



EMBROIDERY
STUDIO



ユーザーマニュアル



Copyright © 1998-2020 Wilcom International Pty Ltd. 全著作・版權所有。

お客様は Wilcom Pty Ltd の書面による事前の承認なしに、本マニュアル及び同封のソフトウェアの一部または全てを問わず、電子的、機械的、磁氣的、手動、またはその他いかなる方法での複製、情報検索システムへの配布、転送、複写、格納行為、いかなる言語やコンピューター言語への翻訳、第三者への公表を行うことはできません。

Wilcom International Pty Ltd. (a.c.n. 119 508 575)
Level 3, 1-9 Glebe Point Rd, Glebe
Sydney, New South Wales, 2037, Australia
PO Box 1094, Broadway, NSW 2007
Phone: +61 2 9578 5100
Fax: +61 2 9578 5108
Web: <http://www.wilcom.com>

TrueView(TM) と Point & Stitch(TM) は Wilcom International Pty Ltd の登録商標です。この製品に含まれるイメージング機能の一部の著作権、版權は AccuSoft Corporation 社により所有されています。本製品に含まれる EPS ファイルフォーマットのインポート、エクスポートコンバーターの著作権、版權は Access Softek Inc 社により所有されています。

Wilcom Pty Ltd は本出版物に関して、いかなる表明および保証をいたしません。特に商品性、特定目的への適合性、商業性の保証、侵害など（ただし必ずしもこれらに限定されない）明示または暗示を問わず一切の保証をいたしません。

更に Wilcom Pty Ltd はいかなる個人や機関にも通知する義務なしに、本出版物を改訂、変更する権利を有します。

本出版物内のスクリーンイメージは説明目的のものであり、ソフトウェア内で生成される正確なレイアウトの複製ではありません。ソフトウェアの特徴と機能を解説しているサンプルは、お使いのソフトウェアモデルまたは製品レベルの内容により必ずしも完全に一致するものではありません。デザインサンプルとして使用されているアートワークの中には、Digital Art Solutions により提供されているものもあります。

本マニュアルの付録のプロダクト機能一覧は、それぞれの製品レベルに関連する機能が表示されています。現リリースに対応するよう機能一覧の作成には細心の注意を払っていますが、間際の変更は反映されない場合があることをご了承ください。詳細は Wilcom 販売代理店までご連絡ください。

2018 Corel Corporation. All rights reserved.
Corel, CorelDRAW, the CorelDRAW balloon logo, the Corel logo, the Corel balloon logo, Corel CAPTURE, CONNECT, PHOTO-PAINT, PowerTRACE and Smart Carver are trademarks of Corel Corporation

and/or its subsidiaries in the United States and/or other countries. This product and packaging include intellectual property (including trademarks) owned, registered and/or licensed by/from respective third parties. Use of this product is subject to the acceptance of the license agreements included in this package. Protected by Patents in the United States and elsewhere. This product is provided under an enclosed license agreement that defines what you may do with this product and contains limitations on warranties and your remedies.

法律上除外が認められない場合を除き、本ソフトウェアは保証規定に規定されていない本ソフトウェアの動作、精密度、エラー、またその使用によって起こりうる結果に関して一切責任を負わないものとします。お客様は当ソフトウェアの購入に際し、当ソフトウェアの動作やもたらす結果等起こりうるリスクを想定した上で、ご自分の責任と判断により製品を選択したものとします。Wilcom Pty Ltd は、本ソフトウェアの一切の動作保証、使用するハードウェアとの互換性の保証、使用目的への適合性の保証、商業性の保証、使用結果に関わる的確性や信頼性の保証をせず、かついかなる内容の瑕疵担保義務も一切負いません。

第 1 章

イントロダクション

装飾製品業界の最先端のデザインソフトウェアアプリケーション、EmbroideryStudio e4.5 へようこそ。EmbroideryStudio は Wilcom ソフトウェアの刺繍デザイン機能と CorelDRAW (R) Graphics Suite のグラフィックデザイン機能を兼ねそろえ、他には類をみない柔軟性を提供しています。この製品は、高品質ですぐに生産可能な刺繍を作成できるパワフルなツールを必要とする刺繍のスペシャリスト達の要望に沿うよう作成されており、マルチデコレーションにも対応しています。



メモ 当ドキュメント内のスクリーン画像は一例であり、お使いのソフトウェアモデルまたは製品レベルにより、実際の表示と異なる場合があります。同様にソフトウェア機能等を説明する際に使用されているサンプルは、お使いの製品モデルにより完全に複製できない場合があることをご了承ください。

製品モデル&エレメント

EmbroideryStudio は 20 種類以上の追加料金「エレメント」のある、4 つの標準製品モデルから成っています。標準製品は、とてもパワフルで様々な機能を装備した刺繍アプリケーションです追加エレメントは別料金オプションとして追加することができます。エレメントの中には、ハイレベルの製品モデルで標準装備されているものもあります。

EmbroideryStudio 製品モデル

EmbroideryStudio e4.5 製品は以下の製品モデルをご用意しています。

モデル	機能	アプリケーション
ES デザイニング	プロ仕様のデジタルイズ&グラフィックデザイン、レタリング、編集機能を装備。e3 のエレメントのいくつかが標準装備されています。すべての ES エレメントのオプションが使用できます。	デジタルイズを行うロゴ刺繍 ビジネス用
ES デコレーティング	プロ仕様のレタリング、カスタマイズ、編集機能を装備。オートデジタルイズと簡単なマニュアルデジタルイズ。いくつかの ES エレメントが含まれています。	小売刺繍店用。DecoStudio の代替。

^ には CorelDRAW (R) Graphics Suite が標準装備されています。

モデル	機能	アプリケーション
ES 編集	レタリング（全機能）、カスタマイズ、編集、マシン接続機能を装備。	ロゴ、小売店、生産店用
ES レタリング	レタリング（全機能）、カスタマイズ、マシン接続を装備。	ロゴ、小売店

^ には CorelDRAW (R) Graphics Suite が標準装備されています。







メモ お持ちのモデルや追加したエレメントに関連する情報を特定するには、[プロダクト機能一覧](#)（ユーザーマニュアル）をご覧ください。

CorelDRAW® との統合

内蔵の CorelDRAW グラフィックスウィンドウには、アウトラインや形状を描くことのできる様々な CorelDRAW (R) ドローイングツール一式が含まれています。ベクターオブジェクトは刺繍デザインに変換できます。ツールの全詳細は、グラフィックスモードのヘルプメニューにあるオンラインヘルプを参照してください。


追加料金エレメント

EmbroideryStudio ではクリエイティブ、プロダクション、スペシャリティーの3つの「エレメント」（別途購入オプション）をご用意しています。

項目		1	2	3	4
クリエイティブ					
	陰影効果 & 開いた埋め縫い	陰影効果や開いた埋め縫いで、刺繍に奥行きを与えます。	○	-	-
	カーブした埋め縫い	閉じたオブジェクトに動きと奥行きを与え、ユニークな流れるようなステッチパターンを作成します。	○	-	-
	迷路フィル	交差しない二重の渦巻き状のステッチで、大きな範囲を自動的に埋めます。	○	-	-
	渦巻きフィル	形状の輪郭を沿う開いたステッチを作成し、ユニークな効果を出します。	○	-	-
1-ES デザイニング, 2-ES デコレーティング, 3-ES 編集, 4-ES レタリング ● 標準装備、○ モジュール式エレメント					

項目		1	2	3	4
 スtringステッチ	ミラーを縫いとめたり、装飾的な効果のある紐状のオーバーラップした手縫い風のステッチで、アウトラインや埋め縫い形状を作成します。インドでは「Paghadi」と呼ばれています。	○	-	-	-
 フリーハンド	鉛筆でスケッチするように刺繍を作成します。	●	-	-	-
 手縫い風ステッチ	ステッチの間隔や角度をランダムにし、よりナチュラルな手縫いのような効果を作成します。サテン、タタミ、ランニングなど様々なステッチタイプに適用することができます。	●	○	-	-
 モチーフ	モチーフランとシングル / ダブルモチーフフィルを作成します。3D ワープを適用します。モチーフパターンを作成 & 再利用します。	○	-	-	-
 上級モチーフランニング	様々なサイズのモチーフや、グラデーション効果のあるモチーフサイズ & 間隔効果で、上級モチーフランニングを作成します。モチーフは、サイズが可変のコラム形状にも順応することができます。	○	-	-	-
 ユーザー設定スプリット	版画や彫刻のような凹凸効果をを刺繍に追加します。	○	-	-	-
 フォトフラッシュ	白黒、グレースケール、カラーイメージを刺繍に変換します。	○	○	-	-
 コーラルフォトステッチ	写真を素早く刺繍デザインに変換します。コーラル（珊瑚）のような開いたステッチで、大きな範囲を自動的に埋めます。	○	○	-	-
プロダクティブ					
 チームネーム	レタリングレイアウトを再利用できるように、保存することができます。他のロゴやレタリングに変えても、チームネームデザインの作成が簡単に素早くできます。	○	○	○	○
 上級オフセット	ロゴやワッペンにカラフルなボーダーを加え、ユニークなのデザインを作成できます。	○	○	-	-
1-ES デザイニング, 2-ES デコレーティング, 3-ES 編集, 4-ES レタリング ● 標準装備、○ モジュール式エレメント					

項目		1	2	3	4
 自動形付け	自動形付けツールで結合、平易化、重なり部やその他の形付け操作を行います。作業を正確にスピーディに行なうことができます。	●	-	-	-
 自動アレンジ	自動的にオブジェクトを複製&反転します。中心点の周りに配置しリースや万華鏡効果を作成します。	○	-	-	-
 キオスクモード	顧客と相談しながらデザインのレイアウトを素早く簡単にパーソナライズ化したい、小売店で使用します。	●	●	○	○
スペシャリティ					
 EmbroideryConnect	生産用に刺繍デザインを素早く簡単に送信、スキャン、キューに並べることができます。EmbroideryHub ネットワーク・ソフトウェアは標準装備として含まれています。EmbroideryConnect WiFi デバイスはご購入いただけます。	●	●	●	●
 シングルシークイン	自動化された定型の固定ステッチを使用するシングルシークインマシン用に、シークインランニングとシークインフィルでアーティスティックなシークインデザインを作成します。	○	○	-	-
 上級シークイン	シングルまたはツインシークインマシン用の刺繍ファイルを作成できます。	○	-	-	-
 ビーズ	ビーズデバイスをサポートしています。一般的な固定スタイルが使用できます（直立、平置き、横置き）。	○	-	-	-
 ブリング	種類、サイズ、色の異なるストーンを組み合わせ、デザインを華やかにします。ブリングレタリング含む。	●	●	-	-
 TrueView プリント	高解像度の TrueView イメージで、刺繍そっくりのプリントデザインを作成できます。CorelDRAW グラフィックスで印刷します。	●	●	-	-
 書体作成	自分だけのユニークな書体を作成することができます。	○	-	-	-
 サガラ	ロックステッチ刺繍デジタルシステムに、サガラ刺繍の機能を追加できます。	○	-	-	-
1-ES デザインング, 2-ES デコレートイング, 3-ES 編集, 4-ES レタリング ● 標準装備, ○ モジュール式エレメント					

項目		1	2	3	4
 シフリ	レースワークとエンブレムを、正確にしかも効率的に作成 / 準備します。	○	-	-	-
1-ES デザイニング, 2-ES デコレーティング, 3-ES 編集, 4-ES レタリング					
● 標準装備、○ モジュール式エレメント					

含まれる機能





各エレメントに含まれている機能の詳細は、以下のテーブルのリンクをクリックしてください。


クリエイティブ

項目	含まれる機能	参照
	クロスステッチ フィル	クロスステッチフィル
	陰影効果 & 開 いた埋め縫い	ステイブル効果
	アコーディオンス ペース	アコーディオンスペース
	カラーブレンド	カラーブレンド
	リキッド効果	リキッド効果でカーブした埋め縫いを作成する
	カーブした埋 め縫い	カーブした埋め縫いを作成するフ ローティング効果
	ラインステッチ	ラインステッチ埋め縫い
	迷路フィル	迷路フィル
	渦巻きフィル	渦巻きフィル
	ストリング ステッチ	ストリングステッチ
	フリーハンド	フリーハンド刺繍
	手縫い風 ステッチ	手縫い風効果

項目	含まれる機能	参照
 モチーフ	すべてのモチーフフィル	モチーフフィル
	モチーフランニング	モチーフランニング
	モチーフ作成	カスタムモチーフ
	3D ワープ	モチーフフィルにエンベロープ効果を適用する
 上級モチーフランニング	モチーフランニング	グラデーション効果のあるモチーフランニング
	モチーフコラム	グラデーション効果のあるモチーフコラムを作成する
 ユーザー設定 スプリット	フレックススプリット	フレックススプリット
	ニードルスタンプ	ユーザーズプリットでパターンを作成する
	ユーザーズプリット	
 フォトフラッシュ	フォトフラッシュ	フォトフラッシュでオートデジタル化する
	カラーフォトステッチ	カラーフォトステッチでオートデジタル化する
 コーラルフォトステッチ	コーラルフォトステッチ	コーラルフォトステッチでオートデジタル化する

プロダクション

項目	含まれる機能	参照
 チームネーム	チームネームテンプレートに保存	チームネームテンプレート
 上級オフセット	アウトライン & オフセット	アウトライン & オフセットを生成する
 自動形付け	形付けツール	オブジェクトを形付ける
 自動アレンジ	ミラーマージ	選択を反転する

項目	含まれる機能	参照
 キオスクモード	レタリングキオスク	レタリングキオスク

スペシャリティ

項目	含まれる機能	参照
 EmbroideryConnect	EmbroideryHub Embroidery Connect	マシンネットワーク
 シングルシークイン	シークインランニング	シークインランニングをデジタイズする
	シークインフィル	シークインフィルを作成する
 上級シークイン	上級シークイン	上級シークイン刺繍
	シークインフィル	シークインフィルを作成する
	ツインシークイン マルチシークイン	マルチシークインランニングを作成する
 ビーズ	ビーズランニング	ビーズ刺繍
 ブリング	ブリング作成	ブリングをデジタイズする
	ブリングレタリング	ブリングレタリングを作成する
 TrueView プリント	ビットマップで TrueView プリント をキャプチャー	刺繍の TrueView プリント
 書体作成	文字を作成	書体を作成する
	TrueType フォント 変換	TrueType フォントを刺繍に変換する
 サガラ	サガラ	サガラ増補版
 シフリ	シフリ	シフリ増補版

システムの必要条件

ソフトウェアをインストールする前や問題が発生した際は、お使いのコンピューターがシステム条件を満たしているか確認してください。

PC のスペック

ハードディスクの空き容量と CPU/RAM も合わせて確認してください。システムの必要最低条件に関しては下記の表を参考にして下さい。

構成要素	必要環境	推奨環境
CPU	Intel® Core i3 または AMD Athlon™ FX-60	最新の Intel Core i7 プロセッサ (3.2GHz +)
OS	※ 最新のアップデートとサービスパックを適用した Microsoft Windows 10、Windows 8.1 または Windows 7 (64 ビット)	最新のアップデートとサービスパックを適用した Microsoft Windows 10 (64 ビット版)
ブラウザ	IE 11.0 またはそれ以上	Microsoft Edge またはそれ以上
メモリ	8GB	16 GB またはそれ以上
ハードディスクサイズ	80GB	256GB またはそれ以上 (ソリッドステートドライブ)
ディスク空き容量	† 40GB	60GB またはそれ以上
グラフィックカード	ハイカラー (32 ビット)、1600x900 の解像度をサポート	ハイカラー (32 ビット)、1920x1080 またはそれ以上の解像度をサポート 2GB またはそれ以上の専用のグラフィックメモリ
モニター	¥ 1600x900 画面解像度	1920x1080 画面解像度で 2 モニター可能
マウス	USB マウス	USB マウス
USB ポート	ソフトウェアのインストールと安全保護装置に必要	
サウンドカード	オンラインのビデオヘルプに必要	
インターネット接続	必要となるもの： ・ 製品のアクティベーションと登録 ・ 定期的なソフトウェアアップデート ・ ニュース、コミュニティ、製品ブログ、チュートリアル、製品ドキュメンテーションへのアクセス ・ インストール中、Windows 機能のダウンロード	

サポートされているオペレーティングシステム ※

EmbroideryStudio は現在、Windows®32 ビットのオペレーティングシステムをサポートしていない為、最新のアップデートをインストールした Windows®10 (64 ビット版) にアップデートをすることをお勧めします。旧バージョンの CorelDRAW(R) Graphics Suite はアンインストールする必要があります。最新のオペレーティングシステムに関する情報は、Wilcom サポートセンター (help.wilcom.com) にアクセスしてください。

ハードディスクの空き容量 †

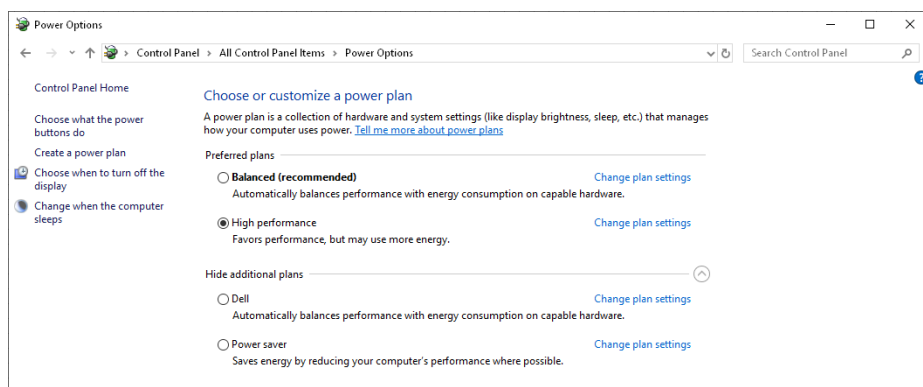
EmbroideryStudio ではオプションの内容により、およそ 5GB のハードディスク容量が必要とされます。CorelDRAW (R) Graphics Suite は更に 3GB を必要とします。アプリケーションをスムーズに起動させるには、更に多くの空き容量が必要となります。

画面の解像度 †

モニターの解像度が低い場合、ユーザーインターフェースのすべてのコントロールボタンが表示されないことがありますので、モニター解像度をご確認ください。大きな書体は問題を悪化させます。視認性に関する問題が発生した場合は、画面解像度と書体のサイズを調整してみてください。例えば解像度が 1600x900 で書体のサイズが 100% または 125% の場合は許容範囲です。

電源プラン

最高の性能を体験できるよう、お使いの PC が高パフォーマンスプランに設定されていることをご確認ください。



製品のインストール & 登録

EmbroideryStudio 製品には、パッケージ版とダウンロード版があります。パッケージソフトには、インストール用 USB メモリースティックが同梱されていません。

製品のインストールとユーザー登録を行うには

- 1 すべてのプログラムを閉じ、Windows のみが実行されている状態にします。
- 2 EmbroideryStudio インストール用 USB メモリースティックを USB ポートに挿入します。
インストールが自動的に起動します。起動しない場合は、インストールフォルダにある **setup.exe** を開きます。
- 3 オンスクリーン説明書に従い、指示に従って dongle を取り付けます。
- 4 ソフトウェアと Windows のファイルのインストールが正常に行われると、インストール完了画面が表示されます。

- 5 終了をクリックします。コンピューターが再起動します。ソフトウェアはシングルを取り付けた状態で使用することができます。



メモ CorelDRAW(R) Graphics Suite と共に Windows .NET Framework がインストールされる場合があります。CorelDRAW(R) Graphics Suite が刺繍ソフトウェアと正しいバージョンの .NET と共にインストールされるよう、インストールは必ず指示があった時に行ってください。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。

セキュリティ & 登録

EmbroideryStudio を登録するのをお忘れなく。ユーザー登録がないと製品保障が受けられません。登録を行うと、下記にアクセスすることができます。

- ◀ Wilcom サポート
- ◀ オンライントレーニング
- ◀ 新製品の情報の案内、製品に関するキャンペーンの案内



メモ CorelDRAW(R) は EmbroideryStudio で使用する前に登録を行う必要があります。CorelDRAW(R) を登録すると Corel CONNECT を介してクリップアート、書体、ストックフォト、テンプレートなどのコンテンツにアクセスすることができます。CorelDRAW(R) スタンダードメンバーシップを得ることができます。また最新のアップデートにアクセスすることもできます。

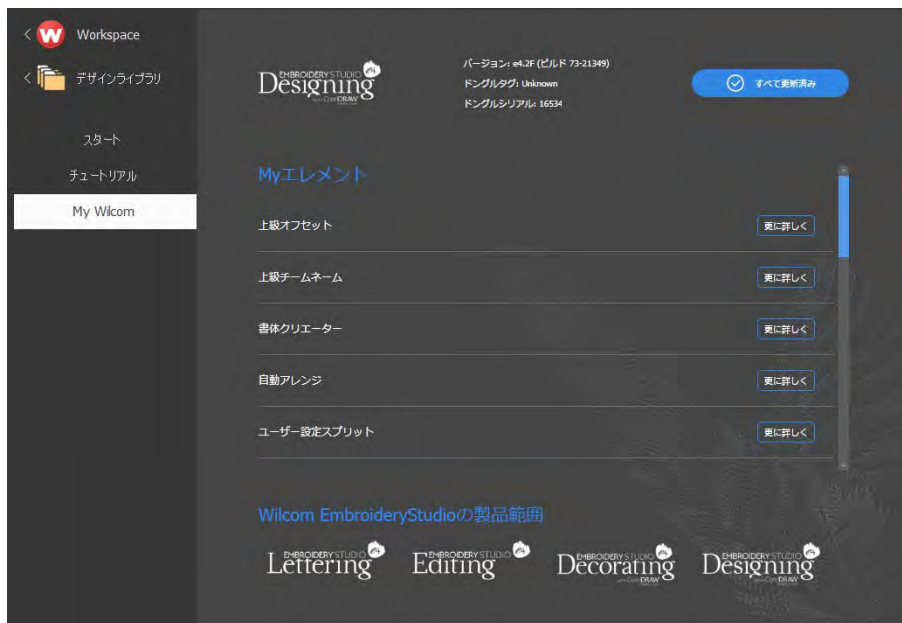
ソフトウェアのアップデート



モード > ホームをクリックし、ホームスクリーンに戻り、新規デザインで開始したり、チュートリアルやその他の製品情報にアクセスします。

ホームスクリーンの **My Wilcom** ページで、現在のシステム状況をチェックします。このページでは、製品レベル、バージョン、互換性のあるエレメント、購入したエレメントを含むお持ちの Wilcom ライセンスの詳細を見ることができます。こ

のページにアクセスする度に、最新のソフトウェアアップデートがチェックされます。



参考 自動アップデートは、オプションダイアログでオフにすることができます。オフにした場合、アップデートをチェックするにはヘルプ>アップデートをチェックを選択する必要があります。詳細は[その他のオプション](#)をご覧ください。

安全保護装置

EmbroideryStudio e4.5には新しいハードウェア dongle が同梱されています。

- ◀ ソフトウェアはオンラインでアクティブにすることができ、インターネットで時々リフレッシュする必要があります。
- ◀ エンドユーザーの登録と詳細が必要です。
- ◀ ソフトウェアを使用するにあたり、継続的なインターネット接続は必要ありません。



注意 NVIDIA nForce のマザーボードは安全装置との完全な互換性はありません。

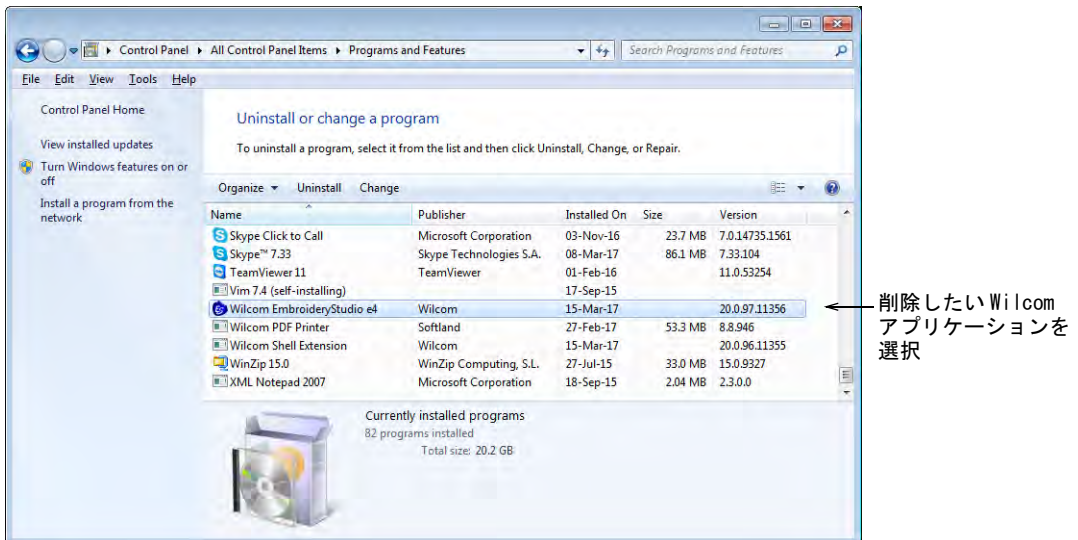
マルチユーザー用のネットワーク dongle

EmbroideryStudio e4.5 では引き続きネットワーク dongle を使用することができます。ネットワーク dongle とは：

- ◀ 同時ユーザー人数の設定が可能。
- ◀ 教育機関や企業ユーザーに最適。
- ◀ どの ESe4 製品モデルでも（デザインワークフロー含む）使用可能。
- ◀ ネットワーク上のすべてのシステムは同じ製品とオプションを持つ。
- ◀ 3種類のネットワークドングル（最大 10、50、250 人までサポート）。
- ◀ その他の製品にはドングルは単独で使用可能 - ネットワークドングルでないドングルがマシンに接続されていると、このドングルが優先されます。

ソフトウェアを削除する

EmbroideryStudio を削除する際は、必ず MS Windows (R) コントロールパネル > プログラムと機能から行ってください。リストから削除したい Wilcom プログラム (EmbroideryStudio (メインのアプリケーション)、Nova PDF プリンター、Nova PDF SDK COM、Wilcom PDF プリンター、Wilcom Shell Extension のいずれか) を選択します。

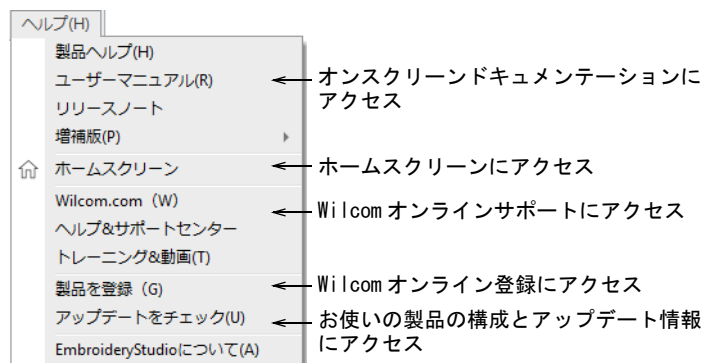


付属プログラム（メインのアプリケーションではない）を削除した際の影響にご注意ください。

- ◀ Nova PDF:EmbroideryStudio から PDF をプリントできません。
- ◀ Wilcom Shell Extension:Windows エクスプローラーやデザインライブラリにサムネイル / デザイン情報は表示されません。

リソース & サポート

EmbroideryStudio の製品や取り扱いについての情報には、いろいろな方法でアクセスできます。



製品ドキュメンテーション

製品ドキュメンテーションは、HTML ヘルプと Adobe Acrobat (PDF) の 2 種類で提供されています。リリースノート、ユーザーマニュアル、オンラインヘルプ、その他増補版が含まれています。

リリースノート

リリースノートは、ソフトウェアのリリースにおける新機能と改良点、制限と回避方法の詳細が記載されています。

オンラインヘルプ

オンラインヘルプでは一般情報を素早く確認することができます。ここでは EmbroideryStudio の機能の活用方法をステップごとに説明しています。ヘルプと CorelDRAW グラフィックスヘルプの 2 種類があります。後者は CorelDRAW グラフィックスのヘルプメニューからアクセスすることができます。



参考 [F1] キーを押すことにより、ダイアログやツールに関するその状況に応じたヘルプを見ることができます。

ユーザーマニュアル

ユーザーマニュアルは、EmbroideryStudio ヘルプメニューまたは MS Windows (R) プログラムフォルダからアクセスすることができます。Adobe ウェブサイトからダウンロードできる Adobe Acrobat™ Reader で読むことができます。オンラインヘルプのホームページからダウンロードすることもできます。

ユーザーガイド

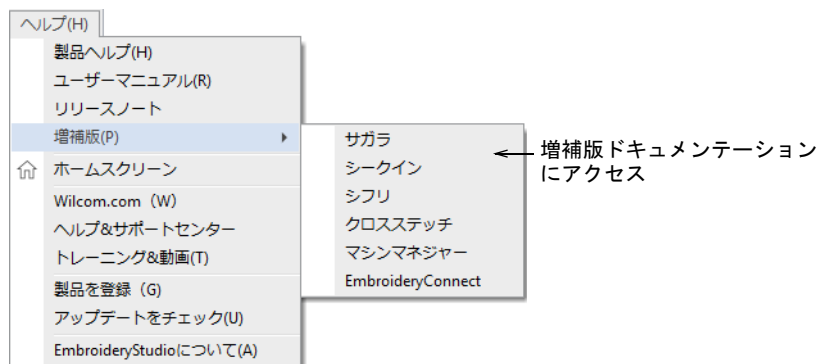
冊子版のユーザーガイドは、要求に応じて低価格で提供しています。初心者や中級者ユーザーの利便性を考えたものですが、ソフトウェアの機能のすべての説明が記載されているわけではありません。



メモ ドキュメント内のスクリーン画像は一例であり、ソフトウェア内で表示されるものと完全に一致するわけではありません。手順の詳細はその時の設定により、お客様の設定とは多少異なる場合があることをご了承ください。

マニュアル増補版

EmbroideryStudio ではお使いの製品オプションにより、数々のオンライン増補版がインストールされます。これらは通常ユーザーマニュアルと併せて使用します。



サガラ

この増補版はサガラオプションに付属しています。これには下記の内容が含まれます。

- ◀ EmbroideryStudio 内のサガラ機能
- ◀ サガラチェーン、ループ、針高さを含んだマシン
- ◀ サガラステッチタイプと効果

シークイン

この増補版は ES シークインオプションに付属しています。これには下記の内容が含まれます。

- ◀ シークインモードの設定
- ◀ シークインランニングとフィルの作成
- ◀ オブジェクトからシークインへの変換
- ◀ ツインシークインデザインの設定
- ◀ シークインデザインの変更
- ◀ 個々のシークインをデジタイズする

シフリ

このマニュアルはシフリオプションに付属しています。これには下記の内容が含まれます。

- ◀ EmbroideryStudio 内のシフリ機能
- ◀ シフリファイルへ読み取り / 出力
- ◀ シフリディスクユーティリティ、Fixpat、Defced

クロスステッチ

この増補版は ES クロスステッチオプションに付属しています。これには下記の内容が含まれます。

- ◀ マニュアルとオートでのクロスステッチデジタイズ
- ◀ クロスステッチの編集
- ◀ クロスステッチレタリング
- ◀ クロスステッチのデザインファイルを取り扱う

マシンマネジャー

この増補版は以下の商品機能を記載しています。

- ◀ マシンマネジャー直接接続
- ◀ マシンからのフィードバック
- ◀ マシン動作のリポート
- ◀ マシンネットワークの準備の技術的な詳細

EmbroideryConnect

EmbroideryConnect マシンネットワークは、USB ポートのある刺繍機にデザインをワイヤレスで転送することができます。EmbroideryStudio でこの機能がアクティブの場合、標準の WiFi ネットワークを介して、マシンに取り付けられた互換性のある WiFi USB メモリにマシンファイルを送信することができます。この増補版では設定の仕方と使用方法が記載されています。

オンラインサポート

製品のオンライン販売とサポートに関する情報は、**ヘルプメニュー**から簡単にアクセスすることができます。これには正しく設定されたウェブブラウザとインターネットアクセスが必要になります。

オンラインサポートにアクセスするには

- ◀ Wilcom.com リンクは、Wilcom 製品やサービス等の商用情報を確認することができます。
- ◀ **ヘルプ & サポート** リンクは、様々なオンラインサポートサービスにアクセスすることができます。製品のユーザー登録をしている必要があります。
- ◀ **トレーニング & 動画** リンクは、オンラインのデモンストレーション動画にアクセスすることができます。
- ◀ **Wilcom コミュニティ** は、オフィシャルの Wilcom ニュースや告知、アイデア、フィードバック、ヘルプコミュニティなどを見ることができます。



メモ CoreIDRAW(R) Graphics Suite に関する情報は、オンラインの [CoreIDRAW ヘルプ](#) を参照ください。

第 2 章

EmbroideryStudio でデザインを作成する

EmbroideryStudio の刺繍デザインは、イメージのベーシックな形状を刺繍デザインに変換することにより作成します。EmbroideryStudio ではイメージを下絵として使用したり、デジタルアートを直接刺繍に変換したりと、フレキシブルに**刺繍オブジェクト**を作成することができます。2つの作成モードをミックスすれば、自動刺繍変換でデザインの大半を変換し、その後 EmbroideryStudio 刺繍の**デジタイズ**ツールを使用して、ステッチ編集や加工をするといった方法をとることができます。

デザインを計画する

質の高い刺繍の作成は、良い下絵と事前の作業計画から始まります。

イメージ

ビットマップと**ベクター**フォーマットのイメージを、**デジタイズの下絵**として EmbroideryStudio に挿入、貼りつけ、スキャンすることができます。

イメージの情報源の例：

- ◀ インターネット、CD クリップアートライブラリ
- ◀ 名刺、ポストカード、ラッピングペーパー
- ◀ のサンプルデザインライブラリ
- ◀ 刺繍パターンのデザイン集
- ◀ 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
- ◀ オリジナルイメージ（例：子供の描いた絵）

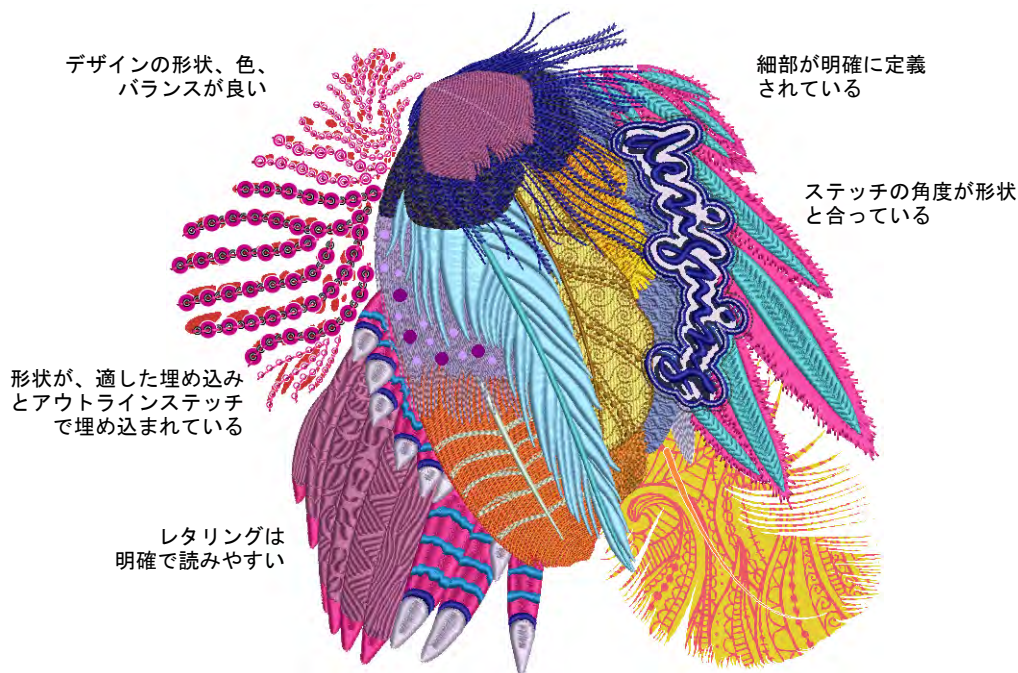
デジタイズの経験が少ない場合は、複雑なイメージの使用は控えましょう。自分で作成していないイメージの場合は、必ず著作権について確認してください。不明確な場合は作成元に連絡をし、使用が可能かどうかを確認して下さい。



メモ CorelDRAW (R) は EmbroideryStudio で使用する前に登録を行う必要があります。登録すると CorelCONNECT を介してクリップアート、書体、ストックフォント、テンプレートなどのコンテンツにアクセスすることができる CorelDRAW (R) スタンダードメンバーシップを得ることができます。また最新の CorelDRAW (R) アップデートにアクセスすることもできます。

良いデザインの特徴

デザインの質を高めるには、正しいバックングや糸の張りの設定、高精度な刺繍機が不可欠です。以下の点に注意しながら**デジタイズ**を行い、完成時に確認してください。



刺繍デザインは、以下の特徴を持ち合わせていることが必要です。

- ◀ 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ステッチで埋め込まれている
- ◀ 細部が明確に定義されている
- ◀ ステッチがきちんとしており、滑らかで均一である
- ◀ ステッチ角度がデザインの形状に沿っている
- ◀ レタリングは、明確で読みやすい
- ◀ デザインがマシン用に設定されている
- ◀ 形状に正しくステッチが施されている（未縫いの隙間がない）
- ◀ ステッチが施される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

刺繍作成のテクニック

お使いの製品レベルにより異なりますが、EmbroideryStudioには2つのデザインモードがあります。

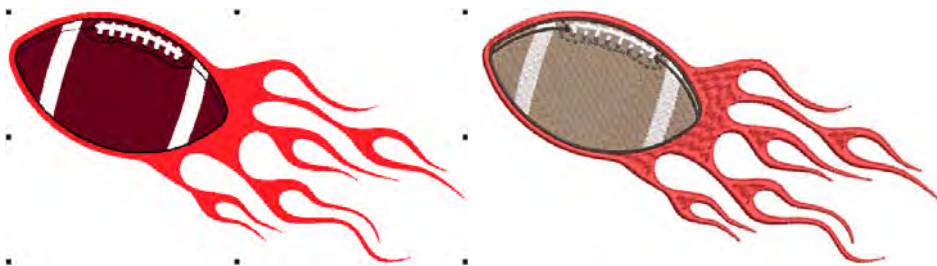
- ◀ CorelDRAW グラフィックス：このモードではCorelDRAW(R) Graphics Suite ツールを使用し、グラフィックデザインの作成と編集を行うことができます。
- ◀ Wilcom ワークスペース：このモードでは刺繍デジタイズツールを使用し、刺繍デザインの作成と編集を行うことができます。



メモ CorelDRAW(R) Graphics Suite ツールの詳細は、MS Windows(R) のスタート>プログラムグループの中のユーザーマニュアルをご覧ください。またはヘルプメニューのオンラインヘルプをご利用ください。

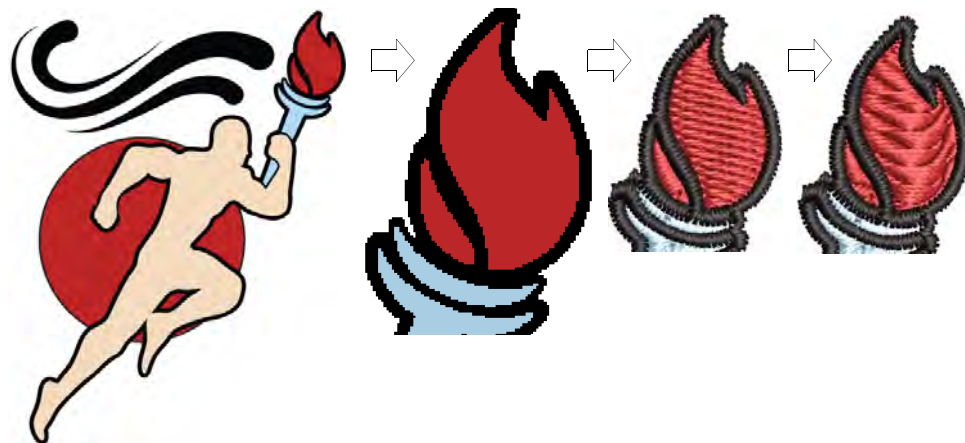
イメージを使用する

デジタイズの下絵用に EmbroideryStudio にインポートできるイメージは、ベクターとビットマップの2種類に大別されています。CorelDRAW グラフィックスでは、ビットマップイメージとベクターグラフィック両方をオート/セミオートでデジタイズすることができます。刺繍の仕上がりは、基のイメージの種類や質により大きく左右されます。



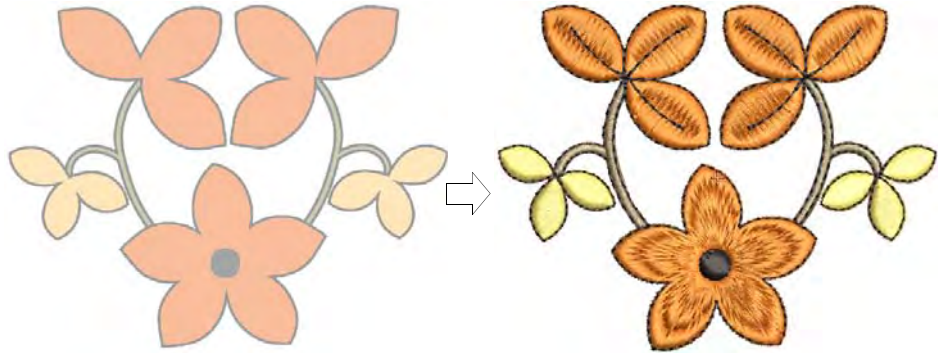
デジタイズ用イメージの下準備

一般的にベクターグラフィックはサイズが変更された時に絵の質を保存するのに対し、ビットマップイメージはサイズを拡大/縮小するとピクセレーションやイメージの劣化という問題が発生します。EmbroideryStudio には自動デジタイズに適したビットマップイメージを作成できる、イメージ処理機能があります。詳細はビットマップをデジタイズするをご覧ください。



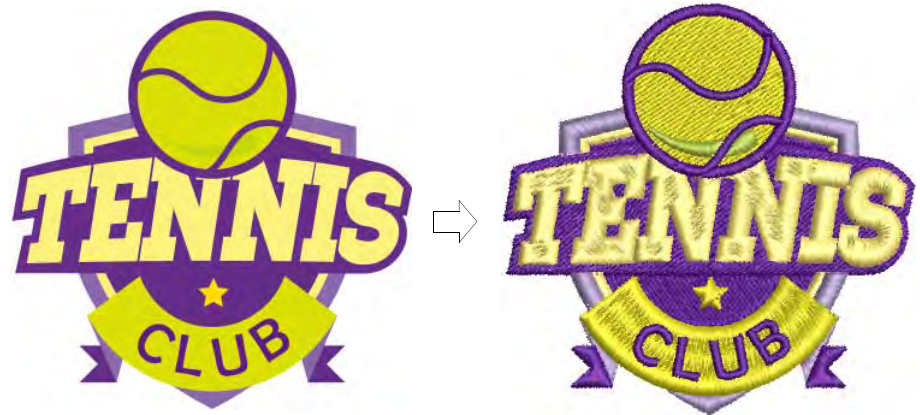
マニュアルで形状をデジタイズする

イメージを下絵にし、様々な「入力」方法を使用して形状やラインをデジタイズします。この方法はデジタイズタブレットで拡大図を使用する方法に似ていますが、この場合すべて画面上で行ないます。詳細は[刺繍のデジタイズ](#)をご覧ください。



イメージを刺繻に変換する

EmbroideryStudio では、[ベクターオブジェクト](#)を直接[刺繻オブジェクト](#)に変換させることができます。ベクターデザインは、全体を刺繻デザインに変換することができます。これらのデザインはお好きなように修正することができます。また刺繻をベクターグラフィックに変換することもできます。詳細は[CorelDRAW グラフィックスでオブジェクトを変換する](#)をご覧ください。



参考 CorelDRAW(R) Graphics Suite では[ビットマップ](#)をトレースし、編集や拡大/縮小が可能な[ベクターグラフィック](#)に変換することができます。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、また簡単にデザインに統合することができます。

オブジェクトベースの刺繍

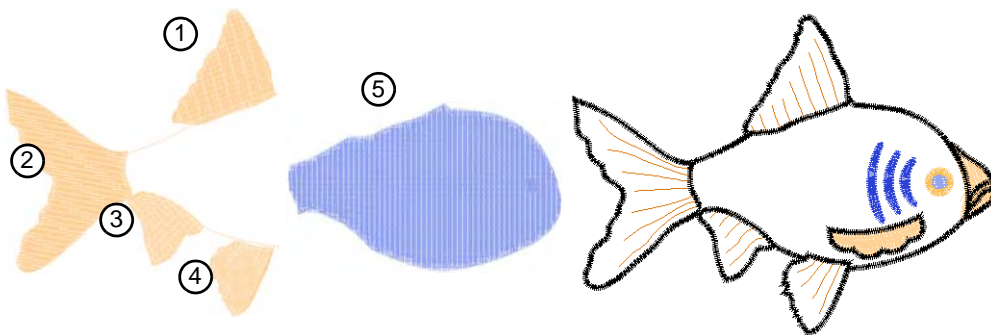
EmbroideryStudioでは、**刺繍オブジェクト**と呼ばれる基礎となる形状からデザインを作成していきます。「オブジェクト」と呼ばれるのは、それぞれ個別に扱うことのできる単体構造である為です。これらは一般的な**ベクターオブジェクト**と同様、色、大きさ、位置などそれぞれを個別に形成する要素の**プロパティ**を持っています。ここには、刺繍オブジェクト独特のステッチタイプや糸間隔といったプロパティも含まれます。



メモ EmbroideryStudioでは、**ベクター**と刺繍オブジェクトは多くの特徴を共有する為、内部変換が可能となっています。[CorelDRAW グラフィックスでオブジェクトを変換する](#)も併せてご覧ください。

デザインの形状とステッチの順序

デザインを構成する**刺繍オブジェクト**は、**ステッチ順序**を形成します。刺繍デザインを作成する前に、前もって作成する形状やステッチ順序を分析しておくといでしょう。形状は刺繍が施しやすいものである必要があります。最も適した形状は幅が比較的一定していて、角が滑らかで鋭角なターンがなく、細かく突き出した細部のないものです。アウトラインと細部は通常最後にステッチされます。



マニュアルで**デジタイズ**している場合、オブジェクトは作成した順番でステッチされます。言い換えれば、デジタイズする順番は**ステッチの順序**を決定します。デザインを変換した場合、EmbroideryStudioは自動で並び替えを行い、最適なステッチ順序を作成します。自動並び替えはデザインに含まれる色を正確に認識し、最も生産性効率が良くなるように色替えを最適化します。

モードのミックス

2つの作成モードをミックスすれば、自動刺繍変換でデザインの大半を変換し、その後EmbroideryStudioの刺繍デジタイズツールを使用してステッチ編集や加工をするといった方法をとることができます。またステッチの順序はいつでも手動で調整可能で、色替えを最小限に押さえたり、縫製を向上させることができます。[オートデジタイズ](#)も併せてご覧ください。

オブジェクトの表示と選択

EmbroideryStudioにはデザイン作業がより簡単に行える、様々な表示モードがあります。デザインは実寸表示もしくはズーム表示で詳細を確認したり、またスクロールする代わりにデザインをパンニングして、画面に表示されていない部分を素早く表示できます。またTrueViewでは、実際の仕上がりをシミュレーションすることができます。

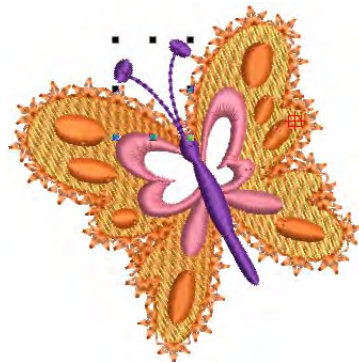


ステッチの順序を理解する

刺繍デザインを作成中に**使用色ごと**、**刺繍オブジェクトごと**、または**ステッチごと**に「移動」しながら**ステッチの順序**をチェックすることができます。またデザインの実際の仕上げサイズもスクリーン上で確認できます。**カラーウェイ**で別の色や背景を選択して、様々なバリエーションでデザインをプレビューすることができます。詳細は**ステッチ順序を表示する**をご覧ください。

刺繍オブジェクトを選択する

EmbroideryStudioでは、**刺繍オブジェクト**を様々な方法で選択することができます。デザイン全体を編集したり、より細かい編集が行えるようオブジェクトを個別に選択することもできます。カラーオブジェクトリストでは、デザイン中のオブジェクトや色を簡単に選択でき、またそれらの**プロパティ**にも素早くアクセスできます。オブジェクトリストを使用して、グループ化/グループ解除、ロック/ロック解除、表示/非表示も行えます。詳細は**オブジェクトを選択する**をご覧ください。

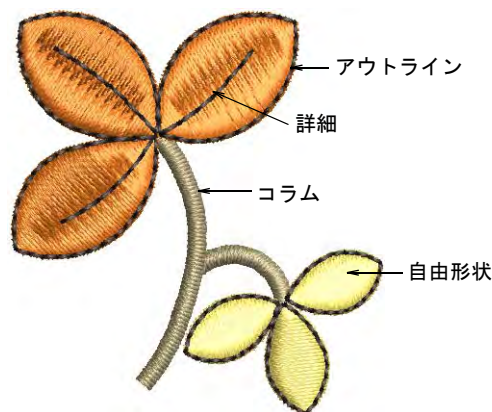


刺繍の形状をデジタイズする

EmbroideryStudioでは刺繍デザインを自動で作成できる技術に加え、マニュアルデジタイズツールも装備しています。これらはグラフィックツールに似ていますが、仕上がりがベクターオブジェクトではなく、刺繍オブジェクトであるという点が異なります。処理方法や作成したオブジェクトのタイプ、刺繍デジタイズに関連する問題等を理解する為にも、マニュアルデジタイズ方法に慣れておくのが重要です。

シンプル＆複雑な形状をデジタイズする

中抜きあり／なしで、ターンするステッチや固定ステッチ角度がある埋め縫い形状をデジタイズできるツールがあります。幅が一定または可変のコラムやボーダーを作成できるツールもあります。詳細は[刺繍のデジタイズ](#)をご覧ください。



アウトライン＆詳細をデジタイズする

EmbroideryStudioは、様々な太さとスタイルのアウトラインステッチを作成できるツールを装備しています。これらのツールは、デザインにアウトラインや詳細を加える際に使用します。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ツールもあります。バックステッチは古風な見た目が美しいステッチで、繊細なラインにも適用でき、ステムステッチは更に太目で手縫い刺繍の風合いを出すことができます。場合によってはステッチを一つずつデジタイズしたい事もあるでしょう。詳細は[アウトライン＆詳細をデジタイズする](#)をご覧ください。

ステッチタイプ

刺繍オブジェクトにおける最も重量なプロパティは、その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関連したステッチタイプをベースに生成されます。オブジェクトのアウトライン編集や変形、[サイズ変更](#)を行うと、ステッチは自動的に生成しなおされます。詳細は[ステッチタイプ](#)をご覧ください。



糸とカラーウェイ

刺繍デザインをデジタイズする時は、**カラーパレット**から色を選択し、刺繍オブジェクトを作成します。これにはそれぞれのデザインや色のスキームに合わせた色が含まれています。**カラーウェイ**と呼ばれる色のセットは、デザインをステッチする実際の刺繍糸の色を表示しています。様々な色の組み合わせを設定し、そのグループ間を切り替えることができます。詳細は**カラーウェイ**をご覧ください。



色は市販の糸チャートや、独自で設定したチャートから選択することができます。具体的なコードを指定して、特定の糸系を探することも可能です。近似色の自動検索を使用して、選択した糸チャート（複数可）からもっとも近い色を見つけ出せます。またインポートしたグラフィック（ベクターまたはビットマップ）中の色を、糸チャートの色と合わせることも可能です。

デザインの背景

EmbroideryStudio ではよりリアルなプレビューでプレゼンテーションが行えるよう、カラーウェイで背景色、生地、プロダクトを設定することができます。背景はカラーウェイで保存されます。詳細は**生地 & プロダクト背景**をご覧ください。



プロパティ、生地、スタイル&テンプレート

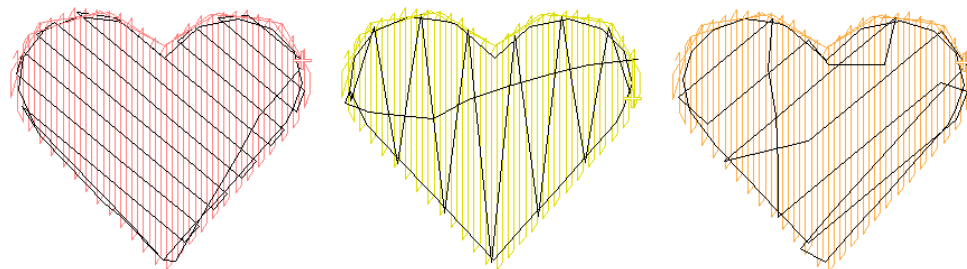
オブジェクトプロパティはデザインを保存する度に、各オブジェクトと共に保存されます。これらのプロパティにより、アウトライン編集、変形、オブジェクトあるいはデザイン全体のサイズ変更が行われた際にステッチがどのように再生されるかが決定されます。



初期設定プロパティはデザインテンプレートと共に保存され、新しいデザインの基礎を形成します。初期設定に対し、それぞれの生地タイプに合うよう自動的に調整される生地設定は優先されますが、これら生地設定は、デジタイザーにより定義されるプロパティ設定に無効にされる場合があります。詳細はオブジェクトプロパティをご覧ください。

下縫いと縮み補正

刺繍ステッチは、針が落ちところで生地を内側に引っ張るという作用を引き起こします。これにより生地にしわが寄ったり、ステッチが集積したり、刺繍に隙間が生じてしまいます。EmbroideryStudioにはステッチを均一に滑らかに生成したり、不要な隙間を取り除いたりするなど、デザインの質をより一層向上させるための様々な機能が装備されています。



オブジェクトを正しくステッチするには、正しいステッチ間隔、十分な縮み補正と共に、上縫いステッチタイプ、オブジェクトタイプ、オブジェクトの形や生地の組み合わせに適した下縫いの設定が重要となります。詳細は下縫い&縮み補正をご覧ください。

刺繍のつなぎ糸

つなぎ糸はデザイン内のオブジェクト同士を、ランニングステッチまたはジャンプで繋ぎます。トラベルランニングは、一般的に埋め縫いオブジェクト内のセグメントを繋ぐのに使用されます。つなぎ糸、糸切り、ほつれ止めは自動設定で生成することも、自分で追加することもできます。つなぎ糸の設定は、デザイン全体または選択したオブジェクトで変更できます。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、自動つなぎ糸をオフにします。

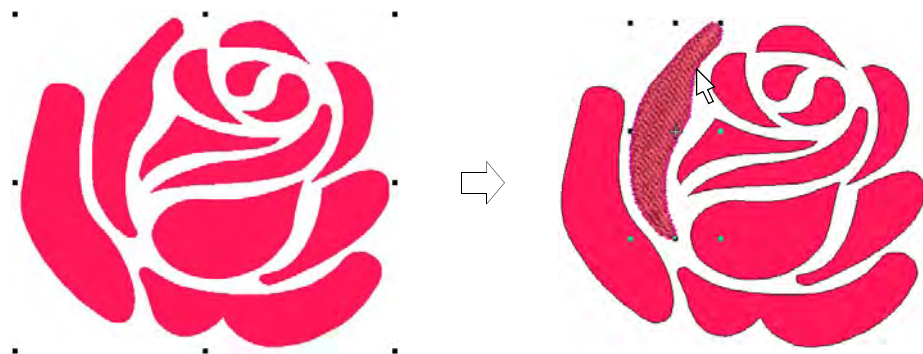


オートデジタイズ

製品レベルによりますが、EmbroideryStudioには下処理したイメージをオートでデジタイズできる、様々なツールとテクニックが装備されています。

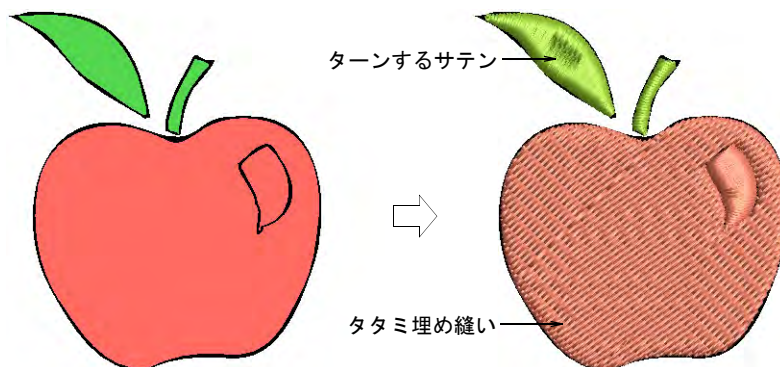
ビットマップイメージのオートトレース

ベクターにオートトレースを使用して、ビットマップイメージからベクターアウトラインを作成し、その後様々な方法でそれらを刺繍オブジェクトに変換します。ベクターにオートトレースは境界線の内部、外部に関わらず、形状内の穴を検出することができます。詳細はビットマップイメージのオートトレースをご覧ください。



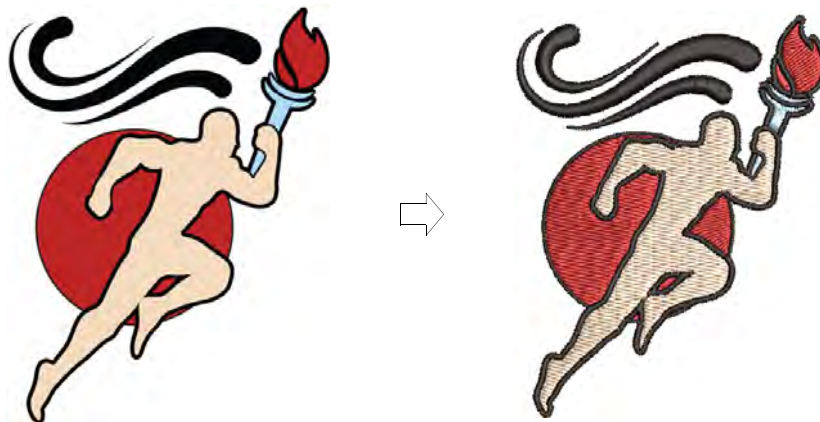
イメージの形状をオートデジタイズする

オートデジタイズツールには、ビットマップイメージとベクターグラフィックを自動でデジタイズできるツールが装備されています。詳細は[形状をオートデジタイズする](#)をご覧ください。



イメージ全体をオートデジタイズする

スマートデザインは、ビットマップイメージ全体を刺繍へ自動的に変換します。詳細は[イメージをオートデジタイズする](#)をご覧ください。



写真をオートデジタイズする

カラーフォーステッチやフォトフラッシュを使用し、写真などのイメージから刺繍を作成します。フォトフラッシュはデザインを単色のサテンステッチの列で構成しますが、カラーフォーステッチは複数の糸色で入り組んだステッチを生成し

ます。マルチカラーのスティプルランのような効果を作成します。詳細は[写真をオートデジタイズする](#)をご覧ください。



デザインを変更する

刺繍デザインは作成後でもデザインサイズを変更したり、個別のオブジェクトやステッチを編集することができます。

オブジェクトを組み合わせる、並べ替える

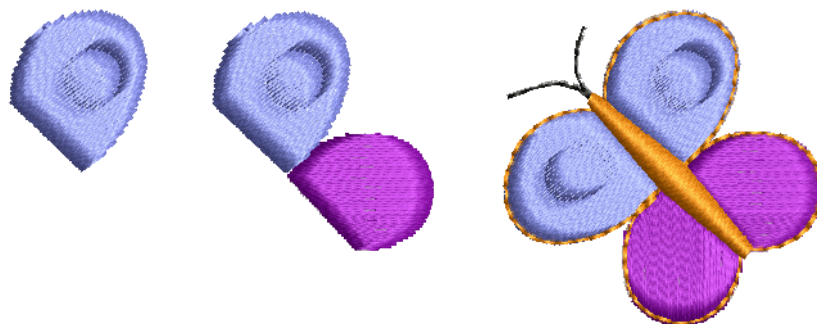
EmbroideryStudio はオブジェクトを組み合わせたり、並べ替えたりする機能を装備しています。その機能を使用してオブジェクトをデザインに追加でき、デザインを組み合わせます。作成したデザインは刺繍の縫い順序や色替え回数を最適化し、生産性のよいものになります。



ステッチの順序は、通常デザインをデジタイズした順番になります。グラフィックイメージを自動で刺繍に変換する場合は、EmbroideryStudioで自動的に最適なステッチ順序が構築されますが、見栄えや生産効率のアップのために、調整することもできます。カラーオブジェクトリストは、オブジェクトと色によりグループ分けされたオブジェクトを順番に表示しています。この機能を利用して、グループ化、切り取り、コピー、貼り付け、さらに選択オブジェクトやカラーブロックの順序変更を簡単に行うことができます。EmbroideryStudioでは、オブジェクトをブランチ化することもできます。ブランチ化すると同類のオブジェクトが並び替えられ、つながりが最小限に抑えられ、構成要素が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。詳細は[オブジェクトを組み合わせる、並べ替える](#)をご覧ください。

オブジェクトのアレンジ、拡大 / 縮小 & 変形

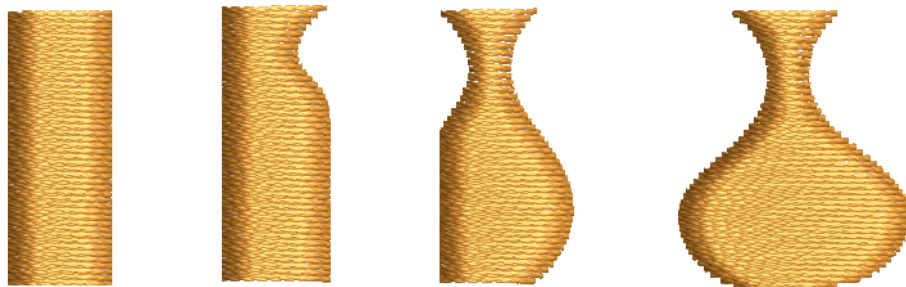
デザイン中のオブジェクトの位置、サイズ、方向は、オブジェクトを移動、[拡大 / 縮小](#)、変形することで変更することができます。オブジェクトをグループ化して全体に変更を適用したり、オブジェクトをロックして意図的でない変更をかけたしまうのを防ぎます。オブジェクトの変更は画面上で直接行うか、またはそれらオブジェクトの[オブジェクトプロパティ](#)を使用します。一般的によく使用される機能は、カラーオブジェクトリストからアクセスできます。詳細は[オブジェクトを編集する](#)をご覧ください。



オブジェクトを変形 & 変換する

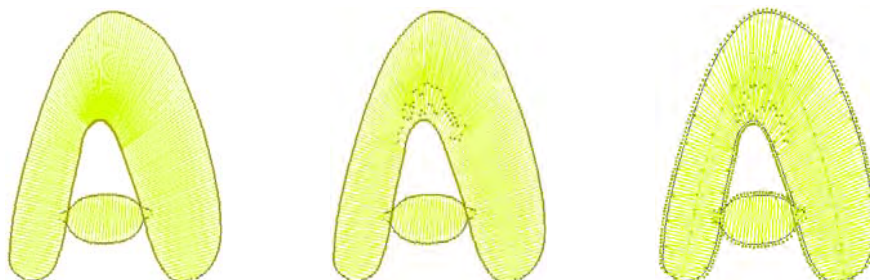
EmbroideryStudioでは、複合オブジェクトや合成されたオブジェクトの切り取り、分割、分解など[刺繍オブジェクト](#)の変形が簡単に行なえます。オブジェクト変形はアウトライン形状を変更するのと同様、[ステッチ角度](#)の追加や変更が可能です。刺繍オブジェクトにユニークな効果を与えることができます。またマニュアルでデジタイズする場合や刺繍オブジェクトの順序変更を行う際に重要となる、

各刺繍オブジェクトの開始と終了点を変更する事ができます。詳細は[オブジェクトを变形する](#)をご覧ください。



ステッチ品質を最適化する

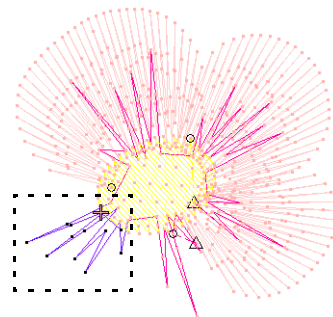
使用する生地や糸によって、既存のステッチ密度は必ずしも最適ではない場合があります。全体のステッチ数を減らして、制作コストを下げたい場合もあるでしょう。サイズ変更を行った後、生地を痛めたり、糸や針の破損を招く恐れがある小さなステッチがデザイン内に含まれてしまう場合があります。先の尖ったコーナーはステッチが集中してしまい、刺繍に硬いポイントを作ることになり、結果、生地や針を傷めてしまいます。刺繍機は、それぞれフレームが移動できる最大ステッチ長が決まっています。サテンステッチがこれを超えた場合、長いステッチは小さなステッチに振り分けられます。EmbroideryStudioでは、それぞれのデザインタイプや生産の必要条件に合わせてステッチの品質の最適化を行い、これらの問題を解決します。詳細は[ステッチ品質を最適化する](#)をご覧ください。



ステッチ & マシン機能を編集する

EmbroideryStudioではステッチは、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を変更することなく、デザインの[拡大 / 縮小](#)や変形、アウトライン編集ができることを意味しています。

EmbroideryStudioではステッチを個々に編集することもできます。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している際に、編集が必要になる場合があります。マシン機能はステッチと同様にオブジェクトをデジタイズしたり、オブジェクトプロパティの特定をする度に自動的に挿入されます。これらの機能は刺繍オブジェクトと共に保存され、刺繍オブジェクトが変更されると更新されます。しかしEmbroideryStudioは、マニュアルでマシン機能を挿入し、編集することもできます。デザインはほとんどのマシンタイプに適合することができます。詳細はステッチとマシン機能をご覧ください。



上級デジタイズ

EmbroideryStudioには効率を高めて素早くデザインを作成する機能や、特殊効果、特殊なデジタイズ機能があります。

生産性を上げるテクニック

デジタイズの特長技術の使用は、デジタイズにかかる時間の短縮に繋がります。EmbroideryStudioにはサークル、スター、リングや、また繰り返しやバックトラックされたアウトラインの作成を行うことのできる特別なツールが装備されています。オーバーラップしたオブジェクトの重なりあったステッチのレイヤーを取り除く事により、ステッチ数を減少させ、ステッチが重なるのを防ぐことができます。



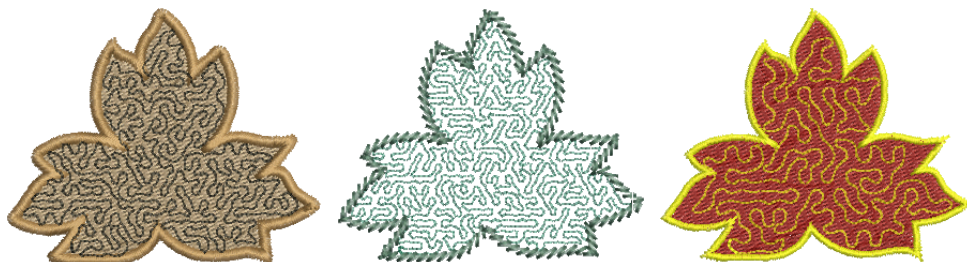
EmbroideryStudioは、既存の埋め縫い形状をベースとしたアウトラインを素早く作成できるツールも装備しています。その逆も可能です。ボーダーライブラリを使用し、デザインや選択したオブジェクトに四角形、楕円形や盾形などの装飾的なボーダーを加えることができます。詳細は生産性を上げるテクニックをご覧ください。

装飾的なステッチ効果

EmbroideryStudioには装飾的な効果とステッチタイプが数多く装備されており、パターンや特殊な風合いのある埋め込みステッチを作成できます。従来のデジタル方法では困難だった、滑らかな手書き風のデザインも簡単に作成することができます。

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を、刺繍で製作することができます。スティブル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り、装飾的な埋め縫いを作成します。

ステッチ間隔を徐々に変化させ、手作業で行うのは難しい陰影効果や色の変化を作成できます。カラーブレンドは2つの色の層を混ぜ合わせ、面白い遠近感や陰影効果、色の効果を作成できます。クロスステッチは大きな領域を少ないステッチ数で埋め縫いします。詳細は[装飾的なステッチ](#)をご覧ください。



テクスチャ加工とパターンフィル

EmbroideryStudioには、針落ちで装飾的な効果を作成する特殊なツールもあります。タタミの埋め込みにオフセットフラクションや分割ラインを適用して、針落ちでラインパターンを作成できます。プログラムスプリットやフレックススプリットを使用して、定型の針落ちパターンから装飾的な埋め縫いを作成します。

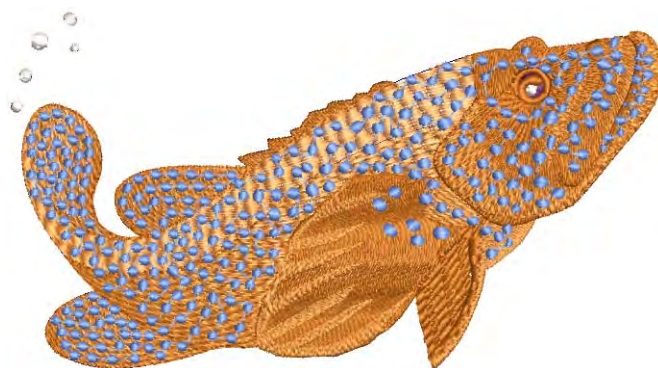
パターンはライブラリから選択するか、自分で作成することもできます。詳細は [パターンステッチ](#) をご覧ください。



ニードルスタンプでは「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することができます。ユーザースプリットでは、埋め縫いオブジェクトに自由に針落ちラインを描くことができます。詳細は [ニードルスタンプでパターンを作成する](#) をご覧ください。

カーブした埋め縫い

デジタル化したラインに沿って針落ちを形付けして、ユニークなカーブ効果を作成できます。EmbroideryStudio では、様々な方法でカーブした埋め縫いを作成することができます。

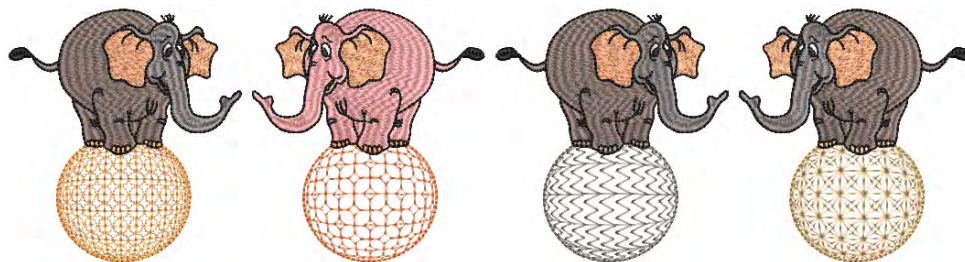


ラインステッチはカーブしたステッチで埋め込むステッチタイプで、ステッチは形状の輪郭に沿って陰影効果を作成します。フレックススプリットは装飾的な効果で、プログラムスプリットパターンを使用してオブジェクトを埋め込みます。放射状埋め縫いは、サテンとタタミステッチなどで放射状にターンするステッチを生成します。フローティング効果またはリキッド効果を使用してデジタル化した

ラインの輪郭に沿って針落ちを変形し、ユニークなカーブ効果を作成します。詳細は[カーブしたステッチ](#)をご覧ください。

モチーフランニング&モチーフフィル

モチーフは定型のデザイン項目で、ハート型、葉っぱ型、ボーダーパターンなどがあります。モチーフは通常一つまたは複数のオブジェクトから成り、モチーフセットに保存されています。EmbroideryStudio モチーフツールでは、モチーフを使用し装飾的なランニングと、織り目加工のある埋め縫いを作成することができます。モチーフはソフトウェアに付属しているものを使用したり、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。また立体感のあるユニークなものを作ることもできます。詳細は[モチーフステッチ](#)をご覧ください。



刺繍レタリング

高品質なレタリングが簡単に作成できます。EmbroideryStudio では、サイズ変更が可能な様々な書体を用意しています。

刺繍レタリングを作成する

質の高い刺繍レタリングを素早く簡単に作成することができます。EmbroideryStudio では、高品質なレタリングが簡単に素早く作成できます。刺繍レタリングは直接デザインに追加したり、CorelDRAW グラフィックスから変換することができます。文字の位置、イタリック、太字などの文字の書式が設定できます。設定値はレタリング全体にでも、個々の文字に対してでも変更することができます。詳細は[刺繍レタリングを作成する](#)をご覧ください。



刺繍レタリングを編集する

EmbroideryStudio では画面上で、または数値を指定して、レタリングオブジェクトの設定を行うことができます。編集はレタリング全体、または個別の文字ごとに調整することができます。横方向、縦方向、カーブしたベースラインを適用でき、ベースラインの位置だけでなく種類、長さ、半径、角度の調整もできます。またベースラインやデザインに対する文字の回転角度も調整することができます。詳細は[刺繍レタリングを編集する](#)をご覧ください。



上級のレタリングテクニック

レタリングには特殊文字や記号を追加できません。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。その他の刺繍オブジェクト同様に、サテン以外の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。

レタリングオブジェクトのステッチ順序を特定し、ステッチする際に起こりうる問題を最小限にします。自動文字カーニング機能では、文字間隔を微調整し、レタリングの見た目と読みやすさを向上します。

文字間隔は、レタリングオブジェクトごとの文字数に従って調整します。これは特に漢字やひらがな等、アジア言語を使用する際に便利です。レタリングの外観と質は正しい下縫いによって向上します。詳細は[刺繍レタリングの上級編](#)をご覧ください。

レタリングアート効果を適用し、レタリングを膨らませたり、伸縮または圧縮します。レタリングアートギャラリーには、多くのスタイルが保存されています。必要に応じて、プリセットされている形状を微調整することができます。枠がかかったレタリングテキストは、通常のレタリングと同じ方法で編集することができます。詳細は[レタリングアートで特殊な効果を作成する](#)をご覧ください。

チームレタリング

チームネーム機能を使用して、複数の名前を含むデザインを作成できます。スポーツチームや会社のユニフォームを作成する場合、一人一人デザインを何枚も



作成する必要はありません。名前はリストに保管され、どのデザインからでも利用できます。名前は好きな時にリストに追加したり、削除したりできます。



ステッチ名とデザインは別々にでも、また一緒にでも保存することができます。詳細は[チームネーム](#)をご覧ください。

モノグラム

モノグラムは、イニシャルや個人名等の文字刺繍が組み合わさったもので、シンボルマーク等で使用されます。モノグラミング機能では、定型のスタイル、ボーダータイプ、装飾をツールと共に使用し、華やかでオリジナル性の高いデザインを作成することができます。詳細は[モノグラミング](#)をご覧ください。



ユーザー設定書体

お使いのシステムにインストールされている TrueType 書体は、刺繍書体に変換できます。自動カーニング機能では文字間隔を微調整し、レタリングの見た目と読みやすさを向上します。例えば特定の文字の高さに合わせるためなど、外観を良くするために文字の形状を変更したいという場合、EmbroideryStudio では、変更した文字を別のバージョンとして保存することができます。その文字の様々なバリエーションを作成して、保存しておくことができます。また自分自身で設定した書体の作成や、既存のものを変更することも可能です。2つ以上の文字を合成することもできます。詳細は[ユーザー設定書体](#)をご覧ください。



マルチデコレーション

EmbroideryStudio では、プリントなどの様々なマルチデコレーションを作成することができます。

アップリケをデジタイズする

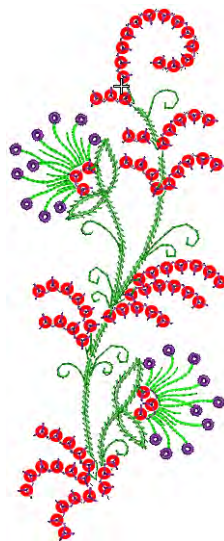


アップリケツールを使用して、アップリケ作成に必要なステッチすべてを自動的に作成することができます。アップリケの基本となる4つの層（ガイドランニング、切り取りライン、留めステッチ、上縫いステッチ）を用途に応じて生成できます。またアップリケの形状をデザインから抜き取って、カッターや別のファイルに出力することもできます。詳細は[アップリケをデジタイズする](#)をご覧ください。

シークインをデジタイズする

刺繍機の中には生地にはシークインを落とせる、シークインディスペンサーの付いているものがあります。EmbroideryStudio では、互換性のある刺繍機でシークインデザインのデジタイズが行えます。専用のシークインツールを使用し、シークインフィル、アウトライン、また個々にシークインをデジタイズすることができます。

EmbroideryStudio では、ツインシークイン対応マシンによるツインシークインデザインの作成もサポートされています。EmbroideryStudio またには、ベクターファイル形式のシークインイメージをシークインランニングに自動変換するツールも装備されています。詳細は[シークインをデジタイズする](#)をご覧ください。



ブリングをデジタイズする

ブリングは製品やテンプレートに配置する装飾的なオブジェクトで、ブリングのみで使用するだけでなく、他のデザイン項目と組み合わせることもできます。ブリングには様々なサイズ、形状、色や

材質があります。ブリングはラインストーンやクリスタルなど、様々な名称で呼ばれています。



EmbroideryStudio ではブリングツールで、ブリングと刺繍のマルチデコレーションデザインを作成できます。このツールを使いブリングを作成し、視覚化することができます。詳細は[ブリングをデジタイズする](#)をご覧ください。

サガラ刺繍をデジタイズする

EmbroideryStudio には通常の刺繍デジタイズシステムに、特殊なサガラ刺繍機能を追加するオプションがあります。これらのサガラ機能には、サガラ刺繍マシンフォーマット、ステッチタイプ、効果、サガラ特有のオブジェクトプロパティが含まれています。サガラはすべてのレベルの製品に追加することができます。詳しくは、サガラ増補版をご覧ください。




ファイル、マシン、デザインの処理

デザインの処理や出力変換は、刺繍加工前の最も大切な処理です。ここでデザインはマシンやディスク、プリンタやカッターなどに出力されます。この作業では、刺繍ファイルのタイプやマシンフォーマットについての理解が必要です。作業環境によっては、旧式のディスク保存方法やペーパーテープの知識も必要となります。

デザインを印刷する

同じデザインファイルから刺繍機のパレーター用に、**製作ワークシート**を出力することができます。デザインを実際の色やTrueViewで表示したり、生地やプロダクト背景を使用しビジュアル化することができます。EmbroideryStudioでは、製作ワークシートや承認シートで使用するフォーマットで情報をカスタマイズすることができ、印刷するデータ、グラフィック、ズーム倍率、または会社名など、一般オプションを指定できます。製作ワークシートの印刷には、カラープリンタやプロッタを使用できます。詳細は[デザインを印刷する](#)をご覧ください。

製作ワークシート		Wilcom EmbroideryStudio - Designing		スレッド色: 1881	
				高さ: 14.3 mm 幅: 78.0 mm 色: 1 カラーコード: Calarway 1 ステム: 0.20	
デザイン: Mixed-Decoration-Elling タイトル: Elling		マシンフォーマット: Blauden FR-R-II Look: look		色替え: 1 ストップ: 2 糸切: 1 刺繍機: Blauden 12 cm 刺繍時間: 0:04:35 生地: 綿 使用する縫で糸: トビニング パッチング 縫い取る アイソス	
		アップリカ: 左: 2.4 mm 右: 73.6 mm 上: 11.8 mm 下: 3.0 mm 厚さX: 71.8 mm 厚さY: 1.1 mm 範囲: 11019 平方mm 最小ストップ長: 2.5 mm 最小ストップ長: 0.3 mm 最大ジャンプ: 0.0 mm 糸巻計: 7.33m 刺繍針: 2.00mm ストップ順序:		色: Blue White Hand White 1. IS <input type="checkbox"/> 1880 IS White Wilcom プリンタ: ストップ長 サイズ(mm) 長さ 1. 1.00 310 x60	
		マシン実行時間: 実行時間 (時:分:秒) マシン-1: 0:02:24 マシン-2: 0:02:24			
製作者:		デザイン最終保存日: 2016/02/23 17:28:04		印刷日: 2017/07/18 11:38:11	
				ページ 1 / 1	

デザインを出力する

刺繍デザインはデザインを直接マシンに送信したり、特定のマシンフォーマットや刺繍ディスクへ保存したりと、様々な方法で出力ができます。詳細は[刺繍を出力する](#)をご覧ください。



マルチデコレーションエクスポート

マルチデコレーションファイルエクスポート (MDFE) は、マルチデコレーションデザイン製作に関わる様々なファイルフォーマットを、コマンド一つでエクスポートすることができます。システムによりデザイン項目は刺繍、グラフィック、アプリケ、またはブリングに認識され、対応するファイルタイプのリストと共に、エクスポートダイアログに表示されます。詳細は[刺繍を出力する](#)をご覧ください。



様々な種類のフォーマットを読み込む

初期設定の EmbroideryStudio では、デザインは **EMB** ファイルフォーマットに保存されます。このフォーマットにはデザインを刺繍したり、変更するのに必要な

全ての情報が含まれます。他のフォーマットで作成 / 保存されたデザインを開く時には、EmbroideryStudioが内部でEMBフォーマットに変換をします。EmbroideryStudioの機能を使用し、それらのデザインの変更を行うことができます。ファイルのタイプによってはEmbroideryStudioの変換処理段階で、更に情報を提供する必要があるものもあります。詳細は[マシンファイルを変換する](#)をご覧ください。



刺繍枠をかける

刺繍枠とは木、プラスチックまたは鉄で作られたデバイスで、内側と外側の輪の間に生地と当て布をしっかりと挟み込みます。枠はミシンのフレームに取り付けられており、刺繍のミシンベッドに対して生地をピンと張った状態で押さえます。生地はステッチを始める前に刺繍枠にセットします。EmbroideryStudioでは数多くの刺繍枠の中から、好きなものを選択できます。刺繍ライブラリに表示されていない刺繍枠を使用している場合、ユーザー設定の枠を定義するか、標準の枠をベースにして定義することができます。詳細は[刺繍枠をセットする](#)をご覧ください。



マシンフォーマット

刺繍機によって使用する「言語」は異なります。刺繍機は、様々なマシン機能に対する独自のコマンドを持っています。デザインを刺繍する前に、これらの機能を刺繍機が読み取れるフォーマットにしなければなりません。マシンフォーマットを選択すると、EmbroideryStudioはデジタル化したデザインをマシンで読み込める特定のフォーマットに変換します。特定のマシンの条件にあうように、必要

ネルから行うものや EmbroideryStudio 内で行うものなど、方法が異なります。詳細は[ハードウェアの設定](#)をご覧ください。



システムの設定を変更する

EmbroideryStudio ではデザインの表示、デザイン情報の表示、デザインウィンドウの動作など様々な設定を行なうことができます。詳細は[システムの設定](#)をご覧ください。

デザインを管理する

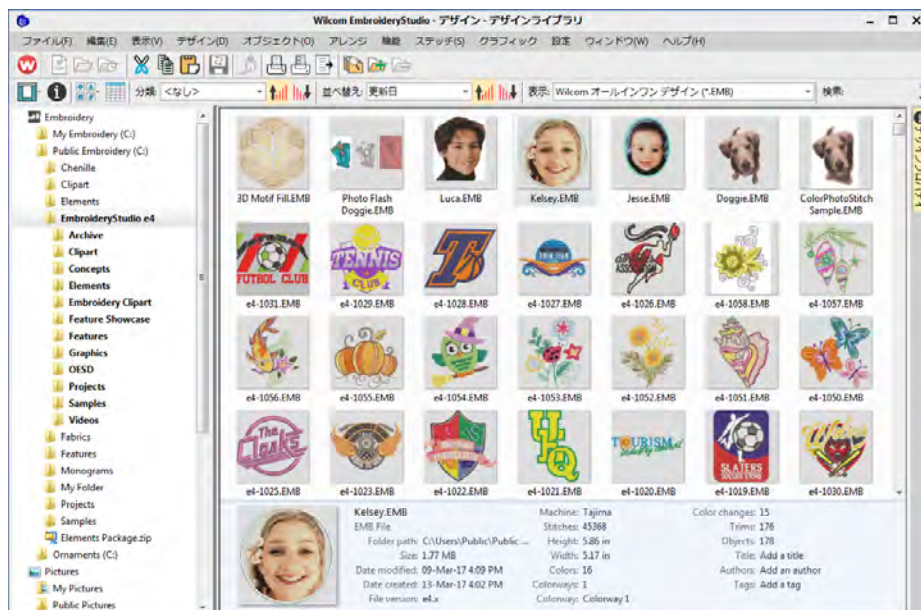
EmbroideryStudio にはお使いのネットワークにある刺繍デザインを管理できる、デザインライブラリが内蔵されています。製品レベルの中には CorelDRAW グラフィックスが含まれているものもあり、クリップアートやその他のリソースにアクセスすることができます。

デザインライブラリでデザインを管理する

デザインライブラリはデザインを管理するツールです。お使いのローカル PC または会社のネットワークに保存されたデザインやイメージファイルを参照するのに使用します。デザインライブラリ機能は Windows エクスプローラーから / に切り替える必要がないので、毎日の作業を素早く、効率的にします。

EmbroideryStudio で使用するフォーマットは、すべて認識されます。お使いの

ネットワークにあるすべての刺繍デザインを簡単に検索、分類、参照することもできます。



デザインライブラリは：

- ◀ お使いのハードドライブ、ネットワークドライブ、USB または ZIP ドライブなどの記憶メディアにあるイメージファイルやデザインを検索できます。
- ◀ プレビュー枠でデザイン情報をプレビューできる
- ◀ 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ー別に分類できる
- ◀ 選択したデザインファイルを DST、EXP、SEW などの工業用刺繍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、マシンに送信できる
- ◀ デザインライブラリで注文指示書を管理できる

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繍デザインを検索し、それらを刺繍ライブラリーに追加できます。この章ではデザインライブラリでデザインを開き表示する方法、表示設定の調整方法、フォルダ内のデザインの参照方法とアクセス方法を説明しています。詳細は[デザインを管理する](#)をご覧ください。



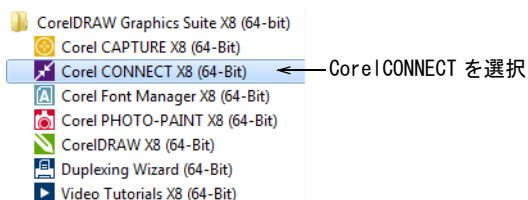
メモ デザインライブラリは、フォルダにあるデザインを管理するのに役立ちます。これは会社規模でデザインを管理するためのマルチユーザーデータベースではありません。このようなデータベースが必要な場合は、[デザインワークフローユーザーマニュアル](#)をご覧ください。

CorelDRAW (R) でイメージを参照する

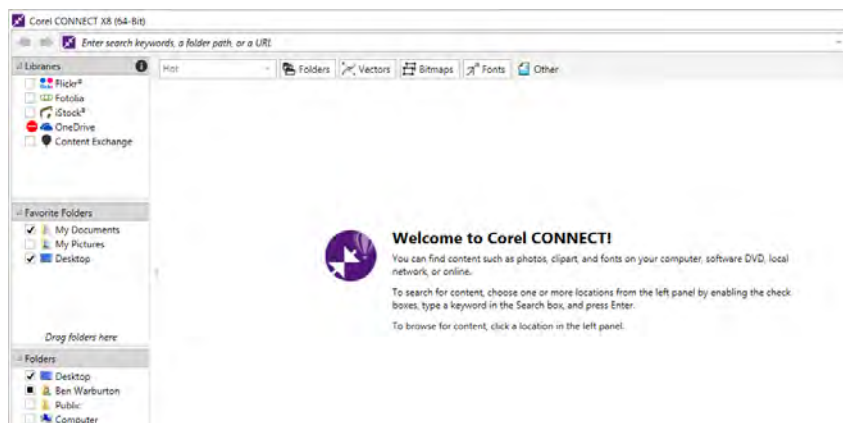
CorelDRAW (R) Graphics Suite には、デジタルの **下絵** や刺繍への変換に使用できるクリップアートや、その他のリソースが数多く含まれています。CorelDRAW (R) は EmbroideryStudio で使用する前に登録を行う必要があります。登録すると CorelCONNECT を介してクリップアート、書体、ストックフォト、テンプレートなどのコンテンツにアクセスすることができる CorelDRAW (R) スタンダードメンバーシップを得ることができます。

CorelDRAW (R) でイメージを参照するには

- ◀ CorelDRAW (R) Graphics Suite フォルダーは、Windows スタート > プログラムグループからアクセスできます。



- ◀ CorelCONNECT を選択します。お使いの PC、ネットワーク、オンラインにあるクリップアートやその他リソースを表示し、管理することができます。



- ◀ クリップアートを EmbroideryStudio で開くには、CorelDRAW グラフィックスを介す必要があります。



メモ CorelDRAW (R) Graphics Suite インターフェースの詳細は、MS Windows (R) のスタート > プログラムグループのユーザーマニュアルをご覧ください。または CorelDRAW グラフィックスヘルプメニューのオンラインヘルプをご利用ください。

オブジェクトベースの刺繍

EmbroideryStudio の刺繍デザインは、ベーシックなイメージの形状を刺繍デザインに変換することにより作成します。EmbroideryStudio ではイメージを下絵として使用したり、デジタルアートを直接刺繍に変換したりと、フレキシブルに刺繍オブジェクトを作成することができます。2つの作成モードをミックスすれば、自動刺繍変換でデザインの大半を変換し、その後 EmbroideryStudio の刺繍デジタイズツールを使用してステッチ編集や加工をするといった方法をとることができます。

操作の基本

この章では、EmbroideryStudio のスタートの方法やコマンドやツールの使用方法について説明しています。またデザインの開き方や新規作成の方法、グリッドやルーラーの表示、画面上での距離の測定方法、マシンフォーマットの選択の仕方についても説明しています。詳細は[操作の基本](#)をご覧ください。

デザインを表示する

この章では、デザインの表示モードはもちろん、デザインカラーウェイを含んだ様々な表示設定について説明しています。ステッチ順序の表示、デザインのカラーブロックを抜粋して表示する方法、また製作ワークシートを含めたデザイン情報の表示方法についても説明しています。詳細は[デザインを表示する](#)をご覧ください。

刺繍糸 & チャート

この章では、カラーパレットで色を選択する方法、デザインに使用している色に糸を割り当てる方法、糸チャートを変更する方法、糸チャートを作成する方法について説明しています。詳細は[刺繍糸 & チャート](#)をご覧ください。

第 3 章

操作の基本

EmbroideryStudio ソフトウェアは MS Windows (R) ベースの製品で、ほとんどの PC ユーザーが既に慣れ親しんでいる操作が多く取り込まれています。EmbroideryStudio と CorelDRAW (R) Graphics Suite は一つのアプリケーションに統合され、刺繍のみならずマルチデコレーションデザインも作成することができます。



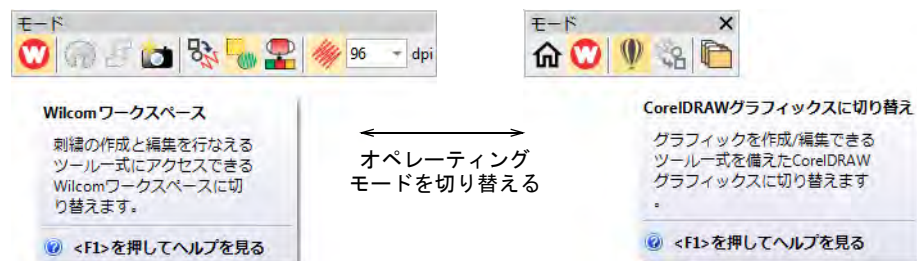
オペレーティングモード



EmbroideryStudio アイコンをダブルクリックしてを起動します。

デスクトップアイコンまたは MS Windows (R) のスタートメニューから、EmbroideryStudio を起動します。作業エリア（デザインウィンドウ）は一つです

が、モードを切り替えながら作業することができます。これらはモードツールバーからアクセスすることができます。



アクセスできるメインのモード：

- ◀ ホーム：このモードではホームスクリーンに戻り、新規デザインで開始したり、チュートリアルやその他の製品情報にアクセスできます。
- ◀ Wilcom ワークスペース：このモードでは刺繍デジタイズツールを使い、**刺繍オブジェクト**の作成と編集ができます。
- ◀ CorelDRAW グラフィックス：このモードではCorelDRAW (R) Graphics Suite ツールセットを使用して、**ベクターオブジェクト**を作成 / 編集することができます。
- ◀ デザインライブラリ：このモードではデザインや注文情報を管理します。



注意 デザインを実寸表示にした時に実際のサイズで表示されるよう、ディスプレイモニターを調整する必要があります。この設定は最初に EmbroideryStudio をインストールした時や、モニターを変更した時に行います。詳細は**ディスプレイモニターを設定する**をご覧ください。

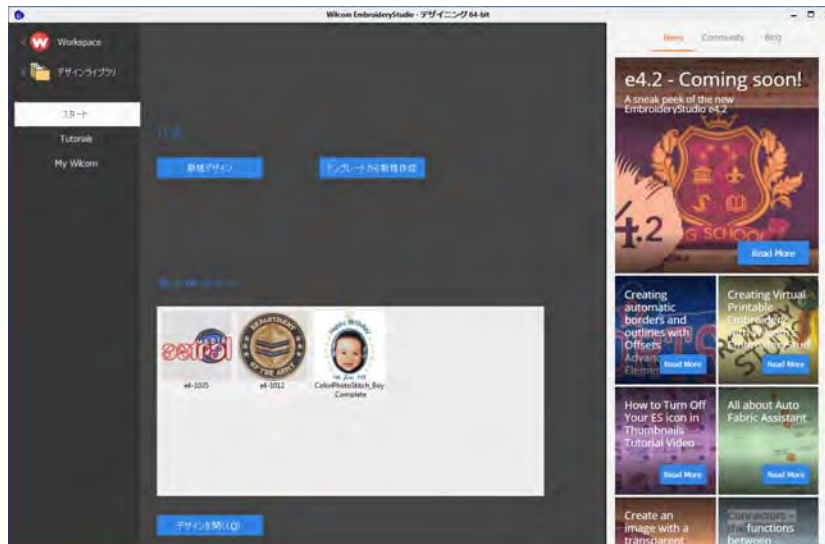
ホームスクリーン



モード > ホームをクリックし、ホームスクリーンに戻り、新規デザインで開始したり、チュートリアルやその他の製品情報にアクセスします。

新機能のホームスクリーンは EmbroideryStudio が起動した際に開き、最近使ったデザインや新しいデザインはもちろん、チュートリアルビデオ、最新のコミュニティフォーラム、製品ブログの記事など便利で為になるコンテンツに簡単にアクセスすることができます。また製品レベル、バージョン、互換性のあるエレ

ント、使用しているエレメントなど、お持ちの Wilcom ライセンスの詳細を見ることが出来る「MyWilcom」を閲覧することができます。



参考 オプションダイアログで、ホームスクリーンを起動時に表示しないよう設定することができます。詳細は[その他のオプション](#)をご覧ください。

関連項目

- ◀ [デザインを開く](#)
- ◀ [テンプレートからデザインを作成する](#)

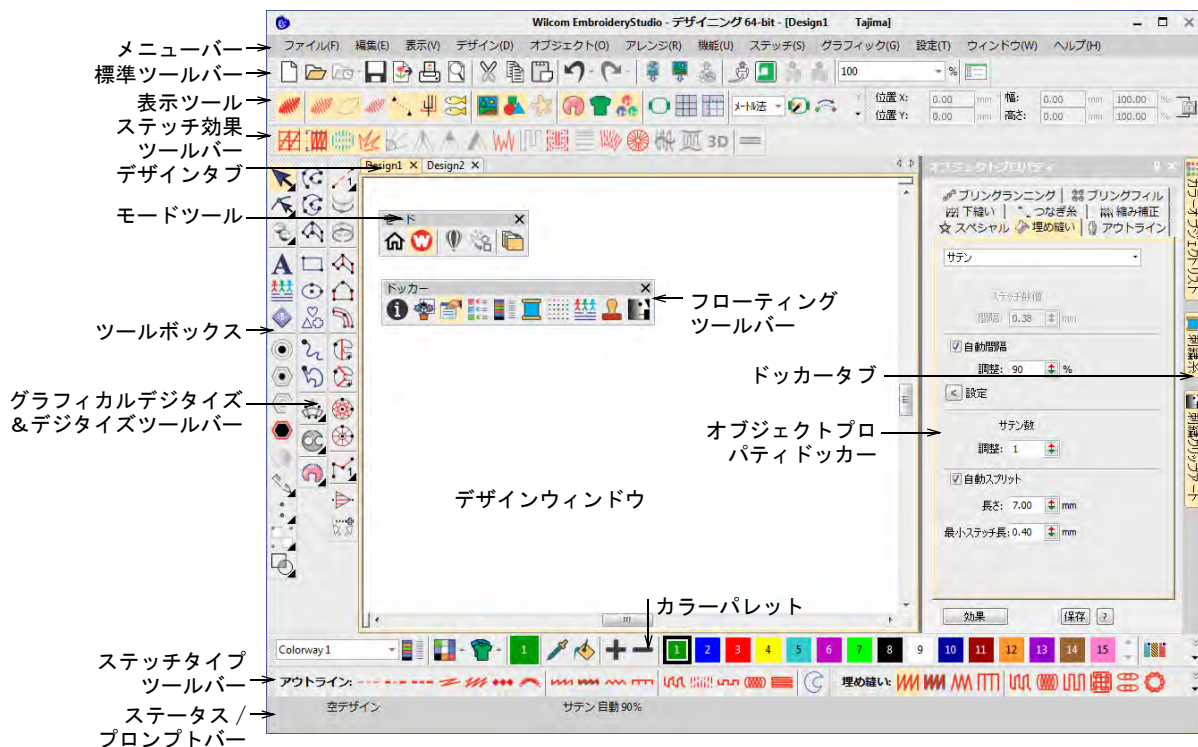
Wilcom ワークスペースウィンドウ



モード>Wilcom ワークスペースを使用し、刺繍デザインのデジタル化や編集を行います。刺繍とイメージを表示し、デザインをリアルな 3D シミュレーションで表示します。

EmbroideryStudio を開くと、初期設定では Wilcom ワークスペースウィンドウが開き、新規のページ（空白のデザイン）が表示されます。このモードでは刺繍デジタル化ツールを使用し、刺繍オブジェクトを作成します。下の画像イメージは

EmbroideryStudioのメインのツールバーを表示しています。ご購入された製品レベルにより、使用できるツールバーは異なります。



このモードは「**下絵**」を使用して刺繍デザインをデジタイズしたい場合に使用します。EmbroideryStudioでは、様々なタイプのイメージファイルを読み出すことができます。Wilcom ワークスペースでは、完成した刺繍をグラフィック描写で表示することができます。TrueViewで背景生地を表示して、ステッチしたデザインがどのように見えるかを確認することができます。Wilcom ワークスペースのインターフェースに含まれているメイン項目のいくつかを紹介します。

項目	説明
メニューバー	ファイル、編集、表示等のアプリケーションメニューです。
モードツールバー	Wilcom ワークスペースと CorelDRAW グラフィックスの両方で表示されるツールとアイコンを装備しています。
標準ツールバー	Wilcom ワークスペース特有の、一般的に使用されるツールとコマンドを装備しています。
表示ツールバー	刺繍デザインを表示するコマンド（例：デザインのアウトライン、ステッチ、マシン機能の表示など）を装備しています。これらのコマンドは個別または組み合わせても使用できます。
ステッチタイプツールバー	サテン、タタミ、モチーフフィル等、刺繍オブジェクトに適用する様々なステッチタイプを装備しています。

項目	説明
ステッチ効果 ツールバー	選択オブジェクトに自動下縫いを適用するなど、ステッチの変更や質を向上させるツールを装備しています。
ツールボックス	製品レベルにより、最大3つのツールボックス（ツールボックス、グラフィカルデジタイズ、デジタイズ）を使用できます。これらのツールボックスにはWilcomワークスペースでのみ表示される、特有の刺繍をデジタイズ／編集するツールが含まれています。
カラーパレット	Wilcomワークスペース特有の刺繍カラーパレットです。
ステータス/ プロンプトバー	Wilcomワークスペースのみで表示される、現在のステータス情報と指示が含まれています。下記をご覧ください。
ドッカー	Wilcomワークスペースにはオブジェクトプロパティ、カラーオブジェクトリスト、パレットを編集などの「ドッカー」があります。これらはお好きなだけ開いておくことができます。
デザインウィンドウ	刺繍オブジェクトの作成と編集とメイン作業エリアです。グラフィックオブジェクトはCorelDRAWグラフィックスで作業します。

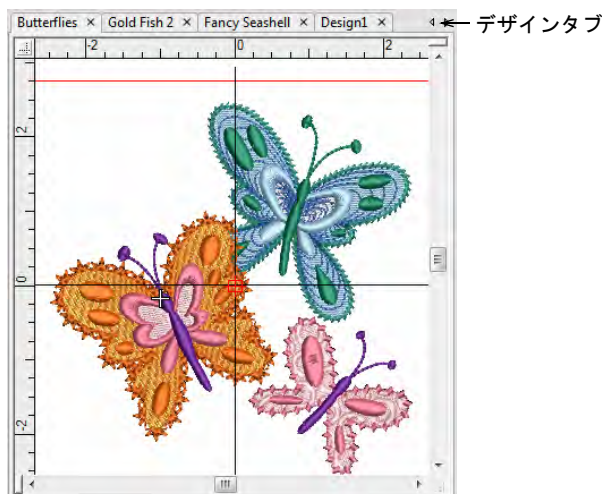
- ◀ ツールバーを表示 / 非表示にしたり、グリッドの幅を変更 / 表示 / 非表示にして、デザインウィンドウをお好きな設定にカスタマイズできます。
- ◀ ツールバーやドッカーは、お好きなようにドックまたはフロートさせることができます。ツールバーは画面の上下左右にドックすることができ、デザインウィンドウのどの場所にもフロートさせることができます。
- ◀ EmbroideryStudioではアイコンのサイズ（大または小）と、ツールの名前のテキストあり / なしを選択することができます。

関連項目

- ◀ [背景を変更する](#)
- ◀ [ツールバーの表示オプション](#)
- ◀ [オブジェクトプロパティにアクセスする](#)
- ◀ [グリッドとルーラー&ガイドを表示する](#)
- ◀ [クイックリファレンス](#)

デザインタブ

EmbroideryStudio ではデザインタブをクリックして、開いているデザイン間を切り替えることができます。これによりデザイン間のオブジェクトのコピー / 貼り付けや、ドラッグ&ドロップ操作を簡単に行なうことができます。

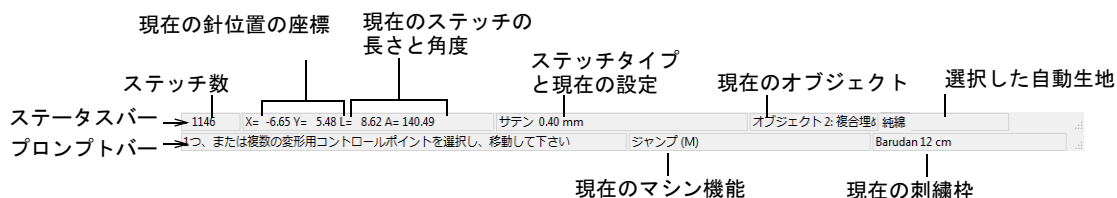


関連項目

- ◀ マルチビューを設定する
- ◀ クイックリファレンス

ステータス & プロンプトバー

Wilcom ワークスペースのデザインウィンドウの下部に位置するステータスとプロンプトバーは、現在のカーソル位置情報と選択したツールの使用方法を表示します。



含まれる情報 :


項目	詳細
プロンプト	選択した機能の使用法のガイド
ステッチ数	デザイン内のステッチ数の合計
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)。


項目	詳細
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。

関連項目

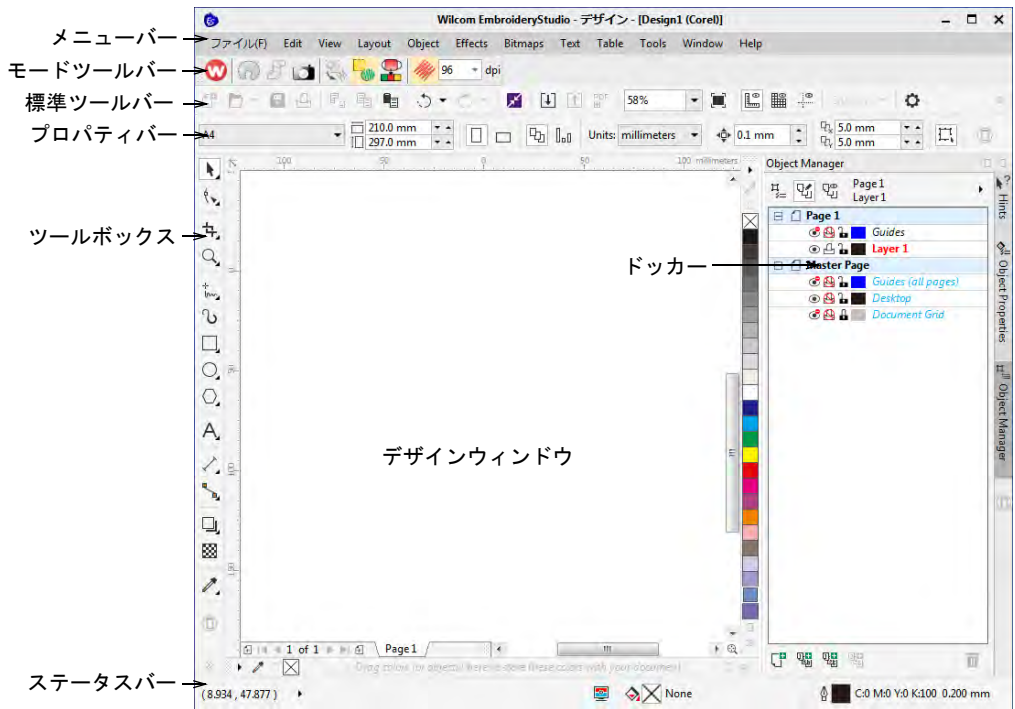
- ◀ [ポインタの位置表示](#)
- ◀ [生地を変更する](#)

CorelDRAW グラフィックスウィンドウ

 モード > CorelDRAW グラフィックスを使用し、マニュアルまたはオートに関わらず刺繍のデジタイズに使用するベクターイメージのインポート、編集、作成を行います。

 グラフィックスモードでモード > 刺繍を表示をクリックし、刺繍構成要素の表示をオン / オフにします。

CorelDRAW グラフィックスウィンドウには、CorelDRAW (R) Graphics Suite のドローイングツール一式が含まれています。このモードでは CorelDRAW グラフィックスツールで、[ベクターグラフィック](#)の作成や編集を行なうことができます。



CorelDRAW (R) Graphics Suite ツールに加え、CorelDRAW グラフィックスには**ベクター**と**ベクター**のテキストを直接**刺繍オブジェクト**に変換する機能があります。

インポートしたベクターグラフィックや作成したテキストは、刺繍デザインに変換することができます。CorelDRAW グラフィックスで、刺繍デザインに使用したいクリップアート等の第三者ベクターグラフィックの挿入 / 貼り付けを行うこともできます。またビットマップイメージを挿入、貼り付け、スキャンし、デジタル化する時のテンプレートや下絵として利用することもできます。CorelDRAW グラフィックスのインターフェースに含まれているメイン項目のいくつかを紹介します。

項目	説明
メニューバー	ファイル、編集、表示などのメニューを装備しています。
モードツールバー	Wilcom ワークスペースと CorelDRAW グラフィックス両方で表示されるツールとアイコンを装備しています。
標準ツールバー	CorelDRAW グラフィックス特有の、一般的に使用されるツールとコマンドを装備しています。
プロパティバー	ツールボックスの使用中のツールや、CorelDRAW グラフィックスのデザインウィンドウ内のアクティブなオブジェクトのコマンドやコントロールを表示します。
ツールボックス	CorelDRAW グラフィックス特有のドローイング / 編集ツールを装備しています。
デザインウィンドウ	刺繍オブジェクトの作成と編集とメインのワークエリアです。グラフィックオブジェクトは、Wilcom ワークスペースで作業します。
カラーパレット	CorelDRAW グラフィックス特有のグラフィックカラーパレットです。
ドッカー	CorelDRAW グラフィックスでは、グラフィック特有のドッカーを装備しています。
ステータスバー	CorelDRAW グラフィックス特有の現在のステータス情報を表示します。

CorelDRAW(R) Graphics Suite インターフェースの詳細は、MS Windows(R) のスタート > プログラムグループのユーザーマニュアルをご覧ください。またはヘルプメニューのオンラインヘルプをご利用ください。



メモ CorelDRAW(R) は EmbroideryStudio で使用する前に登録を行う必要があります。登録すると CorelCONNECT を介してクリップアート、書体、ストックフォント、テンプレートなどのコンテンツにアクセスすることができる CorelDRAW(R) スタンダードメンバースHIPを得ることができます。また最新の CorelDRAW(R) アップデートにアクセスすることもできます。

関連項目

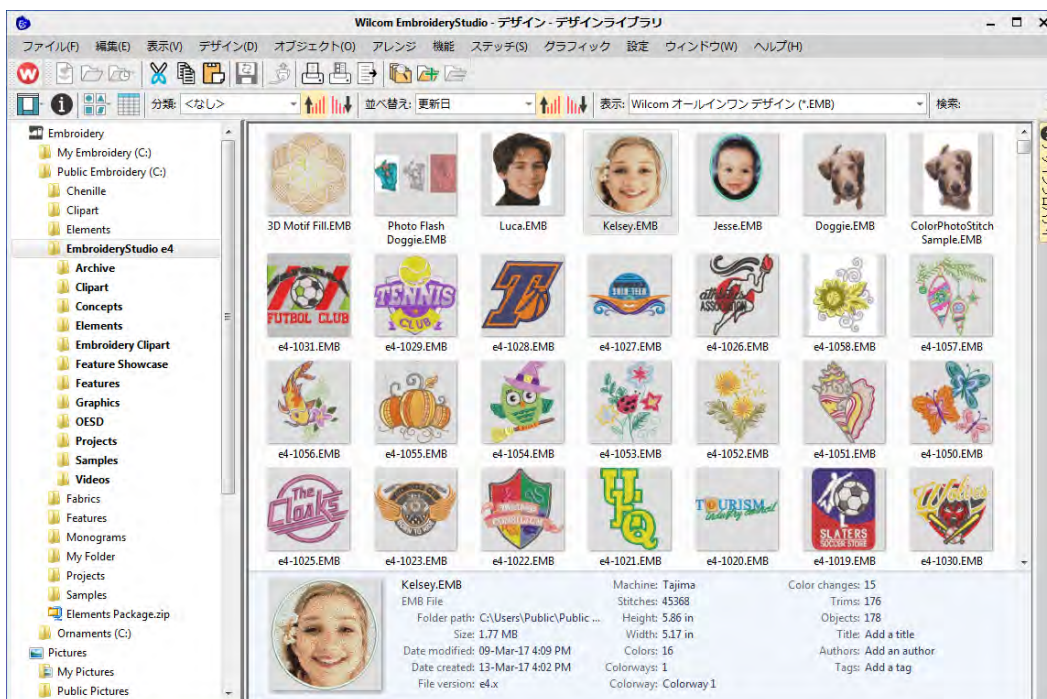
- ◀ [EmbroideryStudio でイメージを開く](#)
- ◀ [CorelDRAW グラフィックスでオブジェクトを変換する](#)

デザインライブラリ



モード>デザインライブラリをクリックし、デザインや注文指示書の検索や管理を行うデザインライブラリウィンドウを開きます。

デザインライブラリは、デザインや注文指示書を管理するツールです。お使いのローカル PC または会社のネットワークに保存されたデザインやイメージファイルを参照するのに使用します。デザインライブラリ機能は Windows エクスプローラーから / に切り替える必要がないので、毎日の作業を素早く、効率的にします。EmbroideryStudio で使用するフォーマットはすべて認識されます。



デザインライブラリには、EMB フォーマットのサンプルデザインがインストールされます。サンプルにはマルチデコレーションや、複数のカラーウェイを使用したデザイン例が含まれています。刺繍を始めて行う方は、これらのサンプルデザインを確認しておくといでしょう。

関連項目

- ◀ デザインを管理する
- ◀ EmbroideryStudio でイメージを開く

ツールバー & ドッカー

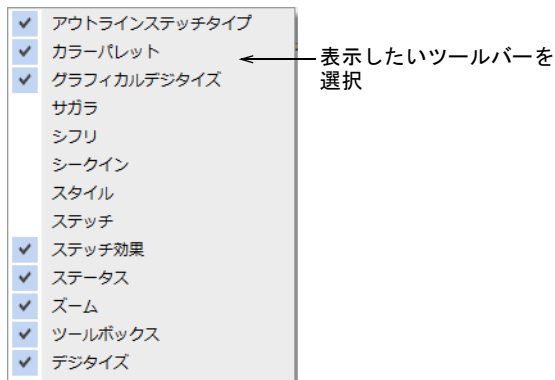
EmbroideryStudio のデザインウィンドウには「ドッカー」と呼ばれる主要機能があります。Wilcom ワークスペースにはカラーオブジェクトリスト、オブジェクトプロパティ、オーバービューウィンドウなどを、デザインウィンドウの両端にドッキングすることができます。

ツールバーにアクセスする

ツールバーから EmbroideryStudio の動作コマンドに素早く簡単にアクセスできます。ツールバーはお好みにより、表示 / 非表示にすることができます。作業に慣れてきたら、キーボードのショートカットを使用する頻度も増えてくるでしょう。

ツールバーにアクセスするには

- ◀ ウィンドウ > ツールバーを選択するか、デザインウィンドウの上部または左側のドッキングエリアを右クリックします。ツールバーメニューが開きます。



- ◀ クリックでアクティブにします（複数可）。

関連項目

- ◀ [EmbroideryStudio ツールバー](#)

ドッカーで作業する



ドッカー > カラーオブジェクトリストを使用し、オブジェクトの表示と並び替えをします。



ドッカー > オブジェクトプロパティを使用し、プロパティのプリセットや選択オブジェクトの調整に使用します。

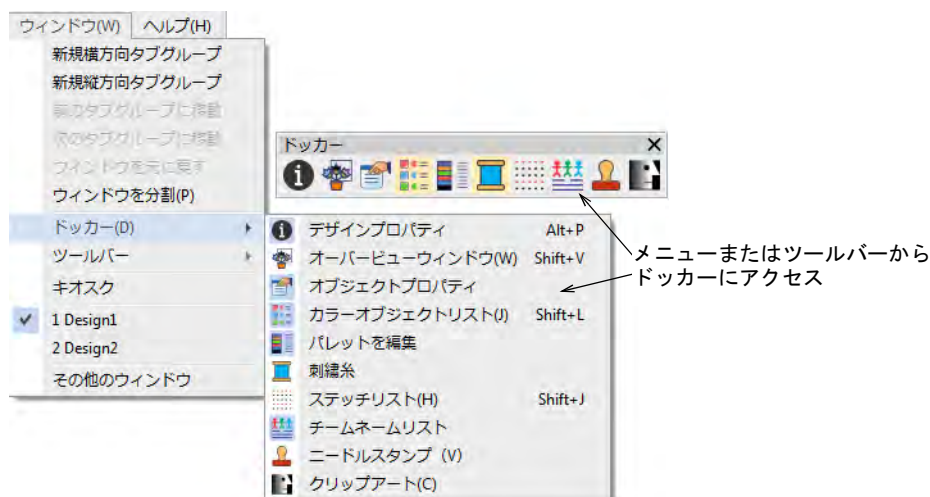


ドッカー > パレットを編集を使用し、糸色をパレットに割り当てたり、カラーウェイを定義するのに使用します。

Wilcom ワークスペースモードには、3 つの重要な **ドッカー**があります。

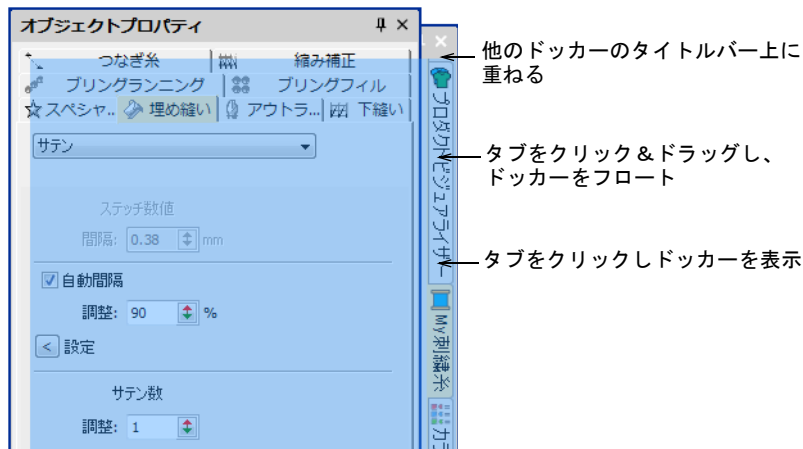
ドッカー	説明
オブジェクトプロパティ	オブジェクトプロパティは一番重要なドッカーです。プロパティバーと同様に、選択した刺繍オブジェクトのプロパティにアクセスします。
カラーオブジェクトリスト	カラーオブジェクトリストでは、カラーブロックとオブジェクトを選択的に表示し、並び替えることができます。
パレットを編集	新規デザインを作成する際には、カラーウェイ 1 と呼ばれる初期設定のカラーウェイが使用されます。パレットを編集では初期値の色を変更したり、使用する色を追加することができます。

ドッカーはドッカーツールバー、または Window メニューからアクセスできます。ドッカーは画面の両端どちらにでもドッキングすることができます。

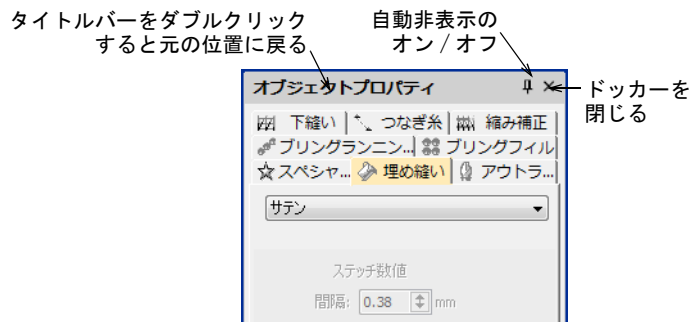


ドッカーはすべて固定して表示することも、最小表示にすることもできます。位置に固定されたドッカーは、ドッカーのタイトルバーをデザインウィンドウにドラッグするか、ダブルクリックすることでフロートさせることができます。ま

たドッカー同士を重ねて、ワークスペースを広げることもできます。ネスト化したドッカーのタブは端に表示されます。



閉じるボタンXの横の自動非表示は、ドッキングしたドッカーが使用されていない時に、自動的にドッカーを非表示にします。マウスを横のタブに重ねると、非表示のドッカーが表示され機能にアクセスすることができます。



関連項目

- ◀ [オブジェクトプロパティにアクセスする](#)
- ◀ [カラーブロックを表示する](#)
- ◀ [カラーウェイ](#)

オブジェクトプロパティにアクセスする

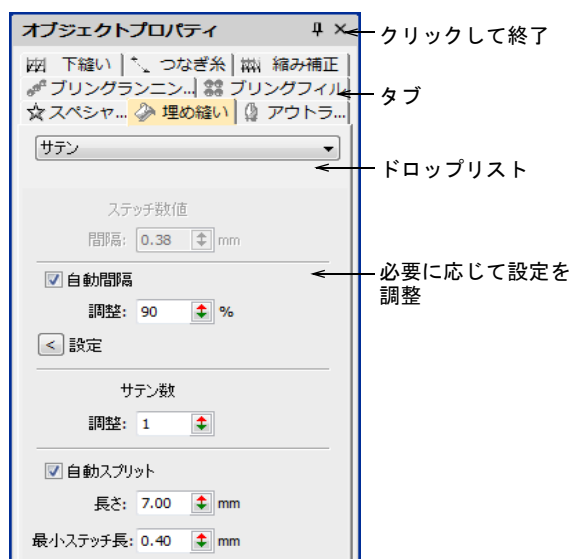


ドッカー>オブジェクトプロパティを使用し、選択したオブジェクトのプロパティを設定します。

オブジェクトプロパティは、最も重要なドッカーです。プロパティバーと同様に、選択した刺繍オブジェクトのプロパティにアクセスします。

オブジェクトプロパティにアクセスするには

- 1 以下のいずれかの方法で、オブジェクトプロパティダイアログを開きます。
 - ◀ オブジェクトプロパティツールをクリックします。
 - ◀ デザインウィンドウ内のオブジェクトをダブルクリックします。
 - ◀ 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します。
 - ◀ カラーオブジェクトリストの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します。



- 2 タブを選択し、調整するプロパティにアクセスします。
- 3 一般的なプロパティ（幅、高さ、位置）は、プロパティバーで調整します。Enter を押して適用します。Esc を押し、変更を破棄します。



参考 数値を入力する際に、測定単位を特定することができます。

関連項目

- ◀ [オブジェクトプロパティを使用して作業する](#)
- ◀ [測定システムを設定する](#)

マシンフォーマット

刺繍機によって使用する「言語」は異なります。刺繍機は、様々なマシン機能に対する独自のコマンドを持っています。刺繍デザインを作成するにあたり、使用

する刺繍機に対応するマシンフォーマットを選択する必要があります。
EmbroideryStudioはデジタル化したデザインを、マシンで読み込める特定のフォーマットに変換します。デザインを他のマシンに出力するのに、デザインの基のマシンフォーマットを変更する必要はありません。選択した刺繍機が特定の機能に対応していない場合は、その機能は無視されます。

マシンフォーマットを選択するには

◀ デザイン>マシンフォーマットを選択を選択します。



◀ リストから使用するマシンフォーマットを選択します。



メモ マシン値が使用する刺繍機に完全に対応していない場合は、マシンフォーマット自体を変更するか、選択したフォーマットをベースに新しく作成することができます。

関連項目

- ◀ サポートされているマシンの種類
- ◀ 刺繍を出力する
- ◀ マシンフォーマット
- ◀ シークインモードを設定する
- ◀ ユーザー設定のマシンフォーマット

デザインファイルを扱う

EmbroideryStudio は工業用と家庭用両方の、すべてのステッチファイルフォーマットに対応しています。Wilcom の EMB ファイルは、主要な家庭用ミシンで読み取り / 書き込みすることができます。



EmbroideryStudio を開始する度に、新規ファイル（デザイン 1）が自動的に作成されます。初期設定では、デザイン 1 には NORMAL テンプレートが使用されます。テンプレートにはプリセットされたスタイル、初期設定、オブジェクトが含まれ、デジタイズを素早く簡単に行えるようになっています。EmbroideryStudio には、ステッチを施す生地の種類を考慮に入れることができる生地設定があります。

デザインを開く



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。

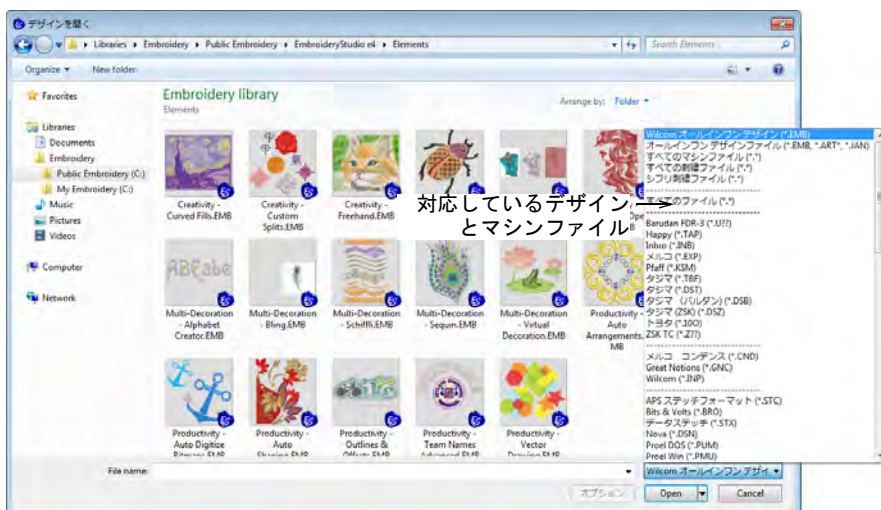


標準 > 最近使ったデザインを開くを使用し、最近開いたデザインリストからデザインを開きます。

EmbroideryStudio では様々な種類の「デザイン」ファイルと、「マシン」ファイルを開くことができます。

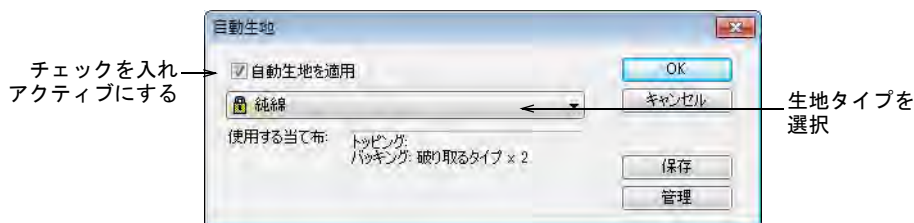
デザインを開くには

- ◀ デザインを開くアイコンをクリックします。



- ◀ デザインフォルダまで移動します。このダイアログではすべての EMB ネイティブデザインファイルを表示する、「Wilcom オール・イン・ワン」デザインがフィルターの初期設定になっています。必要に応じてフィルターを調整します。
 - ◀ オール・イン・ワン・デザインファイル：JAN と ART を含んだ、EmbroideryStudio でサポートされているすべてのデザインファイル。
 - ◀ すべてのマシンファイル：マシンファイルフォーマットのみフィルターにかけます。デザインファイルなし。
 - ◀ すべての刺繍ファイル：サポートされているすべての「デザイン」と「マシン」ファイル。
 - ◀ デザインを選択します。
 - ◀ 範囲を選択するには Shift を押し下げ、始めと終わりを選択します。
 - ◀ 複数のアイテムを選択するには、Ctrl を押し下げてクリックします。
- 👉
- 参考 選択ファイルの情報を更に表示するには、そのファイルを右クリックし、ポップアップメニューからプロパティを選択します。
- ◀ EMB や ESD 以外のファイルタイプは、必要に応じてオプションをクリックし、認識オプションを調整します。
 - ◀ 開くをクリックします。

- ◀ 必要に応じてデザイン＞自動生地を選択し、希望の生地設定を適用します。



- ◀ 最近開いたデザインを使用したい場合は、最近使ったデザインを開くを使用するとデザインに素早くアクセスできます。



- ◀ バックアップオプションがオンの場合、現在のデザインファイルのバックアップが**前回保存した形式**で自動的に作成されます。バックアップフォルダは、ファイル＞バックアップデザインを開くコマンドからアクセスできます。



参考 デザインは専用の**刺繍ディスク**から開くことも、ペーパーテープから読み込むこともできます。

関連項目

- ◀ [自動保存 & バックアップオプション](#)
- ◀ [デザイン情報を表示する](#)
- ◀ [生地を扱う](#)
- ◀ [刺繍ディスクを使用する](#)
- ◀ [利用可能なマシン、ファイル、ディスクタイプ](#)
- ◀ [マシンファイルを変換する](#)

テンプレートからデザインを作成する

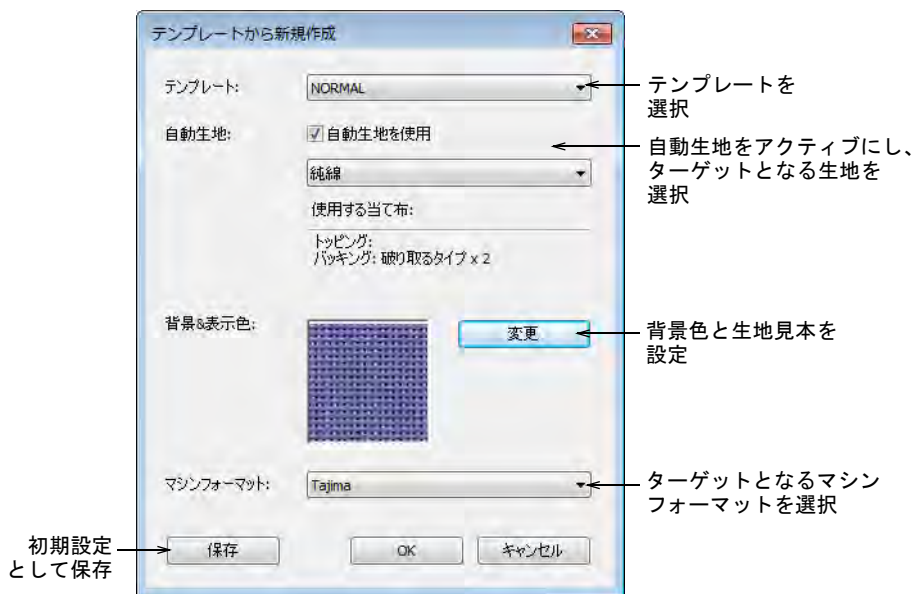


標準 > デザインを新規作成を使用し、現在選択されているテンプレートをベースにした新規ファイルを開きます。Shift を押し下げながらクリックし、テンプレートから新規作成ダイアログを開きます。

テンプレートはスタイル、初期設定プロパティ、生地設定を記憶する特別なファイルです。NORMAL テンプレートの設定は様々な生地に適していますが、更に設定を調整するには自動生地を選択します。

テンプレートからデザインを作成するには

- 1 ファイル>テンプレートから新規作成を選択するか、Shift キーを押し下げながら新規デザインをクリックします。テンプレートから新規作成ダイアログが開きます。



- 2 ドロップダウンリストからテンプレートを選択します。テンプレートをベースにファイルを作成する場合、その数値が新規デザインにコピーされます。
- 3 生地設定を使用したい場合は、チェックボックスを選択します。使用したい生地に一番近い生地タイプを、ドロップリストから選択します。
- 4 必要に応じて、選択した生地に合う背景を選択します。
- 5 ドロップダウンリストから使用する刺繍機を選択します。マシンフォーマットは通常デジタイズを始める前に選択しますが、これはいつでも変更することができます。



参考 使用する刺繍機に適したフォーマットを追加、またはカスタマイズします。

- 6 OK をクリックし適用します。デザインウィンドウに、選択したテンプレートをベースにした空白のファイルが開きます。設定は新しく作成した刺繍オブジェクトすべてに適用されます。選択した生地の種類は、ステータスバーに表示されます。



参考 初期設定でテンプレートから新規作成オプションが起動します。生地設定なしに作業したい場合は、これをオフにします。

関連項目

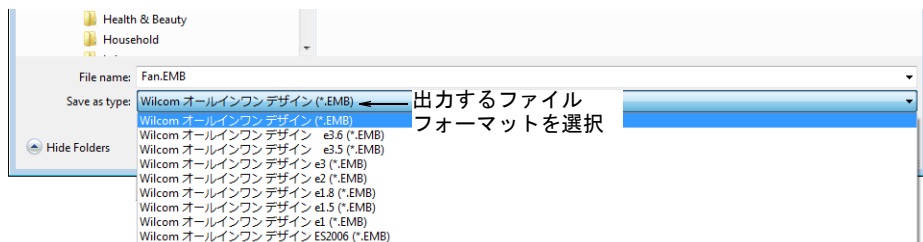
- ◀ テンプレートで作業する
- ◀ 生地を扱う
- ◀ その他のオプション
- ◀ マシンフォーマット

デザインを保存する & 閉じる



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。右クリックして「名前を付けて保存」ダイアログを開きます。

デザインを保存オプションは、デザインを最新のネイティブ EMB「オール・イン・ワン」フォーマットに保存することができます。旧フォーマットでデザインを保存したい場合は、ファイル > 名前を付けて保存を選択します。



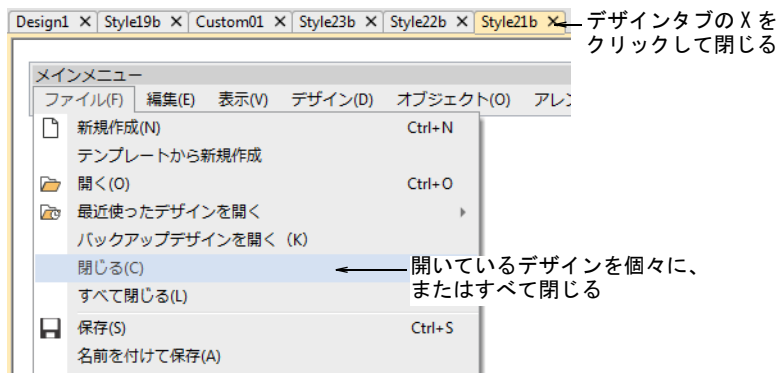
ネイティブ EMB ファイルはオブジェクトのアウトライン、プロパティ、ステッチ、マシン機能、糸色、概要情報などのデザイン情報を含む「オール・イン・ワン」ファイルです。ビットマップイメージも、EMB フォーマットに含めることができます。ネイティブの EMB ファイルだけが、100% 完璧にサイズ変更と変形を行なうことができます。EmbroideryStudio では、デザインを様々な EMB フォーマットに保存することができます。これは取引先が古いバージョンの Wilcom ソフトウェアを使用している場合などに便利です。



注意 選択したファイルタイプで機能が使用できない場合は変換されます。(例：フレックススプリットはタタミに変更される)。デザインに選択したファイルタイプでサポートされていない色深度を使用しているビットマップが含まれている場合、出来上がったファイルから削除されます。

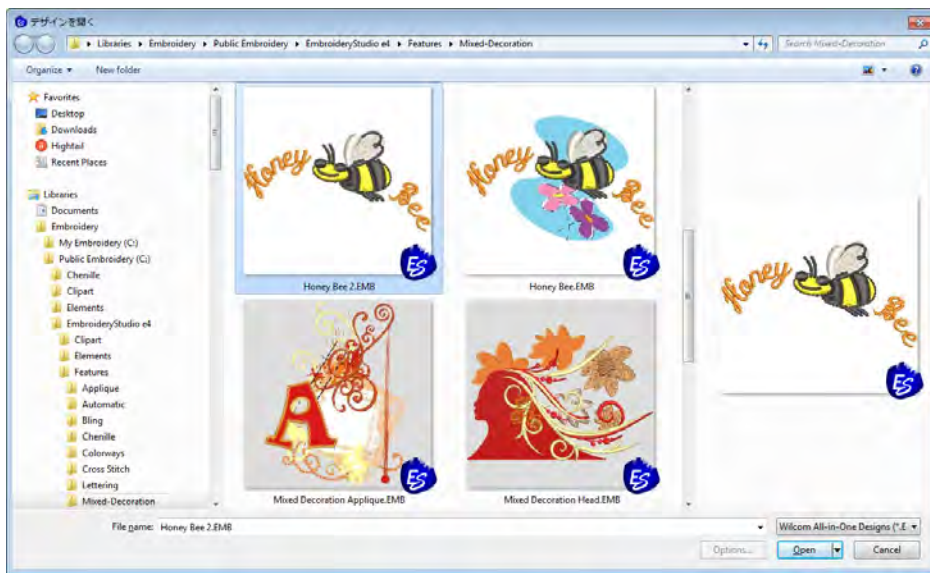
デザインを閉じる

デザインを閉じるにはファイルメニューのコマンドを使用し、開いているデザインを個々にまたは一括で閉じることができます。開いているデザインは、デザインタブを使用して閉じることもできます。



デザインサムネイル表示

デザインサムネイルは、デザインを保存する際の表示ツールバーの設定を反映します。デザインを保存すると、表示されているすべてのオブジェクトとデザイン背景でデザインサムネイルが生成されます。ビットマップやベクター表示がオンの場合、これらもサムネイルに表示されます。



関連項目

- ◀ デザインをマシンにエクスポートする
- ◀ 刺繍構成要素を表示する
- ◀ 刺繍ディスクを使用する

◀ 利用可能なマシン、ファイル、ディスクタイプ

◀ マシンフォーマット

デザインをEメールに添付して送信する



標準 > デザインを開くを使用し、Eメールに添付してデザインを送信します。

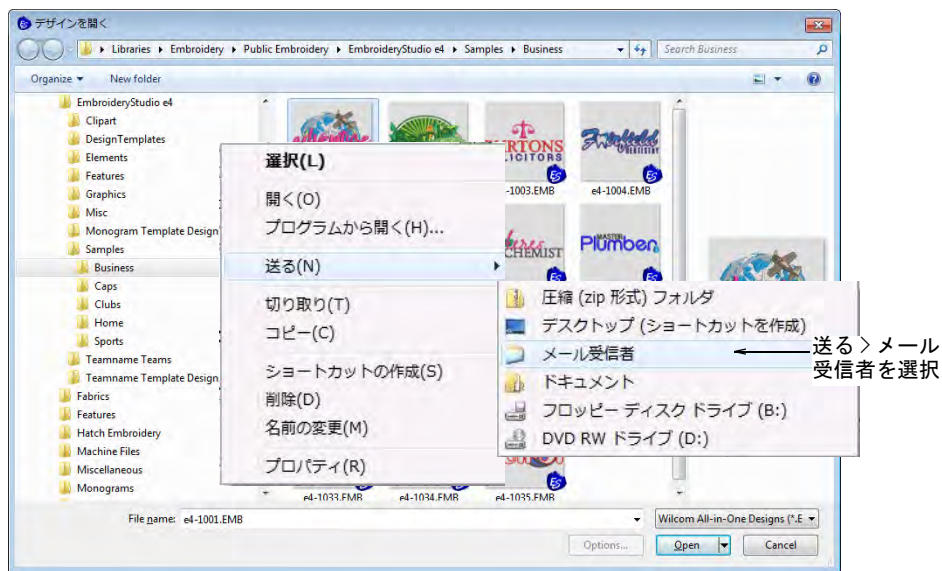
デザインはデザインウィンドウ、またはデザインを開くダイアログを介して、Eメールに添付することができます。

デザインをEメールに添付して送信するには

◀ デザインウィンドウにデザインが開いた状態で、ファイル > Eメールで送信を選択します。

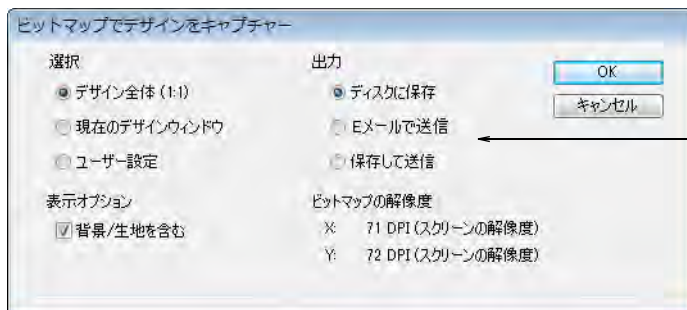
◀ あるいはデザインを開くアイコンをクリックします。送信するファイルを選択し、右クリックします。ポップアップメニューが表示されたら送る > メール受信者を選択します。

お使いのEメールソフトを起動し、デザインファイルが添付された状態で新規メールが作成されます。



◀ Eメールに詳細を入力して送信します。

- ◀ デザインをビットマップに出力したい場合は、ファイル>ビットマップでデザインをキャプチャーを選択します。



出力オプションを選択

関連項目

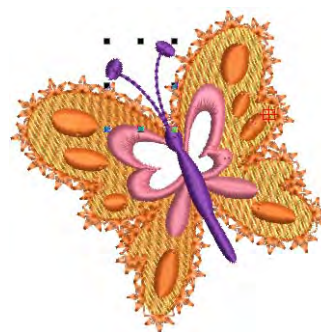
- ◀ デザインをグラフィックに出力する

オブジェクトを選択する

EmbroideryStudio では刺繍オブジェクトをポイント&クリックや囲み枠などを使用し、様々な方法を用いて選択することができます。カラーオブジェクトリストでは、オブジェクトや色の選択やプロパティへのアクセスを簡単に行うことができます。



参考 お使いの背景により、未縫いステッチ、選択ステッチ、オブジェクトのアウトライン、グリッド&ガイドの表示色を変更することができます。表示色を変更するも併せてご覧ください。



関連項目

- ◀ 選択ツールでオブジェクトを選択する
- ◀ カラーオブジェクトリストでオブジェクトを選択する

選択ツールでオブジェクトを選択する



選択>オブジェクト選択を使用し、オブジェクトを個別に選択したり、グループまたは範囲で選択します。



選択>フリーハンド選択を使用し、フリーハンドのラインを描きオブジェクトを選択します。



選択>囲み枠選択をクリックし、オブジェクトの周りに囲み枠をデジタルし、選択します。

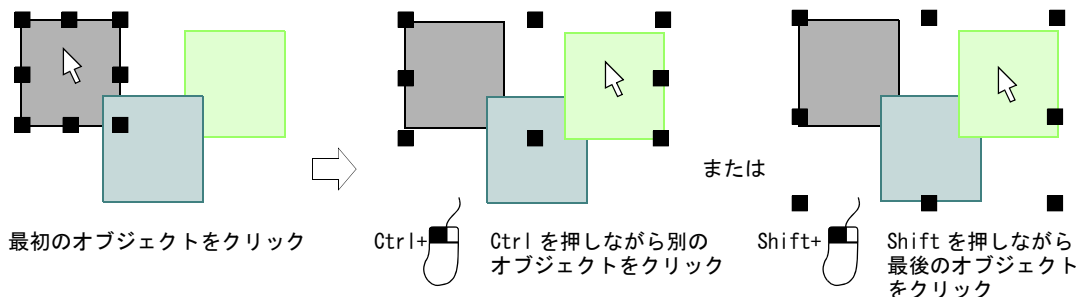


選択 > 折れ線選択を使用し、オブジェクトを通るように線をデジタイズし、選択します。

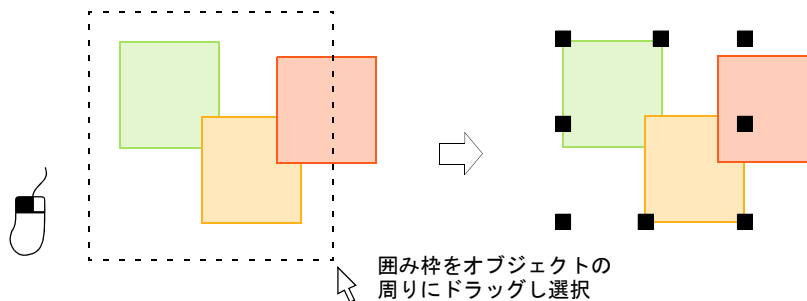
選択ツールにはオブジェクトを個々に選択したり、グループまたは範囲で選択できるツールがあります。

オブジェクトを選択するには

- ◀ **オブジェクト**を選択する一番簡単な方法は、**オブジェクト**選択ツールでオブジェクトをクリックすることです。オブジェクトの周りに**選択ハンドル**が現れます。

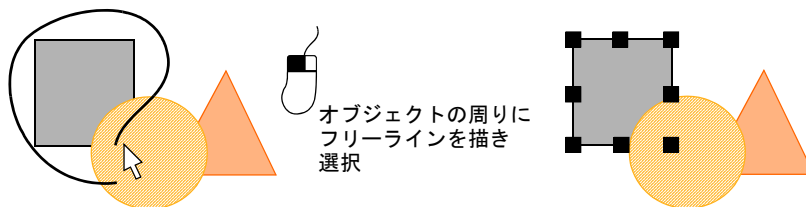


- ◀ 複数のアイテムを選択するには、**Ctrl** を押しながらクリックします。ある一定の範囲を選択するには、**Shift** を押しながらクリックします。
- ◀ または囲み枠を選択したいオブジェクトの周りにドラッグします。

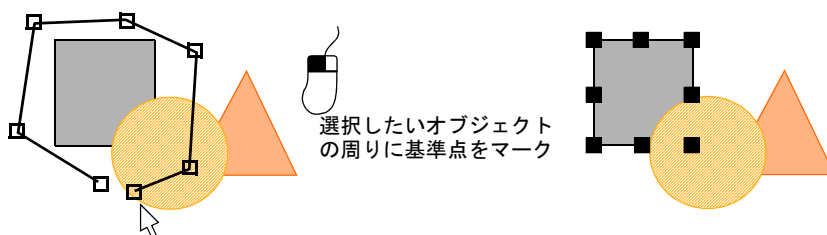


- ◀ アウトライン、閉じた埋め縫い、開いた埋め縫いなど様々な種類のオブジェクトが混合している場合、オブジェクトの隙間をクリックすることで下のオブジェクトを選択することができます。

- ◀ またはフリーハンド選択ツールで、選択したいオブジェクトの周りにフリーラインを描きます。Enter を押して閉じます。



- ◀ または囲み枠選択ツールで、選択したいオブジェクトの周りに基準点を作成します。Enter を押して閉じます。



- ◀ または折れ線選択で2つ以上の基準点をマークし、選択したいすべてのオブジェクトを通るようにラインを作成します。



- ◀ 埋め縫いオブジェクトの後ろにあるオブジェクトを選択するには、2 キーを押し下げて下側のオブジェクトが選択されるまでクリックします。
- ◀ 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。選択ハンドルがデザイン全体の周りに現れます。
- ◀ 以下のいずれかの方法で、オブジェクト選択を解除します。
 - ◀ 選択からオブジェクトを取り除くには、Ctrl を押し下げてオブジェクトをクリックします。
 - ◀ すべてのオブジェクトの選択を外すには、背景の空白部分またはその他のオブジェクトをクリックするか、
 - ◀ Esc または X を押すか、編集 > すべて選択取消を選択します。



参考 EmbroideryStudio ではグループ化したオブジェクト中のオブジェクトを、個別に選択することもできます。詳細は[グループ内のオブジェクトを選択する](#)をご覧ください。

カラーオブジェクトリストでオブジェクトを選択する

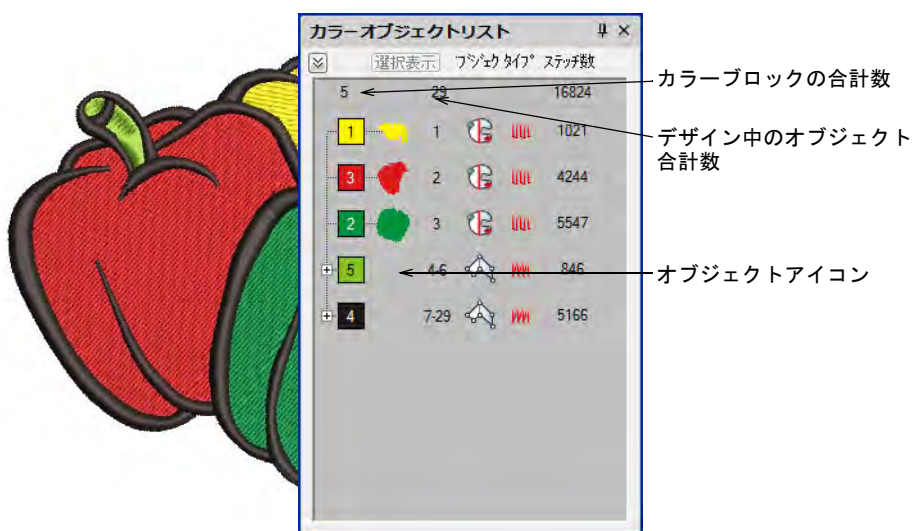


ドッカー>カラーオブジェクトリストを使用し、カラーオブジェクトリストのオン/オフを切り替えます。デザイン内のオブジェクトを表示し、並び替えるのに使用します。

カラーオブジェクトリストでは簡単にオブジェクトを選択でき、またそれらを選択的に表示することができます。デザインウィンドウはリストとシンクロしており、変更がすぐさま反映されます。

カラーオブジェクトリストでオブジェクトを選択するには

- ◀ カラーオブジェクトリストアイコンをクリックし、ドッカーを開きます。デザイン中の各カラーブロックとオブジェクトのアイコンは、それぞれステップされる順序で表示されます。



- ◀ 「ノード」をクリックしてカラーブロックを開閉し、構成要素をチェックします。



- ◀ アイコンをクリックして、カラーブロックまたは個々のオブジェクトを選択します。
 - ◀ ある一定の範囲を選択するには、Shift を押しながらクリックします。
 - ◀ 複数のアイテムを選択するには、Ctrl を押しながらクリックします。
 - ◀ すべてのアイテムを選択するには、右クリックし、ポップアップメニューからすべて選択を選択します。
 - ◀ 選択を解除するには、デザイン以外のところをクリックします。



メモ カラーオブジェクトリストではオブジェクトのグループ化、ロック、切り取り、コピー、貼り付け、並び替え、ブランピングを行うこともできます。詳細は[オブジェクトを組み合わせる](#)、[並び替える](#)をご覧ください。

測定方法

EmbroideryStudio には刺繍オブジェクトを正確な位置に並べたり、サイズを揃えたりするのに役立つグリッド線が用意されています。

グリッドとルーラー & ガイドを表示する



表示 > グリッド表示を使用し、グリッドの表示 / 非表示を切り替えます。右クリックで設定します。



表示 > ルーラーとガイドライン表示を使用し、ルーラーとガイドラインの表示 / 非表示を切り替えます。右クリックで設定します。

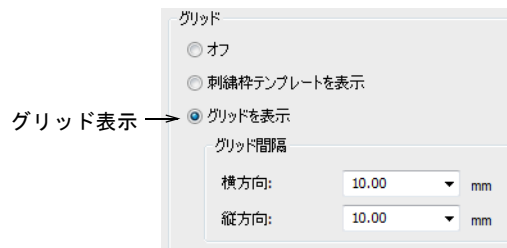


ルーラーをゼロ値にドラッグし、新規ルーラーをゼロ値にリセットします。

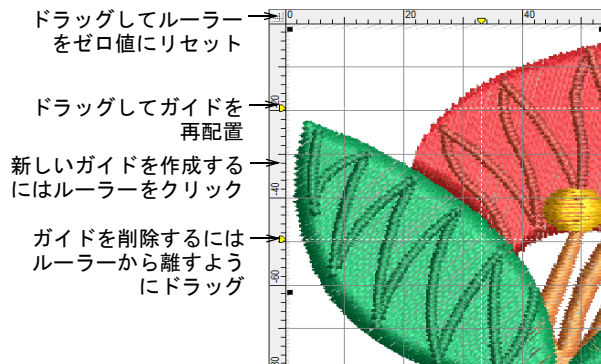
グリッドは**刺繍オブジェクト**を正確に配置したり、サイズを確認するためのガイドとして使用します。初期設定のグリッド間隔は、10mmx10mmです。ルーラーはオブジェクトを正確に配置したり、拡大 / 縮小を行うのに使用します。MS Windows (R) のコントロールパネルで設定している地域設定により、測定単位(ミリメートルまたはインチ)が決定します。

グリッドとルーラー&ガイドを表示するには

- ◀ **グリッドを表示アイコン**をクリックするか、Shift+G を押します。右クリックで設定します。オプションダイアログではグリッド間隔の変更や基準点の設定が行え、グリッドに合わせるのオン / オフを切り替えることができます。

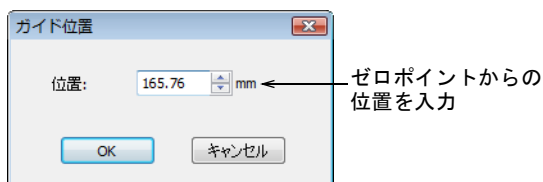


- ◀ **ルーラーとガイドライン表示アイコン**をクリックするか、Ctrl+R を押します。

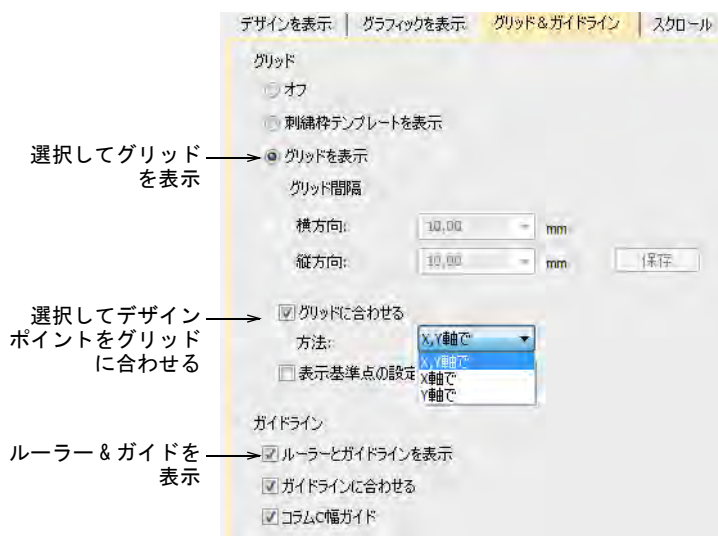


- ◀ ルーラーの左上にあるボタンをクリック & ドラッグし、ルーラーのゼロポイントをリセットします。
- ◀ ガイドを作成するには、ルーラーの横線または縦線をクリックし、作成したい位置までドラッグします。ガイドは複数作成することができ、簡単に削除することができます。

- ◀ 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。ガイド位置ダイアログでゼロポイント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。
- ◀ …に合わせる機能は、オプションダイアログでオンにすることができます。



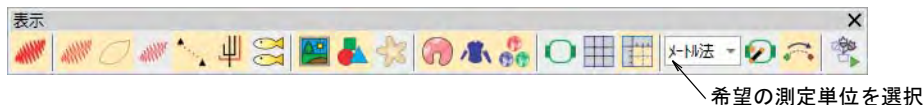
- ◀ グリッドやガイドラインの色は、背景 & 表示色ダイアログで変更することができます。

関連項目

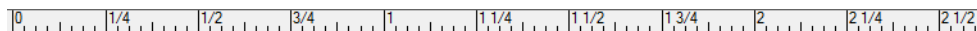
- ◀ [グリッド表示オプション](#)
- ◀ [表示色を変更する](#)
- ◀ [手動で刺繍枠を選択する](#)

測定システムを設定する

初めて EmbroideryStudio を起動した際の測定システムは、使用しているオペレーティングシステムの設定が適用されますが、測定システムは EmbroideryStudio 内で変更することができます。



メモ 「U.S. 式」を選択した場合、インチ、フィートまたはヤードを使用します。インチでのルーラーは 1/16、1/8、1/4、1/2、1 インチ目盛りで表示されます。グリッドのサイズは少数点で設定することができます。

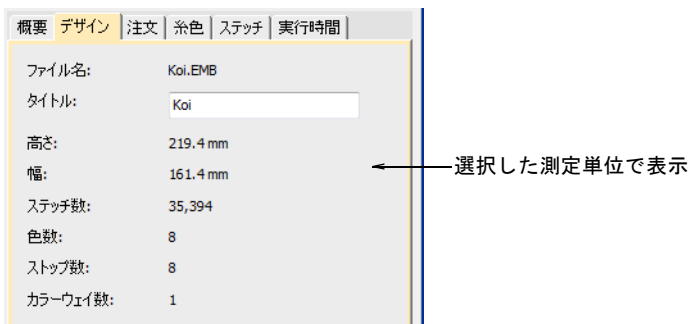


変更が及ぼす影響

測定システムを変更すると、操作に使用する単位のほとんどが変更になります。



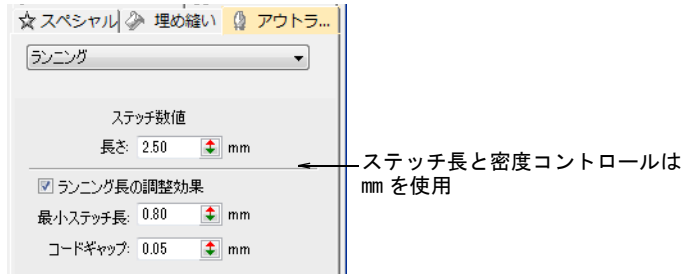
関連のあるフィールドが、選択した測定単位で表示されます（例：デザイン情報ドッカーや製作ワークシート）。



しかしながら、これにはいくつかの例外があります。

- ◀ ステッチリスト : U.S. 式のインチで表示されていましたが、これらはステッチ長なので常に mm が使用されます。

- ◀ ステッチ長と密度は測定システムに関わらず、mmが使用されます。(工業用刺繍機は常にミリメートルを使用する為)。



測定単位をその場で特定する

測定単位は数値を入力する際に特定することもできます。EmbroideryStudioが値を自動的に変換します。



例えば US の取引先がレタリングをインチで注文してきた場合 (例: 3/4 インチ)、メートル法でデジタイズを行った後に、レタリングの高さフィールドに「3/4in」または「3/4 in」と入力すれば、自動的に 19.05mm に変換されます。



メモ EmbroideryStudio では真分数と仮分数が使用できます (例: 「1 1/3」や「4/3」)。しかしながら「1'3"」のような混合した単位は使用することができません。また分数表示は入力されている間のみ表示され、入力後は表示されません。

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

関連項目

- ◀ グリッド表示オプション
- ◀ EmbroideryStudio でデザインの詳細を表示する
- ◀ オブジェクトプロパティを使用してレタリング作成する
- ◀ ステッチリストでステッチを選択する

画面上で長さを測る

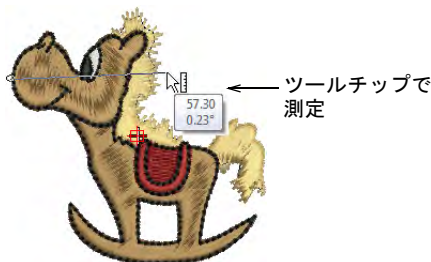
測定コマンドを使用して、画面上の2点間の距離を測ることができます。数値はステータスバーまたはツールチップで確認できます。



参考 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事ができます。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。

画面上で長さを測るには

- 1 表示>測定を選択するか、M を押し開始点をクリックします。
- 2 測定したいもう一方の位置までマウスを移動し、そのまま静止させます。測定がアクティブの場合、ツールチップに長さや角度が表示されます。



ステータスバーにも情報が表示されます。

- ◀ 最後にマウスを置いた地点の座標 (X=、Y=)
- ◀ 測定ラインの長さ (L=)
- ◀ 水平ラインに対するラインの角度 (A=)

X= 4.82 Y= -6.42 L= 8.03 A= -53.07

設定により長さがミリメートルまたはインチで表示されます。

- 3 操作を終了させるには、もう一度 Esc キーを押します。

関連項目

- ◀ その他のオプション

第 4 章

デザインを表示する

EmbroideryStudio は、デザインでの作業がより簡単に行えるように様々な表示モードを装備しています。ズームやパンニング機能を使用して、デザインの詳細を確認します。「アーティスティック」と「テクニカル」ビュー間を切り替えます。カラーウェイで他の色や背景を選択して、様々なバリエーションでデザインをプレビューすることができます。



EmbroideryStudio では、様々な形でデザインの情報を提供することができます。承認または生産シートは、デザインのプレビュー、サイズ、色の並び順序の情報や特別な事項を含むことができます。

デザインの構成要素を表示する

EmbroideryStudio はデザイン作業がより簡単に行える、様々な表示モードを装備しています。デザインは実寸表示もしくはズーム表示で詳細を確認したり、スクロールの代わりにパンニングしたり、現在と前の画面を素早く切り替えたりすることができます。



メモ デザインを実寸表示にした時に実際のサイズで表示されるよう、ディスプレイモニターを調整する必要があります。この設定は最初に EmbroideryStudio をインストールした時や、モニターを変更した時に行います。設定 > モニター画面を調整を選択します。

刺繍構成要素を表示する

EmbroideryStudio で刺繍デザインを開くと、表示ツールバーで「アーティスティック」ビューと「テクニカル」ビューを交互に入れ替えることができます。TrueView はプレゼンテーションに使用します。TrueView は承認シートに含めた

り、ビットマップでキャプチャしてEメールで送信したり、ウェブサイトに載せることができます。







これらの切り替えを単独に、または組み合わせて使用し、デザインの詳細にフォーカスすることができます。例えばデザインのアウトライン、ステッチ、針落ちポイントや、糸切りやほつれ止め（エンド）などのマシン機能を表示することができます。またステッチビューでつなぎ糸をオンにすることもできます。デザインを編集するのか、または生産準備のチェックを行なうのかにより、使用する表示オプションが異なってきます。





メモ デザインサムネイルは、デザインを保存する際の表示ツールバーの設定を反映します。デザインを保存すると、表示されているすべてのオブジェクトとデザイン背景でデザインサムネイルが生成されます。ビットマップやベクター表示がオンの場合、これらもサムネイルに表示されます。[デザインを保存する & 閉じる](#)も併せてご覧ください。

ショートカットキー

ショートカットキーが有効なツール：

-  TrueView ステッチ表示と TrueView を切り替えます。 (T)
-  ステッチ表示 刺繍ステッチ表示をオン / オフにする (S)
-  アウトライン表示 オブジェクトのアウトライン表示をオン / オフにする。 (L)
-  針落ちポイント表示 針落ちポイントを表示し、編集時にステッチを選択する。 (ピリット)

 つなぎ糸表示 つなぎ糸を表示し、開始 / 終了点を配置しやすくする。 **Shift**+**C**

 機能表示 糸切りやほつれ止め（エンド）などのマシン機能表示をオン / オフにする。 **Shift**+**F**



参考 デザインの背景により、選択オブジェクト、未縫ステッチなどの表示色を変更できます。

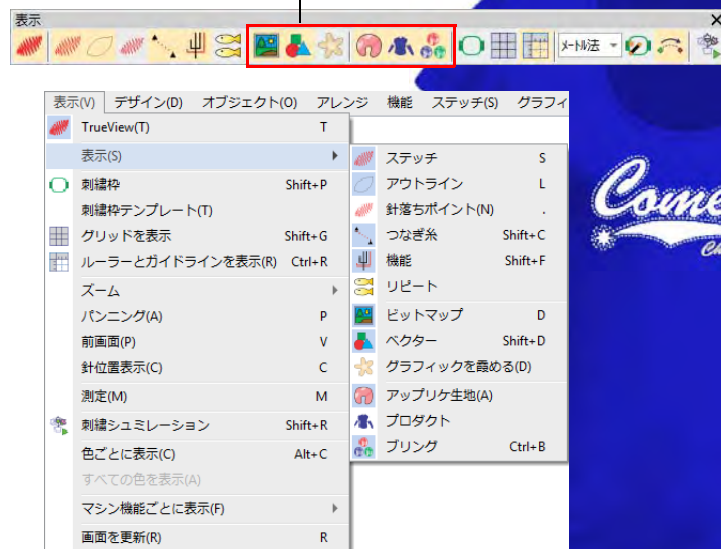
関連項目

- ◀ [表示オプション](#)
- ◀ [表示色を変更する](#)

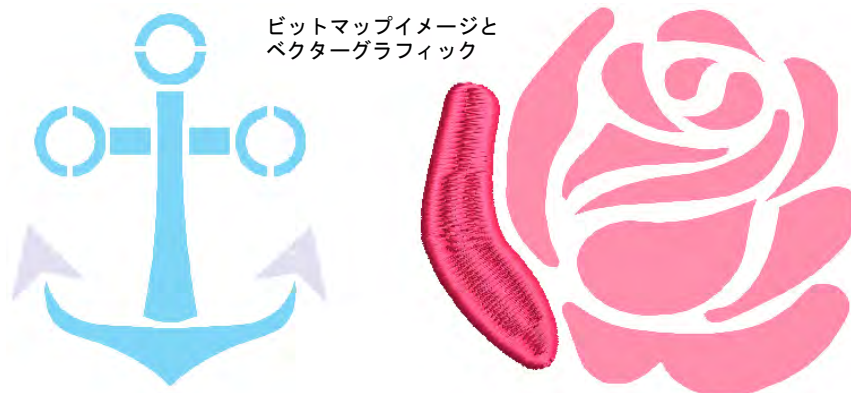
グラフィックの構成要素を表示する

EMB デザインは刺繍以外に、ビットマップイメージ、ベクターグラフィック、アップリケ生地、プロダクト背景、ラインストーン（プリング）などのその他の構成要素を含むことができます。これらは必要に応じてオン / オフにすることができます。

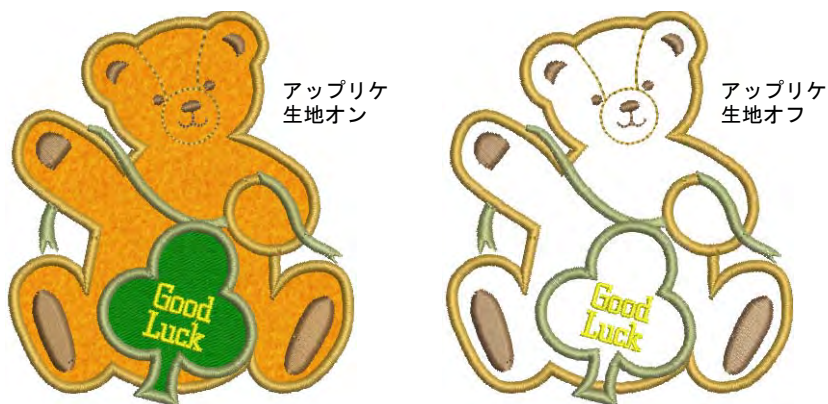
プロダクトイメージなど
グラフィック項目を表示



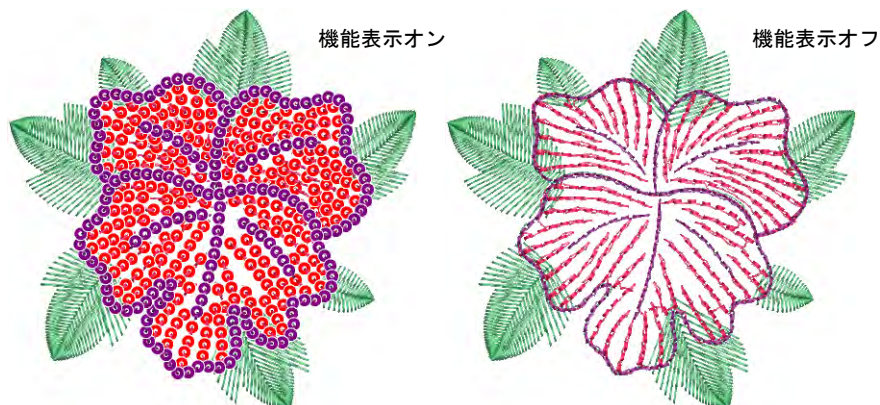
- ◀ ビットマップ表示やベクター表示アイコンは、選択的にベクターとビットマップイメージを表示することができます。



- ◀ イメージを霞めるをクリックし、デジタイズ時にステッチがより鮮明に見えるよう、イメージを霞めて表示します。これはビットマップとベクターイメージ両方に適用することができます。
- ◀ イメージを所定の場所にロックするには、イメージを選択してKを押します。
- ◀ アププリケ生地表示アイコンをクリックし、アププリケ生地の表示をオン/オフにします。



- ◀ 機能表示を使用し、デザインに含まれているシークイン項目をビジュアル化します。



参考 オプションダイアログで設定した表示オプションにより、イメージはフルカラーまたは霞んで表示されます。

関連項目

- ◀ [イメージ表示オプション](#)
- ◀ [オブジェクトのロック & ロック解除](#)
- ◀ [表示オプション](#)
- ◀ [デザインのレポートをカスタマイズする](#)

デザインをズーム & パンニングする



ズーム > ズームをクリックし、ズームモードを起動します。マウスの左 / 右クリックでズームイン / アウト。または囲み枠をドラッグしデザインの詳細を表示する



ズーム > ズーム 1:1 をクリックし、デザインを実際のサイズで表示します。



ズーム > デザイン全体にズームをクリックし、デザインウィンドウにデザイン全体を表示します。



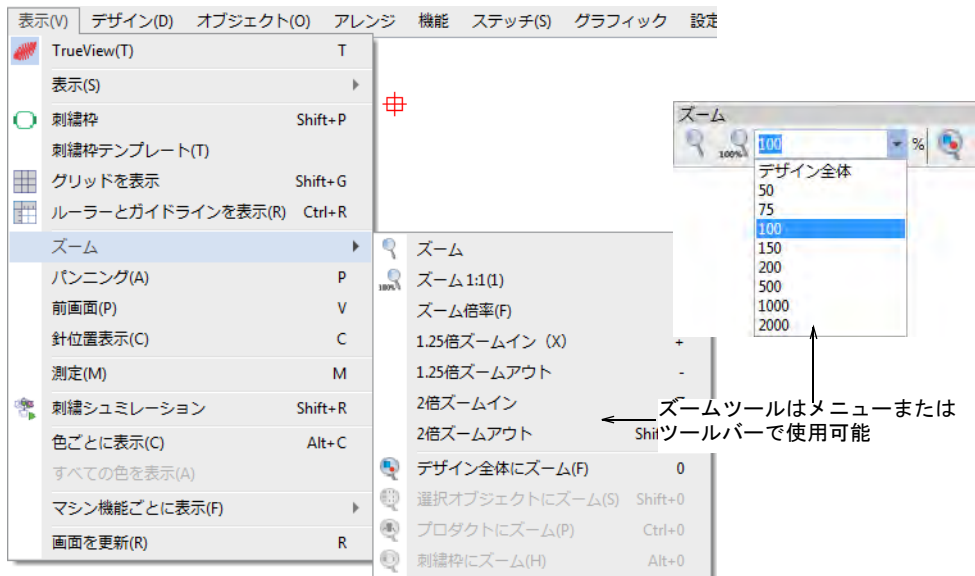
ズーム > 選択オブジェクトにズームをクリックし、選択したオブジェクトのみ拡大します。



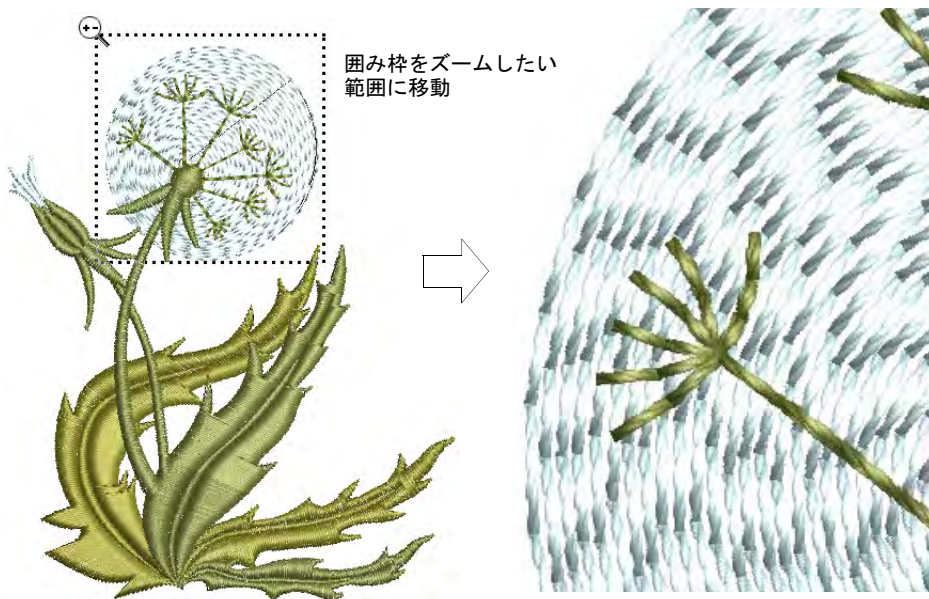
ズーム > ズーム倍率を選択し、ドロップリストから倍率を選択するか、ズーム倍率を入力し Enter を押します。

ズームツールは、個々のステッチや詳細にズームインしてデザインの表示を拡大します。ズームする一番簡単な方法はマウスのホイールを使用します。初期設定の倍率は 1.25 倍づつになっています。ズーム倍率はオプション > スクロールタ

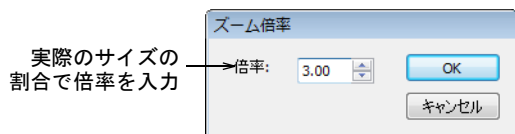
ブで調整することができます。ズームツールは、表示メニューとズームツールバーから使用できます。様々なズームオプションを試してみましょう。



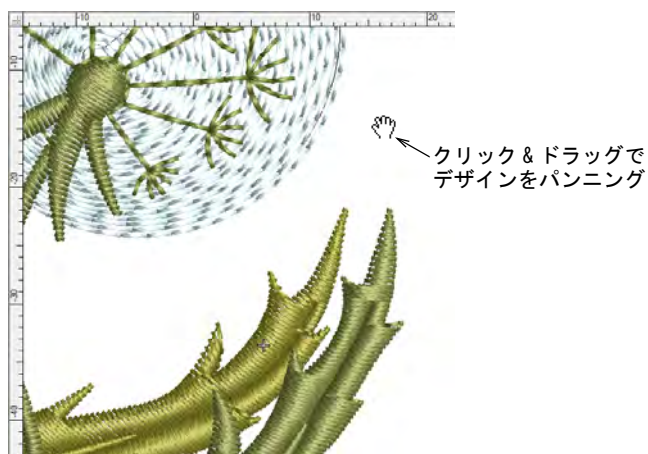
メニューに記載されているショートカットキーを使用します。例えばデザインの範囲にズームインするには、表示 > ズームを選択するか、B を押しズーム範囲に囲み枠をドラッグします。デザイン全体を表示するには、表示 > デザイン全体にズームを選択するか、0 を押します。



- ◀ ステッチを特定の倍率で表示するには、ドロップリストから倍率を選択するか、ズーム倍率を入力し **Enter** を押します。または表示 > **ズーム倍率**（または **F** を押す）を選択します。ズーム倍率ダイアログで、実際のサイズの割合で倍率を入力します（例：1=100%、1.5=150% など）。



- ◀ デザインをパンニングするには、表示 > **パンニング** を選択するか、**P** を押し「手のマーク」ツールを使用します。



関連項目

- ◀ [スクロールオプション](#)

マルチビューを設定する

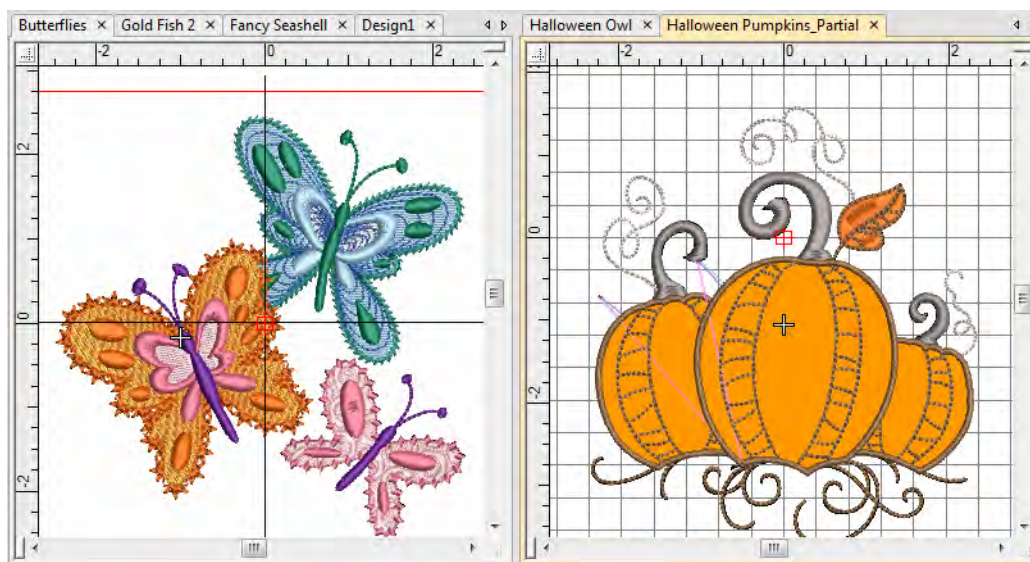
EmbroideryStudio ではデザインをマルチビューで表示することができます。またデザインタブをクリックして、開いているデザイン間を切り替えることもできます。これによりデザイン間のオブジェクトのコピー / 貼り付けや、ドラッグ & ドロップ操作が簡単にできます。

マルチビューを設定するには

- ◀ 必要に応じて、ウィンドウメニューでタブを設定します。



- ◀ タブグループを縦方向 / 横方向に設定します。



- ◀ ひとつのウィンドウに複数表示したい場合は、ウィンドウ>ウィンドウを分割コマンドを使用します。各枠の表示設定を調整します。



- ◀ ウィンドウを元に戻すコマンドで、デザインウィンドウを通常の表示モードに戻します。



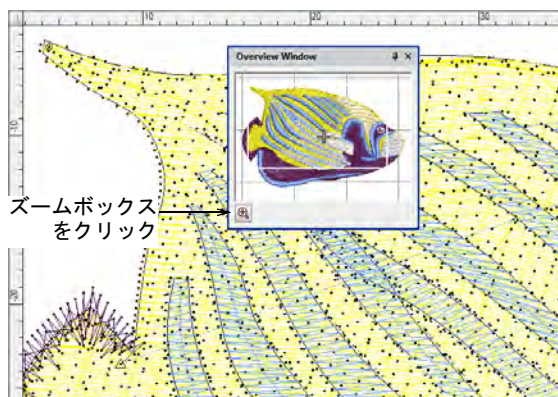
参考 特定の操作の後に画面を更新したい場合は、表示>画面を更新を選択するか、Rを押します。

オーバービューウィンドウを使用する

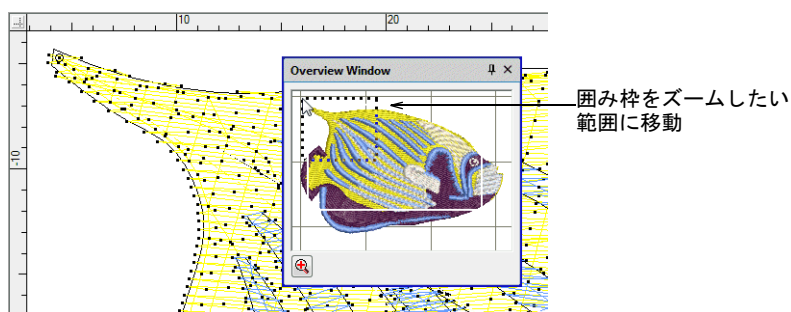


ドッカー>オーバービューウィンドウを使用し、ウィンドウの表示をオン/オフにします。デザインのサムネイルを表示するのに使用します。

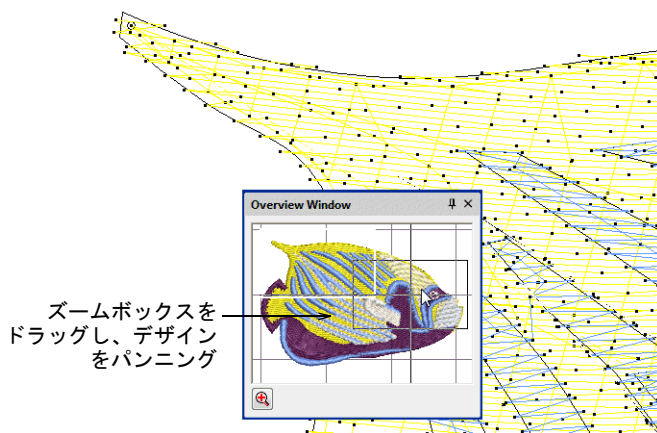
オーバービューウィンドウを使用して、デザインのサムネイルを表示します。高いズーム倍率で作業している際に、デザインをパンニングしたりズームする時に使用します。表示設定はデザインウィンドウに独立して設定できます。



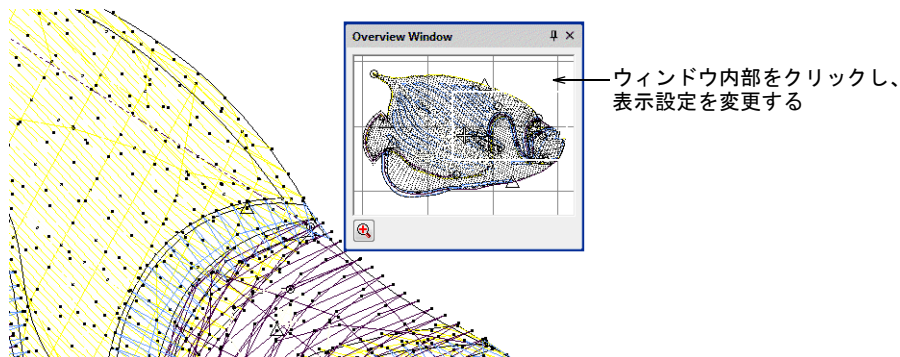
- ◀ ズームイン/アウトするにはウィンドウの下部あるズームボタンをクリックし、ズームしたい場所に**囲み枠**をドラッグします。



- ◀ デザインをパンニングするには、ズームボックスをクリック & ドラッグします。



- ◀ オーバービューウィンドウの表示設定を変更するには、クリックしてアクティブにします。



関連項目

- ◀ 刺繍構成要素を表示する

選択したオブジェクトを表示する

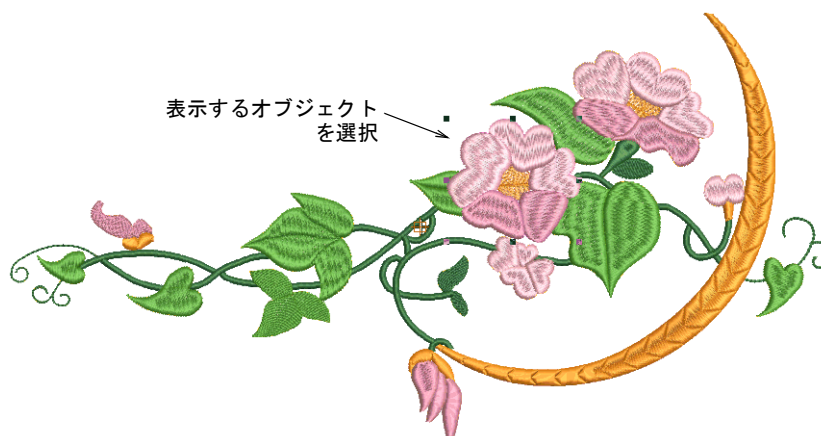


選択 > オブジェクト選択を使用し、オブジェクトを個別に選択したり、グループまたは範囲で選択します。

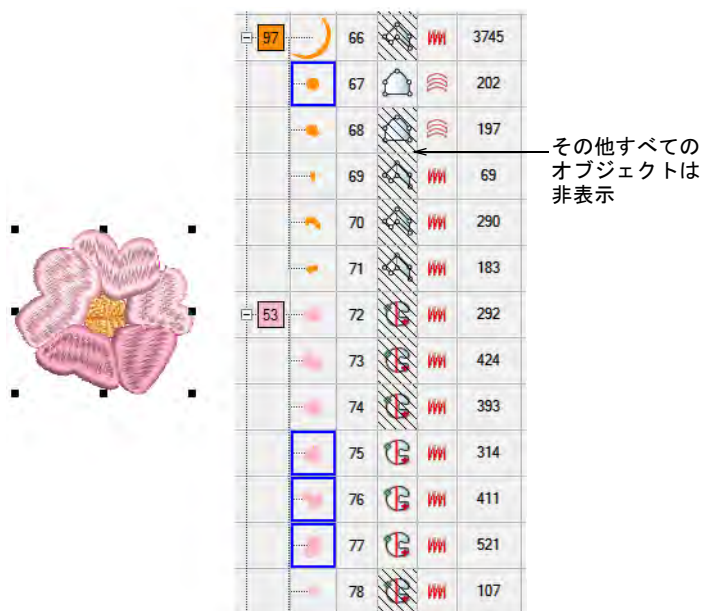
EmbroideryStudio は、**刺繍オブジェクト**を表示 / 非表示にすることができます。

選択したオブジェクトを表示するには

- ◀ 表示したいオブジェクトを選択します。



- ◀ **Shift+S** を押します。その他のオブジェクトはすべて非表示です。



- ◀ 選択オブジェクトを全画面表示するには、**Shift+O** を選択します。
- ◀ 前の画面に戻るには、**表示 > 前画面** を選択するか、**V** を選択します。
- ◀ デザイン全体を再度表示するには、**Esc** を押してから **Shift+S** を押します。
- ◀ 画面を更新するには、**表示 > 画面を更新** を選択するか、**R** を押します。
- ◀ 任意で標準ツールバーのオプションアイコンを押すか、**設定 > オプション > デザインを表示** タブを選択し、**刺繍オブジェクト** を選択的に表示するオプションのオン / オフを切り替えます。



オプションには以下のものがあります。

オプション	説明
変更なし	以前と同じ表示設定となります。
デザイン全体を表示	デザイン内のオブジェクトがすべて表示されます。

オプション	説明
選択オブジェクトを表示	現在選択されているオブジェクトのみが表示されます。このオプションは、オブジェクトが選択されている場合にのみ利用可能です。
選択されてないデザインを表示	上のオプションの反対の動作をします。このオプションは、オブジェクトが選択されている場合にのみ利用可能です。
デザイン全体を隠す	デザイン内のオブジェクトがすべて非表示となります。

関連項目

◀ [オブジェクトを選択する](#)

ステッチ順序を表示する

刺繍デザインをチェックする際、刺繍機で効率的にステッチができるようステッチ順序を理解する必要があります。デザインは**カラーブロック**ごと、**刺繍オブジェクト**ごと、ステッチごとに移動することができます。またステッチは画面上でシミュレーションすることができます。



参考 お使いのデザイン背景に合わせて、未縫いステッチの表示色を変更することができます。詳細は[表示色を変更する](#)をご覧ください。

デザインの縫い順序をシミュレーションする



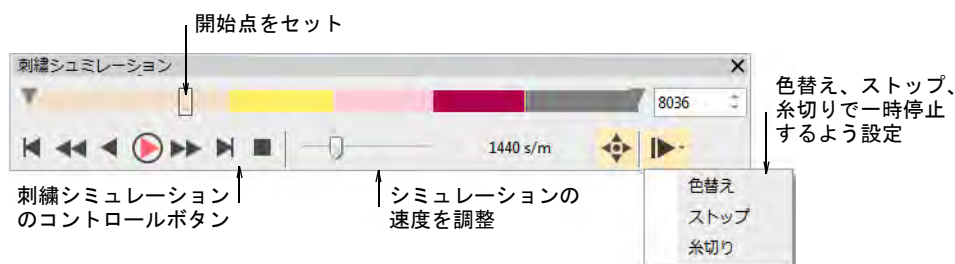
表示 > 刺繍シミュレーションを使用し、画面上で刺繍デザインがステッチされる様子をシミュレーションします。

刺繍シミュレーションは EmbroideryStudio の重要なツールの一つで、刺繍デザインの実際の仕上がり順序をシミュレートできます。刺繍シミュレーションは刺繍機の動きをまねるので、刺繍機の仕事を減らすようデザインの最適化を行う手助けになります。特に同じデザインを複数ステッチする場合にチェックするとよいでしょう。

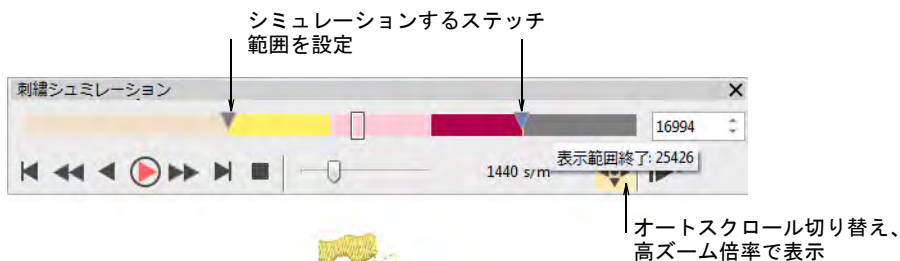


デザインの縫い順序をシミュレートするには

- ◀ デザインをビジュアル化するデザイン表示を選択します。刺繍シミュレーションはTrueViewがオン/オフどちらの状態でも作動します。
- ◀ 刺繍シミュレーションをクリックするか、ショートカット **Shift+R** を押します。



- ◀ 任意でスライダーバーで開始点を移動します。
- ◀ ステッチはデザイン中を前進 / 後進させることができます。再生、一時停止、逆再生用のボタンがあります。
- ◀ 自動一時停止を使用し、停止ポイント（色替え、ストップ、糸切りごとなど）を設定します。
- ◀ デザインの範囲をシミュレーションするには、タブを使ってステッチの開始点と終了点を特定します。



- ◀ 刺繍シミュレーションを高いズーム倍率で使用する場合は、オートスクロールオートスクロールを使用します。



参考 お使いの背景により、未縫いステッチ、選択ステッチ、オブジェクトのアウトライン、グリッドとガイドの表示色を変更することができます。

関連項目

- ◀ [表示色を変更する](#)

デザイン中を移動する

刺繍デザインの縫い順序は、色替えごと、オブジェクトごと、ステッチごとに確認でき、非常に便利です。移動ツールバーには、それらを行なえるツールが装備されています。ツールボタンをマウスの右 / 左ボタンでクリックし、デザインを前進 / 後進で移動します。移動はデザインのどこからでも開始できます。現在の針位置は「針位置マーカー」という大きな白の十字マークで表わされます。現在のステッチ数はステータスバーに表示されます。

デザイン間を移動するには

- ◀ TrueView をオフにし、Esc を押してオブジェクトが選択されていないことを確認します。

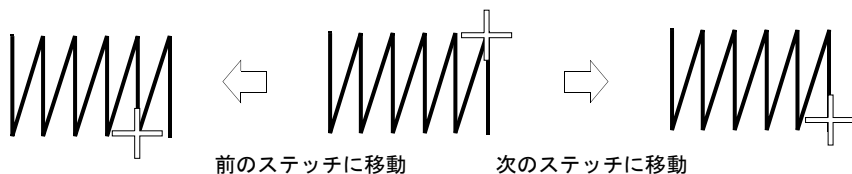


「移動」ツールでデザインの各構成要素を移動



- ◀ デザインのスタート点に移動するには、デザインのスタート / エンド点アイコンをクリックするか、Home キーを押します。
- ◀ ステッチごとに移動機能を使用し、ステッチ順序を前進 / 後進で移動します。クリックまたは右クリックするか、矢印キー (← または →、↑ または ↓)

を使用します。または 1000 ステッチごとに移動するには、**Shift+Num+** または **Shift+Num-** を押します。



- ◀ 色ごとに移動するには、**色ごとに移動**をクリックまたは右クリックします。この機能はステッチ順序にオブジェクトを挿入したり、削除する際に、特定の色替えをロケートする必要がある場合に便利です。
- ◀ オブジェクトごとに移動するには、**オブジェクトごとに移動**をクリックまたは右クリックします。あるいは **Tab**、または **Shift+Tab** を押します。
- ◀ 機能ごとに移動するには、**機能ごとに移動**ツールをクリックまたは右クリックします。あるいは **Ctrl+PageUp**、または **Ctrl+PageDown** を押します。デザインの各ジャンプ、糸切り、色替えごとに針落ちが停止します。
- ◀ 糸切りごとに移動は、不要な糸切りをチェックする場合に便利です。あるいは **Ctrl+左矢印**、または **Ctrl+右矢印** を押します。つなぎ糸表示と機能表示をオンにし、移動中に表示します。



参考 デザインを移動中またはステッチを編集時に**現オブジェクト**を選択アイコンをクリックするか、**Shift+0** を押し、現在のカーソル位置に関連するオブジェクトを選択します。

関連項目

- ◀ [カラーブロックを表示する](#)
- ◀ [オブジェクトを途中に挿入する](#)

デザインを移動しながらオブジェクトを選択する



選択 > オブジェクト選択と Ctrl キーを共に使用し、デザインを移動しながらオブジェクトを選択します。



移動 > オブジェクトごとに移動を左 / 右クリックし、前の / 次のオブジェクトまで移動します。

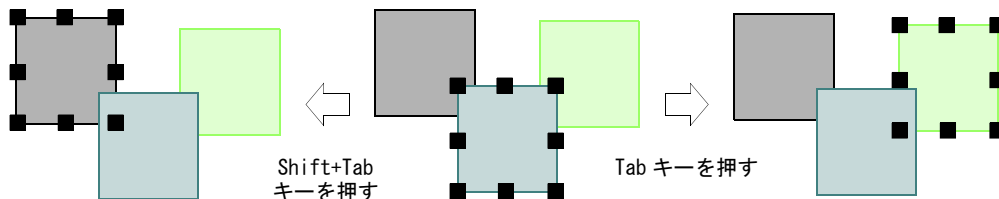


選択 > 現オブジェクトを選択をクリックし、現在のカーソル位置に関連するオブジェクトを選択します。

デザインの移動は、主にステッチ順序をチェックするのに使用されます。Ctrl キーを押し下げ、デザインを移動しながらオブジェクトを選択することができます。

デザインを移動しながらオブジェクトを選択する

- ◀ オブジェクト選択アイコンをクリックします。
- ◀ オブジェクトごとに移動ツールを使用するか、Tab と Shift+Tab ボタンを使用して、オブジェクトを前進または後退しながら移動します。詳細は [デザイン中を移動する](#) をご覧ください。

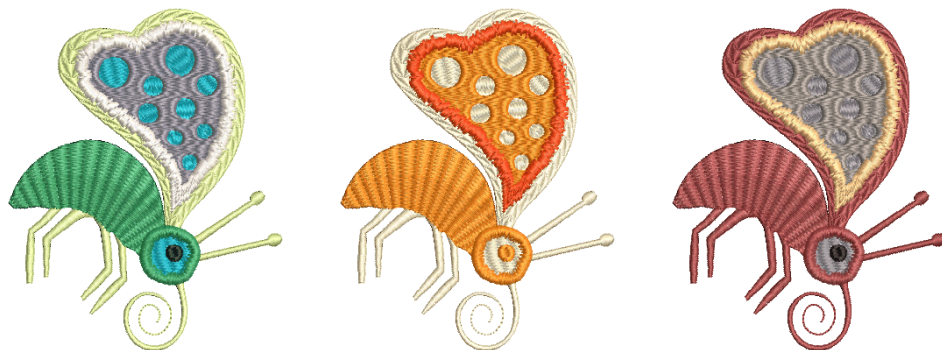


- ◀ 現オブジェクトを選択アイコンをクリックするか、または Shift+0 を押すと、現在のカーソル位置と関連するオブジェクトを選択することができます。
- ◀ Ctrl キーを押したまま、移動するオブジェクトを選択します。

カラーウェイを表示する

「カラーウェイ」は糸色の配色やパレットを意味します。ここには背景の色、生地サンプル、プロダクトイメージを含むこともできます。EmbroideryStudio では、1つのデザインに複数のカラーウェイを定義することができます。これは同じデザインを異なる色や生地で設定できることを意味します。 [製作ワークシート](#)

で複数のカラーウェイ、**カラーブロック**のアイコン、デザイン背景を印刷することもできます。



カラーウェイを切り替える



カラーパレット > 現在のカラーウェイドロップダウンを使用し、デザインに新規の色セットを選択します。

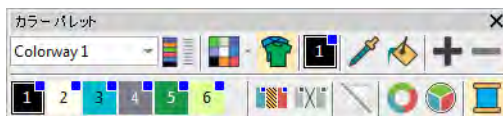
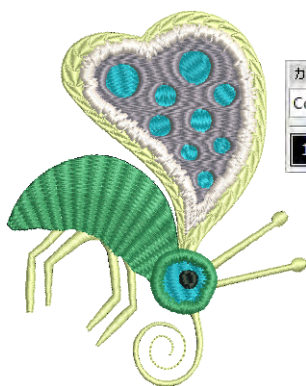


カラーパレット > パレットを編集を使用し、糸色をカラーパレットのロットに割り当てます。

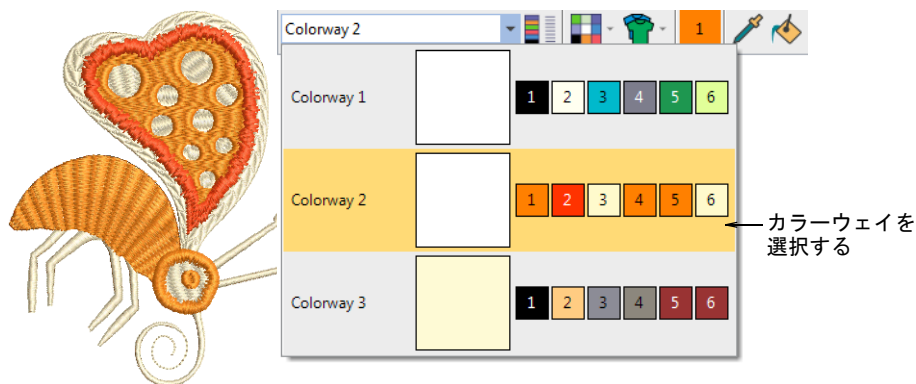
EmbroideryStudio では、デザインを別の色や生地上でプレビューすることができます。

カラーウェイを切り替えるには

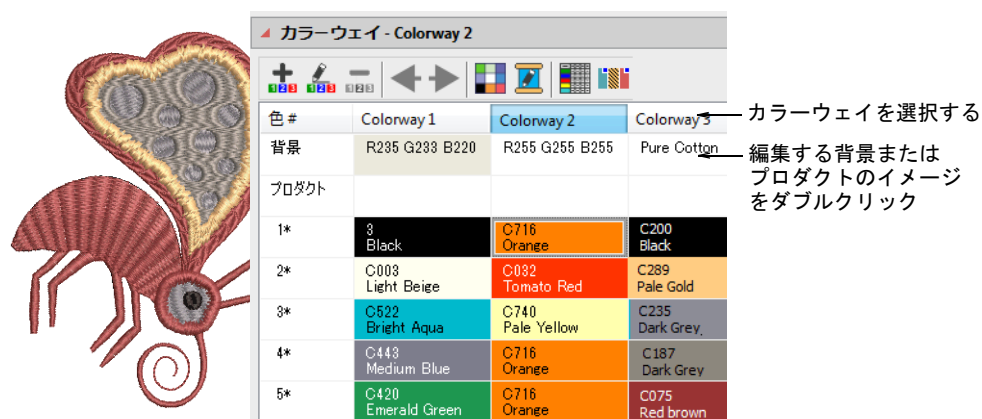
- ◀ 複数のカラーウェイを含むデザインを開きます。



◀ ドロップリストからカラーウェイを選択します。



◀ パレットを編集を使用し、カラーウェイ間を切り替えます。



関連項目

- ◀ カラーウェイ
- ◀ 背景を変更する

背景を変更する



カラーパレット > 背景 & 表示色をクリックし、現在のカラーウェイの背景の色を変更します。



カラーパレット > プロダクトビジュアライザーを使用し、デザインを配置する衣類やプロダクトの背景を選択します。



表示 > プロダクト表示を使用し、プロダクトの表示のオン / オフを切り替えます。右クリックでプロダクトビジュアライザードッカーを開きます。

EmbroideryStudio ではよりリアルなプレビューでプレゼンテーションが行えるよう、各カラーウェイで背景色、生地、プロダクトを設定することができます。

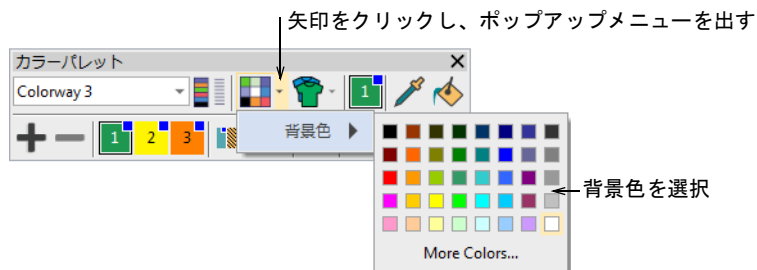


背景を変更するには

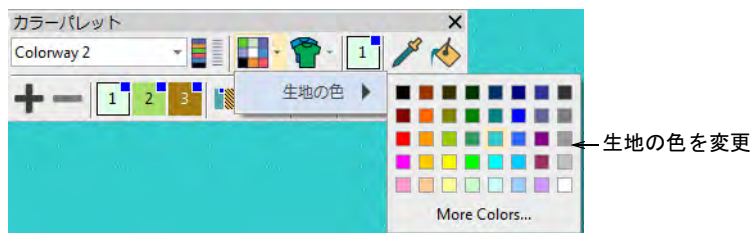
- ◀ デザインを開き、カラーウェイを選択します。



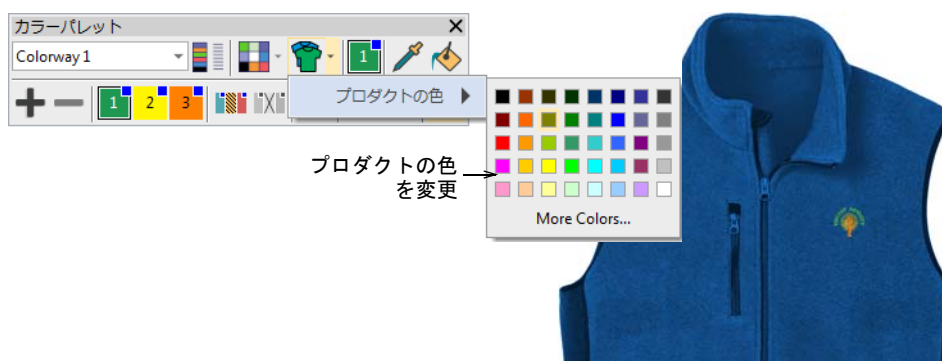
- ◀ 表示 > プロダクト表示を使用し、カラーウェイに含まれるプロダクトイメージの表示をオン / オフにします。
- ◀ 背景 & 表示色アイコンの横のドロップリストをクリックします。
 - ◀ 背景色ポップアップメニューから色を変更します。



- ◀ カラーウェイに背景生地が含まれている場合、生地の色ポップアップメニューより色を変更できます。



- ◀ カラーウェイにプロダクトが含まれている場合、プロダクトビジュアライザードロップリストを開き、プロダクトの色ポップアップメニューより色を変更します。



参考 背景 & 表示色またはプロダクトビジュアライザーアイコンをクリックし、これらのオプションをプリセットします。

関連項目

- ◀ カラーウェイを追加する
- ◀ 生地 & プロダクト背景

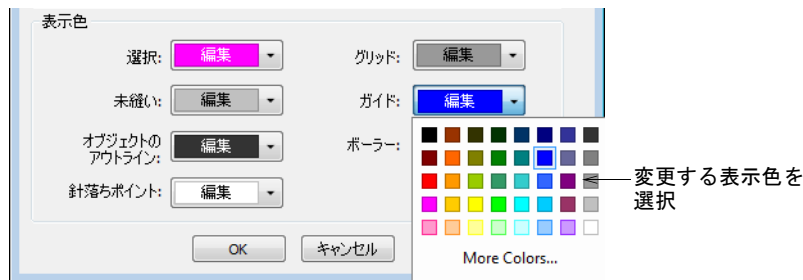
表示色を変更する



カラーパレット > 背景 & 表示色 (またはパレットを編集ドッカー) を使用し、現在のカラーウェイのデザインの背景を変更します。

背景の色や生地に加えて、ボーラー穴、未縫いステッチ、選択ステッチ、またオブジェクトのアウトラインやグリッドの色もカラーウェイごとに決定できます。

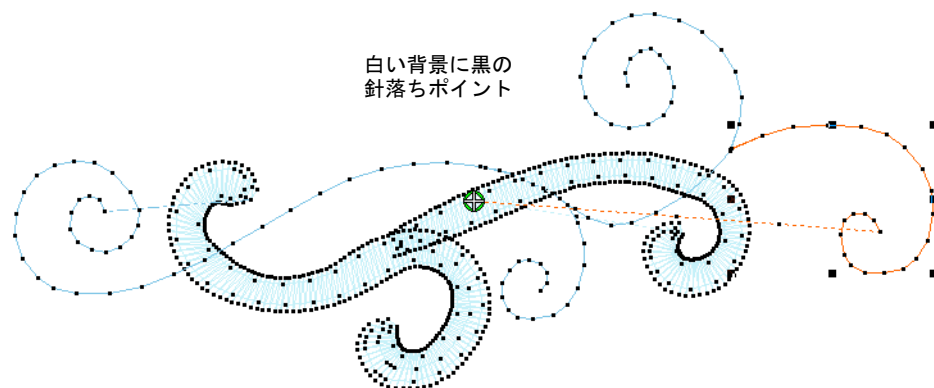
これらの初期表示色が、背景色に対して見えづらい場合に変更します。背景 & 表示色ダイアログには、表示色パネルが含まれています。



必要に応じて色を調整します。

表示アイテム	説明
選択	選択オブジェクトまたはステッチ。
未縫い	デザインを移動中に表示される未縫いステッチ。
オブジェクトのアウトライン	アウトライン表示がアクティブの際に表示されるオブジェクトアウトライン。詳細は 刺繍構成要素を表示する をご覧ください。
針落ちポイント	針落ちポイント表示の色を、背景色とは異なる色にしたい場合に変更します。 刺繍構成要素を表示する も併せてご覧ください。
グリッド	グリッド表示の色を、背景色とは異なる色にしたい場合に変更します。 測定方法 も併せてご覧ください。
ガイド	ガイド表示の色を、背景色とは異なる色にしたい場合に変更します。 測定方法 も併せてご覧ください。
ポーター	ポーターポイント。マシン機能で機能表示がアクティブの場合のみ表示されます。詳細は 刺繍構成要素を表示する をご覧ください。

表示色はカラーウェイに保存されます。今後作成するデザインで使用できるよう、カラーウェイは EMT テンプレートファイルで保存できます。



関連項目

- ◀ カラーウェイを追加する
- ◀ 生地 & プロダクト背景
- ◀ テンプレートで作業する

カラーブロックを表示する



ドッカー > カラーオブジェクトリストを使用し、カラーオブジェクトリストの表示をオン / オフにします。デザイン内のオブジェクトを表示し、並び替えるのに使用します。



カラーパレット > パレットを編集を使用し、糸色をカラーブロックに割り当てます。

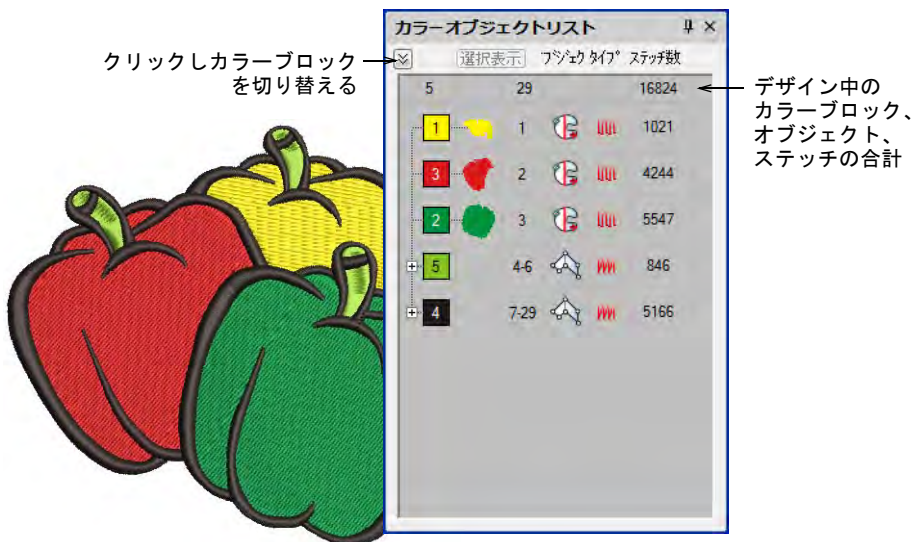
カラーブロックはデザインの色替えに対応しており、単一のオブジェクトまたはまた同色の異なるオブジェクトグループから成ります。



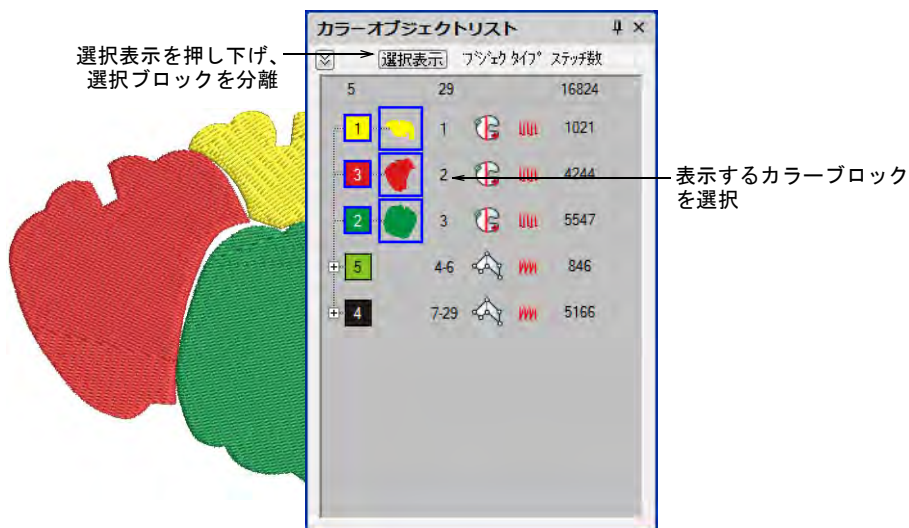
カラーオブジェクトリストでは、簡単にカラーブロックや刺繍オブジェクトを選択的に表示することができます。これは並び替えを行なう時に便利です。色ごとに表示機能はオブジェクトを色ごとに表示することができます。パレットを編集は、カラーブロックを選択的に表示することができます。

選択したカラーブロックを表示するには

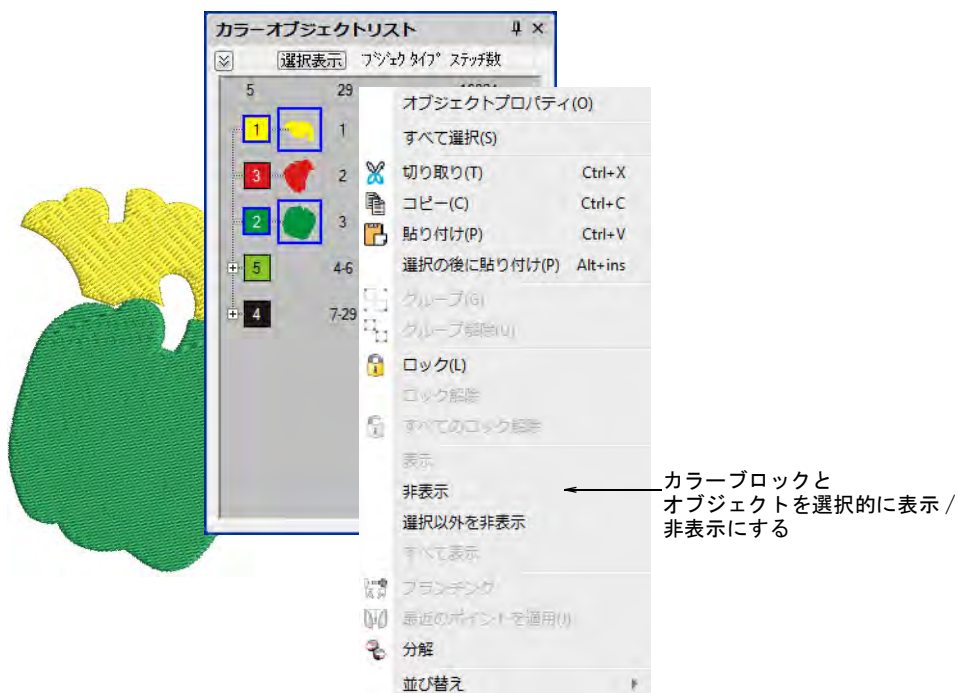
- ◀ カラーオブジェクトリストアイコンをクリックします。カラーオブジェクトリストはデザインウィンドウの左右にドックすることができ、またどの位置でもフロートさせることができます。
- ◀ スイッチをクリックし、カラーブロックごとにリストを表示します。



- ◀ カラーブロックを選択し、**選択表示**をクリックして押し下げます。



- ◀ ポップアップメニューでカラーブロックや刺繍オブジェクトを、選択的に表示 / 非表示にします。



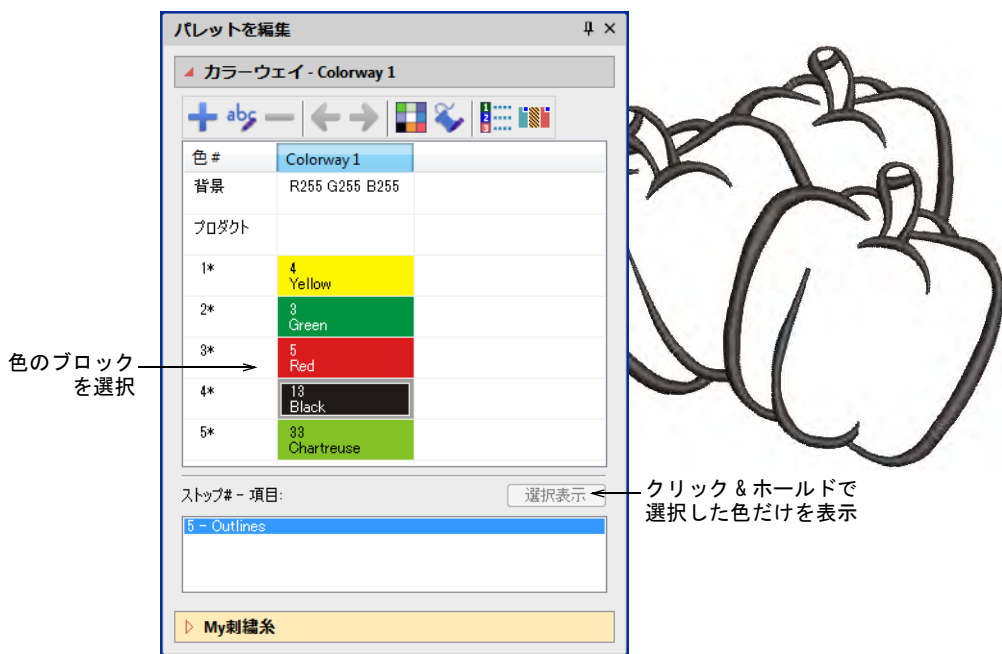
- ◀ またはデザインウィンドウに特定のカラーブロックのみを表示するには、カラーパレット内の色をクリック & ホールドします。まず Esc を押し、すべてのオブジェクトの選択を解除します。



- ◀ **表示** > 色ごとに表示を選択します。表示したいデザインを選択します。この機能はグループ化したオブジェクトには作用しません。



- ◀ パレットを編集をクリックします。カラーブロックを選択し、**選択表示**をクリックしてホールドします。



- ◀ 非表示のオブジェクトをすべて表示するには **Esc** を押し、**Shift+S** を押すか、**表示** > すべての色を表示を選択します。

関連項目

- ◀ [オブジェクトを組み合わせる、並べ替える](#)

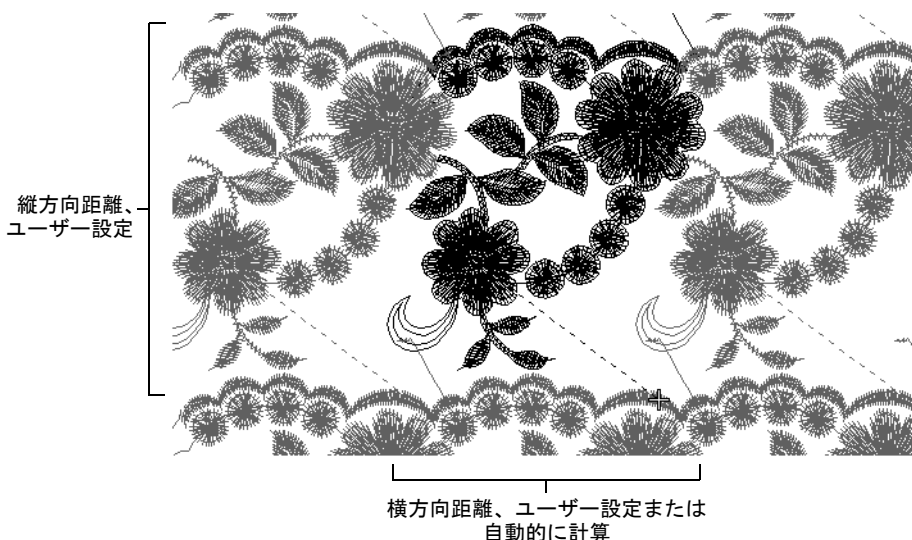
- ◀ 色ごとに並び替える
- ◀ カラーブロックを表示する
- ◀ 項目に名前をつける

デザインのリピートを表示する



表示 > リピート表示を使用し、デザインのリピート表示をオン / オフにします。右クリックで設定します。

連続したデザインを使用するサリーのような伝統的な製品は、数多くの会社で作成されています。このようなデザインは、デザインのリピートと共に確認できることが重要です。リピート表示機能は、シークインを含むリピートしたデザインを TrueView とステッチビュー両方で表示します。デザインはリピート数に関わらず、デジタイズ中にも見ることができます。リピート数は分数でも入力できます。



メモ 使用するイメージは、適切な大きさと横向きに正しく置かれていることが重要です。デジタイズを始める前に、常にイメージの位置をチェックしましょう。

デザインのリピートを表示するには

- ◀ 必要に応じて測定単位を設定します。



メモ ステッチ長と密度は測定システムに関わらず、mm が使用されます。(工業用刺繍機は常にミリメートルを使用する為)。

- ◀ 初めて機能を使用する際は、リピート表示ツールを右クリックするか、ショートカットキーのWを押し、リピートダイアログにアクセスします。



- ◀ リピート表示チェックボックスを選択し、機能をアクティブにします。
- ◀ 横方向のリピート間の距離を設定します。これは常にミリメートルで表されます。テンプレートによって使用できるオプションは異なります。

オプション 目的

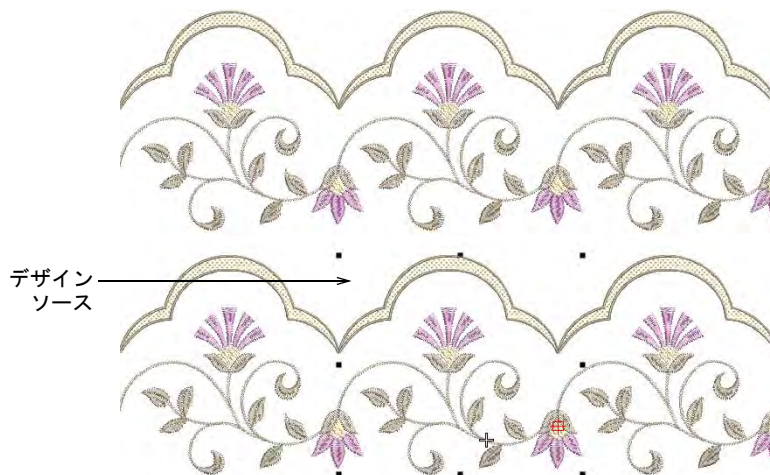
デザイン リピート	このオプションはシフリテンプレートでのみ使用できます。リピートの距離は固定されます。これは一般的に針の距離の倍数 (x1, x2, x3 など) です。詳細はシフリ増補版をご覧ください。
その他	このオプションを選択すると、ミリメートルで距離設定を入力する必要があります。一般的に、多頭機でデザイン作業を連続して行なう場合に使用します。数値は一般的にマシンヘッド間の距離に対応します (例 : 135mm)。

- ◀ 横方向のリピート数を入力します。リピートは基のデザインの周りに均一に配置されます。この為、デザイン全体はリピート数が奇数 (1, 3, 5) の場合のみ表示されます。

リピート 効果

1.00	オリジナルのデザインのみ表示される
1.2	・ オリジナルのデザインが表示される、プラス ・ デザインの 0.1 がオリジナルのどちらかのサイドに表示される
2.0	・ オリジナルのデザインが表示される、プラス ・ デザインの 0.5 がオリジナルのどちらかのサイドに表示される リピートパターンはこのように見える :] [[[
2.9	・ オリジナルのデザインが表示される、プラス ・ デザインの 0.95 がオリジナルのどちらかのサイドに表示される
3.0	・ オリジナルのデザインが表示される、プラス ・ デザインの完全なコピーがオリジナルのどちらかのサイドに表示される リピートパターンはこのように見える : [] []

- ◀ 縦方向の距離は針やヘッドの距離で抑制されません。縦方向の距離はデザインの高さに応じます。必要に応じて、縦方向の距離とリピートの数を設定します。
- ◀ 基のデザインとリピートパターンを見分けるには、色数オプションを使用し、リピートを他の色で表示します。色数のオフセットを入力し、初めのリピートの色をどこから始めるか示します。パレットの色（1、2、3、4）4色を使用するデザインがある場合、色数のオフセットを5に設定すると、リピートする色は5、6、7、8と表示されます。
- ◀ リピート表示アイコンを使用し、デザインのリピート表示をオン/オフにします。



関連項目

- ◀ [連続する刺繍用にイメージを準備する](#)
- ◀ [測定システムを設定する](#)

デザイン情報を表示する

デザイン情報は [EMB](#) ファイルを開く前に、Windows エクスプローラーまたはデザイン情報ドッカーから入手することができます。[デザインのレポートをプレビューする](#)も併せてご覧ください。

EmbroideryStudio でデザインの詳細を表示する



ドッカー > デザイン情報を使用し、デザインの承認作業や縫製を行う前に、デザインの詳細を表示し変更します。

デザインの詳細はデザイン情報ドッカーで管理し、チェックします。デザインの承認やステッチを行なう前に、チェックするとよいでしょう。開いたタブにはデザインの高さ、幅、ステッチ数、色などの情報が含まれています。他のタブにはデジタルタイザーやセールスチームから提供される概要と注文情報があります。この

情報は承認シートや製作ワークシートで印刷できます。ファイルを選択し、**デザイン** > **デザイン情報** を選択します。



関連項目

- ◀ [デザイン情報を表示 & 管理する](#)
- ◀ [見積もりと注文を管理する](#)

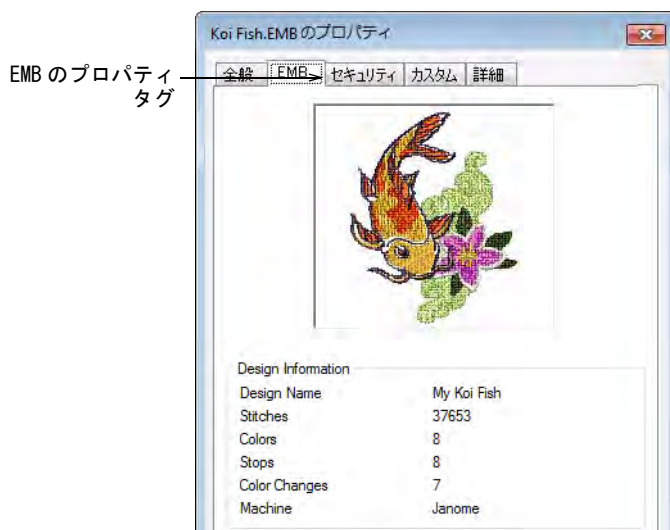
Windows エクスプローラーでデザインの詳細を確認する

EMB ファイルを開かずに、Windows エクスプローラーでソフトウェアのバージョン情報やデザインの詳細をチェックすることができます。これと同じダイアログはデザインライブラリや、EmbroideryStudio の開くダイアログからアクセスすることができます。

Windows エクスプローラーでデザインの詳細を確認するには

- ◀ Windows エクスプローラーで **EMB** ファイルを右クリックし、ポップアップメニューから**プロパティ**を選択します。

プロパティダイアログの EMB タブが開きます。ファイルのサイズや更新日などの一般的なファイル情報と、ステッチ数、ストップ数、色替え数、マシンフォーマットなどのデザイン情報を確認します。



◀ カスタムはEmbroideryStudioのデザイン情報>概要ドッカーの情報を共有しています。



関連項目

◀ デザイン情報を表示 & 管理する

デザインのレポートをプレビューする



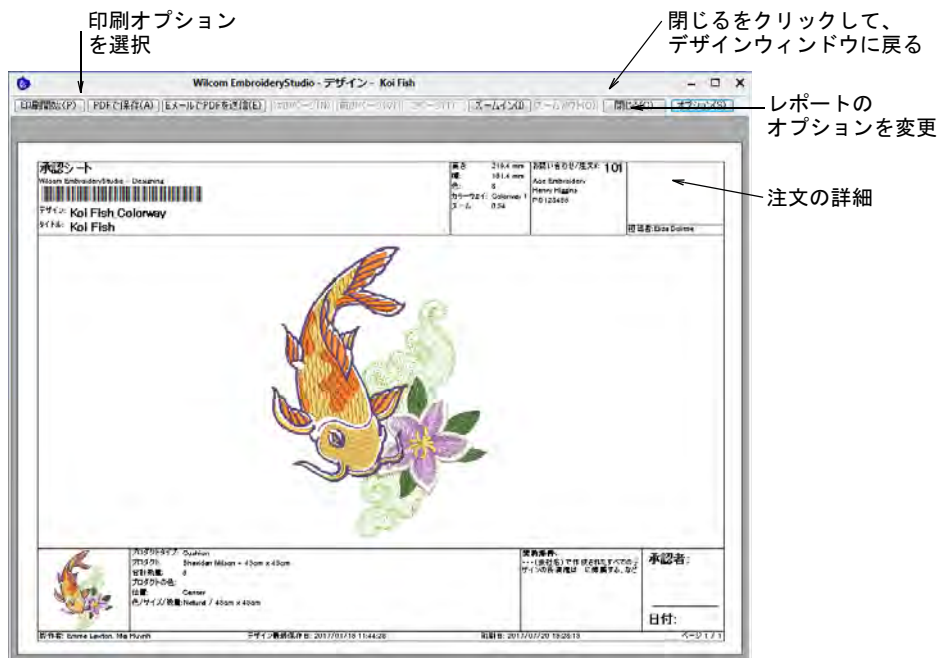
標準 > 印刷プレビューをクリックし、画面上で製作ワークシートをプレビューします。

承認シートと製作ワークシートには、デザイン情報ドッカーのデザインの詳細を含むことができます。承認シートは顧客の為のものです。顧客は注文したものを確認し、承認することができます。製作ワークシートは生産スタッフ用で、ポビ

ンの長さ、デザインサイズ、生地など製作に関わるすべての情報が記載されています。

デザインのレポートをプレビューするには

- ◀ 印刷プレビューアイコンをクリックします。



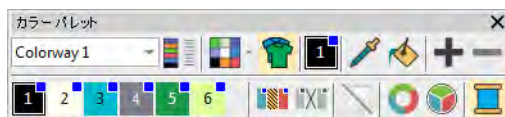
- ◀ ページの方向を変更するには、横または縦をクリックします。大きなデザインは何ページかに渡って表示される場合があります。
- ◀ 含む情報の変更とプリンタ / プロットの設定を行うには、オプションをクリックします。レポートタイプを選択します (例: 承認シート)。
- ◀ デザインを印刷するには、オプションを設定します。
 - ◀ 印刷開始: プリンターにデザインのレポートを送信します。
 - ◀ PDFに保存: クリックし、レポートをPDFドキュメントに保存します。ハードドライブまたはネットワーク場所に保存するよう指示があります。
 - ◀ EメールでPDFを送信: レポート (通常承認シート) をPDFでメールに添付して送信します。
- ◀ プレビューを閉じるには、閉じるをクリックします。

関連項目

- ◀ デザイン情報を表示 & 管理する
- ◀ デザインのレポートを印刷する
- ◀ デザインのレポートをカスタマイズする

刺繍糸 & チャート

デジタル化する時は、カラーパレットからオブジェクトの糸色をそれぞれ選択します。パレットには各デザインに合った糸色が含まれます。この色のセットは、デザインをステッチする実際の糸を表しています。



刺繍糸	
色	コード
	0134
	0132
	0131
	0128
	0124
	0112
	0111
	0108
	0105
	0101
	0020
	0017
	0015

色は、様々な製造元の色を含んだ工業用の糸チャートから選択することができます。頻繁に使用する糸を使って独自の糸チャートを作成しておけば、新しい色セットを作成する時に時間を節約することができます。EmbroideryStudioでは、特定の刺繍糸を検索できます。デザインで使用している色に近い糸を、自動的に選択したチャートから割り当てることもできます。

この章では、カラーパレットから色を選択する方法、デザインに使用している色に糸を割り当てる方法、糸チャートを変更する方法、糸チャートを作成する方法について説明しています。

糸色を選択する

カラーパレットには、各デザインやカラーウェイに合わせた色が含まれます。新規のオブジェクトは、現在選択している色で作成されます。色はいつでも変更で

きます。**マシン機能**は、色を割り当てる度にステッチ順序に自動的に挿入されま
す。カラーパレットに実際の糸色を割り当てる一般的な状況は：

- ◀ 初期設定の単一の**カラーウェイ**を含む**デザイン**を作成する場合。NORMAL テン
プレート、糸チャートを割り当てていない初期設定の色を含んだ「カラー
ウェイ 1」を使用している場合。
- ◀ CorelDRAW グラフィックスでベクターグラフィックを変換する際、色が RGB 値
(刺繍パレットの色に合わせるがオフの場合) でカラーパレットに付け加えら
れている場合。
- ◀ カラーホイールを、新しい色の組み合わせを作成するのに使用する場合 (RGB
値がカラーパレットに追加される)。
- ◀ ビットマップをオートデジタイズする場合 (RGB 値は自動的に実際の糸色の近
似色に合わせることができる。またカラーパレットに追加することができ
る)。
- ◀ マシンファイルを読み込む場合 (割り当てられていない色はカラーパレット
に付け加えられる)。
- ◀ お持ちでない糸チャートの色を使用しているデザインを受け取った場合 (お
好きな糸チャートの色を割り当てたい場合)。

EmbroideryStudio では複数のチャートから糸を検索し、手動または自動で割り当
てることができます。



メモ コンピュータのモニター、およびビデオカードによって表示色に若干違い
があります。表示される色はあくまで参考ですので、実際の糸色は、常にカラー
カードと照合してから使用して下さい。

糸色を選択する



カラーパレット > 色を指定を使用し、既存のオブジェクトから色を抽出
し、現在の色にします。



カラーパレット > 現在の色を使用し、現在の色を表示します。



カラーパレット > 現在の色を適用を使用し、現在選択しているパレット
の色を刺繍オブジェクトに適用します。



カラーパレット > 色を追加を使用し、カラーパレットの最後尾に色を追
加します。



カラーパレット > 色を削除を使用し、カラーパレットの最後尾から使用
していない色を削除します。



カラーパレット > 使用色のみ表示を使用し、カラーパレットの使用して
いない色すべてを表示 / 非表示にします。

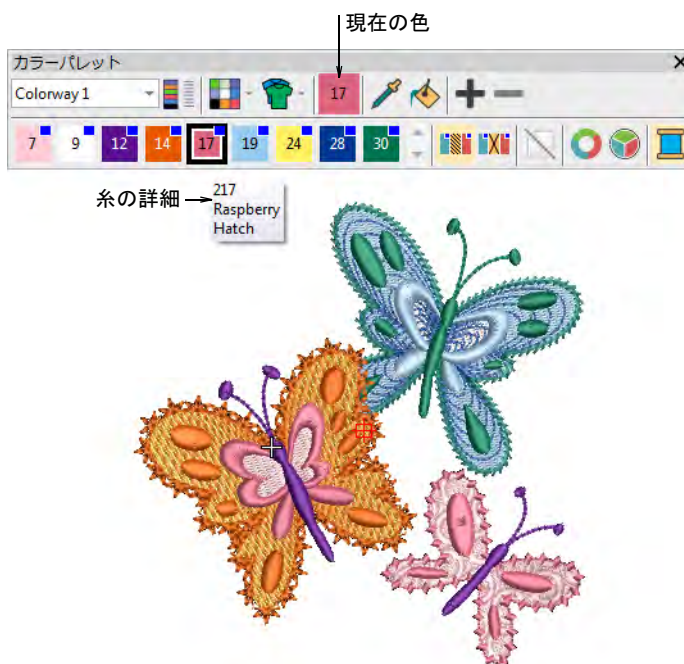


カラーパレット > 未使用色を削除を使用し、カラーパレットから使用し
ていないすべての色を削除します。

新しいオブジェクトは、カラーパレットの現在の色でデジタイズされます。色はいつでも変更できます。

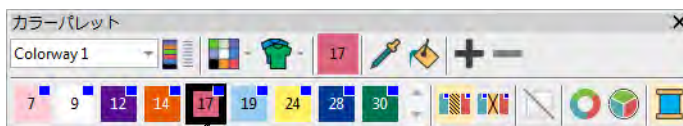
糸色を選択するには

- ◀ Esc を押し、すべてのオブジェクトの選択を取り消します。
- ◀ カラーパレットの色をクリックし、現在のものにします。 または色を指定ツールでデザインから色を選択します。現在の色は、パレット内で黒い四角で囲まれています。

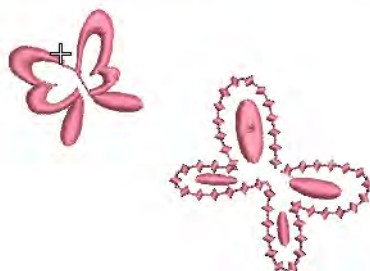


- ◀ マウスのポインタを色の上に置き、ツールチップで刺繍糸のコード、名前、糸チャートを確認します。

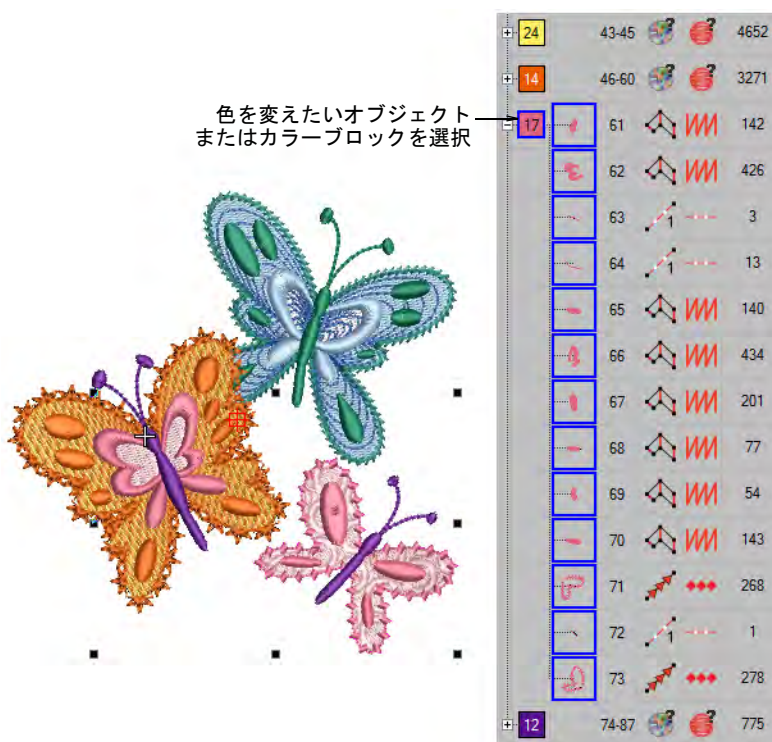
- ◀ デザインウィンドウに特定のカラーブロックのみを表示するには、カラーパレット内の色をクリック & ホールドします。まず Esc を押し、すべてのオブジェクトの選択を解除します。



クリック & ホールド
で選択した色だけを
表示



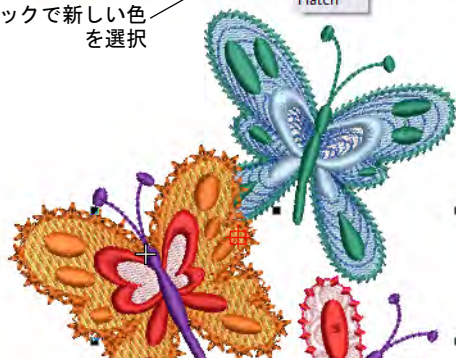
- ◀ 色を変えたいオブジェクトを選択します。あるいはカラーオブジェクトリストでカラーブロックを選択します。



- ◀ パレットから色を選択します。あるいは現在の色を適用ツールで、使用している色を他のオブジェクトに転送します。



クリックで新しい色
を選択



- ◀ 必要に応じて、+/- ボタンでカラー slots を追加 / 削除します。
- ◀ 非表示または未使用色を削除で、パレットをコンパクトにします。

関連項目

- ◀ [色の組み合わせを変更する](#)

刺繍糸を割り当てる



カラーパレット > 刺繍糸を使用し、他のチャートからマッチする色を検索し、割り当てます。



カラーパレット > 色を追加を使用し、カラーパレットに新しい色を追加します。



カラーパレット > パレットを編集を使用し、糸色をカラーパレットの slots に割り当てます。



刺繍糸 > 刺繍糸チャートを選択を使用し、お持ちの使用可能な刺繍糸チャートを選択します。



刺繍糸 > 刺繍糸を割り当てを使用し、選択した刺繍糸を現在のカラーウェイ中のハイライトされた色 slots に割り当てます。



刺繍糸 > すべて近似色にセットを使用し、刺繍糸を現在のチャートから現在のカラーウェイの色 slots の近似色にすべて合わせます。

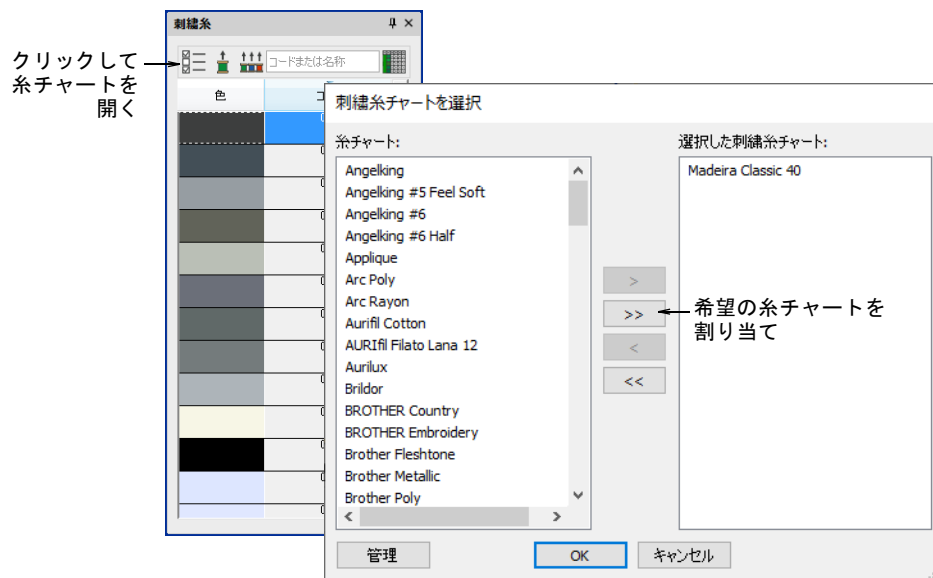
供給されているチャートは、EmbroideryStudioがサポートする刺繍糸のブランドを表しています。各チャートには糸色、コード、ブランド、説明が含まれています。刺繍糸はコードや説明で検索することができ、選択した色スロットに割り当てることができます。あるいは、デザインの色を現在の糸チャートの近似色に合わせることもできます。

刺繍糸を割り当てるには

- ◀ Esc を押し、すべてのオブジェクトの選択を取り消します。現在選択されている（初期）色は、ツールバーに表示されます。

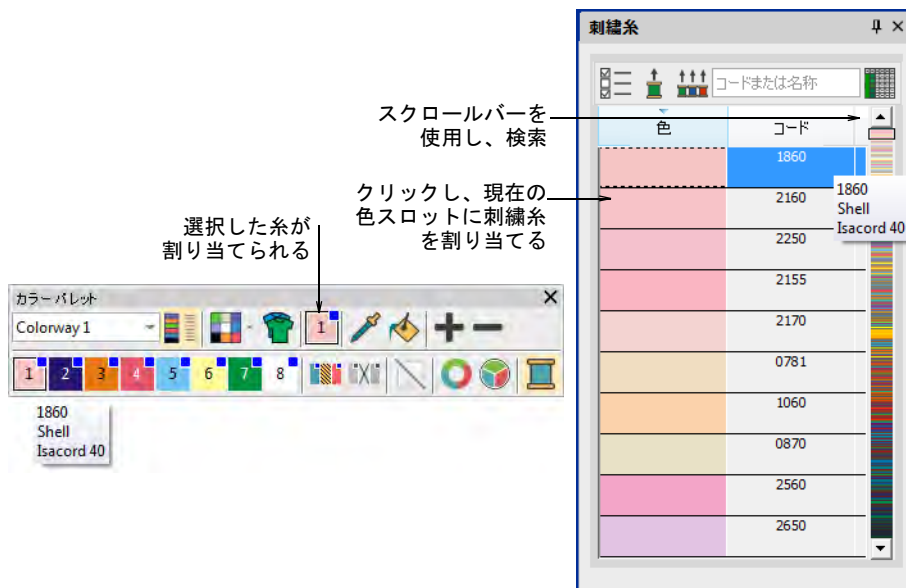


- ◀ カラーウェイを選択し、刺繍糸アイコンをクリックします。あるいはパレット内の色を右クリックします。ドッカーが開きます。



- ◀ 刺繍糸チャートボタンをクリックし、糸チャートのリストにアクセスします。

- ◀ 使用したいチャートを選択し、OK をクリックします。
- ◀ カラーパレットの色をクリックし、現在のものにします。 刺繍糸リストが自動的にアップデートします。
- ◀ または色を追加をクリックし、カラーパレットに新しい色を追加し、現在の色にします。



- ◀ スクロールバーを使い、検索を絞込みます。または検索フィールドに使用したいコードや名前の最初の数数字を入力します。コードはブランドの糸色の識別番号です。類似色が検索され、下の糸色リストに表示されます。
- ◀ 刺繍糸を割り当てをクリックまたはダブルクリックし、使用しているカラーウェイの現在の色スロットに糸色を割り当てます。
- ◀ あるいはすべて近似色にセットを使用し、刺繍糸を現在のチャートから現在のカラーウェイの色スロットの近似色にすべて合わせます。
- ◀ ポインタをカラーパレットの色スロット上に置き、糸の割り当て結果をチェックします。
- ◀ 任意で未使用色を削除をクリックし、未使用の色を削除します。



メモ 未使用色を削除ツールは、針番号を使用するマシンフォーマット（例：マシンフォーマット設定ダイアログで、色替えを貼り番号で設定している）では使用することができません。

糸の使用量を見積もる

使用する生地に合わせて生地の厚さを調整し、更に正確な刺繍糸の使用情報を得ることができます。これは大口の生産を予定している場合に必要になるでしょ

う。通常設定はその状況により調整しますが、調整した設定は現在のテンプレートに保存することができます。

糸の使用量を見積もるには

- 1 デザイン > デザイン情報 > ステッチタブを選択します。

- 2 ステッチ長の計算をクリックします。

- 3 使用する生地の厚さを入力します。
- 4 デザイン内の刺繍糸タイプにより、ボビン糸の長さを調整します。
正確なボビン糸の長さを算出できる。初期値（100%）はステッチタイプが入り混じっているデザインに適している。デザインがすべてランニングステッチ、またはタタミの場合、よりボビン糸が使用され、この数値は 125% まで増加することができます。デザインがすべてサテンステッチの場合、この数値は 65% まで減少させることができます。
- 5 OK をクリックします。糸合計とボビン合計は生地の厚さを考慮にいれ、デザインに必要な糸の合計で調整されます。
- 6 または任意で保存をクリックし、変更した設定を現在のテンプレートに保存します。

関連項目

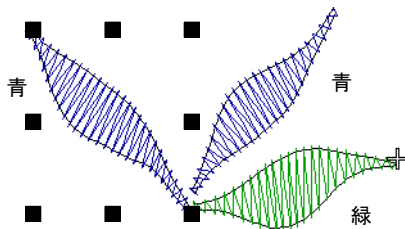
- ◀ [テンプレートで作業する](#)

連続するオブジェクトの色を変更する

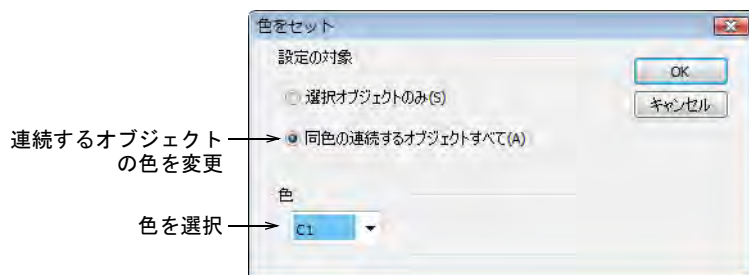
連続する同じ色のオブジェクトの色を同時に変更できます。

連続するオブジェクトの色を変更するには

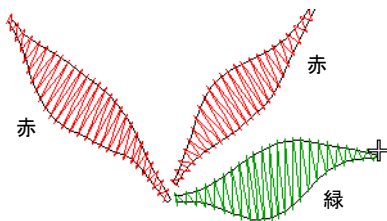
- ◀ 色を変更したい最初のオブジェクトを選択します。



- ◀ オブジェクト>色をセットを選択します。色をセットダイアログが開きます。



- ◀ 同色の連続するオブジェクトすべてオプションを選択します。
- ◀ リストから色を選択して、OK をクリックします。



関連項目

- ◀ [カラーオブジェクトリストでオブジェクトを選択する](#)

糸チャートを管理する

EmbroideryStudioの糸チャートには、様々なブランドと糸色が含まれています。糸チャート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、必ずしも正確なものとは限りません。この為、チャートは必要に応じてアップデートすることができます。

糸色を編集する



カラーパレット>パレットを編集を使用し、選択したカラーウェイの糸色を編集します。

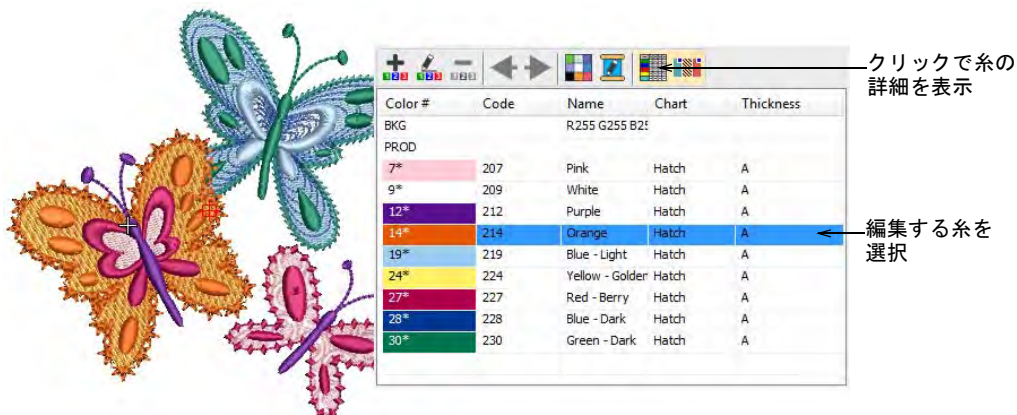


カラーウェイの編集>色編集を使用し、現在選択しているパレットの色の糸情報を変更します。

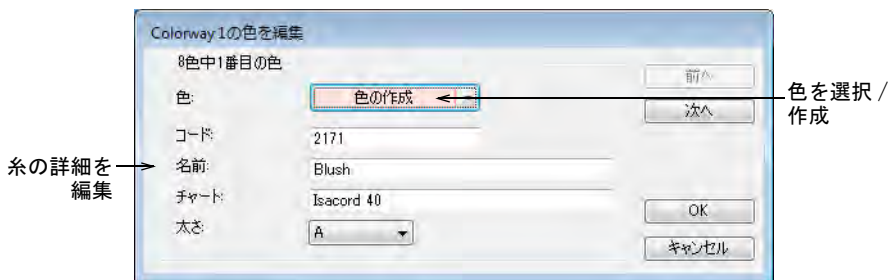
刺繍糸のコード、名前、チャート、太さ、糸はいつでも変更することができます。例えばシフリワークで、パターンの割り振りに合わせてテキストラベルをパーツ A、B、C に変更したい場合もあるでしょう。このラベルは製作ワークシートのストップ順序とカラーフィルム両方に表示されます。または実際の糸を割り当てる前にカラーウェイの色を編集したいこともあるでしょう。

糸色を編集するには

- ◀ パレットを編集を開き、カラーウェイを選択します。すでに開いている場合、刺繍糸ドッカーは自動的に閉じます。



- ◀ 編集する糸を選択し、色を編集をクリックまたはダブルクリックします。または刺繍糸ツールバーのパレットスロットをダブルクリックします。



- ◀ 必要に応じて糸の詳細を編集します。



メモ 色を変更すると、その色を使用したすべてのオブジェクトが選択されている / いないに関らず、すぐさまアップデートされます。デザイン内にあるその他のオブジェクトは変化しません。

関連項目

- ◀ カラーウェイを作成する
- ◀ 刺繍糸を割り当てる
- ◀ 糸の詳細を変更する
- ◀ デザインのレポートを印刷する

糸チャートを作成する & 変更する

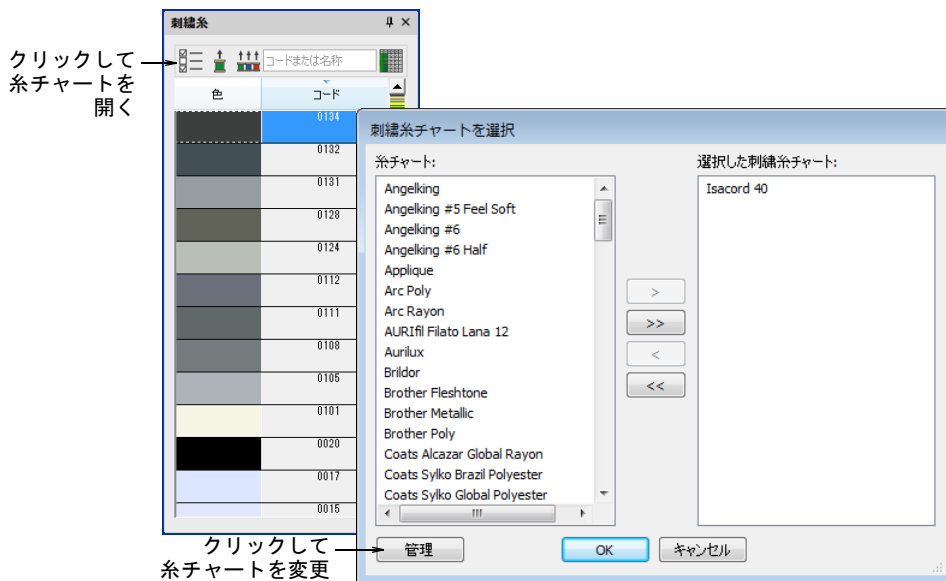


カラーパレット > パレットを編集を使用し、新しい糸チャートを作成します。

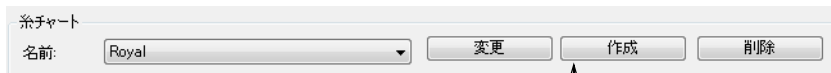
EmbroideryStudio では、独自のチャートを定義することができます。糸チャートを作成すると、今後デザインで使用することができます。チャートは識別しやすい名前を選択するとよいでしょう。チャートはいつでも名前変更または削除することができます。

糸チャートを新規作成するには

- ◀ 設定メニューから、糸チャートを管理を選択します。またはパレットを編集にある刺繍糸チャートを選択ボタンをクリックします。

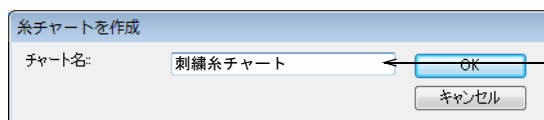


- ◀ 管理をクリックします。糸チャートを管理ダイアログが開き、現在の糸チャートが表示されます。



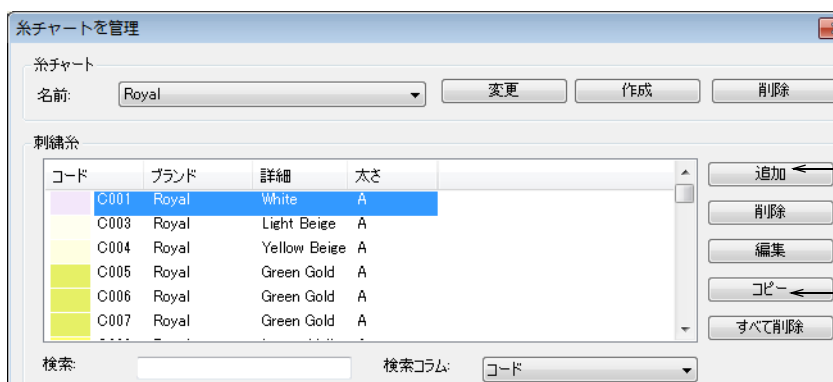
↑ クリックして新規糸チャートを作成

- ◀ 作成をクリックします。糸チャートを作成ダイアログが開きます。



← 新しい名前を入力

- ◀ チャートの名前を入力し、OK をクリックします。新しいチャートが作成され、色を追加する準備ができました。



← クリックして糸色を追加

← 他のチャートから糸色をコピー

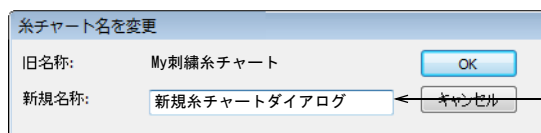
- ◀ チャートを削除する場合は、削除をクリックします。



↑ クリックして名前変更

↑ クリックして削除

- ◀ 名前変更をクリックして、名前を変更します。



← 新規糸チャート名を入力



注意 糸チャートの削除は慎重に行ってください。必要なチャートを誤って削除してしまった場合、それを戻すには EmbroideryStudio を再インストールしなければなりません。

関連項目

- ◀ 糸の詳細を変更する
- ◀ チャート間で色をコピーする
- ◀ ユーザー設定の糸チャートファイルを定義する

チャート間で色をコピーする

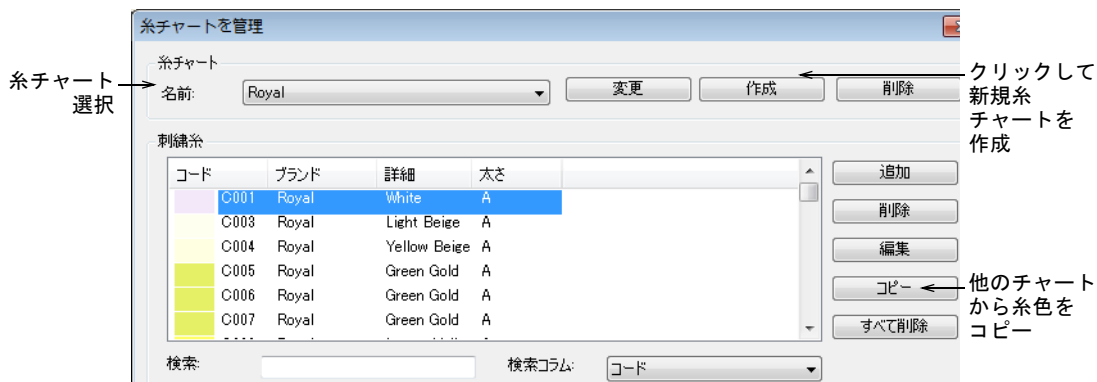


カラーパレット>パレットを編集を使用し、既存のチャートを編集します。

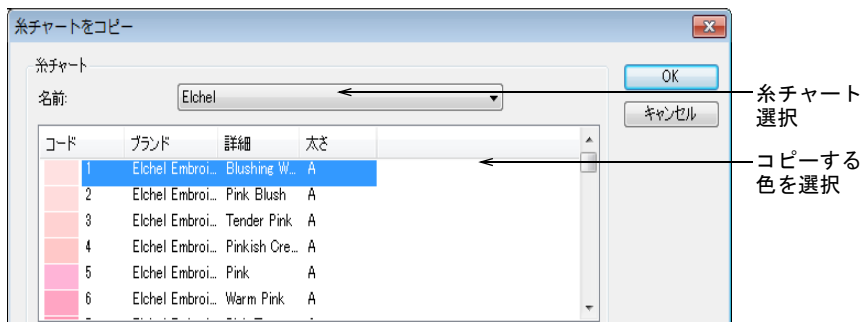
チャート間で色をコピーし、既存の糸から独自のチャートを作成します。

チャート間で色をコピーするには

- 1 選択>糸チャートを管理を選択します。またはパレットを編集にある刺繍糸チャートを選択ボタンをクリックして、管理をクリックします。



- 2 糸チャートを新規作成するか、名前リストから既存のチャートを選択します。
- 3 コピーをクリックします。糸チャートをコピーダイアログが開きます。



- 4 名前リストから、ベースにするチャートを選択します。

- 5 コピーしたい色を選択します。Ctrl か Shift を使用すると、色のグループ、あるいは一定の範囲の色をコピーできます。
- 6 OK. をクリックします。すべての色が新しいチャートにコピーされます。

糸の詳細を変更する

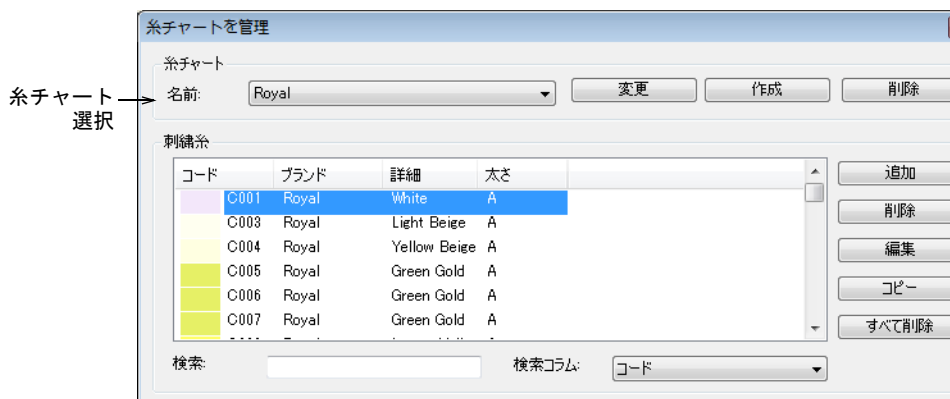


カラーパレット > パレットを編集を使用し、既存のチャートを編集します。

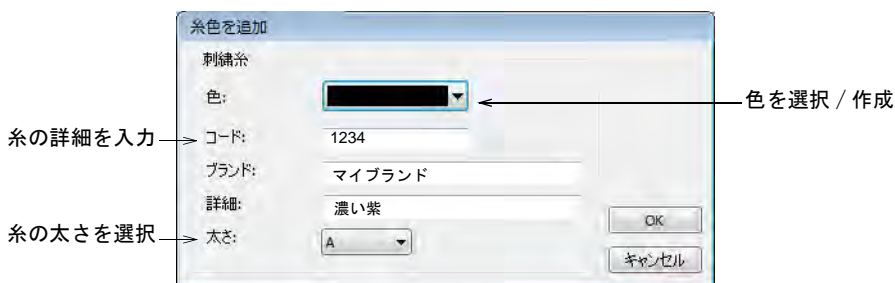
色は他のチャートからコピーして来たり、混ぜ合わせることもできます。また既存の糸のコード、詳細、ブランドや太さ等を設定することもできます。使用しない糸色は削除しましょう。

糸の詳細を変更するには

- ◀ 選択 > 糸チャートを管理を選択します。またはパレットを編集にある刺繍糸チャートを選択ボタンをクリックして、管理をクリックします。



- ◀ 糸チャートを新規作成するか、名前リストから既存のチャートを選択します。
- ◀ 追加をクリックして独自の色を追加するか、編集で選択した糸の詳細を変更します。



- ◀ 糸色のコード、名前、チャートを入力します。
コードはブランドでの糸色の識別番号です。

- ◀ 適切な糸の太さを選択します。これらの数値は自動間隔テーブルの特定のステッチ長に使用された数値に追加されるか、差し引かれます。

太さ	説明	初期設定
A	標準刺繍糸（約 40 デニール）	0.01
B	標準より太め（約 30 デニール）	0.03
C	標準より細め（約 80 デニール）	-0.03
D	とても細い（約 100 デニール）	-0.06



参考 細く軽量の糸は糸切れを防ぐよう刺繍機の動作を遅くする為、生産環境ではあまりうまく稼動しません。しかしこのような糸はとても小さなレタリングや、細部のあるデザインに適しています。

- ◀ ドロップリストのその他の色をクリックし、他の色を見るか、自分で色を作成します。
- ◀ 必要に応じて糸を削除します。
 - ◀ 削除をクリックし、個々の糸を削除します。
 - ◀ すべて削除をクリックし、すべての糸を削除します。

関連項目

- ◀ [サテンの自動間隔](#)

ユーザー設定の糸チャートファイルを定義する

EmbroideryStudio でユーザー設定した糸チャートは、CSV フォーマットで直接共有することもできます。ファイルは以下のように構成する必要があります。

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	# Brand	Thread name	Thickness	R	G	B		
2	1 Wilcom	Blue	A	40	22	111		← 標準 TCH ファイル フォーマット
3	2 Wilcom	Cyan	A	0	147	221		
4	3 Wilcom	Green	A	0	146	63		
5	4 Wilcom	Yellow	A	255	245	0		
6	5 Wilcom	Red	A	218	27	29		
7	6 Wilcom	Brick Red	A	183	103	60		
8	7 Wilcom	Magenta	A	221	19	123		
9	8 Wilcom	Purple	A	151	69	120		
10	9 Wilcom	Orange	A	231	120	23		

含める必要のあるデータは：

- ◀ 刺繍糸番号
- ◀ ブランド名
- ◀ 糸名
- ◀ 糸の太さ（A, B, C, または D）
- ◀ 刺繍糸の RGB 値

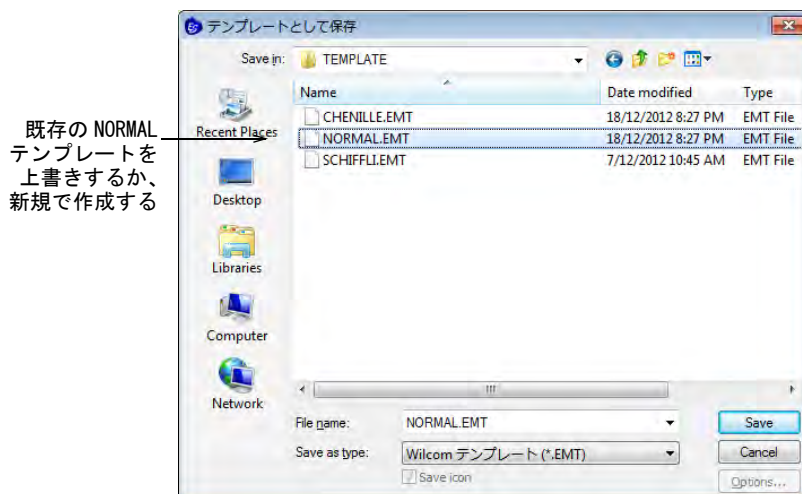
この方法でフォーマット化された CSV ファイルは、ソフトウェアで直接読み込むことができますが、ファイルの拡張子を「TCH」に変更し、お使いのハードドライブにある正しいカスタムアセットのある場所に保存する必要があります。

関連項目

◀ [EmbroideryStudio のカスタムアセット](#)

テンプレートに初期設定の糸チャートを保存する

初期設定の糸チャートはカラーウェイの編集で選択して保存し、NORMAL テンプレートに保存することができます。または使用している特定の糸チャートやステッチ設定を、専用のテンプレートとして保存することができます。



関連項目

◀ [テンプレートで作業する](#)

パート 2

ハードウェア & ソフトウェアの設定

EmbroideryStudio をお持ちの設備と共に使用するには、適切に設定する必要があります。お持ちのデザイン設備に合わせたソフトウェアの設定も必要となるでしょう。

システムの設定

この章では、TrueView 表示、グリッド間隔と位置、デザインウィンドウのスクロールオプションの変更の仕方を説明しています。デザインの自動保存機能設定、マウスカーソルの表示方式や貼り付けオプション等に関するオプション設定について説明しています。詳細は[システムの設定](#)をご覧ください。

ハードウェアの設定

この章では、デジタイズタブレットと刺繍機の設定に関して説明しています。またモニターのスクリーン解像度を計測し、刺繍デザインを実寸表示させる設定も行えます。詳細は[ハードウェアの設定](#)をご覧ください。

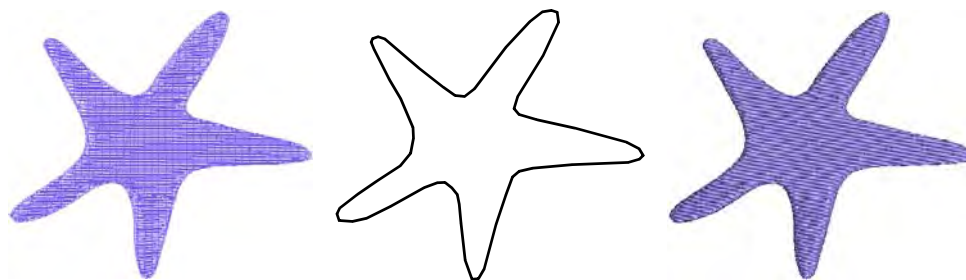
マシンフォーマット

この章では、デザインのマシンフォーマットの選択方法と、その他のフォーマットを使用した出力方法について説明しています。また特定のマシンの必要条件にあうように、マシンフォーマットをカスタマイズする方法についても説明しています。詳細は[マシンフォーマット](#)をご覧ください。

第 5 章

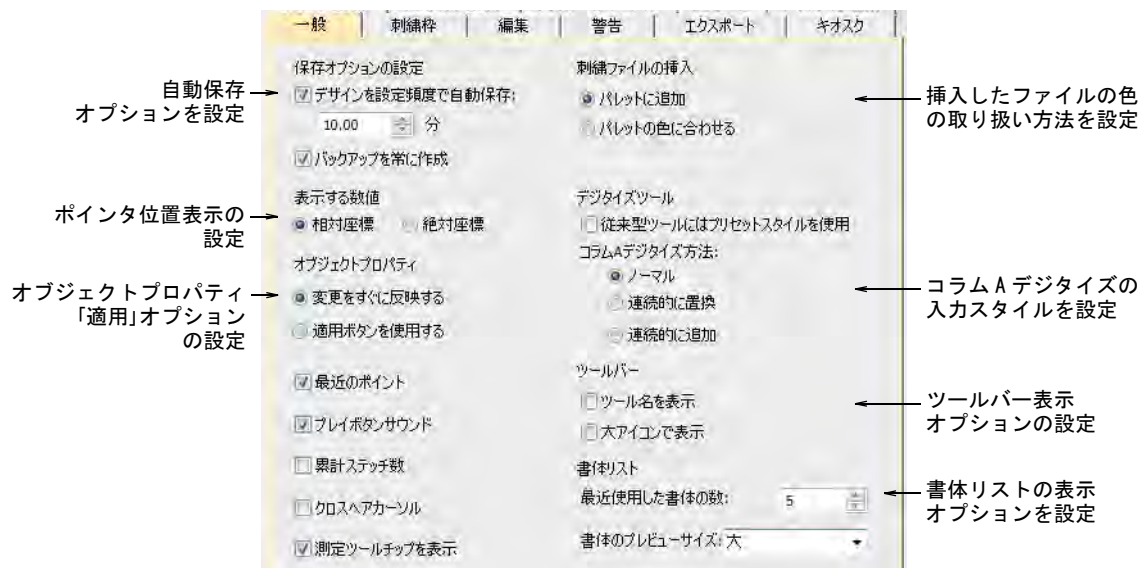
システムの設定

EmbroideryStudio では、デザインの表示、デザイン情報の表示、デザインウィンドウの表示など様々な設定を行なうことができます。



一般オプション

オプションダイアログの一般タブには、自動保存 & バックアップ、ポインタ位置表示、挿入したファイルの色の取り扱い、貼り付け位置オプション、ツールバー表示などの様々なシステム設定が含まれています。

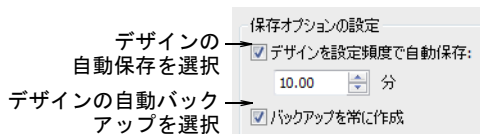


自動保存 & バックアップオプション



標準 > オプションを使用し、デザイン表示、グリッド & ガイドなどの設定オプションにアクセスします。

自動保存を使うと定期的に作業を自動で保存してくれるので、ハードウェアまたはソフトウェアの不具合が起きても、作業を失うことがなくなります。



自動保存

自動保存機能は、リカバリーフォルダの中に EMA 拡張子で一時的にファイルを作成します。これはコンピューターが停止した後に EmbroideryStudio を再起動した時に自動的に回復します。これらのファイルは

C:\ProgramData\Wilcom\EmbroideryStudio\RECOVER フォルダを参照し、EMA を EMB に変更することにより、手動でアクセスすることができます。

バックアップコピー

バックアップオプションがオンの場合、現在のデザインファイルのバックアップが前回保存した形式で自動的に作成されます。これにより、デザインを間違えて上書きしてしまうことを防ぐことができます（例：変更したデザインを別のファイルに保存するのに、名前を付けて保存の代わりに保存オプションを使用してしまうなど）。バックアップコピーは BACKUP フォルダにもとのファイル名と、ネイティブファイルフォーマットで保存されます。手動でバックアップファイルにアクセスするには、C:\ProgramData\Wilcom\EmbroideryStudio\BACKUP フォルダを参照します。



注意 バックアップファイルは、削除されるまでバックアップフォルダに残されます。ハードディスクの容量を使いすぎないように、不要になったファイルを定期的に削除しましょう。バックアップファイルは、もとのファイルとは別の場所に保存することを推奨します。バックアップフォルダは、ファイル > バックアップデザインを開くコマンドからアクセスできます。

ポインタの位置表示



標準 > オプションを使用し、デザイン表示、グリッド & ガイドなどの設定オプションにアクセスします。

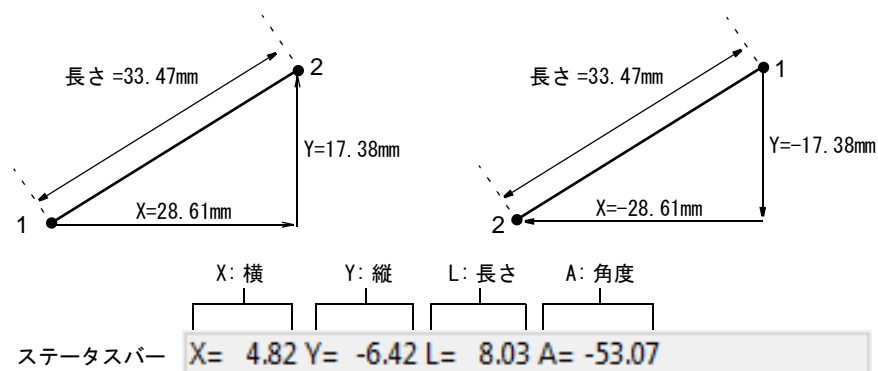
マウスやデジタイザカーソルを移動する時には、ポインタの位置が画面の下のステータスラインに表示されます。オプション>一般タブを使用し、ポインタの位置を相対座標または絶対座標で表示します。



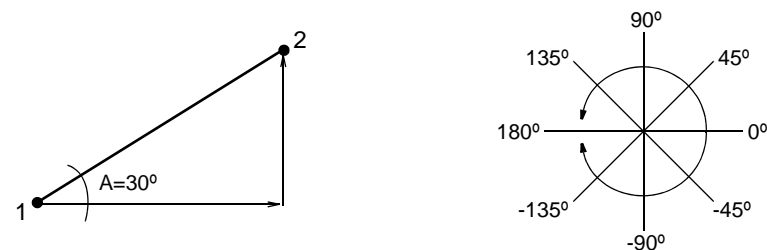
相対座標または絶対座標ポインタ設定を選択します。

オプション 機能	
相対座標	最後にデジタイズされたポイントからの位置を表示。これは、デジタイズ中やステッチの編集に便利です。
絶対座標	デザインの最初の針落ちポイントからの位置を表示。これは、刺繍の領域を確認するのに便利です。

XとYの数値は、それぞれ1つ前の地点からの縦と横の距離を示します。Lは長さで、2つの基準点を結んだ長さを示し、Aは水平軸に対するラインの角度を示しています。ステータスバーの数値を使用して、画面上で距離を測定できます。測定機能 (M) を使用することもできます。



マイナスのX値は、2番目のポイントが初めのポイントの左に配置されたことを意味します。マイナスのY値は、2番目のポイントが初めのポイントの下に配置されたことを意味します。負の数値で表わされる角度は、その角度が180度以上であることを示します。例えば-60度は300度と等しいことになります。



関連項目

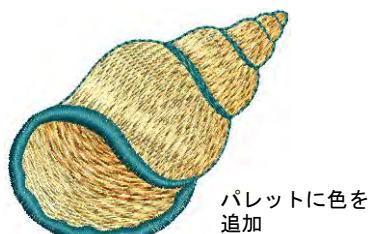
◀ 画面上で長さを測る

挿入したファイルの糸色の取り扱い

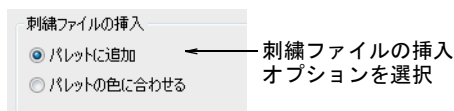


標準 > オプションを使用し、デザイン表示、グリッド & ガイドなどの設定オプションにアクセスします。

刺繍デザインや各要素を、1つのファイルから他のファイルへコピー、貼り付け、挿入などをするとそれぞれのカラーパレットは統合されます。ソースパレットをターゲットパレットへ追加するか、ソースパレットをターゲットパレットの最も近い色に合わせるかを選択できます。



オプションアイコンをクリック、または設定 > オプションを選択し、一般タブを選択します。



刺繍ファイルの挿入オプションを選択します。

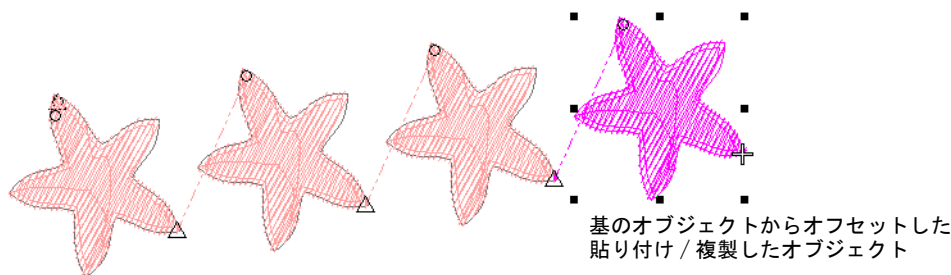
オプション	機能
パレットに追加	デザイン内の独自の色を、現在のカラーパレットに追加します。
パレットの色に合わせる	デザインを挿入した際に、色は現在のカラーパレットが適用されます。システムは最初に RGB 値に基づいて、次にブランドとコードに基づいて、最も近い色を検索します。

貼り付け & 複製オプション

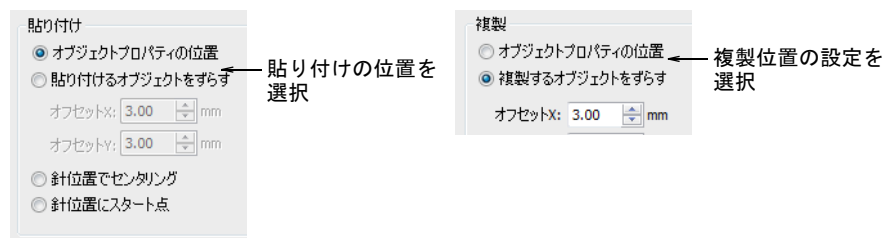


標準 > オプションを使用し、デザイン表示、グリッド & ガイドなどの設定オプションにアクセスします。

オブジェクトの貼り付け位置を、コントロールすることができます。同じデザイン内に貼り付ける場合は、初期設定の貼り付け位置はオブジェクトがコピー、または切り取られたのと同じ位置になります。その他のオプションもあります。



オプションアイコンをクリックするか、設定 > オプションを選択し、編集タブを選択します。貼り付けと複製をずらす設定は、別々に設定することができます。



含まれている貼り付け設定：

オプション	機能
オブジェクトプロパティの位置	オブジェクトは、オブジェクトプロパティドッカーの座標に基づいて貼り付けられます。
貼り付けられたオブジェクトをずらす	オブジェクトは、もとの位置から少しオフセットして貼り付けられます。必要に応じてオフセットの距離を調整します。
現在の針位置でセンタリング	オブジェクトは、現在の針位置のマークでセンタリングされます。
針位置にスタート点	オブジェクトは、現在の針位置のマークの後に位置につきます。

複製位置の設定は、通常の Ctrl+Shift+D 操作のみに適用されます。右クリック & ドラッグで複製を行うと、これらの設定は一時的に無視されます。Ctrl+D 操作は「クイック複製」の値を取ります。



メモ 貼り付けと複製オプションはステッチ順序の位置ではなく、デザイン中のオブジェクトの実際の位置をコントロールするものです。

関連項目

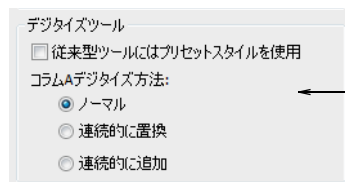
- ◀ オブジェクトをコピーする & 貼りつける
- ◀ オブジェクトを複製する

プリセットでデジタイズする



標準 > オプションを使用し、デジタイズツールのオプションにアクセスします。

連続的に入力機能は、ステッチされる範囲からなる単一の**コラム A** オブジェクトを簡単により効率的にデジタイズすることができます。



← コラム A デジタイズの
入カスタイルを設定

「従来型ツールにはプリセットスタイルを使用」オプションが影響するプリセットスタイルは5つあり、コラム A、コラム B、コラム C、複合理め縫い、複合ターニングツールに適用されます。オプションにチェックが入っている場合、初期設定のステッチタイプと下縫いは対応するスタイルに準じます。ステッチタイプや下縫いを変更すると、現在のセッションを通して変更が適用されます。チェックが入っていない場合、現在の設定が使用されます。

従来型ツール	上縫い	下縫い 1	下縫い 2
コラム A/B/C	サテン	ふちランニング	ジグザグ
複合理め縫い / ターン する埋め縫い	タタミ	ふちランニング	タタミ

関連項目

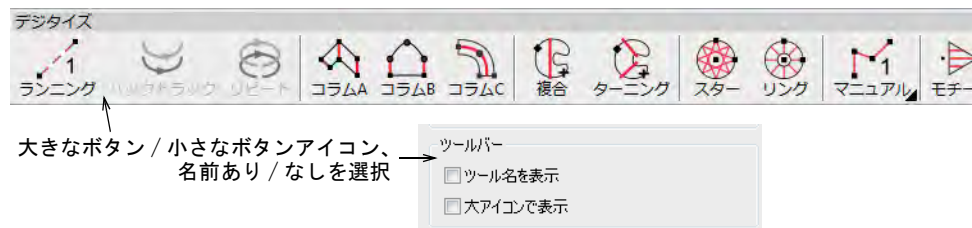
- ◀ 刺繍のデジタイズ
- ◀ 滑らかな繋ぎを作成する
- ◀ スタイルを使用して作業する

ツールバーの表示オプション



標準 > オプションを使用し、デザイン表示、グリッド & ガイドなどの設定オプションにアクセスします。

ツールバーの外観はオプション＞一般タブで調整することができます。大きなボタン / 小さなボタンアイコン、名前あり / なしを選択することができます。

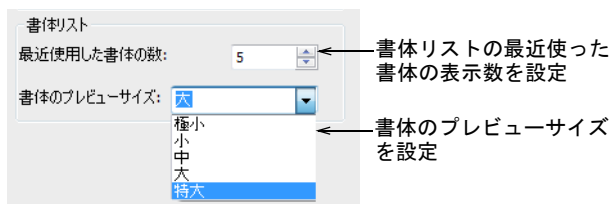


書体リストの表示オプション



標準＞オプションを使用し、デザイン表示、グリッド&ガイドなどの設定オプションにアクセスします。

プレビューする書体のサイズはオプション＞一般タブで設定することができます。最近使った書体の表示数も調整できます。



関連項目

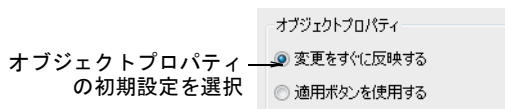
◀ [刺繍書体を選択する](#)

オブジェクトプロパティの適用オプション



標準＞オプションを使用し、デザイン表示、グリッド&ガイドなどの設定オプションにアクセスします。

オブジェクトプロパティは、EmbroideryStudioにある最も重要なダイアログです。初期設定ではオブジェクトプロパティを変更すると、その変更はすぐに反映されます。またはドッカーの下にある適用ボタンを使用して、変更を適用するように設定することができます。オプションアイコンをクリック、または設定＞オプションを選択し、一般タブを選択します。



関連項目

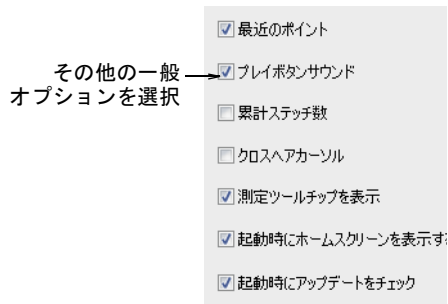
◀ オブジェクトプロパティにアクセスする

その他のオプション



標準 >> オプションを使用し、デザイン表示、グリッド&ガイドなどの設定オプションにアクセスします。

その他のシステム設定は、**オプション** > **一般** タブで設定することができます。



このオプションに含まれるもの：

オプション	機能
最近のポイント	最近のポイント（初期設定）は、デジタイズ中にオブジェクト間の一番近いポイントを自動的に自動的に計算します。この設定が解除されている場合、新たにデジタイズされたオブジェクトの開始 / 終了点は、マニュアルで設定します。詳細は 刺繍のデジタイズ をご覧ください。
プレイボタンサウンド	デジタイズ中にマウスのクリックまたは Enter やスペースバーキーを押した際に、ビープ音を出すことができます。
累計ステッチ数	情報ドッカーのストップ順序タブに、ステッチ数の累計を表示します。 EmbroideryStudio でデザインの詳細を表示する も併せてご覧ください。
クロスヘアカーソル	カーソルのポイントを初期設定で十字型にします。十字型ではより細かに位置付けが行えます。これはグリッドと使用すると効果的です。
測定ツールチップを表示	画面で距離を測定すると、ツールチップに距離および角度が表示されます。詳細は 画面上で長さを測る をご覧ください。
起動時にホームスクリーンを表示する	オンの場合、ホームスクリーンはソフトウェアが起動した際に常に表示されます。詳細は ホームスクリーン をご覧ください。

オプション	機能
アップデートをチェック	オンの場合、起動時ごとに利用可能なアップデートがあるかどうかチェックします。またホームスクリーンから MyWilcom ページにアクセスする度にもチェックが行なわれます。オフにした場合、アップデートをチェックするにはヘルプ>アップデートをチェックを選択する必要があります。



参考 クロスヘアカーソルをオンにして測定ツールチップを使用すると、より正確な測定を行なうことができます。

表示オプション

刺繍デザイン項目やグラフィック項目を表示するオプションは、プリセットすることができます。

デザイン表示オプション

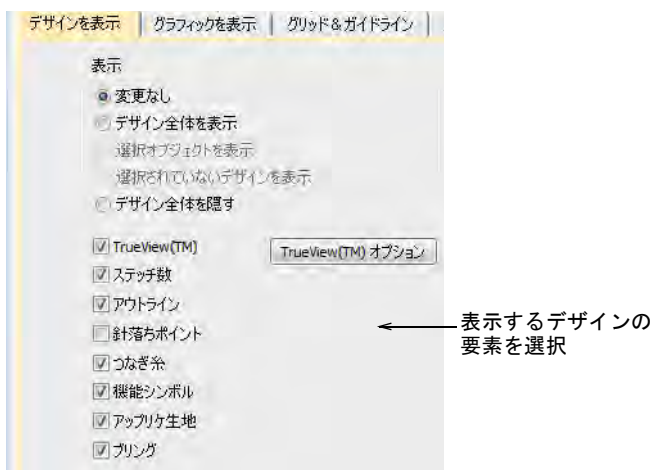


標準 > オプションを使用し、デザイン表示、グリッド & ガイドなどの設定オプションにアクセスします。

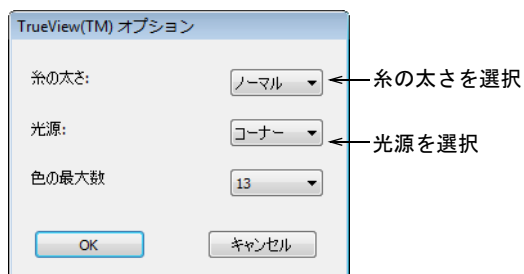
EmbroideryStudio ではステッチ、アウトライン、背景の生地等の要素の表示 / 非表示が選択できます。また TrueView 設定を変更することもできます。

デザインの表示オプションを設定するには

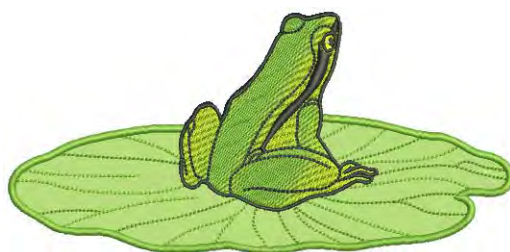
- ◀ オプションアイコンをクリックするか、設定 > オプションを選択し、デザインを表示タブを選択します。



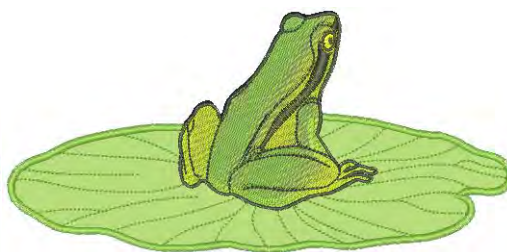
- ◀ 表示する表示オプションを選択します。これらは表示ツールバーにあるボタンと同じ制御をしますが、違いはここでの選択は初期システム設定に影響します。
- ◀ TrueView オプションをクリックし、TrueView 設定を調整します。



- ◀ 希望の TrueView の外観になるよう、線の太さと光源を調整します。これらの設定は印刷した TrueView 「TrueView プリント」の外観にも影響します。



TrueView- 系：太い、光源：上方



TrueView- 系：細い、光源：コーナー



メモ この線の太さ設定は TrueView 表示のみ影響し、実際の線の太さの値には影響しません。

関連項目

- ◀ [刺繍構成要素を表示する](#)
- ◀ [デザインの構成要素を表示する](#)
- ◀ [デザインをイメージに出力する](#)

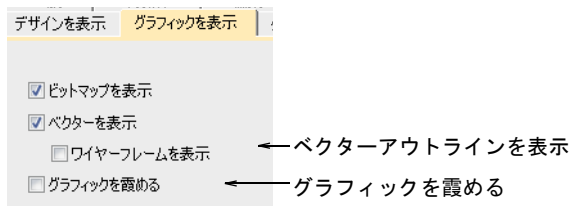
イメージ表示オプション

	表示 > ビットマップ表示を使用し、ビットマップイメージを表示 / 非表示にします。右クリックでイメージの表示オプションを設定します。
	表示 > ベクター表示を使用し、ベクターグラフィックを表示 / 非表示にします。右クリックでイメージの表示オプションを設定します。
	表示 > グラフィックを覆めるを使用し、デジタイズ時にステッチがよく見えるよう、下絵のイメージを覆ませます。

ステッチがよく見えるように、ビットマップイメージの下絵を霞ませることができます。また色のついたベクターイメージのアウトラインのみの表示ができます。

イメージ表示オプションを設定するには

- ◀ ビットマップ表示またはベクター表示アイコンの何れかを右クリックします。オプション>グラフィックを表示ダイアログが開きます。



- ◀ ビットマップイメージの下絵を霞ませるには、グラフィックを霞ませるチェックボックスを選択します。



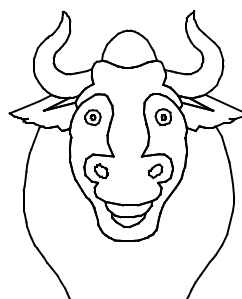
もとのビットマップ
イメージ



霞んだビットマップ
イメージ



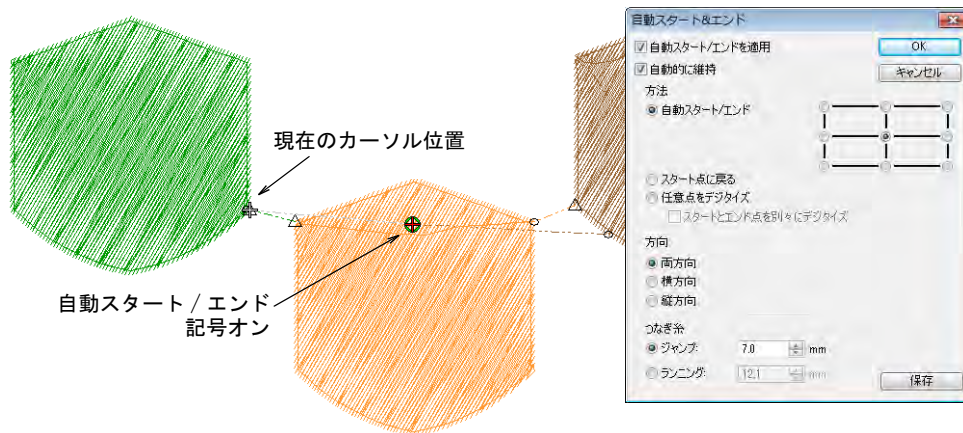
もとのベクター
グラフィック



ベクターアウトライン
のみ

自動スタート&エンドを表示する

このステッチカーソルは、常に最後にデジタイズしたオブジェクトの最後に表示されます。デザインを表示タブでは、自動スタート&エンドの記号（緑のサークルと赤の十字）をアクティブにすることができます。



関連項目

◀ [自動スタート/エンドを設定する](#)

グリッド表示オプション

EmbroideryStudioには刺繍オブジェクトを正確な位置に並べたり、サイズを揃えたりするのに役立つグリッド線が用意されています。ルーラーとガイドライン表示機能は、オブジェクトを正確に配置することができます。デザインを保存すると、ルーラーのゼロポイントとガイド位置も一緒に保存されます。

グリッド表示オプション



表示 > グリッド表示を使用し、グリッドの表示 / 非表示を切り替えます。右クリックで設定します。



表示 > ルーラーとガイドライン表示を使用し、ルーラーとガイドラインの表示 / 非表示を切り替えます。右クリックで設定します。

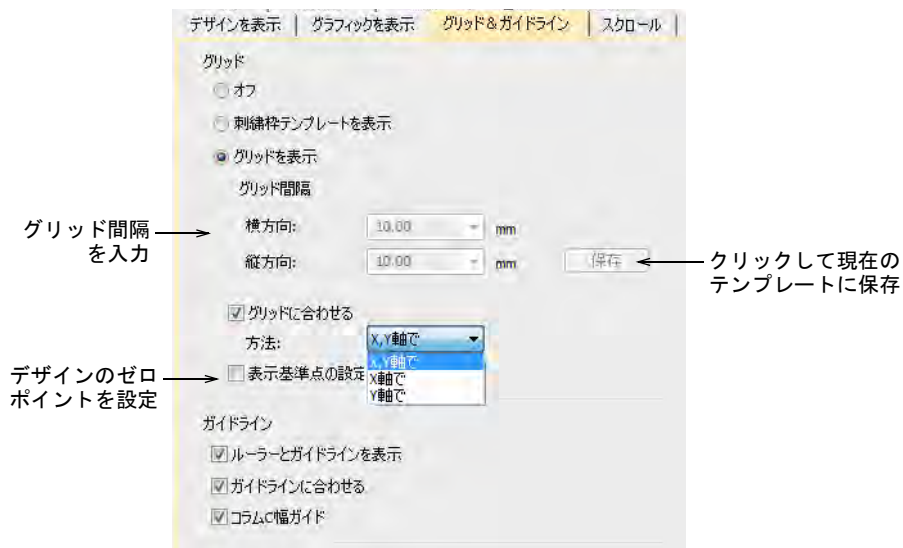


ルーラーをゼロ値にドラッグし、新規ルーラーをゼロ値にリセットします。

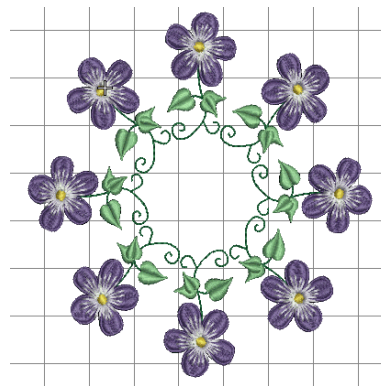
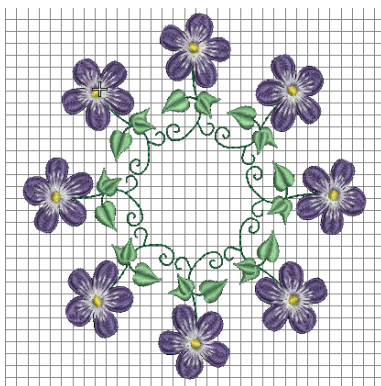
グリッド間隔は作業しているデザインの大きさにより調整します。グリッドに合わせる機能を使用して、オブジェクトを最寄のグリッドラインに並べます。チェックボックスは表示ツールバーにあるボタンと同じ制御をしますが、違いはここでの選択は次回 EmbroideryStudio を起動した際、初期システム設定に影響します。

グリッド表示を調整するには

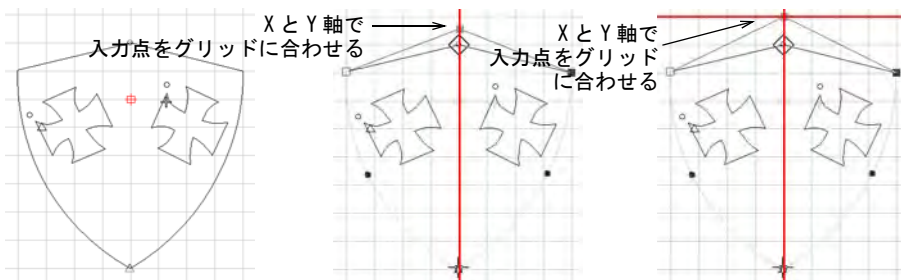
- ◀ グリッド表示を右クリックします。オプション>グリッド&ガイドラインダイアログが開きます。



- ◀ グリッド間隔に、縦横のグリッドラインの値を入力します。現在のテンプレートにグリッド間隔を保存するには、保存をクリックします。



- ◀ 必要に応じて**グリッドに合わせる**チェックボックスを選択します。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合わされます。



- ◀ グリッドに合わせる方法を選択します。XまたはY軸、または両方でアクティブにするかどうか選択できます。
- ◀ **表示基準点の設定**チェックボックスを選択し、ルーラーのゼロポイントを設定します。例えば、デザインの中心にグリッドの基準点を設定する。この方がデザイン全体を移動するよりも速くて簡単です。ダイアログを閉じると、デザインのゼロポイントをマークするよう指示があります。



参考 デジタイズ時にグリッドに合わせるを一時的にオフにするには、Alt を押し下げてデジタイズします。

関連項目

- ◀ [グリッドとルーラー&ガイドを表示する](#)

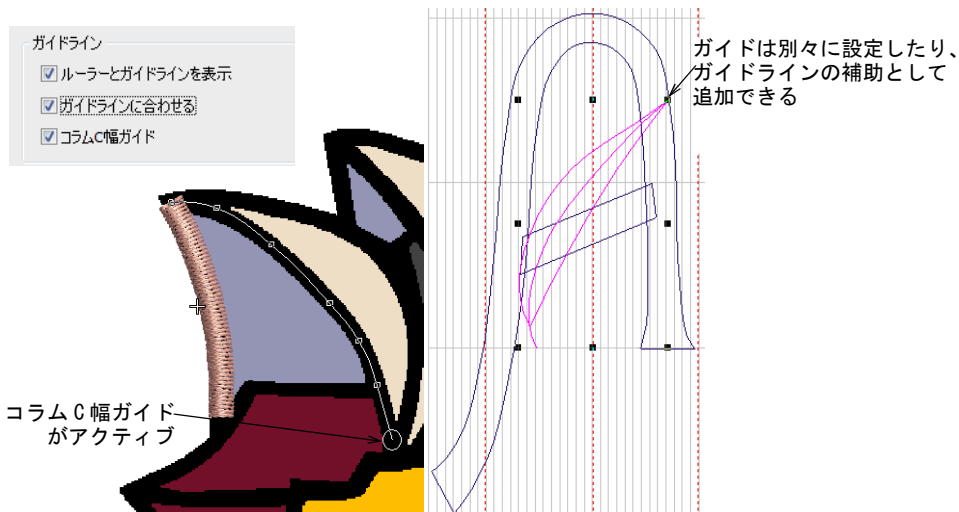
ルーラー & ガイド表示オプション



表示 > ルーラーとガイドライン表示を右クリックし、グリッドとガイドラインのオプションの設定を行います。

ルーラーとガイドはルーラーとガイドライン表示アイコンをクリックすることで、アクティブになります。MS Windows (R) のコントロールパネルで設定している地域設定により、測定単位（ミリメートルまたはインチ）が決定します。ルー

ラーの目盛りは現在のズーム設定で調整されます。ガイドは別々に使用することも、グリッドラインの補助として使用することもできます。



ガイドラインに合わせるは、グリッドラインとは別にガイドを設定することができます。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に、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ガイドに合わされます。デジタイズ時にガイドラインに合わせるを一時的にオフにするには、Alt を押し下げます。

コラムC幅ガイドオプションは、コラムC ツールの特別なカーソルをアクティブにします。カーソルの位置に、オブジェクトプロパティドッカーで設定した幅に対応するサークルが現れます。背景イメージをベースに縁をデジタイズする際に便利です。オフセットがバイアスの場合、それぞれの側に一つずつサークルが表示されます。



メモ 幅ガイドの利点を生かすには、センターライン終了後に基準点をデジタイズするよりも、Enter を押して現在の幅設定を承認する必要があります。

関連項目

- ◀ [グリッドとルーラー&ガイドを表示する](#)
- ◀ [測定システムを設定する](#)
- ◀ [コラム形状をデジタイズする](#)

スクロールオプション

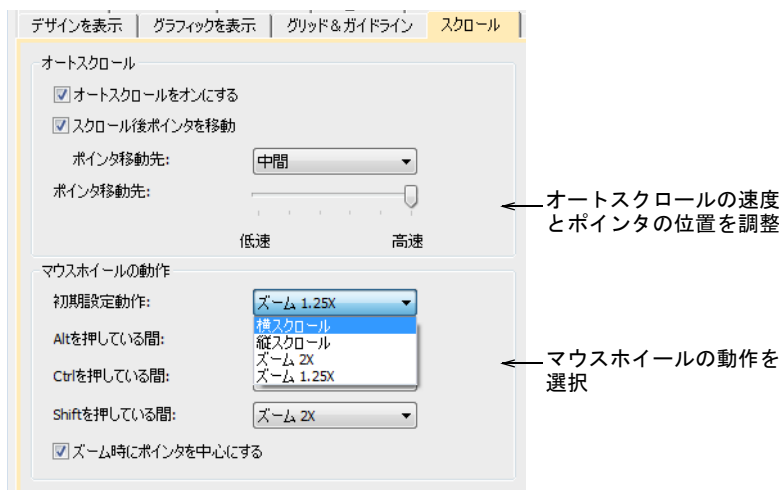


標準 > オプションを使用し、デザイン表示、グリッド&ガイドなどの設定オプションにアクセスします。

オプション>スクロールタブは、マウスポインタとマウスホイールの動作をコントロールします。オートスクロールを使用すると、デジタイズ中に自動的に画面がスクロールします。これは特に大きなデザインを作成している場合に、パンニングやスクロールバーを使用するよりも便利です。このダイアログでは、4種類の異なるマウスホイール動作を設定することができます。

スクロールオプションを設定するには

- ◀ オプションアイコンをクリックするか、設定>オプションを選択し、スクロールタブを選択します。



- ◀ 必要に応じて、オートスクロールオプションを調整します。効果はデジタイズを開始した時のみ現れます。デザインウィンドウは自動的に現在のカーソル位置を追いかけます。

オプション	機能
オートスクロール	チェックを入れ、デジタイズ中に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	各スクロール動作後のポインタ位置を設定します。 センター：移動範囲が大きい場合に使用します。 中間：移動範囲が小さい場合にこの設定を使用します（例：デザインの小さなエリアにズームインする時）。 コーナー：ゆっくりスクロールする場合に使用します。
応答時間	スクロールのスピードを調整します。



参考 一時的にオートスクロールを解除するには、Shift キーを押し下げます。Ctrl+Shift+A キーの組み合わせを使用して、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。

- ◀ ズーム時にポインタを中心にするにチェックを入れて、ポインタがいつでもスクリーンの真ん中にある状態にします。

変形オプション

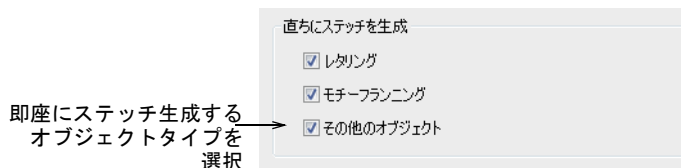


ステッチ編集 > オブジェクト変形を右クリックし、変形オプションを設定します。

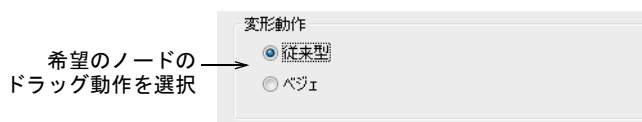
変形操作を行なっている間にステッチを生成すると、システムの動作が遅くなります。アウトライン編集オプションでは、ステッチをただちに生成するか、Enter を押した後生成するか選択できます。このタブはオブジェクトを変形する際のノード動作と、ナイフツールでカット操作を行なった際の並び替え動作も選択することができます。

自動ステッチ生成オプションを設定するには

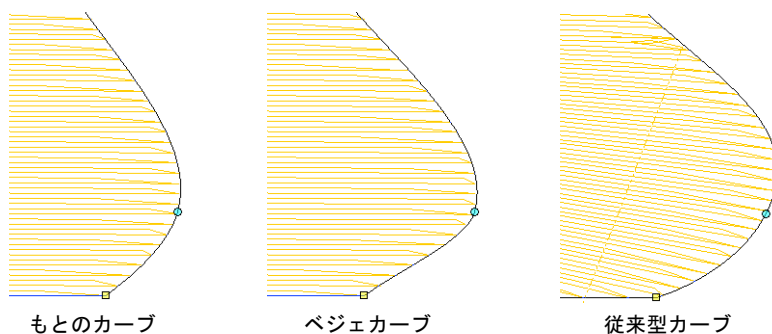
- ◀ オブジェクト変形アイコンを右クリックします。オプション > アウトライン編集ダイアログが開きます。



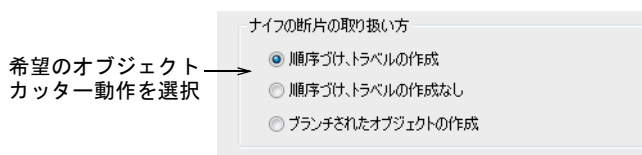
- ◀ 変形操作の後、即座にステッチ生成を行いたいオブジェクトを選択します（例：レタリングオブジェクト、モチーフランニングまたはその他のオブジェクト）。チェックボックスが選択されていないと、Enter を押すまではどんな変形もアップデートされません。
- ◀ 左マウスでの希望のノードのドラッグ動作（従来型またはベジェ）を選択します。



一般的に「ベジェ」ノードは、カーブの形状をより正確に保ちます。



◀ 希望のオブジェクトカッター動作を選択します。



EmbroideryStudioは、ナイフツールでのカット操作で生じたオブジェクトの断片が基のオブジェクトの開始 / 終了点を保ちながら、隣接部で接合した並び順になるよう指示します。

断片オブジェクトの順序づけ方法例：

- ◀ 順序づけ、ギャップにより分離されたオブジェクトの間に、トラベルランニングを作成します。
- ◀ 順序づけ、分離したオブジェクトの必要な場所で糸切りを行います。トラベルランニングは作成しません。
- ◀ 断片部分を、ソースオブジェクトに対応するひとつのブランチされたオブジェクトとして結合させます。

選択したオプションは、すべてのナイフツールのカット作業に影響します。



参考 分解ツールは、ブランチされたオブジェクト（カット作業によってブランチされたオブジェクトも含む）を構成要素パーツに分解します。

関連項目

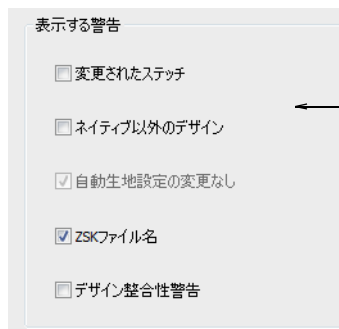
- ◀ [ベジェ曲線コントロールでオブジェクトを変形する](#)
- ◀ [マニュアルで形状をカットする](#)
- ◀ [ブランチされたオブジェクトを分解する](#)

警告オプション



標準 > オプションを使用し、デザイン表示、グリッド&ガイドなどの設定オプションにアクセスします。

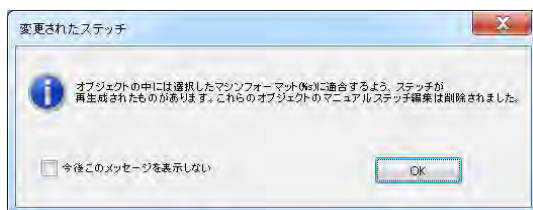
警告メッセージは必要に応じて非表示に設定することができ、後で再度アクティブにすることができます。特定の警告メッセージの表示 / 非表示の設定は、オプションダイアログの警告タブで行えます。



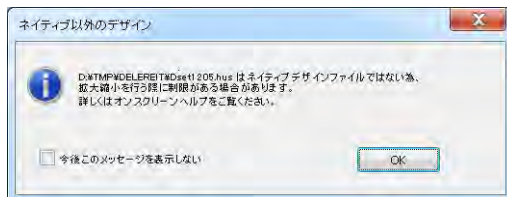
← 表示 / 非表示にする警告オプションを選択

警告メッセージに含まれるもの :

- ◀ **変更されたステッチ**ステッチマネージャーにデザインを送信する際、変更したマシンフォーマットに応じてステッチを再生成する必要があるかどうかによりこのメッセージが表示されます。

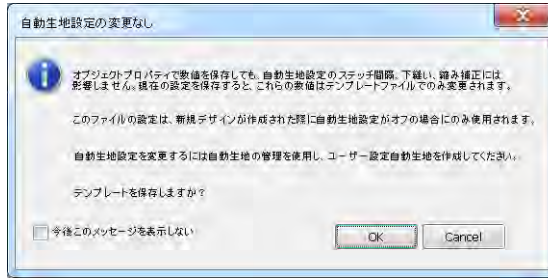


- ◀ **ネイティブ以外のデザイン**これは作成元が分からない「マシンファイル」を開く時に表示されます。マシンファイルはステッチ数が変わらない為、約±5%以上の割合で拡大 / 縮小することはできませんが、EMBのようなデザイン、いわゆる「アウトライン」ファイルはステッチが動的に再生成される為、どんな割合でも大きさを変更することができます。

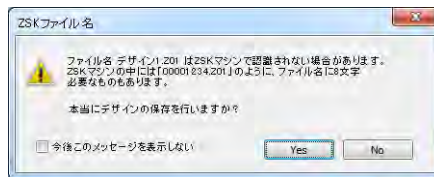


- ◀ **自動生地設定の変更なし**これは自動生地を使用して作業し、オブジェクトプロパティで行なった変更を保存したい場合に表示されます。変更は生地その

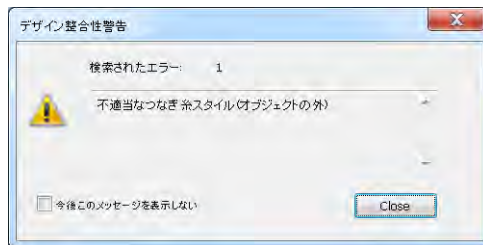
ものではなく、すべてテンプレートに保存されます。これらの変更は現在の生地設定により無効になります。



- ◀ **ZSK ファイル名**これはデザインを英数字のファイル名で ZSK TC フォーマットに保存しようとした場合に表示されます。ZSK 刺繍機には 8 文字のファイル名が必要です。



- ◀ **デザイン整合性警告**これはデザインファイルに問題が検知された場合に表示されます。警告が出たら、元に戻すで警告がでないポイントまでデザインを戻し、デザインを保存します。それとは別に警告が出るポイントのデザインも保存し、両方のデザインを Wilcom サポートまで送信してください。



メモ このメッセージをオフにすると、デザインの整合性チェックもオフになります。

関連項目

- ◀ [ステッチマネジャーにデザインを送信する](#)
- ◀ [生地を扱う](#)
- ◀ [利用可能なマシン、ファイル、ディスクタイプ](#)

第 6 章

ハードウェアの設定

EmbroideryStudio で周辺機器を使用するには、まず接続する必要があります。これにはデジタイザー、プロッター、プリンター、**アップリケカッター**、スキャナーと刺繍機が含まれます。周辺機器の設定は MS Windows (R) のコントロールパネルから行うものや、EmbroideryStudio 内で行うものなど方法が異なります。



EmbroideryStudio では、様々な方法でデザインを直接マシンに送信することができます。お使いのハードウェアにより**ステッチマネジャー**、**マシンマネジャー**や**コネクションマネジャー**を使用してデザインを直接送信することができます。マシンマネジャーの説明は**マシンマネジャー増補版**に記載されています。



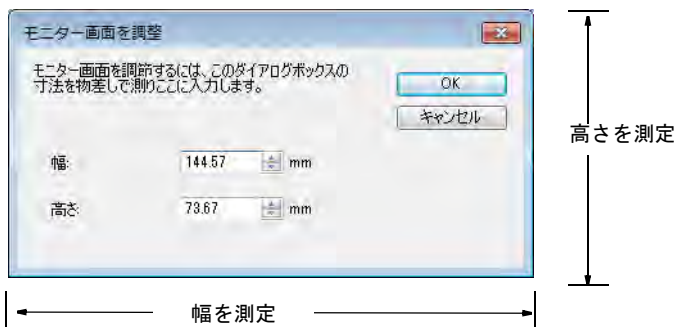
参考 使用可能なポートの数によって、接続できる周辺機器の数が制限されません。ポートが更に必要な場合は、それらを付け足すことができます。またマルチポートシリアルカードを使用することもできます。推奨される設定につきましては、PC サポートにお問い合わせください。

ディスプレイモニターを設定する

デザインを実寸表示にした時に実際のサイズで表示されるよう、ディスプレイモニターを調整する必要があります。この設定は最初に EmbroideryStudio をインストールした時や、モニターを変更した時に行います。

ディスプレイモニターを設定するには

- 1 設定 > モニター画面を調整を選択します。



- 2 ダイアログボックスの高さと幅を測定します。
- 3 幅と高さのフィールドに、測定した値を入力します。
- 4 OK をクリックします。

関連項目

- ◀ [デザインを表示する](#)

周辺機器を接続する

周辺機器は USB ポート、パラレルポート、特殊なネットワークカード、イーサネットを介してお使いのコンピューターに接続できます。ローカルエリア・ネットワーク (LANs) は一般的に刺繍機の接続にイーサネットを使用します。



メモ お使いのコンピューターに周辺機器を接続する方法や MS Windows (R) の設定は、周辺機器の説明書または MS Windows (R) の説明書をご覧ください。

USB ポート

大抵の刺繍機には USB ポートがあります。USB ポートはシリアル / パラレルポート接続のように、通信パラメーターを設定する必要はありません。ジャンメ MB-4 やバルダンのような刺繍機には、専用の接続ソフトウェアがあります。EmbroideryStudio コネクションマネジャーは、オプションを介してこれらの刺繍機に接続することができます。詳細は [コネクションマネジャー用にマシンを設定する](#) をご覧ください。

シリアルポート

PCのシリアルCOMポートのコネクタは、9ピンまたは25ピンのどちらかです。COM1、COM2、COM3などの名称がつけられています。お使いのコンピュータのポートを識別できなければなりません。（よく分からない場合は、PC修理業者までご連絡ください）シリアルポートを介して接続したデバイスの設定を行なう場合、設定を行なう途中でEmbroideryStudioでシリアルポート設定を入力する必要があります。[シリアルポート設定を入力する](#)も併せてご覧ください。

下記の表は、周辺機器に対する標準的な設定を示すものです。これらの情報は参考データであり、同じ周辺機器でも製造元により、設定が異なる場合があります。付属の書面で確認してから設定を行ってください。

周辺機器	ポート	ボー	ハンドシェイク	データビット	ストップビット	パリティ
デジタイザー	COM1	9600	なし	8	1	なし
プロッター	COM2	9600	X0n/X0ff	8	1	なし
テープ出力	COM2	4800	X0n/X0ff	8	1	なし
テープリーダー	COM2	4800	X0n/X0ff	8	1	なし
刺繍機	COM2	9600	ハードウェア	8	1	なし



参考 使用可能なポートの数によって、接続できる周辺機器の数が制限されます。ポートが更に必要な場合は、それらを付け足すことができます。またマルチポートシリアルカードを使用することもできます。推奨される設定につきましては、PCサポートにお問い合わせください。

コネクションマネジャー用にマシンを設定する

最近の刺繍機にはUSBポートがあります。これらはディスクドライブとしてPC上に表示されます。シリアル/パラレルポート接続に関しては、通信パラメーターを設定する必要はありません。ジャンメ MB-4 やバルダン LEM のような刺繍機には、専用の接続ソフトウェアがあります。EmbroideryStudioに接続するには、マシン付属のソフトウェアが必要です。各マシンメーカーに詳細をご相談ください。

マシンを設定する



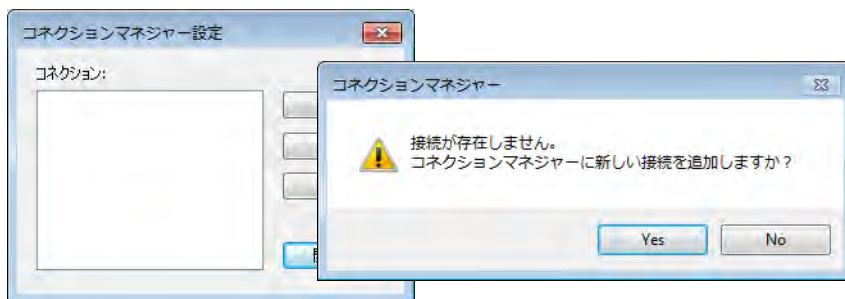
標準 > コネクションマネジャーに送信を使用し、メーカー専用のマシンソフトを介して使用可能なマシンに接続します。

EmbroideryStudioでは、様々なマシンの種類をサポートしています。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。その他のマシンはファイルを配置する特定のネットワーク場所や、「ウォッチフォルダ」が必要になる場合があります。旧式の刺繍

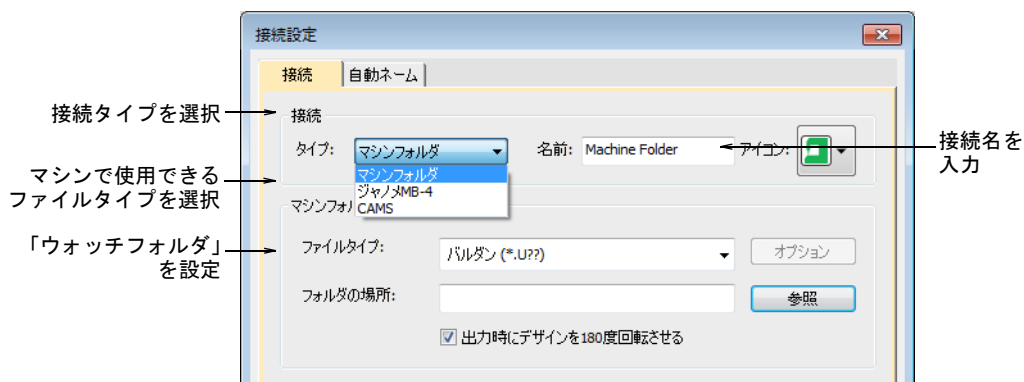
機では直接接続をすることはできませんが、マイカード（ATA カード）とまたは USB メモリースティックを読み込むことができます。コネクションマネジャーは、取り外し可能なメディアや第三者接続ソフトウェアとして表示されるマシンに接続できます。一旦 EmbroideryStudio で設定すると、クリックひとつでデザインをマシンに送信できます。

マシンを設定するには

- 1 設定 > コネクションマネジャー設定を選択します。標準ツールバーのコネクションマネジャーに送信アイコンをクリックします。マシンが接続されていない場合、メッセージが表示されます。



- 2 はいまたは作成をクリックし、接続の設定を行います。接続設定ダイアログが開きます。



- 3 接続タイプを選択します。以下から選択します。
 - ◀ マシンフォルダー（例：Barudan DFS、HappyLink/LAN、ブラザー PR シリーズなど）
 - ◀ ジャノメ MB-4
 - ◀ CAMS（ラインストーン配置マシン）
- 4 接続名を入力します。この名前は標準ツールバーのクイックアクセスボタンのツールチップで表示されます。

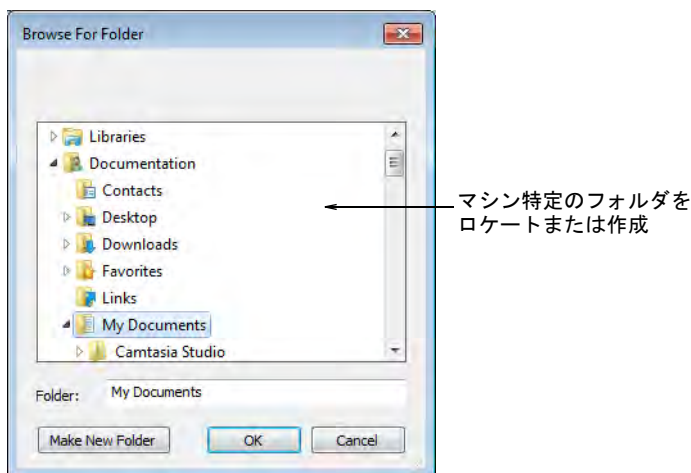
5 接続を特定するアイコンを選択します。



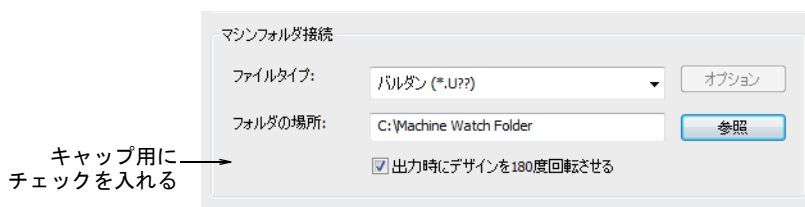
6 マシンで使用するファイルタイプを選択します。選択したファイルタイプによって、オプションボタンが使用可能になります。これにより名前を付けて保存ダイアログを開くことなく、コネクションマネジャーで特定のファイルフォーマットのオプションを設定できます。

7 ネットワークまたは PC 上のマシン上で、設定したフォルダの場所を入力または参照します。

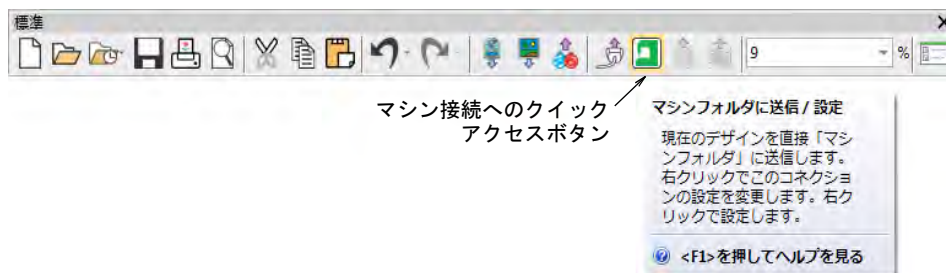
例えばバルダン LEM デザインサーバーに接続する場合、デザインファイル (U?? フォーマット) をモニターする「ウォッチフォルダ」を設定することができます。その後マシンで使用できるよう順々に PRJ に変換します。デザインを出力する際、コネクションマネジャーはデザインを特定のフォーマットでこのフォルダーに保存します。



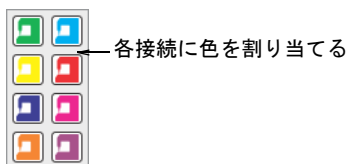
- 8 必要に応じてチェックボックスにチェックを入れ、出力時にキャップ用デザインを180度回転させます。チェックが入っていると、その接続に送信するすべてのデザインは自動的に回転します。



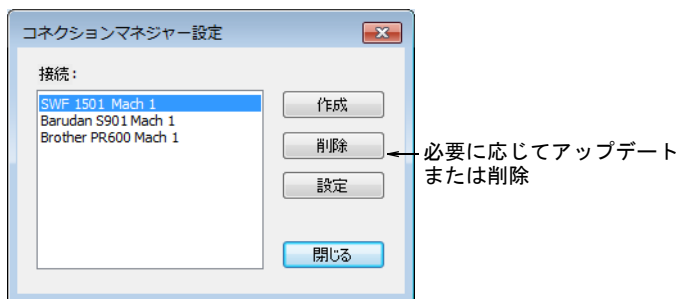
- 9 完成したら OK を押します。新しい接続が標準ツールバーに表示されます。



- 10 他のマシン接続を設定するには手順を繰り返します。マシン接続を追加した分だけ、標準ツールバーにクイックアクセスボタンが追加されます。ボタンはそれぞれ色を割り当てることができます。



定義したすべてのマシン接続は、**コネクションマネジャー設定**ダイアログにリストされます。ここで接続をアップデートしたり、システムから削除することができます。

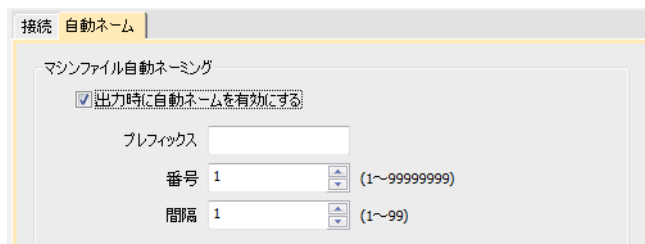


関連項目

- ◀ デザインを保存する & 閉じる
- ◀ コネクションマネジャーにデザインを送信する
- ◀ CAMS マシンにブリングを送信する

マシンファイルの自動ネーミングオプション

コネクションマネジャーには、マシンファイルの自動ネーミングオプションがあります。このオプションがオンの場合、コネクションマネジャーで設定したすべてのマシン接続で特定したファイル名のフォーマットが使用されます。



設定：

設定	詳細
ファイル名 フォーマット	ファイル名は〈プレフィックス〉×〈数字〉×〈拡張子〉の形をとる
プレフィックス	ASCII のみ、unicode 文字なし。Windows 機種依存文字なし。長さは 8 文字まで。
番号	数字のみ。開始する番号を設定します。範囲は 1-99, 999, 999。
間隔	間隔は数字のみで、各ファイルが生成される際の増加量を設定します（例：「5」、「10」など）。範囲は 1-99。



メモ オプションがオンの場合、キオスクでもすべてのマシンファイルにこの自動ネーミングの仕様が適用されます。オフの場合、キオスクのマシンファイルの定義が使用されます。

関連項目

- ◀ レタリングキオスク

ステッチマネジャー用にマシンを設定する

ステッチマネジャーでデザインを送信する前に、EmbroideryStudio でマシンを設定する必要があります。マシンを追加、既存のマシンを変更、マシンを削除は使

用しません。最近のマシンには USB ポートがあります。EmbroideryStudio コネクションマネージャーは、オプションを介してこれらの刺繍機に接続することができます。

マシンを設定する

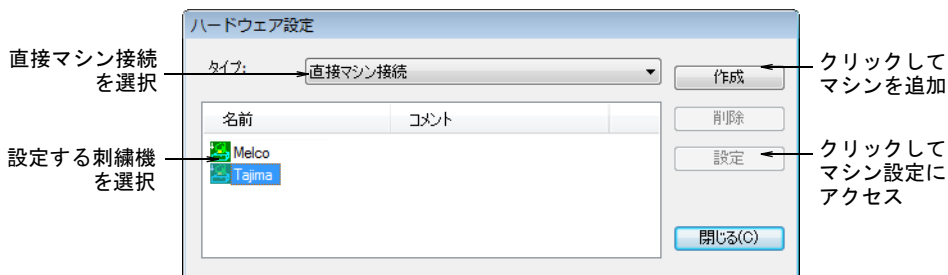


旧機能 > ハードウェア設定を使用し、マシン接続の名前、ポート、プロトコルを設定します。

マシンを設定するには、名前、繋がれているポート、使用しているプロトコルを指定する必要があります。マシンはそれぞれ使用可能なマシンフォーマットを選択する必要があります。

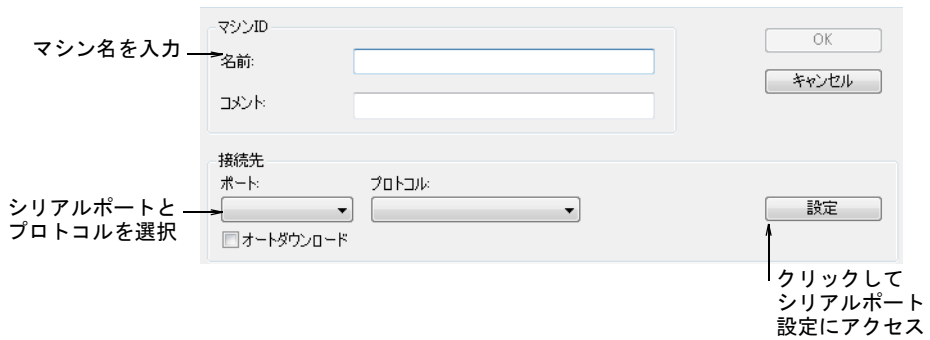
マシンを設定するには

- 1 マシンに付属の説明書に従いマシンを接続します。ポート設定に注意しましょう。
- 2 EmbroideryStudio を起動します。ポート設定は EmbroideryStudio **ハードウェア設定**に入力します。
- 3 **旧機能 > ハードウェア設定**を選択します。

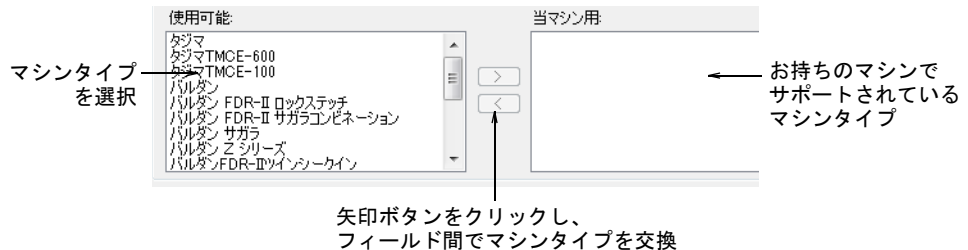


- 4 **タイプ**のリストから**直接マシン接続**を選択します。
 - ◀ 新しいマシンを追加するには、**作成**をクリックします。
 - ◀ 既存のマシンの設定を変更するには、名前リストから機器を選択し、**設定**をクリックします。

刺繍機接続ダイアログが開きます。



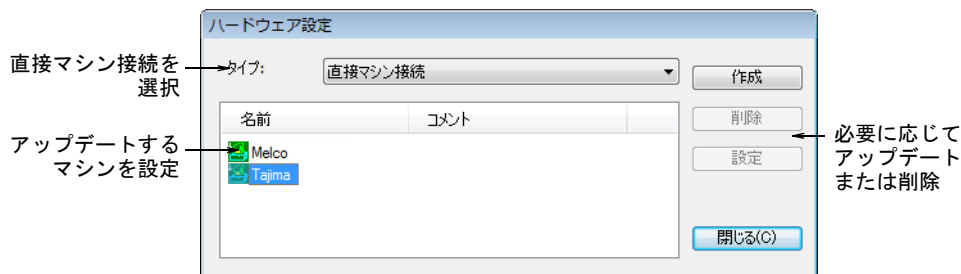
- 5 マシン接続を特定できるように名前とコメントを記入します。
- 6 ポートリストから、マシンが接続されるシリアル (COM) またはパラレル (LPT) ポートを選択します。
- 7 プロトコルリストから、パソコンとマシンの接続に使用するプロトコルを選択します。
マシンの説明書に従い、適切な接続方法を決定してください。
- 8 設定をクリックして、シリアルポートの設定にアクセスします。
これらの設定は、お使いのマシンで設定したものと同じでなくてはいけません。同じでない場合、EmbroideryStudio で認識されません。
- 9 オートダウンロードを選択すると、割り当てられたマシンに自動的にデザインを転送します。送信前に確認したい場合は、この選択を解除します。
- 10 マシンタイプパネルで、互換性のあるマシンフォーマットを選択します。
使用可能リストで互換性のあるマシンの種類を選択し、矢印ボタンをクリックして当マシン用リストに移行させます。



メモ 必要に応じてマシンフォーマットを追加、変更できます。

- 11 OK をクリックして、ハードウェア設定ダイアログに戻ります。

12 閉じるをクリックします。定義したすべてのマシン接続は、ハードウェア設定ダイアログにリストされます。ここで接続をアップデートしたり、システムから削除することができます。



メモ マシンの設定が完了したら、ステッチマネジャーを介してオリジナルのデザインのフォーマットを変更せずに、デザインをステッチすることができます。

関連項目

- ◀ 周辺機器を接続する
- ◀ シリアルポート
- ◀ ステッチマネジャーにデザインを送信する
- ◀ ユーザー設定のマシンフォーマット

シリアルポート設定を入力する



旧機能 > ハードウェア設定を使用し、マシン接続の名前、ポート、プロトコルを設定します。

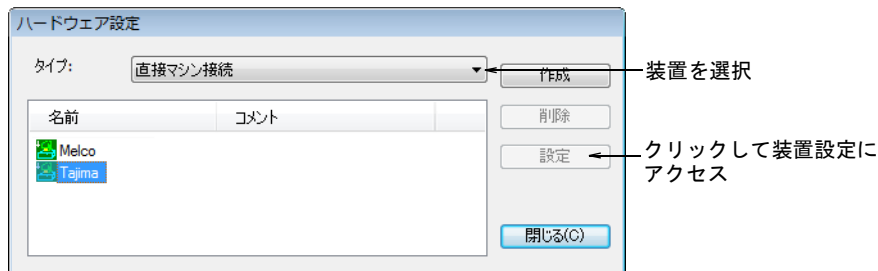
PC のシリアル COM ポートのコネクタは、9 ピンまたは 25 ピンのどちらかです。COM1、COM2、COM3 などの名称がつけられています。シリアルポートを介して接続しているタブレットやマシンを設定する場合、EmbroideryStudio でシリアルポート設定を入力する必要があります。



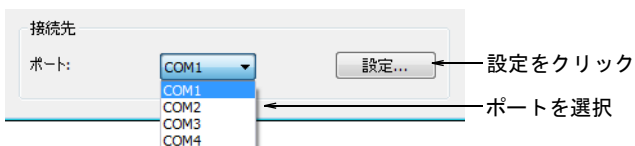
メモ お使いのコンピュータのポートを識別できなければなりません。PC サポートにお問い合わせください。

シリアルポートの設定を入力するには

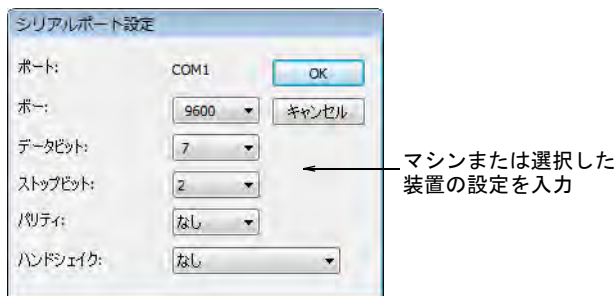
- 1 旧機能>ハードウェア設定を選択します。



- 2 タイプリストから装置を選択し、名前にある項目を選択し、設定をクリックします。<デバイス>設定ダイアログが開きます。



- 3 接続先パネルで、ポートリストからシリアルポートを選択します。
- 4 設定をクリックします。シリアルポート設定ダイアログが開きます。



- 5 使用する装置のボー、データビット、ストップビット、パリティ、ハンドシェイクの設定を入力します。
- 6 OK をクリックします。



メモ ポートの設定は、マシンまたは選択したデバイスに適合していなければなりません。ハンドシェイクの種類は、使用するケーブルに適合していなければなりません。ケーブルの説明書に従い、通信の設定をご確認ください。

関連項目

- ◀ デジタイザーを接続する

マシン実行時間を見積もる

EmbroideryStudio には**実行時間の分析機能**があり、特定の RPM 値やその他実行パラメーターから実行時間を計算します。見積もりはデザインごとに計算され、スケジュール調整、費用、生産スタッフの賃金など定義するのに役立ちます。結果は ERP や会計システム等の第三者ソフトウェアで使用することができます。

一般的な使用方法

情報は従業員の給与計算、スケジュール調整、生産の費用計算などに利用できません。例えば：

- ◀ 新しいデザインを作成し、EMB や U11 などのマシンファイルに保存します。
- ◀ EmbroideryStudio では実行時間を自動的に計算します。
- ◀ 算出された結果は CSV ファイルに保存され、指定した保存場所に保存されます。
- ◀ 給料計算を行う部署は CSV ファイルにアクセスでき、デザインの報酬率を計算します。例えばマシンオペレーターに支払う給料を計算するにあたり、マシンの実行時間を確認できます。
- ◀ ERP システムが見積もりとスケジュールを目的に CSV ファイルにアクセスします。
- ◀ マシンオペレーターがマシン実行時間を確認できます。

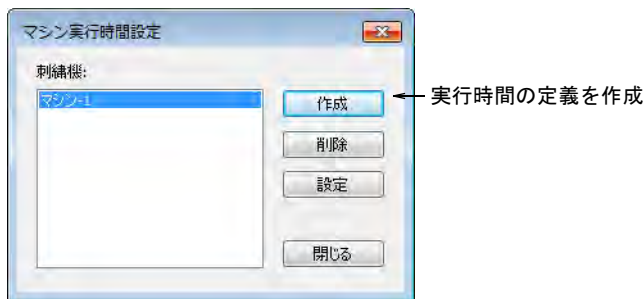
マシン実行時間設定を設定する

「高速」、「低速」、「糸切り時間」、「色替え時間」などの特定のパラメーターの実行時間を分析する目的で、複数のマシンを設定することができます。

マシン実行時間設定を設定するには

- 1 **設定** > **マシン実行時間設定**を選択します。または**デザイン情報** > **実行時間**タブから起動させます。

マシン実行時間設定ダイアログが開きます。マシン実行時間を分析するよう定義したマシンが、ダイアログに表示されます。



- 2 作成をクリックし、新しい起動時間の定義を設定します。マシン実行時間設定を定義ダイアログが開きます。



- 3 マシンまたはマシンクラスを特定できるような名前とコメントを記入します。クラスはマシンの種類が基になりますが、同じ種類でも異なる目的（例：違うスピードで起動）用に設定することができます。その場合、その用途に適した他のクラスを設定する必要があります。



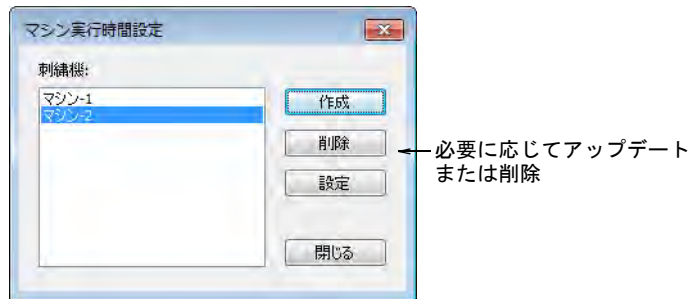
メモ ここで設定するマシンの種類は、**コネクションマネジャー設定**または**マシン接続ダイアログ**で定義したマシンから独立しています。

- 4 マシン用の実行時間の定義を作成します。数値はマシンのスペック、コントローラーからのフィードバック、経験から得た情報などに基づき設定します。

設定	説明
高速（初期設定）	マシンの通常のステッチスピード。通常マシンの仕様で確認できます。
低速	マシンが起動する一番遅いスピード。通常マシンの仕様で確認できます。
低速に切り替える最小ステッチ長	マシンのスピードを下げるステッチの長さ。この数値はスピード設定（特に低速）によって自動的に調整されます。マシンの仕様で確認できるでしょう。
糸切り時間	マシンが糸切りを行う時間。マシンのスペックや経験から得た情報などに基づき設定することもできます。
色替え時間	糸切り時間と同様。
ストップ時間	生地やウレタンフォームなどを配置する際に要する停止時間。これは通常、ご自身の経験により定義されます。マシンのヘッドの数は因子を定義します（例：16 ヘッド x 各 6 秒）。

設定	説明
デザイン開始時間	マシンが停止から通常のスピードになるのにかかる時間 (例：開始するのに低速のステッチをいくつかステッチする場合がある)。マシンのスペックや経験から得た情報などにに基づき設定することもできます。
デザイン終了時間	停止時間。マシンが低速になり、実際に停止する前に刺繍枠の中央に移動します。

- 5 OK をクリックします。定義したすべてのマシンまたはマシンクラスは、**マシン実行時間設定** ダイアログにリストされます。ここで接続をアップデートしたり、システムから削除することができます。



デザイン情報を CSV に出力する



ドッカー > デザイン情報を使用し、デザインの承認作業や縫製を行う前にデザインの詳細は表示し変更します。

マシンの実行時間や関連するパラメーターを含むデザイン情報は、後で使用できるように第三者アプリケーションを介して CSV ファイルに出力することができます。新しいデータはファイルに添付されます。

実行時間の見積もり

お使いのマシンまたはマシンクラスを定義すると、刺繍ファイルのマシン実行時間の見積もりが**デザイン情報 > 実行時間タブ**に表示されます。このタブでは使用

可能なマシンと、現在のデザインのマシン実行時間の見積もりをみることができます。

デザイン情報

概要 | デザイン | 注文 | 糸色 | ステッチ | 実行時間

ファイル名: Koi Fish.EMB
タイトル: Koi Fish

マシン実行時間を設定

現在のデザインのマシンごとの実行時間見積もり

マシン実行時間:

マシン	実行時間 (時:分:秒)
マシン-1	0:44:23

関連項目

◀ [実行時間タブ](#)

生地のコスト

ステッチタブのデザインエリアフィールドは、デザインエリアの合計を表示します。これは実際にステッチするエリアではなく、デザインの高さと幅をかけて計算されたものです。この数値はデザインに使用する生地や、3D フォーム地のコストを見積もるのに使用されます。

デザイン情報

概要 | デザイン | 注文 | 糸色 | ステッチ | 実行時間

ファイル名: Koi Fish.EMB
タイトル: Koi Fish
自動生地: Pure Cotton
使用する当て布: Topping: Backing: Tear Away x 2

デザインエリア: 35,411.0 平方mm
糸合計: 180.30 m
ボビン合計: 61.56 m

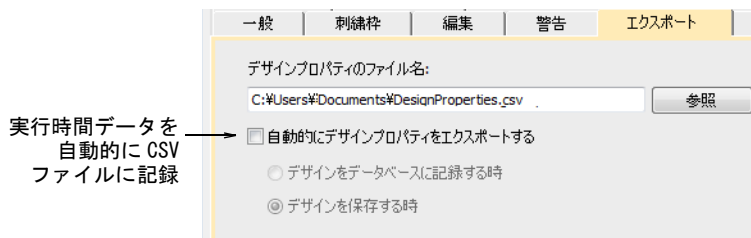
生地や 3D フォーム地のコストの見積もりに使用する合計エリア

スタート点から

左:	80.7 mm
右:	80.7 mm
上:	109.7 mm
下:	109.7 mm
原点X:	1.5 mm
原点Y:	-25.5 mm
最大ステッチ長:	10.5 mm
最小ステッチ長:	0.0 mm
ジャンプ長:	6.9 mm

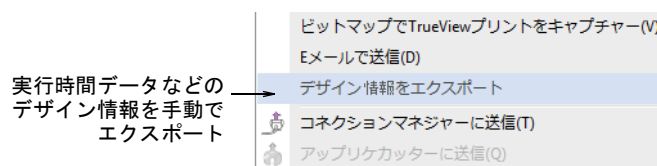
オプションをエクスポートする

デザイン情報はデザインを保存する時か、デザインワークフローデータベースに記録する時にエクスポートできます。オプション>エクスポートタブは、これらのオプションをプリセットすることができます。



手動でエクスポートする

ファイル>デザイン情報をエクスポートコマンドで、現在のデザイン情報とマシン実行時間設定を、CSV ファイルにエクスポートすることができます。



CSV の出力ファイルは以下のフィールドを含みます。最初のグループは**デザイン情報**>**デザイン**と**ステッチ**タブから抽出されます。2 番目のグループは**マシン実行時間設定**から抽出されます。

フィールド	説明
日付	プロパティをエクスポートした日時。
デザインデータ	デザイン タブから抽出
ファイル名	デザインを保存した名前。
マシンフォーマット	デザインのマシンフォーマット。
ステッチ数	1 デザイン内のステッチ数の合計
色数	デザインの糸色の合計数。
色替え数	色替えの合計数。色数に一致しない場合もある。
ストップ数	デザインのマシンストップの数。
糸切り数	デザインの糸切りの数。
シークイン数	デザインのシークインの数。
ブリング	デザインのラインストーンの数。
高さ (mm)	ステッチ範囲の高さ。デザインの大きさから抽出。
幅 (mm)	ステッチ範囲の幅。デザインの大きさから抽出。

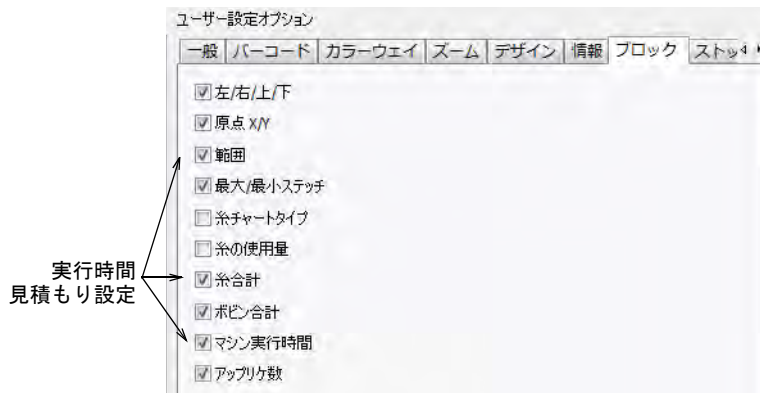
フィールド	説明
ステッチデータ	ステッチタブから抽出
糸合計 (m)	デザインで使用されている糸の長さの合計。
デザインエリア (mm ²)	デザインで覆われた範囲。デザインの大きさに従って計算。
実行時間データ	実行時間設定タブから抽出
低速ステッチ数 / 高速ステッチ数	「低速に切り替える最小ステッチ長」パラメーターに従った低速と高速スピードでステッチされるステッチの数。併せた数は「ステッチ数」の値と同じである必要がある。
マシン	マシン実行時間設定ダイアログで表示されるマシン。複数のマシンを定義した場合、各マシン用に別の入カラインが表示される。
高速 (初期設) (RPM)	マシン実行時間設定を定義ダイアログで表示される実行時間設定。
低速 (RPM)	同上
低速に切り替える最小ステッチ長 (mm)	同上
糸切り時間 (秒)	同上
色替え時間 (秒)	同上
ストップ時間 (秒)	同上
デザイン開始時間 (秒)	同上
デザイン終了時間 (秒)	同上
実行時間 (分 : 秒)	このデザインの算出された実行時間は、デザイン情報 > 実行時間タブで表示されている特定のマシンに準じる。複数のマシンを定義した場合、各マシン用に別の入カラインが表示される。

関連項目

- ◀ [デザイン情報を表示する](#)

実行時間の見積もりを印刷する

製作ワークシートには、実行時間情報を印刷することができます。3つのフィールドに関連する情報は**ブロック**タブに表示されています（「範囲」、「糸合計」、「マシン実行時間」）。



マシン実行時間チェックボックスは、ソフトウェアでこの機能が有効である場合のみ使用することができます。マシンを設定していない場合、「マシン実行時間」にチェックを入れても印刷されません。**糸合計**は**デザイン情報**ドッカーの同じ名称の情報が印刷されます。この情報は**製作ワークシート**と**製作の概要**両方に印刷されます。

関連項目

- ◀ [デザイン情報を表示する](#)
- ◀ [デザインのレポートをカスタマイズする](#)
- ◀ [デザインのレポートを印刷する](#)

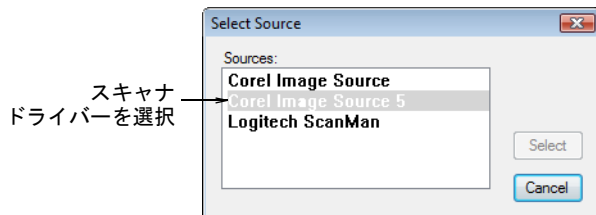
スキャナーを設定する

EmbroideryStudioは**WIA**と互換性のあるスキャナーに対応しています。独自のスキャナーソフトウェアを必要とするスキャナーは、EmbroideryStudioでは使用できません。EmbroideryStudioお使いのスキャナーがこのタイプの場合、スキャナーソフトウェアを使用してスキャンし、イメージをハードドライブに保存してから呼び出します。

スキャナーを設定するには

- 1 説明書の手順に従い、スキャナーを接続します。
- 2 付属の説明書やMS Windows(R) 説明書を参考にしながら、MS Windows(R) で設定します。
- 3 EmbroideryStudio をスタートします。

- 4 設定>スキャナー設定を選択します。ソースの選択ダイアログが開き、コンピュータにあるスキャナードライバーのリストが表示されます。



- 5 使用するスキャナードライバーを選択し、**選択**をクリックします。



メモ EmbroideryStudio を再起動した際にスキャナーに問題が発生した場合は、以前にインストールしたスキャナードライバーとの衝突が考えられます。EmbroideryStudio を再インストールし、スキャナーをテストして下さい。選択したスキャナードライバーが EmbroideryStudio で機能しない場合は、別のスキャナードライバーをリストから選択して下さい。通常は各スキャナーに対し、ドライバーは2つインストールされます。

デジタイザーを接続する

EmbroideryStudio ではデジタイザーとデジタイザーカーソルを使用できます。デジタイザーを使用するには、作業領域に拡大図を配置し、デジタイザーカーソルを使用して基準点をマークします。



WACOMIntuos3 デジタイザーは、1024 レベルの感圧性とペンの傾斜感度を備えている。一般のマウスやレンズカーソルと共に使用可能



注意 EmbroideryStudio にはいくつかのタブレットで使用できない MS Windows (R) - コンパチブルドライバがあります。GTCO や Galcomp のデジタイザーがこれにあたります。以前のバージョンの WinTab は、たとえ使用していない場合でも COM ポートが使用できない状態にありました。これは

EmbroideryStudio がデジタイザーと通信できないことを意味します。デジタイザーの製造業者に問い合わせ、使用していない時にポートを使用できるバージョンのデジタイザーのソフトウェアを入手してください。または WinTab を使用停止または削除するか、EmbroideryStudio で作業する時に別の COM ポートを使用してください。

デジタイザーを設定する

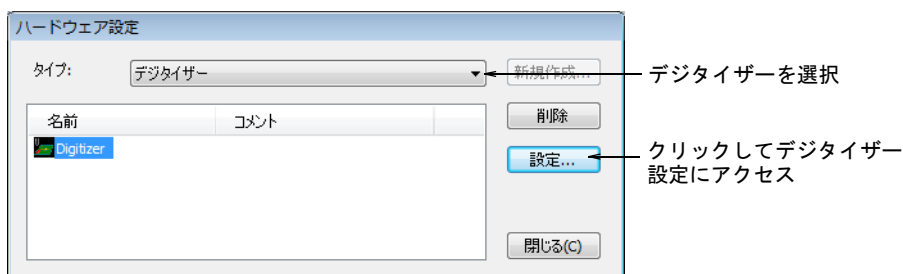


旧機能 > ハードウェア設定を使用し、マシン接続の名前、ポート、プロトコルを設定します。

EmbroideryStudio は 1 度に 1 デジタイザーのみ、使用することができます。フォーマットと希望のポインター表示は、特定する必要があります。

デジタイザーを設定するには

- 1 取り扱い説明書に従いデジタイザーとカーソルを接続し、EmbroideryStudio を起動します。
- 2 旧機能 > ハードウェア設定を選択します。



- 3 タイプリストからデジタイザーを選択します。

4 設定をクリックします。デジタイザー設定ダイアログが開きます。



5 デジタイザーに識別しやすい名前とコメントを入力します。

6 フォーマットパネルで、デジタイザーのフォーマットを選択します。

標準のデジタイザーフォーマットから選択するか、**自動検索**を選択し、接続したデジタイザーにフォーマットを自動的に合わせます。デジタイザーの中には EmbroideryStudio で自動的に検索されないものもあります。このようなデジタイザーは新規のフォーマットを定義したり、既存のフォーマットの設定を変更したりする必要があります。

7 入力モードリストから、ポイントまたはストリームを選択します。

この設定はデジタイザーで指定したものと同じでなければなりません。

モード	説明
ポイント	このモードでは、画面上のポイントの位置はパックのボタンをクリックした場合のみアップデートされます。
ストリーム	このモードでは、ポイントの位置は継続的にアップデートされます。デジタイザーでカーソルを動かすと、スクリーン上のポイントの位置も変化します。

8 ポートリストから、デジタイザーが接続されている COM ポートを選択します。

一般的にデジタイザーは COM1 に接続されますが、利用可能なシリアル COM ポートならどれにでも接続できます。

9 設定をクリックして、シリアルポートの設定にアクセスします。これらの設定は、デジタイズタブレットで設定したものと同じでなくてはなりません。同じでない場合、EmbroideryStudio で認識されません。



メモ ストリームモードを使用する場合は、データの伝達速度を 1 秒 20 パックデータか、それ以下に設定しなければなりません。またデジタイザーの

ボーレートとシリアルポートは、両者とも 9600 ボーに設定されなければなりません。



注意 高速スピード使用時にデータが失われてしまわないよう、デジタイザーを正しく設定することが重要です。デジタイザーが1秒で20パックデータ以上でしか伝送できない場合は、ボーレートを9600ボーから2400ボーまで落としてください。

10 OK をクリックして、閉じるをクリックします。

関連項目

- ◀ デジタイザーフォーマットをユーザー設定する
- ◀ シリアルポート

デジタイザーフォーマットをユーザー設定する

使用するデジタイザーフォーマットが EmbroideryStudio で設定されていない場合は、デジタイザーの出力に合うように新規のフォーマットを作成するか、既存のフォーマットを変更します。使用する前にデジタイザーの説明書を確認しましょう。



注意 この機能は、デジタイザーで使用できるデータプロトコルの知識をお持ちの上級ユーザー向けの機能です。デジタイザーが既存のフォーマットで機能しない場合にのみ、この作業を行ってください。

デジタイザーフォーマットをユーザー設定するには

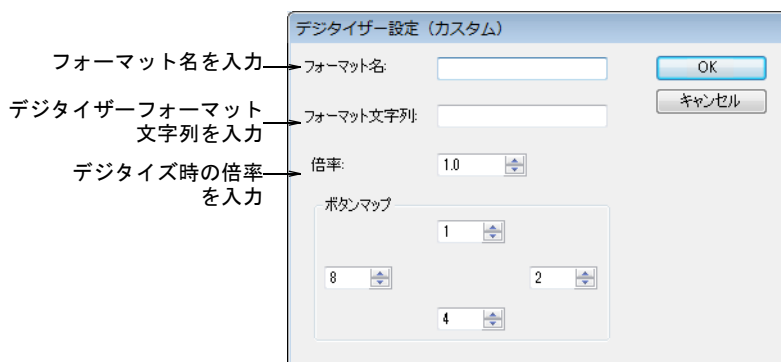
1 デジタイザー設定ダイアログにアクセスします。



2 フォーマットパネルで：

- ◀ 既存のフォーマットを変更するには、フォーマットを選択して**変更**をクリック
- ◀ 新しくフォーマットを定義する場合は、**作成**をクリック

デジタイザ設定（カスタム）ダイアログが開きます。



- 3 フォーマット名フィールドで、新規または変更するフォーマットの名前を入力します。
- 4 フォーマット文字列フィールドで、デジタイザ出力のフォーマット文字列を入力します。
この情報はデジタイザの書面で確認してください。
- 5 倍率フィールドで、デジタイズ時の倍率を入力します。例えばここに 3.0 を入れると、画面上のデザインはデジタイザでデジタイズしたサイズの 1/3 になります。
- 6 OK をクリックします。

関連項目

- ◀ [デジタイザを設定する](#)

拡大図を準備する

デジタイザでデジタイズする場合は拡大図を使用し、PC の画面上で **下絵** を使うのと同じ要領で、デザインの形状やアウトラインを写し取っていきます。作業を開始する前に、拡大図を準備する必要があります。

拡大図を準備するには

- 1 **イメージ** を刺繍用のテクニカルドローイング（ドラフト図）としてトレースします。

一般的にドローイング（ドラフト図）のサイズは、仕上りの刺繍の 3 倍の大きさにします。



参考 ドローイングがハードコピーの場合、拡大プロジェクターやコピー機を使ってドローイングのサイズを変更できます。イメージの作成にグラフィックソフトを使用した場合は、印刷する前に拡大しておきます。

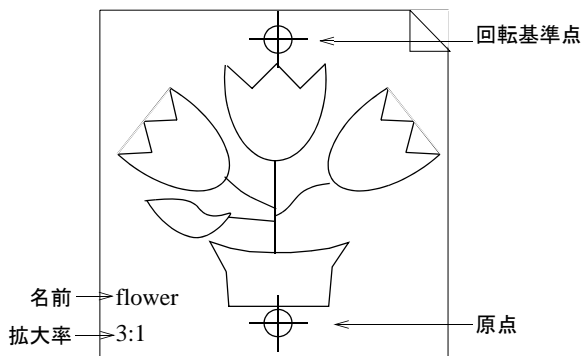
- 2 刺繍に適したドローイング（ドラフト図）に修正します。

- ◀ ステッチで埋め込みやすい形状を定義します。
 - ◀ **プッシュプル効果**を補正するよう、形状を重ねたり、歪めます。
 - ◀ デジタイズのガイドラインを描きます（例：ステッチ角度ライン）。
- 3 原点と回転基準点をマークします。
これらのポイントで、デジタイザーの拡大図の位置と方向が設定されます。



参考 ドローイング（ドラフト図）がデジタイザーよりも大きい場合は、デジタイズ時にドローイング（ドラフト図）を移動するためのガイドとして追加の基準点を入力します。

- 4 今後のために拡大図の名前と拡大倍率を書き留めておきます。



関連項目

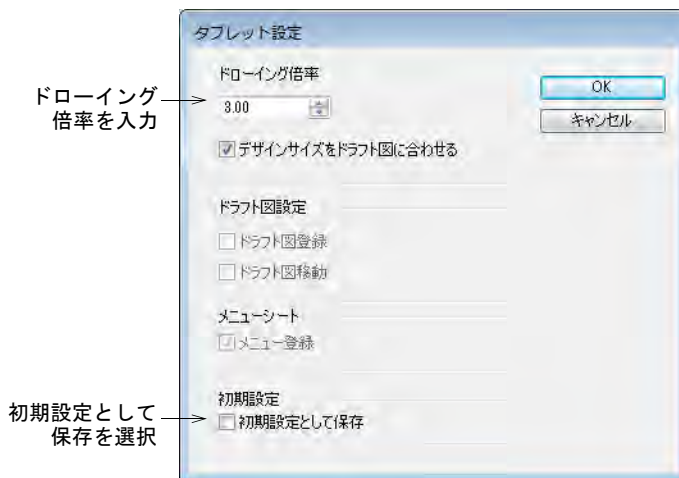
- ◀ [拡大図を移動する](#)

拡大図を登録する

デジタイザーに拡大図を置く時には、EmbroideryStudioがデザインを認識できるように登録する必要があります。拡大図を登録するには、拡大倍率を入力し、デジタイザーで原点と回転基準点をデジタイズします。原点と回転基準点は、拡大図でマークされなければなりません。マークがされていない場合は、それらを書き込みます。

拡大図を登録するには

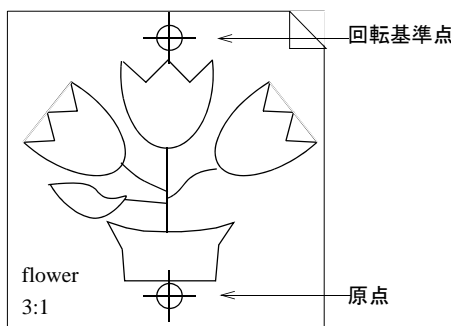
- 1 設定>タブレット設定を選択します。



- 2 ドローイング倍率パネルで、拡大図の倍率を入力します。

拡大率を計算するには、仕上がりの刺繍で希望する高さで拡大図の高さを割ります（除算）。一般的に、拡大図は 3.00 の倍率で準備されます。

- 3 初期設定として保存チェックボックスにチェックを入れます。ドローイングの登録情報は保存される為、デジタイズを再開する度にドローイングを再登録する必要はありません。
- 4 OK をクリックし、拡大図をデジタイザーの上に置きます。
- 5 ドローイングの原点と回転基準点を、デジタイザーカーソルのボタン1でクリックします。これで登録が完了します。

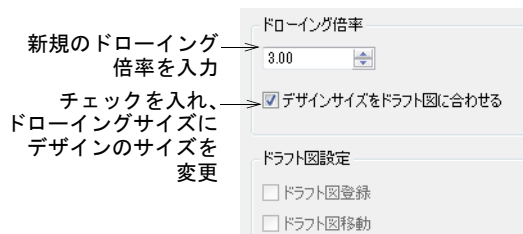


ドローイングの倍率を変更する

デジタイズ中にドローイングの倍率を変更できます。拡大倍率を変更すると、EmbroideryStudio が自動的にオブジェクトのアウトラインのサイズを変更し、ステッチを再生成します。

ドローイングの倍率を変更するには

- 1 設定>タブレット設定を選択します。



- 2 新しいドローイング倍率を入力します。拡大率を計算するには、仕上がりでの刺繍で希望する高さで拡大図の高さを割ります（除算）。一般的に、拡大図は3.00の倍率で準備されます。
- 3 デザインサイズをドラフト図に合わせるチェックボックスにチェックを入れます。
- 4 ドラフト図登録チェックボックスにチェックを入れます。
- 5 OK をクリックします。
- 6 原点と回転基準点をデジタイズして、新規のサイズを再登録します。デザインは新規の倍率にサイズ変更されます。

拡大図を移動する

拡大図がデジタイザーよりも大きい場合は、デジタイザーで拡大図を移動してデジタイズを続けることができます。ドローイングを移動するには、追加で2つの基準点を描いてデジタイズする必要があります。

拡大図を移動するには

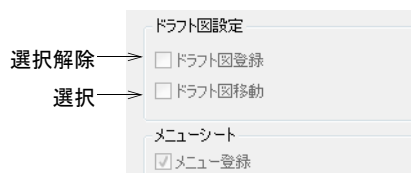
- 1 拡大図に追加の基準点を描きます。

移動の後 / 前にデジタイザーの作業領域内に収まる位置に、ポイントを配置します。



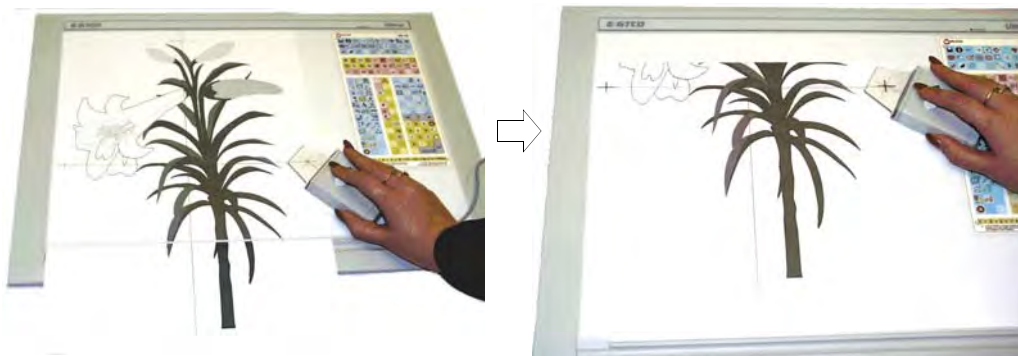
参考 ドローイング（ドラフト図）を上下に移動する場合は、横方向に追加の基準点を描きます。左右に移動する場合は、基準点は縦方向に描きます。

- 2 設定>タブレット設定を選択します。



- 3 ドラフト図移動チェックボックスにチェックを入れます。

- 4 ドラフト図登録チェックボックスのチェックを外し、OK をクリックします。
- 5 デジタイザカーソルのボタン1を使用して、追加の基準点をクリックします。



- 6 次にデジタイズしたい部分がデジタイザの作業領域上に来るようにドローイングを移動し、追加の基準点を再度クリックします。ドローイングは新規の位置で再登録されます。

デジタイザカーソルを使用する

デジタイズタブレットでは、マウスではなくパックを使用して基準点をマークします。

デジタイザカーソルを使用するには

- ◀ パックのクロスヘア印を拡大図のポイントにおき、4つのボタンのうちいずれかを押します。

機能	ボタン	マウスまたは相当するキー	説明
コーナーポイントをデジタイズ	1	[I]	アウトラインをデジタイズする時に、コーナーポイントをデジタイズする。
カーブポイントをデジタイズ	2	[J]	アウトラインをデジタイズする時に、カーブポイントをデジタイズする。
最後のステッチを省いて終了	3	[M]	<ul style="list-style-type: none"> ・最後のステッチを省いて入力を終了（例：埋め縫いの最後の入力ポイントと反対側側で終了）。 ・現在選択されている埋め縫いステッチとランニングステッチを交互に切り換える。
最後のステッチを含めて終了	4	[R]	<ul style="list-style-type: none"> ・最後のステッチを含めて入力を終了（例：埋め縫いの最後の入力ポイントと同じ側で終了）。 ・現在選択されている埋め縫いステッチと、マニュアル入力ツールを交互に切り換える。

第 7 章

マシンフォーマット

マシンの種類によって使用される「言語」は異なります。マシンは様々な**マシン機能**に対する独自の制御コマンドを持っています。デザインを刺繍する前に、デザインをマシンが読み取れるフォーマットにしなければなりません。マシンフォーマットを選択する際、EmbroideryStudioはデジタル化したデザインをマシンが解読可能な特有のフォームに変換します。必要に応じてマシンフォーマットを特定のマシンの必要条件にあうようカスタマイズすることもできます。



標準マシンフォーマット

刺繍機にはそれぞれ設定が必要です。マシンフォーマットを選択するとEmbroideryStudioはデジタル化したデザインを特定のマシンで読み取れる形に変換します。一般的なフォーマットにはバルダン、ブラザー、Happy、Marco、Meistergram、メルコ、Pfaff、Stellar、タジマ、トヨタ、Ultramatic、ZSKが含まれます。一般的によく変更される数値はステッチ、**ジャンプ長**、糸切り機能、色替え機能があります。



メモ ここで説明される数値は**すべてのマシンフォーマット**に使用できるわけではありません。詳細は刺繍機の説明書をご覧ください。

ステッチ長 & ジャンプ長を設定する

大抵のマシンで最大フレーム移動、認識する**最小ステッチ長**、自動**ジャンプ長**が設定できます。

ステッチ長 & ジャンプ長を設定するには

- 1 デザインを開きます。
- 2 **マシンフォーマット設定** > **標準ダイアログ**にアクセスします。選択したマシンフォーマットに関連のあるフィールドのみが表示されます。

最大ステッチ長:	<input type="text" value="12.7"/>	← ステッチとジャンプの 設定を調整
最小ステッチ長:	<input type="text" value="0.3"/>	
最大ジャンプ長:	<input type="text" value="12.7"/>	

- 3 **最大ステッチ長**フィールドに値を入力します。
入力する値はマシンで使用するテープコードにより異なります。
 - ◀ 2進法コード：12.7mm（例：バルダンマシン）
 - ◀ 3進法コード：12.1mm（例：タジママシン）
- 4 **最小ステッチ長**フィールドに値を入力します。
これにより初期設定の**最小ステッチ値**が設定されます。目の詰まった生地や太い糸を使用する場合は、糸切れを防ぐために最小ステッチ長を増加させます。
- 5 **最大ジャンプ長**フィールドに値を入力します。
これにより初期設定の**オートジャンプ値**が設定されます。ジャンプ長を短めにするると、ステッチの質が向上しマシンでの擦れを減らします。しかし刺繍に要する時間が長くなることがあります。
- 6 **保存**をクリックし、次に**閉じる**をクリックします。

関連項目

- ◀ [マシンフォーマット](#)
- ◀ [小さなステッチを除去する](#)

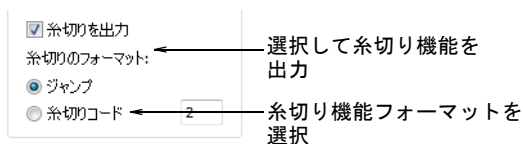
糸切り機能を設定する

マシンフォーマットの中には、糸切り機能をどのようにフォーマットし、認識するのかを指定できるものがあります。マシンによっては、特定の糸切りコードを読み取れるものがあります。また複数の**ジャンプ**を糸切り機能として認識するものもあります。自動の糸切り機能を備えていないマシンは糸切り機能を認識できず、糸切りコードのある場所でデザインを動かしてしまう場合があります。この

ようなマシンを使用する場合は、デザインが刺繍される時に糸切り機能が無視されるよう、糸きりを出力の選択を解除する必要があります。

糸切り機能を設定するには

- 1 デザインを開きます。
- 2 マシンフォーマット設定 > 標準ダイアログにアクセスします。選択したマシンフォーマットに関連のあるフィールドのみが表示されます。



- 3 糸切りパネルで糸切りを出力を選択すると、選択したマシンに出力する際に糸切り機能が追加されます。
選択を解除すると、糸切り機能はデザインから削除されませんが出力時に無視されます。
- 4 使用する糸切り機能フォーマットを特定します。

糸切りフォーマット	目的
ジャンプ	複数のジャンプを糸切りとして認識するマシンに使用します。ジャンプ数を入力します。
糸切りコード	明確な糸切りコマンドを認識するマシンに使用します。

- 5 保存をクリックし、次に閉じるをクリックします。

関連項目

- ◀ マシンフォーマット

色替え機能を設定する

色替え機能は針番号またはストップ機能として認識されます。基本的に以下のルールが適用されます。

- ◀ 単頭式刺繍機は、色替えまたはストップ機能に遭遇すると停止します。
- ◀ 多頭式刺繍機の中には、停止せずに次の色に移行するものもあります。
- ◀ 多頭式刺繍機の中には、直接針番号を割り当てられるものもあります。

ストップ機能

ストップ機能を追加して、糸を手作業で変更することができます。この機能は通常針が一つしかないマシンで使用されます。ストップ機能はジャンプ機能と組み合わせると色替えを指示する場合があります。

色替え機能

色替え機能は色替え機能に遭遇したら次の色に移動するようマシンに指示します。マシンは製作ワークシートに従って糸を正しく設定する必要があります。

針番号機能

針番号を割り当てられるマシンでは、カラーパレットのそれぞれの「色スロット」は針番号に対応します。針番号機能はジャンプ機能と組み合わせて色替えの指示をすることもあります。

糸チャート: Royal ← 糸チャート

カラーウェイ: Yellow

#	詳細&コード	
1.	<input type="checkbox"/> Light Beige C376	← 刺繍糸リスト
2.	<input type="checkbox"/> Pale Gold C289	
3.	<input type="checkbox"/> Gold PG001	
4.	<input type="checkbox"/> Red C037	
5.	<input type="checkbox"/> Black C200	

9. Light Beige 0.40m
1. Pale Gold 34.23m
4. Gold 1.92m
3. Red 1.73m
8. Black 13.53m
糸ピン合計: 21.14m ← 色 / 針の順番

針番号を割り当てられるマシンでは、針の数を指定する必要があります。これにより糸を替えるのにマシンを何回停止させる必要があるか知ることができます。例えば5針あるマシンで15色の糸色を使用するデザインを刺繍する場合、色替えにマシンを3回停止させる必要があります。

色替え機能を設定するには

- 1 デザインを開きます。
- 2 マシンフォーマット設定 > 標準ダイアログにアクセスします。選択したマシンフォーマットに関連のあるフィールドのみが表示されます。

色替え

使用: ← 色替え機能を認識する方法を選択

針の数: ← 針の数を入力

グループアドレス使用


最初の色替が必要 ← 必要に応じてオプションの機能を選択

開始点へ戻る

- 3 色替えパネルで色替え機能の認識方法を選択します。

方法	色替え機能から変換する機能
針棒番号	針番号機能

方法	色替え機能から変換する機能
ストップ	ストップ機能
ストップ & ジャンプ	ストップ & ジャンプ機能
針棒番号 & ジャンプ	針番号とジャンプ機能

- 針番号を割当てることができるマシンでは、**針の数フィールド**でマシンの針数を入力します。
- 必要に応じて、**グループアドレス使用**チェックボックスを選択します。
マシンの中には2つのヘッドを1グループとし、両方のヘッドの針を使用して刺繍できるものがあります。例えばヘッドが2つあり各ヘッドに針を9つ装備している場合、刺繍枠が第1ヘッドから第2ヘッドの下に移動し、糸をマニュアルで変更することなく18色のステッチを続けて行います。
 **メモ** この場合、針の数フィールドに刺繍機の合計針数を入力します。
- 必要に応じて**最初の色替が必要**チェックボックスを選択します。
マシンの中には**最初の色替えコード**が必要なものがあり、このコードによりヘッドが最初の色替えの針位置まで移動します。
- 必要に応じて**スタート点へ戻る**チェックボックスを選択します。
これにより針がデザインのスタート点に戻り、繰り返しマシンが起動できるよう準備できます。
- 保存**をクリックし、次に**閉じる**をクリックします。

関連項目

◀ [マシンフォーマット](#)

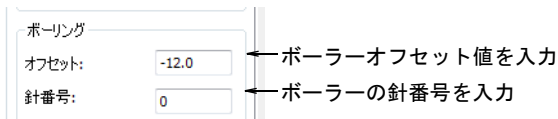
ボーラー機能を設定する

刺繍機の中にはボーラーを装備しているものがあります。ボーラーは、一本の針と置き換えられることがよくあります。この場合、ボーラーの針位置とオフセット値を指定する必要があります。ボーラーの多くはナイフが付属されており、切り取る位置は針から±12mmオフセットされています。これにより、刺繍機が動作を開始する前に、ボーラーが正しい位置になるようフレームを移動させます。このフレームアウトの値はボーラー装置用です。刺繍機によっては自動的にボーラー装置のフレームアウト値をもっているものもあります。これらの刺繍機を使用する場合は、オフセット値を0にしてください。また、ボーラー針（ナイフの代わりに）を使用する場合はオフセット値を設定する必要はありません。詳細はマシンのマニュアルをご覧ください。

ボーラー機能を設定するには

- デザインを開きます。

- 2 マシンフォーマット設定 > 標準ダイアログにアクセスします。選択したマシンフォーマットに関連のあるフィールドのみが表示されます。



- 3 ボーリングパネルで、使用するボラーのオフセット値を入力します。
 - ◀ 刺繍機が自動ボラー機能を装備している場合は、0mm のオフセット値を入力します。
 - ◀ ボラーにオフセット値が必要な場合は、±12.0mm を入力します。
- 4 ボラーが取り付けられている針番号を入力します。
- 5 保存をクリックし、次に閉じるをクリックします。

関連項目

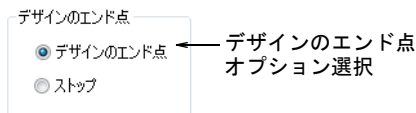
- ◀ マシンフォーマット

デザインのエンド点を設定するには

マシンの中には**デザインのエンド点**を設定することで、デザインの最後に来た事をマシンに認識させるものがあります。マシンによっては**デザインのエンド点**を認識せず、代わりに**ストップ**のコードを読み込むものがあります。例えばタジママシンは**デザインのエンド点**コードを認識しますが、Happy マシンでは**ストップ**コードを認識します。

デザインのエンド点を設定するには

- 1 デザインを開きます。
- 2 マシンフォーマット設定 > 標準ダイアログにアクセスします。選択したマシンフォーマットに関連のあるフィールドのみが表示されます。



- 3 **デザインのエンド点**パネルで、お使いのマシンに適したオプションを選択します。

オプション	目的
デザインの エンド点	デザインのエンド点コードが必要なもの。タジマ刺繍機など
ストップ	ストップコードが必要なもの。Happy 刺繍機など

- 4 保存をクリックし、次に閉じるをクリックします。

関連項目

- ◀ マシンフォーマット
- ◀ デザインの開始 / 終了点を設定する

上級マシンフォーマット

上級タブでさらに多くのマシンフォーマットオプションにアクセスすることができます。利用できる設定は、選択したマシンフォーマットにより異なります。色替え順序を設定したり、デザインの開始 / 終了点に関連して特別なコードを挿入したり、さらには速度の設定を入力することができます。またボーリングのテンションの変更や、ステッチ終了時にテープを巻き戻すかどうかなどの設定もあります。マシンフォーマット設定ダイアログで、マシンフォーマットへの出力時に使用する値を選択します。



メモ ここで説明される数値は、すべてのマシンフォーマットに使用できるわけではありません。これらの手順に習い、選択したフォーマットに適用させる数値を入力します。上級タブの数値はマシンコードの詳しい知識がある場合のみ変更してください。詳細はお使いの刺繍マシンの説明書をご覧ください。

色替え順序を設定する

マシンの中には各色替えの前後に **ノンデータステッチ** と **ノンデータジャンプ** がある「色替え順序」が形成されていないと色替えを認識できないものもあります。お使いのマシンで色替え順序の数値を入力する必要があるか、マシンの仕様をご確認ください。

#	X	Y	L	Func
39	-0.17	0.00	0.17	
40	1.00	0.00	1.00	
41	1.00	0.00	1.00	
42	-1.00	0.00	1.00	
43	-1.00	0.00	1.00	
44	0.17	0.00	0.17	
45	0.00	0.00	0.00	
46	0.00	0.00	0.00	
47	0.00	0.00	0.00	jump
48	0.00	0.00	0.00	Col (2)
49	0.00	0.00	0.00	jump
50	0.00	0.00	0.00	
51	0.00	0.00	0.00	
52	-0.11	-1.11	1.11	
53	-0.42	-0.37	0.55	
54	0.48	-0.73	0.87	
55	0.71	-0.48	0.86	
56	1.08	0.83	1.36	
57	-0.13	0.56	0.57	
58	-0.02	0.18	0.18	
59	-1.94	0.00	1.94	
60	2.61	-0.39	2.64	

ステッチリストの色替え順序は、マシンフォーマット設定の上級タブで指示されている順序と一致する

上級タブの色替え順序パネルでは、上から順に以下のようなコードが表示されます。最初の2つのフィールドには、色替えの前に挿入するノンデータステッチとノンデータジャンプの数が表示されています。その他のフィールドには、機能の後に挿入するノンデータステッチとノンデータジャンプが表示されています。

関連項目

◀ マシンフォーマット

デザインの開始 / 終了点を設定する

デザインのエンド点機能に加え、マシンの中にはデザインの開始 / 終了点をステッチするよう追加の**ノンデータステッチ**と**ノンデータジャンプ**を必要とするものもあります。ストップ機能を必要とするマシンや、マシンを初期化し、ステッチ後に**フレームアウト**させる機能が必要なものもあります。

色替え順序	デザインのスタート点	デザインを開始点に挿入する ノンデータステッチ / ジャンプの 数を入力
0,0 <input type="text" value="0"/>	0,0 ジャンプ <input type="text" value="0"/>	
0,0 ジャンプ <input type="text" value="0"/>	0,0 <input type="text" value="0"/>	デザインを終了点に挿入する ノンデータステッチ / ジャンプの 数を入力
色替えコード	デザインのエンド点	
0,0 ジャンプ <input type="text" value="0"/>	0,0 <input type="text" value="0"/>	
0,0 <input type="text" value="0"/>	0,0 ジャンプ <input type="text" value="0"/>	

針ナンバーをセットオプションはマシンを初期化し、ヘッドを初めの色替えの針位置に戻します。

選択してマシンを初期値に
セットし、最初の針位置に
ヘッドを戻す

デザインのスタート点
0,0 <input type="text" value="0"/>
<input checked="" type="checkbox"/> 針ナンバーをセット

フレームアウトオプションはデザインのステッチが終了した後にフレームを移動させます。

選択しステッチ終了後
フレームを移動

デザインのエンド点
0,0 <input type="text" value="0"/>
0,0 ジャンプ <input type="text" value="0"/>
<input checked="" type="checkbox"/> フレームアウト



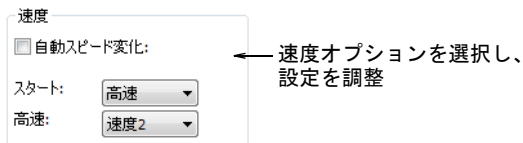
メモ これらのフィールドには**初期値**に加えて挿入するコードが表示されていません。

関連項目

◀ マシンフォーマット

速度オプションを設定する

マシンの中には異なる速度でステッチできるものがあります。刺繍を開始する時とボーラー位置で違った速度を選択できます。



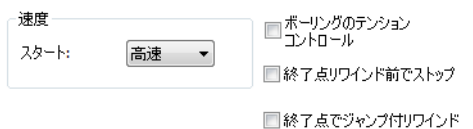
上級タブの自動スピード変化オプションは、ボーラー位置で自動的にマシンを低速にします。スタートリストから、好ましい速度（**高速**または**低速**）を選択します。高速リストから、**速度1**または**速度2**などマシンの速度を選択します。詳細については、刺繍機の説明書をご覧ください。

関連項目

◀ [マシンフォーマット](#)

その他の上級オプションを設定する

マシンフォーマットにより、ボーリングのテンションを緩めるかどうかを選択したり、ステッチが終了した時にテープを巻き戻すかどうかを指定できます。



必要に応じて以下を設定します。

- ◀ **ボーリングのテンションコントロール**：このオプションはボーラー位置で生地の張りを減少させます。
- ◀ **終了点リワインド前でストップ**：このオプションはデザインのエンド点でマシンを停止し、テープをリワインドします。
- ◀ **終了点でジャンプ付リワインド**：このオプションはデザインのエンド点でジャンプを挿入し、テープをリワインドします。

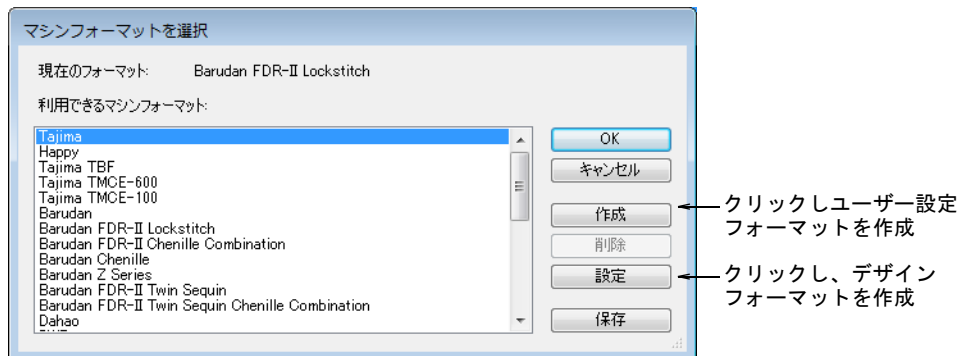
関連項目

◀ [マシンフォーマット](#)

ユーザー設定のマシンフォーマット

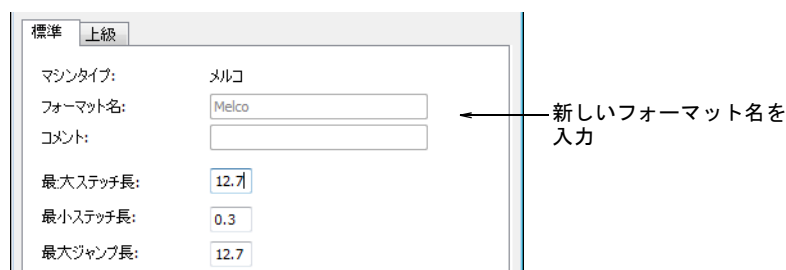
EmbroideryStudioにはほとんどのマシンで使用できるフォーマットが装備されています。しかしお使いのマシンのタイプがない場合は、マシンフォーマットの設定

を独自で行う必要があります。同じタイプのマシンでもモデルによっては機能が異なり、異なる数値が必要となる場合があります。



ユーザー設定フォーマットを作成する

標準のマシンフォーマットを基に新規フォーマットを作成し、すべてのデザインで利用できます。



- ◀ フォーマット名フィールドに新しいフォーマットの名前を入力します（例：「Melco-1」）。
- ◀ コメントフィールドに、マシンフォーマットを識別するのに役立つ情報を入力します（例：糸切りなし）。
- ◀ 必要に応じて、標準と上級マシンフォーマット設定を調整します。

デザイン特有のフォーマットを作成する

現在のデザインで使用する、ユーザー設定のマシンフォーマットを作成できません。名前、コメントの項目は変更できません。ユーザー設定フォーマットには、オリジナルのマシンフォーマットとデザイン名を使用して自動的に名前が付けられます（例：「Melco-Design1」）。



メモ 必要に応じて、標準のマシンフォーマット自体をアップデートできます。しかし、のアップデートはオリジナルの数値が今後必要でなくなった場合にのみ行って下さい。

関連項目

- ◀ [マシンフォーマット](#)
- ◀ [標準マシンフォーマット](#)
- ◀ [上級マシンフォーマット](#)

パート 3

刺繍のデジタル

EmbroideryStudio では、**刺繍オブジェクト**と呼ばれる形状を用いてデザインを組み立てていきます。これらは一般的な**ベクターオブジェクト**と同様、色、大きさ、位置などそれぞれを個別に形成する要素の**プロパティ**を持っています。ここには刺繍オブジェクト特有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。

ステッチタイプ

この章では、サテンの埋め縫い、タタミ、モチーフ、ラインステッチを含む様々な埋め縫いステッチタイプの選択の仕方、そして最高の仕上がりに向けたステッチ設定の調整方法を説明しています。またジグザグやEステッチ埋め縫い、またボーダーの作成に関しても説明しています。詳細は**ステッチタイプ**をご覧ください。

形状をデジタル化する

この章では、ベクターから刺繍オブジェクトへの自動変換について説明しています。自由形状、シンプルなボーダー、複合コラム形状のデジタル化やマニュアルのデジタル化方法も説明しています。詳細は**形状をデジタル化する**をご覧ください。

オブジェクトプロパティ

この章では、デザイン内のプロパティ設定の変更の仕方、生地設定の適用と調整方法について説明しています。また EmbroideryStudio でのスタイルとテンプレートの作成方法と保持の仕方についても説明しています。詳細は**オブジェクトプロパティ**をご覧ください。

カラーウェイ

デザインをデジタル化する際に、**カラーパレット**から色を選択します。これには各デザインや色のスキームに合わせる事ができる色が含まれています。**カラーウェイ**と呼ばれる色のセットは、デザインをステッチする実際の刺繍糸の色を表示しています。様々な色の組み合わせを設定し、そのグループ間を切り替えることができます。詳細は**カラーウェイ**をご覧ください。

生産性を高めるツール

この章では、サークル、スター、リングのデジタル化方法と、アウトラインの強化方法について説明しています。またオーバーラップしたオブジェクトの重なり

合ったステッチ部分の削除方法、アウトラインと中抜き部分の埋め縫い方法、デザインに装飾的なボーダーを追加する方法についても説明しています。詳細は[生産性を上げるテクニック](#)をご覧ください。

第 8 章

ステッチタイプ

EmbroideryStudio のすべての刺繍オブジェクトには、設定やプロパティが定義されています。サイズや位置などのプロパティはすべてのオブジェクトに共通していますが、その他はオブジェクトタイプに特定されます。プロパティの中で一番重要なもの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関連したステッチタイプをベースに生成されます。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。



ステッチタイプは、大きく分けてアウトラインと埋め込みの2つに分類されます。形状により、適するステッチタイプは異なります。アウトラインや埋め込み両方に適するステッチタイプもあれば、特定の目的の為に使用するものもあります。ステッチタイプはデジサイズ方法と一緒に選択することも、後で適用することもできます。オブジェクトを一から作成する場合、現在選択されているステッチタイプが採用されます。

シンプルアウトライン

EmbroideryStudio は、様々な太さとスタイルのアウトラインステッチを作成できるツールを装備しています。これらは一般的にデザインに輪郭を追加したり、ランニングを引き立たせる場合に使用します。ツールの中には、シンプルなランニングステッチや様々な装飾的なアウトラインを作成できるものがあります。アウトラインのステッチタイプは交換することができます。



シンプルなランニングステッチ



アウトラインステッチタイプ>ランニングを使用し、デジタイズラインに沿ってシングルランニングステッチの列を配置します。右クリックで設定します。

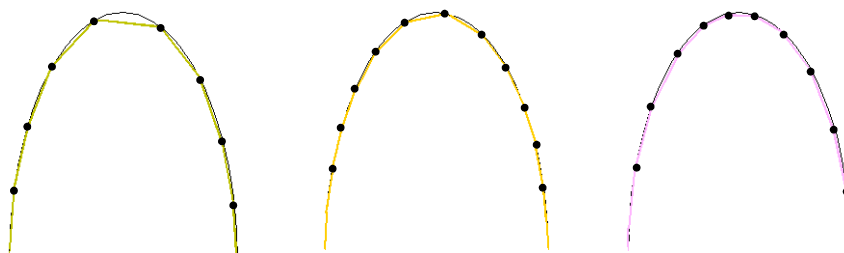


アウトラインステッチタイプ>トリプルランニングを使用し、デジタイズラインに沿ってトリプルランニングステッチの列を配置します。右クリックで設定します。



アウトラインステッチタイプ>スカルプチャーランを使用し、シングルとトリプルステッチが交互になった手縫い風のアウトラインを作成します。

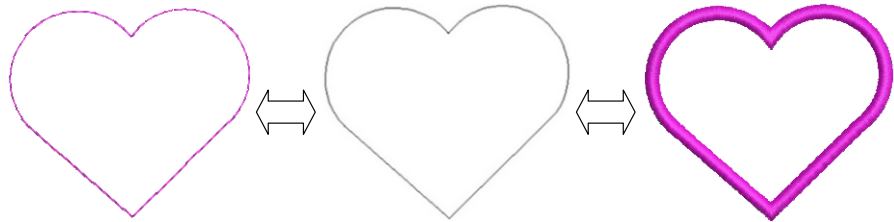
ランニングを使用して、シンプルなランニングステッチのラインをデジタイズします。トリプルランニングで強調します。一般的にこのステッチタイプは、太めのボーダーやアウトラインに使用されます。スカルプチャーランはシングルとトリプルステッチを交互にステッチし、手縫いのような不ぞろいな太さのステッチを作成します。ステッチ長、コードギャップ、ステッチのリピート数やその他設定はオブジェクトプロパティドッカーで調整します。



使用時のヒント

- ◀ デジタイズとグラフィカルデジタイズツールバーには、アウトラインをデジタイズするツールがあります。これらのツールでデジタイズラインに沿ってステッチを配置します。
- ◀ EmbroideryStudioには自動的にアウトラインを生成するツールがあります。
- ◀ 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。
- ◀ ベクターを含むアウトラインのタイプは、いつでも交換することができます。もちろんベクターオブジェクトにはステッチプロパティはありません。サテ

ンのアウトラインの幅はオブジェクトプロパティで、またはオブジェクト変
形ツールを使用してコントロールすることができます。



関連項目

- ◀ アウトライン & 詳細をデジタイズする
- ◀ EmbroideryStudio でベクター形状を作成する
- ◀ アウトラインを強調する
- ◀ アウトライン & オフセットを生成する
- ◀ コラム C オブジェクトを變形する

ステッチ長



アウトラインステッチタイプ > ランニングを使用し、デジタイズライン
に沿ってシングルランニングステッチの列を配置します。右クリック
で設定します。

ランニングステッチやその他のアウトラインステッチの**ステッチ長**は、形状に合
うように調整することができます。

ステッチ長を調整するには

- ◀ アイコンを右クリックし、オブジェクトプロパティにアクセスします。

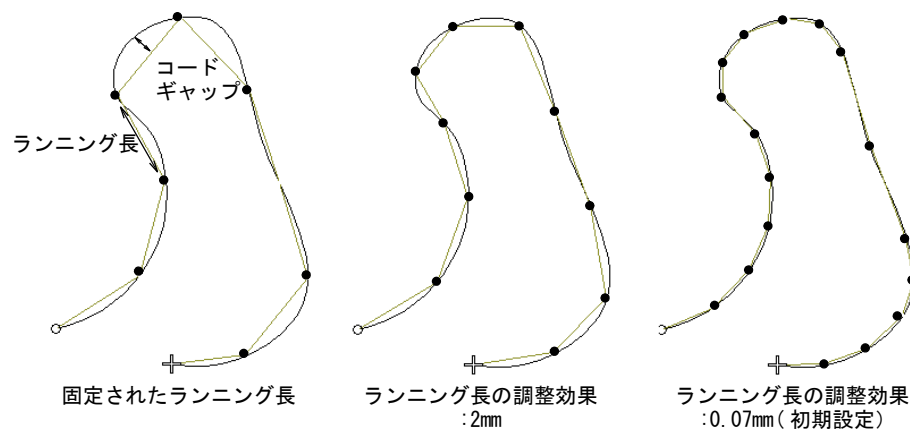
ランニング長
の調整効果を
オフにする

- ◀ 一定のステッチ長を設定するには、長さフィールドを調整します。きつい
カーブには、ステッチがラインに沿うように長さを減少させます

(例:1.8mm)。手縫い風の刺繍を真似るには、長さを4.0mmほどにするとよいでしょう。



- ◀ またはランニング長の調整効果オプションの設定で、きついカーブ部分で自動的にステッチの長さを短く生成することにより、アウトラインに沿ってステッチを生成できます。
- ◀ コードギャップフィールドで、デジタイズされたアウトラインとステッチ間の最大間隔を入力します。



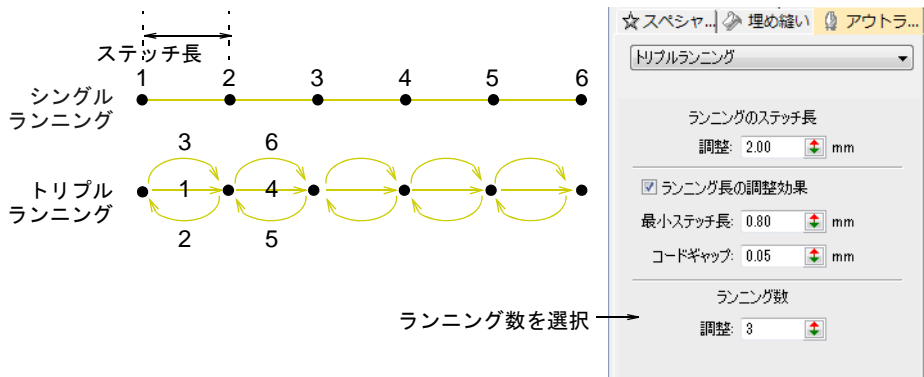
- ◀ 最小ステッチ長フィールドに**最小ステッチ長**を入力します。コードギャップが超えたとしても、ステッチ長はこの値よりも減少することはありません。

ランニング数



アウトラインステッチタイプ>トリプルランニングを使用し、デジタイズラインに沿ってトリプルランニングステッチの列を配置します。右クリックで設定します。

初期設定では、トリプルランニングのステッチは3回繰り返されます。ランニング数の値を調整して、繰り返しの数を変更することができます。



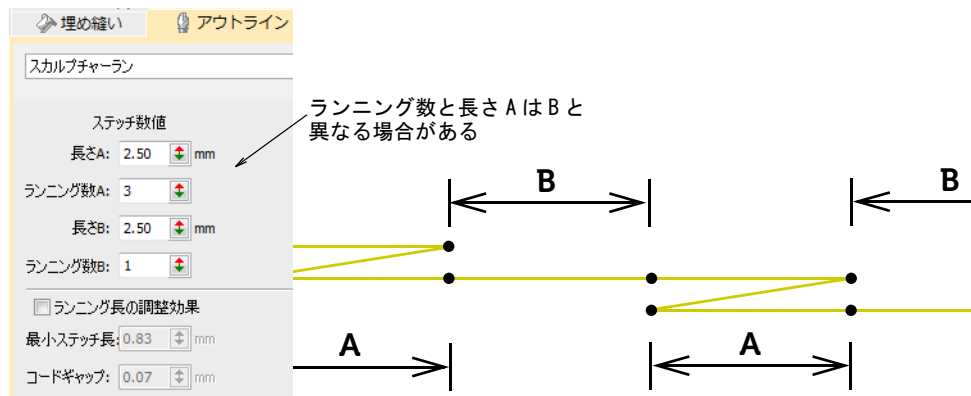
参考 ステッチの方向を特定し、バックトラックとリPEATを使用して、アウトラインを強調することができます。詳細は[アウトラインを強調する](#)をご覧ください。

スカルプチャーラン設定



アウトラインステッチタイプ>スカルプチャーランを使用し、シングルとトリプルステッチが交互になった手縫い風のアウトラインを作成します。

スカルプチャーランは、交互のステッチのステッチ長を独立して設定することができます。これは手縫いのような効果を作成するのに便利です。開いた / 閉じた形状に適用することができます。交互のステッチの値の初期設定は同じですが、別々に設定することができます (例 : A=2.5mm と B=1.5mm)。また A/B のリPEAT数も別々に設定できます。初期設定は、#A=3、#B=1 です。



サテンステッチ

サテンは太いボーダーや、埋め縫いにも使用できるステッチタイプです。各ステッチがコラムの幅を形成する、幅の狭い形状に適しています。一般的にサテンの埋め縫いには分割する針落ちがない為、つやのある質の高い外観のステッチが作成できます。



参考 [自動スプリット](#)と[オートジャンプ](#)は、長いサテンステッチをコントロールするのに役立ちます。詳細は[長いサテンステッチを最適化する](#)をご覧ください。

サテンステッチを適用する



埋め縫いステッチタイプ>サテンを使用し、サテンステッチを新規または選択した狭いコラムや形状に適用します。右クリックで設定します。



アウトラインステッチタイプ>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。右クリックで設定します。

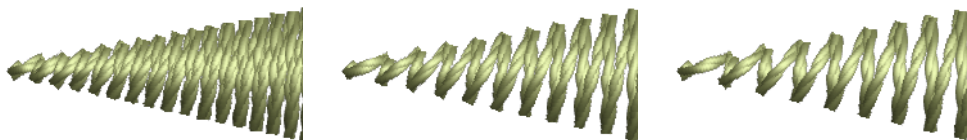


埋め縫いステッチタイプ>3D サテンを使用し、盛り上がった表面を作成します。レタリングに適用したり、トラプントと一緒に使用してキルティング効果を作成できます。右クリックで設定します。



アウトラインステッチタイプ>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。アウトラインと併用してキルティング効果を作成できます。右クリックで設定します。

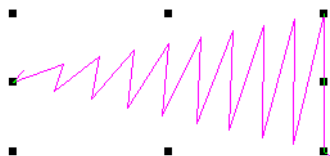
EmbroideryStudio では、**自動間隔**は初期設定でオンになっています。自動間隔は糸切れを防ぎ、サテンステッチのコラムを見栄えよく作成します。



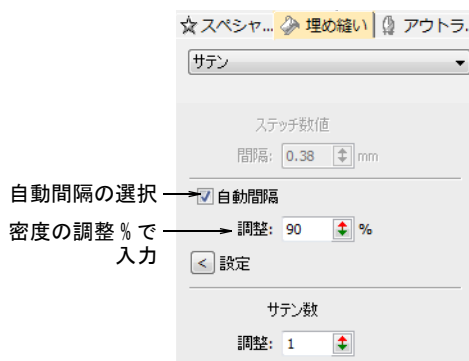
コラムの幅が大きすぎると、ステッチが緩くなり、生地をきちんと覆うことができません。逆に非常に狭いコラムではステッチの間隔が密になりすぎ、針落ちで生地を傷めてしまう可能性があります。ステッチの密度は一定の間隔を設定して調整したり、コラムの幅が変化するところは**自動間隔**に計算させることができます。

自動間隔のサテンステッチを適用するには

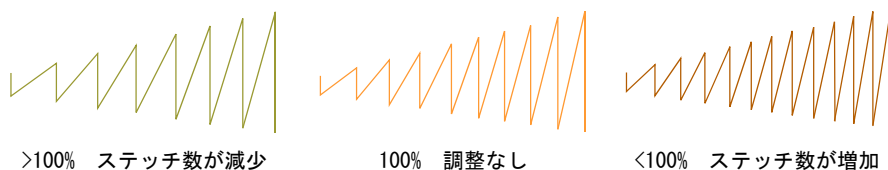
- 1 使用したいデジタイズ方法を選択します（例：**コラムC**）。
- 2 サテンを選択し、**刺繍オブジェクト**を作成します。または既存の刺繍オブジェクトを選択して、**サテン**をクリックします。



- 3 サテンアイコンを右クリックし、オブジェクトプロパティにアクセスします。



- 4 **自動間隔**にチェックを入れます。
- 5 更に開いた / 閉じた埋め縫いには、**ステッチ密度**を調整します。



密度はパーセンテージで設定します。

- ◀ 密度を減らすには、パーセンテージを増やします（例：110%~115%）。
- ◀ 密度を増やすには、パーセンテージを減らします（例：90%~85%）。

75% で通常質の高い刺繍を作成できます。ステッチ数が増加すると、デザインの刺繍により長い時間が必要となり、コスト高となります。

- 6 Enter または適用をクリックします。



メモ 自動間隔の設定を調整して、更に正確な結果を得ることができます。

関連項目

- ◀ 刺繍のデジタイズ
- ◀ サテンの自動間隔

サテンの自動間隔



埋め縫いステッチタイプ>サテンを使用し、サテンステッチを新規または選択した狭いコラムや形状に適用します。右クリックで設定します。



アウトラインステッチタイプ>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。右クリックで設定します。

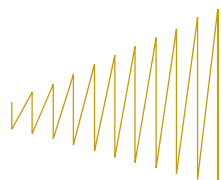


埋め縫いステッチタイプ>3D サテンを使用し、盛り上がった表面を作成します。レタリングに適用したり、トラブントと一緒に使用してキルティング効果を作成できます。右クリックで設定します。

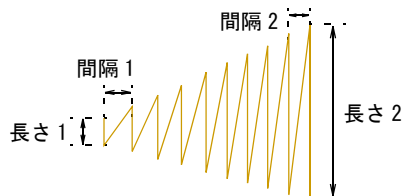


アウトラインステッチタイプ>3D サテンを使用し、盛り上がったサテンのボーダーを作成します。アウトラインと併用してキルティング効果を作成できます。右クリックで設定します。

自動間隔を調整し、どれくらいの間隔を適用するかを特定します。また間隔オフセットを特定して、糸のタイプにより調整できるようにします。これらの設定は、デジタイズの上級者の為のもので、変更した設定をテンプレートに保存しておくのもよいでしょう。



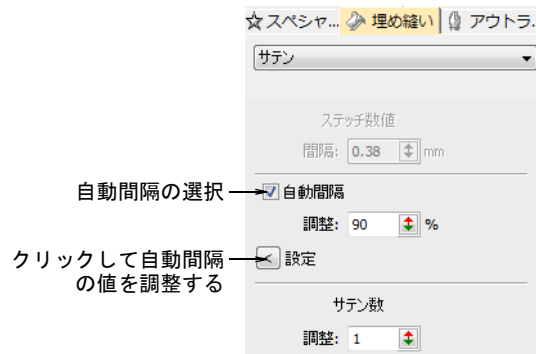
固定の糸間隔



自動間隔

自動間隔の設定を調整するには

1 サテンアイコンを右クリックし、オブジェクトプロパティにアクセスします。

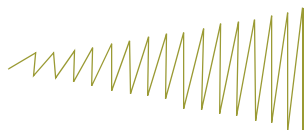


2 設定をクリックします。自動間隔設定ダイアログが開きます。

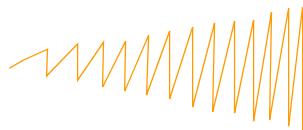


3 ステッチパネルでステッチの設定を調整します。

設定	機能
長さ	これらの数値は、調整される間隔毎に定義されます。細かい数値で設定されるほど、広い間隔から狭い間隔へと、より頻繁に変化します。各長さは、前のものよりも小さくなくてはけません。
間隔	各ステッチ長に一致する間隔値を定義します。下記をご覧ください。



初期設定の間隔値



糸間隔を編集

4 別の糸タイプの間隔オフセットを調整します。

オフセットは、異なる糸の太さに対して調整されるステッチ設定の量を定義します。

太さ	説明	初期設定
A	標準刺繍糸（約 40 デニール）	0.01
B	標準より太め（約 30 デニール）	0.03
C	標準より細め（約 80 デニール）	-0.03
D	とても細い（約 100 デニール）	-0.06



メモ 糸色追加ダイアログで、糸タイプを割り当てます。割り当てられた糸タイプのステッチ間隔が、設定された数値に従って自動的に調整されます。

5 OK をクリックします。

関連項目

- ◀ [テンプレートで作業する](#)
- ◀ [糸の詳細を変更する](#)

一定間隔のサテン



埋め縫いステッチタイプ>サテンを使用し、サテンステッチを新規または選択した狭いコラムや形状に適用します。右クリックで設定します。



アウトラインステッチタイプ>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。右クリックで設定します。



埋め縫いステッチタイプ>3D サテンを使用し、盛り上がった表面を作成します。レタリングに適用したり、トラプントと一緒に使用してキルティング効果を作成できます。右クリックで設定します。



アウトラインステッチタイプ>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。アウトラインと併用してキルティング効果を作成できます。右クリックで設定します。

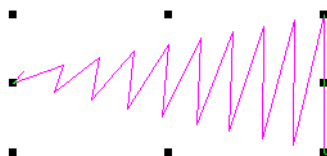
EmbroideryStudio では、自動間隔は初期設定でオンになっています。しかしサテンコラムの間隔を指定したい場合には、固定間隔が使用されます。これらの効果は自動間隔で行うことができません。



参考 デジタイザーをご使用の場合、あらかじめ設定されているスタイルと素早く切り替えができます。デジタイザーカーソル上の各ボタンを使用すると、次のスタイルにアクセスできます（例：ボタン1をクリックして、<PRESET_SATIN_1>を選択）。

一定間隔のサテンステッチを適用するには

- 1 使用したいデジタイズ方法を選択します（例：**コラム C**）。
- 2 サテンを選択し、**刺繍オブジェクト**を作成します。または既存の刺繍オブジェクトを選択して、**サテン**をクリックします。

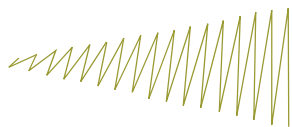


- 3 サテンアイコンを右クリックし、オブジェクトプロパティにアクセスします。

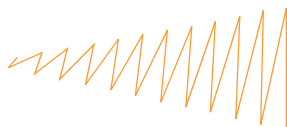


- 4 自動間隔のチェックを外します。
- 5 間隔フィールドに、一定の間隔を入力します。

- ◀ 密度を増加するには、小さめの数値を入力します。
- ◀ 密度を増加するには、大きめの数値を入力します。



ステッチ間隔 0.5mm



ステッチ間隔 0.7mm



ステッチ間隔 0.9mm

6 Enter または適用をクリックします。

関連項目

- ◀ [刺繍のデジサイズ](#)

サテンのステッチ数



埋め縫いステッチタイプ>サテンを使用し、サテンステッチを新規または選択した狭いコラムや形状に適用します。右クリックで設定します。



埋め縫いステッチタイプ>3D サテンを使用し、盛り上がった表面を作成します。レタリングに適用したり、トラプントと一緒に使用してキルティング効果を作成できます。右クリックで設定します。



アウトラインステッチタイプ>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。右クリックで設定します。



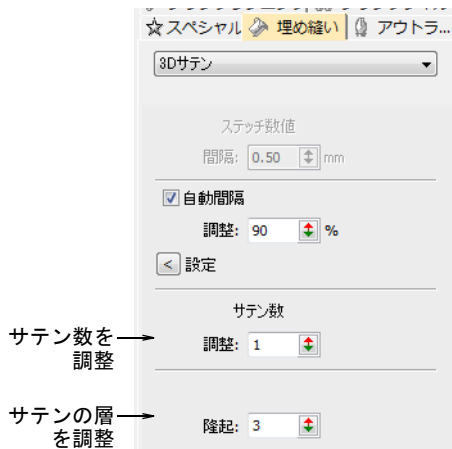
アウトラインステッチタイプ>3D サテンを使用し、盛り上がったサテンのボーダーを作成します。アウトラインと併用してキルティング効果を作成できます。右クリックで設定します。

3D サテンは、太目の糸を使用した手作りの刺繍の風合いを出す為、エスニックなデザインによく使われます。太目のステッチを作成したい場合は、サテンのステッチが複数回繰り返されるように設定します。3D サテンは複数の層のサテンステッチから成り、盛り上がった表面を作成します。書体の中には、3D サテンをうまく適用できるものもあります。



サテンのステッチ数を調整するには

- ◀ サテンアイコンを右クリックし、オブジェクトプロパティにアクセスします。

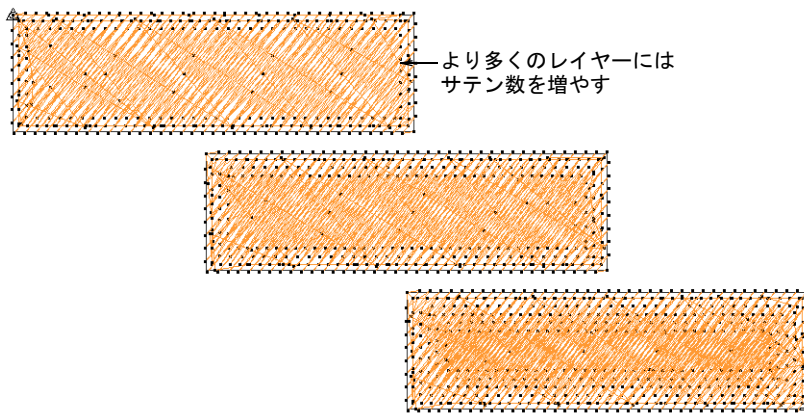


- ◀ サテン数フィールドに、繰り返し数を入力します。



注意 ここで 10 以上の数値を使用すると、デザイン、生地、糸の張り具合によって刺繍糸が切れてしまう可能性があります。

- ◀ 3D サテンは、ステッチの層の数を調整することができます。



- ◀ Enter または適用をクリックします。



参考 サテンのステッチ数を増やす場合は、ステッチが一箇所に固まって糸切れが起こるのを防ぐ為に、ステッチ間隔も同時に増やす必要があります。

関連項目

- ◀ 一定間隔のサテン
- ◀ 長いサテンステッチを最適化する
- ◀ ステッチタイプ&効果をレタリングに適用する

タタミステッチ

タタミステッチは並んで配置されるランニングステッチの列から成り、大きな形状を覆うのに適しています。水平な分割ラインができないように、各ステッチの列にはオフセットを選択できます。



タタミの密度

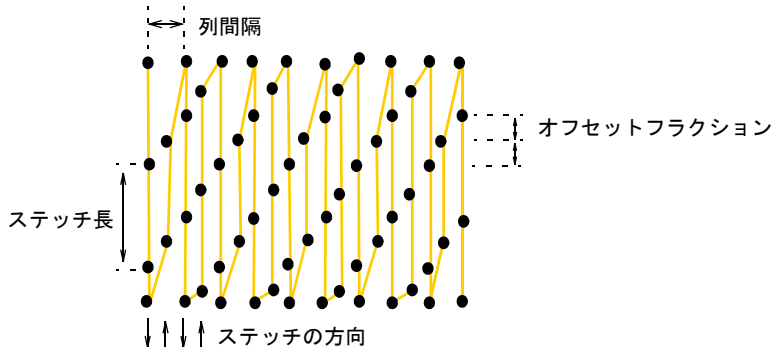


埋め縫いステッチタイプ>タタミを使用し、大きく不規則な形状を埋めるのに使用します。右クリックで設定します。



アウトラインステッチタイプ>タタミを使用し、様々な針落ちパターンで一定幅のボーダーやコラムを作成します。

タタミステッチの糸間隔は、ステッチの各列間の距離により決定されます。列間隔を広げると間隔の開いたステッチが作成され、背景や特殊効果の場合に使用することができます。

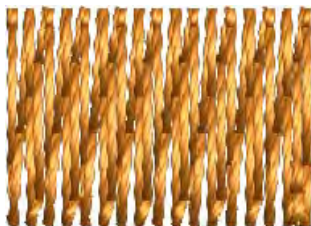




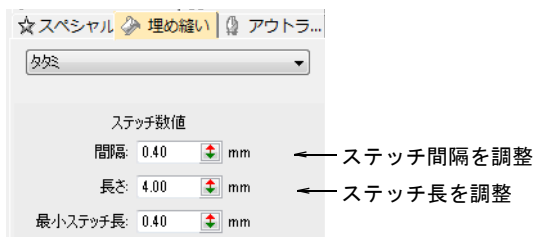
参考 ステッチ間隔を増加させるには、自動下縫いをオフにする必要があります。また間隔が広すぎると、トラベルランニングやオーバーラップといった部分の効果を損なう事になります。効果を使用すると、下縫いのトラベルランニングがオブジェクトの端に自動的に移動するので、下縫いが見えなくなります。

タタミの密度を設定するには

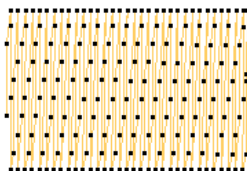
- 1 使用したいデジタイズ方法を選択します（例：複合ターニング）。
- 2 タタミを選択し、刺繍オブジェクトを作成します。または既存の刺繍オブジェクトを選択して、タタミをクリックします。



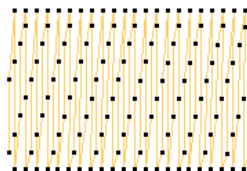
- 3 タタミアイコンを右クリックし、オブジェクトプロパティにアクセスします。



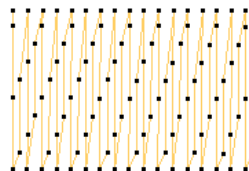
- 4 必要に応じて、間隔を調整します。ステッチの密度を増加させるには、小さめの数値を入力します。逆に、ステッチの密度を開くには、大きめの数値を入力します。



間隔 : 0.4mm

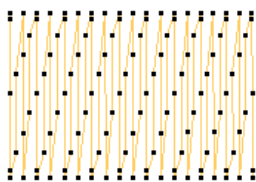


間隔 : 0.6mm

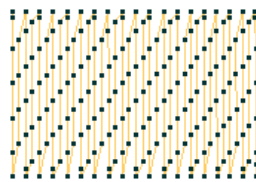


間隔 : 0.8mm

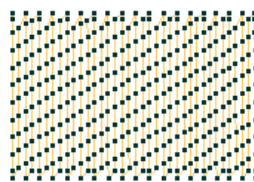
5 必要に応じて長さを調整します。



長さ : 4.5mm

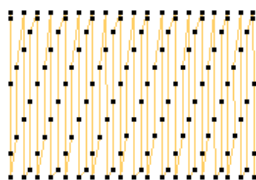


長さ : 2mm

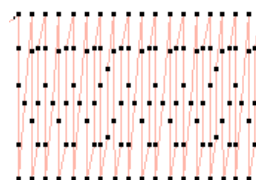


長さ : 1mm

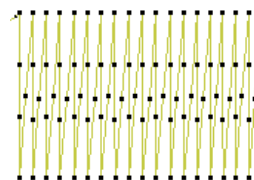
6 最小ステッチ長フィールドで、生成される最小のステッチ長を入力します。



長さ : 4mm
最小ステッチ長 : 0.4mm



長さ 4mm
最小ステッチ長 : 0.8mm



長さ 4mm
最小ステッチ長 : 1.2mm

7 必要に応じて、その他の設定を調整します。

8 Enter または適用をクリックします。

関連項目

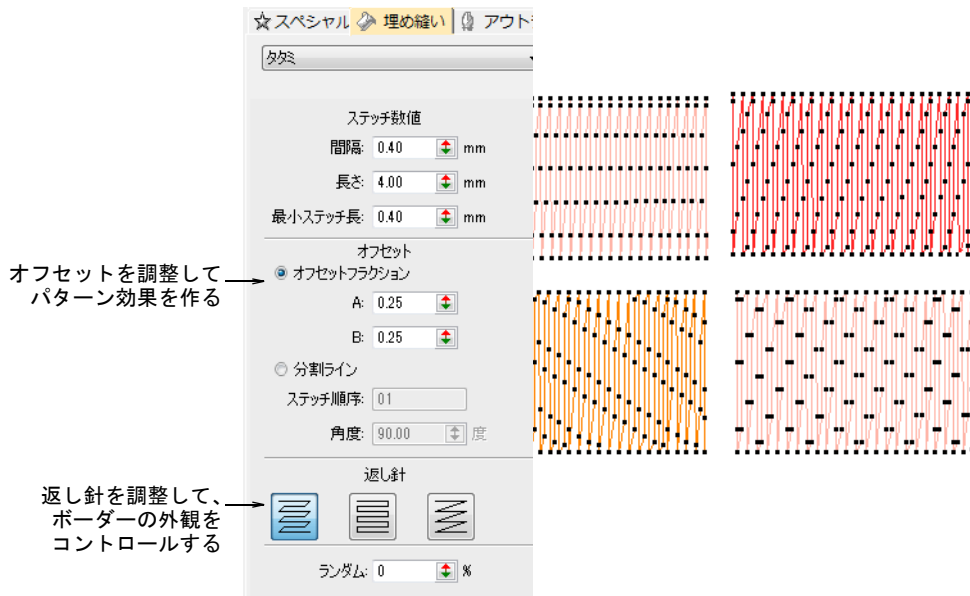
- ◀ [刺繍のデジタイズ](#)
- ◀ [オブジェクトプロパティの適用オプション](#)
- ◀ [トラプントの開いたステッチ](#)

その他のタタミ設定

タタミ設定は針オフセットをコントロールでき、針落ちポイントを均等に分配したり、パターン効果を作成します。様々な返し針タイプを選択し、縁ステッチをコントロールします。

オフセット

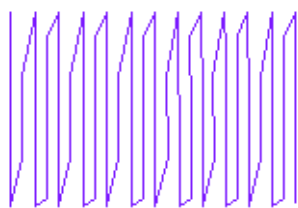
タタミの埋め込みでは、各列がどのようにオフセットされるかを指定して針落ちで形成されるパターンをコントロールすることができます。これは「オフセットフラクション」、または「分割ライン」を調整して行います。



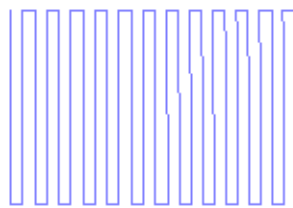
参考 針落ち乱発生値は、規則的な針落ちで形成された分割ラインパターンを取り除き、形状内にステッチを不規則に分配します。

バックステッチ

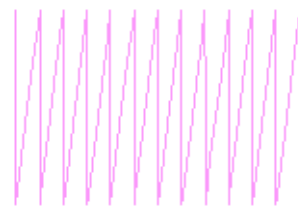
タタミバックステッチとはタタミの埋め込みで、2列ごとに後戻りするステッチ列の呼び名です。標準、縁取り、斜めの3種類のバックステッチが利用できます。



標準バックステッチ



縁取りバックステッチ



斜めバックステッチ

以下のテーブルは違いをまとめたものです。

入力	メモ
標準バックステッチ	列の長さが異なるため、形状の端に多くの細かいステッチを作らず、生地を傷めてしまうのを防ぐことができます。標準バックステッチは、密度の高い埋め込みに適しています。
縁取りバックステッチ	縁沿いバックステッチでは、滑らかで輪郭のくっきりとしたステッチ密度の低い埋め込みを作成できます。縁取りバックステッチは、トラプントスタイルとも呼ばれます。
斜めバックステッチ	このバックステッチでは、後戻りする列は斜めに縫われ、前進する列に直接繋がります。斜めバックステッチはターンする形状に適していて、ぼかしステッチ効果でよい結果をだすことができます。

関連項目

- ◀ [タタミオフセットで装飾的な効果を作成する](#)
- ◀ [ランダムパターンを作成する](#)
- ◀ [トラプントの開いたステッチ](#)
- ◀ [ぼかしステッチ](#)

装飾的な刺繍

EmbroideryStudioでは、基本のステッチタイプを装飾する様々なテクニックを使用することができます。それ自体がステッチタイプとして扱われ（アウトラインと埋め縫い共に）、**ステッチタイプツールバー**に表示されるものもあります。そ

の他はステッチ効果として適用することができます。すべての場合において、デジタルサイズ方法は似ています。形状をデジタルサイズするも併せてご覧ください。



装飾的なアウトライン



アウトラインステッチタイプ>バックステッチを使用し、デジタルラインに沿ってバックステッチの列を配置します。右クリックで設定します。



アウトラインステッチタイプ>ステムステッチを使用し、デジタルラインに沿ってステムステッチの列を配置します。右クリックで設定します。

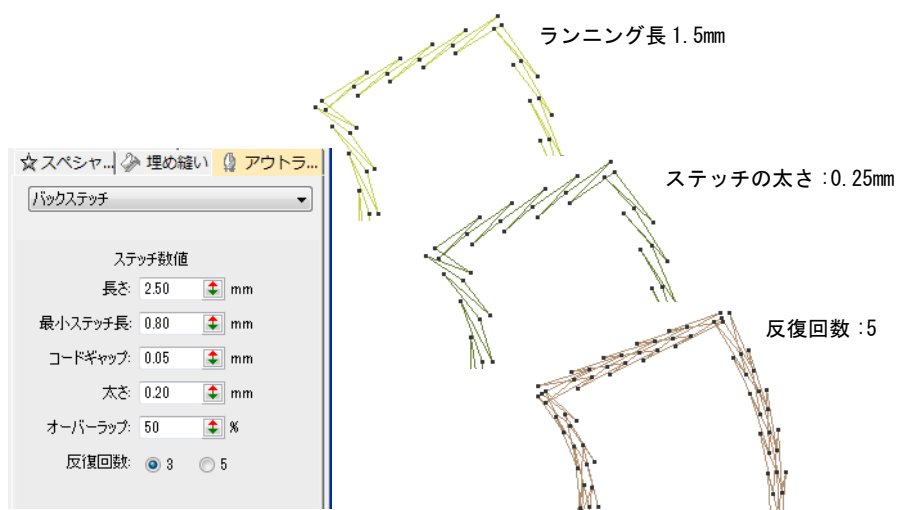
一般的にシンプルなランニングステッチは、デザインに輪郭を追加したり、ランニングを引き立たせる場合に使用します。装飾的なアウトラインを作成するステッチタイプもあります。バックステッチは古風な見た目が美しいステッチで、繊細なラインにも自由に適用でき、ステムステッチは更に太目で手縫い刺繍の風合いを出すことができます。ランニングステッチをデジタルサイズするのと同じ要領で、装飾的なアウトラインをデジタルサイズできます。

装飾的なランニングを作成する

- ◀ より細かいアウトラインには、バックステッチを使用します。バックステッチは複雑なカーブに沿うことができる、古風で柔軟性のあるステッチです。

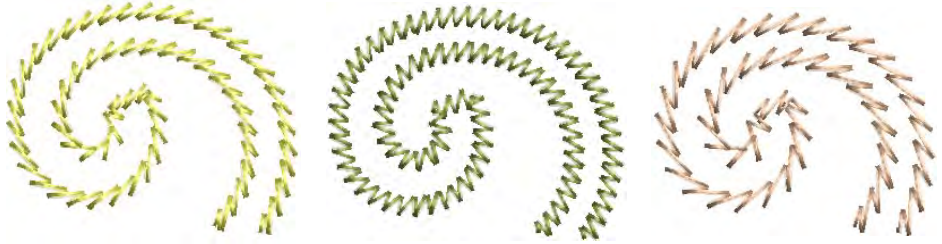


- ◀ バックステッチ設定はステッチの長さ、コードギャップ、太さ、オーバーラップ値、反復回数を特定することができます。長さ、最小ステッチ長、コードギャップ値は、ランニング長の調整効果オプションと似たような動作をします。

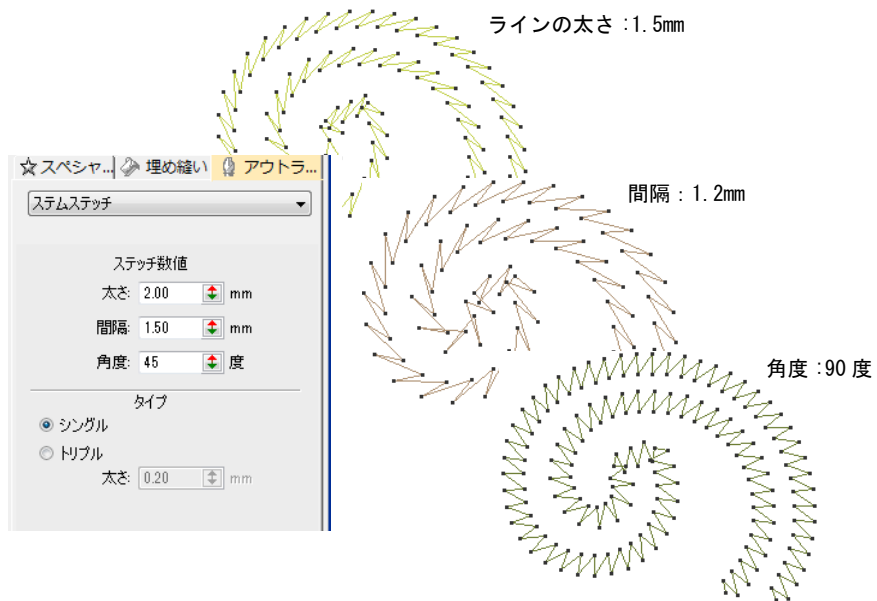


- ◀ より太い、装飾的なラインにはステムステッチを使用します。ステムステッチは、手縫い刺繍のような風合いを作成するのに使用されます。サテンやモ

チーフフィルなどのアウトラインとして、また他の装飾ステッチと組み合わせて茎や葉脈などを表現するのにも使用できます。



- ◀ ステムステッチ設定はステッチとラインの太さ、間隔、オーバーラップ値、太さ（反復回数）を特定することができます。



メモ トリプルステッチは、ステッチの太さも調節することができます。

関連項目

- ◀ [刺繍のデジタイズ](#)
- ◀ [アウトライン & 詳細をデジタイズする](#)
- ◀ [デザインを変換する](#)

ボーダーステッチ



アウトラインステッチタイプ>ジグザグをクリックし、のこぎり歯状のステッチで一定幅の開いたボーダーやコラムを作成します。右クリックで設定します。

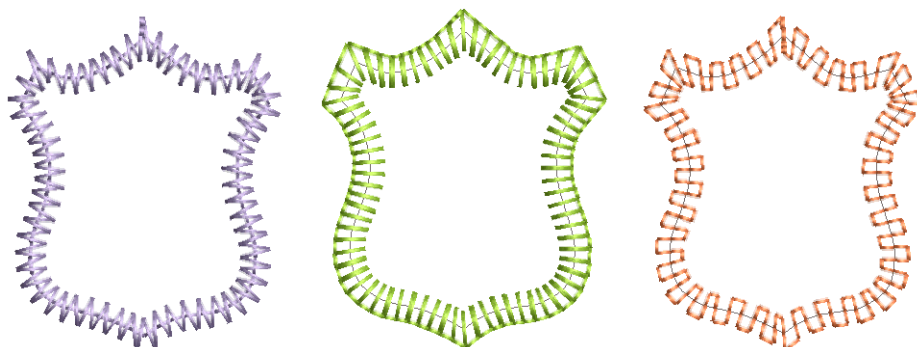


アウトラインステッチタイプ>Eステッチを使用し、開いたくし状のステッチで一定幅のボーダーやコラムを作成します。右クリックで設定します。



アウトラインステッチタイプ>平行を使用し、開いた歯状のステッチで一定幅のボーダーやコラムを作成します。右クリックで設定します。

ステッチタイプツールバーには、ジグザグとEステッチが含まれています。これらのツールは共に、[アップリケ](#)やその他の刺繍オブジェクトの周りにボーダーを作成するのに使用されます。また装飾的な効果を出したり、ステッチ数を抑えた埋め縫いを作成することもできます。ジグザグとダブルジグザグステッチは、頻繁に下縫いとしても使用されます。[装飾的なボーダー](#)も併せてご覧ください。



パターンフィル



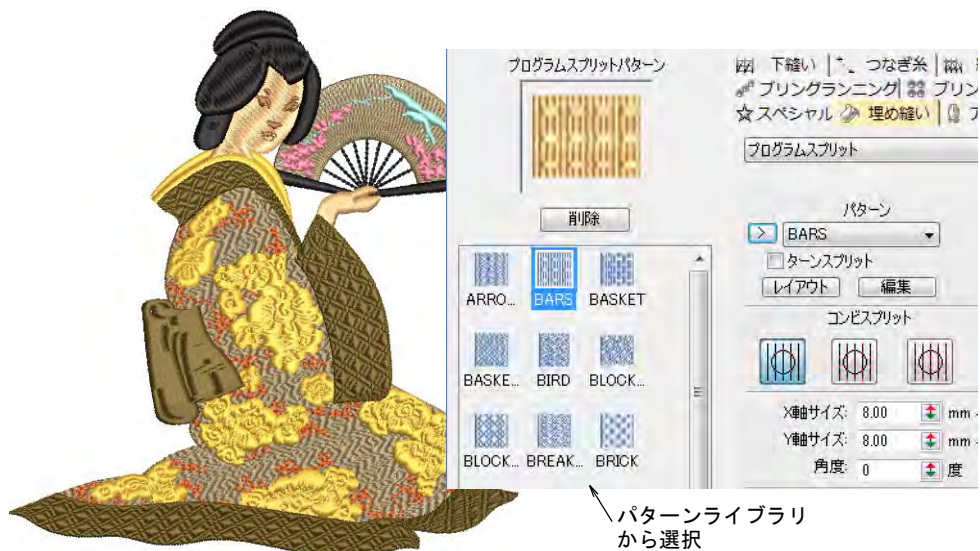
埋め縫いステッチタイプ>プログラムスプリットを使用し、針落ちがパターンの繰り返しを形成する、装飾的な埋め込みステッチを作成します。



アウトラインステッチタイプ>プログラムスプリットを使用し、装飾的な針落ちパターンに一定幅のボーダーやコラムを作成します。右クリックで設定します。

EmbroideryStudioには、針落ちでパターンを作成するツールがあります。オフセットフラクションや分割ラインをタタミの埋め縫いに適用し、様々な分割ラインのパターンを作成します。[プログラムスプリット](#)や[フレックススプリット](#)で、定型のパターンから装飾的な埋め縫いを作成します。パターンはライブラリから選択するか、自分で作成することもできます。[ニードルスタンプ](#)機能は「ニードルスタンプ」をテンプレートとして使用し、パターンを定義することができます。

す。埋め縫いオブジェクトに、自由に針落ちラインを作成することもできます。
パターンステッチも併せてご覧ください。



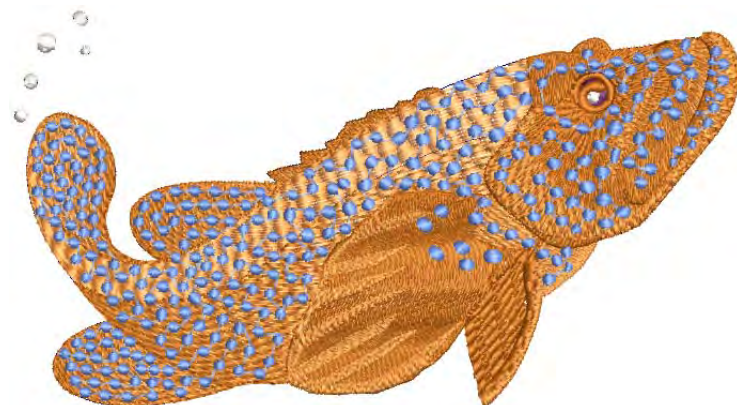
関連項目

- ◀ タタミオフセットで装飾的な効果を作成する
- ◀ プログラムスプリットでテクスチャを作成する
- ◀ ユーザースプリットでパターンを作成する
- ◀ ニードルスタンプでパターンを作成する







カーブしたステッチ

EmbroideryStudioには、カーブしたステッチを作成する様々なステッチタイプとテクニックがあります。これらは形状の輪郭をたどり、ステッチに動きと奥行き

を与えることができます。ボーダーと埋め縫い両方に使用できるものもあります。カーブしたステッチも併せてご覧ください。



カーブしたステッチ効果は、以下の関連項目で説明されています。

機能	概要
 ラインステッチ	ステッチは形状の輪郭に沿い、カーブや陰影効果を作成します。
 オフセット	形状の輪郭をたどる点で、ラインステッチに似ていません。ターニングステッチと組み合わせて使用することができます。
 渦巻きフィル	中抜きがないシンプルな形状に最適です。ステッチ長が一定、または可変のランニングステッチと共に使用します。
 放射状埋め縫い	放射状埋め縫いはサテン、タタミ、プログラムスプリットで放射状にターンするステッチを生成します。
 フレックススプリット	プログラムスプリットパターンのラインは、オブジェクトの形状に合わせて形成されます。
 フローティング効果 / リキッド効果	デジタル化したラインに沿って針落ちを形付けして、ユニークなカーブ効果を作成できます。

関連項目







- ◀ [ラインステッチ埋め縫い](#)
- ◀ [オフセット埋め縫い](#)
- ◀ [渦巻きフィル](#)
- ◀ [放射状埋め縫い](#)
- ◀ [フレックススプリット](#)
- ◀ [カーブした埋め縫い](#)








特殊なステッチ

EmbroideryStudioにはアーティスティックな効果やステッチタイプがあり、ユニークな埋め縫いを作成することができます。ナチュラルで温かみのあるステッチを生成したり、羽やウールのようなテクスチャを作成することもできます。また少ないステッチ数で開いたステッチを作成できるツールもあります。[装飾的なステッチ](#)も併せてご覧ください。






特殊なステッチ効果は、以下の関連項目で説明されています。

機能	概要
 フリーハンド	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も簡単に作成することができます。詳細は フリーハンド刺繍 をご覧ください。
 手縫い風ステッチ	ステッチの間隔や角度をランダムにし、よりナチュラルな手縫いのような効果を作成します。詳細は 手縫い風効果 をご覧ください。
 ぼかしステッチ	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を、刺繍で製作することができます。詳細は ぼかしステッチ をご覧ください。
 スティプル	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です。詳細は スティプル効果 をご覧ください。
 迷路フィル	開いた埋め縫いで、オブジェクトの輪郭に沿った迷路のようなステッチです。詳細は 迷路フィル をご覧ください。
 スtring	手縫い風の埋め縫いや繊細なボーダーを作成するのに適しています。詳細は Stringステッチ をご覧ください。

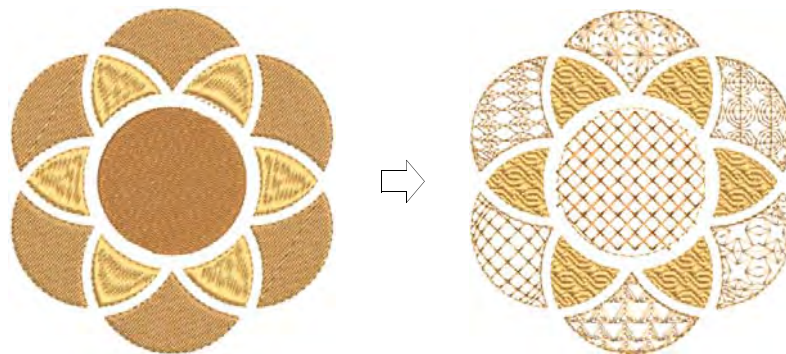
機能	概要
 ジグザグ	のこぎり歯状のステッチで一定幅の開いたボーダーやコラムを作成します。詳細は 装飾的なボーダー をご覧ください。
 Eステッチ	くし状のステッチで一定幅の開いたボーダーやコラムを作成します。詳細は 装飾的なボーダー をご覧ください。
 トラプント	内部のトラベルランニングをオブジェクトの輪郭に沿わせるよう移動し、間隔の大きく開いたステッチでも透けて見えないようにします。詳細は トラプントの開いたステッチ をご覧ください。
 アコーディオンスペース	埋め込みステッチの間隔を徐々に変化させ、手作業で行うのは難しいグラデーション効果を作成します。詳細は アコーディオンスペース をご覧ください。
 カラーブレンド	e アコーディオンスペースに似ていますが、目の詰まった埋め縫いと開いた埋め縫いを組み合わせ、2つの色を滑らかに混ぜ合わせるカラーブレンドを作成するのに使用されます。詳細は カラーブレンド をご覧ください。
 サガラ	一般的にサガラ刺繍で使用されるステッチパターン（平行、格子、コイル、中抜きコイル）を使用することができます。詳細は サガラパターン をご覧ください。
 クロスステッチ	すべてのデザインオブジェクトの適用できる、見えないグリッド上に整列したクロスステッチで大きな範囲を埋めます。詳細は クロスステッチフィル をご覧ください。

モチーフステッチ

 アウトラインステッチタイプ	モチーフランニングを使用し、デジタル化したラインに沿ってモチーフの列を作成します。
 埋め縫いステッチタイプ	モチーフフィルを使用し、パターンの繰り返しを形成する刺繍モチーフで、装飾的な埋め縫いを作成します。右クリックで設定します。
 デジタル	モチーフ使用を使用し、デザインにモチーフをひとつずつ追加します。追加時に回転、サイズ変更、反転できます。

モチーフは定型のデザイン項目で、ハート型、葉っぱ型、ボーダーパターンなどがあります。モチーフは通常一つまたは複数のオブジェクトから成り、モチーフセットに保存されています。モチーフは装飾的なアウトラインやパターンフィルに使用することができます。モチーフはソフトウェアに付属しているものを使用したり、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。また立体感のあるユニークなものを作ることができます。モチーフステッチも併せてご覧ください。



メモ 自動下縫いはこの機能ではオフとなり、ステッチ角度は無効となります。

関連項目

- ◀ [モチーフを選択する & 配置する](#)
- ◀ [モチーフランニング](#)
- ◀ [モチーフフィル](#)

第 9 章

形状をデジタイズする

EmbroideryStudio では、**刺繍オブジェクト**と呼ばれる形状を使いデザインを組み立てていきます。これらのオブジェクトは一般的な**ベクターグラフィック**と同じように、色、大きさ、位置などによって、それぞれを個別に形成する要素、いわゆる**プロパティ**を持っており、刺繍オブジェクト特有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。刺繍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。ステッチタイプによって適する形状は異なります。

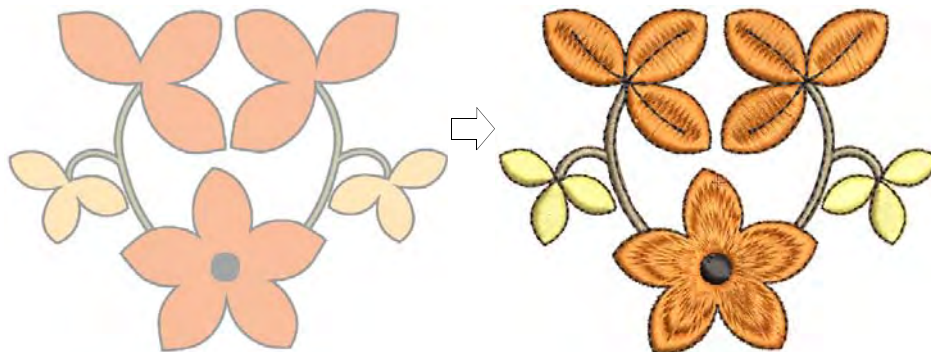


参考 EmbroideryStudio は、**ベクターオブジェクト**を直接刺繍オブジェクトに変換することもできます。ベクターデザインは、全体を刺繍デザインに変換することができます。**CorelDRAW グラフィックス**で**オブジェクト**を変換するも併せてご覧ください。

刺繍のデジタイズ

画面上で刺繍オブジェクトを作成するプロセスを「デジタイズ」といいます。CorelDRAW グラフィックスでデザインを作成するのと同様に、刺繍デジタイズは

入力（デジタイズ）ツールを使用します。EmbroideryStudio のデジタイズツールは、刺繍オブジェクトとベクターオブジェクト両方を生成するのに使用します。



参考 CorelDRAW(R) Graphics Suite には B スプライン曲線、フリーハンド、ベジェ、ペンなどの便利な曲線のデジタイズツールがあります。これらのツールで作成したオブジェクトは、直接刺繡に変換することができます。CorelDRAW グラフィックスでオブジェクトを変換するも併せてご覧ください。

デジタイズ方法

EmbroideryStudio では、CorelDRAW(R) Graphics Suite やその他のグラフィックアプリケーションに似た方法で、アウトラインや埋め縫いをデジタイズすることができます。グラフィックデザインの経験者なら、刺繍オブジェクトを簡単にデジタイズすることができます。アウトラインと埋め縫い間の変換も簡単に行うことができます。刺繡経験者にはプロのデジタイザーが慣れ親しんだ、従来のデジタイズ方法を使用できるツールがあります。



デジタイズツール

デジタイズに使用するツールには、製品レベルにより以下のすべてまたはいくつかが含まれています。

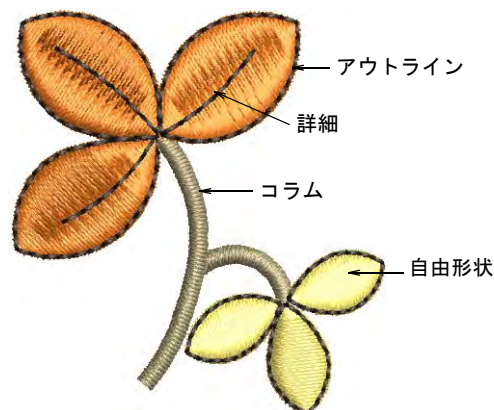
ツールバー	目的
グラフィカルデジタイズ	デジタイズ方法を選択します（デジタイズまたはグラフィカルデジタイズ、開いたまたは閉じた形状）。
アウトライン埋め縫い	ステッチタイプを選択します（アウトラインまたは埋め縫い）。開いた / 閉じた形状は共にアウトラインに使用できません。閉じた形状のみ埋め縫いステッチと共に使用することができます。
ステッチ効果	適用するステッチ効果を選択します（例：スマートコーナー）。効果はいつでも変更できます。
カラーパレット	適用する糸色を選択します。パレットにある色は、実際の糸に割り当てることもできますが、デジタイズには影響しません。

グラフィカルデジタイズ

グラフィカルデジタイズツールバーは、CorelDRAW(R) Graphics Suite などのグラフィックアプリケーションツールに似た方法で、アウトラインや埋め縫い形状をデジタイズできるツールを装備しています。ステッチタイプツールバーから、ステッチタイプを選択して形状に割り当てます。

従来型のデジタイズ方法

デジタイズ方法は大きく分けて3つのカテゴリー（自由形状、コラム形状、アウトライン）に分類されます。



参考 このツールバーは「マニュアル」デジタイズツールを装備しています。これらのツールを使用して、各ステッチが1層または3層のステッチを作成します。詳細は[マニュアルステッチをデジタイズする](#)をご覧ください。

EmbroideryStudio は、スターやリングを簡単に作成できるツールも装備しています。詳細は[スター&リングをデジタイズする](#)をご覧ください。

デジタイズ方法

デジタイズツールは、作成する形状により使い分けます。グラフィカルデジタイズまたはデジタイズのどちらのツールを使うにしても、方法は大きく2つのカテゴリー（開いたまたは閉じた形状）と2つのタイプ（アウトラインまたは埋め縫い）に分けられます。ステッチタイプ、効果、糸色は変更可能です。オブジェクトプロパティは、いつでも変更することができます。

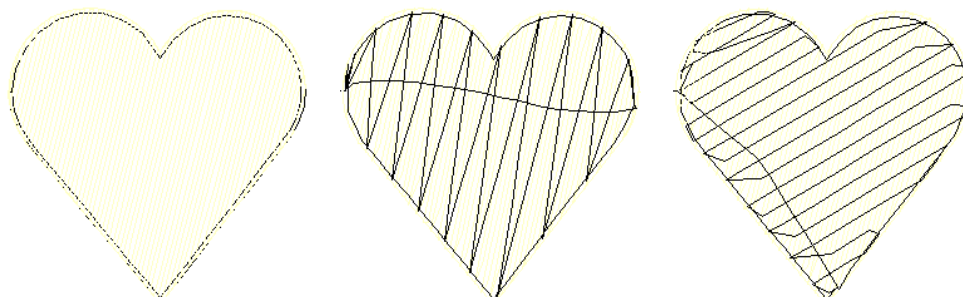


デジタイズツールを選択すると、プロンプトバーに使用プロセスの説明が表示されます。デジタイズする刺繍オブジェクトにより、穴、ステッチ角度、開始/終了点などの複数の線を追加するよう指示が与えられることもあります。ツールに慣れるまではプロンプトバーの指示を参考にするとよいでしょう。



下縫い

刺繍の見栄えや質は、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。下縫いの設定は他のオブジェクトプロパティと同様、各オブジェクトで記憶されています。これらはオブジェクトが拡大/縮小または変形されるたびに、自動的に再生成されます。自動生地がオンの場合、生地設定に基づいた初期設定の下縫いが適用されます。自動生地がオフの場合、デジタイズ方法をベースにした下縫いが適用されます。



メモ

- ◀ ツールアイコン上で右クリックし、オブジェクトプロパティドッカーで値を調整することで、ほとんどのツールの設定を変更することができます。
- ◀ プロンプトバーはデジタイズ時のガイドを表示します。
- ◀ Backspace を押して、最後の基準点を削除します。
- ◀ すべての基準点の入力を取り消すには、Esc を押して下さい。デジタイズモードを終了するには、再び Esc を押します。
- ◀ 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。
- ◀ 一時的にオートスクロールを解除するには、Shift キーを押し下げます。
- ◀ Ctrl+Shift+A キーの組み合わせを使用して、オートスクロールのオン / オフを素早く切り替えることができます。



参考 リpeat表示機能は、シークインを含むリpeatしたデザインを TrueView とステッチビュー両方で表示します。既存のデザインはリpeat数に関わらず、デジタイズ中に見ることができます。

埋め縫いとアウトラインを切り替える

埋め縫いツールとランニングをデジタイズまたはマニュアルツールは、ショートカットキーで切り替えることができます。

- ◀ Enter を押して、埋め込みツールとマニュアルツールを切り替えます。
- ◀ Spacebar を押して、埋め縫いツールとランニングをデジタイズツールを切り替えます。



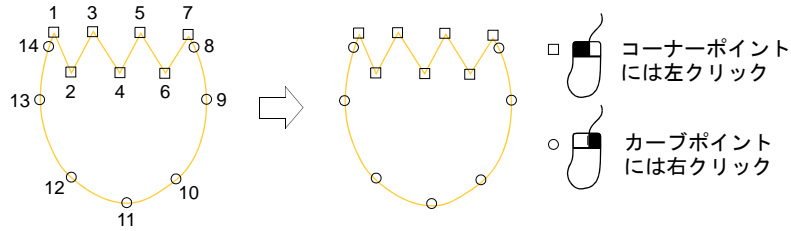
参考 大抵のオブジェクトは、デジタイズ後に簡単に変換することができます。

関連項目

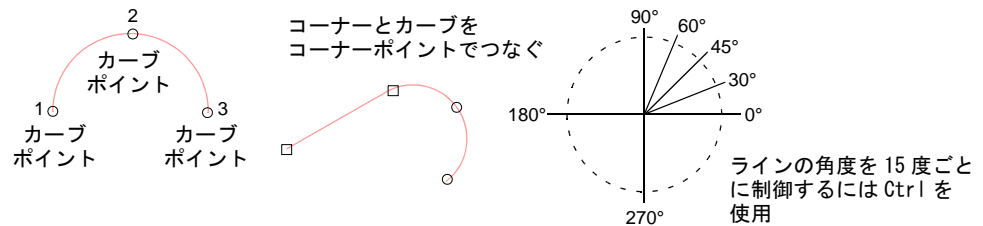
- ◀ スクロールオプション
- ◀ デザインのリpeatを表示する
- ◀ 自由形状を作成する
- ◀ コラム形状をデジタイズする
- ◀ シンプルアウトライン
- ◀ 自動下縫いで安定させる
- ◀ スター & リングをデジタイズする
- ◀ フリーハンド刺繍を作成する
- ◀ 個々のステッチをデジタイズする
- ◀ キーボードショートカット

基準点 & 変形ノード

デジタイズ方法を選択すると、アウトラインに沿って入力ポイントを作成することで形状を作成することができます。

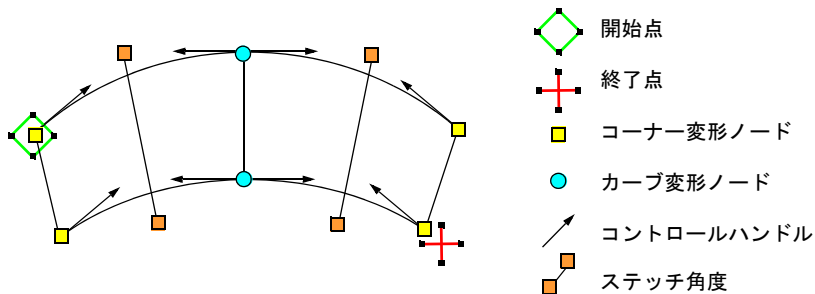


コーナーポイントにはマウスの左ボタンを、カーブポイントには右ボタンを使います。オブジェクトの編集時には、ベジェハンドルも利用することができます。



一般的なルールは以下のとおりです。

- ◀ 角度を15度ごとに制御するには、Ctrl を押しながらデジタイズします。
- ◀ 完璧な円弧を描くには、右クリックで3点をマークし、Enter を押します。



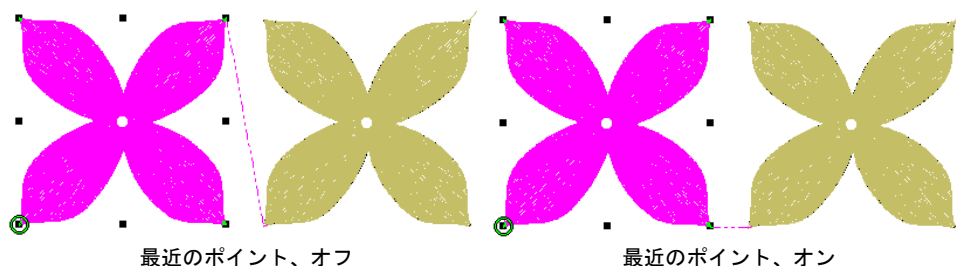
デジタイズした入力ポイントは、コントロールポイントとなります。コントロールポイントはオブジェクトの種類によって若干異なります。ほとんどのコントロールポイントは追加、削除、移動が可能です。コーナーポイントとカーブポイントは入れ替えることができます。開始や終了点のようなコントロールポイントは削除することができません。

関連項目

- ◀ [オブジェクトを変形する](#)
- ◀ [刺繍オブジェクトを変形する](#)

接合方法

閉じた形状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計算します。この機能がオフの場合、新しくデジタイズされたオブジェクトはすべてデジタイズされたように方法で接合されます。これはデジタイズ中に開始点と終了点を特定しなくてはいけないことを意味しています。



参考 最近のポイントを適用コマンドは、編集後オブジェクトに最近のポイントを適用（または再適用）します。

関連項目

- ◀ [その他のオプション](#)
- ◀ [最近のポイントを適用を適用する](#)

ステッチを生成する

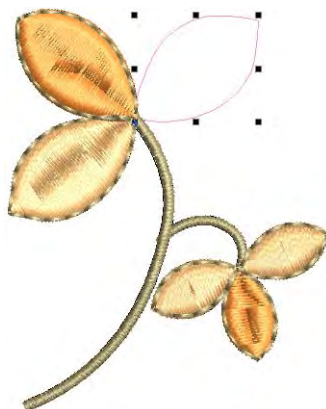


ステッチ>ステッチ生成を使用し、選択したオブジェクトのステッチを生成します。

ステッチ生成がオンであると（初期設定）、Enter を押す度に新しいオブジェクトにステッチが生成されます。ステッチはオブジェクトを拡大 / 縮小、変形、移動した度にアップデートされます。速度に問題がある場合は、ステッチ生成をオフにしてオブジェクトをデジタイズできます。

ステッチを生成するには

- ◀ 新規または選択オブジェクトのステッチを生成するには、ステッチ>ステッチ生成を選択するか、Gを押します。



- ◀ ステッチを取り除いたり、ステッチの生成なしでデジタイズするには、ステッチ>ステッチ生成の選択を外すか、もう一度Gを押します。



参考 アウトライン表示が選択されているのを確認しましょう。

関連項目

- ◀ [変形オプション](#)
- ◀ [背景を変更する](#)

グラフィカルデジタイズツールでデジタイズする

グラフィカルデジタイズツールバーは、CorelDRAW(R) Graphics Suiteなどのグラフィックアプリケーションツールに似た方法で、ステッチタイプツールバーからステッチタイプを選択して、形状に割り当てます。グラフィカルデジタイズツールは、初期値に設定されています。出来上がったオブジェクトを調整するには、ステッチ角度、オブジェクト変形、抜き穴ツールを使用します。



メモ グラフィカルデジタイズツールバーには「フリーハンド」ツールがあり、スケッチ画のような刺繍を作成することができます。詳細は[フリーハンド刺繍を作成する](#)をご覧ください。

関連項目

- ◀ [ベーシックな形状をデジタイズする](#)
- ◀ [開いた&閉じた形状をデジタイズする](#)

ベーシックな形状をデジタイズする



グラフィカルデジタイズ > 四角形を使用し、四角形または正方形のオブジェクトをデジタイズします。〈Ctrl〉を押し正方形を作成します。

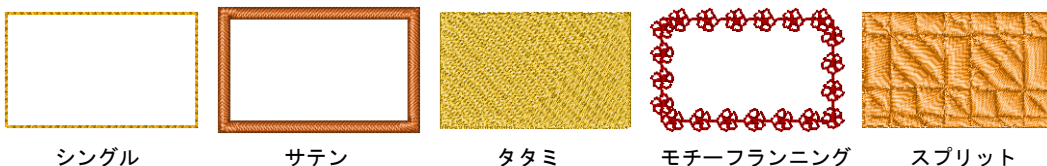


グラフィカルデジタイズ > 円・楕円形を使用し、円形または楕円形のオブジェクトをデジタイズします。

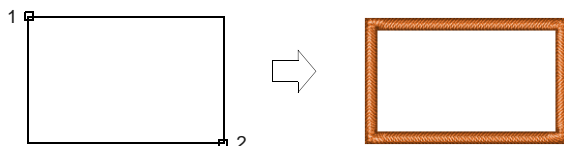
EmbroideryStudioは円形、正方形、楕円形、四角形などベーシックな形状を素早く作成できるデジタイズツールを装備しています。

正方形 & 四角形

正方形や四角形は、四角形ツールで簡単にデジタイズすることができます。どの埋め縫いやアウトラインステッチタイプでも使用することができます。

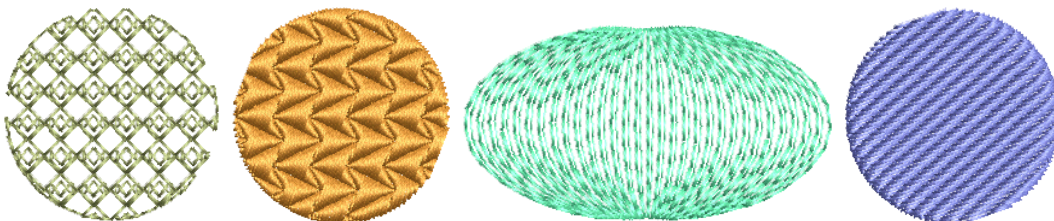


クリックでコーナーをマークします。ポインタを反対側のコーナーまでドラッグし、クリックして確定します。正方形を作成するには、ポインタをドラッグする時に Ctrl キーを押し下げます。



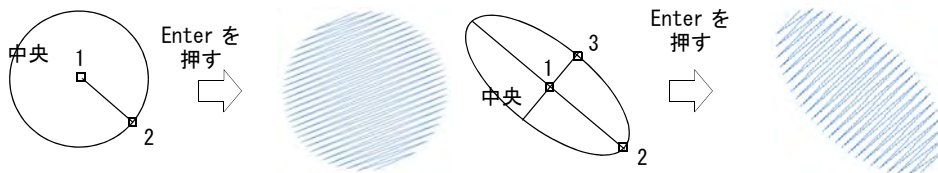
円形 & 楕円形

円形や楕円形は、円・楕円形ツールで簡単にデジタイズすることができます。アウトラインを含んだどのステッチタイプでも使用することができます。細長い楕円形オブジェクトは、ラインステッチに最適です。



サークルまたは円・楕円形をデジタイズするには、クリックで中心点をマークし、もう一度クリックして半径を設定して Enter を押します。このポイントは開

始点になります。楕円形を作成するには、クリック（3回目）で2番目の半径ポイントをマークしてEnterを押します。



関連項目

◀ [ステッチを選択する & 編集する](#)

開いた & 閉じた形状をデジタイズする



グラフィカルデジタイズ > 開いた形状をデジタイズを使用し、開いた形状をデジタイズします。<Ctrl> を押し抑制します。



グラフィカルデジタイズ > 閉じた形状をデジタイズを使用し、閉じた形状をデジタイズします。<Ctrl> を押し正方形を作成します。

開いた形状をデジタイズツールを使用して、アウトラインステッチで開いた形状をデジタイズします。開いた形状をデジタイズは、デジタイズラインに沿って、ステッチの列を配置します。このツールは、一般的にデザインの輪郭や詳細を追加するのに使用します。閉じた形状をデジタイズツールで、自由形式の閉じた形状をデジタイズします。このツールは、アウトラインまたは埋め縫いステッチタイプどちらとでも使用できます。

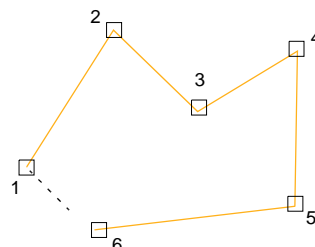
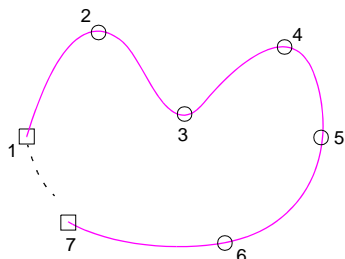


参考 アウトラインと埋め縫い両方を作成するには、まず埋め縫いを作成し、オブジェクトを選択して複製し、複製したオブジェクトをアウトラインに変換します。

開いた / 閉じた形状をデジタイズするには

◀ 開いた形状にはアウトライン、閉じた形状にはアウトラインまたは埋め縫いの適したステッチタイプと共に、形状ツール（開いた / 閉じた形状）を選択します。

- ◀ カラーパレットから色を選択します。カラーパレットには、それぞれのデザインや色の配色に合わせる事ができる色が表示されています。
- ◀ 基準点をマークして形状をデジタイズします。
 - ◀ コーナーポイントには左クリックを使用
 - ◀ カーブポイントには右クリックを使用

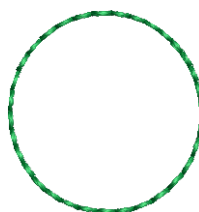


参考 プロンプトバーのメッセージに従います。間違えてマークした場合は、**Backspace** を押して最後の基準点を削除し基準点を追加しなおすか、**Esc** を押してすべてのポイントを削除し始めからやり直します。

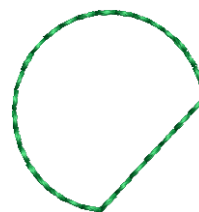
- ◀ **Enter** を押して形状を完成します。閉じた形状をデジタイズツールでは、最後にデジタイズした基準点（例：コーナーまたはカーブ）と同じタイプで形状が閉じられます。他のタイプの基準点で閉じるには、最後の点を最初の点の上にマークして **Enter** を押します。
- ◀ 開いたオブジェクトを閉じるには、**編集 > ...** でオブジェクトを閉じるを使用して、直線またはカーブで閉じます。



開いたオブジェクト



オブジェクトを
閉じる - 曲線



オブジェクトを
閉じる - 直線

- ◀ **Esc** を押してツールの選択を解除します。



メモ 初期設定ではオブジェクトは、最近のポイントで接合されます。この機能がオフの場合、新しくデジタイズされたオブジェクトはすべてデジタイズされたように方法で接合されます。この場合、開始 / 終了点はプロンプトバーの指示に従って、自分で特定する必要があります。

関連項目

- ◀ [糸色を選択する](#)
- ◀ [その他のオプション](#)

- ◀ ステッチを選択する & 編集する
- ◀ つなぎ糸を最小限にする

アウトライン & 詳細をデジタイズする



1 アウトライン > ランニングをデジタイズを使用し、デジタイズしたラインに沿って、シングルまたはトリプルランニングのステッチの列を配置します。

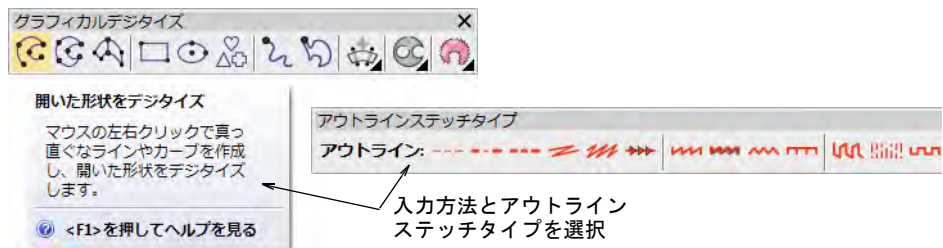


EmbroideryStudioには、様々な太さとスタイルのアウトラインステッチが作成できるツールがあります。これらのツールで、デジタイズラインに沿ってステッチを配置します。一般的に、アウトラインや詳細を追加するのに使用します。また装飾用のステッチとしても利用されます。

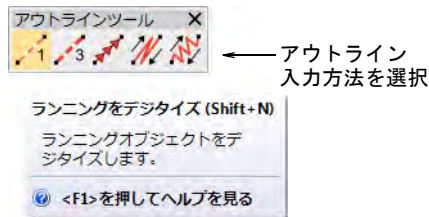


アウトラインと詳細をデジタイズするには

- ◀ 適切な入力ツールと、アウトラインステッチタイプを選択します。



- ◀ あるいはアウトラインツールから、従来のアウトライン入力方法を選択します。



- ◀ ランニングとトリプルランニングに加え、従来の方法には以下が含まれます。



モチーフランニングを使用し、デジタイズラインに沿って、モチーフの列を配置します。



バックステッチを使用し、デジタイズラインに沿って、バックステッチの列を配置します。



ステムステッチを使用し、デジタイズラインに沿って、ステムステッチの列を配置します。

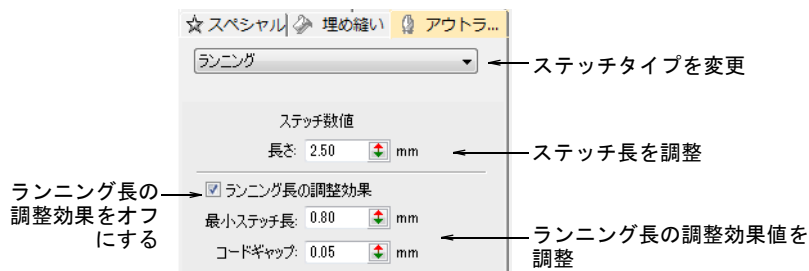
- ◀ カラーパレットから色を選択します。色はいつでも変更できます。
- ◀ 基準点をマークして形状をデジタイズします。
 - ◀ コーナーポイントの作成には左クリック
 - ◀ カーブポイントの作成には右クリック
 - ◀ 角度を 15 度ごとに制御するには、Ctrl を押しながらデジタイズします。
 - ◀ 完璧な円弧を描くには、右クリックで 3 箇所マークします。
 - ◀ カーブを直線またはその他のカーブと繋ぎ合わせるには、接続ポイントをマークします。



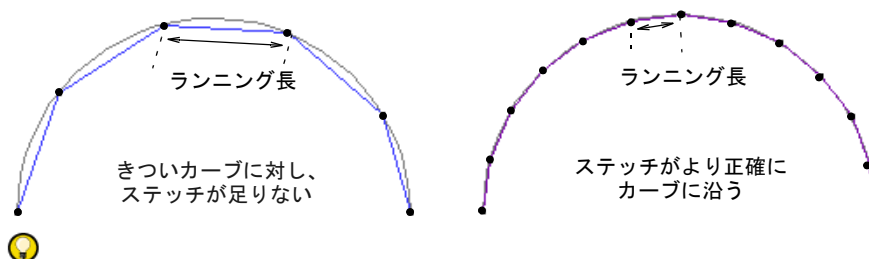
参考 基準点を間違っって配置した場合は、Backspace を押して、最後の基準点を削除します。すべての基準点の入力を取り消すには、Esc を押して下さい。デジタイズモードを終了するには、再び Esc を押します。

- ◀ Enter を押して終了します。
- ◀ ステッチをより見やすくするには、表示ツールバーで下絵の表示をオン / オフにします。
- ◀ 任意で編集 >... でオブジェクトを閉じるコマンドで、直線または曲線でオブジェクトを閉じます。

- 任意で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にアクセスします。



- 一定のステッチ長を設定するには、長さフィールドを調整します。きついカーブには、ステッチがラインに沿うように長さを減少させます（例：1.8mm）。またはランニング長の調整効果オプションの設定で、きついカーブ部分で自動的にステッチの長さを短く生成することにより、アウトラインに沿ってステッチを生成できます。



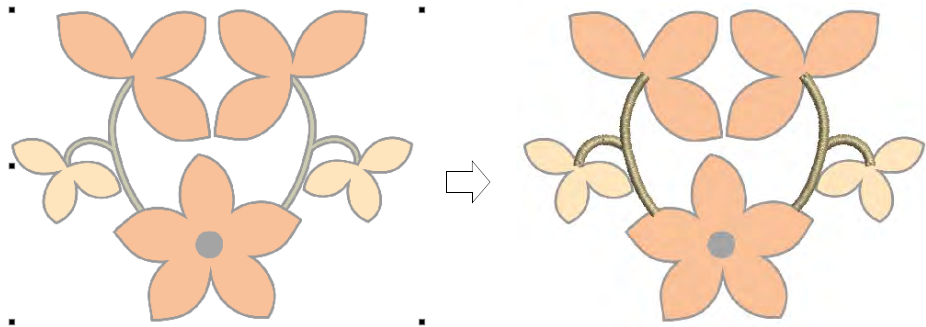
参考 オートスクロールを活用すると、デジタイズ中にデザインウィンドウ内が自動的にスクロールできます。一時的にオートスクロールを解除するには、Shift キーを押し下げます。Ctrl+Shift+A キーの組み合わせを使用して、オートスクロールのオン / オフを素早く切り替えることができます。

関連項目

- シンプルアウトライン
- 糸色を選択する
- その他のオプション
- グラフィックの構成要素を表示する
- スクロールオプション
- つなぎ糸を最小限にする

コラム形状をデジタイズする

コラム C は、幅が一定のコラム形状とボーダーをデジタイズするのに使用します。コラム C は通常サテンステッチと共に使用しますが、その他のアウトラインステッチタイプでも使用できます。サテンステッチも併せてご覧ください。



参考 コラム C とランニングをデジタイズは、Spacebar を押して切り替えることができます。CorelDRAW グラフィックスでオブジェクトを変換するも併せてご覧ください。

コラム & ボーダーを作成する

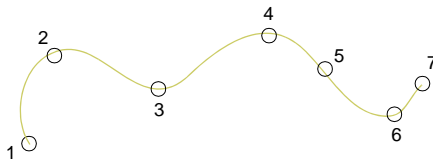


デジタイズ > コラム C を使用し、一定幅のコラムまたはボーダーをデジタイズします。右クリックで設定します。

コラム C ツールを使用して、一定幅のコラムやボーダーを作成します。

コラム & ボーダーを作成するには

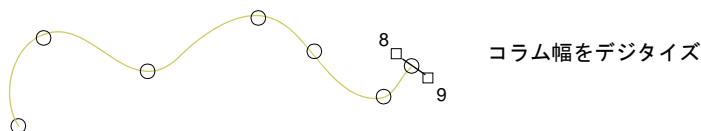
- 1 デジタイズの下絵にするイメージを挿入します。
- 2 色とステッチタイプを選択します（例：サテン）。
- 3 コラム C を選択し、形状のアウトラインの周りにコーナーまたはカーブポイントをマークします。
 - ◀ コーナーポイントには左クリックを使用
 - ◀ カーブポイントには右クリックを使用



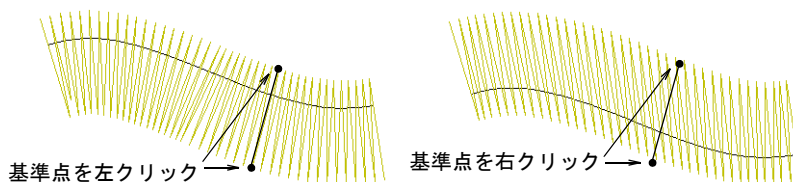


参考 オプションダイアログの**コラムC幅ガイド**設定にチェックを入れると、特殊なカーソルがアクティブになります。背景イメージをベースにボーダーをデジタイズする際に便利です。

- 4 形状を閉じるには、最初の点の上に最後の点を入力します。
- 5 Enter を押します。
- 6 コラム幅を指定します。
 - ◀ 初期設定の幅を使用するには(オブジェクトプロパティ>スペシャル>コラムC ドッカーで設定したもの) Enter を押します。
 - ◀ 幅を指定するには、更に2つの基準点を配置します。初期設定では、デジタイズラインを中央にしてステッチは配置されます。



- ◀ オフセットを特定するには、基準点を右クリックします。



- 7 Enter を押して終了します。

関連項目

- ◀ [ステッチタイプ](#)
- ◀ [ルーラー&ガイド表示オプション](#)
- ◀ [コラムCオブジェクトを变形する](#)

コラム幅 & オフセットを調整する



デジタイズ>コラムCを使用し、一定幅のコラムまたはボーダーをデジタイズします。右クリックで設定します。

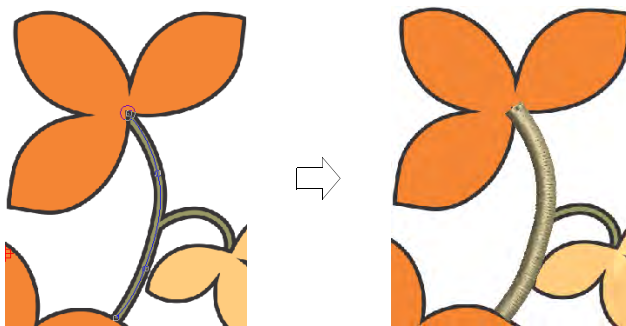
初期設定では、ステッチは**コラムC**オブジェクトの中心の周りに配置されます。オブジェクトプロパティで、オフセットを設定します。正確な幅を設定することもできます。

コラム幅 & オフセットを調整するには

- ◀ **コラム C** オブジェクトをダブルクリックするか、ツールを右クリックしてオブジェクトプロパティにアクセスします。



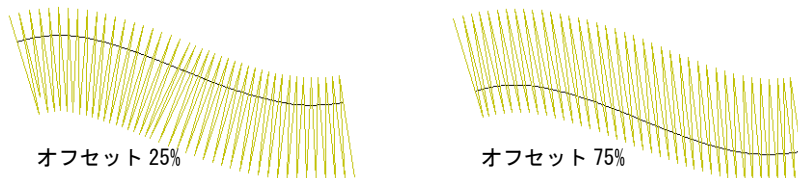
- ◀ コラム幅を入力します。



- ◀ 入力サイドパネルで、オフセットを選択します。



- ◀ サイド1またはサイド2 フィールドでオフセットを設定します。





参考 コラム C オブジェクトの幅は、オブジェクト変形ツールでコントロールポイントを調整して変更することができます。

関連項目

- ◀ ルーラー & ガイド表示オプション
- ◀ 刺繍オブジェクトを変形する

コーナーフラクションを設定する

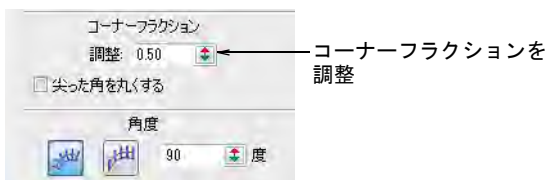


デジタルイズ > コラム C を使用し、一定幅のコラムまたはボーダーをデジタルイズします。右クリックで設定します。

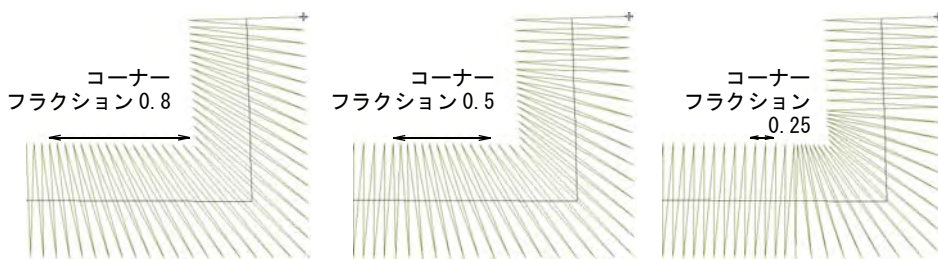
鋭いカーブでは外側の縁のステッチが不足し、内側ではステッチが集まってしまう。これは刺繍をステッチする際に、糸切れの原因となってしまいます。コラム C オブジェクトのステッチのターンは、「コーナーフラクション」を調整してコントロールすることができます。

コーナーフラクションを設定するには

- ◀ コラム C オブジェクトをダブルクリックするか、ツールを右クリックしてオブジェクトプロパティにアクセスします。



- ◀ コーナーフラクションフィールドで、新規コーナーフラクションを入力します。
 - ◀ コーナーフラクションの数値が大きいほど、ターンステッチの割合が増えます。
 - ◀ コーナーフラクションの数値が小さいほど、ターンステッチの割合が減ります。





参考 尖った角を丸くするはコラム C オブジェクトにも有効で、ポイントを丸めるか尖らせるかを選択できます。

関連項目

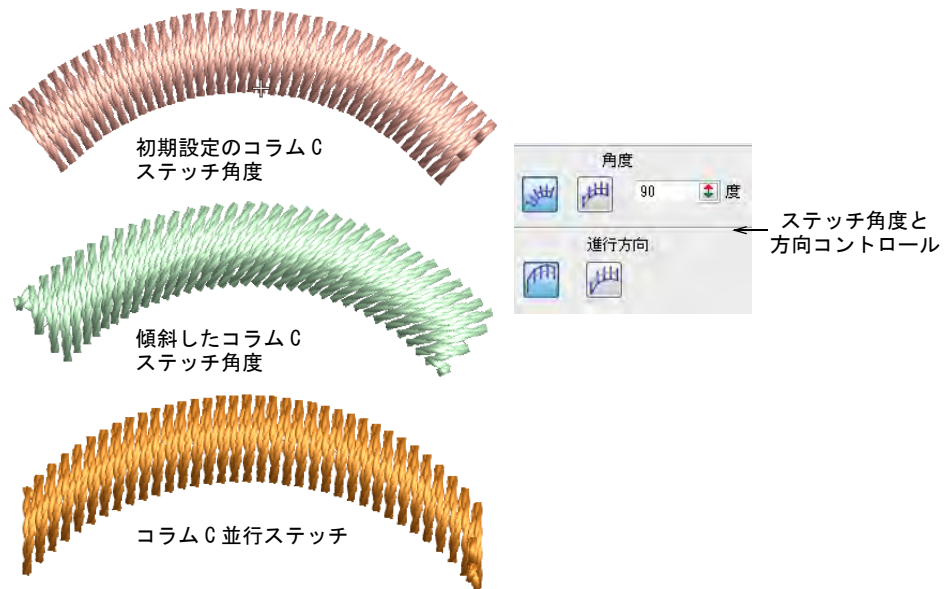
◀ 尖った角を丸くする

角度 & 方向を設定する



デジタルイズ > コラム C を使用し、一定幅のコラムまたはボーダーをデジタルイズします。右クリックで設定します。

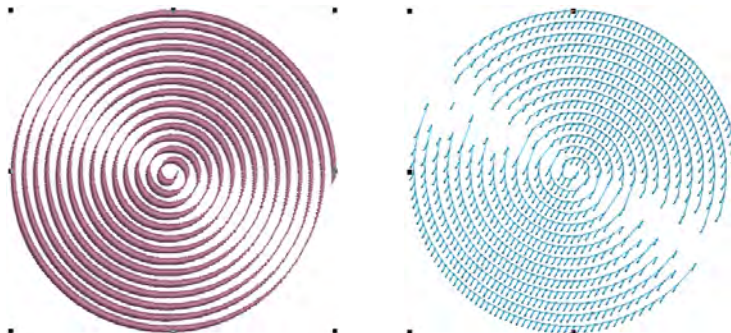
コラム C ツールは、ステッチの角度と方向をコントロールすることができます。



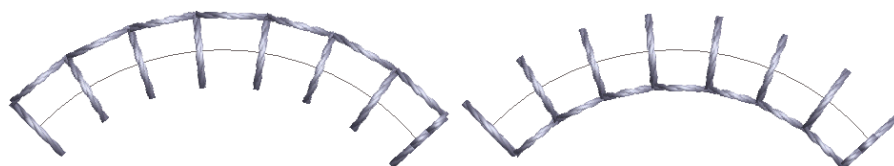
角度と方向コントロールの機能性：

◀ ベースラインと関連したステッチ角度のコントロール。

- ◀ 平行なステッチ作成と水平に対する角度のコントロール。フリーハンドと共に使用して、カリグラフィのようなステッチを作成するのに使用します。



- ◀ 方向コントロールでステッチを開始する側を設定します。Eステッチに最も有効です。



関連項目

- ◀ [フリーハンド刺繍を作成する](#)
- ◀ [コラムCオブジェクトを變形する](#)

不規則なコラムをデジタイズする

コラムCに加え、デジタイズとグラフィカルデジタイズツールバーには、幅が可変のコラム形状やボーダーを作成するツールがあります。



メモ EmbroideryStudioでは、複合理め縫いとコラムA/コラムBオブジェクト間を変換することができます。詳細は[デザインを変換する](#)をご覧ください。

幅が可変のコラムをデジタイズする



デジタイズ>コラムCを使用し、幅とステッチ角度が可変のコラムを作成します。右クリックで設定します。



グラフィカルデジタイズ>コラムをデジタイズを使用し、幅とステッチ角度が可変のコラムを作成します。右クリックで設定します。

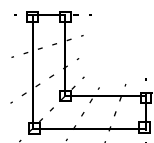
コラム A またはコラムをデジタイズツールで、幅とステッチ角度が可変のコラムをデジタイズします。



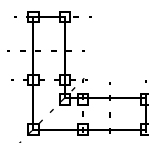
幅が可変のコラムをデジタイズするには

- 1 コラム A またはコラムをデジタイズアイコンをクリックします。
- 2 色とステッチタイプを選択します (例: サテン)。
- 3 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を使用
 - ◀ カーブポイントには右クリックを使用

対となるコントロールポイントは、同じタイプでなくても構いません (例: 一方がコーナーポイント、他方がカーブポイント)。



形状全体のステッチ角度を変更

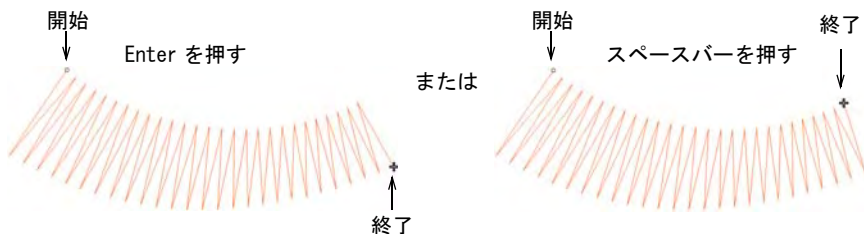


平行なステッチ角度同士の間ではステッチも平行を保つ



参考 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。すべての基準点の入力を取り消すには、**Esc** を押して下さい。デジタイズモードを終了するには、再び **Esc** を押します。

- 4 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。
 - ◀ **スペースバー**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。



関連項目

- ◀ [ステッチタイプ](#)

滑らかな繋ぎを作成する



デジタルイズ > コラム A を「連続的に入力」機能と共に使用し、個別にステッチされる範囲から成る単一のオブジェクトを作成します。

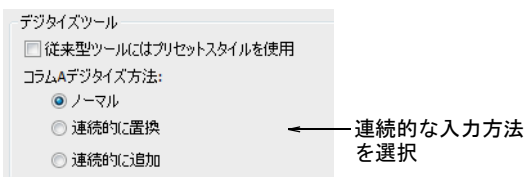


標準 > オプションを使用し、デザイン表示、グリッド & ガイドなどの設定オプションにアクセスします。

連続的に入力機能は、個別にステッチされる範囲からなる単一の**コラム A** オブジェクトを簡単により効率的にデジタルイズすることができます。作成したオブジェクトは標準のオブジェクト変形ツールを使用して削除したり、編集することができます。

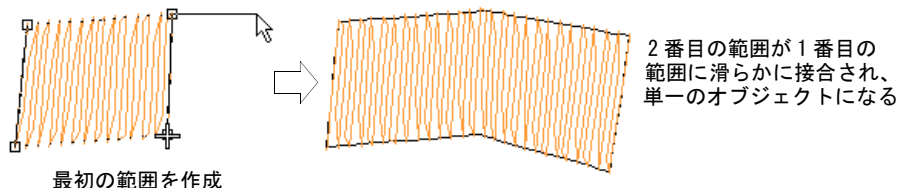
滑らかな繋ぎを作成するには

- 1 オプションアイコンをクリックするか、設定 > オプションを選択し、一般タブをクリックします。

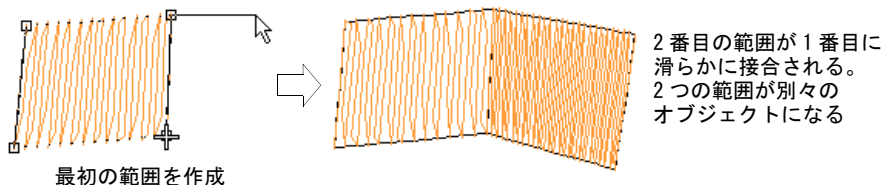


- 2 連続的な入力方法を選択します。

- ◀ ノーマル：非連続的な入力に使用します。
- ◀ 連続的に置換：Enter を押した後に、同じオブジェクトをデジタルイズし続けるのに使用します。デジタルイズ中に変更した**プロパティ**は、現在作業をしている範囲だけでなく、オブジェクト全体に影響します。



- ◀ 連続的に追加：異なるステッチタイプが使用されている、サイズの異なるオブジェクトを接合するときに使用します（例：幅の狭い範囲のサテンスタッチを範囲の大きなタタミに連結するとき）。



- 3 OK をクリックします。
- 4 コラム A オブジェクトをデジタイズします。Enter を押すと、デジタイズしたオブジェクトがステッチで埋め込みされます。入力ツールはアクティブのままです。
- 5 連続的に追加モードを使用している場合、この時点で他のステッチタイプを選択することができます。



参考 マウスを動かすのと同時に画面が動くのをストップさせたい場合は、Shift を押し下げ、使用するステッチタイプボタンをクリックします。

- 6 残りのデジタイズを再開し、終了するには Enter を押します。
連続的に追加モードを使用している場合、新しい範囲は新しいオブジェクトで構成されます。これは 2 つの範囲が滑らかに接合され、ステッチタイプ等の異なるオブジェクトを持つことができることを意味しています。



参考 前のオブジェクトと接合せずに新しいオブジェクトを開始したい場合は、コラム A アイコンを再度クリックします。

関連項目

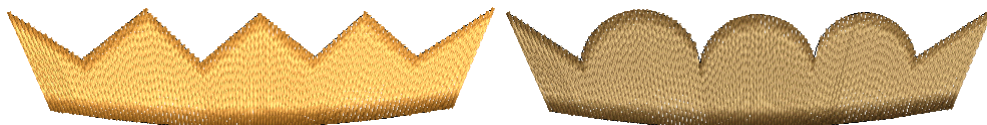
- ◀ [幅が可変のコラムをデジタイズする](#)

ステッチがターンするコラムをデジタイズする



デジタイズ > コラム B を使用し、ターンするステッチで非対称の形状のコラムを作成します。右クリックで設定します。

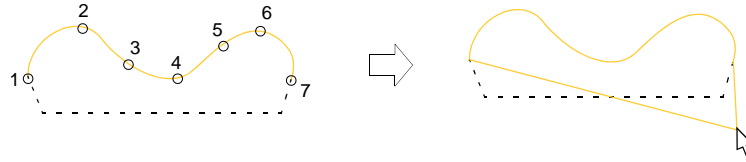
コラム B ツールは、一方が他のサイドと異なる（特に一方が他のサイドよりも多くのポイントが必要な）形状をデジタイズするのに使用されます。ステッチは形状全体で均一にカーブして生成されます。



非対称のコラムをデジタイズするには

- 1 コラム B アイコンをクリックします。
- 2 色とステッチタイプを選択します（例：サテン）。
- 3 最初の基準点をマークして、形状の片側（上、または左側）をデジタイズします。
 - ◀ コーナーポイントには左クリックを使用

◀ カーブポイントには右クリックを使用

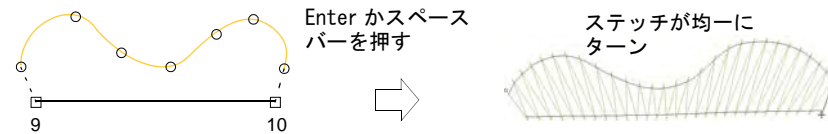


参考 基準点を間違っって配置した場合は、**Backspace** を押して、最後の基準点を削除します。すべての基準点の入力を取り消すには、**Esc** を押して下さい。デジタイズモードを終了するには、再び **Esc** を押します。

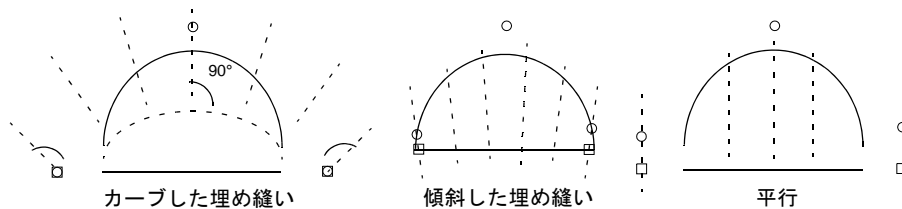
4 Enter を押します。

伸縮するラインがポインタに付着して表示されます。形状の2番目のサイドをデジタイズします。

5 オブジェクトのもう一方のサイド（下、または右側）をデジタイズします。



参考 ステッチ角度は形状の端の形によって、鋭くカーブする埋め縫いか平行な埋め縫いになります。端の部分が尖っていると、ステッチ角度もきつくなります。



6 形状のデジタイズが終了したら：

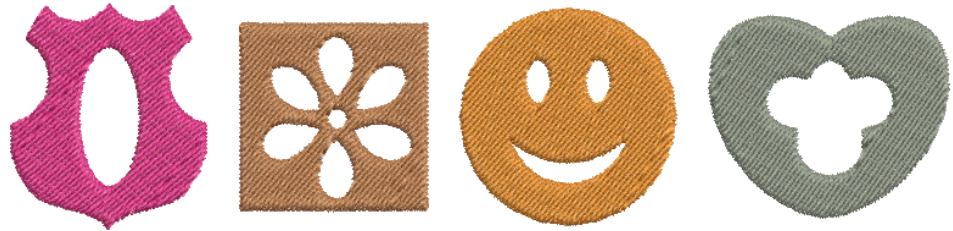
- ◀ **Enter** キーを押して最後のステッチを維持し、**終了点**を最後にデジタイズした基準点上に置きます。
- ◀ **スペースバー**を押して最後のステッチを省き、終了点をコラムの反対側に置きます。

関連項目

- ◀ [ステッチタイプ](#)

自由形状を作成する

EmbroideryStudio で自由形状をターニングステッチでデジタル化するには、複合ターニングツールを使用します。複合埋め縫いツールを固定ステッチ角度の自由形状に使用します。また境界線を内部にデジタル化することで、中抜きのあるオブジェクトを作成できます。



形状の輪郭は、互いに重なったり、交差してはいけません。下記で紹介する形状は、うまくデジタル化されません。



輪郭が重なり合っている

輪郭が重なっている

中抜きの中に中抜き



参考 中抜き部分の埋め縫い機能を使用して、既存のオブジェクトから新しいオブジェクトを作成することができます。また別の方法として、別のオブジェクトを使用して中抜きの穴を切り抜くこともできます。詳細は[下側のステッチを取り除く](#)と[中抜き部分を埋める](#)をご覧ください。

自由形状をデジタル化する



デジタル化 > 複合埋め縫いを使用し、ステッチ角度が一つの埋め縫い形状をデジタル化します。右クリックで設定します。



デジタル化 > 複合ターニングを使用し、ステッチ角度がターンする埋め縫い形状をデジタル化します。右クリックで設定します。

複合埋め縫いまたは複合ターニングで自由形状をデジタル化します。基本的な方法は同じです。

- ◀ 形状をデジタル化します。
- ◀ 開始 / 終了点を定義します。
- ◀ ステッチ角度を定義します。複合ターニングでは、複数のステッチ角度を加えることができます。

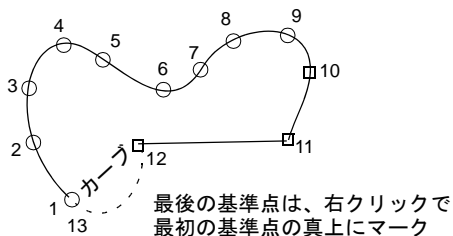
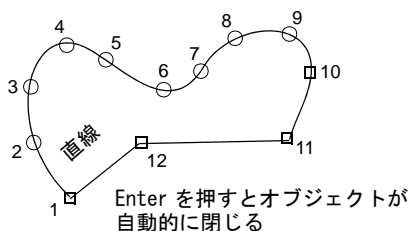
自由形状をデジタイズするには

- 1 デジタイズの下絵にするイメージを挿入します。ビットマップ表示またはベクター表示をオンにするか、0(ゼロ)を押しイメージを表示します。
- 2 色とステッチタイプを選択します。
- 3 ツールを選択し、形状のアウトラインの周りにコーナーまたはカーブポイントをマークします。
 - ◀ コーナーポイントには左クリックを使用
 - ◀ カーブポイントには右クリックを使用

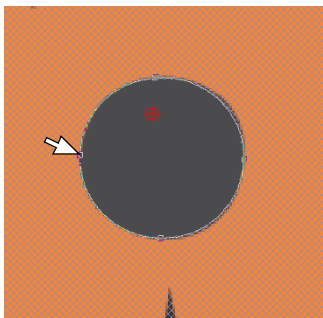


参考 Backspace を押して、最後の基準点を削除します。すべての基準点の入力を取り消すには、Esc を押して下さい。デジタイズモードを終了するには、再び Esc を押します。

- 4 形状を閉じます。
 - ◀ 最後に入力した基準点と同じタイプの基準点で終了する場合（例：コーナー、またはカーブ）、Enter キーを押します。
 - ◀ 異なるタイプの基準点を使って形状を閉じるには、最後の基準点を最初の基準点の真上に置き、Enter を押します。

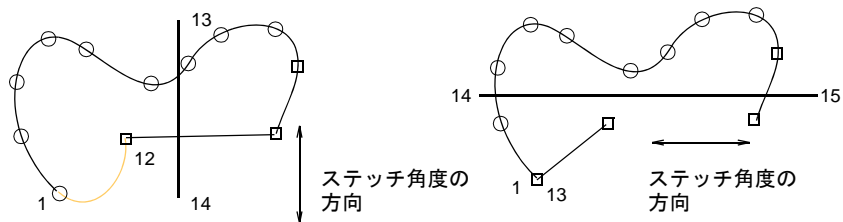


- 5 または同じ要領で境界線（内部）を更にデジタイズし、Enter を押します。



- 6 2点をオブジェクトの境界線の外側にマークして開始/終了点を特定し、Enterを押します。

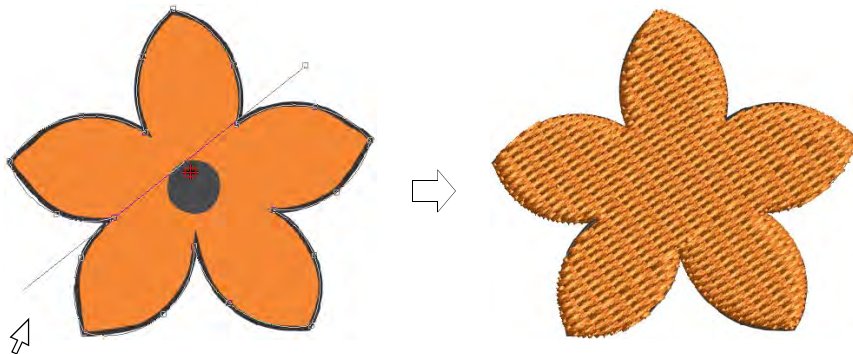
最近のポイント（初期設定）は、デジタイズ中にオブジェクト間の一番近いポイントを自動的に自動的に計算します。オフの場合、開始と終了点はマニュアルで設定する必要があります。



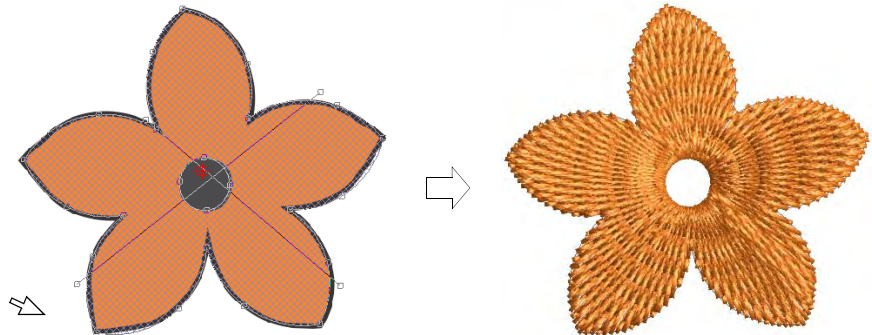
参考 マニュアルで開始/終了点をデジタイズしたい場合は、それぞれ輪郭上の反対側に配置し、つなぎ糸を最小限に抑えます。次にステッチ角度を定義します。角度ラインは開始/終了点を結ぶラインに垂直になります。

- 7 ステッチ角度をマークします。

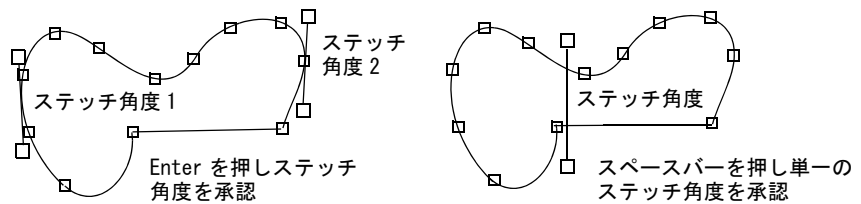
◀ 複合理め縫いを使用している場合は2点をマークします。



- ◀ 複合ターニングを使用している場合、必要に応じて更にステッチ角度を追加します。ステッチ角度は、デジタイズした中抜きを横切る場合があります。



- ◀ または Enter を押して、計算されたステッチ角度を承認します。スペースを押すと算出されたステッチ角度が破棄され、単一のステッチ角度（初期設定）になります。



参考 **ステッチ角度**はオブジェクト変形ツールを使用して、調整 / 追加することができます。

- 8 Enter を押します。自由形状は、通常いくつかのセグメントがトラベルランニングで繋がれてステッチされます。すべてのセグメントと輪郭は、同じオブジェクト内の一部となります。



参考 よりステッチを見やすくするには、**グラフィックの表示**をオフにします。

関連項目

- ◀ [グラフィックの構成要素を表示する](#)
- ◀ [ステッチタイプ](#)
- ◀ [糸色を選択する](#)
- ◀ [自由形状に中抜きを追加する](#)
- ◀ [その他のオプション](#)
- ◀ [ステッチ角度を調整する](#)
- ◀ [自動下縫いで安定させる](#)

自由形状に中抜きを追加する



デジタルイズ>複合埋め縫いを使用し、ステッチ角度が一つの埋め縫い形状をデジタルイズします。右クリックで設定します。

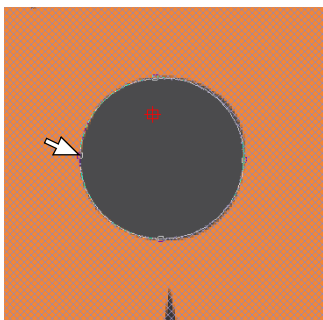


デジタルイズ>複合ターニングを使用し、ステッチ角度がターンする埋め縫い形状をデジタルイズします。右クリックで設定します。

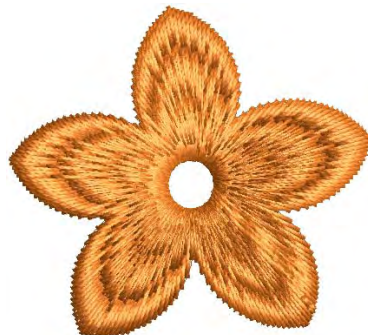
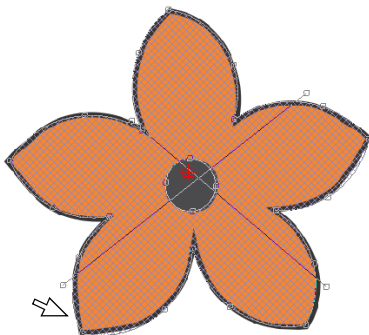
EmbroideryStudioには既存のオブジェクトに中抜きを追加したり、埋めたりするツールがあります。デジタルイズをしている途中に閉じた形状に中抜きを追加するツールもあります。

自由形状に中抜きを追加するには

- ◀ 自由形状デジタルイズツールで形状を作成します。デジタルイズ中に指示に従い中抜きを追加します。または完成したオブジェクトを選択し、自由形状ツールをクリックします。オブジェクトのアウトラインの周りに基準点が表示されます。
- ◀ オーバーラップができないように気をつけながら、新しい輪郭をデジタルイズします。各輪郭が完成するごとに、Enter を押します。



- ◀ 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。すべての基準点の入力を取り消すには、Esc を押して下さい。



- ◀ 追加の中抜きをすべてデジタルイズしたら、再度 Enter を押します。



参考 中抜きホールを削除するにはオブジェクト変形ツールを使用して、中抜きホールを形成するポイントを削除して下さい。

関連項目

- ◀ 中抜きを追加 & 埋める
- ◀ 刺繍オブジェクトを変形する
- ◀ 下側のステッチを取り除く

登録角度を設定する



デジタイズ>複合埋め縫いを使用し、ステッチ角度が一つの埋め縫い形状をデジタイズします。右クリックで設定します。



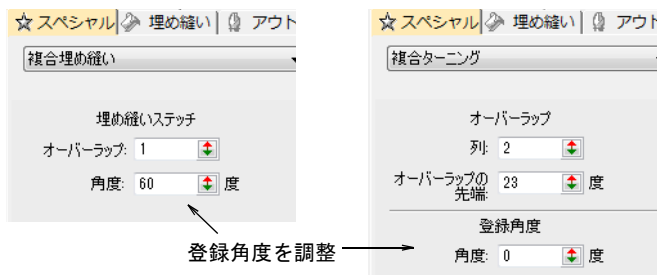
デジタイズ>複合ターニングを使用し、ステッチ角度がターンする埋め縫い形状をデジタイズします。右クリックで設定します。

オブジェクトプロパティを使用して複合埋め縫い、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。複合ターニングオブジェクトには通常複数のステッチ角度と、「登録角度」というプロパティが含まれています。



登録角度を設定するには

- ◀ 自由形状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にアクセスします。



◀ 角度または登録角度フィールドに、ステッチ角度を入力します。



メモ 複合ターニングオブジェクトの登録角度は、複数のステッチ角度の組み合わせが矛盾している場合にのみ有効となります。この標準角度に合わせて、平行なステッチが代わりに生成されます。また標準の角度は、特定の下縫いスタイルにも影響します。



参考 自由形状オブジェクトのステッチ角度は、ステッチ角度ツールで調整することができます。

関連項目

- ◀ [自動下縫いで安定させる](#)
- ◀ [ステッチ角度を調整する](#)

セグメントのオーバーラップを調整する



デジタイズ>複合埋め縫いを使用し、ステッチ角度が一つの埋め縫い形状をデジタイズします。右クリックで設定します。

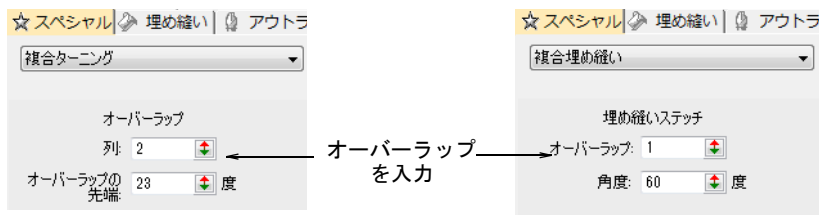


デジタイズ>複合ターニングを使用し、ステッチ角度がターンする埋め縫い形状をデジタイズします。右クリックで設定します。

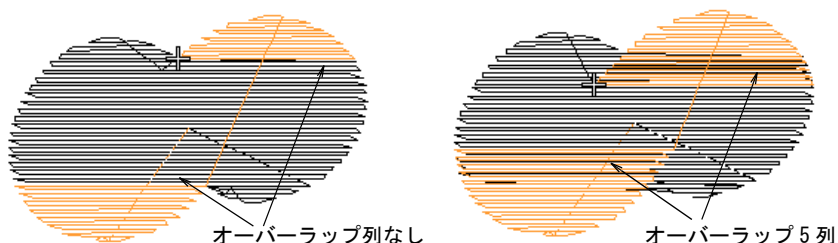
自由形状は、通常いくつかのセグメントがトラベルランニングで繋がれてステッチされます。オブジェクト内のセグメント同士が繋がる部分は、ステッチする時に布地の伸縮によるデザインの歪み（プッシュプル効果）の影響でギャップができてしまうことがあります。これらのギャップを防ぐには、あらかじめステッチ列のオーバーラップを足しておく必要があります。

セグメントのオーバーラップを調整するには

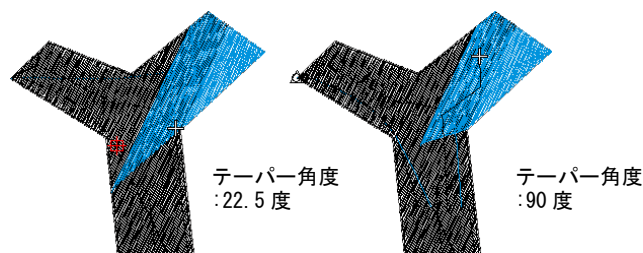
- 自由形状オブジェクトをダブルクリックし、オブジェクトプロパティにアクセスします。



- セグメントの繋ぎ目に生成するオーバーラップ数を調整します。1オーバーラップ「1列」は、セグメント間にオーバーラップがないことを意味します。オーバーラップ「2列」は、ステッチの列を1列追加し、セグメントを拡大します。



- 複合ターニングオブジェクトは、先が細くなるテーパ角度を調整することもできます。この数値はオーバーラップの幅に制限されます。22.5度に初期設定されており、15度から90度の範囲で設定できます。



トラベルステッチのマーヅンを調整する



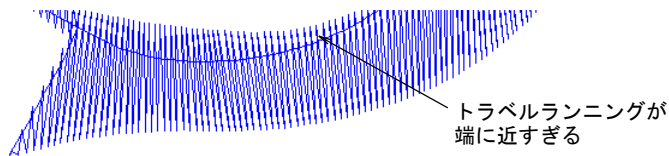
デジタルイズ > 複合ターニングを使用し、ステッチ角度がターンする埋め縫い形状をデジタルイズします。右クリックで設定します。

複数のセグメントから成る複合的な形状を作成する時、様々な理由からトラベルランニングをできるだけ形状の輪郭から離して生成したい場合があります。例えばぼかしステッチ効果を使用したい場合、ステッチが短い部分でトラベルラ

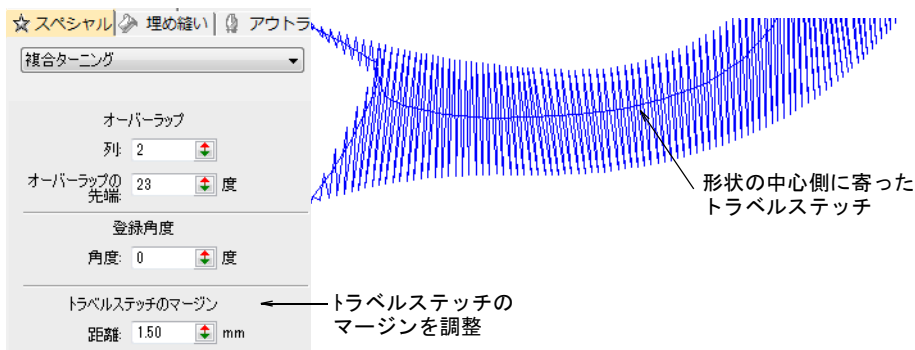
ンニングが見えてしまう場合があります。このような場合、マージンを特定することができます。

トラベルステッチのマージンを調整するには

- ◀ オブジェクトを選択します。



- ◀ 複合ターニングアイコンを右クリックし、オブジェクトプロパティにアクセスします。



- ◀ 距離フィールドで、トラベルステッチの距離を調整します。

第 10 章

オブジェクトプロパティ

EmbroideryStudio で作成したデザインは、すべて固有のプロパティを維持し、デザインとともに保存されます。これらのプロパティでは、ステッチタイプや糸間隔といった刺繍独特のものと、サイズや位置といった一般的なプロパティの両方が定義されます。ステッチプロパティはオブジェクトを変形したり、拡大 / 縮小した時にどのようにステッチを再生成するかを定義します。



この章では、デザイン内のプロパティ設定の変更の仕方、生地設定の適用と調整方法について説明しています。また EmbroideryStudio でのスタイルとテンプレートの作成方法と保持の仕方についても説明しています。

基本的なコンセプト

基本となるプロパティ、いわゆる「初期設定」は、デザインテンプレートと共に記録されており、すべての新規デザインのベースとなります。生地設定は優先されますが、個別のプロパティ設定がこれらよりも優先される場合もあります。

実際の設定

オブジェクトは、それぞれ独自のプロパティセットを持ち合わせています。実際オブジェクトのプロパティ値は、デザイン内の各オブジェクトに保存されている設定です。初期設定とは異なる場合があります。

初期設定

初期設定またはスタート時のプロパティ設定は、デザインテンプレートと生地の選択（アクティブの場合）に保存されています。これらはデザイン内で新規で作成された、どのデザインにも自動的に適用されます。

現在の設定

現在のデザインで作成するすべてのオブジェクトに影響するよう、「現在」の設定を定義することができます。オブジェクトが選択されていない状態で、**オブジェクトプロパティドッカー**でプロパティの設定を変更します。その後これらの設定は、すべての新規オブジェクトに適用されます。

通常、デジタル化時の時間短縮のためにプロパティを変更します。例えば、新規に作成するすべてのタタミオブジェクトに特定の糸間隔を使用したい場合、タタミステッチの間隔を予め設定しておくとい良いでしょう。選択したオブジェクトのプロパティを、新しく作成するすべてのオブジェクトの「現在の」プロパティにしたり、既存のオブジェクトに適用することもできます。

デザインを閉じる時、現在の設定はテンプレートに自動的に保存されません。それらを現在のテンプレートの新規の初期設定として保存したり、また他のテンプレートと一緒に保存することもできます。またはユーザー設定生地として、保存することも可能です。

生地の設定

オブジェクトプロパティを対象の生地に適合させる事は、質のよいデザインを作成するのに絶対不可欠です。生地設定は生地タイプごとに調整される**テンプレート**に保管されている設定の一部です。NORMAL テンプレートの設定は、様々な生地に適しています。生地を選択すると使用する生地に合わせて、オブジェクトプロパティを自動的にカスタマイズします。

スタイル

スタイルはオブジェクトプロパティのセットで、固有の名前で保存されます。どんな組み合わせの設定値も、スタイルとして保存できます。これらは簡単に別のデザインや、レタリングオブジェクトに適用できます。オブジェクトにスタイルを適用する時、現在のプロパティがスタイルの設定に置き換えられます。スタイルで指定されていないプロパティは、現在の設定が適用されます。

テンプレート

テンプレートは、スタイル、初期設定プロパティ、初期設定生地設定を記憶している特別なファイルです。頻繁に使用しているデザインをデジタル化する場合は、テンプレートを使用すると現在のプロパティ設定を再調整する時間を節約できます。

オブジェクトプロパティを使用して作業する

デザインの新規作成を行った場合、EmbroideryStudioでは選択した**生地**（アクティブである場合）に関連する初期設定が使用されます。他のプロパティ設定は、デザインの**テンプレート**と共に保存されます。ほとんどの設定はオブジェクトごとに書き換える事ができます。この為 EmbroideryStudioでは、オブジェクトプロパティを**初期値**、**実際の値**、**現在の値**の3種類に区別しています。

現在の設定を変更する

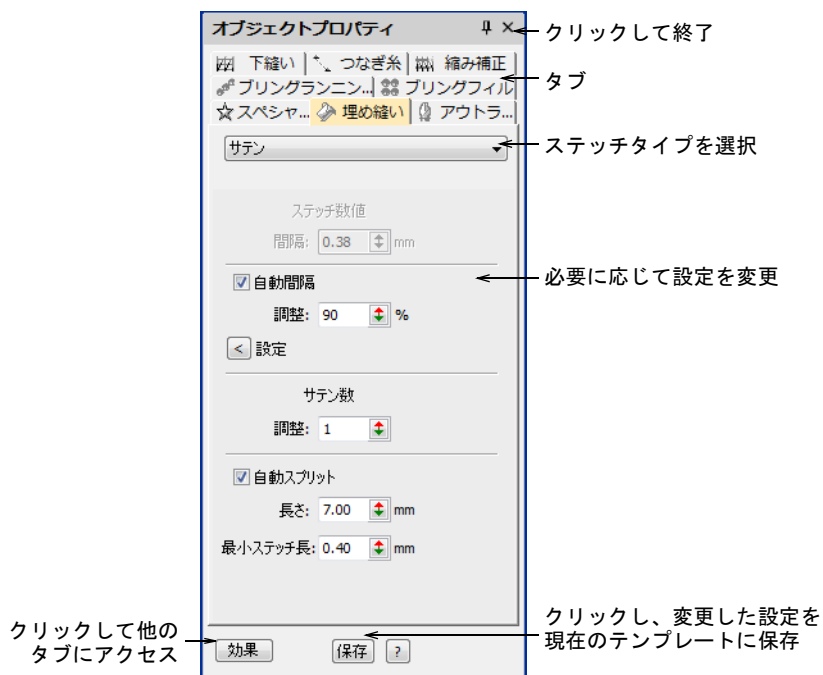


ドッカー>オブジェクトプロパティを使用し、プロパティのプリセットや選択したオブジェクトの調整に使用します。

現在の設定を変更すると、変更した値は作成する新規のオブジェクトに自動的に適用されます。デジタイズする前に、どの設定を使用するかわかっている場合は、それを事前に設定します。

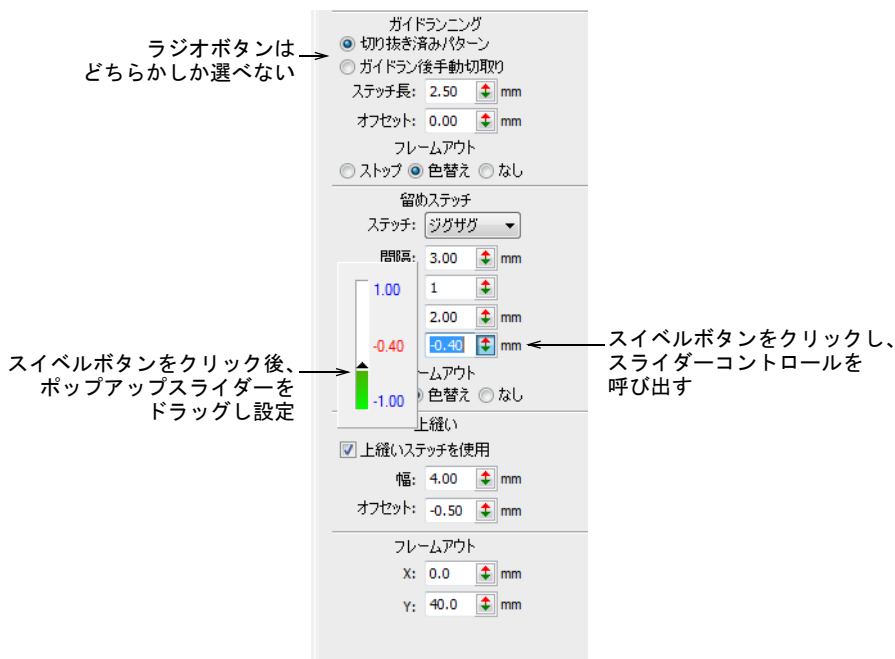
現在の設定を変更するには

- ◀ オブジェクトが選択されていない状態で、オブジェクトプロパティアイコンをクリックします。



- ◀ タブを選択し、現在の設定を表示します（例：埋め縫い）。
- ◀ ドロップダウンリストからアイテムを選択し（例：埋め縫い>サテン）、プロパティにアクセスします。

- ◀ ドロップリスト、ラジオボタン、チェックボックスを使用して、オプションを選択します。正確な値を入力するか、ポップアップスライダーを使用します。



参考 スライダーコントロールには、**ノーマル**と**加速**の2つの操作モードがあります。Ctrl を押しながら操作すると、**加速モード**になります。

- ◀ 効果ボタンをクリックし、その他のタブにアクセスし必要に応じて設定の変更を行います。
- ◀ Enter を押して変更を確定します。変更した設定は新規のオブジェクトの**現在**の設定になります。**現在のプロパティ**を適用ツールで、設定を既存のオブジェクトに適用することもできます。
- ◀ 必要に応じて**保存**をクリックします。オブジェクトプロパティは**現在の**テンプレートに保存され、このテンプレートに基づいて作成された、すべての新規オブジェクトに適用されます。

オブジェクトプロパティを変更する



ドッカー>オブジェクトプロパティを使用し、プロパティのプリセットや選択オブジェクトの調整に使用します。

現在選択されていないオブジェクトに影響を与えることなく、オブジェクトのプロパティを変更することが可能です。プロパティの中には画面上で変更できるものもあります。例えば**選択ハンドル**を使用して、オブジェクトの**拡大** / **縮小**を行

い、サイズ変更することができます。ステッチ間隔や長さといったその他のプロパティは、**オブジェクトプロパティドッカー**から変更できます。

オブジェクトプロパティを変更するには

- ◀ 変更したいプロパティを含むオブジェクト（複数可）を選択します。

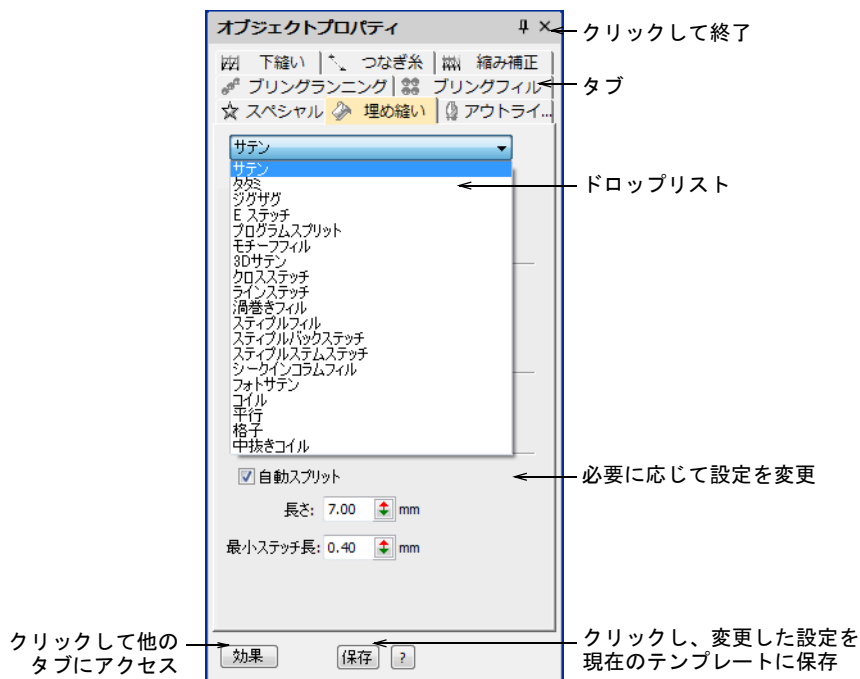


- ◀ 選択したオブジェクトの配置変更、拡大 / 縮小や変形を行います。
- ◀ 一般的なプロパティ（幅、高さ、位置）は、**プロパティバー**で調整します。
Enter を押して確定するか、Esc を押して破棄します。

プロパティバー						X
位置 X:	0.00	mm	幅:	68.42	mm	100.00 %
位置 Y:	0.00	mm	高さ:	88.74	mm	100.00 %

プロパティを調整し、
Enter を押す

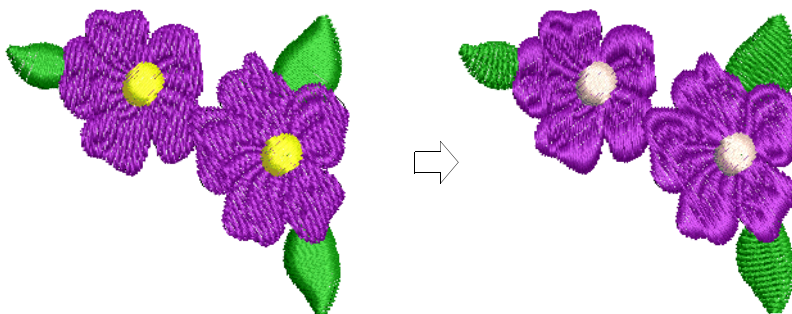
- ◀ オブジェクトをダブルクリックし、オブジェクトプロパティにアクセスします。



- ◀ タブを選択し、プロパティにアクセスします。

2つ以上のオブジェクトを選択している場合、すべてのオブジェクトの関連する設定のみ**オブジェクトプロパティ**ドッカーで表示されます。選択した複数のオブジェクトが、同じ設定だが異なる数値を使用している場合（例：ステッチ長など）、そのフィールドは空白となります。またそこに新規の数値を入力すると、すべてのオブジェクトに適用することができます。

- ◀ 効果ボタンをクリックして、他のタブにアクセスします。
- ◀ Enter を押し、変更を選択オブジェクトに適用します。



- ◀ 自動下縫いのようなプロパティは、ツールバーボタンを使用して適用します。ボタンを選択すると、そのツールの設定はオンになります。

- ◀ 必要に応じて保存をクリックします。オブジェクトプロパティは**現在の**テンプレートに保存され、このテンプレートに基づいて作成された、すべての新規オブジェクトに適用されます。

関連項目

- ◀ オブジェクトプロパティにアクセスする
- ◀ オブジェクトを編集する
- ◀ テンプレートで作業する
- ◀ オブジェクトを変形する

プロパティをコピーする



スタイル>選択を現在のプロパティに適用を使用し、選択オブジェクトのプロパティを現在のプロパティにします。

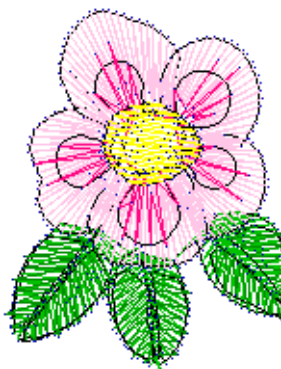


スタイル>現在のプロパティを適用を使用し、選択したオブジェクトに「現在のプロパティ」を適用します。

選択したオブジェクトのプロパティを、新しく作成するすべてのオブジェクトのプロパティとしたり、既存のオブジェクトに適用することができます。

プロパティをコピーするには

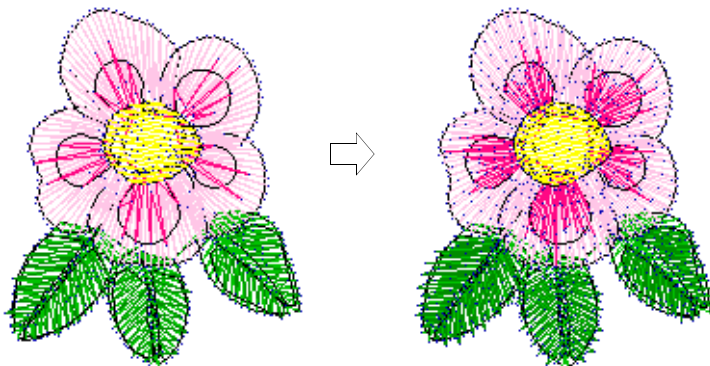
- ◀ 現在の設定にしたいプロパティを持つオブジェクトを選択します。
- ◀ **選択を現在のプロパティに適用**アイコンをクリックします。または選択オブジェクトを右クリックして、ポップアップメニューから**選択を現在のプロパティに適用**コマンドを選択します。



これらのコマンドを使用し、オブジェクトのプロパティをコピー

- ◀ 変更したいプロパティを含むオブジェクト（複数可）を選択します。

- ◀ **現在のプロパティを適用アイコンをクリックします。** または選択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**現在のプロパティを適用**コマンドを選択します。



生地を扱う

刺繍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できたリ隙間が発生します。オブジェクトを正しくステッチするには、正しい**ステッチ間隔**、十分な**縮み補正**と共に、上縫いステッチタイプ、オブジェクトタイプ、オブジェクト形状、生地の組み合わせによる適切な下縫いが必要です。



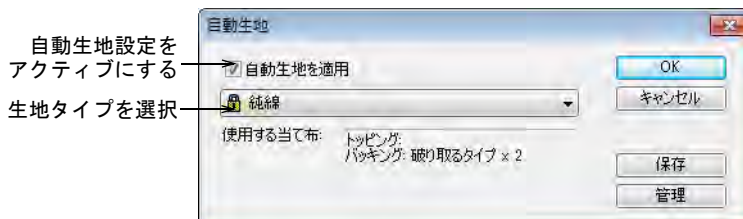
EmbroideryStudioには、ステッチを施す生地の種類を考慮に入れることができる**生地設定**があります。生地はデザインの重要な項目で、**テンプレート**の値とは別にコントロールされます。生地設定はテンプレートに含まれているものよりも、種類が少なくなっています。

生地を変更する

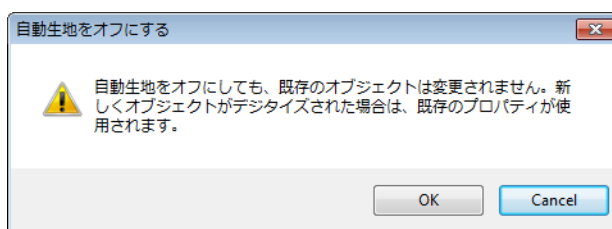
通常**生地**はデザインを作成する時に設定しますが、いつでも変更することが可能です。生地設定はモチーフフィル、アップリケ、ランニングステッチ以外のすべてのオブジェクトプロパティに適用されます。

生地を変更するには

- 1 デザイン>自動生地を選択します。

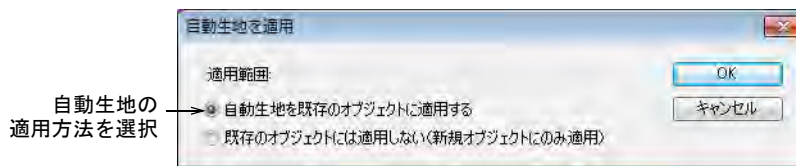


- 2 自動生地を適用チェックボックスにチェックを入れて、機能をオンにします。自動生地はいつでもオフにすることができます。決定を確定するかどうか指示がでます。



- 3 リストから使用する生地、またはそれに近い生地タイプを設定します。
- 4 OK をクリックします。

選択した生地の種類は、ステータスバーに表示されます。生地設定が行われていないデザインに自動生地を適用する場合、新しいオブジェクトのみに適用するのか、既存のオブジェクトにも適用するのかを選択できます。



メモ 現在の自動生地を変更すると、デザイン中のすべてのカラーウェイに影響しますが、その逆はありません。カラーウェイはカラーウェイごとに異なる生地見本を選択できるもので、自動生地設定に影響はありません。しかし背景生地オプションは、自動生地で作成した生地を覚えているので、参照ボタンを押すと、現在の生地選択に適切な生地見本を見ることができます。

関連項目

- ◀ テンプレートからデザインを作成する
- ◀ 生地の伸縮に合わせて補正する

生地を管理する

予め設定された**生地**設定に加え、特殊なニーズに対応できるように、自分だけのユーザー設定生地を作成することもできます。ユーザー設定生地は変更、名前の変更、削除することができます。

新しい生地を作成するには

- 1 **設定** > **自動生地を管理**を選択します。

ユーザー設定生地をすでに定義している場合のオプションは、編集、名前の変更と削除になります。



- 2 新規の生地タイプを作成するには、**作成**をクリックします。

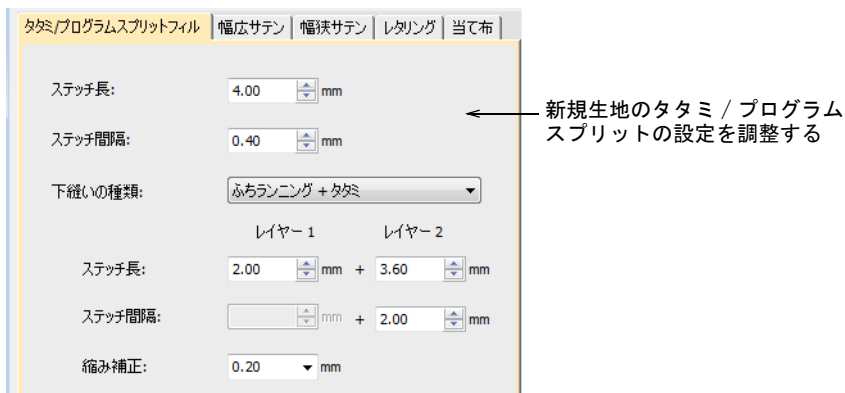


- 3 新しい生地の名称を入力します。**初期設定**を基に新しい生地を作成したい場合は、空白にします。
- 4 **OK** をクリックします。

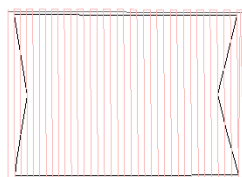
自動生地設定ダイアログが開きます。このダイアログでは4つのグループ（タタミ / プログラムスプリット、幅広サテン、幅狭サテンとレタリング）の生地設定と、推奨当て布の詳細を設定することができます。

タタミ / プログラムスプリットの値を選択するには

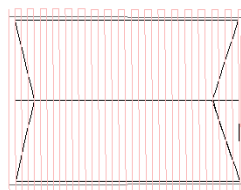
- ◀ タブをクリックして、タタミ / プログラムスプリットフィル設定にアクセスします。これらはタタミとプログラムスプリットオブジェクトの初期設定となります。



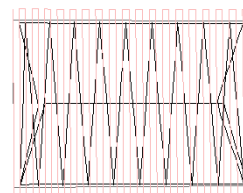
- ◀ 必要に応じて、タタミ / プログラムスプリットフィルオブジェクトのステッチ長とステッチ間隔設定を調整します。
 - ◀ タタミステッチはランニングステッチの列からなり、大きく不規則な形状を埋めるのに適しています。詳細は[タタミステッチ](#)をご覧ください。
 - ◀ プログラムスプリットは装飾的なステッチタイプで、ステッチの目が詰まったアーティスティックな効果で、広く大きな範囲を埋め込むのに使用します。詳細は[プログラムスプリットでテクスチャを作成する](#)をご覧ください。
- ◀ タタミ / プログラムスプリットオブジェクトに、適切な下縫いを設定します。詳細は[自動下縫いで安定させる](#)をご覧ください。
- ◀ これらのオブジェクトの縮み補正の許容を設定します。詳細は[生地伸縮に合わせて補正する](#)をご覧ください。



布地：デニム
縮み補正：低



布地：シルク
縮み補正：中

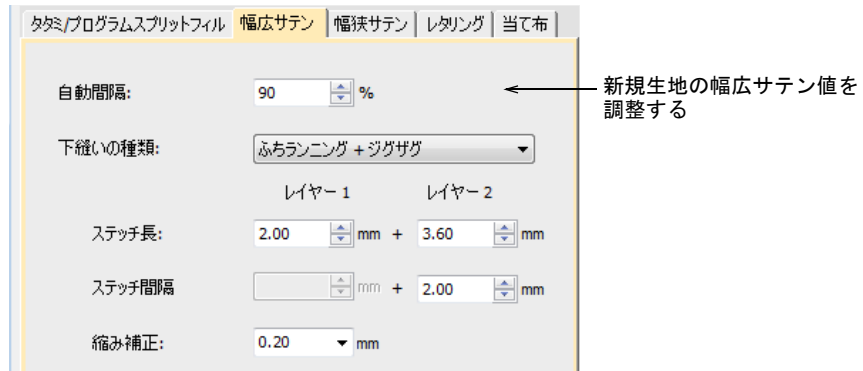


布地：テリータオル地
縮み補正：高

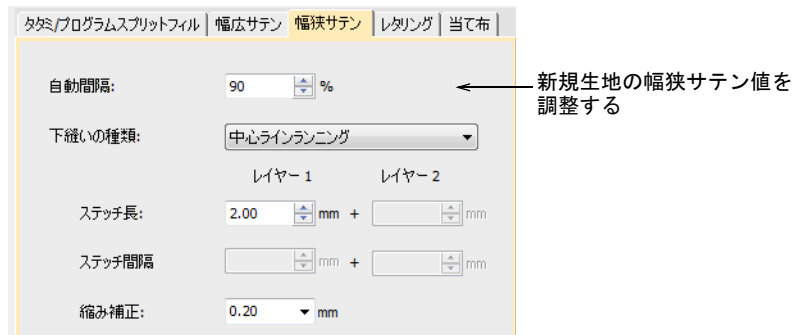
サテンオブジェクトの値を設定するには

- ◀ タブをクリックして、幅広サテン設定にアクセスします。

この設定は、より大きめのサテンオブジェクトの初期設定となります。

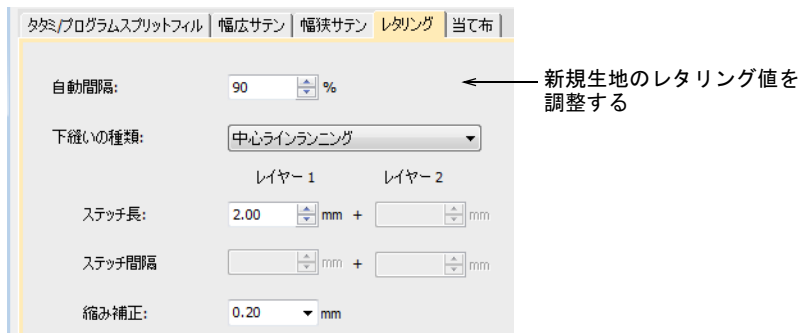


- ◀ タタミ / プログラムスプリットオブジェクトと同様に、**幅広サテン**設定を調整します。詳細は[サテンステッチ](#)をご覧ください。
ステッチ長やステッチ間隔設定の代わりに、スライダーでコントロールできる単一の密度設定があります。
- ◀ タブをクリックして**幅狭サテン**設定にアクセスし、幅広サテンオブジェクトと同様に設定を調整します。一般的に幅の狭いオブジェクトには、別の下縫い設定が必要となります。詳細は[サテンステッチ](#)をご覧ください。



レタリングオブジェクトの値を設定するには

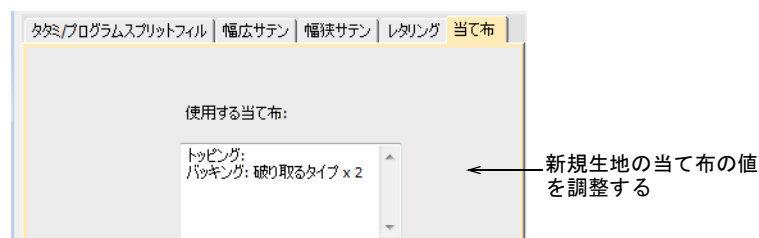
- ◀ タブをクリックし、レタリング設定にアクセスします。



- ◀ サテンオブジェクトと同様に、設定を調整します。詳細は[ステッチタイプ & 効果をレタリングに適用する](#)をご覧ください。

当て布の値を設定するには

- ◀ タブをクリックし、当て布設定にアクセスします。



- ◀ 推奨する当て布と、その説明や関連する情報を入力します。この情報は**生地**の**選択**ダイアログに表示されます。詳細は[生地を変更する](#)をご覧ください。

スタイルを使用して作業する

スタイルはオブジェクトプロパティのセットで、固有の名前で保存されます。これらは簡単に刺繍オブジェクトやレタリングオブジェクトに適用できます。スタイルツールバーで、選択したオブジェクトにスタイルを適用したり、[現在の設定](#)を設定して適用することもできます。「ユーザー設定」としてタグ付けしたスタイルは、ツールバーにそれぞれアイコンが割り当てられます。



スタイルは[テンプレート](#)と共に保存されています。NORMAL テンプレートには、リセットされたスタイルが用意されています。それぞれのテンプレートは異なる

刺繍タイプに対応する特定のスタイルを含んでいます。テンプレートで作業するも併せてご覧ください。

スタイルを適用する



スタイル>スタイル適用を使用し、テンプレートから新規または選択オブジェクトにスタイルを適用します。

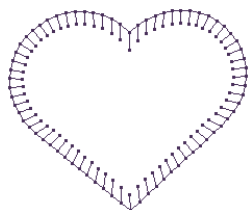


スタイル>ユーザー選択スタイルを使用し、新規または選択オブジェクトにユーザー選択スタイルを適用します。

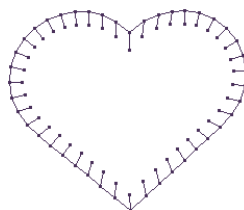
スタイルを適用すると、現在の設定が上書きされます。スタイルで指定されていないプロパティは、現在の設定が適用される。

スタイルを適用するには

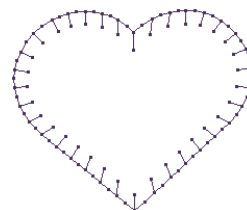
- ◀ 使用したいスタイルが割り当てられているユーザー選択スタイルアイコンをクリックします（有効な場合）。
 - ◀ オブジェクトが選択されている場合、スタイルの設定はそのオブジェクトにのみ適用されます。
 - ◀ オブジェクトが選択されていない場合、スタイルの設定は現行のものとなり、新規に作成するオブジェクトに適用されます。



スタイル 1.
E ステッチ間隔 0.75mm

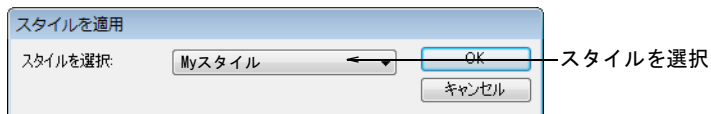


スタイル 2.
E ステッチ間隔 1.25mm



スタイル 3.
E ステッチ間隔 1.75mm

- ◀ またはスタイルを適用アイコンをクリックします。



- ◀ ドロップリストからスタイルを選択し、OK をクリックします。



参考 デジタイザーをご使用の場合、プリセットされたスタイル間を素早く切り替えできます。デジタイザーカーソル上の各ボタンで、異なる設定間隔値が選択できます。（例：ボタン1をクリックして、<PRESET_SATIN_1>を選択）。

関連項目

- ◀ オブジェクトプロパティを使用して作業する
- ◀ ユーザー選択を割り当てる

スタイルを定義する

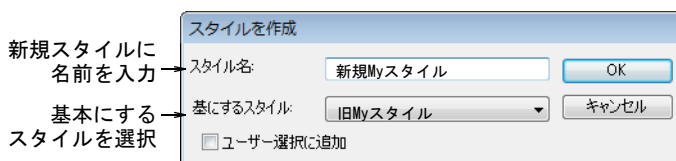
テンプレート用の新規のスタイルは一から設定したり、既存のスタイルやオブジェクトを基にして定義することもできます。新規のスタイルは現在のテンプレートに保存されます。

スタイルを定義するには

- 1 既存オブジェクトを基に新規のスタイルを定義するには、そのオブジェクトを選択します。現在の設定を基にするには、オブジェクトが何も選択されていないことを確認して下さい。
- 2 設定 > スタイルを管理を選択します。



- 3 作成をクリックします。



- 4 新規のスタイル名を入力します。基にするスタイルを選択します。
 - ◀ 新規のスタイルを初期設定（現在の、または選択オブジェクトの）を基に作成したい場合は、空白にします。
 - ◀ 既存のスタイルを基にしたい場合は、ドロップリストから選択します。
- 5 新しいスタイルをスタイルツールバーに追加したい場合は、ユーザー選択チェックボックスにチェックを入れます。
- 6 OK をクリックします。オブジェクトプロパティドッカーが開きます。
- 7 必要に応じてプロパティをアップデートします。
 - ◀ 現在の設定を適用したい場合は、適用をクリックします。
 - ◀ または変更したい設定をアップデートします。数値はすべてのフィールドに入力する必要はありません。保存したい数値のみを指定します。
- 8 Enter を押します。

新規のスタイルが現在のテンプレートに保存されます。

スタイルを変更する

設定 > スタイルを管理機能は、NORMAL テンプレートのファクトリー設定を含んだスタイルを変更することができます。スタイルは他のスタイルの設定に合成することができます。スタイル名の変更はスタイル設定に影響を与えずに行うことができます。テンプレートから、不要なスタイルを削除することができます。



リストからスタイルを選択し、使用可能なボタンを使用し変更します。

機能	説明
編集	オブジェクトを編集するように、スタイルを編集します。詳細は 現在の設定を変更する をご覧ください。
名前変更	スタイル名はいつでも変更できます。スタイルは識別しやすい名前や、よく使用するものにはリストの上部にくるような名前をつけるとよいでしょう。
削除 / すべて削除	現在のテンプレートから、不要なスタイルを削除します。そのスタイルはスタイル名のリストから削除されます。テンプレートからすべてのスタイルを削除するには、すべて削除をクリックします。
合成	「スタイルを合成」ダイアログで、スタイル設定をコピーします。合成する時には2番目のスタイルの設定が、最初のスタイルを上書きします。
ユーザー選択	スタイルツールバーにあるツールアイコンには、最大10個までのユーザー選択スタイルを割り当てることができます。詳細は ユーザー選択を割り当てる をご覧ください。



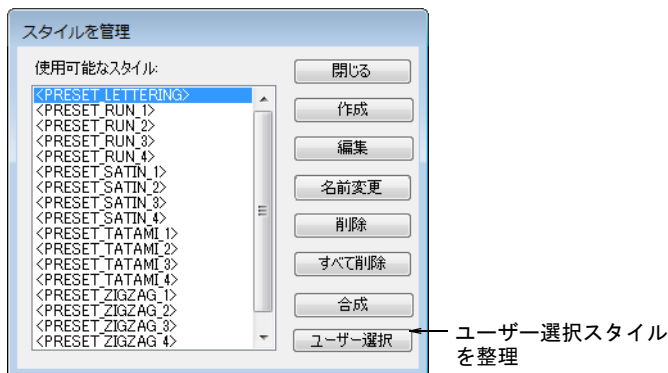
参考 NORMAL テンプレートのオリジナルのスタイル値を使用したい場合は、戻すことができます。詳細は [NORMAL テンプレートに戻す](#) をご覧ください。

ユーザー選択を割り当てる

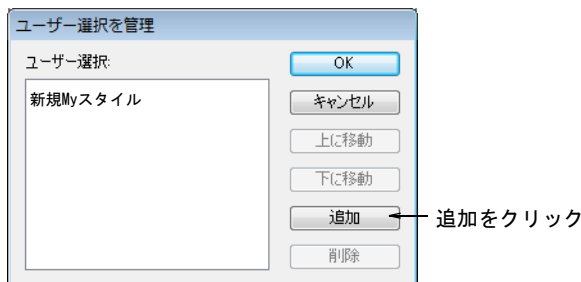
スタイルツールバーにあるツールアイコンには、最大 10 個までのユーザー選択スタイルを割り当てることができます。割り当てたアイコンをクリックするだけで、そのスタイルを適用できます。

ユーザー選択スタイルを割り当てるには

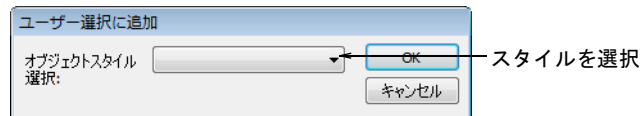
- 1 設定 > スタイルを管理を選択します。



- 2 ユーザー選択をクリックします。ユーザー選択を管理ダイアログが開きます。



- 3 追加をクリックします。ユーザー選択に追加ダイアログが開きます。



- 4 ドロップリストからスタイルを選択し、OK をクリックします。
- 5 スタイルツールバーに表示されるユーザー選択アイコンの順番は、上に移動と下に移動を使用して変更できます。
- 6 ダイアログを閉じます。スタイルはユーザー選択を管理ダイアログで表示されている順に割り当てられます。各ボタンのツールチップにスタイル名が表示されます。

テンプレートで作業する

テンプレートは生地、スタイル、初期設定を格納している特別なファイルです。頻繁に使用するデザインのタイプは、テンプレートを使用すれば、毎回設定する手間が省けます。例えば、テンプレートには標準的なオブジェクトやレタリングが含まれています。ここには希望のステッチ値、レタリングの書体やサイズ、色の設定を現在の設定として保存しておくとも良いでしょう。またはそれぞれの生地に合う値で糸密度、縮み補正や下縫いの設定等を

NORMAL テンプレート

NORMAL テンプレートは、ソフトウェアで提供されている初期値を備えたテンプレートで、予め設定されたスタイルと共に、現在のプロパティ設定も含まれます。スタイルには、現在のプロパティ設定の様々な設定の組み合わせが含まれます。例えば〈PRESET_SATIN_1〉と〈PRESET_SATIN_2〉にはサテンステッチ用の異なるステッチ間隔の値が含まれており、これらの設定はいつでも表示や変更が行えます。詳細はスタイルを変更するをご覧ください。



メモ 変更後に NORMAL テンプレートの値に戻すことができます。詳細は NORMAL テンプレートに戻すをご覧ください。

デザインテンプレートを使用する

ファイル>新規作成メニューから新規デザインをスタートする場合、新規作成ダイアログに使用可能なテンプレートの一覧が表示されます。標準ツールバーの新規作成ツールを選択すると、初期設定により NORMAL テンプレートが適用されます。詳細はテンプレートからデザインを作成するをご覧ください。

テンプレートに現在のプロパティを保存する



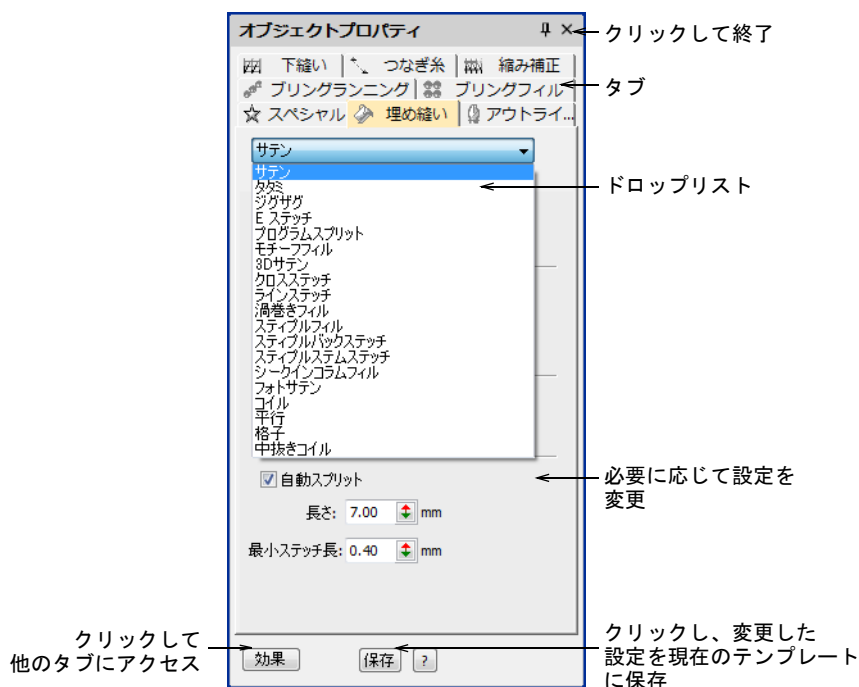
ドッカー>オブジェクトプロパティを使用し、プロパティのプリセットや選択したオブジェクトの調整に使用します。

現在の設定は、現在のテンプレートに簡単に保存することができます。

テンプレートに現在のプロパティを保存するには

- ◀ 現在のプロパティ設定を使用するには、すべてのオブジェクトの選択を解除し、オブジェクトプロパティアイコンをクリックします。
- ◀ ユーザー選択スタイルの設定を使用するには、オブジェクトを選択していない状態でクリックします。

◀ オブジェクトプロパティドッカーを開きます。



◀ 必要に応じて他の調整を行ないます。

◀ 保存をクリックします。現在の設定は、新規の初期設定としてテンプレートに保存されます。



参考 テンプレートに2つ以上のプロパティ設定を保存するには、それらをスタイルとして保存します。

関連項目

- ◀ [オブジェクトプロパティを使用して作業する](#)
- ◀ [スタイルを定義する](#)

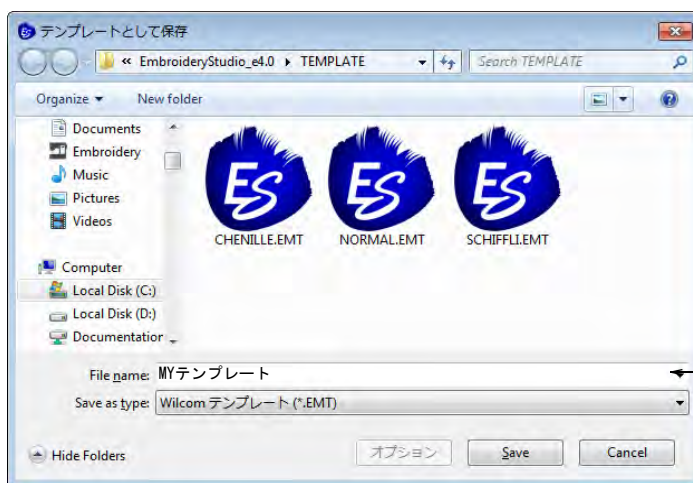
デザインテンプレートを作成する

使用するオブジェクトやプロパティ設定を含むデザインから、[テンプレート](#)を作成します。デザイン、またはその構成要素をテンプレートとして保存します。テンプレートはデザインファイルと同じように見えますが、拡張子が EMT となります。

デザインテンプレートを作成するには

- 1 新規にデザインをスタートするか、既存のデザインを開きます。
- 2 必要に応じて、プロパティ設定、スタイル、効果を調整します。

- 3 テンプレートに加えるオブジェクトと、レタリングを追加します。例えば別の**ベースライン**を使用してサンプルのレタリングを加えたい時には、そのテンプレートを使用する際に、サンプルテキストを打ち直すことができます。
- 4 **ファイル** > **名前を付けて保存**を選択します。テンプレートとして保存ダイアログが、テンプレートフォルダー上に開きます。



- 5 **ファイルの種類**リストから、**デザインテンプレート (EMT)** を選択します。
EmbroideryStudio で自動的に **C:\Program Files (x86)\Wilcom\EmbroideryStudio_e4.0\Template** フォルダが開きます。ここにデザインテンプレートを保存しなければ、新規デザインをスタートした時にテンプレートの一覧に表示されません。
- 6 名前を入力し、**保存**をクリックします。このテンプレートを使用する用意ができました。



参考 モノグラムやチームネームテンプレートを保存する場合、**ファイルメニュー**には別のコマンドがあります。以下の関連項目をご覧ください。

関連項目

- ◀ [ベースラインを扱う](#)
- ◀ [モノグラムデザイン](#)

デザインテンプレートを変更する

通常のデザインと同様の方法で**テンプレート**を変更することができます。変更は今後使用するテンプレートに適応され、このテンプレートを基にした既存のデザインには影響しません。

デザインテンプレートを変更するには

- 1 **ファイル** > **開く**を選択します。**ファイルを開く**ダイアログが表示されます。

- 2 C:\Program Files (x86)\Wilcom\EmbroideryStudio_e4.0\Template フォルダまで移動します。
- 3 ファイルの種類リストから、デザインテンプレート (EMT) を選択します。利用可能なテンプレートファイルが表示されます。
- 4 変更したいテンプレートを選択して、開くをクリックします。
- 5 必要に応じて、プロパティ設定、スタイル、その他の設定を調整します。
- 6 ファイル>名前を付けて保存を選択します。名前を付けて保存ダイアログが表示されます。
- 7 ファイルの種類リストから、デザインテンプレート (EMT) を選択します。
- 8 名前を入力し、保存をクリックします。変更したテンプレートを使用できます。



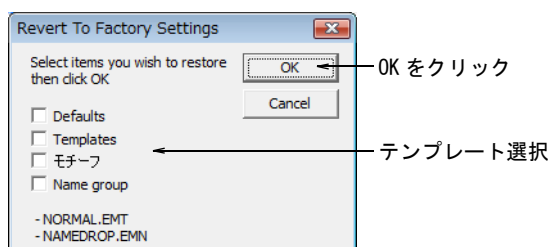
メモ Windows エクスプローラーの標準コマンドを使用して、通常 MS Windows (R) ファイルを削除するのと同じ要領で、テンプレートを削除します。

NORMAL テンプレートに戻す

EmbroideryStudio で提供している NORMAL テンプレートに変更を加えても、オリジナルバージョンに戻すことができます。ファクトリーコピーは常に維持されているので、NORMAL テンプレートを元の設定に戻すことができます。

NORMAL テンプレートに戻すには

- 1 EmbroideryStudio を閉じます。
- 2 MS Windows (R) のスタートボタンをクリックし、EmbroideryStudio グループに移動します。
- 3 プログラムの初期設定を選択します。初期設定に戻すダイアログが開きます。



- 4 テンプレートチェックボックスを選択し、OK をクリックします。NORMAL のオリジナルの設定が復元されます。

第 11 章

カラーウェイ

デザインをデジタイズする際に、**カラーパレット**から色を選択します。これには各デザインや色のスキームに合わせる事ができる色が含まれています。**カラーウェイ**と呼ばれる色のセットは、デザインをステッチする実際の刺繍糸の色を表示しています。様々な色の組み合わせを設定し、そのグループ間を切り替えることができます。



色は市販の糸チャートや、独自で設定したチャートから選択することができます。具体的なコードを指定して、特定の色系を探すことも可能です。糸チャートの近似色をベースに、刺繍糸の色を検索します。またインポートしたグラフィック（ベクターまたはビットマップ）中の色を、糸チャートの色と合わせることも可能です。

EmbroideryStudio ではよりリアルなプレビューでプレゼンテーションが行えるよう、カラーウェイで背景色、生地、プロダクトを設定することができます。背景とプロダクトはカラーウェイと共に保存されます。



メモ 製作ワークシートにはカラーウェイ、背景、プロダクトと、カラーブロックのアイコンを印刷することもできます。デザインのレポートを印刷するも併せてご覧ください。

カラーウェイを作成する

EmbroideryStudio のカラーウェイは、自分で変更することも、自動で生成することもできます。



注意 お使いのコンピューターのモニターやビデオカードにより表示に違いがある為、画面上に表示される色は目安としてお使いください。色は実際の糸チャートと比べるようにしましょう。

カラーウェイを追加する



カラーパレット>パレットを編集を使用し、カラーウェイを追加または編集します。



パレットを編集>カラーウェイを作成を使用し、デザインに新しいカラーウェイを作成します。

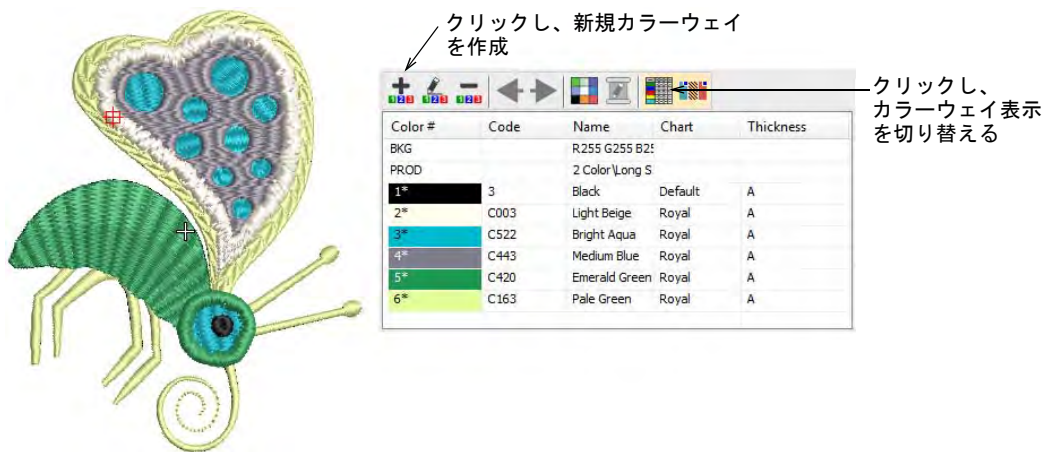
新規デザインには、「カラーウェイ 1」と呼ばれる初期設定の**カラーウェイ**が含まれています。カラーウェイはデザインにお好きなだけ追加することができ、他の糸セットを設定することもできます。デザインは様々な色で、様々な生地上にプレビューすることができます。カラーウェイはデザインと共に **EMB** フォーマットや、EMT テンプレートファイルで保存し、テンプレートとして後で使用することもできます。しかし**マシンファイル**に保存することはできません。



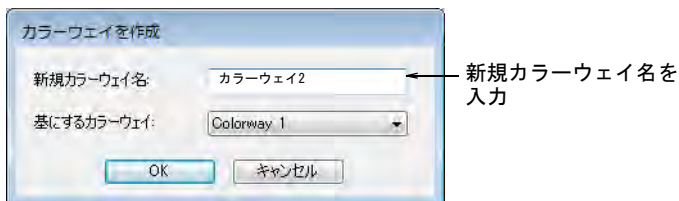
参考 カラーウェイには**背景色**、生地、プロダクトに加え、ボーラーシンボル、未縫いステッチ、選択オブジェクト、オブジェクトのアウトラインやグリッドの色といった設定も含まれます。

カラーウェイを追加するには

- ◀ デザインを開き、パレットを編集アイコンをクリックします。



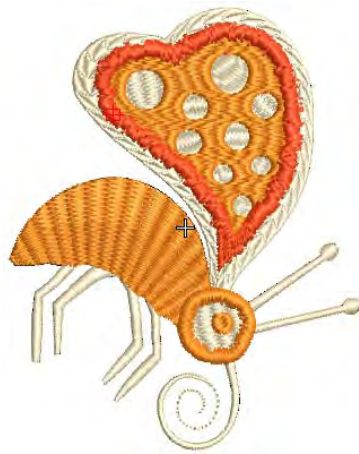
- ◀ カラーウェイを作成アイコンをクリックします。



- ◀ 新しいカラーウェイの名前を入力します（例：カラーウェイ 2）。新しいカラーウェイは、現在のカラーウェイをベースに作成されます。



- ◀ 使用可能な糸色から、選択した色スロットに色を割り当てます。



Color #	Colorway 1	Colorway 2
BKG	R51 G204 B204	R255 G255 B255
PROD	2 Color\Long Sl...	2 Color\Long Sl...
1*	3 Black	C716 Orange
2*	C003 Light Beige	C032 Tomato Red
3*	C522 Bright Aqua	C502 Cream
4*	C443 Medium Blue	C716 Orange
5*	C420 Emerald Green	C716 Orange
6*	C163 Pale Green	C502 Cream

刺繍糸を新規カラーウェイに割り当てる



メモ 通常暗い色の刺繍糸で明るい色の生地を覆う方が良い結果が得られる為、カラーウェイを変える時にはステッチの糸密度などを変える必要がある場合があります。カラーウェイは密度を自動補正しないので、自分で調整しなくてはなりません。

- ◀ カラーウェイのツールバーを使用して編集します。



ドロップリストや製作ワークシートで区別がつけやすいように、カラーウェイに固有の名称をつけます（例：背景の生地を反映する名称など）。



デザインからカラーウェイを削除します。



カラーウェイの背景生地と色を変更します。



参考 カラーウェイ1の背景色を変更しテンプレートに保存した場合、起動時にこのように表示されます。

関連項目

- ◀ カラーウェイを表示する
- ◀ 刺繍糸を割り当てる
- ◀ 生地背景を設定する
- ◀ テンプレートで作業する

色の組み合わせを変更する



カラーパレット>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。



カラーパレット>カラーホイールを使用し、カラーホイールにアクセスし、関連した色の組み合わせをテストします。

カラーツールでデザイン全体の色を素早く変更します。

色の組み合わせを変更するには

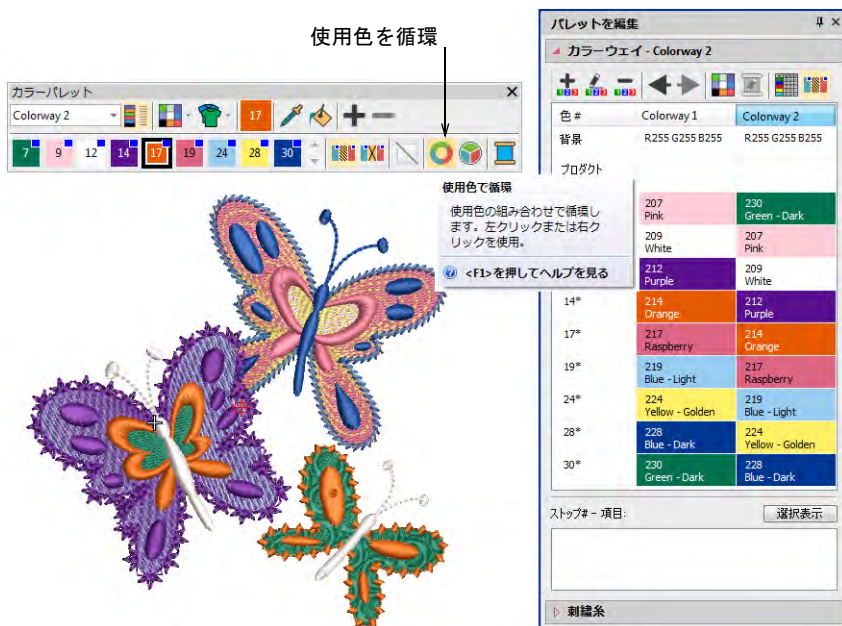
- ◀ 必要に応じて、新しい色の組み合わせ用に新規カラーウェイを追加します。詳細は[カラーウェイを追加する](#)をご覧ください。



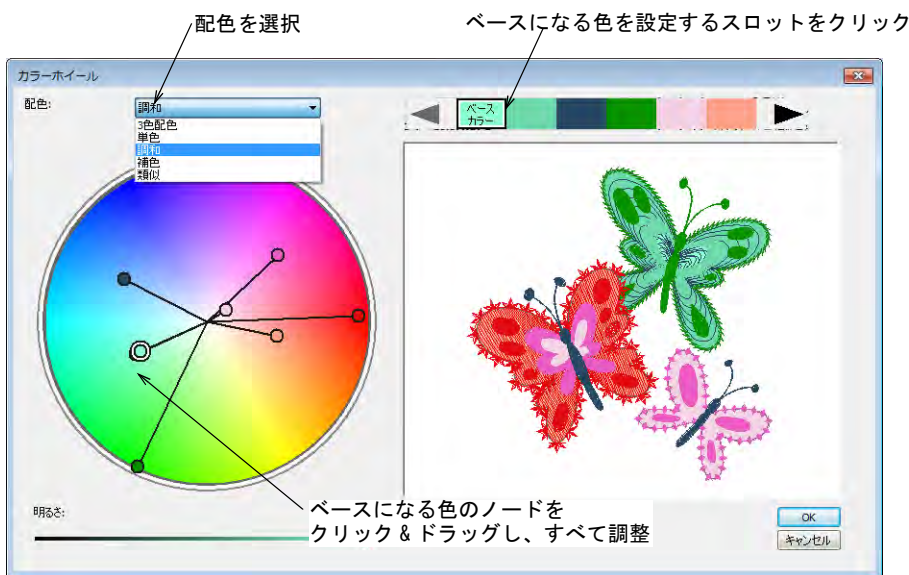
新規カラーウェイ

Color #	Colorway 1	Colorway 2	
BKG	R255 G255 B255	R255 G255 B255	
PROD			
7*	207 Pink	207 Pink	
9*	209 White	209 White	
12*	212 Purple	212 Purple	
14*	214 Orange	214 Orange	
17*	217 Raspberry	217 Raspberry	
19*	219 Blue - Light	219 Blue - Light	
24*	224 Yellow - Golden	224 Yellow - Golden	
28*	228 Blue - Dark	228 Blue - Dark	
30*	230 Green - Dark	230 Green - Dark	

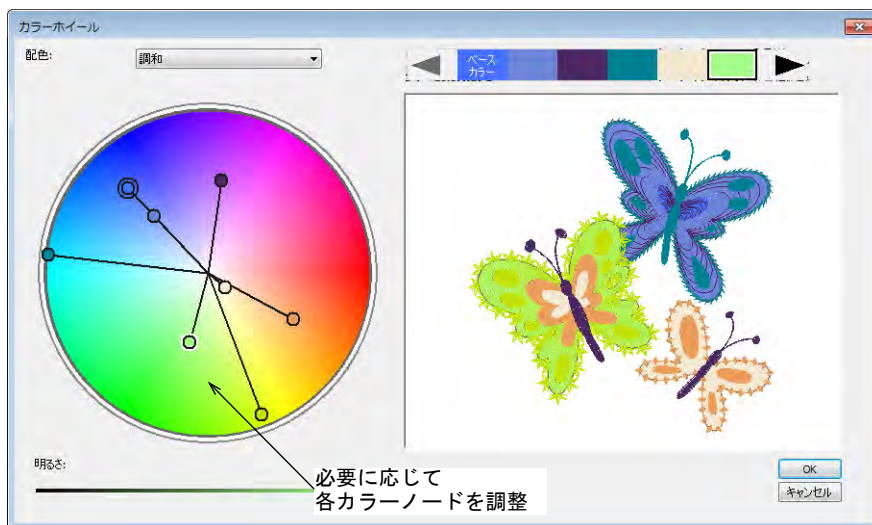
- ◀ 使用色で循環ツールを使用して、デザイン中にある色で他の色の組み合わせをチェックします。



- ◀ またはカラーホイールを選択します。類似、補色、調和などプリセットされている配色を使い、色の組み合わせを循環します。

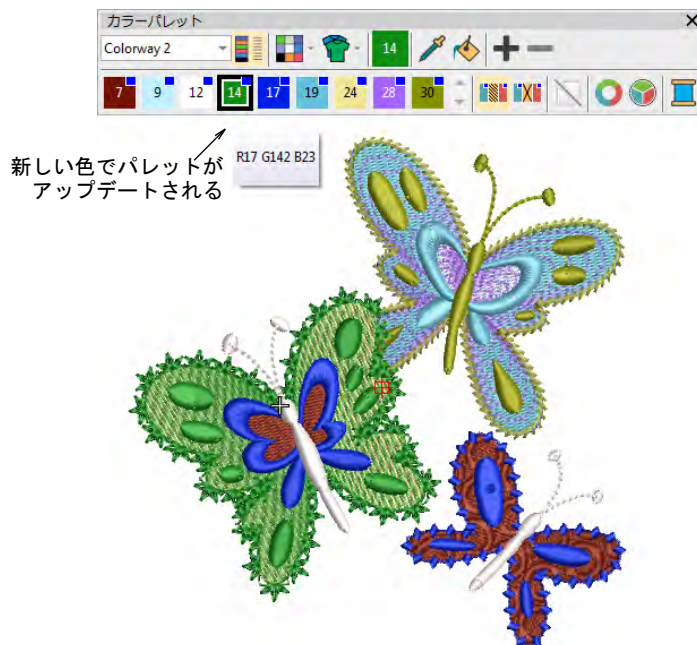


- ◀ 「ベースカラー」ノードをクリック & ドラッグし、同じ色セットで異なる組み合わせをチェックします。ベースカラーはパレットの色を選択することで変更できます。
- ◀ 各カラーノードは、個々に更に調整することができます。



- ◀ デザイン全体の明るさを調整するには、ベースカラーのノードを選択して明るさを調整します。

- ◀ OK をクリックして変更を適用します。新しい色は RGB 値でパレットに追加されます。



- ◀ 糸色を自分で割り当てるか、すべて近似色にセットを使用します。下記をご覧ください。

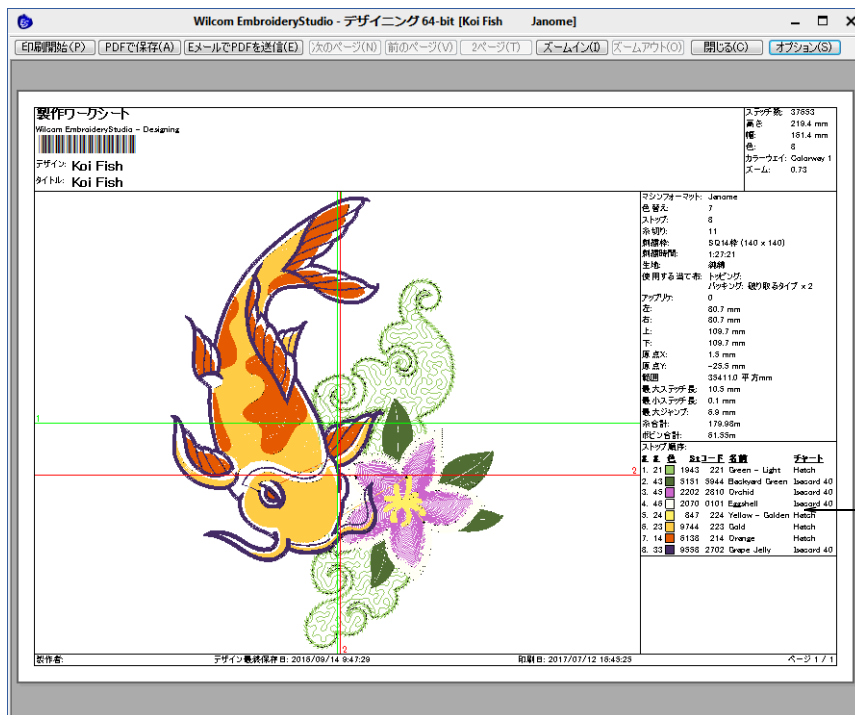
関連項目

- ◀ [刺繍糸を割り当てる](#)

カラーブロック & ストップ順序

カラーブロックはデザインの色替えに対応しており、一つまたはそれ以上の同じ色のオブジェクトから成ります。これらは単一のグループ（例：「ロープ」または「ロープと鳥」など）グループから成ります。各々のカラーブロックまたはエレメントは、識別しやすいように名前を付けることができ、[製作ワークシート](#)に含めることができます。この情報が「ストップ順序」で、マシンのオペレーター

はこの情報をベースに、生産時に正しい色が正しい順序で使用されていることを確認します。



メモ カラーオブジェクトリストは「カラーブロック」ごとにグループ化したオブジェクトのリストを、同じ順序で表示します。

デザインの糸色



ドッカー>デザイン情報を使用し、デザインの承認作業や縫製を行う前に、デザインの詳細を表示し変更します。

糸色タブは、各デザイン項目の色の順序とステッチ数を表示します。項目は色替えと同じです。このタブでは価格計算等に便利な、糸の使用量の見積もりも表示されます。

必要に応じて各カラーブロックの項目の名前を編集

ストッ...	色	項目	ステッ...	長さ	コード	名前	チャート	太さ
1	21		1,943	9.57m	221	Green - Light	Hatch	A
2	43		5,255	19.43m	5944	Backyard Green	Isacord...	A
3	45	Flower	2,213	10.39m	2810	Orchid	Isacord...	A
4	46		2,075	11.98m	0101	Eggshell	Isacord...	A
5	24		847	3.64m	224	Yellow - Golden	Hatch	A
6	23		9,753	50.04m	223	Gold	Hatch	A
7	14		6,154	36.10m	214	Orange	Hatch	A
8	33		9,563	38.34m	2702	Grape Jelly	Isacord...	A

データはデザインファイルから抽出され、項目以外は変更することができません。

フィールド	説明
ファイル名	選択したデザインのファイル名。多くの場合、分類しやすいよう数字や英数字で表されます。
タイトル	ファイル名（初期設定）。検索しやすいように特定の名称を追加します。この名称は承認シートやワークシートに表示されます。
ステッチ数	デザインの総ステッチ数。
色数	デザインに関わる糸色の数。
カラーウェイ数	デザイン中のカラーウェイの数。

フィールド	説明
カラーウェイ	ドロップリストを使用してカラーウェイを変更します（可能な場合）。他のカラーウェイを選択すると、サムネイルとストップ順序リストがアップデートされます。

リスト下部のテーブルにはデザイン中のすべての色替えが記載されており、これらは製作ワークシートに表示されます。これには以下の詳細が含まれます。

フィールド	説明
ストップ #	色替えに対応するマシンのストップ。
色	カラーパレットの色スロット番号。
項目	カラーブロックに任意の名称を指定できます。
ステッチ数	デザインの各要素ごとにステッチ数。個別のステッチ数、または累計のステッチ数で表示することができます。
長さ	色ごとに必要な糸の長さ。
コード	糸チャートに登録されている色コード。
名前	糸チャートに表示される色の名前。
チャート	使用している糸チャートのブランド名。
太さ	A: 標準刺繍糸（約 40 デニール） B: 標準より太め（約 30 デニール） C: 標準より細め（約 80 デニール） D: とても細い（約 100 デニール）

関連項目

- ◀ [項目に名前をつける](#)
- ◀ [刺繍糸を割り当てる](#)
- ◀ [糸の使用量を見積もる](#)
- ◀ [糸の詳細を変更する](#)
- ◀ [その他のオプション](#)

項目に名前をつける



ドッカー > パレットを編集を使用し、カラーウェイを追加または編集します。



ドッカー > デザイン情報を使用し、デザインの承認作業や縫製を行う前に、デザインの詳細を表示し変更します。

パレットを編集内のカラーブロックは、表示することができます。名前をつけたカラーブロックは「項目」と呼ばれ、デザインと共に保存され製作ワークシートに印刷されます。

項目に名前をつけるには

- ◀ パレットを編集アイコンをクリックし、パレットを編集にアクセスします。

色のブロックを選択

選択したカラーブロックに分かりやすい名称をつける

クリック & ホールドで
選択した色だけを表示

色 #	Colorway 1
背景	R255 G255 B255
プロダクト	
1*	214 Orange
2*	221 Green - Light
3*	223 Gold
4*	224 Yellow - Golden
5*	2702 Grape Jelly
6*	5944

ストップ# - 項目: 221 Green - Light

My刺繍糸

- ◀ 色を選択し、**選択表示**をクリック & ホールドして、選択した色だけ表示します。色に対応する項目は下部に記載されます。項目が複数ある場合は選択して、**選択表示**をクリックします。
- ◀ 項目フィールドをダブルクリックし、分かりやすい名称を入力します（例：「茎」）。

- ◀ デザイン項目をチェックするには、**デザイン** > **デザイン情報** > **糸色**を選択します。

ストップ順序:
項目をクリックし、項目名を追加、編集する

各カラーブロックの項目名を編集

ストップ...	色	項目	ステッ...	長さ	コード	名前	チャート	太さ
1	21		1,943	9.57m	221	Green - Light	Hatch	A
2	43		5,255	19.43m	5944	Backyard Green	Isacord...	A
3	45	Flower	2,213	10.39m	2810	Orchid	Isacord...	A
4	46		2,075	11.98m	0101	Eggshell	Isacord...	A
5	24		847	3.64m	224	Yellow - Golden	Hatch	A
6	23		9,753	50.04m	223	Gold	Hatch	A
7	14		6,154	36.10m	214	Orange	Hatch	A
8	33		9,563	38.34m	2702	Grape Jelly	Isacord...	A

- ◀ 必要に応じて、項目フィールドで各カラーブロックの名前を編集します。この情報は制作ワークシートに含むことができます。

関連項目

- ◀ 刺繍糸を割り当てる
- ◀ カラーブロックを表示する
- ◀ デザインのレポートを印刷する
- ◀ デザインのレポートをカスタマイズする

カラーブロックを分割する



カラーパレット > パレットを編集を使用し、糸色をカラーパレットのスロットに割り当てます。



カラーパレット > パレットを分割を使用し、選択したスロットと同じ糸の定義で新規カラーズロットを作成します。

カラーブロックはデザインの色替えに対応しており、単一のオブジェクトまたはグループから成ります。この**カラーウェイ**にはすべてのアイテムに同じ糸を割り当て、他のカラーウェイには他の色を割り当てるといったことができます。

カラーブロックを分割するには

- 1 デザインを開きカラーウェイを選択します。

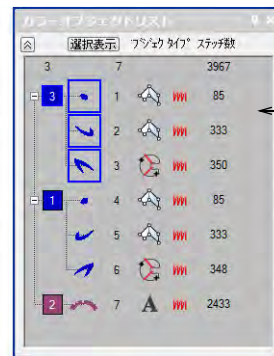
2 パレットを編集が開きます。



編集するカラーウェイを選択

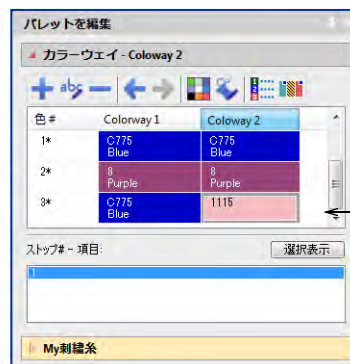
3 新しくカラーウェイを作成するか、編集するカラーウェイを選択します。

4 分割したいオブジェクトを選択します。パレットカラーを分割ボタンがアクティブになります。



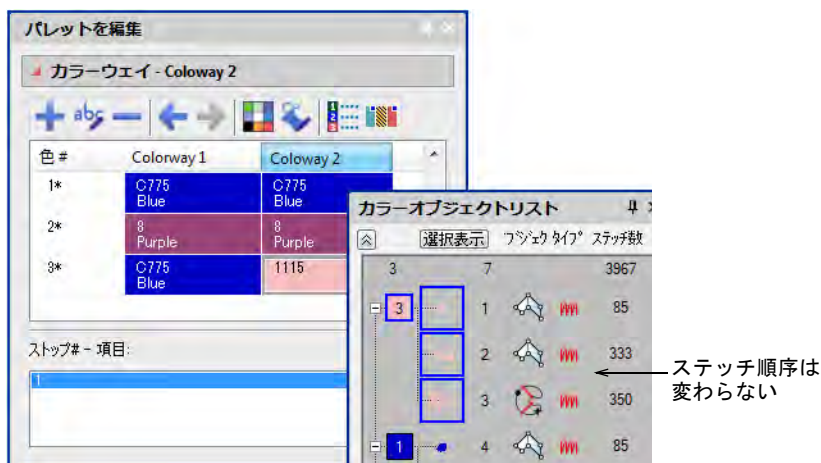
分割し、カラーブロックを分けるオブジェクトを選択

5 パレットを分割アイコンをクリックします。カラーパレットに同じ色の新しいカラーブロックが追加されます。選択したオブジェクトは、新しいパレットスロットに割り当てられます。



新しいカラーブロックに色を割り当てる

- 6 スロットに新しい色を割り当てます。他のカラーウェイの色は影響を受けません。初期設定では新しいカラーロットはパレットの最後に配置されますが、ステッチ順序には影響しません。



関連項目

- ◀ 刺繍糸を割り当てる

生地 & プロダクト背景

EmbroideryStudio では各カラーウェイの背景色、生地、プロダクトを設定でき、よりリアルなプレビューやプレゼンテーションを行なうことができます。背景はカラーウェイで保存されます。





参考 背景色、生地、プロダクトを変更しても、現在の**生地**設定には影響しません。詳細は**生地を扱う**をご覧ください。

生地背景を設定する

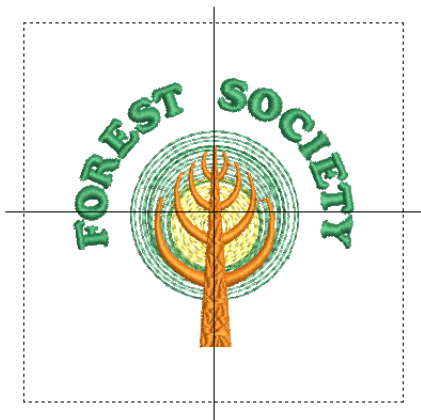


カラーパレット > 背景 & 表示色（またはパレットを編集ドッカー）を使用し、現在のカラーウェイのデザインの背景を変更します。

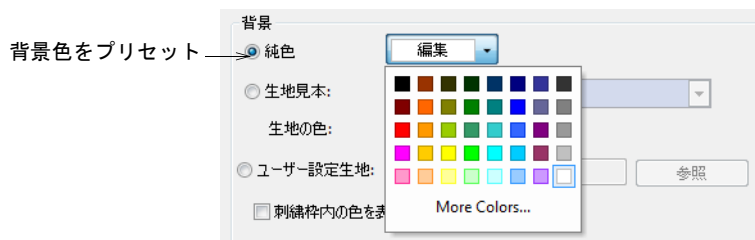
EmbroideryStudio では背景を設定し、よりリアルなプレビューを見ることができます。これは承認シートや製作ワークシートに含めることができます。色は色見本の中から選んだり、お持ちのイメージをインポートしたり、写真、雑誌の挿絵、クリップアートや生地のサンプルなども使用できます。背景はカラーウェイで保存されます。

背景を設定するには

◀ デザインを開きカラーウェイを選択します。

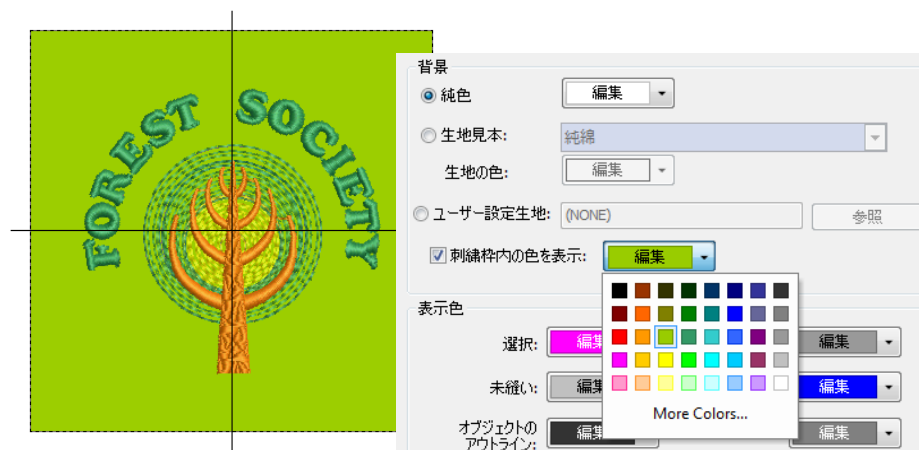


◀ 背景 & 表示色アイコンをクリックします。

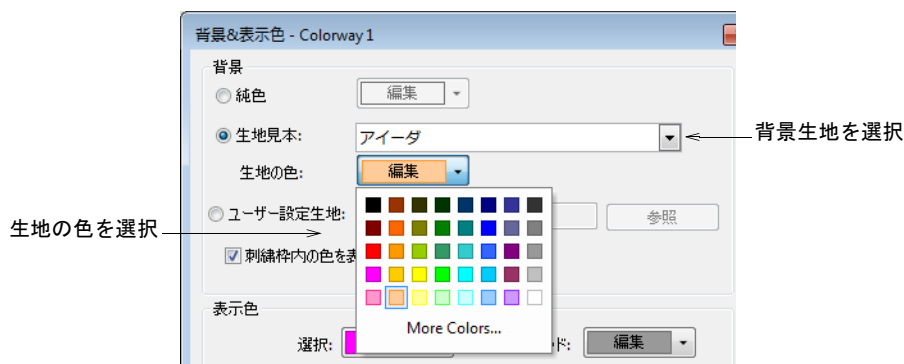


◀ 背景の色を設定するには、ドロップリストからパレットを選択します。

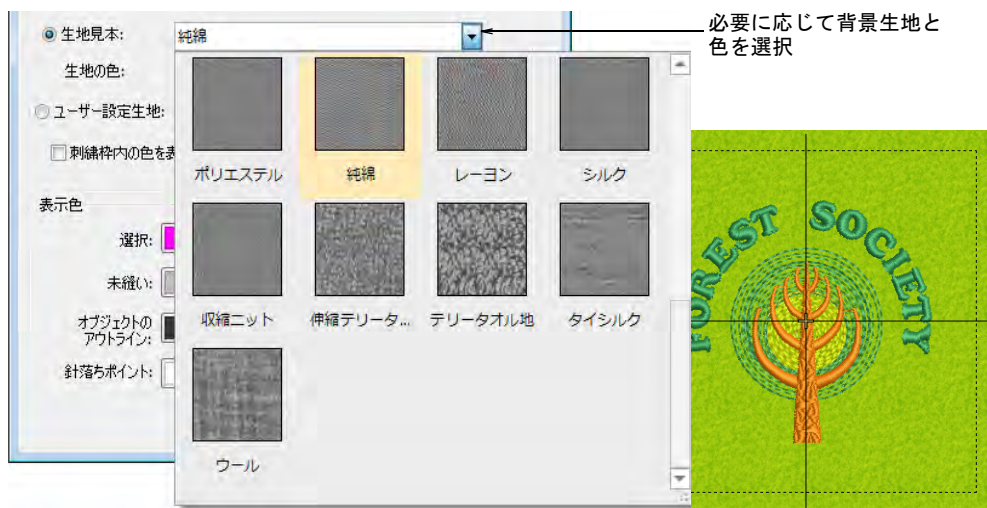
- ◀ 刺繍枠の内側のみ色を設定し、残りの外側の部分は白などのナチュラルカラーにしておくこともできます。



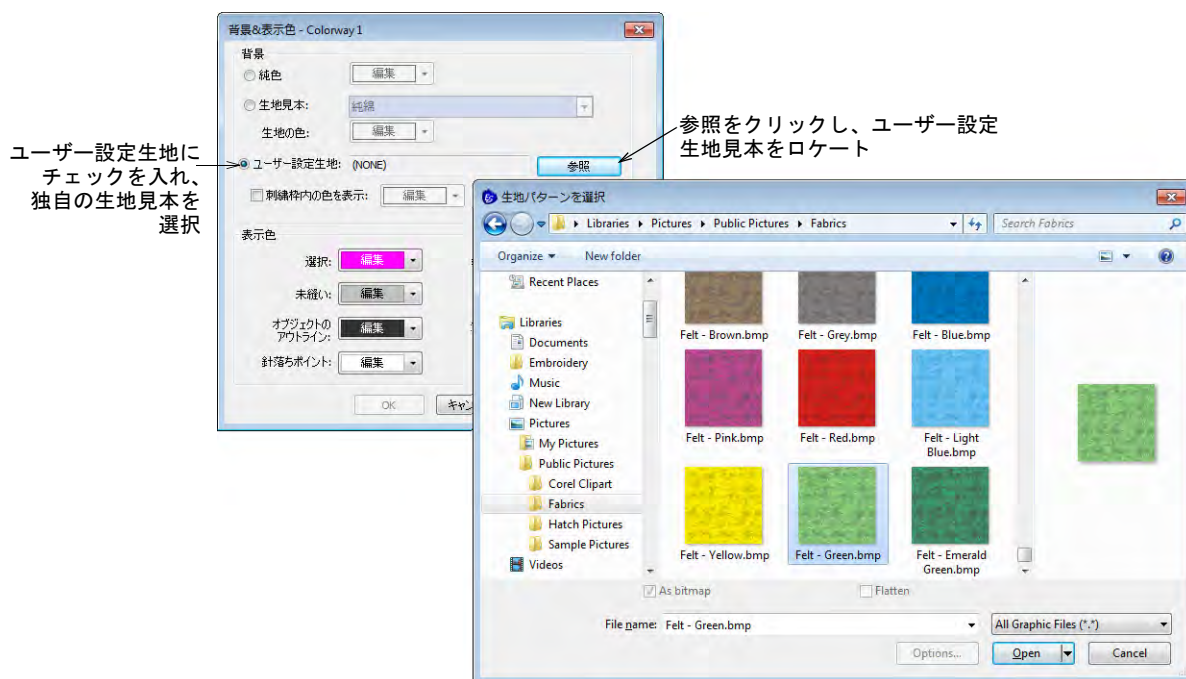
- ◀ 背景の生地を設定するには、生地見本を選択します。



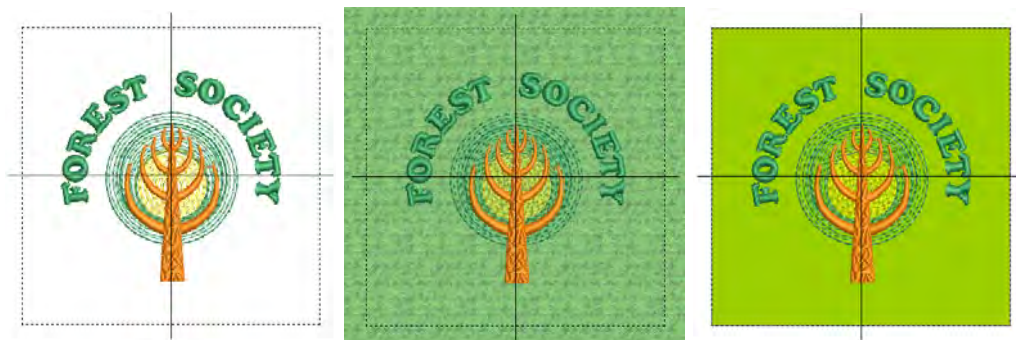
◀ 他のオプションを見るには、生地ドロップリストをクリックします。



◀ ユーザー設定の生地を選択するには、ユーザー設定生地を選択し、参照をクリックします。



◀ OK をクリックします。



メモ カラーウェイ1の背景を変更しテンプレートに保存すると、起動時にその設定で常に表示されるようになります。

関連項目

- ◀ カラーウェイを追加する
- ◀ 生地を扱う
- ◀ プロダクトをビジュアル化する
- ◀ スキャン用イメージを準備する

プロダクトをビジュアル化する



カラーパレット>プロダクトビジュアライザーを使用し、デザインを配置する衣類やプロダクトの背景を選択します。



表示>プロダクト表示を使用し、現在のプロダクトの表示のオン/オフを切り替えます。右クリックで、プロダクトビジュアライザー設定にアクセスします。



ズーム>プロダクトにズームを使用し、デザインウィンドウにプロダクト全体を表示します。

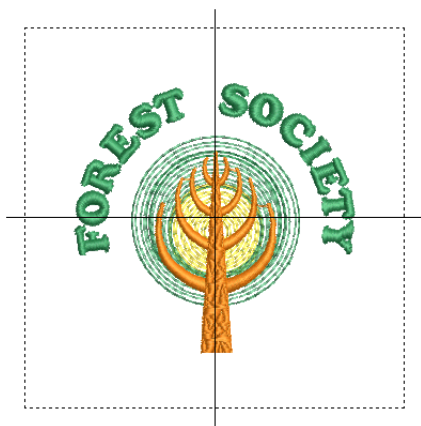
EmbroideryStudio では、背景になる生地やプロダクトを選択することができます。デザインの配置場所、サイズ、外観を表示し、デザインのビジュアル化と承

認作業に活用できます。これは承認シートや製作ワークシートに含めることができます。



プロダクトをビジュアル化するには

◀ デザインを開きカラーウェイを選択します。



- ◀ プロダクトビジュアライザーアイコンをクリックします。ドッカーが開きます。



- ◀ カテゴリーを選択し、衣類またはプロダクトをクリックして選択します。プロダクトイメージは、デザインウィンドウの中央に初期設定の倍率で表示されます。
- ◀ ユーザー設定オプションで、ユーザー設定のプロダクトイメージをインポートすることもできます。これらのイメージはグレースケールイメージで、正確なサイズで作成する必要があります。
- ◀ 設定タブに移動します。ここでは色とサイズ、またプロダクトの配置位置を設定することができます。



- ◀ 必要に応じて、プロダクトのイメージを拡大 / 縮小します。サイズは実際の製品サイズ (XS、S、M、L、XL、XXL) に従い調整します。
- ◀ スマートテープを使用して、肩幅等を測ります。長さフィールドを調整し、適用を押しプロダクトイメージのサイズを変更します。必要に応じて、縦横比を維持設定を使用します。

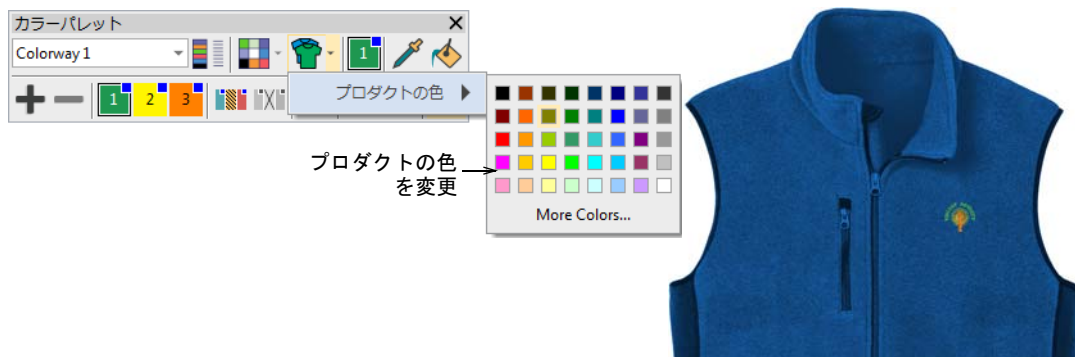


- ◀ 最後にデザインをプロダクトイメージ上に配置します。Ctrl+A を押しデザインを選択しドラッグするか、矢印キーで少しずつ動かします。



- ◀ またはデザインに合わせてプロダクトイメージを配置します。初期設定ではデザインの原点の中央に配置されます。「X」と「Y」フィールドにはそれぞれ0が表示されます。
 - ◀ 「X」と「Y」フィールドに直接数値を入力し、イメージの中心を新しい位置まで移動させます。
 - ◀ 移動ボタンでイメージを徐々に動かします。

- ◀ プロダクトの背景の表示をオン/オフにするには、**プロダクト表示アイコン**をクリックします。
- ◀ 色をその場で変えたい場合は、**プロダクトビジュアライザードロップリスト**を使用し、**プロダクトの色メニュー**で生地の色を変更します。



関連項目

- ◀ [デザインのレポートを印刷する](#)

第 12 章

生産性を上げるテクニック

特別な機能を使用すれば、デジタイズにかかる時間を短縮することができます。EmbroideryStudioには、スター（星型）やリングなどの定型の形状を作成できる入力ツールがあります。ボーダーライブラリから、デザインに装飾的なボーダーを追加することもできます。EmbroideryStudioにはオブジェクトに中抜きを切り取ったり、中抜きを埋めるツールがあります。既存の形状をベースにしたアウトラインを生成するツールもあります。



また EmbroideryStudio にはデザインを部分的または全体を反転させ、装飾的なリースやボーダーを作成できるツールがあります。左右対称のオブジェクトを作成するのにも最適です。あるいは、バッジなどのデザインの配列を自動的に作成し、並び替えをおこないます。

定型の形状を追加する

EmbroideryStudio には生産性を高めるツールが数多くあり、ボーダーやデザインのオブジェクト（刺繍またはベクター）として使用できる、定型の形状を素早く

作成することができます。これらのツールは、特にロゴデザインや刺繍バッジの作成に便利です。



デザインのボーダーを追加する



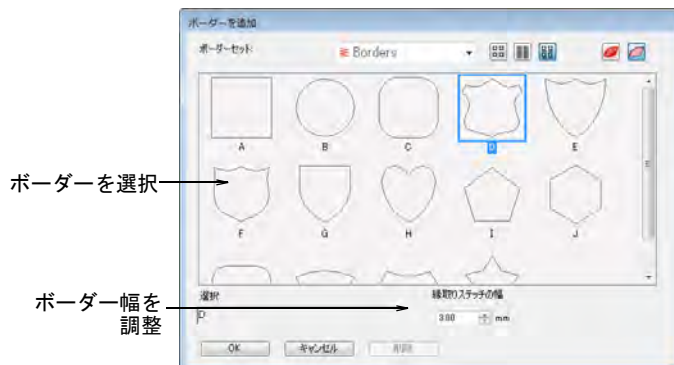
ツールボックス>ボーダーを追加を使用し、レタリングあり/なしでボーダーをデザインに（または選択したオブジェクトに）追加します。

ボーダーライブラリを使用し、デザインや選択したオブジェクトに四角形、楕円形や盾形などの装飾的なボーダーを加えることができます。



デザインに装飾的なボーダーを追加するには

- 1 デザインを開き、ボーダーを追加アイコンをクリックします。



参考 個々のオブジェクトを選択することにより、デザイン全体ではなくこれらのオブジェクトにボーダーを追加することができます。

- 2 必要に応じてボーダーを選択し、**ボーダー幅**を調整します。初期値は 3.00mm です。
- 3 **OK** をクリックします。
- 4 通常の方法で糸色の変更、ボーダーサイズの調整などボーダーを編集します。



参考 初期設定では、ボーダーは比例的にサイズ変更できます。中心のアンカーポイントから両側に向かってサイズ変更するには、**Shift** キーを押しながらハンドルをドラッグします。**Ctrl** キーを押しながらハンドルをドラッグすると、縦横に自由にサイズ変更ができます。

スター & リングをデジタイズする



デジタイズ > スターを使用し、ジグザグステッチで埋められた星形をデジタイズします。

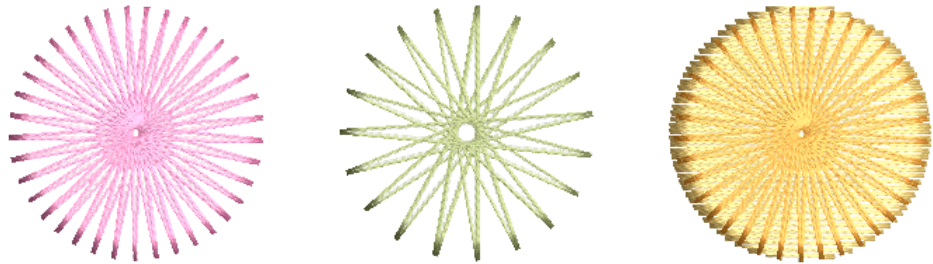


デジタイズ > リングを使用し、円形や楕円形のリングをデジタイズします。

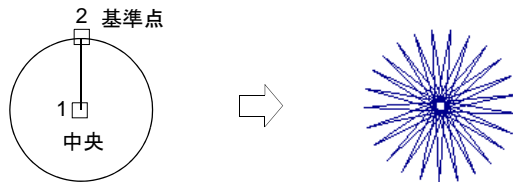
デジタイズツールバーにはリング、スター、フレンチドット型の刺繍が素早く作成できるツールがあります。

スター

スターツールで、ターンするジグザグステッチで星やフレンチドット型の刺繍をデジタル化します。

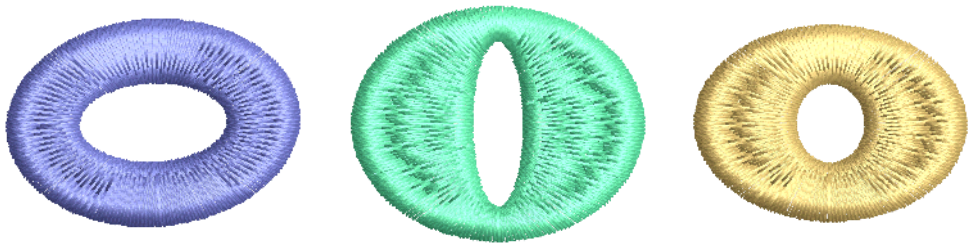


スターをデジタル化するには、クリックで中心をマークし、再度クリックして半径を設定します。このポイントは**開始点**になります。楕円形のスターを作成するには、2つ目の半径ポイントをマークした後に **Enter** を押します。

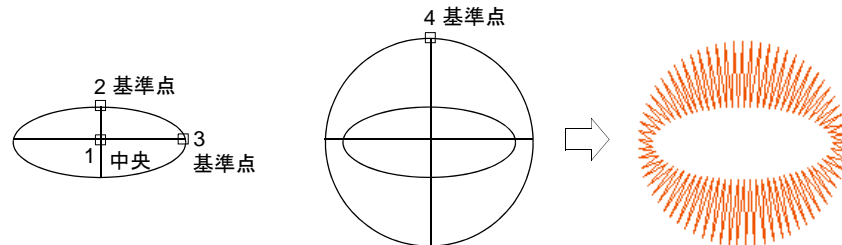


リング

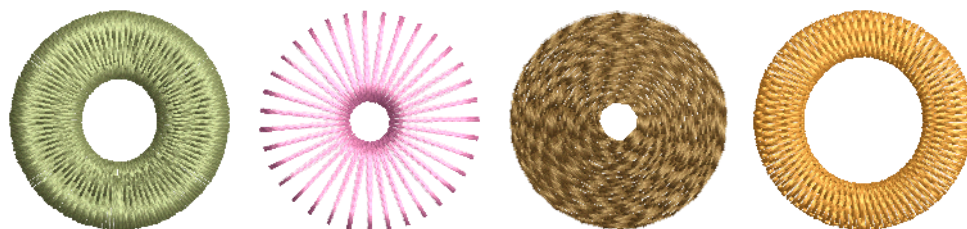
リングツールで、サークルや楕円形をデジタル化してリングを作成します。内外で別の輪郭を組み合せると、異なる効果が作成できます。



リングをデジタル化するには、リング内部の輪郭を円形または楕円形にデジタル化します。同様にリングの外側の輪郭をデジタル化し、**Enter** を押します。



リングは様々な埋め込みタイプでデジタル化できます。ラインステッチは渦巻状のパターンでリングの周りにステッチが施されるため、リングに非常に適しています。



関連項目

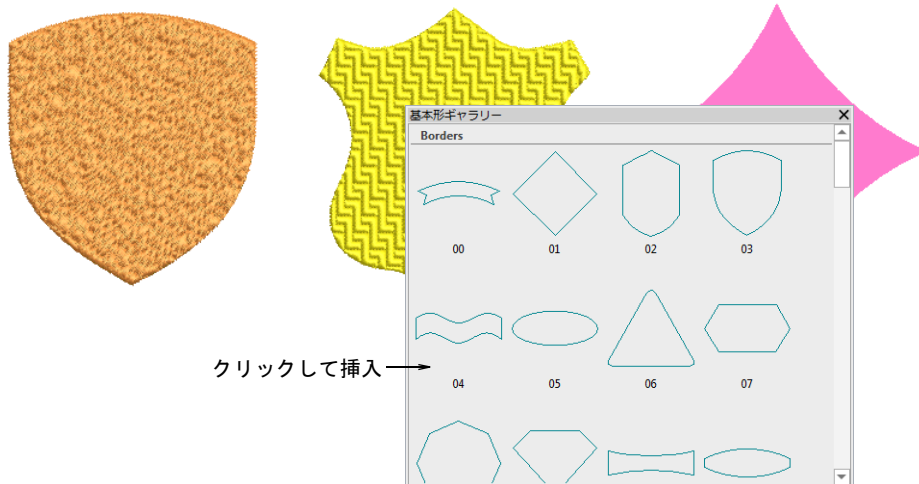
◀ [スター&リングを变形する](#)

基本形をデジタル化する



グラフィカルデジタル化> 基本形を使用し、基本的な形状をデジタル化します。<Ctrl> を押し縦横比を維持します。<Shift> を押し、初めのポイントを中心にします。

グラフィカルデジタル化ツールバーには、**定型の形状**が保存されているライブラリからオブジェクトを素早く作成できる、基本形ツールがあります。これらのオブジェクトはベクターオブジェクトとして作成したり、アウトラインや埋め縫いステッチを適用することができます。この機能は、ロゴデザインや刺繍バッジを作成する時に便利です。使用できる形状は定型のボーダーセットと同じです。Ctrl と Shift キーを単独または組み合わせて使用し、縦横比と中心点を維持します。



関連項目

- ◀ 刺繍オブジェクトを变形する

中抜きを追加 & 埋める

EmbroideryStudioにはオブジェクトに中抜きを切り取ったり、中抜きを埋めるツールがあります。



中抜きを追加 & 削除する



グラフィカルデジタイズ > 抜き穴 > 中抜きを追加を使用し、埋め縫いオブジェクトに中抜きを作成します。



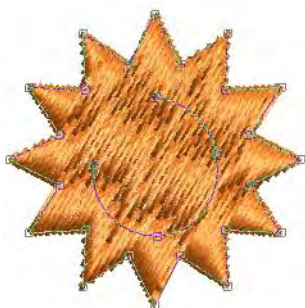
グラフィカルデジタイズ > 抜き穴 > 中抜きを削除を使用し、選択したオブジェクトから中抜きを取り除きます。

EmbroideryStudioの**中抜きを追加**ツールで、角度が単一の選択した閉じたオブジェクトに中抜きを追加します。**中抜きを削除**ツールは、閉じた形状にある不要な抜き穴を削除します。

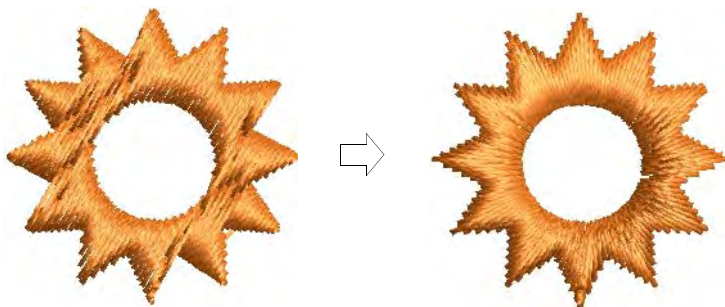
中抜きを追加 / 削除するには

- ◀ 変更するオブジェクトを選択します。
- ◀ **中抜きを追加**アイコンをクリックします。オブジェクトのアウトラインの周りに、基準点が表示されます。

- ◀ オブジェクトに輪郭をデジタイズします。各輪郭をデジタイズした後に **Enter** を押します。



- ◀ **Enter** を押します。
- ◀ 必要に応じて、オブジェクトにターンするステッチ角度を追加します。



メモ 閉じたオブジェクトから内部にあるすべての境界線を削除するには、それらを選択して**中抜きを削除**をクリックします。

関連項目

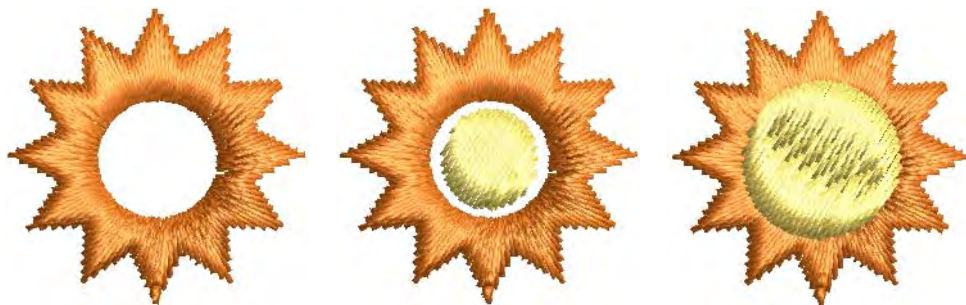
- ◀ [自由形状に中抜きを追加する](#)
- ◀ [下側のステッチを取り除く](#)
- ◀ [ステッチ角度を調整する](#)

中抜き部分を埋める



グラフィカルデジタイズ > 抜き穴 > 中抜き部分を埋めるを使用し、形状を再びデジタイズすることなく既存の輪郭で中抜きを埋めます。中抜きをぴったり埋めるか、オフセットにするか選択します。

中抜き部分を埋める機能で新しいオブジェクトを作成します。中抜き部分があるオブジェクトの中抜きを、デジタイズせずに埋め込むことができます。

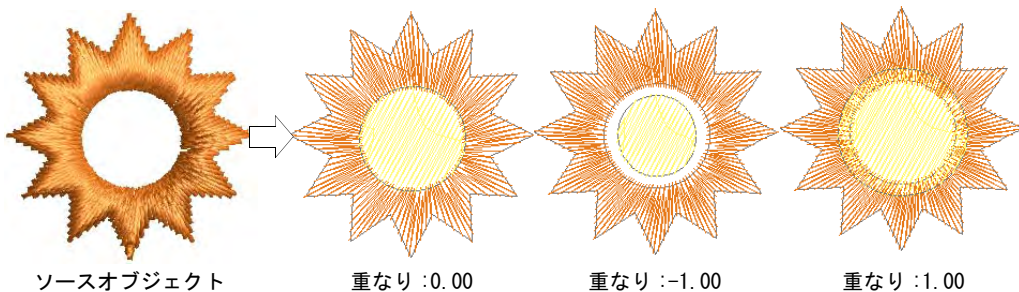


中抜き部分を埋めるには

- 1 ベースになるオブジェクトを選択し、**中抜き部分を埋める**アイコンをクリックします。



- 2 重なり部分の値を入力します。



- 3 **OK** をクリックします。新しく作成したオブジェクトは現在の埋め縫いのステッチ設定、ステッチ角度、糸色で埋められます。新しいオブジェクトはそれぞれ独立したオブジェクトで、ソースオブジェクトのすぐ後のステッチ順序に配置されます。
- ◀ 中抜きをちょうどそのサイズで覆うには、初期設定値の **0.00** で確定します。
 - ◀ 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、マイナスの重なり値を入力します (例: **-1.00**)。
 - ◀ 中抜きと基のオブジェクトを重ねるには、プラスの重なり値を入力します (例: **1.00**)。

アウトライン&オフセットを生成する

EmbroideryStudioには、既存の輪郭を使用してアウトラインと埋め込み部を素早く生成できるツールがあります。アウトライン&オフセット機能で、間隔が固定または可変の閉じたオブジェクトから、アウトラインとオフセットオブジェクトを作成することができます。

簡単オフセット



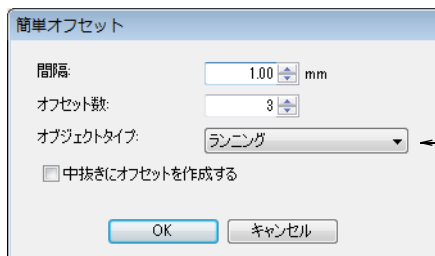
ツールボックス>簡単オフセットを使用し、刺繍オブジェクトまたは閉じたベクターオブジェクトの正確なアウトラインを作成します。

簡単オフセット機能では、選択オブジェクトの周りやデザイン全体にいろいろな種類のアウトラインで、アウトラインステッチを素早く作成することができます。



アウトラインとボーダーを作成するには

- 1 ソースオブジェクトを選択し、簡単オフセットアイコンをクリックします。



← オフセットオブジェクトの種類を選択

- 2 必要に応じて設定を調整します。

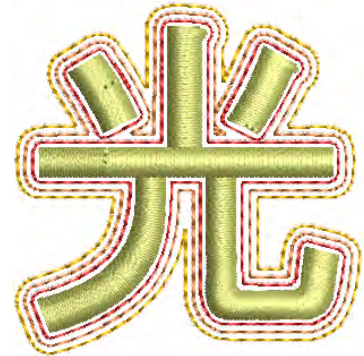
オプション	機能
間隔	アウトラインのオフセットをmm（ミリメートル）で設定します。0（ゼロ）またはマイナス値を設定することもできます。
オフセット数	アウトラインの数（99まで）特定します。

オプション	機能
オブジェクトタイプ	選択可能なアウトラインオブジェクトのタイプ：ランニング、トリプルランニング、コラムC。
中抜きにオフセットを作成する	選択オブジェクトにある中抜きに、アウトラインを作成するかどうかを決定するオプションです。

- 3 OK をクリックして、設定を適用します。デザインのアウトラインは、現在のプロパティのパレットの色でステッチされます。必要に応じて設定を調整します。



参考 簡単オフセットは、デザイン全体やレタリングの周りにアウトラインを作成します。



アウトライン&オフセットを作成する



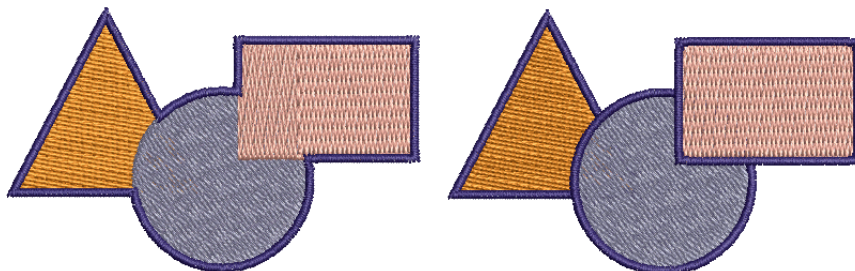
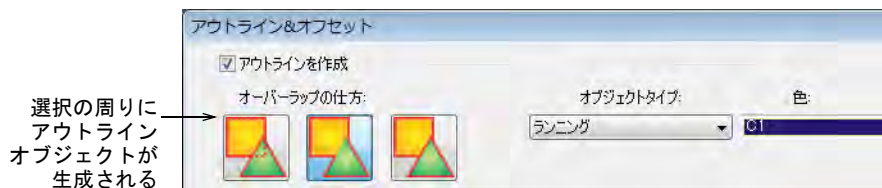
ツールボックス>アウトライン&オフセットを使用し、埋め縫い刺繍オブジェクトや閉じたベクターオブジェクトのアウトラインやオフセットを作成します。

アウトライン&オフセットツールは、選択したオブジェクトやデザイン全体に様々な種類のアウトラインステッチを追加します。閉じた形状（ベクターオブジェクト、ランニング、埋め縫い形状）ならば、どれでも使用できます。

アウトライン

アウトライン&オフセットダイアログは、アウトラインとオフセットの2つのパネルに分かれています。アウトラインパネルは、選択したオブジェクト（複数可）の周りにアウトラインを生成するのに使用します。ドロップリストには、すべてのアウトラインステッチタイプがリストされています。選択した各オブジェ

クトにアウトラインが生成され、ソースオブジェクトのすぐ後のステッチ順序に挿入されます。



オーバーラップの仕方は、アウトラインがどのようにオーバーラップするかを定義します。

オーバーラップの仕方

	各アウトライン	各オブジェクトのアウトラインがすべて生成されません。
	共通アウトライン	交差するアウトラインは、単一のアウトラインに結合されます。
	切り取りアウトライン	重なりあったアウトライン部分は、重なっているオブジェクトで切り取られます。

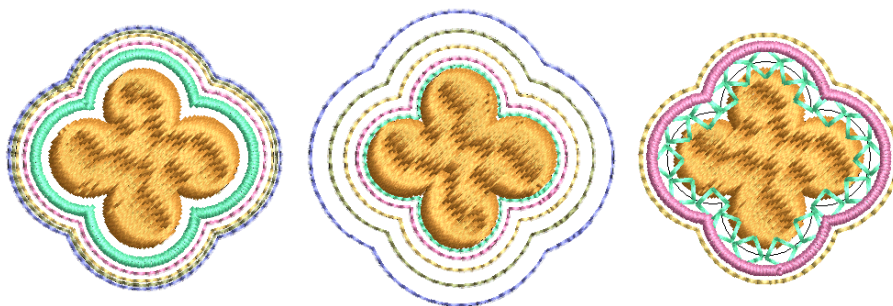
オフセット

オフセットパネルではスタイル、色、間隔を組み合わせることで単一または複数のオフセットを生成することができます。閉じた形状（ベクターオブジェクト、ランニ

ング、埋め縫い形状) ならば、どれでも使用できます。基のオブジェクトを保持するオプションもあります。

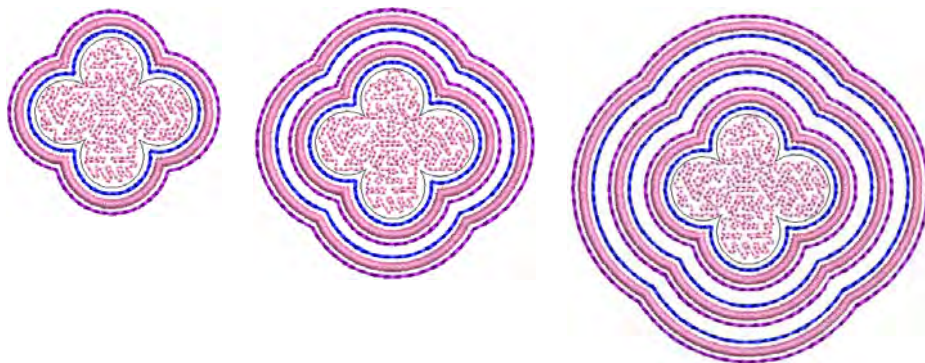


- ◀ オフセットを作成にチェックを入れ、オフセットパターンパネルでオフセットパターンを定義します。各列は単一のオフセットを定義します。それぞれ、オブジェクトタイプを特定します (例: ランニングを「1 ミリ間隔の青色」のように設定)。各間隔は前のオブジェクトから計算されます。

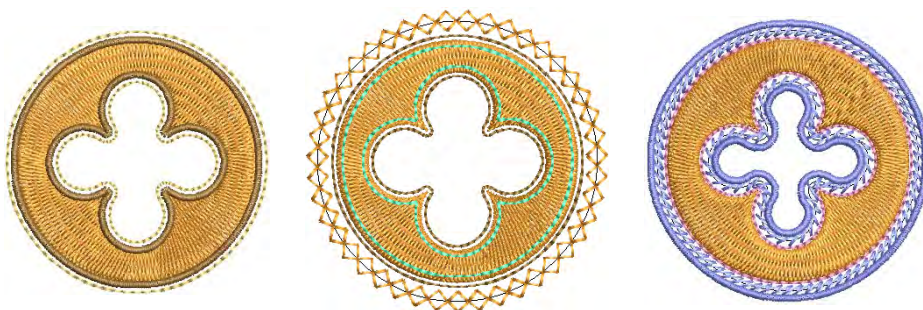


- ◀ 「+」 ボタンを使用して、パターンにオフセットを追加します。ロックアイコンを使用し、設定をロックします。

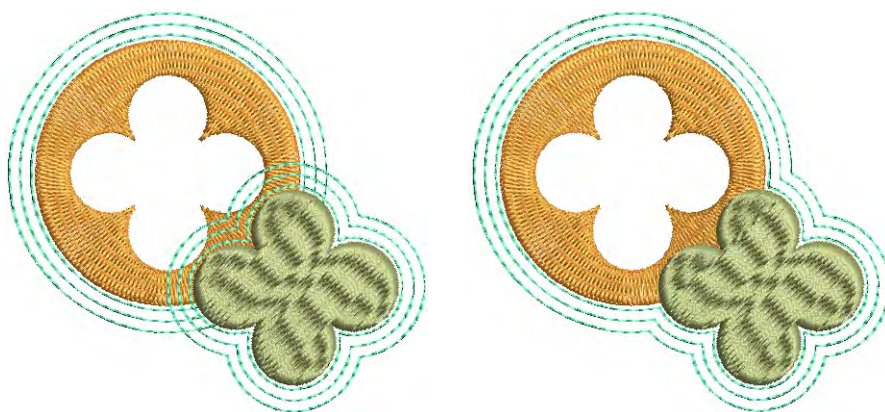
- ◀ **パターン数フィールド**で、パターンのリピート数を特定します。**パターン間隔フィールド**で、パターンのリピート間隔を調整します。



- ◀ 必要に応じて、**中抜きにオフセット**を作成するチェックボックスにチェックを入れます。



- ◀ **オーバーラップの仕方オプション**で、オーバーラップ部分のオフセットを定義します。



- ◀ オフセットを渦巻き状に繋げるチェックボックスにチェックを入れ、ソースオブジェクトの周りに連続した渦巻きを作成します。



- ◀ 必要に応じて、丸い角または角張った角を選択します。角張った角を選択する場合は、角の限度値を調整します。まず**鋭角処理**を選択し、希望の角度値を設定します。



- ◀ 必要に応じて、**形成の精度**の設定を調整します。これは生成したオブジェクトのアウトラインの滑らかさをコントロールします。数値が大きいほどカーブが滑らかになります。数値がゼロの場合、生成したアウトラインは滑らかにはなりません。これはカッティングマシンで使用するのに適しています。



メモ 初期設定ではソースオブジェクトは維持されます。維持をしないと、ソースオブジェクトはオフセットオブジェクトにステッチ順序の同じ位置で置き換え

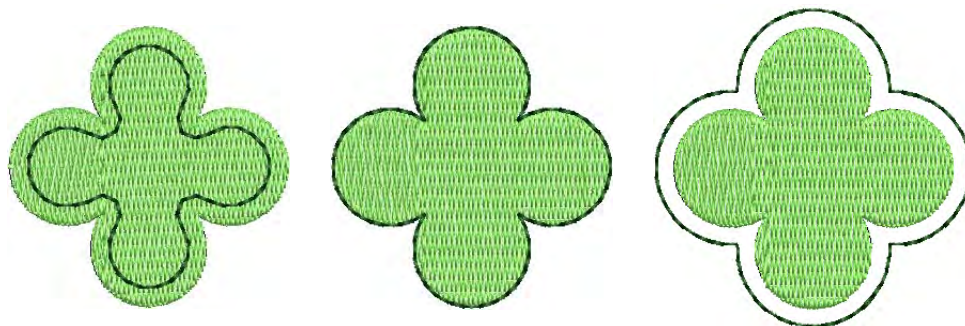
られます。最終的に生成されるオブジェクトの開始 / 終了点は、ソースオブジェクトのものと非常に近いものになります。

マイナスのオフセットを作成する



ツールボックス>アウトライン&オフセットを使用し、埋め縫い刺繍オブジェクトや閉じたベクターオブジェクトのアウトラインやオフセットを作成します。

アウトライン&オフセットツールでは、プラス / マイナスの両方のオフセットを特定することができます。



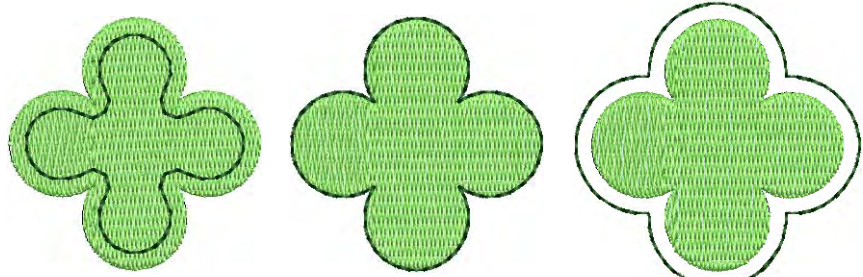
マイナスのオフセットを作成するには

- 1 ソースオブジェクトを選択し、アウトライン&オフセットアイコンをクリックします。



- ◀ オフセットを作成にチェックを入れ、オフセットパターンパネルで単一のオフセットオブジェクトを定義します。
- ◀ オフセットをミリメートルで設定します。

- ◀ オフセットオブジェクトを、基のオブジェクトの中心に置くには **0.00** を入力します。
- ◀ オフセットオブジェクトを基のオブジェクトの外に置くには、プラスのオフセットを入力します（例：**1.00**）。
- ◀ オフセットオブジェクトを基のオブジェクトの内側に置くには、マイナスのオフセットを入力します（例：**-1.00**）。

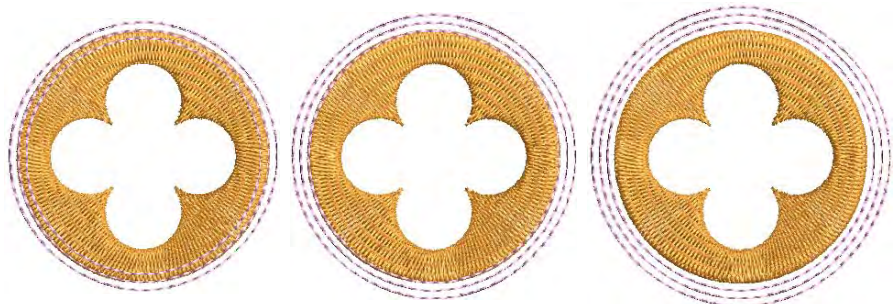


マイナスのオフセット

オフセット 0

プラスのオフセット

- ◀ 複数のオフセットを作成したい場合は、**パターン数**フィールドに数値を入力します。
- ◀ **パターン間隔**を選択し、ミリメートル単位でオフセット数値を入力します。オフセットは基のオブジェクトの内側にオフセットするようマイナスの数値を入力しても、常にプラスの方向に（外側に向かって）オフセットされます。前のオブジェクトからの間隔（ソースオブジェクトではない）が計算されません。



オフセット間隔：-1.5mm
パターン数：3
パターン間隔：3mm

オフセット間隔：0mm
パターン数：3
パターン間隔：1.5mm

オフセット間隔：1.5mm
パターン数：3
パターン間隔：0mm



メモ 上記のテクニックの代用として、単一のオフセットパターンとして全体にマイナスのオフセットを定義することができます。間隔の設定の仕方に注意してください。

☑ オフセットを作成

オフセットパターン

#	間隔	距離	オブジェクトタイプ
1	-1.50 mm	-1.50 mm	ランニング
2	1.50 mm	0.00 mm	ランニング
3	1.50 mm	1.50 mm	ランニング

オフセットパターンを定義

パターン数を1に設定

パターン数: 1 パターン間隔: 3.00 mm オフセットの合計:

オーバーラップの仕方 コーナー 鋭角処理 中抜きにオフセットを作成 オフセットを滑着き状に製

適用角度: 20 度 形成の精度:

開いたオブジェクトにオフセットを作成する

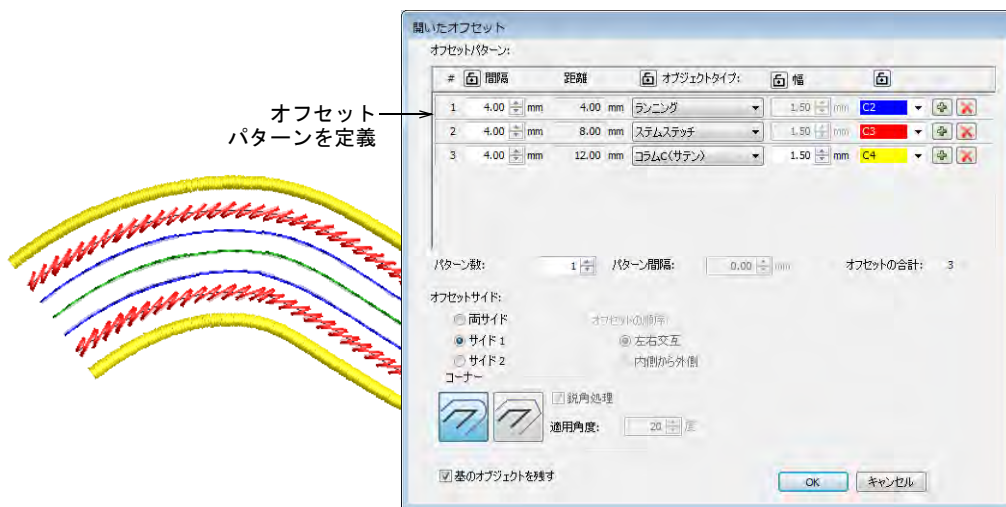


ツールボックス > 開いたオフセットを使用し、開いた刺繍 / ベクターオブジェクトに正確なオフセットを作成します。



ツールボックス > アウトライン & オフセットを使用し、開いた刺繍 / ベクターオブジェクトに閉じたオフセットを作成します。

開いたオフセットツールは、開いた形状に平行するオフセットを生成することができます。オフセットラインは特定の数で片側のみ、または両側に、特定の距離で生成します。



アウトライン&オフセットツールを開いたオブジェクトに使用して、図のように閉じたオフセットを作成することができます。必要に応じて、丸い角または角張った角を選択します。角張った角を選択する場合は、角の限度値を調整します。まず鋭角処理を選択し、希望の角度値を設定します。



選択を反転する

ミラーマージツールを使用すれば、選択した刺繍オブジェクトの複製や変形を自動的に行うことができ、また単一オブジェクトに合成することもできます。リースまたは装飾的なボーダーを作成するのに使用します。左右対称のオブジェクト

を作成するのに最適です。カラーブロックは自動的に並べ替えられ、不要な色替えを最小限に抑えます。



選択を横方向 & 縦方向に反転する



ミラーマージ > 横方向に反転コピーの使用し、オブジェクトやデザインを横方向に複製し反転します。



ミラーマージ > 縦方向に反転コピーを使用し、オブジェクトやデザインを縦方向に複製し反転します。



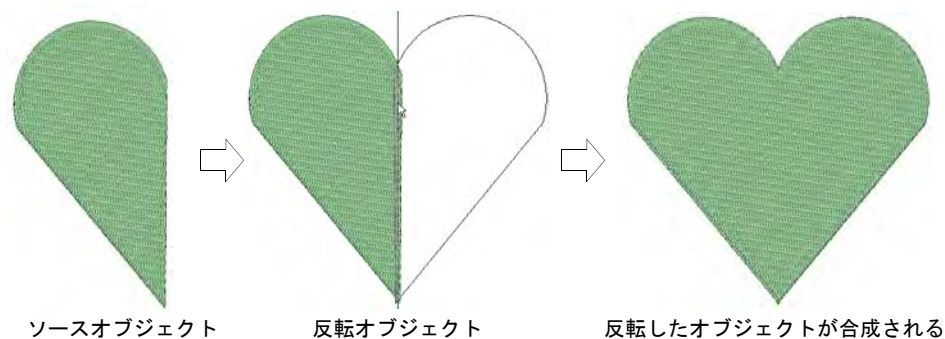
ミラーマージ > 両方向に反転コピーを使用し、オブジェクトやデザインを両方向に同時に複製し反転します。

横方向に反転コピーと縦方向に反転コピーツールは、選択の複製と反転を同時に行ないます。オブジェクトを選択し、ツールをクリックして複製しどちらかの方

向に反転します。反転ポイントをクリックでマークし、**Enter** を押して確定します。



ミラーマージツールはオブジェクトを合成 & 反転して、単一のオブジェクトを作成します。複製が基のデザインやオブジェクトに重なる場合は、オブジェクトを合成するかどうかの確認が表示されます。オブジェクトを繋ぎ合わせて、顔やハート型など上下左右完璧に対称な形状を自動的に作成することができます。



複数の反転を作成する

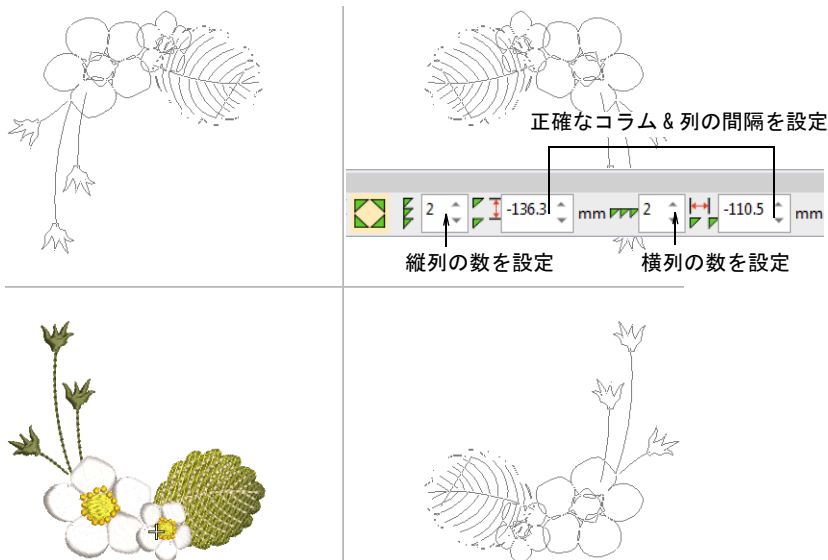


ミラーマージ > 反転を使用し、オブジェクトやデザインを複製し、反転します。

反転ツールは、デザインの複製と反転が同時に行なえます。列やコラムは好きな数に設定できます。この機能は、ファッションやテキスタイルデザインを作成するのによく使用されます。リースポイントは最大 100 まで設定できます。

反転オブジェクトを作成するには

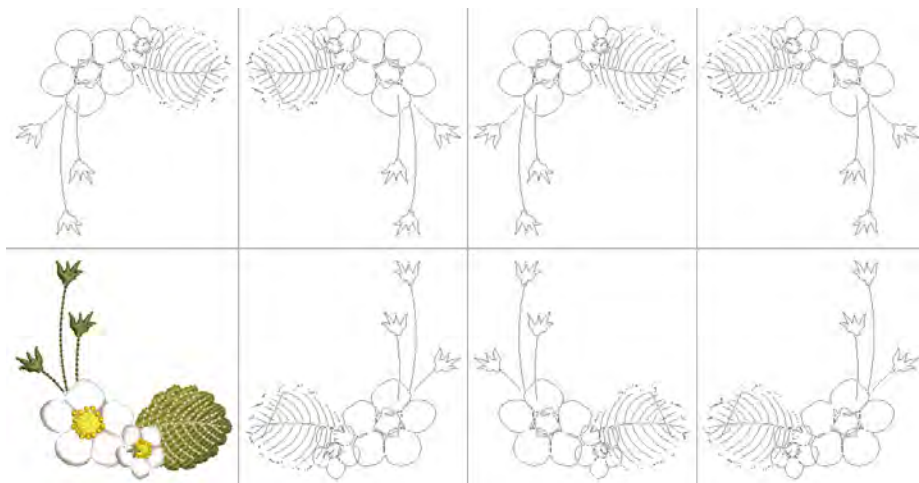
- 1 オブジェクトまたはデザインを選択します。
- 2 反転アイコンをクリックします。関連する設定がアクティブになります。
- 3 複製する位置までポインタを移動します。



参考 ミラーマージを使用中にオートスクロールを解除するには、Shift を押します。

- 4 設定ツールバーでコラムと列の数を調整します。Tab キーを使用してフィールドからフィールドに移動し、数値を入力します。
- 5 更に正確な位置の指定には、間隔の設定を数値で入力します。数値を決定するには、Enter を押します。

6 反転ポイントをクリックでマークし、Enter を押して確定します。



メモ カラーブロックは自動的に並べ替えられ、不要な色替えを最小限に抑えます。

関連項目

◀ [オブジェクトを複製する](#)

リース配列を作成する



ミラーマージ>リースを使用し、中心点周りにオブジェクトを複製します。



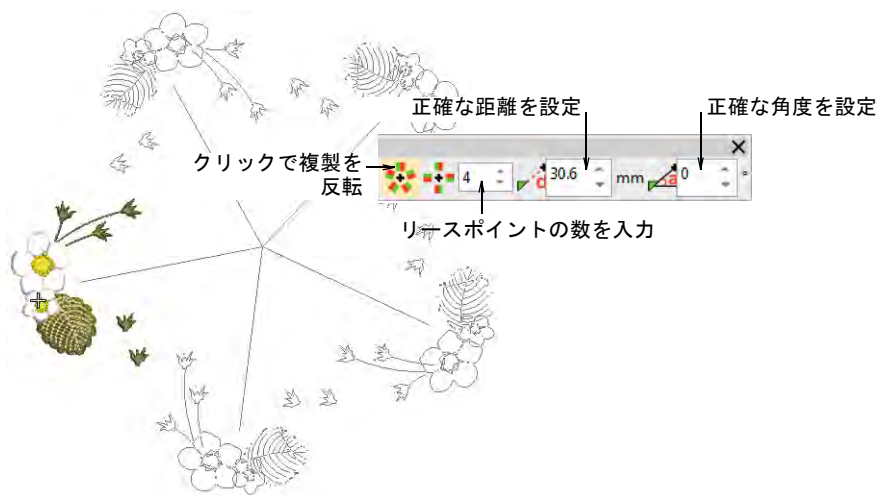
ミラーマージ>万華鏡配列を使用し、対のオブジェクトをリースに反転します。

リースツールで、中心点周りにオブジェクトを複製します。**万華鏡配列**も選択を反転します。カラーブロックは自動的に並べ替えられ、不要な色替えを最小限に抑えます。



リースを作成するには

- 1 オブジェクトまたはデザインを選択します。
- 2 リースアイコンをクリックします。関連する設定がアクティブになります。
- 3 ポインタを移動します。**万華鏡配列**をクリックし、複製を反転します。
- 4 リースポイントの数を入力します。オブジェクトが反転されるので、**万華鏡配列**は偶数のオブジェクトに適用するのが最適です。



- 5 複製する位置までポインタを移動します。基準線の角度を 45 度ごとに制御するには、**Ctrl** を使用します。
- 6 より正確に配列するには、**距離**と**角度**の設定を調整します。Tab キーを使用してフィールドからフィールドに移動し、数値を入力します。数値を決定するには、**Enter** を押します。



メモ 距離と角度は、基の中心点からリースまたは万華鏡の中心点までが測定されます。

- 7 反転ポイントをクリックでマークし、**Enter** を押して確定します。中心点を軸に選択が複製、反転して配列されます。



メモ 複製が基のデザインやオブジェクトに重なる場合は、オブジェクトを合成するかどうかの確認が表示されます。

デザインの配列を作成する



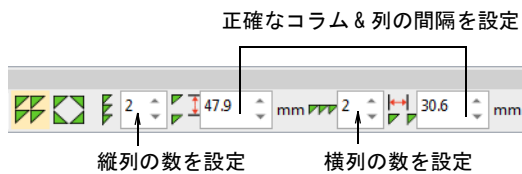
ミラーマージ配列を使用し、バッジなどのデザインを複製し、効率的なステッチが行えるようカラーブロックを並び替えます。

配列ツールでバッジ等のデザインを効率的なステッチが行なえるよう、縦横の列の間隔をあけて複数のコピーを作成します。カラーブロックは自動的に並べ替えられ、不要な色替えを最小限に抑えます。

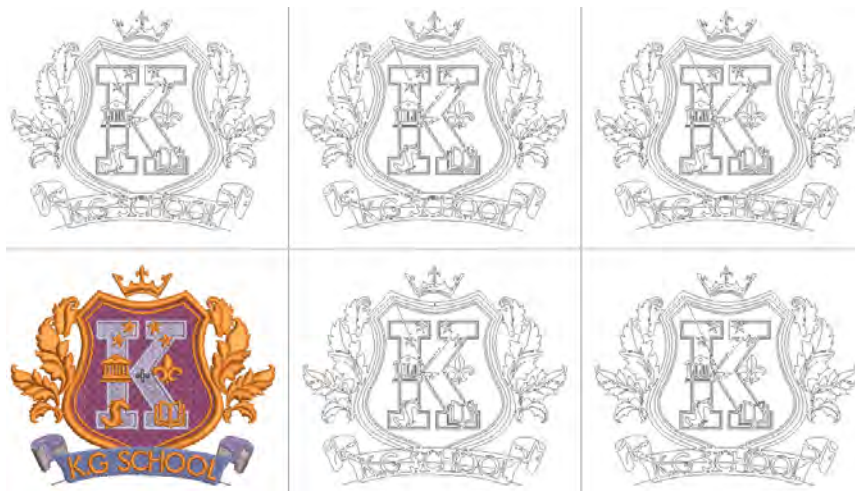
デザインの配列を作成するには

- ◀ オブジェクトまたはデザインを選択します。
- ◀ 配列アイコンをクリックします。関連する設定がアクティブになります。
- ◀ ポインタを移動すると、それに従い複製アウトラインも移動します。ミラーマージを使用中にオートスクロールを解除するには、**Shift** を押します。

- ◀ 縦横の列の数を設定します。Tab キーを使用してフィールドからフィールドに移動し、数値を入力します。



- ◀ 複製する位置までポインタを移動します。



- ◀ 画面上をクリックしてアンカーポイントを入力するか、**Enter** を押して操作を完了します。



- ◀ また正確な位置の指定には、間隔の設定を数値で入力します。数値を決定するには、**Enter** を押します。

デザインを編集する

刺繍デザインは作成後でもデザインサイズを変更したり、個別のオブジェクトやステッチを編集することができます。

オブジェクトを組み合わせる、並べ替える

この章では、コピー、貼り付け、複製、挿入の機能を利用して、オブジェクトやデザインを組み合わせる方法について説明しています。カラーオブジェクトリストを使用した順序変更や、切り取り、貼り付けによるオブジェクトの順序変更、色による順序変更などの方法や、またグループ化されたオブジェクトのオートブランディングについても説明しています。詳細は[オブジェクトを組み合わせる、並べ替える](#)をご覧ください。

オブジェクトを編集する

この章では、オブジェクトの拡大 / 縮小、回転、傾斜、反転と同様に、オブジェクトの配置、オブジェクトのロック、グループ化、配列について説明しています。詳細は[オブジェクトを編集する](#)をご覧ください。

オブジェクトを変形する

この章では、オブジェクトの形状を変形するツール（形状を編集、ステッチ角度を指定、ステッチの開始 / 終了点を変更など）について説明しています。また刺繍オブジェクトの変換も説明しています。詳細は[オブジェクトを変形する](#)をご覧ください。

ステッチとマシン機能

この章では、ステッチの選択と編集、また選択されたステッチのオブジェクトへの変換について説明しています。またマニュアルによる機能の挿入とそれらの確認、編集、消去、ステッチの編集方法とステッチリストでマシン機能を編集する方法、マニュアルデジタイズのテクニックについても説明しています。詳細は[ステッチとマシン機能](#)をご覧ください。

第 13 章

オブジェクトを組み合わせる、並べ替える

EmbroideryStudio はオブジェクトを組み合わせたり、並べ替えたりする機能を装備しています。その機能を使用してオブジェクトをデザインに追加でき、作成したデザインは刺繍の縫い順序や色替え回数を最適化し、生産性のよいものになります。



ステッチの順序は、通常デザインをデジタイズした順番になります。グラフィックイメージを自動で刺繍に変換する場合は、EmbroideryStudio で自動的に最適なステッチ順序が構築されますが、見栄えや生産効率のアップのために、調整することもできます。

カラーオブジェクトリストは、オブジェクトと色によりグループ分けされたオブジェクトを順番に表示しています。この機能を利用して、グループ化、切り取り、コピー、貼り付け、さらに選択オブジェクトやカラーブロックの順序変更を簡単に行うことができます。

オブジェクトとデザインを合成する

オブジェクトは組み合わせで複合デザインを作成することができます。オブジェクトはディスクから挿入したり、MS Windows (R) のクリップボードを介してコピー&貼り付けしたり、同じデザイン内のオブジェクトを複製して組み合わせることができます。



デザインを挿入する



標準 > 刺繍をインポートをクリックし、現在のデザインに刺繍デザインファイルをインポートします。

EmbroideryStudio ではデザインを他のデザインに挿入でき、組み合わせたデザインは保存することができます。デザインを他のデザインに挿入した場合、それぞれのデザインのカラーパレットは統合されます。RGB 値が同じ色は、同じ糸色として自動的に識別されます。これらの色を別の色として維持したい場合は、インポート前にどちらかの色を変更する必要があります。

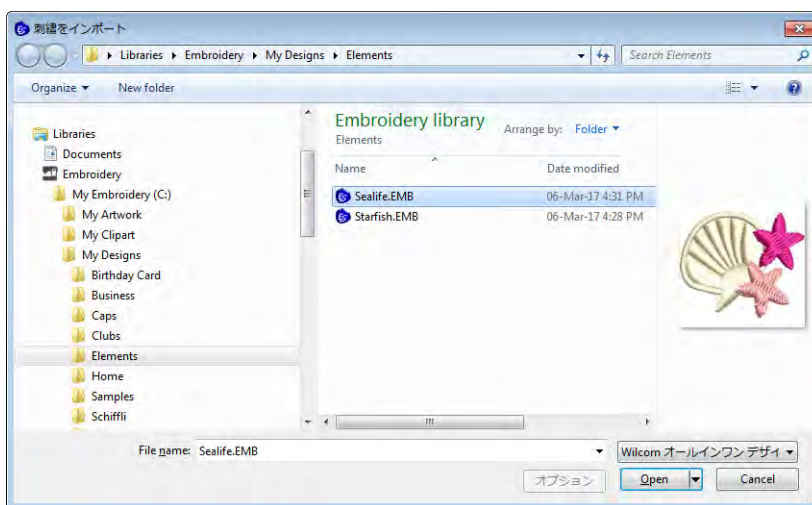
デザインを挿入するには

- 1 ベースにするデザインを開きます。

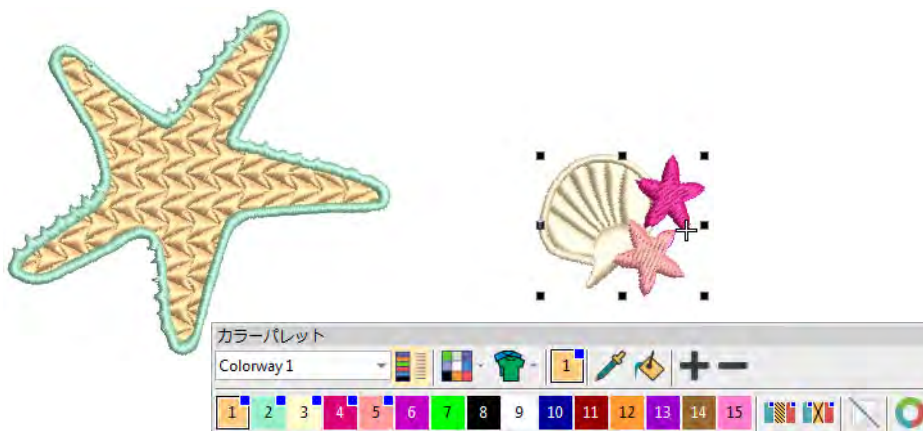
- 2 必要に応じて、デザインを挿入したいステッチ順序まで移動します。それ以外は挿入したデザインは、ステッチ順序の一番後ろに配置されます。



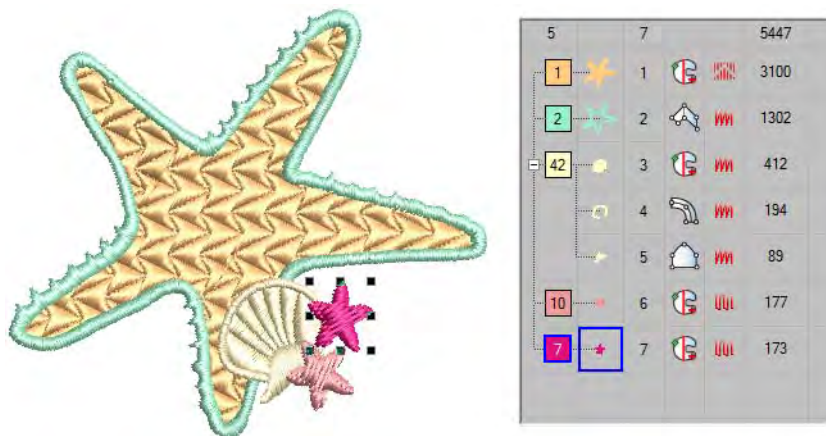
- 3 標準 > 刺繍をインポートを選択します。ファイルの種類は初期設定で Wilcom 由来の EMB フォーマットになりますが、使用可能であればどの刺繍ファイルでも使用できます。



- 4 挿入したいデザインを選択して、開くをクリックします。デザインが現在の針位置に挿入されます。初期設定では色はパレットに追加されます。



- 5 必要に応じて、挿入したデザインのサイズ変更や配置をします。挿入したデザイン中のすべてのオブジェクトに効果が適用できるように、操作を行う前にオブジェクトをグループ化しましょう。



- 6 効率的なステッチを行えるよう色を並び替えます。



メモ オプション>一般タブでは、挿入したデザインの色を現在のパレットに合わせる「パレットの色に合わせる」を設定することができます。

関連項目

- ◀ [刺繍クリップアートでデザインを挿入する](#)
- ◀ [挿入したファイルの糸色の取り扱い](#)
- ◀ [刺繍オブジェクトを並び替える](#)
- ◀ [オブジェクトを編集する](#)

オブジェクトをコピーする & 貼りつける



標準 > 切り取りを選択し、選択オブジェクト切り取ります。



標準 > コピーを使用し、選択オブジェクトをコピーします。

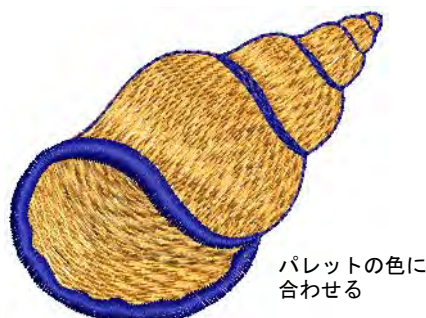
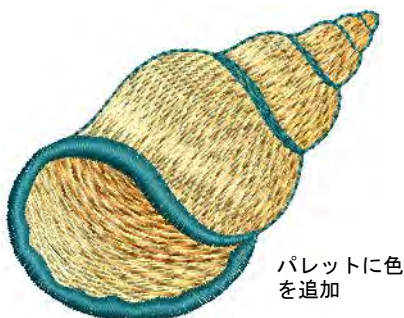


標準 > 貼り付けを使用し、コピーしたオブジェクトを貼り付けます。

オブジェクトはコピーして複数の同一のオブジェクトを作成したり、別のデザインからオブジェクトを挿入することもできます。「切り取り」と「貼り付け」をすると、デザイン内のステッチ順序が変更されます。

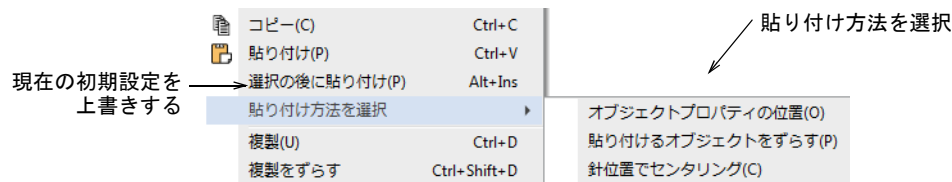
オブジェクトをコピーし、貼り付けるには

- ◀ オブジェクト（複数可）を選択しコピーをクリックするか、Ctrl+Cを押します。選択したオブジェクトがクリップボードにコピーされます。
- ◀ 必要に応じて、オプション > 一般ダイアログで、刺繍ファイルの挿入オプションを変更します。初期設定ではデザインを挿入した際、色は現在のカラーパレットに追加されます。



- ◀ 必要に応じて、オプション > 編集ダイアログで貼り付けオプションを変更します。
- ◀ 必要に応じて、オブジェクトを挿入したいステッチ順序まで移動します。それ以外は、挿入したオブジェクトはステッチ順序の一番後ろに配置されます。
- ◀ 貼り付けアイコンをクリックします。オブジェクトは現在の設定に基づき、貼り付けられます。

- ◀ 選択の後に貼り付けを使用して、選択したオブジェクトの後に直接貼り付けることもできます。



- ◀ または貼り付け方法を選択を使用し、現在の貼り付け位置設定を上書きします。ショートカットキーが使用できます。オブジェクトは1箇所につき1コピーのみ貼り付けられたことを確認しましょう。同じ位置にオブジェクトを2回貼り付けてしまうと、2回ステッチされることになります。

関連項目

- ◀ [貼り付け & 複製オプション](#)
- ◀ [挿入したファイルの糸色の取り扱い](#)
- ◀ [刺繍オブジェクトを並び替える](#)
- ◀ [オブジェクトを編集する](#)

オブジェクトを複製する



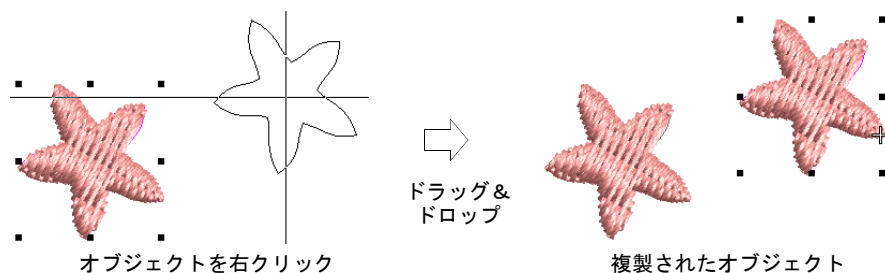
選択 > オブジェクト選択を使用し、複製するオブジェクトを選択します。

作成したオブジェクトは複製することができます。複製はオブジェクトがクリップボードにコピーされるわけではないので、クリップボードに現在のコンテンツを保持しておくことができます。複製は「クローン」とも呼ばれます。

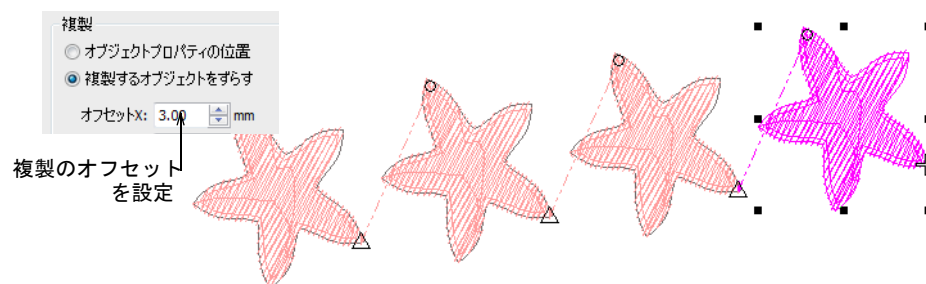
オブジェクトを複製するには

- ◀ オブジェクト（複数可）を選択します。
- ◀ 任意で、複製したオブジェクトを配置したい位置までステッチ順序を移動します。それ以外は複製したオブジェクトは、ステッチ順序の一番後ろに含まれます。

- ◀ 「クイック複製」はとても便利な機能です。オブジェクトを選択し、右クリックボタンを押し下げながら新しい位置にドラッグします。Ctrl を押し下げると、縦方向または横方向に動きを抑制することができます。



- ◀ また **編集 > 複製** を選択するか、**Ctrl+D** を押し、最後に複製したオブジェクトを複製しつづけることもできます。
- ◀ また **Ctrl+Shift+D** を押しと、プリセットしたオフセット値で複製することができます。 **オプション > 編集ダイアログ** で、この設定を調整します。



参考 同じ方法で、別ウィンドウにもオブジェクトを複製することもできます。自動スクロールを一時的に非アクティブ状態にしたい場合は、Shift を押しながらドラッグします。 **ウィンドウ > 新規タブグループ** で、複数のデザインウィンドウを同時に表示することができます。

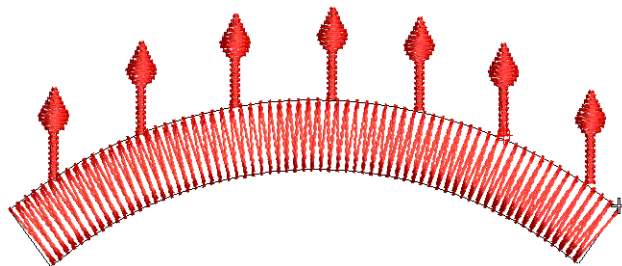
関連項目

- ◀ [貼り付け & 複製オプション](#)
- ◀ [デザイン中を移動する](#)
- ◀ [マルチビューを設定する](#)

オブジェクトを途中に挿入する

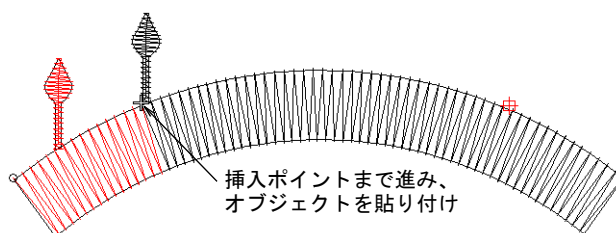
EmbroideryStudio ではオブジェクトを挿入したい **ステッチ順序** 位置を指定して、オブジェクトの途中に他のオブジェクトを挿入できます。この機能はモチーフや

長いつなぎ糸のあるデザインにとっても効果的です。全体のオブジェクト数を減らしたり、糸切りやほつれ止めを最低限におさえるのにも役立ちます。



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 新しいオブジェクトを挿入したい位置まで、針位置マーカを移動させます。



- 2 新しいオブジェクトをデジタイズするか、コピー&貼り付けします。新しいオブジェクトがステッチ順序の途中に挿入されます。機能はすべて自動的に追加されます。
- 3 矢印キーで新しいオブジェクトの位置を微調整します。

関連項目

- ◀ [貼り付け & 複製オプション](#)

オブジェクトのグループ化 & 解除

EmbroideryStudio ではオブジェクトをグループ化し、まとめて変更を適用できます。グループ化したオブジェクトは、いつでもグループ化を解除できます。間違えて移動したり変更したりしないよう、オブジェクトをロックすることも可能です。

オブジェクトのグループ化とグループ化解除



アレンジ > グループを使用し、選択したオブジェクトをグループ化します。



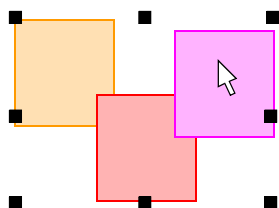
アレンジ > グループ解除を使用し、選択したオブジェクトのグループ化を解除します。

オブジェクトやデザインはグループ化して、一緒に移動したり、**拡大 / 縮小**、変形したりすることができます。オブジェクトをグループ化して、グループ全体に同じ変更を加えることにより時間が節約でき、また確実に均一な変更が適用できます。グループへの変更が終わったらグループ化を解除し、オブジェクトを個別に作業することができます。

オブジェクトをグループ化またはグループ化解除するには

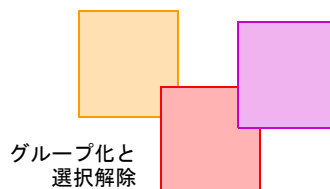
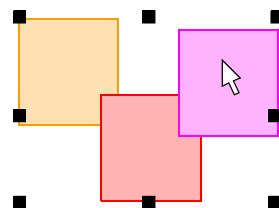
- ◀ オブジェクトを選択し、**グループアイコン**をクリックするか、**Ctrl+G**を押します。

選択したオブジェクトがグループ化されます。グループ化したオブジェクトは単一のオブジェクトとして選択、移動、サイズ変更、変形を行えます。



単一のオブジェクトとして、グループ化したオブジェクトを選択、移動、サイズ変更、変形

- ◀ グループ化を解除するには、**グループ解除**をクリックするか、**Ctrl+U**を押します。



グループ化と
選択解除



参考 カラーオブジェクトリストを使用すれば、オブジェクトを選択したり、**プロパティ**にアクセスすることが簡単にできます。オブジェクトをグループ化、ロック、非表示にするのに使用します。



関連項目

- ◀ 選択ツールでオブジェクトを選択する
- ◀ カラーオブジェクトリストで並び替える

オブジェクトのロック & ロック解除



アレンジ > ロックを使用し、選択したオブジェクトをロックします。



アレンジ > すべてのロック解除を使用し、デザイン中のロックしたすべてのオブジェクトのロックを解除します。

間違えて移動したり変更したりしないよう、オブジェクトをロックすることも可能です。下絵のイメージを固定しておくことで、誤って選択してしまうことなく、その周りの刺繍オブジェクトを安心して自由にデジタイズや編集、変形ができます。

オブジェクトをロックまたはロック解除するには

- ◀ オブジェクトを選択し、ロックアイコンをクリックするか、Kを押します。
選択ハンドルが消え、オブジェクトは選択したり変更が加えられなくなります。
- ◀ オブジェクトのロック解除を行なうには、すべてのロック解除アイコンをクリックするか、Shift+Kを押します。



参考 カラーオブジェクトリストを使用すれば、オブジェクトを選択したり、プロパティにアクセスすることが簡単にできます。オブジェクトをグループ化、ロック、非表示にするのに使用します。



関連項目

- ◀ 選択ツールでオブジェクトを選択する

◀ カラーオブジェクトリストで並び替える

グループ内のオブジェクトを選択する

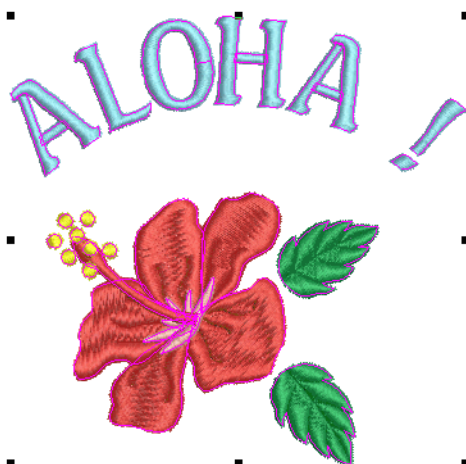


選択 > オブジェクト選択を使用し、オブジェクトを個別に選択したり、グループまたは範囲で選択します。

EmbroideryStudio ではグループ化したオブジェクト中のオブジェクトを個別に選択することもでき、より快適に素早く作業が行えます。

グループ内のオブジェクトを選択するには

◀ オブジェクト選択アイコンをクリックし、0 を押します。

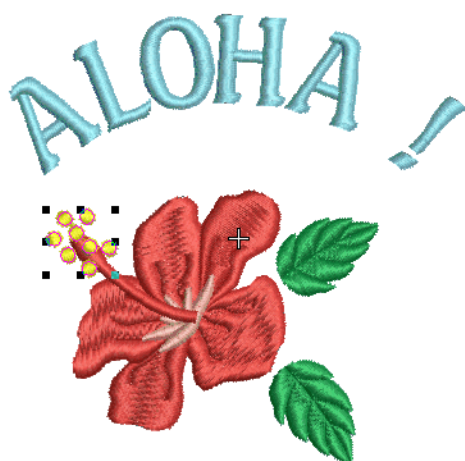


6		23		
1		1		590
		2		641
3		3-7		2103
4		8-13		270
3		14		162
2		15-22		164
5		23		1294

デザイン全体がグループ化している

◀ Alt+ クリックでグループ内の単一のオブジェクトを選択します。

- ◀ Ctrl または Shift キーを Alt と使用して、複数のオブジェクトを選択したり、グループ内のオブジェクト範囲を選択します。



3		14			162
2		15			21
		16			21
		17			20
		18			20
		19			21
		20			20
		21			20
		22			21
5		23			1294

グループ内の
オブジェクトを
個々に選択

- ◀ Alt+ ドラッグで囲み枠で選択します。
- ◀ Alt+ 囲み枠 / 折れ線でデジタイズしながら選択します。
- ◀ カラーオブジェクトリストでは、下記のテクニックを使用します。
 - ◀ グループ内の単一のオブジェクト / 色を選択する場合 (Alt+ クリック)
 - ◀ グループ内の単一のオブジェクト / 色を追加 / 削除する場合 (Alt+Ctrl+ クリック)
 - ◀ グループ内の単一のオブジェクト / 色の範囲を選択する場合 (Alt+Shift+ クリック)



メモ オブジェクト (単数 / 複数) を選択すると、プロパティやステッチなどはグループ化解除 / 再グループ化することなく、そのグループ内で変更することができます。

関連項目

- ◀ [選択ツールでオブジェクトを選択する](#)

色ごとまたはステッチタイプごとにオブジェクトを選択する

コマンド1つで、同じステッチもしくは同じ色の**刺繍オブジェクト**を選択できます。

色ごとにオブジェクトを選択する

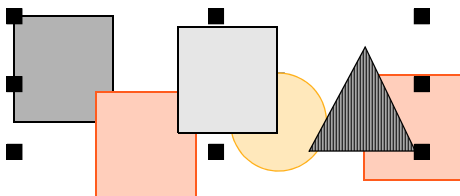
同じ色の**刺繍オブジェクト**は、コマンド一つで選択することができます。

色ごとにオブジェクトを選択するには

- ◀ **編集** > 色による選択を選択します。



- ◀ リストからカラーブロックを選択し、OK をクリックします。選択した色を使用しているデザイン内のすべてのオブジェクトが選択されます。



関連項目

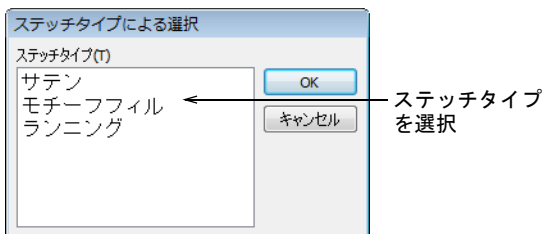
- ◀ [カラーブロックを表示する](#)
- ◀ [カラーオブジェクトリストで並び替える](#)

ステッチタイプごとにオブジェクトを選択する

同じステッチタイプの**刺繍オブジェクト**は、コマンド一つで選択することができます。

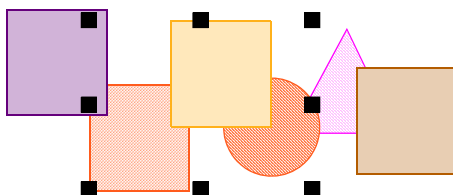
ステッチタイプごとにオブジェクトを選択するには

- 1 **編集** > ステッチタイプによる選択を選択します。ステッチタイプによる選択ダイアログが開きます。



- 2 一覧からステッチタイプを選択します。

- ◀ ある一定の範囲のステッチタイプを選択するには、Shift を押しながらかリックします。
 - ◀ 複数のステッチタイプを選択するには、Ctrl を押しながらかリックします。
- 3 OK をクリックします。選択したステッチタイプを使用するオブジェクトが選択されます。

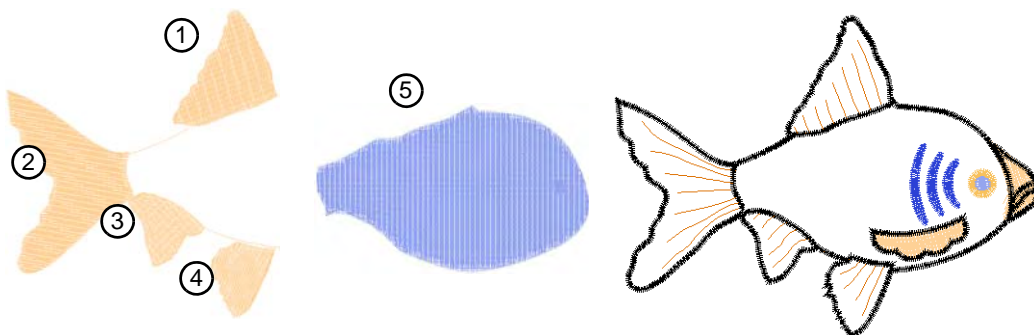


関連項目

- ◀ [色ごとにオブジェクトを選択する](#)

刺繍オブジェクトを並び替える

デザインを構成する刺繍オブジェクトは、ステッチ順序を形成します。刺繍デザインを作成する前に、前もって作成する形状やステッチ順序を把握しておくといでしょう。形状は刺繍が施しやすいものである必要があります。刺繍に最も適した形状は幅が比較的一定で、角が滑らかで鋭角なターンがなく、細く尖った細部のないものです。細かな部分や輪郭などは、常に最後に縫われるようにします。



Wilcom ワークスペースでマニュアルでデジタル化している場合、オブジェクトは作成された順番でステッチされます。デザインを CoreIDRAW グラフィックスから Wilcom ワークスペースに直接変換した場合、オブジェクトは EmbroideryStudio により自動的に並び替えられます。ステッチ順序はいつでも調整することができます。



参考 デザイン内のオブジェクトを並び替えた場合、開始 & 終了点もチェックする必要があります。開始 & 終了点を調整するも併せてご覧ください。つなぎ糸を最小限にするも併せてご覧ください。

切り取り & 貼り付けで並べ替える



標準 > 切り取りを使用し、選択したオブジェクトを切り取り、それらをクリップボードに配置します。

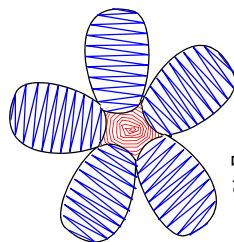


標準 > 貼り付けを使用し、コピーしたオブジェクトをデザインに貼り付けます。

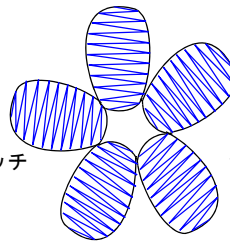
デザインからオブジェクトを切り取って、新しい位置に貼り付けてオブジェクトのステッチ順序を変更します。実際の位置は変わりません。

切り取り & 貼り付けでオブジェクトを並べ替えるには

- 1 順序を変更したいオブジェクト（複数可）を選択します。
- 2 切り取りアイコンをクリックします。選択したオブジェクトがクリップボードに移動します。

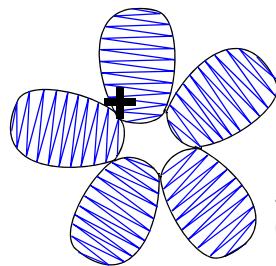


中心から先にステッチされるデザイン

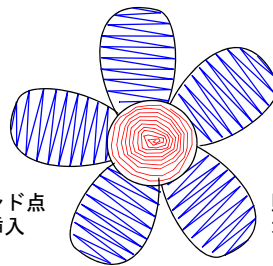


切り取ったオブジェクトはクリップボードへ

- 3 オブジェクトを貼り付けたいステッチ順序まで移動します。
オブジェクトはオブジェクトの間に貼り付けることも、他のオブジェクトの途中に貼り付けることもできます。
- 4 貼り付けアイコンをクリックします。オブジェクトは現在の設定に基づき、貼り付けられます。

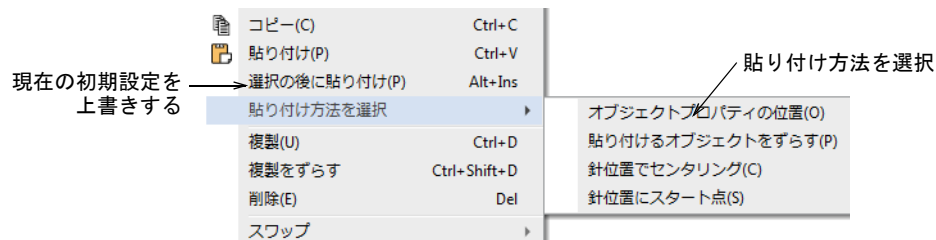


デザインのエンド点にカーソルが挿入される



貼りつけたオブジェクト

- ◀ 選択の後に貼り付けを使用して、選択したオブジェクトの後に直接貼り付けることもできます。



メモ オブジェクトは1箇所に1コピーのみ貼り付けられたことを確認しましょう。

同じ位置にオブジェクトを2回貼り付けてしまうと、2回ステッチされることとなります。

関連項目

- ◀ [ステッチ順序を表示する](#)
- ◀ [オブジェクトを途中に挿入する](#)
- ◀ [貼り付け & 複製オプション](#)

カラーオブジェクトリストで並び替える

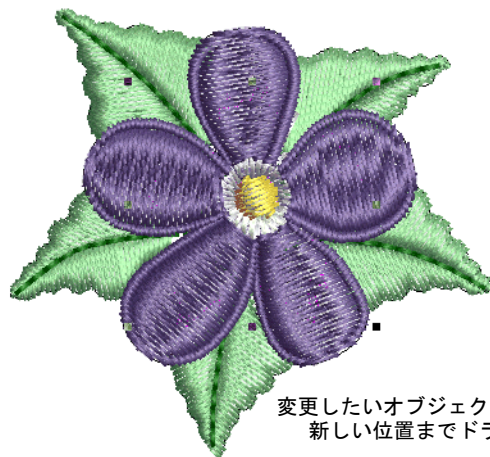


ドッカー > カラーオブジェクトリストを使用し、オブジェクトの並び替えます。

カラーオブジェクトリストを使用すればオブジェクトを選択したり、[プロパティ](#)にアクセスすることが簡単にできます。

カラーオブジェクトリストで並び替えるには

1 カラーオブジェクトリストアイコンをクリックします。



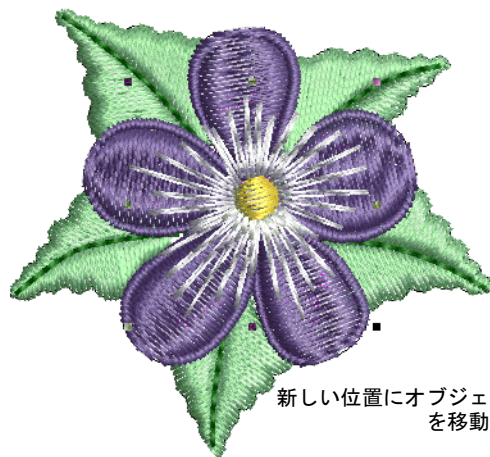
	7	24		3431
+	1	1-10		1306
	2	11		320
	3	12		51
+	4	13-17		146
	5	18		16
	6	19		29
	7	20-24		1563

変更したいオブジェクトを、
新しい位置までドラッグ

2 順序を変更したいカラーブロック、またはオブジェクトを選択します。

- ◀ ある一定の範囲を選択するには、Shift を押しながらクリックします。
- ◀ 複数のアイテムを選択するには、Ctrl を押しながらクリックします。

3 選択したオブジェクトを新しい位置にドラッグします。



	6	24		3434
+	1	1-10		1306
	2	11		320
+	3	12-17		1614
+	4	18-22		146
+	5	23,24		48
	6			

新しい位置にオブジェクト
を移動する









参考 カラーオブジェクトリストを使用してオブジェクトをグループ化、ロック、非表示にすることもできます。

関連項目

- ◀ [オブジェクトのグループ化 & 解除](#)

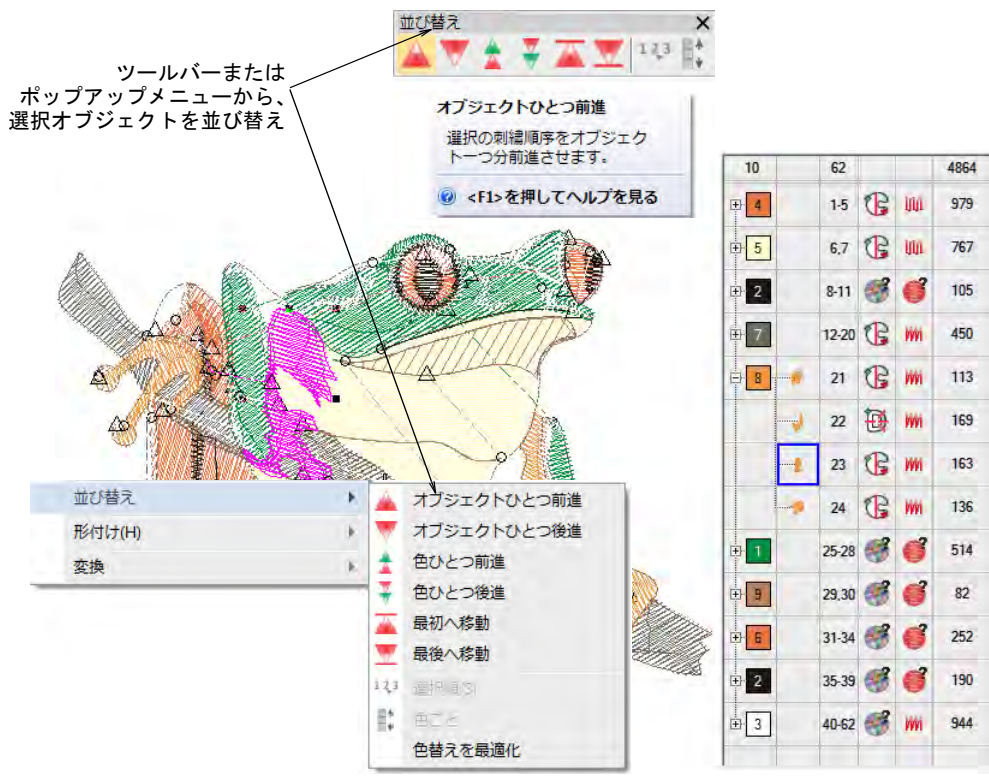
- ◀ オブジェクトをコピーする & 貼りつける
- ◀ 開始 & 終了点を調整する
- ◀ つなぎ糸を最小限にする

選択したオブジェクトを並び替える

-  並び替え > オブジェクトひとつ後進を使用し、ステッチ順序内の選択をオブジェクト一つ分後進させます。
-  並び替え > オブジェクトひとつ前進を使用し、ステッチ順序内の選択をオブジェクト一つ分前進させます。
-  並び替え > 色ひとつ後進を使用し、ステッチ順序内の選択を色ブロック一つ分後進させます。
-  並び替え > 色ひとつ前進を使用し、ステッチ順序内の選択を色ブロック一つ分前進させます。
-  並び替え > 最初に移動を使用し、ステッチ順序内の選択を順序の一番前に移動させます。
-  並び替え > 最後に移動を使用し、ステッチ順序内の選択を順序の一番後ろに移動させます。

並び替えツールバーには、オブジェクトの並び替えに便利なツールが装備されています。カラーオブジェクトリストと合わせて使用したり、ポップアップメニューの並び替えオプションで並び替えすることができます。カラーオブジェク

トリストのポップアップメニューからも同じオプションにアクセスすることができます。



関連項目

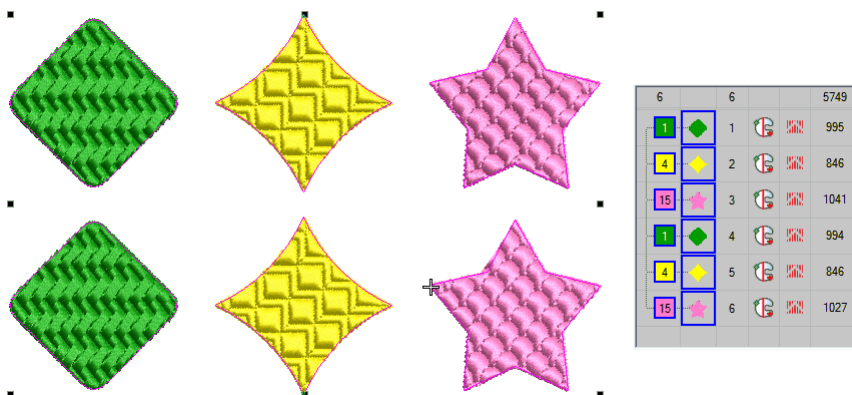
- ◀ [開始&終了点を調整する](#)
- ◀ [つなぎ糸を最小限にする](#)

デザイン全体を自動的に並び替える

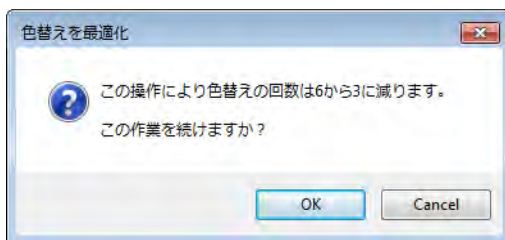
色替えを最適化機能は色替えと糸きりを最小限に抑え、刺繍の効率と質を向上させます。この操作では既存のオーバーラップはすべて維持されます。グループ化したオブジェクトのグループ化は解除されませんが、オブジェクトは色ごとに並び替えられます。

デザイン全体を自動的に並び替えるには

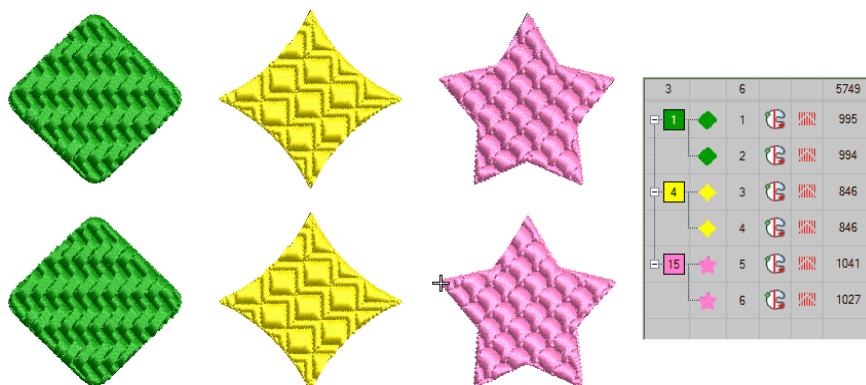
- ◀ デザインを開くまたは作成し、並び替えたいオブジェクトを選択します。



- ◀ アレンジ > 並び替え > 色替えを最適化を選択するか、カラーオブジェクトリストのポップアップメニューを使用します。



- ◀ 確定するには OK をクリックします。選択したオブジェクトの最適な色替えと、糸切り数が計算されます。



参考 元に戻すで変更を元に戻します。

関連項目

- ◀ 開始&終了点を調整する
- ◀ つなぎ糸を最小限にする

色ごとに並び替える



並び替え > 色ごとに順序変更を使用し、同じ色ごとにすべてのブロックを並び替えます。

色ごとに並び替え機能は、デザイン内のすべてのオブジェクトを色ごとに並び替えます。これにより同じ色のすべてのカラーブロックが並び替えられます。

色ごとに並び替えるには

- ◀ 並び替えるオブジェクトを選択するか、Ctrl+A を押しデザイン全体を選択します。
- ◀ アレンジ > 並び替え > 色ごとを選択するか、色ごとに順序変更アイコンをクリックします。色ごとに並び替えダイアログが開き、選択したオブジェクトの色が表示されます。



色のブロックを選択

ボタンを押して順序変更

- ◀ 色を選択し、上に移動または下に移動をクリックして、順序を変更します。



メモ カラーブロックを別々に維持したい場合は、カラーオブジェクトリストを使用します。

選択順に並び替える

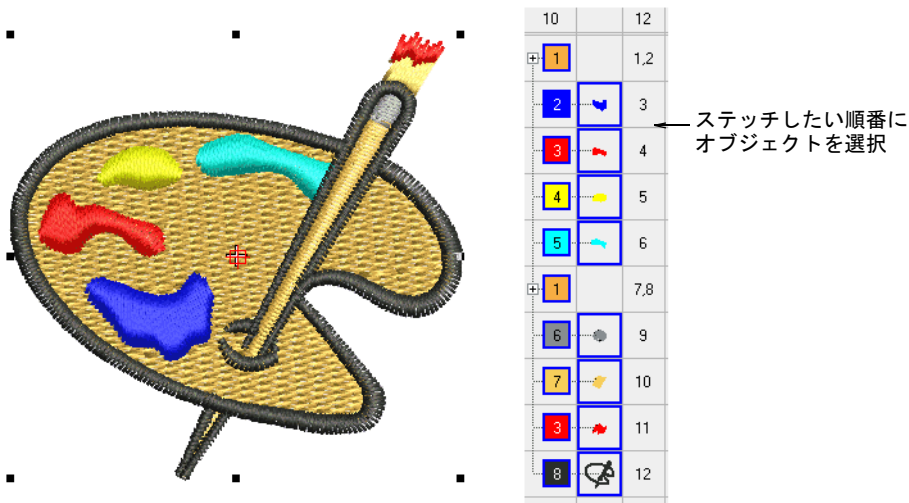


並び替え > 選択順に並び替えを使用し、選択した順序でオブジェクトの順序を変更します。

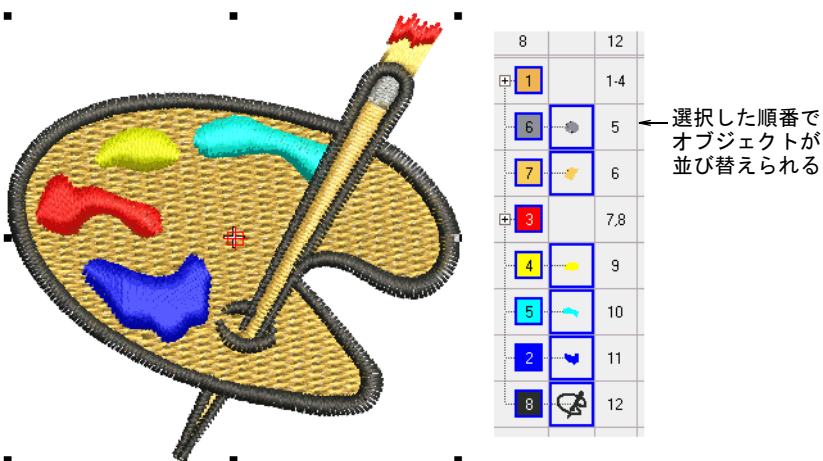
希望の順序でオブジェクトを選択して、オブジェクトの順序を変更できます。

選択順に並び替えるには

- ◀ 一番最初に順序変更したいオブジェクトを選択します。



- ◀ Ctrl を押し下げ、続くオブジェクトを選択します。ステッチしたい順にオブジェクトを選択します。オブジェクトは画面上で直接選択するか、カラーオブジェクトリスト内で選択します。
- ◀ オブジェクトが選択された状態で、**アレンジ > 並び替え > 選択順**を選択するか、**選択順に並び替え**アイコ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。



関連項目

- ◀ [開始&終了点を調整する](#)
- ◀ [つなぎ糸を最小限にする](#)

番号で並び替える

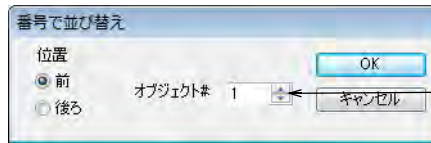
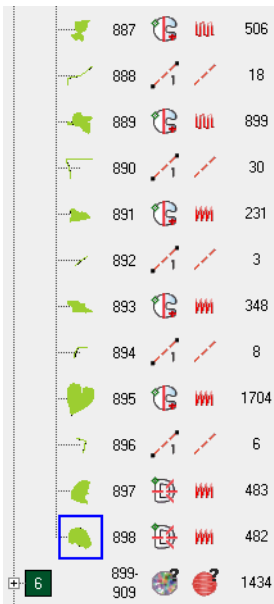


ドッカー>カラーオブジェクトリストを使用し、オブジェクトの並べ替えます。

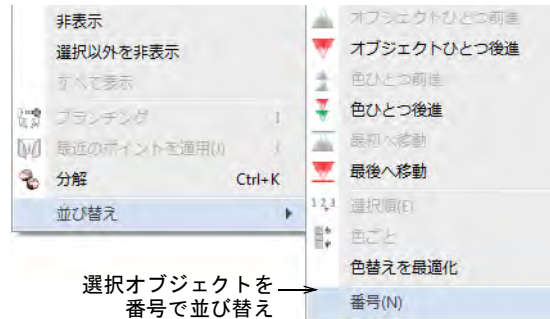
カラーオブジェクトリストではオブジェクトを番号で並び替えることができ、連続するカラーブロックの間に移動させることができます。これはたくさんのオブジェクトがあるデザインで並び替えを行う時に便利です。

番号で並べ替えるには

- 1 カラーオブジェクトリストアイコンをクリックします。
- 2 リスト中のオブジェクトを右クリックします。
- 3 ポップアップメニューから、並び替え>番号を選択します。番号で並び替えダイアログが開きます。



並び替えたい
オブジェクト番号
を入力



選択オブジェクトを
番号で並び替え

- 4 選択したオブジェクトを、配置したい位置の**前**のオブジェクト番号を入力します。



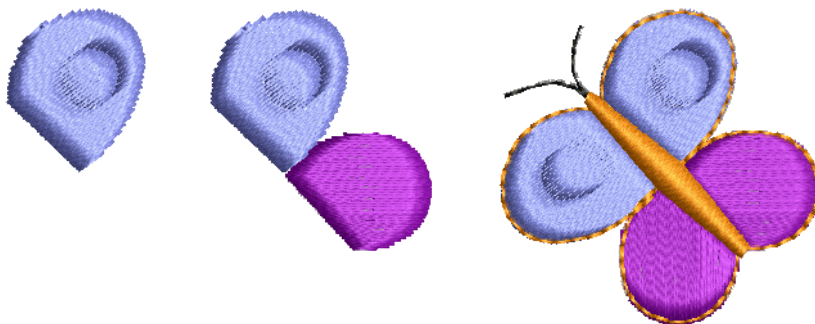
メモ 選択したオブジェクトを、選択した番号の**後**に配置したい場合は(例: 順序の一番後ろに配置) **後ろ**を選択します。

- 5 OK をクリックします。オブジェクトがリストの新しい位置に配置されます。

第 14 章

オブジェクトを編集する

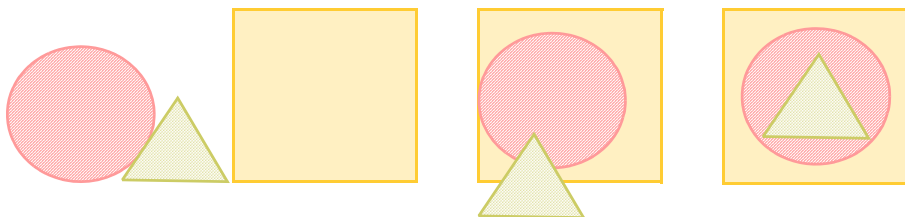
オブジェクトの位置、サイズ、方向は、オブジェクトを移動、**拡大 / 縮小**、変形することで変更することができます。オブジェクトの変更は画面上で直接行うか、またはそれらオブジェクトの**オブジェクトプロパティ**を使用します。オブジェクトやデザイン全体は、反転することができます。「リリース」と呼ばれるボーダーをデザインに作成したり、デザインの配列を作成し、ステッチを効率的に行なうことができます。



メモ デザインの拡張性や品質は、基のソースファイル（ネイティブデザイン（EMB）、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）により決定します。EMBのデザインだけが、拡大 / 縮小を完全に行う為に必要な情報を含んでいます。**マシファイルを変換する**も併せてご覧ください。

オブジェクトを配列する

オブジェクトはマウスでドラッグ & ドロップするか、矢印キーで少しずつ動かしたり、**プロパティバー**で X:Y 座標を特定して配置します。EmbroideryStudio にはオブジェクトをオブジェクト同士に相対的に配置したり、デザイン内に均等に分配するツールがあります。

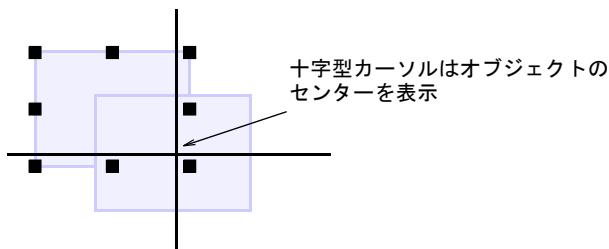


オブジェクトを移動する

オブジェクトを移動する一番簡単な方法は、マウスのドラッグ & ドロップを使用します。

オブジェクトを移動するには

- ◀ 移動したいオブジェクトを選択し、ドラッグで新しい位置へ動かします。

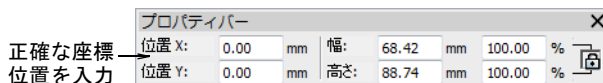


- ◀ より正確に配置したい場合は、矢印キーでオブジェクトを少しずつ動かします。



参考 オブジェクトを選択していない状態で矢印キーを使用すると、デザイン中を移動します。

- ◀ より正確に配置したい場合は、**プロパティバー**の X:Y 座標を入力します。設定した座標を中心にオブジェクトが移動します。



参考 細かな調整を行うには、デザインにズームインします。オブジェクトが移動する距離は、ズーム倍率の設定によります。

関連項目

- ◀ [選択ツールでオブジェクトを選択する](#)

オブジェクトを配列する



アレンジ > 左揃えを使用し、選択したオブジェクトを左に揃えて並べます。



アレンジ > 縦中央揃えを使用し、選択したオブジェクトを縦方向の中心線で揃えます。



アレンジ > 右揃えを使用し、選択したオブジェクトを右に揃えて並べます。



アレンジ>上揃えを使用し、選択したオブジェクトを上揃えて並べます。



アレンジ>横中央揃えを使用し、選択したオブジェクトを横方向の中心線で揃えます。



アレンジ>下揃えを使用し、選択したオブジェクトを下揃えて並べます。

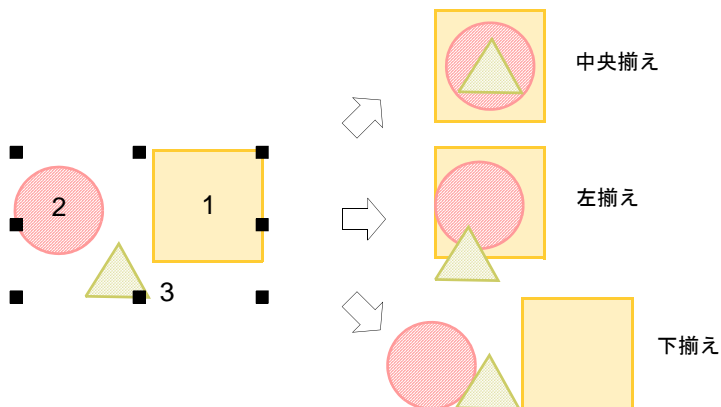


アレンジ>中心揃えを使用し、選択オブジェクトを中心に揃えて並べます。

選択したオブジェクトを上下左右、または特定のオブジェクトの中央を基準にして配置することができます。

オブジェクトを配置するには

- ◀ 配置をアレンジしたいオブジェクトを全て選択します。
- ◀ 配置の基準にしたいオブジェクトを選択します。
- ◀ 配置ツールをクリックするか、**アレンジ>配置**を選択します。



メモ オブジェクトは、**最後に**選択したオブジェクトを基準に配置されます。
Ctrl+A または選択枠ですべてのオブジェクトを選択した場合、ステッチ順序が一番最後のオブジェクトが基準になります。

関連項目

- ◀ [選択ツールでオブジェクトを選択する](#)

オブジェクトを均等間隔に配列する



アレンジ>水平方向に均等に配置を使用し、選択したオブジェクトを水平方向に均等に配置します

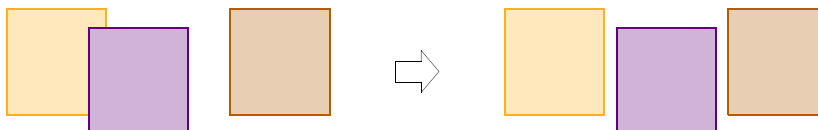


アレンジ>垂直方向に均等に配置を使用し、選択したオブジェクトを垂直方向に均等に配置します。

選択オブジェクトは垂直方向にも水平方向にも、均等間隔に自動で配列できます。

オブジェクトを均等間隔に配列するには

- ◀ 配列したいオブジェクトを選択します。
- ◀ 間隔ツールをクリックするか、アレンジ>均等間隔を選択します。



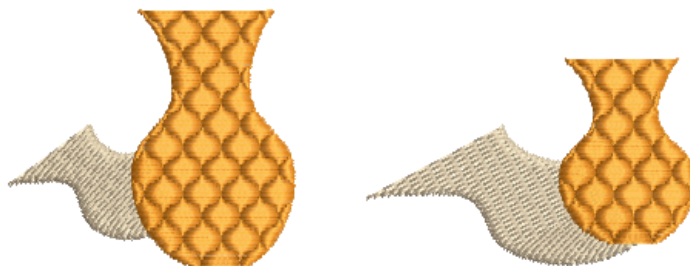
メモ 3つ以上のオブジェクトが選択されていると、ツールはすべて使用可能になります。

関連項目

- ◀ [選択ツールでオブジェクトを選択する](#)

オブジェクトを拡大 / 縮小する

オブジェクトの拡大 / 縮小は[選択ハンドル](#)をドラッグするか、[プロパティバー](#)に正確な大きさを入力したり、またはデザインの基準点の距離を指定することで行うことができます。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。



メモ EMB のデザインだけが、拡大 / 縮小を完全に行う為に必要な情報を含んでいます。

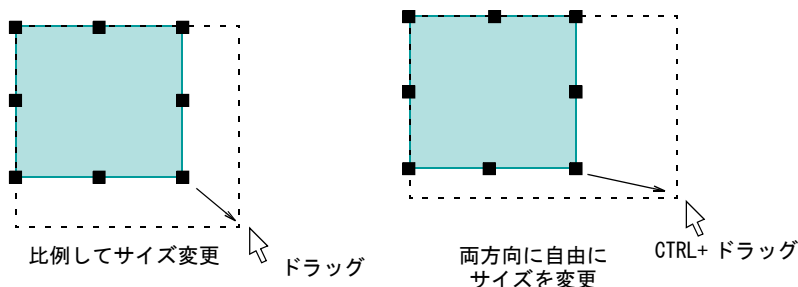
インタラクティブにオブジェクトを拡大 / 縮小する

[選択ハンドル](#)を使用してオブジェクトの高さや幅を変更したり、高さや幅を均等に拡大 / 縮小したりできます。オブジェクトは個別にでも、複数のオブジェクト

を選択して一緒にサイズを変更することもできます。ツールチップは操作のガイドとして使用します。

インタラクティブにオブジェクトの拡大 / 縮小を行うには

- ◀ 倍率を変更したいオブジェクトを選択します。

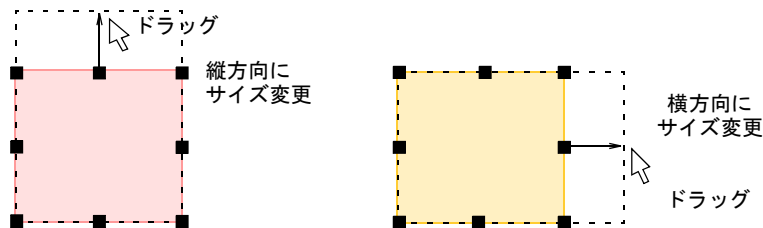


- ◀ 高さや幅に比例してオブジェクトのサイズを変更するには、コーナーハンドルを使用します。

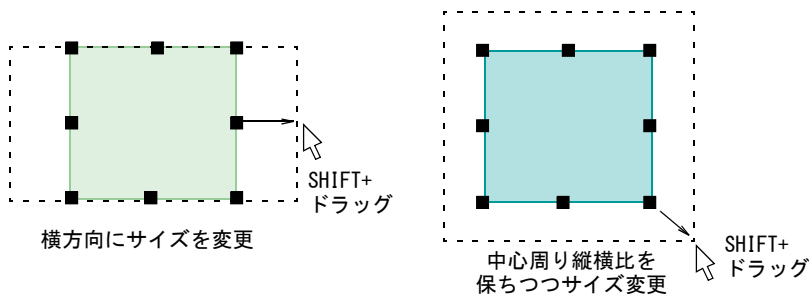


参考 四隅のハンドルをドラッグすると、オブジェクトは縦横比例してサイズ変更されます。Ctrl キーを押しながらハンドルをドラッグすると、縦横に自由にサイズ変更ができます。

- ◀ 高さや幅を変更するには、真ん中のハンドルを使用します。



- ◀ 縦横比を保ちつつ、アンカーポイントから両側に向かってサイズ変更するには、Shift キーを押しながらハンドルをドラッグします。



数値でオブジェクトを拡大 / 縮小する

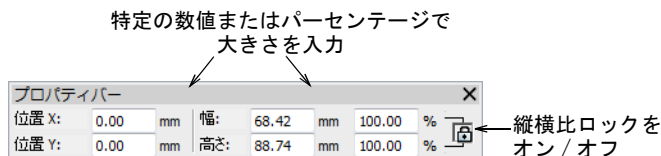
オブジェクトプロパティを使用して、イメージ、選択オブジェクト、またはデザイン全体のサイズ変更ができます。デザインファイル (EMB) は、基のステッチ密度を保ちつつステッチが再生成されます。サイズ変更後にステッチに追加される縮み補正により、拡大 / 縮小したオブジェクトは希望の変更サイズにぴったり合わないことがあります。



注意 マシンファイルを ±10%以上の割合でサイズ変更した場合、ステッチ密度の変更はデザインの質に影響します。

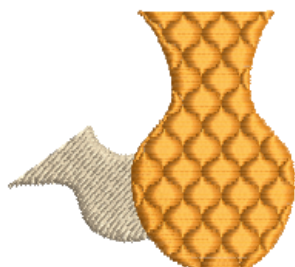
数値でオブジェクトの拡大 / 縮小を行うには

- 1 拡大 / 縮小するオブジェクトまたはデザインを選択します。
- 2 プロパティバーで：
 - ◀ 正確な高さや幅を入力するか、
 - ◀ 現在の大きさに対する割合 (%) で、高さや幅を入力します。

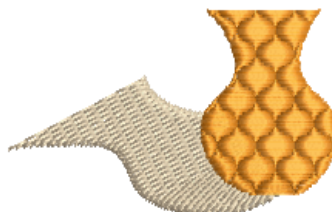


参考 縦横比をロックを押し、縦横比を保ちます。

- 3 Enter を押して適用します。



サイズ変更した花瓶
幅 :120% 高さ :140%



サイズ変更した影
幅 :140% 高さ :120%



メモ サイズ変更後は、新規のオブジェクトのサイズが 100% に再設定されません。

関連項目

- ◀ [マシンファイルを開く](#)

基準線でオブジェクトを拡大 / 縮小する



変形 > 基準線を軸に数値でセットを使用し、基準点と数値で選択オブジェクトを変換します。

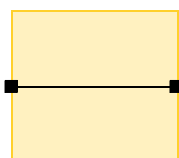
オブジェクトまたはデザインは基準点をマークし、ラインの長さを特定することで拡大 / 縮小できます。

基準線でオブジェクトを拡大 / 縮小するには

1 拡大 / 縮小するオブジェクトまたはデザインを選択します。

2 変形 > 基準線を軸に数値でセットを選択します。

開始 / 終了点を入力するよう指示があります。オブジェクトまたはデザインで基準線となる 2 点を決定します。



クリックして
基準点をマーク

3 クリックして基準点をマークします。ラインの角度を 15 度ごとに制御するには、**Ctrl** を使用します。

4 あるいは **Enter** を 2 回押し、初期設定の基準線を使用します。基準線を軸にサイズと角度をセットダイアログが開きます。



5 サイズチェックボックスを選択し、基準点の間の距離を入力します。

6 OK をクリックします。

オブジェクトを同じサイズにする



アレンジ > 同じ幅に作成をクリックし、基準となるオブジェクトと同じ幅に、オブジェクトまたはデザインのサイズを変更します。



アレンジ > 同じ高さに作成をクリックし、基準となるオブジェクトと同じ高さに、オブジェクトまたはデザインのサイズを変更します。

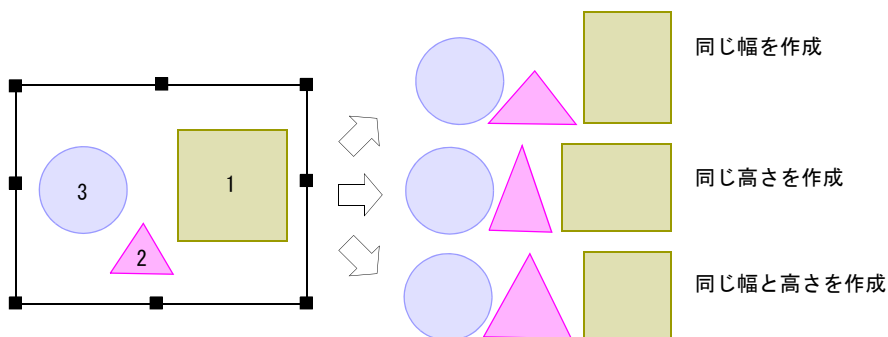


アレンジ > 同じ幅と高さに作成をクリックし、基準となるオブジェクトと同じ幅と高さに、オブジェクトまたはデザインのサイズを変更します。

オブジェクトは他のオブジェクトと同じサイズに変更できます。高さや幅は別々にも、両方一緒にも変更することができます。

オブジェクトを同じサイズにするには

- 1 サイズを変更したいオブジェクトを選択します。
- 2 希望のサイズのオブジェクトを選択します。
- 3 サイズ変更ツールをクリックして、**アレンジ** > **同じサイズ** に作成を選択します。



メモ オブジェクトは、最後に選択されたオブジェクトを基準にサイズが変更されます。**Ctrl+A** または選択枠ですべてのオブジェクトを選択した場合、ステッチ順序の最後のオブジェクトが基準になります。

オブジェクトを回転する

オブジェクトを直接画面上で回転させたり、正確な回転角度を指定して回転させることができます。



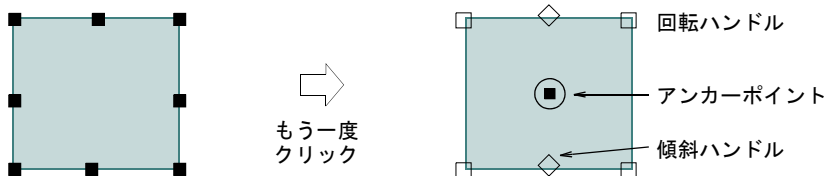
オブジェクトを回転する

オブジェクトを選択すると、オブジェクトの周りに**選択ハンドル**が表示されます。オブジェクトをもう1度クリックすると、ハンドルは**回転ハンドル**に変化します。ツールチップは操作のガイドとして使用します。

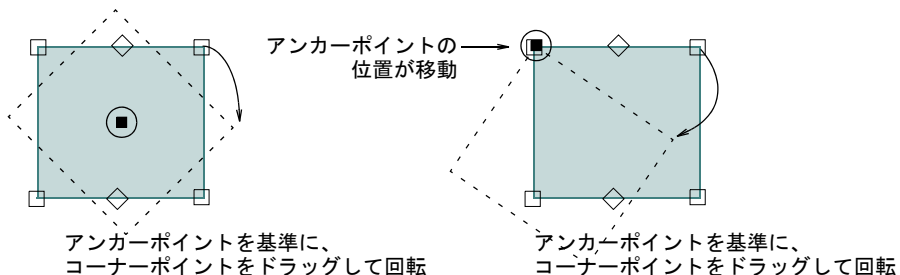
オブジェクトを回転させるには

- 1 回転させたいオブジェクトを選択します。
- 2 もう一度クリックします。

四隅に回転ハンドル、中心にアンカーポイントが表示されます。



3 あるいはアンカーポイントを希望の位置にドラッグします。



4 回転ハンドルをどちらかの方向にクリック & ドラッグします。

オブジェクトを数値で回転する



変形 > 右に 15 度回転をクリックし、選択オブジェクトを時計回りに 15 度回転させます。



変形 > 左に 15 度回転をクリックし、選択オブジェクトを反時計回りに 15 度回転させます。

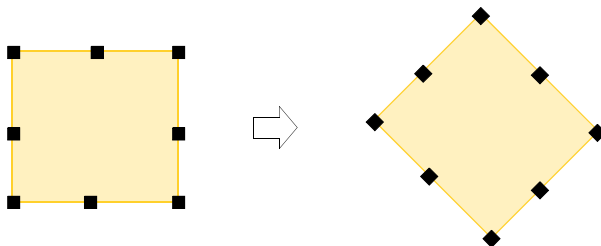


変形 > 回転を使用し、正確な数値を指定して選択オブジェクトを回転させます。

選択オブジェクトを 15 度ごとに回転させたり、**変形** ツールバーを使用して正確な数値を入力することで回転させることができます。

オブジェクトを数値で回転するには

- ◀ 回転するオブジェクトを選択します。
- ◀ 15 度ごとに回転させるには、**15 度回転** アイコンのいずれかをクリックします。



- ◀ 正確な数値を指定して回転させるには**回転**を選択し、等長、角度を入力して **Enter** を押します。

基準線でオブジェクトを回転する

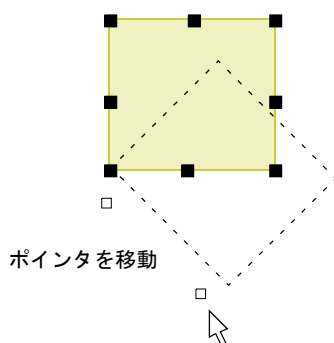


変形 > 基準線を軸にポイントでセットを使用し、選択したオブジェクトを基準点を使用して変形します。

基準線を軸にポイントでセットツールは、基準点で選択したオブジェクトを回転させることができます。この方法は、アンカーポイントを基準にオブジェクトを複製して回転したい場合に便利です（例：花びら）。

基準線でオブジェクトを回転するには

- 1 回転するオブジェクトを選択します。
- 2 変形>基準線を軸にポイントでセットを選択します。
- 3 プロンプトラインに従います。
 - ◀ 最初の基準点をクリックします。これが回転のアンカーポイントになります。
 - ◀ 2つ目の基準点をクリックします。アウトラインがポイントに付いて表示されます。



- ◀ あるいはラインの角度を15度ごとに制御するには、Ctrlを使用します。
- ◀ アンカーポイントをクリックします。ポイントが第2基準点に合わされます。
- ◀ 希望の回転位置でガイドポイントをクリックします。正確に配置したい場合は、ステータスバーの座標を使います。

基準線と指定した角度でオブジェクトを回転する



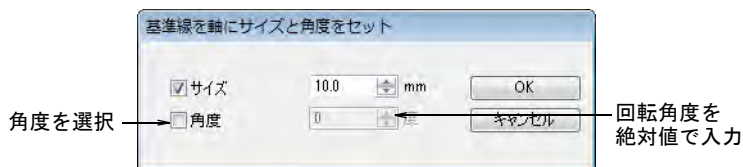
変形>基準線を軸に数値でセットを使用し、基準点と数値で選択オブジェクトを変換します。

別の方法として変形ツールを使用して、基準線と数字による数値の組み合わせで、選択オブジェクトを変形する方法があります。この方法を使用すると、選択したオブジェクトが正確に回転できます。

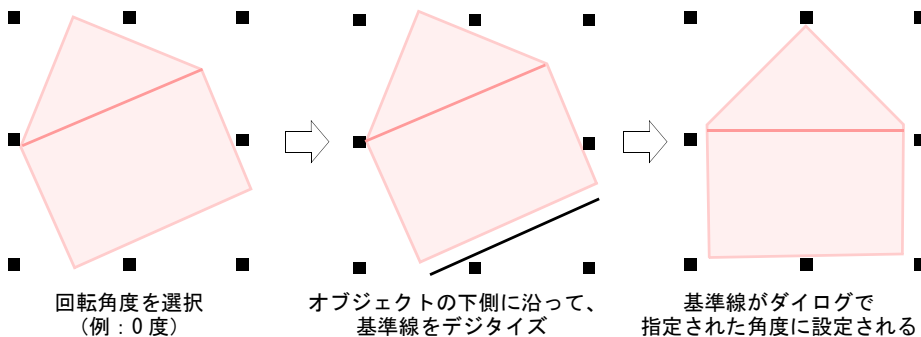
基準線と指定した角度でオブジェクトを回転するには

- 1 回転させたいオブジェクトを選択します。
- 2 オブジェクト、またはデザインで基準点となる2点を決定します。この基準線は重要なラインです（例：仕上がりのデザインに対し完璧に水平、あるいは垂直）。

3 変形 > 基準線を軸に数値でセットを選択します。



4 角度チェックボックスを選択し、基準線の回転角度を入力します。例えば水平軸に配置されるようイメージを回転させるには、0度と入力します。角度フィールドでは0から±180度を使用できます。

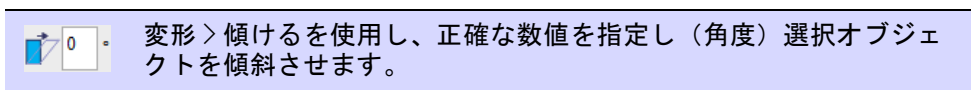


5 OK をクリックします。

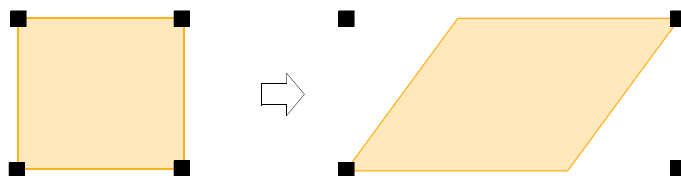
6 基準線の開始 / 終了点をクリックしてマークします。

ラインの角度を 15 度ごとに制御するには、**Ctrl** を使用します。あるいは水平軸を基準に初期値でオブジェクトを回転したい場合は、**Enter** を 2 回押します。

オブジェクトを傾斜させる



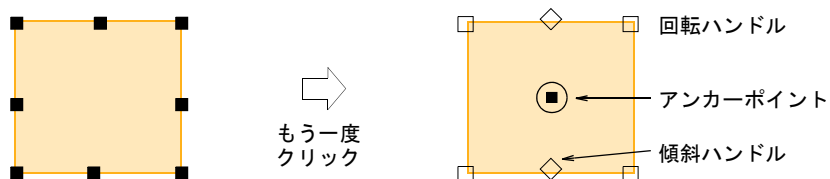
オブジェクトを直接画面上で回転させたり、正確な回転角度を指定して回転させることができます。



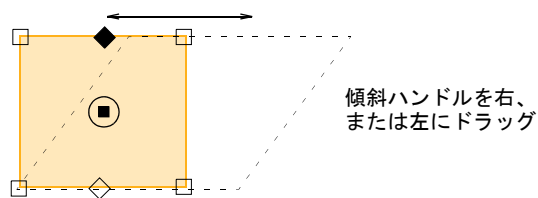
オブジェクトを傾けるには

1 傾斜させたいオブジェクトを選択します。

- 2 オブジェクトをもう1度クリックします。傾斜ハンドルは、オブジェクトの上下の真ん中に表示されるダイヤ型のハンドルです。



- 3 ハンドルを右または左にドラッグします。



参考 正確な度数で傾けるには、**変形ツールバーの傾けるフィールド**で正確な角度を記入し、**Enter** を押します。

オブジェクトを反転する

ファッションやテキスタイルデザインは、デザイン項目を反転して作成されることが頻繁にあります。EmbroideryStudioでは**変形ツールバー**を使用して、オブジェクトを水平方向にも垂直方向にも反転できます。指定した基準線を軸にして、オブジェクトを反転することもできます。



参考 ミラーマージツールを使用すれば、選択した刺繍オブジェクトの複製や変形を自動的に行うことができ、また単一オブジェクトに合成することもできます。この機能はファッションやテキスタイルデザインを作成するのによく使用されます。詳細は[選択を反転する](#)をご覧ください。

オブジェクトを縦方向 & 横方向に反転する

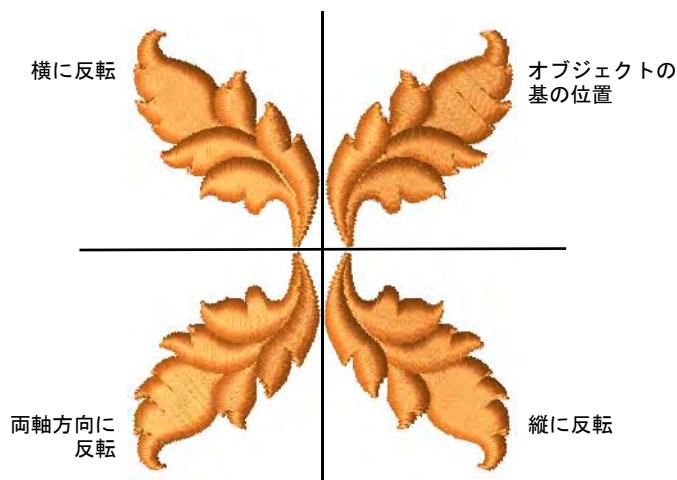


変形 > 横反転を使用し、選択したオブジェクトを横方向に反転します。



変形 > 縦反転をクリックし、選択したオブジェクトを縦方向に反転します。

反転ツールを使用して、選択オブジェクトを水平方向にも垂直方向にも反転できます。反転したいオブジェクトを選択し、**反転**アイコンをクリックします。反転操作には、ショートカットキーを使用することができます。



関連項目

- ◀ [複数の反転を作成する](#) (ユーザーマニュアル)

軸を基準にオブジェクトを反転する



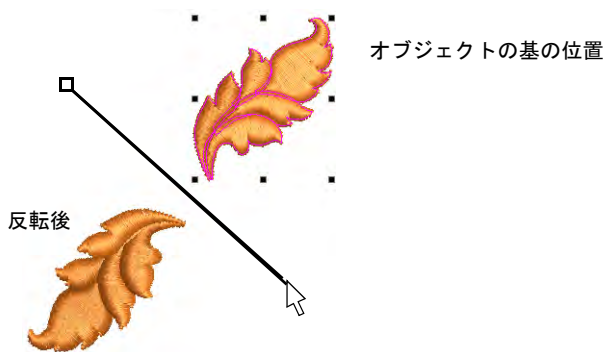
変形 > 基準線を軸に反転を使用し、オブジェクトを基準線で定義した軸を中心に反転します。

基準線を軸に反転を使用し、基準点を軸にオブジェクトを反転させます。

軸を基準にオブジェクトを反転するには

- ◀ 反転させたいオブジェクトを選択します。

- ◀ 基準線を軸に反転アイコンを選択するか、編集 > 変形 > 基準線を軸に反転を選択します。

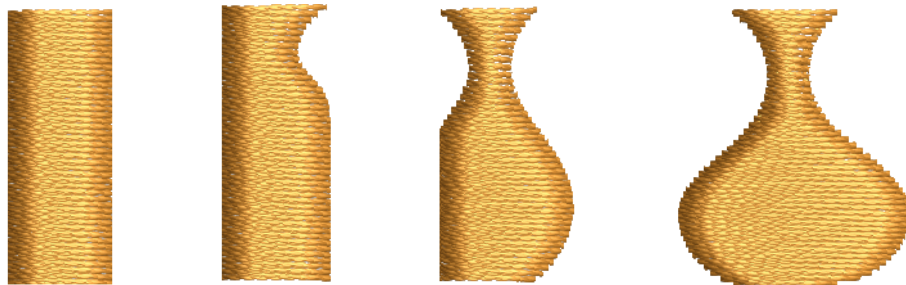


- ◀ クリックで反転の軸となる基準点を2つマークします。
- ◀ ラインの角度を15度ごとに制御するには、**Ctrl** を使用します。

第 15 章

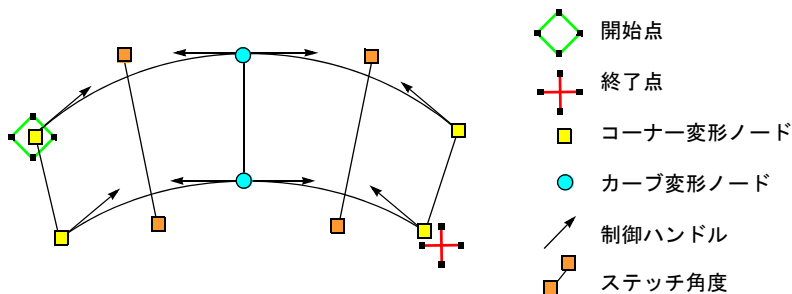
オブジェクトを变形する

EmbroideryStudio では、複合オブジェクトや合成されたオブジェクトの切り取り、分割、分解など**刺繍オブジェクト**の变形が簡単に行えます。オブジェクト变形はアウトライン形状を変更するのと同様、**ステッチ角度**の追加や変更が可能です。刺繍オブジェクトにユニークな効果を与えることができます。またマニュアルでデジタイズする場合や刺繍オブジェクトの順序変更を行う際に重要となる、各刺繍オブジェクトの**開始**と**終了**点を変更する事ができます。



刺繍オブジェクトを变形する

デジタイズした入力ポイントは、**コントロールポイント**となります。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入れ替えることもできます。**開始**や**終了**点のようなコントロールポイントは削除することができません。



コントロールポイントを表示する



ステッチ編集>オブジェクト変形を使用し、選択オブジェクトの変形、ステッチ角度の編集、開始 / 終了点の調整を行います。



変形ビュー>変形ノードを表示を使用し、選択オブジェクトの変形ノードの表示をオン / オフにします。



変形ビュー>ベジェハンドルを表示を使用し、選択オブジェクトのベジェ曲線制御ハンドルをオン / オフにします。



変形ビュー>ステッチ角度を表示を使用し、選択オブジェクトのステッチ角度の表示をオン / オフにします。

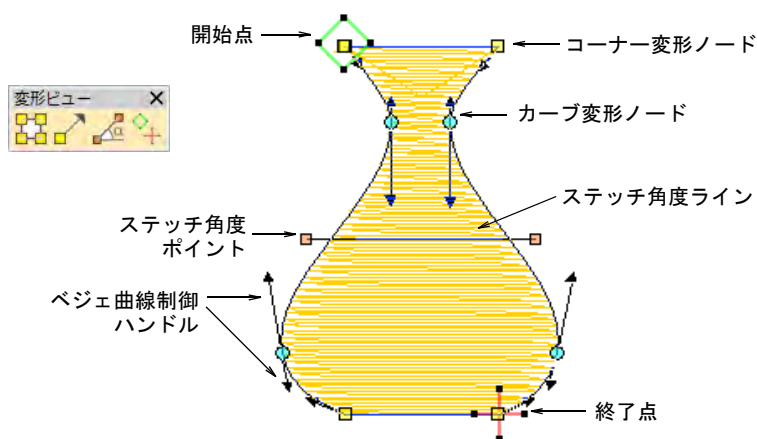


変形ビュー>開始 / 終了点を表示を使用し、選択したオブジェクトの開始点 (緑のダイヤモンド) と終了点 (赤の十字) の表示をオン / オフにします。

オブジェクトの変形ツールは EmbroideryStudio の重要なツールです。オブジェクトの形状、ステッチ角度、**開始**と**終了**点を編集したい時に使用します。

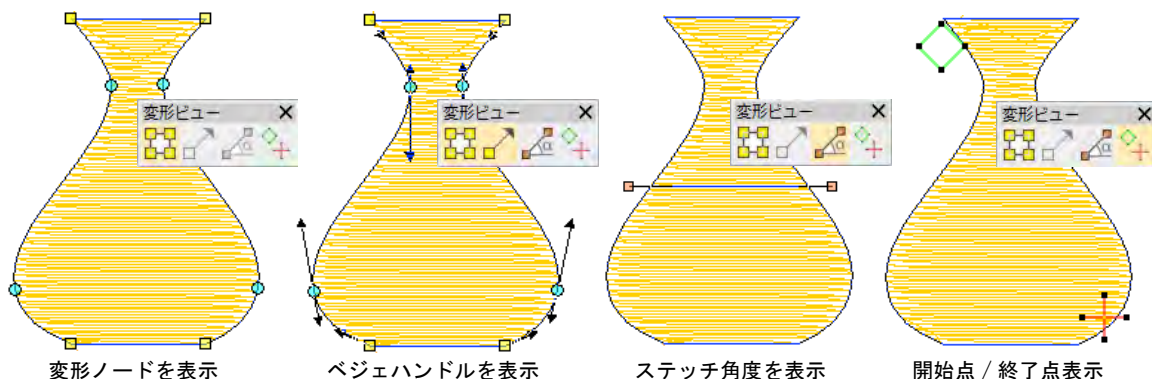
コントロールポイントを表示するには

- ◀ 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。**変形ビュー**ツールバーと共に**コントロールポイント**が表示されます。

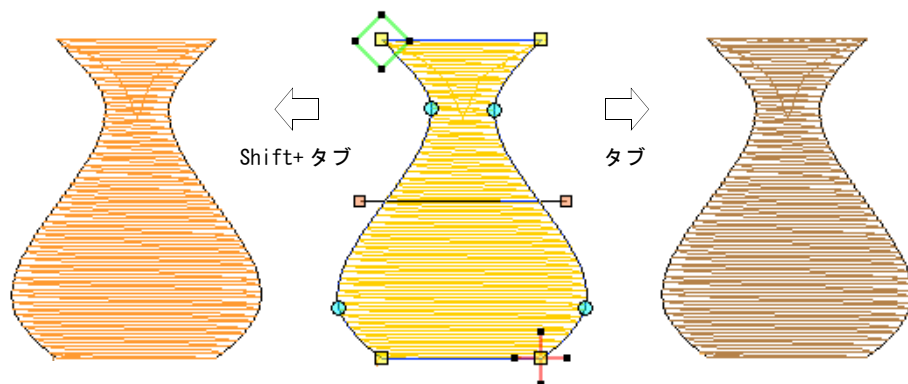


参考 ほとんどのコントロールポイントは追加、削除、移動が可能で、コーナーポイントとカーブポイントは入れ替えることもできます。**開始点**と**終了点**は削除できません。

- ◀ **変形ビューツールバーでコントロールポイントを選択的に表示することができます。**



- ◀ **変形ノードを表示**：ショートカットキー **Alt+N** でオン/オフを切り替えます。詳細は [変形ノードでオブジェクトを変形する](#) をご覧ください。
- ◀ **ベジェハンドルを表示**：詳細は [ベジェ曲線コントロールでオブジェクトを変形する](#) をご覧ください。 [変形オプション](#) も併せてご覧ください。
- ◀ **ステッチ角度を表示**：ショートカットキー **Alt+A** でオン/オフを切り替えます。詳細は [ステッチ角度を調整する](#) をご覧ください。
- ◀ **開始点 / 終了点を表示**：詳細は [開始&終了点を調整する](#) をご覧ください。
- ◀ 次の、または一つ前のオブジェクトを表示するには、**Tab** または **Shift+Tab** を押します。オブジェクトへの変更は確定されます。



関連項目

- ◀ [変形ノードでオブジェクトを変形する](#)
- ◀ [ベジェ曲線コントロールでオブジェクトを変形する](#)
- ◀ [変形オプション](#)
- ◀ [ステッチ角度を調整する](#)
- ◀ [カーブを滑らかにする](#)

変形ノードでオブジェクトを変形する



ステッチ編集>オブジェクト変形を使用し、コントロールポイントで選択したオブジェクトを変形します。

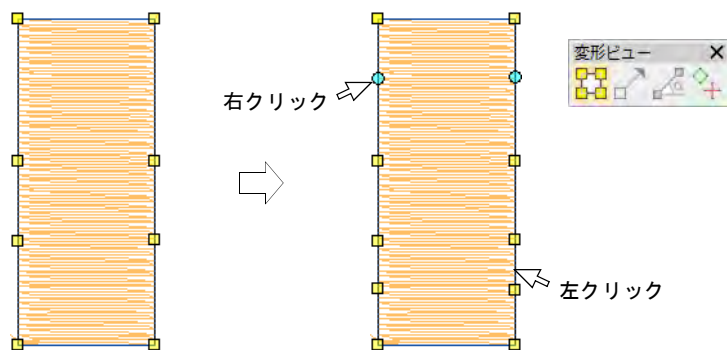


変形ビュー>変形ノードを表示を使用し、オブジェクト変形ツールを使用する際の変形ノード表示を切り替えます。

オブジェクト変形ツールを使用して、オブジェクトの形状を変更します。

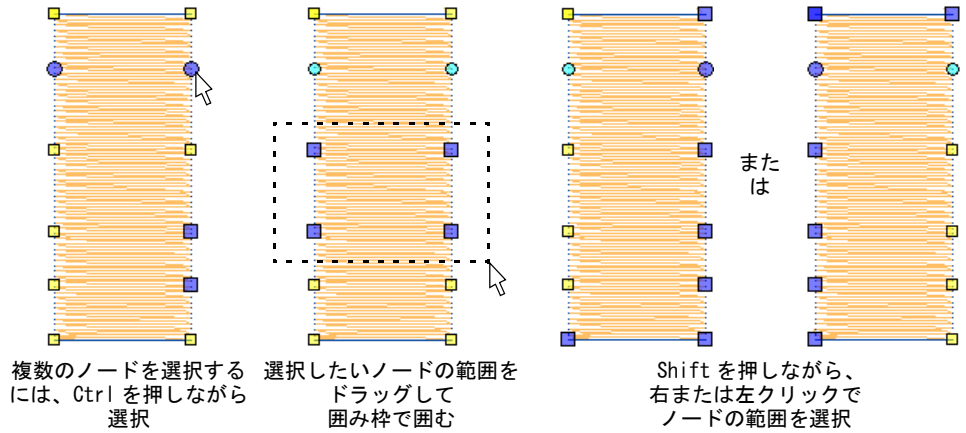
変形ノードでオブジェクトを変形するには

- ◀ 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。**変形ビュー**ツールバーと共に**コントロールポイント**が表示されます。
- ◀ **変形ノードを表示**をオンにし、その他のアイコンをオフにします。
- ◀ 必要に応じてノードを追加します。
 - ◀ 左クリックでコーナーノードを追加します。
 - ◀ 右クリックでカーブノードを追加します。

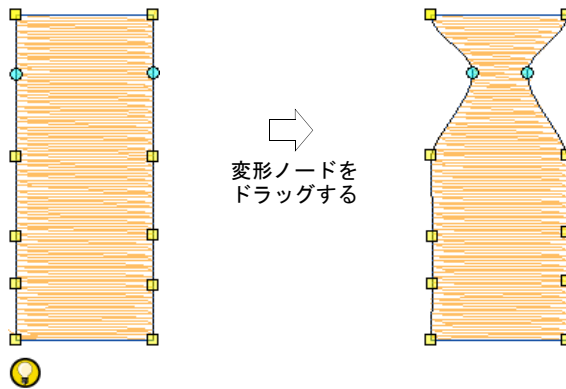


- ◀ 下記の方法で変形ノードを選択します。
 - ◀ ノードを一つクリックします。
 - ◀ ノードの範囲の周りにクリック & ドラッグで囲み枠をひきます。

- ◀ **Ctrl** または **Shift** キーで複数のノードを選択します。閉じた形状のオブジェクトを左クリックまたは右クリックすると、選択範囲の方向を逆転できます。

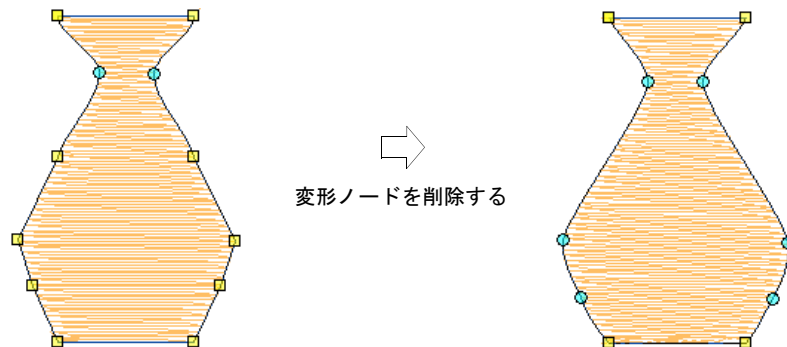


- ◀ 変形ノードの位置はアウトラインに沿ってドラッグして調整します。



参考 矢印キーで選択したノードを少しずつ動かすことができます。

- ◀ **Delete** で不要なノードを削除します。



- ◀ スペースバーを押し、コーナーとカーブノードを切り替えることができます。

- ◀ **Esc** を押し、変更を破棄します。再度 **Esc** 押し、**変形モード**を終了します。



メモ **ステッチ角度**を調整したり、開始 / 終了点を変更することもできます。

関連項目

- ◀ **ベジェ曲線コントロールでオブジェクトを変形する**
- ◀ **変形オプション**
- ◀ **ステッチ角度を調整する**

ベジェ曲線コントロールでオブジェクトを変形する



ステッチ編集 > オブジェクト変形を使用し、コントロールポイントで選択したオブジェクトを変形します。



変形ビュー > 変形ノードを表示を使用し、オブジェクト変形ツールを使用する際の変形ノード表示を切り替えます。

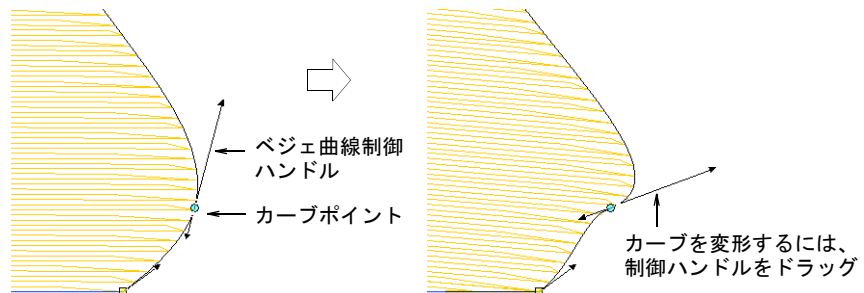


変形ビュー > ベジェハンドルを表示を使用し、オブジェクト変形ツールを使用する際のベジェ曲線コントロールハンドルの表示を切り替えます。

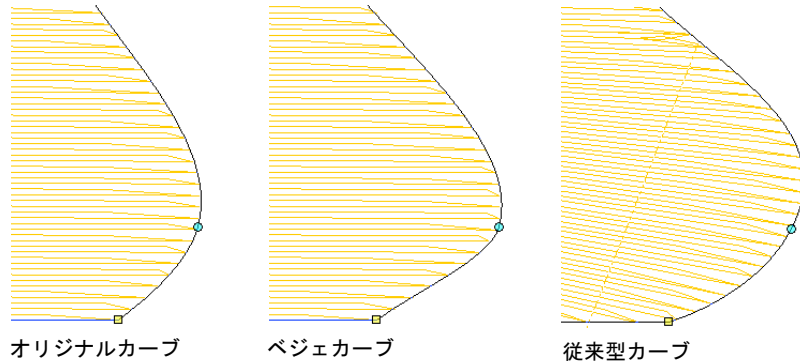
EmbroideryStudio はノードとコントロールポイントを維持したままベクターグラフィックを変換します。CorelDRAW (R) Graphics Suite は**ベジェ曲線**を使用します。**Wilcom** ワークスペースでは変形ノードやベジェ曲線**コントロールポイント**で作業することができます。

ベジェ曲線コントロールでオブジェクトを変形するには

- 1 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。**変形ビュー** ツールバーと共に**コントロールポイント**が表示されます。
- 2 **変形ノードを表示**を**ベジェハンドルを表示**と共にオンにします。
- 3 オブジェクトの変形には2つの方法があります。
 - ◀ 変形ノードのカーブを変形するには、制御ハンドルをドラックします。



◀ 変形ノードの位置はアウトラインに沿ってドラッグして調整します。



メモ 一般的にベジェノードのドラッグは、カーブの形をより正確に保つことができます。

- 4 マウスを離すか **Enter** を押して終了します。こちらシステム設定によりませんが、ステッチは変形ノードが移動または **Enter** が押された後に生成されます。



参考 スペースバーを押し、変形ノードのコーナーとカーブの切り替えができます。

関連項目

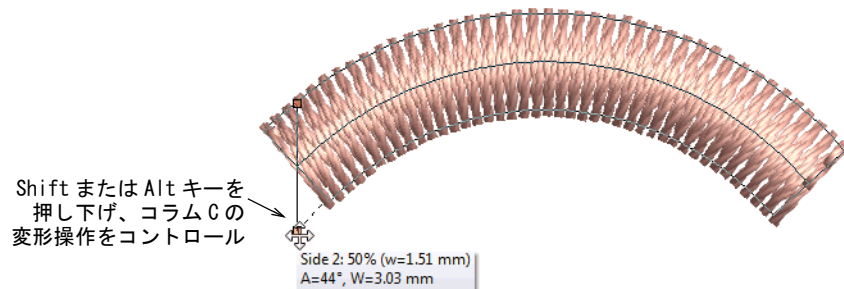
◀ [変形オプション](#)

コラム C オブジェクトを変形する



ステッチ編集 > オブジェクト変形を使用し、選択したオブジェクトにステッチ角度を追加します。

コラム C オブジェクトの変形方法は、他の刺繍オブジェクトと少し異なります。



- ◀ **オブジェクトの変形ツール**がアクティブの場合、変形ハンドルをドラッグしてオブジェクトの幅をコントロールします。
- ◀ **Alt** を押し下げてドラッグし、オフセットを調整します。

- ◀ **Shift** を押し下げてドラッグし、角度を調整します。

関連項目

- ◀ [コラム形状をデジタイズする](#)
- ◀ [角度 & 方向を設定する](#)
- ◀ [ルーラー & ガイド表示オプション](#)

スター & リングを変形する

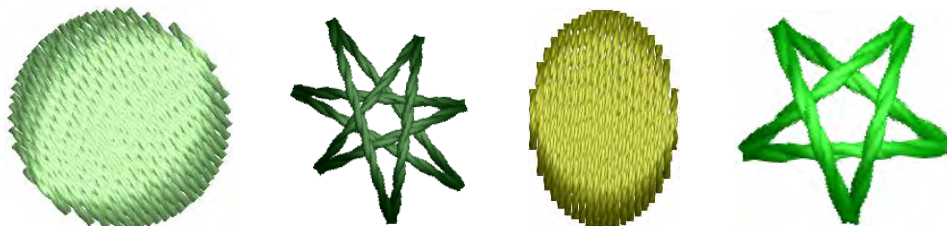
スターやリングツールで作成したオブジェクトは、初期コントロールポイントのみを使用して変形します。

スターオブジェクトを変形する



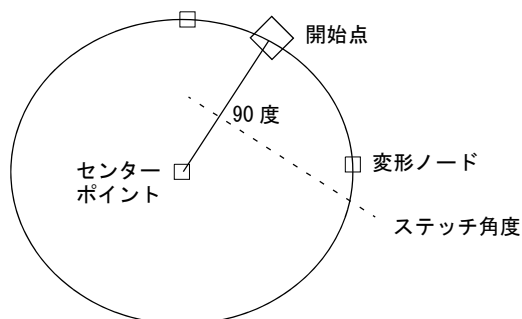
ステッチ編集 > オブジェクト変形を使用し、サークル / スターオブジェクトを変形します。

オブジェクト変形ツールでサークル / スターオブジェクトを円形から楕円形に変形します。

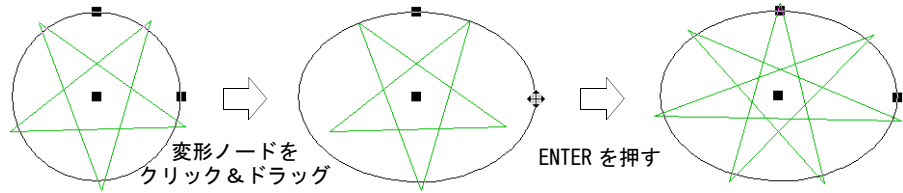


スターオブジェクトを変形するには

- ◀ 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。サークル / スターオブジェクトには変形ノードが2つ（半径と方向の変更に使用）、中心点（移動に使用）と**開始点**があります。



◀ 変形ノードでオブジェクトの半径、方向、位置を変更します。



参考 サークルオブジェクトのステッチ角度は、**開始点**を移動させて変更します。

◀ Enter を押します。



参考 サークルを楕円形にせずに**拡大 / 縮小**するには、**オブジェクト選択**ツールで選択して**選択ハンドル**を使用します。

関連項目

◀ [スター & リングをデジタイズする](#)

リングオブジェクトを変形する



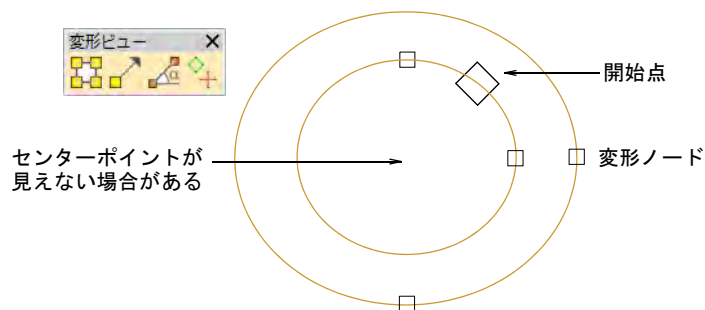
ステッチ編集 > オブジェクト変形を使用し、リングオブジェクトを変形します。

オブジェクトの変形ツールで、リングオブジェクトの内側と外側の輪郭を変形できます。

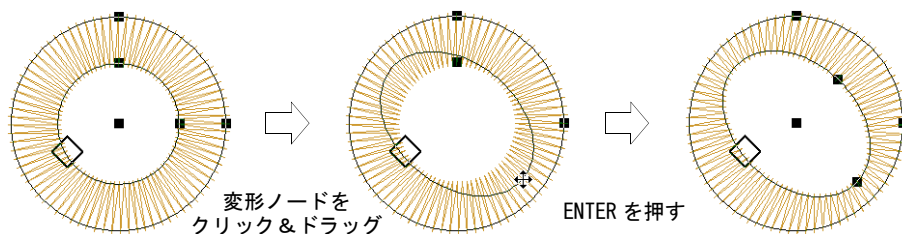


リングオブジェクトを変形するには

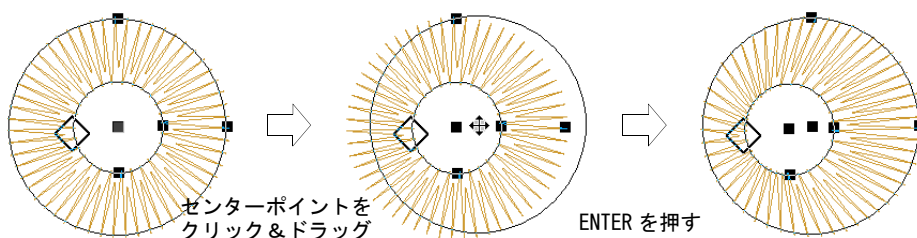
- ◀ オブジェクトを選択し、**オブジェクト変形**をクリックします。



- ◀ 変形ノードでオブジェクトの半径、方向、位置を変更します。



- ◀ 変形ノードで境界線をオフセットにします。初めはセンターポイントは互いに重なり合っているの、画面上では見えません。



関連項目

- ◀ [スター&リングをデジタイズする](#)

枠を適用する



枠>ブリッジ枠を適用し、オブジェクトをオブジェクトを膨張/アーチ状にします。



枠>ペナント枠を適用し、オブジェクトを圧縮させます。



枠>遠近枠を適用し、オブジェクトを伸縮させます。



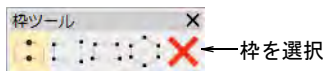
枠>ダイヤモンド枠を適用し、オブジェクトを膨張 / 圧縮させます。

枠には、ブリッジ、ペナント、遠近法とダイヤの4種類の効果があります。この効果は一般的にレタリングオブジェクトに適用されますが、その他の刺繍オブジェクトにも使用できます。



枠を適用するには

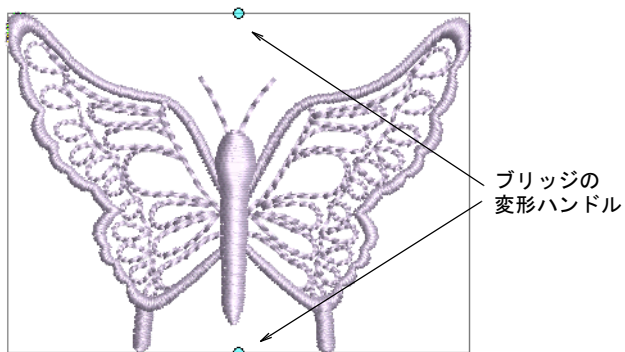
- 1 変形したいレタリングオブジェクトを選択します。枠を複数オブジェクトに適用するには、最初にそれらをグループ化し、それから枠を適用します。
- 2 編集>枠を選択します。



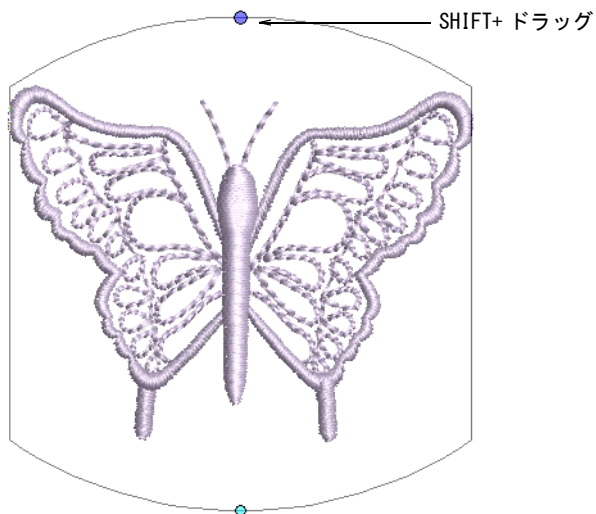
- 3 下記の中から枠のタイプを選択します。



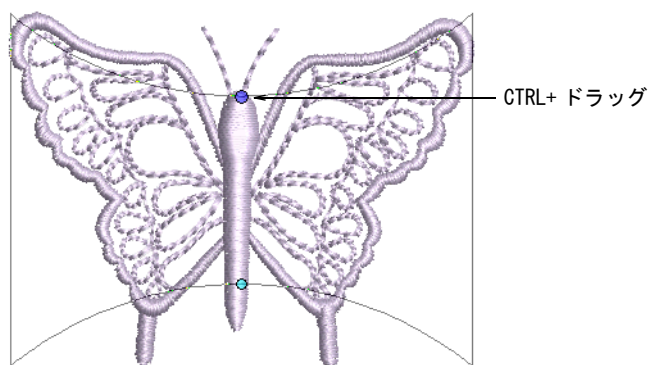
枠のアウトラインの周りに形付けハンドルが表示されます。



- 4 ハンドルを上下にドラッグし、オブジェクトを変形します。
 - ◀ 2つのハンドルを反対方向に動かすには、**Shift** キーを押しながらハンドルをドラッグします。



- ◀ 同じ方向にハンドルを動かすには、**Ctrl** キーを押しながらハンドルをドラッグします。



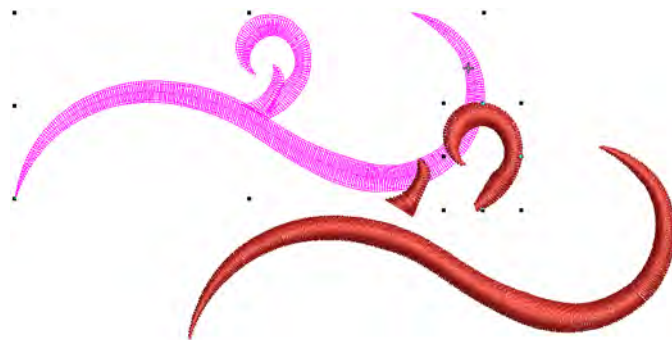
- 5 **Esc** を押して終了します。

関連項目

- ◀ [レタリングアートで特殊な効果を作成する](#)

オブジェクトの切り取り、分割、分解

EmbroideryStudio はモノグラム、アップリケ、レタリング等の**ブランチング**されたオブジェクトを構成要素に分解します。**マニュアルオブジェクト**は選択をアウトラインオブジェクトに変換できるよう、**ステッチの処理**で分解することもできます。



ブランチングされたオブジェクトを分解する



編集 > 分解を使用し、オブジェクト（モノグラム、アップリケ、レタリングなど）を構成要素オブジェクトに分解します。

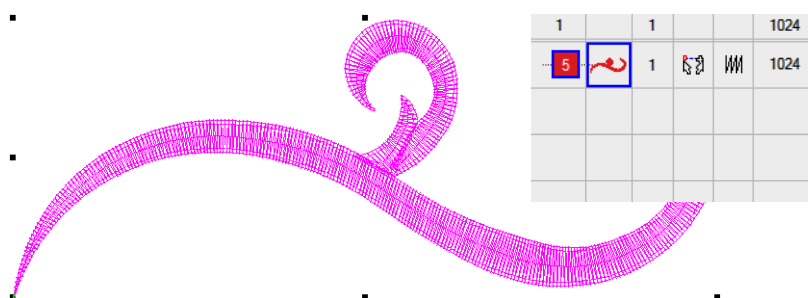
分解ツールはモノグラム、アップリケ、レタリング等の複合オブジェクトを分解することができます。これらのオブジェクトでの効果はグループ解除に似ています。



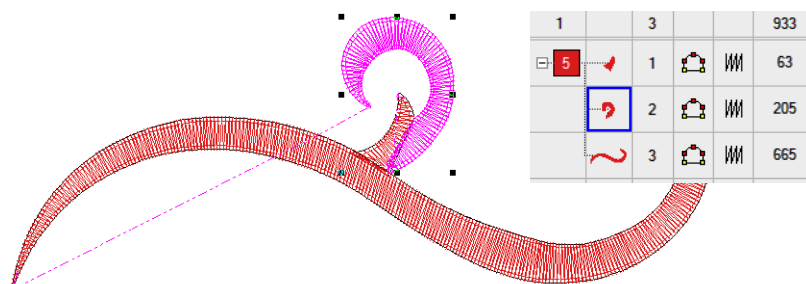
メモ 古いバージョンのソフトウェアに保存した場合、モノグラム、アップリケ、レタリング、ブラックワークランニングは、初期設定の**分解**方法になります。

複合オブジェクトを分解するには

- 1 分解したいオブジェクトを選択します（例：ブランチングされたオブジェクト、アップリケ、モノグラムやレタリングなど）。



- 2 分解アイコンをクリックするか、または**アレンジ** > **分解**を選択します。
ブランチングされたオブジェクトは、構成要素オブジェクトに分解されます。



参考 モノグラムボーダーのステッチ順序を変更する場合など、個々のオブジェクトを変更するには**カラーオブジェクトリスト**でオブジェクトのグループ解除と順序変更を行います。



参考 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、理にかなったステッチ順序で分解します。

関連項目

- ◀ [オブジェクトを分割する](#)

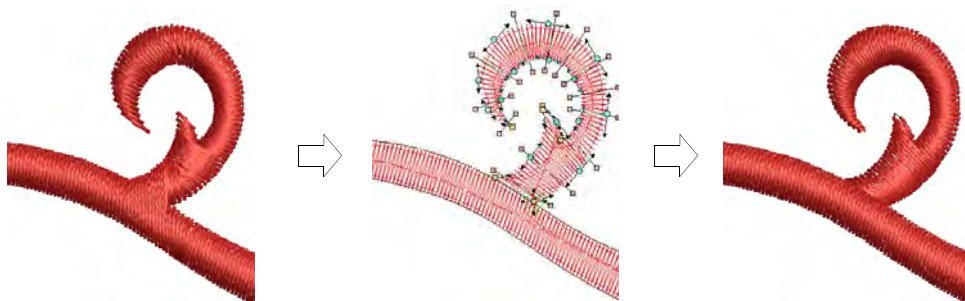
◀ レタリングを分解する

マニュアルで形状をカットする



編集 > ナイフを使用し、ステッチ設定と色を維持しながら、デジタイズラインに沿ってオブジェクトをカットします。

ナイフツールは、埋め縫い形状を小さな断片にマニュアルでカットするのに使用します。ナイフツールは一時的にカットラインをデジタイズできるという**オブジェクト分割と分解**ツールに勝る利点があります。カットしたオブジェクトは形状に適したステッチ（平行またはターンするステッチ）で生成されます。またこのツールで埋め縫い可能なベクターオブジェクトと刺繍オブジェクト両方をカットできます。ランニングオブジェクトもナイフツールでカットすることができます。

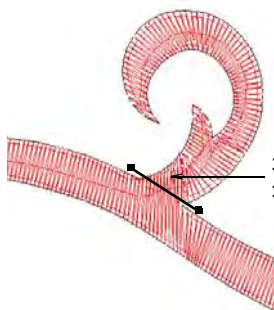


ナイフツールには2つの操作モードがあります。

- ◀ 何も選択していない状態では、ナイフの下にあるすべてのオブジェクトがカットされます。
- ◀ オブジェクトを選択した状態では、選択内のオブジェクトのみカットされます。

マニュアルで形状をカットするには

- 1 カットしたいオブジェクト（複数可）を選択します。



不自然なステッチ角度になるのを避ける為、オブジェクトはこの段階でカットする

- 2 ナイフツールをクリックします。カーソルがナイフアイコンに変化します。

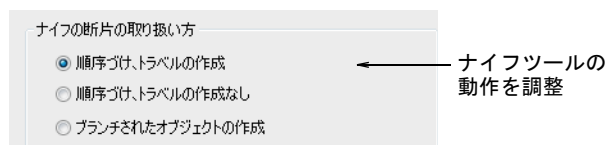
- 3 切り取りラインをデジタイズします。コーナーポイントには左クリック、カーブポイントには右クリックを使い、**Enter** を押します。



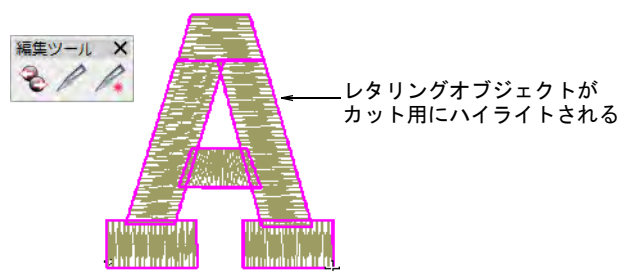
- 4 オブジェクト変形ツールでオブジェクトのオーバーラップを調整します。



メモ EmbroideryStudio 初期設定では、断片オブジェクトは基のオブジェクトの開始点と終了点を維持して最近のポイントで並び替えられます。オプション>アウトライン編集ダイアログでは、断片オブジェクトのその他の取扱方法を選択することができます。



メモ レタリングオブジェクトをカット用を選択すると、オブジェクトは赤紫色の太いアウトラインでハイライトされます。TrueType フォントを刺繍に変換するも併せてご覧ください。



関連項目

- ◀ ベクター&刺繍オブジェクトを分解する
- ◀ オブジェクトを形付ける
- ◀ 変形オプション
- ◀ 変形ノードでオブジェクトを変形する

形状を自動的にカットする



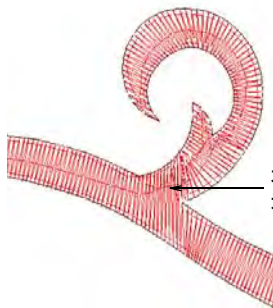
編集 > オートナイフを使用し、複合理め縫いと複合ターニング刺繍オブジェクトをオーバーラップのある小さなオブジェクトに自動的にスライスします。

オートナイフツールは、ベクターイメージのセミオートでのデジタイズを行う際に役立ちます。オブジェクトにはっきりとした境界線がある場合は自動的にそこで寸断し、ステッチを生成します。オートナイフは複合理め縫いと複合ターニング刺繍オブジェクトでも使用することができます。



形状を自動的にカットするには

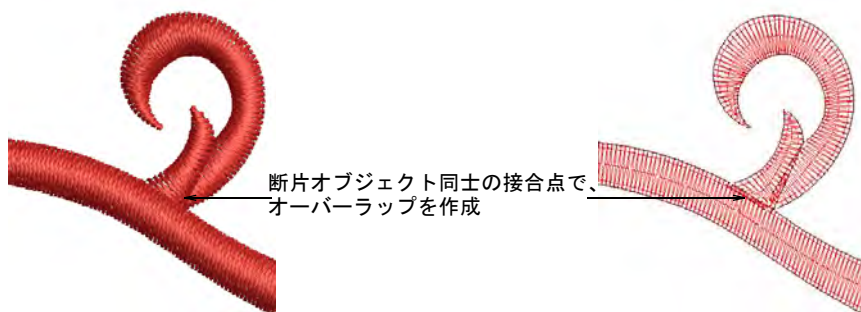
- 1 カットしたいオブジェクト（複数可）を選択します。



不自然なステッチ角度になるのを避ける為、オブジェクトはこの段階でカットする

- 2 オートナイフアイコンをクリックします。

EmbroideryStudioは選択オブジェクトを自動的にカットし、不要な断片部分を切り捨てます。



それぞれのソースオブジェクトで EmbroideryStudio は：

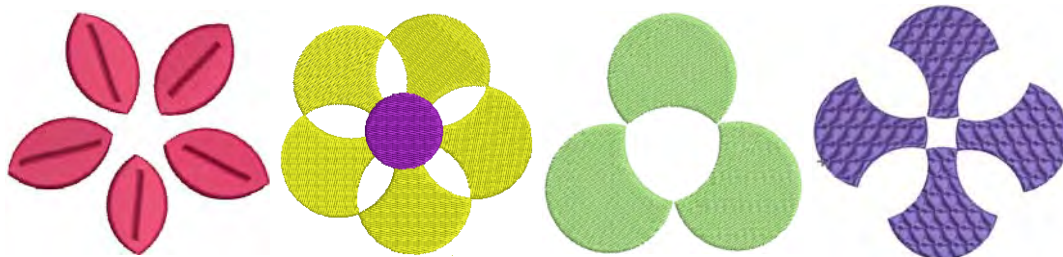
- ◀ ターニングステッチオブジェクトとシングル角度オブジェクトを適切な場所に作成します。
- ◀ オブジェクトの接合部分で、オーバーラップを作成します。
- ◀ 隣接オブジェクトをブランディングします。

関連項目



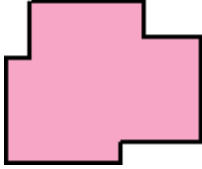

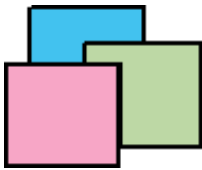



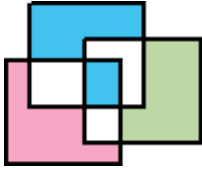


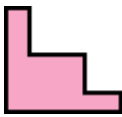



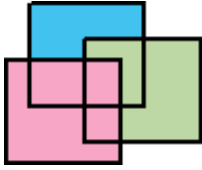

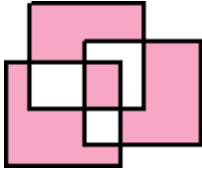
- ◀ [自動ブランディングでつなぎ糸を最小限にする](#)
- ◀ [ブランディングされたオブジェクトを分解する](#)

オブジェクトを形付ける

重なったベクターや刺繍オブジェクトでの作業中は形付けツールを活用し、合成、切り取り、分割ができます。形付けされたすべての刺繍オブジェクトは、[複合理め縫い](#)または複合ターニングに変換されますが、ベクターオブジェクトは刺繍オブジェクトと組み合わせない限りは、ベクターオブジェクトの状態のままに他に変換されません。基のオブジェクトを保持するオプションや、[平易化](#)や[分割](#)操作して出来たオブジェクトに重なり部分を追加するオプションもあります。



形付けツールの機能早見表

元の状態	適用するツール	結果	詳細
	 結合		複数の選択オブジェクトを単一のオブジェクトに結合。結合したオブジェクトは一番上のオブジェクトのプロパティ（ステッチの色やタイプなど）を持つ。
	 平易化		各選択オブジェクトに対し、単独の部分のみが残される。重なった部分はすべて取り除かれる。
	 重なり部		すべての選択オブジェクトに対し、共有の部分のみが残される。重なっていない部分はすべて取り除かれる。
	 絞り出し		選択オブジェクトの中で重なりが2層（偶数）の部分が取り除かれる。一番上のオブジェクトから取り除かれる。
	 前 - 後ろ		一番上のオブジェクトのみが残され、他の選択オブジェクトと重なり合う部分はすべて取り除かれる。
	 後ろ - 前		一番下のオブジェクトのみが残され、他の選択オブジェクトと重なり合う部分はすべて取り除かれる。
	 分解		重なりのある所でオブジェクトが分割される。隠れている部分は取り除かれる。
	 属性結合		選択オブジェクトの中で重なりが2層（偶数）の部分が取り除かれる。一番上のオブジェクトから取り除かれる。作成された各オブジェクトは一番上のオブジェクトのプロパティ（ステッチの色やタイプなど）を持つ。

ベクターと刺繍オブジェクトを合成する



形付け > 結合を使用し、重なりのあるオブジェクトを単一の「平易化」されたオブジェクトに合成します。



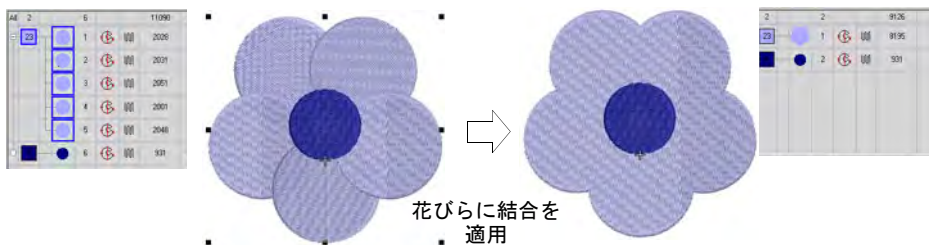
形付け > 属性結合を使用し、重なり合うオブジェクトのプロパティを合成し、重なった部分を切り取ります。

結合や属性結合ツールを使用して、選択オブジェクトを結合します。



ベクターと刺繍オブジェクトを合成するには

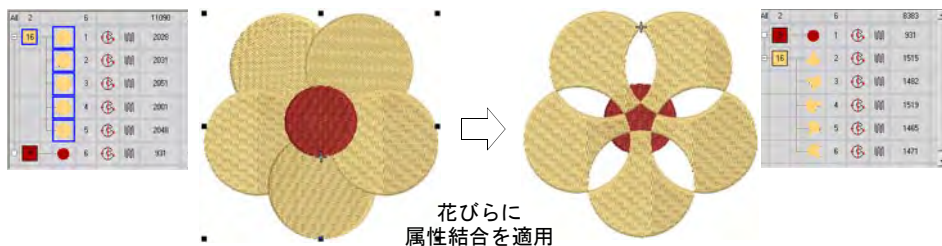
- ◀ 形付けしたいベクターまたは刺繍オブジェクトを選択します。
- ◀ **結合**を使用し、重なりのあるオブジェクトを重ならない単一のオブジェクトに合成します。



- ◀ 対照的な形状の半分だけをデジタル化し、複製して反転した後に、2つの形状に「結合」を適用します。



- ◀ **属性結合**を使用し、刺繍オブジェクトを一番上にあるオブジェクトの**プロパティ**（ステッチの色やタイプなど）を共有する、複数のオブジェクトに変換します。



ドローイングツールを入力方法として使用する場合、**属性結合**はベクターオブジェクトを単一の複合形状に変換します。



参考 オブジェクトの間にドローイングで線を引き、オブジェクトを半分に切り、**分割**を適用します。閉じた形状を作成するには**属性結合**を、2つのオブジェクトを結合させるには**結合**を適用します。



ベクター & 刺繍オブジェクトを切り取る



形付け > 重なり部を使用し、すべての選択オブジェクトが重なり合っている部分だけを残して切り取ります。



形付け > 絞り出しを使用し、オブジェクトの重なり合う部分を切り取り、それぞれのプロパティを維持します。

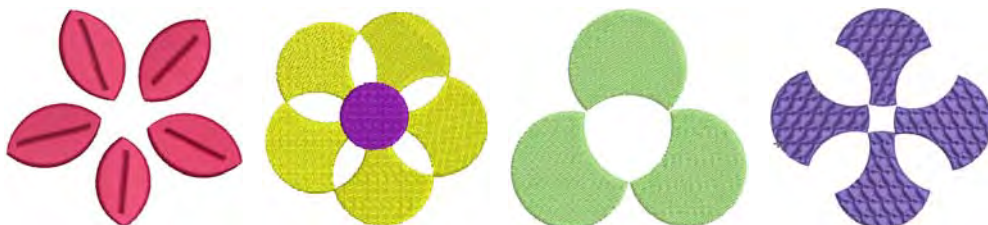


形付け＞前－後ろを使用して、オブジェクトが重なっている部分を切り取り、一番上のオブジェクトの重なりのない部分のみを残します。



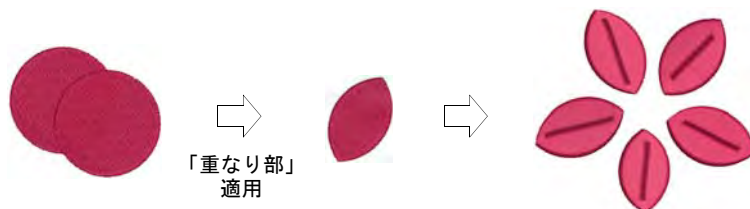
形付け＞後ろ－前を使用して、オブジェクトが重なっている部分を切り取り、一番下のオブジェクトの重なりのない部分のみを残します。

重なり部、絞り出し、前－後ろ、後ろ－前ツールを使用して、選択オブジェクトを切り取ります。

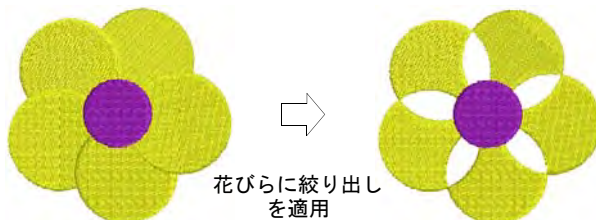


ベクターと刺繍オブジェクトを切り取るには

- ◀ 形付けしたいベクターまたは刺繍オブジェクトを選択します。
- ◀ 重なり部を使用し、すべての選択オブジェクトが重なっている部分だけを残して切り取ります。



- ◀ 絞り出しを使用し、それぞれのプロパティを維持したまま、オブジェクトの重なり合う部分を切り取ります。これで得られる結果は「属性結合」に似ていますが、オブジェクトのプロパティは合成されません。



参考 絞り出しを使用して、複合理め縫いオブジェクトに穴を切り抜きます。

- ◀ 前-後ろをクリックして、オブジェクトが重なっている部分を切り取り、一番上のオブジェクトの重なりのない部分のみを残します。



- ◀ 後ろ-前を使用して、オブジェクトが重なっている部分を切り取り、一番下のオブジェクトの重なりのない部分のみを残します。

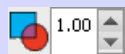


参考 オーバーラップ自動削除機能では、形状を変更せずに下に重なるステッチを取り除くことができます。

関連項目

- ◀ [下側のステッチを取り除く](#)

ベクター & 刺繍オブジェクトを分解する



1.00

形付け > オーバーラップを使用し、平易化または分解操作で発生したオブジェクトのオーバーラップを調整します。

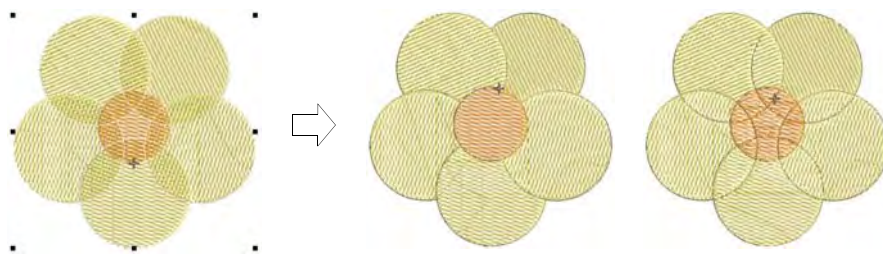


形付け > 平易化を使用し、オリジナルのオブジェクトを保持しつつすべてのオーバーラップを切り取ります。



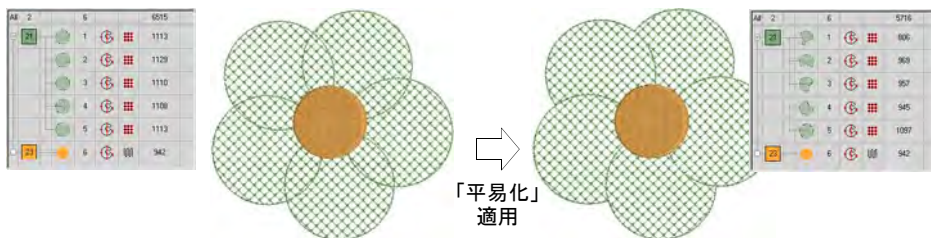
形付け > 分解を使用し、選択オブジェクトを他の選択オブジェクトと交わる場所で隣接する別々のオブジェクトに分解します。

平易化や分割ツールを使用して、選択オブジェクトを分解します。オリジナルの形状のアウトラインは維持されます。重なり設定では、平易化や分割などの形付け操作で作成したオブジェクトに重なり部分を追加できます。

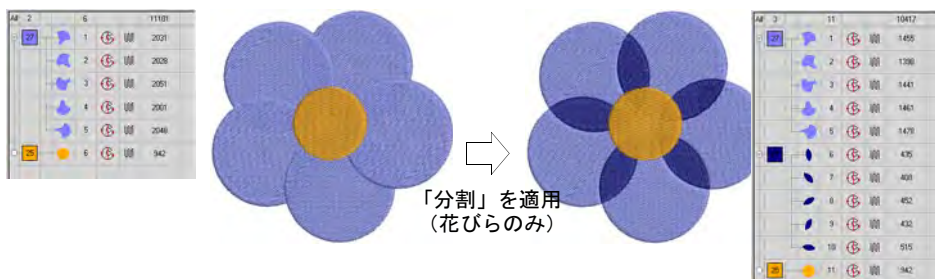


ベクターと刺繍オブジェクトを分割するには

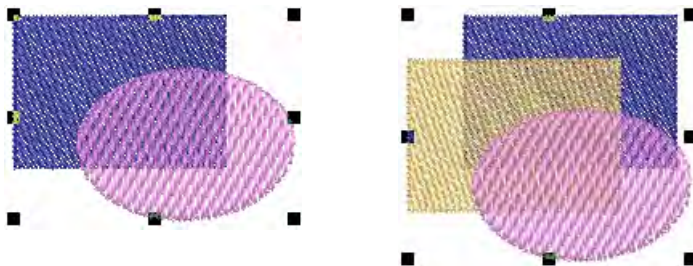
- ◀ 形付けをしたいベクター、または刺繍オブジェクトを選択します。
- ◀ 平易化をクリックして、オリジナルのオブジェクトを残したまま、重なり部分の部分を切り取ります。



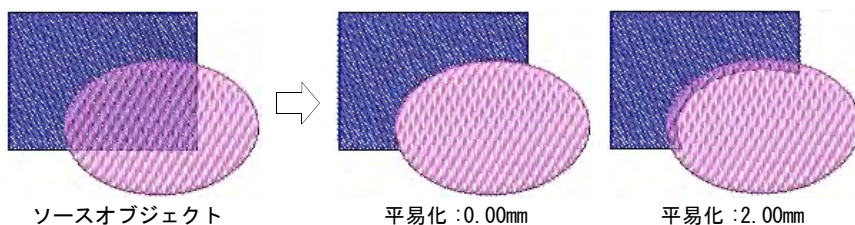
- ◀ 分割をクリックして、選択オブジェクトを個別の隣接するオブジェクトに分割します。重なり部分の部分がすべて、個々のオブジェクトになります。



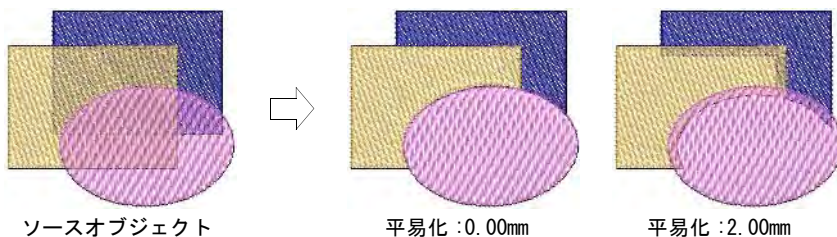
◀ **重なり機能**を使用し、**平易化**や**分割**などの形付け操作で作成したオブジェクトに重なり部分を追加できます。




オーバーラップ範囲は 0.00 から 5.00mm で 0.01mm 刻みとなっています。初期設定のオーバーラップは 0.50 mm です。



ステッチ順序で 3 番目のオブジェクトの輪郭は、他の 2 つのオブジェクトの層に触れる部分まで延長されます。以下、同様に割り当てられていきます。

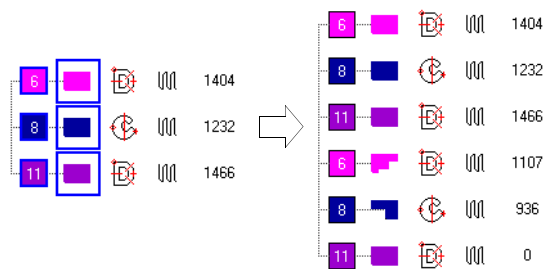


オリジナルのオブジェクトを保存する

 **形付け** > 基のオブジェクトを残すを使用し、形付けの後に基のオブジェクトを保持します。

基のオブジェクトを残すは他のすべての形付けツールの動作に影響する、切り替えスイッチです。これがアクティブになっている間は、形付け操作されている選

択されたすべてのソースオブジェクトは保持されます。操作の結果作成されるオブジェクトは、ステッチ順序の最後のソースオブジェクトの後に挿入されます。



第 16 章

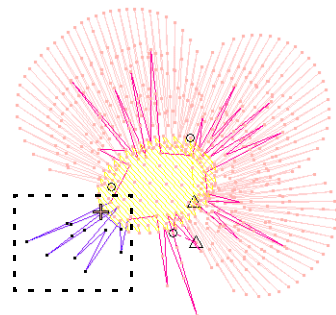
ステッチとマシン機能

EmbroideryStudio では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を変更することなく、デザインの**拡大 / 縮小**や変形、アウトライン編集ができることを意味しています。EmbroideryStudio ではステッチを個々に編集することもできます。アウトラインデータを含まない**ステッチファイル**で作業している際に編集が必要になる場合があります。

マシン機能はステッチと同様にオブジェクトをデジタイズしたり、**オブジェクトプロパティ**の特定をする度に自動的に挿入されます。これらの機能は刺繍オブジェクトと共に保存され、刺繍オブジェクトが変更されると更新されます。EmbroideryStudio ではマシン機能を手動で挿入することもできます。デザインはほとんどのマシンタイプに適合することができます。詳細は**マシンファイルを変換する**をご覧ください。

場合によってはステッチを一つずつデジタイズしたい事もあるでしょう。挿入は慎重に行いましょう。

またマニュアルステッチはマシン機能と使用して、ボーリングの穴を作成することができます。生地に穴が切り取られ、レースに似た効果を生み出します。



ステッチを選択する & 編集する

ステッチ編集ツールは個々のステッチまたはステッチのグループを、直接またはステッチリストから選択することができます。



注意 ステッチを手動で挿入する場合、ステッチは手動で維持しなくてはなりません。その為、ステッチは自動で追加できない場合のみ手動で挿入しましょう。

針落ちポイントでステッチを選択する



ステッチ > ステッチ編集を使用し、個々のステッチを選択し編集します。

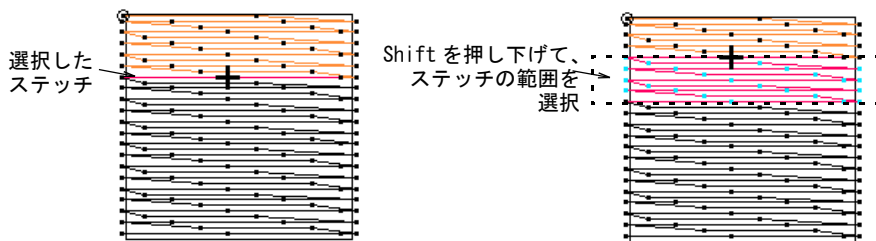


表示 > 針落ちポイント表示をクリックし、デザインの針落ちポイントの表示 / 非表示を切り替えます。

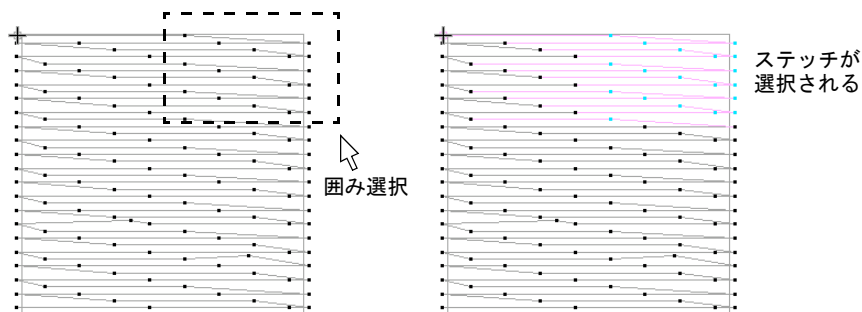
ステッチ編集モードで個々のステッチを選択します。

針落ちポイントでステッチを選択するには

- ◀ ステッチ編集アイコンをクリックして、編集したいエリアにズームインします。
- ◀ 針落ちポイントを表示をクリックします。
- ◀ 針落ちポイントをクリックします。



- ◀ 便利なキーボードのショートカットが使用できます。
 - ◀ 一定の範囲を選択したい場合は、**Shift** を押しながら選択します。
 - ◀ 複数のステッチを選択するには、**Ctrl** を押しながら選択します。
- ◀ またはステッチの周りに囲み枠をドラッグします。



- ◀ 以下の方法でステッチの選択を解きます。
 - ◀ **Esc** を押します。
 - ◀ **編集** > **すべて選択取消** を選択します。



参考 選択オン/オフを使用するとステッチを移動しながら選択できます。

関連項目

- ◀ [移動しながらステッチを選択する](#)

ステッチリストでステッチを選択する



ドッカー>ステッチリストを使用し、ステッチリストの表示をオン/オフにします。またステッチリストで個々のステッチの選択できます。

ステッチはステッチリストで個々に表示し、選択することができます。

ステッチリストでステッチを選択するには

- ◀ ステッチリストアイコンをクリックします。

ステッチリストが表示されます。このリストではステッチの座標とジャンプなどの機能情報が表示されます。また各ステッチの長さも表示されます。

#	X	Y	L	Func
336	0.28	6.77	6.78	jump
337	0.28	6.77	6.78	jump
338	0.28	6.77	6.78	TieOff
339	-0....	-1....	1.00	(.....)
340	-0....	-1....		
341	0.04	1.00		
342	0.04	1.00		
343	0.00	0.00		
344	-6....	-1....		
345	-6....	-1....		
346	-6....	-1....		
347	-6....	-1....		
348	-6....	-1....		
349	-6....	-1....		
350	-6....	-1....		

ステッチリストでは座標位置、機能に関する情報、個々のステッチの長さが表示される

ステッチリストのテキストと背景色を変更

- 黒のテキスト(B)
- マルチカラーテキスト(M)
- 背景色(G)
- 全体表示(A)
- 機能表示(F)
- ステッチ表示(S)
- ストップを挿入
- ほつれ止め(エンド)を挿入
- 糸きりを挿入
- ノンデータステッチ機能を挿入
- ノンデータジャンプ機能を挿入
- 機能挿入(I)
- 機能編集(E)
- 機能消去

- ◀ 右クリックでポップアップメニューオプションにアクセスします。表示テキストに黒のテキストを選択したり、マルチカラーテキストを選択しステッチカラーに関連した色に変更することも可能です。

- ◀ ステッチをクリックして選択します。ステッチリストで選択したステッチは、デザインウィンドウでも選択されます。その逆も同様の結果となります。

#	X	Y	L	Func
182	-2....	-0....	2.47	
183	-2....	-0....	2.46	
184	-2....	-0....	2.47	
185	-2....	-0....	2.46	
186	-2....	-0....	2.47	
187	-2....	-0....	2.46	
188	-2....	-0....	2.47	
189	-2....	-0....	2.46	
190	-2....	-0....	2.47	
191	-2....	-0....	2.46	
192	-1....	1.74	2.43	
193	-1....	1.74	2.43	
194	-1....	1.74	2.43	
195	-1	1.74	2.43	

選択したステッチ

- ◀ 便利なキーボードのショートカットが使用できます。
 - ◀ 一定の範囲を選択したい場合は、**Shift** を押しながら選択します。
 - ◀ 複数のステッチを選択するには、**Ctrl** を押しながら選択します。

関連項目

- ◀ [ステッチ & 機能をフィルターにかける](#)

移動しながらステッチを選択する



ステッチ > ステッチ編集を使用し、個々のステッチを選択し編集します。

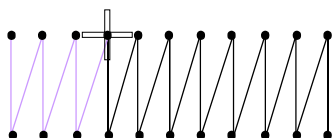


ステッチ > 選択オン / オフを選択し、デザインを移動しながら一定範囲のステッチを選択します。

選択オン / オフをオンにすると、デザインを移動しながら一定範囲のステッチを選択することができます。このコマンドはステッチを移動しながら選択範囲にステッチを追加します。

移動しながらステッチを選択するには

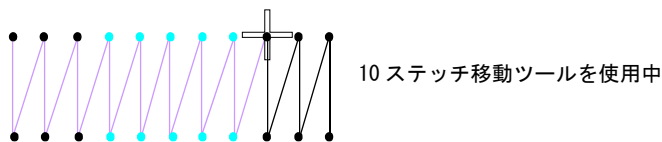
- ◀ **ステッチ編集**アイコンをクリックします。
- ◀ 編集したいエリアにズームインし、針落ちポイントをクリックします。



最初のステッチへ移動

- ◀ ステッチ > **選択オン / オフ** または **Q** を押します。

- ◀ デザインを矢印キーまたは**移動ツール**を使って移動します。移動していくにつれて、ステッチが選択されていきます。



- ◀ 再度 **Q** を押し、ステッチ選択をオフにします。

関連項目

- ◀ [デザイン中を移動する](#)

ステッチを挿入する



ステッチ > ステッチ編集を使用し、オブジェクトにステッチを挿入します。

オブジェクトにステッチを挿入して、隙間を埋めます。挿入したステッチはオブジェクトの一部とみなされますが、オブジェクトのステッチが再生成された場合、挿入したステッチは失われます。ステッチは一つ一つ編集するのではなく、可能な限り**オブジェクトプロパティ**で編集しましょう。ステッチの糸間隔を詰めるには、ステッチを挿入するのではなくステッチの間隔を減らします。

ステッチを挿入するには

- 1 **ステッチ編集アイコン**をクリックして、編集したいエリアにズームインします。
- 2 針落ちポイントを選択します。



- 3 新しく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。



メモ ステッチの挿入は**マニュアル入力方法**でステッチを作成するのとは異なります。このツールでは独自の**プロパティ**と**つなぎ糸**を持った別のオブジェクトが作成されます。

関連項目

- ◀ [個々のステッチをデジタイズする](#)

ステッチを編集する



ステッチ > ステッチ編集を使用し、個々のステッチを選択し移動します。

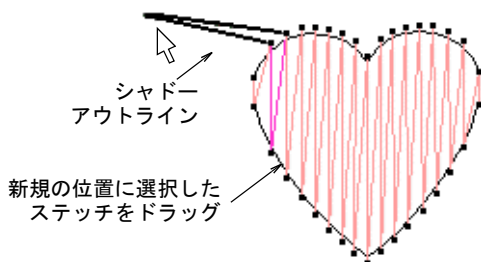


ドッカー > ステッチリストを使用し、ステッチリストの表示をオン / オフにします。個々のステッチの座標を編集するのに使用します。

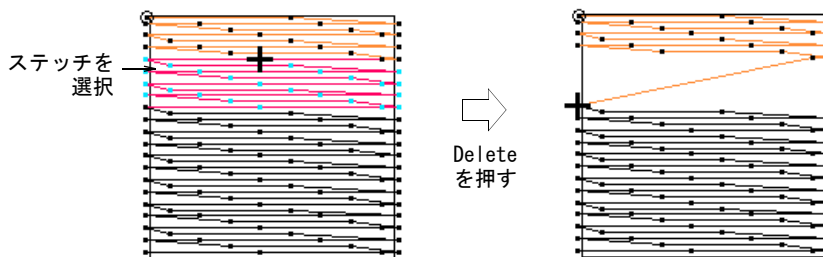
ステッチの移動や削除は、個々にでもグループごとにでも行うことができます。

ステッチを編集するには

- ◀ ステッチ編集アイコンをクリックして、編集したいエリアにズームインします。
- ◀ ステッチを選択して、それらを新規の位置までドラッグします。



- ◀ ステッチを選択し **Delete** を押します。



- ◀ ステッチリストを開き、編集したいステッチ座標をダブルクリックします。

#	X	Y	L	Func
2438	-0.15	-0.04	0.16	
2439	-0.03	-0.01	0.03	TieOff
2440	0.04	0.01	0.04	(used)
2441	0.04	0.01	0.04	(used)
2442	-0.04	-0.01	0.04	(used)
2443	-0.02	-0.01	0.03	(used)
2444	0.00	0.00	0.00	Color (5) (empty)
2445	0.26	0.05	0.26	jump
2446	0.27	0.04	0.28	jump
2447	0.27	0.04	0.28	jump
2448	0.27	0.04	0.28	jump
2449	0.27	0.04	0.28	jump
2450	0.27	0.04	0.28	jump
2451	0.27	0.04	0.28	jump
2452	0.27	0.04	0.28	jump
2453	0.27	0.04	0.28	jump
2454	0.27	0.04	0.28	jump
2455	0.27	0.04	0.28	
2456	0.01	-0.00	0.01	
2457	-0.09	-0.03	0.09	
2458	-0.09	-0.01	0.09	

← 新しいステッチ座標
を入力

- ◀ XとYフィールドに新しいステッチ座標を入力し、Enterを押します。ステッチの終了点の場所が変更します。



注意 オブジェクトのステッチが何かの作業に伴い再生成される場合は、すべてのステッチとマシン機能の編集が失われます。個々のステッチを編集するよりも、可能な限りオブジェクトの変形を行きましょう。

関連項目

- ◀ [オブジェクトを変形する](#)
- ◀ [ステッチリストでステッチを選択する](#)

オブジェクトを分割する



移動 > セグメントごとに移動を使用し、マーカー位置を次の / 前のセグメントに移動させます。左 / 右クリックを使用します。

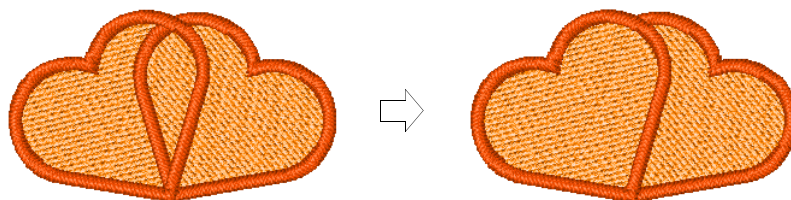


移動 > 1ステッチごとに移動を使用し、マーカー位置を1ステッチごとに前進 / 後進させます。左 / 右クリックを使用します。



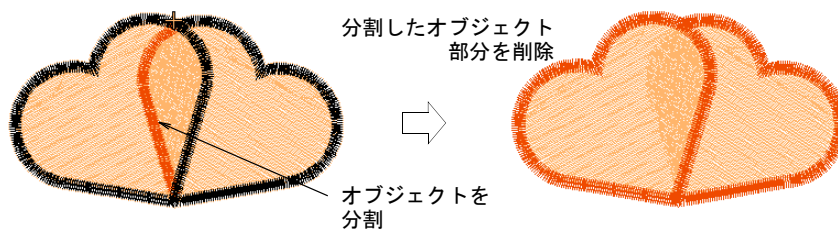
ステッチ > オブジェクト分割を使用し、現在の針位置でオブジェクトを2つに分割します。「ステッチごとに移動」機能と併用します。

オブジェクト分割コマンドでほとんどの刺繍オブジェクトを分解することができます。ランニングオブジェクトも分割することができますが、[複合理め縫い](#)と複合ターニングオブジェクトを分割できません。



オブジェクトを分割するには

- ◀ セグメントごとに移動またはステッチごとに移動機能を選択し、オブジェクトを分割したい位置に移動します。[デザイン中を移動する](#)も併せてご覧ください。
- ◀ [ステッチ > オブジェクト分割](#)を選択します。



参考 分割した[マニュアルオブジェクト](#)は[ステッチの処理](#)でアウトラインオブジェクトに変換できます。

関連項目

- ◀ [密度を調整する](#)
- ◀ [デザイン中を移動する](#)
- ◀ [ステッチをオブジェクトに変換する](#)

マシン機能を編集する

ほとんどの[マシン機能](#)は、コマンドや特定の[オブジェクトプロパティ](#)を選択した際に自動的に挿入されます。これらの機能は刺繍オブジェクトと共に保存され、刺繍オブジェクトが変更されると更新されます。EmbroideryStudioではマシン機能を手動でも挿入できます。現在の[マシンフォーマット](#)により使用できる機能は異なります。一般的なタイプは以下で説明されています。詳細はマシンの説明書をご覧ください。[マシンフォーマット](#)も併せてご覧ください。



注意 マニュアルオブジェクト以外（例：[コラム A](#)、[複合理め縫い](#)など）に手動で挿入したマシン機能は、手動で維持しなくてはなりません。何かの理由でオブ

ジェットのステッチが再生成すると、手動で挿入したマシン機能はステッチ順序の別の場所に移動する場合があります。その為、マシン機能を自動的に追加できない場合にのみ、機能をマニュアルで挿入します。

マシン機能のタイプ

EmbroideryStudio では選択したマシンフォーマットにより、色替え、糸切り、ジャンプ、マシンストップ、針のイン/アウト、ポーリング機能などを手動で挿入できます。

色替え機能

色替え機能はマシンにデザインの次の糸色を使用するように指示します。カラーパレットから新規の色を選択する場合は、自動的に機能が挿入されます。詳細は刺繍糸を割り当てるをご覧ください。



メモ 1つのオブジェクトに複数色を使用する場合など、標準的な方法で色替えができない場合のみ、マニュアルの色替え機能を挿入する必要があります。

糸切り機能

糸切り機能はトリマー付きのマシンに次のオブジェクトに移動する前に糸の結びを切り取るよう指示します。つなぎ糸の数値を設定するか、糸切りツールを使用して糸切りを自動的に挿入します。詳細は自動糸切りを調整すると糸切りを追加するをご覧ください。

余分に糸切りが必要な場合は、この機能を手動で挿入できます。



メモ マシンにトリマーがない場合、糸切り機能は無視されます。マシンフォーマットによって、糸切り機能はコードまたは連続したジャンプになります。詳細は糸切り機能を設定するをご覧ください。

ストップ機能

ステッチ中に何らかの理由でマシンを停止させたい場合は、ステッチ順序に手動で「ストップ」機能を挿入する必要があります。



参考 ストップ機能は様々な理由で挿入されるので、マシンオペレーターがわかるように製作ワークシートにストップの目的を記録しておきましょう。

ジャンプ機能

ジャンプ機能では針落ちを伴わないフレーム移動が生じます。これはデザインのある部分から別の部分へ滑らかに移動するために使用されます。ジャンプ機能は様々な方法で自動的に挿入することができます。

- ◀ オートジャンプを適用し、長いステッチを維持します。詳細は長いステッチを維持するをご覧ください。
- ◀ マニュアルアイコンを右クリックして、ジャンプを個々にデジタイズします。詳細は個々のステッチをデジタイズするをご覧ください。

- ◀ つなぎ糸にジャンプを選択します。詳細は[つなぎ糸にジャンプを使用する](#)をご覧ください。
- ◀ 針落ちを選択解除した状態で、ジャンプのつなぎ糸を手動でデジタル化して作成します。詳細は[針落ちオフでジャンプを追加する](#)をご覧ください。

更にジャンプが必要な場合は、この機能を手動で挿入できます。

ジャンプの開始 / 終了機能

ジャンプの開始 / 終了 (旧「針 In/Out」) 機能は針を落とすかどうかをマシンに指示します。針落ちツール (旧「針 In」) を使用して、これらの機能を手動で挿入できます。詳細は[針落ちオフでジャンプを追加する](#)をご覧ください。

追加でジャンプの開始 / 終了機能が必要な場合は、手動でそれらを挿入できます。



メモ 通常の縫製を再開するようマシンに指示するには「ジャンプ終了」機能で挿入することを忘れないでください。

ボーラーイン / アウト機能

ボーラーイン / アウト機能はボーラーが設置されているマシンで利用できます。この機能はマシンに針の代わりにボーリングナイフなどのツールを使用するように指示します。ボーラーツール (旧「ボーラーイン」) を使用して、これらの機能を自動で挿入できます。詳細は[ボーラー刺繍の穴をデジタル化する](#)をご覧ください。

余分にボーラーイン / アウト機能が必要な場合、それらを手動で挿入できます。

シークインオン / オフ機能

シークインオン / オフ機能はシークインディスペンサーのあるマシンで利用できます。シークインオン機能は通常マシンにシークインを配置する位置までシークインディスペンサーを下げるように指示を出します。これらの機能はシークインツールを使用している際に自動的に挿入されます。詳細は[シークインをデジタル化する](#)をご覧ください。

更にシークインオンやシークインオフ機能が必要な場合、それらを手動で挿入できます。

特にシフリ機などマシンによってはシークイン出力機能のみを使用するものもあります。これらの機能はマシンにシークインを生地に落とすように指示します。シフリ機ではシークインオン / オフ機能を必要としません。詳細は ES シフリユーザーマニュアル増補版をご覧ください。

マシン機能を手動で挿入する



ドッカー > ステッチリストを使用し、ステッチリストの表示をオン / オフにします。マシン機能を直接ステッチ順序に挿入する際に使用します。



機能 > 機能挿入をクリックし、現在のマーカー位置にマシン機能を挿入します。

機能挿入ダイアログでマシン機能を手動で挿入します。使用するマシンにより、機能は現在のステッチに追加されるか、**ノンデータステッチ**または**ノンデータジャンプ**に挿入されます。マシンの中には機能のどちらかの横にノンデータステッチ / ジャンプを追加する必要があるものもあります。詳細はマシンのマニュアルをご覧ください。



注意 マシン機能をマニュアルで挿入する場合は、それらをマニュアルで維持しなければなりません。その為、マシン機能を自動的に追加できない場合にのみ、マニュアル機能を挿入します。

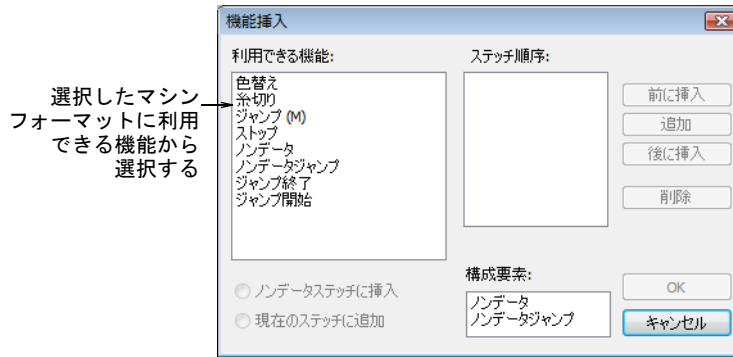
マシン機能を手動で挿入するには

- ◀ ステッチリストを開き、マシン機能を挿入したいステッチ順序位置をロケートします。または移動機能を使い挿入ポイントをロケートします。プロンプトバーに機能名が表示されます。



- ◀ ステッチを右クリックし、ポップアップメニューから**機能挿入**を選択します。

または機能挿入アイコンをクリックするか、機能>機能挿入を選択します。



- ◀ 利用できる機能リストから、挿入したい機能を選択します。現在のマシンフォーマットにより、使用できる機能とオプションは異なります。



参考 マニュアル入力方法を使用し、右クリックしながら個々のジャンプ（ジャンプ M）をデジタル化するとより速く、効率的です。オブジェクト全体をジャンプで構成したい場合は針落ちアイコンを選択解除します。

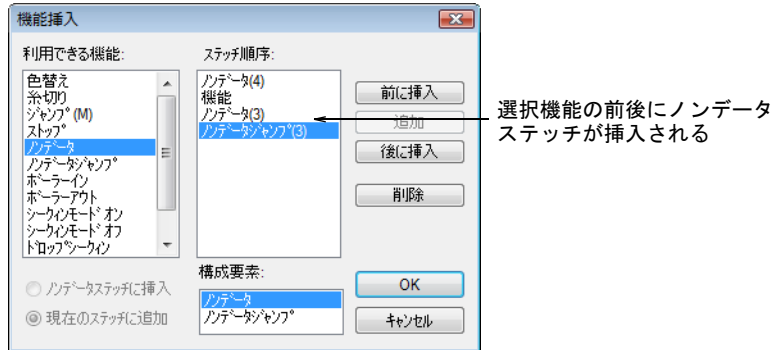
- ◀ 挿入方法を選択します（選択可能な場合）。機能の中には現在のステッチに挿入するか、ノンデータステッチに挿入するかを選択できるものもあります。
- ◀ 追加でノンデータステッチまたはノンデータジャンプを挿入するには、構成要素フィールドでどちらかを選択します。

マシンによっては選択機能の前または後ろに、追加でノンデータステッチまたはノンデータジャンプを挿入する必要がある場合があります（例：ストップ機能の前に、多くのノンデータジャンプが必要）。詳細はマシンのマニュアルをご覧ください。

- ◀ ボタンを使用して選択した機能の前 / 後ろに更に機能を挿入します。

選択した機能の前にノンデータステッチ / ジャンプを挿入したい場合は前に挿入をクリックします。

- ◀ 複数のノンデータステッチやノンデータジャンプを挿入するには**追加**をクリックします。選択した機能が追加のノンデータステッチやノンデータジャンプと共に**ステッチ順序**パネルに表示されます。



- ◀ **OK** をクリックして挿入します。選択した機能が追加のノンデータステッチやノンデータジャンプと共に、現在の針位置に追加されます。**プロンプトバー**に挿入した機能名が表示されます。

#	X	Y	L	Func
195	0.00	0.00	0.00	(empty)
196	0.00	0.00	0.00	(empty)
197	0.00	0.00	0.00	(empty)
198	0.00	0.00	0.00	Stop (empty)
199	0.00	0.00	0.00	(empty)
200	0.00	0.00	0.00	(empty)
201	0.00	0.00	0.00	(empty), jump
202	0.00	0.00	0.00	(empty), jump
203	0.00	0.00	0.00	(empty), jump
204	-1....	1.74	2.43	
205	-1....	1.74	2.43	
206	-1....	1.74	2.43	

← 選択した機能の前後にノンデータジャンプが挿入される

関連項目

- ◀ [テンプレートからデザインを作成する](#)
- ◀ [デザイン中を移動する](#)
- ◀ [ステッチリストでステッチを選択する](#)
- ◀ [針落ちオフでジャンプを追加する](#)

マシン機能を手動で編集する



ドッカー>ステッチリストを使用し、ステッチリストの表示をオン/オフにします。マシン機能のコードを編集したり、マシン機能を消去するのに使用します。



機能>機能消去をクリックし、現在のマーカー位置からマシン機能を削除します。



機能 > 機能編集をクリックし、現在のマーカー位置のマシン機能を編集します

ノンデータステッチやノンデータジャンプの数や順序を変更することによって、マシン機能のコードを編集できます。マシンの中にはそれらを正しく認識できるよう、機能と組み合わせた特定数のノンデータステッチ / ジャンプを必要とするものがあります。機能が正しく挿入されていない場合やマシン機能に変更された場合は、機能を編集する必要がある場合があります。



メモ 自動的に挿入された機能も手動で挿入された機能も取り除くことができます。EmbroideryStudioで追加した機能はオブジェクトが変更されたり、**マシンフォーマット**が変更されると自動的にアップデートされます。手動で挿入したマシン機能は自動的に削除されたりアップデートされません。一般的に手動で挿入した機能のみに編集が必要になります。機能が不必要になった場合はデザインから手動で消去する必要があります。

マシン機能を手動で編集するには

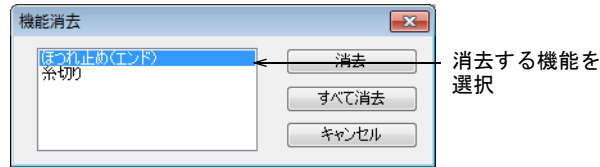
- ◀ **ステッチリストを開き、マシン機能を挿入したいステッチ順序位置をロケートします。または移動機能を使い挿入ポイントをロケートします。プロンプトバーに機能名が表示されます。**

#	X	Y	L	Func
336	0.28	6.77	6.78	jump
337	0.28	6.77	6.78	jump
338	0.28	6.77	6.78	jump
339	-0....	-1....	1	
340	-0....	-1....	1	
341	0.04	1.00	1	
342	0.04	1.00	1	
343	0.00	0.00	0	
344	-6....	-1....	7	
345	-6....	-1....	7	
346	-6....	-1....	7	
347	-6....	-1....	7	
348	-6....	-1....	7	
349	-6....	-1....	7	
350	-6....	-1....	7	

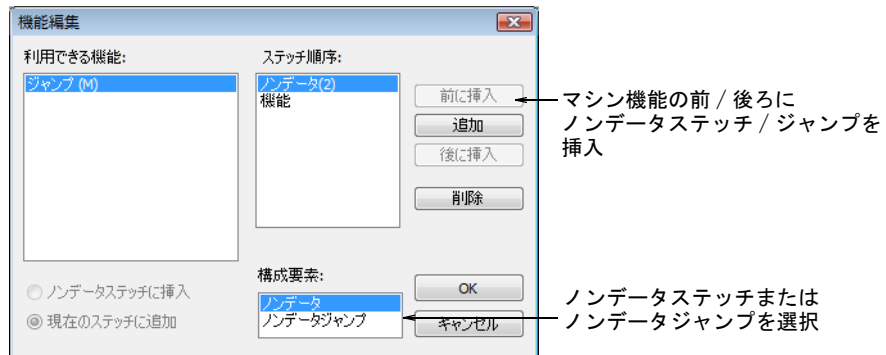
- 黒のテキスト(B)
- マルチカラーテキスト(M)
- 背景色(G)
- 全体表示(A)
- 機能表示(F)
- ステッチ表示(S)
- ストップを挿入
- ほつれ止め(エンド)を挿入
- 糸きりを挿入
- ノンデータステッチ機能を挿入
- ノンデータジャンプ機能を挿入
- 機能挿入(I)
- 機能編集(E) ← 選択したマシン機能を編集
- 機能消去

- ◀ **機能を完全に消去するには、ポップアップメニューから機能消去を選択します。ステッチに2つ以上のマシン機能が含まれている場合(例:糸切りとほ**

つれ止め（エンド）、機能消去を選択すると機能消去ダイアログが開きます。ここで消去したい機能を選択することができます。



- ◀ 機能を右クリックし、ポップアップメニューから**機能編集**を選択します。または**機能編集**アイコンをクリックするか、**機能** > **機能編集**を選択します。ステッチ順序パネルでは、選択した機能の現在のフォーマットが表示されます。



- ◀ 追加でノンデータステッチまたはノンデータジャンプを挿入するには、**構成要素**フィールドでどちらかを選択します。
- ◀ ボタンを使用して選択した機能の前 / 後ろに更に機能を挿入します。選択した機能の前にノンデータステッチ / ジャンプを挿入したい場合は**前に挿入**をクリックします。
- ◀ 複数のノンデータステッチやノンデータジャンプを挿入するには**追加**をクリックします。
- ◀ ノンデータステッチまたはノンデータジャンプをステッチの順序から削除するには、それを選択し**削除**をクリックします。

関連項目

- ◀ [デザイン中を移動する](#)

ステッチ & 機能をフィルターにかける

ステッチリストは編集時にステッチやマシン機能をロケートするのに役立ちます。ステッチリストにはステッチ数、ステッチの座標、**ステッチ長**、ステッチ機能、ステッチの色が表示されます。リストでステッチを選択すると、同時にデザインでもそのステッチが選択されます。

機能ごとにステッチを抽出する



ドッカー>ステッチリストを使用し、ステッチリストの表示をオン/オフにします。特定の機能に関連するステッチを表示します。

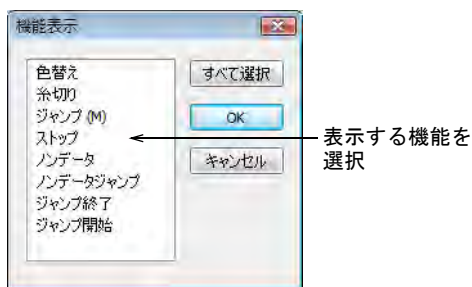
ステッチリストにフィルターを適用して、特定の機能に関連したステッチのみをリストに表示できます。

機能ごとにステッチを抽出するには

1 ステッチリストを開きます。



2 ステッチを右クリックし、ポップアップメニューから機能表示を選択します。



3 表示したい機能を選択します。



参考 複数の機能を選択するには **Ctrl** または **Shift** キーを押しながらクリックします。すべての機能タイプを表示するには**すべて選択**をクリックします。

4 OK をクリックします。選択した機能のみがリストに表示されます。

#	X	Y	L	Func
195	0.00	0.00	0.00	(empty)
196	0.00	0.00	0.00	(empty)
197	0.00	0.00	0.00	(empty)
199	0.00	0.00	0.00	(empty)
200	0.00	0.00	0.00	(empty)
207	0.00	0.00	0.00	(empty)
208	0.00	0.00	0.00	(empty)

← 選択した機能のみが表示される



参考 ステッチに使用する色でテキストを表示するには、ポップアップメニューから**マルチカラーテキスト**を選択します。

5 全ステッチを再び表示するにはステッチリスト内を右クリックして、ポップアップメニューから**全体表示**を選択します。

関連項目

◀ [ステッチリストでステッチを選択する](#)

ステッチ長ごとステッチを抽出する



ドッカー>ステッチリストを使用し、ステッチリストの表示をオン/オフにします。特定の長さのステッチだけを表示するのに使用します。

ステッチリストにフィルターを適用して、特定の長さのステッチのみをリストに表示できます。この機能の主な使用目的は短いステッチ（例：1.0mm 以下）など、制作の問題となるステッチを見つけることです。

ステッチ長ごとにステッチを抽出するには

1 ステッチリストを開きます。



2 ステッチを右クリックし、ポップアップメニューからステッチ表示を選択します。ステッチ表示ダイアログが開きます。



3 表示したいステッチの長さの範囲を選択します。

度合い	詳細
半径	実際のステッチ長に対応します。
X, Y 軸	縦方向と横方向のフレーム移動に対応します。

4 OK をクリックします。選択したステッチのみがリストで表示されます。

#	X	Y	L	Func
2	6.99	0.02	6.99	jump
3	6.99	0.02	6.99	jump
4	6.99	0.02	6.99	jump
5	6.99	0.02	6.99	jump
6	6.99	0.02	6.99	jump
7	6.99	0.02	6.99	jump
8	6.99	0.02	6.99	jump
9	6.99	0.02	6.99	jump

← 選択したステッチのみ
表示される



参考 ステッチに使用する色でテキストを表示するには、ポップアップメニューから**マルチカラーテキスト**を選択します。

5 全ステッチを再び表示するにはステッチリスト内を右クリックして、ポップアップメニューから**全体表示**を選択します。

関連項目

- ◀ [ステッチリストでステッチを選択する](#)
- ◀ [小さなステッチを除去する](#)
- ◀ [長いステッチを維持する](#)

マニュアルステッチをデジタル化する

場合によってはステッチを一つずつデジタル化したい事もあるでしょう。このようなステッチは、例えば完成したデザインに詳細を追加するなど少しづつ使用することをお勧めします。またマニュアルステッチはマシン機能と使用して、ポーリングの穴を作成することができます。お使いのマシンがポーリングナイフまたは針を備えていれば**ポーラーツール**を使用し、選択したステッチタイプに関わらず針落ちをポーラの穴に変えることができます。生地に穴が切り取られ、レースに似た効果を生み出します。



注意 マニュアルステッチは**プロパティ**を持たないため、**拡大 / 縮小**や編集には向いていません。マニュアルステッチは慎重に使用しましょう。

個々のステッチをデジタル化する



デジタル化 > マニュアルを使用し、マニュアルステッチを個々にデジタル化します。



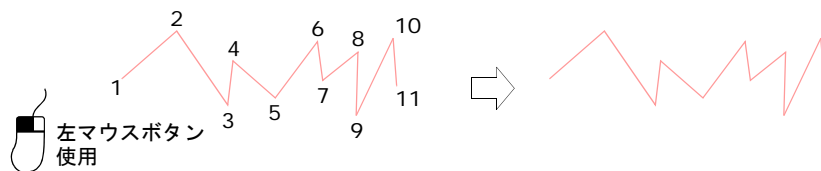
デジタル化 > トリプルマニュアルを使用し、トリプルマニュアルステッチをデジタル化します。

マニュアル方法を使用して、ステッチを一針ずつデジタル化します。マニュアルステッチは一針ずつ入力することも、**トリプルマニュアル**を使用して1目に3針のステッチを入力することができます。デジタル化したマニュアルステッチは単一の刺繍オブジェクトとなります。**マニュアルステッチ**には一般プロパティとつ

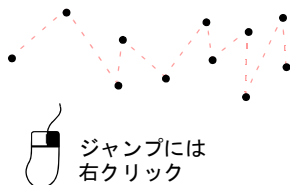
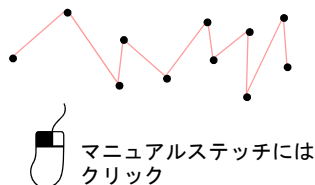
なぎ糸プロパティのみがあります。拡大/縮小や変形作業には向いていません。このステッチは、例えばデザインの最後にステッチをいくつか追加する時などに慎重に使用してください。

一針ごとにステッチをデジタル化するには

- 1 マニュアルまたはトリブルマニュアルをクリックします。
- 2 最初のステッチをクリックして配置し、ステッチの終了する位置で再度配置します。
終了点は次のステッチの開始点となります。
- 3 マニュアルステッチオブジェクトが完了するまで、基準点を配置し続けます。



参考 長すぎるステッチは自動的にジャンプステッチに変換されますが、マニュアルステッチを右クリックでデジタル化すると、マニュアルでジャンプを生成できます。



関連項目

- ◀ [つなぎ糸にジャンプを使用する](#)

ポーラー刺繍の穴をデジタル化する



機能 > 針落ちをポーラーと共に使用し、ポーラー穴をデジタル化します。



デジタル化 > ランニングを使用し、ポーラー穴の形状の周りにアウトラインをデジタル化します。



機能 > ポーラーを使用し、ポーラー機能をオンにします。



デジタル化 > マニュアルを使用し、ポーラー穴をデジタル化します。



デジタイズ>コラム A を使用し、穴の周りにポーラーステッチをデジタイズします。

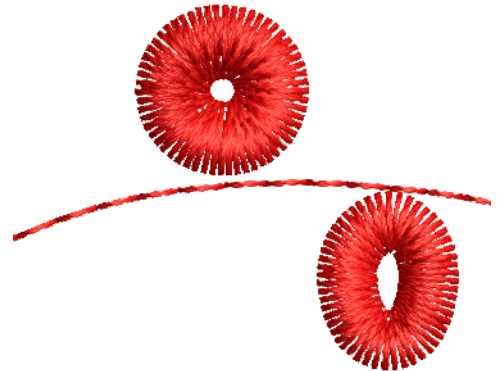
お使いのマシンのポーリングナイフや針が使用できる場合、ポーラーツールを使用し生地に穴をあけてレース地のような効果を作成することができます。ポーラーを選択している場合、選択したステッチタイプに関係なく、各針落ちポイントがポーラーの穴になります。布を傷めたり、移動してしまうのを防ぐよう、ポーラーの穴は通常ジグザグで安定させサテンで縁取ります。

ポーラーの穴のデジタイズは難しく、習得するのに時間がかかるでしょう。希望通りの結果が得られるようにお使いのマシンの幅やステッチ間隔を変更する必要がある場合があります。

タジマとバルダン機では、ポーラー用アタッチメントに変更できるようストップ機能が挿入されます。正しい針位置が使用されるよう、マシンは正しくプログラムされなければなりません。



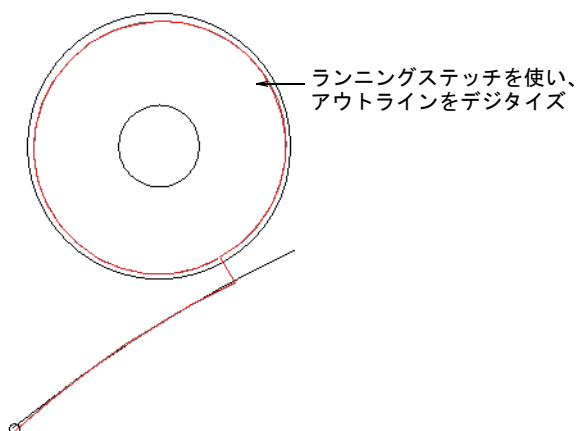
メモ マルチヘッドポーラーは初期設定であらかじめ「ナイフ」アタッチメントが取り付けられており、カットする位置はメインの針の列から ±12mm ずれた位置にあります。この値は DST のようなステッチフォーマットにデザインを保存するときのみ表されます。ポーリング用針を使用している場合、オフセット値を 0 に変更する必要があります。



ポーラー刺繍の穴をデジタイズするには

1 針落ちが選択されていることを確かめます。

- 2 ランニングアイコンをクリックして、穴を開けたい形状の周りにアウトラインをデジタイズします。これにより生地が破けてしまうのを防ぐことができます。



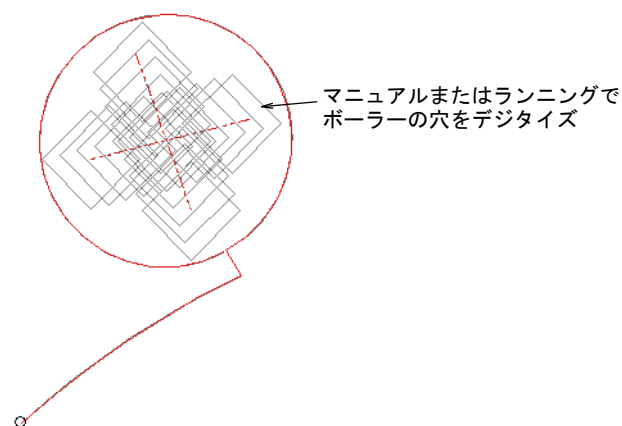
- 3 ボーラーアイコンをクリックします。マシン機能が挿入され、ステッチからボーリングに変更されたことが示されます。



参考 ステッチリストを使用して、ステッチレベルで作業をします。

- 4 マニュアルアイコンをクリックし、ボーリングナイフで切り取りたい所に個々のステッチをデジタイズします。

デジタイズした各ステッチがボーラーの穴となります。ボーラーの位置が点線でつながれたダイヤ型で表示されます。これらはTrueViewでは表示されません。



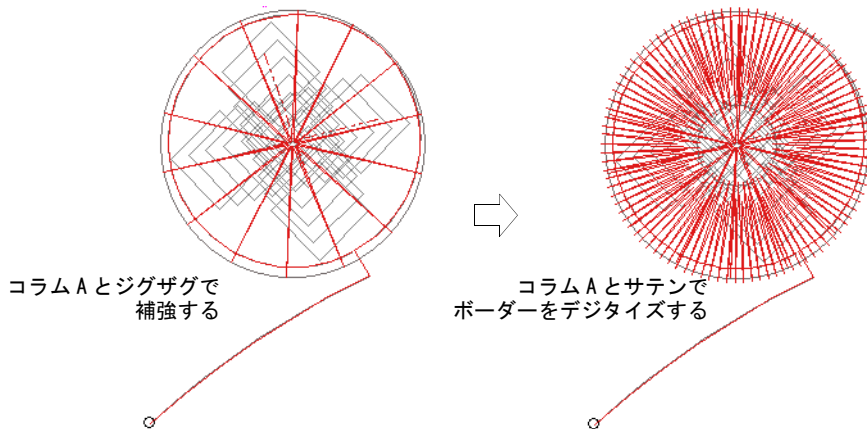
ランニングを使用して、ボーラーの穴のラインをデジタイズすることもできます。

- ◀ 円形の穴には交差する2本のラインをデジタイズします。
- ◀ 楕円形の穴には1本のラインをデジタイズします。



参考 ボーラーの位置同士を近く配置し生地がきれいに切り取られるように、ランニングステッチの長さを 1.0-1.5 mm に減少します。

- 5 ボーリングナイフはほつれ止め（スタート）とほつれ止め（エンド）の必要がない為、**オブジェクトプロパティ** > **つなぎ糸タブ**からこれらの機能をオフにします。
- 6 ボーラーの選択を解除するには**ボーラー**をもう 1 度クリックします。これにより通常のステッチのデジタイズに戻ります。生地を安定させ、ボーラー穴の周りにジグザグとサテンの上縫いを施し縁取りを作成します。
- 7 **コラム A** とジグザグステッチで穴の周りをデジタイズします。ステッチが生地を覆うように縁の内側を穴の中心に近づけます。



- 8 **コラム A** とサテンステッチを使用して、ボーダーステッチをデジタイズします。オブジェクトの縁の内側を穴の中心に近づけます。補強にジグザグステッチを使用した場合は、それらがステッチからはみ出していないか確認します。



参考 **コラム A** の代用として**リングツール**が使用できます（使用可能な場合）。



注意 サテンとジグザグの下縫いは併用しないでください。**開始点**に戻る為のランニングステッチが生成され、糸切れの原因となります。

関連項目

- ◀ [ボーラー機能を設定する](#)
- ◀ [ステッチ & 機能をフィルターにかける](#)
- ◀ [個々のステッチをデジタイズする](#)
- ◀ [アウトライン & 詳細をデジタイズする](#)
- ◀ [自動ほつれ止め（スタート）の設定を調整する](#)

- ◀ ステッチ長
- ◀ 自動ほつれ止め（エンド）の設定を調整する
- ◀ コラム形状をデジタイズする

ステッチをオブジェクトに変換する

初期設定ではマシンファイルは開く時にアウトラインとオブジェクトに変換されます。デザインの選択部分のみを変換したい場合は、オブジェクト / アウトラインを認識せずにファイルを開き、必要な部分のステッチのみをプロセス（処理）します。デザインのサイズ変更、アウトラインの編集、ステッチタイプを変更する場合、デザインまたは選択項目はまず**オブジェクト**に変換しなくてはなりません。



参考 オブジェクトのアウトライン、ステッチタイプ、ステッチの糸間隔、色などが正しいものであるよう、変換後に常にデザインを確認して編集することをお勧めします。マシンファイルの質を向上させるには、ステッチは変換前に編集するとよいでしょう。マシンファイルを開くも併せてご覧ください。

オブジェクトのアウトラインを認識する

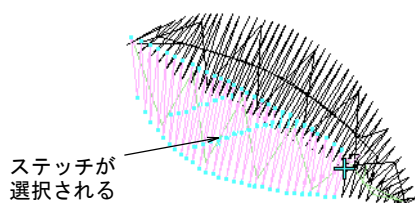


ステッチ > ステッチ編集を「オブジェクト / アウトラインを個別に認識」と共に使用し、選択したステッチを刺繍オブジェクトに変換します。

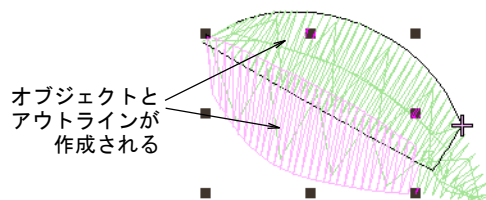
ステッチに編集を加えた後で、新規 / 変更したオブジェクトのアウトラインを認識することができます。この機能は**オブジェクト / アウトライン**の認識なしに開いたマシンファイルで便利です。デザインの一箇所に変更を加えたが大半部分でオリジナルのステッチを維持する場合に認識します。編集を維持できるよう編集したステッチを刺繍オブジェクトに変換したい場合にもあるでしょう。

オブジェクトのアウトラインを認識するには

- 1 ステッチ編集アイコンをクリックして、処理をしたい個々のステッチを選択します。



- 2 ステッチ>オブジェクト/アウトラインを個別に認識を選択します。選択したステッチをオブジェクトに変換します。



関連項目

- ◀ マシンファイルを開く
- ◀ ステッチを選択する & 編集する

マニュアルステッチを処理する



ステッチ>処理を使用し、デザイン全体または選択した部分のステッチの糸間隔を調整します。

マニュアルステッチを処理してアウトラインを認識したり、サイズやステッチ密度を調整することができます。ステッチの処理機能は、デザイン全体や特定のステッチタイプのオブジェクトのステッチ数や密度を変更するのにも使用します。



参考 大きなマニュアルオブジェクトを小さなオブジェクトに分割し、別々に処理することもできます。

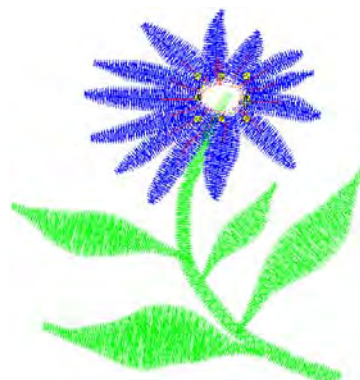
マニュアルステッチを処理するには

- 1 オブジェクト/アウトラインを認識せずにマシンファイルを開きます。
- 2 必要に応じて、デザインを部分的に編集します。

- 3 デザインのプロセス（処理）したい部分を選択します。デザイン全体、または個々のマニュアルオブジェクトを選択できます。

5	1	123
6	2,3	241
4	4,5	517
1	6	2
	7	271
2	8,9	234
3	10,11	531
7	12-32	2515

マニュアルオブジェクト



- 4 ステッチ>ステッチの処理を選択します。ステッチの処理ダイアログが開きます。

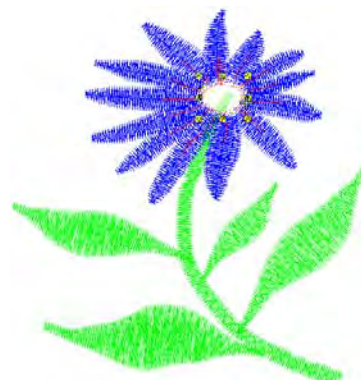


- 5 ステッチ数値パネルでターゲットステッチ数をパーセントまたは絶対値（ミリメートル）で入力します。
- 6 必要に応じて各ステッチタイプの糸間隔を調整します。選択したオブジェクトまたは特定のステッチタイプのみの糸密度を変更できます。
- 7 必要に応じて認識をクリックし、上級の認識オプションを設定します。
- 8 OK をクリックします。選択したオブジェクトは処理され、埋め縫いまたはアウトラインステッチのプロパティ、一般プロパティ、つなぎ糸プロパティを持つコラム A またはランニングに変換されます。オブジェクトが認識されない場合、オブジェクトは一般プロパティとつなぎ糸のプロパティのみを持つ

マニュアルオブジェクトのままになります。この場合、ターゲットステッチ数には達しないことがあります。

			79			89
			80			23
			81			12
			82			87
			83			122
			84			20
			85			112
			86			2

マニュアルオブジェクトが
コラム A とランニングオブ
ジェクトに変換される。
またはマニュアルのまま
残される



メモ ステッチの処理はファイルに不足な情報を追加しますが、ステッチは変更されません。

関連項目

- ◀ [密度を調整する](#)
- ◀ [オブジェクトの切り取り、分割、分解](#)
- ◀ [上級の認識オプションの設定を調整する](#)

パート 5

ステッチの質

EmbroideryStudioには、様々な生地で高品質の刺繍ができる設定が数多くあります。オブジェクトを正しくステッチするには、正しい[ステッチ間隔](#)、十分な[縮み補正](#)と共に、上縫いステッチタイプ、オブジェクトタイプ、オブジェクト形状、生地との組み合わせによる適切な下縫いが必要です。[自動生地](#)には対象の生地を考慮に入れて作業ができるよう設定された、[生地設定](#)があります。これらの設定の中には、オブジェクトごとに値を変更できるものもあります。[生地を扱う](#)も併せてご覧ください。

下縫い & 縮み補正

この章では、自動下縫いの設定と調整方法について説明しています。また自動縮み補正を使用した、生地の伸びの補正に関する説明もしています。詳細は[下縫い & 縮み補正](#)をご覧ください。

ステッチ品質を最適化する

この章では、小さなステッチの取り除き方やステッチ密度の調整の仕方について説明しています。またコーナーステッチの制御方法、ステッチの集中の減少の仕方、長いサテンステッチの最適化に関する説明もしています。詳細は[ステッチ品質を最適化する](#)をご覧ください。

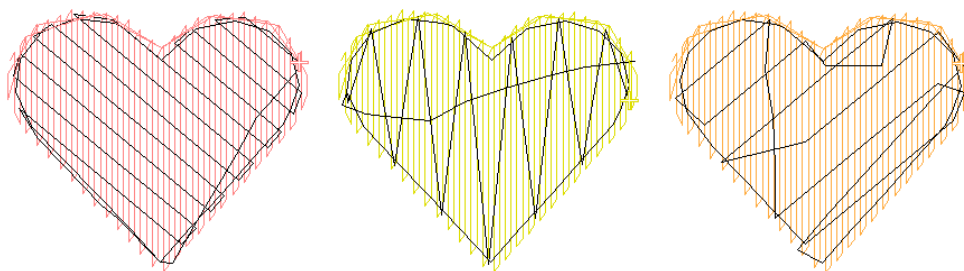
刺繍のつなぎ糸

この章ではデザインに[つなぎ糸](#)、ほつれ止め、糸切りを追加する方法について説明しています。また[ステッチ長](#)やトラベルランニングを含む自動つなぎ糸の設定を調整する方法や、自動スタートとエンドポイント設定について説明しています。詳細は[刺繍のつなぎ糸](#)をご覧ください。

第 17 章

下縫い & 縮み補正

刺繍ステッチは、針が落ちところで生地を内側に引っ張るという作用を引き起こします。これにより生地にしわが寄ったり、ステッチが集積したり、刺繍に隙間が生じてしまいます。EmbroideryStudioにはステッチを均一に滑らかに生成したり、不要な隙間を取り除いたりするなど、デザインの質をより一層向上させるための様々な機能が装備されています。



オブジェクトを正しくステッチするには、正しいステッチ間隔、十分な縮み補正と共に、上縫いステッチタイプ、オブジェクトタイプ、オブジェクトの形や生地の組み合わせに適した下縫いの設定が重要となります。



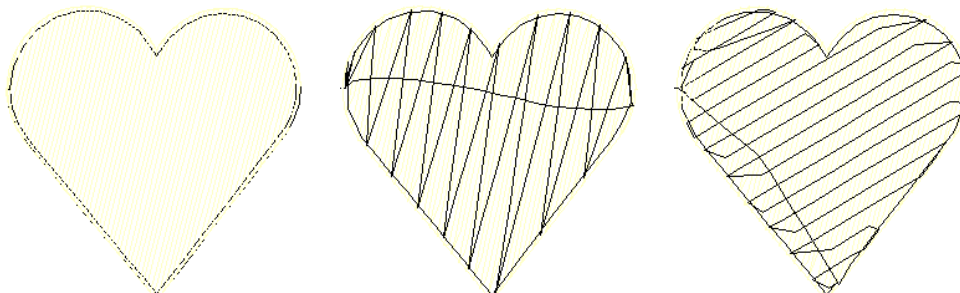
メモ EmbroideryStudioには、ステッチを施す生地の種類を考慮に入れることができる生地設定があります。これらの設定はすべて「オブジェクトのプロパティ」で、自動で設定されるものや、自分で制御できるものもあります。詳細はオブジェクトプロパティをご覧ください。

自動下縫いで安定させる

刺繍の見栄えや質は、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。下縫いが無いと刺繍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、経験の浅いデザイナ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、下縫いを使用すると生地が安定し、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。また毛羽のたった生地は下縫いによって生地が平たくなり、上縫いがきれいにステッチできます。

下縫いの種類

下縫いは形状や生地の種類によって異なります。ニットやピケなど伸縮性のある生地や大きな埋め縫い部分は、通常小さな部分や皮などの固めの素材よりもしっかりとした下縫いが必要です。小さなオブジェクトには1層の下縫いを使用します。大きなオブジェクトには2層の下縫いを組み合わせます。



下縫いの設定は他の**オブジェクトプロパティ**と同様、各オブジェクトに記憶されています。これはオブジェクトの**拡大 / 縮小**や**変形**されるたびに、自動的に再生成されます。これらは上縫いステッチ設定とは別々に記憶され、影響を与えません。

下縫いの初期設定値

下縫いの初期設定値は、以下の3パターンにより決定します。

- ◀ **自動生地**が**オン**の場合、生地設定に基づいた初期設定の下縫いが適用される。
- ◀ **自動生地**が**オフ**で「**プリセットスタイルを使用**」オプションが**オン**の場合、スタイル定義が使用される。詳細は**プリセットでデジタイズする**をご覧ください。
- ◀ **自動生地**が**オフ**で「**プリセットスタイルを使用**」が**オフ**の場合、テンプレートの値が使用される。詳細は**テンプレートで作業する**をご覧ください。

関連項目

- ◀ [プリセットでデジタイズする](#)
- ◀ [生地を扱う](#)
- ◀ [オブジェクトプロパティを使用して作業する](#)
- ◀ [レタリングの下縫いを設定する](#)

自動下縫いを適用する



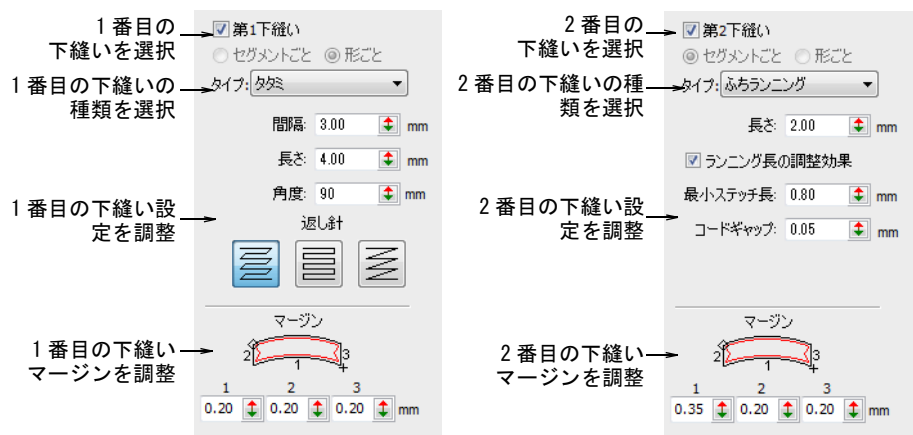
ステッチ効果 > 自動下縫いを使用し、刺繍デザインを強化し、安定させます。右クリックで設定します。

EmbroideryStudioでは、様々な下縫いタイプを選ぶことができます。下縫いは1層、または2層から選択でき、より強いサポートを与えることができます。下縫いのタイプは、オブジェクトの形状やサイズ、生地タイプ、また使用する目的に

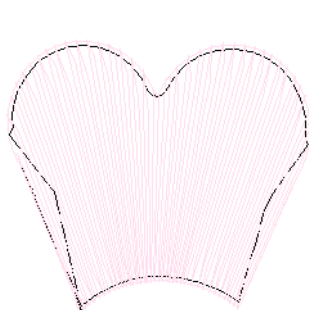
よって決定されます。EmbroideryStudio では生地の種類と、レタリングの外観やサイズに合った数値を設定できます。

自動下縫いを適用するには

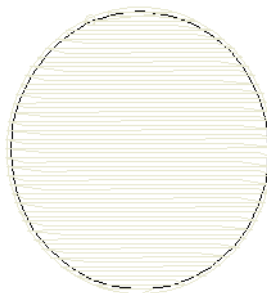
- ◀ 自動下縫いは、自動下縫いボタンでオン / オフを切り替えます。
- ◀ オブジェクトが選択されていない状態で自動下縫いアイコンを右クリックし、現在の設定を変更します。
- ◀ オブジェクトが選択されている状態で自動下縫いアイコンを右クリックし、それらのオブジェクトの設定を変更します。



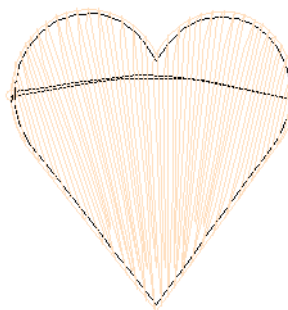
- ◀ 1層の下縫いを使用するには第1下縫いチェックボックスにチェックを入れ、ドロップリストから下縫いタイプを選択します。



第1下縫い：ふちランニング
(コラムBオブジェクト)

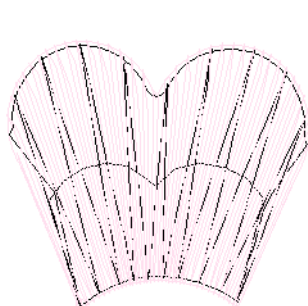


第1下縫い：ふちランニング
(複合埋め縫いオブジェクト)

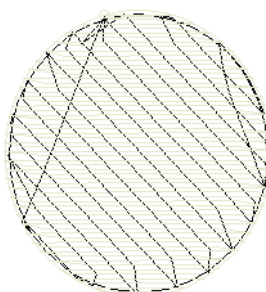


第1下縫い：ふちランニング
(複合ターニングオブジェクト)

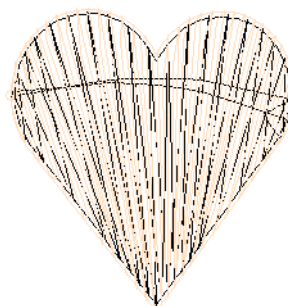
- ◀ 2層の下縫いを使用するには**第2下縫い**チェックボックスにチェックを入れ、2つ目の下縫いタイプを選択します。



第2下縫い：ジグザグ



第2下縫い：タタミ



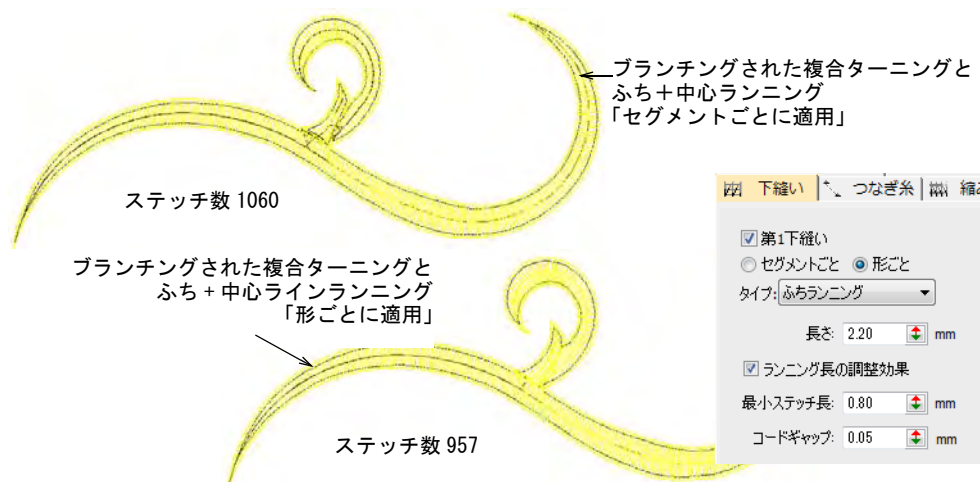
第2下縫い：ダブルジグザグ

関連項目

- ◀ [生地を扱う](#)
- ◀ [オブジェクトプロパティを使用して作業する](#)
- ◀ [レタリングの下縫いを設定する](#)

セグメントごと / 形ごとの下縫い

自由形状は、通常いくつかのセグメントがトラベルランニングで繋がれてステッチされます。すべてのセグメントと輪郭は、同じオブジェクト内の一部となります。レタリングオブジェクトを除いて、通常下縫いは上縫いが縫われる前にセグメントごとに適用されます。



初期設定により「形ごと」の下縫いがレタリングオブジェクトに適用されます。複合ターニングやブランチングされたオブジェクトにも適用することができます。これには形状を形成するそれぞれのセグメントではなく、形状全体の下縫いを計算する効果があります。同様にステッチの集積、トラベルランニングや全体

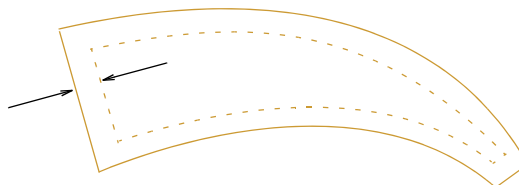
のステッチ数を減らす効果があります。オブジェクトのサイズによりますが、レジストレーション問題が発生する場合があります。

下縫いのマージン



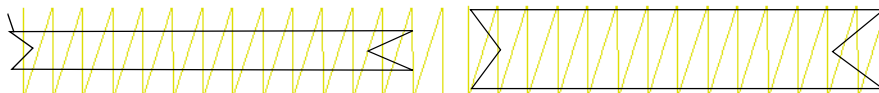
ステッチ効果 > 自動下縫いを右クリックし、下縫いマージンを調整します。

下縫いマージンは、オブジェクトのアウトラインと下縫いの端の間の距離を指します。マージンを増加させ、下縫いが上縫いからはみ出ないようにします。



マージンを調整し、下縫いが
広がりすぎるのを防ぐ

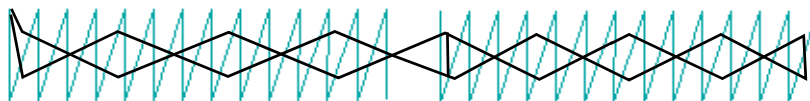
- ◀ コラム A、コラム B、コラム C、レタリングオブジェクトには、イラストをガイドにして 1、2、3 フィールドにマージンを入力します。
- ◀ 複合埋め縫いオブジェクトには、1 フィールドのみマージンを記入します。その他のフィールドの設定値は無視されます。



マージン 1: 0.8mm
マージン 2: 0.2mm
マージン 3: 0.4mm

すべてのマージン : 0.1mm

- ◀ 2つのコラムを接合する場合は、接合端の部分に負の設定値を使用します。下縫いは、上縫いステッチの外側を伸ばしコラムの滑らかな接合を可能にします。



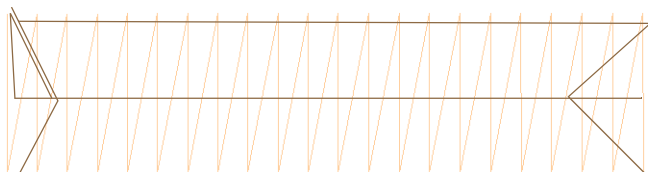
2つのコラムが接合

ランニングステッチの下縫い設定

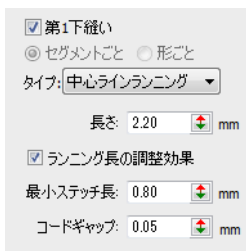


ステッチ効果 > 自動下縫いを右クリックし、中心ラインランニングとふちランニング下縫い設定を調整します。

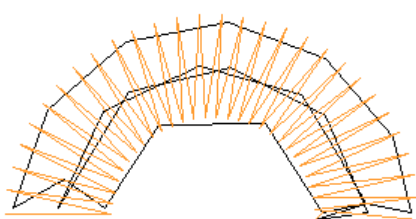
中心ラインランニングは、コラムの中心に沿ってステッチの列を作成します。これは狭いコラムで刺繍を安定させるのに使用されます（例：2-3 mm 幅）。**ふちランニング**は、オブジェクトの縁周りにステッチを作成します。大きな形状をデジタイズする際には、ふちランニングをジグザグまたはタタミの下縫いと一緒 사용합니다。



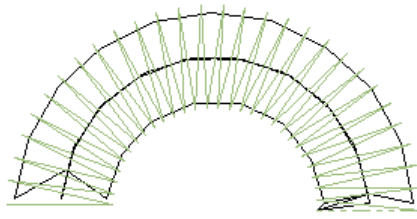
中心ラインランニングと
ふちランニング下縫いが
一緒に使用される



- ◀ 各下縫いタイプのステッチ長を入力します。以下のサンプルは、一定のステッチランニング長と可変のランニング長との違いを表しています。



ふちランニングと中心ラインランニング下縫い
+ 2.5mm のステッチ長



ふちランニングと中心ラインランニング下縫い
+ランニング長の調整効果

- ◀ 下縫いステッチがカーブに沿い、刺繍から見えないようにステッチ長を調整します。

フィールド	目的
長さ	それぞれのステッチの最大長を設定します。
ランニング長の調整効果	使用可能な場合、最小ステッチ長とコードギャップ値を特定します。コードギャップは、デジタイズしたカーブと下縫いステッチの間の距離を指します。これはどれくらい厳密にステッチがデジタイズラインに沿うかを定義します。

関連項目

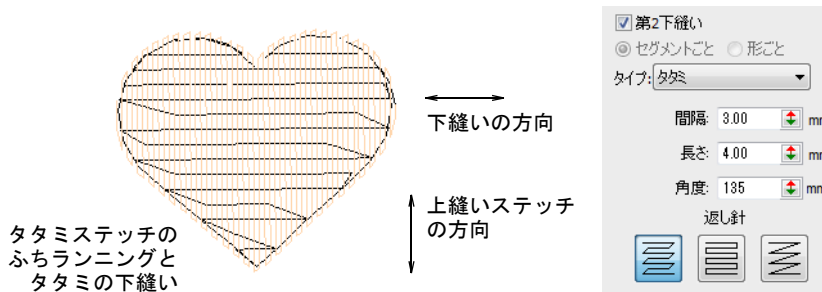
- ◀ [コラム幅を調整する](#)

タタミの下縫いの設定

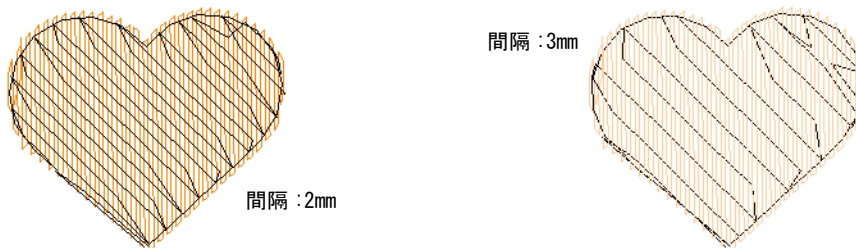


ステッチ効果 > 自動下縫いを右クリックし、タタミ下縫い設定を調整します。

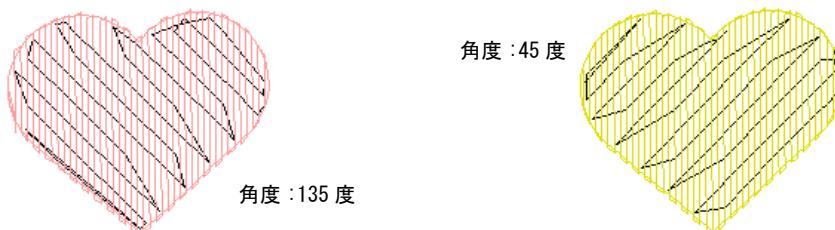
タタミの下縫いは、大きな埋め込み形状を安定させるのに使用します。オブジェクトにステッチを渡して下縫いを作成するところは、間隔の開いたタタミの埋め込みステッチに似ています。タタミ下縫いは頻繁にふちランニングと併用され、特にタタミの上縫いがある複合理め縫いオブジェクトの下に使用されます。



- ◀ タタミの埋め縫いステッチと同じ要領で、タタミの下縫いのステッチ間隔と長さの設定を調整します。

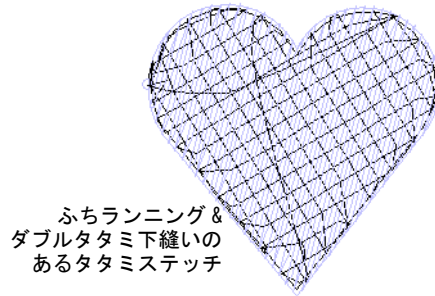


- ◀ 返し針タイプを選択し、複合理め縫いオブジェクトには下縫いのステッチ角度を設定します。下縫いのステッチ角度は、上縫いステッチと逆向きになるようにします。



- ◀ 柔らかくて伸縮性のある生地には、ダブルタタミとふちランニングを組み合わせ使用してみましょう。ダブルタタミが逆方向に対称に傾くよう、ス

テッチ角度を調整すると網目のようなステッチになり、刺繍に厚みを与えます。



参考 必要に応じてマージンを増加させ、下縫いが上縫いからはみ出ないようにします。

関連項目

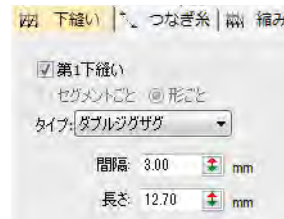
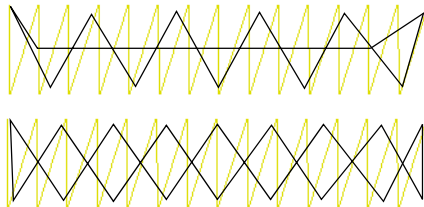
- ◀ タタミの密度
- ◀ その他のタタミ設定
- ◀ オブジェクトプロパティの適用オプション
- ◀ 下縫いのマージン

ジグザグの下縫いの設定

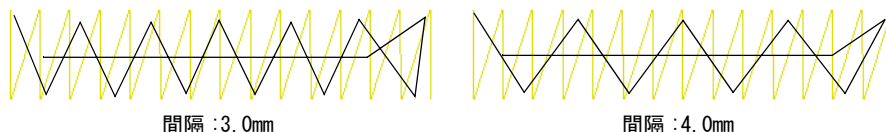


ステッチ効果 > 自動下縫いを右クリックし、ジグザグとダブルジグザグ下縫い設定を調整します。

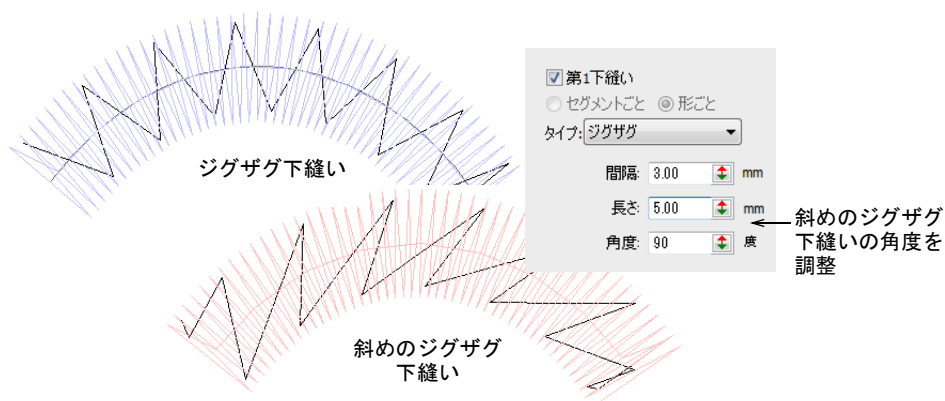
ジグザグやダブルジグザグの下縫いは、幅の広いコラムに使用できます。ジグザグまたはダブルジグザグは、中心ラインランニング、またはふちランニング下縫いと組み合わせることができます。これらの下縫いは、サテンの上縫いステッチの下に最適です。



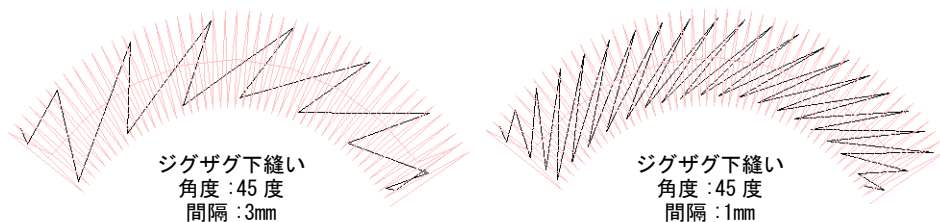
各下縫いタイプの間隔とステッチ長を調整します。



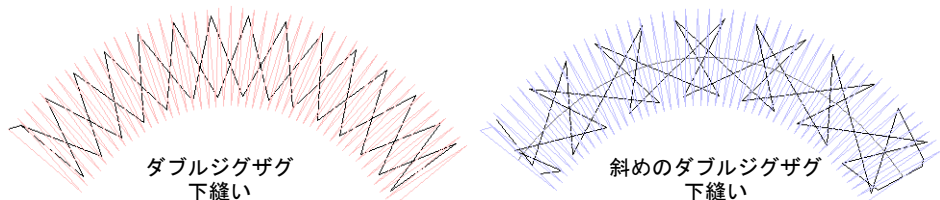
EmbroideryStudio ではステムステッチのような見かけの、斜めのジグザグ下縫いを作成することができます。これはコラム A、B、C とレタリングオブジェクトに適用することができます。



通常のジグザグ下縫いは、サテンの上縫いステッチと同じような方向にステッチされ、「沈み」の原因になります。**ダブルジグザグ**は前進 / 後進方向に対称に斜めに走り、網目のような効果が作成されます。通常のジグザグよりもより強いサポートを与えることも可能で、刺繍に厚みを与えます。



ダブルジグザグも斜めにでき、更に盛り上がった効果を作成できます。





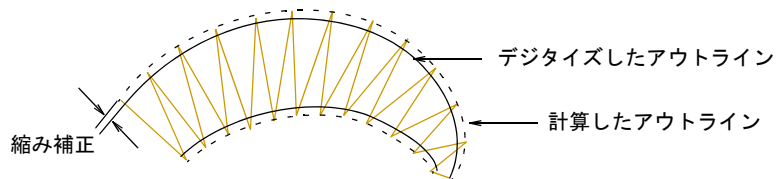
注意 斜めの下縫いに小さな角度を使用すると、オブジェクトの境界線の外にはみでることがあります。

関連項目

- ◀ [コラム幅を調整する](#)
- ◀ [下縫いのマージン](#)
- ◀ [レタリングの下縫いを設定する](#)
- ◀ [間隔の大きく開いたステッチ](#)

生地伸縮に合わせて補正する

刺繍のステッチは、針が落ちる所で生地を内側に引っ張り込む作用を起こす傾向があります。これによって布が縮み、刺繍に割れ目ができてしまうことがあります。熟練のデジタイザーは、デジタイズしている最中にオブジェクトどうしが余分に重なるようにパンチングを施し、手で縮みを補正することもあります。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繍することにより、縮みに対抗します。



オブジェクトプロパティドッカーで縮み補正を変えて、オーバーステッチを調整します。これは様々な度合いの伸縮効果を持つ布地に、デザインを刺繍する場合に便利です。



参考 下縫いの他に、刺繍時の**バックング**や**トッピング**の使用も**布地の伸縮によるデザインの歪み**を減少させることができます。

自動縮み補正を適用する



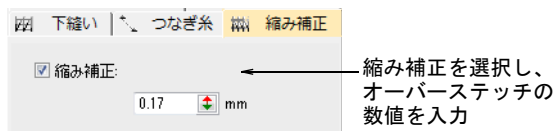
ステッチ効果 > 縮み補正を使用し、生地伸縮に合わせてステッチを自動補正します。右クリックで設定します。

自動縮み補正をオブジェクトに適用し、デザインをステッチする前の品質チェックの一環として調整します。

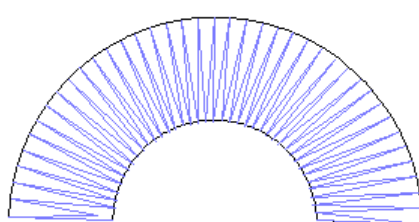
自動縮み補正を適用するには

- ◀ **縮み補正**ボタンで、自動縮み補正をオン / オフにします。

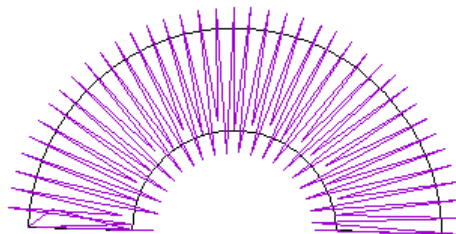
- ◀ オブジェクトが選択されていない状態で、**縮み補正**アイコンを右クリックし、**現在の設定**を変更します。
- ◀ オブジェクトが選択されている状態で、**縮み補正**アイコンを右クリックし、それらのオブジェクトの設定を変更します。



- ◀ オーバーステッチのマーゲンを入力（ミリメートル）します。



縮み補正 : 0.0mm



縮み補正 : 0.6mm

適切な縮み補正の設定は、伸縮性のあるものや毛羽立ちのあるものなどの生地の種類、きつめ / 緩めの刺繍枠の取り付け具合、コラムの狭いもの / 広いものといった刺繍オブジェクトのサイズによっても異なります。ガイドラインとして以下の表をご使用下さい。

布地	縮み補正 (mm)
ドリル、綿	0.20
Tシャツ	0.35
フリース、ジャンパー	0.40
レタリング	0.2-0.3

関連項目

- ◀ [生地を扱う](#)
- ◀ [オブジェクトプロパティを使用して作業する](#)

コラム幅を調整する



ステッチ効果 > 縮み補正を右クリックし、コラム幅設定を調整します。

コラム幅設定は円柱状の形状の幅を調整し、ステッチ方向内でそれぞれのポイントで一定の量でコラム幅を変形することができます。例えばしっかりとしたポー

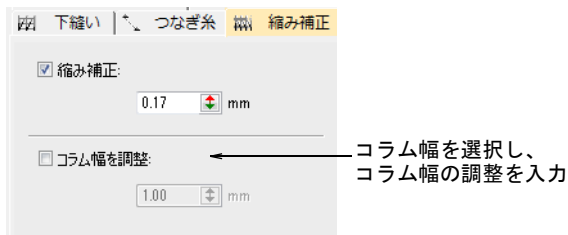
ルド体のレタリングを作成するなど、コラムの幅を太くしたり細くする際に使用します。[レタリングを書式設定する](#)も併せてご覧ください。



参考 オブジェクトの境界線の外側に下縫いを広げる必要がある場合には、コラム幅を減少します。

コラム幅の値を調整するには

- ◀ **縮み補正**アイコンを右クリックし、オブジェクトプロパティにアクセスします。



- ◀ 必要に応じて**コラム幅**を調整チェックボックスを選択し、調整します。



コラム幅 : -1



調整なし



コラム幅 : +1

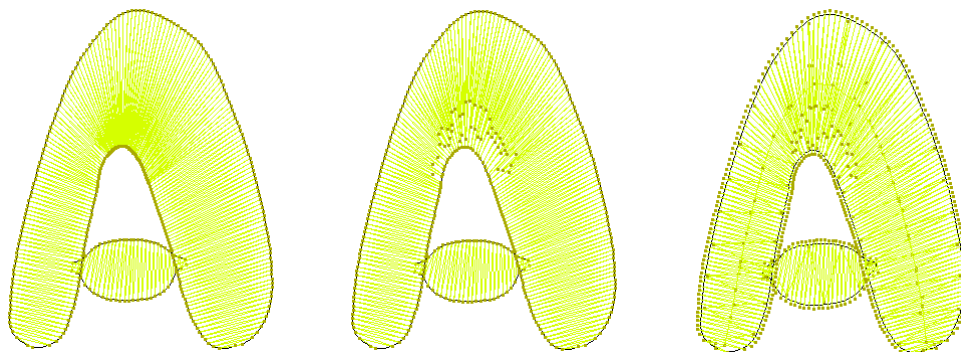
関連項目

- ◀ [自動縮み補正を適用する](#)

第 18 章

ステッチ品質を最適化する

使用する生地や糸によって、現在使用しているステッチ密度は必ずしも最適ではない場合があります。全体のステッチ数を減らして、制作コストを下げたい場合もあるでしょう。サイズ変更を行った後、生地を痛めたり、糸や針の破損を招く恐れがある小さなステッチがデザイン内に含まれてしまう場合があります。先の尖ったコーナーはステッチが集中してしまい、刺繍に硬いポイントを作ることになり、結果、生地や針を傷めてしまいます。



刺繍機は、それぞれフレームが移動できる最大ステッチ長が決まっています。サテンステッチがこれを超えた場合、長いステッチは小さなステッチに振り分けられます。

EmbroideryStudio ではそれぞれのデザインタイプや生産の必要条件に合わせてステッチの品質の最適化を行い、これらの問題を解決します。

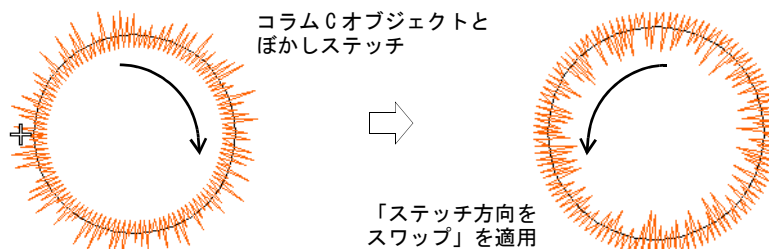
ステッチ方向をコントロールする

糸切りや**プッシュプル**効果を最小限に抑えてステッチ効率を向上させたり、ステッチの方向をコントロールして、アウトラインを強化する必要がある場合があります。**バックトラック**と**リピート**は、ステッチの方向を特定してアウトラインを強化することができます。**ステッチ方向をスワップ**コマンドは、ステッチを重複させることなく方向を逆転することができます。

ステッチ方向を逆転する

編集 > ステッチ方向をスワップを使用し、ベクターまたは閉じた刺繍オブジェクトのステッチ方向を逆転させます。

プッシュプル効果により、ステッチ方向は刺繍の質に影響を及ぼします。**ステッチ方向をスワップ**コマンドはステッチの方向を逆転することにより、プッシュプル効果をコントロールします。これは開いた / 閉じたアウトラインオブジェクト両方に適用することができます。ステッチの方向を逆転するにはオブジェクトを選択し、**編集 > ステッチ方向をスワップ**を適用します。このコマンドはポップアップメニュー（右クリック）からも使用することができます。



ステッチ方向をスワップは、ランニング、Eステッチ、コラムC、モチーフランニング、シークインランニングに適用することができます。またぼかしステッチ、ラインステッチ、タタミオフセット、フレックススプリットパターン of ステッチ方向にも影響します。



参考 ベクターオブジェクトも逆転させることができます。ベクターオブジェクトでの効果は、刺繍に変換されたときのみ見ることができます。

アウトラインを強調する



デジタルイズ > バックトラックを使用し、基のステッチに対して反対方向にステッチを施し、アウトラインを強調します。



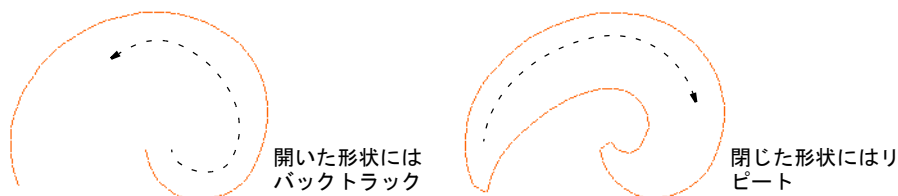
デジタルイズ > リピートを使用し、アウトラインを同じ方向に複製します。通常、閉じた形状に使用します。

バックトラックとリピートで、アウトラインを強化します。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し、不必要なつなぎ糸が作成されません。リピートは通常閉じた形状に使用し、基のステッチと同じ方向にステッチを複製します。

アウトラインを強調するには

- 1 強調したいアウトライン（複数可）を選択します。
- 2 必要に応じてバックトラックをクリック、またはリピートアイコンをクリックします。
 - ◀ 開いた形状にはバックトラック
 - ◀ 閉じた形状にはリピート

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。ステッチ順序は基のオブジェクトの後に配置されます。



3 以下のどれかの方法を使い、複製されたオブジェクトを確認します。

- ◀ ステータスバーのステッチ数を確認します。
- ◀ 刺繍シミュレーションを使用します。
- ◀ ステッチを移動します。



メモ 開いた形状にリピートを使用すると、オブジェクトの終了点から次のオブジェクトの開始点に糸切りが必要な繋ぎのステッチが挿入されます。

関連項目

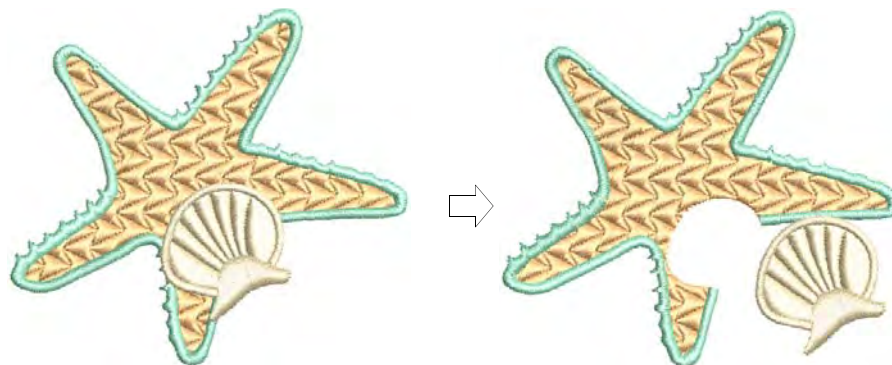
- ◀ [デザインの縫い順序をシミュレーションする](#)
- ◀ [ステッチ順序を表示する](#)

下側のステッチを取り除く



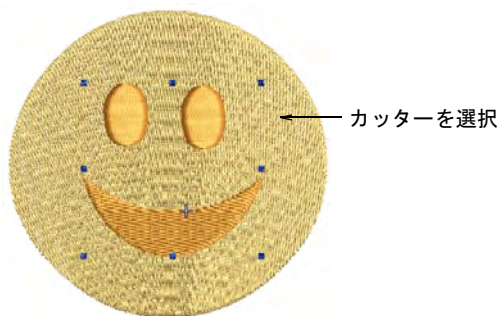
アプリケ > オーバーラップ自動削除を使用し、選択した「カッター」オブジェクトで、重なりあうオブジェクトの下側のステッチを取り除くのに使用します。右クリックで設定します。

オーバーラップ自動削除コマンドを使用して、オーバーラップするオブジェクトの下側のステッチを取り除きます。これはステッチ数の減少とステッチが重なり過ぎてしまうのを防ぎます。

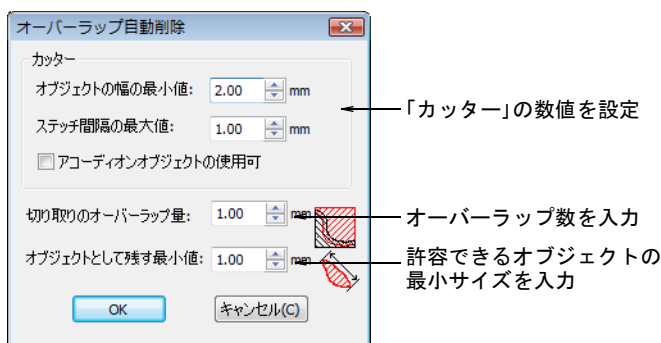


下側のステッチを取り除くには

- ◀ 「カッター」(複数可) を選択します。

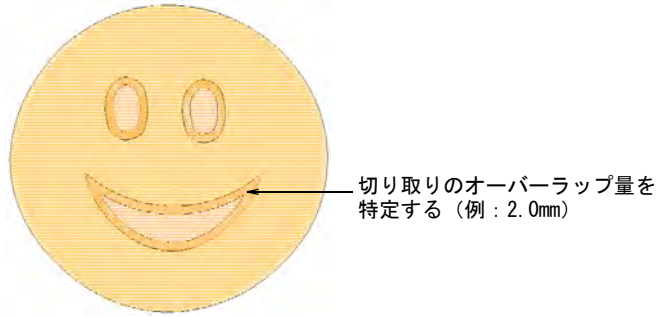


- ◀ **オーバーラップ自動削除アイコン**をクリックします。初期設定に基づき、下層のステッチが取り除かれます。あるいは**アレンジ>オーバーラップ自動削除**を選択して設定にアクセスするか、ツールを右クリックします。



- ◀ **カッターパネル**で、最小オブジェクト幅と最大ステッチ間隔を調整します。これらの設定は、例えばデザイン全体をカッターとして選択しておいて、輪郭、細部、特定の幅以下のオブジェクトを除外したい場合などに便利です。ステッチ間隔の最大値の設定によって、特定のステッチ密度の下側にあるステッチを取り除くことができます。
- ◀ **アコーディオンオブジェクトの使用可**を選択すると、アコーディオンオブジェクトが含まれます。初期設定では、これらのオブジェクトは下層として扱われ、切り取り作業からは省かれてしまいます。

- ◀ 切り取りのオーバーラップ量フィールドに、オーバーラップ量を入力します。



- ◀ オブジェクトとして残す最小値フィールドで、切り取りの処理後に作成されるオブジェクトの最小サイズを入力します。これにより、小さなオブジェクトの生成と不必要な色替えを防ぎます。
- ◀ OK をクリックします。下層のステッチが取り除かれます。



参考 デザイン全体をカッターとして使用し、輪郭や細部、ある特定の幅以下のオブジェクトなどを除外できます。

関連項目

- ◀ [部分的に上縫いのあるアップリケを作成する](#)

ステッチ角度を調整する

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。[複合埋め縫い](#)オブジェクトには、単一のステッチ角度しか設定できませんが、**ステッチ角度**

ツールで、複数のステッチ角度を追加することができます。ステッチ角度の調整は、**オブジェクト変形ツール**でも行えます。



ステッチ角度モードでステッチ角度を追加する

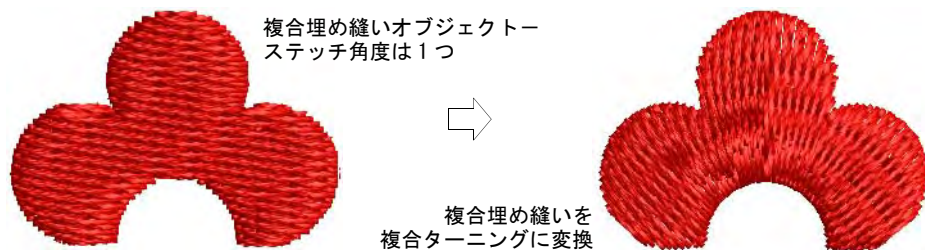


グラフィカルデジタイズ>ステッチ角度を使用し、選択したオブジェクトにステッチ角度を追加します。



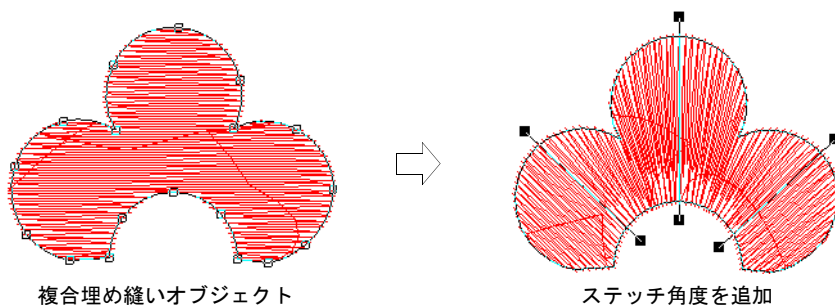
グラフィカルデジタイズ>ステッチ角度を削除を使用し、ターンするステッチのある閉じたオブジェクトからステッチ角度を削除します。

ステッチ角度ツールで、**刺繍オブジェクト**にステッチ角度を追加します。**ベクターオブジェクト**に直接ステッチ角度を追加して、刺繍オブジェクトを作成することができます。



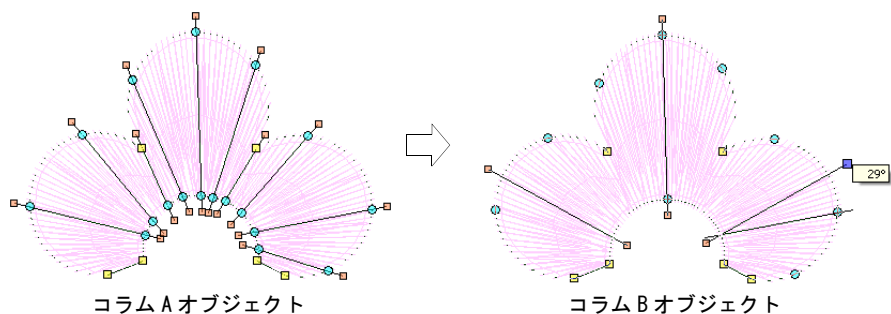
ステッチ角度モードでステッチ角度を追加するには

1 オブジェクトを選択し、**ステッチ角度**をクリックします。



2 オブジェクトを2箇所通過するように、ステッチ角度をデジタイズします。

- 3 Enter を押します。オブジェクト変形モードでオブジェクトが表示されます。
- 4 Ctrl を押しながら、ステッチ角度を追加したい点をクリックします。



メモ 初期設定のステッチ角度以外のすべての角度を削除するには、オブジェクトを選択してステッチ角度を削除をクリックします。

変形モードでステッチ角度を追加する



ステッチ編集 > オブジェクト変形を使用し、選択したオブジェクトにステッチ角度を追加します。

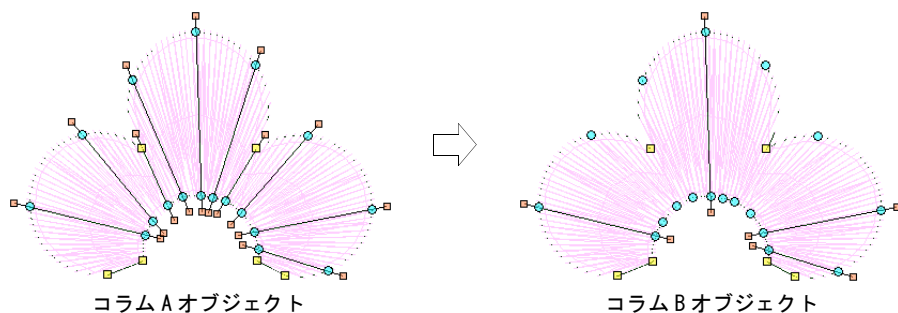


変形ビュー > ステッチ角度を表示を使用し、オブジェクト変形ツールを使用する際のステッチ角度表示を切り替えます

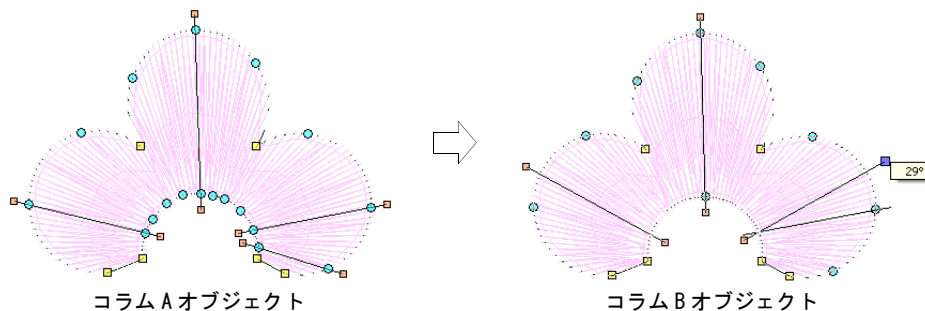
オブジェクト変形ツールでステッチ角度を調整したり、刺繍オブジェクトに追加します。

変形モードでステッチ角度を追加するには

- 1 オブジェクトを選択します。
- 2 オブジェクト変形アイコンをクリックし、ステッチ角度を表示をクリックして、これらのコントロールポイントのみを表示します。



- 3 ステッチ角度のポイントをクリック & ドラッグして調整します。



参考 コラム A オブジェクトはステッチ角度を追加または変更すると、自動的にコラム B に変換します。変形モードで、複合理め縫いオブジェクトにステッチ角度を追加することはできません。

- 4 **Ctrl** を押しながら、ステッチ角度を追加したい点をクリックします。
- 5 **Enter** を押します。

関連項目

- ◀ [デザインを変換する](#)

密度を調整する



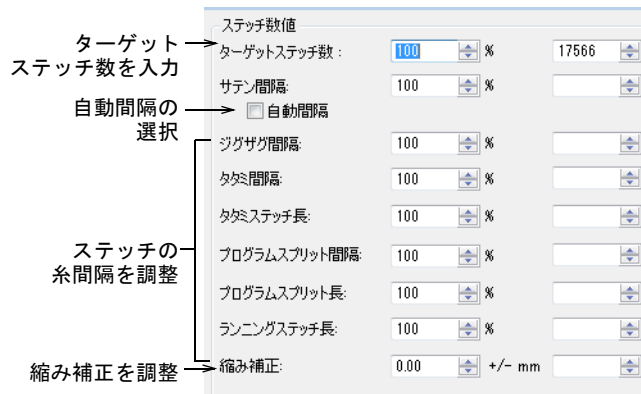
ステッチ > ステッチを処理を使用し、デザイン全体または選択した部分のステッチの糸間隔やサイズを変更します。

使用する生地や刺繍糸によって、ステッチの糸間隔を変える必要がある場合があります。全体のステッチ数を減らして、制作コストを下げたい場合もあるでしょう。ステッチを処理機能は、デザイン全体または選択した部分のすべてのステッチタイプ（マニュアルステッチ以外）の糸間隔を変更することができます。また選択したステッチタイプの糸密度を、調整することもできます。この機能はデザインの拡大 / 縮小にも使用できます。

ステッチの密度全体を調整するには

- ◀ 処理したいデザイン、またはオブジェクトを選択します。

◀ ステッチを処理アイコンをクリックします。

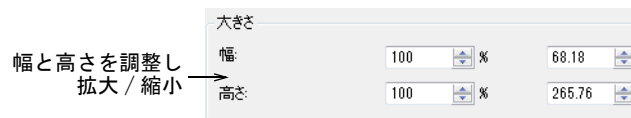


◀ ステッチ数値パネルで：

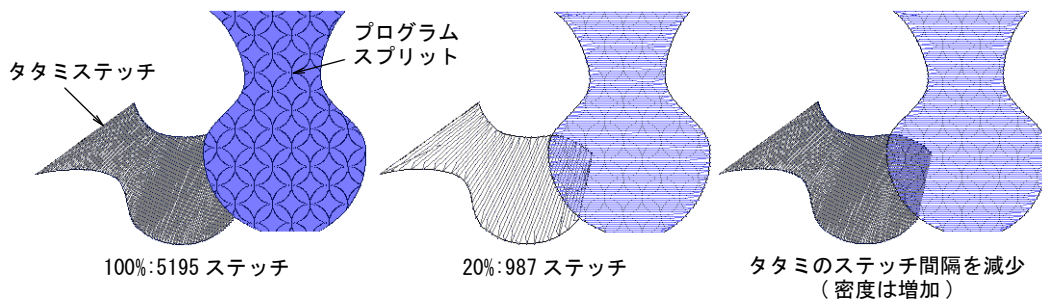
- ◀ **ターゲットステッチ数**をパーセンテージまたは値で入力します。各ステッチタイプがターゲットのステッチ数になるよう、糸間隔を自動的に調整します。
- ◀ または各ステッチタイプの糸間隔を調整します。オリジナルのパーセンテージ（10%～1000%）または絶対値（ミリメートル）で、間隔または長さを選択できます。特定のステッチタイプの糸間隔を変更したくない場合は、100%のままにします。
- ◀ サテンステッチに**自動間隔**を使用したい場合は、チェックボックスを選択します。このチェックボックスの選択を解除した場合、自動間隔は選択したすべてのサテンオブジェクトから削除され、固定の糸間隔に変更されます。チェックボックスが霞んで表示されている場合、基の自動間隔の数値が維持されます。

◀ **縮み補正**フィールドで、生地の縮みを補正する割合を入力します。

◀ **大きさ**パネルで幅と高さを調整し、選択したオブジェクトを**拡大** / **縮小**します。



- ◀ OK をクリックし、確定します。タタミ、サテン、ランニング、ジグザグ、プログラムスプリットオブジェクトのステッチが生成されます。



メモ EmbroideryStudio で作成したデザインやオブジェクトに変換されたデザインの場合、ステッチを処理ダイアログで行なった変更は、選択したオブジェクトのプロパティを変更します。変更はオブジェクトプロパティドックカーで確認できます。

関連項目

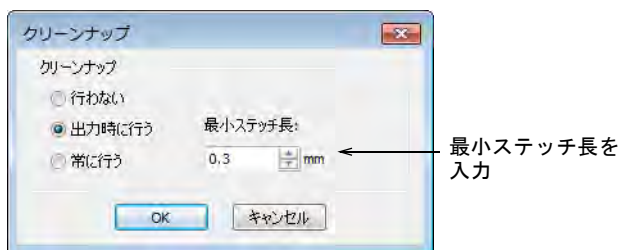
- ◀ サテンステッチ
- ◀ 生地を扱う
- ◀ 生地の伸縮に合わせて補正する
- ◀ 数値でオブジェクトを拡大 / 縮小する

小さなステッチを除去する

小さなステッチは生地を傷め、糸切れや針が壊れる原因となる為、デザインの仕上がりに大きく影響します。これらの小さなステッチは、デザインをステッチする前に自動的に取り除くことができます。除去は常に行なうことも、出力時のみ行なうこともできます。

小さなステッチを除去するには

- ◀ デザイン > クリーンナップを選択します。



- ◀ 希望のオプションを選択します。

- ◀ 「常に行なう」を選択した場合、オブジェクトを編集またはデジタイズした時にフィルターが自動的に適用されます。
- ◀ 「出力時に行なう」を選択した場合、ファイルを印刷または出力した時のみフィルターが適用されます。
- ◀ 維持したい最小ステッチ長を入力します。
- ◀ 確定するには OK をクリックします。
- ◀ 新しいステッチ数はステータスバーで確認できます。

関連項目


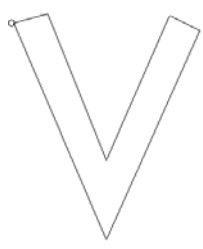
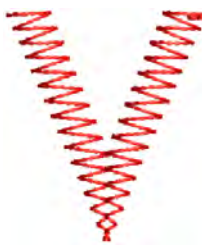
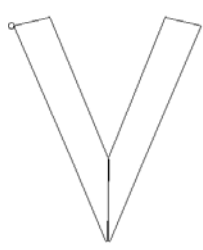
- ◀ [その他のオプション](#)


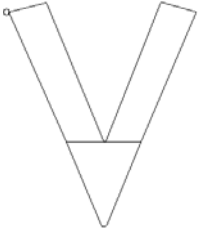
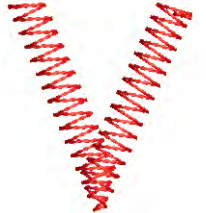

コーナーステッチをコントロールする

コーナーステッチの質とスタイルは、ボーダーやアップリケ、サテンコラムをステッチする際にとっても重要です。先の尖ったコーナーはステッチが集中してしまい、刺繍に硬いポイントを作ることになり、結果、生地や針を傷めてしまいます。スマートコーナー機能はコラム A とコラム C オブジェクトにある先の鋭いコーナーをコントロールすることができます。

コーナーの処理方法


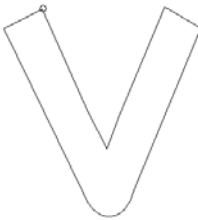


下記の方法は、アップリケと一般的なサテン（コラム C）コラム両方に適用可能です。

方法	サンプル	アウトライン	説明
コーナーなし			ステッチはコーナー周りでカーブします。標準コラム C コーナー処理。
マイターコーナー			コーナーは先の尖ったポイントで接合している二つのセグメントから成ります。

方法	サンプル	アウトライン	説明
キャップ コーナー			追加部分により、コーナーはキャップ（被せた）状態になります。キャップステッチは、コラムに平行状態のままとなります。
ラップ コーナー			コーナーは2つの部分に分かれます。

コーナーを丸める

尖った角を丸くするオプションは**コラムC**オブジェクトに有効です。このオプションは、**スマートコーナー**効果と共に使用する時のみ有効です。一般的にキャップコーナーオプションと共に使用されます。

方法	サンプル	アウトライン	説明
角を丸くする			コーナーはターンステッチで1つの部分に縫われ、境界線の外側部分に丸いコーナーを形成します。
丸まった キャップ コーナー			コーナーは3つの部分に縫われ、境界線の外で丸いコーナーを形成します。

スマートコーナーを適用する



ステッチ効果>マイターコーナーを使用し、2つのコラムが合わさる部分にはっきりとした分け目を作成します。右クリックで設定を調整します。



ステッチ効果>キャップコーナーを鋭く尖った角と共に使用し、少なめのステッチを生成します。右クリックで設定を調整します。

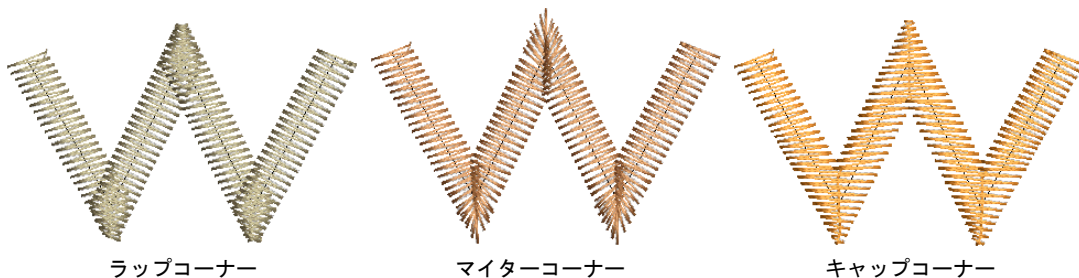


ステッチ効果>ラップコーナーを使用し、「チドリ」風のステッチを作成します。右クリックで設定を調整します。

スマートコーナー機能を使用してステッチ数を減らし、尖ったコーナー部分での刺繍の集中、歪みのリスクを少なくします。**マイターコーナー**は、2つのコラムが合わさる部分にはっきりとした分け目を作成します。主に20度から45度の間のコーナー角度に使用します。**キャップコーナー**は生成するステッチが少ない為、とても鋭く尖ったコーナーに向いています。**ラップコーナー**は「チドリ」風のステッチに最適です。**コラムC**とアプリケオブジェクトに適用できます。

スマートコーナーを適用するには

- ◀ オブジェクトが選択されている / 選択されていない状態で、**スマートコーナー**アイコンをクリックします。オブジェクトを選択していない状態では、スマートコーナーは自動的にすべての新規オブジェクトに生成されます。コーナーは**現在のプロパティ**をベースにします。



- ◀ 効果をオフにするには、再度アイコンをクリックします。



メモ **コラムC**のスマートコーナーは、丸めた先の尖ったコーナーのあるオブジェクトで組み合わせて使用することもできます。

関連項目

- ◀ [スマートコーナー設定を調整する](#)
- ◀ [尖った角を丸くする](#)
- ◀ [アプリケをデジタル化する](#)

スマートコーナー設定を調整する



ステッチ効果>マイターコーナーを使用し、2つのコラムが合わさる部分にはっきりとした分け目を作成します。右クリックで設定を調整します。

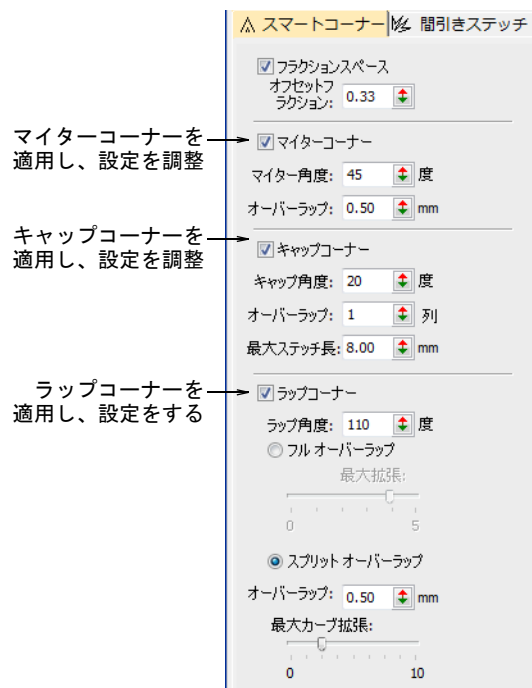


ステッチ効果>キャップコーナーを鋭く尖った角と共に使用し、少なめのステッチを生成します。右クリックで設定を調整します。



ステッチ効果>ラップコーナーを使用し、「チドリ」風のステッチを作成します。右クリックで設定を調整します。

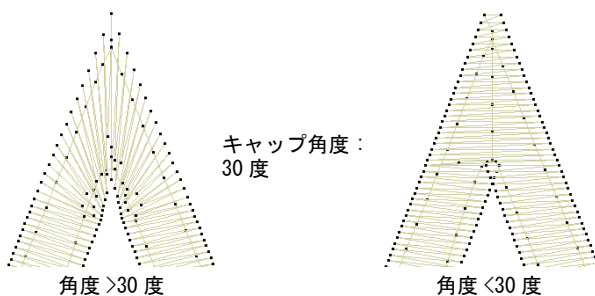
スマートコーナーを適用する角度を設定できる他にも、オーバーラップとステッチ長の許容量を特定することもできます。スマートコーナーアイコンを右クリックして、オブジェクトプロパティにアクセスします。



キャップコーナー

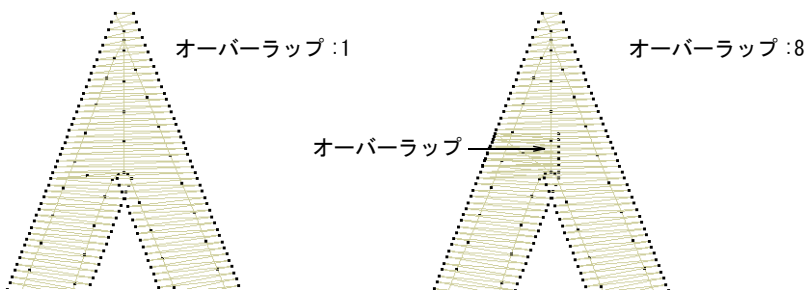
キャップには以下の設定があります。

- ◀ **キャップ角度**：キャップコーナーが適用される最大角度。これよりも大きな角度のコーナーはキャップされません。初期設定では角度が20度以下で重なります。



参考 マイターコーナーも選択されている場合には、通常キャップ角度はマイター角度よりも小さく設定します。

- ◀ **オーバーラップ**：キャップが接合する部分のオーバーラップ数。

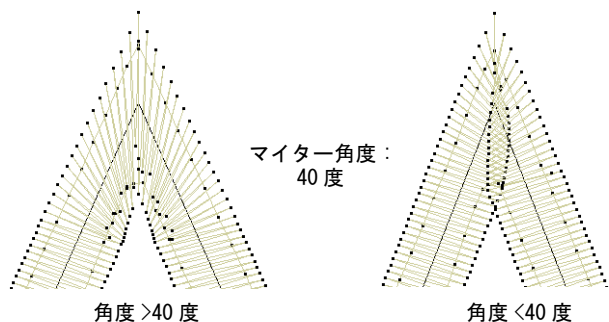


- ◀ **最大ステッチ長**：キャップステッチの最大ステッチ長。このステッチ長を越えるキャップコーナーは、マイターコーナーが代わりに適用されます。これにより、短いまたは長いステッチが生成されるのを防ぎます。

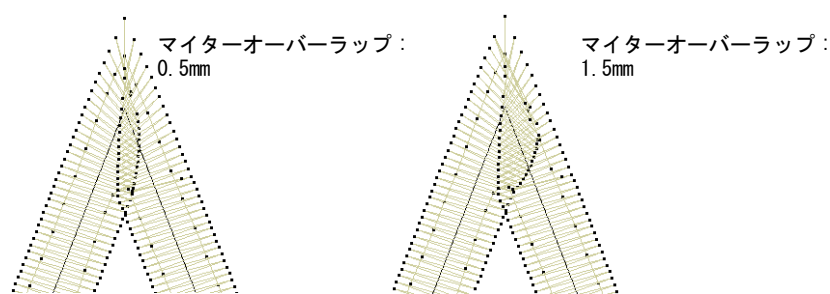
マイターコーナー

マイターには以下の設定があります。

- ◀ **最大角度**：マイターコーナーが適用される最大角度。これよりも大きな角度のコーナーはマイターされません。



- ◀ **オーバーラップ**：コーナーの中心でのオーバーラップ距離。

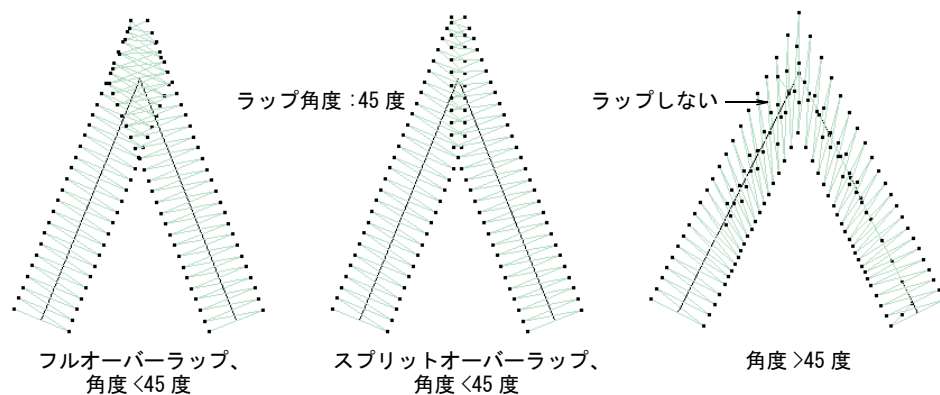


参考 マイターコーナーとキャップコーナーオプションは、併用することができます。例えば角度が75度以下の場合はマイターコーナーを、45度以下の鋭い角度を持つコーナーにはキャップコーナーを適用すると設定することもできます。

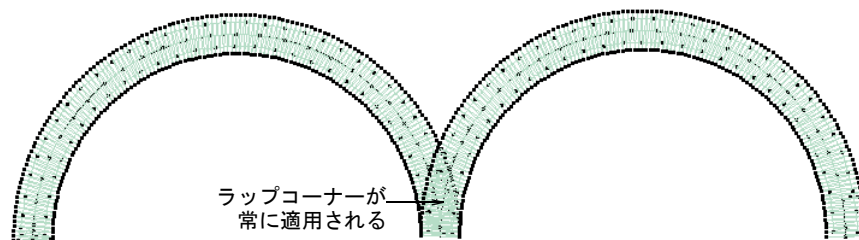
ラップコーナー

ラップコーナー機能はカーブのきついコーナーをきれいにステッチできる他、ユニークなステッチ効果を作成することもできます。オブジェクトごとにフルオーバーラップ、またはスプリットオーバーラップ方法を選択することができます。スプリットオーバーラップ方法は、コーナーで量が可変のオーバーラップを作成します。ラップ角度設定はどちらかの方法に適用し、ラップコーナーが作用する

角度を定義します。この設定値よりも大きいコーナーはラップされません。初期設定では角度が 110 度以下でラップします。

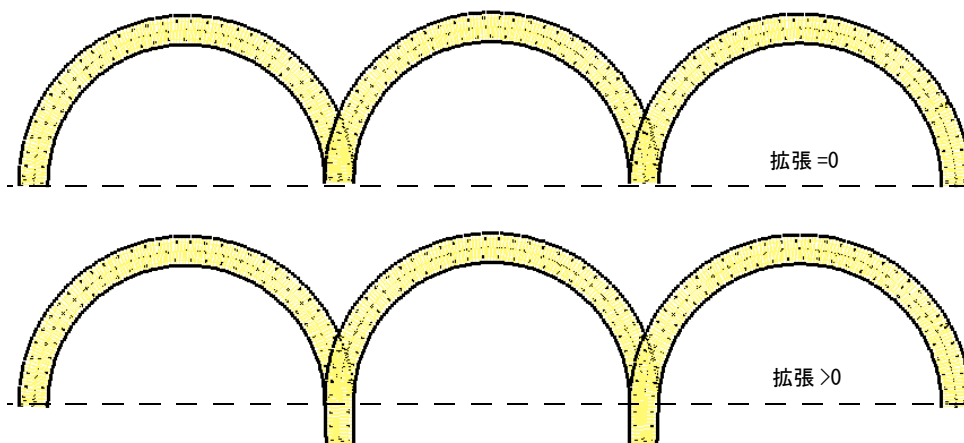


連続したカーブのある形状ではコーナー角度はほぼ 0 度である為、ラップコーナーが常に適用されます。



フルオーバーラップ

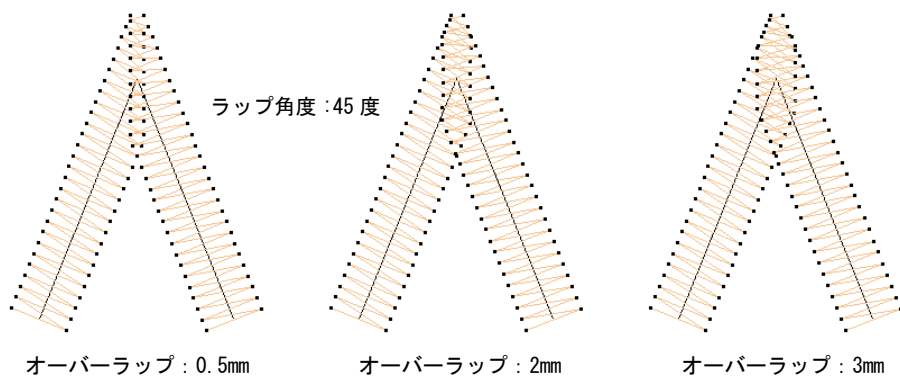
フルオーバーラップには**最大拡張**設定があります。これは一般的にカーブから、コーナーポイントの幅に対するパーセンテージで拡張します。ゼロに設定すると、平坦になります。



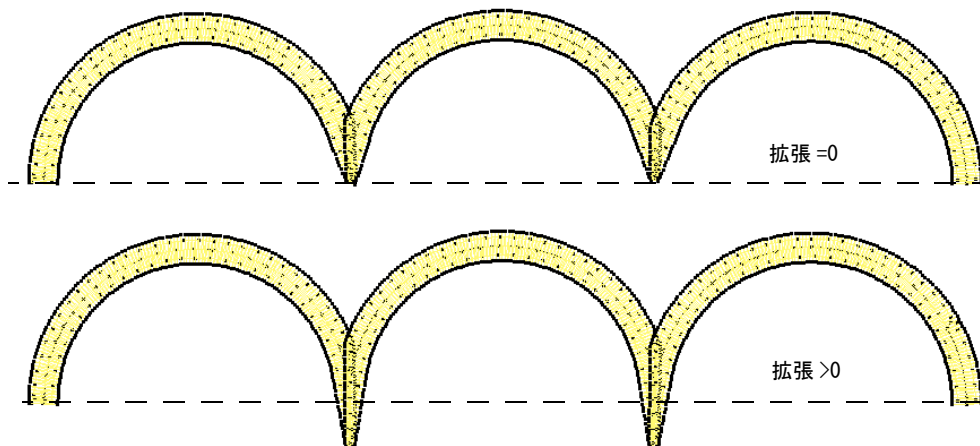
スプリットオーバーラップ

スプリットオーバーラップには以下の設定があります。

- ◀ **オーバーラップ**：ラップしたコーナーのオーバーラップ量を設定します。この効果はマイターコーナーに似ていますが、ステッチが異なります。



- ◀ **最大カーブ拡張**：カーブからコーナーポイントの幅に対するパーセンテージで拡張します。カーブ形状は平坦か、尖ったスプリットオーバーラップにすることができます。このパラメーターは「尖った角を丸くする」のような、似たような用途の機能とではあまり効果を発揮しません



メモ ラップコーナー効果は、マイターまたはキャップコーナーとは併用できません。ラップコーナーをオンにすると、他の2つはオフとなります。

関連項目

- ◀ [コーナーフラクションを設定する](#)

尖った角を丸くする



デジタイズ>コラムCを右クリックし、尖ったコーナーを丸くします。

尖った角を丸くするオプションは**コラムC**オブジェクトに使用でき、尖ったコーナーに適用することができます。このオプションは、**スマートコーナー**効果と共に使用する時のみ有効です。一般的に**キャップコーナー**オプションと共に使用されます。

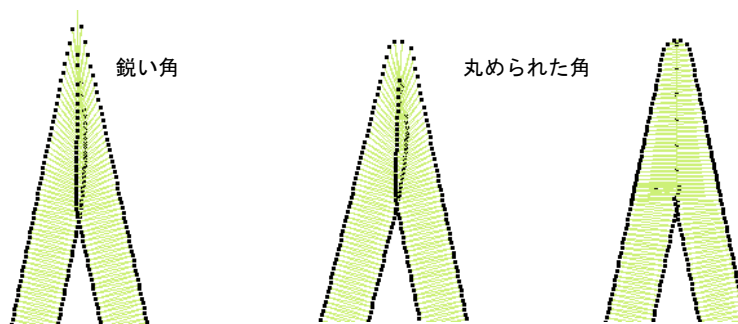
尖った角を丸くするには

- 1 コラムCオブジェクトをダブルクリック、またはツールを右クリックしてオブジェクトプロパティにアクセスします。



- 2 尖った角を丸くするチェックボックスを選択します。

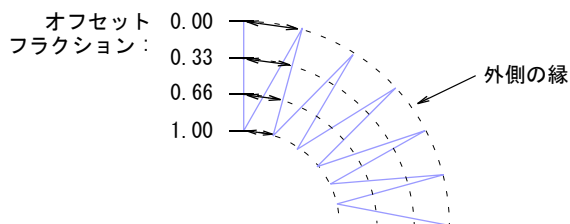
- 3 Enter または適用をクリックします。



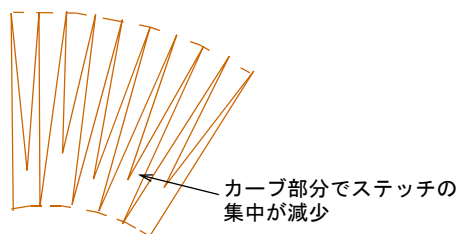
ステッチの集中を減らす

形状の輪郭から標準のステッチ間隔が計算されます。鋭いカーブでは外側の縁のステッチが不足し、内側ではステッチが集まってしまいます。これは刺繍をステッチする際に、糸切れの原因となってしまいます。ステッチが長いほどこの問題が大きくなります。

フラクシヨンスペースを選択すると、EmbroideryStudioはオフセットフラクシヨンという特定の基準点から間隔を計算します。変更を行うと、内側と外側のステッチ間隔の調整が行われます。



間引きステッチはターンがきつい部分でいくつかのステッチの長さを短くし、滑らかなステッチを作成します。

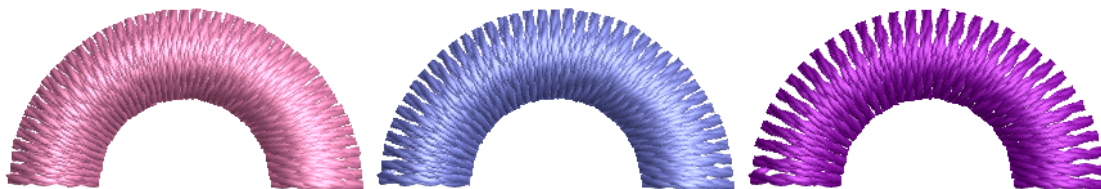


フラクシヨンスペースを適用する



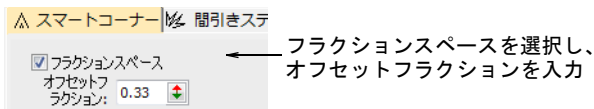
ステッチ効果 > フラクシヨンスペースを使用し、内側 / 外側の縁に沿ってステッチ密度を均一にします。右クリックでフラクシヨンスペースの設定を調整します。

フラクシヨンスペースは、カーブ部分の縁の内側と外側に均一なステッチ間隔を生成するのに使用します。フラクシヨンスペースは、きついターン部分のあるサテンステッチを使用しているコラムに特に適しています。間引きステッチとフラクシヨンスペース効果を組み合わせると最も効果的です。

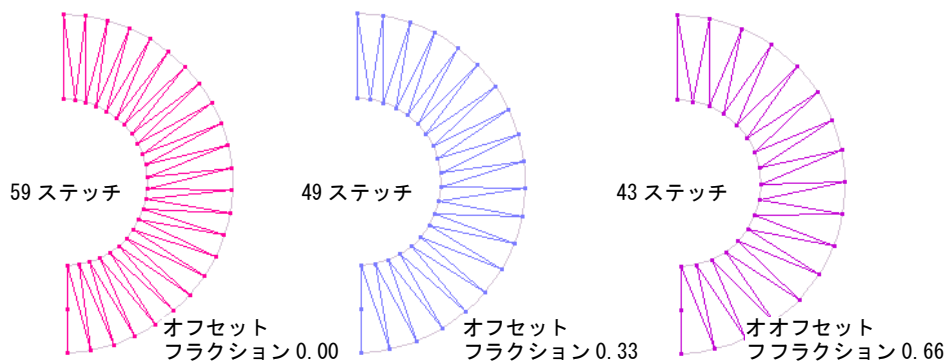


フラクショナルスペースを適用するには

- ◀ オブジェクトが選択されている / されていない状態で、フラクショナルスペースアイコンを右クリックし、オブジェクトプロパティにアクセスします。



- ◀ フラクショナルスペースチェックボックスを選択します。
- ◀ オフセットフラクションフィールドにコラム幅の割合でオフセットを入力します。外側が 0.00 の時は内側は 1.00 になります。



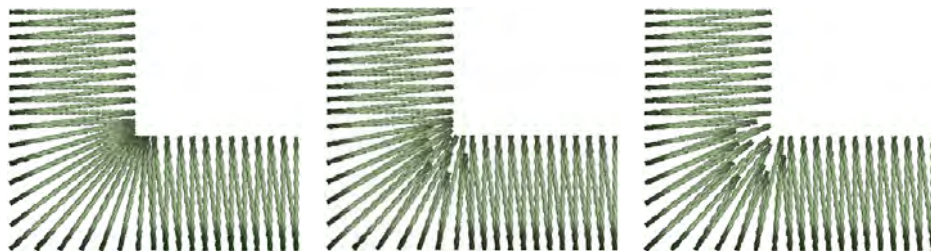
参考 オフセットフラクション 0.33 は通常よりも少な目にステッチが生成され、内側でステッチが固まってしまうのを防ぎます。オフセットフラクション 0.66 は内側のステッチの集中を取り除きますが、生地を覆うカバーステッチには不十分な場合があります。

間引きステッチを適用する



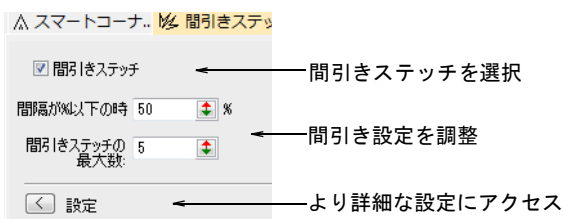
ステッチ効果 > 間引きステッチを使用し、内側の縁のステッチを短くしてカーブのきつい部分でステッチの集中を減らします。右クリックで間引きステッチの設定を変更します。

鋭角なコーナーに間引きステッチを適用し、内側の糸密度を減らします。初期設定はほとんどのデザインに適していますが、上級ユーザーはカスタム設定を優先することができます。

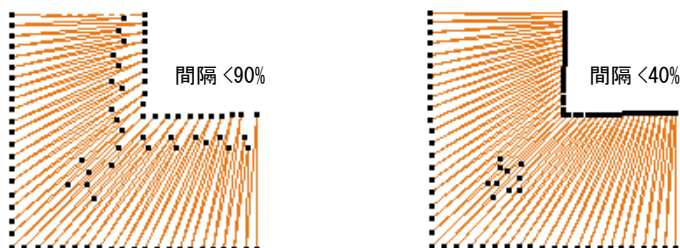


間引きステッチを適用するには

- ◀ オブジェクトが選択されている / されていない状態で、**間引きステッチ**アイコンを右クリックし、オブジェクトプロパティにアクセスします。

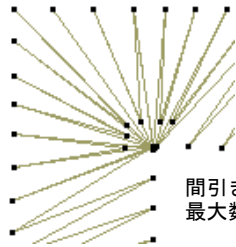


- ◀ **間隔が%以下の時**フィールドで、間引きステッチが適用される時のステッチ間の**最小糸間隔**を（設定間隔の%で）入力します。

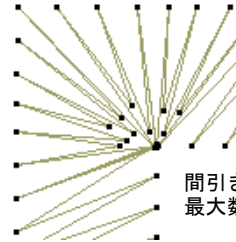


- ◀ 連続する間引きステッチの最大数を入力します（最大5）。

きついカーブでは、大きい数を指定すると針落ちがうまく分配され、ステッチが固まるのを防ぎます。



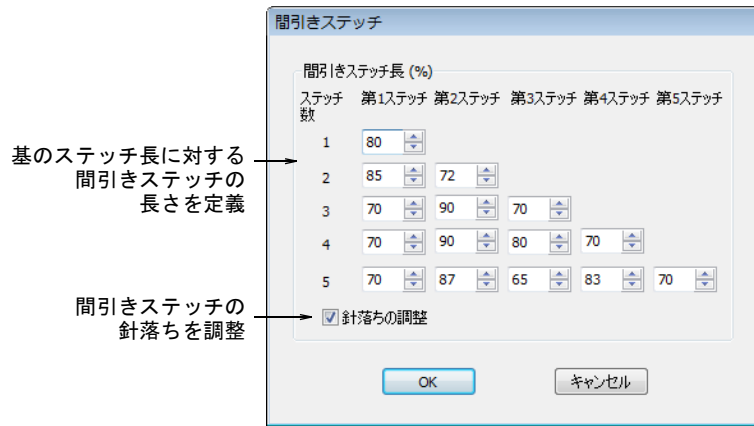
間引きステッチの
最大数 : 1



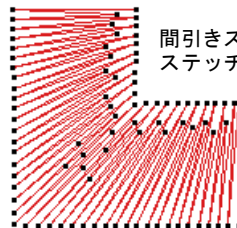
間引きステッチの
最大数 : 5

- ◀ **設定ボタンをクリックします。**

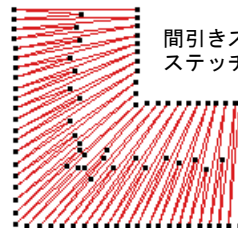
間引きステッチ設定ダイアログが開きます。ここで連続する間引きステッチのそれぞれの長さを、オリジナルの長さに対するパーセンテージで定義することができます。



- ◀ 80% に設定した場合、80%に間引きされるのではなく、オリジナルのステッチ長の80%まで間引きされます。ここで指定するパーセンテージが小さいほど、間引きステッチのステッチ長は短くなります。



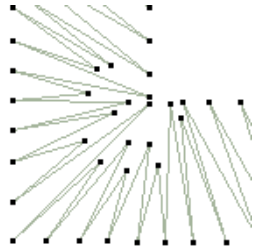
間引きステッチの最大数 : 1
ステッチ長の調整率 : 80%



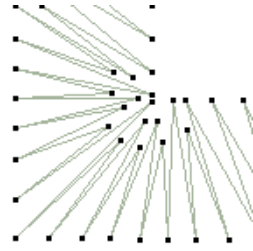
間引きステッチの最大数 : 1
ステッチ長の調整率 : 50%

- ◀ ステッチ数を3にした場合、最初の3列だけを設定します。5と指定した場合は、5列すべてを設定します。通常のステッチ間に間引きステッチが1つだけ生成される場合、列1の数値が適用されます。連続する2つの間引きステッチが生成される場合、列2の数値が第1、第2ステッチにそれぞれ

適用されます。連続するステッチ数が増えれば、同様に適切な列の数値が適用されます。



間引きステッチの最大数 :55
ステッチ長の調整率 :50%
列 1 : 90
列 2 : 70 60
列 3 : 55 85 55
列 4 : 55 85 75 55
列 5 : 55 70 45 70 55

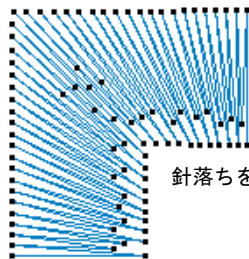


間引きステッチの最大数 :55
ステッチ長の調整率 :50%
列 1 : 80
列 2 : 85 70
列 3 : 70 90 70
列 4 : 70 90 80 70
列 5 : 70 85 65 85 70

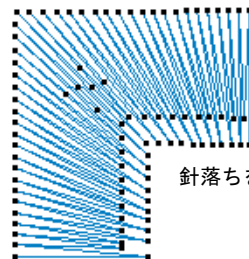


参考 連続するステッチ間がぎざぎざのパターンだと、良い結果が得られません。

- 1 針落ちを調整チェックボックスを選択して、間引きステッチのパターンを調整します。これによって規則的なカーブでの不必要なラインができるのを防ぎます。



針落ちを調整オン

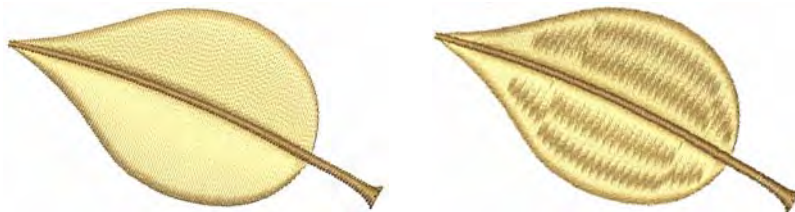


針落ちを調整オフ

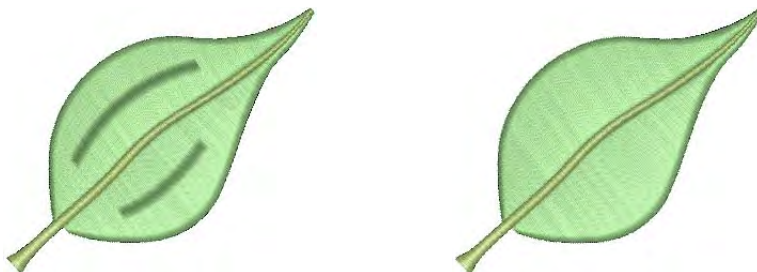
長いサテンステッチを最適化する

刺繍機は、それぞれフレームが移動できる最大ステッチ長が決まっています。ステッチがこれを超えた場合、通常同じ長さの小さ目のステッチに分割されます。針落ちによって形成されたラインは、刺繍の（特にサテン埋め縫い）見かけに影響を及ぼすことがあります。自動スプリットは、長いサテンステッチを短く分割

します。また形状の真中にラインができてしまわないように、針落ちを不規則なパターンに振り分けます。



ステッチタイプをサテンで維持したい時には、代わりにオートジャンプを使うことも可能です。オブジェクト内の長いステッチを一連のジャンプに変えることにより、長いステッチを維持します。オートジャンプの効果を出すためには、自動スプリットはオフにしなければなりません。オートジャンプは初期設定ではつなぎ糸に適用されます。



メモ 最大のフレーム移動値は、ソフトウェア内のフォーマット値により設定されています。詳細は標準マシンフォーマットをご覧ください。

サテンステッチを分割する

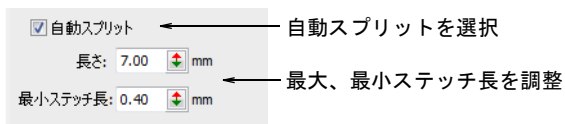


埋め縫いステッチタイプ > サテンを右クリックし、新規または選択したサテンオブジェクトに自動スプリットを適用します。

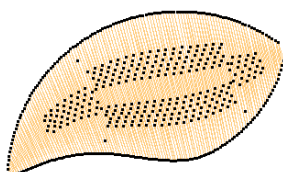
自動スプリットは、元々幅の広いコラムにできる長いステッチを避けるための手段ですが、これをタタミ埋め縫いの代替として使用することもできます。自動スプリットはサテンのような見栄えでターンステッチに適しており、滑らかなラインと深みを作成します。対照的にタタミは見栄えが平たくなり、きついカーブで希望しないパターンができてしまいます。

サテンステッチを分割するには

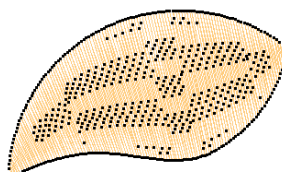
- 1 オブジェクトが選択されている / されていない状態で、サテンアイコンを右クリックし、オブジェクトプロパティにアクセスします。



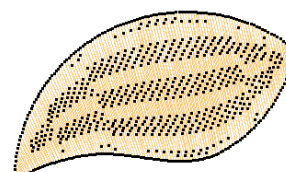
- 2 自動スプリットチェックボックスを選択します。
- 3 自動スプリットを適用する前に、**最大**サテンステッチ長を入力します。
この数値を超えるステッチは、小さいステッチに分割されます。この数値はデザイン内で通常使用される最大ステッチ値よりも小さくできます。



長さ : 5mm
最小ステッチ長 : 0.4mm



長さ : 4mm
最小ステッチ長 : 0.4mm

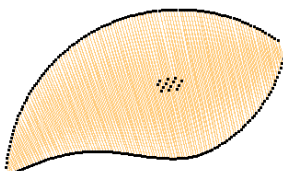


長さ : 3mm
最小ステッチ長 : 0.4mm

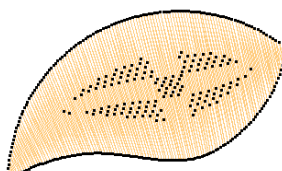


参考 サテン効果を維持するには、長さに 7.00mm を使用します。

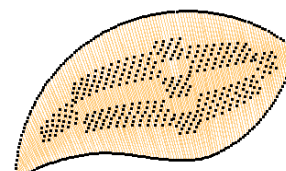
- 4 **最小ステッチフィールド**に、**自動スプリット**使用時に生成される最小のステッチ長を入力します。



長さ : 4mm
最小ステッチ長 : 5mm



長さ : 4mm
最小ステッチ長 : 3mm



長さ : 4mm
最小ステッチ長 : 1mm

- 5 Enter または適用をクリックします。



参考 自動スプリットの代わりに、テクスチャ加工のあるタタミの埋め縫いや**プログラムスプリット**を使用することができます。ユーザースプリットを

使用して、サテンの埋め縫いの分割ラインをコントロールすることもできます。



タタミを使用



プログラムスプリットを使用



ユーザースプリットを使用

関連項目

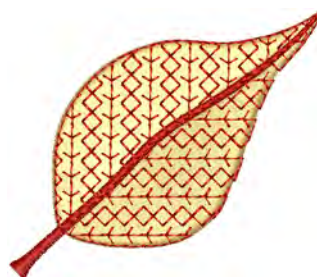
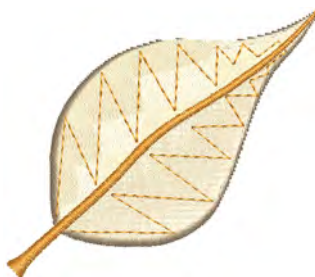
- ◀ つなぎ糸にジャンプを使用する
- ◀ パターンステッチ

長いステッチを維持する



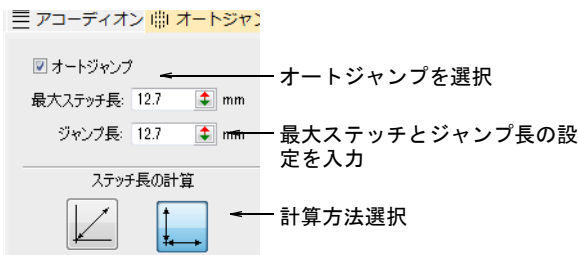
ステッチ効果 > オートジャンプを使用し、新規または選択オブジェクトで長いステッチを維持します。右クリックで設定を調整します。

最大ステッチ長を超えるステッチを含むサテンオブジェクトに、**オートジャンプ**を適用します。上縫いステッチが短い場合にはジャンプで伸ばしてゆるめ、生地から盛り上がった仕上がりになります。**オートジャンプ**は、マニュアルで下縫いをデジタイズする時などに使用します。またサテンの領域に上からランニングステッチや**モチーフフィル**を施し、特殊なキルティング効果を作成するのにも使用できます。



長いステッチを維持するには

- 1 オブジェクトが選択されている / されていない状態で、オートジャンプアイコンを右クリックし、オブジェクトプロパティにアクセスします。



- 2 オートジャンプチェックボックスを選択します。
- 3 最大ステッチ長フィールドに、最大ステッチ長を入力します。この数値を超えるステッチにオートジャンプが適用されます。



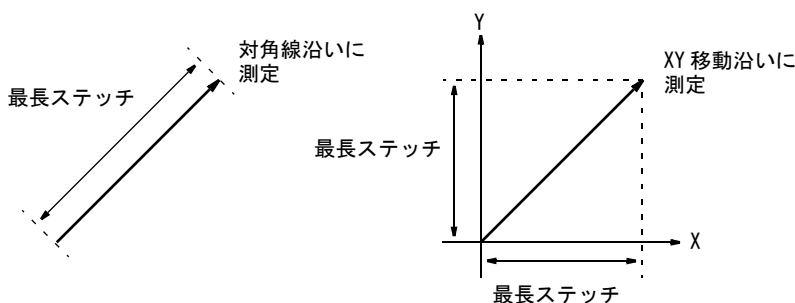
メモ この数値は選択しているフォーマットで可能な最大ステッチ長以下か、同じでなければなりません。

- 4 必要に応じてジャンプ長を調整します。

小さなジャンプは刺繍に時間がかかりますが、フレームの動きがより滑らかになります。

- 5 ステッチ長の計算方法を選択します。

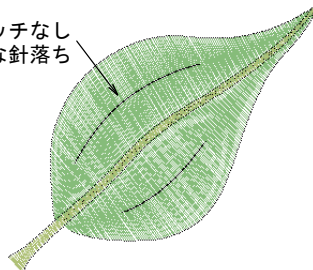
方法	目的
対角線沿い	2つの連続する針落ちの距離を測定します。
XY 移動沿い	ステッチのために縦、または横方向に移動する距離を測定します。



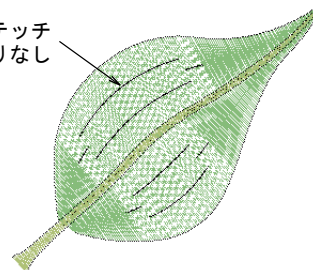
選択するオプションは、お使いのマシンがどのようにステッチ長を測定するかによります。詳細はマシンのマニュアルをご覧ください。

6 Enter または適用をクリックします。

ジャンプステッチなし
—余分な針落ち



ジャンプステッチ
—糸切りなし



注意 多くのマシンはジャンプを糸切りと解釈します。この為トリマーを始動させないように、針落ちの間には1つまたは2つのジャンプのみ使用します。

関連項目

- ◀ [自動下縫いで安定させる](#)
- ◀ [糸切り機能を設定する](#)
- ◀ [標準マシンフォーマット](#)

第 19 章

刺繍のつなぎ糸

つなぎ糸はデザイン内のオブジェクト同士を、ランニングステッチまたはジャンプで繋ぎます。トラベルランニングは、埋め縫いオブジェクト内のセグメントを繋ぐのにも使用されます。

つなぎ糸、糸切り、ほつれ止めは自動設定で生成することも、自分で追加することもできます。つなぎ糸の設定は、デザイン全体または選択したオブジェクトで変更できます。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、自動つなぎ糸をオフにします。シフリ用のデザインの場合、つなぎ糸は自動設定に頼らず自分で追加するようにしてください。



EmbroideryStudio では、オブジェクトをブランチ化することもできます。ブランチ化すると同類のオブジェクトが並び替えられ、つなぎ糸が最小限に抑えられ、構成要素が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。

デザインの最初のステッチと最後のステッチを設定することもできます。この機能を使用するとステッチの前に針を位置付けるのが簡単になり、針がフレームに当たってしまう危険性も少なくなります。

この章ではデザインにつなぎ糸、ほつれ止め、糸切りを追加する方法について説明しています。またステッチ長やトラベルランニングを含む自動つなぎ糸の設定を調整する方法や、自動スタートとエンドポイント設定についても説明しています。

つなぎ糸のタイプ

つなぎ糸のタイプは、仕上がりのデザインでつなぎ糸が表に出るかどうかによって決まります。EmbroideryStudio のつなぎ糸の初期設定はジャンプです。

ジャンプ

ジャンプはデザインのある点から別の点へ、針落ちを伴わずにフレームを移動させます。オートジャンプをつなぎ糸として、刺繍オブジェクト間に使用することもできます。つなぎ糸の終わりには、通常ほつれ止めと糸切りを施します。つな

ぎ系のジャンプ長の初期設定値は、オートジャンプに初期設定されている値と同じです。



参考 針落ち機能やマニュアルステッチを用いて、ジャンプを自分でデジタル化することも可能です。

ランニング

トラベルランニングは、一般的に複合ドロ잉のセグメントを繋ぐのに使用され、また隣接したオブジェクトを繋ぐこともできます。ランニングは糸切りがされないため、出来上がった刺繍で表に見えてしまうことがあります。しかしオブジェクト同士が接近している場合やつなぎ糸が上縫いで覆われる場合は、ランニングもつなぎ糸として有効です。上縫いステッチからトラベルランニングがはみ出さないように、ランニング長を調整します。長いと表面に突き出る場合があります。またトラベルランニング長を調整して、ステッチ数を減らすこともできます。



メモ オブジェクト間のランニングによるつなぎ糸のプロパティを調整することは可能ですが、一般的にオブジェクト内のつなぎ糸は調整できません。但しレタリングとモチーフランニングによるオブジェクトは例外です。

ほつれ止め (スタート)

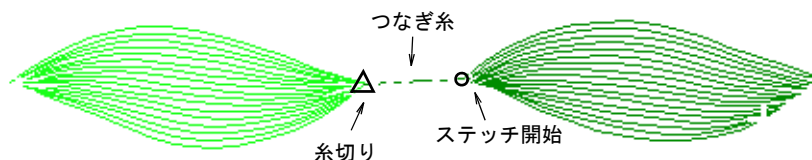
ほつれ止め (スタート) はステッチのほつれを防ぐよう、オブジェクトの最初に挿入されます。ほつれ止めは形状内の2番目のステッチに挿入されます。通常ほつれ止め (スタート) は、1つ前のつなぎ糸が糸切りされた場合に挿入します。

ほつれ止め (エンド)

ほつれ止め (エンド) は通常糸切りの前に作られ、ステッチがほどけるのを防ぎます。つなぎ糸の設定を調整して、一定の条件下で自動的にほつれ止め (エンド) を作成するようにも、あるいは自分で作成することもできます。また糸切り機能を備えているマシンで自動的に糸が切られるよう、糸切り機能を挿入することもできます。

糸切り

自動糸切り機能を備えたマシンを使用している場合、糸切り機能はほつれ止め (エンド) の後に糸が切られるように作用します。当ソフトウェアでは糸切りはステッチが再度スタートする地点に、小さな円を伴う三角形で表示されます。糸切りの必要なつなぎ糸は、点線で表示されます。つなぎ糸の設定を調整して糸切りを自動的に追加したり、自分で追加することもできます。



関連項目

- ◀ 針落ちオフでジャンプを追加する
- ◀ 個々のステッチをデジタイズする
- ◀ トラベルランニングの長さを調整する

自動つなぎ糸を使用する

EmbroideryStudio は**オブジェクトプロパティ** > **つなぎ糸** ドッカーの設定をベースに、自動**つなぎ糸**を生成します。つなぎ糸の設定は、デザイン全体または選択したオブジェクトで変更できます。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、自動つなぎ糸をオフにします。シフリ用のデザインの場合、つなぎ糸は自動設定に頼らず自分で追加するようにしてください。シフリテンプレートでは、自動つなぎ糸は初期設定でオフになっています。詳細は**つなぎ糸をマニュアルで追加する**をご覧ください。



参考 ブランチング機能は類似したオブジェクトをデジタイズする際に、最適なステッチ順序や接合を自動で行います。詳細は**自動ブランチングでつなぎ糸を最小限にする**をご覧ください。

つなぎ糸にジャンプを使用する



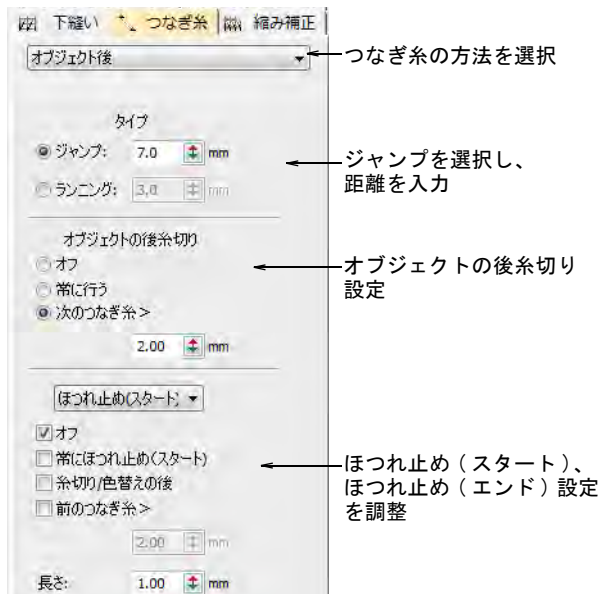
ドッカー > オブジェクトプロパティを使用し、オブジェクトプロパティドッカーのオン / オフを切り替えます。つなぎ糸にジャンプを設定するのに使用します。

オートジャンプを**つなぎ糸**として、刺繍オブジェクト間に使用することもできます。ジャンプはデザインのある点から別の点へ、針落ちを伴わずにフレームを移動させます。通常つなぎ糸には、ほつれ止めと糸切りが必要です。



つなぎ糸にジャンプを使用するには

- 1 オブジェクトプロパティアイコンをクリックし、つなぎ糸タブを選択します。



- 2 つなぎ糸の方法を選択します。

つなぎ方法	説明
オブジェクト後	現在のオブジェクトのすぐ後のつなぎ糸を調整します。
オブジェクト内	レタリングオブジェクトやモチーフランニングの構成要素を繋ぐ、つなぎ糸を調整します。この設定は、ブランチング機能で分離されたオブジェクト間にも適用されます。オブジェクト内のセグメントには適用されません。

- 3 ジャンプを選択し、各フレームの動きとなる距離を入力します。ジャンプ長を短めにするとステッチの質が向上し、マシンでの擦れを減らします。しかし刺繍に要する時間が長くなることがあります。
- 4 必要に応じて、糸切りとほつれ止めを調整します。

機能	メモ
オブジェクトの後糸切り	糸切りのオプションは「自動糸切りを行わない」、「常に糸切り」、あるいは「つなぎ糸が設定値より長い場合のみ糸切り」の中から選択できます。
ほつれ止め(スタート)	ほつれ止め(スタート)はステッチのほつれを防ぐよう、オブジェクトの最初に挿入されます。通常ほつれ止め(スタート)は、1つ前のつなぎ糸が糸切りされた場合に挿入します。

機能	メモ
ほつれ止め (エンド)	糸切り後に糸が解けることのないように、ステッチにはほつれ止め(エンド)を施します。自動ほつれ止め(エンド)方法は、以下のの中から選択します。



参考 針落ち機能を使用し、自分でジャンプをデジタイズすることも可能です。

関連項目

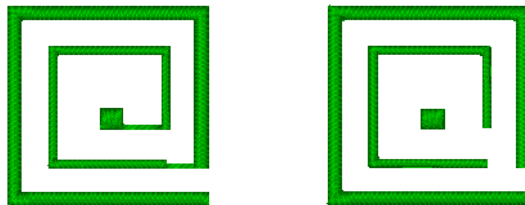
- ◀ [トラベルランニングの長さを調整する](#)
- ◀ [ステッチ長 & ジャンプ長を設定する](#)
- ◀ [針落ちオフでジャンプを追加する](#)

つなぎ糸にランニングを使用する



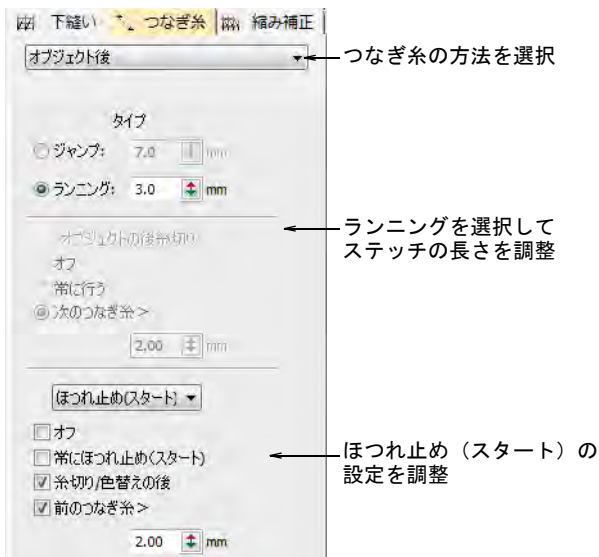
ドッカー > オブジェクトプロパティを使用し、オブジェクトプロパティドッカーのオン / オフを切り替えます。つなぎ糸にランニングを設定するのに使用します。

ランニングのシングルステッチを使用して、デザイン内のオブジェクトを繋ぐことができます。ランニングは糸切りができないため、別のオブジェクトをデジタイズして覆わない限り、仕上がりの刺繍で表に出てしまいます。



つなぎ糸にランニングを使用するには

- 1 オブジェクトプロパティアイコンをクリックし、つなぎ糸タブを選択します。



- 2 つなぎ糸の方法を選択します。

つなぎ方法	説明
オブジェクト後	現在のオブジェクトのすぐ後のつなぎ糸の設定を調整できます。
オブジェクト内	レタリングオブジェクト内の文字や、モチーフランニング内のモチーフを繋ぐつなぎ糸の設定を調整できます。この設定は、ブランチング機能で分離されたオブジェクト間にも適用されます。オブジェクト内のセグメントには適用されません。

- 3 ランニングを選択し、つなぎ糸にするランニングステッチのステッチ長を入力します。
- 4 必要に応じて、ほつれ止め（スタート）設定を調整します。ほつれ止め（エンド）とオブジェクトの後糸切りオプションは、トラベルランニングには適用されない為、選択できません。

関連項目

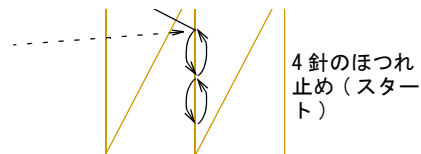
- ◀ [トラベルランニングの長さを調整する](#)

自動ほつれ止め（スタート）の設定を調整する



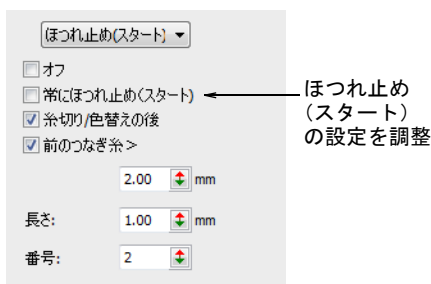
ドッカー>オブジェクトプロパティを使用し、オブジェクトプロパティドッカーのオン/オフを切り替えます。

ほつれ止め（スタート）はステッチのほつれを防ぐよう、オブジェクトの最初に挿入されます。ほつれ止めは形状内の2番目のステッチに挿入されます。通常ほつれ止め（スタート）は、1つ前のつなぎ糸が糸切りされた場合に挿入します。



自動ほつれ止め（スタート）の設定を調整するには

- 1 オブジェクトプロパティアイコンをクリックします。
- 2 つなぎ糸タブを選択します。



- 3 リストからほつれ止め（スタート）を選択して、次にほつれ止め（スタート）オプションを選択します。

ほつれ止め（スタート）オプション	説明
オフ	ほつれ止め（スタート）は挿入されません。
常にほつれ止め（スタート）	ほつれ止め（スタート）は、オブジェクトの前に挿入されます。
糸切り / 色替えの後	ほつれ止め（スタート）は、糸切りと色替え後に挿入されます。
前のつなぎ糸 >	前のつなぎ糸が指定したステッチ長を超えた場合に、ほつれ止め（スタート）が挿入されます。

4 ほつれ止め（スタート）設定値を決定します。

ほつれ止め（スタート）値	説明
長さ	ほつれ止め（スタート）の長さを指定します。
数	生成するほつれ止め（スタート）のステッチ数を指定します。

自動ほつれ止め（エンド）の設定を調整する



ドッカー>オブジェクトプロパティを使用し、オブジェクトプロパティドッカーのオン/オフを切り替えます。

糸切り後に糸が解けることのないように、ステッチにはほつれ止め（エンド）を施します。自動ほつれ止め（エンド）方法は、以下の中から選択します。



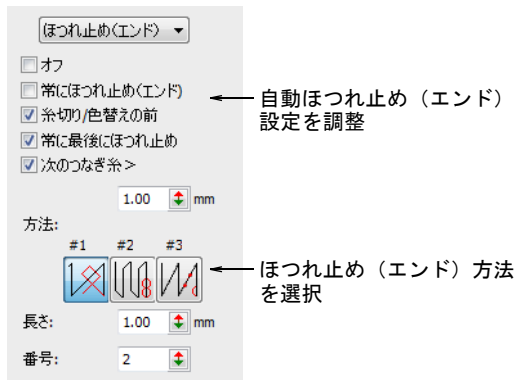
方法2は、一般的に小さなオブジェクトやサテンのコラムに使用すると見栄えがいいでしょう。しかしこの方法ではステッチが相互に積み重ねて縫いこまれる為、結果的に糸が破損する恐れがあります。大きな領域では、方法1がよいでしょう。方法3は既存のステッチラインに沿ってほつれ止め（エンド）を隠します。



参考 小さなレタリングなど狭い形状やコラムには、1針のほつれ止めを使用します。ステッチの長さは短くすることもできます。

自動ほつれ止め（エンド）の設定を調整するには

- 1 オブジェクトプロパティアイコンをクリックし、つなぎ糸タブを選択します。



- 2 ほつれ止め（エンド）パネルで、ほつれ止め（エンド）のオプションを選択します。

ほつれ止め（エンド）オプション	説明
オフ	ほつれ止め（エンド）は挿入されません。このオプションを選択した場合、ほつれ止め（エンド）を自分で追加する必要があります。詳細は ほつれ止め（エンド）を追加する をご覧ください。
常にほつれ止め（エンド）	ほつれ止め（エンド）はオブジェクトの後に挿入されます。
糸切り / 色替えの後	ほつれ止め（エンド）は、糸切りまたは色替えの前に挿入されます。
常に最後にほつれ止め	オブジェクトがデザインの最後のオブジェクトである場合、ほつれ止め（エンド）が挿入されます。
次のつなぎ糸 >	次のつなぎ糸が設定した長さを超えた場合に、ほつれ止め（エンド）が挿入されます。

- 3 初期設定のほつれ止め（エンド）を選択します。適用可能な場所にこの方法が適用されますが、ステッチ間隔やタイプにより切り替えることができます。

方法	説明
1	特定した数の小さなステッチを、最後の2ステッチライン間に追加します。通常目の詰まった埋め縫いに使用します。
2	最後のラインの間に上下に、小さなステッチを追加します。通常開いた埋め縫いに使用します。

方法	説明
3	最後から2番目のラインを3分割します。また最後のラインの間に上下に小さなステッチを追加します。

- 4 ほつれ止め（エンド）の数値を設定します。

ほつれ止め（スタート）値	説明
長さ	ほつれ止め（エンド）の長さを指定します。
数	生成されるほつれ止め（エンド）のステッチ数を指定します。

自動糸切りを調整する

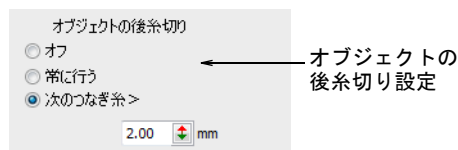


ドッカー>オブジェクトプロパティを使用し、オブジェクトプロパティドッカーのオン/オフを切り替えます。

糸切りのオプションは「自動糸切りを行わない」、「常に糸切り」、あるいは「つなぎ糸が設定値より長い場合のみ糸切り」の中から選択できます。

自動糸切り設定を調整するには

- 1 オブジェクトプロパティアイコンをクリックし、つなぎ糸タブを選択します。



- 2 オブジェクトの後糸切りパネルで、糸切りのオプションを選択します。

糸切りオプション	説明
オフ	糸切りは挿入されません。糸切りによってマシンの速度が低下したり、糸が抜けてしまう場合にこの機能は有効です。糸切り機能を自分で追加したり、刺繍が仕上がった後に手で処理することができます。
常に糸切り	糸切りはオブジェクト後に挿入されます。
次のつなぎ糸 >	次のつなぎ糸が指定したステッチ長を超えた場合に、糸切りが挿入されます。



参考 通常 3mm 以下のつなぎ糸は目立ちませんが、背景色が刺繍糸と対照色の場合などは、より小さな数値の設定が必要な場合もあります。

つなぎ糸をマニュアルで追加する

ほつれ止め（エンド）、糸切り、ノンデータステッチツールを使用して、マニュアルでほつれ止め（エンド）や糸切りをデザインに挿入することができます。この方法は自動つなぎ糸に比べ、効率が悪くあまり推奨されませんが、仕上がりのデザインをより細かくコントロールすることができます。例えばマシンフォーマットの中には、通常のステッチで表示される機能を読み込めないものもあります。このようなマシンには糸切り、ほつれ止め、その他のマシン機能を、ノンデータステッチやノンデータジャンプに追加する必要があります。この場合、マシンがこれを正しく読み込むように、機能の前か後にノンデータステッチまたはノンデータジャンプを追加する必要があります。



メモ シフリ用のデザインの場合、つなぎ糸は自動設定に頼らず自分で追加するようにしてください。シフリテンプレートでは、自動つなぎ糸は初期設定ではオフになっています。

ほつれ止め（エンド）を追加する



機能 > ほつれ止め（エンド）を挿入をクリックし、ほつれ止め（エンド）を挿入します。

ほつれ止め（エンド）ツールで、デザインにほつれ止め（エンド）を追加します。これによりマニュアルステッチで手動でほつれ止めをデジタイズする代わりに、セミオートでほつれ止め（エンド）を挿入することができます。ほつれ止め（エンド）は通常オブジェクトの最後、糸切りの前に追加されます。通常ほつれ止め（エンド）に続いて糸切りを行います。

ほつれ止め（エンド）を追加するには

- 1 ほつれ止め（エンド）を挿入したいオブジェクトまで移動します。
- 2 ほつれ止め（エンド）を挿入アイコンをクリックします。ほつれ止め（エンド）機能が挿入されます。

...	X	Y	L	Func
39	0.01	0.13	0.13	
40	0.00	-0.13	0.13	
41	0.01	0.13	0.13	
42	0.00	-0.13	0.13	TieOff, Trim
43	-0.01	0.04	0.04	(used)
44	0.00	0.04	0.04	(used)
45	0.00	-0.04	0.04	(used)
46	-0.01	-0.04	0.04	(used)
47	0.00	0.00	0.00	(trim T2) (empty)
48	-0.27	-0.06	0.28	
49	0.00	-0.04	0.04	
50	0.00	-0.04	0.04	
51	0.00	0.04	0.04	
52	0.00	0.04	0.04	
53	-0.02	0.04	0.04	
54	0.00	-0.13	0.13	
55	0.02	0.13	0.13	
56	0.00	-0.13	0.13	
57	0.02	0.13	0.13	
58	0.00	-0.13	0.13	
59	0.02	0.13	0.13	

ほつれ止めのステッチ数は初期設定で2針なので、針が2回戻って挿入位置に戻ってきます。オブジェクトプロパティ>つなぎ糸ドッカーで数値を調整します。



参考 マシン機能は、機能挿入ダイアログから手動で挿入することもできます。

関連項目

- ◀ ステッチ順序を表示する
- ◀ 糸切りを追加する
- ◀ マシン機能を手動で挿入する
- ◀ 自動ほつれ止め（エンド）の設定を調整する

糸切りを追加する



機能>糸きりを挿入をクリックし、糸切りを挿入します。

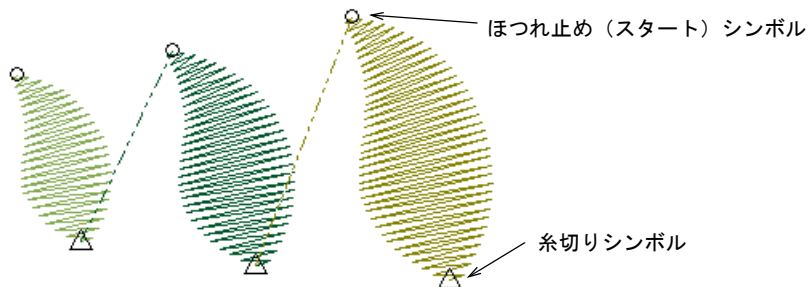
糸切りツールを使用して、デザインに糸切りを追加します。この方法で糸切りを追加する場合、糸切り機能は現在のステッチに追加されます。マシンの中には、糸切りの前か後ろにノンデータステッチやノンデータジャンプが必要なものもあります。このようなマシンをお使いの場合は、ノンデータステッチ/ジャンプを挿入しなければなりません。



参考 糸切りするステッチは、全てほつれ止めが行われるようにして下さい。

糸切りを追加するには

- 1 糸切りを追加したい針位置まで移動します。
- 2 糸きりを挿入アイコンをクリックします。糸切り機能は現在の針位置に挿入されます。



参考 マシン機能は、機能挿入ダイアログで手動で挿入することもできます。

関連項目

- ◀ デザイン中を移動する
- ◀ マシン機能を手動で挿入する

ノンデータステッチ & ジャンプを追加する



機能 > ノンデータステッチ機能を挿入をクリックし、ノンデータステッチ機能を挿入します。



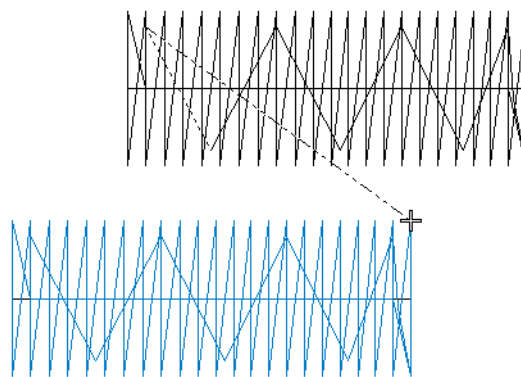
機能 > ノンデータジャンプ機能を挿入をクリックし、ノンデータジャンプ機能を挿入します。

ノンデータステッチとは枠の移動なしに同じ場所に縫われるステッチで、ほつれ止めと共に使用したり、またはそれ自体がほつれ止めとして使用されます。糸間隔の開いたステッチで埋め込まれたオブジェクトでは、標準のほつれ止め（スタート / エンド）が表面に出てしまうため、代わりにノンデータステッチを使用します。選択した**マシンフォーマット**で必要な場合は、ノンデータステッチまたはノンデータジャンプを挿入して下さい。

ノンデータステッチ/ジャンプを追加するには

- 1 糸切りを追加したい針位置まで移動します。
- 2 ノンデータステッチ機能を挿入アイコンをクリックし、ノンデータステッチを挿入します。
- 3 ノンデータジャンプ機能を挿入アイコンをクリックし、ノンデータジャンプを挿入します。

#	X	Y	L	機能
52	0.00	-3.76	3.76	
53	0.36	3.76	3.77	
54	0.00	-3.76	3.76	
55	0.36	3.76	3.77	
56	0.00	-3.76	3.76	
57	0.36	3.76	3.77	
58	0.00	-3.76	3.76	
59	0.36	3.76	3.77	
60	0.00	-3.76	3.76	
61	0.00	3.76	3.76	
62	0.00	0.00	0.00	(empty)
63	0.00	0.00	0.00	色 (33) (empty)
64	-5.38	4.74	7.17	
65	0.00	0.00	0.00	(ノンデータ, ジャンプ)
66	1.32	-3.02	3.29	
67	1.32	3.02	3.29	



ノンデータ機能がステッチ順序に追加される



参考 マシン機能は、機能挿入ダイアログで手動で挿入することもできます。

関連項目

- ◀ デザイン中を移動する
- ◀ マシン機能を手動で挿入する

針落ちオフでジャンプを追加する

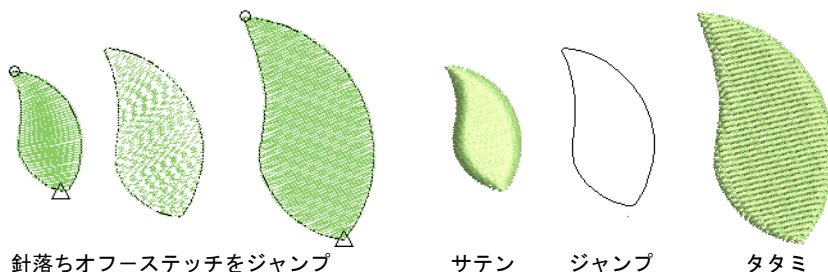


機能 > 針落ちの選択をはずし、針落ちやボーラーアウトでジャンプを作成します。

針落ちをオフにしてデジタイズし、デザイン中にジャンプのつなぎ糸を自分で作成することができます。針落ちツールは針が生地へ貫通することを防ぎ、ジャンプでデザインをまたぐようにマシンを押し進めます。針落ちツールはどの入力方法でも使用可能です。

針落ちオフでジャンプを挿入するには

- 1 入力方法を選択します（例：ランニング）。
- 2 針落ちの選択を解除します。
- 3 通常デジタイズするのと同じ方法でつなぎ糸をデジタイズします。
ジャンプは刺繍オブジェクトとして共に保存されます。



トラベルランニングの長さを調整する



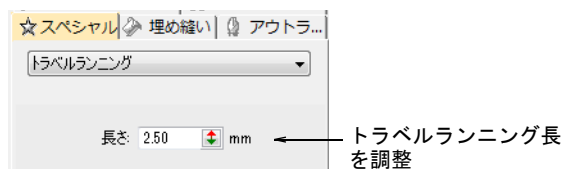
ドッカー > オブジェクトプロパティを使用し、オブジェクトプロパティドッカーのオン / オフを切り替えます。トラベルランニング長を設定するのに使用します。

一般的にトラベルランニングは、埋め込みオブジェクト内のセグメントを繋ぐのに使用されます。トラベルランニングはオブジェクトが縫われる時に、埋め込みステッチで覆われます。またトラベルランニング長を調整して、ステッチ数を減らすこともできます。

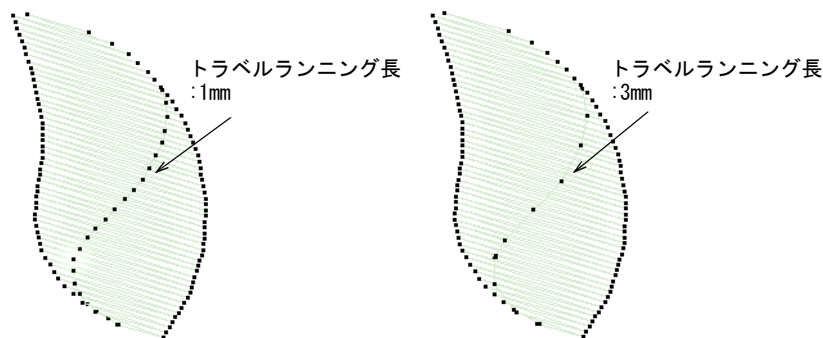
トラベルランニングの長さを調整するには

- 1 オブジェクトプロパティアイコンをクリックします。

2 スペシャルタブを選択し、リストからトラベルランニングを選択します。



3 必要に応じて、長さフィールドで数値を入力します。



参考 ステッチ長を増加して、ステッチ数を減少します。トラベルランニングは、きついカーブ部分では自動的に長さを調節します。

最後のステッチを保持または省略する

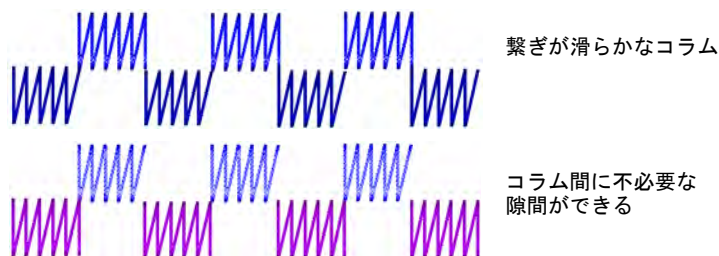


ステッチ編集 > 最後のステッチを保持を使用し、コラムの最後のステッチを保持します。



ステッチ編集 > 最後のステッチを省略を使用し、コラムの最後のステッチを省略します。

隣り合ったコラムをデジタイズする場合、最初のコラムの最後のステッチを含み / 省き、繋ぎを滑らかにしたり繋ぎのステッチを短くします。

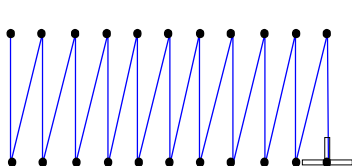




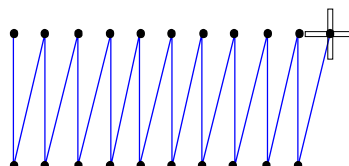
メモ この機能は、**終了点**がコラムの最後に位置するときのみ有効です（例：初期設定の終了点）。終了点を動かすには**オブジェクト変形ツール**を使用し、**最後のステッチを保持 / 最後のステッチを省略コマンド**を無効にします。

最終ステッチを含む／省くには

- ◀ 最後のステッチを保持するには、オブジェクトを選択し**最後のステッチを保持アイコン**をクリックします。
- ◀ 最後のステッチを省略するには、オブジェクトを選択し**最後のステッチを省略アイコン**をクリックします。



Enter を押す - 最後のステッチを保持



スペースバーを押す - 最後のステッチを省略



参考 スペースバーを押して最後のステッチを省く、または Enter キーを押して最後のステッチを残すことも可能です。

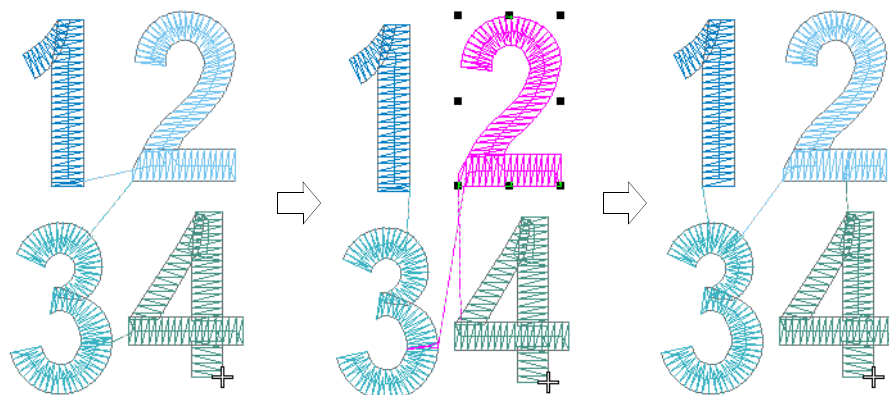
関連項目

- ◀ [最近のポイントを適用を適用する](#)

つなぎ糸を最小限にする

オブジェクト間の**つなぎ糸**が短いと、デザインをより効率的にステッチすることができます。これにより糸切りを減らすこともできます。EmbroideryStudioには**最近のポイント**設定があり、**設定メニュー**（または**標準ツールバー**）>**オプション**>**一般**タブから設定することができます。最近のポイントがアクティブの場合

(初期設定)、オブジェクトのスタートとエンド点は新しいオブジェクトをデジタル化した際に、自動的に配置されます。



しかしオブジェクトの移動、並び替え、編集が行われた場合、最近のポイントは自動的に維持されません。**最近のポイントを適用**コマンドは、編集後オブジェクトに最近のポイントを適用（または再適用）します。また EmbroideryStudio では、個々のオブジェクトのステッチの**開始点**と**終了点**を自分で変更することもできます。

開始&終了点を調整する

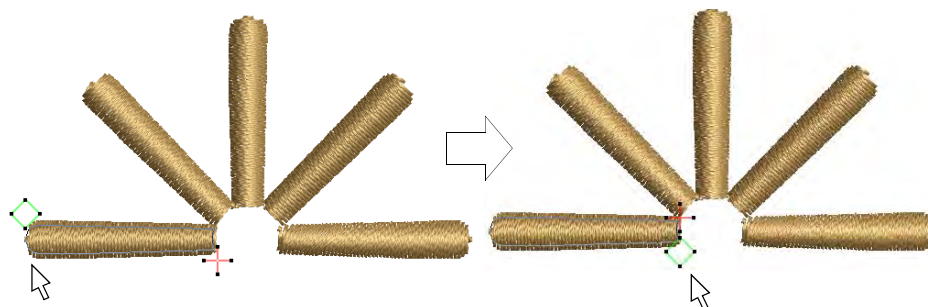


オブジェクト変形を使用し、選択したオブジェクトの開始 / 終了点を調整します。



変形ビュー > 開始 / 終了点を表示を使用し、オブジェクト変形ツールを使用する際に開始 / 終了点の表示のオン / オフを切り替えます。

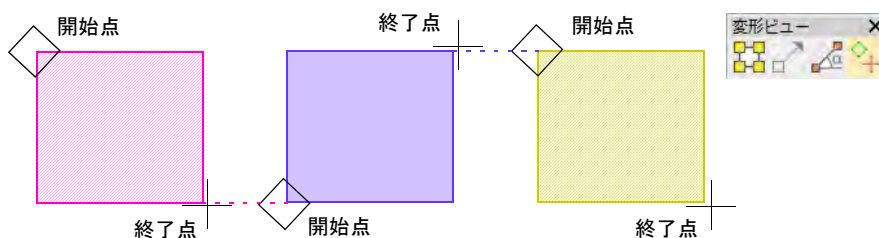
EmbroideryStudio では、個々のオブジェクトのステッチの**開始点**と**終了点**を自分で変更することができます。オブジェクトのステッチ順序を変更する際は、ステッチの開始 / 終了点の場所に注意してください。



参考 オブジェクトを移動、並び替え、編集した場合、最近のポイントは自動的に維持されません。**最近のポイントを適用**機能は、編集後にオブジェクトに最近のポイントを適用（または再適用）します。

開始 / 終了点を調整するには

- ◀ 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。
- ◀ **開始 / 終了点を表示**をクリックし、開始 / 終了点のみ表示します。
- ◀ 次の、または一つ前のオブジェクトを表示するには、**Tab** または **Shift+Tab** を押します。オブジェクトへの変更は確定されます。
- ◀ 隣り合ったオブジェクトの開始 / 終了点を選択し、お互いが近くなる位置にドラッグします。



- ◀ **Enter** を押します。



参考 隣り合ったコラムをデジタイズする場合、任意で最初のコラムの最後のステッチを含み / 省き、繋ぎを滑らかにしたり繋ぎのステッチを短くします。

関連項目

- ◀ [刺繍オブジェクトを並び替える](#)
- ◀ [最後のステッチを保持または省略する](#)
- ◀ [その他のオプション](#)

最近のポイントを適用を適用する



アレンジ > 最近のポイントを適用を使用し、編集後にオブジェクトに最近のポイントを（再）適用します。

閉じた形状をデジタイズすると、**最近のポイント**が自動的にその間での一番近いポイントを計算するので、開始点、終了点を考慮する手間が省けます。**最近のポイントを適用**コマンドは、編集後オブジェクトに最近のポイントを適用（または再適用）します。コマンドへのアクセス方法：

- ◀ アレンジツールバーのボタン
- ◀ アレンジメニュー
- ◀ デザインウィンドウポップアップメニュー
- ◀ カラーオブジェクトリストポップアップメニュー
- ◀ ショートカットキー (J)

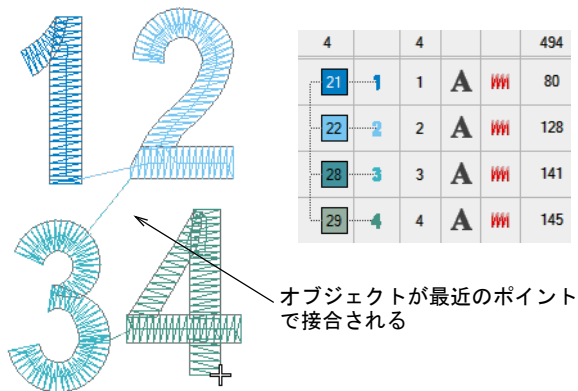


メモ 最近のポイントを適用コマンドは、2つ以上の刺繍オブジェクトが選択されている場合のみ使用できます。

最近のポイントを適用するには

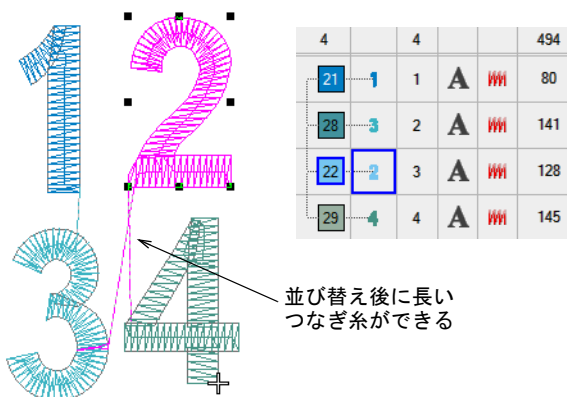
- ◀ 必要に応じて刺繍オブジェクトをデジタイズします。

最近のポイントは、設定メニュー（または標準ツールバー）>オプション>一般ドッカーでオンになっている場合、オブジェクトの開始/終了点は自動的に最近のポイントで接合されます。



- ◀ 必要に応じてオブジェクトを移動、変形、並び替えます。

最近のポイントは自動的に再計算されないため、並び替え後に長いつなぎ糸ができる場合があります。



- ◀ 並んだすべてのオブジェクトを選択し、最近のポイントを適用をクリックするか、ポップアップメニューからコマンドを選択して最近のポイントを再度適用します。

選択した刺繍オブジェクトに**最近のポイント**が適用され、再生成されます。

4	4		515		
21	1	1	A	刺繍	82
27	3	2	A	刺繍	158
22	2	3	A	刺繍	129
26	4	4	A	刺繍	146

最近のポイントが再計算される



注意 選択内に連続して並んでいない刺繍オブジェクトがあると、メッセージが表示されます。

4	4		494		
21	1	1	A	刺繍	80
22	2	2	A	刺繍	128
27	3				
26	4				

警告

⚠ 範囲には最近のポイントが適用できない、連続していないオブジェクトが含まれています。最近のポイントを適用する前に、これらのオブジェクトの順序を変更しますか？

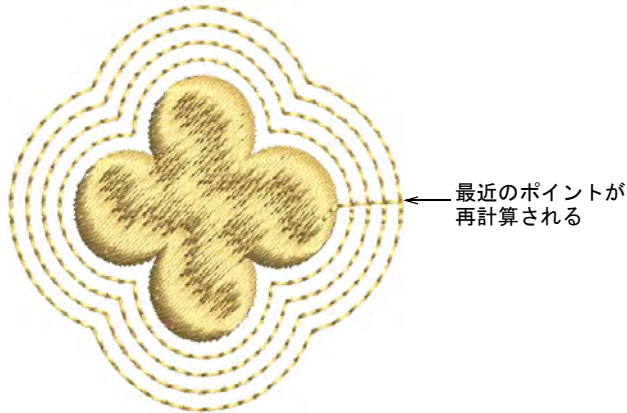
はい - すべての選択オブジェクトは、選択した順番で並べ替えられます。最近のポイントはすべてのオブジェクトに適用されます。

いいえ - ステッチ順序は維持され、最近のポイントは連続しているオブジェクトのみに適用されます。

キャンセル - 変更は適用されません。



参考 最近のポイントは、生成したオフセットオブジェクトにも適用できません。



関連項目

- ◀ [その他のオプション](#)
- ◀ [アウトライン&オフセットを生成する](#)

最近のポイントの制限

最近のポイントを適用機能はオブジェクトと状況により、適用できない場合があります。制限は下記のとおりです。

ステッチ生成

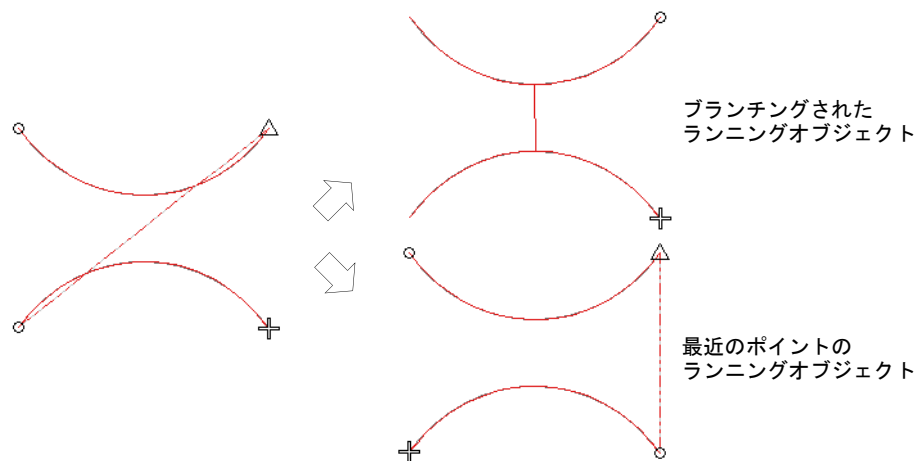
最近のポイントはつなぎ糸だけでなく、オブジェクト全体のステッチの再生成が必要です。ステッチの再生成そのものに制限があります。

- ◀ 認識されたオブジェクト（例：マシンファイルから開いたもの）は、質の低い / 間違えた刺繍を生成してしまふことがあります。
- ◀ 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に影響されないので、**最近のポイント**は正確に動作しません。
- ◀ オブジェクトのマニュアルのステッチ編集は失われます。
- ◀ 挿入 / 認識されたマシン機能は、下縫い上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は挿入状態がとけ、挿入した「土台」のオブジェクトの後に配置されるので、最適なステッチ順序でなくなってしまいます。

ランニングオブジェクト

最近のポイントは、ランニングオブジェクトには**ブランチング**のように作用しません。**最近のポイント**はブランチングと違い、つなぎ糸は中間でなくランニング

の終了点からのみ作成されるので、ランニングの終了点を交換する以外に、つなぎ系の配置を向上する方法はありません。

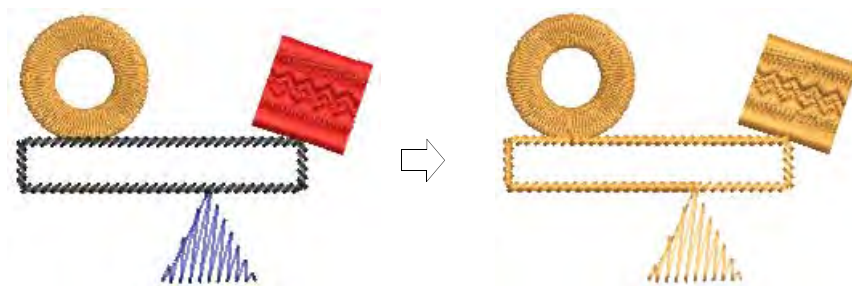


自動ブランチングでつなぎ系を最小限にする

ブランチング機能は、手の指など類似したオブジェクトをデジタイズする際に、最適なステッチ順序や接合を自動で行います。ブランチングは、複雑な文字やアジア地域の文字など重なり合ったオブジェクトで構成されている形状に使用します。選択オブジェクトに**ブランチング**を適用し、単一の「ブランチング処理したオブジェクト」を形成します。オブジェクトの順序が変更され、**つなぎ系**は最小化し、オブジェクトはグループ化されてステッチが再生成されます。すべてのオブジェクトはグループ化され、1つのオブジェクトとして選択できるようになります。

ブランチング処理されたオブジェクトのプロパティ

ブランチングはランニング、**コラム A**、**コラム B**、**コラム C**、**複合理め縫い**、**複合ターニング**のどのオブジェクトタイプの組み合わせにも使用することができます。**モチーフランニング**や**モチーフフィル**オブジェクトには、ブランチング処理を使用できません。ブランチング処理されたオブジェクトは基のプロパティを保持しますが、ステッチ順序の最初のオブジェクトの色が共有されます。





メモ 異なるタイプのオブジェクトを選択してブランチング処理をした場合、ブランチング処理を適用できなかったオブジェクトはすべて取り除かれます。

ブランチング処理されたオブジェクト間のつながり

ブランチング処理されたオブジェクトの構成要素は、ユーザー設定書体で使われる**最近のポイント**で接合されます。オブジェクト内のセグメントも含め、全てのオブジェクトが並べ替えられます。

ブランチング処理されたオブジェクトを編集する

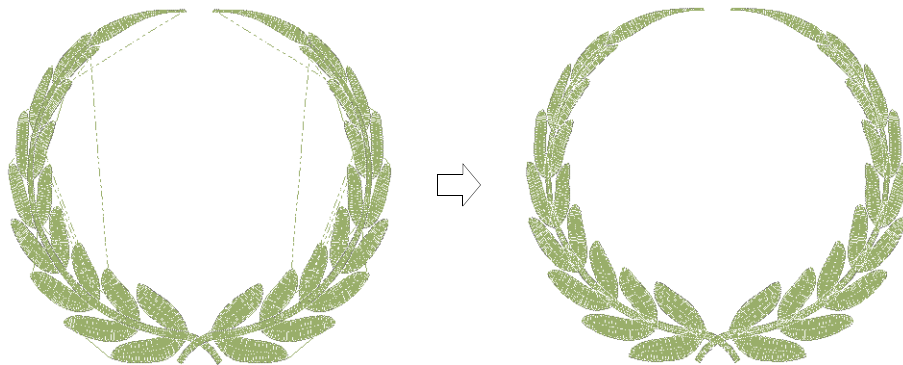
ブランチング処理されたオブジェクトには編集が行え、変形することができます。開始 / 終了点は全体に対し1個ずつですが、変形ポイントは各オブジェクトごとにあります。ブランチング処理されたオブジェクトの**オブジェクトプロパティ**は、**オブジェクトプロパティドッカー**からアクセスすることができます。ステッチタイプはツールバーから再度割り当てることもできます。

自動ブランチングを適用する



アレンジ > ブランチングをクリックし、類似した刺繍オブジェクトを自動的に順序変更し、グループ化します。

選択オブジェクトに**ブランチング**を適用すると、ブランチング処理され、単一のオブジェクトになります。



自動ブランチングを適用するには

- 1 オブジェクトを選択します。



メモ この機能は2つ以上の適切なタイプのオブジェクトが選択されている場合のみ、利用可能です。

- 2 **ブランチングアイコン**をクリックします。EmbroideryStudio **開始 / 終了点**をデジタイズするよう指示があります。
- 3 **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**の位置で確定します。

オブジェクトはグループ化され、ブランチング処理された最初のオブジェクトの色が適用されます。オブジェクトの順序が変更され、**つなぎ糸**は最小化され、ステッチが再生成されます。



- 4 ブランチング処理されたオブジェクト内を移動して、ステッチを確認します。

関連項目

- ◀ [デザイン中を移動する](#)

カラーオブジェクトリストでオブジェクトをブランディング処理する



ドッカー>カラーオブジェクトリストを使用し、選択したオブジェクトにブランディング処理を施します。

カラーオブジェクトリストを使用すれば、オブジェクトを選択したり、プロパティにアクセスすることが簡単にできます。デザイン内の類似したオブジェクトのブランディング処理にも使用できます。

カラーオブジェクトリストでブランディング処理を適用するには

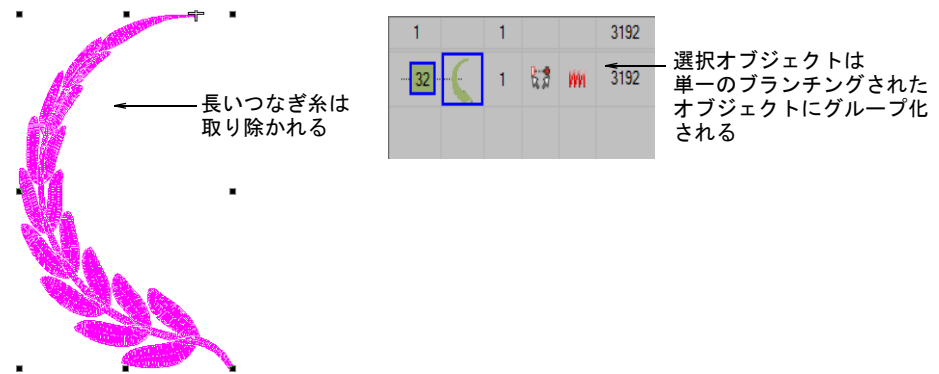
- 1 カラーオブジェクトリストアイコンをクリックします。
- 2 カラーオブジェクトリストでオブジェクトを選択します。
- 3 選択したオブジェクトを右クリックして、ポップアップメニューからブランディングを選択します。



メモ この機能は2つ以上の適切なタイプのオブジェクトが選択されている場合のみ、利用可能です。

- 4 開始 / 終了点をデジタイズするか、Enter を2回押して初期設定の位置で確定します。

オブジェクトはグループ化され、ブランチング処理された最初のオブジェクトの色が適用されます。オブジェクトの順序が変更され、つなぎ糸は最小化され、ステッチが再生成されます。



参考 またカラーオブジェクトリストを使用し、オブジェクトの切り取り、コピー、貼り付け、グループ化 / グループ化解除、表示 / 非表示、並べ替えを行なうこともできます。

関連項目

◀ [オブジェクトを組み合わせる、並べ替える](#)

ブランチング処理されたオブジェクトに自動下縫いを適用する



ステッチ効果 > 自動下縫いを右クリックし、ブランチング処理されたオブジェクトに適用する下縫いタイプを選択します。

ブランチングはオブジェクトを組み合わせる単一のオブジェクトを作成するので、単一の下縫い（シングル、またはダブル）を適用できます。

ブランチング処理されたオブジェクトに自動下縫いを適用するには

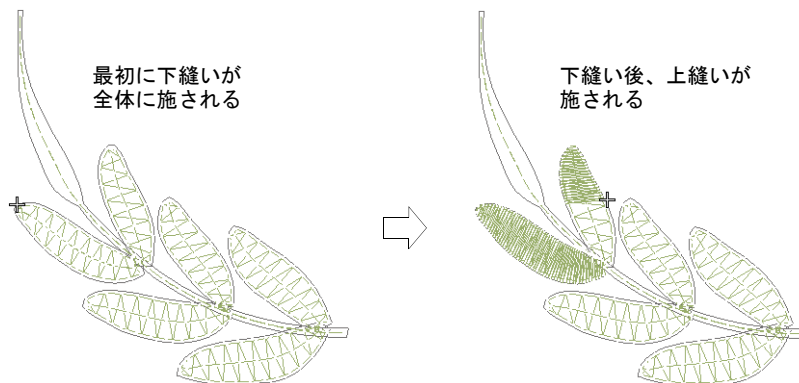
- 1 ブランチング処理したオブジェクトを選択し、自動下縫いを右クリックします。



- 2 第1下縫いチェックボックスを選択し、下縫いタイプを選択します。
- 3 Enter または適用をクリックします。ブランチング処理されたオブジェクトに、下縫いステッチが自動的に生成されます。



メモ オブジェクト同士がくっついたり重なり合ったりしている場合、下縫いが最初にブランチング処理されたオブジェクト全体に施され、続いて上縫いが施されます。



関連項目

- ◀ [ステッチ順序を表示する](#)

パート 6

装飾的な刺繍

EmbroideryStudioにはモチーフランニングやフィル、パターンフィル、開いたステッチやカーブした埋め縫いなどが作成できる様々な機能があります。

パターンステッチ

この章では、タタミのオフセットやプログラムスプリットでテクスチャを作成する方法について説明しています。自分で作成し、カスタムライブラリに追加することができます。またニードルスタンプを使用したステッチパターンの作成とユーザー設定スプリットの詳細の追加方法について説明しています。詳細は[パターンステッチ](#)をご覧ください。

カーブしたステッチ

この章ではラインステッチ、フレックススプリット、放射状埋め縫い効果とカーブした埋め縫いの作成方法について説明しています。詳細は[カーブしたステッチ](#)をご覧ください。

モチーフステッチ

この章では、デザインへのモチーフの挿入方法、回転、反転、サイズの変更方法について説明しています。独自のモチーフ、モチーフセットの作成方法を含むモチーフの取り扱い方法、モチーフランニングとモチーフフィルの作成方法、及びモチーフフィルへの3D効果の適用方法についても説明しています。詳細は[モチーフステッチ](#)をご覧ください。

装飾的なステッチ

この章では、ぼかしステッチや毛羽のある感じの縁、トラプント効果のある幅の広い開いたステッチの作成方法を説明しています。またスティブルランやクロスステッチ、アコーディオンスペース、カラーブレンドや「フローティング効果」や「リキッド効果」のあるカーブした埋め縫いの作成方法を説明しています。詳細は[装飾的なステッチ](#)をご覧ください。

第 20 章

パターンステッチ

EmbroideryStudioには、針落ちでパターンを作成するツールがあります。オフセットフラクションや分割ラインをタタミの埋め縫いに適用し、様々な分割ラインのパターンを作成します。プログラムスプリットやフレックススプリットで、定型のパターンから装飾的な埋め縫いを作成します。パターンはライブラリから選択するか、自分で作成することもできます。

ニードルスタンプ機能は「ニードルスタンプ」をテンプレートとして使用し、パターンを定義することができます。埋め縫いオブジェクトに、自由に針落ちラインを作成することもできます。

この章では、タタミのオフセットやプログラムスプリットでテクスチャを作成する方法について説明しています。自分で作成し、カスタムライブラリに追加することができます。またニードルスタンプを使用したステッチパターンの作成と、ユーザー設定スプリットの詳細の追加方法について説明しています。



タタミオフセットで装飾的な効果を作成する

タタミの埋め縫いは、針落ちでパターンを作成することができます。利用できるオフセットは2つなのでパターン数には限りがありますが、小さなオフセットでも見てとれるラインが作成されます。分割ラインは8つまでオフセットを使用できるので、より多くのパターンを作成できます。針落ち乱発生値で針落ちをランダムに振り分けます。





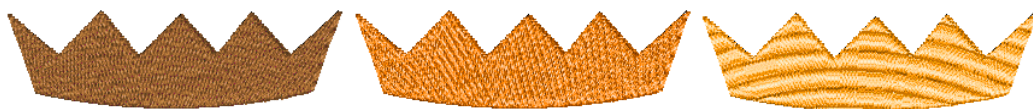
参考 自動スプリットはタタミの埋め込みの代わりに、サテンステッチに特殊な針落ちの装飾効果を作成するのに使用します。詳細はサテンステッチを分割するをご覧ください。

オフセットパターンを作成する



埋め縫いステッチタイプ > タタミを使用し、大きく不規則な形状を埋めるのに使用します。右クリックで設定します。

タタミのオフセットの初期設定は、均一で滑らかな表面を作成するように設定されています。このテクスチャは、はっきりとした分割ラインがないタタミのようなものです。オフセットフラクションを操作して、よりはっきりとしたステッチの針落ちを作成することができます。



参考 平行でないステッチにより、パターンが乱れる可能性のあるターンするステッチのあるタタミは、オフセットを調整することにより改善することができます。またオフセットを変更することで、ばらつきを減少させます。

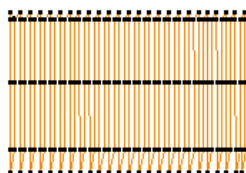
オフセットパターンを作成するには

- 1 タタミアイコンを右クリックし、オブジェクトプロパティにアクセスします。

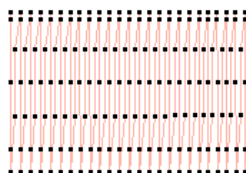


- 2 オフセットフラクションオプションを選択します。針落ちをコントロールするには、前と後ろの列にオフセットフラクションを設定します。

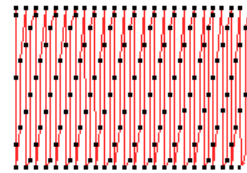
3 AとBフィールドで、オフセットフラクションの値を調整します。オフセットはステッチ長の割合で定義します（例：0.3=30%）。



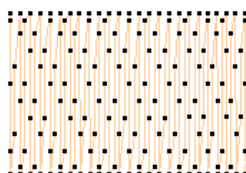
A=0.00, B=0.00



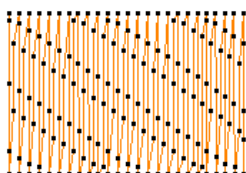
A=0.50, B=0.50



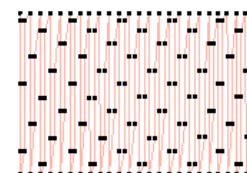
A=0.25, B=0.25



A=0.50, B=0.25

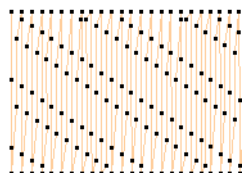


A=0.30, B=0.60

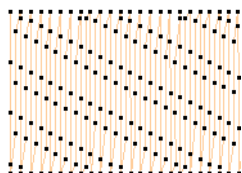


A=0.40, B=0.00

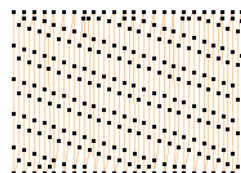
- ◀ 均等なステッチ：両フィールドを0.25にします。
- ◀ はっきりとした水平ライン：両フィールドを0.00、または1.00にします。各ラインの針落ち間の距離がステッチ長となります。
- ◀ 薄い水平ライン：両フィールドを0.5に設定します。ラインはステッチ長の半分の間隔で作成されます。



オフセット A=0.3, B=0.6
ステッチ長 4mm



オフセット A=0.3, B=0.6
ステッチ長 3mm



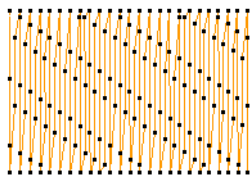
オフセット A=0.3, B=0.6
ステッチ長 2mm

- ◀ 斜めのライン：両フィールドを0.00、0.50と1.00以外にします。斜めのラインは水平、または垂直ラインに比べてあまり目立ちません。両方の数値を変更して、ラインの角度とライン間の距離を変更します。
- ◀ その他：片方のフィールドを0.00にし、前進／後進列に針落ちを近づけて配置するよう、異なる効果で他方の数値をいろいろ変更してみます。

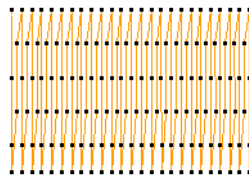


メモ A-B オフセット値が1.0まで追加されると、ラインは水平になります。値の合計が1.0以下なら、ラインは右下がりになり、1.0以上なら右上がりになり

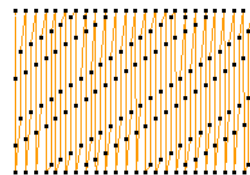
なります。「A=0.3とB=0.6」の反転したイメージは「A=0.7とB=0.4」になります。



A=0.30, B=0.60



A=0.50, B=0.50



A=0.70, B=0.40



参考 タタミパターンはカーブした埋め縫いと組み合わせて、ユニークな効果を作成することができます。

関連項目

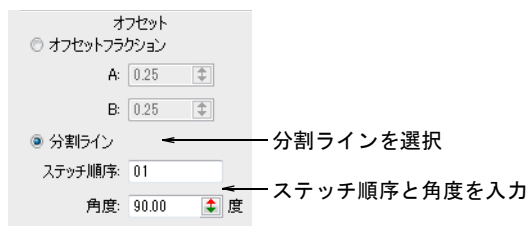
◀ [カーブした埋め縫い](#)

分割ラインパターンを作成する



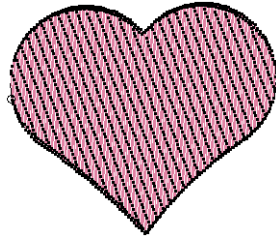
埋め縫いステッチタイプ>タタミを使用し、大きく不規則な形状を埋めるのに使用します。右クリックで設定します。

分割ラインは、タタミの埋め込みで針落ちをオフセットできる方法の一つです。オブジェクトプロパティ>埋め縫い>タタミドッカーでは、分割ラインを設定できます。ステッチ順序と角度の2つのパラメーターを設定できます。

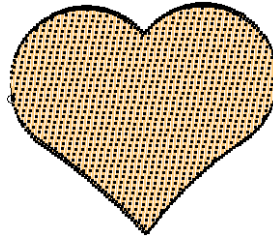


ステッチ順序

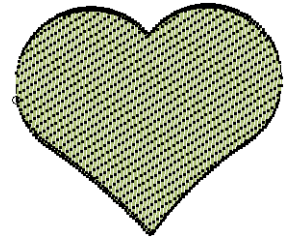
分割ラインは、最高 8 つのタタミオフセットを特定することができます。どのパターンでもステッチ順序内の桁数で、列の数が定義されます。



ステッチ順序 : 11

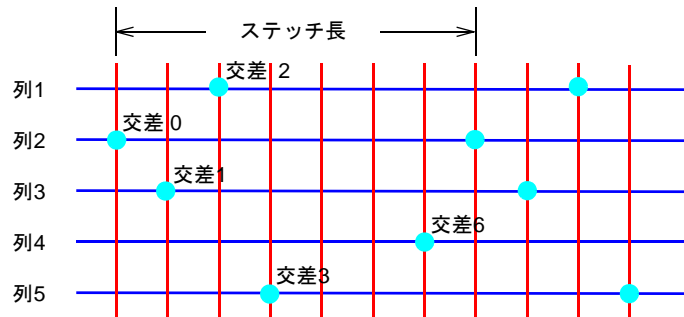


ステッチ順序 : 012



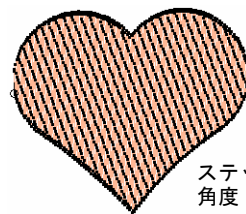
ステッチ順序 : 01

各ステッチ長は 0 から 7 までの番号の「交差」に分割されます。分割順序番号「20163」は次のパターンになります。

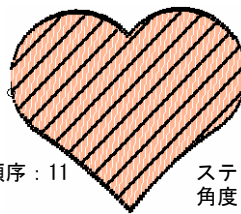


角度

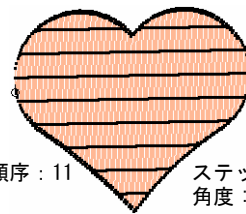
交差点によって形成される格子を傾斜させて、針落ちに更に変化を付けることができます。角度フィールドで、グリッド角度を特定します。



ステッチ順序 : 11
角度 : 0



ステッチ順序 : 11
角度 : 45



ステッチ順序 : 11
角度 : 90



参考 タタミパターンはカーブした埋め縫いと組み合わせて、ユニークな効果を作成することができます。

関連項目

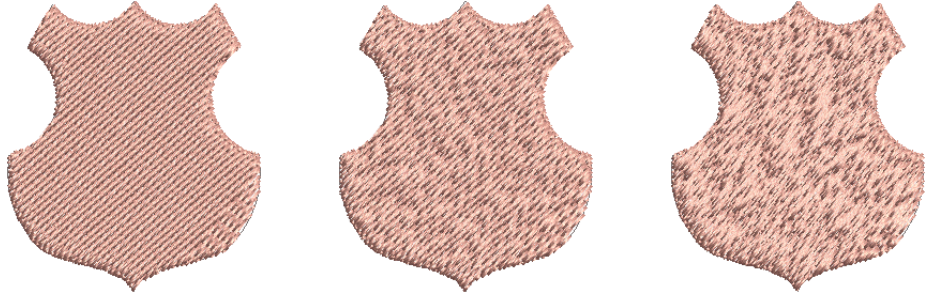
◀ [カーブした埋め縫い](#)

ランダムパターンを作成する



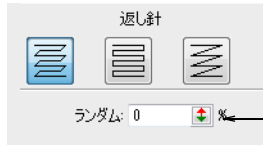
埋め縫いステッチタイプ > タタミを使用し、大きく不規則な形状を埋めるのに使用します。右クリックで設定します。

「針落ち乱発生値」を使用すると、針落ちが規則的なパターンでラインを作ってしまうのを防ぎ、ステッチを形状内に無作為に配分します。これによってユニークなまだらなステッチ効果を作成できます。

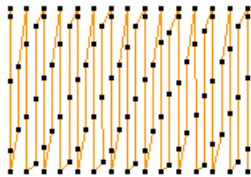


ランダムパターンを作成するには

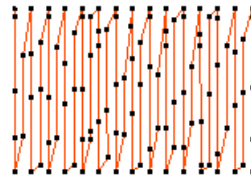
- ◀ タタミアイコンを右クリックし、オブジェクトプロパティにアクセスします。



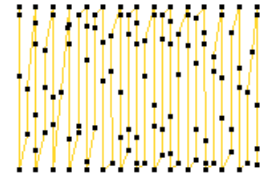
- ◀ ランダムフィールドで、針落ち乱発生値を 0% から 100% の間で指定します。



針落ち乱発生値 : 10%
オフセットフラクション
A: 0.25, B: 0.25



針落ち乱発生値 : 50%
オフセットフラクション
A: 0.25, B: 0.25



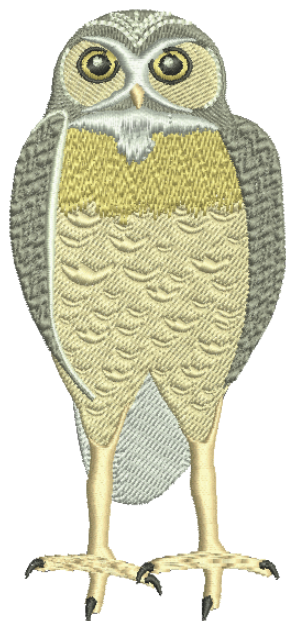
針落ち乱発生値 : 100%
オフセットフラクション
A: 0.25, B: 0.25



参考 一般的に数値を 50mm 辺りにすると、良い結果が得られます。

プログラムスプリットでテクスチャを作成する

プログラムスプリットは、針落ちでパターンの繰り返しを作成する装飾的な埋め込みステッチです。定型のパターンを選択するか、または独自のものを作成します。



プログラムスプリットを適用する



埋め縫いステッチタイプ>プログラムスプリットを使用し、針落ちがパターンの繰り返しを形成する装飾的な埋め込みステッチを作成します。右クリックで設定します。



アウトラインステッチタイプ>プログラムスプリットを使用し、装飾的な針落ちパターンに一定幅のボーダーやコラムを作成します。右クリックで設定します。

プログラムスプリットは、様々なオブジェクトに適用することができます。効果を適用する前でも、後からでも設定を調整できます。プログラムスプリットパターンのライブラリから選択します。

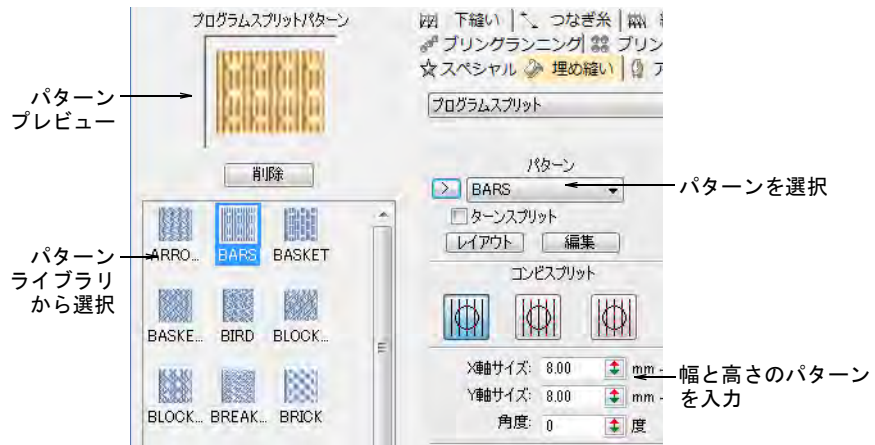




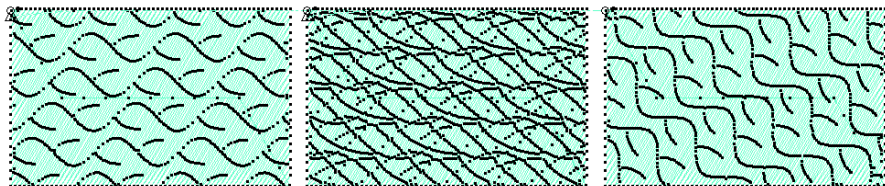
メモ プログラムスプリットを使用してオブジェクトを作成する場合は、**ステッチ角度**のデジタイズに注意が必要です。ステッチの列がパターンラインと平行な場合、それらはほとんど交差しないためパターンがうまく現れません。パターンには45度のステッチ角度が適しています。

プログラムスプリットを適用するには

- ◀ **プログラムスプリットアイコン**をクリックします。プログラムスプリットは、現在の設定をベースに新しい / 選択したオブジェクトに適用されます。
- ◀ **プログラムスプリットアイコン**を右クリックし、オブジェクトプロパティにアクセスします。
- ◀ ドロップリストからパターンを選択します。または矢印ボタンをクリックして、パターンライブラリを開きます。



- ◀ **サイズ X/Y フィールド**で、パターンのサイズを調整します。倍率ロックは縦横比を固定します。**角度設定**で、形状内のパターンの方向を決めます。



初期値

X軸サイズとY軸サイズ
を増加

調整した角度



参考 タタミパターンはカーブした埋め縫いと組み合わせて、ユニークな効果を作成することができます。

関連項目

◀ カーブした埋め縫い

コンビスプリットを適用する

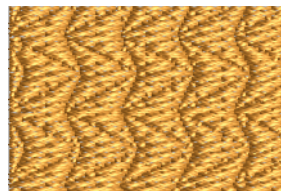
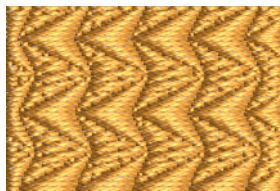
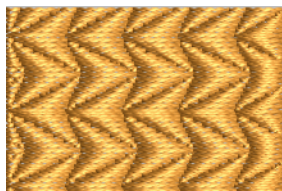


埋め縫いステッチタイプ>プログラムスプリットを使用し、針落ちがパターンを繰り返すを形成する、装飾的な埋め込みステッチを作成します。



アウトラインステッチタイプ>プログラムスプリットを使用し、装飾的な針落ちパターンに一定幅のボーダーやコラムを作成します。右クリックで設定します。

通常のプログラムスプリットは、サテンの前景と背景から成っています（例：サテンの中にサテン）。パターンがオーバーラップしていない場合、背景にジャンプステッチやギャップが生じる場合があります。この場合、サテンとタタミステッチの異なる組み合わせから選択ができます。

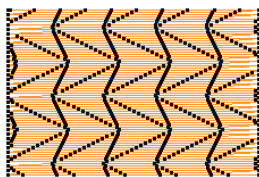


コンビスプリットを適用するには

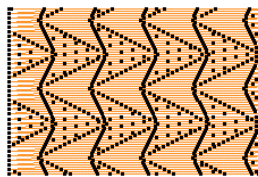
- 1 プログラムスプリットアイコンを右クリックし、オブジェクトプロパティにアクセスします。



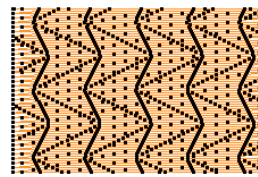
- 2 コンビスプリットパネルで、希望のオプションをクリックします。



サテンの中にサテン



サテンの中にサテン



タタミの中にタタミ

含まれるオプション：

オプション	機能
サテンの中にサテン	これは標準プログラムスプリットのステッチタイプで、ステッチ数が最小になります。
サテンの中にサテン	このオプションは、パターンは小さいけれどもコラムと列の間隔が広い場合に、長いステッチを避けたい場合に使用します。
タタミの中にタタミ	前景、背景共にタタミを使用します。このオプションは、大きなオブジェクトで長いスケッチを避けたい場合に使用します。

プログラムスプリットの設定



埋め縫いステッチタイプ > プログラムスプリットを使用し、針落ちがパターンの繰り返しを形成する、装飾的な埋め込みステッチを作成します。



アウトラインステッチタイプ > プログラムスプリットを使用し、装飾的な針落ちパターンに一定幅のボーダーやコラムを作成します。右クリックで設定します。

プログラムスプリットは、画面上または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。

縦列の幅 & 横列の高さ

この間隔の設定により、格子ライン間の距離が決定されます。パターンは格子ラインが交差する位置に配置されます。各パターンの中心が格子の交差点に並べられます。



初期設定の間隔値

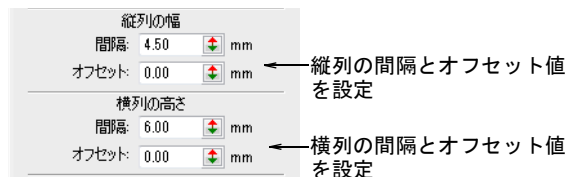


縦列の間隔を増加



横列の間隔を減少

最初の設定ではシンプルな格子が定義されており、間隔はパターンの大きさと等しくなります。縦のオフセットは 0.00mm にセットされている為、列は垂直な格子となります。

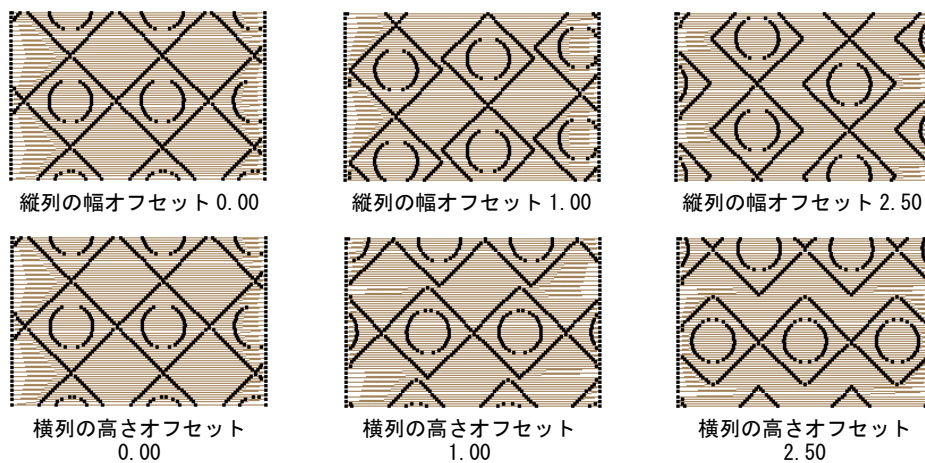


縦列 & 横列のオフセット

3つのプログラムスプリットの組み合わせ（サテンの中にサテン、サテンの中にタタミ、タタミの中にタタミ）を使用して、縦列と横列にオフセットを適用しパターンを変化させることができます。タタミステッチのオフセットで背景の生地を表すこともできます。

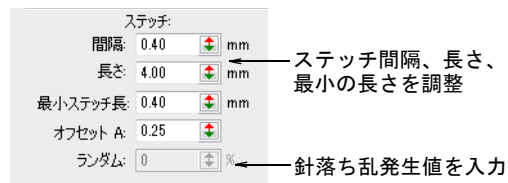


両方のオフセットが0に設定されている場合、格子の縦横のラインは完全に垂直に交わります。結果として、0からパターンサイズの半分の値の間を使用することになります。例えば、パターンサイズが8mmであれば、0mmから4mmの間のオフセット値を縦列と横列にしようすることになります。

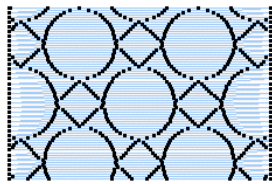


ステッチの設定

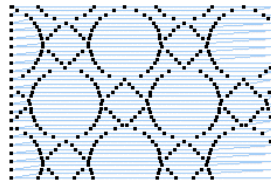
他の埋め込みステッチタイプと同じ要領で、プログラムスプリットオブジェクトのステッチ長、**最小ステッチ長**、間隔を特定します。「針落ち乱発生値」を使用すると、針落ちが規則的なパターンを作ってしまうのを防ぎ、ステッチを形状内に無作為に配分します。



ステッチ間隔フィールドで、ステッチ間隔値を入力します。タタミの場合、前進するステッチの2列間の距離を、サテンの場合、前進する各ステッチの距離となります。



初期設定の間隔値

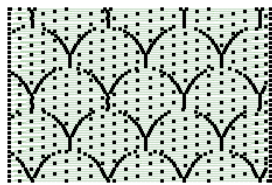


ステッチ間隔を増加

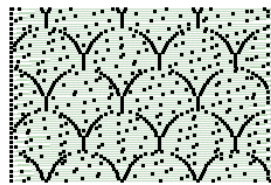


ステッチ間隔を減少

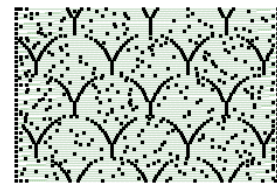
ランダムフィールドで、針落ち乱発生値を0%から100%の間で指定します。針落ち乱発生値はパターンを形成する針落ちには影響しません。通常、およそ50%の値で良い結果が得られます。



針落ち乱発生値 0%



針落ち乱発生値 25%



針落ち乱発生値 90%

タタミステッチのオフセット

サテンの中にタタミ、またはサテンの中にサテンを使用している場合は、タタミステッチのオフセットもコントロールすることができます。

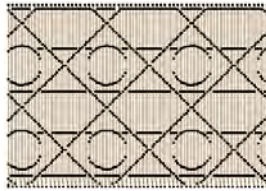


タタミは主に長いステッチを避けるために使用するものであり、プログラムスリットのパターンを目立たなくするようにはっきりとした外観は避けましょう。その為、標準的なオフセット値は0.2mmから0.4mmに間になります。

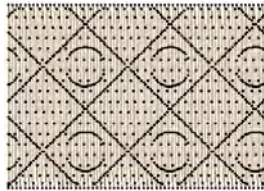


← ステッチのオフセット
を入力

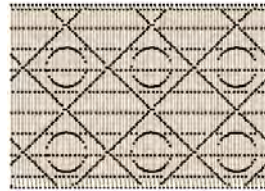
ステッチ>オフセットAフィールドで、各ステッチのオフセットを入力します。このオフセットは、ステッチの針落ちラインをコントロールします。



オフセット A: 0.00



オフセット A: 0.25



オフセット A: 0.50

関連項目

◀ [タタミオフセットで装飾的な効果を作成する](#)

プログラムスプリットをレイアウトする

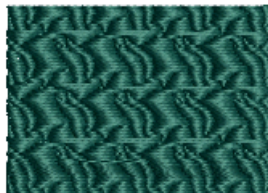


埋め縫いステッチタイプ>プログラムスプリットを使用し、針落ちがパターンの繰り返しを形成する、装飾的な埋め込みステッチを作成します。



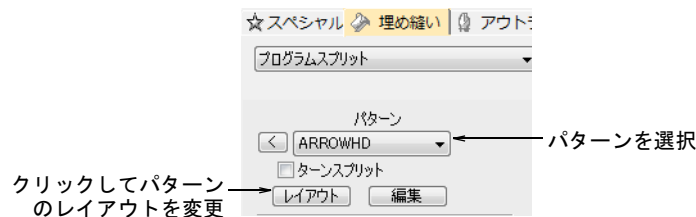
アウトラインステッチタイプ>プログラムスプリットを使用し、装飾的な針落ちパターンに一定幅のボーダーやコラムを作成します。右クリックで設定します。

モチーフフィルと似た方法で、プログラムスプリットのパターンを画面上でレイアウトできます。ガイドとなるパターンを使用して、パターン全体のサイズ変更、間隔の調整、変形、オフセットの調整を行います。

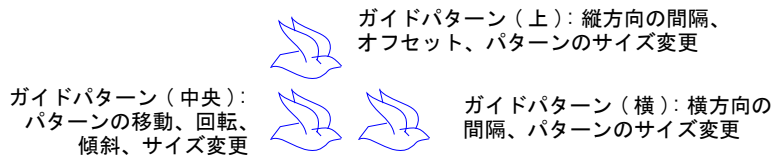


プログラムスプリットをレイアウトするには

- 1 プログラムスプリットアイコンを右クリックし、オブジェクトプロパティにアクセスします。

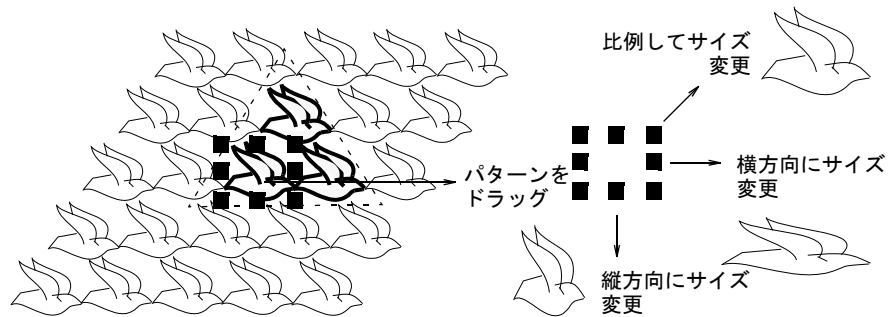


- 2 ドロップリストからパターンを選択します。または矢印ボタンをクリックして、パターンライブラリを開きます。
- 3 レイアウトをクリックします。3つの青いガイドパターンでレイアウトを変更します。



- 4 ガイドパターンを調整して効果を作成します。

- ◀ 真ん中のガイドパターンを選択&ドラッグして、パターンを移動します。
- ◀ ガイドパターンを選択し、選択ハンドルをドラッグしてパターンのサイズを変更します。

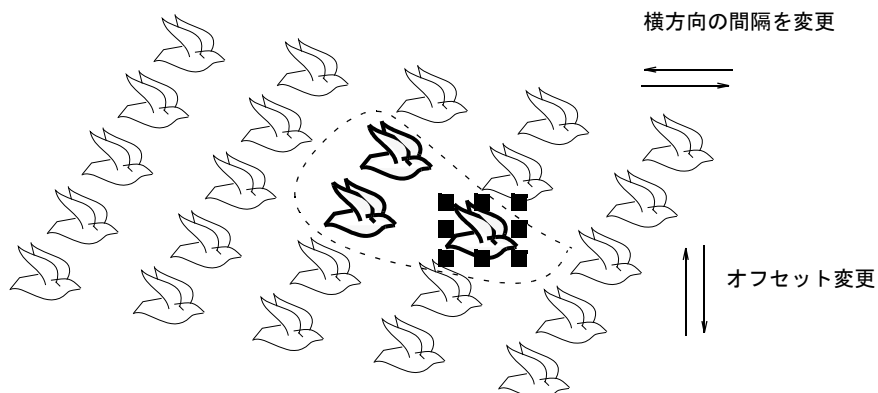


- ◀ 中央のガイドを2回クリックし、回転ハンドルを表示してパターンを回転させます。コーナーハンドルをクリックして、それをドラッグして回転させます。
- ◀ 中央のガイドを2回クリックし、傾斜ハンドルを表示してパターンを傾斜させます。

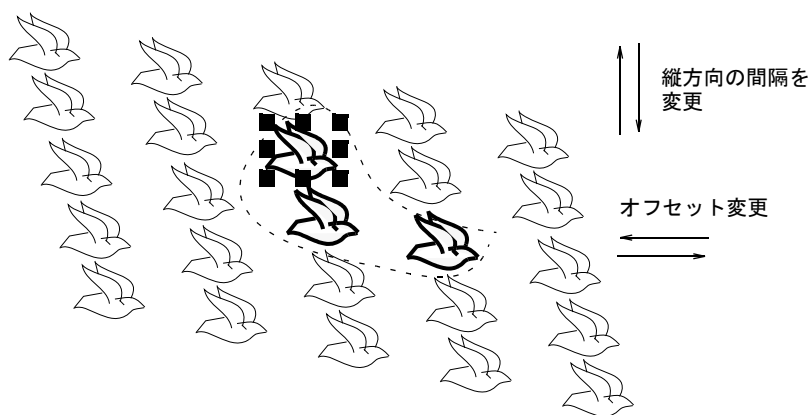


- ◀ 横のガイドを選択し、それを左右にドラッグして横方向の間隔を変更します。

- ◀ 横のガイドを選択し、それを上下にドラッグしてコラムのオフセットを変更します。



- ◀ コラムと同じように列の間隔とオフセットを変更します。



5 Enter を押して適用

関連項目

- ◀ [画面上でモチーフフィルをレイアウトする](#)

ユーザーズプリットでパターンを作成する

プログラムスプリットで、使用する独自のパターンを作成できます。これと同じパターンは、フレックススプリット効果と併用することもできます。

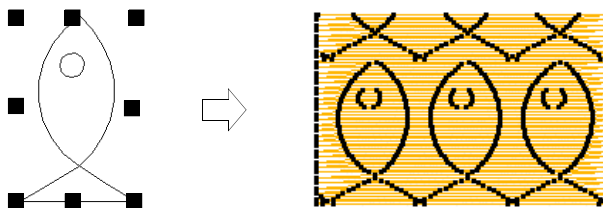


分割パターンを作る

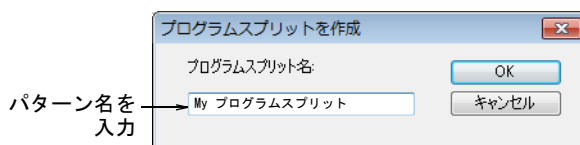
プログラムスプリットで独自のパターンを作成できます。パターンは刺繍オブジェクトのアウトラインから、または**ドローイングオブジェクト**から作成できます。フレックススプリット作成したパターンはに使用することもできます。

分割パターンを作るには

- 1 パターンに使用したいオブジェクト（複数可）を選択します。



- 2 オブジェクト>プログラムスプリットを作成を選択します。



- 3 プログラムスプリットを作成ダイアログで名前を入力します。
- 4 OK をクリックします。
パターンリストで新規パターンが自動的に選択されます。

関連項目

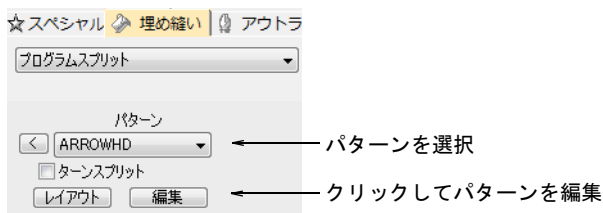
- ◀ [プログラムスプリットでテクスチャを作成する](#)
- ◀ [フレックススプリット](#)

分割パターンを編集する

パターンを編集するとオブジェクトのレイアウトだけでなく、パターンそのものを変更することになります。

分割パターンを編集するには

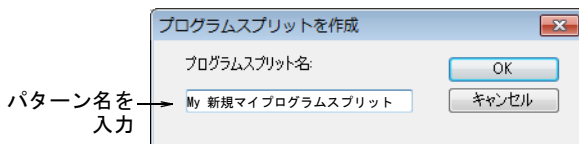
- 1 プログラムスプリットアイコンを右クリックし、オブジェクトプロパティにアクセスします。



- 2 パターンを選択して、編集ボタンをクリックします。



- 3 Shift+0 を押して、パターンをズームインします。
- 4 必要に応じてパターンのサイズを変更したり、変形したりします。
- 5 パターンを選択した状態で、オブジェクト>プログラムスプリットを作成を選択します。



- 6 プログラムスプリットを作成ダイアログにパターン名を入力します。
 - ◀ 既存のパターンをベースに作成する場合、新規名を入力します。
 - ◀ 既存のパターンを上書きする場合、オリジナルの名前を入力します。
- 7 OK をクリックします。パターンリストにそのパターンが自動的に選択されています。

関連項目

- ◀ [プログラムスプリットでテキストを作成する](#)
- ◀ [フレックススプリット](#)

ユーザースプリット



デジタルイズ > 複合埋め縫いを使用し、ステッチ角度が一つの埋め縫い形状をデジタルイズします。右クリックで設定します。

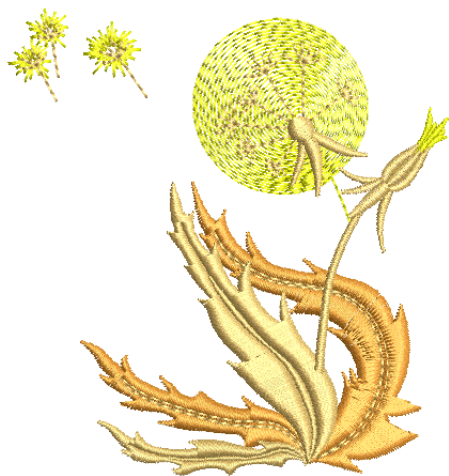


ステッチ効果 > ユーザースプリットを使用し、独自のスプリットライン効果を作成します。右クリックで設定を調整します。



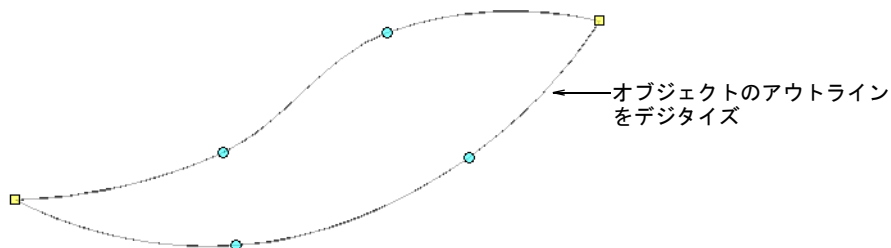
ステッチ編集 > オブジェクト変形を使用し、選択したオブジェクトの変形、ステッチ角度の編集、開始 / 終了点の調整を行います。

ユーザースプリット機能は「分割ライン」と呼ばれる針落ちラインをデジタルイズして、埋め込みオブジェクトに詳細を追加できます。分割ラインは**オブジェクトプロパティ**として保存されます。異なるステッチタイプを適用するなどして、ステッチが再生成されても、スプリットラインは維持される。



ユーザースプリットを用いて新規オブジェクトを作成するには

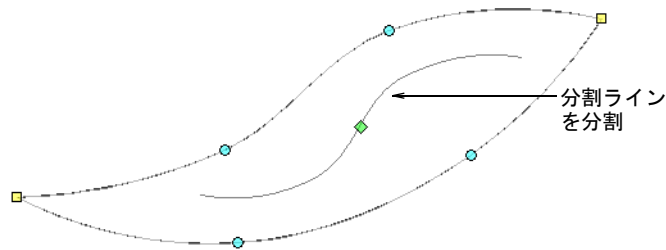
- 1 複合埋め縫いなどの埋め縫い入力方法と適切なステッチタイプを選択します。
- 2 ユーザースプリットアイコンをクリックします。
- 3 プロンプトラインの指示に従って、通常行うようにオブジェクトの輪郭、開始 / 終了点と**ステッチ角度**をデジタルイズします。



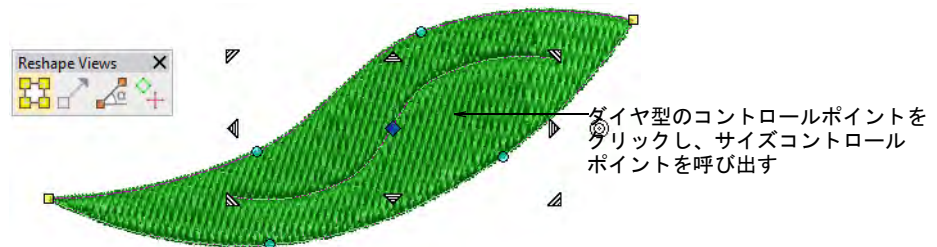
オブジェクトを作成したら、分割ラインをデジタイズするよう指示ができません。

4,523 X= -70.96 Y= 8.37 L= 71.45 A= 173.27 サテン自動 90%
カーブ1のポイント1を入力して下さいまたはEnterを押して初期設定ユーザースプリットを使用

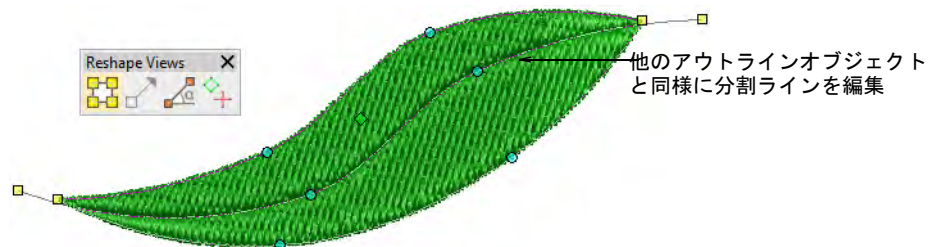
- 4 分割ラインをデジタイズするか、**Enter** を押し初期設定を受け入れます。更に分割ラインを追加するには、このステップを繰り返します。



- 5 初期設定を受け入れた場合、**オブジェクト変形**をクリックします。分割ラインの中央にあるダイヤ型のコントロールポイントをクリックし、サイズコントロールポイントを呼び出します。これらを使用し、分割ラインを回転させたり、サイズや配置を変更します。



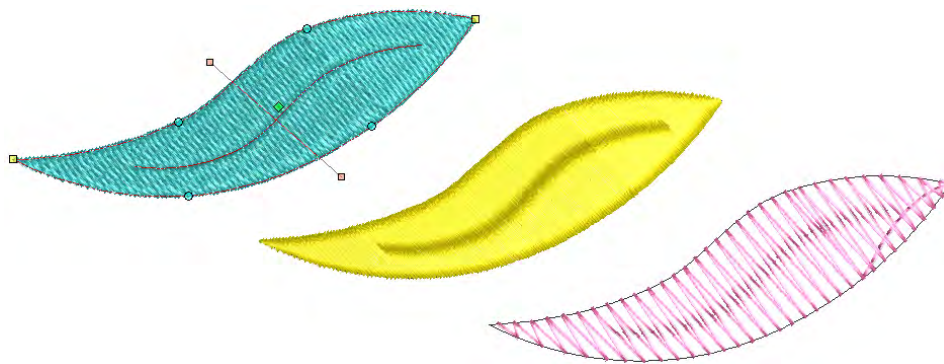
- 6 あるいは、分割ラインをクリックします。**変形ビューツールバー**と共に、**コントロールポイント**が表示されます。これらを使用し、他のアウトラインオブジェクトと同様に、分割ラインを編集します。注意：分割ラインはオブジェクトを超えて延長することができます。



- 7 **Esc** を押して終了します。

使用時のヒント

- ◀ ユーザースプリットは、タタミ（最も一般的）、サテン、場合によってはジグザグのステッチタイプに適用することができます。
- ◀ サテンを使用している場合、自動スプリットはオフにしておくとういでしょう。
- ◀ 分割ラインをステッチ角度とほぼ垂直にデジタイズすると、良い結果が得られるでしょう。



関連項目

- ◀ [刺繍オブジェクトを变形する](#)
- ◀ [ユーザー設定スプリットをデジタイズする](#)

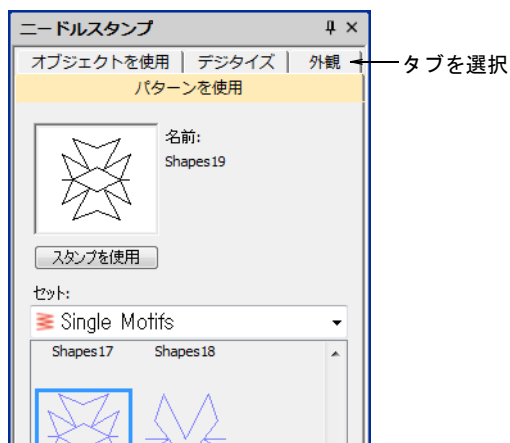
ニードルスタンプでパターンを作成する

ニードルスタンプでは「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することができます。ニードルスタンプはどのベクターや刺繍形状でも使用できます。



ニードルスタンプドッカー

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、デジタイズと外観の4つのタブがあります。



これらのタブには以下の機能があります。

タブ	機能
パターンを使用	定型のスタンプパターンを選択し、選択したオブジェクトに適用します。
オブジェクトを使用	選択したアウトラインを、一時的にスタンプとして使用します。ベクターグラフィックも使用することができます。
デジタイズ	ユーザー設定スプリットをデジタイズします。
外観	効果を和らげたり、強めたりします。

定型パターンを適用する



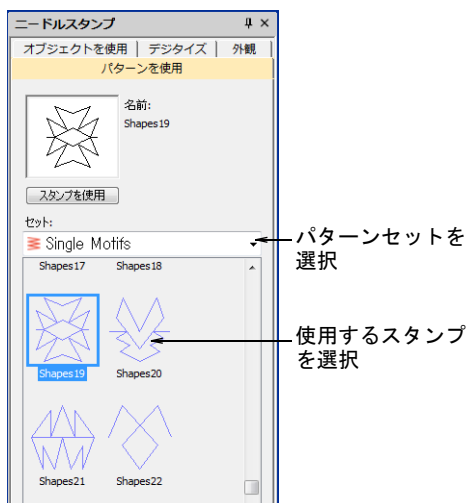
ドッカー>ニードルスタンプでニードルスタンプをテンプレートとして使用し、針落ちを作成するのに使用します。

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し、適用することができます。刺繍オブジェクトを選択した状態でも、未選択の状態でも使用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（単数または複数）、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することができます。

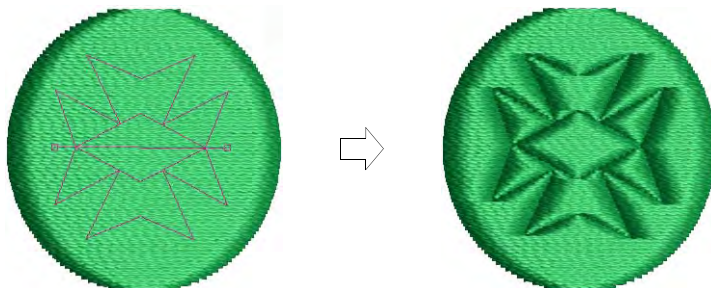
定型パターンを適用するには

- 1 必要に応じて、刺繍オブジェクトを選択 / 未選択します。

- 2 ニードルスタンプアイコンをクリックします。初期設定でパターンを使用タブが開きます。



- 3 セットリストから、パターンセットを選択します。ドロップリストには、定型のパターンセットとユーザー設定したセットが含まれています。セットの多くは、モノグラミングなどのほかの機能と共有されています。
- 4 定型のスタンプパターンを選択します。プレビューパネルにサムネイルが表示され、スタンプを使用ボタンが使用可能になります。
- 5 スタンプを使用ボタンをクリックして、マウスポインタをデザインウィンドウに移動します。
- 6 ターゲットとなるオブジェクト上で、マウスポインタを希望の位置まで移動させます。
 - ◀ スタンプを反転するには右クリックします。
 - ◀ オートスクロールを防ぐには、Shift を押します。
- 7 アンカーポイントを修正するには、マウスボタンをクリックします。



- 8 アンカーポイントでパターンを希望の位置まで回転させます。
- 9 または Shift キーを押しながら、マウスポインタを移動させてスタンプを拡大 / 縮小します。

10 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。
- ◀ オブジェクトが選択されていない場合、スタンプパターンは適用可能なオブジェクトに適用されます。

11 機能を終了するには、**Esc** を押します。



メモ **名前変更**と**削除**ボタンは、ユーザー設定スタンプパターンが選択されている場合はいつでも使用できます。**名前変更**ボタンをクリックすると、**スプリットパターン名を変更**ダイアログが開きます。



参考 **外観**タブの**柔らかスタンプ**と**浮き出しスタンプ**オプションは、スタンプの効果をやわらげたり、強調させたりするのに使用します。

関連項目

- ◀ [ライブラリにスタンプを追加する](#)
- ◀ [ニードルスタンプの外観](#)

オブジェクトをニードルスタンプとして使用する



ドッカー > ニードルスタンプでニードルスタンプをテンプレートとして使用し、針落ちを作成するのに使用します。

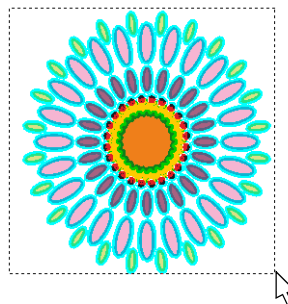
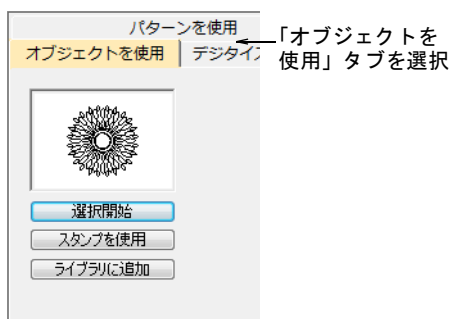
オブジェクトを使用タブは、デザインウィンドウにあるオブジェクトのアウトラインを選択し、スタンプとして適用したり、後で使用できるようライブラリに保存することができます。スタンプの土台として、ベクターや刺繍オブジェクトを使用できます。

オブジェクトをニードルスタンプとして使用するには

- 1 スタンプとして使用する刺繍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。



- 2 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。



- 3 選択開始ボタンをクリックします。事前を選択したオブジェクトは、選択されたままとなります。
- 4 デザインウィンドウ内のオブジェクトに、マウスポインタを重ねます。
- 5 スタンプを使用ボタンをクリックして、ニードルスタンプとして選択を適用します。



- 6 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。



参考 スタンプの材料として、レタリング、刺繍、TrueType も使用することができます。



文字を選択し、
スタンプとして使用



参考 ビットマップイメージを使用したい場合は、CorelDRAW グラフィックスでビットマップ>アウトラインのトレースコマンドを使って、ベクターフォーマットに変換することができます。

関連項目

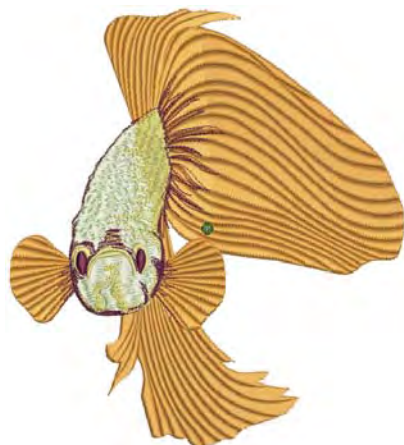
- ◀ [ライブラリにスタンプを追加する](#)

ユーザー設定スプリットをデジタイズする



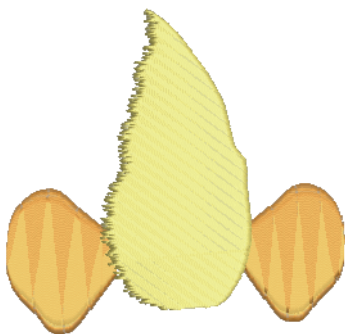
ドッカー>ニードルスタンプでニードルスタンプをテンプレートとして使用し、針落ちを作成するのに使用します。

デジタイズタブでは分割ラインをデジタイズして直接適用したり、デザインウィンドウにある適用可能なオブジェクトに使用します。

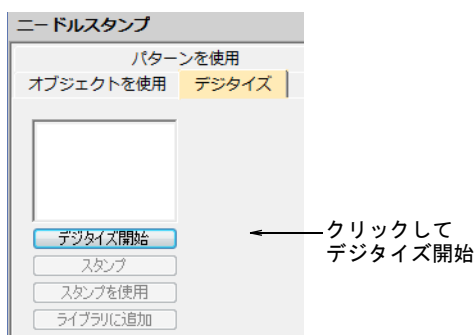


ユーザー設定スプリットをデジタイズするには

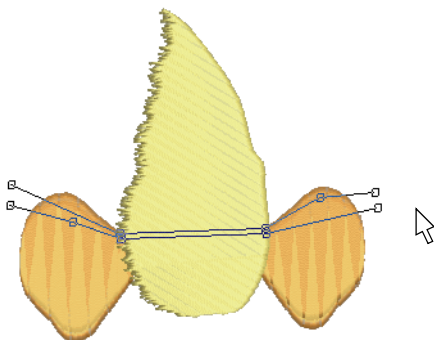
- 1 必要に応じて、**刺繍オブジェクト**を選択 / 未選択します。刺繍オブジェクトがすでに選択されている場合、デジタイズしたスタンプは選択オブジェクトのみに適用されます。



- 2 ニードルスタンプアイコンをクリックし、ダイアログの**デジタイズ**タブを選択します。



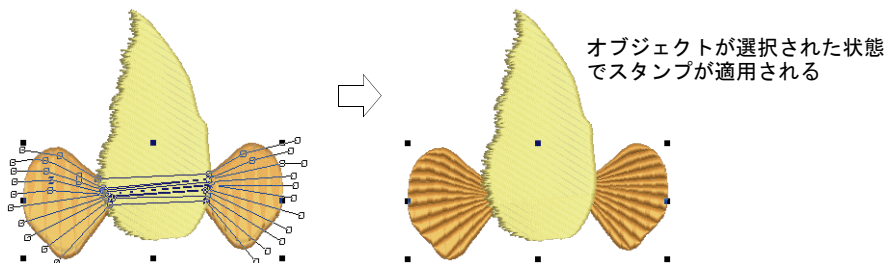
- 3 **デジタイズ開始**ボタンをクリックします。スタンプのアウトラインの開始点を入力するよう指示があります。



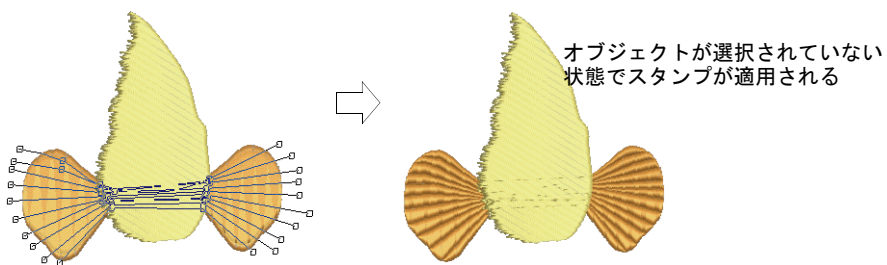
- 4 分割ラインをデジタイズします。

- ◀ Enter を1回押し、区画を完了します。
 - ◀ 再度 Enter を押し、スタンプのデジタイズを終了します。
- 5 スタンプボタンをクリックします。

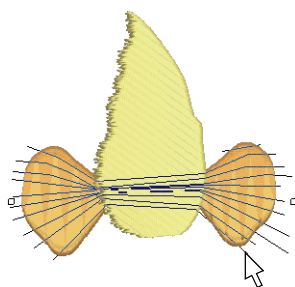
- ◀ スタンプボタンをクリックし、選択した適用可能オブジェクトのみスタンプを適用します。



- ◀ またはスタンプを使用し、オブジェクトが選択されていない状態で、適用可能オブジェクトにスタンプを適用します。スタンプの下にある各オブジェクトに適用されます。



- ◀ 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。



- 6 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。

関連項目

- ◀ [定型パターンを適用する](#)

◀ ライブラリにスタンプを追加する

ライブラリにスタンプを追加する



ドッカー>ニードルスタンプでニードルスタンプをテンプレートとして使用し、針落ちを作成するのに使用します。

この方法は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ライブラリに追加ボタンをクリックして開始します。



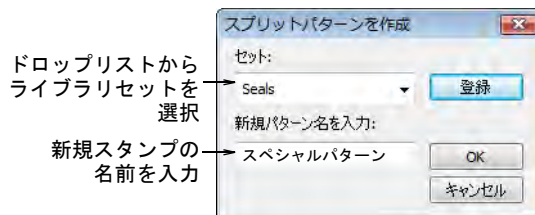
参考 ニードルスタンプ機能は、スタンプの土台としてベクターまたは刺繍オブジェクトのみ使用します。ビットマップイメージを使用したい場合は、CorelDRAW グラフィックスでビットマップ>アウトラインのトレースコマンドを使って、ベクターフォーマットに変換することができます。

ライブラリにスタンプを追加するには

- 1 ユーザー設定スタンプとして、ライブラリに追加したいオブジェクトを選択します。
 - ◀ ニードルスタンプ>デジタイズタブを使用して、その場でニードルスタンプをデジタイズします。
 - ◀ ニードルスタンプ>オブジェクトを使用タブを使用して、ニードルスタンプを決定します。

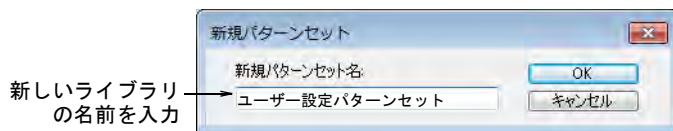


- 2 これらのタブいずれかのライブラリに追加ボタンをクリックします。スプリットパターンの作成ダイアログが開きます。

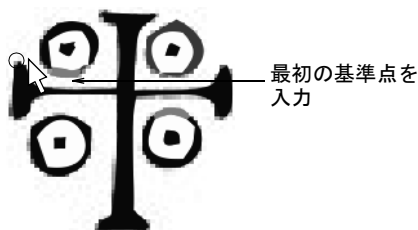


- 3 ドロップリストからセットを選択し、**作成ボタン**をクリックし新しいライブラリを作成します。

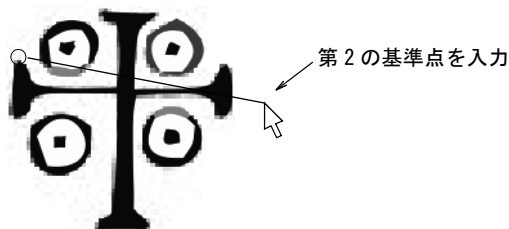
新しいライブラリを作成するには**新規パターンセット**ダイアログを使用し、**新規スタンプセット**を作成します。**パターンを使用**タブが選択されている場合、新しく作成したスタンプセットは**セットリスト**に表示されます。



- 4 新しいスタンプ名を入力し、**OK** をクリックします。最初の基準点をデジタイズするよう指示があります。
- 5 最初の基準点を入力します。
- ◀ **Enter** を押し、基準点を自動的に作成します。
 - ◀ マニュアルでスタンプを配置している場合、**アンカーポイント**として使用したい位置にマウスポインタを移動し、左クリックします。



- 6 第2の基準点を入力します。
- ◀ **Enter** を押し、基準点を自動的に作成します。
 - ◀ マニュアルでスタンプを配置している場合、**ガイドポイント**として使用したい位置にマウスポインタを移動し、左クリックします。



- 7 **OK** をクリックします。新しく作成されたスタンプは、**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。



メモ ユーザー設定スタンプパターンが選択されている場合、**名前変更**や**削除**ボタンは、**パターンを使用**タブでいつでも使用できます。

関連項目

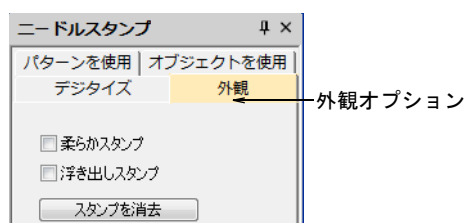
- ◀ ユーザー設定スプリットをデジタイズする
- ◀ オブジェクトをニードルスタンプとして使用する
- ◀ 定型パターンを適用する

ニードルスタンプの外観



ドッカー>ニードルスタンプでニードルスタンプをテンプレートとして使用し、針落ちを作成するのに使用します。

ニードルスタンプドッカーの外観タブには、効果を弱めたり強くしたりできる設定があります。



- ◀ 柔らかかスタンプを選択し、既存のスタンプの効果をやわらげます。



調整していない概観



柔らかくした外観



浮き出た外観

- ◀ 浮き出しスタンプを選択すると、ニードルスタンプの閉じた区画内にある分割が取り除かれます。



メモ スタンプを消去ボタンをクリックすると、既存のスタンプすべてが選択オブジェクトから取り除かれます。

ニードルスタンプを変形する



ステッチ編集>オブジェクト変形を使用し、コントロールポイントで選択したオブジェクトを変形します。

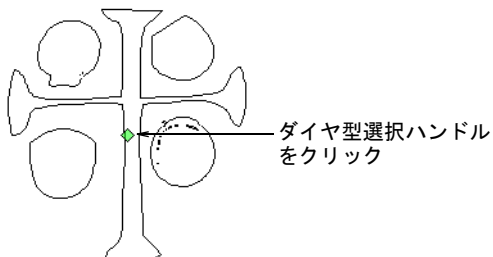


変形ビュー>変形ノードを表示を使用し、オブジェクト変形ツールを使用する際の変形ノード表示を切り替えます。

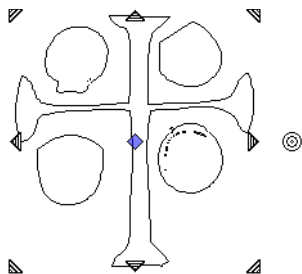
ニードルスタンプは**変形モード**で個々に移動、回転、サイズ変更、変形することができます。ニードルスタンプを変形すると、オブジェクトの針落ちは自動的にアップデートされます。

ニードルスタンプを変形するには

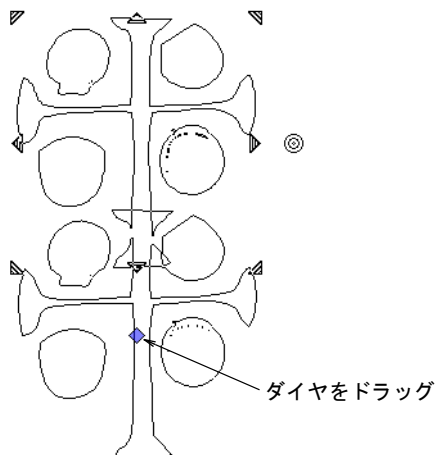
- ◀ **変形モード**でニードルスタンプを適用した**刺繍オブジェクト**を選択します。ダイヤ型の選択ハンドルが各スタンプの中央に表示されます。



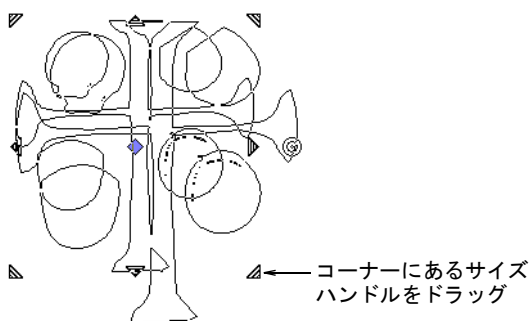
- ◀ **ダイヤ型選択ハンドル**を選択します。サイズ変更、伸縮、回転ハンドルが現れます。



- ◀ ダイアをドラッグしてスタンプを移動します。Ctrl キーを押し下げ、横軸または縦軸移動を抑制します。

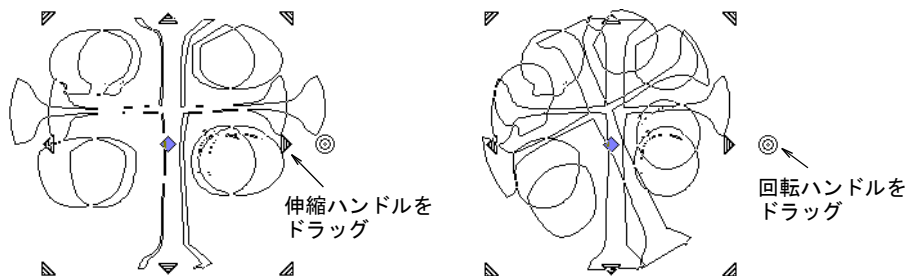


- ◀ コーナーにあるサイズハンドルをドラッグして、スタンプを拡大 / 縮小します。

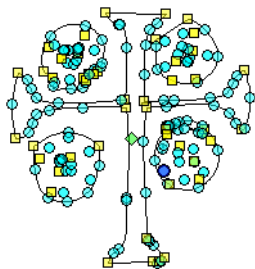


- ◀ Shift キーを押し下げ、スタンプの中央を中心にスタンプを拡大 / 縮小します。
- ◀ Shift キーを押し下げ、スタンプを比例的に拡大 / 縮小します。
- ◀ Ctrl と Shift キーを、コーナーにあるサイズハンドルをドラッグしている間に同時に押し下げ、スタンプの中央を中心にスタンプを比例的に拡大 / 縮小します。

- ◀ 伸縮ハンドルをドラッグし、スタンプを引き伸ばします。Shift キーを押し、中心から引き伸ばします。



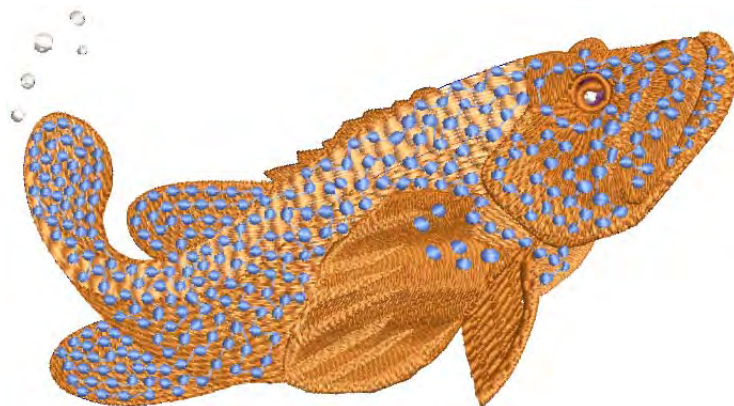
- ◀ 回転ハンドルをドラッグしてスタンプを回転します。
- ◀ スタンプのアウトラインをクリックし、コントロールポイントを表示します。これらを使用しスタンプを拡大 / 縮小します。








第 21 章


カーブしたステッチ

EmbroideryStudio には、カーブしたステッチを作成する様々なステッチタイプとテクニックがあります。これらは形状の輪郭をたどり、ステッチに動きと奥行きを与えることができます。ボーダーと埋め縫い両方に使用できるものもあります。



この章で紹介されているカーブしたステッチ効果には、以下が含まれています。

機能	概要
 ラインステッチ	ステッチは形状の輪郭に沿い、カーブや陰影効果を作成します。
 オフセット	形状の輪郭をたどる点で、ラインステッチに似ています。ターニングステッチと組み合わせて使用することができます。
 渦巻きフィル	中抜きがないシンプルな形状に最適です。ステッチ長が一定、または可変のランニングステッチと共に使用します。
 放射状埋め縫い	放射状埋め縫いはサテン、タタミ、プログラムスプリットで放射状にターンするステッチを生成します。
 フレックススプリット	プログラムスプリットパターンのラインは、オブジェクトの形状に合わせて形成されます。

機能	概要
 フローティング効果 / リキッド効果	デジタイズしたラインに沿って針落ちを形付けして、ユニークなカーブ効果を作成できます。

ラインステッチ埋め縫い

ラインステッチはカーブしたステッチで埋め込むステッチタイプで、コラム A/B またはサークル / リングオブジェクトに適用でき、アウトラインステッチにも使用できます。ステッチは形状の輪郭に沿い、カーブや陰影効果を作成します。平坦なタタミ縫いに比べ、ラインステッチは刺繍に動きを与えます。



ラインステッチ埋め縫いをデジタイズする



アウトラインステッチタイプ > ラインステッチを使用し、オブジェクトの輪郭に沿ってカーブしたステッチで陰影効果を作成します。右クリックで設定します。



埋め縫いステッチタイプ > ラインステッチを使用し、オブジェクトの輪郭に沿ってカーブしたステッチで陰影効果を作成します。右クリックで設定します。



デジタイズ > コラム A を使用し、幅とステッチ角度が可変のコラムを作成します。右クリックで設定します。

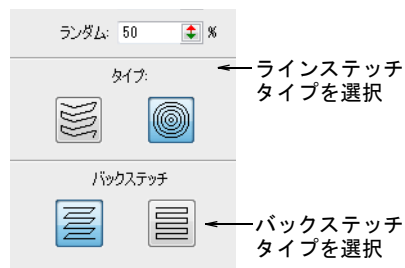


デジタルイズ>コラム B を使用し、ターンするステッチで非対称の形状のコラムを作成します。右クリックで設定します。



グラフィカルデジタルイズ>円・楕円形を使用し、円形または楕円形の刺繍オブジェクトをデジタルイズします。

オブジェクトプロパティ>埋め縫い>ラインステッチタブで、ラインステッチのオプションを設定します。ラインステッチは閉じたオブジェクトのほとんどに適用でき、標準、渦巻き、一定密度の3種類があります。



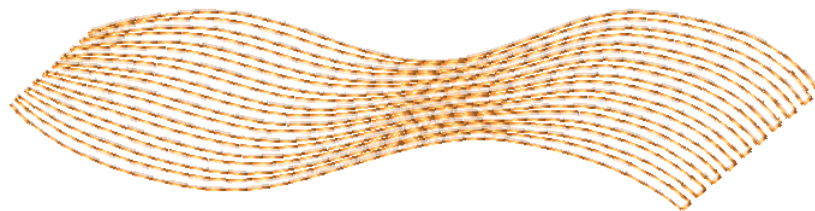
標準ラインステッチ



標準

形状に沿って往復するステッチの列を、デジタルイズしたステッチ角度に垂直に置きます。

ステッチのライン数は一定で、細い形状部分はステッチの間隔が狭く、広い部分ではより開いたステッチになります。



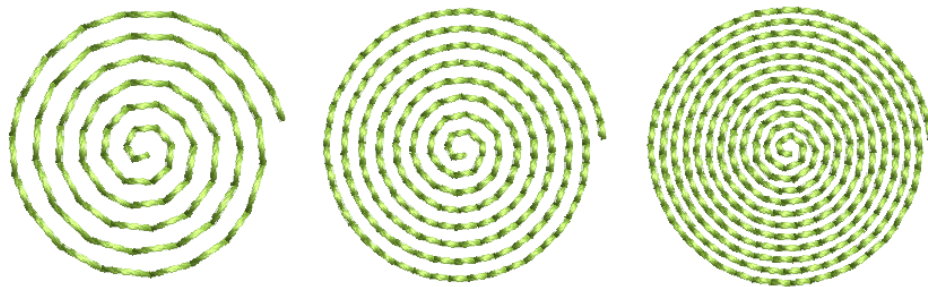
渦巻きラインステッチ



渦巻き

巻き状に形状を埋め込む、単一の連続したステッチのラインを作成します。

渦巻きは通常リングやボーダーに使用されますが、その他の閉じた形状にも適しています。



渦巻きラインステッチは、リングのような2つのアウトラインから成る閉じた形状にのみ使用できます。形状がきちり閉じていない場合、その形状は標準ラインステッチで埋め込まれます。



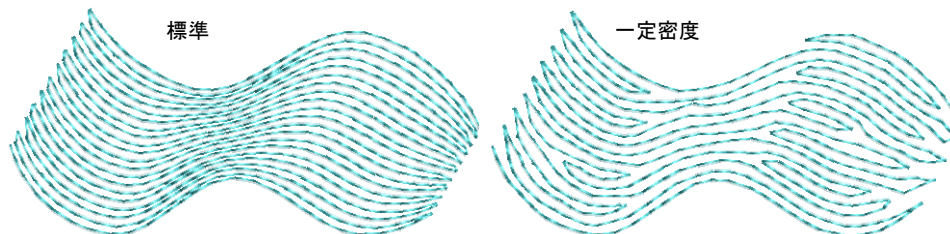
参考 形状を渦巻きラインステッチで埋め込みたい場合は、中心に非常に小さな穴がある閉じた形状を作成します。例えば渦巻きラインステッチで埋め込まれたサークルを作成するには、小さな穴のある太いリングをデジタル化します。

一定密度のラインステッチ



一定密度の
ライン
ステッチ 幅が可変の形状でも一定の密度を保ちます。

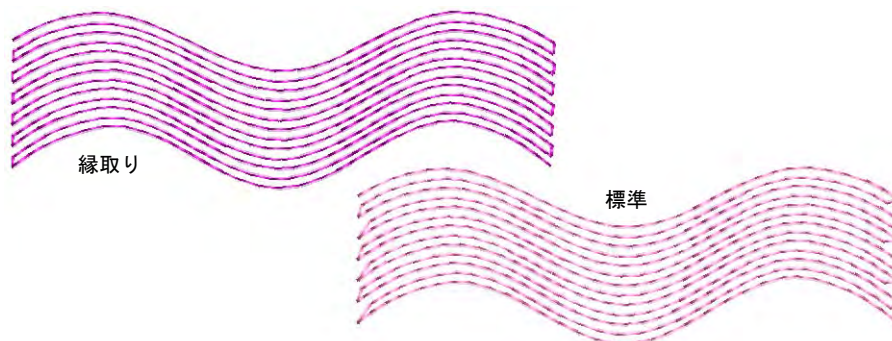
一定密度は、幅が可変の形状に適しています。ラインステッチは均一なステッチ密度で形状を沿います。





注意 EmbroideryStudio では、特定の形状一定密度のラインステッチは生成されないことがあります。ステッチは標準ラインステッチに戻ります。

バックステッチ

バックステッチパネルには、標準と縁取りの2種類のバックステッチがあります。



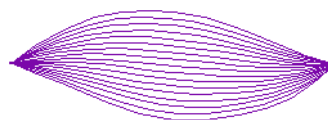
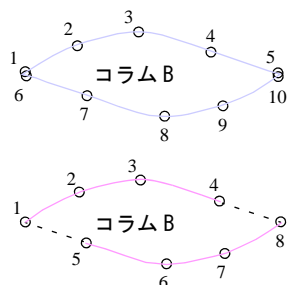
「バックステッチ」は埋め縫い内の一列おきに配置されるステッチを指します。スタイル（密度が高いか低いか）により選択します。

バックステッチ	機能
 標準	前方の列よりもわずかに短めのバックステッチの列を作成し、小さなステッチを減らします。これは密度の高い埋め込みに適しています。
 縁取り	平行なバックステッチの列が作成され、滑らかではっきりとした輪郭を作成します。これは密度の低い埋め込みに適しています。

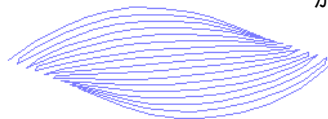
間隔が小さいと、縁取りバックステッチは適用されません。多数の小さなステッチによるダメージから生地を防ぎます。



参考 葉っぱやダイヤ、星など先の尖った形状をデジタイズする場合、先の部分を取り除きステッチが固まってしまふのを回避します。



形状の先にステッチが固まる



ラインステッチの設定



ステッチタイプ>アウトラインステッチ>ラインステッチを使用し、オブジェクトの輪郭に沿ってカーブしたステッチで陰影効果を作成します。右クリックで設定します。

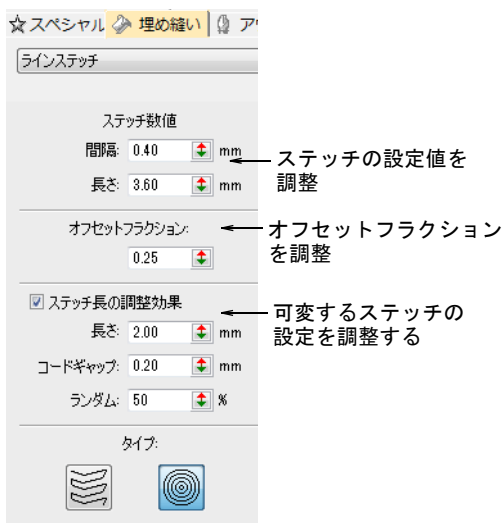


ステッチタイプ>埋め縫い>ラインステッチを使用し、オブジェクトの輪郭に沿ってカーブしたステッチで陰影効果を作成します。右クリックで設定します。

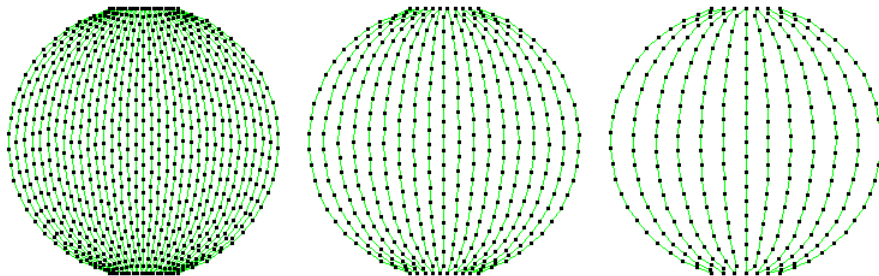
ラインステッチのステッチ長、間隔、オフセットフラクションを調整します。

ラインステッチの設定を調整するには

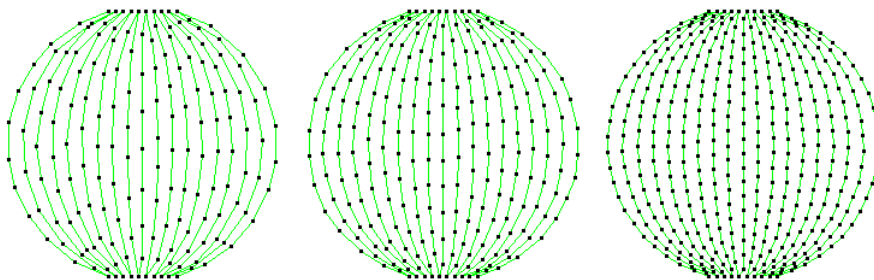
- ラインステッチアイコンを右クリックし、オブジェクトプロパティにアクセスします。



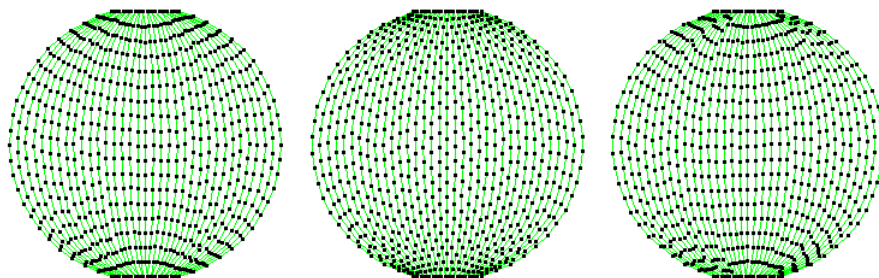
- 間隔設定は、ラインステッチの埋め縫いに一番明確な効果を与えます。目の詰まった / 開いた埋め縫いを調整するのに使用します。間隔値は形状の一番幅の広い場所を設定します。形状が狭くなると間隔は狭くなります。



- ◀ 埋め縫いの外観にははっきりした効果はありませんが、長さ設定は形状全体にステッチを一定に分配する助けになります。

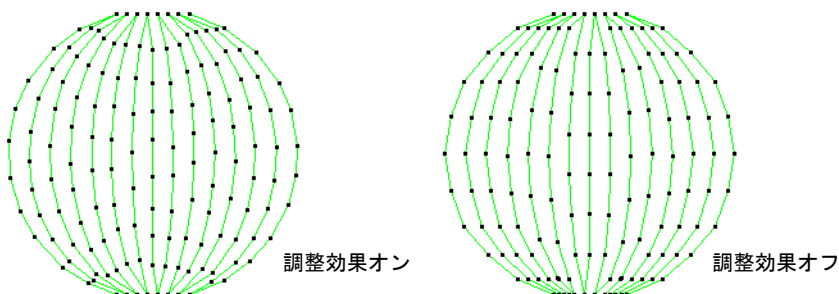


- ◀ オフセットフラクシオンは針落ちのパターンを制御し、ステッチを均一に分配して不必要に針落ちのラインができてしまうのを防ぎます。異なる設定を試し、針落ちポイントの最善の配分を見つけましょう。



最善の配分

- ◀ 必要に応じてステッチ長の調整効果をアクティブにします。ステッチ長はカーブがより一定になるよう、コーナーで自動的に調整されます。設定は単純なランニングステッチと同じです。



関連項目

- ◀ デジタイズ方法
- ◀ シンプルなランニングステッチ
- ◀ タタミの密度

オフセット埋め縫い

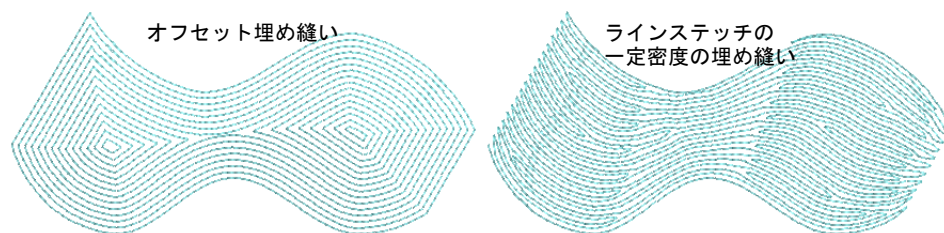


埋め縫いステッチタイプ>オフセット埋め縫いを使用し、閉じた形状にオフセットの埋め縫いを作成します。

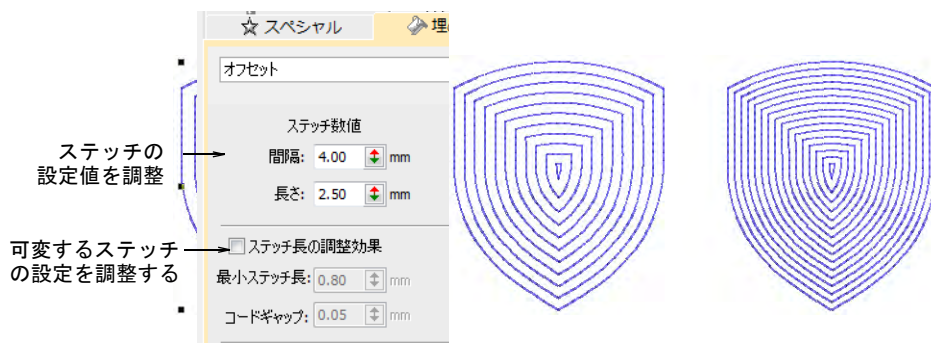
オフセット埋め縫いは、形状の輪郭に沿うカーブした埋め縫いステッチを生成する点でラインステッチと似ていますが、複合埋め縫いオブジェクトとターニングステッチオブジェクトにも適用することができます。これらはすべて編集可能で、変形操作に伴いオフセットは動的に再計算されます。ラインステッチのように、少ないステッチ数の開いた埋め縫いに使用するのがベストです。ステッチ角度は埋め縫いパターンには影響しません。



幅が可変の形状に適用すると、オフセット埋め縫いはラインステッチ>一定密度のように、幅の狭い部分でステッチが集積するのを防ぐよう、一定の配分の針落ちを生成します。



オフセット埋め縫いの設定は、ラインステッチの埋め縫いに似ています。間隔設定は、開きの少ない / より開いた埋め縫いを作成する際に、一番明確な効果を与えます。



関連項目

- ◀ デジタイズ方法
- ◀ 迷路フィル
- ◀ シンプルなランニングステッチ
- ◀ タタミの密度
- ◀ ステッチ長

渦巻きフィル



埋め縫いステッチタイプ > 渦巻きフィルを使用し、閉じた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。

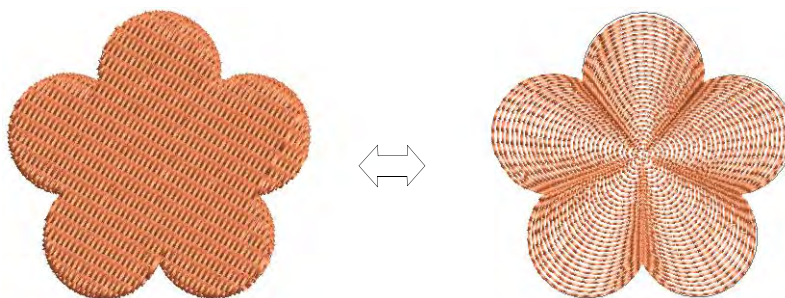
渦巻きフィルを使用し、形状の輪郭に沿う開いたステッチを作成します。デジタイズに動きを強調する時に便利です。穴や突出のないシンプルな形状だと、最高の結果を出すことができます。ステッチ長が一定、または可変のランニングステッチと共に使用します。長い形状だと、オブジェクトの境界線を越えてステッチが生成される場合がありますが、これをユニークな効果として使用することもできます。スカルプチャー、バックステッチ、ステムステッチ、ランニングステッチが使用できます。同様にベーシックな渦巻きフィルはモチーフランニン

グ、サテンアウトラン、シークインランニング、ブリングランニングに変換することができます。

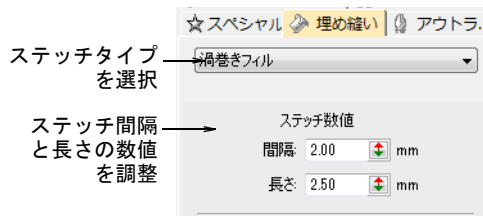


渦巻きフィルを作成するには

- ◀ 閉じた形状を作成するか選択し、渦巻きフィルをクリックします。



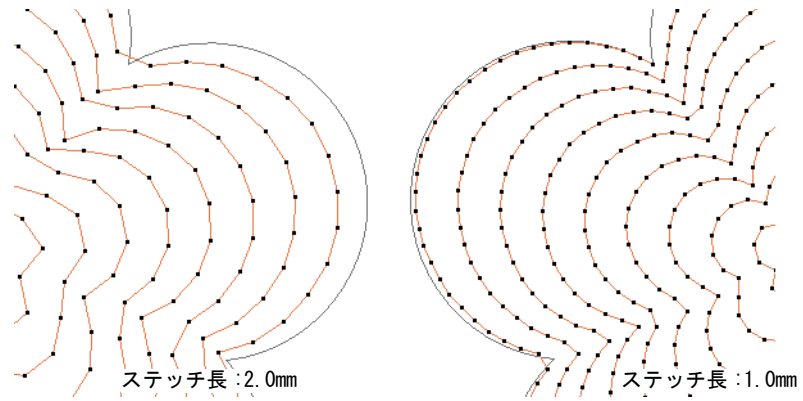
- ◀ 設定を変更するには、オブジェクトをダブルクリックまたは右クリックし、オブジェクトプロパティにアクセスします。



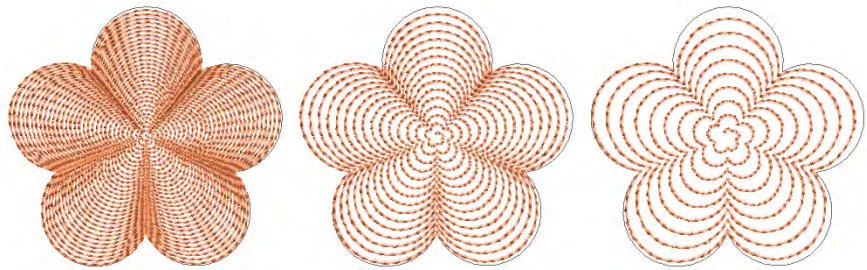
メモ ステッチの角度はパターンレイアウトに影響しません。

- ◀ 渦巻きステッチ設定を調整します。

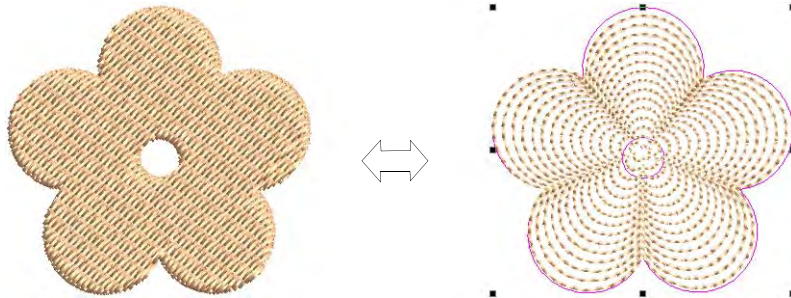
◀ 滑らかまたは鋭いカーブになるよう、ステッチ長を調整します。



◀ ステッチ間隔を調整して、目の詰まった / 開いたステッチを作成します。

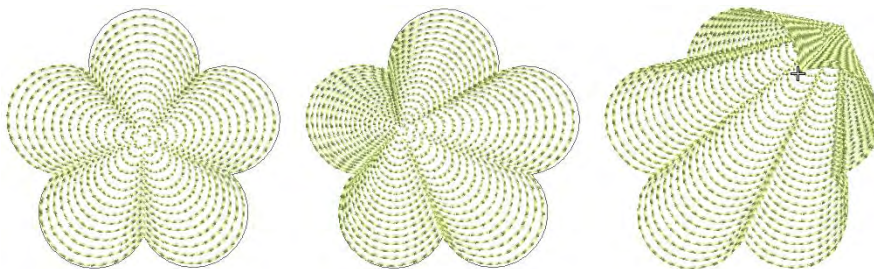


メモ 抜き穴のあるオブジェクトを使用する場合、渦巻きが適用されるとこの穴は無視されます。別のステッチタイプを適用すると抜き穴が戻ります。





参考 渦巻きの中心は**オブジェクト変形ツール**で変形したり移動することができます、それによりユニークな効果を生み出すことができます。中心はオブジェクトのアウトラインの外側にも移動させることができます。



関連項目

◀ [デジタイズ方法](#)

放射状埋め縫い

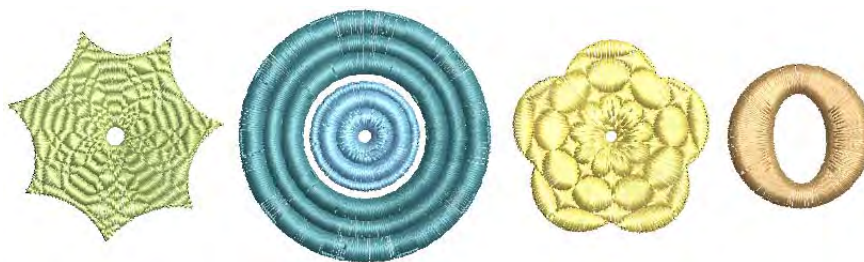


ステッチ効果 > 放射状埋め縫いを使用し、使用可能なステッチタイプで放射状にターンするステッチを作成します。



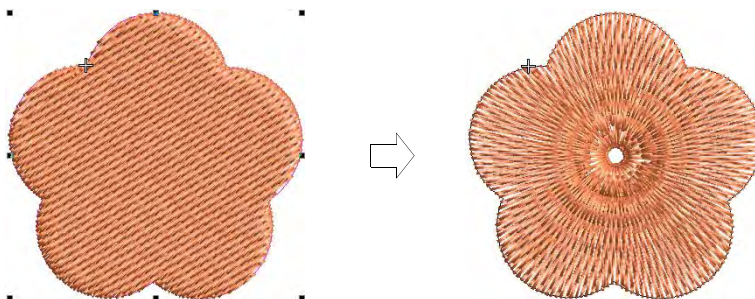
オブジェクト変形 > オブジェクト変形を使用し、選択したオブジェクトの変形ノードを表示します。

放射状埋め縫いはサテン、タタミ、プログラムスプリットオブジェクトに、放射状にターンするステッチを作成します。ステッチは縁の外側から中心に生成されます。中心は移動できます。効果はデジタイズ中にオン/オフにすることができます。ミラーマージやオーバーラップ自動削除などの操作は効果を維持します。

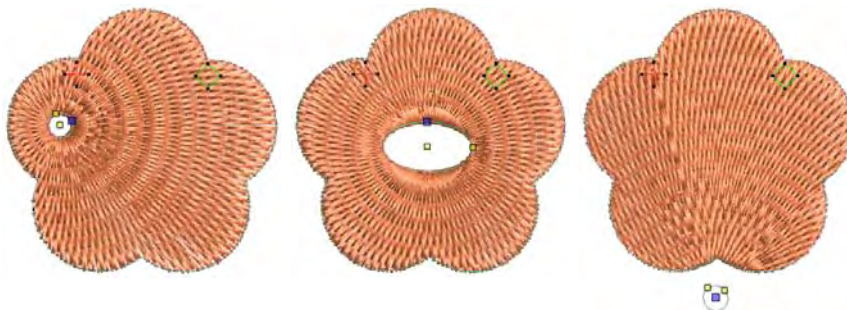


放射状埋め縫いを作成するには

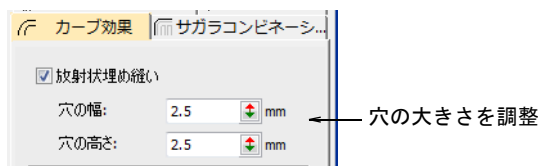
- ◀ 閉じたオブジェクトを選択し、放射状埋め縫いアイコンをクリックします。



- ◀ 変更するには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。オブジェクト変形モードでは、以下の操作を行うことができます。
 - ◀ 放射状のステッチの中心点を移動します。
 - ◀ 中心の穴のサイズを設定します。
 - ◀ サークル / 円・楕円形の穴の形を編集します。

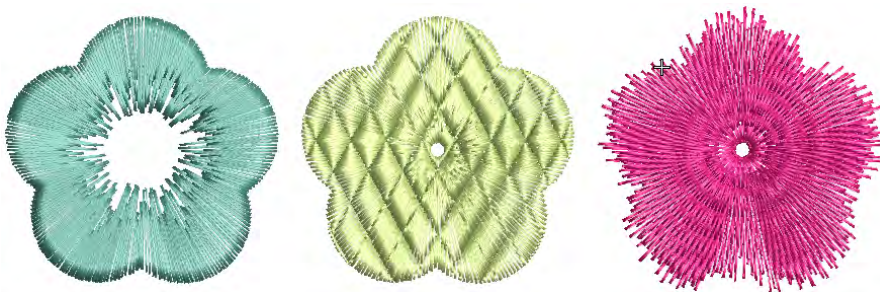


- ◀ 穴のプロパティはオブジェクトプロパティから変更することもできます。



参考 渦巻きフィルと同様に、放射状埋め縫い効果の中心は形状の外側やオブジェクトの穴の内側に移動し、基の形状を変えることなく様々な効果を生み出すことができます。

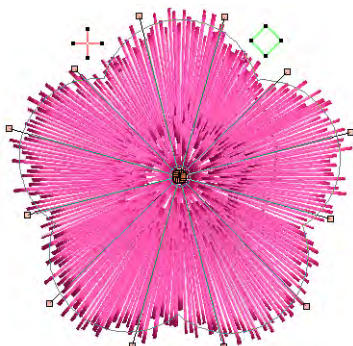
- ◀ 放射状埋め縫いにサテン、プログラムスプリット、ぼかしステッチを適用することもできます。



- ◀ Enter を押し適用するか、Esc を押して終了します。



メモ 放射状埋め縫いで生成したステッチ角度を直接編集することはできませんが、分解を適用して生成される、閉じたオブジェクトを編集することができます。ブランチングされたオブジェクトを分解するも併せてご覧ください。



使用時のヒント

すべてのパターン、ステッチ設定、オブジェクト（サイズが特定されているもの）が放射状埋め縫いに適しているとは限りません。特に大きなオブジェクトを使用している場合は以下に習い、中心にステッチが集中するのを防ぎましょう。

- ◀ 中抜き穴のサイズを増加させます。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します。
- ◀ ぼかしステッチを内側に追加します。
- ◀ ステッチ間隔を + 20%ほど増加します。
- ◀ 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ます。
- ◀ 小さなオブジェクトにはふちランニングの下縫いを使用し、オブジェクトの中心に集まるステッチ数を減らします。

- ◀ **放射状埋め縫い**はリング形状に適用できます。放射状ステッチの中心は、リングの中抜き穴の中に配置されます。必要に応じて**オブジェクト変形**で調整します。

フレックススプリット



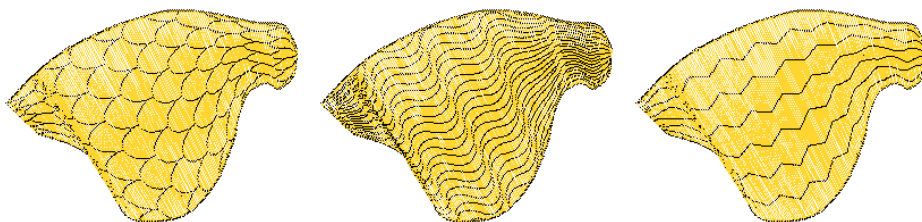
ステッチ効果>フレックススプリットを使用し、装飾的なスプリットパターンをステッチ角度に沿って作成し、オブジェクトの幅によりサイズ変更します。右クリックで設定します。

フレックススプリットは装飾的な効果で、プログラムスプリットパターンを使用してオブジェクトを埋め込みます。パターンフィルとカーブ埋め縫いの両方があります。パターンは**ステッチ角度**に従い、オブジェクトの幅に合わせて大きさが変化します。ターンするステッチや、コラム幅が可変のオブジェクトに使用します。フレックススプリットは様々なオブジェクトやステッチタイプに適用できます。既存のパターンを使用したり、自分で作成したものを使用します。

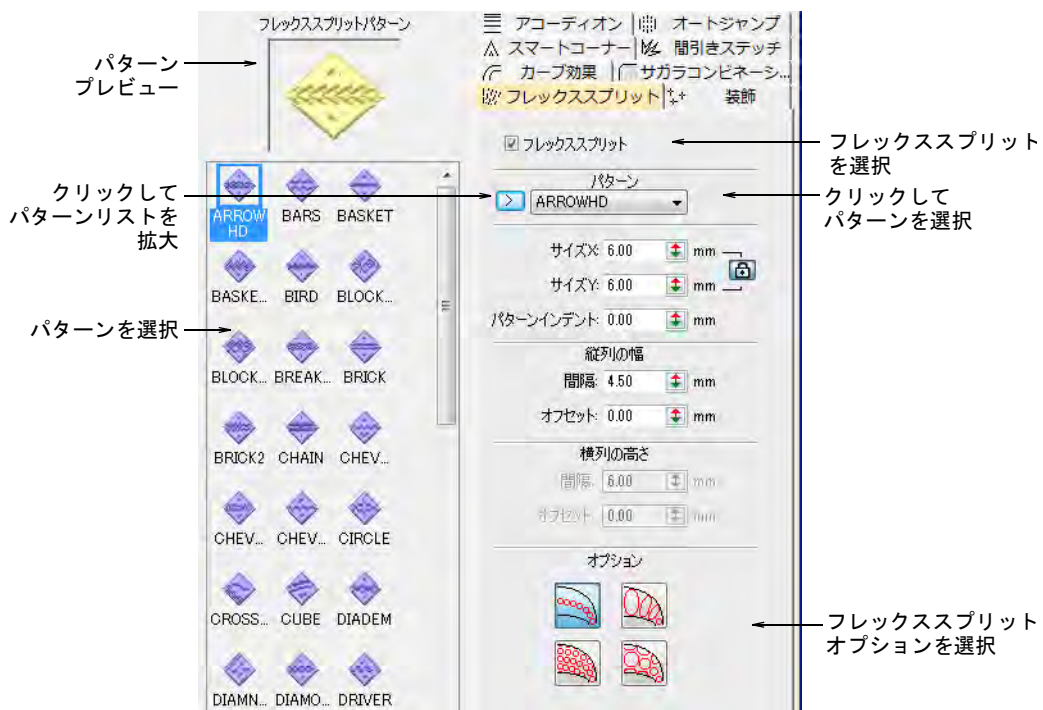


フレックススプリットを適用するには

- ◀ オブジェクトを選択して、フレックススプリットアイコンをクリックします。

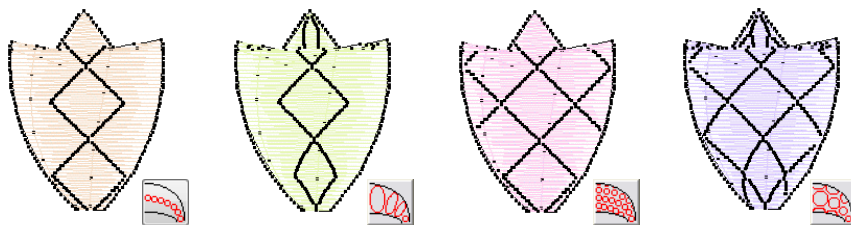


◀ 右クリックでプロパティにアクセスします。



◀ ドロップリストからパターンを選択します。または矢印ボタンをクリックして、パターンライブラリを開きます。

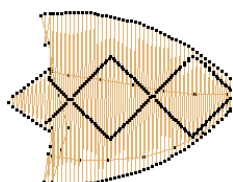
◀ 4つのオプションのいずれかを選択します。



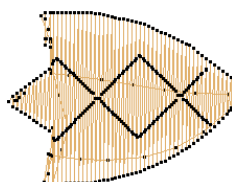
- ◀ **フレックスプリット設定でサイズ、パターンインデント、間隔、パターンのオフセットを調整します。**



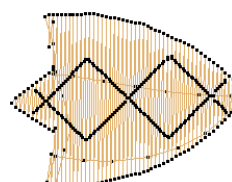
- ◀ **サイズXとサイズYフィールドに、パターンの最大サイズを入力します。倍率ロックは縦横比を固定します。**
- ◀ **パターンインデントフィールドで、最初のパターンと最初のステッチライン間の距離を入力します。**



初期設定インデント値

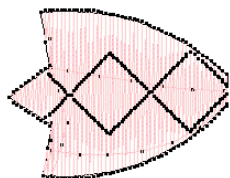


パターンインデント 2mm

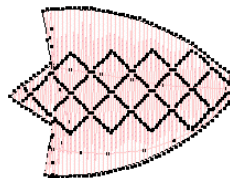


パターンインデント 4mm

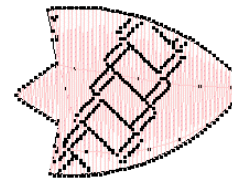
- ◀ **必要に応じて、縦列の幅パネルで間隔とオフセットを入力します。**



縦列の初期値

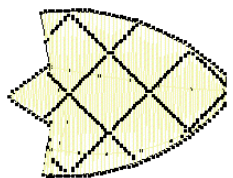


縦列の間隔を減少

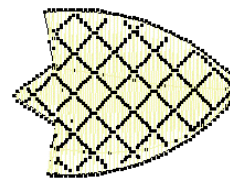


縦列のオフセット値を変更

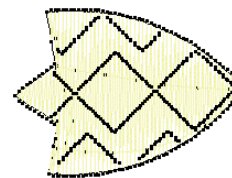
- ◀ **複数列のパターンを使用するオプションを選択した場合、横列の高さパネルが選択可能となります。**



縦横方向の初期値



縦横の間隔を減少する



横列のオフセット値を変更

関連項目

- ◀ [分割パターンを作る](#)

カーブした埋め縫い

流れるようなステッチ効果を作成するには、**フローティング効果**を適用します。ステッチはデジタルラインに沿いますが、密度と針落ちは維持します。**リキッド効果**は**フローティング効果**に似ていますが、ガイドラインを2本使用します。

カーブした埋め縫いを作成するフローティング効果



デジタル化 > 複合埋め縫いを使用し、ステッチ角度が一つの埋め縫い形状をデジタル化します。右クリックで設定します。



グラフィカルデジタル化 > 閉じた形状をデジタル化を使用し、閉じた形状をデジタル化します。<Ctrl> を押し正方形を作成します。



ステッチ効果 > フローティング効果を使用し、ユーザー設定のカーブしたステッチを作成します。



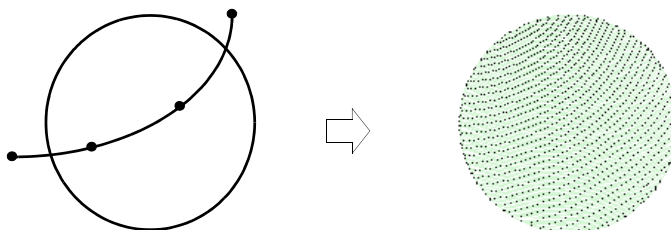
ステッチ編集 > オブジェクト変形を使用し、ガイドラインのコントロールポイントを調整します。

フローティング効果はどの閉じた形状にも適用することができますが、一般的に**複合埋め縫い**または**閉じた形状**入力方法と共に使用します。これは**フローティング効果**が適用されているステッチ角度を無効にする為です。効果はデジタル化中のオブジェクトや、既存のオブジェクトにも適用できます。

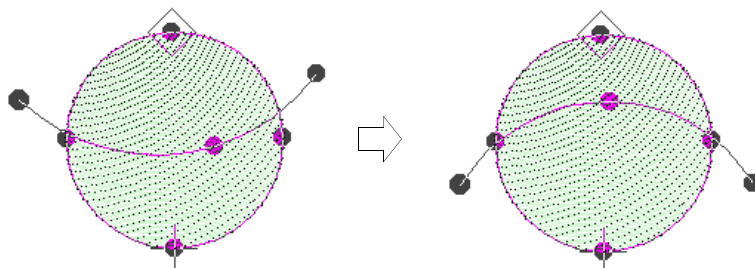


フローティング効果でカーブした埋め縫いを作成するには

- ◀ 入力方法と適切なステッチタイプを選択します。フローティング効果はサテン、タタミ、プログラムスプリットと使用するとよい結果を得ることができます。
- ◀ フローティング効果アイコンをクリックします。
- ◀ 指示に従い、オブジェクトの輪郭、開始 / 終了点をデジタイズします。
- ◀ ステッチを沿わせたいガイドラインをデジタイズし、Enter を押します。ガイドラインはオブジェクトの両端を横切り、最低3つ以上の基準点が必要で、ガイドラインが交差すると無効となります。カーブポイントを使う方が角張ったコーナーポイントよりも、一般的に良い結果が得られます。



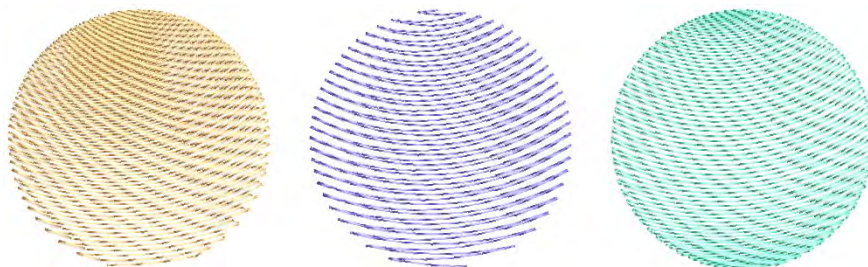
- ◀ オブジェクト変形ツールを使用し、ガイドラインを変更します。



使用時のヒント

- ◀ 最高の結果を得るには、小さめのステッチ長を使用します（例：4.00mmまたはそれ以下）。
- ◀ サテンステッチ、自動スプリットオフ
- ◀ カーブした埋め縫い効果は、開いたステッチのほうがよい結果を得ることができます。

◀ またアコーディオンスペースと併用してもよいでしょう。



関連項目

- ◀ 形状をデジタイズする
- ◀ ステッチタイプ
- ◀ ラインステッチ埋め縫い
- ◀ アコーディオンスペース
- ◀ カーブした埋め縫いを既存のオブジェクトに適用する
- ◀ 刺繍オブジェクトを変形する

リキッド効果でカーブした埋め縫いを作成する



デジタイズ > 複合埋め縫いを使用し、ステッチ角度が一つの埋め縫い形状をデジタイズします。右クリックで設定します。



グラフィカルデジタイズ > 閉じた形状をデジタイズを使用し、閉じた形状をデジタイズします。〈Ctrl〉を押し正方形を作成します。



ステッチ効果 > リキッド効果を使用し、2本のガイドラインでカーブステッチ効果を作成します。



ステッチ編集 > オブジェクト変形を使用し、ガイドラインのコントロールポイントを調整します。

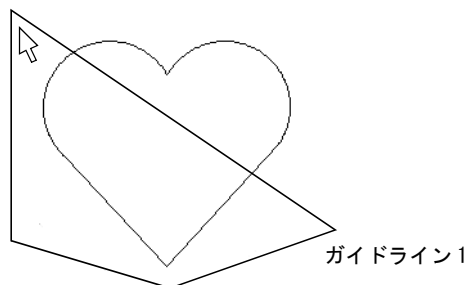
リキッド効果は、ガイドラインを2本入力する点以外、フローティング効果と同じように作用します。ターニングステッチは滑らかな曲線を生成するよう、ガイドライン間で均等に分配されます。リキッド効果のガイドラインはオブジェクト

に被さるようにはなく、外側にデジタイズします。効果はどの閉じた形状にも適用できますが、既存のステッチ角度は無効になります。



リキッド効果でカーブした埋め縫いを作成するには

- 1 適切な入力方法とステッチタイプを選択し、リキッド効果をクリックします。
- 2 指示に従い、アウトライン、開始 / 終了点をデジタイズします。ステッチ角度をデジタイズ指示はできません。
- 3 オブジェクトの外側に、第1のガイドラインをデジタイズします。カーブには少なくとも基準点が3つ必要です。

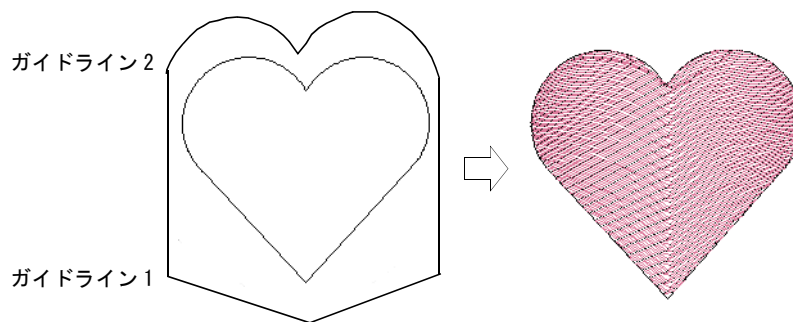


- 4 **Enter** を押します。2つ目のガイドラインを入力するよう指示があります。2つのガイドラインを繋ぐ伸縮ラインが現れます。
- 5 最初のガイドラインと同じ方向で2番目のガイドラインをデジタイズします。最低3つの基準点が必要です。

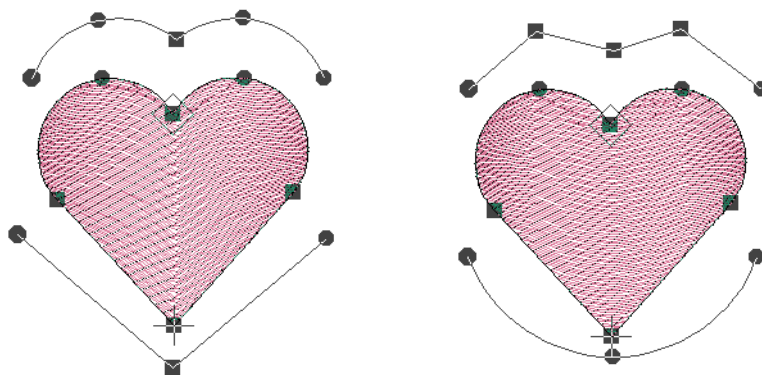


メモ 2本のガイドラインは重なり合ったり、オブジェクトのアウトラインに交差してはいけません。

6 Enter を押して適用します。



参考 オブジェクト変形ツールを使用し、ガイドラインを変更します。



関連項目

- ◀ 形状をデジタイズする
- ◀ ステッチタイプ
- ◀ 刺繍オブジェクトを変形する

カーブした埋め縫いの設定を調整する

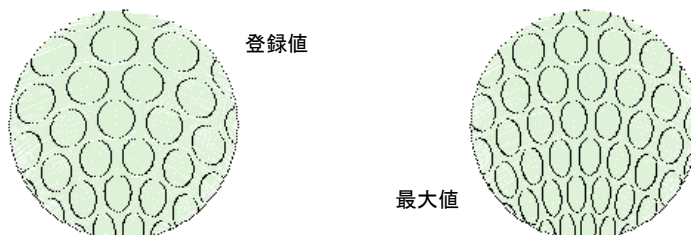


ステッチ効果>フローティング効果を右クリックし、値を調整します。



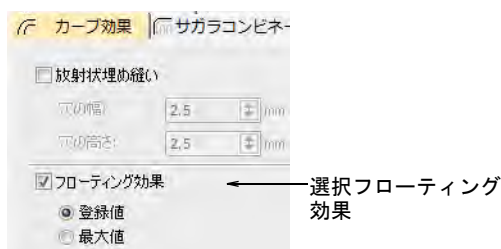
ステッチ効果>リキッド効果を右クリックし、値を調整します。

カーブした埋め縫いのステッチ長は、針落ちパターンがカーブに沿うよう変化します。ステッチ長の計算方法を、登録値または最大値から選択します。



カーブした埋め縫いの設定を調整するには

- ◀ フローティング効果またはリキッド効果アイコンを右クリックし、オブジェクトプロパティにアクセスします。



- ◀ 希望のステッチ長の計算方法を選択します。

オプション	機能
登録値	埋め縫いステッチの平均のステッチ長が、現在のステッチ長設定に合わされます。普通のステッチと大体同じ数の埋め縫いステッチを生成します。
最大値	最大ステッチ長がステッチ長設定に合わされます。これは通常登録値を選択した場合よりも滑らかなカーブになりますが、ステッチ数は多くなります。ステッチ長に対してカーブがきつい場合は、最大値を使用します。

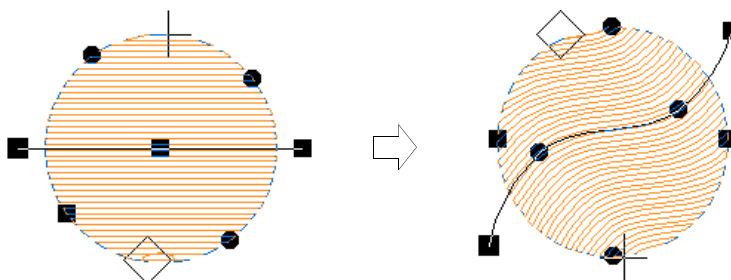
カーブした埋め縫いを既存のオブジェクトに適用する

	ステッチ効果 > フローティング効果を使用し、既存のオブジェクトにカーブしたステッチを適用します。
	ステッチ効果 > リキッド効果を使用し、既存のオブジェクトにカーブしたステッチを適用します。
	ステッチ編集 > オブジェクト変形を使用し、ガイドラインのコントロールポイントを調整します。

フローティング効果を既存の複合理め縫いオブジェクトに適用します。この効果はコラム A/B オブジェクトにも適用できます。既存のオブジェクトにリキッド効果を適用することもできます。

カーブした埋め縫いを既存のオブジェクトに適用するには

- 1 オブジェクトを選択し、カーブした埋め縫い方法を選択します。
- 2 オブジェクトがまだ選択された状態で、**オブジェクト変形アイコン**をクリックします。初期設定の3つのコントロールポイントがあるガイドラインが表示されます。



- 3 通常と同じ方法でガイドラインを移動したり、基準点を追加、変更、削除して編集します。
- 4 **Enter** を押します。EmbroideryStudio が新規カーブに従ってステッチを再生成します。
- 5 TrueView を選択するか、**針落ちポイント表示アイコン**をクリックして結果を確認します。

関連項目

- ◀ [刺繍オブジェクトを変形する](#)

カーブラインを複数のオブジェクトに適用する



アウトライン>ランニングをデジタイズを使用し、デジタイズしたラインに沿って、シングルまたはトリプルランニングステッチの列を配置します。



ステッチ効果>フローティング効果を使用し、既存のオブジェクトにカーブしたステッチを適用します。

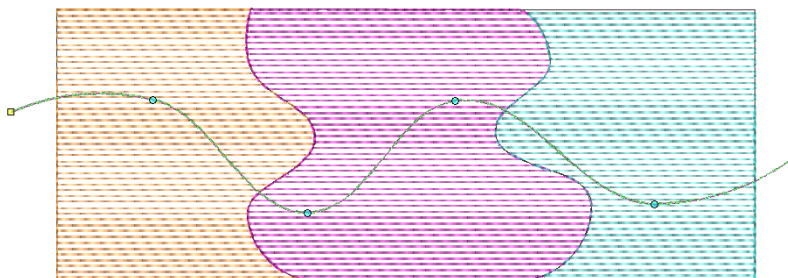


ステッチ効果>リキッド効果を使用し、既存のオブジェクトにカーブしたステッチを適用します。

フローティング効果やリキッド効果を複数のオブジェクトに適用することができます。すべてのオブジェクトは同じカーブラインを共有します。

カーブラインを複数のオブジェクトに適用するには

- 1 ランニングをデジタイズツールを使用し、カーブに沿うガイドラインをデジタイズします。リキッド効果を適用したい場合は、二番目のラインをデジタイズします。

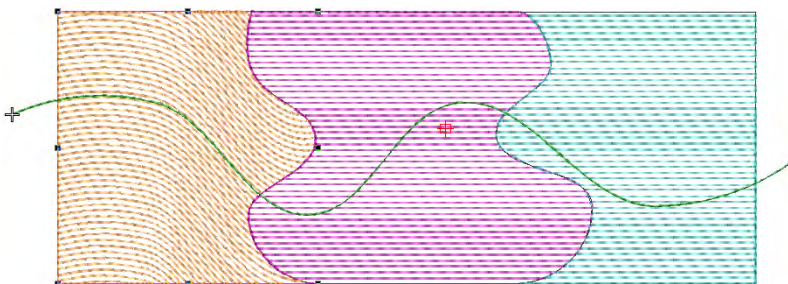


- 2 ガイドラインを選択している状態で、**オブジェクト** > **フローティング効果**に**使用**を選択します。これによりデジタイズしたランニングが、初期設定のカーブラインとしてタグ付けされます。

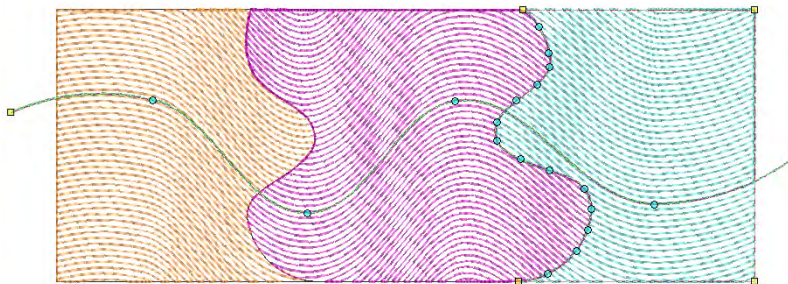


参考 2本のガイドラインを選択すると、**オブジェクト** > **リキッド効果**に**使用**コマンドが使用可能になります。

- 3 オブジェクトを選択して、**フローティング効果**アイコンをクリックします。ターニングステッチがガイドラインに沿っているのを確認します。



- 4 同じ方法で、その他のオブジェクトに適用します。ターニングステッチがオリジナルのガイドラインに沿っているのを再度確認します。



- 5 **Esc** を押して終了します。任意で、もとのランニングオブジェクトを削除します（デザインの一部でない場合）。



参考 TrueView をオンにするか、針落ちポイント表示ツールを使用し、結果を確認します。

関連項目

- ◀ [アウトライン & 詳細をデジタイズする](#)

第 22 章

モチーフステッチ

モチーフは定型のデザイン項目で、ハート型、葉っぱ型、ボーダーパターンなどがあります。モチーフは通常一つまたは複数のオブジェクトから成り、モチーフセットに保存されています。

モチーフは装飾的なアウトラインや埋め込みに使用したり、単体でも使うことができます。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。立体感のあるユニークなものを作ることができます。

モチーフはランニング、埋め縫い、または単体で使用する時でも、定型のモチーフセットから選択します。その他の装飾タイプもモチーフに使用できます。またクロスステッチで作成したモチーフなど、自分で作成することもできます。



モチーフを選択する & 配置する



アウトラインステッチタイプ > モチーフランニングを使用し、デジタイズしたラインに沿ってモチーフの列を作成します。

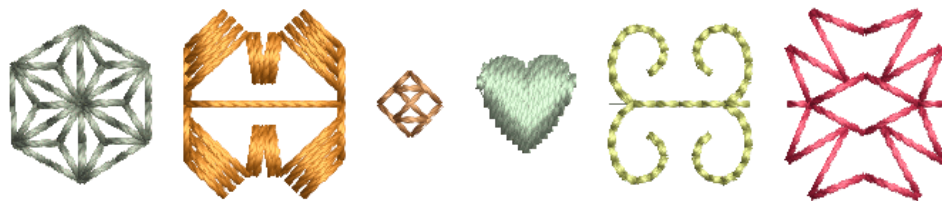


埋め縫いステッチタイプ > モチーフフィルを使用し、パターンの繰り返しを形成する刺繍モチーフで、装飾的な埋め縫いを作成します。右クリックで設定します。



デジタイズ > モチーフ使用を使用し、デザインにモチーフをひとつずつ追加します。追加時に回転、サイズ変更、反転できます。

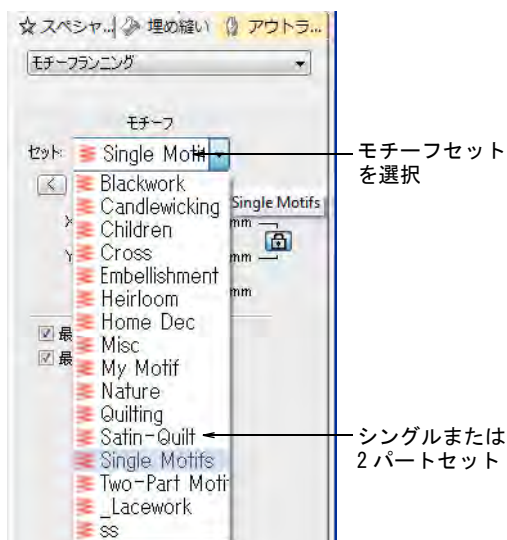
ランニング、埋め縫い、単体で使用するモチーフは、オブジェクトプロパティドッカーを介して選択します。



モチーフは一般的に装飾的なアウトラインや開いた埋め縫いに使用しますが、デザインに一つずつ追加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に、回転、サイズ変更、反転させることができます。

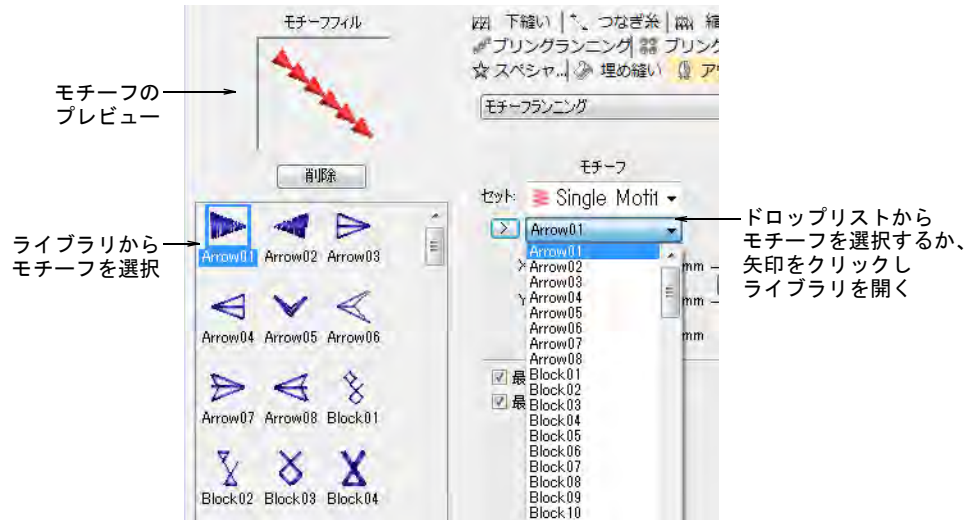
モチーフを選択するには

- ◀ モチーフイルアイコンを右クリックし、オブジェクトプロパティにアクセスします。

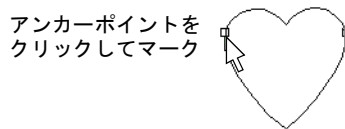


- ◀ ドロップリストからモチーフセットを選択します。モチーフは大きく分けてシングルと2パートセットがありますが、その他のセットも使用することができます。

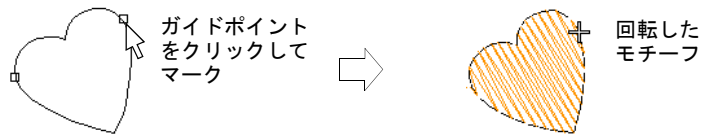
- ◀ ドロップリストからパターンを選択します。または矢印ボタンをクリックして、モチーフライブラリにアクセスします。



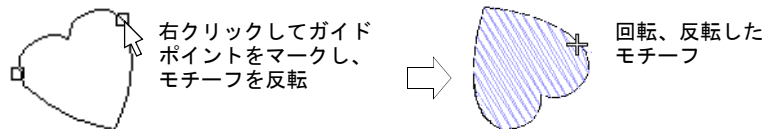
- ◀ モチーフ使用を選択します。マウスポインタに付属したモチーフのアウトラインが現れます。
- ◀ クリックでアンカーポイントをマークします。



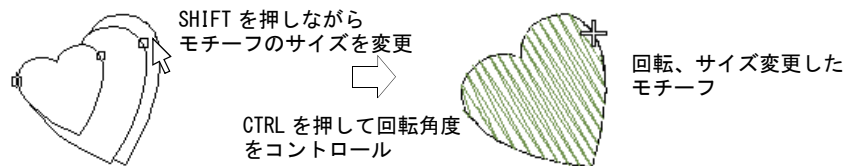
- ◀ マウスをドラッグし、回転、サイズ変更、反転します。
- ◀ ポインターを回転、移動し、再度クリックします。



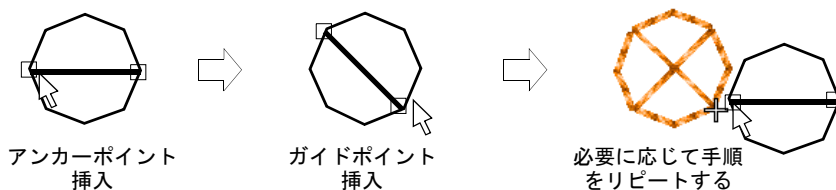
- ◀ モチーフを反転するには右クリックします。



- ◀ モチーフのサイズを変更するには、**Shift** を押し、ポインタを移動して再度クリックします。



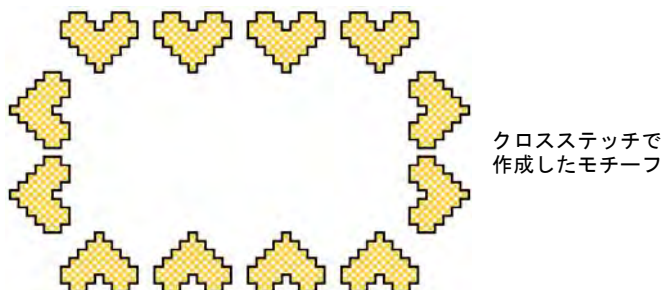
- ◀ 必要に応じて手順をリピートします。ステッチは自動的に生成されます。



- ◀ または **Enter** を押して、初期設定の位置と設定を確定します。
- ◀ **Esc** を押して終了します。



参考 ES クロスステッチで作成したパターンから、モチーフを作成することができます。詳細は[クロスステッチ増補版](#)をご覧ください。



関連項目





- ◀ [モチーフランニング](#)
- ◀ [モチーフフィル](#)

モチーフフランニング

モチーフフランニングはデジタル化したラインに沿って、モチーフが繰り返されるステッチタイプです。これは通常装飾的なポーターや、特別な効果を出すのに使用します。



モチーフフランニングをデジタル化する

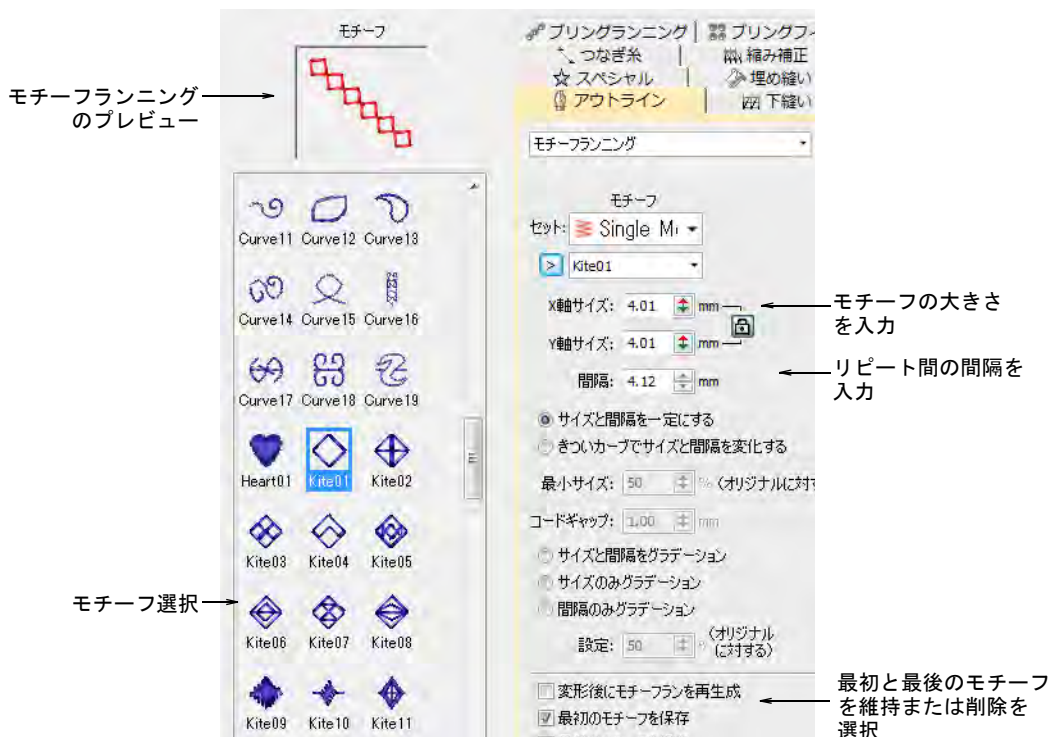
-  アウトラインステッチタイプ > モチーフランニングを使用し、デジタル化したラインに沿ってモチーフの列を作成します。
-  グラフィカルデジタル化 > 開いた形状をデジタル化を使用し、開いた形状をデジタル化します。
-  グラフィカルデジタル化 > 閉じた形状をデジタル化を使用し、閉じた形状をデジタル化します。
-  アウトライン > モチーフランニングを使用し、デジタル化ラインに沿って、モチーフの列を配置します。

モチーフフランニングはデジタル化ツールを使用し、開いた / 閉じたオブジェクトをデジタル化します。フリーハンドツールを含めたほとんどのデジタル化ツールを使用することができます。モチーフフランニングには、その他のアウトラインステッチとは異なるプロパティがあります。回転角度、方向、サイズ、間隔は変更することができます。



モチーフランニングをデジタイズするには

- ◀ モチーフランニングアイコンをダブルクリックまたは右クリックし、オブジェクトプロパティにアクセスしてモチーフを選択します。
- ◀ モチーフセットを選択し、モチーフを選択します。



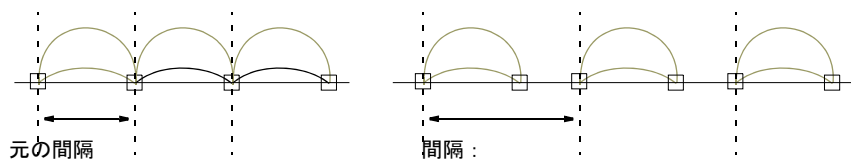
参考 オブジェクトを選択しない状態でモチーフを選択して適用をクリックし、選択したモチーフを現在設定にします。モチーフ使用ツールと一緒に使用します。

- ◀ 開いた形状をデジタイズまたは閉じた形状をデジタイズを選択し、デジタイズしたラインに沿ってモチーフの列を作成します。
- ◀ 初期設定のサイズと方向を使用するには、Enter を押します。

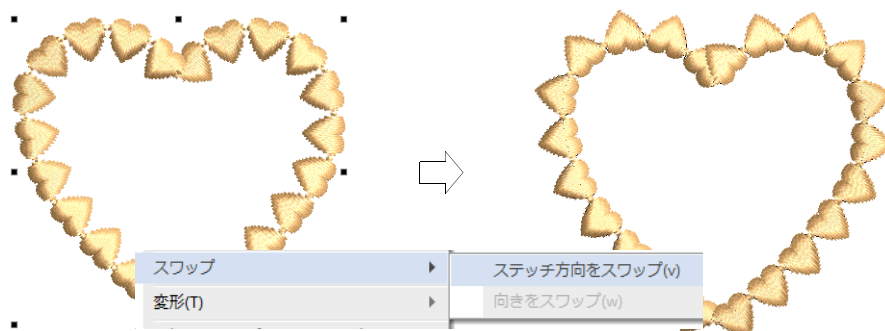
- ◀ **サイズフィールド**で、モチーフの大きさを調整します。倍率ロックは縦横比を固定します。



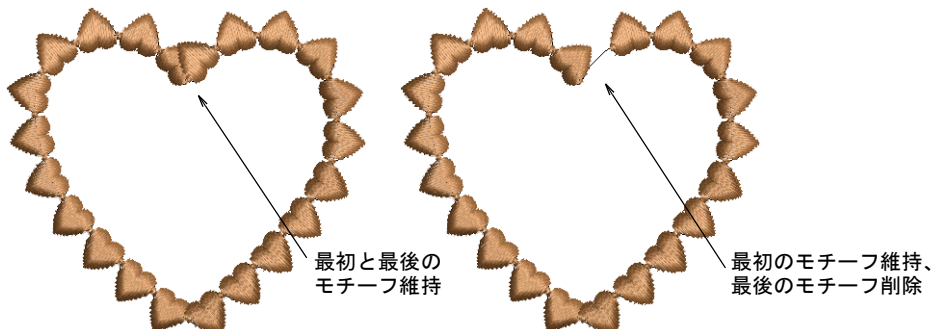
- ◀ **間隔フィールド**で、リピートの間隔をコントロールします。



- ◀ またはポップアップメニューのステッチ方向をスワップで、モチーフの方向を変更します。



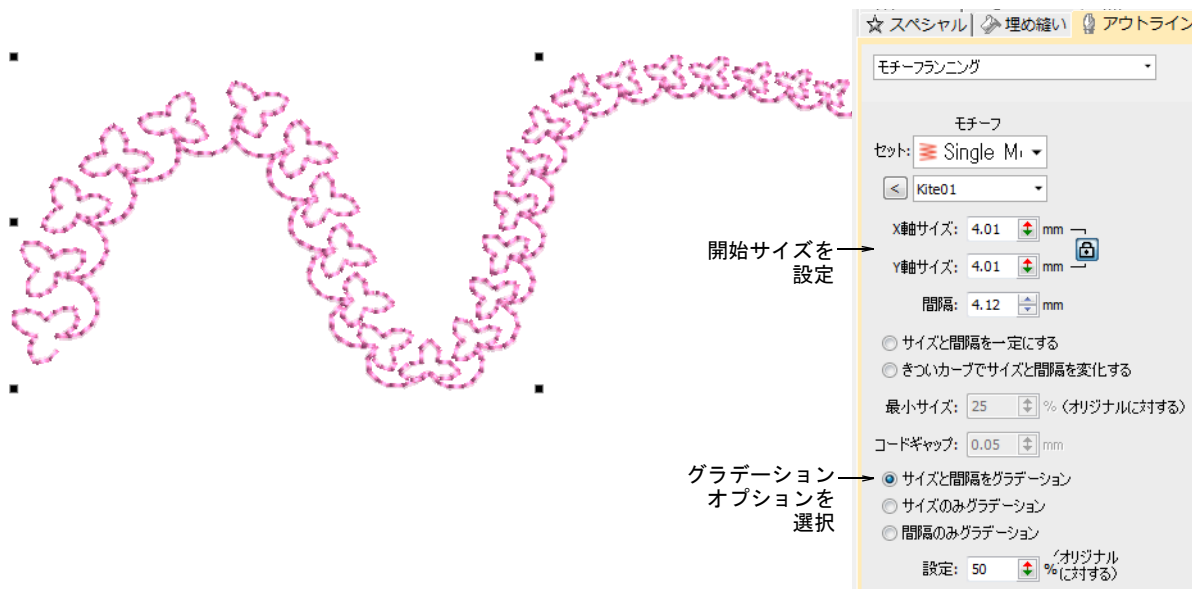
- ◀ オーバーラップができないように、最初と最後のモチーフを保持する / 省くか選択します。



- ◀ **Enter** または**適用**をクリックします。

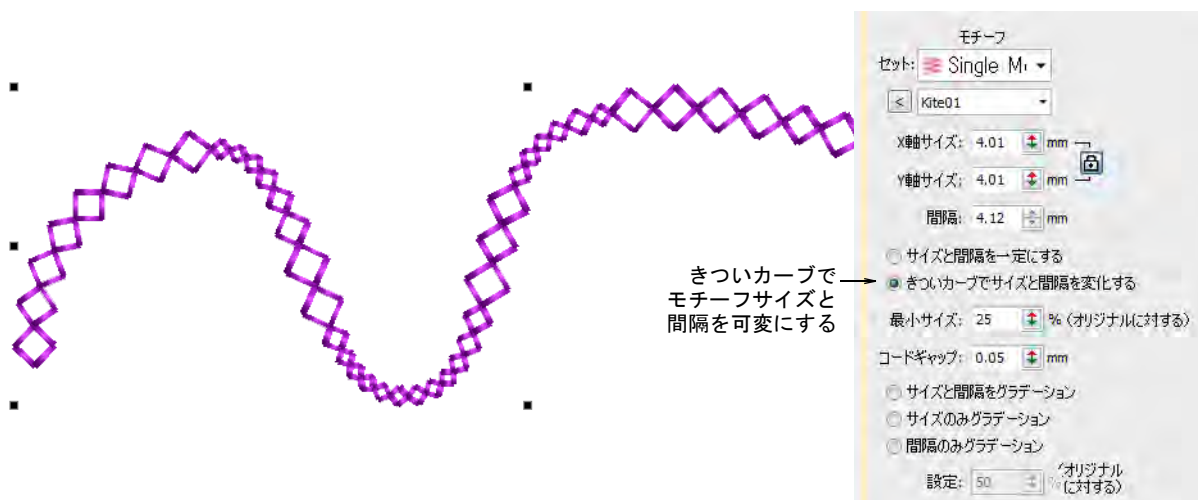
グラデーション効果のあるモチーフランニング

製品の中には、モチーフランニングのモチーフサイズと間隔を、特定した開始サイズから終了サイズに自動的に徐々に変化させる設定があるものがあります。



含まれるオプション：

- ◀ モチーフサイズを比例的に変化させる、または一定のサイズを保つ
- ◀ モチーフの間隔を比例的に変化させる、または一定の間隔を保つ
- ◀ きついカーブでモチーフサイズと間隔を可変にします。このオプションはカーブの鋭さに合わせて、自動的にモチーフサイズと間隔を比例的に減少させます。また「コード長」設定は、モチーフをどれくらいカーブに沿わせるかをコントロールします。



モチーフフランニングを変形する

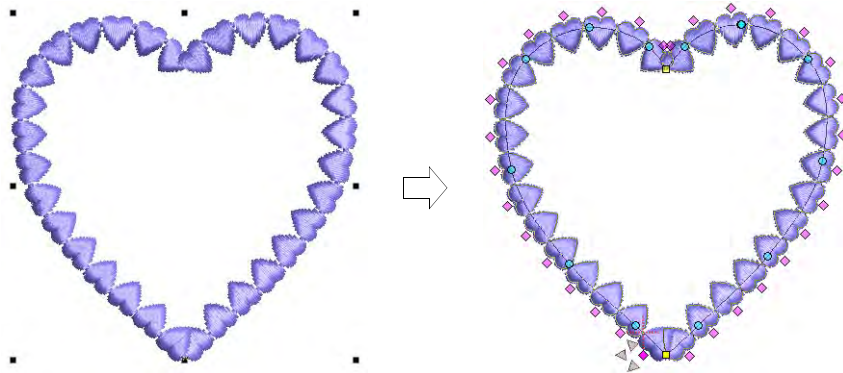


ステッチ編集>オブジェクト変形を使用し、選択したモチーフフランニングオブジェクトを変形します。

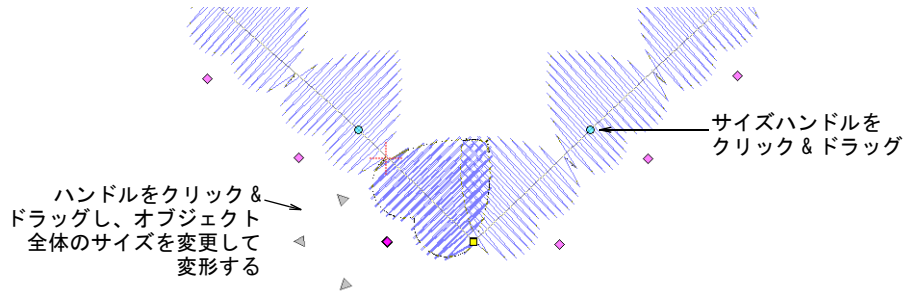
モチーフフランニングは、その他の刺繍オブジェクトのように変形することができますが、特殊なコントロールポイントが含まれています。

モチーフフランニングを変形するには

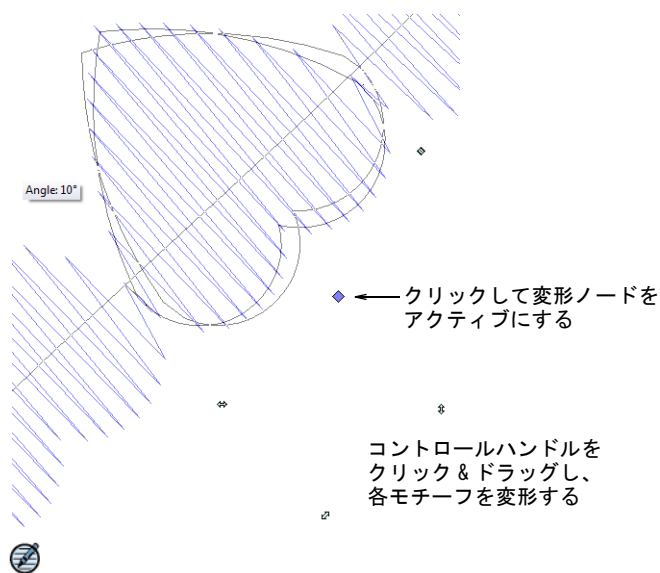
- モチーフフランニングオブジェクトを選択し、**オブジェクト変形**アイコンをクリックします。モチーフの周りにコントロールポイントが表示されます。



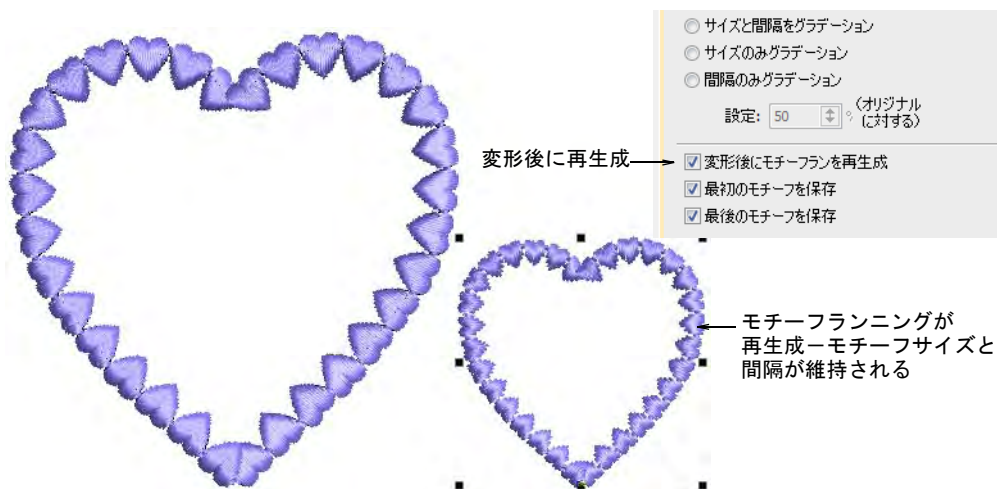
- サイズハンドルを使用して、オブジェクトのサイズを調整します。



- ◀ モチーフのダイヤ形コントロールポイントをクリックして、変形ノードをアクティブにします。各モチーフを調整します。モチーフはそれぞれ個別に回転、傾斜、サイズ変更することができます。



メモ 「モチーフランを再生成」チェックボックスを選択すると、オブジェクトの拡大 / 縮小や傾斜が行なわれた際に、現在の設定をベースにモチーフランニングが再生成されます。選択していない場合、変形後に再生成は行なわれず、モチーフの数も変更しません。



- ◀ **Esc** を押して終了します。

関連項目

- ◀ [オブジェクトを変形する](#)

モチーフフィル

モチーフフィルは、閉じた埋め縫いオブジェクトに使用する装飾的なステッチです。この機能は、埋め込みの形状内に平行な列でモチーフを繰り返します。これは通常開いたステッチや、特殊な効果を出すのに使用しません。目の詰まった背景のステッチの上に重ねてステッチすることもできます。前進する列と後進する列に、別々のモチーフを選択できます。モチーフレイアウトは画面上で、またはオブジェクトプロパティを介して作成できます。自動下縫いはモチーフフィルではオフになり、ステッチ角度は無効になります。



モチーフフィルをデジタイズする



埋め縫いステッチタイプ > モチーフフィルを使用し、パターンを繰り返して形成する刺繍モチーフで、装飾的な埋め縫いを作成します。右クリックで設定します。



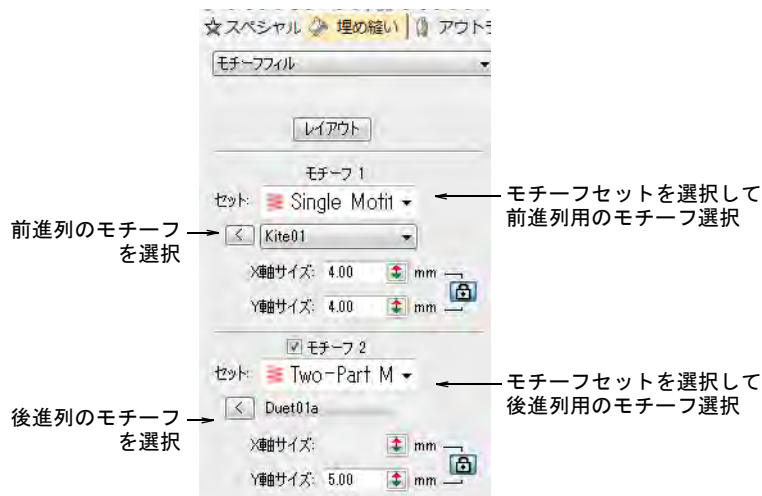
デジタイズ > 複合埋め縫いを使用し、ステッチ角度が一つの埋め縫い形状をデジタイズします。右クリックで設定します。

閉じた形状をモチーフフィルでデジタイズしたり、既存のオブジェクトに効果を適用します。フリーハンド（閉じた形状）など、閉じた形状をデジタイズするツールのほとんどを使用することができます。ステッチ角度は無視されます。たくさんのモチーフの中から選択できます。前後の列で異なるモチーフを組み合わせる事も、すべて同じモチーフにする事もできます。モチーフがペアになった Two-Part モチーフセットもあります。

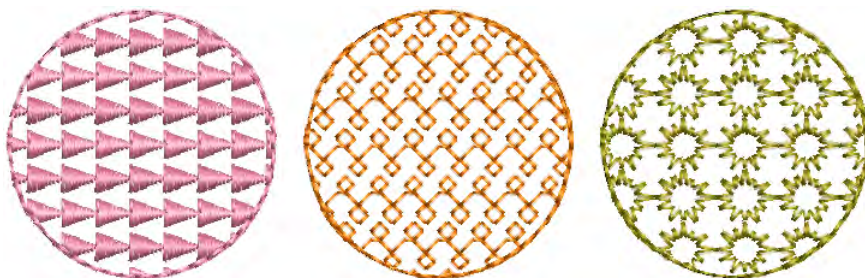
モチーフフィルをデジタイズするには

- ◀ モチーフフィルをクリックし、閉じた形状をデジタイズするツールを選択します。

- ◀ オブジェクトをダブルクリックするか、モチーフフィルアイコンを右クリックしてオブジェクトプロパティにアクセスします。

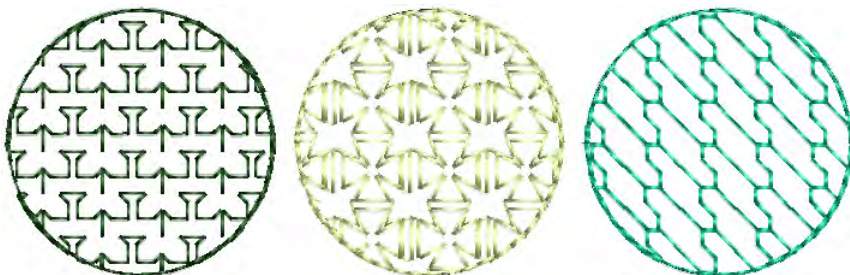


- ◀ モチーフ1パネルで、モチーフセットとパターンをライブラリから選択します。1列のモチーフには **Single Motifs** セットを使用します。モノグラム装飾を使用したり、自分でセットを定義することもできます。

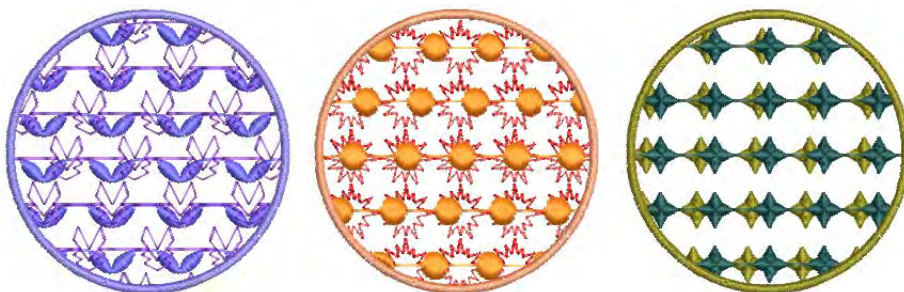


- ◀ 前後の列に異なるモチーフを使用したい場合は、**モチーフ2** チェックボックスを選択します。両方に **Two-Part Motifs** セットを使用すると、最高の結果を得ることができます。

- ◀ **モチーフ 2** パネルで補完するモチーフを選択します。定型の 2 パートモチーフセットは、前後の列で相補的なモチーフになるようデザインされています (例: 「Duet01a」や「Duet01b」)。



参考 オブジェクトを複製し、他の色やモチーフを適用してモチーフのレイヤーを生成することもできます。



関連項目

- ◀ [モチーフを拡大 / 縮小する](#)

モチーフフィルの設定



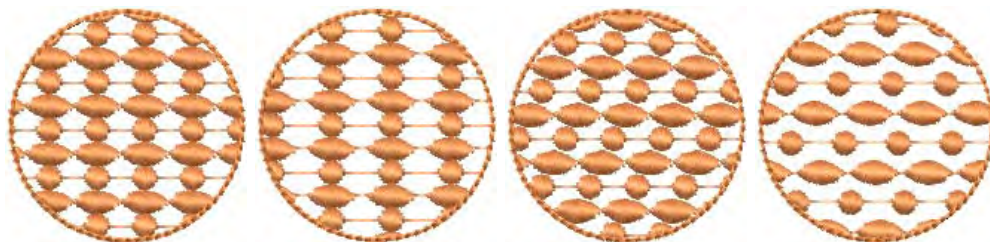
埋め縫いステッチタイプ > モチーフフィルを使用し、パターンを繰り返して形成する刺繍モチーフで、装飾的な埋め縫いを作成します。右クリックで設定します。

モチーフフィルの調整は、画面上またはオブジェクトプロパティを介して行うことができます。

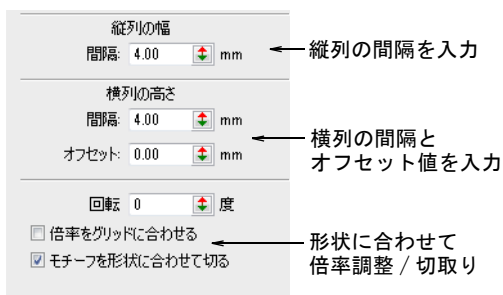
間隔 & オフセット

モチーフフィルの縦横方向の間隔は、正確に調整できます。**初期設定**ではシンプルな格子が定義されており、間隔はモチーフの大きさと等しく設定されています。

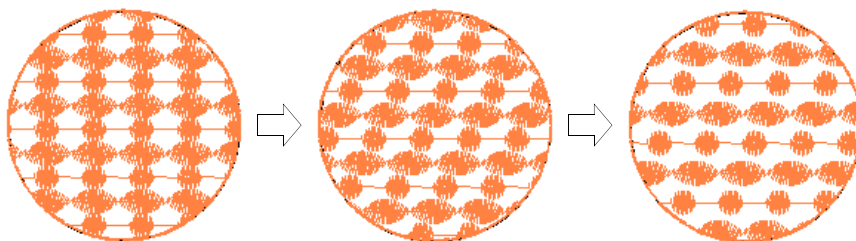
す。縦のオフセットは0.00mmにセットされている為、列は垂直な格子となります。



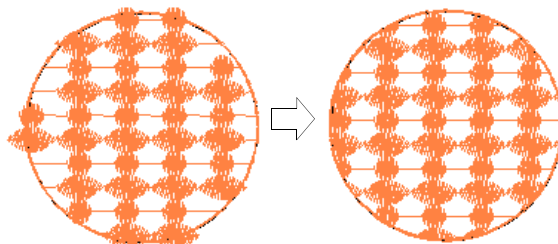
- ◀ 間隔とオフセット設定を調整するには、**オブジェクトプロパティ** > **埋め縫い** > **モチーフフィルダイアログ**を開きます。



- ◀ 縦列の幅、横列の高さ、オフセットを調整します。

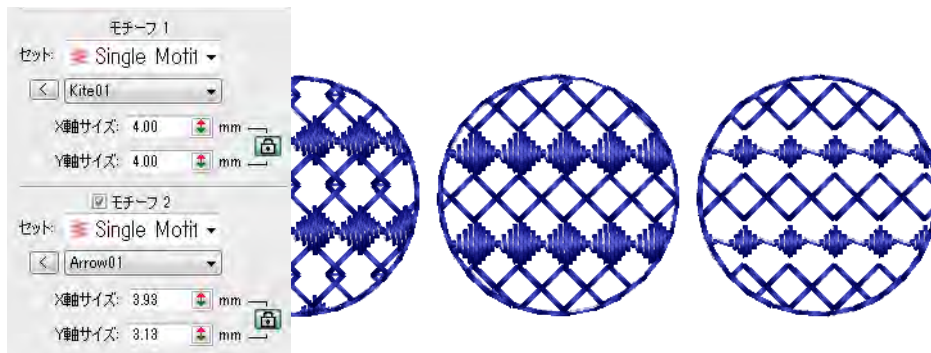


- ◀ **倍率をグリッドに合わせる**チェックボックスを選択し、グリッドの枠にぴったりと合うようにモチーフサイズ変更します。
- ◀ **モチーフを形状に合わせて切り取る**チェックボックスを選択し、形状に合わない部分を切り取ります。



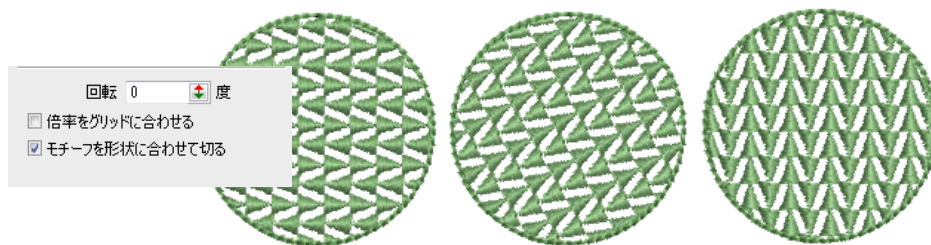
モチーフを拡大 / 縮小する

埋め込みに使用するモチーフに、正確なサイズを設定できます。またモチーフ1とモチーフ2のモチーフは、個別にサイズを変更することができます。オブジェクトプロパティ>埋め縫い>モチーフフィルでサイズを調整します。



モチーフを回転する

回転角度によって、モチーフフィルのパターン全体の方向が定義されます。複合埋め縫いの形状をデジタイズする時に設定したステッチ角度は、無視されます。オブジェクトプロパティドッカーに回転角度を入力します。



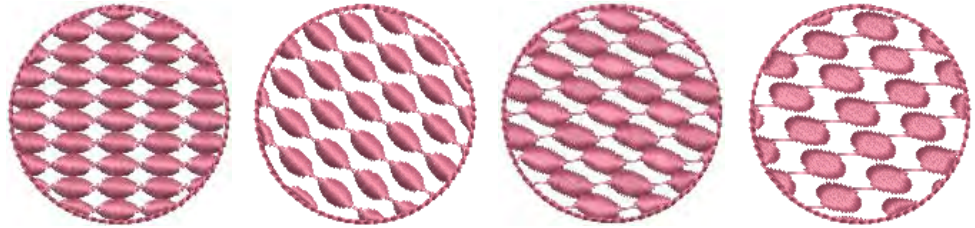
画面上でモチーフフィルをレイアウトする



埋め縫いステッチタイプ>モチーフフィルを使用し、パターンの繰り返しを形成する刺繍モチーフで、装飾的な埋め縫いを作成します。右クリックで設定します。

プログラムスプリットと同じ方法で「ガイドモチーフ」を使用し、埋め縫い全体のサイズ変更、間隔の調整、変形、オフセットの調整を行ないます。3つの青い

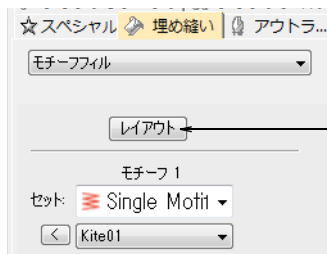
ガイドモチーフを使用します。各ガイドモチーフを使用して、レイアウトの異なる要素を変更できます。**ステッチ角度**はモチーフのレイアウトに影響しません。



通常レイアウトはデジタイズ前に定義します。オブジェクトの輪郭にモチーフを並べる必要がある場合には、現在の設定でオブジェクトをデジタイズしてからレイアウトを変更します。

画面上でモチーフフィルをレイアウトするには

- 1 モチーフフィルアイコンを右クリックし、オブジェクトプロパティにアクセスします。

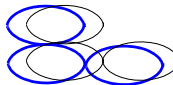


クリックし、選択したモチーフをレイアウト

- 2 モチーフセットとモチーフを選択し、**レイアウト**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。正しいガイドモチーフを選択できるようにズームインします。

ガイドモチーフ（上）：縦方向の間隔、オフセット、サイズ変更を行うモチーフ

ガイドモチーフ（中央）：
移動、回転、傾斜、
サイズ変更を行うモチーフ

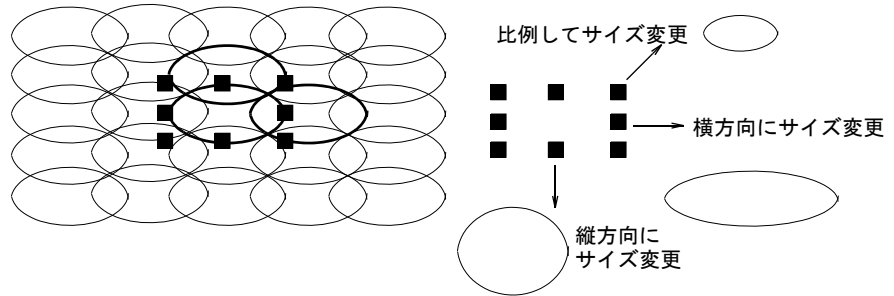


ガイドモチーフ（横）：横方向の間隔、オフセット、サイズ変更を行うモチーフ

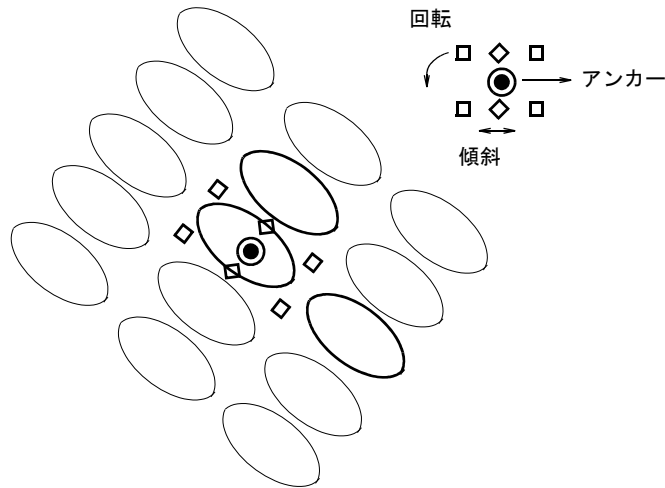
- 3 ガイドモチーフを調整して、希望の効果を作成します。

- ◀ 中央のガイドモチーフを選択し、ドラッグして新しい位置に移動します。

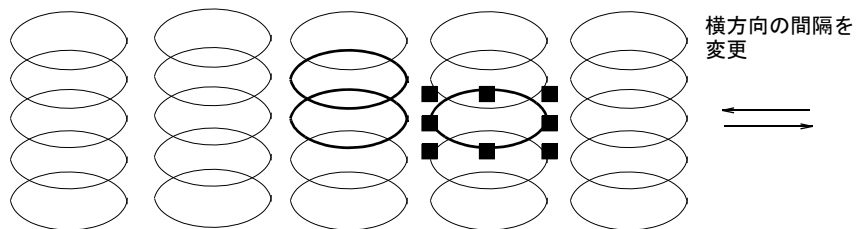
- ◀ **選択ハンドル**を使用し、ガイドモチーフのサイズを変更することで、モチーフのサイズ自体を変更します。



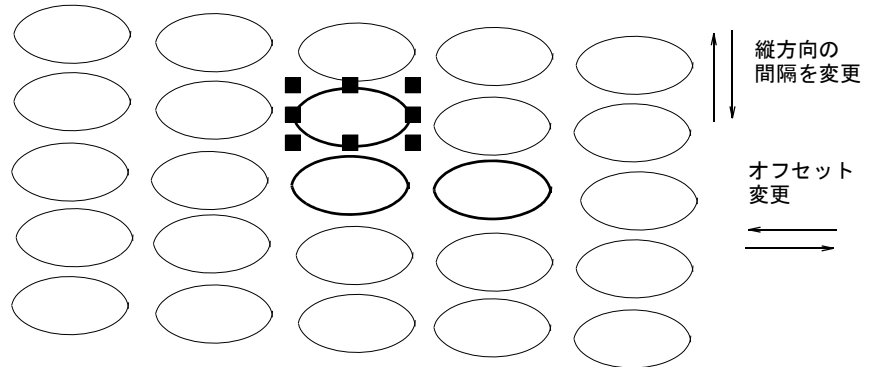
- ◀ 中央のガイドを2回クリックして、回転ハンドルを表示してモチーフを回転させます。コーナーハンドルをクリックして、それをドラッグして回転させます。
- ◀ 中央のガイドを2回クリックして、傾斜ハンドルをドラッグしてモチーフを傾斜させます。



- ◀ 横のガイドを選択し、それを左右にドラッグして横方向の間隔を変更します。



- ◀ 上のガイドを選択して、それを上下にドラッグして縦方向の間隔を変更します。
- ◀ 上のガイドを選択して、それを左右にドラッグして縦方向のオフセットを変更します。



- 4 **Esc** を押して終了します。選択したサイズとレイアウト設定は、現在の設定になります。



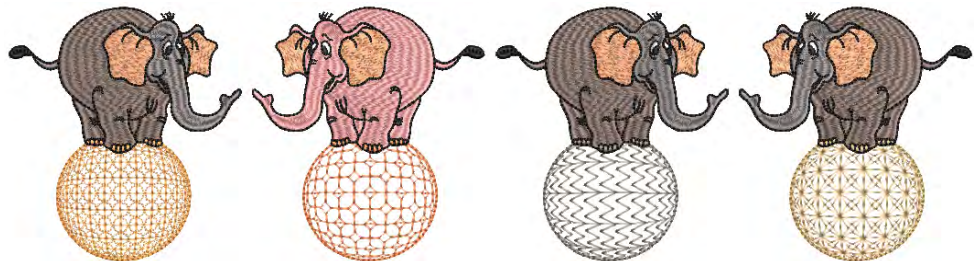
参考 製造時の設定に戻すには、**復帰ユーティリティ**を実行します。または**オブジェクトプロパティ**>**埋め縫い**>**モチーフフィル**にマニュアルで数値を入力し、**保存ボタン**をクリックします。

関連項目

- ◀ [プログラムスプリットをレイアウトする](#)

モチーフフィルにエンベロープ効果を適用する

EmbroideryStudio には、モチーフフィルの形を変えて 3D 効果を作成できる機能があります。グラデーション効果のあるモチーフステッチのコラムを作成します。または凹凸なモチーフフィルを作成したり、遠近効果のある形状が作成できます。



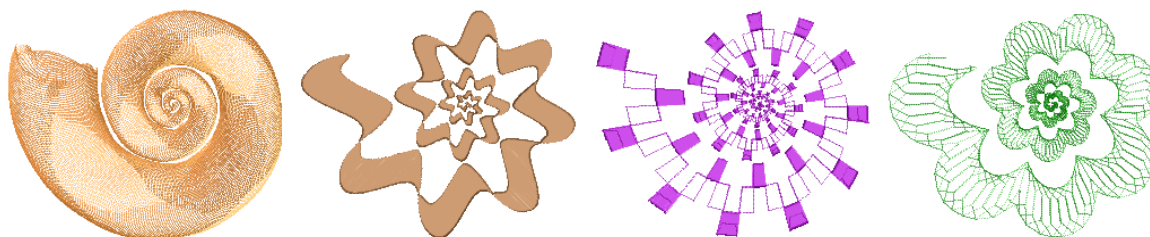
参考 この効果を用いたオブジェクトの縁に沿って、小さなステッチが生成されることがあります。これらの小さなステッチは自動的に取り除くことができます。詳細は[小さなステッチを除去する](#)をご覧ください。

グラデーション効果のあるモチーフコラムを作成する



埋め縫いステッチタイプ > モチーフコラムを使用し、コラム形状のセンターラインに沿ってモチーフを配置し、形状にフィットするようサイズを変更します。右クリックで設定します。

モチーフコラム機能は、グラデーション効果のあるモチーフステッチのコラムを作成することができます。モチーフは可変の幅にフィットするよう、動的にサイズが変更されます。コンセプトはターニング埋め縫い [サテン] のフレックススプリットに似ていて、コラム A などで先の細い形状をデジタイズします。モチーフコラムを適用し、モチーフを選択します。モチーフは自動的に形状にフィットします。



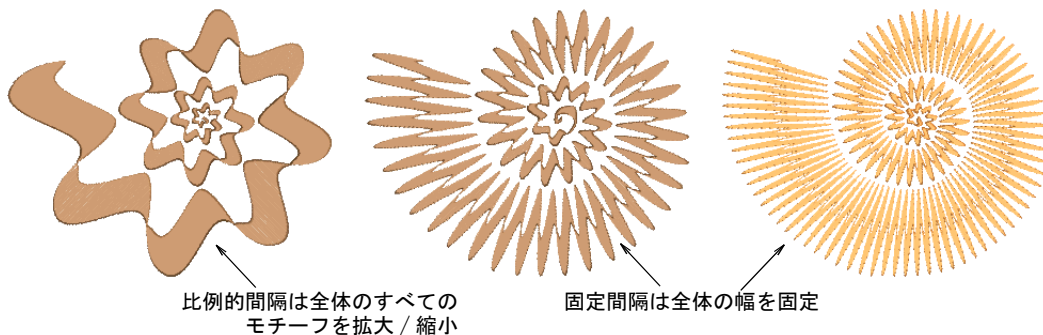
モチーフコラムツールを右クリックし、専用のモチーフコラムフィル設定のあるオブジェクトプロパティドッカーを開きます。ライブラリからモチーフを選択します。形状の内部の軸周りでモチーフを反転させます。



比例的または固定間隔のモチーフコラム設定

形状の内部のモチーフを反転

比例的または固定間隔のどちらかを選択します。固定間隔は、形状全体で一定のモチーフの幅を維持します。



注意 2つのコラムAオブジェクトがモチーフコラムと一緒にブランディングされている場合、ステッチは生成されません。

凹凸効果を作成する

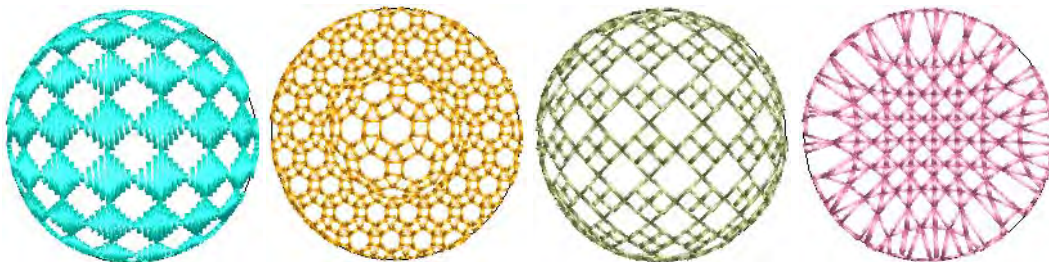
3D

ステッチ効果 > 3D ワープを使用し、選択モチーフフィルに 3D 効果を適用します。右クリックして設定を変更します。



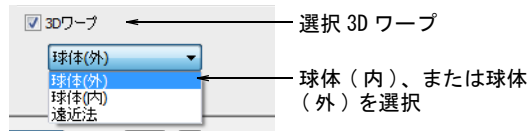
ステッチ編集 > オブジェクト変形を使用し、3D ワープ効果のあるオブジェクトを変形します。

球体（内） を 3D ワープと使用すると、モチーフのサイズと中心点の周りの間隔を増加させ、窪んだような効果を与えます。**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が出せます。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。

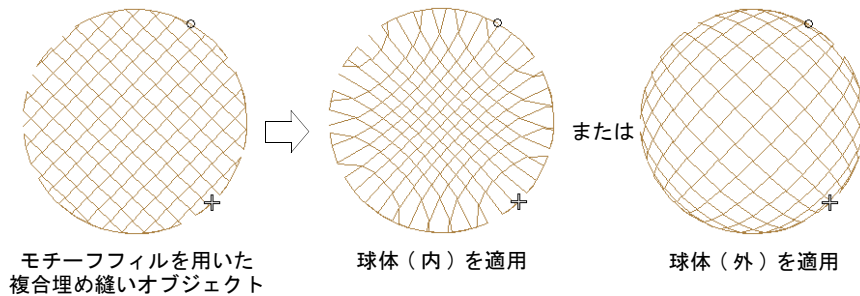


凹凸効果を作成するには

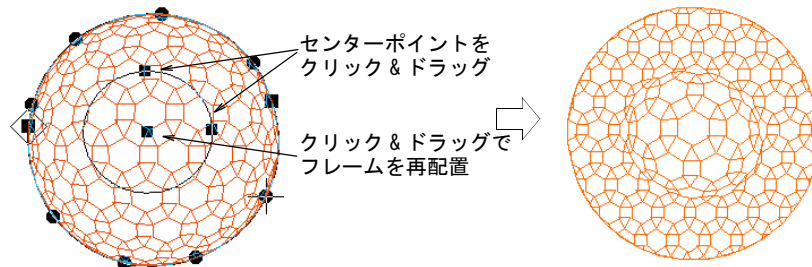
- モチーフオブジェクトを選択し、3D ワープアイコンを右クリックします。オブジェクトプロパティ>カーブドッカーが開きます。



- 3D ワープチェックボックスを選択し、リストから球体(内)、または球体(外)を選択します。
- Enter または適用をクリックします。球体(内) または球体(外) 効果が選択オブジェクトに適用されます。



- 更に調整を行なうには、オブジェクトが選択されている状態でオブジェクト変形をクリックします。3つのコントロールポイントのあるガイドフレームが現れます。

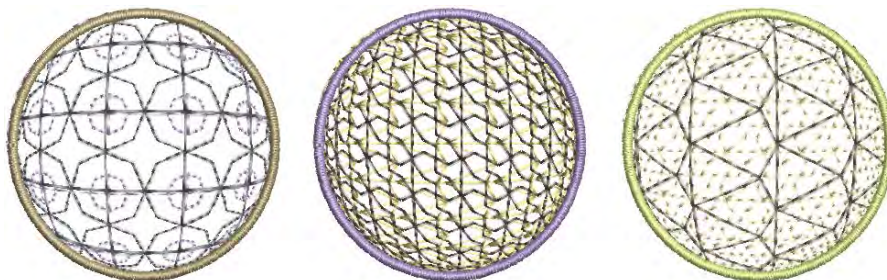


- コントロールポイントを以下の目的で調整します。
 - フレームの高さを変更する
 - フレームの幅を変更する
 - フレームの位置を変える




参考 モチーフオブジェクトを複製して異なる色を選択すると、複数色のモチーフ層を生成できます。例えばサークルで形状を埋め込んだ後、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、モチーフ全体に球体（外）などの効果を適用できます。

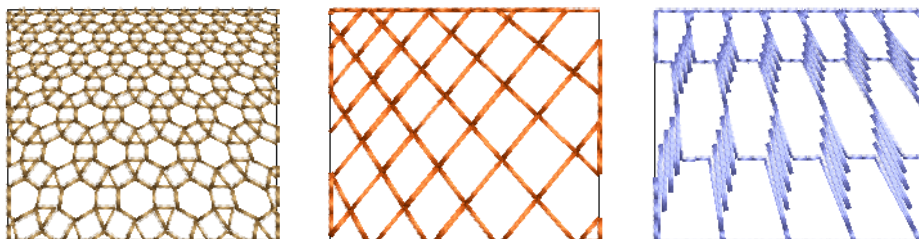


遠近効果を作成する

3D ステッチ効果 > 3D ワープを使用し、選択モチーフフィルに 3D 効果を適用します。右クリックして設定を変更します。

 ステッチ編集 > オブジェクト変形を使用し、3D ワープ効果のあるオブジェクトを変形します。

遠近法を 3D ワープと使用して、サイズを相対的に変化させることによって遠近効果を作成できます。



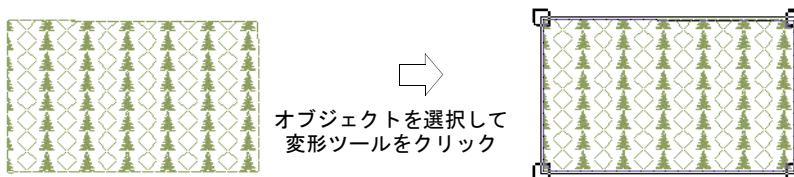
遠近効果を作成するには

- ◀ モチーフフィルオブジェクトを選択し、3D ワープアイコンを右クリックします。オブジェクトプロパティ > カーブドッカーが開きます。



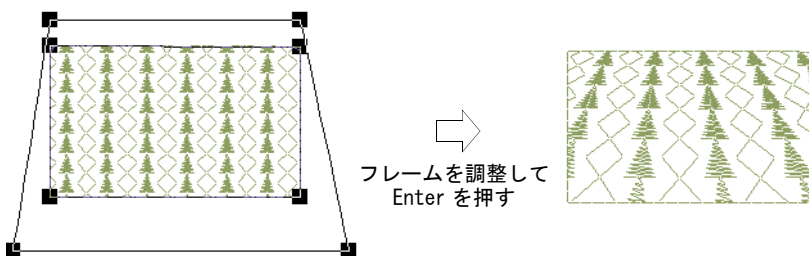
- ◀ 3D ワープチェックボックスを選択し、リストから遠近法を選択します。
- ◀ Enter または適用をクリックします。

- ◀ 変形アイコンをクリックします。ガイドフレームがオブジェクトの周りに表示されます。



- ◀ ガイドラインを近づけたり離したりしてフレームを調整します。

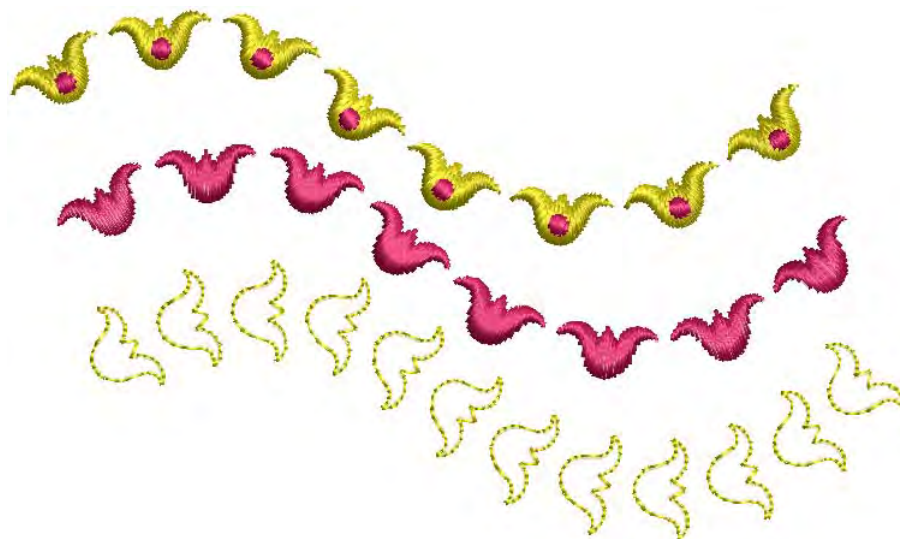
- ◀ Enter または適用をクリックします。



メモ ガイドフレームは形状の外側の輪郭に重なったり、内側に入り込んではいけません。

カスタムモチーフ

EmbroideryStudioにはモチーフランニングやフィルに使用したり、個々に配置することができるカスタムモチーフを作成できる機能があります。





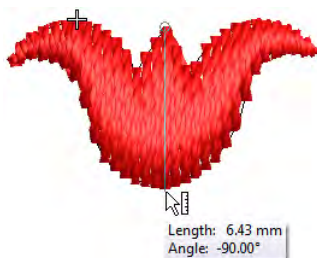
参考 モチーフには色替え、糸切り、他のステッチタイプを含むこともできますが、モチーフランニングやフィルに使用した時は、各モチーフは個々にステッチされることを覚えていてください。必要に応じて、それらを分解して手動で並び替えることもできます。

モチーフを作成 & 保存する

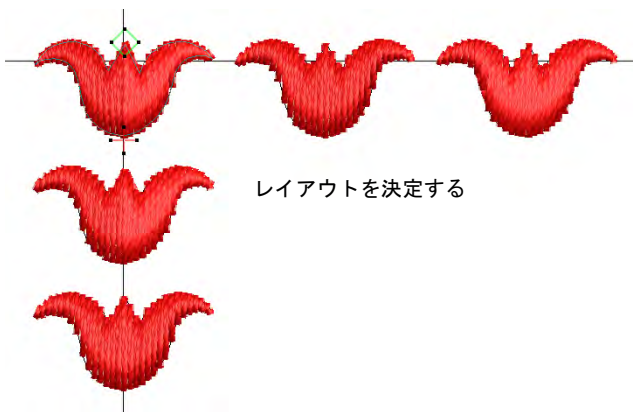
モチーフ作成機能を使用して、後で使用できるように独自で作成したモチーフを保存できます。カスタムモチーフは、カスタム「モチーフセット」に保存されません。

モチーフを作成し、保存するには

- 1 モチーフとして保存したいオブジェクトを作成するか、選択します。これはアウトラインでも埋め縫いオブジェクトでも可能です。



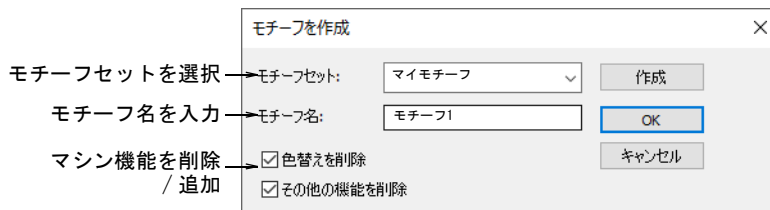
- 2 必要に応じてステッチ角度を調整し、下縫いをオフにします。
- 3 適切なサイズに変更します（例：5-10mm）。モチーフのサイズはランニングや埋め縫い内で調整することができます。
- 4 モチーフランニングで、表示したいようにモチーフを複製し配置します。整列ツールを使用し、正確に整列させます。



- 5 レイアウトを決定したら、オブジェクトを選択し**最近のポイント**を適用します。基準点を定義するには、真ん中のモチーフを使用します。

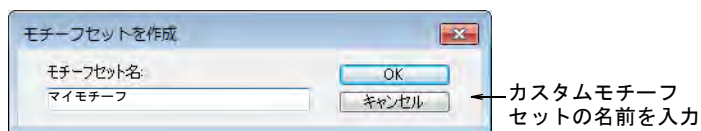


- 6 モチーフを選択し、**オブジェクト > モチーフを作成**を選択します。



- 7 ドロップリストからモチーフセットを選択し、**モチーフ名**フィールドに名前を入力します。

- ◀ 必要に応じて**作成**をクリックします。**モチーフセット作成**ダイアログが開きます。



- ◀ 新しいモチーフセットの名前を記入し、**OK** をクリックします。**モチーフセット**を使用する準備ができました。モチーフセットはプログラムフォルダの...¥User\letwに保存されています。

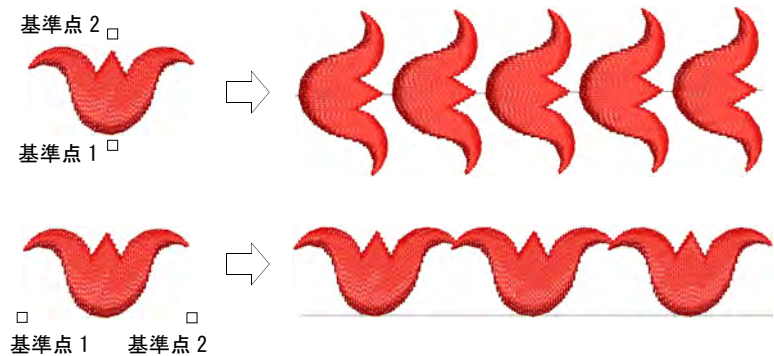
- 8 追加した**マシン機能**をどのように処理するか選択します。

- ◀ マルチカラーのモチーフを作成した場合、**色替えを削除**オプションの選択を外します。これにより色替えが維持されます。
◀ 明確な糸切りのあるモチーフを作成した場合は、**その他の機能を削除**オプションの選択を外します。これにより糸切りが維持されます。

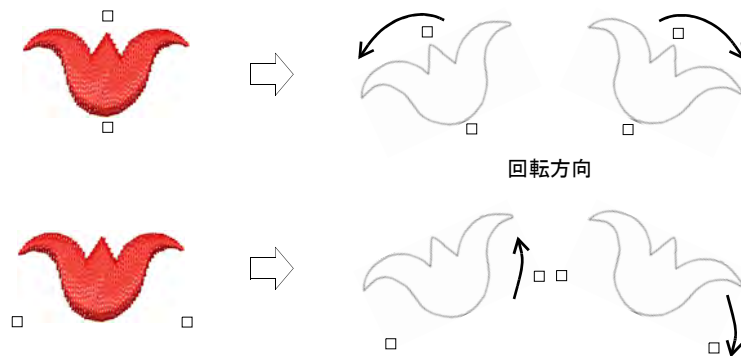
- 9 **OK** をクリックします。

- 10 クリックして、モチーフの**基準点**を2つマークします。これらは開始と終了点が一一致する必要があります。

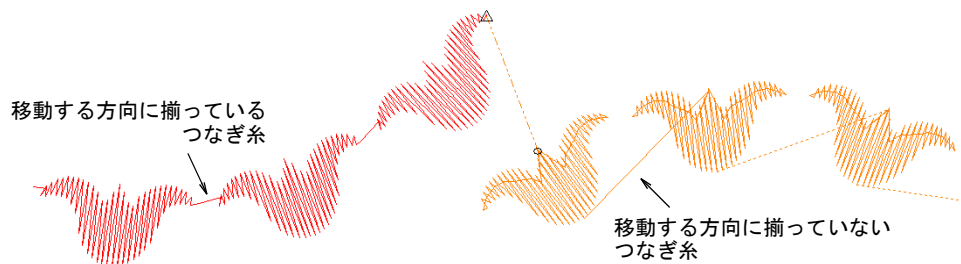
- ◀ 基準点はモチーフの初期設定の方向とモチーフ間の初期の間隔を定義します。



- ◀ 個々のモチーフでは、基準点 1 がアンカーポイントになります。基準点 2 が回転ポイントになります。



- 11 OK をクリックします。モチーフを使用する準備ができました。つなぎ糸が移動する方向に揃っていることを確認してください。



カスタムモチーフを管理する

モチーフを管理から、ユーザー設定のモチーフセットを管理します。

カスタムモチーフを管理するには

- ◀ 設定 > モチーフを管理を選択します。ダイアログが開きます。



- ◀ ドロップリストから変更したいモチーフセットを選択します。
- ◀ モチーフグループからモチーフを選択します。
- ◀ 必要に応じて名前変更と削除ボタンを使用して変更します。






第 23 章









装飾的なステッチ

EmbroideryStudio にはアーティスティックな効果やステッチタイプがあり、ユニークな埋め縫いを作成することができます。ナチュラルで温かみのあるステッチを生成したり、羽やウールのようなテクスチャを作成することもできます。また少ないステッチ数で開いたステッチを作成できるツールもあります。



この章で紹介されている装飾的なステッチ効果には、以下が含まれています。

機能	概要
 フリーハンド	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も簡単に作成することができます。
 手縫い風ステッチ	ステッチの間隔や角度をランダムにし、よりナチュラルな手縫いのような効果を作成します。
 ぼかしステッチ	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を、刺繍で製作することができます。
 ステイプル	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です。
 迷路フィル	開いた埋め縫いで、オブジェクトの輪郭に沿った迷路のようなステッチです。

機能	概要
 スtring	手縫い風の埋め縫いや繊細なボーダーを作成するのに適しています。ミラーやシークインなどの装飾品を固定するボーダーとして、使用することができます。
 ジグザグ	のこぎり歯状のステッチで一定幅の開いたボーダーやコラムを作成します。
 Eステッチ	くし歯状のステッチで一定幅の開いたボーダーやコラムを作成します。
 トラプント	内部のトラベルランニングをオブジェクトの輪郭に沿わせるよう移動し、間隔の大きく開いたステッチでも透けて見えないようにします。
 アコーディオンスペース	埋め込みステッチの間隔を徐々に変化させ、手作業で行うのは難しいグラデーション効果を作成します。
 カラーブレンド	アコーディオンスペースに似ていますが、目の詰まった埋め縫いと開いた埋め縫いを組み合わせ、2つの色を滑らかに混ぜ合わせるカラーブレンドを作成するのに使用されます。
 サガラ	一般的にサガラ刺繍で使用されるステッチパターン（平行、格子、コイル、中抜きコイル）を使用することができます。
 クロスステッチ	すべてのデザインオブジェクトの適用できる、見えないグリッド上に整列したクロスステッチで大きな範囲を埋めます。

フリーハンド刺繍

フリーハンド機能は、CorelDRAW(R) Graphics Suite のフリーハンドと折れ線ツールに似た機能です。フリーハンドは従来のデジタル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。スケッチして形成されたような、流れるような線の効果を作成することができます。



フリーハンド刺繍のテクニック



グラフィカルデジタルタイズ > フリーハンド（開いた形状）を使用し、フリーハンドでアウトラインを描きます。

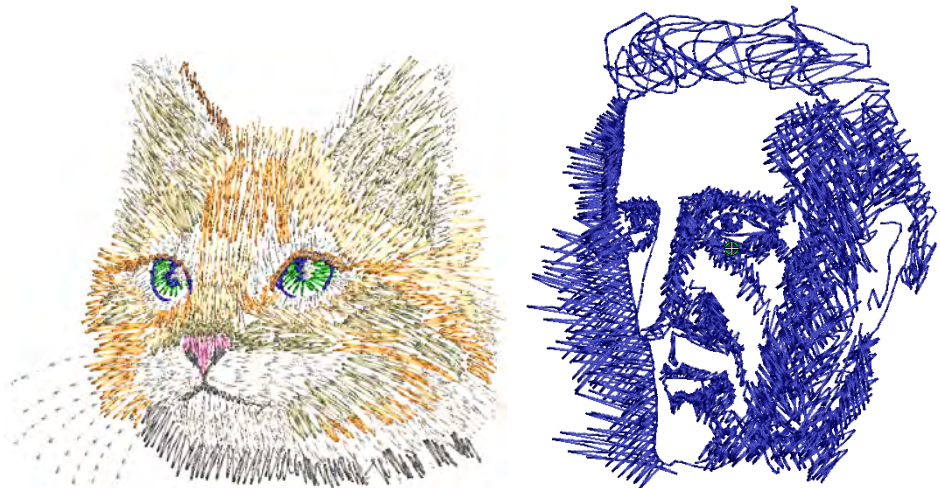


グラフィカルデジタイズ>フリーハンド（閉じた形状）を使用し、フリーハンドで閉じたオブジェクトを描きます。

フリーハンド（閉じた形状 / 開いた形状）は、どのアウトラインステッチタイプにも使用できます。開いた形状ツールを選択した場合、ステッチタイプツールバーのランニング、トリプルランニングなど様々なアウトラインステッチタイプが使用できます。閉じた形状ツールを選択した場合、アウトラインと埋め縫いの両方すべてのステッチタイプを使用することができます。フリーハンド刺繍補正ツールバーでは、フリーハンドのラインを調整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。ペンタブレットと一緒に使用して更に利便性を高めることもでき、また写真や細かい線のある絵などをなぞるのに便利です。



鉛筆や木炭スケッチのようなデザインを素早くデジタイズすることもできます。このツールを使用してイメージの詳細をなぞらずに「らくがき」のような効果を作成し、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。

関連項目

- ◀ [角度 & 方向を設定する](#)

フリーハンドラインを作成する



グラフィカルデジタイズ>フリーハンド（開いた形状）を使用し、フリーハンドでアウトラインを描きます。



グラフィカルデジタイズ>フリーハンド（閉じた形状）を使用し、フリーハンドで閉じたオブジェクトを描きます。

グラフィカルデジタイズツールバーからアクセスできるフリーハンド機能には、「開いた形状」と「閉じた形状」の2種類があります。他のデジタイズツール同様に、フリーハンドツールはすべてのステッチタイプと共に使用することができます。これらのツールはオブジェクトを「描くように」作成し、生地を動かしながら施す刺繍や、絵画のような効果を生み出すことができます。



参考 刺繍ツールは、マウスまたはWACOMペンで操作することができます。

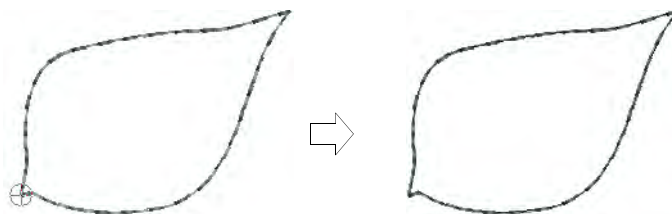


フリーハンドラインを作成するには

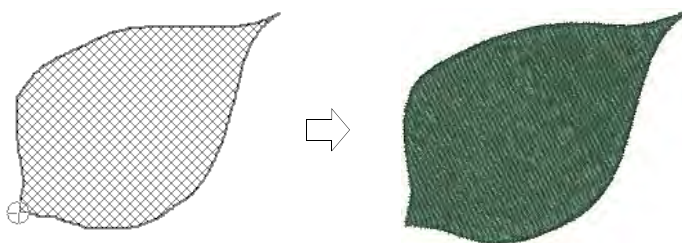
- ◀ フリーハンドツールでデジタイズする場合、オートスクロールオプションをオフにする必要があります。Ctrl+Shift+A キーを組み合わせると、オプションのオン / オフを切り替えます。
- ◀ 開いたアウトラインをフリーハンド（開いた形状）ツールで作成します。使用したいアウトラインステッチを選択し、クリック & ドラッグで描きます。終了するにはマウスボタンを離します。
- ◀ フリーハンド（開いた形状）ツールとコラム C 角度と方向コントロールを組み合わせると、カリグラフィーのような刺繍を作成できます。

Freehand

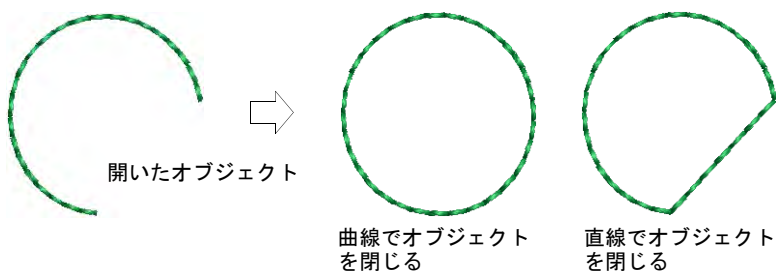
- ◀ 閉じたアウトラインを作成するには、フリーハンド（閉じた形状）ツールをアウトラインステッチと共に使用します。



- ◀ 閉じた埋め縫いを作成するには、フリーハンド（閉じた形状）ツールを埋め縫いステッチと共に使用します。



- ◀ 開いたオブジェクトを閉じたい場合は、編集>直線または曲線でオブジェクトを閉じるを使用します。



関連項目

- ◀ [スクロールオプション](#)
- ◀ [角度 & 方向を設定する](#)

フリーハンドラインを調整する



グラフィカルデジタイズ>フリーハンド（開いた形状）を使用し、フリーハンドでアウトラインを描きます。

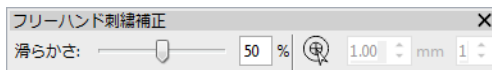


グラフィカルデジタイズ>フリーハンド（閉じた形状）を使用し、フリーハンドで閉じたオブジェクトを描きます。

フリーハンドツールの特殊なカーソルは、フリーハンド刺繍補正ツールバーで設定を調整します。カーブの滑らかさはデジタイズしながら調整します。

フリーハンドラインを調整するには

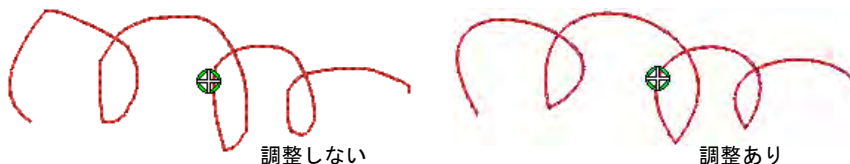
- ◀ アウトラインまたは埋め縫いオブジェクトツールを使用して、フリーハンドデザインを作成します。フリーハンド刺繍補正ツールバーが開きます。



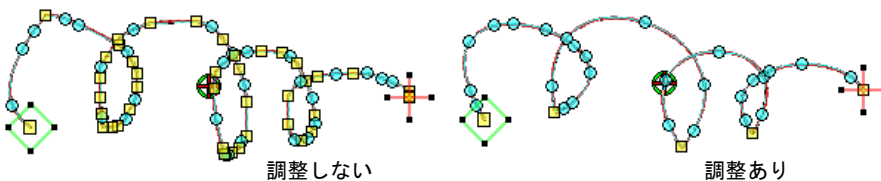
- ◀ 必要に応じてフリーハンド用カーソルを調整します。

ツール	機能
	フリーハンドのカーソル表示をオン / オフにします。
<input type="text" value="1.00"/> mm	内部サークルのサイズをミリメートルで設定します。
<input type="text" value="2"/>	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、追加する各ガイドサークルは2mmでオフセットします。

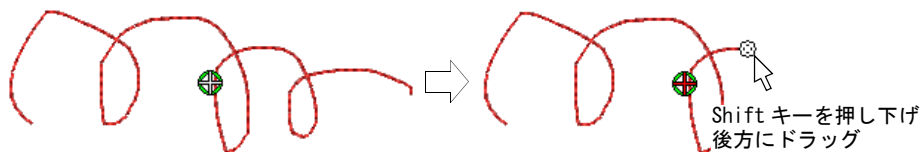
- ◀ フリーハンドラインの「滑らかさ」は、スライダーを使って調整します。これは生成されるコントロールポイントの数をコントロールします。あるいは、滑らかさをパーセンテージで調整します。



- ◀ オブジェクト変形モードで、フリーハンドコントロールポイントを表示し、編集します。



- ◀ ラインの一部分を消去したい場合は、**Shift** キーを押し下げながら、マウスを離す前にラインを後方にドラッグします。



- ◀ または **Backspace** キーを押します。最後にデジタイズしたポイントが削除されます。
- ◀ マウスボタンを離して最後にデジタイズしたポイントでアウトラインを終了するか、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。



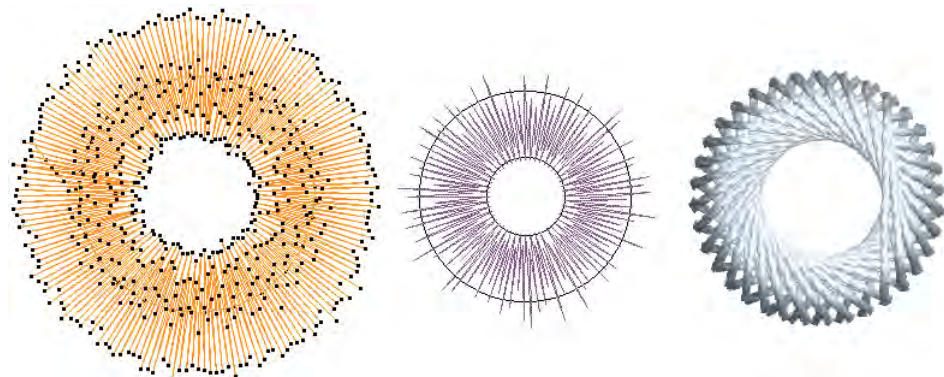
メモ フリーハンド刺繍ツールで作成したオブジェクトは、他のオブジェクトと同じ方法で変形することができます。

関連項目

- ◀ [フリーハンドラインを作成する](#)
- ◀ [刺繍オブジェクトを変形する](#)

ナチュラルなステッチ

EmbroideryStudio では手縫い風効果とぼかしステッチ効果で、ナチュラルで温かみのあるステッチを生成することができます。これらはサテン、タタミ、ランニング、バックステッチやその他のステッチタイプに適用可能で、手縫い風のステッチや毛などのふわふわしたテクスチャを模倣します。ストリングステッチタイプは、手縫い風の埋め縫いや繊細なボーダーを作成するのに適しています。



手縫い風効果



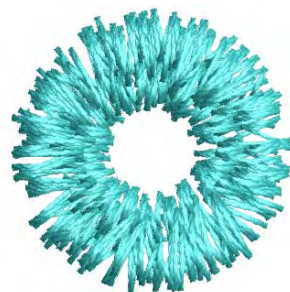
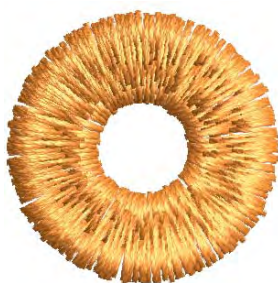
ステッチ効果>手縫い風効果を使用し、ステッチの長さ、角度、繰り返し数をランダムにし、よりナチュラルな手縫いのような効果を作成します。サテン、タタミ、ランニングなど様々なステッチタイプに適用することができます。

現在のファッション業界のトレンドは、通常のデザインツールで作成するのが難しい、よりナチュラルな雰囲気をお好む傾向があります。手縫い風効果を使用すれば、ステッチの間隔や角度をランダムにし、よりナチュラルな手縫いのような効果が作成できます。

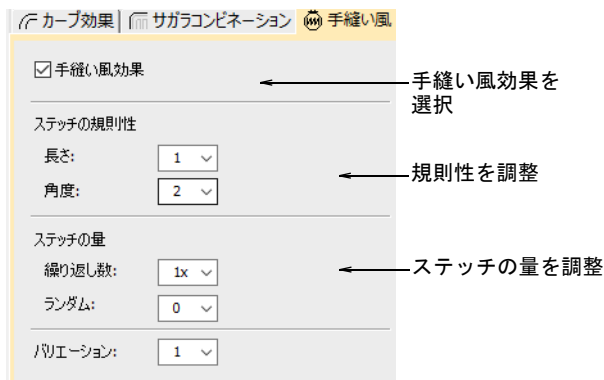


手縫い風効果を適用するには

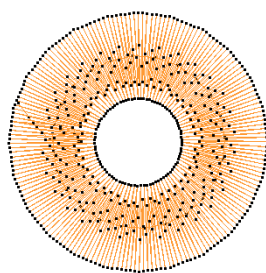
- ◀ 効果を適用したいオブジェクトを選択するか、デジタイズを開始する前に手縫い風効果をオンにします。サテン、タタミ、ランニングなど様々なステッチタイプに適用することができます。
- ◀ 手縫い風効果アイコンをクリックします。効果は現在の設定に基づいて適用されます。



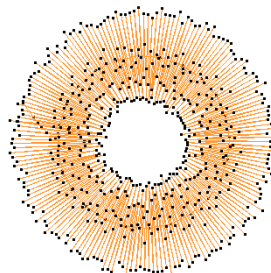
- ◀ **手縫い風効果アイコン**を右クリックし、オブジェクトプロパティにアクセスします。



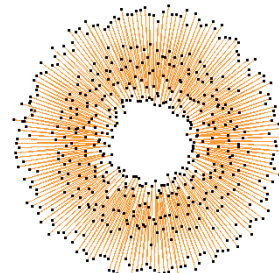
- ◀ ステッチの規則性設定を調整し、効果を減少または誇張します。
 - ◀ **長さ**フィールドで、0 から 5 の値を入力しステッチ長のバリエーションを設定します。「0」は、現在のステッチ設定に何の変更も適用されないことを意味しています。



長さ : 0

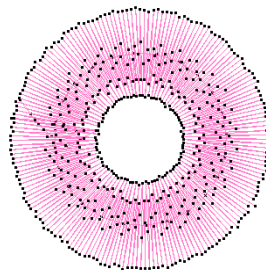


長さ : 3

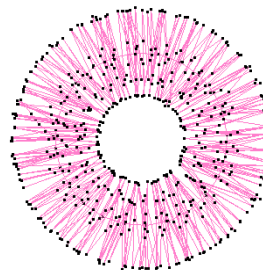


長さ : 5

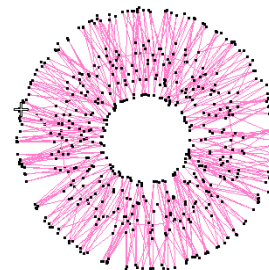
- ◀ **角度**フィールドで、0 から 5 の値を入力しステッチ角度のバリエーションを設定します。



角度 : 0



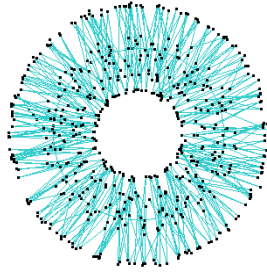
角度 : 3



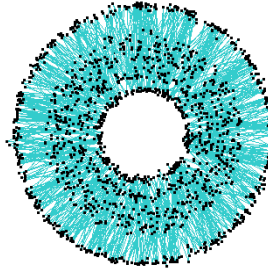
角度 : 5

- ◀ ステッチの量設定を調整し、ステッチの量を減少または増加させます。

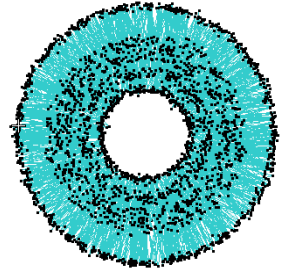
◀ 繰り返し数フィールドで、倍率を選択して手縫いの密度を増加させます。



繰り返し数 :1x

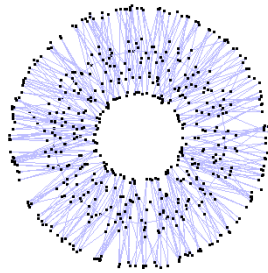


繰り返し数 :3x

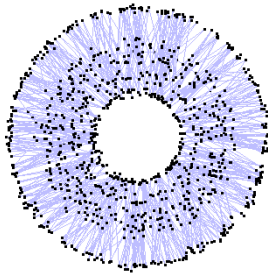


繰り返し数 :5x

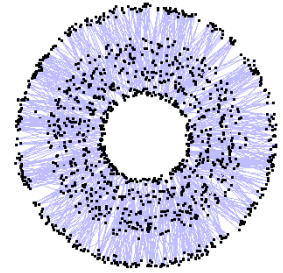
◀ ランダムフィールドで、1 から 5 の間で数値を選択し、ステッチ数のランダム率を設定します。繰り返し数が 3x 以上の場合、ステッチはランダムに追加または削除されますが、通常ステッチの量は増加します（繰り返し数が 1x の場合、ステッチは削除されませんが追加されます）。



ランダム :0

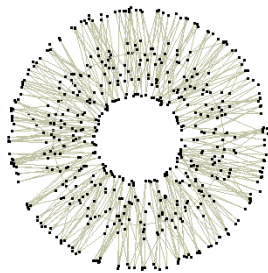


ランダム :3

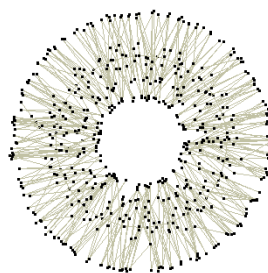


ランダム :5

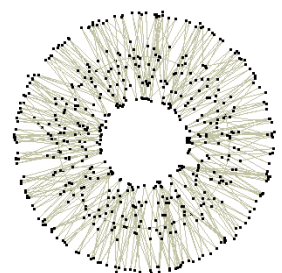
◀ 任意でバリエーションフィールドで、1 から 10 の間の数値を選択し、選択した規則性と量の設定の異なるバリエーションを作成します。



バリエーション :1



バリエーション :6



バリエーション :10



参考 必要に応じて、基本となるステッチタイプに追加調整を行います。例えばサテンステッチを使用している場合、ステッチ間隔を増加し、軽めの下縫いを使用するといった調整をします。

使用時のヒント

- ◀ 手縫いの場合、大きな面を埋めるのに「ロング&ショートステッチ」や、輪郭に沿って走るランニングステッチがよく使用されます。手縫い風効果はこの効果を作成するのを目的としています。
- ◀ サテンステッチと併用する場合、手縫い風効果は自動スプリットがオフの状態だと最良の結果を得ることができます。しかし、高い値のステッチの規則性の「長さ」設定と併用すると、この設定はステッチ長に影響する為にジャンプを生成する場合があります。
- ◀ 小さなオブジェクトには、下縫いはオフにします。
- ◀ 高めの繰り返し数を選択する場合は、ステッチ間隔を更に開き、ステッチの集中を防ぎます。
- ◀ タタミの埋め縫いは、手縫い風効果と併用するにはあまり適していません。使用したい場合は、パターンの分割ラインを取り除くよう針落ち乱発生値を試してみてください。

関連項目

- ◀ [ステッチタイプ](#)
- ◀ [形状をデジタイズする](#)
- ◀ [サテンステッチ](#)
- ◀ [自動下縫いで安定させる](#)
- ◀ [ランダムパターンを作成する](#)

ぼかしステッチ



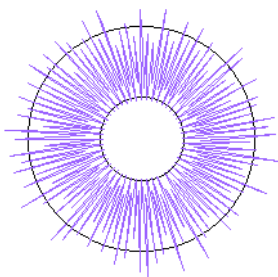
ステッチ効果 > ぼかしステッチを使用し、不揃いな縁、陰影効果、あるいは毛皮のような風合いや、ふわふわした感じの刺繍を、選択したオブジェクトの縁に作成します。

ぼかしステッチで不揃いな縁を生成し、毛並みなどの風合いを表現できます。

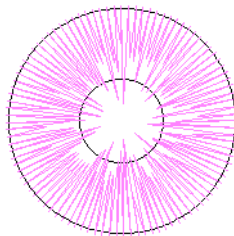


ぼかしステッチを適用するには

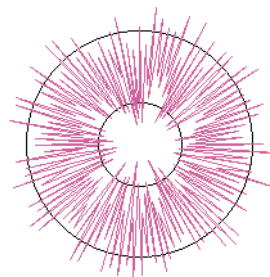
- ◀ 効果を適用したいオブジェクトを選択するか、デジタイズを開始する前にオンにします。プログラムスプリットあり / なしのサテンやタタミの埋め縫いに、適用することができます。ラインステッチには適用できません。
- ◀ ぼかしステッチアイコンをクリックします。効果は、現在のぼかしステッチとステッチ設定に基づいて適用されます。



サイド1をぼかした場合



サイド2をぼかした場合

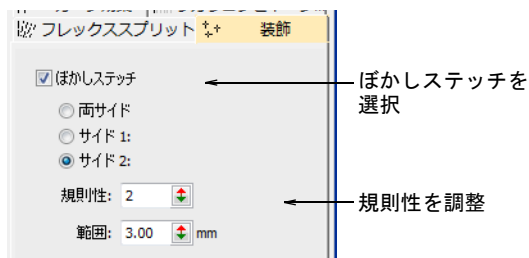


両サイドをぼかした場合

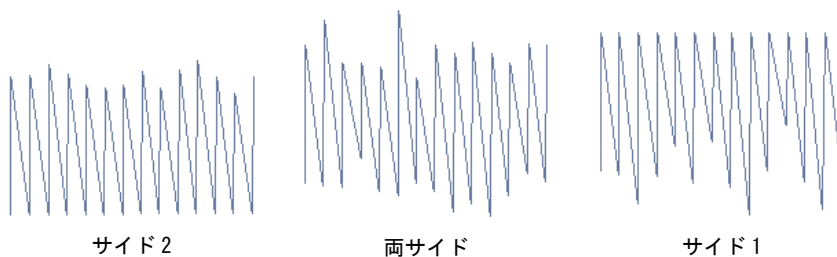


参考 タタミで埋め縫いされたオブジェクトには、斜めバックステッチを使用すると最もよい結果が得られます。

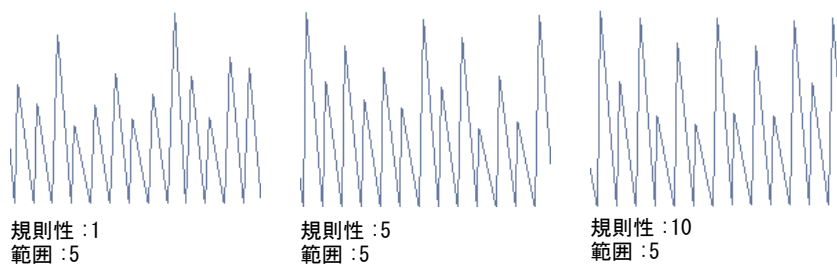
- ◀ **ぼかしステッチアイコンを右クリックし、オブジェクトプロパティにアクセスします。**



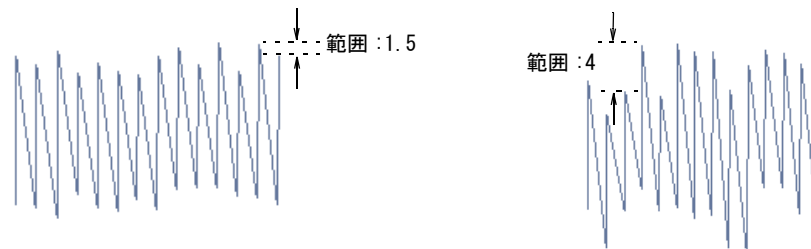
- ◀ **サイド (サイド 1、サイド 2、または両サイド) を選択します。**



- ◀ **規則性フィールドに 1 から 10 の数値を入力し、ぼかしの程度を設定します。**



- ◀ **範囲フィールドにステッチを落とす範囲を入力します。**



関連項目

- ◀ [その他のタタミ設定](#)

ストリングステッチ



埋め縫いステッチタイプ>ストリングを使用し、ストリング（紐）状の手縫い風ステッチで埋め縫いを作成するのに使用します。閉じた形状に適用します。



アウトラインステッチタイプ>ストリングを使用し、ストリング（紐）状の手縫い風アウトラインステッチで、繊細なボーダーを作成するのに使用します。開いた / 閉じた形状に適用します。



デジタイズ>ランニングをデジタイズを使用し、デジタイズラインに沿ってシングルステッチを作成します。

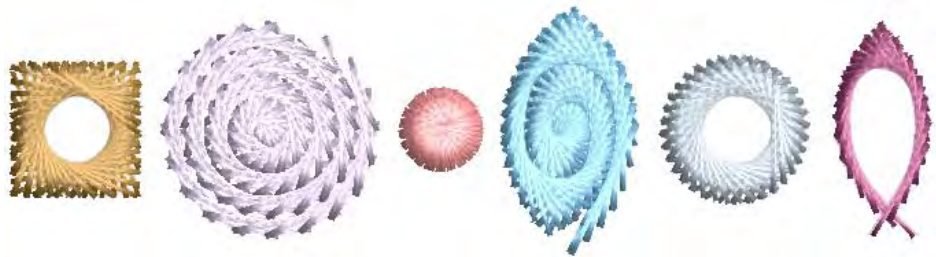


デジタイズ>複合埋め縫いをを使用し、ステッチ角度が一つの埋め縫い形状をデジタイズします。右クリックで設定します。



デジタイズ>リングを使用し、円形や楕円形のリングをデジタイズします。

ストリングステッチはインドに起源を持ち、「Paghadi」として知られています。。ストリングステッチは、ステッチの重なりある紐状のステッチに似せたステッチです。ミラーやシークインを固定するのもにも使用されます。装飾的な効果に使用することもでき、細長いステッチで葉っぱのような形状を埋めたりできます。ストリングステッチはアウトラインとフィルの2種類あり、開いた形状と閉じた形状の両方に適用することができます。

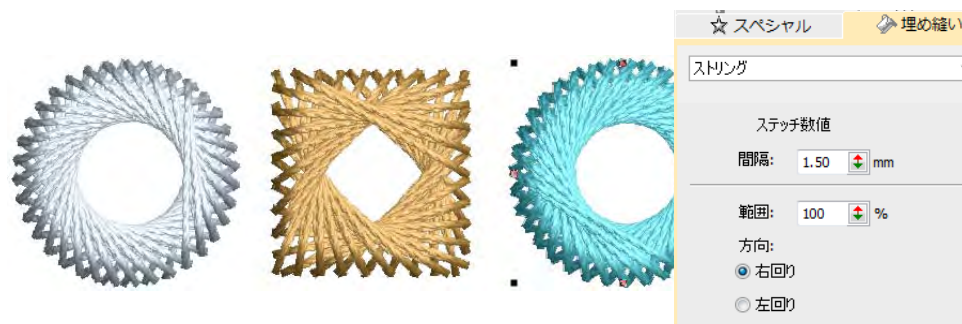


ストリングステッチは、とても簡単に作成することができます。ステッチ角度は効果を成さない為、ほとんどの形状はランニングや複合埋め縫いなどのシンプルなツールでデジタイズすることができます。ストリングアウトラインに、アウトラインの太さと密度をコントロールする間隔とコード長の設定があります。開始

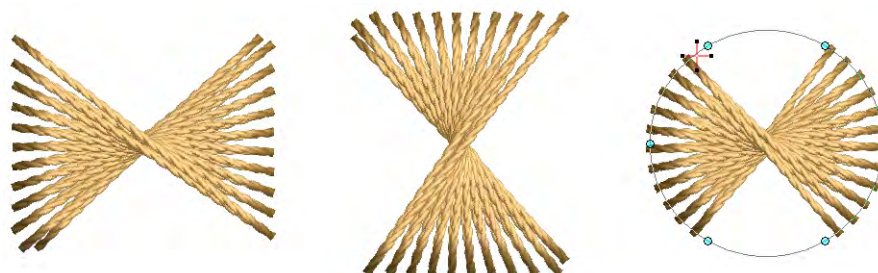
/ 終了点を逆転すると、ステッチのオーバーラップ部分の方向にも影響を与えます。



スティングフィルには、ステッチの密度をコントロールする間隔設定があります。太さは形状により定義されます。閉じたオブジェクトやリングのような抜き穴のあるオブジェクトに使用してみましょう。ステッチのオーバーラップ部分の方向は、**方向設定**でコントロールします。



範囲設定は、以下の図のような一部を覆うステッチを作成するのに使用することができます。方向は**方向設定**で、または開始 / 終了点を変更してコントロールします。

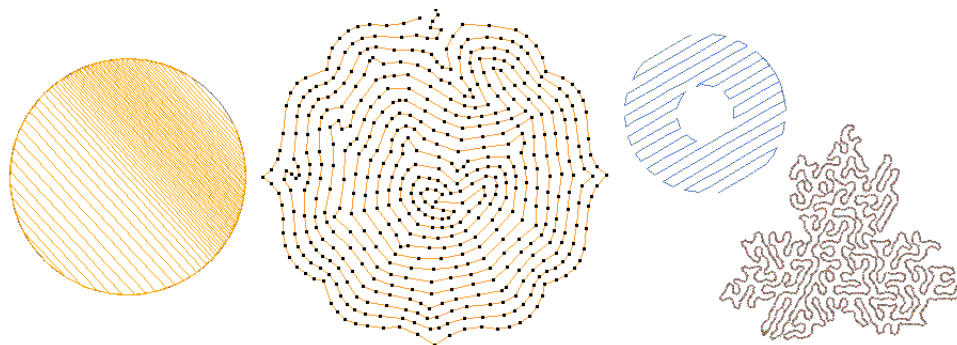


関連項目

- ◀ アウトライン & 詳細をデジタイズする
- ◀ 自由形状を作成する
- ◀ スター & リングをデジタイズする

間隔の大きく開いたステッチ

EmbroideryStudio には開いたステッチを作成できる、様々なステッチタイプと効果があります。これらはユニークなテクスチャを作成したり、大きな範囲を少ないステッチ数で刺繍するのに使用されます。



装飾的なボーダー



アウトラインステッチタイプ > ジグザグをクリックし、のこぎり歯状のステッチで一定幅の開いたボーダーやコラムを作成します。右クリックで設定します。



アウトラインステッチタイプ > E ステッチを使用し、開いたくし状のステッチで一定幅のボーダーやコラムを作成します。右クリックで設定します。



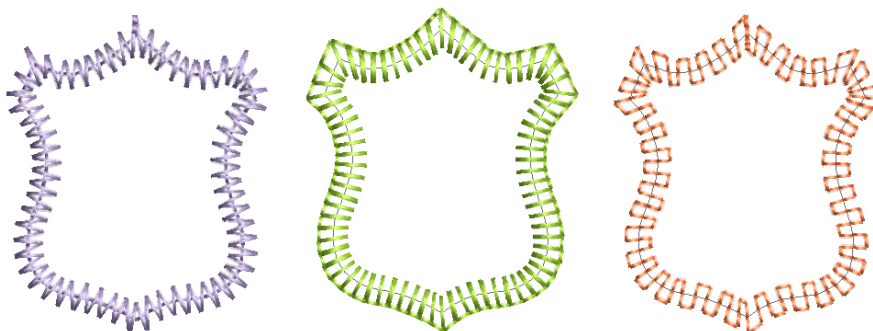
アウトラインステッチタイプ > 平行を使用し、開いた歯状のステッチで一定幅のボーダーやコラムを作成します。右クリックで設定します。

ステッチタイプツールバーには、ジグザグ、Eステッチ、平行が含まれています。これらのツールはアップリケやその他の刺繍オブジェクトの周りに、ボーダーを作成するのに使用されます。また装飾的な効果を出したり、ステッチ数を抑えた埋め縫いを作成することもできます。ジグザグとダブルジグザグステッチは、頻繁に下縫いとしても使用されます。

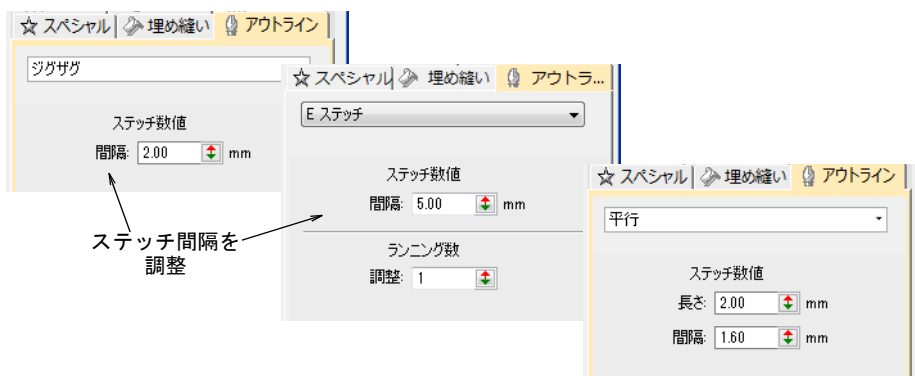


装飾的なボーダーを作るのに使用する

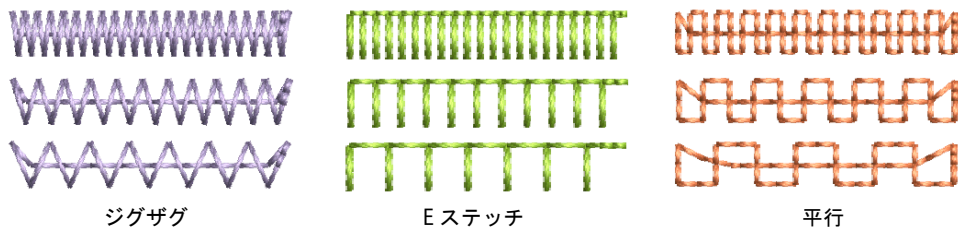
- ◀ 使用したいデジタイズ方法（開いたまたは閉じたオブジェクト）を選択します。
- ◀ アウトラインまたは埋め縫いのステッチタイプを選択し、刺繍オブジェクトを作成します。あるいは、既存のオブジェクトを選択して、ステッチタイプを適用します。



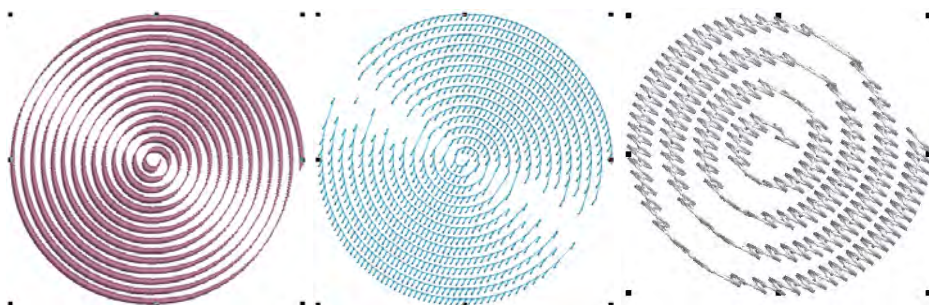
- ◀ オブジェクトをダブルクリックするか、アイコンを右クリックし、オブジェクトプロパティにアクセスします。ここでステッチ間隔、長さ、ランニング数の値をコントロールすることができます。



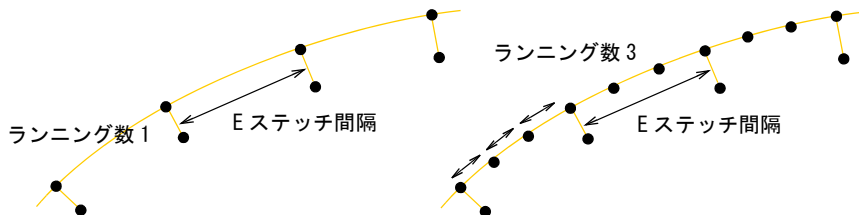
◀ より目の詰まった / 開いたアウトラインを作成するには、間隔を調整します。



◀ 平行なステッチ作成と水平に対する角度をコントロールします。カリグラフィ風のステッチを作成するのに使用します。



◀ Eステッチは、ランニング数を設定することもできます。



関連項目

- ◀ サガラパターン
- ◀ ジグザグの下縫いの設定
- ◀ 刺繍のデジタイズ
- ◀ コラム形状をデジタイズする
- ◀ トラプントの開いたステッチ
- ◀ アプリケをデジタイズする

ステイプル効果



埋め縫いステッチタイプ>ステイプルフィルを使用し、ボーダー内で不規則にうねるランニングステッチで埋め縫いを作成します。右クリックで設定します。



埋め縫いステッチタイプ>ステイプルバックステッチを使用し、ボーダー内で不規則にうねるバックステッチの埋め縫いを作成します。右クリックで設定します。



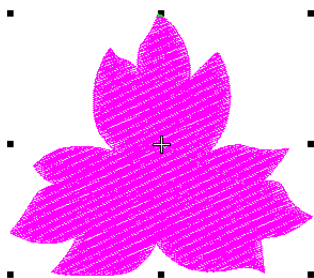
埋め縫いステッチタイプ>ステイプルステムステッチを使用し、ボーダー内で不規則にうねるステムステッチの埋め縫いを作成します。右クリックで設定します。

ステイプルとは、ボーダー内を不規則にうねるランニングステッチから成る、装飾的な効果のある埋め縫いです。閉じたどのオブジェクトにも適用することができます。ステッチ角度は無効になります。

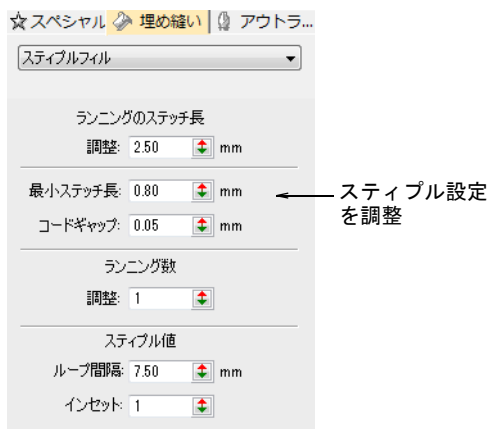


ステイプルフィルを作成するには

- ◀ ステッチタイプを適用したいオブジェクトを選択するか、デジタイズを開始する前にオンにします。これは閉じたどのオブジェクトにも適用することができます。



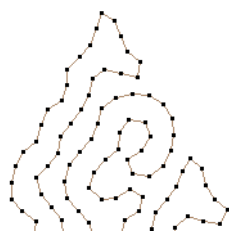
- ◀ **ステイプルフイルアイコンをクリックします。ステイプルフイルが適用され、オブジェクトプロパティドッカーが開きます。**



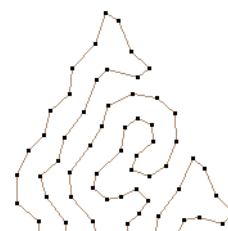
- ◀ **必要に応じてランニングのステッチ長を調整します。**



ステッチ長：0.25 mm



ステッチ長：0.75 mm



ステッチ長：1.5 mm

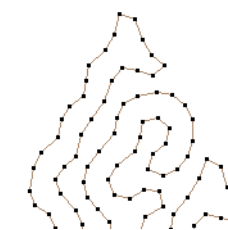
- ◀ **必要に応じて、最小ステッチ長とコードギャップを調整します。**



最小ステッチ長：0.1 mm
コードギャップ：0.01 mm



最小ステッチ長：0.4 mm
コードギャップ：0.03 mm



最小ステッチ長：0.7 mm
コードギャップ：0.05 mm

- ◀ **太いラインにはランニング数設定を調整します。**

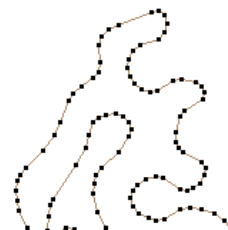
◀ 必要に応じて**ループ間隔**を調整します。



ループ間隔：1.0 mm



ループ間隔：2.0 mm



ループ間隔：3.0 mm

◀ オブジェクトのアウトラインからの**マージン**は、**インセット**数値を調整して設定します。



インセット：1.0 mm



インセット：3.0 mm



インセット：5.0 mm

◀ 必要に応じて、**スティブルステムステッチ**または**スティブルバックステッチ**を使用します。



スティブルステムステッチ



スティブルバックステッチ



サテンとスティブル

関連項目

◀ [ブランチングされたオブジェクトを分解する](#)

迷路フィル



埋め縫いステッチタイプ > 迷路フィルを使用し、開いた埋め縫いで、オブジェクトの輪郭に沿った迷路のようなステッチを作成します。右クリックで設定します。

迷路フィルで、交差しない二重の渦巻き状のステッチで、大きな範囲を自動的に埋めます。

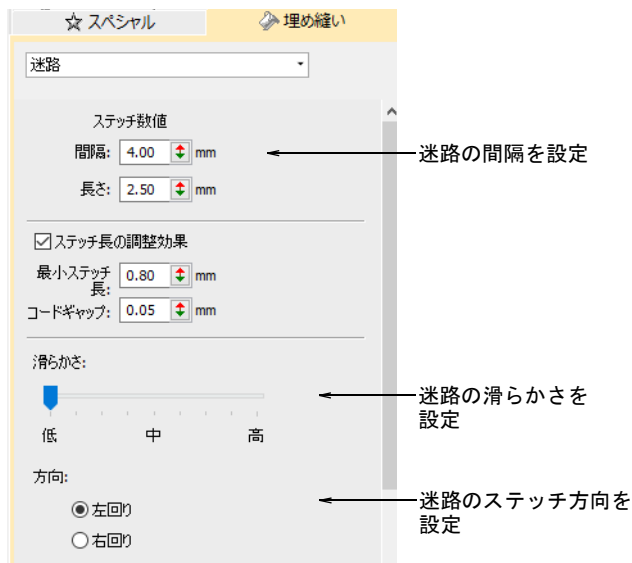


迷路フィルを作成するには

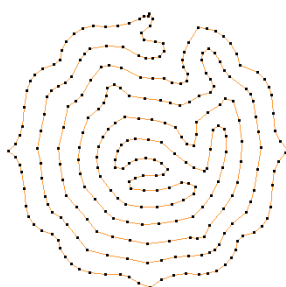
- ◀ ステッチタイプを適用したいオブジェクトを選択するか、デジタイズを開始する前にオンにします。このステッチタイプではステッチ角度は効果を成しません。
- ◀ 迷路フィルアイコンをクリックします。結果は現在の設定に基づきます。



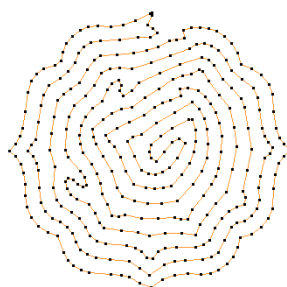
- ◀ **迷路フィルアイコン**を右クリックし、オブジェクトプロパティにアクセスします。



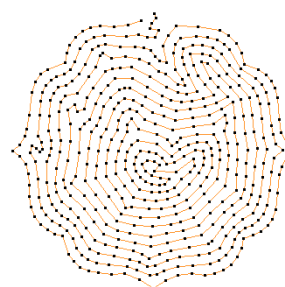
- ◀ ステッチ長を設定するには、**長さ**フィールドを調整します。きついカーブ部分で自動的にステッチの長さを短く生成するには、**ステッチ長の調整効果**オプションをアクティブにします。この埋め縫いタイプは2重のスパイラルステッチを作成するので、これらの設定は本質的には**ランニングステッチ**と同じです。
- ◀ **間隔**を調整し、開いたステッチを作成します。



間隔：2.0 mm

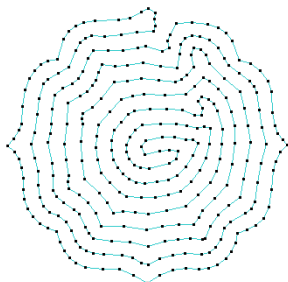


間隔：1.5 mm

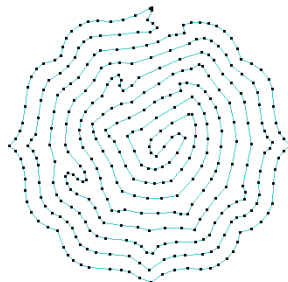


間隔：1.0 mm

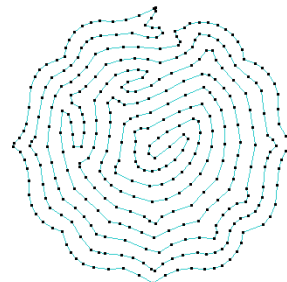
◀ カーブの均一さを調整するには、滑らかさを調整します。



滑らかさ：低

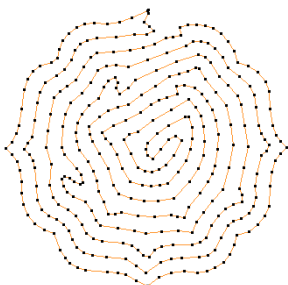


滑らかさ：中

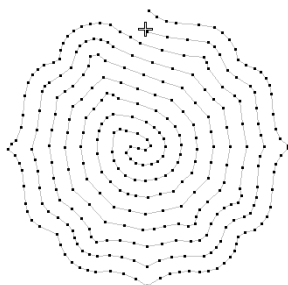


滑らかさ：高

◀ 方向を調整し、ステッチの方向を逆にします。



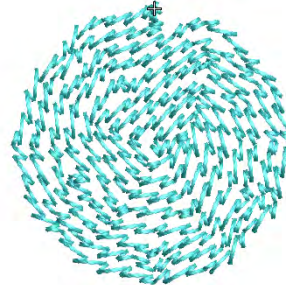
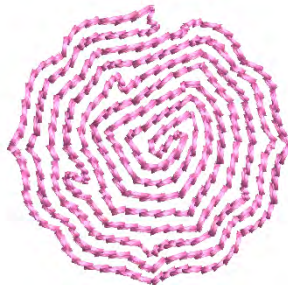
方向：左回り



方向：右回り



参考 迷路フィルは、埋め縫いにシングルのランニングステッチを使用します。太めのステッチタイプを使用したい場合は、分解を使用してオブジェクトをアウトラインにした後、他のステッチタイプを適用します。



関連項目

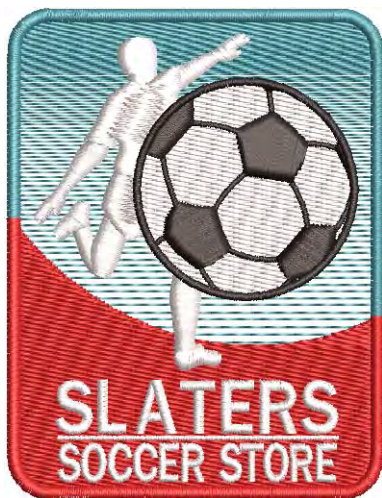
- ◀ [アウトライン & 詳細をデジタイズする](#)
- ◀ [オフセット埋め縫い](#)

トラプントの開いたステッチ



ステッチ効果>トラプントを使用し、選択したオブジェクトの下部にあるトラベルランニングを端に移動させます。右クリックでトラプント設定を調整します。

トラプントは自動的に下層のトラベルランニングをオブジェクトの端に移動させ、見えなくします。タタミステッチの複合埋め縫いオブジェクトに使用できません。EmbroideryStudioでは、通常この効果は開いたステッチと組み合わせ、開いたステッチで背景を埋めたり陰影効果を施すのに使用されます。この設定を使用しないとセグメント間のトラベルランニング、糸間隔の変化、オーバーラップした列は見えなくなり、刺繍の効果を台無しにしてしまいます。



アコーディオンスペースは埋め縫いパターンのバリエーションを組み合わせ、デザインに奥行きを与えると使用すると特に有効です。トラプントとアコーディオンスペースはリキッド効果やフローティング効果と組み合わせて使用することができ、カーブしたカラーブレンドを製作することができます。

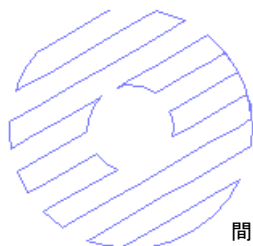
トラプントで開いたステッチを作成するには

- 1 複合埋め縫いオブジェクトを選択、または選択していない状態で、タタミアイコンを右クリックし、オブジェクトプロパティにアクセスします。



← ステッチ間隔を調整

- 2 間隔フィールドに、ステッチ間隔の値を入力します。数値が大きいほど、間隔も大きくなります。

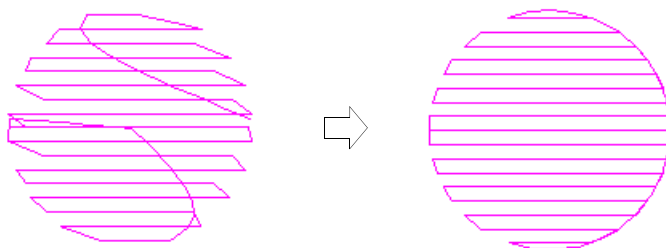


間隔 : 5 mm



間隔 : 3 mm

- 3 Enter を押します。
- 4 複合理め縫いオブジェクトが選択されている状態で、トラプントアイコンをクリックします。
トラベルランニングと重なり合う列が取り除かれ、均一な列間隔が適用されます。



メモ タタミバックステッチの現在の設定よりもトラプント効果が優先されます。

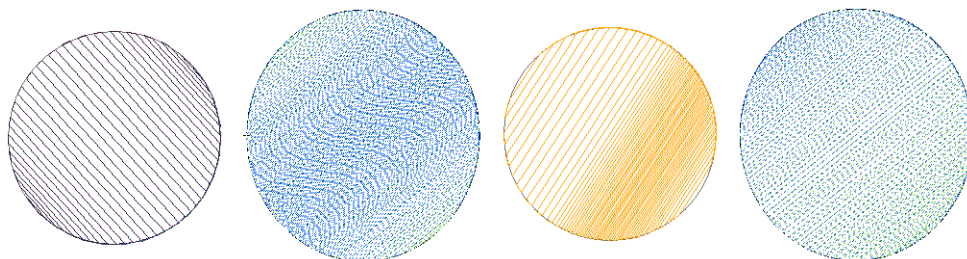
関連項目

- ◀ その他のタタミ設定
- ◀ カラーブレンド
- ◀ カーブした埋め縫い

グラデーションステッチ

EmbroideryStudio には埋め込みステッチの間隔を徐々に変化させ、手作業で行うのは難しいグラデーション効果を作成するツールがあります。目の詰まった埋め

縫いと開いた埋め縫いを組み合わせ、2つの色を滑らかに混ぜ合わせ、カラーフレンドを作成します。



アコーディオンスペース



ステッチ効果 > アコーディオンスペースを使用し、遠近感と陰影効果を作成します。右クリックで設定を調整します。

アコーディオンスペースを使用して埋め込みステッチの間隔を徐々に変化させ、手作業で行うのは難しいグラデーション効果を作成し、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に使用すると、最高の結果を得ることができます。この効果を適用すると、**自動間隔**と**フラクションスペース**を含む現在の設定は無視されます。しかしステッチ角度などその他の設定は適用されます。



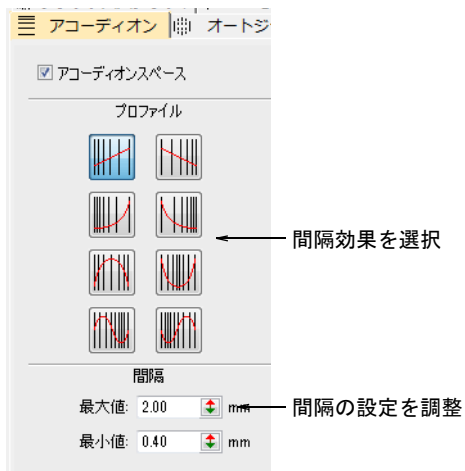
アコーディオンスペースを適用するには

- ◀ アコーディオンスペースアイコンをクリックします。効果は現在のアコーディオンスペースの設定に基づいて、新規または選択オブジェクトに適用されます。

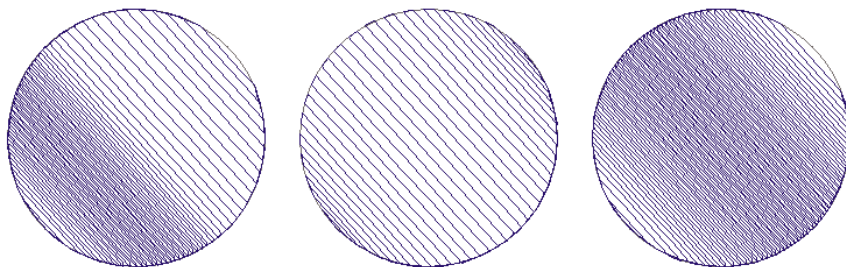


参考 アコーディオンスペースはステッチの間隔が大きい開いたステッチなので、**自動下縫いなし**で使用すると最良の結果が得られます。

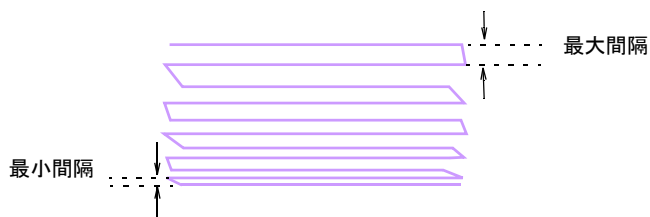
- ◀ **アコーディオンスペースアイコン**を右クリックし、オブジェクトプロパティにアクセスします。



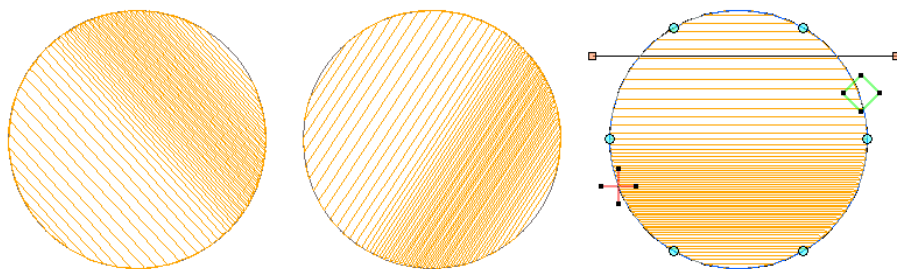
- ◀ **プロフィールパネル**で効果を選択します。



- ◀ **間隔パネル**で間隔の値を調整します。



- ◀ **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。**ステッチ角度を調整する**も併せてご覧ください。



参考 **トラプント効果**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、間隔の大きく開いたステッチの下に透けて見えないようにすることができます。**自動下縫い**はオフにするといいでしょ。

関連項目

- ◀ **自動下縫いを適用する**
- ◀ **トラプントの開いたステッチ**

カラーブレンド



ツールボックス > カラーブレンドを使用し、カラーブレンドを生成し、選択オブジェクトに遠近感と陰影効果を与えます。

カラーブレンドはユニークなカラーブレンドを作成します。タタミステッチを使用して、刺繍に奥行きと陰影効果を与えます。目の詰まった埋め縫いと開いた埋め縫いを組み合わせ、2つの色を滑らかに混ぜ合わせます。

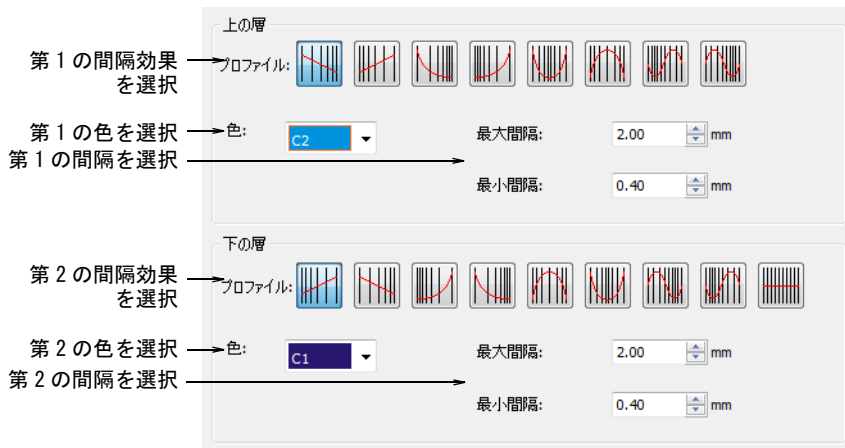


通常この効果は**複合埋め縫い**オブジェクトに適用します。カーブしたブレンドは、**コラム A、B または C** オブジェクトで作成することができます。オブジェクトは、カラーブレンド効果を維持したままサイズ変更、回転、傾斜が行えますが、カラーブレンドを施したオブジェクトの編集は制限されます。まず初めに 2

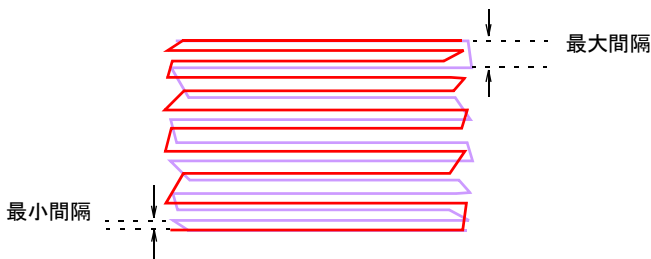
つの構成要素のグループ解除をし、色、プロファイル、間隔などのアコーディオンスペース設定に従い編集されたオブジェクトに分けます。

カラーブレードを作成するには

- タタミオブジェクトを選択し、カラーブレードアイコンをクリックします。カラーブレードダイアログが開きます。



- 上の層と下の層のプロファイルを選択します。一般的に對のプロフィールを使用しますが、まったく違いプロフィールとミックスすることもできます。
- 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うまくブレンドします。



- OK をクリックし生成します。

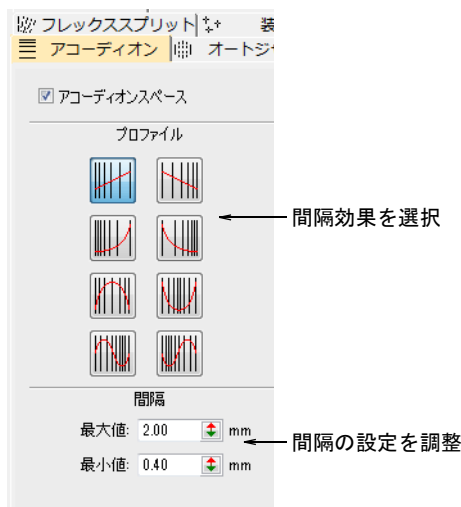


メモ 下縫いが見えないよう、自動下縫いは初期設定でオフになっており、トラプント効果が適用されています。

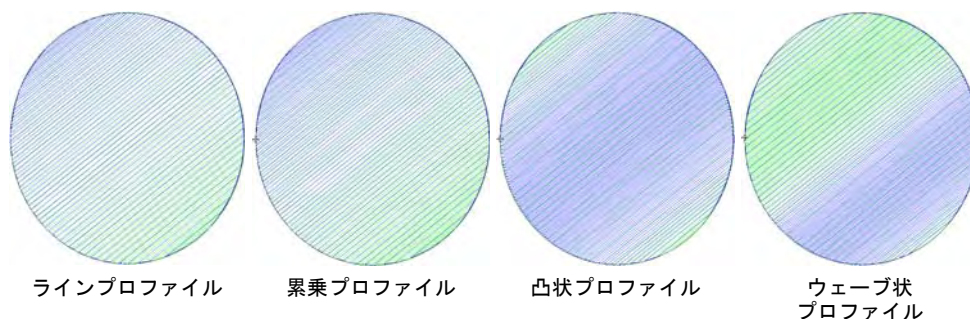
設定を調整するには

- ブレンド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。
- 必要に応じて構成要素オブジェクトを選択し、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**を開きます。
- ◀ **FX** ボタンをクリックし、**アコーディオン**タブを選択します。



- ◀ 必要に応じてプロフィールを選択し、間隔の設定を調整します。



- ◀ 2つ目のオブジェクトにも同様の手順を繰り返し、オブジェクトを再度グループ化します。

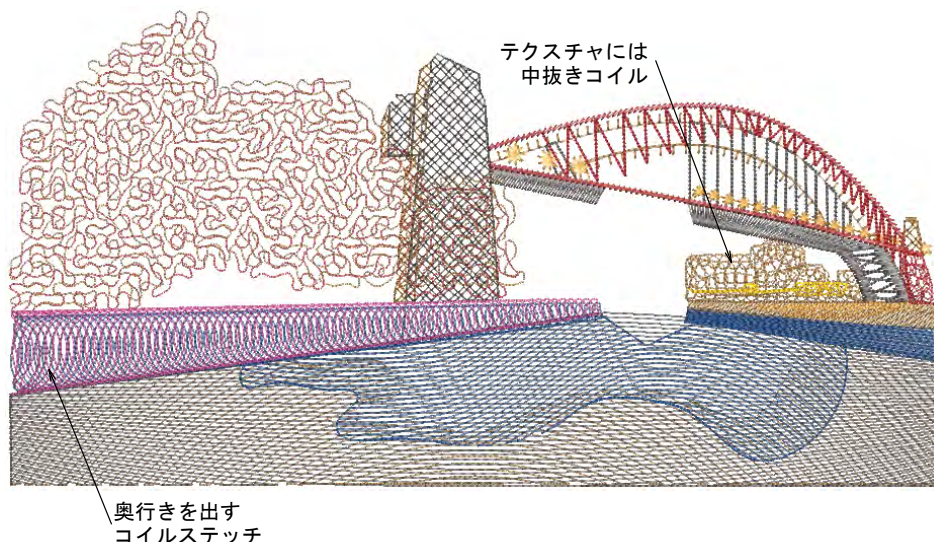
関連項目

- ◀ [自動下縫いで安定させる](#)
- ◀ [トラプントの開いたステッチ](#)
- ◀ [アコーディオンスペース](#)

サガラパターン

EmbroideryStudio では、一般的にサガラ刺繍で使用されるステッチパターン（平行、格子、コイル、中抜きコイル）を使用することができます。使用するタイプ

は、使用する入力ツール、オブジェクトの形状、サイズ、出したい効果によります。



これらのパターンは通常サガラ刺繍に使用されますが、装飾的な通常の刺繍のパターンタイプとして使用することもできます。サガラ刺繍デバイスがない限り、通常の刺繍機は実際にサガラチェーンやループステッチを生成することはできません。しかしパターンそのものは装飾的な、ランニングステッチを使用した開いたステッチを作成することができます。

平行ステッチ

平行ステッチは**タタミ**と似ており、ほとんどの閉じたオブジェクトをデジタイズする入力方法での使用に適しています。**ジグザグ**や**E ステッチ**のようなボーダーに使用したり、開いた埋め縫いの**タタミ**の代わりとして使用することもできます。格子はサガラ刺繍で使用される最も一般的な埋め縫いステッチで、大きな範囲に最適です。

平行ステッチ



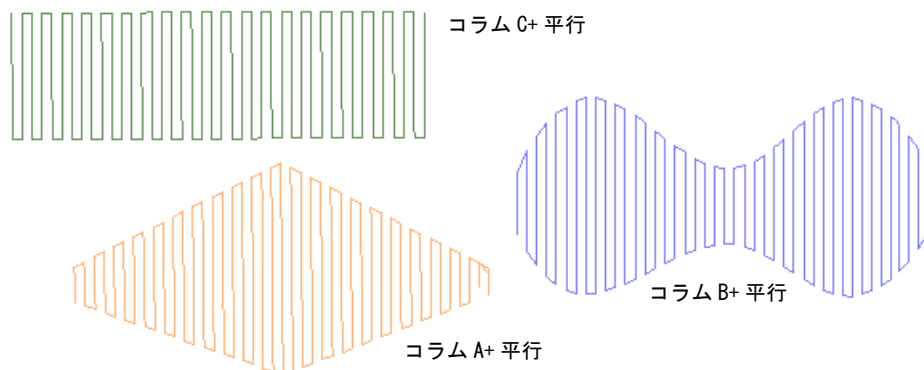
アウトラインステッチタイプ > 平行を使用し、開いた歯状のステッチで一定幅のボーダーやコラムを作成します。右クリックで設定します。



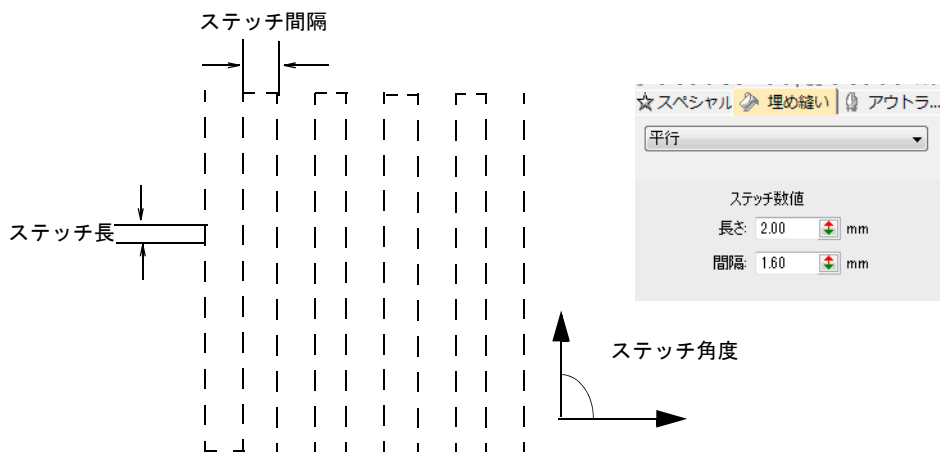
埋め縫いステッチタイプ > 平行を使用し、開いた真っ直ぐで平行な埋め縫いを作成します。右クリックで設定します。

平行ステッチは、閉じたオブジェクトをデジタイズする入力方法で、デジタイズした幅の狭いオブジェクトに適しています。領域は対角線上か、または横方向 / 縦方向に埋めることができます。列に沿ったすべてのステッチは同じ長さになりますが、形状が狭く、ステッチの列の間では短めのステッチがいくつか生成されます。開いたタタミと縁取りバックステッチで似たような効果を得ることができますが、平行ステッチを使用したほうが簡単です。コードを使ってサガラスタイ

ルを作成し、マシンの押さえ金の高さを調整してループを作成するのに使用します。



平行ステッチのステッチ長、間隔、格子ステッチの2層目のステッチ角度の値を設定することができます。



参考 開始 / 終了点を変更し、形状内の分割部分を減少させて、ステッチからトラベルランニングが見えないように制限しましょう。

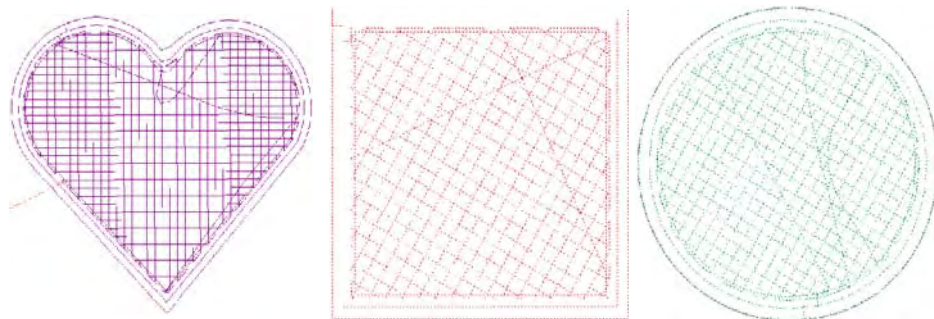
格子ステッチ



埋め縫いステッチタイプ > 格子を使用し、格子状の埋め縫いを作成します。閉じた形状に適用します。右クリックで設定します。

格子はサガラ刺繍で使用される最も一般的な埋め縫いステッチで、大きな範囲に最適です。このステッチタイプでは、ステッチ角度は効果を成しません。格子は2層の平行ステッチで構成されています。通常、埋め縫いの2番目の層は45度と135度の最初の埋め縫いに垂直に交わります。平行ステッチのように、格子でコードを使ってサガラスタイルを作成し、マシンの押さえ金の高さを調整して

ループを作成するのに使用することができます。格子はより密度の高い埋め縫いを作成します。



コイルステッチ

コイルステッチはサテンと似ており、ほとんどの閉じたオブジェクトをデジタイズする入力方法との使用に適しています。ステッチは渦巻きで生成されます。

コイルステッチ



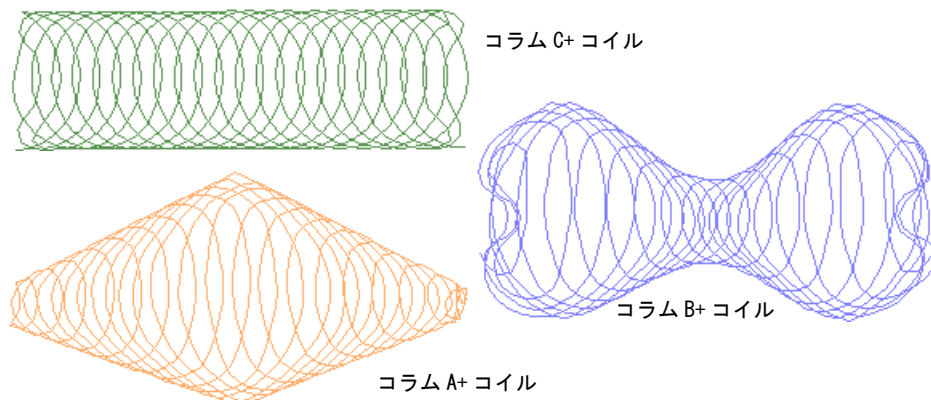
アウトラインステッチタイプ>コイルを使用し、開いたコイル状のステッチで一定幅のボーダーやコラムを作成します。右クリックで設定を調整します。



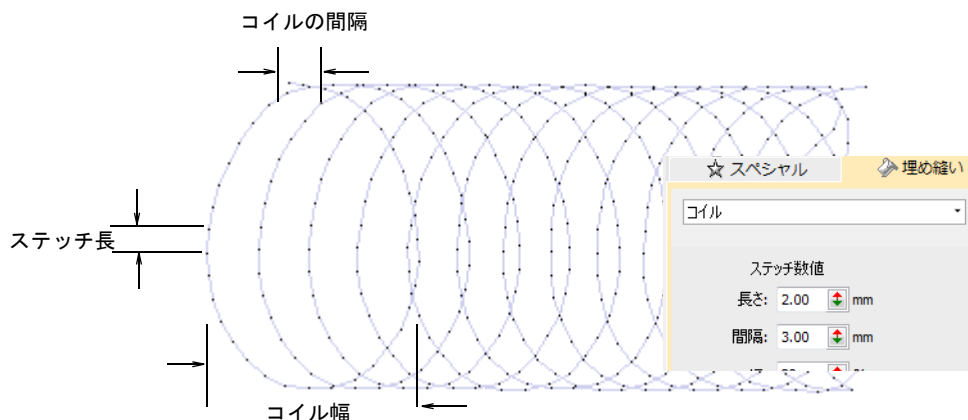
埋め縫いステッチタイプ>コイルを使用し、各ステッチがコラムの幅を渡る幅の狭い形状やコラムをステッチします。右クリックで設定を調整します。

コイル埋め縫いは、各ステッチがコラムの幅を渡る幅の狭い形状やコラムに適しています。開いたステッチで領域を埋めることができる、便利な方法です。ステッチはカーブしたラインに沿って生成され、コイルは幅が異なる場所でも一定の長さのステッチを生成します。簡単に糸がほどけない滑らかな仕上がりになり

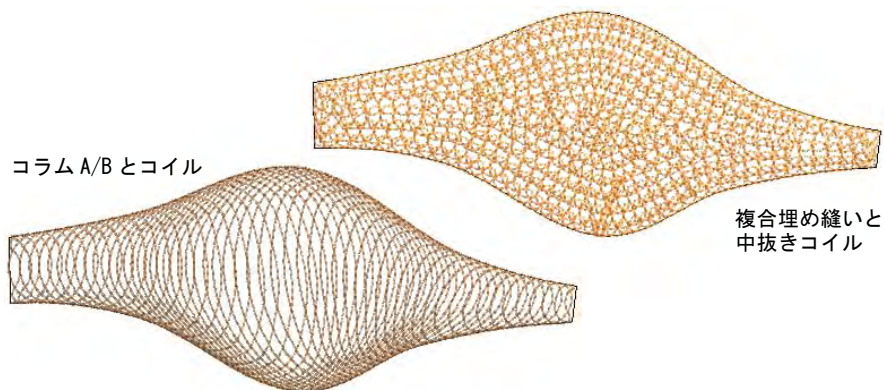
まず。コイルは通常、コラム A、コラム B、コラム C で作成されたオブジェクトに適用します。



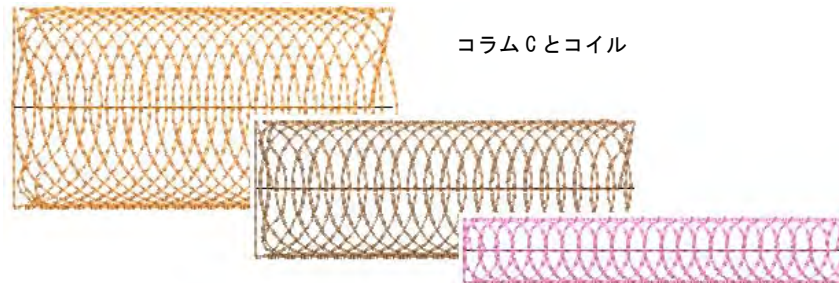
コイル設定のステッチ長、コイルの間隔と幅は調整することができます。



複合理め縫いオブジェクトは中抜きコイルが初期設定になっていますが、コラム A/B オブジェクトは幅が可変のコイルステッチと使用することができます。



同様にコラム C オブジェクトは、幅が可変のステッチに使用することができます。

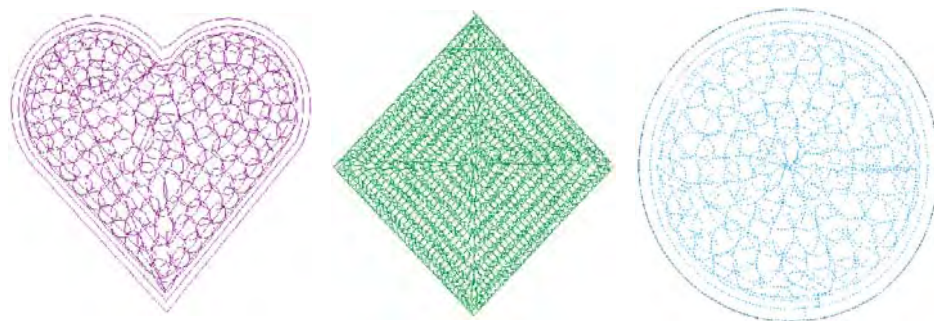


中抜きコイルステッチ



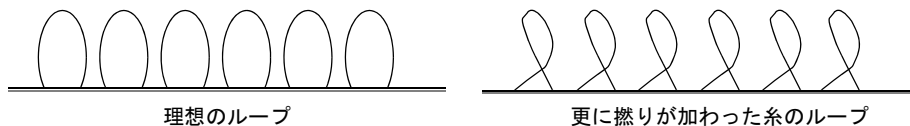
埋め縫いステッチタイプ > 中抜きコイルを使用し、円を描くような手縫いのサガラ刺繍を真似た同心のコイル状のステッチで、大きな複合埋め縫いオブジェクトを埋めます。右クリックで設定を調整します。

中抜きコイルは、大きな閉じた領域に使用します。これは複雑な形状に円を描くような手縫いのサガラ刺繍を真似た、同心円のコイルステッチの列で埋め縫いを作成します。このステッチタイプでは、ステッチ角度は効果を成しません。



コイル方向

マシンの中にはコイルは反時計回り方向にステッチすることにより、最高の結果を得ることができるものがあります。時計回りの方向にステッチすると、糸に更に撚りを加えることになり、ループがきつく湾曲してしまう原因になります。詳細は刺繍機のマニュアルをご覧ください。

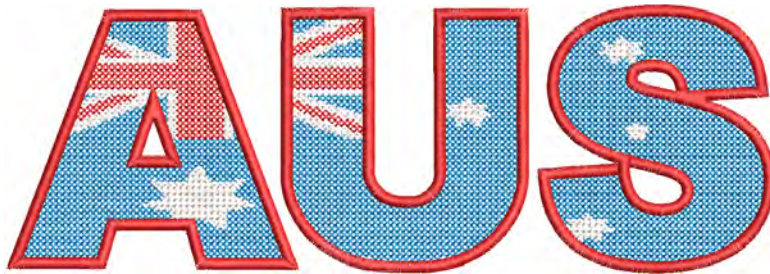


クロスステッチフィル



埋め縫いステッチタイプ > クロスステッチを使用し、すべてのデザインオブジェクトに適用できる、見えないグリッド上に整列したクロスステッチで大きな範囲を埋めます。

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、人気のあるステッチタイプです。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。クロスステッチはモチーフフィルに似ていますが、生成が異なります。



同じ生地の日数を使用すると、異なるオブジェクトでもクロスは整列します。これはクロスステッチフィルは、グリッド上に生成される為です。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せん。

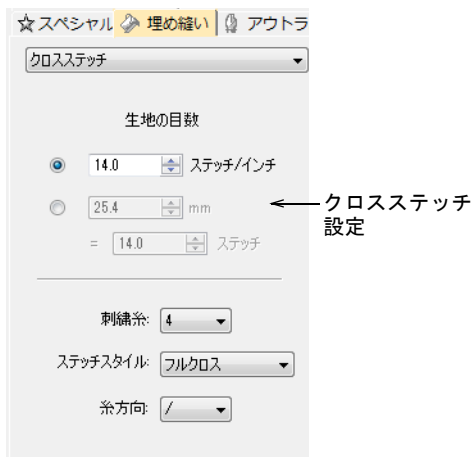


メモ クロスステッチフィルはステッチタイプで、ファイルメニューから使用できる ES クロスステッチアプリケーションに代わるものではありません。EmbroideryStudio クロスステッチ増補版も併せてご覧ください。

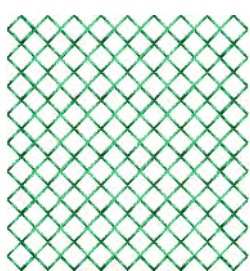
クロスステッチフィルを作成するには

- ◀ 閉じた形状を作成または選択し、クロスステッチアイコンをクリックします。現在のクロスステッチ設定が適用されます。自動下縫いと縮み補正が自動的にオフになります。ステッチの角度はパターンレイアウトに影響しません。

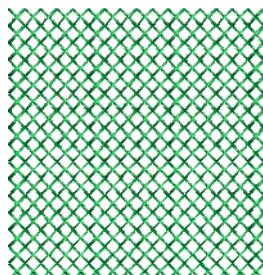
- ◀ 設定を変更するには、オブジェクトをダブルクリックまたは右クリックし、オブジェクトプロパティにアクセスします。



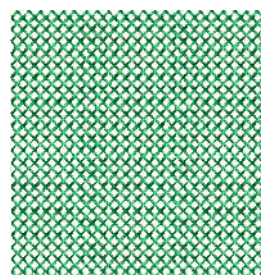
- ◀ 生地が目数設定を調整し、使用している生地のサイズに合わせます。



生地が目数：1 インチにつき
6 ステッチ

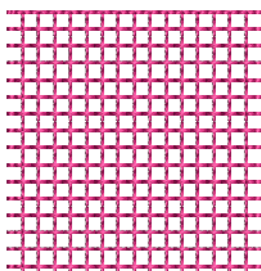


生地が目数：1 インチにつき
10 ステッチ

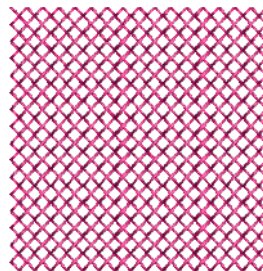


生地が目数：1 インチにつき
14 ステッチ

- ◀ ステッチのスタイルを選択します。



ステッチスタイル：十字クロス



ステッチスタイル：フルクロス

- ◀ 必要に応じて、その他のクロスステッチ設定を調整します。

オプション	機能
生地が目数	実際のクロスサイズではなく、クロスサイズを生地の目数として特定し、コントロールします。
刺繍糸	糸数を設定し（例：2、4または6）、厚みのあるクロスを作成するのに、クロスに何本の糸を使用するかを定義します。
ステッチスタイル	フルクロス (X)、斜め、または十字クロス (+)。
糸方向	クロスの上になる糸の方向をコントロールします。斜めフルクロスは前方または後方、十字フルクロスは縦方向または横方向になります。



参考 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サイズに設定すると分かりやすいでしょう。**グリッドに合わせる**を使用して、オブジェクトのアウトラインがクロスステッチグリッドに並んでいるか確認します。

関連項目

- ◀ [モチーフフィル](#)
- ◀ [刺繍のデジタイズ](#)
- ◀ [グリッド表示オプション](#)

パート 7

刺繍レタリング

EmbroideryStudio では質の高い刺繍レタリングを素早く簡単に作成することができます。またサイズ変更が可能な様々な刺繍書体をご用意しています。

刺繍レタリングを作成する

この章では、レタリングの追加やレタリングベースラインの適用、レタリングフォーマットの変更、レタリングのサイズや間隔の調整方法について説明しています。詳細は[刺繍レタリングを作成する](#)をご覧ください。

刺繍レタリングを編集する

この章では、レタリングテキストの編集方法とレタリングオブジェクトの拡大 / 縮小、変形の仕方について説明しています。また個々の文字の調整方法や画面上でベースラインを変形する方法も説明しています。詳細は[刺繍レタリングを編集する](#)をご覧ください。

刺繍レタリングの上級編

この章では、特殊文字や記号を追加する方法、レタリングオブジェクトのレタリングステッチタイプを変更する方法、レタリングのステッチ角度を調整する方法について説明しています。またレタリングステッチのステッチ順序の調整方法、レタリングをつなぎ合わせる方法、自動文字カーニングと文字間隔、レタリングの下縫い、枠を使用した特殊効果の作成方法について説明しています。詳細は[刺繍レタリングの上級編](#)をご覧ください。

チームネーム

この章では、ネームグループの設定方法、チームネームデザインの作成、チームネームデザインの変更と出力の仕方について説明しています。詳細は[チームネーム](#)をご覧ください。

モノグラミング

この章では、イニシャルネームや個人名を使用したモノグラミングの操作方法を説明しています。イニシャルネームや個人名の他にボーダーフレーム、モチーフ、既存デザインも簡単な操作で組み合わせることができます。詳細は[モノグラミング](#)をご覧ください。

ユーザー設定書体

この章では、TrueType 書体から新しく書体を作成する方法について説明しています。また自動レターカーニング、ユーザー設定書体や文字の作成、変更する方法、書体の合成方法についても説明しています。詳細は[ユーザー設定書体](#)をご覧ください。

レタリングキオスク

レタリングキオスクには定型のデザインレイアウト一式が装備されており、テキストや色を変更して簡単にアレンジすることができます。自分でレイアウトを作成することもできます。ボタンを押すだけでキオスクからデザインをマシンに送信することができます。詳細は[レタリングキオスク](#)をご覧ください。

第 24 章

刺繍レタリングを作成する

質の高い刺繍レタリングを素早く簡単に作成することができます。EmbroideryStudioでは、高品質なレタリングが簡単に素早く作成できます。刺繍レタリングは直接デザインに追加したり、CoreIDRAW グラフィックスから変換することができます。文字の位置、イタリック、太字などの文字の書式が設定できます。設定値はレタリング全体にでも、個々の文字に対してでも変更することができます。

この章では、レタリングの追加やレタリングベースラインの適用、レタリングフォーマットの変更、レタリングのサイズや間隔の調整方法について説明しています。



CoreIDRAW グラフィックスでレタリングを作成する



モード>ターニング埋め縫い [サテン] に変換を使用し、幅の狭いベクターオブジェクトをターンするステッチに変換します。



モード>グラフィックを刺繍に変換を使用し、選択した刺繍をグラフィックに変換し、Wilcom ワークスペースに切り替えます。

EmbroideryStudio の製品レベルの中には、CoreIDRAW (R) Graphics Suite が標準装備されているものもあり、TrueType のレタリング CoreIDRAW グラフィックスに追加し、フォーマット化することができます。その後ベクターレタリングは、刺繍レタリングまたは刺繍オブジェクトに変換することができます。



メモ CoreIDRAW (R) Graphics Suite のインターフェースの詳しい説明は、CoreIDRAW グラフィックスモードのヘルプにアクセスしてください。

CoreIDRAW グラフィックスでレタリングを作成するには

- 1 CoreIDRAW グラフィックスに切り替えます。

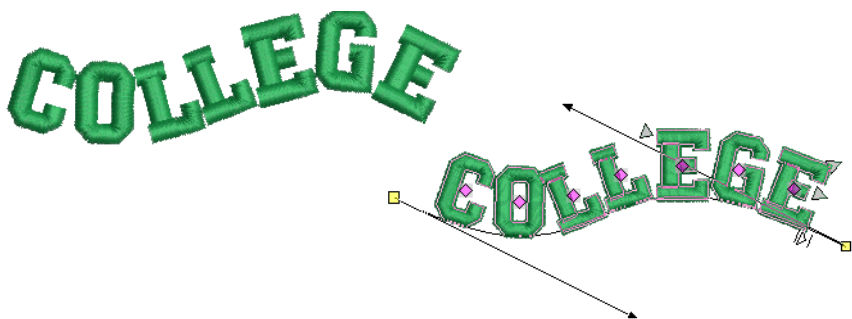
- 2 CorelDRAW(R) Graphics Suite でレタリングテキストを作成し選択します。



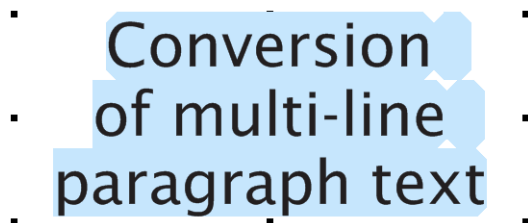
- 3 グラフィックを刺繍に変換をクリックします。Wilcom ワークスペースが開き、変換した刺繍オブジェクトが表示されます。必要に応じてネイティブ刺繍書体に変更し、設定を調整します。



- ◀ CorelDRAWグラフィックスで様々なベースラインを使用してレタリングを作成し、刺繍レタリングに変換できます。



- ◀ 行が複数ある段落の行端を左、中心、右に揃えることもできます。



参考 レタリングの変換が思うような結果にならない場合や、基のテキストの外観をそのまま残したい場合は、まずアウトラインを曲線に変換してみてください。オブジェクトを右クリックし、**曲線に変換**を選択します。任意で

ターニング埋め縫い [サテン] に変換を使用し、ターンするステッチで変換するようレタリングをタグ付けします。



関連項目

- ◀ オペレーティングモード
- ◀ テキストを編集する
- ◀ ベースラインを調整する

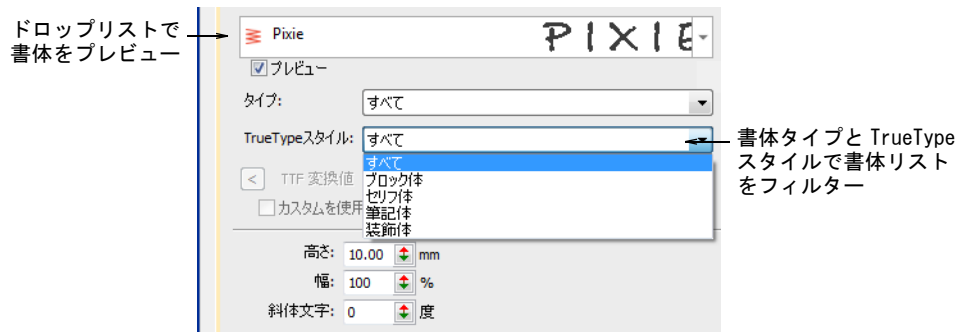
刺繍レタリングを作成する

デザインにレタリングを追加するには、デザインウィンドウに直接入力するか、オブジェクトプロパティドッカーで文字を入力します。

Bauhaus Handicraft Lariat

刺繍書体を選択する

EmbroideryStudioには、刺繍用に作成された刺繍書体が導入されています。プレビューチェックボックスにチェックを入れ、書体を選択する前にプレビューします。

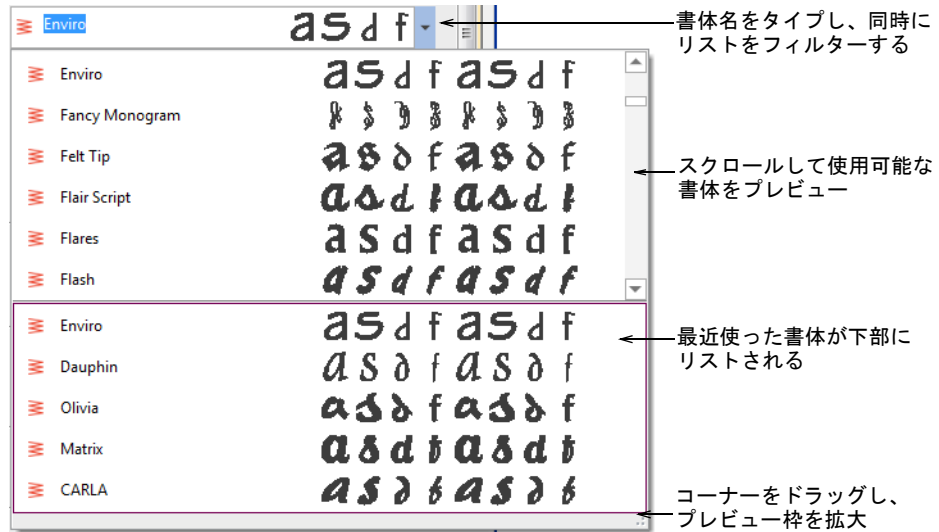


ドロップリストを使用し、書体リストを書体タイプでまたは TrueType スタイルでフィルターにかけます。

- ◀ 書体タイプを選択：刺繍、TrueType、またはすべて
- ◀ TrueType フォントスタイル：ブロック体、セリフ体、筆記体、装飾書体、またはすべてこれらは TrueType フォントにのみ適用できます。

書体の選択

書体リストは前回選択した書体を記憶しているため、その地点から検索を開始することができます。



- ◀ 最近使った書体のプレビューが書体リストの上部に表示されます。これは調整することができます。

- ◀ レタリングオブジェクトが選択されていない状態では、プレビューは書体名を表示します。それ以外は選択されているテキストを表示します。
- ◀ 使用する書体名が分かる場合、書体名をタイプし始めるとリストが同時にリストがアップデートされます。
- ◀ 必要に応じてプレビュー枠は拡大することができます。

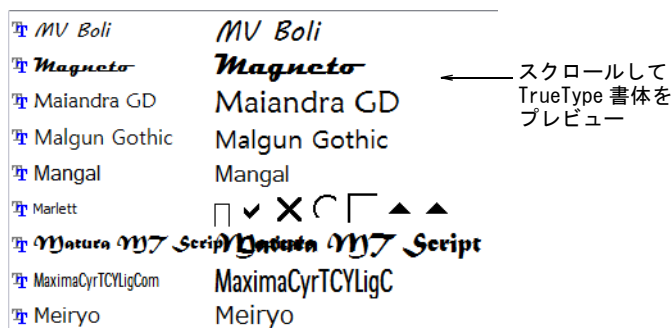
書体リスト設定

プレビューする書体のサイズはオプション>一般タブで設定することができます。最近使った書体の表示数も調整できます。



TrueType と OpenType フォントを変換する

専用の刺繍書体以外に、EmbroideryStudio ではお使いのシステムにある TrueType や OpenType フォントを刺繍書体に変換することもできます。これは何千もの文字があるアジア圏の言語には重要な機能です。



この処理はすべて自動で行われます。この場合、マニュアルでデジタイズした書体に近い結果が得られますが、質は多少劣る場合があります。質は基の形状に左右されます。細いセリフタイプの書体の方が、ブロック体書体よりもよい結果を

得ることができます。TrueType フォントを刺繍に変換するも併せてご覧ください。

Arial
Forte Garamond

複雑なテキストのレイアウトのサポート

EmbroideryStudio では、「複合テキストのレイアウト」(右横書き)と、アラブ語、ヘブライ語、タイ語などのヨーロッパ以外のスクリプト体のサポートを提供しています。アラビア語やヘブライ語のような「RTL 言語」は、文字は正しい順番でレタリングオブジェクトに生成されます。複合テキストは、結合文字を含むその他の言語でもサポートされています。TrueType フォントを刺繍に変換するも併せてご覧ください。

الكتابة العربية

כתב עברי

อักษรไทย



参考 CorelDRAW(R) Graphics Suite で TrueType フォントを選択し、変換ツールで変換することもできます。

推奨サイズ

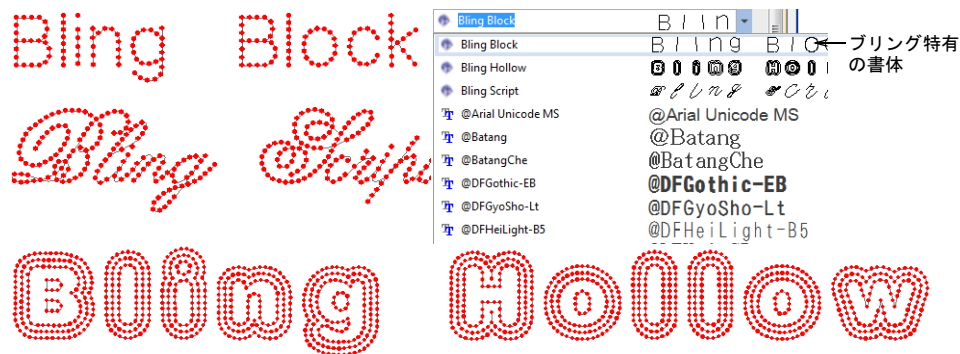
刺繍で良い結果を得るためには、推奨される最大 / 最小値を超えないようにします。推奨される最大と最小の高さは、大文字を基準としています。ほとんどの刺繍書体は、オリジナルの TrueType フォント (TTF) よりデジタイズされており、小文字の中には (例 : 「a」や「c」) 大文字の高さのおよそ 70% ほどのものもあります。これらの文字は、きれいに刺繍するには小さすぎる場合があります、小文字のサイズを拡大する必要がある場合があります。

特殊文字

キーボードのAltキーを押しながら0（ゼロ）+キーパッドの番号を使用してコードを押すことで、特殊文字を作成できます。例えば、**ø**をコード**234**でタイプする場合、Alt+0234とタイプします。アクセント記号付き文字はAltキーを離すと表示されます。特殊文字の全ての文字が利用できる訳ではありません。

ブリングレタリング

EmbroideryStudioには、ブリングレタリングが装備されています。



関連項目

- ◀ 大きさを調整する
- ◀ 一般オプション
- ◀ CorelDRAW グラフィックスでレタリングを作成する
- ◀ 特殊文字を追加する
- ◀ ブリングレタリングを作成する
- ◀ 刺繍書体

画面上に刺繍レタリングを追加する

A ツールボックス>レタリングを使用し、刺繍レタリングを作成します。右クリックで設定にアクセスします。

文字を特定の範囲に納める必要がない場合は、画面上に直接文字をタイプできます。その際、現在の設定が使用されます。またレタリングオブジェクトを編集して、様々な装飾の効果を作成できます。

画面上に刺繍レタリングを追加するには

- ◀ レタリ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。

- ◀ 挿入ポイントをクリックし、タイプを開始します。新しい行を開始するには、Shift+Enter を押します。

Small Block

- ◀ Enter を押して終了します。



メモ ベースラインによって、レタリングオブジェクトの形状が決定されます。レタリングは縦 / 横方向の直線上、円や円弧上、デジタイズしたベースライン上に配置できます。

関連項目

- ◀ [ベースラインを扱う](#)

オブジェクトプロパティを使用してレタリング作成する

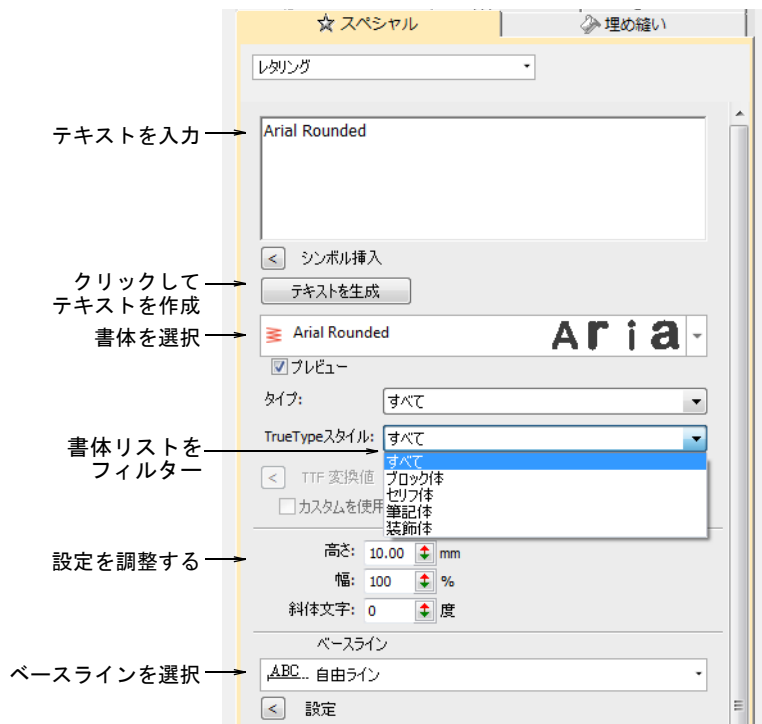


ツールボックス > レタリングを右クリックし、ドッカーにテキストを入力し、刺繍レタリングの設定を調整します。

オブジェクトプロパティドッカーを使用して、文字をデザインに追加する前に、設定を調整することができます。これはより複雑なデザインに適しています。EmbroideryStudioには、多くのアプリケーションに適した書体が数多く装備されています。刺繍書体を選択し、お使いのシステムにインストールされているTrueTypeまたはOpenTypeフォントに変換します。

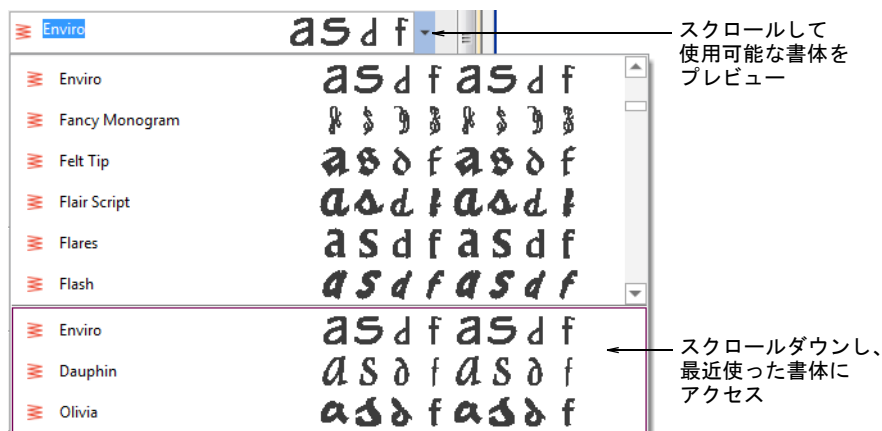
オブジェクトプロパティでレタリングを作成するには

- 1 レタリングアイコンを右クリックして、オブジェクトプロパティにアクセスします。



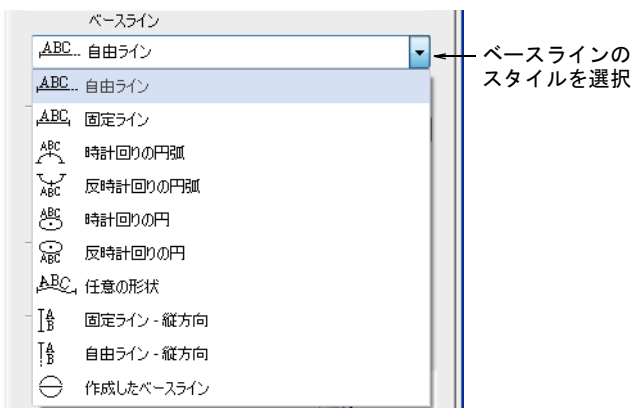
- 2 テキスト入力パネルに刺繍したいテキストを入力します。新しい行を開始するには、Enter を押します。
- 3 書体ドロップリストから書体を選択します。
リストをフィルターにかけるには：
 - ◀ 書体タイプを選択：刺繍、TrueType、またはすべて
 - ◀ TrueType フォントスタイル：ブロック体、セリフ体、筆記体、装飾書体、またはすべてこれらは TrueType フォントにのみ適用できます。

- 4 書体の名前を2文字以上の入力して、更にリストをフィルターにかけます。



参考 よい結果が得られるよう、各書体の最大 / 最小推奨値をチェックしましょう。詳細は[刺繍書体](#)をご覧ください。

- 4 ドロップリストから**ベースライン**から選択します。ベースラインによって、レタリングオブジェクトの形状が決定されます。



- 5 ドッカーからテキストを生成をクリックします。
- 6 レタリングを配置したい場所をクリックするか、選択したベースラインの基準点をマークします。
- 7 Enter を押して生成します。オブジェクトプロパティドッカーの現在の設定に基づいたステッチで、レタリングが埋め込まれます。ステッチはいつでも変更することができます。

■ Arial Rounded ■



参考 レタリングの見た目と質は、上縫いの土台の役目を果たす下縫いにか
なり影響されます。

関連項目

- ◀ 刺繍書体を選択する
- ◀ ベースラインを扱う
- ◀ レタリングを書式設定する
- ◀ レタリングの下縫いを設定する
- ◀ TrueType フォントを刺繍に変換する
- ◀ 刺繍書体

レタリングのプロパティを追加する

レタリングの高さ、幅、斜体文字、配置はすべてオブジェクトプロパティでコン
トロールすることができます。文字、単語、行の間隔もここで調整することがで
きます。文字間隔は文字の配置（左寄せ、中央寄せ、右寄せ、均等）により、自
動的に計算されます。

Krone Krone
K r o n e K r o n e

レタリングを書式設定する

書式設定の値はいつでも変更することができます。文字を右または左に傾斜させ
て、斜体文字を作成できます。配置設定（左寄せ、右寄せ、中央寄せ、均等）を
使用して、レタリングを**ベースライン**に沿わせます。

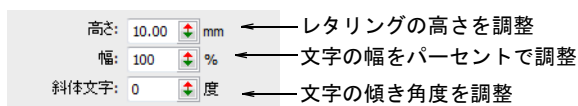
Gaelic Gaelic
Gaelic Gaelic

レタリングを書式設定するには

- 1 レタリングオブジェクトを作成し、選択します。



- 2 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>スペシャル>レタリングダイアログを開きます。



- 3 レタリングの文字の高さを入力します。



参考 メートル測定システムを使用している場合、レタリングの高さはミリメートルですが、レタリングの大きさが「3/4 インチ」の場合、文字の高さフィールドに「3/4in」または「3/4 in」と入力するだけで、自動的に 19.05mm へ変換されます。

- 4 斜体文字フィールドに、傾斜の角度を ±45 度で入力します。0 度は傾斜がありません。



傾斜角度 25 度



傾斜角度 0 度



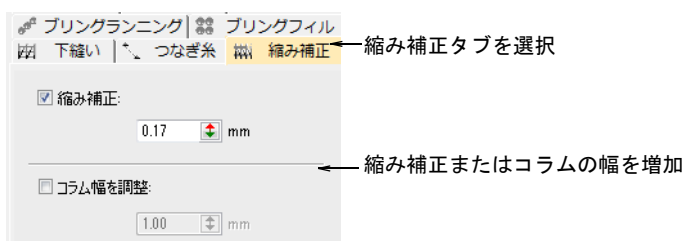
傾斜角度 -10 度

- 5 必要に応じて、文字の配置位置を左寄せ、右寄せ、中央寄せ、均等から選択します。

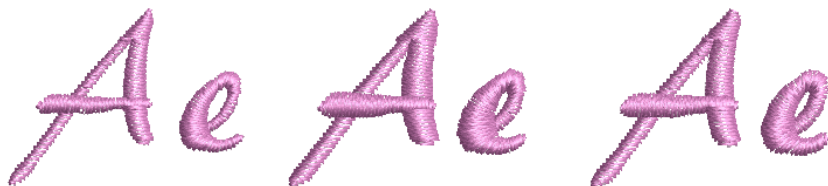


参考 配置オプションに均等が選択されている場合、ベースラインに沿って文字は均等に配置されます。均等配置のレタリングの間隔を変更したい場合は、ベースラインの長さを変更します。

- 6 太い文字を作成するには、縮み補正タブを選択します。



- 7 必要に応じてコラム幅または縮み補正オプションを選択します。



関連項目

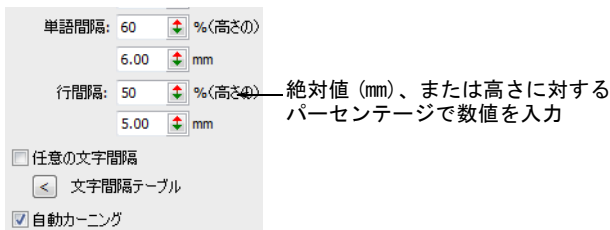
- ◀ オブジェクトプロパティを使用してレタリング作成する
- ◀ レタリングアートで特殊な効果を作成する
- ◀ 測定システムを設定する
- ◀ 生地伸縮に合わせて補正する

間隔設定を調整する

文字、単語、行の間隔は、オブジェクトプロパティで調整することができます。

間隔設定を調整するには

- ◀ レタリングオブジェクトをダブルクリックするか、レタリングアイコンを右クリックして、オブジェクトプロパティにアクセスします。



- ◀ 絶対値 (mm) または高さに対するパーセンテージで、間隔の数値を入力します。
 - ◀ 文字間隔 : 文字間の間隔を指す

Arial ⇒ Arial

- ◀ 単語間隔 : 単語間の間隔を指す

Arial Rounded
↓
Arial Rounded

- ◀ 行間隔 : 行間の間隔を指す

Arial Rounded ⇒ Arial Rounded
Rounded Rounded



参考 単語間の間隔を削除したい場合は、単語間隔を 0% にします。

文字間隔を画面上で調整する

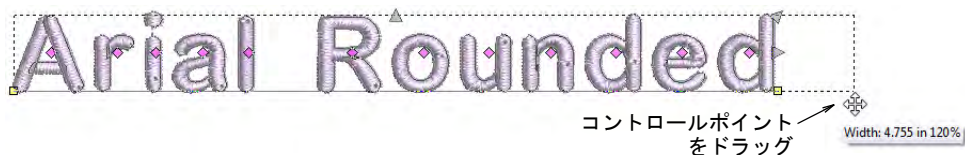


ステッチ編集 > オブジェクト変形を使用し、文字間隔を変更します。

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。大抵初期設定の数値で十分な結果が得られますが、特定の位置にぴったりフィットするように、文字全体をコントロールすることもできます。同様にオブジェクト変形ツールで、複数行からなるレタリングオブジェクトの行間隔を変更できます。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。この視覚効果を補正する為、文字を個別にまたは複数の文字をベースラインに沿って動かし、文字を近づけたり遠ざけたりしながら間隔を調整します。

文字間隔を画面上で調整するには

- ◀ レタリングオブジェクトを選択して、オブジェクト変形アイコンをクリックします。



- ◀ 文字間隔のコントロールポイントを左右にドラッグし、ベースラインに沿って文字全体の間隔を調整します。

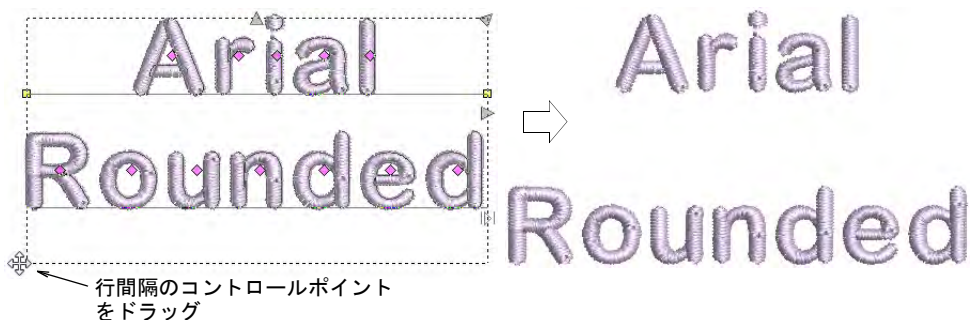
Arial Rounded

- ◀ マウスボタンを離して Esc を押し、作業を完了します。



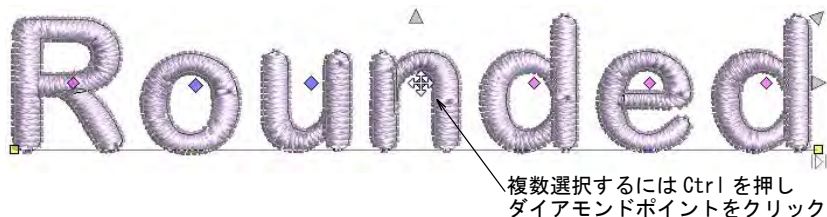
参考 配置オプションに均等が選択されている場合、ベースラインに沿って文字は均等に配置されます。均等配置のレタリングの間隔を変更したい場合は、ベースラインの長さを変更します。

- ◀ 行間隔のコントロールポイントを上下にドラッグし、行間隔を変更します。

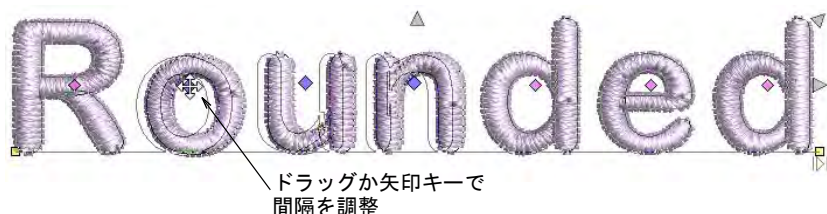


- ◀ マウスボタンを離して Esc を押し、作業を完了します。

- ◀ 文字の中心にあるダイヤ型のコントロールポイントをクリックします。複数の文字を選択する時は、Ctrl か Shift を押しながら選択していきます。



- ◀ ベースラインに沿って選択文字（複数選択された文字）をドラッグするか、矢印キーを使って間隔を調整します。



参考 または複数の文字を移動するには、最初の文字のダイヤ型コントロールポイントを右クリックしてドラッグします。ライン上のすべての文字が一体になって動きます。

- ◀ マウスボタンを離して Esc を押し、作業を完了します。

関連項目

- ◀ [自動文字カーニング](#)
- ◀ [任意の文字間隔を設定する](#)
- ◀ [個々の文字を調整する](#)

ベースラインを扱う

ベースラインは、レタリングオブジェクトの形状を決定します。レタリングは縦 / 横方向の直線上、円や円弧上、デジタル化したベースライン上に配置できます。

画面上でベースラインをデジタイズできますが、拡大図を使用して作業している場合はデジタイザーでのデジタイズとなります。



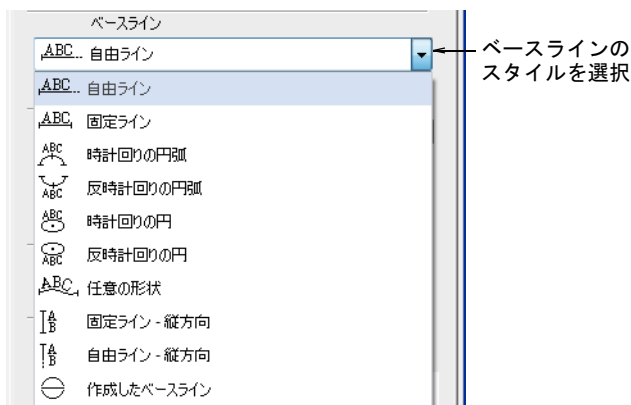
ベースラインを適用する

A ツールボックス>レタリングを右クリックし、ベースラインを選択し、設定を調整します。

ベースラインはレタリングの最終の長さを設定します（自由ラインと自由ライン-縦方向除く）。ベースラインを配置すると、EmbroideryStudioではベースラインの長さを変えずにすべての文字をフィットさせようとします。EmbroideryStudioでは、多くのベースライン設定はインタラクティブにも数値でもコントロールすることができます。

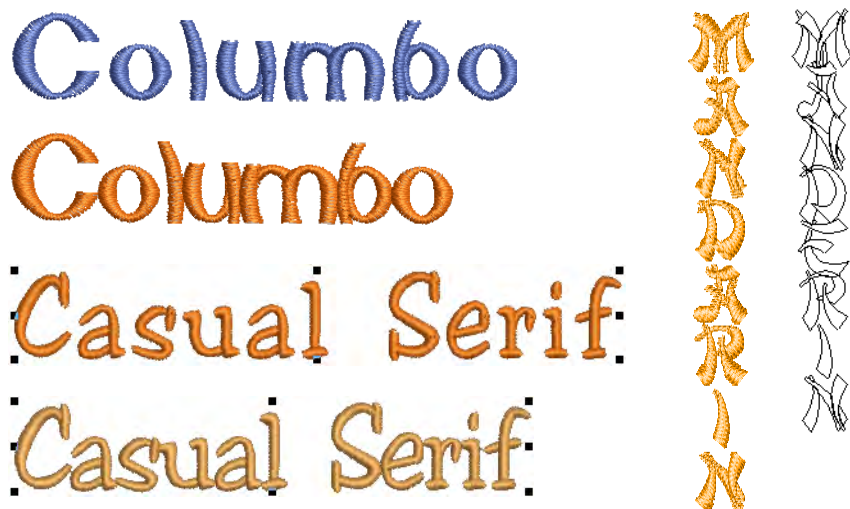
ベースラインを適用するには

- ◀ レタリングオブジェクトをダブルクリックするか、レタリングアイコンを右クリックして、オブジェクトプロパティにアクセスします。



- ◀ リストからベースラインを選択します。含まれるオプション：
 - ◀ 横方向（自由ラインと固定ライン）
 - ◀ 縦方向（固定ライン-縦方向と自由ライン-縦方向）

固定ラインベースラインは、レタリングの最終的な長さを設定できます。自由ラインベースラインは、入力した文字がフィットするように長さに合わせてベースラインが拡大します。



縦方向ベースラインは、文字間隔が縦方向に計算されるのに対して、行間隔は横方向に計算されます。文字は初期設定により、縦方向のラインの中心に配置されます。新しいラインは初期設定により、アジア言語に合わせて右から左に配置されます。西洋の言語で縦方向のレタリングを使用する場合、大文字にすると最も良い結果が得られます。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。

- ◀ 円弧（時計回りの円弧と反時計回りの円弧）：初期設定では、文字は時計回りの円弧の上部と反時計回りの円弧、下部ベースラインに位置付けられます。文字は初期設定でそれぞれのベースラインの中心に配置されます。ラインの角度を 15 度ごとに制御する場合は、Ctrl キーを使用します。



基準点をマークする順番に従って、テキストは左から右、または右から左に配置されます。

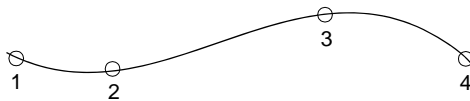
- ◀ 円（時計回りの円と反時計回りの円）：文字は円または楕円の周りに位置づけられます。円周となる位置をマークして、半径を定義します。第 3 の基準点

をマークして楕円形を作成するか、または Enter を押して完全な円形を作成します。ラインの角度を 15 度ごとに制御する場合は、Ctrl キーを使用します。



参考 傾き、行端揃えの配置、円弧の角度、または半径 (X と Y) をより厳密に数値入力でコントロールするには、サークルと円弧の文字下端の設定を調整します。

- ◀ ユーザー設定：任意の形状ベースラインは、希望のラインを形成する基準点をマークしながらデジタイズします。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。



Schoolbook



参考 ベースラインにきついカーブや尖った角が含まれると、文字が重なり合う可能性があります。カーブポイントのみでマークし、緩やかなカーブのラインをデジタイズすると、最も良い結果が得られます。

◀ 作成したベースライン：これは主にロゴを作成するのに使用されます。



◀ ベースライン設定ダイアログで、ベースラインの設定を調整します。

関連項目

- ◀ 一定幅のベースライン設定を調整する
- ◀ カーブしたベースライン設定を調整する
- ◀ 作成したベースラインを使用する
- ◀ ベースラインを調整する

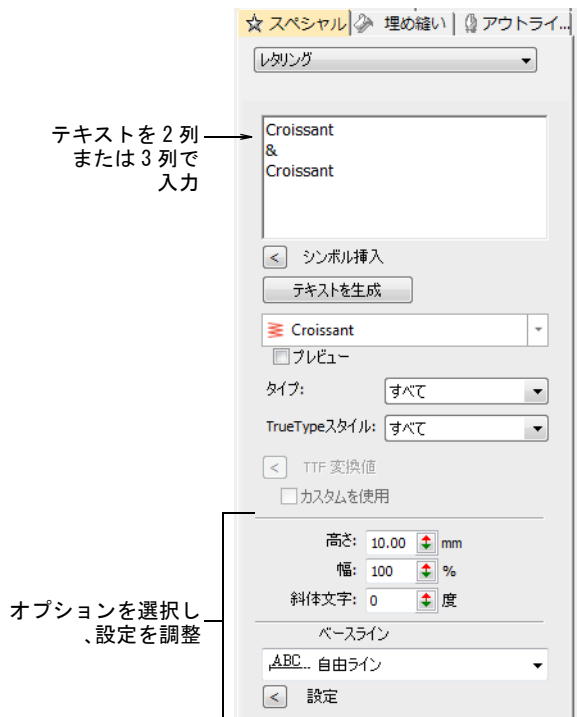
作成したベースラインを使用する

作成したベースラインを使用して、デザインオブジェクトを囲む3列あるいは2列のレタリングを簡単に作成できます。これは主にロゴを作成するのに使用されます。



作成したベースラインを使用するには

- 1 オブジェクトが選択されていない状態で、レタリングアイコンを右クリックし、オブジェクトプロパティにアクセスします。



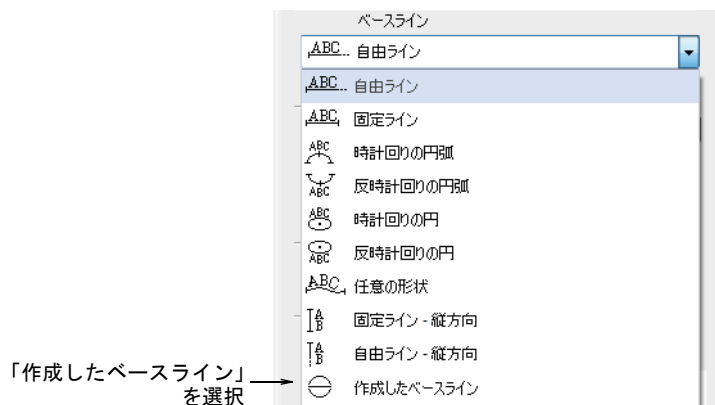
- 2 テキスト入力パネルに、2列または3列のテキストを入力します。新しい行を開始するには、Enter を押します。




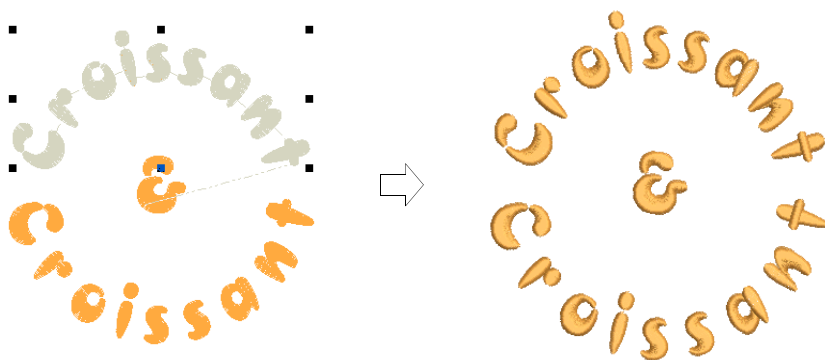
参考 上下の列の間にロゴまたはデザインを挿入したい場合、真ん中の行を空白で残します。

- 3 書体を選択し、設定を調整します。

- 4 ベースラインリストから作成したベースラインを選択し、OK をクリックします。



- 5 レタリングを配置したい場所をクリックし、カーソルを下向きにドラッグします。
- 
- 参考** ラインの角度を 15 度ごとに制御する場合は、Ctrl キーを使用します。
- 6 クリックして、サークルの円周上に基準点を 1 つ入力します。
- 7 楕円を作成したい場合はもう 1 つ基準点をマークし、Enter を押してサークルのベースラインを確定します。文字列が生成され、定義したベースラインの周りに配置されます。テキストの各列は、個別のレタリングオブジェクトとなります。



関連項目

- ◀ [刺繍書体を選択する](#)
- ◀ [レタリングを書式設定する](#)

第 25 章

刺繍レタリングを編集する

EmbroideryStudio では画面上で、または数値を指定して、レタリングオブジェクトの設定を行うことができます。編集はレタリング全体、または個別の文字ごとに調整することができます。ベースラインに対しても変更が可能で、ベースラインの位置だけでなく種類、長さ、半径、角度の調整もできます。またベースラインやデザインに対する文字の回転角度も、調整することができます。



この章では、レタリングテキストの編集方法とレタリングオブジェクトの拡大 / 縮小、変形の仕方について説明しています。また個々の文字の調整方法や画面上でベースラインを変形する方法も説明しています。

テキストを編集する



ツールボックス > レタリングを使用し、画面上でレタリングを編集します。

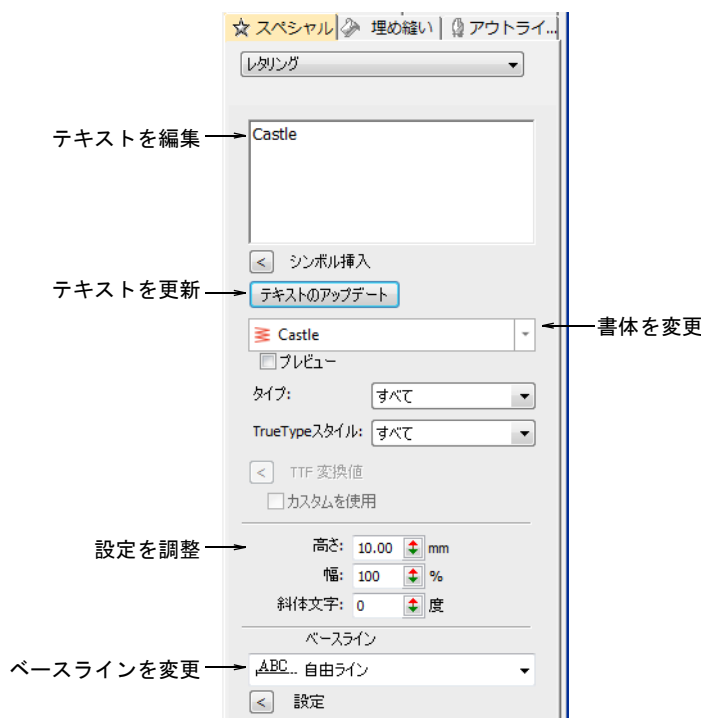
作成したレタリングオブジェクトは、選択して画面上で変更をかけた後、オブジェクトプロパティを介して調整することもできます。

テキストを編集するには

- ◀ レタリングアイコンをクリックし、レタリングオブジェクトの編集を加えたい場所をクリックします。「I」型ポインタが現れます。

Castle → Castle

- ◀ 必要に応じてテキストを編集します。レタリングオブジェクトは、編集用のワイヤーフレーム表示になります。
- ◀ 新しい行を開始するには、Shift+Enter を押します。Enter を押して終了します。
- ◀ またはレタリングオブジェクトをダブルクリックします。オブジェクトプロパティ>スペシャル>レタリングドッカーが開きます。



- ◀ テキスト入力パネルのテキストを編集し、その他の調整を行います。

◀ テキストのアップデートをクリックします。

Casle ⇒ Castle

関連項目

- ◀ レタリングを書式設定する
- ◀ ステッチタイプ & 効果をレタリングに適用する

レタリングを変更する

レタリングの文字の大きさは、いつでも変更することができます。サイズは画面上またはオブジェクトプロパティから調整することができます。レタリングオブジェクトは、傾斜させたり回転させたりすることもできます。



参考 レタリングサイズによって、適用すべき下縫いの種類が決まります。5mm以下のレタリングには、下縫いを使用しないでください。6mmから10mmの高さのレタリングには、センターランニングを使用できます。10mm以上の高さを持つレタリングには、縁ランニングの下縫いを用いることができます。詳細は[レタリングの下縫いを設定する](#)をご覧ください。

大きさを調整する

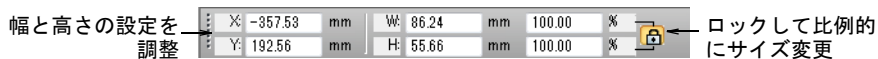


ツールボックス > レタリングを使用し、文字の高さと幅を調整します。

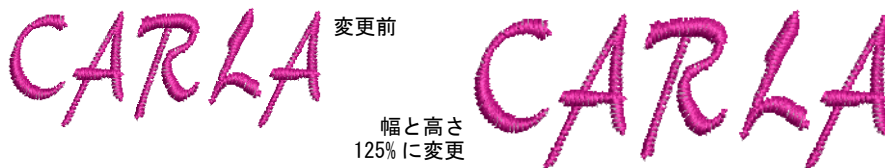
レタリングオブジェクトは一般プロパティやオブジェクトプロパティドッカーのスペシャルタブを介して、縦方向、横方向、または比例的に**拡大** / **縮小**することができます。

大きさを調整するには

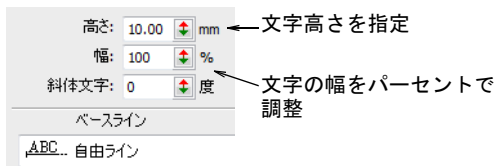
- ◀ レタリングオブジェクトを選択します。プロパティバーに現在の大きさが表示されます。



- ◀ 幅と高さの設定を絶対値 (mm)、または現在の設定に対するパーセンテージで調整します。
- ◀ Enter を押します。



- ◀ またはレタリング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にアクセスします。



- ◀ 文字の高さフィールドに、レタリングオブジェクトの文字の高さをミリメートル単位で入力します。
- ◀ 文字幅の調整フィールドに、レタリングオブジェクトの幅を、高さに対するパーセントで入力します。
 - ◀ 幅の広い文字にはパーセンテージを増やします (例: 140%)。
 - ◀ 幅の狭い文字にはパーセンテージを減らします (例: 70%)。





メモ 文字の高さは、約 5mm から 200mm まで変化させることができます。推奨サイズについては[刺繍書体](#)をご覧ください。

関連項目

- ◀ [オブジェクトを編集する](#)
- ◀ [オブジェクトを変形する](#)

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、画面上でレタリングオブジェクトを拡大 / 縮小します。
-  ステッチ編集 > オブジェクト変形を使用し、画面上でレタリングオブジェクトを拡大 / 縮小します。

オブジェクト選択ツールを使用して、レタリングオブジェクトを縦方向、横方向、または両方向に**拡大 / 縮小**できます。また同様にオブジェクト変形ツールでも、レタリングオブジェクトの**拡大 / 縮小**が行えます。

レタリングを拡大 / 縮小するには

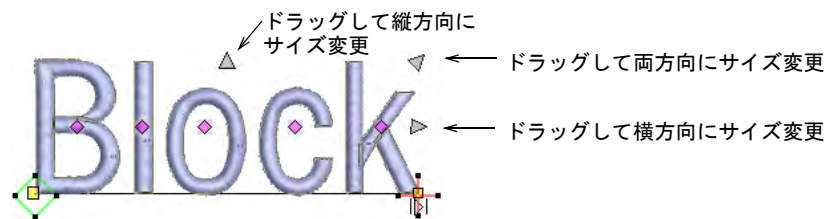
- ◀ オブジェクト選択アイコンをクリックして、レタリングオブジェクトを選択します。



- ◀ 変更したい方向に応じて、選択ハンドルのいずれか1つをドラッグしてオブジェクトのサイズを変更します。



- ◀ またはオブジェクト変形をクリックします。



- ◀ 黒い三角形のコントロールポイントのいずれか1つをドラッグして、オブジェクトのサイズを縦方向、横方向、または両方向に変更します。



- ◀ マウスボタンを離し Esc を押し、作業を完了します。

関連項目

- ◀ [オブジェクトを編集する](#)
- ◀ [オブジェクトを変形する](#)

レタリングを変形する



選択 > オブジェクト選択を使用し、画面上でレタリングオブジェクトを変形します。



ステッチ編集 > オブジェクト変形を使用し、画面上でレタリングオブジェクトを回転します。

サイズ変更以外にも、オブジェクト選択とオブジェクト変形ツールを使用して、レタリングオブジェクトの傾斜や回転ができます。

レタリングを変形するには

- ◀ オブジェクト選択アイコンをクリックして、レタリングオブジェクトを選択します。
- ◀ レタリングオブジェクトを再度クリックします。別のコントロールポイントが表示されます。これらのコントロールポイントを操作して、レタリングオブジェクトを回転、傾斜させます。



- ◀ ダイヤモンド型のコントロールポイントをクリック & ドラッグし、レタリングオブジェクトを傾斜させます。



- ◀ レタリングオブジェクトを回転させるには、白抜ききの四角形のコントロールポイントをドラッグします。



- ◀ オブジェクトを回転する前に、回転ポイント自体をクリックして新しい位置にドラッグしても構いません。



- ◀ またはオブジェクト変形をクリックします。



- ◀ ベースライン上の四角形のコントロールポイントのいずれか1つをドラッグして、レタリングオブジェクトを傾斜させます。



◀ マウスボタンを離し Esc を押し、作業を完了します。

関連項目

- ◀ オブジェクトを編集する
- ◀ オブジェクトを変形する

個々の文字を調整する

レタリングオブジェクトは**サイズ変更**や回転ができるだけでなく、**オブジェクト変形ツール**を使えば文字を個々に操作することができ、文字間の相対的な配置変更、サイズ変更、回転、傾斜をすることもできます。個々の文字の色を変更することも可能です。



文字の位置を変更する



ステッチ編集 > オブジェクト変形を使用し、画面上でそれぞれの文字の位置を変更します。

オブジェクト変形ツールで、レタリングオブジェクトの文字位置を個別に変更できます。

文字の位置を変更するには

- 1 レタリングオブジェクトを選択して、**オブジェクト変形**をクリックします。
- 2 ダイヤモンドのコントロールポイントをクリックします。

複数の文字を選択するには、Ctrl または Shift を押し下げ選択します。



3 新しい位置に文字をクリック & ドラッグします。

- ◀ 文字を横方向に移動させるには、[ベースライン](#)に沿ってドラッグします。
- ◀ 文字を縦方向に移動させるには、Shift を押しながらドラッグします。
- ◀ 文字を任意の位置に移動させるには、Ctrl を押しながらドラッグします。



4 マウスボタンを離し Esc を押し、作業を完了します。



関連項目

- ◀ [文字間隔を画面上で調整する](#)

文字を変形する

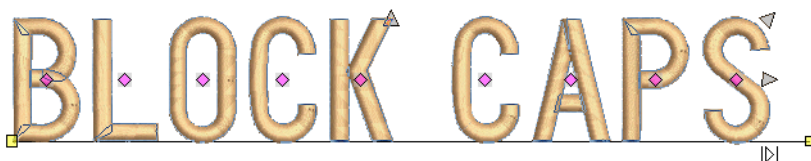


ステッチ編集 > オブジェクト変形を使用し、画面上でそれぞれの文字を変形します。

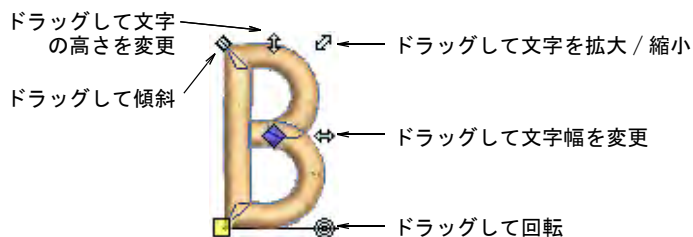
オブジェクト変形アイコンを使用して、画面上でコントロールポイントを操作し個別に文字を変形できます。

文字を変形するには

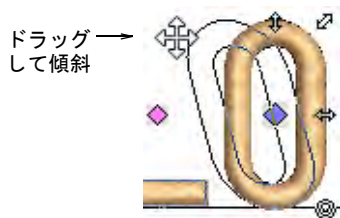
1 レタリングオブジェクトを選択して、オブジェクト変形をクリックします。



2 ダイヤモンドのコントロールポイントをクリックします。文字に他の制御ポイントが現れます。



3 変形したい操作により、文字の周りのそれぞれのポイントをドラッグします。



4 Esc を押して終了します。



文字の輪郭を変形する

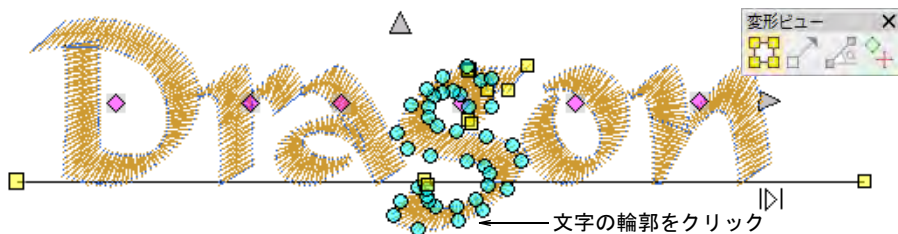


ステッチ編集 > オブジェクト変形を使用し、画面上でそれぞれの文字の輪郭を変形します。

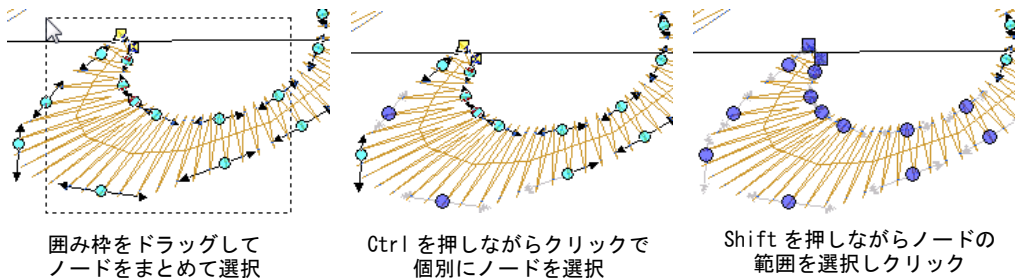
オブジェクト変形ツールで個別の文字の輪郭を変形して、特殊なレタリング効果を作成できます。

文字の輪郭を変形するには

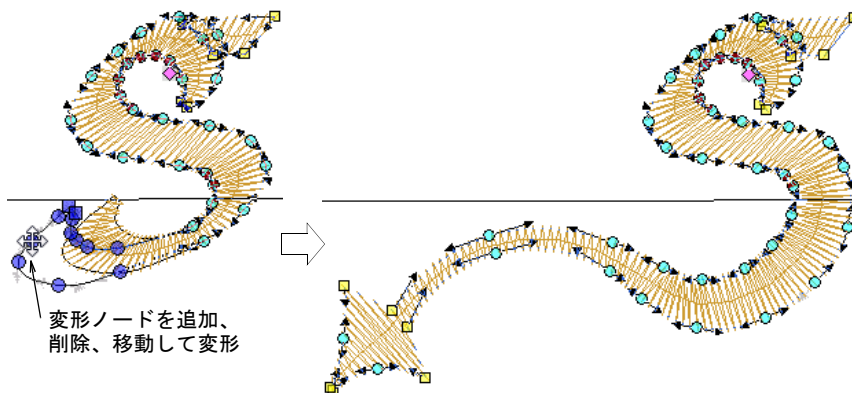
- 1 レタリングオブジェクトを選択して、オブジェクト変形アイコンをクリックします。
- 2 文字のアウトラインをクリックします。輪郭の周りにコントロールポイントが表示されます。コントロールポイントは選択的にオフにすることができます。



- 3 下記のいずれかの方法で変形ノードを選択します。
 - ◀ 変形ノードの周りに**囲み枠**をドラッグします。
 - ◀ 複数のノードを選択するには、**Ctrl** または **Shift** を押し下げ選択します。



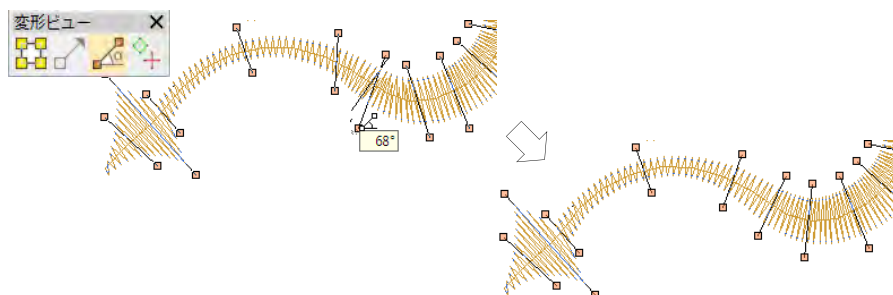
- 4 他のオブジェクトを変形するのと同じ要領で文字を変形し、**Enter** を押します。





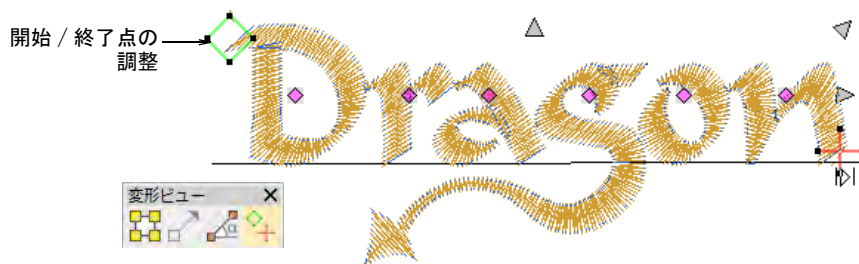
参考 スペースバーを押し、変形ノードのコーナーとカーブの切り替えをします。

- 5 必要に応じてステッチ角度を調整し、Enter を押します。



参考 Ctrl を押しながら、ステッチ角度を追加したい点をクリックします。

- 6 必要に応じて開始 / 終了点を調整し、Enter を押します。



- 7 Esc を押して終了します。



メモ カスタム書体はEmbroideryStudioのインストール先内部のUSERLETWフォルダに、ESAフォーマットで保存されます。変換した文字の調整、またはカスタム書体に特殊文字を追加したい場合は、文字作成機能から行なうことができます。

関連項目

- ◀ [ステッチ角度を調整する](#)
- ◀ [カーブを滑らかにする](#)

- ◀ 刺繍オブジェクトを変形する
- ◀ カスタム文字を作成する
- ◀ カスタム文字を保存する

文字の色を変更する

A ツールボックス>レタリングを使用し、画面上で文字の色を変更します。

EmbroideryStudio で文字の色を個々に変更することができます。

個々の文字の色を変更するには

- 1 レタリングをクリックし、レタリングオブジェクトをクリックします。
- 2 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。



- 3 カラーパレットから色を選択します。
- 4 Enter を押します。



参考 シンボル (^) を二文字間に入れることによって、色替えを挿入することもできます。次に続く文字の色は、**パレット**の次の色になります。

関連項目

- ◀ オブジェクトプロパティを使用してレタリング作成する

ベースラインを調整する

ベースラインは配置した後で画面上で変更するか、またはオブジェクトプロパティ>スペシャル>レタリングドッカーから変更できます。ベースラインはレタリングの最終の長さを設定します（自由ラインと自由ライン-縦方向除く）。ベースラインを配置すると、EmbroideryStudio がベースラインの長さに文字全体を納めようとします。



参考 ベースライン上に多くの文字を配置すると文字間隔が減少し、場合によっては文字が重なり合ってしまうことがあります。その場合、ベースラインの長さを変更して調整するか、オブジェクトプロパティ>スペシャル>レタリングドッカーでレタリング幅を変更します。

ベースラインを変形する



ステッチ編集>オブジェクト変形を使用し、レタリングのベースラインを変形します。

ベースラインは、オブジェクト変形ツールで調整することができます。ベースラインのタイプによって、角度、長さ、サイズを調整できます。円弧の半径や配置のポイントを変更することができます。任意の形状のベースラインを、全面的に変形することもできます。



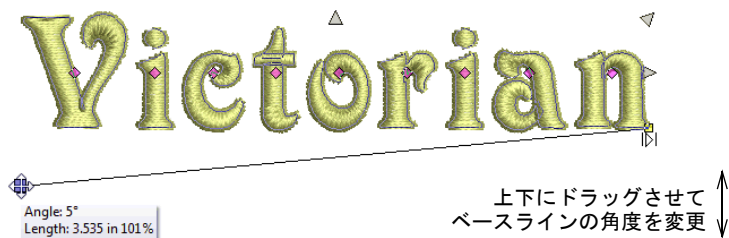
ベースラインを変形するには

- レタリングオブジェクトを選択して、オブジェクト変形アイコンをクリックします。



参考 ステッチの開始 / 終了点は、大きなダイヤとクロスで示されています。これらをオフにして、ベースラインのコントロールにアクセスします。

- ◀ どちらか一方の端にある四角形のコントロールポイントをドラッグして、直線のベースラインの角度を変更します。



- ◀ 中抜きの四角形のコントロールポイントをドラッグし、サークルから円弧のベースラインを作成できます。

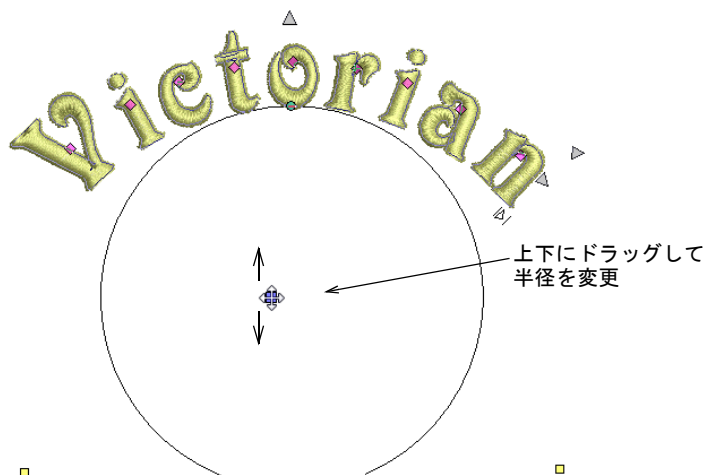


- ◀ どちらか一方の端にある黒塗りの四角形のコントロールポイントをドラッグして、円弧のベースライン上のレタリング方向を変更します。

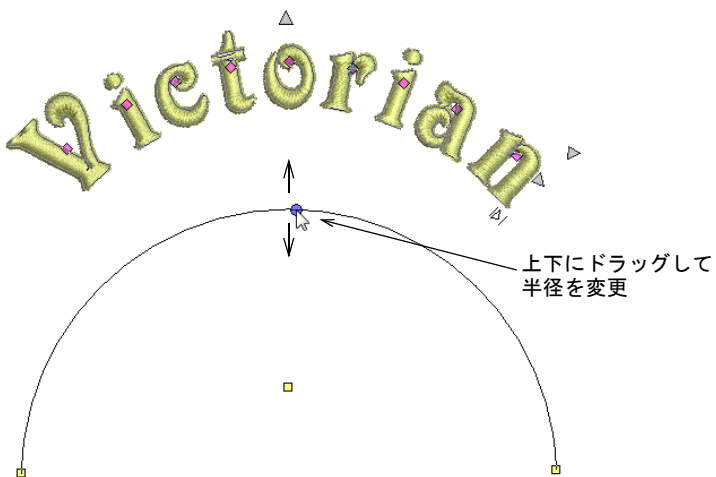


参考 文字位置は配置（左寄せ、中央寄せ、右寄せ、均等）により異なります。ベースラインが短過ぎる場合は、文字が重なり合ってしまうことがあります。

- ◀ 円の中心にある黒塗りの四角形のコントロールポイントをドラッグし、半径を変更します。



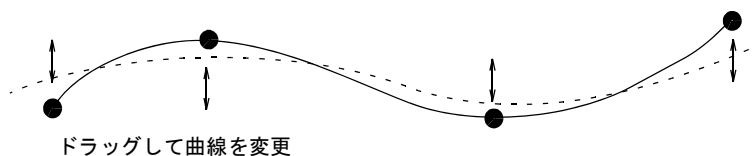
- ◀ またはベースラインの中心にあるコントロールポイントをドラッグして、半径を変更します。



- ◀ 刺繍オブジェクトと同様に、基準点を追加、削除、変更、移動して任意の形状のベースラインを調整します。



- ◀ 変形するには左クリックでラインに角度を、右クリックでラインにカーブを作成します。
- ◀ 基準点の位置を変更するには、ベースラインのコントロールポイントをどれか1つ、上下にドラッグします。



- ◀ 基準点を削除するには、削除したい基準点を選択して **Delete** を押します。
- ◀ 直線から曲線、またはその逆に変更するには、基準点を選択し **Spacebar** を押します。
- ◀ **Esc** を押して終了します。

関連項目

- ◀ [一定幅のベースライン設定を調整する](#)
- ◀ [カーブしたベースライン設定を調整する](#)
- ◀ [文字の輪郭を変形する](#)
- ◀ [刺繍オブジェクトを変形する](#)

一定幅のベースライン設定を調整する

A ツールボックス>レタリングを使用し、ベースラインの設定を調整します。

「自由ライン」ベースラインは固定長ではなく、予め設定された長さもありません。ベースラインの長さは文字を追加した分だけ延長されます。「固定ライン」

は固定長で、デジタイズすることも数値で長さを指定することもできます。ベースラインの長さより長いテキストを処理できる、様々なオプションがあります。

Royale Royale



参考 ベースラインの幅を精密にコントロールできる機能は、すべての名前がポケット等の同じエリア内にフィットするようにしたい場合など、チームネームと組み合わせる場合に重要となります。

一定幅のベースライン設定を調整するには

- 1 レタリングオブジェクトをダブルクリックし、オブジェクトプロパティにアクセスします。



- 2 設定をクリックします。ベースライン設定ダイアログが開きます。オプションはベースラインのタイプにより異なります。



3 リストから横方向、縦方、または円弧のベースラインの選択します。

4 必要に応じて長さの値を調整します。

固定長のベースラインの長さはコントロールでき、ベースラインに納まりきらないテキストを操作するオプションを選択することもできます。これは特に複数のチーム名の作業をする時に便利です。自由ラインベースラインでは、ライン角度の数値のみ調整できます。

5 固定長のベースラインには、オートフレームのスタイルを選択します。

- ◀ 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。

SWISS RUN SATIN

- ◀ 幅：各文字の幅が減少し、基の間隔が維持されます。

SWISS RUN SATIN

- ◀ 文字サイズを縦横均一に伸縮：文字幅と高さは比例的に減少しますが、元の間隔はそのまま残ります。

SWISS RUN SATIN

- ◀ 間隔と幅：文字幅と間隔が減少します。

SWISS RUN SATIN

- ◀ 文字サイズを縦横均一に伸縮：文字幅、高さ、間隔が比例的に減少します。

SWISS RUN SATIN

6 必要に応じてライン角度を調整します。ベースラインの水平軸に対する角度を入力します。

Royale Royale

7 ベースラインの位置を選択します。



ベースライン
下



ベースライン
中心



ベースライン
上

例えば、ワッペン用にレタリングを作成する場合：

- ◀ ワッペンの上側のレタリングには、ベースライン下を使用します。
- ◀ ワッペンの下側のレタリングには、ベースライン上を使用します。
- ◀ ワッペンの真ん中にまっすぐにレタリングを配置するには、ベースライン中心を使用します。

8 必要に応じて、文字、単語、ライン間隔を指定します。

9 文字の方向を選択します。

10 OK をクリックして、オブジェクトプロパティ > スペシャルに戻ります。

関連項目

- ◀ [ベースラインを適用する](#)
- ◀ [間隔設定を調整する](#)
- ◀ [ベースラインを調整する](#)
- ◀ [チームネームデザインを作成する](#)

カーブしたベースライン設定を調整する

A ツールボックス > レタリングを使用し、ベースラインの設定を調整します。

半径 (X と Y)、傾き、配置、円弧の角度をより精密に数値を入力し、ベースラインの設定を調整します。

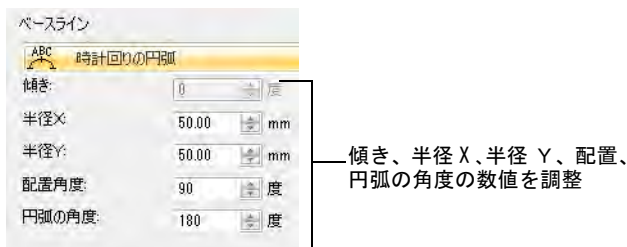


曲線のベースラインを調整するには

- 1 レタリングオブジェクトをダブルクリックし、オブジェクトプロパティにアクセスします。



- 2 設定をクリックします。ベースライン設定ダイアログが開きます。オプションはベースラインのタイプにより異なります。



- 3 リストからサークルまたは円弧のベースラインを選択します。傾き、半径 X、半径 Y、配置角度、円弧の角度フィールドが選択可能になります。
- 4 必要に応じてこれらの数値を調整します。
 - ◀ 半径 X：円弧の半径 (X 軸)
 - ◀ 半径 Y：円弧の半径 (Y 軸)



◀ **傾き**：水平軸に対するベースラインの角度です。

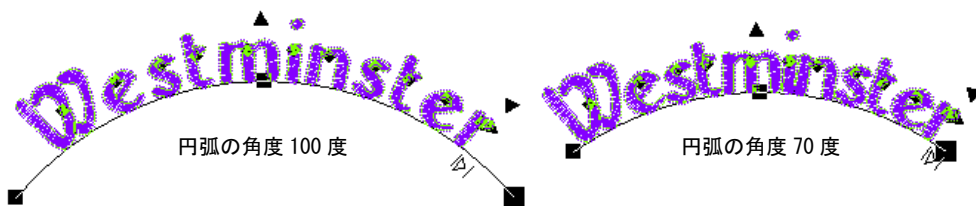


メモ 半径 X と半径 Y の数値が異なる時、傾きフィールドはアクティブになります。

◀ **配置角度**：水平軸に対するレタリングオブジェクトの縦軸の角度です。



◀ **円弧の角度**：ベースラインの両端が円弧の中心で結ばれてできるそれぞれの半径の間の角度です。この角度でベースラインは制御される為、レタリングテキストは円弧の中に納まります。



参考 ベースラインの幅を精密にコントロールできる機能は、すべての名前がポケット等の同じエリア内にフィットするようにしたい場合など、チームネームと組み合わせる場合に重要となります。

5 ベースラインの位置を選択します。



ベースライン
下



ベースライン
中心



ベースライン
上

例えば、ワッペン用にレタリングをデジタイズする場合：

- ◀ バッジの上側のレタリングには、右回りのサークル、または円弧を文字下端底部と共に選択します。
 - ◀ バッジの下側のレタリングには、左回りのサークル、または円弧を文字下端底部と共に選択します。
 - ◀ ワッペンの真ん中にまっすぐにレタリングを配置するには、固定ラインとベースライン中心を選択します。
- 6 固定長のベースラインには、オートフレームのスタイルを選択します。
 - 7 必要に応じて、文字、単語、ライン間隔を指定します。
 - 8 文字の方向を選択します。
 - 9 OK をクリックして、オブジェクトプロパティ > スペシャル > レタリングドッカーに戻ります。

関連項目

- ◀ [一定幅のベースライン設定を調整する](#)
- ◀ [文字間隔を画面上で調整する](#)
- ◀ [ベースラインを調整する](#)
- ◀ [チームネームデザインを作成する](#)

文字方向を変更する

ベースラインやデザインに対して、文字の回転角度を定義できます。後者を選択すると文字はベースラインの角度に影響されず、垂直に維持されるため「階段効果」を作成することができます。

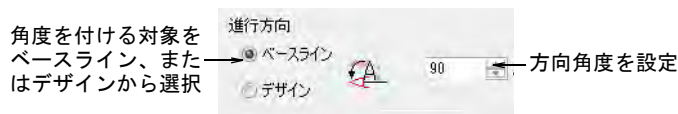


文字方向を変更するには

- 1 レタリングアイコンを右クリックするか、選択したレタリング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にアクセスします。

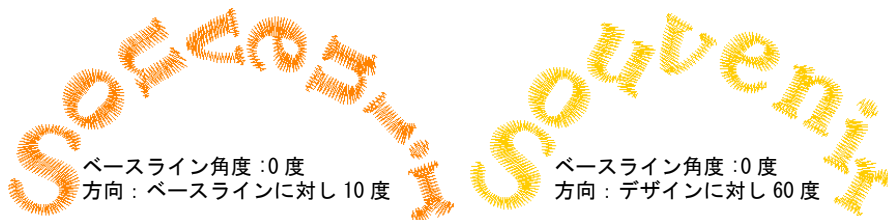


- 2 設定をクリックし、ベースライン設定ダイアログを開きます。
- 3 方向オプションを選択します。



- ◀ ベースライン：ベースラインに対する文字の方向
- ◀ デザイン：水平軸に対する文字の方向

- 4 方向角度を入力します。



- 5 OK をクリックして、オブジェクトプロパティ > スペシャル > レタリングドッカーに戻ります。

レタリングを分解する



編集 > 分解を使用し、オブジェクト（モノグラム、アップリケ、レタリングなど）を構成要素オブジェクトに分解します。

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、合理的なステッチ順序で分解します。オブジェクトプロパティは

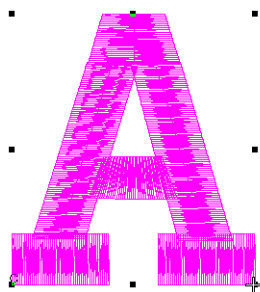
ラインや単語、また文字まで別々に編集することができます。刺繍順序は維持されます。



順序に関する決まりは以下のとおりです。

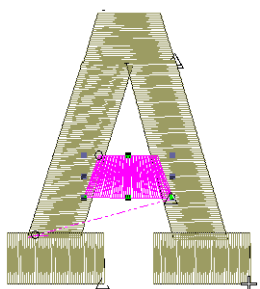
- ◀ 複数行に渡るレタリングは、ラインごとに別々のオブジェクトの分解することができる
- ◀ 個々のラインは単語ごとに、別々のオブジェクトの分解することができる
- ◀ 単語は文字ごとに、別々のオブジェクトに分解できる

◀ 文字は個々の刺繍断片に分解できる。レタリングのプロパティは失われ、刺繍オブジェクトのプロパティのみ残る。



1	1	1405
18	A	1405

レタリングオブジェクトのすべてのプロパティを持つ個々の文字



1	6	1286
19	1	83
	2	346
	3	346
	4	131
	5	190
	6	190

別々の刺繍断片に分解された文字



3	6	1286
14	1	83
12	2	346
	3	346
10	4	131
	5	190
	6	190

各断片のプロパティは別々に編集できる



参考 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ステッチ順序の場合、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。従ってステッチ順序は保持されます。

関連項目

◀ [ブランチングされたオブジェクトを分解する](#)

第 26 章

刺繍レタリングの上級編

EmbroideryStudioには、レタリングデザインの微調整を行える様々な上級編集テクニックがあります。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が、その他の刺繍オブジェクト同様に、サテン以外の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。

レタリングオブジェクトのステッチ順序を特定し、ステッチする際に起こりうる問題を最小限にします。自動カーニング機能では文字間隔を微調整し、レタリングの見

たとと読みやすさを向上します。文字間隔は、レタリングオブジェクトごとの文字数に従って調整します。これは特に漢字やひらがな等、アジア言語を使用する際に便利です。レタリングの外観と品質は、正確な下縫いの選択により向上します。レタリングオブジェクトに枠効果を適用して、文字を立体的やアーチ型にしたり、また伸縮したり圧縮したりできます。

この章では、特殊文字や記号を追加する方法、レタリングオブジェクトのレタリングステッチタイプを変更する方法、レタリングのステッチ角度を調整する方法について説明されています。またレタリングステッチのステッチ順序の調整方法、レタリングをつなぎ合わせる方法、自動文字カーニングと文字間隔、レタリングの下縫い、枠を使用した特殊効果の作成方法について説明しています。



特殊文字を追加する

刺繍書体と TrueType フォントには、キーボード上で打てる文字よりも更に多くの文字が含まれています。EmbroideryStudioでは、シンボル選択ダイアログや、MS Windows (R) 文字コード表で特殊文字やシンボルを追加できます。

シンボルを挿入する



ツールボックス>レタリングを使用し、特殊文字やシンボルを追加します。右クリックで、レタリングオプションを選択できます。

レタリングデザインに特殊文字やシンボルを追加します。

!"#\$%&'()*+/@

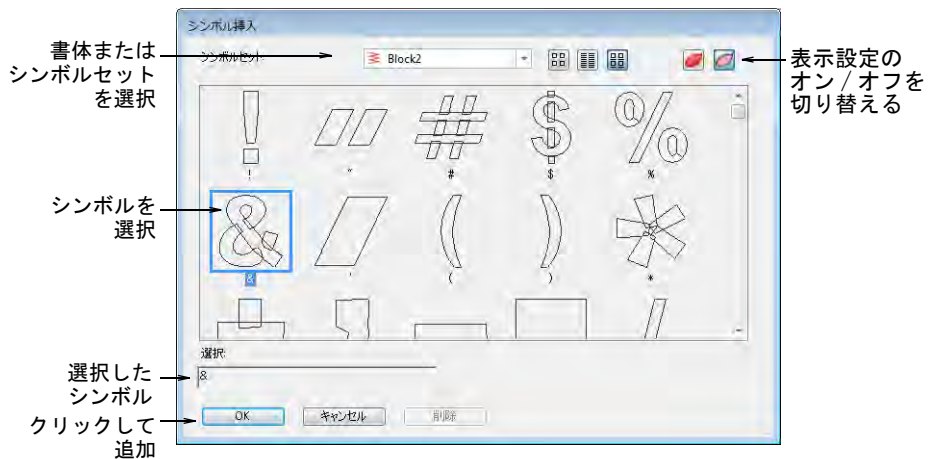
シンボルを挿入するには

- 1 レタリングアイコンを右クリックして、オブジェクトプロパティにアクセスします。



参考 シンボルはキーボードのショートカットか、ドッカーを使用して追加することができます。

- 2 シンボル挿入をクリックします。



- 3 シンボルセットリストから、書体またはシンボルセットを選択します。
- 4 使用したいシンボルを選択します。選択したシンボルは、選択フィールドに表示されます。
- 5 OK をクリックします。選択したシンボルは、オブジェクトプロパティ > スペシャル > レタリングドッカーのテキスト入力パネルに表示されます。

デザインを作成する

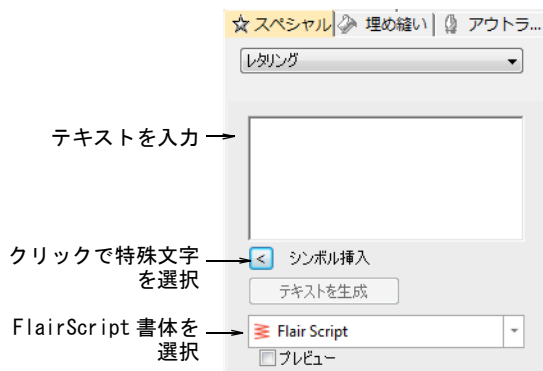
A ツールボックス>レタリングを使用し、特殊文字やシンボルを追加します。右クリックで、レタリングオプションを選択できます。

Flairscript は装飾的な flair(フレア) をテキストの終わりに追加し、手書きのような動きのあるレタリングを作成します。



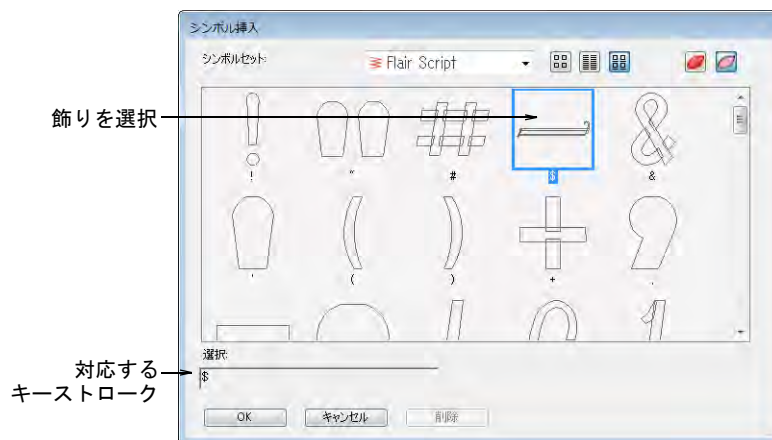
Flairscript デザインを作成するには

- 1 レタリングアイコンを右クリックして、オブジェクトプロパティにアクセスします。



- 2 書体リストから、FlairScript を選択します。
- 3 テキスト入力パネルに刺繍したいテキストを入力します。

4 シンボル挿入をクリックします。



- 5 使用したい飾りを選択します。他のオプションを見るには、下にスクロールします。
- 6 OK をクリックして、ダイアログを閉じます。選択した文字がテキスト入力パネルに表示されます。



- 7 必要に応じてレタリング設定を調整し、をクリックします。
- 8 選択したベースラインの挿入ポイントをクリックするか、基準点をマークします。
- 9 Enter を押します。



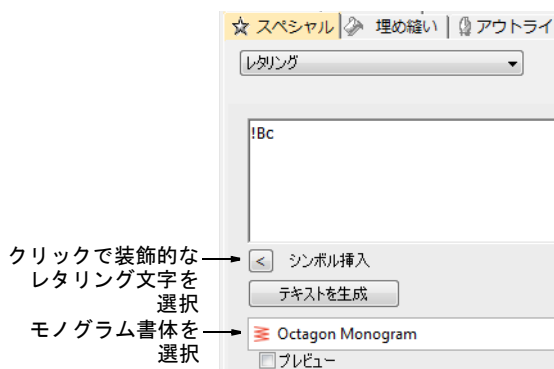
参考 希望のレタリングが作成できるよう、いろいろな飾りでテストしてみましょう。

モノグラムレタリングを追加する

EmbroideryStudio では専用のモノグラミング機能の他に、特別な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。モノグラミングも併せてご覧ください。

モノグラムレタリングを追加するには

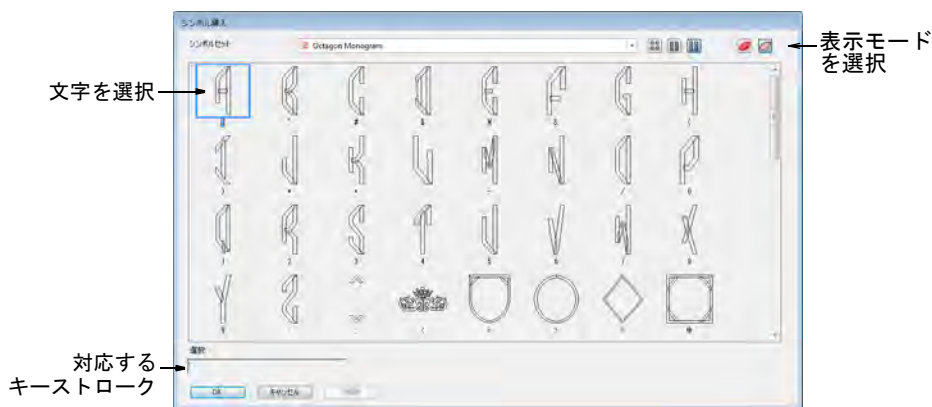
- 1 レタリングアイコンを右クリックして、オブジェクトプロパティにアクセスします。



- 2 Octagon Monogram などのモノグラム書体を選択します。刺繍書体も併せてご覧ください。



3 シンボル挿入をクリックします。シンボル挿入ダイアログが開きます。

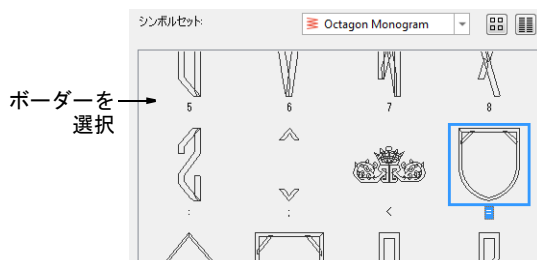


参考 文字を選択すると、選択フィールドにキーストロークが表示されます。これは画面上で直接的に文字をタイプするには、キーを組み合わせる必要があることを示しています。

- 4 左側の文字を選択します。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。選択した文字の方向が正しいことを確認しましょう。
- 5 真ん中の文字を選択し、右側の文字を選択します。



6 必要に応じてボーダーを選択します。



7 OK をクリックします。選択した文字がテキスト入力パネルに表示されます。

8 テキストを生成をクリックします。



参考 モノグラムの文字の色を変更したい場合は、一文字ずつ選択して色を変えます。

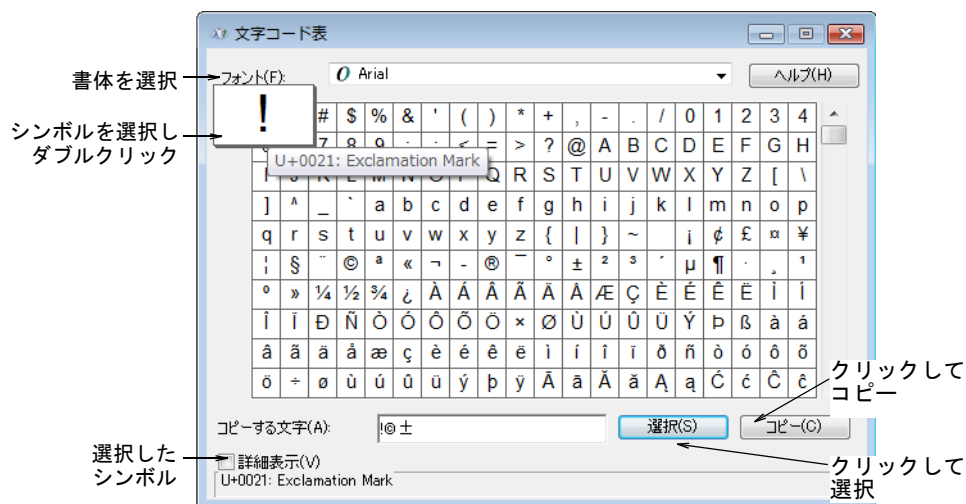


文字コード表を使用する

MS Windows (R) 文字コード表を使用して、一般的なシンボルや文字を素早く取り込めます。通常文字コード表は、MS Windows (R) の一部としてインストールされます。詳細は MS Windows (R) の書面をご覧ください。

文字コード表を使用するには

- 1 MS Windows (R) 文字コード表を開きます。初期設定では、スタート>プログラム>アクセサリ>システムツール>文字コード表で開くことができます。



- 2 ドロップリストから書体を選択します。
- 3 文字をダブルクリックするか、文字を選んで**選択**をクリックします。コピーする文字フィールドに文字が表示されます。
- 4 コピーをクリックして、**クリップボード**に文字をコピーします。
- 5 コピーした文字を、オブジェクトプロパティ>スペシャル>レタリングドッカーのテキスト入力パネルに貼り付けます。それにはテキスト入力パネルの内側をクリックし、Ctrl+Vを押すか、右クリックでポップアップメニューを開きます。



参考 または文字や記号は外部のグラフィックソフトに貼り付けて、ユーザー設定文字を作成する際の基本文字として使用することもできます。

ステッチタイプ&効果をレタリングに適用する

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。タタミまたはプログラムスプリットなどその他の埋め縫いステッチタイプや、ほか

しステッチなどのステッチ効果を適用することができます。詳細は[ステッチタイプ](#)をご覧ください。



メモ レタリング値は、Normal テンプレートの〈PRESET_LETTERING〉スタイルに保管されています。これらの変更は他のオブジェクトの値に影響しません。このスタイルの削除や名前の変更は行わないでください。詳細は[スタイルを使用して作業する](#)をご覧ください。

サテンのレタリング

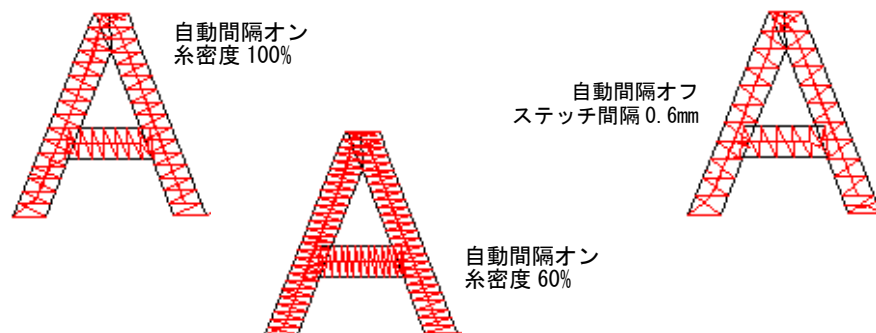


埋め縫いステッチタイプ〉サテンを使用し、サテンステッチを新規または選択した狭いコラムや形状に適用します。右クリックで設定します。



埋め縫いステッチタイプ〉3D サテンを使用し、盛り上がった表面を作成します。レタリングに適用したり、トラプトと一緒に使用してキルティング効果を作成できます。右クリックで設定します。

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込まれます。基本的にサテンの埋め込み部分には針落ちがない為、つやのある質の高い効果を作成できます。サテンはほとんどのレタリングに適しています。



Goudy Sans



メモ EmbroideryStudio には、3D 書体専用の書体が含まれています。

関連項目

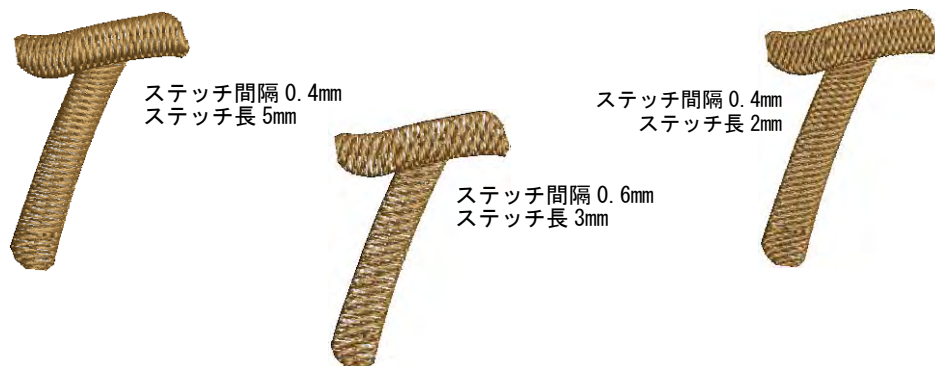
- ◀ [サテンステッチ](#)
- ◀ [刺繍書体](#)
- ◀ [アウトライン&オフセットを生成する](#)

タタミのレタリング



埋め縫いステッチタイプ > タタミを使用し、大きく不規則な形状を埋めるのに使用します。右クリックで設定します。

タタミステッチでレタリングの形状を埋め込みます。タタミは大きなレタリングを埋めるのに適しています。



ジグザグレタリング



埋め縫いステッチタイプ > ジグザグを使用し、開いたのこぎり歯状のステッチで埋め縫いを作成します。右クリックで設定します。

ジグザグステッチはレタリングに適用でき、開いたステッチ効果を作成します。



関連項目

- ◀ 間隔の大きく開いたステッチ
- ◀ 刺繍書体

パターンのあるレタリング



埋め縫いステッチタイプ > プログラムスプリットを使用し、針落ちがパターンの繰り返しを形成する、装飾的な埋め込みステッチを作成します。

プログラムスプリットをレタリングに適用してみましょう。このステッチタイプも大きめのレタリングを埋めたり、特殊な効果を与えるのに適しています。ステッチ密度はステッチ間隔により定義されます。

MANDARIN

Urbane

平成ゴシック

関連項目

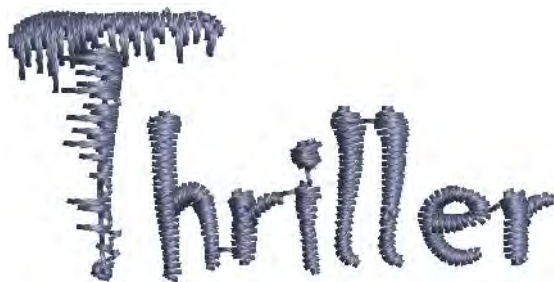
◀ [プログラムスプリットでテクスチャを作成する](#)

ぼかしステッチのあるレタリング



ステッチ効果 > ぼかしステッチを使用し、不揃いな縁、陰影効果、あるいは毛皮のような風合いや、ふわふわした感じの刺繍を、選択したオブジェクトの縁に作成します。

ぼかしステッチで、レタリングにホラー効果やふわふわした質感を与えます。



関連項目

◀ [毛羽の風合いを作成する](#)

レタリングアートで特殊な効果を作成する



ツールボックス > レタリングを使用し、レタリングを編集します。



ステッチ編集 > オブジェクト変形を使用し、コントロールポイントで選択したオブジェクトを変形します。

レタリングアート効果を適用し、レタリングを膨らませたり、伸縮または圧縮します。レタリングアートギャラリーには、多くのスタイルが保存されています。必要に応じて、プリセットされている形状を微調整することができます。枠がかかったレタリングテキストは、通常のレタリングと同じ方法で編集することができます。枠を取り除き、レタリングオブジェクトを元の形状に戻します。

レタリングアート効果を作成するには

- ◀ レタリングオブジェクトを作成します。

Avante Guard

- ◀ オブジェクトをダブルクリックし、プロパティにアクセスします。
- ◀ レタリングアートリストをスクロールするか、**その他**をクリックしてギャラリーにアクセスします。ギャラリーは引き剥がすことができます。



- ◀ ギャラリーから形状を選択します。

Avante Guard

- ◀ 再度クリックし、回転コントロールハンドルにアクセスします。



- ◀ オブジェクト変形を使用し、枠の形状を調整します。



- ◀ コントロールハンドルをドラッグし、調整します。
 - ◀ 2つのハンドルを反対方向に移動させるには、ドラッグ中に **Shift** を押します。
 - ◀ 2つのハンドルを同じ方向に移動させるには、ドラッグ中に **Ctrl** を押します。
- ◀ **Esc** を押して終了します。

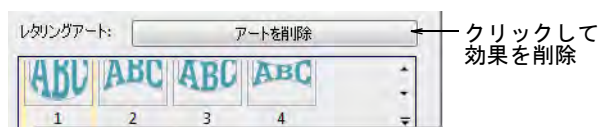
- ◀ 編集するには、オブジェクトを選択した状態でレタリングアイコンをクリックします。文字の複製が下に表示されます。



- ◀ 複製の内側をクリックし、テキストを編集します。数値を決定するには、Enter を押します。



- ◀ オブジェクトを基の形状に戻すには、アートを削除をクリックします。



関連項目

- ◀ [枠を適用する](#)

ステッチ順序 & 接合方法を設定する

文字がステッチされる順序を指定して、帽子や刺繍を施し難い生地などに起こる問題を最小限に抑えることができます。ほとんどの場合、糸切りを最小限に抑える最近のポイント方法が推奨されますが、複数の色やステッチタイプ、また特殊な効果を持つ書体はデジタイズされたように設定を使用すると良い場合もあります。

レタリングのステッチ順序を調整する

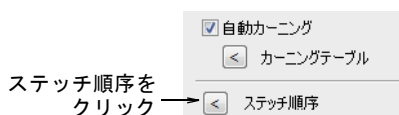


ツールボックス>レタリングを使用し、レタリングのステッチ順序を調整します。

文字がステッチされる順序を指定して、帽子や刺繍を施し難い生地などに起こる問題を最小限に抑えることができます。例えばセンターから外側オプションは、特に帽子をステッチする場合に便利です。また糸切り機能の無い刺繍機で役立つ、レタリングの複数ライン方向のオプションもあります。

レタリングのステッチ順序を調整するには

- 1 レタリングアイコンを右クリックするか、選択したレタリング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にアクセスします。

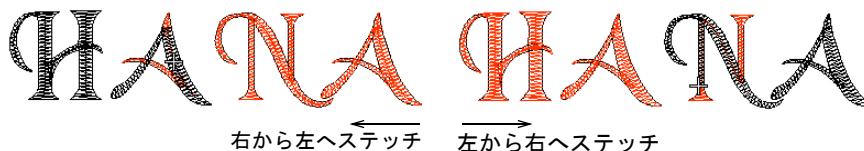


- 2 ステッチ順序をクリックします。文字ステッチ順序ダイアログが開きます。

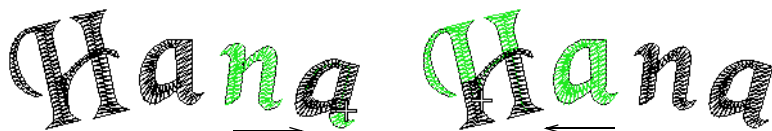


- 3 ステッチ順序を選択します。オプションには以下のものがあります。

- ◀ 一方向：レタリングの各ラインを左から右へ、または右から左へステッチするかを選択します。



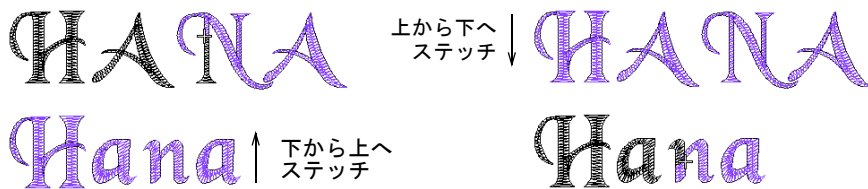
- ◀ センターから外側：レタリングをセンターから外側へ向けてステッチした場合、このチェックボックスを選択します。



右サイドを最初にステッチ

左側が最初にステッチされる

- ◀ ラインごと：複数ラインを上から下に、または下から上にステッチするかを選択できます。



メモ 一方向とラインごとのステッチ順序オプションを、両方組み合わせることもできます。

- 4 OK をクリックして、スペシャルタブに戻ります。



参考 デザイン内を移動して、ステッチ順序を確認します。詳細は [デザイン](#) [中を移動する](#) をご覧ください。

レタリングの接合糸タイプを変更する

A ツールボックス>レタリングを使用し、レタリングのつなぎ糸タイプを変更します。

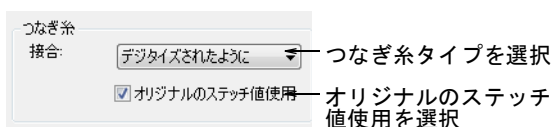
レタリングのつなぎ糸は、各書体ごとに最もよい結果がでるよう予め設定されています。ほとんどの場合、糸切りを最小限に抑える最近のポイントが推奨されます。



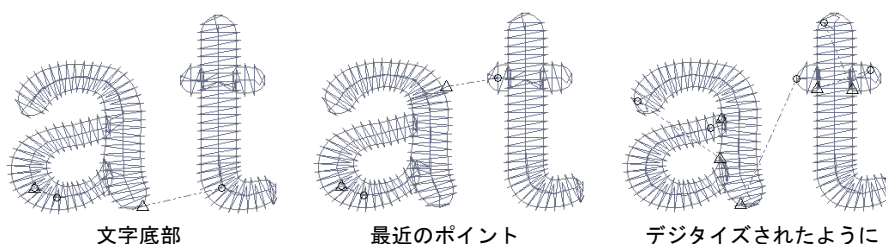
レタリングオブジェクトは、通常一つのステッチタイプで1色で作成されますが、「デジタル化されたように」つなぎ糸タイプを、オリジナルのステッチ値使用設定と併用して、幾つかのステッチタイプを組み合わせた特殊な書体に使用できます。例えばランニングをサテン、タタミ、モチーフと組み合わせることができます。「デジタル化されたように」設定は複数の色が使用でき、また特殊な効果を含む書体に使用することができます。このような書体には、2色書体や上縫いステッチの一部のランニングステッチに関連したマシン機能が含まれることもあります。

レタリングの接合方法を変更するには

- 1 レタリングアイコンを右クリックするか、選択したレタリング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にアクセスします。
- 2 ステッチ順序をクリックします。文字ステッチ順序ダイアログが開きます。



- 3 ドロップリストからステッチ方法を選択します。



オプションには以下のものがあります。

接合	目的
文字底部	文字はベースラインにそって接合されます。タオル生地などのステッチに使用します。つなぎ糸はパイルの中に隠れます。
最近のポイント	文字は最も近い距離で接合されます。糸切りを最小限にする為に使用します。
デジタル化されたように	文字はデジタル化されたのと同じように接合されます。異なる埋め縫いステッチや特殊な効果を組み合わせ、書体に使用します。

- 4 必要に応じて、オリジナルのステッチ値使用チェックボックスを選択します。この設定は、デジタル化されたようにつなぎ糸タイプが選択されている時のみ利用可能です。いくつかのステッチタイプが組み合わせられた、特殊な書体

に使用します。選択されていない場合は、これらの文字は1つのステッチタイプでステッチされます。



5 OK をクリックして、スペシャルタブに戻ります。



メモ 推奨されるステッチと接合方法は、[刺繍書体](#)をご覧ください。

自動文字カーニング

自動カーニング機能では文字間隔を微調整し、レタリングの見た目と読みやすさを向上します。一般的に、文字間隔は視覚的錯覚でむらがあるように見えることがあります。自動カーニングはプリセット設定値に従い、レタリング同士の間隔を最適化します。この値は編集なしで十分作用しますが、上級ユーザーはこのカスタム値を自由に設定することができます。カーニングテーブルは、MS Windows (R) 書体からコピーすることもできます。

HAVE A GOOD DAY
HAVE A GOOD DAY



参考 カーニングに関する詳細は、Windows デベロッパーセンターの[配置、カーニング、間隔](#)トピックをご覧ください。

自動カーニングを適用する

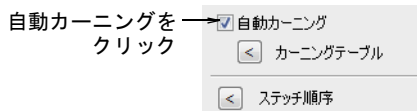


ツールボックス>レタリングを右クリックし、選択オブジェクトの自動カーニングを調整します。

自動カーニングオプションは、オブジェクトプロパティドッカーからアクセスすることができます。

自動文字カーニングを適用するには

- 1 レタリングオブジェクトをダブルクリックし、オブジェクトプロパティにアクセスします。



- 2 間隔パネルまでスクロールダウンします。選択した刺繍書体や TrueType フォントのカーニングテーブルがすでに存在している場合は、自動カーニングチェックボックスが有効になり、初期設定で選択された状態になります。
- 3 必要に応じて自動カーニングを選択し、適用を選択します。

HAVE A GOOD DAY



HAVE A GOOD DAY

関連項目

- ◀ [任意の文字間隔を設定する](#)

カーニングテーブルを管理する



ドッカー > オブジェクトプロパティを使用し、カーニングテーブルにアクセスします。

カーニングテーブルは、アルファベット文字のあらゆる組み合わせのカーニング値を並べた表です。カーニングテーブルは、カーニングテーブルの管理に使用するダイアログにアクセスします。テーブルは書体から書体へ（刺繍書体または TrueType）コピーすることができ、また削除することもできます。

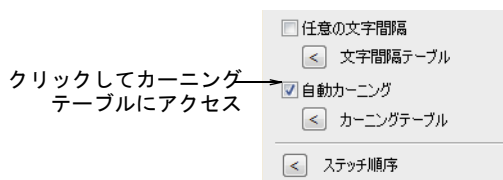


メモ TrueType カーニングテーブルは取り替え、追加、変更などはできませんが、TrueType フォントを刺繍書体に変換し、カーニングテーブルの追加や変更を行うことができます。

カーニング表を管理するには

- 1 オブジェクトプロパティ > スペシャル > レタリングドッカーを開きます。

- 2 ドロップリストから書体を選択します。



- 3 スクロールしてカーニングテーブルボタンを押します。現在の（対象の）書体が表示された状態で、カーニングテーブルダイアログが表示されます。ドロップリストには、カーニングテーブルを含んだ書体すべてが表示されます。



- 4 リストから適した書体または TrueType フォントを選択し、カーニング値を割り当てをクリックして、現在の刺繍書体にカーニングテーブルを呼び出します。

現在の（対象の）書体に既にカーニング表が存在していれば、カーニング値を0に設定コマンドが有効になります。

関連項目

- ◀ [自動カーニングを適用する](#)
- ◀ [カーニング値を編集する](#)

カーニング値を編集する

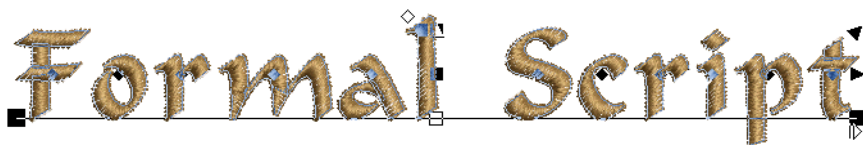


ステッチ編集 > オブジェクト変形を使用し、選択したオブジェクトの変形、ステッチ角度の編集、スタート / エンド点の調整を行います。

自動カーニングがオンの状態で、レタリングオブジェクトを作成しました。今度は連続する文字のペアのカーニング値を更新します。

カーニング値を編集するには

- 1 自動カーニングを含むレタリングオブジェクトを選択して、オブジェクト変形アイコンをクリックします。



- 2 文字の中心にあるダイヤ型のコントロールポイントをクリックします。
- 3 ベースラインに沿って、選択文字（複数選択された文字）をドラッグあるいは矢印キーを使って間隔を調整します。または複数の文字を移動するには、最初の文字のダイヤ型コントロールポイントを右クリックしてドラッグします。ライン上のすべての文字が一体になって動きます。
- 4 必要なだけ操作を繰り返して、オブジェクトのすべての文字間隔を微調整します。
- 5 **Ctrl** を押しながら、ダイヤ形のコントロールポイントををクリックするか、囲み枠をドラッグして1ブロック以上の連続する文字を選択します。



- 6 オブジェクト>カーニング値を更新を選択します。この操作は、すべての新しいレタリングオブジェクトの文字間隔に影響します。
- 7 **OK** をクリックします。
新しいカーニング値は連続する文字のペアそれぞれに生成され、関連するカーニングテーブルに書き込まれます。

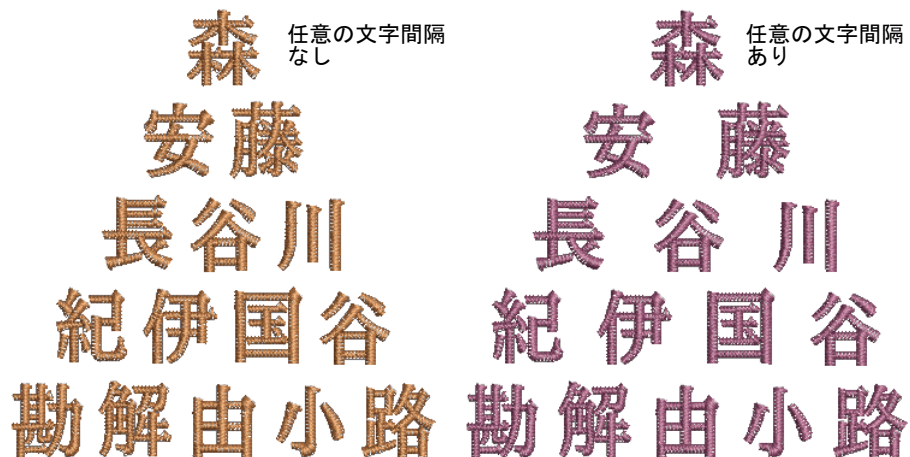
関連項目

- ◀ [文字間隔を画面上で調整する](#)

任意の文字間隔を設定する

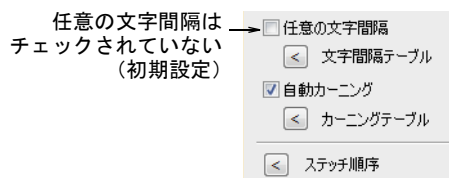
任意の文字間隔機能はレタリングオブジェクトごとの文字数に従い、文字間隔の調整を行うことができます。この機能がオンの場合、EmbroideryStudioでは定義されている間隔テーブルに従って、自動的に文字間に間隔が適用されます。例え

ば5文字のレタリングオブジェクトでは2mm 間隔、3文字のレタリングオブジェクトでは増加され3mm 間隔というようになります。



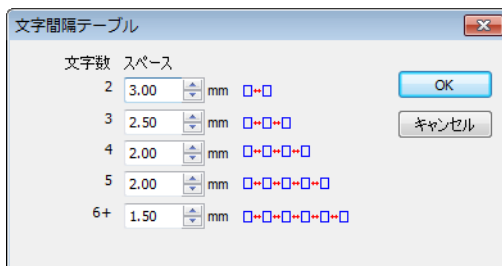
任意の文字間隔を適用するには

- 1 レタリングオブジェクトを作成または選択し、ダブルクリックしてオブジェクトプロパティにアクセスします。

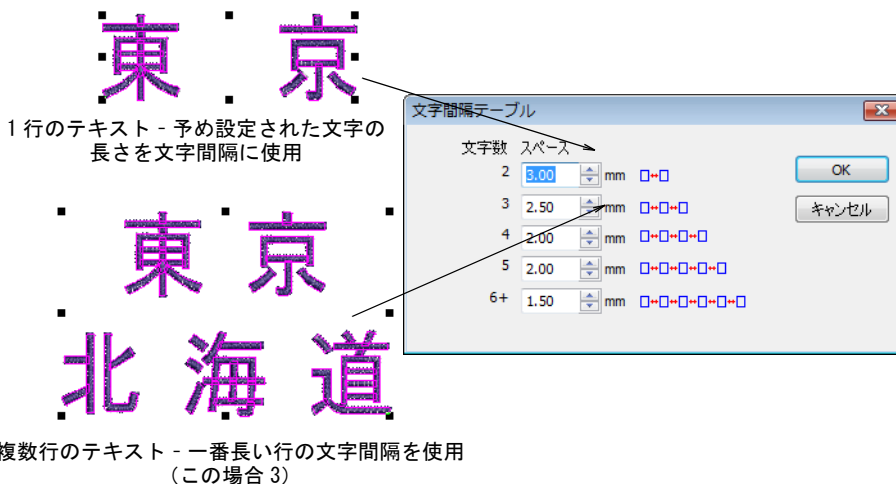


- 2 任意の文字間隔と使用するベースラインを選択します。任意の文字間隔は、どのベースラインでも使用することができますが、固定ラインと円弧のベースラインの自動間隔は、幅とサイズオプションが選択されている時のみ使用できます。
- 3 任意の文字間隔チェックボックスにチェックを入れます。

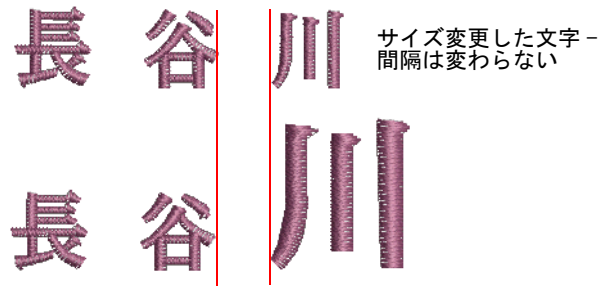
- 4 文字間隔テーブルボタンをクリックします。文字間隔テーブルダイアログには2～5文字、または6文字以上のレタリングオブジェクトの設定のセットが含まれています。



- 5 各文字グループの間隔を調整します。一番上のフィールド（2文字用）の範囲は、0.10mm から 100.00mm になっています。
- 6 OK をクリックします。任意の文字間隔チェックボックスにチェックが入っている場合：
- ◀ 2行以上のテキストを含むレタリングオブジェクトの場合、テキストのラインが長い方の文字間隔が使用されます。



- ◀ 各文字を変形モードでサイズ変更しても、文字間隔テーブルは変更しません。



参考 任意の文字間隔機能は、チームネーム機能と共に使用することもできます。どの「ネームフレーム」にも他のレタリングプロパティと同じように、特定された文字間隔があります。

関連項目

- ◀ [自動文字カーニング](#)
- ◀ [ベースラインを調整する](#)
- ◀ [チームネームデザインを作成する](#)

レタリングの下縫いを設定する



ステッチ効果 > 自動下縫いを右クリックし、レタリングの下縫い設定を調整します。

レタリングの見た目と質は、上縫いの土台の役目を果たす下縫いにかかなり影響されます。下縫いは上縫いを安定させるだけでなく、上縫いに立体感を与え、上縫いが柔らかい生地に埋もれてしまうのを防ぎます。また下縫いは生地を平易化して、毛羽立たせる事も出来ます。

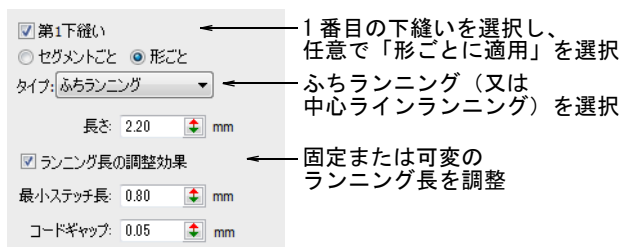
デザインに使われるレタリングの高さは、大抵 15mm 前後です。そのサイズのレタリングのコラムは幅 3mm 以下（太いものやブロック体書体除く）になります。このようなオブジェクトは、シングルの中心ラインランニングまたはふちランニングの下縫いを使用すると最高の仕上がりを得ることができます。下記のルールを確認ください。

- ◀ 5mm 以下のレタリングには、下縫いを使用しないでください。
- ◀ 6mm から 10mm の高さのレタリングには、センターランニングを使用できます。

- ◀ 10mm 以上の高さを持つレタリングには、縁ランニングの下縫いを用いることができます。
- ◀ 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。二重のジグザグは、立体感を持たせる為に使用されることもあります。

レタリングの下縫いを設定するには

- 1 レタリングオブジェクトを選択します。
- 2 自動下縫いアイコンを右クリックし、オブジェクトプロパティにアクセスします。



- 3 第一下縫いチェックボックスを選択し、中心ランニングまたはふちランニングを第一下縫いタイプとして選択します。ふちランニングを選択した場合、形ごとに適用オプションが利用可能になります。ふちランニングがアクティブになっている場合、下縫いはレタリング全体に適用となります。
- 4 必要に応じて、セグメントごとに適用または形ごとに適用オプションを選択します。



メモ ほとんどの刺繍オブジェクトでは、上縫いが施される前にセグメントごとに下縫いが行われます。「デジタル化されたように」以外は、単一の形ごとふちランニング下縫いが初期設定となっています。これには形状を形成するそれぞれのセグメントではなく、形状全体の下縫いを計算する効果があります。同様にステッチの集積、トラベルランニング、全体のステッチ数を減らす効果があります。

- 5 それぞれの下縫いタイプにステッチ長の値を入力します。

- 6 ジグザグの下縫いを使用している場合、ステッチ角度を調整して網目効果を作成できます。通常ジグザグよりも、より強いサポートを与えることも可能です。



- 7 Enter または適用をクリックします。



参考 刺繍シミュレーションを起動して、下縫いがどのようにステッチされるか確認します。

関連項目

- ◀ [ランニングステッチの下縫い設定](#)
- ◀ [ジグザグの下縫いの設定](#)
- ◀ [デザインの縫い順序をシミュレーションする](#)

第 27 章

チームネーム

チームネーム機能を使用して、複数の名前を含むデザインを作成できます。スポーツチームや会社のユニフォームを作成する場合、一人一人デザインを何枚も作成する必要はありません。名前とデザインは別々にでも、また一緒にでも保存することができます。



この章ではチームの設定方法、チームネームデザインの作成、チームネームデザインの変更と出力の仕方を説明しています。

チームネームデザインを作成する

シンプルなチームネームは、名前を直接**チームネームドッカー**に入力して作成することができます。あるいは、タブ区切りのテキストファイルから名前をインポートすることができます。初期設定では、チームネームオブジェクトは一つのベースラインと3つの名前で構成されています。必要に応じて、名前のコラムを追加 / 削除します。

チームネームオブジェクトを作成する



ツールボックスまたはドッカーへチームネームを使用し、一つのデザインに複数の名前を関連付けます。

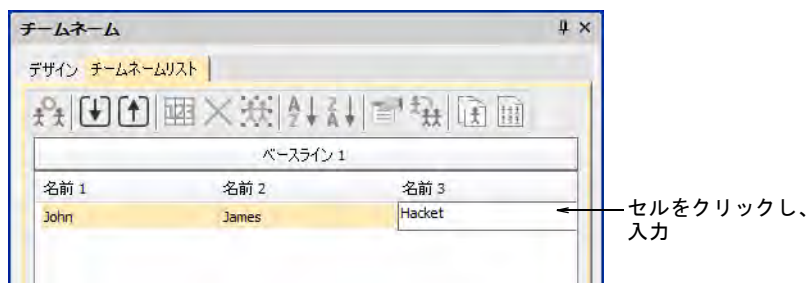
デザインとチームメンバーを関連付けするには、「**チームネームオブジェクト**」を作成します。チームメンバーの名前は直接入力したり、顧客から受け取ったりリストをインポートすることもできます。

チーム名オブジェクトを作成するには





- ◀ 使用したいデザインを開きます。







- ◀ チーム名アイコンをクリックして、ドッカーにアクセスします。初期設定ではチーム名オブジェクトは一つのベースラインと3つの名前で構成されています。

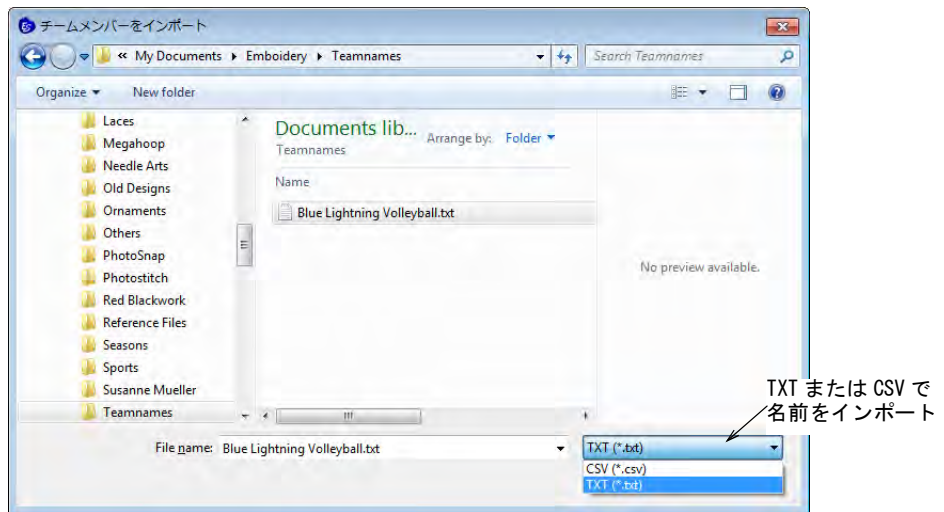


- ◀ 初期レイアウトを使用したい場合は、セルをクリックして名前を入力します。Tab または Shift+Tab を押し、名前フィールドを移動します。
- ◀ またはチーム名リストツールで、名前の追加や削除等を行います。

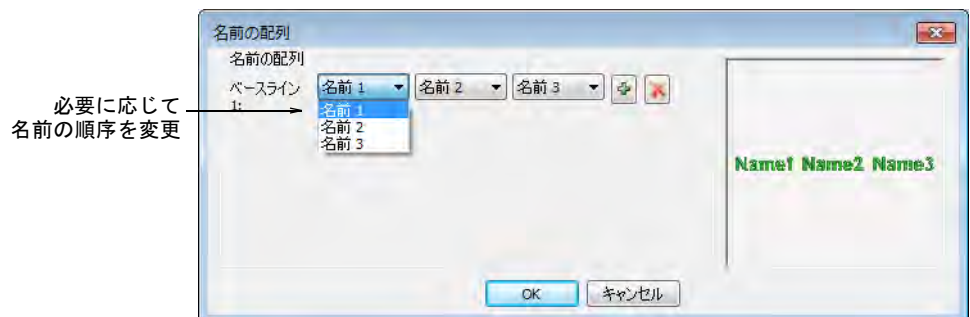
ツール		説明
	チームを管理	チームとチーム名を管理します。下記をご覧ください。
	チームメンバーをインポート	チームメンバーのリストを TXT または CSV フォーマットでインポート / エクスポートします。名前はカンマで区切ります。
	チームメンバーをエクスポート	
	名前の配列	名前の配列を変更したり、名前を追加 / 削除します。

ツール	説明
	選択を削除 選択した列またはメンバーリスト全体を削除します。
	すべて選択 変更または配置を行なう際にメンバーをすべて選択します。
	並べ替え (昇順)
	並べ替え (降順)
	選択したコラムを昇順または降順で並べ替えます。

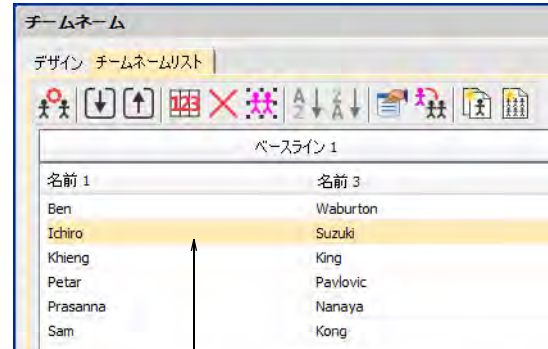
- ◀ チームメンバーをインポートボタンをクリックし、お持ちのリストからチームメンバーをインポートすることもできます。リストはコンマで区切られている必要があります。



- ◀ 初期設定の名前の順序を変更したい場合は、**名前の配列**ボタンをクリックします。これは苗字を先にしたい場合や含む名前を制限（例：名前1と名前3など）したい場合に使用します。



- ◀ OK をクリックし、指示に従い基準点を入力します。



Ichiro Suzuki

- ◀ すべての名前を選択し、ステッチ>ステッチ生成を選択するか G を押します。
- ◀ 一つづつ名前を選択し、デザインと共に表示します。

関連項目

- ◀ [チームを管理する](#)
- ◀ [チームネームテンプレート](#)
- ◀ [ベースラインを適用する](#)

追加フィールドにチームネームリストをインポートする



チームネーム>チームメンバーをインポートを使用し、チームメンバーのリストを TXT または CSV フォーマットでインポートします。名前はカンマで区切ります。

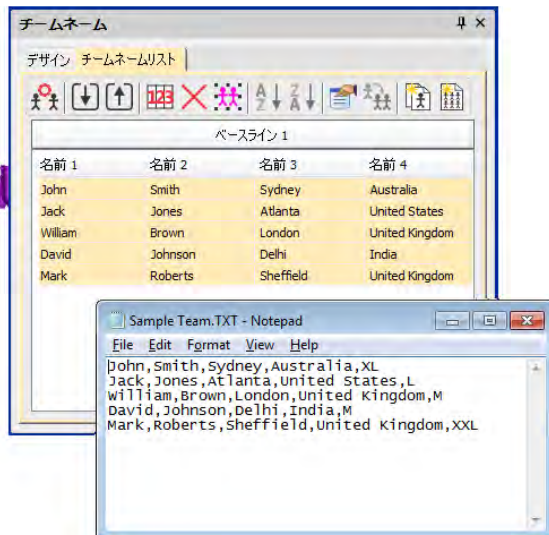


チームネーム>チームを管理を使用し、チームとチームメンバーを管理します。

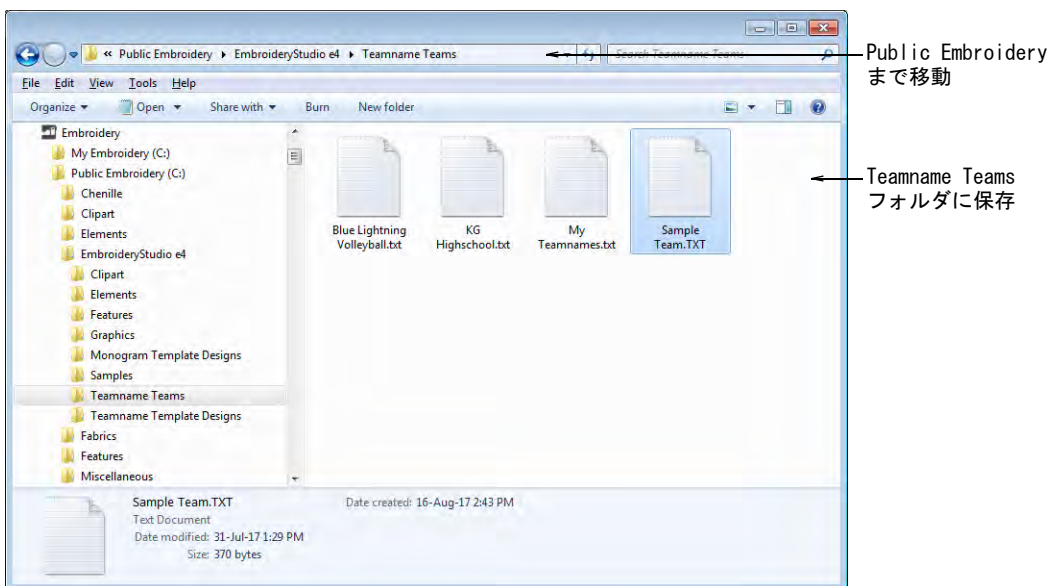
「サイズ」フィールドはデザインを構成する一部でない場合でも、チームネームリストに追加されることがあります。サイズフィールドがデザインに表示されな

くとも、生成時には各デザイン名に追加されます。これにより、正しいサイズの製品を使用しているかどうかを確認することができます。

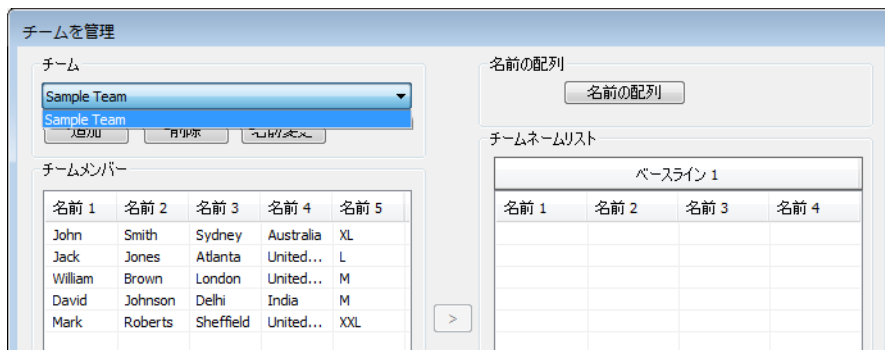
Mark Roberts Sheffield



チームを管理ダイアログでサイズフィールドを表示するには、まず CSV または TXT フォーマットのチームネームファイルを、図のように **Teamname Teams** フォルダに保存します。サブフォルダは使用しないでください。



チームを管理ダイアログを開き、チームドロップリストからファイル名を選択します。すべてのフィールドがインポートされます。



チームネームテンプレート

チームネーム機能では定型のレイアウトを使用したり、自分で作成することもできます。レイアウトには複数のベースラインを含み、各ラインに複数の名前を持つものもあります。

チームネームデザインにテンプレートを使用する



ツールボックスまたはドッカー>チームネームを使用し、チームネームデザインにレイアウトを選択します。

チームネームデザインの作成時に、プリセットしたレイアウトや顧客から受け取ったイメージを基に作成したカスタムレイアウトを使用することができます。

チームネームデザインにテンプレートを使用するには

- ◀ 使用したいデザインを開きます。

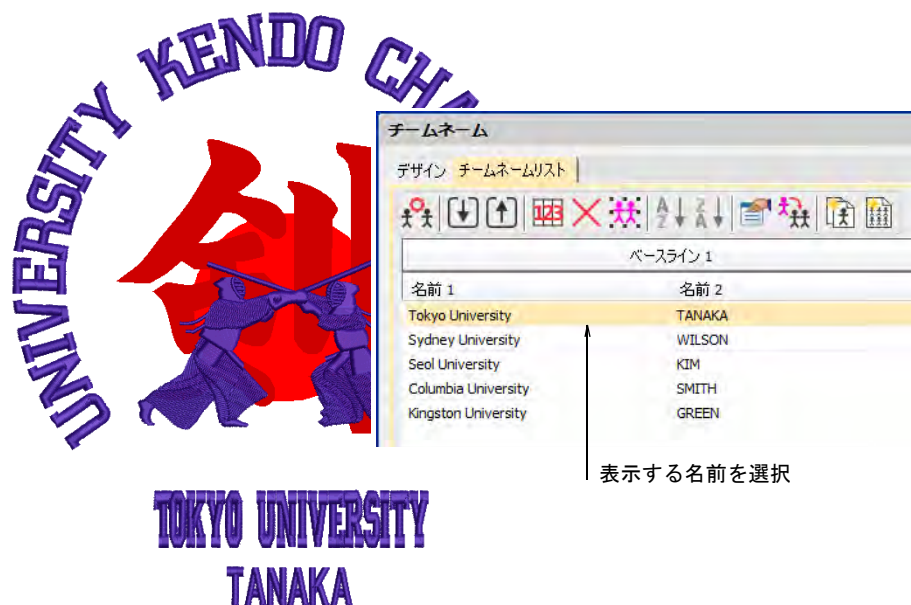


- ◀ チームネームアイコンをクリックしてドッカーにアクセスし、デザインタブを選択します。このタブにはテンプレートのサンプルやチームネームテンプレートとして保存したカスタムデザインが含まれています。この中には複数のベースラインを含んでいるものもあります。



- ◀ レイアウトの基にしたいテンプレートを選択します。

- ◀ 名前を入力していない場合は、チームネームリストに切り替えて入力するか、使用する名前をインポートします。下のサンプルは独立した2つのベースラインに、それぞれ名前のセットが使用されています。



- ◀ G を押しステッチを生成します。矢印キーを使用してレタリングの位置を微調整します。
- ◀ チームネームリストを使用し、チームメンバーを個々に選択し表示します。
- ◀ チームネームオブジェクト内のレタリングオブジェクトを再配置または変更するには、まず Alt キーを押し下げてクリックでオブジェクトを選択します。



- ◀ 必要に応じてレタリングオブジェクトのプロパティを編集します。



関連項目

- ◀ グループ内のオブジェクトを選択する
- ◀ チームネームデザインを変更する

カスタムテンプレートを作成する

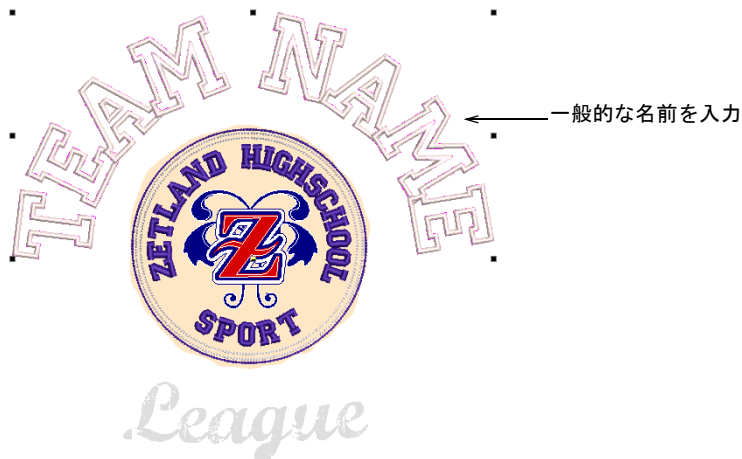
顧客からリクエストを受けた場合、大抵は商品の説明とイメージを受け取るでしょう。名前をインポートする前に、承認を目的としたデザインのサンプルを作成するとよいでしょう。作成したデザインはチームネームテンプレートとして保存することができます。

カスタムテンプレートを作成するには

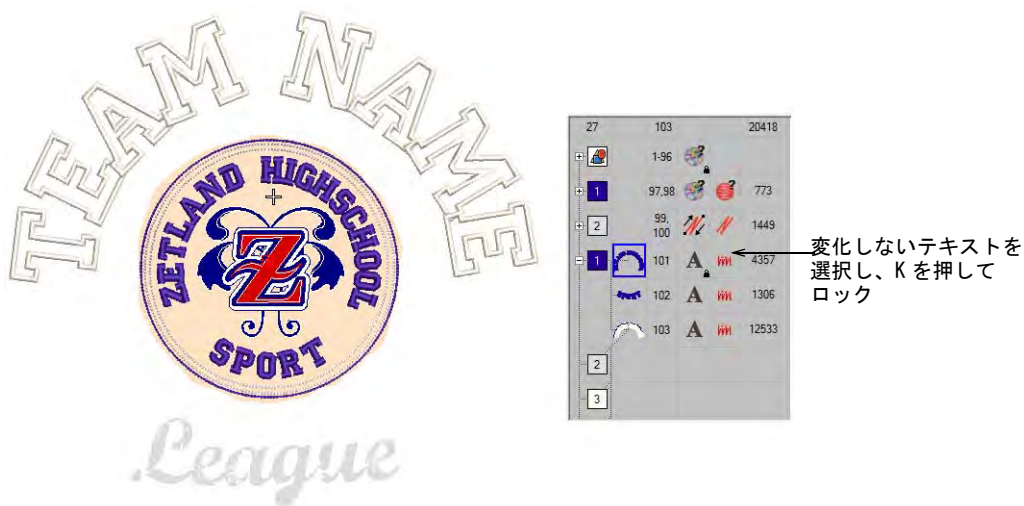
- 1 テンプレートに使用するイメージをインポートします。



- 2 使用したいレタリング項目を追加します。最終的なチームネームデザインに必ず使用する、変化しない項目を含めます。
- 3 任意で、変化するテキストに一般的な名前（例：「チームネーム」）をつけてもいでしょう。

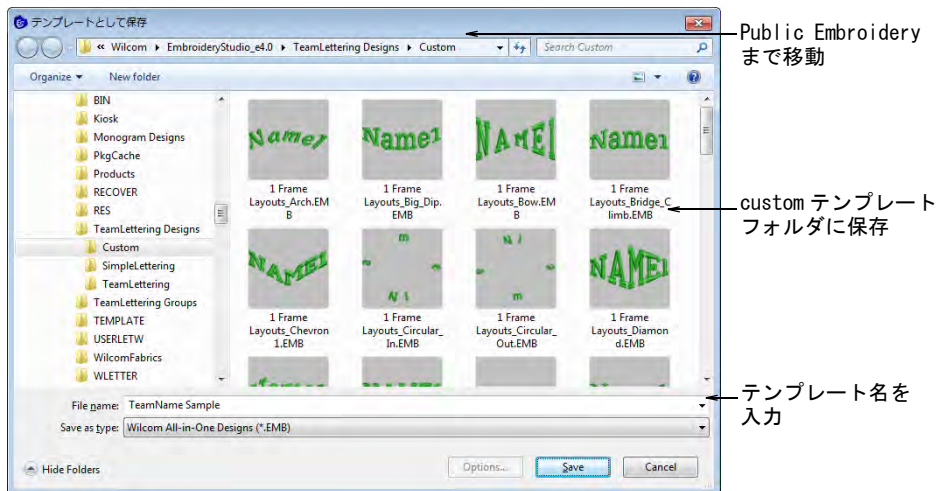


- 4 変化しない固定のレタリング（例：「Zetland Highschool」）を選択し、ショートカットキーKを押してロックします。テンプレートが開いていると、ロックしたテキストはチームネームオブジェクトから排除されます。



- 5 ファイル>チームネームテンプレートに保存を選択し、レイアウトの名前（例：「Zetland High」）を入力し、OK をクリックします。ダイアログが Custom チー

ムネームテンプレートフォルダーで開きます。このフォルダに保存すると、デザインは**デザインタブの Custom フォルダ**に表示されます。



- 6 テンプレートをテストするには、新しいデザインタブを開き**チームネームアイコン**をクリックしてドッカーにアクセスします。**デザイン > Custom**でテンプレートを探します。テンプレートを開くと、ロック解除したテキストは**チームネームオブジェクト**として認識されます。



- 7 他のチームネームテンプレートと同じ要領で、テキストを編集します。

関連項目

- ◀ チームネームデザインを作成する
- ◀ チームネームデザインにテンプレートを使用する

チーム名前デザインを変更する



ツールボックス>チーム名前を使用し、チームメンバーを追加 / 削除したり、名前を個々に編集します。



ツールボックス>レタリングを右クリックし、画面上でレタリングを編集します。

チーム名は個々にプレビューすることができます。名前の追加 / 削除、チーム名前リストの並び替え、チームメンバーのプロパティを変更します。各名前の書体、サイズ、色などのプロパティを設定します。また名前の列全体のプロパティを設定することもできます。



Ben Waburton

Ben Waburton

Ben Waburton

チーム名前デザインを変更するには

- ◀ チーム名前デザインを開き、チーム名前アイコンをクリックします。初期設定ではすべての名前が選択されています。



Ben Waburton



すべてのチームメンバーを選択

- ◀ 必要に応じてチームネームグループの位置を調整します。



- ◀ 下記のいずれかの方法でチームネームを表示します。
 - ◀ 名前を選択します。
 - ◀ 矢印キーを使用し、リストを上下にスクロールして順番に各名前を表示します。



- ◀ リストヘッダーをクリックし、名前のコラムを選択します。並べ替えボタンを使用し、アルファベット順（昇順または降順）でリストを並べ替えます。












- ◀ 名前を個々に選択するにはチームネームリストのセルをクリックします。

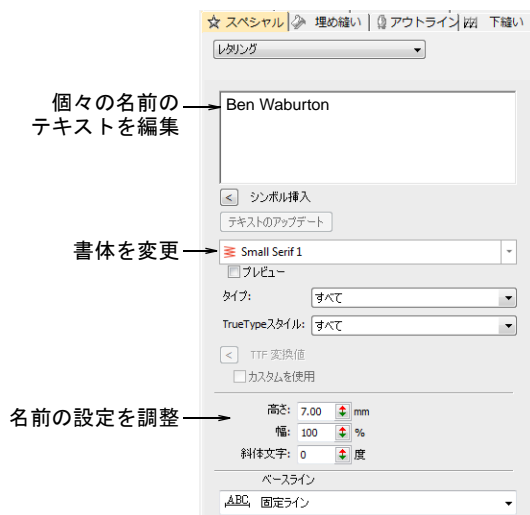


- ◀ 通常のレタリングオブジェクトと同じ要領で選択した名前を編集します（例：文字のカーニングを調整）。
- ◀ 通常のレタリングオブジェクトと同じ要領でレタリングのベースラインを調整します。例えば固定長のベースラインには「オートフレーム」スタイルを選択します。

- ◀ 必要に応じてチームネームリストツールを使用して、名前の追加 / 削除、プロパティの変更を行います。

ツール	説明	
	チームを管理	チームとチームネームを管理します。
	削除	選択した列またはメンバーリスト全体を削除します。
	すべて選択	変更または配置を行なう際にメンバーをすべて選択します。
	並び替え（昇順）	選択したコラムを昇順または降順で並べ替えます。
	並べ替え（降順）	
	オブジェクトプロパティ	選択した列、コラム、またはメンバーすべてのプロパティを編集します。
	すべてに適用	チームメンバー一人のプロパティをすべてのメンバーに適用します。
	デザインを作成	各メンバーにそれぞれデザインを作成します。
	チームネームマトリックス	効率的にステッチができるよう並べられたチームネームデザインのマトリックスを作成します。下記をご覧ください。

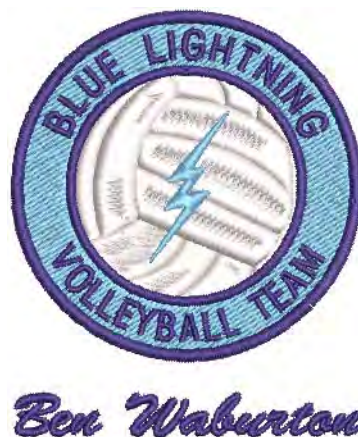
- ◀ メンバーのプロパティを表示 / 編集するには、オブジェクトプロパティをクリックします。



個々の名前のテキストを編集

書体を変更

名前の設定を調整





参考 初期設定では、スペースは名前の間に挿入されます。このスペースを取除くには、**レイアウトダイアログ**で**単語間隔**を0%に設定します。

関連項目

- ◀ [チーム名前デザインを作成する](#)
- ◀ [間隔設定を調整する](#)
- ◀ [刺繍レタリングを編集する](#)
- ◀ [一定幅のベースライン設定を調整する](#)

チームを管理する



ツールボックスまたはドッカー>チーム名前を使用し、一つのデザインに複数の名前を関連付けます。



チーム名前>チームメンバーをエクスポートを使用し、チームメンバーのリストをTXTまたはCSVフォーマットでエクスポートします。



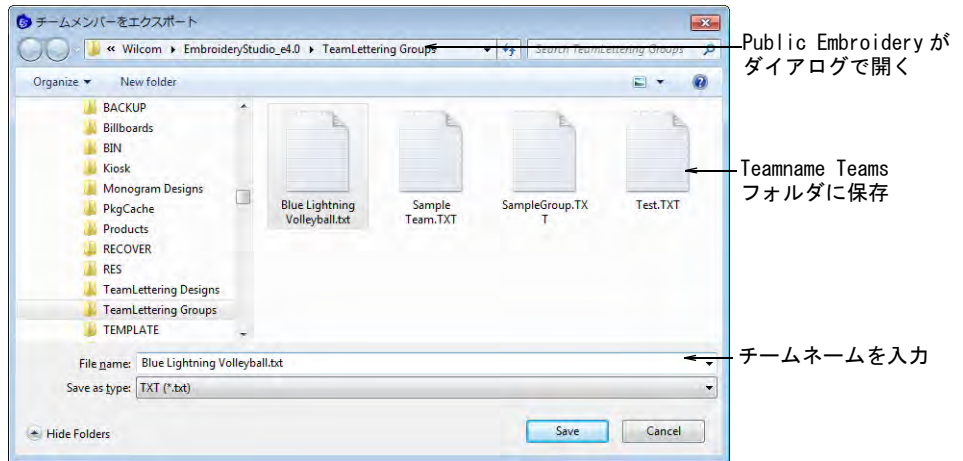
チーム名前>チームを管理を使用し、チームとチームメンバーを管理します。

チーム名前オブジェクトにはチームにすべての名前が含まれている場合と、その一部が含まれている場合があります。別のチームからメンバーを統合することもできます。

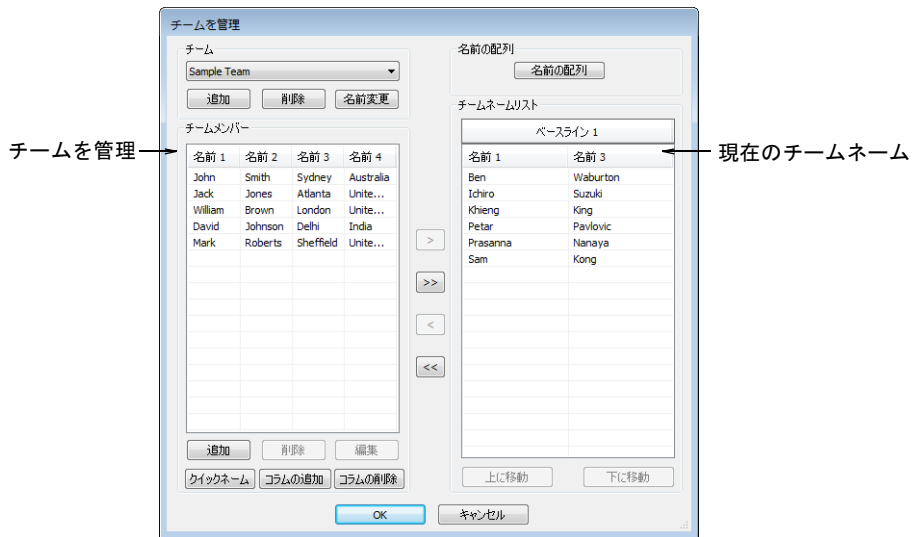
チームを管理するには

- ◀ チーム名前デザインを開き、**チーム名前アイコン**をクリックします。初期設定ではすべての名前が選択されています。

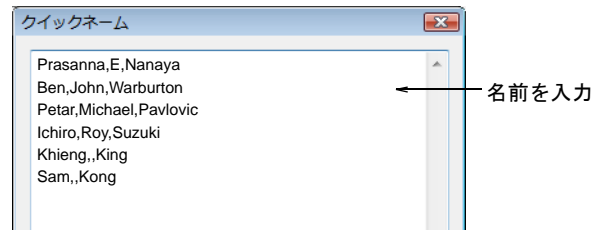
- ◀ チームを保存するには、チームネームリストのチームメンバーをエクスポートアイコンをクリックします。各チームの TXT または GSV の単一のファイルを含んだ public フォルダがダイアログに開きます。



- ◀ チームを管理アイコンをクリックし、ダイアログにアクセスします。チームメンバーパネルは最後に開いたチームで開きます。

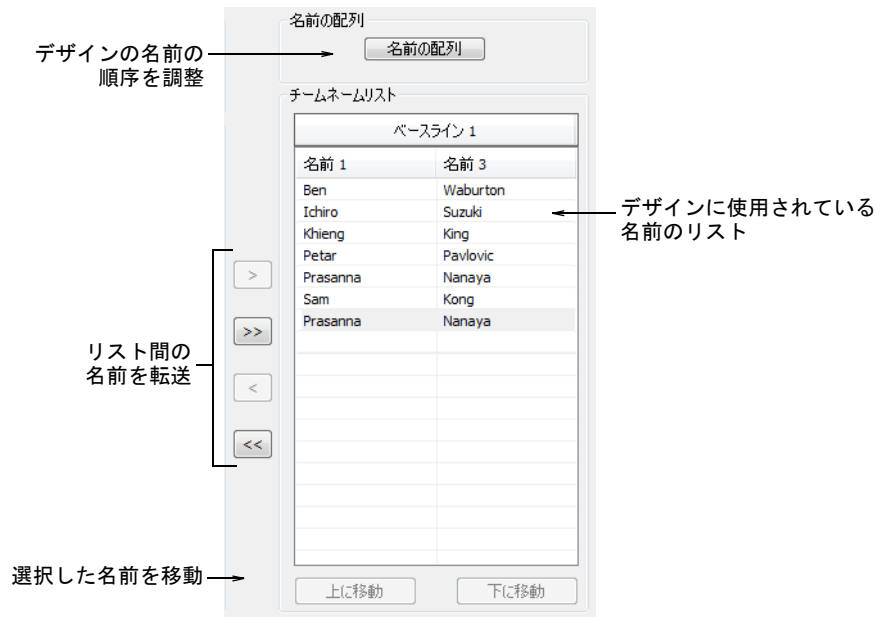


- ◀ 名前のグループを追加するには**クイックネーム**をクリックします。**名前1**、**名前2**、**名前3**の順で名前を入力します。



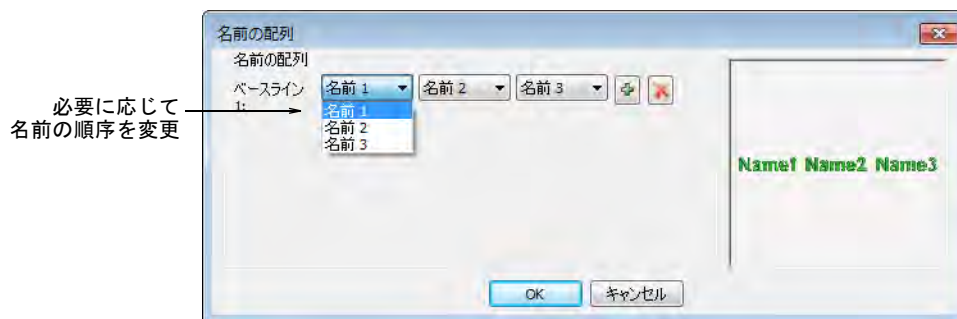
参考 名前を記入するか、またはテキストファイルを貼り付けます。各名前はカンマで区切られなければなりません。スペースは必要ありません。

- ◀ **OK** をクリックします。新規の名前は**チームメンバーリスト**に追加されます。
- ◀ 矢印ボタンで名前を**チームネームリスト**に転送します。別のチームの名前を同じリストに転送することもできます。



- ◀ 必要に応じてリストを編集します。
 - ◀ コラムで名前をアルファベット順に並べ替えます。
 - ◀ 名前を並べ替え、ステッチ順序を定義します。
 - ◀ リストから名前を削除します。

- ◀ 初期設定の名前の順序を変更したい場合は、**名前の配列**ボタンをクリックします。これは苗字を先にしたい場合や含む名前を制限（例：名前1と名前3など）したい場合に使用します。



チームネームデザインを出力する

チームネームデザインの各名前から、個々のデザインを作成することができます。一括でステッチできるよう最適化した名前のマトリックスを作成することができます。



出力用に以下で構成されたマシンファイルを生成することができます。

- ◀ デザインと名前両方
- ◀ デザインと名前にそれぞれ個別のファイルを生成
- ◀ デザインと名前ごとに個別のファイルを生成

個別のデザインを作成する



ツールボックスまたはドッカー>チームネームを使用し、チームメンバーを追加 / 削除したり、名前を個々に編集します。

チームネームデザインの各名前から、個々のデザインを作成することができます。

個別のデザインを作成するには

- 1 デザインを開き、**チームネームアイコン**をクリックします。初期設定により全メンバーの名前が選択されています。

名前を選択して出力

クリックして個々のデザインを作成

- 2 出力する名前を選択します。すべて選択をクリックするか、Ctrl と Shift キーで選択します。
- 3 選択した各チームメンバーに対し個別に刺繍デザインを作成するには、デザイン作成をクリックします。デザインが各名前に生成されます。この段階で名前は通常のレタリングオブジェクトとなります。
- 4 各デザインを個別に保存します。

デザインのマトリックスを作成する



チームネームドッカー>チームネームマトリックスを使用し、対応するデザインと共にチームネームオブジェクトのすべての名前のマトリックスを自動的に作成します。

チームネームマトリックス機能は、一括でステッチできるよう最適化した名前のマトリックスを作成することができます。色替えの数は最小限に抑えられます。

デザインのマトリックスを作成するには

- 1 チーム名称デザインを開きます。



- 2 含めたいすべての項目を選択し、チーム名称リストツールのチーム名称マトリクスアイコンをクリックします。

マトリクスの横列と縦列の数はチーム名称の数、縦列と横列の高さの設定、刺繍枠のステッチ範囲に基づき自動的に計算されます。2回以上の刺繍枠掛けが必要な場合もあります。



- 3 使用する刺繍枠に合うよう、高さと幅の設定を調整します。
- 4 効率よくステッチできるように、横列の高さと縦列の幅を調整します。
デザイン同士のすき間を広げたい場合はこれらの数値を大きく設定します。
横列 / 縦列と出力ファイルの数などのフィールドがアップデートされます。
- 5 ステッチ順序オプションを選択します。各オプションはマトリクス全体の可能なステッチ順序を表示しています。

- 6 必要に応じて、色換えを最小限にするチェックボックスを選択します。これを選択するとマトリクス全体が色ごとに並び替えられます。



3		114		63914
15	1-72			15348
22	73			279
	74			3121
	75			279
	76			3121
	77			279
	78			3121
	79			279
	80			3121
	81			279
	82			3121
	83			279
	84			3121
1	85-114			28166

- 7 OK をクリックします。特定した刺繍枠にフィットする数のチーム名を含んだ新しいファイルが作成されます。必要に応じてもう一つファイルが作成されます。出力ファイルフィールドにはファイルの合計数が表示されます。

チーム名デザインを出力する

チーム名デザインを出力する際、マシンファイルとしてどのようにデザインを生成するかを定義する必要があります。以下の内容のファイルを生成できません。

- ◀ デザインと名前両方一緒のファイルを生成
- ◀ デザインと名前にそれぞれ個別のファイルを生成
- ◀ 各名前と各デザインでそれぞれファイルを作成

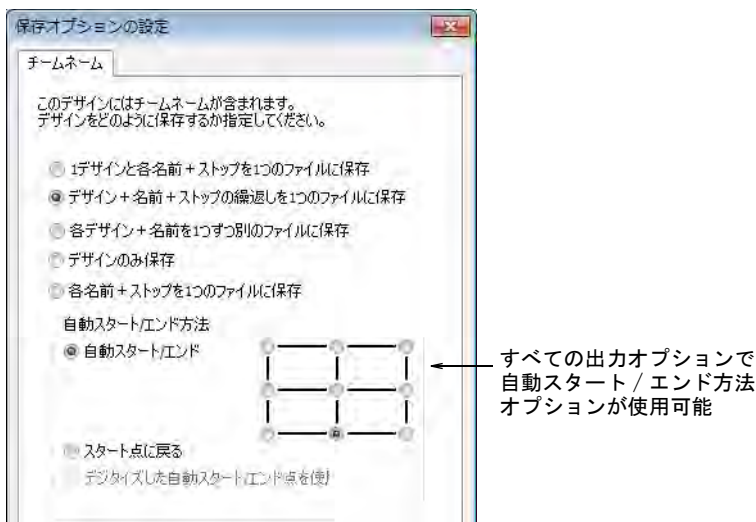
これらのオプションはファイルをマシンフォーマットに保存する時やマシンに出力する時に設定します。

出力オプションにアクセスする

保存オプションの設定 > チーム名ダイアログは以下の方法でアクセスします。

- ◀ ファイル > マシンファイルにエクスポートを選択し、保存タイプドロップリストからマシンファイルフォーマット（例：DST）を選択して、オプションをクリックします。

- ◀ **ファイル** > **データベースに登録**を選択し、**保存タイプ**ドロップリストから**マシンファイルフォーマット**（例：DST）を選択して、**オプション**をクリックします。
- ◀ **旧機能** > **ディスク** > **名前を付けて保存** > **オプション**を選択します。
- ◀ **旧機能** > **マシンマネジャーに送信** > **オプション**を選択します。
- ◀ **旧機能** > **ステッチマネジャーに送信** > **オプション**を選択します。
- ◀ **ファイル** > **コネクションマネジャーへ送信** > **オプション**を選択します。



出力オプション

以下のオプションを使用することができます。

オプション	目的
1 デザインと各名前+ストップを1つのファイルに保存	デザインとすべての名前のコピーを1つ含んだ、単独のマシンファイルを作成します。ストップはデザインの後や名前同士の間に入ります（例：デザイン ストップ チームメンバー1 ストップ チームメンバー2 ストップなど）。
デザイン+名前+ストップの繰返しを1つのファイルに保存	デザインとすべての名前の複数のコピー含んだ、単独のマシンファイルを作成します。ストップはそれぞれのデザイン/名前の組み合わせの後に挿入されます（例：デザイン+チームメンバー1 ストップ デザイン+チームメンバー2 ストップ）。
各デザイン+名前を1つずつ別のファイルに保存	それぞれデザインのコピーを含んだ、各名前ごとの個別のファイルを作成します。ES マシンマネジャーにステッチを施す時には、ファイルはそれぞれ別々に列をなします。
デザインのみ保存	デザイン部分のみを含むファイルを作成します。

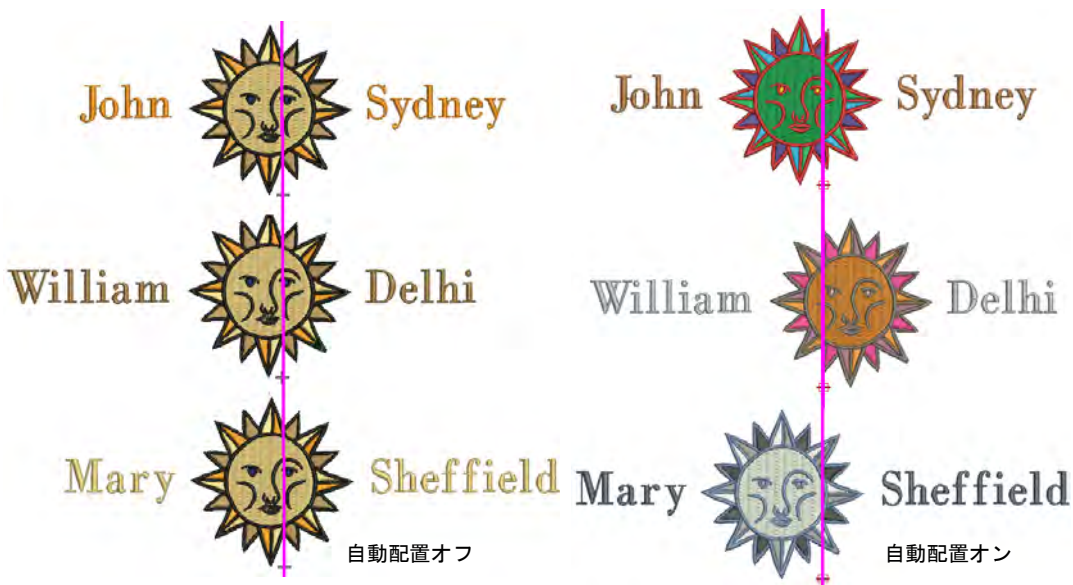
オプション	目的
各名前+ストップを1つのファイルに保存	ストップで区切られた名前のみを含むファイルを1つ作成します。この方法では、マシンが停止するごとにフレームを変更できます。

センタリング方法

自動スタート/エンド機能は、デザインの始めと終わりのステッチを特定するのに使用します。この機能を使用するとステッチの前に針を位置付けるのが簡単になり、針がフレームに当たってしまう危険性も少なくなります。

方法	説明
自動スタート/エンド	自動スタート/エンドは、チームネームの出力時に中心中心を初期設定にオンになります。予め設定されている9つのエンド点から1つ選択します。
スタート点に戻る	エンド点からスタート点までのつなぎ糸を作成します。
デジタイズした自動スタート/エンド点を使用	このオプションは刺繍の構成要素のスタート/エンド点を厳密に設定したいマルチデコレーションデザインで主に使用されます。このオプションはデザイン中にすでにデジタイズしたスタート点とエンド点がある場合のみ有効です。

チームネームのスタートとエンド点を同じ場所に設定すると問題が起こります。



チームネームデザインは名前の長さに関係なく、製品の同じ場所にステッチされます。出力オプションを選択します。

- ◀ デザイン+名前+ストップの繰返しを1つのファイルに保存、または
- ◀ 各名前+ストップを1つのファイルに保存

9 個の自動スタート / エンドプリセットオプションのうち、一つを選択します。
この自動配置は、「ネームフレーム」レイアウトとオプションの繰り返しのデザインが、長さが増える名前のある生地上で一貫した場所にステッチされることを目的としています。

関連項目

- ◀ [ステッチマネジャーにデザインを送信する](#)
- ◀ [自動スタート / エンドを設定する](#)

第 28 章

モノグラミング

モノグラムは、イニシャルや個人名等の文字刺繍が組み合わさったもので、シンボルマーク等で使用されます。モノグラミング機能では定型の文字レイアウトスタイルやボーダーフレーム枠、モチーフパターンを利用して簡単に装飾効果をつけることができ、オリジナル性の高いデザインを作成できます。

この章ではイニシャルや名前を使用したモノグラムレタリングの操作方法と、モノグラムに装飾を加える方法、装飾のレイアウトに関して説明しています。



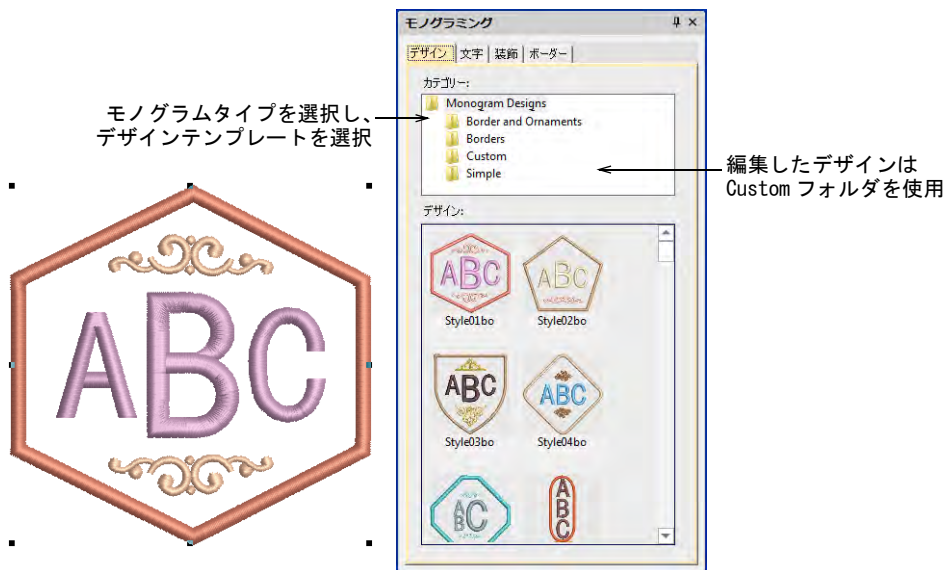
モノグラムデザイン



ツールボックス > モノグラミングを使用し、定型のモノグラミングスタイル、ボーダータイプや装飾を使用し、独自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。このタブにはレタリングのみ、ボーダー付、オーナメント付といった様々なデザインテンプレートが保存されています。**Custom** フォルダには自

分で編集したデザインを保存します。表示パネルからデザインのテンプレートを選択し、その他のタブで修正します。

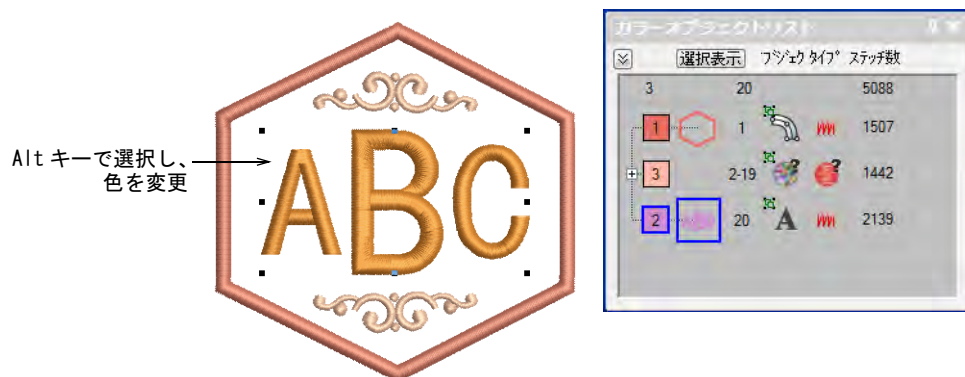


モノグラムデザインは、カラーオブジェクトリストドッカーでグループ化することができます。これは単一の複合オブジェクトとして扱われ、モノグラミングドッカーでのみ編集することができます。グループ解除することはできません

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。

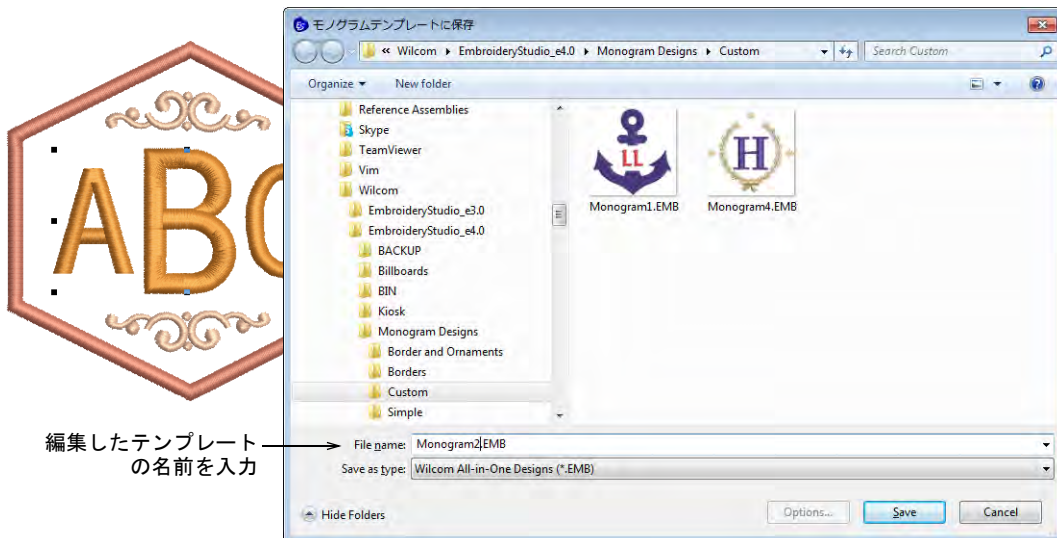


モノグラム項目のみ色を変えたい場合は、<Alt> を押し下げオブジェクトをクリックすることでモノグラムを分解せずに個々の項目を選択することができます。



デザインをテンプレートとして保存した場合はファイル>モノグラムテンプレートに保存を使用します。ダイアログが Custom モノグラムデザインフォルダーで

開きます。デザインをこのフォルダに保存する場合、デザインはデザインタブの Custom フォルダに表示されます。



モノグラムレタリング



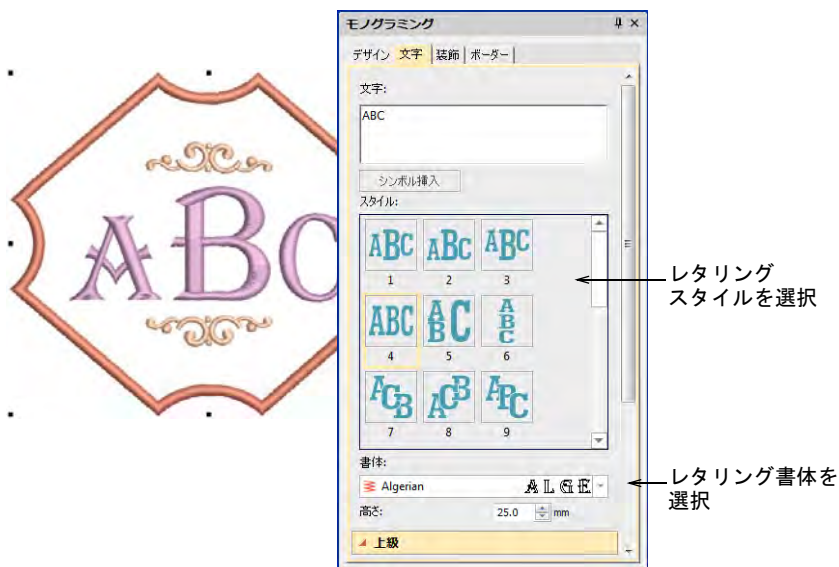
ツールボックス>モノグラミングを使用し、定型のモノグラミングスタイル、ボーダertypeや装飾を使用し、独自のモノグラムを作成します。

モノグラミングドッカーの文字タブでは、あなただけのモノグラムを作成することができます。

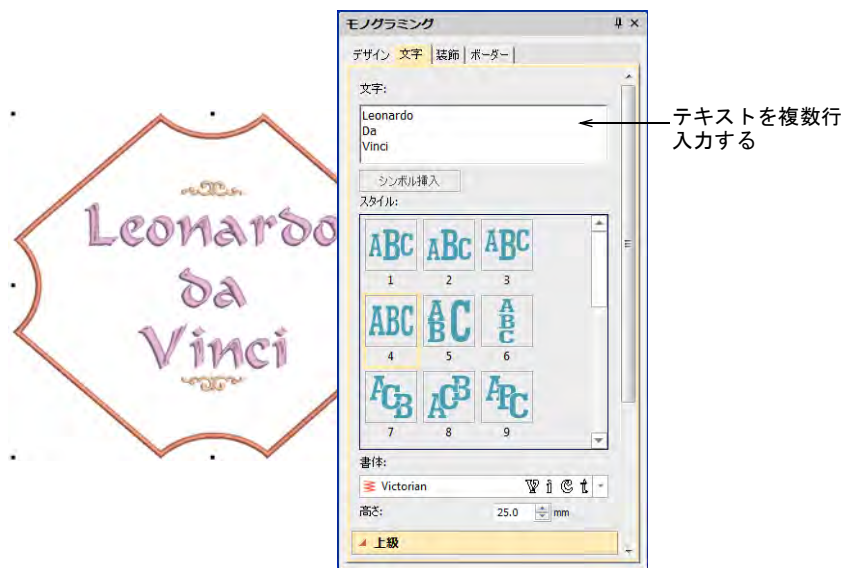


文字タブは、オブジェクトプロパティドッカーのレタリングタブに似たオプションがあります。デザインのテンプレートを使用している場合は、書体を変えるだけでも雰囲気異なるデザインが作成できます。必要に応じてイニシャルを変更

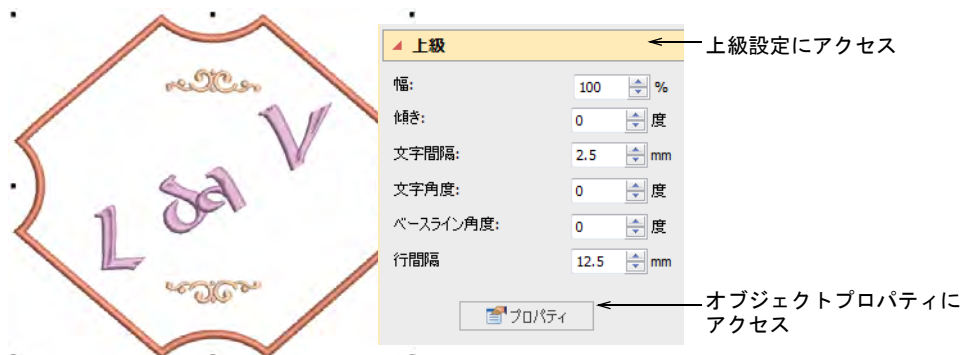
し、書体を選択します。またこのタブでは様々なスタイルを選択することができます。



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回転は個々の文字でもベースライン全体でも行うことができます。



プロパティをクリックし、ステッチタイプ等の設定を調整します。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。**オブジェクトプロパティ**を使用してレタリング作成するも併せてご覧ください。

モノグラムの装飾



デジタルサイズ>モノグラミングを使用し、定型のモノグラムスタイル、ボーダー、装飾を使用して独自のモノグラムを作成します。

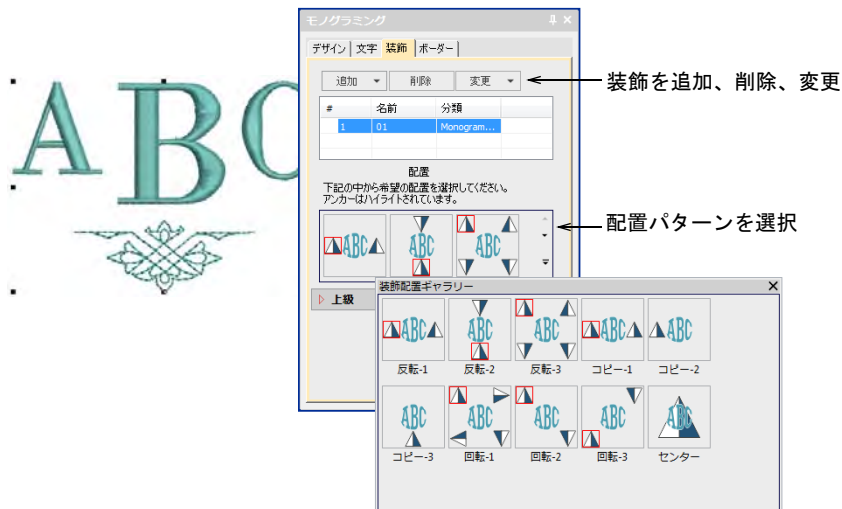
装飾はモチーフパターンまたはデザインファイルからモノグラムに追加することができます。装飾の配置方法は以下のとおりです。

- ◀ 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
- ◀ 複数の装飾を配置をする



装飾を変更する

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。装飾タブ上部のボタンで装飾を追加、削除、変更します。



装飾の配置パターンは**反転**、**複製**、**サイクル**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、装飾の配置位置、サイズ、角度、マージンを細かく設定します。

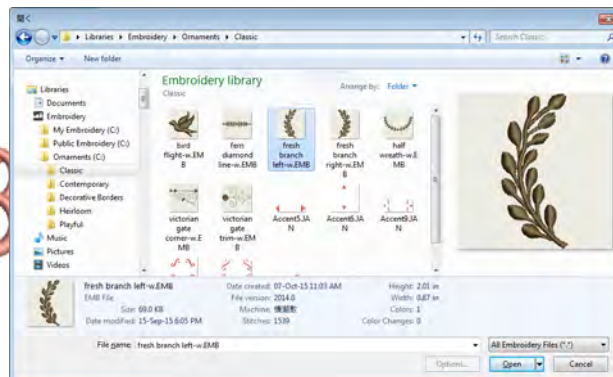


装飾を追加する

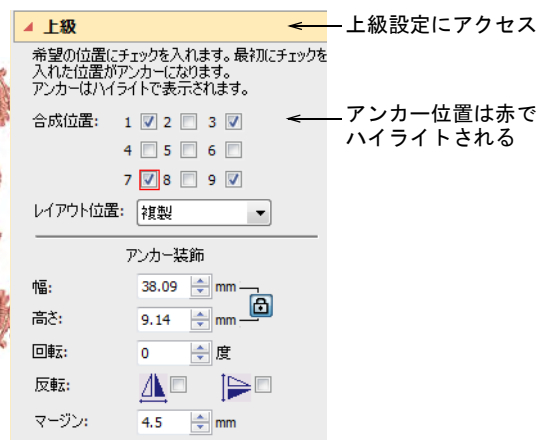
モノグラムデザインには10個まで装飾を追加できます。どのモチーフセットでも使用することができます。



装飾デザインも用意されています。これらはそれぞれの**装飾フォルダー**に保管されています。



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。



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、幅と高さの比率を保ちながら拡大 / 縮小します。マージン設定でレタリングからの装飾の間隔を設定します。

単一の装飾を配置をする

装飾を一つだけ挿入するには**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せんが、**オフセット**は**マージン**に変換します。



装飾デザインをレタリングオブジェクトの水平 / 垂直方向に配置するには、**オフセット**の **X** と **Y** の設定値を利用します。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デザインの中心位置を特定します。

複数の装飾レイアウト

モノグラムには選択した装飾を 8 つまで追加することができます。装飾はどんな組み合わせでも位置でも追加できます。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。



モノグラム項目の色を変えたい場合は **Alt** を押してオブジェクトを選択することで、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。

モノグラムのボーダー



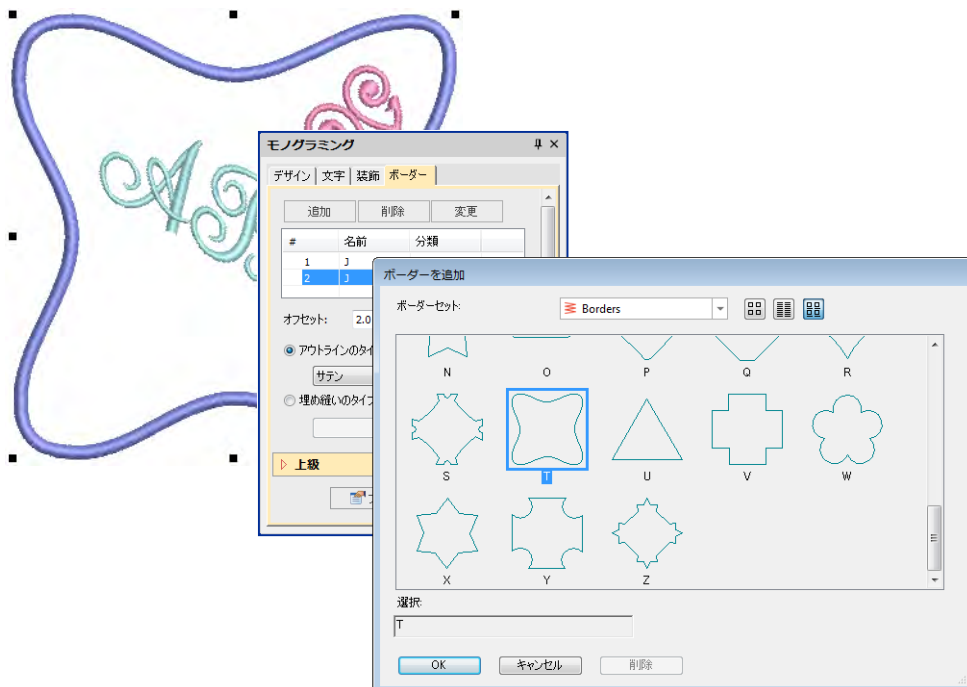
ツールボックス>モノグラミングを使用し、定型のモノグラミングスタイル、ボーダータイプや装飾を使用し、独自のモノグラムを作成します。

同じ形状のボーダーを最大4つまでモノグラムに追加できます。



ボーダーを変更する

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**を使用します。

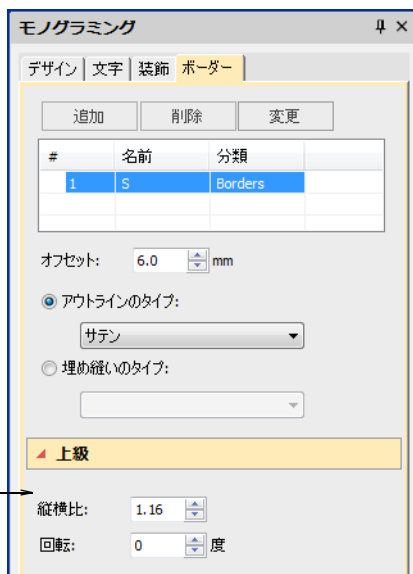


ボーダーの形状 & オフセットを調整する

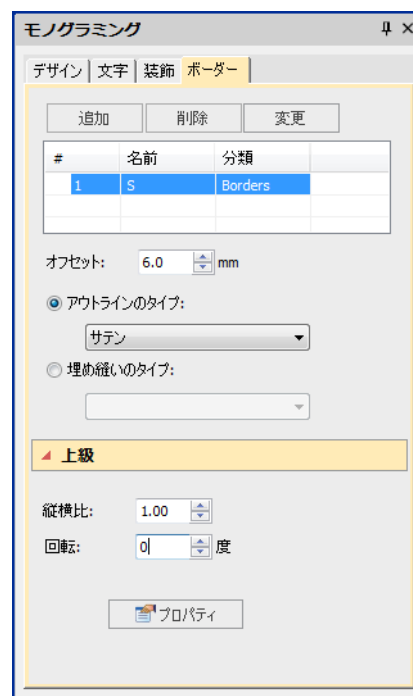
縦横比設定で高さ & 幅を比例的に調整します。



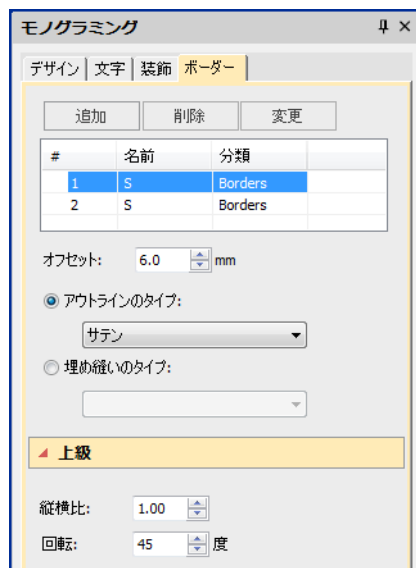
縦横比を調整し、
ボーダーのバランスを
変更



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

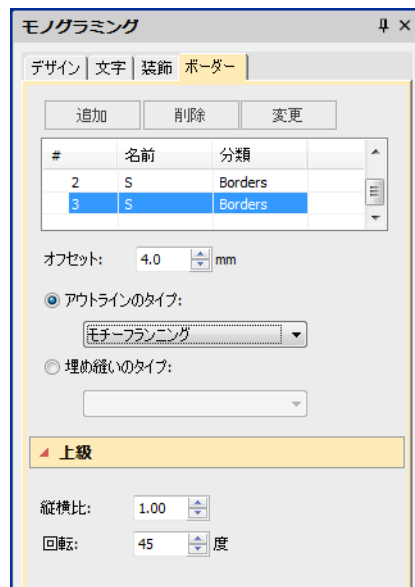


回転フィールドでボーダーを回転します。



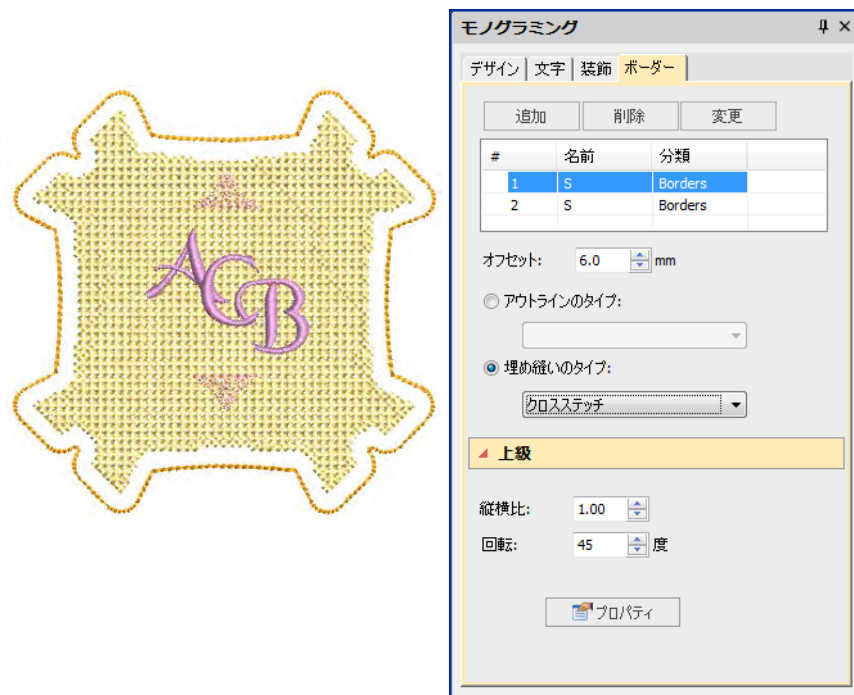
複数のボーダーを追加する

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で選択したボーダーのステッチタイプ（ラインまたは埋め縫い）を変更します。初期設定では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。

第 29 章

カスタム文字

お使いのシステムにインストールされている TrueType フォントは、刺繍書体に変換できます。例えば特定の文字の高さに合わせるためなど、外観を良くするために文字の形状を変更したいという場合、EmbroideryStudio では、変更した文字を別のバージョンとして保存することができます。またカスタム書体を作成したり、既存の書体を修正することもできます。2 つ以上の文字を合成することもできます。



この章では、TrueType フォントから新しく書体を作成する方法について説明しています。また自動レターカーニング、カスタム書体や文字の作成や修正する方法も記載されています。

TrueType フォントを刺繻に変換する

True Type フォント変換機能は、お使いのコンピューターにインストールされている TrueType フォントを刺繻書体に変換することができます。必要な文字だけ

を手早く変換することも、書体全体を変換して後から使用することもできます。これは何千もの文字があるアジア圏の言語には重要な機能です。

Arial
Dauphin
aramond

処理は全て自動で行われます。レタリングの形状は、[コラム A](#) または [コラム B](#) 刺繍オブジェクトにカットすることができます。重なり合う部分や縫われる順番が検知され、[ステッチ角度](#)が定義されます。この場合、マニュアルでデジタイズした書体に近い結果が得られますが、質は多少劣る場合があります。質の違いは基の形状に大きく左右されます。ブロック体の書体よりも、幅の狭いセリフ体の書体の方が良い結果が得られます。



参考 カスタム刺繍書体を作成する一番簡単なオプションは、内蔵された TrueType フォント変換機能を使用することです。TrueType 機能は、お使いのコンピュータにインストールされている書体を刺繍書体に変換することができます。詳細は[カスタム書体](#)をご覧ください。

文字を変換する



ツールボックス > レタリングを使用し、直接画面上で TrueType レタリングを追加します。右クリックして、新規または選択したレタリングオブジェクトのフォーマット値を設定します。

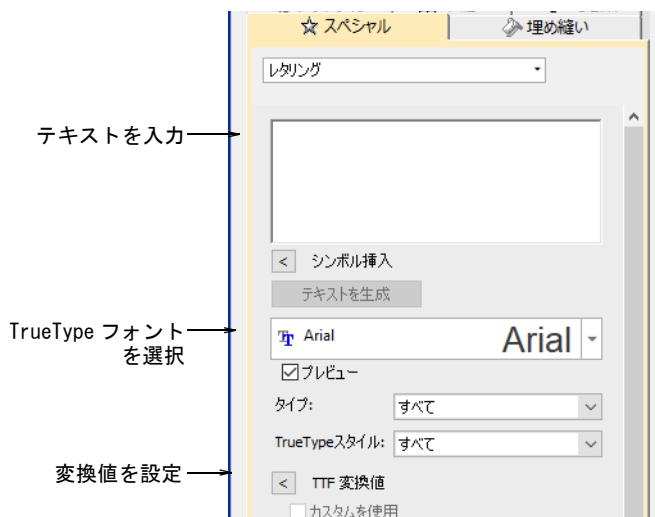
TrueType 文字は個々に変換し、**オブジェクトプロパティドッカー**を介してデザインに直接追加することができます。



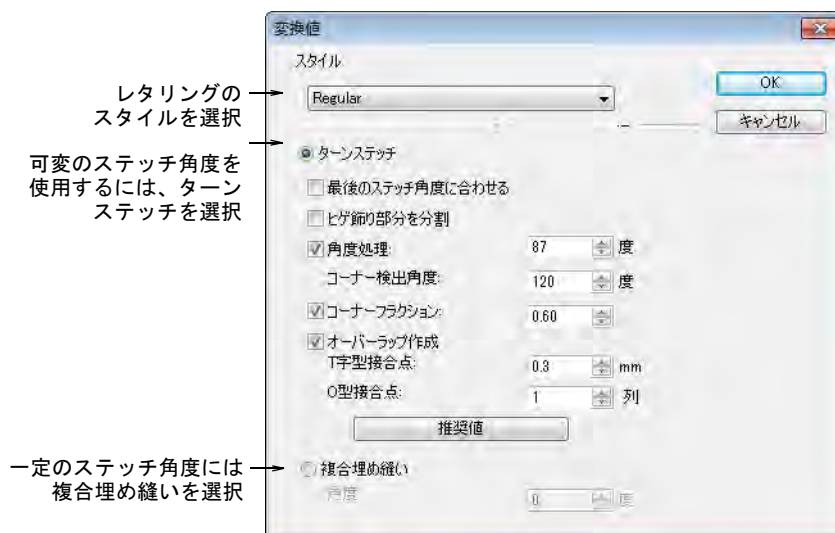
参考 お使いの製品レベルによっては CorelDRAW グラフィックスにレタリングを追加し、TrueType をフォーマットすることができます。その後ベクターレタリングは、刺繍レタリングまたは刺繍オブジェクトに変換することができます。

TrueType 文字を変換するには

- 1 レタリングアイコンを右クリックして、オブジェクトプロパティにアクセスします。



- 2 ドロップリストから TrueType フォントを選択します。
- 3 刺繍したいテキストを入力します。
- 4 または TTF 変換値で、変換値を調整します。オブジェクトプロパティドックカーで TrueType を選択すると、計算された設定が使用されます。変換値は更に精密に設定することができます。



- 5 OK をクリックして、オブジェクトプロパティ > スペシャル > レタリングドッカーに戻ります。
- 6 ベースラインを選択し、文字の高さと間隔を調整してテキストを生成をクリックします。
- 7 挿入ポイントをクリックし、画面上にテキストを作成します。

関連項目

- ◀ [TrueType フォントを変換 & 編集する](#)
- ◀ [変換値設定をテストする](#)
- ◀ [ターンステッチオプションを細かく設定する](#)
- ◀ [CorelDRAW グラフィックスでレタリングを作成する](#)

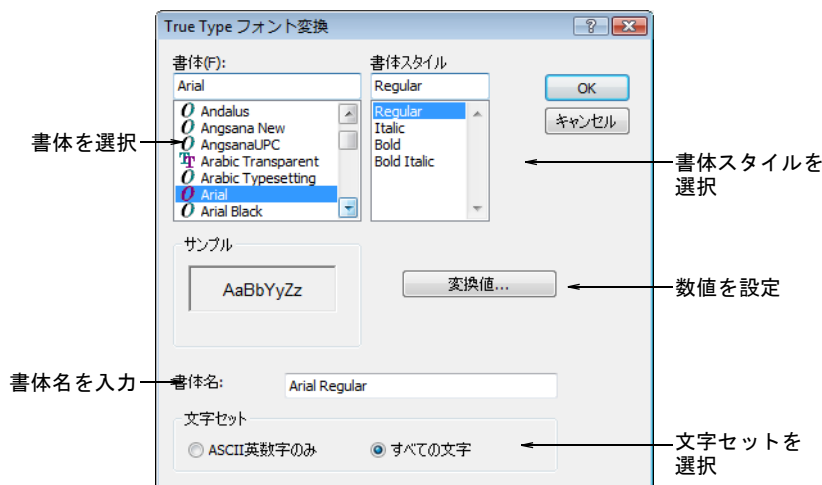
TrueType フォントを変換する

True Type フォント変換機能を使用して、お使いのコンピューターにインストールされている適切な TrueType フォントを刺繍書体に変換できます。変換した文字は平行なステッチやターンステッチで埋め込まれます。変換は素早く行われますが、アジア言語の書体は多少の時間がかかる場合があります。

Lucinda Sans
Lucinda Sans
Lucinda Sans

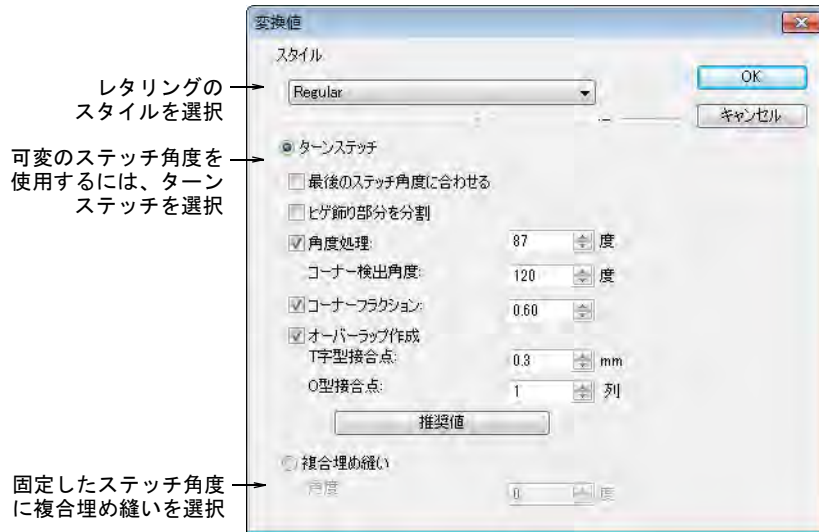
TrueType フォントを変換するには

- ◀ 設定 > True Type フォント変換を選択します。True Type フォント変換ダイアログが開きます。



- ◀ 変換する書体と書体スタイルを選択します。刺繍書体全体が、選択したスタイルで作成されます。
- ◀ 初期設定を上書きしたい場合は、**書体名**を入力します。
- ◀ **すべての文字**を変換するか、**ASCII 英数字のみ**文字セットを変換するかを選択します。標準のキャラクターセットは、英数文字のみ含みます。これには句読点やその他の特殊文字は含まれません。

- ◀ または**変換値**をクリックし、変換値を調整します。



- ◀ **ターンステッチ**か、**複合理め縫い**のどちらに変換するか特定します。
これは書体のタイプ（セリフ体かサンセリフ体か、または筆記体かブロック体かなど）によります。文字の輪郭に沿ったステッチを作成したい場合は、**ターンステッチ**を選択します。**複合理め縫い**オプションは、単一の一定の**ステッチ角度**を持ちます。
- ◀ **ターンステッチ**オプションを使用する場合、更に多くの設定があります。プリセットは選択した書体の特性（例：セリフ体またはサンセリフ体か、またはブロック体か筆記体かなど）に従い、自動的に調整されます。まず初期設定で試してみましょう。
- ◀ **OK** をクリックします。
- ◀ 確認するには**レタリングアイコン**を右クリックし、**オブジェクトプロパティ > スペシャル > レタリングドッカー**を開きます。新しく変換した書体を選択された状態で表示され、使用することができます。



メモ カスタム書体は、Windows「ProgramData」フォルダ内の「Fonts」フォルダにESAフォーマットで保存されます。他の人が使用できるように、カスタム書体はコピーし、分配することができます。変換した文字の調整、またはカスタム書体に特殊文字を追加したい場合は、**文字作成機能**から行なうことができます。

関連項目

- ◀ [TrueType フォントを変換 & 編集する](#)
- ◀ [ターンステッチオプションを細かく設定する](#)
- ◀ [生成した文字を編集 & 再パッケージする](#)

カスタム文字を作成する

例えば特定の文字の高さに合わせるためなど、外観を良くするために文字の形状を変更したいという場合、EmbroideryStudioでは、変更した文字を別のバージョンとして保存することができます。その文字の様々なバリエーションを作成して、保存しておくことができます。また各バージョンの文字は、独自の高さの範囲を持つことが出来ます。デザインにその文字を使用する際には、高さの設定によって自動的にどのバージョンを使用するかが決定されます。その為、レタリング特有の問題に対する調整や処理を永続的に記録することができ、その自動適用が可能となります。



メモ ソフトウェアの新規バージョンをインストールする際でも、すべてのカスタム文字は維持されます。出荷時の設定文字のみ上書きされます。

カスタム文字を保存する



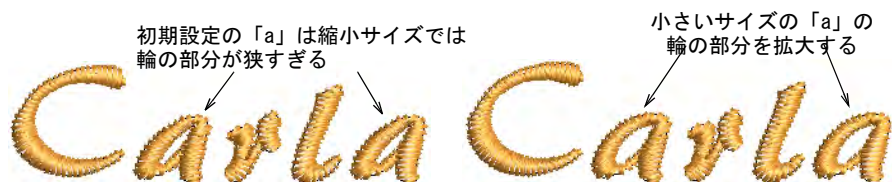
ステッチ編集 > オブジェクト変形を使用し、選択したオブジェクトの変形、ステッチ角度の編集、スタート / エンド点の調整を行います。

カスタム文字は、**カスタム文字を作成**オプションを介して保存することができます。これはネイティブ文字または変換した TrueType フォント文字がデザインウィンドウでハイライトされている時か、**オブジェクト変形**モードで選択されている時のみ有効です。文字は一度に一つだけを保存してください。

カスタム文字を保存するには

- 1 刺繍書体でレタリングオブジェクトを作成します。
- 2 必要に応じてオブジェクトのサイズを変更し、変形します。**ステッチ角度とオブジェクト変形**ツールで、ステッチ角度を追加、削除、調整します。
下の例では文字「a」は、縮小したサイズでは空気が閉じ気味になっています。形状の空きの部分をもう少し広げてください。この文字をユーザー作

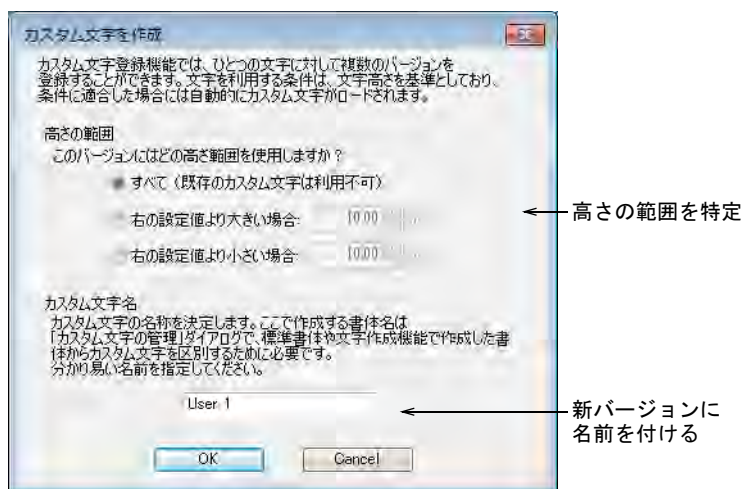
成文字として保存すると、この設定は特定したサイズ範囲にある新しいレタリングオブジェクトに自動的に適用されます。



- 3 オブジェクト変形モードの状態、ダイヤモンドのコントロールポイントをクリックして修正した文字を選択します。



- 4 オブジェクト>カスタム文字の作成を選択します。



- 5 文字に対する高さの範囲を設定します。

オプション	機能
すべて	文字はすべての高さ設定に適用されます (初期設定を効果的に変更します)。
右の設定値より大きい場合	文字は指定された高さより高い高さになります。
右の設定値より小さい場合	文字は指定された高さより低い高さになります。

- 6 新規文字に識別しやすい名前を付けておきます。初期設定では新規バージョンは「ユーザー 1」と名付けられます。
- 7 OK をクリックします。



- 8 選択したオブジェクト内の同じ文字すべてに変更を適用するには、**オブジェクトプロパティ** > **スペシャル** > **レタリングドッカー**の**カスタムを使用**チェックボックスを選択します。

関連項目

- ◀ 刺繍レタリングを作成する
- ◀ 文字の輪郭を変形する
- ◀ ステッチ角度を調整する
- ◀ 刺繍書体を選択する

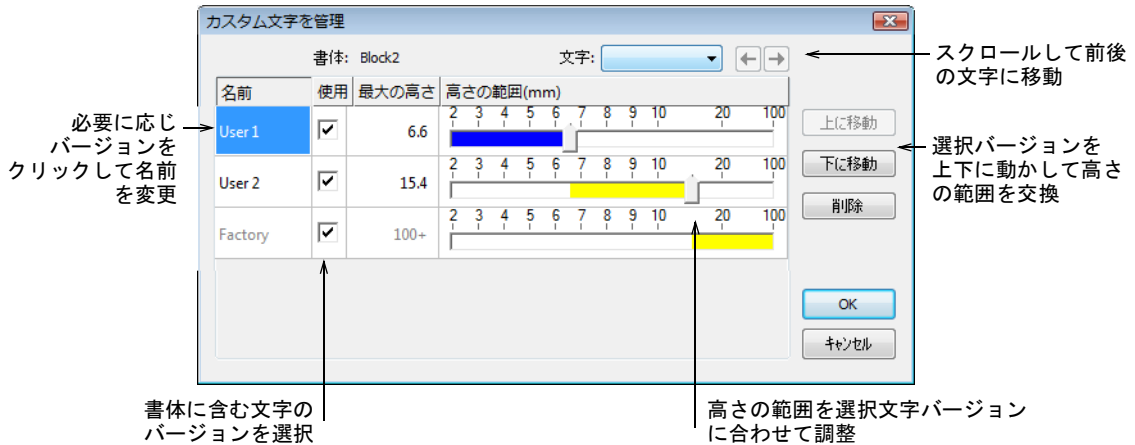
カスタム文字を管理する

ユーザー作成の文字は、**カスタム文字を管理**オプションを通して管理されます。このメニュー項目は、カスタム文字を含むレタリングオブジェクトが選択されている時のみ利用可能です。

カスタム文字を管理するには

- ◀ 文字が選択されている状態で、**設定** > **カスタム文字を管理**を選択します。

出荷時の初期設定文字は、「Factory」と名付けられています。変換した TrueType フォント文字は、「Factory」の代わりに「Convert」が表示されます。



- ◀ 右 / 左の矢印ボタンを使用するか、ドロップリストからカスタム文字を選択します。
- ◀ 「Factory」または「Convert」以外のバージョンをクリックし、名前を変更します。
- ◀ 「Factory」以外の選択したバージョン名を削除します。
- ◀ 一時的に文字を除外したい場合は、**使用**チェックボックスのチェックを外します。
- ◀ **上に / 下に移動**ボタンで高さの範囲を交換し、スライダーバーで調整します。

書体を作成する

EmbroideryStudio では、カスタム設定の刺繍書体を定義することができます。文字は下絵イメージからデジタル化したり、ベクターオブジェクトを変換したり、入力方法の何れかを使用してフリーハンドでデジタル化することができます。カリグラフィーの本などのイメージをベースにすることもできます。また MS Windows (R) 文字コード表から、外部のグラフィックプログラムに文字や記号をコピーすることもできます。それらに変更を加えてグラフィックファイルに保存し、デザインの下絵として使用できます。文字コード表を使用するも併せてご覧ください。



メモ TrueType フォントを変換して、新しい刺繍書体を作成することもできます。TrueType フォントを刺繍に変換するも併せてご覧ください。

カスタム書体の作成において

文字は他のオブジェクトを作成するのと同じ方法で、**イメージ**をベースに作成することができます。デジタイズの前に文字の形状が刺繍に適しているかどうかを判断し、書体の基準の高さと**ベースライン**を決定します。文字の高さは一般的に20から40mmの範囲となります。



注意 著作権法により、既存の刺繍書体から文字を選択してそれを直接別の書体として保存することはできません。

文字の形状

文字のコラム幅がほぼ一定で、きついカーブや角がなく、文字のセリフ（ヒゲ飾り部分）があまりカーブしていないものが最も適しています。



基準の高さとベースライン

基準の高さは大文字の最大の高さとなります。実際は大文字と小文字にはわずかに違いがありますが、基準の高さはデジタイズに役立つガイドとなります。標準の高さでデジタイズできるよう、標準の**ベースライン**に沿って文字を配置します。**イメージ**をベースにデジタイズしている場合は、ベースラインを描くか、ガイドとしてグリッドラインを使用します。yやgのような文字の形状の垂れ下がった部分は、一般的にベースラインの下に来ます。



参考 EまたはHを基準にし、書体の高さとはベースラインを決定します。これらの文字はベースライン上にあり、標準の大文字の高さはこれらの文字の高さを超えることはないので、基本とするのに適しています。

文字の間隔と幅

文字の幅はその形状と間隔で変化します。文字をデジタル化する場合、基準点を2つマークして幅を、高さは3つ目の基準点で定義します。



初期設定の間隔が、カーニングや文字全体の間隔に影響します。付加的な幅は、個々の文字の周りの間隔として追加されます。



参考 斜体文字では、文字間を少し詰める必要がある場合があります。

文字ステッチ順序

レタリングのステッチ順序は、書体を保存する時に選択した接合タイプを基準に決定されます。**最近のポイント**または**文字底部**を使用する場合、文字にはが適用されます。この場合、それぞれの文字の画が縫われる方向を自分で設定する必要はありません。**ブランチング**が適用されると、必要に応じてトラベルランニングを加えながら、各画をどこから開始するかが決定されます。

しかし自分でステッチの方向を考えながら画をデジタル化するのも、よい練習になるでしょう。画の順序はステッチ順序が計算される時に維持されるので、特定することも重要です。

ステッチ順序と**つながり糸**を特定したい場合は、文字をステッチしたい順番通りにデジタル化します。その後、接合方法に**デジタル化されたように**を選択します。

レタリングのステッチ方法は書体ごとにプリセットすると、最高の結果が得られます。ほとんどの場合、糸切りを最小限に抑える**最近のポイント**が推奨されます。接合方法は変更が可能です。

関連項目

- ◀ [レタリングの接合糸タイプを変更する](#)

カスタム文字を作成する



編集 > 分解を使用し、オブジェクト（モノグラム、アップリケ、レタリングなど）を構成要素オブジェクトに分解します。

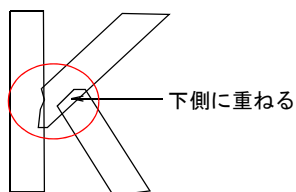


ステッチ編集 > オブジェクト変形を使用し、カスタム文字の輪郭を変形します。

カスタム文字は他の刺繍オブジェクトと同じように、作成または変更することができます。カスタム文字は複数のオブジェクトで構成でき、文字、シンボル、絵を使用できます。既存の文字の形状を変更するには、まず初めに文字を分解してはいけません。文字は通常の刺繍オブジェクトに戻り、書体タイプや**ベースライン**などの文字プロパティは失われます。変更終了後にレタリングの詳細を再び入力しなければなりません。

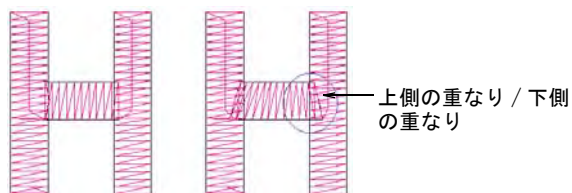
カスタム文字を作成するには

- 1 カスタム文字のベースにするものを用意します。これには様々な方法があります。
 - ◀ 適切なイメージをインポートし、サイズを変えます。文字の高さは一般的に 20 から 40mm の範囲となります。
 - ◀ CorelDRAW グラフィックスで TrueType フォントを選択し、使用する文字を入力して Wilcom ワークスペースに切り替えます。
 - ◀ **True Type フォント変換機能**を使用し、TrueType フォント全体を前もって変換します。
 - ◀ 既存の刺繍書体を選択し、使用する文字を入力します。
- 2 既存の刺繍書体をベースにする場合、初めに**分解**を使用し、文字を普通の刺繍オブジェクトに戻す必要があります。書体タイプや**ベースライン**などの文字プロパティは失われます。
- 3 入力方法を選択します。
 - ◀ ステッチの順序とつなぎ糸をマニュアルでデジタイズする場合、どの入力方法も選択可能です。
 - ◀ 文字を**最近のポイント**または**文字底部**で自動的に並び替えたい場合、**コラム A**、**コラム B**、**コラム C**、複合埋め縫いオブジェクトを使用します。
- 4 ステッチタイプを選択ほとんどの文字はサテンまたはタミを使用します。
- 5 文字の各部をデジタイズします。
 - ◀ 下に重なりを作り、2つの画を繋ぎます。重なりはその辺の幅の 1/3 以下が目安ですが、画が細い場合はその半分の幅が良いでしょう。

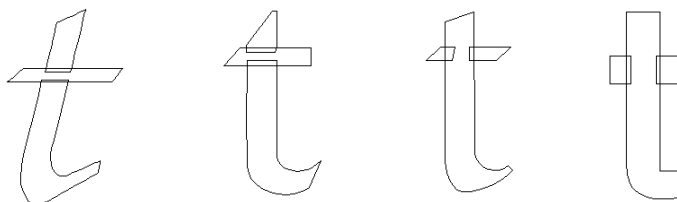


- ◀ 3画以上を重ね合わせるのを避けるようにして下さい。これは刺繍糸が固まり、糸切れの原因となります。形状を変更すると、この点が改善されることがあります。

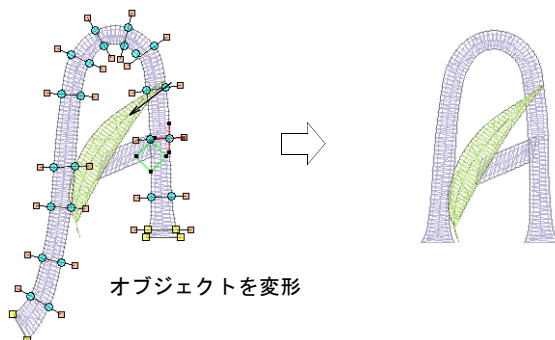
- ◀ 下側の重なるの端に角度を持たせると、場合によってはその部分のステッチが上側に重なるステッチに「捕らえられて」良い結果が出せます。



- ◀ 画が別の画と交差する所では (t など)、一般的に片方の画が 2 つに分けられます。細いオブジェクトは上側の画を 1 つのオブジェクトとして、他方と交差するようにデジタイズしても良いでしょう。



- 6 必要であれば、**オブジェクト変形ツール**を使用し、既存のアウトラインを調整します。



- 7 文字が希望の形状になったら、ユーザー設定の文字として保存します。

関連項目

- ◀ [グラフィックをインポートする](#)
- ◀ [TrueType フォントを変換する](#)
- ◀ [文字の輪郭を変形する](#)
- ◀ [ブランチングされたオブジェクトを分解する](#)
- ◀ [カスタム文字を保存する](#)

カスタム文字を保存する

新規に文字を作成する場合、書体を選択し、文字に名前と高さを指定してマシン機能を維持するかどうかを指定します。



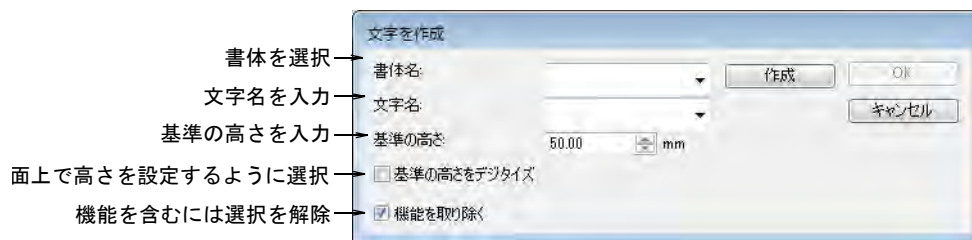
注意 文字の名前にシンボル (^) は使用しないで下さい。これは複数文字で構成される文字名を入力する時に使用する特殊記号です。

カスタム文字を保存するには

- 1 新しくデジタル化した文字、または編集した文字を構成するオブジェクトを選択します。



- 2 オブジェクト>文字を作成を選択します。



- 3 ドロップリストから書体を選択します。
- 4 文字フィールドに、文字の名前を入力します。
例えば文字 H をデジタル化した場合、**文字フィールドに「H」**を入力します。



参考 複数の文字で名前を作成し、特殊な文字を指定できます。例えば、星記号に「Star」や é に「e-acute」と付けます。

- 5 **基準の高さ**フィールドで、文字の高さを入力します。

文字は元のサイズに関係なく、ここで指定した高さで登録されます。**基準の高さをデジタル化**チェックボックスを選択すると、画面上で高さを設定できます。デザインウィンドウに戻ると、高さをデジタル化しようとする指示があります。**基準の高さをデジタル化**を選択した場合、**基準の高さ**フィールドの数値は無視されます。文字の高さは一般的に 20 から 40mm の範囲となります。

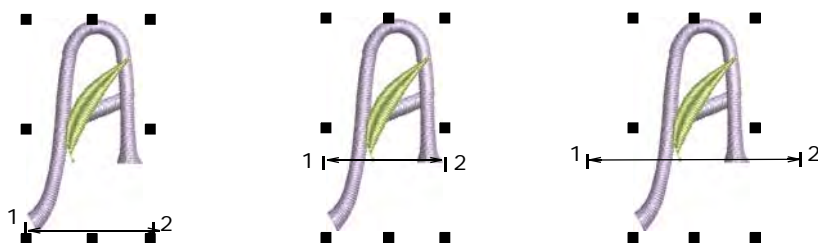
- 6 オブジェクトの**マシン機能**を維持したい場合に限り、**機能を取り除く**を解除します。

文字によっては、色替えやその他のマシン機能が含まれる場合があります。そのような文字には**デジタイズされたように**をつなぎ系のタイプとして使用する必要があります。

- 7 OK をクリックします。

- 8 クリックして、文字の幅とベースラインの基準点を 2 つマークします。

基準点の間の距離によって、文字の間隔、文字幅が決まります。これにより文字間の標準の間隔も決まります。



メモ またデジタイズする基準点により、文字がベースラインのどこに配置されるかが決まります。

- 9 **文字作成ダイアログ**で、**基準の高さ**をデジタイズを選択した場合、文字の高さとなる第 3 の基準点をデジタイズするよう指示されます。
文字が現在の書体に保存されたことを確認するメッセージが表示されます。

関連項目

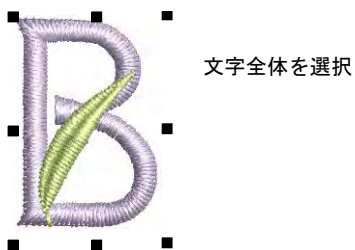
- ◀ [カスタム書体を選択する](#)
- ◀ [カスタム文字を作成する](#)
- ◀ [カスタム書体を保存する](#)
- ◀ [カスタム書体を選択する](#)
- ◀ [レタリングの接合系タイプを変更する](#)
- ◀ [文字の間隔と幅](#)
- ◀ [基準の高さとベースライン](#)

カスタム書体を保存する

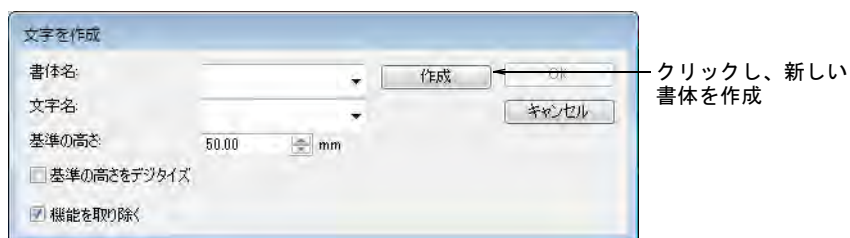
カスタム書体を使用して作成した文字を保存します。新規の書体を作成するには、書体名を指定し**初期設定**として隣接する文字の間隔とつなぎ系タイプを設定します。またファイルタイプも指定します。

カスタム書体を保存するには

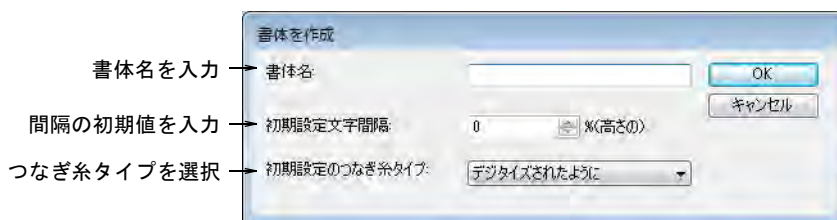
- 1 新しい文字を構成するオブジェクトをデジタル化し、それらを選択します。



- 2 オブジェクト > 文字作成を選択します。



- 3 作成をクリックします。書体の作成ダイアログが開きます。



- 4 新しい書体の名前を入力します。
- 5 初期設定文字間隔フィールドに間隔を入力します。概要：
 - ◀ ブロック体やセリフ体の標準書体には、8-10% を使用します。
 - ◀ 筆記体の書体には 0% を使用します。
- 6 初期設定のつなぎ糸タイプリストで、隣り合う文字の接合方法を選択します。

オプション	機能
デジタル化されたように	デジタル化された時の各文字のステッチ順序を維持。作成時に使用されたステッチタイプとマシン機能も同様に維持。
最近のポイント	隣り合う文字が最も近いポイントで繋がれるよう、開始 / 終了点を並べ替え。

オプション	機能
文字底部	ベースラインに沿ってつなぎ糸が作成されるよう、隣り合う文字の開始 / 終了点を並べ替え。



メモ レタリングのステッチ方法は、プリセットすると最高の結果が得られます。ほとんどの場合、糸切りを最小限に抑える**最近のポイント**が推奨されます。接合方法は変更が可能です。

- 7 OK をクリックします。
- 8 文字を作成ダイアログで、選択した文字に必要な数値を追加入力します。

関連項目

- ◀ [カスタム文字を作成する](#)
- ◀ [レタリングの接合糸タイプを変更する](#)
- ◀ [カスタム文字を保存する](#)

カスタム書体を選択する



ツールボックス>レタリングを右クリックし、カスタム書体を選択します。

カスタム書体を使用するには、他の書体と同じ方法で選択します。文字の名前が複数文字から構成されている場合、シンボル (~) を使用して**レタリングダイアログ**からのみ選択できます。



カスタム書体を選択するには

- 1 レタリングアイコンを右クリックして、オブジェクトプロパティにアクセスします。



- 2 ドロップリストからカスタム書体を選択します。
- 3 テキストボックスに使用したい文字の名前を入力します。
 - ◀ 文字の名前が1文字、例えば「A」などであれば、その文字を入力します。
 - ◀ 文字の名前が2つ以上の文字で構成されている場合、例えば「Star」などであれば文字の名前の前に（~）記号を入力します。

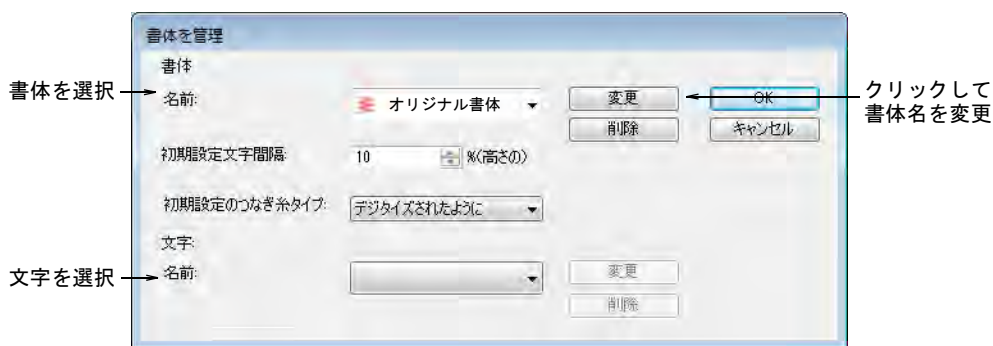


参考 1文字あるいは複数文字を名前に含む文字を、2つのチルド記号（~）を一文字の前に置くことで結合できます（例：~Star~A~Star）。

- 4 その他のレタリングオブジェクトと同じ要領で、フォーマットの数値を設定します。

書体を管理する

カスタム書体は名前、初期設定の文字間隔、接合タイプを変更し修正することができます。書体は削除することができます。書体を修正するには、**設定** > **書体を管理**を選択します。



このダイアログは以下の行為に使用します。

◀ カスタム書体名を変更する



- ◀ 書体を削除する
- ◀ 初期設定の文字間隔を変更する
- ◀ 初期設定のつなぎ糸タイプを変更する
- ◀ 選択した文字を削除または名前を変更する（文字名には2文字以上の名前を使用可能）



関連項目

- ◀ [間隔設定を調整する](#)
- ◀ [ステッチ順序 & 接合方法を設定する](#)

書体を合成する

スタンドアロン（独立型）の書体合成ユーティリティを使って、2つ以上の書体からなる文字を合成できます。合成するファイルは、EmbroideryStudio user letw フォルダに置かれなければなりません。

書体を合成するには

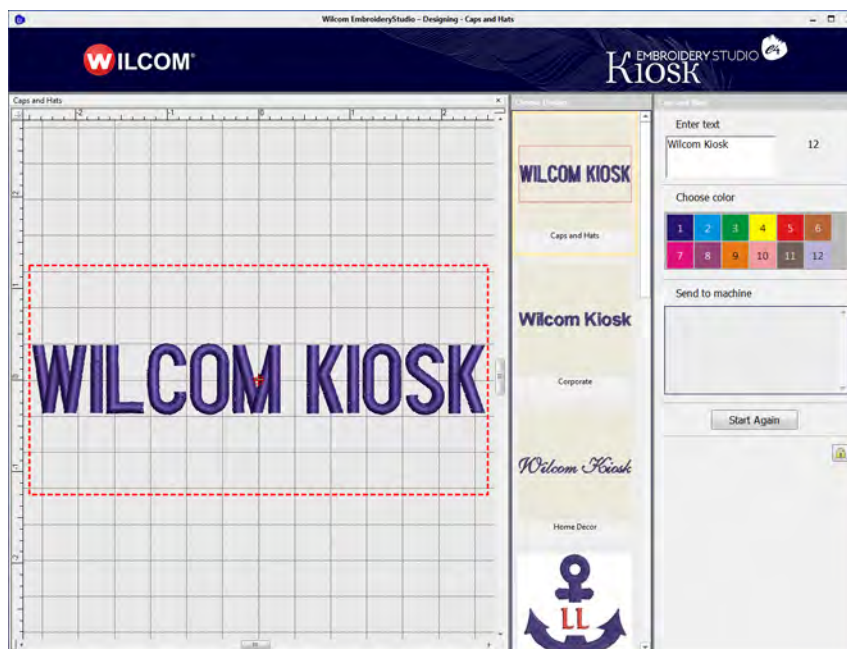
- 1 スタート>プログラム>MS-DOS プロンプトを選択します。
- 2 コマンドプロンプトが表示されるのでEmbroideryStudioの「BIN」ディレクトリに変更します。これは通常：
`C:\Program Files (x86)\Wilcom\EmbroideryStudio_e4.0\BIN`
- 3 自動的に上書きするか、確認するかを選択します。
 - ◀ 別のファイルの同名の文字で、第1のファイル内の文字を自動的に上書きする場合、以下のようにタイプします。
`alphcat.exe file1.ESA file2.ESA file3.ESA`
 - ◀ 文字が上書きされる前に確認のメッセージを受け取るには、以下のようにタイプします。
`alphcat.exe file1.ESA file2.ESA file3.ESA /Y`
上書きの確認に対し、YまたはNを押します。

4 合成するには、はいをクリックします。

第 30 章

レタリングキオスク

EmbroideryStudioには、キャップ帽やその他の刺繍に便利なキオスクがあります。レタリングキオスクは主に顧客と相談しながらデザインのレイアウトを素早く簡単にパーソナライズ化する小売店での使用を目的とされています。



キオスクの利点：

- ◀ 最小限のトレーニング時間
- ◀ 最小限の生産エラー
- ◀ 顧客満足度の増加
- ◀ 生産力の増加
- ◀ 要求の変更に対する設定が簡単
- ◀ 一部のマシンブランドをサポート
- ◀ 簡単なキオスクモード&完全な刺繍レタリング機能（管理者用）

レタリングキオスクには定型のデザインレイアウト一式が装備されており、テキストや色を変更して簡単にアレンジすることができます。自分でレイアウトを作

成することもできます。ボタンを押すだけでキオスクからデザインをマシンに送信することができます。

操作の概要

レタリングキオスクの使用方法をご紹介します。

キオスクを設定する

- 1 EmbroideryStudio ソフトウェアを起動します。
 - ◀ キオスクの要素が有効である必要があります。
 - ◀ キオスクモードに特別な設定は必要ありません。
 - ◀ **製品情報**で正しいバージョンをチェックします(2013年12月12日付けe3.0Mまたはそれ以降のもの)。
- 2 キオスクのデザインレイアウトを設定します。
 - ◀ C:\Program Files\Wilcom\EmbroideryStudio_e4.0\Kiosk\Designs にあります。
 - ◀ お使いのマシンで使用されている糸色と針との割り当てにマッチするよう、デザインレイアウトのパレットの色を設定します。詳細は[糸色を設定する](#)をご覧ください。
 - ◀ 使用する書体とステッチ設定をチェックします。
- 3 キオスクのマシン接続を設定します。
 - ◀ **設定 > コネクションマネージャー設定**を選択します。
- 4 キオスクのパスワードを設定します。
 - ◀ **設定 > オプション > キオスク**を選択します。
 - ◀ 「キオスクをロック」を有効にします。
 - ◀ パスワードを設定します。
- 5 文字数を設定します。詳細は[キオスクの文字数制限を設定する](#)をご覧ください。

キオスクモードへ切り替える

- 1 キオスクモードに切り替えるには、**ウィンドウ > キオスクメニュー**を選択します。
- 2 キオスクのパスワードを入力してキオスクモードに入ります。
- 3 キオスクモードの状態でのアプリケーションを閉じるには、右上にある赤の X ボタンをクリックします。
EmbroideryStudio を再起動すると、自動的にキオスクモードが再起動します。
- 4 EmbroideryStudio 画面に戻るには、**キオスクを終了**をクリックし、指示があったらパスワードを入力します。

キオスクモードでソフトウェアを操作する

- 1 画面左側のデザインレイアウトをクリックします。
- 2 使用したいテキストを入力します。
 - ◀ レタリングは自動的にアップデートされます。
 - ◀ レタリングは許容範囲に収まるよう自動的に縮小されます。
 - ◀ 最大 16 文字まで使用できます（初期設定）。詳細は[キオスクの文字数制限を設定する](#)をご覧ください。
- 3 書体はデザインレイアウトをクリックして変更できます。
- 4 色をクリックして糸色を設定します。
- 5 終了したらマシンボタンをクリックしてデザインをマシンに送信します。
 - ◀ 自動スタート / エンド点は刺繍可能なエリアの下部中央に配置されます。
 - ◀ デザインは接続設定によりマシン用に 180 度に自動的に回転されます。詳細は[マシン接続を設定する](#)をご覧ください。
 - ◀ マシンファイルが作成され、**接続設定**ダイアログで設定するマシン接続フォルダに送信されます。
 - ◀ マシンファイル名は刺繍するテキストと同じになります。
- 6 次のデザインはやり直すをクリックします。

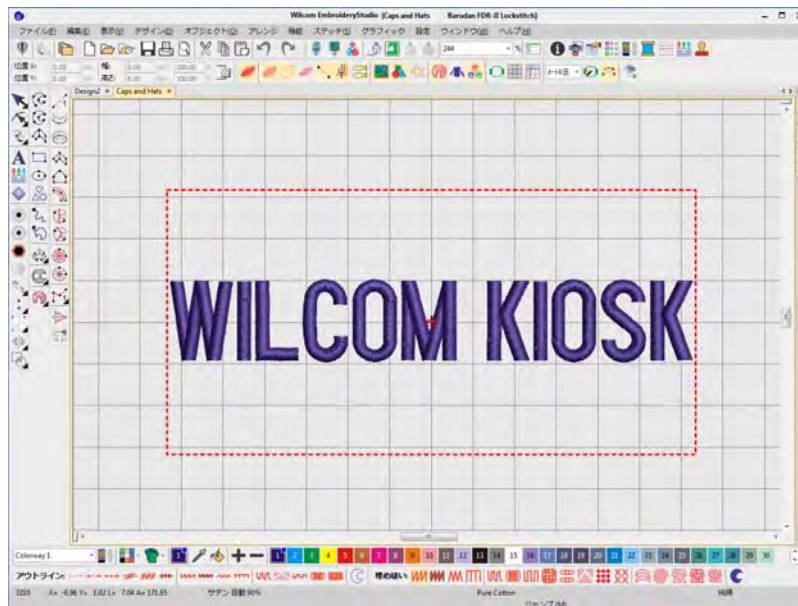
オペレーティングモード

レタリングキオスクでは、商用のキオスクシステムの機能と EmbroideryStudio の刺繍機能を提供しています。

スクリーンモード

Wilcom ワークスペースモードでは、ソフトウェアのすべての機能を使用し設定を調整できます。行った調整はテンプレートに保存され、キオスクモードで使用す

ることができます。オンスクリーンヘルプはヘルプメニューからアクセスすることができます。



キオスクスクリーンモード

パスワードを設定すると EmbroideryStudio 画面へアクセスせずに、キオスクモードでソフトウェアを起動することができます。通常オペレーターはキオスク

モードで作業します。パスワードなしで終了することはできません（オプション）。



キオスクモードには 56 色のパレット（初期設定）とパッケージされたデザインが含まれていますが、パレットをお使いのマシンで使用できる色に制限することもできます。画面は 3 つのエリアに別れています（上部のバナー部分除く）。

デザインパネルを選択する

デザインを選択パネルは左手に位置しています。ここには定型のデザインレイアウト一式が含まれています。デザインは簡単に追加できます。

作業デザインエリア

真ん中にある作業エリアの解像度は、1366 x 768 に設定されています。ここには最大ステッチ可能範囲を示す点線が含まれています。



カスタムパネル

右手にあるカスタムパネルでは、選択したレイアウトの色やテキストを変更し、デザインを簡単にカスタマイズすることができます。標準色の数や色はマシンに設定した糸色にマッチするよう予め定義することができます。ユーザー設定デザインは接続した刺繍機に送信することができます。

マシンに送信する

マシンは最大 6 台までプリセットすることができます。ボタンは色分けされており、マシンは番号や名前で簡単に特定することができます。このボタンの色は各マシンブランドで設定することができます。例えば：

- ◀ ブラザーは青
- ◀ バルダン はネイビー
- ◀ SWF は赤

通常のカiosk操作

キオスクモードの一般的な操作は以下のとおりです。

キオスクを操作するには

- ◀ 左手のパネルのテンプレートから、デザインレイアウトを選択します。



- ◀ テキストフィールドに新しい名前を入力し、Enter を押します。



このテキストが自動的に置き換わります。最大 16 文字まで使用できます（初期設定）。



- ◀ デザインウィンドウをクリックし、以下の方法でズームイン / アウトします。
 - ◀ 実際のサイズで表示するには 1 を押す
 - ◀ すべてを表示するには 0 を押す
 - ◀ ズームするにはマウスのホイールをスクロールする
 - ◀ 初期表示に戻るにはやり直すをクリックする
- ◀ 使用できる色のリストから糸色を選択します。
レイアウトと色は切り替えることができます。テキストは維持されます。



- ◀ デザインが完成したらマシンに送信ボタンを押します。設定した各マシンはそれぞれボタンで表示されています。
- ◀ やり直すを押し、他のデザインを作成します。現在のデザインはテキストと同じ名前のファイル名で自動的にウォッチフォルダに保存されます。



メモ やり直すを押さずに新しいデザインレイアウトを選択すると、入力したテキストはそのままで新しいデザインが現在のものを上書きします。

- ◀ キオスクを終了するには、ロックアイコンを押します。通常パスワードを入力するよう指示があります。

関連項目

- ◀ [マシン接続を設定する](#)
- ◀ [管理者用設定オプション](#)

長いディセンダーのトラブルシューティング

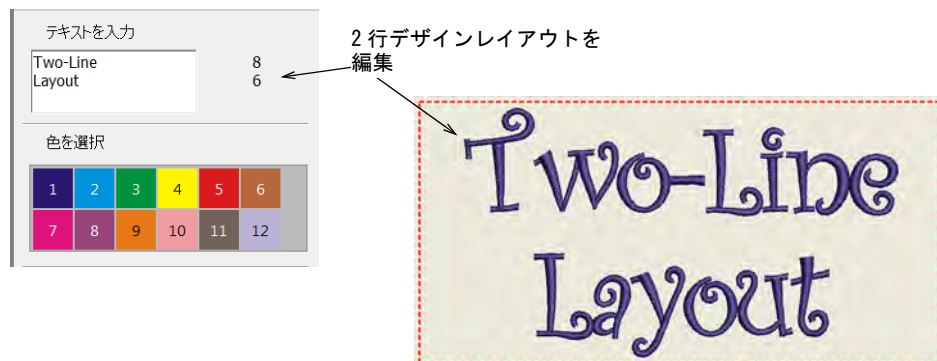
文字の中にはステッチ可能エリアを越えてしまうものもあります。通常これは筆記体書体や長いディセンダー（ベースラインよりも下に出た部分）やアセンダー（小文字の x よりも上に出た部分）を持つ文字で発生します（以下の例では「k」）。この問題は最後の文字にスペースを追加することで簡単に修正することができます。



2行のレタリングを作成する

キオスクモードではテキストを2行入力し、編集することができます。コントロールパネルのテキストボックスは、選択したレイアウトにより1行または複数行入力することができます。2行レイアウトは予め定義し、デザインフォルダに保存しておく必要があります。複数行レイアウトを使用する場合、1回目に押す

Enter は他の行を作成します。2 回目は 1 行レイアウトとして入力したテキストを確定します。



メモ デザインレイアウトを切り替えると、入力したテキストは 1 行 & 複数行デザイン間でも維持されます。例えば 1 行から 2 行デザインに切り替えると、テキストは 1 行目にコピーされ、2 行目は空白になります。

モノグラムをパーソナル化する

レタリングキオスクは、モノグラムオブジェクトをカスタマイズすることもできます。キオスクモードではテキストのみ変更することができます。モノグラムのテンプレートを作成し、キオスクに追加することができます。



管理者用設定オプション

最初に EmbroideryStudio e4.5 を起動した際、管理者には EmbroideryStudio へのアクセスがあります。このモードではソフトウェアのすべての機能を使用して設定を調整できます。管理者は以下の設定に関与します。

- ◀ キオスクのパスワードを作成する
- ◀ マシン設定を設定する
- ◀ 刺繍糸の色を設定する
- ◀ キオスクの文字数制限を設定する

キオスクのパスワードを作成する

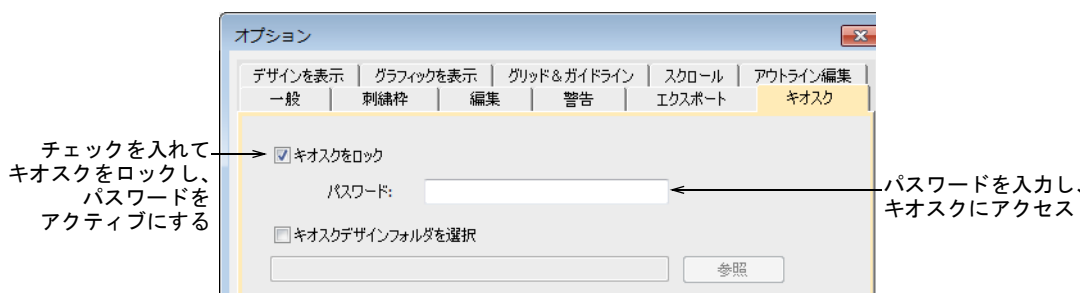


標準 > オプションを使用し、キオスクやその他の設定のオプションにアクセスします。

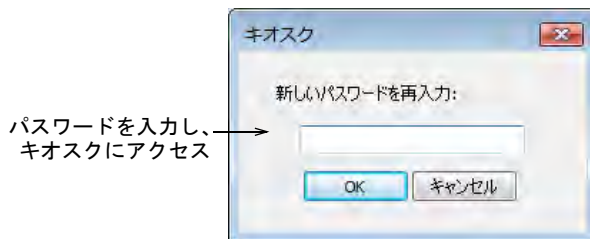
キオスクは権限のない使用から守れるようロックすることができます。キオスクはデザインの編集や設定の変更が行えるよう一時的にロック解除することができます。

キオスクのパスワードを作成するには

- 1 オプションアイコンをクリックするか、設定 > オプションを選択します。キオスクタブをクリックします。

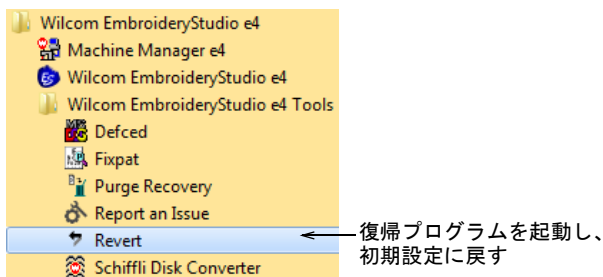


- 2 パスワードを入力し、OK をクリックします。
- 3 ウィンドウ > キオスクを選択してキオスクを起動します。パスワードを入力するよう指示があります。





メモ パスワード保護は、オプションダイアログでいつでも変更または削除することができます。パスワードを忘れた場合、EmbroideryStudio プログラムグループから復帰プログラムを起動し、初期設定に戻す必要があります。



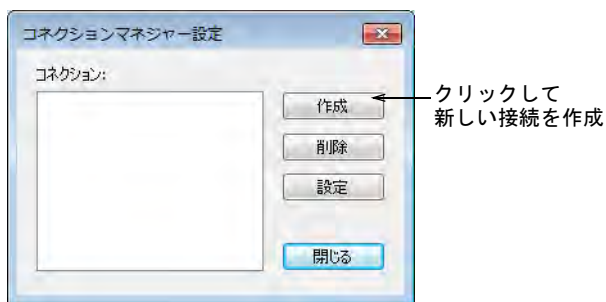
マシン接続を設定する

コネクションマネジャーは、多くの新しいモデルのマシンに接続することができます。これらのマシンはファイルを配置する特定のネットワーク場所や「ウォッチフォルダ」が必要になる場合があります。一旦 EmbroideryStudio で設定すると、キオスクからクリックひとつでデザインをマシンに送信することができます。設定した各マシンには：

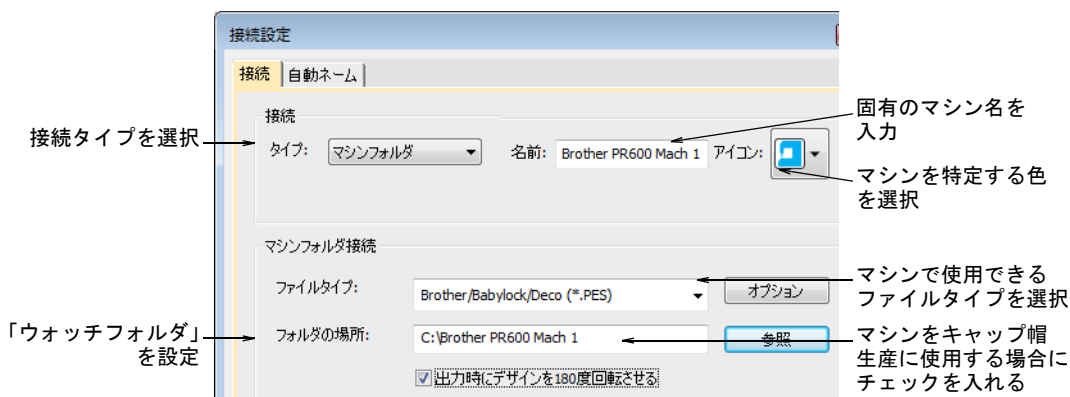
- ◀ 固有の名前がつけられ、ボタンが割り当てられます。
- ◀ デザインを送信する固有のフォルダがあり、マシンコントロールパネルまたは第三者接続ソフトウェアからアクセスできます。

マシン接続を設定するには

- 1 設定 > コネクションマネジャー設定を選択します。



2 作成をクリックし、接続を設定します。接続設定ダイアログが開きます。

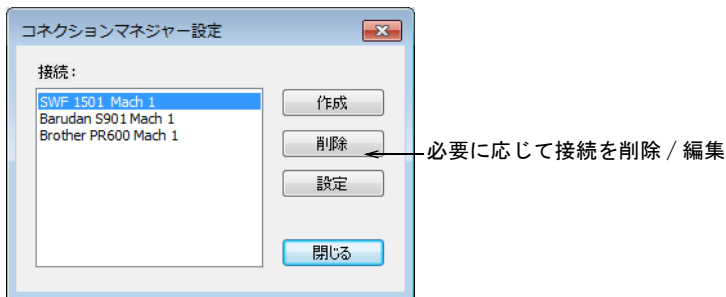


- 3 接続タイプに「マシンフォルダ」に設定していることを確認しましょう。各マシンのウォッチフォルダはすでにネットワーク上に設定されているはずです。
- 4 マシン名を入力します（例：「ブラザー PR600 Mach 1」）。
- 5 ドロップリストから、キオスクモードでマシンを特定するアイコンを選択します。
- 6 マシンで使用するファイルタイプを選択します。マシンタイプによって使用するファイルフォーマットは異なります。

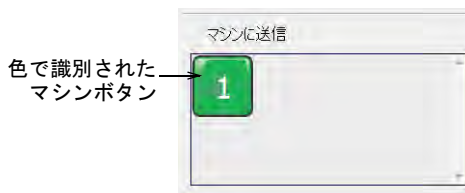
マシン	フォーマット
ブラザー	PES
SWF	DST
バルダン	U??

- 7 ファイルタイプによっては（例：PES）オプションボタンをクリックし、バージョンなどファイルオプションをプリセットします。
- 8 ネットワークまたは PC 上のマシンを設定したフォルダの場所を入力または参照します。デザインを出力する際、**コネクションマネジャー**でこのフォルダーに特定のファイルフォーマットで保存します。
- 9 マシンをキャップデザインに使用する場合は、**180度回転させる**オプションにチェックを入れます。
- 10 完成したら **OK** を押します。



- 11 接続するマシンの数だけ繰り返します。接続はいつでも編集したり削除することができます。



新しいマシン接続はキオスクのカスタムパネルにボタンで表示されます。



糸色を設定する

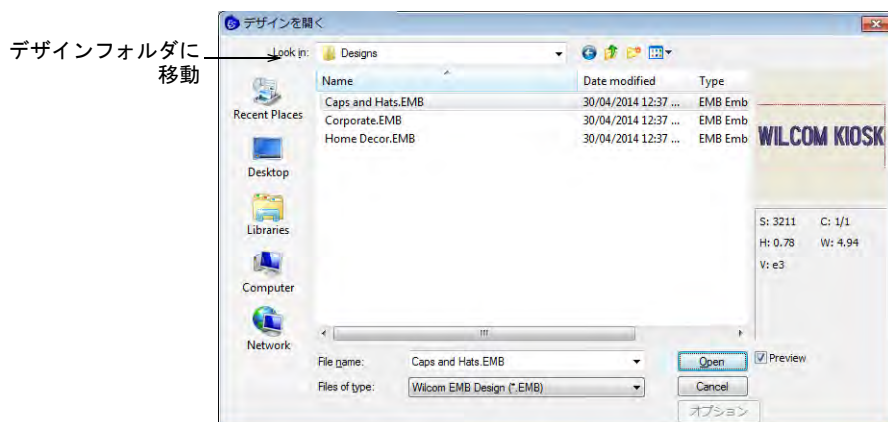
-  標準 > デザインを開くを使用し、既存のデザインを開きます。
-  標準 > デザインを保存を選択し、既存のデザインを保存します。右クリックして「名前を付けて保存」ダイアログを開きます。

糸色は各デザインレイアウトで設定します。3つのサンプルデザインはすべてお使いのマシン設定の必須要件に従い編集する必要があります。

糸色を設定するには

- 1 デザインを開くアイコンをクリックします。

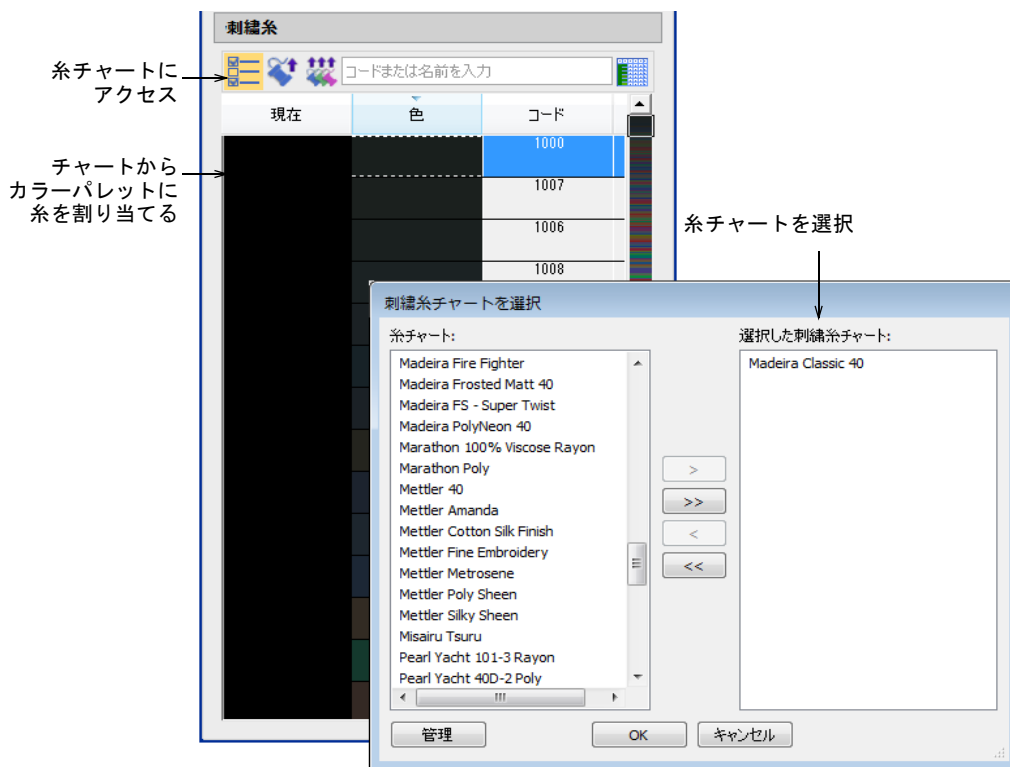
デザインを開くダイアログが表示されます。



- 2 EmbroideryStudio e4.5 のデザインフォルダまで移動します。
C:\Program Files\Wilcom\EmbroideryStudio_e4.0\Kiosk\Designs
または自分でフォルダを特定します。
- 3 編集するデザインを選択し、開くをクリックします。
- 4 お使いのマシンで設定した糸に従い、カラーパレットツールに色を追加または削除します。



5 刺繍糸ドッカーを開き、糸チャートを選択します。



6 割り当てボタンで糸をパレットに割り当てます。またはお使いのマシンで設定した糸に対応する糸を選択し、割り当てます。デザインレイアウトはパレットの初めの色で表示されます。ツールチップで各色の糸を確認できます。



- 7 **保存**をクリックし、ファイルをデザインフォルダに保存します。このデザイン用に変更したパレットは、次にアプリケーションを起動した際にキオスクに表示されます。

関連項目

- ◀ [デザインの保存場所を変更する](#)

キオスクの文字数制限を設定する



標準>オプションを使用し、キオスクやその他の設定のオプションにアクセスします。

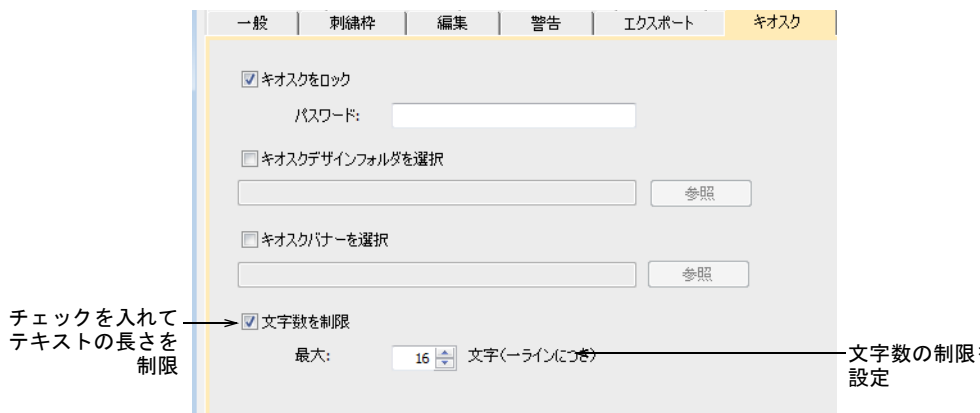
作成するアイテムによって使用する文字数は異なるでしょう。商用の基準は1行につき16文字ですが、当ソフトウェアでは文字数の制限を変更することができます。



メモ 文字間のスペースは一文字としてカウントされますが、行の初めと終わりのスペースは一文字としてカウントされません。

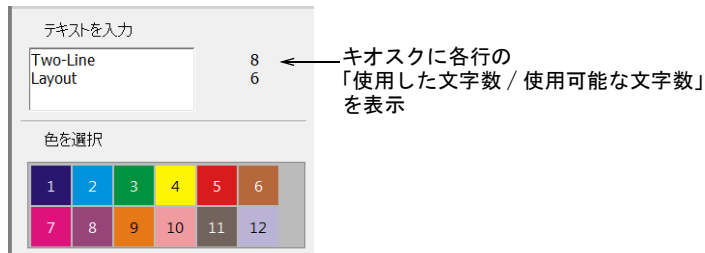
キオスクの文字数制限を設定するには

- ◀ **オプションアイコン**をクリックするか、**設定>オプション**を選択します。キオスクタブをクリックします。



- ◀ **文字数を制限**オプションにチェックを入れ、最大文字数を設定します (例: 16)。

このオプションで文字数を制限すると、キオスクには「使用した文字数 / 使用可能な文字数」が表示されます（例：「5/16」）。2行デザインが選択されていると制限は各行に表示されます。



関連項目

- ◀ [長いディセンダーのトラブルシューティング](#)

デザインの保存場所を変更する

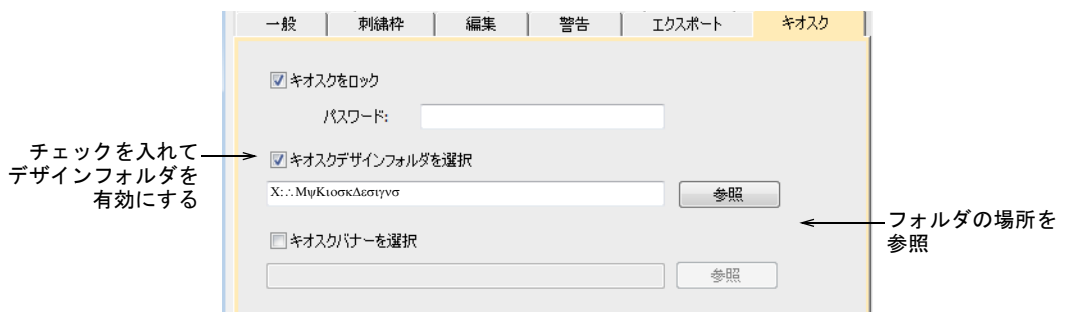


標準 > オプションを使用し、キオスクやその他の設定のオプションにアクセスします。

初期設定のキオスクデザインフォルダは、EmbroideryStudio e4.5のフォルダ構成内に位置しています。このフォルダの位置はキオスクのハードドライブやネットワーク上に簡単に変更することができます。複数のキオスクを設定している場合、すべて同じデザインフォルダに設定することができます。

デザインの保存場所を変更するには

- ◀ オプションアイコンをクリックするか、設定 > オプションを選択します。キオスクタブをクリックします。



- ◀ **キオスクデザインフォルダを選択**オプションにチェックを入れて、お使いのローカルドライブまたはネットワーク上のフォルダを参照します。このフォルダが初期設定のキオスクデザインフォルダになります。この場所に保存されているすべてのEMB デザインがキオスクのデザインを選択に表示されます。

キオスクバナーをカスタマイズする



標準 > オプションを使用し、キオスクやその他の設定のオプションにアクセスします。

キオスクのデザインフォルダと同様に、キオスクバナーは EmbroideryStudio のフォルダ構成内に位置しています。バナーを変更したい場合は（例：特定の位置名など）バナーにアクセスしアップデートします。または変更したバナーをキオスクのハードドライブまたはネットワーク上の別の場所にコピーし、参照することもできます。複数のキオスクを設定している場合、すべて同じバナーに設定することができます。

キオスクバナーをカスタマイズするには

- 1 EmbroideryStudio e4.5 のキオスクフォルダまで移動します。

C:\Program Files\Wilcom\EmbroideryStudio_e4.0\Kiosk¥

ここで初期設定のキオスクバナーをみることができます（大きさ 1200x100 ピクセル）。

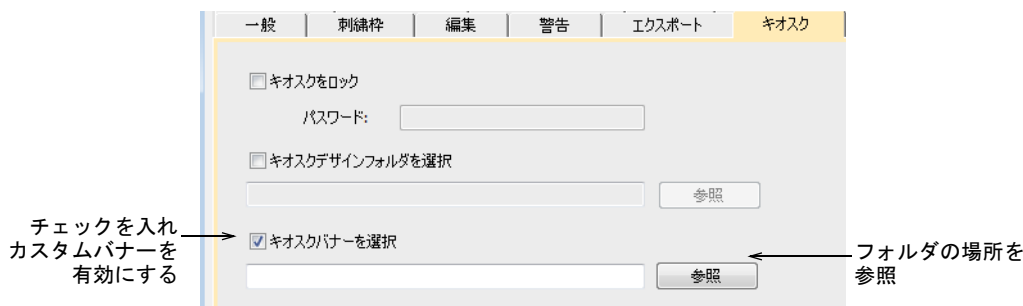


- 2 必要に応じてバナーをカスタマイズします。

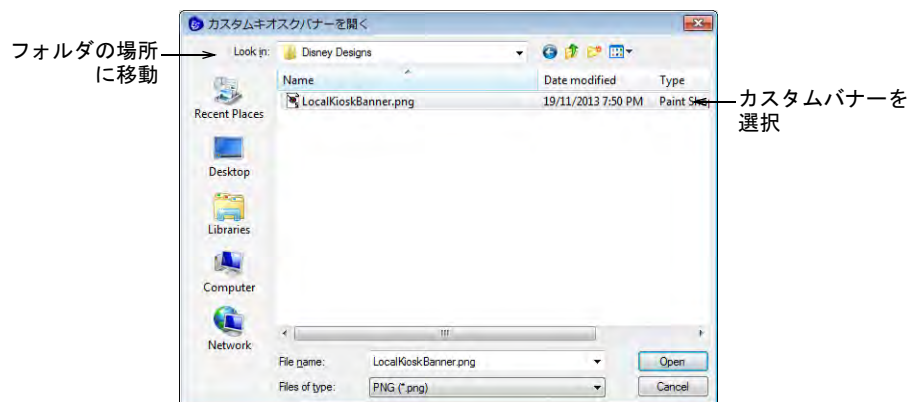
- ◀ 現在のイメージを同じ大きさのものと差し替えます。
- ◀ 現在のバナーをグラフィックまたはペイントプログラムで編集し、同じ場所に保存します。
- ◀ バナーを同じまたは別の場所にコピーし、編集します。

バナーを他の場所に移動した場合、以下の方法でソフトウェアの設定をアップデートする必要があります。

- 3 オプションアイコンをクリックするか、設定 > オプションを選択します。キオスクタブをクリックします。



- 4 キオスクバナーを選択オプションにチェックを入れて、お使いのローカルドライブまたはネットワーク上のフォルダを参照します。



- 5 カスタムバナーファイルを選択し、開くをクリックします。これがキオスクが参照する初期バナーになります。

カスタムデザインレイアウトを作成する

作成したデザインレイアウトは、EmbroideryStudioに追加することができます。

既存のレイアウトから新しいレイアウトを作成する



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。



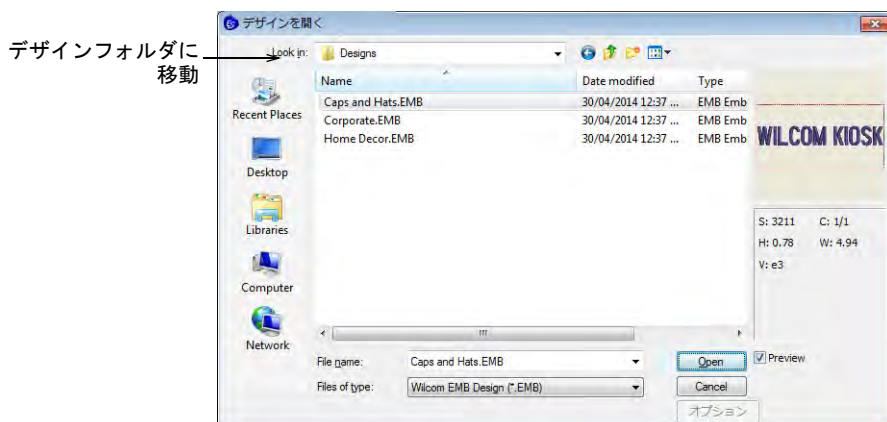
標準 > デザインを保存を選択し、既存のデザインを保存します。右クリックして「名前を付けて保存」ダイアログを開きます。

デザインレイアウトの作成は、糸色を設定する方法に似ています。一番簡単な方法はステッチ設定やデザインの大きさを保てるよう既存のデザインを基に新しいデザインを作成する方法です。必要に応じて色、書体、ステッチ設定は変更することができます。

既存のレイアウトから新しいレイアウトを作成するには

- 1 開くアイコンをクリックします。

ファイルを開くダイアログが表示されます。



デザインフォルダに
移動

- 2 EmbroideryStudio e4.5 のデザインフォルダまで移動します。
C:\Program Files\Wilcom\EmbroideryStudio_e4.0\Kiosk\Designs
または自分でフォルダを特定します。
- 3 編集するデザインを選択し、開くをクリックします。
- 4 他の作業をする前にファイル>名前を付けて保存を選択して、他の名前でデザインを保存します。
- 5 デザインをダブルクリックし、プロパティを開きます。



テキストを編集

ドロップリストから
書体を選択

- 6 テキストを編集し、ドロップリストから書体を選択します。

7 テキストをアップデートボタンをクリックし、結果を確認します。



8 必要に応じて糸色を変更します。このデザインは次にアプリケーションを起動した際にデザインを選択に表示されます。

関連項目

◀ [デザインの保存場所を変更する](#)

テンプレートを基にレイアウトを作成する



ツールボックス>レタリングを使用し、画面上で直接刺繍レタリングを作成します。右クリックで設定にアクセスします。

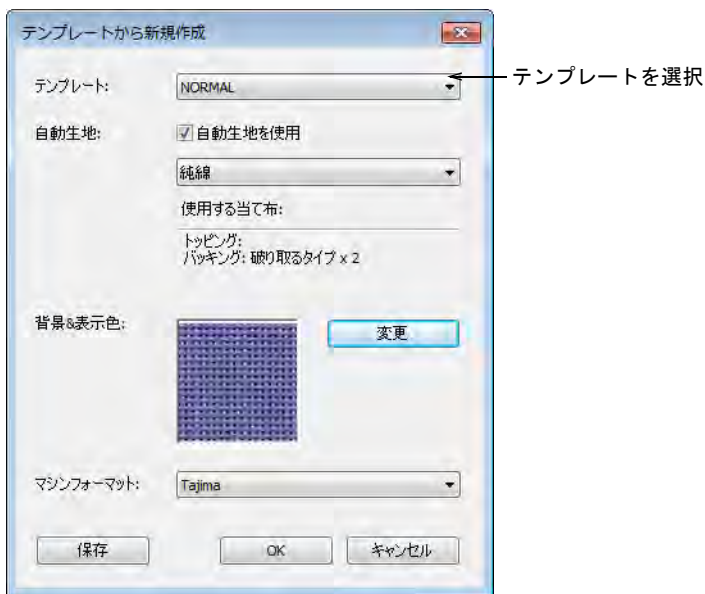


表示>自動スタート/エンドを使用し、現在の設定に従って機能のオン/オフを切り替えます。右クリックで自動スタート/エンドの設定ダイアログを開きます。

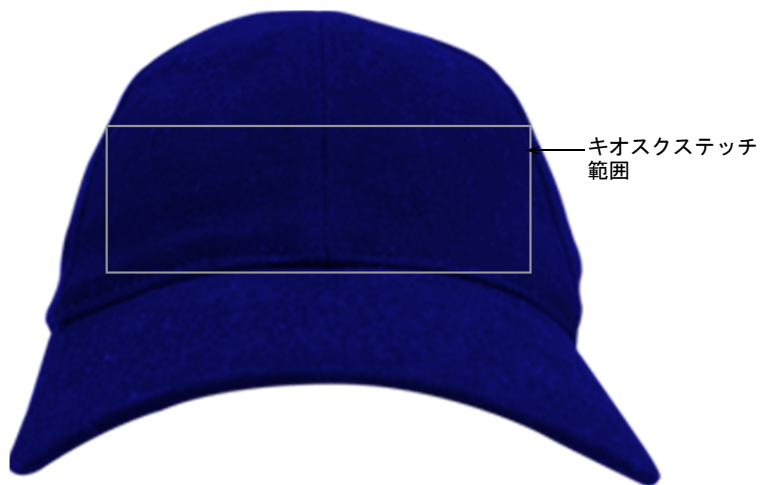
デザインは EmbroideryStudio 機能にアクセスして、一から作成することができます。オンスクリーンヘルプはヘルプメニューからアクセスすることができます。

テンプレートを基にレイアウトを作成するには

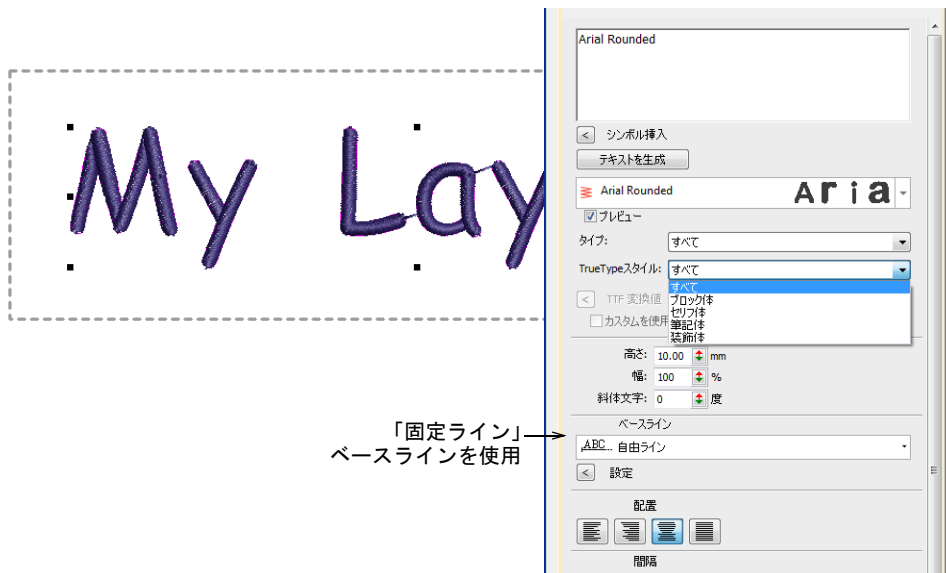
- ◀ 一からデザインを作成するには、ファイル>テンプレートから新規作成を使用します。



- ◀ すでにキオスクテンプレートを設定している場合は、それを選択します。例えばキャップデザイン用にステッチ可能範囲を含めてテンプレートを設定したい場合、この範囲は CorelDRAW グラフィックスで描くことができます。プロダクトイメージを追加することもできます。



- ◀ レタリングツールを選択し、テキストを作成します。書体、大きさなどの設定を調整します。



メモ テキストがステッチ範囲内に収まるように、**固定ライン**ベースラインを使用するとよいでしょう。

- ◀ 必要に応じて糸色を変更します。



- ◀ 図のように、選択したレタリングオブジェクトの位置をゼロ (0, 0) に設定します。これによりレタリングの位置がステッチ可能範囲の真ん中に配置されます。

- ◀ 作成し終わったら、**保存**をクリックします。

ファイルは EmbroideryStudio e4.5 の **デザイン** フォルダに保存しなくてもはいけません。

C:\Program Files\Wilcom\EmbroideryStudio_e4.0\Kiosk\Designs

または自分でデザインフォルダを設定します。

- ◀ このデザインは次にアプリケーションを起動した際にデザインを選択に表示されます。

関連項目

- ◀ [糸色を設定する](#)
- ◀ [デザインの保存場所を変更する](#)

定型のモチーフでレイアウトを作成する



ツールボックス>レタリングを使用し、画面上で直接刺繍レタリングを作成します。右クリックで設定にアクセスします。



標準>刺繍をインポートをクリックし、現在のデザインに刺繍デザインファイルをインポートします。

特別な行事にちなんだモチーフを含んだ、キオスクレイアウトを作成することができます。例えば聖パトリック祭用にシャムロック（クローバー）をレタリングの初めに追加したデザインを作成できます。これらのモチーフは大文字のサイズと同じくらいにする必要があります。モチーフとレタリングはステッチ可能範囲にフィットしなければなりません。

定型のモチーフでレイアウトを作成するには

- 1 レイアウトを一から作成するか、既存のレイアウトを基に作成します。詳細はメインヘルプをご覧ください。
- 2 刺繍をインポートでモチーフをインポートします。詳細はメインヘルプをご覧ください。
- 3 モチーフを配置し、レタリングを入力します。



- 4 レタリングをダブルクリックし、オブジェクトプロパティで行端に左寄せを選択します。

モチーフを右に寄せたい場合は右寄せを選択します。



- 5 作成し終わったら、**保存**をクリックします。

ファイルはEmbroideryStudio e4.5の**デザイン**フォルダに保存しなくてもはいけません。

C:\Program Files\Wilcom\EmbroideryStudio_e4.0\Kiosk\Designs

または自分でデザインフォルダを設定します。

- 6 このデザインは次にアプリケーションを起動した際にデザインを選択に表示されます。

デザイン全体（モチーフとレタリング含む）はキオスクモードでテキストをアップデートした後すぐに自動的に中心に配置されます。

関連項目

- ◀ [デザインの保存場所を変更する](#)

背景イメージを追加する



カラーパレット>プロダクトビジュアライザーを使用し、デザインを配置する衣類やプロダクトの背景を選択します。



表示>プロダクト表示を使用し、現在のプロダクトの表示のオン/オフを切り替えます。右クリックでプロダクトビジュアライザー設定にアクセスします。

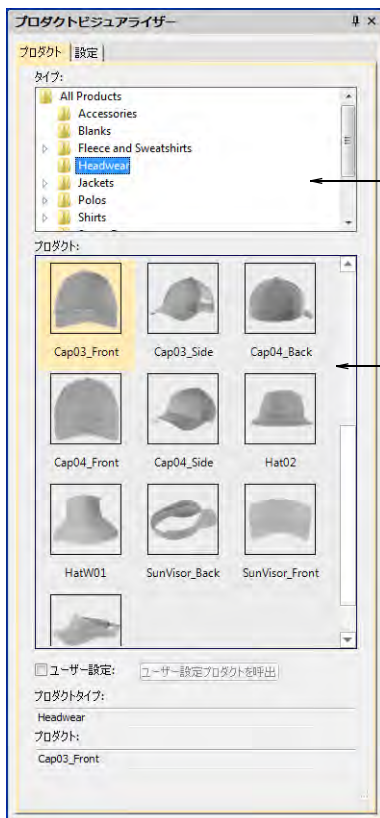


ズーム>プロダクトにズームを使用し、デザインウィンドウにプロダクト全体を表示する。

下絵やキャップ帽などの背景イメージをデザインのレイアウトに簡単に追加することができます。

背景イメージを追加するには

- ◀ **プロダクトビジュアライザーアイコンをクリックします。ドッカーが開きます。**



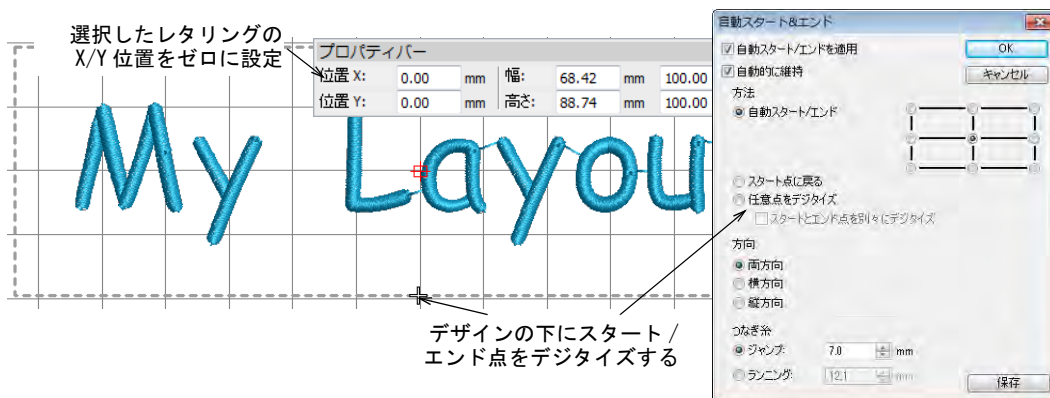
プロダクトフォルダ
を選択

プロダクト
を選択



- ◀ **プロダクトイメージ（例：キャップ帽）を選択し、必要に応じて色を設定します。**

- ◀ 図のように選択したレタリングオブジェクトの位置をゼロ (0, 0) に設定します。



- ◀ レタリングオブジェクトとステッチ可能範囲がイメージとずれている場合は、**自動スタート/エンドアイコン**をクリックして図のようにスタート/エンド点をデジタイズします。



メモ ステッチ範囲はテンプレートにロックされています。移動させるにはロック解除します。

- ◀ 作成し終わったら、**保存**をクリックします。

ファイルはEmbroideryStudio e4.5の**デザイン**フォルダに保存しなくてもはいけません。

C:\Program Files\Wilcom\EmbroideryStudio_e4.0\Kiosk\Designs

または自分でデザインフォルダを設定します。

- ◀ このデザインは次にアプリケーションを起動した際にデザインを選択に表示されます。



関連項目

- ◀ [デザインの保存場所を変更する](#)
- ◀ [プロダクトをビジュアル化する](#)

パート 8

イメージをもとに デジタル化する

デジタルの下絵用に EmbroideryStudio にインポートできるイメージは、[ベクター](#)と[ビットマップ](#)の2種類に大別されています。質の良い刺繍を作成するには、どのフォーマットにしても刺繍に適したイメージを選択、もしくは作成する必要があります。

ビットマップをデジタル化する

この章では、オートデジタルに使用するイメージの処理方法について説明しています。またビットマップイメージの挿入方法、トリミング、第三者アプリケーションでの編集、画像を滑らかにする方法等を含んだ編集の仕方やアウトラインのある / ない画像の処理の仕方についても説明しています。詳細は[ビットマップをデジタル化する](#)をご覧ください。

ベクターをデジタル化する

この章では、ドローイングツールを使用してドローイングオブジェクトを作成する方法、他社のアプリケーションからドローイングをインポートする方法について説明しています。また形付けツールを使用してドローイングや刺繍オブジェクトの重複部分の合成方法、切り取り、分割方法についても説明しています。詳細は[ベクターをデジタル化する](#)をご覧ください。

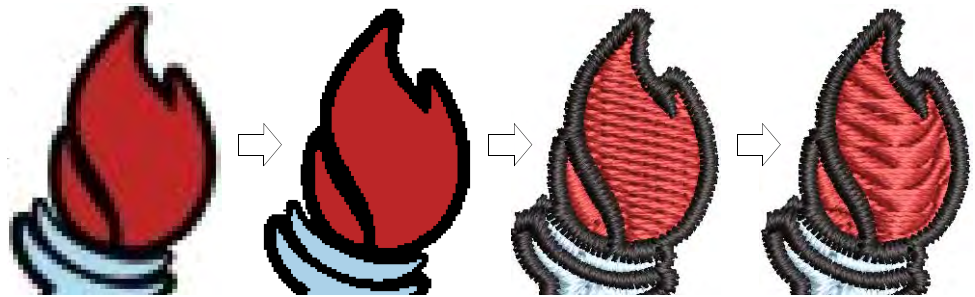
オートデジタル

この章では、ビットマップイメージを刺繍オブジェクトに変換させてデザインを完成する方法と、グレースケールイメージからの刺繍の作成の方法について説明しています。詳細は[オートデジタル](#)をご覧ください。

第 31 章

ビットマップをデジタイズする

EmbroideryStudio では、**ビットマップイメージ**と**ベクターグラフィック**両方を、オート / セミオートでデジタイズすることができます。作成するデザインの質は、基の**イメージ**のタイプと質によって大きく左右されます。一般的にベクターグラフィックはサイズが変更された時に絵の質を保存するのに対し、ビットマップイメージはサイズを拡大 / 縮小すると**ピクセレーション**やイメージの劣化という問題が発生します。クリップアート等の第三者ベクターグラフィックの挿入 / 貼り付けを行い、刺繍デザインとして使用することもできます。また**ビットマップイメージ**を挿入、貼り付け、スキャンし、デジタイズする時のテンプレートや**下絵**として利用することもできます。EmbroideryStudio ではオートデジタイズに使用できるよう、ビットマップイメージの下処理が行えます。



メモ CorelDRAW グラフィックスには最新の CorelDRAW (R) Graphics Suite ドローイングツールが含まれており、様々な方法でアウトラインや形状を描くことができます。**ベクターグラフィック**は刺繍オブジェクトに直接変換でき、さらにはデザイン全体を変換することもできます。CorelDRAW (R) ツールの詳細は、MS Windows (R) のスタート > プログラムグループの中のユーザーガイドをご覧ください。またはヘルプメニューのオンラインヘルプをご利用ください。

適切なイメージを選択する

はっきりとしたイメージを使用すれば、マニュアル処理またはオート処理のどちらのデジタイズ方法でも、質の高い結果を得る事ができます。少数の純色とはっきりとした輪郭がイメージがこれにあたります。一般的に下記のようなイメージが理想的です。

- ◀ はっきりとしている。各形状は同色のピクセルで構成されている。
- ◀ 各形状は閉じた形状であり、刺繍可能なサイズ、最低でも一平方ミリ以上である。

◀ 少なくとも 256 色 (8 ビット) 以上で保存されている。なおハイカラー (16 ビット) が理想である。



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



複合的なイメージは背景を
取り除き、輪郭をはっきりさせる
編集が必要

質の高い刺繍デザイン作成するには、CorelDRAW (R) で一から作成したグラフィックイメージやクリップアートライブラリのデザインが最適です。

EmbroideryStudio ではその他のイメージを使用することもできますが、イメージの下準備が必要となります。これは一般的に利用されているイメージは、通常純色で構成されていないためです。スキャナーを使用するとイメージの質を向上するよう「ディザリング」と「アンチエイリアス」が行なわれ、ノイズが発生しません。

写真

オートデジタイズは複雑な形状であったり、色にざらつきが多い写真には効果的に機能しません。しかし写真を使用したい場合は、不必要なものは省いて刺繍に必要な形状を取り出すことができます。対象がはっきりと写った写真や陰影のある写真を使用すると、よい結果が得られます。

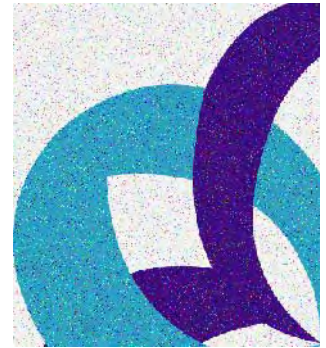
フォトフラッシュを使用して、写真やカラーまたは白黒イメージ (グレースケール) を刺繍にすることができます。フォトフラッシュデザインは、糸密度が可変するステッチの列の連続で構成されています。ラインプリンターの出力のような効果を出します。フォトフラッシュでオートデジタイズするも併せてご覧ください。

フォトフラッシュの技術を強化したカラーフォトステッチで、写真から刺繍を作成することができます。フォトフラッシュはデザインを単色のサテンステッチの列で構成しますが、カラーフォトステッチは複数の糸色で入り組んだステッチを生成します。マルチカラーのスティプルランのような効果を作成します。カラーフォトステッチでオートデジタイズするも併せてご覧ください。

スキャンしたイメージ

スケッチや刺繍などをスキャンしたイメージは、一般的に「ノイズ」を多く含んでいます。このようなイメージをオートデジタイズに使用したい場合、純色のブロックで構成されるシンプル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、本、雑誌、カードなどからスキャンしたロゴや単純なイメージがよい例です。

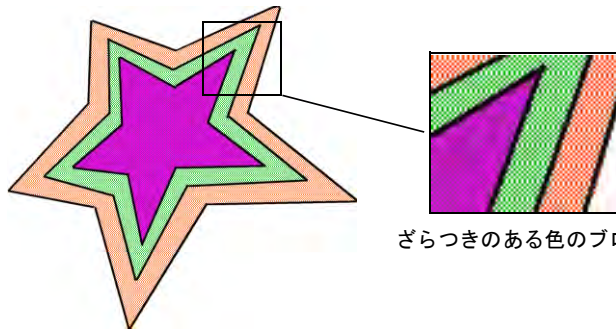
ノイズを含むイメージは色数を減らし、輪郭をはっきりさせるという準備が必要となります。スキャン用イメージを準備するも併せてご覧ください。



スキャナーのノイズを多く含むイメージ

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処理で、イメージパレットにない色を模倣します。



ざらつきのある色のブロック

ノイズを含むイメージ同様、ざらつきのあるイメージも使用前に色を減少する必要があります。EmbroideryStudio は、はっきりとしたアウトラインの内側にある複数の色を単一化するのには優れていますが、アウトラインで囲まれていないイメージの処理には適していません。

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処理で、色のブロックが交差する場所にある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するというものです。

輪郭をぼかすためにあえてアンチエイリアスが使用されている箇所では、オートデジタイズする前に輪郭を鮮明にする必要があります。



色の深み

EmbroideryStudio でイメージを読み込むと、イメージの色は自動的に 256 色以下に減少します。これはオートデジタイズで許容範囲の結果を出す為です。

256色は刺繍にとっては多いように思えますが、256色のイメージは24ビットのRGBイメージのように見えます。外観と質の違いは、ズームインをしないと確認できないくらいでしょう。256色のイメージは遠目から外観を向上させるようディダリングされますが、この機能はイメージにノイズも生成します。これは自動的に生成する刺繍の質に影響を与えます。

ガイドライン

オートデジタイズ用のイメージを選択する際のヒント：

- ◀ 300DPIの高解像度のイメージを使用します。96DPIの低解像度のイメージは避けましょう。
- ◀ アンチエイリアス処理は使用しないでください。
- ◀ JPGではなく、PNGフォーマットを使用してください。
- ◀ 透明の背景を使用してください。
- ◀ イメージがこれらの設定に当てはまらない場合、元のベクターイメージに戻り、これらの設定を含むビットマップを生成しましょう。

イメージの準備ツール

イメージをベクターグラフィックに変換する前に、下処理が必要になります。変換に使用するイメージは、色が混在しない純色のイメージが最適です。ビットマップ編集ツールで刺繍の自動処理に適したイメージに編集します。



メモ CoreIDRAWグラフィックスの編集ツールの詳細は、MS Windows(R) スタート>プログラムグループの中のユーザーガイドをご覧ください。またはヘルプメニューのオンラインヘルプをご利用ください。

アウトラインのあるイメージとないイメージ

イメージを準備する前に、イメージの種類を把握しておく必要があります。オートデジタイズを使用する場合、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種類に分けられます。アウトラインのあるイメージは、各色の周りが純色の黒で囲まれます。理想的なアウトラインのないイメージは、純色の領域で構成されています。これらのイメージはそれぞれ準備の仕方が異なります。



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、状況に応じて下記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

色数を減らす

イメージはクリーンに見えても、スキャンや処理を行なった際に余計な色を取り込んでしまうことがあります。色数を減少する作業は unnecessary な細部を取り除き、各ブロックの色を1色に減少させ、イメージの本来の色数を減らすというものです。色数を減少するとノイズが取り除かれ、イメージをはっきりさせることができます。また完成した刺繍デザインの糸切り数と色替え数を、最小限にするのにも役立ちます。色数の減少は細部を取り去っても、イメージの形状に影響のない時に行います。色数を減少する前の以下の図では、色で塗り込まれた部分は多くの色を含んでいますが、処理後各色の領域は単色に減少されます。細部は維持されます。



イメージをスキャンする場合は、最良の結果が得られるよう正しくスキャンしましょう。[スキャン用イメージを準備する](#)も併せてご覧ください。

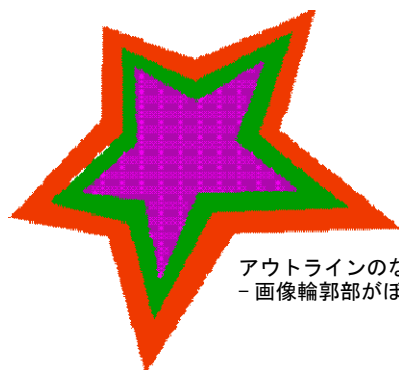


RGB カラーモードでスキャンし、
色数を6に減少

256 カラーモードでスキャンし、
色数を6に減少



処理方法の中にはノイズを取り除いたり、アンチエイリアス処理には適していませんが、アウトラインのないイメージのディザリング処理には適さないものもあります。適切なイメージを選択するも併せてご覧ください。



アウトラインのないイメージ
- 画像輪郭部がぼやけたブロック



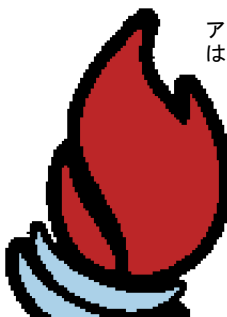
アウトラインのあるイメージ
- 画像輪郭部が鋭角なブロック

アウトラインをはっきりさせる

カラーブロックを縁どるアウトラインを強調し、アウトラインをはっきりさせます。輪郭は元々不明瞭なものもありますが、スキャン処理によってぼやける場合があります。輪郭をはっきりさせる作業はイメージをベクター化することで、EmbroideryStudioでイメージを刺繍に変換する際に、範囲を簡単に特定することができます。



アウトラインをはっきりさせる前



アウトラインをはっきりさせた後

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ベクターをトレースする前に、CorelDRAWグラフィックスのビットマップ編集ツールで編集する必要があります。詳細はMS Windows (R) スタート > プログラムグループの、ユーザーマニュアルをご覧ください。またはヘルプメニューのオンラインヘルプをご利用ください。

ノイズを取り除く

ノイズを取り除く作業は、スキャンしたイメージの基のイメージの純色を再現するというもので、異なる段階の色を1つの純色に合成します。イメージ画像をアウトライン化して輪郭部をシャープすることで、EmbroideryStudioで明確な刺繍

エリアを認識できるので、刺繍変換の精度が向上します。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

行動	アウトラインのあるイメージ	アウトラインのないイメージ	写真
イメージをスキャン	<ul style="list-style-type: none"> RGB モードでスキャン シャープネス使用 	<ul style="list-style-type: none"> 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	-	-
グラフィックを編集	<ul style="list-style-type: none"> トリミング 輪郭を追加、または編集 色を編集 ノイズを取り除く 	<ul style="list-style-type: none"> トリミング イメージの形状を編集 色を編集 ノイズを取り除く 	<ul style="list-style-type: none"> トリミング グレースケールに変換 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
ビットマップを調整	<ul style="list-style-type: none"> アウトラインの明るさ / 暗さを手動で調整 	<ul style="list-style-type: none"> アウトラインの明るさ / 暗さを手動で調整 	<ul style="list-style-type: none"> アウトラインの明るさ / 暗さを手動で調整
ビットマップを準備	<ul style="list-style-type: none"> アウトラインの明るさ / 暗さを調整。自動的に: アウトラインのあるブロックをそれぞれ単一の色にブレンドする アンチエイリアス、ノイズ、ディダリングを取り除く アウトラインをはっきりさせる 	<ul style="list-style-type: none"> 特定した色数に色を減少させる。自動的に: 各ブロックを単一の色に減らす アンチエイリアス、ノイズ、ディダリングを取り除く 特定した色数以下に減らす 	-
ビットマップをベクター化	CorelDRAW グラフィックスには最新の CorelDRAW (R) ドローイングツールが含まれており、様々な方法でアウトラインや形状を描くことができます。詳細は Windows スタート > プログラムグループの、ユーザーマニュアルをご覧ください。またはヘルプメニューのオンラインヘルプをご利用ください。		
ベクターを直接変換	EmbroideryStudio ではベクターを直接刺繍に変換したり、マニュアルでデジタイズすることができます。詳細は 形状をデジタイズする をご覧ください。		

行動	アウトラインのあるイメージ	アウトラインのないイメージ	写真
オートデジタイズ	<ul style="list-style-type: none"> ・ マニュアル ・ オートデジタイズ ・ インスタントスマートデザイン ・ スマートデザイン 	<ul style="list-style-type: none"> ・ マニュアル ・ オートデジタイズ ・ インスタントスマートデザイン ・ スマートデザイン 	<ul style="list-style-type: none"> ・ フォトフラッシュ ・ カラーフォトステッチ

スキャン用イメージを準備する

すでにイメージをお持ちの場合、スキャン機能を使用してWIA(Windows Image Acquisition) 互換のあるスキャナーでCorelDRAW グラフィックスにスキャンすることができます。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。これはスキャンしたイメージの質が最終的な刺繍デザインの質に影響する為です。

刺繍デザインにはシンプルなものに適しています。デザインを作成するのに、イメージの細かい部分までは必要ありません。イメージの細かな描かれ方や色というよりは、むしろそのイメージの「構成」を使用します。イメージを簡易化した場合、トレーシングペーパーを置いてステッチを施す形状とラインのみを写し取ります。写し取ったトレーシングペーパーとその下に白い紙を置きスキャンします。つやのある写真など表面に光沢のあるものは、うまくスキャンされないことがあります。このような時はトレーシングペーパーで覆ってスキャンします。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します。



メモ イメージをCorelDRAW(R) Graphics Suite にスキャンする方法の詳細は、MS Windows(R) スタート>プログラムグループの中のユーザーガイドをご覧ください。またはヘルプメニューのオンラインヘルプをご利用ください。

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る。解像度により、イメージを作成するのに使用されるdpi数が決定します。一般的には小さなイメージや、より多くの詳細を含んでいるイメージほど、高い解像度が必要となります。下記の表を目安にしてください。

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

カラーモード

スキャナーの多くは、カラーモード情報を入力する必要があるものもあります。イメージが線画(白黒のドローイング)、スケッチ、カラーイメージ、あるいは

白黒／カラー写真などのどれ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」、「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。下記の表を参考にし、イメージに使用する適切なモードを決定してください。

ソースイメージ	例	説明	推奨カラーモード*	スキャンイメージの色数
線画		2 色—通常は白黒	白黒画 線画	2 2
ドローイング / スケッチ		グレイの陰影によるスケッチ、またはドローイング	グレイスケール 線画	256 2
白黒写真		グレイの陰影	白黒写真 グレイスケール	256 256
カラー写真		多色	カラー RGB カラー写真	1600 万色 256
カラーイメージ		2 色以上	カラー RGB Millions of colors カラードローイング	1600 万色 1600 万色 2 - 256

* スキャナーのソフトウェアにより、同じモードでも異なる表現が使用されている場合があります。

スキャンに関する参考事項

- ◀ グレイスケールモードで線画のイメージをスキャンすると、不鮮明な輪郭が作成されるので使用しないでください。

- ◀ カラーイメージは 256 色ではなく、RGB モード (1600 万色) でスキャンして下さい。イメージはソフトウェアに取り込まれた際に、色数を減らすことができます。EmbroideryStudio はより多くの情報を使用し、256 色でスキャンしたもののよりも良いイメージを生成します。



256 色モードで
スキャン



RGB カラーモードで
スキャン (1600 万色)

- ◀ カラーイメージを CMYK (シアンブルー、マゼンタ、黄色、黒) モードでスキャンしないで下さい。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。
- ◀ イメージを回転させる必要がある場合、後から回転するとイメージを歪めてしまう場合があるので、後からイメージを回転すると、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、スキャンしたイメージのぼやけた部分を補います。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します。この処理はイメージの細部が追加されるわけではなく、イメージをはっきりとさせるだけですのでご注意ください。一般的にシャープネスは、明確に定義されたアウトラインに使用します。輪郭のないイメージには使用しないで下さい。



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

EmbroideryStudio でイメージを開く

ビットマップイメージは、デジタイズの下絵用に EmbroideryStudio にスキャン / 呼び出すことができます。インポートした後にイメージのサイズ変更や変形は可能ですが、スキャン時に行う方がよいでしょう。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。



注意 収録されているイメージ（クリップアート）や刺繍デザインは、個人的利用でのみ使用することができます。どのような形態においても商用に販売することはできません。媒体を変更しても（例：クリップアートを刺繍に変換、またはその逆）、著作権保護を解除することにはなりません。



メモ CorelDRAW (R) は EmbroideryStudio で使用する前に登録を行う必要があります。登録すると、最新の CorelDRAW (R) アップデートにアクセスすることができます。登録すると Corel CONNECT を介してクリップアート、書体、ストックフォント、テンプレートなどのコンテンツにアクセスすることができます。CorelDRAW (R) スタンダードメンバーシップを得ることができます。

イメージをスキャンする

デジタルの下絵用に、イメージを直接 EmbroideryStudio にスキャンすることができます。EmbroideryStudio のスキャン機能は、WIA 互換のあるほとんどのスキャナーに対応しています。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。



参考 生地イメージをスキャンして、実際に生地の上でデザインがどのように見えるかを確認することもできます。スキャンした生地はデザインの背景として選択でき、サンプルが小さい場合はそれを並べて画面全体に表示できます。

イメージをスキャンするには

- 1 スキャナーを設定します。
- 2 スキャンするイメージを準備します。
- 3 ファイル > グラフィックをスキャンを選択します。
- 4 スキャンモードと解像度を選択します。生地をスキャンする場合、スキャンを 256 色、100%、72dpi に設定します。この設定ですとディスクのスペースやメモリをあまり使い過ぎることなく、うまくスクリーン上で表示できるサイズのファイルを作成することができます。
- 5 スキャンプログラムでイメージのプレビューが表示されます。
- 6 スキャンする範囲を選択し、イメージをスキャンします。
- 7 スキャンしたイメージは、互換性のあるフォーマットで My Designs フォルダに保存します。



メモ スキャンしたイメージはビットマップなので、デザインファイルとは別々に保存しなくてはなりません。保存しないとデザインを閉じた際に失われてしまいます。

関連項目

- ◀ 生地 & プロダクト背景

◀ スキャナーを設定する

◀ イメージを保存する

グラフィックをインポートする



標準 > グラフィックをインポートを使用し、現在のデザインにイメージをインポートしてマニュアルでデジタイズする際の下絵にしたり、またはオートデジタイズに使用します。



表示 > ビットマップ表示を使用し、ビットマップイメージのオン / オフを切り替えます。右クリックで設定します。

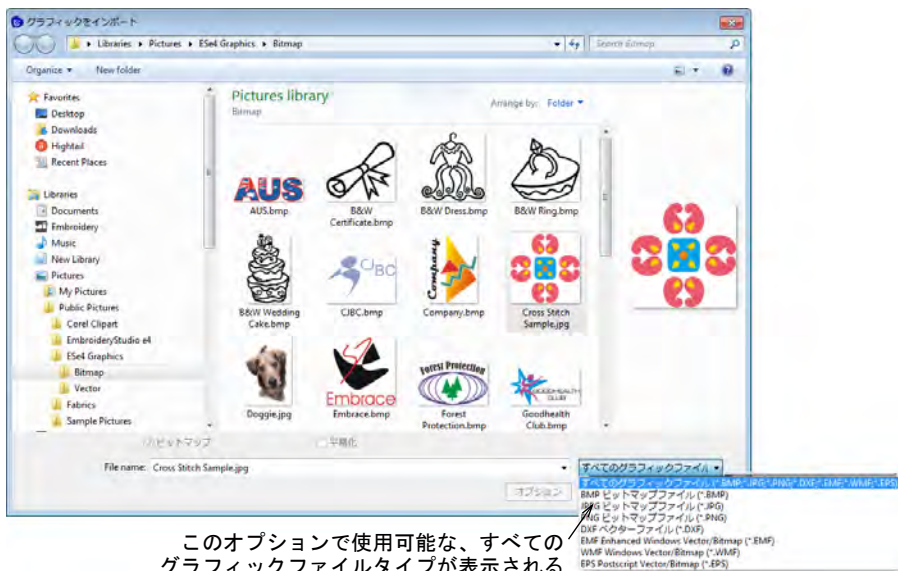
ビットマップイメージはデジタイズの下絵用に EmbroideryStudio にインポートしたり、貼り付けたりすることができます。



参考 第三者グラフィックアプリケーションでイメージを編集する場合、イメージは EmbroideryStudioWindows のクリップボードを介してコピー & 貼り付けすることができます。

グラフィックイメージをインポートするには

- 1 グラフィックをインポートアイコンをクリックするか、ファイル > グラフィックをインポートを選択します。

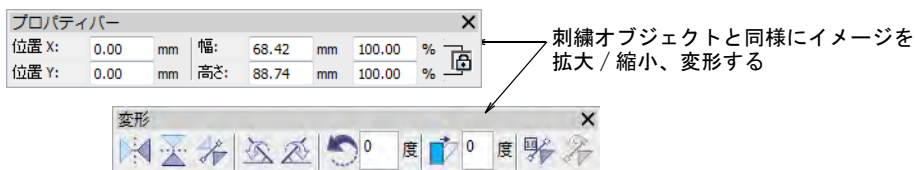


- 2 グラフィックフォルダまで移動します。ダイアログは使用可能なすべてのファイルタイプ（例：BMP、PNG、EPS など）を表示する「すべてのグラフィックファイル」が初期設定になっています。
- 3 必要に応じてファイルの種類リストをフィルターにかけます（例：BMP）。



メモ 「すべてのグラフィックファイル」にはベクターとビットマップ両方のフォーマットが含まれていますが、ネイティブの CDR や他のベクターファイルタイプには CorelDRAW (R) Graphics Suite のインポート機能を使用してください。

- 4 ファイルを選択し、開くをクリックします。
- 5 プロパティや変形ツールバーで、イメージの拡大 / 縮小や変形を行ないます。



参考 ベクターにオートトレースを使用して、ビットマップイメージからベクターアウトラインを作成し、その後様々な方法でそれらを刺繍オブジェクトに変換します。ベクターにオートトレースは境界線の内部 / 外部に関わらず、形状内の中抜きを検出することができます。

関連項目

- ◀ オペレーティングモード
- ◀ ビットマップイメージのオートトレース
- ◀ サポートされているマシンの種類

グラフィックファイルを直接開く



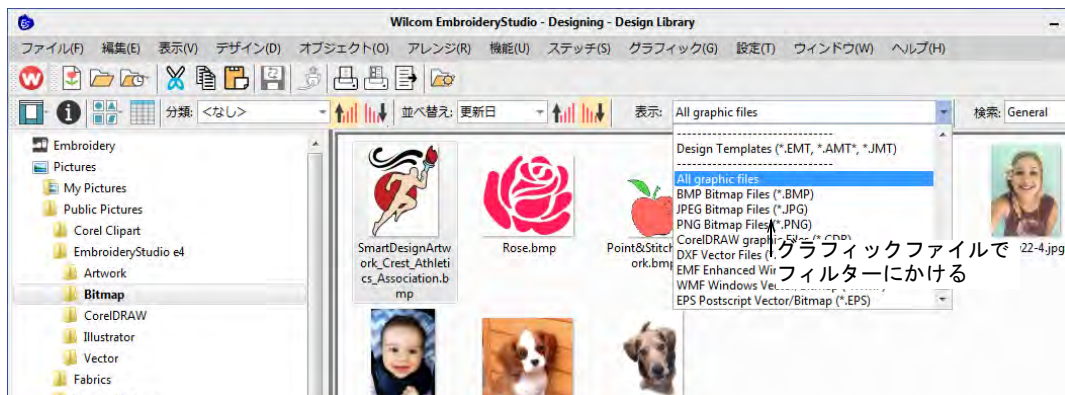
モード > デザインライブラリをクリックし、デザインや注文指示書の検索や管理を行うデザインライブラリウィンドウを開きます。



デザイン管理 > 選択から新規作成を使用し、デザイン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。

ベクターとビットマップ（ラスター）フォーマットのイメージは、デザインライブラリを介して EmbroideryStudio で開くことができます。両方のファイルタイ

プのサンプルは EmbroideryStudio と共に、下図に示されているようにピクチャライブラリにインストールされます。



選択から新規作成コマンドは、Corel CDR などのグラフィックファイルを開くにも使用され、新しいファイルは EmbroideryStudio でステッチする前に CorelDRAW グラフィックスで開きます。

関連項目

- ◀ オブジェクトとデザインを合成する
- ◀ デザインライブラリからデザインを開く
- ◀ テンプレートで作業する

オートデジタルズ用にイメージを準備する

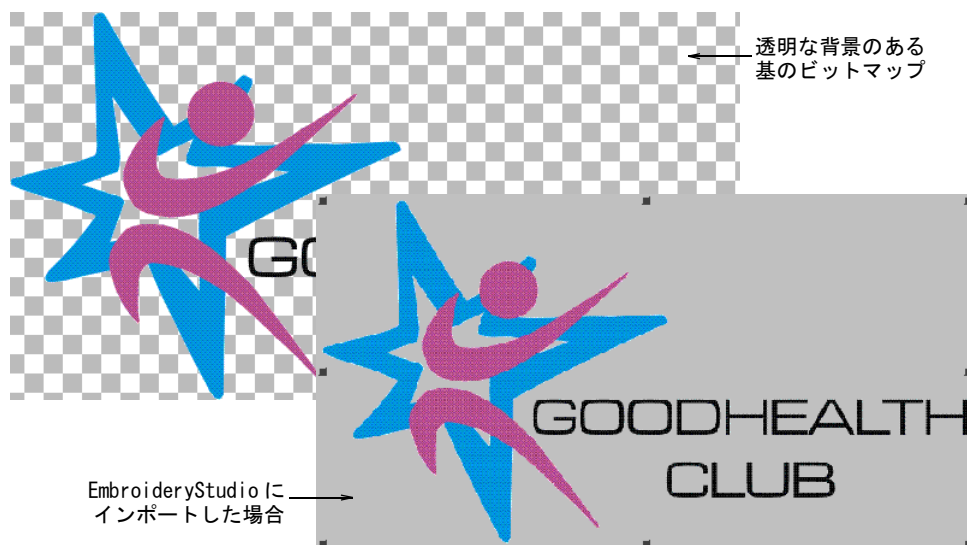
EmbroideryStudio ではビットマップイメージを使用する前に、余分な部分を切り取ることができます。イメージは第三者ビットマップ編集ソフトで直接開いたり、CorelDRAW(R) Graphics Suite を使用することもできます。EmbroideryStudio ではサイズや位置など、一般的なプロパティを設定できます。ビットマップイメージのサイズを変更したり、変形したりもできますが、これらはスキャン時に行うほうがよい結果を得ることができるでしょう。



メモ CorelDRAW グラフィックスには最新の CorelDRAW(R) Graphics Suite ドローイングツールが含まれており、ビットマップイメージを処理したり、ベクターにトレースすることができます。ベクターオブジェクトは刺繍デザインに変換できます。オペレーティングモードも併せてご覧ください。

イメージの透明度

24ビットと32ビットイメージの透明の背景がサポートされています。






透明の背景を含むイメージの場合：

- ◀ オートデジタイズでは背景は自動的に取り除かれます。
- ◀ イメージは見える範囲で自動的に切り取られます。



注意 イメージのカラー範囲内に、半透明または透明のピクセルを含んだイメージの使用は控えましょう。このようなイメージは色数を減少させた際、よい結果が得られません。その結果、生じるピクセルはイメージ内で穴になってしまったり、必要以上にカラー範囲を減少させてしまいます。

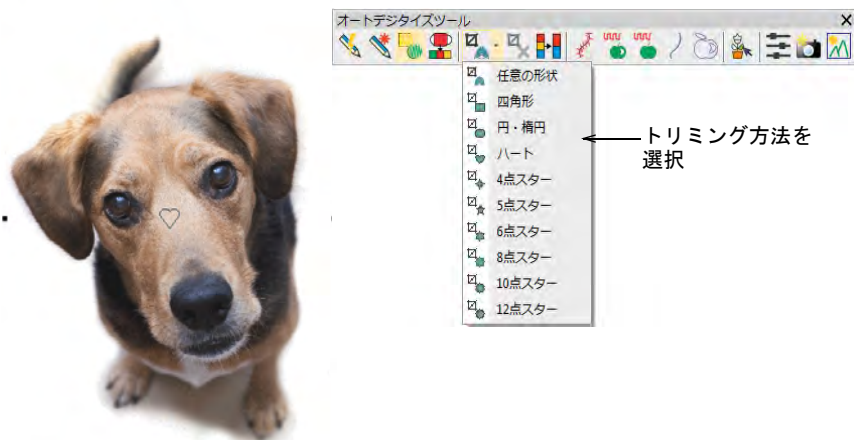
ビットマップイメージを切り取る

-  オートデジタイズ>ビットマップをトリミングを使用し、オートデジタイズに使用するビットマップイメージを切り取ります。
-  オートデジタイズ>トリミング枠削除をクリックし、選択したイメージに適用されているトリミング枠を削除します。
-  オートデジタイズ>トリミングを確定をクリックし、トリミングを確定します。一旦確定すると、トリミング枠は削除することができません。

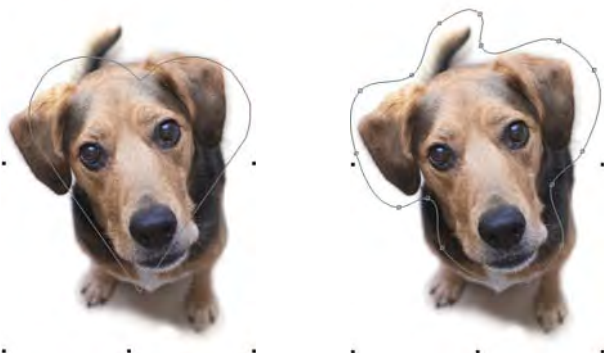
デザインに使用する前に**ビットマップ**イメージを切り取ることで、不要な細かい部分を取り除き、処理時間を節約できます。EmbroideryStudioでは「一時切り取り」が可能で、いつでも切り取りエリアの変形や削除を行うことができます。

ビットマップイメージを切り取るには

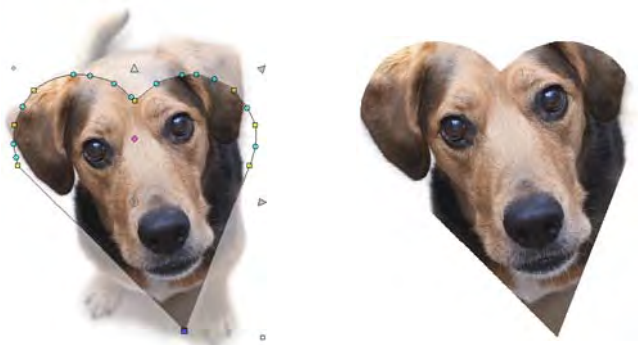
- ◀ 使用するイメージをスキャンまたはインポートします。
- ◀ イメージを選択し、ビットマップをトリミングドロップリストからトリミングツールを選択します。このオプションは、グラフィックメニューからもアクセスすることができます。



- ◀ 選択した形状をトリミングしたいエリアにクリック&ドラッグします。または任意の形状で切り取る形状をデジタルします。



- ◀ 変形ツールで、トリミングする形状を変形することができます。



- ◀ オブジェクト選択をクリックするか、Esc を押し閉じます。
- ◀ トリミング枠を削除するには、すべての変形ノードを選択して Delete を押します。
- ◀ グラフィック > トリミングを確定コマンドで、イメージを見える範囲に切り取ります。トリミング範囲は「一時的」なもので、自由に変形することができます。トリミングを確定コマンドを使用することにより、トリミング範囲を確定します。元に戻したい場合は元に戻すコマンドを使用するか、基のビットマップを再度挿入します。

関連項目

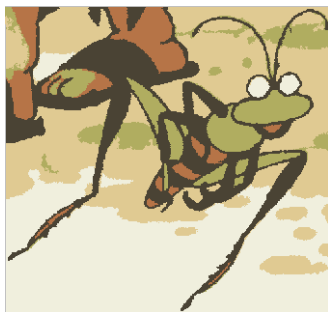
- ◀ [グラフィックをインポートする](#)
- ◀ [刺繍オブジェクトを変形する](#)

ビットマップを編集する

ビットマップイメージの中には、他社のグラフィックソフトで直接編集する必要があるものもあります。通常編集は背景の削除、純色による塗りつぶし、輪郭の追加や補正、あるいはギャップを埋めるといった作業になります。EmbroideryStudio 内部から、イメージは直接 MS ペイント、Corel PHOTO-PAINT (R)、Paint Shop Pro (TM) で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、自動的に再度 EmbroideryStudio にインポートされます。

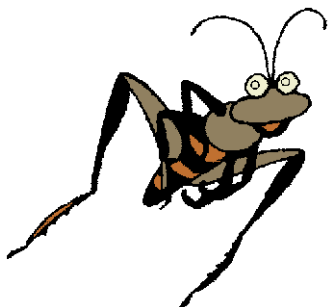
ビットマップを編集するには

- 1 イメージを選択します。



背景を取り除き、
目を追加する

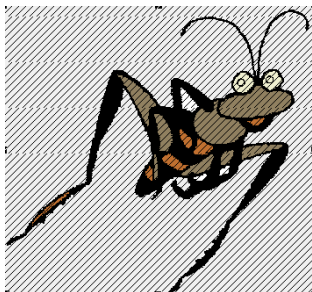
- 2 グラフィック>ビットマップ編集>... を選択します。イメージが選択したグラフィックパッケージで開きます。
- 3 イメージを編集し、保存します。



背景が取り除かれ、
目が追加された



メモ グラフィックパッケージのイメージを閉じる前に EmbroideryStudio に戻ると、イメージは縞がかって表示されます。



ファイルがグラフィックソフトで
開かれる

- 4 グラフィックパッケージに戻り、ファイル>閉じるまたはファイル>終了して<ファイル名>に戻るを選択します。EmbroideryStudio では縞模様がなくなります。

関連項目

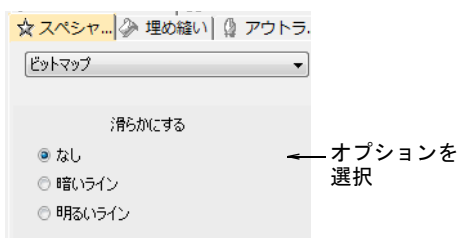
- ◀ グラフィックをインポートする

ビットマップイメージを滑らかにする

下絵を拡大 / 縮小、変形する場合、イメージの質が損なわれることがあります（例：細い直線がぎざぎざになったり、歪んだりする）。EmbroideryStudioではサイズ変更や変形を行なう前に、デジタイズしやすいようにイメージを滑らかにすることができます。

ビットマップイメージを滑らかにするには

- ◀ イメージを選択し、ダブルクリックしてオブジェクトプロパティにアクセスします。



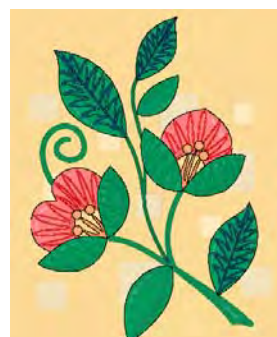
- ◀ イメージ内の主なラインが明るい暗いにより、滑らかにするオプションを選択します。



調整しない

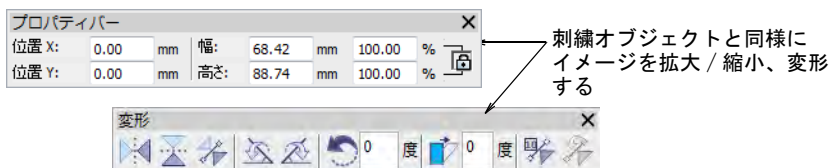


明るいラインを滑らかにする



暗いラインを滑らかにする

- ◀ 必要に応じて、プロパティや変形ツールバーで、イメージの拡大 / 縮小や変形を行ないます。



関連項目

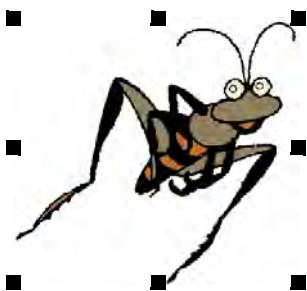
- ◀ グラフィックをインポートする
- ◀ オブジェクトを編集する

イメージを保存する

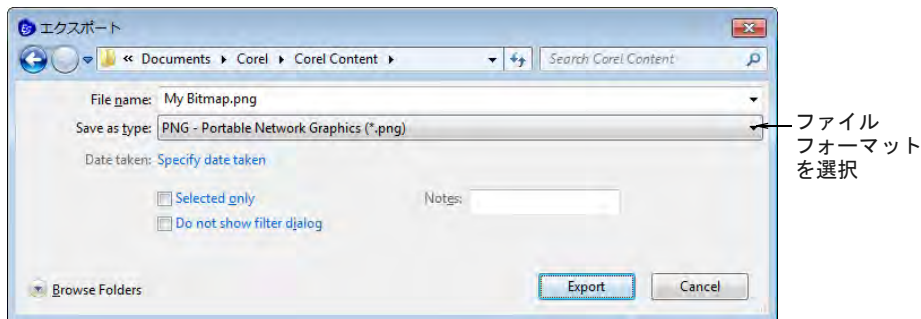
スキャン、貼り付け、ハードディスクからの挿入によりデザインウィンドウに配置したイメージは、すべて刺繍デザインと共に EMB ファイルに保存されます。イメージは EmbroideryStudio や第三者グラフィックアプリケーションで編集後、別のファイルに保存することもできます。

イメージを保存するには

- 1 使用したいイメージをスキャンするか、呼び出します。
- 2 CorelDRAW グラフィックスモードでイメージを選択します。



- 3 ファイル>エクスポートを選択します。エクスポートダイアログが開きます。



- 4 ドロップリストから適切なファイルフォーマットを選択します（例：BMP または PNG）。
- 5 エクスポートフォルダを選択し、ファイルの種類ドロップリストからフォーマットを選択します。
- 6 ファイル名を入力し、エクスポートをクリックします。



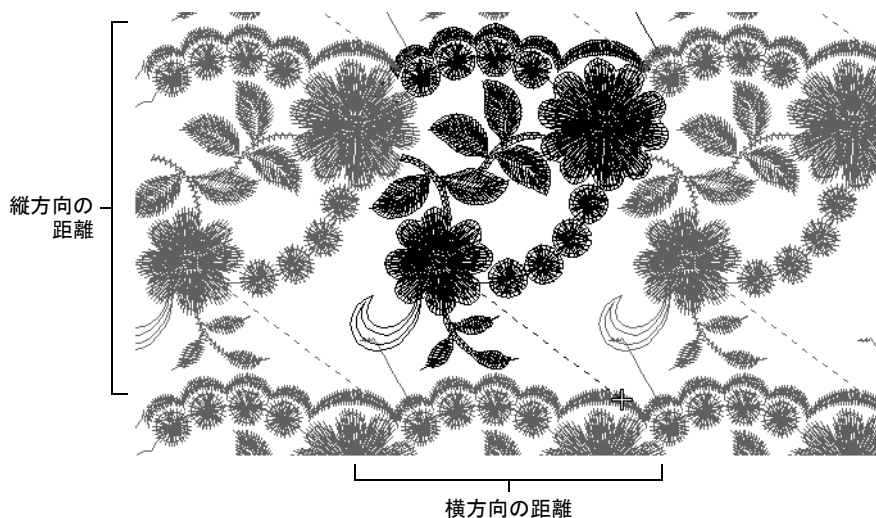
メモ このファイルは EMB ファイルとは連動していません。このファイルを変更しても、刺繍ファイルにあるイメージには影響しません。

関連項目

◀ [EmbroideryStudio](#) でイメージを開く

連続する刺繍用にイメージを準備する

連続したデザインを使用するサリーのような伝統的な製品は、数多くの会社で作成されています。連続した刺繍に使用するイメージは、正確にサイズや方向が定義されていることが重要です。多頭機で連続した刺繍を行っている場合、横方向の距離は通常マシンのヘッド間の間隔になります（例：135mm）。



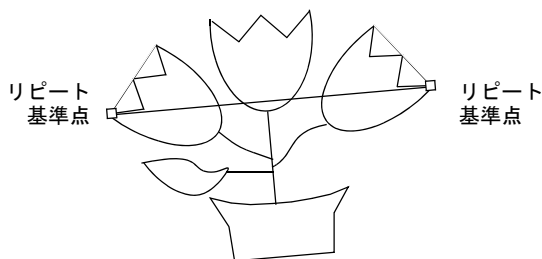
連続する刺繍のベースになる主なイメージ2種類：

- ◀ 拡大したイメージ。これらは通常デジタル用タブレットで使います。詳細はシフリ増補版をご覧ください。
- ◀ 第三者ソフトウェアでスキャンしたイメージまたはグラフィックファイル。これらはオンスクリーンのデジタルサイズに使用します。

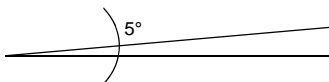
注意点は両方のイメージタイプに共通していますが、拡大図はイメージ倍率を調整するのに対し、電子イメージは画面上でイメージのサイズ変更等を行いません。通常電子イメージは正確な大きさに準備します。デザインのリピートをチェックするには、2つのリピートポイントの間の距離を測る必要があります。これを行なうには、デザイン上に明確なポイントを選択する必要があります。

連続するイメージを調整するには

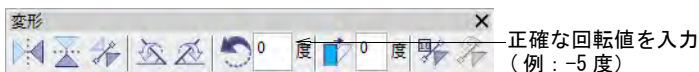
- ◀ デジタイズ用に使用する下絵と同じ方法で、イメージをスキャンまたは挿入します。CorelDRAW グラフィックスでイメージを処理した場合は、Wilcom ワークスペースに切り替えます。
- ◀ 表示 > 測定を選択します。初めの（左）リポート基準点をクリックし、2 番目の位置にカーソルを置きます。



- ◀ X と Y 値をチェックし、角度をチェックします。角度がゼロでない場合、イメージを回転させる必要がある場合があります。許容値は自分で決定することができます。多少の誤差は許容範囲です。



- ◀ イメージを回転するには、イメージを選択して変形ツールバーで正確な回転値を入力します。



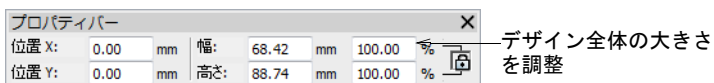
注意 ビットマップイメージを回転すると、鮮明さが減少してしまうことがあります。このような場合には一旦アプリケーションに戻り、イメージの調整を行うか、スキャンしたイメージの場合にはスキャナーの設定を調整し、再度スキャンし直します。

- ◀ 回転したら再度 2 点間の距離を測り、X 値とデザインリポート値を比べます。許容値を決定します。まず使用する倍率を計算する必要があります：

倍率 = (測定したリポート (X) ÷ デザインリポート) × 100%

イメージを 10% 拡大したい場合、110% またはそれに近い値になります。5% 縮小したい場合は 95% またはそれに近い値になります。

- ◀ 必要に応じて、プロパティバーでパーセンテージで大きさを調整します。





参考 リpeat表示機能は、シークインを含むリピートしたデザインを TrueView とステッチビュー両方で表示します。デザインはリピート数に関わらず、デジタルイズ中にも見ることができます。

関連項目

◀ デザインのリPEATを表示する

オートデジタルイズ用にイメージを準備する

オートデジタルイズツールは、**イメージ**や写真を自動的にデジタルイズすることができます。結果は、もとにするイメージの解像度、色深度、品質が大きく影響します。最善の結果を得るには、被写体がはっきりとした、強いコントラストのある鮮明なイメージを使用します。さらにある程度の準備が必要です。これには CorelDRAW グラフィックスなどの第三者グラフィックアプリケーションを使用した準備が含まれる場合があります。ツールは Wilcom ワークスペースでも使用できます。



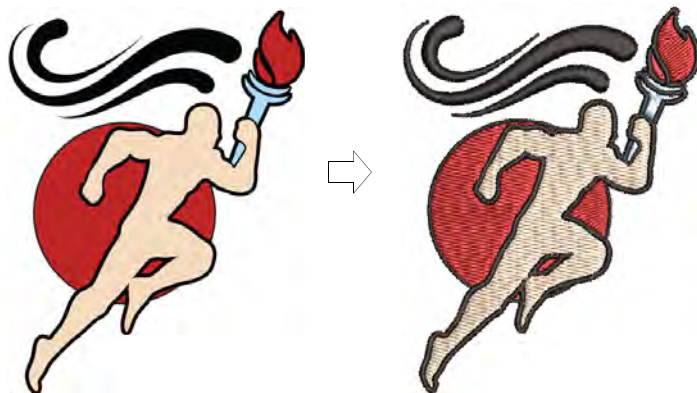
オートデジタルイズ用にビットマップを準備する



オートデジタルイズ>ビットマップカラーを準備を使用し、色数を減らし、アウトラインのないイメージからノイズを取り除きます。

オートデジタルイズツールは、**イメージ**の形状をマニュアルの入力方法を使用せずに、自動的にデジタル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

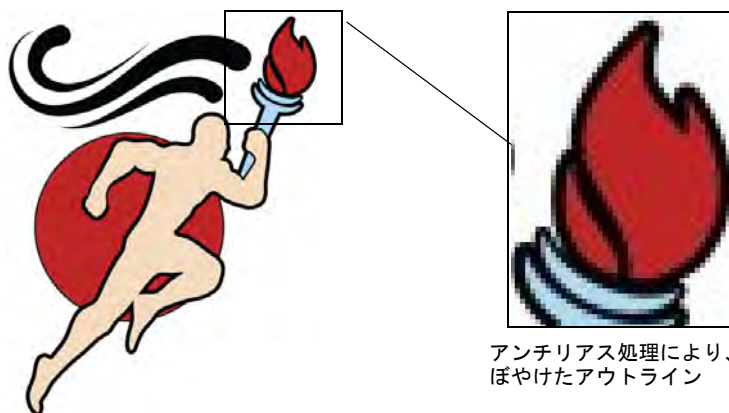
がそのまま刺繍に使いそうに見えても、変換前にはイメージの下処理が必要となります。



ビットマップカラーを準備ツールを使用して、イメージをオートデジタイズで使用できるよう下準備をします。この機能は自動的に色を平易化し、アウトラインをはっきりとさせ、ノイズを減少させます。黒のアウトラインで縁取られている部分の色は単色に減少し、イメージの領域が認識しやすくなります。これらの領域は、デザインの刺繍オブジェクトとなります。

オートデジタイズ用にビットマップを準備するには

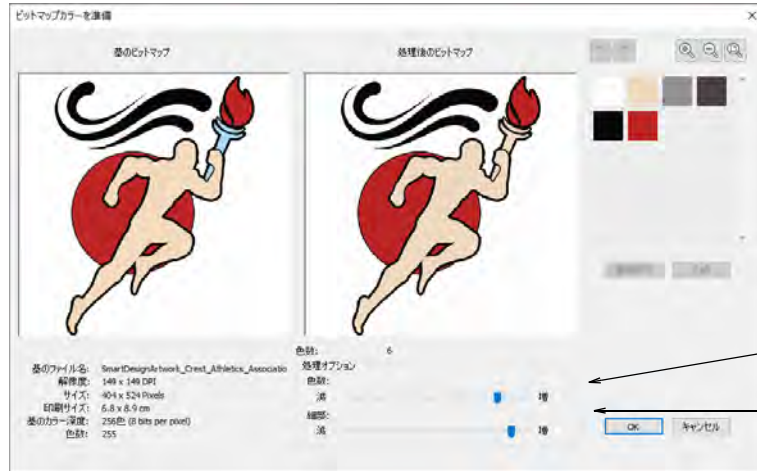
- ◀ 使用するイメージをスキャンまたはインポートします。スキャンしたイメージの質により、EmbroideryStudio で処理する前に手直しが必要な場合があります。通常編集は背景の削除、純色による塗りつぶし、輪郭の追加や補正、あるいは割れ目を閉じるといった作業になります。
- ◀ 使用するソースにより、イメージ中にディザリング、アンチエイリアス処理、ノイズなどが含まれている場合があります。イメージにアウトラインが含まれている場合は、通常アンチエイリアス処理によりぼやけています。



アンチエイリアス処理により、ぼやけたアウトライン

- ◀ イメージを選択し、ビットマップカラー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。オリジ

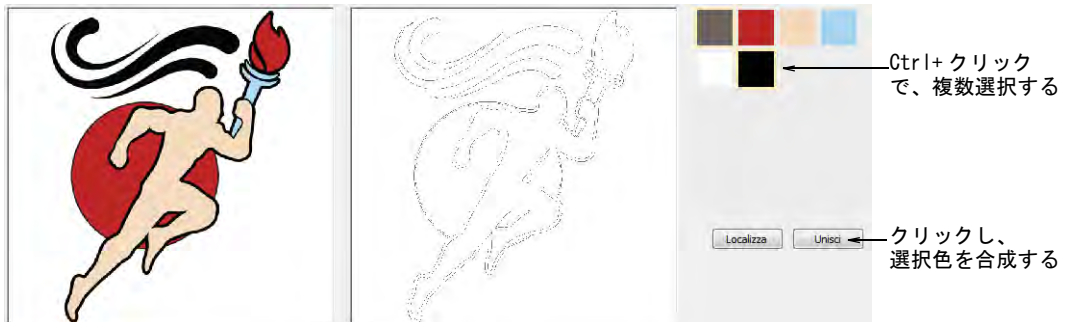
ナルのイメージに含まれる色数を確認します。メインのカラーブロックが検出され、それに応じて色数が減少されます。



希望の色数を設定

処理を行う基礎となるイメージの「粒度」を設定

- ◀ 色数が少なく、詳細が希望通りに表示されない場合は、**処理オプション**を使用し色数を増やします。
- ◀ 必要に応じて、色を選択的に表示し、合成します。
 - ◀ **Ctrl** キーを押し下げ、似たような色をクリックで選択します。
 - ◀ **選択表示**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、似たような色同士を単一の色に合成します。



Ctrl+クリックで、複数選択する

クリックし、選択色を合成する

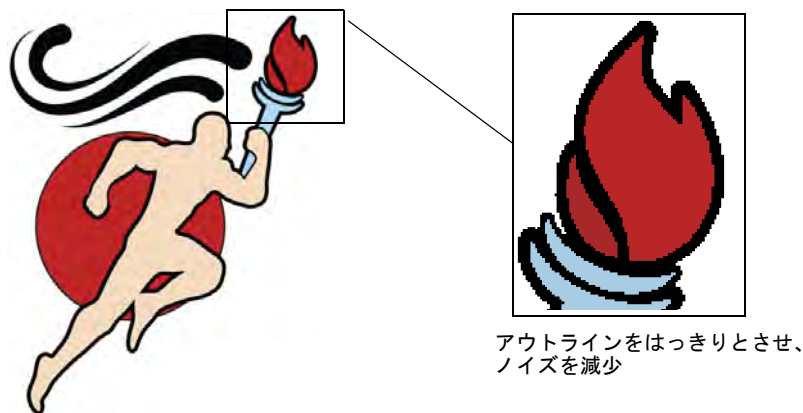
- ◀ マウスのスクロールボタンでズームインし、詳細をチェックします。



- ◀ 詳細スライダーを調整し、詳細と生成されるオブジェクトの数をコントロールします。

イメージには影響しませんが、小さな色の範囲を除去するので刺繍の仕上がりに影響を与えます。通常「増」は詳細とオブジェクトの数がより多くなります。通常「減」は詳細とオブジェクトの数が少なくなります。これは小さな範囲の多い、ノイズを多く含むイメージに便利です。通常この機能は、本質的により多くのノイズを含む JPG ファイルで特によく作用します。

- ◀ OK をクリックしてイメージを処理します。イメージの色はプレビューの通り減少するはずですが、これでオートデジタイズに使用するイメージの準備ができました。



関連項目

- ◀ [利用可能なグラフィック & マルチデコレーションのファイルフォーマット](#)
- ◀ [イメージをスキャンする](#)
- ◀ [グラフィックをインポートする](#)
- ◀ [ビットマップイメージを切り取る](#)
- ◀ [ビットマップを編集する](#)
- ◀ [グラフィックの構成要素を表示する](#)

◀ 写真をオートデジタイズする

オートデジタイズ用に写真を準備する



オートデジタイズ>ビットマップカラーを準備を使用し、色数を減らし、アウトラインのないイメージからノイズを取り除きます。



オートデジタイズ>ビットマップを調整を使用し、オートデジタイズ用にイメージの明るさやコントラストを調整します。



オートデジタイズ>ビットマップをトリミングを使用し、オートデジタイズに使用するビットマップイメージを切り取ります。



モード>CorelDRAW グラフィックスを使用し、マニュアルまたはオートに関わらず刺繍のデジタイズに使用するベクターイメージのインポート、編集、作成を行います。

写真をオートデジタイズするには、ある程度の準備が必要です。最善の結果を得るには、被写体がはっきりとした、強いコントラストのある鮮明なイメージを使用します。

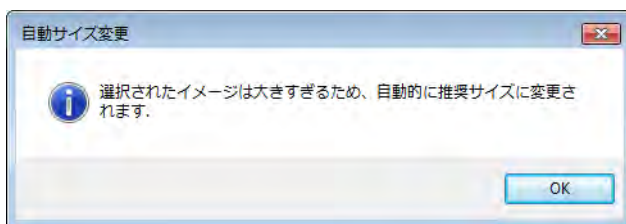
オートデジタイズ用に写真を準備するには

- ◀ 使用したいイメージをスキャンするか、挿入します。イメージはWilcomワークスペースよりも、CorelDRAW グラフィックスでインポートした方がよい結果が得られます。

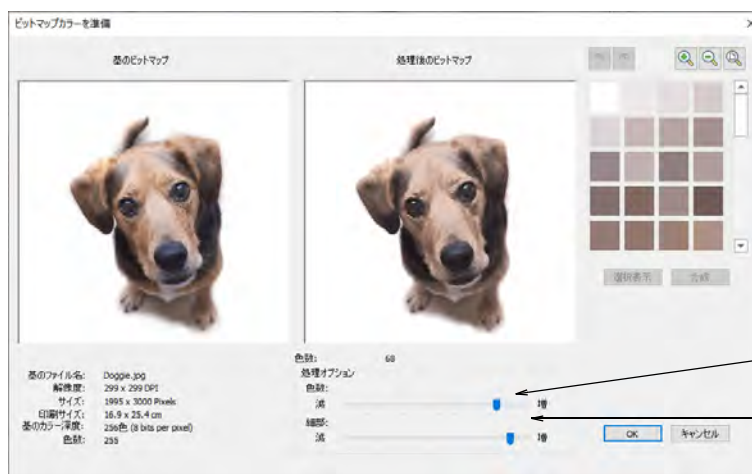


- ◀ イメージが表示されていない場合は、ビットマップ表示をオンにします。
- ◀ 必要に応じてイメージをトリミングします。

- ◀ イメージを希望のサイズに拡大 / 縮小します。推奨サイズは 150mmx150mm（およそ 6" x 6"）で、最適な結果を得る大きさの限界は 210mm です。フォトステッチ機能を起動した際に、サイズ変更するよう指示があることがあります。



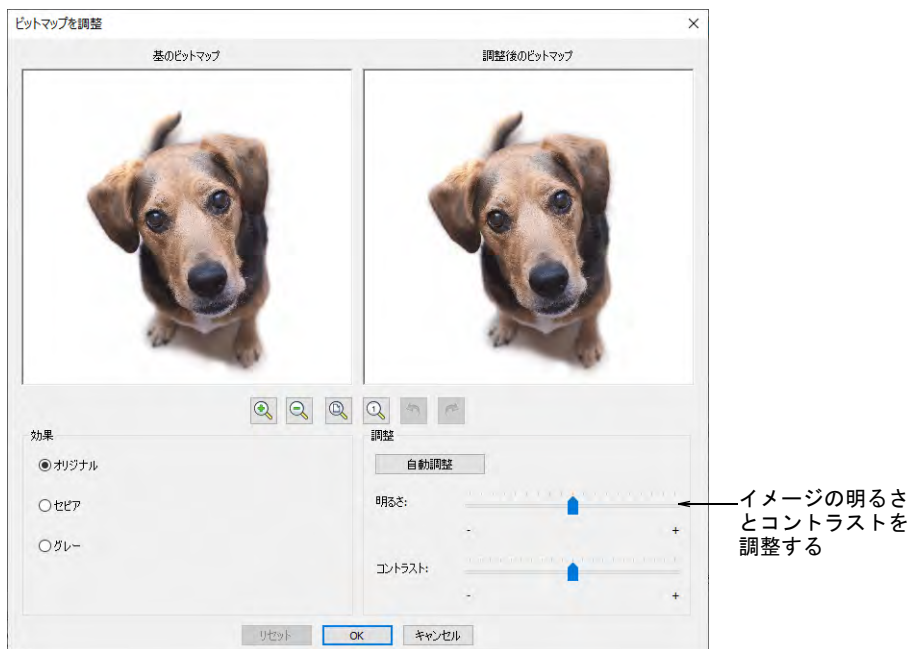
- ◀ お使いのグラフィックアプリケーションで機能がある場合には、サイズ変更する際にイメージのリサンプリングを行っててください。
- ◀ 任意でビットマップカラーを準備を使用し、色数を減らし、アウトラインのないイメージからノイズを取り除きます。



希望の色数を設定

処理を行う基礎となるイメージの「粒度」を設定

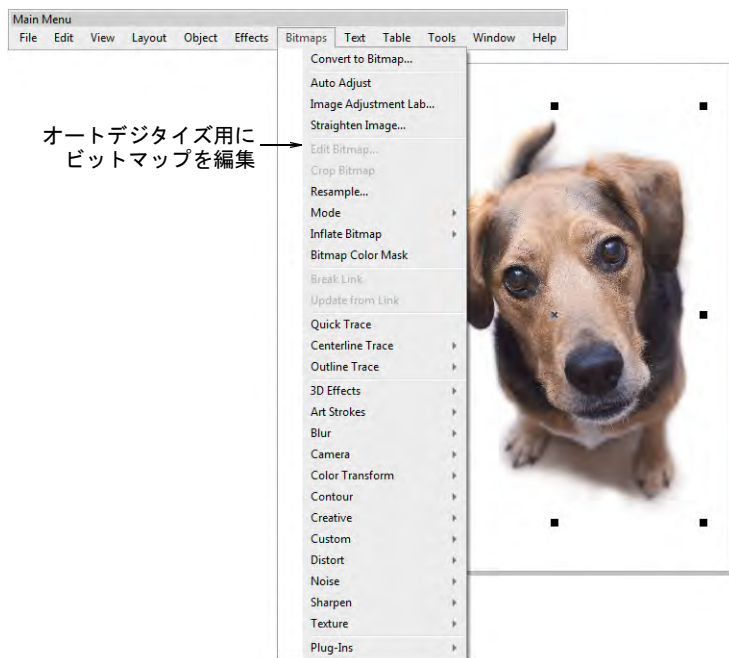
- ◀ 必要に応じてビットマップを調整を使用し、基本的な明るさとコントラストを調整します。



- ◀ まず初めに**自動調整**をクリックし、イメージ設定を最適化します。この方法はほとんどの場合で有効です。**明るさとコントラスト**設定で、イメージをよりはっきりさせます。
- ◀ 任意で**リセット**をクリックし、ビットマップを初期設定に戻します。
- ◀ イメージのバリエーションを選択します。

オプション	機能
セピア	セピアは写真用語では、茶褐色の昔風の写真を意味します。かつて写真を現像する際に、イカ墨（セピア）から作られた顔料を用いたことに由来します。
グレー	グレースケールは、グレーの色調（黒から白）だけで構成されたものです。

- ◀ 任意で CorelDRAW グラフィックスに切り替え、他の方法でビットマップの前処理を行います。



- ◀ 更に細かくイメージを調整したい場合は、Corel PHOTO-PAINT (R) のようなグラフィックプログラムを使用してください。すでにインストールされている場合、ビットマップ編集オプションが使用可能になります。

関連項目

- ◀ [イメージをスキャンする](#)
- ◀ [グラフィックをインポートする](#)
- ◀ [ビットマップイメージを切り取る](#)
- ◀ [ビットマップを編集する](#)
- ◀ [グラフィックの構成要素を表示する](#)
- ◀ [写真をオートデジタイズする](#)

イメージの色を調整する & 近似色を検索する

挿入した**ビットマップ**やベクターグラフィックの色を、選択したチャートの糸色に割り当てます。あるいはイメージの色をパレットに追加しておいて、後で割り当てることもできます。

イメージの色を追加する & 近似色を検索するには

- ◀ デジタイズの下絵に使用するビットマップイメージを挿入します。

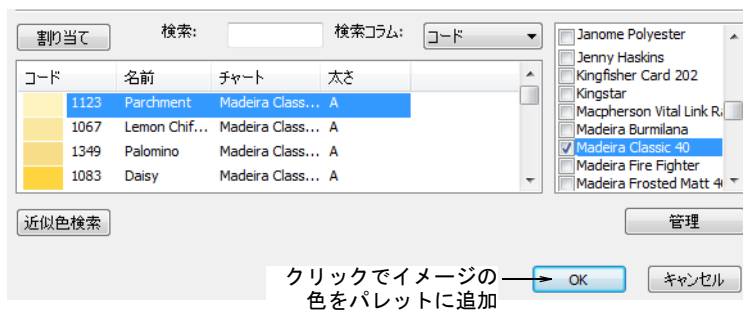


- ◀ グラフィック > ビットマップカラーを追加を選択します。既定ではビットマップカラーを準備ダイアログが開きます。

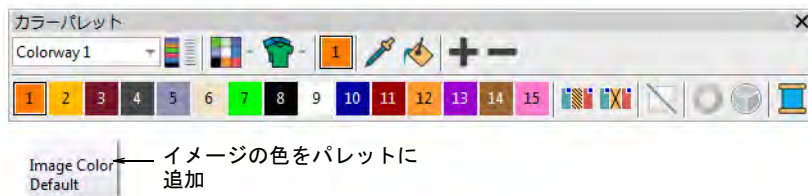


- ◀ カラーパレットに色を追加する前に、デザインの色を必要最低限まで減らします。確定するにはOKをクリックします。

- ◀ 選択した色はビットマップカラーを追加ダイアログに表示されます。



- ◀ イメージの色を直接現在のカラーウェイに追加するには、OKをクリックするだけです。RAW 画像 (RGB) カラーが転送されます。これらの色はそのまま使用することができ、いつでも糸色を割り当てることができます。



- ◀ あるいは糸の選択をすぐに行なう場合は、使用する糸チャートをパネルから選択します。
- ◀ イメージカラーを選択し、近似色検索をクリックします。選択したチャートで近似色が検索され、糸色リストに表示されます。
- ◀ 糸色を割り当てるには、割り当てをダブルクリックまたはクリックします。

- ◀ デザインで使用したい色がすべて検索 / 割り当てられるまで、これを繰り返します。

パレットの刺繍糸: 34 使用刺繍糸: 34

色 #	コード	名称	チャート	太さ
背景		R192 G192 B192		
プロダクト				
1		Image Color	Default	A
2	1278	Orange Peel	Madeira Classic 40	A
3	1024	Gold Rush	Madeira Classic 40	A
4	1381	Ripe Raspberry	Madeira Classic 40	A
5	1439		Madeira Classic 40	A

検索: 検索コラム: コード

コード	名前	チャート	太さ
1381	Ripe Raspb...	Madeira Class...	A
1238	Sangria	Madeira Class...	A
1182	Mulberry	Madeira Class...	A
1181	Candy Appl...	Madeira Class...	A

Kingstar
Macpherson Vital Link R...
Madeira Burmilana
Madeira Classic 40
Madeira Fire Fighter
Madeira Frosted Matt 4...
Madeira FS - Super Twis...
Madeira PolyNeon 40
Marathon 100% Viscose

管理

- ◀ OK をクリックします。選択した糸が現在のカラーウェイに割り当てられます。

カラーパレット

Colorway 1

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

1278
Orange Peel
Madeira Classic 40

選択した糸がパレットに割り当てられる



メモ ビットマップからカラーパレットに追加できる、新規の糸色の最大数は 128 です。

関連項目

- ◀ [オートデジタイズ用にイメージを準備する](#)
- ◀ [形状をオートデジタイズする](#)
- ◀ [グラフィックをインポートする](#)

第 32 章

ベクターをデジタイズする

EmbroideryStudio には、2 つの重要なモードが存在します。

- ◀ Wilcom ワークスペース：このモードでは刺繍デジタイズツールを使い、**刺繍オブジェクト**の作成と編集ができます。
- ◀ CorelDRAW グラフィックス：このモードでは CorelDRAW (R) Graphics Suite ツールセットを使用して、**ベクターオブジェクト**を作成 / 編集することができます。



Wilcom ワークスペースは、画面上で直接形状やアウトラインを描けるツールを装備しています。このモードでは、デジタイズの下絵用に使用できるクリップアート等、第三者ベクターグラフィックのインポートや貼り付けすることも可能で、刺繍オブジェクトと同様に、ベクターイメージは**拡大 / 縮小**、**変形**もできます。**ベクターオブジェクト**のアウトラインと埋め込み部分の色も選択できます。

ベクターにオートトレース機能で、スキャンしたビットマップイメージを**ベクターオブジェクト**に変換できます。その後様々な入力方法で、それらを刺繍オブジェクトに変換できます。

オーバーラップしたベクターや刺繍オブジェクトは、形付けツールで合成、切り取り、分割ができます。

CorelDRAW グラフィックス CorelDRAW (R) Graphics Suite は、アウトラインや形状を様々な方法で描くことのできるのドローイングツール一式を装備しています。**ベクターグラフィック**は刺繍オブジェクトに直接変換でき、さらにはデザイン全体を変換することもできます。またクリップアート等、第三者ベクターグラフィックを挿入 / 貼り付けを行い、刺繍デザインとして使用することも可能です。**ビットマップ**画像ファイルは、デジタイズする時の**下絵**として利用することが可能です。



参考 CorelDRAW(R) Graphics Suite ツールの詳細は、MS Windows(R) のスタート>プログラムグループの中のユーザーマニュアルをご覧ください。またはヘルプメニューのオンラインヘルプをご利用ください。

この章では、デジタイズツールを使用してベクターオブジェクトを作成する方法、また他社のアプリケーションからドローイングをインポートする方法について説明しています。また、形付けツールを使用して、ベクターオブジェクトや刺繍オブジェクトの重複部分の合成方法、切り取り、分割方法についても説明しています。

EmbroideryStudio でベクター形状を作成する

EmbroideryStudio では、形状やアウトラインを画面上で描くことができます。色は埋め込みとアウトラインに設定することができ、ステッチタイプや入力方法を適用することによって、これらのベクターオブジェクトを刺繍オブジェクトに変換できます。CorelDRAW グラフィックスでオブジェクトを変換するも併せてご覧ください。



メモ お持ちの製品レベルによりますが、EmbroideryStudio はアウトラインや形状を様々な方法で描くことのできる CorelDRAW(R) Graphics Suite のドローイングツール一式を装備しています。オペレーティングモードも併せてご覧ください。

ベクター形状を作成する



グラフィカルデジタイズ>開いた形状をデジタイズを使用し、開いた形状をデジタイズします。<Ctrl> を押し抑制します。



グラフィカルデジタイズ>閉じた形状をデジタイズを使用し、閉じた形状をデジタイズします。<Ctrl> を押し抑制します。



グラフィカルデジタイズ>円・楕円形を使用し、円形または楕円形の刺繍オブジェクトをデジタイズします。



上級デジタイズ>四角形を使用し、四角形または正方形の刺繍オブジェクトをデジタイズします。<Ctrl> を押し抑制します。



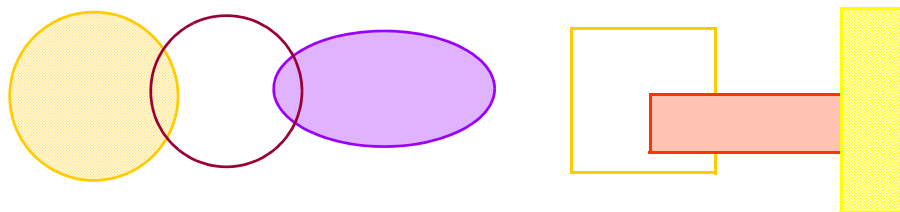
アウトラインステッチタイプ>ベクターアウトラインを使用し、ステッチプロパティのないベクターアウトラインを作成します。



埋め縫いステッチタイプ>ベクターフィルを使用し、ステッチプロパティのないベクターフィルを作成します。

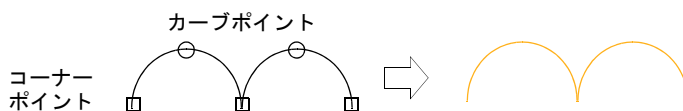
グラフィカルデジタイズツールを使用して、ベクターオブジェクトを直接 EmbroideryStudio で作成することができます。ベクターのアウトラインやフィル

は、他のオブジェクトをデジタイズする要領でデジタイズできますが、ベクターオブジェクトにステッチプロパティはありません。

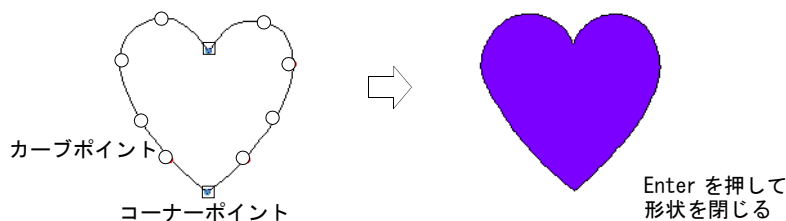


ベクターを作成するには

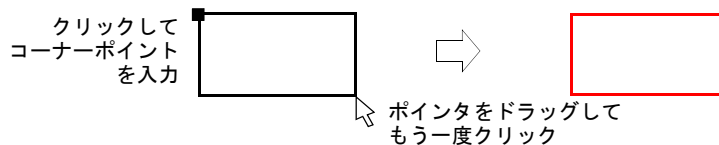
- ◀ ステッチタイプにベクターアウトラインまたはベクターフィルを選択します。
- ◀ 開いた形状をデジタイズまたは閉じた形状をデジタイズツールで、真っ直ぐなラインを描きます。開始 / 終了点を入力します。線を垂直、水平、または15度ごとに制御したい場合、Ctrl を押しながら終了点をマークします。
- ◀ 同じツールで形状のラインを描きます。基準点を入力し、形状を作成します。コーナーポイントには左クリック、カーブポイントには右クリックを使用します。



- ◀ 閉じた形状をデジタイズツールで閉じた形状を作成する場合、Enter を押して形状を閉じます。

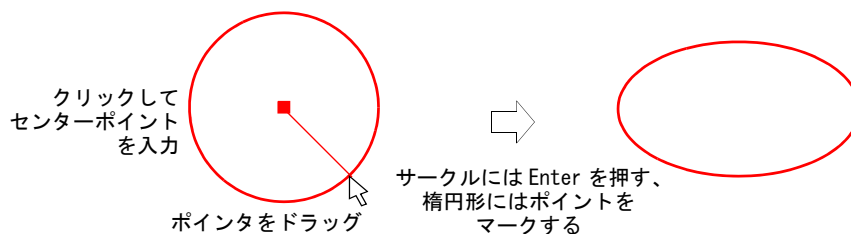


- ◀ 四角形ツールを使用して、四角形を描きます。正方形を描くには、Ctrl を押しながらポイントを動かします。



- ◀ 円・楕円形ツールを使用して、円、または楕円を描きます。
 - ◀ 完全な円を作成するには、Enter を押します。

- ◀ 楕円を描くには再度ポインタを動かし、輪郭が希望のサイズになった所で第2の半径をマークします。Enter を押します。



- ◀ Enter を押して形状を閉じます。

ベクターに色をつける



ドッカー>オブジェクトプロパティを使用し、オブジェクトプロパティドッカーのオン/オフを切り替えます。この機能でベクターオブジェクトのアウトラインと埋め込み部分に色を選択可能。

EmbroideryStudio では、ベクターアウトラインと塗り部分に色を設定することができます。色付けをすると、ベクターオブジェクトの認識がし易くなります。例えば、埋め込みのスタイルにはモチーフフィルやプログラムスプリットを、純色で塗りつぶされた領域にはサテンやタタミという様に使い分けができます。

ベクターに色をつけるには

- 1 ベクターグラフィックを作成するか、挿入します。



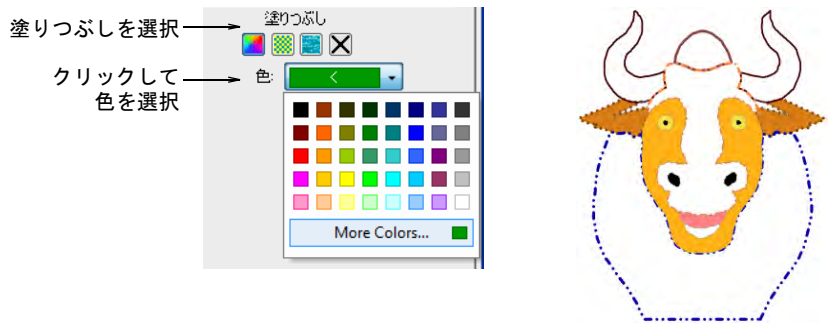
ベクターグラフィック

- 2 必要に応じて、ベクターオブジェクトのグループ解除をします。
- 3 ベクターオブジェクトを選択して右クリックし、次にポップアップメニューのプロパティを選択します。オブジェクトプロパティドッカーが開きます。
- 4 選択オブジェクトのアウトラインの色を変更するには、線パネルにある設定を調整します。
 - ◀ スタイルリストから、アウトラインのスタイルを選択します。
 - ◀ 幅フィールドからアウトラインの幅を選択します。

- ◀ 色をクリックして、色ダイアログからアウトラインの色を選択します。

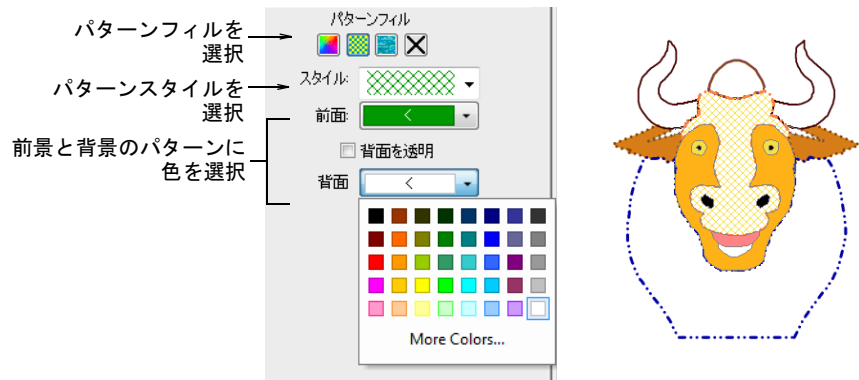


- 5 選択したオブジェクトを純色で塗りつぶすには、塗りつぶしアイコンを選択し、色ドロップリストをクリックして色にアクセスします。

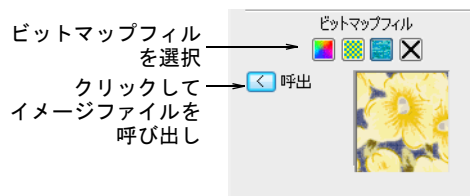


- 6 選択オブジェクトをパターンで埋め込むには、パターンフィルアイコンを選択し、設定を調整します。

- ◀ ドロップリストからパターンのスタイルを選択します。
- ◀ 前面ボタンで、前景の色を選択します。
- ◀ 必要に応じて、背景を透明にするか、または背面ボタンで色を選択します。



- 7 ビットマップで選択オブジェクトを埋め込むには（例：生地風の風合いを出したイメージなどで埋め込み）、ビットマップフィルアイコンを選択して、呼出ボタンをクリックし、開くダイアログからイメージファイルを挿入します。

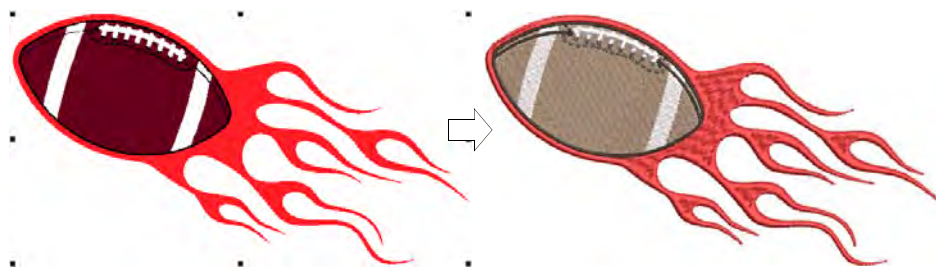


メモ 製作ワークシートで変更を表示するには、ファイル>印刷プレビューを選択します。オプション>デザインタブのベクターチェックボックスを選択します。

関連項目

- ◀ ベクターグラフィックを挿入する
- ◀ デザインのレポートをカスタマイズする
- ◀ デザインオプション

ベクターイメージをインポートする



ベクターグラフィックを挿入する



標準 > グラフィックをインポートを使用し、ベクターグラフィックまたはビットマップイメージをデザインにインポートします。



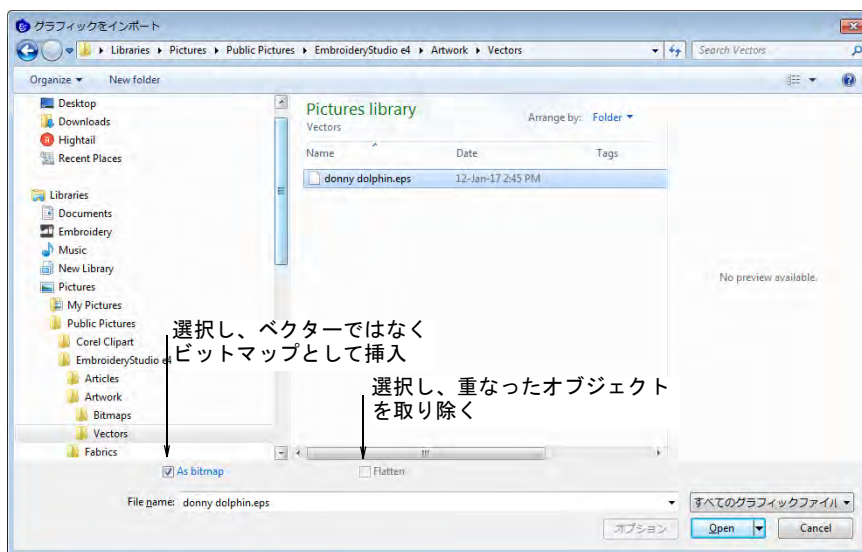
表示 > ベクター表示を使用し、デザイン中のベクターイメージを表示 / 非表示にします。右クリックで設定します。

他社のアプリケーションのベクターグラフィックを、ネイティブフォーマットや互換性のあるベクターフォーマットで EmbroideryStudio に挿入することができます。ベクターグラフィック (DXF は不可) を **ビットマップ** としてインポートで

きます。ベクターグラフィックは様々な入力方法やオートデジタイズツールを使用して、刺繍オブジェクトに変換することができます。

ベクターグラフィックを挿入するには

- 1 EmbroideryStudio で新規ファイルを作成するか、ベクターグラフィックを挿入したいデザインファイルを開きます。
- 2 グラフィックをインポートアイコンをクリックするか、ファイル>グラフィックをインポートを選択します。



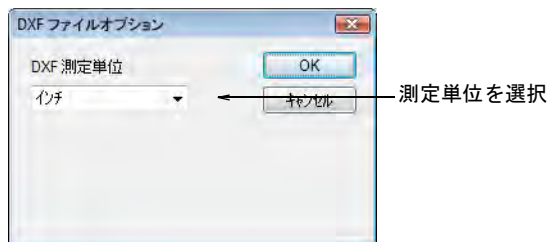
- 3 グラフィックフォルダまで移動します。ダイアログは使用可能なすべてのファイルタイプ（例：BMP、PNG、EPS など）を表示する、「すべてのグラフィックファイル」が初期設定になっています。ファイルの種類設定は、特定のファイルの種類でフィルターしたい場合を除いては変更する必要はありません（例：DXF）。



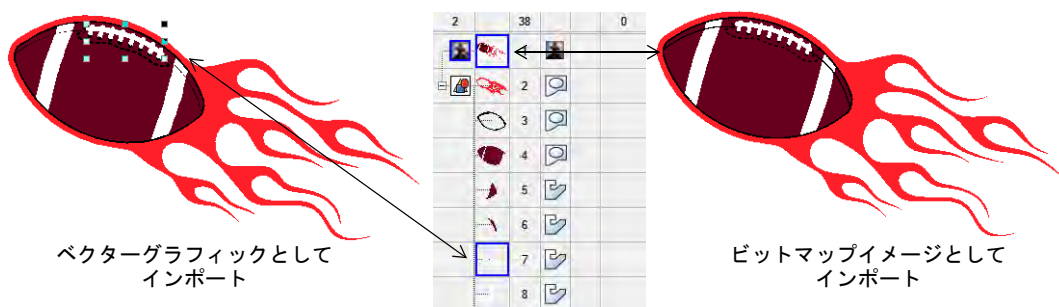
メモ 「すべてのグラフィックファイル」にはベクターとビットマップ両方のフォーマットが含まれていますが、ネイティブの CDR や他のベクターファイルタイプには CorelDRAW (R) Graphics Suite のインポート機能を使用してください。

- 4 DXF ファイルで作業している場合：

- 4 オプションをクリックします。DXF ファイルオプションダイアログが開きます。



- 4 測定単位リストからインチまたはミリメートルを選択し、OK をクリックします。この情報が特定されていない場合、ベクターグラフィックは正しいサイズで表示されない場合があります。
- 5 ビットマップチェックボックスを選択して、ベクターグラフィックをビットマップイメージとして挿入します。



メモ DXF ファイルは、ビットマップとしてインポートできません。

- 6 平易化チェックボックスを選択して、ベクターグラフィックから重なった部分を取り除きます。



- 7 プレビューチェックボックスを選択して、ベクターグラフィックのプレビューを表示します。
- 8 開くをクリックして、デザインウィンドウにベクターグラフィックを挿入します。



参考 また EmbroideryStudioMS Windows(R) のクリップボードを介して、ベクターを直接に貼り付けることもできます。

関連項目

- ◀ オペレーティングモード
- ◀ デザインを変換する
- ◀ 形状をオートデジタイズする

ベクターイメージを呼び出す



モード > CorelDRAW グラフィックスを使用し、マニュアルまたはオートに関わらず刺繍のデジタイズに使用するベクターイメージのインポート、編集、作成を行います。



標準 > インポートを使用し、CorelDRAW グラフィックスのアクティブのドキュメントにファイルをインポートします。



表示 > ベクターを表示を使用し、デザイン中のベクターイメージ (CorelDRAW (R) クリップアートなど) を表示 / 非表示にします。右クリックで設定します。

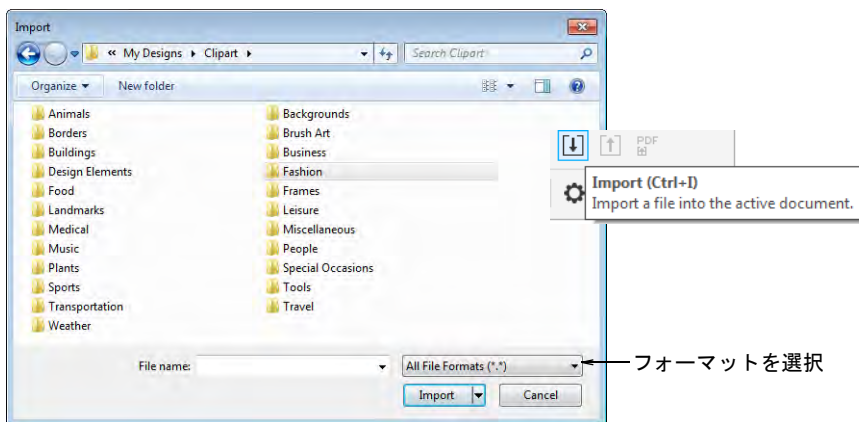
様々なフォーマットのベクターイメージは、マニュアルまたはオートデジタイズの下絵用に CorelDRAW グラフィックスを介して呼び出すことができます。またビットマップを挿入することもできます。



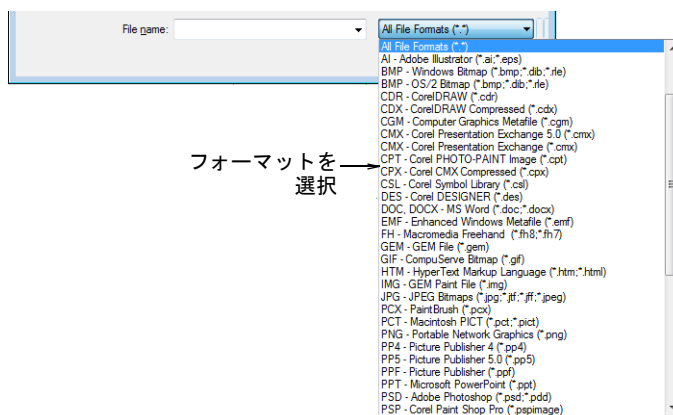
メモ CorelDRAW (R) は EmbroideryStudio で使用する前に登録を行う必要があります。登録すると CorelCONNECT を介してクリップアート、書体、ストックフォント、テンプレートなどのコンテンツにアクセスすることができる CorelDRAW (R) スタンダードメンバーシップを得ることができます。

ベクターイメージを呼び出すには

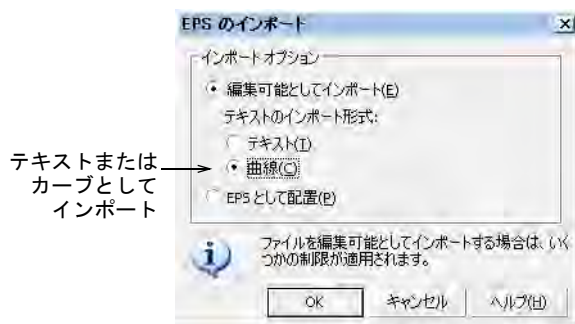
- 1 CorelDRAW グラフィックスに切り替え、Standard ツールバーの Import をクリックします。



- 2 フォルダを選択し、ファイルの種類リストからファイルの種類を選択します (例 : EPS)。



- 3 ファイルを選択し、インポートをクリックします。EPS をインポートダイアログが開きます。テキストを「テキスト」として、または「カーブ」としてインポートするか選択します。



- 4 デザインウィンドウにカーソルを置き、Enter を押します。
- 5 デジタイズ方法を選択します。
- ◀ [ベクターを刺繍に変換します](#)。詳細は [CorelDRAW グラフィックスでオブジェクトを変換する](#) をご覧ください。
 - ◀ [Wilcom ワークスペースに切り替え、イメージをデジタイズの下絵に使用します](#)。詳細は [デジタイズ方法](#) をご覧ください。



メモ Wilcom ワークスペースで呼び出したイメージが見えない場合は、ベクターを表示アイコンがオンになっていることを確認しましょう。



参考 下絵のイメージを固定しておくことで誤って選択してしまうことなく、その周りの刺繍オブジェクトを安心して自由にデジタイズや編集、変形ができます。固定したオブジェクトは、いつでも固定を解除して変更が行えます。

関連項目

- ◀ [オペレーティングモード](#)
- ◀ [CorelDRAW \(R\) でイメージを参照する](#)
- ◀ [背景を変更する](#)
- ◀ [オブジェクトのグループ化 & 解除](#)
- ◀ [デザインを変換する](#)
- ◀ [形状をオートデジタイズする](#)

ビットマップイメージのオートトレース



オートデジタイズ > ベクターにオートトレースを使用し、刺繍オブジェクトの変換に使用できるよう、イメージをベクターオブジェクトに変換します。

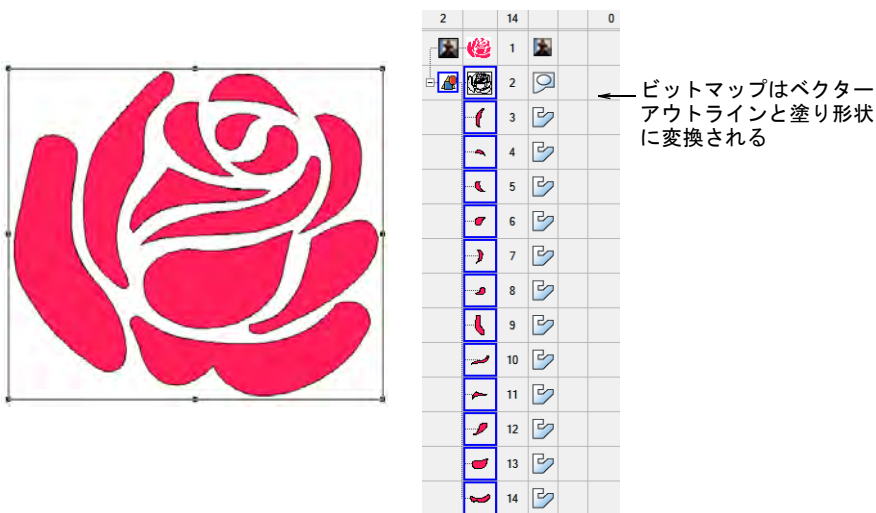
ベクターにオートトレースを使用して、ビットマップからベクターアウトラインを作成し、その後様々な方法でそれらを刺繍オブジェクトに変換します。ベクターにオートトレースは境界線の内部 / 外部に関わらず、形状内の中抜きを検出することができます。

ビットマップイメージをオートトレースするには

- 1 ビットマップイメージをスキャン、または挿入します。
- 2 イメージを選択し、ビットマップカラーを準備ツールで処理します。

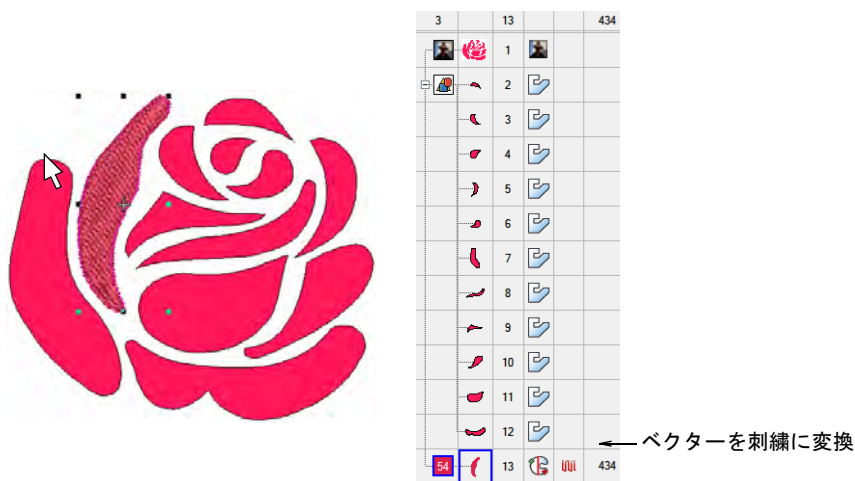


- 3 ベクターにオートトレースアイコンをクリックします。デザインは自動的にアウトライン、または塗り形状のベクターにトレースされます。



メモ 前もってビットマップの色数を減少させる必要がある場合は、ベクターにオートトレースをクリックすると、直接ビットマップカラーを準備ダイアログが開きます。

4 刺繍に変換したい形状を選択し、使用可能な方法で変換します。



関連項目

- ◀ デザインを変換する
- ◀ グラフィックをインポートする
- ◀ オートデジタイズ用にイメージを準備する

カーブを滑らかにする



変形 > オブジェクト変形を、編集 > スムースカーブと共に使用し、ベクターグラフィックオブジェクトから不要な変形ノードを取り除きます。

ベクターと刺繍オブジェクトは、共にアウトラインに変形ノードを含んでいます。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。スムースカーブは、刺繍やベクターオブジェクトのカーブを滑らかにするのに使用します。

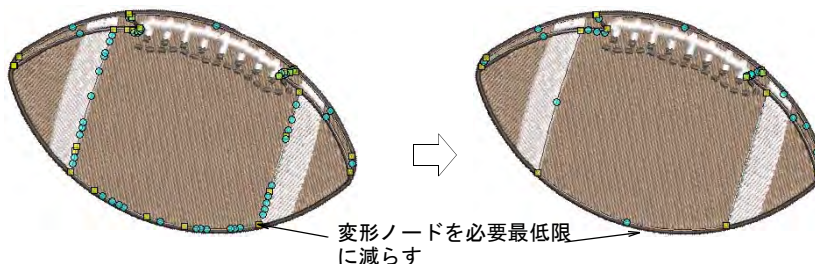
カーブを滑らかにするには

1 滑らかにしたいオブジェクト（複数可）を選択します。

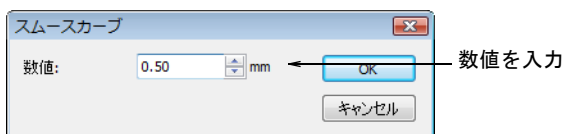


メモ オブジェクトを滑らかにできるのはオブジェクトのグループが解除されていて、オブジェクトが選択されているときのみですが、オブジェクトは複数選択できます。

- 2 任意でオブジェクト変形をクリックし、アウトラインの周りに変形ノードを表示します。



- 3 編集>スムースカーブを選択します。



- 4 数値フィールドを調整します。この数値により、調整したアウトラインをどれだけオリジナルのラインに近づけるかが制御されます。数値が大きいほど、変形ノードが少なくなります。
- 5 OK をクリックします。

ベクターグラフィックをビジュアル化する



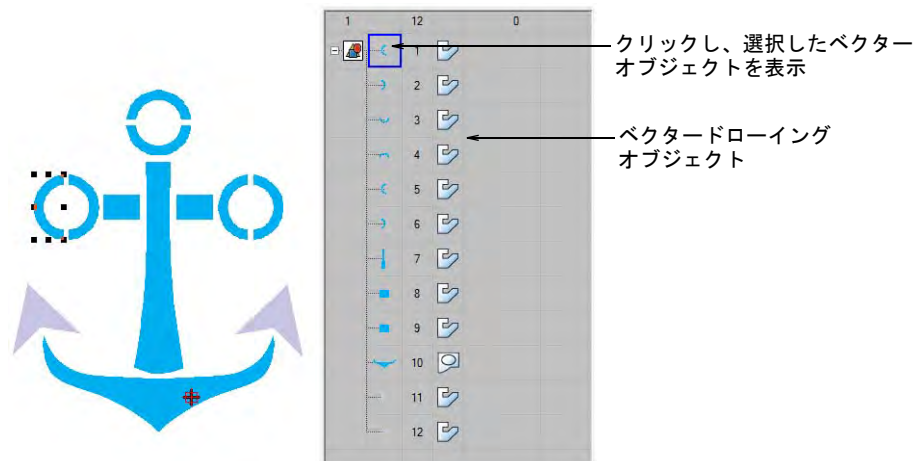
表示 > ベクターを表示を使用し、デザイン中のベクターイメージ (CorelDRAW (R) クリップアートなど) を表示 / 非表示にします。右クリックで設定します。



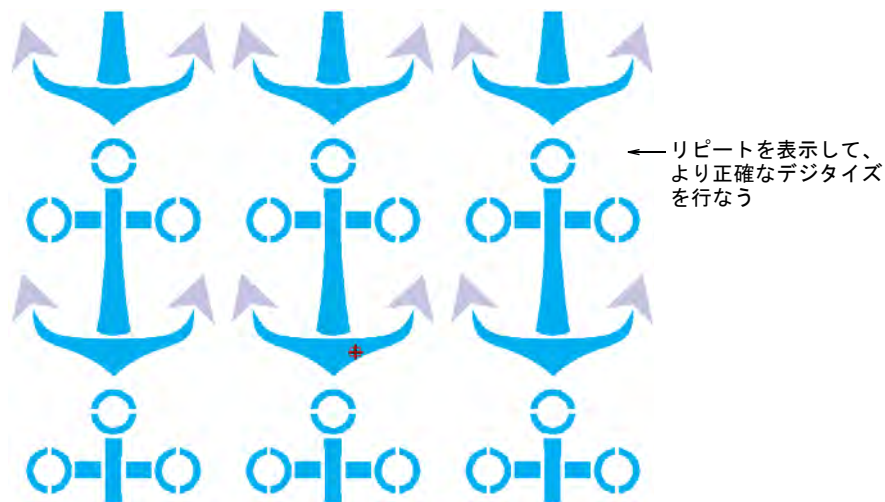
表示 > リpeat表示を使用し、デザインのリpeat表示をオン / オフにします。右クリックで設定します。

ベクターは Wilcom ワークスペースで様々な方法で表示することができます。ベクター表示アイコンで、ベクターの表示をオン / オフにします。カラーオブジェ

クトリストでベクターを表示します。選択表示をクリックし、選択したベクターオブジェクトを分離して表示します。



ベクターグラフィックはリピート表示でビジュアル化することもでき、連続する刺繍デザインをデジタイズする際に便利です。



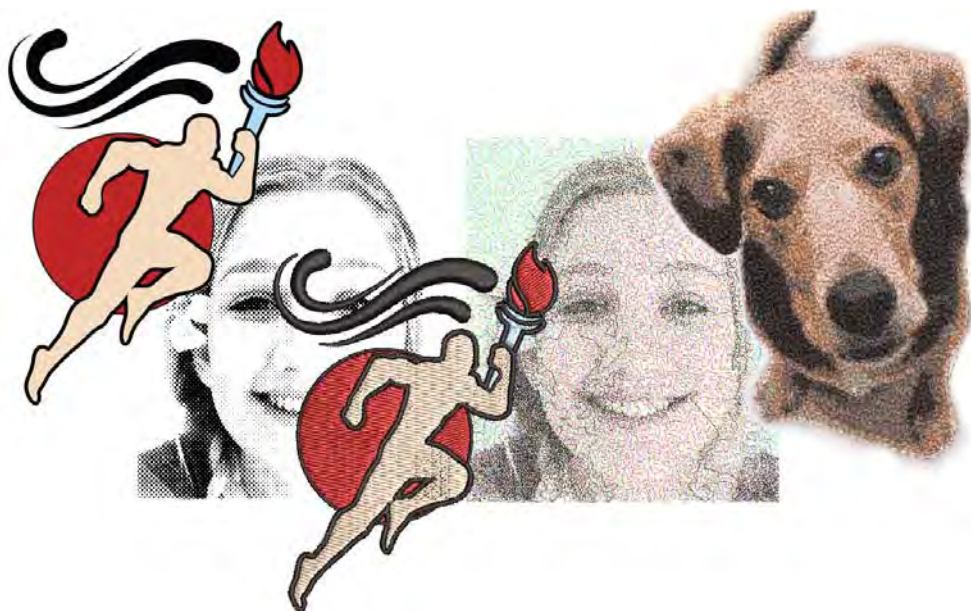
関連項目

◀ [デザインのリピートを表示する](#)




第 33 章




オートデジタイズ

EmbroideryStudio には、適切に準備したイメージと写真をオートまたはセミオートでデジタイズできる、様々なツールとテクニックが含まれています。



この章で紹介されているオートデジタイズ機能：

機能	概要
 変換	変換機能は、ベクターオブジェクトを直接刺繍オブジェクトに変換します。またその逆も可能です。デザイン全体をどちらにでも変換することができます。
 オートデジタイズ	オートデジタイズツールは、マニュアルでデジタイズすることなく、グラフィック形状を自動的に刺繍にすることができます。
 スマートデザイン	スマートデザイン機能は、ビットマップイメージを自動的に刺繍に変換します。







機能	概要
 フォトフラッシュ	フォトフラッシュ機能は、写真やグレースケールのビットマップイメージから刺繍デザインを作成します。ラインプリンターの出力のような効果を出します。
 コーラルフォトステッチ	コーラルフォトステッチ機能は、写真やグレースケールのビットマップイメージから刺繍デザインを作成します。この機能を使用すると、コーラル（珊瑚）のような開いたステッチを作成することができます。
 カラーフォトステッチ	カラーフォトステッチ機能は、写真やその他のイメージから刺繍を作成します。複数の糸色で入り組んだステッチを生成します。

この章では、グラフィックイメージを刺繍オブジェクトに変換させてデザインを完成する方法と、グレースケールイメージや写真から刺繍を作成する方法について説明しています。

デザインを変換する

EmbroideryStudio では、様々な方法でベクターグラフィックを直接刺繍に変換することができます。同様に、刺繍デザインやオブジェクトをベクターグラフィックに変換することもできます。タイプの異なる刺繍オブジェクト間を素早く変換することもできます。

CorelDRAW グラフィックスでオブジェクトを変換する

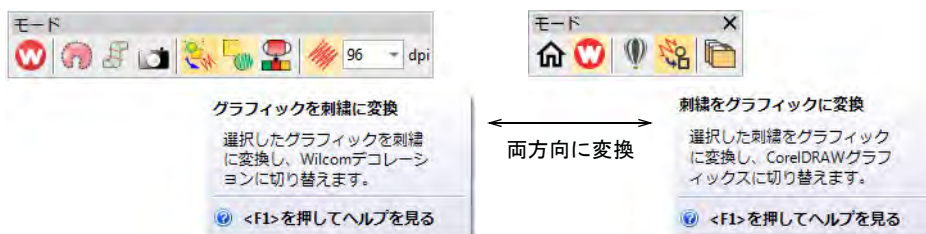
	モード > ターニング埋め縫い [サテン] に変換を使用し、幅の狭いベクターオブジェクトをターンするステッチに変換します。
	モード > 刺繍パレットの色に合わせるを使用し、変換したベクターオブジェクトの糸色のマッチングをオン / オフにします。
	モード > フォトフラッシュ用にタグ付けを使用し、CorelDRAW グラフィックスから写真をフォトフラッシュ刺繍に変換します。
	モード > 刺繍をグラフィックに変換を使用し、選択した刺繍をグラフィックに変換し、CorelDRAW グラフィックスに切り替えます。
	モード > グラフィックを刺繍に変換を使用し、選択した刺繍をグラフィックに変換し、Wilcom ワークスペースに切り替えます。
	モード > グラフィックオブジェクトを残すを使用し、変換時に基のイメージを残します。

EmbroideryStudio の製品レベルの中には、CorelDRAW(R) Graphics Suite が標準装備されているものもあり、CorelDRAW グラフィックスを介して、ベクターオブジェクトを直接刺繍オブジェクトに変換することができます。また刺繍オブジェ

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。変換はオブジェクト一つ一つでも、デザイン全体にでも適用できます。ビットマップを使用することもできます。

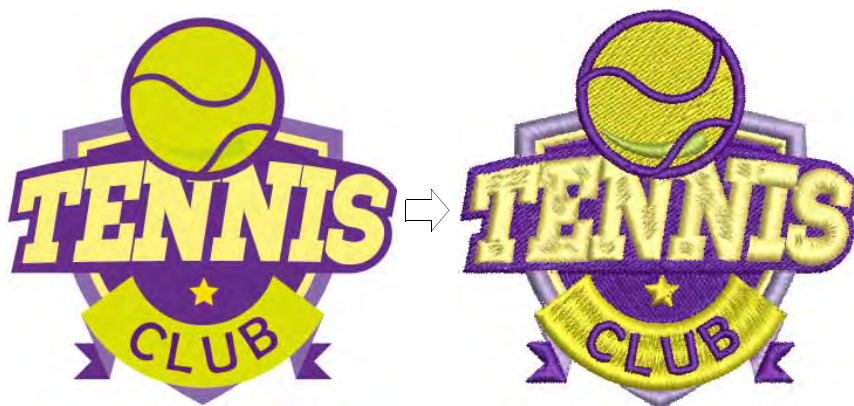
グラフィックと刺繍オブジェクトの内部変換

- 作業しているモード（CorelDRAW グラフィックスまたは Wilcom ワークスペース）により、ベクターまたは刺繍デザインを開きます。



変換機能は、モードツールバーにあります。動作はモードにより異なります。

- CorelDRAW グラフィックスでは、選択したベクターオブジェクトは刺繍に変換され、Wilcom ワークスペースで表示されます。



- Wilcom ワークスペースでは、選択した刺繍オブジェクト CorelDRAW グラフィックスで表示されます。
- 基のベクターオブジェクトのコピーを残したい場合は、CorelDRAW グラフィックスのグラフィックオブジェクトを残すをクリックします。
- 刺繍パレットの色に合わせるツールで、糸色のマッチングをオン / オフにします。
 - オンの場合、変換したベクターオブジェクトには、現在のカラーパレットにある色の一番近い色が割り当てられます。
 - オフの場合、ベクターの色をベースにした新しい糸色がパレットに追加されます。

- 任意でターニング埋め縫い [サテン] に変換をアクティブにすることもできます。これによりオブジェクトは、ブランチングされます。



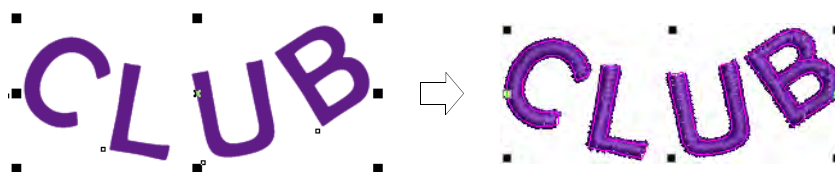
ターニング埋め縫い [サテン] なし



ターニング埋め縫い [サテン] あり



参考 ベクターはレタリングに変換できるのと同様に、**アップリケ**にも変換することができます。CorelDRAW グラフィックスでレタリングを作成するも併せてご覧ください。



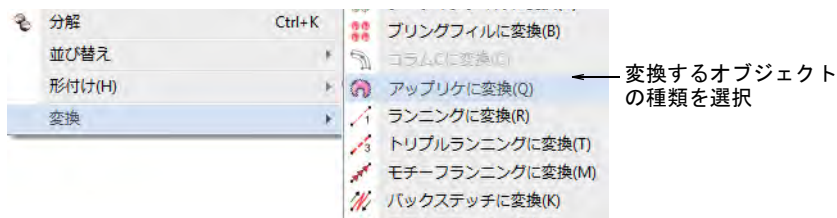
レタリングに変換したベクター

関連項目

- デザインファイルを扱う
- CorelDRAW グラフィックスでレタリングを作成する
- ベクターグラフィックをアップリケに変換する

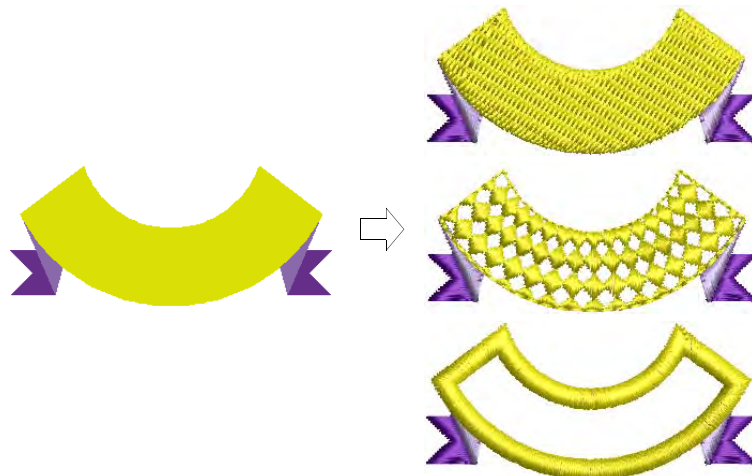
Wilcom ワークスペースでオブジェクトを変換する

選択オブジェクトを右クリックし、ポップアップメニューの**変換 >...** を選択することで、**ベクターオブジェクト**を刺繍オブジェクトに変換することができます。



生成されるオブジェクトは、現在のステッチタイプ、色、選択したデジタル化方法の**オブジェクトプロパティ**が使用されます。ベクターオブジェクトは**アップリ**

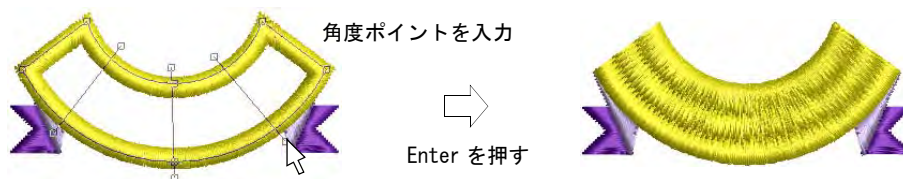
ケに変更することもできます。またベクターオブジェクトにステッチ角度を直接追加することで、ターンするステッチを含むオブジェクトを作成できます。



オブジェクトは**コラム A/B** から**複合理め縫い**や**複合ターニング**に簡単に変換することができます。これは編集に便利で、例えばカーブ効果は複合理め縫いオブジェクトにのみ使用できますが、初めに複合理め縫いに変換することにより、**コラム A/B** 形状にもカーブ効果を追加することができます。またデザインの**サイズを変更**する場合、**コラム A/B** 形状はターニング埋め縫い [サテン] には大きすぎてしまう場合があります。複合理め縫いや複合ターニングに変換することにより、タタミやターンするタタミ、またその他の埋め縫いステッチタイプを適用することができます。



同じ方法で**アップリケ**やベクターオブジェクトを、複合理め縫いオブジェクトに変換できます。また複合理め縫いは、複合ターニングに変換することもできます。複合ターニングに変換する場合、2つ以上のステッチ角度ラインを入力し、**Enter** を押すよう指示があります。



メモ 現在のステッチタイプが、対象のオブジェクトに適用できない場合、適用可能なステッチタイプが代わりに使用されます (例: ラインステッチの代わりに)

サテンが使用される)。下縫いのタイプが適用できない場合も同様です (例: 中心ラインランニングの代わりにジグザグが使用される)。

関連項目

- ◀ ステッチ角度を調整する
- ◀ アプリケーションオブジェクトに変換する

イメージをオートデジタル化する



オートデジタル化>スマートデザインを使用し、インポートしたイメージから直接刺繍デザインを作成します。



オートデジタル化>インスタントスマートデザインを使用し、インポートしたイメージから素早く自動的に刺繍を作成します。



オートデジタル化>グラフィックオブジェクトを残すを使用し、変換時に基のイメージを残します。



オートデジタル化>ビットマップをトリミングを使用し、オートデジタル化に使用するビットマップイメージを切り取ります。

基本的にスマートデザインツールで刺繍デザインを作成する方法は、グラフィック (ビットマップまたはベクター) を選択し、刺繍に変換するだけです。オートデジタル化の技術を強化したスマートデザインは、イメージの形状を認識し、それらに最も適したオブジェクトタイプとステッチタイプを選択します。また最近のポイントをベースに、自動的にステッチ順序も決定します。イメージは効率的に「一括処理」され、デザインを構成する刺繍オブジェクトを作成します。

イメージの下処理が行われていない場合でも、インスタントスマートデザインが自動的にイメージを処理し、初期設定値を用いて変換します。これはステッチ数を見積もる場合に大変便利です。変換を自分でコントロールしたい場合は、スマートデザインを使用します。これは刺繍をデジタル化する際のスタート地点としても用いられます。作成したら、デジタル化ツールや編集ツールを使用して、デザインを仕上げましょう。下縫いを適用することをお忘れなく。オブジェクトの変形や並び替えが必要な場合もあるので、チェックしましょう。

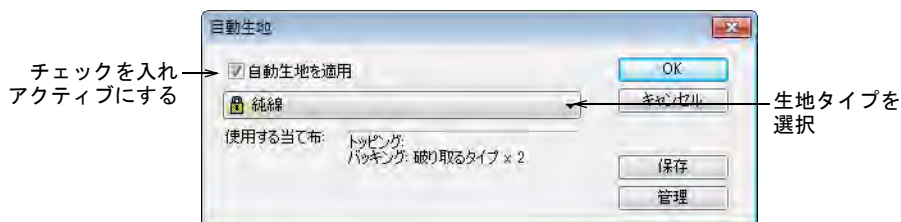
イメージをオートデジタルするには

- ◀ イメージをインポートします。イメージはビットマップまたはベクターのどちらを使用するかに関わらず、下処理を行う必要があります。
 - ◀ ビットマップイメージをスキャン、または挿入します。ビットマップイメージをベースにして刺繍を作成する場合は、変換前にイメージの下処理が必要です。
 - ◀ ベクターグラフィックを作成、または挿入します。ベクターグラフィックを使用する場合、それらを「合成」することで変換時にオブジェクトのオーバーラップ部分が削除されます。

- ◀ 必要に応じて、イメージ準備ツールで予め処理を行います。変換する準備が整っているように見えるイメージでも、変換前にはまず下処理をする必要があります。必要に応じて、指示が表示されます。
- ◀ 希望の仕上がりサイズに、イメージのサイズ変更を行います。



- ◀ 必要に応じてデザイン > 自動生地を選択し、希望の生地設定を適用します。



- ◀ 必要に応じて、ビットマップをトリミングツールでイメージをトリミングします。
- ◀ スマートデザインの方法を選択します。
 - ◀ イメージのサンプル刺繍を素早く作成したい場合は、インスタントスマートデザインを選択します。サンプルデザインで十分な結果を得ることができます。
 - ◀ 変換をコントロールしたい場合は、イメージを選択し、スマートデザインをクリックします。イメージに下処理が必要な場合は、ビットマップカラーを準備ダイアログが開きます。詳細は[オートデジタル用にイメージを準備する](#)をご覧ください。

スマートデザインを使用している場合は、ダイアログが開きます。イメージの色は自動的に並べられ、背景は削除されます。



- 色の配分パネルで、使用しない色を省きます。選択表示ボタンで、選択した色のみを表示します。



白の背景色を省いた場合



黒以外の全色を省いた場合

- 色を処理する方法を選択します。初期設定ではビットマップの色は現在のカラーウェイに追加されますが、特定の刺繍糸チャートを選択し色を割り当てたり、現在のパレットの色に割り当てることもできます。



- 必要に応じて、認識された形状すべてにアウトラインを追加することができます。アウトラインを追加にチェックを入れ、ドロップリストからパレットの色を選択します。すべてのカラーブロックの周りに、一続きのブランチングされたランニングステッチが作成されます。



- OK をクリックして、イメージを処理します。



メモ 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。

関連項目

- ◀ [ビットマップイメージを切り取る](#)
- ◀ [オートデジタイズ用にイメージを準備する](#)
- ◀ [デザインを編集する](#)
- ◀ [小さなステッチを除去する](#)

形状をオートデジタイズする



オートデジタイズ>色の割り当て方法を使用し、色の割り当て方法を選択します。



オートデジタイズ>ターニング埋め縫い [サテン] オブジェクトを使用し、幅の狭いコラム形状をターンステッチで埋め縫います。



オートデジタイズ>中抜きのあるタタミ埋め縫いオブジェクトを使用し、大きな範囲をタタミステッチで埋めます。中抜きは維持されます。



オートデジタイズ>タタミ埋め縫いオブジェクトを使用し、大きな範囲をタタミ縫いで埋めます。中抜きは無視されます。



オートデジタイズ>センターラインランニングオブジェクトを使用し、幅の狭い形状にランニングステッチでセンターラインを作成します。



オートデジタイズ>アウトラインランニングオブジェクトを使用し、ランニングステッチのアウトラインを作成します。

オートデジタイズツールは、[ビットマップ](#)や[ベクターイメージ](#)の形状をマニュアルのデジタイズ方法を使用せずに、自動的にデジタイズすることができます。これらのツールはスキャンしたイメージを、特殊な効果を必要としないシンプルな刺繍デザインに変換したい場合に便利です。[ベクターグラフィック](#)を使用する場合、イメージに塗り色があることが条件になります。オートデジタイズは、タタミ埋め縫いやターニング埋め縫い [サテン] のオブジェクトを作成するのに使用できます。アウトラインや詳細を、ランニングステッチでデジタイズするのに使用することもできます。この場合、[現在のプロパティ](#)が適用されます。

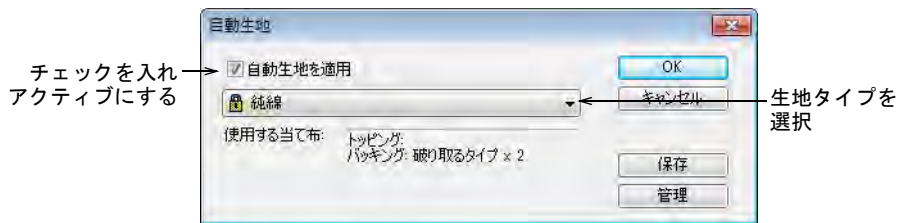
形状をオートデジタイズするには

- ◀ イメージをスキャン、または挿入します。イメージは[ビットマップ](#)または[ベクター](#)のどちらを使用するかに関わらず、下処理を行う必要があります。
 - ◀ [ビットマップイメージ](#)をスキャン、または挿入します。ビットマップイメージをベースにして刺繍を作成する場合は、変換前にイメージの下処理が必要です。
 - ◀ [ベクターグラフィック](#)を作成、または挿入します。ベクターグラフィックを使用する場合、それらを「合成」することで変換時にオブジェクトのオーバーラップ部分が削除されます。

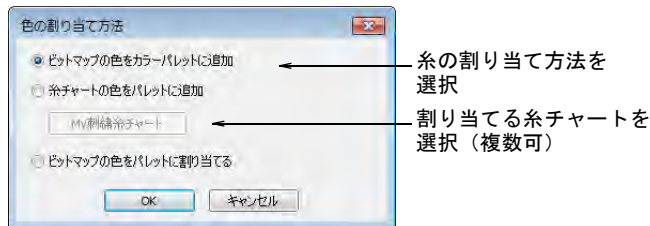
- ◀ 希望の仕上がりサイズに、イメージのサイズ変更を行います。



- ◀ 必要に応じてデザイン>自動生地を選択し、希望の生地設定を適用します。



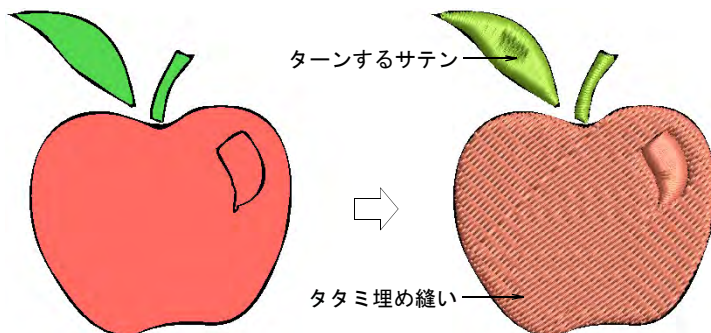
- ◀ 色の割り当て方法をクリックし、色の割り当て方法を決定します。イメージの色をパレットに追加する、選択した糸チャートの近似色を追加する、イメージの色を現在のパレットに割り当てる（初期設定）の中から選択します。



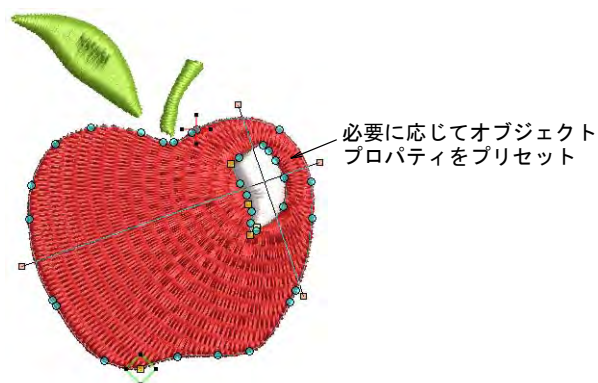
- ◀ オートデジタイズ方法（埋め縫い）を選択します。

- ◀ 中抜きのあるタタミ埋め縫いオブジェクトは、中抜きを維持しながら大きな範囲を埋めるのに使用します。
- ◀ 中抜きが必要ない場合は、タタミ埋め縫いオブジェクトを使用します。
- ◀ ターニング埋め縫い [サテン] オブジェクトは、サテンステッチで幅の狭いターンする形状をデジタイズするのに使用します。

- ◀ デジタイズしたい形状をクリックします。現在の設定によりステッチが生成されます。

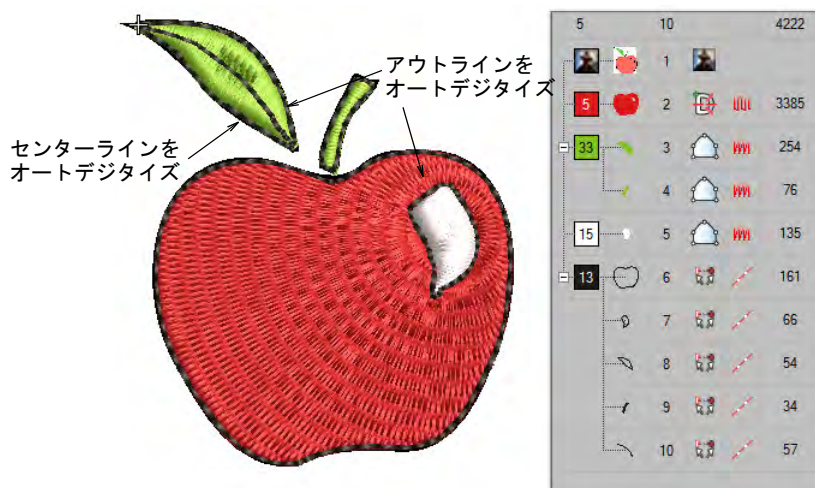


- ◀ 必要に応じて色、ステッチ角度、開始 / 終了点などのプロパティを編集します。



- ◀ オートデジタイズ（アウトライン）方法を選択します。
 - ◀ センターラインランニングオブジェクトは、幅の狭い形状にランニングステッチでセンターラインを作成するのに使用します。
 - ◀ アウトラインランニングオブジェクトは、ランニングステッチのアウトラインを作成するのに使用します。

- ◀ デジタイズしたい形状をクリックします。現在のステッチの設定により、ステッチが生成されます。



- ◀ 必要に応じて、色、ステッチ角度、開始 / 終了点などのプロパティを編集します。ランニングのアウトラインを、サテンのボーダーに変換することもできます。
- ◀ カラーオブジェクトリストやステッチ順序ツールバーを使用して、オートデジタイズしたオブジェクトのステッチ順序を最適化します。
- ◀ 最近のポイントやオブジェクト変形ツールで、つなぎ糸を最小限に抑えます。

関連項目

- ◀ [グラフィックをインポートする](#)
- ◀ [ベクターグラフィックを挿入する](#)
- ◀ [刺繍オブジェクトを並び替える](#)
- ◀ [デザインを変換する](#)
- ◀ [ベクターと刺繍オブジェクトを合成する](#)
- ◀ [刺繍オブジェクトを変形する](#)
- ◀ [つなぎ糸を最小限にする](#)

写真をオートデジタイズする

EmbroideryStudio では、写真をオートデジタイズすることができます。写真はカラーでも白黒でも使用することができます。

- ◀ フォトフラッシュ機能は、写真やグレースケールのビットマップイメージから刺繍デザインを作成します。ラインプリンターの出力のような効果を出します。

- ◀ コーラルフォトステッチ機能は、写真やグレースケールのビットマップイメージから刺繍デザインを作成します。この機能を使用すると、コーラル（珊瑚）のような開いたステッチを作成することができます。
- ◀ カラーフォトステッチ機能は、写真やその他のイメージから刺繍を作成します。複数の糸色で入り組んだステッチを生成します。



参考 結果は、もとにするイメージの解像度、色深度、品質が大きく影響します。最善の結果を得るには、被写体がはっきりとした、強いコントラストのある鮮明なイメージを使用します。さらにある程度の準備が必要です。これには CorelDRAW グラフィックスなどの第三者グラフィックアプリケーションを使用した準備が含まれる場合があります。ツールは Wilcom ワークスペースでも使用できます。 [イメージの準備ツール](#)も併せてご覧ください。

フォトフラッシュでオートデジタイズする



オートデジタイズ>フォトフラッシュを使用し、写真から直接刺繍デザインを作成します。



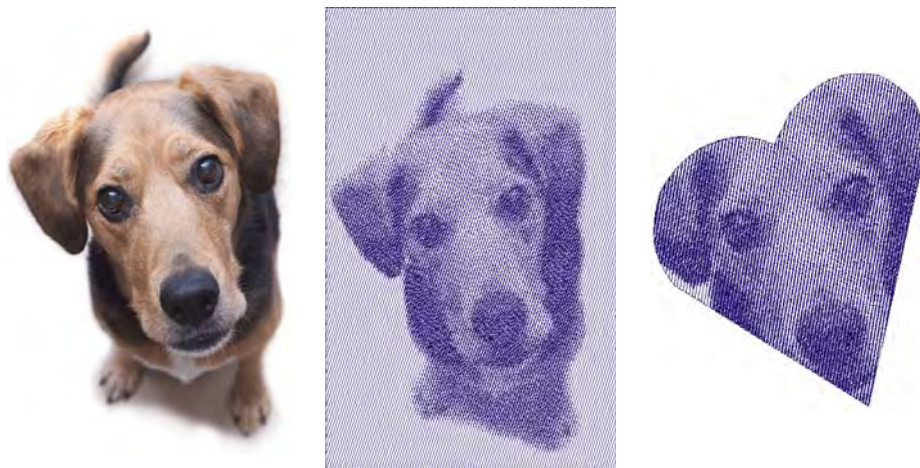
モード>フォトフラッシュ用にタグ付けを使用し、CorelDRAW グラフィックスから写真をフォトフラッシュ刺繍に変換します。



オートデジタイズ>ビットマップをトリミングを使用し、オートデジタイズに使用するビットマップイメージを切り取ります。

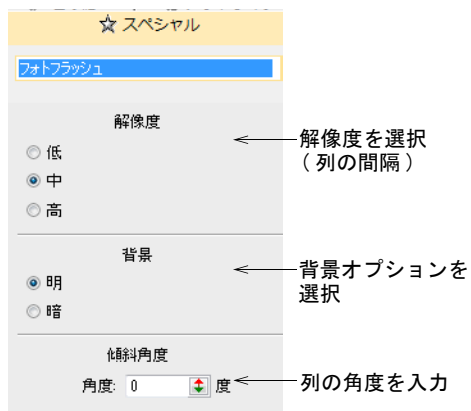
フォトフラッシュを使用して、写真やカラーまたは白黒イメージ（グレースケール）を刺繍にすることができます。カラーイメージは自動的にグレースケールに

変換されます。フォトフラッシュデザインは、糸密度が可変するステッチの列の連続で構成されています。ラインプリンターの出力のような効果を出します。

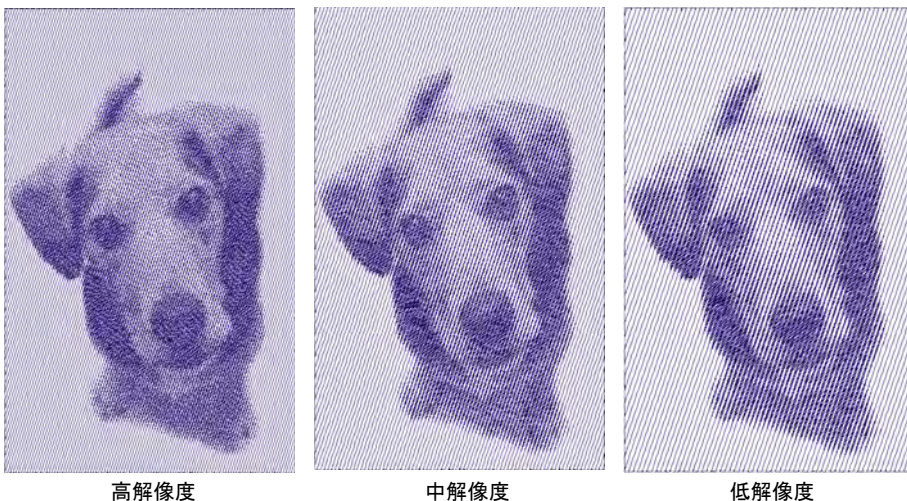


フォトフラッシュで刺繍を作成するには

- 1 デザインにビットマップイメージを挿入し、それを希望のサイズに拡大 / 縮小します。
- 2 必要に応じて、ビットマップをトリミングツールでイメージをトリミングします。
- 3 ビットマップが選択された状態でフォトフラッシュアイコンをクリックし、オブジェクトプロパティにアクセスします。



- 4 解像度パネルで、出来上がりデザインの解像度オプション（低、中または高）を選択します。

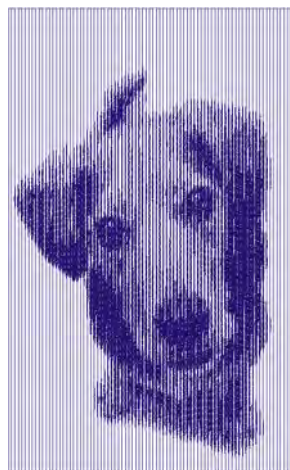


メモ 解像度が低いほど、サテンのステッチ列の間隔が大きくなります。

- 5 必要に応じて、傾斜角度パネルに新しいステッチ角度を入力します。



列の角度：0度



列の角度：90度

- 6 背景パネルで、背景オプションを選択します。

オプション	機能
明	最大の列間隔をイメージの最も明るい部分に適用
暗	最大の列間隔をイメージの最も暗い部分に適用



参考 通常は刺繍に使用する生地の色が暗いか明るいかによって、このオプションを選択します。暗いオプションでは、写真のネガのようなイメージを作成できます。

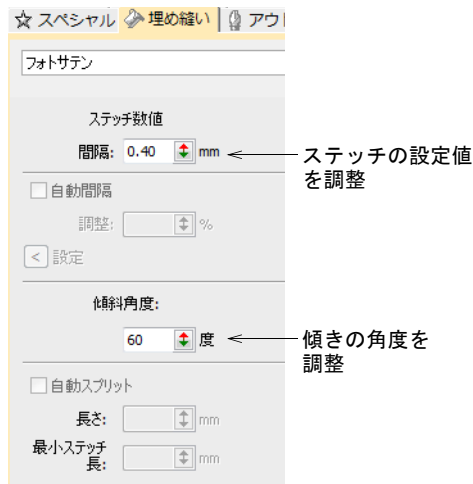


明るい背景

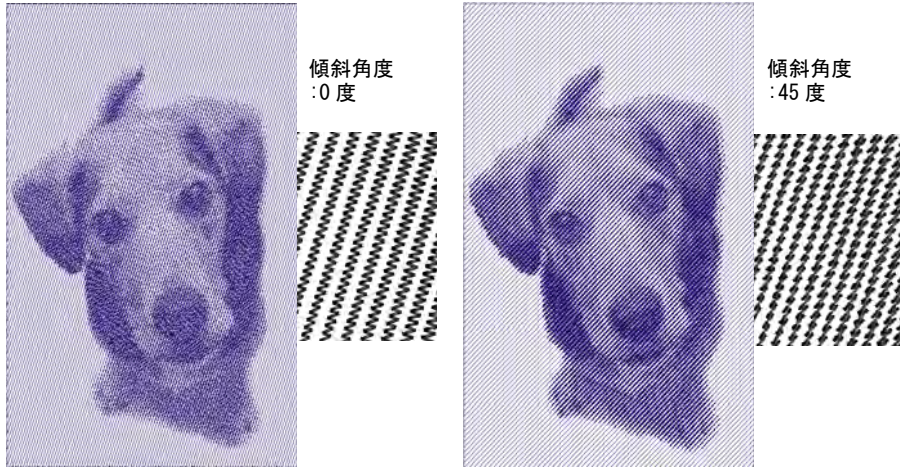


暗い背景

- 7 埋め縫いタブを選択し、必要に応じてステッチの密度と傾斜角度を調整します。



傾斜角度で、ステッチの角度を指定します。



参考 ステッチをよりリアルに表示したい場合は、TrueViewを使用します。

8 使用する自動間隔と自動スプリット設定の微調整を行います。

- ◀ 自動間隔オプションは、コラム幅に応じてステッチ間隔を自動的に調整します。幅が可変のコラム形状では、自動間隔はコラム幅の変化に伴い、自動的にステッチ間隔を調整します。
- ◀ 自動スプリットは、長いサテンステッチを短く分割します。また形状の真中にラインができてしまわないように、針落ちを不規則なパターンに振り分けます。

9 Enter または適用をクリックします。

ビットマップの「切り取り」部分を定義している場合、その範囲のステッチが生成されます。それ以外は、ビットマップ全体にステッチが生成されます。



メモ CorelDRAW グラフィックスでは、モードツールバーにフォトフラッシュアイコンがあり、写真をフォトフラッシュ刺繍に変換することができます。

関連項目

- ◀ [グラフィックをインポートする](#)
- ◀ [ビットマップイメージを切り取る](#)
- ◀ [イメージの準備ツール](#)
- ◀ [一定間隔のサテン](#)
- ◀ [サテンステッチを適用する](#)
- ◀ [サテンステッチを分割する](#)

コーラルフォトステッチでオートデジタイズする



オートデジタイズ>コーラルフォトステッチを使用し、写真をコーラル（珊瑚）のようなステッチで一続きの刺繍に変換します。



オートデジタイズ>ビットマップをトリミングを使用し、オートデジタイズに使用するビットマップイメージを切り取ります。

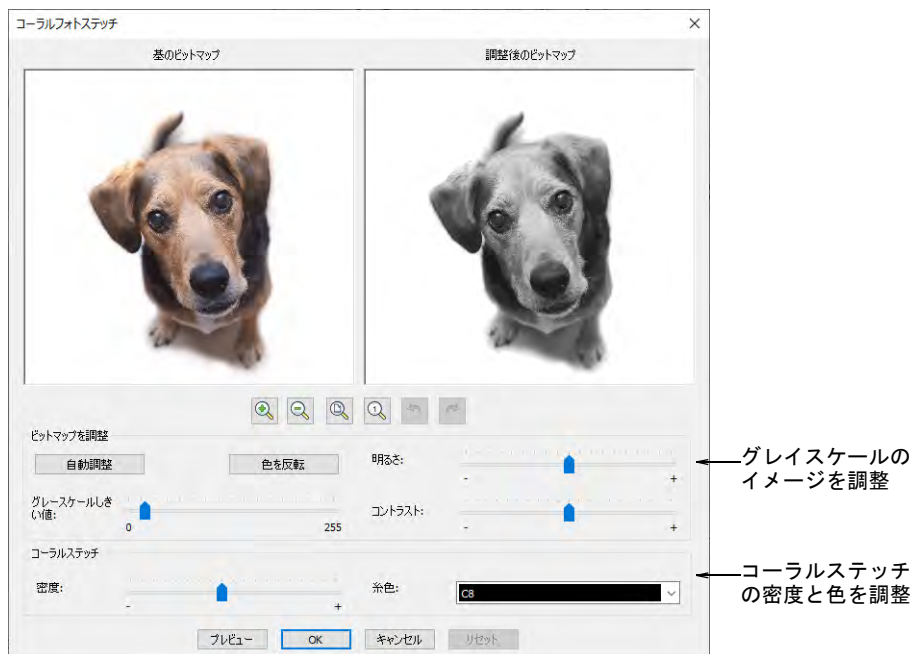
コーラルフォトステッチは、写真を刺繍デザインに変換するフォトフラッシュのオートデジタイズ方法を拡張した機能です。コーラル（珊瑚）のような開いたステッチで、大きな範囲を自動的に埋めます。必要に応じて、ステッチの解像度を調整します。



コーラルフォトステッチで刺繍を作成するには

- 1 デザインにビットマップイメージを挿入し、それを希望のサイズに拡大 / 縮小します。
- 2 必要に応じて、ビットマップをトリミングツールでイメージをトリミングします。

- 3 イメージが選択されている状態で、**コーラルフォトステッチ**をクリックします。

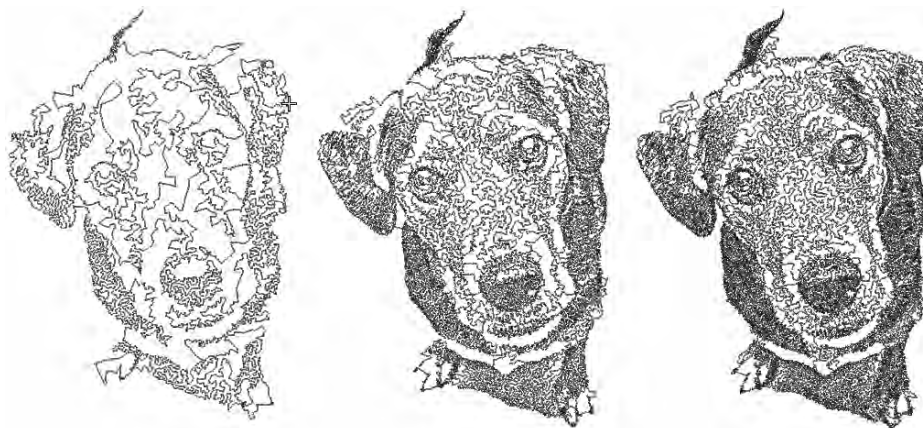


- 4 必要に応じて、グレースケールのイメージ設定を調整します。
- ◀ **自動調整**をクリックし、オートデジタイズ用にイメージ設定を最適化します。
 - ◀ **明るさとコントラスト**設定を使用し、ステッチされた部分と未縫いの部分を更に区別します。
 - ◀ **グレースケールしきい値**設定を使用し、イメージのグレートーンの数をもっとフィルターにかけます。
 - ◀ **色を反転**をクリックし、写真のネガのようなイメージを作成します。
 - ◀ **リセット**をクリックし、調整したビットマップを初期設定のグレースケールイメージに戻します。

- 5 ズームボタンでプレビューの詳細を確認します。任意で **Ctrl** キーを押しながらマウスホイールを使用し、ズームインまたはズームアウトします。



- 6 必要に応じて、コーラルステッチ設定を調整します。
- ◀ 密度を調整し、ステイプルステッチのループ間隔のように密なステッチまたは開いたステッチを作成します。密度が高いと糸切れの原因になることがあります。
 - ◀ 適用したい糸色を選択します。
- 7 プレビューを使用し、ダイアログを閉じることなく、一時的にステッチを生成します。



使用時のヒント

- ◀ 被写体をはっきりとした、強いコントラストのある鮮明なイメージを使用します。

- ◀ より密なステッチを行うには、異なる出力と異なる色を組み合わせせてみてください。



- ◀ ポスタライズ効果は低いしきい値で良い結果を出すことができます。CorelPHOTO-PAINT では、これは**イメージ>変形>ポスタライズ**で使用できます。
- ◀ シュトゥッキ、ジャービス、クロスハッチ効果などのフィルターを適用してみましょう。
 - ◀ CorelPHOTO-PAINT では、シュトゥッキとジャービスは**イメージ>モノクロに変換 (1-bit)**で使用できます。必要に応じて強度を調整します。
 - ◀ クロスハッチ法は**効果>アートストローク>ペンとインク**で使用できます。
- ◀ ハーフトーンフィルターを適用することにより、ユニークな効果を出すことができます。以下のサンプルでは、イメージは別々の CMYK チャンネルに分割され、それぞれ**コーラルフォトステッチ**が適用されています。CorelPHOTO-PAINT で、**イメージ>CMYK カラーに変換**と**イメージ>チャンネルの分割>CMYK**を選択します。



関連項目

- ◀ [グラフィックをインポートする](#)

◀ ビットマップイメージを切り取る

◀ イメージの準備ツール

カラーフォトステッチでオートデジタイズする



標準>グラフィックをインポートを使用し、現在のデザインにイメージをインポートしてマニュアルでデジタイズする際の下絵にしたり、またはオートデジタイズに使用します。



表示>ビットマップ表示を使用し、ビットマップイメージのオン/オフを切り替えます。右クリックで設定します。



オートデジタイズ>ビットマップをトリミングを使用し、オートデジタイズで使用するビットマップイメージを切り取ります。



オートデジタイズ>ビットマップを調整を使用し、オートデジタイズ用にイメージの明るさやコントラストを調整します。



オートデジタイズ>カラーフォトステッチを使用し、写真やその他のビットマップイメージを自動的にマルチカラー刺繍に変換します。

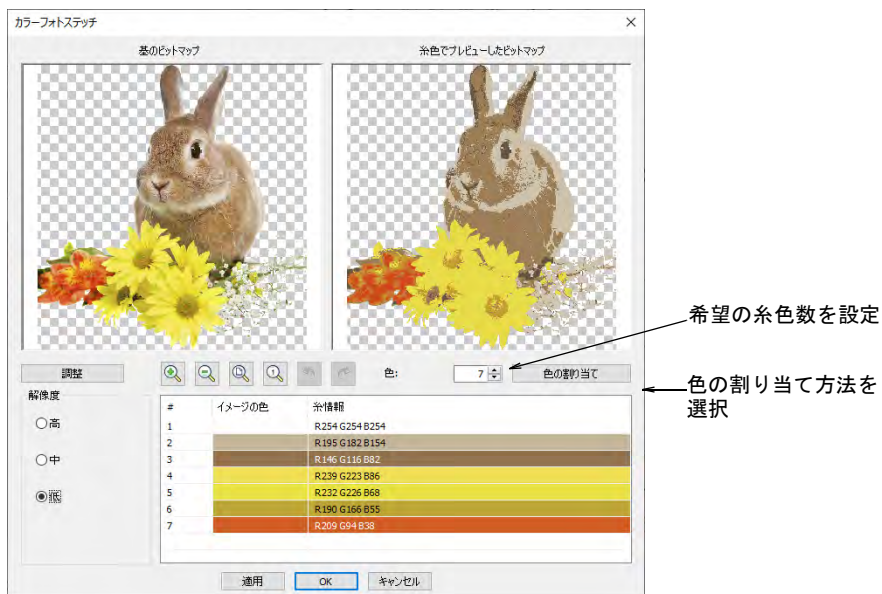
カラーフォトステッチで写真などのイメージから刺繍を作成します。フォトフラッシュはデザインを単色のサテンステッチの列で構成しますが、カラーフォトステッチは複数の糸色で入り組んだステッチを生成します。マルチカラーのスティプルランのような効果を作成します。

イメージを処理するには

- 1 デザインにビットマップイメージを挿入し、それを希望のサイズに拡大 / 縮小します。



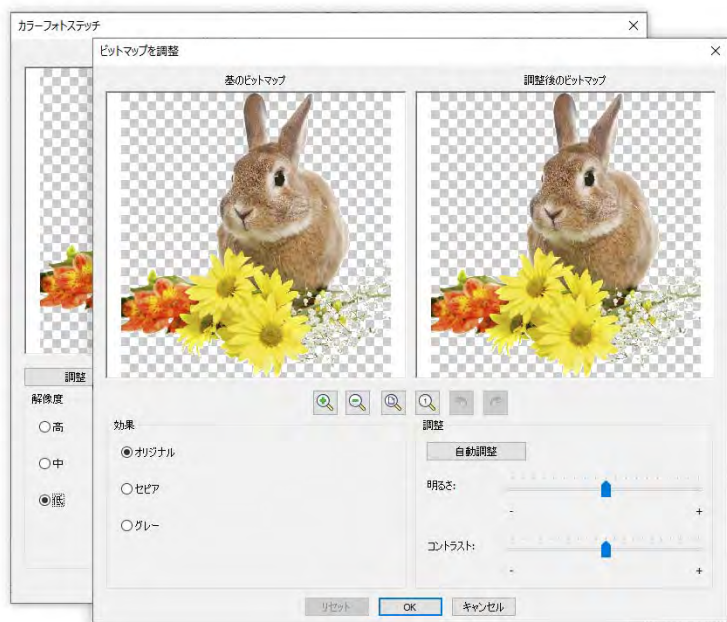
- 必要に応じて、ビットマップをトリミングツールでイメージをトリミングします。
- イメージが選択されている状態で、カラーフォトステッチをクリックします。



メモ 24ビットと32ビットイメージの透明の背景がサポートされています。

- 糸色の数を設定します。よい結果を出せる糸色の数にはある限度があり、色数が多ければ多いほど、より鮮明なデザインが作成できるわけではありません。一般的に7から10色に設定するとよい結果が出せます。
- ズームボタンでプレビューの詳細を確認します。マウスのホイールでズームイン/アウトをすることもできます。

- 6 必要に応じて、ステッチの解像度を高、中、低に調整します。高い解像度はより精密ですが、ステッチ数が多くなってしまいます。



- 7 更にオプションを見るには、ビットマップを調整をクリックします。
- ◀ 自動調整をクリックし、オートデジタル用にイメージ設定を最適化します。
 - ◀ 明るさとコントラスト設定を使用し、ステッチの明るい部分と暗い部分を更に区別します。
 - ◀ リセットをクリックし、調整した設定を初期のイメージ設定に戻します。
- 8 イメージのバリエーションを選択します。

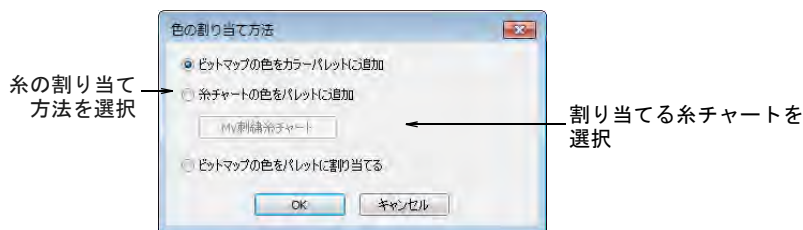
オプション 機能

セピア セピアは写真用語では、茶褐色の昔風の写真を意味します。かつて写真を現像する際に、イカ墨（セピア）から作られた顔料を用いたことに由来します。

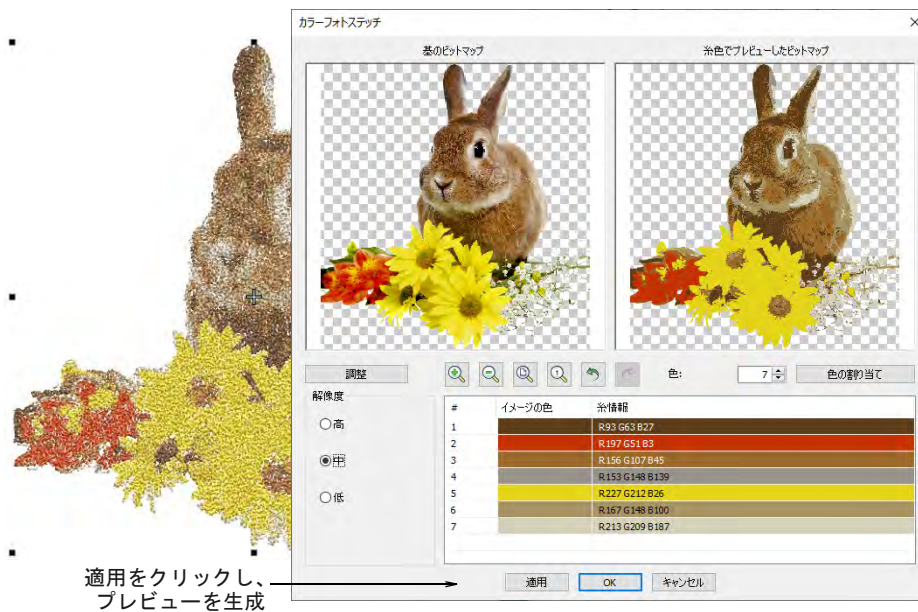
グレー グレースケールは、グレーの色調（黒から白）だけで構成されたものです。

- 9 色の割り当てを使用して、イメージの色をカラーパレットに割り当て、一つ一つ色系を割り当てます。これにより、実際のデザインの色に近い形で表示することができます。色は現在のカラーパレットまたは糸チャートに、自動

的に割り当てることもできます。割り当てる糸チャートを選択します（複数可）。



10 適用を使用し、ダイアログを閉じることなく、一時的にステッチを生成します。希望の結果になるまで設定を調整し、OK をクリックして確定します。

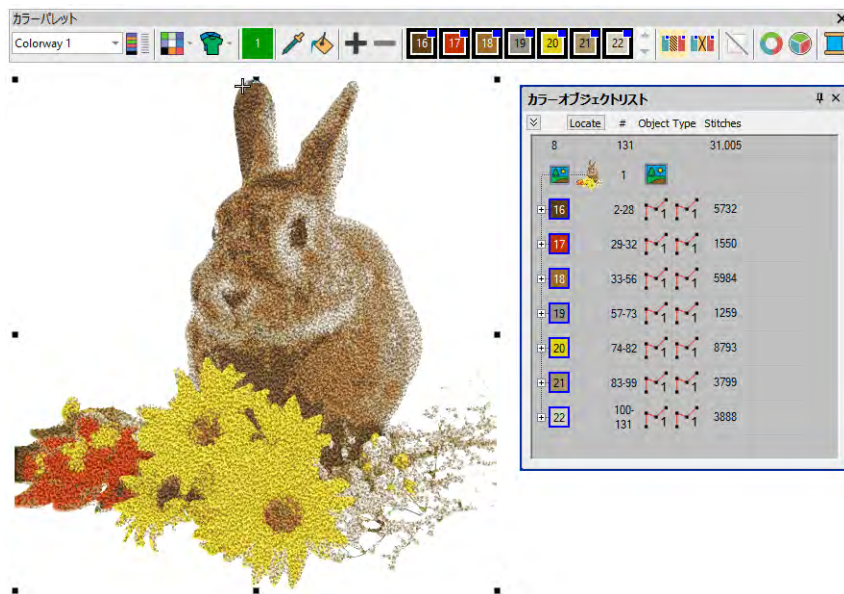


生成したデザインを編集するには

◀ TrueView をオン / オフにし、結果をチェックします。つなぎ糸をオン / オフにします。より見やすくするには、TrueView の表示オプションで糸の太さを細糸にします。

満足な結果を得ることができなかった場合は、元に戻すをクリックして、再実行します。別の設定を試してみましょう。それでも結果に満足いかない場合は、イメージを PHOTO-PAINT 等で編集する必要があるでしょう。

- ◀ 生成されたデザインを編集し、必要に応じてカラーオブジェクトリストで糸色を手動で統合します。



- ◀ カラーパレットにRGB色を追加している場合、カラーオブジェクトリストと刺繍糸ドッカーが並んで開くので、刺繍糸チャートを選択ダイアログでお持ちの糸チャートを選択します。
次に各カラーブロックを選択し、刺繍糸ドッカーで近似色をチェックし選択します。場合によっては、近似色がベストでないこともあります。正しい糸を選ぶことが、よい結果を得ることに繋がります。

関連項目

- ◀ [グラフィックをインポートする](#)
- ◀ [ビットマップイメージを切り取る](#)
- ◀ [オートデジタイズ用に写真を準備する](#)

パート 9

アセットを管理する

EmbroideryStudio では様々な種類の「アセット（資源・素材）」と呼ばれるファイルを作成することができます。これらの中で最も重要なものは刺繍デザインですが、デザインテンプレート、カスタムモチーフ、カスタム書体など、その他のアセットを作成することもできます。これらのアセットは、新しいバージョンの EmbroideryStudio をインストールしたり、ソフトウェアのアップデートをしても維持されます。

デザインを管理する

デザインライブラリはデザインを管理するツールです。お使いの PC や会社のネットワークに保存されているデザインやイメージファイルを参照するのに使用します。デザインライブラリ機能は Windows エクスプローラー間で切り替える必要なしに、毎日の作業を素早く効率的にします。EmbroideryStudio で使用するフォーマットは、すべて認識されます。お使いのネットワーク上にあるすべての刺繍デザインを簡単に検索、分類、参照することができます。詳細は[デザインを管理する](#)をご覧ください。

ファイルを管理する

作成したカスタムアセットの保存先やファイル名は、PC がクラッシュした時、アセットを共有する時、アセットのコンテンツを手動で新しいロケーションにコピーする必要がある時に備えて、覚えておくの良いでしょう。詳細は[ファイルを管理する](#)をご覧ください。

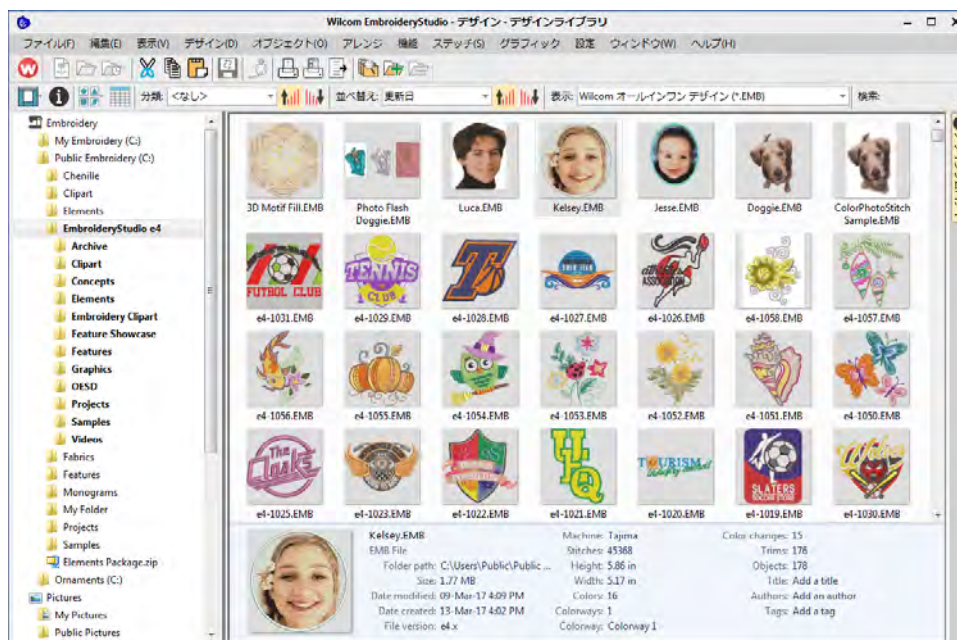
カスタム書体

EmbroideryStudio では、カスタム設定の刺繍書体を作成することができます。変換した TrueType フォントから、刺繍書体全体を作成することができます。文字は[下絵](#)イメージからデジタル化したり、[ベクターオブジェクト](#)を変換したり、入力方法の何れかを使用してフリーハンドでデジタル化することができます。カリグラフィーの本などの[イメージ](#)をベースにすることもできます。詳細は[カスタム書体](#)をご覧ください。

第 34 章

デザインを管理する

デザインライブラリはデザインを管理するツールです。お使いのローカルネットワークに保存されたデザインや、イメージファイルを参照するのに使用します。デザインライブラリ機能は Windows エクスプローラーから / に切り替える必要なしに、毎日の作業を素早く、効率的にします。EmbroideryStudio で使用するフォーマットは、すべて認識されます。お使いのネットワークにあるすべての刺繍デザインを簡単に検索、分類、参照することもできます。



Windows エクスプローラー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。デザインライブラリは「バーチャルライブラリ」で、お使いのコンピューターにあるどのデザインでもロケートでき、ナビゲーション枠に表示することができます。ハードディスク、記憶メディア、ローカルネットワークにある刺繍デザインを含むフォルダーはナビゲーション枠に追加することができます。

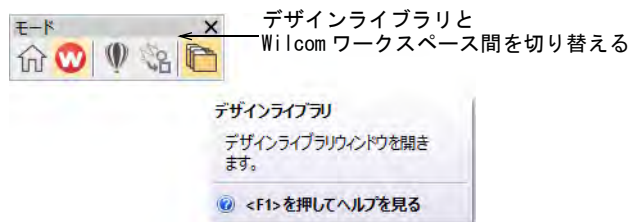
デザインライブラリは：

- ◀ お使いのハードドライブ、ネットワークドライブ、USB または ZIP ドライブなどの記憶メディアにあるイメージファイルやデザインを検索できます。

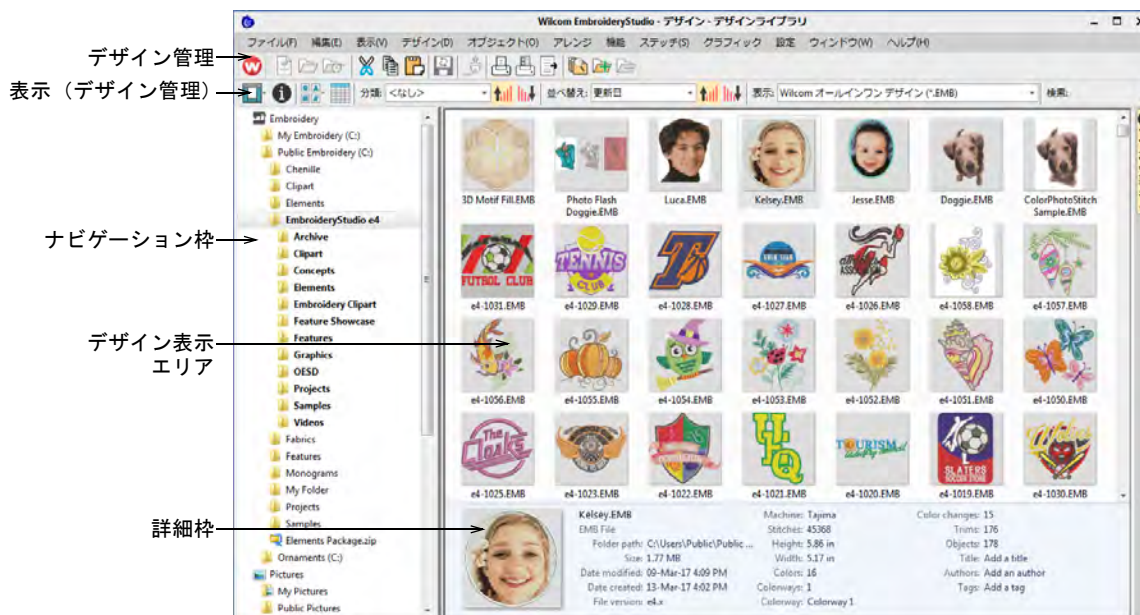
- ◀ デザインのタイトル、テーマ、製作者、タグなどの概要情報等、様々な方法で検索します。注文情報は、デザインファイルに関連付けることができます。
- ◀ デザイン情報は、プレビュー枠または**デザイン情報**ドッカーで見ることができます。
- ◀ 管理しやすいようカテゴリ別に分類できます。「バーチャルライブラリ」にデザインフォルダを追加したり、削除します。
- ◀ 見積もり、注文、承認作業を記録し、管理します。
- ◀ 選択したデザインファイルを DST、EXP、SEW などの工業用刺繍フォーマットに一括変換できます。
- ◀ 選択したデザインを印刷したり、刺繍機やマシンがアクセスできるフォルダに送信します。
- ◀ **デザインライブラリ**を使用し、見積もり、注文、承認作業を管理します。

デザインライブラリのレイアウト

デザインライブラリは、モードツールバーからアクセスすることができます。



ライブラリにはツールバー、ナビゲーション枠、デザイン表示エリア、デザイン詳細枠、**デザイン情報ドッカー**の5つのメイン部分からなります。外観はお使いのオペレーティングシステムにより多少異なります。



ライブラリの構成は以下の通りです。

構成要素	機能
ナビゲーション枠	デザインライブラリのナビゲーション枠は、お使いのWindows エクスプローラーのフォルダ構成の完全な複製ではありません。刺繍デザインとマルチデコレーションデザインを含むフォルダのみ抜粋されています。お使いのPCやネットワークにあるフォルダを選択して追加することができます。
デザイン表示エリア	デザイン表示エリアは選択したフォルダにある、設定したフィルターや表示 (デザインライブラリ) ツールバーに入力したキーワードで検索したデザインを表示します。 <ul style="list-style-type: none"> ・ ツールバーで表示するデザインをフィルターにかけます。 ・ 選択したデザインを右クリックし、ポップアップメニューにアクセスします。ソフトウェアから離れることなく、ツリー内のフォルダを切り取り、コピー、削除することができます。 ・ デザインとフォルダを圧縮することもできます。
詳細枠	デザインが選択されている場合、概要情報がプレビュー枠に表示されます。

構成要素	機能
デザイン情報 ドッカー	このドッカーでデザインの詳細がチェックできます。チェックはデザインの承認やステッチを行なう前に行なうとよいでしょう。概要と注文情報はデザイナーやセールsteamから提供されるでしょう。この情報は承認シートや製作ワークシートで印刷できます。
ツールバー	
モード	Wilcom ワークスペースに切り替え、刺繍デザインのデジタイズや編集を行ないます。
デザイン管理	選択したまたは最近開いたデザインを開き、切り取り、コピー & 貼り付け、変換、印刷したり、刺繍機やデータメディアに出力します。
表示 (デザインライブラリ)	検索や分類は刺繍ライブラリー全体でも、選択したフォルダーのみでも行うことができます。デザインを含んだフォルダの検索や管理を行います。

ネットワークフォルダのデザインを表示する



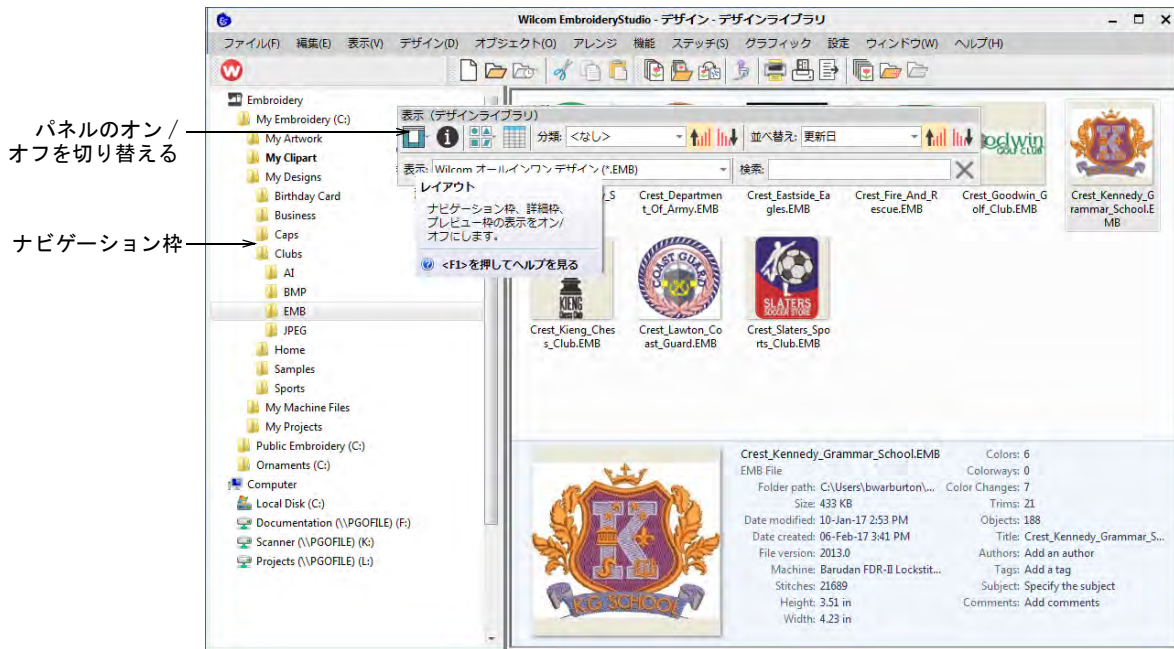
モード > デザインライブラリをクリックし、デザインライブラリウィンドウを開いてデザインの検索やカタログを作成したり、見積もり、注文、承認を行ないます。



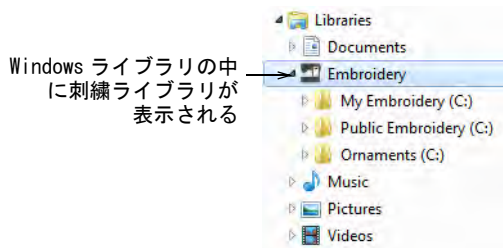
表示 > レイアウトを使用し、ナビゲーション枠、詳細枠、プレビュー枠の表示をオン / オフにします。

デザインライブラリからデザインフォルダへのアクセス方法は、Windows エクスプローラーでの参照方法に似ています。ネットワーク上のデザインフォルダへのアクセス権は、システム管理者が決定したネットワークへのアクセス権で制限されています。デザインフォルダにあるサポートされているファイルタイプは、どれでも表示することができます。デザインは検索、分類、並び替えすることがで

き、顧客名や注文で参照することができます。モードツールバーのデザインライブラリのアイコンをクリックし、デザインライブラリを開きます。

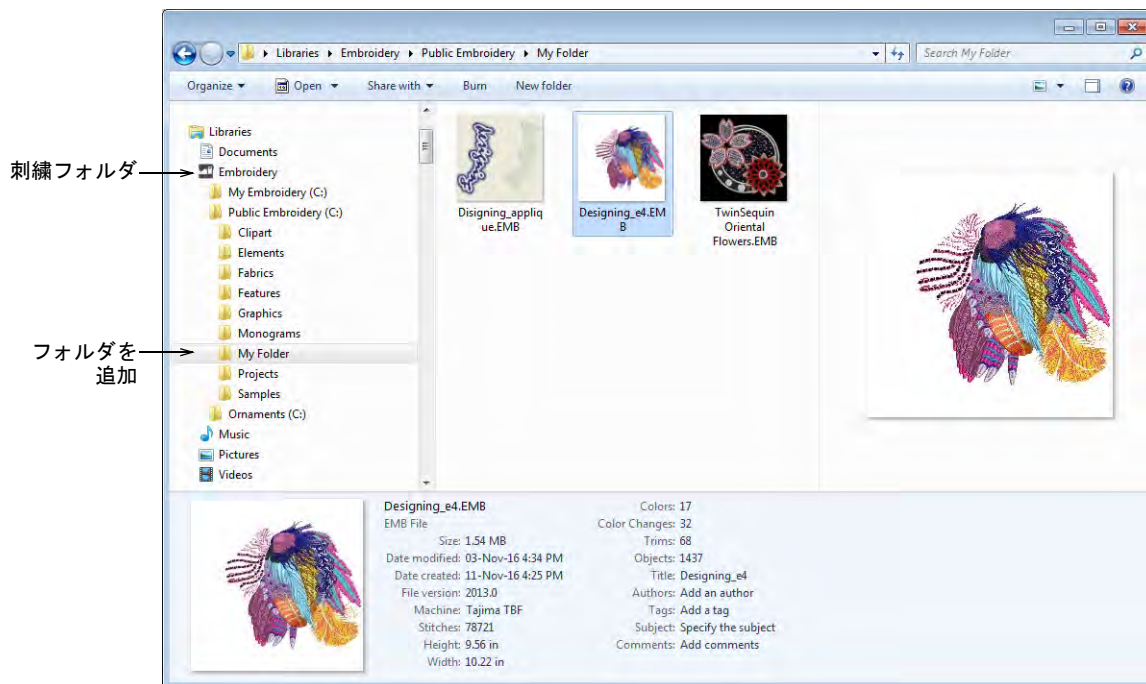


デザインライブラリは「バーチャルライブラリ」で、お使いのコンピューターにあるどのデザインでもロケートでき、ライブラリに表示することができます。このフォルダはその他の Windows ライブラリと一緒に Windows エクスプローラーで表示されます。



フォルダは Windows エクスプローラーとデザインライブラリの両方に追加することができます。初期のフォルダ構成はソフトウェアをインストールした時に作成

されますが、刺繍デザインやイメージを含んだフォルダはデザインライブラリに追加し、表示することができます。



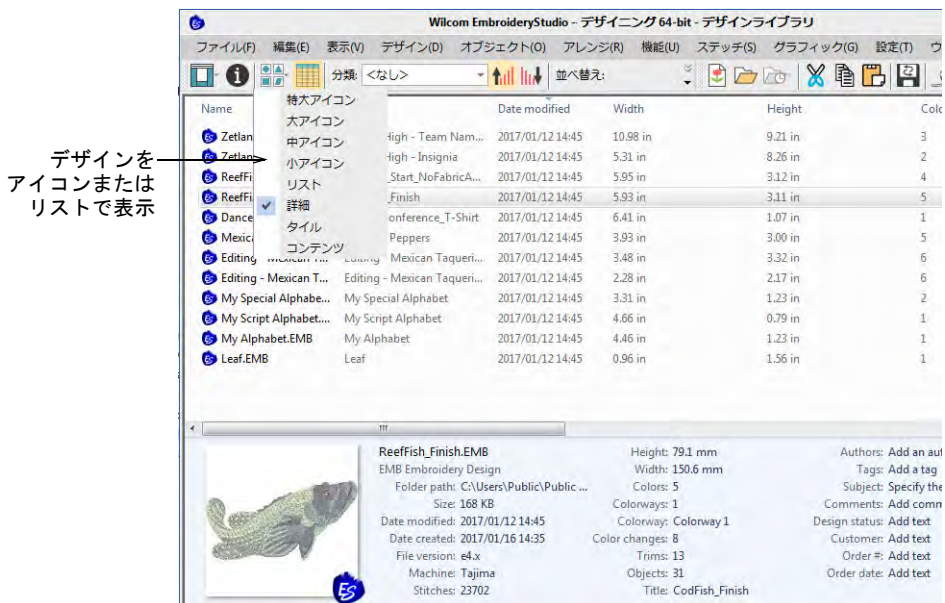
参考 Windows エクスプローラーと同様に、デザインライブラリの表示は F5 を押してリフレッシュすることができます。


デザインの表示を変更する



表示 > 表示を変更を使用し、サムネイルのみ、サムネイルとステッチの詳細、概要情報のみを選択します。

デザイン管理ツールバーで、ナビゲーション枠の表示とサムネイルの表示方法をコントロールします。表示を変更ドロップリストを使用して、希望のフォーマットのデザインを表示します。



 **参考** Windows エクスプローラーと同様に、デザインライブラリ表示は F5 を押してリフレッシュすることができます。

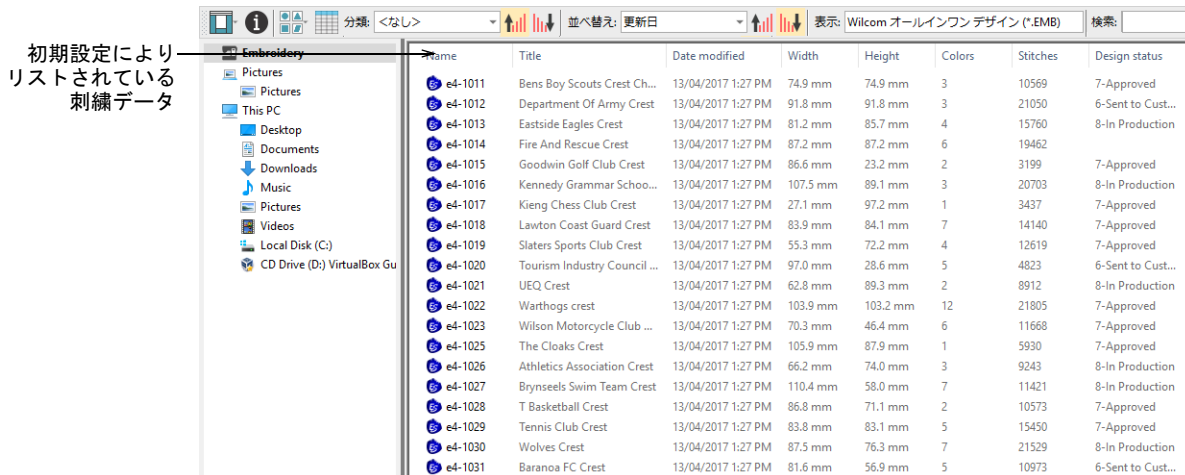
デザインの詳細を表示する



表示 > 詳細コラムをリセットを使用し、詳細ビューに表示されているコラムを初期設定のレイアウトにリセットします。

初期設定の詳細コラムはファイルの種類によって変化し、MS Windows (R) によってコントロールされます。デザインライブラリでは、刺繍ファイルから生成されたデータのコラムが追加されます。これにはデザインステータス、顧客名、注文

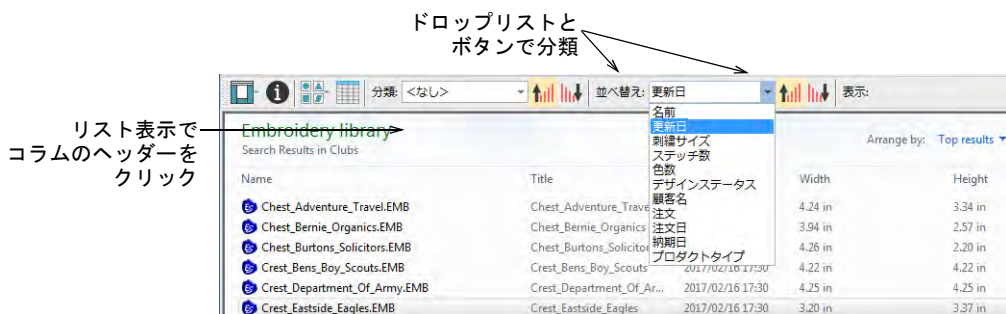
データなどが含まれます。このような詳細は、主に EMB で使用する為のものが、その他の刺繍フォーマットにも適用することができます。



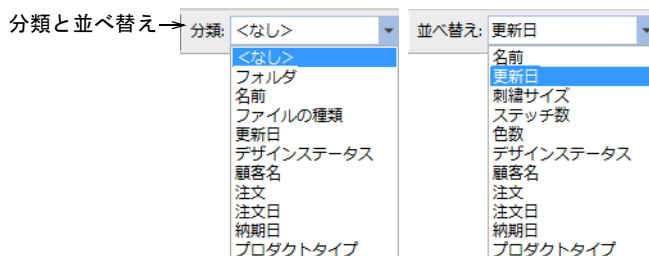
詳細ビューでデザインのリストを表示する場合、コラムはどの順番にでも検索基準でもアレンジすることができます。詳細コラムは、EMB ファイルでも Windows の初期設定にリセットされてしまうことがあります。初期設定のレイアウトに戻るには、詳細コラムをリセットボタンをクリックします。

デザインを分類する、並び替える

デザインのリストは分類したり、並び替えることができます。

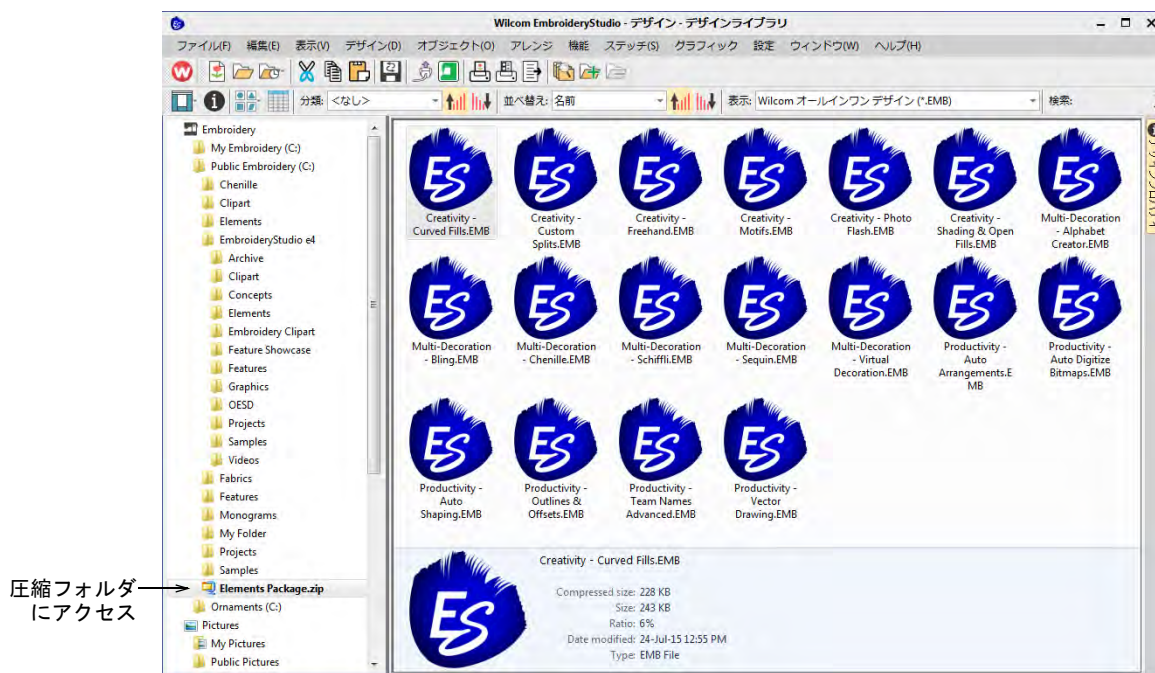


分類と並び替えドロップリストは、注文も管理できる便利な機能です。



圧縮デザインを表示する

圧縮フォルダのデザインを表示します。圧縮フォルダ内のコンテンツは、サムネイルイメージで表示できないという制限があります。



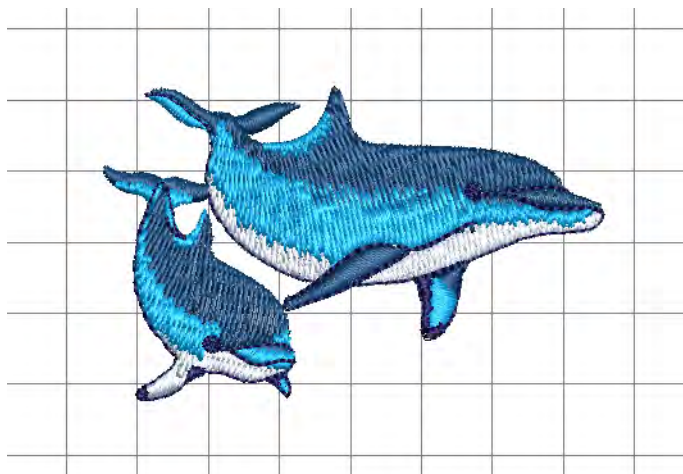
関連項目

◀ [利用可能なマシン、ファイル、ディスクタイプ](#)

デザインライブラリからデザインを開く

刺繍ファイルは「デザインファイル」と「マシンファイル」の2つのカテゴリに大別されます。デザインファイルとはWilcomワークスペースで開き、編集す

るファイルです。マシンファイルは、刺繍機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、多少の相互互換性があります。

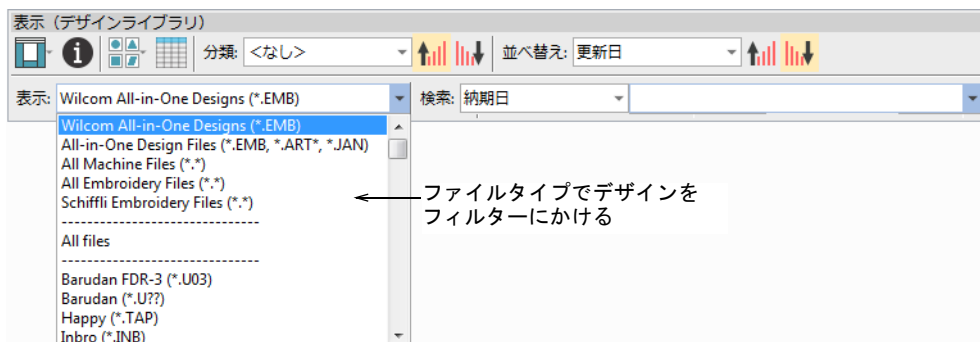


関連項目

- ◀ デザインをフィルターにかける
- ◀ デザインファイルを開く
- ◀ 既存のデザインから新規ファイルを開く
- ◀ マシンファイルを開く

デザインをフィルターにかける

刺繍ライブラリをファイルのカテゴリ（デザインファイル、マシンファイル、またはすべて）で、フィルターにかけることができます。



デザインライブラリで使用できるフィルターの種類：

- ◀ Wilcom でサポートされているデザインファイルすべて : EMB、ART、JAN
- ◀ DST、EXP、JEF などのマシンフォーマットすべて
- ◀ EmbroideryStudio で読み込めるイメージファイル（ベクターとビットマップ両方）すべて

関連項目

- ◀ 利用可能なマシン、ファイル、ディスクタイプ
- ◀ マシンファイルを変換する

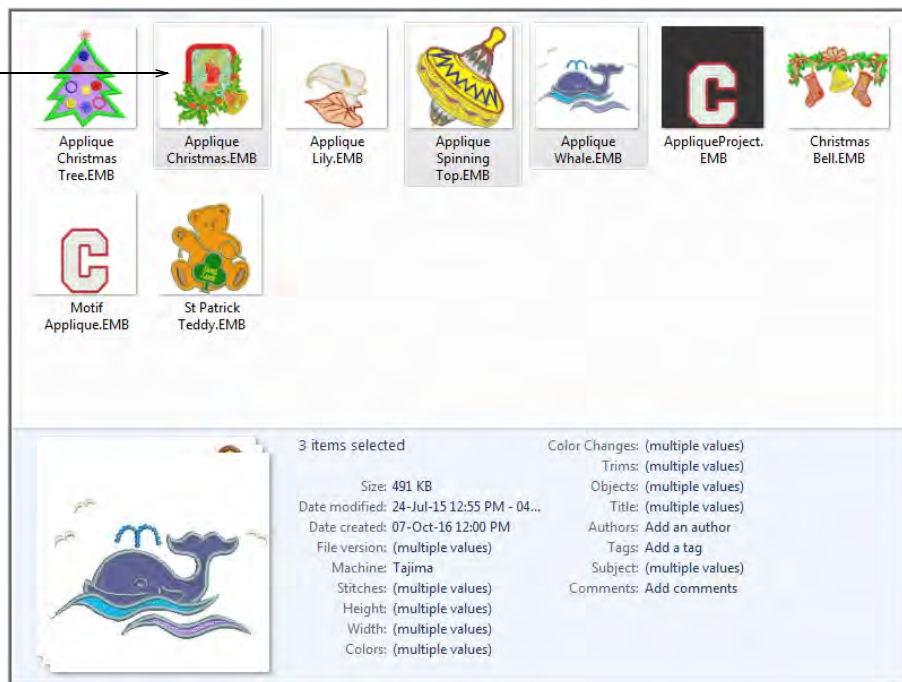
デザインファイルを開く



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

「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るデザインファイルは、オブジェクトのアウトライン、**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のフォーマットです。当ソフトウェアでデザインファイルを開くと、対応するステッチタイプ、デジタイズ方法、効果が適用されます。デザインファイルはステッチの密度や質を変えることなくサイズ変更、変形、アウトラインの変形を行なうことができます。編集後はデザインを使用可能なファイルフォーマットに保存します。

開きたいデザイン
(複数可) を選択



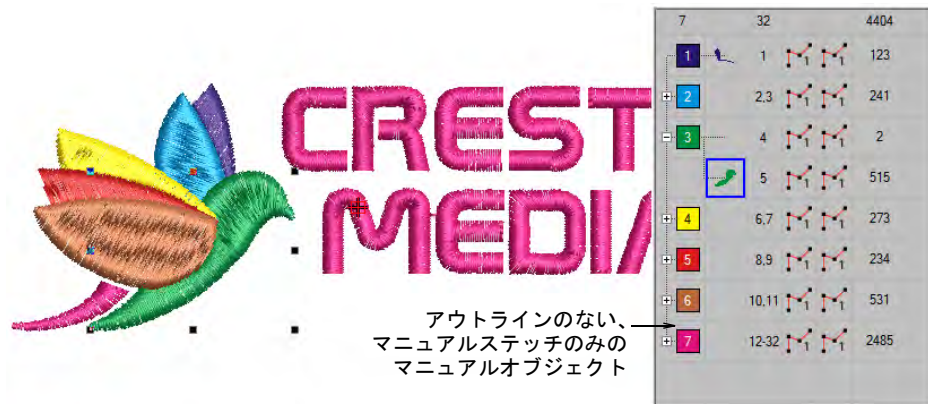
デザインライブラリは、複数のデザインをそれぞれ独立したタブで開くことができます。Ctrl を押しながらデザイン (複数) をクリックし、**選択を開く** をクリックします。



注意 あまり多くのデザインを一度に開き過ぎないようにしましょう。ライブラリにあるすべてのデザインを選択し、**選択を開く**をクリックして開くことはできませんが、途中でキャンセルすることはできず、またコンピューターのメモリを使い切ってしまうこともあります。

マシンファイルを開く

刺繍機によって使用する「言語」は異なります。各マ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。マシンファイルは「ステッチ」ファイルとしても知られており、刺繍機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。ソフトウェアに読み込まれたマシンファイルは、アウトラインやステッチタイプなどのオブジェクト情報を含みませんが、デザインをステッチの集合体として表します。



一般的にマシンファイルは拡大 / 縮小に向いていませんが、当ソフトウェアはステッチデータからオブジェクトのアウトライン、ステッチタイプ、ステッチ間隔をある程度認識することができます。初期設定ではマシンファイルはソフトウェアで開く際に、アウトラインとオブジェクトに変換されます。これらの認識されたデザインはサイズを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、基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もありますので注意が必要です。

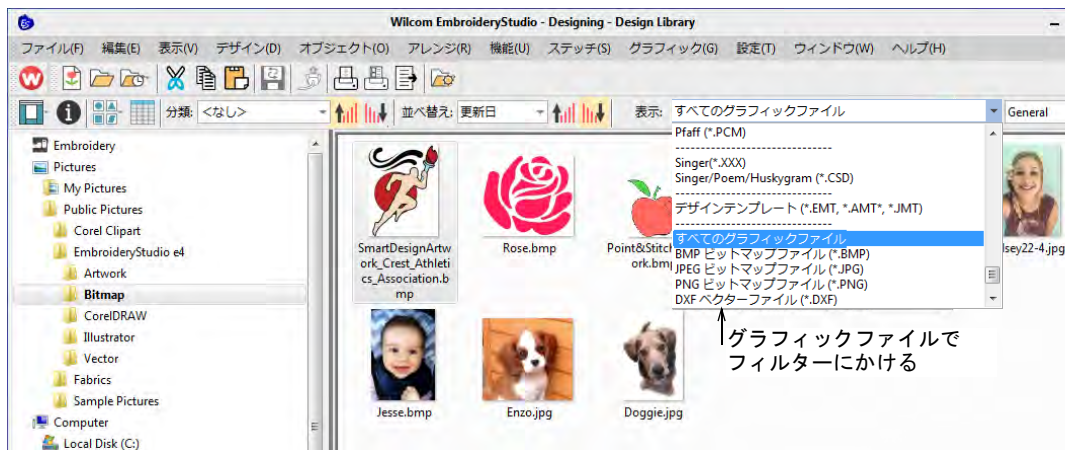
関連項目

◀ [マシンファイルを変換する](#)

グラフィックファイルを開く

ベクターとビットマップ（ラスター）フォーマットのイメージは、デザインライブラリを介して EmbroideryStudio で開くことができます。両方のファイルタイ

プのサンプルは EmbroideryStudio と共に、下図に示されているようにピクチャライブラリにインストールされます。



CDR ファイルのサポートの拡大

デザインライブラリでは CDR ファイルのサポートが拡大しました。
含まれるもの：

- ◀ 右クリックで Windows 操作（開く、… で開く）で直接に CorelDRAW グラフィックスにアクセス。あるいは、ダブルクリックで初期設定テンプレートを使用した CDR ファイルを開く
- ◀ Windows エクスプローラーから CorelDRAW グラフィックスにドラッグ&ドロップ
- ◀ Wilcom ワークスペースにドラッグ&ドロップ
- ◀ スタンドアロンの CorelDRAW (R) Graphics Suite にドラッグ&ドロップ



メモ CorelDRAW (R) Graphics Suite で使用できるイメージファイルのフォーマットの詳細は、CorelDRAW (R) Graphics Suite の MS Windows (R) スタート > プログラムグループからのユーザーガイドをご覧ください。またはヘルプメニューのオンラインヘルプをご利用ください。

関連項目

- ◀ [ビットマップをデジタイズする](#)

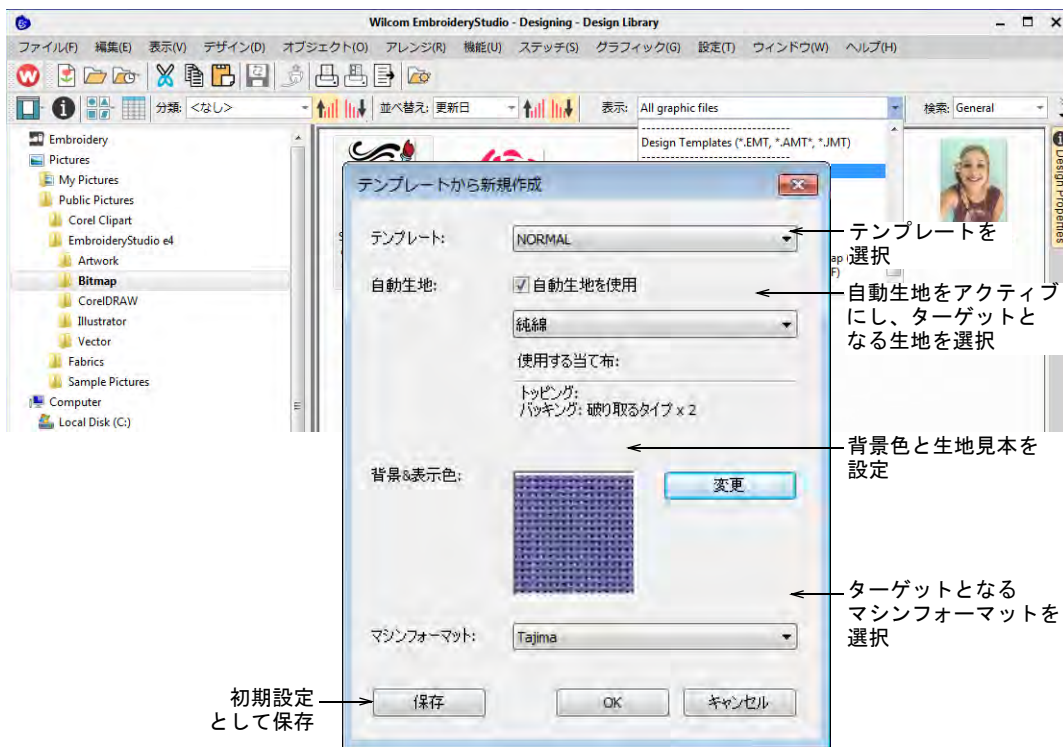
既存のデザインから新規ファイルを開く



デザイン管理 > 選択から新規作成を使用し、デザイン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。

オリジナルのデザインを開く代わりに、**選択から新規作成**を使用することができます。デザインのコピーを新しいデザインタブに開くので、オリジナルのデザインファイルはそのまま残しておくことができます。左クリックで初期設定テン

レートを使用します。右クリックでダイアログから別のテンプレートを選択します。選択は記憶され、次回このコマンドが発動した際に使用されます。



選択から新規作成コマンドは、CorelCDRなどのグラフィックファイルを開くのにも使用され、新しいファイルはEmbroideryStudioでステッチする前に、CorelDRAWグラフィックスで開きます。



参考 デザインを他のデザインの中を開きたい場合は、Wilcomワークスペースの刺繍をインポート機能を使用します。デザインやデザイン項目を、一つのデザインレイアウトに組み合わせることもできます。

関連項目

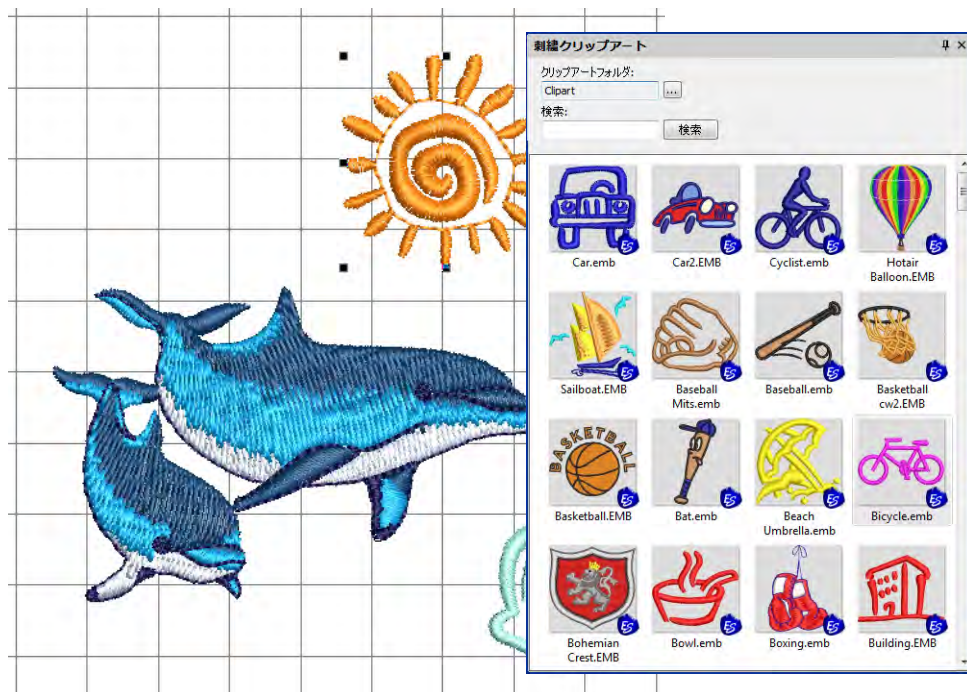
- ◀ オブジェクトとデザインを合成する
- ◀ テンプレートで作業する

刺繍クリップアートでデザインを挿入する



ドッカー>刺繍クリップアートを使用し、ドッカーの表示をオン/オフにします。刺繍項目の登録、または検索に使用します。

刺繍クリップアート機能はパワフルな生産性を高めるツールで、頻繁に使用する項目を再利用することができます。EmbroideryStudio をインストールすると、刺繍クリップアート機能はデザインライブラリとサンプルクリップアートライブラリと共にインストールされます。



検索機能で、リストを名前、キーワード、色数、ステッチ数などでフィルターにかけます。適切なデザイン項目を見つけたら、「刺繍クリップアート」として現在のプロジェクトにドラッグ&ドロップします。デザインに合うようにサイズ変更します。ステッチの色は、デザイン内のカラーパレットに追加されます。

参照ボタンを使用し、お使いのシステム上のデザインライブラリフォルダを変更します。例えば、リースにリボン、葉っぱ、フルーツ、花などの構成要素を組み合わせた場合、クリップアートライブラリで簡単に行なうことができます。

デザインライブラリを使用し、クリップアートフォルダのデザイン項目を管理します。デザイン情報で保存するデザイン項目にそれぞれ名前やキーワードを割り当てます。キーワードは、増え続けるクリップアートライブラリを整理するのに重要な役割を果たします。適切な項目を検索するには時間がかかりますが、キーワードを使用すれば対象を絞ることができます。一つのクリップアート項目に、キーワードはいくつでも割り当てることができます。下記をご覧ください。

関連項目

- ◀ [オブジェクトとデザインを合成する](#)
- ◀ [デザインを挿入する](#)

デザイン情報を表示 & 管理する

i 表示（デザイン管理） > デザイン情報を使用し、デザインの承認作業や縫製を行う前にデザインの詳細は表示し変更します。

デザインの詳細は**デザイン情報**ドッカーで管理し、チェックします。チェックはデザインの承認やステッチを行なう前に行なうとよいでしょう。概要と注文情報はデジタイザーやセールスチームから提供されるでしょう。この情報は承認シートや製作ワークシートで印刷できます。ファイルを選択し、**表示ツールバー**または**デザインメニュー**から、**デザイン情報**を選択します。



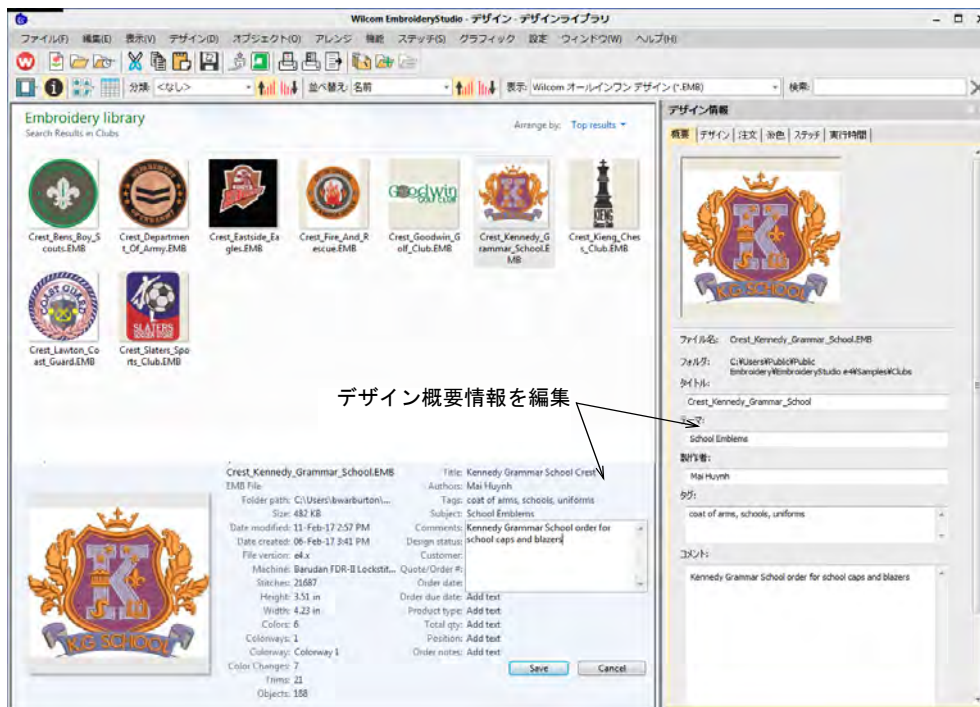
デザインライブラリのすべてのデザインは、簡単に検索できるようタグ付けすることができます。デザインのタイトル、テーマ、製作者、タグなどの概要情報はすべてカスタマイズすることができます。注文情報は、デザインファイルに関連付けることができます。すべての追加情報は実際のデザインファイルと共に保存され、EMB ファイルが読み込めるどのソフトウェアでも表示することができます。デザインの詳細はデザインウィンドウで開かずに、**デザインライブラリ**で編集するとよいでしょう。これにより刺繍デザインそのものを変更することなく、詳細のみを入力 / 変更することができます。



注意 デザイン情報ドッカーで情報をアップデートする場合、インデックスがアップデートされるのに多少の時間がかかることがあります。

概要タブ

デザインの概要情報は、**概要タブ**で表示し、編集することができます。一般的にこの情報は、検索能力をアップさせます。この情報を使用しデザインを製作者、タイトル、テーマごとに検索します。タグを追加し、更に細かく検索することもできます。**情報**はドッカーまたは詳細枠（アクティブの場合）で追加できます。保存をクリックし、デザインファイルに詳細を保存します。



フィールドをクリックし、後日デザインを識別するのに役立つ内容を入力します。このタブの情報は、すべて製作ワークシートに含めることができます。以下の情報タイプを含めることができます。

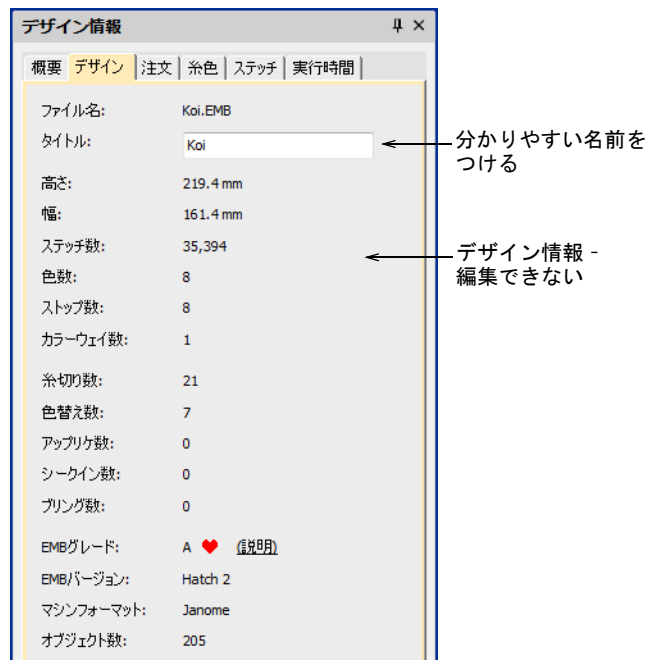
フィールド	説明
タイトル	ファイル名（初期設定）。検索しやすいように特定の名称を追加します。この名称は承認シートやワークシートに表示されます。
テーマ	デザインがカタログされる第一カテゴリ（例：ファイルを含むフォルダの名前）と同じにします。
製作者	デジタルイザーまたはデザイナーの名前。製作ワークシートのフッターに記載されます。
タグ	可能性のあるデザインライブラリの検索のキーワード
コメント	これらのコメントは、生産スタッフ用に製作ワークシートに含まれます。これにはマシンのオペレーター用の指示が含まれることもあります。

関連項目

◀ デザインのレポートをプレビューする

デザインタブ

デザインタブは高さ、幅、ステッチ数、色などのデザインの詳細を表示します。データはデザインファイルから抽出され、項目以外は変更することができません。



フィールドに含まれるもの：

フィールド	説明
ファイル名	選択したデザインのファイル名。多くの場合、分類しやすいよう数字や英数字で表されます。
タイトル	ファイル名（初期設定）。検索しやすいように特定の名称を追加します。この名称は承認シートやワークシートに表示されます。
高さ / 幅	デザインの範囲の高さと幅の合計。
ステッチ数	デザインの合計ステッチ数。
色数	デザインで使用する糸色の数。

フィールド	説明
ストップ数	通常、色替えはストップ機能に関連しています。マシンフォーマットによりますが、デザインには次の作業の為、刺繍機が開始した針位置に戻ってくるよう最後に余分なストップが含まれる場合があります。
カラーウェイ数	デザイン中のカラーウェイの数。
糸切り数	デザイン中の糸切りの数。糸切りの数は最小限に抑えるのが一般的です。
色替え数	デザインをステッチするのに必要な色替えの数。
アップリケ数	デザイン中のアップリケオブジェクトの数。
シークイン数	デザイン中のシークインオブジェクトの数。
ブリング数	デザイン中のブリングオブジェクトの数。
EMB グレード	刺繍ファイルは「アウトライン」と「マシン」フォーマットに大別されますが、各ファイルはネイティブデザイン (A)、EMB 以外のアウトラインファイル (B)、プロセス (処理) されたステッチファイル (C)、EMB 以外のステッチファイル (D) の4種類のいずれかに識別されます。
EMB バージョン	ファイルを作成した EmbroideryStudio のバージョン (例 : ESe4)。
ステッチフォーマット	ファイルに適用する現在のマシンフォーマット。これは通常、デザインをステッチするのに最後に使用した刺繍機に対応します。
オブジェクト数	デザイン中のオブジェクトの数。

関連項目

- ◀ [マシンフォーマット](#)
- ◀ [刺繍枠をセットする](#)
- ◀ [自動つなぎ糸を使用する](#)
- ◀ [ビーズ刺繍](#)

注文タブ

注文情報は、デザインファイルに直接保存されます。他のデータベースを使用せずに、使用しているデザインを介して刺繍の注文を管理することができます。情報は承認シートに含まれています。

デザイン情報

概要 | デザイン | 注文 | 糸色 | ステッチ | 実行時間

ファイル名: Koi.EMB
タイトル: Koi
デザインステータス: 7-承認済み
承認シートを印刷

お問い合わせ/注文#: 101
注文日: 2017年7月17日
納期日: 2017年8月18日

顧客名: Ace Embroidery
取引先担当者: Henry Higgins
参照番号: PO123456
担当者: Eliza Dolittle

プロダクトタイプ: Cushion
位置: Center
数量: 6
プロダクト: Sheridan Milson - 45cm x 45cm
プロダクトの色: White
色/サイズ/数量:

色\サイズ	S	M
White	10	15
Black	10	15

色/サイズ/数量:

注文情報は承認シートに含まれる

日付ピッカーは、地域設定によるデータフォーマットを使用する

セッション間で使用できるように、顧客名リストを保管する

サイズを追加 / 削除

色を追加 / 削除

その他の注意点 & 注目点：

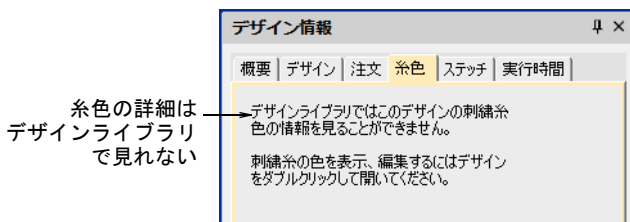
- ◀ デザイン情報ドッカーにあるすべてのフィールドは、デザインライブラリで読み出しと書き込みができます。
- ◀ 保存とリセットボタンで、アップデートしたフィールドが保存されたことを確認します。
- ◀ 色 / サイズ / 数量テーブルは、承認シートと製作ワークシートに含まれます。
 - ◀ ボタンをクリックし、行と列を追加します。
 - ◀ ダブルクリックで、セルを編集します。
- ◀ 数値表示は地域設定を基にします。
- ◀ 日付フィールドは地域設定を基にします。

関連項目

- ◀ [見積もりと注文を管理する](#)

糸色タブ

糸色タブは、各デザイン項目の色の順序とステッチ数を表示します。項目は色替えと同じです。このタブでは、価格計算等に便利な糸の使用量の見積もりも表示されます。この情報は、**デザインライブラリ**で見ることができません。デザインはまず **Wilcom ワークスペース** で開く必要があります。



関連項目

- ◀ [デザインの糸色](#)
- ◀ [項目に名前をつける](#)
- ◀ [刺繍糸を割り当てる](#)
- ◀ [糸の使用量を見積もる](#)
- ◀ [糸の詳細を変更する](#)
- ◀ [その他のオプション](#)

ステッチタブ

ステッチタブは、主に刺繍機のオペレーターが使用する専門的な縫製の詳細を表示します。この情報には使用する生地、使用する当て布、糸の合計の見積もりなどの詳細が含まれます。これらは価格の設定や、生産の見積もりに使用されま

す。大口の生産を予定している場合は、ステッチ長の計算を更に細かくすることができます。

デザイン情報

概要 | デザイン | 注文 | 糸色 | **ステッチ** | 実行時間

ファイル名: Koi Fish.EMB
 タイトル: Koi Fish
 自動生地: Pure Cotton
 使用する当て布: Topping: Backing: Tear Away x 2

デザインエリア: 35,411.0 平方mm
 糸合計: 180.30 m
 ボビン合計: 61.56 m

← デザイン情報 - 編集できない

[ステッチ長の計算]

スタート点から

左: 80.7 mm
 右: 80.7 mm
 上: 109.7 mm
 下: 109.7 mm
 原点X: 1.5 mm
 原点Y: -25.5 mm
 最大ステッチ長: 10.5 mm
 最小ステッチ長: 0.0 mm
 ジャンプ長: 6.9 mm

データはデザインファイルから抽出され、タイトルとステッチ計算以外変更することはできません。

フィールド	説明
ファイル名	選択したデザインのファイル名。多くの場合、分類しやすいよう数字や英数字で表されます。
タイトル	ファイル名（初期設定）。検索しやすいように特定の名称を追加します。この名称は承認シートやワークシートに表示されます。
自動生地	現在のデザインで使用されている 生地設定 。
使用する当て布	選択した生地タイプの推奨当て布を示しています。
デザインエリア	デザインで覆われたエリアの合計。刺繍枠のサイズ、生地の長さ、3D フォームの大きさなどの見積もりやす テッチする場所にデザインがフィットするかの確認に使用します。
糸合計	デザインをステッチするのに使用する上糸の長さの合計を示しています。
ボビン合計	デザインをステッチするのに使用する、下糸（ボビン）の長さの合計を示しています。この数値は在庫管理に必要な場合があります。

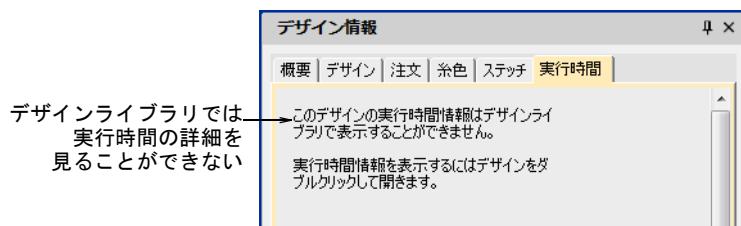
フィールド	説明
デザイン情報	使用する生地の厚さに準じた、糸の使用量の見積もりを見直すことができます。
左 / 右 / 上 / 下	デザインのスタート / エンド点が設定された場所によりますが、これらの数字はその点からの距離を示しています。
最大 / 最小ステッチ長、最大 / 最小ジャンプ長	デザイン内のステッチ、またはジャンプの最大 / 最少値を示しています。

関連項目

- ◀ [生地を扱う](#)
- ◀ [生地を管理する](#)
- ◀ [糸の使用量を見積もる](#)
- ◀ [刺繍枠をセットする](#)

実行時間タブ

使用する刺繍機を定義すると、実行時間が**デザイン** > **デザイン情報** ダイアログの**実行時間タブ**に表示されます。このタブには使用可能な刺繍機とステッチ数と、刺繍機の基準を基に計算された実行時間がリストされます。選択したマシンを基にした実行時間の見積もりも、製作ワークシートに含まれます。この情報は**デザインライブラリ**で見ることができません。デザインはまず **Wilcom ワークスペース**で開く必要があります。



関連項目

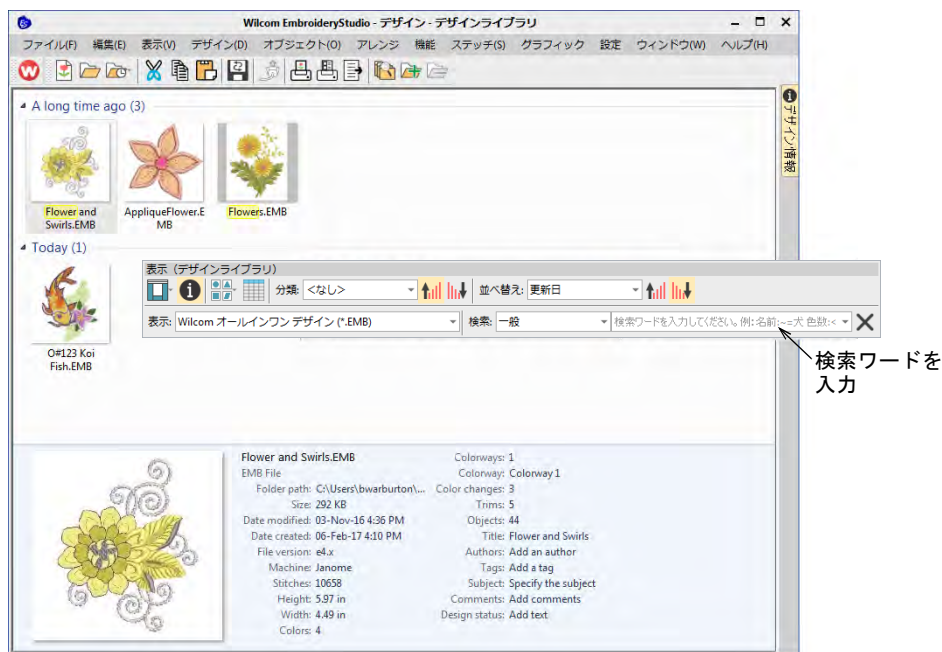
- ◀ [マシン実行時間を見積もる](#)
- ◀ [見積もりと注文を管理する](#)

ライブラリのデザインをロケートする

デザインライブラリは「**バーチャルライブラリ**」で、お使いのコンピューターにあるどのデザインでもロケートでき、ナビゲーション枠に表示することができます。**デザインライブラリ**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。刺繍デザインを含んだフォルダは、すべてナビゲーション枠に表示されます。

ライブラリを検索する

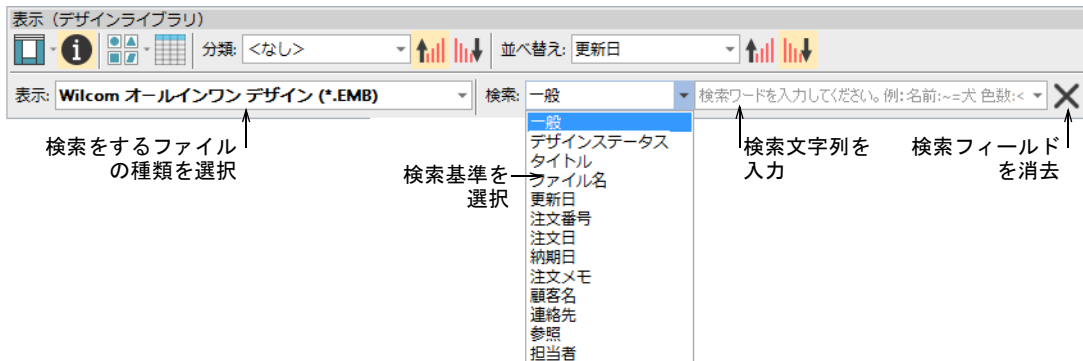
デザインライブラリでは、共有のローカルネットワークドライブにあるデザインを素早く検索することができます。これは複数のユーザーが複数のコンピューターで EMB やマシンファイルまたはグラフィックファイルを作成し、アクセスするようなビジネスに必要な機能です。



表示ツールバーで、名前やキーワードで検索したり、名前や更新日などの基準でデザインを並び替えます。検索フィールドはとてもパワフルです。

検索基準

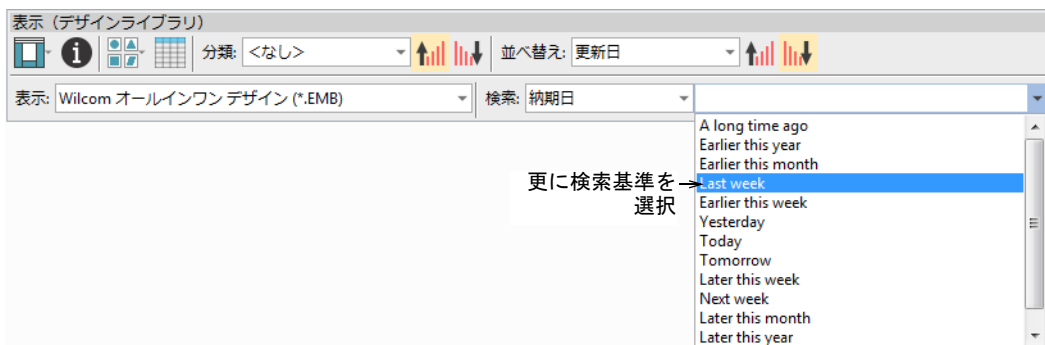
プレビュー枠に表示されている情報ならば、検索することができます。まず検索するファイルの種類を選択し、ドロップリストから検索基準を選択します。



一般的な業務用カテゴリを含む、検索可能なフィールド：

- ◀ ファイル名
- ◀ タイトル
- ◀ 更新日
- ◀ 注文番号
- ◀ 注文日
- ◀ 納期日
- ◀ 注文メモ
- ◀ 顧客名
- ◀ 取引先担当者
- ◀ 参照項目
- ◀ 担当者
- ◀ デザインステータス

検索基準を検索したら（例：「納期日」）、2番目のドロップリストでより細かい検索基準を選択します。



検索文字列

任意で、検索文字列を直接検索フィールドに入力します（例：「colors<5」(色数が5色未満)。検索文字列は「文字すべて」ではなく、「文字を含む」が初期設定になっています。

また Windows の検索構文を使用し、検索基準「すべて」で上級検索をすることができます。例えば：

「author : “Wilcom” colors:<5 stitches:<3000」と記入すると、

以下を条件をすべて含むデザインのみ検索されます：

- ◀ 「Wilcom」で作成されたもの
- ◀ 5色以下のもの
- ◀ ステッチが3000以下のもの

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。「Wilcom」のような名前を二重引用符で囲みます（例：“Wilcom”）。他の検索を行なう前に、消去ボタンで検索フィールドを一掃します。

英語専用用語

用語の中には、デザインファイルに英語で埋め込まれているものもあります。英語以外の言語で検索する場合、このような「英語専用」用語は英語で入力しなければなりません。以下の用語は、常に英語で表示されます。

- ◀ Colors (色数)
- ◀ Height (高さ)
- ◀ Machine (刺繍機)
- ◀ Objects (オブジェクト数)
- ◀ Stitches (ステッチ数)
- ◀ Trims (糸切り数)
- ◀ Width (幅)



メモ 2文字の検索基準は、以下のようにスペースなしで入力してください。

検索基準	入力
色替え	Colorchanges
デザインステータス	Designstatus
注文日	Orderdate
納期日	Orderduedate
注文メモ	Ordernotes
プロダクトの色	Productcolors
プロダクトタイプ	Producttype
担当者	Salesrep



メモ 指定されていない用語で検索する場合、2つの語はスペースで離して検索すると、**どちらかの**単語を含むデザインすべてが検索されます。**両方**の単語を含むデザインを検索したい場合は、単語の間に「+」を挿入します (例:koi+fish)。**完全**に一致する語を検索したい場合は、検索文字列に引用符を含めます (例: 'my design')。

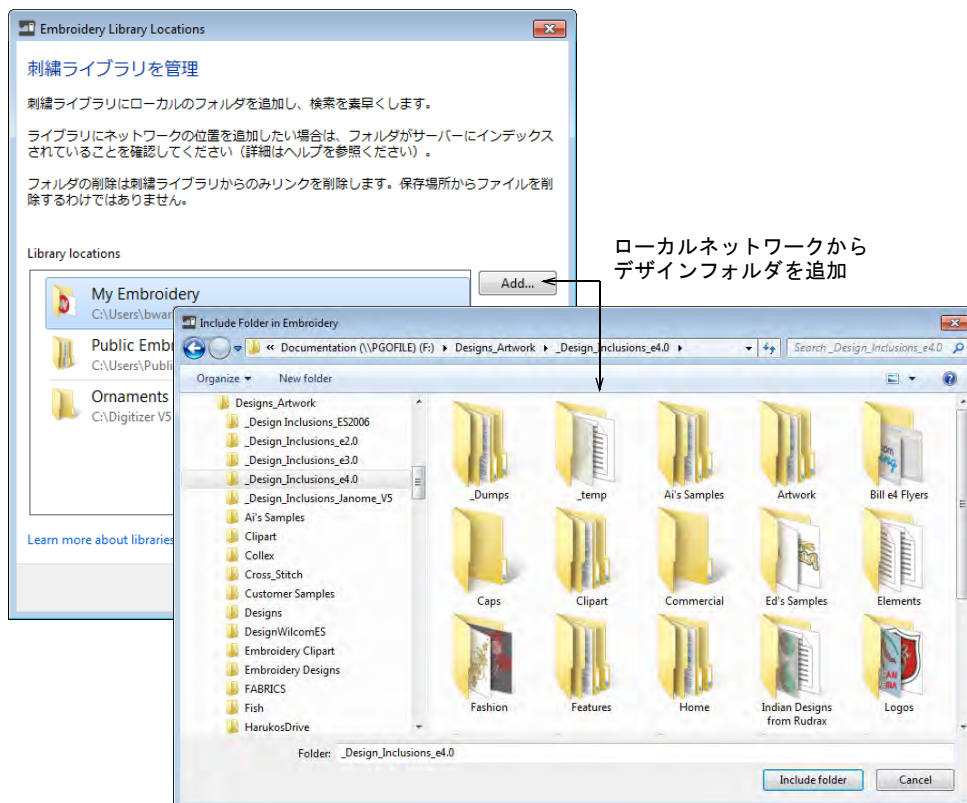
フォルダをライブラリに追加する



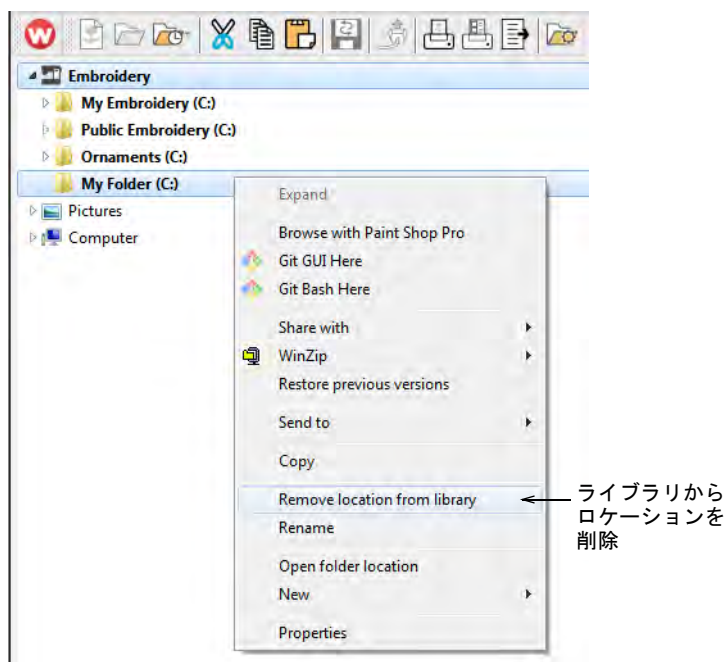
デザイン管理 > 刺繍ライブラリを管理を使用し、既存のフォルダを刺繍ライブラリから追加または削除し、素早い検索や選別を可能にします。

デザインライブラリはWindowsの「バーチャルライブラリ」です。フォルダを追加/削除しても、デザインライブラリのみ影響します。お使いのハードドライブやネットワークのフォルダ構成には、影響しません。ライブラリにデザイン

フォルダを追加するには、**刺繍ライブラリを管理機能**を使用して、お使いのローカルネットワーク上にある、**デザインを含んだフォルダ**を検索します。



削除ボタンで、デザインライブラリからフォルダを削除します。下位のフォルダは、すべてナビゲーション枠から削除されます。同じ機能は、ポップアップメニューからもアクセスできます。



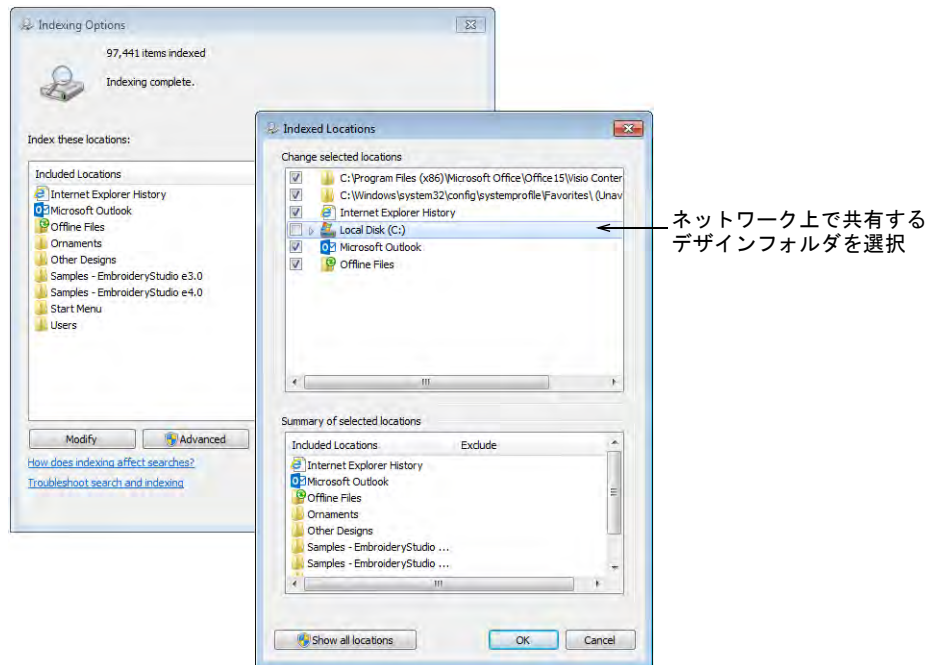
共有ネットワークで素早く検索する

複数のコンピューターで EMB またはマシンフォーマットデザインを読み込み&書き込みしているビジネスでは、一般的に共有のネットワークフォルダにデザインを保存する必要があります。すべてのデザインファイルの保存場所の中心として、社内サーバーを設定するのもよいでしょう。デザインライブラリを介して、サーバー上のフォルダを各クライアント PC に接続します。デザインライブラリ素早い検索を行なう為には、Windows のインデックスを使用します。

共有ネットワークで素早い検索を設定するには

- ◀ Windows のファイルサーバーで、WindowsSearch サービスが起動していることを確認します。サーバーには最低でも WindowsServer2008 がある必要があります。EmbroideryStudio のあるバージョンをインストールする必要があります。

- ◀ インデックス機能と共有するデザインフォルダを追加します。コントロールパネル>インデックスのオプション>変更に行き、正しいパスを選択します。



- ◀ EmbroideryStudio をインストールし、ShellExtension を登録します。これにより、更に刺繍ファイルのプロパティのインデックスをつけることができます。
- ◀ サーバーがフォルダのインデックスをつけ終わると、ファイルサーバーを使用する各 PC 用にデザインフォルダをデザインライブラリに追加します。詳細はメインヘルプをご覧ください。

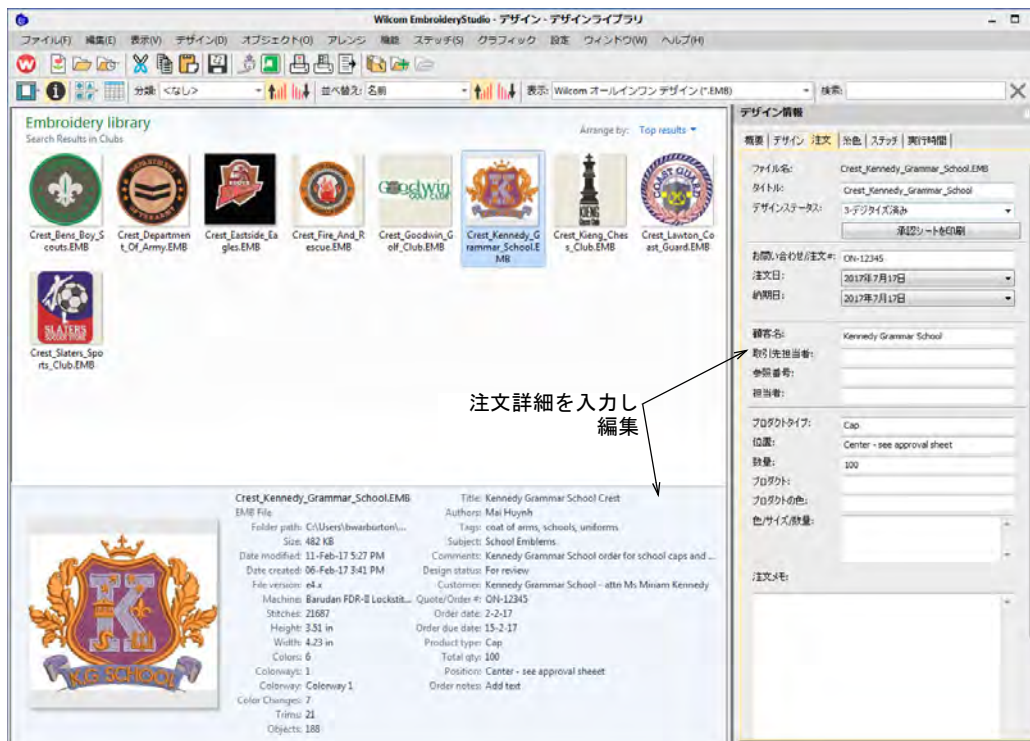


メモ 素早い検索は、Windows ベースのオペレーティングシステムではない NAS タイプのデバイスでは作用しません。

見積もりと注文を管理する

デザインライブラリでは見積もり、注文、承認を簡単に記録し管理することができます。これは特に、デザインを特定の製品の特定の場所にステッチする必要があります「カスタムロゴ」刺繍向けに作られています。注文情報は、デザインファイ

ルに直接保存されます。見積もりと注文は、デザインを解して管理することができます。



注文の詳細

基本的な注文の詳細は、EMB ファイルのプロパティとして保存されます。英数字ならどれでも入力することができます。

フィールドに含まれるもの：

フィールド	詳細
ファイル名	選択したデザインのファイル名。多くの場合、分類しやすいよう数字や英数字で表されます。
タイトル	ファイル名（初期設定）。検索しやすいように特定の名称を追加します。この名称は承認シートやワークシートに表示されます。
デザインステータス	デジタイズ過程と承認状況を表示します（例：「記録済み」、「確認済み」、「進行中」、「要チェック」、「承認済み」など）。
承認シートを印刷	承認シート印刷プレビューに移動します。プリンターに送信、PDF を作成、または E メールで送信するオプションがあります。

注文の詳細

フィールド	詳細
注文番号	刺繍会社のお問い合わせ / 注文番号
注文日	注文を受けた日
納期日	注文を納品する日
注文メモ	セールス / 注文スタッフ用の内部メモ。ここ以外に表示されません。生産スタッフ用の概要タブのコメントは、製作ワークシートに含まれます。
顧客の詳細	
顧客名	顧客の名前または ID など
取引先担当者	取引先の担当者
参照項目	顧客の参照番号 / 注文書番号など
担当者	顧客と取引する販売担当者の名前
プロダクトの詳細	
プロダクトタイプ	プロダクトまたはアイテムの種類 (例: ポロシャツ)
位置	プロダクト上のデザインの位置
数量	デザインをステッチする合計枚数
プロダクト	ブランド、スタイル、コード、プロダクト名
プロダクトの色	プロダクトの色コードや名前など
色 / サイズ / 数量	プロダクトの色、サイズ、数量を並べたもの



参考 すべてのスタッフが一貫した情報を入力できるよう、ガイドラインを作成しましょう。EmbroideryStudio では、内容のチェックや記載の強制は行なわれません。

関連項目

- ◀ [デザインのレポートを印刷する](#)

生産業務

EmbroideryStudio の「生産業務」は、基本的に 1 製品につき 1 デザインです。以下のように定義されます。

- ◀ 個別の刺繍デザイン
- ◀ 特定のプロダクトの特定の場所にステッチする
- ◀ 特定の注文番号は、特定の顧客の特定の日付に関連する
- ◀ 注文数は色 / サイズ / 数量に分類される

注文によっては、複数の生産業務を行わずにはならないものもあります。その場合、各業務で別々の EMB ファイルを使用します。特定の注文の業務をすべて見るには、注文番号または顧客名などでデザインをリストします。

複数の生産業務のある注文

受け取った注文を完成させるのに、複数の業務を行わずにはならない場合、各業務で別々の EMB デザインファイルを作成します。これには 2 通りあり、各業務に対し、同じ親番号を持つ注文番号を別に作成します。例えば：

業務	注文番号	ファイル名
1	12345-1	DesignFile
2	12345-2	DesignFile

または同じ注文番号は同じでファイル名を変更します。例えば：

業務	注文番号	ファイル名
1	12345	DesignFile-1
2	12345	DesignFile-2

デザインステータス

デザインステータスは、スタッフが手作業で変更します。デザインはステータスごとに検索、グループ化、管理することができます。ドロップリストには、以下の初期設定ステータスが含まれて居ます。

ステータス	状況
1- リクエスト済み	新しいデザインをデジタル化するリクエストを行なった状態
2- 割り当て済み	デザインを刺繍デジタルイザーを割り当てた状態
3- デジタル化済み	デジタル化終了 - 内部でデザインをチェックする準備ができた状態
4- やり直し	デジタル化をチェックしたが、欠陥が見つかった状態 - 修正が必要
5-0k	デジタル化をチェックし、合格だった状態 - チェックと承認の為、担当者が顧客に送信
6- 顧客に送信済み	担当者が顧客に承認の為デザインを送信した状態
7- 承認済み	担当者が顧客の承認を受けた状態
8- 生産中	デザイン生産中
9- 完了	生産完了

これは次に行なう作業ではなく、行なった作業を設定します。ステータスは、デザインライブラリでモニターすることができます。

生産業務をグループ化する & 並び替える

デザインライブラリを使用し、注文に関連するすべての業務を注文番号で検索し、並び替えることができます。更に以下のことができます。

- ◀ 分類：デザインステータス、顧客名、注文、注文日、納期日、プロダクトタイプ
- ◀ 並べ替え：デザインステータス、顧客名、注文、注文日、納期日、プロダクトタイプ

注文の追跡

注文の追跡は通常以下のステップで行います。

- ◀ 基本的な注文の詳細とステータスを **EmbroideryStudio** に入力し、EMB デザインファイルに保存します。
 - ◀ デジタイズするリクエストがでている新しいファイル、または
 - ◀ すでにデジタイズした EMB デザインで、新しい注文に使用するもの
- ◀ **デザインライブラリ**は自動的に注文とデザインの詳細を作成します。
- ◀ **デザインライブラリ**を使用しデザイン、見積もり、注文、承認を管理します。以下の項目によりデザインを参照、リスト、検索することができます。
 - ◀ 顧客名
 - ◀ 注文
 - ◀ 日付
 - ◀ サイズ
 - ◀ デザイン名
 - ◀ 詳細など
- ◀ 注文の詳細は承認シートに印刷でき、顧客の承認を受けるよう E メールで送信できます。
- ◀ 注文の詳細は、生産スタッフ用に製作ワークシートに印刷できます。
- ◀ デザインステータスは注文の流れを追跡、管理します。以下のデザインのリストが含まれます。
 - ◀ デジタイズするデザイン
 - ◀ 顧客の承認待ちのデザイン
 - ◀ 生産準備のできたデザインなど

Name	Title	Date	Design Status	Customer	Order #	Order Date	Order Due	Quantity	Product Type
B0002.EMB	Wilcom Logo for Polos	21/11/2016 11:51 AM	Requested	Wilcom Int	12346	21 Nov 2016	28 Nov 2016	24	Polo
B0001.EMB	HV1 Motif Fill Title	14/11/2016 3:40 PM	Requested	Wilcom Int	12345	10/11/2016	28/11/2016	12	Polo Shirt

担当による注文の追跡

注文の準備や管理には、多くの作業が関係します。

すべてのスタッフ

デザインライブラリにアクセスできるすべてのスタッフが行なえること：

- ◀ デザインの検索と表示
- ◀ デザイン情報を管理し、変更する
- ◀ デザインのリクエストを作成

- ◀ 実際のデザインの作成と変更
- ◀ デザインのステータスのアップデート

セールス & カスタマーサービススタッフ

刺繍のセールスとカスタマーサービススタッフは、以下のようなワークフローを使用します：

- ◀ 新しいデザインのリクエストを作成し、新規または既存のデザインに注文の詳細を入力します。
- ◀ 見積もり用の価格設定の助けとなるステッチの見積もりを確定します。
- ◀ 刺繍をするプロダクト上に、イメージやデジタル化したデザインをのせビジュアル化します。
- ◀ デザインの縫製時間と所要時間を見積もります。
- ◀ 承認シートを顧客の承認を得る為に、Eメールします。
- ◀ デザインと顧客の承認ステータスを追跡します。
- ◀ 承認された作業をデジタル化や生産にまわします。

デジタルマネジャー & スタッフ

デジタルマネジャーとスタッフは以下のようなワークフローを使用し、デザインの計画と管理を行ないます：

- ◀ 顧客名、注文、日付を基に注文を見直します。
- ◀ 「デザインステータス」はデジタル化過程と承認状況に使用します。必要に応じて、スタッフが手作業でステータスをアップデートします。
- ◀ デザインはステータスごとに検索、グループ化、管理することができます。
- ◀ 新規でデジタル化したデザインや、編集したデザインの内部のステータスの追跡と管理をします。
- ◀ 新旧デザインを顧客、注文、日付、その他の作業の詳細で追跡と管理をします。

生産マネジャー & スタッフ

生産マネジャーとスタッフは以下のようなワークフローを使用し、生産作業の計画と管理を行ないます：

- ◀ 生産用に承認された注文を見直します。
- ◀ 以下を含む注文の詳細をチェックします。
 - ◀ どのデザインをどの注文に使用するか
 - ◀ どのプロダクトのどの位置に何枚刺繍するか
 - ◀ 色 / サイズ / 数の詳細
- ◀ デザインの縫製時間と所要時間を見積もります。
- ◀ 注文期限、デザインの統計、仕事量などから生産のスケジュールを立てます。

デザインを変換する

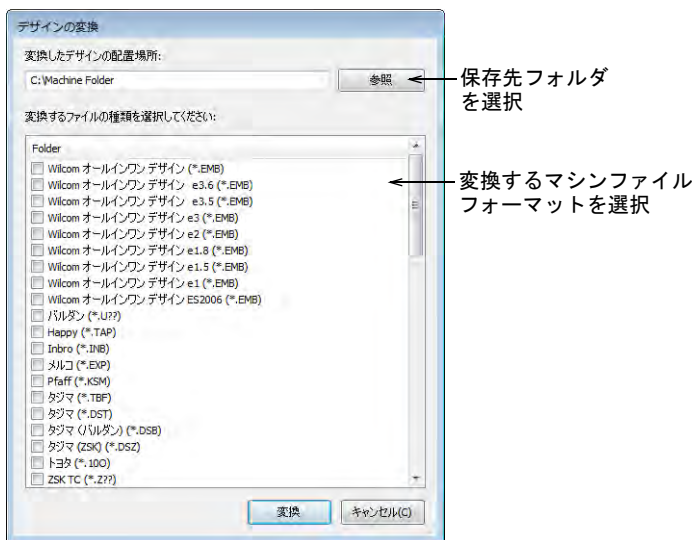


デザイン管理 > 選択デザインを変換を使用し、刺繍ライブラリーで選択したデザインを別のマシンファイルの種類に変換します。

初期設定の EmbroideryStudio では、デザインはネイティブ EMB フォーマットに保存されます。このフォーマットにはデザインを刺繍したり、変更するのに必要な必要な全ての情報が含まれます。デザインライブラリーの変換機能は、EMB や使用可能なデザインファイルタイプに一括変換することができ、またその逆も可能です。また DST、EXP、SEW などのマシンファイルフォーマットも一括変換することができます。

デザインを変換するには

- ◀ 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。使用可能なマシンファイルフォーマットがリストされたダイアログが開きます。



- ◀ 変換するファイルのタイプを選択します。
- ◀ **参照**をクリックし、変換したデザインを保存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。指定したフォルダに変換したデザインが保存されます。

関連項目

- ◀ [コネクションマネジャーにデザインを送信する](#)
- ◀ [利用可能なマシン、ファイル、ディスクタイプ](#)
- ◀ [マシンファイルを変換する](#)

選択したデザインを出力する

コネクションマネジャーを介して、ステッチするデザインを刺繍機に送信します。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作成します。レポートには製作ワークシート、アップリケパターン、カラーフィルムや選択したデザインのカatalog、リストを含むことができます。

デザインをマシンに送信する



デザイン管理 > コネクションマネジャーに送信を使用し、刺繍ライブラリで選択したデザインをステッチします。

EmbroideryStudio では、様々なマシンの種類をサポートしています。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。その他のマシンはファイルを配置する特定のネットワーク場所や、「ウォッチフォルダ」が必要になる場合があります。旧式の刺繍機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。コネクションマネジャーは、取り外し可能なメディアや第三者接続ソフトウェアとして表示されるマシンに接続できます。一旦 EmbroideryStudio で設定すると、クリックひとつでデザインをマシンに送信できます。



メモ デザインはコネクションマネジャーを介して、1 回にひとつずつ送信することができます。

関連項目

- ◀ [コネクションマネジャー用にマシンを設定する](#)
- ◀ [マシンファイルを変換する](#)
- ◀ [マシンフォーマット](#)

選択したデザインを印刷する



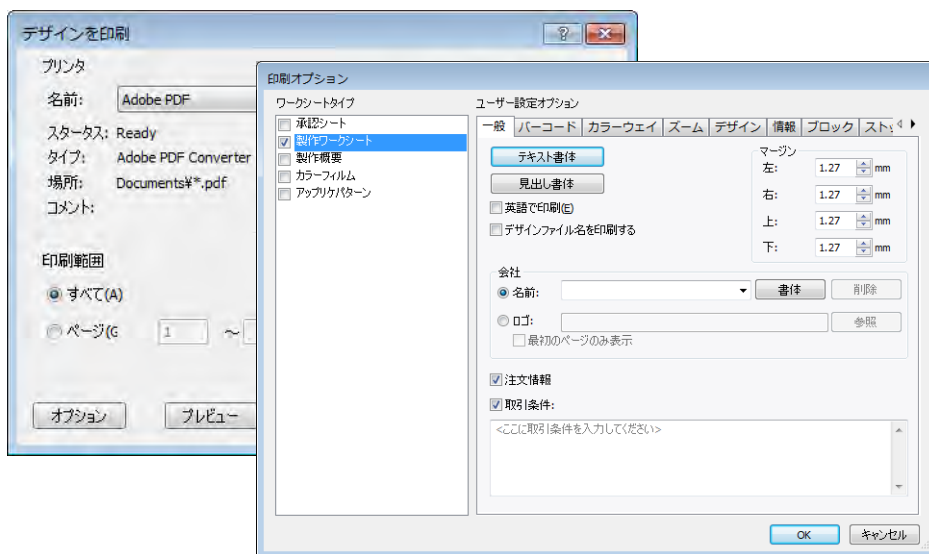
デザイン管理 > 選択を印刷を使用し、刺繍ライブラリで選択したデザインを印刷します。

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。このオプションはデザインと縫製情報を提供します。

選択したデザインを印刷するには

- ◀ **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。**デザインを印刷**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。



- ◀ デザインのレポートオプションを設定し、使用するフォーマットで希望の情報を含めます。

レポートタイプ	目的
承認シート	生産スタッフ用ではなく、顧客用です。顧客は注文したものを確認し、承認することができます。
製作ワークシート	生産スタッフ用です。ボビンの長さ、デザインサイズ、生地など製作に関わるすべての情報が記載されています。
製作の概要	デザインと関連するカラーウェイの2つの概要テーブルを含んでいます（カラーウェイ概要テーブルとデザイン概要テーブル）。
アップリケパターン	アップリケパターンは、デザインから分離したアップリケパターン（カッター情報）を含み、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。含まれるアップリケピースも表示されます。
カラーフィルム	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。これはマシンのオペレーターが、刺繍する色の順番を知る手助けになります。

- ◀ ワークシートタイプパネルには、更にカスタマイズを行なえるオプションがあります。
- ◀ OK をクリックし、Windows の印刷設定ダイアログで正しくプリンターの設定が行なわれているか確認します。プリンタにより使用できるダイアログと設定は異なります。詳細はプリンタのマニュアルをご覧ください。

関連項目

- ◀ デザインのレポートを印刷する
- ◀ デザインのレポートをカスタマイズする

デザインカタログを印刷する

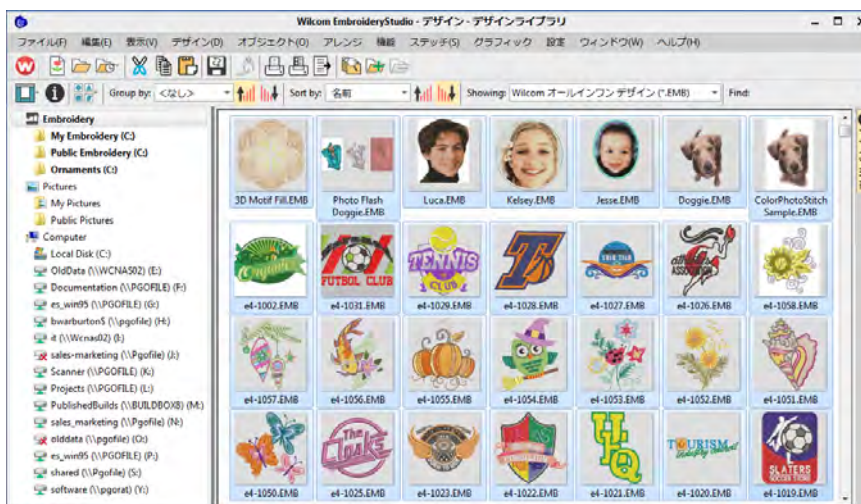


デザイン管理> 選択をカタログに印刷を使用し、選択したデザインをカタログに印刷します。

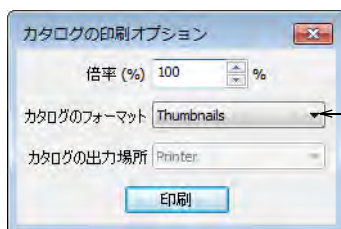
印刷したカタログにはサムネイルとテキストの詳細（文字数制限あり）が含まれます。ニーズに合わせてカタログを印刷できます。

デザインカタログを印刷するには

- 1 デザインライブラリを開き、デザインをフィルターにかけます。



- 2 カタログに含めたいデザインを選択します。
- 3 デザイン管理> 選択をカタログに印刷を選択します。カタログの印刷オプションダイアログが開きます。



← デザインの詳細あり / なし
でサムネイルを選択

- 4 必要に応じて設定を調整します。

- ◀ 倍率 (%) を変更し、サムネイルのサイズを調整します。
 - ◀ カタログのフォーマットを選択します (サムネイルある / なし)。
 - ◀ 出力先を選択します (PDF ファイルまたは実際のプリンター)。
- 5 印刷をクリックします。デザインを印刷ダイアログが開きます。



- 6 プレビューをクリックし、カタログを表示します。



- 7 デザインを印刷するには、オプションを設定します。
- ◀ 印刷開始：プリンターにデザインのレポートを送信します。
 - ◀ PDF に保存：クリックし、レポートを PDF ドキュメントに保存します。ハードドライブまたはネットワーク場所に保存するよう指示があります。
 - ◀ Eメールで PDF を送信：Eメールで PDF を送信：レポート (通常承認シート) を PDF でメールに添付して送信します。PDF は顧客名、注文番号、現在の日付を自動的に特定します。



参考 カタログが2ページ以上になる場合、MS Windows (R) **印刷設定**ダイアログで印刷するページを選択できます。

関連項目

- ◀ [デザインを分類する、並び替える](#)
- ◀ [デザインのレポートを印刷する](#)

デザインリストをエクスポートする

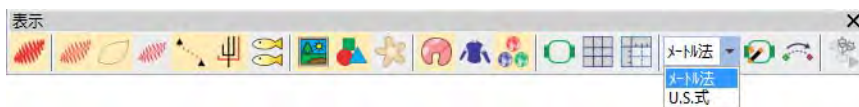


デザイン管理 > エクスポートデザインリストを使用し、選択したファイルをほとんどのスプレッドシートで使用できる GSV フォーマットにエクスポートします。

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することができます。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。

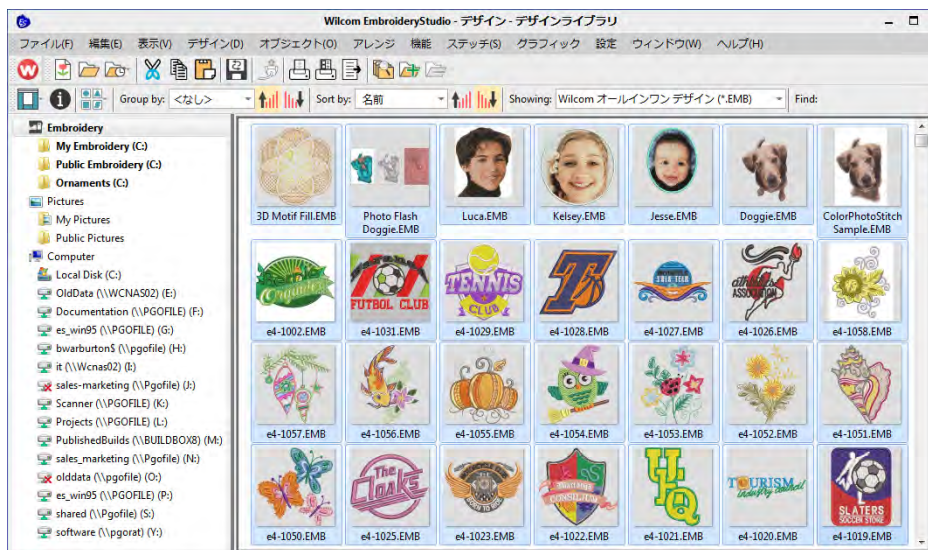
デザインリストをエクスポートするには

- ◀ 使用したい測定単位（メートル法または U. S. インチ）をプリセットします。



- ◀ **デザインライブラリ**を開き、**デザインフォルダー**を選択します。

- ◀ エクスポートするデザインを並び替え、フィルターにかけます。



- ◀ エクスポートリストに含むすべてのファイルを選択します。
- ◀ デザインリストをエクスポートアイコンをクリックし、保存場所を選択しリストを保存します。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。

Name	Date modified	Width	Height	Stitches	Colors
1 Name					
2 Sea Turtle.EMB	2015/07/24:02:55:22.000	2.53 in	1.60 in	6534	5
3 Shell & Starfish.EMB	2015/07/24:02:55:46.000	1.14 in	4.21 in	3154	6
4 Shell1.emb	2015/07/24:02:55:46.000	1.50 in	1.50 in	1174	1
5 Shell2.emb	2015/07/24:02:55:46.000	1.38 in	1.30 in	922	1
6 Shell3.EMB	2015/07/24:02:55:46.000	2.18 in	1.94 in	5803	3
7 Shells.EMB	2015/07/24:02:55:48.000	3.16 in	4.28 in	6516	4
8 Ships Wheel.EMB	2015/07/24:02:55:48.000	1.86 in	1.86 in	2242	1
9 Starfish.EMB	2015/07/24:02:55:48.000	2.65 in	2.38 in	4427	2
10 Tropical Fish 1.EMB	2015/07/24:02:55:22.000	4.18 in	1.51 in	6641	5
11 Tropical Fish.EMB	2015/07/24:02:55:22.000	3.06 in	1.88 in	8505	4
12 Angelfish 1.EMB	2015/07/24:02:55:20.000	2.75 in	4.00 in	12299	4
13 Angelfish 2.emb	2015/07/24:02:55:20.000	1.39 in	1.50 in	1227	1
14 Boat.emb	2015/07/24:02:55:46.000	1.46 in	1.20 in	956	1
15 Conch Shell.EMB	2015/07/24:02:55:46.000	2.60 in	2.03 in	4863	4
16 Dolphin Family.EMB	2015/07/24:02:55:20.000	2.78 in	1.75 in	4598	4
17 Dolphin.EMB	2015/07/24:02:55:20.000	2.29 in	2.22 in	2729	3
18 Donny Dolphin.EMB	2015/07/24:02:56:00.000	4.61 in	5.75 in	37809	14
19 Fish Bone.emb	2015/07/24:02:55:22.000	1.98 in	0.93 in	1419	1
20 Fish.emb	2015/07/24:02:55:22.000	1.47 in	1.48 in	943	1
21 Guppy Fish.EMB	2015/07/24:02:55:22.000	3.55 in	1.51 in	5267	5
22 Jellyfish.EMB	2015/07/24:02:55:22.000	3.23 in	2.74 in	8996	3

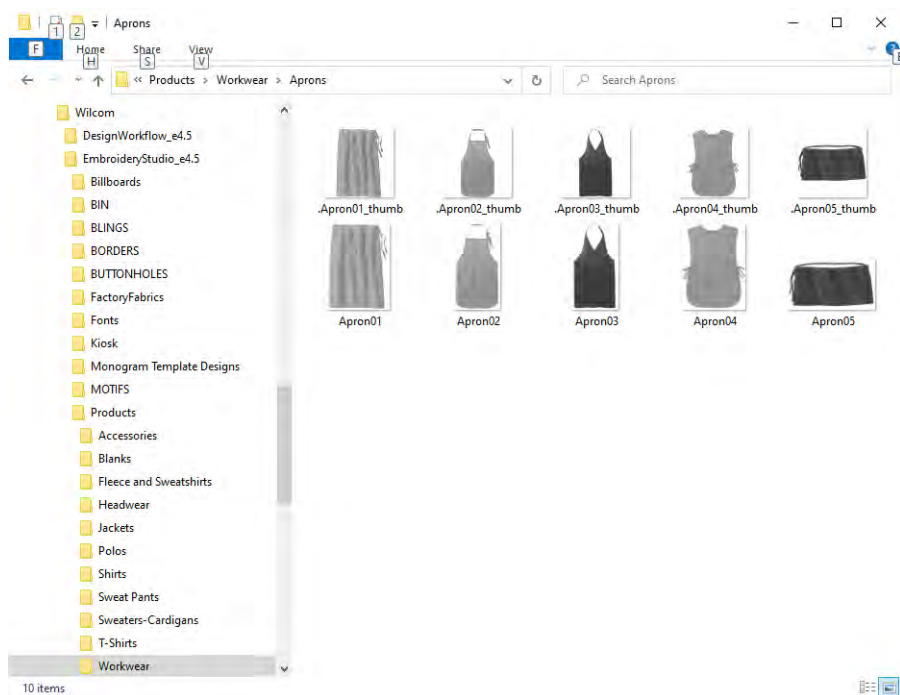


参考 TrueView は、デザインを実際の色で表示することができます。使用する生地を背景に表示することができます。スクリーンイメージは PNG フォーマットでキャプチャでき、Eメールの添付で送信できます。

第 35 章

ファイルを管理する

EmbroideryStudio では様々な種類の「アセット (資源・素材)」と呼ばれるファイルを作成することができます。これらの中で最も重要なものは刺繍デザインですが、デザインテンプレート、カスタムモチーフ、カスタム書体など、その他のアセットを作成することもできます。これらのアセットは、新しいバージョンの EmbroideryStudio をインストールしたり、ソフトウェアのアップデートをしても維持されます。



作成したカスタムアセットの保存先やファイル名は、覚えておく和良好的でしょう。以下のシーンで必要となります。

- ◀ コンピューターが壊れた時の為に、カスタムアセットのバックアップを取っておく場合。
- ◀ EmbroideryStudio ユーザーとアセットのシェアをしたり、カスタム書体など第三者アセットをインストールする場合。

- ◀ お使いのソフトウェアを新しいコンピューターにインストールしたい場合。
アセットフォルダのコンテンツを手動で新しい場所にコピーする必要があります。



参考 新しい PC に既存の設定をインストールする場合、すべてのカスタムデータをまとめた ZIP ファイルを作成し、EmbroideryStudio のインストールを行う前に新しい PC に先にインストールしておくといでしょう。

EmbroideryStudio のカスタムアセット

以下のテーブルには、EmbroideryStudio で作成し、管理する必要のあるカスタムアセットがまとめられています。

デザインファイル

アセット	説明
刺繍デザイン	内蔵のデザインライブラリを使用すれば、お使いのネットワーク上にあるすべての刺繍デザインを簡単に検索、分類、参照することができます。刺繍デザインを含んだフォルダは、すべてナビゲーション枠に表示されます。詳細は デザインを管理する をご覧ください。
マシンファイル	デザインライブラリではお使いのシステム上にあるマシンファイルの検索、分類、参照も簡単にできます。詳細は デザインを管理する をご覧ください。
イメージ	イメージファイルもデザインライブラリで管理することができます。シンプルなファイルは既定で Windows の「Pictures」library にインストールされます。詳細は デザインを管理する をご覧ください。

デザインのプリセット

アセット	説明
デザインテンプレート	テンプレートは生地、スタイル、初期設定を格納している特別なファイルです。頻繁に使用する種類のデザインは、テンプレートとして保存すれば、毎回設定する手間が省けます。詳細は テンプレートで作業する をご覧ください。
スタイル	スタイルはプロパティ設定がグループ化したもので、固有の名前で保存されます。これらは簡単に刺繍オブジェクトやレタリングオブジェクトに適用できます。一から、または既存のスタイルやオブジェクトをベースにして、テンプレート用の新規のスタイルを定義します。詳細は スタイルを使用して作業する をご覧ください。

アセット	説明
自動生地	通常生地はデザイン作成の一番初めに設定しますが、いつでも変更することが可能です。生地設定はモチーフフィル、アプリケ、ランニングステッチ以外のすべてのオブジェクトプロパティに影響します。事前に設定された生地設定に加え、特殊なニーズに対応できるように、自分だけのユーザー設定生地を作成することもできます。詳細は 生地を扱う をご覧ください。

レタリングアセット

アセット	説明
書体	EmbroideryStudio ではカスタム刺繍書体や、ユーザーが調整した刺繍書体を定義することができます。文字は下絵を使ってデジタル化したり、ベクターオブジェクトを変換したり、入力方法の何れかを使用してフリーハンドでデジタル化することができます。詳細は カスタム文字 をご覧ください。
モノグラムテンプレート	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。モノグラムデザインを開始する一番簡単な方法は、デザインタブからモノグラムテンプレートを選択し使用することです。Custom フォルダにはあなたのカスタムテンプレートが含まれます。詳細は モノグラムデザイン をご覧ください。
チームネームチーム	チームネームデザインには何度も使用できる、予め設定したチーム名が含まれています。別のチームからメンバーを統合することもできます。詳細は チームを管理する をご覧ください。
チームネームテンプレート	チームネームデザインの作成時に、プリセットしたレイアウトや顧客から受け取ったイメージをベースに作成した、カスタムレイアウトを使用することができます。一般的に顧客から注文を受ける場合、デザインに関するリクエストを受け取るでしょう。このデザインはチームネームテンプレートとして、再利用できるよう保存することができます。詳細は カスタムテンプレートを作成する をご覧ください。
キオスクテンプレート	EmbroideryStudio には、キャップ帽やその他の刺繍に便利なキオスクがあります。キオスクは主に、簡単に素早くグッズに名入れ等を行う小売業店向けに作られています。キオスクには予め設定されたデザインレイアウトが含まれています。キオスクで使用するレイアウトは自分で作成することができます。初期設定のバナーもカスタマイズすることができます。詳細は レタリングキオスク をご覧ください。

ステッチのプリセット

アセット	説明
モチーフ	モチーフスタンプは、ライブラリやセットに含まれるハート型、葉っぱ、幾何学模様などの既製のデザインエレメントです。独自のスタンプを定義し、個々に使用したり、モチーフランニングやフィルに使用することができます。詳細は カスタムモチーフ をご覧ください。
プログラムスプリット	プログラムスプリットは、針落ちでパターンの繰り返しを作成する装飾的な埋め込みステッチです。プログラムスプリットで使用する、独自のパターンを作成できます。これと同じパターンは、フレックススプリット効果と併用することもできます。詳細は ユーザースプリットでパターンを作成する をご覧ください。
ニードルスタンプ	ニードルスタンプ機能は、デザインウィンドウでオブジェクトのアウトラインを選択し、スタンプとして適用したり、後で使用できるようライブラリに保存することができます。スタンプの土台として、ベクターや刺繍オブジェクトを使用できます。詳細は ライブラリにスタンプを追加する をご覧ください。

その他のアセット

アセット	説明
刺繍枠	このソフトウェアでは、独自の刺繍枠を定義し、後で使用できるように保存したり、ユーザー設定したマシンタイプに関連づけることができます。新しい刺繍枠はソフトウェアがアップデートされるよりも頻繁に登場する為、ユーザー設定刺繍枠が必要になります。詳細は ユーザー設定刺繍枠を作成する をご覧ください。
マシンフォーマット	EmbroideryStudioには、ほとんどのマシンで使用できるフォーマットが装備されています。しかしお使いのマシンタイプがない場合は、マシンフォーマットの設定を独自で行う必要があります。詳細は ユーザー設定のマシンフォーマット をご覧ください。
製品	EmbroideryStudioでは、背景になる生地やプロダクトを選択することができます。デザインの配置場所、サイズ、外観を表示し、デザインのビジュアル化と承認作業に活用できます。プロダクトの背景はあなたのビジネスに合わせて、カスタムで作成することができます。
系チャート	ソフトウェアに含まれている系チャートは、様々なブランドや色の系を表しています。系チャートはお持ちの系に合わせて修正することができます。自分で作成することもできます。詳細は 系チャートを作成する&変更する をご覧ください。



メモ カスタムアセットを維持できるように、お持ちの EmbroideryStudio の既存のバージョンはアンインストールしないでください。新しいアップデートは、お使いの既存のソフトウェアの上にインストールすることができます。EmbroideryStudio を他の PC に移動させたい場合は、自分で作成したり、第三者から受け取ったカスタムアセットは手動で移動させる必要があります。

ユーザー設定データ（ユーザー設定生地、テンプレート、モチーフ、ボーダー、書体など含む）は専用のフォルダに保存されています。EmbroideryStudio では、ユーザー設定場所はプログラムデータとユーザーデータの 2 つに大別されています。



メモ フォルダの中には、システムを再起動した後に初めてソフトウェアを開いた際にのみ、作成されるものもあります。

プログラムデータ

プログラムデータは自動生地などの標準の EmbroideryStudio アセットを変更する度に、Windows の「ProgramData」フォルダに書き込まれます。このフォルダは以下の場所にあります：**C:\ProgramData\Wilcom\EmbroideryStudio**
アセットファイルは以下のサブフォルダに配置されます。

カスタムアセット	保存場所	ファイルタイプ
自動生地	..\RES\AutoFabric	userdefined.autost
ボーダー	..\BORDERS	*.ESA
書体	..\Fonts	*.ESA
キオスク	..\Kiosk	*.EMB, *.PNG
刺繍枠	..\RES\Hoops	USRHOOPS.DSC
マシンフォーマット	..\RES\Machines	UserMachineModels.txt
モチーフ	..\MOTIFS	*.ESA
プログラムスプリット	..\TEMPLATE	*.EMT
ニードルスタンプ	..\STAMPS	*.ESA
スタイル	..\TEMPLATE	*.EMT
テンプレート	..\TEMPLATE	*.EMT
糸チャート	..\RES\ThreadCharts	*.TCH

刺繍データ

刺繍データにはデザインやマシンファイルが含まれます。理論的には、このデータはお使いのネットワークのどこにでも置くことができます。初期設定では以下

にインストールされます。C:\Users\Public\Public Embroidery
その後ファイルは以下のサブフォルダに分類されます。

カスタムアセット	保存場所	ファイルタイプ
刺繍デザイン	..\EmbroideryStudio e4	*. EMB, *. ART, *. JAN, etc
マシンファイル	..\Machine Files	*. DST, *. U??, *. TAP , etc
モノグラム テンプレート	..\EmbroideryStudio e4\Monogram Template Designs\Custom	*. EMB
チームネームチーム	..\EmbroideryStudio e4\Teamname Teams	*. TXT
チームネーム テンプレート	..\EmbroideryStudio e4\Teamname Template Designs\Custom	*. EMB

イメージデータ

イメージデータにはすべてのイメージファイルが含まれます。理論的には、このデータはお使いのネットワークのどこにでも置くことができます。初期設定では以下にインストールされます。C:\Users\Public\Pictures
その後ファイルは以下のサブフォルダに分類されます。

カスタムアセット	保存場所	ファイルタイプ
イメージ	..\EmbroideryStudio e4	*. JPG, *. BMP, *. PNG, *. CDR, *. AI, *. EPS, etc
生地パターン	..\Fabrics	*. JPG, *. BMP

プロダクト背景

EmbroideryStudio では、背景になる生地やプロダクトを選択することができます。プロダクトビジュアライザー機能は、デザインの配置場所、サイズ、外観を表示し、デザインをビジュアル化して承認作業に活用することができます。自分で作成したプロダクトテンプレート（マルチカラー可）をソフトウェアに追加することができます。

プロダクト背景は PNG イメージファイルですが、アセットとして「プログラムデータ」として扱われます。これらは以下の専用の保存場所にあります。

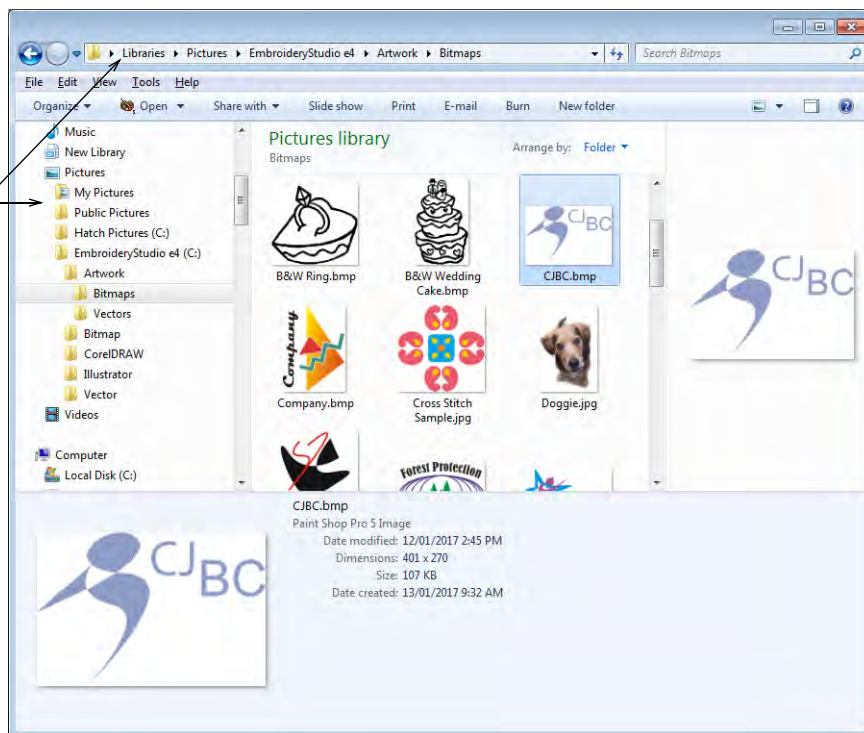
C:\Program Files\Wilcom\EmbroideryStudio\Products

アセットにナビゲートする

Windows Explorer では、ウィンドウの左側にあるナビゲーションツリーを使用するか、アドレスフィールドにパス名を入力またはコピーして Enter を押すこと

で、EmbroideryStudio アセットの正確な保存場所にナビゲートすることができます。

ナビゲーションツリー
またはアドレスバーから、
フォルダにナビゲート



既存のソフトウェアにアップデートやアップグレードをインストールしても、上記のフォルダ構造とカスタムアセットは維持されます。しかしお使いのソフトウェアを他の PC にインストールする際は、これらのフォルダのコンテンツは手動で新しい場所にコピーする必要があります。



メモ C:\ProgramData フォルダはログインしたユーザーの権限設定により、見えない場合があります。詳細は[隠れたフォルダを表示する](#)をご覧ください。

個人のデザイン&イメージ

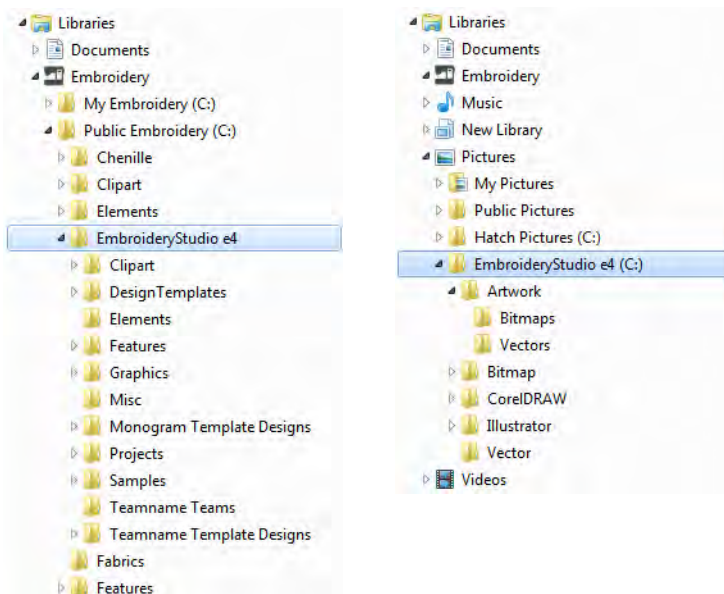
お持ちのアセットの中で一番重要なアセットは、刺繍デザインとイメージファイルです。これらはお使いのシステムのどこにでも保存することができます。

しかし初期設定では：

- ◀ EmbroideryStudio から保存したデザイン、カッティングファイル、マシンファイルは、初期設定により以下の場所の「Public Embroidery」フォルダに保存されます。C:\Users\<USER>\Public Embroidery\EmbroideryStudio\

- ◀ 同様に EmbroideryStudio から保存したイメージは、初期設定により以下の場所の「Pictures' folder」に保存されます。

C:\Users\<USER>\Pictures\EmbroideryStudio\



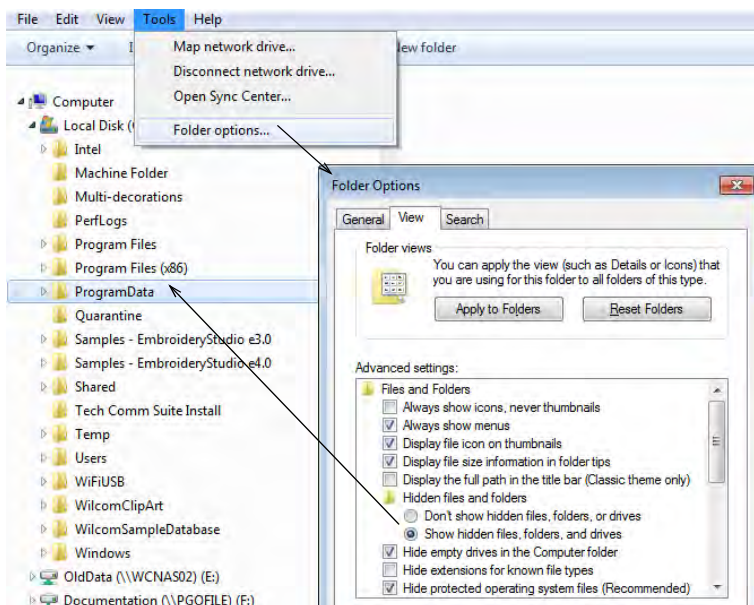
既存のソフトウェアにアップデートやアップグレードをインストールしても、フォルダの構造は維持されます。しかしお使いのソフトウェアを他の PC にインストールする際は、「Embroidery」と「Pictures」フォルダのコンテンツは手動で新しい場所にコピーする必要があります。

隠れたフォルダを表示する

アセットフォルダのコンテンツを手動で新しい場所にコピーする必要がある場合、使用したログインの権限設定の関係で、お使いの PC で C:\ProgramData フォルダが見えない場合があります。

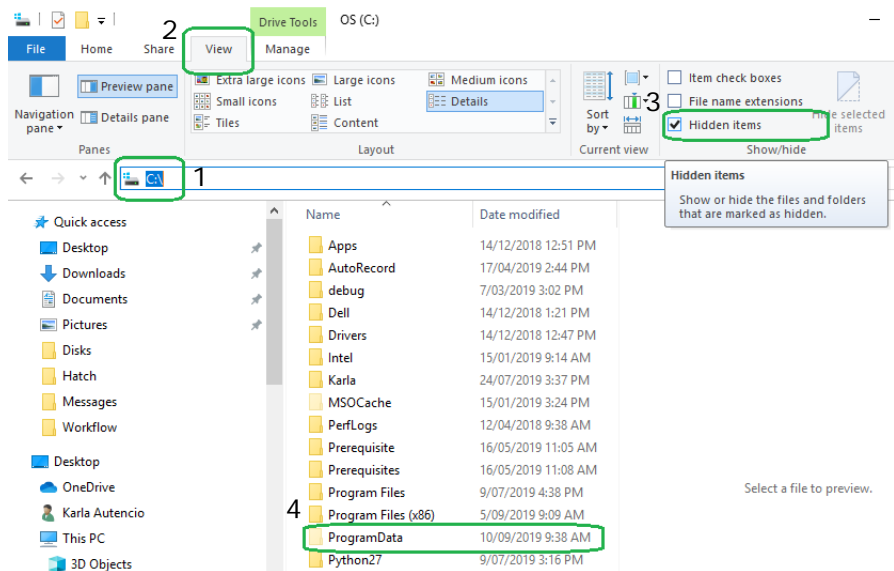
隠れたフォルダを表示するには

- ◀ 下図のように Windows Explorer で、**フォルダオプションダイアログ**を開きます。



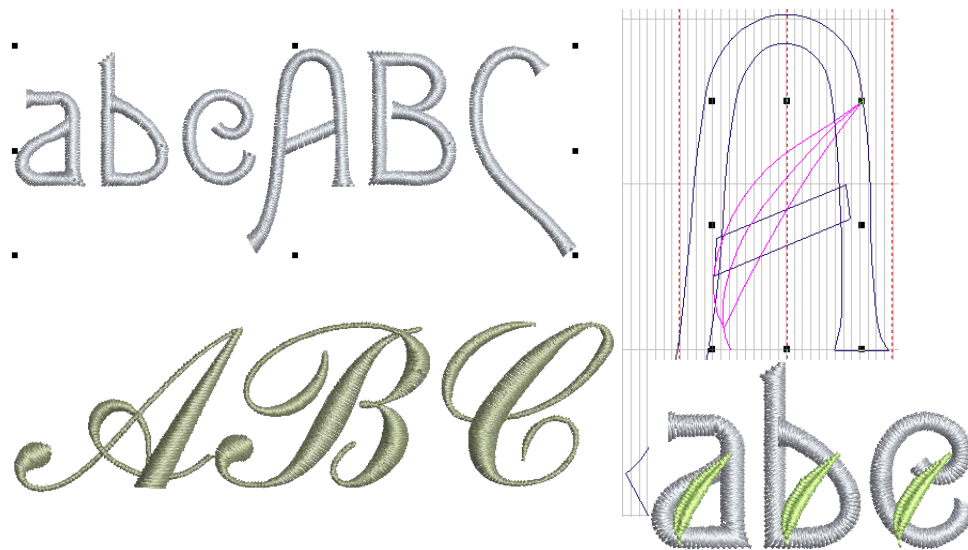
- ◀ **表示タブ**で**隠しファイルオプション**に**チェック**を入れ、**OK**をクリックします。これにより「Program Data」フォルダとそのコンテンツが表示されます。

より最近のバージョンの Windows Explorer を起動している場合は、以下の手順で同じオプションにアクセスすることができます。



カスタム書体

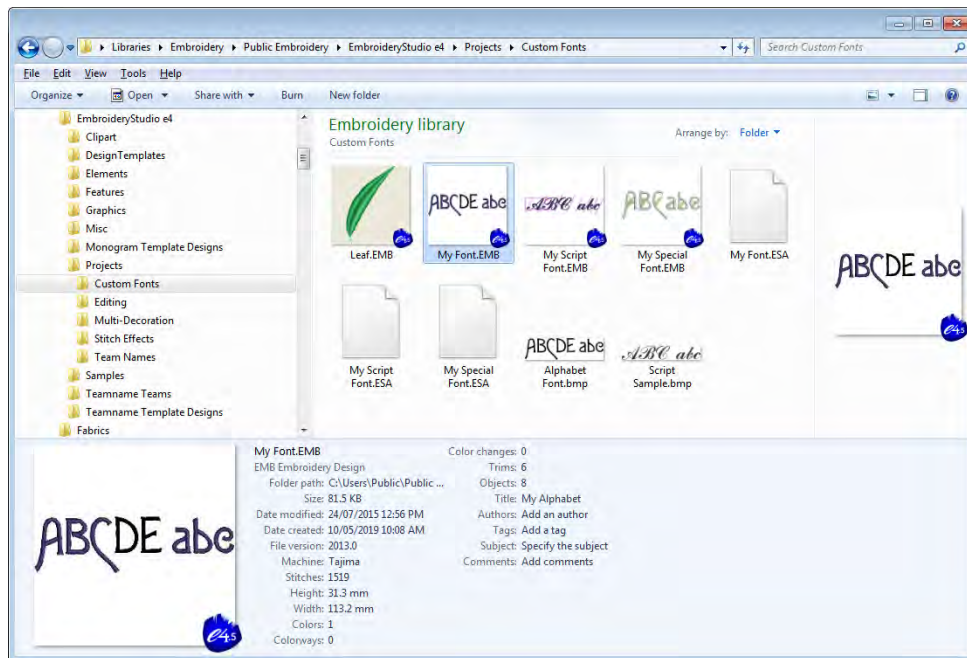
EmbroideryStudio では、カスタム設定の刺繍書体を作成することができます。変換した TrueType フォントから、刺繍書体全体を作成することができます。文字は **下絵** イメージからデジタイズしたり、**ベクターオブジェクト** を変換したり、入力方法の何れかを使用してフリーハンドでデジタイズすることができます。カリグラフィーの本などの **イメージ** をベースにすることもできます。



ここでは TrueType フォントの変換と変更方法を紹介します。刺繍書体を一からデジタイズし、カスタム書体として含めます。既存の書体をマルチカラーの装飾的な書体に改作したり、筆記体書体をカスタム書体に変換します。



参考 この章で使用されたソースファイルとサンプルのカスタム書体は、Projects > Custom Fonts フォルダに含まれています。



書体の作成において

文字は他のオブジェクトを作成するのと同じ方法で、**イメージ**をベースに作成することができます。デジタイズの前に文字の形状が刺繍に適しているかどうかを判断し、書体の基準の高さと**ベースライン**を決定します。

文字の形状

文字のコラム幅がほぼ一定で、きついカーブや角がなく、文字のセリフ（ヒゲ飾り部分）があまりカーブしていないものが最も適しています。

コラム幅の変化が
大きすぎる



セリフが長く細すぎる



鋭角なコーナー

基準の高さとベースライン

基準の高さは大文字の最大の高さとなります。実際は大文字と小文字にはわずかに違いがありますが、基準の高さはデジタルに役立つガイドとなります。



標準の高さでデジタル化できるように、標準の**ベースライン**に沿って文字を配置します。イメージをベースにデジタル化している場合は、ベースラインを描くか、ガイドとしてグリッドラインを使用します。y や g のような文字の形状の垂れ下がった部分は、一般的にベースラインの下に来ます。



参考 E または H を基準にし、書体の高さやベースラインを決定します。これらの文字はベースライン上にあり、標準の大文字の高さはこれらの文字の高さを超えることはないで、基本とするのに適しています。

文字の間隔と幅

文字の幅はその形状と間隔で変化します。文字をデジタル化する際、基準点を 2 つ入力して幅をマークします。



初期設定の間隔が、カーニングや文字全体の間隔に影響します。これは書体をパッケージする際に設定されます。基準点をデジタル化する時に各文字の周りに間隔を追加することはおすすめしません。



参考 筆記体書体を作成するにあたり、各文字の尻尾が次の文字とスムーズに繋がるよう、デジタル化時に関するルールがいくつかあります。

文字ステッチ順序

レタリングのステッチ順序は、書体を保存する時に使用した接合タイプを基準に決定されます。**最近のポイント**または**文字底部**を使用する場合、文字にはが適用されます。**ブランチング**が適用されると、必要に応じてトラベルランニングを加えながら、各画をどこから開始するかが決定されます。

しかし自分でステッチの方向を考えながら画をデジタル化するのも、よい練習になるでしょう。画の順序はステッチ順序が計算される時に維持されるので、特定することも重要です。

ステッチ順序とつなぎ糸を特定したい場合は、文字をステッチしたい順番通りにデジタルします。その後、書体の接合方法にデジタルされたようにを選択します。

TrueType フォントを変換 & 編集する

カスタム刺繍書体を作成する一番簡単なオプションは、内蔵された True Type フォント変換機能を使用することです。TrueType 機能は、お使いのコンピューターにインストールされている書体を刺繍書体に変換することができます。



処理は全て自動で行われます。レタリングの形状は、**コラム A** または **コラム B** 刺繍オブジェクトにカットすることができます。重なり合う部分や縫われる順番が検知され、**ステッチ角度**が定義されます。この場合、マニュアルでデジタルした書体に近い結果が得られますが、質は多少劣る場合があります。質の違いは基の形状に大きく左右されます。ブロック体の書体よりも、幅の狭いセリフ体の書体の方が良い結果が得られます。

変換値設定をテストする

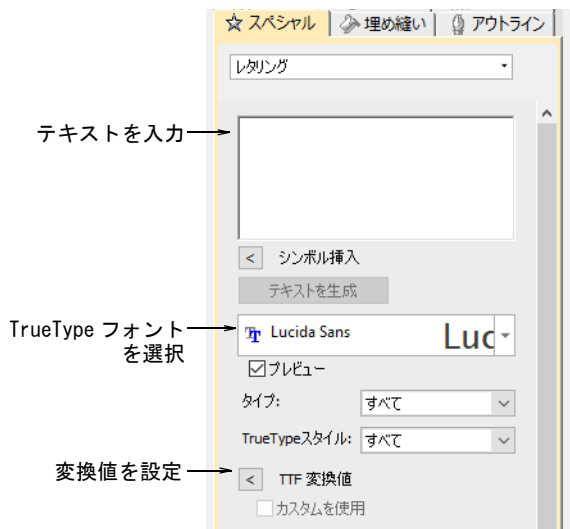


ツールボックス > レタリングを使用し、直接画面上で TrueType レタリングを追加します。右クリックして、新規または選択したレタリングオブジェクトのフォーマット値を設定します。

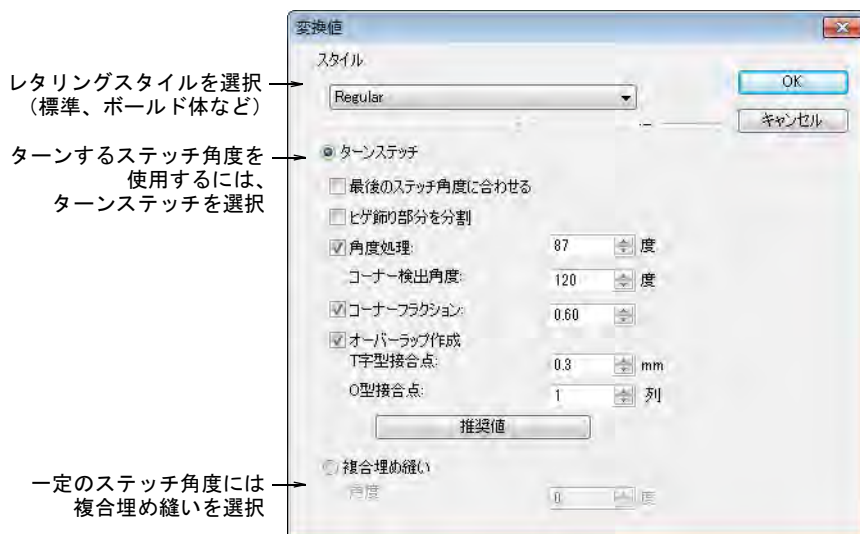
TrueType フォントの刺繍への変換プロセスは、各文字を変換し、変換値設定でテストします。

TrueType 文字を変換するには

- 1 レタリングアイコンを右クリックして、オブジェクトプロパティにアクセスします。



- 2 ドロップリストから TrueType フォントを選択します。
- 3 大文字と小文字を混ぜたサンプルテキストを入力します。
- 4 または TTF 変換値で、変換値にアクセスします。



- 5 初めに、選択可能な場合はレタリングスタイルをスタイルリストから選択します（標準、ボールド体、斜字体）。刺繍書体全体が選択したスタイルで作成

されます。すべての書体で、このオプションが使用できるわけではありません。

Lucinda Sans 標準
Lucinda Sans ボールド体
Lucinda Sans 斜字体

6 ターンステッチか、複合理め縫いのどちらに変換するか特定します。

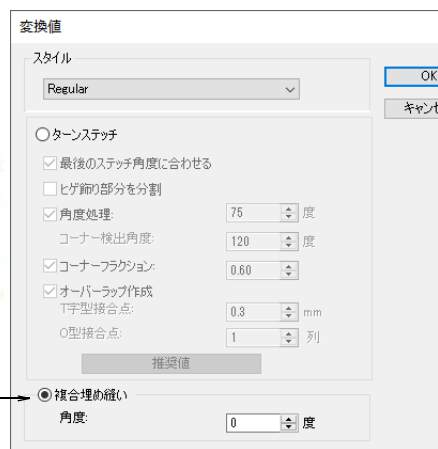
これは書体のタイプ（セリフ体かサンセリフ体か、または筆記体かブロック体かなど）によります。文字の輪郭に沿ったステッチを作成したい場合は、**ターンステッチ**を選択します。**複合理め縫い**オプションは、単一の一定の**ステッチ角度**を持ちます。

Sans Sans
ターンステッチ 一定の角度

7 よく分からない場合は、両方ほ設定を試してみましょう。一定の角度とターニング、両方のサンプルを作成します。レタリングはその場ですぐ変換するので、生成されたレタリングを選択して、設定をさらに調整することができます。

Lucinda
Lucinda

複合理め縫い角度を調整



8 複合理め縫いオプションを使用する場合、最適な角度が見つかるまでステッチ角度を調整し、サンプルを再生成しましょう。

- 9 ターンステッチオプションを使用する場合、更に多くの設定があります。プリセットは選択した書体の特性（例：セリフ体またはサンセリフ体か、またはブロック体か筆記体かなど）に従い、自動的に調整されます。まず初期設定で試してみましょう。

Lucinda
Lucinda

推奨値に戻る

変換値

スタイル
Regular

OK
キャンセル

● ターンステッチ

最後のステッチ角度に合わせる

ヒゲ節の部分分割

角度処理
コーナー検出角度: 75 度

コーナーフラクショ
0.60

オーバーラップ作成
T字型接合点: 0.3 mm

複合理め縫い
角度: 1 列

推奨値

- 10 ズームインして、ステッチとオブジェクトの構成をチェックします。ターニングまたは複合理め縫いのどちらのスタイルにするか決定します。生成したターンステッチに満足しない場合、さらに設定を行ってみましょう。下記をご覧ください。

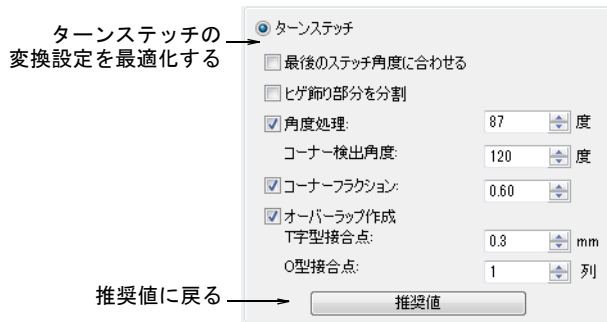
Sans Sans

関連項目

- ◀ CorelDRAW グラフィックスでレタリングを作成する
- ◀ ターンステッチオプションを細かく設定する

ターンステッチオプションを細かく設定する

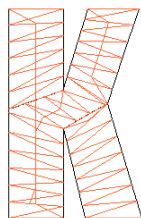
ターンステッチでは、プリセットは選択した書体の特性（例：セリフ体またはサンセリフ体か、またはブロック体か筆記体かなど）に従い、自動的に調整されま
す。プリセットに満足しない場合は、以下の設定を行ってみましょう。



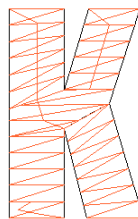
参考 推奨値に戻りたい場合は、**推奨値**をクリックします。

最後のステッチ角度に合わせる

最後のステッチ角度に合わせるチェックボックスを選択すると、一画の最後の部分でステッチ角度を平行に保てます。このオプションが適用される部分では、コーナー検出角度とコーナーフラクションは無効となります。



「最後のステッチ角度に合わせる」オフ

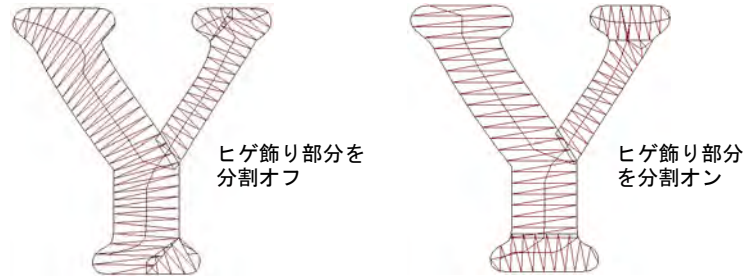


「最後のステッチ角度に合わせる」オン：
ステッチはベースラインに平行

通常、画のステッチ角度は画に対して垂直となるべきですが、K、X、Yといったような傾斜した画を持つ文字は例外となります。このような場合、ステッチの角度を画の最後に対して平行にする方が良いでしょう。

ヒゲ飾り部分を分割する

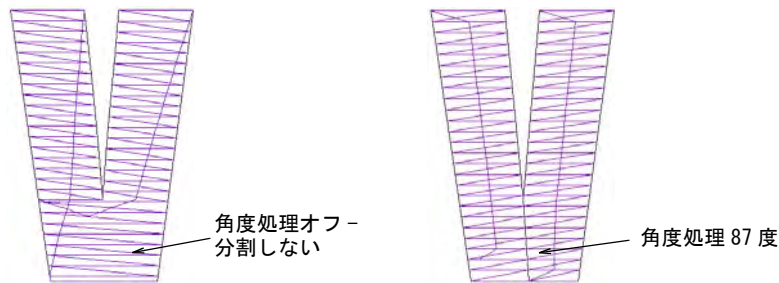
セリフ書体を変換する場合、ヒゲ飾り部分を分割チェックボックスを選択します。



このオプションではセリフは個別の画として作成されるため、セリフの幅が0.8mm以上の大きなレタリングで使用したほうが良いでしょう。

角度処理

角度処理チェックボックスを選択して、鋭角な角度にキャップ処理を適用します。この効果はスマートコーナーと似ていて、AやVのように画が尖っている場合に、その角を分割するかキャップ処理を施します。

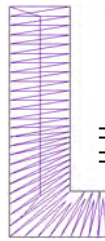


コーナー検出

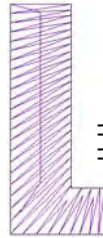
以下の設定でコーナーを微調整できます。

- ◀ **コーナー検出角度**で、文字のコーナーを識別する角度を指定します。これは小さな文字をはっきりさせるのに重要となりますが、EmbroideryStudioではステッチの角度が滑らかになるよう、必要な個所で自動的にステッチ角度が挿入されます。これは一般的に形状の幅や方向が大きく変わる所で発生します。

- ◀ コーナーフラクシオンは、コーナーにフラクシオンスペースを指定します。これはコーナー、形状の端、または形状の幅や曲率が大きく変化する箇所ので、ステッチ角度を滑らかにするのに使用されます。



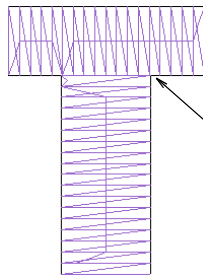
コーナー検出角度 150 度
コーナーフラクシオン 0.6mm



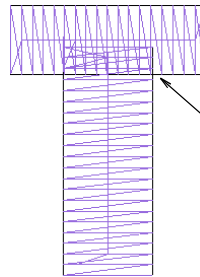
コーナー検出角度 30 度
コーナーフラクシオン 1.0mm

オーバーラップ作成

オーバーラップ作成チェックボックスを選択して、セグメント間に割れ目が作成されるのを防ぎます。T字型接合点とO字型接合点フィールドで数値を設定して、オーバーラップを微調整できます。



オーバーラップ
作成オフ



オーバーラップ
作成オン

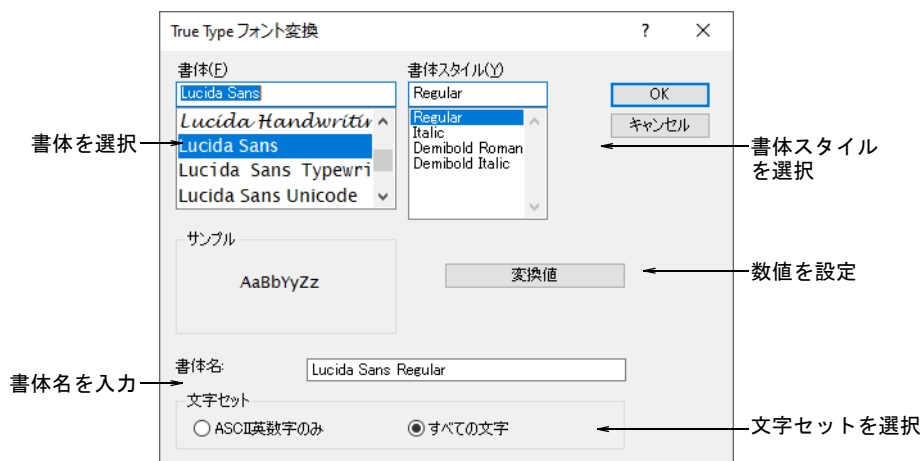
TrueType 書体全体を変換する

選択した TrueType 書体に合う変換値を見つけたら、書体全体を変換します。カスタム書体は、Windows「ProgramData」フォルダ内の「Fonts」フォルダに ESA フォーマットで保存されます。変換は素早く行われますが、アジア言語の書体は多少の時間がかかる場合があります。他の人も使用できるように、カスタム書体はコピーし、分配することができます。

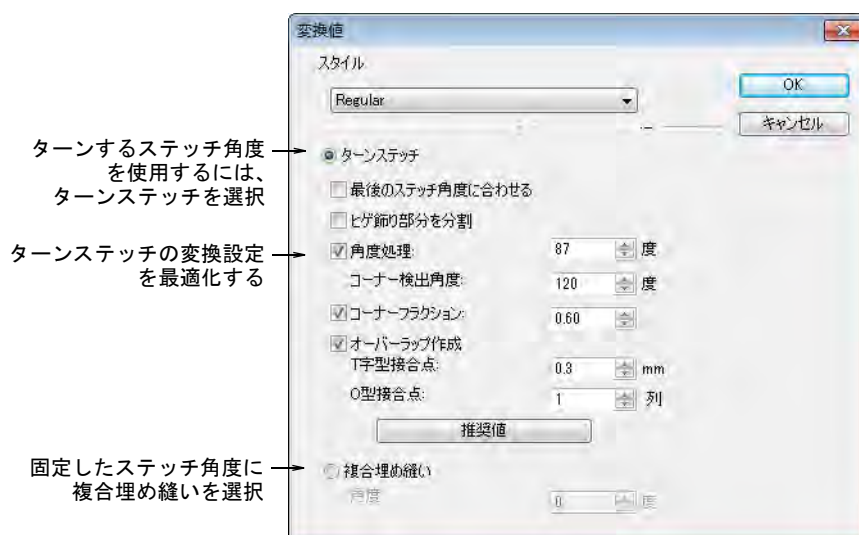
Lucinda Sans
Lucinda Sans

TrueType フォントを変換するには

- 1 設定 > True Type フォント変換を選択します。True Type フォント変換ダイアログが開きます。

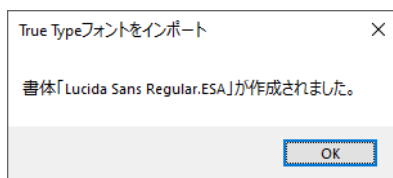


- 2 変換する書体と書体スタイルを選択します（例：標準、ボールド体、斜字体）。刺繍書体全体が、選択したスタイルで作成されます。
- 3 初期設定を上書きしたい場合は、書体名を入力します。
- 4 すべての文字を変換するか、ASCII 英数字のみ文字セットを変換するかを選択します。標準のキャラクターセットは、英数文字のみ含みます。これには句読点やその他の特殊文字は含まれません。
- 5 変換値これらは更に設定を行うことができます。



- 6 テストした書体変換に従い、設定を調整します。

7 OK をクリックします。処理が完了したら、確認が表示されます。







8 確認するにはレタリングアイコンを右クリックし、オブジェクトプロパティ>スペシャル>レタリングドッカーを開きます。新しく変換した書体が選択された状態で表示され、使用することができます。



関連項目

- ◀ オブジェクトプロパティを使用してレタリング作成する
- ◀ アセットにナビゲートする

生成した文字を編集 & 再パッケージする

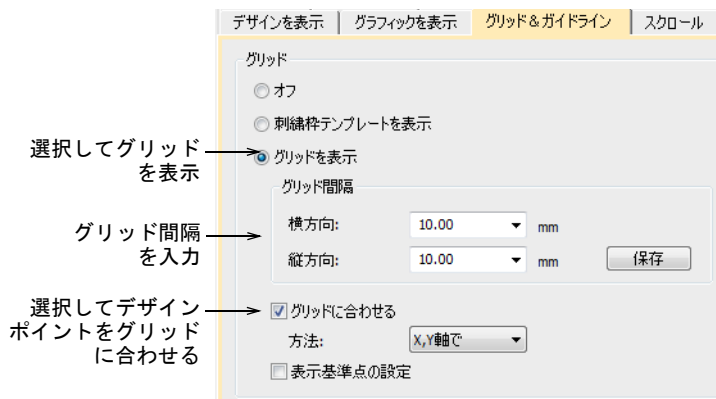
-  編集 > 分解を使用し、オブジェクト（モノグラム、アプリケ、レタリングなど）を構成要素オブジェクトに分解します。
-  ステッチ編集 > オブジェクト変形を使用し、コントロールポイントで選択したオブジェクトを変形します。
-  編集 > ナイフを使用し、デジタイズラインに沿ってステッチ設定と色を保ちつつ、オブジェクトをカットします。
-  アレンジ > 最近のポイントを適用を使用し、編集後にオブジェクトに最近のポイントを（再）適用します。

TrueType フォント変換の処理は、全て自動で行われます。レタリングの形状は、[コラム A](#) または [コラム B](#) オブジェクトにカットすることができます。重なり合う部分や縫われる順番が検知され、[ステッチ角度](#)が定義されます。改善できそうな形状があったら、個々に編集し再パッケージすることができます。

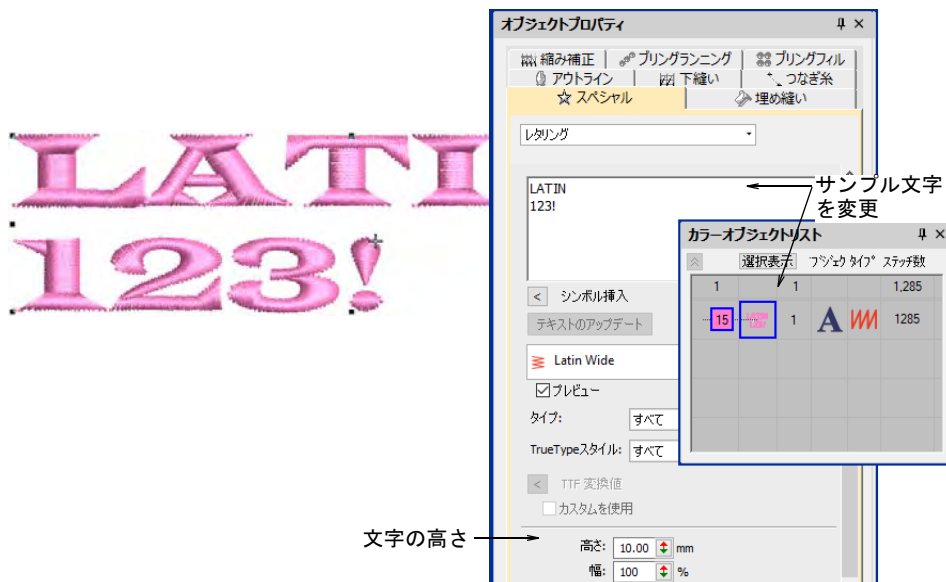
生成した文字を編集 & 再パッケージするには

- 1 まずグリッドを設定し、後で参照できるようファイルを保存します。文字を修正または編集する必要がある場合、グリッドが役に立ちます。

設定 > オプション > グリッド & ガイドラインのオプションダイアログで、グリッド間隔を設定します。ガイドラインに合わせるをオンにします。縦方向の間隔を 10mm、横方向の間隔を 0.50mm に設定します。



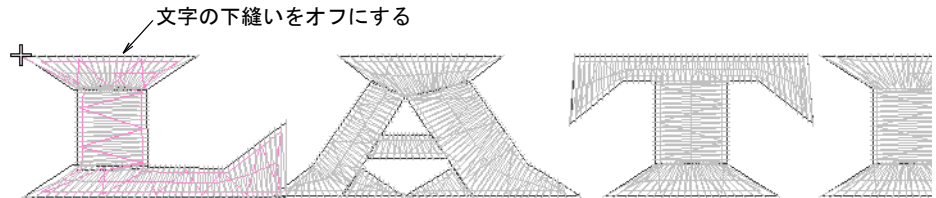
- 2 サンプルを生成して、文字をチェックします。書体のセットの内容は、すべての文字または ASCII 英数字のみを変換する選択をしたかによります。標準文字セットには、英数字のみが含まれます。





参考 編集し再パッケージしたい文字のみ、生成する必要があります。これは時間をかけて行うことができます。

- 3 文字の高さに注意してください。通常、初期設定で10mmですが、作業したい高さに設定します。
- 4 編集を開始する前に、下縫いをオフにします。再パッケージする場合、文字は下縫いなしにする必要があります。

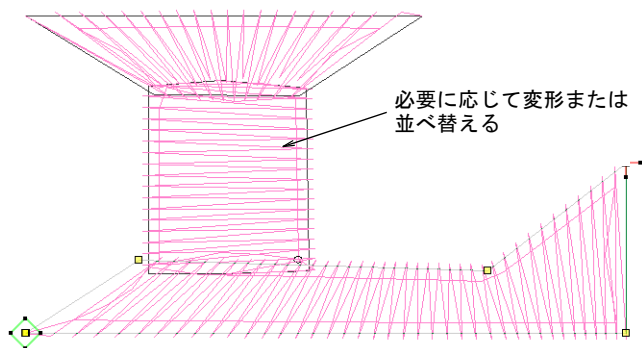
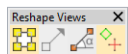


- 5 構成要素のオブジェクトになるまで、書体をラインごと、文字ごとに分解します。

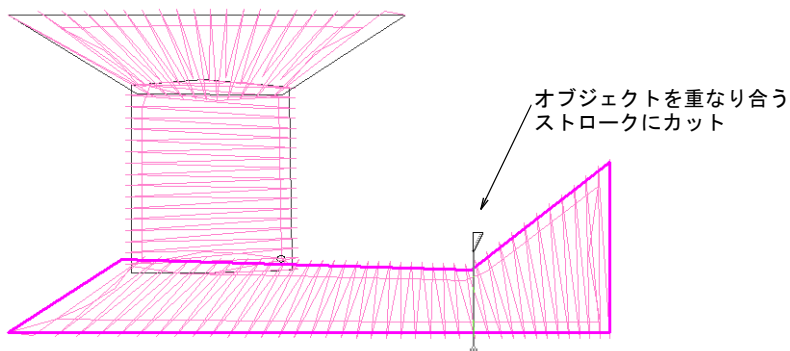


- 6 ズームインして、オブジェクト変形とナイフツールで文字の形状を編集します。

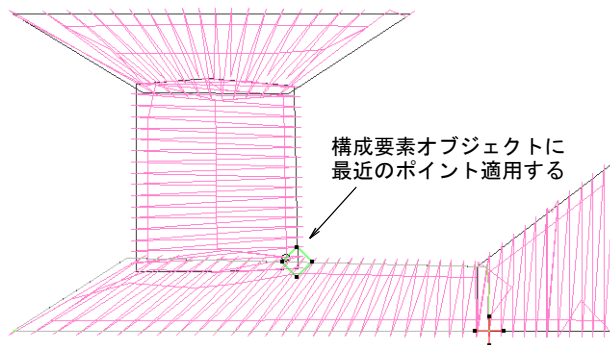
- ◀ 通常編集は、コントロールポイントを追加または削除したり、オーバーラップを調整したり、構成要素オブジェクトを並べ替えます。



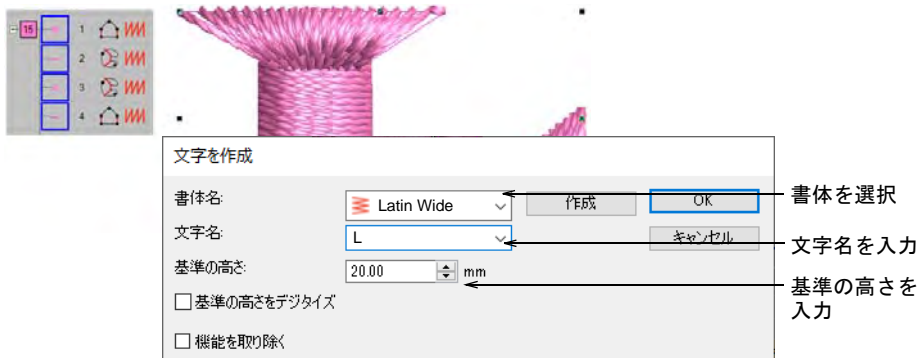
- ◀ 任意でナイフツールを使用し、オブジェクトをより小さな重なり合うストロークにカットし、ステッチ性を向上させます。



- 7 文字を編集し終わったら、すべての構成要素オブジェクト選択し、最近のポイントを適用します。



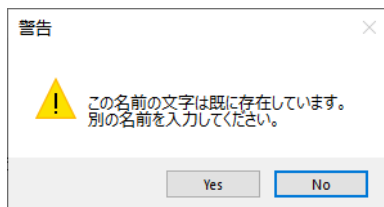
- 8 編集した文字を、変換した刺繍書体に再パッケージします。文字の構成要素を選択し、オブジェクト>文字を作成コマンドで保存します。



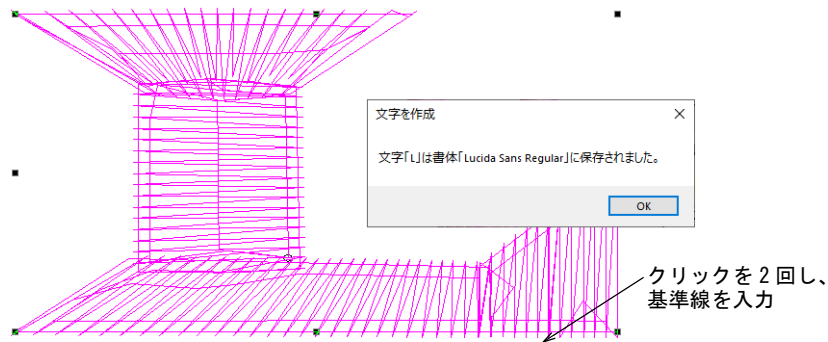
- 9 ダイアログで特定する事項：

フィールド	行動
書体名	ドロップリストから変換した書体を選択します。
文字名	実際の文字である必要があります（例：「L」）。
基準の高さ	サンプル文字の高さである必要があります（例：10mm）。

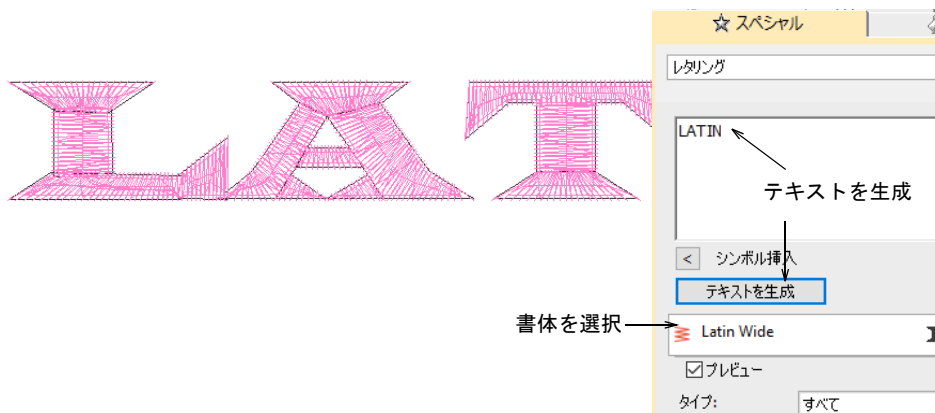
- 10 OK をクリックします。以下の警告が表示されます。



- 11 はいをクリックして続行し、指示に従い基準線を入力します。



- 12 同じ方法で、その他の編集した文字を変換した TrueType フォントに追加します。
- 13 オブジェクトプロパティ>レタリングを介して、アップデートした書体をテストします。変更は維持され、下縫いは自動的に再パッケージした文字に追加されます。異なる書体の高さでテストします。



関連項目

- ◀ レタリングを分解する
- ◀ オブジェクトの切り取り、分割、分解
- ◀ 文字の輪郭を変形する
- ◀ 最近のポイントを適用を適用する
- ◀ カスタム文字を作成する
- ◀ カスタム文字を保存する
- ◀ カスタム書体を保存する
- ◀ 書体を管理する

カスタム書体をデジタイズする

カスタム書体の文字は、他の刺繍オブジェクトと同じようにデジタイズすることができます。カスタム文字は複数のオブジェクトで構成でき、文字、シンボル、絵を使用できます。ここでは高さが 20mm の書体を作成します。



生地、背景、マシンフォーマットを設定する

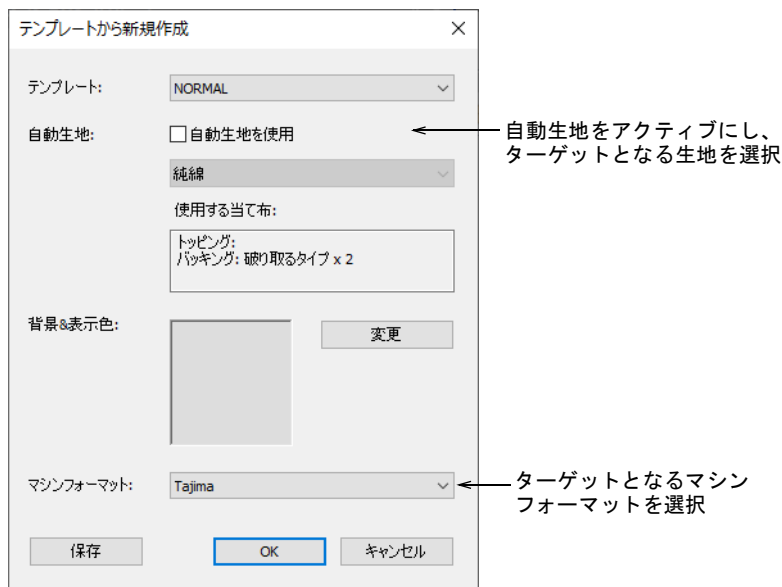


標準 > 新規デザインを使用し、現在選択されているテンプレートをベースにした新規ファイルを開きます。Shift を押し下げながらクリックし、テンプレートから新規作成ダイアログを開きます。



表示 > プロダクト表示を使用し、プロダクトの表示のオン / オフを切り替えます。右クリックでプロダクトビジュアルライザードッカーを開きます。

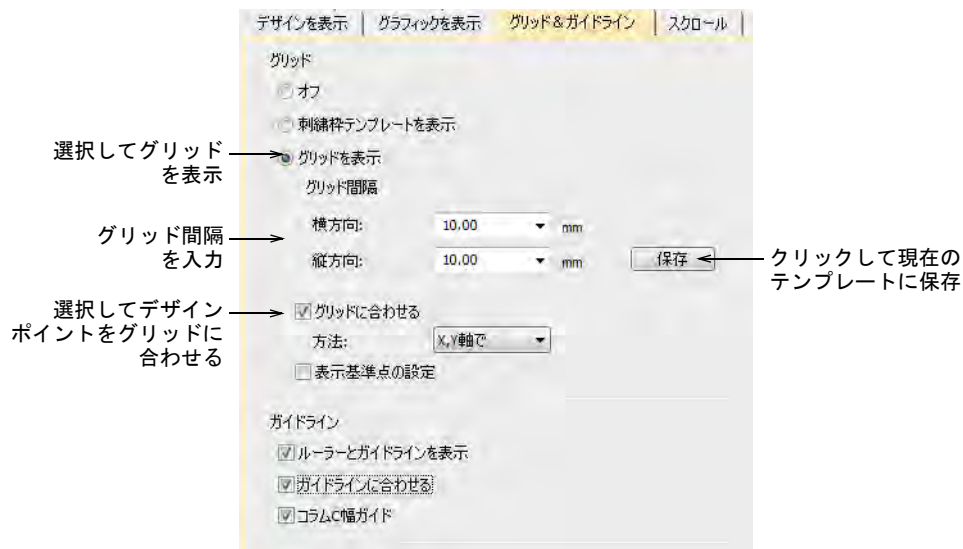
デスクトップアイコンまたは Windows のスタートメニューから、EmbroideryStudio を開きます。ホームスクリーンから、テンプレートから新規作成をクリックします。それ以外はファイル > テンプレートから新規作成を選択するか、Shift キーを押し下げながら、新規デザインをクリックします。ポロシャツに刺繍をするので、「純綿（初期設定）」を選択します。適切なマシンフォーマットを選択し（例：タジマ）、OK をクリックします。



グリッド&ガイドラインを設定する

まず初めに、刺繍文字をデジタイズする際に役立つグリッドを設定します。ガイドラインを基準点を設定する際にも役立ちます。設定 > オプション > グリッド & ガイドラインのオプションダイアログで、グリッド間隔を設定します。ガイドラインに合わせるをオンにします。縦方向の間隔を 10mm、横方向の間隔を 0.50mm

に設定します。横方向の間隔を狭く設定すると、より基準点をデジタイズしやすくなります。



参考 さらに多くのカスタム書体をデジタイズしたい場合は、それ専用のテンプレートを設定することをおすすめします。

関連項目

- ◀ [グリッド表示オプション](#)
- ◀ [テンプレートで作業する](#)

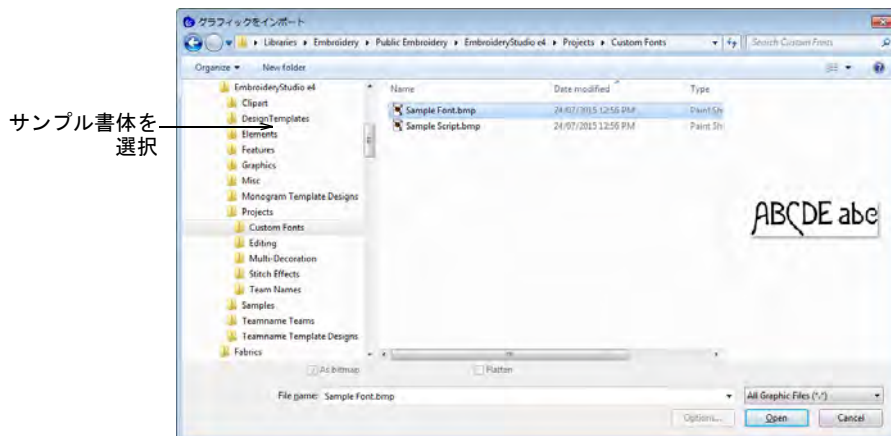
下絵をインポート & サイズを変更する



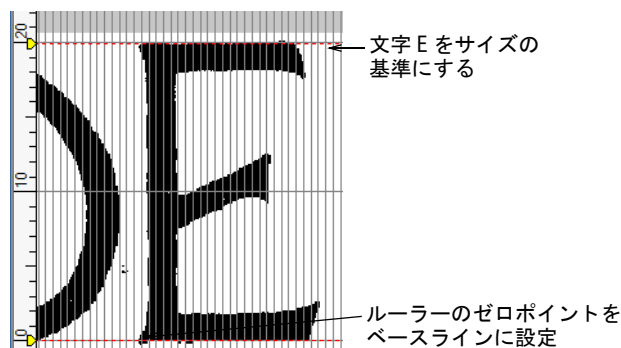
標準 > グラフィックをインポートを使用し、ベクターグラフィックまたはビットマップイメージをデザインにインポートします。

グラフィックをインポートアイコンをクリックするか、**ファイル > グラフィックをインポート**を選択し、インストールされている Samples - EmbroideryStudio_e4.0 フォルダ内の **Projects > Custom Fonts** までナビゲートします。必要であれば、**ファイルの種類**リストから **BMP** を選択します。「Sample

Font.bmp」を選択し、開くを選択します。デザインを EMB ファイルでローカルハードドライブに保存します。



グリッドを使用して下絵のサイズを変更します。ここでは高さが 20mm の書体を作成します。E を基準になる文字とし、書体の高さを決定します。



関連項目

- ◀ [グラフィックをインポートする](#)
- ◀ [オブジェクトを拡大 / 縮小する](#)

文字をデジタイズする



デジタイズ > コラム A を使用し、幅とステッチ角度が可変のコラムを作成します。右クリックで設定します。

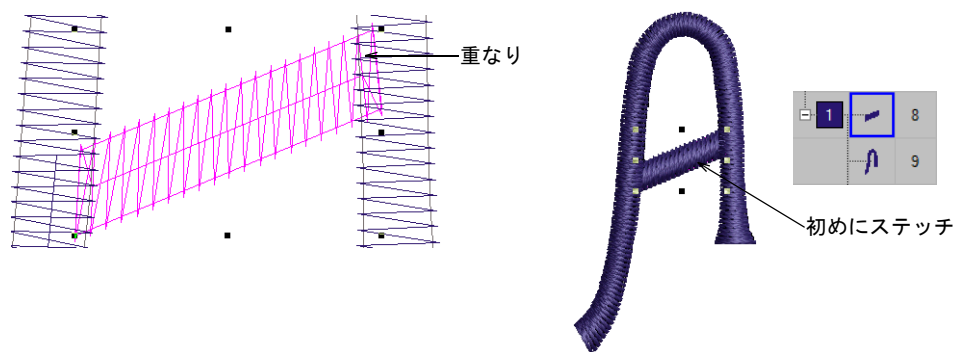


埋め縫いステッチタイプ > サテンを使用し、サテンステッチを新規または選択した狭いコラムや形状に適用します。右クリックで設定します。

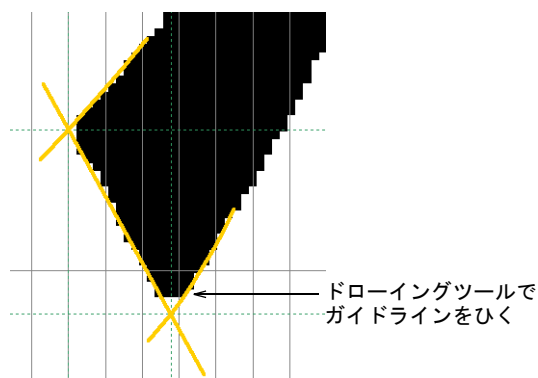


アウトラインステッチタイプ > サテンを使用し、幅が一定の太めのボーダーや列を作成します。右クリックで設定します。

このプロジェクトでは、大文字の A、B、C と小文字の a、b、c を使い、サンプル文字を作成します。コラム A とサテンステッチで文字をデジタル化し始めます。文字のストローク同士が繋がるよう、十分な重なりを作成してください。縮み補正や下縫いは必要ありません。これはカスタム書体で実際のレタリングを作成する際に追加されます。ストロークはステッチする順番でデジタル化するようにしてください。通常、ストローク間の繋がりは気にする必要はありません。これは書体をパッケージする際に自動的に処理されます。



参考 ベクターツールを使用し、より正確にデジタル化できるようにガイドラインをひきます。



関連項目

◀ [書体を作成する](#)

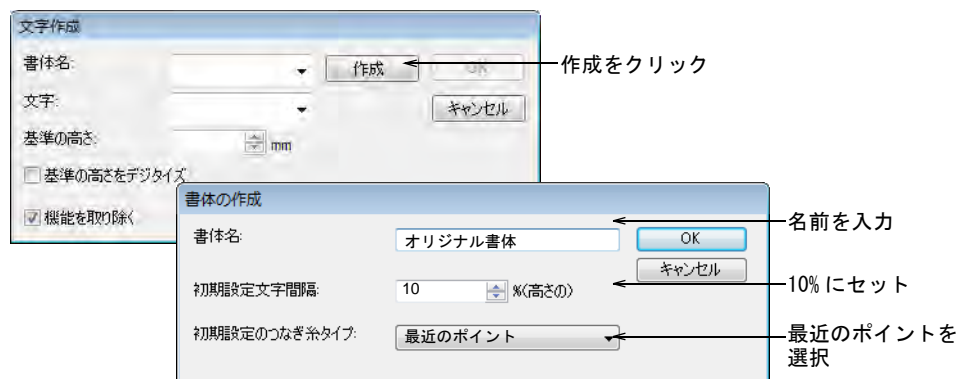
カスタム書体 & 文字を保存するには

新規に文字を作成する場合、書体を選択し、文字に名前と高さを指定して**マシン機能**を維持するかどうかを指定します。スクリーン上で基準点をマークして、文字の幅も設定する必要があります。

書体を作成

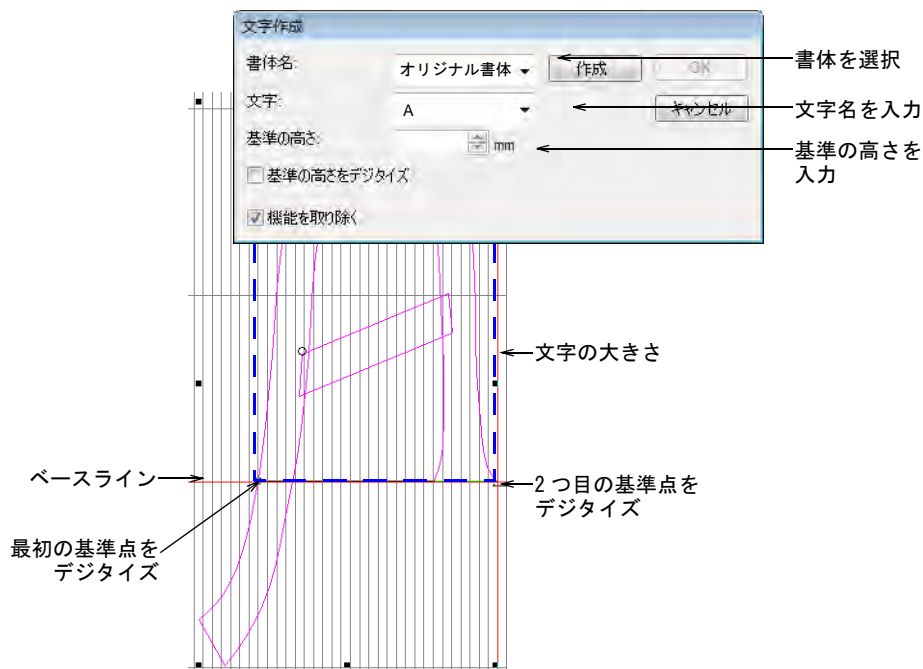
文字を選択し、**オブジェクト > 文字を作成**を選択します。これが保存する初めの文字となるので、カスタム書体を作成して名前をつけます。文字を作成ダイアロ

グの作成をクリックし、書体を作成ダイアログにアクセスします。書体名を入力します（例：「オリジナル書体」）。初期設定の文字間隔を設定し（例：10%）、最近のポイントを初期設定の接合タイプに選択します。



ユーザー設定文字を保存するには

文字を作成ダイアログに戻り、文字の名前を入力します（例：「A」）。ここでは基準の高さを 20mm に設定します。基準点をデジタイズします。文字の周りに大きさを示すボックスがあると想像してください。基準点はそのボックスとベースラインが交わる場所に置きます。



同じ方法で、他の文字もカスタム書体に追加します。

関連項目

- ◀ カスタム文字を作成する
- ◀ カスタム文字を保存する
- ◀ カスタム書体を保存する
- ◀ 書体を管理する

書体をテストする

A ツールボックス>レタリングを使用し、直接画面上でレタリングを追加します。

パッケージし終わったら、オブジェクトプロパティ>レタリングを介して、刺繍レタリングを作成してカスタム書体をテストしましょう。ドロップダウンメニューからカスタム書体を選択します。



参考 Projects > Custom Fonts フォルダにあるサンプル「My Font.EMB」と、作成したデザインを比べてみましょう。

関連項目

- ◀ オブジェクトプロパティを使用してレタリング作成する

マルチカラー書体を作成する

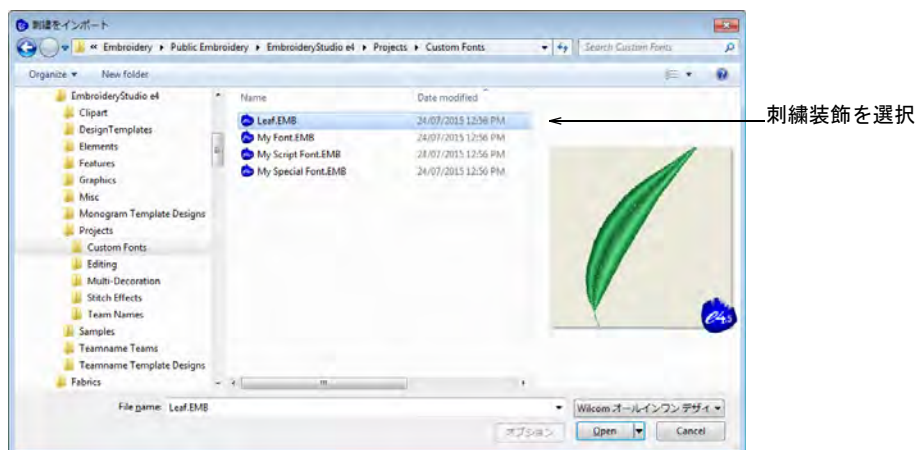
レタリングオブジェクトは、通常一つのステッチタイプで1色で作成されますが、デジタイズされたように接合方法は、マルチカラーや特殊な効果のある書体

を作成するのに使用することができます。ここではこの方法を使用し、それぞれの文字に装飾を加えてカスタム書体のバリエーションを作成します。



刺繍の装飾をインポートする

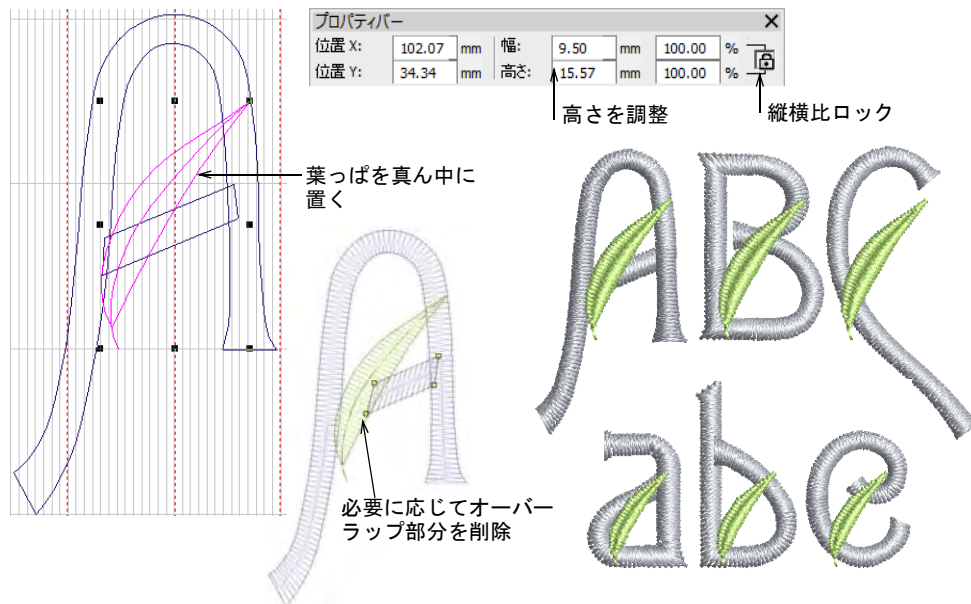
ファイル>刺繍をインポートコマンドを使用すて、刺繍の装飾をインポートします。Projects > Custom Fonts フォルダまでナビゲートします。必要であれば、ファイルの種類リストから EMB を選択します。「Leaf.Emb」を選択します。



書体を編集する

葉っぱを複製し、プロパティバーでサイズを変更します。縦横比がロックされていることを確認し、必要に応じて高さを調整します。この場合、大文字用の装飾には 15mm、小文字用には 10mm にします。葉っぱと文字に使用したい色を選択します (例 : moon green と powder blue)。図のように装飾を配置します。右クリッ

ク & ドラッグで、次の文字に複製します。必要に応じてオーバーラップ部分を削除します。



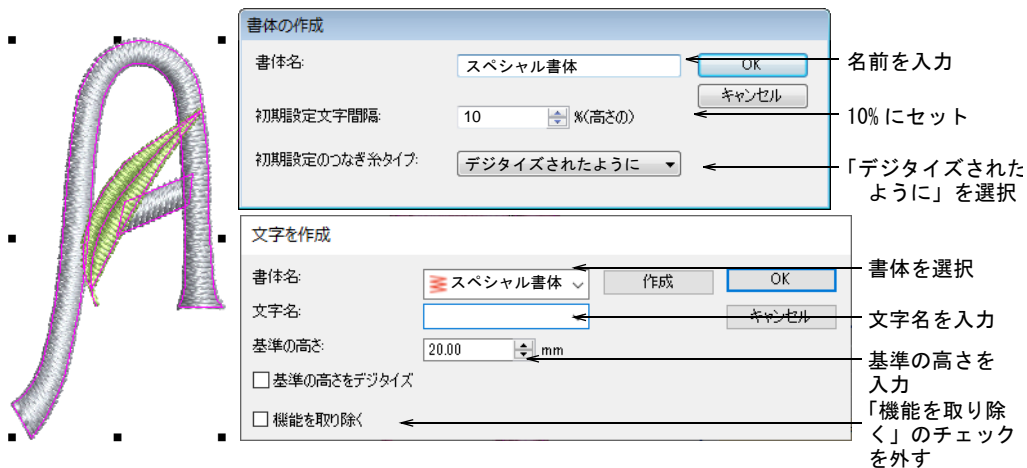
関連項目

◀ [刺繍オブジェクトを变形する](#)

カスタム書体 & 文字を保存するには

カスタム文字を構成するすべての要素を選択し、オブジェクト > 文字を作成コマンドで保存します。マルチカラー書体用の新しい書体を作成します（例：「スペシャル書体」）。今回は初期接合タイプにデジタイズされたようにを選択します。

前回と同様に文字名と基準となる高さを入力し、機能を取り除くチェックボックスのチェックを外します。色替えを維持するためです。



関連項目

- ◀ カスタム文字を作成する
- ◀ カスタム文字を保存する
- ◀ カスタム書体を保存する
- ◀ 書体を管理する

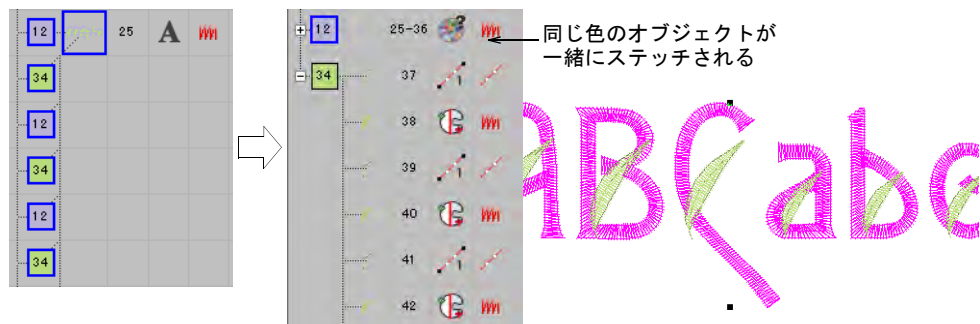
書体をテストする

A ツールボックス>レタリングを使用し、直接画面上でレタリングを追加します。

オブジェクトプロパティ>レタリングを介して、再度カスタム書体をテストします。ドロップダウンメニューからカスタム書体を選択します。



レタリングオブジェクトは各文字で「デジタル化されたように」色替えを維持しています。分解コマンドを使用し、カラーオブジェクトリストで同じ色のオブジェクトと一緒にステッチされるように並び替えます。



参考 Projects > Custom Fonts フォルダにあるサンプル「My Special Font.EMB」と、作成したデザインを比べてみましょう。

関連項目

◀ [オブジェクトプロパティを使用してレタリング作成する](#)

筆記体書体をデジタル化する

今度は筆記体書体を作成しましょう。筆記体書体を作成するにあたり、各文字の尻尾が次の文字とスムーズに繋がるよう、デジタル化時に使用するルールがいくつかあります。



生地、背景、マシンフォーマットを設定する

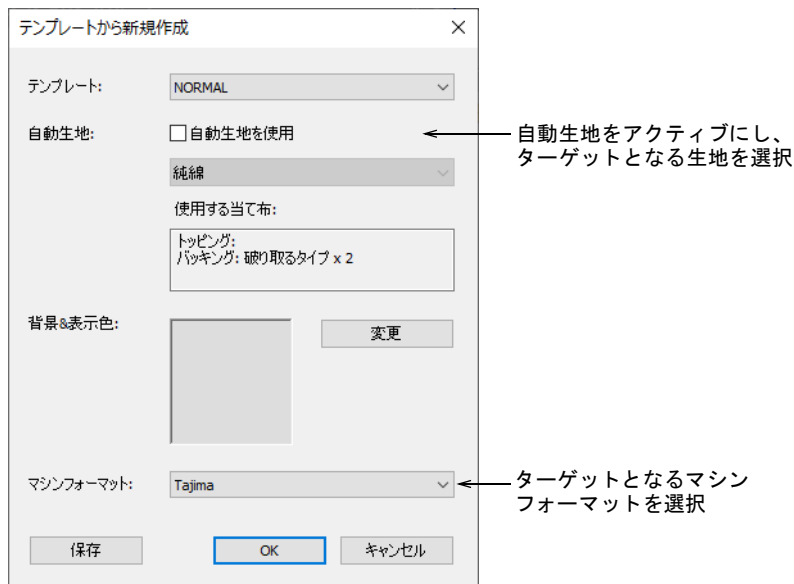


標準 > 新規デザインを使用し、現在選択されているテンプレートをベースにした新規ファイルを開きます。Shift を押し下げながらクリックし、テンプレートから新規作成ダイアログを開きます。



表示 > プロダクト表示を使用し、プロダクトの表示のオン / オフを切り替えます。右クリックでプロダクトビジュアライザードッカーを開きます。

デスクトップアイコンまたは Windows のスタートメニューから、EmbroideryStudio を開きます。ホーム画面から、テンプレートから新規作成をクリックします。それ以外はファイル > テンプレートから新規作成を選択するか、Shift キーを押し下げながら、新規デザインをクリックします。ポロシャツに刺繍をするので、「純綿（初期設定）」を選択します。適切なマシンフォーマットを選択し（例：タジマ）、OK をクリックします。



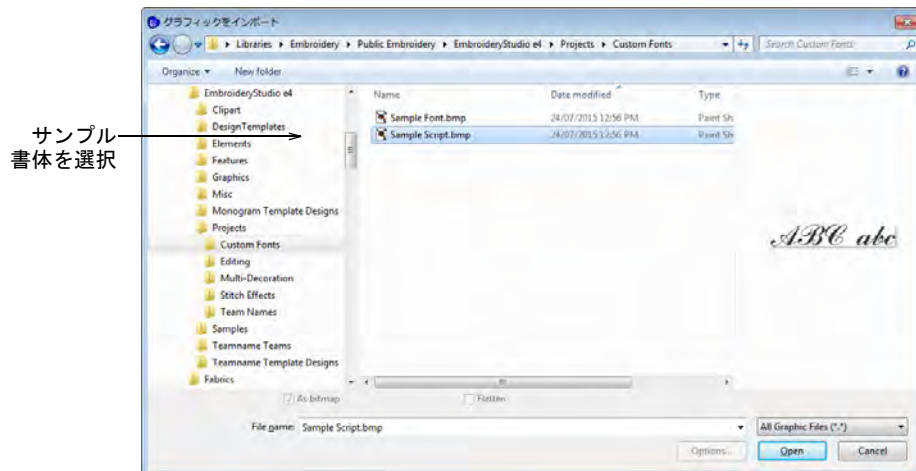
下絵をインポート & サイズを変更する



標準 > グラフィックをインポートを使用し、ベクターグラフィックまたはビットマップイメージをデザインにインポートします。

グラフィックをインポートアイコンをクリックするか、ファイル > グラフィックをインポートを選択し、インストールされている Samples - EmbroideryStudio_e4.0 フォルダ内の Projects > Custom Fonts までナビゲートします。「Sample Script. bmp」を開き、グリッドを設定します。下絵の高さを

チェックします。これから作成する書体のサイズの25mm などはずです。デザインを EMB ファイルに保存します。



文字をデジタイズする



デジタルイズ>コラム A を使用し、幅とステッチ角度が可変のコラムを作成します。右クリックで設定します。

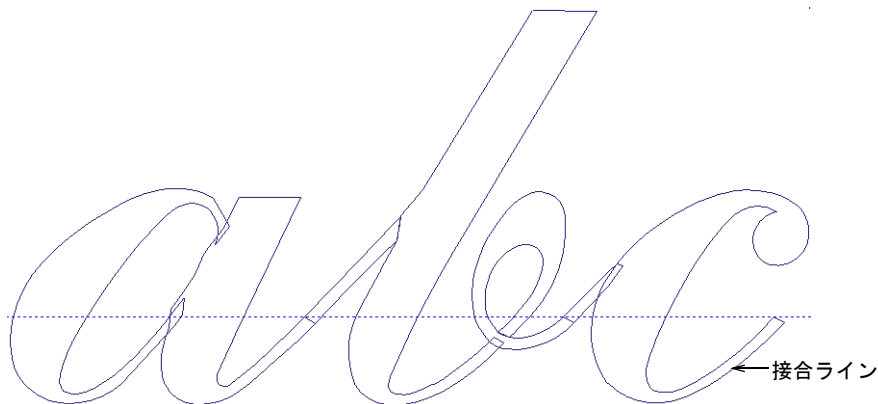


埋め縫いステッチタイプ>サテンを使用し、サテンステッチを新規または選択した狭いコラムや形状に適用します。右クリックで設定します。

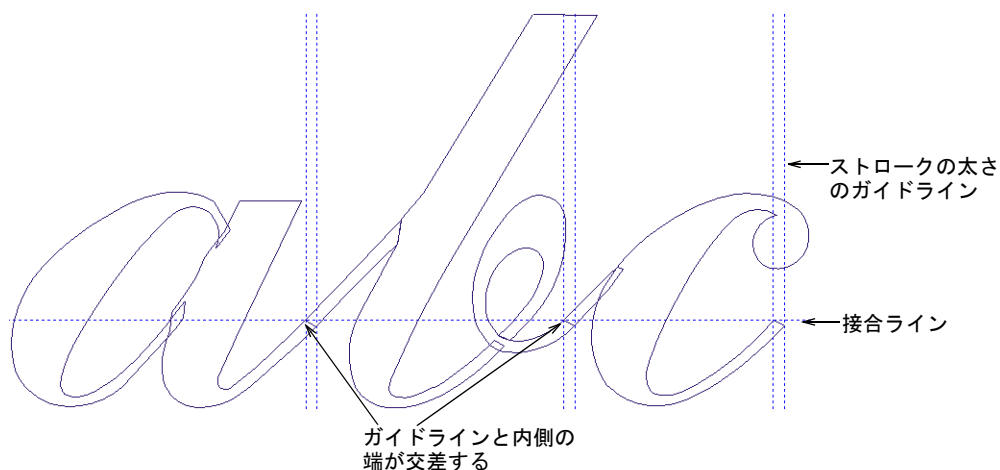


アウトラインステッチタイプ>サテンを使用し、幅が一定の太めのボーダーや列を作成します。右クリックで設定します。

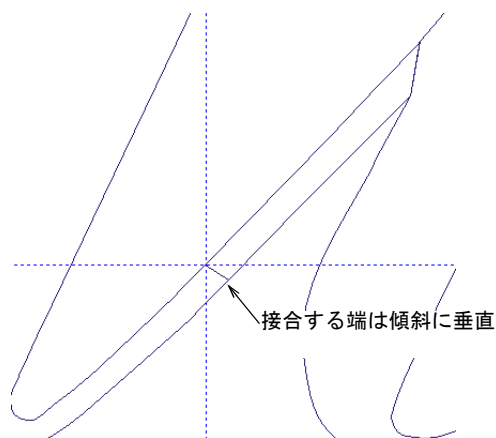
カスタム書体と同じ方法で文字をデジタイズします。筆記体書体は、スムーズに接合できるように各文字の尻尾は次の文字の最初のストロークと一致している必要があります。接合ラインをマークする位置にガイドラインをドラッグします。



ストロークの内側の端と接合ラインと交差する位置にガイドラインをドラッグします。オプション>グリッド&ガイドタブで「ガイドラインに合わせる」をオンにします。隣接する文字の基準点が、この点と一致することを確認してください。



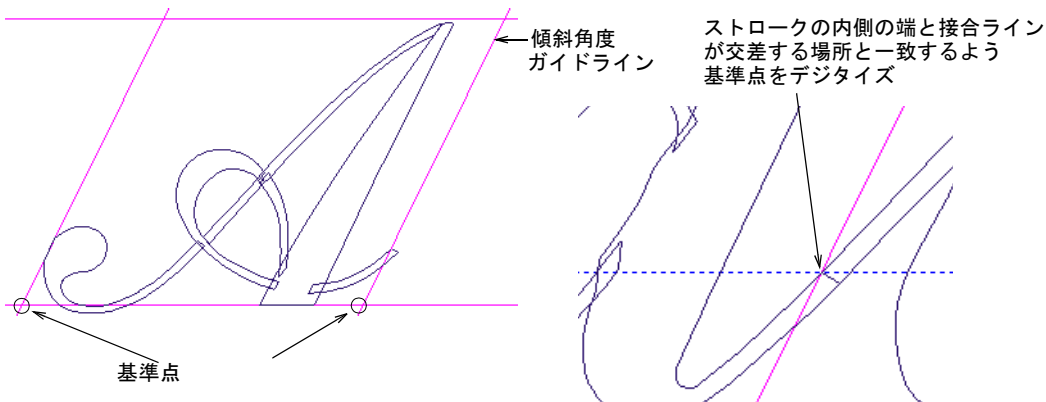
接合する端は傾斜に対して、ほぼ垂直である必要があります。縮み補正が十分なオーバーラップを与えるので、細いストロークにはオーバーラップは必要ありません。



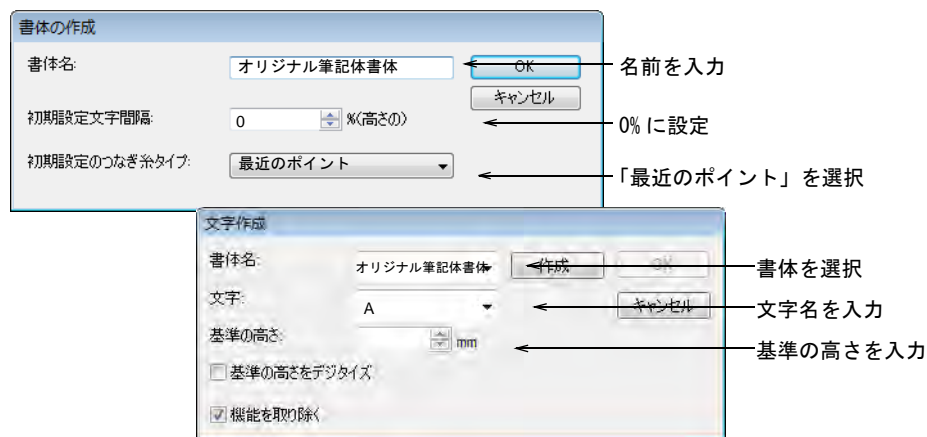
オブジェクト間のつなぎ糸を作成する必要はありません。最近のポイント方法で保存した場合、EmbroideryStudioが自動的に処理します。

カスタム書体 & 文字を保存する

斜体文字の基準点を定義するには、図のように傾斜角度のガイドラインを引き、文字の大きさをマークするように複製します。基準点のガイドラインは、図のように常に接合する内側の端と交差します。



前回と同様に、文字を選択して文字を作成コマンドを適用します。筆記体書体を作成し、名前を付けます。初期間隔を0%に設定し、最近のポイントを初期設定の接合タイプに選択します。文字の名前を入力し、基準の高さを25mmに設定します。基準点をデジタイズします。



関連項目

- ◀ [カスタム文字を作成する](#)
- ◀ [カスタム文字を保存する](#)
- ◀ [カスタム書体を保存する](#)
- ◀ [書体を管理する](#)

書体をテストする

A ツールボックス>レタリングを使用し、直接画面上でレタリングを追加します。

文字をパッケージし終えたら、オブジェクトプロパティ>レタリングを介して文字をいくつか作成し、テストしましょう。ドロップダウンメニューから、作成した筆記体書体を選択します。



参考 Projects > Custom Fonts フォルダにあるサンプル「My Script Font.EMB」と、作成したデザインを比べてみましょう。

関連項目

- ◀ [オブジェクトプロパティを使用してレタリング作成する](#)

パート 10

刺繍を生産する

デザインの処理や出力変換は、刺繍加工前の最も大切な処理です。ここでデザインはマシンやディスク、プリンタやカッターなどに出力されます。この作業では、刺繍ファイルのタイプやマシンフォーマットについての理解が必要です。作業環境によっては、旧式のディスク保存方法やペーパーテープの知識も必要となります。

刺繍枠をかける

この章では、マニュアル / 自動での刺繍枠の選択と配置、ユーザー設定刺繍枠の設定と編集に関して説明しています。詳細は[刺繍枠をセットする](#)をご覧ください。

刺繍を出力する

この章では、ステッチマネジャーとコネクションマネジャー・ユーティリティを使用してのデザインのステッチ方法について説明しています。また刺繍マシンへのデザインの保存方法、刺繍ディスクへの読み取り / 書き込み、マルチデコレーションファイルのエクスポートについても説明しています。詳細は[刺繍を出力する](#)をご覧ください。

デザインレポート

マシンのオペレーターや顧客用に、EMB デザインファイルから製作ワークシートまたは承認シートを出力することができます。この章では、製作ワークシートと承認シートの作成方法と、デザインをEメールに添付して送信する方法について説明しています。詳細は[デザインレポート](#)をご覧ください。

マシンファイルを変換する

この章では、ステッチやアウトラインデザインフォーマットを開いたり、保存する異なる変換オプションの選択の仕方について説明しています。また色の合成や、メルコ CND アウトラインファイルの処理などについても説明しています。詳細は[マシンファイルを変換する](#)をご覧ください。

マシンネットワーク

Wilcom の EmbroideryConnect マシンネットワークは、ワイヤレス（無線）でデザインを USB ポートがある刺繍機に転送することができます。EmbroideryStudio で機能をアクティブにすると、WiFi ネットワークを介してマシンファイルをマシン

に接続した互換性のある EmbroideryConnect にワイヤレス（無線）で送信することができます。詳細は[マシンネットワークをご覧ください](#)。

第 36 章

刺繍枠をセットする

刺繍枠とは木、プラスチックまたは鉄で作られたデバイスで、内側と外側の輪の間に生地と当て布をしっかりと挟み込みます。枠はマシンのフレームに取り付けられており、刺繍のマシンベッドに対して生地をピンと張った状態で押さえます。生地はステッチをする前に刺繍枠にかけなくてはなりません。

EmbroideryStudio では数多くの刺繍枠の中から好きなものを選択できます。また独自の刺繍枠を一から定義したり、標準の刺繍枠を基に作成することもできます。



自動刺繍枠は：

- ◀ EmbroideryStudio で刺繍ライブラリから刺繍枠を選択します。
- ◀ デザインウィンドウや製作ワークシートのデザインプレビューエリアで選択した刺繍枠を表示 / 非表示にします。[レポートを印刷する](#)も併せてご覧ください。
- ◀ 円形、楕円形、四角形、角の丸い四角形または正方形でユーザー設定の刺繍枠の作成 / 編集 / 削除を行います。
- ◀ デザインウィンドウと印刷プレビューで刺繍枠にズームします。

刺繍枠 & テンプレート

ステッチを行うには、生地のパターンと織り目が刺繍枠に水平になるよう刺繍枠に一定の圧力をかけ、生地を刺繍枠に真っ直ぐに配置することが重要です。生地はバイアス方向に横伸びする為、ステッチを湾曲させたり、しわの原因になります。刺繍枠にはそれぞれ縦方向と横方向の中心マークがあり、生地とデザインを整列させる手助けになります。



刺繍枠の多くは透明のプラスチックテンプレートが付属しているものもあります。テンプレートには整列ラインと位置マークをつけられる小さな穴がついています。刺繍枠テンプレートの表示は刺繍枠とは独立してオン/オフにすることができます。



テンプレートの用途：

- ◀ テンプレートには整列ガイドマークが付いています。刺繍枠にデザインを配置する手助けになります。

- ◀ テンプレートは整列ガイドマークは印刷することもできます。印刷したデザインを切り取り、刺繍枠と実際のテンプレートを配置します。

刺繍枠リストを設定する



表示 > 刺繍枠表示をクリックし、刺繍枠表示のオン/オフを切り替えます。右クリックで刺繍枠の設定を変更します。

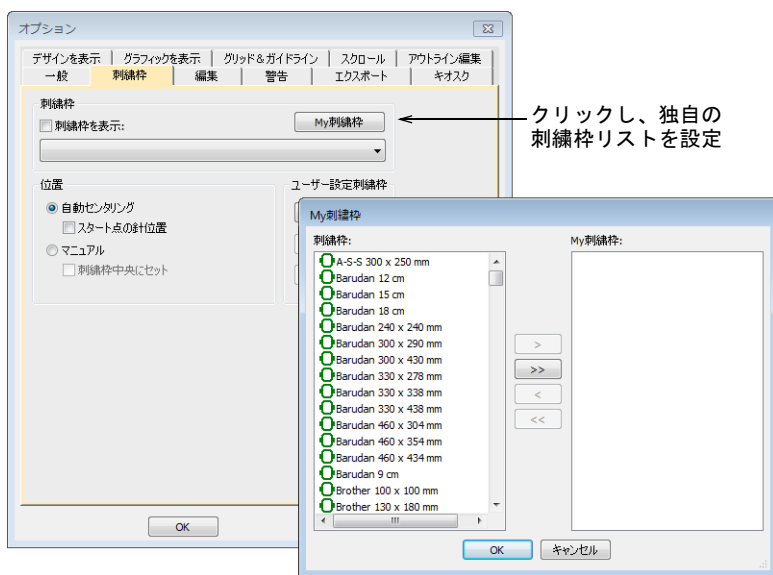
当ソフトウェアでは様々な種類のデザインに対応できるように、様々なタイプの工業ブランドの刺繍枠が用意されています。**My 刺繍枠**リストを作成し、使用するお持ちの刺繍枠を加えます。刺繍枠にない刺繍枠を使用するには、独自の刺繍枠を定義し後に使用できるように保存することができます。



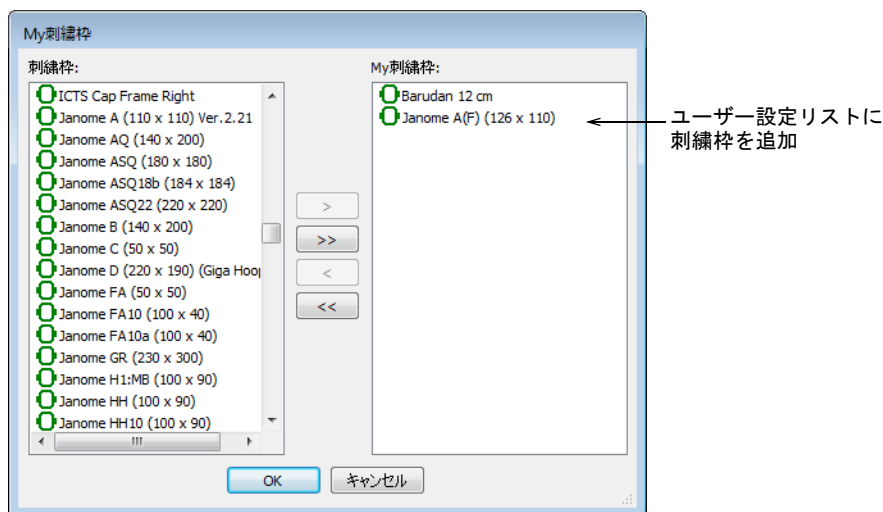
メモ 自動刺繍枠機能は **My 刺繍枠** リストからのみ選択することができます。自動刺繍枠を使用するには、まずこのリストを設定する必要があります。

刺繍枠リストを設定するには

- ◀ **刺繍枠表示** アイコンを右クリックします。初めて行う場合は **My 刺繍枠** ダイアログが開いた状態で **オプション** ダイアログが開きます。または **My 刺繍枠** ボタンをクリックします。



- ◀ **My 刺繍枠** ダイアログで使用可能な刺繍枠リストを設定します。リストから刺繍枠を選択し、矢印ボタンで割り当てます。



- ◀ 確定するには **OK** をクリックします。選択した刺繍枠のみ手動 / 自動選択で使用できます。



参考 標準の刺繍枠リストに表示されない刺繍枠を使用する場合は、円形、楕円形、四角形などを使用し独自の刺繍枠を定義することができます。

関連項目

- ◀ [刺繍枠を自動的に選択する](#)
- ◀ [ユーザー設定刺繍枠を作成する](#)

自動スタート / エンドを設定する



表示 > 自動スタート&エンドを使用し、現在の設定に従い自動スタート / エンド機能のオン / オフの切り替えを行います。右クリックし設定を調整します。

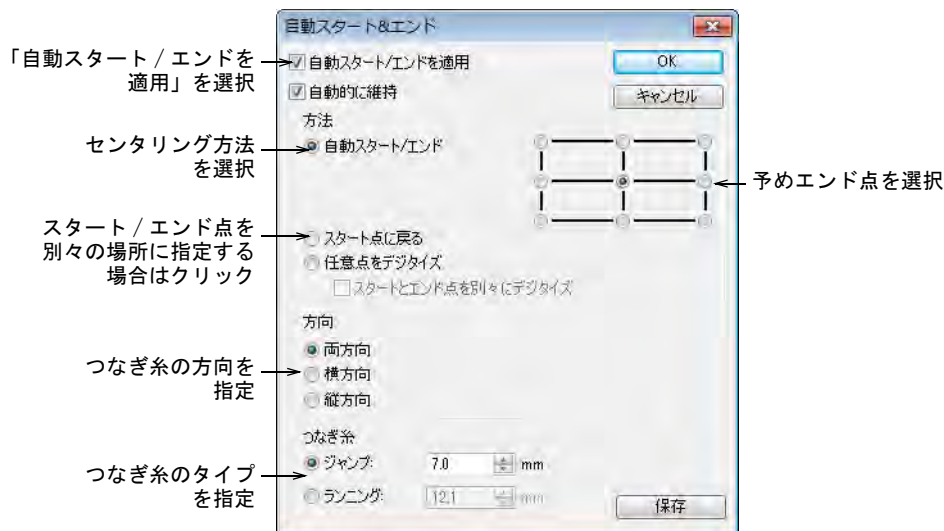
刺繍機の中には、ステッチ前に刺繍枠を正確に配置する必要があるものもあります。**自動スタート&エンド**機能はデザインの始めと終わりのステッチを繋ぐのに使用します。この機能を使用すると、ステッチの前に針を位置付けるのが簡単になり、針がフレームに当たってしまう危険性も少なくなります。



メモ デザインを自動センタリングするマシンでは、**自動スタート / エンド**設定は無視されます。

自動スタート / エンド点を設定するには

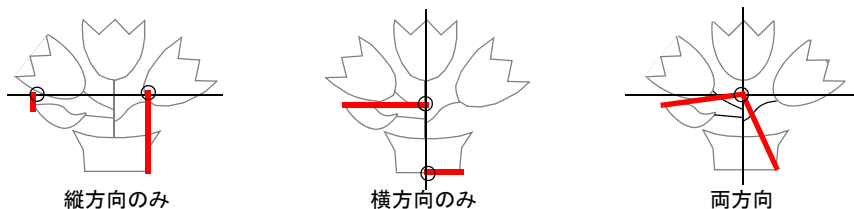
- ◀ 自動スタート / エンドアイコンを右クリックします。



- ◀ 適用チェックボックスを選択し、デザインの初めと最後のステッチを繋ぎます。
- ◀ 自動的に維持を選択し、デザインを編集した後にデザインの中心を維持します。
- ◀ センタリングの方法を選択します。

方法	詳細
自動スタート / エンド	初期設定ではスタートおよびエンド点はデザインの中心とされており、そこにつながるつながり系が自動的に生成されます。予め設定されている9つのエンド点から1つ選択します。
スタート点に戻る	エンド点からスタート点までの、つながり系を作成します。
任意点をデジタイズ	刺繍デザインのスタート / エンド点を厳密に定義したいマルチデコレーションデザインで主に使用されます。これを選択する場合は、OK をクリックした後にポイントを選択するように促されます。スタートとエンドを別の場所に指定する場合は「スタートとエンド点を別々にデジタイズ」チェックボックスにチェックを入れます。

- ◀ 方向パネルでつなぎ糸の方向を横方向、縦方向またはその両方を選択します。



- ◀ つなぎ糸パネルで、つなぎ糸のタイプと長さを選択します。
- ◀ 確定するには **OK** をクリックします。つなぎ糸（ランニングもしくはジャンプ）がデザインの最初と最後に挿入されます。



注意 チームネームに通常のスタートとエンドを設定しようとすると、問題が起こる場合があります。

関連項目

- ◀ [つなぎ糸のタイプ](#)
- ◀ [チームネームデザインを出力する](#)

刺繍枠を自動的に選択する



表示 > 自動刺繍枠をクリックし、システムに適切な刺繍枠を自動的に選択させます。

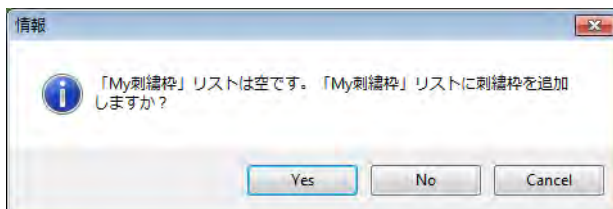
刺繍枠の選択は今までになくシンプルで簡単になりました。システムが適切な刺繍枠を自動的に選択します。**自動刺繍枠**はデザイン全体が収まる一番小さな刺繍枠を検索します。**自動刺繍枠表示**は **My 刺繍枠** リストからのみ刺繍枠を選択するので、予め選択した刺繍枠からの提示となります。

刺繍枠を自動的に選択するには

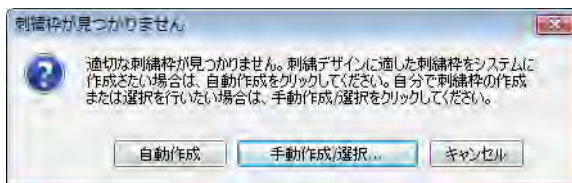
- ◀ デザインを開き自動刺繍枠アイコンをクリックするか、デザイン>自動刺繍枠メニューからコマンドにアクセスします。定型の刺繍枠のライブラリの中から EmbroideryStudio が適切な刺繍枠を検索します。



- ◀ My 刺繍枠リストが空の場合、ユーザー設定リストを作成するよう指示があります。



- ◀ システムが現在の刺繍デザインに適合する適切な刺繍枠を検索できない場合、新しい刺繍枠をマニュアル / 自動で作成するオプションが記載されているメッセージが表示されます。



- ◀ システムに適切な刺繍枠を生成させたい場合は、**自動作成**をクリックします。EmbroideryStudio でデザインの大きさに合った円形または四角形の刺繍枠が作成されます。大きさに応じて名前が作成されます（例：「円形 100mm」）。



- ◀ ユーザー設定の刺繍枠テンプレートを定義したい場合は、**マニュアル作成 / 選択**をクリックします。



- ◀ **表示 > ズーム > 刺繍枠にズーム**を選択するか、**Alt + 0** を押してデザインウィンドウに刺繍枠全体を表示します。
- ◀ または**表示メニュー**から**刺繍枠テンプレート表示**をオンにします。テンプレートはグリッドの代わりに使用することができます。特にワークシートに

印刷したテンプレートは、正しい位置と方向でデザインを刺繍枠に配置するのに使用します。



参考 現在の刺繍枠名はプロンプトラインに表示されます。

関連項目

- ◀ [刺繍枠リストを設定する](#)
- ◀ [ユーザー設定刺繍枠を定義する](#)

手動で刺繍枠を選択する



表示 > 刺繍枠表示をクリックし、刺繍枠表示のオン / オフを切り替えます。右クリックで刺繍枠の設定を変更します。



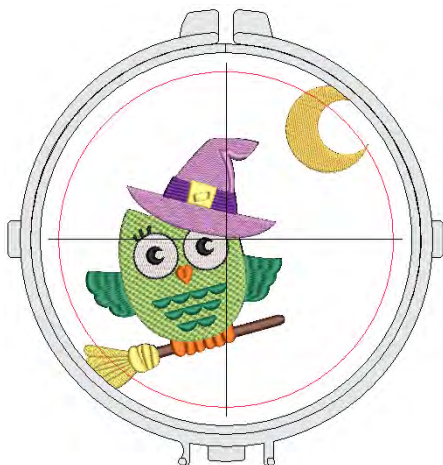
ズーム > 刺繍枠にズームをクリックし、デザインウィンドウに刺繍枠全体を表示します。

My 刺繍枠リストから使用したい刺繍枠を手動で選択することができます。刺繍枠はデザイン全体を収めることができる一番小さいものを選択するのが一般的です。ステッチ中に生地が動かないようにしっかりと固定します。デザインを出力した場合、ほとんどのマシンは刺繍枠内にデザインをセンタリングします。マシンの中には針位置のスタート位置にデザインをセンタリングするものもあります。これらのマシンには**自動スタート / エンド**設定でスタート点を設定することができます。

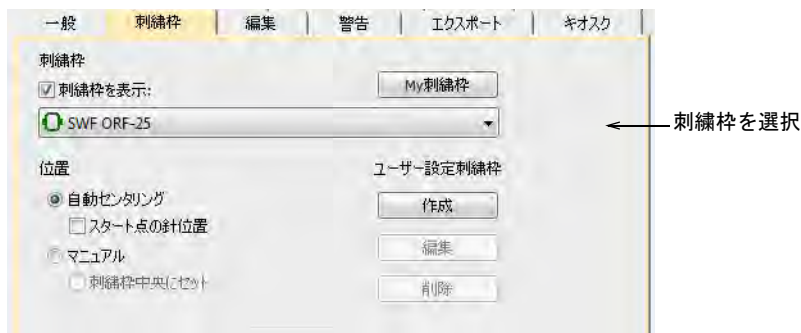
EmbroideryStudio では一般的にデザインは刺繍枠の真ん中になるよう表示されますが、マニュアルオプションで刺繍枠位置をロックすることができます。このオプションを選択するとデジタイズしても刺繍枠は自動的に中央に移動しません。自動センタリングをオンに戻し、デザインが選択した刺繍枠にフィットするかどうか確認するとよいでしょう。

刺繍枠を変更するには

- ◀ デザインを開き、**刺繍枠表示アイコン**をクリックします。現在の刺繍枠が表示されます。この刺繍枠は作業しているデザインにフィットしない場合があります。

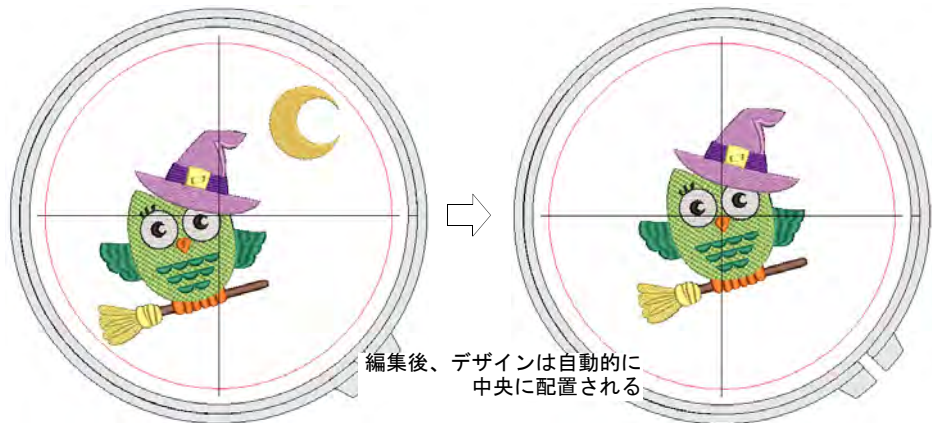


- ◀ アイコンを右クリックします。**オプション** > **刺繍枠**ダイアログが開きます。



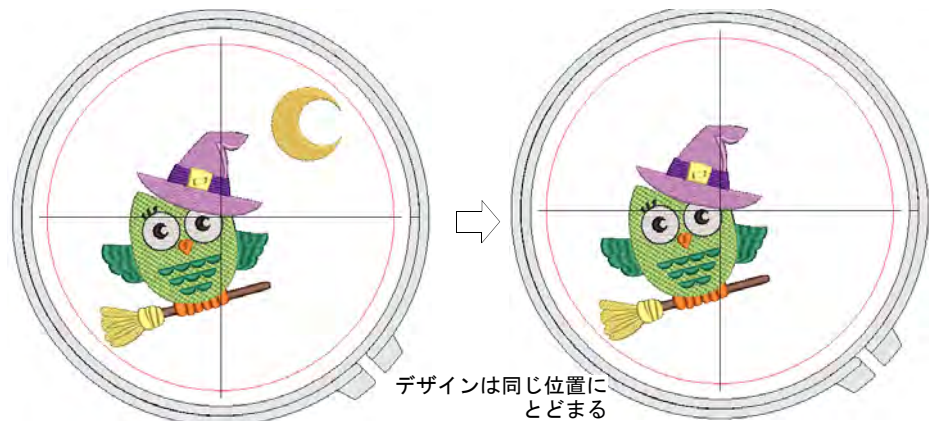
- ◀ **My 刺繍枠**リストから刺繍枠を選択します。現在お持ちの刺繍枠のみ追加したリストを **My 刺繍枠**で設定します。
- ◀ **位置**パネルで刺繍枠の位置を選択します。

- ◀ **自動センタリング**：デザインは常に刺繍枠の中央に配置されます。



通常刺繍枠の中央はデザインの中央に置かれますが、針のスタート位置にセンタリングするオプションもあります。このオプションは通常**自動スタート/エンド**設定と共に使用します。

- ◀ **マニュアル**：刺繍枠表示が基の位置から動かないようにしたい場合に、このマニュアルオプションを使用します。このオプションを選択するとデジタル化しても刺繍枠は自動的に中央に移動しません。このオプションは刺繍とプリントを組み合わせたい場合や胸ポケットなど特定の位置にステッチしたい場合に使用します。



- ◀ **マニュアル>刺繍枠中央にセット**：刺繍枠を中央にセットするポイントをデザイン中にデジタル化します。
- ◀ **OK** をクリックします。刺繍枠中央にセットを選択している場合、刺繍枠を中央にセットするポイントをクリックします。
- ◀ **表示ツールバー**で刺繍枠をオン/オフにします。

- ◀ あるいは刺繍枠にズームアイコンをクリックして表示>ズーム>刺繍枠にズームを選択するか、またはAlt+0を押し、デザインウィンドウに刺繍枠全体を表示します。
- ◀ あるいはオプションダイアログまたは表示メニューから刺繍枠テンプレート表示をオンにします。テンプレートは刺繍枠内にデザインを配置するのに使用できます。



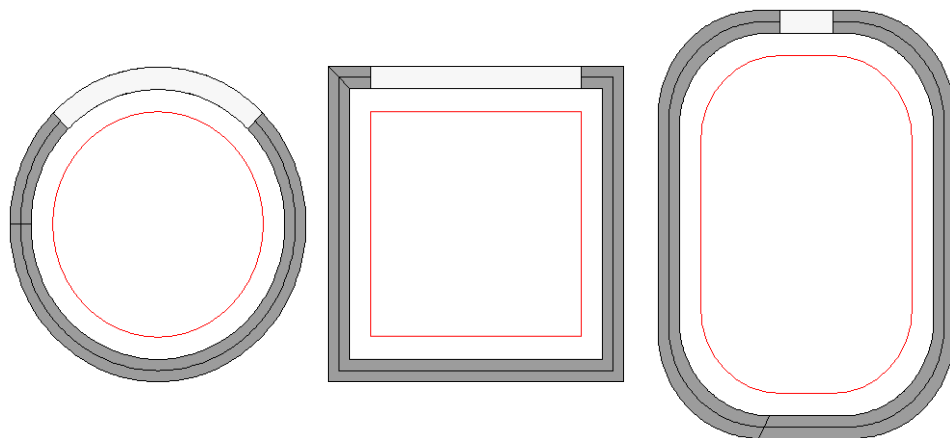
参考 刺繍枠テンプレートは位置ガイドマークと共に製作ワークシートに含めることができ、印刷したデザインを切り取り、刺繍枠内に配置することができます。テンプレートのマークは実際の刺繍枠テンプレートに合わせるのに使用します。

関連項目

- ◀ [グリッドとルーラー&ガイドを表示する](#)
- ◀ [スクロールオプション](#)

ユーザー設定刺繍枠を作成する

標準の刺繍枠リストに表示されない刺繍枠を使用する場合は、円形、楕円形、四角形などを使用し独自の刺繍枠を定義することができます。



ユーザー設定刺繍枠を定義する

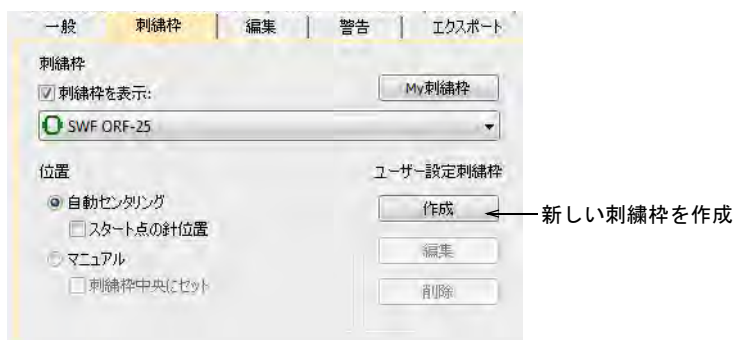


表示 > 刺繍枠表示をクリックし、刺繍枠表示のオン/オフを切り替えます。右クリックで刺繍枠の設定を変更します。

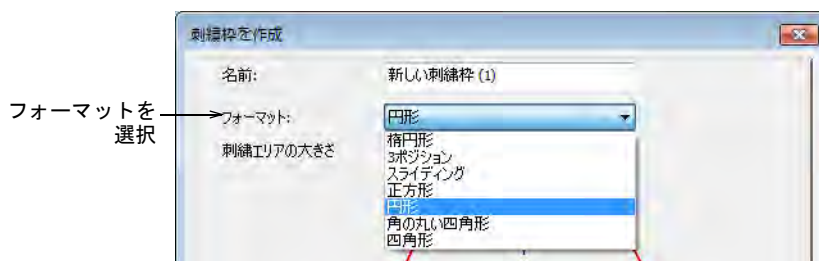
刺繍枠リストにない大きさの刺繍枠を使用する場合、実際に使用する刺繍枠の大きさに合わせユーザー設定刺繍枠を定義することができます。長方形、楕円形、円形、正方形の刺繍枠は様々なフォーマットで定義することができます。

ユーザー設定刺繍枠を定義するには

1 刺繍枠表示を右クリックします。オプション > 刺繍枠ダイアログが開きます。



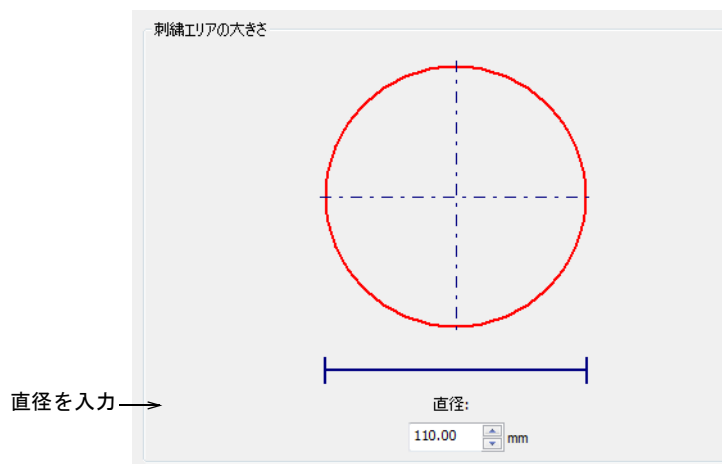
2 作成をクリックします。刺繍枠の作成ダイアログが開きます。



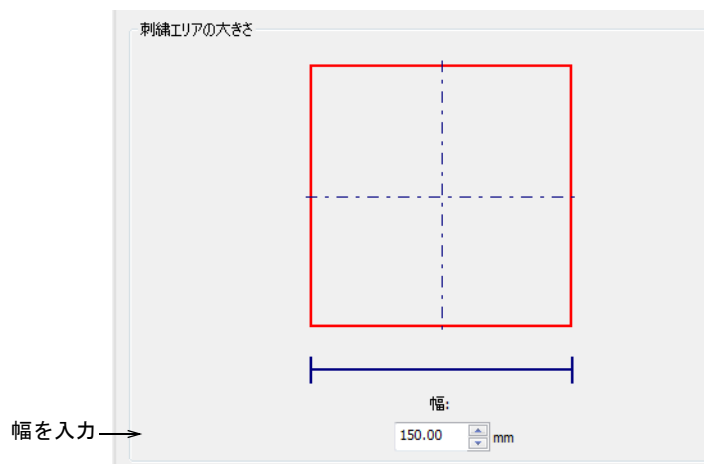
3 ドロップダウンリストから、作成したい刺繍枠のフォーマットを選択します (例：四角形、円形など)。

4 刺繍エリアの大きさパネルでステッチ範囲の特性を入力します。

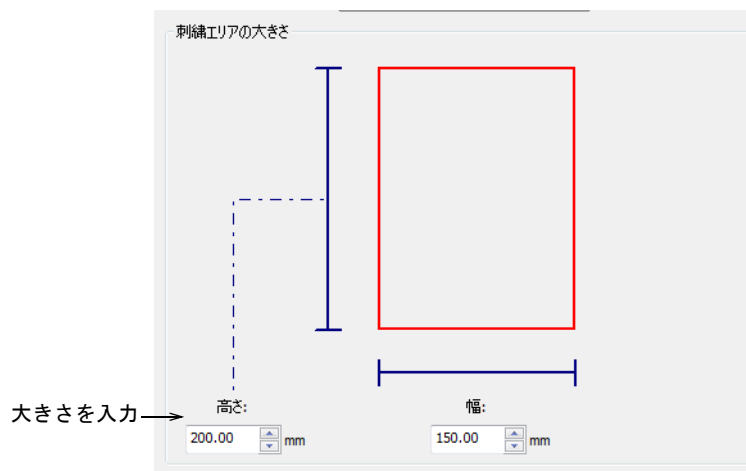
◀ 円形：円形のステッチ範囲で直径のみ特定します。



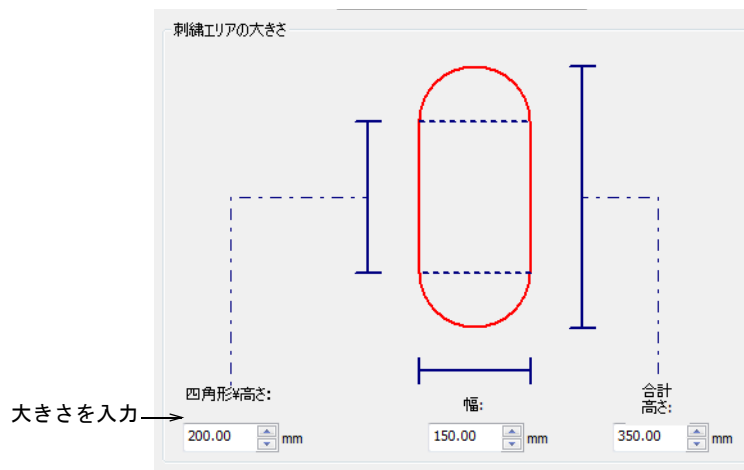
- ◀ **正方形**：正方形のステッチ範囲で幅のみ特定します。



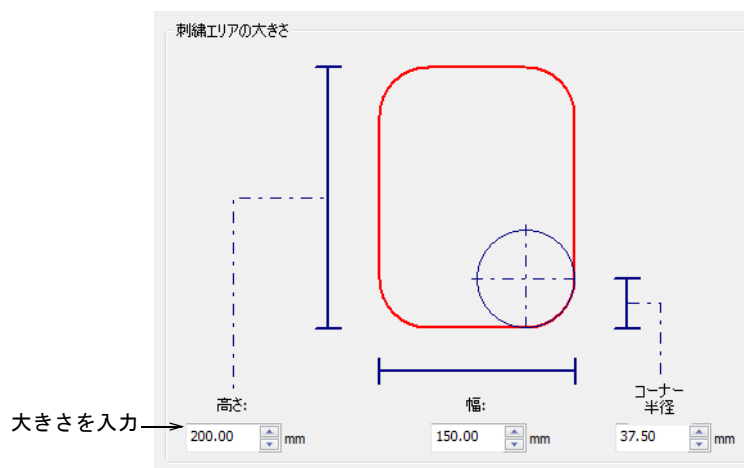
- ◀ **四角形**：四角形のステッチ範囲で高さと幅を特定します。



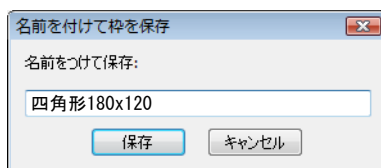
- 4 楕円形：楕円形のステッチ範囲で高さ合計、四角形の高さ、幅を特定します。



- 4 角の丸い四角形：楕円形のステッチ範囲に似ていますが高さ、幅、角の半径を特定します。半径が大きいと角が丸くなります。



- 5 枠を保存または名前を付けて枠を保存をクリックします。名前を付けて枠を保存ダイアログが開きます。



- 6 刺繍枠に分かりやすい名前をつけます（例：四角形 180x120）。

- 7 保存をクリックします。ユーザー設定刺繍枠はシステム刺繍枠と共に使用可能となります。

ユーザー設定刺繍枠を編集する

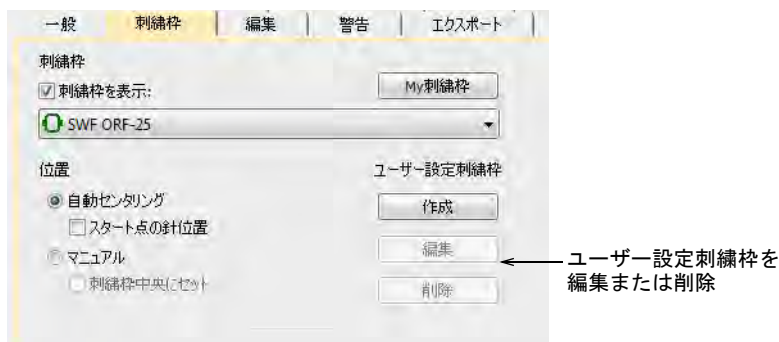


表示 > 刺繍枠表示をクリックし、刺繍枠表示のオン / オフを切り替えます。右クリックで刺繍枠の設定を変更します。

必要に応じてユーザー設定刺繍枠（自分で設定した刺繍枠とシステムで作成された刺繍枠の両方）を編集 / 削除することができます。ユーザー設定刺繍枠のみ編集または削除が可能で、既存のライブラリのものは変更できません。

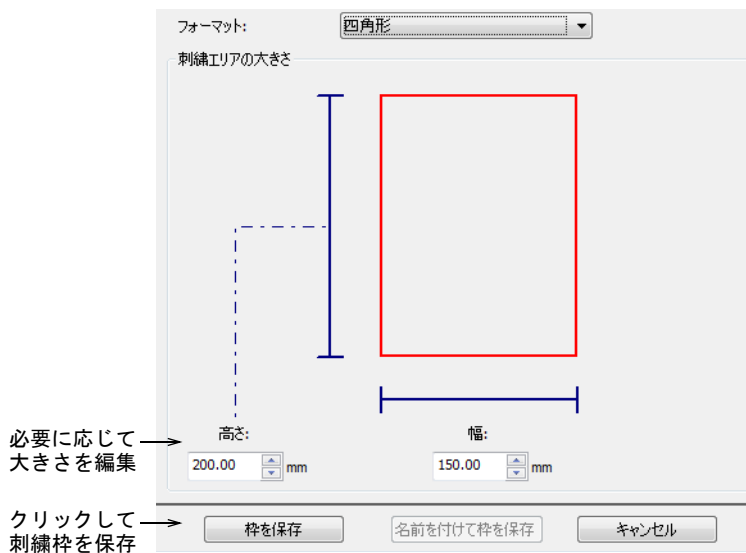
刺繍枠を編集するには

- ◀ 刺繍枠表示アイコンを右クリックします。オプション > 刺繍枠ダイアログが開きます。



- ◀ 編集または削除したい刺繍枠を **My 刺繍枠** リストから選択します。
- ◀ 削除をクリックし、OK をクリックして確定します。刺繍枠が永久に削除されます。

- ◀ **編集**をクリックします。**刺繍枠の作成ダイアログ**が開きます。刺繍枠の編集と定義は同じダイアログを使用しています。



- ◀ 新しい大きさを入力し、**枠を保存**ボタンをクリックします。

関連項目

- ◀ [ユーザー設定刺繍枠を定義する](#)

第 37 章

刺繍を出力する

刺繍デザインを作成し終わったら、ステッチ用に直接マシンに送信したり、特定のマシンフォーマットまたは刺繍ディスクに保存します。



参考 デザインファイルから刺繍機のオペレーター用に、**製作ワークシート**を出力できます。詳細は**デザインレポート**をご覧ください。

デザインをマシンに送信する

EmbroideryStudio では、様々な方法でデザインを直接マシンに送信することができます。使用しているソフトウェアのオプションにより、**ステッチマネジャー**、**マシンマネジャー**、**コネクションマネジャー**を使用してステッチすることができます。**マシンマネジャー**の説明は、増補版に記載されています。

最近のマシンでは、USB や無線ネットワークを使用できます。EmbroideryStudio は**コネクションマネジャー**を介して、これらの接続をサポートしています。旧型

のマシンでは、通常シリアルポート接続を使用します。EmbroideryStudioはステッチマネジャーを介して、これらのマシンに接続することができます。



メモ マシンマネジャーと操作に関する説明は、増補版に記載されています。

コネクションマネジャーにデザインを送信する



標準>コネクションマネジャーに送信を使用し、メーカー専用のマシンソフトを介して使用可能なマシンに接続します。

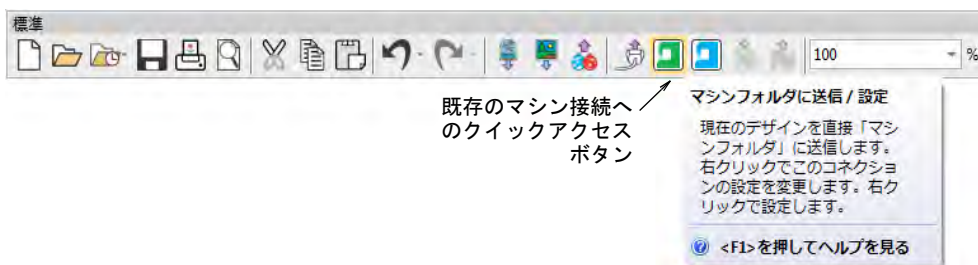
最近のマシンでは、USB や無線ネットワークを使用できます。これらはディスクドライブとして表示されたり、PC 上のフォルダからデザインを読み込めるよう設定することができます。ジャノメ MB-4 やバルダン LEM のような刺繍機には、専用の接続ソフトウェアがあります。EmbroideryStudio コネクションマネジャーを介して、これらのマシンに接続することができます。

各マシンの接続は：

- ◀ 固有の名前と「クイックアクセス」ボタンがあります。
- ◀ デザインを送信できる固有のフォルダがあるものもあります。ここでマシンのコントロールパネル、または第三者接続ソフトウェアからアクセスします。

コネクションマネジャーにデザインを送信するには

- ◀ 対象のマシンがお使いの PC にきちんと接続されていることを確認してください。詳細はマシンの説明書をご覧ください。
- ◀ すでに接続を設定している場合は、クイックアクセスボタンをクリックし、デザインを設定した場所に送信します。



- ◀ あるいはコネクションマネジャーアイコンをクリックします。
 - ◀ 接続の設定がない場合は、設定を行うよう指示がでます。詳細はコネクションマネジャー用にマシンを設定するをご覧ください。

- ◀ すでに接続がある場合は、ダイアログが開きます。



- ◀ ドロップリストから接続を選択し、送信をクリックします。
- ◀ マシンコントローラーか第三者接続ソフトウェアで、ネットワークまたは PC フォルダからデザインにアクセスします。
- ◀ デザインを呼び出しましたは送信し、マシンでステッチします。

関連項目

- ◀ [コネクションマネジャー用にマシンを設定する](#)
- ◀ [利用可能なマシン、ファイル、ディスクタイプ](#)

EmbroideryConnect にデザインを送信する



標準 > EmbroideryConnect に送信を使用し、設定した EmbroideryConnect デバイスにデザインを送信します。



標準 > デザインをキューに送信を使用し、マシンからデザインを引き出すことのできる EmbroideryConnect のデザインキューに、現在のデザインを送信します。

ネットワーク上に EmbroideryConnect デバイス（複数可）を設定したら、デバイスにデザインを送信したり、または EmbroideryHub から引き出すことができます。EmbroideryConnect ボタンを使用し、名前をつけた EC device にデザインを

送信することができます。あるいはデザインをキューに送信を使用し、マシン上で取り出せることができる「キュー」にデザインを送信します。



関連項目

- ◀ [EmbroideryConnect にデザインを送信する](#)
- ◀ [マシンネットワーク](#)

ステッチマネジャーにデザインを送信する



旧機能 > ステッチマネジャーに送信を使用し、もとのデザインフォーマットを変更することなくマシンにデザインを送信します。

デザインが完成したら、フォーマットを変更することなく、サポートされているどのマシンでもステッチすることができます。選択したマシンがデザインで使用している機能に対応していない場合、その機能は無視されます。複数のデザインを連続して送信する場合は、デザインは自動的にキューに置かれ、一度に1つのデザインが刺繍されます。

ステッチマネジャーにデザインを送信するには

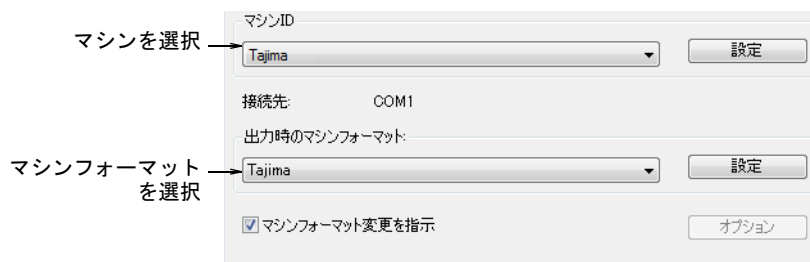
- 1 対象のマシンがお使いの PC にきちんと接続されていることを確認ください。詳細はマシンの説明書をご覧ください。




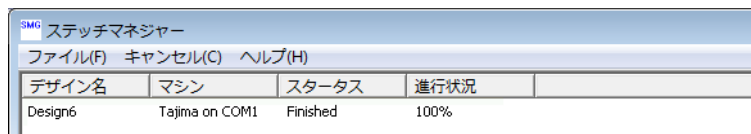
メモ デザインをマシンに送信する前に、マシンは EmbroideryStudio で設定しなくてはなりません。

- 2 デザインを開きます。

- 3 ステッチマネジャーに送信アイコンをクリックします。ダイアログが開きます。



- 4 マシン ID リストから、マシンを選択します。必要に応じて設定をクリックし、マシンの設定を変更します。
- 5 出力時のマシンフォーマットリストから、正しいマシンフォーマットを選択します。必要に応じてフォーマットの設定をクリックして、マシンフォーマットの設定を変更します。
-  **メモ** 使用するマシンフォーマットが現在のフォーマットと異なる場合は、このフィールドは自動的に更新されます。出力時のマシンフォーマットフィールドの更新を知らせるメッセージを受け取るようにするには、マシンフォーマット変更を指示を選択します。
- 6 OK をクリックし、ステッチマネジャーに送信ダイアログに戻ります。
- 7 OK をクリックします。ステッチマネジャーダイアログが開き、刺繍が行われるファイルのリストが表示されます。



参考 列からデザインを削除するには、そのデザインを選択してキャンセルをクリックします。

関連項目

- ◀ ハードウェアの設定
- ◀ ステッチマネジャー用にマシンを設定する
- ◀ マシンフォーマット
- ◀ 標準マシンフォーマット
- ◀ 利用可能なマシン、ファイル、ディスクタイプ

デザインをマシンにエクスポートする

刺繍機はそれぞれ独自の「言語」を持っており、各マシンには独自のコントロールコマンドがあります。デザインを刺繍する前に、これらの機能をマシンが読み取れるフォーマットにしなければなりません。マシンまたは「ステッチ」デザインは低レベルフォーマットで、マシンで直接使用することができます。ステッチの座標とマシン機能のみ含まれる。通常刺繍機にデザインを送信するときに作成されます。またフォーマットはディスクやメモリースティックに保存する際に変換されます。



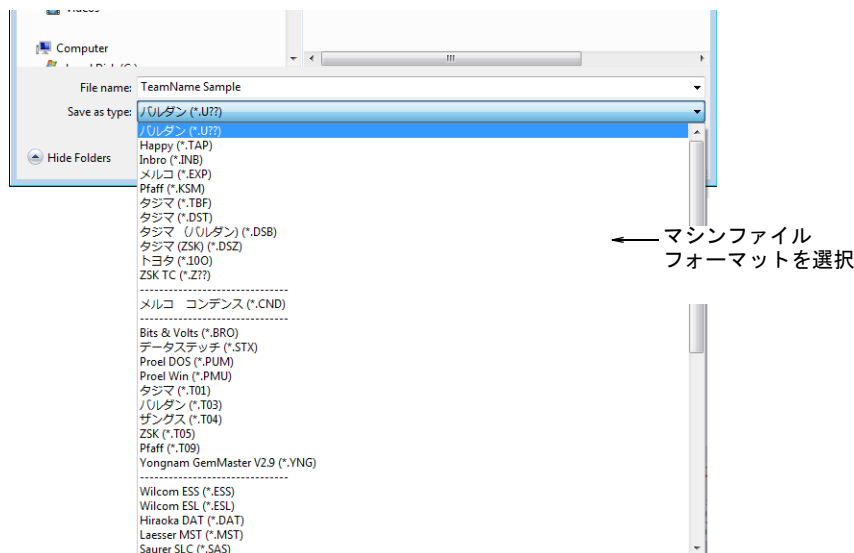
メモ デザインライブラリの変換機能は、EMB や使用可能なデザインファイルタイプに一括変換することができ、またその逆も可能です。また DST、EXP、SEW などのマシンファイルフォーマットも一括変換することができます。デザインを変換するも併せてご覧ください。

デザインをマシンファイルにエクスポートする



標準 > マシンファイルにエクスポートを使用し、現在のデザインをステッチ用にマシンファイルにエクスポートします。

デザインをマシンファイルフォーマットに変換するには、ファイル > マシンファイルにエクスポートを選択します。EmbroideryStudio では主要なフォーマットの読み取り / 変換ができます。通常 EmbroideryStudio で作成されたデザインは、非常によい仕上がりとなります。その他のファイルタイプでは、変換に必要なデータが不足する可能性があります。



旧式のマシンでは、デザインは専用の刺繍ディスクに保存することもできます。詳細は刺繍ディスクを使用するをご覧ください。



注意 選択したファイルフォーマットでデザインに使用した機能が有効でない場合、機能は変換されます（例：フレックススプリットステッチはタタミに変更されるなど）。

関連項目

- ◀ デザインを変換する
- ◀ コネクションマネージャーにデザインを送信する
- ◀ 刺繍ディスクを使用する
- ◀ マシンフォーマット
- ◀ 利用可能なマシン、ファイル、ディスクタイプ

メルコ CND フォーマットでデザインを保存する

ファイルは EmbroideryStudio からメルコ CND フォーマットに保存できます。ステッチタイプ、装飾的な埋め込み、効果などのステッチの質に関する機能の中には、うまく変換されないものもあります。ファイルを CND フォーマットで保存したい場合、メルコ EDS-III ソフトウェアと互換性のある入力方法、ステッチタイプ、ステッチ効果のみ使用します。

糸切り機能

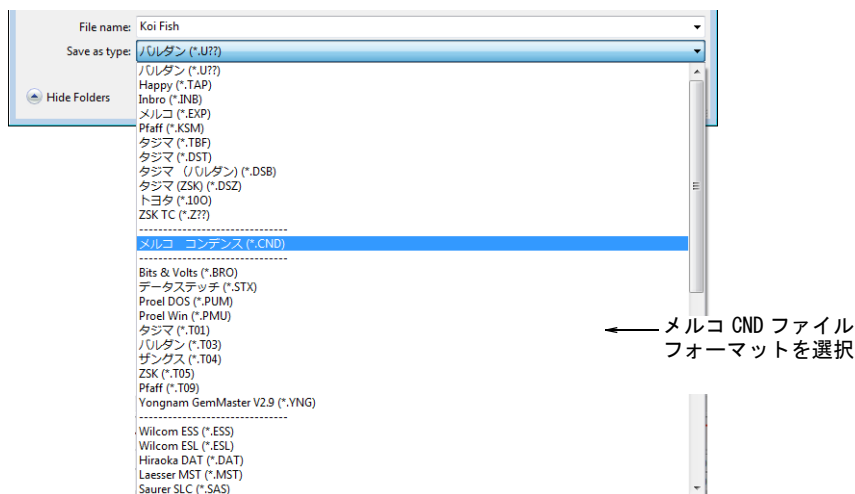
スーパースター互換のマシンには、トリマーがついていません。トリマーのないマシンでデザインをステッチしたい場合は、マシンに糸切りコードを出力しないように設定し、マニュアルで糸切りを行なうデザインをデジタル化してください。CND の旧バージョンは、メルコの糸切りコードに対応していません。この場合、**マシンフォーマット値をジャンプ**として糸切りを出力させるように設定してください。

タタミのターンステッチ

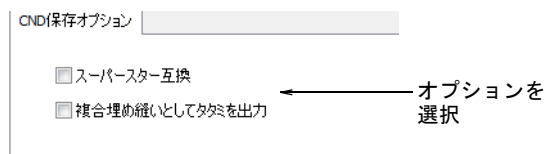
CND フォーマットに保存する時は、タタミのターンステッチをどのように変換するかを指定する必要があります。タタミのターンステッチがあるコラム A などのオブジェクトは、CND フォーマットの以前のバージョンでサポートされていません。その場合スーパースター互換のマシンでは、タタミのターンステッチは EDS のマニュアルに相当するウォークステッチに変換されます。旧式のマシンでは、単一の**ステッチ角度**を持つノーマルなタタミに変換し、それから EDS のタタミに相当するノーマルな埋め込みに変換する必要があります。

メルコ CND フォーマットでデザインを保存するには

- 1 ファイル>マシンファイルにエクスポートを選択します。デザインをエクスポートダイアログが開きます。



- 2 ファイルの種類リストから、メルコ CND ファイルを選択します。
- 3 ファイル名フィールドにデザインの名前を入力します。
- 4 オプションをクリックします。保存オプションダイアログが開きます。



- 5 タタミのターンステッチを変換するのに必要なオプションを選択します。

オプション	機能
スーパースター互換	タタミのターンステッチを、ウォーク (EDS のマニュアルに相当) に変換します。タタミの複合理め縫いは、ノーマルなタタミ (EDS のタタミに相当) として出力されません。スーパースター互換のマシンには、トリマーがついていません。
複合理め縫いとしてタタミを出力	タタミのターンステッチを、ノーマルタタミ (一方向) に変換します。



メモ これらの機能は、CND デザインをマシンに送信する時にも利用できます。

6 OK をクリックし、保存をクリックします。

関連項目

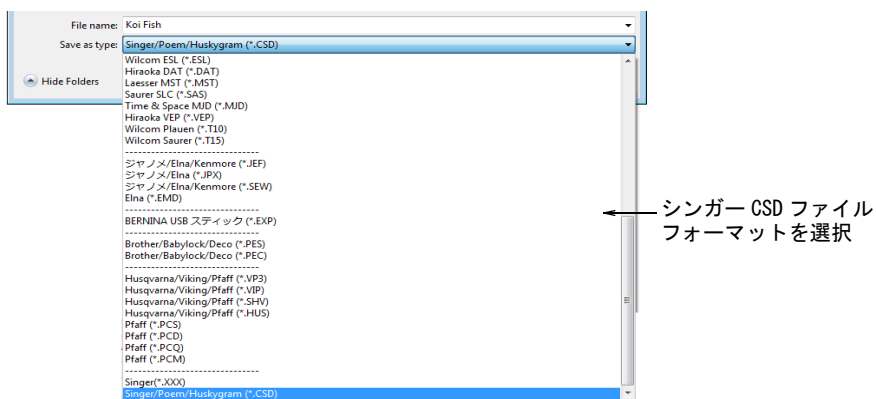
- ◀ 標準マシンフォーマット
- ◀ メルコ CND フォーマット
- ◀ メルコ CND フォーマットを Wilcom EMB に変換する .

シンガー CSD フォーマットでデザインを保存する

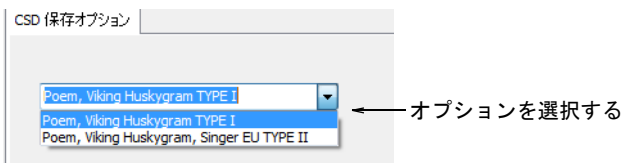
CSD 保存オプションでは、CSD タイプ 1 とタイプ 2 どちらかを選択することができます。

デザインをシンガー CSD フォーマットで保存するには

1 ファイル>マシンファイルにエクスポートを選択します。デザインをエクスポートダイアログが開きます。



- 2 ファイルの種類リストから、CSD を選択します。
- 3 ファイル名フィールドにデザインの名前を入力します。
- 4 オプションをクリックします。保存オプションダイアログが開きます。



- 5 使用する CSD ファイルタイプオプションを選択します。
 - ◀ タイプ 2 は POEM マシン用の GS1. 2B ソフトウェアに導入されています。
 - ◀ タイプ 2 は POEM マシン用のシンガー EU ソフトウェアでも使われています。
 - ◀ タイプ 2 は糸色の RGB 値とデザインのアイコンも格納しています。
- 6 OK をクリックし、保存をクリックします。

関連項目

◀ [マシンファイルを開く](#)

刺繍ディスクを使用する

ペーパーテープは、[ステッチデータフォーマット](#)のデザインを保存するための旧式の媒体です。ペーパーテープの代替として広く使用されている刺繍ディスクは、旧式のマシンからデザインを転送する際に使用されるフロッピーディスクです。EmbroideryStudioで刺繍ディスクをフォーマットし、デザインをディスクに保存できる。使用するフォーマットは、使用するマシンにより異なります。デザインは一般的に[ステッチデータフォーマット](#)で保存されますが、メルコなど圧縮ファイルフォーマットで保存される場合もあります。



またデザインは様々なフォーマットの刺繍ディスクから、直接 EmbroideryStudio に開くこともできます。デザインを一度読み込むと、変更を加えずに出力したり、オリジナルのフォーマットで出力したりでき、そのデザインを [EMB](#) ファイルとしても保存できます。またデザインをオブジェクトに変換し、変換後にデザインを [拡大](#) / [縮小](#) したり、変更を加えたりできます。[マシンファイルを開く](#)も併せてご覧ください。

刺繍ディスクからデザインを読み込む



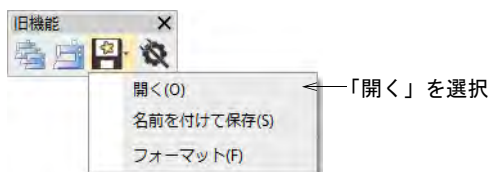
旧機能 > 刺繍ディスクを使用し、専用の刺繍ディスクからデザインを開いたり、保存します。

特別にフォーマットされた 1.44MB DS/HD (ダブルサイド、高密度) [刺繍ディスク](#) から、その他のフォーマットのデザインを開くことができます。

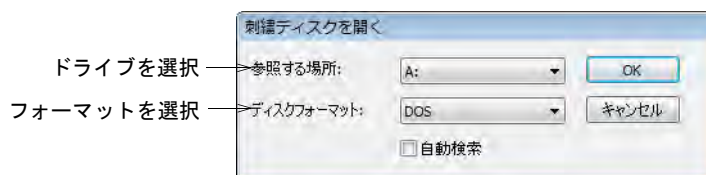
刺繍ディスクからデザインを読み込むには

1 フロッピーディスクドライブに刺繍ディスクを挿入します。

2 刺繍ディスク > 開くを選択します。



刺繍ディスクを開くダイアログが開きます。



- 3 参照する場所から、フロッピーディスクドライブを選択します。
- 4 ディスクフォーマットを選択します。以下のどちらかを選択します。
 - ◀ ディスクフォーマットリストから、フォーマットを選択します。
 - ◀ 自動検索を選択し、EmbroideryStudio で自動的にフォーマットを決定します（こちらの方は処理時間が長くなります）。
- 5 OK をクリックします。刺繍ディスクから開くダイアログが開きます。



- 6 デザインのタイプリストから、デザインタイプを選択します。ディスクに保存されたデザインは、すべてパネルで一覧されます。デザインが一覧されない場合は、正しいドライブとディスクフォーマットが選択されているかどうかを確認してください。



メモ オプションボタンが選択可能な場合、デザインの認識オプションが設定できます。

7 開くをクリックします。

関連項目

- ◀ 利用可能な刺繍ファイルフォーマット
- ◀ メルコ CND フォーマット
- ◀ Gunold PCH フォーマットから Wilcom EMB への変換
- ◀ オブジェクトを認識して / 認識せずにマシンファイルを開く

刺繍ディスクをフォーマットする



旧機能 > 刺繍ディスクを使用し、専用の刺繍ディスクをフォーマットします。

刺繍ディスクは、使用するマシンに合うようにフォーマットされなければなりません。フォーマットが適切でない場合、マシンはデザインを読み取ることができません。一般的に旧式のパソコンは、1.44MB 対応のドライブを装備しています。ほとんどのマシンは高密度のディスクを使用するので、通常はデザインの転送に問題はありません。詳細はマシンのマニュアルをご覧ください。

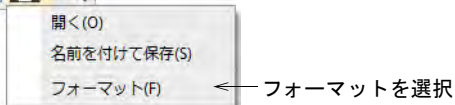
刺繍ディスクをフォーマットするには

1 パソコンのフロッピーディスクドライブに、3.5 インチのフロッピーディスクを挿入します。

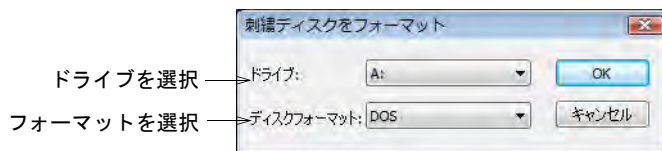


メモ パソコンではなく、刺繍機で要求されるディスクタイプを使用してください。

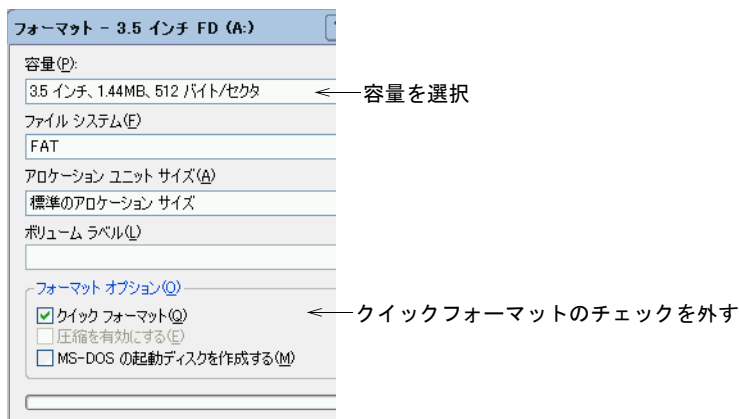
2 刺繍ディスク > フォーマットを選択します。



刺繍ディスクをフォーマットダイアログが表示されます。



- 3 ドライブリストから、フロッピーディスクドライブを選択します。
- 4 ディスクフォーマットリストから、使用するディスクのフォーマットを選択します。
- 5 確定するには OK をクリックします。フォーマットダイアログが表示されます。これは MS Windows (R) のシステムダイアログなので、お使いの OS により異なる場合があります。



- 6 容量リストから、ディスクの容量を選択します。
- 7 フォーマットオプションパネルで、「すべてフォーマット」オプションを選択します。クイックフォーマットはディスクから全データが消去しますが、再フォーマットは行われません。オプションをオフにすると、空のディスクを再フォーマットします。詳細は MS Windows (R) のマニュアルをご覧ください。
- 8 開始をクリックします。進行状況がバーで表示されます。フォーマットが終了するとメッセージが表示されます。



メモ メルコ刺繍ディスクのフォーマットがうまく処理されない場合は、フロッピーディスクドライブで単密度フロッピーディスクの読み込み / 書き込みが可能かどうかを確認してください。

デザインを刺繍ディスクに書き込む



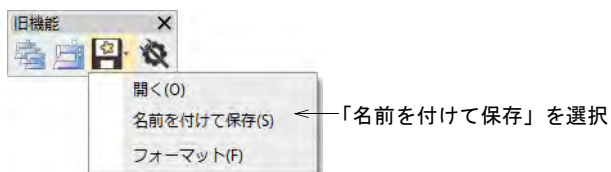
旧機能 > 刺繍ディスクを使用し、専用の刺繍ディスクからデザインを開いたり、保存します。

特定のマシンで刺繍できるよう、デザインを刺繍ディスクに保存します。新規のフォーマットで保存する時には、マシンでサポートされているマシン機能とコマンドをコード化します。

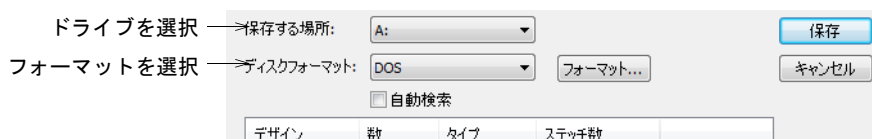
デザインを刺繍ディスクに書き込むには

- 1 フロッピーディスクドライブに刺繍ディスクを挿入します。

2 刺繍ディスクの名前を付けて保存を選択します。



刺繍ディスクに保存ダイアログが表示されます。



3 参照する場所から、フロッピーディスクドライブを選択します。

4 ディスクフォーマットを選択します。以下のどちらかを選択します。

- ◀ ディスクフォーマットリストから、フォーマットを選択します。
- ◀ 自動検索を選択し、EmbroideryStudioで自動的にフォーマットを決定します。

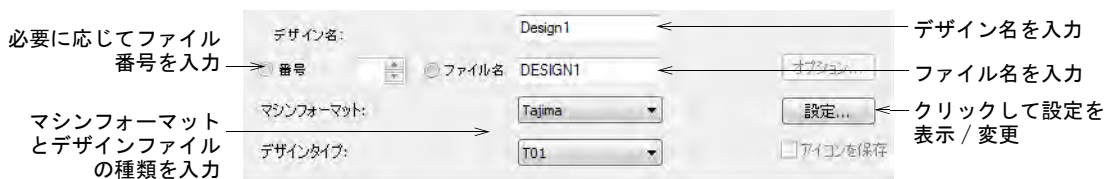
これまでにディスクに保存されたデザインは、すべてパネルで一覧されます。



メモ ディスクがフォーマットされていない場合、あるいはフォーマットが正しくない場合は、フォーマットをクリックします。

5 デザイン名フィールドに、デザインの名前を入力します。

6 ファイル名フィールドに、ファイルの名前を入力します。



7 番号フィールドが有効な時は、ファイル番号を入力します。

すべてのマシンフォーマットに、この情報が必要な訳ではありません。刺繍ディスクのタイプにより、このネーミングシステムがサポートされていない場合は、このオプションは選択できません。ダイアログでも分かるように、タジマ機では自由にファイル名が指定でき、番号と名前の両方のシステムに対応しています。

8 マシンフォーマットリストから、マシンフォーマットを選択します。

刺繍機の中には異なるフォーマットを読み取れるものがあります。例えば、タジマ機の中には、タジマフォーマットの他にバルダンフォーマットも読み込めるものがあります。



参考 マシンフォーマットの設定を表示 / 変更するには、**設定**をクリックします。

- 9 **デザインタイプ**のリストから、刺繍ディスクに保存するファイルタイプを選択します。一般的には、1つのファイルタイプのみが使用可能です。
- 10 可能な場合は、デザインファイルにデザインのサムネイルイメージが含まれるよう、**アイコンを保存**を選択します。
このアイコンは、刺繍時に刺繍機のコントロールパネルに表示されます。
- 11 **保存**をクリックします。



注意 フロッピーディスクドライブのライトが点滅しなくなるのを待ってから、ディスクを取り出してください。

関連項目

- ◀ [標準マシンフォーマット](#)

第 38 章

デザインレポート

マシンのオペレーターや顧客用に、EMB デザインファイルから製作ワークシートまたは承認シートを出力することができます。

製作ワークシート		embroider 1881	
Wilcom EmbroideryStudio - Designing		高さ	14.5 mm
デザイン: Mixed-Decoration-Eling		幅	76.0 mm
タイトル: Eling		色	1
		カラーウェイ:	Colorway 1
		ズーム:	0.20
		マシンフォーマット:	Bludson FDR-B
		色番:	Lockstich
		ステップ:	1
		余幅:	2
		余幅:	1
		刺繍機:	Bludson 12 cm
		刺繍時間:	0:04:33
		生地:	綿
		使用する当で布:	1/2インチ 縫い取る
		アップ:	タイプ x 2
		左:	0
		右:	2.4 mm
		右:	73.8 mm
		上:	11.5 mm
		下:	3.0 mm
		長さX:	71.5 mm
		長さY:	1.1 mm
		範囲:	11019 平方mm
		最大ステップ長:	2.5 mm
		最小ステップ長:	0.3 mm
最大ジャンプ:	0.0 mm		
容針:	7.3mm		
前ピン針:	2.0mm		
ステップ順序:		Sty-E 名義 字コード	
色番		1, 18	1680 19 White Wilcom
アップ:			
ステップ長		1.90	310 308
マシン実行時間:			
マシン		実行時間(分:秒)	
マシン-1		0:02:24	
マシン-2		0:02:24	
図行番:	デザイン最終保存日: 2016/02/25 17:28:04	印刷日: 2017/07/18 11:39:11	ページ 1 / 1

EmbroideryStudio では、使用するフォーマットで情報をカスタマイズすることができます。この印刷機能では下記のことが行えます。

- ◀ 社名やロゴを使用して、製作ワークシートのパーソナリ化
- ◀ デザインの詳細を含めて承認シートを印刷
- ◀ 割り当てた刺繍枠の表示
- ◀ 選択した生地 / 製品のビジュアル化
- ◀ 選択したカラーウェイを挿入

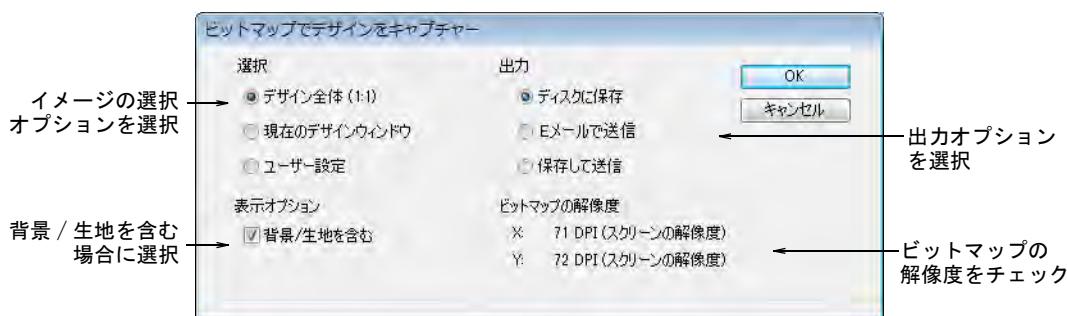
また製作ワークシートは、EMB や DST などの特定のフォーマットで刺繍ファイルを添付し、PDF フォーマットで E メールで送信することができます。スクリーンの画像を PNG フォーマットでキャプチャし、デザインのサンプルを実際の色で提示することもできます。

デザインをイメージに出力する

TrueView はデザインを実際の色で表示することができます。またデザインは使用する生地を背景にすることができ、ストックデザインの販売、デジタル化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の目的に使用することができます。スクリーンイメージは、透明に対応する PNG フォーマットでキャプチャーします。

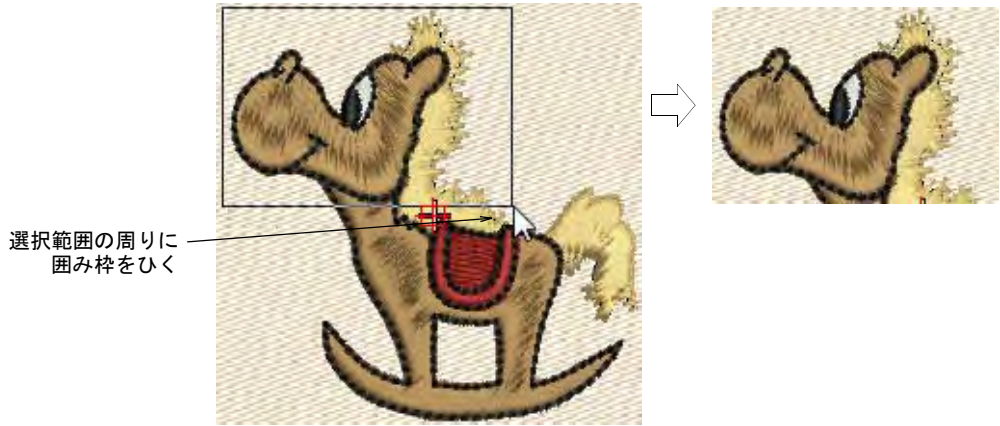
デザインをイメージに出力するには

- 1 刺繍デザインを開きます。
- 2 ファイル>ビットマップでデザインをキャプチャーを選択します。



- 3 選択オプションを選択します。

オプション	機能
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ーします。
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ーします。
ユーザー設定	任意領域をキャプチャーします。キャプチャする領域を定義するよう指示があります。



4 出力オプションを選択します。

オプション	機能
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。「キャプチャーしたビットマップを保存」ダイアログで、キャプチャーしたイメージの保存場所、名前、フォーマットを選択します。
Eメールで送信	スクリーン画面をEメールに添付します。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。このオプションは、初期設定の MAPI 対応のデスクトップ Eメールとのみ作動します。Eメールアプリや MAPI スタンドアードと対応していないその他のクライアントとは作動しません。通常、これは MS Outlook の Eメールクライアントを指しています。
保存して送信	スクリーン画像をハードディスクに保存し、Eメールに添付して送信します。

5 背景 / 生地を含むを選択し、スクリーンキャプチャーに背景色や生地を含めることができます。



背景とデザイン全体を
キャプチャーする



メモ 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。正確に設定されていれば、この数値はおよそ 96DPI になります。

関連項目

◀ [刺繍の TrueView プリント](#)

デザインのレポートを印刷する

EmbroideryStudio では、様々な定型のフォーマットでデザインを印刷することができます。中でも、承認シートと製作ワークシートが最も一般的に使用されています。通常、承認シートは生産を始める前に承認目的でクライアントに送信されます。製作ワークシートは、デザイナーとマシンオペレーターの橋渡しとなるものです。これにはデザインのプレビュー、サイズ、色順序、特別な指示など制作に欠かせない情報が含まれます。レポートはハードコピー（印刷物）や電子フォーマット（PDF）、どちらにも出力することができます。



注意 お使いのプリンタで特定の糸色が利用できない場合は、白も含めて別の色が割り当てられます。デザインは TrueView 色で、または白黒で、または色の割当てをオフにして印刷します。詳細はプリンタのマニュアルをご覧ください。

レポートを印刷する



ドッカー > デザイン情報を使用し、デザインの承認作業や縫製を行う前に、デザインの詳細を表示し変更します。



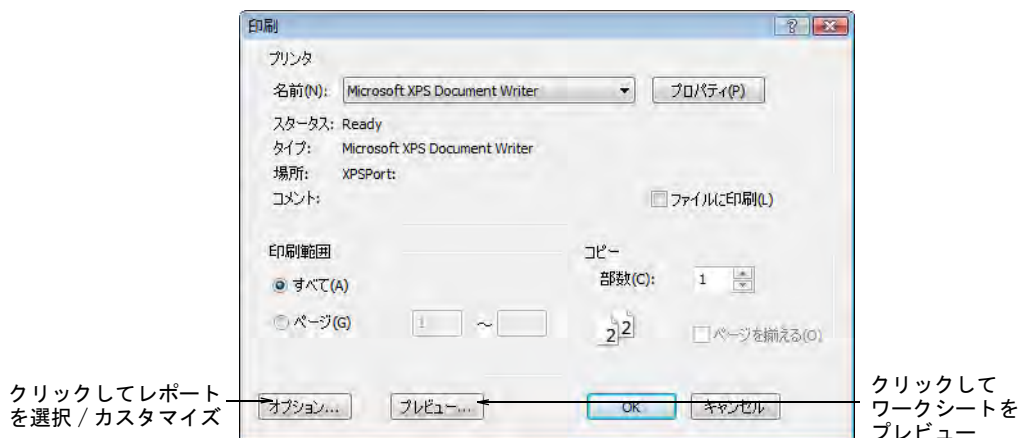
標準 > 印刷を使用し、現在の設定を使用しているデザインの製作ワークシートを印刷します。

プリンターやプロッターでデザインのレポートを印刷したり、PDF フォーマットで保存することができます。Eメールに添付して送信することもできます。印刷する前にレポートをプレビューしましょう。

レポートを印刷するには

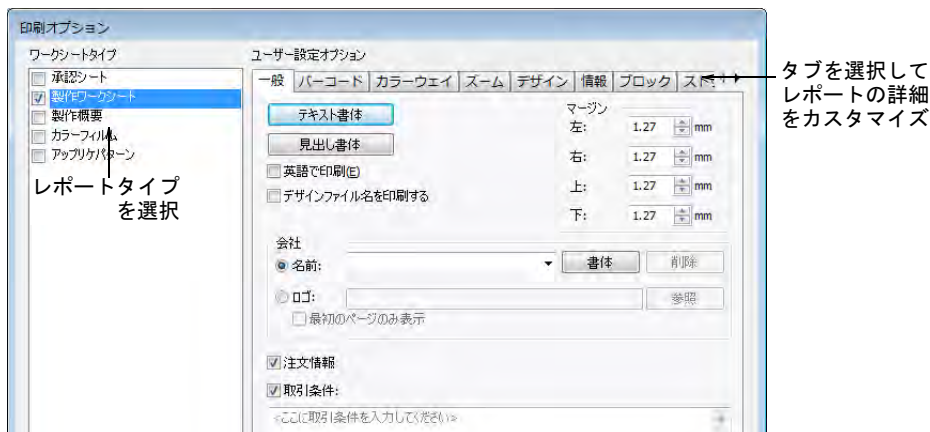
- 1 印刷前にデザイン情報をチェックし、詳細が最新のものであるか確認するとよいでしょう。

2 印刷アイコンをクリックするか、ファイル>印刷を選択します。



3 使用するプリンターまたはプロッターを選択し、印刷部数を入力します。

4 レポートタイプを選択するには、オプションボタンをクリックします。印刷オプションのダイアログが表示されます。



5 印刷パネルでレポートタイプを選択します。レポートは複数でも同じ印刷の一部として、一括処理することができます。レポートタイプの横のチェックボックスに、チェックを入れます。

6 タブを選択し、レポートの詳細をカスタマイズします。選択したレポートによりタブは変化します。

7 OK をクリックし、印刷オプションを閉じます。

8 プロッターを使用する場合、プロパティをクリックしてデザインの糸色と一致するようにペンの色をセットします。

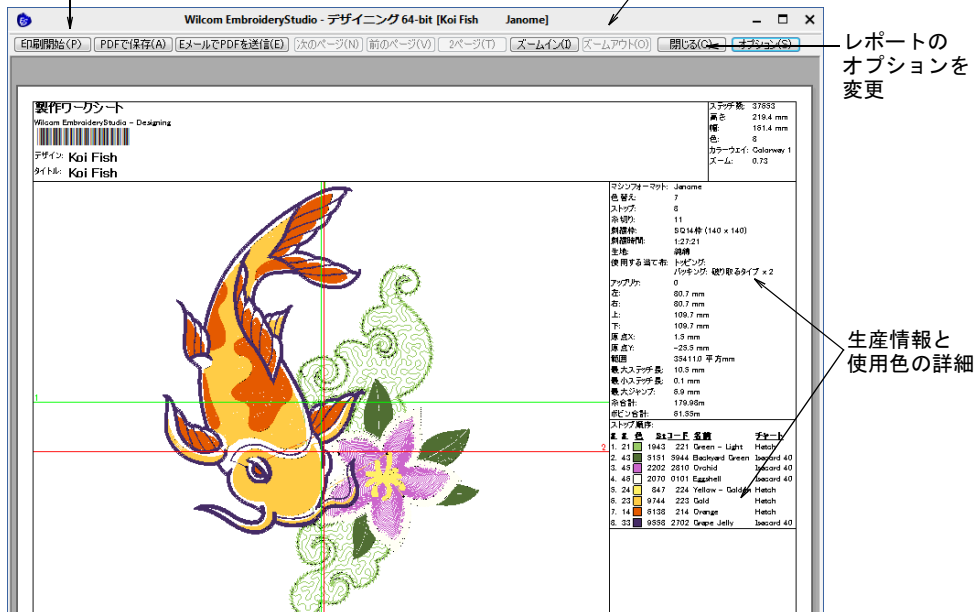


メモ ペンの色の設定に関する情報は、プロッターのマニュアルをご覧ください。

9 プレビューをクリックし、印刷をする前にレポートをチェックします。

印刷オプション
を選択

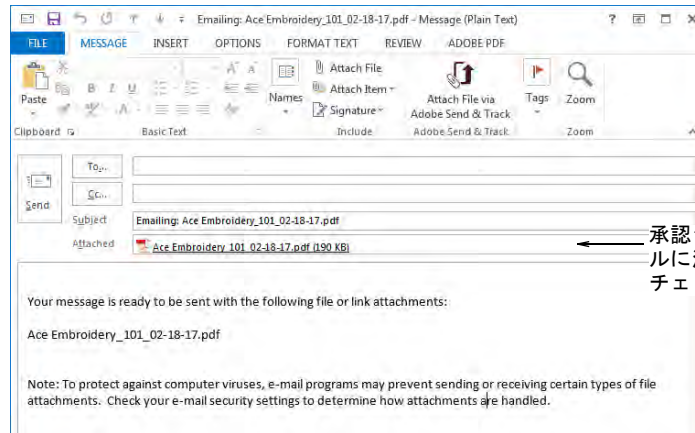
閉じるをクリックして、
デザインウィンドウに戻る



10 デザインを印刷するには、オプションを設定します。

- ◀ 印刷開始：プリンターにデザインのレポートを送信します。
- ◀ PDFに保存：クリックし、レポートをPDFドキュメントに保存します。ハードドライブまたはネットワーク場所に保存するよう指示があります。

- ◀ EメールでPDFを送信：レポート（通常承認シート）をPDFでメールに添付して送信します。PDFは顧客名、注文番号、現在の日付を自動的に特定します。

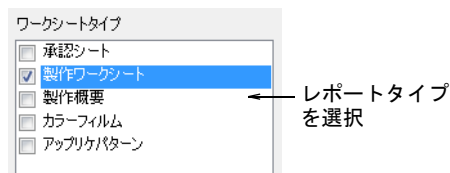


関連項目

- ◀ デザイン情報を表示 & 管理する
- ◀ デザインレポートをカスタマイズする

レポートタイプ

製作ワークシートに加え、EmbroideryStudioでは承認シート、製作概要、カラーフィルム、アップリケパターンを含んだ定型のレポートタイプを用意しています。



選択できるレポートタイプは：

レポートタイプ	機能
承認シート	生産スタッフ用ではなく、顧客用です。顧客は注文したものを確認し、承認することができます。
製作ワークシート	生産スタッフ用です。ボビンの長さ、デザインサイズ、生地など製作に関わるすべての情報が記載されています。
製作の概要	デザインと関連するカラーウェイの2つの概要テーブルを含んでいます（カラーウェイ概要テーブルとデザイン概要テーブル）。

レポートタイプ 機能

アップリケパターン アップリケパターンは、デザインから分離したアップリケパターン（カッター情報）を含み、オペレーターはどのアップリケピースがデザインに含まれるか、見ることができます。

カラーフィルム

このレポートはデザイン中のカラーブロックを、カラーオブジェクトリストで表示されるとおりに印刷することができます。生産スタッフがステッチ時に各ステッチの色を見ることができます。選択したカラーウェイのカラーフィルムは、製作ワークシートの最終ページに印刷されます。

カラーフィルム
Wilcom EmbroideryStudio - Designing

デザイン: Koi
タイトル: Koi

ストップ数: 35,594
高さ: 219.4 mm
幅: 181.4 mm
色: 6
カラーウェイ: Colorway 1
ズーム: 0.22

ストップ #	項目	コード	名前	ステッチ数	余の使用量
ストップ # 1	項目	コード	名前	ステッチ数	余の使用量
1	SS32	SS32	Celery	1,583	9.42m
ストップ # 2	項目	コード	名前	ステッチ数	余の使用量
2	SS33	SS33	Linx	5,020	16.82m
ストップ # 3	項目	コード	名前	ステッチ数	余の使用量
3	2840	2840	Frosted Plum	1,908	7.09m
ストップ # 4	項目	コード	名前	ステッチ数	余の使用量
4	0101	0101	Eggshell	2,033	11.87m
ストップ # 5	項目	コード	名前	ステッチ数	余の使用量
5	0220	0220	Bunbeam	214	3.24m
ストップ # 6	項目	コード	名前	ステッチ数	余の使用量
6	0703	0703	Orange Peel	5,553	50.81m
ストップ # 7	項目	コード	名前	ステッチ数	余の使用量
7	1510	1510	Hunter Orange	9,987	33.35m
ストップ # 8	項目	コード	名前	ステッチ数	余の使用量
8	2702	2702	Grape Jelly	6,398	34.75m

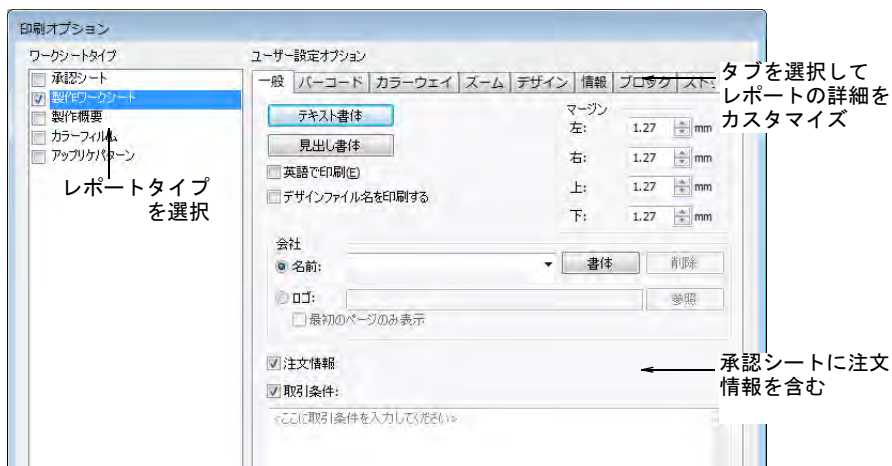
製作者: Wilcom
デザイン最終保存日: 6/21/2019 12:28:14 PM
印刷日: 7/8/2020 9:58:15 AM
ページ 4 / 4

関連項目

- ◀ デザインレポートをカスタマイズする
- ◀ アップリケパターンを印刷する

デザインレポートをカスタマイズする

選択したレポートタイプは、それぞれタブで更に詳細をカスタマイズすることができます。選択したレポートによりタブは変化します。製作ワークシートは、これらのすべてのオプションを含むことができます。



レポートタブ

以下は各タブにある設定です。選択したレポートタイプにより、使用できるタブは異なります。製作ワークシートにはすべてのタブが含まれます。その他のレポートにはその一部が含まれます。

一般オプション

通常レポートは、以下のカスタマイズ可能なレイアウトを含んでいます。

- ◀ 標準ヘッダー / フッター、会社名 / ロゴ、顧客名、カラーウェイ名、ユーザーが特定して書体、マージンコントロール等。
- ◀ 会社名 / ロゴ
- ◀ ページ数
- ◀ ヘッダーのバーコード - すべてのレポートタイプで使用可能
- ◀ 1 ページ内にすべての情報を縦に含めるか、または情報タブの新しいページから開始オプションで、情報欄を別のページから始める。

一般タブには、以下のレイアウト設定が含まれています。

オプション	機能
テキスト / 見出し書体	レポートに表示されるテキストと、見出しすべてのパラメータを設定します。印刷には Arial、オンラインレポートには Verdana 等を使用します。
英語で印刷	この機能は、必要な文字セットをデバイスドライバがサポートしていないプロッタで印刷する場合に便利です。選択を外すと、レポートはオペレーティングシステムの言語で印刷されます。

オプション	機能
デザインファイル名を印刷する	現在のデザインのファイル名を、製品レポートのヘッダーに含めます。
マージン	ページの端とレポートのコンテンツの間に、マージンを追加します。ページサイズ自体は印刷ダイアログから設定します。
会社	レポートにあなたの会社名を加えます。名前を入力し、会社のロゴを添付します。複数の会社名を入力している場合は、ドロップリストから選択します。必要に応じて1ページ目のみにロゴを印刷します。
注文情報	顧客名と注文の詳細を含みます。
取引条件	あなたの会社のデザインを使用するにあたる取引条件を加えます。下記をご覧ください。

取引条件

取引条件のテキストは、内部の初期設定ファイルに格納されます。テキストをアップデートし、保存する方法は以下のとおりです。

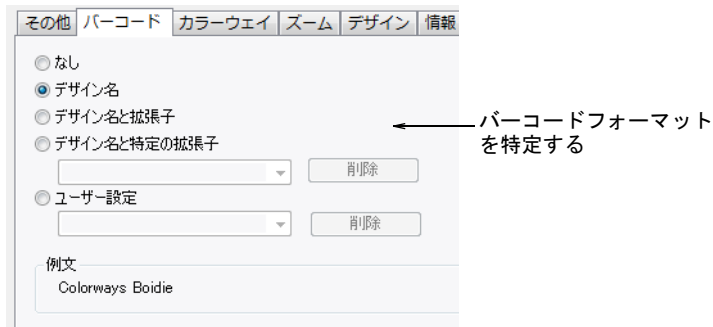
- 1 新しいデザインを開き、何かオブジェクトをデジタイズします。
- 2 印刷プレビューを開き、オプションをクリックします。
- 3 承認シートを選択します。
- 4 独自の取引条件を入力し、印刷プレビューを閉じます。
- 5 ソフトウェアを閉じます。この一時的なデザインは保存しなくても構いません。

再起動した後に承認シートを使用すると、アップデートした取引条件が含まれています。

バーコードオプション

刺繍機の中には、デザインを呼び出すのにバーコードを読むものもあります。一般的にデジタイザーはデザインを刺繍機のメモリやデータベースに送信し、ワークシートを印刷します。オペレーターがワークシートを受け取り、バーコードをスキャンすると刺繍機が関連したファイルを呼び出します。バーコードタブは、

デザイン名やカスタムフォーマットをベースにした標準フォーマットを特定することができます。

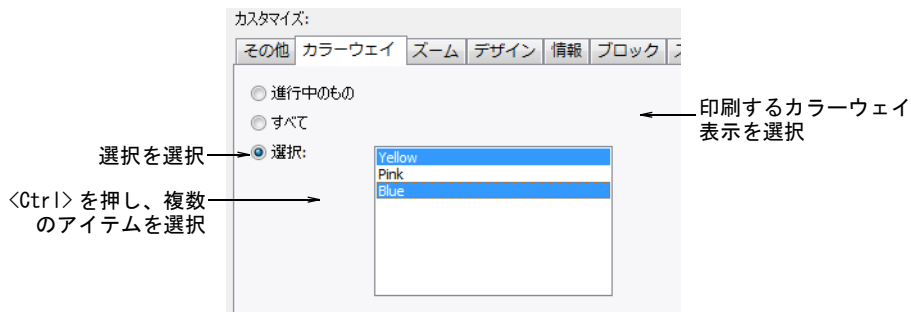


現在多くの会社が、刺繍機で Windows のネットワークからデザインを引き出せるバーコードリーダーに切り替えています。デザイン名に加え、他にも刺繍機の中にはファイルの拡張子が必要なものもあります。バーコードオプションで、現在のファイルの拡張子を含めるか、使用したい拡張子（例：DST）を選択します。

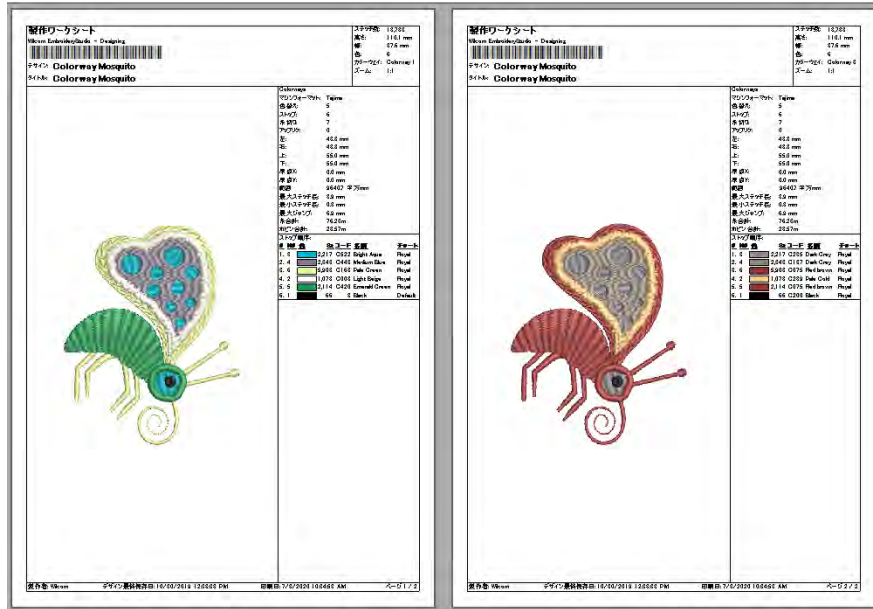
「ユーザー設定」オプションは、バーコードをその他の目的で使用する（例：価格用）場合に選択します。

カラーウェイオプション

カラーウェイタブは、現在のデザインに選択したカラーウェイを含めたり、削除したりすることができます。



それぞれ選択したカラーウェイには、別々のシートが生成されます。



製作概要を選択している場合、カラーウェイ概要テーブルはデザイン概要テーブルと共に印刷されます。またカラーウェイ概要テーブル内の、ストップ順序タブにある概要に色情報を表示オプションを選択して印刷することもできます。

製作概要
Wacom EmbroideryStudio - Designing

デザイン: **Colorway Mosquito**
タイトル: **Colorway Mosquito**

デザインフォーマット: Tajima
色巻え: 5
ストップ: 6
糸切り: 7
縦縮率: Tajima 325 x 329 mm
最大スタッチ長: 8.8 mm
最小スタッチ長: 0.3 mm
最大ジャンプ: 6.9 mm

左: 43.8 mm
右: 43.8 mm
上: 55.0 mm
下: 55.0 mm
幅差 X: 0.0 mm
幅差 Y: 0.0 mm
総面積: 86407 平方 mm
糸巻計: 76.28m
糸ピン巻計: 28.57m

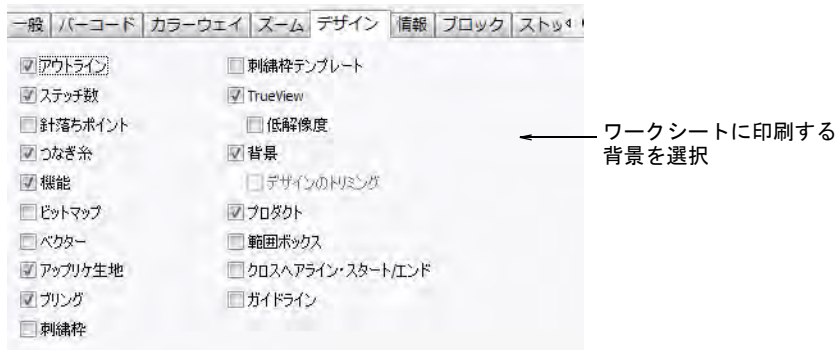
スタッチ数: 13,739
高さ: 1101 mm
幅: 87.6 mm
色: 6

カラーウェイ	Colorway 1	Colorway 2	Colorway 3
概要			
プロダクト	0 ColorLong Sleeves Baseball (Back)	0 ColorLong Sleeves Baseball (Back)	0 ColorLong Sleeves Baseball (Back)
ストップ	色	色	色
1	3 2,917 0909 0911 Aqua Royal	0902 0909 0715 Orange Royal	0235 Dark Grey Royal
2	4 2,348 0443 Medium Blue Royal	0715 Orange Royal	0187 Dark Grey Royal
3	6 5,306 0163 Pale Green Royal	0902 0909 0715 Orange Royal	0075 Red Brown Royal
4	2 1,078 0003 Light Beige Royal	0002 Tomato Red Royal	0268 Pale Gold Royal
5	5 2,114 0420 Emerald Green Royal	0715 Orange Royal	0075 Red Brown Royal
6	1 66 0 Black Default	0715 Orange Royal	0200 Black Royal

デザインの詳細な概要テーブル
カラーウェイの概要テーブル

製作者: Wacom デザイン最終保存日: 10/20/2019 12:38:38 PM 印刷日: 7/8/2020 10:38:40 AM ページ 1 / 1

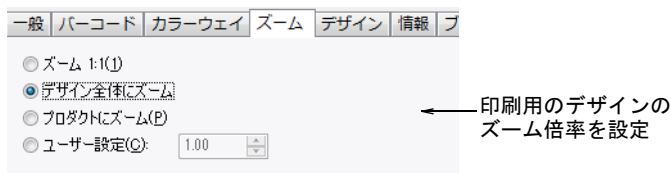
カラーウェイに背景または生地の色を含めたい場合は、デザインタブの背景を選択します。



参考 デザインのトリミングを選択し、デザインの周りの不要な部分をトリミングします。

ズームオプション

ズームタブでは、デザインプレビューと実際の印刷時のズーム倍率を設定します。



カスタマイズ可能なオプションは以下のとおりです。

オプション	機能
ズーム 1.1	実際の大きさとデザインを表示します。
デザイン全体にズーム	印刷の最大表示領域に合わせて、デザインを表示します。
プロダクトにズーム	印刷の最大表示領域に合わせて、プロダクト全体を表示します。
ユーザー設定	特定のズーム倍率を設定します。

関連項目

◀ [プロダクトをビジュアル化する](#)

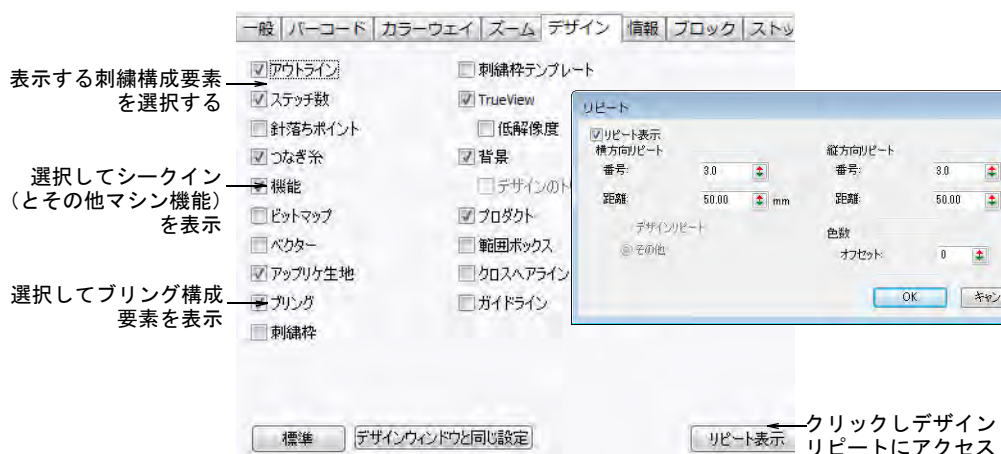
デザインオプション

デザインタブでは、表示ツールバーで使用できる同じオプションのオン / オフを切り替えることができます。TrueView デザインは、ステッチのみ、針落ちポイン

トやつなぎ糸を含めて印刷することができます。必要に応じて背景の生地や色を含めます。



刺繍枠をテンプレートあり / なしで含めることができ、テンプレートには整列ガイドマークが付いています。刺繍枠にデザインを配置する手助けになります。また背景にプロダクトを含めると、デザインを配置する際のガイドとして使用できます。



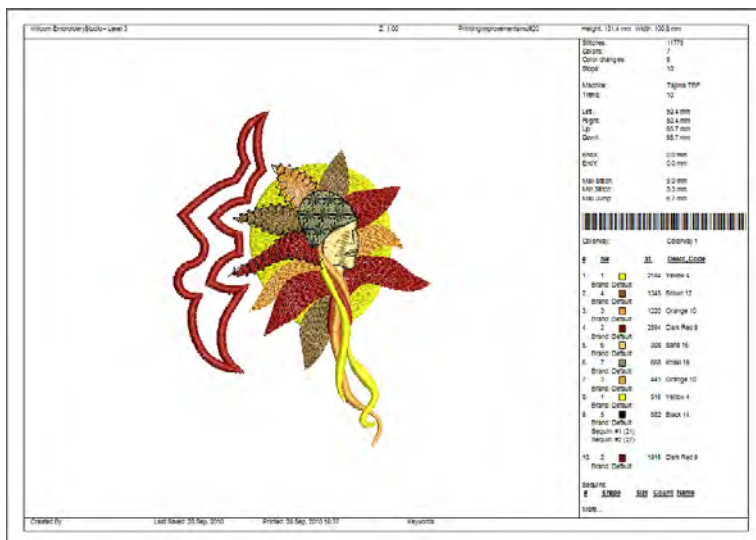
EmbroideryStudio でサポートされるすべてのタイプのマルチデコレーションを、個別にまたは組み合わせて印刷します。リピートボタンをクリックし、ダイアログにアクセスしてデザインのリピートオプションを設定します。

関連項目

- ◀ デザインの構成要素を表示する
- ◀ デザインのリピートを表示する
- ◀ 刺繍枠 & テンプレート

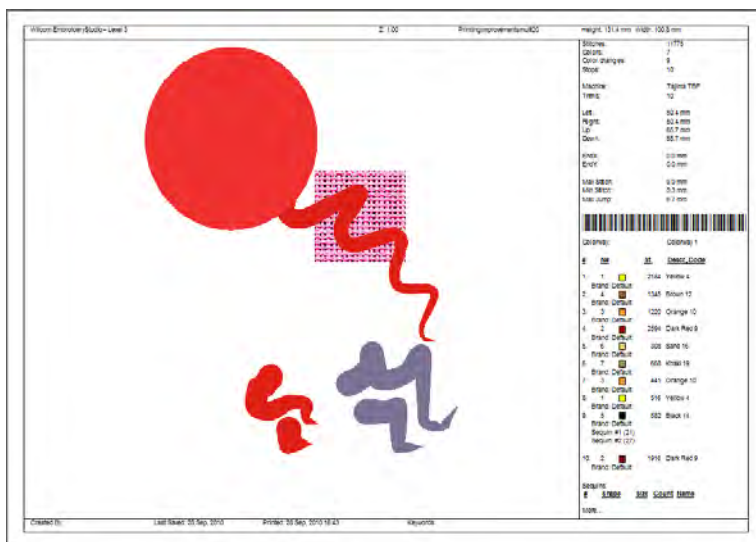
刺繍構成要素

刺繍構成要素を表示するには、デザインタブのアウトライン、ステッチ、針落ちポイント、つなぎ糸、TrueView から必要なものを選択します。TrueView を表示するには、ステッチが選択されていないといけません。



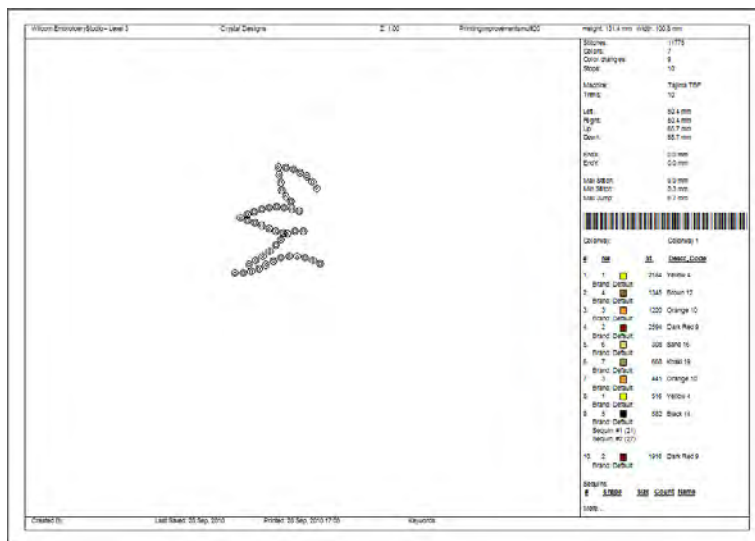
プリントのみ

プリントする構成要素のみ表示するには、ビットマップとベクターを選択します。



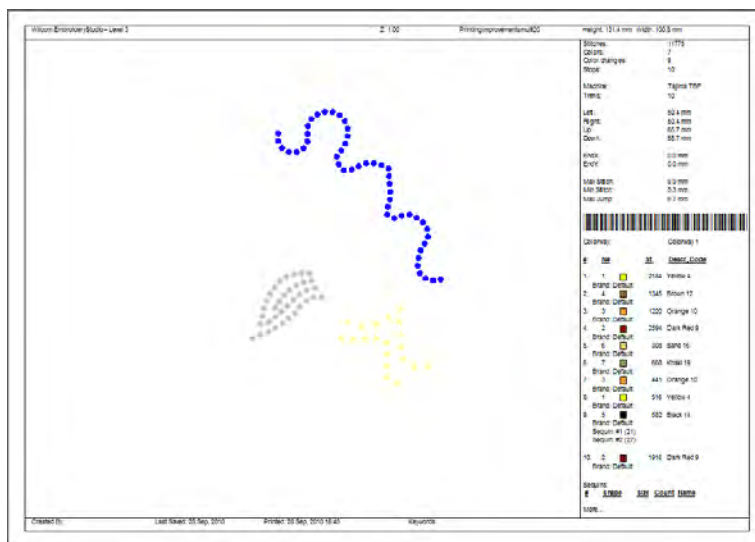
シークイン構成要素

シークイン構成要素を表示するには、**デザインタブの機能**を選択します。シークイン製作概要は初めのページに、色、サイズ、数と概要を表示します。



ブリング構成要素

ブリング構成要素を表示するには、**デザインタブのブリング**を選択します。ブリング製作概要は初めのページに、ストーンの色、サイズ、数と概要を表示します。



メモ ブリングが複数のファイルで出力された場合、選択したラインストーンでの塗りつぶし用に色ごとにそれぞれ異なるテンプレートに分けられます。

関連項目

◀ [ブリングカッターに出力する](#)

デザインの背景

デザインタブには、デザインの背景（例：生地、プロダクト、刺繍枠）を表示するオプションがあります。

製作ワークシート Wilcom EmbroiderStudio - Designing デザイン: TeamName Sample タイトル: TeamName Sample	スワッチ数: 16,926 高さ: 749 mm 幅: 884 mm 色: 3 カラー名: Colorsw1 サイズ: 0x0		
	TeamName マシンフォーマット: Janome 色数: 2 スワッチ: 3 糸切数: 05 刺繍枠: JF No.1MB (110x95) 生地: 綿 使用する布: トロピカル 100%コットン 裏の取込サイズ x2 アッパケ: 0 左: 442 mm 右: 442 mm 上: 374 mm 下: 374 mm 長さ: 00 mm 幅: 00 mm 面積: 6618.2 平方mm 最大スワッチ長: 7.0 mm 最小スワッチ長: 0.0 mm 最大スワッチ幅: 7.0 mm 糸合計: 8081m スワッチ合計: 27.85m 色 色名 色値 メーカー 1. 15  3,587 15 White Wilcom 2. 02  2,422 02 Ice Blue Wilcom 3. 11  10,917 11 Blue Wilcom		
製作者: Wilcom	デザイン最終保存日: 2018/06/20 17:42:00	印刷日: 2018/08/24 11:26:00	ページ: 1 / 1

背景オプションで設定できるオプション：

オプション	機能
刺繍枠	選択した刺繍枠を含みます（現在画面に表示されている / なしに関わらず）。
刺繍枠テンプレート	テンプレートには整列ガイドマークが付いています。デザインを刺繍枠にかけるガイドになります。
背景	現在表示されている背景（色または生地）を含みます。
デザインのトリミング	不要な背景部分をトリミングします。
プロダクト	デザインを配置するプロダクトの背景を含みます。デザインの配置場所、サイズ、外観を表示し、デザインのビジュアル化と承認目的に活用できます。
範囲ボックス	デザインの周りいっぱいにアウトラインを配置します。
クロスヘアライン・スタート / エンド	デザインのスタート / エンド点を示す、デザインを横切るクロスヘアラインを印刷します。
ガイドライン	ガイドラインを表示します。
標準	印刷オプションを初期値に戻します。

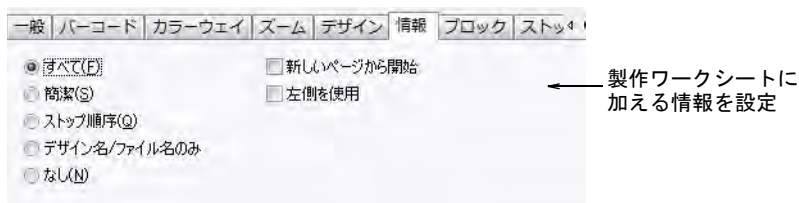
オプション	機能
デザインウィンドウと同じ設定	デザインウィンドウの現在の設定通りに、印刷オプションを設定します。

関連項目

- ◀ 生地 & プロダクト背景
- ◀ 刺繍枠 & テンプレート
- ◀ 自動スタート / エンドを設定する

情報オプション

情報タブでは、製作ワークシートに含める情報をフィルターにかけることができます。



カスタマイズ可能なオプションは以下のとおりです。

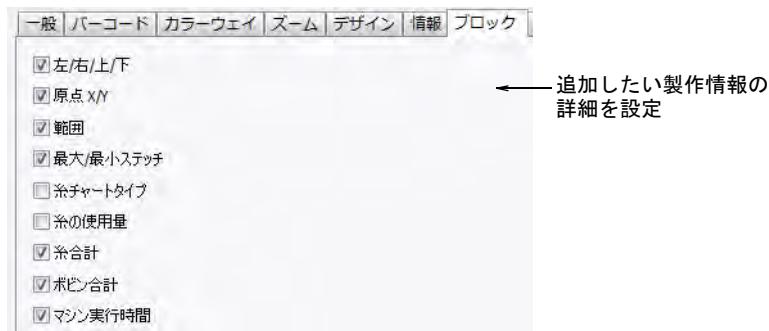
オプション	機能
すべて	すべてのデザインとデザイン情報ドッカーに含まれているデザイン情報を含んでいます。この情報はブロックタブで、更にフィルターにかけることができます。
簡潔	初期設定のヘッダーとフッター情報のみ含みます。通常、製品上でビジュアル化する為に、実際のサイズのデザインと併用して使用します。ズームタブもご覧ください。
ストップ順序	ワークシートのストップ順序情報のみ含みます。この情報はストップ順序タブで、更にフィルターにかけることができます。
デザイン名 / ファイル名のみ	デザインのファイル名のみ印刷情報として含めます。
なし	デザインの詳細を取り除き、初期設定のヘッダーとフッター情報を抑制します。製品上でビジュアル化するようフルサイズデザインと共に使用できます。ズームタブもご覧ください。
新しいページから開始	デザインの詳細を別のシートに印刷します。
左側を使用	情報コラムをページの左側に表示します（初期設定は右側）。



参考 ワークシートには、**デザイン情報** > **概要** タブに入力されたコメントなどの情報が含まれます（キーワード除く）。**デザイン情報** を表示 & 管理するも併せてご覧ください。

ブロックオプション

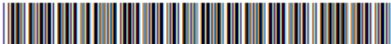
ブロックタブで**デザイン情報** ドッカーの生産情報を更にフィルターにかけ、印刷に含めたいものを選択します。



ワークシートに含めるデザインの統計を選択します。

オプション	機能
左 / 右 / 上 / 下	デザインのスタート / エンド点が設定された場所によりませんが、これらの数字はその点からの距離を示しています。
原点 X/Y	刺繍原点。
範囲	デザインで覆われたエリアの合計。刺繍枠のサイズ、生地 の長さ、3D フォームの大きさなどの見積もりやステッチする場所にデザインがフィットするかの確認に使用します。
最大 / 最少ステッチ	デザイン内のステッチ、またはジャンプの最大 / 最少値を示しています。
糸チャートタイプ	デザイン内で使用している糸チャートの名称。使用されている糸のブランドはすべてコマで区切られ、リストに表示されます。
糸の使用量	色ごとに必要な糸の長さ。
糸合計	デザインをステッチするのに使用する、上糸の長さの合計を示しています。
ボビン合計	デザインをステッチするのに使用する下糸（ボビン）の長さの合計。
マシン実行時間	このチェックボックスは、ソフトウェアでこの機能が有効である場合のみ使用することができます。マシンを設定していない場合、「マシン実行時間」にチェックを入れても印刷されません。

すべてのオプションを選択した印刷サンプルです。

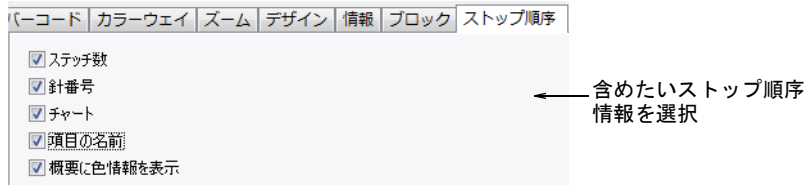
ステッチ数:	8145	
色:	5	
色替え:	4	
ストップ:	5	
マシン:	Melco	
糸切り:	9	
生地:	Pure Cotton	
使用する当て布:		
Topping:		
Backings:	Tear Away x 2	
左:	46.8 mm	← 左 / 右 / 上 / 下
右:	23.5 mm	
上:	91.8 mm	
下:	0.0 mm	
原点X:	0.0 mm	← 原点 X/Y
原点Y:	0.0 mm	
最大ステッチ長:	7.0 mm	← 最大 / 最少ステッチ
最小ステッチ長:	0.3 mm	
最大ジャンプ:	7.0 mm	
糸チャート:	Royal	← 糸チャートタイプ
		
カラーウェイ:	Yellow	
# 詳細&コード		
1.	<input type="checkbox"/> Light Beige C376	
2.	<input type="checkbox"/> Pale Gold C289	
3.	<input checked="" type="checkbox"/> Gold PG001	
4.	<input type="checkbox"/> Red C037	
5.	<input type="checkbox"/> Black C200	
9.	Light Beige 0.40m	← 糸の使用量
1.	Pale Gold 34.23m	
4.	Gold 1.92m	
3.	Red 1.73m	
8.	Black 13.53m	
ボビン合計:	21.14m	← ボビン合計

関連項目

- ◀ [デザイン情報を表示 & 管理する](#)
- ◀ [刺繍糸を割り当てる](#)
- ◀ [マシン実行時間を見積もる](#)
- ◀ [刺繍枠をセットする](#)
- ◀ [自動スタート / エンドを設定する](#)

ストップ順序オプション

ストップ順序タブでデザイン情報ドッカーの生産情報を更にフィルターにかけ、印刷に含めたいものを選択します。



各カラーブロックの概要を選択します。

オプション	機能
ステッチ数	色ごとのステッチ数を含みます。
針番号	各色替えに対応する針番号を含みます。針番号を割り当てられる刺繍機のみに関係したオプションです。
チャート	使用している糸チャートのブランド名。
項目の名前	カラーブロックに任意の名称を指定できます。
概要に色情報を表示	カラーウェイ概要テーブルに色のサンプルを含みます。

すべてのオプションを選択した印刷サンプルです。

カラーウェイ: Yellow

#	N#	St	詳細&コード
1.	9	□	76 Light Beige C376 ブランド: Royal 項目: Eye
2.	1	□	4172* Pale Gold C289 ブランド: Royal 項目: Body
3.	4	■	997 Gold PG001 ブランド: Royal 項目: Beak
4.	3	■	312 Red C037 ブランド: Royal 項目: Feet
5.	8	■	3278 Black C200 ブランド: Royal 項目: Outlines

Annotations in the original image:
 - Arrow from 'ステッチ数' to row 2.
 - Arrow from '針番号' to row 3.
 - Arrow from 'チャート' to row 4.
 - Arrow from '項目の名前' to row 5.

製作概要を選択している場合、カラーウェイ概要テーブルはデザイン概要テーブルと共に印刷されます。またカラーウェイ概要テーブル内の、ストップ順序タブにある概要に色情報を表示オプションを選択して印刷することもできます。

カラーウェイ				Yellow	Pink	Blue
背景						
						
ストップ	色	項目	ステッチ数			
1	9	Eye	76	C376 Light Beige Royal	C376 Light Beige Royal	C376 Light Beige Royal
2	1	Body	4172	C289 Pale Gold Royal	C050 Dark Mauve Royal	C111 Medium Blue Royal
3	4	Beak	307	FG001 Gold Royal	C096 Ultra Marine Royal	C096 Ultra Marine Royal
4	3	Feet	312	C097 Red Royal	C714 Pink Royal	C131 Marine Blue Royal
5	8	Outlines	3278	C200 Black Royal	C200 Black Royal	C200 Black Royal

色はカラーウェイ概要
テーブルに表示される

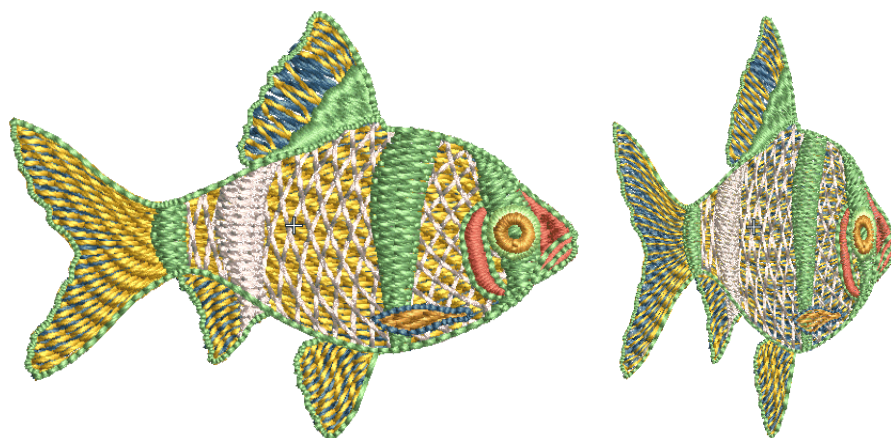
関連項目

- ◀ デザイン情報を表示 & 管理する
- ◀ 項目に名前をつける
- ◀ カラーウェイオプション

第 39 章

マシンファイルを変換する

初期設定の EmbroideryStudio では、デザインは EMB ファイルフォーマットに保存されます。このフォーマットにはデザインを刺繍したり、変更するのに必要な全ての情報が含まれます。他のフォーマットで作成 / 保存されたデザインを開く時には、EmbroideryStudio が内部で EMB フォーマットに変換をします。EmbroideryStudio の機能を使用し、それらのデザインの変更を行うことができます。ファイルのタイプによっては EmbroideryStudio の変換処理段階で、更に情報を提供する必要があるものもあります。



マシンファイルを開く

デザインのサイズ変更、アウトラインの編集、ステッチタイプを変更する場合、デザインまたは選択項目はまず**オブジェクト**に変換しなくてはなりません。初期設定では**マシンファイル**は開く時に、アウトラインとオブジェクトに変換されます。「開く」オプションはどのようにデザインがデジタイズされたかを反映するもので、今どのようにしたいかを指定するオプションではありません。最良の結果が得られるよう、いろいろと設定を試してみましょう。



参考 オブジェクトのアウトライン、ステッチタイプ、ステッチの糸間隔、色などが正しいものであるよう、変換後に常にデザインを確認して編集することをお勧めします。マシンファイルの質を向上させるには、変換する前にステッチを編集するとよい時もあります。

オブジェクトの認識

通常マシンファイルはステッチが再生成されない為、変更には向いていません。しかし EmbroideryStudio では、ステッチデータからある程度のオブジェクトのアウトライン、ステッチタイプ、間隔を読み取ることができます。これにより EmbroideryStudio で変更が行えるよう旧テープファイルフォーマットや、その他のマシンファイルを再構成することができます。これらの**認識されたデザイン**はサイズを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、基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もありますので注意が必要です。

マシンファイルをデザインファイルフォーマットに変換する際、EmbroideryStudio はステッチデータを針落ちポイントに従って、ステッチごとに読み取ります。ステッチタイプ、間隔、ステッチ長、ステッチ効果を認識し、オブジェクトのアウトラインが決定します。ステッチタイプは針落ちのパターンによってサテン、タタミ、またはプログラムスプリットに割り当てられます。

タタミの場合、EmbroideryStudio はステッチ間隔と長さを認識し、針落ち乱発生値を認識します。デザインが ESD フォーマットから変換される場合、ジグザグとトリプルランニングも認識されます。**オブジェクト**が認識されない場合、オブジェクトは一般的情報とつなぎ糸のプロパティのみを持つ**マニュアルオブジェクト**となります（または残ります）。その場合、サイズ変更はうまく行えません。

認識されたオブジェクトのアウトラインとステッチ値は、オブジェクトプロパティとして EmbroideryStudio に保存されます。これにより通常の方法で認識されたデザインのサイズを変更したり、変形したりできます。デザイン全体あるいは選択部分のステッチ間隔、ステッチタイプを変更することもできます。

初期設定ではマシンファイルは開く時にアウトラインと**オブジェクト**に変換されますが、**オブジェクト認識せず**に開くこともできます。この方法で開いたデザインは、ステッチ用に別のフォーマットで出力することができます。またステッチを編集して、新規の要素を追加することもできます。このような目的の場合は、デザインがどのように作成されたかという情報は必要ありません。

オブジェクト / アウトラインの認識をせずに開いたマシンファイルは、拡大縮小することができます。しかしステッチ数は変更されない為、デザインサイズによって糸間隔が大きくなったり、小さくなったりします。その為マシンファイルは、±10% 以上で拡大縮小を行なわないようにしてください。場所によってはステッチが厚すぎたり薄すぎたりする場合があります。



基のステッチデザイン



オブジェクト / アウトラインの認識をせずに開き、拡大縮小したステッチデザイン



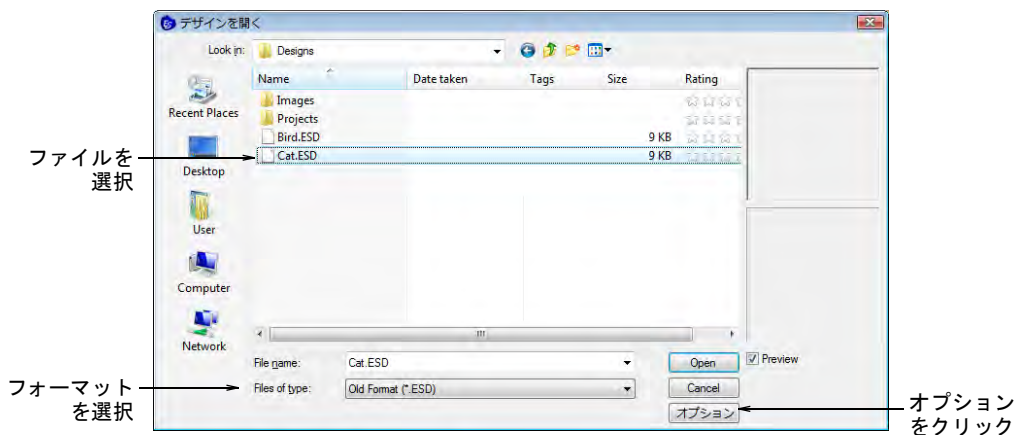
メモ オブジェクトやアウトラインを**認識**する / しないに関わらず、**マシンファイル**はEmbroideryStudioで一旦開くと**EMB**フォーマットで保存することができますようになります。

オブジェクトを認識して / 認識せずにマシンファイルを開く

オブジェクト / アウトラインを**認識**して**マシンファイル**を開く場合、デザインの変換方法を決定する「開くオプション」を設定することができます。ファイルタイプによりオプションは異なります。あるいはマシンファイルを**認識せずに**開くと、ステッチデータは維持されます。これによりオリジナルのマシンファイルを損なうことなく、多少のステッチ編集やサイズ変更操作を行なうことができます。またデザインを開き編集した後に、デザイン全体またはその部分をプロセス（処理）することができます。

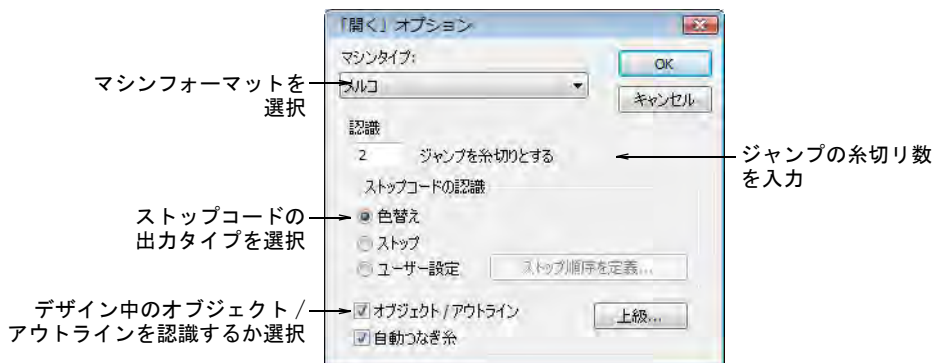
オブジェクトを認識して / 認識せずにマシンファイルを開くには

1 ファイルをハードディスクまたは**刺繍ディスク**から開きます。



2 ファイルの種類リストから**マシンファイル**フォーマットを選択し、開くファイルを選択します。

- 3 オプションをクリックします。選択したファイルタイプによって、選択できるオプションは異なります。



- 4 オブジェクト/アウトラインチェックボックスを選択、または選択を外します。

マシンファイルをオブジェクト/アウトラインの認識なしに開く場合、デザイン中でマシン機能（例：色替えや糸切り）が検出された場所に「**マニュアルオブジェクト**」が作成されます。これには一般情報とつなぎ糸の**プロパティ**のみが含まれます。

- 5 必要に応じてマシンタイプリストから、別のマシンフォーマットを選択します。

マシンタイプはファイルフォーマットで推奨されているもの（例：DSTはTajimaとして読み取られる）が初期設定で設定されますが、他のマシンフォーマットに変換することもできます（例：バルダン）。

EmbroideryStudioで指定した数の連続するジャンプが認識された場合、それらは糸切り機能に変換されます。この値がオリジナルのデザインと異なる場合、糸切り機能は正しく挿入されません。

- 6 ストップコードの認識パネルで、ストップコードの出力タイプを選択します。

オプション	機能
色替え	色替え、ストップコードは色替えコマンドとして処理されず。次の色は初期設定の カラーパレット から選択されます。
ストップ	色替え、ストップコードは、色替えコマンドとして処理されます。これにより刺繍機が停止します。
ユーザー設定	ユーザー設定で、糸色をファイルのストップコードごとに割り当てることができます。針指定情報を含まないマシンファイルを色分けすることができます。詳細は マシンファイルに色を再度割り当てる をご覧ください。

7 必要に応じて、自動つなぎ糸のチェックボックスを切り替えます。

オプション	機能
オン	選択することで、オブジェクト / アウトライン認識をせずに、自動つなぎ糸を持つデザインを開きます。
オフ	解除することで、マニュアルオブジェクトとして認識されたつなぎ糸を持つデザインを開きます。自動つなぎ糸によってオブジェクト認識に問題が生じる場合にご利用ください。

8 お使いの刺繍機のステータスを確認します。リストから（可能な場合）適切な設定（**速度 1** または **速度 2**）を選択します。

バルダン機の中には速度切り替えがあるものがあります。その位置により、高速は**速度 1** または **速度 2** のどちらかに割り当てられます。例えば**速度 1** を選択した場合、高速機能はそれぞれ**速度 1** コマンドになります。



9 上級タブをクリックして、上級の認識オプションを設定します。

10 OK をクリックし、開くをクリックします。

オブジェクト / アウトラインチェックボックスにチェックを入れた場合、デザインは処理され、埋め縫いまたはアウトラインステッチの**プロパティ**と一般情報とつなぎ糸プロパティのある刺繍オブジェクトに変換されます。オブジェクトが認識されない場合、オブジェクトは一般的な情報とつなぎ糸のプロパティのみを持つ**マニュアルオブジェクト**となります。

1	16-22		271
2	23-27		232
3	28		62
	29		83
	30		4
	31		376
	32		4
7	33-86		2434

認識して開いたデザイン
- 刺繍とマニュアルオブジェクトの
ミックス



5	1		123
6	2,3		241
4	4,5		517
1	6,7		273
2	8,9		234
3	10		2
	11		529
7	12-32		2515

認識せずに開いたデザイン
- マニュアルオブジェクトのみ

マシンファイルを認識せずに開くと、ステッチデータは維持されます。これにより、ステッチの小さな編集やサイズ変更操作を、基のマシンファイルを

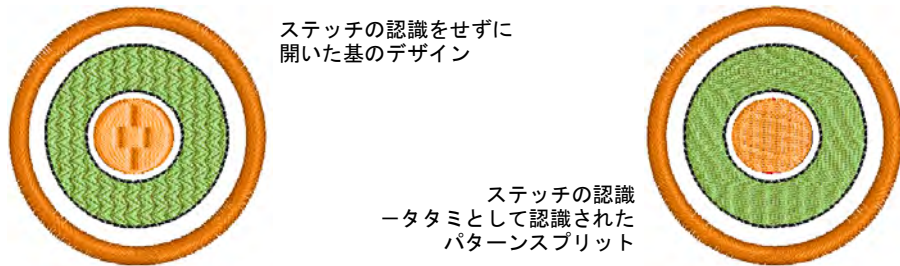
失うことなく行なうことができます。また編集の後にデザイン全体、あるいはその一部をプロセス（処理）できます。

関連項目

- ◀ マシンフォーマット
- ◀ オブジェクトのアウトラインを認識する
- ◀ 密度を調整する
- ◀ 刺繍ディスクを使用する
- ◀ Gunold PCH フォーマットから Wilcom EMB への変換
- ◀ WilcomINP フォーマットを Wilcom EMB に変換する

上級の認識オプションの設定を調整する

上級の認識オプションを使用して、EmbroideryStudio でマシンファイルをどのように変換するかを細かく調整できます。初期設定では、認識—上級オプションダイアログの設定に従い、EmbroideryStudio がステッチをタタミ、サテン、ランニングに変換します。これらの数値を変更することも、特定のステッチタイプを変換しないように選択することもできます。一般的に頻繁に使用される埋め込みスタイル（タタミやサテン）のプロパティ（ステッチ長と糸間隔）や間引きステッチなどの縁効果は、初期設定値で最も良い結果が得られます。しかし刺繍デザインには様々な種類が存在する為、初期設定で必ずしも最良の結果が得られるとは限りません。



上級の認識オプションの設定を調整するには

- 1 「開く」オプションダイアログにアクセスし、上級をクリックします。

認識 - 上級オプションダイアログが表示されます。

選択してタタミステッチを認識

針落ち乱発生値の認識

サテンステッチを認識

ランニングステッチを認識

間隔とステッチ長の調整

選択してぼかしステッチを認識

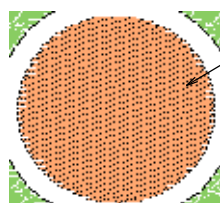
スプリット(分割)を認識

セグメントの解像度と余白の数値を選択

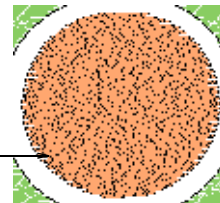
タタミの認識オプションの設定を調整するには

◀ タタミパネルでタタミを認識を選択し、変換オプションを調整します。

オプション	機能
ステッチ間隔	タタミとして認識される間隔範囲を入力します。列間隔がこの値の範囲外の場合、ステッチはタタミに変換されません。
最小ステッチ長	タタミとして認識する最小ステッチ長を入力します。
針落ち乱発生値	選択して針落ち乱発生値を許可します。ヒント：針落ち乱発生値をより正確に検索するには、スプリットを認識の選択を解除します。



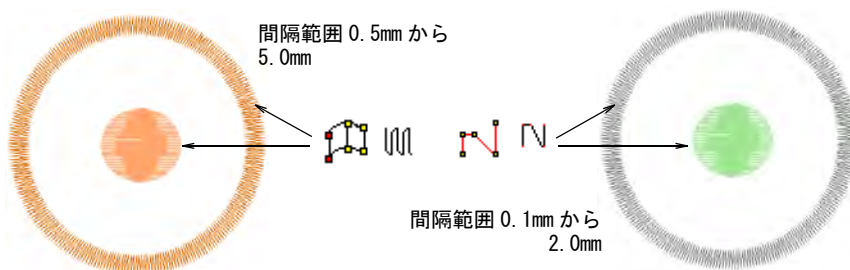
タタミの間隔範囲 0.4mm から 1.5mm、
針落ち乱発生値オン



タタミの間隔範囲 0.4mm から 1.5mm、
針落ち乱発生値オフ

サテンの認識オプションの設定を調整するには

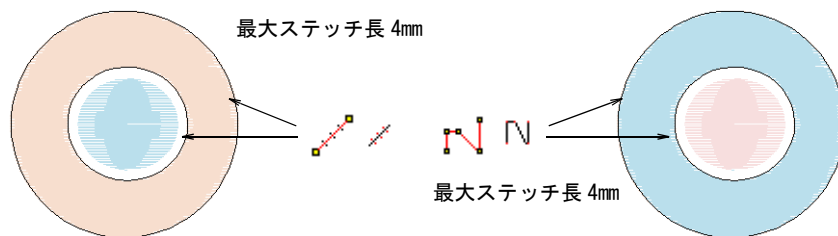
- サテンパネルでサテンを認識を選択し、サテンステッチを処理し、必要に応じてステッチ間隔を調整します。列間隔がこの値の範囲外の場合、ステッチはサテンに変換されません。



ランニングの認識オプションの設定を調整するには

- ランニングパネルでランニングを認識を選択し、ランニングステッチを処理します。必要に応じて変換オプションを調整します。

オプション	機能
最大ステッチ長	ランニングと認識する最大ステッチ長を入力します。
長さの調整	ランニングオブジェクトのステッチ長が変化するパーセンテージを入力します。



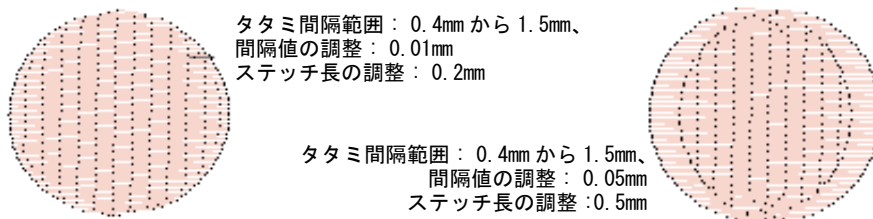
複合理め縫いの認識オプションの設定を調整するには

- パラメータの調整パネルで、複合理め縫いセグメントの認識オプションを設定します。

オプション	機能
間隔値の調整	糸間隔の端数処理の値を入力します。タタミとサテンの埋め込みの間隔値を、特定の漸増率に従って四捨五入します。

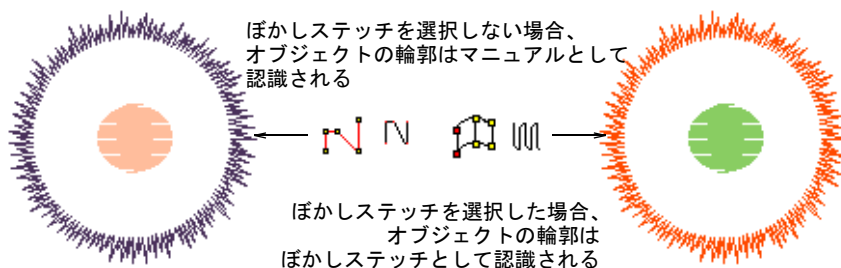
オプション	機能
ステッチ長の調整	ステッチ長の端数処理の値を入力します。タタミの埋め込みのステッチ長を、特定の漸増率に従って四捨五入します。

例えばタタミの最小ステッチ長が4mmで、ステッチ長の調整が0.4mm、ステッチが3.80から4.20mmの場合、ステッチは4.0mmに合わされ、タタミとして認識されます。



ステッチ効果の認識オプションの設定を調整するには

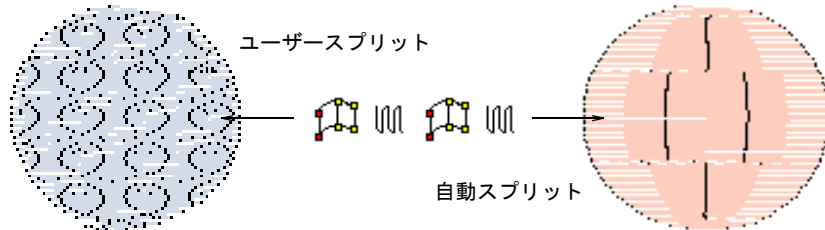
- 効果パネルでぼかしステッチを選択し、ぼかしステッチ効果を認識させます。最小値の範囲をミリメートルで指定します。この値よりも大きい場合はぼかしステッチとして認識されます。



- スプリット（分割）パネルで分割を認識を選択し、タタミの埋め縫いの分割を認識し、必要に応じて変換オプションを調整します。

オプション	機能
ユーザー定義のプログラムスプリット	スプリットのパターンをユーザー定義のスプリットとして認識します。ただしデザインのサイズを変更する時は、ユーザー定義のスプリットもサイズ変更されるので注意してください。これはデザインの拡大に合わせてステッチ長が長くなり、結果的に変更を制限することになります。一方でシステムに元々付属しているプログラムスプリットを使うと、パターン、形状、サイズ、糸間隔はオブジェクトのサイズが変更されても影響されません。
自動スプリットを認識	サテンオブジェクト内の針落ちポイントを認識します。選択しない場合は、自動スプリットで作成されたパターンはタタミとして認識されます。

オプション	機能
認識レベル	パーセンテージを追加して、プログラムスプリットの認識を制限します。認識レベルを高めるには、この数値を減少させます。パーセンテージの値が低いと、より多くの領域をタタミではなく、ユーザースプリットのあるサテンとして認識します。



参考 パターンが重なっていない方が、プログラムスプリットはより正確に認識されます。分割パターンは合成できますが、このオプションの選択によっては認識の処理に最大で通常の5倍の時間を要します。

セグメントの認識オプションの設定を調整するには

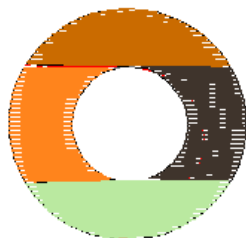
- ◀ **セグメントの解像度 / 余白パネル**で、セグメントとオブジェクトの認識を細かく調整する数値を入力します。

オプション	機能
間隔	この値は隣り合うステッチブロックのステッチ間隔の比率を表しています。例えば、隣り合う間隔が0.6mmと1.0mmの場合、比率は1.67になります。間隔フィールドの値が2.0の場合、これらのステッチブロックは1つのセグメントまたはオブジェクトとして認識されます。値を1.5にするとこのように認識されません。通常のスアテンとタタミステッチでの間隔の範囲は0.3～0.6mmで、連続する同じステッチタイプの範囲が分割されることはほとんどありません。色を混ぜ合わせたデザインや、より装飾的なデザインで変化のある間隔を維持するには、間隔の数値を減少する必要がある場合があります。また間隔が不規則なステッチを含むなどマニュアルでパンチされたデザインでは、この数値を増加することでセグメントの分割率を減らすことができます。
高さ	この数値はステッチのブロック間の高さの比率を表します。複合埋め縫いの形状の認識、特に中抜きがある場合は重要となります。

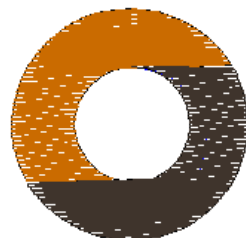


参考 一般的にこれらの数値が小さいほど、認識されるセグメント / オブジェクトの数が増加します。通常は認識されるセグメント / オブジェクトの数を最小限に押さえてから、デザイン情報を取得します。実際にはデザイン

の認識に関する質と、正確に認識されたセグメント / オブジェクトの最低数の間には多少ずれが生じます。



間隔 : 0.5mm,
高さ 2mm



間隔 : 3mm,
高さ 4mm

異なる色で示された
認識されたオブジェクト

◀ OK をクリックします。



参考 基の変換設定を復帰させるには、リセットをクリックします。

関連項目

◀ [オブジェクトを認識して / 認識せずにマシンファイルを開く](#)

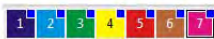
マシンファイルに色を再度割り当てる

マシンファイルやCNDファイルを開く時、カラーコードが割り当てられていないデザインには、自動的に初期設定のカラーパレットが使用されますが、ファイルの各カラーストップコードに、糸色を割り当てることができます。これはファイルを開く前に、針番号情報を含んでいないデザインに使用する糸の色を割り当てることを意味します。



CREST
MEDIA

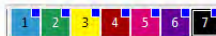
カラーコードの
割り当てなし



カラーコードの
割り当てあり



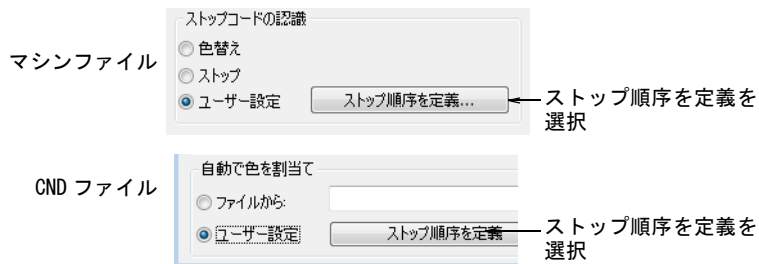
CREST
MEDIA



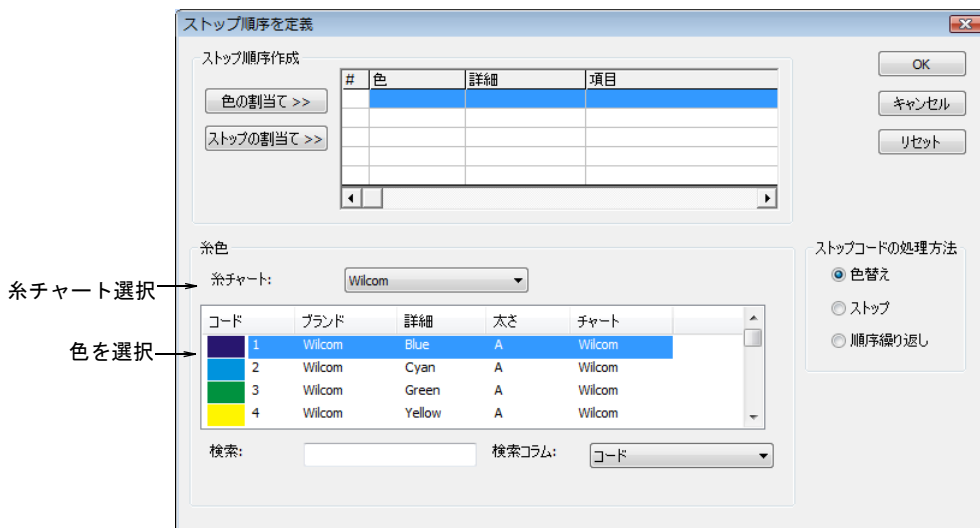
メモ 色を正しく割り当てるには、製作ワークシートで使用する色の順序を確認する必要があります。

マシンファイルに色を再度割り当てるには

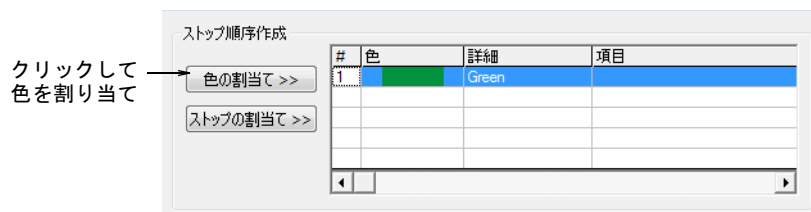
- 1 ファイル>開くを選択します。デザインを開くダイアログが開きます。
- 2 マシンファイルまたは CND デザインを選択し、オプションをクリックします。
マシンファイルを選択した場合は、「開く」オプションダイアログを開きます。CND を選択すると、コンデンスファイル入力数値ダイアログが開きます。手順は同じです。



- 3 ユーザー設定を選択して、ストップ順序を定義をクリックします。
ストップ順序を定義ダイアログが開きます。最初はストップ順序作成パネルは空の状態です。



4 糸チャートと最初の色を選択します。

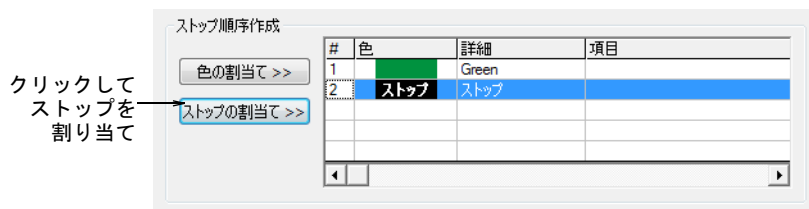


5 色の割当てをクリックします。ストップ順序作成パネルの現在のストップに、選択した色と詳細が入力されます。

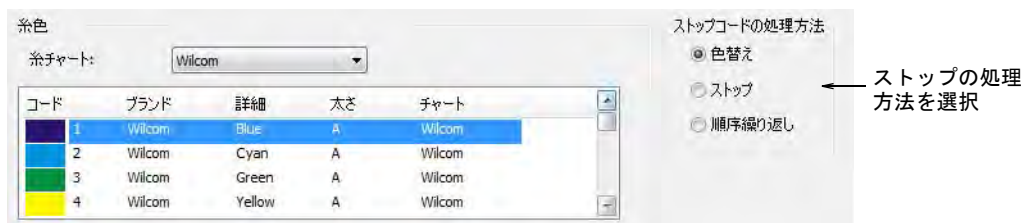


メモ 選択が糸チャート内の次の色に移ります。同じ色を2つ連続させることはできません。その場合、色の割当てが選択不可能となります。

6 ストップの割当てをクリックして、明確なストップコードを入力します。ストップが詳細フィールドに入力されます。



メモ 不要な色機能が割り当てられると、ストップ順序警告メッセージが表示されます。ストップ順序から選択したエンタリーを削除するには、削除をクリックします。全エンタリーを削除するには、リセットをクリックします。



7 ストップコードの処理方法パネルで、ストップコードの出カタイプを選択します。

オプション	機能
色替え	追加のストップコードは、「次の色」コマンドとして処理されます。次の色は初期設定のカラーパレットから選択されます。

オプション	機能
ストップ	追加のストップコードは、「ストップ」コマンドとして処理されます。これにより刺繍機が停止します。
順序繰り返し	デザインに必要な色数よりも少ない色数を選択した場合、選択した色が繰り返されます。例えば、デザインに4色必要な場合に、ストップ順序作成リストで2色しか選択しなかったとすると、色 3&4 は色 1&2 と同じものになります。

- 8 制作ワークシートに指示されている回数に従い、この作業を繰り返します。
- 9 OK をクリックします。デザインに必要な色と正しい色替え数が含まれます。



メモ 色替えをストップコードに変換することができます。また連続するカラブロックに同じ番号を割り当てることで、カラーストップを取り除くことができます。

関連項目

- ◀ [TXT ファイルから CND ファイルを読み込む](#)

メルコ CND デザインファイルを読み込む

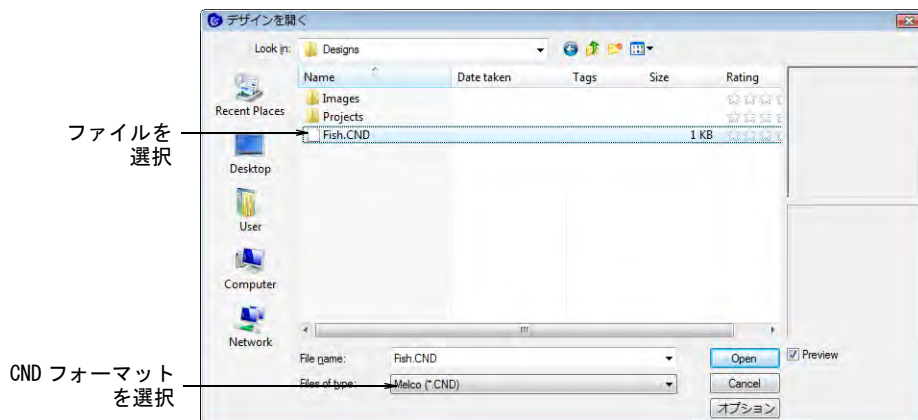
CND ファイルを EMB に変換する

CND にはいくつかのバージョンがありますが、どのバージョンも EmbroideryStudio で読み込むことができます。これらのデザインは正確にサイズが変更される一方で、ステッチ数やステッチの位置がオリジナルのデザインとは多少異なることがあります。オリジナルファイルと変換されたファイルでは、ステッチ数が多少（±10%）異なる場合があります。これはソフトウェアによりステッチを計算する方法が異なるためです。EmbroideryStudio ではそれに相当する機能がない為、CND デザインオブジェクトの特定の機能を認識できません。しかしストックデザインは通常これらの機能を使用しない為、一般的に問題なく変換が行われます。

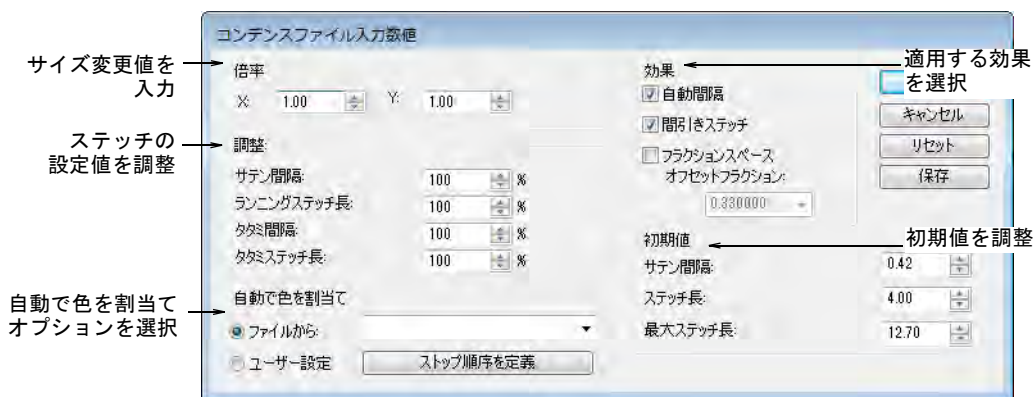
メルコ CND ファイルを開くと、デザイン内で使用されているメルコのステッチタイプは EmbroideryStudio ステッチタイプ（サテン、ランニング、タタミなど）に変換されます。間隔、ステッチ長、EmbroideryStudio ステッチタイプに適用する初期設定を調整する変換設定は変更することができます。また倍率を指定して、オリジナルとは異なるサイズでデザインを開くことができます。

CND ファイルから EMB に変換するには

- 1 ハードディスクからファイルを開くか、テープや刺繍ディスクからファイルを読み込みます。

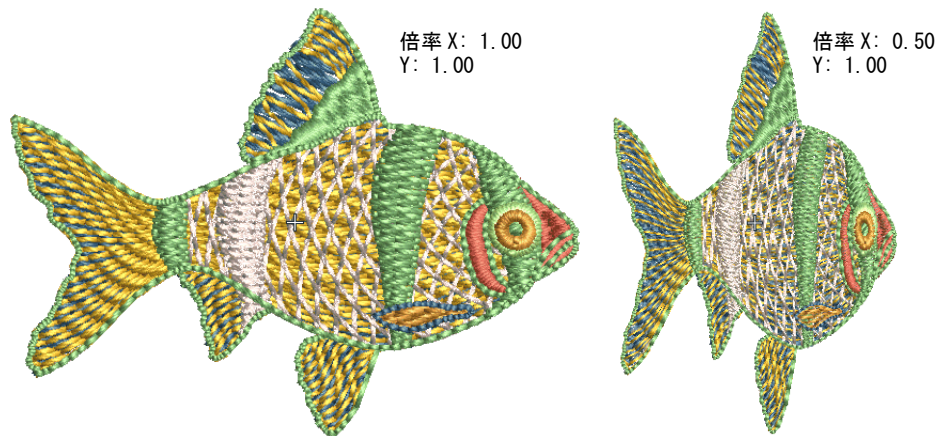


- 2 Melco(CND) ファイルを選択し、オプションをクリックします。コンデンスファイル入力数値ダイアログが開きます。



- 3 倍率パネルで、デザインを開きたい倍率を入力します。

新しく設定する大きさは、オリジナルのデザインサイズに対する比率で表します。例えばオリジナルの 120% にサイズを変更するには、倍率の各フィールドに 1.2 と入力します。



- 4 **調整**パネルに、デザインに適用する間隔と長さの値を、オリジナル値に対してのパーセンテージで入力します。サテンの間隔、ランニングステッチ長、タタミの間隔、長さは調整することができます。
- 5 **自動で色を割り当て**パネルで、CND ファイルから刺繍糸の色情報を読み込むかどうかを選択します。これによりファイルが EMB に変換された時に、ステッチが正しい色で表示されます。
- 6 **効果**パネルで、デザインに適用したい効果を選択します。
これらの効果に関する情報の詳細は、マニュアルの関連する項目をご覧ください。

オプション	機能
自動間隔	コラムの幅が変わるところで、自動的にステッチの間隔を調整します。詳細は サテンステッチを適用する をご覧ください。
間引きステッチ	形状の輪郭から標準のステッチ間隔が計算されます。鋭いカーブでは外側の縁のステッチが不足し、内側ではステッチが集まってしまいます。間引きステッチは、カーブのきつい部分のいくつかのステッチの長さを短くし、滑らかなステッチを作成します。詳細は 間引きステッチを適用する をご覧ください。
フラクシヨンスペース	フラクシヨンスペースを選択すると、EmbroideryStudio はオフセットフラクシヨンという特定の基準点から間隔を計算します。これは形状の内側と外側にあります。オフセットフラクシヨンは変更が可能で、縁の内側と外側でステッチ間隔を調整します。詳細は フラクシヨンスペースを適用する をご覧ください。

- 7 初期値パネルで、サテン間隔、ステッチ長、最大ステッチ長値を必要に応じて調整します。
- CND デザインが、出荷時の設定と異なる数値を使って作成されている場合、これらのフィールドで数値を無効にできます。
- ◀ 初期値として新しい設定を保存するには、**保存**をクリックします。
 - ◀ メルコの出荷時の設定を復帰させるには、**リセット**をクリックします。
- 8 OK をクリックし、開くをクリックします。
- デザインウィンドウに選択したデザインが表示されます。デザインのサイズ変更は画面上で直接行うことも、**オブジェクトプロパティドッカー**を介して行うこともできます。またデザインを回転、反転、傾斜することもできます。



参考 CND デザインが刺繍される前に、EXP フォーマットファイルが作成されます。EXP にはステッチ数が保存され、直接刺繍が行えます。このファイルもまた EmbroideryStudio で開くことができます。

関連項目

- ◀ [メルコ CND フォーマットでデザインを保存する](#)
- ◀ [マシンファイルに色を再度割り当てる](#)
- ◀ [マシンファイルを開く](#)
- ◀ [メルコ CND フォーマットでデザインを保存する](#)
- ◀ [メルコ CND フォーマットを Wilcom EMB に変換する](#)

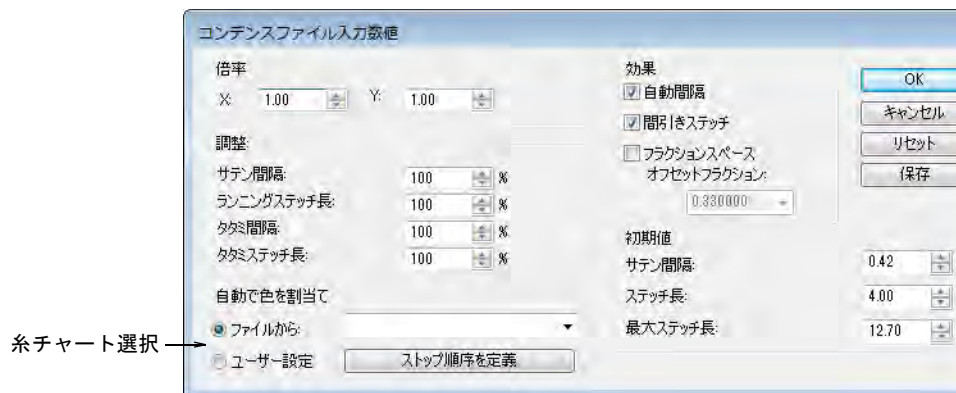
TXT ファイルから CND ファイルを読み込む

CND ファイルは糸色情報を含んでいませんが、**自動で色を割当て**機能は、関連した TXT ファイルから CND ファイル用に糸色を読み込むことができます。その為、ファイルが **EMB** に変換されると、ステッチは正しい色で表示されます。**自動で色を割当て**は、糸チャートの色を含む TXT ファイルを読み込み解釈します。使用する糸チャートは、最初に EDS (またはその他のデザインソフトウェア) でデザインを作成した際に特定しなければなりません。

TXT ファイルから CND ファイルを読み込むには

- 1 **ファイル** > **開く** を選択します。**デザインを開く** ダイアログが開きます。

- 2 CND デザインを選択し、オプションをクリックします。コンデンスファイル入力数値ダイアログが開きます。

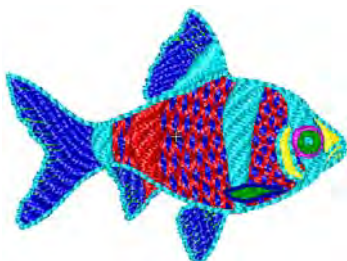


- 3 自動で色を割当てパネルのファイルからを選択し、対応する糸チャートを自動で色を割当てドロップリストから選択します。

テキストファイルの糸色名は、選択した糸チャートの糸と対応していないといけません。対応していない場合は、初期値の黒色が割り当てられます。

- 4 OK をクリックします。

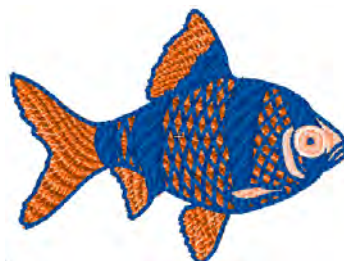
デザインが開きます。ステッチが正しい糸色で表示され、選択した糸チャートの色がカラーパレットに表示されます。



チャートが選択されていない
- 初期設定の色が割り当てられる



1つの色が正しく割り当てられない
- 黒色が割り当てられる



テキストファイルから色が
正しく割り当てられている

関連項目

- ◀ マシンファイルに色を再度割り当てる
- ◀ TXT ファイルを作成する

TXT ファイルを作成する

自動で色を割当てでは、糸チャートの色を含む TXT ファイルを読み込み解釈します。マイクロソフトのメモ帳などでテキストを編集し、自分でこのテキストファイルを作成できます。テキストファイルは、CND ファイルと同じファイル名でなければなりません (例 :Fish.TXT と Fish.CND)。またこの 2 つのファイルは同じ

フォルダに入っていないければなりません。自動で色を割当てを正しく機能させるには、テキストファイルの情報を特定のフォーマットで入力しなければなりません。実際のテキストファイルは以下のようになります。

```
Fish
カーブ効果を使用
File: Fish
幅 55.9mm X 高さ 74.5mm
ST: 6,780
色数 :88
Tropical Sunset
2. Saffron
Pale powder Blue
Tropical Sunset
Pale powder Blue
カーブ効果
Tropical White
Tropical Sunset
Pale powder Blue
```

テキストファイルの構造

テキストファイルには、以下の要素の一部またはすべてが含まれます。

Txt ファイルアイテム	必須	説明	例
デザイン名		ファイル>情報>デザイン情報>テーマで表示されるデザイン名	Fish
コメント		ここに挿入されたラインは、ファイル>情報>デザイン情報>コメントで表示される。	カーブ効果を使用
ファイル名	●	CND デザインのファイル名。ファイルの拡張子を含んではいけない。	File: Fish
デザインサイズ		希望のデザインサイズを入力。実際のデザインサイズはソフトウェアに由来する。	幅 55.9mm X 高さ 74.5mm
ステッチ数		デザインでの希望のステッチ数を入力。実際のステッチ数はソフトウェアに由来する。	ST:6,780
色数	●	デザインの合計色数を指定。	色数 :88
糸名 1	●	最初の糸名を入力。糸チャートで糸名が検索される。糸名はファイル>デザイン情報>ストップ順序タブで表示される。	Tropical Sunset
糸名 2	●	第 2 の糸名を入力。	2. Saffron
糸名 3	●	第 3 の糸名を入力。	3. Pale Powder Blue
糸名 4	●	第 4 の糸名を入力。	Tropical Sunset
糸名 5	●	リストに更に糸名を追加。	5. Pale Powder Blue
刺繍糸コメント		適切な糸番号の下にコメントを入力。	カーブ効果
糸名 6	●		Tropical White

Txt ファイルアイ テム	必須	説明	例
糸名 7	●		Tropical Sunset
糸名 8	●		8. Pale Powder Blue

第 40 章

マシンネットワーク

EmbroideryConnect 機能は、刺繍デザインを EmbroideryStudio から USB 対応の刺繍機にワイヤレスで転送します。マシンファイルは自動的に生成され、WiFi ネットワークを介して対応する互換性のあるマシンに接続した、EmbroideryConnect デバイスに送信されます。デザインの転送は、暗号化されるので安全です。



タジマ、バルダン、Happy、ZSK、Ricoma、SWF などの最新の刺繍機は、標準の USB フラッシュメモリからファイルを読み取ることができます。EmbroideryConnect には、シリアルポートや他のインターフェース、またマシンの配線などは必要ありません。

EC デバイスは様々なブランドの工業用刺繍機やセミプロ仕様の刺繍機をネットワーク化し、ワイヤレスでデザインを転送したい商業刺繍デザイナーにとって、将来的に大きなメリットをもたらすでしょう。小売業のキオスクでもお使いいただけます。

この章では、EmbroideryConnect のコンセプト、インストール方法、設定方法、基本的な使い方について説明します。

ネットワーク概要

EmbroideryConnect を使用すれば、刺繍デザインを EmbroideryStudio から USB 対応の刺繍機にワイヤレスで転送することができます。これは中小規模の刺繍工場にとって、理想的なソリューションと言えるでしょう。EmbroideryConnect は、以下のようなユーザーに合うようデザインされています。

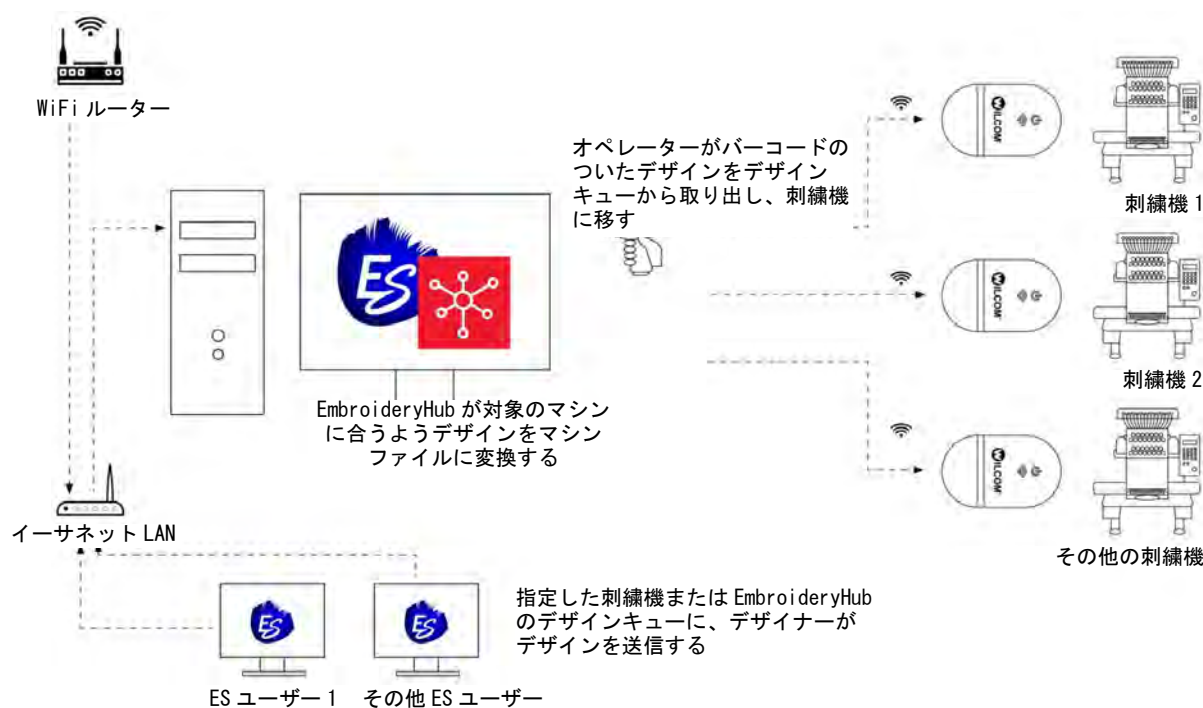
- ◀ 生産する製品のキューにデザインを送信したい、ES ユーザー
- ◀ 指定されたデザインをデザインキューから刺繍機に移したい、マシンオペレーター



メモ 「キュー」とは「待ち行列」を意味し、先に入力したデータが先に処理される「先入先出し」の構造を持ちます。

EmbroideryConnect ネットワークとは？

EmbroideryConnect ネットワークのコンセプトは、下図を参照してください。



メモ EmbroideryStudio を起動している、同じ EmbroideryConnect ネットワーク上のユーザーは誰でもデザインを EC デバイスまたは EmbroideryHub のデザインキューに送信することができます。しかし、同じネットワーク上で起動できる EmbroideryHub はひとつだけです。

エンドユーザーのメリット

EmbroideryConnect 機能を使用するメリットとは？



シンプルで使いやすい

- ・ インストールと設定が簡単。
 - ・ お持ちの WiFi に接続でき、複雑なネットワーク設定や構成を行う手間を省ける
 - ・ USB 対応のどの刺繍機にも接続できる
 - ・ ワイヤレスでデザインを転送 - ネットワークケーブルは必要なし
 - ・ 同じネットワークで、様々なブランドのマシンを使用できる
- デザインの読み込みの失敗なし



- ・ 出力時に自動的にマシンファイルが生成される
- ・ デザインを「取り出す」操作が簡単。間違ったデザインを選択してしまうリスクがない



安全かつ安心

- ・ 正しいデザインが正しい刺繍機に読み込まれる
- ・ デザインは転送時に暗号化され、デザインキューから自動的に削除することも可能
- ・ 任意で、接続が切れた際にデザインを EC デバイスから削除するよう設定可能

使用例

EmbroideryConnect ネットワークの設定方法には、基本的に 2 種類あります。

使用例 1: 一つの PC を使用している場合

デザインの作成、編集、管理と、マシンファイルの刺繍機への転送を、一つの PC で行っている場合、EmbroideryStudio と EmbroideryHub を一緒に起動している必要があります。

使用例 2: 複数の PC を使用している場合

デザインの作成を複数の PC で行い、マシンファイルの刺繍機への転送を専用の PC で行っている場合、以下の条件が必要になります。

- ◀ EmbroideryStudio と EmbroideryHub が PC 1 で起動している。
- ◀ EmbroideryStudio が PC 2、PC 3 などで起動している。

デザインファイルは、お使いのネットワークのどこにでも保存することができます。ファイルは、マシンファイルに変換される EmbroideryHub に送信され、EmbroideryConnect ネットワークに送信されます。



参考 互換性のあるマシンの一覧は、Wilcom サポートセンター (www.wilcom.com.au/support) にアクセスしてください。

EmbroideryConnect のコンポーネント

このシステムは、以下のコンポーネントで成り立ちます。

コンポーネント	詳細
EmbroideryConnect WiFi デバイス	Wilcom が提供している WiFi デバイス。マシン一台につき一つ必要。
EmbroideryHub PC	EmbroideryHub として作動させる PC。この PC はいつでもオンの状態にしておきます。すべてのデザインはこの PC を介して、EmbroideryConnect ネットワークに接続した刺繍機に送信されます。
EmbroideryHub	EmbroideryHub ソフトウェアが専用の PC でアクティブの時： <ul style="list-style-type: none">・ 接続した EC デバイスを起動しているマシンに、デザインを送信することができます。・ あるいは、デザイナーは EmbroideryHub キューにデザインを送信することができます。・ マシンのオペレーターは EC デバイスに接続されたバーコードリーダーで、特定のデザインをキューから引き出すことができます。
EmbroideryStudio ユーザー	その他の ES ユーザーは、EmbroideryHub を介してデザインをマシンに送信できます。ネットワーク上のすべての EmbroideryConnect デバイスは、マシンリストに表示されます。共有フォルダ等は必要ありません。
ES ドングル	EmbroideryHub は、EmbroideryHub PC に ES ドングルが接続されている、または ES ネットワークドングルが同じネットワーク上にある場合のみ、動作します。



メモ すべての EmbroideryConnect デバイスは、セットアップを行っている間に使用しているドングルにペアリングされます。これらのデバイスは、EmbroideryHub PC またはネットワークに取り付けられている特定のドングルとのみ動作します。

サードパーティ・コンポーネント

EmbroideryConnect ネットワークを設定するには、サードパーティ・コンポーネントのハードウェアが必要になります。

コンポーネント	詳細
USB 対応の刺繍機	<ul style="list-style-type: none">・ USB メモリからデザインを読み取ることができます。・ コントロールパネルに USB ポートが組み込まれているものが、より好ましいでしょう。古い刺繍機のアドオンの USB コンバータは、互換性がない場合があります。
互換性のある WiFi ルーター	詳細は以下をご覧ください。

コンポーネント	詳細
バーコードリーダー	オプション
Windows の管理者特権	アクセスは完全な管理者特権を持つユーザーにより設定される必要があります。これは Windows 「ワークグループ」または「ドメイン」ネットワークの一部です。

WiFi ルーターの互換性要件

以下の WiFi ルーターの要件は、EC デバイスと互換性を持たせる為に必要です。

必須条件	詳細
標準セキュリティプロトコル	WiFi ルーターは、標準セキュリティプロトコルの一つを使用していないはいけません :WEP または WPA/WPA2 パーソナル。セキュリティタイプが「なし」または「保護されていない」タイプのもは、現在のところサポートされていません。WiFi パスワードは必須です。
WLAN プロトコル 802.11 G に対応	WiFi ルーターは 2.4Ghz 帯で、WLAN プロトコル 802.11G に対応している必要があります。EC デバイスは、5 Ghz 帯を使用する WiFi ルーターには接続できません。よく分からない場合は、お使いのルーターの説明書を参照ください。
WiFi ネットワーク名	WiFi ネットワーク名 (SSID) と WiFi ルーターパスワード (キー) をご用意ください。英数字 (文字と番号) のみ含む SSID (ネットワーク名) を使用することをお勧めします。
WiFi 有効範囲	WiFi の有効範囲が、生産エリア全体をカバーするのに十分かどうかを確認してください。

EmbroideryConnect デバイス

ネットワーク上にある各刺繍機には、それぞれ別の EmbroideryConnect デバイスが必要になります。デザインは設定したデバイスに送信したり、バーコードリーダーで取り出すことができます。



メモ すべての EmbroideryConnect デバイスは、セットアップを行っている間に使用している dongle にペアリングされます。これらのデバイスは、

EmbroideryHub PC またはネットワークに取り付けられている特定の dongle とのみ動作します。

デバイスの機能

デバイスの機能の概要は、下記のとおりです。

アイテム	説明
EmbroideryConnect デバイス	デバイスは小さく、コンパクト。刺繍機の USB ポートまたは USB 延長ケーブルを介して、直接接続することができます。
USB type-C 接続	デバイス上部にある USB type-C 接続。デバイスを PC または刺繍機に繋がります。
USB type-A 接続	独立した USB バーコードリーダー用の USB type-A ポート。
デバイスのステータスライト	基本的なステータス情報を表示します。詳細は以下をご覧ください。
USB からパワー供給	他からのパワー供給は必要ありません。パワーは USB ポートから供給されます。



参考 EC デバイスには、対象のマシンにデバイスを取り付けられるように 3M 取り付けテープが同梱されています。

EC デバイスステータス

EC デバイスは、ライトでデバイスのステータスをお知らせします。色コードに関しては下記のテーブルをご覧ください。

動作	ライトの色	ステータス
デバイスをマシンに取り付ける際	一定したグリーン	デバイスがスムーズに作動しており、マシンがデザインにアクセスできる状態。
バーコードをスキャンしている際	点滅するオレンジ	バーコードのスキャンが失敗した状態。スキャンしたファイルはデザインキューに入っていない。
	点滅するパープル	デバイスが EmbroideryHub に接続できない状態。デザインを送信できない。
デバイスにデザインを送信する際	点滅するイエロー	デバイスが取り外されている状態。
	点滅するオレンジ	送信したファイルは、すでにデバイスに存在する状態。
	点滅するレッド	エラーが発生した状態。

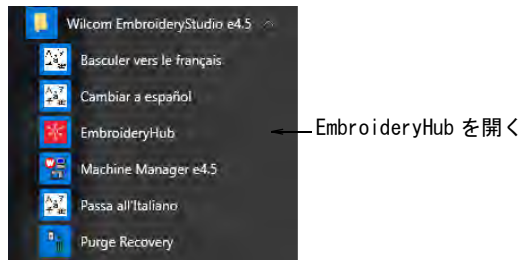
EmbroideryConnect の設定

EmbroideryConnect ネットワークの設定はとても簡単です。

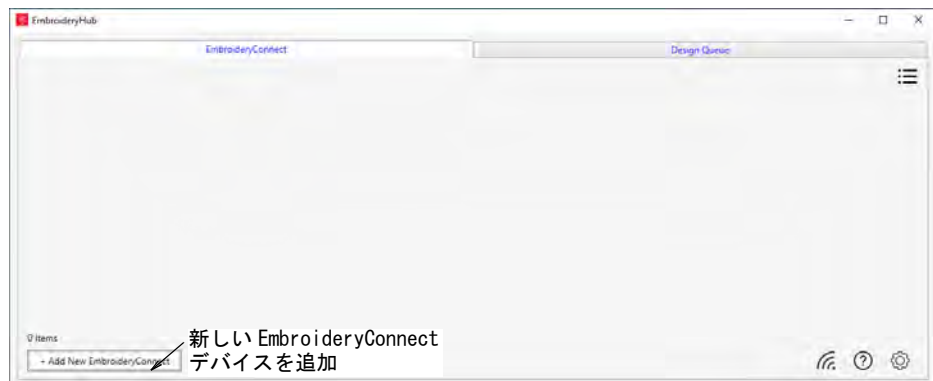
- ◀ 刺繍機に 1 台に対し、1 つのデバイスが必要。
- ◀ 専用のネットワーク PC を「Hub」とし、EmbroideryHub ソフトウェアを起動する。
- ◀ すべてのデバイスは EmbroideryHub PC に設定される。
- ◀ その他の PC は、EmbroideryHub を介して EmbroideryConnect ネットワークにアクセスします。

EmbroideryConnect デバイスを設定するには

- 1 「Hub」PC にアクティブなインターネット接続があることを確認してください。
- 2 プログラムグループまたはデスクトップアイコンから、EmbroideryHub を起動します。



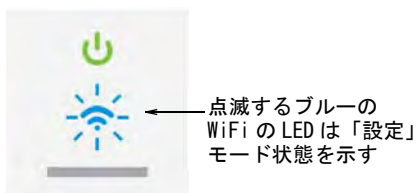
初めて起動する際、EmbroideryHub のメインウィンドウにあるデバイスリストは、空の状態です。



- 3 EC デバイスの上部にある USB type-C ポートを介して、コンピューターに接続します。



- 4 すべてのライトが「設定」モードであることを、確認してください。電源マークの LED が一定したグリーンで、WiFi の LED が点滅するブルーの場合、デバイスの起動が完了したことを示しています。これには通常 60 秒ほどかかります。

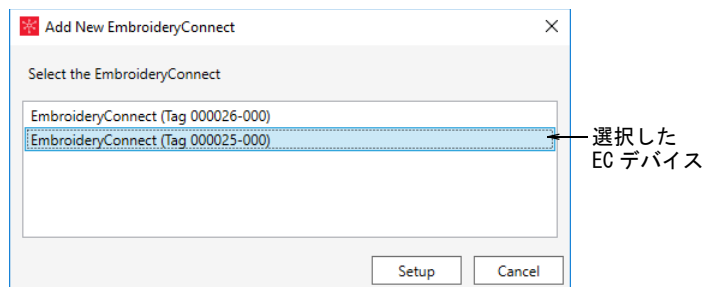


- 5 新規 EmbroideryConnect をクリックし、設定ウィザードの指示に従ってください。
- ◀ 未設定の EC デバイスが検知された場合、ウィザードが直接開き、次のステップに進みます。

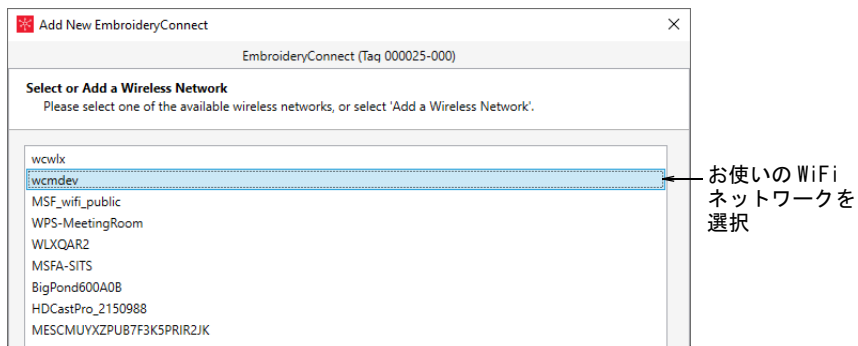
- ◀ EC デバイスが検知されない場合、以下のダイアログが表示されます。デバイスが正しく接続されていて、起動が完了したか確認してください。次へボタンが有効になったら、クリックします。



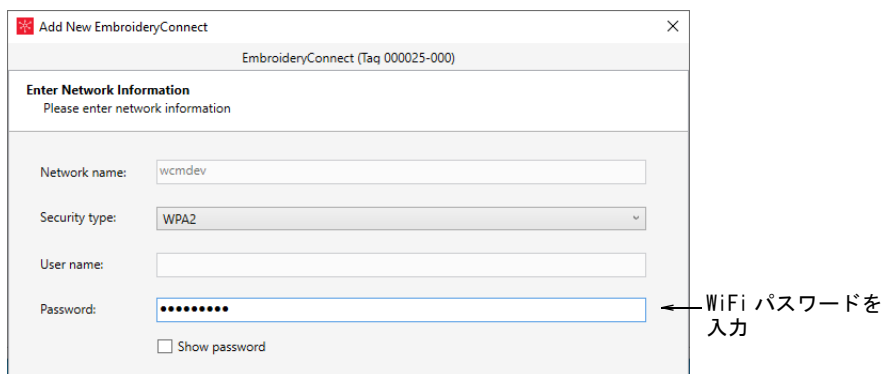
- ◀ 複数の未設定の EC デバイスが接続されている場合、以下のダイアログが開きます。表示されているコードは、デバイスの裏に記載されているタグ番号と同じです。デバイスを選択し、設定をクリックします。



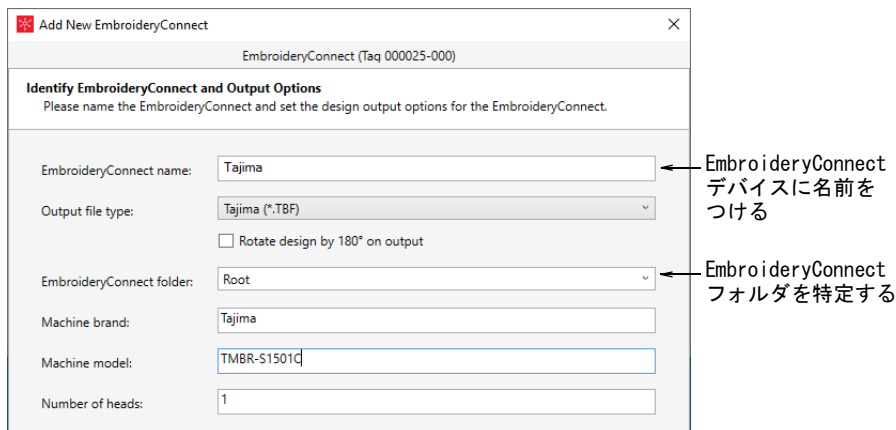
6 指示に従ってお使いの WiFi ネットワークを選択し、次にをクリックします。



7 WiFi パスワードを入力し、次へをクリックします。



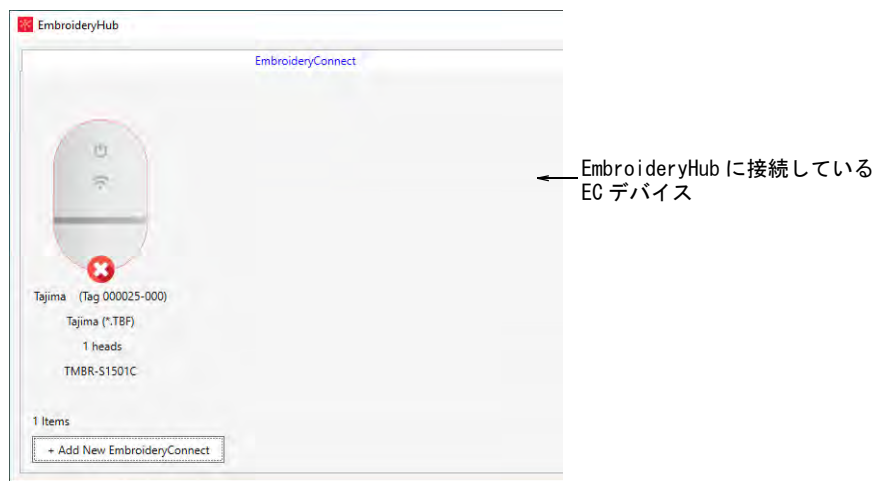
8 EmbroideryConnect デバイスを識別し、出力オプションを特定します。



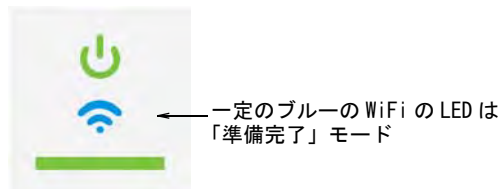
含まれるオプション：

オプション	機能
EmbroideryConnect 名	デバイスに、接続するマシンに関連する特有の名前をつけます（例：Tajima #2）。
出力ファイルの種類	選択したマシンのマシンファイルの種類を特定します（例：*.TBF）。デザインファイルは、その場でこのフォーマットに変換されます。
EmbroideryConnect フォルダ	フォルダがルートフォルダ以外の場合、デバイス上にフォルダを特定します。これらの要件は、USB メモリを介してデザインを送信する要件と同じです。
マシンブランド	EC デバイスに対応するマシンを特定する助けになる説明を記述するフィールドです。
頭数	記述を行うフィールドです。
マシンの種類	記述を行うフィールドです。

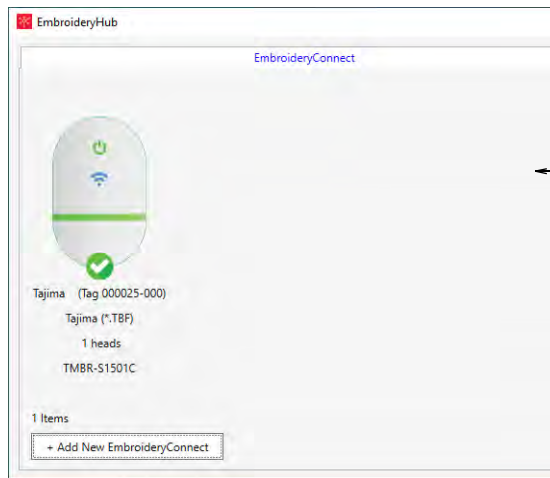
9 終了をクリックします。



10 EC デバイスがネットワークと EmbroideryHub に接続されるのを待ちます。点滅するブルーの WiFi の LED は、接続に成功すると一定の光になります。



ネットワーク状況によりますが、通常接続には 60 秒ほどかかります。



← EmbroideryHub に接続した EC デバイス

- 11 接続が完了したら、EC デバイスを EmbroideryHub PC から取り外し、対象のマシンに取り付けます。



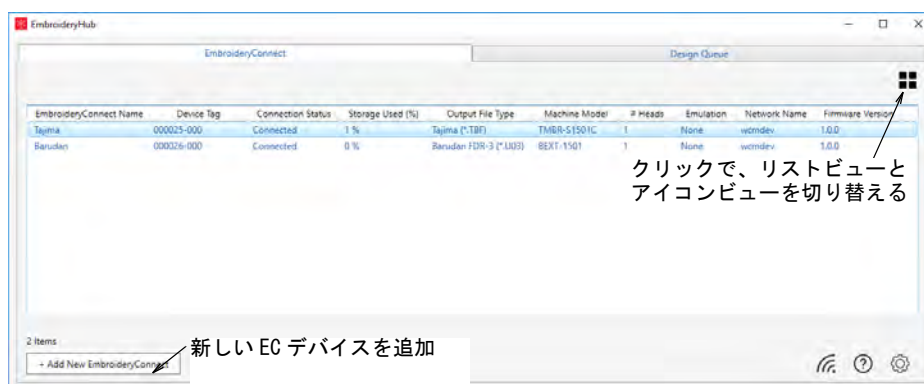
← EC デバイスをマシンに接続



参考 EC デバイスには、デバイスをマシンに取り付けられるように 3M 取り付けテープが同梱されています。

- 12 すべてのライトが「準備完了」モードに戻っていることを、再度確認してください。EmbroideryStudio からこのデバイスに、デザインを送信できる準備ができました。

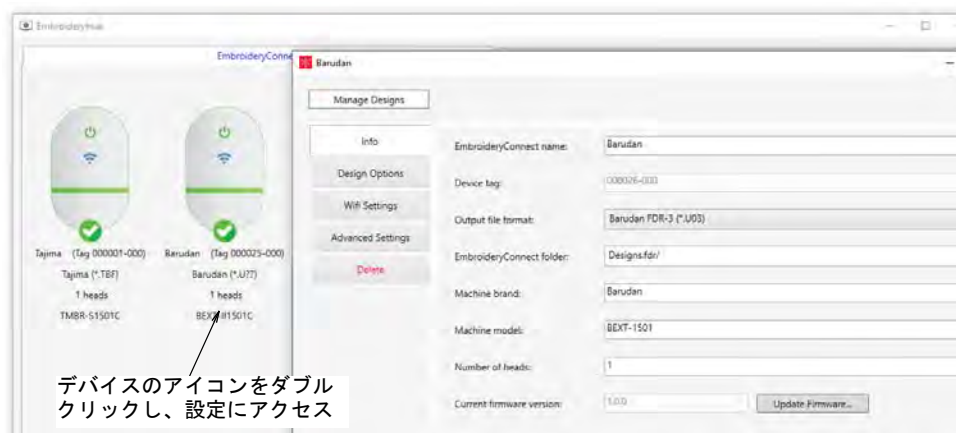
13 他のデバイスも同じ方法で設定します。



メモ 接続しているすべての EC デバイスのフローが管理できるよう、EmbroideryHub は常にアクティブの状態である必要があります。

デバイスの基本設定

一旦デバイスを設定し、対象のマシンに接続したら、変更や更に細かい設定はいつでも行うことができます。再度 EC デバイスを EmbroideryHubPC に接続する必要はありません。設定はネットワーク上で変更することができます。メインウィンドウにあるデバイスアイコンをダブルクリックし、設定にアクセスします。



デバイスの詳細

情報タブにアクセスし、設定を行っている間に入力した情報の詳細を変更します。デバイスの名前、出力ファイルタイプなど、その他の詳細をここで変更することができます。

The screenshot shows the 'Manage Designs' window with the 'Info' tab selected. The settings are as follows:

EmbroideryConnect name:	Barudan
Device tag:	000026-000
Output file format:	Barudan FDR-3 (*.U03)
EmbroideryConnect folder:	Designs.fdr/
Machine brand:	Barudan
Machine model:	BEXT-1501
Number of heads:	1
Current firmware version:	1.0.0

An arrow points to the 'EmbroideryConnect name' field with the text: デバイス名、出力フォーマットなどの詳細を編集

デザインオプション

デザインオプションタブにアクセスし、デザインオプションを管理します。EmbroideryConnect ネットワークにおけるデザインの転送は、すべて暗号化されます。デザイン転送時に行える処理には、様々はオプションがあります。

The screenshot shows the 'Design Options' tab with the following settings:

<input type="checkbox"/> Rotate design by 180° on output
<input checked="" type="checkbox"/> Keep designs when powered off
<input type="checkbox"/> Replace designs on barcode read request

An arrow points to the 'Keep designs when powered off' checkbox with the text: デザイン転送オプションを設定

EC デバイスのデザインオプションは、必要に応じて変更することができます。

オプション	機能
出力時にデザインを180度回転させる	デザインは接続した EC デバイスでマシンファイルに出力する際、自動的に 180 度回転します。キャップ帽のデザイン専用のマシンには、このオプションにチェックを入れます。
電源がオフの時にデザインを保存する	初期設定では、デザインは「デザイン管理」ウィンドウで削除しない限り、デバイスに残ります。チェックを外すとデザインは消去されるので、デバイスからデザインをコピーすることはできなくなります。
バーコードを読み取る時にデザインを置き換える	チェックを入れると、オペレーターがバーコードスキャンでデザインを取り出す度に、スキャンしたデザインを転送する前に、デバイス上にあるすべての既存のデザインを削除します。デバイスに入れておくデザインは常にひとつだけにしておきたい、というユーザー向け。

オプション	機能
すべてに適用	クリックし、同じ設定を EmbroideryHub で設定したすべての EC デバイスに適用します。

WiFi 設定

WiFi 設定タブにアクセスする主な理由は、WiFi ネットワークのパスワードをアップデートすることです。

必要に応じてパスワードをアップデート

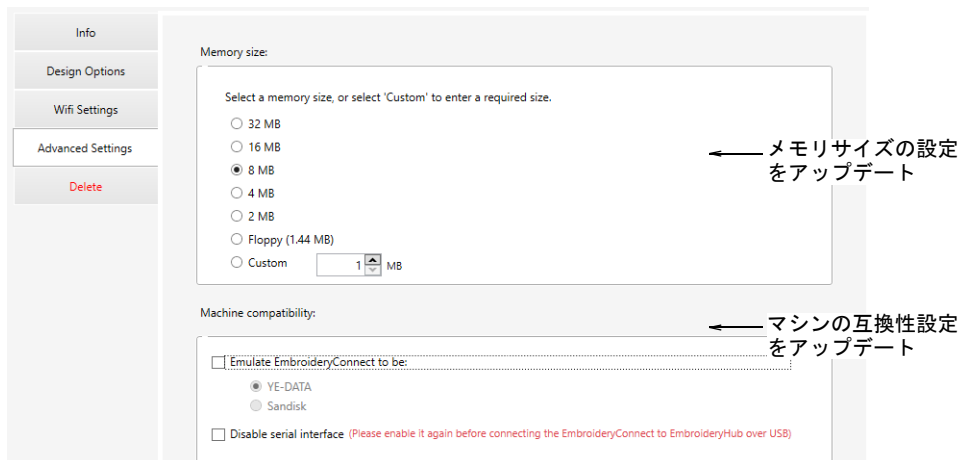
削除 EC デバイス

削除タブにアクセスし、選択した EC デバイスを EmbroideryHub から削除します。

EC デバイスを EmbroideryHub から削除

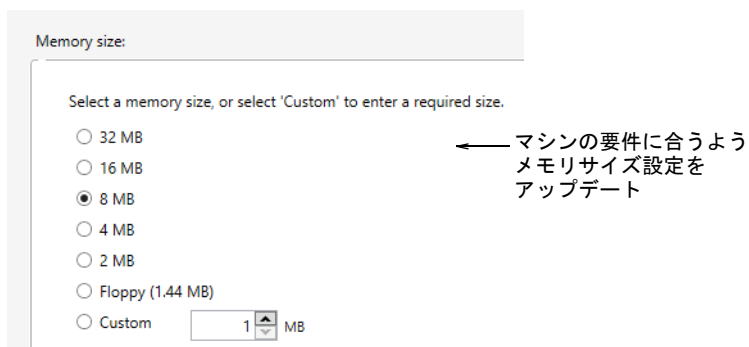
上級デバイス設定

上級設定タブにアクセスし、必要に応じて USB メモリのサイズ設定と、マシンの互換性設定をアップデートします。



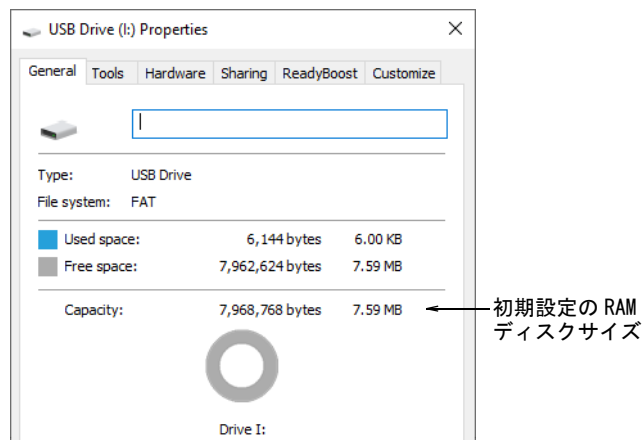
EC デバイスのメモリーサイズを設定する

EC デバイスの初期設定の容量は 8MB です。ほとんどのマシンでこの USB メモリのサイズは容認されます。旧式のマシンの中には、4MB やフロッピーディスクサイズ (1.44Mb) など、小さいサイズを必要とするものもあります。変更が反映されるには、30 秒ほど時間がかかります。



注意 フロッピーメモリモード (1.44Mb) を選択すると、他の新しいマシンでは使用できない場合があります。

メモリサイズの変更は、EC デバイスが PC に接続されている時に確定することができます。

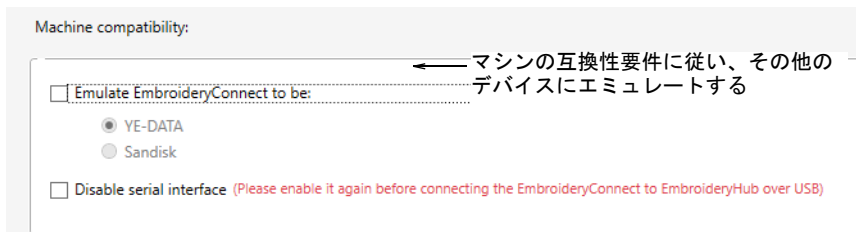


マシンの互換性を微調整する

マシンの互換性に関するオプションは、**上級設定**にあります。お使いのマシンのコントローラーと EC デバイス間に互換性を持たせるよう、これらのオプションのいくつかをオンにする必要がある場合があります。なんらかの理由で EC デバイスの WiFi 接続が切断した場合、再設定するにはハードリセットを行うしかありません。詳細は [EmbroideryConnect のトラブルシューティング](#) をご覧ください。

その他のデバイスをエミュレートする

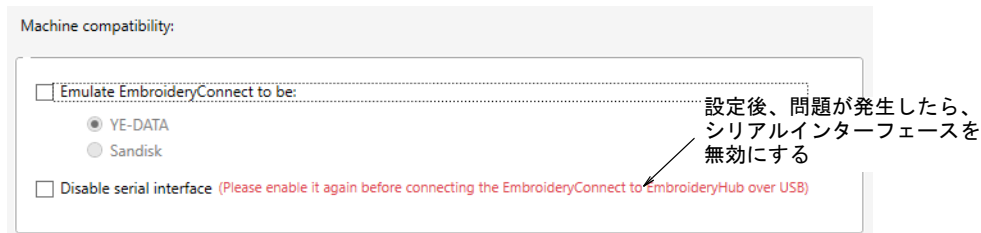
EmbroideryConnect は、その他の種類のデバイスをエミュレート（模倣）することができます。マシンの中には YE-DATA や Sandisk からのみ、デザインを読み込めるものがあります。例えば Tajima TEJT-II-C 刺繍機は、これらのタイプのデバイスが必要になります。EmbroideryConnect はそれらのデバイスをエミュレートできるように、設定することができます。



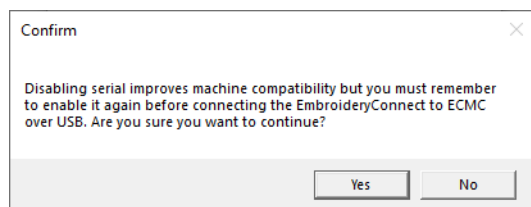
シリアルインターフェースを無効にする

初期設定では EmbroideryHub で設定が行えるよう、EmbroideryConnect デバイスは USB シリアルインターフェースが有効になっています。デバイスを再設定しなくてはならない場合を想定し、設定はアクティブの状態にしておくことをお勧めします。しかし刺繍機と、WiFi とシリアルインターフェースとの間に問題がある

場合、これを無効にする必要があります。EC デバイスが接続されている状態で、マシンが固定され、予期しないメッセージが表示されることがあります。



シリアルインターフェースを無効にする機能にチェックを入れ、OK をクリックします。以下の警告が表示されます。



メモ シリアルインターフェースをオフにした後に、EC デバイスの WiFi 接続が切断した場合、再設定するにはハードリセットを行うしかありません。詳細は [EmbroideryConnect のトラブルシューティング](#) をご覧ください。

USB ドライブ互換性モード

「USB ドライブ互換性モード」に EC デバイスを起動するオプションがあります。これによりマシンの互換性が向上することがあります。例えば、タジマ X16 コントローラーまたジャノメ MB-4 や MC12000 のようなマシンを使用している場合：

- ◀ 「USB ドライブ互換性モード」と「シリアルインターフェースを無効にする」の両方にチェックを入れます。言い換えれば、USB ドライブの互換性はオンで、シリアルインターフェースはオフである必要があります。
- ◀ これはデバイスを設定し、動作した後にのみ行ってください。
- ◀ なんらかの理由でデバイスをリセットしたら、「シリアルインターフェースを無効にする」のチェックを外すのを忘れないようにしてください。

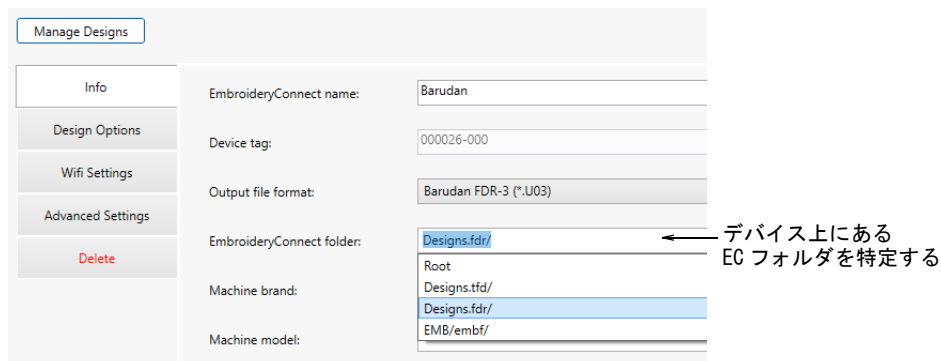


メモ デバイスにバージョン 1.0.1 またはそれ以上の firmware がない場合、このオプションはグレー表示になります。

バルダンマシン用のサブフォルダを設定する

場合により、ルートとは異なるフォルダをデバイス上に特定する必要があります。マシンの要件はそれぞれ異なります。それには「MyDesign.fdr/」などがあ

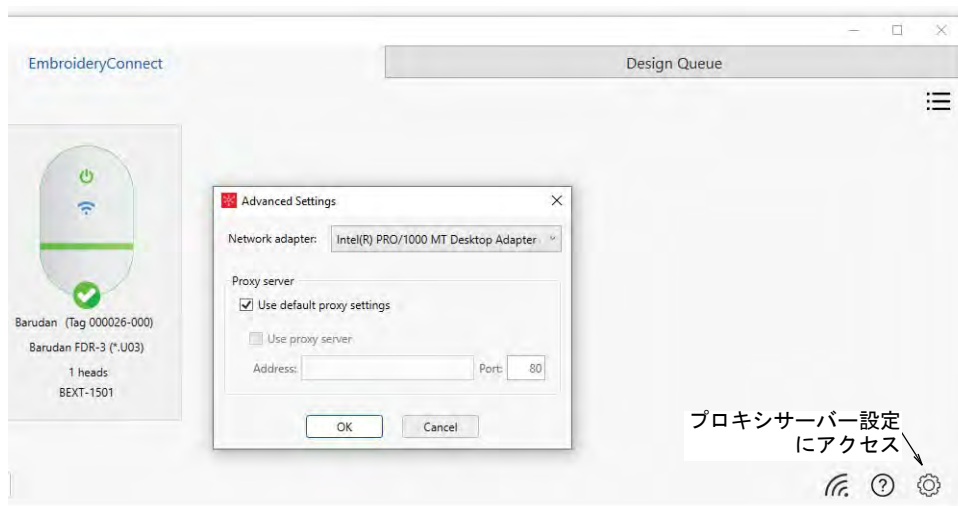
ります。これらは USB メモリを介してデザインを送信する要件と同じです。必ず最後に「スラッシュ」 (/) を含めてください。



EC デバイスをバルダンマシンと使用する場合、特別なサブフォルダを設定しなくてはなりません。バルダンマシンは、USB メモリのルートフォルダからデザインを読み取ることができません。フォルダの構造は、EC デバイス上でいつでも編集することができます。

プロキシ&ネットワークアダプタ設定を調整する

通常、プロキシとネットワークアダプタ設定を変える必要はありませんが、**上級設定**ダイアログでは、様々な問題を解決することができます。例えば、EmbroideryHub PCのプロキシ設定はローカルネットワークの設定と適合しないことがあります。また PC に複数のネットワークアダプタ接続がある場合（例：有線のイーサネット接続と WiFi 接続）、衝突が発生する場合があります。設定にアクセスするには、メインスクリーンの右下にある、歯車のアイコンをクリックします。



プロキシ設定

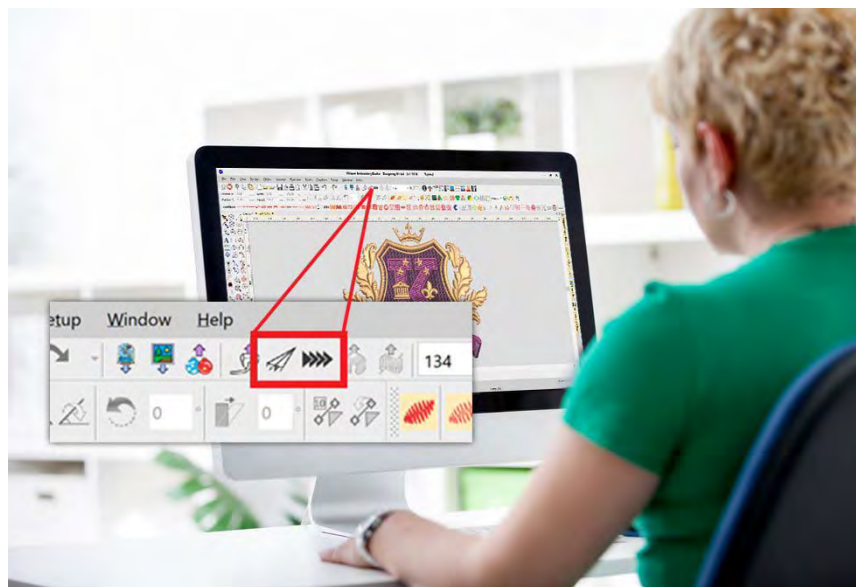
プロキシの初期設定は、Windows のインターネットオプションダイアログで設定します。大抵はチェックを入れたままにします。異なるプロキシ要件を持つ2つのネットワークを使用している場合、「504 エラー」が発生する場合があります。初期設定のチェックを外し、その他のコントロールを使用して、お使いの EmbroideryConnect ネットワークのプロキシ設定を特定する必要があるでしょう。

ネットワークアダプタ設定

ほとんどの場合、ネットワークアダプタは初期設定の状態にしておいてください。2つの異なるネットワークに接続しているアダプタが複数あり、**その上**デバイスの接続に問題がある場合にのみ、チェックを外す必要があります。アダプタが2つあり、頻繁にデバイスが「接続」とから「切断」に切り替わる場合、EmbroideryConnect ネットワークに接続されているアダプタを選択します。EmbroideryHub も再起動します。

EmbroideryConnect にデザインを送信する

EmbroideryConnect ネットワーク上に1つまたは複数のデバイスを設定した場合、設定したデバイスにデザインを送信するか、マシンから引き出すことができるキューに入れるかを選択することができます。お使いのローカル WiFi ネットワーク上で、EmbroideryStudio を起動しているどの PC からでも行えます。



EmbroideryConnect デバイスにデザインを送信する

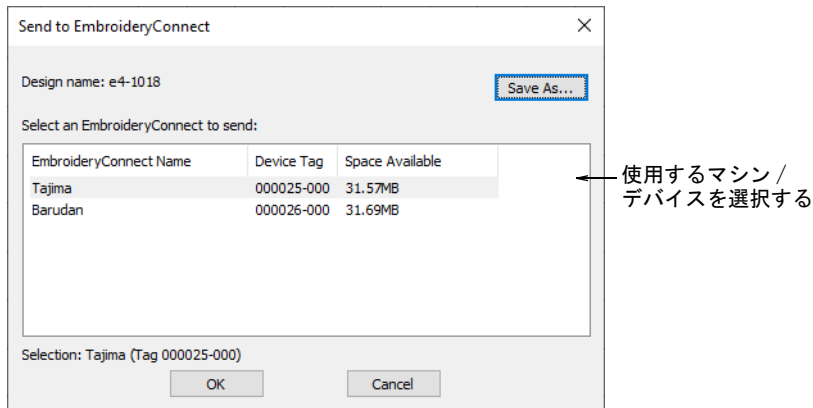


標準 >EmbroideryConnect に送信を使用し、設定した EmbroideryConnect デバイスにデザインを送信します。

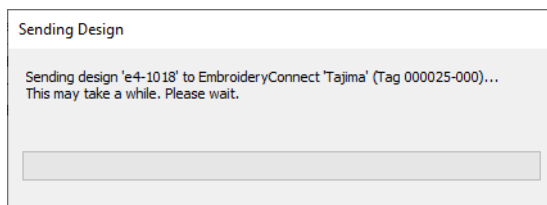
EmbroideryStudio を開き、EmbroideryConnect に送信したいデザインを呼び出します。

EmbroideryConnect デバイスにデザインを送信するには

- ◀ デザインタブを選択し、**EmbroideryConnect** アイコンをクリックします。ネットワークに接続したデバイスのリストが、ダイアログに表示されます。



- ◀ 使用するデバイスを選択し、**OK** をクリックします。デザインはマシンファイルフォーマットに自動的に変換され、EC デバイスに送信されます。



- ◀ ネットワークに接続したデバイスに送信したいすべてのデザインで、この手順を繰り返します。

EmbroideryConnect のデザインキューにデザインを送信する



標準 > デザインをキューに送信を使用し、マシンからデザインを引き出すことのできる EmbroideryConnect のデザインキューに、現在のデザインを送信します。

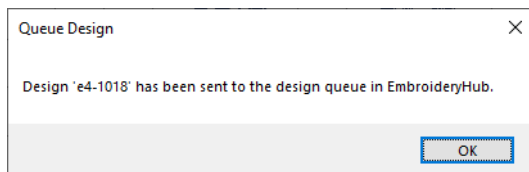
EmbroideryStudio を開き、EmbroideryHub に送信したいデザインを呼び出します。どのマシンでステッチするか分からない（または気にしない）場合に、デザ

インをキューに送信します。生産環境が違えば、使用するメソッドも異なります。より規模が大きい場所では、この方法を使用する場合があります。

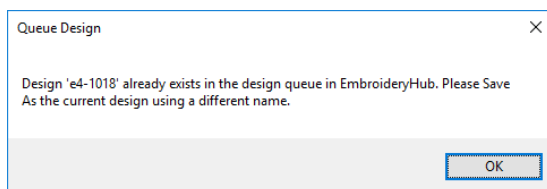


EmbroideryConnect のデザインキューにデザインを送信するには

- ◀ デザインタブをクリックし、デザインをキューに送信アイコンをクリックします。デザインがキューに送信されたことを伝える、確認メッセージが表示されます。



- ◀ キューに同じデザインを送信すると、警告がでます。



- ◀ キューに入れたいすべてのデザインにこの手順を繰り返し、生産準備を行います。
- ◀ EC デバイスマシンでは、USB ポートに接続したバーコードリーダーを使用して、デバイスにデザインを引き出すことができます。製作ワークシートに印

刷されているバーコードをスキャンします。デザインをキューから EC デバイスに引き出します。ここでデザインはマシンメモリに読み込まれます。



EmbroideryHub のデザインを表示 & 管理する

特定のマシンまたはデザインキューに送ったデザインを EmbroideryHub で表示し、管理することができます。

EmbroideryHub でデザインを表示 & 管理するには

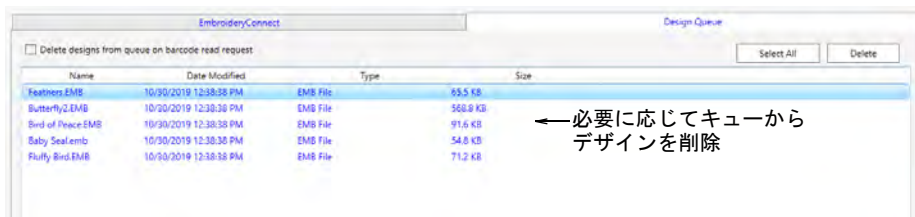
◀ EmbroideryHub PC で EmbroideryHub を開きます。

選択した EC デバイスのデザインを管理

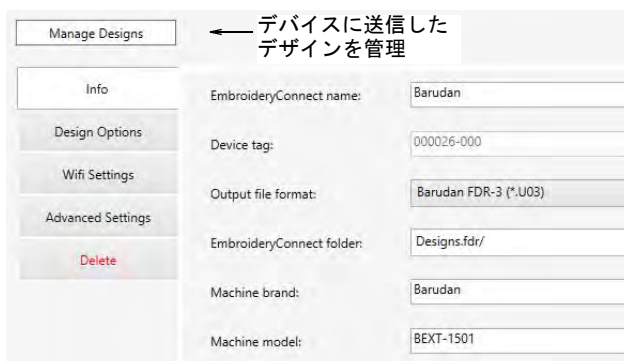
EmbroideryHub のデザインキューでデザインを管理

EmbroideryConnect		Design Queue	
Barudan			
Manage Designs			
Info			
EmbroideryConnect name:	Barudan		
Device tag:	000026-000		
Output file format:	Barudan FDR-3 (*.U03)		
EmbroideryConnect folder:	Designs.fdr/		
Machine brand:	Barudan		
Machine model:	BEXT-1501		
Number of heads:	1		

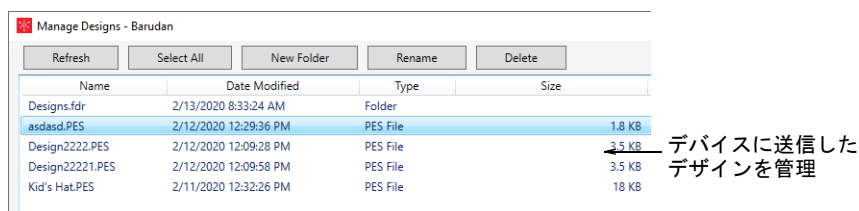
- ◀ **デザインキュータブをクリックし、EmbroideryHub のキューにあるデザインを表示します。必要に応じて、ここでデザインを削除することができます。**



- ◀ **選択した EC デバイスに送信したデザインを表示したい場合は、デバイス設定ダイアログの**デザイン管理**ボタンをクリックします。**



- ◀ **対象のマシンにある、生産が保留中のデザインのリストが表示されます。必要に応じて、ここで新規フォルダを作成したり、デザイン名の変更や削除を行うことができます。**



EmbroideryConnect のトラブルシューティング

EC デバイスを使用中に問題が発生したら、WiFi と EmbroideryHub に正しく接続しているか再度確認してください。

- ◀ EC デバイスの電源と WiFi の LED は、接続していると両方のライトが一定につきます。
 - ◀ 一時的に点滅し、次第に消える場合は、EC デバイスは接続されていません。
- 設定に間違いがある場合は、手順をやりなおし、設定を再確認してください。

デバイスをリセットする

シリアルインターフェースをオフにした後に、EC デバイスの WiFi 接続が切断した場合、再設定するにはハードリセットを行うしかありません。デバイスの電源を入れ、デバイスの脇にあるリセット用の穴にヘアピンなどを挿入します。約 10 秒ほど押さえます。これにより、最初にプログラムされた firmware にデバイスが復元されます。その後、EC デバイスは EmbroideryHub で再設定しなくてはいけません。



← EmbroideryConnect デバイスを出荷時のデフォルト設定にリセットする



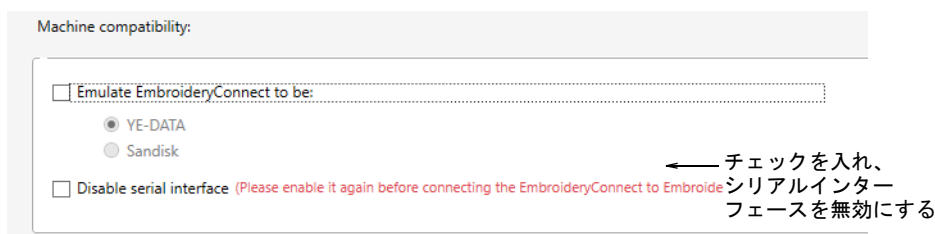
参考 それでも問題が解決されない場合は、[ヘルプ & サポート](#)サイトにアクセスし、アップデートをチェックしてください。

firmware をアップデートする

ヘルプ & サポートサイトでは、EC デバイスの firmware のアップデートを定期的に発表します。これには特定のマシンの既知の互換性に関する問題を解決したり、デバイスの新機能や修正をサポートするなどがあります。アップデートによって、既存の設定が失われることはありません。

firmware をアップデートするには

- 1 EmbroideryHub を開き、デバイス設定にアクセスして「シリアルインターフェースを無効にする」がオフであることを確認します。



- 2 EC デバイスを EmbroideryHub から削除します。
- 3 まだインストールを行っていない場合は、Wilcom のヘルプ & サポートサイトから、EmbroideryStudio の最新バージョンをダウンロードし、インストールします。
- 4 firmware のアップデートファイルのコピーを EmbroideryHub PC に保存します。これはメールで送信されるか、ヘルプ & サポートサイトからダウンロードすることができます。Firmware ファイルには、暗号化された形式の「.WIL」拡張子が付いています。

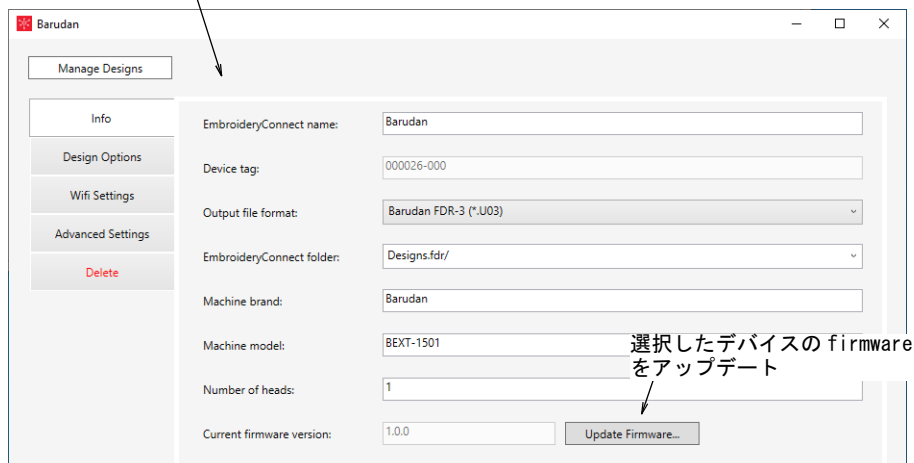
- 5 EC デバイスの上部にある USB type-C ポートを介して、コンピューターに接続します。



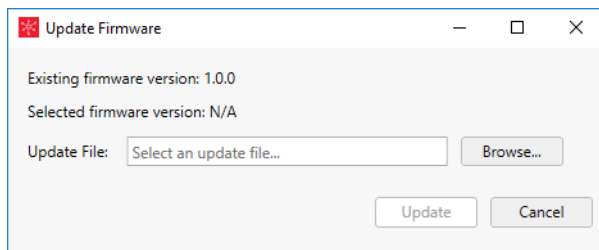
メモ 「1.0.0」 に設定されたデバイスは、アップデートが正しく作動するように EmbroideryHub PC に再添付する必要があります。その他のアップデートには、これを行う必要はありません。設定はネットワーク全体で変更することができます。

- 6 デバイスを EmbroideryHub に追加し直します。
- 7 EmbroideryHub のメインウィンドウにあるデバイスアイコンをダブルクリックし、設定にアクセスします。

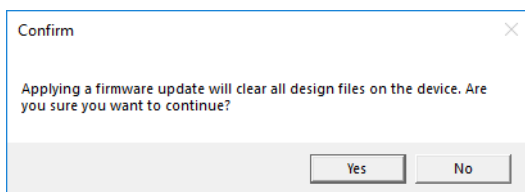
選択した EC デバイスの
デザインを管理



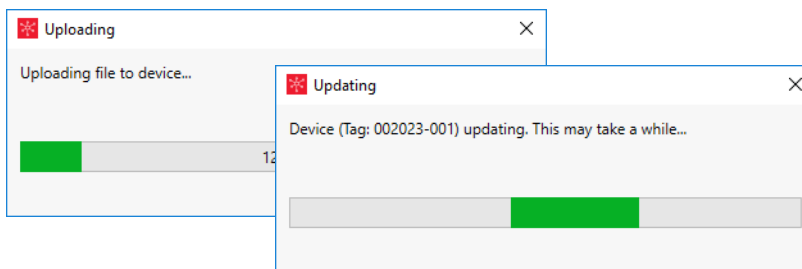
- 8 情報タブで、アップデートボタンをクリックして、Firmware をアップデートダイアログにアクセスします。



- 9 参照ボタンをクリックし、保存した場所で firmware アップデートファイルをロケートします。
- 10 アップデートをクリックし、続行します。すべてのデザインファイルがデバイスから削除されることを警告する、確認メッセージが表示されます。



- 11 はいをクリックし、続行します。進行状況メッセージに、ファームウェアのアップデートの現在のステータスが表示されます。



- 12 EC デバイスがアップデートしているのを確認したら、デバイス設定ダイアログと閉じ、次のデバイスに移動することができます。現在のデバイスのアップデートが終了するまで、待つ必要はありません。デバイスはそれぞれ個々にアップデートする必要があります。

パート 11

マルチデコレーション

EmbroideryStudio では、プリントなどの様々なマルチデコレーションを作成することができます。

バーチャル刺繍 & その他のメディア

バーチャル刺繍はそのまま使用することはもちろん、グラフィックデザインや刺繍と組み合わせて、衣服にプリントすることができます。バーチャル刺繍は広告、ポスター、看板など様々な用途に使用することができます。コード刺繍機能は、コード刺繍を形成するランニングステッチを指定することができます。ビーズ機能は、ビーズデバイスをサポートしています。詳細は[バーチャル刺繍 & その他のメディア](#)をご覧ください。

シークイン刺繍

この章では、シークインパレットの設定方法、シークインデザインの表示方法、シングルシークインとマルチシークインランニングの作成方法や固定ステッチや変形 / 編集方法について説明しています。詳細は[シークイン刺繍の基本](#)をご覧ください。

上級シークイン刺繍

この章では、シングル / マルチシークインを使用した、ボーダーのある / ないシークインフィルの作成方法と、装飾的なシークインフィルとフリップシークインを含んだシークインフィルの編集方法とオブジェクトからシークインに変換する方法について説明しています。またシングルシークインのデジタイズ方法、カスタムシークイン、シークインデザインの出力方法も説明しています。詳細は[上級シークイン刺繍](#)をご覧ください。

ブリングをデジタイズする

この章ではラインストーン（ブリング）のデジタイズ方について説明しています。ブリングパレットの設定の仕方やブリングランニングとフィルの作成方法、またブリングオブジェクトとブリングテキストの変更の仕方を説明します。詳細は[ブリングをデジタイズする](#)をご覧ください。

アップリケ刺繍

この章では、ベクターグラフィックをアップリケに変換する方法、アップリケオブジェクトを一からデジタイズする方法と、複合ターニングオブジェクトをアップリケに変換する方法について説明しています。またオーバーラップしたオブ

ジェットの生成エリアの指定や、複数のアプリケの分割、効率的なステッチの為の構成要素の再結合も説明しています。詳細は[アプリケをデジタイズする](#)をご覧ください。

マルチデコレーションを出力する

EmbroideryStudio や CorelDRAW (R) でデジタイズしたデザインは、Wilcom ワークスペースや CorelDRAW グラフィックスを介して出力することができます。この章では、CorelDRAW グラフィックスでデザインを印刷する方法と、デザインをベクターにエクスポートする方法について説明しています。また[マルチデコレーションファイルをエクスポート機能](#)や、アプリケとブリングをマシンに出力する方法も含まれています。詳細は[マルチデコレーションを出力する](#)をご覧ください。

第 41 章

バーチャル刺繍 & その他のメディア

EmbroideryStudio でデジタイズすると、デザインを実際の刺繍と「バーチャル刺繍」両方に出力することができます。高解像度の TrueView デジタルプリントを生成します。



バーチャル刺繍はそのまま使用することはもちろん、グラフィックデザインや刺繍と組み合わせて、衣服にプリントすることができます。バーチャル刺繍は広告、ポスター、看板など様々な用途に使用することができます。様々な種類の材質に使用することができます。

行える生産処理には以下のものがあります。

- ◀ スクリーンプリント
- ◀ 昇華型
- ◀ DTG プリント
- ◀ 熱転写
- ◀ サイズの大きいプリント
- ◀ ビニール（プリント）

EmbroideryStudio では、その他の装飾タイプも数多くサポートしています。マシンの中には、コード刺繍やビーズ刺繍のデバイスがあるものもあります。コード刺繍機能は、コード刺繍を形成するランニングステッチを指定することができます。ビーズ機能は、ビーズデバイスをサポートしています。

刺繍の TrueView プリント

EmbroideryStudio では、TrueView プリント用に高解像度の TrueView デジタルプリント機能を導入しており、この技術は刺繍ビジネスに様々な柔軟性を与えます。



イメージの解像度は、特定した DPI (Dots Per Inch) 設定により決定します。プリンタの最大 DPI は 600 から 2880DPI の間で様々です。衣類には 200 から 400DPI の範囲でよい結果が得られるでしょう。ペーパー、フォトペーパー、キャンバス、生地、ガラス、マグ、飾り額、木材、メタルなどへの印刷には、より高い解像度を使用します。

一般的にスクリーンイメージは、透明に対応する PNG フォーマットでキャプチャーします。DTG プリンターやその他のプリント技術のほとんどは、PNG フォーマットなど透明性に対応するラスターイメージを使用できる RIP (Raster Image Processor) ソフトウェアを使用しています。出力ファイルはそのまま使用するのはもちろん、グラフィックや写真編集ソフトウェアの素材としても使用できます。

刺繍を TrueView プリントに出力する



表示 >TrueView をクリックし、ステッチビューと TrueView 間を切り替えます。右クリックで設定します。

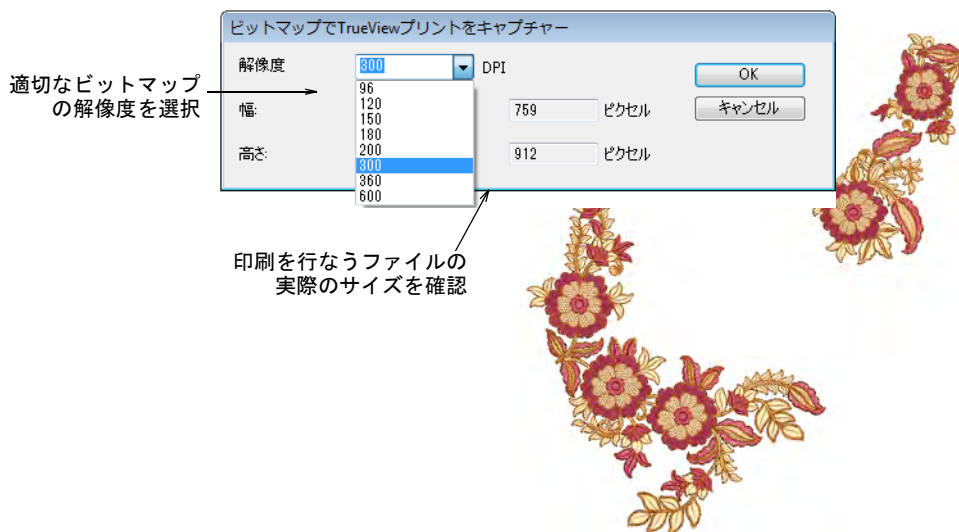


表示 > プロダクト表示を使用し、プロダクトの表示のオン / オフを切り替えます。右クリックでプロダクトビジュアライザードッカーを開きます。

デザインの刺繍の部分のみを高解像度の TrueView プリントに出力するのは、とても簡単です。

バーチャル刺繍に出力するには

- ◀ EMB デザインファイルを開きます。
- ◀ 任意で TrueView をオンにし、刺繍項目を表示します。生成されたイメージは TrueView 設定がオフであっても、常に TrueView で表示されます。オプション > デザインを表示設定は、バーチャル刺繍の最終的な外観に影響します。これらの設定は必要に応じて調整します。
- ◀ 任意でプロダクトイメージをオンにし、使用する製品上で TrueView プリントがどのように見えるかビジュアル化します。必要に応じてサイズを調整します。
- ◀ ファイル > ビットマップで TrueView プリントをキャプチャーを選択します。



- ◀ 適切なビットマップの解像度を選択します (例: 300DPI)。この設定は TrueView イメージを表示する際の詳細を定義します。プリセット値は高い解像度を入力することにより、変更できます (例: 1200DPI)。幅と高さの設定は自動的にアップデートされます。

- ◀ OK をクリックし、デザインを PNG ファイルで保存します。デザイン中の刺繍部分のみが PNG ファイルで出力されます。これで製品やその他の媒体にプリントできるファイルの準備ができました。



メモ Trueview プリントには、シークインやブリングを含めることができます。

関連項目

- ◀ [デザインの構成要素を表示する](#)
- ◀ [表示オプション](#)
- ◀ [生地 & プロダクト背景](#)

バーチャル刺繍+プリントを出力する



表示 > TrueView をクリックし、ステッチビューと TrueView 間を切り替えます。右クリックで設定します。



表示 > プロダクト表示を使用し、プロダクトの表示のオン / オフを切り替えます。右クリックでプロダクトビジュアライザードッカーを開きます。



モード > CorelDRAW グラフィックスを使用し、マニュアルまたはオートに関わらず刺繍のデジタルに使用するベクターイメージのインポート、編集、作成を行います。



グラフィックスモードで、モード > 刺繍を表示をクリックし、刺繍構成要素の表示をオン / オフにします。

刺繍の TrueView プリントと通常のグラフィックが組み合わさったデザインを生成したい場合は、以下の方法を使用します。マルチデコレーションファイルをエクスポートはプリント用のバーチャル刺繍に対応していないので、この場合は使用しないでください。

バーチャル刺繍+プリントを作成するには

- ◀ EMB デザインファイルを開きます。
- ◀ 任意で TrueView をオンにし、刺繍項目を表示します。オプション>デザインを表示を使用し、TrueView 設定を調整します。
- ◀ グラフィック項目（ビットマップまたはベクター）をオンにします。
- ◀ 任意でプロダクトイメージをオンにし、使用する製品上で TrueView プリントがどのように見えるかビジュアル化します。必要に応じてサイズを調整します。



バーチャル刺繍を出力するには

- ◀ CorelDRAW グラフィックスに切り替えます。

- ◀ グラフィックスモードで刺繍を表示をクリックし、刺繍構成要素をオンにします。

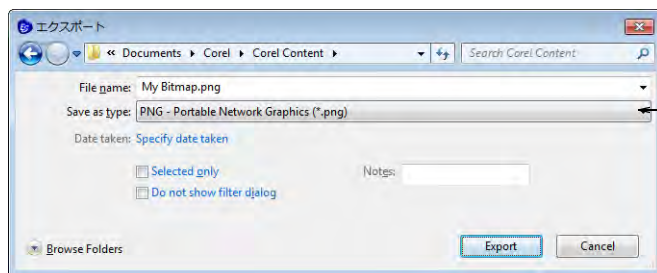


- ◀ ビットマップの解像度（例：300DPI）をモードツールバーから選択します。プリセット値は高い解像度を入力することにより、変更できません（例：1200DPI）。幅と高さの設定は自動的にアップデートされます。

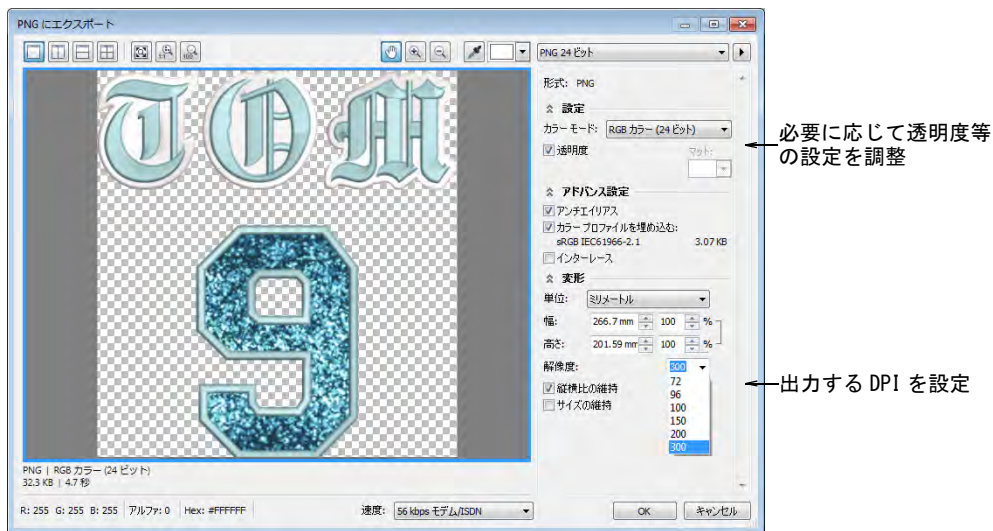


参考 この設定は、TrueView プリントを表示する際の詳細を定義します。DTG プリンターの最大 DPI は 600 から 2880DPI まで様々です。T シャツやグッズのプリントなど一般的な用途の場合は、200 から 400DPI の範囲に設定するとよい結果を得ることができます。その他の製品にはより高い解像度が必要な場合があります。

- ◀ ファイル>エクスポート>PNG を選択し、プリント用などに高解像度のファイルをエクスポートします。



- ◀ エクスポートをクリックします。PNGにエクスポートダイアログが開きます。







- ◀ 必要に応じて、透明度、アンチエイリアス処理、DPI 設定を調整します。このダイアログの DPI 設定は、TrueView プリントの DPI 解像度には影響しません。実際の出力ファイルの DPI のみに影響します。一般的に TrueView プリントと出力の解像度は、同じ値に設定します。プリセット値は高い解像度を入力することにより、変更できます（例：1200DPI）。
- ◀ OK をクリックして、エクスポートします。

関連項目

- ◀ デザインの構成要素を表示する
- ◀ 表示オプション
- ◀ 生地 & プロダクト背景

バーチャル刺繍+本物の刺繍を出力する

-  表示 > TrueView をクリックし、ステッチビューと TrueView 間を切り替えます。右クリックで設定します。
-  標準 > グラフィックをインポートを使用し、現在のデザインにイメージをインポートしてマニュアルでデジタル化する際の下絵にしたり、またはオートデジタルに使用します。
-  表示 > ビットマップ表示を使用し、ビットマップイメージのオン / オフを切り替えます。右クリックで設定します。
-  表示 > 自動スタート / エンドを使用し、現在の設定に従って自動スタート / エンド機能のオン / オフを切り替えます。右クリックで設定を調整します。



モード>CorelDRAW グラフィックスを使用し、マニュアルまたはオートに関わらず刺繍のデジタイズに使用するベクターイメージのインポート、編集、作成を行います。

本物の刺繍とバーチャル刺繍を組み合わせることによって、ユニークな効果を出すことができます。このテクニックはプリントデザインにアーティスティックな効果や、深みを与えるのに使用することができます。また本物の刺繍のような外観を保ちつつ、生産量の多い製品のコスト削減にも役立ちます。



デザイン全体をバーチャル刺繍で作成し、所々に本物の刺繍を重ねてステッチするということもできます。またプリントしたデザインに、レタリングやチームネームなど刺繍項目を追加することもできます。デザイン全体を白い刺繍糸で刺繍し、その上にバーチャル刺繍をプリントするといった手法もあります。本物のデザインとバーチャル刺繍を含んだデザインを製作するには2つのオプションがあり、Wilcom ワークスペースまたは CorelDRAW グラフィックスを介して行ないます。

本物の刺繍+バーチャル刺繍プリントを作成するには

- ◀ 刺繍デザインの TrueView プリントを作成します。詳しい方法は前記をご覧ください。

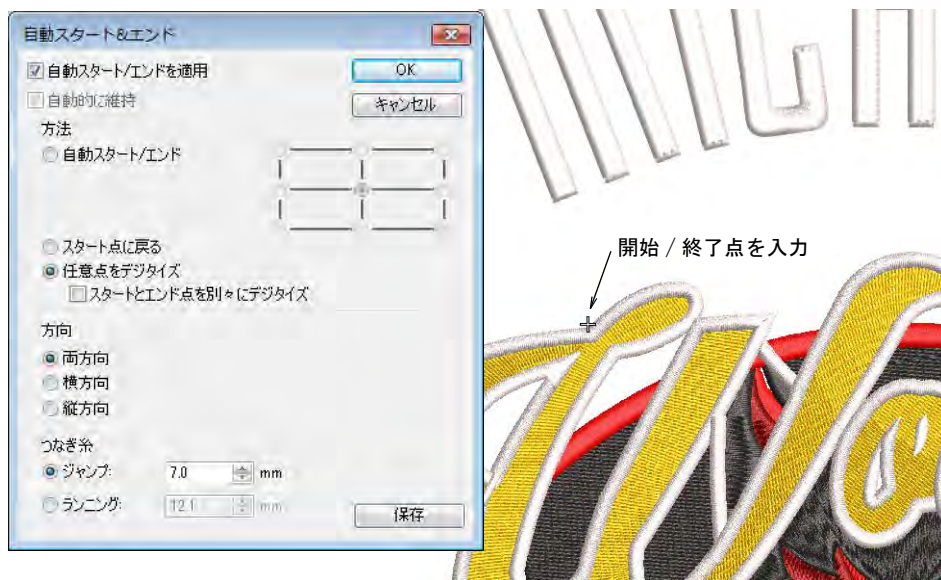
- ◀ ファイル>グラフィックをインポートから、新しい空白のデザインに PNG ファイルをインポートします。



- ◀ デザインの実際に刺繍する部分を追加します。デザインの一部分を刺繍したり、レタリングやチームネームなど新しい項目を追加して刺繍するのもよいでしょう。



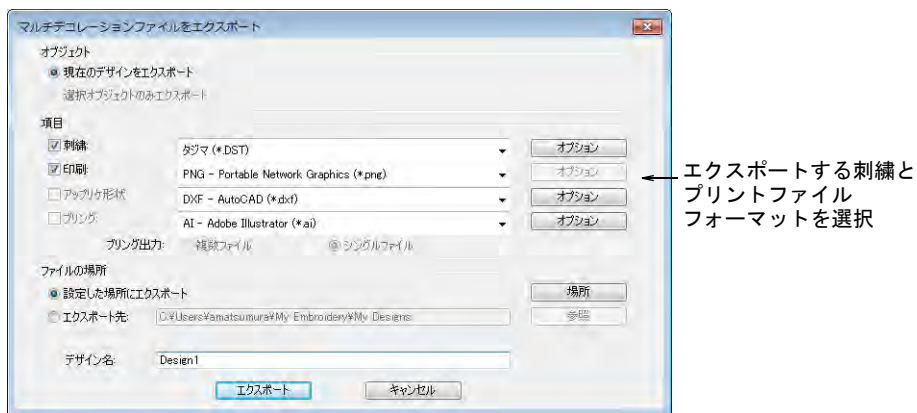
- ◀ 自動スタート / エンドを右クリックします。



- ◀ 任意点をデジタイズを選択し、OK をクリックします。デザインを開始 / 終了したいポイントをクリックするよう指示がでます。
- ◀ 針を簡単に配置できる、分かりやすいポイントを設定します。刺繍構成要素をステッチする際、針はこのポイントから開始 / 終了します。

オプション1: 両方のファイルを一緒にエクスポートする

- ◀ ファイル > マルチデコレーションファイルのエクスポートコマンドを選択します。



- ◀ 刺繍とグラフィックプリントファイルのエクスポートするフォーマットを、別々に選択します (例 : DST と PNG)。



メモ ここで PNG を選択すると、CorelDRAW の初期値は 300DPI になります。この値は CorelDRAW オプションダイアログで変更できます。



必要に応じて、ビットマップファイルのエクスポート解像度を変更

オプション 2: ファイルを別々にエクスポートする

- ◀ 刺繍生産ファイルを生産するには、Wilcom ワークスペースからマシンファイルにエクスポートを選択し、適切なマシンフォーマット（例：DTS）を選択します。
- ◀ グラフィックの生産ファイルを得るには、CorelDRAW グラフィックスに切り替えます。
 - ◀ 刺繍表示をオフにします。
 - ◀ ファイル>エクスポート>PNG を選択し、グラフィックのみ用にプリントファイルをエクスポートします。

関連項目

- ◀ 刺繍を TrueView プリントに出力する
- ◀ デザインの構成要素を表示する
- ◀ 表示オプション
- ◀ チームネームデザインを作成する
- ◀ 生地 & プロダクト背景
- ◀ マルチデコレーションファイルをエクスポートする

コード刺繍

コード刺繍とは、太いコードや糸を生地に固定する技術のことです。デジタルザーはデジタルイズをしている際に急なカーブ部分を縫い過ぎないように、コードラ

インを頻繁に確認しながら作業します。コード刺繍機能は、コード刺繍を形成するランニングステッチを指定することができます。



コード刺繍をデザインする

コード刺繍は、ランニングステッチのアウトラインで構成されています。

念頭に置いておくべき点：

- ◀ ランニングステッチでコードのパターンを定義し、デザインを作成します。
- ◀ ランニングステッチは、連続的にそれ自体や他のオブジェクトに交差することもあります。オーバーラップするコードには、長いランニングの使用は避けましょう。
- ◀ しかしコードはマシンのトリマーではカットできず、手作業でのみカットできるので、コードは可能な限り連続的である必要があります。
- ◀ その為、手作業でコードをカットできるようにマシンを停止できるように、連結していないコード部分は他の色でデジタル化しなくてははいけません。
- ◀ 急なカーブは含めても OK ですが、極端なものは避けましょう。
- ◀ 通常の刺繍とコード刺繍を、同じデザイン中に含めることができます。
- ◀ 反対に、その他の刺繍ステッチを含まないコード刺繍のみのデザインを作成することもできます。




マシンでコード刺繍を生産する

コード刺繍を刺繍と組み合わせて作成するには：

- ◀ デザインファイルのステッチデータは、必要に応じてマシンを停止します。製作ワークシートでは「ストップ」は「CORD」と記載されている別のカラーブロックで表示され、マシンのオペレーターにコード刺繍に切り替える指示になります。

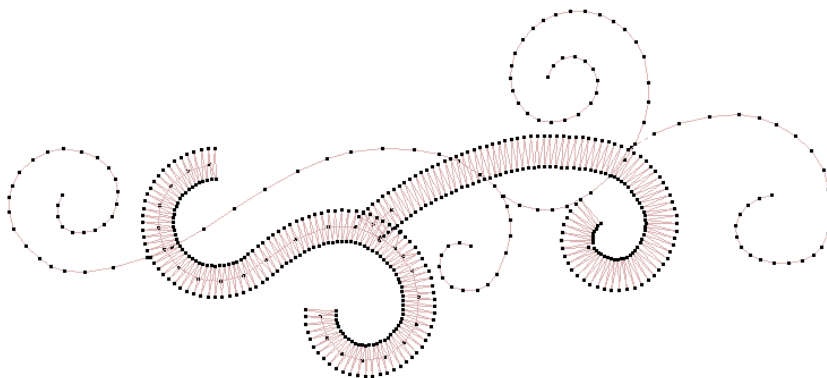
- ◀ 生地にコードを縫い付ける刺繍糸を選択します（コードにマッチする色、対照的な色、透明な糸など）。
- ◀ マシンはコードデバイスを介して送られるコードと、ステッチデータで定義された形状のデザインを自動的にステッチします。
- ◀ コードをカットできるように、マシンはコード刺繍の最後の部分で停止します。
- ◀ コード刺繍が適用されると、コードイン / アウト機能がステッチ順序に挿入されます。マシンの中には、マシンファイル（例：Barudan FDR-3 ファイルフォーマットまたはコード刺繍が行なえるシフリマシン）に保存する際に出力される、特定のコード刺繍機能があるものもあります。明確なコード刺繍機能のないマシンは、ソフトウェアがストップコードを出力します。
- ◀ 針はコードの中央ではなく、コードの脇を刺します。結果として、コードはどちらかに押し出されます。
- ◀ 関連のある生産情報は、デザインワークシートに記録されます。
 - ◀ コードのサイズと色
 - ◀ 必要なコードの長さ
 - ◀ ストップ順序は、コード刺繍を開始する / 終了する、コードを切る時に表示される

コード刺繍デザインを作成する

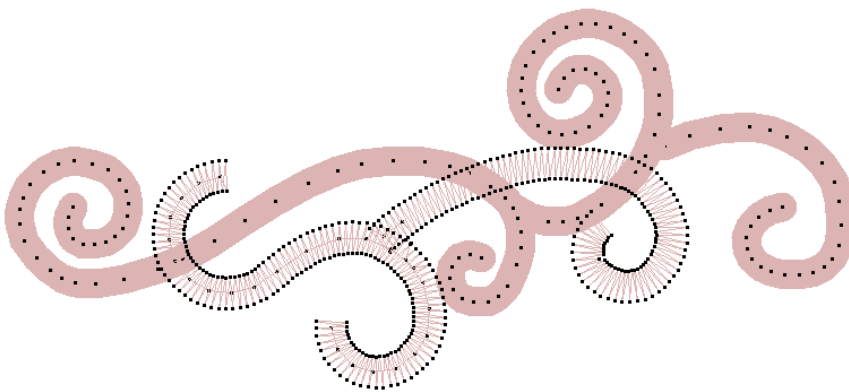
	アウトラインステッチタイプ > ランニングを使用し、デジタイズラインに沿ってシングルランニングステッチの列を配置します。右クリックで設定します。
	ステッチ効果 > コード刺繍を使用し、新規または選択したランニングステッチのオブジェクトにコード刺繍効果を適用します。
	表示 > 針落ちポイント表示をクリックし、刺繍ステッチの針落ちポイントの表示 / 非表示を切り替えます。

EmbroideryStudio でコード刺繍デザインを作成するには、以下の手順に従ってください。

- ◀ コード刺繍をオンにし、ランニングステッチをデジタイズしてコード刺繍デザインを作成します。適切であれば、どの入力方法でもランニングステッチと共に使用することができます。

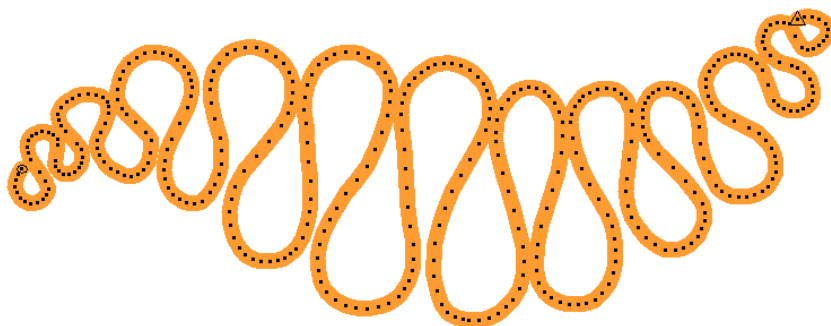


- ◀ またはランニングステッチオブジェクトを選択し、コード刺繍効果を適用します。コードはグラフィックの線で、ランニングステッチと同じ色で表示されます。これによりコード刺繍のあるデザインをビジュアル化し、正確さをチェックすることができます。
- ◀ 針落ちポイントをオンにします。必要に応じて、表示する色を調整します。



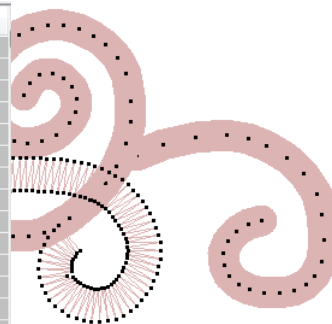
- ◀ デザイン中の異なるコード刺繍オブジェクト間のジャンプ/つなぎ糸は、避けるか、最小限に抑えましょう。自動つなぎ糸にジャンプは使用しないでください。
- ◀ コードの交差はできるだけ避けるか、最小限に抑えましょう。

- ◀ 埋め縫いステッチはコード刺繍に使用できるものもありますが、オブジェクトプロパティを密度を低く、下縫いなしに設定する必要があります。その後、オブジェクトを分解してランニングとコード刺繍を適用します。



参考 マシンの中には、マシンファイル（例：Barudan FDR-3 ファイルフォーマットまたはコード刺繍が行なえるシフリマシン）に保存する際に出力される、特定のコード刺繍機能があるものもあります。明確なコード刺繍機能のないマシンは、ソフトウェアがストップコードを出力します。

#	X	Y	L	Func
0				Start, Cord In
1	0.00	0.00	0.00	Color (#4) (Needle #C04) (empty)
2	1.58	0.96	1.84	
3	1.64	0.68	1.78	
4	2.02	0.43	2.07	
5	1.98	0.13	1.98	
6	1.39	-0.20	1.40	
7	1.17	-0.43	1.24	
8	1.29	-0.81	1.52	
9	1.04	-0.99	1.43	
10	0.82	-1.29	1.53	
11	0.38	-1.26	1.31	
12	0.11	-1.62	1.62	
13	-0.16	-1.34	1.34	
14	-0.41	-0.92	1.01	
15	-0.59	-0.59	0.83	
16	-0.73	-0.33	0.80	



関連項目

- ◀ [デザインの構成要素を表示する](#)
- ◀ [表示色を変更する](#)

第 42 章

シークイン刺繍の基本

刺繍機の中には、縫製時にシークインを生地に落とすことができるデバイスを装備しているものもあります。EmbroideryStudio では、互換性のある刺繍機でシークインデザインのデジタル化が行えます。またベクターのレイアウト図をシークインランニングに自動的に変換するツールもあります。



この章では、シークインパレットの設定方法、シークインデザインの表示方法、シングルシークインとマルチシークインランニングの作成方法、固定ステッチや変形 / 編集方法について説明しています。

シークインモードの設定

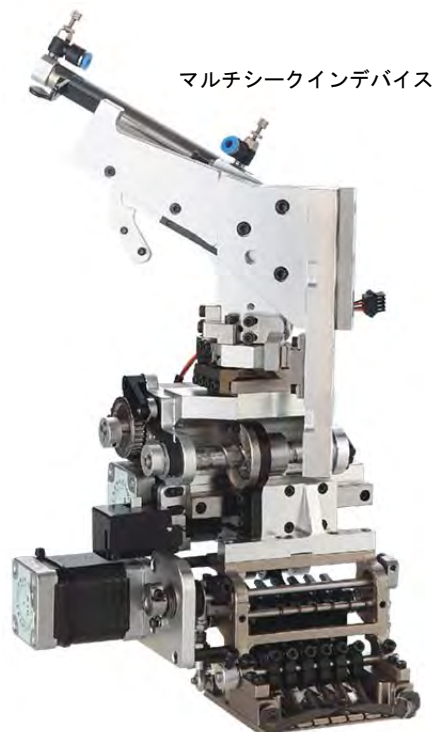
シークインツールを使用する前に、シークインの出力をサポートするマシンフォーマットを選択する必要があります。設定後、既定またはカスタム形状やサイズのリストからシークインパレットを設定します。



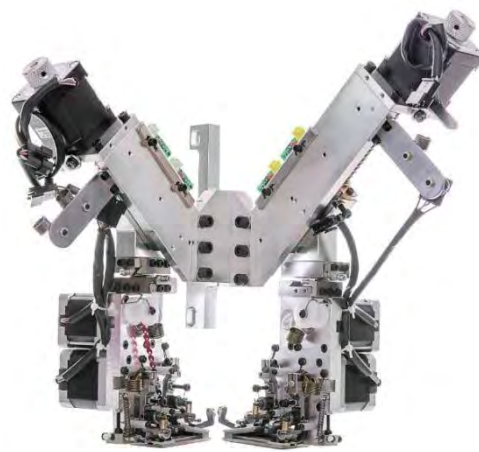
マシンの機能

マシンの機能はさまざまです。シングルシークインデバイスのみサポートするマシンは、最初と最後の針（または両方）にデバイスが取り付けられます。ツインシークインデバイスをサポートするマシンは、同様に最初と最後の針にデバイスを取り付けることができます。最新のマシンは、マルチシークインデバイスをサポートしています。このようなマシンは連続してシークインを送り出すことができます（ステッチしながら一つづつ）。マシンの中には、複数のシークインを落

とし、単一の固定ステッチで留める「重ね（スタック）フィーディング」ができるものもあります。



マルチシークインデバイス



シークインを重ねる機能のある
ツインシークインデバイスを装備する、
ダブルツインシークインマシン

主要なシークインデバイスとマシンのまとめ：

- ◀ デバイスごとに1つのシークインをサポートするマシン。これらは一度にシークインを1つずつ送り出します。
- ◀ マシンヘッドごとに1つまたは2つのデバイス（通常最初または最後の針に装着）をサポートするマシン。
- ◀ 重ね置き（スタック）機能のないツインシークインデバイスをサポートするマシン（例：バルダン FDR-II ツインシークイン、タジマ TBF、SWF ツインシークイン）。
- ◀ 重ね置き（スタック）機能のあるツインシークインデバイスまたはダブルツインシークインデバイスをサポートするマシン（例：Dahao）。
- ◀ 重ね置き（スタック）機能がある / ないに関わらず、デバイスごとにマルチシークイン（4、6、8 またはそれ以上）をサポートするマシン。



メモ サガラ、ビーズ、コード刺繍などと併用するシークインを含んだ、複数のデコレーションタイプをサポートするマシンが増えています。

シークインマシンフォーマット

シークインツールを使用する前に、適切な**マシンフォーマット**を選択する必要があります。EmbroideryStudioで現在サポートしているフォーマットは以下をご覧ください。

マシンフォーマット	シークインの機能	ファイルフォーマット
バルダン FDR-3	ツイン	U??
バルダン FDR-3 サガラコンビネーション	ツイン	U??
バルダン FDR-II ツインシークイン	ツイン	U??
バルダン FDR-II ツインシークイン サガラコンビネーション	ツイン	U??
Dahao	マルチ	DST (Dahao)
シフリ	シングル	ESS
SWF	シングル	DST
SWF ツインシークイン	ツイン	EBD
タジマ	シングル	DST
タジマ TBF	ツイン	TBF
ZSK	シングル	ZSK



メモ シークイン機能のないマシンフォーマットでもシークインパレットは表示されますが、シークインオブジェクトを作成しようとすると、シークインは落とされずに固定ステッチのみデジタルサイズされます。シークインは表示されません。

Dahao マシンフォーマット

EmbroideryStudioは、マルチシークインデバイスをサポートする Dahao マシンフォーマットをサポートしています。デバイスごとに最大8個のシークインを定義することができます。Dahao コントローラーは多くの中国産マシンで使用されています。

Dahao をマシンタイプとして選択すると、Dahao マルチシークイン DST ファイルフォーマットが出力時に使用可能になります。Dahao マルチシークインの必要条件に従い、**ドロップシークイン**機能が挿入されます。

Dahao が使用するマルチシークインを落とす際の実際の定義付けは：
1 ジャンプはシークイン A を落とす。同じ位置での 2 ジャンプはシークイン B を落とす。3 ジャンプはシークイン C を落とす、などです。

Dahao コントロールパネルには、このエンコードを解釈するプロトコルが含まれています。その一方でタジママシンは、DST ファイルの仕様に厳密に従います。すなわち、シークインドロップごとに1ジャンプです。



メモ Dahao コントローラーは 特定のシークインデバイスの機能に従い設定されます。デジタイザーはデバイスの性能（例：シークインの重ね置きができるなど）を知っておく必要があります。

シングルシークイン vs ツインシークイン

シングルとツインシークインは、シークイン生産で使用される最も一般的なタイプですが、構成やデザインタイプが異なるものもあります。

環境設定	デザインタイプ
一つの針にシングルシークインデバイス	一番シンプルな構成で、シングルシークインフィル、ランニング、または個々のシークインを組み入れたデザインを生成することができます。
2つの針にシングルシークインデバイス	通常最初と最後の針に取り付けられ、シングルシークインフィル、ランニング、個々のシークインのうち2種類を組み入れることができます。
一つの針にシングルシークインデバイス	ツインシークインランニングとフィルを組み入れることができます。ツインスタック（重ね置き）を行えるものもあります（例：Dahao）。
2つの針にツインシークインデバイス	2種類のツインシークインランニングとフィルを組み入れることができます。ツインスタック（重ね置き）を行えるものもあります。
一つの針にダブルツインシークインデバイス	2種類のツインシークインまたはクアドシークインのランニングとフィル、ツインまたはクアドシークインの重ね置き（スタック）を組み入れることができます。



メモ シングルシークインデバイス2つで作成できるデザインのタイプと、ツインシークインデバイス1つで作成できるデザインのタイプは異なります。ツイン・シングルシークインは、どちらかのシークインのランニングまたはフィルを含めることができますが、同じランニングまたはフィルと一緒に含めることはできません。

シークイン対応マシンを選択

シークインツールを使用する前に、適切なマシンフォーマットを選択する必要があります。

シークイン対応マシンを選択するには

1 デザイン>マシンフォーマットを選択を選択します。



2 利用できるマシフォーマットリストから、シークイン対応のマシフォーマットを選択します（例：シフリ、タジマ、バルダン、SWF、ZSK など）。

3 OK をクリックします。シークインパレットに初期設定のシークインが表示されます。設定する準備ができています。ツインシークイン対応マシンを選択している場合、シークインは2つ一組で表示されます。



メモ 刺繍機にはそれぞれ異なるプリセットが必要です。一般的によく変更される数値には、ステッチ、ジャンプ長、糸切り機能、色替え機能がありま

す。特定のマシンフォーマットに出力する場合は、マシンフォーマットを設定ダイアログで数値をカスタマイズします。



関連項目

- ◀ [マシンフォーマット](#)
- ◀ [デザインをマシンにエクスポートする](#)
- ◀ [マルチシークインランニングを作成する](#)

シークインデザインをビジュアル化する



表示 > TrueView をクリックし、ステッチビューと TrueView 間を切り替えます。右クリックで設定します。



表示 > ステッチ表示を使用し、刺繍ステッチの表示をオン / オフにします。右クリックで設定します。



表示 > 機能表示を使用し、マシン機能シンボルの表示をオン / オフにします。右クリックで設定します。

シークインは TrueView または機能表示がオンの状態のステッチビューで表示することができます。



TrueView のシークイン



シークインオフ

シークインと固定ステッチは選択した色で表示され、機能表示とステッチ表示で表示をオン / オフにすることができます。



ステッチビューのシークイン



移動中のシークイン

シークインデザイン内を移動する際、「落とされていない」シークインは背景 & 表示色ダイアログで定義した「未縫ステッチ」の色で表示されます。

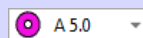


参考 リピート表示機能は、シークインを含むリピートしたデザインを TrueView とステッチビュー両方で表示します。デザインはリピート数に関わらず、デジタルサイズ中にも見ることができます。

関連項目

- ◀ [デザイン中を移動する](#)
- ◀ [デザインのリピートを表示する](#)

シークインパレットを設定する



シークイン>シークインパレットを使用し、初期設定またはユーザー作成パレットから、シークイン形状を選択します。

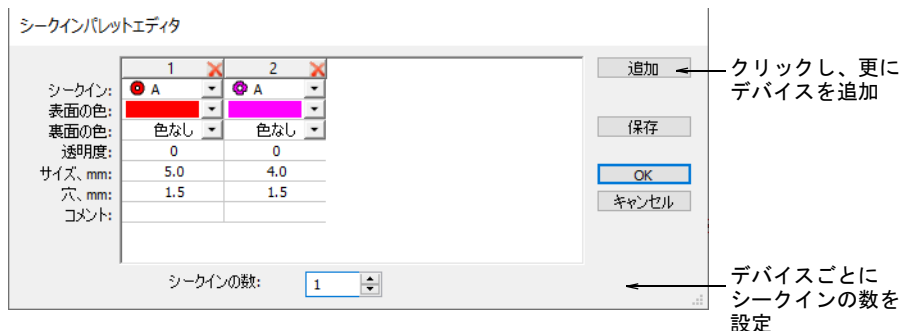


シークイン>シークインパレットエディタを使用し、シークインライブラリから形状を選択し、シークインの色とサイズを定義します。

シークインパレットエディタでは、選択したマシンの機能に応じたシークインのパレットを準備することができます。パレットエディタはデバイスをお使いのマシンがサポートするのと同数、またはデザインに必要な数だけ定義することができます。シークインは定型の形状のライブラリから選択したり、自分で定義することができます。一旦設定すると、パレットはシークインツールバーとオブジェクトプロパティで使用可能となります。

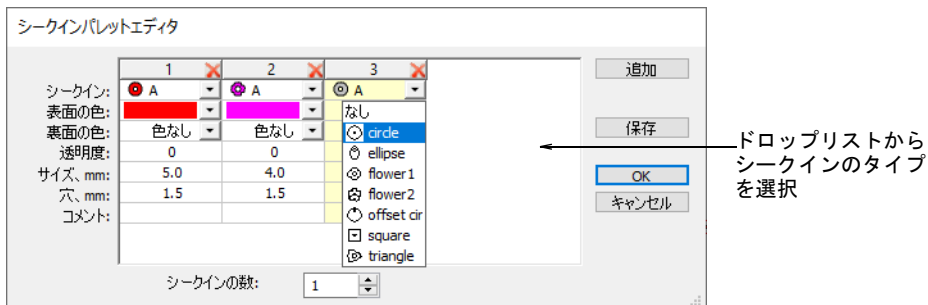
シークインパレットを設定するには

- 1 使用するマシンまたは作成したいデザインの種類をサポートするマシンフォーマットを選択します。
- 2 シークインパレットエディタアイコンをクリックします。フィールドはテーブル状にアレンジされており、各シークインの特徴が一目でみることができます。



- 3 デバイスごとに使用できるシークインの数を設定します。マシンのタイプにより、最大 8 個のシークインがサポートされています。ツインシークインマシンを選択した場合、この値は 2 に制限されます。

- 4 追加ボタンを押し、デバイスを追加します。列の上部の X をクリックし、デバイスを削除します。



一般的な構成は：

周辺機器	環境設定
1x シングルシークイン	A
2x シングルシークイン	A/A
1x ツインシークイン	AB
2x ツインシークイン	AB/AB
1x ダブルツイン (Dahao)	ABCD
2x ダブルツイン (Dahao)	ABCD/ABCD
1x マルチシークイン (6, 8, 12 など)	ABCDEF...



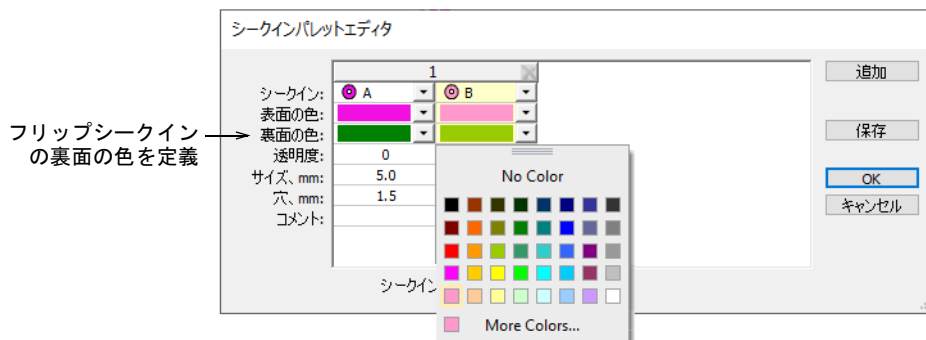
メモ 一般的にマシンのオペレーターは一番目の針 (Needle1) を使い、開始点を配置しますが、単一のデバイスは通常最後の針に取り付けられます。ソフトウェアの設定に関しては違いはありません。

- 5 ドロップリストから、定型またはカスタムのシークインの形状を選択します。

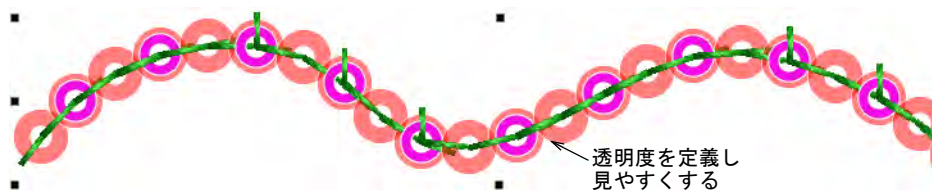
- 6 各シークインの色、サイズ、シークインの穴のサイズを設定します。色は表面と裏面を定義でき、半透明のシークインの透明度も定義することができます。



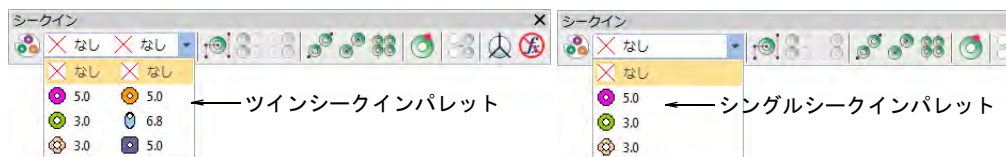
- 7 リバーシブル（またはフリップ）シークインを使用する場合、裏面の色も定義します。通常フリップシークインはツインまたはマルチシークインマシンで使用されますが、単独で使用されることもあります。



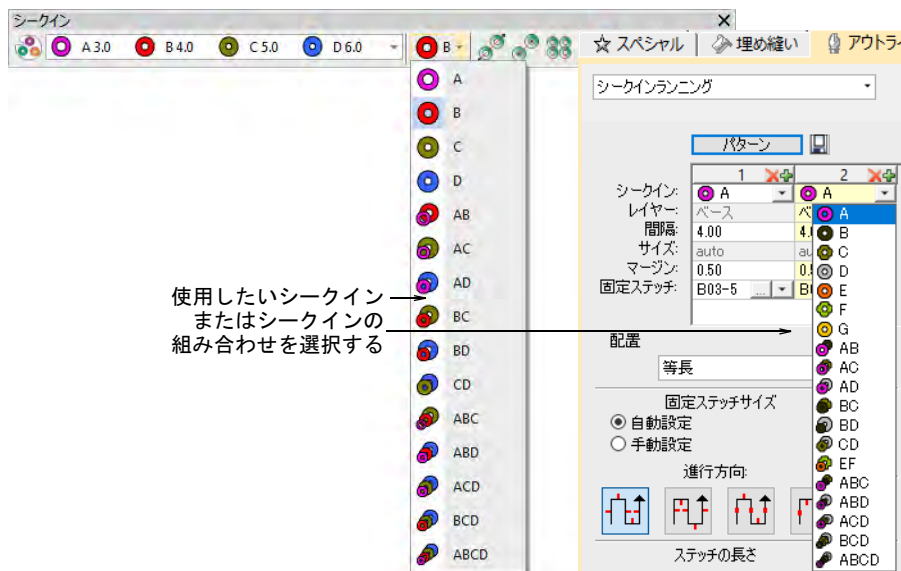
- 8 半透明のシークインを使用している場合、各シークインの透明度を0から90で定義します。



- ◀ OK をクリックします。シークインが選択可能になります。



- ◀ 重なったシークインの順序は自動的に計算され、**マニュアルシークインドロップリスト**と**オブジェクトプロパティ**に表示されます。



参考 デジタイザーは使用するマシンの機能を知っておく必要があります。サポートされていないシークインの組み合わせ（例：4つのシークインの重ね置きなど）を選択した場合、ドロップコードはマシンでは無視されます。

関連項目

- ◀ [シークイン対応マシンを選択](#)
- ◀ [マルチシークインランニングを作成する](#)

シークインランニングをデジタイズする



シークイン>シークインランニング自動を使用し、現在の設定に基づいてデジタイズしたラインに沿ってシークインを作成します。



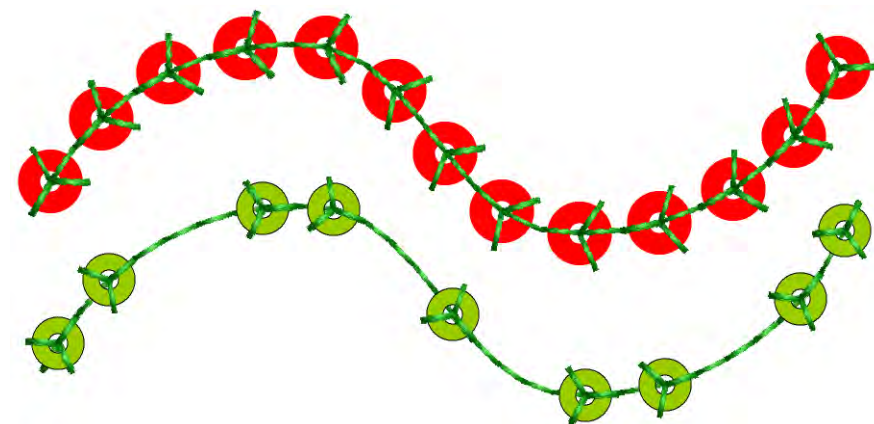
シークイン>シークインランニング手動を使用し、デジタイズラインに沿って、シークインドロップをデジタイズします。



A 5.0

シークイン>シークインパレットを使用し、ユーザー設定パレットからシークイン形状を選択します。

EmbroideryStudio はプリセットした間隔またはデジタイザーがマークした場所に
従い、デジタイズラインに沿ってシークインの列を作成することができるツール
を装備しています。



モチーフランニングをデジタイズするのと同じ方法で、シークインランニングを
デジタイズします。マニュアル方法を使用する場合、クリックするごとにシーク
イン間の間隔を定義します。自動方法を使用している場合は、シークインは現在
の設定に基づいて計算されます。

シークインランニングをデジタイズするには

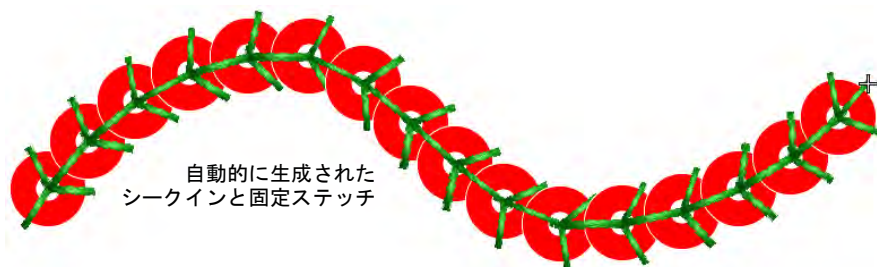
- ◀ マシンフォーマットを選択ダイアログで、シークイン対応のマシンを選択し
ます。
- ◀ パレットを定義し、ドロップリストからシークインの形状を選択します。こ
こではシングルシークインの設定の仕方を説明します。



- ◀ 拡大縮小可能なシークインランニングをデジタイズするには、**シークインランニング（自動）**ツールを使用します。基準点を入力します。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。

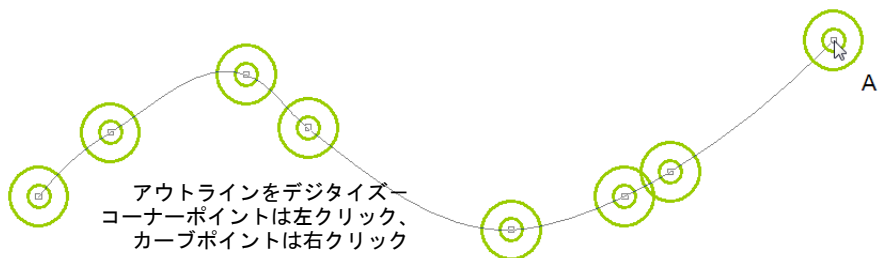


- ◀ **Enter** を押して終了します。固定ステッチと共に、シークインの落ちが自動的に生成されます。自動シークインランニングは拡大 / 縮小することができます。

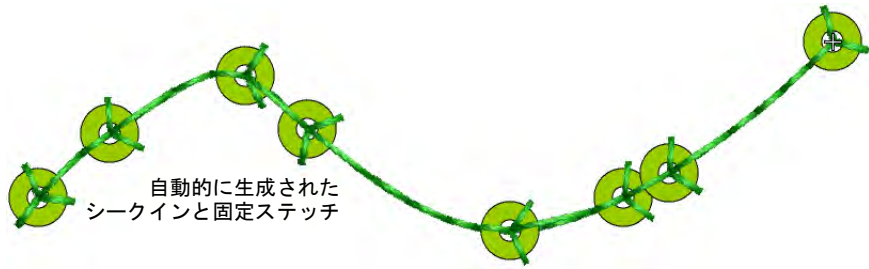


参考 普通のランニングは、選択して**シークインランニング（自動）**ツールをクリックすると、シークインランニングに変換することができます。

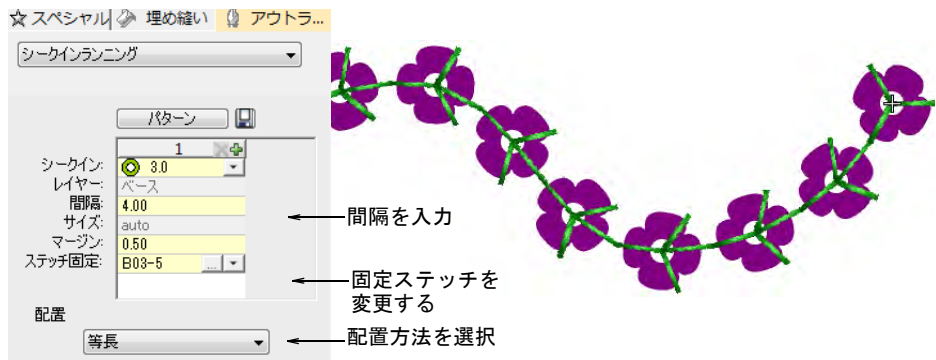
- ◀ あるいは、シークインの配置を正確にコントロールしたい場合は**シークインランニング（手動）**ツールを使用します。個々のシークインをマウスの左 / 右クリックを使ってデジタイズします。



- ◀ **Enter** を押して終了します。シークインは参照ポイントごとに生成されます。つなぎ糸と固定ステッチが自動的に生成されます。



- ◀ 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にアクセスします。必要に応じてシークインを変更し、間隔を調整します。



- ◀ **間隔** フィールドで、間隔値を入力します。これは中心点から中心点で測定されます。最小間隔は自動的に計算されます。
- ◀ ドロップリストから**位置** オプションを選択します。

オプション	機能
等長	間隔を使用します。パスの最後に間隔が開くことがあります。
等長フィット	シークインを均等に分配するよう間隔を広げます。
等分フィット	シークインを均等に分配するよう間隔を収縮します。その結果シークインが追加されます。
マニュアル	編集時にシークインの数が変わらないように、シークインランニングをマニュアルランニングに変換します。



メモ マニュアルシークインランニングを等長間隔に変更した場合、すべてのシークインは再計算され、マニュアルでの配置は失われます。

- ◀ 固定ステッチを変更するには、**固定ステッチフィールド**にあるボタンをクリックします。ドッカーが広がり、固定ステッチタイプのライブラリが表示されます。下記をご覧ください。

関連項目

- ◀ シークイン対応マシンを選択
- ◀ マルチシークインランニングを作成する
- ◀ シークインのマニュアルデジタイズ
- ◀ シークインランニングを編集する
- ◀ アウトラインを強調する
- ◀ 開始&終了点を調整する

シークインの固定ステッチ

EmbroideryStudioには、シークインランニングやフィルで使用する定型の固定ステッチのライブラリがあります。シークインを手動または自動でデジタイズできるのと同様に、固定ステッチのサイズは手動で設定したり、システムにシークインの形状に従って決定させることができます。ユーザー設定のシークイン形状を定義できるように、マルチヘッドのシークインデバイスに対応する固定ステッチも定義することができます。

固定ステッチの色

通常デジタイザーはシークインの色に関わらず、すべてのシークインに単一の糸色を使用します。糸色とシークインの色の違いが目立たないように、透明な糸が使用されることもあります。

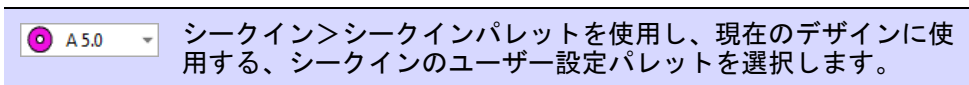
固定ステッチのタイプ

どの固定ステッチを使用するかは、顧客の要求によります。繰り返しの洗濯に耐えられるようにシークインを固定したい人もいれば、生産コストを抑えるよう少ないステッチを好む人もいます。一般的にデジタイザーは、バランスを考えてシークインの量に対する刺繍生産のコストを考慮するでしょう。

装飾的な固定ステッチ

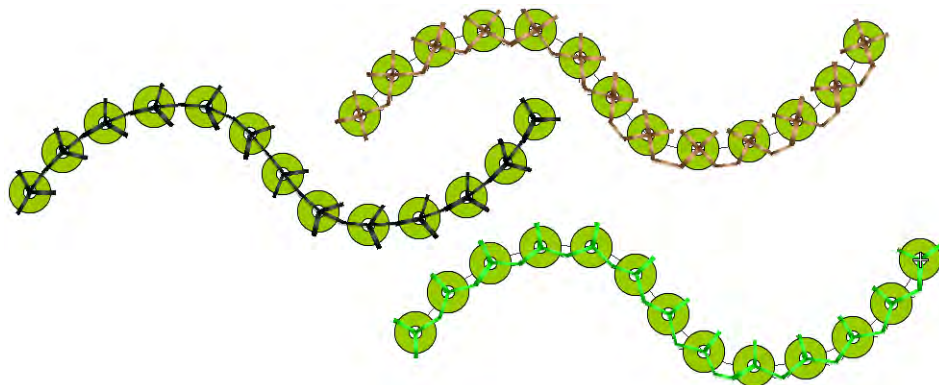
一般的に固定ステッチは装飾の一部ではなく、シークインを生地に留めるものです。シークインランニングは、ステッチ自体を装飾的なステッチとして使用することもできます。その場合はシークインパレットのなしを選択します。この選択はシークイン出力方向を任意にした状態で利用するのが最適です。

固定ステッチを適用する



シークイン>シークインパレットを使用し、現在のデザインに使用する、シークインのユーザー設定パレットを選択します。

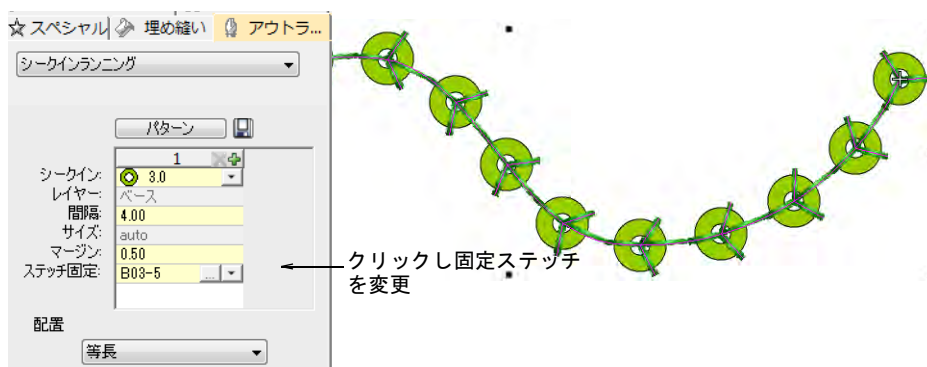
シークインはデジタイズ前でも、後でも選択することができます。同様に固定ステッチはあらかじめ設定することができ、またいつでも変更することができます。



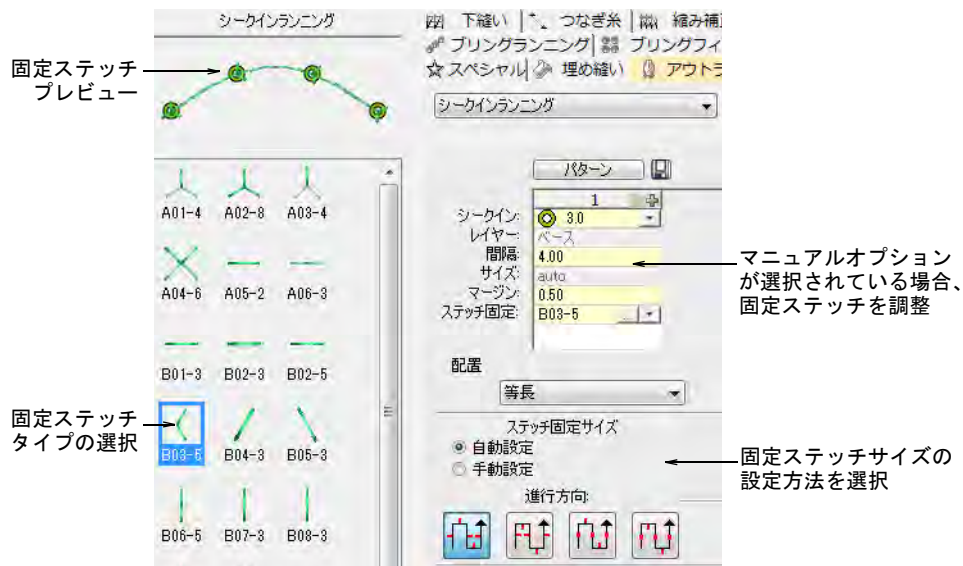
参考 シークインをよりしっかりと固定するよう、ランニングでシークインランを覆うデジタイザーもあります。この作業を行なうもう一つの理由に、オブジェクト間のステッチのジャンプを避けるというものがあります。バックトラック / リピートツールは、シークインランニングオブジェクトに使用できます。この機能を適用するとマニュアルステッチが生成されますが、他の機能は影響されません。ステッチ方向をコントロールするも併せてご覧ください。

固定ステッチを適用するには

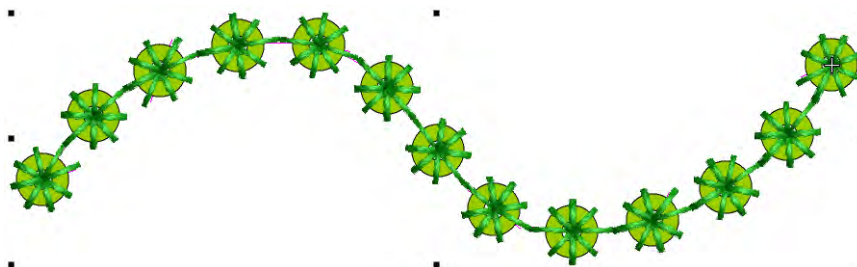
- ◀ 固定ステッチを変更するには、オブジェクトをダブルクリックしオブジェクトプロパティにアクセスします。



- ◀ 固定ステッチフィールドの選択ボタンをクリックします。ドッカーが広がり、固定ステッチタイプのライブラリが表示されます。



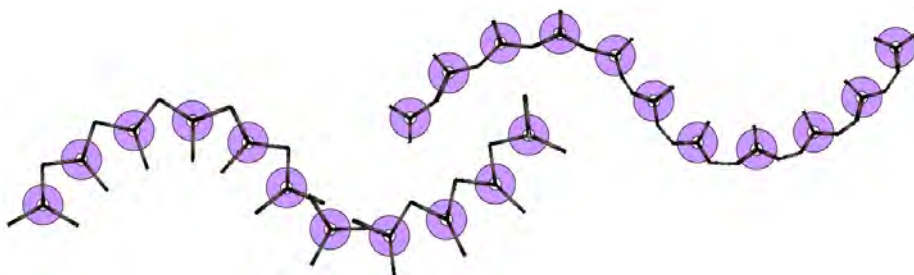
- ◀ 希望のタイプを選択します。



- ◀ 固定ステッチのサイズを調整するには、以下の方法を選択します。

方法	機能
自動設定	シークインの周りに自動的にマージンを設定します。固定ステッチがシークインに接近しすぎません。
手動設定	サイズフィールドが有効になり、シークインのサイズとは無関係に固定ステッチサイズを設定できるようになります。

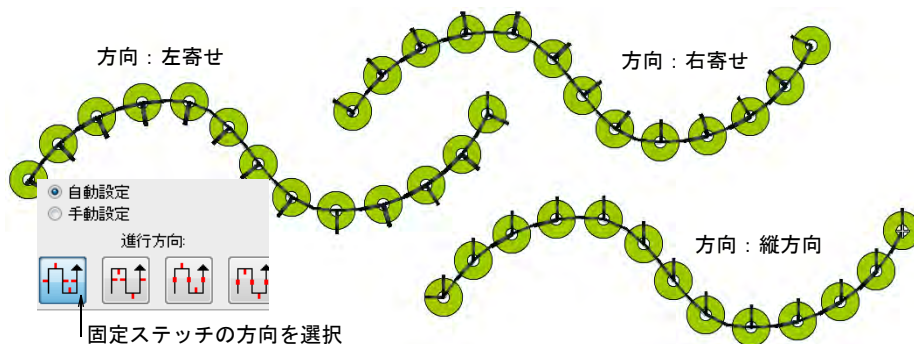
- ◀ マニュアルオプションを選択した場合、**サイズフィールド**で数値を特定します。サイズはシークインの中央から測定されます。2.50mm から 30.00mm までの数値を入力できます。



- ◀ 自動設定を選択した場合、**マージンフィールド**で固定ステッチのマージンを特定します。0.20mm から 2.00mm までの数値を入力できます。これにより固定ステッチがシークインに近過ぎないようにします。
- ◀ 「円・楕円形」などのシークインタイプを選択した場合、固定ステッチは自動的にフィットするよう適応します。



- ◀ 固定ステッチの方向を調整するには、左 / 右、上 / 下いずれかの方向を選択します。

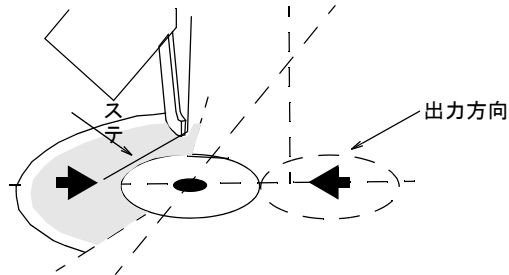


関連項目

- ◀ [シークインの固定ステッチを作成する](#)

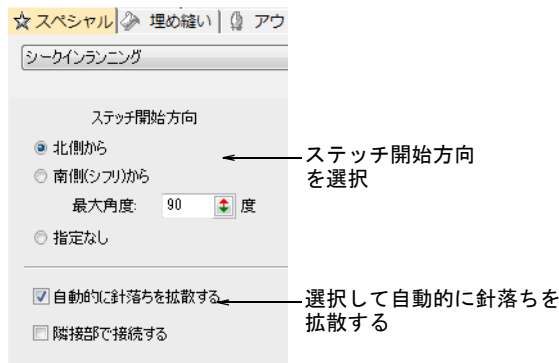
ステッチ開始方向を設定

シークインを配置する前の最初の固定ステッチが、出力方向と反対に配置されているよう（マシンメーカー推奨）確認するオプションがあります。このオプションがないと、シークインがはずれる場合があります。配置を誤り、針がシークインの中心を打ち損ねた場合は、刺繍用の生地、針、あるいは針板を傷める可能性があります。マルチヘッドマシンでは、シークインは前方（南側）から送り出されます。従って最初の固定ステッチは北側に配置されてないといけません（初期設定）。シフリマシンでは、その逆になります。



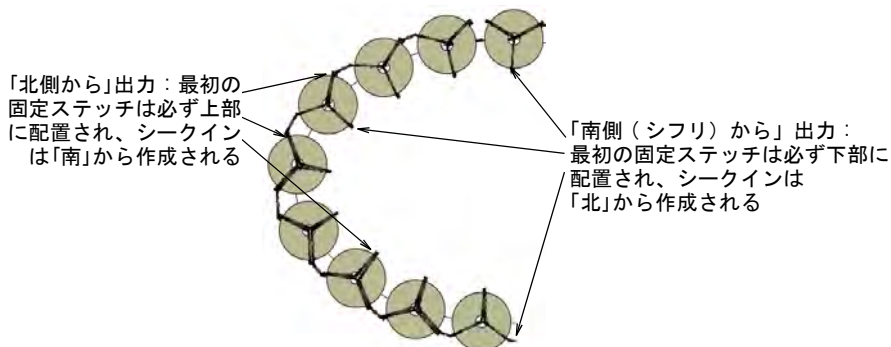
ステッチ開始方向を設定するには

- 1 シークインランニングオブジェクトを選択し、ダブルクリックでオブジェクトプロパティにアクセスします。



- 2 最初の固定ステッチが出力方向と反対になるよう、ステッチ開始方向を選択します。

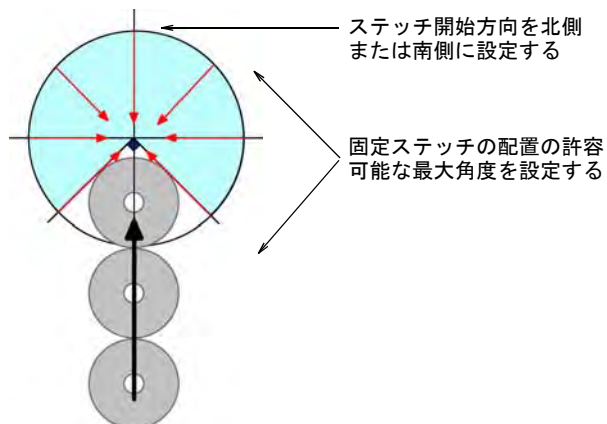
ステッチ開始方向	出力方向
北側から	前方または「南側」（マルチヘッドマシンの場合）
南側（シフリ）から	上方または「北側」（シフリマシンの場合）



注意 指定なしオプションを使用する場合は、配置方向は重要ではありません。このオプションを選択すると、固定ステッチ生成数を最小に抑えられますが、ご使用のシークインデバイスには適切ではない場合があります。マシンの説明書もよくお読みください。

- 3 **最大角度**を入力し、ステッチを開始する角度の範囲を特定します。

北側または南側の固定ステッチの設定値を設定することができます。初期設定は90度ですが、この値はお使いのマシンの性能に合わせて増加または減少します。



- 4 必要に応じて、**自動的に針落ちを拡散する**オプションを選択します。

このオプションは同じ位置に生成される針落ちの数を最小限にするためのもので、シフリ対応の固定ステッチを生成します。シフリテンプレートを選択

した場合、オプションは初期設定により「オン」となります。「オフ」に設定した場合、固定ステッチのいくつかはシークイン中心と外側の縁両方で同じ位置に複数の針落ちを生成します。



自動的に針落ちを拡散する オン



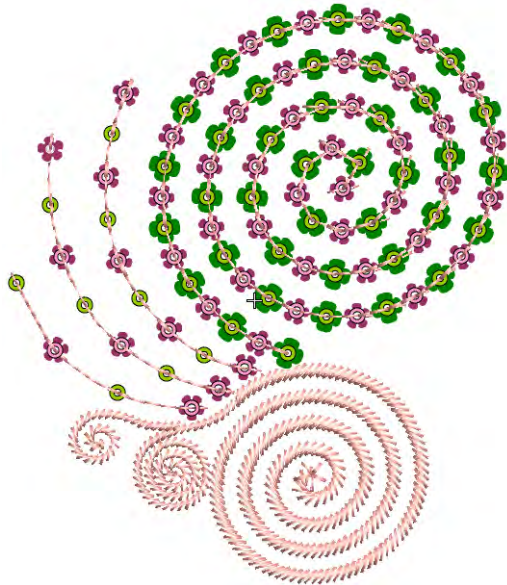
自動的に針落ちを拡散する オフ

5 必要に応じて、隣接部で接続するオプションを選択します。

初期設定ではこのオプションはオフになっており、固定ステッチの最後の足と次の固定ステッチの初めの足が連結されます。ただし、これはつなぎ糸が最大シークインステッチを越えない場合を除いて有効です。固定ステッチモチーフの足部分を、常に次の固定ステッチモチーフの最も近い足部分に繋ぎたい場合は、隣接部で接続するオプションを選択します。

マルチシークインランニングを作成する

EmbroideryStudio ではサポートされているマシンでマルチシークインデザインを作成することができます。シークインランニングの定型パターンの作成や表示を行うことができます。様々なサイズ、色、形状の複数のシークインから構成されている場合もあります。





参考 ツインシークインモードでは、ベクターイメージをツインシークインアウトラインに変換することもできます。[シークインのレイアウト図を変換する](#)も併せてご覧ください。

スタック（重ね置き）シークイン



シークイン>マニュアルシークインを使用し、個々のシークインをデジタイズします。



シークイン>シークインランニング自動を使用し、現在の設定に基づいてデジタイズしたラインに沿ってシークインを作成します。

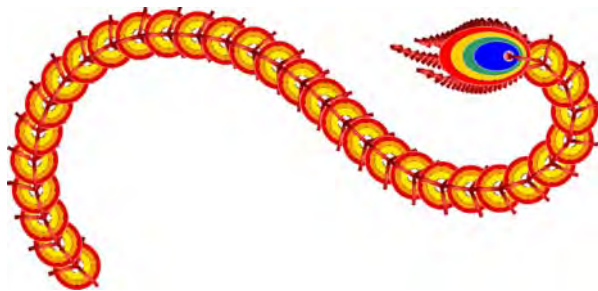


シークイン>シークインランニング手動を使用し、デジタイズのラインに沿ってシークイン出力を手動（マニュアル）でデジタイズします。

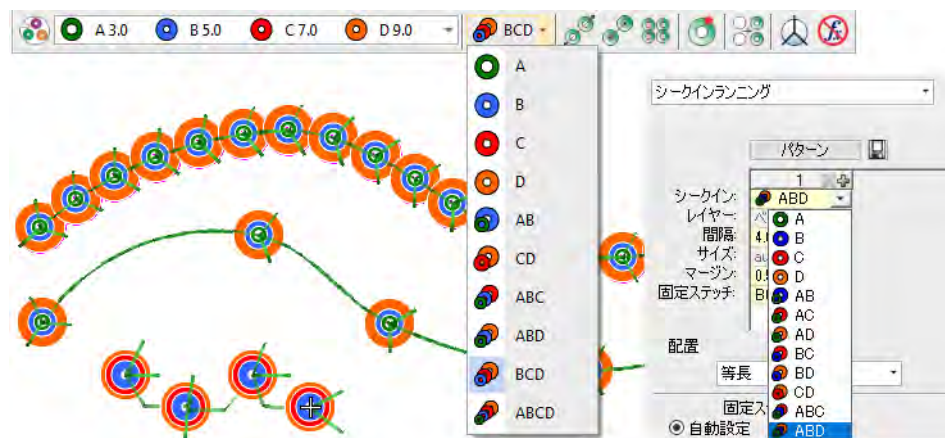


シークイン>シークインフィルを使用し、大きく不規則な形状をデジタイズしシークインで埋めます。

スタックシークインをサポートするマシンでは、EmbroideryStudio では同じ針に複数のシークインドロップを定義することができます。



スタックシークインは、マニュアルシークインとシークインランニングのデジタル化方法と使用することができます。順列はシークインパレットに従って、自動的に定義されます。



これらをサポートするマシンでは、留めステッチはすべてのシークインが落とされた後に適用されます。ツインシークインマシンの多くは、まずシークインを落として固定した後に、その上にもう一つシークインを落としてステッチします。



メモ 使用するシークインデバイスがサポートしないスタック（重ね付け）シークインの設定を選択した場合、マシンはそのコードを無視します。

関連項目

- ◀ [シークインパレットを設定する](#)
- ◀ [シークインランニングをデジタル化する](#)
- ◀ [シークインと固定ステッチをデジタル化する](#)

マルチシークインランニングのパターンを適用する



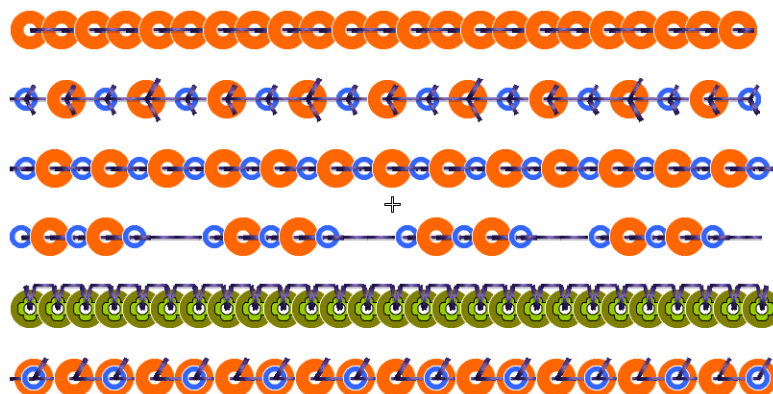
シークイン>シークインランニング自動を使用し、現在の設定に基づいてデジタル化したラインに沿ってシークインを作成します。



A 5.0

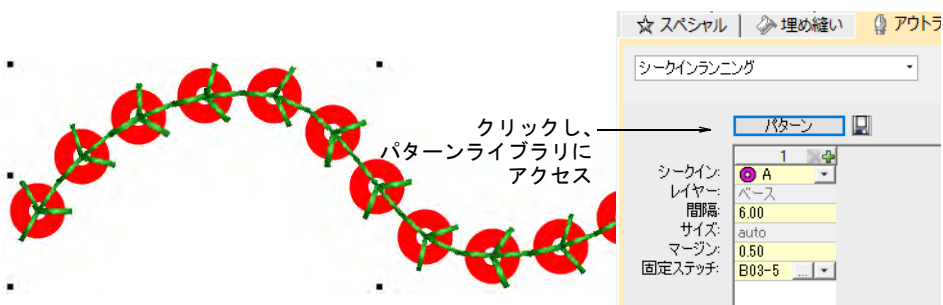
シークイン>シークインパレットを使用し、現在のデザインに使用する、シークインのユーザー設定パレットを選択します。

EmbroideryStudio では、パターンライブラリからマルチシークインパターンを選択します。パターンはシングルシークインでも使用できますが、マルチシークインパレットに適用するとより意味を成します。



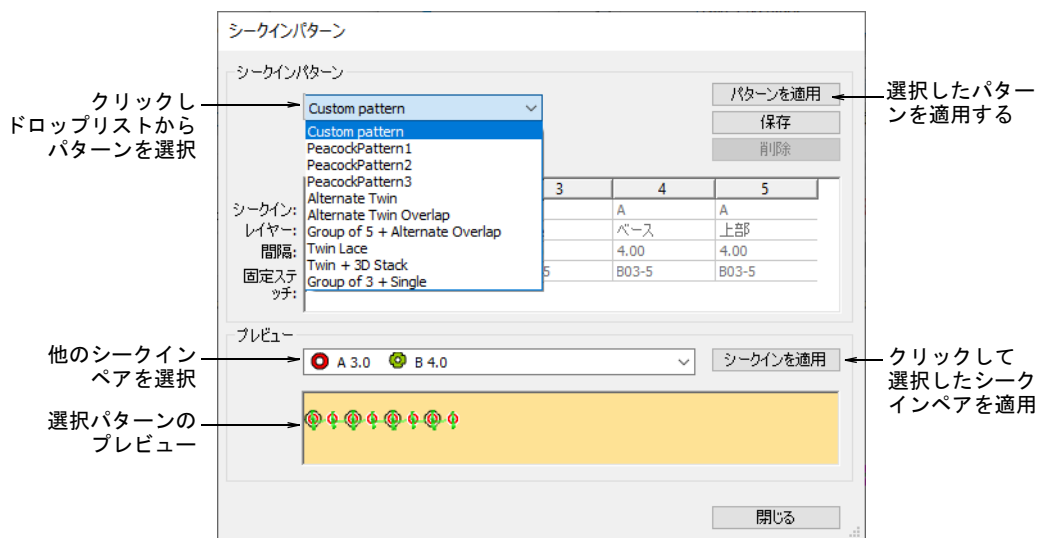
マルチシークインランニングのパターンを適用するには

- 任意で、既存のシークインランニングを選択し、オブジェクトプロパティを開きます。

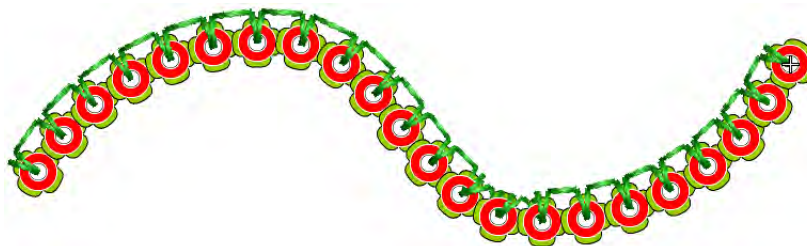


- アウトライン>シークインランニングタブに行き、パターンボタンをクリックしてライブラリにアクセスします。

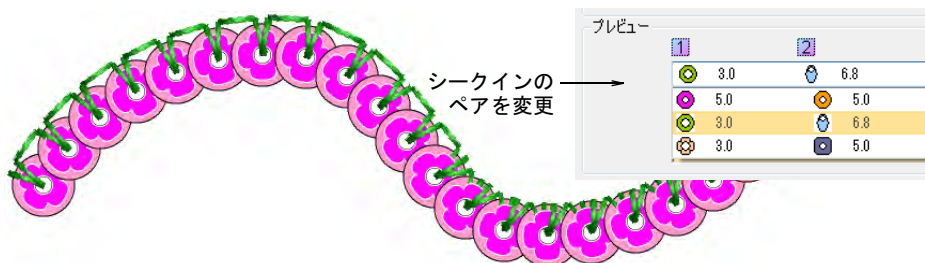
◀ メニューからパターンを選択します。プレビューが表示します。



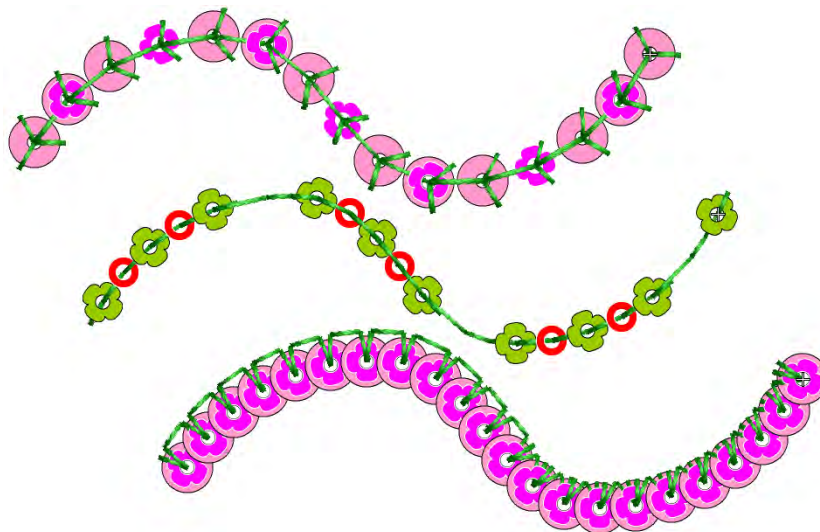
◀ パターンを適用をクリックし、選択したパターンを適用します。パターンは選択したシークインランニングオブジェクトにすぐに適用されます。



◀ 任意でプレビューパネルドロップリストから他のシークインペアを選択し、シークインを適用をクリックします。



- ◀ シークインランニング（自動）ツールで、ランニングを作成します。同じパターンは変更するまで適用することができます。



- ◀ 任意でオブジェクトプロパティドッカーのパターンテーブルを使用して、自分だけのツインシークインパターンを定義することもできます。下記をご覧ください。
- ◀ 任意で、選択したオブジェクトのプロパティ（ツインシークインパターン含む）を現在のプロパティに設定し、既存のオブジェクトに適用します。



関連項目

- ◀ シークイン対応マシンを選択
- ◀ シークインモードの設定
- ◀ シークインランニングをデジタイズする
- ◀ マルチシークインランニングを作成する
- ◀ プロパティをコピーする

マルチシークインランニングのパターンを作成する



シークイン>シークインランニング自動を使用し、現在の設定に基づいてデジタル化したラインに沿ってシークインを作成します。



ドッカー>オブジェクトプロパティを使用し、ドッカーのオン / オフを切り替えます。現在のデザインのプロパティに設定するのに使用します。

EmbroideryStudio では、自分だけのシークインランニングパターンを作成することができ、またパターンライブラリに保存することもできます。マシンの機能により、パターンには重ね置きあり / なしのツインまたはマルチシークインが伴います。

固定ステッチ

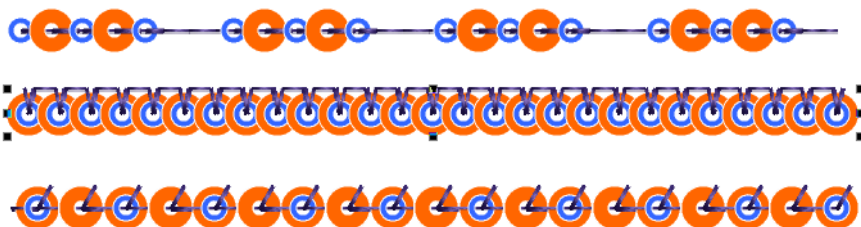
シークインパターンでは、各シークインに異なる固定ステッチを適用することができますが、一般的にはパターン中にあるすべてのシークインに同じ固定ステッチを使用します。通常はバランスを考えてシークインの量に対する刺繍生産のコストを考慮するでしょう。ステッチ数は少ないほど、生産コストを抑えることができます。同時に、頻繁に行う洗濯などに耐えられるようシークインをしっかりとし縫い止めたい場合もあるでしょう。

スタック（重ね置き）シークイン

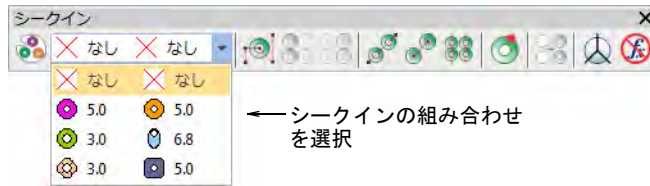
スタック（重ね置き）シークインのパターン設定は、マシンの機能によって異なります。Dahao フォーマットでは、シークインは重ねて落とされ、単位の留めステッチで留められます。マシンフォーマット以外は、初めのシークインを落とし固定した後に、その上にもう一つ落とし再びステッチします。

マルチシークインランニングパターンを作成するには

- ❖ シークインランニング（自動）でシークインランニングオブジェクトを作成するか、既存のオブジェクトを選択します。パターンをプレビューできます。



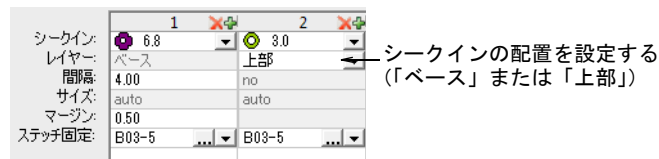
- ◀ 使用したいシークインの組み合わせを選択します。



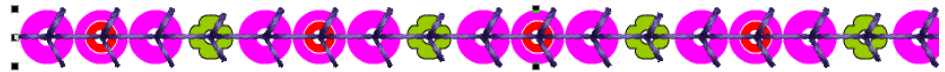
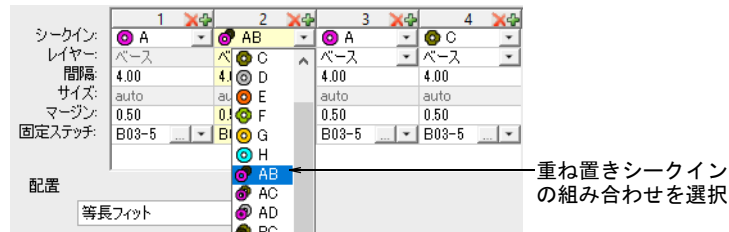
- ◀ オブジェクトプロパティを開きます。パターンテーブルには、現在使用しているシークインが表示されます。



- ◀ 列上部の+とXボタンで、追加または削除します。
- ◀ ドロップリストからシークインから選択します。選択したサンプルはすぐさまアップデートされます。
- ◀ お使いのマシンフォーマットでサポートされている場合（例：Tajima TBF、Barudan FDR II または 3、SWF ツインシークインなど）、レイヤーフィールドでシークインの重ね置きを設定することができます。シークインを重ね置き（「上部」）するのか、新しく「ベース」にするのか特定します。



- ◀ Dahao フォーマットでは、ドロップリストから重ね置きの組み合わせを選択することができます。この場合、2 または 3 つのシークインを同時に落とし、単一の固定ステッチと留めることができます。

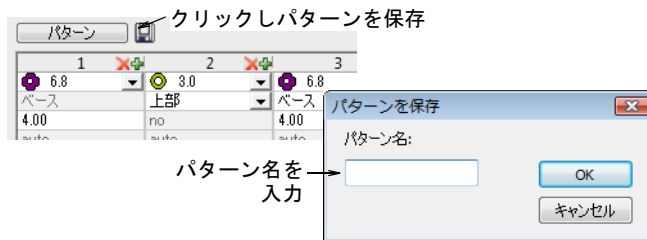


参考 デジタイザーは使用するマシンの機能を知っておく必要があります。サポートされていないシークインの組み合わせ（例：4 つのシークインの重ね置きなど）を選択した場合、ドロップコードはマシンでは無視されます。

- ◀ 間隔フィールドで、各シークインの間隔を入力します。間隔はシークインの中心から次のシークインの中心までの長さとなります。



- ◀ 固定ステッチフィールドで、使用したい固定ステッチのタイプを選択します。一般的には、パターン中にあるすべてのシークインに同じ固定ステッチを使用します。
- ◀ シークインランニングパターンを作り終わったら、**保存**をクリックして、後で使用できるようパターンを保存します。



- ◀ 新しいパターン名を入力し、OK をクリックします。パターンはシークインパターンダイアログで使用可能になります。

関連項目

- ◀ シークイン対応マシンを選択
- ◀ シークインランニングをデジタイズする
- ◀ マルチシークインランニングのパターンを適用する

シークインランニングを編集する



選択 > オブジェクト選択を使用し、選択ハンドルでオブジェクトの拡大 / 縮小を行います。



変形 > オブジェクト変形を使用し、選択したシークインランニングオブジェクトを変形します。



シークイン > シークイン編集を使用し、各シークインの配置を微調整します。

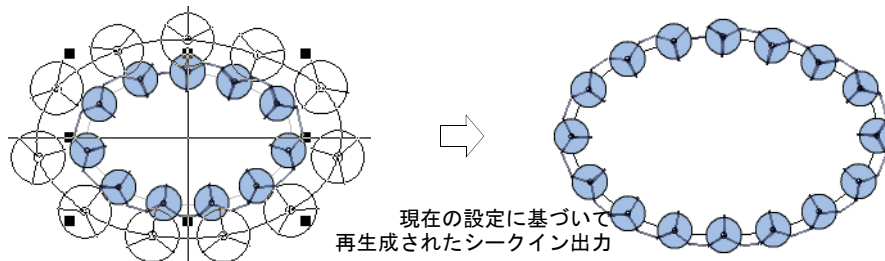
シークインランニングオブジェクトは、サイズ変更や変形を自由自在にコントロールでき、シークインの間隔は手動で微調整を行ったり、個々のシークインを削除 / 追加することもできます。個別に固定ステッチの編集もできます。



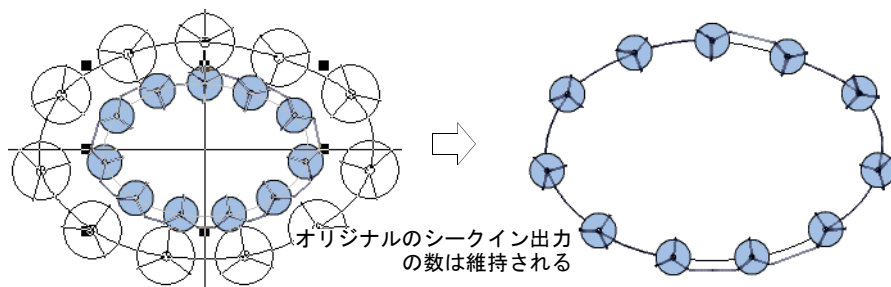
メモ シークインランニングオブジェクトのマニュアル編集を行うと、自動的にすべてのオプションが選択解除されます。**等長**、**等分フィット**、**等長フィット**にリセットすると、手動で行ったすべての編集は失われ、シークインは再計算されます。

シークインランニングを編集するには

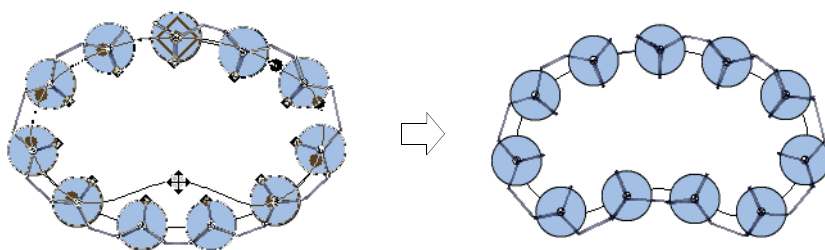
- ◀ 選択ハンドルをクリック & ドラッグするか、その他プロパティを調整して、シークインランニングオブジェクトのサイズを変更します。
- ◀ **シークインランニング (自動)** ツールでオブジェクトが作成されている場合、シークイン出力は自動的に再計算されます。



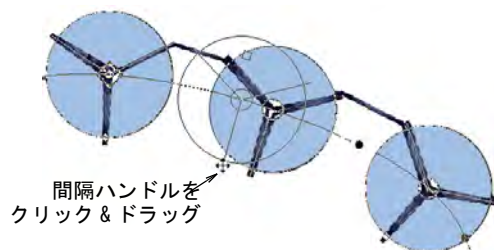
- ◀ **シークインランニング (手動)** ツールでオブジェクトが作成されている場合、オリジナルのシークイン出力の数は維持されます。



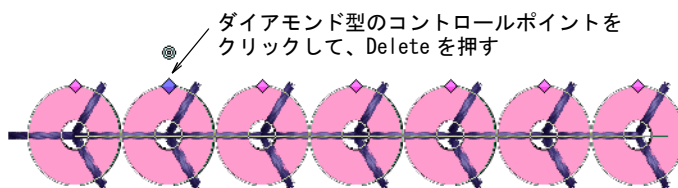
- ◀ **オブジェクト変形ツール**で、シークインランニングラインを変形します。アウトラインを左または右クリックして、変形ノードを追加できます。



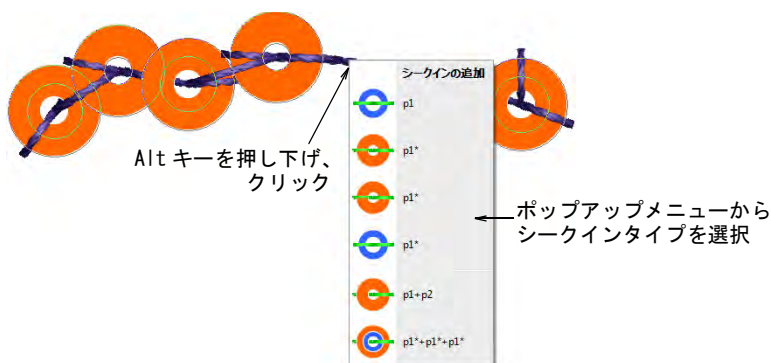
- ◀ **シークイン編集ツール**でダイヤモンドの**コントロールポイント**をクリック & ドラッグし、各シークインの間隔の微調整を行ないます。**Shift** または **Ctrl** キーを押し下げて、コントロールポイントを範囲で、または複数選択します。



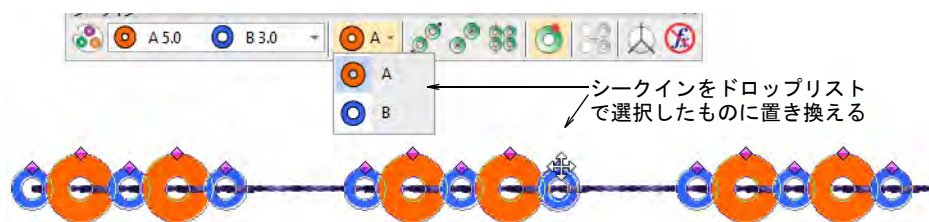
- ◀ **Delete** を押し、選択したシークインを削除します。



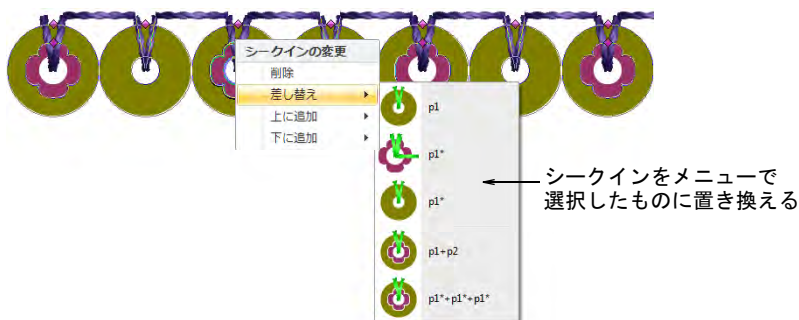
- ◀ Alt キーを押しながらシークインランニングをクリックし、シークインを追加します。マルチシークインモードを使用している場合、ポップアップメニューからニューから重ね置きシークインを含んだオプションを選択します。



- ◀ マルチシークインモードでシークインを置き換えるには、ダイヤ型のコントロールポイントをクリックし、マニュアルシークインドロップリストから代替のシークインを選択します。



- ◀ マルチシークインモードで作業している場合、特定のシークインを変更するにはダイヤ型のコントロールポイントを右クリックします。オプションには、シークインを削除、置き換え、シークインを上部または下部に追加が含まれます。



関連項目

- ◀ [オブジェクトを拡大 / 縮小する](#)
- ◀ [刺繍オブジェクトを変形する](#)

第 43 章

上級シークイン刺繍

刺繍機の中には、縫製時にシークインを生地に落とすことができるデバイスを装備しているものもあります。マシンの機能はさまざまです。シングルシークインデバイスのみサポートするマシンは、ツインシークインデバイスをサポートするマシンは、最新のマシンは、マルチシークインデバイスをサポートしています。このようなマシンは連続してシークインを送り出すことができます（ステッチしながら一つづつ）。マシンの中には、複数のシークインを落とし、単一の固定ステッチで留める「重ね（スタック）フィーディング」ができるものもあります。

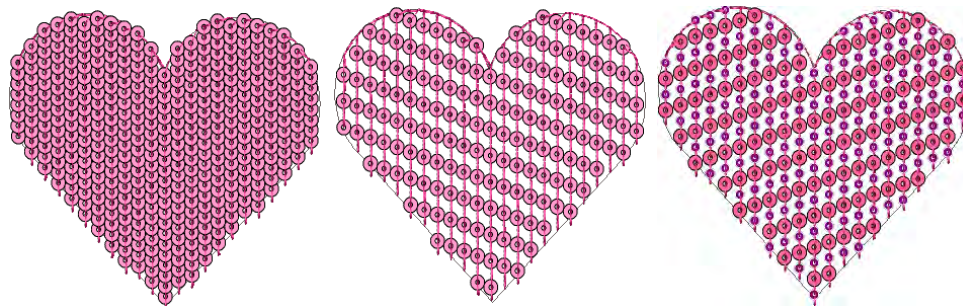


この章では、シングル / マルチシークインを使用した、ボーダーのある / ないシークインフィルの作成方法と、装飾的なシークインフィルとフリップシークインを含んだシークインフィルの編集方法とオブジェクトからシークインに変換する方法について説明しています。またシングルシークインのデジタイズ方法、カスタムシークイン、シークインデザインの出力方法も説明しています。

シークインフィルを作成する

シークインフィル機能は、列状に配列したシークインで複合形状を埋めることができます。フィルにはボーダーをマージンあり / なしで、含めることができま

す。オブジェクトのボーダーはフィルとは別のシークインを選択することもでき、オブジェクトのプロパティの一部となります。



シークインフィルは、ランニングステッチとトラベルランニングの連続で結合されています。トラベルランニングはオブジェクトのアウトラインに沿って配置されます。シークインの中心は、オブジェクトのアウトラインの外にすることはできません。しかし設定により、シークインの固定ステッチはオブジェクトのアウトラインの外側に置くことができます。



参考 リピート表示機能は、シークインを含むリピートしたデザインを TrueView とステッチビュー両方で表示します。デザインはリピート数に関わらず、デジタルサイズ中にも見ることができます。デザインのリピートを表示するも併せてご覧ください。

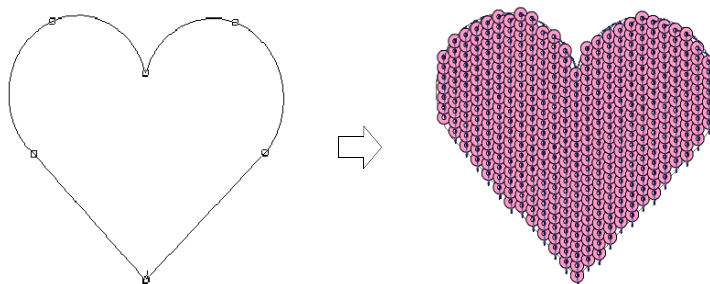
シークインフィルをデジタル化する



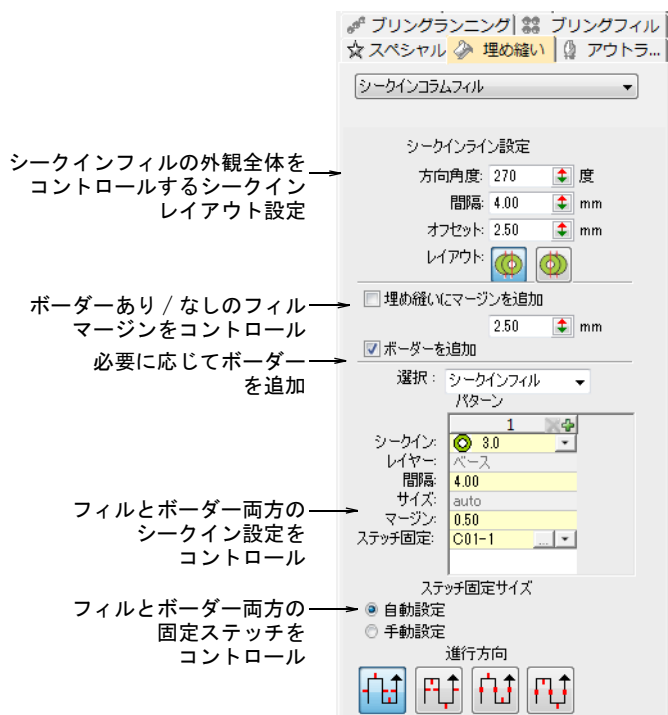
シークイン>シークインフィルを使用し、大きく不規則な形状をデジタル化しシークインで埋めます。

シークインツールを使用する前に、適切なマシンフォーマットを選択する必要があります。同様に、使用するマシンの機能に応じたシークインのパレットを準備する必要があります。詳細はシークインモードの設定をご覧ください。

一旦設定すると、パレットはシークインツールバーとオブジェクトプロパティで使用可能となります。シークインフィルオブジェクトのデジタル化は、基本的に複合埋め縫いオブジェクトをデジタル化する方法と同じです。



オブジェクトをダブルクリックすると、シークインランニングのプロパティに似たオブジェクトプロパティが開きます。詳細は[シークインランニングをデジタイズする](#)をご覧ください。



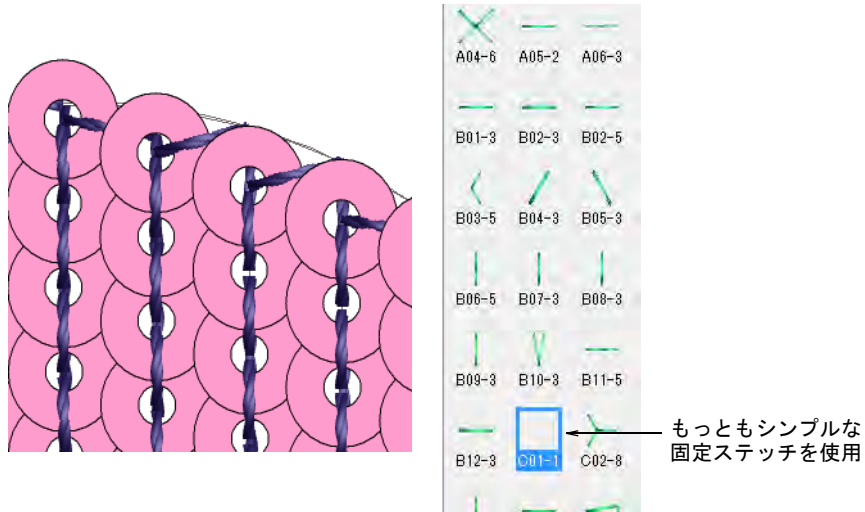
埋め縫い>シークインコラムフィルタブで行えるパターンとステッチ固定のコントロールの概要は、以下のとおりです。

コントロール	説明
シークインレイアウト設定	角度、シークインの間隔、グリッド内のオフセットを含んだ埋め縫いグリッドのレイアウト全体をコントロールするのに使用します。詳細は シークインのレイアウトを調整する をご覧ください。
埋め縫いマージン	必要に応じて埋め縫いマージンを含めます。埋め縫いマージンの外側に、シークインの中心が配置されることはありません。通常ボーダーと共に使用しますが、必須ではありません。詳細は シークインのレイアウトを調整する をご覧ください。
ボーダーを追加	シークインフィルはマージンの有り/なしに関わらず、ボーダーを作成することができます。ボーダーはオブジェクトのプロパティです。詳細は 装飾的なシークインフィル をご覧ください。

コントロール	説明
--------	----

選択	表示するパターンを決定します。 ・ シークインフィル：フィルパターンを表示 ・ シークインランニング：ボーダーパターンを表示 その他のコントロールは、シークインランニングと同様に作用します。
----	--

固定ステッチは、シークインランニングと同じ方法で選択できます。シークインフィルには、最もシンプルなステッチ固定を使用することをお勧めします（例：C01-1）。



関連項目

- ◀ シークインモードの設定
- ◀ シークインランニングをデジタイズする
- ◀ シークインの固定ステッチ
- ◀ 自由形状を作成する

シークインのレイアウトを調整する



シークイン>シークインフィルを使用し、大きく不規則な形状をデジタイズしシークインで埋めます。

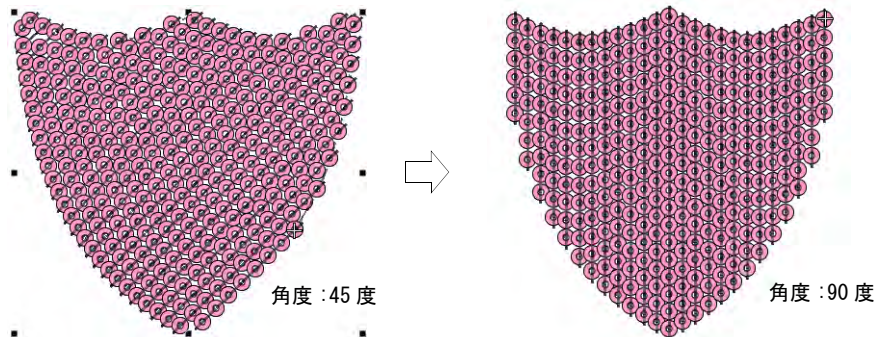
シークインライン設定を使用し、角度、シークインの間隔、オフセットなど、埋め縫いグリッドのレイアウト全体をコントロールします。



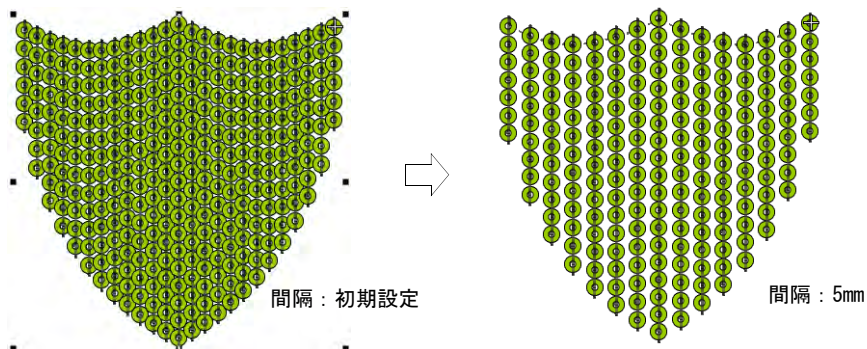
シークインフィルは、縦列と横列の間隔を別々にコントロールすることができます。間隔フィールドに間隔値を設定します。横列と（または）縦列の間隔を拡大するか、縮小するかを選択するオプションがあります。ラインはそれぞれ独立して調整されます。シークインを形状の端にできるだけ近づけることを目的としています。埋め縫いにボーダーを加える場合、この調整はあまり意味をなしません。

シークインのレイアウトを調整するには

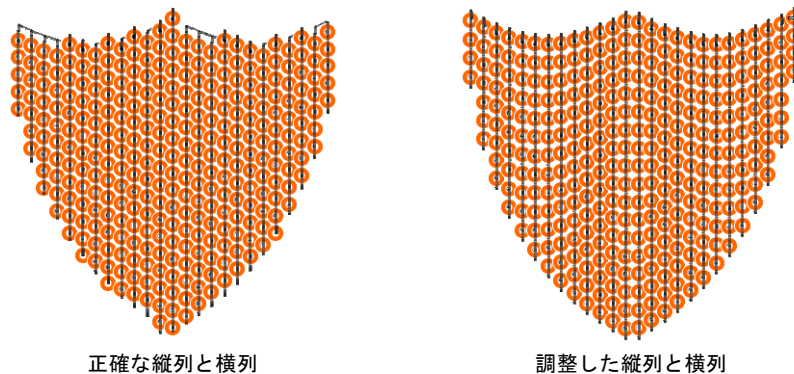
◀ 図のように角度を調整します。



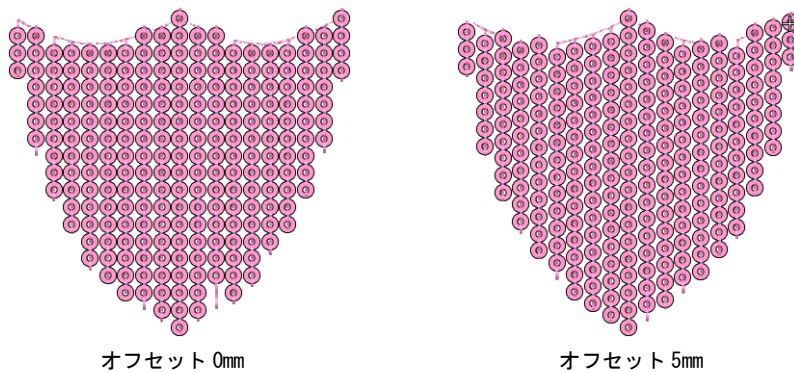
- ◀ 図のように**間隔**を調整します。これは縦の間隔ではなく、横の間隔をコントロールします。



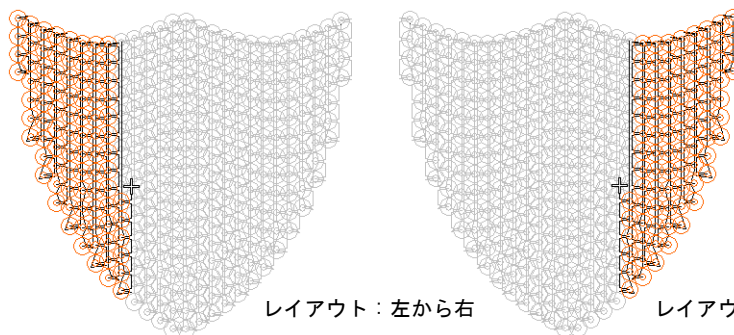
- ◀ **縦列**と**横列**設定を使用し、シークインをグリッドに合わせたり、ラインごとに調整して形状にフィットさせます。埋め縫いにボーダーを加える場合、この調整はあまり意味をなしません。



- ◀ 図のように**オフセット**を調整します。**横列**を「等長」間隔に設定した時のみ作用します。



- ◀ 図のように方向を調整します。これはシークインのレイアウトには影響しませんが、左から右、右から左に関わらずステッチの順番に影響します。固定ステッチの見かけに影響する場合があります。



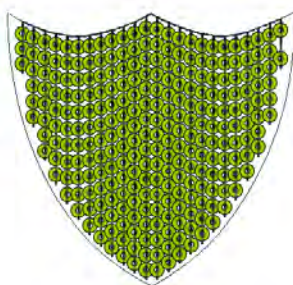
レイアウト：左から右

レイアウト：右から左

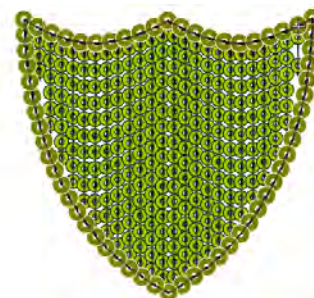
- ◀ 必要に応じて埋め縫いにマージンを追加をアクティブにし、設定を調整します。通常これはボーダーを追加オプションと併用します。下記をご覧ください。



マージンなし



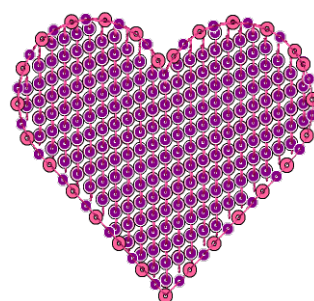
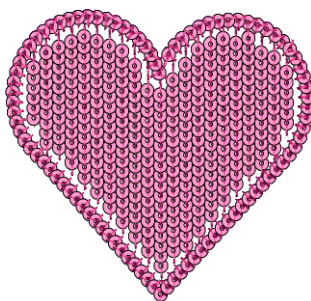
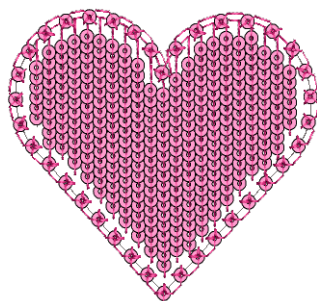
マージンを追加



ボーダーありのマージン

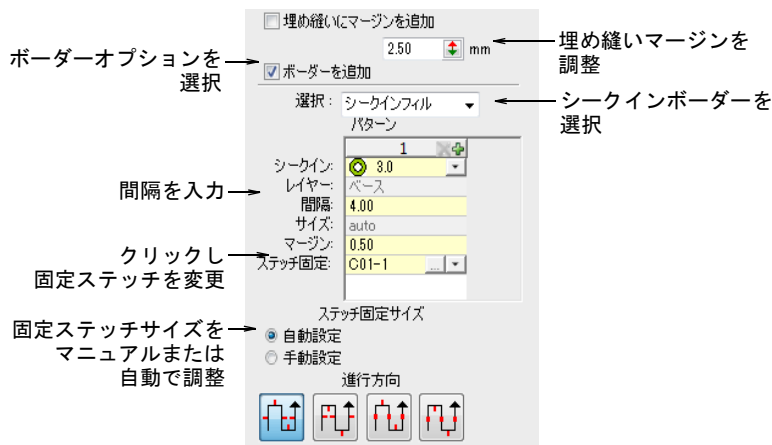
シークインボーダーを追加する

シークインフィルはマージンの有り / なしに関わらず、ボーダーを作成することができます。ボーダーはオブジェクトのプロパティです。ツインシークイン対応マシンを選択している場合、ボーダーとフィルはシングルシークインまたはシークインのパターンで構成することができます。

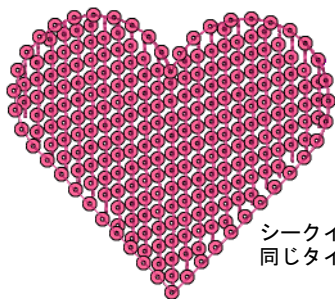


シークインフィルを追加するには

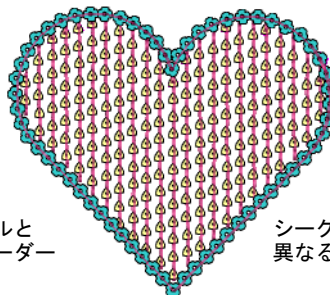
- ◀ シークインフィルオブジェクトを選択し、ダブルクリックでオブジェクトプロパティにアクセスします。



- ◀ ボーダーを追加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シークインボーダーを選択します。
- ◀ 図のようにシークインを調整します。ツインシークイン対応のマシンをお持ちの場合、図とは異なる場合があります。

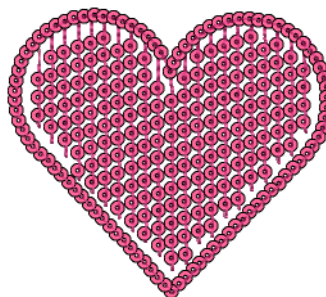
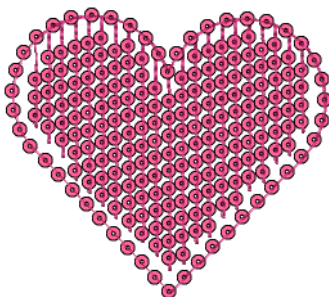


シークインフィルと
同じタイプのボーダー

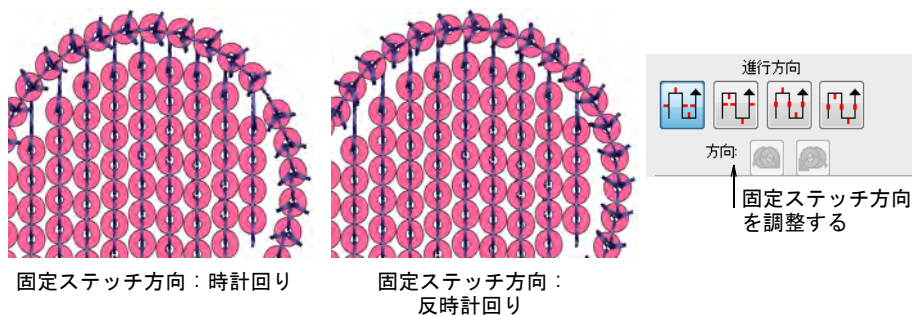


シークインフィルと
異なるタイプのボーダー

- ◀ 図のように埋め縫いマージンとボーダー間隔を調整します。



◀ 図のようにシークインボーダーの固定ステッチを設定します。

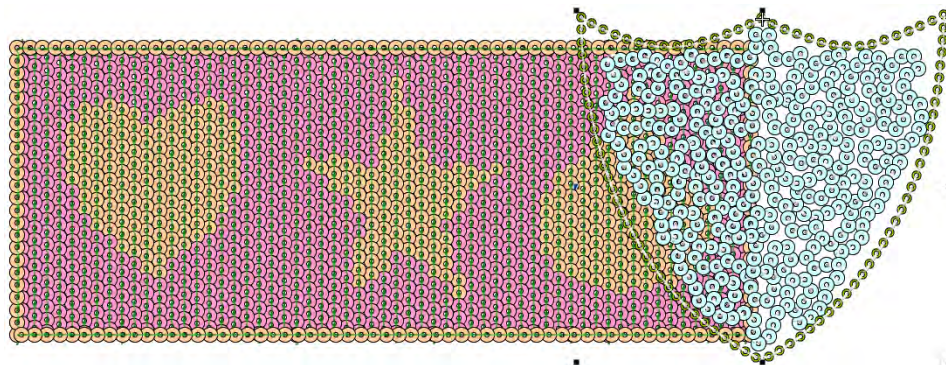


関連項目

- ◀ シークインランニングをデジタイズする
- ◀ シークインの固定ステッチ

特殊なシークインフィル

EmbroideryStudio では、「フリップシークイン」と呼ばれるリバーシブルタイプのデザインや、拡大縮小可能なシークインスティプルフィルを作成することができます。

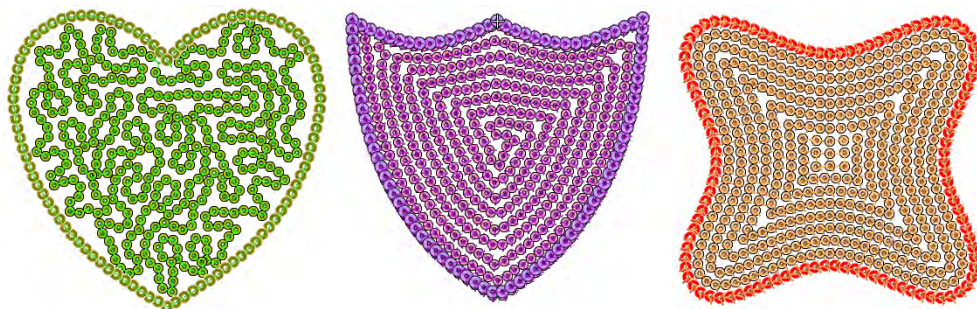


装飾的なシークインフィル



シークイン>シークインフィルを使用し、大きく不規則な形状をデジタイズしシークインで埋めます。

EmbroideryStudio では、様々な方法で装飾的なシークインフィルを作成することができます。

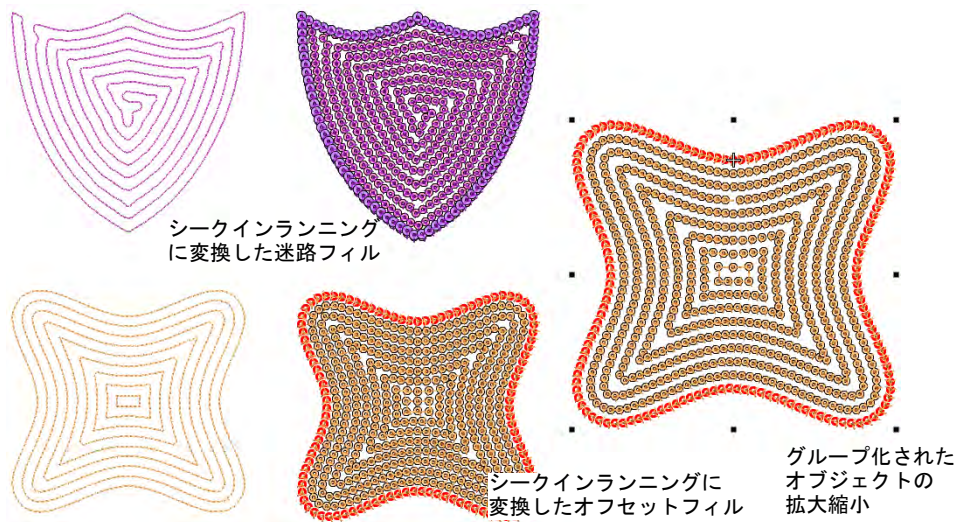


シングルまたはマルチカラーのシークインパターンで、ステッフルフィルを自動的に作成します。これらのオブジェクトは他の刺繍オブジェクトのように、拡大縮小したり変形することができます。ステッフルフィルは、初期設定でシークインボーダーがアクティブになっています。



その他の装飾的なシークインフィルは、変換方法を用いて作成することができます。拡大縮小可能なシークインオブジェクトは生成されないため、厳密に言えばこれは「回避策」となりますが、作成するデザインに含めたい場合は、まず**迷路フィル**や**オフセットフィル**などを用いて、希望の形状を作成します。使用したいシークインを置ける十分な間隔を設定します。その後分解を行い、その結果できたランニングオブジェクトをシークインランニングに変換します。これらはグ






ループ化することができます。注意：オブジェクトを拡大縮小すると、各ランニングのシークインは再計算されますが、ライン間の隙間は増加します。



関連項目

- ◀ Wilcom ワークスペースでオブジェクトを変換する
- ◀ ブランチングされたオブジェクトを分解する
- ◀ スティプル効果
- ◀ 迷路フィル
- ◀ オフセット埋め縫い

フリップシークイン

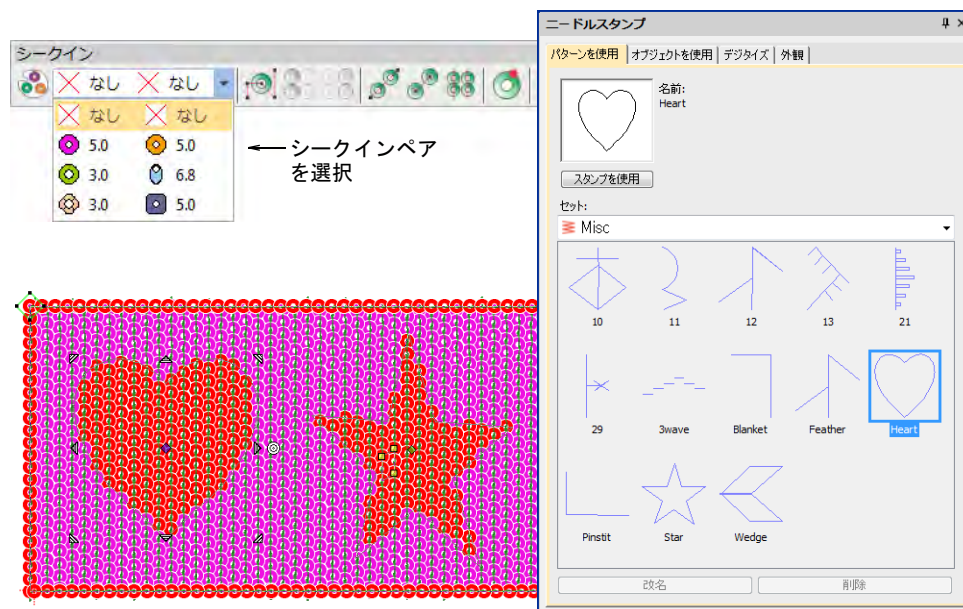
	表示 > 機能表示を使用し、マシン機能シンボルの表示をオン / オフにします。右クリックで設定します。
	表示 > ステッチ表示を使用し、刺繍ステッチの表示をオン / オフにします。右クリックで設定します。
	シークイン > シークインフィルを使用し、大きく不規則な形状をデジタル化しシークインで埋めます。
	ドッカー > ニードルスタンプでニードルスタンプをテンプレートとして使用し、針落ちを作成するのに使用します。
	表示 > フリップシークインを使用し、リバーシブルのシークインデザインで使用するシークインランニングとフィルの、シークインの表面と裏面を切り替えます。シークインパレットエディタで色を定義します。

リバーシブルシークインとしても知られるフリップシークインは、色が変わる効果で人気になっています。フリップシークインの人気は子供服から始まり、現在

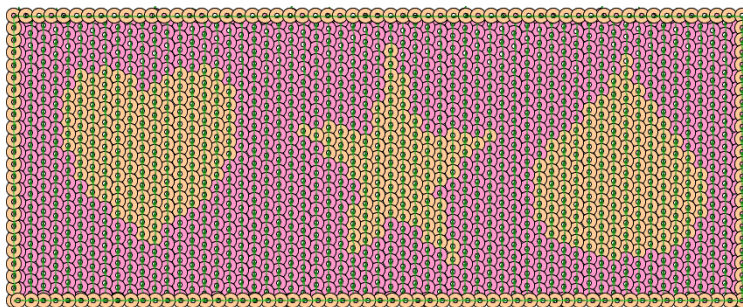
ではシャツ、クッションカバー、バッグ、ノートブックなど幅広いジャンルで使用されています。上または下からシークインをスワイプすることで、反対側の色やデザインが出現します。フリップシークインは最先端のファッションにも使用されています。



シークインフィルはニードルスタンプと組み合わせて、予め定義したツインシークインを割り当ててシークインフィルをデジタル化することができます。スタンプパターンは、現在選択しているペアのもう一方のシークインの色が使用されます。オブジェクト変形ツールで、スタンプパターンを拡大縮小、回転、変形します。



リバーシブル（フリップ）シークインを定義している場合、**フリップシークイン**コントロールをクリックし、縫製時に現れるように反転したイメージを表示します。



関連項目

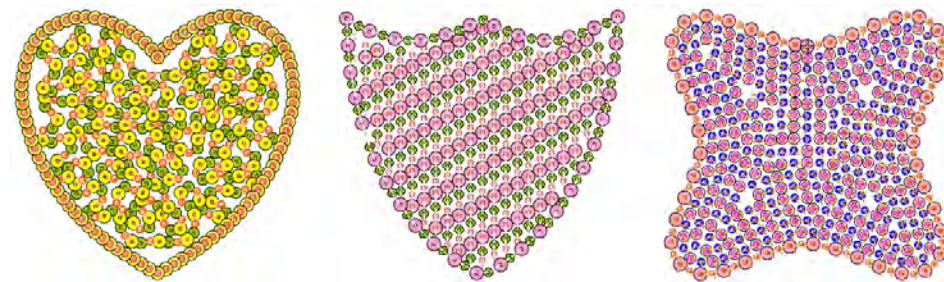
- ◀ [シークインパレットを設定する](#)
- ◀ [ニードルスタンプでパターンを作成する](#)

マルチシークインフィルを作成する



ドッカー>オブジェクトプロパティを使用し、ドッカーのオン/オフを切り替えます。現在のデザインのプロパティに設定するのに使用します。

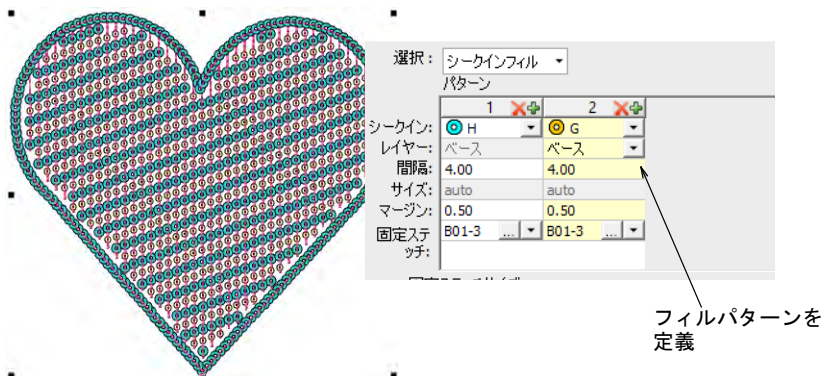
ツインまたはマルチシークイン対応マシンをお持ちの場合は、**パターン**設定を使用して、パターンのあるボーダーやフィルを作成することができます。行間隔とは無関係に、シークインの間隔をコントロールするのも使用します。設定のほとんどは**シークインランニング**に適用できます。方法はマルチシークインランニングのパターンと本質的に同じですが、このフィルパターンは保存することができません。



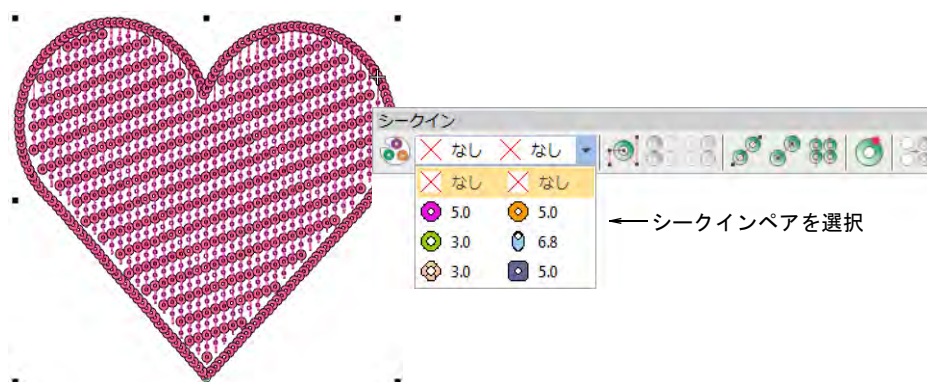
参考 ツインシークインモードでは、ベクターオブジェクトをツインシークインのアウトラインに変換することもできます。[シークインのレイアウト図を変換する](#)も併せてご覧ください。

マルチシークインフィルパターンを作成するには

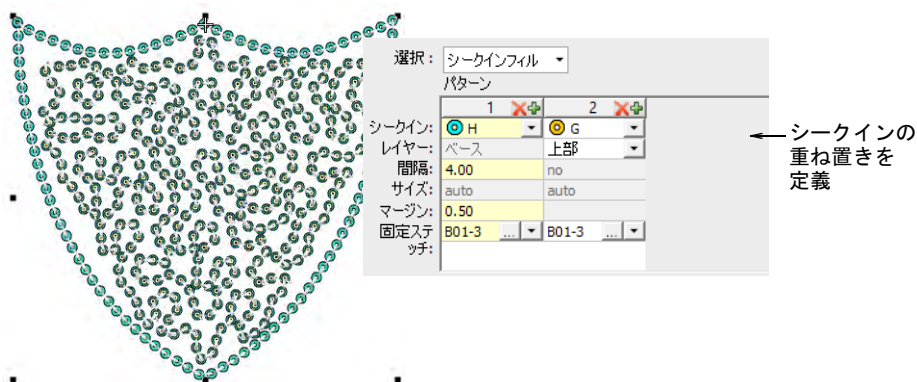
- ◀ オブジェクトプロパティを開き、シークインランニングを定義するのと同じようにフィルパターンを定義します。



- ◀ 必要に応じて、シークインの組み合わせを変更します。



- ◀ 選択したマシンフォーマットで可能な場合は、シークインランニングと同様に1つのシークインを「ベース」にし、もう一つをその「上部」に落とし、シークインの重ね置きを定義します。



- ◀ Dahao フォーマットでは、ドロップリストから重ね置きの組み合わせを選択することができます。



メモ 使用するシークインデバイスがサポートしないスタック（重ね付け）シークインの設定を選択した場合、マシンはそのコードを無視します。

- ◀ 任意で、選択したオブジェクトのプロパティ（マルチシークインパターン含む）を現在のプロパティに設定し、既存のオブジェクトに適用します。



関連項目

- ◀ [マルチシークインランニングを作成する](#)
- ◀ [シークインの固定ステッチ](#)

シークインフィルを編集する

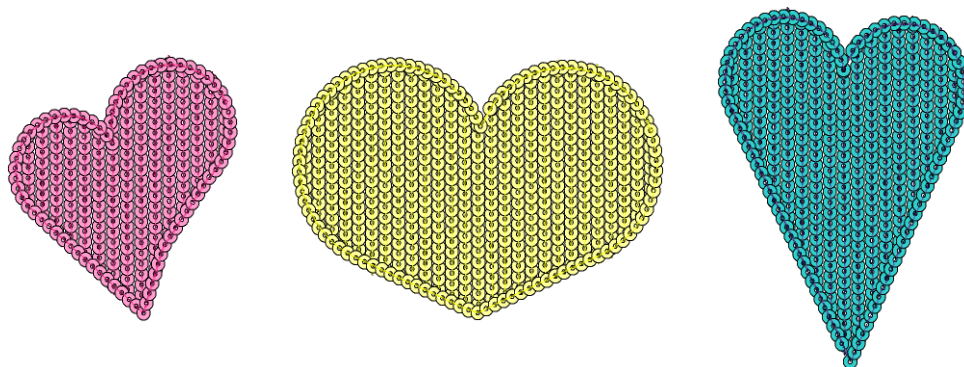


ステッチ編集 > オブジェクト変形を使用し、コントロールポイントで選択したオブジェクトを変形します。



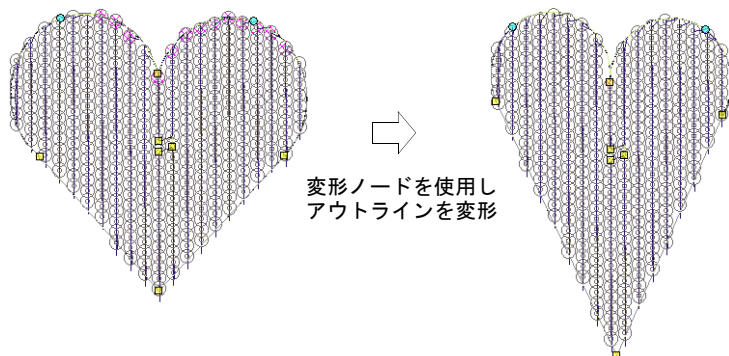
シークイン > シークイン編集を使用し、各シークインの配置を微調整します。

オブジェクトプロパティまたは**オブジェクト変形**ツールを使用し、シークインフィル全体の形状やレイアウトをコントロールします。また開始 / 終了点を設定し、余分な針落ちを避けることができます。

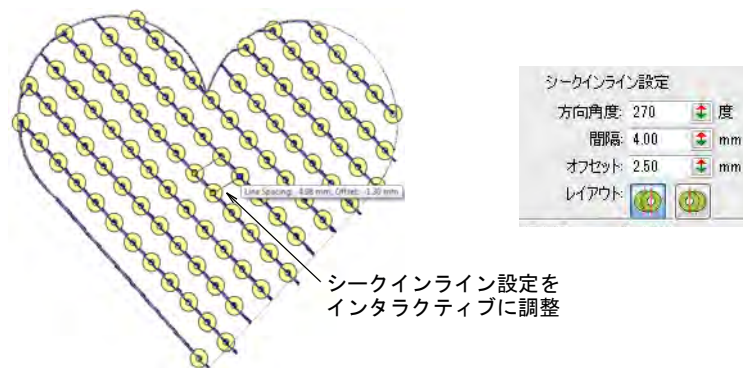


シークインフィルを変形 / 編集するには

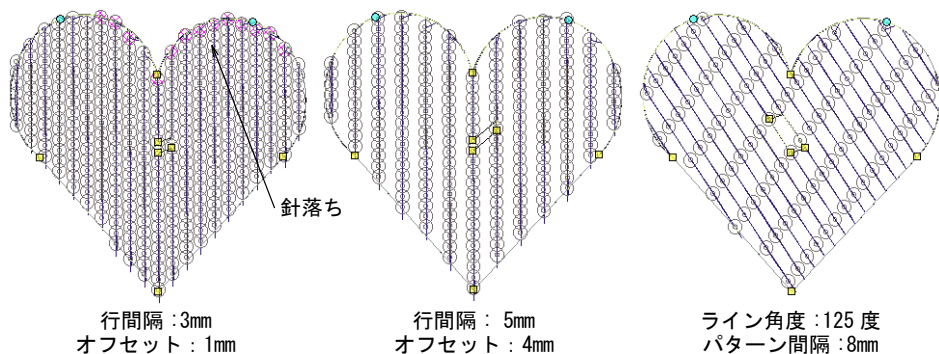
- ◀ シークインフィルオブジェクトを選択し、**オブジェクト変形アイコン**をクリックします。



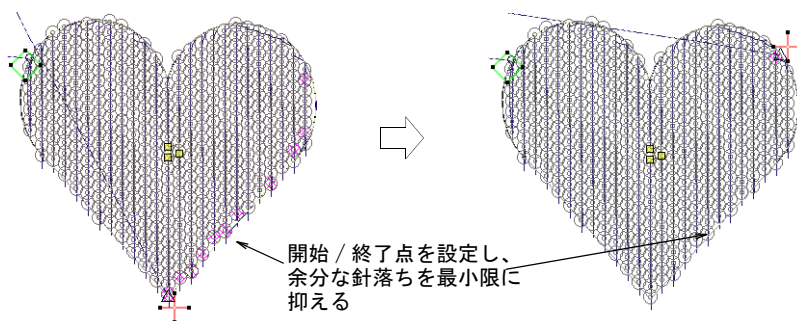
- ◀ 形状全体を調整します。
- ◀ 中央の3つのコントロールポイントを使用し、シークインのレイアウト設定を調整します。**方向角度**、**間隔**、**オフセット**設定をコントロールします。パターン間隔にも影響します。



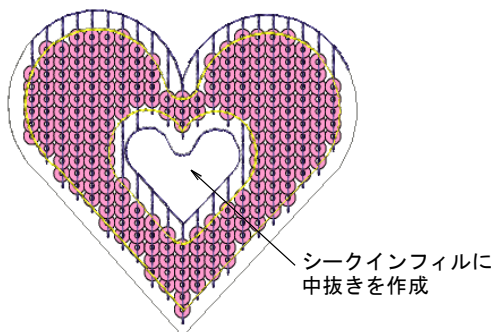
パターンパネルで、パターン間隔を数値でコントロールすることもできます。



- ◀ 調整を行なうと、シークイン上に針が落ちてしまうことがあります。影響するシークインはピンクでハイライトされます。レイアウトや開始 / 終了点を調整して、不要な針落ちを最小限に抑えます



- ◀ シークイン編集ツールでダイヤモンドのコントロールポイントをクリック & ドラッグし、各シークインの間隔の微調整を行ないます。
- ◀ 他の自由形状と同じ要領で、シークインフィルオブジェクトに中抜きを作成することができます。



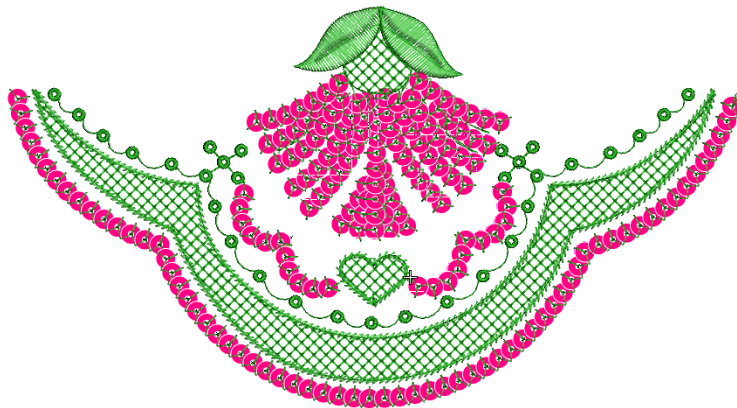
関連項目

- ◀ [刺繍オブジェクトを变形する](#)

- ◀ シークインランニングを編集する
- ◀ 自由形状を作成する

オブジェクトをシークインに変換する

EmbroideryStudio のオブジェクトのほとんどは内部変換が可能です。開いた / 閉じたシークインオブジェクトも例外ではありません。開いたオブジェクト（ランニング、ステムステッチ、モチーフランニング、フリーハンド、コラム G、ベクター）は、どれでも素早くシークインランニングに変換することができます。同様に閉じたオブジェクト（コラム A/B、複合ターニング、または複合埋め縫い）は、シークインフィルに変換することができます。また EmbroideryStudio には、ベクターファイル形式のシークインのレイアウト図をシークインランニングに自動変換するツールも装備されています。



刺繍オブジェクトからシークインに変換する

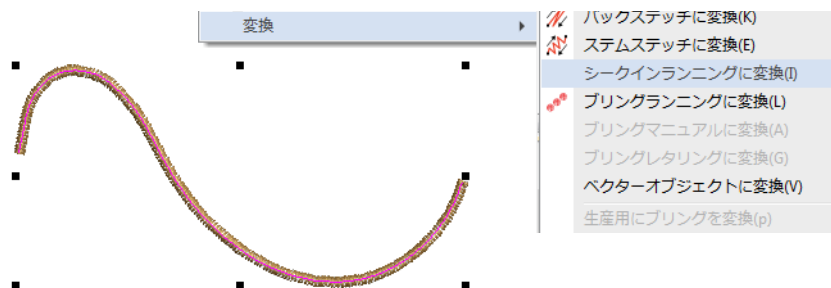


シークイン > シークインランニング自動を使用し、現在の設定に基づいてデジタル化したラインに沿ってシークインを作成します。

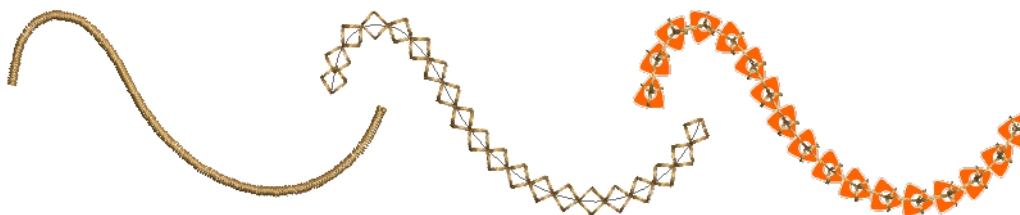


シークイン > シークインフィルを使用し、大きく不規則な形状をデジタル化しシークインで埋めます。

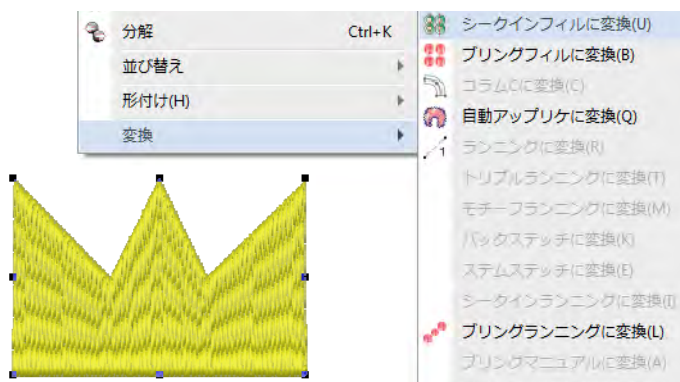
ランニング、ステムステッチ、モチーフランニング、フリーハンド、コラムC、ベクターなどの開いたオブジェクトを、素早くシークインランニングに変換します。



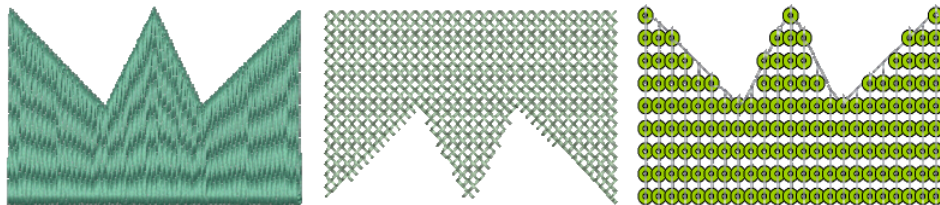
オブジェクトを右クリックし、**変換** > **シークインランニングに変換**を選択します。または**シークインランニング（自動）**アイコンをクリックします。



同様に閉じたオブジェクト（コラムA/B、複合ターニング、複合埋め縫い）は、シークインフィルに変換することができます。



オブジェクトを右クリックし、**変換**＞**シークインフィル**に**変換**を選択します。またはシークインフィルアイコンをクリックします。

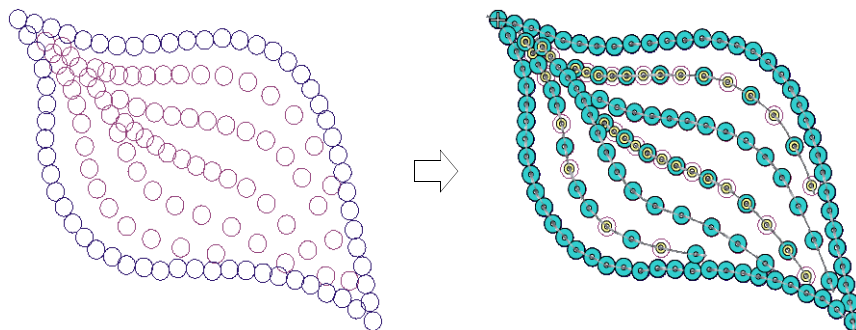


シークインのレイアウト図を変換する



シークイン＞ベクターからシークインを使用し、横切るラインで選択したシークインベクターオブジェクトからシークインランニングを作成します。

多くの場合、シークインデザイン用のレイアウト図は専門のデザイナーによって作成され、ベクターファイルフォーマットで刺繍デジタイザーへ渡されます。ベクターからシークインは、この為のツールです。シークインランニングは、シークインを表すベクターオブジェクトから自動的に作成されます。現在の設定により、固定ステッチが自動的に生成されます。ツインシークインランニングをデジタイズしている場合は、EmbroideryStudioは現在選択しているシークインランニングパターンに従い、シークインの落ちを生成します。



シークインのレイアウト図を変換するには

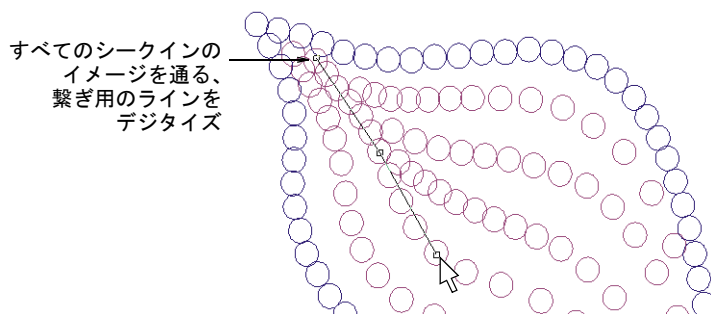
- 1 マシンフォーマットを選択ダイアログから、シークインモードに対応するマシンフォーマットを選択します。
- 2 シークインのレイアウト図をデザインに挿入します。

適切にデザインされたレイアウト図は、シークインを置く正確な位置を中心にベクターオブジェクトが描かれています。

- 3 シークインパレットのドロップリストから、使用したいシークインの種類を選択します。



- 4 ベクターからシークインアイコンを選択します。
- 5 シークインランニングをスタートする、シークインのイメージをクリックします。

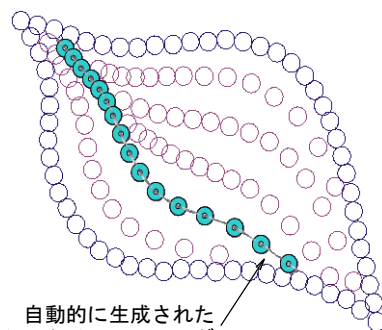


- 6 すべてのシークインがシークインランニングに含まれるよう、繋ぎ用のラインをデジタイズします。
- このラインは、シークインオブジェクトの輪郭内のどこかに触れていなければいけません。コーナーポイントには左クリック、カーブポイントには右クリックを使用します。

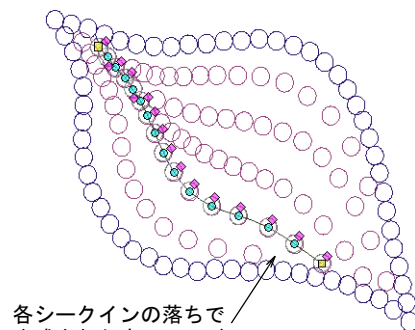
- 7 Enter を押します。

シークインランニングは、各シークインイメージの真ん中を通るカーブ線に沿って生成され、シークインオブジェクトはこれらの中央に配置されます。この際、現在のプロパティが適用され、オブジェクトは初期設定で「手動」

に設定されます。生成されたカーブの各シークイン位置には、変形ノードが含まれます。



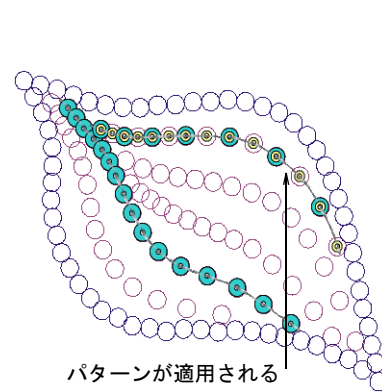
自動的に生成された
シークインランニング



各シークインの落ちで
生成された変形ノード



参考 ツインシークインモードで作業をしていてオブジェクトプロパティでシークインパターンをプリセットした場合、このパターンは変換されたシークインオブジェクトに適用されます。シークインの間隔はレイアウト通りに維持されます。



パターンが適用される



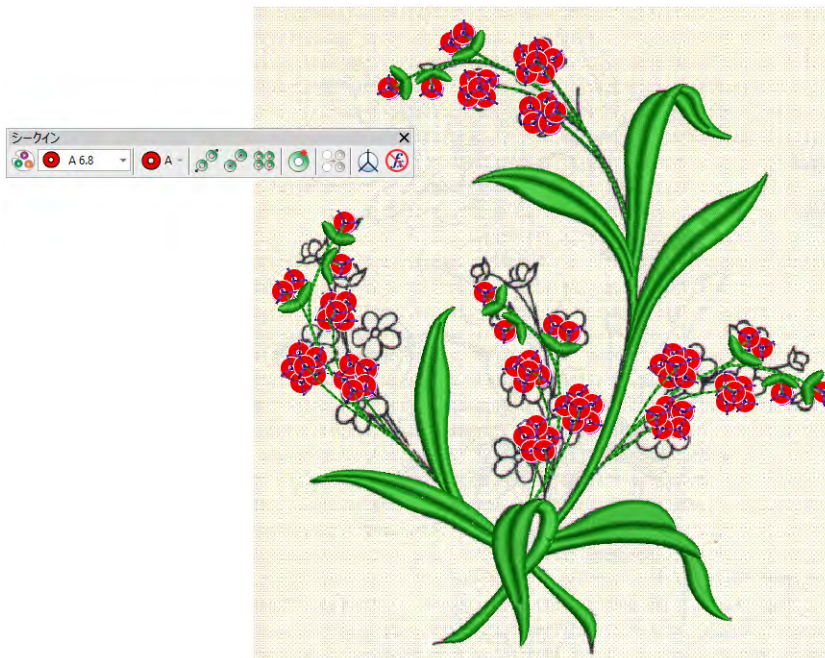
関連項目

- ◀ シークイン対応マシンを選択
- ◀ マルチシークインランニングを作成する

シークインのマニュアルデジタイズ

EmbroideryStudioはマニュアルでシークインを配置し、シークインの位置やエンコードを緻密にコントロールすることができます。シークインと固定ステッチを

デジタイズします。またはデザインを移動しながら、個々のドロップシークイン機能を挿入することもできます。



シークインと固定ステッチをデジタイズする

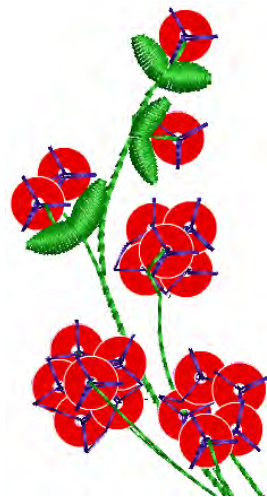


シークイン>マニュアルシークインを使用し、個々のシークインをデジタイズします。

マニュアルシークイン入力方法では、シークインの配置と固定ステッチをコントロールすることができます。選択リストにあるシークインを使用して、手動で装飾的なアウトラインやパターンを作成します。シークインを手動で加えるには、デザインにシークインを落とし、マニュアルステッチで固定します。手動でシークインステッチをデジタイズするのは難しい作業です。不必要なステッチを最小に抑える為には、ステッチ順序を慎重に計画する必要があります。希望の成果を得られるよう、ご使用のマシンで事前にステッチ幅、ステッチ間隔のテストをしてみてください。

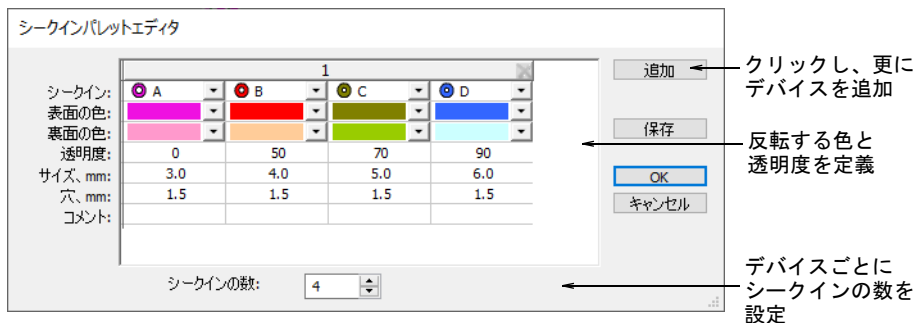


メモ シークインモードはシフリ、タジマ、バルダン、ZSK 機のマシンフォーマットシークインモードを使用する前に、それに対応しているマシンフォーマットを選択する必要があります。同様にツインシークインモードを使用する前には、適切なマシンフォーマットを選択しなくてはなりません。

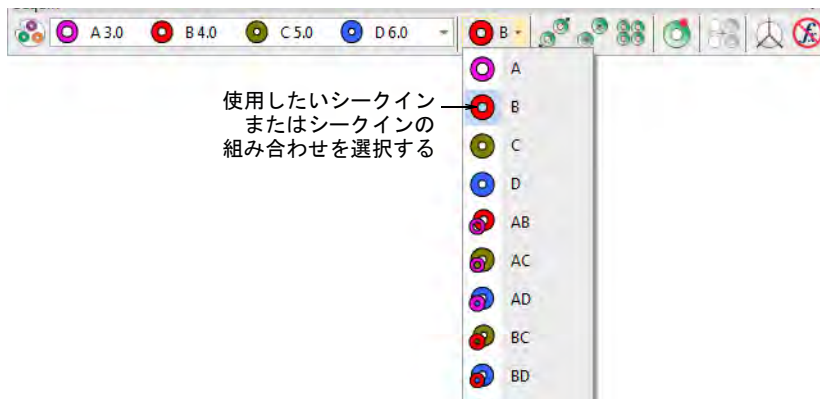


シークインと固定ステッチをデジタイズするには

- ◀ マシンフォーマットを選択ダイアログから、シークインモードに対応するマシンフォーマットを選択します。
- ◀ 選択したマシンタイプに従い（シングル、ツイン、マルチシークイン）、シークインパレットエディタでパレットを設定します。



- ◀ カラーパレットから固定ステッチの色を選択します。
- ◀ マニュアルシークインアイコンをクリックします。選択したマシンフォーマットでサポートされている場合は、ドロップリストに重ね置き（スタック）シークインの順列が表示されます。

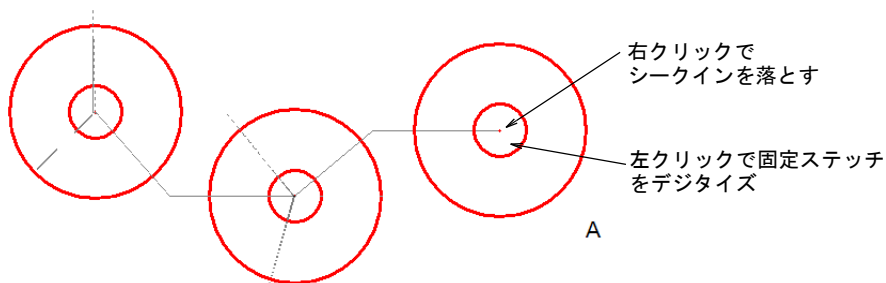


- ◀ 使用したいシークインまたは組み合わせを選択します。
- ◀ 左クリックでマニュアルシークインの配置を開始します。最低ステッチを一つデジタイズする必要があります。



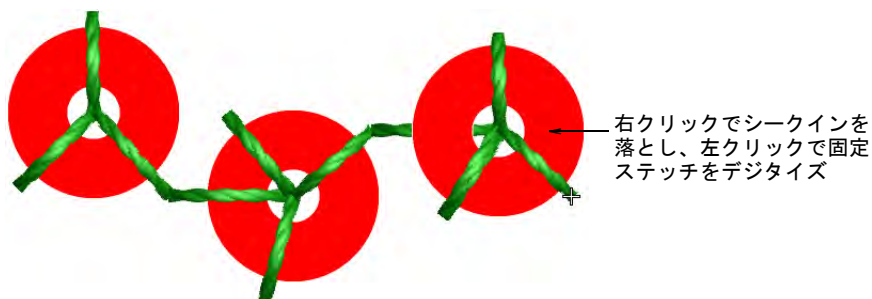
参考 より正確にデジタイズできるようズームインします。

- ◀ 右クリックで、シークインを落とします。シークインのアウトラインが表示されます。



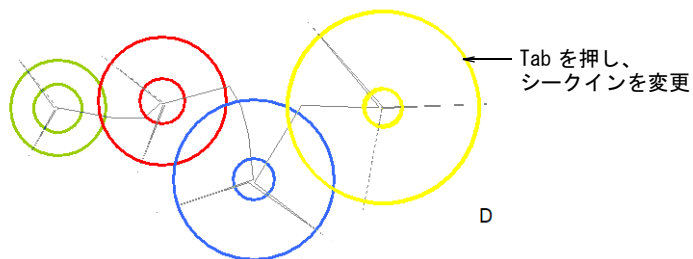
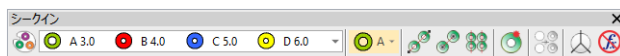
- ◀ 左クリックで、留めたいシークインの周りに固定ステッチをデジタイズします。

通常「Y」型の3つのステッチが使用されます。針がシークインを貫通しないように、各ステッチの針位置は正確にデジタイズされなければなりません。

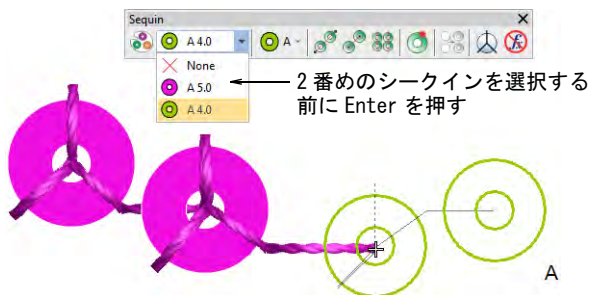


参考 デジタイズ中に間違えた場合、**Backspace** を押すと行った作業を戻ることができます。

- ◀ ツインまたはマルチシークインモードをアクティブにしている場合、デジタイズ中に **Tab** キーを押すと使用可能なシークインの形状間を切り替えることができます。



- ◀ シングルシークインデバイスが2つあるマシン用にパレットを設定した場合、パレットのドロップリストでシークインを変更する前に **Enter** を押す必要があります。



- ◀ マニュアルでデジタイズを続けます（右クリックでシークインを追加、左クリックで固定ステッチをデジタイズ）。**Enter** を押して終了します。

関連項目

- ◀ [シークイン対応マシンを選択](#)
- ◀ [シークインパレットを設定する](#)
- ◀ [マルチシークインランニングを作成する](#)

移動しながらシークインをデジタイズする



1 アウトライン>ランニングをデジタイズを使用し、デジタイズしたラインに沿って、シングルまたはトリプルランニングステッチの列を配置します。



アウトラインステッチタイプ>モチーフランニングを使用し、デジタイズしたラインに沿ってモチーフの列を作成します。



ドッカー>ステッチリストを使用し、ステッチリストの表示のオン/オフを切り替えます。個々のステッチを選択するのに使用します。



移動>1ステッチごとに移動を使用し、マーカー位置を1ステッチごとに前進/後進させます。左/右クリックを使用します。



シークイン>ドロップシークインを使用し、現在の針位置にシークインを落とします。ツインシークインマシンでは、左クリックで左のシークインを、右クリックで右のシークインを落とします。



機能>機能を挿入をクリックし、現在のマーカー位置にマシン機能を挿入します。

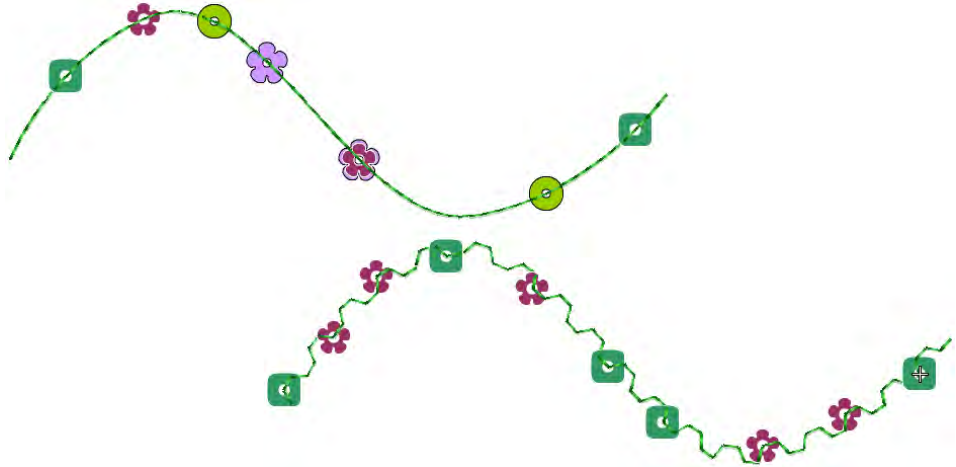


シークイン>機能を消去を使用し、現在の針位置からシークイン機能を削除します。



デジタイズ>バックトラックを使用し、基のステッチに対して反対方向にステッチを施し、アウトラインを強調します。

ユーザーの中にはマニュアルシークインツールよりも、ランニング、トリプルランニング、モチーフランニングなどでデザインを展開し、移動しながら手動でシークインを落とす方を好む方もいます。ランニングステッチ自体を固定ステッチとして使用することができます。バックトラックと併用して、補強することができます。このテクニックは、シングルまたはマルチシークインで使用することができます。



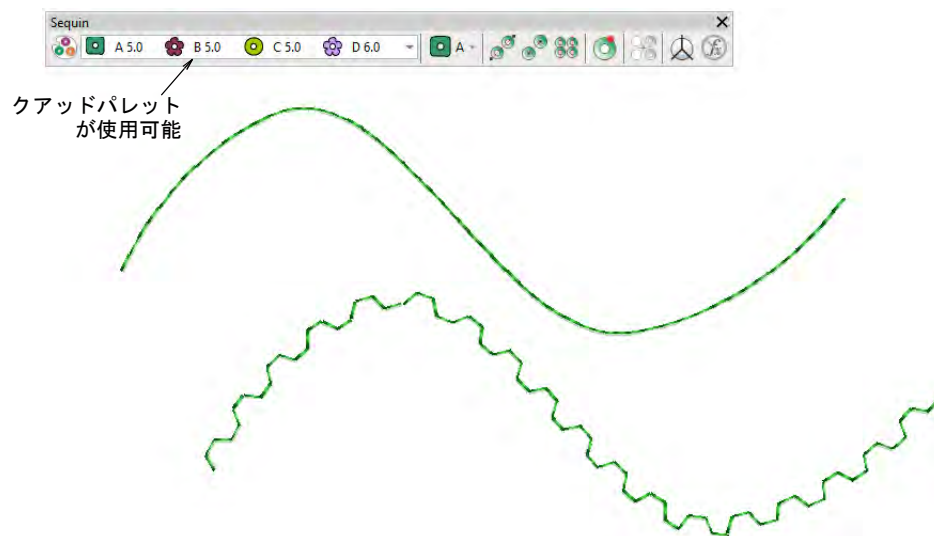
移動しながらシークインをデジタイズするには

- 1 マシンフォーマットを選択ダイアログから、シークインモードに対応するマシンフォーマットを選択します。
- 2 マシンの機能に従い、シークインパレットを設定します（シングル、ツイン、クアドなど）。
- 3 使用するシークインの種類に合う、固定ランニング長を設定します。



シークインに合う
ランニング長を設定

4 デザインやパターンを作成するデジタイズ方法を選択します。



5 任意でステッチリストを開きます。

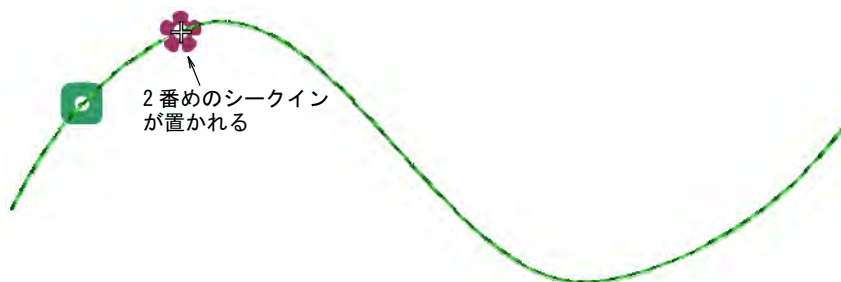
6 Home ボタンを押し、矢印キーまたは移動ツールでデザインを移動します。

7 シークインを配置したい場所まで移動し、ホットキーの5を押します。またはドロップシークインボタンを押します。

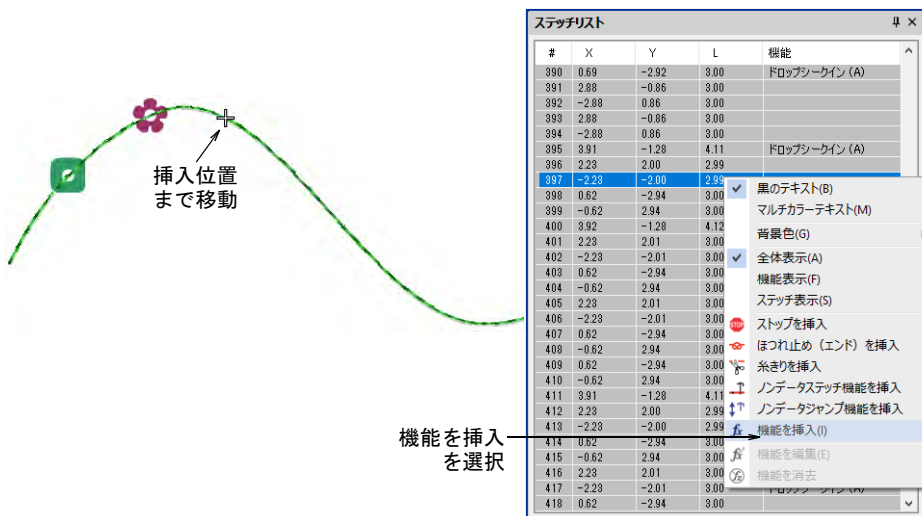
The image shows the Sequin software interface. A green waveform is displayed on a white background. A green square button with a crosshair icon is placed on the waveform. An arrow points to this button with the text "置かれたシークイン". To the right of the waveform, there is a table with columns labeled #, X, Y, L, and 機能. The table contains data for points 20 through 41. The row for point 26 is highlighted in blue, and an arrow points to it with the text "挿入されたドロップシークイン機能".

#	X	Y	L	機能
20	2.44	0.48	2.48	
21	2.47	0.28	2.48	
22	2.48	0.13	2.48	
23	2.49	0.00	2.49	
24	2.48	-0.16	2.48	
25	0.00	0.00	0.00	(リブデータ)
26	2.23	-0.89	2.26	ドロップシークイン (A)
27	1.74	-0.83	1.84	
28	1.53	-0.83	1.74	
29	1.42	-1.06	1.77	
30	1.35	-1.32	1.88	
31	1.31	-1.62	2.08	
32	1.36	-2.09	2.49	
33	1.15	-2.20	2.48	
34	0.99	-2.28	2.48	ドロップシークイン (A)
35	0.89	-2.33	2.49	
36	0.81	-2.35	2.48	
37	0.77	-2.37	2.48	
38	0.72	-2.38	2.48	
39	0.70	-2.39	2.49	
40	0.70	-2.38	2.48	
41	0.71	-2.39	2.49	

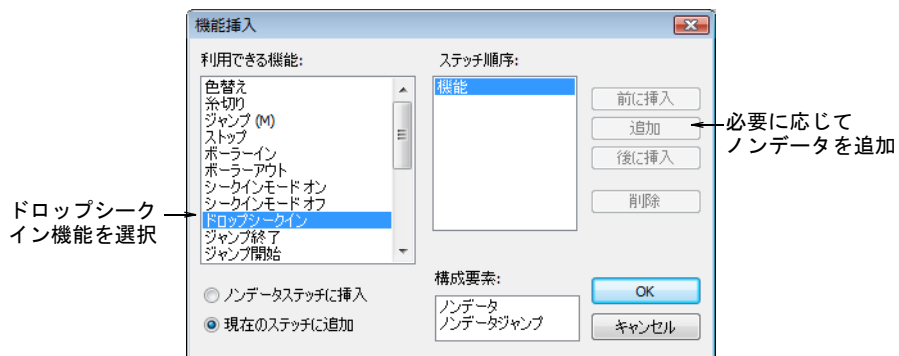
- 8 ツインシークインパレットを使用している場合、ショートカットキーの6でもう一方のシークインを落とします。またはドロップシークインボタンを右クリックします。



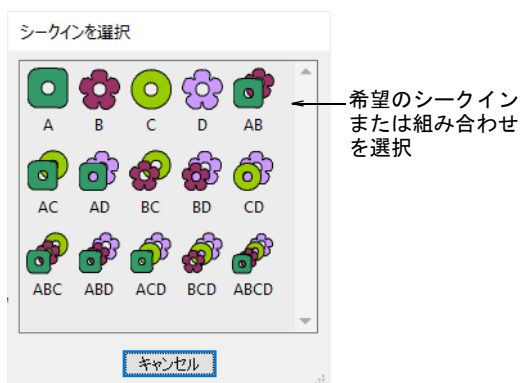
- 9 マルチシークインパレットを使用している場合、機能を挿入アイコンをクリックします。



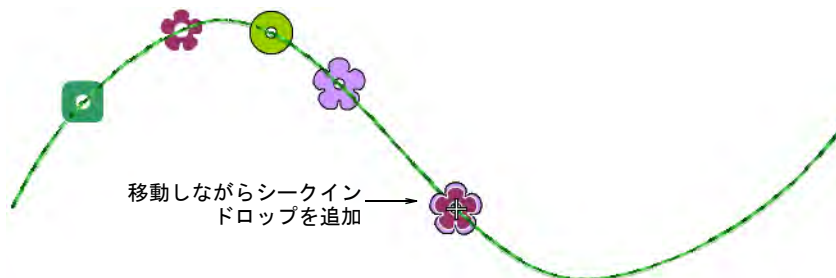
またはステッチリストポップアップメニューから、機能を挿入を選択します。



- 10 機能リストから、ドロップシークインを選択します。マシンの仕様に従い、機能を現在のステッチの位置に追加するか、またはノンデータステッチかノンデータジャンプ上に挿入します。詳細はマシンのマニュアルをご覧ください。
- 11 ドロップシークイン機能を正しく定義したら、OK をクリックします。シークインを選択ダイアログが開き、使用可能なシークインが表示されます。



- 12 希望のシークインを選択します。ドロップシークイン機能が、追加したノンデータステッチまたはジャンプと共に現在の針位置に追加されます。
- 13 同じ方法で移動し、シークインを挿入していきます。



- 14 シークインを削除するには、その位置まで移動し 4 を押します。またはシークイン消去ボタンをクリックします。



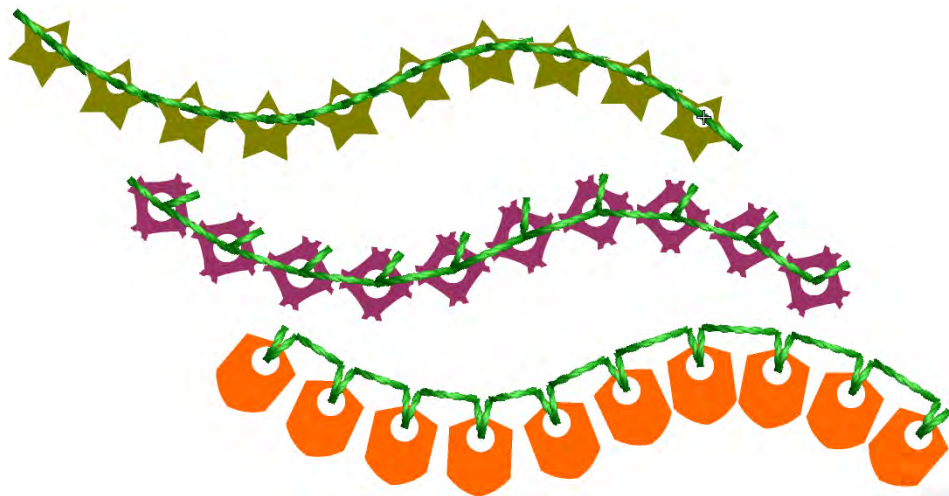
参考 トリプルランニングを使用している場合、リピートするステッチがシークインを固定します。シングルランニングを使用している場合、バックトラックツールを使用してシークインを固定します。

関連項目

- ◀ シークイン対応マシンを選択
- ◀ デザイン中を移動する
- ◀ マシン機能を手動で挿入する

カスタムシークイン

EmbroideryStudio では、オフセットした穴のあるカスタマイズしたシークインの形状に対応しています。このようなシークインの形状は、生地上のシークインをひっくり返すと別のパターンが現れる、2種類のシークインフィルパターンを形成する場合に利用します。あるいは、標準のシークインライブラリにないシークインを使用する場合に、サークル、楕円形、四角形などの形状で、自分でシークインを定義します。



シークインの形状を作成する



グラフィカルデジタイズ > 円・楕円形を使用し、円形または楕円形のオブジェクトをデジタイズします。



グラフィカルデジタイズ > 基本形を使用し、基本的な形状をデジタイズします。〈Ctrl〉を押し縦横比を維持します。〈Shift〉を押し、初めのポイントを中心にします。

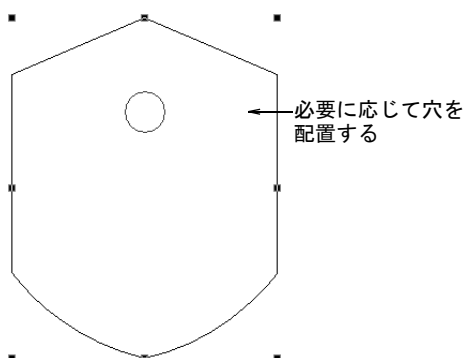


アウトラインステッチタイプ > ベクターアウトラインを使用し、ステッチプロパティのないベクターアウトラインを作成します。

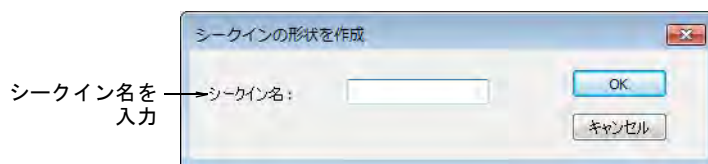
当ソフトウェアでは、特定の位置とサイズの穴のある形状を定義することができます。

カスタムシークインを作成するには

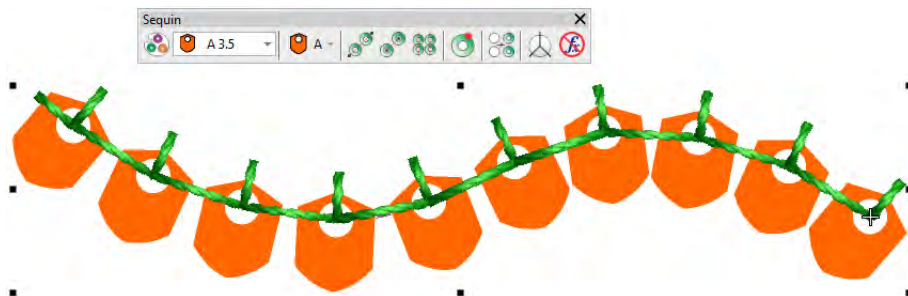
- 1 ベクターだけでシークインの形状を作成します。円・楕円形や基本形ツールも便利です。アウトラインと穴は、別のオブジェクトとしてデジタイズする必要があります。



- 2 穴を配置します。
- 3 シークインの形状のサイズを設定します（例：1.5mm）。
- 4 シークインを選択し、**オブジェクト>シークインの形状を作成**を選択します。



- 5 シークインに名前を付け、OK をクリックして保存します。シークインパレットで使用できるよう、ユーザー設定のシークインはシークインドロップリストに表示されます。シークインランニングやシークインフィルに使用できます。





参考 設定 > シークインの形状を管理を使用し、ユーザー設定のシークイン形状の名前を変更したり、ライブラリから削除します。

ユーザー設定のシークイン形状の名前を変更または削除

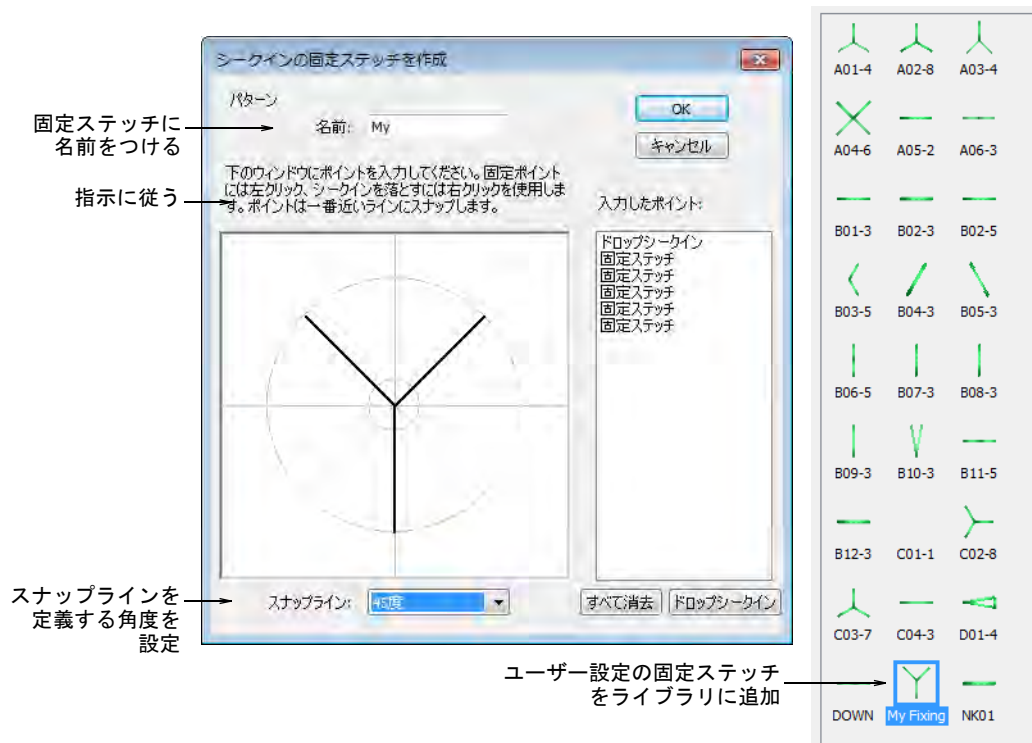
関連項目

- ◀ [ベクター形状を作成する](#)
- ◀ [スター & リングをデジタル化する](#)
- ◀ [基本形をデジタル化する](#)
- ◀ [カスタムモチーフを管理する](#)

シークインの固定ステッチを作成する

ユーザー設定のシークイン形状を定義できるのと同様に、マルチヘッドのシークインデバイスに対応する固定ステッチも定義することができます。旧式のものや複雑なシークインデバイスの中には、いくつか制限があるものもあります。オブ

ジェクト>シークインの固定ステッチを作成から、ダイアログにアクセスします。

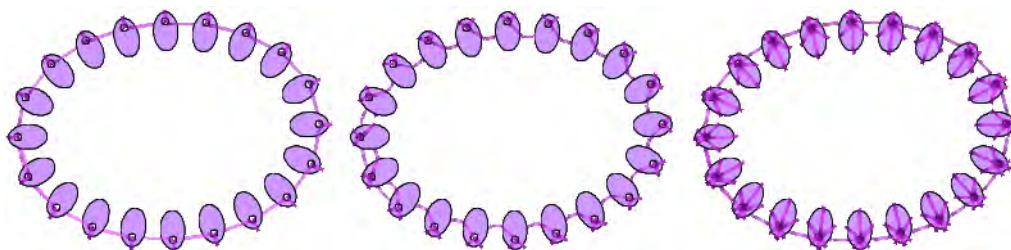


ユーザー設定のシークイン固定ステッチとは：

- ◀ 装飾効果として複数のステッチの層を作成する。異なる糸色を使用する場合もある（バルダン）
- ◀ 大きなシークインのデザインのステッチ数を減少させる
- ◀ 特定の固定方法の必要条件に対応
- ◀ 新しい機能（例：オフセットした穴など）に対応



参考 「円・楕円形」などのシークインタイプを選択した場合、固定ステッチは自動的にフィットするよう適応します。





参考 設定＞シークインの固定ステッチを管理を使用し、ユーザー設定の固定ステッチの名前を変更したり、ライブラリから削除します。

シークインデザインを出力する



ドッカー＞デザイン情報を使用し、デザインの承認作業や縫製を行う前に、デザインの詳細を表示し変更します。



標準＞印刷プレビューをクリックし、画面上で製作ワークシートをプレビューします。



標準＞マシンファイルにエクスポートを使用し、現在のデザインをステッチ用にマシンファイルにエクスポートします。

シークインデザインが完成したら、**デザイン情報**ドッカーでデザインの詳細をすべてチェックします。**デザイン**タブには、デザイン作成に使用したすべてのシークインの概要が含まれています。



デザインタブにはシークインの詳細がリストされている

デザイン情報 ⌵ ×

概要 | **デザイン** | 注文 | 糸色 | ステッチ | 実行時間

ファイル名:

タイトル:

高さ: 160.6 mm

幅: 116.0 mm

ステッチ数: 3,065

色数: 1

ストップ数: 1

カラーウェイ数: 1

糸切り数: 1

色替え数: 0

EMBグレード: A ♥ [\(説明\)](#)

EMBバージョン: e4.5.1

マシンフォーマット: Dahao

オブジェクト数: 3

アップリケ数: 0

シークイン数: 630

シークイン	サイズ	数
A	5.0	204
C	5.0	142
D	6.0	142
G	9.0	142

デザインをマシンファイルに出力する際、正しいファイルフォーマットを使用しているか確認しましょう。EmbroideryStudio で現在サポートしているフォーマットは以下をご覧ください。

マシンフォーマット	ファイルフォーマット
バルダン FDR-3	U??
バルダン FDR-3 サガラコンビネーション	U??
バルダン FDR-II ツインシークイン	U??
バルダン FDR-II ツインシークイン サガラコンビネーション	U??
Dahao	DST (Dahao)
シフリ	ESS
SWF	DST
SWF ツインシークイン	EBD
タジマ	DST
タジマ TBF	TBF
ZSK	ZSK

Dahao のマルチシークイン DST を出力ファイルフォーマットとして選択する場合、Dahao マルチシークインの必要条件に従い、**ドロップシークイン**機能が挿入されます。Dahao コントロールパネルには、このエンコードを解釈するプロトコルが含まれています。その一方でタジママシンは、DST ファイルの仕様に厳密に従います。



メモ シークイン機能のないマシンフォーマットでもシークインパレットは表示されますが、シークインオブジェクトを作成しようとする、シークインは落とされずに固定ステッチのみデジタイズされます。シークインは表示されません。

製作ワークシートを印刷して、マシンのオペレーターに刺繍糸とシークインの情報を提供しましょう。

Production Worksheet
 Wilcom EmbroideryStudio - Designing

Design: **Quad Sequin Oriental Flowers**
 Title: **TW-Sample-FL**

Stitches: 37 922
 Height: 227.0 mm
 Width: 268.1 mm
 Colors: 4
 Colorway: Colorway 1
 Zoom: 0.63


Machine format: DaHao
 Color changes: 3
 Stops: 4
 Trims: 24
 Appliqués: 0
 Left: 129.1 mm
 Right: 129.1 mm
 Up: 113.5 mm
 Down: 113.5 mm
 EndX: 0.0 mm
 EndY: 0.0 mm
 Area: 59599.1 mm²
 Max stitch: 12.1 mm
 Min stitch: 0.1 mm
 Max jump: 7.0 mm
 Total thread: 257.83m
 Total bobbin: 107.61m

Stop Sequence:

#	No	Color	St	Code Name	Chart	Sequin
1	3		7.406	7 Magenta	Wilcom	
2	18		10.306	1072 Coconut Cream	Madiera Classic 40	
3	6		12.791	6 Dark Magenta	Default	#1 (767) #2 (263) #3 (228) #4 (89)
4	12		7.417	12 Orange	Default	

Sequins:

#	Sequin	Size	Count	Comment
1		A 3.0	767	
2		B 5.0	263	
3		C 4.0	228	
4		D 3.0	89	



関連項目

◀ デザインをマシンにエクスポートする

第 44 章

ビーズ刺繍

ビーズ刺繍は、ビーズを生地、スエード、または革に接着するのではなく、ステッチするタイプの装飾です。織物、ニット、かぎ針編みのビーズとは異なり、刺繍ビーズは生地の構造の一部ではありません。ビーズは衣服や装飾的な生地で使用されてきました。ハンドバッグやベルトのバックルなどのアクセサリーにも、ビーズ刺繍が施されているものがあります。枕カバーやクッションなどの家庭用品にも使用されています。

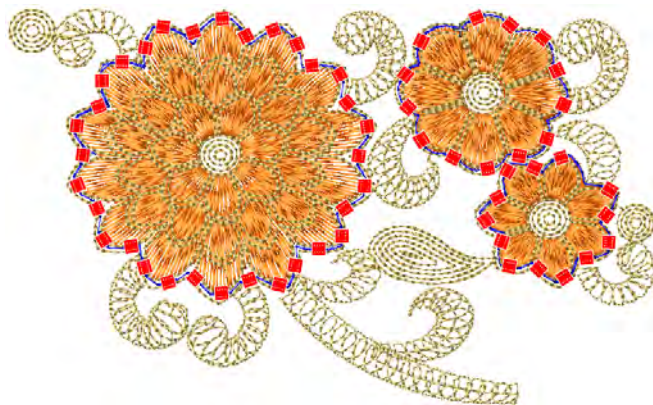


シークイン刺繍のように、刺繍機にはステッチするときにビーズを生地に落とすことができるデバイスを装備できるものがあります。EmbroideryStudioにはビーズデバイスをサポートするビーズ機能が含まれています。ビーズライブラリには、様々なサイズ、形状、色のビーズに加えて直立置き、平置き、横置き of 固定スタイルをサポートする固定ステッチが含まれています。

この章では、ビーズパレットの設定方法、ビーズデザインの表示方法、シングルビーズとマルチビーズランニングの作成方法や固定ステッチや変形 / 編集方法、またビーズを個々に配置する方法について説明しています。

ビーズモード

ビーズツールを使用する前に、ビーズの出力をサポートするマシンフォーマットを選択する必要があります。形状のリストから専用のパレットを設定することができます。各ビーズのサイズ、高さ、色は調整することができます。



マシンビーズ刺繍

機能はさまざまですが、ビーズデバイスはスパンコールデバイスほど多様ではありません。ビーズテープとルーズ（ばら）ビーズの2種類に分けられます。どちらのタイプの設定でも、ツインビーズ構成が現在最も一般的です。

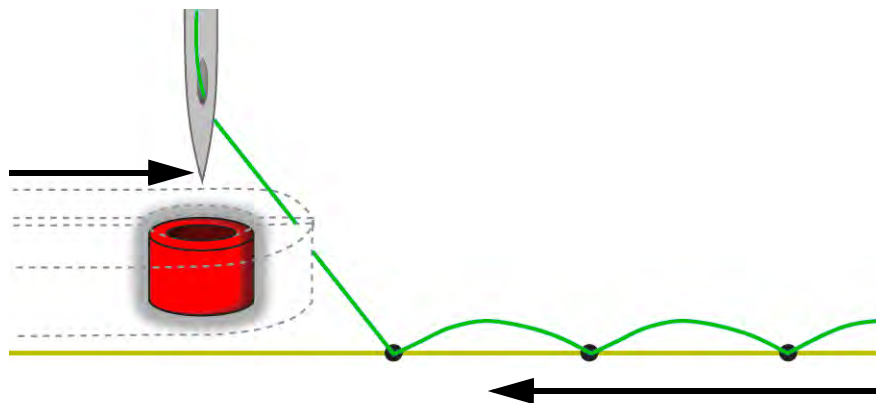


ツインビーズテープ
デバイス

ツインビーズ・ルーズ
(ばら) ビーズデバイス



ビーズテープは、ビーズの位置をコントロールしながら生地（Fabric）に配置することができます。ばらのビーズは、ディスペンサー（Dispenser）の上部の容器（Container）に入られています。この方法はテープビーズほど（Tape Beads）確実な方法ではありません。



マシンでは様々なレイアウト方法（Layout Methods）を利用することができます。EmbroideryStudioでは、一般的な固定スタイル（Fixed Styles）（直立、平置き、横置き）や装飾的なバリエーション（Decorative Variations）を使用することができます。

ビーズのマシンフォーマット

ビーズツールを使用する前に、適切なマシンフォーマット（Machine Format）を選択する必要があります。EmbroideryStudioで現在サポートしているフォーマットは以下をご覧ください。

マシンフォーマット	ビーズの機能	ファイルフォーマット
タジマ TBF	ツイン	TBF
Dahao	マルチ	DST
SWF	シングル	EBD



メモ ビーズ機能のないマシンフォーマットでもビーズパレットは表示されますが、ビーズオブジェクトを作成しようとすると、ビーズは落とされずに固定ステッチのみ（Fixed Stitches Only）デジタル化（Digitized）されます。ビーズは表示されません。

関連項目

◀ [マシンフォーマット](#)

ビーズ対応マシンを選択する

ビーズツールを使用する前に、適切なマシンフォーマット（Machine Format）を選択する必要があります。

ビーズ対応マシンを選択するには

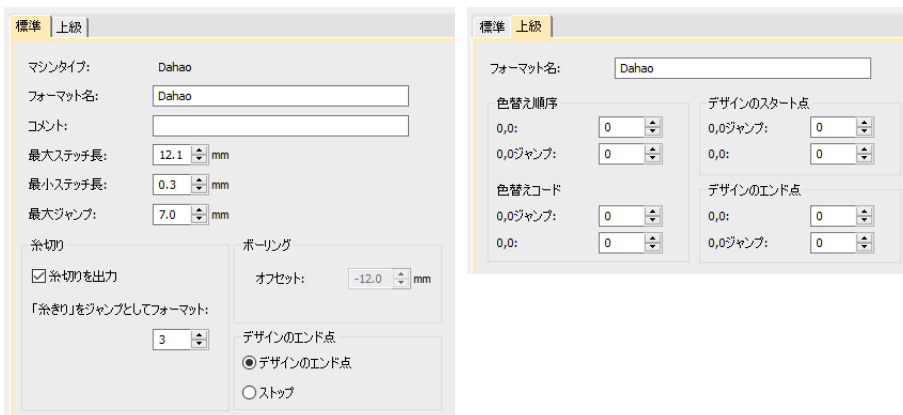
- 1 デザイン>マシンフォーマットを選択を選択します。



- 2 利用できるマシンフォーマットリストから、ビーズ対応のマシンフォーマットを選択します（例：Tajima TBF, Dahao）。
- 3 OK をクリックします。初期設定のビーズ形状は、ビーズパレットで選択することができます。ツインビーズ対応マシンを選択している場合、ビーズの形状とサイズは2つ一組で表示されます。Dahao マシンフォーマットを選択している場合、最大8つのビーズを使用することができます。



メモ 刺繍機にはそれぞれ異なるプリセットが必要です。一般的によく変更される数値には、ステッチ、**ジャンプ長**、糸切り機能、色替え機能があります。特定のマシンフォーマットに出力する場合は、**マシンフォーマットを設定**ダイアログで数値をカスタマイズします。



関連項目

- ◀ マシンフォーマット
- ◀ デザインをマシンにエクスポートする

ビーズデザインをビジュアル化する



表示 > TrueView をクリックし、ステッチビューと TrueView 間を切り替えます。右クリックで設定します。



表示 > ステッチ表示を使用し、刺繍ステッチの表示をオン / オフにします。右クリックで設定します。



表示 > 機能表示を使用し、マシン機能シンボルの表示をオン / オフにします。右クリックで設定します。

ビーズは **TrueView** または **機能表示** がオンの状態のステッチビューで表示することができます。

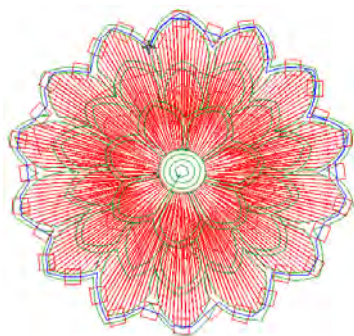


TrueView のビーズ

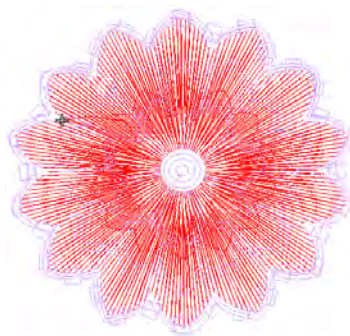


ビーズオフ

ビーズと固定ステッチは選択した色で表示され、**機能表示**と**ステッチ表示**で表示をオン / オフにすることができます。



ステッチビューのビーズ



移動中に「置かれていない」ビーズ

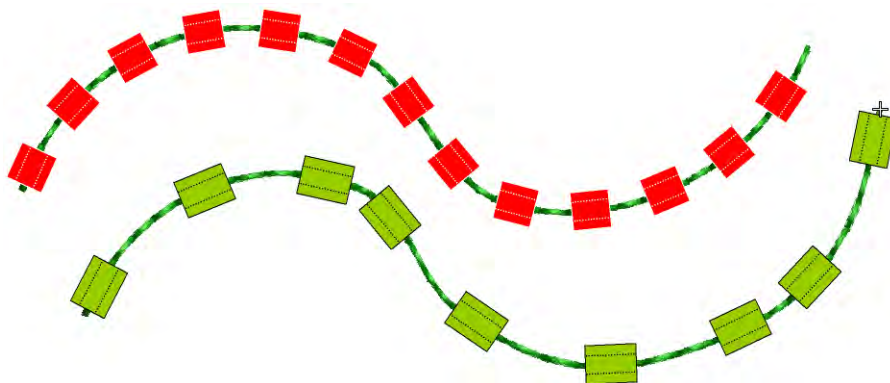
ビーズのデザイン内を移動する際、「置かれていない」ビーズは背景 & 表示色ダイアログで定義した「未縫ステッチ」の色で表示されます。

関連項目

- ◀ デザイン中を移動する
- ◀ デザインのリピートを表示する
- ◀ 表示色を変更する

ビーズランニングを作成する

EmbroideryStudio はプリセットした間隔またはデジタイザーによってマークされた場所に従い、デジタイズラインに沿ってビーズの列を作成することができるツールを装備しています。



シークインランニングをデジタイズするのと同じ方法で、ビーズランニングをデジタイズします。マニュアル方法を使用する場合、クリックすることにビーズ間の間隔を定義します。自動方法を使用している場合は、ビーズは現在のビーズランニングオブジェクトのプロパティに基づいて計算されます。

ビーズパレットを設定する



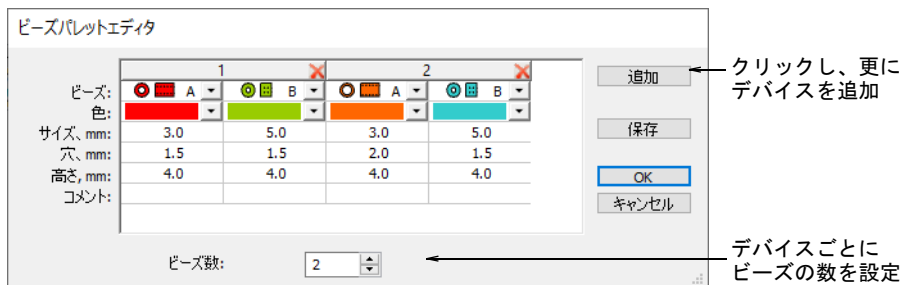
ビーズ > ビーズパレットエディタを使用し、ビーズライブラリから形状を選択し、ビーズの色とサイズを定義します。

ビーズパレットエディタを使用し、使用するマシンの機能に合ったビーズのパレットを準備します。通常ビーズデバイスは、マシンヘッドの初めまたは最後の針に取り付けられます。

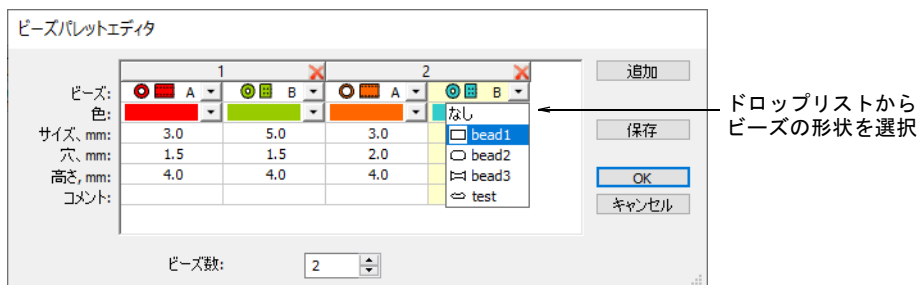
ビーズパレットを設定するには

- 1 使用するマシンをサポートするマシンフォーマットを選択します。

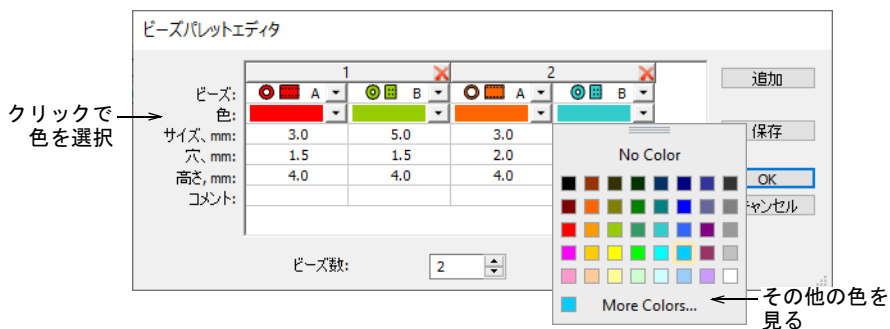
- 2 ビーズパレットエディタアイコンをクリックします。各ビーズのフィールドはテーブル形式にまとめられています。



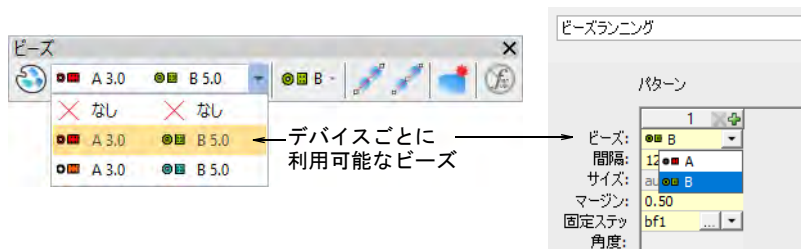
- 3 デバイスごとに使用できるビーズの数を設定します。マシンのタイプにより、最大 8 個のビーズを使用することができます。ツインビーズマシンを選択した場合、この値は 2 に制限されます。
- 4 追加ボタンを押し、デバイスを追加します。列の上部の X をクリックし、デバイスを削除します。



- 5 ドロップリストからビーズを選択します。
- 6 色、ビーズ、穴のサイズ、高さを設定します。



- 7 同じようにその他のビーズも設定し、OK をクリックします。ビーズが選択可能になります。



関連項目

- ◀ [ビーズ対応マシンを選択する](#)

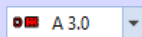
ビーズランニングをデジタイズする



ビーズ > ビーズランニング (自動) を使用し、現在の設定に基づいてデジタイズしたラインに沿ってビーズの列を作成します。



ビーズ > ビーズランニング (手動) を使用し、デジタイズラインに沿って、ビーズの位置をデジタイズします。

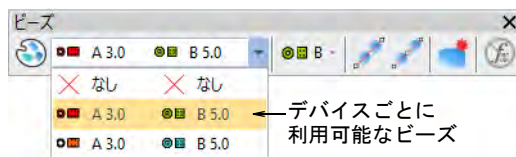


ビーズ > ビーズパレットを使用し、ユーザー設定パレットからビーズ形状を選択します。

通常、ビーズはモチーフやその他の刺繍が完了した後に、最後に縫い付けられます。ビーズランニングツールは、ビーズを個々にデジタイズしたり、自動的に生成することができます。自動ビーズランニングは拡大 / 縮小することができます。

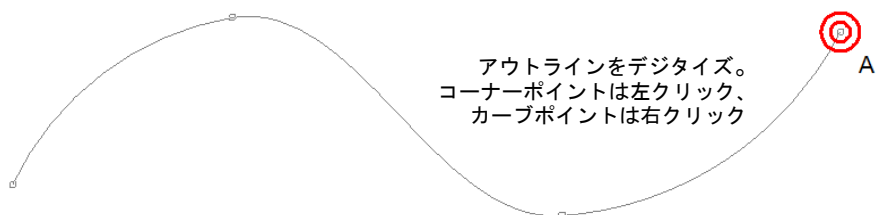
ビーズランニングをデジタイズするには

- 1 マシンフォーマットを選択ダイアログで、ビーズ対応のマシンを選択します。
- 2 パレットを定義し、使用したいビーズの形状をドロップリストから選択します。この場合、ツインビーズを選択します。

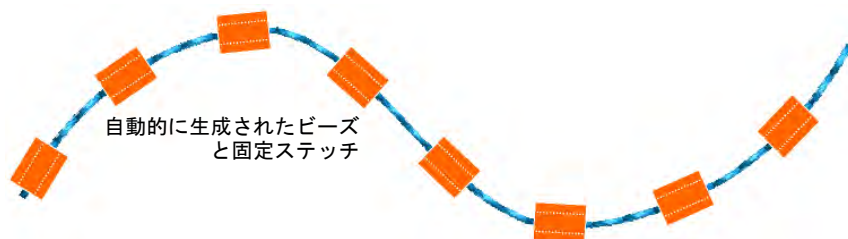


ビーズの位置を自動的にデジタイズするには

- ◀ 拡大縮小可能なビーズランニングをデジタイズするには、**ビーズランニング（自動）** ツールを使用します。基準点を入力します。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。

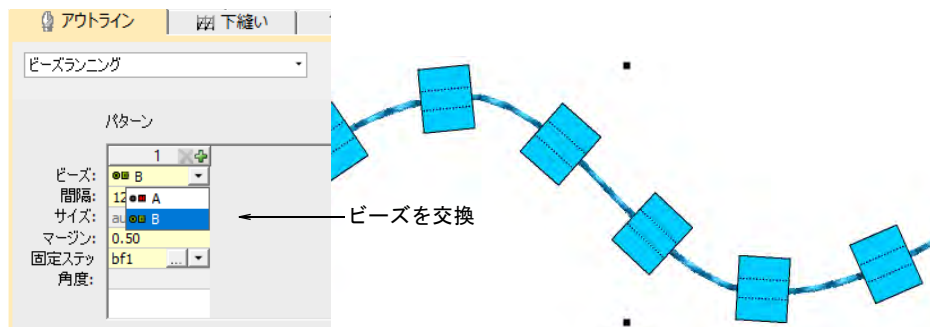


- ◀ **Enter** を押して終了します。ビーズは現在の**ビーズランニングオブジェクト**のプロパティに基づいて計算されます。

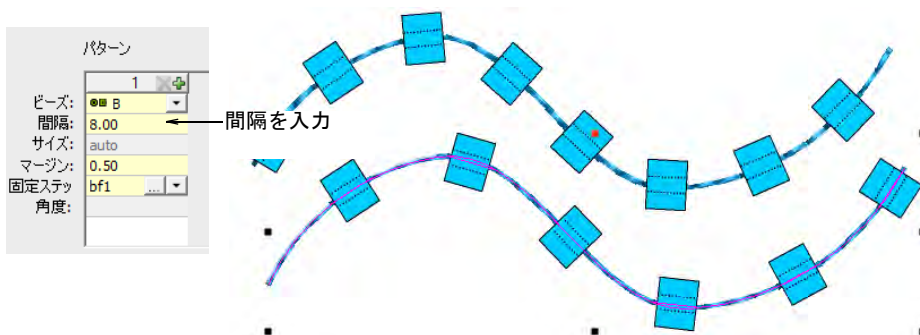


参考 普通のランニングは、選択して**ビーズランニング（自動）** ツールをクリックすると、ビーズランニングに変換することができます。

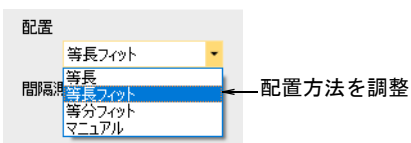
- ◀ オブジェクトをダブルクリックしてプロパティにアクセスし、必要に応じてビーズを交換します。



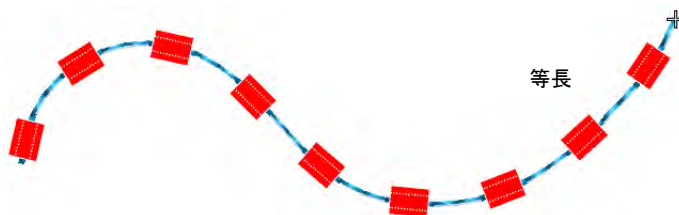
- ◀ **間隔**フィールドで、間隔値を入力します。初期設定では、これはビーズとビーズの間を「ベースラインに沿って」測定されます。最小間隔は自動的に計算されます。



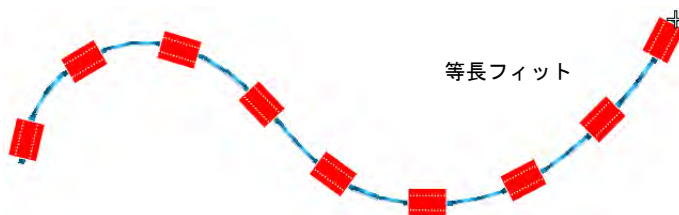
- ◀ 必要に応じて**位置方法**を調整します。



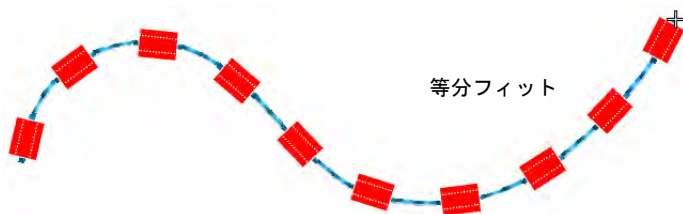
- ◀ **等長**：間隔を使用します。パスの最後に間隔が開くことがあります。



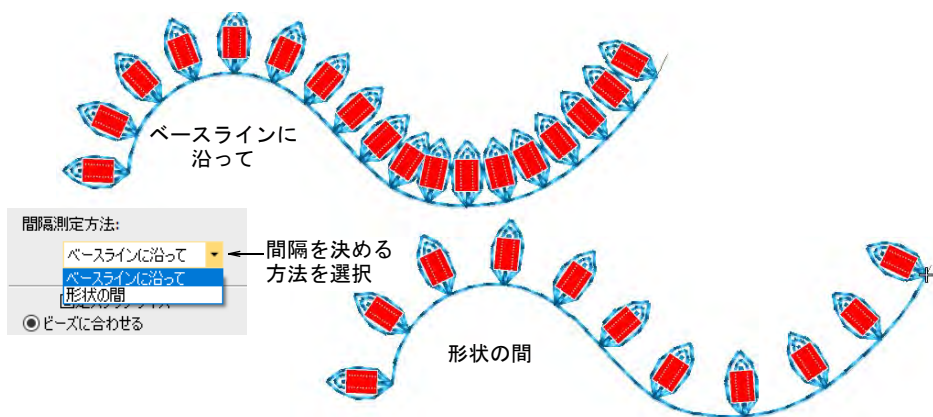
- ◀ **等長フィット**：ビーズを均等に分配するよう間隔を広げます。



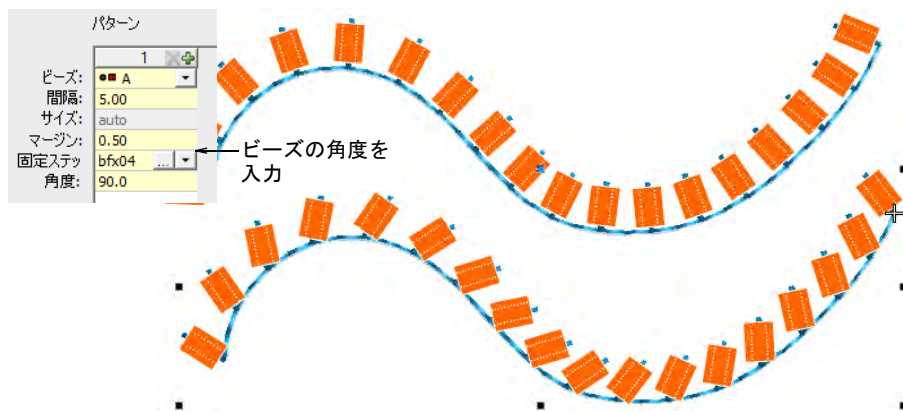
- ◀ **等分フィット**：ビーズを均等に分配するよう間隔を収縮します。その結果ビーズが追加される場合があります。



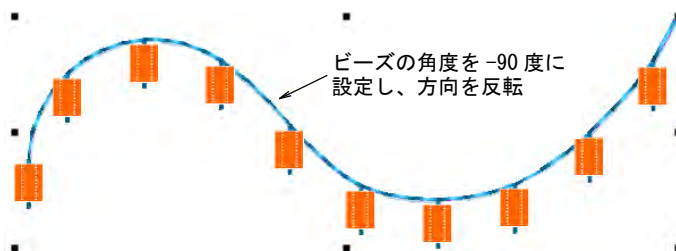
- ◀ **マニュアル**：ビーズランニングを「マニュアル」にすると、拡大縮小してもビーズの数は変わりません。
- ◀ 必要に応じて**間隔測定方法**を変更し、ビーズが集中してしまうのを防ぎます。



- ◀ **角度**を使用し、ランニングラインに関連したビーズの方向を決定します。それに応じて固定ステッチが調整されます。



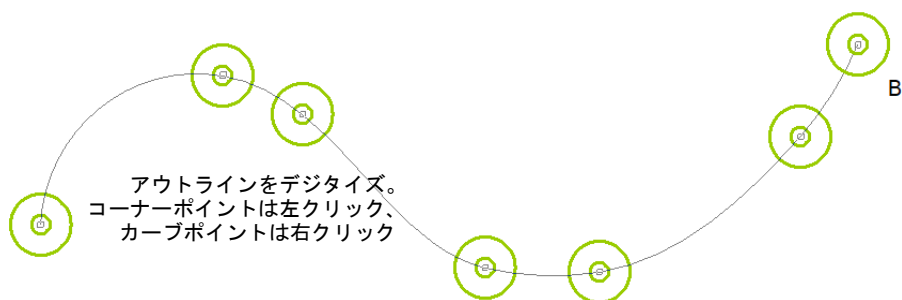
- ◀ 角度を -90 度に設定し、ビーズの方向を反転します。



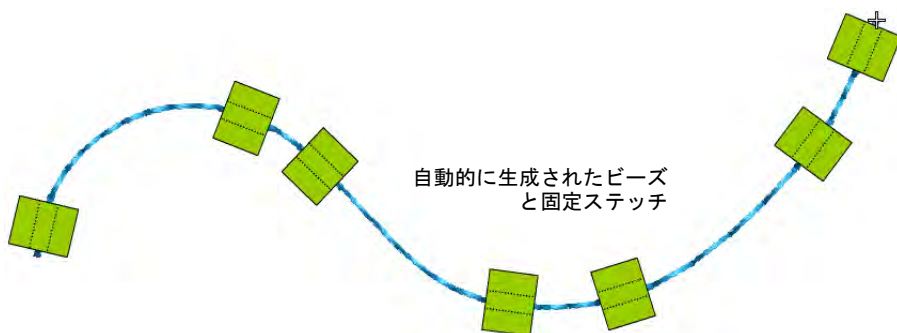
- ◀ 固定ステッチを変更するには、固定ステッチフィールドにある「...」ボタンをクリックします。ドッカーが広がり、固定ステッチタイプのライブラリが表示されます。下記をご覧ください。

ビーズの位置をマニュアルでデジタイズするには

- ◀ ビーズの配置を正確にコントロールしたい場合は、ビーズランニング（手動）ツールを使用します。個々のビーズをマウスの左 / 右クリックを使ってデジタイズします。



- ◀ **Enter** を押して終了します。ビーズは基準点ごとに生成されます。連結した固定ステッチが自動的に生成されます。



メモ マニュアルの配置位置は、別の位置方法を選択するとリセットされます。等長間隔に変更した場合、すべてのビーズは再計算され、マニュアルの配置位置は失われます。

パターン化されたビーズランニングを作成する



ビーズ > ビーズランニング (自動) を使用し、現在の設定に基づいてデジタル化したラインに沿ってビーズの列を作成します。

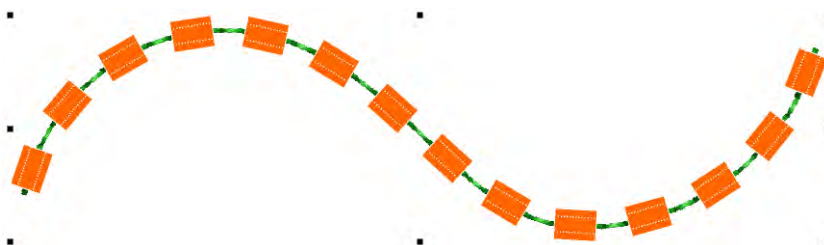


ドッカー > オブジェクトプロパティを使用し、ドッカーのオン / オフを切り替えます。現在のデザインのプロパティを設定します。

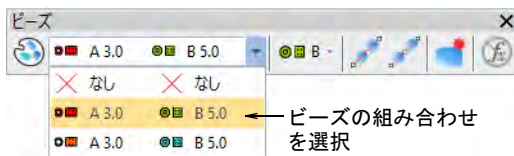
EmbroideryStudio では、すぐに使用できるビーズランニングのパターンを作成することができます。パターンには通常、複数のビーズが含まれます。

パターン化されたビーズランニングを作成するには

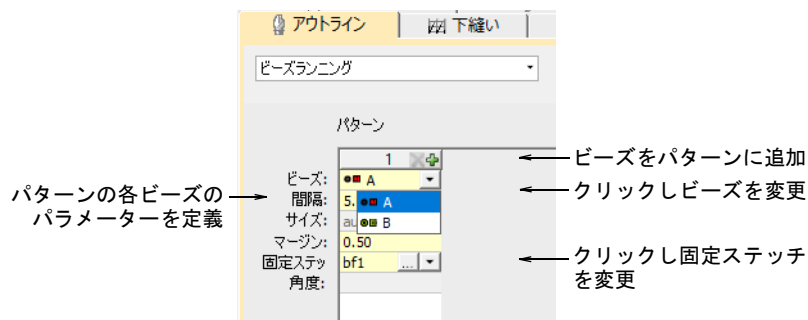
- ビーズランニング (自動) でビーズランニングオブジェクトを作成するか、既存のオブジェクトを選択します。パターンをプレビューできます。



- 使用したいビーズの組み合わせを選択します。

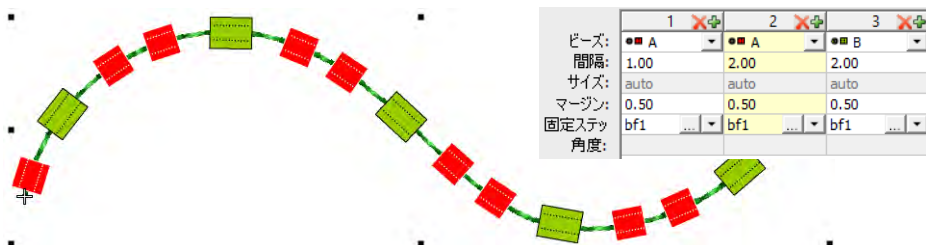


- オブジェクトプロパティを開きます。パターンテーブルには、現在使用できるビーズが表示されます。



- 列上部の + と X ボタンで、ビーズを追加または削除します。

- ◀ ドロップリストからビーズを選択します。選択したサンプルはすぐさまアップデートされます。
- ◀ 間隔フィールドで、各ビーズの間隔を入力します。初期設定ではデジタイズしたラインに沿って測定されます。



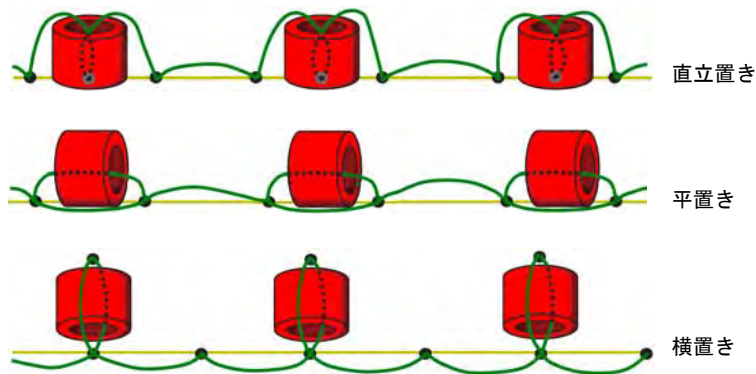
- ◀ 固定ステッチフィールドで、使用したい固定ステッチのタイプを選択します。一般的には、パターン中にあるすべてのビーズに同じ固定ステッチを使用します。

関連項目

- ◀ [ビーズ対応マシンを選択する](#)
- ◀ [ビーズランニングをデジタイズする](#)

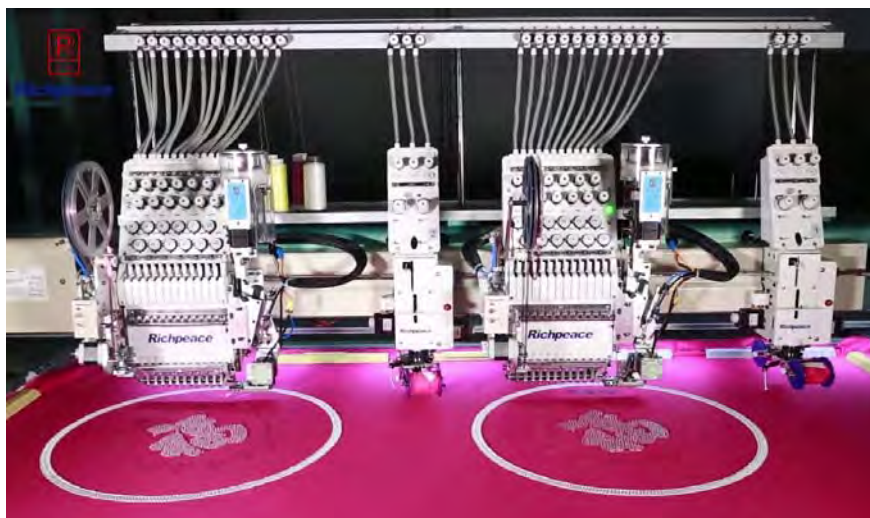
ビーズを固定する

EmbroideryStudioには、ビーズランニングで使用する定型の固定ステッチのライブラリがあります。通常デジタイザーはビーズの色に関わらず、すべてのビーズに単一の糸色を使用します。糸色とビーズの色の違いが目立たないように、透明な糸が使用されることもよくあります。EmbroideryStudioでは様々なレイアウト方法を利用することができ、一般的な固定スタイル（直立、平置き、横置き）やバリエーションを使用することができます。通常、固定ステッチは装飾の一部ではありません。



ビーズの固定方法に関する考慮事項

固定スタイルはデバイスタイプとは関連しません。ビーズは常に同じ方法で落とされます。固定ステッチはビーズの方向をコントロールします。しかしマシンとディスペンサーによって、それぞれ独自の生産上の必要事項と特異性があります。



ビーズ制作 vs シークイン制作

ビーズ制作はシークイン制作よりも注意深く行う必要があります。またシークイン素材はより扱いやすく、針が貫通しても、通常深刻な問題にはなりません。ビーズ工業生産の最小操作スピードは 800rpm 以上です。

高速で起こる一般的な問題：

- ◀ ビーズを失う
- ◀ ビーズが壊れる
- ◀ 針が折れる

高速生産でテストする

高速で確実に動作できるように、ソフトウェアに付属の固定タイプを変更または微調整する必要がある場合があります。これにはマシンでのテストも含まれます。EmbroideryStudio の固定ステッチは、自動的にビーズのサイズに適用するので、各ビーズタイプは個々にテストする必要があります。一般的に、ビーズ制作は 600rpm ほどの低速でマシンを起動すると安定します。これはテストに最適です。一般的なシナリオ：

- ◀ ビーズ刺繍デザインを作成する
- ◀ 低速でサンプルを作る
- ◀ 費用を計算する為に通常の生産スピードでテストする
- ◀ ビーズの固定方法が高速での生産必要条件に適していないことがわかる。ビーズを失うまたはビーズが破損する

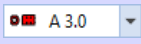
- ◀ よい結果を得られるようビーズの固定方法を調整する

ビーズの固定方法を編集するオプション

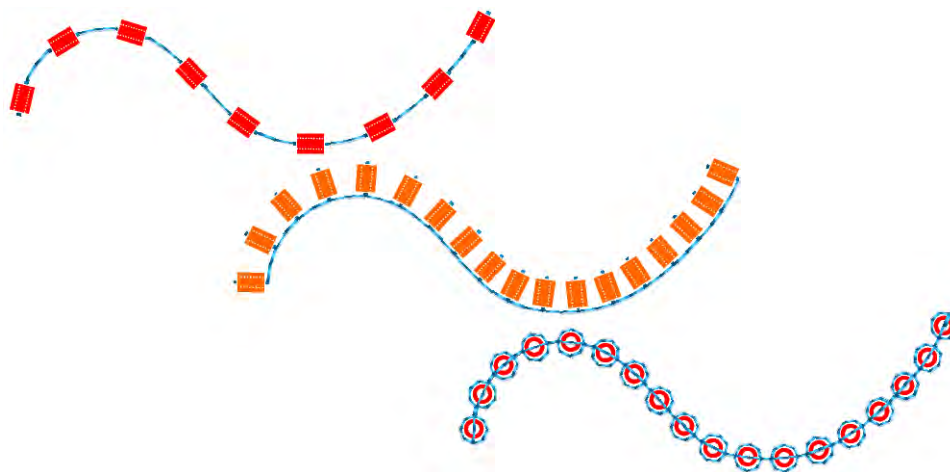
EmbroideryStudio で利用可能なビーズに関するオプション：

- ◀ オブジェクトプロパティで固定ステッチを変更または微調整します。
テスト事項：
 - ◀ 他の固定ステッチタイプを試す
 - ◀ 自動及び固定ステッチの間隔をテストする
 - ◀ マージン設定を変更する
- ◀ **ビーズ編集ツール**で、ビーズの固定ステッチをマニュアルで編集します。
- ◀ **マニュアルビーズツール**で、ビーズの落ちをマニュアルでデジタルイズします。
- ◀ **機能を挿入機能**で、ビーズをマニュアルで挿入します。
- ◀ 独自のビーズの固定ステッチを作成し、カスタムモチーフとして保存します。

ビーズの固定ステッチを適用する

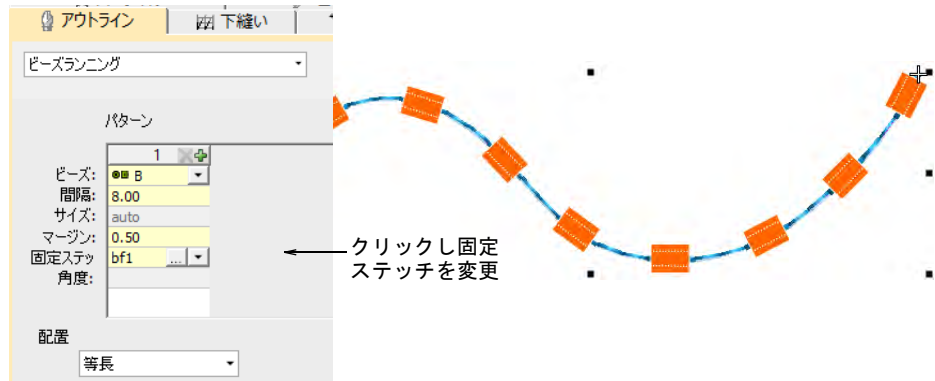
 ビーズ > ビーズパレットを使用し、ユーザー設定パレットからビーズ形状を選択します。

ビーズはデジタルイズ前でも、後でも選択することができます。同様に固定ステッチはあらかじめ設定することができ、またいつでも変更することができます。

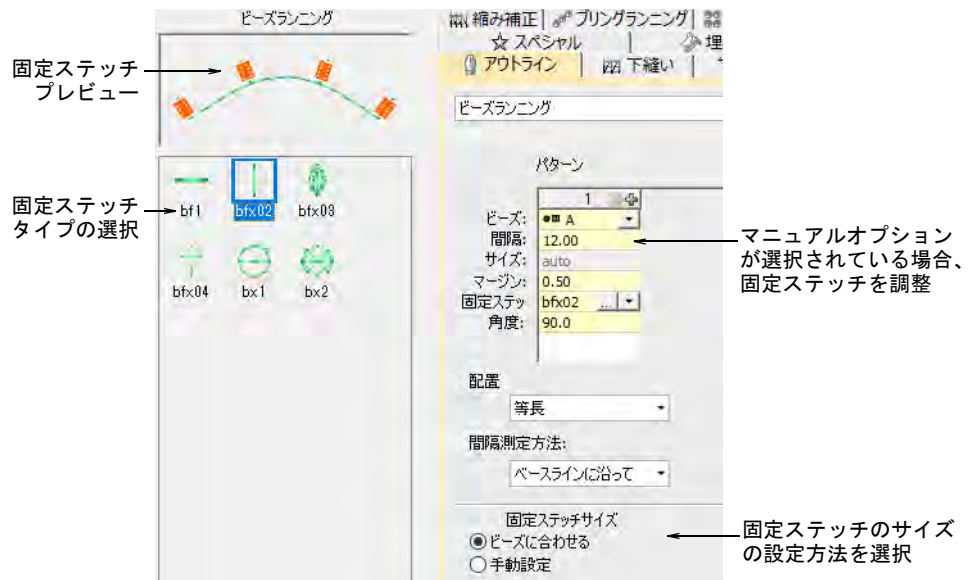


ビーズの固定ステッチを適用するには

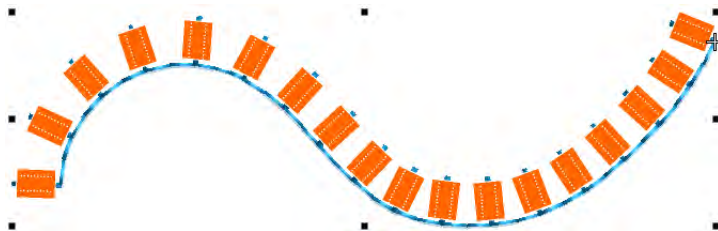
- ◀ 固定ステッチを変更するには、オブジェクトをダブルクリックしオブジェクトプロパティにアクセスします。



- ◀ 固定ステッチフィールドの「...」ボタンをクリックします。ドッカーが広がり、固定ステッチタイプのライブラリが表示されます。



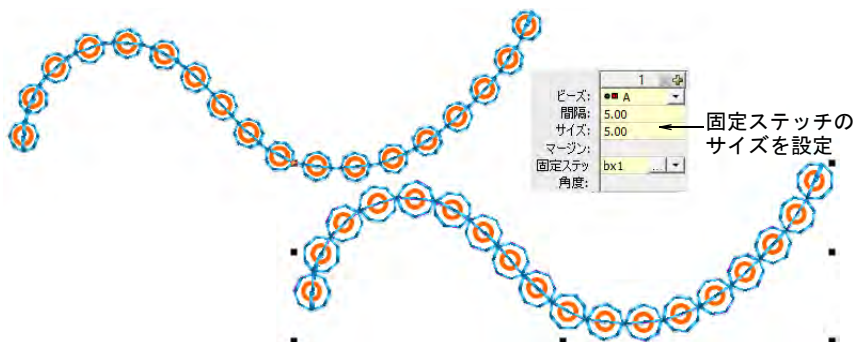
- ◀ 希望のスタイルを選択します（直立置き、平置き、横置き）。



- ◀ 固定ステッチのサイズを調整するには、以下の方法を選択します。

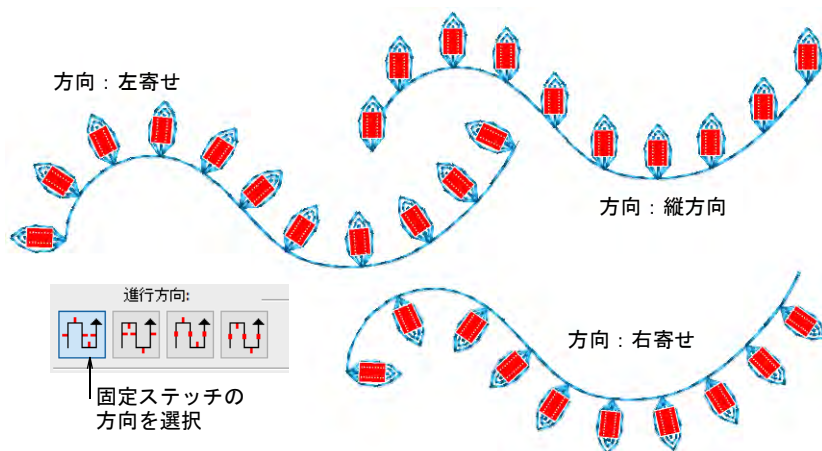
方法	機能
ビーズに合わせる	ビーズの周りに自動的にマージンを設定します。固定ステッチがビーズに接近しすぎません。
手動設定	サイズフィールドが有効になり、ビーズのサイズとは無関係に固定ステッチサイズを設定できるようになります。

- ◀ 「手動設定」を選択した場合、**サイズフィールド**で値を特定します。サイズはビーズの中央から測定されます。2.50mm から 30.00mm までの数値を入力できます。



- ◀ 自動設定を選択した場合、**マージンフィールド**で固定ステッチのマージンを特定します。0.20mm から 2.00mm までの数値を入力できます。これにより固定ステッチがビーズに近過ぎないようにします。

- ◀ 固定ステッチの方向を調整するには、左 / 右、上 / 下いずれかの方向を選択します。

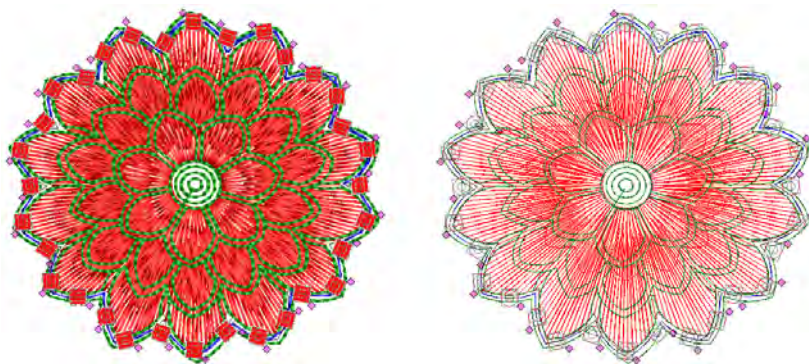


関連項目

- ◀ [シークインの固定ステッチを作成する](#)

ビーズランニングを編集する

ビーズのランニングオブジェクトは、その他の刺繍オブジェクトと同様に編集することができます。パラメーターはオブジェクトプロパティを介して調整するか、ビーズランニングを変更し編集し、個々のビーズの方向や固定ステッチまで調整できます。



オブジェクトをビーズランニングに変換する

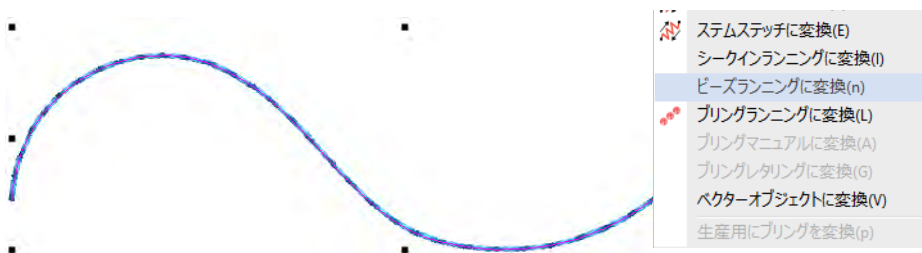


ビーズ > ビーズランニング (自動) を使用し、現在の設定に基づいてデジタル化したラインに沿ってビーズの列を作成します。

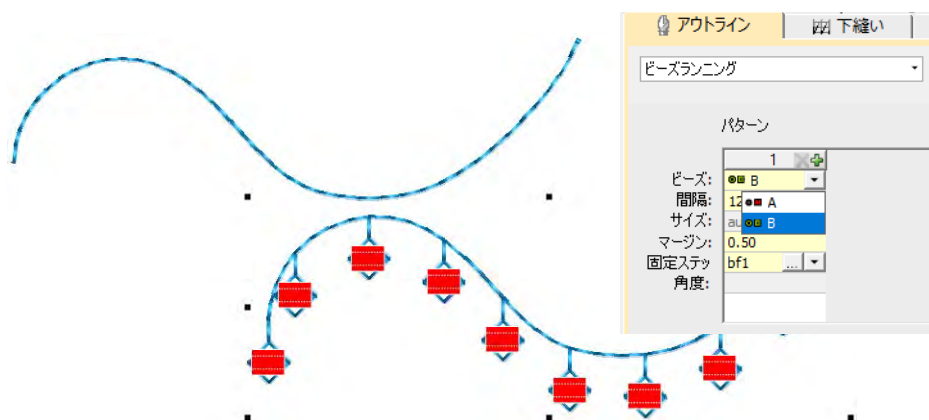
EmbroideryStudio のオブジェクトのほとんどは内部変換が可能です。ビーズランニングも例外ではありません。コラムCランニング、ステムステッチ、モチーフランニング、フリーハンド、ベクターなどの開いたオブジェクトは、素早くビーズランニングに変換することができます。

オブジェクトをビーズランニングに変換するには

- ◀ オブジェクトを選択します（ランニング、ステムステッチ、モチーフランニング、フリーハンド、コラムC、またはベクター）。
- ◀ オブジェクトを右クリックし、**変換** > **ビーズランニングに変換** を選択します。





- ◀ または**ビーズランニング（自動）** アイコンをクリックします。



- ◀ 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にアクセスします。

ビーズランニングを編集する

-  選択 > オブジェクト選択を使用し、選択ハンドルでオブジェクトの拡大 / 縮小を行います。
-  ステッチ編集 > オブジェクト変形を使用し、選択したビーズランニングオブジェクトを変形します。



ビーズ > ビーズ編集を使用し、各ビーズの配置を微調整します。

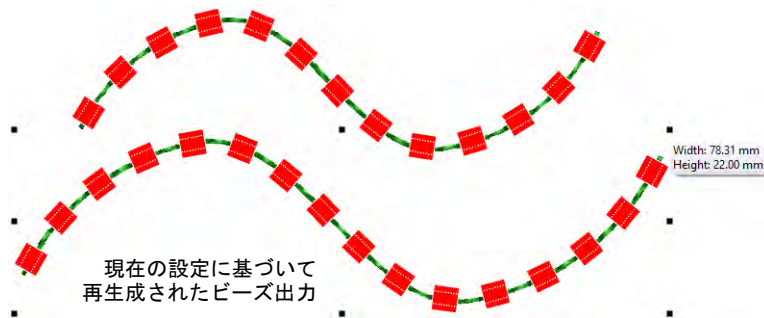
ビーズランニングオブジェクトの編集は、拡大縮小から個々のビーズの追加または削除までを完全にコントロールすることができます。またビーズの間隔や方向をマニュアルで微調整することもできます。個別に固定ステッチの編集もできます。



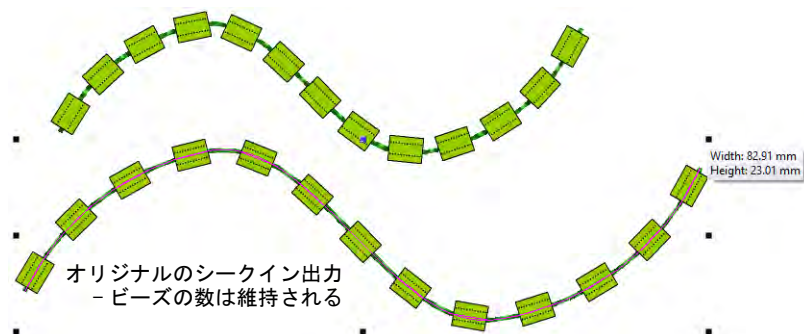
参考 マニュアルで編集を行うと、ビーズの位置は自動的にマニュアルに設定されます。等長、等分フィット、等長フィットをリセットすると、すべてのマニュアル編集は失われます。

ビーズランニングを編集するには

- ◀ 選択ハンドルをクリック&ドラッグするか、その他プロパティを調整して、ビーズランニングオブジェクトのサイズを変更します。
 - ◀ **ビーズランニング（自動）** オブジェクトでは、ビーズは自動的に再計算されます。

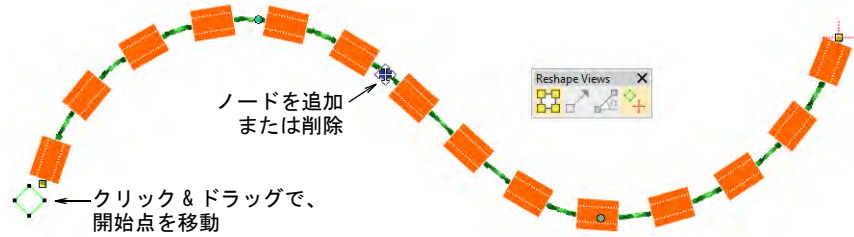


- ◀ **ビーズランニング（手動）** オブジェクトでは、間隔が増加してももとのビーズの数が維持されます。

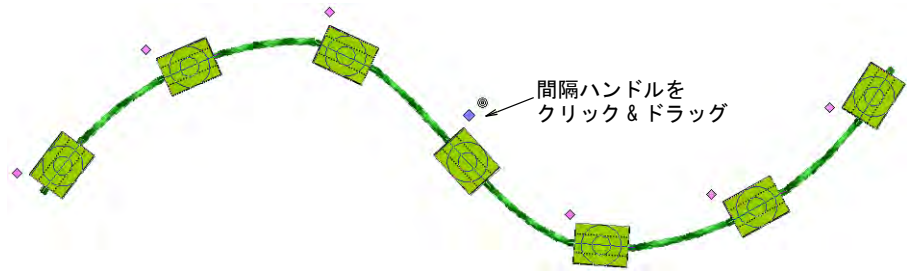


- ◀ **オブジェクト変形** でビーズランニングを編集します。
 - ◀ アウトラインを左または右クリックして、変形ノードを追加できます。

- ◀ ノードを削除するには、選択して**削除**を押します。
- ◀ クリック & ドラッグで、開始点を移動します。ステッチの方向を逆にするには、**編集** > **スワップ** > **ステッチ方向をスワップ**を適用します。



- ◀ **ビーズ編集**ツールで、個々のビーズの間隔を微調整します。ダイヤ型の**コントロールポイント**をクリック & ドラッグします。**Shift** または **Ctrl** キーを押し下げて、コントロールポイントを範囲で、または複数選択します。



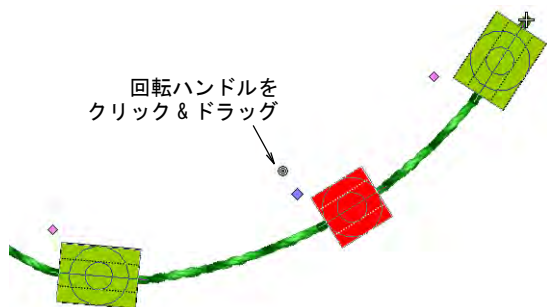
- ◀ 選択したビーズを削除するには、**削除**を押すか、**ポップアップメニュー**で行います。同じメニューを使用して、現在のパレットから個々のビーズを置き換えます。



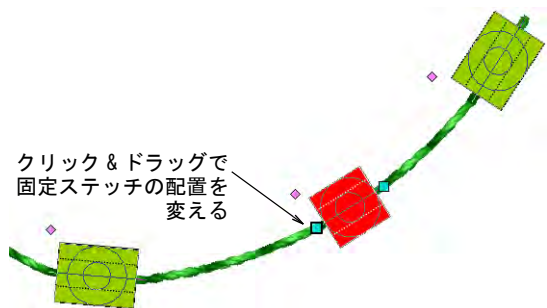
- ◀ Alt キーを押し下げながらビーズランニングをクリックし、ポップアップメニューからビーズを追加します。



- ◀ 個々のビーズを回転させるには、ダイヤ型のコントロールポイントをクリックします。必要に応じて、回転ハンドルでビーズの方向を設定します。



- ◀ ビーズをクリックし、固定ステッチをアクティブにします。必要に応じてハンドルを使用し、微調整します。

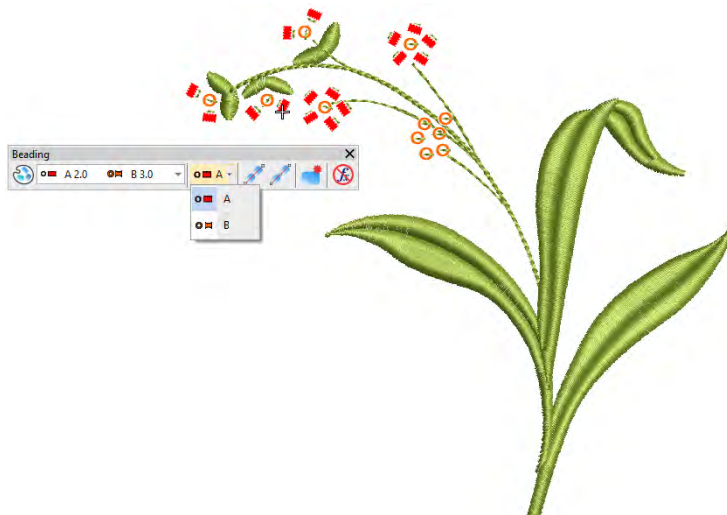


関連項目


- ◀ [オブジェクトを拡大 / 縮小する](#)
- ◀ [刺繍オブジェクトを変形する](#)

マニュアルでビーズをデジタイズする

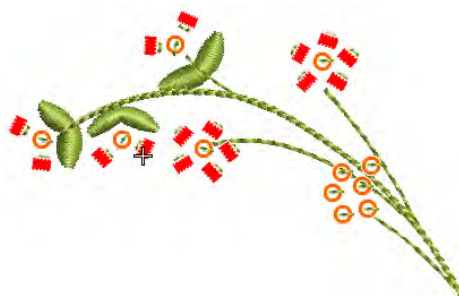
EmbroideryStudio は、ビーズの配置をマニュアルで緻密にコントロールすることができます。独自の固定ステッチとビーズをデジタイズします。デザインを移動しながら、個々のビーズ機能を挿入することもできます。独自のビーズの固定ステッチを作成し、カスタムモチーフとして使用します。



マニュアルでビーズをデジタイズする

 **A** ビーズ > マニュアルビーズを使用し、個々のビーズをデジタイズします。

マニュアルビーズ入力方法では、ビーズの配置と固定ステッチをコントロールすることができます。パレットのビーズを使用して、装飾的なビーズの配置または「集合」を作成します。ビーズを手動で加えるには、デザインに置き、マニュアルステッチで固定します。

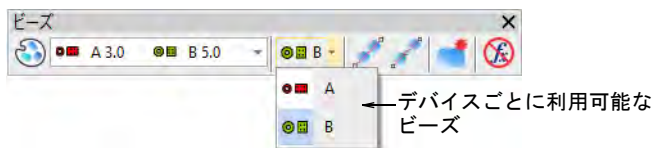


メモ 手動でビーズステッチをデジタイズするのは難しい作業であり、不必要なステッチを最小に抑える為にはステッチ順序を慎重に計画する必要があります。希望の成果を得られるよう、ご使用のマシンで事前にステッチ長とステッチ間隔のテストをしてみてください。

マニュアルでビーズをデジタイズするには

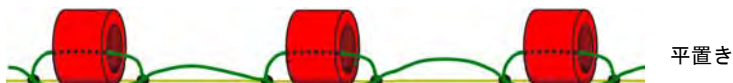
- 1 **マシンフォーマット**を選択ダイアログから、ビーズモードに対応するマシンフォーマットを選択します。詳細は [ビーズ対応マシンを選択する](#) をご覧ください。

- 2 選択したマシンタイプに従い（シングル、ツイン、マルチビーズ）、ビーズパレットエディタでパレットを設定します。
- 3 カラーパレットから固定ステッチの色を選択します。
- 4 マニュアルビーズアイコンをクリックします。ツインビーズモードをアクティブにした場合、ビーズオプションはドロップリストに表示されます。



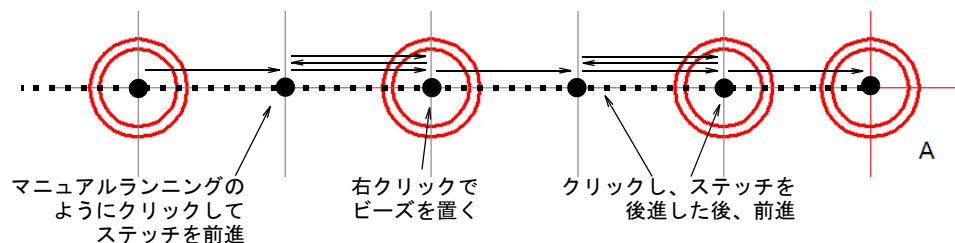
参考 より正確にデジタイズできるようにズームインします。Ctrl+Shift を押し下げ、カーソルを水平 / 垂直方向、または 15 度ごとに制限します。

- 5 ビーズを選択し、左クリックでマニュアルビーズの配置を開始します。最低 1 ステッチをデジタイズする必要があります。どのように処理をするかは、目的のレイアウトスタイルにより異なります。最も一般的なのは「平置き」です。



- 6 「平置き」固定ステッチを作成する手順は次のとおりです。

- ◀ マニュアルランニングステッチのように、ステッチごとにクリックして前進します。
- ◀ ビーズ一個分の長さ前進し、右クリックでビーズを置きます。アウトラインが表示されます。
- ◀ クリックしてステッチを後進します。このステッチは穴を通り抜けて、ビーズを前後に引っ張ります。
- ◀ ビーズを横切り、配置位置までクリックしてステッチを前進させます。

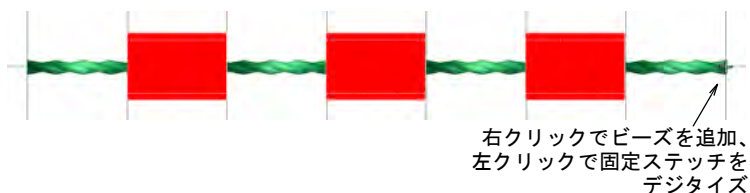


- ◀ 次の配置位置まで、マニュアルランニングステッチのように、ステッチごとにクリックして前進します。

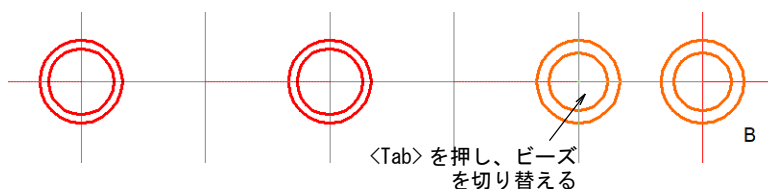


参考 デジタイズ中に間違えた場合、Backspace を押すと行った作業を戻ることができます。

- 7 マニュアルでデジタイズを続けます（右クリックでビーズを追加、左クリックで固定ステッチをデジタイズ）。Enter を押して終了します。



- 8 マルチビーズモードをアクティブにしている場合、デジタイズ中に Tab キーを押すと使用可能なビーズの形状間を切り替えることができます。



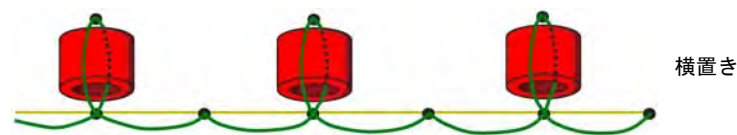
- 9 Enter を押して終了します。



参考 一般的に、マニュアルのビーズはランニングステッチと組み合わせます。ランニングを使用してデザインを計画し、マニュアルビーズで個々のビーズまたはビーズの集合をデジタイズします。

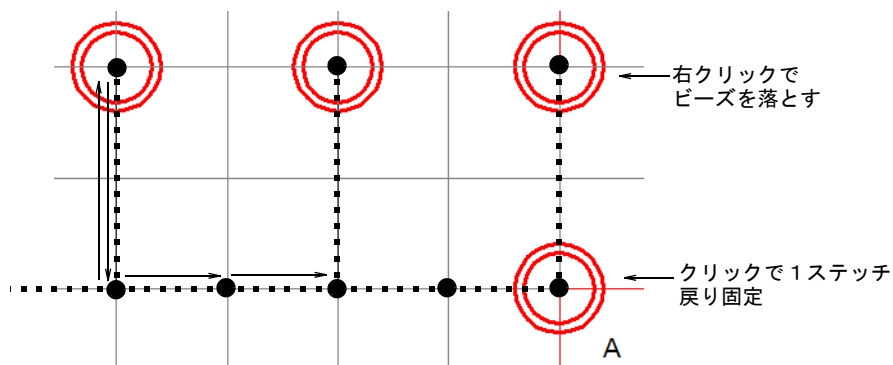
横置き固定ステッチをデジタイズするには

「横置き」レイアウトを作成する方法は、原則的に「平置き」に似ています。



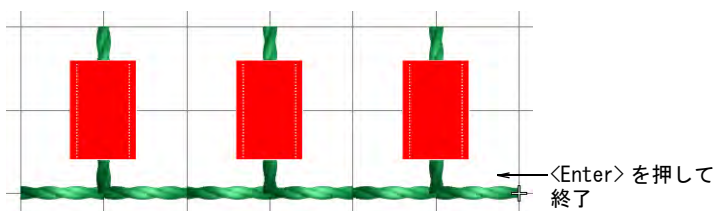
- 1 マニュアルランニングステッチのように、ステッチごとにクリックして前進します。
- 2 ビーズを置きたい場所に横置きにします。
- 3 ビーズ一個分の長さ前進し、右クリックでビーズを置きます。ビーズのアウトラインが表示されます。

- 4 クリックしてステッチを後進します。このステッチは穴を通り抜けて、ビーズを前後に引っ張ります。



- 5 次のビーズの配置位置まで、マニュアルランニングステッチのように、クリックしてステッチを前進します。

- 6 Enter を押して終了します。



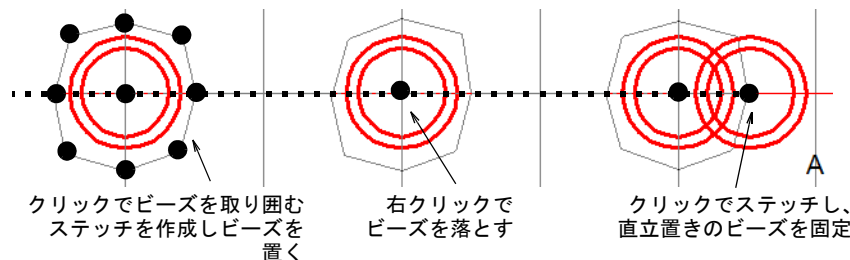
直立置きステッチをデジタイズするには

以下は一般的な直立置きレイアウトです。この手順では、ビーズを配置する手助けになるステッチの補強を追加します。

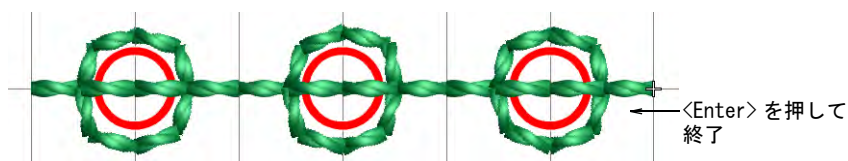


- 1 マニュアルランニングステッチのように、ステッチごとにクリックして前進します。
- 2 任意でマニュアルランニングにビーズを取り囲むステッチをクリックで作成します。これは直立置きビーズを置く助けになります。
- 3 取り囲むステッチの中心を右クリックし、ビーズを置きます。ビーズのアウトラインが表示されます。

- 4 ビーズ周りの端にクリックでステッチを前進します。このステッチは穴を通り、直立置きの子ーズを固定します。









- 5 次のビーズの囲み位置まで、マニュアルランニングステッチのように、クリックしてステッチを前進します。
- 6 Enter を押して終了します。



関連項目

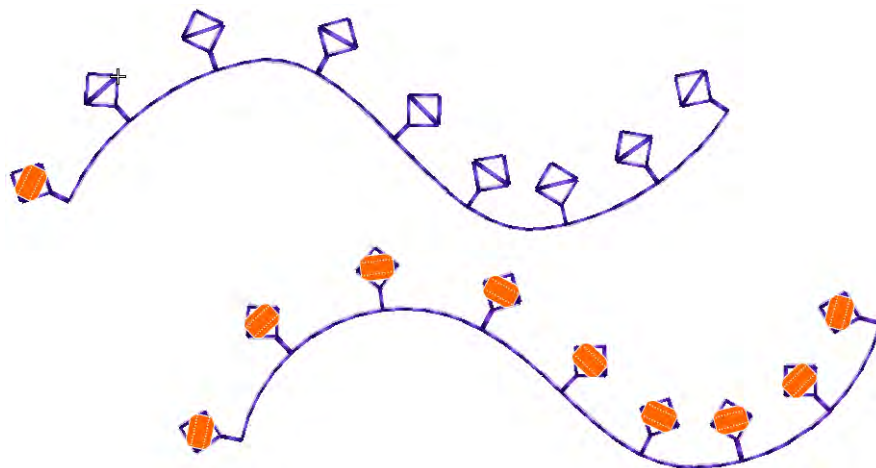
- ◀ [ビーズ対応マシンを選択する](#)
- ◀ [ビーズモード](#)

ビーズを挿入する

-  アウトライン>ランニングをデジタイズを使用し、デジタイズしたラインに沿って、シングルまたはトリプルランニングのステッチの列を配置します。
-  アウトラインステッチタイプ>モチーフランニングを使用し、デジタイズしたラインに沿ってモチーフの列を作成します。
-  ドッカー>ステッチリストを使用し、ステッチリストの表示をオン/オフにします。またステッチリストで個々のステッチの選択できます。
-  移動>1ステッチごとに移動を使用し、マーカー位置を1ステッチごとに前進/後進させます。左/右クリックを使用します。
-  機能>機能挿入をクリックし、現在のマーカー位置にマシン機能を挿入します。
-  ビーズ>機能を消去を使用し、現在の針位置からビーズ機能を削除します。

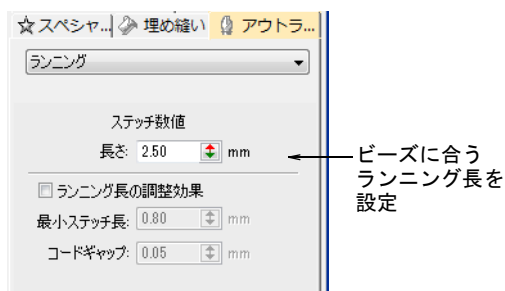
デジタイザーの中にはマニュアルビーズツールよりも、ランニングやモチーフランニングなどでデザインを展開し、移動しながら手動でビーズを落とす方法有好

む方もいます。このテクニックは、シングルまたはマルチビーズで使用することができます。

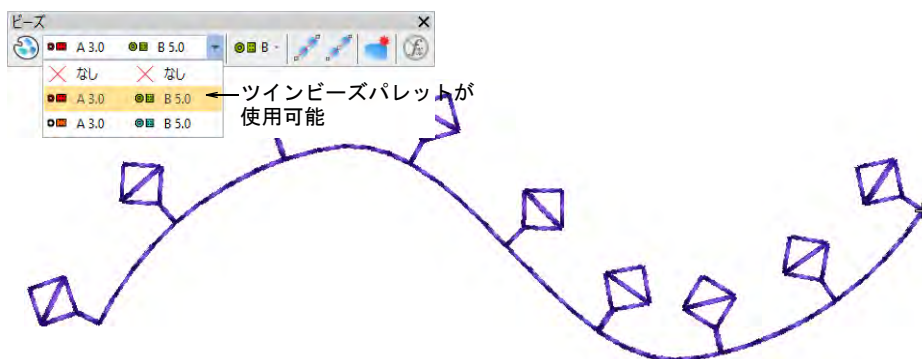


ビーズを挿入するには

- 1 マシンフォーマットを選択ダイアログから、ビーズモードに対応するマシンフォーマットを選択します。
- 2 マシンの機能に従い、ビーズパレットを設定します（シングルまたはそれ以上）。
- 3 使用するビーズの種類に合う、固定ランニング長を設定します。



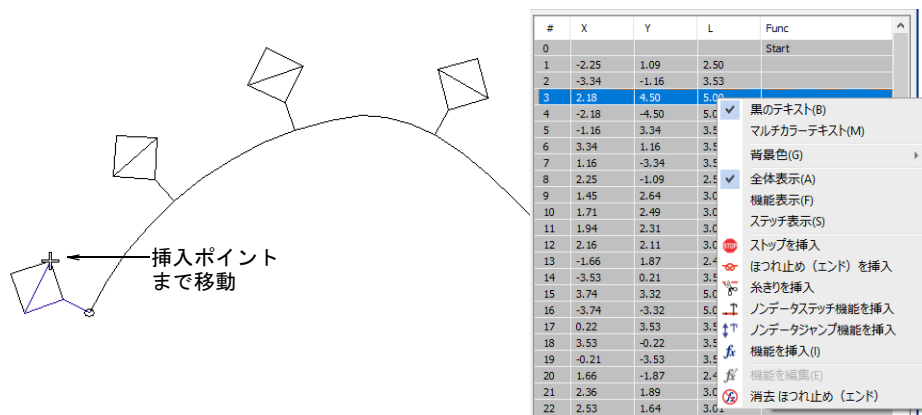
4 デザインまたはパターンを作成し、使用するビーズを選択します。



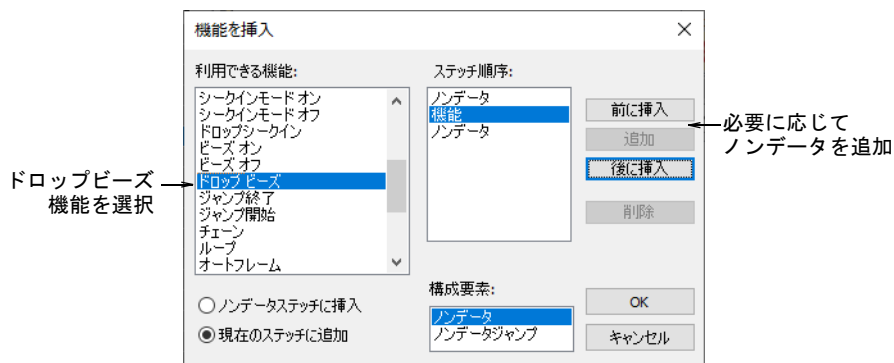
5 任意でステッチリストを開きます。

6 Home ボタンを押し、矢印キーまたは移動ツールでデザインを移動します。

7 挿入ポイントまで移動し、ツールバーまたはステッチリストポップアップメニューから、機能を挿入を選択します。



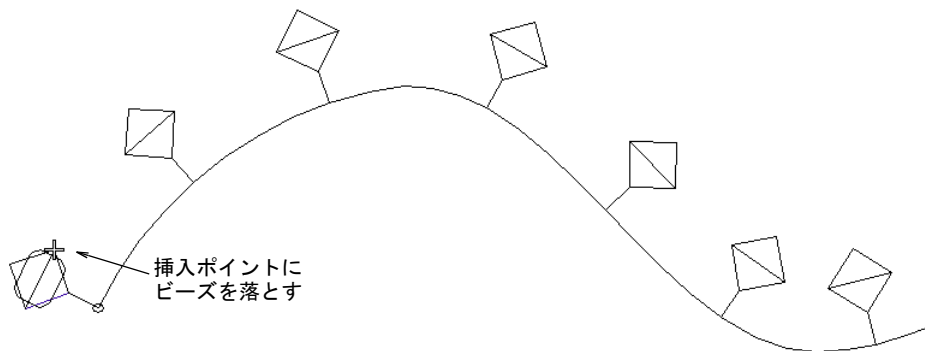
- 8 機能リストから、**ドロップビーズ**を選択します。マシンの仕様に従い、機能を現在のステッチの位置に追加するか、または**ノンデータステッチ**か**ノンデータジャンプ**上に挿入します。詳細はマシンのマニュアルをご覧ください。



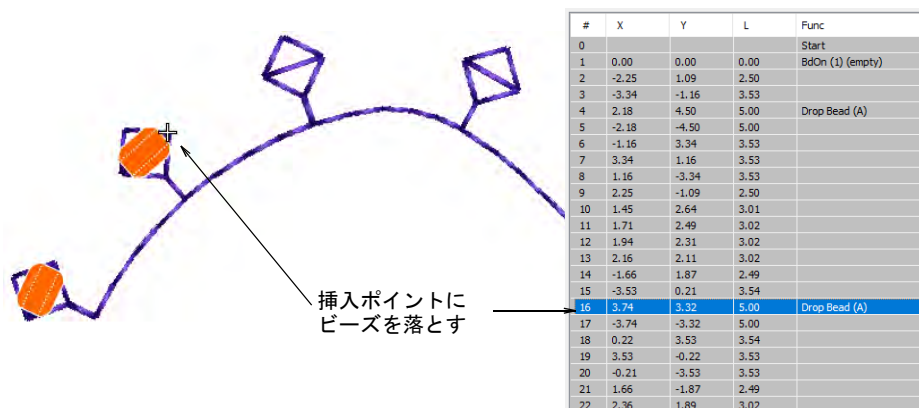
- 9 **ドロップビーズ**機能を正しく定義したら、**OK**をクリックします。**ビーズを選択**ダイアログが開き、使用可能なビーズが表示されます。



- 10 希望のビーズを選択します。**ドロップビーズ**機能が、追加した**ノンデータステッチ**または**ジャンプ**と共に現在の針位置に追加されます。



11 同じ方法で移動し、ビーズを挿入していきます。



12 ビーズを削除するには、その位置まで移動しビーズを削除アイコンをクリックします。

関連項目

- ◀ [アウトライン & 詳細をデジタイズする](#)
- ◀ [モチーフランニング](#)
- ◀ [ビーズ対応マシンを選択する](#)
- ◀ [デザイン中を移動する](#)
- ◀ [マシン機能を手動で挿入する](#)

カスタムビーズモチーフ



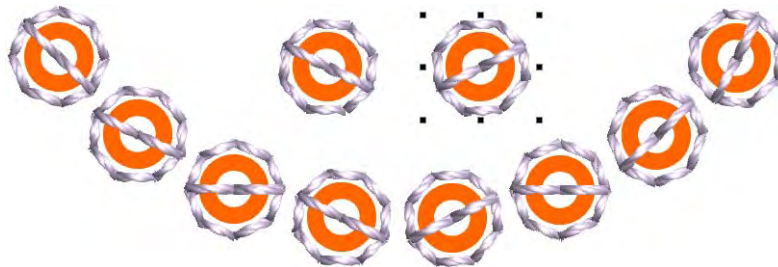
デジタイズ > モチーフ使用を使用し、デザインにモチーフをひとつずつ追加します。追加時に回転、サイズ変更、反転できます。



アウトラインステッチタイプ > モチーフランニングを使用し、デジタイズしたラインに沿ってモチーフの列を作成します。

ビーズの固定方法をカスタマイズするもう1つの方法は、それらをモチーフとして保存し、単独でまたはモチーフランニングとして使用します。**モチーフ作成機**

能を使用して、後で使用できるように独自で作成したモチーフを保存できます。カスタムモチーフは、カスタム「モチーフセット」に保存されます。



モチーフを作成し、保存するには

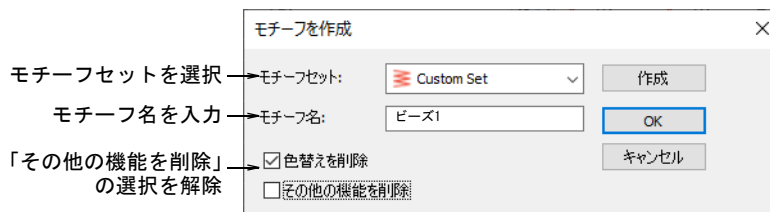
- 1 独自のカスタムビーズと固定ステッチを作成するか、既存のものを編集します。



- 2 モチーフランニングで、表示したいようにモチーフを複製し配置します。整列ツールを使用し、正確に整列させます。

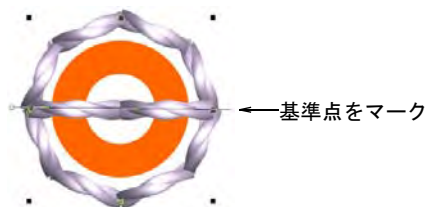


- 3 レイアウトを決定したら、オブジェクトを選択し**最近のポイント**を適用します。基準点を定義するには、真ん中のモチーフを使用します。
- 4 モチーフを選択し、**オブジェクト** > **モチーフを作成**を選択します。

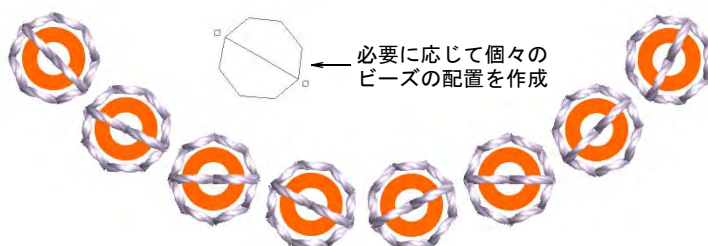


- 5 ドロップリストからモチーフセットを選択し、**モチーフ名**フィールドに名前を入力します。

- 6 その他の機能を削除オプションの選択を解除します。これによりビーズが確実に維持されます。
- 7 OK をクリックします。
- 8 クリックして、モチーフの基準点を2つマークします。これらは開始と終了点が一一致する必要があります。



- 9 カスタムビーズと固定ステッチをビーズランニングで使用したり、個々の配置に使用します。

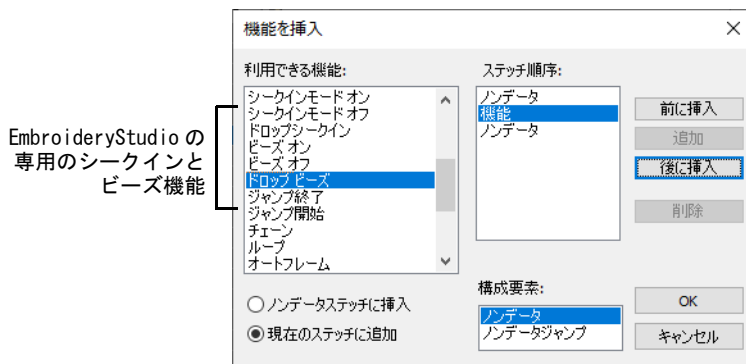


関連項目

- ◀ [カスタムモチーフ](#)
- ◀ [モチーフを選択する & 配置する](#)
- ◀ [モチーフランニング](#)

ビーズのエンコーディング & デコーディング

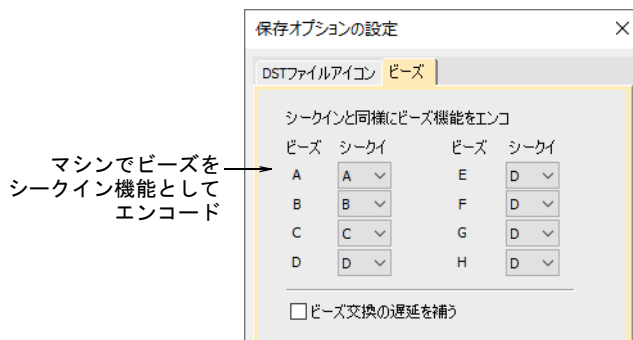
EmbroideryStudio では、ビーズデザインには専用のビーズ機能を使用します。シークインにも同様の機能があります。



タジマ DST ファイルフォーマットにエクスポートすると、「ドロップビーズ」と「ドロップシークイン」機能は共にジャンプコードに置き換えられます。Dahao で DST フォーマットにエクスポートする際、マシンファイルはジャンプコードの標準外の使用を特定する、修正プロトコルを使用します。これは修正された Dahao 特有の DST フォーマットです。

ビーズをシークインとしてエンコードする

デザインにシークインとビーズが両方含まれていない限りは、マシンファイルのエンコーディングを気にする必要はありません。両方のオブジェクトタイプはマシンファイルでは同じようにエンコード化される為、ビーズとシークインをマシンのそれぞれの「スロット」に明確にマッピングする必要があります。出力時に**保存オプションの設定**ダイアログを介して行います。Dahao でタジマ DST を現在のマシンフォーマットとしてエクスポートする場合は、**保存オプションの設定** > **ビーズタブ**のドリップリストが使用できます。



デザインに2つのシークインと2つのビーズが含まれているとします。使用するマシンでシークインがスロットAとスロットB、ビーズがスロットCとスロットDに設定されている場合、**ビーズタブ**では、ビーズAはシークインC、ビーズBは

シークインDにマッピングする必要があります。Dahao コントローラーは縫製時にシークインとビーズを正しく区別します。

このマッピングはソースデザインファイルではなく、マシンファイルにのみ影響がある為、製作ワークシートには表示されません。その為、シークインとビーズの設定方法に従い、デザイナーが正しいマッピングをマシンのオペレーターに（またはその逆）伝えなくてはなりません。マッピングが変わらないようにすることが重要です（例：ビーズAとシークインAの両方をスロットAに割り当てたくない場合）。

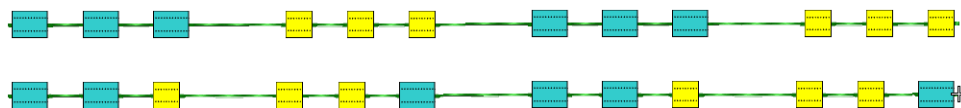


メモ DST ファイルは最高4 シークインと（または）ビーズしかエンコードできません。同じデザイン内にシークイン3個とビーズ5個がある場合、マッピングは機能しません。スロットが不足します。

ビーズ交換の遅延を補う

一部のマシン構成には、ビーズを交換する際に遅れが生じるものもあります。コントローラーがビーズXを落とすコマンドに遭遇すると、マシンはピッカーにあるビーズを落とし、その後切り替えを行います。

この問題を修正するには、「ビーズ交換を先取り」して、補正する必要があります。つまりビーズの交換を一步シフトさせます。アクティブにすると、システムは「AAA BBB」を「AAB BBB」として出力し、正しいステッチできるようにします。**ビーズ交換の遅延を補う**にチェックを入れると、最初のラインが下図のように再エンコードされます。

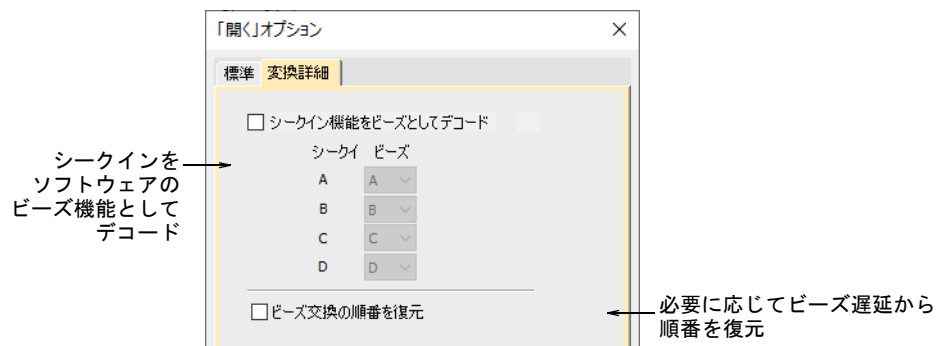


メモ 設置を行うエンジニアは、「ビーズをシフト」して補正する必要があるかどうかを理解しているでしょう。

シークインをビーズとしてデコードする

「開く」オプションダイアログには、**保存オプションの設定** > ビーズのメカニズムでエンコードされたマシンファイルをデコードする、逆のコントロールがあります。「開く」オプション > **変換詳細** タブでは、Dahao 対象のマシンを使用するこ

これらのフォーマットを開く際、シークイン機能をビーズとしてデコードすることができます。



関連項目

- ◀ ビーズ対応マシンを選択する
- ◀ マシンファイルを開く
- ◀ デザインをマシンにエクスポートする

第 45 章

ブリングをデジタイズする

ブリングは製品やテンプレートに配置する装飾的なオブジェクトで、ブリングのみで使用するだけでなく、他のデザイン項目と組み合わせることもできます。ブリングには様々なサイズ、形状、色や材質があります。ブリングは、ラインストーンやクリスタルなど様々な名称で呼ばれています。EmbroideryStudioでは**ブリング**ツールを使用して、マルチデコレーションデザインにブリングを追加することができます。ブリングを追加し、その他の装飾項目と組み合わせてビジュアル化することができます。



ブリングの生産プロセス

ブリング機能はシークインツールに似た編集機能で、ブリングランニングとフィルのパターンを作成することができます。シークインとブリングの異なる点は、ブリングはオーバーラップしたり、お互いが近すぎる場所に配置できないことです。またブリングにはステッチは必要ありません。

ブリング、ラインストーン、クリスタルは、どれも製品やテンプレートに配置する装飾的なオブジェクトを意味する用語です。これらには様々なサイズ、形状、色や材質があります。



ブリングデザインの作成には、2種類の基本的なプロセスがあります。

- ◀ ホットフィックステンプレート生産
- ◀ 直接貼り付け生産

ホットフィックステンプレート生産

ホットフィックステンプレートの生産方法は2種類あります。

- ◀ **ブリングテンプレート**：これは転写前にラインストーンを配置するデザインのレイアウトです。このテンプレートはカッターや彫刻機で作成されます。ラインストーンは手動の塗りつぶし処理によりテンプレートにより配置され、転送テープに手動で転送されます。
- ◀ **ブリング転写**：セミオート処理で、ブリングはマシンで直接転写テープ（またはシート）に配置されます。例として IOlineCrystalPress と CAMS マシンが挙げられます。ブリングデザインは製品（例：Tシャツ）に熱転写されます。

直接貼り付けブリング生産

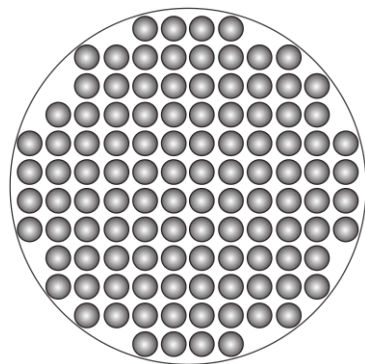
直接貼り付けブリング生産は、様々なマシンで対応しています。自動のラインストーン転写マシンは、早いスピードで大量生産に対応できるようデザインされています。これらのマシンでは、スタッズなど様々なタイプのラインストーンを直接生地固定することができます。



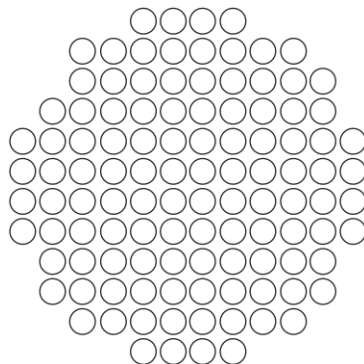
参考 CAMS 自動ラインストーンデコレーションマシンまたは直接接続のカッティングマシンのいずれもお持ちでない場合は、**生産用にブリングを変換コマンド**を使用して、ブリングオブジェクトをベクター形状に変換することができます。これらは第三者アプリケーションで使用することができる、ベクターファイルに出力することができます。詳細は[ブリングを出力する](#)をご覧ください。

切り取りデータ

マシンに送信される切り取りデータは、テンプレート内のブリングの位置、サイズ、形状をベクターのみで構成されています。ブリングの配置に直接関係しない繋ぎラインやデータは含まれません。



オリジナルのブリングフィル



変換後の CorelDRAW グラフィックスでの結果

ブリングテンプレート

ブリングテンプレートには、使用するブリングサイズに合うようカットされた穴が含まれています。下記はストーンサイズと穴の大きさに関するテーブルです。「SS」は「ストーンサイズ」を意味しています。

ストーンサイズ	穴の大きさ (mm)
SS04	1.7
SS05	1.9
SS06	2
SS07	2.3
SS08	2.5
SS09	2.7
SS10	2.9
SS12	3.2
SS16	4
SS20	5
SS30	6.5
SS34	7.3
SS40	8.7
SS48	11.4
SS60	14.3

ブリングツールセット

ブリングツールバーは下記のツールを装備しています。



ブリングオブジェクトには、通常の刺繍オブジェクトのようなプロパティがあります。オブジェクトプロパティドッカーには、これらのプロパティを管理する**ブリングフィル**と**ブリングランニング**の2つのタブがあります。編集可能なプロパティにはブリングタイプ（サイズ、形状、色、ファセット）、パターン、埋め密度、角度、レイアウトがあります。**ブリング機能**に含まれるもの：

- ◀ シークインツールに似た機能
- ◀ 定型のラインストーンの形状ライブラリ
- ◀ アウトラインとフィルパターンを作成するツール
- ◀ オーバーラップを避けられるよう、ラインストーン的位置を調節できるコントロール
- ◀ ベクターアウトラインから、ブリングパターンへの変換できるツール
- ◀ アプリケのように、カッティングマシンに送信する切り取りファイルを作成するコマンド
- ◀ 製作ワークシートで、サイズと色によるブリングカウントの提示

ブリングパレットを設定する



ブリング > ブリングパレットエディタを使用し、パターンライブラリからラインストーンの形を選択し、設定します。

ブリングパレットエディタでは、現在のデザインで使用するラインストーンのパレットを設定することができます。一旦設定を行うと、**オブジェクトプロパティ**や**ブリングツールバー**で使用可能になります。

ブリングパレットを定義するには

- ◀ **ブリングパレットエディタ**アイコンをクリックします。

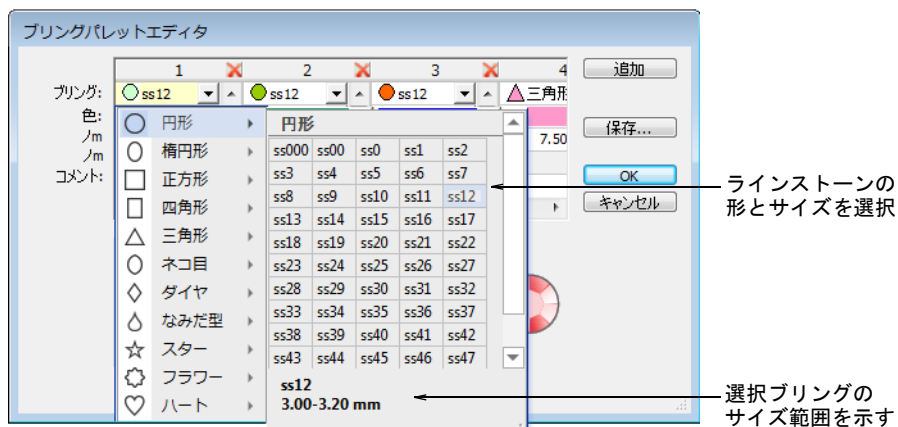
フィールドはテーブル状にアレンジされており、各ラインストーンの特徴が一目でみることができます。



メモ ブリングパレットエディタでコントロールできる値は、シークインパレットエディタに似ています。

- ◀ 必要に応じて追加ボタンをクリックし、新しい入力を追加します。
- ◀ ブリングドロップリストで、ラインストーンの種類を選択します（例：「円形 ss12」）。

ドロップリストで表示されるラインストーンは、ランニングとフィル両方で使用することができます。ポップアップの下部に表示されているコードは、サイズ範囲を示しています（例：「ss12」には 3.00-3.20mm のサイズ範囲が含まれる）。

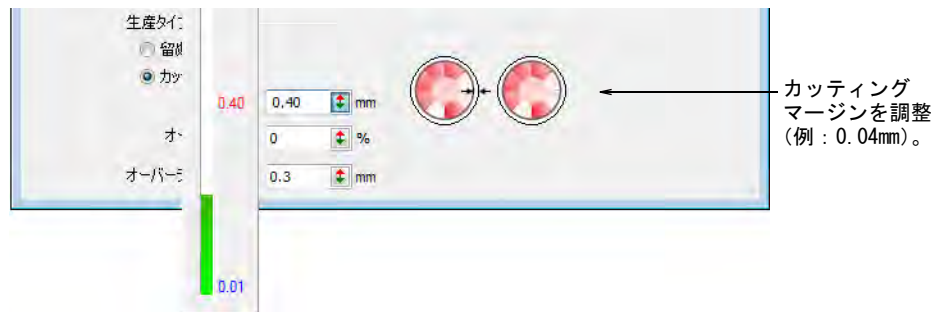


- ◀ 必要に応じてリングの色とサイズを編集します。コントロールの概要は以下の通りです。

コントロール	説明
色	色の変更はドロップアローをクリックするか、色選択パレットにアクセスして行います。標準色から選択したり、自分で色をミックスすることができます。
サイズ 1/ サイズ 2	リングの大きさをコントロールできる編集可能なフィールドです。円形、四角形、スター、フラワーと三角形（等辺）の幅は編集可能です。他の形状に関しては、幅と高さが編集可能です。この測定単位はユーザーにより決定されます。 測定システムを設定する も併せてご覧ください。
コメント	コメント欄には最大 128 文字までのコメントが記入できます。
生産タイプ	カッティングマシンを使用する場合、ステンシルのラインストーンのカット穴に簡単にストーンが簡単にフィットするよう「カッティングマージン」を調整します。下記をご覧ください。
オーバーラップ 許容量	ストーン間の最小許容距離を設定します。設定すると、ストーン同士がこの値より近く配置されないよう制御されます。 リングフィルオブジェクトを編集する も併せてご覧ください。
保存	他のセッションで使用できるように、パレットをファイルシステムに保存します。

- ◀ **リングパレットの生産タイプ**を定義します。

- ◀ **配置**：オートまたはセミオートのマシンをお持ちの場合に、このオプションを選択します。
- ◀ **切り取り**：カッティングマシンをお持ちの場合、テンプレートとなる材質に、使用するラインストーンのサイズよりも少し大きめの穴をカットする必要があります。ラインストーンがステンシルのカット穴に簡単にフィットするよう、マージン値を設定することができます（例：0.04mm）。

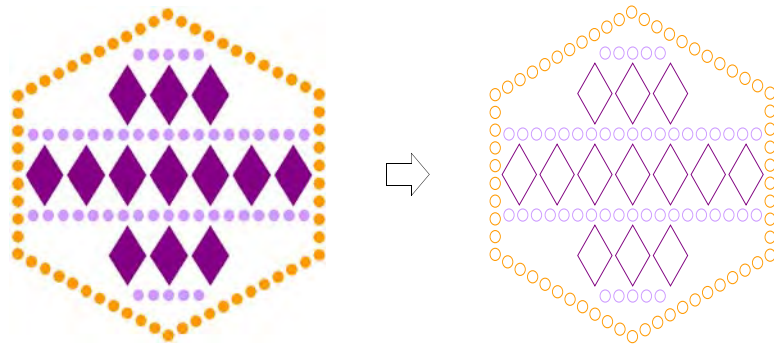


- ◀ 必要に応じて、**オーバーカットマージン**をパーセンテージで設定します。この値は切り取りが綺麗に行えるように、ナイフが余分に移動するカット

距離を定義します。この値の設定は、使用するカッティングマシンで確認する必要があります。



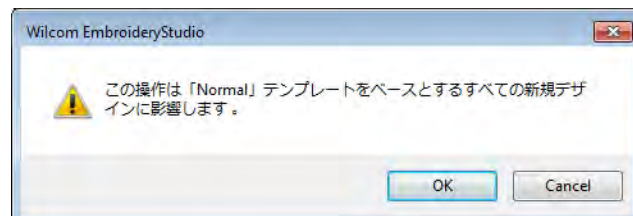
メモ カッターにエクスポートしたブリングオブジェクトは、色情報とヘアライン幅のカットラインが維持されます。



- ◀ 確定するには **OK** をクリックします。これによりラインストーンの色は**オブジェクトプロパティ**、または**ブリングマニュアルパレット**で選択できるようになります。



参考 **保存** をクリックし、現在のテンプレートにブリングパレットを保存します。ブリング専用のテンプレートを設定するのもよいでしょう。

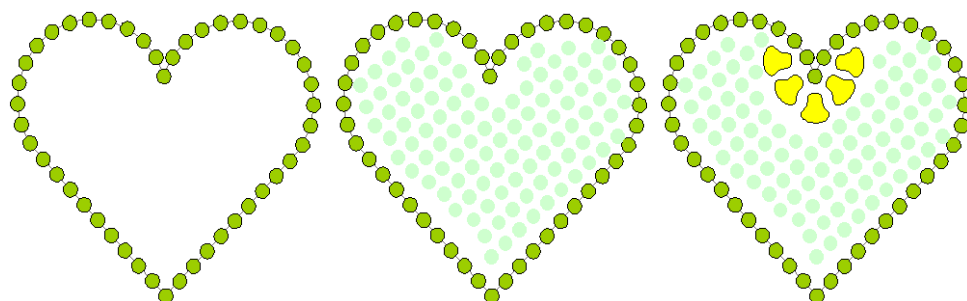


関連項目

- ◀ シークインパレットを設定する
- ◀ ブリングの生産プロセス
- ◀ ブリングフィルを作成する
- ◀ テンプレートで作業する

ブリングランニング & フィルを作成する

ブリング機能は、ブリングランニングとフィルを作成できるツールです。フィルはマージンの有り / なしに関わらず、ボーダーを追加することができます。マニュアル方法を使用すると、ラインストーンの粒を一つずつデジタイズすることができます。



ブリングランニングをデジタイズする



ブリング > ブリングランニング（自動）を使用し、現在の設定に基づいてデジタイズしたラインに沿ってラインストーンの列を作成します。



表示 > ブリング表示を使用し、ブリング表示のオン / オフを切り替えます。



ブリング > ブリングワークエリアを表示を使用し、選択したマシンモデルのデザイン中のワークエリアをビジュアル化します。

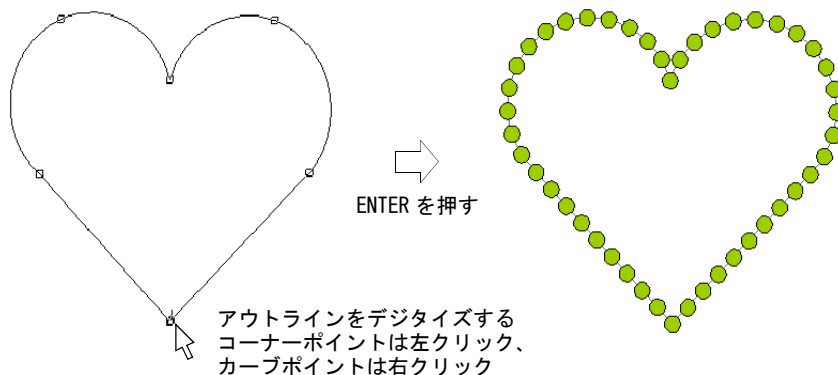
ブリングランニング（自動）は、デジタイズラインに沿って一連のラインストーンを作成します。ブリングランニングには**シンプルランニング**（同じサイズのストーン）と、**パターンランニング**（様々なサイズのストーンで一定のパターンに

沿う)の2種類があります。現在の設定に習い、自動的にストーンの落ちが生成されます。



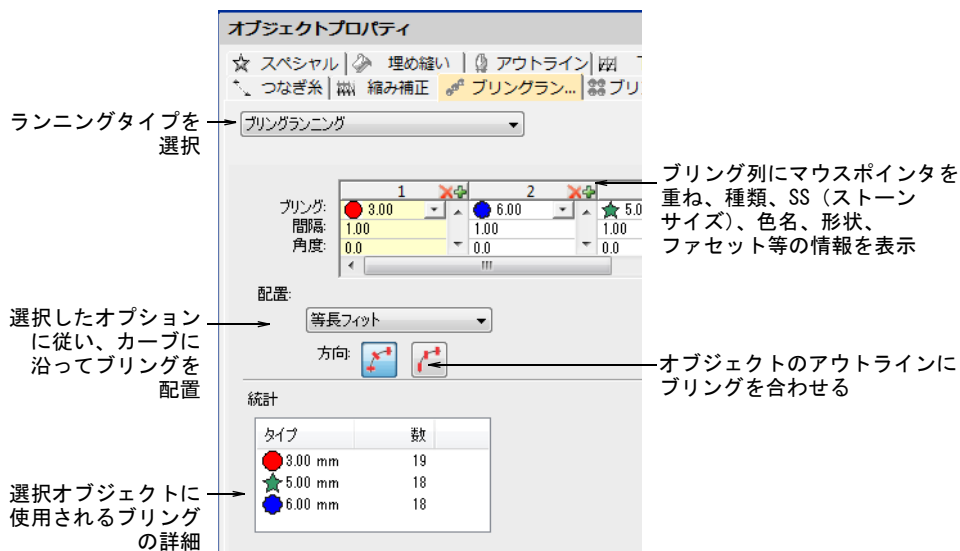
リングランニングをデジタイズするには

- 1 設定を行っていない場合は、リングパレットを設定します。
- 2 必要に応じて、リングワークエリアを表示をオンにし、選択したマシンモデルのワークエリア内にデザインを表示します。
- 3 **リングランニング (自動)** アイコンをクリックします。
- 4 通常のランニングオブジェクトをデジタイズするのと同じ要領で、ライン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。



- 5 **Enter** を押して終了します。ラインストーンが自動的に生成されます。間隔は個々に調整ができます。

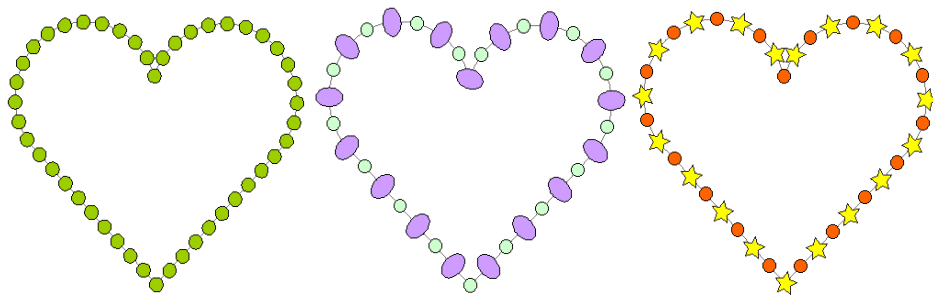
6 オブジェクトをダブルクリックし、プロパティを表示します。オブジェクトプロパティドッカーのプリングランニングタブが開きます。



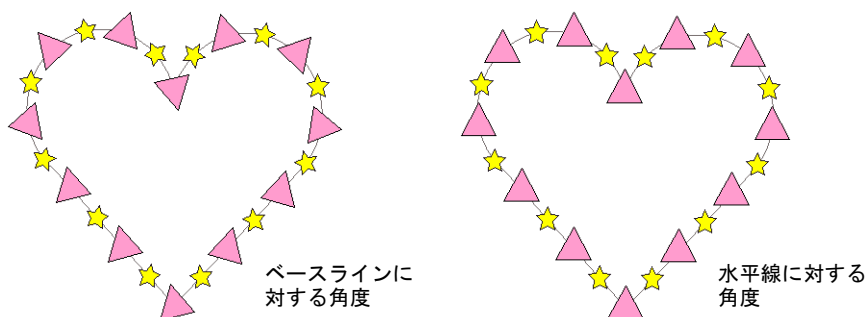
使用可能なコントロールの概要は以下の通りです。

コントロール	説明
パターンエディタ	プリングランニングパターンを作成するのに使用します。パターンエディタの「+」をクリックし、ドロップダウンリストから希望のラインストーンの形を選択します。
配置	カーブに沿ってラインストーンを配置し、選択した方法に従い配置を調整します。 等長：特定の間隔でカーブに沿ってプリングを配置します。 等長フィット：各カーブ部分に沿って、できるだけ多くのプリングを特定した間隔以下にならないように配置します。このオプションを選択すると、必ず各先端にラインストーンが配置されます。 コンパクト：円形以外のラインストーンは、特定の間隔と同じ最小距離で配置されます。 マニュアル：カーブに沿ってラインストーンをマニュアル分配することができます。
方向	オブジェクトのベースラインに対して、または絶対的な向き(「北向き」に固定)でラインストーンを配置します。
統計	タイプ、SS(ストーンサイズ)、色、形、数(選択オブジェクト)を表示します。複数のオブジェクトが選択されている場合、すべての選択オブジェクトのプリング情報が表示されません。

- 7 パターン設定を使用して、シンプルなものから変化に富んだブリングランニングを作成します。



- 8 ブリングの方向をベースライン、または固定角度に設定します。



参考 バックトラック / リPEATツールは、ブリングランニングオブジェクトに使用できます。

関連項目

- ◀ [ブリングパレットを設定する](#)
- ◀ [CAMS マシンにブリングを送信する](#)
- ◀ [シークインランニングを作成する](#)
- ◀ [アウトライン & 詳細をデジタイズする](#)
- ◀ [アウトラインを強調する](#)

ラインストーンを個々に配置する



ブリング > ブリングマニュアルを使用し、ブリングを個々にデジタイズします。ブリングの形状は、ユーザー設定のパレットから選択します。

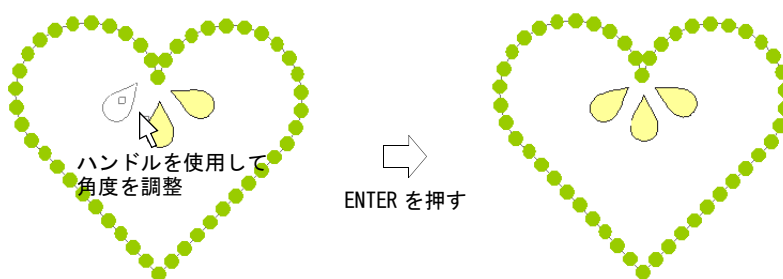
マニュアル方法を使用すると、ラインストーンの粒を一つずつデジタイズすることができます。

ラインストーンを個々に配置するには

- ◀ **ブリングマニュアル**をクリックし、ドロップリストから使用したいブリングの種類を選択します。








- ◀ 左クリックで、ラインストーンを一つずつデジタイズします。配置を間違えたら **Backspace** を押します。



- ◀ **Shift** キーを押し下げ、ハンドルを使ってデジタイズしながらラインストーン
の方向を調整します。
- ◀ **Enter** を押して終了します。

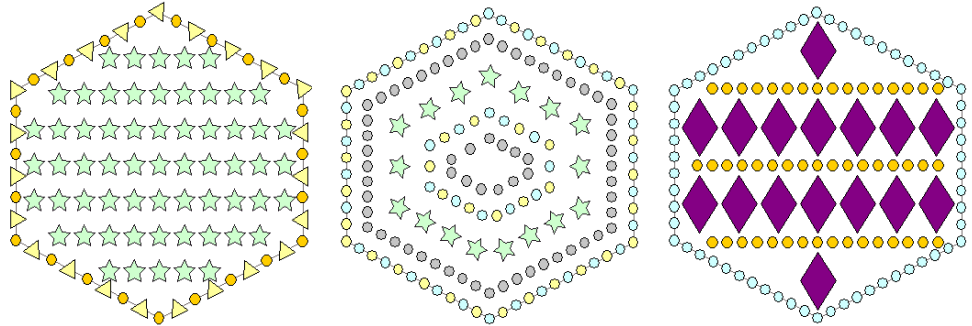
ブリングフィルを作成する

-  ブリング>ブリングフィルを使用し、ブリングで埋め込まれた形状（穴あり、なし）をデジタイズします。
-  ブリング>オーバーラップ自動削除オンをアクティブにし、ブリングオブジェクトから自動的にオーバーラップしたブリングを削除します。
-  ブリング>オーバーラップ自動削除オフをアクティブにし、ブリングオブジェクトからオーバーラップしたブリングを自動的に削除するのを防ぎます。
-  ブリング>ブリングオーバーラップをハイライトをアクティブにし、ブリングオブジェクトのオーバーラップしたブリングをハイライトで表示します（例：マニュアルで編集したい場合など）。
-  表示>ブリング表示を使用し、ブリング表示のオン/オフを切り替えます。



ブリングワークエリアを表示を使用し、選択したマシンモデルのデザイン中のワークエリアをビジュアル化します。

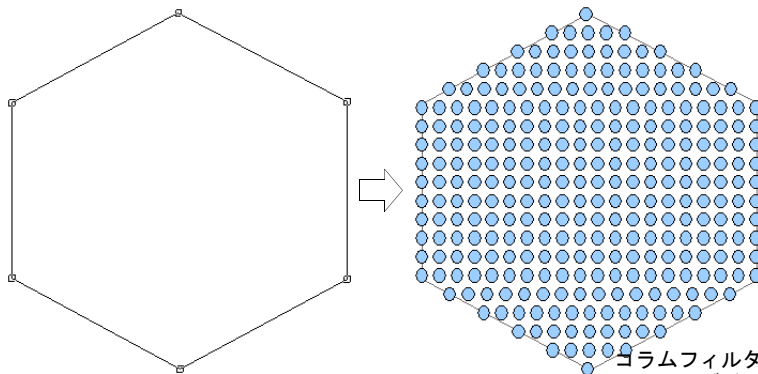
ブリングフィル機能は、形状を列に配列したブリングで埋めることができます。ブリングフィルには**コラムフィル**（直線のグリッド、角度のあるグリッド）と、**ラインフィル**があります。



参考 ブリングフィルオブジェクトから、オフセットしたオブジェクトを作成することができます。刺繍オブジェクトで使用可能なオプションは、すべて使用することができます。

ブリングフィルを作成するには

- 1 必要に応じて**ブリングワークエリアを表示**をオンにし、選択したマシンモデルのワークエリア内にデザインを表示します。
- 2 **ブリングフィルボタン**をクリックします。
- 3 **複合理め縫い**をデジタイズするのと同じ方法で**制御ポイント**をデジタイズし、閉じたオブジェクトを作成します。



コラムフィルタイプのブリング
フィルオブジェクト
「アウトラインに沿う」オン

- 4 **Enter** を押して形状を閉じます。他の境界線を作成するよう指示があります。
- 5 **Enter** を 2 回押し、オブジェクトを終了します。

6 オブジェクトをダブルクリックし、プロパティを表示します。
 オブジェクトプロパティドッカーのプリングフィルタブが開きます。

オブジェクトプロパティ

☆ スペシャル | 埋め縫い | アウトライン | 下縫い | つなぎ糸 | 縮み補正 | プリングラン... | プリングフ...

フィルタイプを選択 → プリングコラムフィル

レイアウト: 自動 マニュアル

フィル

角度: 0 度 ← フィルの角度を調整

シフト: 0.50

オブジェクトアウトラインに関連してフィルをシフト → アウトラインに沿う

フィルパターンタイプを選択 → シンプル マルチライン

ライン1

プリング: 1 2 3

間隔: 2.00 2.00 2.00

角度: 0.0 0.0 0.0

行間隔: 2.00 mm

プリングフィルエディタ: プリング列にマウスポインタを重ね、種類、SS (ストーンサイズ)、色名、形状、ファセット等の情報を表示

選択したプリングフィルオブジェクトにボーダーを追加 → ボーダー

マージン: 2.00 mm

ボーディングボーダーとフィルの間のマージンを設定

ボーダーパターンエディタ: プリング列にマウスポインタを重ね、種類、SS (ストーンサイズ)、色名、形状、ファセット等の情報を表示

オブジェクトのアウトラインにプリングを合わせる → 方向:

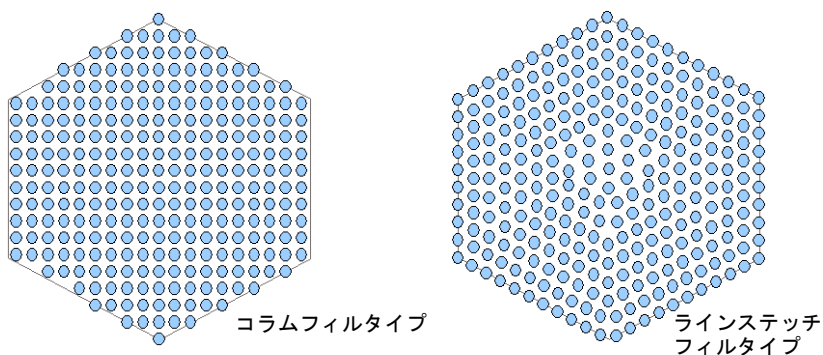
統計

タイプ	数
● 3.00 mm	38
★ 5.00 mm	48
● 6.00 mm	73

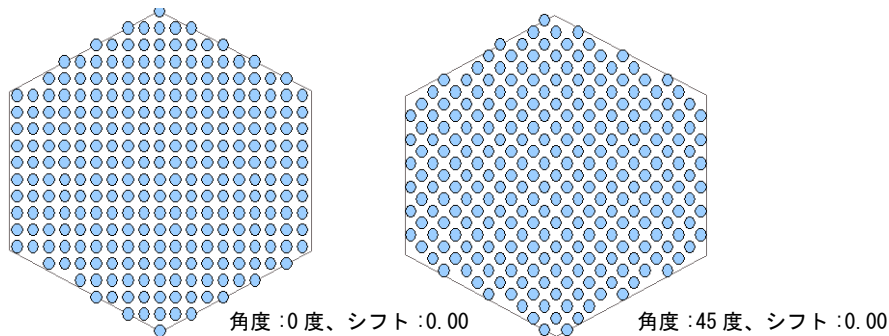
選択オブジェクトに使用されるプリングの詳細

効果 保存 ?

7 コラムフィルまたはラインフィルを選択します。

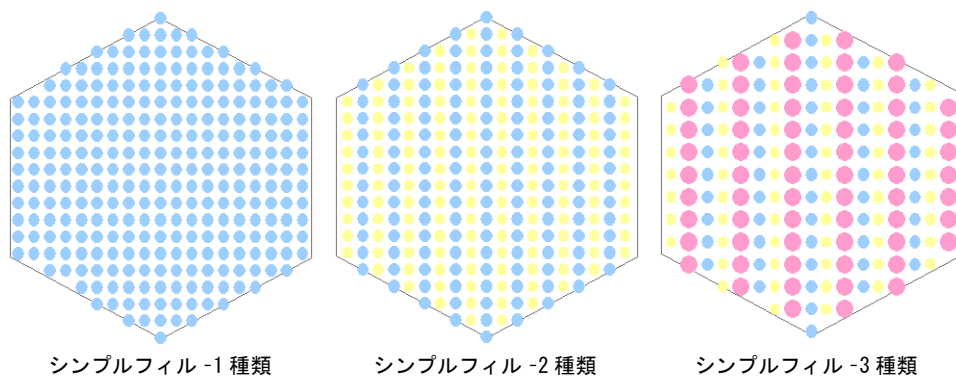


8 必要に応じて角度とシフトを調整します。これらの設定はコラムフィルでのみ有効です。

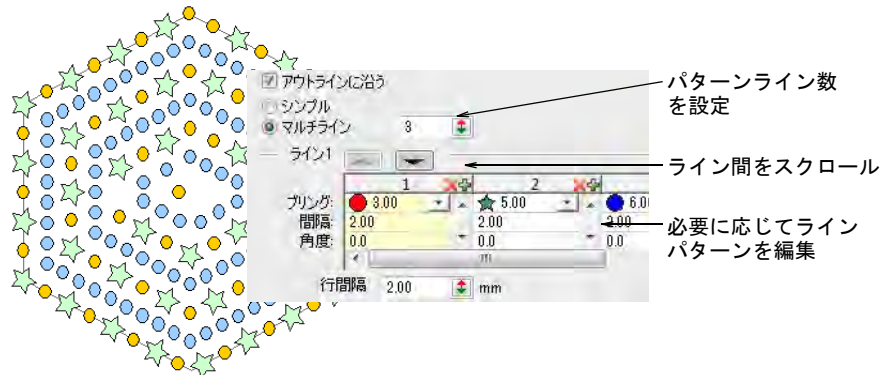


9 パターン設定を使用して、シンプルまたはマルチラインのリングフィルを作成します。

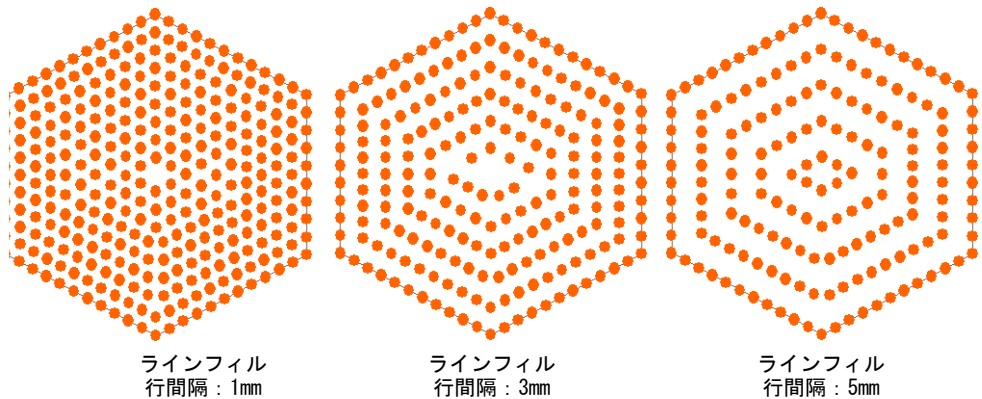
- 1 シンプルなフィルにはフィルタイプにシンプルを選択し、必要に応じてパターンを調整します。



- 4 更に複雑で変化に富んだフィルには、フィルタイプにマルチラインを選択し、必要に応じて各ラインのパターンを調整します。



- 10 必要に応じて、行間隔を調整します。

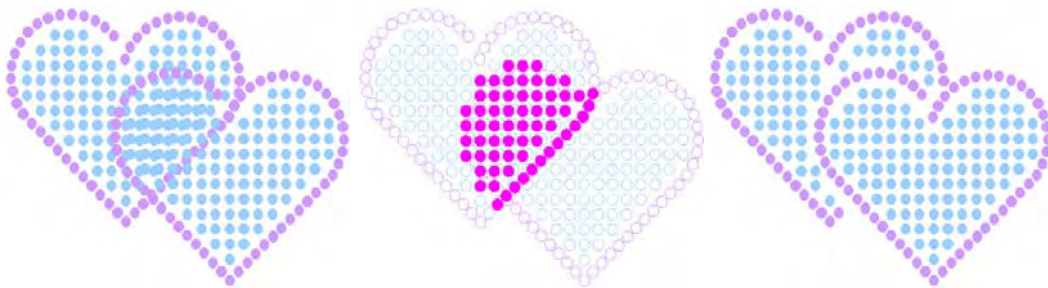


- 11 必要に応じてボーダーを追加します。以下を参照ください。



参考 初期設定ではオーバーラップ自動削除オンが選択されており、オーバーラップした不必要なブリングを自動的に取り除きます。個々にラインス

トーンのオーバーラップを編集したい場合は、他のオプションを選択してください。



オーバーラップ自動削除オフ

ブリングオーバーラップを
ハイライト

オーバーラップ自動削除オン



メモ ブリングのオーバーラップはオーバーラップ許容量設定で決定されます。これはストーン間の最小許容距離を定義します。

ブリングフィルの概要

ブリングフィルタブで操作できるコントロールの概要は、以下の通りです。

コントロール	説明
フィルタイプ	有効なフィルタイプ：コラムフィル、ラインステッチこれらはそれぞれ形状をパターンの繰り返し、または曲線上のパスに沿うパターンの繰り返しの列で埋めます。
レイアウト	ブリングフィルオブジェクトは、2種類の「レイアウト」（自動またはマニュアル）のどちらかを適用します。自動レイアウトはオブジェクトのサイズ変更や変形を行った際、ブリングフィルは自動的に再生成されます。手動はオブジェクトが変化しても、ブリング数は変わりません。ブリングオブジェクトを変更するも併せてご覧ください。
角度	コラムフィルの角度を変更します。これはコラムフィルにのみ適用できます。
シフト	オブジェクトアウトラインに関連して、フィルパターン全体を動かします。これはより均等なフィル配置を行うことができます。許容範囲値は±0.5となります。
アウトラインに沿う	オブジェクトのアウトラインに沿うように、フィルの各ラインのブリングの間隔を広げ、はっきりとしたアウトラインの境界を作成します。コラムフィルのみに適用可能で、ボーダーと共に使用します。詳細はブリングボーダーを追加するをご覧ください。

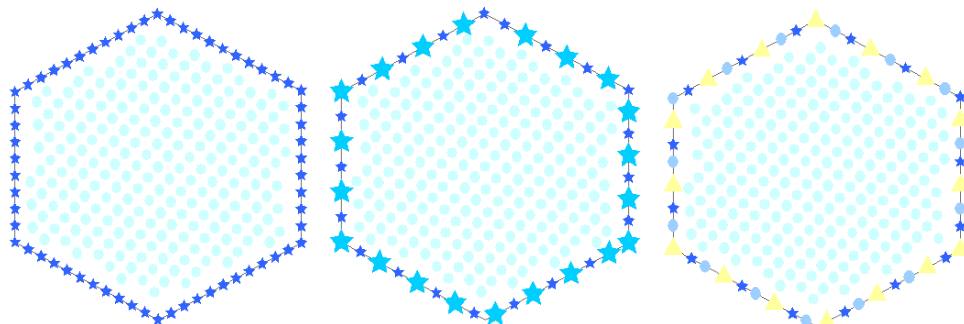
コントロール	説明
パターンエディタ	シングルラインまたはマルチラインのブリングパターンを作成するのに使用します。パターンエディタの「+」をクリックし、パレットのブリングを選択してパターンを作成します。マルチラインパターンも同じように作成することができますが、ラインの数が増える度に新しいタブがパターンエディタに追加され、新しいパターンを追加することができます。 シークインフィルを作成する も併せてご覧ください。
行間隔	現在アクティブなラインタブと、次のラインとの間の距離を設定します。すべてのラインで同じ設定にすることも、異なる設定にすることもできます。初期設定では、この数値はどれも同じです。
ボーダー	チェックが入っていると、選択ブリングフィルオブジェクトにボーダーが追加されます。ブリングフィルのシングルラインパターン同様に、ボーダーのパターンを作成することができます。
マージン	ボーダーを形成するラインストーンに、マージンを追加します。ボーダーマージンを少なくすると、フィル中のラインストーンの数を増やす結果となります。
方向	ブリングはオブジェクトのベースラインに対して、または絶対的な向き（「北向き」固定）でボーダーに配置されます。
統計	タイプ、SS（ストーンサイズ）、色、形、数（選択オブジェクトの）を表示します。複数のオブジェクトが選択されている場合、すべての選択オブジェクトのブリング情報が表示されます。必要に応じて、列は並び替えることができます。

関連項目

- ◀ [CAMS マシンにブリングを送信する](#)
- ◀ [ブリングパレットを設定する](#)
- ◀ [シークインフィルを作成する](#)
- ◀ [ツインシークインデザインを作成する](#)

ブリングボーダーを追加する

ブリングフィルはマージンの有り / なしに関わらず、ボーダーを追加することができます。ボーダーはフィルとは別のラインストーンでも作成でき、ブリングフィルオブジェクトのプロパティとなります。

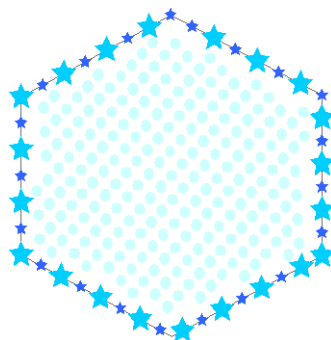


ボーダーを追加、またはボーダープロパティを変更するには

- 1 ブリングフィルオブジェクトを選択し、**ボーダー**チェックボックスにチェックを入れます。

選択したブリングフィル
オブジェクトにボーダー
を追加

必要に応じてボーダー
パターンを編集



- 2 パターン設定を使用し、シンプルなものから変化に富んだブリングボーダーを作成します。
- 3 必要に応じてブリングマージンを選択します。

ボーダーマージンは、ボーダーの各ブリングアイテムに「オフセット」を追加することにより作成されます。下図のようにボーダーマージンを少なくすると、フィル中のラインストーンの数を増やす結果となります。

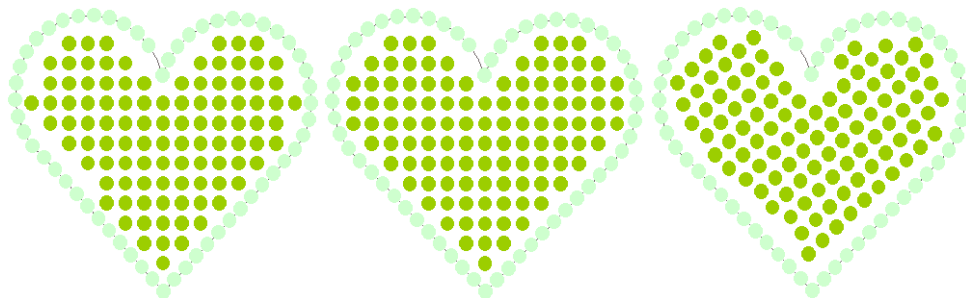


関連項目

◀ シークインボーダーを追加する

ブリングオブジェクトを変更する

ブリングフィルオブジェクトは、他の刺繍オブジェクトと同様にサイズ変更したり、変形することができます。オブジェクト / デザインの変形、サイズ変更または編集を行うと、大きさは変えずにストーンの数自動的に再計算されます。ブリングツールには、ラインストーンを一つずつ編集できるツールもあります。



参考 ブリングランニングとブリングフィルオブジェクトのオブジェクトプロパティは、コピーし他のオブジェクトに適用することができます。これは選択を現在のプロパティに適用と、現在のプロパティを適用を使用して行うことができます。

ブリングフィルオブジェクトを変形する



選択 > オブジェクト選択を使用し、選択ハンドルでオブジェクトの拡大 / 縮小を行います。

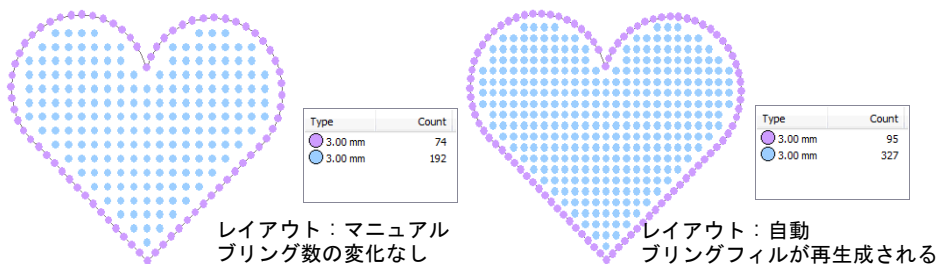
一つ異なる点がありますが、ブリングフィルオブジェクトは他の刺繍オブジェクトのようにサイズ変更したり、変形することができます。ブリングフィルオブジェクトは、2種類の「レイアウト」（自動またはマニュアル）のどちらかを適用します。**自動**レイアウトはオブジェクトのサイズ変更や変形を行った際、ブリングフィルは自動的に再生成されます。**マニュアル**では、オブジェクトが変化してもブリング数は変更しません。

ブリングフィルオブジェクトを変形するには

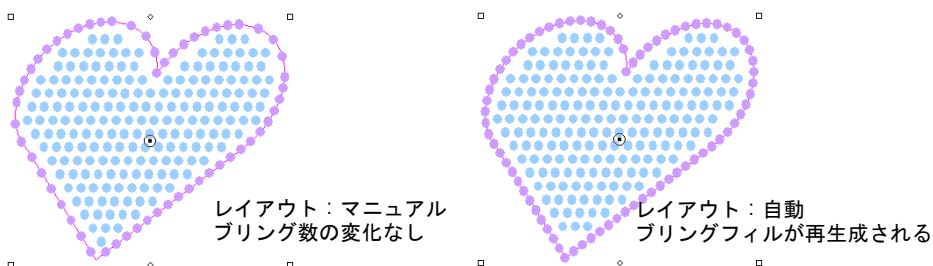
- ブリングフィルオブジェクトを選択し、**レイアウト**設定にチェックを入れます。



- 必要に応じてサイズ変更します。



- 同様に必要に応じて傾斜させます。



関連項目

- オブジェクトを編集する

リングフィルオブジェクトを再形成する



選択 > オブジェクト選択を使用し、選択ハンドルでオブジェクトの拡大 / 縮小を行います。

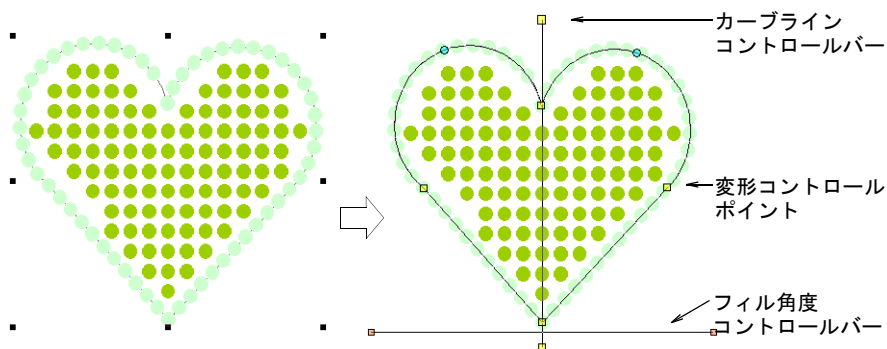


ステッチ編集 > オブジェクト変形を使用し、選択したリングランニングオブジェクトを変形します。

リングフィルオブジェクトを再形成する際、オブジェクトのアウトラインは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。コラムフィルを適用すると、フィルの角度とカーブラインを視覚的に変更することもできます。

リングフィルオブジェクトを再形成するには

- ◀ リングフィルオブジェクトを選択します。

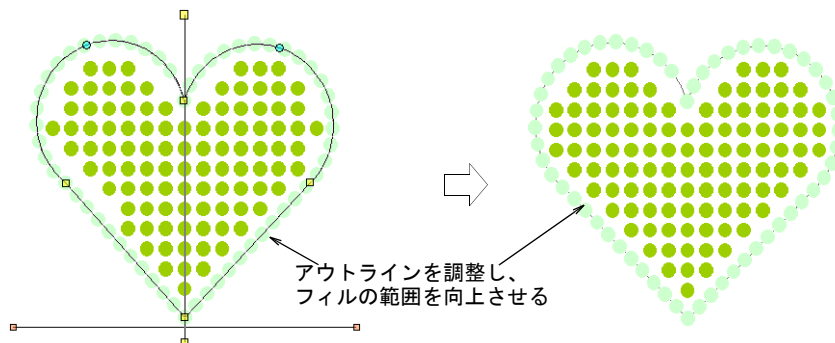


- ◀ オブジェクト変形アイコンをクリックするか、Hキーを押します。

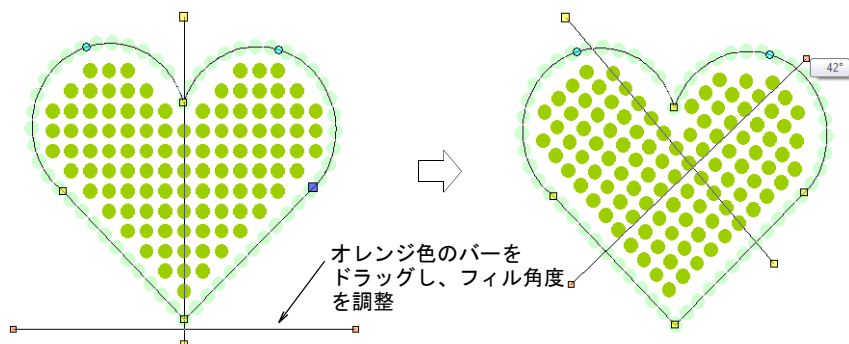
オブジェクトのアウトラインの周りに、コントロールポイントが表示されます。コラムフィルが選択されていると、更に2つのコントロールバー（オレンジのハンドルはフィル角度をコントロール、黄色のハンドルはカーブラインをコントロール）が表示されます。

- ◀ 通常の方法でアウトラインを変形します。

ここではリングフィルの範囲を向上させる為に、アウトラインのみを少し調整します。

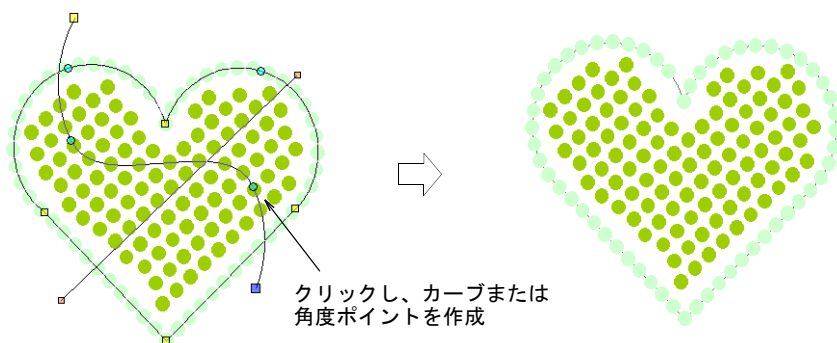


◀ 必要に応じて、フィルの角度コントロールを調整します。



◀ 必要に応じて、カーブラインコントロールを調整します。

ライン上を右または左クリックし、カーブまたは角度ポイントを追加します。
カーブラインの調整は、オブジェクトプロパティには影響しません。



ブリングフィルオブジェクトを編集する



ブリング > ブリング編集を使用し、ブリングを一つずつ編集します。



ブリング > オーバーラップ自動削除オンをアクティブにし、ブリングオブジェクトから自動的にオーバーラップしたブリングを削除します。



ブリング > オーバーラップ自動削除オフをアクティブにし、ブリングオブジェクトからオーバーラップしたブリングを自動的に削除するのを防ぎます。

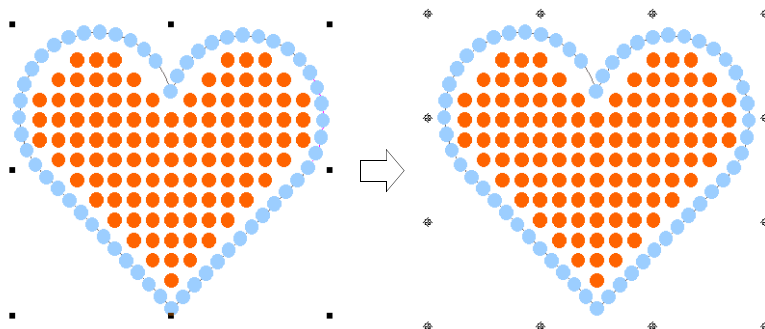


ブリング > ブリングオーバーラップをハイライトをアクティブにし、ブリングオブジェクトのオーバーラップしたブリングをハイライトで表示します (例: マニュアルで編集したい場合など)。

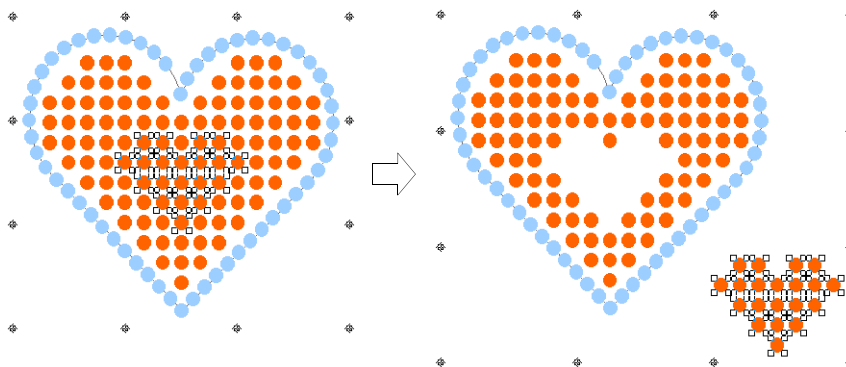
ブリングツールには、ラインストーンを一つずつ編集できるツールがあります。下記の操作はブリングランニング、ブリングフィル、またはブリングマニュアルオブジェクトに適用できます。

ブリングフィルオブジェクトを編集するには

- ◀ ブリングフィルオブジェクトを選択し、ブリング編集アイコンをクリックします。選択ハンドルが変化します。

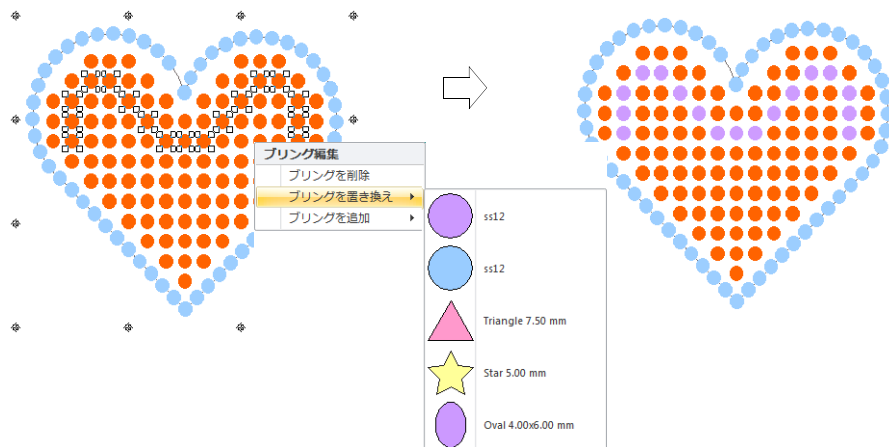


- ◀ オブジェクト内のラインストーンを個別に選択します。
Ctrl キーを使用すると、複数選択できます。



- ◀ 必要に応じて、選択したラインストーンを削除または再配置します。

- ◀ ラインストーンを選択し、右クリックでポップアップメニューを呼び出し置換えます。



- ◀ このポップアップメニューで、ラインストーンの削除や追加も行います。これらの操作はマニュアル編集とみなされ、オブジェクトのレイアウト方法は、自動的にマニュアルに変更されます。その為オブジェクトの変形を行っても、リング数は変化しません。



参考 初期設定では**オーバーラップ自動削除オン**が選択されており、オーバーラップした不必要なリングを自動的に取り除きます。個々にラインストーン**のオーバーラップを編集**したい場合は、他のオプションを選択してください。



メモ リングのオーバーラップは**オーバーラップ許容量**設定で決定されません。これはストーン間の**最小許容距離**を定義します。

オブジェクトをリングに変換するには

閉じたオブジェクトは、どれでもリングフィルオブジェクトに変換できます。同様にどのアウトラインオブジェクト（閉じたまたは開いた）でも、リングランニングに変換できます。

オブジェクトをリングに変換するには

- ◀ フィルオブジェクトを右クリックし、**変換** > **リングフィル**に**変換**を選択します。

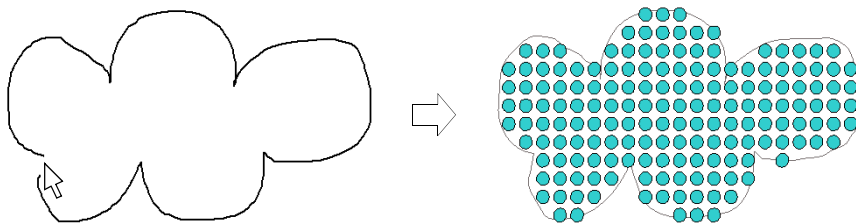


- ◀ または**リングツールバー**の**リングフィル**アイコンをクリックします。
- ◀ 同様にランニングオブジェクトを右クリックし、**変換** > **リングランニング**に**変換**を選択します。





参考 ブリングフィルオブジェクトに変換できるフリーハンド刺繍ツールを使用して、オブジェクトを作成することもできます。



ブリングレタリングを作成する



ブリング > ブリングレタリングを使用し、Wilcom 由来のブリング書体、刺繍書体、TrueType フォントを使用してブリングレタリングを作成します。右クリックで設定します。

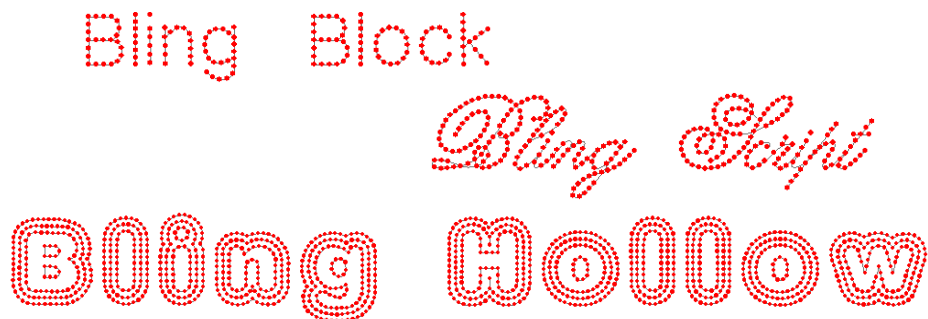
ブリングレタリングツールを使用して、刺繍レタリングを作る要領でブリングレタリングが作成できます。刺繍レタリングと同じプロパティを使用します。書体により、ブリングランニングまたはブリングフィルプロパティにアクセスすることができます。またブリングレタリングは、レタリングのプロパティを使用せずに作成することもできます。

ブリングレタリングを作成するには

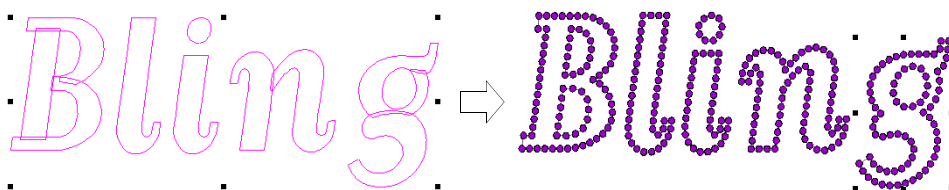
- ブリングレタリングツールを選択し、スペシャル > レタリングタブから書体を選択します。ブリング特有の書体を使用すると、最高の結果を得ることができます。



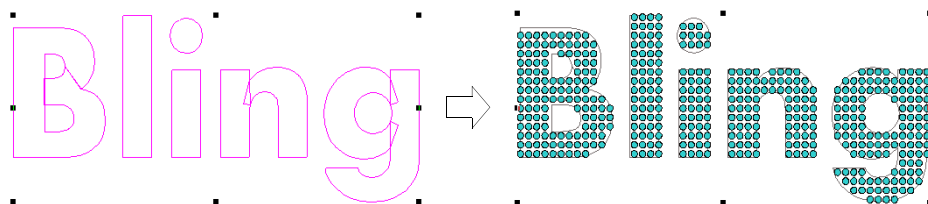
- ◀ 刺繍レタリングをデジタイズするのと同じ要領で、ブリングレタリングをデジタイズします。



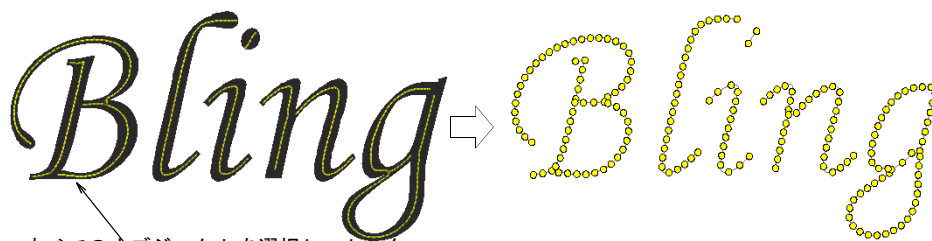
- ◀ サイズ、傾斜などのプロパティを調整します。
- ◀ 書体の種類を変更します。刺繍書体や TrueType フォントは、ブリングと併用することができます。
- ◀ 既存の刺繍レタリングオブジェクトを選択し、ブリングランニングまたはブリングフィルに変換することもできます。



- ◀ TrueType オブジェクトを作成し、ブリングランニングまたはブリングフィルに変換します。

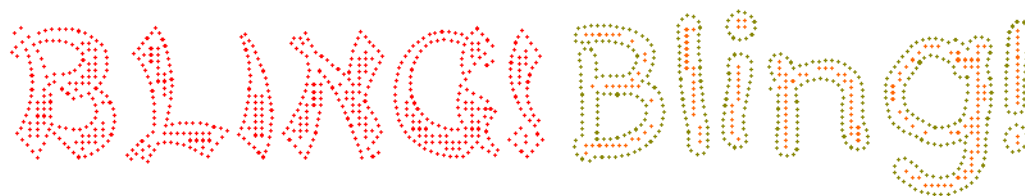


- ◀ CorelDRAW グラフィックスでレタリングオブジェクトを作成し、Wilcom ワークスペースに切り替えてセンターラインランニングオブジェクトで文字をトレースし、ブリングランニングに変換します。



すべてのオブジェクトを選択し、センターラインランニングオブジェクトを適用

- ◀ 使用している書体の種類により、ブリングフィルやブリングランニングを調整します。



関連項目

- ◀ [刺繍レタリングを作成する](#)
- ◀ [テキストを編集する](#)
- ◀ [ブリングランニング & フィルを作成する](#)

ブリングを出力する

EmbroideryStudio では、様々な方法でブリングを生産用にエクスポートすることができます。オプションには以下のものがあります。

出力方法	詳細
CAMS マシン	CAMS 自動ラインストーンデコレーションマシンをお持ちの場合は、専用の CAMS 接続を使用します。
配置ファイル	またはブリングデザインをお使いのデコレーションマシンで読み取れるよう、YNG フォーマットにエクスポートします。
ブリングカッター	ブリングの形状を対応するカッティングマシンに直接送信します。
ベクターファイル	ブリングテンプレートのカット用にブリングの形状をベクターに変換します。



メモ マルチデコレーションファイルをエクスポートは、マルチデコレーションデザインの出力ファイルを作成することができます。デザイン構成要素は刺繍、グラフィック、アプリケ、またはブリングに認識されます。[デザインをマシンにエクスポートする](#)も併せてご覧ください。



注意 ブリングデザインは EMB の以前のバージョンに保存することができますが、ブリングオブジェクトはベクターオブジェクトに変換されます。

CAMS マシンにブリングを送信する



ブリング > ブリングワークエリアを表示を使用し、選択したマシンモデルのデザイン中のワークエリアをビジュアル化します。



標準 > コネクションマネジャーに送信を使用し、メーカー専用のマシンソフトを介して使用可能なマシンに接続します。

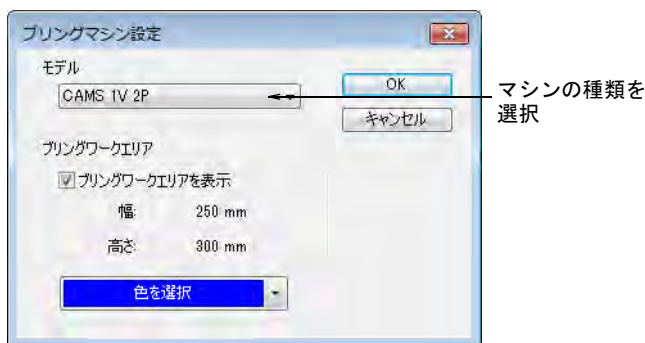
EmbroideryStudio では、CAMS（ラインストーンデコレーションマシン）への直接接続することができます。一般的な接続方法は以下の通りです。



メモ COM ポートの設定を行う前に、お使いの CAMS マシンのマシンドライバーが正しくインストールされていることと、マシンに接続されていることを確認してください。詳しくはマシンの説明書をご確認ください。

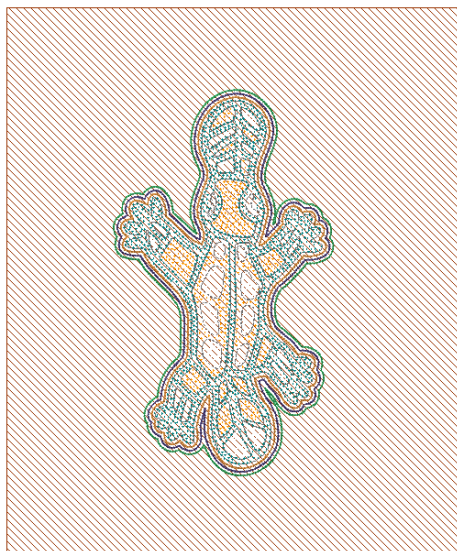
ブリングマシンを選択するには

- 1 設定 > ブリングマシン設定で、接続したいマシンを選択します。



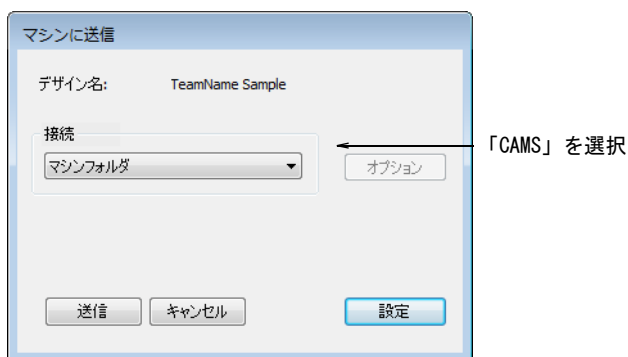
- 2 モデルパネルで使用しているマシンモデルを選択します。
- 3 ブリングワークエリアをアクティブにし、選択したマシンモデルのワークエリア内にデザインを表示します。

- 4 必要に応じてワークエリアの色を設定します。

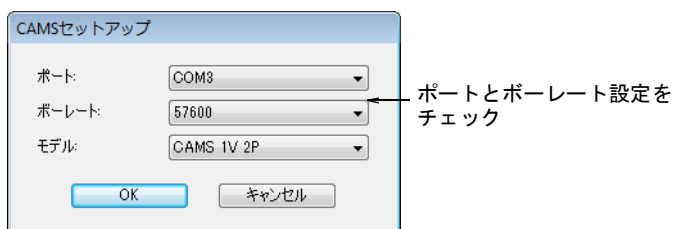


コネクションマネジャーに送信するには

- 1 標準ツールバーのコネクションマネジャーに送信ボタンをクリックします。



- 2 コネクションマネジャーのドロップリストから「CAMS」を選択します。
3 設定ボタンをクリックします。CAMS セットアップダイアログが開きます。



- 4 ポートとボーレート設定をチェックします。

従来型のシリアル接続を使用している場合、ソフトウェアの COM ポートはケーブルが接続されているポートと適合してはいけません。USB 接続を使用している場合、EmbroideryStudio の COM ポート設定は、割り当てられている「バーチャル」COM ポートと適合してはいけません。これは Windows コントロールパネル > デバイスマネージャーで見つけることができます。



← USB 接続を使用している場合、COM ポート設定は割り当てられている「バーチャル」COM ポートと適合してはいけません

USB 接続を使用しているが EmbroideryStudio で COM ポートが使用できない場合、最新のハードウェアドライバが正確にインストールされているかどうか確認してください。詳細はマシンの説明書をご覧ください。

EmbroideryStudio のボーレートは、データの読み込み用に設定されたマシンのボーレートと適合してはいけません。これは通常 57600（システムの初期設定）ですが、データを受け取るようマシンを準備する際に、数値を確認することができます。ボーレートはマシンに表示されます。

マシンのモデルは設定 > プリントマシンの選択機能で選択したマシンが初期設定となりますが、必要に応じて変更することができます。

5 OK をクリックします。CAMS マシンに送信ダイアログが開きます。



- 6 このダイアログは CAMS マシンの使用可能なフィーダーに、デザイン内のプリンクを割り当てるのに使用します。
- 7 データを受け取れるようマシンを準備したら、送信ボタンをクリックします。

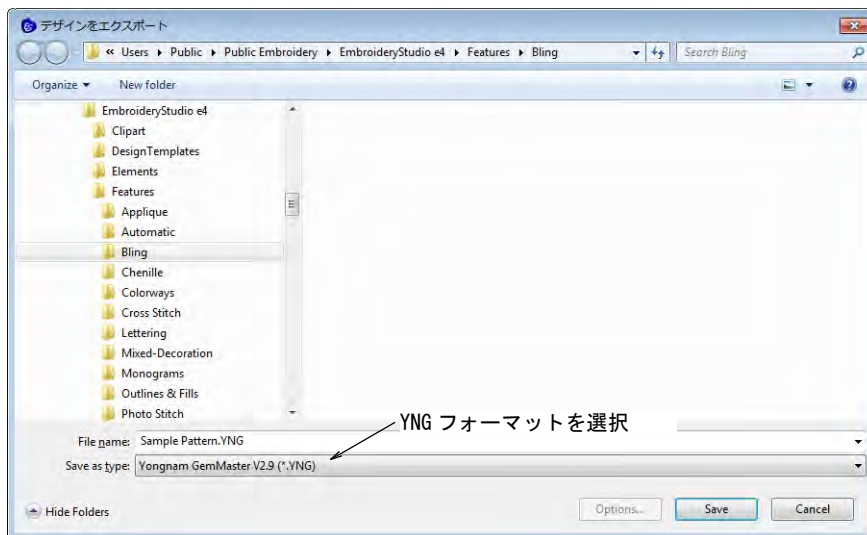


注意 マシンの準備が整う前に送信しようとする、次のデザインの読み取りに失敗する場合があります。

プリンクの配置ファイルをエクスポートするには

- ◀ お使いのデコレーションマシンが PC に直接接続されていない場合、マシンファイルにエクスポートオプションを使用し YongnamYNG フォーマットに出力

します。これはメモリースティックを介してマシンで読み込むことができます。

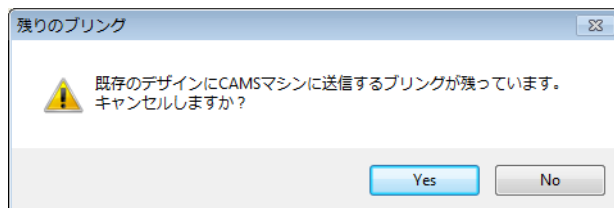


推奨する作業の流れ

作業の流れは、選択したマシンの使用可能なフィーダーの数によって異なります。例えばフィーダーが2つあるマシンのフィーダー#1にSS6、フィーダー#2にSS10が設定されていて、SS6、SS8、SS10を含むデザインを出力したい場合は以下のような流れになります。

- ◀ フィーダー #1 に SS6 をドラッグします。
- ◀ フィーダー #2 に SS10 をドラッグします。
- ◀ マシンでデータを受け取る準備をします。
- ◀ マシンの準備ができたなら、**送信**をクリックします。
- ◀ マシンがデータを受け取り終わったら、マシンを起動して SS6 と SS10 のストーンを配置します。
- ◀ 配置が完了したら、マシンの SS6 フィーダーと SS8 フィーダーを交換します。
- ◀ ソフトウェア内で SS8 をフィーダー #1 (SS6 をドラッグした場所) にドラッグします。
- ◀ 再度マシンでデータを受け取る準備をします。
- ◀ マシンの準備ができたなら、**送信**をクリックします。
- ◀ マシンでデータを受け取り終わったら、先の稼動ですでにストーンがついているデザインに SS8 ストーンを追加するよう機動します。

デザインで使用されているブリングタイプの数と使用できるフィーダーの数により、ブリングを何回かにわけて送信しなくてはならない場合があります。すべてのブリングがマシンに送信される前に終了すると、指示が表示されます。



関連項目

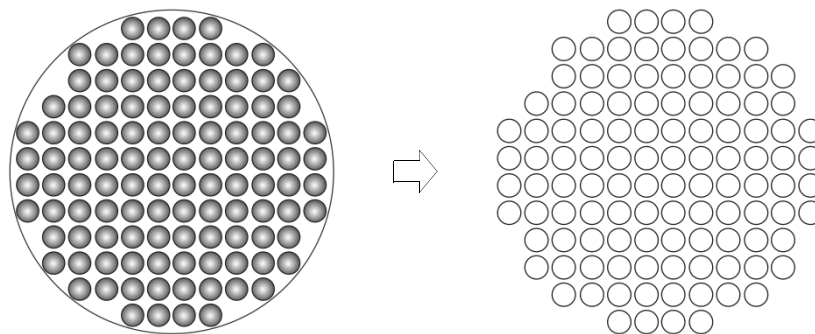
◀ [コネクションマネジャーにデザインを送信する](#)

ブリングカッターに出力する



標準 > ブリングカッターに送信を使用し、マルチデコレーションデザイン中のブリングのベクターを使用可能なカッティングマシンに送信します。

ブリングカッターに送信機能は、マルチデコレーションデザイン内のブリングのベクターイメージを、直接カッティングマシンに送信します。MS Windows (R) でサポートされているブリングテンプレートカッターと一緒に使用します。



ブリングカッターに出力するには

- 1 マルチデコレーションデザインを作成するか、開きます。カットマシンや彫刻機はPCに接続され、データを受け取れるよう設定する必要があります。



- 2 ブリングカッターに送信アイコンをクリックするか、ファイル>ブリングカッターに送信を選択します。ブリングカッターに送信ダイアログが開きます。



- 3 ドロップリストからブリングカッターを選択するか、または適切なプリンタを選択します。
- 4 デザインをファイルに印刷したい場合は、ファイルに印刷オプションを選択します。
- 5 プロパティをクリックし、出力設定を確認します。

6 実際の表示を確認する場合は、プレビューボタンをクリックします。



メモ ブリングが複数あるデザインでは、各色は塗りつぶし用に別々のテンプレートに分けられます。



7 OK をクリックし、ブリングテンプレートをブリングカッターまたはファイルに送信します。

ブリングのカットング情報は、使用するフォーマットでマシンに送信され、テンプレートが切り取られます。マシンに送信する切り取りデータは、テンプレート内のブリングの位置、サイズ、形状をベクターのみで構成しています。ブリングの配置に直接関係しない繋ぎラインやデータは含まれません。



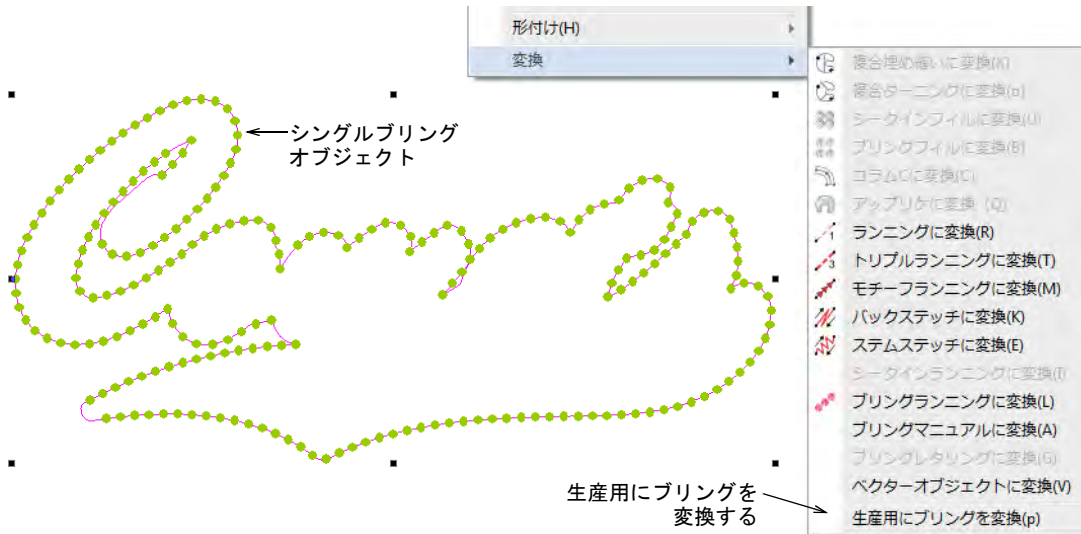
参考 ブリング製作概要の初めのページにストーンの色、サイズ、数と概要が表示されます。

関連項目

- ◀ [マシンを設定する](#)
- ◀ [レポートを印刷する](#)

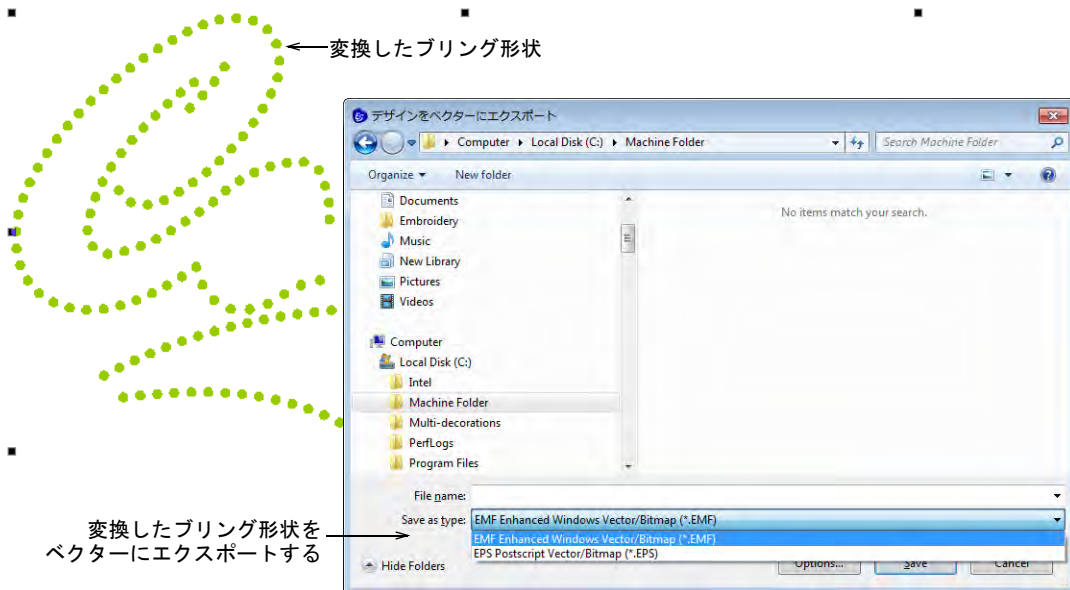
生産用にブリングを変換する

CAMS 自動ラインストーンデコレーションマシンまたは直接接続のカッティングマシンのいずれもお持ちでない場合は、**生産用にブリングを変換**コマンドを使用してブリングオブジェクトをベクター形状に変換することができます。これらは第三者アプリケーションで使用することができる、ベクターファイルに出力することができます。

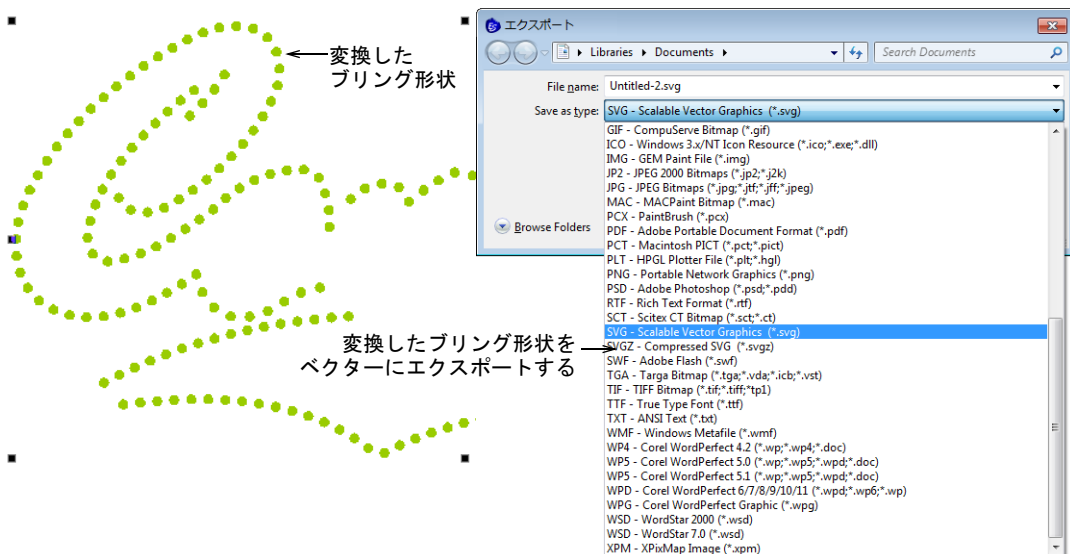


変換を行なうと、個々のブリングの形状は**ファイル>デザイン**をベクターにエクスポートコマンドを介して、印刷可能なファイル（例：EMF または EPS）にエク

スポーツすることができます。これはプリンティングテンプレートとしてカットिंगソフトウェアにインポートすることができます。



お使いのソフトウェアレベルがCorelDRAW グラフィックスに対応している場合、ベクター形状をSVG、FCM、DXF などその他のフォーマットにエクスポートすることができます。これらはプリンティングデザインのテンプレートシートをカットするにも使用されます。CorelDRAW グラフィックスに切り替え、ファイル>エクスポートコマンドを使用します。





メモ マルチデコレーションファイルのエクスポートは、マルチデコレーションデザインの出力ファイルを効率よく作成することができます。デザイン構成要素は刺繍、グラフィック、アップリケ、またはブリングに認識されます。[デザインをマシンにエクスポートする](#)も併せてご覧ください。

第 46 章

アプリケをデジタイズする

アプリケツールを使用して、アプリケ作成に必要なステッチすべてを自動的に作成することができます。アプリケの基本となる最大 4 つの層（ガイドライン、切り取りライン、留めステッチ、上縫いステッチ）を用途に応じて生成できます。



アプリケパターンのコピーを印刷し、アプリケピースをカットするのに使用します。アプリケピースは、ステッチ順序に従って番号がつけられます。またアプリケの形状を、カッターや別のファイルに出力することもできます。

アプリケ刺繍を作成する

アプリケを使用し、[アプリケオブジェクト](#)に必要なステッチを生成します。



参考 アプリケ設定をプリセットしたい場合は、オブジェクトが何も選択されていない状態で、[アプリケアイコン](#)を右クリックします。プロパティの値を変更すると、この設定は現在行っているセッション内で新しく作成した、すべてのアプリケオブジェクトに適用されます。詳細は[オブジェクトプロパティ](#)を使用して作業するをご覧ください。

ベクターグラフィックをアプリケに変換する

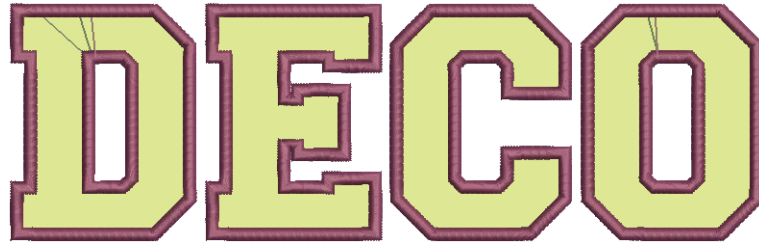


モード > アプリケにタグ付けを使用し、ベクターオブジェクトをアプリケに変換します。



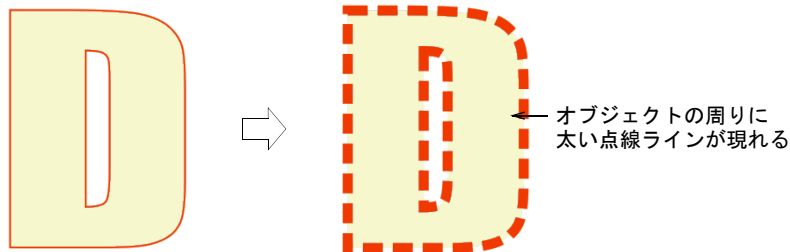
モード>グラフィックを刺繍に変換を使用し、選択した刺繍をグラフィックに変換し、Wilcom ワークスペースに切り替えます。

CorelDRAW グラフィックスのアプリケーションにタグ付けボタンを使用して、選択したベクターオブジェクトをアプリケーションに変換できるようタグ付けします。

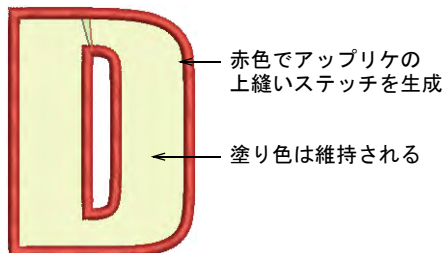


ベクターグラフィックをアプリケーションオブジェクトに変換するには

- 1 CorelDRAW グラフィックスでベクターグラフィックを作成または開き、選択します。
- 2 アプリケーションにタグ付けをクリックします。オブジェクトをアプリケーションにタグ付けると、太い点線ラインが適用されます。CorelDRAW (R) Graphics Suite のオブジェクトマネージャーでは、どのオブジェクトがアプリケーションオブジェクトとしてタグ付けられたか見ることができます。

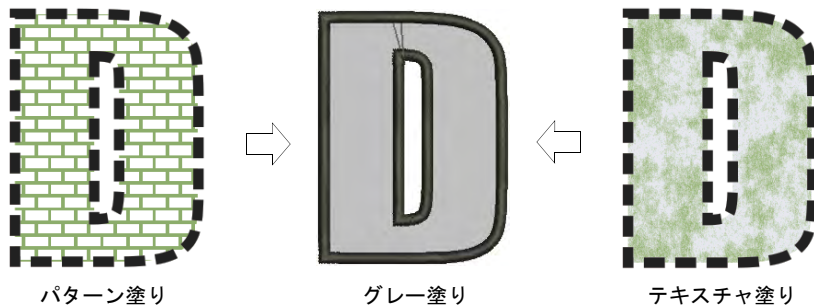


- 3 グラフィックを刺繍に変換をクリックします。EmbroideryStudio は自動的にベクターオブジェクトをアプリケーションオブジェクトに変換し、Wilcom ワークスペースに切り替えます。

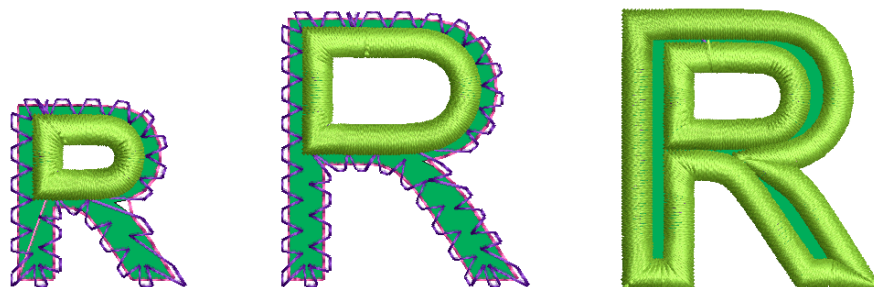




メモ ベクターのベタ塗りの色は Wilcom ワークスペースで維持され、生地の色のように表示されます。それ以外の塗り色はグレーになります。



メモ 変換の結果は、上縫いステッチの幅の比率と書体のサイズに影響されます。出来上がりのオブジェクトに対し、上縫いが太過ぎると無視されます。



関連項目

- ◀ [アプリケ設定を調整する](#)
- ◀ [アプリケの形状を切り出す](#)

アプリケオブジェクトをデジタイズする



アプリケ>アプリケを使用し、最大4層のステッチ（ガイドランニング、切り取りライン、留めステッチ、上縫いステッチ）のアプリケオブジェクトをデジタイズします。



アプリケ>中抜きなしのアプリケを使用し、最大4層のステッチ（ガイドランニング、切り取りライン、留めステッチ、上縫いステッチ）のアプリケオブジェクトをデジタイズします。

アップリケを使用し、アップリケオブジェクトに必要なステッチを生成します。アップリケの基本となる最大4つの層（ガイドランニング、切り取りライン、留めステッチ、上縫いステッチ）を用途に応じて生成できます。アップリケオブジェクトを縫製する際に、刺繍機はこれらの層の間で停止します。アップリケツールでは、刺繍枠を針下から移動させて、アップリケ生地を簡単に配置できるようにするフレームアウト位置を設定することもできます。



アップリケオブジェクトをデジタイズするには

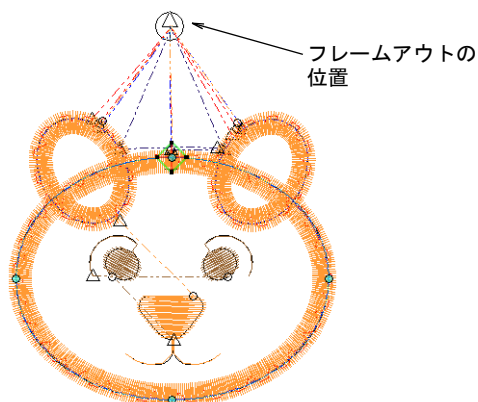
- 1 アップリケアイコンをクリックし、形状の境界線をデジタイズします。指示に従います。基準点を間違えて配置した場合は、**Backspace** を押して最後の基準点を削除します。



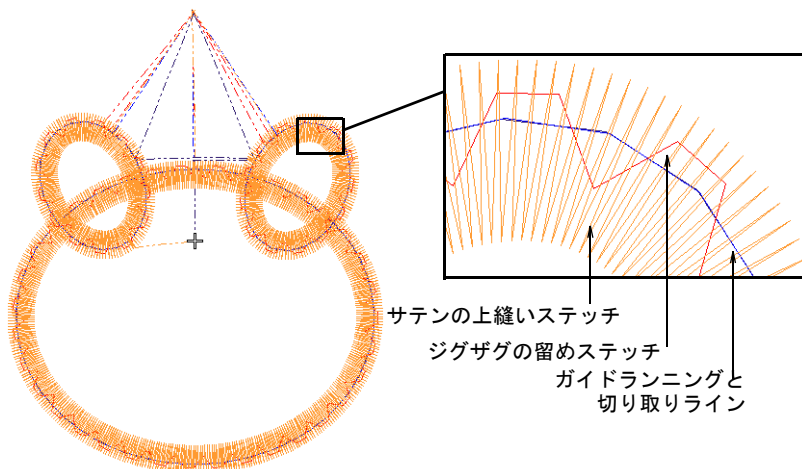
参考 輪郭が一つだけのアップリケオブジェクトを作成したい場合は、**中抜きなしのアップリケツール**を使用することができます。

- 2 **Enter** を押して形状を閉じます。ここで他のアップリケオブジェクトを作成することもできます。
- 3 もう一度 **Enter** を押します。
- 4 アウトラインをクリックし、開始 / 終了点を設定するか、**Enter** を押し初期値を適用します。
- 5 指示があった場合、**フレームアウト**位置をマークするか、**Enter** を押し初期設定を適用します。

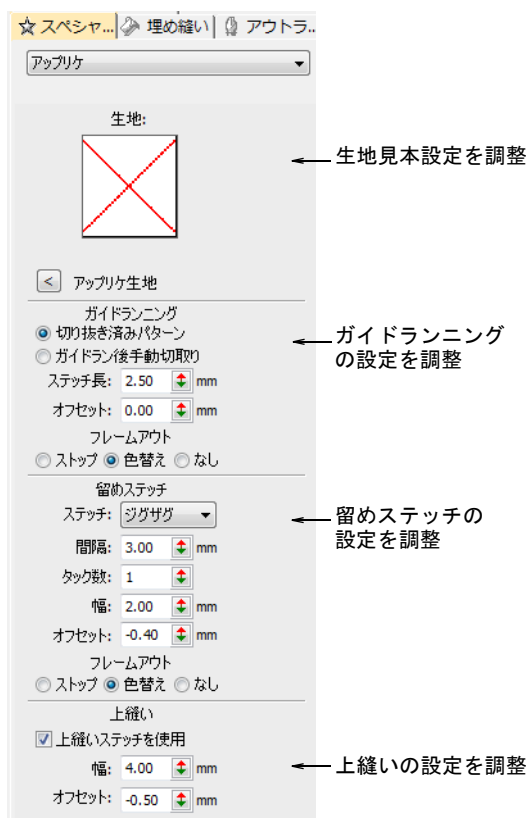
フレームアウトはそれぞれ**ストップ機能**や、**色替え**として特定されます。これらはガイドランニングや留めステッチの後に設定することができます。



- 6 Enter を押します。現在の設定に基づき、最大4層のステッチ（ガイドランニング、切り取りライン、留めステッチ、上縫いステッチ）が生成されます。



- 7 アプリケーションオブジェクトをダブルクリックし、プロパティを参照します。



- 8 必要に応じて設定を調整：

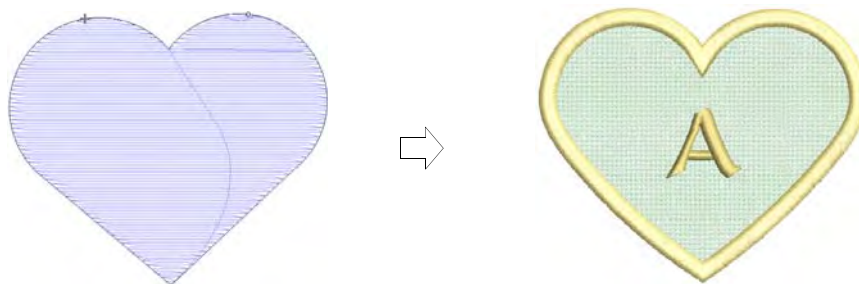
- ◀ 生地見本：詳細は[生地見本をアプリケに追加する](#)をご覧ください。
 - ◀ ガイドランニング：詳細は[ガイドランニングの設定を調整する](#)をご覧ください。
 - ◀ 留めステッチ：詳細は[留めステッチの値を調整する](#)をご覧ください。
 - ◀ 上縫いステッチ：詳細は[上縫いステッチの設定を調整する](#)をご覧ください。
- 9 任意でアプリケオブジェクトにスマートコーナーを適用します。
- 10 任意で刺繍シミュレーションを起動するか、移動ツールでアプリケのステッチ順序を確認します。

関連項目

- ◀ [刺繍のデジタイズ](#)
- ◀ [刺繍枠のフレームアウト位置を調整する](#)
- ◀ [コーナーステッチをコントロールする](#)
- ◀ [ステッチ順序を表示する](#)
- ◀ [アプリケの形状を切り出す](#)

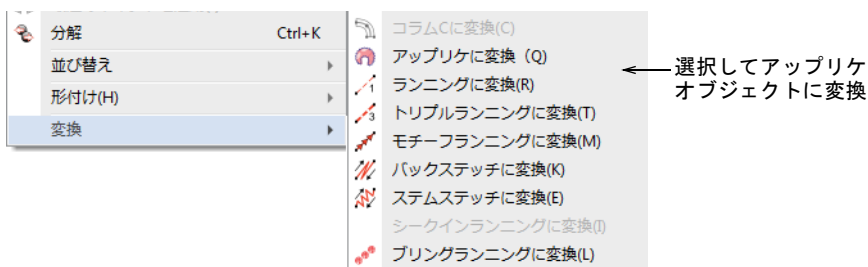
アプリケオブジェクトに変換する

開始 / 終了点とフレームアウト位置を追加することで、複合理め縫いやその他のオブジェクトをアプリケオブジェクトに変換することができます。

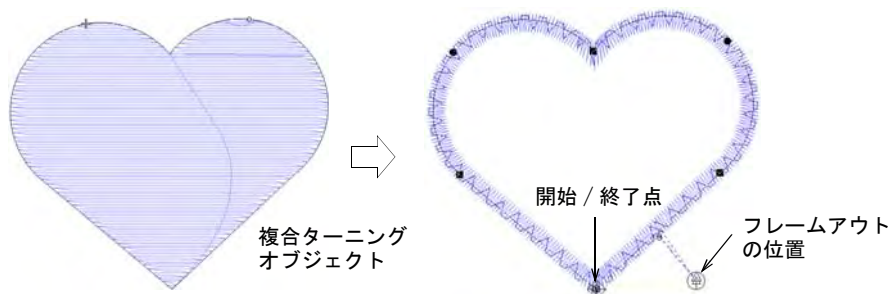


オブジェクトをアプリケに変換するには

- 1 オブジェクトを右クリックし、ポップアップメニューの**変換**を選択し、アイコンを選択します。



- 2 アウトラインをクリックして、ステッチの開始 / 終了点を設定するか、初期設定で確定するには **Enter** を押します。
- 3 フレームアウトの位置を決めます。そのまま **Enter** を押すと初期値が適用されます。
オブジェクトは変換され、ステッチが再計算されます。

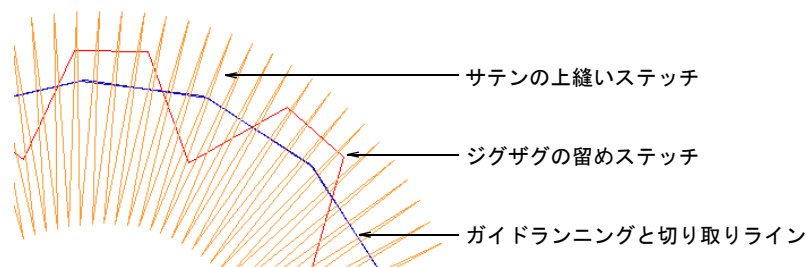


関連項目

- ◀ [アップリケの形状を切り出す](#)

アップリケ設定を調整する

アップリケはツールを使用して初めから作成したものや、既存のベクターグラフィックや複合ターニングオブジェクトから変換したものに関わらず、EmbroideryStudioではアップリケ作成に必要なすべてのステッチが作成されます。アップリケの基本となる最大4つの層（**ガイドランニング**、**切り取りライン**、**留めステッチ**、**上縫いステッチ**）を用途に応じて生成できます。これらの層の各ステッチは、**オブジェクトプロパティ**で調整することができます。



アップリケオブジェクトを縫製する際に、刺繍機はこれらの層の間で停止しません。EmbroideryStudioで事前に刺繍枠の**フレームアウト**の位置を決めておくと、アップリケの素材を簡単にセットすることができます。



参考 アプリケ設定をプリセットしたい場合は、オブジェクトが何も選択されていない状態で、**アプリケアイコン**を右クリックします。プロパティの値を変更すると、この設定は現在行っているセッション内で新しく作成した、すべてのアプリケオブジェクトに適用されます。詳細は**オブジェクトプロパティ**を使用して作業をご覧ください。

生地見本をアプリケに追加する

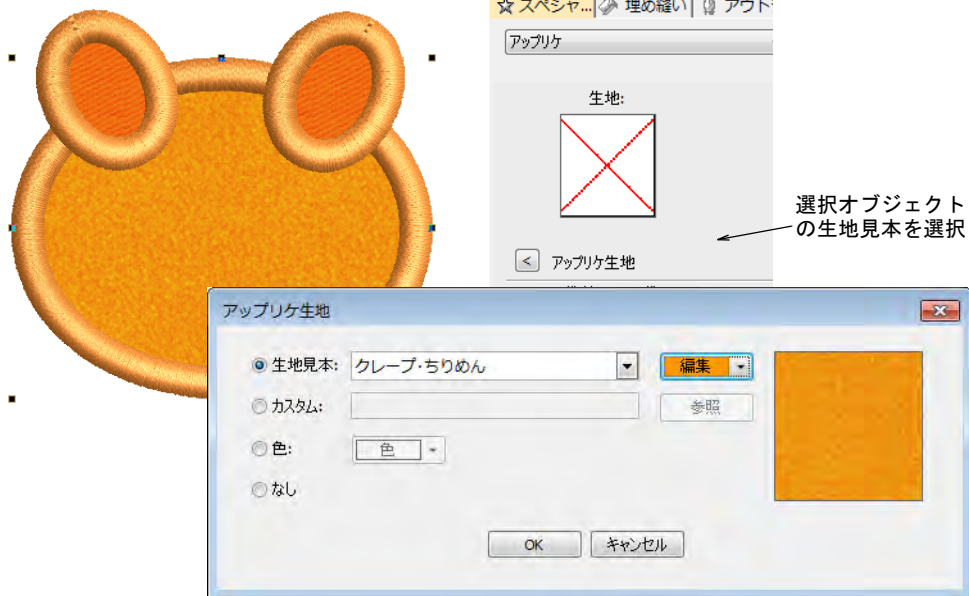


アプリケ>アプリケを右クリックし、選択したアプリケオブジェクトの生地見本を選択します。



表示>アプリケ生地表示を使用し、アプリケ生地表示をオン/オフにします。

EmbroideryStudio では、アプリケオブジェクトの生地見本を選択できます。この見本はオブジェクトのプロパティになります。これは内蔵されている「ファクトリー」生地見本か、使用したい生地をスキャンしたサンプルイメージから選択できます。**アプリケ生地表示**を使用し、表示のオン/オフを切り替えます。



ガイドランニングの設定を調整する



アプリケ>アプリケを右クリックし、ガイドランニングの設定を調整します。

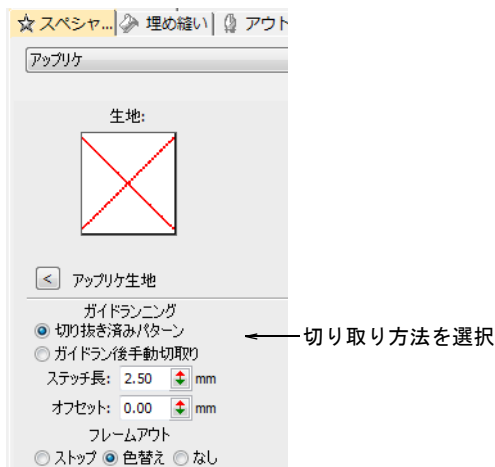


アプリケ>中抜きなしのアプリケを右クリックし、ガイドランニングの設定を調整します。

ガイドランニングは最初にステッチされる層で、ベースの生地にアップリケ生地を配置するのに使用します。切り取りラインは生地を切り取る際に追加することができます。またアップリケ生地を配置できるようにフレームアウト位置を特定することもできます。

ガイドランニングの設定を調整するには

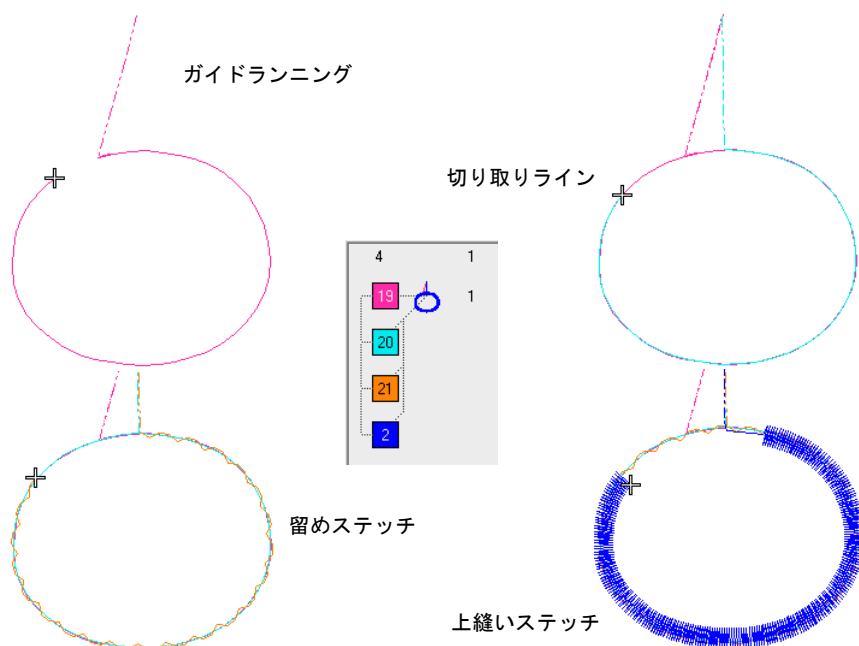
- ◀ アップリケオブジェクトをダブルクリックし、オブジェクトプロパティにアクセスします。



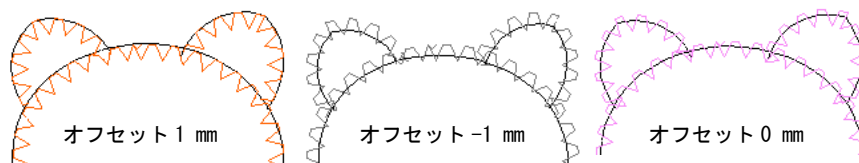
- ◀ 切り取り方法を選択します。

オプション	目的
切り抜き済みパターン	切り取りラインは生成されません。切り取り済みのパターン生地をアップリケに使用する場合に選択します。
ガイドライン後手動切取り	切り取りラインが生成されます。

切り取りラインがステッチされた後に、生地を切り取ることができます。



- ◀ 必要に応じて、ガイドランニングパネルでステッチ長とオフセット値を調整します。マイナスのオフセット値は、ガイドランニングをアウトラインの内側に移動させ、プラスの値は外側に移動させます。



- ◀ 必要に応じて、ガイドランニングの後にフレームアウトを設定し、アップリケ生地を配置します。作業しているマシンにより（多頭機または単頭機）、フレームアウトはそれぞれストップ機能や色替えに特定されます。

関連項目

- ◀ [刺繍枠のフレームアウト位置を調整する](#)
- ◀ [アップリケオブジェクトをデジタイズする](#)

留めステッチの値を調整する



アップリケ>アップリケを右クリックし、留めステッチの設定を調整します。

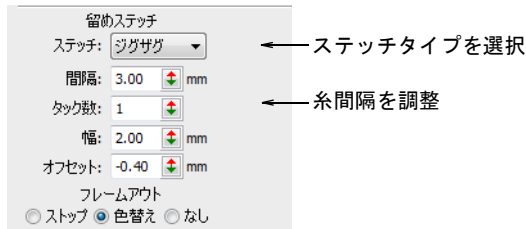


アップリケ>中抜きなしのアップリケを右クリックし、留めステッチの設定を調整します。

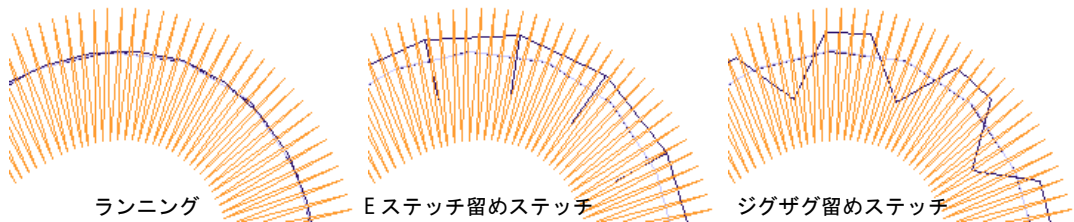
留めステッチは生地にアップリケ形状を固定する為に、上縫いステッチをする前に施されます。このステッチの設定を調整したり、省くことができます。またアップリケ生地を配置できるよう、フレームアウト位置を特定することもできます。

留めステッチの設定を調整するには

- ▲ アップリケ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にアクセスします。

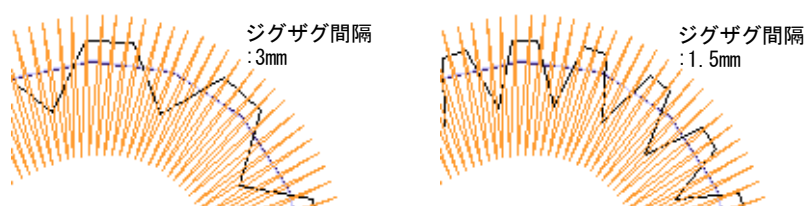


- ▲ 留めステッチパネルで、ドロップリストから留めステッチのタイプを選択するか、なしを選択します。

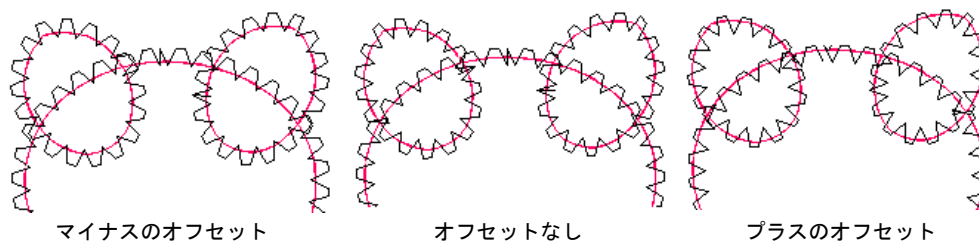


- ◀ 選択したステッチタイプに従い、留めステッチの設定を調整します。

オプション	目的
長さ	ランニングステッチのステッチ長の値。
ランニング	Eステッチのみ。ステッチ間のランニング数。
間隔	Eステッチとジグザグのステッチ間隔の値。
タック数	ジグザグステッチのみ。ジグザグステッチの繰り返し数。
幅	ジグザグと E ステッチのコラム幅の値。
オフセット	ランニングステッチのみ。マイナスのオフセット値は、留めステッチをアウトラインの内側に移動し、プラスの値は外側に移動。



- ◀ 必要に応じて、オフセット値を調整します。マイナスのオフセット値は、留めステッチをガイドランニングの内側に移動させます。プラスの値は外側に移動させます。



- ◀ 必要に応じて、留めステッチの後にフレームアウトを設定し、アップリケ生地を配置します。作業しているマシンにより（多頭機または単頭機）、フレームアウトはそれぞれストップ機能や色替えに特定されます。

上縫いステッチの設定を調整する



アップリケ>アップリケを右クリックし、上縫いステッチの設定を調整します。

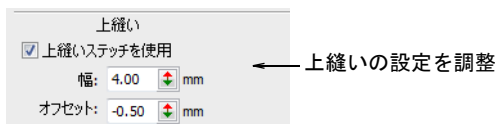


アップリケ>中抜きなしのアップリケを右クリックし、上縫いステッチの設定を調整します。

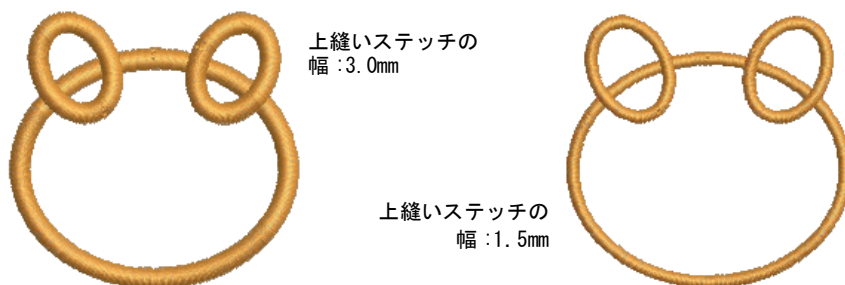
一般的に上縫いステッチは、**アップリケ**の形状をサテンで縁取るものですが、使用しなくても結構です。上縫いステッチのタイプはジグザグ、Eステッチ、3Dサテンに変更することができます。幅とオフセット値は、その他のアップリケの構成要素に対しても調整することができます。

上縫いステッチの設定を調整するには

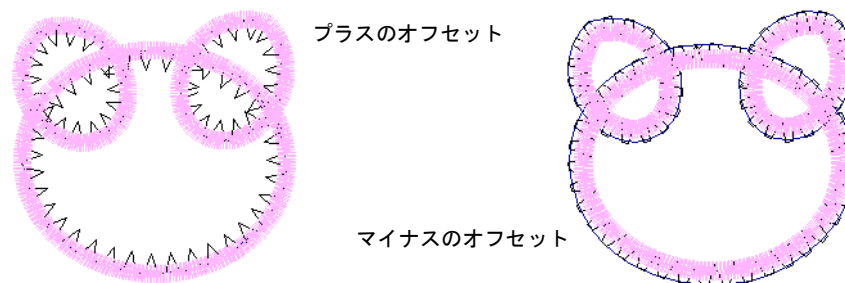
- ◀ アップリケオブジェクトをダブルクリックし、オブジェクトプロパティにアクセスします。
- ◀ 必要に応じて、チェックボックスで上縫いステッチの使用をオフにします。



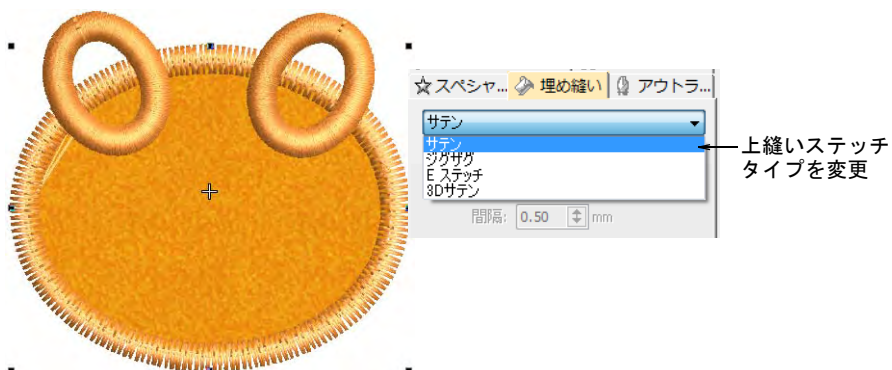
- ◀ 必要に応じて、上縫いステッチの幅を調整します。






- ◀ 必要に応じて、**オフセット値**を調整します。マイナスのオフセット値は、ボーダーをガイドランニングの内側に移動させます。プラスの値は外側に移動させます。



- ◀ 更に密な / 開いた上縫いステッチには、**オブジェクトプロパティ** > **埋め縫い** タブでステッチタイプを変更することができます。それに応じて**間隔値**を調整します。



刺繍枠のフレームアウト位置を調整する

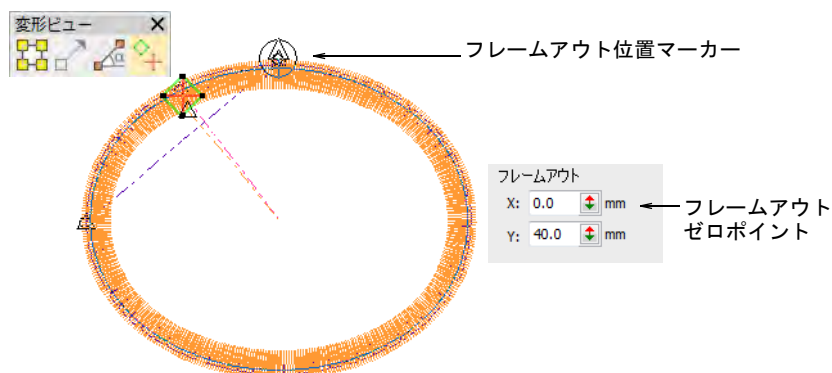
-  アプリケ > アプリケを右クリックし、フレームアウト設定を調整します。
-  アプリケ > 中抜きなしのアプリケを右クリックし、フレームアウト設定を調整します。
-  ステッチ編集 > オブジェクト変形を使用し、フレームアウトのマークを再設定します。

アプリケオブジェクトをステッチする際、ガイドランニングや留めステッチの後に**フレームアウト**位置を設定することができます。これにより刺繍枠が針下から移動し、アプリケの配置や切り取り作業がしやすくなる。作業しているマシンにより（多頭機または単頭機）、フレームアウトはそれぞれ**ストップ機能**や**色替え**に特定されます。

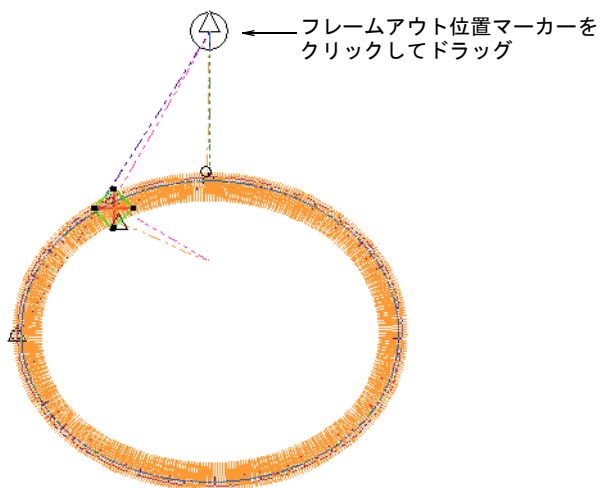
刺繍枠のフレームアウト位置を調整するには

- ◀ オブジェクトを選択して、**オブジェクト変形**アイコンをクリックします。

変形ビューツールバーと共に、コントロールポイントが表示されます。アップリケオブジェクトには、特別なフレームアウト位置マーカが含まれます。マーカを表示するには、開始/終了点を表示をオンにする必要があります。



- ◀ クリック & ドラッグで、フレームアウト位置マーカを希望の場所に移動させます。



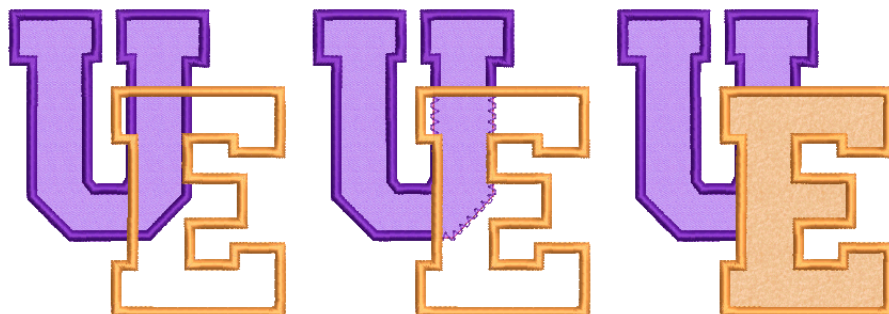
- ◀ オブジェクトプロパティを使用している場合は、フレームアウトパネルでデザインの上部中央をゼロポイントとして、フレームアウト位置を特定することができます。

関連項目

- ◀ [刺繍オブジェクトを変形する](#)

アップリケを統合する

同じデザイン内にある複数のアップリケオブジェクトを統合する際に、オブジェクト同士がオーバーラップしていたり、並び順に関する問題が発生することがあります。EmbroideryStudioは、その問題を解決するツールを装備しています。



部分的に上縫いのあるアップリケを作成する



アップリケ>アップリケを使用し、部分的な上縫いのあるアップリケオブジェクトをデジタイズします。



アップリケ>中抜きなしのアップリケを右クリックし、部分的な上縫いのあるアップリケオブジェクトをデジタイズします。



アップリケ>アップリケの部分指定を使用し、重なりあったアップリケオブジェクトの部分的な上縫いを作成します。

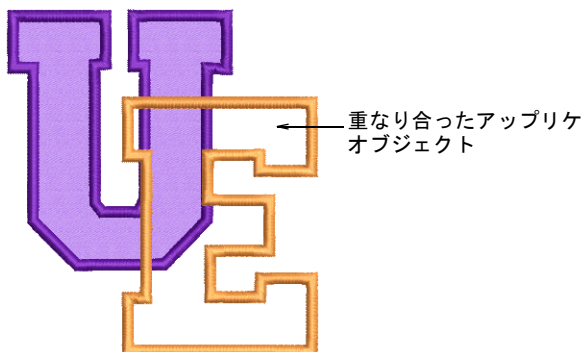


アップリケ>オーバーラップ自動削除を使用し、選択した「カッター」オブジェクトで、重なりあうオブジェクトの下側のステッチを取り除くのに使用します。右クリックで設定します。

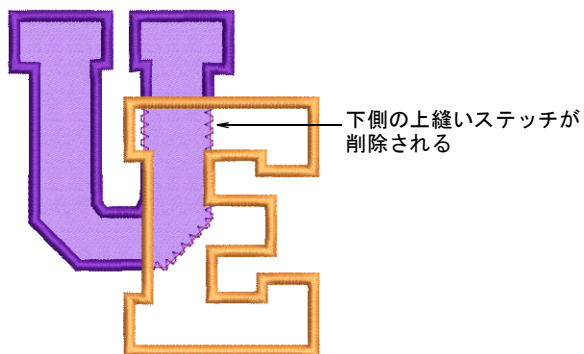
アップリケの部分指定を使用すれば、上縫いが二重に重なることなくアップリケオブジェクトを作成することができます。オーバーラップ自動削除ツールと併用し、下側にあるステッチすべてを取り除きます。

部分的な上縫いのあるアップリケを作成するには

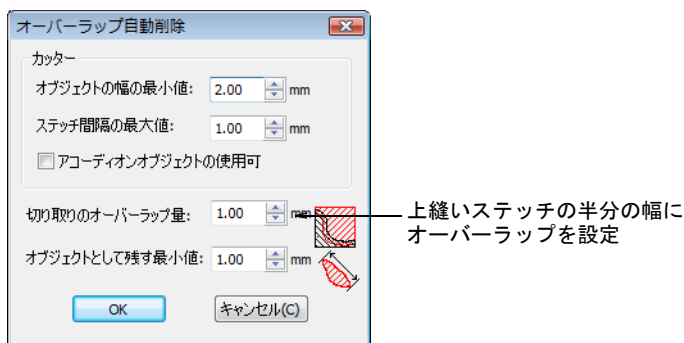
- ◀ アップリケでアップリケの形状をデジタイズします。



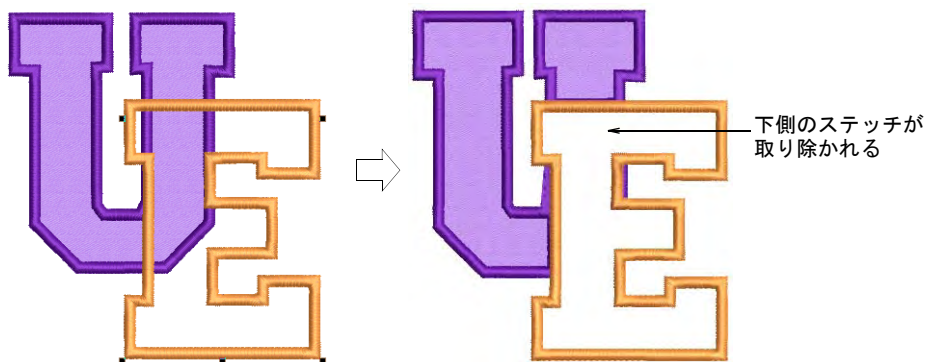
- ◀ 下側にある上縫いだけを取り除きたい場合は、**両方**のオブジェクトを選択し、**アップリケの部分指定**をクリックします。上縫いステッチが時計周り（開始 / 終了点間）で生成されます。その以外の輪郭はステッチされない状態になります。



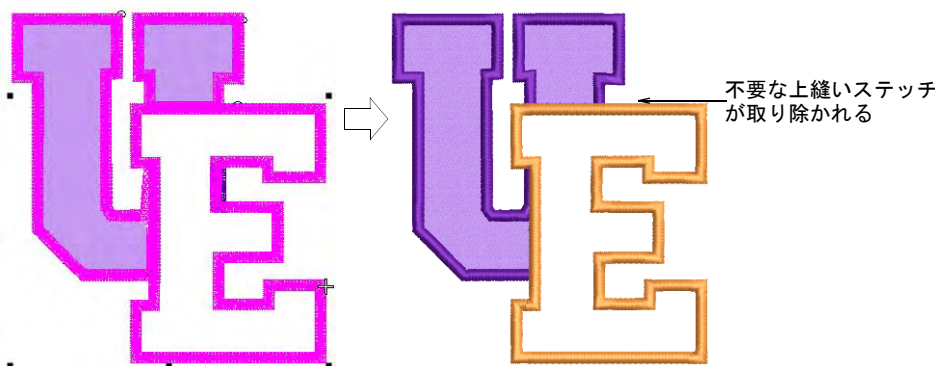
- ◀ 下側にあるすべてのステッチを取り除きたい場合は、「カッター」となるオブジェクトを選択し、**アレンジ>オーバーラップ自動削除**を選択するか、ツールを右クリックします。



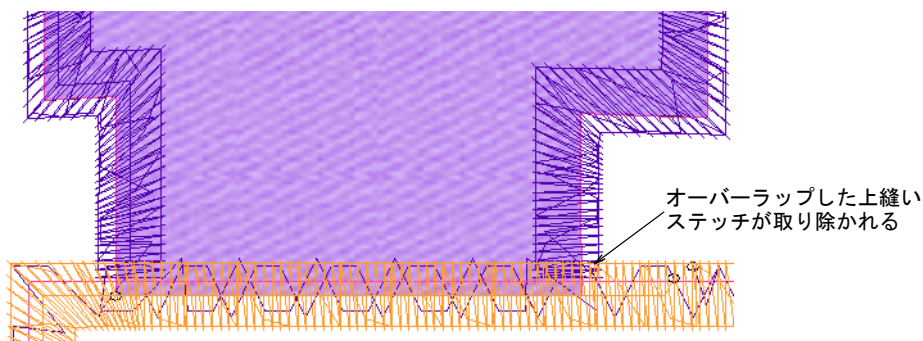
- ◀ 切り取るオーバーラップ量を上縫いステッチの半分の幅に設定し（例：2mm）、**OK** をクリックします。



- ◀ すべてのオブジェクトを選択し、**アプリケの部分指定**をクリックして、下側の上縫いステッチを取り除きます。



- ◀ 不要な断片を取り除き、ズームインしてオーバーラップをチェックします。



関連項目

- ◀ [アプリケオブジェクトをデジタイズする](#)
- ◀ [下側のステッチを取り除く](#)

アプリケの構成要素を並び替える

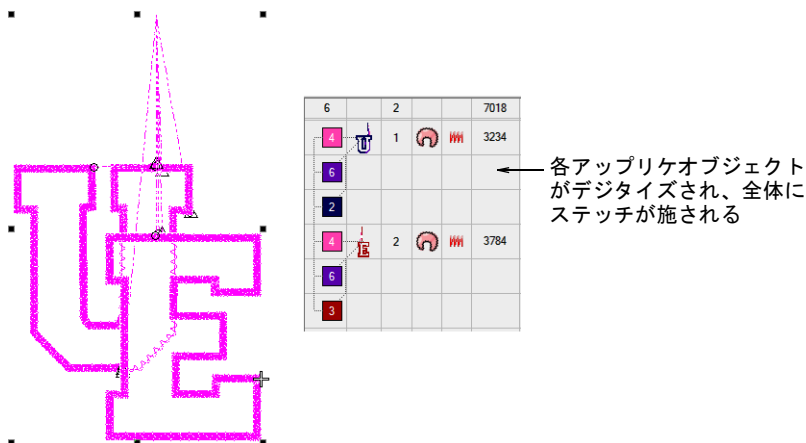


アプリケ>アプリケ構成要素の統合ツールを使用し、アプリケを構成要素オブジェクトに分解し、効率的にステッチを行えるよう再統合し、並び替えます。

アプリケ構成要素の統合ツールは、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、留めステッチ、上縫いステッチ)に分解し、最適な縫い順序で生成することができます。アプリケオブジェクトのガイドランニングはすべて先に縫われ、その後留めステッチ、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。フレームアウト移動は、ガイドランニングと留めステッチの後に発生します。

アプリケの構成要素を並び替えるには

- 1 アプリケオブジェクトのグループを選択します。アプリケ構成要素の統合ツールをアクティブにします。



- 2 アプリケ構成要素の統合をクリックします。アプリケ構成要素の統合を開始する前に、警告メッセージが表示されます（アプリケオブジェクトは分解されてしまうので、処理を行う前にデザインを保存しておく事をお勧めします）。
- 3 確定するにはOKをクリックします。選択したアプリケオブジェクトは分解され、同じ構成要素（ガイドランニング、切り取りライン、留めステッチ、上縫いステッチ）で統合され、並び替えられます。



アプリケを出力する

アプリケパターンのコピーを印刷し、アプリケピースをカットするのに使用します。またはアプリケカッターに送信を使用し、アプリケの形状をレーザーカッターに送信することもできます。



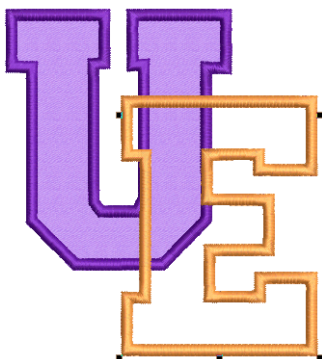
参考 CoreIDRAW グラフィックスでは、オブジェクトをベクターファイルに出力することもできます。これは CoreIDRAW (R) Graphics Suite で、レーザーカッターにダウンロードすることができます。CoreIDRAW (R) Graphics Suite ツールの詳細は、MS Windows (R) スタート > プログラムグループの中のユーザーマニュアルをご覧ください。またオンスクリーンヘルプは、ヘルプメニューからもご覧いただけます。

アップリケパターンを印刷する

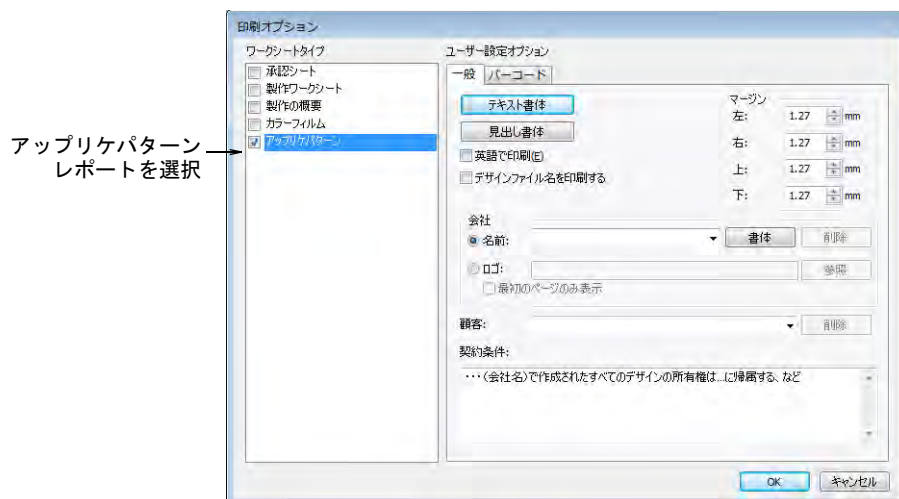
アップリケパターンを印刷し、アップリケ生地の切り取りに使用します。それぞれのアップリケパターンには、縫い順通りの番号が付けられます。各アップリケのアウトラインは、生地の切り取り用に別々に配置され、実寸で印刷されます。

アップリケパターンを印刷するには

- 1 アップリケデザインを作成、または開きます。

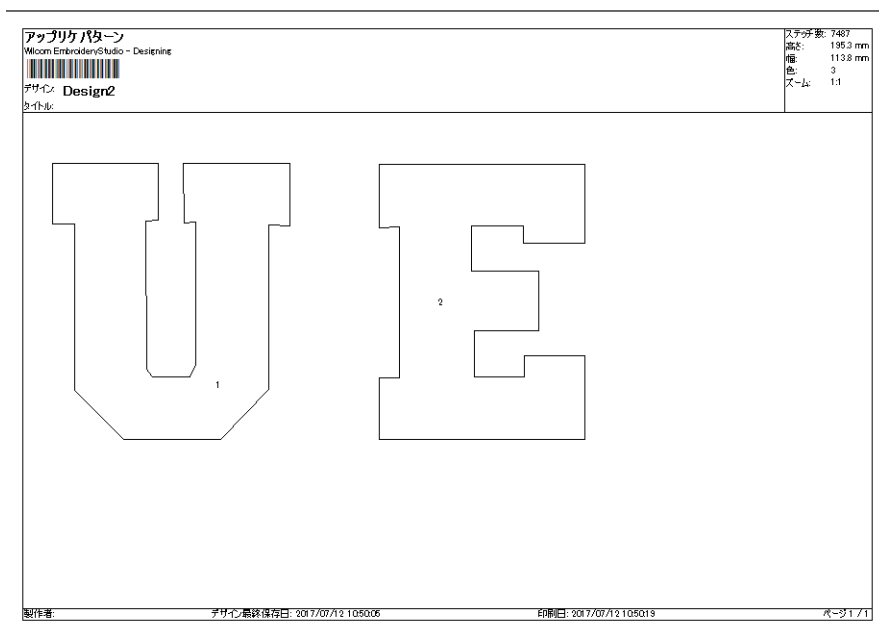


2 ファイル>印刷プレビューを選択し、オプションアイコンをクリックします。



3 アプリケパターンを選択します。

4 一般オプションを設定し、OK をクリックします。各アプリケパターンは、ステッチ順序に従って番号がつけられます。ステッチ数と色が表示されます。



5 印刷開始をクリックし、アプリケの形状をプリンターに出力します。

関連項目

◀ [デザインのレポートをカスタマイズする](#)

アプリケの形状を切り出す



標準 > アプリケカッターに送信を使用し、デザインファイルからアプリケ形状をレーザーカッターに送信します。

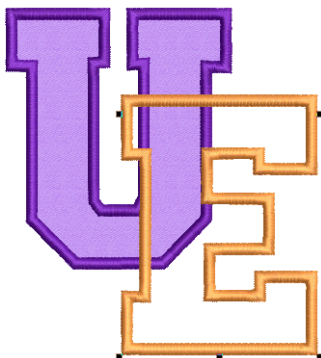
EmbroideryStudio ではデザインからアウトラインを抽出し、レーザーカッターに送信することができます。この方法はカッターが MS Windows (R) ドライバで直接使用できる場合に使用します。アプリケ生地の実際の形状のみが送信されます。



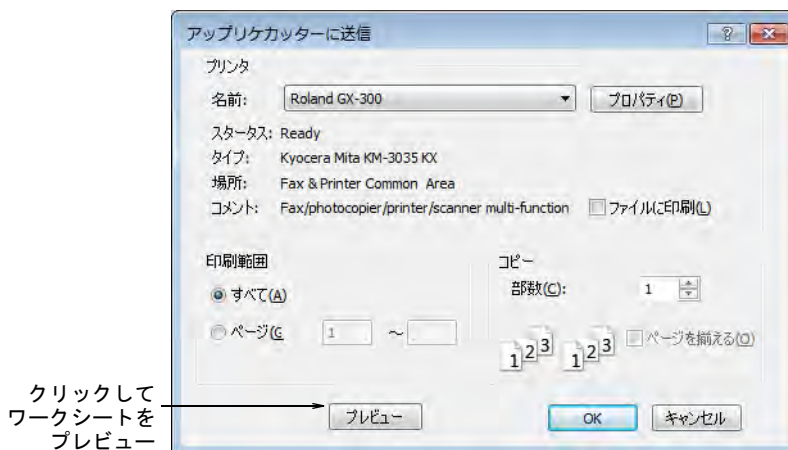
メモ アプリケの形状をカッターに送信する前に、カッターが正しい MS Windows (R) (プリンター) ドライバで設定されていることを確認してください。カッターのなかには Ioline など、HP-7475 プロッタ対応の標準ドライバを使用するものがあります。一旦 MS Windows (R) にドライバがインストールされれば、EmbroideryStudio でハードウェアのセットアップを行う必要はありません。

アプリケの形状を出力するには

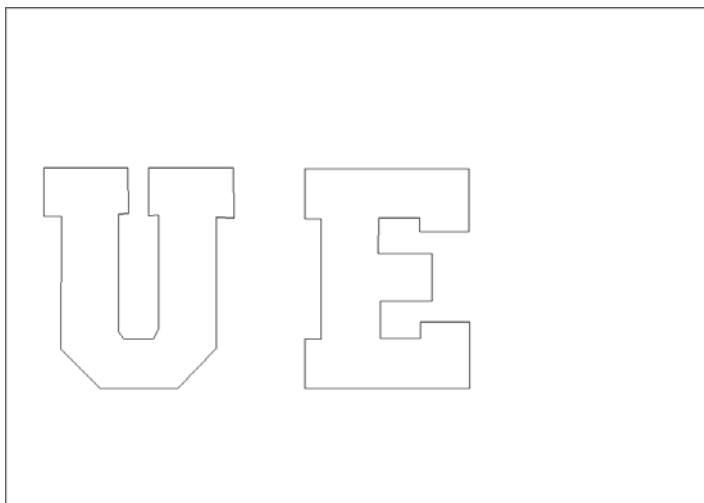
- 1 アプリケデザインを作成、または開きます。



- 2 アプリケカッターに送信をクリックするか、ファイル>アプリケカッターに送信を選択します。



- 3 名前リストからアプリケカッターを選択します。詳細は、お使いのカッターのユーザーマニュアルをご覧ください。
- 4 プレビューをクリックし、パターンをプレビューします。印刷プレビューダイアログが開き、ステッチされる順番で各アプリケが表示されます。



- 5 印刷開始をクリックし、アプリケの形状をカッターに出力します。

コード刺繍を追加する

コード刺繍とは、太いコードや糸を生地に固定する技術のことです。デジタルザーはデジタルイズをしている際に急なカーブ部分を縫い過ぎないように、コードラ

インを確認しながら作業することが頻繁にあるようです。コード刺繍機能は、コード刺繍を形成するランニングステッチを指定することができます。



コード刺繍をデザインする

コード刺繍は、ランニングステッチのアウトラインで構成されています。
念頭に置いておくべき点：

- ◀ ランニングステッチでコードのパターンを定義し、デザインを作成します。
- ◀ ランニングステッチは、連続的にそれ自身や他のオブジェクトに交差することもあります。
- ◀ オーバーラップするコードには、長いランニングの使用は避けましょう。
- ◀ しかしコードはマシンのトリマーではカットできず、手作業でのみカットできるので、コードは可能な限り連続的である必要があります。
- ◀ その為、手作業でコードをカットできるようにマシンを停止するよう、連結していないコード部分は他の色でデジタイズしなくてははいけません。
- ◀ 急なカーブは含めても OK ですが、極端なものは避けましょう。
- ◀ 通常の刺繍とコード刺繍を、同じデザイン中に含めることができます。
- ◀ 反対に、その他の刺繍ステッチを含まないコード刺繍のみのデザインを作成することもできます。

マシンでコード刺繍を生産する

コード刺繍を刺繍と組み合わせて作成するには：

- ◀ デザインファイルのステッチデータは、必要に応じてマシンを停止します。製作ワークシートでは「ストップ」は「CORD」と記載されている別のカラーブロックで表示され、マシンのオペレーターにコード刺繍に切り替える指示になります。

- ◀ 生地にコードを縫い付ける刺繍糸を選択します（コードにマッチする色、対照的な色、透明な糸など）。
- ◀ マシンはコードデバイスを介して送られるコードと、ステッチデータで定義された形状のデザインを自動的にステッチします。
- ◀ コードをカットできるように、マシンはコード刺繍の最後の部分で停止します。
- ◀ コード刺繍が適用されると、コードイン / アウト機能がステッチ順序に挿入されます。マシンの中には、マシンファイル（例：BarudanFDR-3 ファイルフォーマットまたはコード刺繍が行なえるシフリマシン）に保存する際に出力される、特定のコード刺繍機能があるものもあります。明確なコード刺繍機能のないマシンは、ソフトウェアがストップコードを出力します。
- ◀ 針はコードの中央ではなく、コードの脇を刺します。結果として、コードはどちらかに押し出されます。
- ◀ 関連のある生産情報は、デザインワークシートに記録されます。
 - ◀ コードのサイズと色
 - ◀ 必要なコードの長さ
 - ◀ ストップ順序は、コード刺繍を開始する / 終了する、コードを切る時に表示されます。

コード刺繍デザインを作成する



アウトラインステッチタイプ > ランニングを使用し、デジタイズラインに沿ってシングルランニングステッチの列を配置します。右クリックで設定します。



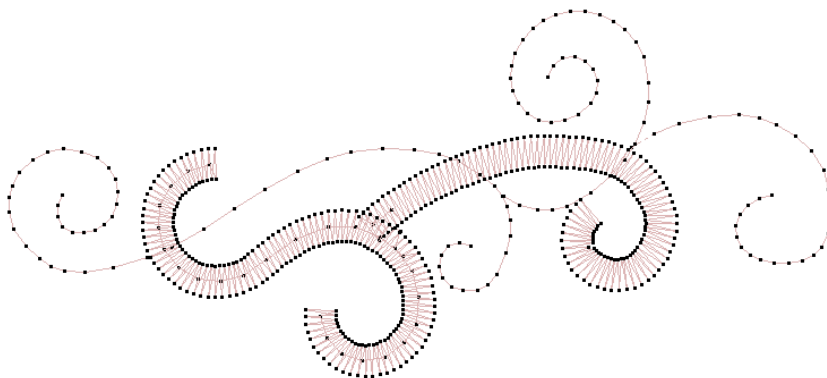
ステッチ効果 > コード刺繍を使用し、新規または選択したランニングステッチのオブジェクトにコード刺繍効果を適用します。



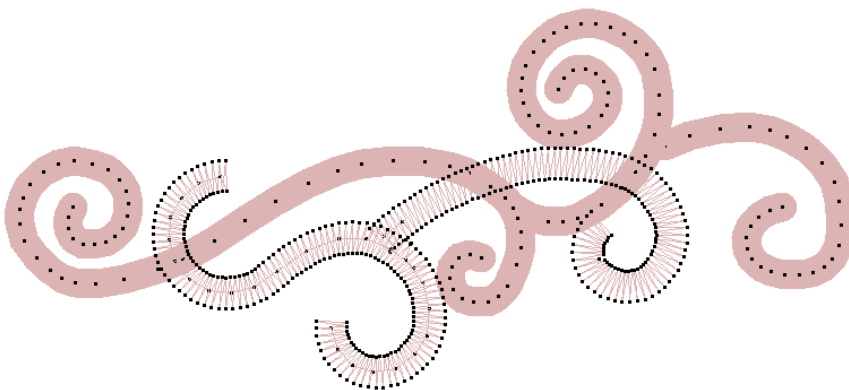
表示 > 針落ちポイント表示をクリックし、刺繍ステッチの針落ちポイントの表示 / 非表示を切り替えます。

EmbroideryStudio でコード刺繍デザインを作成するには、以下の手順に従ってください。

- ◀ ランニングステッチをコード刺繍をオンにし、ランニングステッチをデジタル化してコード刺繍デザインを作成します。適切であれば、どの入力方法でもランニングステッチと共に使用することができます。

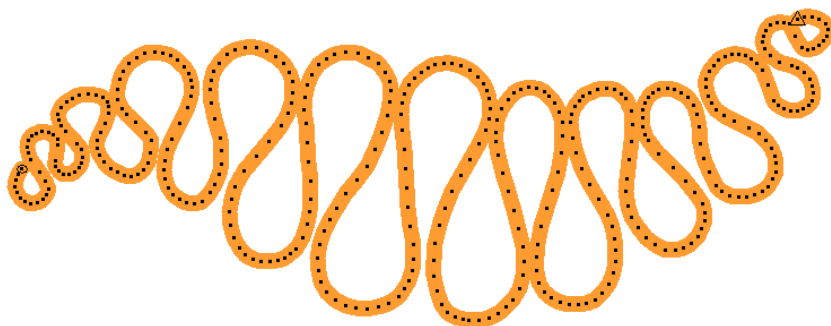


- ◀ またはランニングステッチオブジェクトを選択し、コード刺繍効果を適用します。コードはグラフィックの線で、ランニングステッチと同じ色で表示されます。これによりコード刺繍のあるデザインをビジュアル化し、正確さをチェックすることができます。
- ◀ 針落ちポイントをオンにします。必要に応じて、表示する色を調整します。



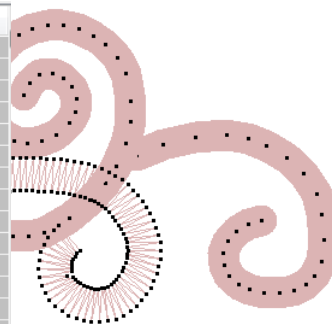
- ◀ デザイン中の異なるコード刺繍オブジェクト間のジャンプ/つなぎ糸は、避けるか、最小限に抑えましょう。自動つなぎ糸にジャンプは使用しないでください。
- ◀ コードの交差はできるだけ避けるか、最小限に抑えましょう。

- ◀ 埋め縫いステッチはコード刺繍に使用できるものもありますが、オブジェクトプロパティを密度を低く、下縫いなしに設定する必要があります。その後、オブジェクトを分解してランニングとコード刺繍を適用します。



参考 マシンの中には、マシンファイル（例：BarudanFDR-3 ファイルフォーマットまたはコード刺繍が行なえるシフリマシン）に保存する際に出力される、特定のコード刺繍機能があるものもあります。明確なコード刺繍機能のないマシンは、ソフトウェアがストップコードを出力します。

#	X	Y	L	Func
0				Start, Cord In
1	0.00	0.00	0.00	Color (#4) (Needle #C04) (empty)
2	1.58	0.96	1.84	
3	1.64	0.68	1.78	
4	2.02	0.43	2.07	
5	1.98	0.13	1.98	
6	1.39	-0.20	1.40	
7	1.17	-0.43	1.24	
8	1.29	-0.81	1.52	
9	1.04	-0.99	1.43	
10	0.82	-1.29	1.53	
11	0.38	-1.26	1.31	
12	0.11	-1.62	1.62	
13	-0.16	-1.34	1.34	
14	-0.41	-0.92	1.01	
15	-0.59	-0.59	0.83	
16	-0.73	-0.33	0.80	



関連項目

- ◀ [デザインの構成要素を表示する](#)
- ◀ [表示色を変更する](#)

第 47 章

マルチデコレーションを出力する

EmbroideryStudio や CorelDRAW(R) でデジタイズしたデザインは、Wilcom ワークスペースや CorelDRAW グラフィックスを介して出力することができます。



EmbroideryStudio ではマルチデコレーションデザインを一括で出力することができます。マルチデコレーションファイルをエクスポートは、下記の処理を行えます。

- ◀ 使用するマシンに直接入力（最も効率できな方法）、または
- ◀ マシンがサポートしてるソフトウェアで使用できるファイルフォーマットの作成

この機能は Wilcom ワークスペースと CorelDRAW グラフィックス 両方にある、**ファイル > マルチデコレーションファイルをエクスポート**メニューコマンドからアクセスできます。

直接接続が使用できるマシンには、2つのコマンドがあります。

- ◀ **ファイル > アプリケカッターに送信**

◀ ファイル>プリンタに送信

マルチデコレーションデザインのすべての構成要素を出力するには、これらのコマンドのどれかを使用しなければなりません。

マルチデコレーションの種類

通常の刺繍（シークイン含む）に加え、マルチデコレーションをエクスポートする機能では以下のタイプの媒体を、単独でもまたは組み合わせてでもエクスポートすることができます。



デザインを印刷する

マルチデコレーションデザインでは、印刷処理する際に出力する必要があるものもあります。この構成要素は「印刷」や「グラフィック」と呼ばれています。

一般的によく使用される印刷処理：

- ◀ スクリーンプリント
- ◀ 昇華型
- ◀ DTG（直接印刷）
- ◀ 熱転写プリント

直接貼り付け生産

DTG プリントは、PC から行なう印刷物と同様に扱われます。プリントするイメージは、MS Windows (R) プリントマネージャーからプリントドライバを使用して、DTG プリンタに送信されます。DTG プリント用のイメージの背景は、一般的に透明です。DTG プリントはイメージの熱定着を行い、製品を洗うことができるようにします。

昇華型

昇華型印刷は DTG プリントに似ていますが、使用される固形インクは DTG プリントで使用される液状インクに比べ、より均等なグラデーションを作成することができます。昇華型印刷ではインクは剥離紙に印刷され、生地などに転写されません。

昇華は、固形から気体に変化し、液体にはならずにもた固形になることを意味します。染料粒子がガスとして紙から移動し、生地や他の素材にポリマーで接着され、再度固形となります。転写は高熱 (205° C) と圧力を使用し、イメージは浸透し基質の一部となります。

スクリーンプリント

スクリーンプリントは直接印刷 (DTG) よりも複雑な処理で、デザインを形成する各スポットカラー (Pantone) のスクリーンの作成を必要とします。スポットカラーは、特殊なインクやパントーンカラーなどとしてみなされます。各デザインの重なり具合により、それぞれ複数のスクリーンが必要になる場合もあります。

熱転写プリント

衣類を扱う産業ではあまり使用する機会のない、熱転写ペーパーを使用します。アイロンや熱圧力で製品に熱でプリントしたグラフィックを固定します。製品に熱転写を行なうにはイメージを反転させないといけない為、一般的に熱転写メディアに対応するプリンタには自動反転機能が装備されています。熱転写はマグカップやペンなどの製品やメディア向けで好まれて使用される処理です。

関連項目

- ◀ [デザインをイメージに出力する](#)
- ◀ [刺繍の TrueView プリント](#)

アップリケデザイン

アップリケは、カットした生地 (ピース) を他の生地に縫い合わせて作成していきます。ピースはサテンや 3D サテンなどの刺繍ボーダーで、布に縫いつけます。EmbroideryStudio ではアップリケ生地をかたどったベクターイメージを出力できます。この情報はサポートされている MS Windows (R) カッターに直接送信されるか、アップリケの形状をマニュアルで切り取る印刷テンプレートに出力されません。

関連項目

- ◀ [アップリケをデジタイズする](#)

ブリングデザイン

ブリング、ラインストーン、クリスタルは、どれも製品やテンプレートに配置する装飾的なオブジェクトを意味する用語です。これらには様々なサイズ、形状、色や材質があります。ブリングデザインの作成には、2種類の基本的なプロセスがあります。

- ◀ ホットフィックステンプレート生産
- ◀ 直接貼り付け生産

ホットフィックステンプレート生産

ホットフィックステンプレートの生産方法は2種類あります。

- ◀ **ブリングテンプレート**：これは転写前にラインストーンを配置するデザインのレイアウトです。このテンプレートはカッターや彫刻機で作成されます。ラインストーンは手動の塗りつぶし処理によりテンプレートにより配置され、転送テープに手動で転送されます。
- ◀ **ブリング転写**：セミオート処理で、ブリングはマシンで直接転写テープ（またはシート）に配置されます。例として IOLine CrystalPress と CAMS マシンが挙げられます。ブリングデザインは製品（例：Tシャツ）に熱転写されます。

直接貼り付けブリング生産

直接貼り付けブリング生産は、様々なマシンで対応しています。自動のラインストーン転写マシンは、早いスピードで大量生産に対応できるようデザインされています。これらのマシンでは、スタッズなど様々なタイプのラインストーンを直接生地固定することができます。



参考 CAMS 自動ラインストーンデコレーションマシンまたは直接接続のカッティングマシンのいずれもお持ちでない場合は、**生産用にブリングを変換コマンド**を使用してブリングオブジェクトをベクター形状に変換することができます。これらは第三者アプリケーションで使用することができる、ベクターファイルに出力することができます。詳細は[ブリングを出力する](#)をご覧ください。

関連項目

- ◀ [ブリングをデジタイズする](#)
- ◀ [CAMS マシンにブリングを送信する](#)

CorelDRAW グラフィックスでデザインをプリントする

マルチデコレーションのデザインを生産に送る場合は、デザインを刺繍する前にデジタルアートを印刷します。この作業を行うには、デジタルアートプリンターで印刷したくない、刺繍部分をまず隠す事から始めます。



メモ EmbroideryStudio には、アウトラインや形状を画面上で描くことができる CorelDRAW (R) Graphics Suite のツール一式が、標準装備として含まれています。

詳細は MS Windows (R) スタート > プログラムグループの、ユーザーマニュアルをご覧ください。またはヘルプメニューのオンラインヘルプをご利用ください。

CorelDRAW グラフィックスでデザインをプリントするには

- 1 CorelDRAW グラフィックスに切り替えます。
- 2 刺繍を表示をオフにし、刺繍オブジェクトを隠します。
- 3 標準ツールバーの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。
- 4 必要に応じて、印刷プレビューをクリックして、印刷設定の調整を行いません。または印刷ボタンをクリックし、印刷をします。
刺繍オブジェクトの印刷の有無は、刺繍を表示ボタンのオン / オフで決まります。
- 5 プリントしたデザインの上に刺繍をするには、Wilcom ワークスペースに切り替え、グラフィックの表示をオフにします。



デジタルプリントしたデザインに、刺繍位置を合わせる



参考 デジタルプリントしたデザイン部分とステッチがうまく並ぶよう、針をマニュアルでデジタイズしたスタート & エンド点に配置します。

関連項目

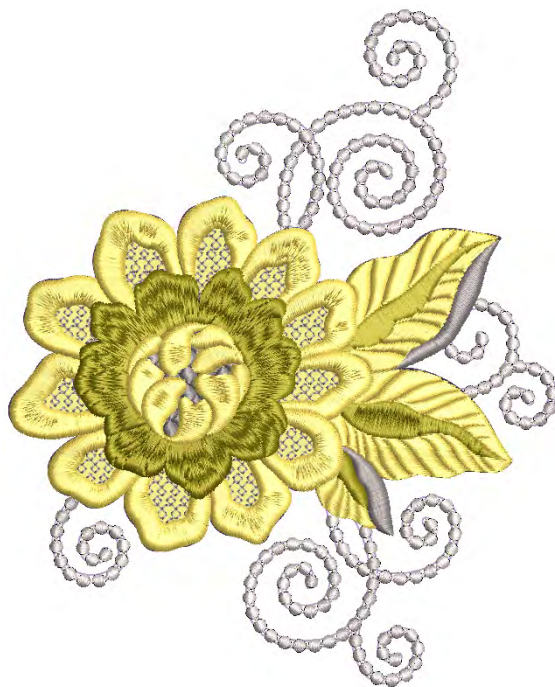
- ◀ [オペレーティングモード](#)
- ◀ [デザインの構成要素を表示する](#)
- ◀ [ステッチマネージャーにデザインを送信する](#)
- ◀ [自動スタート / エンドを設定する](#)

刺繍をベクターにエクスポートする

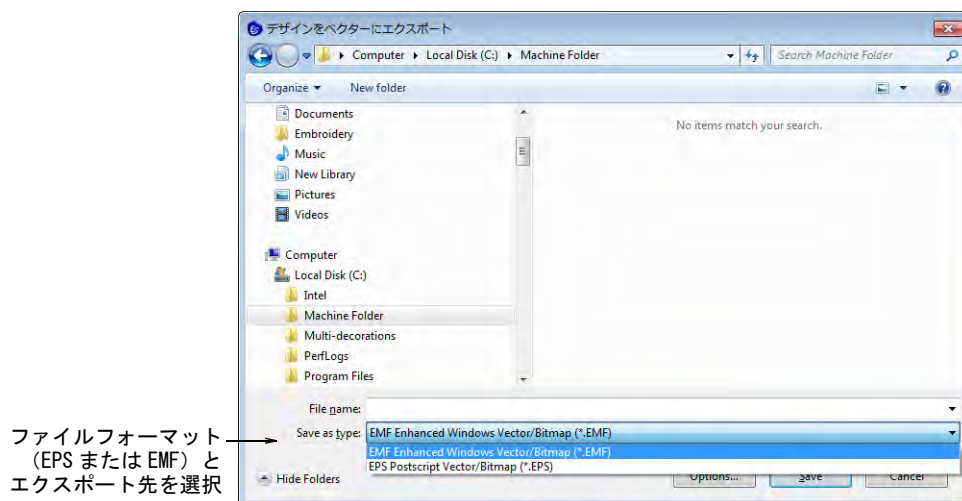
EmbroideryStudio でデジタイズを行うと、刺繍デザインはベクターとして出力することができます。これらは CoreIDRAW グラフィックスで開くことができます。これらのデータファイルは、[アップリケ](#)の型、マルチメディア、スクリーンプリントなど様々な用途に役立ちます。[デザインをベクターにエクスポート](#)コマンドで、デザイン全体または選択したオブジェクトのみをエクスポートすることができます。含まれているビットマップは、結果のファイルにビットマップのまま残ります。

刺繍をベクターにエクスポートする

- 1 エクスポートする刺繍デザインを開きます。
- 2 任意でエクスポートする特定のオブジェクトを選択します。



3 ファイル>デザインをベクターにエクスポートを選択します。



4 ファイルフォーマット (EPS または EMF) とエクスポート先を選択します。

5 保存し、CorelDRAW グラフィックスや第三者アプリケーションで開き、更に処理を行います。



関連項目

◀ [EmbroideryStudio でベクター形状を作成する](#)

- ◀ ベクターイメージをインポートする
- ◀ ベクターグラフィックをビジュアル化する

マルチデコレーションファイルをエクスポートする

EmbroideryStudio ではマルチデコレーションのすべての構成要素を、特定の処理やマシンに適したファイルフォーマットにエクスポートすることができます。EmbroideryStudio はブリング（ラインストーン）デザイン、プリントデザイン、アップリケデザインなど刺繍以外のデザインの出力を行うことができます。



デザインの構成要素をエクスポートする



標準 > マルチデコレーションファイルのエクスポートを使用し、それぞれ異なる生産プロセスを行うデザイン項目をすべてエクスポートします。

マルチデコレーションファイルをエクスポートは、マルチデコレーションデザインの出力ファイルを作成することができます。デザイン構成要素は刺繍、グラフィック、アップリケ、またはブリングに認識されます。単発の注文で利益を上げるのに役立ちます。下記の処理を行えます。

- ◀ サポートされているマシンへの直接入力（最も効率のよい方法）
- ◀ マシンがサポートしてるソフトウェアで直接使用できるファイルフォーマットの作成

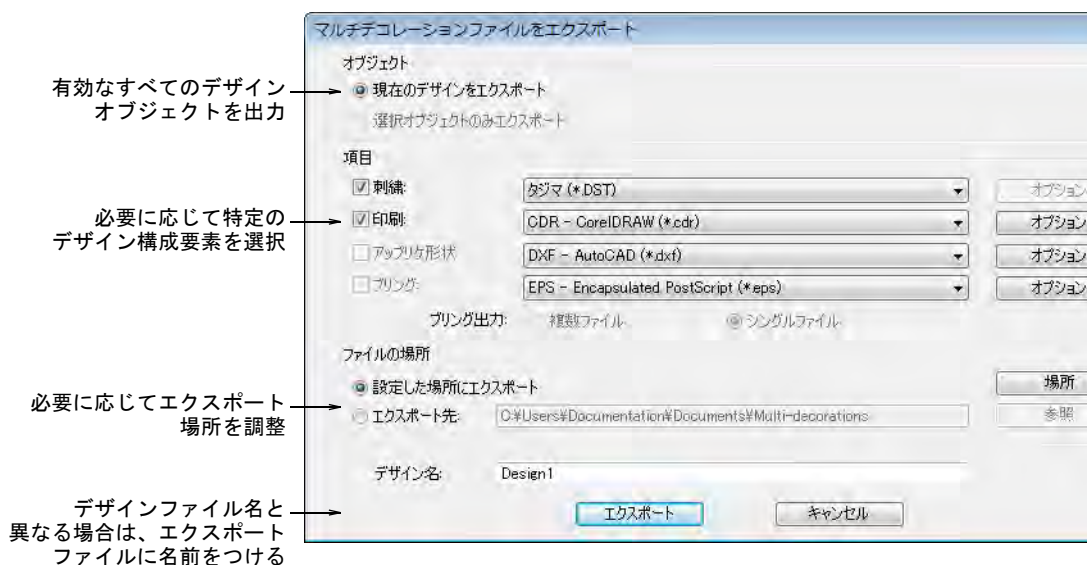


メモ プリンタやアップリケ、ブリングマシンが直接サポートされている場合、この方法を使用する必要はありません。例えば、アップリケ切り取りやブリングテンプレートの出力は、独自の方法があります。

デザインの構成要素をエクスポートするには

- 1 出力したいマルチデコレーションデザインを開きます。

2 マルチデコレーションファイルをエクスポートアイコンをクリックします。



3 すべてのデザインのオブジェクトを出力したい場合は、**現在のデザインをエクスポート**を選択します。

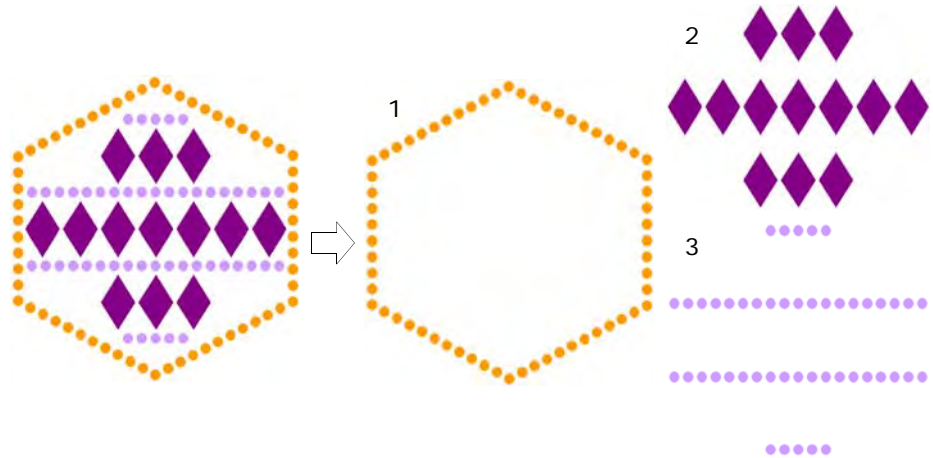
予め特定のオブジェクトを選択していない限りは、これが**唯一**のオプションで初期設定となります。

4 またはエクスポートしたいマルチデコレーションの構成要素を、**項目**パネルで選択します。

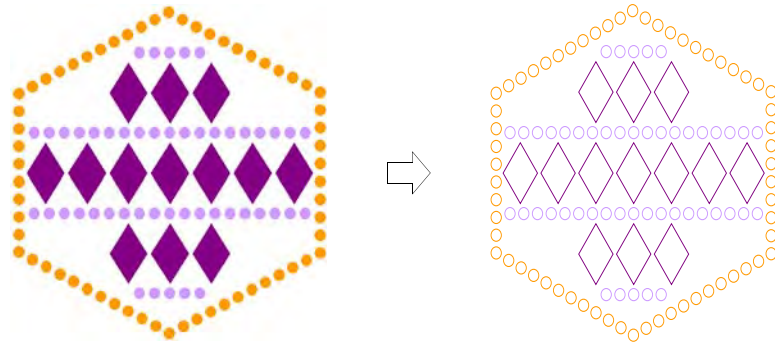
5 エクスポートする構成要素に**ブリッジ**を選択している場合、任意で**複数ファイル**または**シングルファイル**を選択します。

複数ファイルを選択すると、他のブリッジタイプ（例：サイズ、色、形状など）は別のファイルに出力されます。ファイルを複数出力できる機能は、ラ

インストーンのテンプレートを作成する際の手動での塗りつぶし処理で使用します。



参考 お使いのCuttingマシンにより、カットするアウトラインのみエクスポートする場合があります。リングパレットエディタでプリセットします。この方法でエクスポートしたリングオブジェクトの色情報はそのまま維持され、切り取りアウトラインはヘアラインで表示されます。



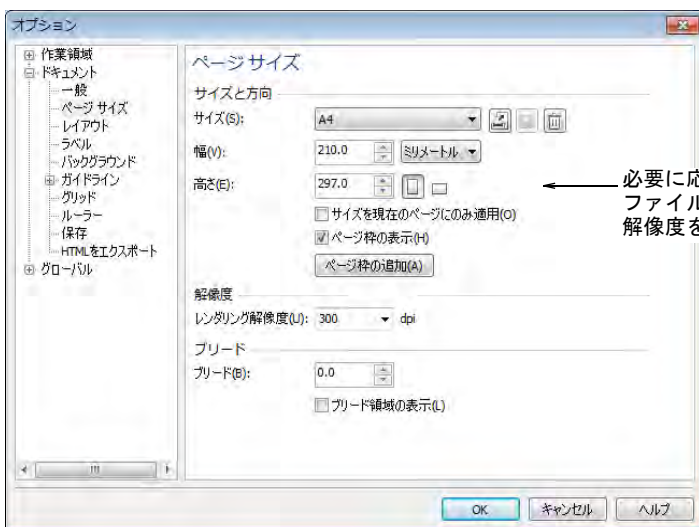
- 6 各構成要素は、ドロップリストから使用するファイルタイプを選択します。刺繍フォーマットを選択した場合、関連するオプションボタンが使用可能になります。セミオートマシンのリングには、AI フォーマットを選択します。その他のCuttingマシンには、直接 CDR フォーマットに保存できます。
- 7 オプションボタンをクリックします（有効な場合）。

オプションが設定されていない場合は、システムは各ファイルフォーマットの初期設定を使用します。選択したファイルタイプが PNG の場合、デザイン構成要素は透明度をオンにしてエクスポートされます。初期設定は下記のとおりです。

- ◀ カラーモード RGB カラー（24 ビット）
- ◀ 透明度：オン

- ◀ アンチエイリアス : オン
- ◀ アスペクト値の保持 : オン
- ◀ 解像度 : 300DPI

初期 DPI 設定は、CorelDRAW のオプションダイアログから変更できます。



8 エクスポートする場所を選択します。

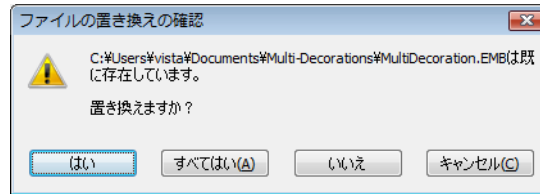
- ◀ **設定した場所にエクスポート(初期設定)** :異なるファイルを保存する場所をプリセットします。生産環境によっては、各ファイルはその処理ごとにネットワーク場所に入れなくてはならない場合があります。
- ◀ **エクスポート先** :すべてのファイルを保存する場所を特定します(例:USBスティック)。フォルダーは一旦設置されると変更されることはまれですが、調整や書き換えが必要な場合があります。

9 必要に応じて、選択したすべてのマルチデコレーションの構成要素で使用するファイル名を入力します。ファイル名の入力がないと、初期設定のデザインファイル名が使用されます。

10 エクスポートをクリックします。選択したすべての構成要素が、選択した場所に書き込まれます。

- ◀ ファイルの種類が選択されていないと、**場所**ダイアログが表示します。この段階で初期設定のファイルタイプを選択したり、無効にすることができます。
- ◀ 拡張子と保存場所が同じファイルがある場合は、ファイルは構成要素の接尾がついた名前が作成されます。

- ◀ 保存先フォルダにすでにファイルが存在している場合は、上書き、省略、処理をキャンセルするオプションを選択できます。



- ◀ 刺繍ファイル出力にはチーム名称が含まれている場合、チーム名称出力オプションダイアログが開きます。

関連項目

- ◀ [マルチデコレーションファイルをエクスポートする](#)
- ◀ [エクスポート先を設定する](#)
- ◀ [ファイル名に関する決まり事](#)
- ◀ [利用可能な刺繍ファイルフォーマット](#)
- ◀ [サポートされているマシンの種類](#)
- ◀ [ブリングカッターに出力する](#)
- ◀ [アプリケーションの形状を切り出す](#)
- ◀ [ブリングパレットを設定する](#)
- ◀ [チーム名称デザインを出力する](#)

エクスポート先を設定する



標準 > マルチデコレーションファイルのエクスポートを使用し、それぞれ異なる生産プロセスを行うデザイン項目をすべてエクスポートします。

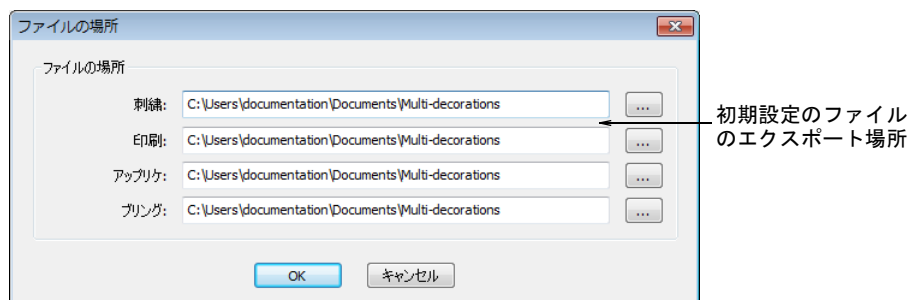
生産環境によっては、各ファイルはその処理ごとに特定の場所に入れなくてはならない場合があります。例えばタジママシンネットワークでは、マシンで直接確認できるようすべてのファイルを特定のフォルダに入れる必要があります。同様に処理が行われたファイルフォーマットは、マシンを交換した等の変更しない限りは変更されません。マルチデコレーションファイルをエクスポート処理のエクスポート初期設定を設定したい場合は、下記の手順に従ってください。

エクスポート先を設定するには

- 1 マルチデコレーションファイルをエクスポート処理を行います。



- 2 初期設定のマルチデコレーションファイルエクスポート設定を設定 / 変更するには、場所ボタンをクリックします。



- 3 参照ボタンから、各デザイン要素の初期設定のファイルの場所を選択します。
- 4 OK をクリックして、終了します。

一旦設定を行うと、設定は継続的に記憶されます。



参考 プリセットした場所は、エクスポート先オプションで選択した場所（例：USB スティックなどその時だけエクスポートする場所）で上書きされません。



関連項目

- ◀ デザインの構成要素をエクスポートする

選択したオブジェクトをエクスポートする



標準 > マルチデコレーションファイルをエクスポートを使用し、それぞれ異なる生産プロセスを行うデザイン項目をすべてエクスポートします。

マルチデコレーションデザインで選択したオブジェクトのみをエクスポートしたい場合、マルチデコレーションファイルをエクスポートは、デザインウィンドウでエクスポートしたいオブジェクトを選択することができます。

選択オブジェクトをエクスポートするには

- 1 マルチデコレーションデザインを作成するか、開きます。
- 2 エクスポートしたいオブジェクトを選択します。以下の例では「Cheerleading」の文字のみエクスポートします。



- 3 マルチデコレーションファイルをエクスポートアイコンをクリックします。



- 4 選択オブジェクトのみエクスポートオプションを選択します。このチェックボックスは、デザインウィンドウでオブジェクトが選択されている場合のみ使用可能になります。

- 5 必要に応じてエクスポート先を調整し、エクスポートをクリックします。選択したオブジェクトのみがファイルにエクスポートされます。

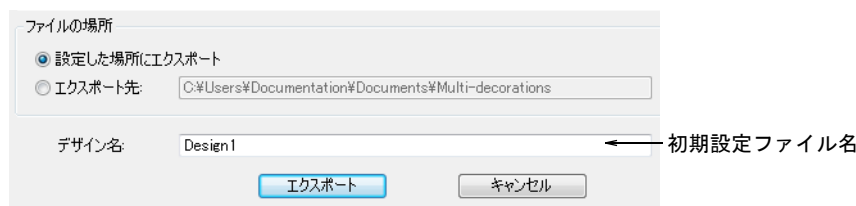


関連項目

- ◀ [デザインの構成要素をエクスポートする](#)

ファイル名に関する決まり事

初期設定では、**デザイン名**フィールドは現在のデザイン名が使用されます（例：「デザイン 1」）。これは必要に応じて変更することができます。この名前は**マルチデコレーションファイル**をエクスポートダイアログでエクスポートしたすべてのファイルに適用されます。



構成要素に関わらず、エクスポートしたファイルが同じファイル拡張子と場所を持つ場合、ファイル名は以下に習い自動的に拡張子が付けられます。

デザイン項目	拡張子
刺繍	_EMB
グラフィック	_GFX
アップリケ	_APQ
ブリング	_BLG（単一のファイル）

例

マルチデコレーションファイル「Design1.EMB」には、刺繍、グラフィック、アップリケ、ブリングが含まれます。選択したファイルタイプによって、下記のファイル名がつけられます。

デザイン項目	ファイルタイプ	ファイル名
刺繍	Wilcom EMB	Design1_EMB. EMB
グラフィック	CorelDRAW	Design1_GFX. CDR
アップリケ	AutoCAD	Design1_APQ. DXF
ブリング	Adobe Illustrator	Design1_BLG. AI

ブリングの複数ファイル出力

デザイン中のブリングオブジェクトにサイズ、形状、色が異なるラインストーンが使用されている場合、設定ダイアログの**複数ファイル出力オプション**を選択すると、ファイルは以下のような形になります。

- ◀ <ファイル名>_SSx<色>
- ◀ <ファイル名>_SSx<色><形状_名前>
- ◀ <filename><color><shape_name><XxY>

例：下記のブリングタイプのデザインの場合：

ブリングタイプ	出力ファイル名
エメラルド色のネコ目 8x4mm	Design1_エメラルド_ネコ目_8x4.PLT
クリスタルカラーのフラワー SS16	Design1_SS16_クリスタル_フラワー.PLT
アクアマリンカラーの SS04	Design1_SS04_アクアマリン.PLT



参考 プリントプレビューでは、どのラインストーンがどのファイルに含まれているかみることができます。

関連項目

- ◀ [利用可能な刺繍ファイルフォーマット](#)
- ◀ [ブリングカッターに出力する](#)

生産用にアップリケを出力する

アップリケパターンのコピーを印刷し、アップリケピースをカットするのに使用します。または**アップリケカッターに送信**を使用し、**アップリケ**の形状をレーザーカッターに送信することもできます。



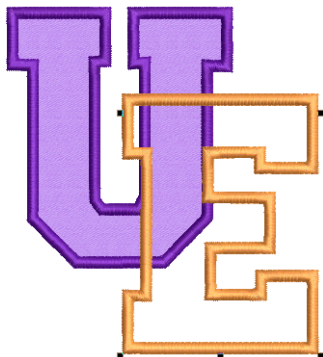
参考 CorelDRAW グラフィックスでは、オブジェクトをベクターファイルに出力することもできます。これは CorelDRAW (R) Graphics Suite で、レーザーカッターにダウンロードすることができます。CorelDRAW (R) Graphics Suite ツールの詳細は、MS Windows® の**スタート**>**プログラムグループ**の中のユーザーマニュアルをご覧ください。または**ヘルプメニュー**の**オンラインヘルプ**をご利用ください。

アップリケパターンを印刷する

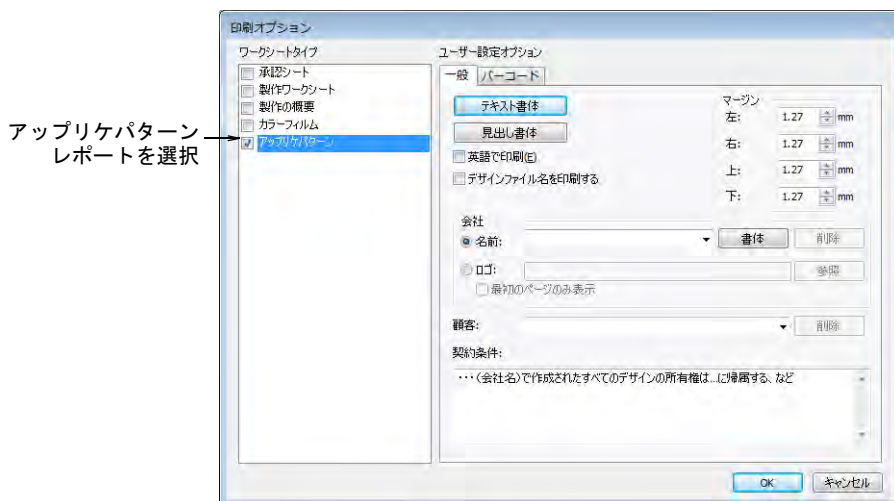
アップリケパターンを印刷し、アップリケ生地の切り取りに使用します。それぞれのアップリケパターンには、縫い順通りの番号が付けられます。各アップリケのアウトラインは、生地切り取り用に別々に配置され、実寸で印刷されます。

アップリパターンを印刷するには

- 1 アップリケデザインを作成、または開きます。

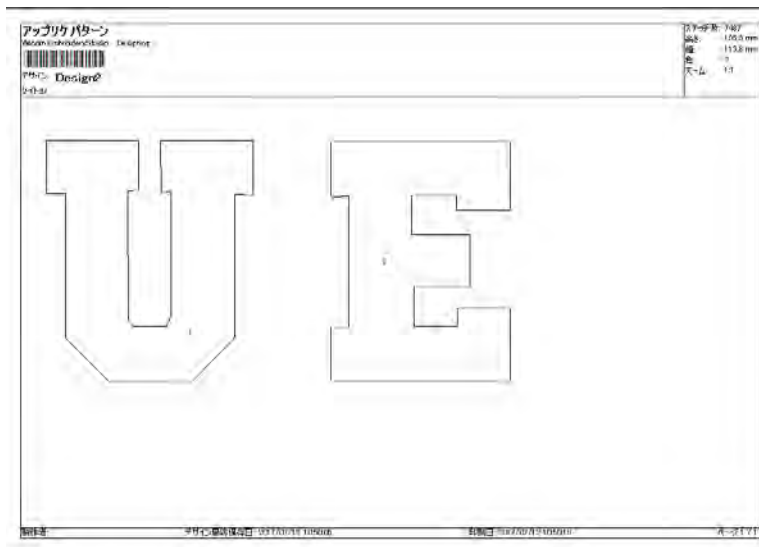


- 2 ファイル>印刷プレビューを選択し、オプションアイコンをクリックします。



- 3 アップリケパターンを選択します。

- 4 一般オプションを設定し、OK をクリックします。各アップリケパターンは、ステッチ順序に従って番号がつけられます。ステッチ数と色が表示されます。



- 5 印刷開始をクリックし、アップリケの形状をプリンターに出力します。

関連項目

- ◀ [デザインレポートをカスタマイズする](#)

アップリケの形状を切り出す



標準 > アップリケカッターに送信を使用し、アップリケ形状をデザインファイルからレーザーカッターに送信します。

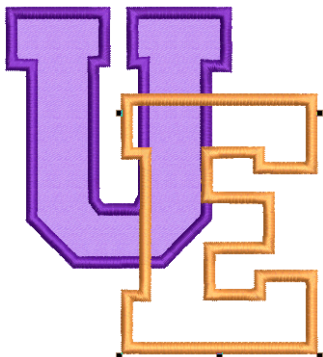
EmbroideryStudio ではデザインからアウトラインを抽出し、レーザーカッターに送信することができます。この方法はカッターが MS Windows® ドライバで直接使用できる場合に使用します。アップリケ生地の実際の形状のみが送信されます。



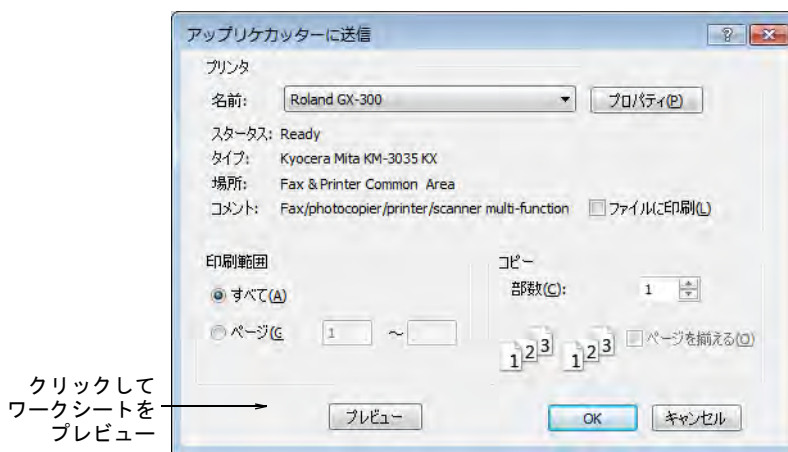
メモ アップリケの形状をカッターに送信する前に、カッターが正しい MS Windows® (プリンター) ドライバで設定されていることを確認してください。カッターのなかには Ioline など、HP-7475 プロッタ対応の標準ドライバを使用するものがあります。MS Windows® にドライバがインストールされれば、EmbroideryStudio でハードウェアのセットアップを行う必要はありません。

アップリケの形状を出力するには

- 1 アップリケデザインを作成、または開きます。

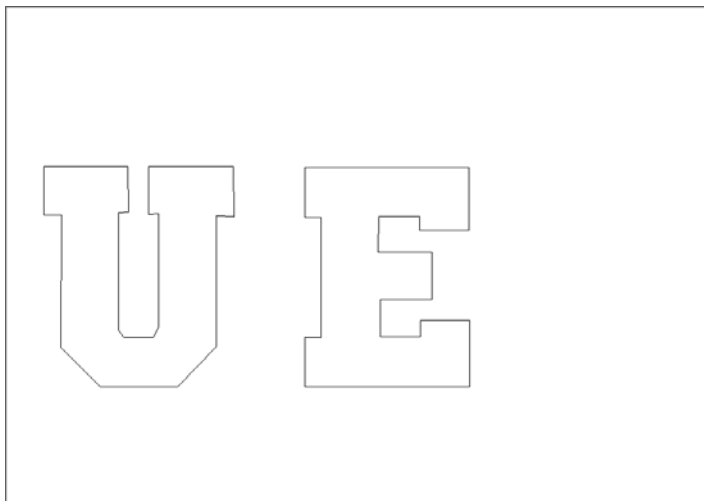


- 2 アップリケカッターに送信をクリックするか、ファイル>アップリケカッターに送信を選択します。



- 3 名前リストからアップリケカッターを選択します。詳細は、お使いの cutter のユーザーマニュアルをご覧ください。

- 4 プレビューをクリックし、パターンをプレビューします。印刷プレビューダイアログが開き、ステッチされる順番で各アップリケが表示されます。



- 5 印刷開始をクリックし、アップリケの形状をカッターに出力します。

生産用にブリングを出力する

EmbroideryStudio では、様々な方法でブリングを生産用にエクスポートすることができます。

含まれるオプション：

出力方法	詳細
CAMS マシン	CAMS 自動ラインストーンデコレーションマシンをお持ちの場合は、専用の CAMS 接続を使用します。
配置ファイル	またはブリングデザインをお使いのデコレーションマシンで読み取れるよう、YNG フォーマットにエクスポートします。
ブリングカッター	ブリングの形状を対応するカッティングマシンに直接送信します。
ベクターファイル	ブリングテンプレートのカット用にブリングの形状をベクターに変換します。



メモ マルチデコレーションファイルをエクスポートは、マルチデコレーションデザインの出カファイルを作成することができます。デザイン構成要素は刺繍、グラフィック、アップリケ、またはブリングに認識されます。[マルチデコレーションファイルをエクスポートする](#)も併せてご覧ください。



注意 ブリングデザインは EMB の以前のバージョンに保存することができますが、ブリングオブジェクトはベクターオブジェクトに変換されます。

CAMS マシンにブリングを送信する



ブリング > ブリングワークエリアを表示を使用し、選択したマシンモデルのデザイン中のワークエリアをビジュアル化します。



標準 > コネクションマネジャーに送信を使用し、メーカー専用のマシンソフトを介して使用可能なマシンに接続します。

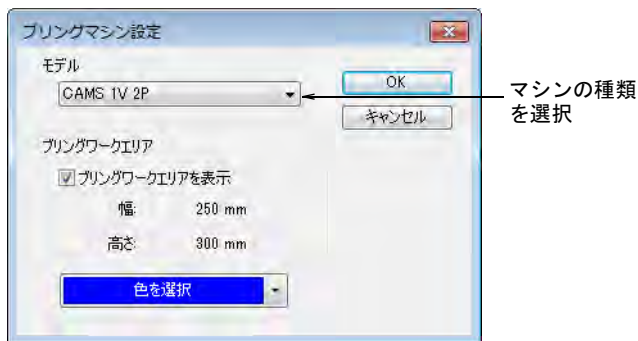
EmbroideryStudio では、CAMS 自動ラインストーンデコレーションマシンに直接接続を行うことができます。一般的な接続方法は以下の通りです。



メモ COM ポートの設定を行う前に、お使いの CAMS マシンのマシンドライバーが正しくインストールされていることと、マシンに接続されていることを確認してください。詳しくはマシンの説明書をご確認ください。

ブリングマシンを選択するには

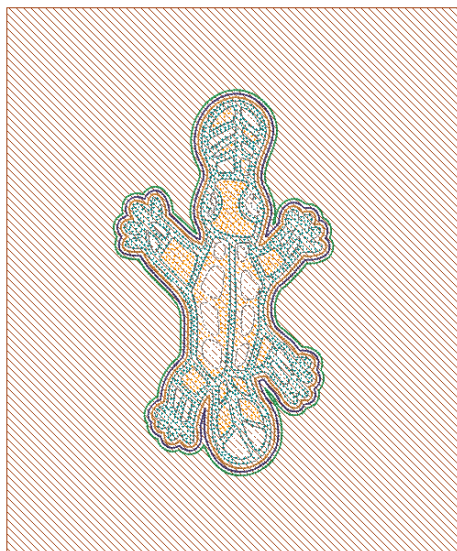
1 設定 > ブリングマシン設定で、接続したいマシンを選択します。



2 モデルパネルで使用しているマシンモデルを選択します。

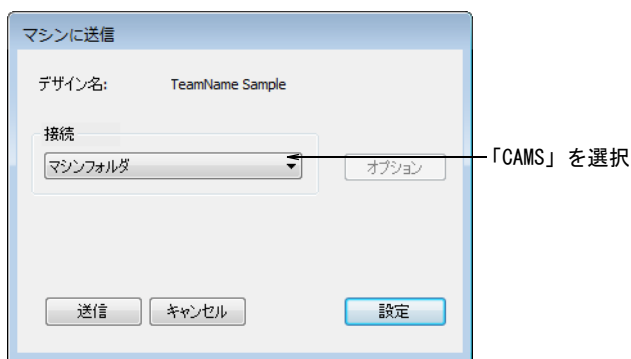
3 ブリングワークエリアをアクティブにし、選択したマシンモデルのワークエリア内にデザインを表示します。

- 4 必要に応じてワークエリアの色を設定します。

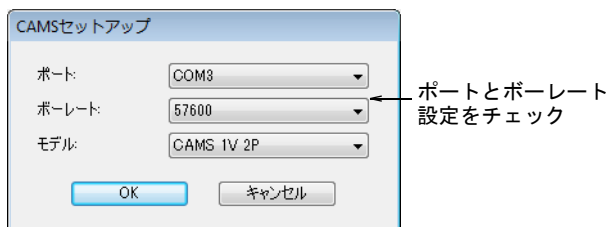


コネクションマネジャーに送信するには

- 1 標準ツールバーのコネクションマネジャーに送信ボタンをクリックします。



- 2 コネクションマネジャーのドロップリストから「CAM3」を選択します。
3 設定ボタンをクリックします。CAM3 セットアップダイアログが開きます。



- 4 ポートとボーレート設定をチェックします。

従来型のシリアル接続を使用している場合、ソフトウェアの COM ポートはケーブルが接続されているポートと適合してはいけません。USB 接続を使用している場合、EmbroideryStudio の COM ポート設定は、割り当てられている「バーチャル」COM ポートと適合してはいけません。これは Windows コントロールパネル > デバイスマネージャーで見つけることができます。



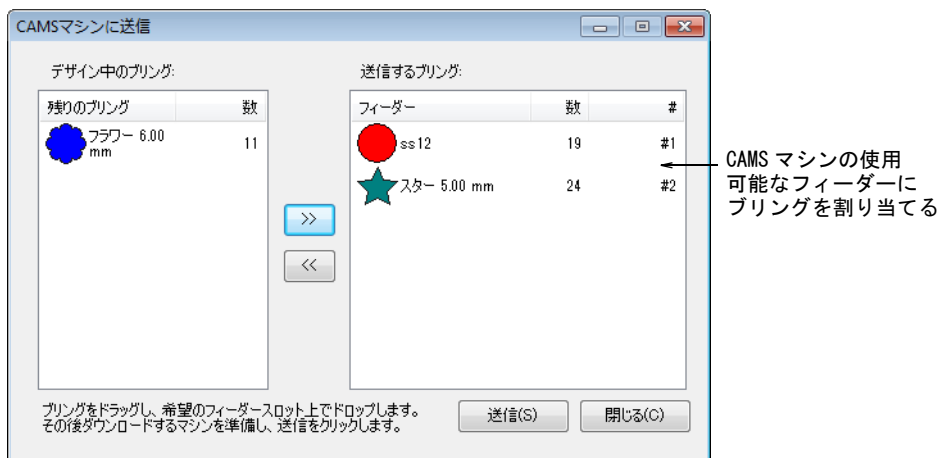
← USB 接続を使用している場合、COM ポート設定は割り当てられている「バーチャル」COM ポートと適合してはいけません

USB 接続を使用しているが EmbroideryStudio で COM ポートが使用できない場合、最新のハードウェアドライバが正確にインストールされているかどうか確認してください。詳細はマシンの説明書をご覧ください。

EmbroideryStudio のボーレートは、データの読み込み用に設定されたマシンのボーレートと適合してはいけません。これは通常 57600（システムの初期設定）ですが、データを受け取るようマシンを準備する際に、数値を確認することができます。ボーレートはマシンに表示されます。

マシンのモデルは設定 > プリンタマシンの選択機能で選択したマシンが初期設定となりますが、必要に応じて変更することができます。

5 OK をクリックします。CAMS マシンに送信ダイアログが開きます。



6 このダイアログは CAMS マシンの使用可能なフィーダーに、デザイン内のプリンクを割り当てるのに使用します。

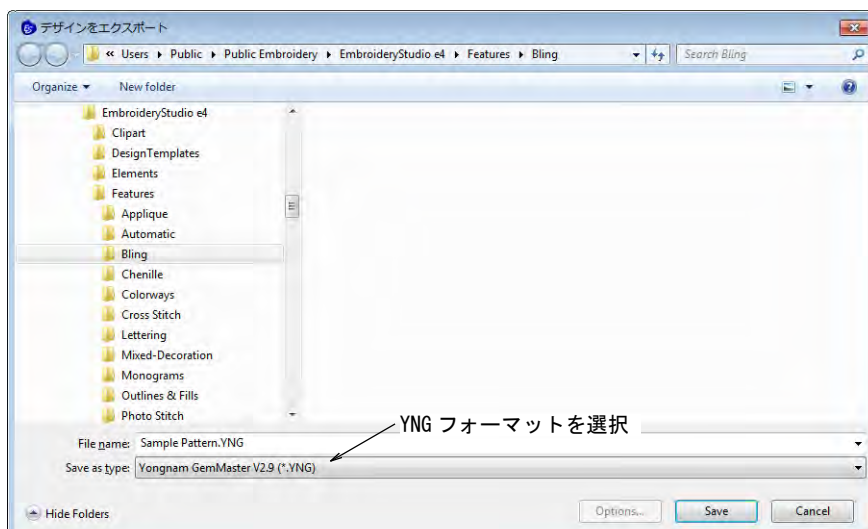
7 データを受け取れるようマシンを準備したら、送信ボタンをクリックします。



注意 マシンの準備が整う前に送信しようとする、次のデザインの読み取りに失敗する場合があります。

プリンクの配置ファイルをエクスポートするには

- お使いのデコレーションマシンが PC に直接接続されていない場合、マシンファイルにエクスポートオプションを使用し Yongnam YNG フォーマットに出力します。これはメモリスティックを介してマシンで読み込むことができます。

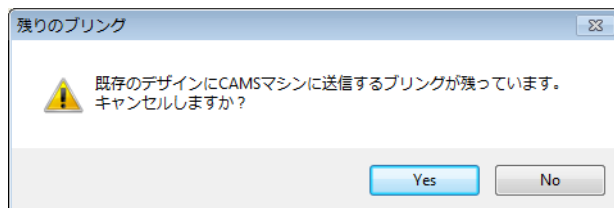


推奨する作業の流れ

作業の流れは、選択したマシンの使用可能なフィーダーの数によって異なります。例えばフィーダーが2つあるマシンのフィーダー#1にSS6、フィーダー#2にSS10が設定されていて、SS6、SS8、SS10を含むデザインを出力したい場合は以下のような流れになります。

- ◀ フィーダー#1にSS6をドラッグします。
- ◀ フィーダー#2にSS10をドラッグします。
- ◀ マシンでデータを受け取る準備をします。
- ◀ マシンの準備ができたなら、**送信**をクリックします。
- ◀ マシンがデータを受け取り終わったら、マシンを起動してSS6とSS10のストーンを配置します。
- ◀ 配置が完了したら、マシンのSS6フィーダーとSS8フィーダーを交換します。
- ◀ ソフトウェア内でSS8をフィーダー#1(SS6をドラッグした場所)にドラッグします。
- ◀ 再度マシンでデータを受け取る準備をします。
- ◀ マシンの準備ができたなら、**送信**をクリックします。
- ◀ マシンでデータを受け取り終わったら、先の稼働ですでにストーンがついているデザインにSS8ストーンを追加するよう機動します。

デザインで使用されているリングタイプの数と使用できるフィーダーの数により、リングを何回かにわけて送信しなくてはならない場合があります。すべてのリングがマシンに送信される前に終了すると、指示が表示されます。



関連項目

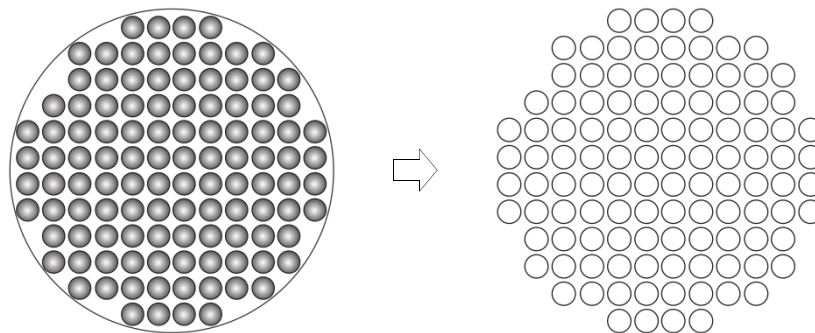
- ◀ [コネクションマネジャーにデザインを送信する](#)

リングカッターに出力する



標準 > リングカッターに送信を使用し、マルチデコレーションデザイン中のリングのベクターを使用可能なカッティングマシンに送信します。

リングカッターに送信機能は、マルチデコレーションデザイン内のリングのベクターイメージを、直接カッティングマシンに送信します。MS Windows (R) でサポートされているリングテンプレートカッターと一緒に使用します。

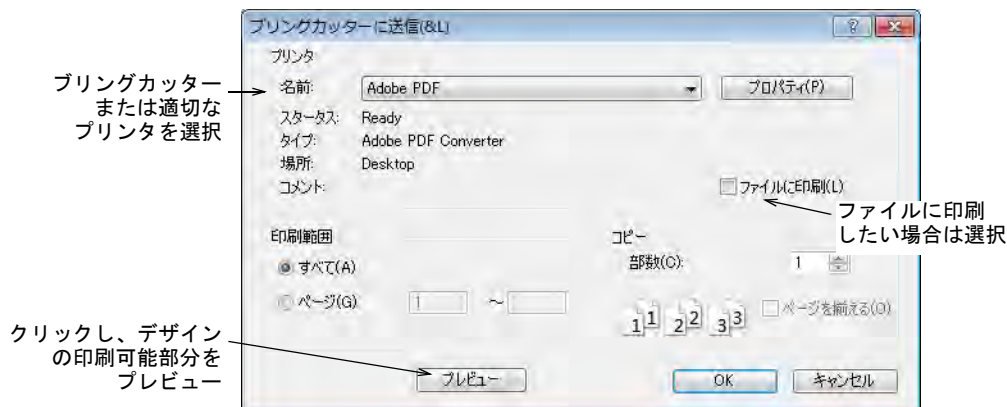


リングカッターに出力するには

- 1 マルチデコレーションデザインを作成するか、開きます。カットマシンや彫刻機は PC に接続され、データを受け取れるよう設定する必要があります。



- 2 **ブリングカッターに送信アイコンをクリックするか、ファイル>ブリングカッターに送信**を選択します。**ブリングカッターに送信**ダイアログが開きます。



- 3 ドロップリストからブリングカッターを選択するか、または適切なプリンタを選択します。
- 4 デザインをファイルに印刷したい場合は、**ファイルに印刷**オプションを選択します。
- 5 **プロパティ**をクリックし、出力設定を確認します。
- 6 実際の表示を確認する場合は、**プレビュー**ボタンをクリックします。





メモ ブリングが複数あるデザインでは、各色は塗りつぶし用に別々のテンプレートに分けられます。



7 **OK** をクリックし、ブリングテンプレートをブリングカッターまたはファイルに送信します。

ブリングのカutting情報は、使用するフォーマットでマシンに送信され、テンプレートが切り取られます。マシンに送信する切り取りデータは、テンプレート内のブリングの位置、サイズ、形状をベクターのみで構成しています。ブリングの配置に直接関係しない繋ぎラインやデータは含まれません。



参考 ブリング製作概要は初めのページに、ストーンの色、サイズ、数と概要を表示します。

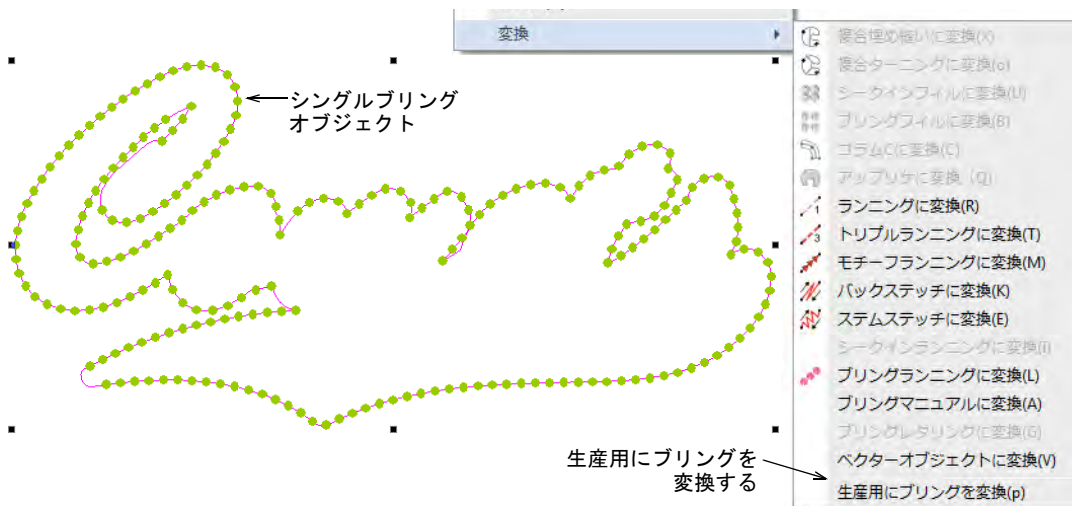
関連項目

- ◀ [マシンを設定する](#)
- ◀ [レポートを印刷する](#)
- ◀ [デザインレポートをカスタマイズする](#)

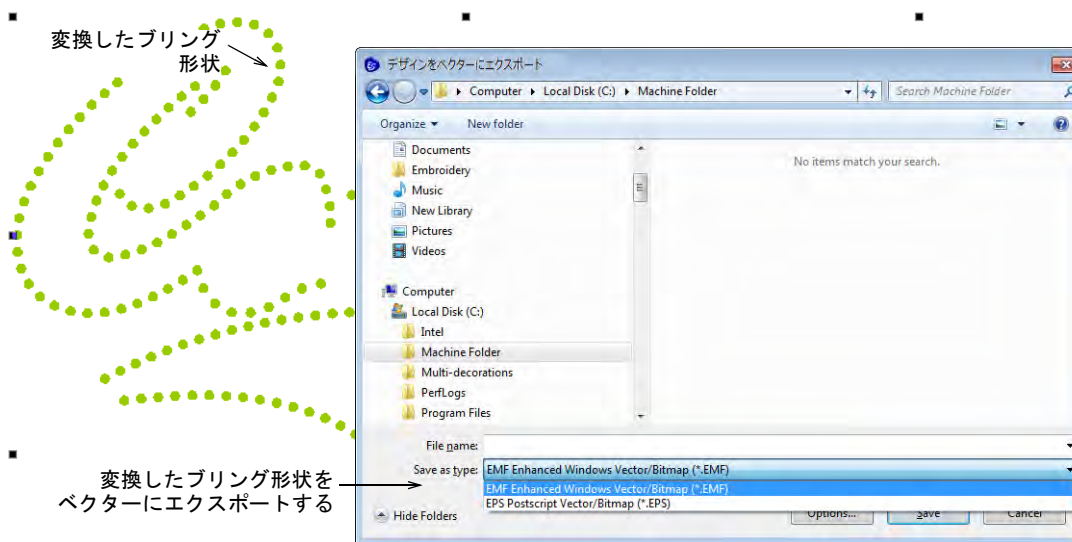
生産用にブリングを変換する

CAMS 自動ラインストーンデコレーションマシンまたは直接接続のカuttingマシンのお持ちでない場合は、**生産用にブリングを変換**コマンドを使用してブリングオブジェクトをベクター形状に変換することができます。これらは第

三者アプリケーションで使用することができる、ベクターファイルに出力することができます。

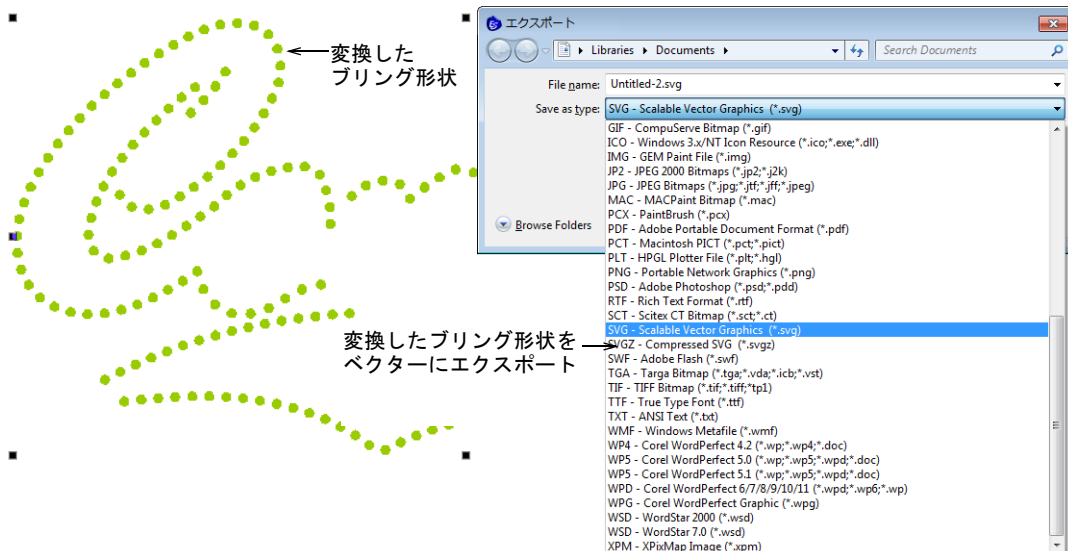


変換を行なうと、個々のプリングの形状はファイル>デザインをベクターにエクスポートコマンドを介して、印刷可能なファイル（例：EMFまたはEPS）にエクスポートすることができます。これはプリングテンプレートとしてカッティングソフトウェアにインポートすることができます。



お使いのソフトウェアレベルがCorelDRAW グラフィックスに対応している場合、ベクター形状をSVG、FCM、DXF などその他のフォーマットにエクスポートすることができます。これらはプリングデザインのテンプレートシートをカットするの

にも使用されます。CorelDRAW グラフィックスに切り替え、**ファイル** > **エクスポート** コマンドを使用します。



メモ マルチデコレーションファイルのエクスポートは、マルチデコレーションデザインの出力ファイルを効率よく作成することができます。デザイン構成要素は刺繍、グラフィック、アップリケ、またはプリングに認識されます。**マルチデコレーションファイル**をエクスポートするも併せてご覧ください。

パート 12

プロダクト機能一覧

プロダクト機能一覧

性能	機能	製品				参照項目
		1	2	3	4	
基本的な操作						操作の基本
デザインモードに切り替え	CoreIDRAW グラ フィックス	*	●	●		オペレーティングモード
デザインライブラリにアクセスする	デザインライブラリ	⊥	●	●	●	デザインライブラリ
オブジェクトプロパティを表示する	オブジェクトプロパ ティ		●	●	●	△ オブジェクトプロパティにアクセスする
マシンフォーマットを選択		*	●	●	●	● マシンフォーマット
刺繍デザインファイルを開く		*	●	●	●	● デザインを開く
テンプレートをベースにデザインを 作成する	テンプレートから新 規作成		●	●	●	● テンプレートからデザインを作成する
刺繍デザインファイルを保存する	デザインを保存	*	●	●	●	● デザインを保存する & 閉じる
デザインをメールに添付して送信す る			●	●	●	● デザインをEメールに添付して送信する
デザインオブジェクトを選択する		*	●	●	●	△ オブジェクトを選択する
グリッド、ルーラー、ガイドを表示 する	ルーラーとガイドラ インを表示	*	●	●	●	● グリッドとルーラー & ガイドを表示する
測定単位の設定			●	●	●	● 測定システムを設定する
画面上で距離を測る			●	●	●	● 画面上で長さを測る
デザインを表示する						デザインを表示する
刺繍構成要素を表示する			●	●	●	● 刺繍構成要素を表示する
グラフィックの構成要素を表示する		*	●	●	●	● グラフィックの構成要素を表示する
デザインにズーム & パンニング	ズーム	*	●	●	●	● デザインをズーム & パンニングする
複数のデザインを表示する		*	●	●	●	● マルチビューを設定する
オーバービューウィンドウでデザイ ンを表示	オーバービューウィ ンドウ		●	●	●	● オーバービューウィンドウを使用する
デザインの縫製をシミュレーション	刺繍シミュレーショ ン	*	●	●	●	● デザインの縫い順序をシミュレーションする
1 ES デザイニング 2 ES デコレーティング 3 ES 編集 4 ES レタリング						
● 標準装備 ○ モジュラー式 「エレメント」 △ 制限あり機能 ⊥ ESe4 の新機能 * ESe4 で改良された機能						

性能	機能	製品				参照項目
		1	2	3	4	
デザイン中を移動する	移動ツール	●	●	●	●	デザイン中を移動する
複数のカラーウェイを表示	現在のカラーウェイ	●	●	●	●	カラーウェイを切り替える
背景と表示色を変更する	背景 & 表示色	* ●	●	●	●	背景を変更する
カラーブロックとデザインオブジェクトを表示する	カラーオブジェクトリスト	●	●	●		カラーブロックを表示する
デザインリピートを表示	リピート表示	●	●	●	●	デザインのリピートを表示する
デザインの詳細を表示する	デザイン情報	* ●	●	●	●	デザイン情報を表示する
デザインレポートを表示	印刷プレビュー	* ●	●	●	●	デザインのレポートをプレビューする
刺繍糸を管理する						刺繍糸 & チャート
糸色を選択する	カラーパレット	* ●	●	●	●	糸色を選択する
刺繍糸を割り当てる		* ●	●	●	●	刺繍糸を割り当てる
糸色を編集する		●	●	●	●	糸色を編集する
糸チャートを作成 & 変更する		●	●	●	●	糸チャートを管理する
デザインを管理する						デザインを管理する
ネットワークフォルダのデザインを表示する		⊥ ●	●	●	●	ネットワークフォルダのデザインを表示する
デザインライブラリからデザインを開く	デザインライブラリ	⊥ ●	●	●	●	デザインライブラリからデザインを開く
刺繍クリップアートでデザインを挿入する	刺繍クリップアート	⊥ ●				刺繍クリップアートでデザインを挿入する
デザインを検索する		⊥ ●	●	●	●	ライブラリを検索する
フォルダーを管理する		⊥ ●	●	●	●	フォルダをライブラリに追加する
デザイン情報を管理する		⊥ ●	●	●	●	デザイン情報を表示 & 管理する
注文指示書を管理する		⊥ ●	●	●	●	見積もりと注文を管理する
デザインを変換する		⊥ ●	●	●	●	デザインを変換する
選択したデザインを出力する		⊥ ●	●	●	●	選択したデザインを出力する
システムの設定						システムの設定
表示オプションを設定する		●	●	●	●	表示オプション
グリッドオプションの設定		●	●	●	●	グリッド表示オプション
1 ES デザイニング 2 ES デコレーティング 3 ES 編集 4 ES レタリング						
● 標準装備 ○ モジュラー式 「エレメント」△ 制限あり機能 ⊥ ESe4 の新機能 * ESe4 で改良された機能						

性能	機能	製品				参照項目
		1	2	3	4	
マウススクロール/ズームコントロール		●	●	●	●	スクロールオプション
変形オプションを設定		●	●	●	●	変形オプション
自動保存とバックアップオプションの設定		●	●	●	●	自動保存 & バックアップオプション
ポインタ位置表示の設定		●	●	●	●	ポインタの位置表示
挿入された刺繍ファイルオプションの設定		●	●	●	●	挿入したファイルの糸色の取り扱い
貼り付け & 複製オプションの設定		*	●	●	●	貼り付け & 複製オプション
デジタルズツールオプションの設定		*	●	●	●	プリセットでデジタルズする
ツールバー表示オプションの設定		⊥	●	●	●	ツールバーの表示オプション
オブジェクトプロパティ「適用」オプションの設定		●	●	●	●	オブジェクトプロパティの適用オプション
その他オプションの設定		●	●	●	●	その他のオプション
警告オプションの設定		●	●	●	●	警告オプション
ハードウェア						ハードウェアの設定
コネクションマネジャーを介してマシンに接続する	コネクションマネジャー	●	●	●	●	コネクションマネジャー用にマシンを設定する
ステッチマネジャーを介してマシンに接続する	ステッチマネジャー	●	●	●	●	ステッチマネジャー用にマシンを設定する
マシン実行時間を見積もる	実行時間を見積もる	●	●	●	●	マシン実行時間を見積もる
スキャナーに接続する		●	●			スキャナーを設定する
デジタルズタブレットに接続する		●				デジタルザーを接続する
マシンフォーマット						マシンフォーマット
標準のマシンフォーマットを変更		●	●	●	●	標準マシンフォーマット
上級マシンフォーマットの調整（色替順序、デザインのスタート/エンド点、速度）		●	●	●	●	上級マシンフォーマット
ユーザー設定マシンフォーマットの作成		●	●	●	●	ユーザー設定のマシンフォーマット
1 ES デザイニング 2 ES デコレーティング 3 ES 編集 4 ES レタリング						
● 標準装備 ○ モジュラー式「エレメント」△ 制限あり機能 ⊥ ESe4 の新機能 * ESe4 で改良された機能						

性能	機能		製品				参照項目
			1	2	3	4	
ステッチタイプ			ステッチタイプ				
シンプルなアウトラインステッチを作成する	ランニングなど	* ●	●	●	●	△	シンプルアウトライン
スカルプチャーランを作成する	スカルプチャーラン	* ●	●				スカルプチャーラン設定
装飾的なアウトラインを作成する	バックステッチ、ステムステッチ	* ●	●				装飾的なアウトライン
サテンのボーダーと埋め縫いを作成する	サテン、3D サテン	* ●		△	△	△	サテンステッチ
タタミのボーダーと埋め縫いを作成する	タタミ	* ●	●		△	△	タタミステッチ
形状をデジタイズする			形状をデジタイズする				
グラフィカルデジタイズツールでデジタイズする	グラフィカルデジタイズ	* ●	●				グラフィカルデジタイズツールでデジタイズする
アウトラインと詳細をデジタイズする	ランニングをデジタイズなど	* ●	●	●	●	●	アウトライン & 詳細をデジタイズする
標準のコラムをデジタイズする	コラム C	* ●	●				コラム形状をデジタイズする
不規則なコラムをデジタイズする	コラム A/B	* ●	●				不規則なコラムをデジタイズする
自由形状を作成する	複合ターニング / 複合埋め縫い	* ●	●				自由形状を作成する
オブジェクトプロパティ			オブジェクトプロパティ				
現在のプロパティ設定を変更		●	●	●	●	●	現在の設定を変更する
オブジェクトプロパティを変更する		●	●	●	●	●	オブジェクトプロパティを変更する
選択オブジェクトのプロパティを、現在のプロパティに設定する	選択を現在のプロパティに適用	●	●				プロパティをコピーする
生地を変更 & 管理する	自動生地	●	●	●	●	●	生地を扱う
スタイルを定義 & 適用する	スタイル	●					スタイルを使用して作業する
デザインテンプレートの作成	テンプレートとして保存	* ●	●	●	●	●	デザインテンプレートを作成する
1 ES デザイニング 2 ES デコレーティング 3 ES 編集 4 ES レタリング							
● 標準装備 ○ モジュラー式「エレメント」△ 制限あり機能 ⊥ ESe4 の新機能 * ESe4 で改良された機能							

性能	機能		製品				参照項目
			1	2	3	4	
カラーウェイ			カラーウェイ				
カラーウェイの追加	パレットを編集	*	●	●	●	●	カラーウェイを追加する
色の配色を変更する	カラーホイール	⊥	●				色の組み合わせを変更する
デザイン要素に名前を付ける			●	●	●	●	項目に名前をつける
カラーブロック分割	パレットの色を分割		●	●	●	●	カラーブロックを分割する
背景を設定する	背景 & 表示色	*	●	●	●	●	生地背景を設定する
プロダクトをビジュアル化する	プロダクトビジュアルライザー	*	●	●	●	●	プロダクトをビジュアル化する
生産性を高めるツール			生産性を上げるテクニック				
装飾的なボーダーをデザインに追加する	ボーダーを追加する	*	●	●	●	●	デザインのボーダーを追加する
スター & リングの刺繍を作成する	スター / リング		●				スター & リングをデジタイズする
基本形をデジタイズする	基本形	⊥	●				基本形をデジタイズする
オブジェクトの中抜きを削除する	穴を追加する	⊥	●	●			中抜きを追加 & 削除する
オブジェクトで中抜きを埋め込む	中抜き埋め縫い		●	●			中抜き部分を埋める
簡単オフセットの作成	簡単オフセット		●	●			簡単オフセット
複数のオフセットアウトラインとオフセットの作成	アウトライン & オフセット	*	○	○			アウトライン & オフセットを作成する
開いたオブジェクトにオフセットを作成する	開いたオフセット	⊥	○				開いたオブジェクトにオフセットを作成する
自動リリースを作成する	ミラーマージ	*	○				選択を反転する
デザインの配列を作成する	ミラーマージ配列	*	○				デザインの配列を作成する
下縫いと縮み補正			下縫い & 縮み補正				
自動下縫いの適用	自動下縫い	*	●	●	●	●	自動下縫いで安定させる
形状ごとに下縫いを適用する	自動下縫い		●	●	●	●	セグメントごと / 形ごとの下縫い
傾斜したジグザグ & ダブルジグザグ下縫いを作成する			●	●	●	●	ジグザグの下縫いの設定
縮み補正の適用	縮み補正		●	●	●	●	生地の伸縮に合わせて補正する
1 ES デザイニング 2 ES デコレーティング 3 ES 編集 4 ES レタリング							
● 標準装備 ○ モジュラー式「エレメント」^ 制限あり機能 ⊥ ESe4 の新機能 * ESe4 で改良された機能							

性能	機能	製品				参照項目
		1	2	3	4	
ステッチの質						ステッチ品質を最適化する
ステッチ方向を逆転する	カーブの反転	●				ステッチ方向を逆転する
アウトラインを強調する	バックトラック / リピート *	●				アウトラインを強調する
下側のステッチを取り除く	オーバーラップ自動解除 *	●	●			下側のステッチを取り除く
ステッチ角度の調整	ステッチ角度 *	●	●			ステッチ角度を調整する
ステッチの密度を調整	ステッチの処理	●				密度を調整する
小さいステッチを自動的に取り除く	クリーンナップ	●	●	●	●	小さなステッチを除去する
コーナーステッチをコントロール	スマートコーナー *	●	△	△	△	コーナーステッチをコントロールする
ステッチが固まるのを減らす	間引きステッチ	●	●	●	●	ステッチの集中を減らす
長いステッチを分割	自動スプリット	●	●	●	●	サテンステッチを分割する
長いステッチを保存	オートジャンプ	●	●	●	●	長いステッチを維持する
刺繍のつなぎ糸						刺繍のつなぎ糸
自動つなぎ糸の適用	つなぎ糸	●	●	●	●	自動つなぎ糸を使用する
ほつれ止めと糸切りをマニュアルで追加	ほつれ止め (エンド) *	●	●	●	●	つなぎ糸をマニュアルで追加する
最後のステッチを保持 / 省略する	最後のステッチを保持 / 省略	●				最後のステッチを保持または省略する
開始 / 終了点の調整	開始点 / 終了点表示	●	●	●	△	開始 & 終了点を調整する
最近のポイントを適用	最近のポイント	●	●	●	△	最近のポイントを適用を適用する
自動のオブジェクト配列	ブランピング	●				自動ブランピングでつなぎ糸を最小限にする
オブジェクトの合成と順序						オブジェクトを組み合わせる、並べ替える
オブジェクトとデザインを組み合わせる (コピー、貼り付け、複製など)		*	●	●	●	オブジェクトとデザインを合成する
オブジェクトをグループ化 & ロックする	グループ / ロック	●	●	●		オブジェクトのグループ化 & 解除
1 ES デザイニング 2 ES デコレーティング 3 ES 編集 4 ES レタリング						
● 標準装備 ○ モジュラー式「エレメント」△ 制限あり機能 ⊥ ESe4 の新機能 * ESe4 で改良された機能						

性能	機能	製品				参照項目	
		1	2	3	4		
色ごとまたはステッチタイプごとにオブジェクトを選択する		*	●	●	●	色ごとまたはステッチタイプごとにオブジェクトを選択する	
刺繍オブジェクトの配列順序変更			●	●	●	刺繍オブジェクトを並び替える	
デザイン全体を自動的に並び替える	色替えを最適化する	⊥	●	●	●	デザイン全体を自動的に並び替える	
オブジェクトの編集						オブジェクトを編集する	
オブジェクトを位置付け、配列、配置			●	●	●	●	オブジェクトを配列する
オブジェクトのサイズ変更			●	●	●	●	オブジェクトを拡大 / 縮小する
オブジェクトの回転	回転		●	●	●	●	オブジェクトを回転する
オブジェクトの傾斜	傾斜		●	●	●	●	オブジェクトを傾斜させる
オブジェクトの反転	反転		●	●	●	●	オブジェクトを反転する
変形操作						オブジェクトを変形する	
刺繍オブジェクトの変形	オブジェクト変形		●	●	●	△	刺繍オブジェクトを変形する
スター&リングオブジェクトを変形する	オブジェクト変形		●	●	●		スター&リングを変形する
刺繍オブジェクトに枠を適用する	枠	*	●	●	●	●	枠を適用する
ブランチングされたオブジェクトを分解する	分解		●	●	●		ブランチングされたオブジェクトを分解する
手で形状をカットする	ナイフ		●	●			マニュアルで形状をカットする
自動で形状をカットする	オートナイフ		●	●			形状を自動的にカットする
ベクター / 刺繍オブジェクトの形成 (合成, 分割, 切り取りなど)	形付けツール		○				オブジェクトを形付ける
ステッチとマシン機能						ステッチとマシン機能	
個々のステッチを挿入、移動、削除	ステッチ編集		●	●	●	●	ステッチを選択する & 編集する
刺繍オブジェクトの分割	オブジェクト分割		●	●	●		オブジェクトを分割する
マシン機能の挿入 / 編集 / 消去	機能挿入		●	●	●	●	マシン機能を編集する
ステッチリストを使用してステッチと機能を編集	ステッチリスト		●	●	●		マシン機能を手で編集する
一針ごとにデジタイズ	マニュアル		●				個々のステッチをデジタイズする
ボーリングの中抜きをデジタイズ	マニュアル		●				ボーラー刺繍の穴をデジタイズする
1 ES デザイニング 2 ES デコレティング 3 ES 編集 4 ES レタリング							
● 標準装備 ○ モジュラー式「エレメント」△ 制限あり機能 ⊥ ESe4 の新機能 * ESe4 で改良された機能							

性能	機能	製品				参照項目
		1	2	3	4	
選択ステッチをオブジェクトに変換	ステッチの処理	●				ステッチをオブジェクトに変換する
パターンフィル						
タタミオフセットで装飾的な効果を作成する	タタミオフセット	●	●	●	△	タタミオフセットで装飾的な効果を作成する
プログラムスプリットで装飾的な効果を作成する	プログラムスプリット	●				プログラムスプリットでテクスチャを作成する
ユーザー設定スプリットを作成する	ユーザースプリット	○				ユーザースプリット
ユーザー設定ステッチパターンを作成する	ニードルスタンプ	○				ニードルスタンプでパターンを作成する
カーブした埋め縫い						
ラインステッチを作成する	ラインステッチ	* ○				ラインステッチ埋め縫い
オフセットの埋め縫いを作成する	オフセット埋め縫い	⊥ ○				オフセット埋め縫い
渦巻きフィルを作成する	渦巻きフィル	⊥ ○				渦巻きフィル
放射状埋め縫いを作成する	放射状埋め縫い	⊥ ●				放射状埋め縫い
フレックススプリットでテクスチャを作成する	フレックススプリット	○				フレックススプリット
カーブした埋め縫いを作成する	フローティング効果 / リキッド効果	○				カーブした埋め縫い
装飾的なステッチ						
フリーハンド刺繍の作成	フリーハンド刺繍	* ●				フリーハンド刺繍
ぼかしステッチの作成	ぼかしステッチ	●				ぼかしステッチ
ジグザグと E ステッチのボーダーと埋め縫いを作成する	ジグザグ、E ステッチ	* ●	●			装飾的なボーダー
スティブルランで装飾的な効果を作成する	スティブル	○				スティブル効果
トラプントで粗いステッチを作成する	トラプント	●	●			トラプントの開いたステッチ
アコーディオンスペース効果を作成する	アコーディオンスペース	○				アコーディオンスペース
カラーブレンド効果を作成する	カラーブレンド	○				カラーブレンド
1 ES デザイニング 2 ES デコレーティング 3 ES 編集 4 ES レタリング						
● 標準装備 ○ モジュラー式「エレメント」△ 制限あり機能 ⊥ ESe4 の新機能 * ESe4 で改良された機能						

性能	機能		製品				参照項目
			1	2	3	4	
ストリングステッチを作成する	ストリング	⊥	○				ストリングステッチ
サガラタイプのパターンを作成する	平行、コイル	*	●				サガラパターン
クロスステッチフィルを作成する	クロスステッチ		○				クロスステッチフィル
モチーフステッチ			モチーフステッチ				
単一のモチーフを配置する	モチーフ使用		○				モチーフを選択する & 配置する
モチーフランニングを作成する	モチーフランニング		○				モチーフランニング
グラデーション効果のあるモチーフランニングを作成する	モチーフランニング	⊥	○				グラデーション効果のあるモチーフランニング
モチーフフィルを作成する	モチーフフィル		Λ	Λ			モチーフフィル
モチーフフィルで 3D 効果を作成する	3D ワープ		○				モチーフフィルにエンベロープ効果を適用する
グラデーション効果のあるモチーフコラムを作成する	モチーフコラム	⊥	○				グラデーション効果のあるモチーフコラムを作成する
モチーフ & モチーフセットを作成する			○				カスタムモチーフ
刺繍レタリング			刺繍レタリング				
CorelDRAW グラフィックスでレタリングを作成する	CorelDRAW グラフィックス		●	●			CorelDRAW グラフィックスでレタリングを作成する
Wilcom ワークスペースでレタリングを作成する	レタリング	*	●	●	●	●	刺繍レタリングを作成する
斜体、太字、均等などレタリングをフォーマットする			●	●	●	●	レタリングのプロパティを追加する
水平、垂直、円弧、サークル、ユーザー設定のベースラインを追加			●	●	●	●	ベースラインを扱う
レタリングのテキストを編集	レタリング		●	●	●	●	テキストを編集する
レタリングオブジェクトを拡大 / 縮小、変形する			●	●	●	●	レタリングを変更する
個々の文字を調整する (再配置、変形、色替え)			●	●	●	●	個々の文字を調整する
ベースラインの変形と調整			●	●	●	●	ベースラインを調整する
1 ES デザイニング 2 ES デコレーティング 3 ES 編集 4 ES レタリング							
● 標準装備 ○ モジュラー式「エレメント」Λ 制限あり機能 ⊥ ESe4 の新機能 * ESe4 で改良された機能							

性能	機能	製品				参照項目
		1	2	3	4	
レタリングを分解する	分解	●	●	●		レタリングを分解する
特殊文字を追加する	シンボル挿入	●	●	●	●	特殊文字を追加する
レタリングのステッチタイプ（サテン、タタミなど）を設定する	ステッチタイプ	●	●	●	●	ステッチタイプ & 効果をレタリングに適用する
レタリングアートで特殊効果を作成する	レタリングアート	⊥	●	●	●	レタリングアートで特殊な効果を作成する
レタリングのステッチ順序を調整	文字ステッチ順序	●	●	●	●	レタリングのステッチ順序を調整する
レタリングのつなぎ糸タイプを変更	文字ステッチ順序	●	●	●	●	レタリングの接合糸タイプを変更する
自動文字カーニング	自動カーニング	●	●	●	●	自動文字カーニング
任意の文字間隔を適用する	任意の文字間隔	●	●	●	●	任意の文字間隔を設定する
レタリングの下縫いを適用する	自動下縫い	●	●	●	●	レタリングの下縫いを設定する
チームネーム & モノグラム						チームネーム & モノグラミング
デザインに複数の名前を追加	チームネーム	*	●	●	●	チームネームデザインを作成する
チームネームテンプレートを作成する	チームネーム	*	○	○		チームネームテンプレート
チームネームデザインの出力	チームネーム		●	●	●	チームネームデザインを出力する
モノグラムデザインの作成	モノグラミング	*	●	●	●	モノグラミング
カスタム文字						カスタム文字
TrueType フォントを刺繍書体に変換する	TTF を変換	*	○			TrueType フォントを刺繍に変換する
カスタム文字			●	●	●	カスタム文字を作成する
カスタム書体を作成する			○			書体を作成する
書体を合成する			●	●	●	書体を合成する
レタリングキオスク						レタリングキオスク
管理者用設定オプション			●	●	○	管理者用設定オプション
ユーザー設定デザインレイアウトを作成する			●	●	○	カスタムデザインレイアウトを作成する
1 ES デザイニング 2 ES デコレーティング 3 ES 編集 4 ES レタリング						
● 標準装備 ○ モジュラー式「エレメント」△ 制限あり機能 ⊥ ESe4 の新機能 * ESe4 で改良された機能						

性能	機能	製品				参照項目
		1	2	3	4	
ビットマップをデジタイズする						ビットマップをデジタイズする
ビットマップイメージの挿入 / 貼り付け	グラフィックをインポート	●	●	●	●	グラフィックをインポートする
ビットマップイメージを切り取る	ビットマップをトリミング	●	●			ビットマップイメージを切り取る
第三者アプリケーションで、ビットマップイメージを編集する		●	●			ビットマップを編集する
ビットマップイメージを滑らかにする		●	●	●	●	ビットマップイメージを滑らかにする
イメージを保存する	CoreIDRAW グラフィックス	●	●			イメージを保存する
オートデジタイズ用にイメージを準備する	ビットマップカラーを準備	●	●			オートデジタイズ用にイメージを準備する
イメージの色を追加する & 近似色を検索する	ビットマップカラーを追加	●	●	●	●	イメージの色を調整する & 近似色を検索する
ベクターをデジタイズする						ベクターをデジタイズする
ベクターアウトライン & フィルを作成する	ドローイングツール	●	●			EmbroideryStudio でベクター形状を作成する
ベクターオブジェクトに色をつける		●	●			ベクターに色をつける
ベクターグラフィックを挿入 / 貼り付け	グラフィックをインポート	●	●	△	△	ベクターイメージをインポートする
イメージをベクターグラフィックに変換する	ベクターにオートトレース	●	●			ビットマップイメージのオートトレース
スムーズカーブ	スムーズカーブ	●				カーブを滑らかにする
ベクターグラフィックを表示 / 非表示にする		●	●	●	●	ベクターグラフィックをビジュアル化する
オートデジタイズ						オートデジタイズ
グラフィックと刺繍オブジェクトの内部変換	CoreIDRAW グラフィックス	●	●			CoreIDRAW グラフィックスでオブジェクトを変換する
1 ES デザイニング 2 ES デコレーティング 3 ES 編集 4 ES レタリング						
● 標準装備 ○ モジュラー式「エレメント」△ 制限あり機能 ⊥ ESe4 の新機能 * ESe4 で改良された機能						

性能	機能	製品				参照項目
		1	2	3	4	
刺繍オブジェクト間（ランニング、変換 コラムCなど）を変換する	変換	●	●			デザインを変換する
オートデジタイズで形状をデジタイズ	オートデジタイズ	●	●			形状をオートデジタイズする
パレットカラーをイメージと合わせる	色の割り当て方法	*	●	●		形状をオートデジタイズする
スマートデザインでビットマップを変換	スマートデザイン	*	●	●		イメージをオートデジタイズする
写真から刺繍を作成	フォトフラッシュ	○	○			フォトフラッシュでオートデジタイズする
カラー写真から刺繍を作成する	カラーフォトステッチ	⊥	○	○		カラーフォトステッチでオートデジタイズする
デザインに刺繍枠をかける						刺繍枠をセットする
ユーザー設定刺繍枠リストを設定する		●	●	●	●	刺繍枠リストを設定する
自動スタート/エンドを設定する		●	●	●	●	自動スタート/エンドを設定する
刺繍枠を自動的に選択する	自動刺繍枠	●	●	●	●	刺繍枠を自動的に選択する
刺繍枠を選択する	刺繍枠表示	*	●	●	●	手動で刺繍枠を選択する
ユーザー設定刺繍枠を作成		●	●	●	●	ユーザー設定刺繍枠を作成する
刺繍出力						刺繍を出力する
コネクションマネジャーにデザインを送信する	コネクションマネジャー	●	●	●	●	コネクションマネジャーにデザインを送信する
WiFi USB のマシンネットワーク ステッチマネジャーにデザインを送信する	EmbroideryConnect ステッチマネジャー	⊥	●	●	●	EmbroideryConnect にデザインを送信する ステッチマネジャーにデザインを送信する
マシンにデザインをエクスポートする		*	●	●	●	デザインをマシンにエクスポートする
刺繍ディスクの読み取り / 書き込み		●	●	●	●	刺繍ディスクを使用する
マシンマネジャーにデザインを送信する		●	●	●	●	マシンマネジャー増補版
1 ES デザイニング 2 ES デコレーティング 3 ES 編集 4 ES レタリング						
● 標準装備 ○ モジュラー式「エレメント」△ 制限あり機能 ⊥ ESe4 の新機能 * ESe4 で改良された機能						

性能	機能	製品				参照項目
		1	2	3	4	
デザインレポート						デザインレポート
	デザインをイメージに出力	●	●	●	●	デザインをイメージに出力する
	デザインレポートを印刷する	* ●	●	●	●	デザインのレポートを印刷する
	PDF でデザインを保存 / 送信する	⊥ ●	●	●	●	デザインのレポートを印刷する
	レポート情報をカスタマイズする	* ●	●	●	●	デザインレポートをカスタマイズする
	複数のカラーウェイを印刷	●	●	●	●	デザインレポートをカスタマイズする
	カラーブロックの印刷	●	●	●	●	デザインレポートをカスタマイズする
マシンファイル変換						マシンファイルを変換する
	マシンファイルを EMB フォーマットに変換する	●	●	●	●	マシンファイルを開く
	Melco CND フォーマットでデザインを開く / 保存	●	●	●	●	メルコ CND デザインファイルを読み込む
	Melco CND ファイルに近似色を割り当てる	●	●	●	●	TXT ファイルを作成する
	ステッチ / Melco CND ファイルに色を割り当て直す	●	●	●	●	マシンファイルに色を再度割り当てる
アップリケ						アップリケをデジタイズする
	ベクターグラフィックをアップリケに変換する	グラフィックを刺繍に変換	●	●		ベクターグラフィックをアップリケに変換する
	アップリケデザインを作成する	アップリケ	* ●	●		アップリケ刺繍を作成する
	アップリケオブジェクトに生地見本を追加する	アップリケ	●	●		生地見本をアップリケに追加する
	アップリケの形状に生成エリアを作成	アップリケの部分指定	●	●		部分的に上縫いのあるアップリケを作成する
	効率的な縫製の為に、複数のアップリケの再合成と順序変更をする	アップリケ構成要素の統合ツール	●	●		アップリケを統合する
バーチャル刺繍 & その他のメディア						バーチャル刺繍 & その他のメディア
	デザインを「TrueView プリント」に保存する	刺繍の TrueView プリント	●	●		刺繍の TrueView プリント
1 ES デザイニング 2 ES デコレーティング 3 ES 編集 4 ES レタリング ● 標準装備 ○ モジュラー式「エレメント」△ 制限あり機能 ⊥ ESe4 の新機能 * ESe4 で改良された機能						

性能	機能	製品				参照項目
		1	2	3	4	
コード刺繍を追加	コード刺繍	⊥	●			コード刺繍
シークイン						シークイン刺繍の基本
シークインモードを選択			○			シークインモードの設定
シークインデザインをビジュアル化する			○			シークインデザインをビジュアル化する
ユーザー設定のシークインパレットを設定する			○			シークインパレットを設定する
シークインランニングを作成する	シークインランニング		○			シークインランニングをデジタイズする
シークインの固定ステッチを変更			○			シークインの固定ステッチ
マルチシークインランニングを作成する	シークインランニング		○			マルチシークインランニングを作成する
シークインフィルの作成	シークインフィル	*	○			シークインフィルを作成する
マルチシークインフィルを作成する	シークインフィル	*	○			マルチシークインフィルを作成する
シークインフィルを拡大縮小 & 変形する			○			シークインフィルを編集する
ツインシークインフィルのパターンスタンプの色替え		⊥	○			フリップシークイン
オブジェクトからシークインへの変換			○			オブジェクトをシークインに変換する
各シークインのデジタイズ	シークインマニュアル		○			シークインのマニュアルデジタイズ
ユーザー設定シークインを作成する		⊥	○			カスタムシークイン
ビーズ						ビーズ刺繍
ビーズモードを設定する		⊥	○			ビーズモード
ビーズランニングを作成する	ビーズランニング	⊥	○			ビーズランニングを作成する
ビーズの固定スタイルを変更する		⊥	○			ビーズを固定する
ビーズランニングを編集する		⊥	○			ビーズランニングを編集する
個々のビーズをデジタイズする	マニュアルビーズ	⊥	○			マニュアルでビーズをデジタイズする
1 ES デザイニング 2 ES デコレーティング 3 ES 編集 4 ES レタリング						
● 標準装備 ○ モジュラー式「エレメント」△ 制限あり機能 ⊥ ESe4 の新機能 * ESe4 で改良された機能						

性能	機能	製品				参照項目
		1	2	3	4	
ブリング						ブリングをデジタイズする
ブリングパターンの設定	ブリング	●	●			ブリングパレットを設定する
ブリングランニングとフィルの作成	ブリング	●	●			ブリングランニング & フィルを作成する
ブリングボーダーの追加	ブリング	●	●			ブリングボーダーを追加する
マニュアルでラインストーンを配置	ブリング	●	●			ラインストーンを個々に配置する
ブリングオブジェクトを変更する	ブリング	●	●			ブリングオブジェクトを変更する
ブリングレタリングを作成する	ブリング	●	●			ブリングレタリングを作成する
マルチデコレーションの出力						マルチデコレーションを出力する
CoreIDRAW グラフィックスでデザインをプリントする	CoreIDRAW グラフィックス	●	●			CoreIDRAW グラフィックスでデザインをプリントする
刺繍をベクターにエクスポートする		●	●			刺繍をベクターにエクスポートする
マルチデコレーションファイルをエクスポート		●				マルチデコレーションファイルをエクスポートする
アップリケパターンを印刷 / 切り取る	アップリケ	●	●			生産用にアップリケを出力する
生産用にブリングを出力する	ブリング	●	●			生産用にブリングを出力する
1 ES デザイニング 2 ES デコレーティング 3 ES 編集 4 ES レタリング						
● 標準装備 ○ モジュラー式「エレメント」△ 制限あり機能 ⊥ ESe4 の新機能 * ESe4 で改良された機能						

パート 13

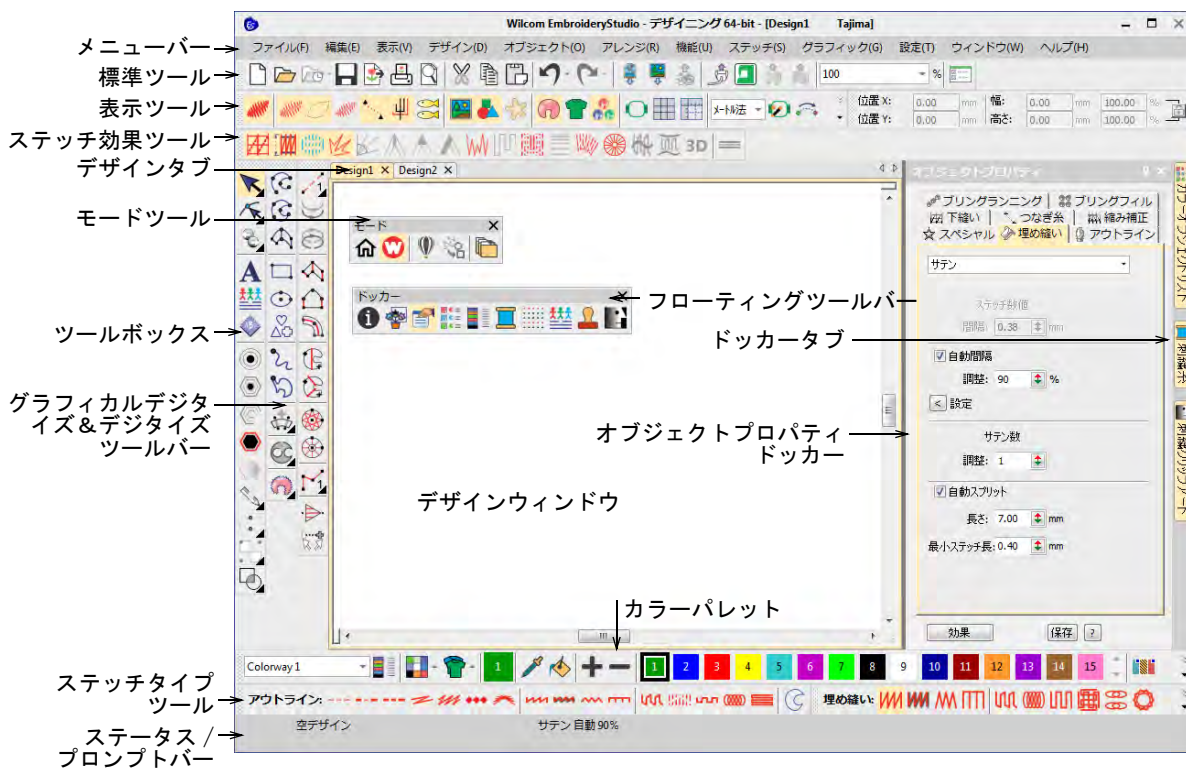
クイックリファレンス

クイックリファレンス

EmbroideryStudio には、2 つの重要なモードが存在します。

Wilcom ワークスペース

このモードでは刺繍デジタルツールを使用し、刺繍オブジェクトを作成します。



CorelDRAW グラフィックス

このモードでは CorelDRAW (R) Graphics Suite ツールセットを使用して、ベクターオブジェクトを作成 / 編集することができます。CorelDRAW グラフィックスインターフェースの詳細は、MS Windows (R) のスタート > プログラムグループのユーザーマニュアルをご覧ください。またはヘルプメニューのオンラインヘルプをご利用ください。

EmbroideryStudio メニュー

EmbroideryStudio のデザインウィンドウにあるメニューバーには、下記に説明されるプルダウンメニューが含まれています。ツールバーボタンとして選択できるコマンドもあります。



参考 MS Windows (R) Alt キーを使用したショートカットを使用することができます。メニュー項目のカッコ内の文字を、Alt キーと一緒に使用します。操作を取り消すには、Esc を 2 回押します。

ファイルメニュー

新規デザイン 生地またはテンプレートをベースにした、新しい空白のデザインを作成する

テンプレートから新規作成 テンプレートから新規デザインを作成する

デザインを開く 既存の刺繍デザインを開く

最近使ったデザインを開く	最近使用したデザインをリスト表示する。選択してファイルを開く	マルチデコレーションファイルを開く	マルチデコレーションデザイン項目を、ソフトウェアまたはマシンで使用するファイルフォーマットでエクスポートする
バックアップデザインを開く	ソフトウェア障害が起きた際など、バックアップファイルに素早くアクセスし、開く	データベースに登録	デザインワークフローがインストールされている場合、開いているデザインをデータベースに記録する
閉じる	現在のデザインウィンドウを閉じる	ビットマップでデザインをキャプチャー	デザインのイメージを、スクリーン上で表示されているのと同じにビットマップで保存する
すべて閉じる	開いているすべてのデザインウィンドウを閉じる	ビットマップで TrueView プリントをキャプチャー	TrueView プリント用に高解像度の TrueView デジタルプリントを出力する
保存	現在のデザインを保存する	Eメールで送信	デザインをメールに添付して送信する
名前を付けて保存	現在のデザインを別の名前、場所、ファイルフォーマットで保存する	デザイン情報をエクスポート	現在のデザイン情報とマシン実行時間設定を CSV ファイルに出力する
テンプレートとして保存	現在のデザインを後で使用できるようにデザインテンプレートに保存する	コネクションマネジャーに送信	デザインを刺繍機メーカーから供給されているプログラムに接続する
モノグラムテンプレートデザインとして保存	現在のデザインを後で使用できるようにモノグラミングツールと共にモノグラムテンプレートに保存する	EmbroideryConnect に送信	デザインを EmbroideryConnect デバイスに送信する
チームネームテンプレートデザインとして保存	現在のデザインを後で使用できるようにチームネームツールと共にチームネームテンプレートに保存する	デザインをキューに送信	デザインをマシンから引き出すことのできる、EmbroideryConnect のデザインキューに送信する
マシンファイルにエクスポート	現在のデザインを選択したマシン以外のマシンフォーマットに変換する	アップリケカッターに送信	アップリケの形状をカッティングマシンに出力する
印刷	現在のデザインを印刷する	ブリングカッターに送信	マルチデコレーションデザインのブリングのベクターを、使用可能なカッティングマシンに送信する。設定メニューからマシンを設定
印刷プレビュー	デザインワークシート / 承認シートを表示する。プレビューウィンドウから印刷可能	クロスステッチ	クロスステッチアプリケーションにアクセスする
刺繍をインポート	デザインをもう一方のデザインに挿入し、デザインを合成する。カラーパレットも合成される。RGB 値が同じ色は、同じ糸色として自動的に識別される	終了	開いているデザインを全て閉じ、プログラムを終了する
グラフィックをインポート	マニュアルデジタイズまたはオートデジタイズの下絵用にイメージを現在のデザインにインポートする	編集メニュー	
グラフィックをスキャン	EmbroideryStudio ハイイメージを直接スキャンする	元に戻す	一つ前の動作を元に戻す
デザインをベクターにエクスポート	デザインを EMF または WMF フォーマットのベクターに保存する	やり直す	最後に行った「元に戻す」動作をやり直す
		切り取り	選択したものを切り取りクリップボードに移す

コピー	選択したものをクリップボードにコピーする
貼り付け	クリップボードのコンテンツを貼り付ける。オプション>編集タブでオプションを設定する
選択の後に貼り付け	現在の初期設定に優先し、選択したオブジェクトのすぐ後のステップ順序に貼り付ける
貼り付け方法を選択>	貼り付け設定に優先し、オプション>編集タブで貼り付けオプションを選択する
複製	デザイン中の選択オブジェクトを複製する(クリップボードにコピーするのではなく)
複製をずらす	オブジェクトをずらして複製するオプション>編集ダイアログで設定を調整する
削除	選択されたオブジェクトを削除する
すべて選択/選択取消	デザイン内のすべてのオブジェクトを選択/選択を取り消す
色/ステッチタイプによる選択	同じ色または同じステッチタイプのオブジェクトすべてを選択する
直線/曲線でオブジェクトを閉じる	直線または曲線で開いたアウトラインを閉じる
スワップ	ステッチの方向を逆進することで、プッシュプル効果をコントロールする。ほかしステッチ、ラインステッチ、Eステッチオブジェクトのステッチ方向に作用する。フレックススプリットとモチーフランニングの方向と同様に、タタミオフセットにも作用する
スムーズカーブ	刺繍とベクターイメージ両方で、滑らかなカーブを適用する
変形>	選択したオブジェクトを基準点と数値を使用して変形する。選択したオブジェクトを基準点を使用して回転する
枠>	レタリングオブジェクトに、ブリッジ、ペナント、遠近法、ダイヤ効果を適用する

表示メニュー

TrueView	通常(ステッチ)表示とTrueViewを切り替える
表示>	表示ツールバーと同じ使用可能なデザイン表示コマンドにアクセスする
刺繍枠	刺繍枠の表示をオン/オフにする。右クリックで設定
刺繍枠テンプレート	デザインを正しい位置&方向で配置できるように、グリッド線の代替の刺繍枠テンプレートを表示する
グリッド表示	グリッド表示オン/オフ
ルーラー&ガイドを表示	ルーラーとガイドライン表示をオン/オフにする。右クリックで設定
ズーム>	デザインの選択エリアをズームする
ズーム 1:1	実際の大きさをデザインを表示する
ズーム倍率	正確な表示倍率を設定する
1.25 倍ズームイン/アウト	ズームイン&アウトを少しずつ行なう
2 倍ズームイン/アウト	デザインを2倍/半分の大きさで表示する
デザイン全体にズーム	デザインウィンドウにデザイン全体、または選択刺繍オブジェクトのみ表示する
選択オブジェクトにズーム	デザインウィンドウに選択オブジェクトを表示する
プロダクトにズーム	デザインウィンドウにプロダクト全体を表示する
刺繍枠にズーム	デザインウィンドウに刺繍枠全体を表示する
パンニング	デザインをパンニングする
前画面	前画面へ戻る
針位置表示	現在のステッチカーソル位置をデザインウィンドウの中心にする。
測定	2点間の距離を測定する
刺繍シミュレーション	スクリーン上で刺繍デザインの縫製をシミュレーションする
色ごとに表示	選択された色のオブジェクトを表示する
すべての色を表示	色ごとに表示をオンにした後、すべての色を表示する

マシン機能ご
とに表示> マシンのサガラとシフリ機能を表
示する (チェーン/ループ、ス
テップ/プラットなど)

画面を更新 スクリーン表示を更新する

デザインメニュー

デザインプロ
パティ サイズ、ステッチ数などのデザイ
ン情報を表示し、制作ワークシ
ートに印刷するコメントを追加する

マシンフォー
マットを選択 使用する刺繍機に対応したマシン
フォーマットを選択する

マシンフォー
マットを設定 特定のマシンフォーマットに出力
する際にコード化する数値を設定
する

自動生地 現在の生地のタイプと関連する設
定を変更する。

自動刺繍枠 My 刺繍枠リストから適当な刺繍枠
を自動的に選択する

背景 & 表示色 背景色、生地見本、プロダクトテ
ンプレートを選択する背景 & 表示
色ダイアログにアクセスする

自動スタート
/ エンドを設
定する 自動スタート / エンド設定にアク
セスする

クリーンナッ
プ 不必要な小さなステッチを自動的
に取り除く

リピート リピート表示ツールと併用し、連
続したオーバーラップしたデザイ
ンで使用する設定にアクセスする

デザインリ
ピート リピートコマンドと同じだがシフ
リマシンのみ使用できる

オブジェクトメニュー

選択を現在のプ
ロパティに設定 選択したオブジェクトのプロパ
ティを現在のプロパティとする

現在のプロパ
ティを適用 選択オブジェクトに現在の設定
を適用する

ユーザー選択
スタイルを適用 スタイルを管理からユーザー選
択スタイルを 10 個まで割り当て
ることができる。オブジェクト
を選択し、ボタンをクリックし
て適用する

スタイルを適用 定義したスタイルを選択オブ
ジェクトに適用する

フローティング
効果 / リキッド
効果に使用 フローティング効果またはリ
キッド効果のガイドラインを作
成する

モチーフを作成
する デザインに個々のモチーフを追
加する今後の使用に向けて、独
自のモチーフを保存する

プログラムスプ
リットを作成 刺繍やドローイングオブジェク
トを、プログラムスプリット埋
め縫いで使用する為のパターン
にする

文字を作成 カスタム書体で使用するコマン
ドにアクセスする。詳細は**カス
タム文字**をご覧ください。

カスタム文字を
作成 編集した文字を「カスタム文字」
として保存する。変形モードで
選択されている時のみ使用可能

カーニング値を
更新 同じ文字 / 書体の選択した書体
の隣接するペアのカーニング値
を更新する。自動カーニングが
使用されている時のみ使用可能

シークインの形
状を作成 特定の穴の位置とサイズのある
シークイン形状を定義する。
シークインライブラリに保存す
る

シークインの
固定ステッチを
作成 マルチヘッドのシークインデバ
イスに対応するカスタムの固定
ステッチを定義する

色をセット 同じ色の連続したオブジェクト
の色を変更する

アレンジメニュー

グループ / グ
ループ解除 選択オブジェクトのグループま
たはグループ解除

ロック / すべて
のロック解除 選択したオブジェクトをロック、
またはデザイン中のすべてのオ
ブジェクトのロック解除をする

ブランチング 似たような刺繍オブジェクトを
自動的に順序変更し、グループ
化する

最近のポイント
を適用 選択オブジェクトを一番近いポ
イントで繋ぐ。編集後、最近の
ポイントを適用を再適用する

分解 ブランチングされたオブジェク
ト (モノグラム、アップリケ、
レタリングなど) を構成要素に
分解する。構成要素はそれぞれ
編集可能

並び替え 選択オブジェクトを選択した順番に順序変更する、または色替えを減少する為に色ごとにすべてのオブジェクトの順序を変更する

配置 > 均等間隔 > 同じサイズに作成 形付け > 形付けツールバーと同じ機能
オーバーラップ 自動解除 > オーバーラップしたオブジェクトの下層のステッチを取り除く
詳細は [アレンジツール](#) をご覧ください。

機能メニュー

針落ち オン / オフにする。オンで針またはボーラーを使用し、オフでジャンプを作成する

ボーラー ボーラー機能をオン / オフにする

ストップを挿入 現在のマーカー位置にストップ機能を挿入する

ほつれ止め (エンド) を挿入 ほつれ止め (エンド) を挿入する

糸きりを挿入 糸きりを挿入する

ノンデータステッチ機能の挿入 ノンデータステッチを挿入する

ノンデータジャンプ機能の挿入 ノンデータジャンプを挿入する

機能挿入 現在のマーカー位置にマシン機能を挿入する

機能消去 現在のマーカー位置からマシン機能を削除する

機能を編集 現在のマーカー位置のマシン機能を編集する

ステッチメニュー

ステッチ生成 選択オブジェクトのステッチを生成する

ステッチ編集 選択 デザインを移動しながら、オブジェクトを選択する

プロセス (処理) されたステッチ 糸密度の調整全体、または選択部分の拡大 / 縮小をする

オブジェクト / アウトラインを個別に認識 オブジェクト / アウトライン認識なしで開いているマシンファイルと共に使用する

オブジェクト分割 オブジェクトを2つに分割する。「ステッチごとに移動」機能と併用する

グラフィックメニュー

グラフィックをインポート マニュアルデジタイズまたはオートデジタイズの下絵用にイメージを現在のデザインにインポートする

インスタントスマートデザイン インポートしたイメージから素早く自動的に刺繍を作成する

スマートデザイン インポートしたイメージから直接刺繍デザインを作成する

グラフィックオブジェクトを残す 変換時に基のイメージを残す

色の割り当て方法 挿入したビットマップやベクターグラフィックの色を選択したチャートの糸色に割り当てる

ビットマップをトリミング ビットマップイメージをトリミングし、不必要なエリアを取り除き処理時間を節約する

トリミング枠を削除する トリミング枠を削除する

トリミングを確定 トリミングを確定する

ビットマップカラーを準備 オートデジタイズ用にビットマップイメージを準備する

使用するアプリケーション > ペイント、Corel PHOTO-PAINT、またはペイントショッププロを使用して、ビットマップを編集する

ターニング埋め縫い [サテン] オブジェクト 幅の狭いコラム形状をターニングステッチで埋める

中抜きのあるタタミ埋め縫いオブジェクト 大きな形状をタタミステッチで埋める。中抜きを保持する

タタミ埋め縫いオブジェクト 大きな形状をタタミステッチで埋める。中抜きを無視する

センターラインラ ンニングオブジェ クト	幅の狭い形状にランニングス テッチでセンターラインを作 成する
アウトラインラ ンニングオブジェ クト	形状の周りにランニングス テッチでアウトラインを作成 する
ベクターにオート トレース	イメージをベクターオブジェ クトに変換する。これらは刺 繍オブジェクトに変換可能
ビットマップを 調整	イメージの明るさとコントラ ストを調整する
フォトフラッシュ	写真から直接刺繍デザインを 作成する
カラーフォトス テッチ	写真やその他のビットマップ イメージを自動的にマルチカ ラー刺繍に変換する
コーラルフォトス テッチ	写真をコーラル（珊瑚）のよ うなステッチで一続きの刺繍 に変換する
ビットマップカ ラーを追加	選択したチャートから近似色 を現在のカラーウェイに割り 当てる

設定メニュー

オプション	デザインウィンドウオブジェ クト表示の現在の設定にアクセ スする
糸チャートを管 理する	独自の糸チャートを作成する。 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 る
自動生地を管理	既存の生地定義を変更し、新し いものを作成する
スタイルを管理	初めからまたは既存のスタイル やオブジェクトをベースに、テ ンプレート用の新規のスタイル を定義する
My 刺繍枠	My 刺繍枠リストを設定し、使用 できる刺繍枠のみリストに入れ る
モチーフを管理	ユーザー設定モチーフセットを 管理する
カスタム文字を 管理する	ユーザーが調整した文字の高さ とその他設定を調整する

シークインの 固定ステッチを 管理	ライブラリのカスタムのシーク イン固定ステッチの名前変更ま たは削除する。オブジェクト> シークインの固定ステッチを作 成もご覧ください。
シークインの 形状を管理	ライブラリのカスタムのシーク イン形状の名前変更または削除 する。オブジェクト>シークイ ンの形状を作成もご覧ください。
書体を管理	名前、文字の初期設定間隔やつ なぎ糸タイプを変更し、カスタ ム書体を修正する
TrueType フォント変換	TrueType フォントを刺繍書体に 変換する
モニター画面を 調整	モニターを設定する
コネクション マネージャー設定	取り外し可能なメディアとして 表示されているマシンに接続し たり、第三者接続ソフトウェア を使用する
タブレット設定	デジタルタイザータブレットの設定 する
スキャナー設定	スキャナーを設定する
ブリッジマシン の設定	CAMS 自動ラインストーンデ コレーションマシンへの直接接続 を設定する
マシン実行時間 設定	ランタイムを分析する為に複数 のマシンを設定する
安全保護装置 設定	安全保護装置の表示 / 設定する 設定

ウィンドウメニュー

新規タブ グループ	デザインウィンドウを 2 番目のタ ブに横方向、または縦方向に分割 する。各タブは複数のデザインを 含むことができる
タブグループ に移動	現在のデザインを他のデザインタ ブに移動させる。他のデザイング ループにドラッグすることもでき る
ウィンドウを 元に戻す	タブグループと分割ウィンドウを 削除し、単一のデザインウィンド ウに戻す
ウィンドウを 分割	デザインタブを同じデザインのマ ルチビューに分割する

- ドッカー > ドッカーを表示 / 非表示にし、ワークエリアを最適化する
- ツールバー > ツールバーを表示 / 非表示にし、ワークエリアを最適化する
- キオスク キャップ帽やその他の刺繍のデザインのレイアウトを、素早く簡単にパーソナライズ化する小売店で使用するレタリングキオスク機能
- その他のウィンドウ 更に開いているウィンドウを表示する

ヘルプメニュー

EmbroideryStudio には様々な操作方法がありますので、操作に不明な点があればその都度メニューバーのヘルプにアクセスしてください。詳細は [リソース & サポート](#) をご覧ください。

EmbroideryStudio ツールバー

Wilcom ワークスペースウィンドウには下記のツールバーが含まれています。プルダウンメニューのコマンドのショートカットになるツールもあります。オプションのツールバーの詳細はオンスクリーン資料をご覧ください。



メモ よく使用されるツールバーのみ、初期設定で表示されます。

標準ツール

標準ツールバーは Wilcom ワークスペース特有の、一般的によく使用されるツールやコマンドを装備しています。

- 新規デザイン** 新規ファイルを作成する
- デザインを開く** 既存の刺繍デザインを開く
- 最近使ったデザインを開く** 最近開いたデザインリストからデザインを開く
- デザインを保存** 現在のデザインファイルを保存する
- マシンファイルにエクスポート** 現在のデザインを刺繍用にマシンファイルにエクスポートする
- 印刷** 現在のデザインファイルを印刷する

- 印刷プレビュー** デザインワークシート / 承認シートをプレビューする。プレビューウィンドウから印刷する
- 切り取り** 選択したものを切り取りクリップボードに移す
- コピー** 選択したものをクリップボードにコピーする
- 貼り付け** クリップボードのコンテンツを貼り付ける。オプション > 編集タブでオプションを設定する
- 元に戻す** 一つ前の動作を元に戻す
- やり直す** 最後に行った「元に戻す」動作をやり直す
- 刺繍をインポート** 現在のデザインに刺繍デザインファイルをインポートする
- グラフィックをインポート** マニュアルデジタイズまたはオートデジタイズの下絵用にイメージを現在のデザインにインポートする
- マルチデコレーションファイルエクスポート** マルチデコレーションデザイン項目を、ソフトウェアまたはマシンで使用するファイルフォーマットでエクスポートする
- コネクションマネージャーに送信** 現在のデザインをマシンソフトウェアを介して、マシンに送信する
- EmbroideryConnect に送信** デザインを EmbroideryConnect デバイスに送信する
- デザインをキューに送信** デザインを EmbroideryConnect のデザインキューに送信する
- アプリケーションカッターに送信** アプリケの形状をカッティングマシンに出力する
- ブリングカッターに送信** マルチデコレーションデザインのブリングのベクターを、使用可能なカッティングマシンに送信する。設定メニューからマシンを設定

195

ズーム倍率：ドロップリストからず

オプション

デザイン表示、グリッド & ガイドなどの設定オプションにアクセスする

プロパティバー

一般的なオブジェクトプロパティ（幅、高さ、位置）をプロパティバーで調整します。数値の変更は、キーボードの Enter を押すことにより適用されます。Esc またはフィールド外をクリックすると破棄となります。詳細は[オブジェクトプロパティにアクセスする](#)をご覧ください。


















ステータス & プロンプトバー

ステータスとプロンプトバーは、現在のカーソル位置のステータスと選択ツールの使用方を継続的に表示します。詳細は[オペレーティングモード](#)をご覧ください。

表示ツール

表示ツールで、デザインをアウトラインで、ステッチごと、マシン機能ごとに表示したり、また生地上でステッチをビジュアル化します。右クリックで設定にアクセスします。[デザインを表示する](#)も併せてご覧ください。

-  TrueView ステッチ表示と TrueView を切り替える
-  ステッチを表示 刺繍ステッチ表示をオン / オフにする
-  アウトライン表示 オブジェクトのアウトライン表示をオン / オフにする
-  針落ちポイント表示 針落ちポイント表示をオン / オフにする
-  つなぎ糸表示 つなぎ糸表示をオン / オフにする
-  機能表示 マシン機能シンボル表示をオン / オフにする
-  リピート表示 デザインリピート表示をオン / オフにする
-  ビットマップ表示 ビットマップイメージ表示をオン / オフにする

-  ベクター表示 ベクターグラフィックの表示をオン / オフにする
-  イメージを霞める デジタイズ時にステッチがよく見えるよう、下絵のイメージを霞ませる
-  アプリケーション生地表示 アプリケーション生地表示をオン / オフにする
-  プロダクト表示 現在のプロダクト表示をオン / オフにする。右クリックでプロダクトビジュアルライザー設定にアクセス
-  ブリッジ表示 ラインストーン（ブリッジ）の表示をオン / オフにする
-  フリップシークイン リバーシブルのシークインデザインで使用するシークインランニングとフィルの、シークインの表面と裏面を切り替える
-  刺繍枠表示 刺繍枠表示をオン / オフにする
-  グリッド表示 グリッド表示をオン / オフにする
-  ルーラー & ガイドを表示 ルーラーとガイドライン表示をオン / オフにする
-  Metric デザイン測定システム：ソフトウェア内で使用する測定単位を、システム設定を変えずに変更する
-  自動刺繍枠 My 刺繍枠リストから刺繍枠を自動的に選択する。刺繍枠を表示を右クリックし設定する
-  自動スタート / エンドを設定する デザイン全体の自動スタートとエンド点を設定する
-  刺繍シミュレーション スクリーン上で刺繍デザインの縫製をシミュレーションする

ズームツール

ズームツールで、個々のステッチや詳細にズームインしてデザインの表示を拡大します。詳細は[デ](#)

ザインをズーム&パンニングするをご覧ください。

-  **ズーム** マウスの左 / 右クリックでズームイン / アウト。または囲み枠をドラッグしデザインの詳細を表示する
-  **ズーム 1:1** 実際の大きさをデザインを表示する
-
-  **デザイン全体にズーム** デザインウィンドウにデザイン全体を表示する
-  **選択オブジェクトにズーム** 選択オブジェクトのみ拡大する
-  **プロダクトにズーム** デザインウィンドウにプロダクト全体を表示する
-  **刺繍枠にズーム** デザインウィンドウに刺繍枠全体を表示する

モードツール





モードツールは、Wilcom ワークスペースと CorelDRAW グラフィックス間をコントロールします。







-  **ホーム** ホームスクリーンに戻り新規デザインで開始したり、チュートリアルやその他の製品情報にアクセスする
-  **Wilcom ワークスペース** 刺繍作成 / 編集ツールにアクセスする
-  **CorelDRAW グラフィックス** グラフィック作成 / 編集ツールにアクセスする
-  **デザインライブラリ** デザインライブラリウィンドウを開き デザインの検索やカタログを作成したり、見積もり、注文、承認を行なう
-  **刺繍をグラフィックに変換** 選択した刺繍をベクターグラフィックに変換し、CorelDRAW グラフィックスに切り替える
-  **グラフィックを刺繍に変換** 選択したベクターグラフィックを刺繍に変換し、Wilcom ワークスペースに切り替える

-  **アプリケーションにタグ付け** ベクターレタリングをターンステッチのアプリケーション刺繍レタリングに変換できるようタグ付けする
-  **ターニング埋め縫い [サテン] に変換** このタグは、レタリングのような幅の狭いベクターオブジェクトのみに使用する
-  **フォトフラッシュ用にタグ付け** 写真をフォトフラッシュ刺繍に変換する
-  **グラフィックオブジェクトを残す** 変換後、基のオブジェクトを残す
-  **刺繍パレットの色に合わせる** 変換したベクターオブジェクトを刺繍パレットの色に合わせる
-  **刺繍を表示** 刺繍オブジェクトの表示をオン / オフにする
- dpi
- TrueView プリントのコントロール : TrueView プリントの刺繍の画像化の質をコントロールする**

ドッカーツール




ドッカーツールでは、モードレスダイアログ (ドッカー) の表示をオン / オフにすることができます。ドッカーで作業するも併せてご覧ください。













-  **デザイン情報** 注文指示書の詳細を含むデザインの詳細にアクセスする
-  **オーバービューウィンドウ** オーバービューウィンドウの表示をオン / オフにする。現在のデザインのサムネイルを表示、パンニングするのに使用する
-  **オブジェクトプロパティ** オブジェクトプロパティの表示をオン / オフにする。プロパティのプリセットや、選択オブジェクトのプロパティの調整に使用する
-  **カラーオブジェクトリスト** カラーオブジェクトリスト表示を切り替える。デザイン内のオブジェクトの表示と並び替えに使用

-  **パレットを編集**
カラーウェイの編集の表示をオン / オフにする。カラーパレットに糸色を割り当てたり、カラーウェイを設定するのに使用する
-  **刺繍糸**
刺繍糸ドッカーの表示をオン / オフにし、チャートから糸を検索し、デザインの色を変更する
-  **ステッチリスト**
ステッチリスト表示をオン / オフにする。ステッチを表示、フィルター、選択するのに使用する
-  **チームネーム**
チームネームリストの表示をオン / オフにする。またチームネームを表示して個別に編集する
-  **ニードルスタンプ**
ニードルスタンプドッカーの表示をオン / オフにする。ニードルスタンプをテンプレートとして使用し、針落ちを作成するのに使用する
-  **刺繍クリップアート**
ドッカー表示をオン / オフにする。刺繍項目の登録、または検索に使用する

カラーパレット




カラーパレットは Wilcom ワークスペース特有のパレットです。詳細は[糸色を選択する](#)をご覧ください。







-  **現在のカラーウェイ**
現在のカラウェイ：定義されているカラーウェイ間を切り替える。カラーウェイの編集で定義する。
-  **パレットを編集**
カラーウェイの編集の表示をオン / オフにする。カラーパレットに糸色を割り当てたり、カラーウェイを設定するのに使用する
-  **背景 & 表示色**
現在のカラーウェイのデザインの背景と表示色のプリセットを変更する

-  **プロダクトビジュアライザー**
プロダクトビジュアライザードッカーの表示をオン / オフにする。デザインウィンドウのプロダクトを編集するのに使用する
-  **現在の色**
現在の色を表示する
-  **色を抽出**
デザインウィンドウから色を抽出し、現在の色にする
-  **現在の色を適用**
現在の色を刺繍オブジェクトに適用する
-  **色を追加**
パレットに色スロットを追加する。パレットを編集から編集する
-  **色を削除**
カラーパレットの使用していない最後の色を削除する
-  **使用色のみ表示**
カラーパレットの使用していない色すべてを表示 / 非表示にする
-  **未使用色を削除**
パレットの未使用の色を削除する
-  **パレットの色を分割**
選択色を2つのスロットに分割する。通常複数のカラーウェイで使用する
-  **使用色で循環**
使用色で異なる組み合わせを作り、循環する。左 / 右クリックを使用
-  **カラーホイール**
カラーホイールにアクセスし、関連した色の組み合わせをテストする
-  **刺繍糸**
刺繍糸ドッカーの表示をオン / オフにし、チャートから糸を検索し、デザインの色を変更する

パレットを編集







カラーウェイの編集にはパレットを編集するツールが含まれています。









-  **カラーウェイを作成**
デザインに新しいカラーウェイを作成する
-  **カラーウェイ名を変更**
選択したカラーウェイの名称を変える
-  **カラーウェイを削除**
カラーウェイを削除する

-  カラーウェイを左に移動 カラーウェイの編集内で、選択したカラーウェイを右 / 左に移動する
-  カラーウェイを右に移動
-  背景 & 表示色 現在のカラーウェイのデザインの背景と表示色のプリセットを変更する
-  色を編集 選択した色スロットの詳細を編集する
-  カラーウェイの詳細を表示 現在のカラーウェイとすべてのカラーウェイ間の表示を切り替える
-  使用色のみ表示 カラーパレットの使用していない色すべてを表示 / 非表示にする

ツールボックスツール




ツールボックスは、Wilcom ワークスペース特有の刺繍デジタイズ / 編集ツールを装備しています。初期設定ではツールボックスは垂直にスクリーン左端に収められていますが、フロートさせたり再構成はもちろん、他のツールバーのように収納することも可能です。



-  オブジェクト選択 詳細は[選択ツール](#)をご覧ください。
-  オブジェクト変形 詳細は[ステッチ編集ツール](#)をご覧ください。
-  編集 詳細は[編集ツール](#)をご覧ください。
-  レタリング 刺繍文字または TrueType フォントを使用し、刺繍レタリングを作成する。右クリックで設定
-  チームネーム チームネームリストの表示をオン / オフにする。またチームネームを表示して個別に編集する
-  モノグラミング 定型のモノグラムスタイル、ボーダー形状、装飾を使用し、モノグラムを作成する

-  簡単オフセット 閉じた刺繍オブジェクトまたはベクターオブジェクトのまわりに、正確な距離のオフセットを作成する
-  アウトライン & オフセット 埋め縫いオブジェクトまたは閉じたベクターオブジェクトにアウトラインとオフセットを作成する
-  開いたオフセット 開いた刺繍またはベクターオブジェクトに、正確なオフセットを作成する
-  ボーダーを追加 デザイン（または選択オブジェクト）にボーダライブラリからボーダーを追加する
-  カラーブレンド 選択オブジェクトでカラーブレンド、遠近効果、陰影効果を生成する
詳細は[プロパティバー](#)をご覧ください。
-  枠 詳細は[枠ツール](#)をご覧ください。
-  アレンジ 詳細は[アレンジツール](#)をご覧ください。
-  形付け 詳細は[形付けツール](#)をご覧ください。

選択ツール









選択ツールで、様々な方法で刺繍オブジェクトを選択します。詳細は[オブジェクトを選択する](#)をご覧ください。

-  オブジェクト選択 クリックして個々のオブジェクトを選択する。Ctrl または Shift キーと組み合わせて使用し、オブジェクトをグループや一定の範囲で選択する。囲い枠をドラッグし複数のオブジェクトを選択する
-  フリーハンド選択 オブジェクトの周りにフリーハンドでラインを描いて選択する
-  現オブジェクトを選択 現在のマーカー位置のオブジェクトを選択する

-  囲み枠選択 囲み枠をオブジェクトの周りにデジタイズし、選択する
-  折れ線選択 線がオブジェクトの通るようにデジタイズし、選択する




ステッチ編集ツール

ステッチ編集ツールは個々のステッチが編集でき、コントロールポイントを使用してオブジェクトを変形することができます。詳細は[刺繍オブジェクトを変形する](#)をご覧ください。ステッチとマシン機能も併せてご覧ください。

-  オブジェクトを変形 選択オブジェクトの変形、ステッチ角度の編集、開始/終了点の調整を行う。右クリックで設定
-  変形ノードを表示 選択オブジェクトの変形ノードの表示をオン/オフにする
-  ベジェハンドルを表示 選択オブジェクトのベジェ曲線制御ハンドルをオン/オフにする。(オプション>アウトライン編集タブでベジェオプションが選択されている場合のみ使用可能)
-  ステッチ角度を表示 選択オブジェクトのステッチ角度の表示をオン/オフにする
-  開始/終了点を表示 選択オブジェクトの開始点(緑のダイヤモンド)と終了点(赤の十字)の表示をオン/オフにする
-  ステッチ編集 個々のステッチを選択し編集する
-  最後のステッチを含める コラムの最後のステッチを保持する
-  最後のステッチを省略 コラムの最後のステッチを省略する






編集ツール

編集ツールで、オブジェクトの編集を行いません。詳細は[オブジェクトを変形する](#)をご覧ください。

-  分解 ブランチングされたオブジェクト(モノグラム、アプリケ、レタリングなど)を構成要素に分解する。構成要素はそれぞれ編集可能
-  ナイフ デジタイズラインに沿ってステッチ設定と色を保ちつつ、オブジェクトをカットする
-  オートナイフ 大きめのオブジェクトを自動オーバーラップのある小さめのオブジェクトにスライスする





枠ツール
















枠は一般的にレタリングオブジェクトに適用しますが、その他のタイプの刺繍オブジェクトにも適用することができます。詳細は[枠を適用する](#)をご覧ください。

-  ブリッジ枠 オブジェクトを膨張/アーチ状にする
-  ペナント枠 オブジェクトを圧縮させる
-  遠近枠 オブジェクトを膨張/伸縮させる
-  ダイヤモンド枠 オブジェクトを膨張/圧縮させる
-  枠を削除 選択オブジェクトから枠を削除する

アレンジツール

アレンジツールでオブジェクトの移動、整列、分配や、グループ化やロックを行いません。詳細は[オブジェクトを編集する](#)をご覧ください。














-  グループ 選択オブジェクトのグループ化
-  グループ解除 選択したオブジェクトのグループ化を解除する
-  ロック 選択されたオブジェクトをロックする
-  すべてのロック解除 ロックされたオブジェクトを解除する

	ブランディング	似たような刺繍オブジェクトを自動的に順序変更し、グループ化する
	最近のポイントを適用	選択オブジェクトを一番近いポイントで繋ぐ。編集後、最近のポイントを適用を再適用する
	分解	ブランディングされたオブジェクト（モノグラム、アプリケ、レタリングなど）を構成要素に分解する。構成要素はそれぞれ編集可能
	左揃え	選択オブジェクトを左揃えで並べる
	縦中央揃え	選択オブジェクトを縦センターで揃えて並べる
	右揃え	選択オブジェクトを右揃えで並べる
	上揃え	選択オブジェクトを上揃えて並べる
	横中央揃え	選択オブジェクトを横センターで揃えて並べる
	下揃え	選択オブジェクトを下揃えて並べる
	中央揃え	選択オブジェクトをセンターで揃えて並べる
	水平方向に均等に配置	選択されたオブジェクトを水平方向に均等に配置に配置する
	垂直方向に均等に配置	選択されたオブジェクトを垂直方向に均等に配置する
	同じ幅を作成	選択オブジェクトを、最後に選択した参照オブジェクトと同じ幅にサイズ変更する
	同じ高さを作成	選択オブジェクトを、最後に選択した参照オブジェクトと同じ高さにサイズ変更する
	同じ幅と高さを作成	選択オブジェクトを、最後に選択した参照オブジェクトと同じサイズにサイズ変更する

デジタルツール






デジタルツールは、刺繍デジタルイザーになじみのある入力ツールを装備しています。デジタル方法は大きく分けて3つのカテゴリー（自由形

状、コラム形状、アウトライン）に分類されます。刺繍のデジタルも併せてご覧ください。

	アウトライン	詳細は アウトラインツール をご覧ください。
	バックトラック	基のステッチに対して反対方向にステッチを施し、アウトラインを強化する
	リピート	同じ方向でアウトラインを複製する。通常、閉じた形状に使用される
	コラム A	ターンするステッチで幅が可変のコラムをデジタル化する
	コラム B	非対称の形状のコラムをターニングステッチでデジタル化する
	コラム C	一定幅のコラムまたはボーダーをデジタル化する
	複合埋め縫い	現在のステッチタイプで単一のステッチ角度を持つ、埋め縫い形状をデジタル化する（アウトラインのみ）
	複合ターニング	現在のステッチタイプでターンするステッチで、埋め縫い形状をデジタル化する（アウトラインのみ）
	スター	ジグザグステッチで埋め縫いされた星型をデジタル化する
	リング	サークルや楕円形のリングをデジタル化する
	マニュアル	詳細は マニュアルステッチツール をご覧ください。
	モチーフ使用	デザインにモチーフをひとつずつ追加する。追加時に回転、サイズ変更、反転できる
	ブランディング	似たような刺繍オブジェクトを自動的に順序変更し、グループ化する



アウトラインツール

アウトラインツールで、刺繍アウトラインをデジタル化します。詳細は[アウトライン & 詳細をデジタル化する](#)をご覧ください。

-  ランニングをデジタル化
デジタル化したラインに沿って、シングルまたはトリプルランニングのステッチの列を配置するのに使用
-  トリプルランニング
デジタル化ラインに沿って、モチーフの列を配置するのに使用
-  モチーフランニング
デジタル化ラインに沿って、バックステッチの列を配置するのに使用
-  バックステッチ
デジタル化ラインに沿って、ステムステッチの列を配置するのに使用
-  ステムステッチ

マニュアルステッチツール












マニュアルツールで、個々のステッチをデジタル化します。マニュアルでステッチを1つずつ、または3ステッチ（1層が3ステッチ）ずつ入力します。詳細は[マニュアルステッチをデジタル化する](#)をご覧ください。

-  マニュアル
個々のマニュアルステッチをデジタル化する。マニュアルオブジェクトはアウトラインがなく、ステッチのみ。ステッチ密度は変化しない
-  トリプルマニュアル
トリプルマニュアルステッチをデジタル化する。マニュアルオブジェクトはアウトラインがなく、ステッチのみ。ステッチ密度は変化しない

グラフィカルデジタル化ツール



グラフィカルデジタル化ツールは、CorelDRAW (R) Graphics Suite やその他のグラフィックアプリケーションと似た方法で操作できます。アウトラインステッチまたは埋め縫いステッチツールバーで、デジタル化した形状にステッチタイプを割り当てます。[グラフィカルデジタル化ツールでデジタル化する](#)も併せてご覧ください。

さい。[アップリケをデジタル化する](#)も併せてご覧ください。

-  開いた形状をデジタル化
現在のステッチタイプで開いたオブジェクトをデジタル化する（アウトラインのみ）
-  閉じた形状をデジタル化
現在のステッチタイプで閉じたオブジェクトをデジタル化する（アウトラインまたは埋め縫い）
-  コラムをデジタル化
現在のステッチタイプで幅が可変のコラムをデジタル化する（アウトラインまたは埋め縫い）
-  四角形
現在のステッチタイプで四角形または正方形をデジタル化する（アウトラインまたは埋め縫い）。<Ctrl> を押し抑制
-  円・楕円形
現在のステッチタイプで楕円形または円をデジタル化する（アウトラインまたは埋め縫い）
-  基本形
基本的な形状をデジタル化する。<Ctrl> を押し、形状の比率を保つ。<Shift> を押し入力した最初のポイントを中心にする
-  フリーハンド（開いた形状）
現在のステッチタイプで開いたフリーハンドオブジェクトを描く（アウトラインのみ）
-  フリーハンド（閉じた形状）
現在のステッチタイプで閉じたフリーハンドオブジェクトを描く（アウトラインまたは埋め縫い）
-  ステッチ角度
詳細は[ステッチ角度ツール](#)をご覧ください。
-  中抜き
詳細は[抜き穴ツール](#)をご覧ください。
-  ア pplique
詳細は[ア pplique ツール](#)をご覧ください。




ステッチ角度ツール

ステッチ角度ツールで、ステッチ角度を追加または削除します。詳細は[ステッチ角度を調整する](#)をご覧ください。

-  **ステッチ角度** 選択したオブジェクトにステッチ角度を追加する
-  **ステッチ角度を削除** 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する




抜き穴ツール


抜き穴ツールで刺繍オブジェクトに抜き穴を作成したり、また中抜きを埋めたりします。詳細は[中抜きを追加 & 埋める](#)をご覧ください。

-  **穴を追加する** 選択した埋め縫いオブジェクトに中抜きを追加する
-  **中抜きを削除** 選択したオブジェクトから中抜きを削除する
-  **中抜き部分を埋める** 選択したオブジェクトの中抜きを埋める。ぴったりと埋めるか端からオフセットさせて埋めるか選択する


アプリケツール

アプリケツールは、アプリケ専用のツールです。これらのツールを使えばアプリケオブジェクトの作成はもちろん、効率的にステッチできるようなオブジェクトと並び替えたり、オーバーラップしたアプリケオブジェクトに部分的な上縫いを作成することができます。詳細は[アプリケをデジタル化する](#)をご覧ください。

-  **アプリケ** 最大4層のステッチ（ガイドランニング、切り取りライン、留めステッチ、上縫いステッチ）のアプリケをデジタル化する
-  **中抜きなしのアプリケ** 最大4層のステッチ（ガイドランニング、切り取りライン、留めステッチ、上縫いステッチ）の、境界線が単一のアプリケをデジタル化する
-  **アプリケを統合** 効率的なステッチを行なえるよう、選択したアプリケオブジェクトを構成要素を統合し、並べ替える

-  **アプリケの部分指定**


オーバーラップしたアプリケオブジェクトに、部分的な上縫いステッチを作成する

-  **オーバーラップ自動解除**


選択したオブジェクトを「カッター」をして使用し、オーバーラップしたオブジェクトの下層のステッチを取り除く。右クリックで設定

オートデジタル化工具


オートデジタル化工具は、[ビットマップ](#)やベクターイメージの形状をマニュアルの入力方法を使用せずに、自動的にデジタル化することができます。詳細は[形状をオートデジタル化する](#)をご覧ください。

-  **インスタントスマートデザイン**


インポートしたイメージから素早く自動的に刺繍を作成する

-  **スマートデザイン**


インポートしたイメージから直接刺繍デザインを作成する

-  **グラフィックオブジェクトを残す**


変換時に基のイメージを残す

-  **色の割り当て方法**


オートデジタル化の色の割り当て方法を切り替える

-  **ビットマップをトリミング**


オートデジタル化工具で使用されるビットマップイメージを切り取る

-  **トリミング枠を削除する**


クリックでトリミング枠を削除する

-  **トリミングを確定**


トリミングを確定する。一旦確定すると、トリミング枠は削除することができない

-  **ビットマップカラーを準備**









オートデジタル化用にビットマップイメージを準備する

-  **ターニング埋め縫い[サテン]オブジェクト**

幅の狭いコラム形状をターニングステッチで埋める

-  **中抜きのあるタタミ埋め縫いオブジェクト**




大きな範囲をタタミステッチで埋める。中抜きを保持する













	タタミ埋め縫いオブジェクト	大きな範囲をタタミステッチで埋める。中抜きを無視する
	センターラインランニングオブジェクト	幅の狭い形状にランニングステッチでセンターラインを作成する
	アウトラインランニングオブジェクト	形状の周りにランニングステッチでアウトラインを作成する
	ベクターにオートトレース	イメージをベクターオブジェクトに変換する。これらは刺繍オブジェクトに変換可能
	ビットマップを調整	オートデジタイズ用にイメージの明るさとコントラストを調整する
	フォトフラッシュ	写真から直接刺繍デザインを作成する
	カラーフォトステッチ	グレースケールやカラー写真を自動的に刺繍に変換する
	コーラルフォトステッチ	写真をコーラル（珊瑚）のようなステッチで一続きの刺繍に変換する



ステッチタイプツール

ステッチタイプツールバーは、シンプルなものから装飾的なものまで様々な種類のアウトラインと埋め縫いステッチタイプを装備しています。通常アウトラインステッチは開いたまたは閉じた形状に適用可能。右クリックしてステッチ設定にアクセス[ステッチタイプ](#)も併せてご覧ください。













アウトラインステッチ











	ランニング	シングルステッチのアウトラインや細部に使用する
	スカルプチャーライン	ひと目おきにトリプルステッチが配置されるシングルステッチで、手縫いのような効果を作成する
	トリプルランニング	太めのトリプルステッチのアウトラインや細部に使用する

	バックステッチ	伝統的なバックステッチで、繊細なボーダーを作成するのに使用する
	ステムステッチ	茎（ステム）やつるのような装飾的な模様のステッチで、アウトラインを作成するのに使用する
	モチーフランニング	装飾的なアウトラインを作成する。モチーフライブラリから選択
	ストリング	ストリング（紐）状の手縫い風アウトラインステッチで、繊細なボーダーを作成する
	サテン	艶のあるサテンステッチで、幅が均一のボーダーやコラムを作成するのに使用する
	3D サテン	一定幅のボーダーやコラムにサテンの層を作り、盛り上がったステッチを作成するのに使用する
	ジグザグ	のこぎり歯状のステッチで一定幅のボーダーやコラムを作成するのに使用する
	E ステッチ	くし状のステッチで一定幅のボーダーやコラムを作成するのに使用する
	タタミ	様々な針落ちパターンで一定幅のボーダーやコラムを作成するのに使用する
	プログラムスプリット	装飾的な針落ちパターンで一定幅のボーダーやコラムを作成するのに使用する
	平行	歯状のステッチで一定幅のボーダーやコラムを作成するのに使用する
	コイル	コイル状のステッチで一定幅のボーダーやコラムを作成するのに使用する

-  ラインステッチ
一定幅のボーダーやコラムに沿ってステッチを形成する
-  ベクターアウトライン
ステッチプロパティのないベクターアウトラインを作成する

埋め縫いステッチ


-  サテン
幅の狭い形状に艶のあるサテン埋め縫いを作成するのに使用する
-  3D サテン
サテン埋め縫いの層を作り、盛り上がったステッチを作成するのに使用する
-  ジグザグ
のこぎり歯状のステッチで、ジグザグの埋め縫いを作成するのに使用する
-  E ステッチ
くし状のステッチで、Eステッチを作成するのに使用する
-  タタミ
大きめの形状に様々な針落ちパターンで、密なステッチを作成するのに使用する
-  コイル
開いたコイル状の埋め縫いを作成する
-  平行
ストレートの平行埋め縫いを作成するのに使用する
-  格子
グリッド状の埋め縫いを作成する
-  中抜きコイル
コイル状の埋め縫いの列を同心円状に作成するのに使用する
-  スtring
ストリング（紐）状の埋め縫いを作成する
-  プログラムスプリット
針落ちでタイル状のパターンを形成し、目の詰まった装飾的な埋め縫いを作成するのに使用する
-  モチーフ
連続したモチーフパターンで装飾的な埋め縫いを作成するのに使用する。モチーフライブラリから選択

-  モチーフコラム
コラム形状の中心線に沿ってモチーフを配置し、形状にフィットするようサイズを調整する。右クリックで設定すべてのデザインオブジェクトの適用できる、見えないグリッド上に整列したクロスステッチで大きな範囲を埋める
-  クロスステッチ
オブジェクトの輪郭に沿ってカーブした埋め縫いを作成する。
-  ラインステッチ
オブジェクトの中心から放射状に広がる渦巻き状のステッチを作成するのに使用する
-  渦巻き
開いた埋め縫いのオブジェクトの輪郭に沿った迷路のようなステッチを作成する
-  迷路フィル
閉じた形状にオフセットの埋め縫いを作成する
-  オフセット
形状内で不規則にうねるスティプルフィルの埋め縫いを作成するのに使用する
-  スティプル
ボーダー内で不規則にうねるバックステッチの埋め縫いを作成する
-  スティプルバックステッチ
形状内で不規則にうねるステムステッチの埋め縫いを作成するのに使用する
-  スティプルステムステッチ
ステッチプロパティのないベクターフィルを作成する
-  ベクターファイル


ステッチ効果ツール

ステッチ効果ツールバーは、選択オブジェクトの自動下縫いの適用をなどステッチの質の変更や向


上を行うツールを装備しています。右クリックで設定

 自動下縫い


選択オブジェクトに自動下縫いを生成する。右クリックで設定

 縮み補正


選択オブジェクトに適用し、生地 of 伸縮に合わせて補正する。右クリックで設定

 オートジャンプ


新規または選択オブジェクト中の長いステッチを維持する。右クリックで設定

 間引きステッチ


カーブがきつい場所で内側の端にあるステッチを短くし、ステッチの集中を減らす。右クリックで設定

 フラクションスペース


内側 / 外側の縁に沿ってステッチ密度を均一にする。右クリックで設定

 マイターコーナー


交差点で鋭いマイターコーナーを作成する。右クリックで設定

 キャップコーナー


ステッチが少なめのキャップコーナーを作成する。右クリックで設定

 ラップコーナー


チドリストスタイルのコーナーステッチを作成する。右クリックで設定

 ぼかしステッチ


選択オブジェクトに不揃いな縁、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する。右クリックで設定

 トラプント


下層にあるトラベルランニングを選択オブジェクトの縁に移動させる。開いたステッチと共に使用する

 ユーザーズプリット


ユーザー設定のプリットライン効果を作成する。右クリックで設定

 アコーディオンスペース


埋め込みのステッチ間隔を変化させ、遠近感と陰影効果を作成する。右クリックで設定

 フレックススプリット


装飾的なスプリットパターンをステッチ角度に沿って作成し、オブジェクトの幅によりサイズ変更する。右クリックで設定

 放射状埋め縫い


新規または選択オブジェクトに放射状の埋め縫い効果を適用（または削除）する。右クリックで設定

 フローティング効果


1つのガイドラインでユーザー設定のカーブラインステッチを作成する。右クリックで設定

 リキッド効果


2つのガイドラインでユーザー設定のカーブラインステッチを作成する。右クリックで設定

 3D ワープ

選択したモチーフフィルに3D効果を作成する。右クリックで設定

 手縫い効果

ステッチの間隔や角度をランダムにし、よりナチュラルな手縫いのような効果を作成する








 コード刺繍

新規 / 選択オブジェクトにランニングステッチでコード刺繍効果適用する


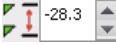

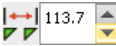

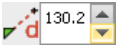

ミラーマージツール

ミラーマージツールを使用すれば、選択した刺繍オブジェクトの複製や変形を自動的に行うことができ、また単一オブジェクトに合成することも

きます。詳細は[オブジェクトを反転する](#)をご覧ください。

-  横方向に反転コピー
選択オブジェクトを複製し、横方向に反転する。オプションでオーバーラップしたオブジェクトを合成する
-  縦方向に反転コピー
選択オブジェクトを複製し、縦方向に反転する。オプションでオーバーラップしたオブジェクトを合成する
-  両方向に反転コピー
中心点周りに選択オブジェクトを複製し、反転する
-  配列
バッジ等のデザインを複製し、効率的な縫製を行えるよう自動的にカラーブロックを順序変更する
-  反転
オブジェクトまたはデザインを複製し、反転する。装飾的なボーダーを作るのに使用する
-  リース配列
中心点周りにオブジェクトを複製する。リースデザインを作成する
-  万華鏡配列
リースの対のオブジェクトを反転する

ミラーマージ設定

-  2
列：配列の列の数を設定する
-  -28.3
横の間隔：配列の横の間隔を設定する
-  2
コラム配列のコラムの数を設定する
-  113.7
縦の間隔：配列の縦の間隔を設定する
-  4
リースポイント：複製する数（ソースオブジェクト含む）を設定する。万華鏡配列は偶数に設定するといいい結果が得られる
-  130.2
正確な距離と角度を設定 - 基となるオブジェクトの中心点からリースまたは万華鏡配列の中心点まで測定される
-  -35

形付けツール




重なったベクターや刺繍オブジェクトを作成した場合、形付けツールで合成、切り取り、分割を行






うことができます。詳細は[オブジェクトを形付け](#)るをご覧ください。

-  結合
選択した重なり合ったオブジェクトを、一つの平らなオブジェクトに合成する
-  重なり部
選択した重なり合ったオブジェクトを切り取り、重なり部分だけを残す
-  絞り出し
選択した重なり合ったオブジェクトを切り取り、個々のプロパティを維持する
-  前 - 後ろ
選択した重なり合ったオブジェクトを切り取り、一番上のオブジェクトの重なりのない部分のみ残す
-  後ろ - 前
選択した重なり合ったオブジェクトを切り取り、一番下のオブジェクトの重なりのない部分のみ残す
-  平易化
選択した重なり合ったオブジェクトのすべての重なり部分を切り取る
-  分解
選択したオブジェクトを、オブジェクト同士が交わる場所ですれぞれ分解する
-  属性結合
選択した重なり合ったオブジェクトのプロパティを合成し、重なり部分を切り取る
-  基のオブジェクトを残す
形付け作業後に基のオブジェクトを残す
-  1.00
オーバーラップ：平易化や分解の形付け操作によるオーバーラップを調整する

並び替えツール










並び替えツールで、選択したオブジェクトを並び替えます。カラーオブジェクトリストと合わせて使用します。詳細は[刺繍オブジェクトを並び替](#)えるをご覧ください。

-  オブジェクトひとつ後進
ステッチ順序内の選択をオブジェクト一つ分後進させる
-  オブジェクトひとつ前進
ステッチ順序内の選択をオブジェクト一つ分前進させる
-  色ひとつ後進
ステッチ順序内の選択を色ブロック一つ分後進させる

-  色ひとつ前進 ステッチ順序内の選択を色ブロック一つ分前進させる
-  最初に移動 ステッチ順序内の選択を順序の一番前に移動させる
-  最後に移動 ステッチ順序内の選択を順序の一番後ろに移動させる
-  選択順に並び替え 選択した順序でオブジェクトの順序を変更する
-  色ごとに並び替える 同じ色ごとにすべてのブロックを並び替える（カラーブロックを別々に維持したい場合は、カラーオブジェクトリストを使用する）

変形ツール

変形ツールで、オブジェクトを反転、回転、傾けます。詳細は[オブジェクトを編集する](#)をご覧ください。

-  横反転 選択オブジェクトを横方向に反転する
-  縦反転 選択オブジェクトを縦方向に反転する
-  基準線を軸に反転 オブジェクトを基準線で定義した軸を中心に反転する
-  左に 15 度回転 選択したオブジェクトを左に 15 度回転する
-  右に 15 度回転 選択したオブジェクトを右に 45 度回転する
-  回転：選択オブジェクトを特定の度数（プラスまたはマイナス）で回転する
-  傾ける：選択オブジェクトを特定の度数（プラスまたはマイナス）で傾ける
-  基準線を軸に数値でセット 基準点と数値で選択オブジェクトを変換する
-  基準線を軸にポイントでセット 選択したオブジェクトを基準点を使用して変形する





スタイルツール

スタイルツールバーを使用し、あらかじめ設定されているスタイルをデザインに適用します。このツールでは、下記の事が行えます。

- ◀ 選択オブジェクトに現在の設定を適用






- ◀ 現在の設定を変更
- ◀ 選択オブジェクトにスタイルを適用

ユーザー選択として選択したスタイルは、ツールバーのツールアイコンとしてそれぞれ割り当てられます。詳細は[スタイルを使用して作業する](#)をご覧ください。

-  選択を現在の選択したオブジェクトのプロパティに設定
 -  現在のプロパティを適用
 -  ユーザー選択スタイル
 -  スタイルを適用
- 選択したオブジェクトのプロパティを現在のプロパティとする
- 選択オブジェクトに現在の設定を適用する
- スタイルを管理からユーザー選択スタイルを 10 個まで割り当てることができる。オブジェクトを選択し、ボタンをクリックして適用する
- 定義したスタイルを選択オブジェクトに適用する

ステッチ編集ツール

ステッチツールで、ステッチの編集と処理を行います。[ステッチとマシン機能](#)も併せてご覧ください。

-  ステッチ生成 選択オブジェクトのステッチを生成する
-  ステッチ編集 個々のステッチを選択し編集する
-  選択オン / オフ デザインを移動しながら、オブジェクトを選択する
-  プロセス（処理）されたステッチ 糸密度の調整全体、または選択部分の拡大／縮小をする
-  オブジェクト分割 現在の針位置でオブジェクトを 2 つに分割する。「ステッチごとに移動」機能と併用する

機能ツール

機能ツールを使用して、マシン機能をマニュアルで挿入することができます。詳細は[ステッチとマシン機能](#)をご覧ください。

-  針落ち 針落ち機能をオン / オフにする。オンで針またはボーラーを使用し、オフでジャンプを作成する
-  ボーラー ボーラー機能をオン / オフにする。生地穴に切り取るのに使用する
-  ストップを挿入 現在のマーカー位置にストップ機能を挿入する
-  ほつれ止め (エンド) を挿入 現在のマーカー位置にほつれ止め (エンド) 機能を挿入する
-  糸きりを挿入 現在のマーカー位置に糸きり機能を挿入する
-  ノンデータステッチ機能を挿入 現在のマーカー位置にノンデータステッチ機能を挿入する
-  ノンデータジャンプ機能を挿入 現在のマーカー位置にノンデータジャンプ機能を挿入する
-  機能挿入 現在のマーカー位置にマシン機能を挿入する
-  機能消去 現在のマーカー位置からマシン機能を削除する
-  機能を編集 現在のマーカー位置のマシン機能を編集する
-  低速 マシンスピードを減速するよう低速機能を挿入する
-  高速 マシンスピードを加速するよう高速機能を挿入する







注意 手動で挿入したステッチやマシン機能は、手動で維持する。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、全てのステッチとマシン機能の編集が失われます。

旧機能ツール









最近のマシンでは、USB や無線ネットワークを使用できます。旧式のマシンでは、シリアルポートや専用の刺繍ディスクを使用しています。旧機能


を使用し、旧式マシンに接続します。詳細は[刺繍を出力する](#)をご覧ください。


-  マシンマネジャーに送信 EmbroideryStudio またはデザインワークフローからデザインをマシンに送信し、ジョブ待ち列を表示し、管理する
-  ステッチマネジャーへ送信 生産用に現在のデザインを刺繍機に直接送信する
-  刺繍ディスク 専用の刺繍ディスクフォーマットのデザインを開いたり、保存する
-  ハードウェア設定 名前、ポート、プロトコルでマシン接続を設定する

移動ツール

移動ツールバーは、デザインのステッチ順序を色ごと、オブジェクトごと、ステッチごとに表示するツールを装備しています。移動はデザインのどこからでも開始できます。詳細は[ステッチ順序を表示する](#)をご覧ください。


-  デザインのスタート / エンド点 ステッチカーソルをデザインのスタート / エンド点に移動させる。左右クリックを使用
-  オブジェクトごと移動 ステッチカーソルを前の / 次のオブジェクトに移動させる左右クリックを使用
-  セグメントごと移動 ステッチカーソルを前の / 次のセグメントに移動させる左 / 右クリックを使用
-  色ごと移動 ステッチカーソルを前の / 次の色替えまで移動させる左 / 右クリックを使用
-  機能ごと移動 ステッチカーソルを次の / 前の機能まで移動させる左 / 右クリックを使用
-  糸きりごと移動 ステッチカーソルを前の / 次の糸切りまで移動させる左 / 右クリックを使用
-  1000 ステッチごと移動 ステッチカーソルを 1000 ステッチごとに前進 / 後進させる。左 / 右クリックを使用
-  100 ステッチごと移動 ステッチカーソルを 100 ステッチごとに前進 / 後進させる。左 / 右クリックを使用


 10 ステッチごとに移動
ステッチカーソルを 10 ステッチごとに前進 / 後進させる。左 / 右クリックを使用


 1 ステッチごとに移動
ステッチカーソルを 1 ステッチごとに前進 / 後進させる。左 / 右クリックを使用


シークインツール


シークインツールで、互換性のあるマシン用にシークインデザインをデジタルサイズします。ボーリングの中抜き穴を作成するツールを装備しています。詳細は [シークイン刺繍の基本](#) をご覧ください。


 シークインパレットエディタ
シークインライブラリから、デザインに使用するシークインを選択する


 A.5.0
シークインパレット現在のデザインのシークインの形状を選択する


 マニュアルシークイン
シークインを個々にデジタルサイズする。右クリックで設定


 左のシークイン
ツインシークインデザインをデジタルサイズ中に左のシークインに切り替える


 右のシークイン
ツインシークインデザインをデジタルサイズ中に右のシークインに切り替える


 シークインランニング (自動)
デジタルサイズラインに沿って、シークインの列を作成する。右クリックで設定


 シークインランニング (手動)
デジタルサイズラインに沿って、シークインドロップをデジタルサイズする。右クリックで設定

 シークインフィル
デジタルサイズし、大きめの形状をシークインで埋める。右クリックで設定

 シークイン編集
選択したシークインオブジェクト内のシークインの配置を個々に調整する


 ベクターからシークイン
シークインイメージからシークインランニングを作成する。シークインをつなぐガイドラインをデジタルサイズする


 ドロップシークイン
現在の針位置にシークインを落とす。ツインシークインマシンでは左クリックで左のシークインを、右クリックで右のシークインを落とす


 機能消去
現在の針位置のシークイン機能を消去する


ビーズツール


ビーズツールを使用し、互換性のあるマシンでビーズランニングやフィルを作成します。詳細は [ビーズ刺繍](#) をご覧ください。


 ビーズパレットエディタ
ビーズライブラリから形状を選択し、ビーズの色とサイズを定義する

 マニュアルビーズ
個々のビーズをデジタルサイズする

 ビーズランニング (自動)
現在の設定に基づいてデジタルサイズしたラインに沿ってビーズの列を作成する


 ビーズランニング (手動)
デジタルサイズラインに沿って、ビーズの落ちをデジタルサイズする


 ビーズ編集
各ビーズの配置を微調整する


 機能消去
現在の針位置のシークイン機能を消去する


ブリングツール







ブリングツールを使用し、互換性のあるマシンでブリングランニングやフィルを作成します。詳細は [ブリングをデジタルサイズする](#) をご覧ください。

 ブリングパレットエディタ
ブリングライブラリからデザインに使用するラインストーンを選択する

 ブリングマニュアル
ブリングを個々にデジタルサイズする




 ブリングランニング (自動)
デジタルサイズラインに沿って、ラインストーンの列を作成する。右クリックで設定



 ブリングフィル
大きめの形状をデジタルサイズし、ラインストーンで埋める。右クリックで設定

-  **ブリングレタリング** ネイティブ刺繍書体または TrueType フォントを使用し、ブリングレタリングを作成する。右クリックで設定
-  **オーバーラップ自動削除オン** オーバーラップしたブリングオブジェクトのラインストーンを取り除く
-  **オーバーラップ自動削除オフ** オーバーラップしたブリングオブジェクトのラインストーンを保持する
-  **ブリングオーバーラップをハイライト** オーバーラップしたラインストーンのハイライト表示をオン / オフにする。マニュアル編集と共に使用する
-  **ブリング編集** 選択したブリングオブジェクト内のラインストーンの配置を個々に調整する
-  **ブリングワークエリアを表示** 選択したマシンモデルのデザイン中のワークエリアをビジュアル化する。右クリックで設定

サガラツール












サガラオプションがインストールされている場合、Wilcom ワークスペースにはサガラ特定のステッチタイプとマシン機能が付いた、サガラツールバーが含まれます。詳細はサガラユーザーマニュアルをご覧ください。







-  **チェーン** チェーンの繋ぎに似た、装飾的なステッチを作成する。アウトラインとボーダー、モノグラムにも使用される
-  **ループ** 隆起したサガラステッチ特有のループステッチで密度の高い上縫いを作成する。シンプルな形状に適している
-  **針高さ** チェーンステッチの幅同様、スプーステッチが縫製される際に形成されるループの高さをコントロールする

-  **サガラコンビネーション** 複合理め縫いと使用し、複合ドロ잉のループやチェーンステッチを自動的に生成する。右クリックでオフセットを調整する
-  **チェーンとループ表示** サガラオブジェクトを表示する。チェーンとループ項目を簡単に特定できる。(ロックステッチは緑、チェーンは青、ループは赤)

シフリツール









シフリオプションがインストールされている場合、Wilcom ワークスペースにはシフリ特定のステッチタイプとマシン機能が付いた、シフリツールバーが含まれます。詳細はシフリユーザーマニュアルをご覧ください。





-  **ブラット** 糸の張りを減少する
-  **ステップ** 糸の張りを増加する
-  **ジャンプ終了** ジャンプ終了機能を挿入し、針またはボーラーをアクティブにする
-  **ジャンプ開始** ジャンプ終了機能を挿入し、針またはボーラーを非アクティブにする
-  **低速** マシンスピードを減速するよう低速機能を挿入する
-  **高速** マシンスピードを加速するよう高速機能を挿入する
-  **ボーラーイン** ボーラーイン機能を挿入し、ボーラーをアクティブにする
-  **ボーラーアウト** ボーラーアウト機能を挿入し、ボーラーをオフにする
-  **ボーラー深度** ボーラー深度：ボーラー穴のサイズを定義する切り取り深度を設定する。有効なボーラー深度は Plauen では 1-13、Saurer では 1-13 となる
-  **RPM -** RPM - 機能を挿入して、マシンのターンスピードを減少させる
-  **RPM +** RPM+ 機能を挿入して、マシンのターンスピードを増加させる

-  Fadenleiter – Fadenleiter 機能を挿入して、Fadenleiter ストロークを1減少させる
-  Fadenleiter+ Fadenleiter+ 機能を挿入して、Fadenleiter ストロークを1増加させる
-  糸ブレーキ 糸ブレーキ機能を挿入し、糸ブレーキ圧力を減少させる
-  糸ブレーキ+ 糸ブレーキ+機能を挿入し、糸ブレーキ圧力を増加させる
-  ドロップシークイン ドロップシークイン機能を挿入し、シークインを落とす
-  シフリのパート構成 デザインをカラーブロックに分割する

デザイン管理ツール

デザイン管理ツールを使用して、共用ネットワークドライブにあるデザインを素早く検索することができます。これは複数のユーザーが複数のコンピューターで EMB やマシンフォーマットのデザインを作成し、アクセスするようなビジネスに必要な機能です。詳細は[デザインを管理する](#)をご覧ください。


-  選択から新規作成 選択したデザインまたはビットマップを基に、選択したテンプレートで新規デザインを作成する
-  選択を開く 現在デザインライブラリで選択されているすべてのデザインを開く
-  最近使ったデザインを開く 最近開いたデザインリストからデザインを開く
-  切り取り 選択を切り取りクリップボードに置く
-  コピー 選択をコピーし、クリップボードに置く
-  貼り付け クリップボードのコンテンツを貼り付ける
-  選択デザインを変換する 現在デザインライブラリで選択されているすべてのデザインを、他のファイルフォーマットに変換する
-  コネクションマネージャーに送信 選択したデザインを、専用のマシンソフトウェアを介して接続 & 設定した刺繍機に送信する


-  選択を印刷 現在デザインライブラリで選択されているデザインすべてを、接続 & 設定したプリンタで印刷する
-  選択をカタログに印刷 現在デザインライブラリで選択されているデザインすべてを、HTML カタログに印刷する
-  デザインリストをエクスポートする 刺繍ライブラリで表示されるすべてのデザインファイルのリストを、関連するデザイン情報と共に CSV または TXT ファイルにエクスポートする
-  刺繍ライブラリを管理 素早い検索とフィルターを行なえるよう、刺繍ライブラリにフォルダを追加したり、既存のフォルダを削除する


表示 (デザインライブラリ) ツールバー


デザインライブラリでは、共有のローカルネットワークドライブにあるデザインを素早く検索することができます。表示 (デザインライブラリ) ツールバーはクイック検索、分類、コンピューターネットワーク上のデザインの場所を検索でき

る機能を装備しています。詳細は[デザインを管理する](#)をご覧ください。


 レイアウト ナビゲーション枠、詳細枠、プレビュー枠表示をオン / オフにする

 デザイン情報 デザイン情報ドッカー表示をオン / オフにする注文情報などのデザインの詳細を表示、変更するのに使用する

 表示を変更 デザインリストの現在の表示を変更する

 詳細コラムをリセット 詳細ビューで表示されているコラムをリセットし、初期設定レイアウトに戻す

分類：デザインの現在のリストを、選択したプロパティでグループ化する

 昇順 デザインを昇順または降順で並び替える

 降順

並べ替え：デザインのリストを選択したプロパティで並び替える

表示：ファイルの種類で現在のデザインのリストを絞り込む

キーボードショートカット

ショートカットキーに加え、標準の MS Windows (R) Alt キーショートカットを適用できるケースがあります。メニュー項目のカッコ内の文字を、Alt キーと一緒に使用します。操作を取り消すには、Esc を 2 回押します。

一般的な機能

動作	ショートカットキー
新規デザインを開始する	(Ctrl)+(N)
デザインを開く	(Ctrl)+(O) または (Alt)+(F)+(O)
デザインを閉じる	(Alt)+(F)+(C)
デザインを保存する	(Ctrl)+(S)
マシンファイルにエクスポートする	(Shift)+(E)
名前を付けて保存する	(Alt)+(F)+(A)
デザインを印刷する	(Ctrl)+(P) または (Alt)+(F)+(P)
EmbroideryConnect にデザインを送信する	(Shift)+(Alt)+(S)
EC キューにデザインを送信する	(Shift)+(Alt)+(Q)
グリッドの表示 / 非表示	(Shift)+(G)
オーバービューウィンドウの表示 / 非表示	(Shift)+(V)
カラーオブジェクトリストの表示 / 非表示	(Shift)+(L)
ステッチリストを表示する	(Shift)+(J)
レタリングダイアログを開く	(A)
オンスクリーンで距離を測る	(M)
測定ツールチップを表示する	(Ctrl)+(I)
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	(Esc)
オンラインヘルプを開く	(F1)
アプリケーションを終了	(Alt)+(F4)

デジタル機能

動作	ショートカットキー	または
複合ターニング オン	(F2)	
複合理め縫い オン	(F3)	
コラム A オン	(F4)	(Shift)+(A)
コラム B オン	(F5)	

デジタル機能 (続き)

動作	ショートカットキー	または
コラム C オン	(F6)	
バックトラック オン		(Shift)+(X)
アップリケ オン	(F7)	
シングルランニング オン	(F8)	(Shift)+(N)
トリプルランニング オン	(F9)	
モーターランニング オン	(F10)	
返し針 オン	(F11)	
ステムステッチ オン	(F12)	
サテンステッチを適用する	(Shift)+(I)	
タタミステッチを適用する	(Shift)+(M)	
オブジェクトのデジタル終了 (最終ステッチを保存)	(Enter)+(←)	
オブジェクトのデジタル終了 (最終ステッチを省略)	(Spacebar)	
自由形状境界線のデジタル終了	(Enter)+(←)	
最終入力ポイントを削除する	(←)+(Bksp)	
ステッチを生成する	(G)	
埋め縫いとランニングステッチ間を切り替える	(Spacebar)	
埋め縫いとマニュアルステッチ間を切り替える	(Enter)+(←)	
自動下縫いのオン / オフを切り替える	(U)	
選択したイメージに「ベクターにオートトレース」を使用する	(Ctrl)+(M)	
ブランピング オン	(I)	
統合したベクターオブジェクトを作成する	(Shift)+(H)	

オブジェクトを選択する

動作	ショートカットキー
すべてのオブジェクトを選択する	(Ctrl)+(A)
すべてのオブジェクトの選択取消	(Esc) または (X)
色による選択	(Ctrl)+(Alt)+(A)
オブジェクト選択ツール オン	(O)

* ステッチ編集ツール選択状態

オブジェクトを選択する（続き）

動作	ショートカットキー
オブジェクト選択ツールの解除	[Esc]
現行針位置のオブジェクトを選択	[Shift]+[O]
オブジェクトを複数選択する	[Ctrl]+[F]
オブジェクトの範囲を選択する	[Shift]+[F]
次のオブジェクトを選択する	[Tab⇄]
1つ前のオブジェクトを選択する	[Shift]+[Tab⇄]
1つ下のオブジェクトを選択する	[2]+[F]
次のオブジェクトを選択に加える	[Ctrl]+[Tab⇄]
前のオブジェクトを選択に加える	[Ctrl]+[Shift]+[Tab⇄]
囲み枠選択ツール オン	[Ctrl]+[L]
ステッチ編集モードでステッチの選択をオン / オフにする	[Q]
選択オブジェクトのグループ化	[Ctrl]+[G]
選択オブジェクトのグループ解除	[Ctrl]+[U]
選択オブジェクトをロックする	[K]
全てのオブジェクトのロックを解除する	[Shift]+[K]
ステッチの選択 / 解除	* [Tab⇄]
* ステッチ編集ツール選択状態	

デザインの表示

動作	ショートカットキー
TrueView のオン / オフ切り替え	[T]
ステッチ数の表示 / 非表示	[S]
アウトラインの表示 / 非表示	[L]
針落ちポイントの表示 / 非表示	† [.]
つなぎ糸の表示 / 非表示	[Shift]+[C]
機能シンボルの表示 / 非表示	[Shift]+[F]
色ごとに表示する	[Alt]+[C]
選択以外を非表示にする	[Shift]+[S]
ビットマップを表示する	[D]
ベクターを表示する	[Shift]+[D]
ズーム（選択枠）	[B]
1:1 倍率（100%）にズーム	[1]
ズーム倍率を指定する	[F]
2 倍ズームイン	[Z]
2 倍ズームアウト	[Shift]+[Z]

† ピリオド * ゼロ ^ 押し下げる

デザインの表示（続き）

動作	ショートカットキー
デザイン全体にズーム	* [O]
選択オブジェクトにズーム	* [Shift]+[O]
プロダクトにズーム	* [Ctrl]+[O]
刺繍枠にズーム	* [Alt]+[O]
オーバービューウィンドウ内のズームボックス	[Shift]+[B]
パンニングを作動する	[P]
オートスクロールを一時停止	^ [Shift]
オートスクロールのオン / オフを切り替える	[Ctrl]+[Shift]+[A]
デザインウィンドウの現在の針位置でセンタリング	[C]
前画面へ戻る	[V]
画面を更新	[R]
刺繍シミュレーション オン	[Shift]+[R]

† ピリオド * ゼロ ^ 押し下げる

ステッチ順序の表示

移動先	ショートカットキー
デザインのスタート点	[Home]
デザインのエンド点	[End]
次の色	[PgDn]
前の色	[PgUp]
次のオブジェクト	[Ctrl]+[T]
前のオブジェクト	[Shift]+[T]
次のセグメント	^ [Ctrl]+[→]
前のセグメント	^ [Ctrl]+[←]
次の機能	^ [Ctrl]+[PgDn]
前の機能	^ [Ctrl]+[PgUp]
次の糸切り	^ [Ctrl]+[→]
前の糸切り	^ [Ctrl]+[←]
1 ステッチ前進	^ [→]
1 ステッチ後進	^ [←]
10 ステッチ前進	^ [↓]
10 ステッチ後進	^ [↑]
100 ステッチ前進	† [+]
100 ステッチ後進	† [-]
1000 ステッチ前進	† [Shift]+[+]
1000 ステッチ後進	† [Shift]+[-]

^ オブジェクトが選択されていない状態
† 数字キーパッドのみ、オブジェクトが選択されていない状態

オブジェクトの切り取りと貼りつけ

動作	ショートカット -	または
オブジェクトを切り取る	(Ctrl)+(X)	(Shift)+(Delete)
オブジェクトをコピー	(Ctrl)+(C)	(Ctrl)+(Ins)
オブジェクトを貼り付ける	(Ctrl)+(V)	(Shift)+(Ins)
オブジェクトを複製する	(Ctrl)+(D)	
複製をずらす	(Ctrl)+(Shift)+(D)	
貼り付け方法を選択 > オブジェクトプロパティの位置	(Shift)+(Ins)	
貼り付け方法を選択 > 貼り付けるオブジェクトをずらす	(Ctrl)+(Shift)+(V)	
貼り付け方法を選択 > 針位でセンタリング	(Shift)+(Alt)+(V)	
選択オブジェクトまたは最終オブジェクトを削除する	(Delete)	

オブジェクトとステッチの修正

動作	ショートカットまたはクリック
選択オブジェクトを水平又は縦に移動する	* (Ctrl)+(↑/↓)
選択オブジェクトを横方向に回転	(Ctrl)+(1)
選択オブジェクトを縦方向に回転	(Alt)+(1)
選択オブジェクトを少しずつ動かす	(↑/↓/←/→)
サイズ変更時、縦横の比率を保持する	† (Shift)+(⇧)
オブジェクト変形ツール オン	(H)
ステッチ角度表示ツール オン	(Alt)+(A)
変形ノードツール表示 オン	(Alt)+(N)
変形ノードタイプを変更する	^ (⇧)+(Space)
ステッチ角度ツール オン	(Ctrl)+(H)
ステッチ編集ツール オン	(E)
ステッチ角度を追加する (複合ターニング)	(Ctrl)+(H)
オーバーラップを自動的に削除する	(Ctrl)+(Shift)+(E)
サガラデザイン整合性をチェックする	(!)

* オブジェクトをドラッグ
 † ハンドルをドラッグ
 ^ コントロールポイントを選択

シフリ機能

動作	ショートカットキー
ステップ / ブラット機能を挿入する	(L) (J)
Fadenleiter プラス / マイナスを挿入する	(<) (>)
ボーリングテンションスタート / エンドを挿入する	(/) (\)
RPM プラス / マイナスを挿入する	(:) (")
シフリボーラー深度を変更する	(;)
シフリリピートを表示する	(W)

パート 14

付録

付録 A

利用可能なマシン、ファイル、ディスクタイプ

この章では EmbroideryStudio で使用可能なファイルと、ディスクのタイプを詳しく説明しています。メルコ CND ファイル、Wilcom INP、Gunnold PCH デザインフォーマットを **EMB** から / に変換する方法の詳細と、ベクターとビットマップ（ラスター）フォーマットの詳細が記載されています。

CorelDRAW(R) Graphics Suite と併用して、EmbroideryStudio は幅広い種類の装飾処理や技術の読み込み / 書き込みができます。マルチデコレーションファイルをエクスポートするも併せてご覧ください。



メモ シフリファイルフォーマットは特定のシフリマシンで使用できるものなど多数ありますが、EmbroideryStudio では、これらのうちで最も重要なものを使用することができます。詳細は ES シフリユーザーマニュアル増補版をご覧ください。

利用可能な刺繍ファイルフォーマット

刺繍のファイルフォーマットには下記の 2 種類があります。

ファイルタイプ	詳細
デザイン	通常デザインファイルにはデジタイズした形状、ライン、選択したステッチタイプ、ステッチ値、効果が含まれます。
マシン	通常マシンファイルにはステッチとマシン機能が含まれ、特定の刺繍機のみに適しています。

WILCOM ファイルフォーマット

EmbroideryStudio ではデザインファイルとマシンファイルの利点を組み合わせた、ネイティブ **EMB** 刺繍ファイルフォーマットを使用します。アウトライン、ステッチ、糸色などの情報が一緒に保存されます。デザインのサイズ変更を行ってもオリジナルのパラメータが維持できます。WILCOM 製品以外のほとんどのフォー

マットの機能に対応しています。下記の表には、EMB ファイルフォーマットの旧 / 変化バージョンも記載されています。

拡張子	フォーマット	読み込み	書き込み
EMB	EmbroideryStudio デザインファイル (ESe4 以下)	●	●
EMC	クリップアートファイル	●	●
EMX	^ Wilcom クロスステッチ	●	
ESD	† Wilcom DOS フォーマット	●	
ESL	Wilcom ESL	●	●
ESS	Wilcom ESS	●	●
INP	‡ Wilcom コンデンスフォーマット	●	
旧フォーマット *			
T01	タジマ - Wilcom DST フォーマット	●	●
T03	バルダン - Wilcom DSB フォーマット	●	●
T04	Zangs	●	●
T05	ZSK - Wilcom DSZ フォーマット	●	●
T09	Pfaff - Wilcom KSM フォーマット	●	●
T10	Wilcom Plauen	●	●
T15	Wilcom Saurer	●	●



メモ

- ◀ ^ ES クロスステッチアプリケーションのみで書き込み可能。
- ◀ † ESD は DOS ES のネイティブファイルフォーマットで、現在の EmbroideryStudio の前駆ファイルです。これはステッチのブロック、ステッチタイプ、パラメーター、アイコンなどを含んだマシンファイルフォーマットで 現在の EMB ファイルフォーマットの利点はほとんどありません。
- ◀ ‡ WilcomINP は、Wilcom コンピュータ刺繍デザインソフトウェアのネイティブファイルフォーマットです。デザインファイルフォーマットですが、ステッチデータを含みません。ステッチタイプの中には EmbroideryStudio によって異なって変換されるものがありますが、WilcomINP デザインは直接 EMB ファイルに変換することができます。詳細は [WilcomINP フォーマットを Wilcom EMB に変換する](#) をご覧ください。
- ◀ * T0? フォーマットはペーパーテープで使用できるステッチデータを含んでいます。これがこのフォーマットが作成された元々の目的です。

利用可能なデザインファイルフォーマット

EmbroideryStudio は、以下のデザインファイル (condensed) フォーマットに対応しています。

拡張子	フォーマット	読み込み	書き込み
ART	artista V4.0 デザインファイル	●	
ART42	Explorations プロジェクトファイル	●	
ART?0	ベルニナ刺繍ソフトウェアファイル	●	
CND	メルココンデンスファイル	●	●
GNC	Great Notions	●	
JAN	ジャノメ刺繍ソフトウェアファイル	●	
PCH	Gunold APS デザインフォーマット	●	



メモ 下記の表はこれらのファイルを EMB フォーマットや CND ファイルに出力した際の制限情報です。詳細は [メルコ CND フォーマット](#) と [Gunold PCH フォーマット](#) から [Wilcom EMB への変換](#) をご覧ください。

利用可能なマシンファイルフォーマット

EmbroideryStudio では下記のマシンファイル (エクスパンド) フォーマットが使用できます。

拡張子	フォーマット	読み込み	書き込み
100	トヨタ	●	●
ARX	artista (cross stitch)	●	
BRO	Bits&Volts	●	
CSD	POEM/Singer/Huskygram	●	●
DAT	Hiraoka DAT	●	●
DSB	† パルダン (タジママシンフォーマット)	●	●
DSN	Nova	●	
DST	タジマ	●	●
DSZ	¥ ZSK (タジママシンフォーマット)	●	●
EBD	SWF	●	●
EMD	Elna	●	●

† 針番号認識データ含む。¥ ZSK1 と ZSK2 の 2 つのオプション含む (メモを参照)。\$TAP と MON ファイルは一緒に書き込まれる。TAP はマシンファイル、MON はヘッダーファイル。& トランSPORTコードディスクと併用する (メモを参照)

拡張子	フォーマット	読み込み	書き込み
EXP	Melco / BERNINA USB Stick	●	●
HUS	Husqvarna / Viking / Pfaff	●	●
INB	Inbro	●	●
JEF	ジャノメ / Elna / Kenmore	●	●
JPX	ジャノメ / Elna (cross stitch)	●	●
KSM	Pfaff	●	●
MJD	Time&Space MJD	●	●
MST	Laesser	●	●
PCD	Pfaff	●	●
PCM	Pfaff	●	●
PCQ	Pfaff	●	●
PCS	Pfaff	●	●
PEC	Brother / Babylock	●	●
PES	Brother / Babylock	●	●
PMU	Proel Win	●	
PUM	Proel DOS	●	
SAS	Saurer SLC	●	●
SEW	ジャノメ / Elna / Kenmore	●	●
SHV	Husqvarna / Viking / Pfaff	●	●
STC	Gunold APS	●	
STX	Datastitch	●	
TAP	§ Happy	●	●
TBF	タジマ	●	●
U??	† バルダン	●	●
VEP	Hiraoka VEP		●
VP3	Husqvarna / Viking / Pfaff	●	●
XXX	† Singer	●	●
Z??	& ZSK TC	●	●

† 針番号認識データ含む。¥ ZSK1 と ZSK2 の2つのオプション含む（メモを参照）。§TAP と MON ファイルは一緒に書き込まれる。TAP はマシンファイル、MON はヘッダーファイル。& トランスポートコードディスクと併用する（メモを参照）



メモ ZSK1 フォーマットは、古い ZSK マシン（針が7本以上無かった1991年以前のマシン）で使用されています。ZSK2 は、それよりも新しいシングルトップの

糸切りが特徴の ZSK マシンで使用されます。これら 2 種類における最も顕著な違いは糸切りです。ZSK マシンがトランスポートコードディスクに対応するようであれば、ZSKTC マシンフォーマットを使用するようにしてください。

利用可能なデザインテンプレートのフォーマット

EmbroideryStudio では、以下のデザインテンプレートの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
EMT	Wilcom ES テンプレート	●	●
AMT	artista V4.0 テンプレート	●	
AMT42	Explorations テンプレート	●	
JMT	ジャノメ刺繍ソフトウェアテンプレート	●	

サポートされているマシンの種類

下記の表は EmbroideryStudio で使用できるマシンの一覧です。お使いのマシンの推奨接続をご確認ください。お使いのマシンモデルがない場合は、Wilcom サポートセンターまでお問い合わせください。下記の表で対応マシンの接続情報をご確認ください。詳細は[ハードウェアの設定](#)をご覧ください。

マシンフォーマット	詳細
バルダン	様々なバルダン機で使用できるフォーマット。針棒 9 本を使用できます。バルダンフォーマットは、ペーパーテープ、FMC ディスクや DSB ファイルフォーマットに適しています。
バルダンサガラ	バルダンの旧式サガラ刺繍機 BELM A3C シリーズより古い刺繍機のみで使用できるフォーマット。新しいモデルはバルダン FDR-II サガラコンビネーションを使用しています。
バルダン FDR-II サガラコンビネーション	このフォーマットは BEDYH や BEDSH などのサガラ 6 色をサポートする最近のモデルのバルダンサガラ機に使用されます。このフォーマットを使用するとサガラのみ、またはサガラとロックステッチが混合したデザインをデジタル化することができます。
バルダン FDR-II ロックステッチ	バルダン BED* シリーズ以降のモデル（針棒 15 本とシーキンが装備可能なモデル）で使用できるフォーマット。最大 15 本までの針とオプションのシーキンアタッチメントをサポートしています。
バルダン FDR-II ツインシーキン	バルダンのツインシーキンマシン。デザインはツインシーキンデバイスを装備したバルダンマシンで動作するよう、このマシンフォーマットでデジタル化する必要があります。

マシンフォーマット	詳細
バルダン FDR-II ツインシークイン サガラコンビネーション	バルダンツインシークインとサガラコンビネーションマシン。デザインはツインシークインとサガラデバイスをを装備したバルダンマシンで動作するよう、このマシンフォーマットでデジタイズする必要があります。
バルダン FDR-II ロックステッチと SWF ツインシークイン	
バルダン Z シリーズ	バルダンの平刺繍機（針棒 15 本対応）で使用できるフォーマット。
Brother / Babylock	
Happy	
Inbro	Inbro 刺繍機で使用できるフォーマット。
メルコ	メルコ刺繍機で使用できるフォーマット。
メルコ サガラ	メルコ サガラ刺繍対応で使用できるフォーマット。
Pfaff	Pfaff 刺繍機で使用できるフォーマット。
シフリ	シフリ機で使用できるフォーマット。
SWF	SWF 刺繍機で使用できるフォーマット。
タジマ	標準タジマ機で使用できるフォーマット。
タジマ TBF	タジマの針棒番号対応マシンで使用できるフォーマット。TBF (Tajima Binary Format) ファイルフォーマットは針棒番号情報を保持することができる、より知的なマシンフォーマットです。デザインはツインシークイン装置を装備したタジママシンで動作するよう、このマシンフォーマットでデジタイズする必要があります。
タジマ TMCE-100	サガラ対応の刺繍機で使用できるフォーマット。
タジマ TMCE-600	サガラ対応の刺繍機で使用できるフォーマット。
トヨタ	トヨタ刺繍機で使用できるフォーマット。
Zangs	Zangs と Marco ブランドの刺繍機及び 1988 年初期の ZSK 刺繍機（糸切りなし）で使用できるフォーマット。
ZSK 1	ZSK 刺繍機 7 本針（1991 年より前のモデル）で使用できるフォーマット。
ZSK 2	ZSK 刺繍機 7 本針以上を装備したモデルで使用できるフォーマット。
ZSK TC	ZSK マシン用のフォーマットで、トランスポートコードディスク（DOS フォーマットディスク）に対応します。



メモ Wilcom サポートセンターの会員でない方は、Wilcom ソフトウェア製品の正規のライセンス使用許諾者の登録を行ってください。詳細は www.wilcom.com/support をご覧ください。

利用可能なグラフィック & マルチデコレーションのファイルフォーマット

イメージは、ベクターやビットマップ（ラスター）フォーマットで EmbroideryStudio にインポートすることができます。詳細は [ビットマップをデジタイズする](#) をご覧ください。

利用可能なベクターファイルフォーマット

EmbroideryStudio では、下記のベクターグラフィックフォーマットが使用できません。

拡張子	フォーマット	読み込み	書き込み
AI	Adobe Illustrator	●	●
CDR	CorelDRAW	●	●
CDT	CorelDRAW Template	●	●
CGM	Computer Graphics Metafile	●	●
CLK	Corel R. A. V. E.	●	●
CMX	Corel Presentation Exchange 5.0	●	●
CSL	Corel Symbol Library	●	●
DES	Corel Designer	●	●
DWG	AutoCAD	●	●
DXF	AutoCAD	●	●
EMF	Enhanced Metafile	●	●
EPS	Encapsulated Postscript	●	●
FMV	Frame Vector Metafile	●	●
PLT	HPGL Plotter File	●	●
PS	Postscript	●	
SVG	Scalable Vector Graphics	●	●
WMF	Windows Metafile	●	●

使用可能なビットマップファイルフォーマット

EmbroideryStudio では、下記のビットマップイメージフォーマットが使用できません。

拡張子	フォーマット	読み込み	書き込み
BMP	Windows Bitmap	●	●
GEM	GEM file	●	●
JPEG	JPEG Group	●	●

拡張子	フォーマット	読み込み	書き込み
JPG	JPEG File Interchange	●	●
PAT	Pattern File	●	●
PCT	Macintosh PICT	●	●
PCX	PC Paintbrush	●	●
PNG	Portable Network Graphics	●	●
SVGZ	Compressed SVG	●	●
TIFF	Tagged Image Format	●	●
WMF	Windows Metafile	●	●
WPG	Corel WordPerfect Graphic	●	●



メモ CorelDRAW(R) Graphics Suite で使用できるイメージファイルのフォーマットの詳細は、CorelDRAW(R) Graphics Suite の **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。またはヘルプメニューの **オンラインヘルプ** をご利用ください。詳細は **ビットマップをデジタイズする** をご覧ください。

利用可能なプリンクファイルフォーマット

EmbroideryStudio では、下記のラインストーンのファイルフォーマットが使用できます。

拡張子	フォーマット	読み込み	書き込み
YNG	Yongnam GemMaster v2.9	●	●



メモ YNG ファイルフォーマットは EmbroideryStudio で読み取りが可能で、CAMS マシンに直接送信することができます。詳細は **CAMS マシンにプリンクを送信する** をご覧ください。

メルコ CND フォーマット

メルココンデンス (CND) は、メルコ刺繍デジタイズソフトウェア由来のフォーマットです。CND ファイルは、デジタイズしたアウトラインとステッチの数値のみを保存します。**メルコ CND デザインファイルを読み込む** も併せてご覧ください。

メルコ CND フォーマットを Wilcom EMB に変換する

EmbroideryStudio で CND ファイルを開くと、密度を維持するようアウトラインのサイズが変更され、ステッチが再計算されます。EmbroideryStudio はすべてのメルコマシン機能と **分割ライン** や **複合理め縫い** を含むステッチタイプを認識し、そ

れらを自動的に EMB フォーマットに変換します。下記の表は、メルコの機能がどのように変換されるかを示したものです。

メルコ CND	EMB	メモ
ステッチタイプ		
コラムステッチ	コラム A、サテンステッチ	
シンプルフィル	複合理め縫い、タタミ	ステッチの角度は最も長いステッチラインで決定される。
複合理め縫い	複合理め縫い	メルコ EDS の複合理め込み形状は、EmbroideryStudio の複合理め縫いに変換される。
コラムフィル	コラム A、タタミ埋め縫い	
ウォーク	ランニング	
ビーンステッチ	トリプルランニング	
シングルラインコラム入カ、センターライン	コラム C	
シングルラインコラム、左ライン / 右ライン	コラム C サイド 1 / サイド 2	
分割ライン	タタミ分割ライン	
下縫い		
複合下縫い	複合理め縫いオブジェクトでのタタミの下縫い	
エッジウォーク	ふちランニング	
センターウォーク	中心ラインランニング	コラムステッチのみ
狭いコラム	ジグザグ	
マシン機能		
針アップ	ジャンプ、ジャンプ開始	
リセットステッチ	ジャンプ終了	

メルコ CND	EMB	メモ
マニュアルロックステッチ		ほつれ止め（エンド）に追加される。
オートロックステッチ	ほつれ止め（スタート / エンド）	オートロックステッチが、色替えごとやデザインの開始 / 終了点に設定されている場合、EMB デザインではほつれ止め（スタート / エンド）がステッチに挿入される。
チェーン	チェーン	
ループ	ループ	
針高さ	針高さ	
低速	低速	
高速	高速	
ボーラーイン / アウト	ボーラーイン / アウト	
シークインモード オン / オフ	シークインモード オン / オフ	

Wilcom EMB フォーマットをメルコ CND フォーマットに変換する

ファイルは EmbroideryStudio からメルコ CND フォーマットに保存できます。通常 EmbroideryStudio で作成されたデザインは、非常によい仕上がりとなります。その他のファイルタイプでは、変換に必要なデータが不足する可能性があります。下記の表は、EmbroideryStudio のステッチタイプと効果がどのように CND フォーマットに変換されるかを示したものです。



参考 CND に変換すると、EmbroideryStudio の多くの効果が失われます。効果を維持したい場合は、代わりにメルコ EXP ステッチフォーマットに保存するか、CND フォーマットに保存する前に、すべての効果をオフにしてください。[最適な EmbroideryStudio 入力方法でメルコ CND に出力する](#)も併せてご覧ください。

EMB	メルコ CND	メモ
ステッチタイプ		
マニュアル	ウォーク	
ランニング	ウォーク	
トリプルランニング	ビーンステッチ	デザインが Wilcom EMB デザインの場合のみ。
トリプルランニング（ランニング数 >3）	ビーンステッチ	トリプルランニングに復帰（ランニング数 = 3）
サテンステッチ	コラムフィル	

EMB	メルコ CND	メモ
タタミ - 標準	埋め込みフィル	ステッチラインを平行にするために複合理め縫いを使用。
タタミ - 針落ち乱発生値を適用	ウォーク	
タタミ - 鋭角のターンステッチ	ウォーク、または複合理め込み	スーパースター互換の場合ウォークに変換。そうでない場合は、固定角度の複合理め縫い。
タタミ - 滑らかなターンステッチ	埋め込みステッチ、複数セクション	形状はいくつかの部分に分けられ、平行な埋め込みステッチで埋め込まれる。セクション間に割れ目ができる可能性有り。
ジグザグ	ウォーク	デザインのサイズが変更されると、糸間隔は維持されない。
E ステッチ (入力方法 A, B, C)	コラムステッチ	
E ステッチ (複合理め縫い)	ウォーク	
ステッチの設定		
ランニング長	長さの設定	CND ウォークステッチの長さは EMB でのランニングステッチの長さと同じ。
タタミのステッチ長と糸間隔	埋め込み、または複合理め込みの設定	埋め込みステッチの長さと間隔は、EMB のタタミステッチ長、糸間隔と同じ。
下縫い		
中心ラインランニング		
ふちランニング	ウォーク	CND の移動下縫いを使用?
ジグザグ		
ダブルジグザグ		
ジグザグ (上縫いがサテンのオブジェクトに適用)	狭いコラム	
効果		
アコーディオン	維持されない	効果は失われる。
モチーフフィル	維持されない	効果は失われる。
ラインステッチ	維持されない	効果は失われる。
フレックススプリット	維持されない	効果は失われる。
自動スプリット	維持されない	効果は失われる。
ぼかしステッチ	維持されない	効果は失われる。

EMB	メルコ CND	メモ
トラプトスタイル	維持されない	効果は失われる。
プログラムスプリット	維持されない	効果は失われる。
ユーザースプリット	維持されない	効果は失われる。
フォトフラッシュ	ウォーク	デザインのサイズが変更されると、糸間隔は維持されない。
質に関する機能		
縮み補正	維持されない	オリジナルの形状は維持されるが、効果は失われる。
フラクシオンスペース	維持されない	EmbroideryStudio でフラクシオンスペースをオンにして、0.5mm に設定。CND に直接相当するものはないが、フラクシオンスペースは数値 0.5 固定で使用される。
間引きステッチ	維持されない	間引きステッチをオフにした方が、アウトラインがより正確に認識される。
自動間隔	維持されない	標準の間隔値を基準に、固定の糸間隔に変換される。CND のデザインをデジタイズする時には、自動間隔の選択を解除する方が良い。
スマートコーナー	維持されない	先の尖った角のデジタイズを防ぐ。
マシン機能		
色替え / ストップ	色替え / ストップ	オブジェクト内のステッチ上に挿入された機能は、変換されない。
ノンデータ	ウォーク	MK1 ポイントが現在の位置で 2 回繰り返される。
ジャンプ	針アップ	
針アップ	針アップ	
ほつれ止め (スタート) (レタリング)	ウォーク	
ほつれ止め (エンド)	ウォーク	
ジャンプ終了	リセットステッチ	
ジャンプ開始	針アップ	
針高さ	針高さ	
ループ	ループ	
チェーン	チェーン	
糸切り	糸切り	糸切りなしで出力する機能は、このバージョンには適用されない。

最適な EmbroideryStudio 入力方法でメルコ CND に出力する

下記の表はメルコ EDS-III CND に出力する際の、最適なデジタイズの入力方法を示したものです。

入力方法	互換性	メモ
コラム A, B, C	OK	サテンとのみ使用。
複合埋め縫い	OK	タタミの埋め込みでのみ使用。尖った端は変換中に四角くなってしまう為、デジタイズしないようにする。尖った端はステッチの角度と平行に直線で切り取り、変換時の問題に対処する。
複合ターニング	推奨しない	複合ターニングのオブジェクトは、セグメント毎に1つのオブジェクトとして分けられる。変換により希望に沿わない結果になる可能性がある。
サークル	OK	
リング	推奨しない	終了点が形状の不適切な側にくる。
スター	推奨しない	ステッチはウォークとして出力。
終了 - 最後のステッチを保持	OK	終了点は常に開始点の反対側になければならない。
終了 - 最後のステッチを省略	使用しない	代わりに次の形状を反対側からデジタイズする。

Gunold PCH フォーマットから Wilcom EMB への変換

PCH(パンチとステッチ)は、Gunold 刺繍デザインソフトウェア特有のファイルフォーマットです。Gunold PCH デザインは直接 EMB ファイルに変換することができますが、ステッチタイプの中には EmbroideryStudio で異なって変換されるもあります。下記の表は、Gunold PCH の機能がどのように EMB フォーマットに変換されるかを示したものです。

Gunold PCH	EMB
アウトラインタイプ	
パラレル	コラム A
シリアル	コラム C
ブロックアウトライン	複合埋め縫い
ランニング	ランニング
インクライン	ランニング
マニュアル	マニュアル
ステッチタイプ	
サテン	サテン

Gunold PCH	EMB
Ceding	タタミ
Random Ceding	針落ち乱発生値を適用したタタミ
ステップ	タタミ
パイピング	ラインステッチ
OBI	タタミ
ジグザグ	ジグザグ
クロス	サポートされていない
フォト	サポートされていない
サテンの下縫い	
なし	なし
シングル	中心ラインランニング
境界線	ふちランニング
ジグザグ	ジグザグ
クロス	ジグザグ
ふちジグザグ	ふちランニング+ジグザグ
ふちクロス	ふちランニング+ジグザグ
ネッティング	ダブルジグザグ
ダブルジグザグ	ダブルジグザグ
トリプルジグザグ	ダブルジグザグ
ステップ / ブロックフィルレベル	
複合理め縫い	複合理め縫い内の中抜き
フォームフィル	

WilcomINP フォーマットを Wilcom EMB に変換する

WilcomINP は、Wilcom コンピュータ刺繍デザインソフトウェアのネイティブファイルフォーマットです。ステッチタイプの中には EmbroideryStudio によって異なって変換されるものがありますが、WilcomINP デザインは直接 EMB ファイルに変換することができます。下記の表は、WilcomINP の機能がどのように EMB フォーマットに変換されるかを示したものです。

Wilcom INP	EMB	メモ
自動間隔	自動間隔	数値は異なる。ステッチの前に変更可。
バックトラック / リピート、セクション / マーク	別々のオブジェクトが追加される	機能は正しくサポートされる。

Wilcom INP	EMB	メモ
バックアップロック	サテンほつれ止め（エンド）	
ふちラインタタミ	ふちラインタタミ	
ボーラーイン / アウト	ボーラーイン / アウト	
CED Block レタリング	Block2 書体	変換後、書体が変わる可能性がある。
CED Block、ジャンプアウト	Block2 書体	マニュアル編集と糸切り。
サークル	サークル	
ES クロスステッチ	ランニングオブジェクトとしてインポートされたパスのみ	ステッチタイプをモチーフランニングに変更して、クロスステッチを生成。
ステッチ削除	マニュアルのみ。その他のステッチは無視される。	編集可能
カーブスプリットのファミリー	サテン、分割ラインとして単一のカーブ	サテンとは極めて異なる。インポートしたカーブをコピーして、複数のカーブを作成可。交互になる数は無視。
Geflecht	標準のタタミ	編集可能
マッチングタタミ	ノンマッチングタタミ	複合埋め縫いはマッチングタタミとなる。
モチーフ	パッチ	ノーマルオブジェクト
針イン / アウト	ジャンプ開始 / 終了	
その他の多頭マシン機能	ストップ（情報ラベル付き）	例）アップリケ挿入はストップに変換される。
プログラムステッチ	マニュアルステッチ	
リング	リング	
スキヤードタタミ	針落ち乱発生値を適用したタタミ	見た目が多少異なる
シフリ機能	ステップ / ブラットののみ。その他は無視される。	
低速 / 高速	低速 / 高速	
1つおきにステッチラインを分割	タタミ	
スプリットステッチ	標準のタタミ	見た目は異なるが編集可能。
タジマスタイルロック	タジマほつれ止め（エンド）	ほとんどの場合 OK
Tourenblat	E ステッチ	見た目が違うので簡単にロケート & 編集が可能。

Wilcom INP	EMB	メモ
系切り / ほつれ止め (スタート)/ ほつれ止め (エンド)	つなぎ系のプロパティ	
ターンフィル (形状の輪郭に沿って間隔を測定)	ターンするステッチの埋め縫い (通常ステッチが減少)	見ためは異なるが、小さなセクションで再度デジタイズ可能。
下縫い一斜め	ジグザグ下縫い	マニュアルで追加可能
下縫い (3層または4層)	2層の下縫いのみ	編集可能

利用可能な刺繍ディスクフォーマット

デザインは特定の刺繍マシン用にフォーマット化されたディスクに書き込むことができます。このディスクはマシンのフロッピーディスクリーダーで読み込むことができます。以下のフォーマットを使用することができます。

フォーマット	密度	読み込み	書き込む
バルダン 2HD	DS/HD	●	●
バルダン S-FMC	DS/HD	●	●
DOS	DS/HD	●	●
Happy	DS/HD	●	●
タジマ	DS/HD	●	●
トヨタ	DS/HD	●	●
ZSK TC	DS/HD	●	●

付録 B

刺繍書体

EmbroideryStudio に標準装備されている書体に関しては、以下の表をご覧ください。

含まれるカテゴリー：

3D 書体	ウレタンなどのクッション材と共に使用する為に作成された書体。一般的にキャップ帽に使用されます（クッション材は洗濯に適していない為）。
アップリケ書体	アウトライン、留め縫い、上縫いを含んだアップリケ用に作成された書体。大きなサイズで使用する効果的。ステッチ数を減少することができます。
ブリング書体	ラインストーン（ブリング）用に作成された書体でベクターフォーマットです。
ブロック体書体	サンセリフ書体スタイルで、名前やビジネスロゴによく使用されます。明確で読みやすい、刺繍に最適な書体。
サガラ書体	サガラ刺繍用に作成された書体。お使いのマシンにサガラ機能がない場合は適しません。一般的にスポーツやストリートウェアに使用されます。
ファンシー書体	ブロック系以外の書体は、ロゴの種類によって装飾用に使用できます。
モノグラム書体	モノグラム用に作成された書体。タオルやリネンなどギフト用に人気のあるイニシャルを入れるのに使用されます。
アウトライン書体	一般的にスポーツウェアのジャケットの背中などに使用されます。大きなサイズで使用するのが一番効果的です。
ランニングステッチ書体	一般的に 5mm 以下の、サテンのコラムが適さない小さなレタリングに使用されます。
筆記体書体	手書きのような、流れるようなストロークのある文字。
セリフ体書体	ストロークの最後に飾りが付いた、スポーツウェアなどに人気のある昔ながらのスタイル。
極小書体	プッシュプル調整のあるサテンコラムを含んだ、6mm 以下の書体。
特殊書体	グラフィカル、マルチカラー、埋め縫い効果などのある特殊な書体。一般的に装飾目的で使用されます。
2色書体	各文字に 2 色含まれています。一般的にスポーツウェアのジャケットの背中などに使用されます。大きなサイズで使用するのが一番効果的です。

含まれるローマ字以外の書体：

- ◀ キリル文字書体
- ◀ ヘブライ文字書体
- ◀ 日本語書体

最小 & 最大サイズ

刺繍で良い結果を得るためには、推奨される最大 / 最小値を超えないようにします。推奨される最大と最小の高さは、大文字を基準としています。ほとんどの刺繍書体は、オリジナルの TrueType フォント (TTF) よりデジタル化されており、小文字の中には (例: 「a」や「c」) 大文字の高さのおよそ 70%ほどのものもあります。これらの文字は、きれいに刺繍するには小さすぎる場合があります、小文字のサイズを拡大する必要がある場合があります。

特殊文字

キーボードの Alt キーを押しながら 0 (ゼロ) + キーパッドの番号を使用してコードを押すことで、特殊文字を作成できます。例えば、**⓪** をコード 234 でタイプする場合、Alt+0234 とタイプします。アクセント記号付き文字は Alt キーを離すと表示されます。[特殊文字を追加する](#)も併せてご覧ください。



メモ 特殊文字の全ての文字が利用できる訳ではありません。

接合方法

レタリングのつなぎ糸は、各書体ごとに最もよい結果がでるよう予め設定されています。オプションには以下のものがあります。

接合	目的
文字底部	底部 文字はベースラインにそって接合されます。タオル生地などのステッチに使用します。つなぎ糸はパイルの中に隠れます。
最近のポイント	最近 文字は最も近い距離で接合されます。糸切りを最小限にする為に使用します。
デジタル化されたように	デジ 文字はデジタル化されたとおりに接合されます。異なる埋め縫いステッチや特殊な効果を組み合わせ、書体に使用します。

ローマ字書体

書体	サンプル	推奨サイズ*				接合タイプ
		Min		最大値		
		インチ	mm	インチ	mm	
3D 書体						
^ ESe4 で新登場						

書体	サンプル	推奨サイズ*				接合 タイプ
		Min		最大値		
		インチ	mm	インチ	mm	
3D Block2	~ ABCDEF abcdef 0123456789	0.6	15	1.2	30	デジ
3D Brush Script	~ ABCDEF abcdef 0123456789	0.8	20	1.6	40	デジ
3D Emphatic	~ ABCDEF abcdef 0123456789	0.8	20	2.4	60	デジ
3D Futuro	~ ABCDEF abcdef 0123456789	0.8	20	1.00	25	デジ
3D London	~ ABCDEF abcdef 0123456789	0.8	20	1.2	30	デジ
3D Monoglyceride	~ ABCDEF abcdef 0123456789	0.8	20	1.2	30	デジ
3D Sofachrome	~ ABCDEFGHIJK 0123456789	0.55	15	0.8	20	デジ
アップリケ書体						
College Appliqué	~ ABCDEFGHIJK 0123456789	1.00	25	3.2	80	デジ
^ ESe4 で新登場						

書体	サンプル	推奨サイズ*				接合 タイプ
		Min		最大値		
		インチ	mm	インチ	mm	
Crest Appliqué		-	-	-	-	デジ
Glory Appliqué		1.2	30	4.0	100	デジ
リング書体						
Bling Block		-	-	-	-	デジ
Bling Hollow		-	-	-	-	デジ
Bling Script		-	-	-	-	デジ
ブロック体書体						
Advent		0.4	10	2.0	50	最近
Albert		0.4	10	0.8	20	最近
Angle Block		0.4	10	4.0	100	最近
^ ESe4 で新登場						

書体	サンプル	推奨サイズ*				接合タイプ
		Min		最大値		
		インチ	mm	インチ	mm	
Architect	ABCDEF abcdef 0123456789	0.4	10	2.0	50	最近
Arial Rounded	ABCDEF abcdef 0123456789	0.3	7	1.8	45	最近
Art Block	ABCDEF abcdef 0123456789	0.4	10	3.0	75	最近
Avant Garde	ABCDEF abcdef 0123456789	0.2	5	2.4	60	最近
Avatar	ABCDEF abcdef 0123456789	0.4	10	2.0	50	最近
Bauhaus	ABCDEF abcdef 0123456789	0.4	10	2.0	50	最近
Block1	ABCDEF abcdef 0123456789	0.25	6	2.4	60	最近
Block2	ABCDEF abcdef 0123456789	0.25	6	2.4	60	最近

^ ESe4 で新登場

書体	サンプル	推奨サイズ*				接合 タイプ
		Min		最大値		
		インチ	mm	インチ	mm	
Block2-Auto	ABCDEF abcdef 0123456789	0.2	5	2.2	55	最近
Block Caps	ABCDEFGHIJK 0123456789	0.2	5	2.0	50	最近
Bounty	ABCDEF abcdef 0123456789	0.4	10	1.2	30	最近
Bravo	ABCDEF abcdef 0123456789	0.32	8	3.0	75	最近
Castle	ABCDEF abcdef 0123456789	0.25	6	2.0	50	最近
Folio Condensed	ABCDEF abcdef 0123456789	0.3	7	2.0	50	最近
Futura	ABCDEF abcdef 0123456789	0.25	6	2.4	60	最近

^ ESe4 で新登場

書体	サンプル	推奨サイズ*				接合タイプ
		Min		最大値		
		インチ	mm	インチ	mm	
Goudy Sans	ABCDEF abcdef 0123456789	0.25	6	1.6	40	最近
Gypsy ^	ABCDEF abcdef 0123456789	0.25	6	1.00	25	最近
Handel Gothic	ABCDEF abcdef 0123456789	0.3	8	2.0	50	最近
Helvetica	ABCDEF abcdef 0123456789	0.25	6	2.4	60	最近
Hobo	ABCDEF abcdef 0123456789	0.25	6	1.6	40	最近
Impress	ABCDEF abcdef 0123456789	0.3	7	1.6	40	最近
Informal	ABCDEFGHIJK 0123456789	0.25	6	1.2	30	最近
Jolt	ABCDEF abcdef 0123456789	0.4	10	12.0	50	最近

^ ESe4 で新登場

書体	サンプル	推奨サイズ*				接合 タイプ
		Min		最大値		
		インチ	mm	インチ	mm	
Kabel	ABCDEF abcdef 0123456789	0.25	6	2.4	60	最近
Lazer	ABCDEFGHIJK 0123456789	0.25	6	2.0	50	最近
Legal Block	ABCDEFGHIJK 0123456789	0.25	6	2.0	50	最近
Lydian	ABCDEF abcdef 0123456789	0.3	7	2.0	50	最近
Meister Block	ABCDEF abcdef 0123456789	0.4	10	2.2	55	最近
Microgramma	ABCDEF abcdef 0123456789	0.25	6	2.4	60	最近
Microscan	ABCDEF abcdef 0123456789	0.3	7	1.6	40	最近
Monoglyceride ^	ABCDEF abcdef 0123456789	0.4	10	2.4	60	最近

^ ESe4 で新登場

書体	サンプル	推奨サイズ*				接合タイプ
		Min		最大値		
		インチ	mm	インチ	mm	
Monoglyceride Bold	ABCDEF abcdef 0123456789	0.4	10	2.4	60	最近
Narrow Block	ABCDEF abcdef 0123456789	0.6	15	4.0	100	最近
Round Block	ABCDEF abcdef 0123456789	0.8	20	1.4	35	最近
Slim Block	ABCDEFGHIJK 0123456789	0.8	20	8.0	200	最近
Sofachrome	△ABCDEF GHI 0123456789	0.4	10	2.0	50	最近
Spatial	ABCDEF abcdef 0123456789	0.4	10	0.8	20	最近
Square Block	ABCDEF abcdef 0123456789	0.4	10	2.7	70	最近
Stencil Block	ABCDEFGHIJK 0123456789	0.4	10	3.0	75	最近






^ ESe4 で新登場

書体	サンプル	推奨サイズ*				接合 タイプ
		Min		最大値		
		インチ	mm	インチ	mm	
Super Block	ABCDEF abcdef 0123456789	0.4	10	2.0	50	最近
Swiss	ABCDEF abcdef 0123456789	0.4	10	2.0	50	最近
Tahoma	ABCDEF abcdef 0123456789	0.25	6	1.6	40	最近
Text Block	ABCDEF abcdef 0123456789	0.3	7	1.8	45	最近
Urbane	ABCDEF abcdef 0123456789	0.25	6	1.6	40	最近
Utility Block	ABCDEF abcdef 0123456789	0.3	7	4.0	100	最近
Veranda	ABCDEF abcdef 0123456789	0.25	6	2.4	60	最近

^ ESe4 で新登場

書体	サンプル	推奨サイズ*				接合タイプ
		Min		最大値		
		インチ	mm	インチ	mm	
Yama		0.25	6	1.4	35	最近
サガラ書体						
CH 2Color Numbers		2	50	5	125	デジ
CH 2inch Pennant Script		2	50	2	50	デジ
CH 3inch Pennant Script		3	75	3	75	デジ
CH 3.5inch Shadow Nos		3.5	87	3.5	87	デジ
CH 6inch 3D-Block		6	150	6	150	デジ

^ ESe4 で新登場

書体	サンプル	推奨サイズ*				接合 タイプ
		Min		最大値		
		インチ	mm	インチ	mm	
CH Chenille Block		2	50	6	150	デジ
CH Playbill		4	100	6	150	デジ
CH Prince Athletic		2	50	6	150	デジ
CH Square Block		2	50	6	150	デジ
CH Tall Pennant Script		3	75	4	100	デジ
ファンシー書体						
^ ESe4 で新登場						

書体	サンプル	推奨サイズ*				接合 タイプ
		Min		最大値		
		インチ	mm	インチ	mm	
Agatha	ABCDEF abcdef 0123456789	0.3	8	2.0	50	最近
Anaconda	Q&C&D&E&F abcdef 0123456789	0.3	8	2.0	50	最近
Arnold	ABCDEF abcdef 0123456789	0.4	10	2.0	50	最近
Blacklight	ABCDEF abcdef 0123456789	0.25	6	2.4	60	最近
Carla	ABCDEF abcdef 0123456789	0.4	10	2.0	50	最近
Charcuterie	ABCDEF abcdef 0123456789	0.8	20	2.5	60	最近
Cheshire	ABCDEF abcdef 0123456789	0.4	10	2.0	50	最近
Columbo	ABCDEF abcdef 0123456789	0.3	8	1.2	30	最近

^ ESe4 で新登場

書体	サンプル	推奨サイズ*				接合 タイプ
		Min		最大値		
		インチ	mm	インチ	mm	
Comics	ABCDEF abcdef 0123456789	0.4	10	2.0	50	最近
Crayfish	ABCDEF abcdef 0123456789	0.4	10	2.0	50	最近
Crevasse	ABCDEF abcdef 0123456789	0.4	10	2.0	50	最近
Croissant	ABCDEF abcdef 0123456789	0.25	6	2.0	50	最近
Curly	ABCDEF abcdef 0123456789	0.4	10	2.0	50	最近
Dotti	ABCDEFGHIJK 0123456789	0.4	10	2.0	50	最近
Dr Zeus	ABCDEF abcdef 0123456789	0.4	10	2.0	50	最近
Enchantment	ABCDEF abcdef 0123456789	0.4	10	1.6	40	最近

^ ESe4 で新登場

書体	サンプル	推奨サイズ*				接合タイプ
		Min		最大値		
		インチ	mm	インチ	mm	
Energy		0.3	8	2.4	60	最近
Enviro		0.5	12	3.0	75	最近
Felt Tip		0.4	10	2.0	50	最近
Flash		0.25	6	2.4	60	最近
Flourish Light		0.6	15	2.0	50	デジ
Free Style		0.4	10	1.6	40	最近
Gaelic		0.44	11	2.0	50	最近
Hana		0.5	12	2.0	50	最近

^ ESe4 で新登場

書体	サンプル	推奨サイズ*				接合 タイプ
		Min		最大値		
		寸法	mm	寸法	mm	
Handicraft		0.3	8	2.5	65	最近
Kids		0.5	12	1.2	30	最近
Kindergarten Block		0.4	10	3.6	90	最近
Lariat		0.48	12	1.2	30	最近
Locker		0.6	15	1.6	40	最近
Lublik		0.4	10	3.0	75	最近
Mandar in		0.3	8	2.0	50	最近
Market		0.4	10	1.2	30	最近

^ ESe4 で新登場

書体	サンプル	推奨サイズ*				接合タイプ
		Min		最大値		
		インチ	mm	インチ	mm	
Matisse		0.4	10	1.6	40	最近
Old English		0.4	10	2.0	50	最近
Olivia		0.3	7	1.6	40	最近
Orient Express		0.4	10	3.0	75	最近
Pacific North West		0.32	8	2.4	60	最近
Pastille		0.4	10	0.8	20	最近
Pixie		0.5	12	1.2	30	最近
Racer		0.3	8	1.4	35	最近

^ ESe4 で新登場

書体	サンプル	推奨サイズ*				接合 タイプ
		Min		最大値		
		文字 寸法	mm	文字 寸法	mm	
Speedy	ABCDEF abcdef 0123456789	0.3	8	1.2	30	最近
Sports	ABCDEFGHIJK 0123456789	0.4	10	2.7	70	最近
Thriller	ABCDEF abcdef 0123456789	0.4	10	2.0	50	最近
Toddler	ABCDEFGHI abcdef 0123456789	0.6	15	2.0	50	最近
Toon	ABCDEF abcdef 0123456789	0.4	10	2.0	50	最近
Victorian	ABCDEF abcdef 0123456789	0.3	7	1.00	25	最近
Viking	ABCDEFGHIJK 0123456789	0.35	9	2.0	50	最近
Western	ABCDEF abcdef 0123456789	0.4	10	1.4	35	最近

^ ESe4 で新登場

書体	サンプル	推奨サイズ*				接合タイプ
		Min		最大値		
		インチ	mm	インチ	mm	
Western Serif		0.3	7	1.8	45	最近
Westminster		0.25	6	2.4	60	最近
Woodstock		0.3	8	2.0	50	最近
モノグラム書体						
Fancy Monogram		1.00	25	5.0	125	最近
Octagon Monogram		0.7	18	6.0	150	最近
Point Monogram		0.7	18	6.0	150	最近
Seal Monogram		0.7	18	6.0	150	最近
アウトライン書体						
Detex Normal		0.4	9	2.0	50	最近

^ ESe4 で新登場

書体	サンプル	推奨サイズ*				接合 タイプ
		Min		最大値		
		寸法	mm	寸法	mm	
Discoteque		0.4	10	2.0	50	最近
Futura Outline		0.6	16	2.0	50	最近
News Outline		1.2	30	3.0	75	最近
Outline Block		0.75	18	4.0	100	最近
Petrol Shadow		0.8	20	2.0	50	最近
Swiss Run Hollow		0.6	15	4.0	100	デジ
Swiss Run Satin		1.00	25	3.0	75	デジ
Turncoat		0.8	20	3.1	80	底部

^ ESe4 で新登場

書体	サンプル	推奨サイズ*				接合 タイプ
		Min		最大値		
		インチ	mm	インチ	mm	
ランニングステッチ書体						
Run Block		0.2	5	0.25	6	デジ
Run Cardigan		0.2	5	0.5	12	デジ
Run Freehand		0.2	5	0.5	12	デジ
Run Liberty		0.2	5	0.5	12	デジ
Run Murray Hill		0.2	5	0.5	12	デジ
Run Script		0.2	5	0.25	6	デジ
筆記体書体						
Ballantines Script		0.5	12	2.0	50	最近
^ ESe4 で新登場						

書体	サンプル	推奨サイズ*				接合 タイプ
		Min		最大値		
		インチ	mm	インチ	mm	
Book Script	<i>ABCDEF abcdef</i> <i>0123456789</i>	1.00	25	2.2	55	最近
Gayman	<i>ABCDEF abcdef</i> <i>0123456789</i>	0.4	10	2.0	50	最近
Chancery	<i>ABCDEF abcdef</i> <i>0123456789</i>	0.3	8	2.4	60	最近
City Script	<i>ABCDEF abcdef</i> <i>0123456789</i>	0.3	8	2.4	60	最近
Crescent Script	<i>ABCDEF abcdef</i> <i>0123456789</i>	0.6	15	1.4	35	最近
Easy Script	<i>ABCDEF abcdef</i> <i>0123456789</i>	0.3	7	2.4	60	最近
Edwardian Script	<i>ABCDEF abcdef</i> <i>0123456789</i>	0.6	15	3.0	75	最近
Flair Script	<i>ABCDEF abcdef</i> <i>01234567890</i> 	0.75	10	3.2	80	最近

^ ESe4 で新登場

書体	サンプル	推奨サイズ*				接合 タイプ
		Min		最大値		
		寸法	mm	寸法	mm	
Formal Script	<i>ABCDEF abcdef</i> <i>0123456789</i>	0.3	7	1.4	35	最近
Handy Script	<i>A B C D E F abcdef</i> <i>0123456789</i>	0.5	12	3.0	75	最近
Italian Script	<i>ABCDEF abcdef</i> <i>0123456789</i>	0.4	10	4.0	100	最近
Karin Script	<i>A B C D E F abcdef</i> <i>0123456789</i>	0.5	12	2.0	50	最近
Lila	<i>A B C D E F abcdef</i> <i>0123456789</i>	0.4	10	1.5	35	最近
Memo Script	<i>A B C D E F abcdef</i> <i>0123456789</i>	0.25	6	1.00	25	最近
Moly	<i>A B C D E F abcdef</i> <i>0123456789</i>	0.4	10	2.0	50	最近
Poetic Script	<i>A B C D E F abcdef</i> <i>0123456789</i>	0.6	15	3.1	80	最近

^ ESe4 で新登場

書体	サンプル	推奨サイズ*				接合 タイプ
		Min		最大値		
		寸法	mm	寸法	mm	
Pomander		0.35	8	2.4	60	最近
Python Script		0.4	10	2.0	50	最近
Royale		0.5	12	2.4	60	最近
Script1		0.5	12	3.0	75	最近
Script2		0.3	8	2.0	50	最近
Script3		0.5	12	4.0	100	最近
Script4		0.8	20	3.2	80	最近
Script5		0.4	10	2.0	50	最近

^ ESe4 で新登場

書体	サンプル	推奨サイズ*				接合 タイプ
		Min		最大値		
		インチ	mm	インチ	mm	
Script6		0.4	10	2.0	50	最近
Script7		0.6	15	2.7	70	最近
Script8		0.6	15	2.7	70	最近
Staccato		0.4	10	0.6	15	最近
Upright Script		0.5	12	2.0	50	最近
Vivid Script		0.5	12	2.0	50	最近
セリフ体書体						
Adelle		0.4	10	2.0	50	最近
^ ESe4 で新登場						

書体	サンプル	推奨サイズ*				接合 タイプ
		Min		最大値		
		インチ	mm	インチ	mm	
Algerian	A B C D E F G H I J K 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9	0.3	8	1.2	30	最近
Athletica	A B C D E F G H I J K 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9	0.4	10	3.0	75	最近
Bodoni	A B C D E F a b c d e f 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9	0.3	7	2.0	50	最近
Casual Serif	A B C D E F a b c d e f 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9	0.5	12	2.2	55	最近
Centurion	A B C D E F a b c d e f 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9	0.5	12	2.4	60	最近
Cheltenham Tall	A B C D E F a b c d e f 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9	0.3	7	2.0	50	最近
City Medium	A B C D E F a b c d e f 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9	0.25	6	3.0	75	最近

^ ESe4 で新登場

書体	サンプル	推奨サイズ*				接合タイプ
		Min		最大値		
		インチ	mm	インチ	mm	
Civic	ABCDEF abcdef 0123456789	0.3	8	2.0	50	最近
College	ABCDEFGHIJK 0123456789	0.25	6	1.4	35	最近
Copperplate	ABCDEFGHIJK 0123456789	0.25	6	1.6	40	最近
Dauphin	ABCDEF abcdef 0123456789	0.3	8	2.4	60	最近
Flares	ABCDEF abcdef 0123456789	0.3	7	1.6	40	最近
Garamond	ABCDEF abcdef 0123456789	0.3	7	2.0	50	最近
Krone	ABCDEF abcdef 0123456789	0.3	8	1.6	40	最近
Matrix	ABCDEF abcdef 0123456789	0.4	10	1.6	40	最近

^ ESe4 で新登場

書体	サンプル	推奨サイズ*				接合 タイプ
		Min		最大値		
		位置	mm	位置	mm	
Museo	ABCDEF abcdef 0123456789	0.4	10	1.2	30	最近
Scope	ABCDEF abcdef 0123456789	0.4	10	1.6	40	最近
Schoolbook	ABCDEF abcdef 0123456789	0.3	8	2.0	50	最近
Seagull	ABCDEF abcdef 0123456789	0.3	7	1.8	45	最近
Serif1	ABCDEF abcdef 0123456789	0.25	6	1.2	30	最近
Serif2	ABCDEF abcdef 0123456789	0.3	8	1.2	30	最近
Serif3	ABCDEF abcdef 0123456789	0.25	6	2.4	60	最近
Serif4	ABCDEF abcdef 0123456789	0.4	10	2.0	50	最近
^ ESe4 で新登場						

書体	サンプル	推奨サイズ*				接合タイプ
		Min		最大値		
		インチ	mm	インチ	mm	
Souvenir	ABCDEF abcdef 0123456789	0.25	6	1.6	40	最近
Times Roman	ABCDEF abcdef 0123456789	0.25	6	1.6	40	最近
Typewriter	ABCDEF abcdef 0123456789	0.5	12	2.0	50	最近
極小書体						
Helvetica Small	ABCDEF abcdef 0123456789	0.2	5	0.3	7	最近
Micro Block	ABCDEFGHIJK 0123456789	0.2	5	0.3	8	最近
Minature Block	ABCDEF abcdef 0123456789	0.2	5	0.25	6	最近
Sm Cooper	ABCDEF abcdef 0123456789	2.4	6	2.0	50	最近
Sm HighTower	ABCDEF abcdef 0123456789	0.2	5	0.25	6	最近
^ ESe4 で新登場						

書体	サンプル	推奨サイズ*				接合 タイプ
		Min		最大値		
		インチ	mm	インチ	mm	
Sm Script	<i>ABCDEF abcdef</i> <i>0123456789</i>	0.2	5	0.25	6	最近
Small Block1	ABCDEF abcdef 0123456789	0.2	5	0.25	6	最近
Small Block2	ABCDEF abcdef 0123456789	0.2	5	0.25	6	最近
Small Serif 1	ABCDEF abcdef 0123456789	0.2	5	0.25	6	最近
Times Small	ABCDEF abcdef 0123456789	0.2	5	0.25	6	最近
特殊書体						
Antique Rose ^	<i>A B C D E F G</i> <i>H I J K L M N</i>	1.2	30	4.0	100	デジ
クレスト	U U U U U	-	-	-	-	デジ
Tusj	ABCDEF abcdef 0123456789	0.8	20	4.0	100	デジ
^ ESe4 で新登場						

書体	サンプル	推奨サイズ*				接合 タイプ
		Min		最大値		
		インチ	mm	インチ	mm	
2色書体						
2 Col Arial Shadow	ABCDEF abcdef 0123456789	0.6	15	2.0	50	デジ
2 Col Plain Script	<i>ABCDEF abcdef</i> <i>0123456789</i>	0.5	12	2.0	50	デジ
Border Block 2	ABCDEFGHIJK 0123456789	0.5	12	1.6	40	デジ
Dextor	ABCDEFGHIJK 0123456789	0.5	12	2.0	50	デジ
English Village	ABCDEFGHIJK abcdef 0123456789	0.6	15	4.0	100	デジ
Futura Border 2 C	ABCDEFGHIJK 0123456789	0.65	16	2.0	50	デジ
Shadow Street ^	ABCDEF abcdef 0123456789	0.6	15	4.0	100	デジ
^ ESe4 で新登場						

その他の書体

書体	サンプル	推奨サイズ				接合タイプ
		最小値		最大値		
		インチ	mm	インチ	mm	
キリル文字書体						
Greek	ΑΒΧΔΕΦ αβχδεφ 0123456789	0.3	8	2.0	50	最近
Greek Script	Α Β Γ Δ Ε Ζ Ζ Η Θ Ι Κ Λ Μ Ν Ξ Ψ Ω	0.48	12	4.0	100	最近
Greek Spionic	ΑΒΓΔΕΖ αβγδεζ 0123456789	0.4	10	2.4	60	最近
Jikharev	ΑΒΓΔΕΦ αβγδεφ 0123456789	0.4	10	1.8	45	最近
Russian Textbook	ΑΒΓΔΕΦ αβγδεφ 0123456789	0.3	8	1.8	45	最近
ヘブライ文字書体						
Hebrew Chaya	אבגדהוזחטיך 0123456789	0.3	8	1.6	40	最近
日本語書体						
Japanese Kai sho	光公功効勾厚口后向坑 垢好孔孝宏工巧幸広庚	0.32	8	2.7	70	最近

書体	サンプル	推奨サイズ				接合タイプ
		最小値		最大値		
		インチ	mm	インチ	mm	
Heisei Gotic	平成ゴシック あいうえおアイウエオ	0.4	10	2.7	70	最近
Heisei Gyosho	平成行書 あいうえおアイウエオ	0.32	8	2.7	70	最近
Heisei Kaisho	平成楷書 あいうえおアイウエオ	0.32	8	2.7	70	最近
Heisei Kantei	平成勸亭 あいうえおアイウエオ	0.4	10	2.7	70	最近
Heisei Maru Gotic	平成丸ゴシック あいうえおアイウエオ	0.4	10	2.7	70	最近
Heisei Mincho	平成明朝 あいうえおアイウエオ	0.4	10	2.7	70	最近



メモ 日本語書体（各書体 3000 文字）をご希望のお客様は、www.wilcom.com でダウンロードすることができます。

用語集

100: トヨタマシン由来のマシンファイルフォーマット。

3D ワープ: 3D ワープはモチーフファイルと一緒に使用して、3D 効果を作成する。球体 (内)、または球体 (外) を使用して、形状を立体的に表現でき、遠近法を使用して、距離感を出す効果も作成できる。

アイコン: 画面の表示で、テキストの代わりにまたはテキストと共に使われる小さなイメージ。ファイルリストは下にファイル名を伴ってアイコンとして表示できる。画面の左に表示されるツールボックスはアイコンで構成されている。

アウトラインステッチ: ランニングやサテンのようなステッチは刺繍オブジェクトのアウトラインを作成するのに使用される。

アウトラインファイル: [デザインファイル](#)を参照下さい。

アウトラインをはっきりさせる:

オートデジタル用にアウトラインのあるイメージを準備する為のツール。自動的にアウトラインをはっきりさせ、ノイズを取り除く。黒のアウトラインで縁取られている部分の色は単色に減少し、アウトラインをはっきりさせると、ソフトウェアがイメージの個別の領域を認識しやすくなる。これらの領域はデザインの刺繍オブジェクトとなる。これは特に輪郭が不明瞭な場合に使用する。

アウトライン認識:

EmbroideryStudio マシンファイルを実アウトラインフォーマットに変換する時、は針落ちポイントによってステッチこととのデータを読み取る。ソフトウェアはステッチタイプ、間隔、ステッチ長、ステッチ効果を認識し、オブジェクトのアウトラインを決定する。

アクティブウィンドウ アクティブウィンドウは、次のコマンドまたは動作が適応されるウィンドウの状態。アクティブなウィンドウは開いている他のウィンドウと区別

がつくよう、タイトルバーの色が異なる。

アコーディオンスペース: ステッチの間隔を開いたり密にしたりと徐々に変化させ、マニュアル操作では困難な陰影効果と色効果を生み、芸術的なステッチ効果を作る。アコーディオンスペース

アップリケ: 生地断片を別の生地に縫いつけ、装飾効果またはボリュームを与える。アップリケがデザインの大半を占めているとステッチ数が少なくすむ為、刺繍のみを含むデザインよりも経済的。シフリ刺繍ではアップリケはベースの生地から切り取られた刺繍したモチーフをさす。

アップリケカッター: 旧ペンプロッターに似た、ラインに沿って生地を切り取るデバイス。入力データとしてベクターファイルが必要。MS Windows (R) ではプリンターデバイスとして設定可能。

アップリケの部分指定: ボーダーが重複しないようアップリケに部分的な上縫いステッチを作成する技術。

当て布: [バックキング](#)を参照ください。

アンカーポイント: デザインを回転、拡大/縮小、傾斜、反転させる時に使用される軸となる固定ポイント。

安全保護装置: [ドングル](#)を参照下さい。

アンチエイリアス: デザインに似た処理で、色のブロックが交差する場所にある輪郭線を滑らかにする。

位置: デザインウィンドウでデザインの位置 (X、Y) を示す。

位置合わせ: すべてのステッチとデザイン項目が正しく配置すること。

一時停止機能: 一時停止機能は条件付きの停止で、常にノンデータ

ステッチ上にあり、マシンで読み取られる。

移動: 一般的にデザインのステッチ順序の確認は、ステッチ、セグメント、機能またはオブジェクト毎に移動しながら行う。

糸きり: 「浮いた」糸を手またはマシンで切る動作。

糸切り: 最終的な刺繍製品でほつれた糸のカット、バックキングの除去などの動作。

糸切り機能: 自動糸切りがあるマシンを使用している場合、糸切りコードはほつれ止め (エンド) の後に糸が切られるようにする。ソフトウェアでは糸切りはステッチが再度スタートする地点に小さな円を伴う三角形で表わされる。糸切りの必要なつなぎ糸は点線で表示される。つなぎ糸の設定を調整して糸切りを自動的に追加したり、自分で追加することもできる。

糸切り/トリマー: デザインが他のエリアにジャンプする所または色替え場所で、自動的に糸切りまたは残りの糸を切る刺繍機に組み込まれているデバイス。

糸コード: コードはブランドでの糸色の識別番号。

糸タイプ: 刺繍糸には様々な太さがあり、A、B、C、D の 4 種類ある。ステッチ密度は糸の種類によって設定するとよい。[糸の太さ](#)も参照下さい。

糸チャート: 刺繍糸の色を予め定義したリスト。チャートは商業用の利用可能な糸チャートを基にしても、独自に定義することもできる。異なる糸チャート間で糸色をコピーし、既存の色から独自のチャートを作成できる。[カラーパレット](#)も参照下さい。

糸の太さ: [糸密度](#)を参照下さい。

糸ブレーキ機能: 糸ブレーキ (+) / (-) 機能は糸ブレーキ圧力を増加/減少させる。

糸巻き機能： 糸巻きプラス/マイナス機能は糸巻きフィード (2S-55 RCC) 圧力を増加/減少させる。

糸密度 一定領域 (または埋め縫いの距離毎のステッチライン) 毎のステッチの数。製造者により糸の密度も異なる。密度 A は普通刺繍糸 (番号 120/2 または 40)。密度 B はより太く、密度 C は細め、また密度 D は極細となっている。

イメージ： デジタイズのテンプレートとして使用されるビットマップイメージ/ベクターグラフィック。**ビットマップイメージ**と**ベクターグラフィック**も参照ください。

イメージ： EmbroideryStudio デジタイズの下絵用にインポートできるイメージは、ベクターとビットマップの2種類に大別されている。質の良い刺繍を作成するには、どのフォーマットにしても刺繍に適したイメージを選択、もしくは作成する必要がある。

イメージの準備： **イメージの準備を参照下さい。**

イメージの準備： スキャンしたイメージを刺繍デジタイズのインプットとして処理する。スキャンしたイメージの処理は、以下の技術のいづれかを必要とする：色数の減少、アウトラインの追加または強調、ノイズの除去、ディザリング、アンチエイリアス、必要のない詳細の除去、範囲の切り取り、背景の除去。

イメージ編集プログラム： **グラフィックアプリケーション**を参照下さい。

色替え機能： 色替え機能はシフリマシンに糸色の変更を指示する。RCC/INC マシンでは、このコマンドはフレームを次に選択した針の下にも移動させる。カラーパレットから新規の色を選択する場合は、自動的に機能が挿入される。

色数を減少： **イメージの準備**を参照下さい。

色数を減らす： **イメージの準備**を参照下さい。

色の深み： 色の深みまたはピクセル濃度と呼ばれ、イメージ内のそれぞれのピクセルで有効な色情報の量を参照する。1-bit の色の深みのイメージは、2つの色でのみ表示される。色の深みが増加すると、より多くの色が有効となる。16色 (4 bit)、256色 (8 bit)、ハイカラー

(16 bit)、トゥルーカラー (24 bit)。

印刷プレビュー： デザインやデザイン情報を製作ワークシートにプリントする前にプレビューするのに使用する。デザインはプリントされるのと同じように表示される。

ウェイト： T シャツに関しては、ウェイトにはミッドウェイト/バリュー、ヘビーウェイト/プレミアム、スーパーヘビーウェイトの3つの標準がある。

渦巻きラインステッチ： 渦巻きラインステッチは渦巻き状に形状を埋め込む、単一の連続したステッチのラインを作成する。これは通常リングやボーダーに使用されるが、その他の閉じた形状にも使用できる。**ラインステッチ**も参照ください。

埋め縫いステッチ： 一連のランニングステッチで、主に大きなエリアを覆うのに使用される。異なる埋め縫いパターンは、ステッチの角度や長さの変更、ステッチ順序の繰り返しを行うことで作成することができる。ゲフレクトステッチとしても知られている。

上縫いステッチ： 上縫いステッチはアップリケ形状の輪郭のボーダーを指す。ステッチタイプ (サテンまたはE ステッチ)、ステッチ間隔、オフセット等、様々な上縫いステッチ設定を変更することができる。

エクスパンド (拡張) テープ： パンチングされたデザインの各ステッチがあるエクスパンド (拡張) テープ。

エクスパンド (拡張) ファイルフォーマット： **マシンファイル**を参照下さい。

エンブレム： 仕上げ縁のある刺繍デザインでステッチの後に生地に適応され、通常身分確認の記章である。クレストまたはバッジとも呼ばれる。

エンブレムワーク： シフリ機はエンブレムやロゴを作成するのに多く使用される。この作業はシフリ機のほんの一部の機能を使用する。例えば、通常エンブレムワークはレースデザインに発生するようなポア一中抜きや長いサテンステッチは含まれない。エンブレムワークはマルチヘッド機でステッチされる。

オートスクロール： オートスクロール機能は、デジタイズ中に自動的にスクリーンをスクロールすることができる。

オートデジタイズ： イメージを自動的にデジタイズし、刺繍デザインを作成したり、ベクターのアウトラインを直接刺繍オブジェクトに変換するツール。**スマートデザイン**も参照ください。

オートトレース： ビットマップイメージをベクタードロ잉に変換するのに使用する。

オーバーオール刺繍： オーバーオール刺繍は生地全体を覆う刺繍をいい、これには製造した後刺繍用芯地を取ってしまうレースワークも含まれている。オーバーオール刺繍はシフリ製作の典型だが、マルチヘッドではあまり見かけられない。

オーバーシュート： オーバーシュートはシフリのパンチャーで使用されるテクニクで、コーンから糸を更に引き、糸の引く力を減少させ生地のゆがみを減少させる。

オーバービューウィンドウ オーバービューウィンドウを使って、デザインのサムネイルを表示する。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る。またこのウィンドウでズームインやパンニングをしてデザインを表示できる。

オールオーバー： すべての製品の縁から縁にわたる連続した刺繍。

送り先フォルダ ファイルをコピーまたは移動する先のフォルダ (ディレクトリ)。

オブジェクト： コンピューター科学では「オブジェクト」は選択/操作が可能な個別のアイテムを意味し、オブジェクト重視のプログラムでは、オブジェクトはデータ上で操作する為に必要なデータと手順を含む。刺繍オブジェクトも参照下さい。

オブジェクトアウトライン： **デザインファイル**を参照下さい。

オブジェクトタイプ： オブジェクトには種類、形状、糸の種類、色、ステッチ設定と位ステッチ順序位置がある。オブジェクトタイプは、意図されたステッチの最終的な見かけを決定する場合もあれば、しないこともある。

オブジェクトの認識： アウトラインの認識を参照下さい。

オブジェクトプロパティ：

EmbroideryStudio内のすべての刺繍オブジェクトは定義された設定や値が含まれている。オブジェクトと共に格納された値は「プロパティ」となる。オブジェクトは全て共通してサイズや位置といった特定のプロパティを持つ。その他にオブジェクトのタイプにより、更に特定のプロパティが含まれる。全ての刺繍オブジェクトに共通する、最も重要なプロパティはステッチタイプ。

オブジェクト分割： サテン、タタミ、プログラムスプリットがステッチタイプの、コラムA、コラムB、コラムCツールで作成された刺繍オブジェクトを分割することができる。

オプション： オプションは製品の登録オーナーが購入できるソフトウェアの更なる機能。

オフセットオブジェクト： 選択したオブジェクトのアウトラインから新しいアウトラインを作成するのに使用するソフトウェアの機能。

オフセットフラクションタタミ： タタミの埋め込みでは、各列がどのようにオフセットされるかを指定して針落ちで形成されるパターンをコントロールすることができる。これは「オフセットフラクション」、または「分割ライン」を調整して行う。オフセットフラクションを調整し、針落ちを利用した装飾効果を作成できる。

開始点： 刺繍オブジェクトの針の挿入ポイント。スタート点は、前のオブジェクトのエンド点と一致する。

解像度 解像度により、イメージを作成するのに使用されるdpi数が決定する。数字が大きいほどイメージも鮮明になりますが、保存するのにより多くのスペースが必要となる。75 dpiの解像度が一般的に良い結果を得られる数値。

回転ハンドル： オブジェクトを選択すると、オブジェクトの周りにサイズ変更ハンドルが表示される。再度オブジェクトをクリックすると、オブジェクトの周りに回転と傾斜ハンドルが現れる。オブジェクトの4隅に回転ハンドル、オブジェクトの中心にアンカーポイントが表示される。傾斜ハンドルはオ

ブジェクトの上下の真ん中に表示されるダイヤ型のハンドル。選択ハンドルも参照下さい。

ガイドランニング： 刺繍をマルチ刺繍枠場所に配置、またはアプリケーションで生地を配置するアシストをする一連のステッチ。一番初めにステッチされるアプリケーションの層で、切り抜き済みのアプリケーションパッチを背景の生地に配置するのに使用する。アプリケーションも参照下さい。

拡大図： 製図は通常オリジナルのデザインよりも6倍大きく、デジタルサイズするステッチを示す。デジタルサイズでデジタルサイズする時には拡大図を使って、PCの画面上で下絵を使うのと同じ要領で、デザインの形状やアウトラインを写し取っていく。作業を開始する前に、拡大図を準備する必要がある。デジタルサイズタブレットも参照下さい。

書き込み： 刺繍ディスク、デザインカードまたは刺繍機へ、刺繍または保管の為にデザイン情報を送信すること。

拡大/縮小： デザインのサイズを拡大または縮小する。ステッチまたはエクスパンド(拡張)フォーマットでは、ステッチ数は最終のデザインサイズに関わらず一定である為、サイズ変更のほどんでは±5から%に制限されている。アウトラインまたは「コンデンス」フォーマットでは、ステッチ数と密度は再計算される為、倍率は飛躍的に上がる。

拡張子： ファイルの拡張子を参照下さい。

拡張性： デザインを拡大/縮小する性能。エクスパンド(拡張)フォーマットでは、ステッチ数は最終のデザインサイズに関わらず一定である為、サイズ変更のほどんでは10から20%に制限されている。一方、コンデンスフォーマットではステッチ数と密度は変化する為、サイズ変更はより変化させることができる。

確認メッセージ： ソフトウェアにより表示されるメッセージで、処理を実行すかどうかを尋ねる。(例：デザインを削除する際など)

囲み選択： 範囲で選択する時に表示される、点線の四角形。囲み枠も参照ください。

囲み枠： 範囲で選択する時に表示される、点線の四角形。

重ねて表示： デスクトップで開いているウィンドウをアレンジする方法。お互いが重なりあっているが、それぞれのタイトルバーは表示されている状態。

カッター： アプリケーションカッターを参照ください。

カットアプリケーション： バックアップアプリケーションを参照下さい。

可変サイズ： デザインを異なるサイズに拡大/縮小する機能。

画面の解像度 ピクセルを参照下さい。

カラーウェイ： カラーウェイは同じデザイン中の複数の色スキームで、これらはWilcom EmbroideryStudioや同様のデザインプログラムで作成されたカラーブロックで定義された色か、ChromatoneやPantoneなどの専売特許のカラーシステムから選択された「カラーブロック」で定義された色で構成されている。

カラーパレット： カラーパレットには各デザインに必要な刺繍糸の色が含まれる。「カラーウェイ」と呼ばれる色のセットは、デザインが縫われる時の実際の刺繍糸の色を表示する。糸チャートも参照下さい。

カラーブレンド： 2色のステッチを重ねて、遠近効果や陰影効果などの様々な色使いを作成する。目の詰まった埋め込みと目の粗い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る。

カラーブロック： カラーブロックはデザインの色替えに対応しており、一つまたはそれ以上の同じ色のオブジェクトから成る。これらは単一のグループ(例：「ロープ」または「ロープと鳥」など)から成る。容易に識別できるように、各々のカラーブロックまたはエレメントに説明的な名前を付けることもできる。これらは製作ワークシートに表示される。オペレーターは通常これらをもとに、製作に使用している配色が正しいかどうかを確認する。カラーオブジェクトリストは「カラーブロック」ごとにグループ化したオブジェクトのリストを同じ順序で表示する。このリストはデザイン中に使用されたすべてのカラーブロックとオブジェクトを別々のアイコンで表示する。パレットの編集も、カラーブロックリストを表示する。

環境設定： コンピューターハードウェアのサイズと種類。コンピュータを使うのに都合の良い状態にするためのソフトの設定。

生地： 生地には多くのプロパティがあり、主なものは弾性または「生地の伸縮性」。表面の質感は、異なる下縫いタイプが必要なその他のプロパティとなる。特定のデザインに使用する生地を選択する際、システムはその生地に最適な設定を予めロードする。これらはオブジェクトごとを原則に優先される。**生地設定**も参照下さい。

生地の設定： プリセットされている生地設定は、すべてのステッチタイプをカバーしている。それぞれ別のステッチタイプで、間隔はプリセットされている。縮み補正と下縫いの質の効果は、各ステッチタイプでプリセットされている。伸び、整経やせん断加工はステッチタイプと生地に適切な下縫いを施すことで減少させる。モチーフフィルのような装飾的な効果が生地設定が変更された場合は作用しない。

生地の伸び： 刺繍ステッチは針落ちする場所で生地を内側に入れ込んでしまい、これによって布が縮み、刺繍に割れ目ができてしまうことがある。自動縮み補正を使用して、埋め縫いされた形状のアウトラインをはみ出しがちに縫い、これに対抗する。

基準点： グリッドと共に配置されるポイント。例えば、デザインの中心にグリッドの基準点を設定する。この方がデザイン全体を移動するよりも速くて簡単。

機能： マシン機能を参照下さい。

キャップコーナー： スマートコーナーの1種で、キャップコーナーは生成されるステッチ数が少ないので鋭く尖ったコーナーに使用される。

キャンドルウィック： 白地に白で刺繍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繡される。

切り取り： 編集機能。デザインから選択範囲を取り除く。切り取り範囲はメモリー（クリップボード上）に保存され、同じまたは別のデザインに貼り付けすることができる。

切り取りライン： ランニングステッチの2番目のラインで、アププリケパッチの生地のトリミングを行う際にガイドを生成する。

キルト： 一般的にキルトを作成する工程は、強度と装飾効果をキルトに与える為にキルトのレイヤーにパターンをステッチするもので、キルトの表面に装飾的なパターンを形成し、レイヤーを固定する

グラデーション効果： 芸術的なステッチ効果で、刺繍オブジェクトに従って密な場所と開いた埋め縫いの間のステッチ間隔を徐々に変化させ、マニュアル操作では困難な陰影効果と色効果を生み出す。

グラフィックアプリケーション： ビットマップイメージやベクターグラフィックを作成、または変更できるソフトウェアアプリケーション。**ペイントパッケージ**と**ドローイングパッケージ**も参照下さい。

クリーンナップ： クリーンナップフィルターを使用して、デザインから不必要な小さなステッチを自動的に取り除く。

クリスタル： **リング**を参照ください。

クリック： マウスの左ボタンを押し、離す動作。**右クリック**も参照下さい。

クリック&ドラッグ： マウスの左ボタンでクリックし選択、ボタンを押し続けカーソルを移動し、離す動作。

グリッド： グリッドラインは視覚的な指示で、デザインを正確に配置する手助けをする。ソフトウェアを初めてスタートさせた時は、初期設定によりグリッドラインは表示される。

クリップボード： PCメモリ内の一時的な保存エリアで、最後に行った切り取りやコピーを記憶している。クリップボードのイメージは、何度でもデザインに貼り付けできる。

グレイスケール： グレイスケールイメージは254のグレイの色彩、それに純色の黒と白という、合計256の異なる色調で構成される。白黒写真はグレイスケール。

クレスト： エンブレム、バッジ、紋章のような刺繡モチーフ。

傾斜ハンドル： **回転ハンドル**を参照下さい。

現在の設定： 現在のプロパティ設定はテンプレートの初期設定に優先する。故意に変更しない限り、現在のプロパティ設定は初期設定の

値を適用する。通常、デジタル時の時間短縮のためにプロパティを変更する。例えば、新規に作成するすべてのタタミオブジェクトに特定の糸間隔を使用したい場合、タタミステッチの間隔を予め設定しておく方が良いでしょう。**オブジェクトプロパティ**も参照下さい。

現在の針位置でセンターリング： オブジェクトは針位置マーカーの中心に配置される。

原点 X/Y： 刺繡原点

更新： **再表示**を参照下さい。

項目： ソフトウェア用語で項目とは、連続する同色のオブジェクトから構成されるカラーブロックのことを言う。項目に名前を割り当てると、製作ワークシート上に表示される。オペレーターは通常これらをもとに、製作に使用している配色が正しいかどうか確認する。製作ワークシートも参照下さい。

コード機能： コードイン/アウト機能はコードデバイスをはめ込む/はずすようマシンに指示する。

コード刺繡： コード刺繡は装飾的なコードを生地の上に置き、透明のジグザグステッチで縫い付ける技術。多くの渦巻きやカーブのある比較的シンプルでステッチ数の少ないデザインを形成する。盛り上がりがあったコード刺繡はコード周りの生地を裏面から縫う事で作成できる。生地そのものが盛り上がりがあった効果になる。異なる概観を作成する様々な幅のコードがある。刺繡機には特別なアタッチメントが必要となる。

コネクションマネジャー： 共有フォルダにファイルを送信することができる、ソフトウェア機能。

コピー： クリップボードに選択部分のコピーを置く。**複製**も参照下さい。

コマンド： 動作を実行する為にソフトウェアに発する命令。通常メニューアイテムやツールバーアイコン、ダイアログのコマンドボタンからアクティブにすることができる。

コマンドボタン： ダイアログのコマンドボタンで、選択された操作を実行またはキャンセルする。キャンセルとOKボタンが一般的。

コラム： 狭く長いカーブのある形状。

コラムA: ステッチ幅と角度が可変のコラムをデジタイズするのに使用する入力方法。対となる基準点を結ぶラインがステッチ角度を定義するのに対し、デジタイズされた対の基準点はアウトラインを定義する。

コラムB: 一方が他のサイドと異なる（特に一方が他のサイドよりも多くのポイントが必要な）形状をデジタイズするのに使用される入力方法。ステッチは形状全体で一にカーブして生成される。モチーフ以外の埋め縫いステッチに使用できる。

コラムC: 一定幅のコラムをデジタイズするのに使用する入力方法。これは通常大きな形状の縁やアウトラインをデジタイズするのに使用する。コラムをデジタイズし、太いラインやボダーを作成する。コラムCは一般的にサテンステッチと共に使用する。

コンデンスファイル: **デザインファイル**を参照下さい。

コントロールパネル: オペレーターが刺繍を生産する際に刺繍機を設定するのに使用する、刺繍機に付属のパネル。

コントロールポイント: コントロールポイントは、オブジェクトの形状やステッチ角度、開始/終了点の変更で使用される。オブジェクトの形状は、アウトラインのコントロールポイントの移動、追加、削除を行い変更できる。ほとんどのオブジェクトでは、コントロールポイントをコーナーポイントからカーブに変更できる。

コンビスプリット: プログラムスプリットで様々なサテンとタタミステッチの組み合わせを使用して、同じパターンでも異なった効果を作る。サテンの中にサテン、サテンの中にタタミ、タタミの中にタタミの3種類がある。

最小化ボタン: Windowsではタイトルバーの右上にある、3つのうちの左端のボタン。「最小化」ボタンをクリックして、最小のサイズにウィンドウを縮小する。

最小ステッチ長: 刺繍枠の最小の動きのこと。針落ち間の距離のこと。**最大/最小ステッチ長**も参照下さい。

サイズハンドル: **選択ハンドル**を参照下さい。

サイズ変更: **拡大縮小**を参照下さい。

最大化ボタン: Windowsでは、タイトルバーの右上にある、3つのうちの中央のボタン。「最大化」ボタンをクリックして、最大のサイズにウィンドウを拡大する。

最大/最小ステッチ長: デザイン内で許容される最小/最大ステッチ長は、針落ちポイント間によって外側の制限を決定する。これらはミシンが行える最小と最大フレームの動作によって決定される。

再表示: 画面の表示を更新すること。これは、編集をした時に表示の一部が見えなくなった場合に便利。**刺繍シミュレーション**も参照下さい。

サガラ: 生地の上側にループステッチを形成する刺繍のタイプ。ウール、綿、アクリルなどの太い糸が使用される。このステッチタイプを形成できるよう調整されたチェーンステッチマシンで作成する。

サッシング: 細長い生地でセッティングや枠付け時にブロックを分割したり、キルトを長くする。

サテンステッチ: 埋め縫いステッチの一種。密に配置されたジグザグステッチからなり、様々な長さでどの角度にでもステッチできる。糸は、2つのステッチがコラムを作成するとともにジグザグ縫い動作で形状を渡るように置かれる。その為、サテンステッチは小さいまたは狭い形状にのみ適している。ステッチはほとんど平行でエリアを覆うのに優れている為、レタリング、アウトラインや細部によく使用される。一般的に針落ちで埋め縫いが分断されない為、サテンステッチは滑らかな効果を生む。

仕上げ: 刺繍が終了した後で行われる処理。この処理には糸の緩い部分の切り取り、下地のはみ出した部分の切り取り、当て布の除去、しみ取り、皺や刺繍枠の跡を取り除くためのアイロンなどの処理が含まれる。

シークイン: シークインは小さなプラスチックのディスクで、通常中心に穴があいている。シークイン同士が細いリンクで繋がれてリールに格納されている。

シークインアタッチメント: ステッチ、接着剤、熱によりシークインを適用するデバイス。

シークインモード: シークインモードはドロップシークイン機能の素早いデジタイズを可能にする。**ドロップシークイン機能**も参照下さい。

ジグザグステッチ: ジグザグステッチはサテンと似ていますが、通常より少ないステッチが必要な時に使用される。針はコラムの各サイドに交互に落とされ、糸を間隔の開いたジグザグパターンで渡していく。糸密度はステッチ間隔の設定によって決定される。埋め込みステッチのジグザグに関する設定は、下縫いのジグザグやダブルジグザグとは個別に保存される。

ジグザグ下縫い: ジグザグとダブルジグザグ下縫いは幅の広いコラムに使用される。

刺繍: 生地に装飾的なステッチを施す。通常ノンレタリングデザインを対象とするが、レタリングまたはモノグラムを含むこともある。ホームの文書の記述と12世紀の十字軍によると、刺繍はエジプトのファラオの時代にすでに存在していたという。刺繍は手縫いから手動縫いマシンへ、手動織機から何百もの針を擁するハイスピードのコンピュータ化された多角的シフリンマシンへと発展している。

刺繍糸: 2つ以上の繊維がよられてできた細いコードまたは天然、合成繊維でできた素材で、ステッチに使用される。ミシンで使用する刺繍糸には、レーヨン（光沢が良い）、綿（つやがない）、ポリエステル（強く色が褪せない）、メタリクス（芯を金属製の薄片、あるいは銀の薄片で巻いた合成素材）、アクリル（レーヨンに似た光沢）がある。

刺繍オブジェクト: 刺繍デザインでは、「刺繍オブジェクト」と呼ばれる基礎となる形状からデザインを作成する。これらはそれぞれ個別に扱うことのできる単体構造である為、「オブジェクト」と呼ばれる。これらは一般的なベクターオブジェクトと同様、色、大きさ、位置などそれぞれを個別に形成する要素のプロパティを持っている。刺繍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る。**ベクターオブジェクト**も参照下さい。

刺繍シミュレーション: 低速でデザインを引きなおす。刺繍シミュレーションは、スローモーション

でデザインのステッチや色順序を表示する。

刺繍ディスク： 刺繍ディスクはデザインをコンピュータからマシンに転送するために、特別にフォーマットされたフロッピーディスク。EmbroideryStudioで刺繍ディスクをフォーマットし、デザインをディスクに保存できる。使用するフォーマットは選択した刺繍機による。デザインを刺繍ディスクから直接EmbroideryStudioに開くこともできる。

刺繍枠： 木、プラスチックまたは鉄で作られた道具で、内側と外側の輪の間に生地と当て布をしっかりとはさむ。枠はミシンのフレームに取り付けられており、刺繍のミシンベッドに対して生地をピンと張った状態で押さえる。

刺繍枠かけ： 刺繍枠に生地または当て布を配置する作業。乏しいステッチのデザインが作成されてしまう最も一般的な理由の一つに、不適切な刺繍枠かけが挙げられる。

システムの必要条件： お使いのコンピューターのハードウェアとソフトウェアがサポートしているもの。システムの必要条件は、ソフトウェアのパッケージ、デザインディスクカード、バック、CDや他のコンピューターアクセサリーに印刷されている。使用するシステムがサポートできるのかどうかを知る必要があり、メモリーやディスクスペースの追加なしには、新しいソフトウェアに対処できないことがある。

システム管理者： システム管理者は、企業のネットワークと安全保護システム全体を管理する。小企業ではシステム管理者はデータベースの管理も行っている。

下絵： 画面上でデザインをデジタル化するのに使用できる画像。ベクターとビットマップの2種類が使用可能。様々なソースからファイルを挿入することができ、MS Windows (R) クリップボードを介してコピー&貼り付けができる。

下縫い： 他のデザイン項目の前に縫われるステッチで、生地を安定させるのに役立つ。刺繍されるように生地にバックングを取り付けるステッチ動作。また刺繍に高さを持たせるのにも役立つ。下縫いは連続する単一のランニングステッチで構成され、通常は非常に短いステッチ長が使用される。刺繍デザインのコラム(サテン)、または埋め込

み部分の下に、マニュアルでデジタイズされるか、自動で設定する。

下縫いマージン： オブジェクトアウトラインと下縫いの端の間の距離。上縫いから下縫いが見えないように、この余白を増やす。

自動色替え： 複数針刺繍機の、異なる糸色で特定の針に変更するコマンドに従う機能。

自動カーニング： レタリングオブジェクトの自動カーニングは「カーニングテーブル」を確認し、文字の各ペアごとの組み合わせの間隔の調整を定義し、予め定義されたペアが作成されると文字間隔が自動的に調整される。

自動間隔： 自動間隔は、サテンステッチのみ作用する。コラム幅により、ステッチ間隔を調整する。

自動スタート/エンド： マシンの中には、ステッチの前に針の開始位置を最初の針落ちポイントの真上に置く必要があるものがある。デザインの最初と最後のステッチを繋ぐには、「自動スタート/エンド使用」を使用する。この機能を使用すると、ステッチの前に針を位置付けるのが簡単になり、針がフレームに当たってしまう危険性も少なくなる。

自動ステッチ順序： 自動ステッチ順序機能は、手の指のようなオブジェクトをデジタイズする際、最適なステッチ順序や接合を自動で行う。

自動スプリット： 自動スプリットは、サテンステッチのみ作用する。適用されると長いサテンステッチは短いものに分割される。また形状の真中にラインができてしまわないように、針落ちを不規則なパターンに振り分ける。元々幅の広いコラムにできる長いステッチを避けるための手段だが、これをタタミの埋め込みに使用することもできる。自動スプリットは、サテンのような見栄えでターンステッチに適しており、滑らかなラインと深みを作成する。

自動センタリング： 自動センタリングはデザインの開始点/終了点を自動的に中央に維持する。

自動縮み補正： 刺繍ステッチは針落ちする場所で生地を内側に入れ込んでしまい、これによって布が縮み、刺繍に割れ目が出てしまうことがある。「自動縮み補正」は埋め込み形状のアウトラインをオーパスステッチすることで、この縮

み効果を補正する。デザインは生地によって最適化される。**縮み補正**を参照ください。

自動間引きステッチ： 鋭いコーナーでステッチの集中を減らす。**ステッチファイル**も参照ください。

シフリミシン： 工業用刺繍機で針と枠の組み合わせで動作でステッチを生成する。非常に大きなミシンで、1024針を擁し、10トンにもなるマシンもある。ほとんどのシフリミシンには、自動の糸切りや自動色替えがない。シフリミシンは、エンブレム製品、レース作成、特大サイズのアイテムや大量生産に向いている。

ジャンプ： 針落ちを伴わないフレームまたは枠の動きで、通常デザインのある場所から別のポイントに移動するのに使用される。

ジャンプ： 針落ちを伴わないフレームまたは枠の動きで、通常デザインのある場所から別のポイントに移動するのに使用される。シフリではジャンプステッチは針オンモードでフレーム移動を意味する。

ジャンプ開始機能： ジャンプ開始機能は針落ちをしないようマシンに指示する。出力ファイルでコード化された場合、通常針イン機能に変換される。**ジャンプ終了機能**も参照ください。

ジャンプ機能： ジャンプ機能は、針落ちを伴わないフレーム移動が生じる。これはデザインのある部分から別の部分へ滑らかに移動するために使用される。

ジャンプ終了機能： ジャンプ終了機能は針落ちを使用するようマシンに指示する。出力ファイルでコード化された場合、通常針イン機能に変換される。**ジャンプ開始機能**も参照ください。

周辺機器： ある程度コンピュータによってコントロールされる、コンピュータに接続されている装置(例：刺繍機やプリンタ)。

自由ラインベースライン： 自由ラインは固定の/予め定義された長さのない唯一のベースラインタイプ。自由ラインを選択すると、文字を追加する度にベースラインが拡張する。開始点のみマークする。**ベースライン**も参照下さい。

終了： 現在使用しているウィンドウ、またはアプリケーションを終了する。

終了点：糸が刺繍オブジェクトを離れるポイントを指す。この終了点は次のオブジェクトの開始点と一致する。

順序繰り返し：デザインに必要な色数よりも少ない色数を選択した場合、選択した色が繰り返される。例えば4色必要でデザインの場合、ストップ順序作成リストで2色しか選択しなかったとすると、色3と4は色1と2と同じものになる。

順序変更：選択オブジェクトの位置は、切り取った後にそれをステッチ順序のどこかに貼り付けるか、刺繍順序変更コマンドを使用して変更できる。その他にオブジェクトを色ごとに、あるいはカラーオブジェクトリストを使って順序変更することもできる。

昇華型：昇華は、固形から気体に変化し、液体にはならずまた固形になることを意味する。染料粒子がガスとして紙から移動し、生地や他の素材にポリマーで接着され、再度固形となる。転写は高熱(205°C)と圧力を使用し、イメージは浸透し基質の一部となる。

昇華型印刷：昇華型印刷はDTGプリントに似ていますが、使用される固形インクはDTGプリントで使用される液状インクに比べ、より均等なグラデーションを作成することができる。昇華型印刷ではインクは剥離紙に印刷され、生地などに転写される。

使用可能なマシン / マシンの種類

種類：MS Windows (R) ソフトウェアを介して直接使用できるマシン、またはMS Windows (R) オペレーティングシステム (例：MS Windows (R)) でサポートされているプリンタやカッターを介して使用できるマシン。

詳細：スマートデザインを使用して、最後に刺繍したいエリア (アウトライン、ボーダー、ピックアップランニング、小さなエリアなど)。

ショートカットキー：マウスを使う代わりにタスクを実行するのに使用するキー、またはキーの組み合わせ。例：Ctrl+Cはコピーをするコマンド。

初期設定：インストール時の初めのシステム設定。これらは標準設定で、この設定に戻ることができる。頻繁に使用される特定の生地に合わせてユーザー設定を作成したい場合には、これら「My Fabric」設定

はデザイン内で保持され、テンプレートファイルに保存することができる。

初期設定オブジェクトプロパティ

ティ：初期値を参照下さい。

初期値：特定のシステム設定やステッチ間隔などオブジェクトプロパティを決定する、予め設定されている値。これらの値は、デザインテンプレートに保存されている。新しく作成されたオブジェクトに適用される。新しい設定で書き換えるまでこの値は「現在」のものとなる。現在のプロパティ設定も参照下さい。

書体：文字、番号、その他の印刷上の記号を含む、文字のセット。「アルファベット」と呼ばれることもあり、文字以外の記号を含む。レタリングを参照下さい。

処理：処理機能はデザイン全体または選択部分のステッチの密度を調整することができる。使用する生地や刺繍糸によって、ステッチの糸間隔を変える。また全体のステッチ数を減らして制作コストを下げることもできる。マシンファイルのプロセス (処理) は、ステッチファイルを開く時にアウトラインファイルに変換するのと似ているが、プロセス (処理) できるのは選択したオブジェクトまたはステッチのみとなる。

シリアルポート：コンピュータの接続ポートで、モデムのようなシリアル通信デバイスを差し込む場所。PCのシリアルCOMポートのコネクタは9ピンまたは25ピンのどちらか。COM1、COM2、COM3などの名称がつけられている。使用可能なポートの数によって、接続できる周辺機器の数が制限されるポートが更に必要な場合は、それらを付け足すことができる。あるいは、マルチポートシリアルカードも使用できる。

シリアルポート設定：ここでボイ、データビット、ストップビット、パリティの値を調整できる。これらの設定は刺繍機のものと同じでなくてはならない。フロー制御のタイプは、使用するケーブルに適合していなければならない。

スイス刺繍：サテンステッチ刺繍。1800年代にIsaak Groebliによりシフリ刺繍機が開発されたスイスの自動化された刺繍の原点も意味する。スイスでは現在でも刺繍産業を政府がサポートしている。

数値：ダイアログに入力した実際の設定 (文字と数)。オブジェクトプロパティも参照下さい。

ズーム倍率：現在表示されているデザインの倍率。

スキャナー：物理的なイメージをデジタル式のフォームに変換する装置。そうすることで、コンピュータでイメージを保存したり、操作できる。スキャナーは刺繍デザインの土台として、イメージをスキャンすることができる。

スキャン解像度 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るのである。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) で表わされる。数字が大きいほどイメージも鮮明になるが、ファイルのサイズが大きくなる。デジタイズを利用する目的では、最大300 dpi (dots per inch) の解像度を使用する。72 dpi (スクリーンの解像度) で通常は十分な結果が得られる。一般的には、イメージが小さく、しかも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る。

スクリーンプリント：スクリーンプリントは直接印刷 (DTG) よりも複雑な処理で、デザインを形成する各スポットカラー (Pantone) のスクリーンを作成する必要がある。各デザインがどのように重なっているかにより、スポットカラーで複数のスクリーンが必要になる場合もある。直接印刷 (DTG) も参照ください。

スクロールバー：内容が全て表示されない場合に、ウィンドウの下と右端に現れるバー。各スクロールバーにはスクロールボックスと呼ばれる、小さな箱状のものが含まれ、それによって画面を上下左右にスクロールできる。

スタイル：スタイルはオブジェクトプロパティのセットで、固有の名前で保存される。どんな組み合わせの設定値もスタイルとして保存可能。これらは簡単に別のデザインやレタリングオブジェクトに適用できる。オブジェクトにスタイルを適用する時、現在のプロパティがスタイルの設定に置き換えられ、スタイルで指定されていないプロパティは、現在の設定が適用される。

ステータスバー：デザイン全体の情報を提供する：ステッチ数、デザインの位置 (X、Y)、色数 (C)、ストップの数 (S) など。

スティプリング： ボーダー内でうねるランニングステッチで埋め縫いを作成する方法。キルトによく使用される。

ステッチ： 1ステッチは1つの針落ちを言う。また、ある針落ちから次の針落ちに渡された糸のことも言う。

ステッチタイプ： ロックステッチミシンでは、ランニング、サテン、タタミ（タタミ模様）の3種類の基本的なステッチタイプが利用可能。EmbroideryStudioでは、それらのステッチの様々な種類がある。

ステッチの縮み： **プッシュアップ効果**を参照下さい。

ステッチの不具合： ステッチの不具合は埋め縫いエリア間のギャップ、生地への透き通しや糸の切れ場所に現れる。これらは通常不適当なステッチ設定によって引き起こされる。（例：ステッチの縮み補正が生地の伸縮性に比べて小さすぎた場合など）

ステッチの方向： プッシュアップ効果により、ステッチ方向は刺繍の質に影響を及ぼす。閉じた刺繍オブジェクトのみ方向を逆転できる。

ステッチパンチング： 形状の輪郭から標準のステッチ間隔が計算される。鋭いカーブでは外側の縁のステッチが不足し、内側ではステッチが集まってしまう。これは刺繍が縫われる時に、糸が切れてしまう原因となる。

ステッチファイル： **マシンファイル**を参照下さい。

ステッチリスト： ステッチリストにはステッチ数、ステッチの座標、ステッチ長、ステッチ機能、ステッチの色が表示される。リストでステッチを選択すると、同時にデザインでもそのステッチが選択される。

ステッチ角度 形状内を進む全体のステッチの角度。形状には固定ステッチ角度がある場合もある。（例：水平に対し45度）または複数のステッチ角度がある場合もある。

ステッチ間隔： コラムで同じ側にある2つの連続した針落ち間の間隔のこと。値が小さいほどステッチの密度は高くなる。開いたステッチには、大きめの値を使用する。

ステッチ順序： デザイン内の刺繍オブジェクトごとにステッチ順序が決まっており、オブジェクトは、作成されたまたはデザインを集めた順番でステッチされる。オブジェクトを切り取って、別の位置にそれを貼り付けることで、選択オブジェクトの位置を別のステッチ順序に変更できる。また「順序変更」コマンドを用いても順序を変更できる。ステッチ順序は色ごとまたはカラーオブジェクトリストを使用しても変更できる。

ステッチ処理： 専門のソフトウェアで密度補正のある拡張フォーマットのデザインのサイズ変更ができるようステッチの情報を計算する。

ステッチ数： ステッチ数はデザイン内のステッチの数を指す。EmbroideryStudioでは、1ステッチは1ミシン回転とされる。**デザイン情報**も参照ください。

ステッチ長： 2つの針落ちポイント間の距離。最大ステッチ長は、XとY座標により、長い方が測定される。ランニングステッチ長は、きついカーブにならない自動的に変化する。**最大/最小ステッチ長**も参照下さい。

ステッチ編集： パターン内の1つまたはそれ以上のステッチの、削除または変更を行うデジタル機能。

ステップステッチ： 一般的に大きな領域を埋め込むのに使用する平行なステッチの連続。角度、長さ、ステッチの繰り返し順序を変更することで、異なるステップパターンを作成できる。

ステムステッチ： 範囲のアウトラインや埋め縫いに使用できるステッチ。サテンやモチーフフィルなどのアウトラインとして、また他の装飾ステッチと組み合わせる茎や葉脈などを表現するのに使用できる。

ストックデザイン： 刺繍デザインは、ディスクまたは独自の刺繍カードで使用できる。刺繍を行う方が一般的に使用するために、市場に出ているデジタル化された刺繍デザイン。

ストップコード： ストップコードは「明確なストップ」として読み取られる。これにより刺繍機が停止する。

ストップ機能： ステッチ中に特別な理由でマシンを停止させたい場

合は、刺繍順序にマニュアルで「ストップ」機能を挿入する必要がある。デザイン内にストップ機能がある場合、EmbroideryStudioはこれらを色替えまたはストップとして認識する。

スパンコール： **シークイン**を参照下さい。

スマートコーナー： 形状の先の鋭いポイントはステッチと針落ちの集積を引き起こし、刺繍に固い部分を作り生地や針を痛める原因になる。スマートコーナーはコラムAとコラムCオブジェクトの鋭いコーナーをコントロールすることができる。**マイターコーナー**と**キャップコーナー**も参照ください。

スマートデザイン： イメージを自動的にデジタル化することにより刺繍デザインを作成するツールセット。スマートデザインは自動的にビットマップイメージを刺繍に変換する。**オートデジタル**も参照ください。

製作ワークシート： 製作ワークシートはデザイナーと刺繍機オペレーターの橋渡しとなるもの。これにはデザインプレビューと、デザインサイズや色順序、また特別な指示など製作に欠かせない情報が含まれる。

セキュリティコード：

EmbroideryStudio中のオプションは、コンピュータにインストールされた安全保護装置によりコントロールされている。ソフトウェアに入力された安全保護アクセスコードは、この安全保護装置に送信される。それぞれの安全保護装置には独自のシリアル番号とIDコードが割り当てられている。

セグメント： 埋め縫いの刺繍オブジェクトは通常いくつかの個別の「セグメント」から成っており、トラベルランニングは通常それらを繋ぐために使用される。しかしながらすべてのセグメントは、同じオブジェクトの一部を形成する。それらが合わさると、ステッチの最中に生地上のプッシュアップ効果はギャップを起こし、現れる。

セリフ： セリフは文字やシンボルを形成するストロークの最後にある構造項目。セリフのある書体はセリフ体と呼ばれ、セリフのない書体はサンセリフ体と呼ばれる。

線画： 2色単のドローイング。通常白黒。

選択： 編集を行う為に、オブジェクトまたはオブジェクトグループを指定すること。選択したアイテムのみ編集可能。

選択ハンドル： 8つの小さな四角形で、選択オブジェクトのコーナーと端に対称的に現れる。オブジェクトの配置とサイズ変更を使用する。回転ハンドルも参照下さい。

装飾： どのタイプまたは色（複数可）の1つまたは複数のオブジェクトから成るグループ化された刺繍デザイン。装飾は文字周りの最高8ポジションに置くことができ、文字後ろの中心にも置ける。

相対座標： 以前にマークされたポイントから、または以前のステッチポイントからのポイントの距離。

相対座標ポイント設定： デザインの最初の針落ちポイントからのポイントの位置を絶対数で表示する。刺繍の領域を確認するのに便利。

ソフトウェア：

MS Windows (R) EmbroideryStudio となどのコンピューターで起動するプログラム。

ターンステッチ： 刺繍オブジェクトは、平行なステッチあるいはターンステッチで埋め込まれる。ターンステッチは、オブジェクトのアウトラインによって決められたパスに従いターンするステッチの列である。反対に平行のステッチは1方向のみで形状を横切る（例：水平に90度、45度など）。オブジェクトはすでに適用されているターンステッチで作成することができ、また複数のステッチ角度を後ほど追加することもできる。ターンステッチは樹木や動物や、埋め縫い部分が広いものなど、複雑でターンするコラムを含むデザインに、滑らかに複数の角度を持たせるのに最適。ターンは一般的に、形状の幅や方向が大きく変わるポイントで発生する。

ダイアログ： 画面上のボックス状のもので、リクエストまたは情報を提供する。多くのダイアログは、コマンドが実行される前に、オプションの選択が行われる。中には警告や、コマンドが完了されない理由を説明するダイアログもある。

タイトルバー： ウィンドウの上部にある水平なバーでそのウィンドウのタイトルを表示。Windows の多くのタイトルバーには、「コン

ロール」メニューボックスと「最大化」、「最小化」ボタンが含まれる。

ダウンロード： リモートコンピュータまたはインターネットから、コンピュータまたは刺繍機など他のデバイスへファイルのコピーを転送する処理。

タタミステッチ： 一連のランニングステッチで、通常大きく不規則な形状を覆うのに使用される。ステッチは形状を前後に横断する列状に置かれる。このステッチラインは平行にも、わずかにターンさせても縫える。ステッチの長さ、角度や順番を変化させることにより、異なる埋め縫いパターンを作成することができる。タタミ模様ステッチとしても知られている。

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される。オブジェクトにステッチを横切らせて、下縫いを作成するところは間隔の開いたタタミの埋め込みステッチに似ている。

タタミ分割ライン： タタミの埋め込みでは、各列がどのようにオフセットされるかを指定して針落ちで形成されるパターンをコントロールすることができる。分割ラインは8つまでオフセットを使用できるので、より多くのパターンを作成できる。

ダブルクリック： マウス自体を動かさずに、マウスの左ボタンを2回クリックすること。ダブルクリックは、アイコンからプログラムを開く時などアクションを実行する。

タブレット： デジタイズタブレットを参照ください。

チームネーム： チームネーム機能は複数の名前で作成できる。例えばスポーツチームや会社のユニフォームなど、同じデザインを何枚も作成することなく、同じロゴで様々な名前を使用することができる。

チェーンステッチ： チェーンのつなぎ目に似たステッチで、生地の下側から出る糸一本で形成される。手作業またはコンピュータ化されたマシンで作成する。

チェックボックス： ダイアログに表示される小さな四角形で、選択したり解除したりできる。選択されている場合には、チェックまたは×マークが表示される。チェックボックスで設定するオプションを選択する。

縮み補正： デザインの歪みを配慮したデジタイズ技術で、生地と糸が交わるところで発生する。「ブッシュアップ」は、例えば完璧な丸にデジタイズされたサークルの横が押し出されて縫われ、結果として卵型になってしまう現象。一般的に横方向の項目を広げ、縦方向の項目を減少する必要がある。自動縮み補正も参照下さい。

中心ラインランニング下縫い： 中心ラインランニング下縫いは、コラムの中心に沿ってステッチの列を配置する。狭いコラムで刺繍を安定させるのに使用される（例：2-3mmの幅）。

直接接続： お使いのPCがマシンに接続されている場合、デザインをマシンに直接送信することができる。

直線ステッチマシン： 針が一箇所上下に動くマシン。The pantograph pushes the design along. 工業用刺繍マシンの多くはこのタイプの針動作をする。

著作権： 政府または国際協定により認可された権利で、所有者に芸術的作品の製作者の没後50年後まで発行や販売に関する独占権を与えるもの。

ツールバー： EmbroideryStudio ツールバーによって、のコマンドに素早く、簡単にアクセスできる。ツールバーボタンをクリックしコマンドをアクティブにするか、利用できる場合には右クリックで設定を表示し調整する。

つなぎ糸： ケーブルをポートに繋ぐためのハードウェア装置。コネクタに突起がある場合は、ポートに穴がある。これが逆の場合もある。各装置の配線はその機能により決定される。

つなぎ糸ステッチ： つなぎ糸ステッチはデザイン中のオブジェクトを繋ぐ。ランニングステッチまたはジャンプで繋ぐ。つなぎ糸、糸切り、ほつれ止めは自動設定で生成することも、自分で追加することもできる。しかしマシン機能はつなぎ糸ステッチ（針アウト位置のステッチ）に配置されない為、シフリデザインでの自動つなぎ糸は推奨されない。

ディスク： フロッピーディスクを参照下さい。

ディスクドライブ： 通常コンピュータには、情報とアプリ

ケーションの保存をサポートするハードディスク（または固定ディスク）、フロッピーディスクドライブとCD ROMドライブの3つのディスクドライブタイプがある。

ディスプレイ： コンピュータの出力を表示するスクリーン。モニターとして知られている。

ディッターリング： ピクセルの格子模様の配列で、既存の色を結合するソフトウェアの技術。これはイメージパレットにない色を模倣するもの。異なる色の隣り合う2つのピクセルを配置することによって作成される一種の視覚効果。人間の目は自動的に2つの色を3番目の色に分解する。

テープ： **ペーパーテープ**を参照ください。

デザイン： ネイティブ刺繍フォーマットのファイル（例：EMB、JAN、ART）を指す。デザインソースは、ステッチフォーマットデザインの場合もある。デザインにはステッチされた形状に加え、生地タイプ等の情報が含まれている。

デザインウィンドウ 表示または変更の為にデザインが表示される場所。

デザインオブジェクト： **オブジェクト**を参照下さい。

デザインカード： 刺繍機のコンピュータで読まれる、コンピュータ化された刺繍デザインを含んだディスク

デザインソース： 刺繍ファイルが「アウトライン（圧縮）」か「ステッチ（拡張）」に分類されるのに対し、EmbroideryStudioの内部ではファイルはネイティブデザイン、EMB以外のアウトラインファイル、プロセス（処理）されたステッチファイル、EMB以外のステッチファイルの4種類の中のどれかに分類される。**デザイン情報**も参照ください。

デザインテンプレート： **テンプレート**を参照下さい。

デザインファイル： 「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るデザインファイルは、オブジェクトのアウトライン、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のフォーマット。これにはCND、GNC、INP、PCHなどがある。EmbroideryStudio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、入力方法、効果が適用される。デザインファイルはステッチの密度や質を変えることなくサイズ変更、変形、アウトラインの変形を行なうことができる。**マシンファイル**も参照下さい。

デザインリピート： シフリデザインは横方向にフレームにフィットする数だけリピートできる。リピート値の増加量は4の倍数ごとで最大値は96。例えばデザインは一針つづ（リピート=4/4）、2針ごと（リピート=8/4）、3針ごと（リピート=12/4）などでステッチされる。

デザイン項目： モノグラム（装飾とボーダー含む）を作成する装飾的なデザイン項目

デザイン情報： デザインにはプロパティがあり、変更できるものとできないものがある。一番重要なデザイン情報はソース（ネイティブデザイン、ネイティブ以外のアウトライン、処理されたステッチ、ネイティブ以外のステッチ）である。その他のプロパティはソフトウェアのバージョン番号、ステッチ数などを含む。カラーウェイもデザイン全体のプロパティである。

デジタイザー： 通常、デザインをパンチングまたはデジタイズする人のことを指す。またデジタイザーは、デジタイザーによって使用されるデジタイズタブレットも指す。**デジタイズタブレット**も参照下さい。

デジタイザー（デジタイズタブレット）： 刺繍デザインの針落ちを描くデジタイザーが使うデザインデバイス。通常オンスクリーンのデジタイズの代用に使用される。通常、鉛筆で描いたデザインを拡大し、タブレットに貼り付ける。その後パックと呼ばれるデバイスを使い、ステッチタイプ、形状、下縫い、実際の針落ちを示す。

デジタイズ： デザインを記号化する処理。イメージを一連の「刺繍オブジェクト」に変換し、CAD/CAMアプリケーションの専門家により読み出しや操作ができるようにする。刺繍機に出力する前に、「ステッチデータ」に変換する。**パンチング**も参照下さい。

デジタイズツール： デジタイズツールは「入力方法」と呼ばれることもある。ドローイングツールに似ているが、結果がベクターオ

ブジェクトではなく、刺繍オブジェクトとなる。デジタイズツールは、いろいろな形状やデザイン項目に対応している。

デジタイズパック： 通常はデジタイザーと共に、マウスの代わりにデジタイザーカーソルを使用し基準点をマークし、メニューシートからコマンドを選択する。

デスクトップ： プログラムアイコンが表示される、スクリーンの背景部分を指すMS Windows (R) MS Windowsの専門用語。

伝家刺繍： 何世代にも渡り、受け継がれていく刺繍製品。

テンプレート： テンプレートはスタイルと初期設定値を格納している特別なファイル。NORMAL テンプレートはソフトウェアに組み込まれており、様々なスタイルがあらかじめ設定されている。必要に応じてこれらのスタイルを変更でき、そのままNORMAL テンプレートとして保存することも、ユーザー設定のテンプレートとして保存することもできる。頻繁に同じようなデザインタイプをデジタイズする場合、テンプレートを使用するればプロパティ設定を再調整する時間を節約することができる。（例：テンプレートには標準的なオブジェクトやレタリングが含まれているもの）。ここには、好みのステッチ値、レタリングの書体やサイズ、色の設定を現在の設定として保存しておくことと良いでしょう。あるいは特別な糸密度、縮み補正や下縫いの設定等を、異なる生地に適する値で保存しておくことも可能。

特殊糸： 光沢、輝き、玉虫色や太さなどの効果の為にデザインされた糸。大抵糸は、レーヨン、シルケット加工された綿、メタリックやテクスチャード加工されたナイロンなどを含んだ合成繊維物質から作られる。

特殊な埋め縫い： 埋め縫いエリア内にレリーフまたはモチーフデザインのある埋め縫い（例：パターンフィル）。

「閉じる」ボタン ウィンドウまたはアプリケーションを閉じるのに使用する。MS Windows (R) ではタイトルバーの右上に「X」が記載されている小さなボックスで表示される。

途中に挿入する： ステッチの特定の順序にオブジェクトを作成、または挿入できる。別の単一オブ

ジェットのステッチ順序の途中にオブジェクトを挿入して、つなぎ糸が長くなるのを防ぐ。

ドッカー： 開いていても、オブジェクトを自由に選択することのできるダイアログ。ダイアログ内のコントロールは、選択オブジェクトの値に合わせるよう変化する。またオブジェクトが選択されていない時には関連のあるシステム情報を表示する。ダイアログ内で行われた設定の変更は、ダイアログが開いていても適応される。他のダイアログとコマンドは、モードレスダイアログが開いている間でも、開き、使用することができる。

トッピング： コーデュロイやテリー織など、けばのある生地やざらつきのある生地の上に置かれた、あるいは刺繍枠で留められた素材。トッピングは生地を織やけばを埋め、その上にステッチを維持する。プラスチック製のラップや、水溶性のプラスチックホイール、熱を加えることによって消滅する化学作用を起こす、織の粗い生地など様々な素材を含む。Also known as ¥xd4 facing¥xd5。当て布も参照下さい。

留め縫い： 配置とラインカット後に置かれるジグザグステッチで、上縫いが適用される前にアプリケーションパッチを背景生地に取り付ける。

ドラッグ： マウスの動作。マウスのボタンを押さえたままマウスを移動する。一般的に、画面上で何かを移動させる時に行う。

トラプント： トラプントは一般的に開いた埋め縫いステッチを指し、また背景や大きな形状を埋めることとしても用いられる。EmbroideryStudioでは、トラプント効果はトラベルランニングをオブジェクトの端に作成し、開いたステッチやゆるいステッチでも見えないようにする。

トラベルランニング： トラベルランニングは一般的に複合ドロワーイングのセグメントを繋ぐのに使用され、また隣接したオブジェクトを繋ぐこともできる。。ランニングは糸切りがされないのので仕上がりの刺繍で表に見えてしまうことがある。ですから、ランニングは一般的にオブジェクト間のつなぎ糸としては使用されない。しかし、オブジェクト同士が接近している場合や、つなぎ糸が上縫いで覆わ

れる場合は、ランニングもつなぎ糸として有効。

トリプルサテン： トリプルサテンは、太目の糸を使用した手作りの刺繍の風合いを出す為、エスニックなデザインによく使われる。太目のステッチが必要な場合は、サテンのステッチが複数回繰り返されるように設定する。

トリプルランニングステッチ： トリプルランニングは、3回（または、それ以上）各ステッチを繰り返し、太目のラインを作成する。これはデザインに輪郭を追加したり、ランニングを引き立たせる場合に使用される。

ドロワーオブジェクト： ベクターオブジェクトを参照下さい。

ドロワーパッケージ： 個々のベクターオブジェクトからなるベクターグラフィックを編集できるソフトウェアアプリケーション。シャープさを失わずにベクターグラフィックのサイズ変更することができる。ベクターを編集できるプログラム例 - Adobe Illustrator、Macromedia Freehand や Corel Draw など。グラフィックアプリケーションも参照下さい。

ドロップシークイン機能： ドロップシークイン機能はシークインディスペンサーがある刺繍マシンで使用可能。マシンにシークインを生地に落とすように指示する。

ドロップリスト： シングルラインのダイアログボックスで、選択リストを表示する。

ドングル： 安全保護ハードウェアデバイスで、保護されたソフトウェアを作動させる。パラレルポートとUSBポートに取り付けられるものがある。

斜めバックステッチ： このバックステッチでは、後戻りする列は斜めに縫われ、前進する列に直接繋がる。斜めバックステッチはターンする形状に適していて、ほかしステッチ効果をうまく活かせる。バックステッチも参照下さい。

並び替え： ステッチの順序を参照下さい。

入力方法： デジタルツールご参照下さい。

認識： アウトラインの認識を参照下さい。

ネイティブデザイン：

EmbroideryStudio ソフトウェア（または同等）で作成されたデザイン。

ネイティブファイルフォーマット：

使用しているアプリケーションの基のフォーマットに保存されたデザインのことを「ネイティブファイルフォーマット」という。特定の刺繍マシンのマシンファイルフォーマットのことも指す。他のフォーマットに保存すると、ノンネイティブフォーマットとなる。

ネイティブ以外のアウトライン

ファイル： オリジナルのアウトラインとステッチに関するデータから（または、それに相当するもの）EmbroideryStudio でステッチが生成された EMB 以外のアウトラインから読み取られたデザイン（CND、または PCH）

ネイティブ以外のステッチファイル：

ステッチ処理中にはステッチが生成されなかった、ステッチまたは「エクスパンド（拡張）」ファイルからアウトライン認識と共に（またはなしに）読み出したデザイン。- 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が変更されるので注意。

熱転写プリント： 熱写紙を使った処理で、商用のプリントデザイン生産に使用される。アイロンや熱圧力で製品に熱で固定する。この処理は印刷と同じカテゴリーに分類される。熱転写をサポートするプリンタには、製品に熱転写する為にイメージは逆にプリントされなくてはならない為、プリンタドライバには大抵自動反転機能が装備されている。直接印刷（DTG）も参照下さい。

ネットワーク： 刺繍マシンを、通常モデムやネットワークカードを介して中央コンピューターとディスクドライブシステムに繋ぐこと。コンピューターのグループは、中央コンピューターを介して繋がれる。

ネットワーク上のフォルダの場

所 ネットワーク上にあるフォルダの場所で、PC名とフォルダ名を含む（例：¥My PC¥EmbroideryMachine1）。

ノイズを取り除く： スキャンされたイメージで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」という。異なる段階の色を1つの純色に合成する。ノイズを取り除くことはオートデジタイズにとって重要となり、これによりソフトウェアが刺繍オブジェクトとなる純色のブロックを認識しやすくする。また色のぼやけた部分やまだらな部分も補正される。

ノンデータジャンプ：

EmbroideryStudio ノンデータジャンプ (0, 0) はでマニュアルで針落ちオフでデジタイズし作成する。これにより針が生地を貫通することを防ぎ、マシンがジャンプでデザインを移動するよう指示する。選択したマシンフォーマットに必要な場合は、ノンデータステッチまたはノンデータジャンプを挿入する。ノンデータステッチも参照ください。

ノンデータステッチ： ノンデータステッチはきつい（長さゼロ）ロックステッチで、ほつれ止め（スタート）とほつれ止め（エンド）と共に/または代わりにして、特に標準のほつれ止め（スタート）とほつれ止め（エンド）では見えぬ密度の低いステッチで埋め込まれたオブジェクトに使用される。お使いのマシンフォーマットが必要な場合はノンデータステッチまたはノンデータジャンプを挿入する。ノンデータジャンプとノンデータ機能も参照ください。

ノンデータ機能： 「ノンデータステッチ」は業界用語で動きがゼロ (0, 0) のステッチを指すが、EmbroideryStudio はマシン機能に関連した意図的なノンデータステッチと、形状の先の尖った部分などで発生する意図的でないノンデータステッチを区別できる。ノンデータ機能はシステムによりマシン機能として処理されるノンデータステッチ。クリーンナップ機能では取り除かれず、ステッチが生成された際やデザインのサイズが変更された際に残る。ノンデータステッチも参照ください。

背景： EmbroideryStudio では使用する生地に合わせて、デザインウィンドウの背景の色を変更できる。より実際の状態に近づくために、背景に生地を選択することもできる。背景はカラーウェイで保存される。

配置： 刺繍の文字下端上でのレタリングの配置。

配置ライン： ガイドランニングを参照下さい。

倍率： このオプションは、ロードする際に CND デザインを自動的にサイズ変更することができる。例えば、インポートされたデザインを基のデザインを 120% にするには、倍率に 1.2 を入力する。

ハードウェア： コンピュータの構成部品で、モニター、キーボード、デジタイザー、プリンタ、スキャナー、刺繍機等を含む。

ハードディスク： 大量の情報を格納できる装置。通常ディスクはコンピュータの中に固定され、第2のハードディスクを追加できる。ハードディスクに情報を格納すると、削除されるまでそこに残される。要領には限界があるので、ファイルの管理が必要。

パターン： デザイン、カード、パンチ、テープ、ディスク等。

パターンアウトライン： モチーフランニングを参照下さい。

パターンの配置 (ABC)： Schiffli 刺繍機の中には、デザインファイルに一回だけリピート部分が保存されているデザインを読むことができるものもあり、リピートの指示のみ刺繍機に送信される。EmbroideryStudio にはパターンの配置と定義し、機能をサポートする特定のフォーマットに出力できるツールがある。

バックリリング： ステッチによって生地にしわがよること。不適当な密度、ゆるい刺繍枠、バックキングの欠如、不適当な張りや先の鈍い針などに多くの原因がある。

バックキング： 当て布としても知られる刺繍されたアイテムや生地の下に置いて使用される織または非織布で、サポートと安定性を与える。バックキングは、アイテムと共に枠にはめられるか、またはミシンのスロートプレートと刺繍枠にはめられた生地間に置かれる。デザイン内のステッチ数が多いほど、よりしっかりとしたバックキングが必要になる。切り取るタイプ、ちぎるタイプ、洗い流すタイプ（溶性）など様々な重さとタイプがある。刺繍の専門家は織布にはちぎるタイプのものを、ニット素材には切り取るタイプのものを使用する。トッピングも参照下さい。

バック： デジタイズバックを参照ください。

バックアップ： データの安全性の為、フロッピーディスクやその他の保存メディアにファイルをコピーすること。通常はコピーを2つ作成し、別の場所に保存する。

バックアップリケ： 表の生地が切り取られ、その下の生地が見えるようなデザインに使用される、下の生地。

バックステッチ： 繊細なアウトラインを作成する入力方法。複雑なカーブラインにも綺麗に沿って生成できる。またタタミの埋め縫いで2列ごとに後戻りするステッチのことも指す。標準バックステッチ、縁取りバックステッチ、斜めバックステッチも参照ください。

バックトラック： 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る。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し、不必要なつなぎ糸が作成されない。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る。

パッチ： アプリケに使用される生地のピース。

パッチワーク： キルトなどピースを縫い合わせ大きなピースを形成するもの。

パッチワークブロック： 縫い合わされたピースの集合で、通常四角形など規則的な形を形成する。その後縫い合わされキルトを作成する。

バッティング： 厚みと質感を持たせるように布の前と後ろパッドの入った生地層。

パラレルポート： 通常は LPT1 と呼ばれるコンピュータの接続部で、パラレルポート使用のプリンタケーブルや dongle を差し込む。刺繍機の中には接続にパラレルポートを使用できるものもある。それらは LPT1、LPT2 など名づけられ、パラレルミシンコネクションを設定する際、パラレルポートと必要なプロトコルを選択しミシンの設定を完了させる。

針： 先端に糸を通す穴のある細く小さな鉄で、先端で生地を突き刺す。ミシンの針は手縫いの針とは異

なり、針の穴は尖った先にある。厚手の生地や目の詰まった生地用に先の尖った針、ニット繊維の間を滑り込む先の丸い針、また、皮に使用されるくさび形の針など、刺繍機には先端が様々な形の針が備えられている。

張り： ステッチを形成する際の糸の張り。上糸の張りとはボビン糸の張りは、共に正確に設定される必要がある。適切な張りは、ボビン糸がコラムステッチ上で生地の下面に糸の約3分の1がでている状態が目安。

針イン / 針アウト機能： 針インと針アウト機能は針落ちを行うかどうかを刺繍機に指示する。針落ちツールを使用すればこれらの機能を自動的に挿入することができる。

針落ち： 針インと針アウト機能は針落ちを行うかどうかを刺繍機に指示する。針落ちツールを使用すればこれらの機能を自動的に挿入することができる。

針落ちポイント： デザイン内の針落ちポイントを表示して、例えば編集の為にステッチを選択したり、密度のチェックを行うことができる。

針落ち乱発生値： 「針落ち乱発生値」を使用すると、針落ちが規則的なパターンを作ってしまうのを防ぎ、ステッチを形状内に無作為に配分する。針落ち乱発生値をタタミ分割ラインまたはプログラムスプリットに適用する。この効果を使用し、毛、草、葉っぱなどのテクスチャを作成するに使用できる。

針間隔： 針間隔はシフト刺繍機の隣接した針の間隔を指す。通常値は27.07mmと27.04mmである。このソフトウェアを使用し、デザインをステッチするマシンのタイプに適切な値を設定または調整することができる。

貼り付け： 選択オブジェクトを切り取り、またはコピーしてクリップボードに置かれたオブジェクトを挿入すること。クリップボードから何回でも貼り付けができる。

針番号認識： マシンの中には針番号を認識するものがある。針番号はカラーパレットのスロットと対応し、デザインの各色は針番号と対応している。旧マルチニードルマシンは色替え機能に差し掛かると次の針に移動する。どちらにしても刺繍機は正しくステッチできるよ

各針に正しい糸色を取り付けられていなければならない。

パンチング： イメージをカードを通して刺繍機が読み込める、コマンドの連続に変換すること。デジタイズも参照ください。

反転： Y軸とX軸（どちらか）でのオブジェクトの複製。反転されたステッチの位置や方向は、元のステッチの位置への対称軸の場所と方向によって決定される。

パンニング： デザインウィンドウで現在見ることでできないデザイン部分を表示する際に使用される。

ピースング： パッチを縫い合わせ、パッチワークのブロックにする作業。

ピクセル： ドット。一定の範囲にピクセルが多いほど、つまりピクセルがより小さく互いに接近しているほど、解像度が高くなる。一定の範囲にピクセルが多いほど（ピクセルがより小さく互いに接近しているほど）解像度が高くなる。

ピクセル化（ピクセル化）： ビットマップイメージを拡大した時に起こる効果で、個々のピクセルが見えてとれる。

ビットマップ： ラスタイメージとして知られ、ビットマップはドットまたはピクセルで構成された電子イメージ。それぞれのピクセルはイメージ中にマップされ、数値の色彩値を持つ。一般的にペイントプログラムで作成され、ビットマップにはBMP、JPG、GIF、TIF、PCXなどのファイル拡張子がある。拡大/縮小を行うと、ベクターローイングはイメージの質を保つのにに対し、ビットマップイメージは通常ピクセル化やイメージの劣化といった問題を引き起こす。ピクセルを参照下さい。

1つおきにステッチラインを分割： タタミの分割のバリエーション。ユーザースプリットも参照ください。

標準ラインステッチ： 標準ラインステッチでは、デジタイズしたステッチ角度に対して垂直なステッチの列が形状内に渡される。ステッチライン数は一定で、細かい部分はラインの間隔が狭く、大きい部分は広がる。ラインステッチも参照ください。

標準バックステッチ： このバックステッチの列はほぼ平行に縫われ、前進する列よりも返し縫い

(バックステッチ)の列がやや短くなっている。列の長さが異なるため、形状の端に多くの細かいステッチを作らず、生地を傷めてしまうのを防ぐことができる。標準バックステッチは密度の高い埋め込みに適している。バックステッチも参照下さい。

ファイル： ディスクに保存された特定の関連情報の集まり。ファイルには名前が付けられる。デザインはファイルとして保存される。

ファイルの拡張子： 「.BMP」のような、ファイル名の後に「.」(ドット)」と3文字からなる。拡張子はファイルを特定のタイプとして識別し、特定のアプリケーションで読み込まれる。

ファイル名： 拡張子を含んだファイルの名前。(例：Cat.BMP)

フェイスング： トッピングを参照下さい。

Fox テスト： 糸のテンションと正常なタイミングをテストする方法。文字FOXをサテンステッチを使いインチのブロック文字で各ニードルバーで縫い、後進サイドでスキップしたステッチと、上糸とボビン糸の割合が正しくつりあっているかを確認する。通常正しいバランスは3分の1がボビン糸で、3分の2が上糸の場合である。これらの文字が使用されるのは、すべての方向への動きが含まれており、開始のタイミングの不規則性が発見される可能性をあげられる為である。

フォルダ ディスクと一緒に保存される、ファイルとサブフォルダの集合。ディスクにファイルを整理するための構成の一部。

フォローイング： パンチャーの向上とパンチングの順序の為にガイドとして、デザイナーにより引き伸ばしに引かれた方向。

不具合： ステッチの不具合を参照下さい。

複合埋め縫い： 大きな形状や複合ローイング形状に使用される入力方法。オブジェクトのアウトラインをデジタイズすると同時に中抜きをデザインできる。オブジェクトは複数の範囲に分割されるのではなく、一つの埋め縫いエリアとしてデジタイズされる。そのように作成されたオブジェクトは複合埋め縫いオブジェクトと呼ばれる。

複合ターニング： ターニングステッチで複雑な形状をデジタイズ

する際に使用する入力方法。このツールを使って、ほとんどの形状をデジタル化することができる。マウスの左/右クリックを利用して、アウトラインの輪郭を形成する基準点をマークし、オブジェクトを作成する。形状内の輪郭をデジタル化して、中抜きのある埋め込みオブジェクトを作成できる。

複合ターニングトラバント：

ユーザー設定のステッチ角度に従ってターニングする開いた埋め縫いステッチ。複合理め縫いに使用するトラバント効果はトラベルランニングをオブジェクトの端に移動させ、開いたステッチでも見えないようにする。

複製： 複製の場合は、オブジェクトはクリップボードにコピーされない。クリップボードは別のオブジェクトの「切り取り」、あるいは「コピー」に使用できる。

縁沿いバックステッチ： このバックステッチの列はほぼ平行に縫われる。縁沿いバックステッチでは、滑らかで輪郭のくっきりとしたステッチ密度の低い埋め込みを作成できる。縁取りバックステッチは、トラバントスタイルとも呼ばれる。バックステッチも参照下さい。

プッシュプル： 生地ステッチが施される時、針落ち間の糸のテンションは増進し、結果としてプッシュプル効果を生ずる。これは縫製されたデザイン中に歪みや乏しいステッチレジストレーション、生地のパンチングの原因となる。歪みの度合いは、ステッチの密度、生地タイプ、下縫い、バックタイプ、生地の方向によって影響される。ステッチの縮みも参照下さい。

フラギング： 針動作においての生地の上下運動。旗を振る動作に似ていることからこの名がつけられた。しばしば製品の不適切な構成により発生する。フラギングは乏しい内容や不出来なステッチ構成、絡み合いを生じる事がある。

フラクションスペース： フラクションスペースはカーブのある形状にステッチを均等に置き、少ないステッチでより質の高い刺繍を生産するのに使用する。フラクションスペースは、きついターン部分のあるサテンステッチを使用しているコラムに特に適している。

ブラックワーク： ブラックワークはその刺繍フォームに伝統的に使用される黒の糸糸にその名が由来。ハンカチーフ、テーブルナプキン、テーブルクロスなど装飾的な製品に使用できる。

ブラットステッチ： シフリ用語で「糸を入れる」。隣接した長いジグザグステッチを作成する。多頭機に適している。サテンステッチも参照下さい。

ランニング： ランニング機能は類似したオブジェクトをデジタル化する際に、最適なステッチ順序や接合を自動で行う。

リング： 製品またはテンプレートに配置する装飾オブジェクト。これらには様々なサイズ、形状、色や材質がある。ラインストーンとも呼ばれる。

フリンジ： デザインの縁から垂れ下がったカットされている糸。

フレーム： 刺繍マシンのヘッドの下に生地をしっかりと固定するデバイス。クランプ、バキュームデバイス、マグネット、スプリングなど刺繍を行なっている間に安定性を固定維持する。刺繍枠も参照下さい。

フレームアウトの位置： アップリケオブジェクトを刺繍する時は、フレームアウトの位置を設定できる。これにより刺繍枠が針下から移動し、アップリケの配置や切り取り作業がしやすくなる。フレームアウトの設定により、刺繍枠が移動する距離と方向が決定される。

ブレンド： カラーブレンドを参照下さい。

フローティング効果： 複合理め縫いをデジタルラインに沿ってカーブさせ、流れるようなステッチ効果を作成する。ステッチはデジタルラインに従ってカーブするが、一貫した糸間隔と針落ちパターンが保たれる。

プログラム： コンピュータプログラムまたはアプリケーションで、ワードプロセッサやデータベースの管理など特定の仕事に使用される。

プログラムスプリット： 様々なオブジェクトタイプに適用でき、針落ちでタイル状のパターンを形成する装飾的な埋め縫いステッチ。様々なプリセットパターンが使用できる。

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。

ブロック： キルトトップの基本単位。

フロッピーディスク： 適応性のあるディスクで、四角いプラスチックのケースに収まっている。（例：HD/DD 3.5インチフロッピーディスク）安全のためまたは使用頻度の少ないデータ用に、情報をオフラインで保存しておく。またパンチングされた刺繍デザイン（マシンファイル）データを、コンピュータから刺繍機へ転送するのにも使用される。

プロトコル： 通信プロトコルは、コンピュータと刺繍マシン間のコネクショントイプ次第である。これは以下のいくつかになる：標準のシリアル、パラレル、serial to parallel converted (DCi)、またはインターフェースカード。

プロパティ： オブジェクトプロパティを参照下さい。

分割ライン： タタミの埋め込みで針落ちをオフセットするための方法。刺繍に針落ちのパターンやテクスチャ効果を作成する「タタミオフセットフラクション」のような機能。

ペーパーテープ： ペーパーテープは刺繍産業で従来使用されてきた記録メディアで、テープのコード処理は、最終的なデザインをステッチフォーマット（デザインをステッチごとに判断）で刺繍機が読み取るのとまったく同じように生成する。現在フロッピーディスクが主流だが、テープは今でも旧型のマシンで使用されている。

ペイントパッケージ： イメージファイルを作成または編集できるソフトウェアアプリケーション。ラインや埋め縫いエリアを作成でき、また同様にペイントブラシ、消しゴム、スプレーペイントツールを使用してイメージをピクセル毎に編集することができる。イメージ編集プログラムの例として、Adobe Photoshop、Jasc PaintShop Pro、Corel PHOTO-PAINT(R)が挙げられる。グラフィックアプリケーションも参照下さい。

ベクターオブジェクト：

EmbroideryStudio ベクターオブジェクトはベクターグラフィックから生成され、で作成されるか、

インポートされる。
EmbroideryStudioでは、これらは刺繍オブジェクトへ、または刺繍オブジェクトに変換可能。他のオブジェクトと同様に、サイズ、位置、変形などの一般的なプロパティを設定できる。**ベクターグラフィック**も参照下さい。

ベクターグラフィック：ラスターイメージとは異なり、ベクターグラフィックはベクターデータを含んでいる。幾何学の形状またはラインの一群で、組み合わせイメージを作成する。CorelDRAW(R) Graphics Suiteのようなベクターグラフィックプログラムで作成される。ベクターグラフィックは、歪みなく拡大縮小が可能で、通常ビットマップイメージよりも小さい。**ビットマップイメージ**も参照下さい。

ベクターテキスト：CorelDRAW(R) Graphics Suiteのテキストツールを使用して作成されたテキストオブジェクト。

ベジェ曲線：ベクター形状は、フランスのエンジニア Pierre Bézierにより分析された原理により作成される。ベジェ曲線は、一連の3次曲線により生成された形状とセグメントで構成されている。それぞれのセグメントはノードで囲まれており、その湾曲はそれぞれのノードに関連したコントロールポイントの影響を受ける。ノードからコントロールポイントへの移動と方向は、カーブの形状が生成された場所からのパラメーターとなる。

変換ソフトウェア：カードから以外で情報を読み込むプログラムで、刺繍機フォーマットを別のものに変換する。

編集：コンピュータ化された編集プログラムを通して、デザインの状況を変更すること。ほとんどのプログラムでは、デザインの拡大/縮小、ステッチごとまたはブロックごとの編集、デザインとレタリングの合成、デザインの方向移動、デザインの合成、マシンコマンドの挿入や編集を行うことができる。

ペンシルラフ：低予算で刺繍デザインサンプルを製作する方法。トレーシングペーパーをステッチが施される場所に置き、鉛筆で軽くこすり刺繍の跡を作成する。

ボーダー：シングルの閉じたカーブのオブジェクトで、オブションとしてモノグラムに追加すること

ができる。また、キルトの内側に接合して強化する細長い生地も指す。

ボーラー：ボーラーは刺繍機に装着する先の尖った器具で、生地に穴をあける。シフリマシンには生地に異なったサイズの穴をあけるボーラーナイフが針ラインの下に組み込まれている。

ボーラー機能：ボーライン/アウト機能はボーラーが設置されているマシンで利用できる。この機能はマシンに針の代わりにボーリングナイフやツールを使用するように指示する。

ボーラー深度：ボーラー深度を特定するのに番号システムを選択することが可能：Plauenは1がベースで7が通常の中央位置で、Saurerは0がベースで通常の中央位置が6。

ボーラー深度機能：ボーラー深度機能はボーリング穴のサイズをコントロールする。ボーラー穴が深いと穴が大きくなる。シフリマシンのボーラー深度は一度に一つの値を変更する。3単位の深度を変更すると3ステッチが自動的に分配される。

ボーリング：刺繍デザインに組み込まれた「オープンワーク」。先の尖った器具で生地に穴を開け、始末されていない穴の端をステッチでかがる。

ボーリングテンション開始/終了機能：ボーリングテンション機能を参照ください。

ボーリングテンション機能：ボーリングテンション開始/終了機能は刺繍機にボーリング穴をステッチする糸を減らすよう指示する。Hiraoka TNS Einはステップ/プラットテンションを無効/回復する。

ポイント：画面の表示の一要素で、様々な形のポイントがある。ポイントはマウスを移動させることによって動き、画面上のものを選択したり、入力ポイントを示したりするのに使用される。また、コンピュータが作業中の時は、入力不可能なこともポイントで示される。

ポート：データを他の周辺装置に送るためのケーブルを繋ぐ、コンピュータの接続部。周辺機器を繋ぐのに使用されるポートはCOM1、またはLPT1などと呼ばれ、周辺機器

がどこに繋がれているかをこの名前で指定できる。

ぼかしステッチ：この技術は荒い縁を作成し、陰影効果や毛のようなふわふわとした風合いをデザインに与える。

ぼかし効果：オブジェクトの縁をぼやかしたり、陰影効果やデザインに毛皮や毛並みの風合いを作成できる。

保存：ファイルに(デザイン)情報を格納すること。デザインを保存する度に、そのファイル名のバージョンを置き換える。デザインは頻りに保存しておく。

ほつれ止め(エンド)：ほつれ止め(エンド)は通常糸切りの前に作られ、ステッチがほどけるのを防ぐ。つなぎ糸の設定を調整して一定の条件下で自動的にほつれ止め(エンド)を作成するようにも、あるいは自分で作成することもできる。また糸切り機能を備えているマシンで自動的に糸が切られるよう、糸切り機能を挿入することもできる。

ほつれ止め(スタート)：ほつれ止め(スタート)はステッチのほつれを防ぐためオブジェクトの最初に挿入される。ほつれ止めは形状内の2番目のステッチに挿入される。通常ほつれ止め(スタート)は1つ前のつなぎ糸が糸切りされた場合に挿入する。

ボビン：糸巻きまたはリールで、生地の下側からのステッチを行うボビン糸を保持する。

ボビン糸の長さ：正確なボビン糸の長さを算出できる。初期値(100%)はステッチタイプが入り混じっているデザインに適している。デザインがすべてランニングまたはすべてタタミの場合、更にボビン糸が使用され、この数値は125%まで増加する可能性がある。デザインがすべてサテンステッチの場合、この数値は65%まで減少されることがある。

ボンディング：ボンド作用で2つの生地を永久的に接合する。熱接着。

マイターコーナー：スマートコーナーの1種で、2つのコラムが合わさる部分にはっきりとした分け目を作成する。主に75度から90度の間のコーナー用にデザインされている。**スマートコーナー**も参照ください。

マウス： コントロールボタンが備えられている装置。キーボードの横で操作するようにデザインされている。マウスを移動すると、画面上のポインタも移動される。

マシンファイル： マシンまたは「ステッチ」デザインは低レベルフォーマットで、マシンで直接使用できるフォーマット。このフォーマットにはステッチの座標とマシン機能のみ含まれ、マシンファイルは、サイズ変更をした際にステッチは再生成されない為、通常拡大/縮小には向いていない。**デザインファイル**も参照下さい。

マシンフォーマット： 刺繍機により使用する言語は異なる。刺繍機は様々なマシン機能に対する独自のコマンドを持っている。デザインを刺繍する前に、これらの機能をマシンが読み取れるフォーマットにしなければならぬ。一般的なフォーマットには、Barudan、Brother、Fortran、Happy、Marco、Meistergram、Melco、Pfaff、Stellar、Tajima、Toyota、Ultramatic と ZSK が含まれる。

マシンユニット： 「マシンユニット」は刺繍機が実行できる最小のフレーム動作。シフリ機には、Plauen (1/6 mm または 0.1667mm)、Saurer (0.1mm) と hi-resolution WESS の 3 種類がある。

マシン機能： マシン機能は特定の刺繍マシンのコマンドで、色替え、糸切り、ジャンプ、マシンストップ、針イン/アウト、ボーリング開始/終了を含む。

マシン設定： デザインを刺繍機に送る前に、EmbroideryStudio で刺繍機を設定する必要がある。刺繍機を追加したり、既に設定されている刺繍機の設定を変更、または今後必要でなくなった刺繍機を削除できる。

マニュアルオブジェクト： アウトライン認識なしにステッチフォーマットファイルを開くと、一つの「マニュアル」オブジェクトになる。このオブジェクトは、一連の個々の針落ちポイントから成り、その他とつながる糸のプロパティのみ持ち合わせる。マニュアルオブジェクトを變形(サイズ変更、回転、反転)しても、基のステッチ密度は変化しない。

間引きステッチ： 不必要に盛り上がったステッチを避ける為に、カーブとコーナーに短めのステッチを配置するデジタル技術。

間引きステッチ： 形状が鋭いターンを使用すると、形状の内側のステッチ間隔は急速に減少する。これは内側に集積、外側にギャップを生じさせる。ステッチが長いほど、問題は悪化する。自動間引きステッチは、糸の集積を排除しこの問題を解決する。刺繍はスムーズで、全体に渡り一定のステッチ間隔を持つようになる。また生産過程で、糸の破損も減少させる。

マルチアプリケーション： アプリケーションオブジェクトの一種で 2 つ以上のピースからなり、様々な刺繍タイプで縁取りされているもの。

マルチカラーデザイン： 2 色以上の色を含んだデザイン。シフリマシンのほとんどは自動色替えをサポートしていないので、各針や針のグループをアクティブにできない。糸切りは糸かけはオペレーターにより手作業で行なうので、マルチカラーデザインは生産するのに費用がかかる。

マルチヘッドロックステッチマシン： マルチヘッドロックステッチマシンは、水平のフレームを持っており、針は垂直でヘッドにまとめられている。これらは主に個別のアイテムをステッチするのに使用される。(例：バッジや、各ヘッドの下のフレームに取り付けられている個々の刺繍枠に伸ばされた生地) マルチヘッドマシンは最高 24 のヘッドを持つことができ、それぞれヘッドには 20 以上の針をつけることができる。糸替と糸きりは自動的に行われる。ロックステッチマシンも参照ください。

右クリック： マウスの右ボタンを押して離す動作。**クリック**も参照下さい。

密度 **ステッチの密度** または **糸密度** を参照下さい。

ミラーマージ： ミラーマージ/配列ツールを使用してワッペン等のデザインを縦横の列に指定した数だけ複数作成し、より効率的にステッチを行う。ミラーマージ・反転はデザインの複製と反転を同時に行なう。素早くボナーを作成したり、複製をハート型などの左右対称のオブジェクトに合成するのに使用する。ミラーマージ・リースは中心点周りにオブジェクトを複製する。万華鏡配列ツールはリースと同様にオブジェクトを複製し、更に反転も行う。

メニューシート： メニューシートはソフトウェアで提供されており、カーソル(またはバック)を使用してデジタイザーから直接コマンドを選択できる。使用する前に登録を行なう必要がある。

メニューバー： メニューバーには、コマンドのドロップダウンメニューが含まれる。同じコマンドのものの中には、ツールバーで利用できるものもある。

メモリ： コンピューターのシステム内で、作業中の情報を保存する場所。メモリに情報を保存せずに終了すると、情報は失われる。

モーダルダイアログ： 開いていると、他のコントロールやオブジェクトの選択ができないダイアログ。ダイアログ内で行われた設定の変更は、ダイアログを閉じないと効果がでない。

文字： モノグラムを作成するインシャルまたは名前。書体の文字。

文字間隔： 隣接した文字間の間隔。

モチーフ： ハート型や葉っぱ、ボーダーパターンなどの予め設定されたデザイン項目で、デザインにすぐに挿入することができる。モチーフは 1 つまたは複数のシンプルなオブジェクトから成り、特殊なモチーフのセットに保管される。

モチーフセット： モチーフは書体のように「モチーフセット」に格納されている。定型のモチーフセットには 2 種類あり、一方のモチーフセットには、前進列/後進列の両方に同じパターンを適用する埋め縫い用のシングルモチーフが含まれており、もう一方は前進列/後進列の補足的なパターンを使用する 2 パートモチーフを用いて使用するように設定されている。自分でモチーフセットを定義し、作品を整頓したり分類できる。

モチーフフィル： 装飾的な埋め縫いステッチで大きな形状を埋めることができる。使用するソフトウェアの機能にもよるが、特殊な 3D 効果を作成することもできる。

モチーフランニング： デジタイズラインに沿って、連結したモチーフ。リスト内のモチーフを使用して、装飾的なアウトラインを作成することができる。

モデム： 電信で情報をコンピュータからコンピュータに送信する装置。

モニター： コンピューターから情報を受け取り、表示するデバイスを意味する。モニターとディスプレイは同じ意味で使用される。

モニター画面を調整： デザインを実寸表示にした時に実際のサイズで表示されるよう、ディスプレイモニターを調整する必要がある。EmbroideryStudioをインストールした際、またモニターを変更した時やモニターの縦/横のコントロールを調整した際に行う必要がある。

モノグラム： 1つまたは複数の文字を組合わせた刺繍デザイン。名前のイニシャルが一般的。ポスターやデザインからも構成可能で、服やキャップ、ハンカチなどのアイテムに持ち主の印をつけることもできる。

ユーザースプリット： スプリットラインはオブジェクトプロパティとして保存される。異なるステッチタイプを適用するなどして、ステッチが再生成されるも、スプリットラインは維持される。スプリットラインはオブジェクトプロパティとして保存される。異なるステッチタイプを適用するなどして、ステッチが再生成されるも、スプリットラインは維持される。

ユーザー設定： ユーザー設定で、糸色をファイルのストップコードごとに割り当てることができる。ファイルを開く前に、針番号に関する情報を含んでいないデザインに、カラーコードを割り当てることができる。

ユーザー設定デザイン： イメージをデジタルサイズ、または既存のパターンを操作することによって作成されるデザイン。

ユーザー設定書体： ユーザー設定書体はデジタル化した文字、数字、シンボルで構成される。

読み込み： デザインカード、またはミシンに書き込まれたデザインを開くこと。

ラインステッチ： ラインステッチは曲線のステッチで埋め込むステッチタイプで、ステッチは形状の輪郭に沿い、曲線で目の粗い陰影効果を作成する。これはコラム状の形状でのみ機能する。標準と渦巻きの2種類があり、共にコラムA、コラムB、コラムC、リングオブジェクトに適用できる。標準ラインステッチはサークルオブジェクトにも適用可能。

ラインストーン： ブリングを参照ください。

ラインストーンテンプレート： ラインストーンを転送する際の、ラインストーンを配置するデザインレイアウト。

ライン石トーンの転送： Tシャツなどの最終的な製品に熱転写するラインストーンデザイン。

ラスターイメージ： ビットマップイメージを参照ください。

ランニングステッチ： ランニングステッチ(ウォーキングステッチ)としても知られる)は、デジタルサイズされたラインに沿った1層のステッチの列を配置する。針落ちは連続した順番で配置される。一般的にランニングは、アウトラインのステッチとつなぎ糸のステッチに使用される。ランニングステッチ長は、きついカーブにならない自動的に変化する。

ランニング長の調整効果： ソフトウェアは、ランニング長の調整効果オプションの設定により、各ステッチに対し最も適した長さを自動的に計算できる。コードギャップ値は、ステッチがどれだけ綿密にデジタルサイズラインに従うかを制御する。

リーダー/ライター： デザインカードからの読み込み/書き込みを行うための装置。カードは代理店から、またはネット上のデザイナーから購入可。カードはデザインを保持できる他、読み取り/書き込みをするために空にすることができ。刺繍ミシンに取り付けられた刺繍モジュールを挿入すると、リーダー/ライターを使用すると、PCとミシンを別々の場所へ置いておける。

リストボックス： 選択の項目を表示するのに開く、単一行のダイアログ。

リピート： レイアウトは規則的な間隔でリピートされるエンブレムや生地デザインに使用される。デザインのリピートはデザイナーがリピートするポイントで針の間隔によって定義される。

ループ： 刺繍の表面にあるループは、一般的に上部のテンションが弱いかテンション調整に問題がある。通常プリエステルの上糸のテンション調整が適切でない場合に発生する。

ループステッチ： サガラタイプのステッチ。サガラを参照ください。

レースワーク： レースワークは生地の全体に刺繍を施す糸の使用を伴う。主に婦人服や家着の装飾に使用される。一般的にボーリングが使用される。シフリマシンのアプリケーションが最も広く使用されている。

レタリング： 文字または単語を使用した刺繍。レタリングは付属の書体やスタイルから作成され、サイズ、高さ、間隔などを変更することができる。

レタリング枠： レタリングオブジェクトに扇型、アーチ状、引き伸ばしといった特殊効果を施す。

ロゴ： 名前、シンボルまたは会社や団体のトレードマーク。ロゴタイプの省略形。

ロックステッチ： 通常ロックダウンステッチまたは留めステッチとも呼ばれ、ロックステッチは少なくとも10ポイント動作の3つまたは4つの連続したステッチから形成される。デザイン中のすべてのコラムや埋め縫いの後、また項目の後の色替えやデザインの後のジャンプステッチが続く場所に使用される。三角形、スター、真っ直ぐなラインでステッチされる場合がある。コンピュータ化された刺繍ミシン同様、家庭用ミシンのフックと針によって形成されるステッチタイプの名前でもある。

ロックステッチマシン： シフトと多頭式マシンは共にロックステッチマシンで、家庭用ミシンと同じ方法でステッチを形成する。ロックステッチは上糸と下糸を使用し、上糸は針で、下糸はボビンで稼動する。多頭式ロックステッチマシンも参照ください。

ワイヤレスアクセスポイント

(WAP)： ワイヤレスアクセスポイントまたは「WAP」は、ワイヤレスが使用できるデバイスと有線ネットワークを接続可能にする、ローカルエリアネットワーク上のハードウェアデバイス

枠： オブジェクトに隆起、アーチ、伸びや縮みを与える特別な効果。この効果は一般的にレタリングオブジェクトに適用されますが、その他の刺繍オブジェクトにも使用できる。

ABC パターンの配置： パターンの配置 (ABC) をご覧ください。

ARQ： ベルニナキルターフォーマット。

ART： ベルニナフォーマット。

ARX： ES クロスステッチフォーマット。

BMP： MS Windows(R) ビットマップイメージフォーマット。ビットマップも参照下さい。

BRO： Bits & Volts ファイルフォーマット。

CED： データコンデンスファイルフォーマット

CND： メルココンデンス (CND) は、メルコ刺繍デジタルソフトウェア由来のフォーマット。CND ファイルはデジタル化されたアウトラインとステッチの数値のみを格納する。

COM ポート： 周辺機器の接続ポートとして使用される標準のシリアルポート。適切な内部カードが取り付けられている場合、その他のポートが存在する。周辺機器によりどのポートが使用されているかをコンピューターに通知する。(例：COM1、COM2 など)

CorelDRAW Graphics：

CorelDRAW(R) Graphics Suite アプリケーションがアクティブになるモード。

CPU： Central Processing Unit (中央処理装置) の略。

CSD： POEM/Singer/Huskygram ファイルフォーマット。

DAT： Hiraoka、Laesser、Wilcom SPES フォーマットのマシンファイルの拡張子。

DPI： スクリーンまたはプリンターの解像度の測定法で、1インチあたりのドットの数。

DSB： バルダンファイルフォーマット。基本的に T03 テープファイルと同じだが、フロッピーディスクに書き込める。T03 ファイルのフロッピーバージョン。

DST： タジママシン由来のマシンファイルフォーマット。

DSZ： ZSK ステッチまたは「エキスパンド (拡張)」ファイルフォーマット。

DTG プリント： DTG は PC からのその他ほとんどの印刷と同じよう

な働きをする。MS Windows (R) プリントするイメージはプリントマネージャーからプリントドライバを使用して DTG プリンタに送信される。DTG プリント用のイメージの背景は、透明でなくてはならない。DTG プリントはイメージの熱定着を行い、洗うことができる。

DW Administrator： DW Administrator デザインワークフローは、データベースの上級設定の責任者。DW Administrator は、誰がデータベースにアクセスでき、何をすることができ、何をすることができるかを決定し、情報が格納される分類項目を定義する。DW Administrator は通常会社のデザイン課のマネージャーを指す。この人物には予備知識が不可欠で、加えて何をデータベースに入れるのか、どの様にその情報を利用するのかをコントロールする必要がある。

DXF： オート CAD ベクターグラフィックフォーマット。

E ステッチ： 装飾的な縁のアップリケの留めステッチとして幅広く使用される。このステッチは楕円形を形成する。

EMB： Wilcom ES のネイティブアウトラインファイルフォーマット。EMB デザインには単一の「オールインワン」ファイルに、デザインに関する全ての情報が含まれる。情報にはオブジェクトのアウトラインとプロパティ、ステッチ数、マシン機能、糸色、ピクチャーアイコン、概要情報などが含まれる。オリジナルデザインのビットマップイメージも、EMB フォーマットに含めることができる。ネイティブ EMB ファイルだけが、100% 完璧にサイズ変更と変形を行うことができる。

Embroidery Connect：

EmbroideryConnect マシンネットワークを設定するのに必要な、EmbroideryStudio の追加料金エレメント。

EMX： Wilcom クロスステッチファイルフォーマット。

EPS： 様々な環境下のアプリケーション間で、PostScript ランゲージファイルインポートまたはエキスポートする為の標準ファイルフォーマット。ESP ファイルは PostScript ファイルで、通常イラストレーションをシングルページで表す。一般的に、EPS ファイルはその他の PostScript ファイルに含まれる (カプセル化) のを目的と

し、テキストやグラフィック、イメージの組み合わせでも入れることができる。EPS ファイルは通常小さく、低解像度の TIFF やベクターベースの MS Windows (R) メタファイルイメージプレビューを含む。

ESD： Wilcom DOS ES 由来のフォーマットでステッチタイプや密度などのステッチデータを含む。後のバージョンの ESD にはアウトラインのあるレタリングオブジェクトが含まれる。

EXP： Melco マシン固有の ZSK ステッチまたは「エキスパンド (拡張)」ファイルフォーマット。

Fadenleiter： Fadenleiter は糸のフィードと張りをコントロールするシフリマシンのメカニズム。

Fadenleiter 機能： Fadenleiter +/- 機能はマシンに Fadenleiter ストロークを 1 増加 / 減少するよう指示する。部分が広く / 狭くなったところで糸フィードを増加 / 減少させる。

FDR： バルダンマシン由来の刺繍ディスクフォーマット。

FCM： バルダンマシン由来の刺繍ディスクフォーマット。

Hiraoka DAT： Hiraoka DAT は Hiraoka マシンの Plauen カードフォーマットのシフリディスクバージョンである。

I (アイ) ビーム： PC ポインタの形状の中の 1 つで、選択したポイントにテキストを入力できる。形状はアルファベットの大文字の「I」に似ている。

INC： INC (Individual Needle Control) は元々は Saurer Pentamat マシン用に開発されたメカニズムで、プログラムの元でもマニュアル制御でもマシン全体の各針 / ボーラー位置をそれぞれアクティブまたは非アクティブにすることができる。

INP： Wilcom コンデンスフォーマット

JPG： JPEG ファイルは、ビットマップイメージフォーマットを置き換える。

LAN： Local Area Network の略。PC とプリンタなどのその他のデバイスの相互接続した有線ネットワーク。

NORMAL テンプレート: NORMAL テンプレートは、ソフトウェアで用意されている初期値を備えたテンプレートで、予め設定されたスタイルと共に、現在のプロパティ設定も含まれる。スタイルには現在のプロパティ設定の様々な設定の組み合わせが含まれる。例えば <PRESET_SATIN_1> と <PRESET_SATIN_2> にはサテンス テッチ用の異なるステッチ間隔の値が含まれており、これらの設定はいつでも表示や変更が行える。**テンプレート**も参照ください。

PAT: PAT は Saurer SHC ファイルタイプである。

PCH: Gunold デザインまたは「アウトライン」ファイルフォーマット。

PCX: PC ペイントブラシ・ビットマップイメージフォーマット (PC Paintbrush bitmap image format)。

PDF: Portable Document Format の略。Acrobat Reader でオンラインマニュアルを表示する際に使用。

PLS: Saurer SLC ファイルタイプ。

PMU: PMU は Proel ステッチまたは「エクスパンド (拡張)」ファイルフォーマット。

PNG: ポータブルネットワークグラフィック・ベクターグラフィックフォーマット (Portable Network Graphics vector graphic format)。

PNN: SPES で使用される Plot ファイル (シフリ e3.0 ではサポートされない)。

PS: Postscript ベクターフォーマット。

RAM: ランダムアクセスメモリー、コンピュータチップメンテニングメモリー。

RGB: RGB は、赤、緑、青を表す。色を作成する為にコンピュータのモニターで使用されるシステム。

RPM 機能: RPM +/- 機能はマシンに現在または通常のスPEEDから徐々に増加 / 減少することを指示する。

SAS: SAS は、Saurer SLC、Saurer SLC RCC、Saurer SLC Standard または Saurer Pentamat ファイルフォーマットである。

SPI: インチ内のステッチ数。刺繍 1 インチ中の密度やサテンス テッチの数を測るシステム。

SPM: Stitches per minute の略。刺繍マシンの起動スピードを測定するシステム。

SR/SD: メルコスターフォーマット。「Star」と「Superstar」は Melco マシンの種類 (かなり旧式)。

STC: Gunold ステッチまたは「エクスパンド (拡張)」ファイルフォーマット。

STX: Datastitch ステッチまたは「エクスパンド (拡張)」ファイルフォーマット。

T03: バルダンファイルの旧バージョン。

T10: Wilcom カードにパンチしたり、Electrocard のインプットとして使用したり、フロッピーディスクフォーマットに変換するのに使用する Plauen シフリフォーマット。

T11: Wilcom Plauen RCC Zangs シフリフォーマット。

T12: Wilcom Plauen - RCC Hiraoka シフリフォーマット。

T13: Wilcom Plauen - RCC Comerio シフリフォーマット。

T15: カードにパンチしたり、Electrocard のインプットとして使用したり、フロッピーディスクフォーマットに変換するのに使用する Wilcom Saurer シフリフォーマット。

T16: Saurer B シフリフォーマット。

T18: Wilcom Saurer RCC シフリフォーマット。

T19: Wilcom Saurer B - RCC シフリフォーマット。

T20: Wilcom Saurer Pentamat シフリフォーマット。

T21: Wilcom Saurer B Pentamat シフリフォーマット。

T22: Wilcom Plauen Pentamat シフリフォーマット。

TrueType フォント: アップルコンピュータによってデザインされたデジタルフォント技術で、現在はアップルとマイクロソフト両方のオペレーションシステムで使用されている。

TrueView: TrueView は、ステッチが施された際に刺繍がどのように見えるかどうかプレビューを行

うことができる。3D でスクリーンイメージを見ることができる。

TWAIN: 業界標準で、スキャナーなどのデバイスをデザインやレイアウトプログラムに直接交信させることができる。装置とプログラムは両方とも TWAIN 互換でなければならない。使用しているソフトウェアで、TWAIN 対応スキャナーの使用を可能にする。

U?? バルダンマシン由来のマシンファイルフォーマット。

UDL ファイル: デザインワークフロー は、マイクロソフトデータリンク (UDL) フォーマットを使用することにより、そのデータベースへとリンクされる。UDL ファイルのコピーは共有、名称変更、ローケーションの変更ができるので、多数の人がその情報を利用できる。つまり全てのデザインワークフローユーザーが同じデータベースへの UDL リンクを各自で持てるということになる。

USB ポート: Universal Serial Bus Connector。コンピュータにあるドングルを挿し込むコネクション。

USB が使用可能な刺繍機: 標準の USB ポートがマシンまたはマシンのコントロールパネルに内蔵されている刺繍機。

USB コンバータ: 標準のシリアル接続ポートを USB タイプ A 接続に変換するデバイス。

USB メモリ: 標準 USB メモリまたは USB スティックと呼ばれる、ファイルを保管したり、運ぶのに使用されるデバイス。

VDT: Hiraoka シフリフォーマット。

VEP: Hiraoka VEP ファイルフォーマットは既存のマシンのパターンアレンジ (ABC) に使用される。VEP は異なるデザイン部分 (A が 1 番目のファイル、B が 2 番目、C が 3 番目) を分割する小さなアレンジメントファイルを使用する。

WIA: Windows 系列のオペレーティングシステム静止画像取得プラットフォーム Windows Image Acquisition (WIA) の略。Windows Millennium Edition (Windows Me) と Windows XP で起動する。

WiFi USB のマシンネットワーク： USB を使用できる刺繍機や PC など、ワイヤレスで接続するネットワーク。

WiFi USB メモリ： WiFi ルーターを介して、USB を使用できる刺繍機を EmbroideryConnect マシンネットワークに接続できるようにする Wilcom で提供するデバイス。

WiFi デバイス： WiFi ルーターまたはワイヤレス（無線）アクセスポイントに接続できるデバイス。

WiFi ネットワーク名 (SSID)： Service Set Identifier (SSID) の略。ワイヤレス（無線）ローカルエリアネットワークを通じて送信される、情報に添付される固有の識別子名。

WiFi パスワード（キー）： WiFi ルーターまたはアクセスポイントに接続できる、パスワードまたはパスキー（WiFi セキュリティタイプにより異なる）。

WiFi ルーター： 家庭または小規模のオフィスネットワーク用の、ベーシックなネットワーク基盤を提供するデバイス。多くのワイヤレスデバイスにワイヤレス（無線アクセス）アクセスポイントを提供し、インターネットにアクセスしたり、ファイルの共有や印刷を行なえるよう接続するデバイス。ワイヤレス（無線）ルーターとも呼ばれる。

Windows ドメイン： 集中型認証データベースに頼る Windows PC のドメインで、「ネットワークドメイン」とも呼ばれる。ユーザーはドメインログインし、アクセス権はネットワークアドミニストレーターによりコントロールされる中央データベースから受け取る。

Windows ワークグループ： ピアツーピアローカルエリアネットワークの Microsoft の用語。Microsoft オペレーティングシステムを使用している同じワークグループのコンピューター同士はファイル、プリンタ、インターネット接続を共有できる。

WLAN： ワイヤレスローカルエリアネットワークまたは WiFi ネットワーク。

WMF： MS Windows (R) メタファイルベクターフォーマット。

X/Y 座標： グラフまたはコンピュータースクリーンにおける横方向 (X) と縦方向 (Y) の距離。X の

値を幅の測定に、Y の値を高さの測定に使用する。

XXX： プロ市場における Compucon ステッチまたは「エクスパンド（拡張）」ファイルフォーマット。

ZSK： ZSK1 フォーマットは一般的に 1991 年よりも前に製造された旧式の ZSK マシン用。ZSK2 は最近の ZSK マシン用で上部糸切りがついている。これら 2 種類における最も顕著な違いは糸切り。