive900		●	●		●
セシオ 11500, 11000 / HC12000DX, 12000, 10000	EIna9600			●	●	●
スーパーセシオ PC				●	●	
スーパーセシオ PC				●	●	
スーパーセシオ・ハイパークラフト C-2100				●	●	
セシオ 9700/ハイパークラフト 900	eXpressive860					●
セシオ 9090	EIna8600				●	
C-601	EIna8200				●	
MC500E	eXpressive830		●	●		●
MC450E						●
MC400E						●
MC350E	EIna8300				●	●
刺しゅう名人・C-400	eXpressive820				●	
メモリークラフト 200E	EIna8100					●
NS-1						●
NS-4					●	●
NS-40						●
MB-4				●	●	●
MB-4S	eXpressive940			●		●
その他						

Wi-Fi = 無線ネットワークで接続する技術でマシンへ直接接続。

接続ソフト = マシン接続ソフトウェア。外部マシン接続ソフトウェアを介してデザインを

ミシンに送信します。

DC = 直接接続。詳細はミシンに直接繋ぐをご覧ください。

ATA = マイカード(ATA カード)。

USB = USB メモリースティック。

スーパーセシオ、ハイパークラフト G-2100、スーパーセシオ PC

Windows® 7 以降をご利用の際は、USB-RS-232C 変換アダプタを使用してのデザインの送信はひとつずつ行ってください。同時に複数のデザインを送信しようとするエラーが表示されます。

MB-4 ミシン

MB-4 ミシンは直接接続をすることができます。デザインはミシンの内部メモリかマイカード(ATA カード)、またはミシンに備え付けの USB スティックにダウンロードすることができます。しかし MB-4 ミシンの直接接続はデジタイザー製品レベルでのみ使用可能となっています。

ミシンに直接繋ぐ

ミシンの多くは USB ケーブルで PC と直接接続することができます。その場合、ミシンに付属の USB ケーブルを使用してください。ミシンを接続するも併せてご覧ください。

最近のミシンは Wi-Fi 接続を使用できます。Wi-Fi は無線でネットワークに接続する機能です。パソコン、スマートフォン、デジタルカメラなど

多くのデバイスで Wi-Fi を使用できます。室内での使用の場合、接続範囲はおよそ 20 メートルになります。最近のモデルの PC やミシンも Wi-Fi を使用できるようになっています。



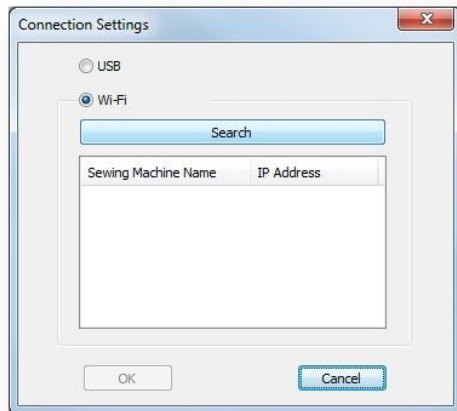
お使いのミシンが Wi-Fi または USB ケーブル接続を使用できるかどうかは、利用できるミシンのモデルをご覧ください。

接続する

お使いのミシンが両方のオプションを使用できる場合、使用したいオプションを選択します。

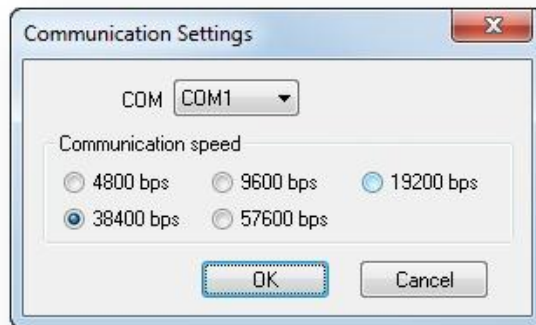
- ミシンに付属の USB ケーブルで PC とミシンを繋ぎます。
- 直接接続でデザインを受信できるようミシンは PC リンクモードに設定する必要があります。

- ミシンをオンにし、コンテキストツールバーでミシンのモデルを選択します。ミシンを選択するも併せてご覧ください。
- ミシンメニューで接続設定を選択します。




- USB ケーブル接続か Wi-Fi を選択します。Wi-Fi 接続を希望の場合は、検索をクリックします。

メモ：旧型ミシンの中には直接接続にシリアルポートを使用するものもあります。以下のダイアログが開きます。ミシンの取扱説明書に記載されている正確なパラメータをここで設定する必要があります。

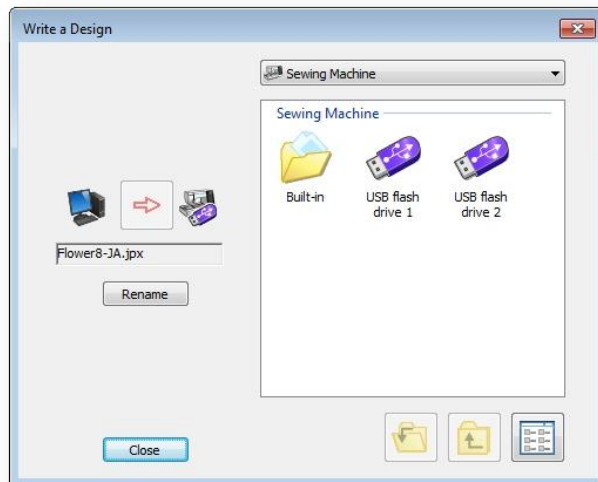


- 必要に応じてマイカード (ATA カード) か USB スティックメモリをお使いのミシンに挿入します。マイカード (ATA カード) と USB スティックメモリは同時に取り付けることができます。

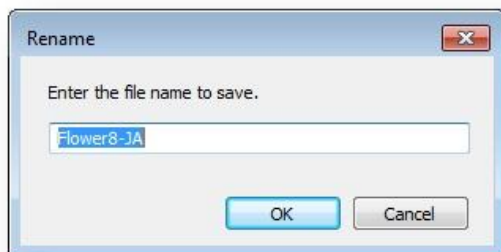
単一のデザインをマシンに送信する

 デザイン出力 / コンテキスト > デザインを送信を使用し、デザインをお使いのマシンに送信します。

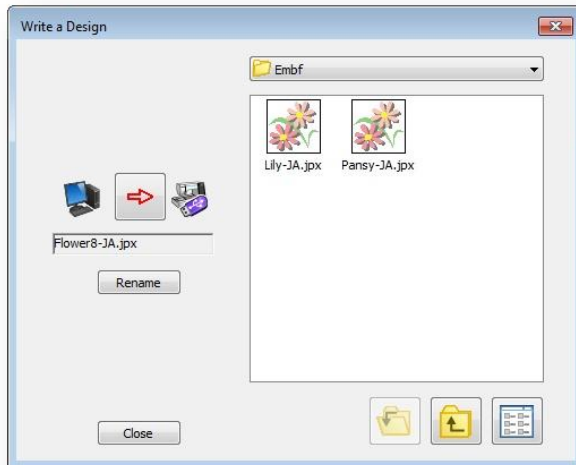
- 送信したいデザインを開き、適切な刺しゅう枠を選択します。使用可能な刺しゅう枠も併せてご覧ください。
- デザイン出力ツールボックスまたはコンテキストツールバーのデザインを送信アイコンをクリックします。選択した刺しゅう枠がお使いのマシンで使用できるかどうかチェックされます。
 - 特枠（MA 枠）を使用している場合、デザインには複数の刺しゅう枠位置があるということなので出力される JEF ファイルは複数になる場合があります。マルチ刺しゅう枠の配置を出力するをご覧ください。
 - 特枠（MA 枠）以外の使用できる刺しゅう枠を選択した場合、転送ダイアログが開きます。これはお使いのマシンのモデルにより異なります。



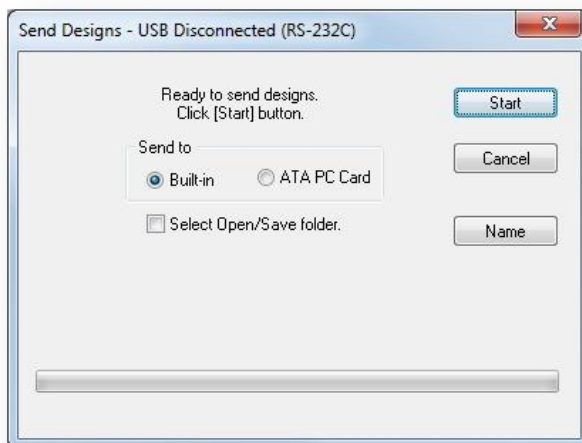
- エクスポートするファイルの名前を変更するオプションがあるものもあります。



- ミシンメモリー（内蔵フォルダー）、利用可能な場合はマイカード（ATA カード）、USB メモリスティックから、マシンの保存場所を選択します。



- 旧型のマシンの中にはオプションがマシンメモリー（内蔵フォルダー）またはマイカード（ATA カード）のみのものもあります。



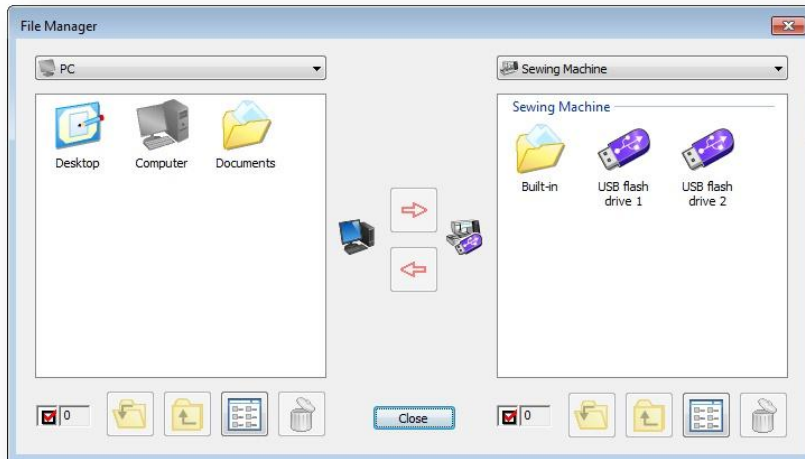
- 開始をクリックします。ファイルの転送が開始されます。選択したデザインはお使いのマシンで読み込むことができるマシンファイルに変換され、指定した場所にコピーされます。万が一ファイルが制限値を超えた場合は、ファイルは複数に分割されます。

複数のデザインを送信/受信する

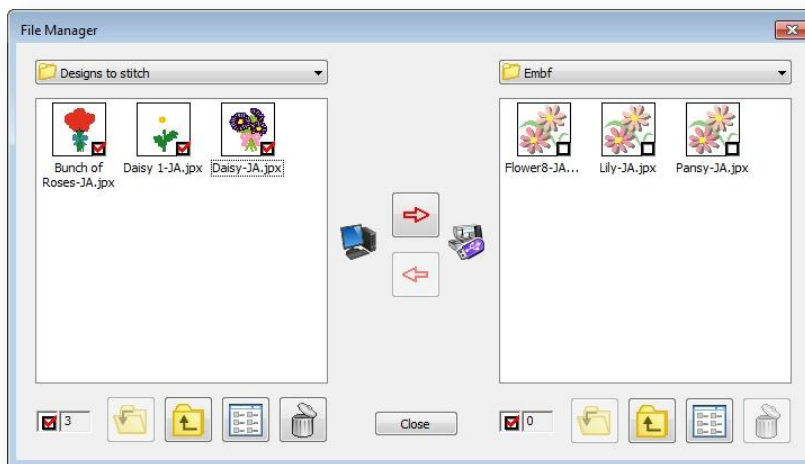
デザインはお使いのマシンで読み取ることができるファイルフォーマットで、一度に複数送信することができます。マシンメモリーからすべてのデザインを取り出して編集したり、ハードディスクやその他の場所に保存することもできます。またマシンメモリーからすべてのデザインを削除して保存スペースをあけることもできます。

- 初めに転送したいファイルを検索し、必要に応じてファイルを変換します。デザインを変換する も併せてご覧ください。

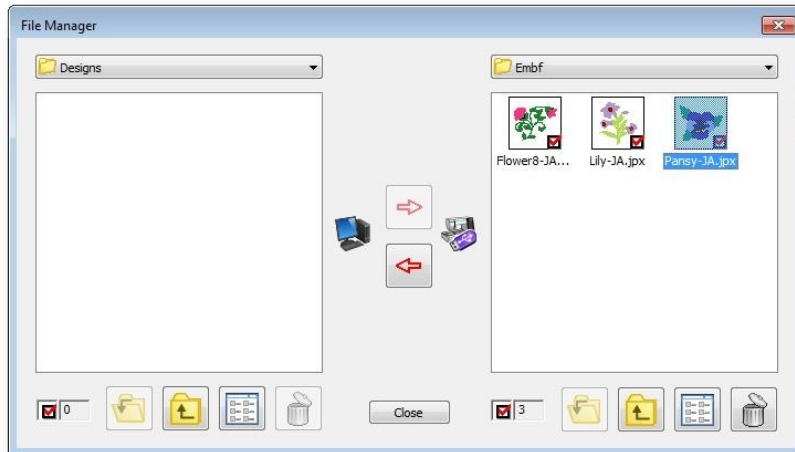
- ミシン> デザインを送信、受信、削除を選択します。転送ダイアログが開きます。これはお使いのミシンのモデルにより異なります。ダイアログはソース(PC)と出力先(ミシン)の2項目に分かれています。デザインを受信するにはミシンがPCリンクモードになっている必要があります。



- PC リストから移動元フォルダーを選択します。お使いのミシンで読み取ることができるファイルのみ表示されます。
- 表示パネルで送信したいファイル(複数可)を選択します。
- ミシンメモリー(内蔵フォルダー)、利用可能な場合はマイカード(ATAカード)、USBメモリスティックから、ミシンの保存場所を選択します。



- 送信をクリックします。確認のメッセージが表示されます。
- 開始をクリックします。ファイル転送が開始し、選択したデザインが選択した場所にコピーされます。万が一ファイルが制限値を超えた場合は、ファイルは複数に分割されます。
- 受信したいファイルまたは削除したいファイルを保存先フォルダーから選択します。



- 以下のオプションから選択します。
- 受信をクリックして、ミシンから PC の現在のフォルダーにファイルをコピーします。
- 削除をクリックして、ミシンの保存先から選択ファイルを削除します。

ミシンソフトウェアを介して接続する

MC12000 以降のミシンにはミシン接続ソフトウェアが同梱されています。デザインはミシン接続ソフトウェアを介して送信できます。デザインはソフトウェアからミシンに直接渡るよう設定したり、ミシン接続ソフトウェアで更に処理を行うこともできます。

例えばジャノメミシンはデザインの拡大/縮小や変形を行ってもステッチは再計算されません。その為、拡大/縮小は±20%に制限されていますが、ミシンソフトウェアは PC 上で拡大/縮小を行うことができます。これはデザイン



の拡大/縮小、反転、回転を行うことができ、ステッチは再計算されることを意味します。またミシンソフトウェアはミシンの刺しゅうモードの新しいステッチタイプを定義することができます。その他のオプションもあります。

マシン接続ソフトウェア

マシンソフトウェアは購入したマシンに同梱されています。これは刺しゅうソフトウェアとは別にインストールする必要があります。以下はマシンのモデルと同梱のソフトウェアのリストです。

マシン	同等	接続ソフトウェア
MC15000		HorizonLink スイートの EmbLink ツール
セシオ 14000/HC1500	eXpressive920	Acutools エンブroidアリーエディター
MC12000	eXpressive900	HorizonLink
MC500E	eXpressive830	エンブroidアリーエディター

接続する

- PC とマシンを繋ぐには、マシンに付属の USB ケーブルを使用します。
- 直接接続でデザインを受信できるようにマシンは PC リンクモードに設定する必要があります。
- マシン接続ソフトウェアをインストールする必要があります。
- マシンをオンにし、コンテキストツールバーでマシンのモデルを選択します。マシンを選択するも併せてご覧ください。

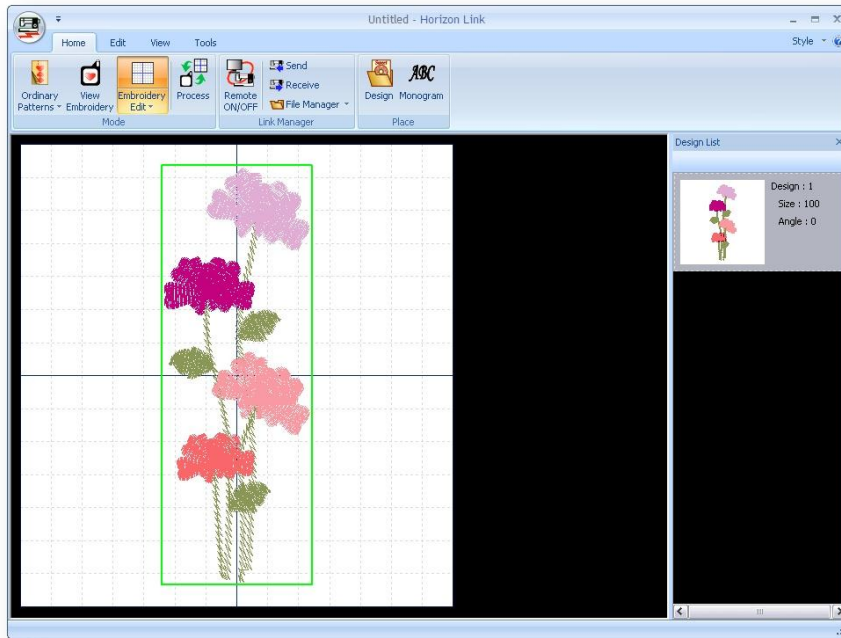
MC12000 とそれ以上のマシンは USB メモリースティックを読み取ることができます。外部メディアドライブを使用し、デザインを JEF フォーマットで直接カードに書き込むこともできます。外部メディアを介して接続するをご覧ください。

デザインをマシンに送信する



コンテキスト > リンクに送信を使用し、マシンソフトウェアを介して現在のデザインをマシンに送信します。

- 送信したいデザインを開きます。
- リンクアイコンをクリックします。デザインがインストールしたマシン接続ソフトウェア内で開きます。このソフトウェアではデザインの拡大/縮小、反転、回転を行うことができます。またマシンの刺しゅうモードの新しいステッチタイプを定義することができます。ヘルプボタンをクリックし、オンスクリーン文書にアクセスします。



- 通信オン/オフボタンをクリックし、直接マシン接続をアクティブにします。これによりデザインが直接刺しゅうソフトウェアからマシンに送信することができます。

外部メディアを介して接続する

すべてのマシンはマイカード（ATAカード）またはUSBメモリスティックを読むことができます。マシンの中にはカードやメモリスティックを介してのみマシンファイルを受け取ることができるものもあります。直接接続が行えるマシンでも、カードやメモリスティックを介してデザインを転送したい場合もあるでしょう。デザインはマシンファイルフォーマットで書き込まれます。



お使いのマシンがWi-Fi またはUSB ケーブル接続を使用できるかどうかは、利用できるマシンのモデルをご覧ください。

接続する

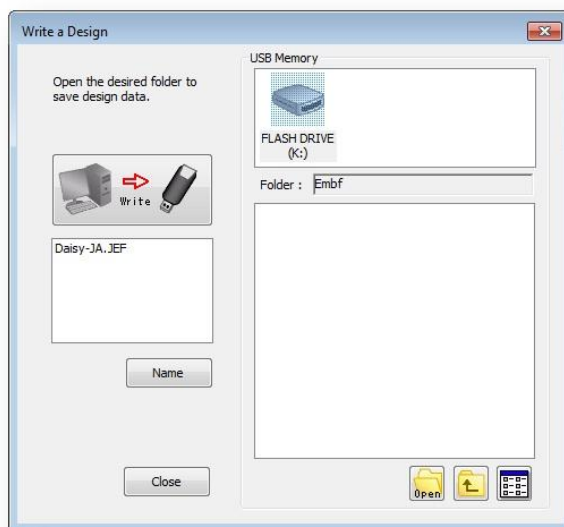
- まだ設定を行っていない場合はマシンをオンにし、コンテキストツールバーでマシンのモデルを選択します。マシンを選択するも併せてご覧ください。
- マイカード（ATA カード）や USB スティック等の外部メディアがお使いの PC の USB ポートにしっかり接続されていることを確認してください。
- デザインを書き込んだ後、外部メディアをお使いのマシンの USB または ATA カードスロットに挿入します。

USB スティックにデザインを書き込む



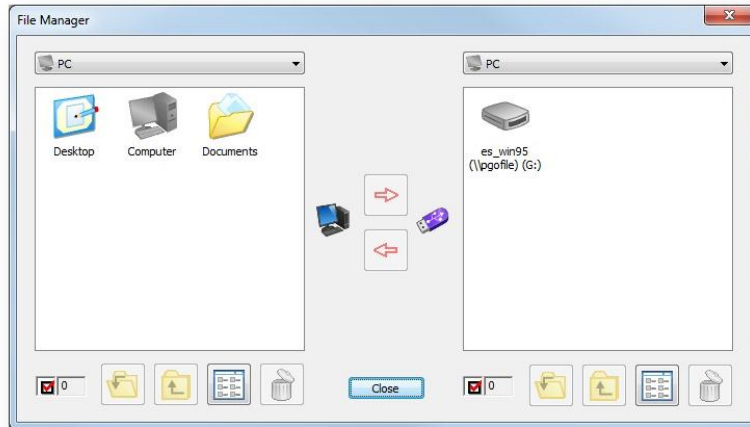
デザイン出力 / コンテキスト > カード/USB に書き込みを使用し、デザインを外部メディアドライブに送信します。

USB メモリースティックにデザインを一つだけ書き込む方法は、基本的にデザインファイルの一つマシンに送信する方法と同じですが、書き込む場合はカード/USB に書き込みアイコンをクリックするか、マシンメニューにアクセスします。マシンに直接繋ぐも併せてご覧ください。



USB スティックに複数のデザイン書き込む

USB メモリースティックに複数のデザインを書き込む方法は、基本的にデザインファイルの一つ書き込む方法と同じですが、複数のファイルを扱う場合はマシン> カード/USB の管理を選択します。マシンに直接繋ぐも併せてご覧ください。

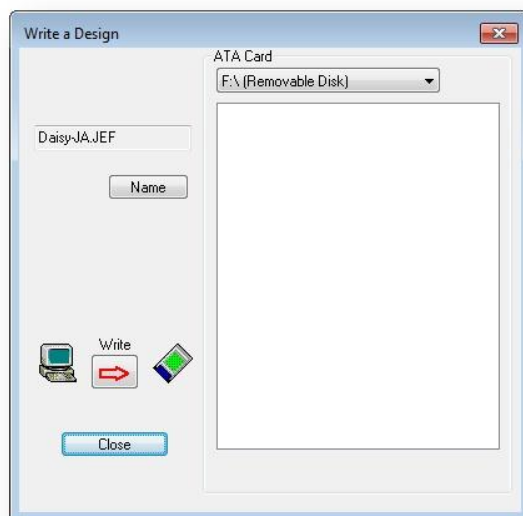


マイカード (ATA カード) に書き込む



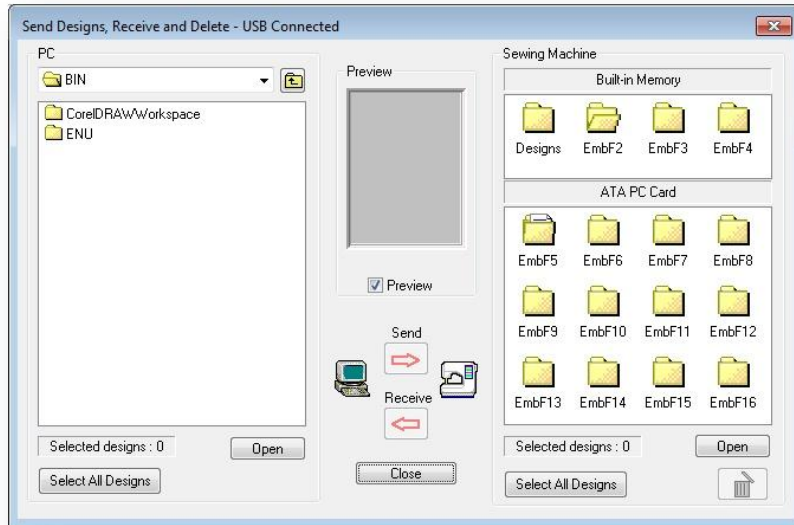
デザイン出力 / コンテキスト > カード/USB に書き込みを使用し、デザインを外部メディアドライブに送信します。

マイカード (ATA カード) は多くのマシンで使用することができます。フラッシュメモリー・リーダー/ライターにデザインを書き込む方法は、基本的にデザインファイルを USB メモリースティックに書き込む方法と同じですが、マシンの中にはこのオプションがないものもあり、マイカード (ATA カード) のみ使用できるものもあります。転送ダイアログは異なる場合がありますが、方法は基本的に同じです。



マイカード(ATAカード)に複数のデザインを書き込む

フラッシュメモリー・リーダー/ライターに複数のデザインを書き込む方法は、基本的に複数のデザインファイルを送信する方法と同じですが、書き込む場合はマシン>カード/USBの管理を選択します。転送ダイアログは異なる場合がありますが、方法は基本的に同じです。



MB-4 ミシンのステータス





MB-4 ミシンを使用している場合、直接マシン接続オプションが使用できます。これによりデザインファイル（複数可）を内蔵のマシンメモリーに直接送信することができます。外部メディアドライブを使用し、デザインを JEF フォーマットで直接カードに書き込むこともできます。マシンでサポートされていない刺しゅう枠を使用したデザインを送信しようとする、別のタイプの刺しゅう枠を選択するようにメッセージが表示されます。


MB-4 ミシンはステータスを見ることができます。最高 3 台のミシンを同時に取り付けることができます。

- ミシン > MB4-ステータスを選択します。ミシンのステータスツールバーが現れ、最高 3 台まで接続したミシンのステータスが表示されます。接続されていないミシンはグレーのアイコンで表示されます。



- ツールバーはデザインウィンドウの上部または下部にドックさせることができます。ツールバーが表示されている間はミシンのステータスは 5 秒ごとに更新されます。ミシン > ステータスコマンドがオフに切り替えられるまで、ツールバーはアクティブ状態を維持します。ツールバーアイコンはミシンのステータス状況により色分けされています。

アイコン	詳細
	グレーはマシンが未接続、またはスイッチがオフであることを示す
	緑色はマシンが正常に稼働していることを示す—刺しゅう中
	赤色はマシンが停止していることを示す—過負荷、糸切れ等
	黄色はマシンがスタンバイの状態であることを示す—色替えまたは一時停止等

アイコン	詳細
	<p>青色はマシンが使用可能状態であることを示す—刺しゅう準備完了、刺しゅう終了等</p>

- 特定のマシンの現在のステータスを表示するには、ツールバーボタンのうち1つをクリックします。マシンの詳細ダイアログが開きます。ツールバーアイコンと同様に、ダイアログに現在のマシンステータスが表示されます。

