brother

BE EMBROIDERY STUDIO

参照マニュアル

Copyright © 1998-2025 Wilcom Pty Ltd. 全著作・版権所有。

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、磁気的、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 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、版権は 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、エキスポートコンバーターの著作権、版権は Access Softek Inc 社により所有されています。

Wilcom International 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 International 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 International 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。

2025年5月 改定1

第 1 章

BE EmbroideryStudio の設定

装飾製品業界の最先端デザインソフトウェア、BE EmbroideryStudio 2025 へようこそ。BE EmbroideryStudio は Wilcom ソフトウェアの刺繍機能と CorelDRAW® Graphics Suite のグラフィック機能を統合し、刺繍とマルチデコレーションデザインの作成において他に類をみない柔軟性を持ち合わせています。マルチデコレーションをサポートすると同時に、このソフトウェアは刺繍のスペシャリスト達が必要とする、すぐに生産が行える刺繍の作成＆編集が可能なパワフルなツールを装備しています。BE EmbroideryStudio はプロのデジタイザー、刺繍ショップ、業界の講師、アパレルデコレーター、刺繍愛好家の方々の為の、究極の刺繍ソフトウェアです。

メモ　この出版物のスクリーン画像は表示例を示す目的のみとしており、お使いのソフトウェアモデルや製品レベルによって、スクリーンのレイアウトが多少異なる場合があります。同様に、ソフトウェアの機能や特徴を説明するのに使用されているサンプルも、お使いの製品レベルのものと完全に同じものではないことをご了承ください。

製品レベル＆エレメント

BE EmbroideryStudio 2025 スイートは、いくつかの主要な製品レベルで構成されています。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。

製品レベル	アプリケーション
2　ES Decorating ^	使いやすいデジタイズツールに裏付けされた、オートデジタイズと CorelDRAW のパワー。ES Decorating では、小規模の刺繍会社に最適なプロ仕様のレタリング、カスタマイズ、編集ツールを使用することができます。デジタイズ作業は外注しているが、ロゴの作成、デザインのカスタマイズ、顧客が持ち込んだイメージのオートデジタイズを行う必要のあるユーザーに適しています。いくつかのエレメントを使用することができます。
3　ES Editing	デザイン編集を社内で行うことで、質と生産をコントロール。ES Editing では、小売店や生産店に最適なプロ仕様のレタリング、カスタマイズ、編集機能を使用することができます。いくつかのマシン接続を行うことができます。
^ CorelDRAW® Graphics Suite を標準装備で含む	

製品レベル	アプリケーション
4 ES Lettering	ES Lettering では、国際的レベルの質のレタリングを作成することができます。レタリング、ネーム、モノグラムがデジタイザーがいなくても素早く簡単に作成できます。レタリング（全機能）、カスタマイズ、マシン接続に対応しています。
^ CorelDRAW® Graphics Suite を標準装備で含む	

追加料金エレメント

エレメントは、BE EmbroideryStudio 製品レベルのコア機能を超えた、さらに多くのツールや、効果、オート機能にアクセスすることができます。別料金で追加できるエレメントもあります。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。
特色：

サブスクリプションへのアクセス	サブスクリプションベースのライセンスの場合、その BE EmbroideryStudio レベルのすべてのエレメントが自動的に含まれます。
強化された機能	エレメントには、上級レタリング、モノグラム、オートデジタイズ、特殊なステッチタイプ、またはその他の刺繍に関連したツールが含まれます。
カスタマイズ	ユーザーは特定のエレメントを有効にし、BE EmbroideryStudio をワークフローのニーズに合わせることができます。
永久ライセンスの追加エレメント	所有者は、特定のエレメントを個別に購入し、割り当てることができます。

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ください。

構成要素	必要最低条件	推奨
CPU	Intel? Core i5 (8th Gen) または AMD Ryzen 5 4000 シリーズ	最新の Gen Intel? i7 / i9 プロセッサまたは AMD Ryzen 8000 / 9000 シリーズ
OS	Microsoft? Windows? 10 64 ビット版	Microsoft? Windows? 11 64 ビット版（最新のアップデートを行ったもの）
ブラウザ	Microsoft Edge、Chrome または同等	

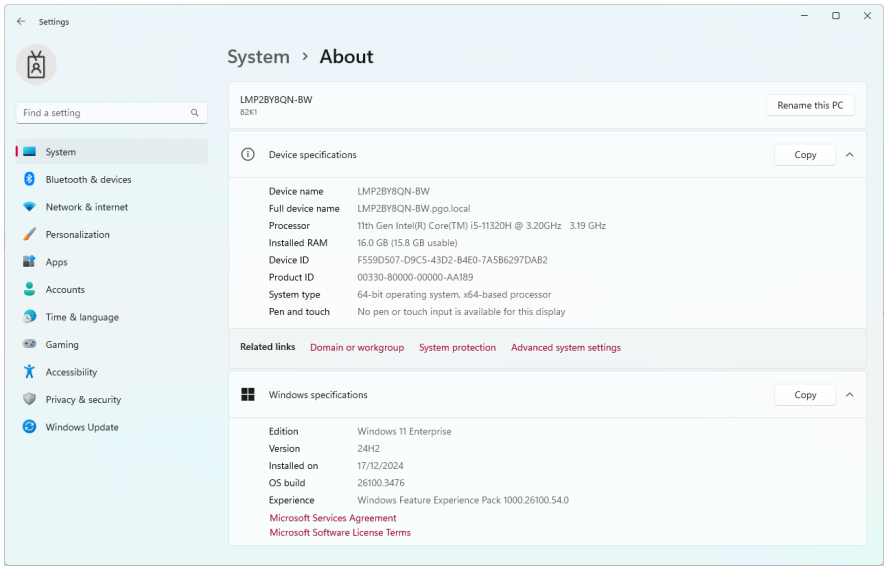
構成要素	必要最低条件	推奨
メモリ	16GB	32 GB またはそれ以上
ハードディスクサイズ	128GB	512 GB またはそれ以上（ソリッドステートドライブ）
ディスク空き容量	40GB	60 GB またはそれ以上
グラフィックカード	ハイカラー（32 ビット）、1600x768 の解像度をサポート	・ハイカラー（32 ビット）、1920x1080 またはそれ以上の解像度をサポート ・4GB またはそれ以上のグラフィックスメモリ（非統合型）
モニタ	1600 X 900 画面解像度	1920X1080 画面解像度で 2 モニター可能
マウス	USB マウスまたは Bluetooth	
USB ポート	HL（ハードウェアライセンス）版に必要 DL（デジタルライセンス）版には不要	
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	接続を要するもの： ・製品のアクティブ化と登録 ・マシンファイルのエクスポート ・定期的なソフトウェアのアップデート ・ニュース、コミュニティ、製品ブログ、チュートリアル、製品ドキュメントなどへのアクセス ・インストール中に、Windows 機能をダウンロードする際	

OS とデバイスの仕様を確認する

CPU（プロセッサ）と RAM の仕様と、使用している Windows のバージョンが、BE EmbroideryStudio 2025 を使用するための必要条件を満たしているかどうか確認してください。最新のアップデートをインストールした、Windows? 11(64 ビット版）にアップデートすることをおすすめします。以前のバージョンの CorelDRAW® 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の情報は、Wilcom サポートセンター（help.wilcom.com）にアクセスしてください。

OS やデバイスの使用を確認するには

1 MS Windows(R) の**設定**に移動し、**バージョン情報**タブを開きます。



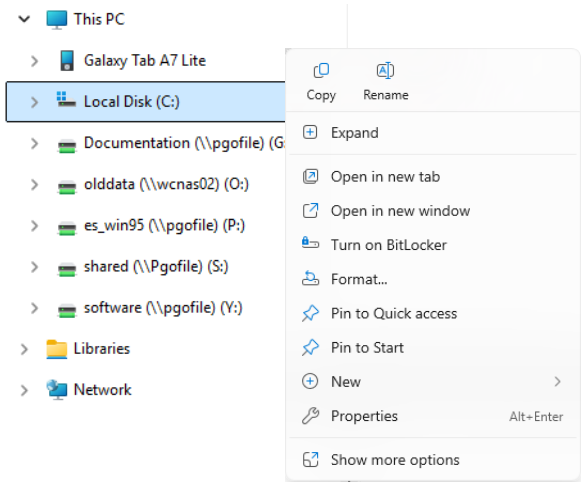
2 Windows のバージョン、CPU、RAM の容量を確認します。

ハードディスクの空き容量を確認する

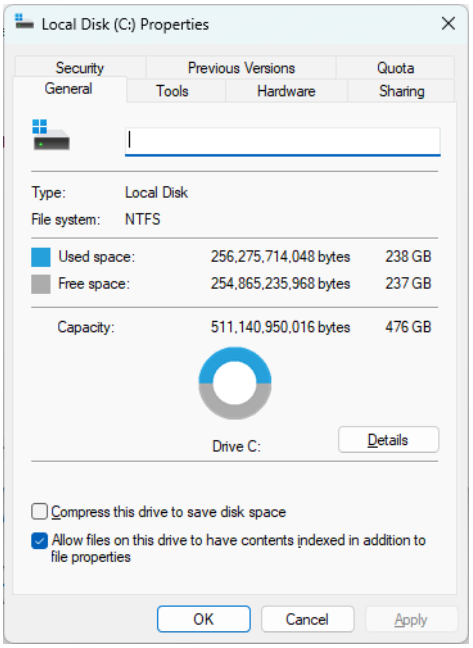
BE EmbroideryStudio ではオプションの内容により、およそ 5GB のハードディスク容量が必要とされます。CorelDRAW® Graphics Suite のインストールには更に 3GB が必要です。アプリケーションをスムーズに起動させるには、空きスペースが余分に必要になります。BE EmbroideryStudio を使用するのに十分な空きスペースがハードディスクにあるかどうかを確認して下さい。インストール後、40GB の空き容量またはハードドライブの合計容量の 10% のいずれか大きい方が必要になります。

ハードディスクの容量を調べるには

1 **ファイルエクスプローラーの PC** に移動し、**ローカルディスク** (C:) を右クリックして、ポップアップメニューを開きます。



2 **プロパティ**を選択し、**プロパティ**ダイアログを開きます。



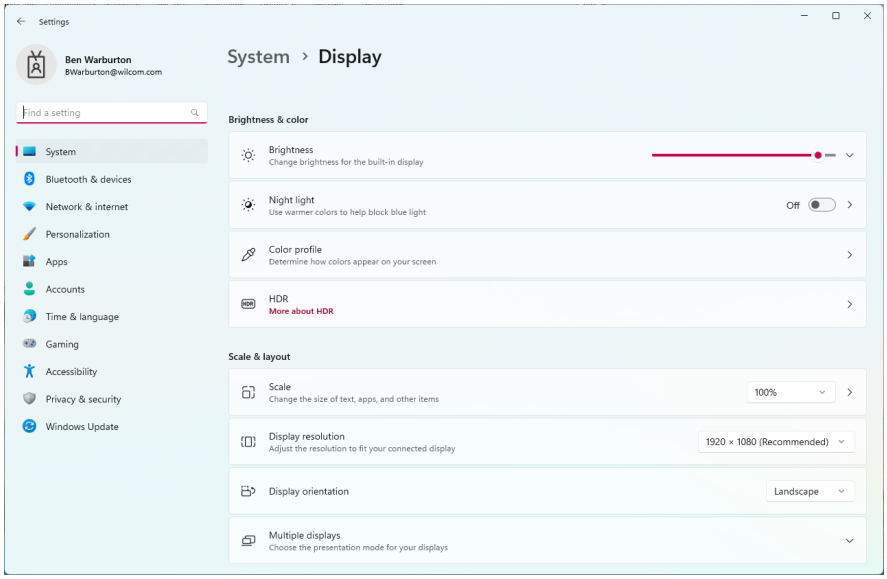
3 **一般**タブに移動します。このタブに使用領域と空き領域が表示されます。

ディスプレイ設定を確認する

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。

ディスプレイ設定を確認するには

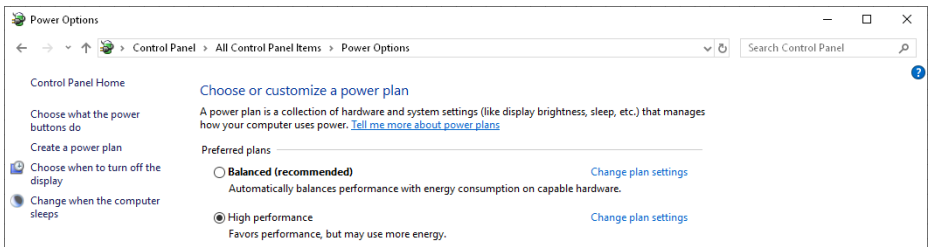
1 MS Windows(R) の**設定**に移動し、**ディスプレイ**タブを開きます。



2 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 1920x1080 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

最高のパフォーマンスで使用するには、お使いの PC が高パフォーマンスの電源プランに設定されていることを確認してください。



ソフトウェアのライセンス＆購入

BE EmbroideryStudio 2025 では、すべてのユーザーは**Wilcom ユーザーアカウント**を持ちます。ソフトウェアはいまだコンピューターにインストールする必要がありますが、ライセンスには可動性がある為、使用がより柔軟になっています。ログインをする度に、登録した追加料金エレメントを含んだ適切なソフトウェアレベルで BE EmbroideryStudio が呼び出されます。

また以下へアクセスするのに、**Wilcom ユーザーアカウント**が必要となります。

- あなたの製品レベルと登録した追加料金エレメントに向けた、パーソナライズ化した 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

Wilcom 製品のライセンスモデル

Wilcom では様々なユーザーのニーズに対応できるよう、複数のライセンスモデルを提供しています。これらのモデルは、ユーザーがどのように **TrueSizer**、**Estimator** および **BE EmbroideryStudio** などの Wilcom アプリ（アプリケーション）にアクセスし、管理するかを定義します。

永久ライセンス

これは BE EmbroideryStudio で利用可能な、一回一括購入のモデルです。
このモデルでは：

- ユーザーはソフトウェアを所有し、無期限に使用できます。
- ライセンスは特定のユーザーまたはデバイスにリンクされており、必要に応じて転送できます。

- 現在のバージョンが続行する間は、小規模な自動アップデートとサポートが含まれます。
- ユーザーは主要バージョンのアップデートを購入する必要があります。一般的には、これらは新機能を含むものを指します。

ネットワークライセンス（エンタープライズ）

ネットワークライセンスを使用すると、複数のユーザーが組織内の共有ライセンスにアクセスできます。
このモデルでは：

- 通常、一元化されたライセンス管理が必要な大規模な生産施設で使用されます。
- アクセスを分配するには、ライセンスサーバーとネットワークドングルが必要です。
- 各ライセンスモデルには、ユーザーのニーズ、予算、ソフトウェアの使用パターンに応じて、さまざまなメリットがあります。

Wilcom アカウントの管理

Wilcom アカウントマネジメントは、Wilcom アカウントの保持者が、１つのアカウントで様々なアプリ（アプリケーション）の複数のライセンスとユーザーを管理できるよう設計された、クラウドベースのサービスです。Wilcom ウェブサイトの上部のドロップダウンメニューから、アカウントにアクセスできます。

対応しているアプリ

現在サービスで対応している Wilcom の「アプリ」には、次のものが含まれます。

Truesizer	ステッチの質を変えることなく、ユーザーが刺繍デザインファイルの表示、サイズ変更、変換を行える Wilcom アプリ。プレビューや基本的な変更に頻繁に使用されます。
Estimator	実際に生産を行う前に、刺繍デザインの推定ステッチ数とコストを計算できる Wilcom アプリ。

BE EmbroideryStudio	プロフェッショナルな刺繍のデザイン作成、編集、および生産管理を行える、Wilcom の最も代表的な刺繍デザインソフトウェア（現時点では、EmbroideryStudio Digital Edition より前のバージョンには対応していません）。

アクティブ BE EmbroideryStudio セッション

ライセンスが与えられた BE EmbroideryStudio は、それぞれ一人のユーザー用です。複数のコンピューターにインストールすることはできますが、一度に一箇所しか起動することができません。**サインイン**ダイアログで、「サインイン状態を維持する」にチェックを入れます。こうしておくと、ソフトウェアを起動するたびに **Wilcom ユーザーアカウント**の詳細を入力する必要がありません。

注意　ソフトウェアをただアンインストールしても、ライセンスを開放することには**なりません**。アンインストールする前に、**ファイル > サインアウトし終了**を選択します。

主な特徴

Wilcom アカウントマネジメントは、組織で複数のライセンスを購入して管理し、メンバーを追加したり、必要に応じてライセンスの割り当て / 解除を行うことができるなど、より高い柔軟性を持ち合わせています。
主な機能：

複数のユーザーの管理	1 つの組織アカウント内で、複数のユーザーを追加および管理
ライセンスの管理	さまざまな Wilcom アプリケーションの複数のライセンスを購入、割り当て、管理
支払いの管理	ライセンスのサブスクリプションと支払いの表示および管理
ユーザーのセキュリティ	セキュリティを強化するために、組織内に 2 段階認証を実装

レポート	Truesizer と Estimator の使用状況を分析し、すべてのユーザーとライセンスにおけるすべてのアプリのログインアクティビティを監視

製品のインストール & 登録

BE EmbroideryStudio ソフトウェアをインストールまたはアップグレードする際、様々なシナリオがあります。

いずれの場合でも、**Wilcom ユーザーアカウント**にサインインまたは登録する必要があります。登録には、ユーザーネーム、E メールアドレス、パスワードが必要です。登録はあなたの E メールアドレスにリンクされます。

カスタムアセット

BE EmbroideryStudio では、アセットと呼ばれる様々な種類のファイルを作成することができます。この中で一番重要なファイルは、刺繍デザインです。その他、デザインテンプレートやカスタムモチーフ、ボーダーなどのアセットを作成することができます。これらのアセットは、新しいバージョンの BE 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。BE 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。詳細はアセットを管理するをご覧ください。

注意　デザインテンプレート、カスタムモチーフとボーダー、キーボードデザインコレクションなど、新しいまたはアップデートしたアセットをインストールする際、既存の同名のアセットは上書きされません。新しいアセットをインストールしたい場合、現在のインストールをアップデートする前に古いものを削除するか、バックアップをとります。

製品のインストール

BE EmbroideryStudio は、ダウンロード可能な製品としてのみ提供されます。対応している言語でオペレーティングシステム (OS) をインストールしている場合、インストールはその言語で起動します。

製品をインストールするには

1. 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。
2. 開いているアプリケーションをすべて閉じます。

   メモ　ソフトウェアをインストールすると、インストールを完了する為に PC を再起動するように指示があります。インストールの作業に入る前にすべてのファイルを保存し、すべてのアプリケーションを閉じてください。
3. インストールファイルをダブルクリックして、インストールを実行します。
4. オンスクリーンの説明に従います。指示に従い、以下の選択を行います。

- お使いの PC 内でソフトウェアをインストールする場所（初期設定を推奨）
- どのコンポーネント（例：追加言語）インストールするか。初期設定は英語。
- どのインストール済みバージョンをカスタム設定と統合したいか。

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。コンピュータが再起動し、ソフトウェアを使用できるようになります。

メモ インストール作業で問題が発生した場合は、Wilcom サポートまでご連絡ください。

アカウントの登録＆サインイン

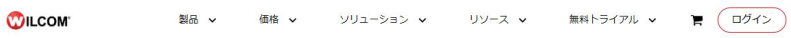
ソフトウェアを有効にするには、製品を登録する必要があります。登録を行うと、下記にアクセスすることができます。

- 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

サインインと登録は基本的に同じ手順です。どちらにしても**サインイン**画面が表示されます。購入する / しないに関わらず、**Wilcom ユーザーアカウント**に登録します。購入しない場合でもあなたの登録は残り、後日購入することを選択した際に再度アクティブになります。

アカウントを登録するには

1 Wilcom ウェブサイトにアクセスします。どのページからでもサインインするオプションがあります。



2 画面上部の**サインイン**ボタンをクリックします。初めてソフトウェアを起動した場合でも、同じサインイン画面が表示されます。

メモ　すでに登録している場合、あなたの E メールアドレスとパスワードを入力します。あなたの BE EmbroideryStudio アカウントは、あなたの E メールアドレスに登録されます。

3 **新規アカウントを作成**ボタンをクリックし、以下の登録フォームにアクセスします。

4 メールアドレスと一緒に、いくつかの個人情報を入力します。

5 簡単に覚えられるパスワードを入力します。これらの情報は忘れないように覚えておいてください。

6 **次へ**をクリックし、次のページにアクセスします。

7 居住国と携帯電話番号を入力します。**利用規約**および**プライバシーポリシー**をお読みください。「ヒントとオファー」は任意です。

8 **アカウントを作成**をクリックします。認証 E メールを受信します。

9 受信したら、**E メールを認証**をクリックし、メールの受信を確認します。

初めてサインインするには

1 **サインイン**画面に戻り、E メールアドレスとパスワードを入力し、**サインイン**をクリックします。

初めてサインインすると、携帯電話番号の認証を求められます。

2 **コードを送信**ボタンをクリックします。あなたの携帯電話をチェックします。以下の画面が表示されます。

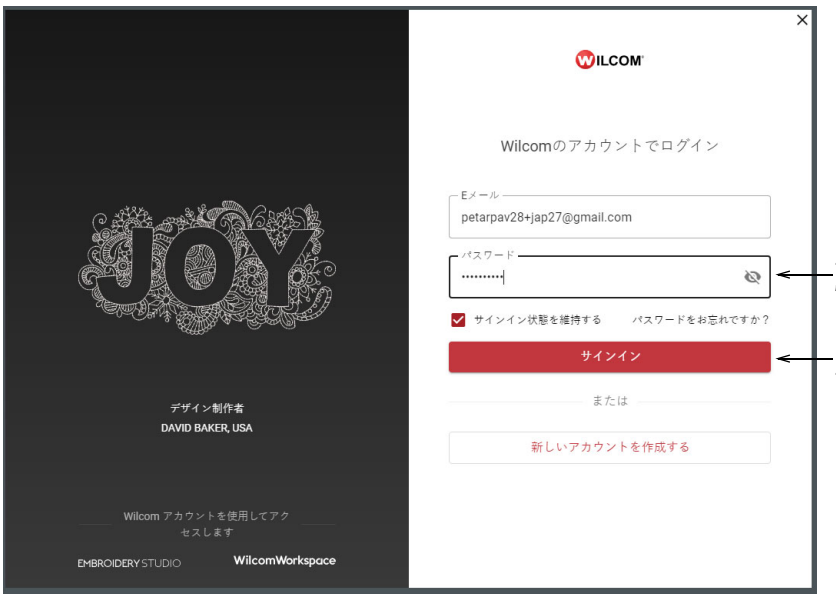
3 **認証**をクリックします。

ソフトウェアを起動する

インストール後に PC を再起動したら、ソフトウェアを起動することができます。

ソフトウェアを起動するには

1 デスクトップ上のアイコンをダブルクリックし、ソフトウェアを起動します。ウェブサイトからまだサインインしていない場合は、同じサインイン画面が表示されます。

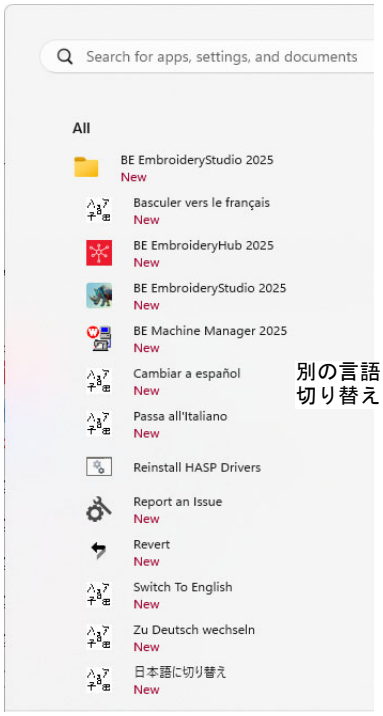


2 指示があったら、入力フィールドにあなたのBE EmbroideryStudioのEメールアドレスとパスワードを入力します。

3 **OK**をクリックすると、ソフトウェアを認証するサーバーに接続し、ソフトウェアが開きます。

その他の言語でBE EmbroideryStudioを起動する

英語のオペレーティングシステムに特定の言語をインストールし起動させたい場合は、インストール中に利用な言語の中から選択する必要があります。その後、その言語で起動する前にBE EmbroideryStudioのプログラムグループから、インストールした追加言語に切り替える必要があります。



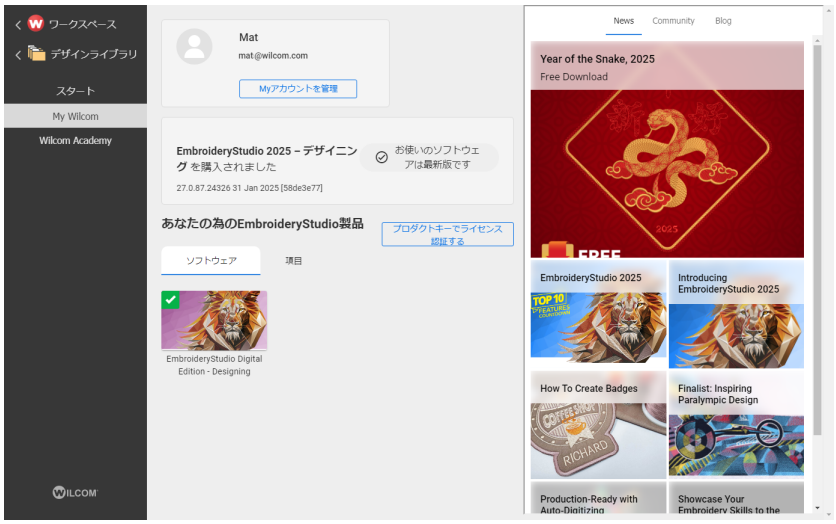
別の言語に切り替える

ソフトウェアのアップデート

モードツール > ホームをクリックし、新しいデザインをスタートしたり、チュートリアルやその他の製品情報にアクセスできるホームスクリーンに戻ることができます。

ホームスクリーンの**My Wilcom**ページで、現在のシステムステータスをチェックします。このページでは製品レベル、バージョン、購入できるまたはすでにアク

ティブのエレメントを含む、Wilcom ライセンスの詳細を参照することができます。



定期的にインストールしたソフトウェアの自動アップデートがあります。これには既知の問題の改善や修正が含まれています。BE EmbroideryStudio を起動するか、**ホーム**画面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。

- 最新のものをお持ちでない場合、アップデートを開始するよう指示があります。
- 安全なサーバーから必要なファイルがダウンロードされます。
- ダウンロードが完了したら、指示に従います。
- 完了したら、変更が有効になるよう PC を再起動する必要がことがあります。指示が表示されない限り、これは必要ありません。

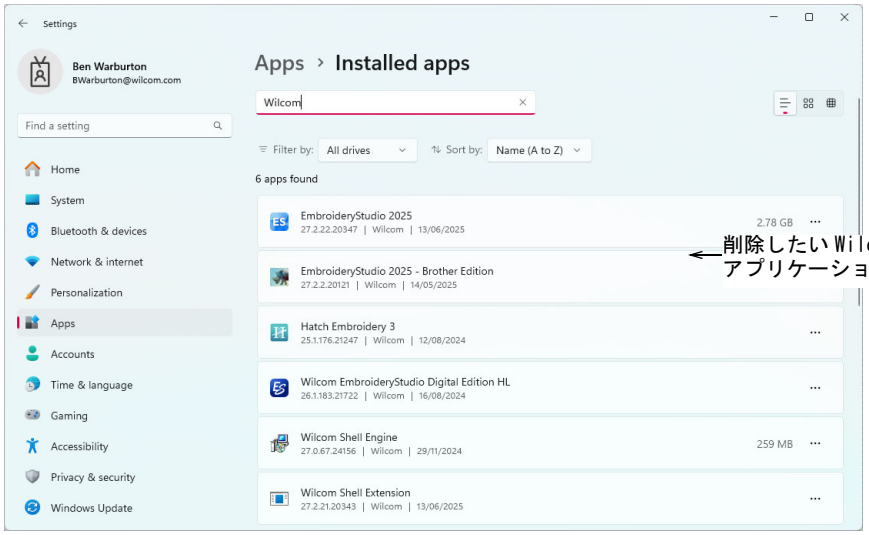
メモ　自動アップデートは、お持ちの「ノーマル」テンプレートを上書きします。変更を行っている場合、ユーザー設定テンプレートに保存する必要があります（例：「My テンプレート」）。

参考　自動アップデート（推奨されません）は、**オプション**ダイアログでオフにすることができます。オフにすると**ヘルプ > アップデートをチェック**を使用し、自分でチェックする必要があります。詳細はその他の一般オプションをご覧ください。

ソフトウェアをアンインストールする

BE EmbroideryStudio をアンインストールする際は、必ず MS Windows(R) **アプリ > アプリと機能**から行ってください。リストから、Wilcom アプリケーションを選択

します（BE EmbroideryStudio（メインアプリケーション）、Wilcom PDF プリンタ、Wilcom Shell Extension）。



注意　ソフトウェアをただアンインストールしても、ライセンスを開放することには**なりません**。アンインストールする前に、**ファイル**＞**サインアウトし終了**を選択します。
また：

- メインアプリケーションをアンインストールすることなく、Wilcom PDF プリンタを削除すると、BE EmbroideryStudio から PDF を作成できなくなります。
- 同様に、なんらかの理由で Wilcom Shell Extension を削除すると、**ファイルエクスプローラー**や**デザインライブラリ**でサムネイルやデザイン情報が表示されなくなります。

CorelDRAW® との統合

CorelDRAW® Graphics Suite はイラスト、ロゴ、複雑なデザインを作成できる、プロフェッショナルなベクターグラフィックデザインアプリケーションです。その正確なデザイン機能により、刺繍を含む様々な業界で広く使用されています。CorelDRAW® は BE EmbroideryStudio と統合されているので、ユーザーはベクターグラフィックをシームレスに刺繍デザインに変換することができます。

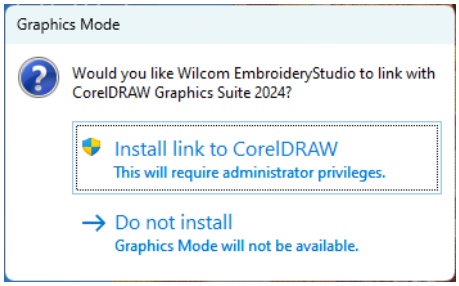
EmbroideryStudio の一部としての CorelDRAW

- 特定の BE EmbroideryStudio の製品レベル（ES Designing と ES Decorating）には、パッケージの一部として CorelDRAW® ライセンスが含まれています。

- 現時点では、特定のレベルの CorelDRAW® のみ統合することができます。詳しくは BE EmbroideryStudio ウェブサイトの FAQs をご覧ください。
- BE EmbroideryStudio は、MS Windows (R) バージョンの CorelDRAW® のみ対応しています。
- CorelDRAW® と共に Windows.NET Framework がインストールされる場合があります。CorelDRAW® が正しいバージョンの .NET を使用するよう、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、インストールに 20 分以上かかる場合もあります。

CorelDRAW による EmbroideryStudio の強化

- CorelDRAW® は、ES Designing および ES Decorating 製品レベルでのみ使用できます。
- BE EmbroideryStudio を起動時にリンクをするよう指示があります。



- この統合によりシームレスなワークフローが可能になり、刺繍ステッチにデジタイズする前にデザインを簡単に調整することができます。
- ユーザーは CorelDRAW® からベクターグラフィックをインポート、編集でき、ベクターから刺繍ファイルに変換することができます。
- 内蔵の **CorelDRAW グラフィックス**ウィンドウには、CorelDRAW® にはアウトラインや形状を描くことのできる様々な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。ツールの説明は **グラフィック**モードのオンライン**ヘルプ**メニューからアクセスできるヘルプをご覧ください。
- CorelDRAW® の機能の中には、**CorelDRAW グラフィックス**で使用できないものもあります。

ライセンス＆アクティベーション

- BE EmbroideryStudio 製品レベルに CorelDRAW® が含まれている場合、**Wilcom アカウント管理システムのライセンスの詳細**ページに表示されます。
  - CorelDRAW キー（アクティベーションコード）。
  - CorelDRAW® をインストールするダウンロードリンク。
- ユーザーは提供されたキーを使用して、個別に CorelDRAW® をアクティブにする必要があります。
- CorelDRAW® は独自のライセンス条件に従いますが、BE EmbroideryStudio ライセンスにリンクされた状態を保ちます。

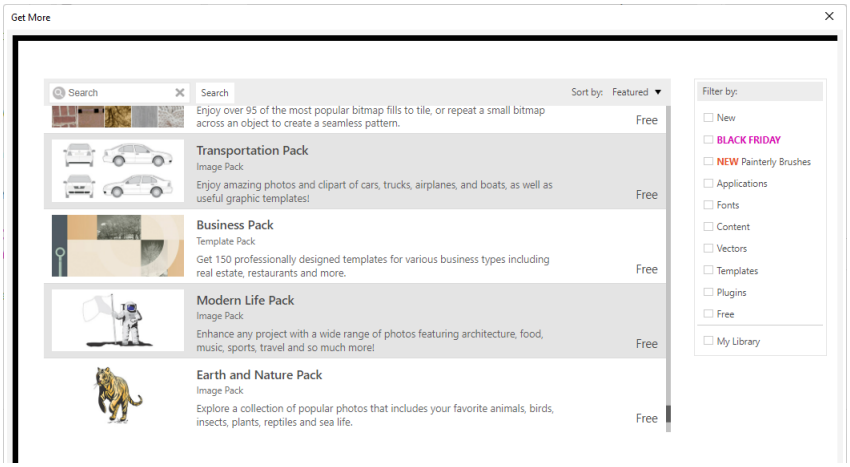
- BE EmbroideryStudio ライセンスがサブスクリプションの場合、CorelDRAW® へのアクセスはサブスクリプション期間に関連付けられます。
- BE EmbroideryStudio ライセンスが永久ライセンスの場合、CorelDRAW® はライセンスが有効である限り、使用することができます。

CorelDRAW® の登録

- CorelDRAW® は BE EmbroideryStudio で使用する前に、別々に登録を行う必要があります。
- 登録すると、最新の CorelDRAW® アップデートにアクセスすることもできます。
- CorelDRAW® と姉妹製品である Corel PHOTO-PAINT(R) は、スタンドアロンアプリケーションとして起動することもできます。CorelDRAW® はビットマップからベクターへの最高のトレース機能を装備し、プロ仕様のクリップアートイメージを含んだライブラリや、イラストや写真の編集機能が強化されています。

CorelDRAW® のコンテンツ

CorelDRAW® の標準メンバーシップでは、クリップアート、フォント、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できます。



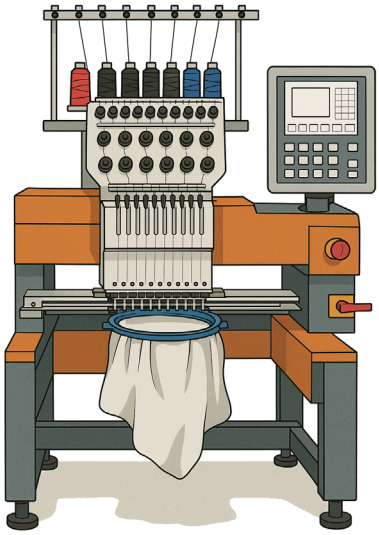
デバイスの接続

周辺機器を BE EmbroideryStudio で使用するには、接続する必要があります。これにはデジタイズタブレット、プリンター、アップリケカッター、スキャナー、刺繍機などがあります。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、BE EmbroideryStudio 内で行うものなど方法が異なります。

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。あるいは、マルチポートシリアルカードも使用できます。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。

マシンの接続

BE EmbroideryStudio では、以下のマシンモデルに対応しています。ほとんどのマシンで USB メモリースティックを読み込むことができます。これは持ち運び可能なメモリーデバイスで、多くの量のデータを保存することができます。



参考　ユーザーの中には、刺繍ソフトウェアは直接マシンに接続したい方もいます。お使いの刺繍機が**ファイルエクスプローラー**で外部ドライブとして見れる場合、デザインを直接送信することができます。

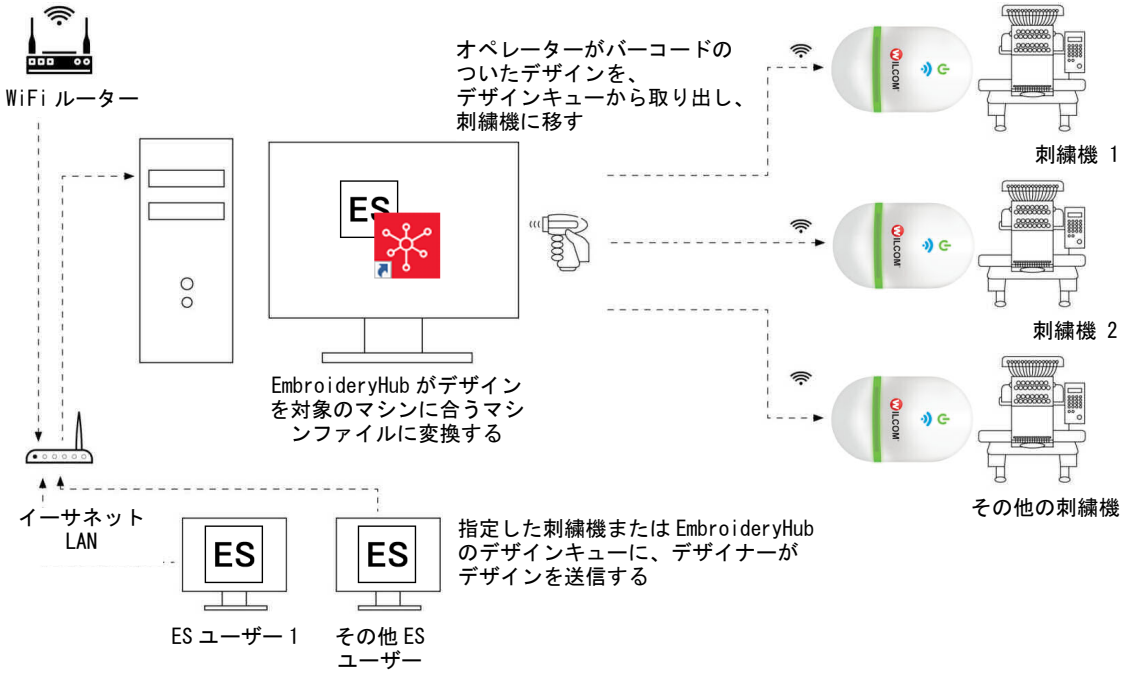
関連項目

- ハードウェア設定
- デザインをマシンに送信する
- デザインをマシンにエクスポートする
- マシンフォーマット
- EmbroideryConnect によるワイヤレスマシン接続

EmbroideryConnect のネットワーク

Wilcom **EmbroideryConnect** の機能は、刺繍デザインを BE EmbroideryStudio から USB 対応の刺繍機にワイヤレスで転送します。EmbroideryConnect 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マシンに接続した、互換性のある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。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。



刺繍デザインを素早く簡単に生産に送信、スキャン、キューに送ります。EmbroideryHub ソフトウェアは、**EmbroideryConnect** エレメントに含まれています。

ワイヤレスで刺繍デザインを管理し、**EmbroideryHub** からお使いの刺繍機に接続されている、**EmbroideryConnect** WiFi デバイスに転送します。含まれる機能：

- 既存の WiFi ネットワークと簡単に統合。
- 色分けされた LED ライトで通知。
- デザインを素早く呼び出すバーコードリーダー。

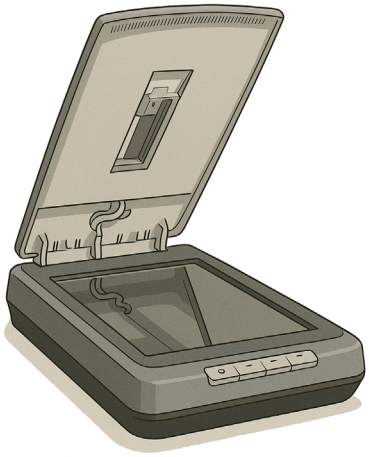
関連項目

- EmbroideryConnect によるワイヤレスマシン接続

スキャナーを設定する

BE 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、BE EmbroideryStudio では使用できません。お使いのスキャナーがこのタイプである場合、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 BE EmbroideryStudio で呼び出します。



関連項目

- スキャナーを設定する

デジタイザーを接続する

BE 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。

筆圧感知とペン傾き検知を備えたデジタイザー

関連項目

- デジタイザーを接続する

刺繍ライブラリを設定する

デザインライブラリは、デザイン管理ツールです。お使いの PC や会社のネットワークに保管されているデザインやイメージを参照するのに使用します。**デザイ**

ンライブラリ機能は、**ファイルエクスプローラー**にアクセスすることなく、デザインの検索 / 管理を素早く効率的に行うことができます。BE 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。

ファイル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**デザインライブラリ**を使用していただけると思いますが、フォルダーオプションを推奨する刺繍デザイン設定を、いくつか調整する必要がある場合があります。以下の手順は、Windows10 の設定をもとにしたものです。

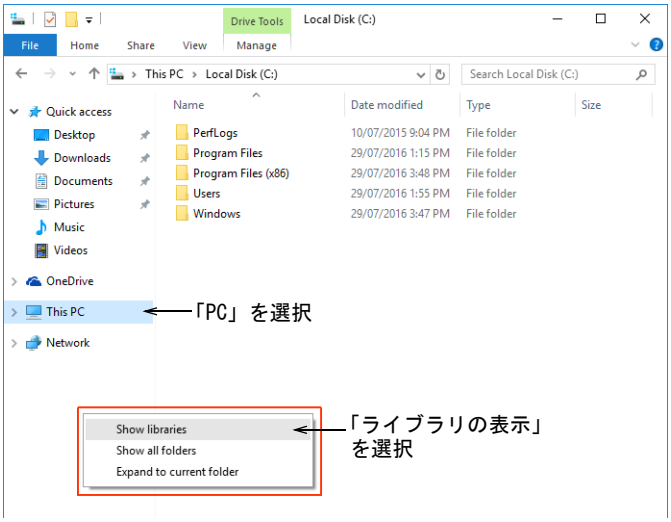
ファイルエクスプローラーで刺繍ライブラリをアクティブにする

刺繍ライブラリは、Windows10 で自動的に表示されないことがあります。**ファイルエクスプローラー**で確認できない時は、以下の手順に従ってください。

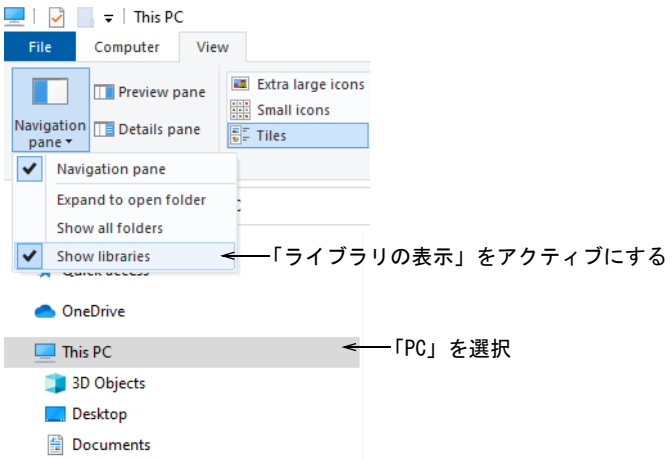
ファイルエクスプローラーで刺繍ライブラリをアクティブにするには

1 **ファイルエクスプローラー**に行き、**PC** を選択します。

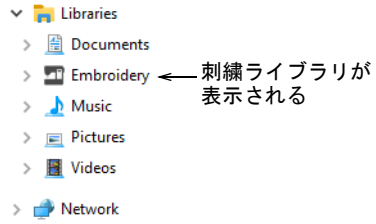
2 空のウィンドウを右クリックし、図のようにポップアップメニューを呼び出します。



3 または**ナビゲーションウィンドウ枠**をクリックし、ドロップダウンメニューを開きます。



4 **ライブラリの表示**を選択します。刺繍ライブラリが**ファイルエクスプローラー**に追加されます。



メモ　名前をつけて保存ダイアログで刺繍ライブラリを表示したい場合は、同じ方法でアクティブにする必要があります。

関連項目

- デザインライブラリのレイアウト
- ネットワークフォルダのデザインを表示する

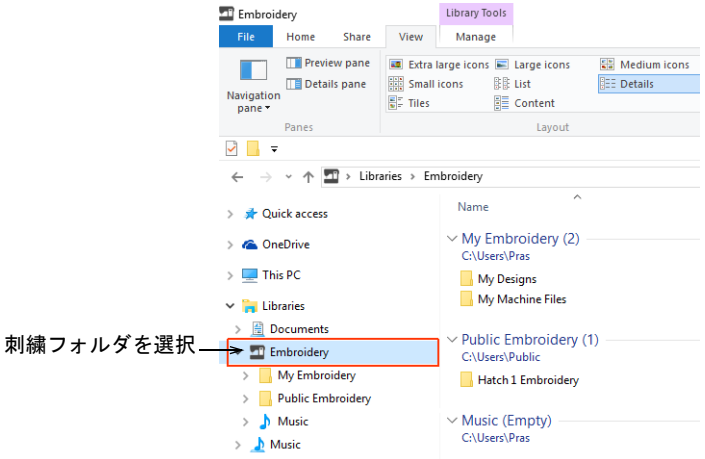
デザインサムネイルの設定

Windows10/11 では、刺繍デザインのサムネイルが自動的に表示されないことがあります。その場合は以下の手順に従ってください。

デザインサムネイルを設定するには

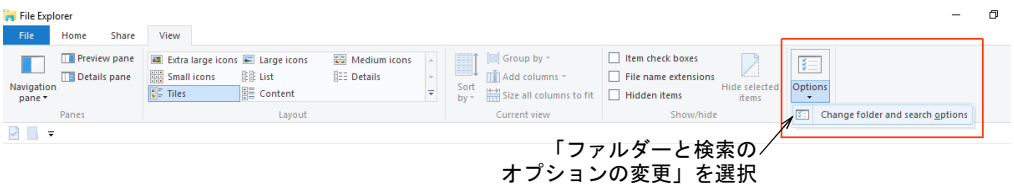
- Windows のタスクバーから、**ファイルエクスプローラー**プログラムをスタートします。

- **刺繍**フォルダを選択します。

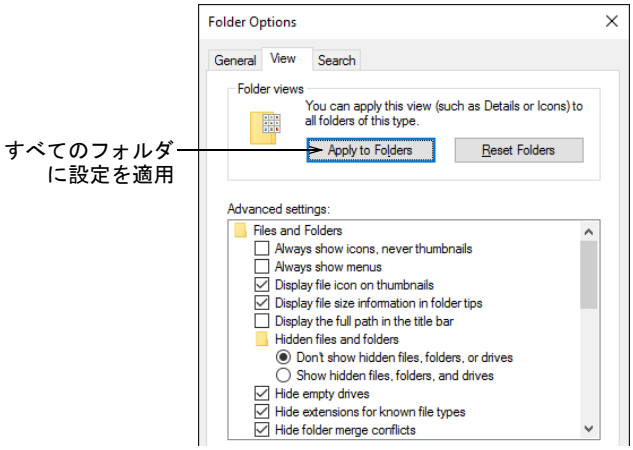


メモ　刺繍ライブラリは、Windows10/11 で自動的に表示されないことがあります。

- **ファイルエクスプローラー>表示>オプション**に移動し、**ファイルダーと検索のオプションの変更**を選択します。



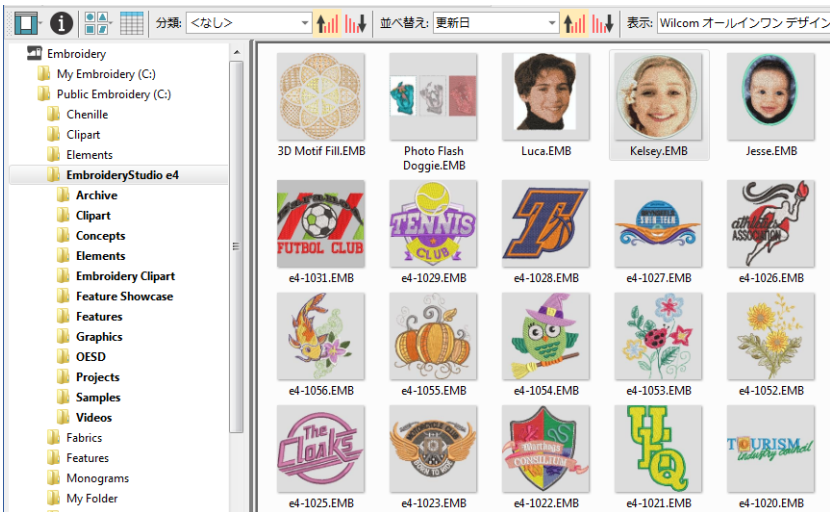
- **フォルダーオプション**ダイアログが開きます。



- **表示**タブに移動します。Windows の初期設定の中には、刺繍には向かないものがあります。
推奨する設定：

設定		理由
常にアイコンを表示、サムネイルはない	☐	刺繍デザインのサムネイルイメージが表示され、プログラムのアイコンは非表示になります。
サムネイルでファイルアイコンを表示	☐	デザインのサムネイルのコーナーにプログラムアイコンが表示されません。
既知のファイルタイプの拡張子を隠す	☐	異なるタイプの刺繍デザインファイル（EMB、DST、JEF など）を見ることができます。
プレビュー枠のプレビューハンドルを表示	☑	プレビュー枠で刺繍デザインののプレビューを見ることができます。

- **フォルダーに適用**をクリックし、**刺繍**フォルダーに設定を適用します。**ファイルエクスプローラー**の設定が正確に構成されると、サムネイルイメージが**デザインライブラリ**に希望通りに表示されます。



参考　**デザインライブラリ**に加え、これらの設定は**ファイルエクスプローラー**とその他の Windows アプリケーションでのサムネイルの見え方に影響します。

関連項目

- 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

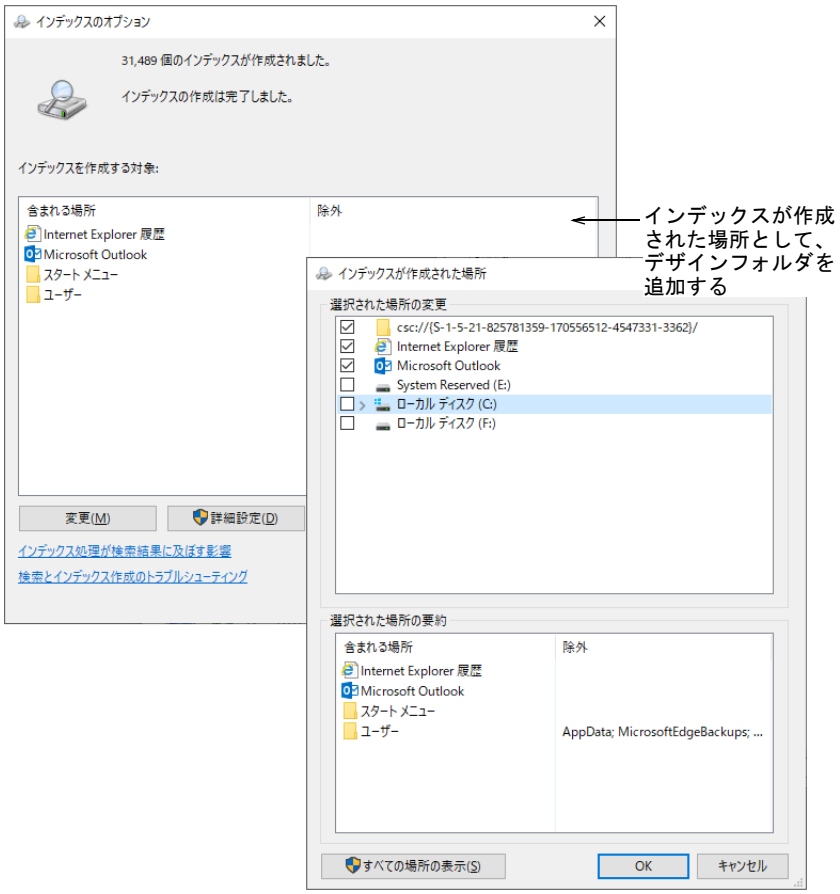
共有ネットワークで素早く検索する

複数のコンピューターで EMB やマシンフォーマットのデザインを読み込み / 書き込みしているネットワークで、すべてのデザインファイルのリポジトリとして、専用の PC を設定したい場合、リポジトリ上のフォルダを**デザインライブラリ**を介して、各クライアント PC に接続します。素早い検索を行なう為に、**デザインライブラリ**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、Windows Search サービスが起動していることを確認します。素早い検索が行えるよう、最新の Windows サーバーがインストールされている必要があります。BE EmbroideryStudio のあるバージョンをインストールする必要がある場合もあります。

- 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。



- BE EmbroideryStudio をインストールし、Shell Extension を登録します。これによりサーバーがより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。上記をご覧ください。

関連項目

- ネットワークフォルダのデザインを表示する
- ライブラリのデザインをロケートする

リソース & サポート

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

製品ドキュメント

製品ドキュメントは、オンライン、電子版 (PDF)、印刷版の 3 つの形式で提供されます。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。

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 BE EmbroideryStudio の機能の活用方法をステップごとに説明しています。**Wilcom ワークスペース**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　2 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

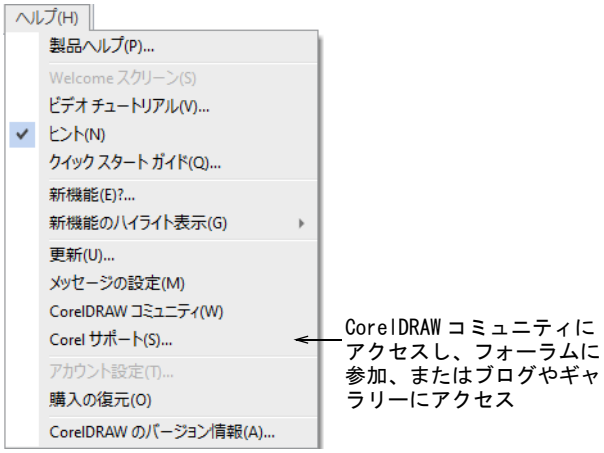
ユーザーマニュアルは、BE EmbroideryStudio の**ヘルプ**メニューまたは MS Windows(R) の**プログラム**フォルダからアクセスできます。Adobe ウェブサイトからダウンロードできる Adobe Acrobat? Reader で読むことができます。オンラインヘルプのホームページからもダウンロードすることができます。

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、お使いのインストールした製品とは多少異なる場合があることをご了承ください。

CorelDRAW? Graphics Suite のサポート

製品レベルによっては、CorelDRAW® Graphics Suite が標準装備で組み込まれています。CorelDRAW® は BE 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® アップデートにアクセスすることができます。このサイトの登録者はフォーラムに参加したり、ブログやギャラリーにコメントしたり、評価をすることができます。フォーラムの中には現地の言語の

ものもあります。**CorelDRAW グラフィックス > ヘルプ**メニューから、CorelDRAW のコミュニティサイトにアクセスします。



メモ CorelDRAW® 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**メニューから、オンラインヘルプを参照してください。

第 2 章

BE EmbroideryStudio の概要

BE 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。BE 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 BE 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。

イメージ & デザイン

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

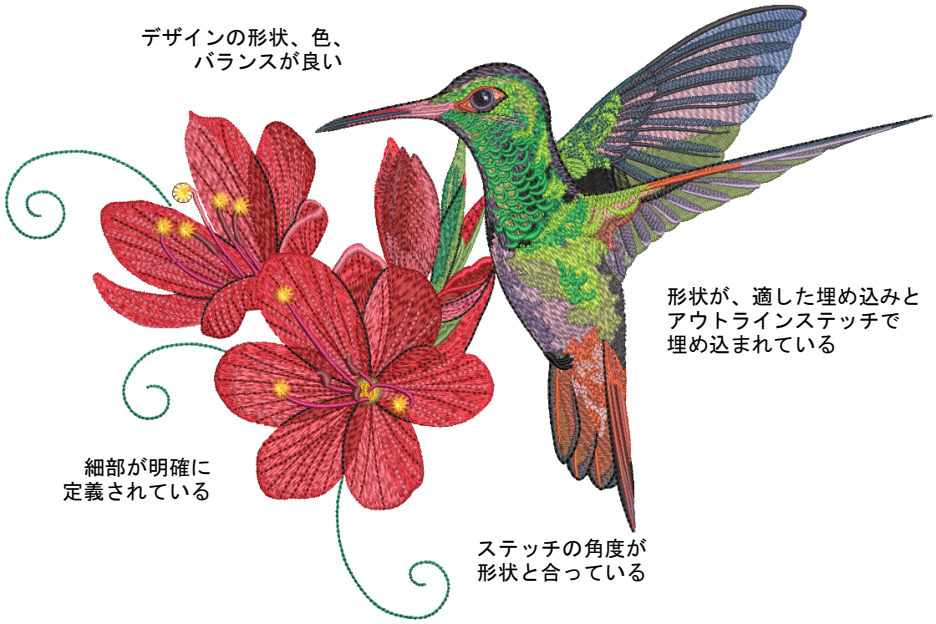
ビットマップとベクターフォーマットのイメージを、デジタイズの下絵として BE EmbroideryStudio に挿入、貼りつけ、スキャンすることができます。
イメージの情報源の例：

- 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
- **デザインライブラリ**のサンプル
- 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ください。

良質なデザイン

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。

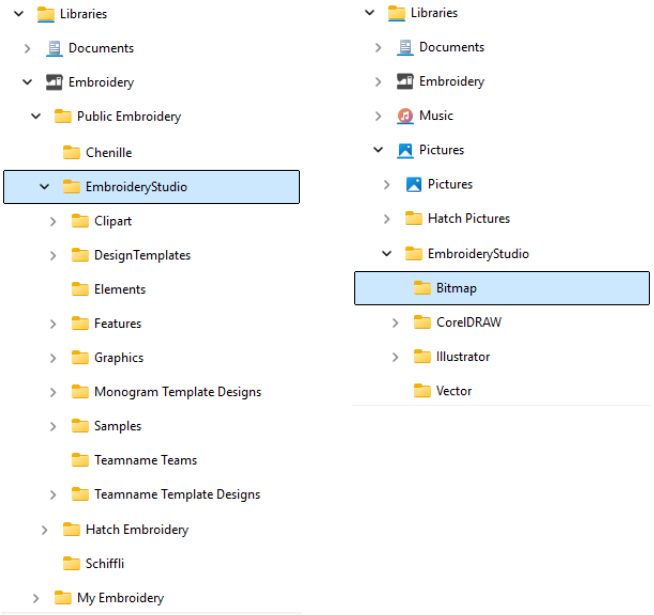
- デザインの形状、色、バランスが良い
- 形状が、適した埋め込みとアウトラインステッチで埋め込まれている
- 細部が明確に定義されている
- ステッチが揃っていて、滑らかで均一である
- ステッチ角度がデザインの形状に沿っている
- レタリングは明確で読みやすい
- デザインがマシン用に設定されている
- 形状に正しくステッチが施されている（未縫いの隙間がない）
- ステッチが施される範囲で、生地にしわがよっていない
- デザインにほつれ止めが施されている

参考　デザインの質を高めるには、正しいバッキングや糸のテンションの設定、高精度な刺繍機が不可欠です。

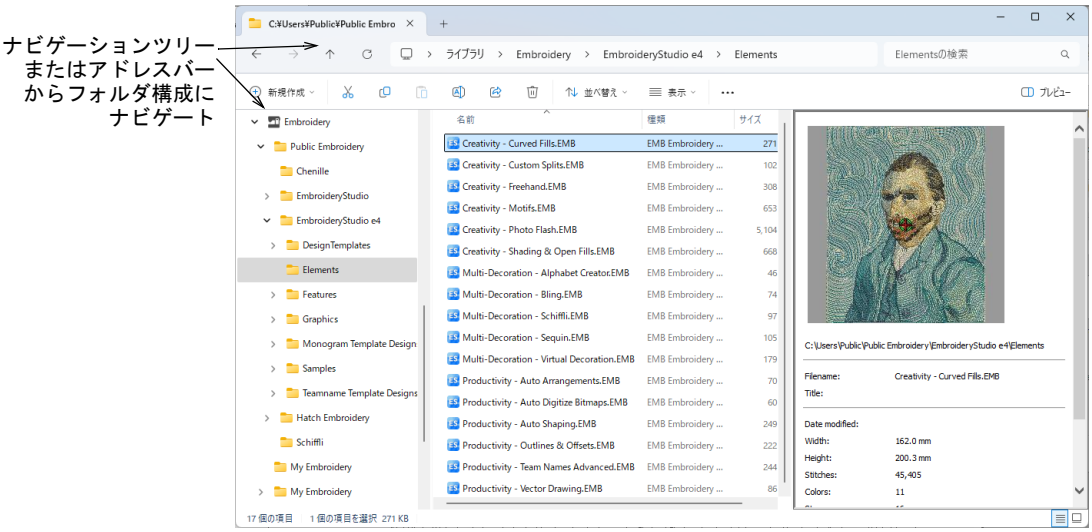
サンプルデザインとイメージ

BE EmbroideryStudio にはたくさんの装飾デザインやサンプルなどの既製デザインや、デジタイズの下絵用イメージが含まれています。デザインファイル（EMB

ファイル）やイメージ（BMP、JPG、WMF ファイル）は、**Embroidery** と **Picture** ライブラリにあります。



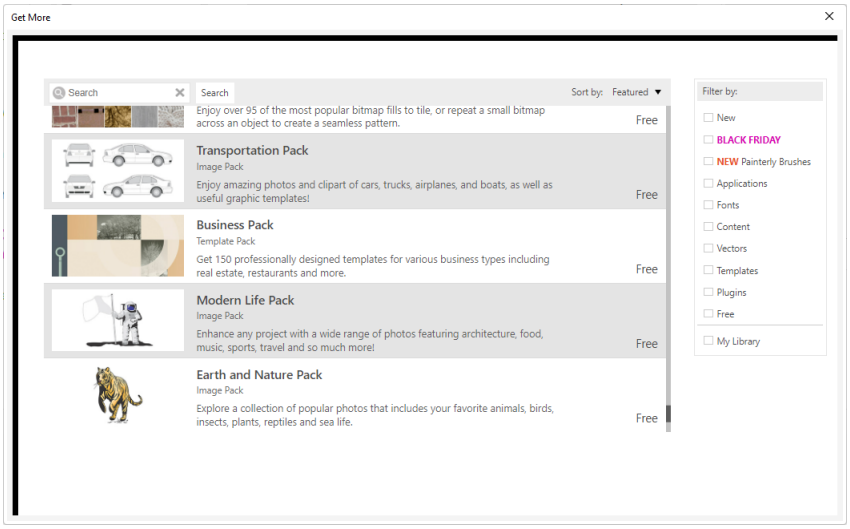
新しく刺繍を開始するユーザーの方はこれらのデザインをチェックし、何があるのか把握しておくとよいでしょう。BE EmbroideryStudio には独自のデザイン管理アプリケーション「**デザインライブラリ**」があり、刺繍デザインを表示、管理することができます。または**ファイルエクスプローラー**でデザインフォルダを検索します。デザインを管理するも併せてご覧ください。



注意　付属のイメージ（クリップアート）と刺繍デザインは、個人使用の場合のみ使用できます（これらのデザインはいかなる形でも商業販売することはできません）。媒体を変えても（例：クリップアートから刺繍に変換、またはその逆）著作権保護を除去することはできません。

CorelDRAW のリソース

製品レベルによって、CorelDRAW® Graphics Suite が標準装備で組み込まれています。CorelDRAW® の標準メンバーシップでは、クリップアート、フォント、ストックフォト、テンプレートなどのコンテンツにもアクセスできます。



これらの CorelDRAW® リソースに目を通しておきましょう。多くは刺繍デザインに応用したり、デジタイズの下絵や直接変換に使用することができます。

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

刺繍作成のテクニック

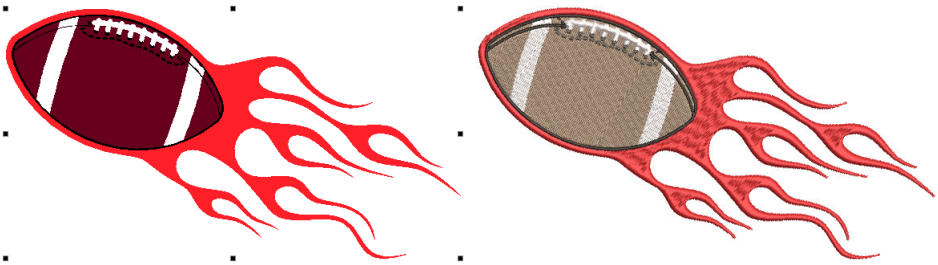
お使いの製品レベルにより異なりますが、BE EmbroideryStudio には 2 つのデザインモードがあります。

CorelDRAW グラフィックス	このモードでは CorelDRAW® Graphics Suite のツールを使用し、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、刺繍オブジェクトを作成します。

メモ CorelDRAW® 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。またはオンスクリーンの**ヘルプ**メニューをご覧ください。

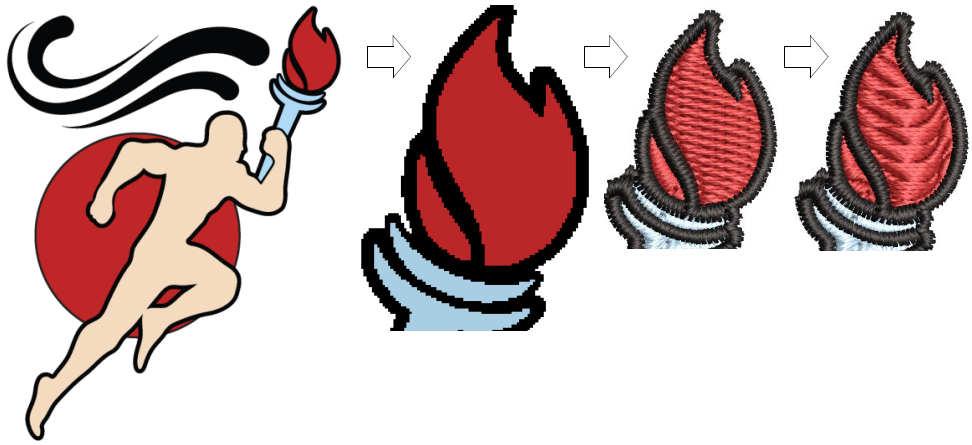
イメージを使用する

デジタイズの下絵用に BE 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、もと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を前処理する

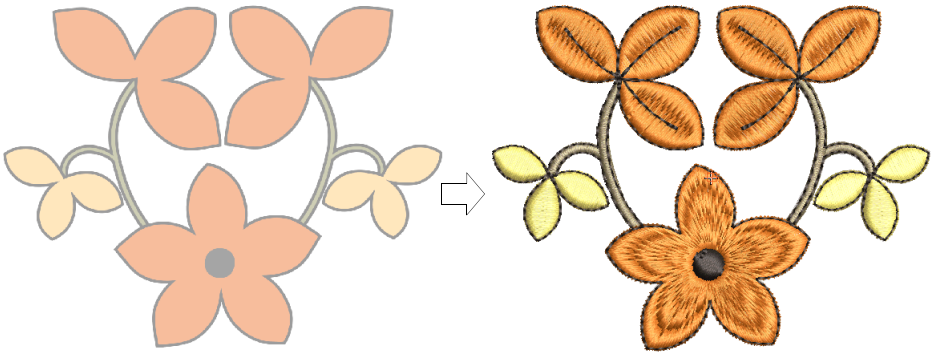
一般的にベクターグラフィックは、サイズが変更された時に絵の質を保存するのに対し、ビットマップイメージはサイズを拡大 / 縮小すると、ピクセレーションやイメージの劣化という問題が発生します。BE EmbroideryStudio には、自動デジタイズに適したビットマップイメージを作成できるイメージ処理機能があります。詳細はビットマップをデジタイズするをご覧ください。



マニュアルで形状をデジタイズする

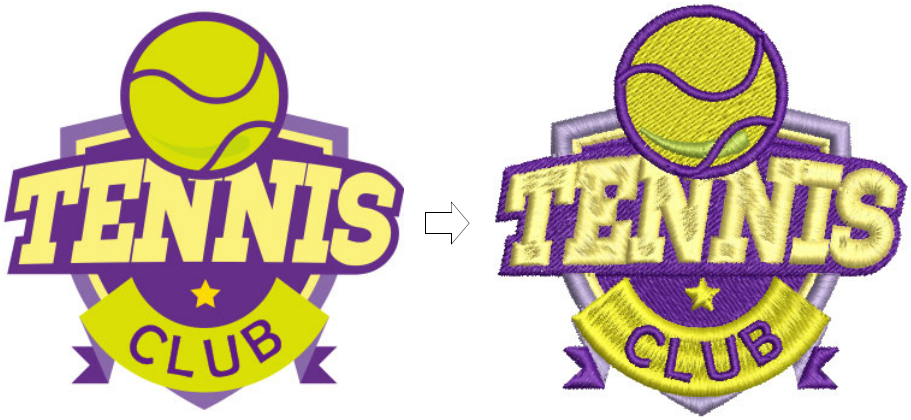
イメージを下絵にし、様々な「入力」方法を使用して形状やラインをデジタイズします。この方法はデジタイズタブレットで拡大図を使用する方法に似ています

が、この場合すべて画面上で行ないます。詳細は刺繍をデジタイズするをご覧ください。



イメージを刺繍に変換する

BE EmbroideryStudio では、ベクターオブジェクトを直接刺繍オブジェクトに変換させることができます。すべてのベクターデザインは、刺繍デザインに変換が可能です。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。また刺繍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® 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、それらを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

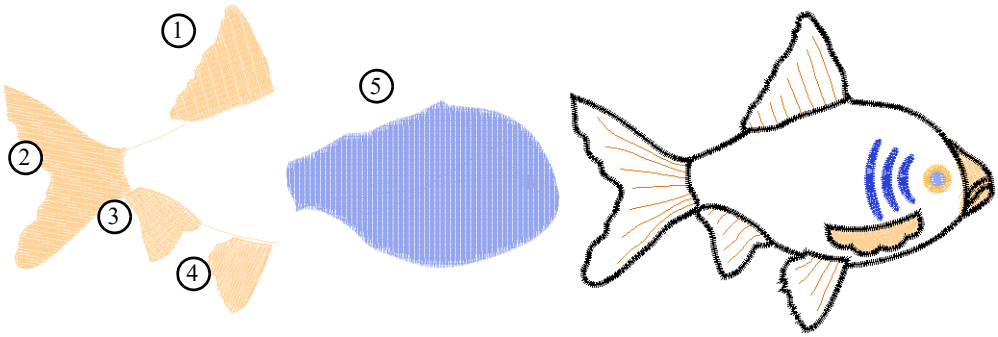
BE EmbroideryStudio では、刺繍オブジェクトと呼ばれる基礎となる形状からデザインを組み立てていきます。「オブジェクト」と呼ばれるのは、それぞれ個別に扱うことのできる単体構造である為です。これらは一般的なアウトラインオブジェクトと同様、色、大きさ、位置などそれぞれを個別に形成する要素のプロパ

ティを持っています。また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んでいます。

メモ BE 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よいでしょう。またデザインの形状は、刺繍が施しやすいように明確にする必要があります。最も適した形状は幅が比較的一定していて、角が滑らかで鋭角なターンがなく、細かく突き出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、BE EmbroideryStudio は自動並び替えを行い、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 BE EmbroideryStudio 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

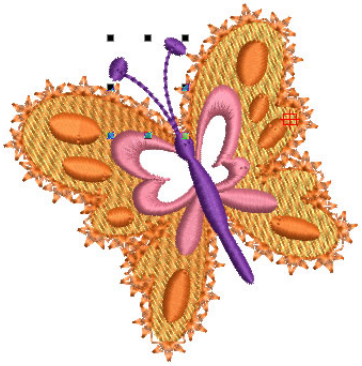
BE EmbroideryStudio には、デザイン作業がより簡単に行えるように様々な表示モードがあります。デザインは実寸表示もしくはズーム表示で詳細を確認したり、またスクロールする代わりにデザインをパンニングして、画面に表示されて

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ュミ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がり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



BE EmbroideryStudio では、様々な方法で刺繍オブジェクトを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。

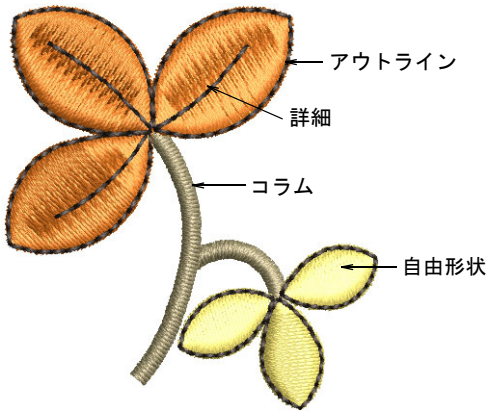
刺繍の形状をデジタイズする

刺繍デザインを自動で作成できる技術に加え、BE EmbroideryStudio では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。固定または可変の幅のコラムやボー

ダーを作成できるツールもあります。詳細は刺繍をデジタイズするをご覧ください。

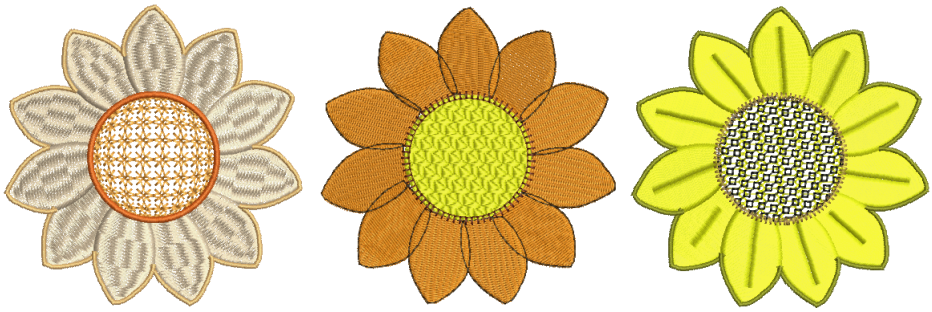


アウトライン & 詳細をデジタイズする

BE 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されます。ツールにはシンプルなランニングステッチや、モチーフを使った装飾的なアウトラインを作成できるものがあります。バックステッチは古風な見た目が美しいステッチで、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。ステッチを一つづつデジタイズする事も可能です。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もとに生成されます。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、デザインが縫われる時の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。

定義した各カラーウェイで、市販の糸チャートや独自の糸チャートから色を選択できます。具体的なコードを指定して、特定の色糸を探すことも可能です。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）で使用されている色を、糸チャートの色と合わせることもできます。

デザイン背景

BE 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、または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

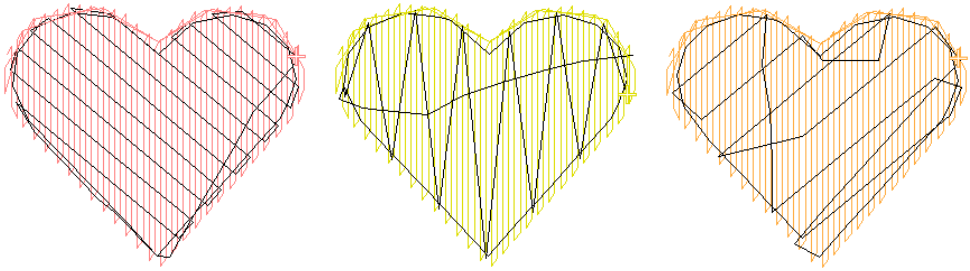
オブジェクトプロパティはデザインを保存する度に、各オブジェクトと共に保存されます。これらのプロパティにより、アウトライン編集、変形、オブジェクト

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た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

刺繍のステッチは、針が落ちる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。これにより生地やステッチにしわが寄ってしまい、刺繍に隙間が生じてしまいます。BE EmbroideryStudio 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を装備しています。



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、特定の組み合わせに適した下縫いの設定が重要となります。詳細はステッチを強化するをご覧ください。

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繋ぎます。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。

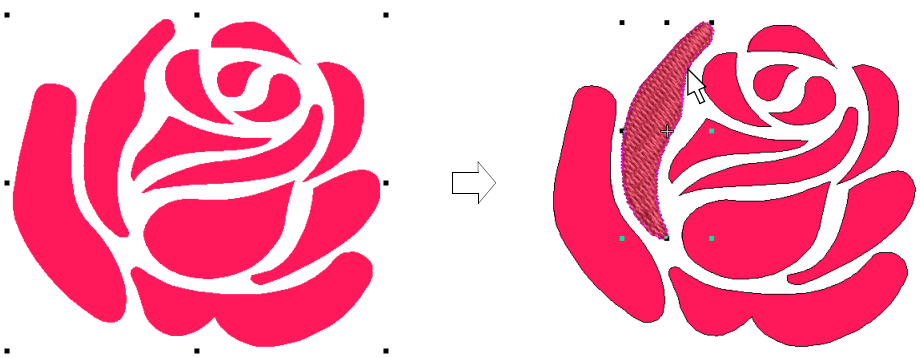
またBE EmbroideryStudioでは、デザインの初めと終わりのステッチを自動的に繋ぐこともできます。この機能を使用すると、ステッチの前に針を位置付けるのが簡単になり、針がフレームに当たってしまう危険性も少なくなります。詳細は刺繍のつなぎ糸をご覧ください。

オートデジタイズ

BE EmbroideryStudioには、製品レベルによって、前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。

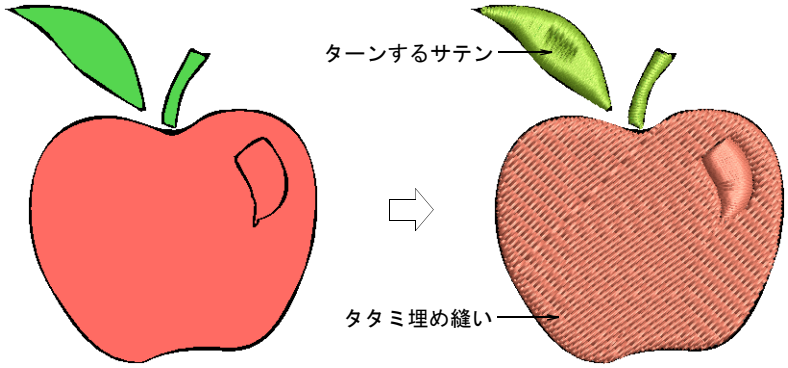
ビットマップイメージをオートトレースする

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、その後様々な入力方法でそれらを刺繍オブジェクトに変換できます。**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をオートトレースするをご覧ください。



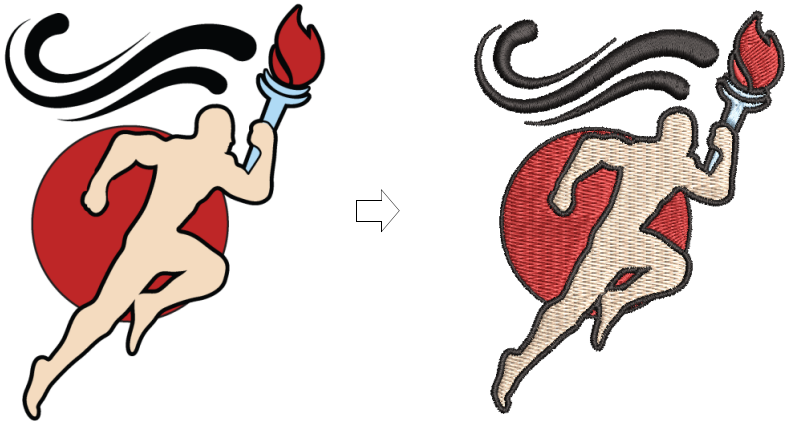
イメージの形状をオートデジタイズする

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マニュアルでデジタイズせずに、自動でデジタイズできるツールが装備されています。詳細は個々の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。詳細はデザイン全体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

カラーフォト刺繍や**フォトフラッシュ**を使用し、写真やその他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、**カラーフォト刺繍**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。

デザインを編集する

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

オブジェクトを組合せる＆並べ替える

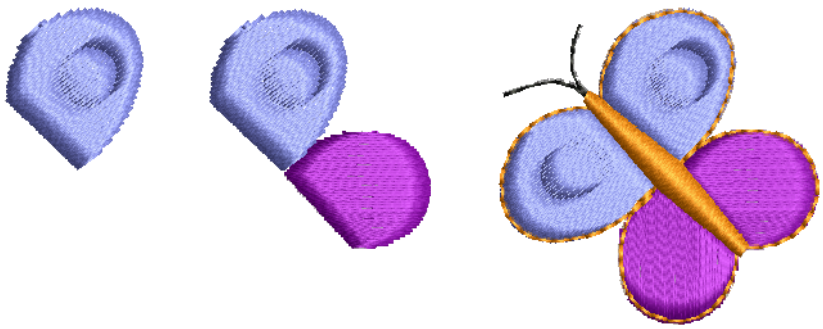
BE EmbroideryStudio はオブジェクトを組み合わせたり、並べ替えたりする機能を装備しています。その機能を使用してオブジェクトをデザインに追加でき、組み合わせることも可能です。デザイン内のオブジェクトを並べ替え、色替えを最小限に抑え、生産を最適化します。

ステッチ順序は、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刺繍変換する場合は、BE 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、さらに選択した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。BE 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。詳細はオブジェクトを組合わせるをご覧ください。

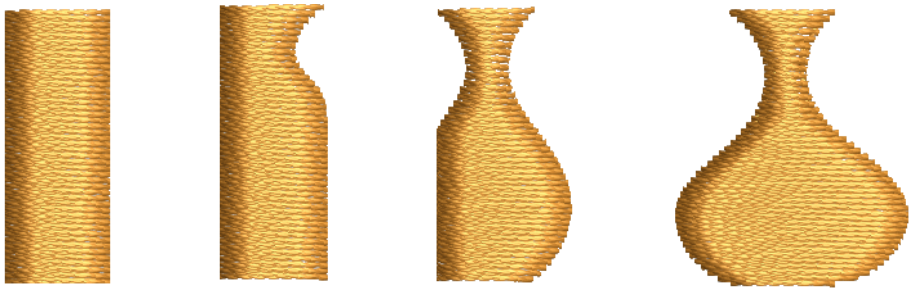
オブジェクトのアレンジ、サイズ変更、変形

オブジェクトは移動、拡大 / 縮小、変形したり、オブジェクトの位置、サイズ、方向を変更することもできます。同じ変更を適用させる場合は、複数のオブジェクトをグループ化したり、不要な変更から保護するために、オブジェクトをロックすることもできます。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。頻繁に使用する機能は、カラーオブジェクトリストからアクセスすることができます。詳細はオブジェクトを変形するをご覧ください。



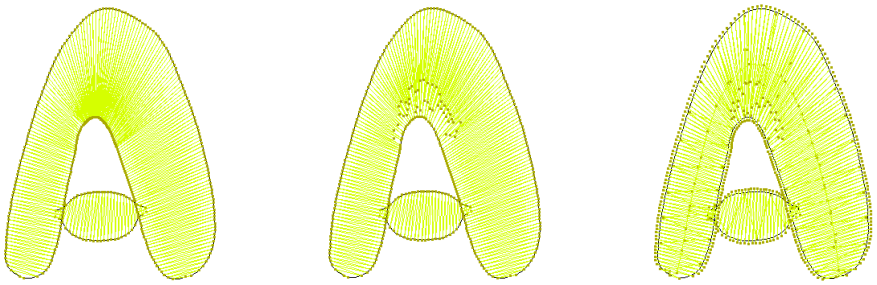
オブジェクトの変形と変換

BE EmbroideryStudio では、複合オブジェクトや合成し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ツール一つで簡単に行えます。オブジェクトのアウトラインを変形するように、刺繍オブジェクト特有のプロパティであるステッチ角度を追加、調整することができます。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変形＆分割するをご覧ください。



ステッチ品質を最適化する

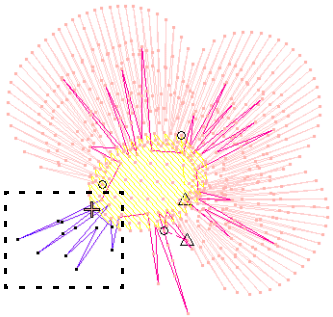
使用する生地や糸によって、既存のステッチ密度は必ずしも最適ではない場合があります。全体のステッチ数を減らして制作コストを下げたい場合もあるでしょう。サイズ変更を行った後、生地を痛めたり、糸や針の破損を招く恐れがある、小さなステッチがデザイン内に含まれてしまう場合があります。先の尖ったコーナーはステッチが集中してしまい刺繍に硬いポイントを作ることになり、結果、生地や針を傷めてしまいます。刺繍機はそれぞれフレームが移動できる最大ステッチ長が決まっています。サテンステッチがこれを超えた場合、長いステッチは小さなステッチに振り分けられます。BE EmbroideryStudio ではそれぞれのデザイン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



ステッチとマシン機能を編集する

BE 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。

BE 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。BE 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。詳細はステッチとマシン機能をご覧ください。



上級デジタイズ

BE EmbroideryStudio には、効率を高めて素早くデザインを作成する機能、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

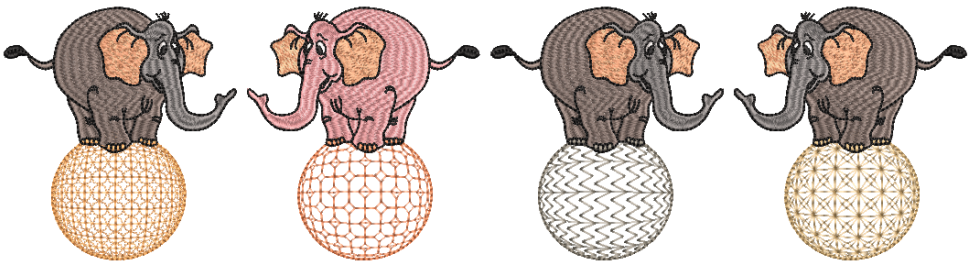
デジタイズの特殊技術の使用は、デジタイズにかける時間の短縮に繋がります。BE EmbroideryStudio にはサークル、スター、リングや、また繰り返しやバック

トラックし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、ステッチの盛り上がりを防ぐことができます。

BE 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。

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 1 つ、または数個のシンプルな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。BE EmbroideryStudio の**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やテクスチャ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じ方法で、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。BE 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。BE 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

BE EmbroideryStudio では画面上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ができます。横方向、縦方向、カーブしたベースラインに適用することもでき、位置だけでなくベースラインの種類、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。レタリングオブジェクトは他の刺繍オブジェクト同様、ベーシックな埋め縫いステッチを適用することもできます。

レタリング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

チームネーム機能は、複数の名前を含むデザインを作成することができます。例えば名前入りのスポーツチームや会社のユニフォームなど作成する場合、名前ごとにそれぞれデザインを作成する必要がありません。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、シンボルとして使用されます。**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。自動文字カーニング機能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する場合、BE EmbroideryStudio では、変更した文字を別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。詳細はカスタム文字をご覧ください。

マルチデコレーション

BE 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、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）が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。詳細はアップリケ刺繍をご覧ください。

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。

BE EmbroideryStudio では、**ブリング**ツールを使用し、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。このツールでブリングを作成し、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。

マルチデコレーションをエクスポートする

マルチデコレーションファイルエクスポート（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、アップリケ、またはブリングに認識され、それぞれの構成要素は対応する

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。詳細はマルチデコレーションファイルをエクスポートするをご覧ください。

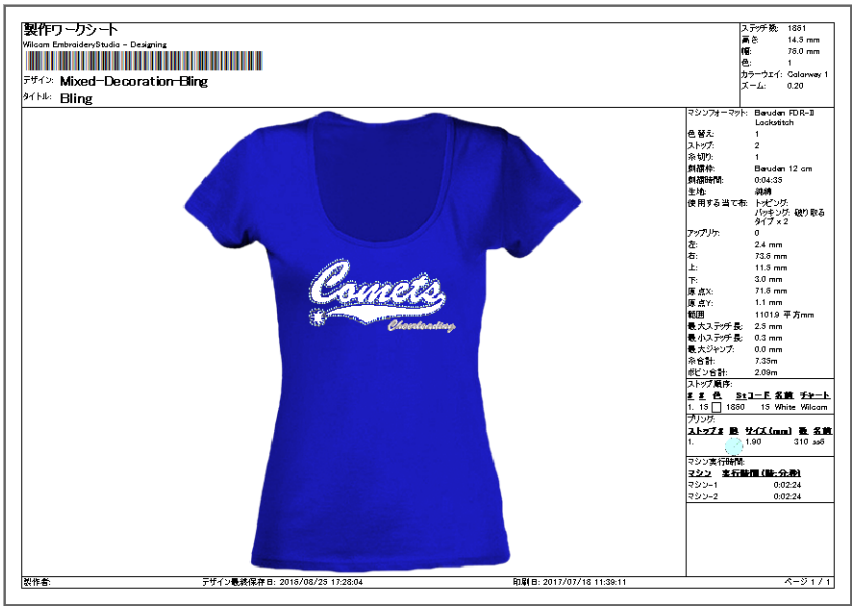
ファイル、マシン、デザインを処理する

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。ここでデザインは刺繍機やディスク、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

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。BE 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。詳細はデザインのレポートをご覧ください。

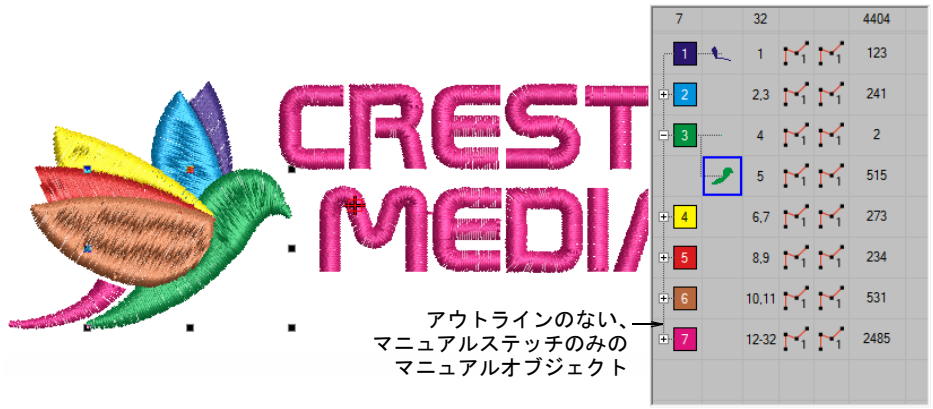


デザインを出力する

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。

異なるフォーマットのファイルを処理する

初期設定では、BE EmbroideryStudio はファイルをネイティブファイルフォーマットである EMB で保存します。このフォーマットには、デザインのステッチと変更に必要な情報がすべて含まれています。このフォーマットには、デザインの変更とステッチの際に必要な情報がすべて含まれています。他のフォーマットで作成または保存したデザインを開く時には、BE EmbroideryStudio が内部で EMB フォーマットに変換をします。BE EmbroideryStudio 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 BE 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ご覧ください。



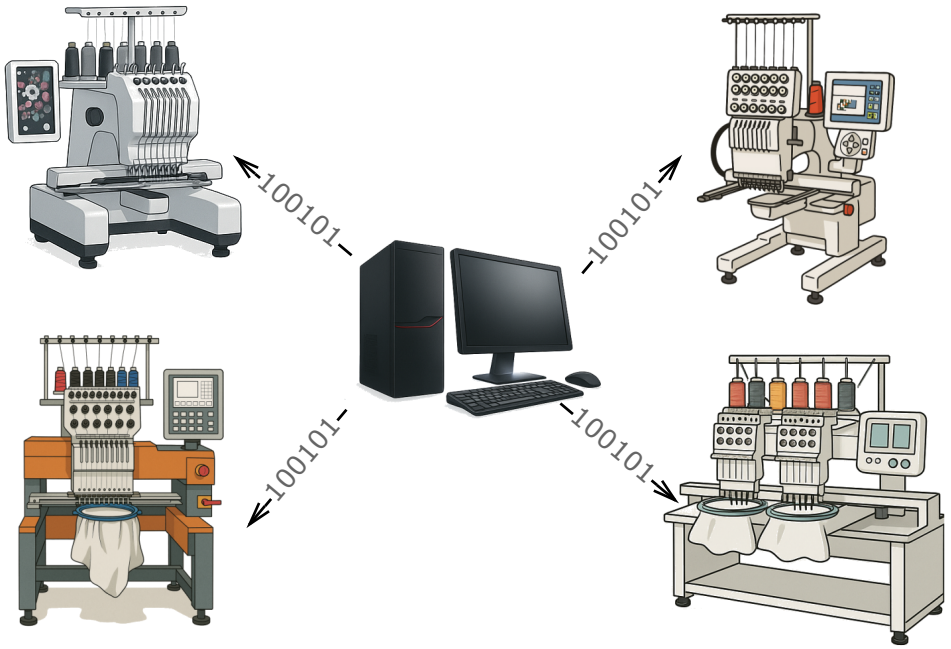
刺繍枠をセットする

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。刺繍枠は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、マシンのフレームに取り付けられます。生地はステッチを始める前に刺繍枠にセットします。BE EmbroideryStudio では、数多くの刺繍枠の中からお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、標準の枠をもとにして定義することができます。詳細はデザインに刺繍枠をかけるをご覧ください。

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制御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。
BE EmbroideryStudio はデジタイズしたデザインを、刺繍機で読み取れる特定の

形に変換します。またマシンフォーマットの設定を、マシンの稼働環境に応じて変更することもできます。詳細はマシンフォーマットをご覧ください。



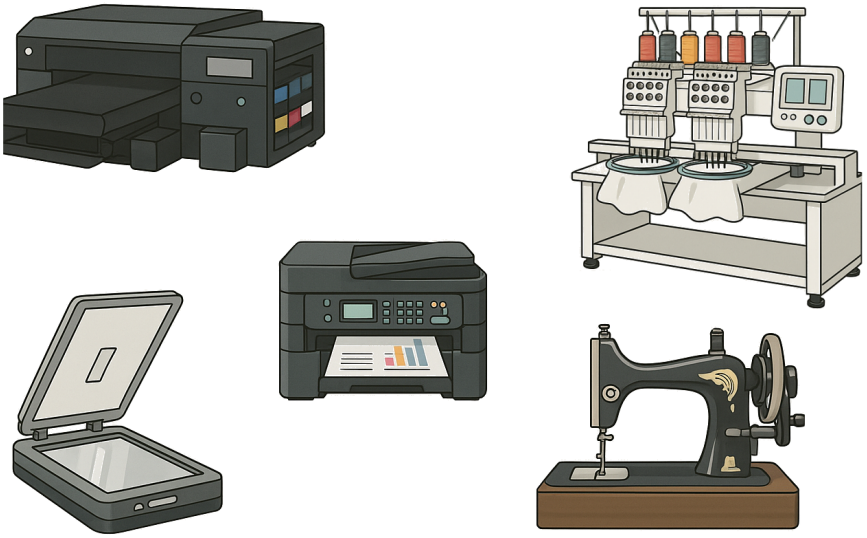
ハードウェア & ソフトウェアの設定

特定の機器を使用し作業するには、BE EmbroideryStudio が適切に設定されている必要があります。お持ちのデザイン機器に合わせたソフトウェアの設定も必要となるでしょう。

ハードウェアの設定

周辺機器を BE EmbroideryStudio で使用するには、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ています。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、BE 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設定をご覧ください。



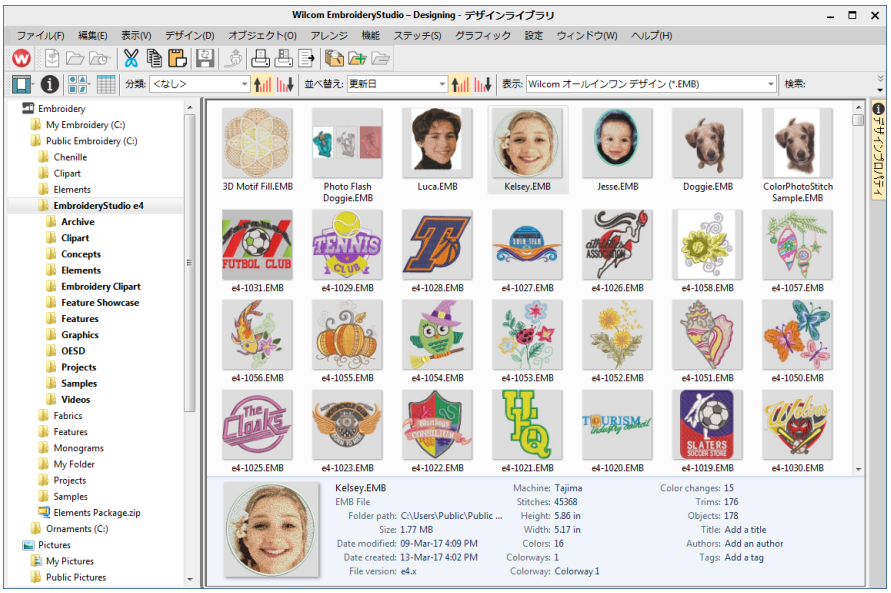
システムの設定を変更する

BE 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。デザインウィンドウ詳細はシステムの設定をご覧ください。

デザインライブラリでデザインを管理する

BE 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。お使いの PC や会社のネットワークに保管されているデザインやイメージを参照するのに使用します。**デザインライブラリ**機能は、**ファイルエクスプローラー**にアクセスすることなく、デザインの検索 / 管理を素早く効率的に行うことができます。BE 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る
- プレビュー枠でデザイン情報をプレビューできる
- 既知のデザイン情報を含む、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。

パート 1
オブジェクトベースの刺繍

BE 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オブジェクトに変換することにより作成します。BE EmbroideryStudio ではイメージをデジタイズの下絵として使用したり、デジタルイメージを直接変換することにより、刺繍オブジェクトを作成します。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 BE EmbroideryStudio のデジタイズツールを使用し、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、BE 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関し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関し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。

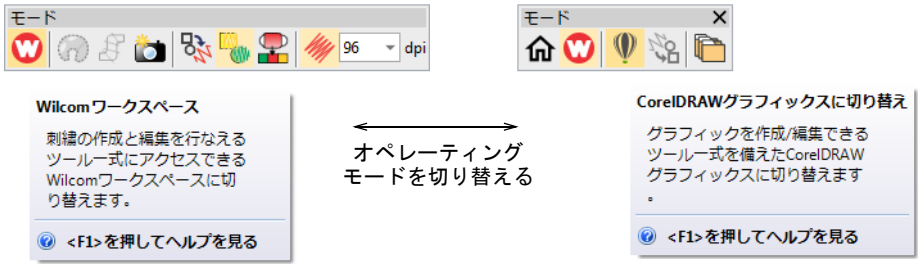
第 3 章

操作の基本

BE EmbroideryStudio 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慣例が多く取り込まれています。BE EmbroideryStudio と CorelDRAW® 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

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、BE 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。これらのモードは**モード**ツールバーからアクセスすることができます。



アクセスするメインとなるモード：

モード		機能
	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® Graphics Suite ツールセットを使用し、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に関する作業を管理することができます。

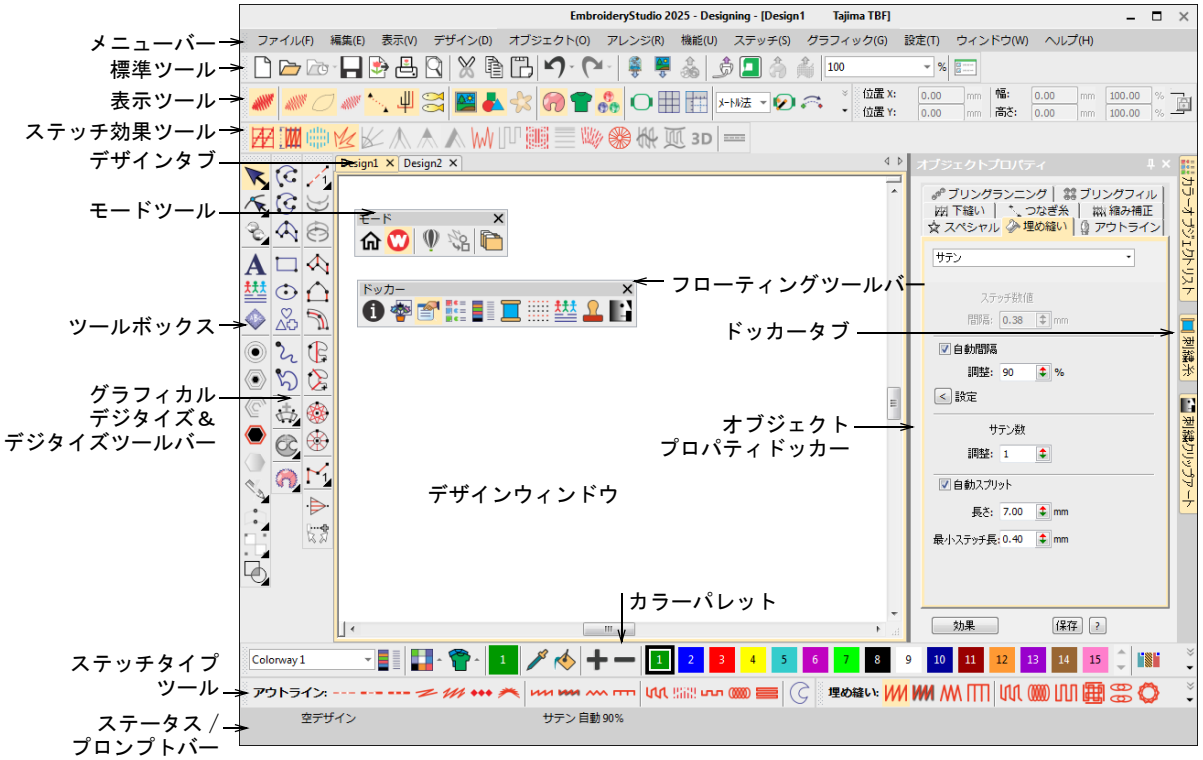
注意　デザインの実寸表示が正しいサイズで表示されるようにするには、ディスプレイモニターを設定する必要があります。これは BE EmbroideryStudio を最初にインストールした時、あるいはモニターを変更した時に行います。詳細はディスプレイモニターを設定するをご覧ください。

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イズや編集を行います。刺繍とイメージを表示し、デザインをリアルな 3D シュミレーションで表示します。

BE 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（デザイン 1）が表示されます。このモードでは刺繍デジタイズツールを使用し、刺繍オブジェクトを作成します。下の画像は BE

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。



「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、このモードを使用します。BE EmbroideryStudio では、様々なタイプのイメージファイルを呼び出すことが可能です。**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みることができます。**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	詳細
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	詳細
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を含みます。
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、カラーウェイの編集などの「ドッカー」が含まれています。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。

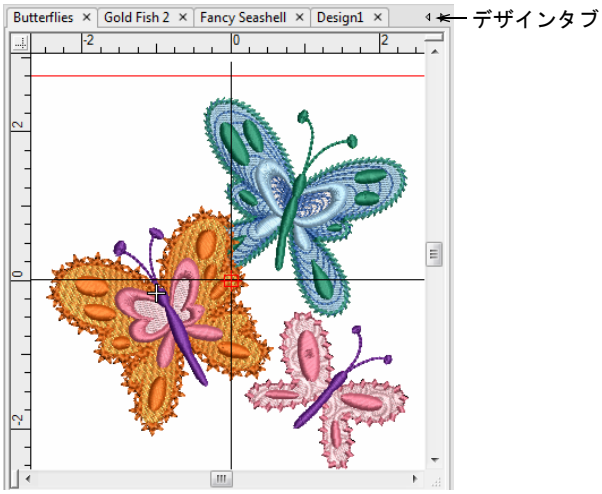
- ツールバーを表示 / 非表示にしたり、グリッドの幅を変更 / 表示 / 非表示にして、デザインウィンドウをお好きな設定にカスタマイズできます。
- ツールバーやドッカーはドックさせたりフロートさせることができます。ツールバーは画面の上下左右にドックすることができ、デザインウィンドウのどの場所にもフロートさせることができます。
- BE EmbroideryStudio ではアイコンのサイズ（大または小）とツールの名称のテキストあり / なしを選択することができます。

関連項目

- 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

BE EmbroideryStudio では、開いているデザイン間をデザインタブで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＆ドロップ操作が簡単にできます。

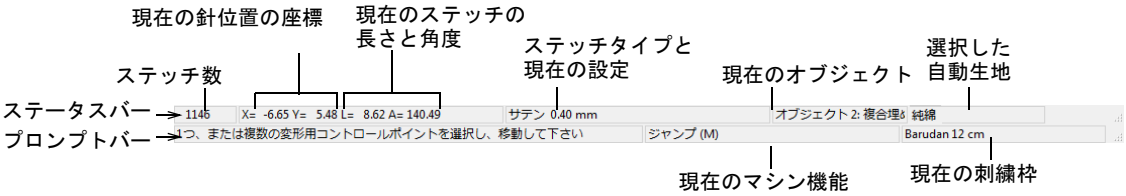


関連項目

- 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指示を表示します。



含まれる情報：

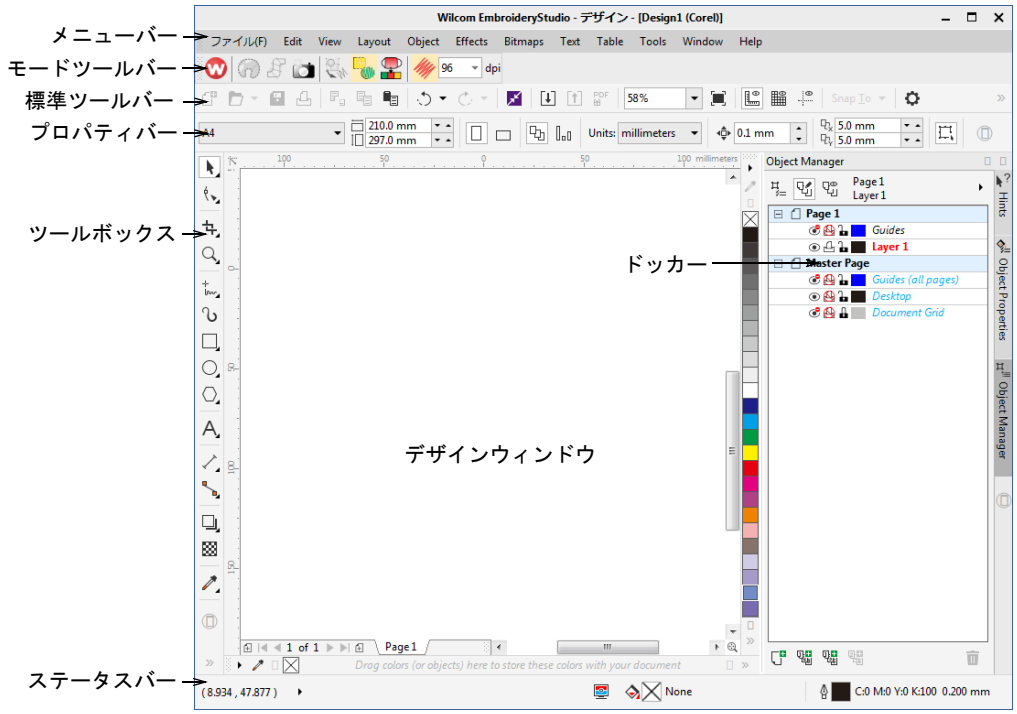
項目	詳細
プロンプト	選択した機能の使用方法のガイド
ステッチ数	デザインのステッチの合計数
デザインサイズ	高さと幅
座標	現在の針位置 (X/Y) と現在のステッチの長さ (L) と角度 (A)
現在の生地	生地設定はステッチを施す生地の種類を考慮します

CorelDRAW グラフィックスウィンドウ

モード >CorelDRAW グラフィックスに切り替えを使用し、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® 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® 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。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を、**CorelDRAW グラフィックス**から挿入や貼り付けを行うこともできます。また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	詳細
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® 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。またはオンスクリーンの**ヘルプ**メニューをご覧ください。

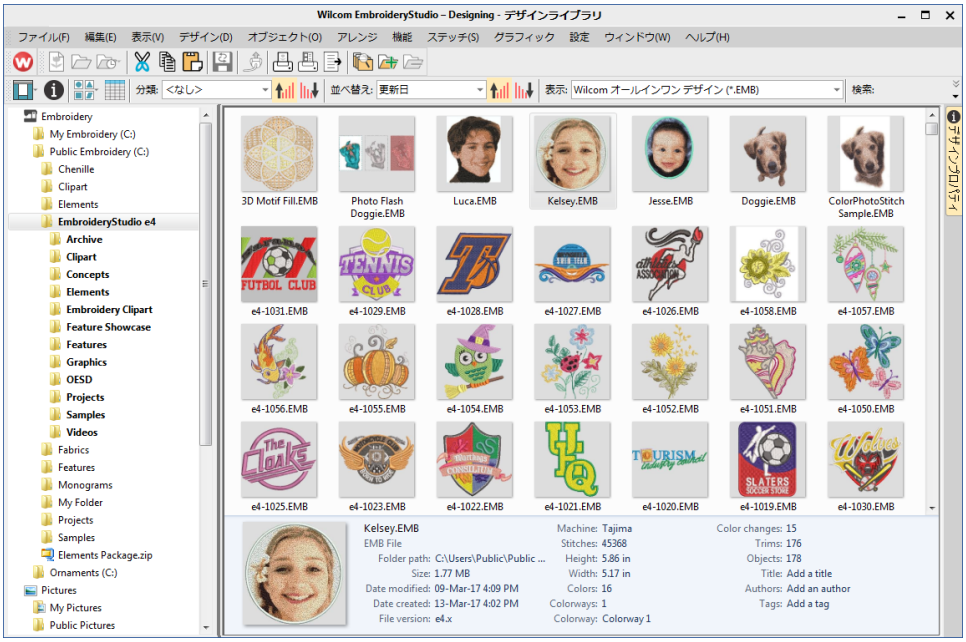
メモ　CorelDRAW® は BE EmbroideryStudio で使用する前に登録を行う必要があります。登録すると、Corel CONNECT を介してクリップアート、書体、ストックフォト、テンプレートなどのコンテンツにアクセスできる CorelDRAW® のスタンダードメンバーシップが提供されます。また最新の CorelDRAW® アップデートにもアクセスすることができます。

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 PC や会社のネットワークに保管されているデザインやイメージを参照するのに使用します。**デザインライブラリ**機能は**ファイルエクスプローラー**にアクセスする

ことなく、デザインの検索 / 管理を素早く効率的に行うことができます。BE 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よいでしょう。

ツールバー & ドッカー

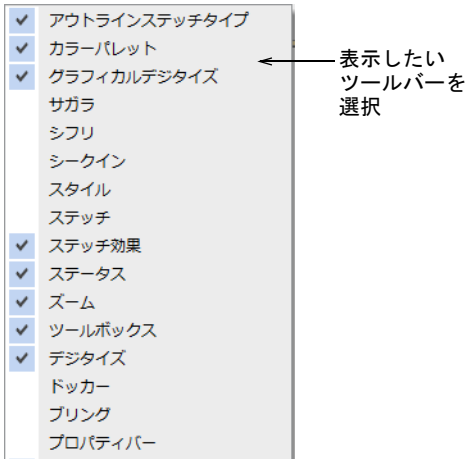
BE EmbroideryStudio のデザインウィンドウには「ドッカー」があります。**Wilcom ワークスペース**には**カラーオブジェクトリスト**、**オブジェクトプロパティ**、**オーバービューウィンドウ**などをデザインウィンドウの両端にドッキングすることができます。

ツールバーにアクセスする

BE EmbroideryStudio の動作コマンドは、ツールバーから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）。

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。

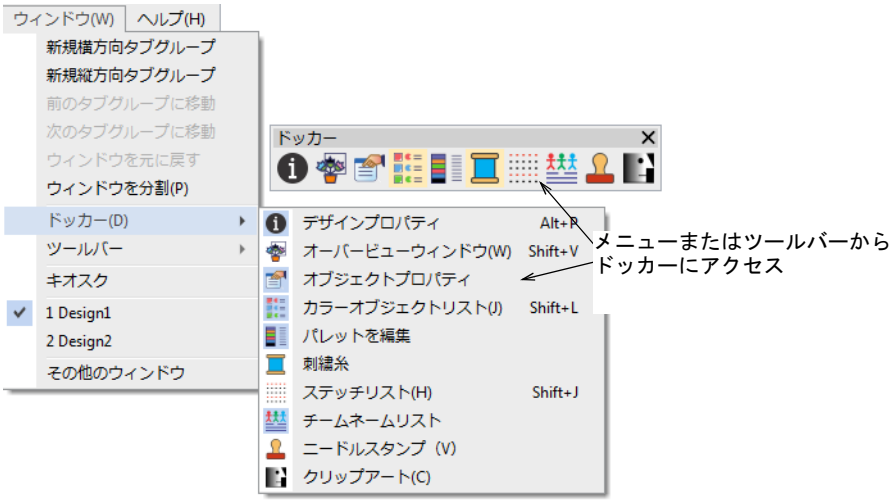
ドッカー＞オブジェクトプロパティを使用し、プロパティをプリセットしたり、選択したオブジェクトのプロパティを調整します。

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。

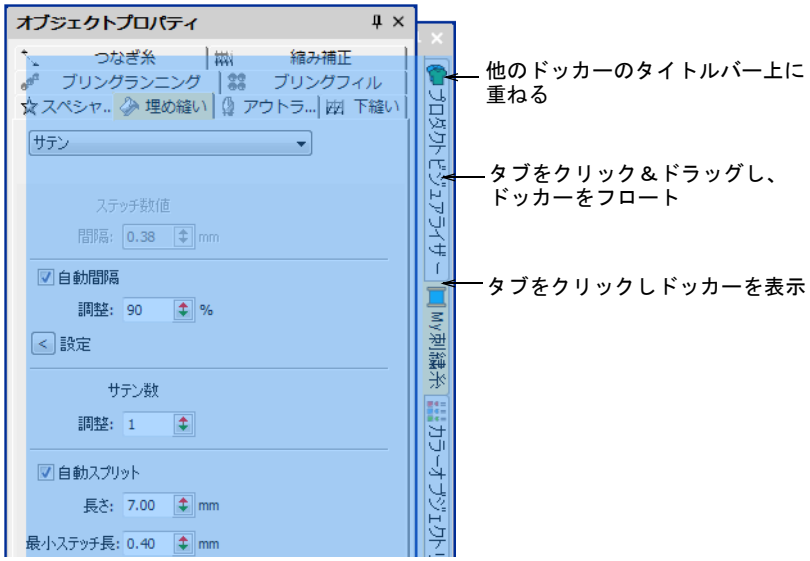
Wilcom ワークスペースモードには、3 つの重要なドッカーがあります。

ドッカー	詳細
オブジェクトプロパティ	オブジェクトプロパティは最も重要なドッカーです。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の変更、使用したい色の追加、追加したカラーウェイの設定を行うことができます。

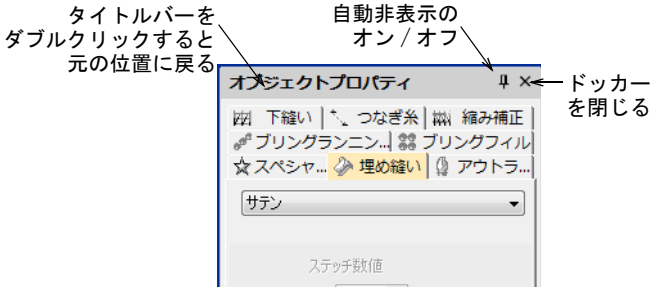
ドッカーは**ドッカー**ツールバー、または**ウィンドウ**メニューからアクセスすることができます。ドッカーは画面の両端どちらにでもドッキングすることができます。



ドッカーはすべて固定表示することも、最小表示にすることもでき、ドッカー上部のタイトルバーをドラッグするかダブルクリック（ドッキングしている場合）することにより、デザインウィンドウに「フロート」させることもできます。ドッカーは「ネスト化」し作業エリアを広くすることもできます。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
- 選択したカラーブロックを表示する

オブジェクトプロパティにアクセスする

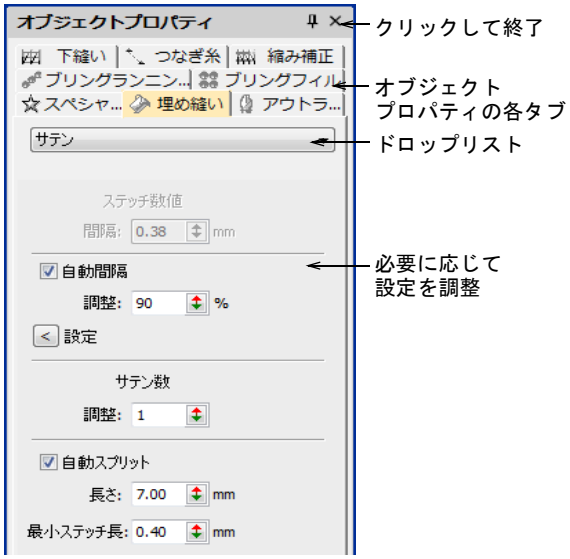
ドッカー > オブジェクトプロパティを使用し、選択したオブジェクトのプロパティを設定します。

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**と共に使用して、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。

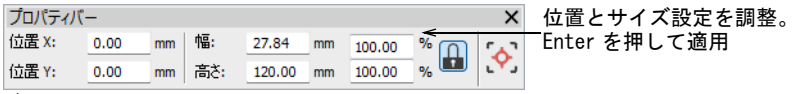
オブジェクトプロパティにアクセスするには

- 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**アイコンをクリックします。
  - 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。



- タブを選択し、調整するプロパティにアクセスします。
- 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

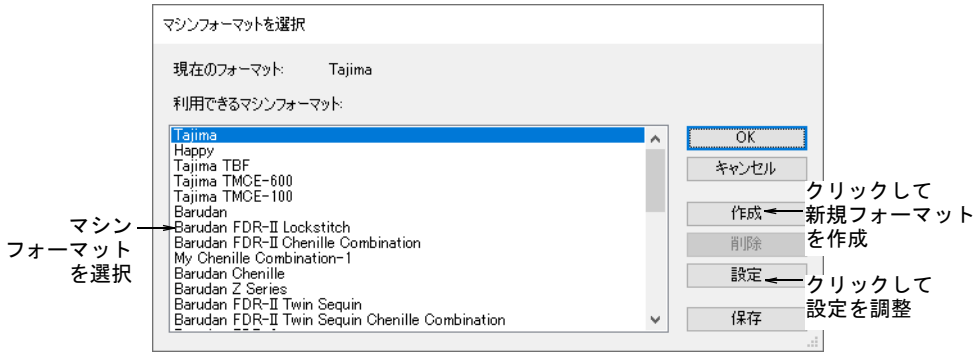
- 測定単位を設定する

刺繍マシンフォーマット

刺繍機により、マシンのコマンドは異なります。刺繍機は様々なマシン機能に対する独自の制御コマンドを持っています。刺繍デザインを作成する際に、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。BE EmbroideryStudio は、デジタイズしたデザインを刺繍機で読み取れる特定の形に変換します。しかしデザインを他の刺繍機に出力する場合、そのデザインの「ネイティブ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

1 **デザイン > マシンフォーマットを選択**を選択します。



2 リストから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基に新しく作成することができます。

刺繍ファイルのフォーマット

刺繍デザインは、「デザイン（アウトライン）」または「マシン（ステッチ）」ファイルフォーマットのどちらかのフォーマットで保存されます。

メモ BE EmbroideryStudio で対応しているフォーマットの詳細については、刺繍ファイルのフォーマットをご覧ください。

デザインファイル

「オール・イン・ワン」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

レベルなフォーマットです。この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。変形した後はデザインを EMB フォーマットや他のフォーマットに保存することができます。

メモ Wilcom INP、Gunold PCH などデザインファイルの中には、不完全な情報を含むものもあります。旧式フォーマットの ESD デザインは、デザインファイルとマシンファイルの中間に位置します。ESD にはステッチデータ、選択したステッチタイプ、糸間隔、マシン機能に関する情報が含まれます。しかし形状やラインに関する情報は含まれません。ESD ファイルのオブジェクトを BE EmbroideryStudio で編集する場合は、オブジェクト / アウトラインの認識が必要となります。

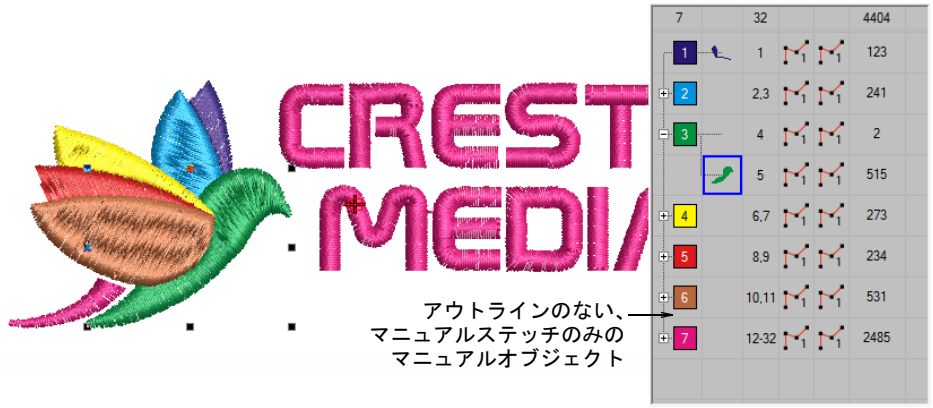
マシンファイル

刺繍機により使用するコマンドは異なります。刺繍機は様々なマシン機能に対し、独自のコントロールコマンドを持っています。デザインを刺繍する前に、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（ステッチ）ファイルは低レベルフォーマットでマシンで直接使用できます。このフォーマットにはステッチの座標とマシン機能が含まれます。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。

マニュアルオブジェクト

BE EmbroideryStudio に読み込まれたマシンファイルにはアウトラインやステッチタイプといった情報は含まれず、デザインは「マニュアルオブジェクト」と呼ばれるステッチのブロックで表されます。マニュアルオブジェクトは、デザイン内で色替えや糸切りなどマシン機能が挿入されたところに作成されます。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。マニュアルオブジェクトはマニュアルステッチと呼ばれる個々のステッチによって構成されています。



ファイルソース

刺繍ファイルが「デザイン（アウトライン）」か「マシン（ステッチ）」に分類されるのに対し、BE 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ます。

グレード		詳細
A		BE EmbroideryStudio または同等のソフトウェアで作成された純正刺繍ファイル。これらのファイルにはオブジェクト、アウトライン、ステッチが含まれます。
B		GNC などのアウトラインフォーマットから読み出され、ART/EMB/JAN フォーマットで保存されたデザイン。BE EmbroideryStudio で直接読み取れないデザインだが、一旦変換されるとグレード B デザインとして扱われます。
C		マシンファイル（EXP、DST、PES など）から読み出したステッチがオブジェクトに変換したデザイン。
D		マシンファイルから読み出したステッチが、オブジェクトに変換されていないデザイン。

Wilcom の EMB デザインや ART、JAN ファイルはすべて「グレード A」刺繍フォーマットで、BE EmbroideryStudio で読み出し / 書き込みができます。グレード A ファイルはオブジェクトのアウトライン、ステッチ、糸色、サムネイルイメージ、コメントなどのデザイン情報をすべて含んでいます。刺繍ファイルにはその他 3 つのグレードがあります。グレード A ファイルのみが、100%完璧にサイズ変更や変形を行うことができます。

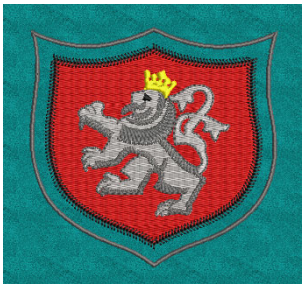
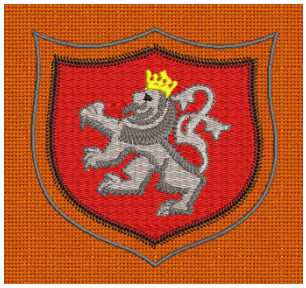
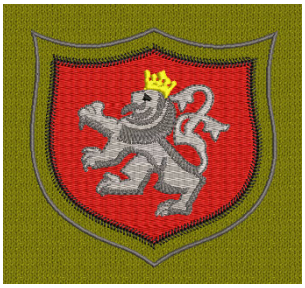
メモ　デザインファイルのソースに関する情報は、**デザイン情報**ドッカーを参照ください。

関連項目

- BE EmbroideryStudio でデザインの詳細を表示する

デザインファイルを扱う

BE 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。

BE 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** にはノーマル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。BE EmbroideryStudio には、最適化された生地設定一式が含まれているので、使用する生地タイプを考慮に入れて作業を行うことができます。

デザインを開く

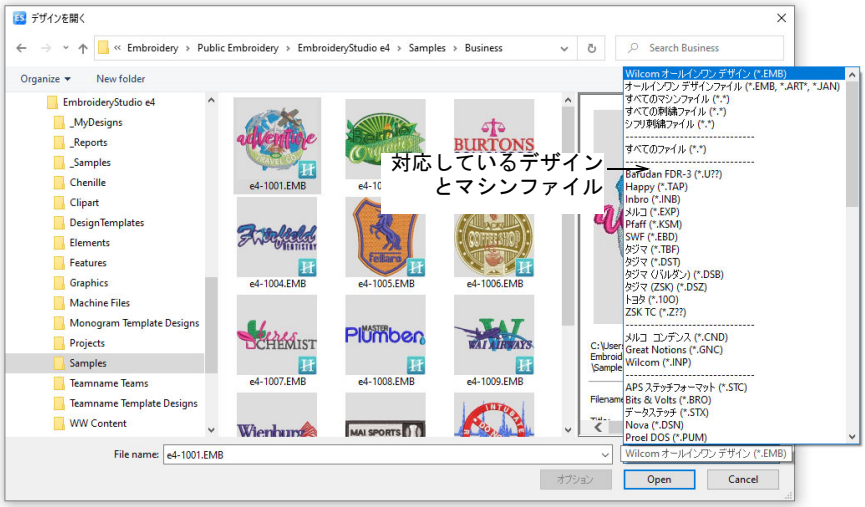
標準 > デザインを開くを使用し、既存のデザインを開きます。

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。

BE EmbroideryStudio では、様々な種類の「デザイン」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

1 **デザインを開く**アイコンをクリックします。



2 デザインフォルダまで移動します。このダイアログでは、すべてのネイティブ EMB デザインファイルをすべてを表示する「Wilcom オールインワン」デザインファイル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。

フィルター	ファイル
オールインワン デザインファイル	BE EmbroideryStudio で対応しているすべてのデザインファイル（JAN と ART 含む）。
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でフィルターにかけます。デザインファイルはありません。
すべての刺繍ファイル	対応しているすべての「デザイン」と「マシン」ファイル。

3 デザインを選択します。

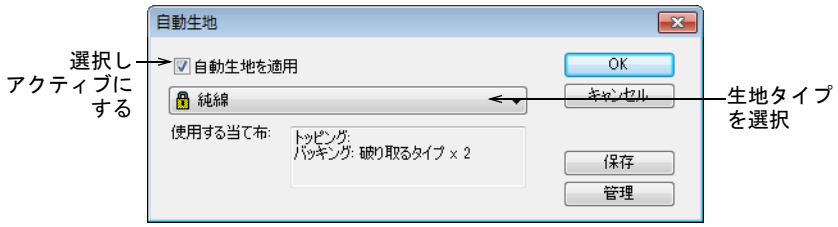
- 範囲を選択するには、**Shift** を押し下げ始めと終わりを選択します。
- 複数のアイテムを選択するには、**Ctrl** を押し下げてクリックします。

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。

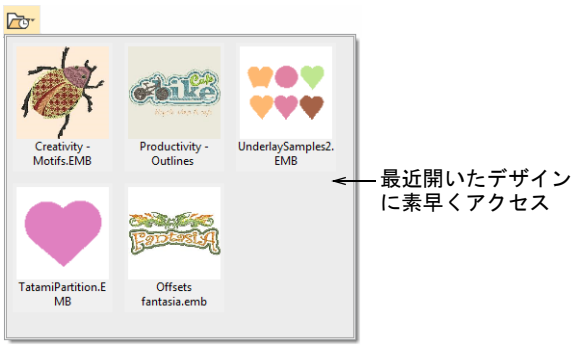
4 EMB や ESD 以外のファイルタイプには、**オプション**をクリックし、必要に応じて認識オプションを調整します。

5 **開く**をクリックします。

6 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。



7 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。



8 **バックアップコピー**オプションがアクティブの場合、現在のデザインファイルのバックアップのコピーは、**前回**保存した形式で自動的に保存されます。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

- デザイン情報を表示する

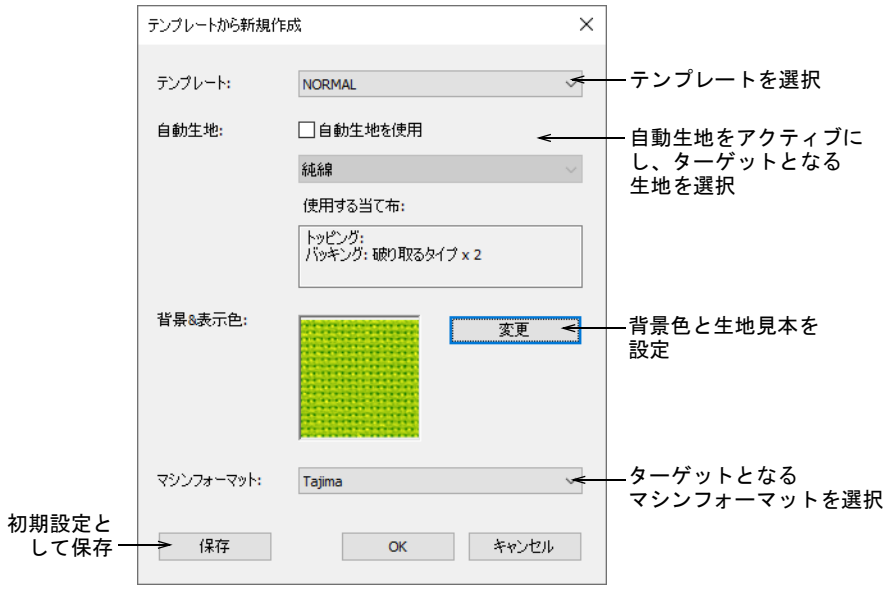
テンプレートからデザインを作成する

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もと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、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。

テンプレートをもとに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。テンプレートをもと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。

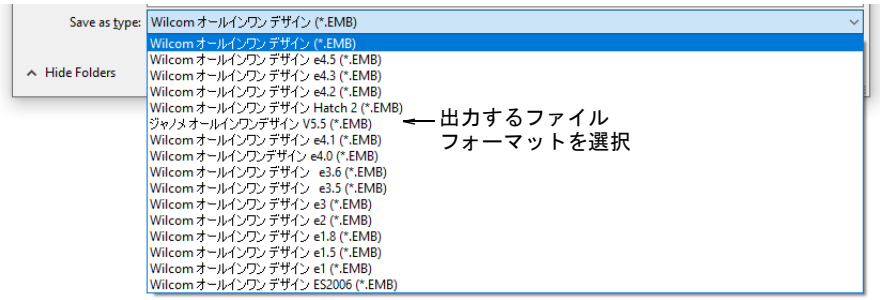
6 OK をクリックし適用します。デザインウィンドウに選択したテンプレートをもとにした空白のファイルが開きます。設定は新しく作成した刺繍オブジェクトすべてに適用されます。選択した生地の種類は**ステータスバー**に表示されます。

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。

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。右クリックで「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すべて含む「オール・イン・ワン」ファイルです。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ます。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ます。BE EmbroideryStudio では、様々なネイティブ EMB フォーマットにデザインを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。

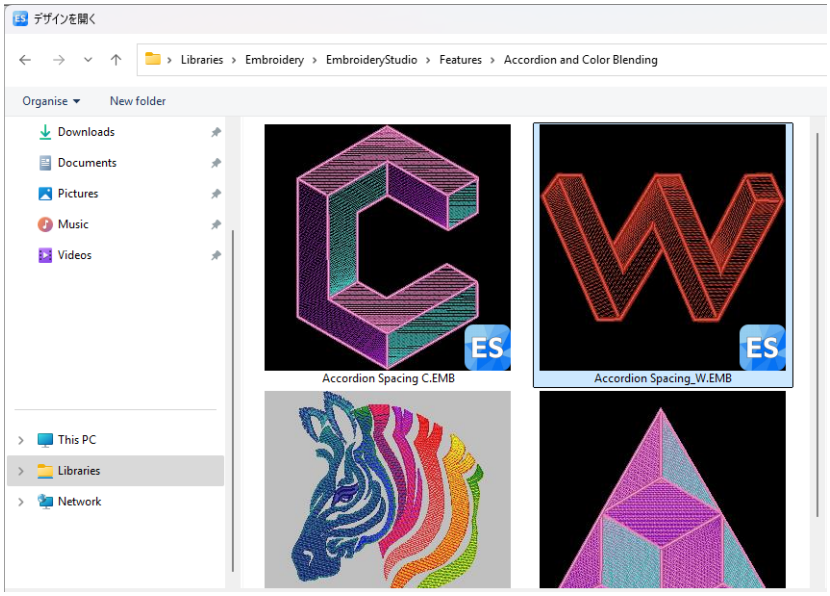
注意　機能が選択したファイルタイプで使用できない場合は変換されます。(例：**フレックススプリット**はタタミに変更される)。デザインに選択したファイルタイプで対応していない色深度を使用しているビットマップが含まれている場合、出来上がったファイルから削除されます。

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すべて一緒に閉じます。またはデザインタブを使用し、開いているデザインを閉じます。

デザインサムネイルの表示

デザインサムネイルは、保存時の表示設定を反映します。デザインを保存すると、現在のデザイン背景と表示されているすべてのオブジェクトを含めたデザインサムネイルが生成されます。ビットマップまたはベクター表示がオンの場合は、これらもサムネイルに表示されます。



関連項目

- 刺繍構成要素を表示する

デザインを E メールに添付して送信する

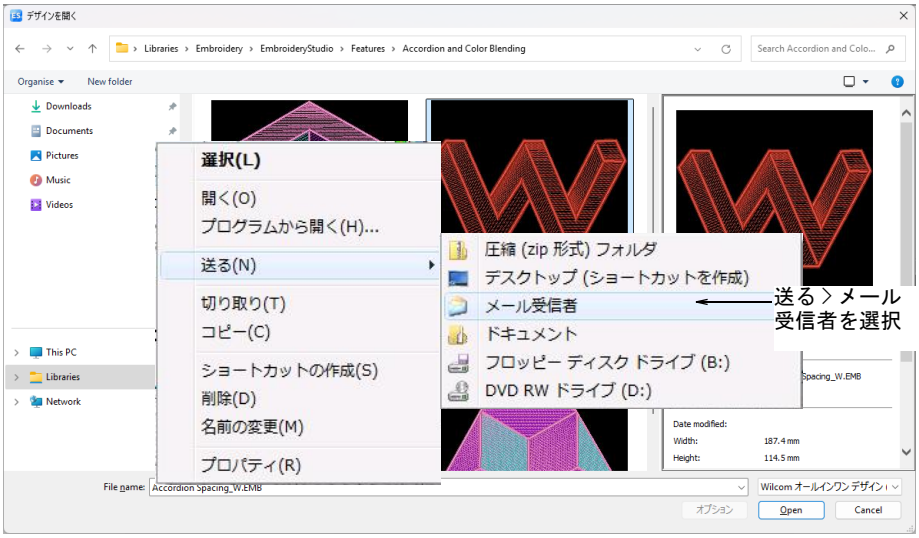
標準 > デザインを開くを使用し、E メールに添付してデザインを送信します。

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

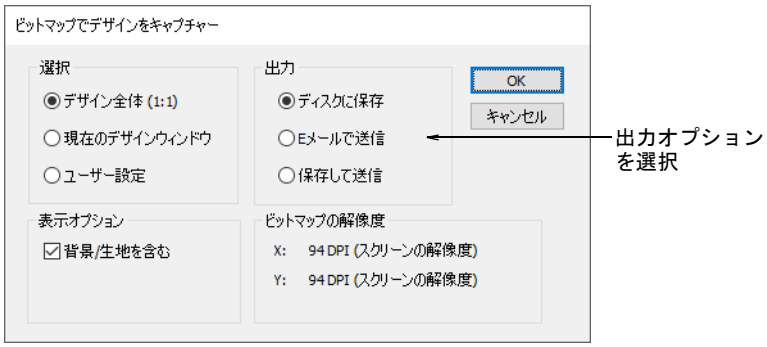
- デザインウィンドウにデザインが開いた状態で、**ファイル > E メールで送信**を選択します。
- あるいは**デザインを開く**アイコンをクリックします。送信するファイルを選択し、右クリックします。ポップアップメニューが表示されたら、**送る > メール受信者**を選択します。

  お使いの E メールシステムが起動し、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。

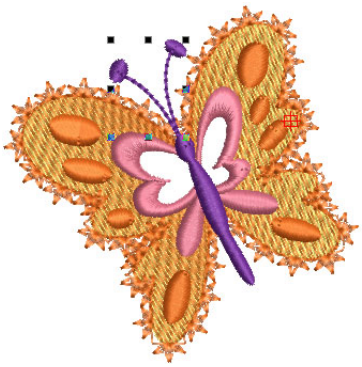


- E メールに詳細を入力して送信します。

- 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。



オブジェクトを選択する



BE EmbroideryStudio では、様々な方法で刺繍オブジェクトを選択することができます。ポイント & クリック、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　お使いの背景に合わせて、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。

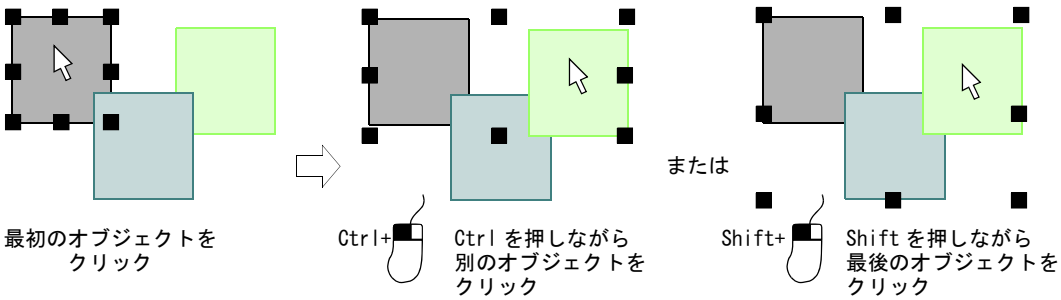
選択ツールでオブジェクトを選択する

	選択 > 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イズし、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。

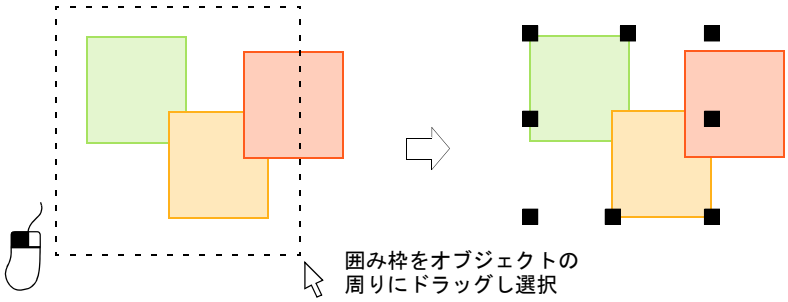
選択ツールにはオブジェクトを個々に選択したり、グループまたは範囲で選択できるツールがあります。

オブジェクトを選択するには

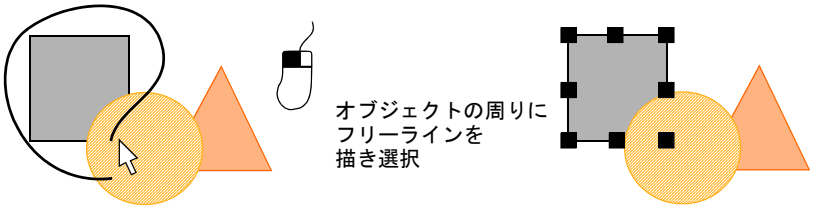
- オブジェクトを選択する一番簡単な方法は、**選択**ツールでオブジェクトをクリックすることです。オブジェクトの周りに選択ハンドルが現れます。



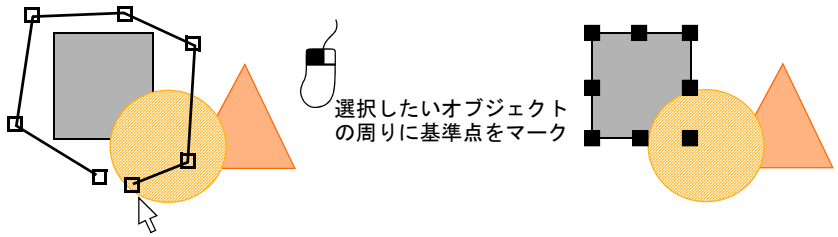
- 複数のアイテムを選択するには、**Ctrl** キーを押しながらクリックします。ある一定の範囲を選択するには、**Shift** を押しながらクリックします。
- または囲み枠を選択したいオブジェクトの周りにドラッグします。



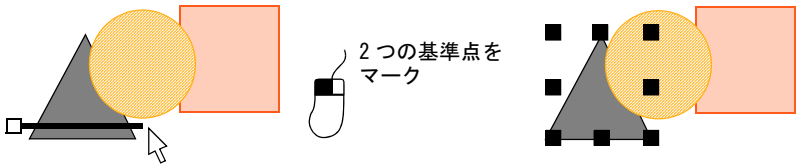
- アウトライン、閉じた埋め縫い、開いた埋め縫いなど様々な種類のオブジェクトが混合している場合、オブジェクトの隙間をクリックすることで下のオブジェクトを選択することができます。
- または**フリーハンド選択**ツールで、選択したいオブジェクトの周りにフリーラインを描きます。**Enter** を押して閉じます。



- または囲み**選択**ツールで、選択したいオブジェクトの周りに囲み枠を作成します。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、もしくは Ctrl+A を押します。選択変更ハンドルが、デザイン全体の周りに表示されます。
- 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　BE 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。

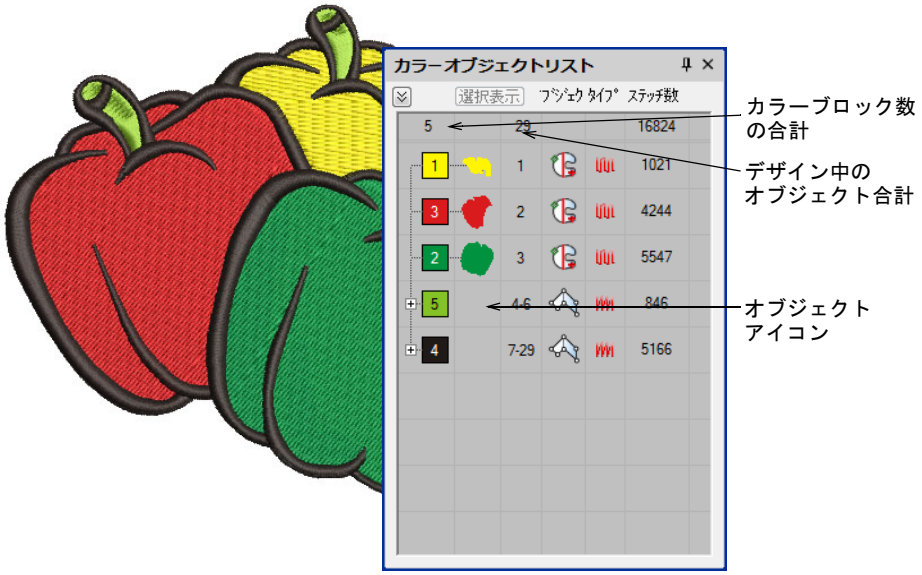
カラーオブジェクトリストを使用してオブジェクトを選択する

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。

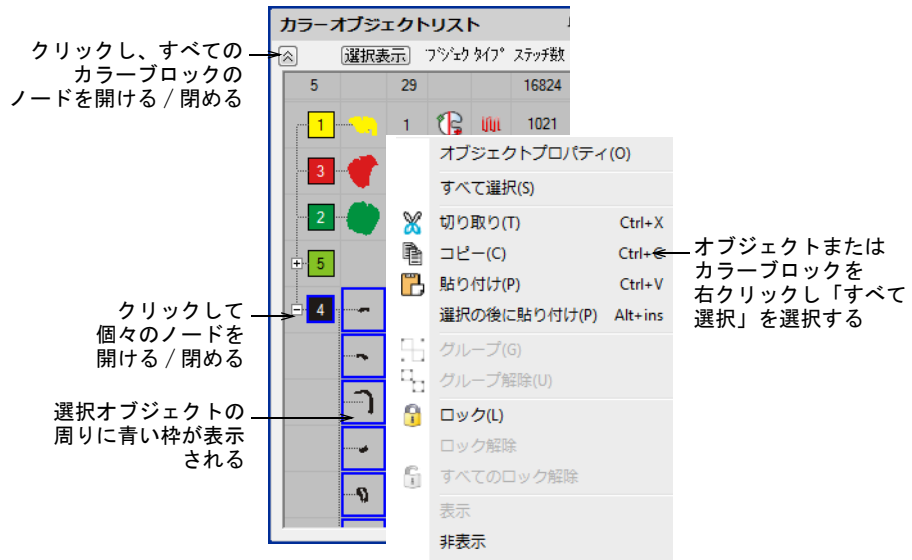
カラーオブジェクトリストでは簡単にオブジェクトを選択でき、またそれらを選択的に表示することができます。デザインウィンドウはリストとシンクロしており、変更がすぐさま反映されます。

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

1 **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チされる順序で表示されます。



2 ノード（＋マーク）をクリックしてカラーブロックを開き、構成要素を確認します。



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

- 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** キー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、ブランチングを行うこともできます。詳細はオブジェクトを組合わせるをご覧ください。

測定方法

BE 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。

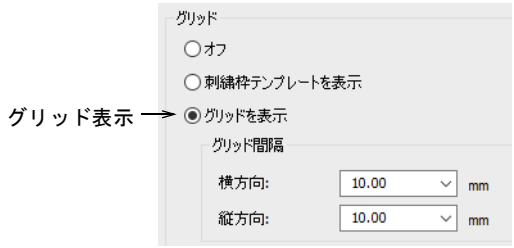
表示＞ルーラーとガイドライン表示を使用し、ルーラーとガイドラインの表示 / 非表示を切り替えます。右クリックで設定します。

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。

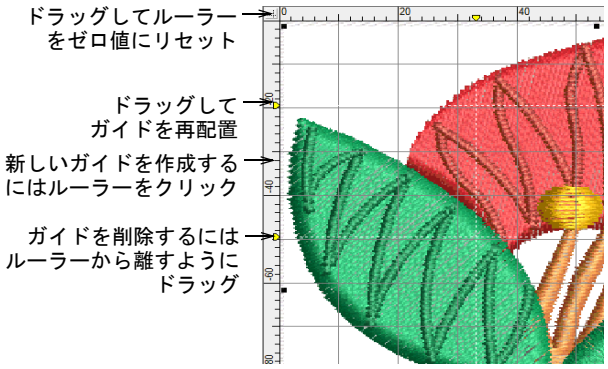
グリッドは刺繍オブジェクトを正確に配置したり、サイズを確認するためのガイドとして使用します。初期設定のグリッド間隔は 10mmx10mm です。ルーラーはオブジェクトを正確に配置したり、拡大 / 縮小を行うのに使用します。
MS Windows(R) のコントロールパネルで設定している地域設定により、測定単位（ミリメートルまたはインチ）が決定します。

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、また**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。



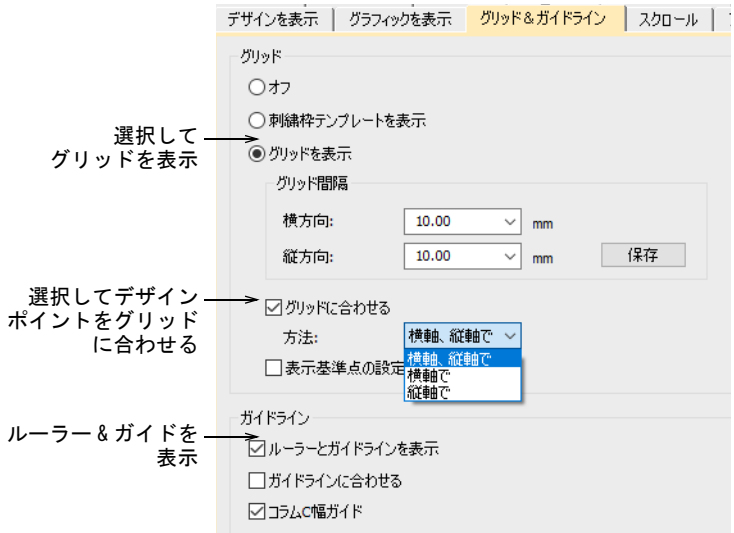
- **ルーラーとガイドライン表示**アイコンをクリックするか、Ctrl+R を押します。



- 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

- 表示色を変更する
- グリッド表示オプション

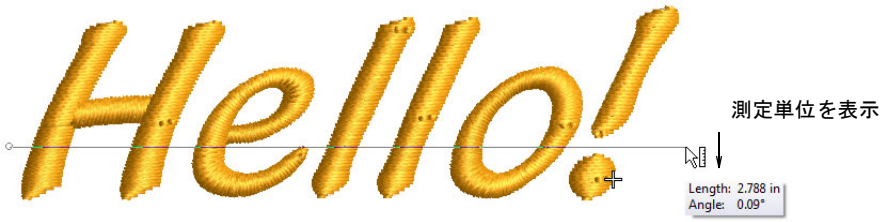
測定単位を設定する

初めて BE 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、これは BE EmbroideryStudio 内で変更することができます。

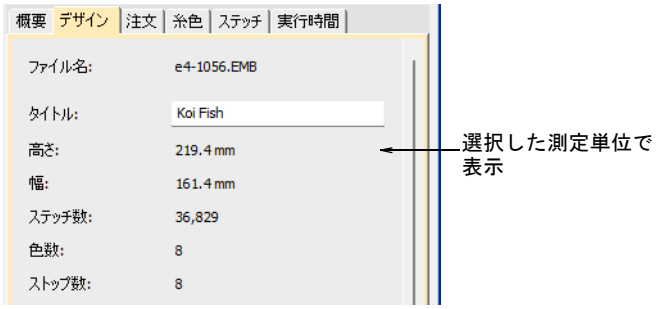
メモ 「U.S. 式」を選択した場合、インチ、フィートまたはヤードを使用します。インチのルーラーは 1/16、1/8、1/4、1/2 と 1 インチに分けられています。グリッドのサイズは少数点で設定することができます。

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。



関連したフィールドも選択した測定単位で表示されます（例：**デザイン情報**ドッカーと**製作ワークシート**）。

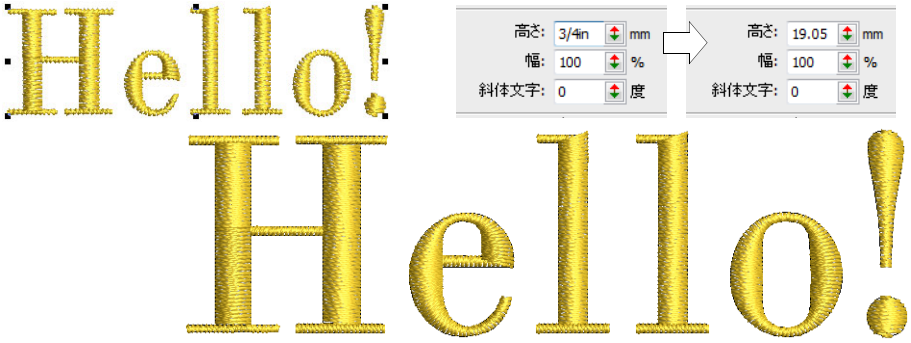


しかしながら、これにはいくつかの例外があります。

- 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 を使用します（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。BE 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　BE EmbroideryStudio では真分数と仮分数（例：「1 1/3」と「4/3」）は使用できますが、「1'3″」のような混合した単位は使用できません。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
- センチメーター、cm
- メーター、m

参考　また BE EmbroideryStudio では、単位を英語やソフトウェアが現在起動している言語のテキスト方式で入力することもできます。

関連項目

- BE 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でレタリングを作成する

画面上で距離を測る

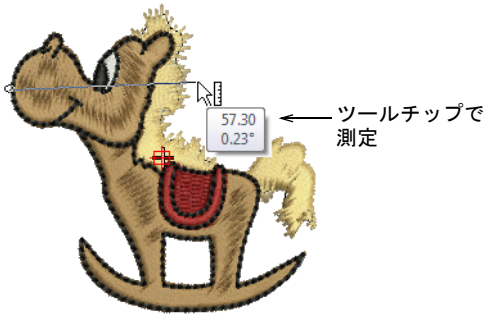
測定コマンドを使用して、画面上の 2 点間の距離を測ることができます。数値は**ステータス**バーまたはツールチップで確認できます。

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と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=）

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。

第 4 章

デザインを表示する

BE EmbroideryStudio は、デザイン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、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。

BE 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

BE 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　デザインの実寸表示が、正しく実際のサイズで表示されるようにするには、ディスプレイモニターを設定する必要があります。これの設定は、最初に BE 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 > モニター画面の調整**を選択します。

刺繍構成要素を表示する

BE 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。

これらの切り替えは、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、保存時の表示設定を反映します。デザインを保存すると、現在のデザイン背景と表示されているすべてのオブジェクトを含めたデザインサムネイルが生成されます。ビットマップまたはベクター表示がオンの場合は、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

使用可能なショートカットキー：

TrueView	ステッチ表示と TrueView を切り替える。	T
ステッチ表示	刺繍ステッチ表示をオン / オフにする。	S
表示アウトライン	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。	.（ピリオド）
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、選択したオブジェクト、未縫ステッチなどの表示色を変更することができます。

関連項目

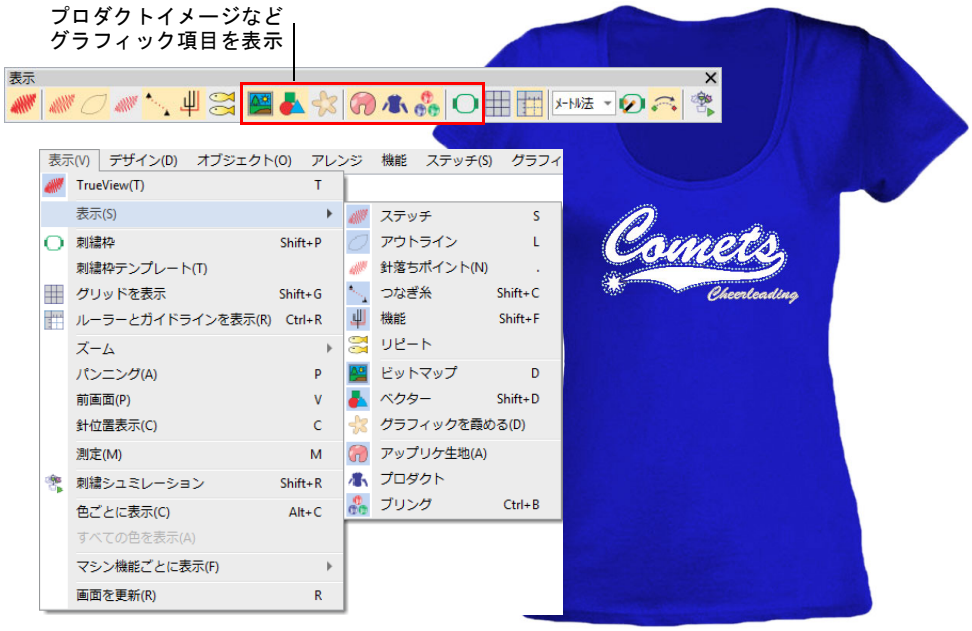
◀ 表示色を変更する

グラフィックの構成要素を表示する

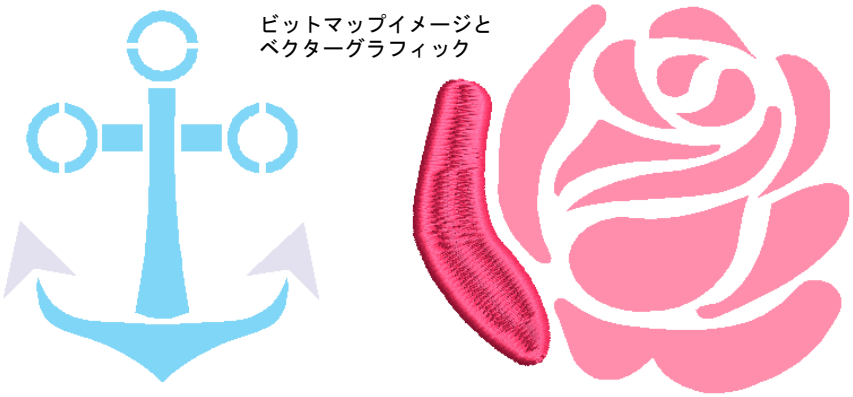
	表示 > ビットマップ表示を使用し、ビットマップイメージを表示 / 非表示にします。右クリックでイメージの表示オプションを設定します。
	表示 > ベクター表示を使用し、ベクターグラフィックを表示 / 非表示にします。右クリックでイメージの表示オプションを設定します。
	表示 > イメージを霞めるを使用し、グラフィックの下絵を霞ませ、デジタイズ時にステッチを見やすくします。
	表示 > アップリケ生地表示を使用し、アップリケ生地表示をオン / オフにします。
	表示 > ブリング表示を使用し、ブリング表示のオン / オフを切り替えます。
	表示 > 機能表示を使用し、デザイン中にあるシークインおよびビーズの構成要素をビジュアル化します。

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（ブリング）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。



- **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、イメージを霞ませてデジタイズする際にステッチが見えやすくします。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。

- **アップリケ生地表示**アイコンをクリックし、アップリケ生地の表示をオン / オフにします。

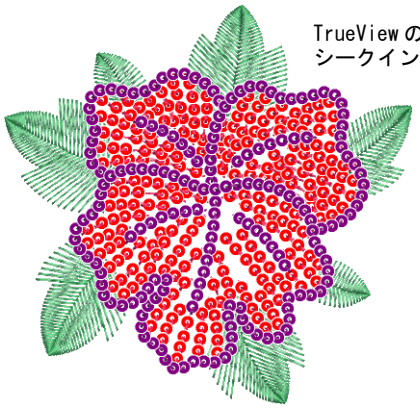
アップリケ
生地オン

アップリケ
生地オフ

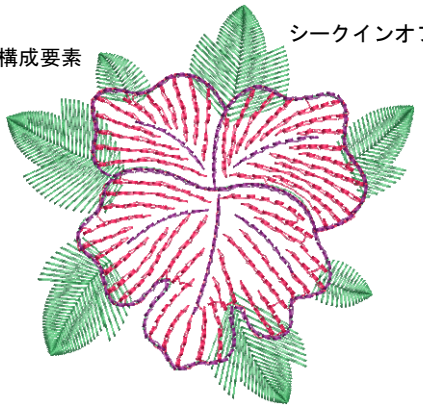
- **ブリング表示**を使用し、デザイン中にあるブリングをビジュアル化します。

TrueView のブリング
構成要素

- **機能表示**を使用し、デザイン中にあるシークインをビジュアル化します。

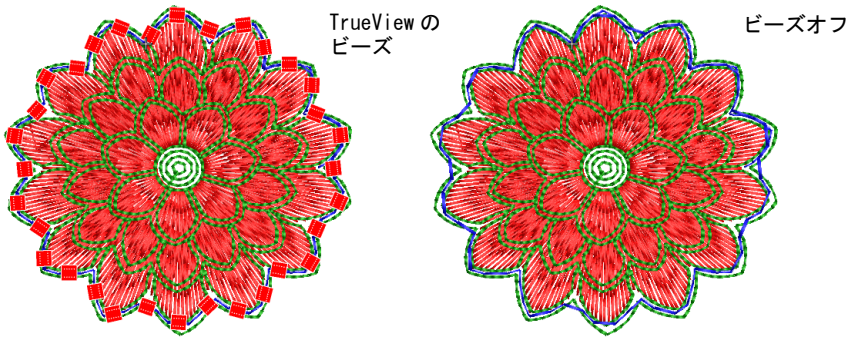


TrueView の
シークイン構成要素



シークインオフ

- 同様に、ビーズは**機能表示**がオンの時に表示されます。



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。

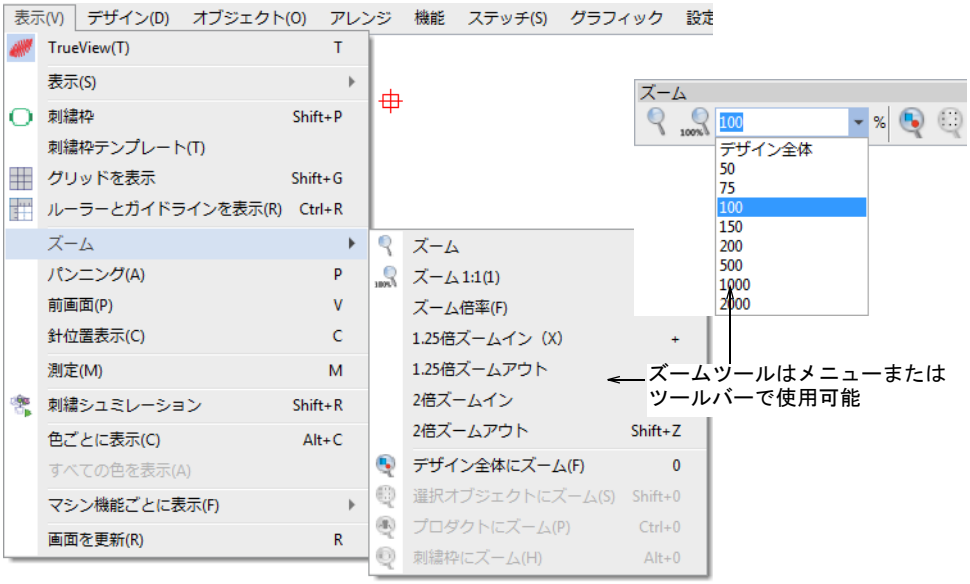
関連項目

デザインにズーム & パンニングする

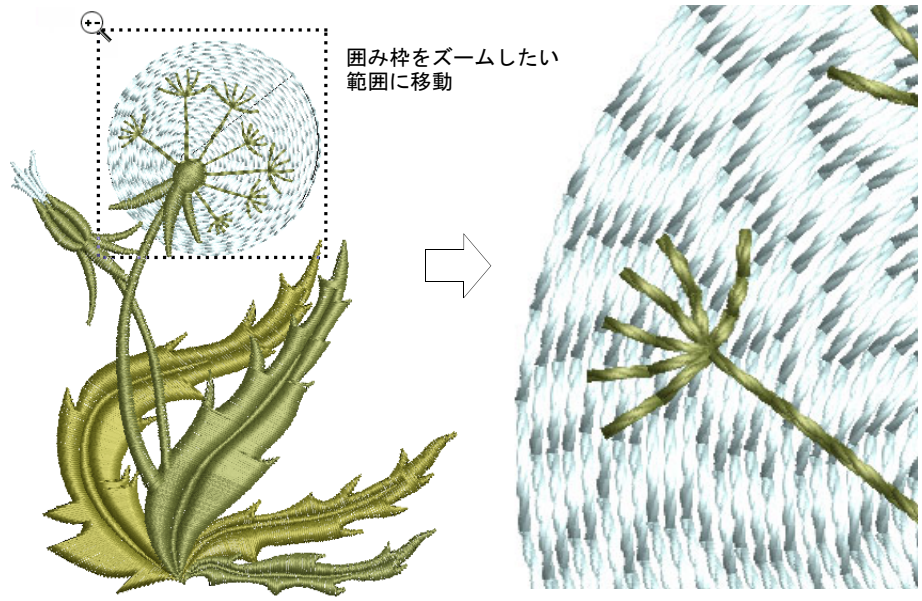
	ズーム > ズームをクリックし、ズームモードを起動します。マウスの左 / 右クリックでズームイン / アウト、または囲み枠をドラッグしデザインの詳細を表示します。
	ズーム > ズーム 1:1 をクリックし、デザインを実際のサイズで表示します。
	ズーム > ズームイン / アウト 1.25x を使用し、デザインにさらにズームイン / アウトします。
	ズーム > デザイン全体にズームをクリックし、デザインウィンドウにデザイン全体を表示します。
	ズーム > 選択オブジェクトにズームをクリックし、選択したオブジェクトのみ拡大します。
149	ズーム > ズーム倍率を選択し、ドロップリストから倍率を選択するか、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。ズーム動作は、**Alt**、**Ctrl**、**Shift** キーを押しながら、ホイールを回転させることで変更できます。設定は**オプション** > **スクロール**タブで調整することができます。スクロールオプションも併せてご覧ください。

ズームツールは、**表示**メニューと**ズーム**ツールバーからも使用できます。様々なズームオプションを試してみましょう。

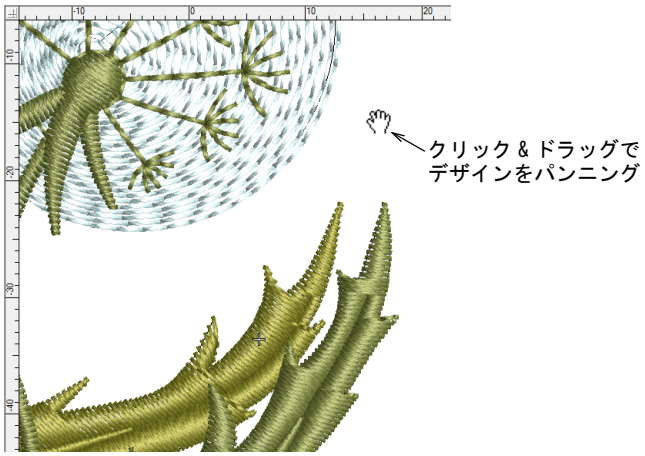


メニューに記載されているショートカットキーを使用します。例えばデザインの範囲にズームインするには、**表示 > ズーム**を選択するか、**B** を押しズーム範囲に囲み枠をドラッグします。デザイン全体を表示するには、**表示 > デザイン全体にズーム**を選択するか、**0** を押します。



- 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。**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**ダイアログに、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。



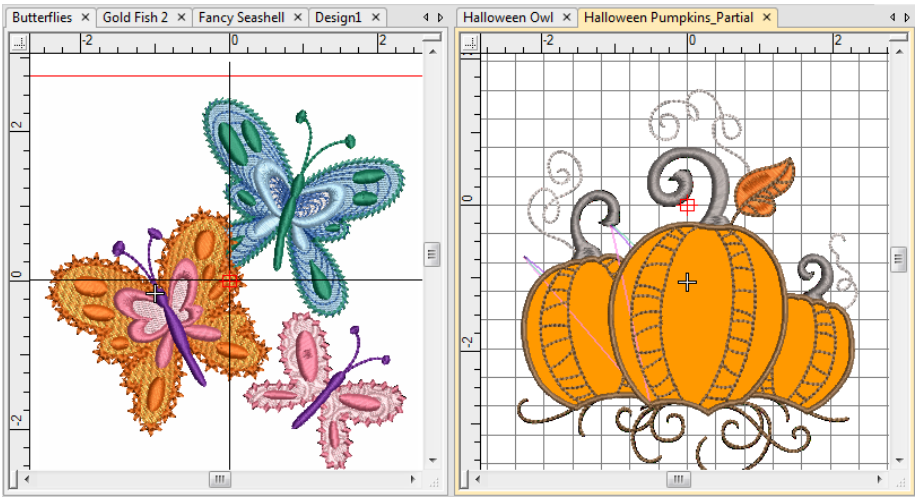
マルチビューを設定する

BE EmbroideryStudio では、同じデザインをマルチビューで表示することができます。また開いているデザイン間をデザインタブで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。

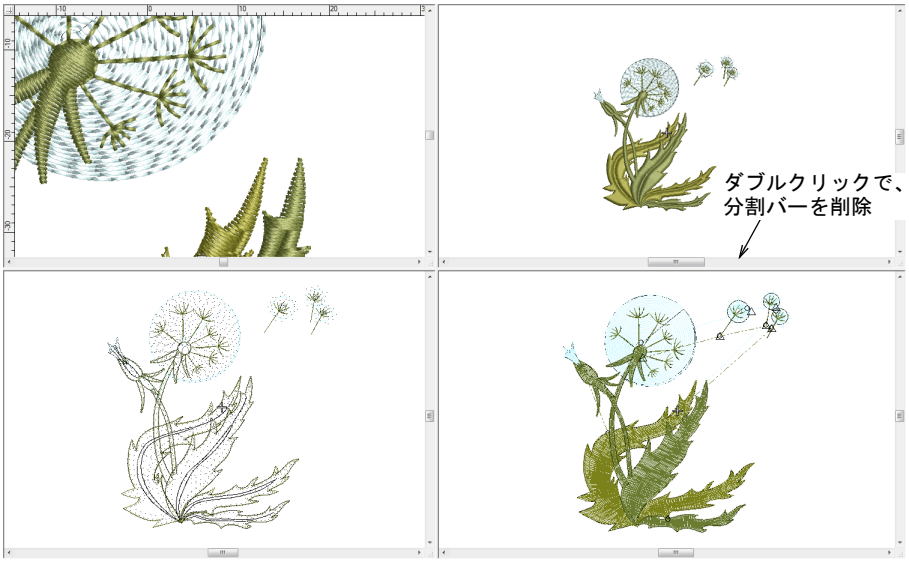
マルチビューを設定するには

- 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。



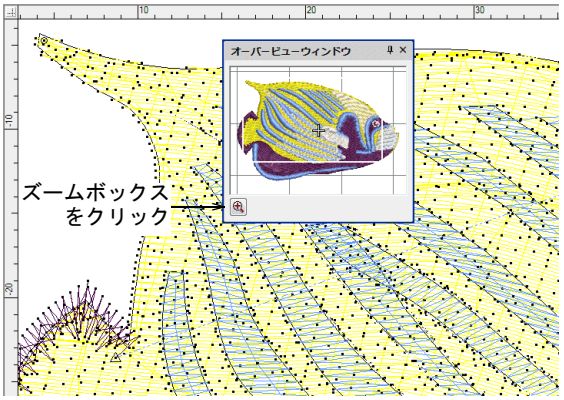
- **ウィンドウを元に戻す**コマンドで、デザインウィンドウを通常の表示モードに戻します。

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。

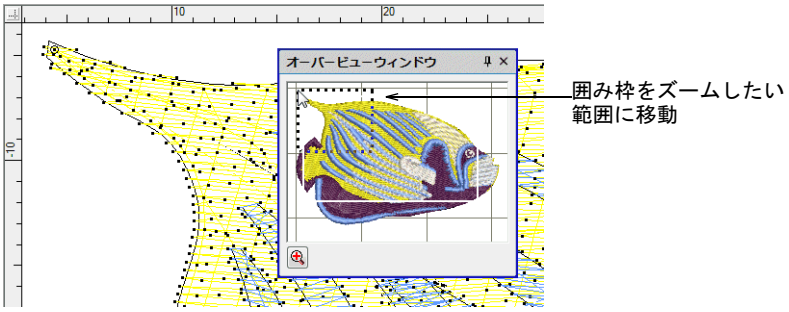
オーバービューウィンドウを使用する

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。

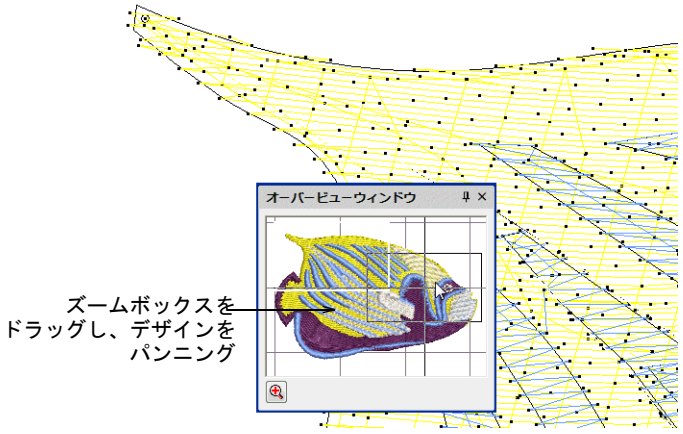
オーバービューウィンドウを使用し、デザインのサムネイルを表示します。高いズーム倍率で作業している際に、デザインをパンニングしたりズームする時に使用します。表示設定はデザインウィンドウに独立して設定できます。



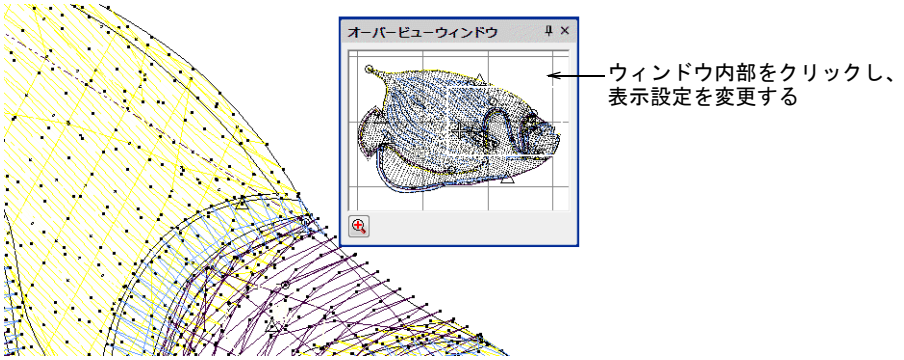
- ズームイン / アウトするには、ウィンドウ下部ある**ズーム**ボタンをクリックし、ズームしたい場所に囲み枠をドラッグします。



- 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。

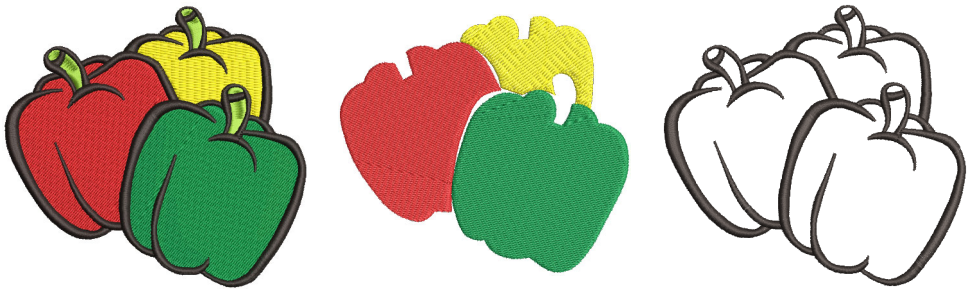


関連項目

- 刺繍構成要素を表示する

オブジェクト&カラーブロックを表示する

BE EmbroideryStudio では、様々な方法で刺繍オブジェクトやカラーブロックを選択的に表示 / 非表示にすることができます。



カラーオブジェクトリストでは、カラーブロックや刺繍オブジェクトを簡単に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。

選択したオブジェクトを表示する

選択 > 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。

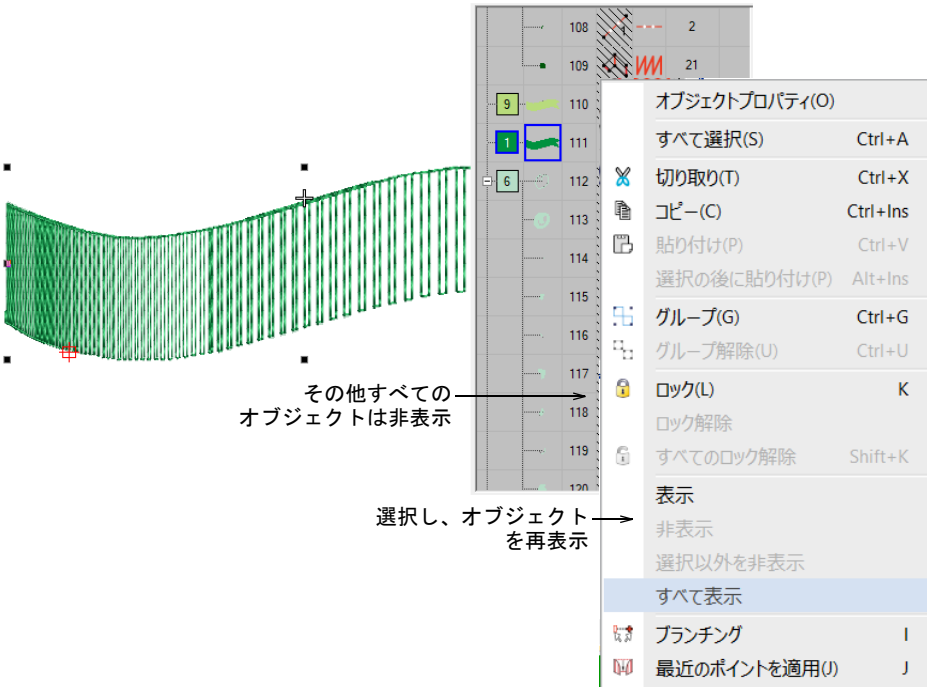
ドッカー > カラーオブジェクトリストを使用し、カラーオブジェクトリストの表示をオン / オフにします。デザイン内のオブジェクトの表示と並び替えに使用します。

BE EmbroideryStudio は、デザインウィンドウにある選択した刺繍オブジェクトを表示 / 非表示にすることができます。

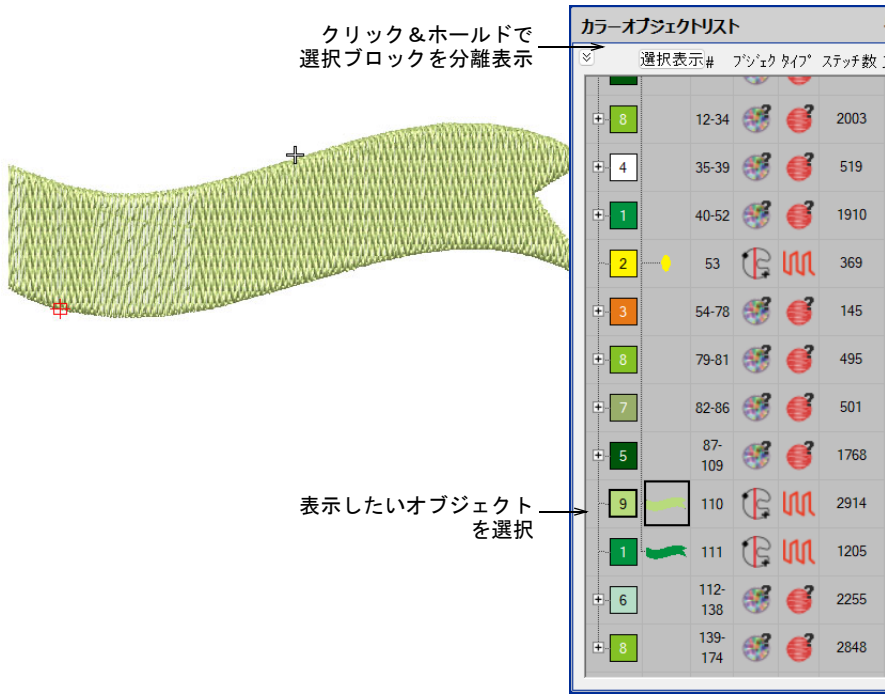
選択したオブジェクトを表示するには

- 表示したいオブジェクトを選択します。

- Shift+S を押します。その他すべてのオブジェクトは非表示になります。**カラーオブジェクトリスト**ポップアップメニューで、再び表示することができます。



- その他のオブジェクトを一時的に隠すには、表示したいオブジェクトをクリックし、**選択表示**ボタンをホールドします。



- 選択したオブジェクトを全画面表示するには、Shift+0 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。
- 刺繍オブジェクトを選択的に表示するオプションに切り替えるには、**標準**ツールバーの**オプション**アイコンを選択するか、**設定＞ オプション＞デザインを表示**タブを選択します。

オプションには下記のものがあります。

オプション	機能
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	機能
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。
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。現在選択されていないオブジェクトのみが表示されます。
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

選択した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の表示と並び替えに使用します。

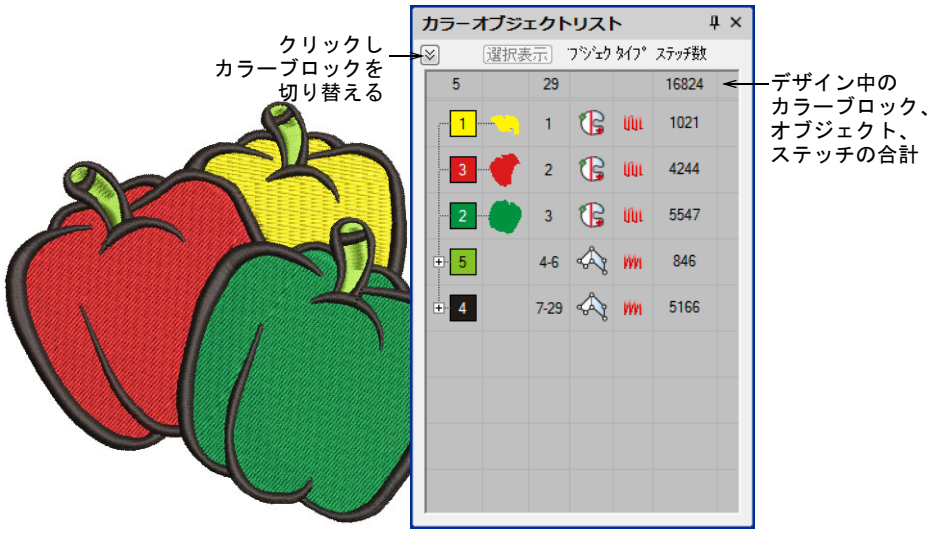
カラー > パレットを編集を使用し、糸色をカラーブロックに割り当てます。

カラーブロックはデザインの色替えに対応しており、単のオブジェクトまたは同じオブジェクトのグループ（例：ロープ）含んでいるか、同じ色で別のオブジェクトで形成されていることもあります（例：ロープと鳥）。**カラーオブジェクトリスト**では、カラーブロックや刺繍オブジェクトを簡単に選択的に表示することができます。**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。

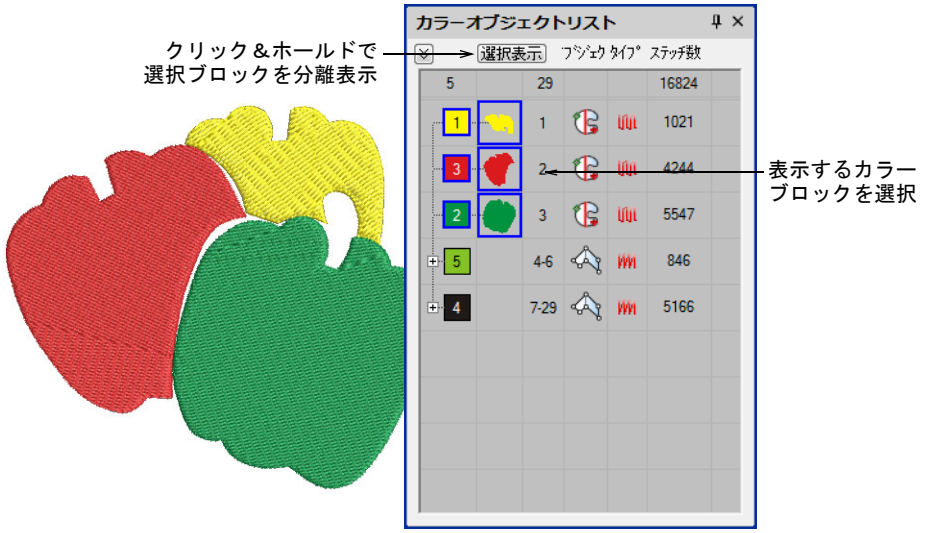
選択したカラーブロックを表示するには

- **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。

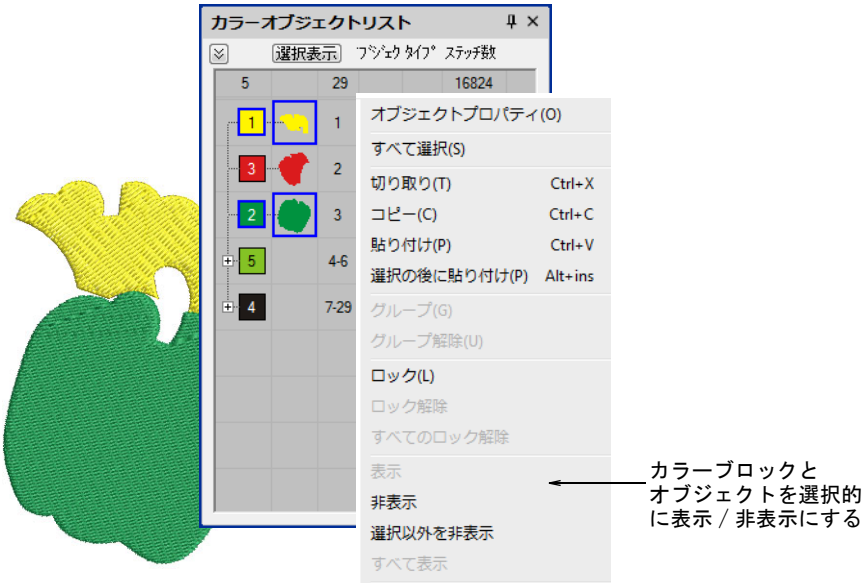
- スイッチをクリックし、カラーブロックごとにリストを表示します。



- 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。

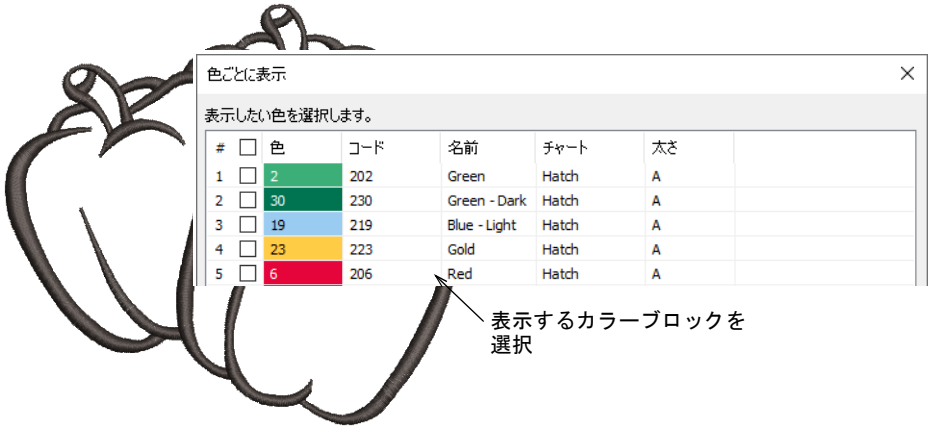


- ポップアップメニューで、カラーブロックや刺繍オブジェクトを選択的に表示 / 非表示にします。

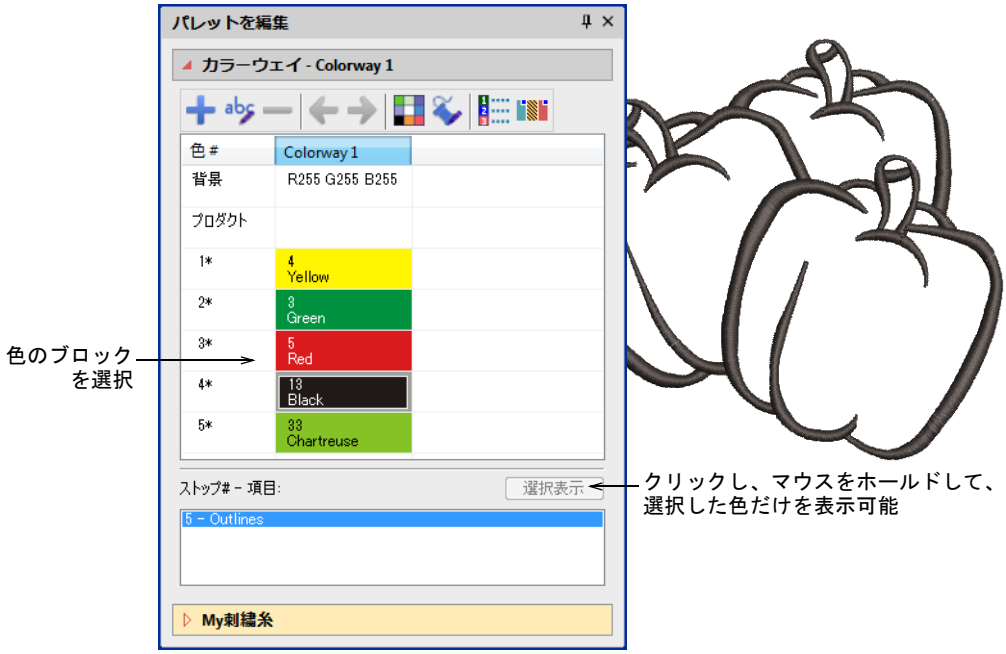


- またはデザインウィンドウでカラーブロックを分離して表示したい場合は、**カラーパレット**上にあるその色をクリック＆ホールドします。まず **Esc** を押し、すべてのオブジェクトの選択を取り消します。

- **表示** > **色ごとに表示**を選択し、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

- オブジェクトを選択する

◀ 選択したカラーブロックを表示する

ステッチ順序を表示する

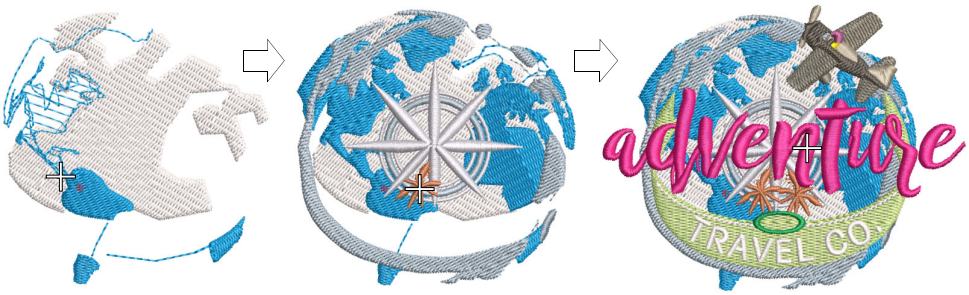
刺繍デザインをチェックする際、刺繍機で効率的にステッチができるようステッチ順序を理解する必要があります。デザインはカラーブロックごと、刺繍オブジェクトごと、ステッチごとに移動することができます。またステッチは画面上でシュミレーションすることができます。

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。

デザインの縫製をシュミレーションする

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ュミレーションします。

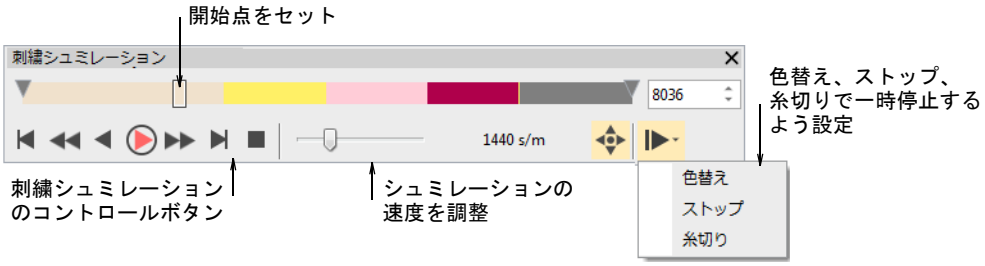
刺繍シミュレーションは BE EmbroideryStudio 重要なツールの一つで、刺繍デザインの実際の仕上がり順序をシュミレーションできます。**刺繍シミュレーション**は刺繍機の動きをまねるので、刺繍機の仕事量を減らせるデザインの最適化を行う手助けになります。特に同じデザインを複数ステッチする場合にチェックするとよいでしょう。



デザインの縫製をシュミレーションするには

◀ 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。



- 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ュミ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**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

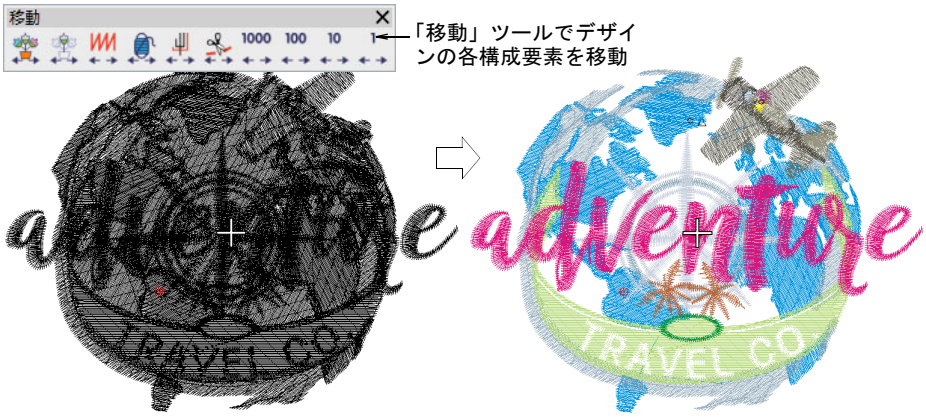
- 表示色を変更する

デザイン中を移動する

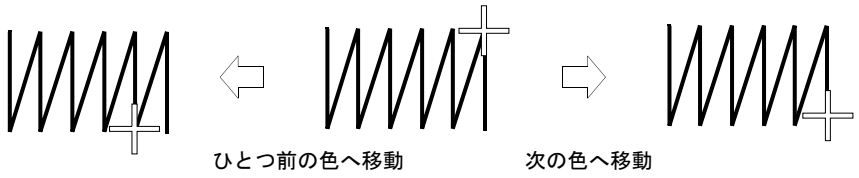
刺繍デザインの縫い順序は、色替えごと、オブジェクトごと、ステッチごとに確認でき、非常に便利です。**移動**ツールバーにはそれらを行なえるツールが装備されています。ツールボタンをマウスの右 / 左ボタンをクリックし、デザインを前進 / 後進で移動します。針位置の移動表示は、デザインのどこからでも開始できます。現在の針位置は、「針位置マーカー」という大きな白の十字マークで表示されます。現在のステッチ数は**ステータスバー**に表示されます。

デザイン間を移動するには

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



- 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。マウスの左右のクリックを使用するか、矢印キー（ ← または →、↑ または ↓）を使用します。1000 ステッチごとに移動するには、Shift + Num+ または Shift + Num- を移動します。



- 色ごとに移動するには、**色ごとに移動**を左 / 右クリックします。これはステッチの順序に別のオブジェクトを挿入したり、オブジェクトを削除するために特定の色替え機能に移動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**を左 / 右クリックします。または Tab または Shift+Tab を使用します。
- マシン機能ごとに移動するには、**機能ごとに移動**ツールを左 / 右クリックします。または Ctrl + Page Up または Ctrl + Page Down を押します。デザインのジャンプ、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、糸切り機能ごとに移動し、不要な糸切りをチェックする場合に便利です。または Ctrl + **左の矢印**または Ctrl + **右の矢印**を押します。移動中に**つなぎ糸表示**と**機能表示**をオンにします。

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

関連項目

- 選択したカラーブロックを表示する

移動しながらオブジェクトを選択する

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

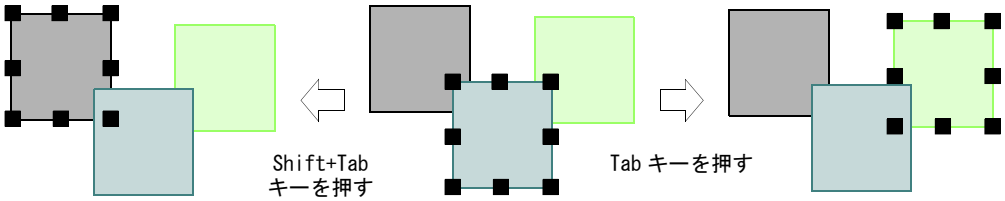
移動ツール > オブジェクトごとに移動を左 / 右クリックし、マーカー位置を次の / 前のオブジェクトまで移動させます。

選択 > 現オブジェクト選択を使用し、現在のマーカー位置のオブジェクトを選択します。

デザインの移動は、通常ステッチ順序の確認と関連してきます。Ctrl キーを使用し、デザインを移動しながらオブジェクトを選択できます。

移動しながらステッチを選択するには

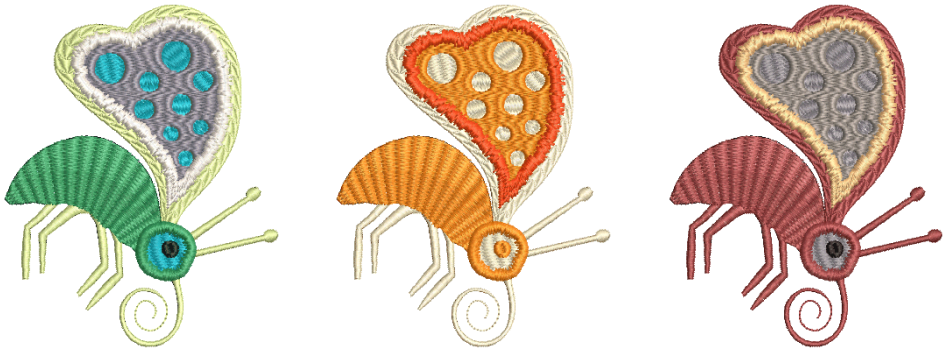
- **選択**アイコンをクリックします。
- **オブジェクトごとに移動**ツールを使用するか、Tab と Shift+Tab ボタンを使用し、オブジェクトを前進または後退しながら移動します。詳細はデザイン中を移動するをご覧ください。



- **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+O 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

カラーウェイとは、色の図式または糸色のパレットです。ここには背景の色、生地のサンプル、プロダクトイメージを含むこともできます。BE 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出来ます。これは同じデザインを異なる色で異なる生地に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

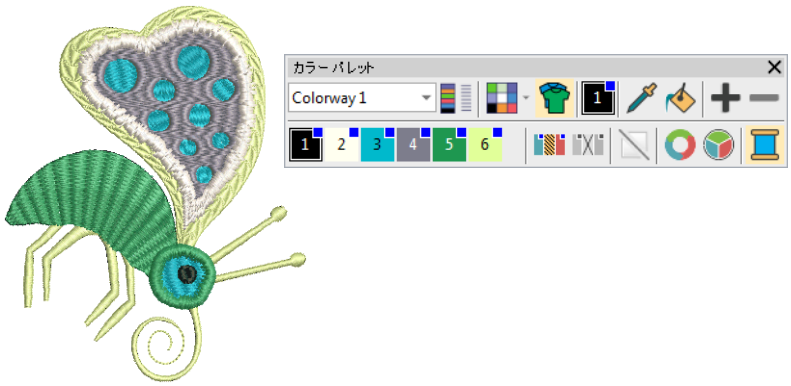
カラーパレット > 現在のカラーウェイドロップダウンを使用し、デザインに新規の色セットを選択します。

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スロットに割り当てます。

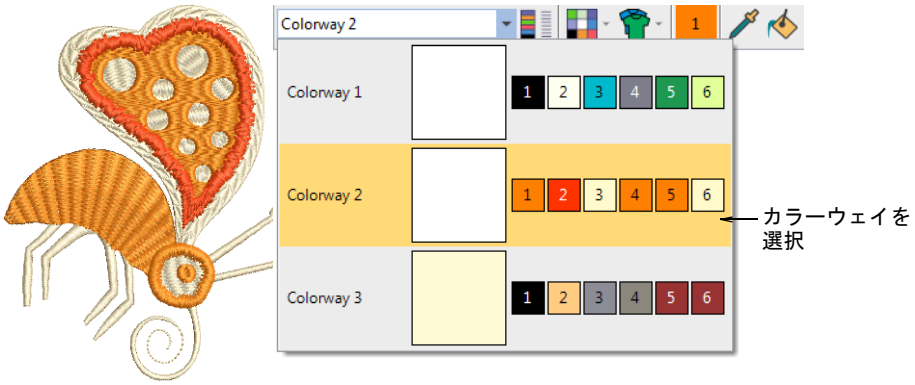
BE EmbroideryStudio では、同じデザインを別の色や生地でプレビューすることができます。

カラーウェイを切り替えるには

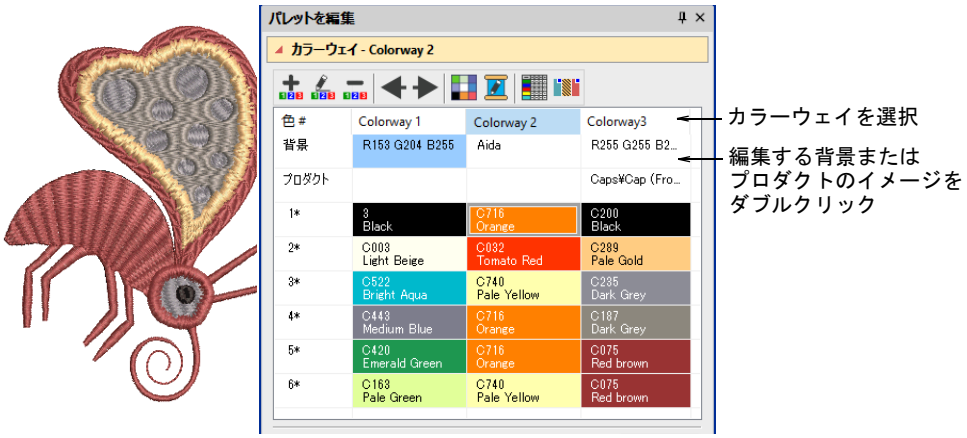
- 複数のカラーウェイを含むデザインを開きます。



- 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

- 背景を変更する

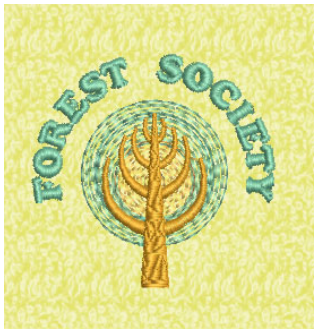
背景を変更する

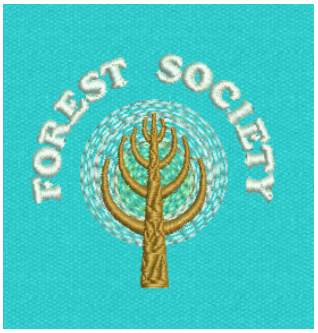
カラーパレット > 背景 & 表示色をクリックし、現在のカラーウェイの背景の色を変更します。

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 > プロダクト表示をクリックし、プロダクトイメージの表示をオン / オフにします。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。

BE 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。





背景を変更するには

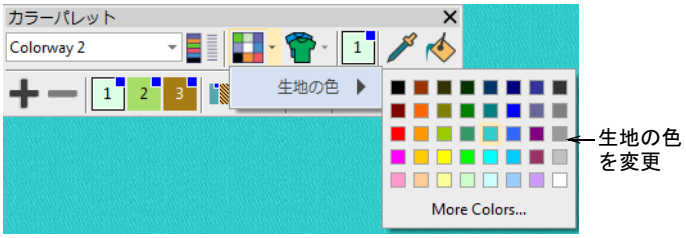
1 デザインを開きカラーウェイを選択します。

2 **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。

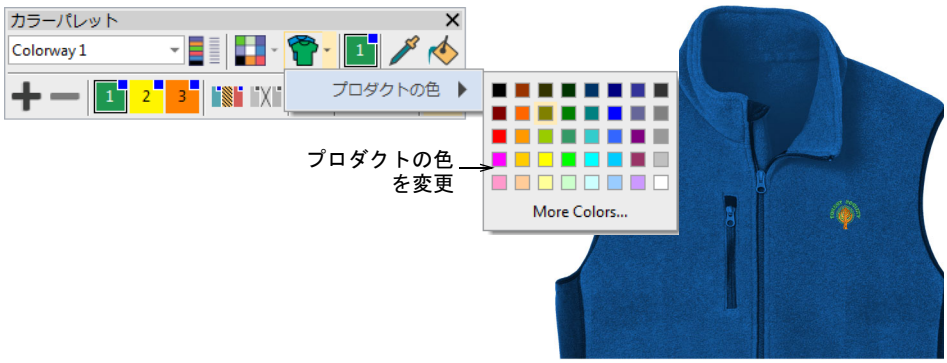
3 **背景 & 表示色**アイコンの横のドロップリストをクリックします。

- **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。



4 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。

表示色を変更する

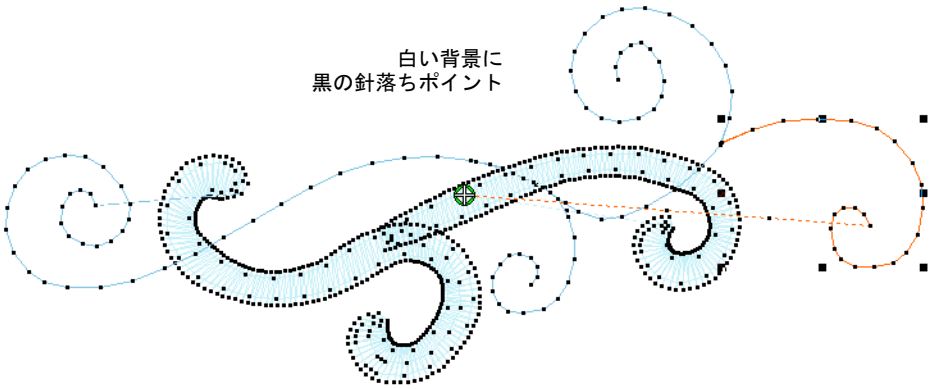
カラーパレット > 背景 & 表示色（またはドッカー）を使用し、現在のカラーウェイのデザインの背景を変更します。

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ず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	詳細
選択	選択したオブジェクトまたはステッチ。
未縫ステッチ	デザインを移動中に表示される未縫いステッチ。
オブジェクトのアウトライン	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。
ボーラー	ボーラーポイント。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。
機能シンボル	ステッチビューで表示される、糸切りやほつれ止め（エンド）のようなシンボルが含まれます。機能表示切り替えと組み合わせて使用します。詳細はつなぎ糸のタイプをご覧ください。

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。



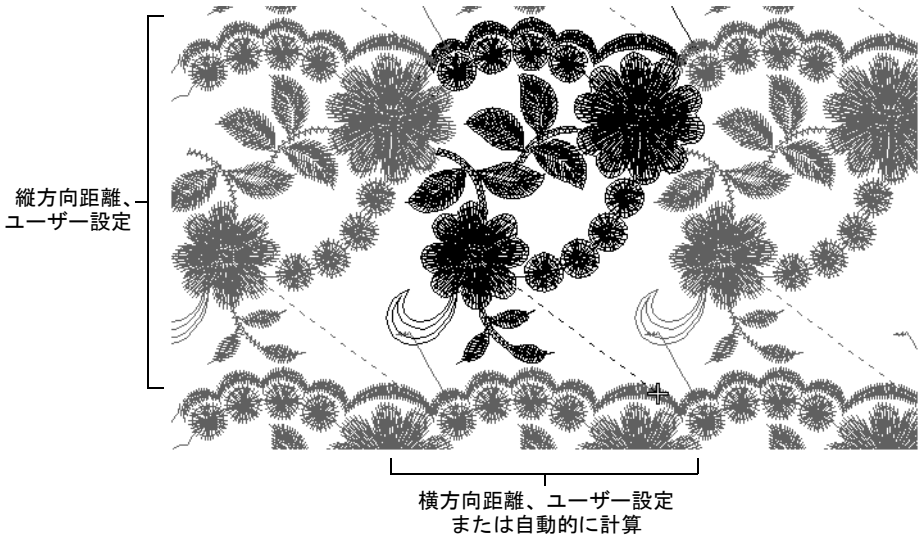
関連項目

- 刺繍構成要素を表示する

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、適切な大きさで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

1　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 を使用します （工業用刺繍機は常にミリメートルを使用する為）。

2 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 **W** を押し、**リピート**ダイアログにアクセスします。

3 **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。

4 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	機能
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。数値は通常マシンヘッド間の距離（例：135 mm）に対応します。

5 横方向のリピート数を入力します。リピートはもと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
1.0	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

リピート	効果
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： [][][].

- **OK** をクリックし、確定します。

ヒント

- 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。
- もと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。例えばパレットカラー 1、2、3、4 を使用している 4 色のデザインの場合、色数のオフセットを 5 に設定するとリピートの色は 5、6、7、8 で表示されます。
- **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

- 測定単位を設定する

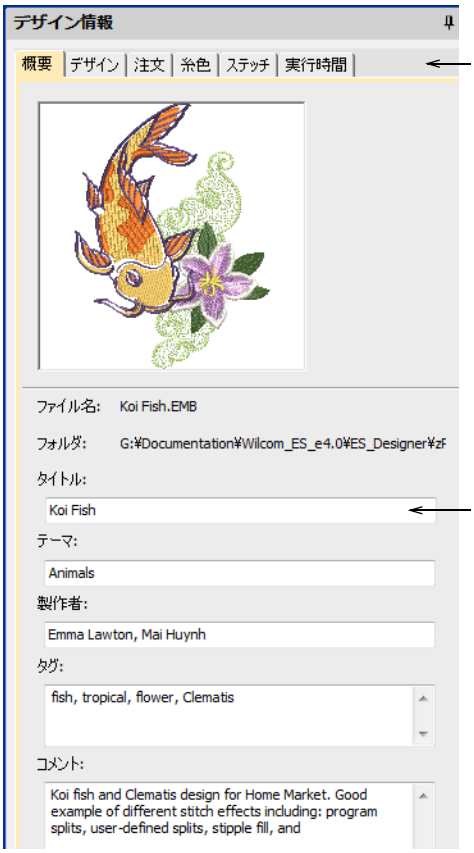
デザイン情報を表示する

デザイン情報は、**ファイルエクスプローラー**や**デザイン情報**ドッカーで EMB ファイルを開く前に様々な方法で取得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。

BE 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は表示し変更します。

デザイン情報ドッカーでデザインの情報をチェックします。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。先頭の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。



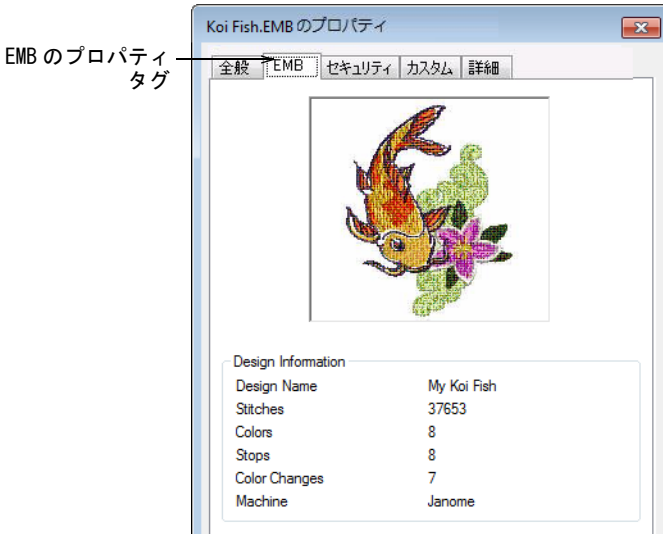
ファイルエクスプローラーでデザインの詳細を表示する

EMB ファイルを開くことなく、**ファイルエクスプローラー**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、BE EmbroideryStudio や**デザインライブラリの開く**ダイアログからアクセスすることができます。

ファイルエクスプローラーでデザインの詳細を表示するには

- **ファイルエクスプローラー**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が **EMB** タブで開きます。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が確認します。



- **カスタム**タブは、BE 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。

デザインのレポートをプレビューする

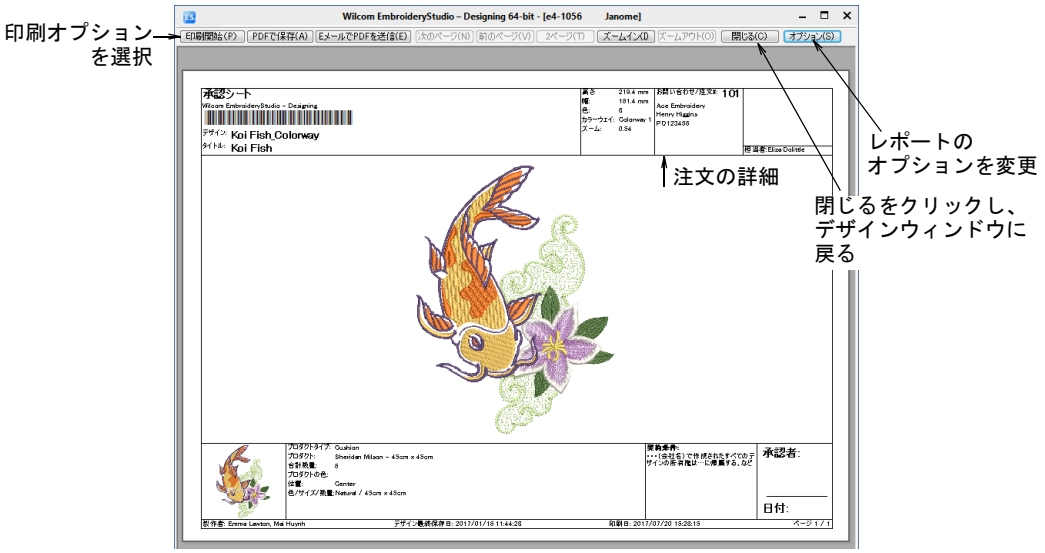
標準 > 印刷プレビューをクリックし、画面上で製作ワークシートをプレビューします。

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、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。

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。

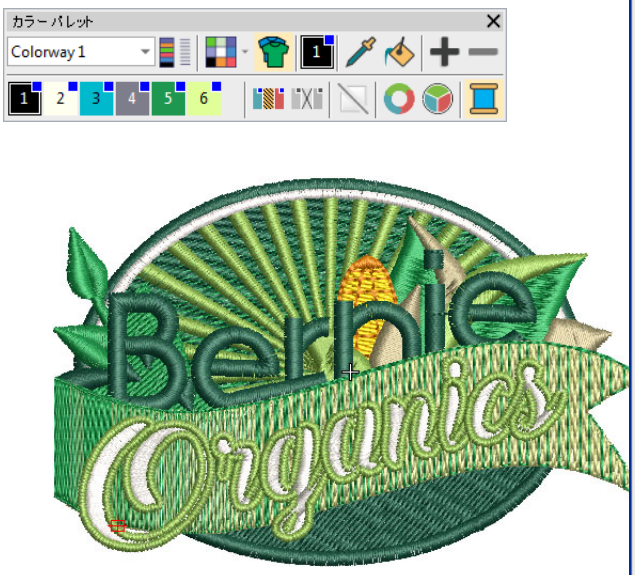
オプション	機能
印刷開始	プリンターにデザインのレポートを送信します。
PDF に保存	レポートを PDF ドキュメントに保存します。ハードドライブまたはネットワーク場所に保存するよう指示があります。
E メールで PDF を送信	レポート（通常承認シート）を PDF でメールに添付して送信します。

- プレビューを閉じるには、**閉じる**をクリックします。

第 5 章

刺繍糸 & チャート

デジタイズしている時は、**カラーパレット**から各オブジェクトの糸色を選択します。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。



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。BE 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**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。

糸を選択する

カラーパレットには、各デザインや色のセット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とは：

- 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）。

BE 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ください。

糸色を選択する

	カラーパレット > 色を抽出を使用し、既存のオブジェクトから色を抽出し、適用します。
	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の適用します。
	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の未使用の色を削除します。

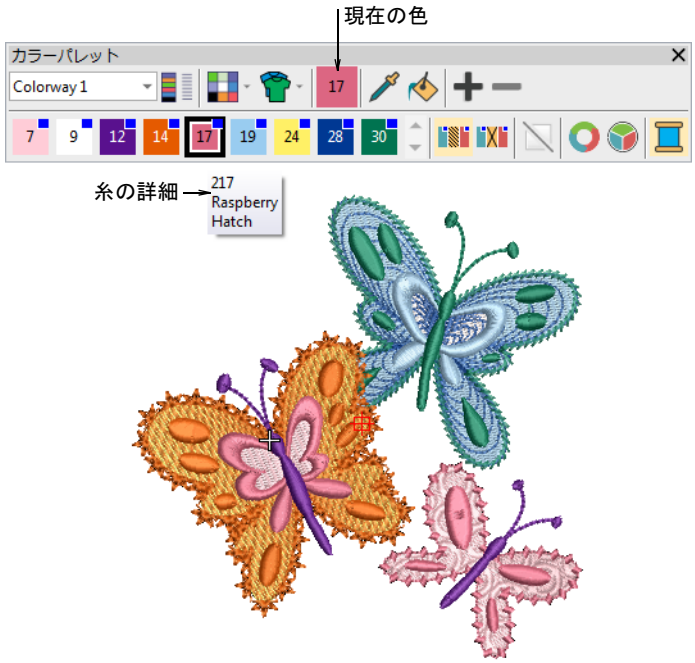
カラーパレット > 使用色のみ表示を使用し、カラーパレットの使用色のみ表示します。

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未使用の色をすべて削除します。

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。

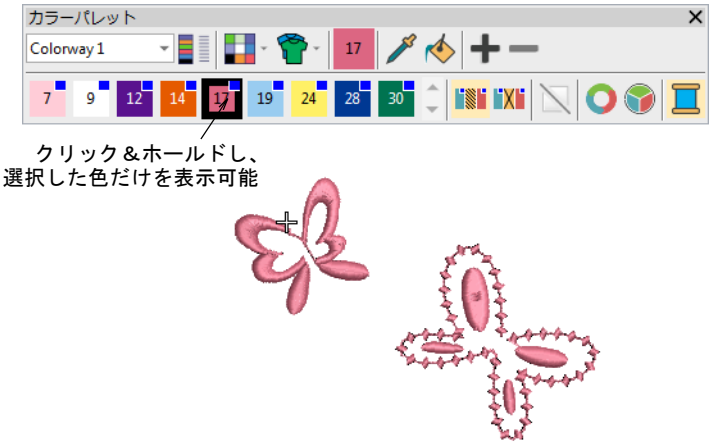
糸色を選択するには

- 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**の色をクリックします。あるいは**色を抽出**ツールでデザインから色を抽出します。現在の色は、ツールバー上に黒の四角で囲まれて表示されます。

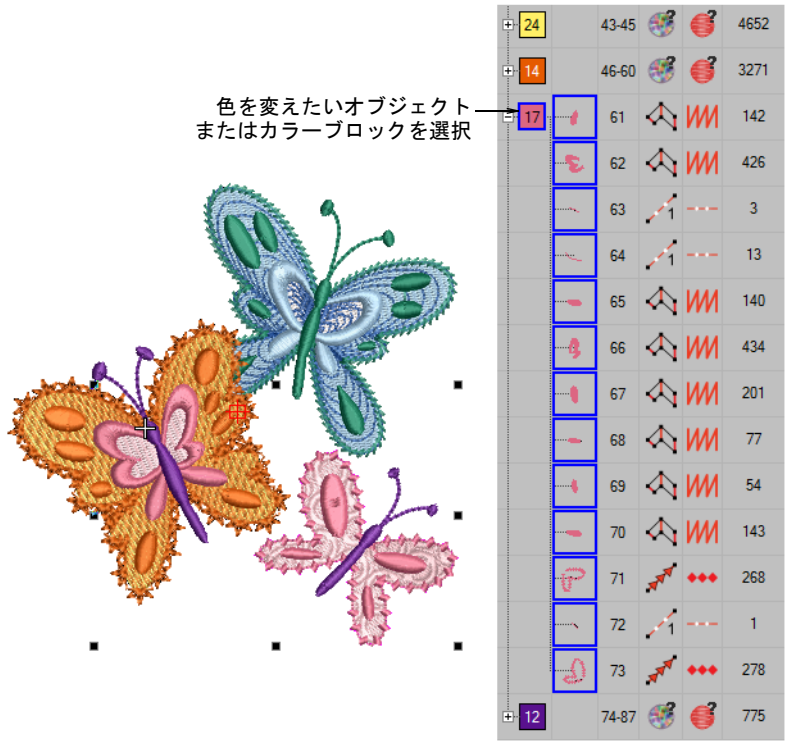


- マウスのポインタを色に乗せ、ツールチップで刺繍糸のコード、名前、糸チャートを確認します。

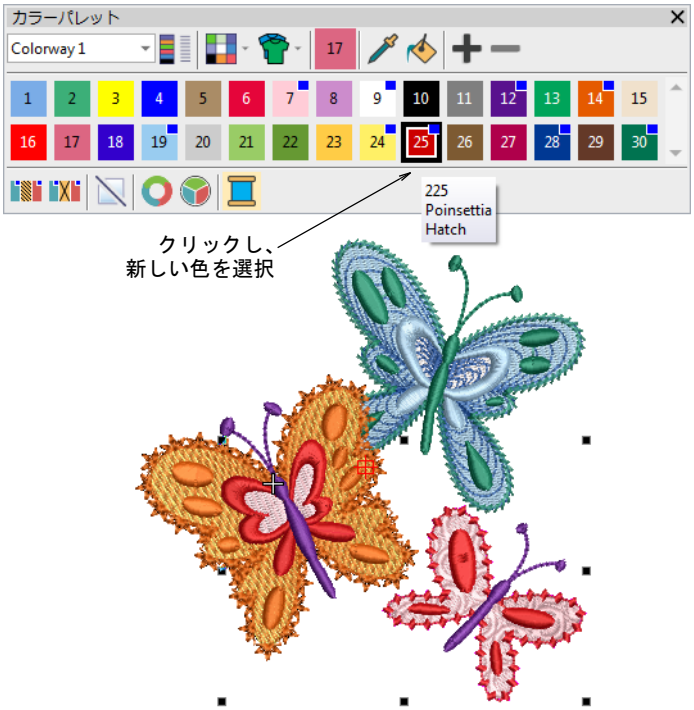
- デザインウィンドウでカラーブロックを分けて表示したい場合は、**カラーパレット**上にあるその色をクリック＆ホールドします。まず **Esc** を押し、すべてのオブジェクトの選択を取り消します。



- 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。



- 必要に応じて、+/- ボタンでカラースロットを追加 / 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

- 色の配色を変更する

刺繍糸を割り当てる

	カラーパレット > 刺繍糸を使用し、別のチャートから色を検索し、糸色を割り当てます。
	カラーパレット > 色を追加を使用し、カラーパレットの最後に色を追加します。
	カラー > 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。
	刺繍糸 > 刺繍糸チャート選択を使用し、お持ちの使用可能な刺繍チャートを選択します。

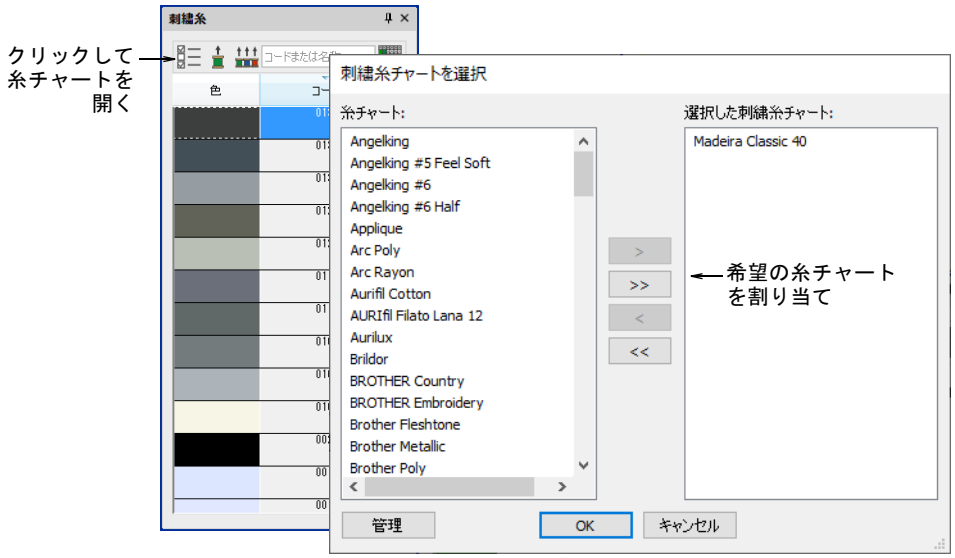
	刺繍糸 > 刺繍糸を割り当てを使用し、選択した刺繍糸を現在のカラーウェイ中のハイライトされた色スロットに割り当てます。
	刺繍糸 > すべて近似色にセットを使用し、刺繍糸を現在のチャートから現在のカラーウェイにある色スロットの近似色にすべて合わせます。

供給されているチャートは、BE 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。刺繍糸はコードや詳細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。

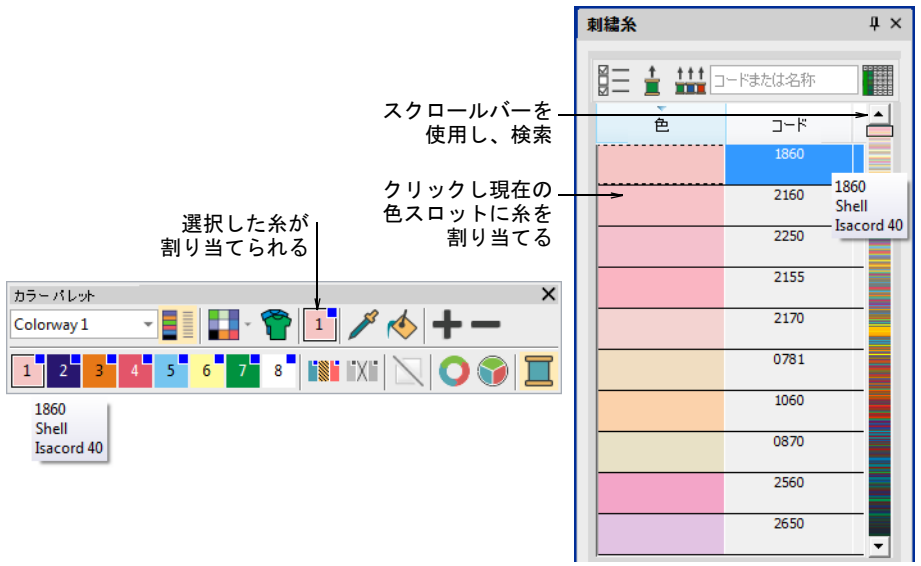
刺繍糸を割り当てるには

- 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。またはパレット内の色を右クリックすると、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**をクリックしてカラーパレットに新しい色スロットを追加し、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文字を入力します。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**をダブルクリックまたはクリックし、現在のカラーウェイの現在の色スロットに糸を割り当てます。
- 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。
- 割り当てられた糸は、**カラーウェイ**のスロット上にポインタを重ねて確認することができます。
- 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。

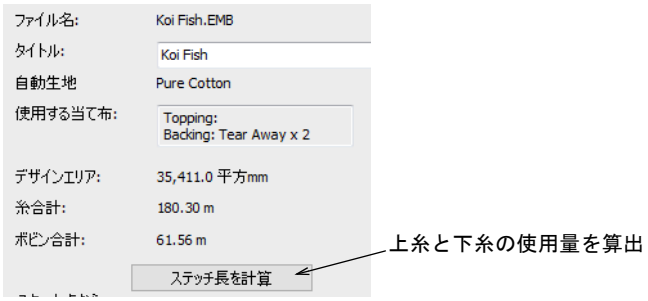
メモ　未使用色を削除ツールは、針番号を使用するマシンフォーマット（例：**マシンフォーマット設定**ダイアログで**色替え**を**針番号**で設定している）では使用することができません。

糸の使用量を見積もる

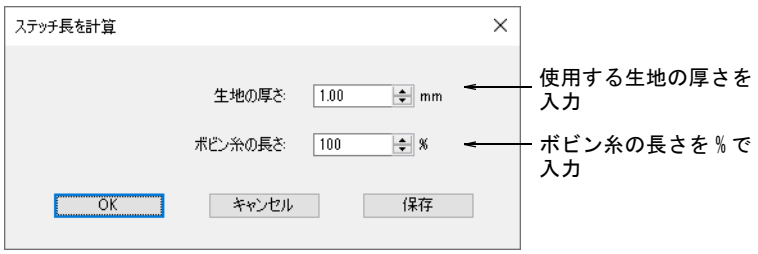
使用する生地に合わせて生地の厚さを調整し、更に正確な刺繍糸の使用情報を得ることができます。これは大口の生産を予定している場合に必要になるでしょう。通常設定はその状況により調整しますが、調整した設定は現在のテンプレートに保存することができます。

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 **ステッチ長を計算**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。

この値により、正確なボビン糸の長さを算出できます。初期値（100%）は様々なステッチタイプが使用されるデザインに適しています。デザインがすべて**ランニング**または**タタミ**の場合、ボビン糸がより多く使用され、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% まで減少することができます。

5 **OK** をクリックします。**糸合計**と**ボビン合計**の数値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**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

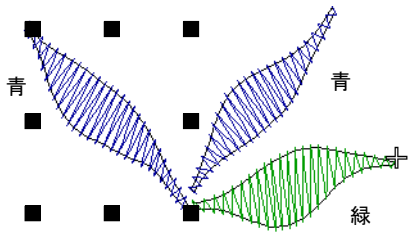
- テンプレートを扱う

連続するオブジェクトの色を変更する

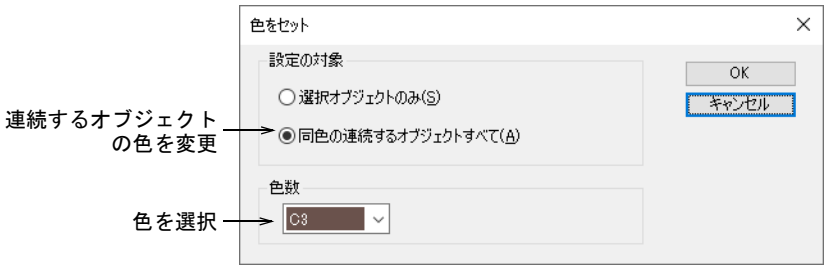
連続する同じ色のオブジェクトの色を同時に変更できます。

連続するオブジェクトの色を変更するには

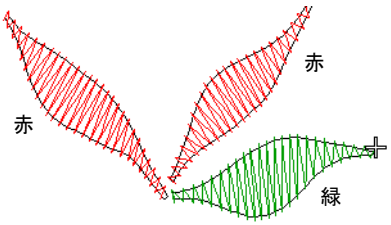
- 色を変更したい最初のオブジェクトを選択します。



- **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を使用してオブジェクトを選択する

糸チャートを管理する

BE 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

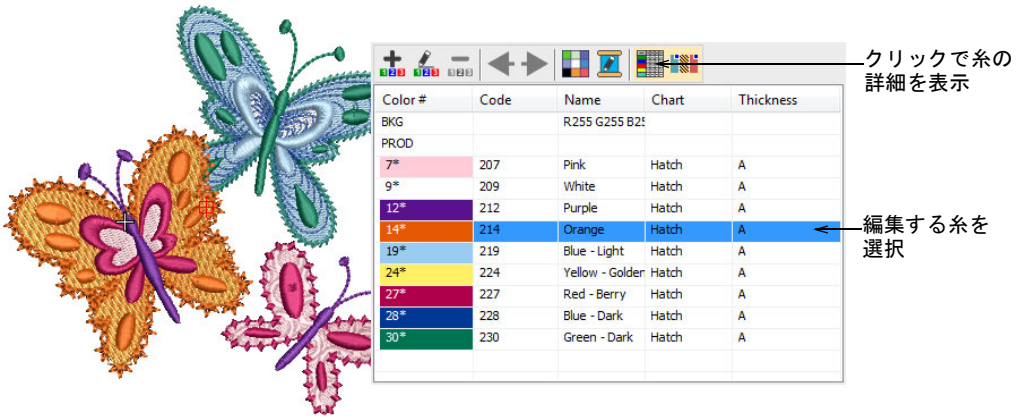
カラーウェイ>パレットを編集を使用し、選択したカラーウェイの糸を変更します。

パレットを編集>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。

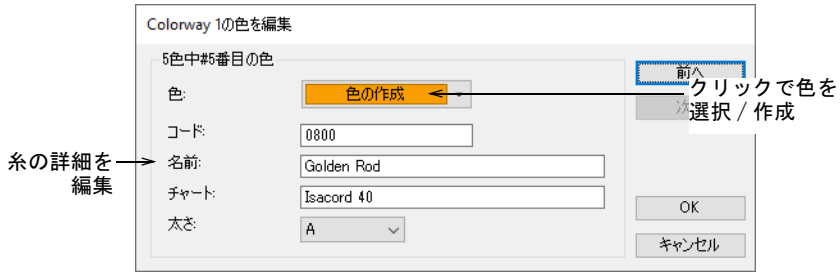
刺繍糸のコード、名前、チャート、太さ、糸はいつでも変更することができます。例えばシフリワークで、パターンの割り振りに合わせてテキストラベルをパーツ A、B、C に変更したい場合もあるでしょう。このラベルは、製作ワークシートのストップ順序と**カラーフィルム**両方に表示されます。または実際の糸を割り当てる前に、カラーウェイの色を編集したいこともあるでしょう。

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は、**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、**色編集**をクリックまたはダブルクリックします。または**カラーパレット**の色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、選択している / していないに関わらず、その色を使用したすべてのオブジェクトがすぐさまアップデートされます。デザイン内のその他のオブジェクトがすべて表示されます。

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

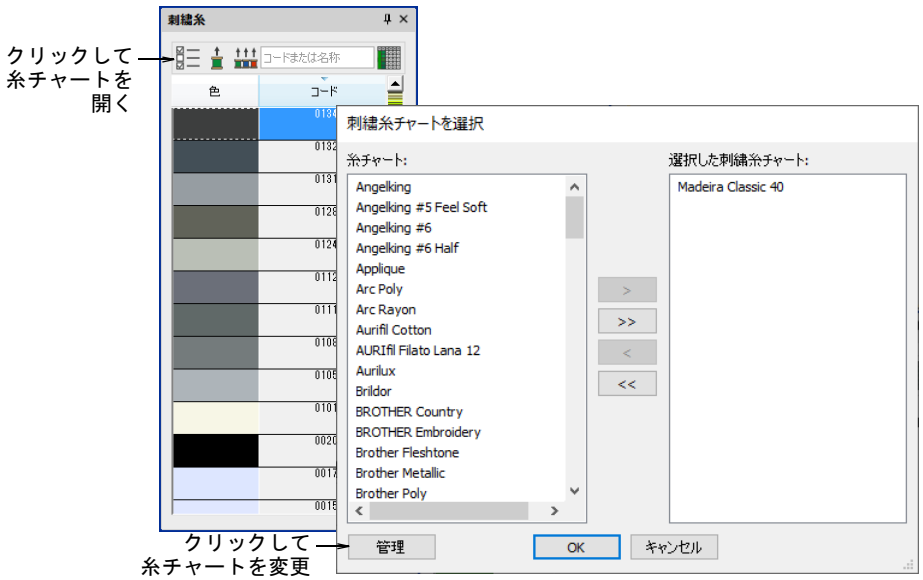
糸チャートを作成 & 変更する

カラーパレット > パレットを編集を使用し、新規の糸チャートを作成します。

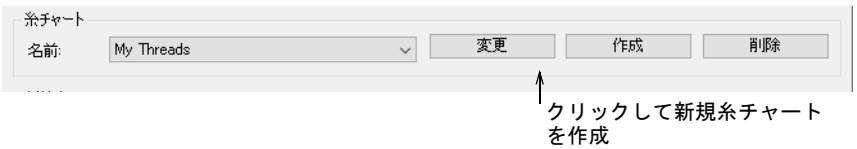
BE EmbroideryStudio では独自のチャートを定義することができます。糸チャートを作成すると、今後デザインで使用することができます。チャートは識別しやすい名前を選択するとよいでしょう。チャートはいつでも改名または削除することができます。

糸チャートを新規作成するには

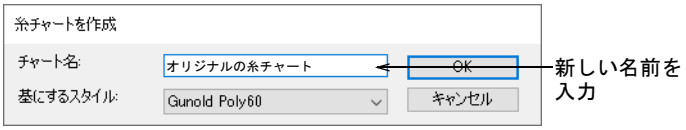
- **設定**メニューから**糸チャートを管理**を選択します。あるいは**パレットを編集**の**刺繍糸チャート**ボタンをクリックします。



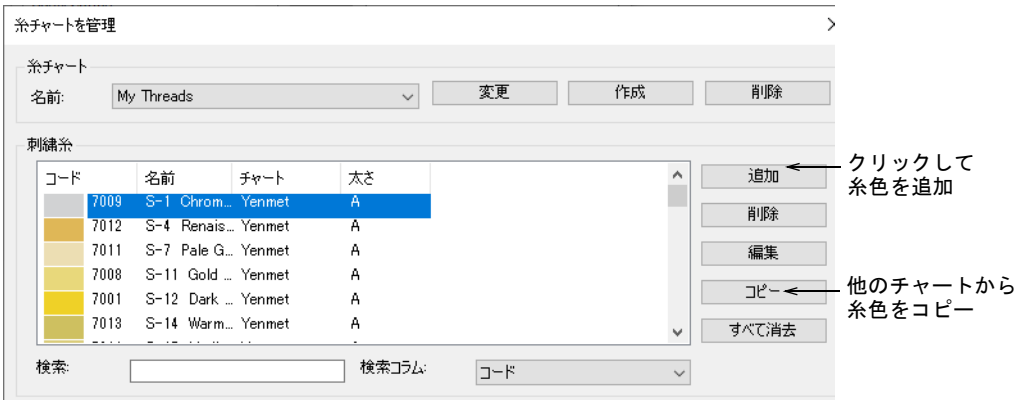
- **管理**をクリックします。**糸チャートを管理**ダイアログが開き、現在の糸チャートが表示されます。



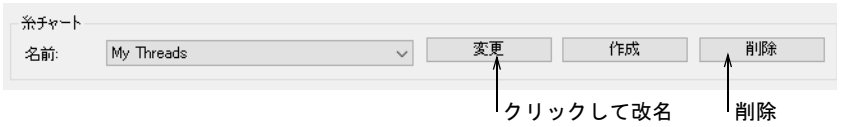
- **作成**をクリックします。**糸チャートを作成**ダイアログが開きます。



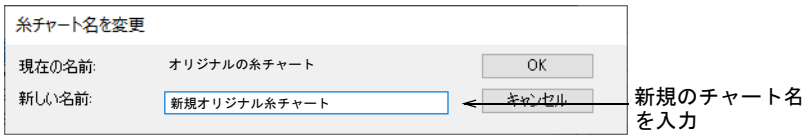
- チャート名を入力し、**OK** をクリックします。新しいチャートが作成され、色を追加することができます。



- チャートを削除する場合は、**削除**をクリックします。



- **変更**をクリックして、名前を変更します。



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 BE 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
- カスタム糸チャートファイルを定義する

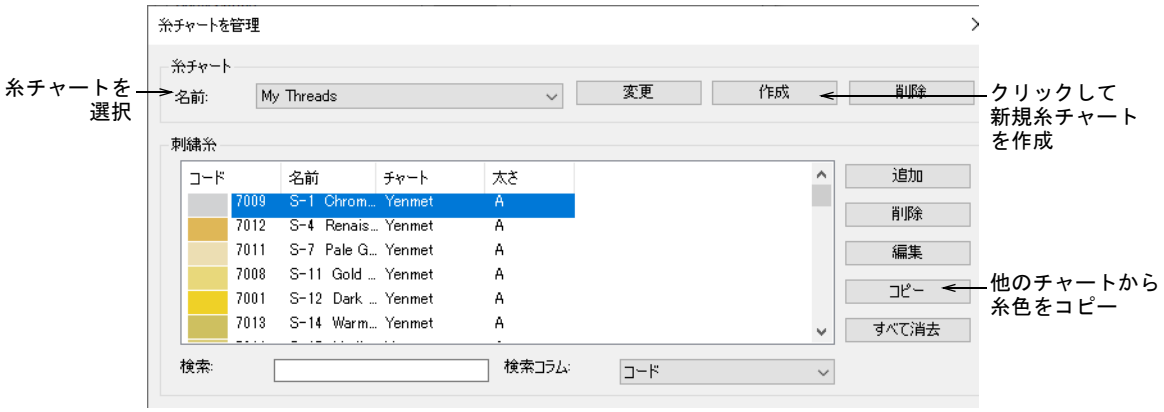
チャート間で色をコピーする

カラーパレット > パレットを編集を使用し、既存のチャートを変更します。

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。

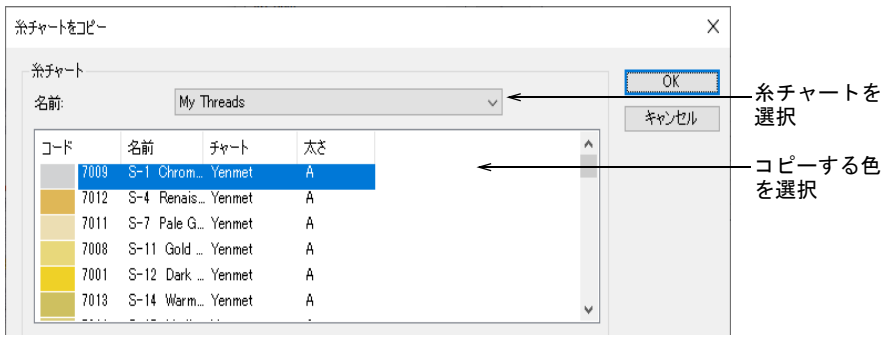
チャート間で色をコピーするには

1 **設定 > 糸チャートを管理**を選択します。あるいは**パレットを編集**の**刺繍糸チャートを選択**ボタンをクリックし、**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、もと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。

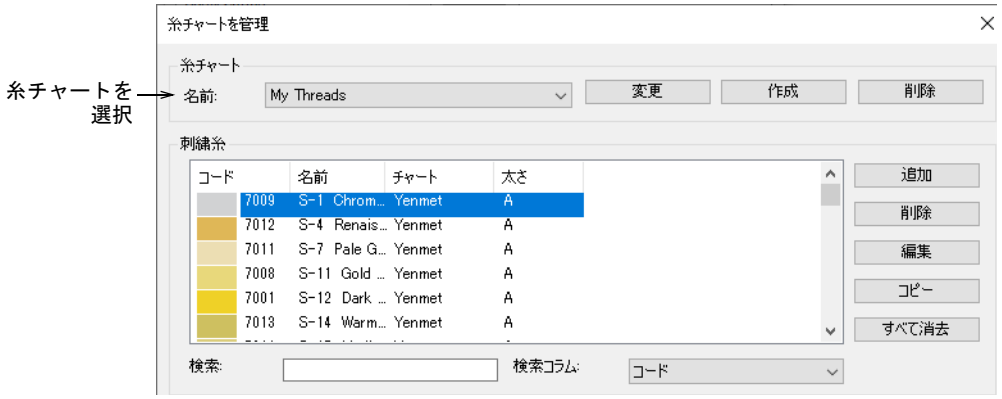
糸の詳細を変更する

カラーパレット > パレットを編集を使用し、既存のチャートを変更します。

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

糸の詳細を変更するには

1 **設定 > 糸チャートを管理**を選択します。あるいは**パレットを編集**の**刺繍糸チャートを選択**ボタンをクリックし、**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 **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。

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

5 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で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	詳細	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　細く軽量な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。

6 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。

7 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

カスタム糸チャートファイルを定義する

BE EmbroideryStudio ではカスタム糸チャートを定義でき、このチャートは CSV フォーマットで直接共有することができます。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	
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	

標準 TCH ファイル
フォーマット

含める必要があるデータは：

- 糸番号
- ブランド名
- 糸名
- 糸の太さ -A, B, C または D

- 糸の RGB 値

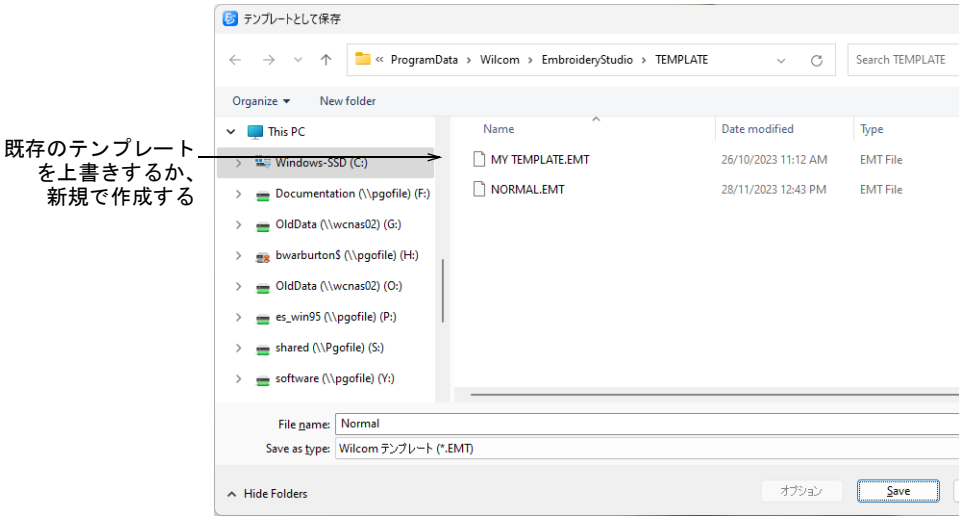
この方法でフォーマット化した CSV ファイルは、ソフトウェアで直接読み込むことができます。しかしファイルの拡張子を「TCH」に変え、お使いのハードドライブの正しいカスタムアセットの場所に保存する必要があります。

関連項目

- アセットの場所

初期値の糸チャートをテンプレートに保存する

初期設定の糸チャートは**パレットを編集**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

- テンプレートを扱う

パート 2
ハードウェア &ソ フトウェアの設定

特定の機器を使用し作業するには、BE EmbroideryStudio が適切に設定されている必要があります。特定のデジタイズ要件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も説明しています。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設定をご覧ください。

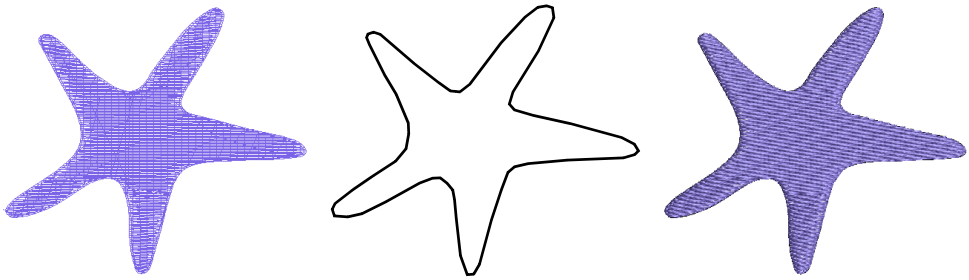
マシンフォーマット

この章では、他のフォーマットを使用したデザインとその出力の為のマシンフォーマットの選択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のカスタマイズの方法に関し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 6 章

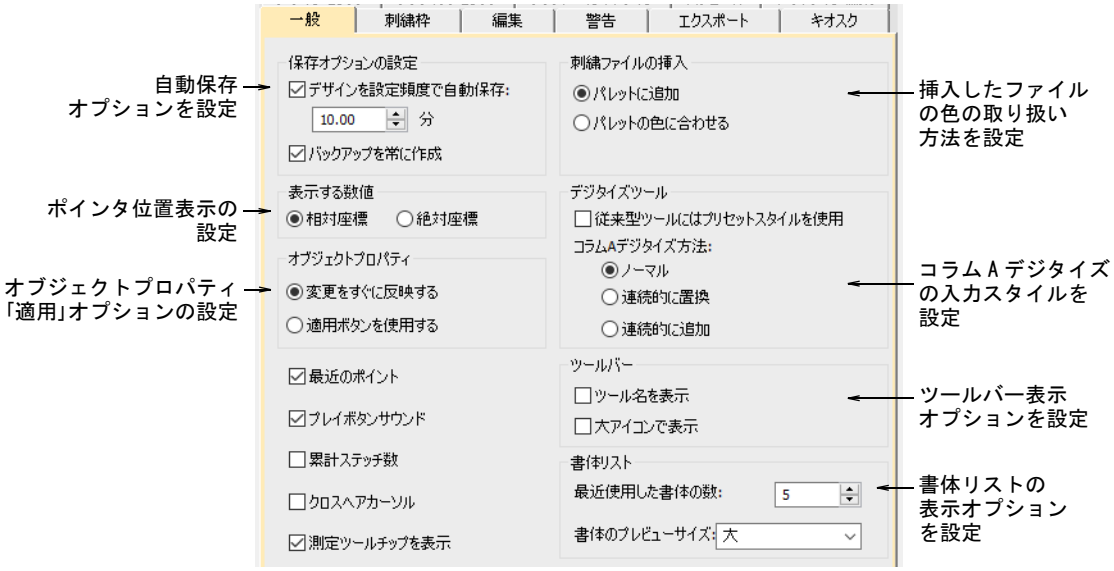
システムの設定

BE 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

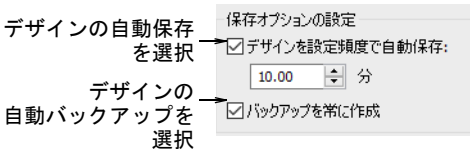
オプションダイアログの**一般**タブは、自動保存 & バックアップ、ポインタ位置表示、挿入したファイルの色の取り扱い、貼り付け位置オプション、ツールバー表示などの様々なシステム設定が含まれています。



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、BE EmbroideryStudio を再起動した時に自動的に回復します。RECOVER フォルダに手動でアクセスしたり、EMA ファイルを EMB ファイルへ変更することもできます。

バックアップコピー

バックアップコピーチェックボックスが選択されている場合、現在のデザインファイルのバックアップのコピーは**前回**保存した形式で自動的に保存されます。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**オプションを使用する）。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。バックアップファイルは BACKUP フォルダを参照してアクセスします。

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、オリジナル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。

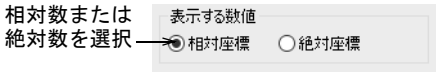
関連項目

◀ アセットの場所

ポインタ位置の表示

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。

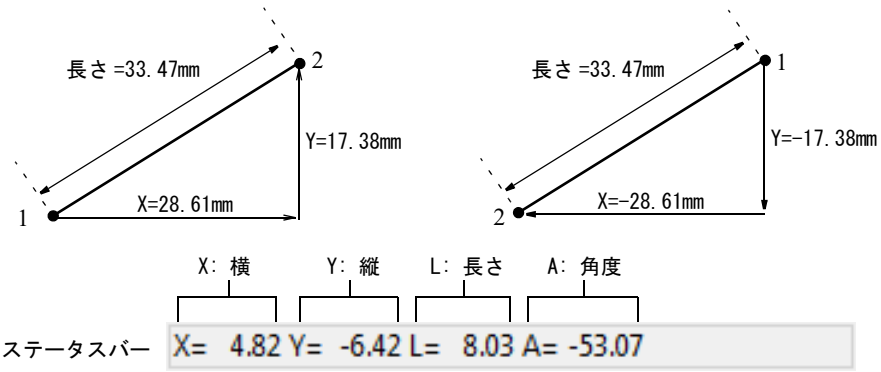
マウスやデジタイザーカーソルを移動する時には、ポインタの位置が画面の下の**ステータス**ラインに表示されます。**オプション**>**一般**タブを使用し、相対座標または絶対座標値でポインタの位置を表示します。



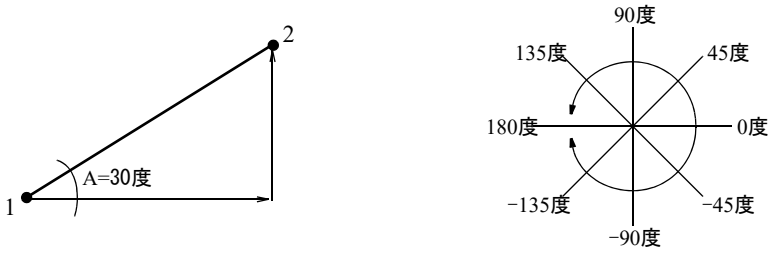
相対座標または**絶対座標**ポインタ設定を選択します。

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中に便利です。
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。



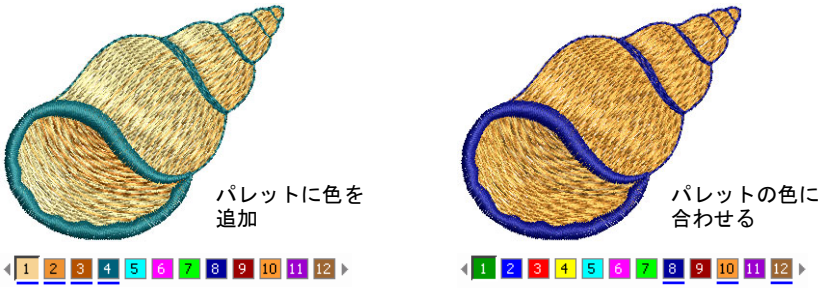
関連項目

◀ 画面上で距離を測る

挿入したファイルの糸色の取り扱い方法

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。または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し、**設定 > オプション**を選択し、**一般**タブを選択します。

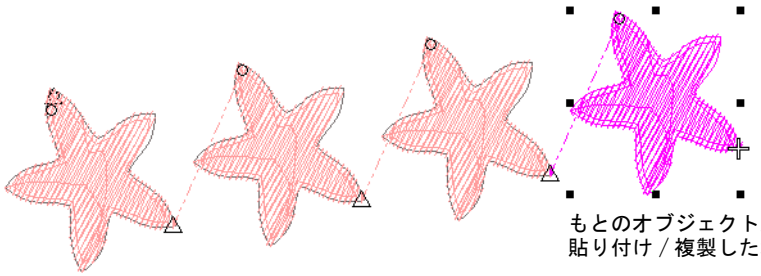
刺繍ファイルの挿入オプションを選択します。

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。

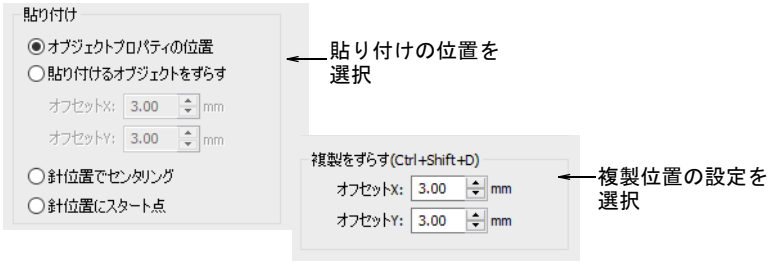
貼り付け&複製オプション

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。



貼り付け設定に含まれるもの：

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、オリジナル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。
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で位置につきます。

複製をずらす設定は、通常の **Ctrl+Shift+D** 操作のみ適用します。これらの設定は右クリック & ドラッグのクイック複製操作により、一時的に無効になります。**Ctrl+D** 操作は貼り付け設定に従います。

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。

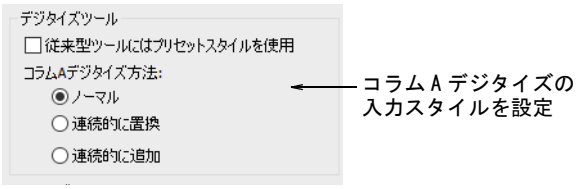
関連項目

- オブジェクトのコピー & 貼り付け
- オブジェクトを複製 & クイック複製する

デジタイズのプリセット

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。



「従来型ツールにはプリセットスタイルを使用」オプションと使用する、5 種類のプリセットスタイルが含まれています。これらはコラム A、コラム B、コラム C、複合埋め縫い、複合ターニングツールに適用できます。オプションが選択されている場合、初期設定のステッチタイプと下縫いは関連したスタイルに従います。ステッチタイプや下縫いを変更すると、現在のセッション全体に適用されます。オプションを選択していない場合、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
複合埋め縫い / ターンする埋め縫い	タタミ	ふちランニング	タタミ

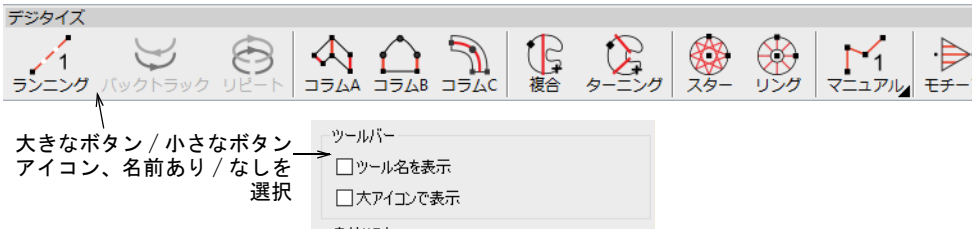
関連項目

- 刺繍をデジタイズする
- 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。

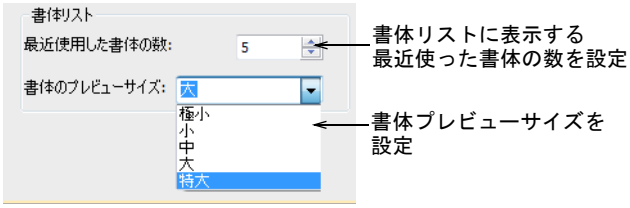
ツールバーの外観は**オプション**>**一般**タブで調整することができます。大きなボタン / 小さなボタンアイコン、名前あり / なしを選択します。



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。

書体プレビューのサイズは、**オプション**>**一般**タブで設定することができます。最近使った書体の数を調整することも可能です。



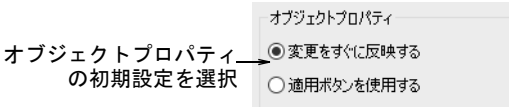
関連項目

- 刺繍書体を選択する

オブジェクトプロパティ「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、BE 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し、**設定**>**オプション**を選択し、**一般**タブを選択します。



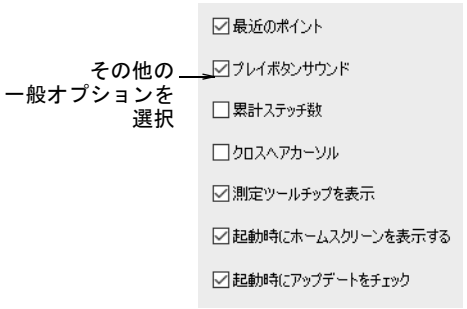
関連項目

◀ オブジェクトプロパティにアクセスする

その他の一般オプション

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	最短距離で接合（初期設定）は、デジタイズ中にオブジェクト間の最短距離の接合を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。詳細は刺繍をデジタイズするをご覧ください。
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。BE 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	カーソルのポインタ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。詳細は画面上で距離を測るをご覧ください。
アップデートをチェック	アクティブにした際、ソフトウェアを起動する度に有効なアップデートがあるかチェックします。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われます。オフにするとヘルプ > アップデートをチェックを使用し、自分でチェック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。

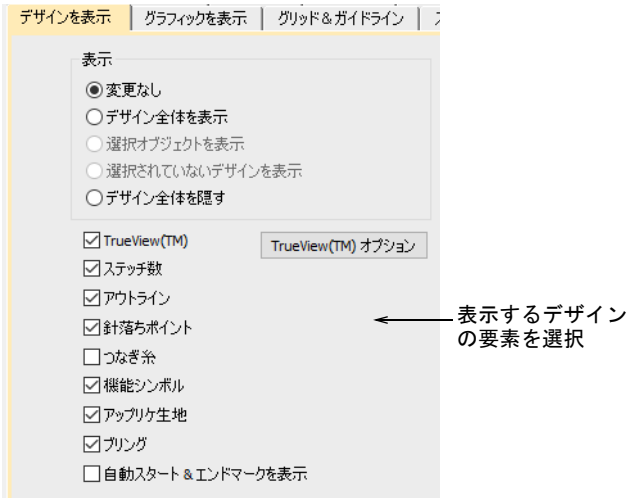
デザイン表示オプション

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。

BE 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。

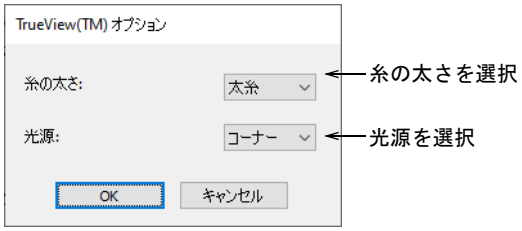
デザイン表示オプションを設定するには

1 **オプション**アイコンをクリックし、**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。

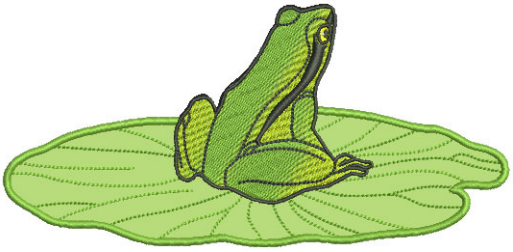


2 表示する表示オプションを選択します。これらは**表示**ツールバーにあるボタンと同じ制御をしますが、違いはここでの選択は初期システム設定に影響します。

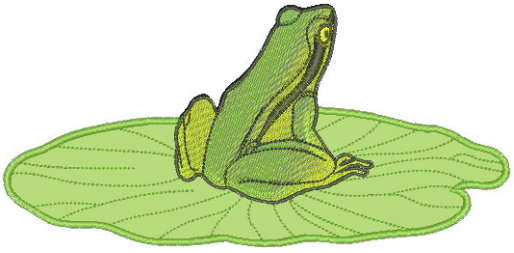
3 **TrueView オプション**をクリックし、TrueView 設定を調整します。



4 希望の TrueView の外観になるよう、糸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- 糸：太い、光源：上方



TrueView- 糸：細い、光源：コーナー

メモ　この**糸の太さ**設定は TrueView 表示のみ影響し、実際の糸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
- 自動スタート / エンド点を設定する

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。

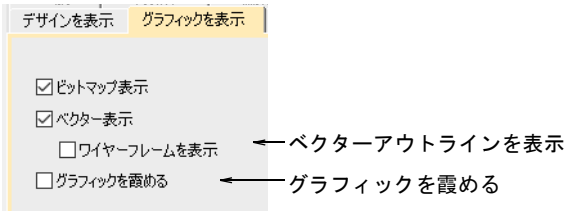
表示 > ベクター表示を使用し、ベクターグラフィックを表示 / 非表示にします。右クリックでイメージの表示オプションを設定します。

表示 > イメージを霞めるを使用し、グラフィックの下絵を霞ませ、デジタイズ時にステッチを見やすくします。

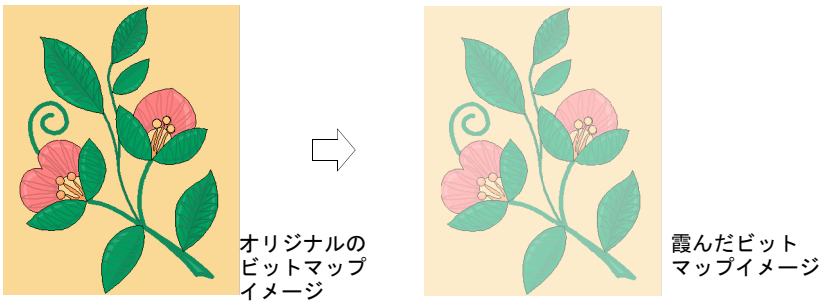
ステッチがよく見えるように、ビットマップイメージの下絵を霞ませることができます。また色のついたベクターイメージのアウトラインのみの表示ができます。

イメージ表示オプションを設定するには

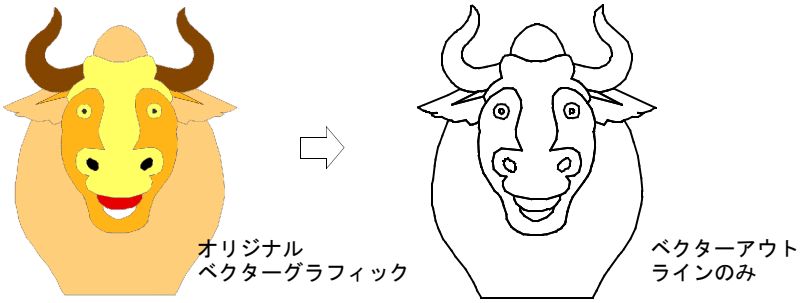
- **ビットマップ表示**または**ベクター表示**アイコンの何れかを右クリックします。**オプション > グラフィックを表示**ダイアログが開きます。



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



- 色のついたベクターイメージのアウトラインのみ表示するには、**ワイヤーフレームを表示**チェックボックスを選択します。



自動スタート＆エンド点を表示する

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、自動スタート＆エンド点のシンボル（緑の丸とステッチカーソル＋）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 / エンド点を設定する

グリッド表示オプション

BE 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

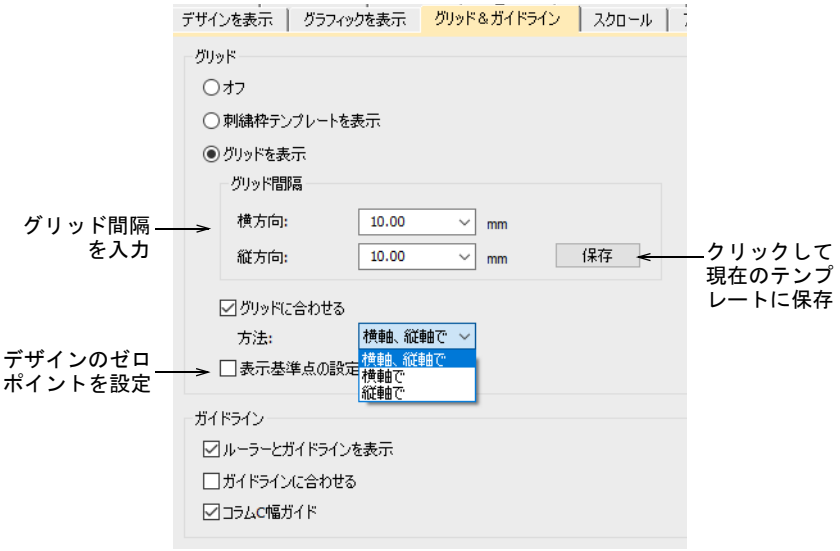
	表示 > グリッド表示を使用し、グリッドの表示 / 非表示を切り替えます。右クリックで設定します。
	表示 > ルーラーとガイドラインを表示を使用し、ルーラーとガイドラインの表示 / 非表示を切り替えます。右クリックで設定します。
	ルーラーをゼロ値にドラッグし、新規ルーラーをゼロ値にリセットします。

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、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 BE 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

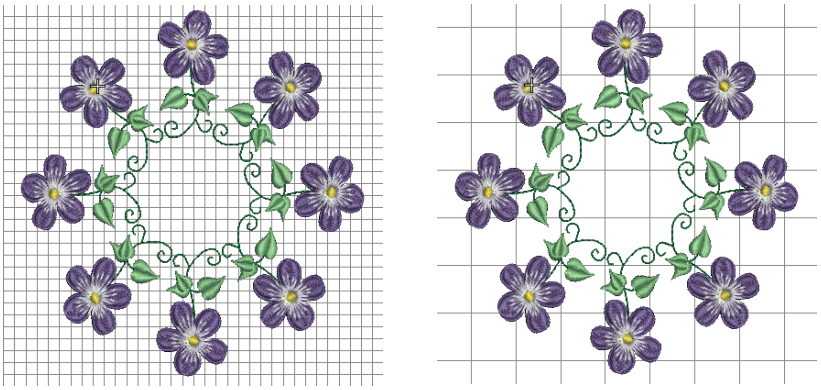
1 **グリッド表示**を右クリックします。**オプション**>**グリッド & ガイドライン**ダイアログが開きます。



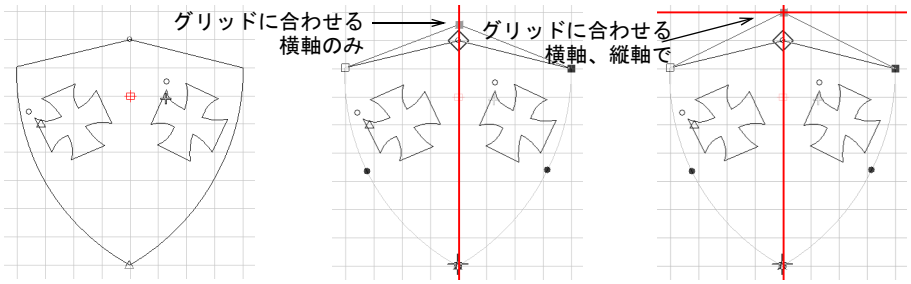
2 グリッドタイプを選択します。

- または、**刺繍枠テンプレート**表示を選択します。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。
- または、**グリッド表示**オプションを選択します。これにより、間隔設定がアクティブになります。

3 **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。



4 必要に応じて、**グリッドをスナップする**の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。



5 グリッドに合わせる方法を選択します。縦軸または横軸、または両方でアクティブにするかどうか選択できます。

6 **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します。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**オプション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。

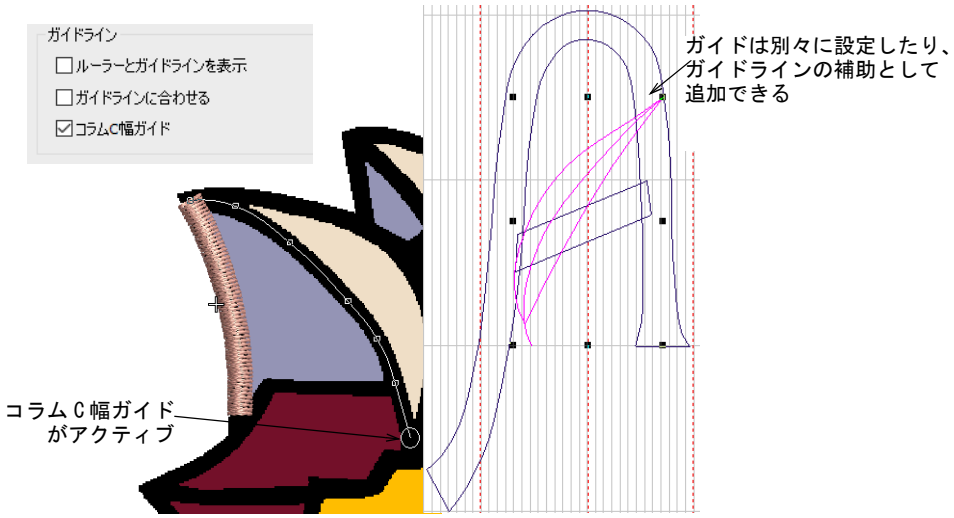
関連項目

- グリッドとルーラー & ガイドを表示する
- デザインと刺繍枠を自動的にセンタリングする

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を設定します。

ルーラーとガイドは、**ルーラーとガイドライン表示**を切り替え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無関係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カーソルが現れます。背景イメージをもとに縁をデジタイズする際に便利です。オフセットが偏っている場合、それぞれの側に一つづ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
- 測定単位を設定する

刺繍枠表示オプション

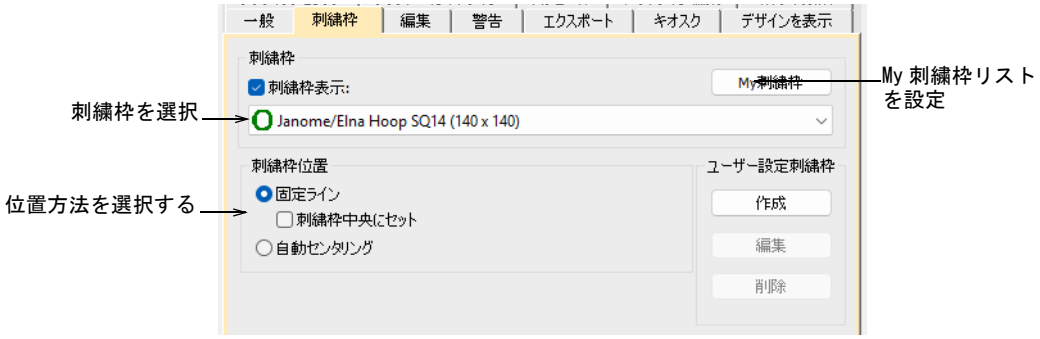
生地はステッチを始める前に刺繍枠にセットします。刺繍枠とは木、プラスチックまたは鉄で作られたデバイスで、内側と外側の輪の間に生地と当て布をしっかりと挟み込みます。刺繍枠はマシンベッドに対して生地をピンと張った状態で押さえ、マシンのフレームに取り付けられます。BE EmbroideryStudio では、数多くの刺繍枠の中からお好きなものを選択できます。円形、楕円形、四角形などを使用し独自の刺繍枠を定義することができます。

刺繍枠リスト

	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。
	刺繍枠 > 刺繍枠オプションをクリックし、刺繍枠リストの設定、刺繍枠位置の変更、ユーザー設定刺繍枠の定義を行います。
	刺繍枠 > 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。

BE EmbroideryStudio では、様々な種類のマシンやデザインタイプに対応できるよう、数多くの工業ブランドの刺繍枠を用意しています。**My 刺繍枠**オプションでは、使用可能な刺繍枠をフィルターにかけたリストを定義することができます。

刺繍枠リストにない刺繍枠を使用している場合は、**オプション**>**刺繍枠**ダイアログで独自の刺繍枠を定義し、後で使用できるよう保存することもできます。



BE EmbroideryStudio には、デザインの中心または針のスタート位置を中心とする、刺繍枠を自動的にセンタリングするオプションがあります。また自動センタリングをオフにして、刺繍枠がもとの位置から移動しないようにすることもできます。刺繍枠を中央にセットするポイントを、デザイン上に定義することもできます。

関連項目

- 刺繍枠リスト
- 刺繍枠を選択する
- 刺繍枠を配置する
- ユーザー設定の刺繍枠

マルチ刺繍枠オプション

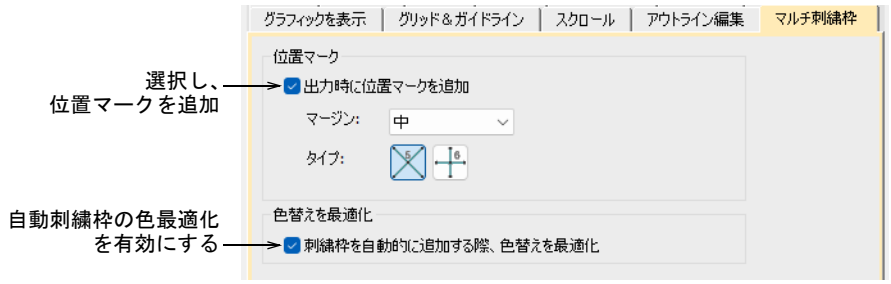
標準>オプションを使用し、デザイン表示、グリッド & ガイドなどの設定オプションにアクセスします。

刺繍枠>刺繍枠モードをオンに切り替え、マルチ刺繍枠ツールセットにアクセスします。

刺繍枠モード>マルチ刺繍枠オプションを使用し、刺繍枠の設定を確認します。

BE EmbroideryStudio には、手動または自動で大きなデザインに複数の刺繍枠を指定できる、専用の**刺繍枠モード**ツールバーがあります。ステッチ中に連続する

刺繍枠を整列できるよう、**オプションダイアログのマルチ刺繍枠**タブで、各刺繍枠に位置マークを含めることができます。



デザイン内の色替えを最小限に抑えることが重要です。**マルチ刺繍枠**タブで色の最適化を有効にすると、これは自動刺繍枠を生成時に自動的に適用されます。

関連項目

- 自動マルチ刺繍枠
- 位置マークを追加する

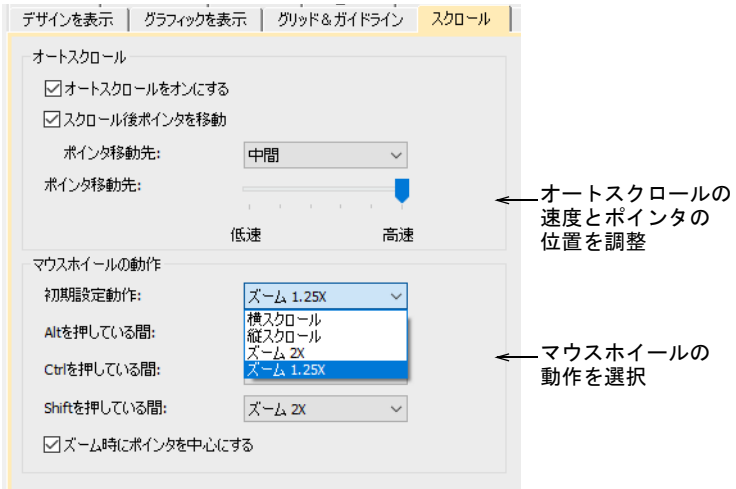
スクロールオプション

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

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**タブを選択します。



2 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は、この設定を使用します。
	中間：デザインの小さな部分にズームインする時など、移動範囲が小さい場合に、この設定を使用します。
	コーナー：低速でスクロールする場合は、この設定を使用します。
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。

3 **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。

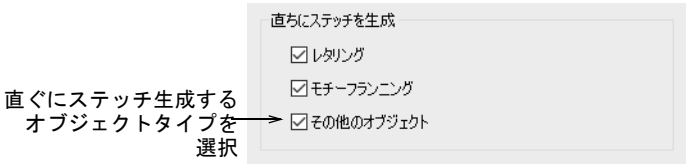
オブジェクト変形オプション

変形＞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、お使いのシステムが遅くなります。**アウトライン編集**オプションでは、ステッチを直ちに生成するか、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

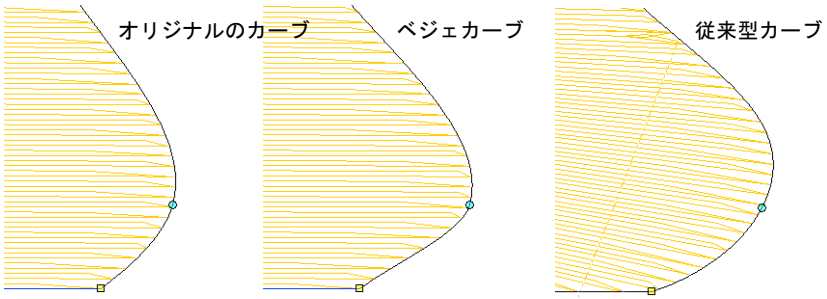
1 **オブジェクト変形**アイコンを右クリックします。**オプション＞アウトライン編集**ダイアログが開きます。



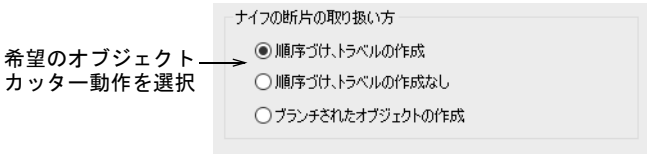
2 変形操作の後、直ぐにステッチ生成を行いたいオブジェクトを選択します（例：レタリングオブジェクト、モチーフランニングまたはその他のオブジェクト）。チェックボックスが選択されていないと、Enter を押すまではどんな変形もアップデートされません。

3 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。



4 希望のオブジェクトカッター動作を選択します。



BE 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もと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する。
- 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う。トラベルランニングは作成しない。
- 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ングされたオブジェクトとして結合させる。

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、ブランチングされたオブジェクト（カット作業によってブランチング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。

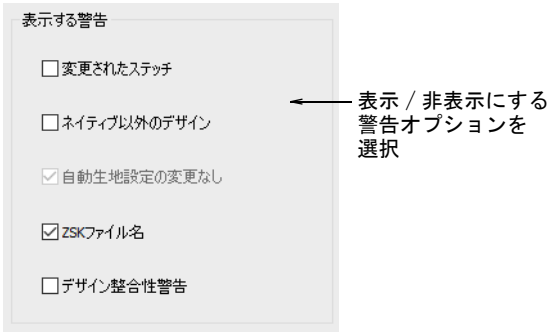
関連項目

- ベジェ曲線コントロールでオブジェクトを変形する
- 手動で形状をカットする
- 複合オブジェクトを分解する

警告オプション

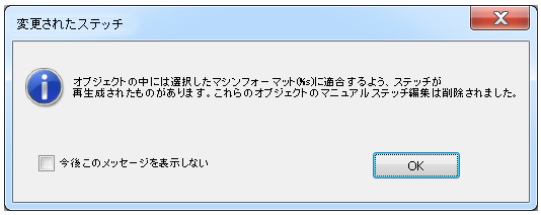
標準 > オプションを使用し、デザイン表示、グリッド & ガイドなどの設定オプションにアクセスします。

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。

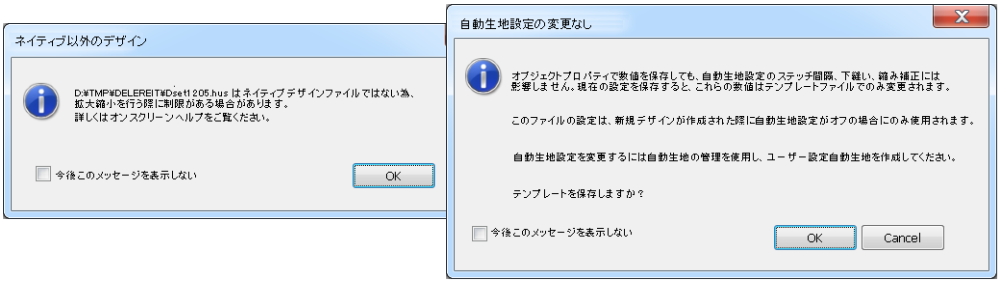


警告メッセージに含まれるもの：

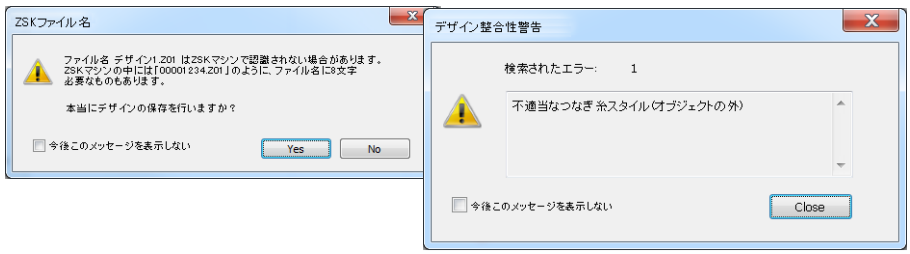
- **変更されたステッチ**：**ステッチマネジャー**にデザインを送信する際、変更したマシンフォーマットに応じて、ステッチを再生成する必要があるかどうかによりこのメッセージが表示されます。



- **ネイティブ以外のデザイン**：不明なマシンファイルを開いた時に表示されます。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（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、どんな割合ででもサイズ変更することができます。



- **自動生地設定の変更なし**：自動生地を使用し、オブジェクトプロパティに変更を保存したい時に表示されます。変更は生地そのものにではなく、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**：デザインを ZSK TC フォーマットで英数字のファイル名をつけて保存しようとした際に表示されます。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**：ソフトウェアがデザインファイルに問題を検出した際に表示されます。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。

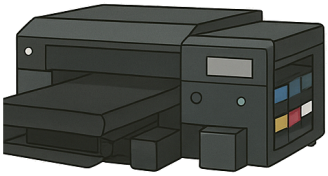
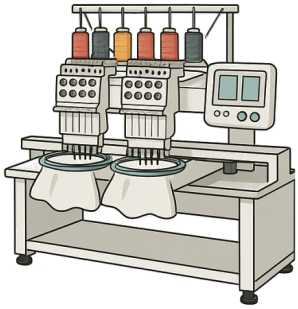
関連項目

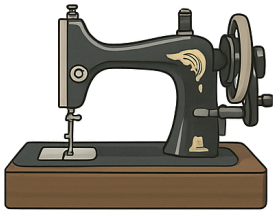
- ステッチマネジャーにデザインを送信する
- 生地を扱う
- 刺繍ファイルのフォーマット

第 7 章

ハードウェア設定

BE EmbroideryStudio で周辺機器を使用するには、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ています。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、BE EmbroideryStudio 内で行うものなど方法が異なります。



BE 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**、**コネクションマネジャー**を使用し、デザインを直接刺繍機に送信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。

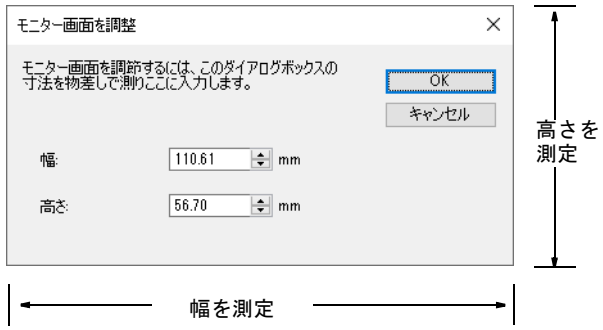
参考　使用可能なポートの数によって、接続できる周辺機器の数が制限されます。ポートが更に必要な場合は、それらを付け足すことができます。またマルチポートシリアルカードを使用することもできます。推奨される設定につきましては、PC サポートにお問い合わせください。

ディスプレイモニターを設定する

デザインの実寸表示が正しいサイズで表示されるようにするには、ディスプレイモニターを設定する必要があります。この設定は最初に BE 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 > モニター画面の調整**を設定します。



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 Microsoft 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。ジャノメ 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。BE EmbroideryStudio は**コネクションマネジャー**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。シリアルポートは COM1、COM2、COM3 といったように名前が決めらているので識別することができます。不明な場合は、お使いの PC サポートにお問い合わせ下さい。シリアルポートを介して接続したデバイスを設定する場合、BE EmbroideryStudio では設定の一環として、シリアルポート設定を行なう必要があります。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	XOn/XOff	8	1	なし
テープ出力	COM2	4800	XOn/XOff	8	1	なし
テープリーダー	COM2	4800	XOn/XOff	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 PC でディスクドライブとして現れます。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。BE 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

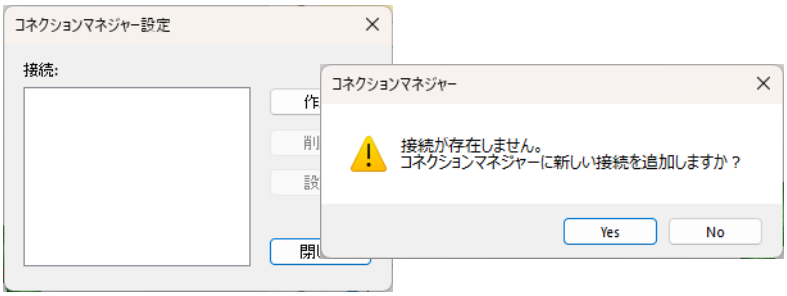
標準 > コネクションマネジャーに送信を使用し、メーカー専用のマシンソフトを介して使用可能なマシンに接続します。

BE 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

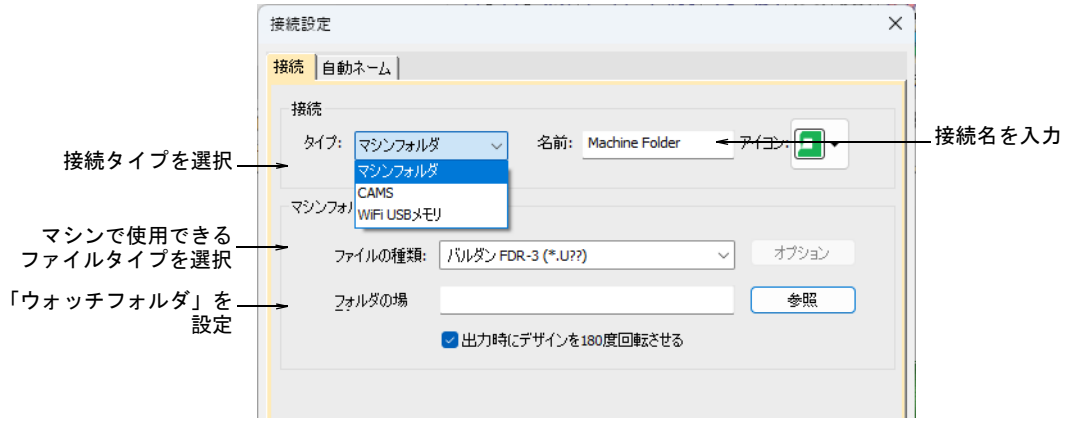
刺繍機では直接接続をすることはできませんが、マイカード（ATA カード）とまたは USB メモリースティックを読み込むことができます。**コネクションマネジャー**は、取り外し可能なメディアやサードパーティ製接続ソフトウェアとして表示されるマシンに接続できます。一旦 BE EmbroideryStudio で設定すると、クリックひとつでデザインをマシンに送信できます。

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。



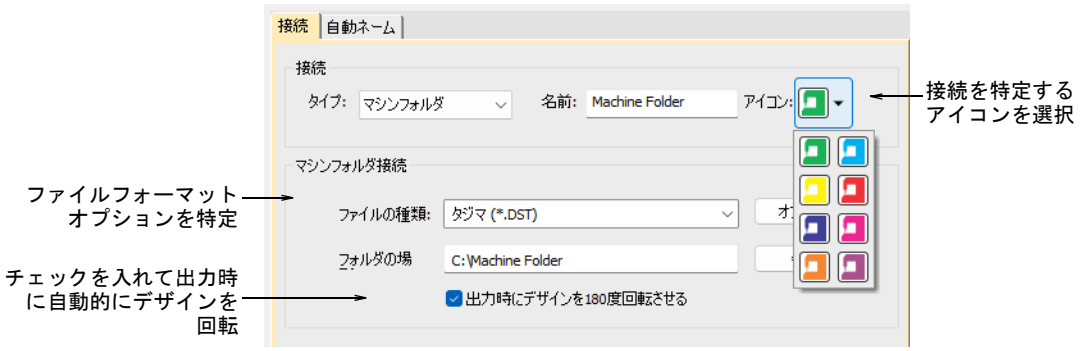
2 **はい**または**作成**をクリックし、接続の設定を行います。**接続設定**ダイアログが開きます。



3 接続タイプを選択します。マシンフォルダから選択します。
- 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。

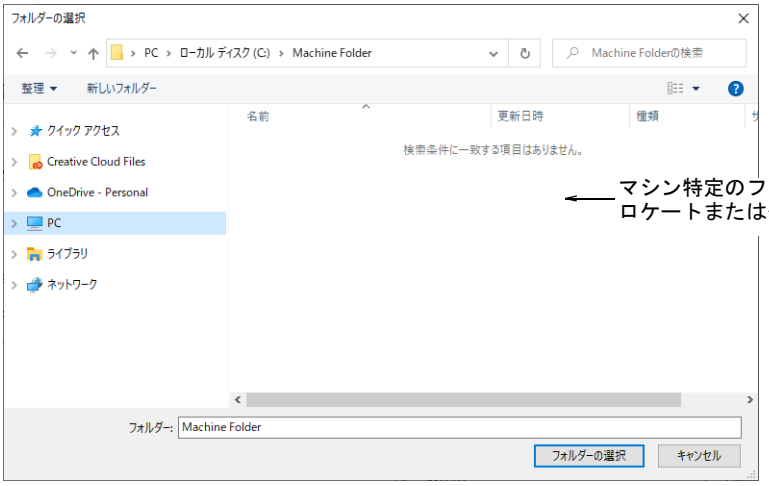
5 接続を特定するアイコンを選択します。



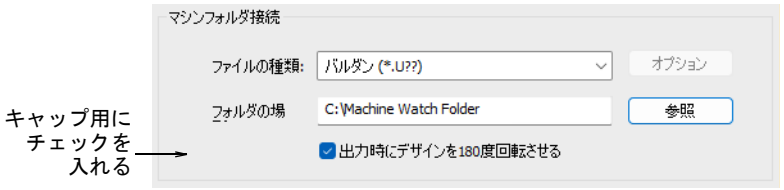
6 マシンで使用するファイルタイプを選択します。選択したファイルタイプによって、**オプション**ボタンが使用可能になります。これにより特定のファイルフォーマットのオプションを**名前を付けて保存**ダイアログを開くことなく、**コネクションマネジャー**で設定できます。

7 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。

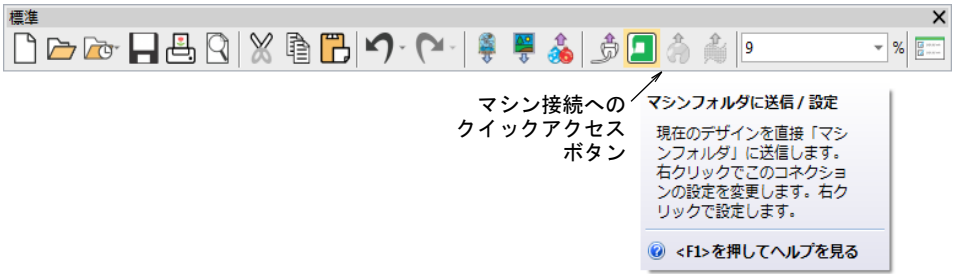
例えばバルダン LEM デザインサーバーに接続する場合、デザインファイル（U?? フォーマット）はマシンで使用できるよう順々に PRJ に変換します。デザインを出力する際、**コネクションマネジャー**はデザインを特定のフォーマットでこのフォルダーに保存します。



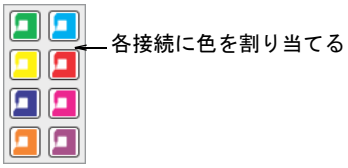
8 必要に応じてチェックボックスにチェックを入れ、出力時にキャップ用デザインを 180 度回転させます。チェックが入っていると、その接続に送信するすべてのデザインは自動的に回転します。



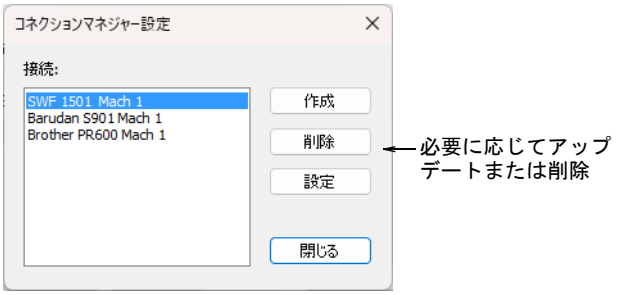
9 完成したら **OK** を押します。新しい接続が**標準**ツールバーに表示されます。



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。



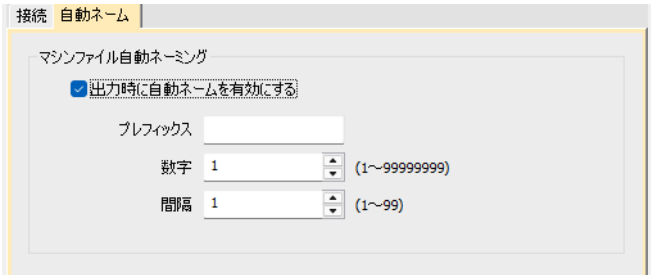
関連項目

- 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、特定したファイル名のフォーマットが、**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。
数字	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 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、BE 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。BE EmbroideryStudio は**コネクションマネジャー**オプションを介して、これらのマシン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。

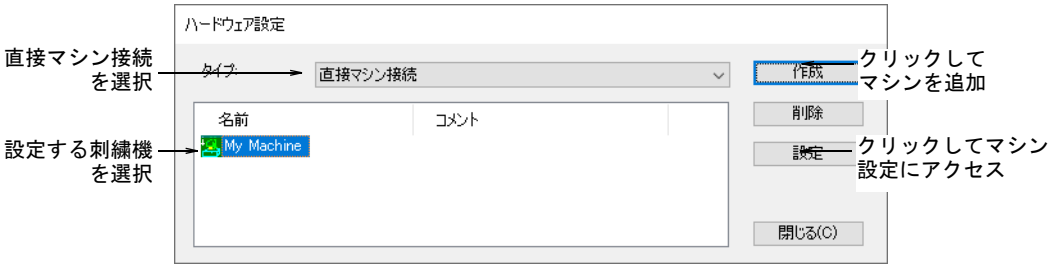
マシンを設定するには、名前、繋がれているポート、使用しているプロトコルを指定する必要があります。マシンはそれぞれ使用可能なマシンフォーマットを選択する必要があります。

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 BE EmbroideryStudio を起動します。ポート設定は BE EmbroideryStudio **ハードウェア設定**に入力します。

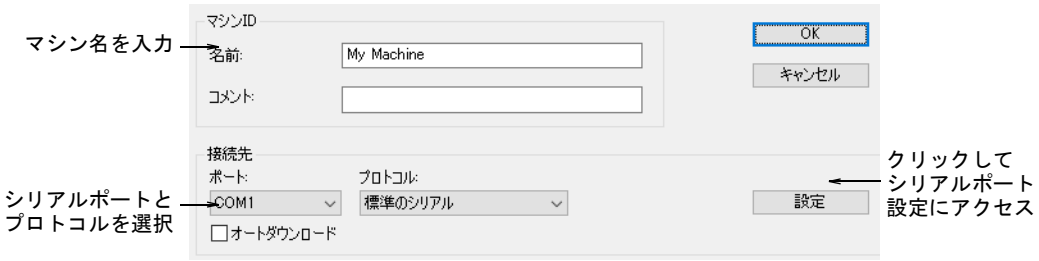
3 **旧機能 > ハードウェア設定**を選択します。



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、名前のリストから機器を選択し、**設定**をクリックします。

マシン**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な**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。

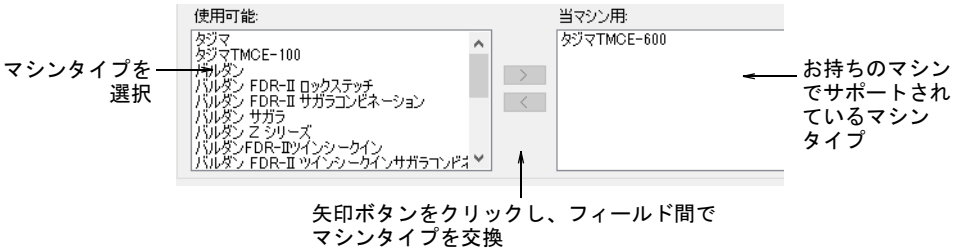
8 **設定**をクリックし、シリアルポートの設定にアクセスします。

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、BE 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。

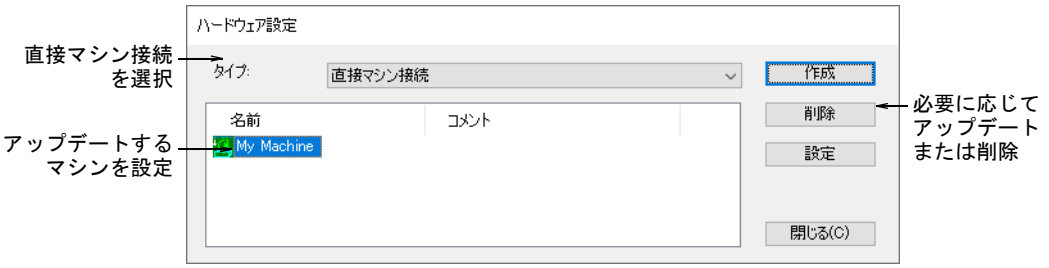
使用可能リストで互換性のあるマシンの種類を選択し、矢印ボタンをクリックして**当マシン用**リストに移行させます。



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、**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

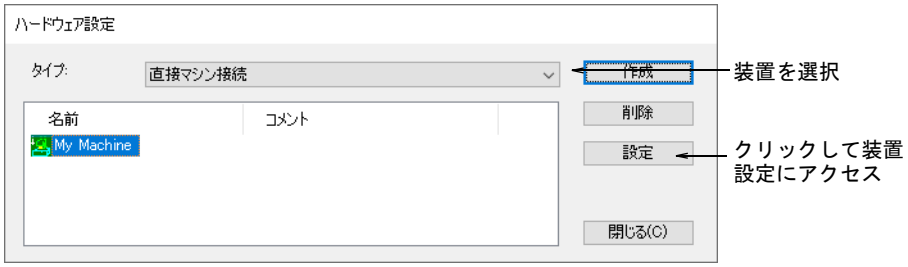
旧機能 > ハードウェア設定を使用し、マシン接続の名前、ポート、プロトコルを設定します。

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。それらは COM1、COM2、COM3 等と呼ばれています。シリアルポートを経由して接続されるデジタイザーや刺繍機を設定する場合は、設定の一部として BE EmbroideryStudio でシリアルポートの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

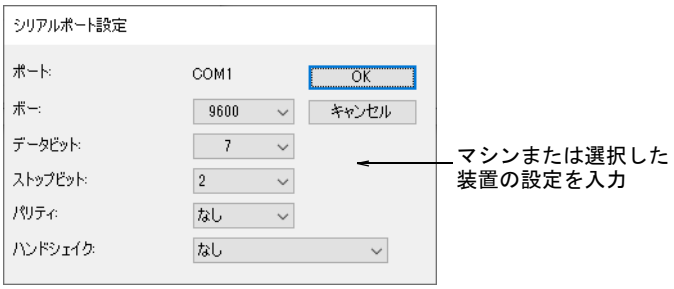
1 **旧機能 > ハードウェア設定**を選択します。



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。選択した装置の**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
- シリアルポート

実行時間を見積もる

BE 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サードパーティ製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す。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。
- BE 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。

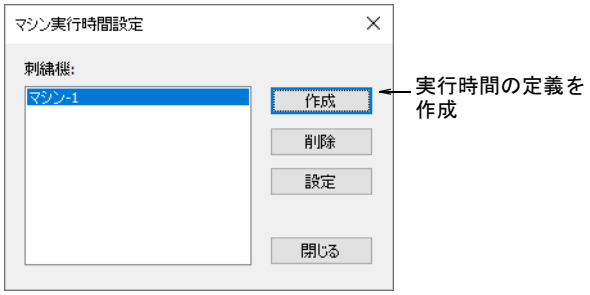
- ERP システムが見積もりとスケジュールを目的に、CSV ファイルにアクセスします。
- マシンオペレーターがマシン実行時間を確認できます。

マシン実行時間設定を設定する

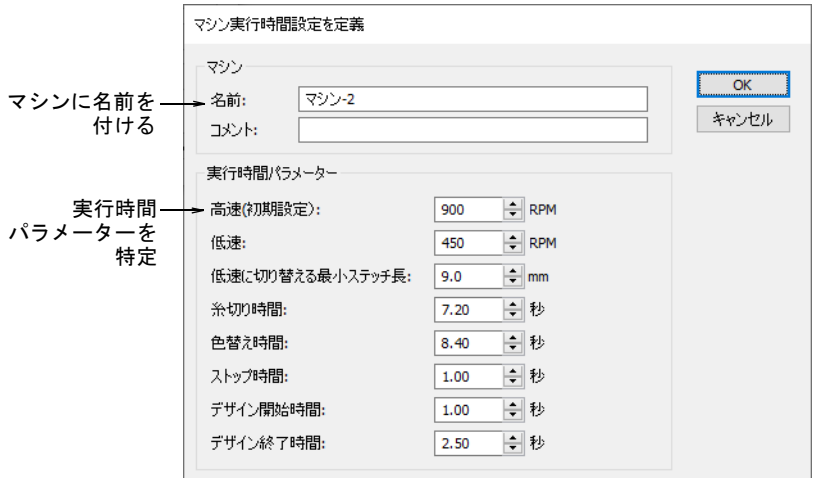
「高速」、「低速」、「糸切り時間」、「色替え時間」など特定のパラメーターの実行時間を分析する目的で複数のマシンを設定できます。

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**＞**ランタイム**タブからコマンドを起動します。**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。

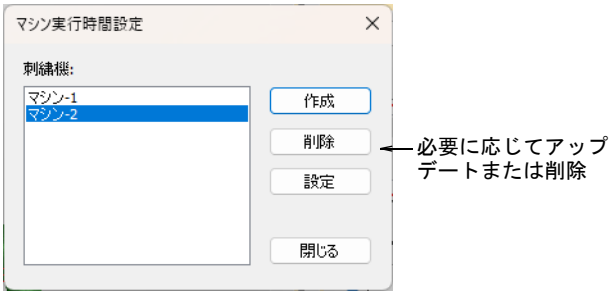
クラスはマシンの種類がもとになりますが、同じ種類でも異なる目的（例：違うスピードで起動）用に設定することができます。その場合、その用途に適した他のクラスを設定する必要があります。

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とは別個のものです。

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。

オプション	機能
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	生地やフォーム素材などを配置する為に停止する時間。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）。
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、後に使用できるよう、サードパーティ製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

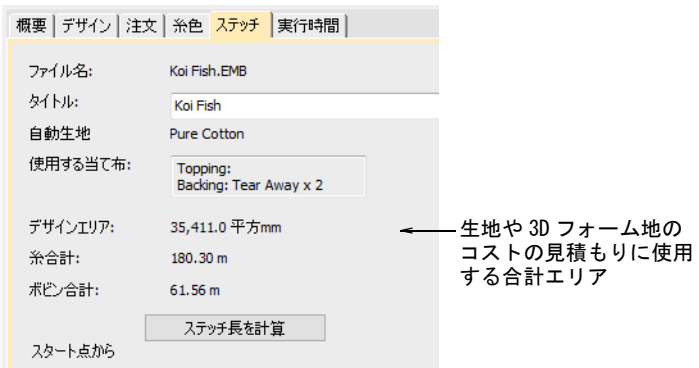
お使いのマシンまたはマシンクラスを定義すると、刺繍ファイルのマシン実行時間の見積もりが、**デザイン情報 > ランタイム**タブに表示されます。このタブでは使用可能なマシンと、現在のデザインのマシン実行時間の見積もりをみることができます。

関連項目

◀ ランタイムタブ

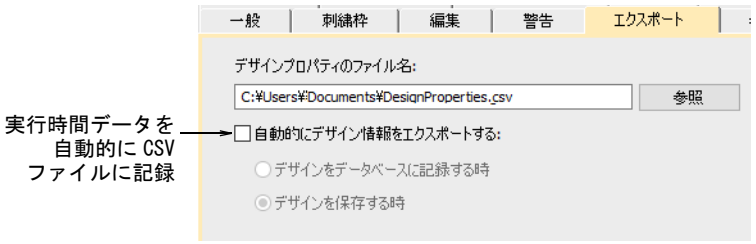
生地のコスト

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。



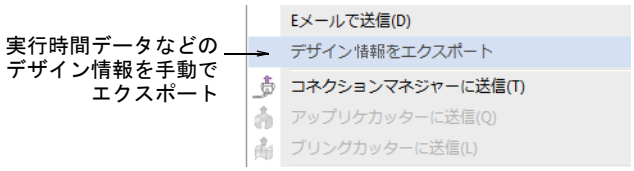
オプションをエクスポートする

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	**詳細**
日付	プロパティをエクスポートした日時。
デザイン情報	**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	デザインのステッチの合計数。
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。

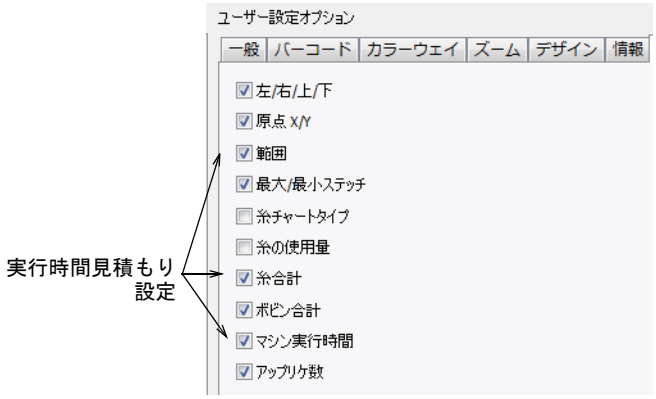
フィールド	詳細
ステッチデータ	**ステッチタブから抽出**
糸合計 (m)	デザインで使用されている糸の長さの合計。
デザイン範囲 (mm²)	デザインで覆われた範囲。デザインの大きさに従って計算。
実行時間データ	**実行時間設定タブから抽出**
低速ステッチ数 / 高速ステッチ数	「低速に切り替える最小ステッチ長」パラメーターに従った低速と高速スピードでステッチされるステッチの数。統合した下図は「ステッチ数」値と同じ。
マシン	マシン実行時間設定ダイアログで表示されるマシン。複数のマシンを定義した場合、各マシン用に別の入力ラインが表示されます。
高速 (初期設定)(RPM)	マシン実行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)	デザイン情報 > 実行時間タブで表示されるマシンでのデザインの実行時間。複数のマシンを定義した場合、各マシン用に別の入力ラインが表示されます。

関連項目

- デザイン情報を表示する

実行時間の見積りを印刷する

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。**ブロック**タブに表示される情報には、範囲、糸合計、マシン実行時間の 3 つのフィールドがあります。



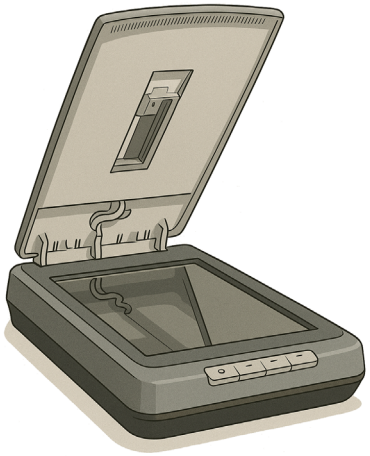
マシン実行時間チェックボックスは、ソフトウェアでこの機能が有効である場合のみ使用することができます。マシンを設定していない場合、「マシン実行時間」にチェックを入れても印刷されません。**糸合計**は**デザイン情報**ドッカーにある同名の情報が印刷されます。この情報は**製作ワークシート**と**製作の概要**両方に印刷されます。

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

BE EmbroideryStudio は WIA と互換性のあるスキャナーをサポートしています。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、BE EmbroideryStudio では使用できません。お使いのスキャナーがこのタイプである場合、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 BE EmbroideryStudio で呼び出します。



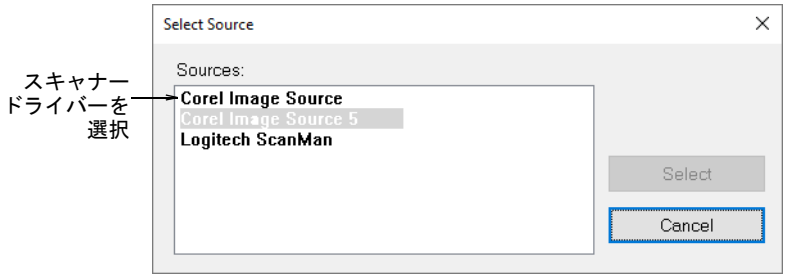
スキャナーを設定するには

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) 説明書を使用して、MS Windows(R) で設定します。

3 BE 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、お使いのコンピュータにあるスキャナードライバのリストが表示されます。



5 使用するスキャナードライバーを選択し、**選択**をクリックします。

メモ BE 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。BE EmbroideryStudio を再起動し、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 BE 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

BE 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。

筆圧感知とペンの傾き感知機能を備えたデジタルタブレット

注意　BE EmbroideryStudio で使用できない MS Windows(R)- コンパチブルドライバのデジタイザーもあります（例：GTCO と Calcomp タブレット）。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 BE 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、BE 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

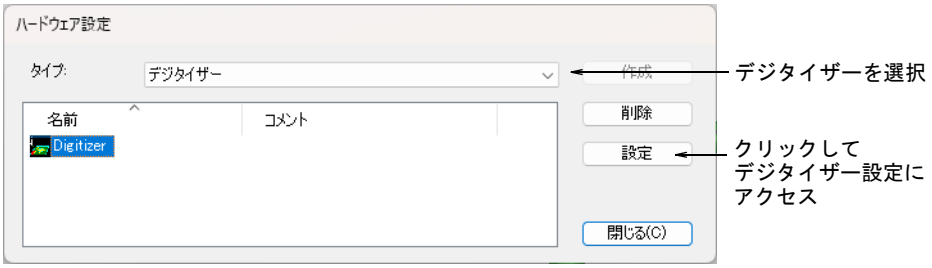
旧機能 > ハードウェア設定を使用し、マシン接続の名前、ポート、プロトコルを設定します。

BE 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

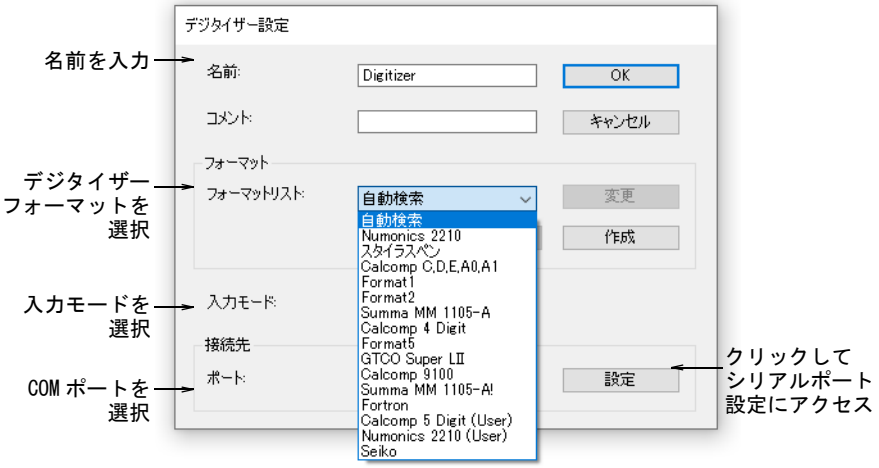
1　取り扱い説明書に従いデジタイザーとカーソルを接続し、BE EmbroideryStudio を起動します。

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 デジタイザーを識別しやすい**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BE 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	機能
ポイント	このモードでは、画面上のポインタ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。

モード	機能
ストリーム	このモードでは、ポインタ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タ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、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**同じでなくてはいけません**。同じでない場合、BE 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、**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カスタマイズする
- シリアルポート

デジタイザーフォーマットをカスタマイズする

使用するデジタイザーフォーマットが BE 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。

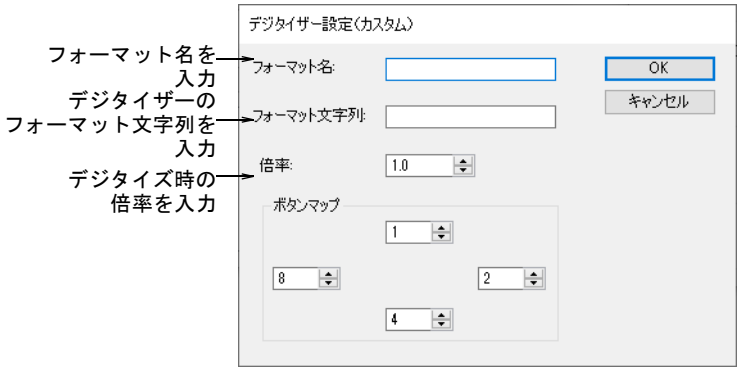
注意　この機能は、デジタイザーで使用できるデータプロトコルの知識をお持ちの上級ユーザー向けの機能です。デジタイザーが既存のフォーマットで機能しない場合にのみ、この作業を行ってください。

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、**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**をクリックします。**デジタイザー設定（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、デジタイザー出力のフォーマット文字列を入力します。

デジタイザーの書面でこの情報は確認してください。

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ー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

- デジタイザーを設定する

拡大図を準備する

デジタイザーでデジタイズする際には、PC の画面上で下絵を使うのと同じ要領で、拡大図を使用して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、仕上がりの刺繍の 3 倍の大きさにします。

参考 ドローイングが印刷されたものの場合、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。

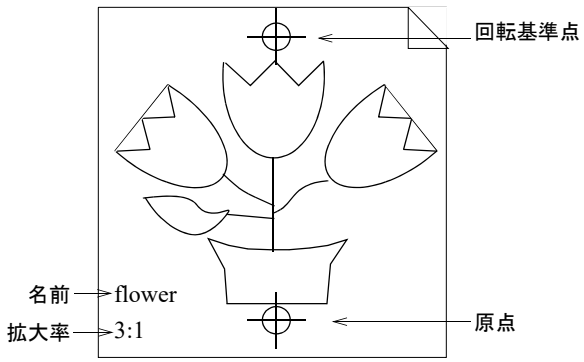
- ステッチで埋め込みやすい形状を定義する
- 縮み効果を補正するために形状を重ねたり、歪める
- デジタイズのガイドラインを描く（例：ステッチ角度ライン）

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

- 拡大図をシフトする

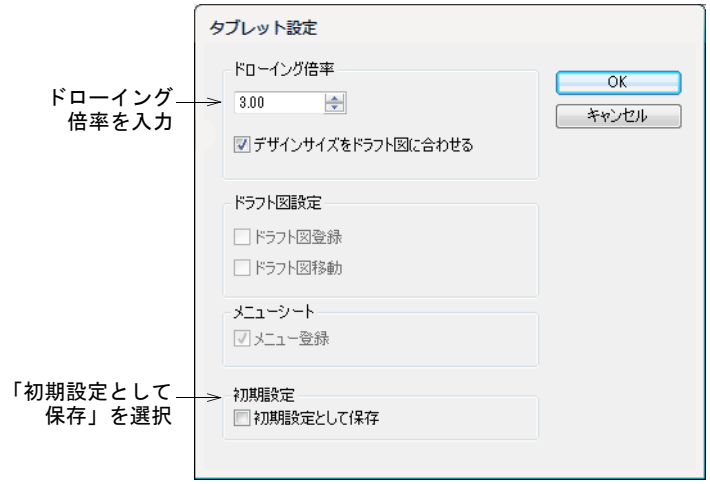
拡大図を登録する

デジタイザーに拡大図を置く時には、BE 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。

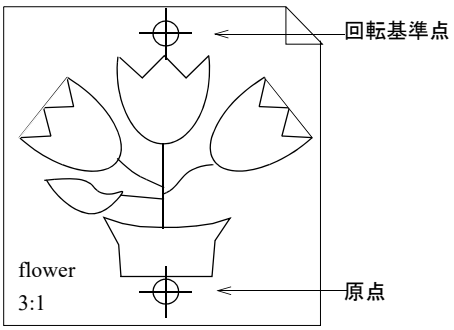


2 **ドローイング倍率**パネルで、拡大図の倍率を入力します。拡大率を計算するには、仕上がりの刺繍で希望する高さで拡大図の高さを割ります（除算）。一般的に、拡大図は 3.00 の倍率で準備されます。

3 **初期設定として保存**を選択します。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。

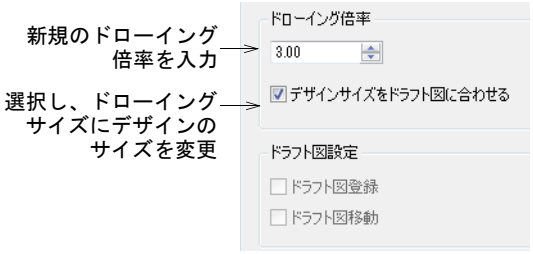


ドローイング倍率を変更する

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 BE 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**を選択します。

4 **ドラフト図登録**を選択します。

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でサイズを変更されます。

拡大図をシフトする

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。

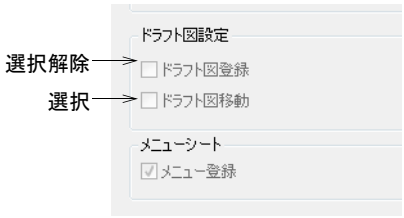
拡大図を移動するには

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。

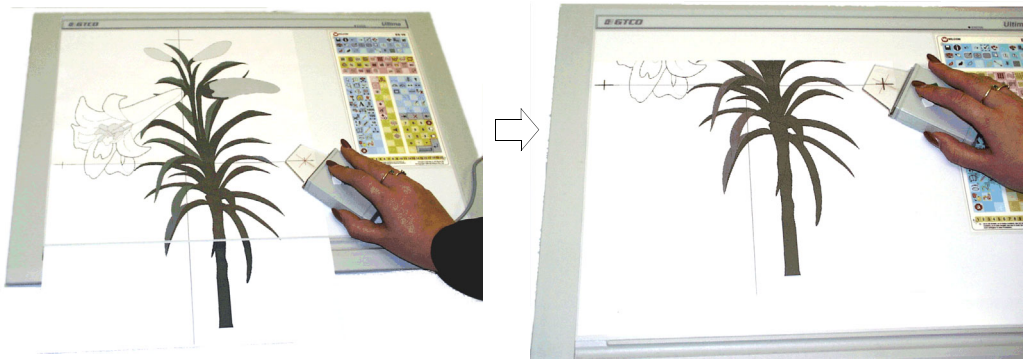
2 **設定 > タブレット設定**を選択します。



3 **ドラフト図移動**を選択します。

4 **ドラフト図登録**の選択を外し、OK をクリックします。

5 デジタイザーカーソルの**ボタン 1** を使用し、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ー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。

デジタイザー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カーソルを使用し、基準点をマークします。

デジタイザーカーソルを使用するには

- カーソルのクロスヘアー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。

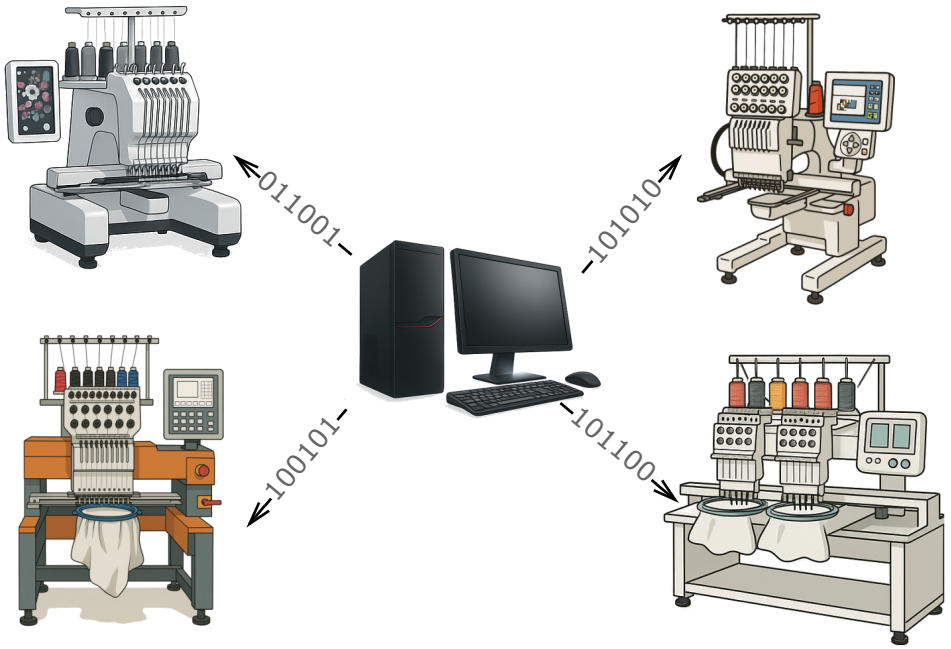
機能	ボタン	マウスまたは相当するキーボードキー	詳細
コーナーポイントをデジタイズ	1	[	アウトラインをデジタイズする時に、コーナーポイントをデジタイズする。
カーブポイントをデジタイズ	2	]	アウトラインをデジタイズする時に、カーブポイントをデジタイズする。

機能	ボタン	マウスまたは相当するキーボードキー	詳細
最後のステッチを省いて終了	3	M	・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	・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 8 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。BE EmbroideryStudio は、デジタイズしたデザインを刺繍機で読み取れる特定の形に変換します。マシンフォーマットの設定は、マシンの詳細に応じて変更できます。



標準マシンフォーマット

刺繍機はそれぞれ設定が必要です。BE EmbroideryStudio は、デジタイズしたデザインを刺繍機で読み取れる特定の形に変換します。一般的なフォーマットには、Barudan、Brother、Happy、Marco、Meistergram、Melco、Pfaff、Stellar、Tajima、Toyota、Ultramatic、ZSK などがあります。一般的な変更可能な値には、ステッチとジャンプの長さ、糸切り機能、色変更機能が含まれます。

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。

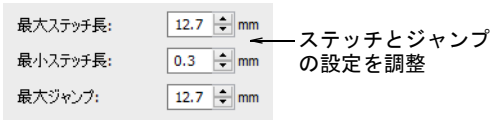
ステッチ長 & ジャンプ長の設定

ほとんどのマシンで、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を設定 > 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 **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変数コードシステム：12.7mm（例：バルダンマシン）
- ３変数コードシステム：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**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

- 刺繍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

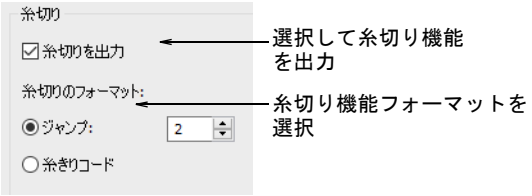
マシンフォーマットの中には、糸切機能をどのようにフォーマットし、認識するのかを指定できるものがあります。マシンによっては、特定の糸切りコードを認識できるものがあります。また複数のジャンプを糸切り機能として認識するものもあります。自動の糸切り機能を備えていないマシンは糸切り機能を認識できず、糸切りコードのある場所でデザインを動かしてしまう場合があります。この

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を設定**＞**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。

オプション	機能
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

- 刺繍マシンフォーマット

色替え機能

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

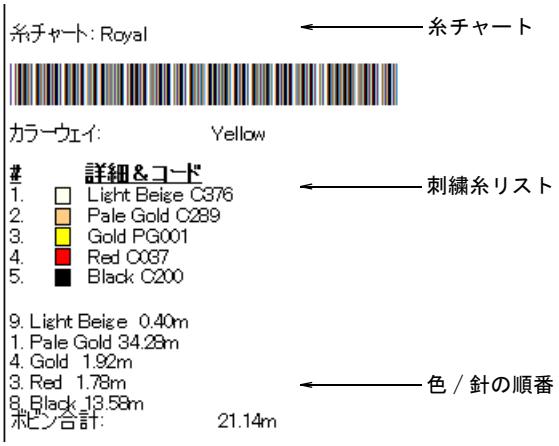
ストップ機能を追加し、糸を手作業で変更することができます。この機能は通常針が一つしかないマシンで使用されます。ストップ機能はジャンプ機能と組み合わせて、色替えを指示する場合があります。

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。

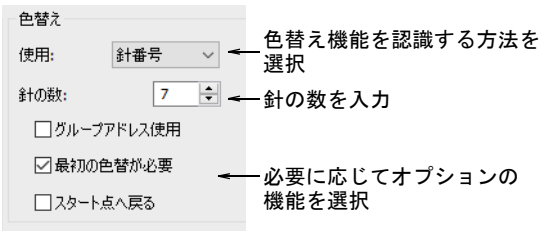


針番号を割当てられるマシンでは、針の数を指定する必要があります。これにより、糸を替えるのにマシンを何回停止させる必要があるか知ることができます。例えば 5 針あるマシンで 15 色の糸色を使用するデザインを刺繍する場合、色替えにマシンを 3 回停止させる必要があります。

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を設定 > 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 **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
針番号 & ジャンプ	針番号とジャンプ機能

4 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。

5 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。

6 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。

7 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。

8 **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

◀ 刺繍マシンフォーマット

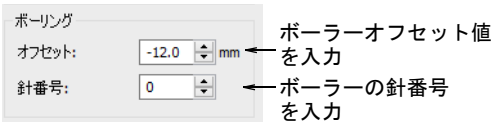
ボーラー機能

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 にして下さい。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下さい。

ボーラー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を設定＞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、使用するボーラーのオフセット値を入力します。
- 刺繍機が自動ボー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。
- ボー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 ボー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

- 刺繍マシンフォーマット
- マルチヘッドのボーリング刺繍

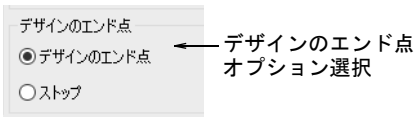
デザインのエンド機能

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を設定＞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	機能
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（例：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（例：Happy マシンなど）。

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

- 刺繍マシンフォーマット
- デザインのスタート / エンド点

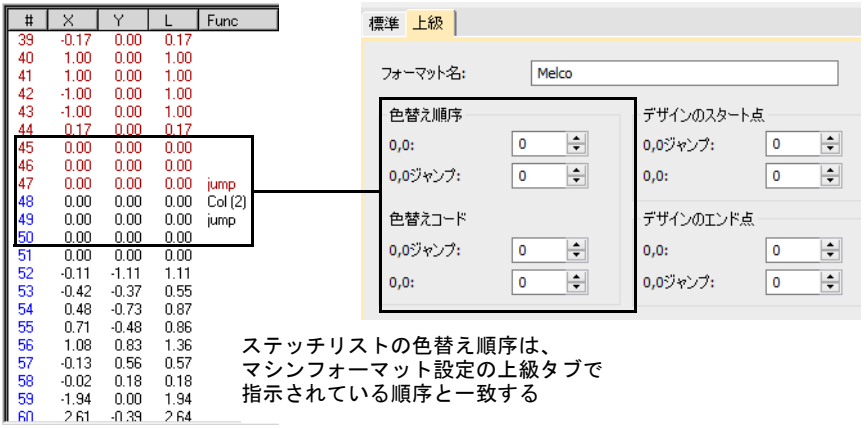
上級マシンフォーマット

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を設定**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機の説明書をご覧ください。

色替え順序

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。



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

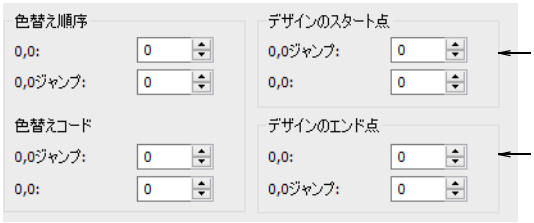
上級タブの**色替え順序**パネルでは、上から順に以下のようなコードが表示されます。最初の 2 つのフィールドには、色替えの**前**に挿入するノンデータステッチとノンデータジャンプの数が表示されています。その他のフィールドには、機能の**後**に挿入するノンデータステッチとノンデータジャンプが表示されています。

関連項目

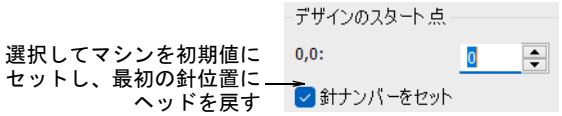
- 刺繍マシンフォーマット

デザインのスタート / エンド点

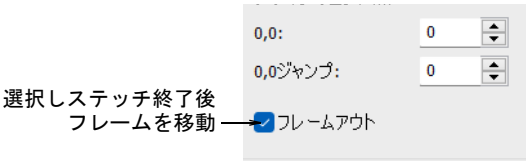
デザインのエンド点機能に加え、マシンの中にはデザインの開始 / 終了点をステッチするよう追加のノンデータステッチとノンデータジャンプを必要とするものもあります。ストップ機能を必要とするマシンや、マシンを初期化し、ステッチ後にフレームアウトさせる機能が必要なものもあります。



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。



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。



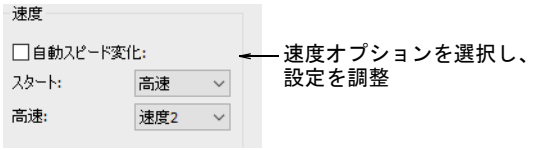
メモ　これらのフィールドには初期値の他に、さらに挿入するコードが表示されています。

関連項目

- 刺繍マシンフォーマット

速度オプション

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別の速度を選択できます。



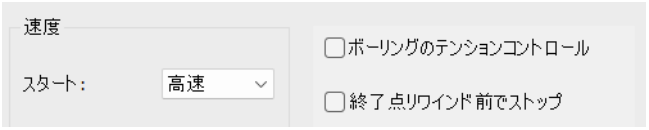
上級タブの**自動スピード変化**オプションは、ボーラー位置で自動的にマシンを低速にします。**スタート**リストから、好ましい速度（**高速**または**低速**）を選択します。**高速**リストから、**速度 1** または**速度 2** などマシンの速度を選択します。詳細については、刺繍機の説明書をご覧下さい。

関連項目

◀ 刺繍マシンフォーマット

その他の上級オプション

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。

オプション	機能
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、ボーラーに切り換える時に生地へのテンションを緩めます。
終了点リワインド前でストップ	このオプションは、デザインの終了点で刺繍機を停止し、テープを巻き戻します。
終了点でジャンプ付リワインド	このオプションは、デザインの終了点でジャンプを挿入し、テープを巻き戻します。

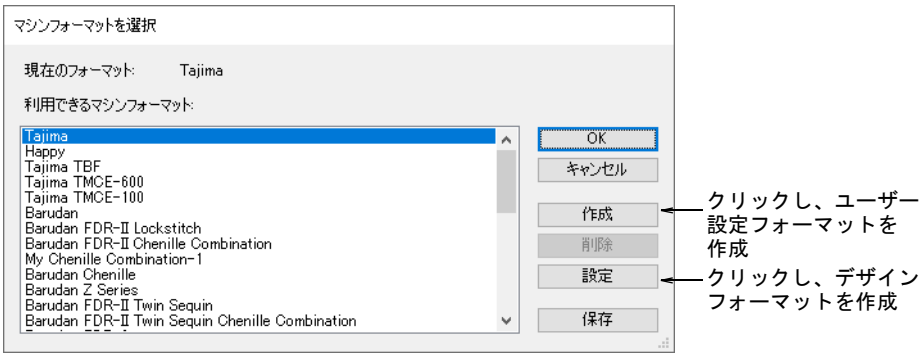
関連項目

◀ 刺繍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

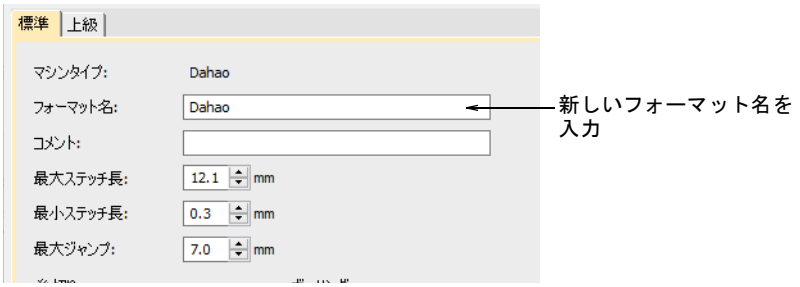
BE EmbroideryStudio には、ほとんどのマシンで使用できるフォーマットが装備されています。しかしお使いのマシンタイプがない場合は、マシンフォーマット

の設定を独自で行う必要があります。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もと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：**メルコ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す。**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、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。しかしこのアップデートは、オリジナルの数値が今後必要でない場合にのみ行って下さい。

関連項目

- 刺繍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
刺繍のデジタイズ

BE 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ます。これらは一般的なアウトライン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。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。

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ステッチの埋め縫いや、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。

形状をデジタイズする

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イズやマニュアルのデジタイズ方法も説明しています。詳細は形状をデジタイズ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 BE 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関し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。

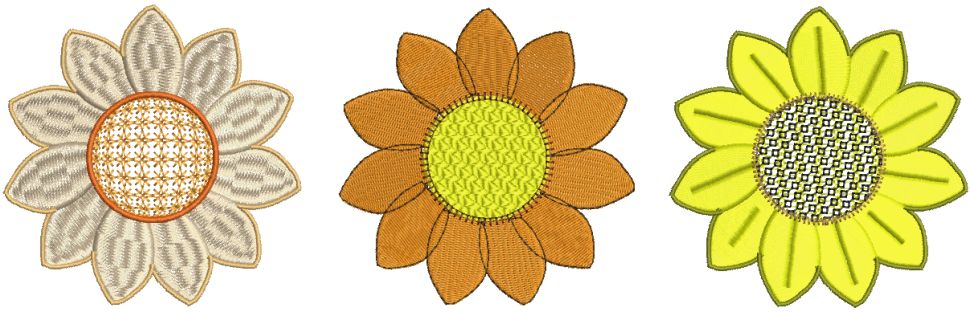
カラーウェイ

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。

第 9 章

ステッチタイプ

BE 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のタイプにより特定されます。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もとに生成されます。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縫い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タ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。

シンプルなアウトライン

BE 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変更することができます。

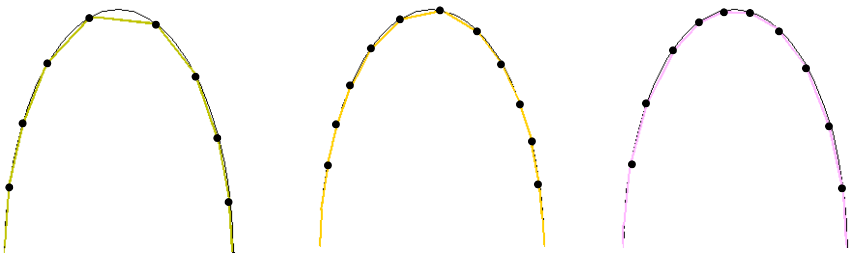
シンプルなランニングステッチ

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の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。

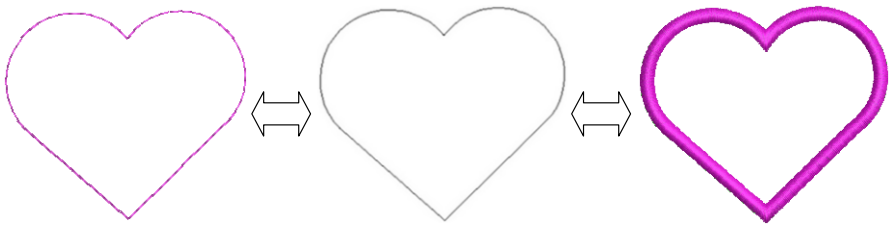
アウトラインステッチタイプ > スカルプチャーランを使用し、シングルとトリプルステッチが交互になった手縫い風のアウトラインを作成します。

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。



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。
- BE 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。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を介してか、**オブジェクト変形**ツールで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
- BE 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 オブジェクトを変形する

ステッチ長の設定

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の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。

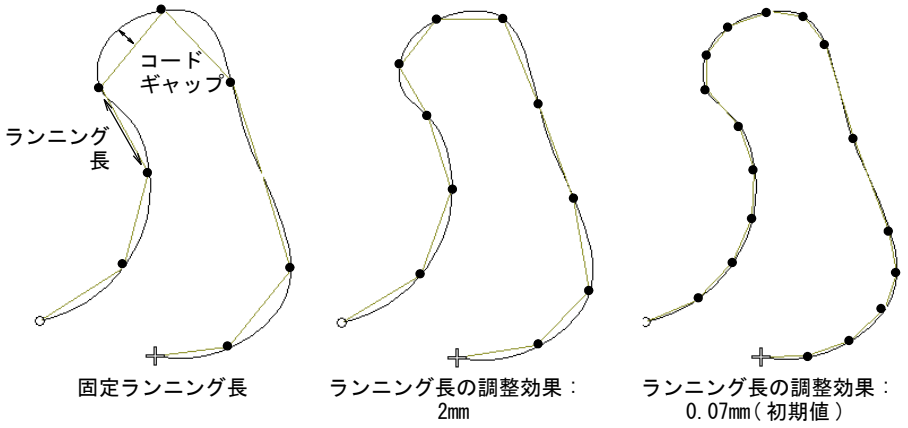
ステッチ長を調整するには

1 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 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。鋭いカーブには、長さを縮小すると（例：1.8mm）ステッチがラインをより密接に沿います。手縫い風の刺繍を真似るには、長さを例えば 4.0mm ほどにするとよいでしょう。

3 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。

4 **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。

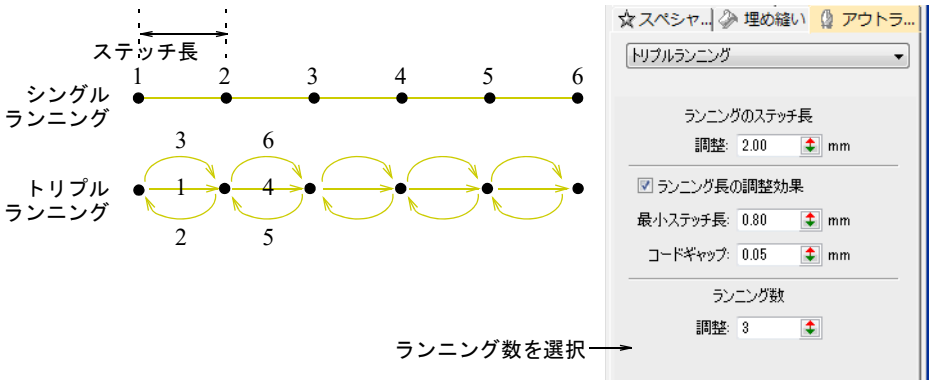


5 **最小ステッチ長**フィールドに最小ステッチ長を入力します。コードギャップが超えたとしても、ステッチ長はこの値よりも減少することはありません。

ランニング数の設定

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、繰り返しの数を変更することができます。



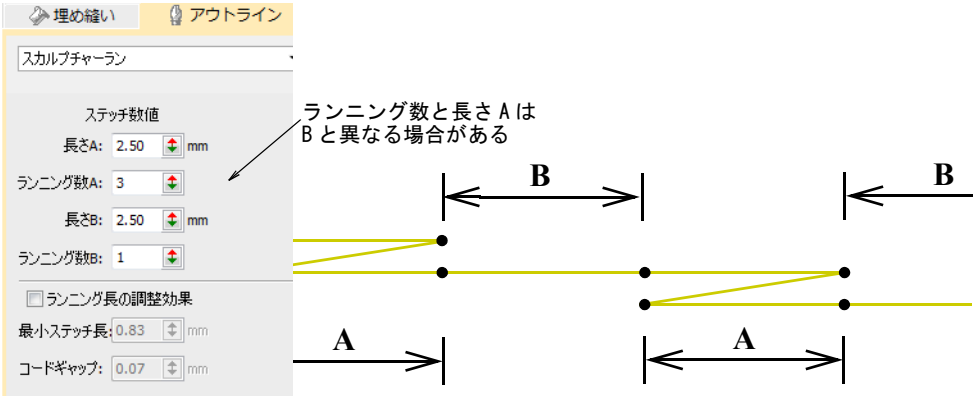
参考　ステッチの方向を特定し、**バックトラック**と**リピート**を使用してアウトラインを強調することができます。詳細はアウトラインを強調するをご覧ください。

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。交互のステッチの初期値は同じですが、それぞ

れ設定することができます（例：A=2.5mm と B=1.5mm）。また A/B のリピート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。

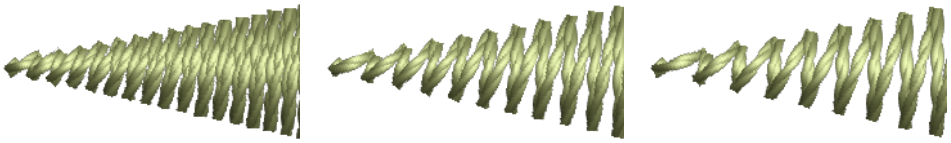
自動間隔のサテンステッチを適用する

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。

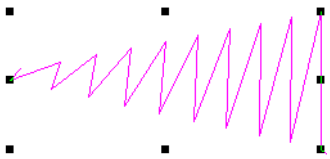
サテン形状が広すぎると、ステッチが緩んだり、生地を適切に覆えなかったりする可能性があります。逆に狭いコラムではステッチの間隔が密になりすぎ、針落

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で**自動間隔**に計算させることができます。

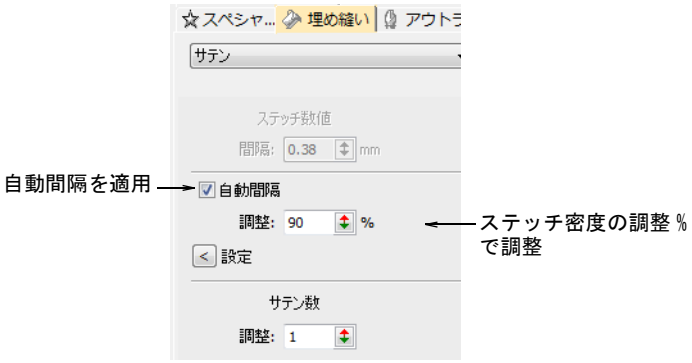


自動間隔のサテンステッチを適用するには

1 デジタイズ方法を選択し、**サテン**を選択して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。

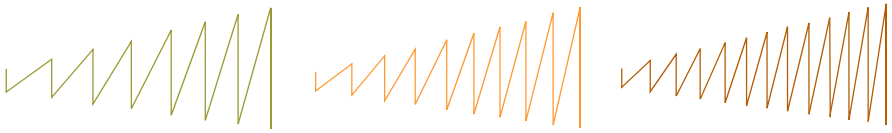


2 **サテン**アイコンを右クリックし、オブジェクトプロパティにアクセスします。



3 **自動間隔**を選択します。

4 更に開いた / 閉じた埋め縫いに**ステッチ密度**を調整します。



>100%　ステッチ数が減少　　100%　調整なし　　<100%　ステッチ数が増加

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。

メモ　より正確な結果を得るには、**自動間隔**設定を調整します。詳細はサテンの自動間隔をご覧ください。

一定間隔の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。

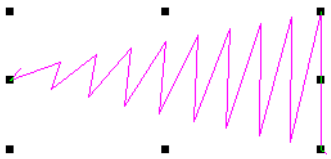
アウトラインステッチタイプ > サテンを使用し、幅が一定の太めのボーダーや列を作成します。右クリックで設定します。

BE EmbroideryStudio では、ほとんどのオブジェクトタイプで**自動間隔**がアクティブになっています。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ります。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 デジタイズ方法を選択し、**サテン**を選択して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。

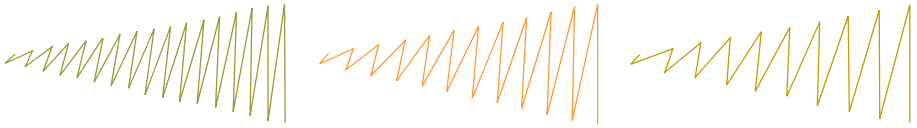


2 **サテン**アイコンを右クリックし、オブジェクトプロパティにアクセスします。

3 **自動間隔**を解除します。

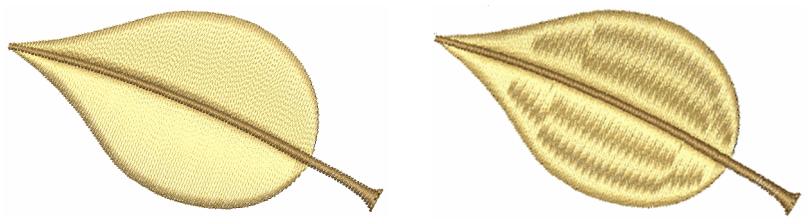
4 **間隔**フィールドで一定の間隔を入力します。

- 密度を増加するには、小さめの数値を入力します。
- 密度を減少するには、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

参考　**自動スプリット**は、主に幅の広いコラムにできる長いステッチを避ける為に使用されていますが、タタミの埋め縫いの代わりに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。



関連項目

- 刺繍をデジタイズする
- 長いサテンステッチを最適化する
- 3D サテン

サテンの自動間隔

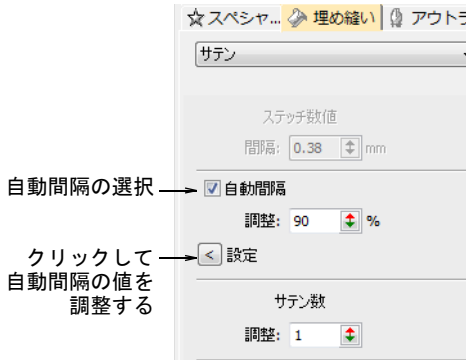
埋め縫いステッチタイプ > サテンを使用し、サテンステッチを新規または選択した狭いコラムや形状に適用します。右クリックで設定します。

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。

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す。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。

自動間隔の設定を調整するには

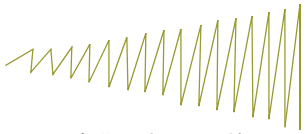
1 **サテン**アイコンを右クリックし、オブジェクトプロパティにアクセスします。



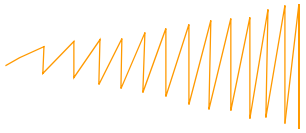
2 **設定**をクリックします。**自動間隔設定**ダイアログが開きます。

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。長さはそれぞれ前のものよりも大きくなくてはいけません。
間隔	各ステッチ長に一致する間隔値を定義します。下記をご覧下さい。



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調整される、ステッチ設定の量を定義します。

太さ	詳細	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

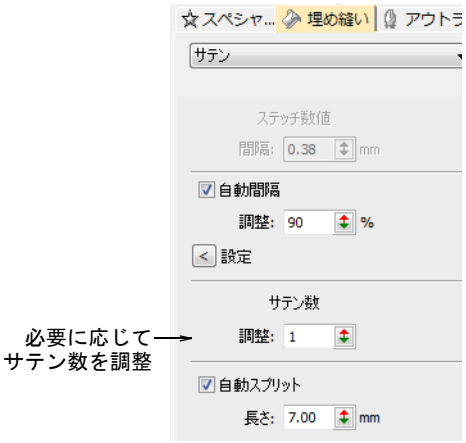
- テンプレートを扱う
- 糸の詳細を変更する

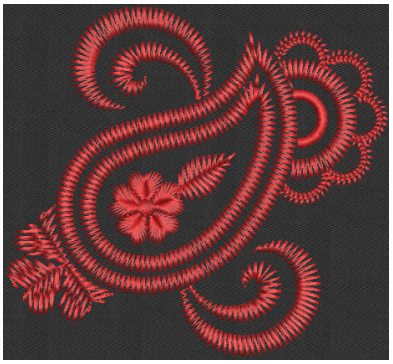
サテンのステッチ数

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。

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。

サテンのステッチ数は、さまざまな糸の種類や太さに合わせて使用するために調整できます。太目の糸を使用した手作りの刺繍の風合いの、エスニックなデザインに使われることもあります。**サテン数**フィールドに繰り返し数を入力します。





ヒント

- 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。
- 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

- 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

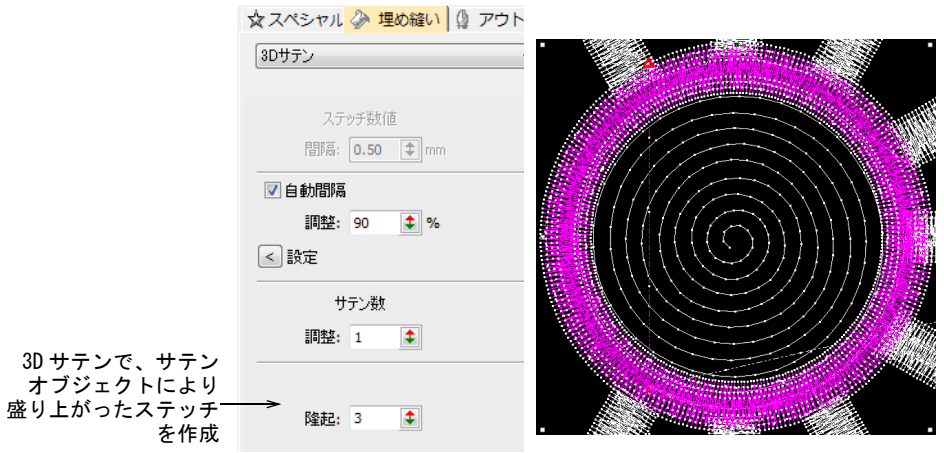
3D サテン

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。

通常のサテンステッチに加えて、BE EmbroideryStudio ではアウトラインと埋め縫いの両方に隆起したサテンを適用できます。3D サテンは複数のサテンステッチ

の層から成り、デザインに奥行きを与えます。ステッチ数はもちろん多くなります。



通常 3D サテンは、幅の狭いサテンオブジェクトにステッチを追加し、盛り上がった表面を作成する為に使用します。これは、マシンで手動で行われるパッド入りのサテンステッチを模倣しています。

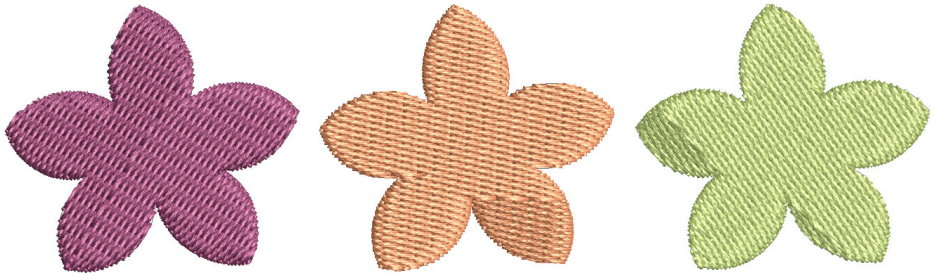
3D サテンは、繊細なハンドクラフトや伝統的なデザインにも使用されます。手作業で行う場合、これらはすべて狭いサテンのパッド入り埋め縫いを使用しています。また、一部の書体に適用したり、幅が均等の幅の狭いコラムに使用することもできます。

ヒント

- **3D サテン**は、幅 7mm 以下のオブジェクトに最適です。これは、ほとんどのマシンで安全な平均値です。良い盛り上がりを作成するには、手動間隔で 0.30mm の 3 または 4 レイヤーに設定するのがよいでしょう。または、ほとんどのオブジェクト形状には自動間隔を使用します。
- 隆起したサテンオブジェクトの幅は、マシンがステッチできる最大幅よりも小さくする必要があります。これは、一部のマシンでは異なります。詳しくはマシンの説明書をご確認ください。
- **3D サテン**を使用する際は、自動下縫いをオフにする必要がある場合があります。

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。

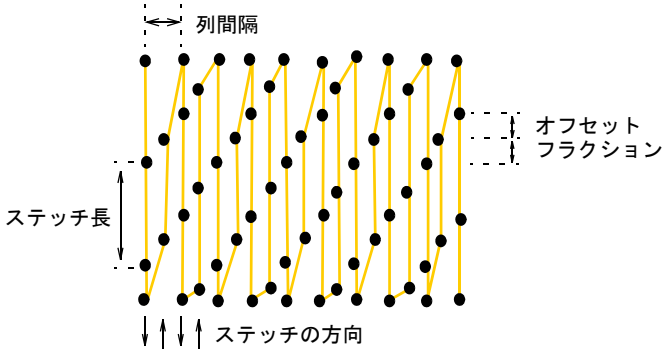


タタミの密度

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。

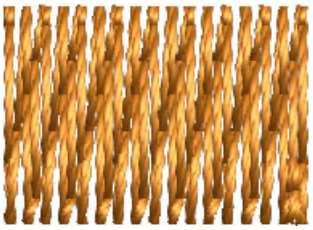
タタミステッチの糸間隔は、ステッチの各列間の距離により決定されます。列間隔を広げると間隔の開いたステッチが作成され、背景や特殊効果の場合に使用することができます。



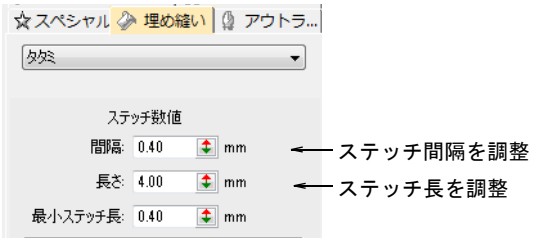
参考　ステッチ間隔を増加させるには、**自動下縫い**をオフにする必要があります。また間隔が広すぎると、トラベルランニングやオーバーラップといった部分の効果を損なう事になります。**トラプント**効果を使用すると、下縫いのトラベルランニングがオブジェクトの端に自動的に移動するので、下縫いが見えなくなります。

タタミの密度を設定するには

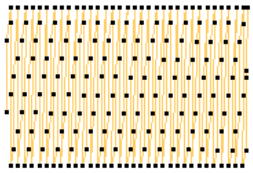
1. 使用したいデジタイズ方法を選択します（例：**複合ターニング**）。
2. **タタミ**を選択し、刺繍オブジェクトを作成します。または既存の刺繍オブジェクトを選択して、**タタミ**をクリックします。

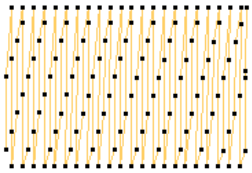


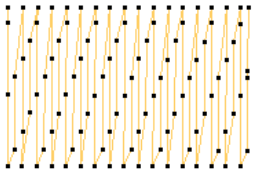
3. **タタミ**アイコンを右クリックし、オブジェクトプロパティにアクセスします。



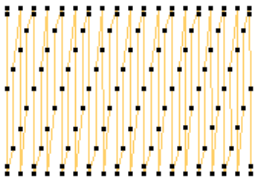
4 必要に応じて、**間隔**を調整します。ステッチの密度を増加させるには、小さめの数値を入力します。逆にステッチの密度を開くには、大きめの数値を入力します。

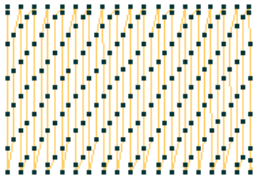

間隔 :0.4mm

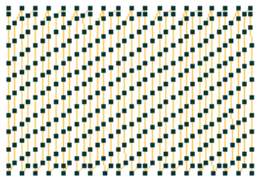

間隔 :0.6mm


間隔 :0.8mm

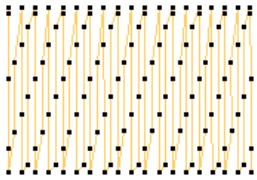
5 必要に応じて、**長さ**を調整します。

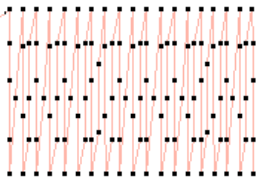

長さ :4.5 mm

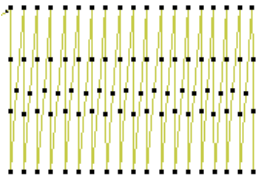

長さ :2 mm


長さ :1 mm

6 **最小長**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 :4 mm
最小ステッチ :0.4 mm


長さ :4 mm
最小ステッチ :0.8 mm


長さ :4 mm
最小ステッチ :1.2 mm

7 必要に応じて、その他の設定を調整します。

関連項目

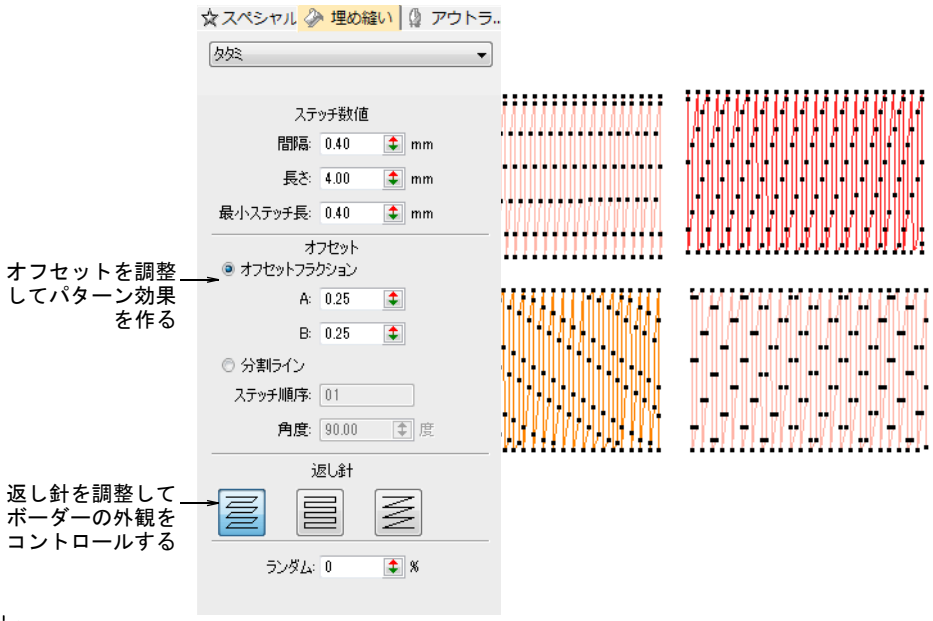
- 刺繍をデジタイズする
- オブジェクトプロパティ「適用」オプション
- 開いたステッチのトラプント

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。異なる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

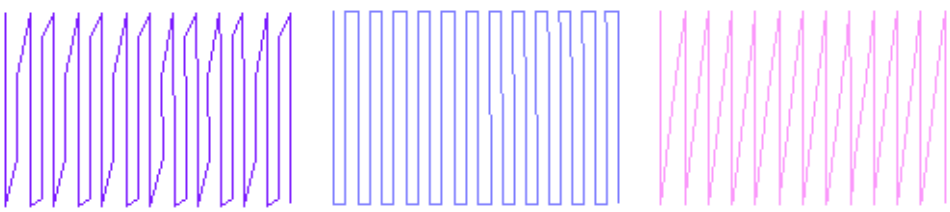
タタミの埋め込みでは、各列がどのようにオフセットされるかを指定し、針落ちで形成されるパターンをコントロールすることができます。これは「オフセットフラクション」または「分割ライン」を調整して行います。



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。

タイプ	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をうまく活かせます。

関連項目

- タタミオフセットで装飾的な効果を作成する
- ランダムなパターンを作成する
- 開いたステッチのトラプント
- ぼかしステッチ

装飾的な刺繍

BE EmbroideryStudio には、この章で説明されている基本のステッチタイプを装飾する、様々なテクニックがあります。ステッチタイプとして（アウトラインと埋め縫い）**ステッチタイプ**ツールバーに表示されているものや、ステッチ効果と

して適用するものもあります。デジタイズの方法はすべて同じです。形状をデジタイズするも併せてご覧ください。

装飾的なアウトライン

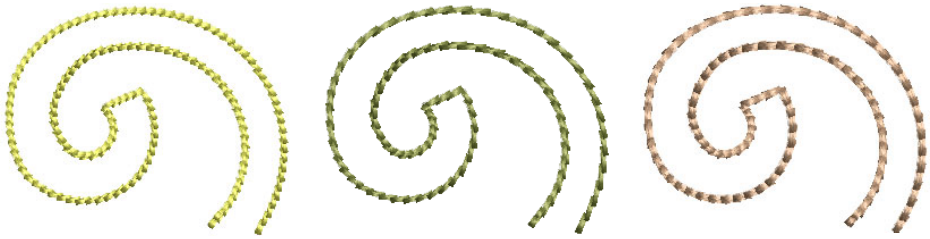
アウトラインステッチタイプ > バックステッチを使用し、デジタイズラインに沿ってバックステッチの列を配置します。右クリックで設定します。

アウトラインステッチタイプ > ステムステッチを使用し、デジタイズ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。

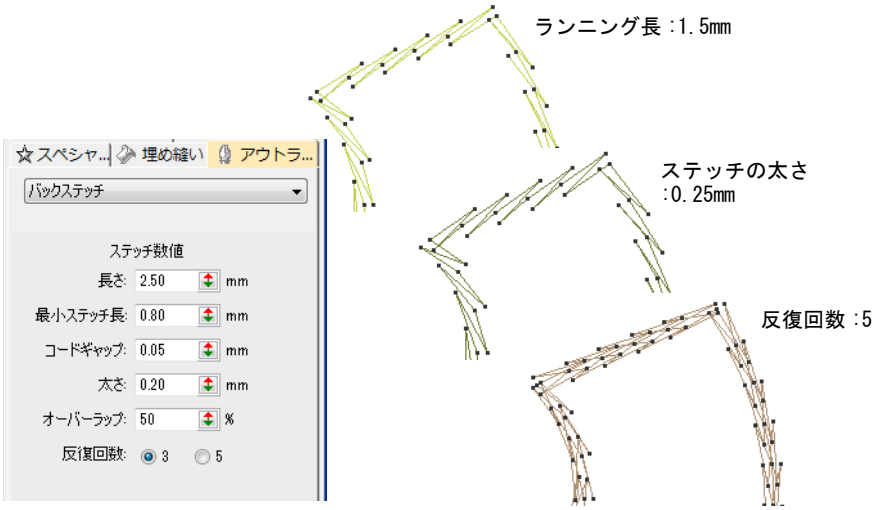
一般的にシンプルなランニングステッチは、デザインに輪郭を追加したり、ランニングを引き立たせる場合に使用します。装飾的なアウトラインを作成するステッチタイプもあります。バックステッチは古風な見た目が美しいステッチで、繊細なラインにも自由に適用でき、ステムステッチは更に太目で、手縫い刺繍の風合いを出すことができます。**ランニング**ステッチをデジタイズするのと同じ要領で、装飾的なアウトラインをデジタイズできます。

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。

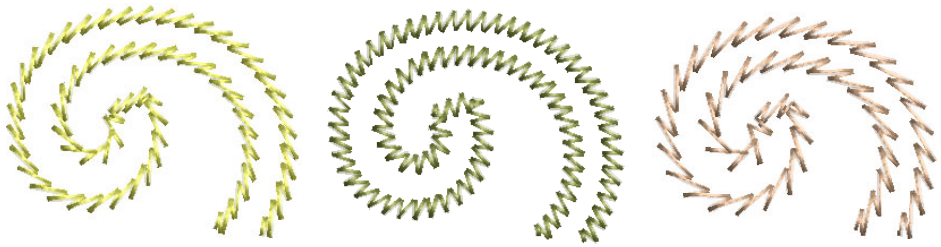


- **バックステッチ**設定はステッチの長さ、コードギャップ、太さ、オーバーラップ値、反復回数を特定することができます。**長さ**、**最小ステッチ長**、**コードギャップ**値は、**ランニング長の調整効果**オプションと似たような動作をします。

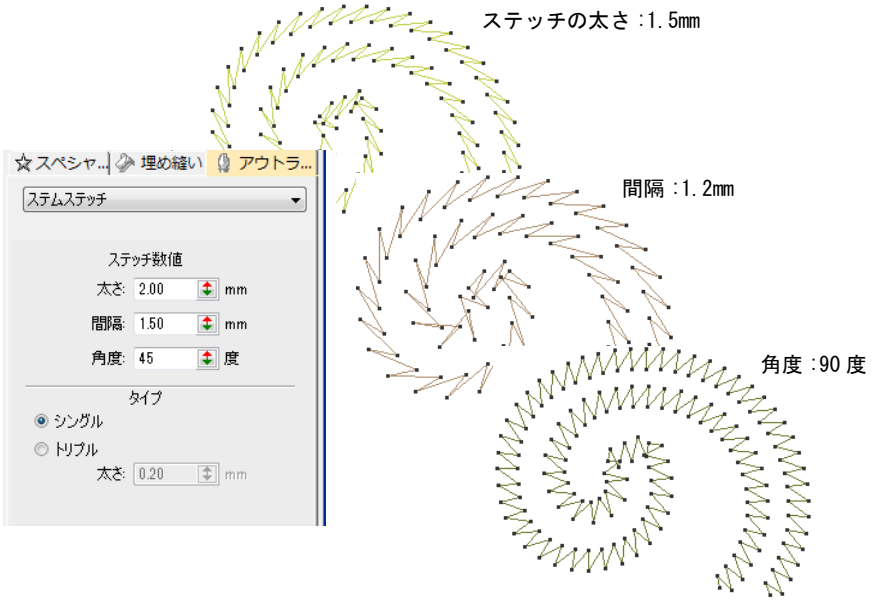


- より太い、装飾的なラインには**ステムステッチ**を使用します。ステムステッチは手縫い刺繍のような風合いを作成するのに使用されます。サテンやモ

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**を調節することもできます。

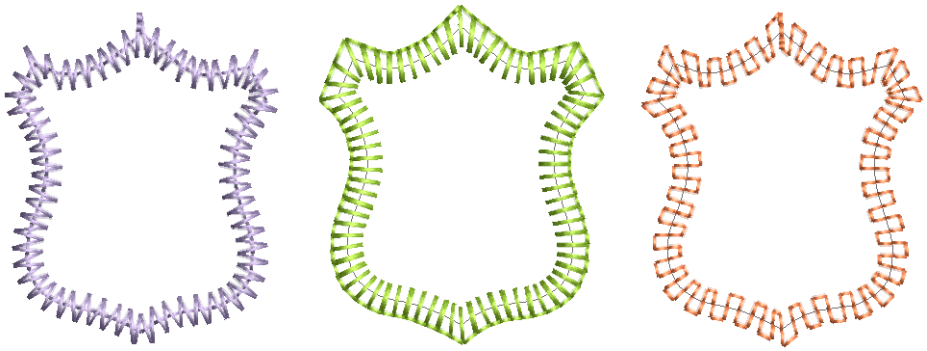
関連項目

- 刺繍をデジタイズする
- アウトライン＆詳細をデジタイズする
- CorelDRAW グラフィックスで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 > ジグザグを使用し、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。装飾的なボーダーも併せてご覧ください。

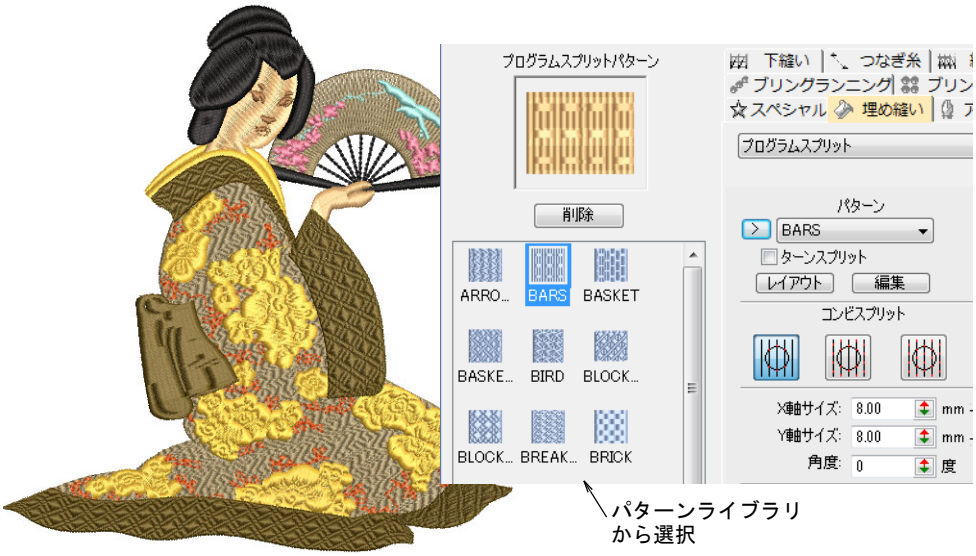


パターンステッチ

	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。

BE 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、様々な分割ライン効果を作成します。また**プログラムスプリット**や**フレックススプリット**で、定型のパターンで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ことも、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。パターンステッチも併せてご覧ください。



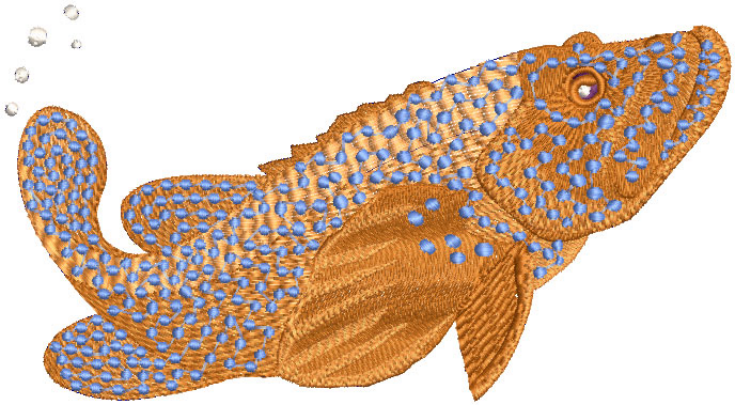
関連項目

- 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

BE EmbroideryStudio には、カーブしたステッチ効果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。これらは形状の等高線に沿い、ステッチに深み

と動きを与えるのに使用されます。埋め縫いだけでなく、ボーダー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。



以下の関連項目で説明されている、カーブした埋め縫い効果：

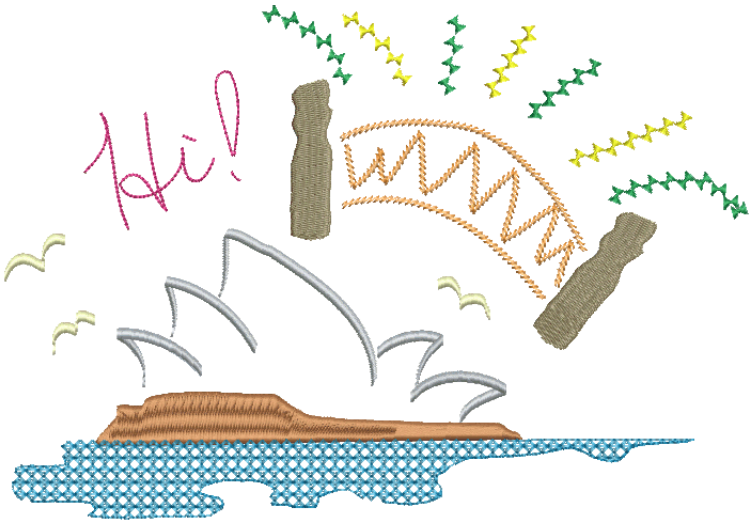
機能		概要
	ラインステッチ	ステッチは形状の輪郭に沿い、カーブや陰影効果を作成します。
	オフセット	形状を沿うという点でラインステッチに似ています。ターンするステッチと組み合わせて使用することができます。
	渦巻きフィル	中抜きのないシンプルな形状に一番効果が得られます。ステッチ長が一定または可変のランニングステッチと共に使用します。
	放射状埋め縫い	サテンやタタミステッチなどで、放射状にターンするステッチを生成します。
	フレックススプリット	オブジェクトの形状に合わせて、プログラムスプリットパターンのラインが使用される装飾的な効果です。
	フローティング / リキッド	デジタイズしたラインの等高線上に針落ちを作成し、ユニークなカーブ効果を作成します。

関連項目

- ラインステッチフィル
- 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

BE 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。



以下の関連項目で説明されている、特殊なステッチ効果：

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。詳細は手縫い効果をご覧ください。
	ぼかしステッチ	刺繍で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質感を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します。詳細は迷路フィルをご覧ください。

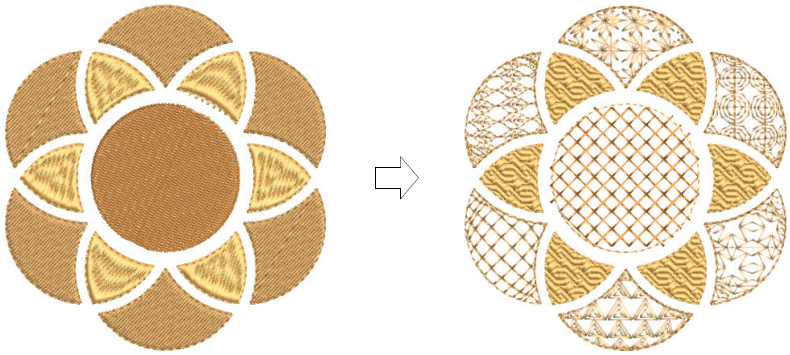
機能		概要
	ストリング	手縫い風の埋め縫いや繊細なボーダーを作成するのに適しています。ミラーやシークインなどの装飾品を固定するボーダーとして、使用することができます。詳細はストリングステッチをご覧ください。
	ジグザグ	のこぎり歯状のステッチで一定幅の開いたボーダーやコラムを作成します。詳細は装飾的なボーダーをご覧ください。
	E ステッチ	くし状のステッチで一定幅の開いたボーダーやコラムを作成します。詳細は装飾的なボーダーをご覧ください。
	トラプント	内部のトラベルランニングをオブジェクトの輪郭に沿わせるよう移動し、間隔の大きく開いたステッチでも透けて見えないようにします。詳細は開いたステッチのトラプントをご覧ください。
	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	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します。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。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づつ追加します。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 1 つ、または数個のシンプルなオブジェクトから成り、特別な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。すでにソフトウェアに含まれているものを使用することも、独自のモチーフを作成することも可能です。モチーフは他のオブジェクトと同じ方法で、サイズの変更や回転、反転が行え、立体感

のあるユニークなものを作ることもできます。モチーフステッチも併せてご覧ください。



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 10 章

形状をデジタイズする

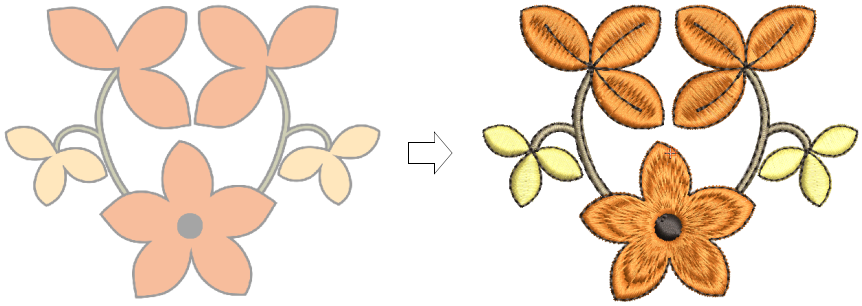
BE EmbroideryStudio では、刺繍オブジェクトと呼ばれる基礎となる形状からデザインを組み立てていきます。これらのオブジェクトは一般的なベクターグラフィックと同じように、色、大きさ、位置などによって、それぞれを個別に形成する要素、いわゆるプロパティを持っており、刺繍オブジェクト独特のステッチタイプや糸間隔といったプロパティも含まれます。刺繍オブジェクトで最も重要なプロパティはステッチタイプです。ステッチタイプによって適する形状は異なります。

参考 BE EmbroideryStudio では、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。

刺繍をデジタイズする

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、刺繍オブジェクトを作成するには、入力方法と呼ばれるデジタイズ方法を使用します。BE

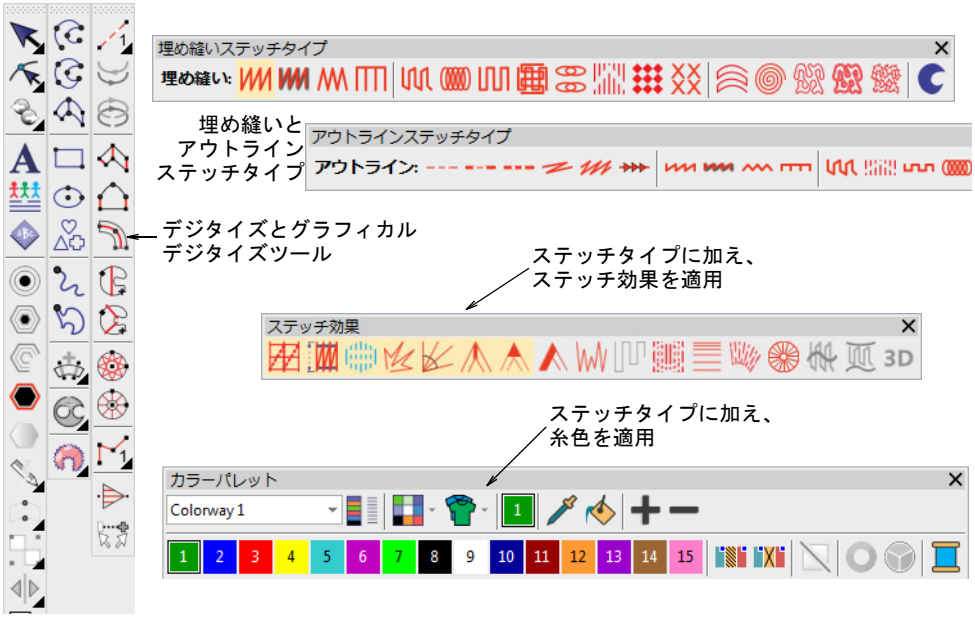
EmbroideryStudio のデジタイズツールは、刺繍オブジェクトとベクターオブジェクト両方を生成するのに使用します。



参考　CorelDRAW® 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繍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

BE EmbroideryStudio では、**CorelDRAW® 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るので、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。刺繍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。

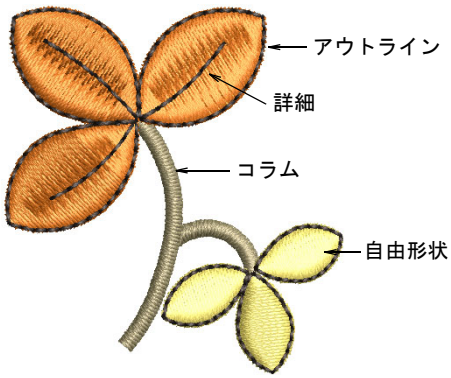
ツールバー	機能
グラフィカルデジタイズ デジタイズ	デジタイズ方法を選択します（デジタイズまたはグラフィカルデジタイズ、開いたまたは閉じた形状）。
アウトライン 埋め縫い	ステッチタイプを選択します（アウトラインまたは埋め縫い）。開いた / 閉じた形状は共にアウトラインに使用できます。閉じた形状のみ埋め縫いステッチと共に使用することができます。
ステッチ効果	適用するステッチ効果を選択します（例：スマートコーナー）。効果はいつでも変更できます。
カラーパレット	適用する糸色を選択します。パレットにある色は実際の糸に割り当てることもできますが、デジタイズには影響しません。

グラフィカルなデジタイズ方法

グラフィカルデジタイズツールバーは、CorelDRAW® 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ツールを装備しています。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、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。

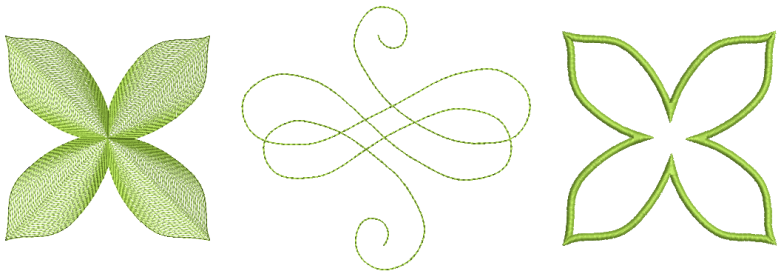


BE EmbroideryStudio はスターやリングを簡単に作成できるツールも装備しています。詳細はスター & リングをデジタイズするをご覧ください。

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。詳細はステッチをデジタイズするをご覧ください。

デジタイズ方法

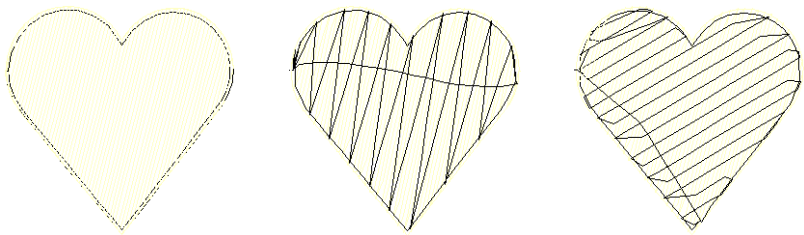
デジタイズツールは、作成する形状により使い分けます。グラフィカルデジタイズまたはデジタイズのどちらのツールを使うにしても、方法は大きく 2 つのカテゴリー（開いたまたは閉じた形状）と 2 つのタイプ（アウトラインまたは埋め縫い）に分けられます。ステッチタイプ、効果、糸色は変更可能です。オブジェクトプロパティはいつでも変更することができます。



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のより、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でることもあります。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。**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、デジタイズ方法を基にした下縫いが適用されます。



ヒント

- 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**はデジタイズのガイドに使用できます。
- 基準点を間違って配置した場合は、Backspace を押して最後の基準点を削除します。
- 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　**リピート表示**機能は、リピートしたデザイン（シークイン含む）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ピート数に関わらず、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、埋め縫いツールと**マニュアル**ツールを切り替えます。
- Spacebar を押し、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。

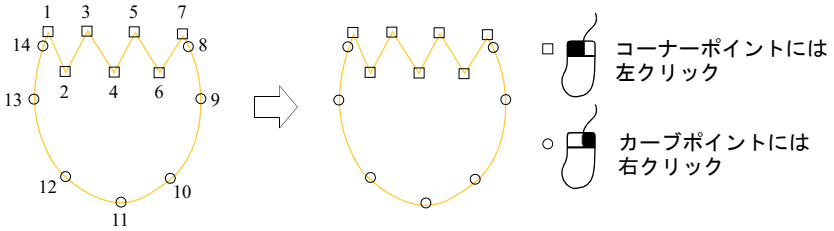
参考　ほとんどのオブジェクトは、デジタイズ後に簡単に変換することができます。

関連項目

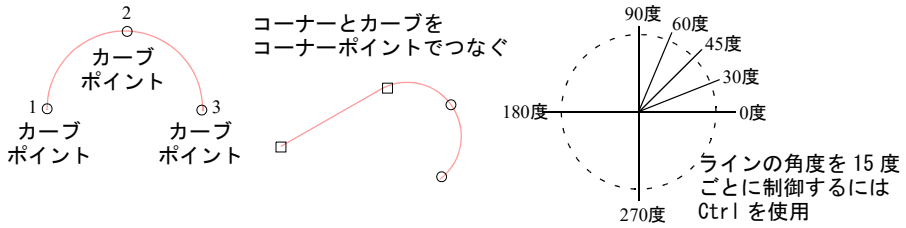
- デザインのリピートを表示する
- 自由形状を作成する
- コラム形状をデジタイズする
- シンプルなアウトライン
- 下縫いで強化する
- スター & リングをデジタイズする
- フリーハンド刺繍
- ステッチをデジタイズする
- キーボードショートカット

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。

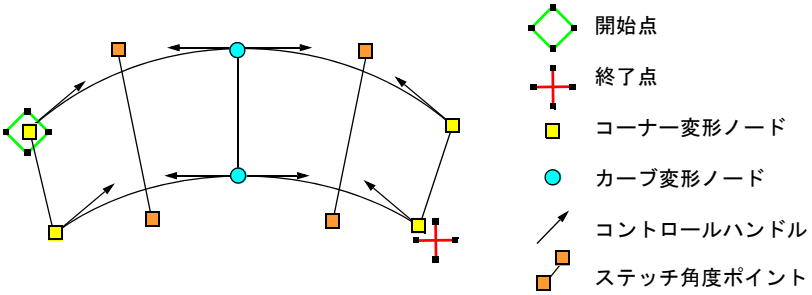


コーナーポイントにはマウスの左ボタンを、カーブポイントには右ボタンを使います。オブジェクトの編集時には、ベジェハンドルも利用することができます。



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。



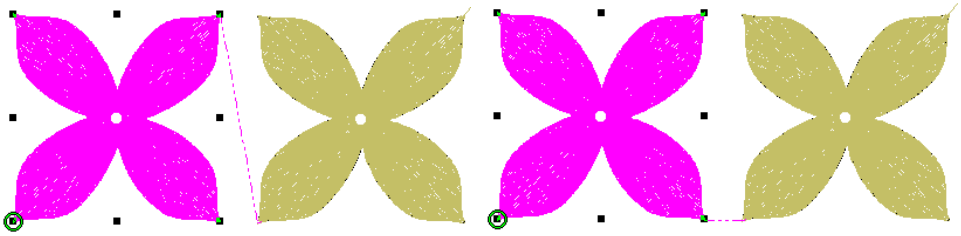
デジタイズした入力ポイントは、コントロールポイントとなります。コントロールポイントはオブジェクトの種類によって若干異なります。ほとんどのコントロールポイントは追加、削除、移動が可能で、コーナーポイントとカーブポイントは入れ替えることができます。開始や終了点のようなコントロールポイントは削除することができません。

関連項目

- オブジェクトを変形＆分割する
- 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、デジタイズ中に自分で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。



最近のポイント、オフ　　最近のポイント、オン

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

- その他の一般オプション
- 最近のポイントを適用する

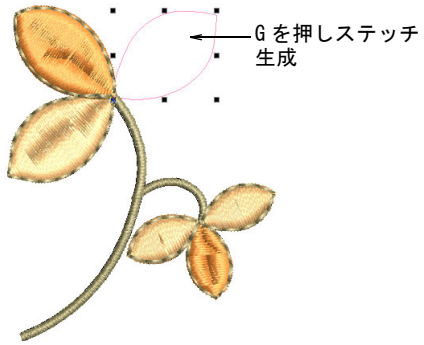
ステッチを生成する

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

- オブジェクト変形オプション
- 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® 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、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

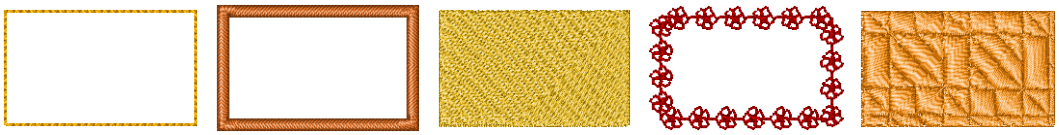
ベーシックな形状をデジタイズする

	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。角を丸くするにはフローティングツールバーを使用します。
	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。

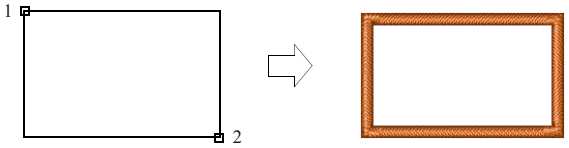
BE EmbroideryStudio は円形、正方形、楕円形、四角形などベーシックな形状を素早く作成できるデジタイズツールを装備しています。

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。

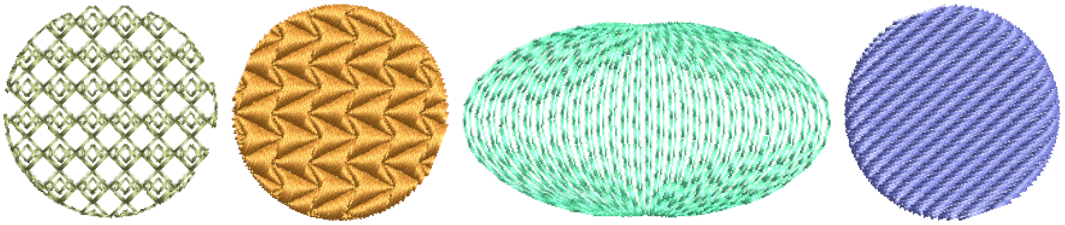


クリックでコーナーをマークします。ポインタを反対側のコーナーまでドラッグし、クリックして確定します。正方形を作成するには、ポインタをドラッグする時に **CTRL** キーを押し下げます。



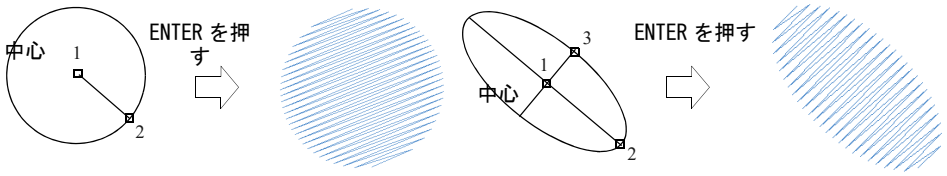
円形 & 楕円形

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３回目のクリックで、２番目の半径ポイントをマークして **Enter** を押します。



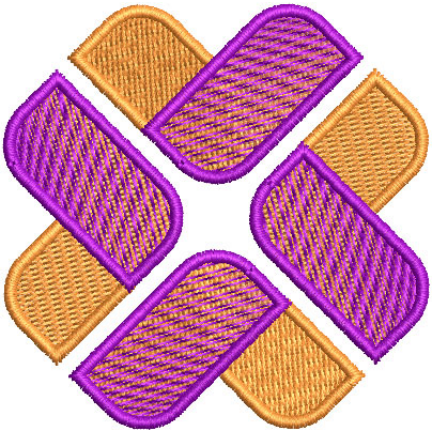
関連項目

◀ ステッチ

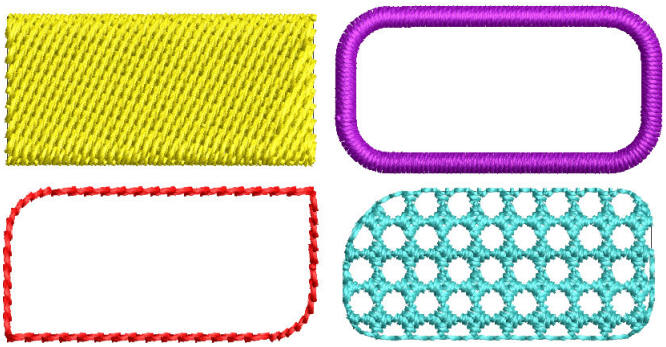
角の丸い四角形を作成する

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。角を丸くするにはフローティングツールバーを使用します。

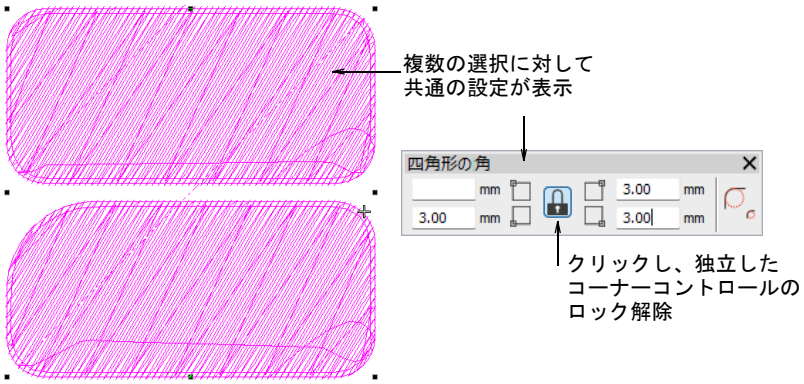
丸みを帯びた角は、ロゴやデザインでよく使用されます。手作業で結果を得るのは、編集と同様に時間がかかります。**四角形**のデジタイズツールが選択されている、または**オブジェクト変形**モードで四角形のオブジェクトが選択されている場合、四角形の角フローティングツールバーが表示されます。これにより、コーナー半径を独立してまたはグループで制御できます。



角が丸いオブジェクトを作成するには、埋め縫いまたはアウトラインステッチタイプを使用します。

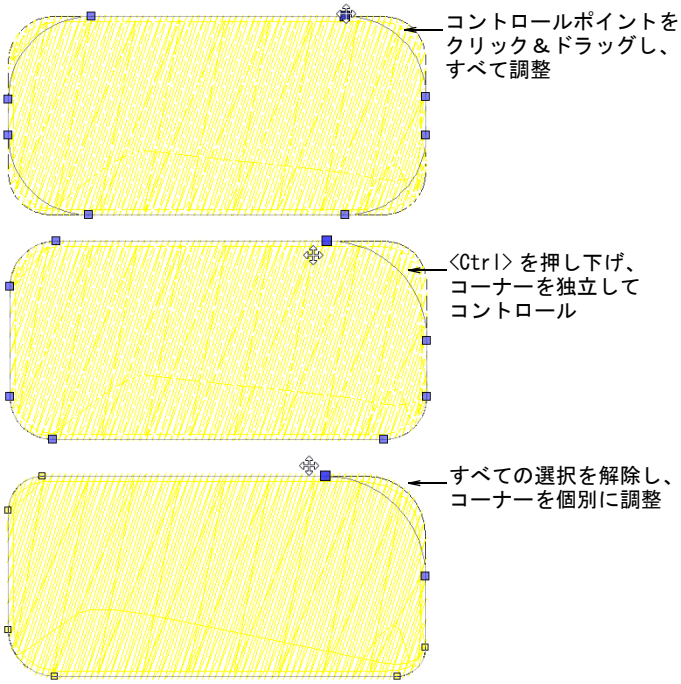


四角形の角ツールバーのコントロールは、CorelDRAW® **プロパティ**バーのように機能します。ロックボタンをオフにし、各コーナーの半径を独立して制御します。丸みを帯びた角のある複数のオブジェクトを選択すると、**四角形の角**ツールバーに共通の設定が表示されます（可能な場合）。



丸みを帯びた角をインタラクティブに制御するには、**オブジェクト変形**モードでオブジェクトを選択します。初期設定ですべてのコントロールポイントが選択されています。コントロールポイントをクリック＆ドラッグし、すべて調整しま

す。Ctrl を押し下げ、コーナーを独立してコントロールします。または、すべての選択を解除してから、コーナーを個別に選択します。

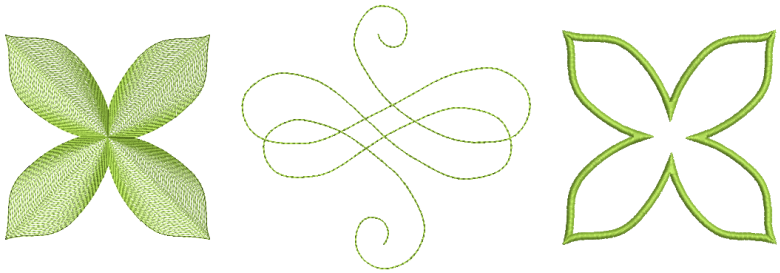


開いた & 閉じた形状をデジタイズする

	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、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。

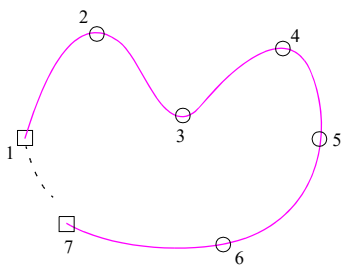
このツールはアウトラインまたは埋め縫いステッチタイプどちらとでも使用できます。

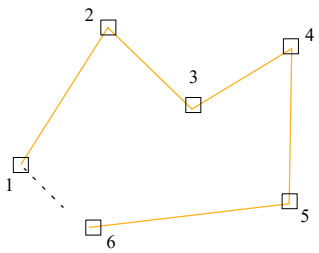


参考　アウトラインと埋め縫い両方を作成するには、まず埋め縫いを作成し、オブジェクトを選択して複製し、複製したオブジェクトをアウトラインに変換します。

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こと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します。
  - カーブポイントには右クリックを使用します。

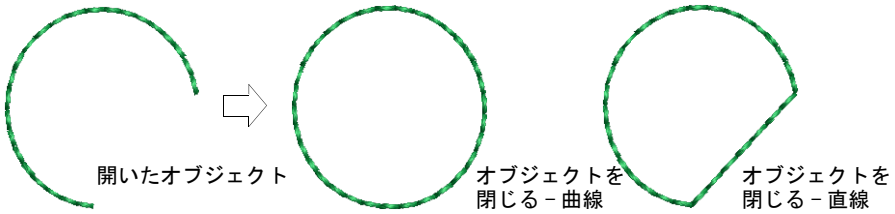




参考　**プロンプトバー**のメッセージに従います。間違えてマークした場合は **Backspace** を押して最後の基準点を削除し基準点を追加しなおすか、**Esc** を押してすべてのポイントを削除し始めからやり直します。

- **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。



- 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

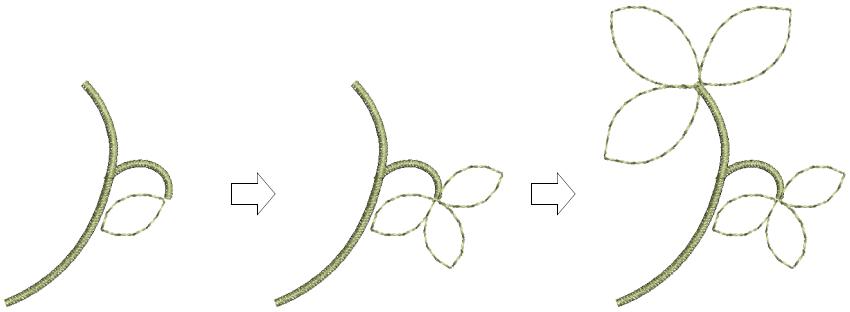
- 糸を選択する
- その他の一般オプション
- ステッチ
- つなぎ糸を最小限にする

アウトライン & 詳細をデジタイズする

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。

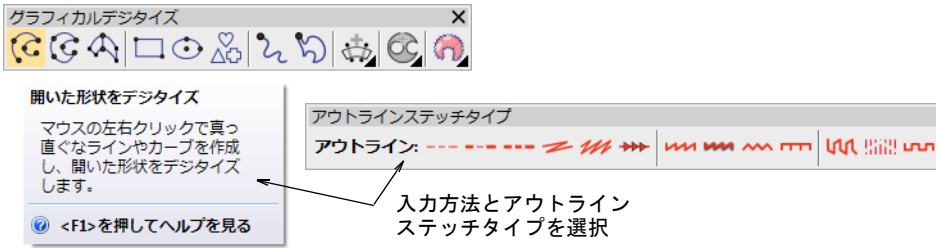
BE EmbroideryStudio には、様々な太さとスタイルのアウトラインステッチが作成できるツールがあります。これらのツールでデジタイズラインに沿ってステッ

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。

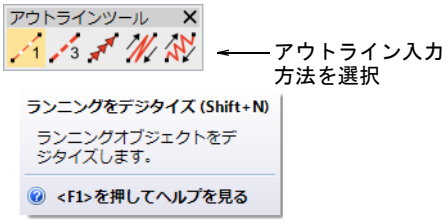


アウトラインと詳細をデジタイズするには

- 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。



- または、**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。

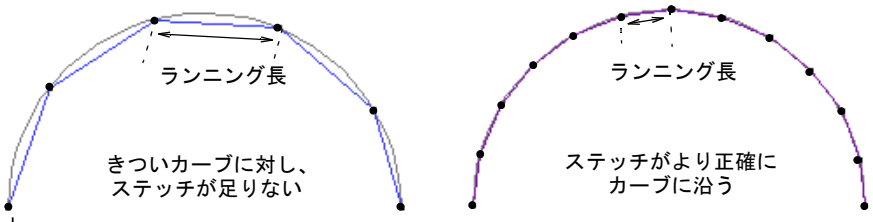
- **カラーパレット**から色を選択します。色はいつでも変更できます。
- 基準点をマークして形状をデジタイズします。
  - コーナーポイントの作成には左クリック

- 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 個所マークします。
- 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。
- また任意で**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。
- あるい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。

- 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。鋭いカーブには、長さを縮小すると（例：1.8mm）ステッチがラインをより密接に沿います。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

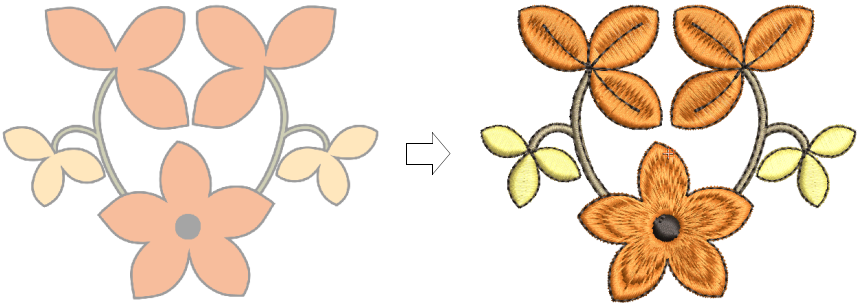
は、Shift キーを押し下げます。Ctrl+Shift+A キーの組み合わせを使用して、**オートスクロール**のオン / オフを素早く切り替えることができます。

関連項目

- シンプルなアウトライン
- 糸を選択する
- その他の一般オプション
- 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 を使用し、幅が一定のコラムやボーダーをデジタイズします。**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

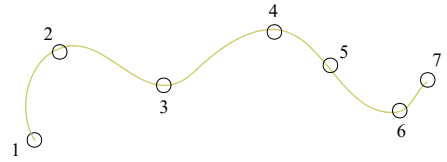
デジタイズ > コラム C を使用し、一定幅のコラムまたはボーダーをデジタイズします。右クリックで設定します。

コラム C ツールで、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します。
- カーブポイントには右クリックを使用します。



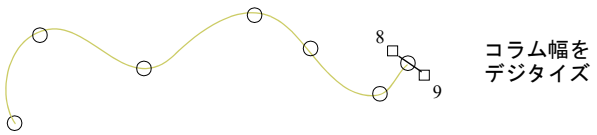
参考　**オプション**ダイアログの**コラム C 幅ガイド**設定にチェックを入れると、特殊なカーソルがアクティブになります。背景イメージをもとにボーダーをデジタイズする際に便利です。

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。

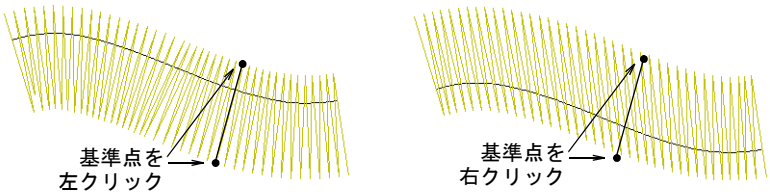
5 Enter を押します。

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 オブジェクトを変形する

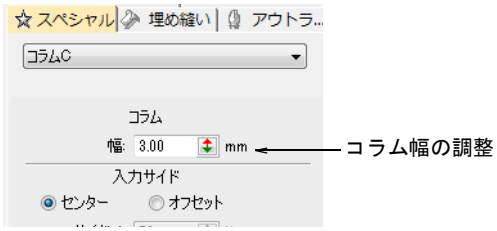
コラム幅とオフセットを調整する

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。

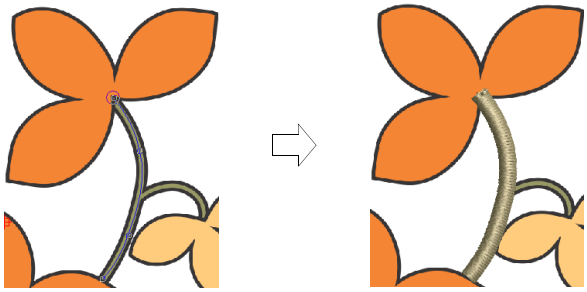
初期設定ではステッチはコラム C オブジェクトの中心の周りに配置されます。**オブジェクトプロパティ**でオフセットを設定します。正確な幅を設定することもできます。

コラム幅 & オフセットを調整するには

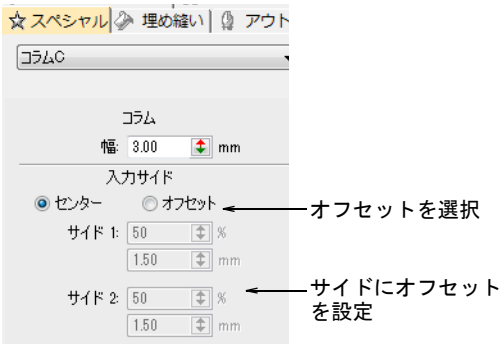
- コラム C オブジェクトをダブルクリックするか、ツールを右クリックしてオブジェクトプロパティにアクセスします。



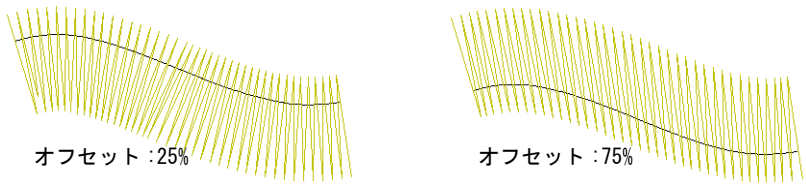
- コラム**幅**を入力します。



- **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
- オブジェクトを変形する

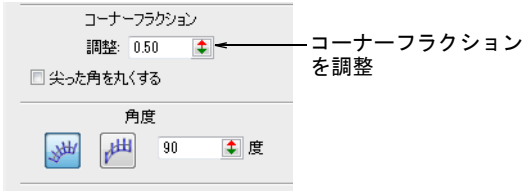
コーナーフラクションを設定する

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。

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固まってしまいます。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します。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。

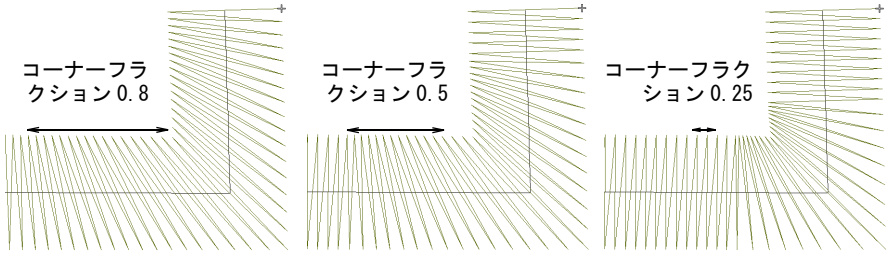
コーナーフラクションを設定するには

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 **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。

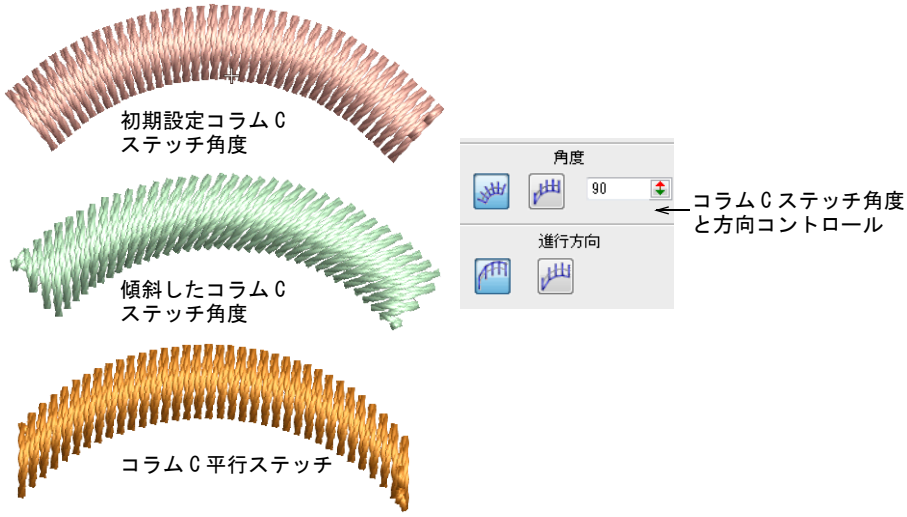
関連項目

- 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。

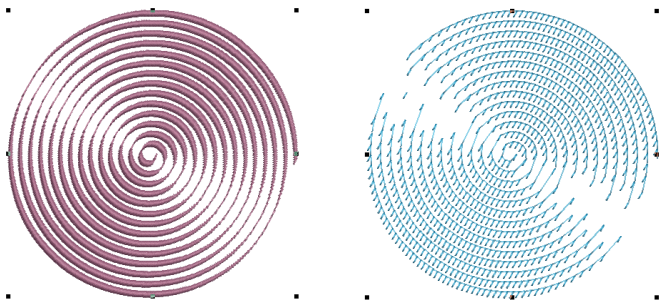
コラム C はステッチの角度と方向をコントロールすることができます。



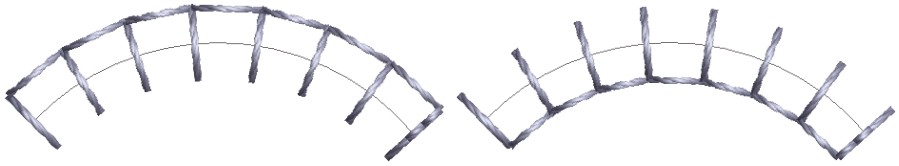
角度と**方向**コントロールの機能性：

- 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
- コラム C オブジェクトを変形する

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 BE EmbroideryStudio では、複合埋め縫いとコラム A またはコラム B オブジェクト間を変換することができます。詳細は CorelDRAW グラフィックスでデザインを変換するをご覧ください。

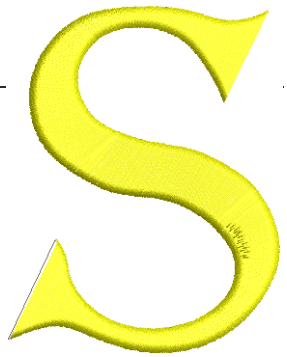
幅が可変のコラムをデジタイズする

デジタイズ > コラム 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。

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。

オブジェクト変形 > 最後のステッチを残す / 省略を使用し、選択したコラム (A/B) 形状の最後のステッチを設定します。

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

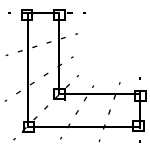
1 **コラム A** または**コラムをデジタイズ**アイコンをクリックします。

2 色とステッチタイプを選択します（例：サテン）。

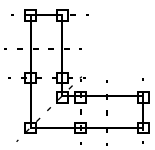
3 コラムの両サイドに交互に基準点をマークしながらコラムをデジタイズします。

- コーナーポイントには左クリックを使用します。
- カーブポイントには右クリックを使用します。

対となるコントロールポイントは、同じタイプでなくても構いません。例えば、一方がコーナーポイントで、他方がカーブというのが可能です。



形状全体のステッチ角度を変更

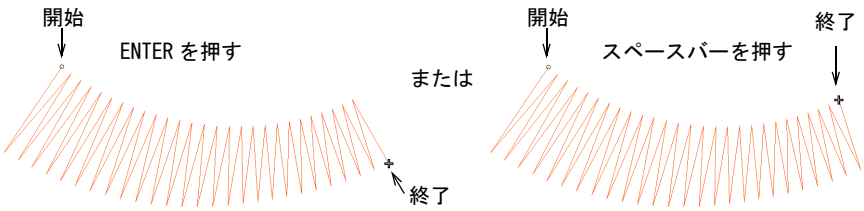


平行なステッチ角度同士の間ではステッチも平行を保つ

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 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。
- または Spacebar を押して最後のステッチを省き、終了点をコラムの反対側に置きます。



参考　オブジェクトを選択した状態で、**最後のステッチを残す / 省略**ボタンをクリックし、２つを切り替えます。

関連項目

- ステッチタイプ

滑らかな繋ぎを作成する

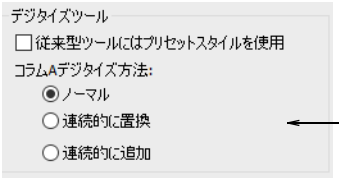
デジタイズ > コラム A を「連続的に入力」機能と共に使用し、個別にステッチされる範囲から成る単一のオブジェクトを作成します。

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。

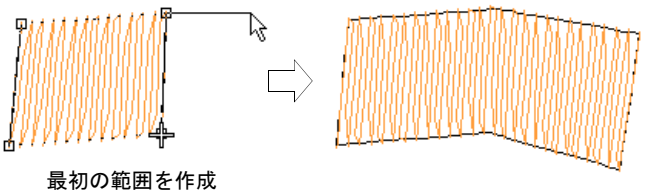
滑らかな繋ぎを作成するには

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。

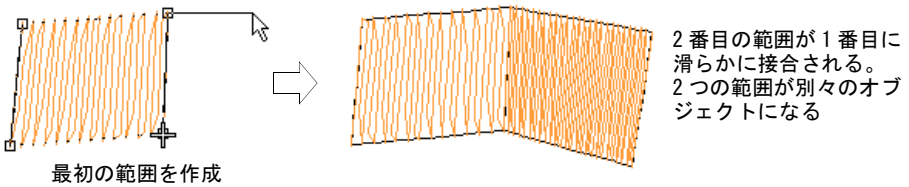


2 連続的な入力方法を選択します。

- **ノーマル**：連続的に入力しないときに使用します。
- **連続的に置換**：Enter キーをそれぞれ押した後、引き続き同じオブジェクトをデジタイズするのに使用します。デジタ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テ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。

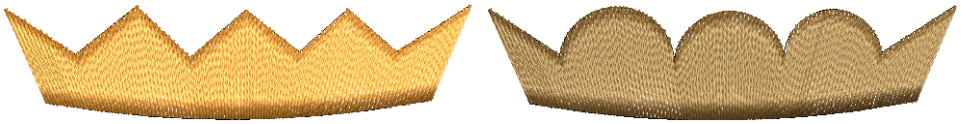
関連項目

- 幅が可変のコラムをデジタイズする

ターンステッチで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。



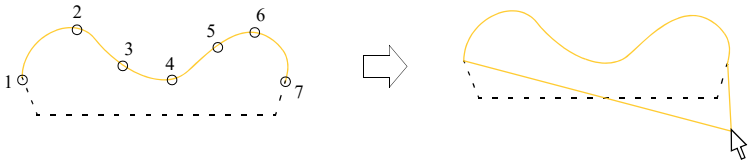
非対称のコラムをデジタイズするには

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します。
- カーブポイントには右クリックを使用します。

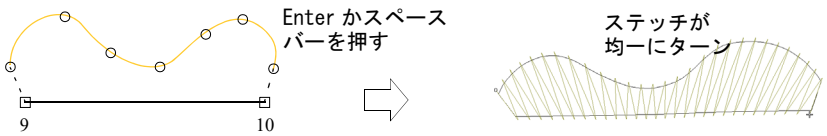


参考 基準点を間違って配置した場合は、**Backspace** を押して最後の基準点を削除します。すべての基準点の入力を取り消すには、**Esc** を押して下さい。デジタイズモードを終了するには、再び **Esc** を押します。

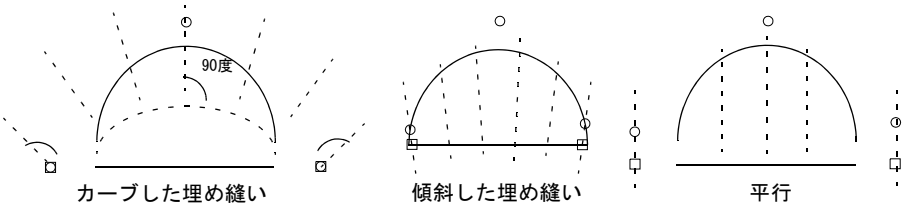
4 **Enter** を押します。

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。
- または Spacebar を押して最後のステッチを省き、終了点をコラムの反対側に置きます。

関連項目

- ステッチタイプ

自由形状を作成する

BE EmbroideryStudio で自由形状をターニングステッチでデジタイズするには、**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イズすることで、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。下記に紹介する形状、うまくデジタイズされません。

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　**中抜き部分の埋縫い**機能を使用し、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の埋め縫いをご覧ください。

自由形状をデジタイズする

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。

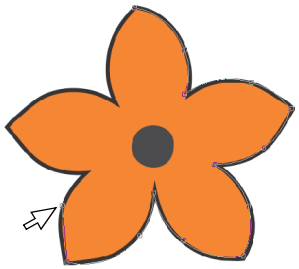
複合埋め縫いまたは**複合ターニング**で自由形状をデジタイズします。基本的に方法は同じです。

- 形状をデジタイズします。
- 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します。

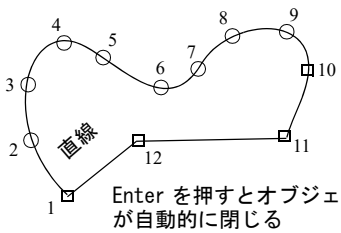
- カーブポイントには右クリックを使用します。



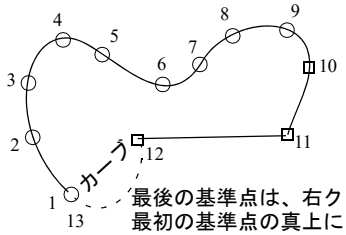
参考　基準点を間違って配置した場合は、Backspace を押して最後の基準点を削除します。すべての基準点の入力を取り消すには、Esc を押して下さい。デジタイズモードを終了するには、再び Esc を押します。

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。

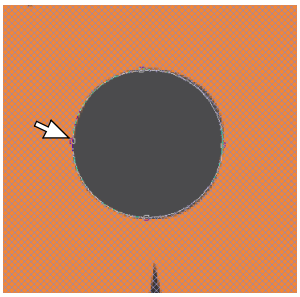


Enter を押すとオブジェクトが自動的に閉じる



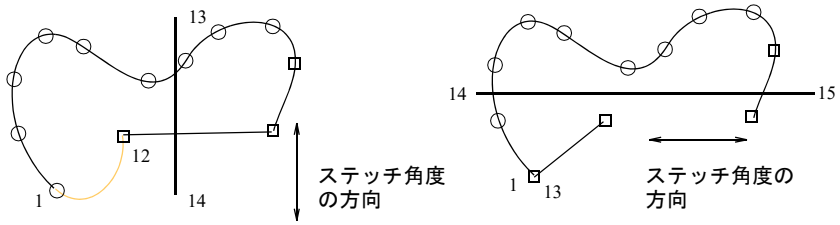
最後の基準点は、右クリックで最初の基準点の真上にマーク

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

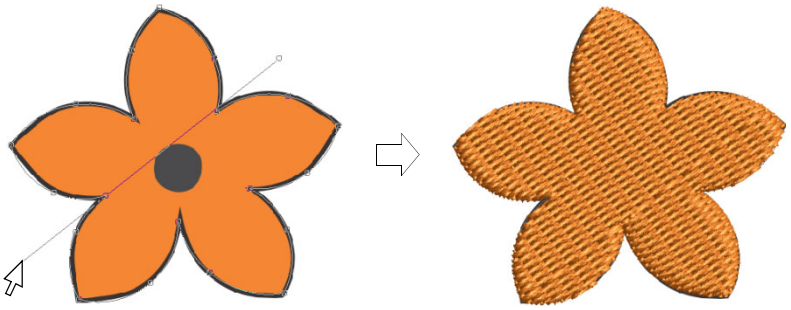
間の一番近いポイントを自動的に自動的に計算します。オフの場合、開始と終了点はマニュアルで設定する必要があります。



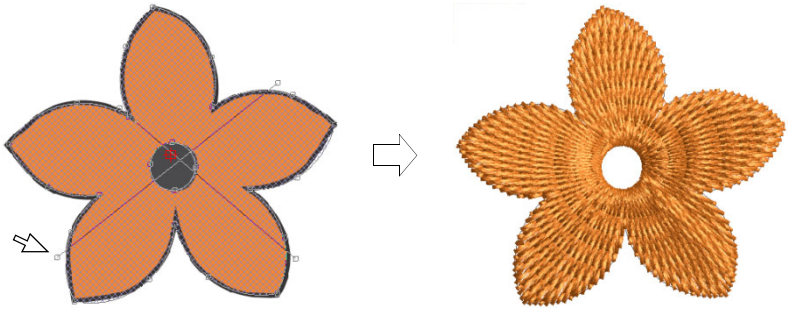
参考　マニュアルで開始 / 終了点をデジタイズしたい場合はそれぞれ輪郭上の反対側に配置し、つなぎ糸を最小限に抑えます。次にステッチ角度を定義します。角度ラインは開始 / 終了点を結ぶラインに垂直になるようにします。

7 ステッチ角度をマークします。

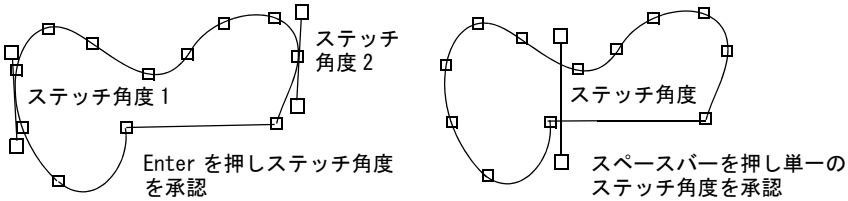
- **複合埋め縫い**を使用している場合は 2 点をマークします。



- **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。**スペースバー**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**オブジェクトの変形**ツールを使用し、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。しかし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　ステッチを見やすくするには、**ビットマップ表示**（D を押す）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
- 糸を選択する
- 自由形状に中抜きを追加する
- その他の一般オプション
- ステッチ角度を調整する
- 下縫いで強化する

自由形状に中抜きを追加する

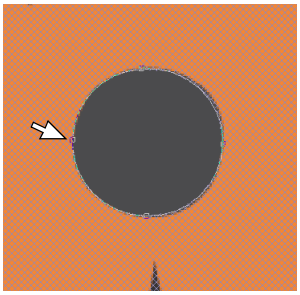
デジタイズ > 複合埋め縫いを使用し、ステッチ角度が一つの埋め縫い形状をデジタイズします。右クリックで設定します。

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。

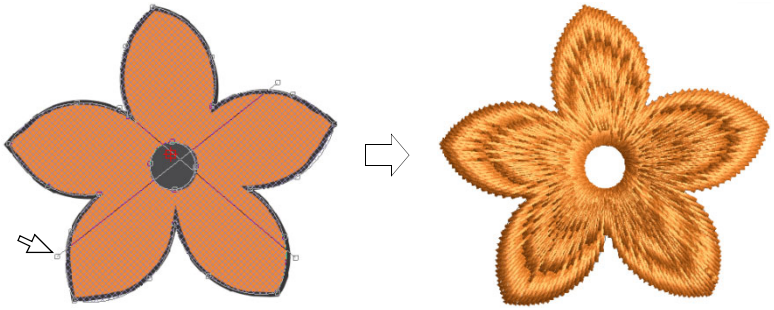
BE EmbroideryStudio には既存のオブジェクトに中抜きを追加したり埋めたりするツールがありますが、デジタイズをしている途中で閉じた形状に中抜きを追加するツールもあります。

自由形状に中抜きを追加するには

- 自由形状デジタイズツールで形状を作成します。デジタ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、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

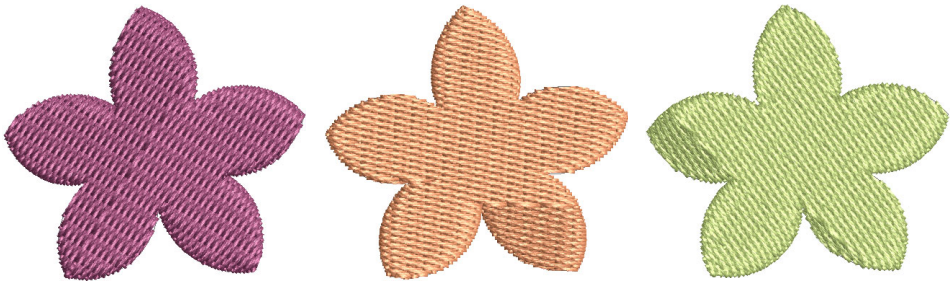
- 中抜きを追加 & 埋める
- オブジェクトを変形する
- 下側のステッチを取り除く

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。

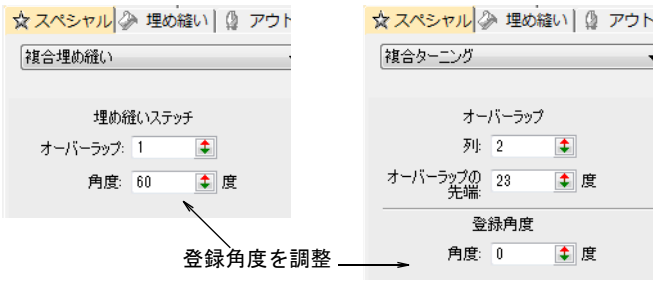
デジタイズ > 複合ターニングを使用し、ステッチ角度がターンする埋め縫い形状をデジタイズします。右クリックで設定します。

オブジェクトプロパティを使用し、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。

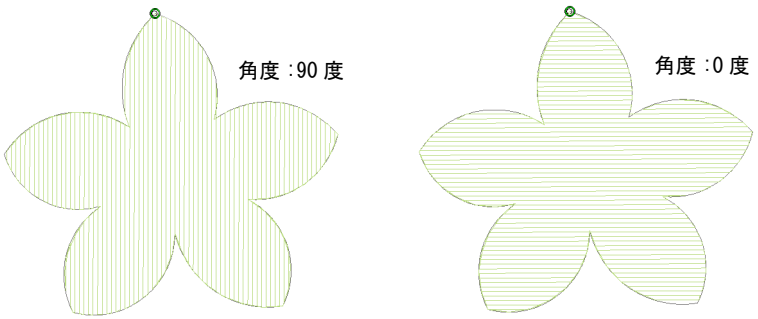


登録角度を設定するには

- 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

- 下縫いで強化する
- 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

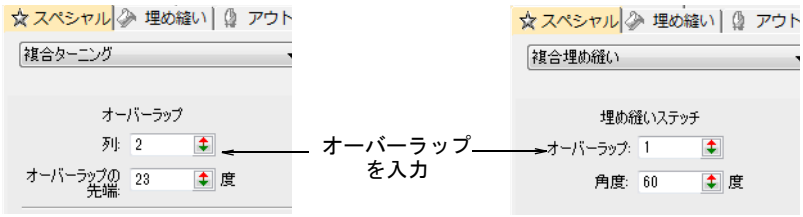
デジタイズ > 複合埋め縫いを使用し、ステッチ角度が一つの埋め縫い形状をデジタイズします。右クリックで設定します。

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）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ことが必要です。

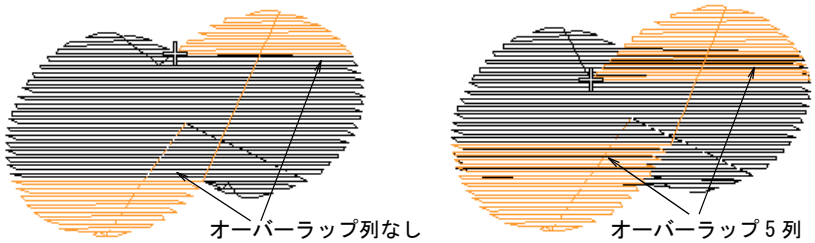
セグメントのオーバーラップを調整するには

- 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。

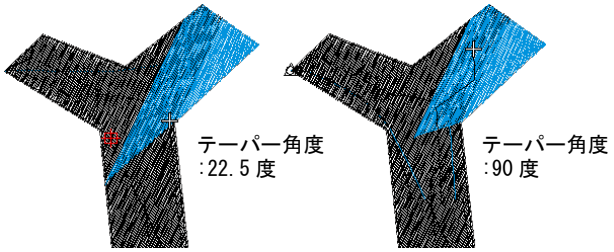


- セグメントの繋ぎ目に生成するオーバーラップ数を調整します。オーバーラップ「1 列」はセグメント間にオーバーラップがないことを意味します。

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ー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。



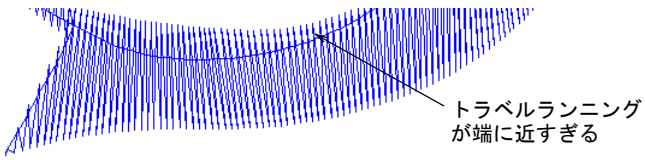
トラベルステッチのマージンを調整する

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。

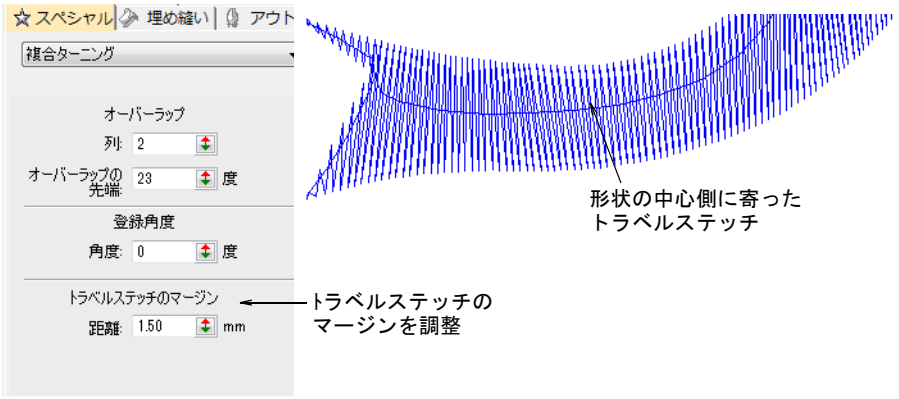
複数のセグメントから成る複合的な形状を作成する時、様々な理由からトラベルランニングをできるだけ形状の輪郭から離して生成したい場合があるでしょう。例えば**ぼかしステッチ**効果を使用したい場合、ステッチが短い部分でトラベルランニングが見えてしまう場合があります。このような場合、マージンを特定することができます。

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 11 章

オブジェクトプロパティ

BE 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 BE 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関しても説明しています。

基本的なコンセプト

「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基準となります。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、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。実際の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」の設定を定義して、現行のデザインで作成するすべてのオブジェクトに適用することができます。オブジェクト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応されます。

通常このプロパティは、デジタイズの時間短縮の為に変更します。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良いでしょう。また選択オブジェクトの「実際の値」のプロパティを、すべての新規オブジェクトの「現在」のものとすることもできます。現在の詳細を、既存のオブジェクトに適用することもできます。

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可能です。これらは選択したデザインやレタリングオブジェクトに簡単に適用できます。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イズする場合は、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、BE 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 BE EmbroideryStudio ではオブジェクトプロパティを**初期値**、**実際の値**と**現在の値**の 3 種類に区別しています。

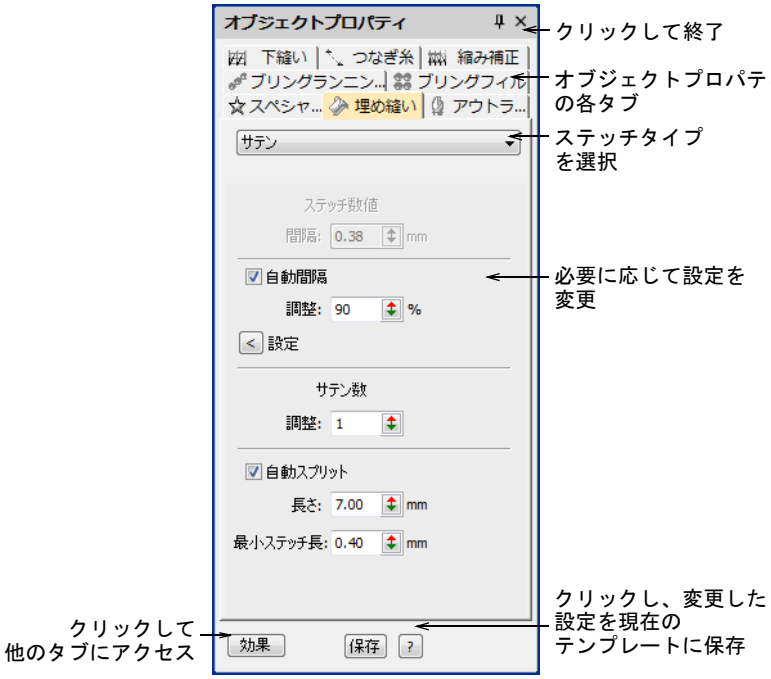
現在の設定を変更する

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

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

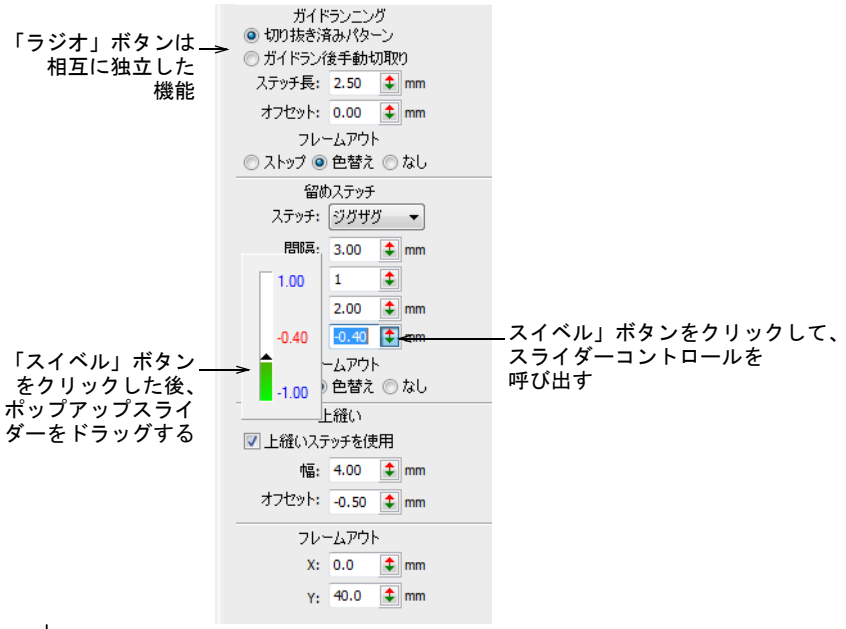
1 オブジェクトをなにも選択していない状態で、**オブジェクトプロパティ**アイコンをクリックします。



2 タブを選択し、現在の設定を表示します（例：**埋め縫い**）。

3 ドロップ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。

4 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、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。

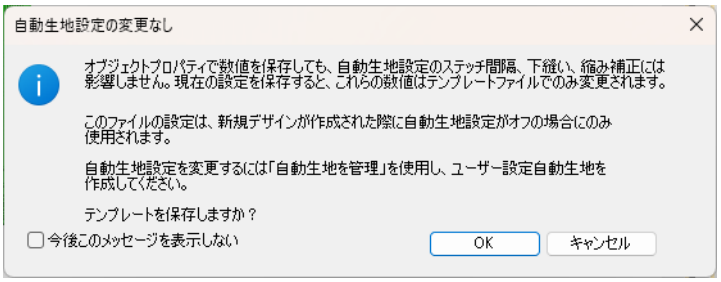


参考 スライダーコントロールには、**ノーマル**と**加速**の 2 つの操作モードがあります。**Ctrl** を押しながら操作すると、**加速**モードになります。

5 必要に応じて、**効果**ボタンをクリックし、その他のタブにアクセスして設定の変更を行います。

6 **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。

7 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、生地設定により無効にされない限りは、このテンプレートに基づいて作成された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、プロパティをプリセットしたり、選択したオブジェクトのプロパティを調整します。

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で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。

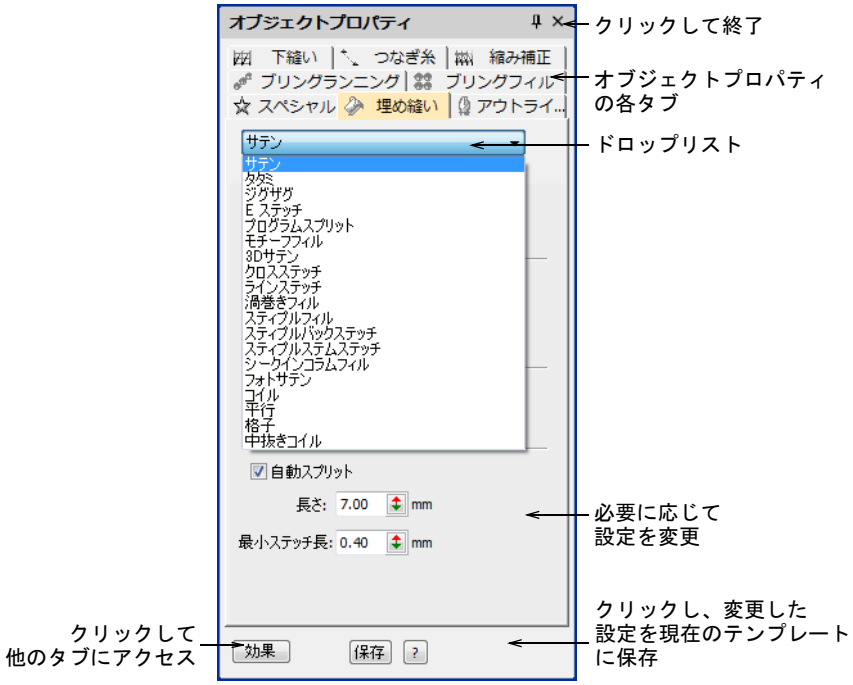
オブジェクトプロパティを変更するには

1 変更したいプロパティを含むオブジェクト（複数可）を選択します。

2 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。

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** を押して確定するか、**Esc** を押して破棄します。

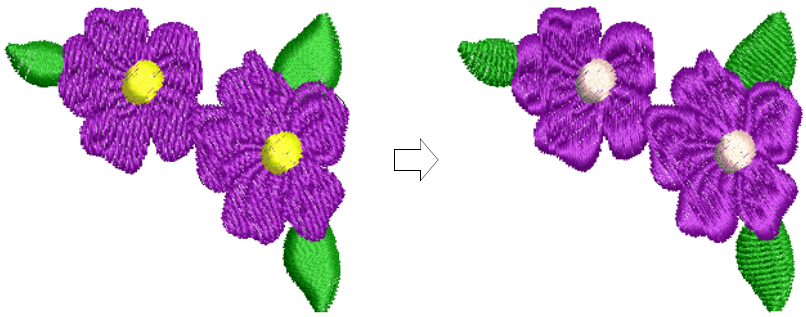
4 オブジェクトをダブルクリックし、オブジェクトプロパティにアクセスします。



5 タブを選択し、プロパティにアクセスします。

6 **効果**ボタンをクリックして、他のタブにアクセスします。

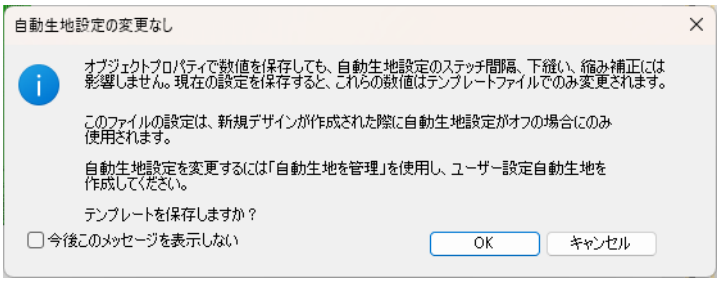
7 **Enter** を押し、変更を選択オブジェクトに適用します。



ヒント

- 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。

- **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現在のものになります。
- 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、生地設定により無効にされない限りは、このテンプレートに基づいて作成された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
- オブジェクトを変形する
- テンプレートを扱う
- オブジェクトを変形＆分割する

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。

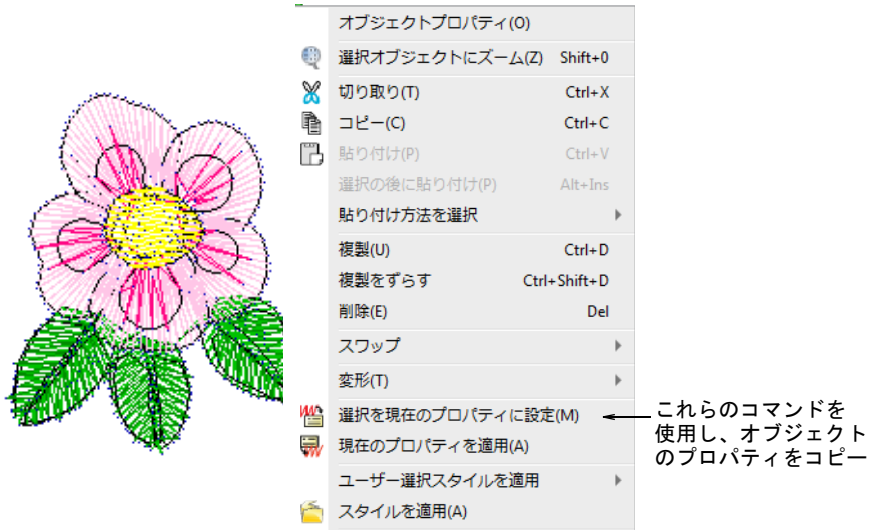
スタイル＞現在のプロパティを適用を使用し、選択したオブジェクトに「現在のプロパティ」を適用します。

選択したオブジェクトのプロパティを現在のプロパティにし、新しいすべてのオブジェクトや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

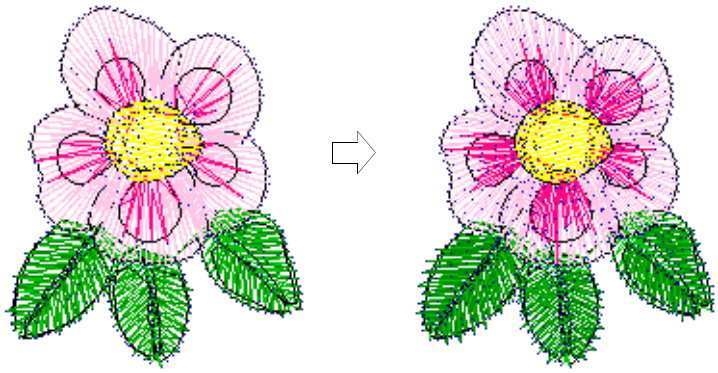
1 現在の設定にしたいプロパティを持つオブジェクトを選択します。

2 **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、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。



3 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。

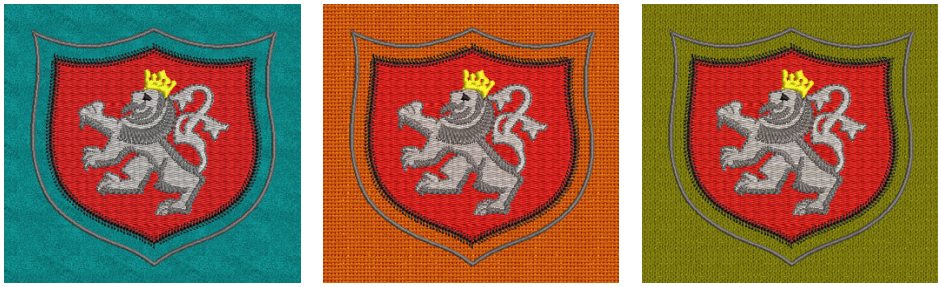
4 **現在のプロパティを適用**アイコンをクリックします。または選択オブジェクトを右クリックし、ポップアップメニューから**現在のプロパティを適用**コマンドを選択します。



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り隙間が発生します。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、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。



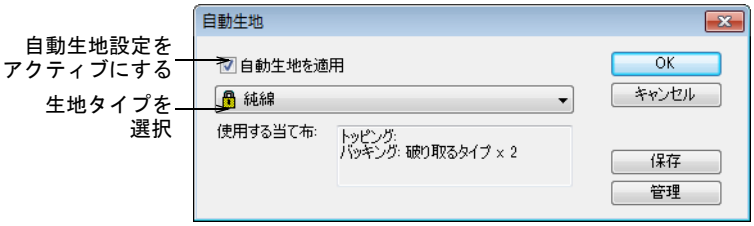
BE EmbroideryStudio には、最適化された生地設定一式が含まれているので、使用する生地タイプを考慮に入れて作業を行うことができます。生地はデザインの重要な項目で、テンプレートの値とは別にコントロールされます。生地設定はテンプレートに含まれている設定よりも、数が少なくなっています。

生地を変更する

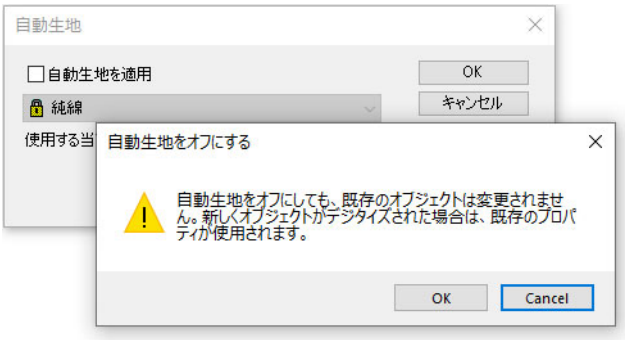
通常生地はデザイン作成の一番初めに設定しますが、いつでも変更することが可能です。生地設定はモチーフフィル、アップリケ、ランニングステッチ以外のすべてのオブジェクトプロパティに適用されます。

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。

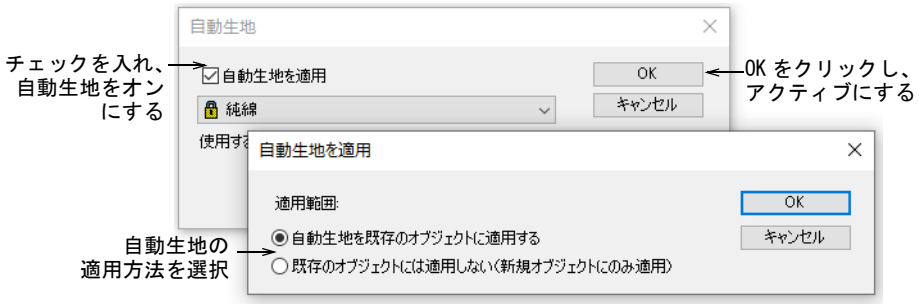


3 リストから使用する生地に合致またはそれに近い生地タイプを設定します。

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。

ヒント

- 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。



- 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、選択した**自動生地**を「認識」します。**参照**ボタンから、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
- 縮み補正
- 生地 & プロダクト背景

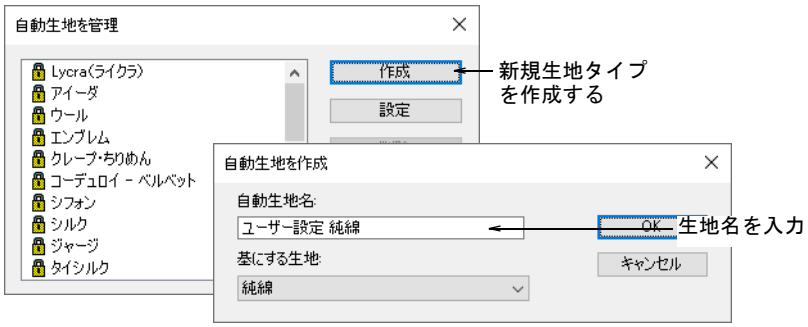
生地を管理する

事前に設定されている生地設定に加え、特殊なニーズに対応できる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。新しい生地を初期設定をもとに作成したい場合は、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 / プリグラムスプリットの値を選択するには

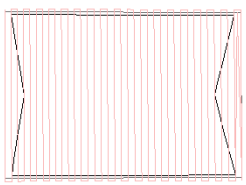
1 タブをクリックし、**タタミ / プログラムスプリットフィル**設定にアクセスします。これらはタタミとプログラムスプリットオブジェクトの初期設定となります。

2 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。

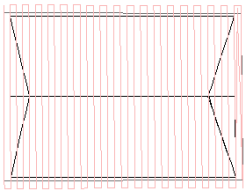
- **タタミ**ステッチはランニングステッチの列からなり、大きく不規則な形状を埋めるのに適しています。詳細はタタミステッチをご覧ください。
- **プログラムスプリット**は装飾的なステッチタイプで、ステッチの目が詰まったアーティスティックな効果で広く大きな範囲を埋め込むのに使用します。詳細はプログラムスプリットでテクスチャを作成するをご覧ください。

3 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。詳細は下縫いで強化するをご覧ください。

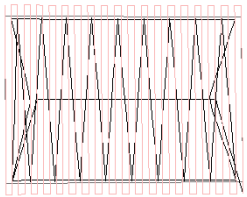
4 これらのオブジェクトの縮み補正の許容を設定します。詳細は縮み補正をご覧ください。



生地：デニム
縮み補正：低



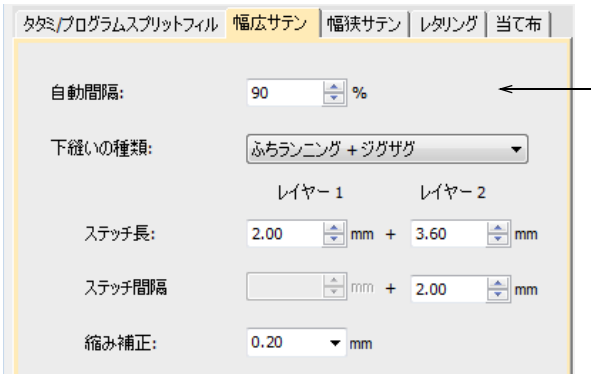
生地：シルク
縮み補正：中



生地：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

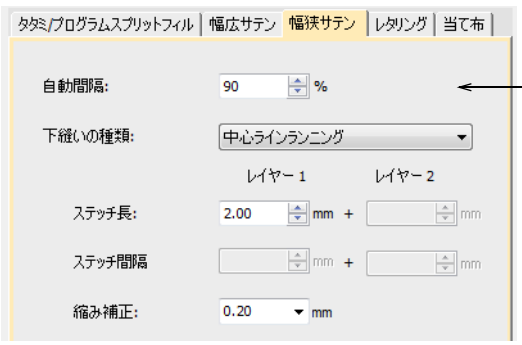
1 タブをクリックし、**幅広サテン**設定にアクセスします。この設定はより大きめのサテンオブジェクトの初期設定となります。



2 タタミ模様 / プログラムスプリットオブジェクトと同様に、**幅広のサテン**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。

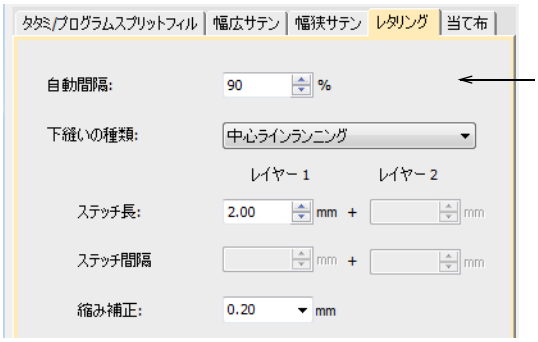
ステッチ長や**ステッチ間隔**設定の代わりに、スライダーでコントロールできる密度設定があります。

3 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

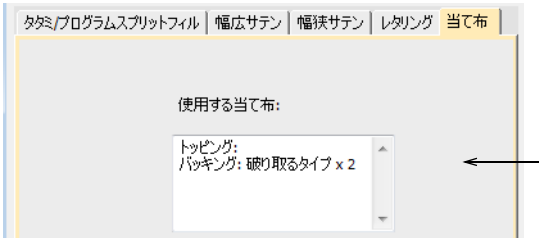
1 タブをクリックし、**レタリング**設定にアクセスします。



2 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。

当て布の値を設定をするには

1 タブをクリックし、**当て布**設定にアクセスします。



2 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**自動生地**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。「ユーザー選択」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、プ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。テンプレートを扱うも併せてご覧ください。

スタイルを適用する

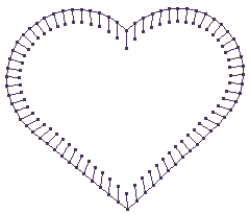
スタイル＞スタイル適用を使用し、テンプレートから新規または選択オブジェクトにスタイルを適用します。

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。

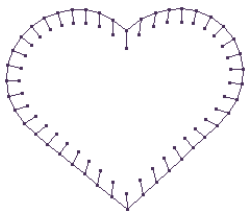
スタイルを適用すると、現在の設定が上書きされます。スタイルで指定されていないプロパティは、現在の設定が適用されます。

スタイルを適用するには

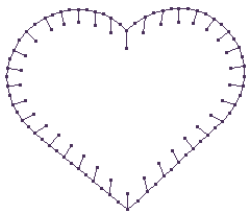
- スタイルに割り当てられている、使用したい**ユーザー選択スタイル**アイコンをクリックします（有効な場合）。
  - オブジェクトが選択さている場合、スタイルの設定はそのオブジェクトにのみ適用されます。
  - オブジェクトが選択されていない場合、スタイルの設定は**現在**のものとなり、新規に作成するオブジェクトに適用されます。



スタイル 1、E ステッチ糸
間隔 0.75mm

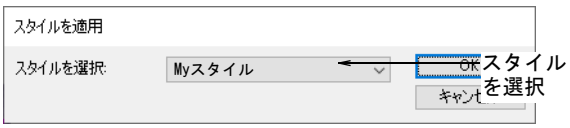


スタイル 2、E ステッチ糸
間隔 1.25mm



スタイル 3、E ステッチ糸
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
- ユーザー選択スタイルを割り当てる

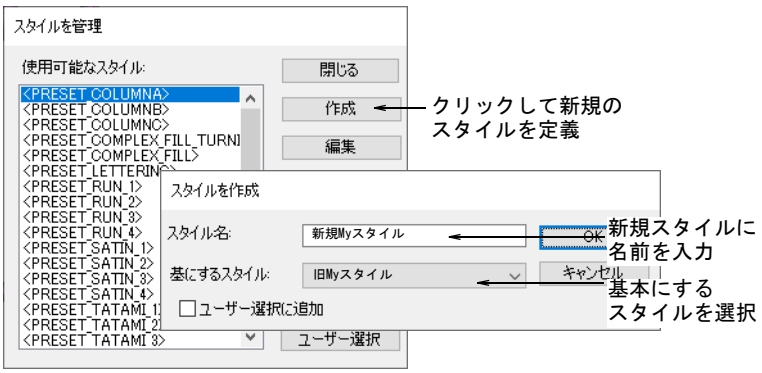
スタイルを定義する

デザインテンプレート用の新しいスタイルは、一から作成したり、既存のスタイルやオブジェクトをもとに定義します。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もと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**の設定をもとにするには、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。もと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）をもとに作成したい場合、空白にします。
- 既存のスタイルをもとにしたい場合は、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。

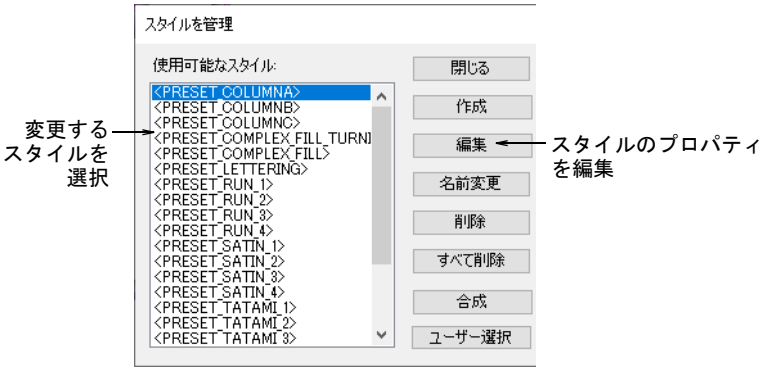
7 必要に応じて、プロパティをアップデートします。

- 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。格納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ることなく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	詳細
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	いつでもスタイルの名前の変更ができます。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スタイルを割り当てるをご覧ください。

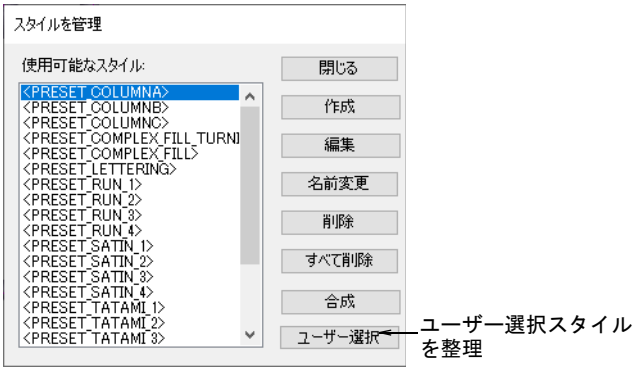
参考　NORMAL テンプレートのオリジナルのスタイル値を使用したい場合は、戻すことができます。詳細は NORMA テンプレートに戻すをご覧ください。

ユーザー選択スタイルを割り当てる

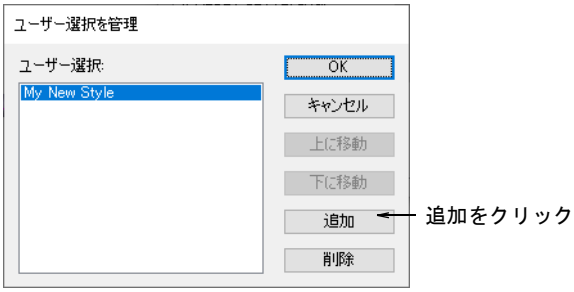
スタイルツールバーにあるツールアイコンには、最大１０個までのユーザー選択スタイルを割り当てることができます。割り当てたアイコンをクリックするだけで、そのスタイルを適用できます。

ユーザー選択スタイルを割り当てるには

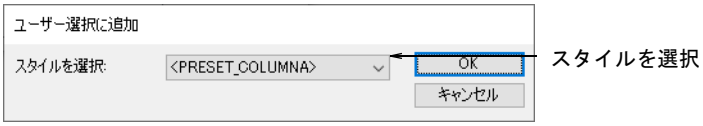
1 **設定＞スタイルを管理**を選択します。



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。

テンプレートを扱う

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。頻繁に使用するタイプのデザインは、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、テンプレートによく使用するオブジェクトやレタリングを含めたり、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と良いでしょう。またはそれぞれの生地に合う値で糸密度、縮み補正、下縫いの設定等を保存しておくことも可能です。

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テンプレートです。これには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ています。スタイルには現在のプロパティ設定の様々なバリエーションが含まれています。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います。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 NORMA 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 > テンプレートから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、**テンプレートから新規作成**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**新規デザイン**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

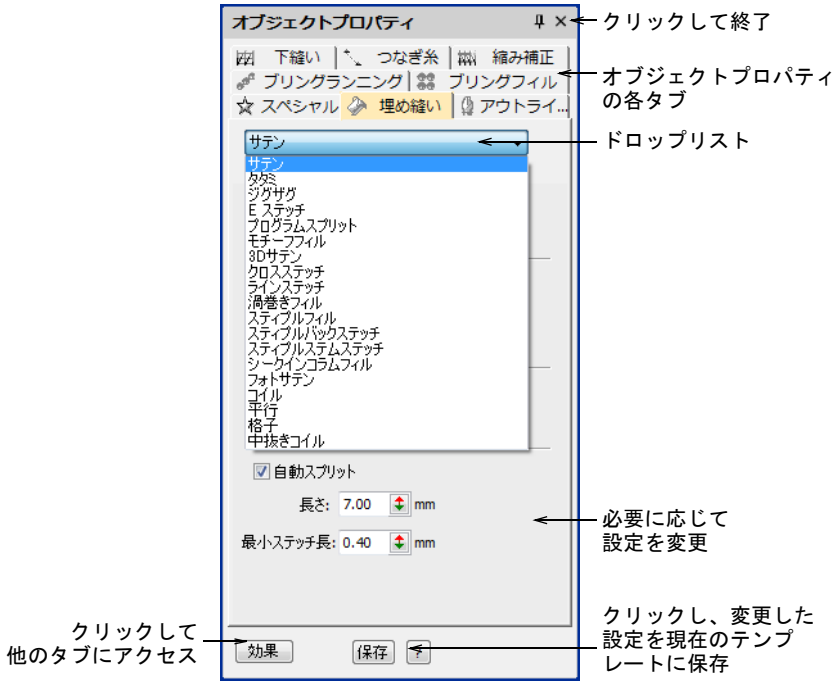
ドッカー > オブジェクトプロパティを使用し、プロパティをプリセットしたり、選択したオブジェクトのプロパティを調整します。

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

1　**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。

2 **オブジェクトプロパティ**ドッカーを開きます。



3 必要に応じて、他の調整を行ないます。

4 **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。

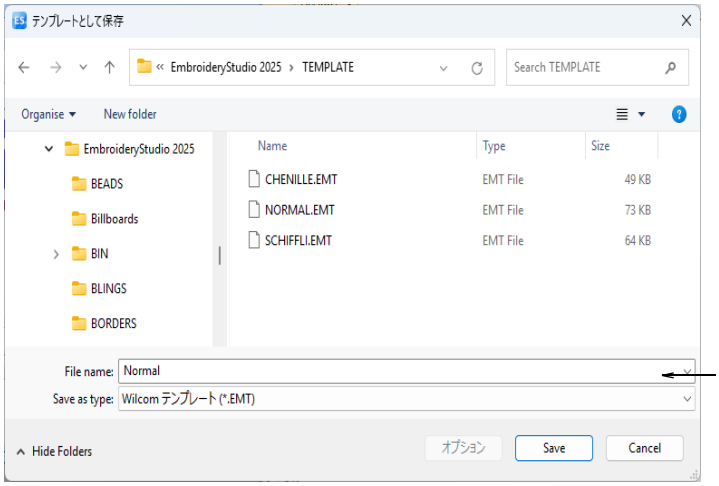
デザインテンプレートを作成するには

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**>**テンプレートとして保存**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。



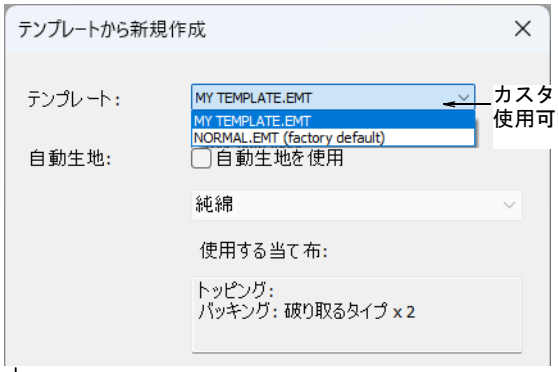
メモ　ダイアログはこのフォルダで開きます。

`C:\ProgramData\Wilcom\EmbroideryStudio\TEMPLATE`

ここにデザインテンプレートは保存しなければ、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。

5 **ファイルの種類**リストから**Wilcom テンプレート (EMT)** を選択します。

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。関連するトピックをご覧ください。

NORMA テンプレートに戻す

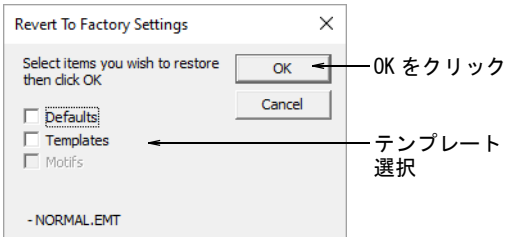
BE EmbroideryStudio で用意されている NORMAL テンプレートに変更を加える場合、もとのバージョンに戻すことができます。ファクトリーコピーは常に維持されているので、NORMAL テンプレートを元の設定に戻すことができます。

NORMAL テンプレートに戻すには

1 BE EmbroideryStudio を閉じます。

2 Windows **スタート**ボタンをクリックし、**Wilcom 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。

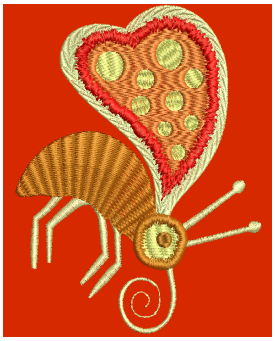


4 **テンプレート**のチェックボックスを選択し、**OK** をクリックします。NORMAL テンプレートのオリジナルの設定を再保存します。

第 12 章

カラーウェイ

デザインをデジタイズする際、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様々な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しています。BE EmbroideryStudio では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。



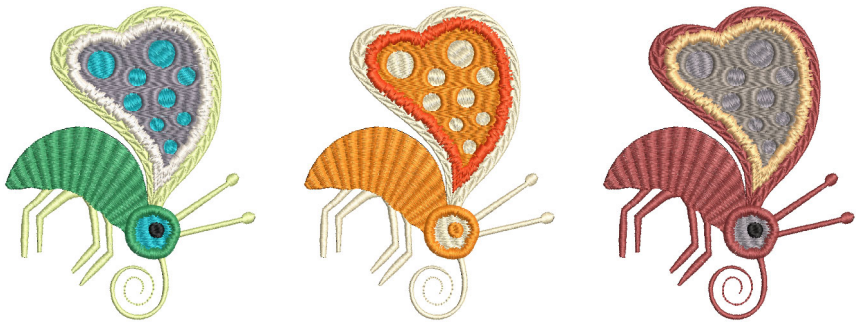
定義した各カラーウェイでは、市販の糸チャートや独自の糸チャートから色を選択できます。具体的なコードを指定して特定の色糸を探すことも可能です。糸チャートの近似色をもとに刺繍糸の色を検索します。

BE 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、または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複数のカラーウェイ、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

BE EmbroideryStudio ではカラーウェイを自分で選択 / 変更したり、自動で生成することができます。



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。

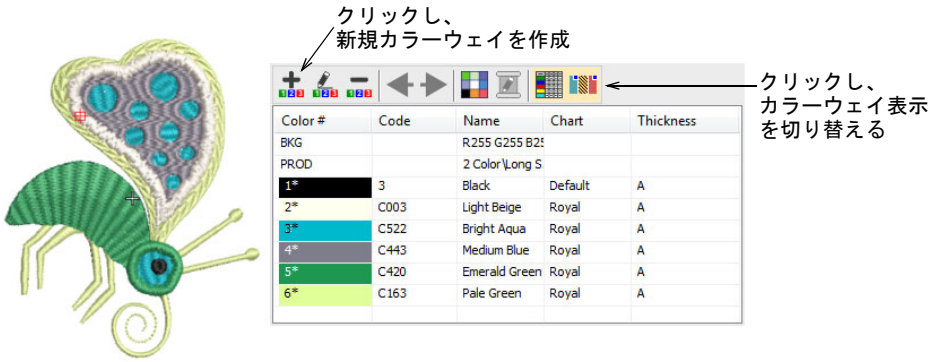
パレットを編集 > カラーウェイを作成を使用し、デザインに新しいカラーウェイを作成します。

新規のデザインには、カラーウェイ 1 と呼ばれる一つ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。様々な色を他の生地と組み合わせ、デザインを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

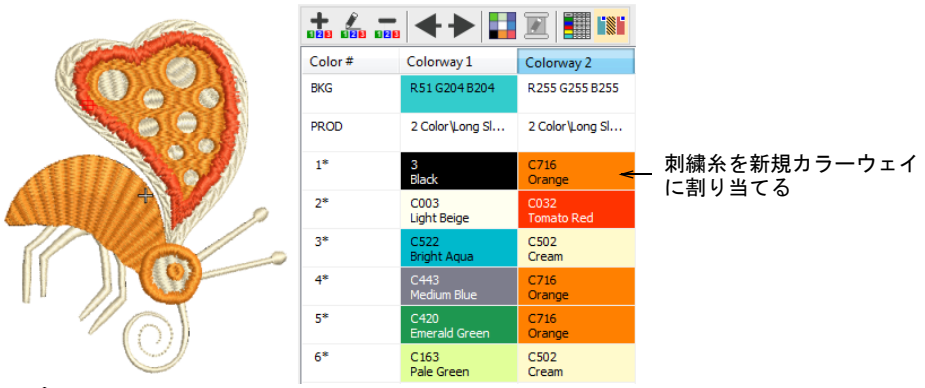
1 デザインを開き、**パレットを編集**アイコンをクリックします。



2 **カラーウェイを作成**アイコンをクリックします。

3 新しいカラーウェイ名（例：カラーウェイ２）を入力します。新しいカラーウェイは現在のカラーウェイをもとに作成されます。

4 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。



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そのことを考慮し、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、手動で調整しなくてはいけません。

5 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。

ヒント

- **カラーウェイ 1** の背景を変更しテンプレートに保存した場合、起動時にそのように表示されます。
- 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）内の色を、糸チャートの色と合わせることもできます。

関連項目

- カラーウェイを表示する
- 刺繍糸を割り当てる
- イメージの色を追加する & 割り当てる
- 背景生地を設定する
- デザインのレポートを印刷する
- テンプレートを扱う

色の配色を変更する

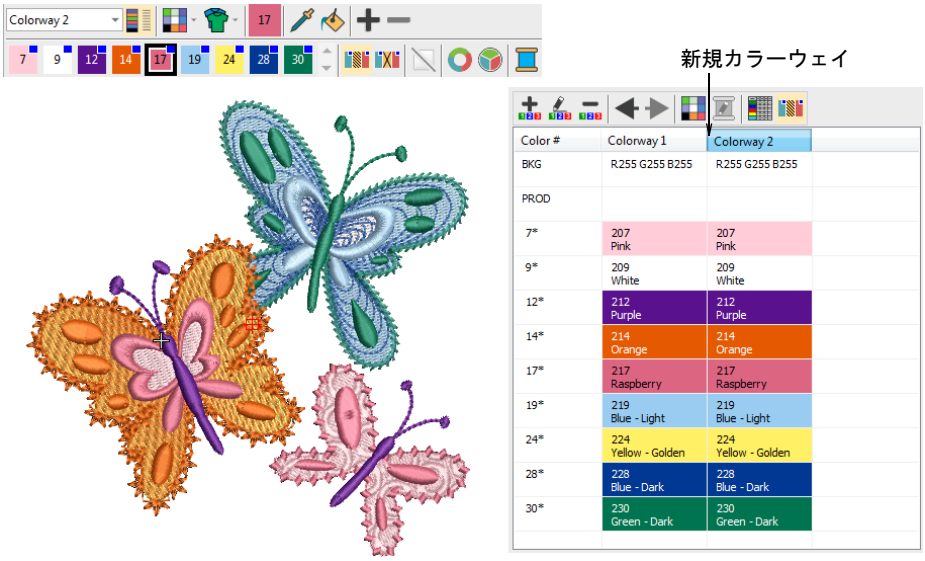
カラーパレット > 使用色で循環を使用し、使用色の組み合わせで循環します。左 / 右クリックを使用します。

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。

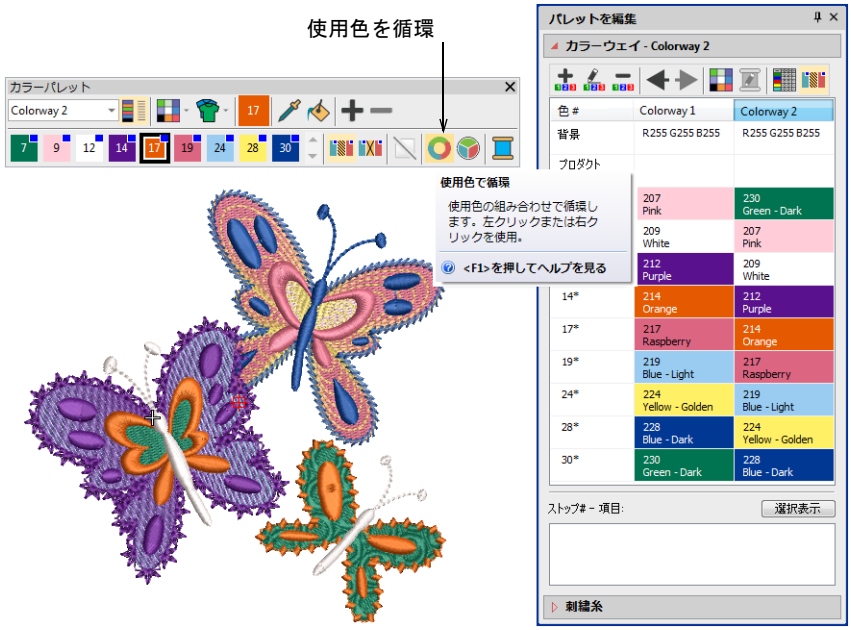
このカラーツールは、デザイン全体の色を素早く変更します。お持ちの色で新しい色の組み合わせの提案し、様々な色のバリエーションのデザインを簡単に作成することができます。

色の組み合わせを変更するには

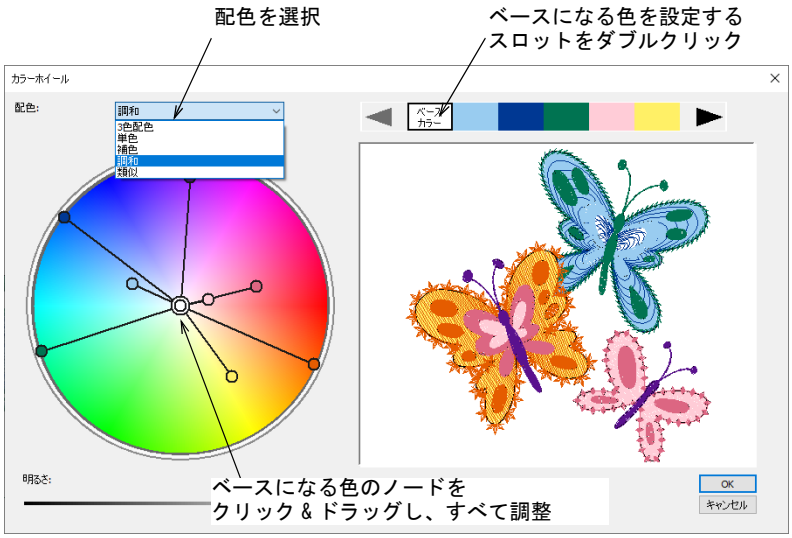
1 必要に応じて、新しい色の組み合わせ用に新規カラーウェイを追加します。詳細はカラーウェイを追加するをご覧ください。



2 **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。

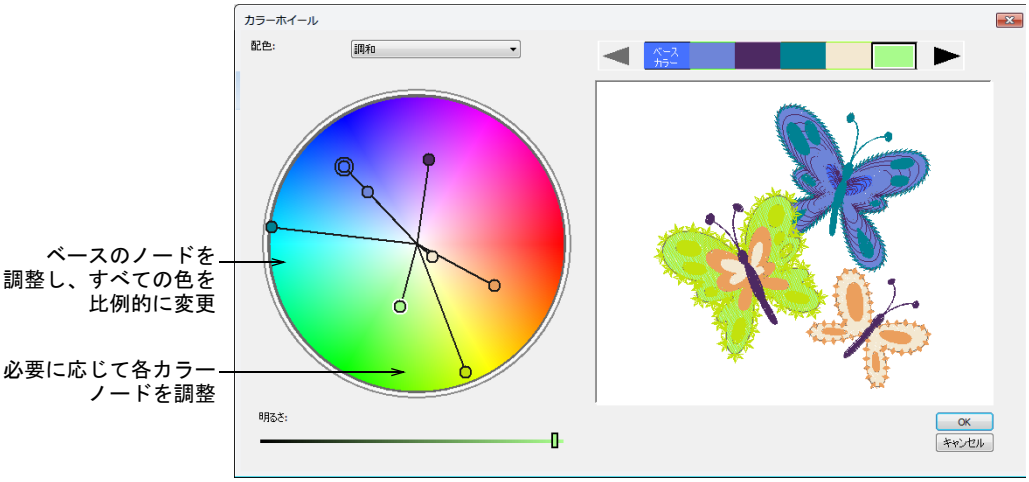


3 または**カラーホイール**を選択します。**類似**、**補色**、**調和**などプリセットされている配色を使い、色の組み合わせを循環します。



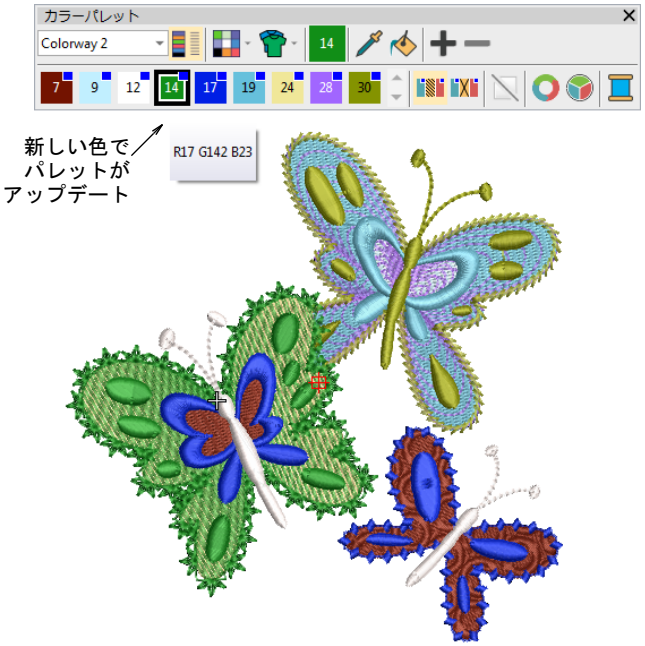
4 「ベースになる色」ノードをクリック＆ドラッグし、他の背景色に対して別の色の組み合わせをテストします。ダイアログ上部にあるパレットをダブルクリックし、どの色でもベースカラーにすることができます。

5 各カラーノードは個々に更に調整することができます。



6 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。

7 OK をクリックして変更を適用します。新しい色が RGB 値でパレットに追加されます。



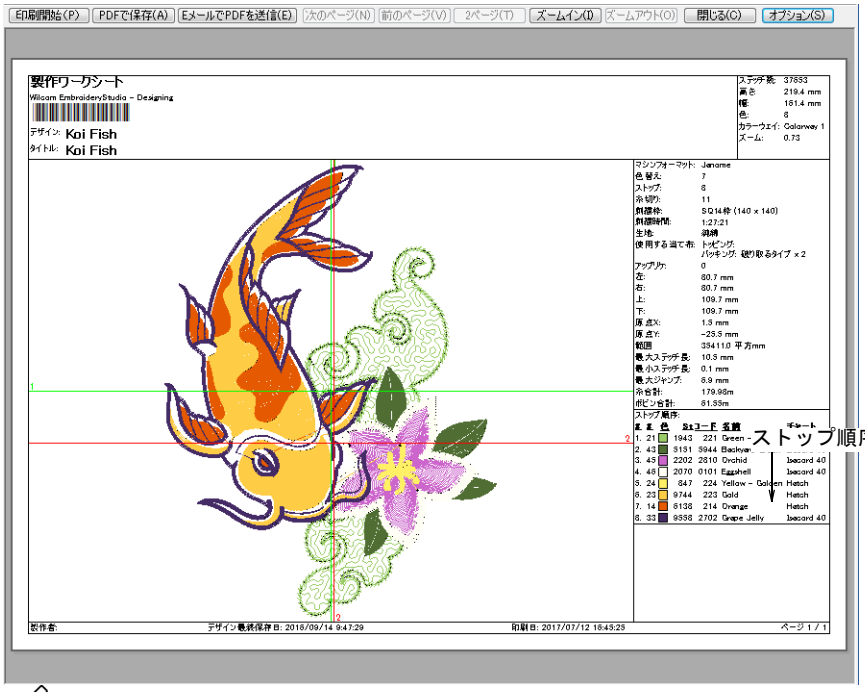
8 糸色を自分で割り当てるか、**すべて近似色にセット**を使用します。

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（例：ロープ）または複数（例：ロープと鳥）のグループを形成します。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もとに、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。

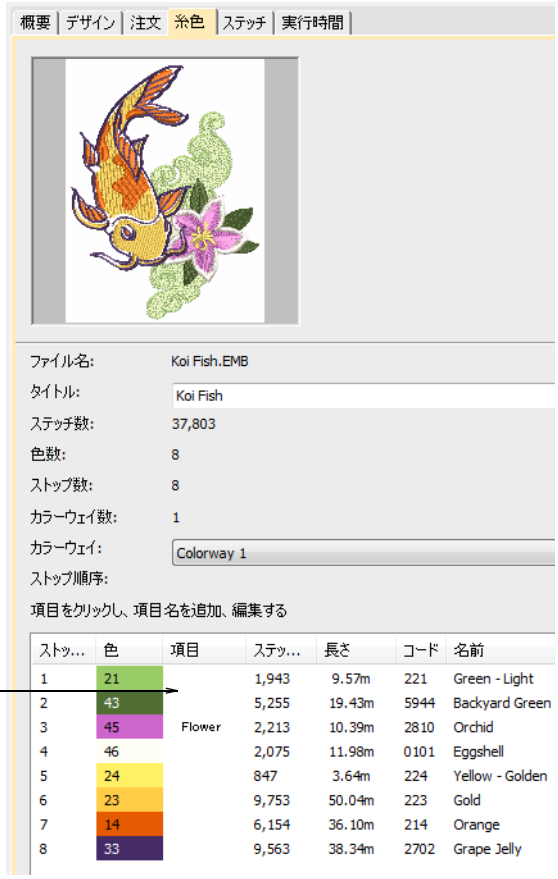


メモ　カラーオブジェクトリストは「カラーブロック」ごとにグループ化した、オブジェクトのリストを同じ順序で表示します。

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は表示し変更します。

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。項目は色替えと同等です。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。



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	機能
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	初期設定ではファイル名となります。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	機能
現在のカラーウェイ	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	機能
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のステッチ数。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

- デザイン要素に名前を付ける
- 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
- その他の一般オプション

デザイン要素に名前を付ける

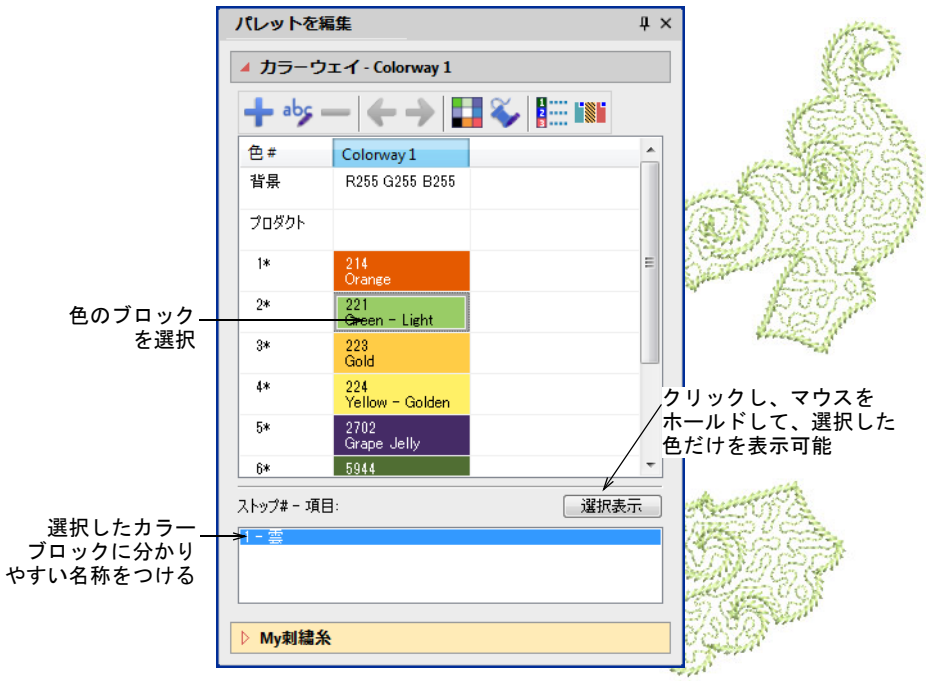
ドッカー > パレットを編集を使用し、カラーウェイを追加または編集します。

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は表示し変更します。

カラーブロックは**パレットを編集**で見ることができます。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。

デザイン項目に名前をつけるには

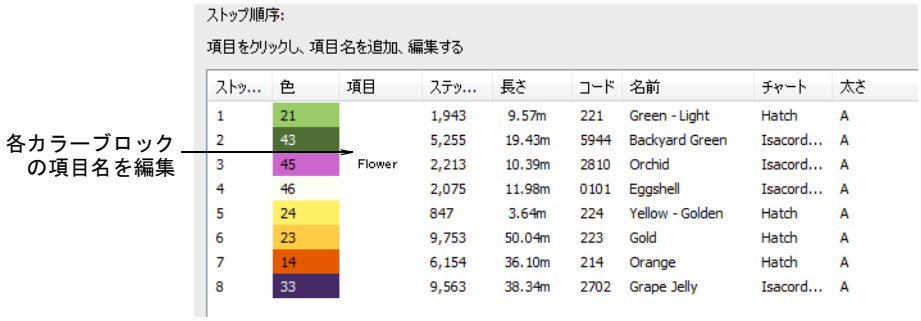
1 **パレットを編集**アイコンをクリックし、**パレットを編集**にアクセスします。



2 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。

3 **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）。

4 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。



5 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。この情報は製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
- 選択した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。

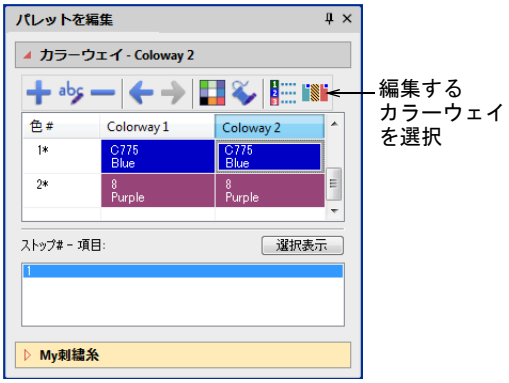
カラーパレット > パレットを分割を使用し、選択したスロットと同じ糸の定義で新規カラースロットを作成します。

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同じ色のオブジェクトのグループ（例：ロープと鳥）を含むことがあります。あるカラーウェイでは同じカラーブロックのすべてのアイテムに同じ糸を割り当て、別のカラーウェイでは他の色を割り当てたいといった場合には、**パレットを分割**ツールを使用します。

カラーブロックを分割するには

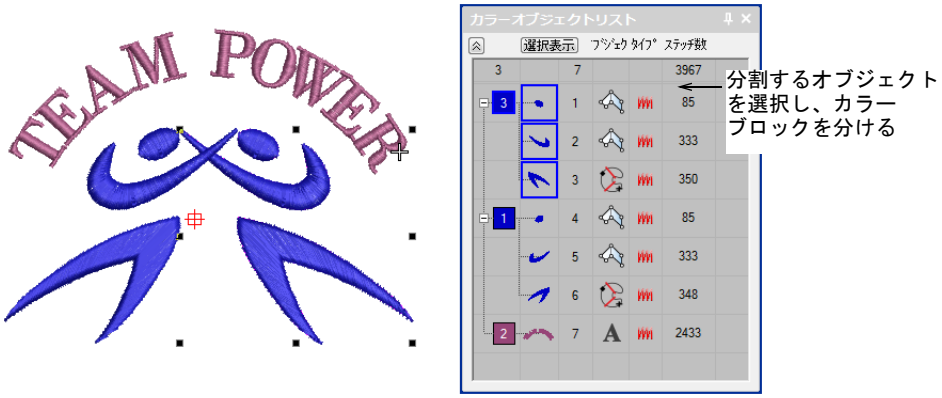
1 デザインを開きカラーウェイを選択します。

2 **パレットを編集**を開きます。

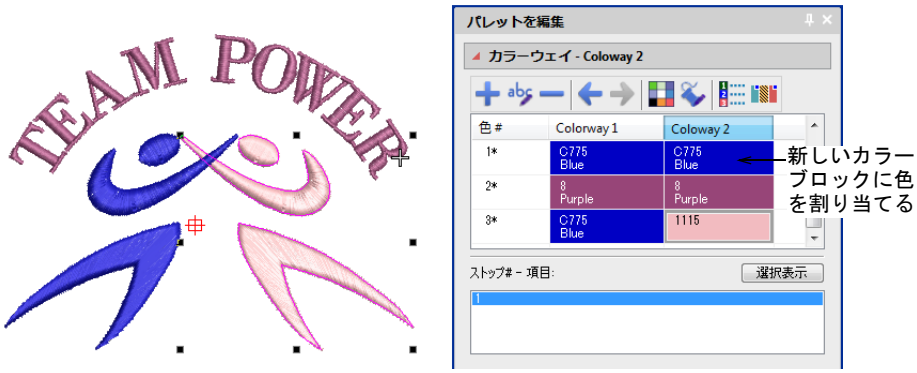


3 新しくカラーウェイを作成するか、編集するカラーウェイを選択します。

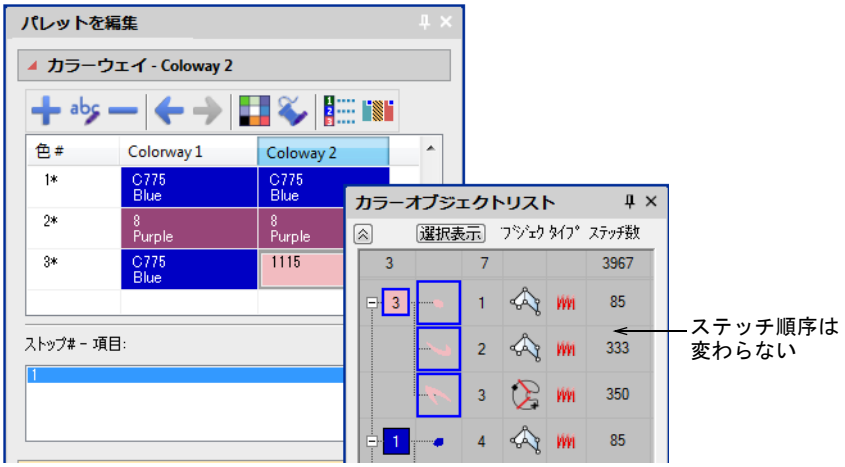
4 分割したいオブジェクトを選択します。**パレットを分割**ボタンがアクティブになります。



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。



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ス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

BE EmbroideryStudio ではよりリアルな背景色、生地、プロダクト背景を設定し、プレビュー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。

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。

背景生地を設定する

カラーパレット > 背景 & 表示色（またはドッカー）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。

BE 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。

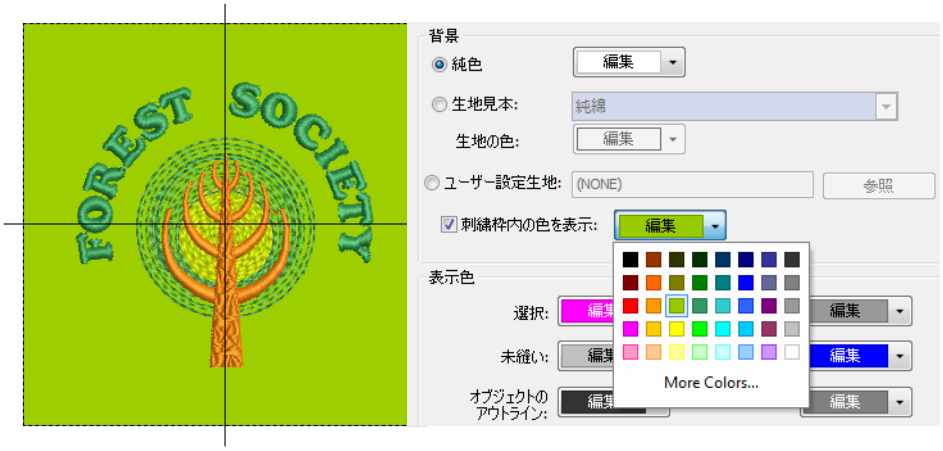
背景を設定するには

1 デザインを開きカラーウェイを選択します。

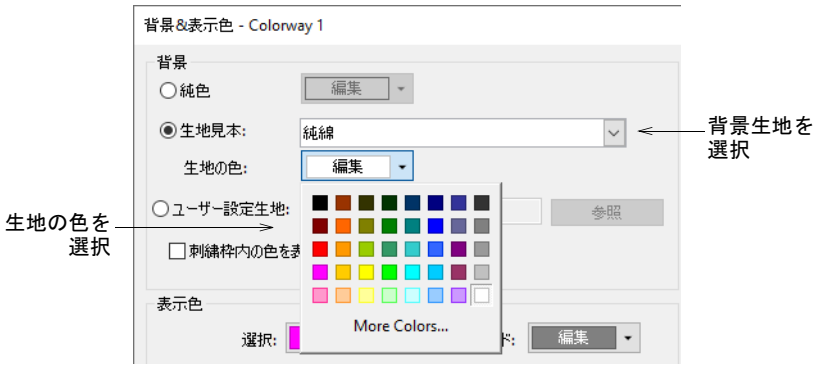
2 **背景 & 表示色**アイコンをクリックします。

3 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。

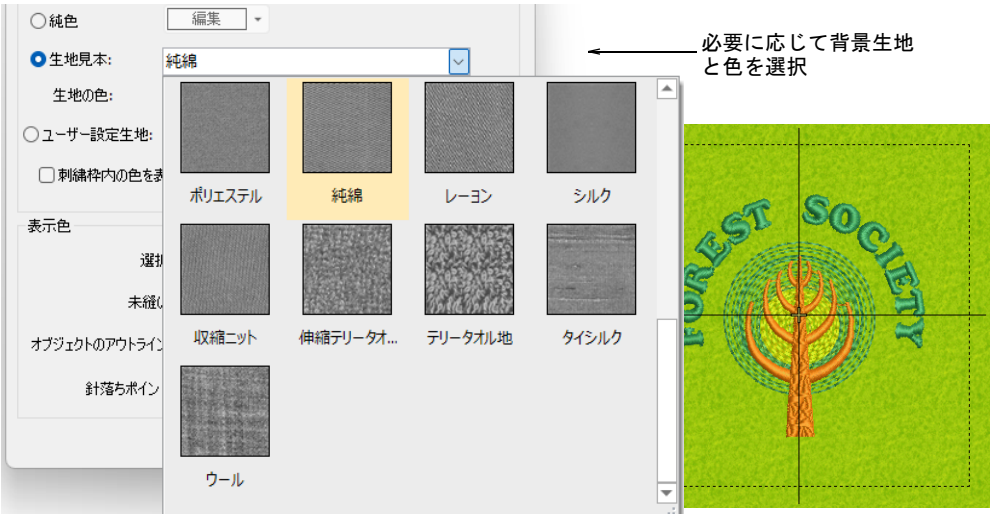
刺繍枠の内側のみ色を設定し、残りの外側の部分は白などのナチュラルカラーにしておくこともできます。



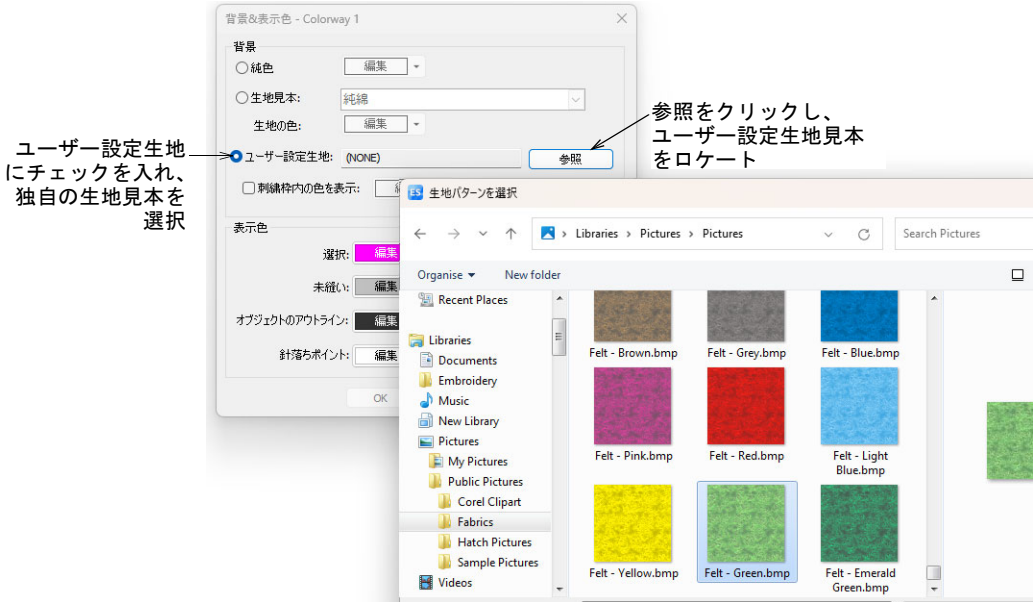
4 背景の生地を設定するには、**生地見本**を選択します。



5 他のオプションを見るには、**生地**のドロップリストをクリックします。



6 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。



7 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
- スキャン用の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する。

BE EmbroideryStudio では、装飾を配置できるプロダクト背景を選択することができます。この機能は主にデザインの配置場所、サイズ、外観を表示し、デザイ

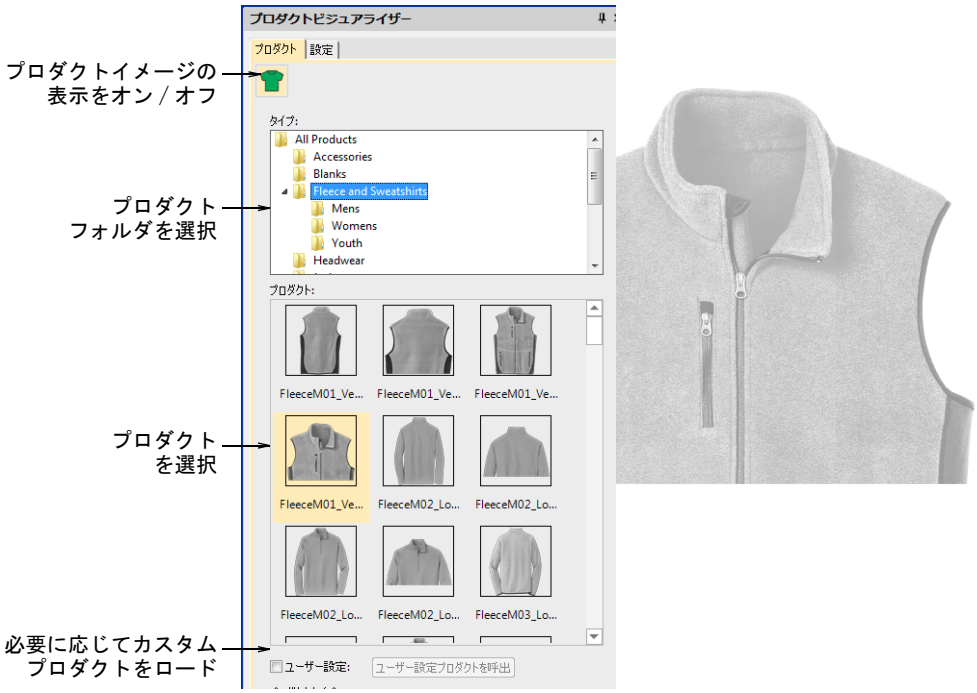
ンのビジュアル化と承認作業に活用できます。製作ワークシートには、プロダクト背景あり / なしで承認シートを印刷できるオプションがあります。

各プロダクトタイプの色を選択します。このソフトウェアには、一般的なブランドとスタイルの製品ライブラリが含まれています。マルチカラーの製品には、最大 3 レイヤーの色を設定することができます。

プロダクトをビジュアル化するには

1 デザインを開きカラーウェイを選択します。

2 **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。



3 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。

4 **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。

5 **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。

6 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。

7 **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。

8 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、矢印キーで少しづつ動かします。

9 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。「横方向」と「縦方向」フィールドにはそれぞれ 0 が表示されます。

- 「横方向」と「縦方向」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。

ヒント

- 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
- プロダクト背景

パート 4
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。

オブジェクトを組合わせる

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、グループ化したオブジェクトのオートブランチングに関しても説明しています。詳細はオブジェクトを組合わせるをご覧ください。

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変形するをご覧ください。

生産性を上げるテクニック

BE 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。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 BE EmbroideryStudio には、デザインを部分的または全体を反転させるツールがあります。詳細は生産性を上げるテクニックをご覧ください。

オブジェクトを変形＆分割する

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＆分割するをご覧ください。

第 13 章

オブジェクトを組合わせる

BE 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。それら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刺繍変換する場合は、BE 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組み合わせる

オブジェクトは組み合わせて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。

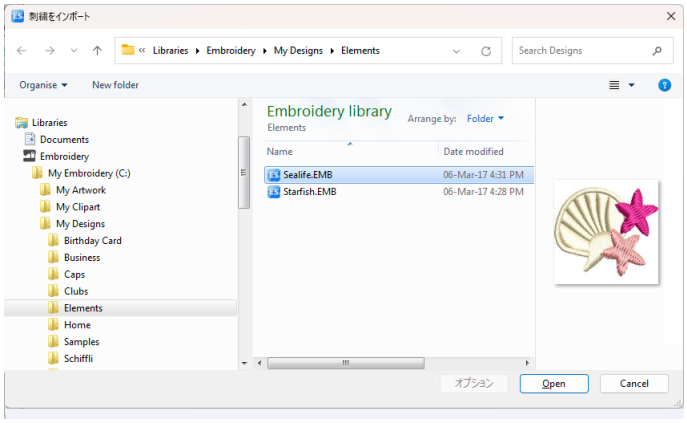
BE EmbroideryStudio ではデザインを他のデザインに挿入でき、組み合わせたデザインは保存することができます。デザインを他のデザインに挿入した場合、それぞれのデザインのカラーパレットは統合されます。RGB 値が同じ色は同じ糸色として自動的に識別されます。これらの色を別の色として維持したい場合は、インポート前にどちらかの色を変更する必要があります。

参考　編集しているデザインの出元がわからない場合は、デザインを空白のデザインファイルに挿入すれば、生地設定を得ることができます。

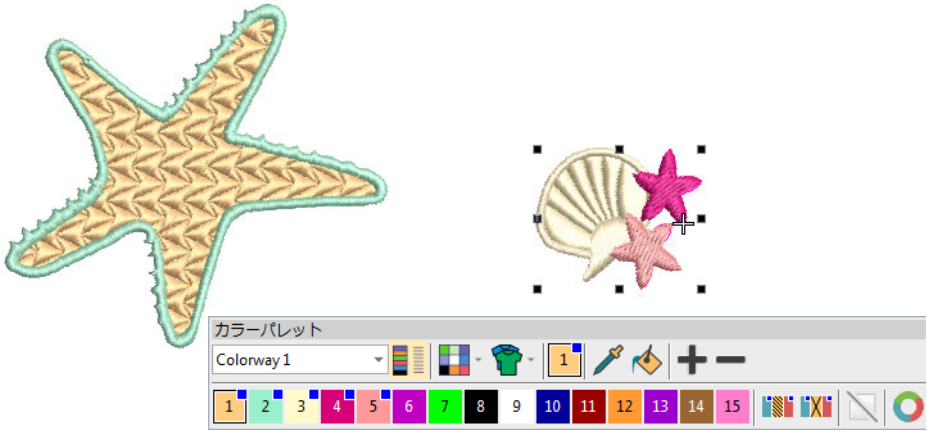
デザインを挿入するには

1. もととな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。

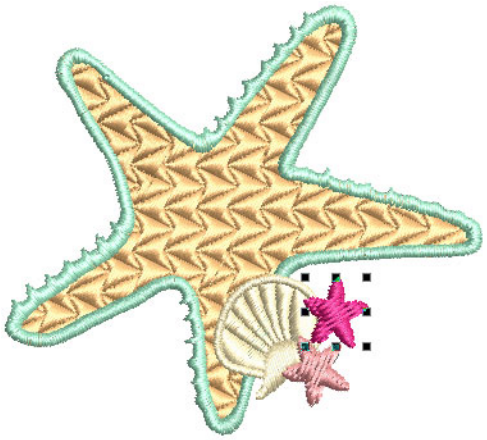
3 **標準 > 刺繍をインポート**を選択します。ファイルの種類は初期設定でネイティブの「オールインワン」EMB フォーマットになりますが、使用可能であればどの刺繍ファイルでも使用できます。

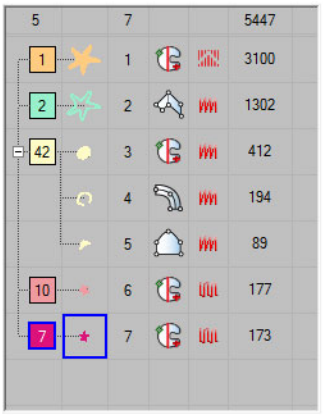


4 挿入したいデザインを選択して、**開く**をクリックします。デザインが現在の針位置に挿入されます。初期設定では色はパレットに追加されます。



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。すべてのオブジェクトに効果が適用できるよう、操作を行う前にまず挿入したデザインのすべての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方法
- 刺繍オブジェクトを並び替える
- オブジェクトを変形する

オブジェクトのコピー & 貼り付け

標準 > 切り取りを選択し、選択オブジェクト切り取ります。

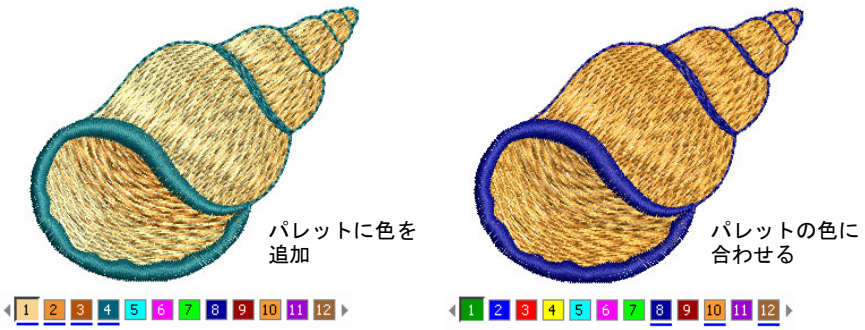
標準 > コピーを使用し、選択オブジェクトをコピーします。

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。

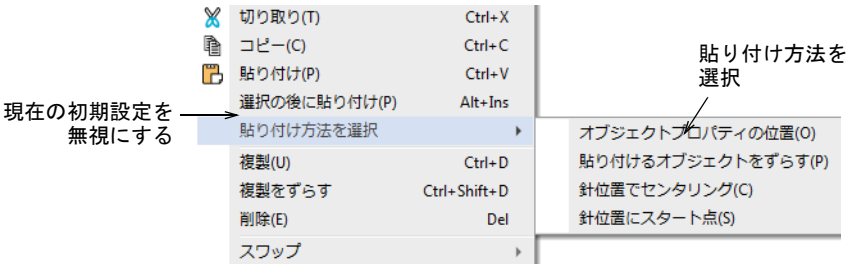
オブジェクトはコピーして同一のオブジェクトを複数作成したり、別のデザインからオブジェクトを挿入することもできます。「切り取り」と「貼り付け」をすると、デザイン内のステッチ順序が変更されます。

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無視して、選択した方法を適用します。また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 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方法
- 刺繍オブジェクトを並び替える
- オブジェクトを変形する

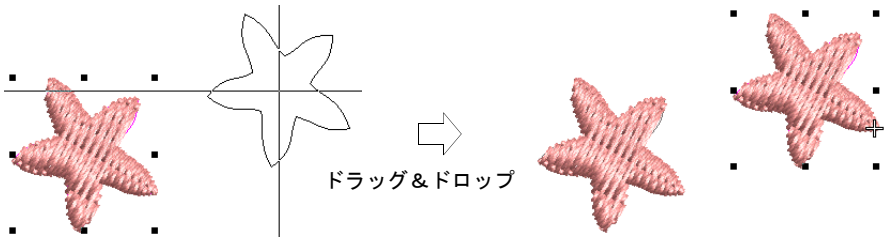
オブジェクトを複製＆クイック複製する

選択＞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。

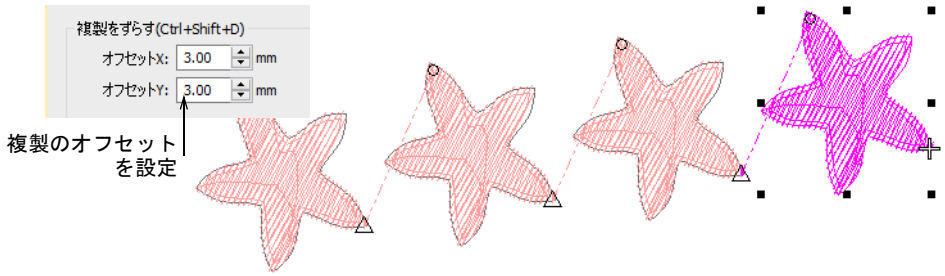
オブジェクトを複製するには

- 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められます。
- オブジェクトを素早く複製できる機能は非常に便利です。オブジェクトを選択し、マウスの右ボタンを押し下げた状態で新しい位置までドラッグします。Ctrl を押し下げ、横方向または縦方向に動きを制限します。



- また**編集＞複製**または Ctrl+D を押し、最後に複製したオブジェクトを複製し続けることができます。これにより連続してオブジェクトを複製することができます。

- また **Ctrl+Shift+D** を押し、プリセットしたオフセットで複製することができます。**オプション**＞**編集**ダイアログから、この設定を調整することができます。



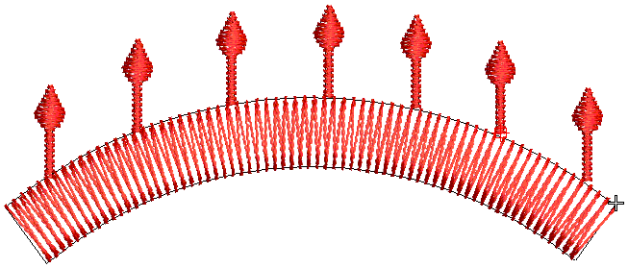
参考　同じ方法で、別ウィンドウにもオブジェクトを複製することもできます。自動スクロールを一時的に非アクティブ状態にしたい場合は、**Shift** を押しながらドラッグします。**ウィンドウ**＞**新規タブグループ**で複数のデザインウィンドウを同時に表示することができます。

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

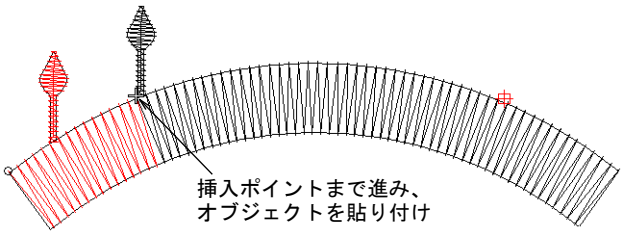
オブジェクトを他のオブジェクトの途中に挿入（ネスト化）する

BE 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、針位置マーカーを移動させます。



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

オブジェクトをロックする＆グループ化する

BE 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。

オブジェクトをグループ化 / グループ化解除する

アレンジ > グループを使用し、選択オブジェクトをグループ化します。

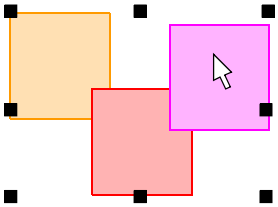
アレンジ > グループ解除を使用し、選択オブジェクトのグループ化を解除します。

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。

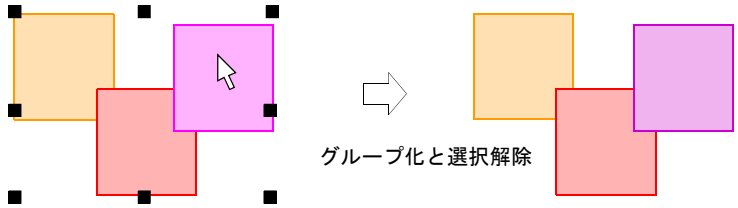
オブジェクトをグループ化 / グループ化解除するには

- 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。



- 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。



参考　**カラーオブジェクトリスト**を使用すれば、簡単にデザイン内の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

オブジェクトをロック / ロック解除する

アレンジ > ロックを使用し、選択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されたオブジェクトすべてのロックを解除します。

オブジェクトを固定し、誤って移動したり変更してしまうのを防ぐことができます。例えば下絵用イメージを固定しておくと、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、簡単にデザイン内の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

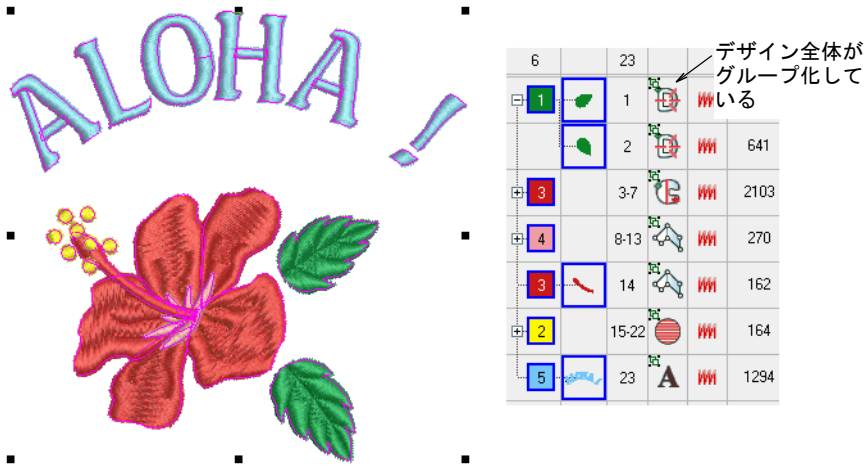
グループ内のオブジェクトを選択する

選択 > 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。

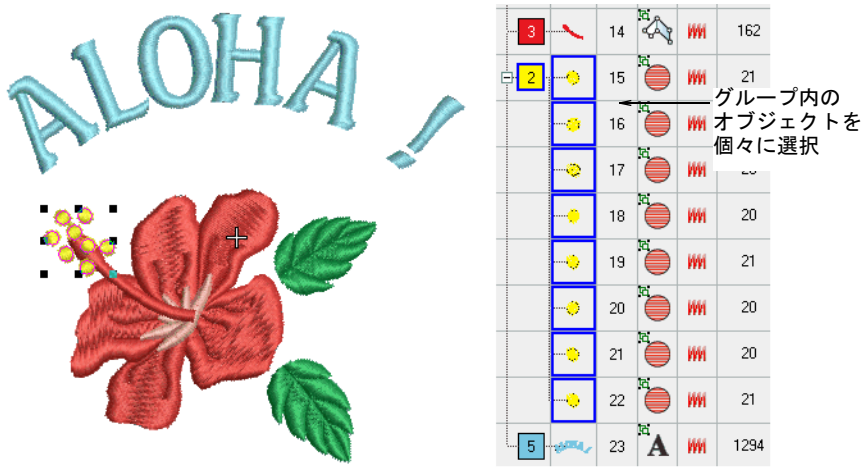
BE EmbroideryStudio では、オブジェクトのグループ化解除をしなくてもグループ内のオブジェクトを個々に選択することができ、より快適に素早く作業が行えます。

グループ内のオブジェクトを選択するには

- **選択**アイコンをクリックし、**O** を押します。



- **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。



- **Alt+ ドラッグ**で囲み枠で選択します。
- **Alt+ 多角形 / 折れ線**で囲み枠を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

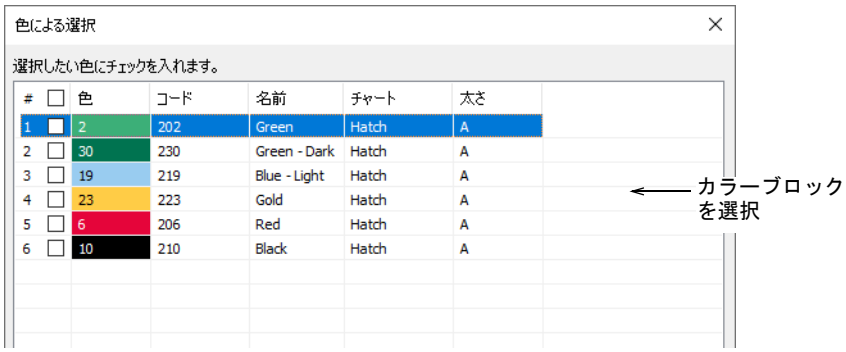
- 選択ツールでオブジェクトを選択する

色やステッチタイプごとにオブジェクトを選択する

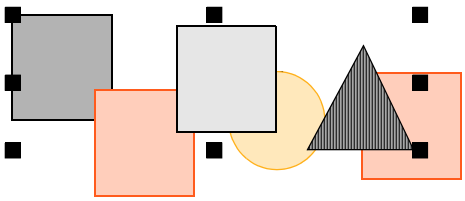
コマンド 1 つで、同じステッチもしくは同じ色の刺繍オブジェクトを選択できます。

色ごとまたは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 > 色による選択**を選択します。

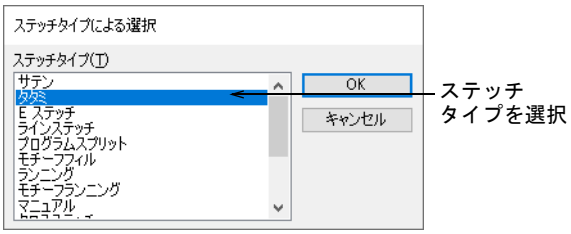


2 リストからカラーブロックを選択し、**OK** をクリックします。選択した色を使用しているデザイン中のすべてのオブジェクトが選択されます。



ステッチタイプごとにオブジェクトを選択するには

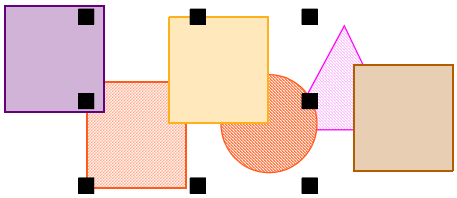
1 **編集 > ステッチタイプによる選択**を選択します。**ステッチタイプによる選択**ダイアログが開きます。



2 リスト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 を押しながらクリックします。
- 複数のステッチタイプを選択するには、Ctrl を押しながらクリックします。

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。



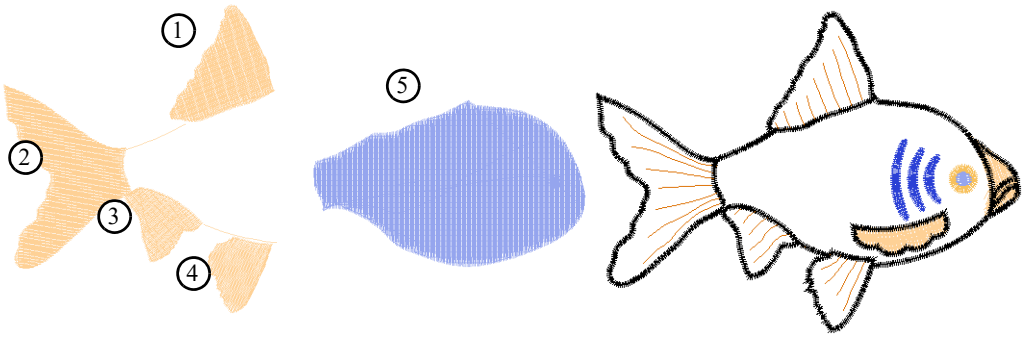
関連項目

- 選択した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

刺繍オブジェクトを並び替える

デザインを形成する刺繍オブジェクトは、ステッチ順序を形成します。前もってデザインの構成やステッチ順序を把握しておくとよいでしょう。形状は明確で、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

的一定していて、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通常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イズする場合、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 **CorelDRAW 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、BE EmbroideryStudio はオブジェクトを自動的に並び替えをします。ステッチ順序はいつでも調整することができます。

参考　デザインのステッチ順序を変更する際は、ステッチの開始 & 終了点もチェックしましょう。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 & 貼り付けで並び替える

標準 > 切り取りを使用し、選択オブジェクの切り取り、それらをクリップボードに配置します。

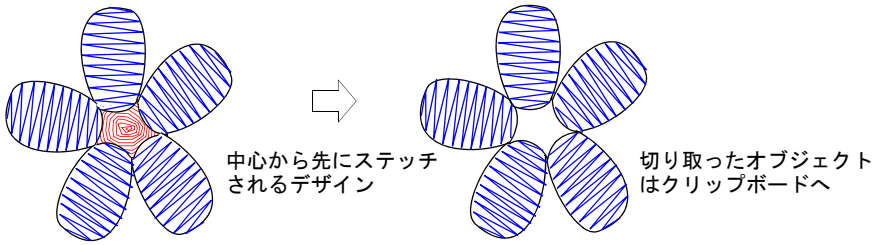
標準 > 貼り付けを使用し、コピーしたオブジェクトをデザインに貼り付けます。

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

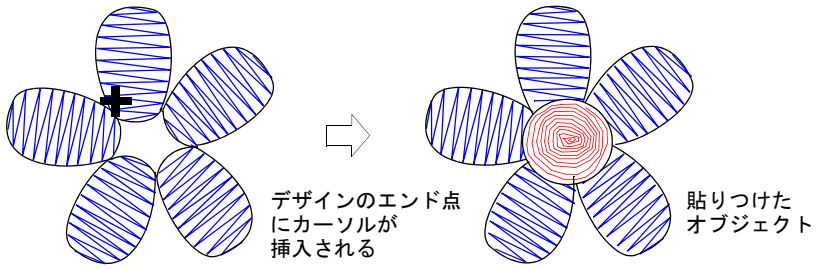
1　順序を変更したいオブジェクト（複数可）を選択します。

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。

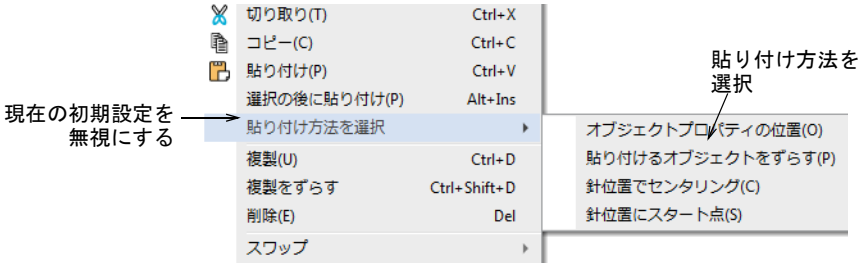


3 貼り付けたいステッチ順序まで、オブジェクトを移動します。オブジェクトはオブジェクトの間に貼り付けることも、他のオブジェクトの途中に貼り付けることもできます。

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。



- **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になります。

関連項目

- ステッチ順序を表示する

- オブジェクトを他のオブジェクトの途中に挿入（ネスト化）する
- 貼り付け＆複製オプション

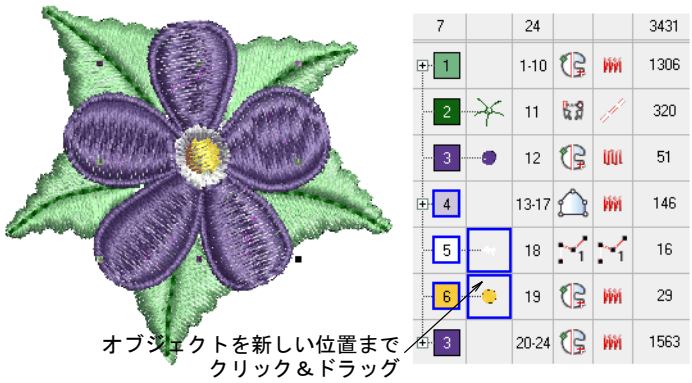
カラーオブジェクトリストで並び替える

ドッカー＞カラーオブジェクトリストを使用し、オブジェクトを並び替えます。

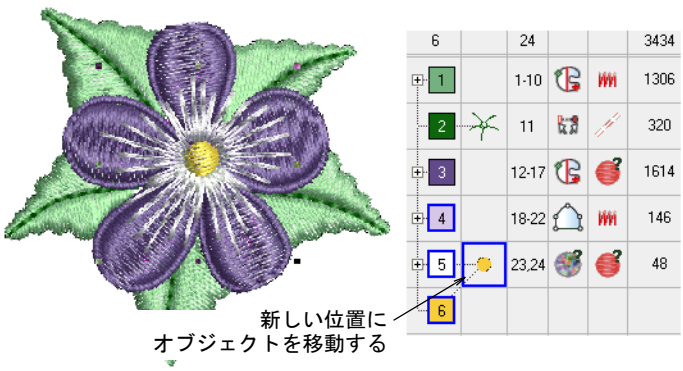
カラーオブジェクトリストを使用すれば、簡単にデザイン内のオブジェクトを選択したり、プロパティにアクセスすることができます。

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。



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 キー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。



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

- オブジェクトをロックする＆グループ化する
- オブジェクトのコピー＆貼り付け
- 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＞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＞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。

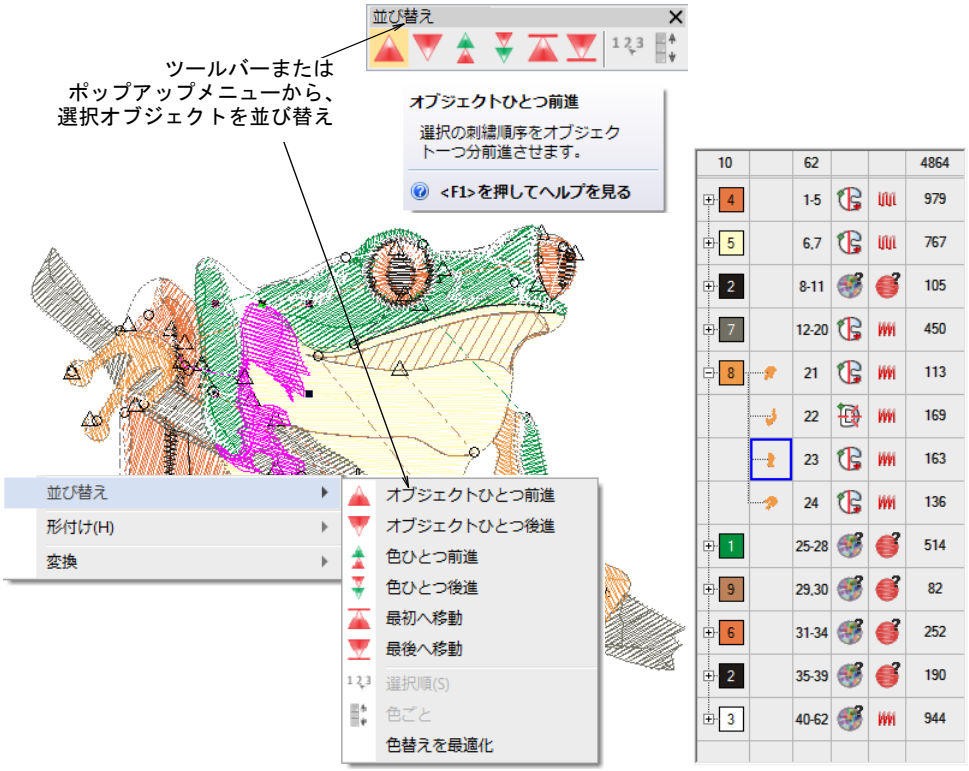
並び替え＞色ひとつ後進を使用し、ステッチ順序内の選択を色ブロック一つ分後進させます。

並び替え＞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は、オブジェクトの並び替えに便利なツールを装備しています。**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。



参考　デザインのステッチ順序を変更する際は、ステッチの開始＆終了点もチェックしましょう。

関連項目

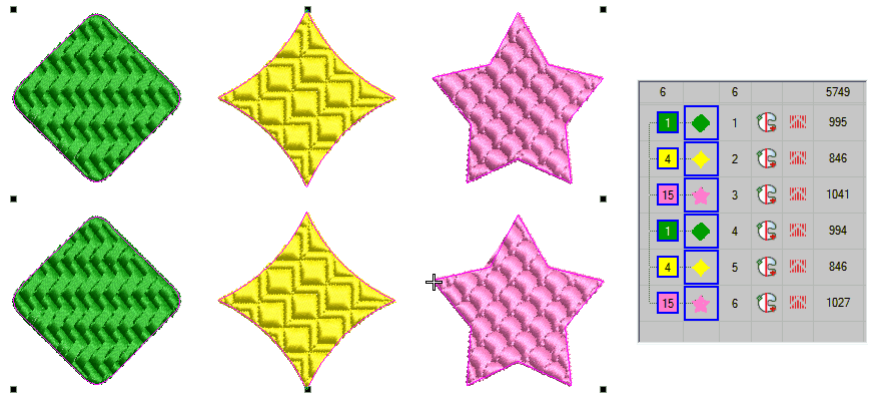
- 開始 / 終了点を調整する
- つなぎ糸を最小限にする

デザイン全体を自動的に並び替える

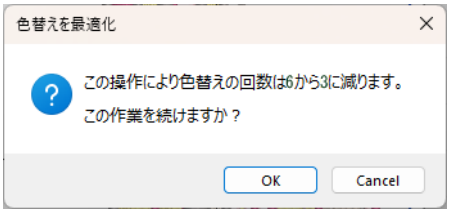
色替えを最適化機能は色替えと糸きりを最小限に抑え、刺繍の効率と質を向上させます。この操作では既存のオーバーラップはすべて維持されます。グループ化したオブジェクトのグループ化は解除されませんが、オブジェクトは色ごとに並び替えられます。

デザイン全体を自動的に並び替えるには

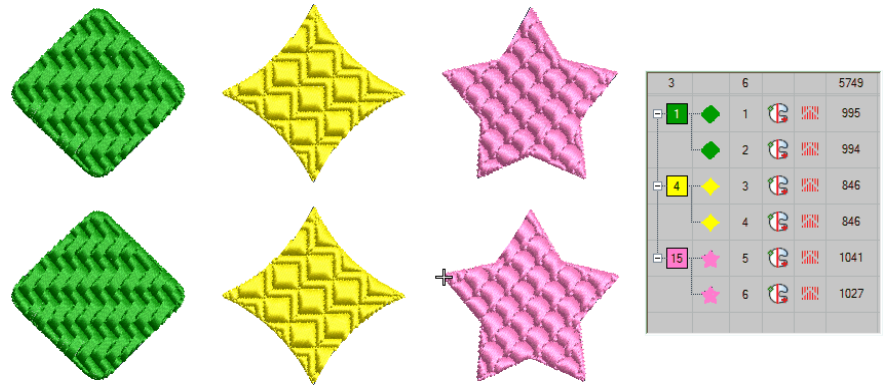
- デザインを開くまたは作成し、並び替えたいオブジェクトを選択します。



- **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

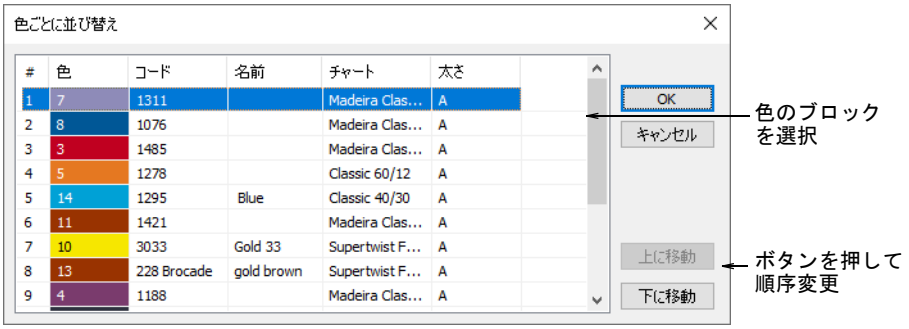
並び替え > 色ごとに並び替えを使用し、同じ色ごとにすべてのブロックを並び替えます。

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。これは同じ色の**すべての**カラーブロックを並び替えます。

色ごとに並び替えるには

1 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。

2 **アレンジ > 並び替え > 色ごと**を選択するか、**色ごとに並び替え**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。



3 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並べたい場合は、**カラーオブジェクトリスト**を使用します。

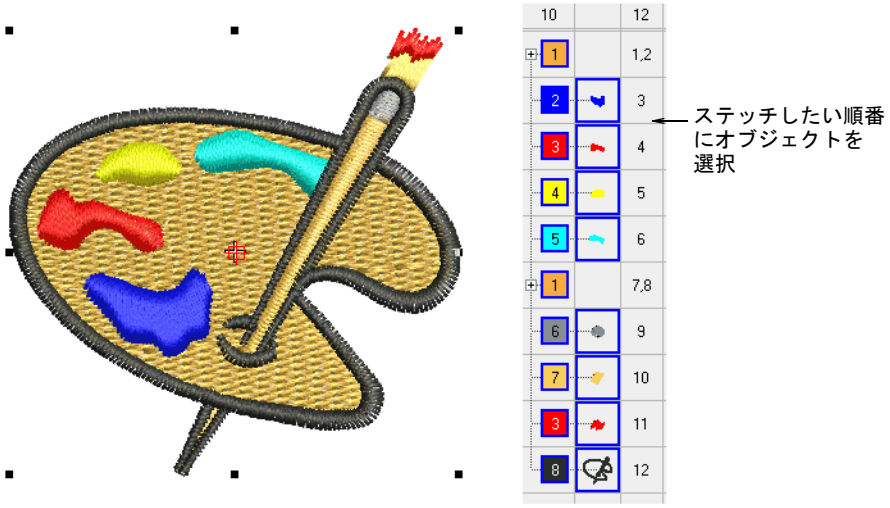
選択順に並び替える

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。

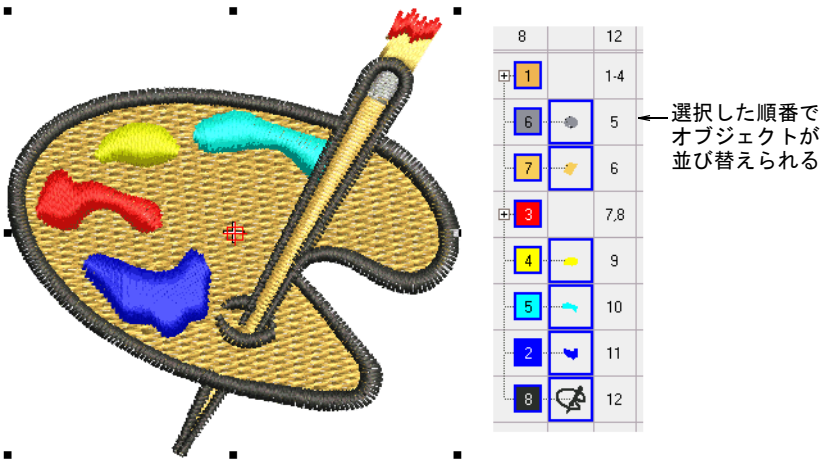
選択順に並び替えるには

1 一番最初に順序変更したいオブジェクトを選択します。



2 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。

3 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。



参考　デザインのステッチ順序を変更する際は、ステッチの開始＆終了点もチェックしましょう。

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、オブジェクトを並び替えます。

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。

4 選択したオブジェクトを配置したい**前**のオブジェクト番号を入力します。

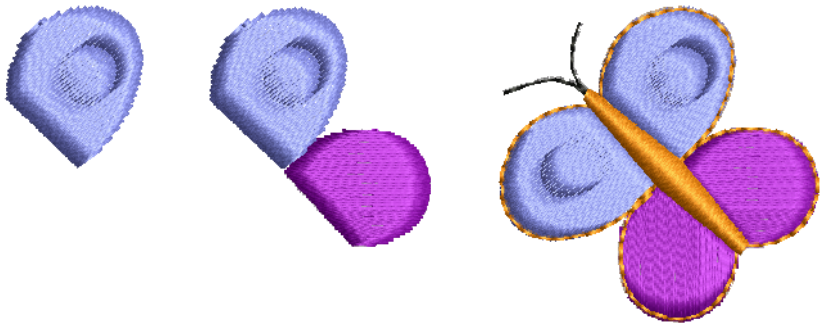
メモ　選択したオブジェクトを、選択した番号の**後**に置したい場合は（例：順序の一番後ろに配置）、**後ろ**を選択します。

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

オブジェクトを変形する

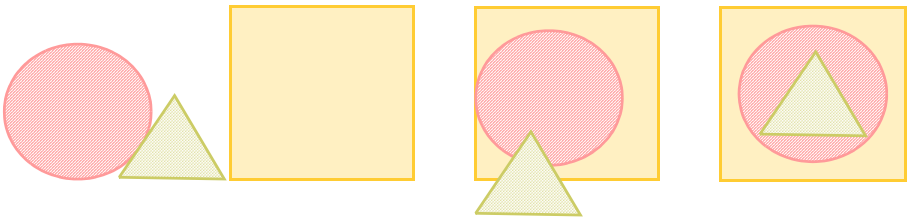
オブジェクトの位置、サイズ、方向は、オブジェクトを移動、拡大 / 縮小、変形することで変更することができます。オブジェクトの変更は画面上で直接行うか、またはそれらオブジェクトのオブジェクトプロパティを使用します。オブジェクトやデザイン全体は反転することができます。デザインに「リース」やボーダーを作成できます。デザインの配列を作成し、ステッチを効率的に行なうことができます。



メモ　デザインの拡張性や品質は、もとのソースファイル（**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 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。刺繍ファイルのフォーマットも併せてご覧ください。

オブジェクを配列する

オブジェクトはマウスでドラッグ & ドロップするか、矢印キーで少しづつ動かしたり、**プロパティバー**で X:Y 座標を特定して配置します。BE 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にしたり、デザイン内に均等に分配するツールがあります。

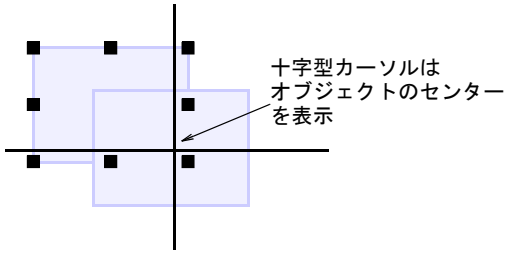


オブジェクトを配置する

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づつ動かします。

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。

- 更に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。オブジェクトが設定した座標を中心にして移動します。

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

オブジェクトを整列する

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配置します。

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。

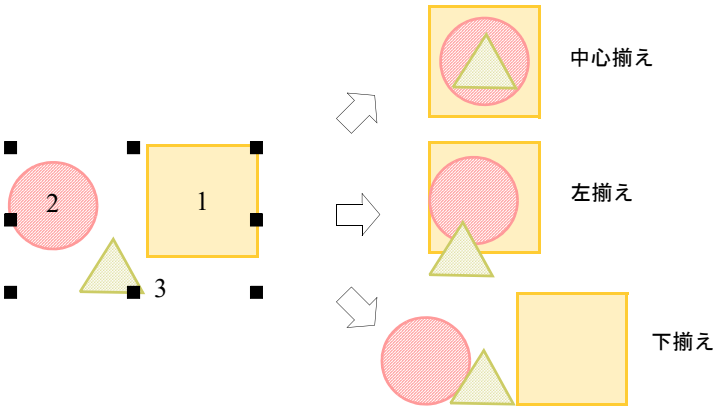
アレンジ > 右揃えを使用し、選択したオブジェクトを右に揃えて配置します。

	アレンジ > 上揃えを使用し、選択したオブジェクトを上に揃えて配置します。
	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に揃えて配置します。
	アレンジ > 中心揃えを使用し、選択したオブジェクトを中心で揃えて並べます。

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。

オブジェクトを整列するには

- 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、ステッチ順序の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に配置する

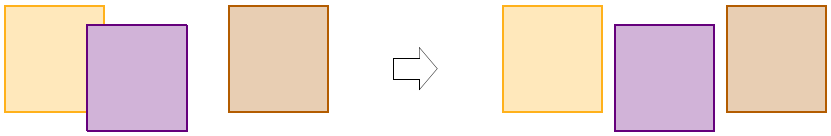
	アレンジ > 水平方向に均等に配置を使用し、選択したオブジェクトを画面の水平方向に均等に配置します。

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画面の垂直方向に均等に配置します。

選択した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。



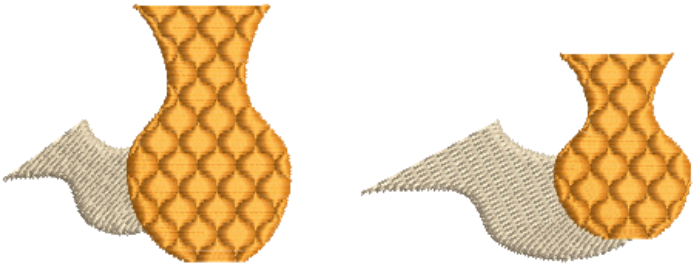
メモ 3 つ以上のオブジェクトが選択されている時、ツールはすべて使用可能になります。

関連項目

- 選択ツールでオブジェクトを選択する

オブジェクトのサイズを変更する

オブジェクトを拡大縮小するには、選択ハンドルをドラッグするか、**プロパティバー**で正確な大きさを指定するか、デザイン上の参照点間の距離を設定します。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。

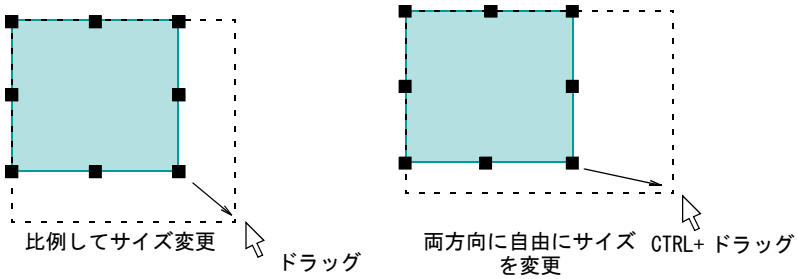
インタラクティブにオブジェクトを拡大 / 縮小する

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

を選択してもサイズを変更できます。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

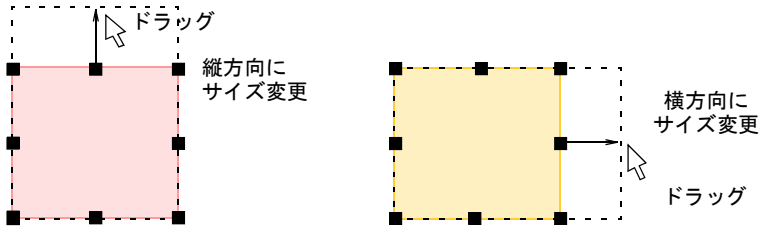
- 大きさを変更したいオブジェクトを選択します。



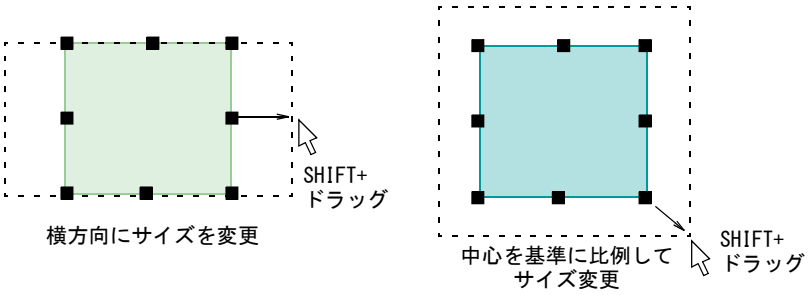
- 高さと幅に比例してオブジェクトのサイズを変更するには、コーナーハンドルを使用します。

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、縦のみ、横のみと自由にサイズ変更が可能です。

- 高さと幅を変更するには、真ん中のハンドルを使用します。



- 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。



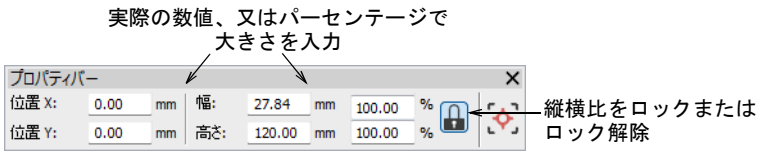
数値でオブジェクトを拡大 / 縮小する

オブジェクトプロパティを使用し、イメージ、選択したオブジェクト、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、もと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。

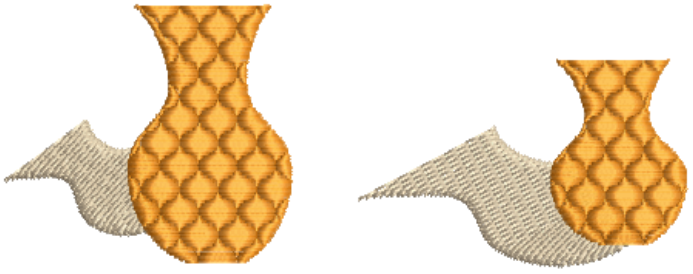
数値でオブジェクトの拡大 / 縮小を行うには

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：
   - 正確な高さと幅を入力するか、
   - 現在の大きさに対する割合 (%) で、高さと幅を入力します。



参考　**比例的に拡大 / 縮小**ボタンを切り替え、縦横比をロックまたはロック解除します。

3. Enter を押して適用します。



花瓶のサイズ変更
幅 :120% 高さ :140%

影のサイズ変更
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% に再設定されます。

関連項目

- 刺繍ファイルのフォーマット

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したオブジェクトを変換します。

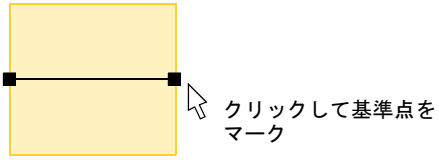
オブジェクトまたはデザインは基準点をマークし、ラインの長さを特定することで拡大 / 縮小できます。

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 **編集 > 変換 > 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。



3 クリックで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。

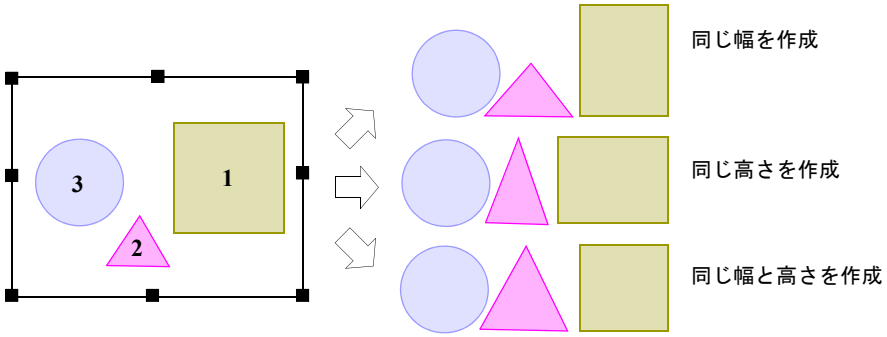
オブジェクトは他のオブジェクトと同じサイズに変更できます。高さと幅は別々にも両方一緒にも変更することができます。

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、**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

オブジェクトは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。

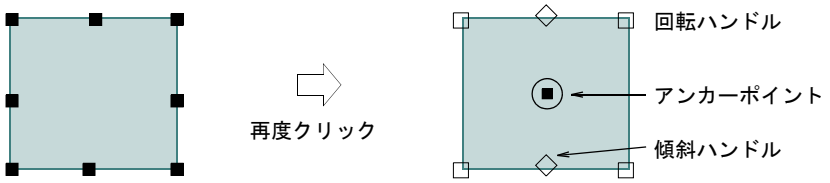
インタラクティブにオブジェクトを回転させる

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更されます。ツールチップは操作のガイドとして使用します。

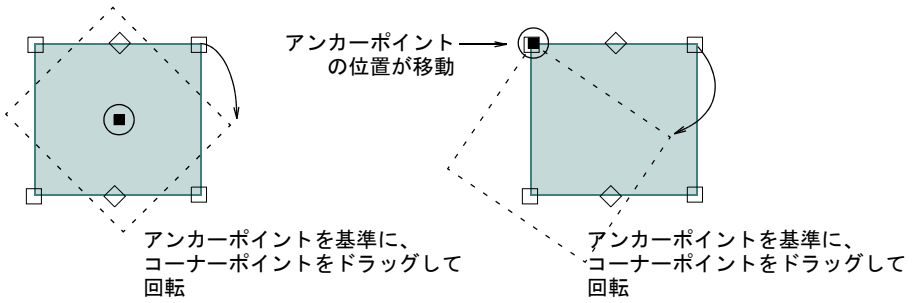
インタラクティブにオブジェクトを回転させるには

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。

数値でオブジェクトを回転する

変形 > 時計回りに 15 度回転をクリックし、選択したオブジェクトを時計回りに 15 度回転させます。

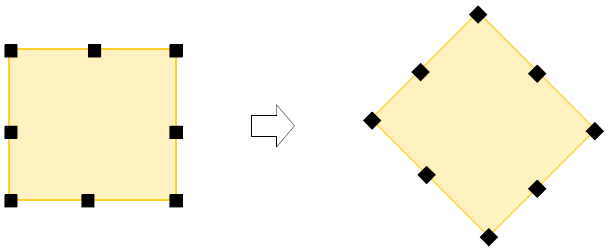
変形 > 反時計回りに 15 度回転をクリックし、選択したオブジェクトを反時計回りに 15 度回転させます。

変形 > 回転を使用し、正確な数値を指定して選択したオブジェクトを回転させます。

選択したオブジェクトを 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）。

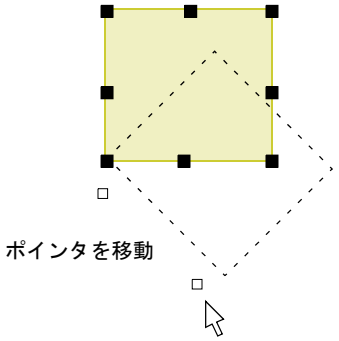
基準線でオブジェクトを回転するには

1 回転するオブジェクトを選択します。

2 **編集 > 変換 > 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タ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。ポインタが第 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、**スタータス**バーの座標を使います。

基準線と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したオブジェクトを変換します。

変形ツールを使用し、基準線と数字による数値の組み合わせで、選択したオブジェクトを変形する方法もあります。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。

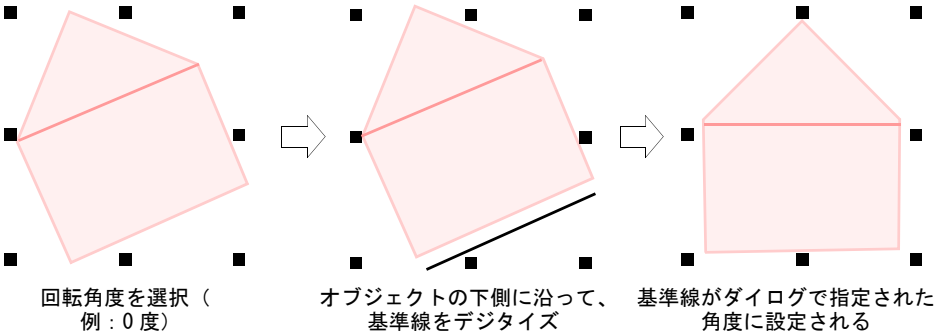
基準線と指定した角度でオブジェクトを回転するには

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、またはデザインの基準点となる 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 **編集 > 変換 > 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。

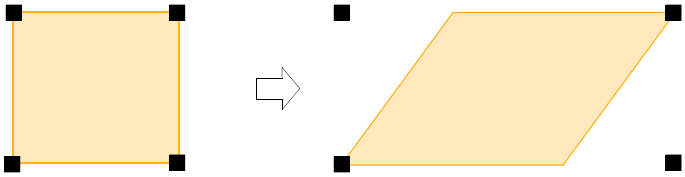
6 基準線の開始 / 終了点をクリックしてマークします。

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する

変形 > 傾けるを使用し、正確な数値を指定し（角度）選択したオブジェクトを傾斜させます。

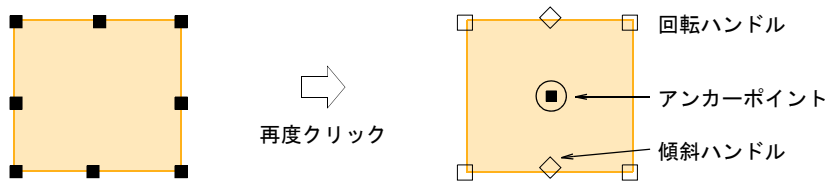
オブジェクトを画面上で傾斜させたり、正確な回転角度を指定して傾けることができます。



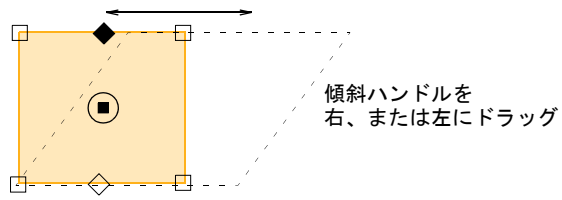
オブジェクトを傾けるには

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。BE EmbroideryStudio では**変形**ツールバーを使用し、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。

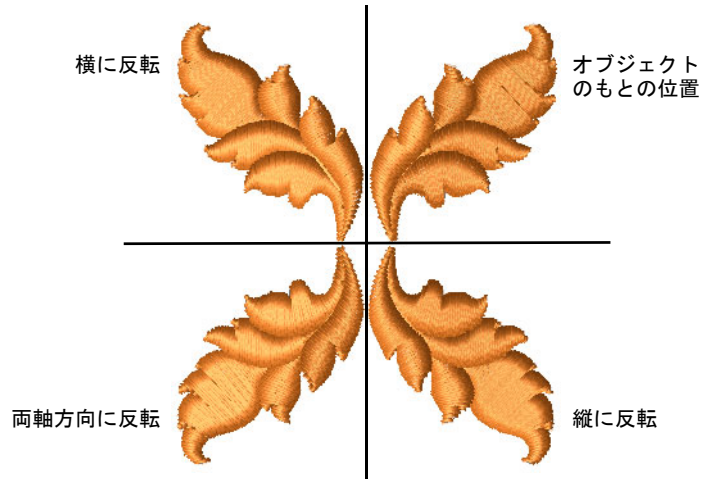
参考 **ミラーマージ**ツールを使用すれば、選択した刺繍オブジェクトの複製や変形を自動的に行うことができ、また単一オブジェクトに合成することもできます。この機能はファッションやテキスタイルデザインを作成するのによく使用されます。詳細は選択を反転するをご覧ください。

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、選択した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

軸を基準にオブジェクトを反転する

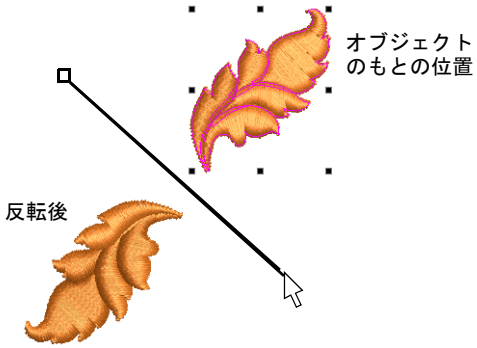
変形 > 基準線を軸に反転を使用し、オブジェクトを基準線で定義した軸を中心に反転します。

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

1 反転させたいオブジェクトを選択します。

2 **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。



3 クリックで反転の軸となる基準点を 2 つマークします。

4 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

生産性を上げるテクニック

作業に特化した機能を使用すれば、デジタイズにかける時間の短縮に繋がります。BE 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**ライブラリから装飾的なボーダーを追加します。BE 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 BE 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。同じツールで、完全に左右対称のオブジェクトやデザインを作成することができます。バッジ用などのデザインを配列し、素早くステッチできるよう自動的に並び替えることもできます。

定型の形状を追加する

BE EmbroideryStudio には刺繍やベクターのボーダーやデザインオブジェクトに使用する形状を素早く作成できる、生産性を高めるツールが数多くあります。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。

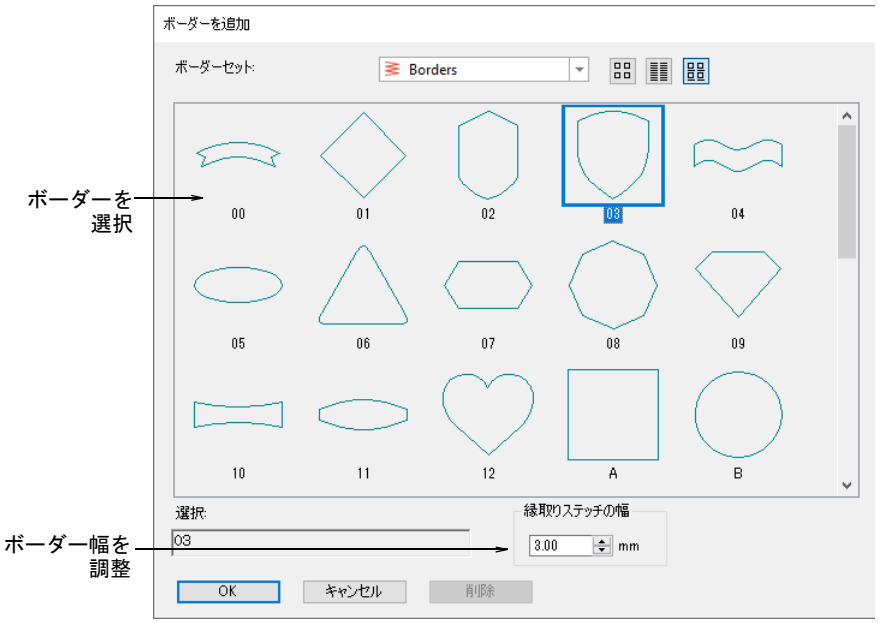
デザインにボーダーを追加する

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。初期設定値は 3.00 となっています。

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、縦のみ、横のみと自由にサイズ変更が可能です。

スター & リングをデジタイズする

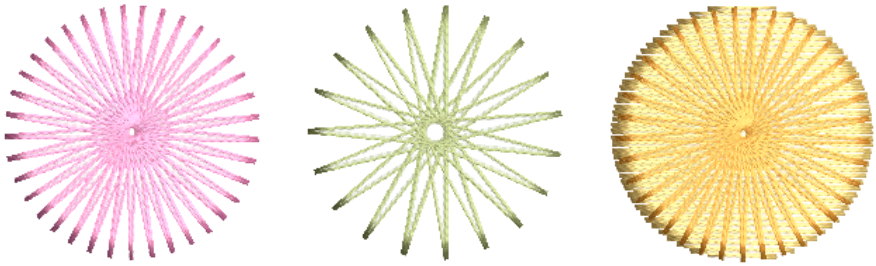
デジタイズ > スターを使用し、ジグザグステッチで埋められた星形をデジタイズします。

デジタイズ > リングを使用し、楕円形のリングをデジタイズします。

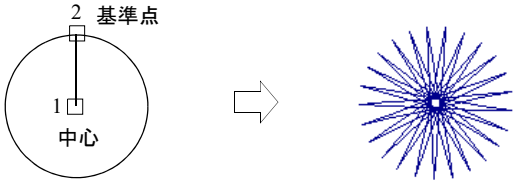
デジタイズツールバーには、リング、スター、フレンチドット型の刺繍が素早く作成できるツールがあります。

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イズします。

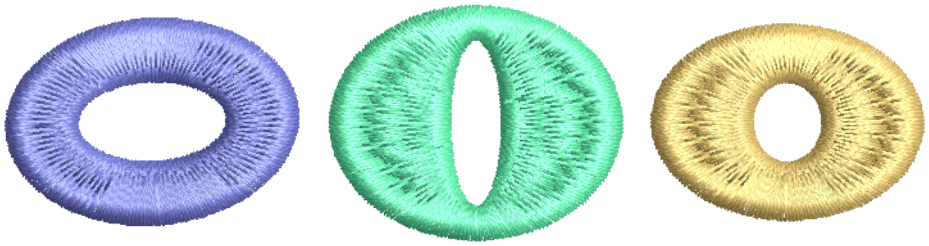


スターをデジタイズするには、クリックで中心をマークし、再度クリックして半径を設定します。このポイントは開始点になります。楕円形のスターを作成するには、2 つ目の半径ポイントをマークした後に **Enter** を押します。

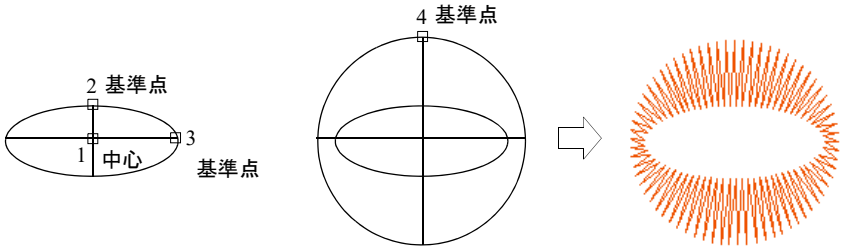


リング

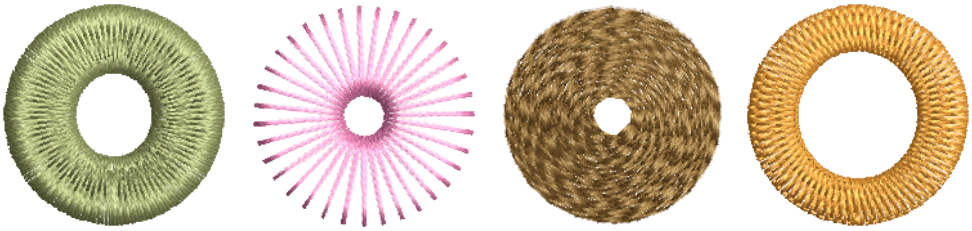
リングツールで、サークルや楕円形をデジタイズしてリングを作成します。内外で別の輪郭を組み合せると、異なる効果が作成できます。



リングをデジタイズするには、リング内部の輪郭を円形または楕円形にデジタイズします。同様にリングの外側の輪郭をデジタイズし、Enter を押します。



リングは様々な埋め込みタイプでデジタイズできます。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

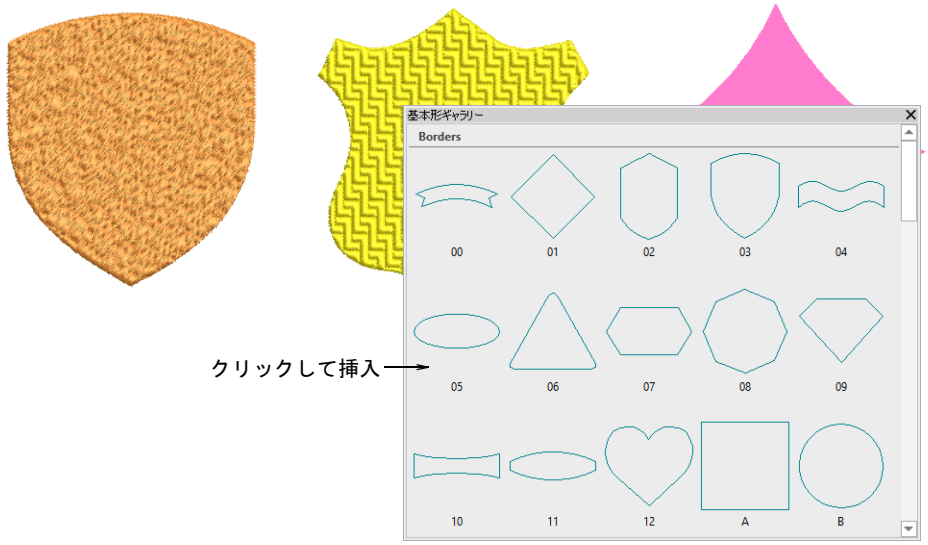
- スター & リングを変形する

基本形をデジタイズする

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。

上級デジタイズツールバーには、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

◀ オブジェクトを変形する

中抜きを追加 & 埋める

BE 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。

中抜きを追加する & 埋める

	グラフィカルデジタイズ > 抜き穴ツール > 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 > 抜き穴ツール > 中抜きを削除を使用し、選択オブジェクトから中抜きを取り除きます。

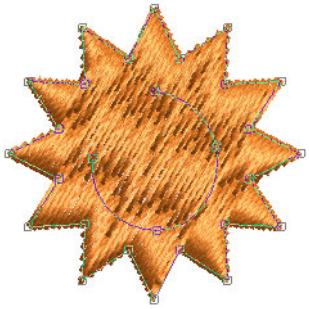
BE EmbroideryStudio の**中抜きを追加**ツールで、角度が単一の選択した閉じたオブジェクトに中抜きを追加します。**中抜きを削除**ツールは、閉じた形状にある不要な抜き穴を削除します。

中抜きを追加 / 削除するには

1 変更するオブジェクトを選択します。

2 **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。

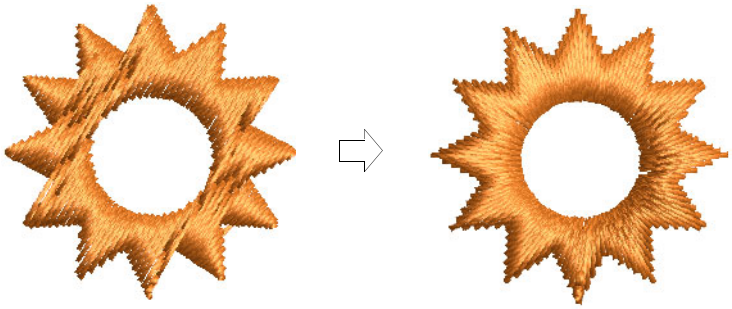
3 オブジェクトに輪郭をデジタイズします。各輪郭をデジタイズした後に **Enter** を押します。



4 **Enter** を押します。

ヒント

- 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。



- 閉じた形状から内部の境界線をすべて削除するには、それを選択して**中抜きを削除**をクリックします。

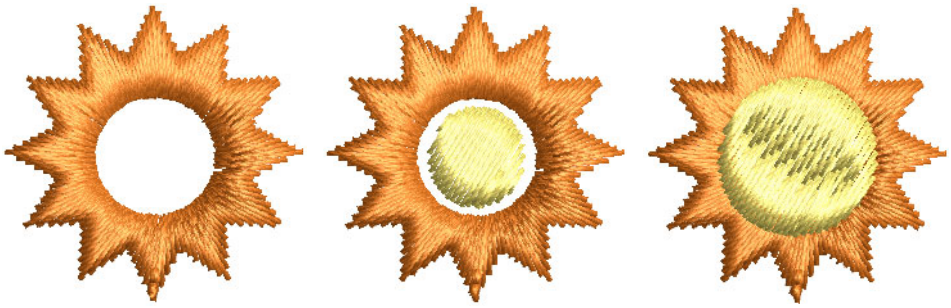
関連項目

- 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

中抜き部分の埋め縫い

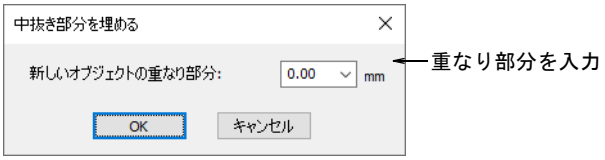
グラフィカルデジタイズ > 抜き穴ツール > 中抜き部分を埋めるを使用し、形状を再びデジタイズすることなく既存の輪郭で中抜きを埋めます。中抜きをぴったり埋めるか、オフセットにするか選択します。

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。中抜き部分を埋め込むオブジェクトを作成することができます。

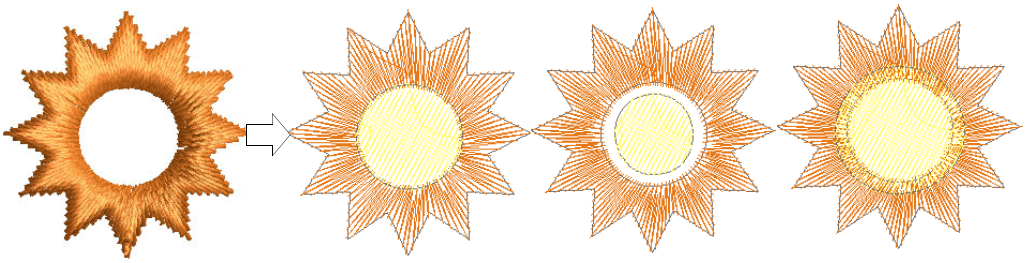


中抜き部分を埋めるには

1 ソース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。



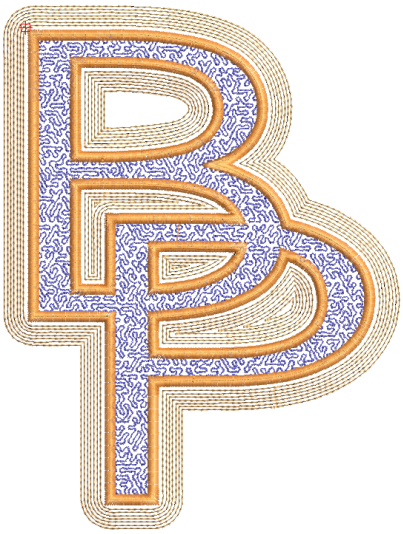
2 **重なり部分**の値を入力します。



- 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。
- 埋めた中抜きともとのオブジェクトの間に隙間を残すには、重なりにマイナスの値を入力します（例：**-1.00**）。
- 埋めた中抜きともものとのオブジェクトをオーバーラップさせるには、重なりにプラスの値を入力します（例：**1.00**）。

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。

アウトライン & オフセットを生成する



BE 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

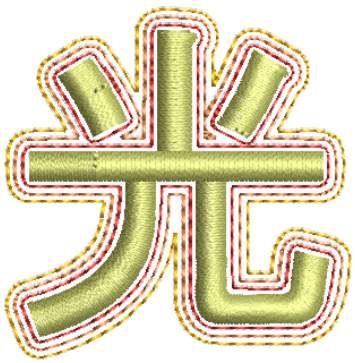
1 ソースオブジェクトを選択し、**簡単オフセット**アイコンをクリックします。

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（ミリメーター）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、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にも使用できます。



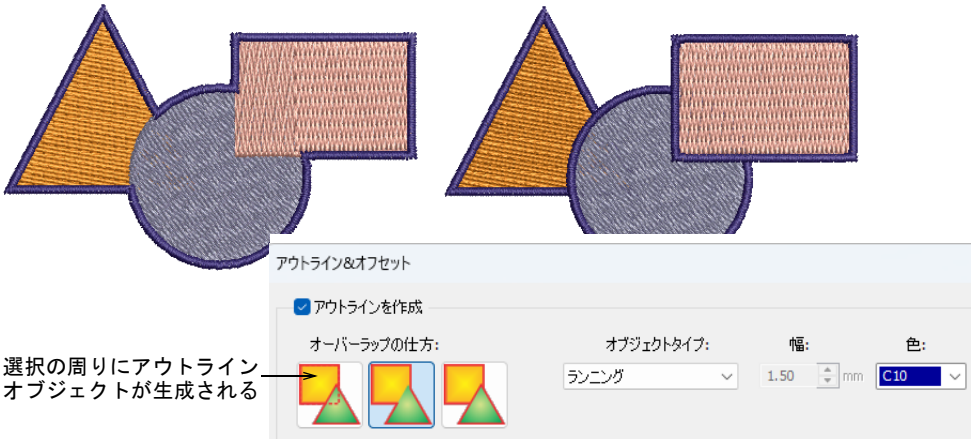
アウトライン＆オフセットを作成する

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。

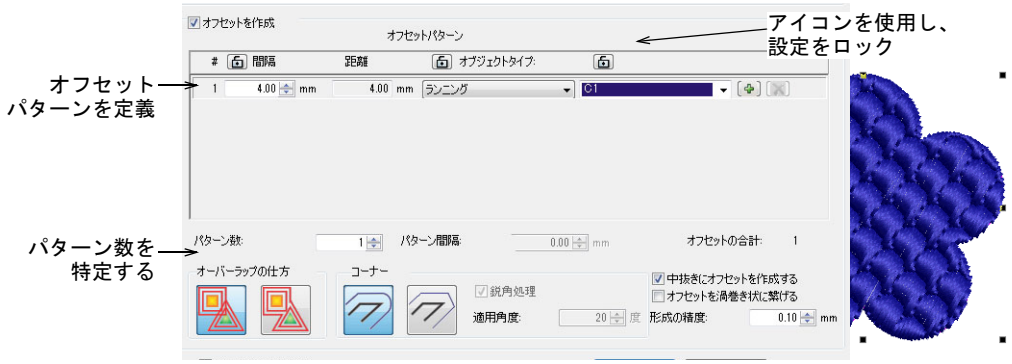


オーバーラップの仕方は、アウトラインがどのようにオーバーラップするかを定義します。

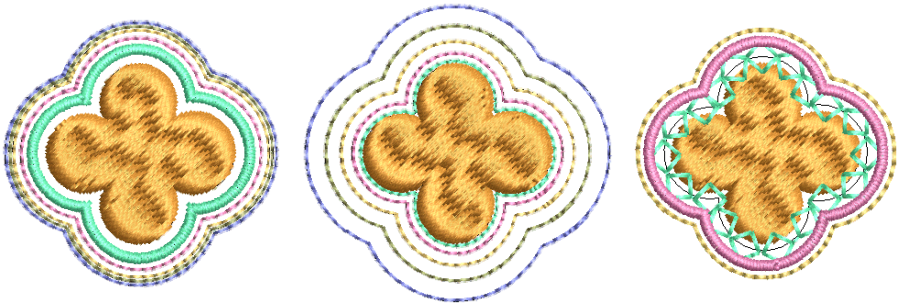
オーバーラップの仕方		詳細
	各アウトライン	各オブジェクトのアウトラインがすべて生成されます。
	共通アウトライン	交差するオフセットは結合し、単一のアウトラインになります。
	切り取りアウトライン	重なりあったアウトライン部分は、重なっているオブジェクトで切り取られます。

オフセット

オフセットパネルではスタイル、色、間隔を組み合わせて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。もとのオブジェクトを保持するオプションもあります。

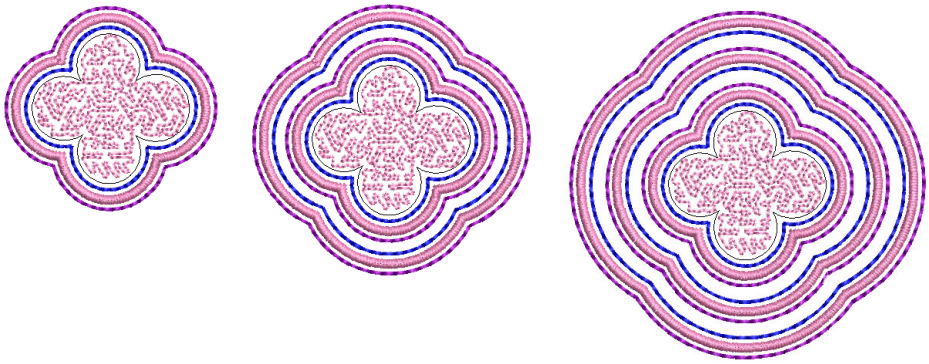


- **オフセットを作成**にチェックを入れ、**オフセットパターン**パネルでオフセットパターンを定義します。各列は単一のオフセットを定義します。それぞれのオブジェクトタイプ（例：ランニング）、ミリメートルでの間隔（例：1mm）、色を特定します。各間隔は前のオブジェクトから計算されます。

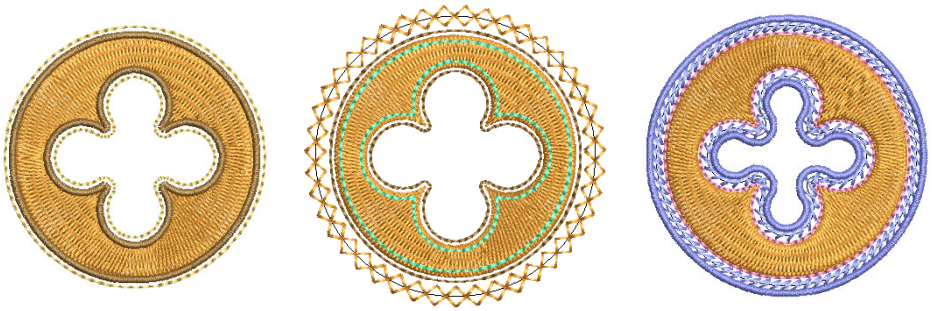


- 「+」ボタンを使用し、パターンにオフセットを追加します。**ロック**アイコンを使用し、設定をロックします。

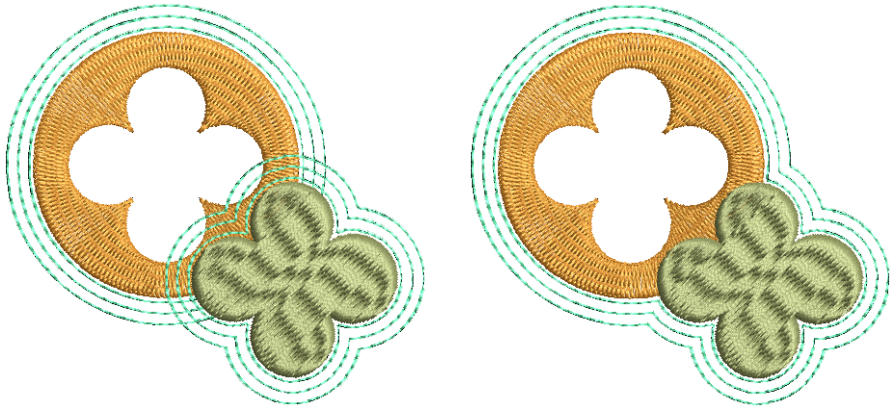
- **パターン数**フィールドで、パターンのリピート数を特定します。**パターン間隔**フィールドで、パターンのリピート間の間隔を調整します。



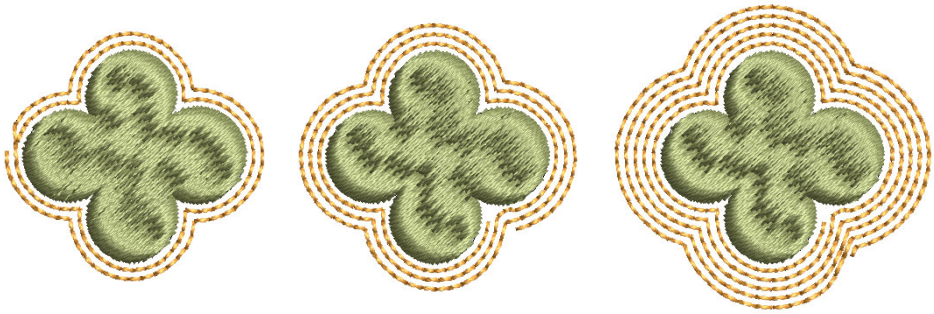
- 必要に応じて、**中抜きにオフセットを作成する**チェックボックスにチェックを入れます。



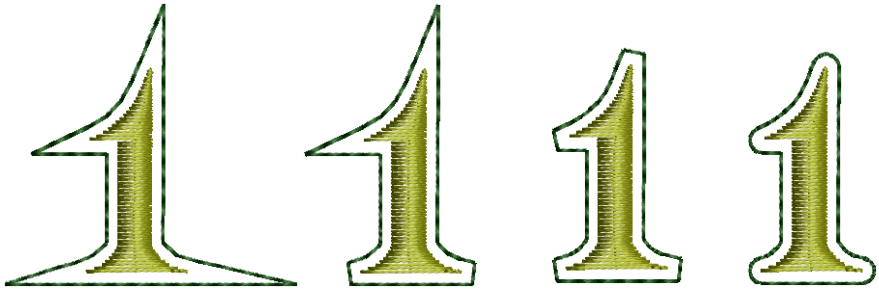
- **オーバーラップの仕方**オプションで、オーバーラップ部分のオフセットを定義します。



- **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。



角張った角　　角張った角 適用角度： 20°　　角張った角 適用角度： 30°　　丸い角

- 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。

形成の精度： 0 mm　　形成の精度： 0.3 mm　　形成の精度： 0.6 mm

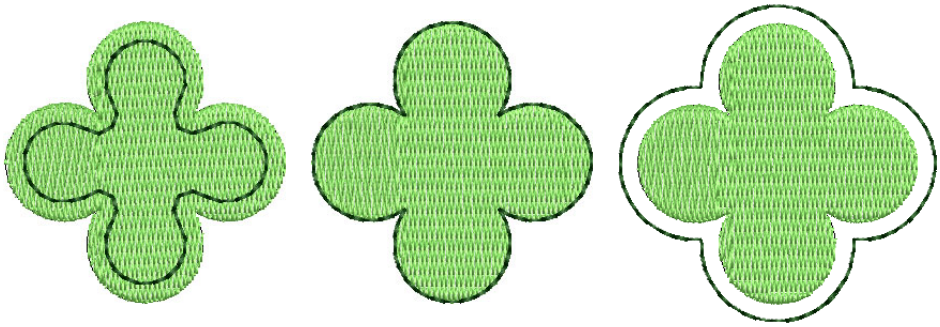
メモ　初期設定ではソースオブジェクトは維持されます。維持をしないと、ソースオブジェクトはオフセットオブジェクトにステッチ順序の同じ位置で置き換え

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。



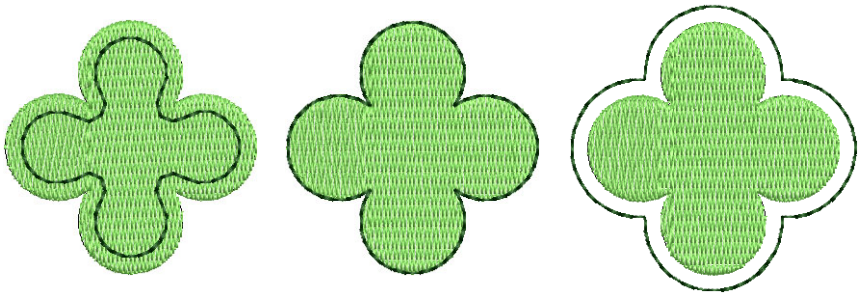
マイナスのオフセットを作成するには

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。

2 **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。

3 オフセットをミリメートルで設定します。

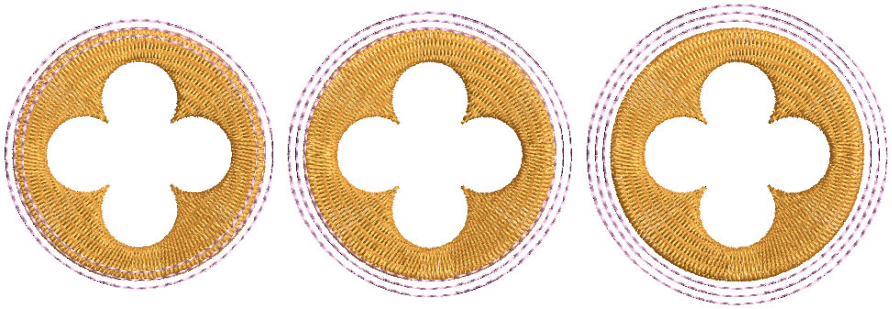
- オフセットオブジェクトを、もとのオブジェクトの中心に置くには **0.00** を入力します。
- もとのオブジェクトの外側にオフセットオブジェクトを置くには、プラスのオフセット値を入力します（例：**1.00**）。
- もとのオブジェクトの内側にオフセットオブジェクトを置くには、マイナスのオフセット値を入力します（例：**-1.00**）。



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

4 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。

5 **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。オフセットはもと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）が計算されます。



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

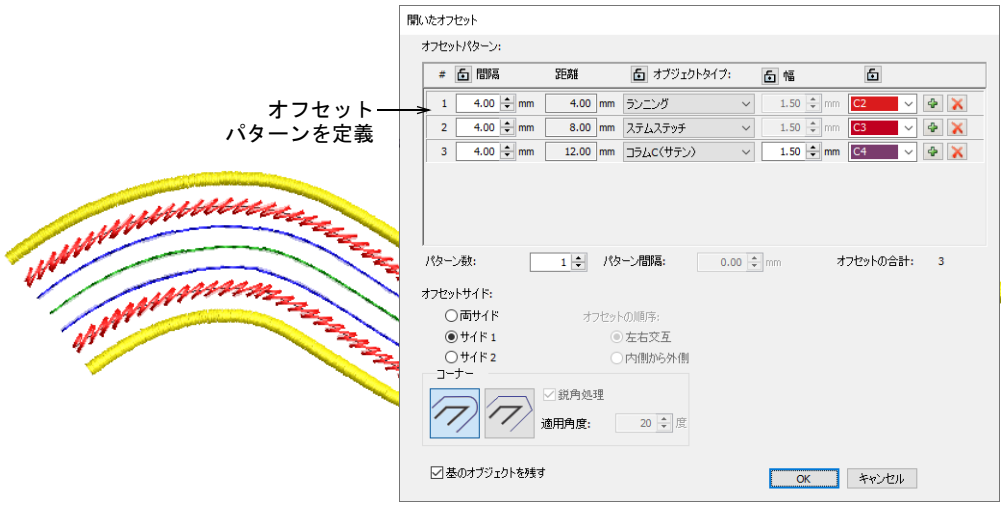
メモ　上記のテクニックの代用として、単一のオフセットパターンとして全体にマイナスのオフセットを定義することができます。間隔の設定の仕方に注意してください。

開いたオブジェクトにオフセットを作成する

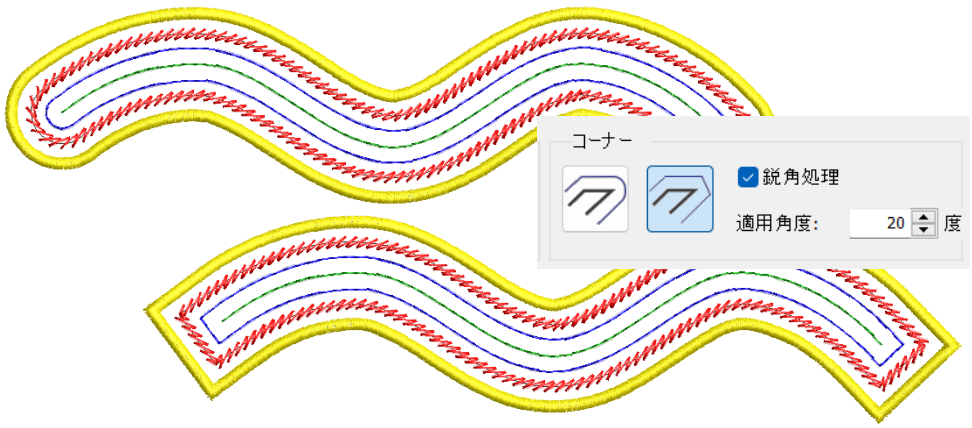
ツールボックス > 開いたオフセットを使用し、開いた刺繍 / ベクターオブジェクトに正確なオフセットを作成します。

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、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。カラーブロックは不要な色替えが最小限になるよう、自動的に並び替えられます。

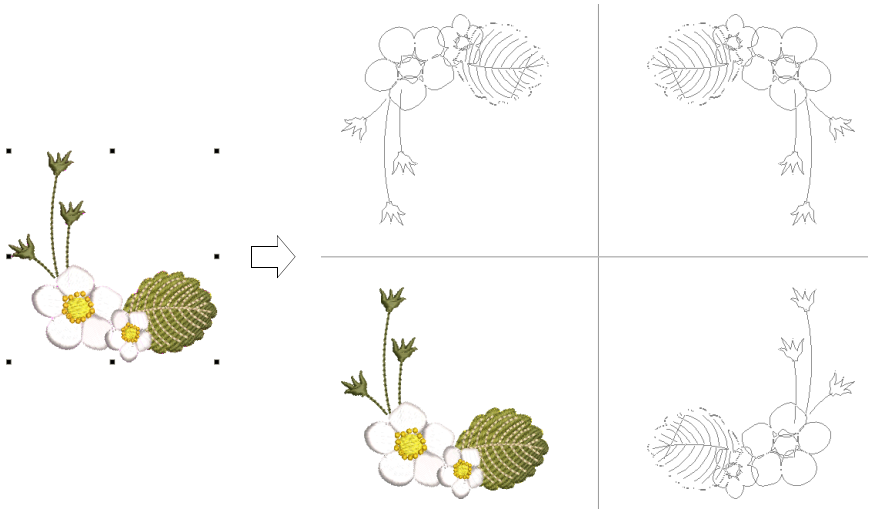
選択を横方向 & 縦方向に反転する

ミラーマージ > 横方向に反転コピー、オブジェクトやデザインを横方向に複製し反転します。

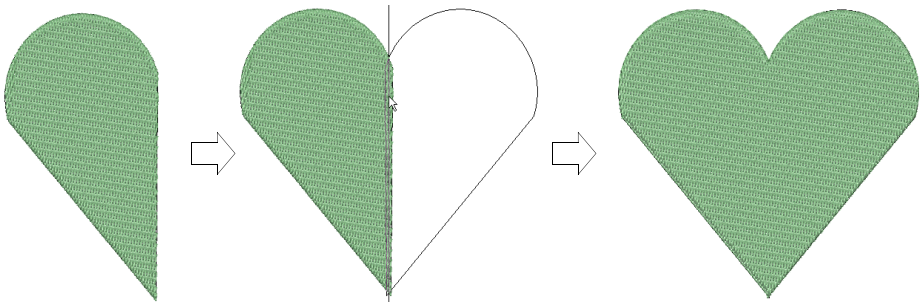
ミラーマージ > 縦方向に反転コピー、オブジェクトやデザインを縦方向に複製し反転します。

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。複製がもと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、オブジェクトまたはデザインの複製 / 反転します。

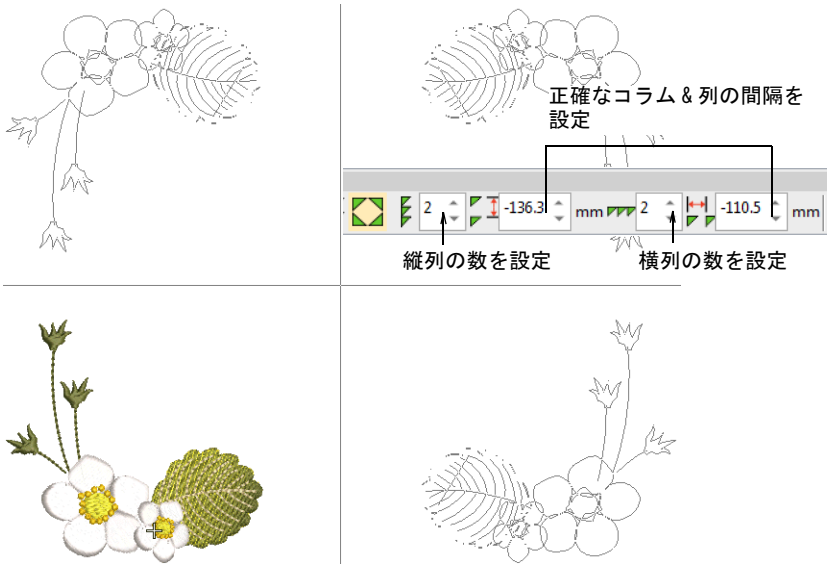
反転ツールは、デザインの複製と反転が同時に行なえます。列やコラムは好きな数に設定できます。この機能はファッションやテキスタイルデザインを作成するのによく使用されます。リースポイントは最大 100 まで設定できます。

反転した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。

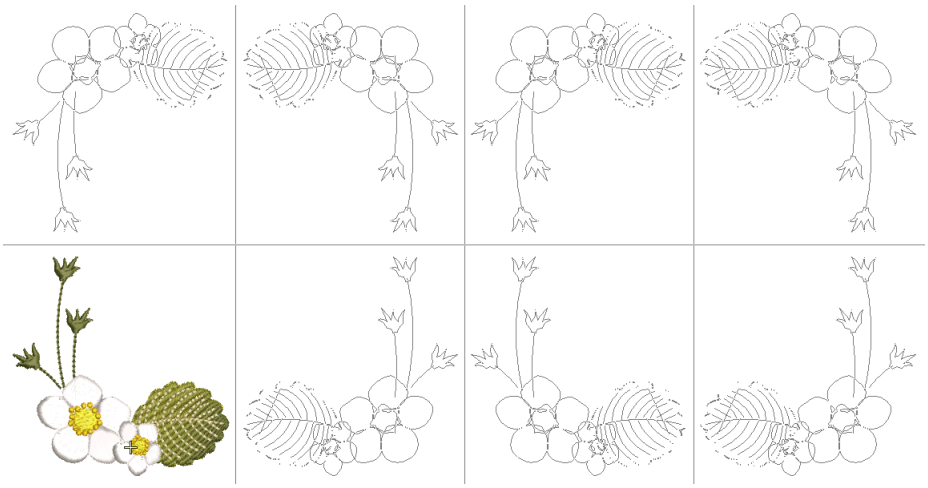


参考　**ミラーマージ**を使用中に**オートスクロール**を解除するには、Shift を押します。

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。Enter を押して決定します。

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　カラーブロックは不要な色替えが最小限になるよう、自動的に並び替えられます。

関連項目

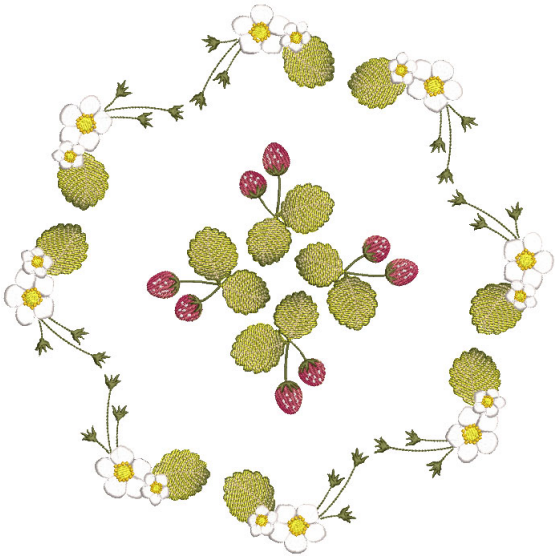
◂ オブジェクトを複製＆クイック複製する

リースを作成する

ミラーマージ＞リースを使用し、オブジェクトを中心点の周りに沿って複製します。

ミラーマージ＞万華鏡配列を使用し、ペアになったオブジェクトをリースに複製し、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。カラーブロックは不要な色替えが最小限になるよう、自動的に並び替えられます。



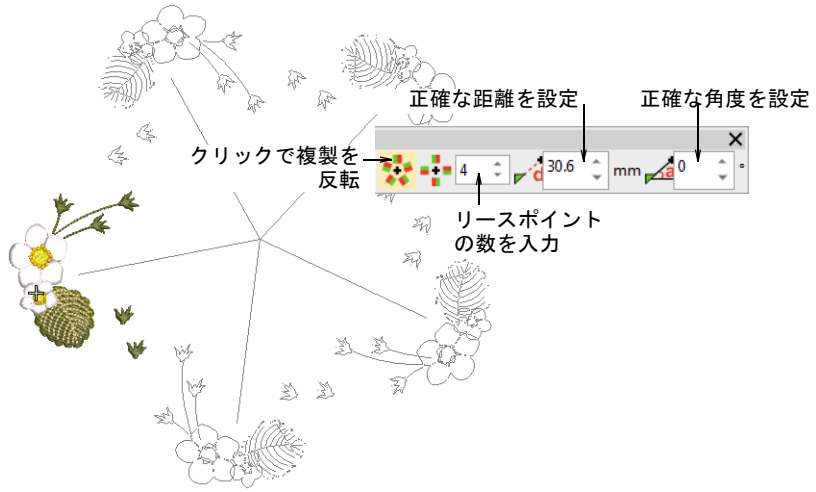
リースを作成するには

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。

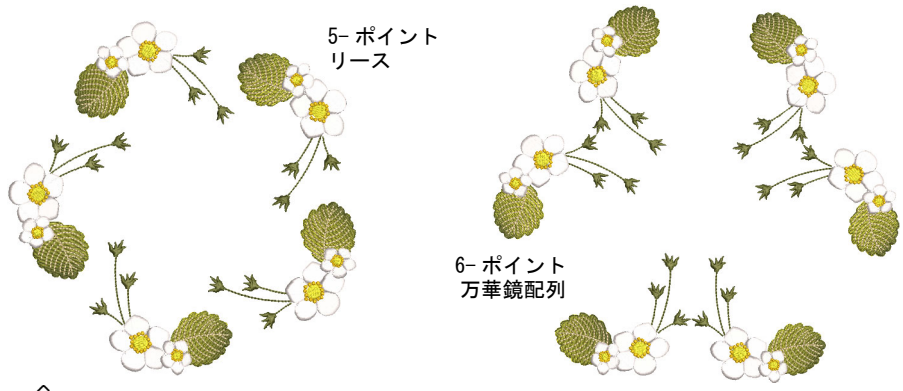


5 複製する位置までポインタを移動します。基準線の角度を 45 度ごとに制御するには、**Ctrl** を使用します。

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。**Enter** を押して決定します。

メモ　距離と角度は、もと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　複製がもと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、ワッペン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並べ替えます。

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。カラーブロックは不要な色替えが最小限になるよう、自動的に並び替えられます。

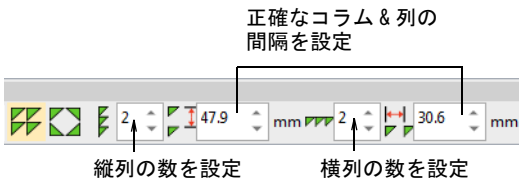
デザインの配列を作成するには

1 オブジェクトまたはデザインを選択します。

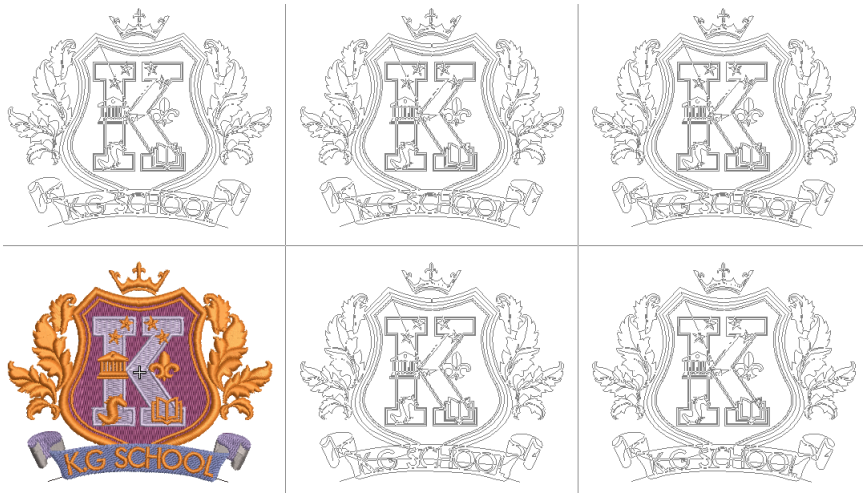
2 **配列**アイコンをクリックします。関連する設定がアクティブになります。

3 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。

4 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。



5 複製する位置までポインタを移動します。



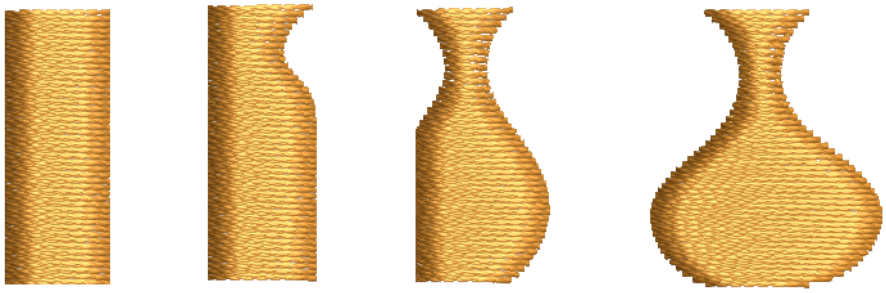
6 画面上をクリックしてアンカーポイントを入力するか、Enter を押して操作を完了します。

7 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。Enter を押して決定します。

第 16 章

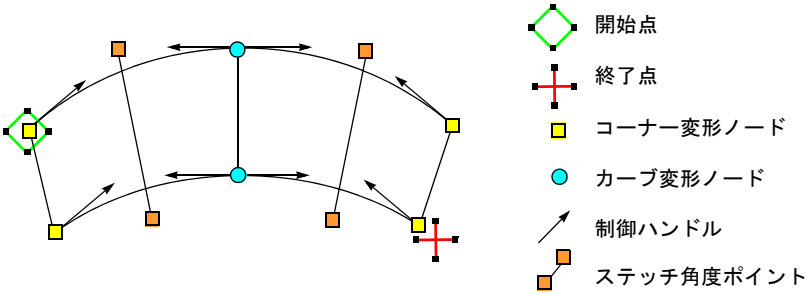
オブジェクトを変形＆分割する

BE 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、ツール一つで簡単に行えます。オブジェクトの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、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点と終了点を変更する事ができます。



オブジェクトを変形する

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、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。

変形ビュー > 変形ノードを表示を使用し、選択した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、選択した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。

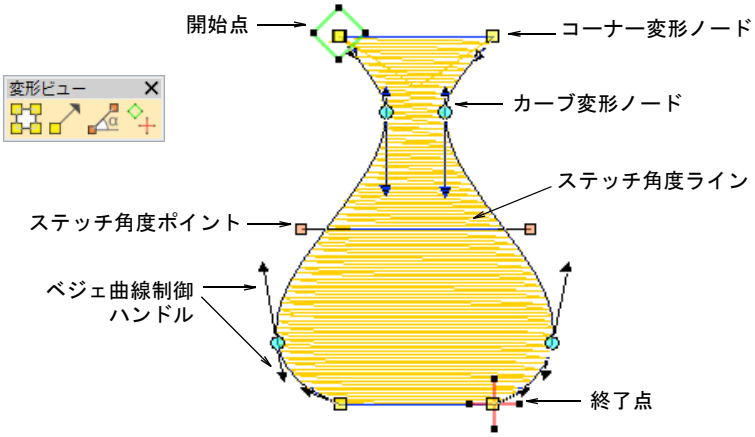
変形ビュー > ステッチ角度を表示を使用し、選択したオブジェクトのステッチ角度の表示をオン / オフにします。

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。

オブジェクト変形ツールは、BE 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、開始点、終了点を編集したい時に使用します。

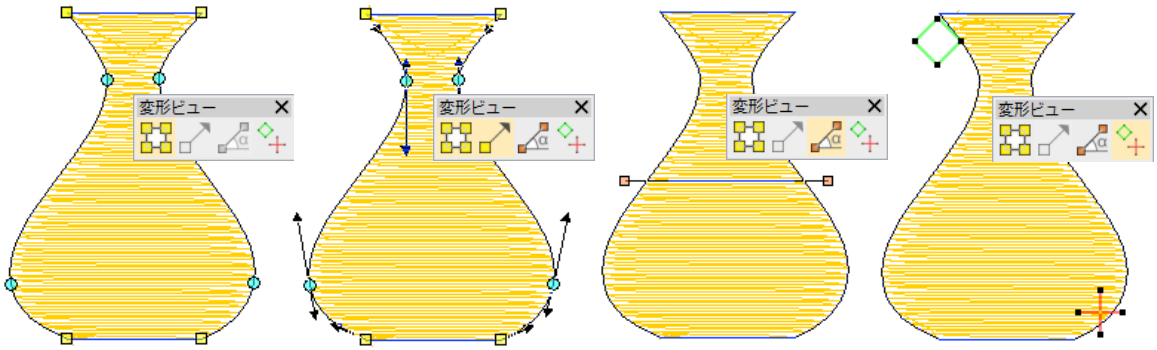
コントロールポイントを表示するには

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。



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。

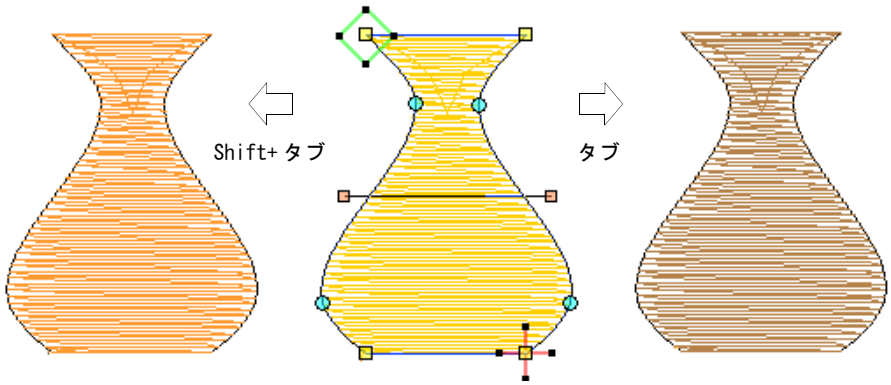
2 **変形ビュー**ツールバーで、コントロールポイントを選択的に表示することができます。



変形ノードを表示　ベジェハンドルを表示　ステッチ角度を表示　開始点 / 終了点を表示

- **変形ノードを表示**：ホットキーAlt+Nを使用して切り替えます。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。オブジェクト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**：ホットキーAlt+Aを使用して切り替えます。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。

3 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
- オブジェクト変形オプション
- 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。

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。

オブジェクト変形ツールを使用し、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

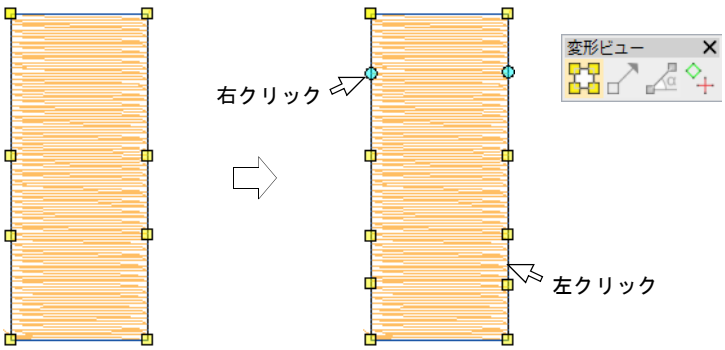
1 オブジェクトを選択し、**オブジェクト変形**をクリックします。**変形ビュー**ツールバーと共にコントロールポイントが表示されます。

2 **変形ノードを表示**をオンにし、その他のアイコンをオフにします。

3 任意で S を押してステッチ表示をオフにし、ステッチを再生成する準備ができたら再びオンにします。

4 必要に応じて、ノードを追加します。

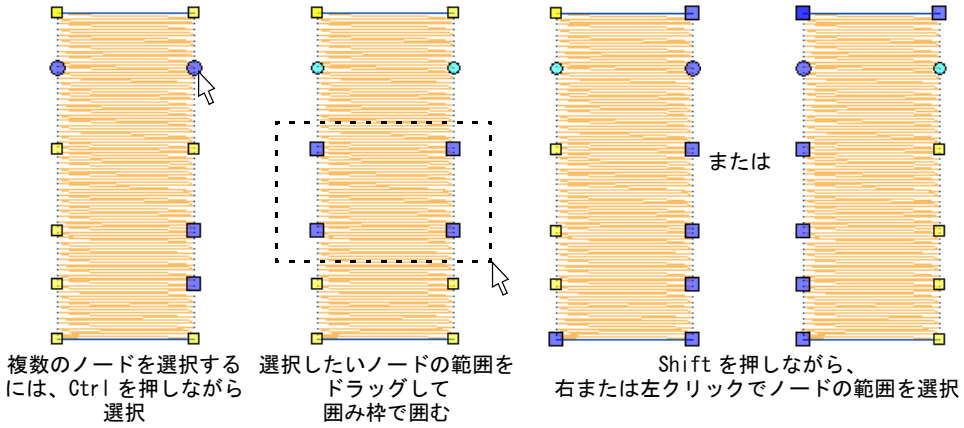
- 左クリックでコーナーノードを追加します。
- 右クリックでカーブノードを追加します。



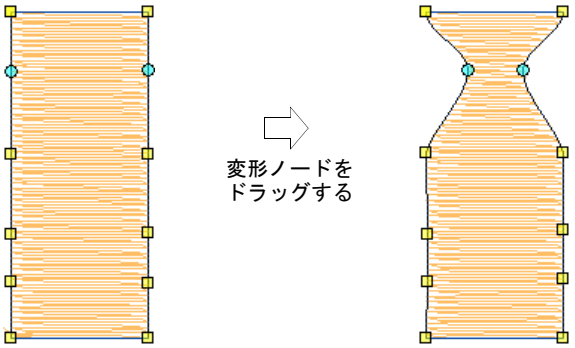
5 下記の方法で変形ノードを選択します。

- 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。

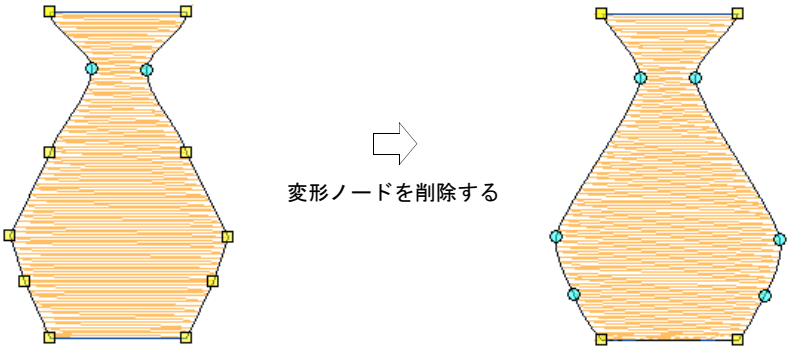


6 変形ノードの位置は、アウトラインに沿ってドラッグして調整します。



ヒント

- 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。
- 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
- オブジェクト変形オプション
- 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。

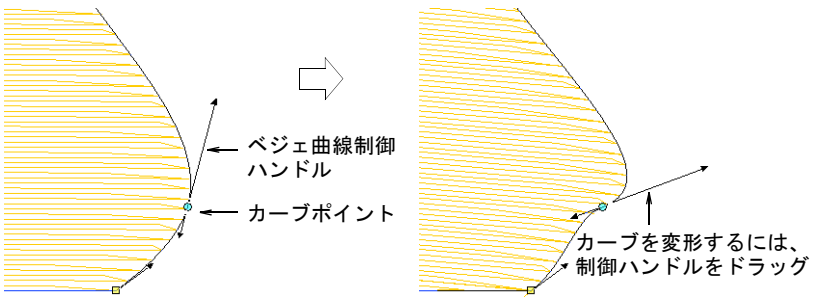
変形ビュー > 変形ノードを表示を使用し、オブジェクト変形ツールを使用する際の変形ノード表示を切り替えます。

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。

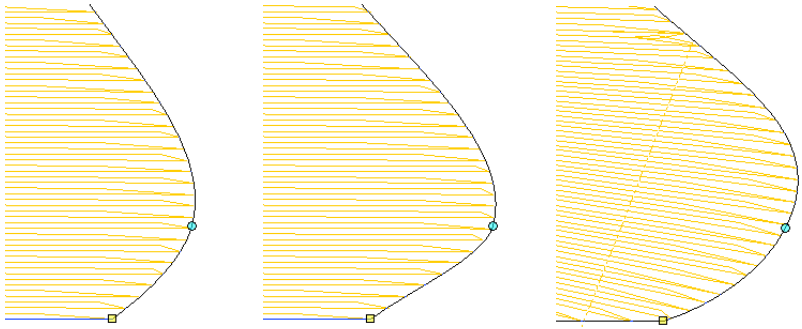
BE EmbroideryStudio はノードとコントロールポイントを維持したままベクターグラフィックを変換します。CorelDRAW® Graphics Suite はベジェ曲線を使用します。**Wilcom ワークスペース**では、変形ノードやベジェ曲線コントロールポイントで作業することができます。

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。こちらもシステム設定によりますが、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

- オブジェクト変形オプション

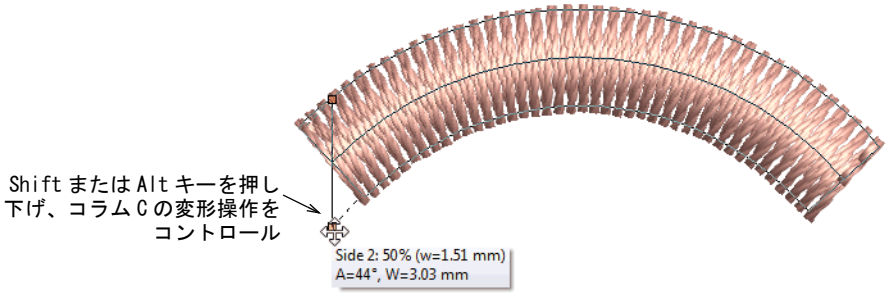
コラム C オブジェクトを変形する

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。

コラム C オブジェクトを変形するには

- **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

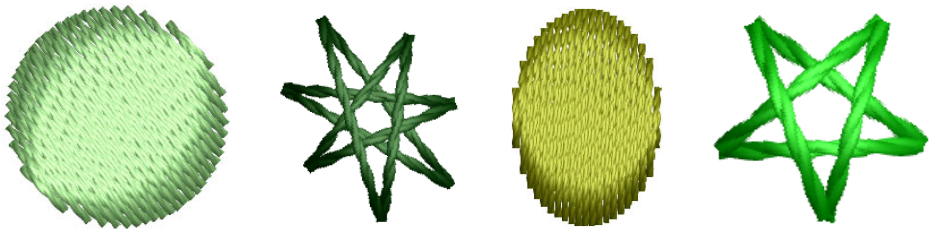
スター & リングを変形する

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

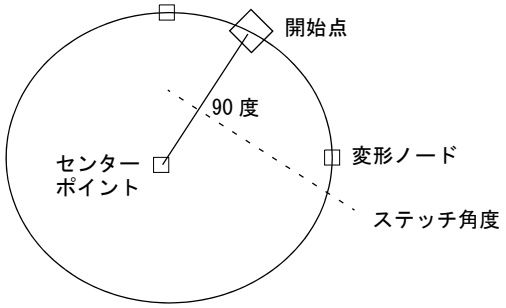
ステッチ編集 > オブジェクト変形を使用し、サークル / スターオブジェクトを変形します。

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。

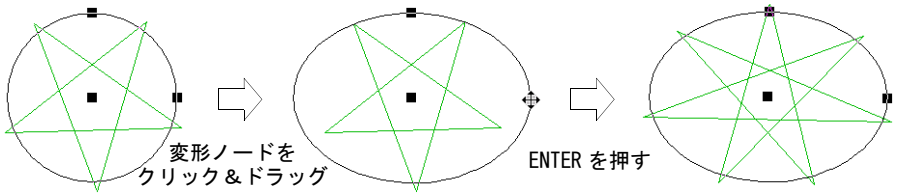


スターオブジェクトを変形するには

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。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。



2 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。



3 Enter を押します。

ヒント

- 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。
- サークルを楕円形にせずに拡大 / 縮小するには、**選択**ツールで選択し、選択ハンドルを使用します。

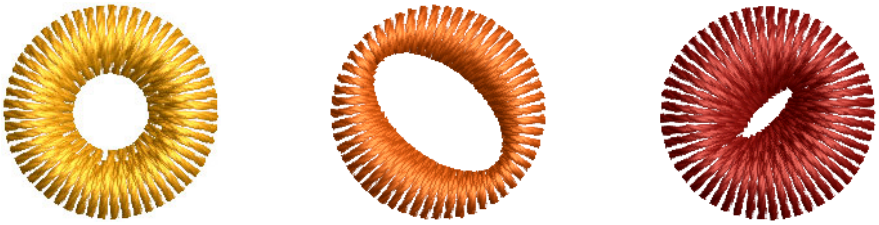
関連項目

- 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

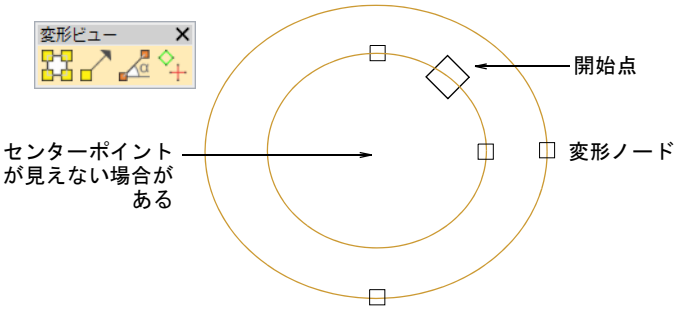
ステッチ編集 > オブジェクト変形を使用し、リングオブジェクトを変形します。

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。

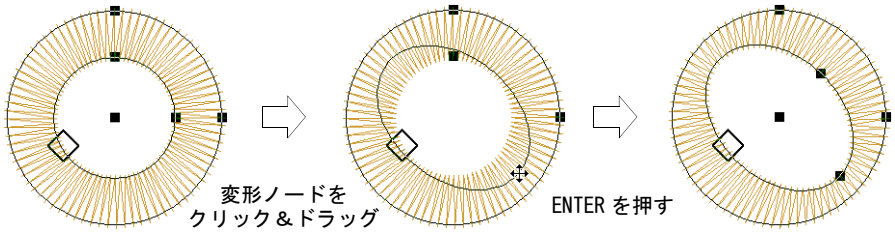


リングオブジェクトを変形するには

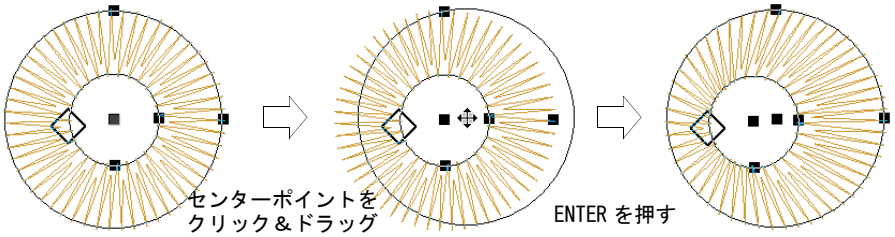
1 オブジェクトを選択し、**オブジェクト変形**をクリックします。



2 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。



3 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で、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**ダイヤモンド**の 4 種類の効果があります。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。

枠を適用するには

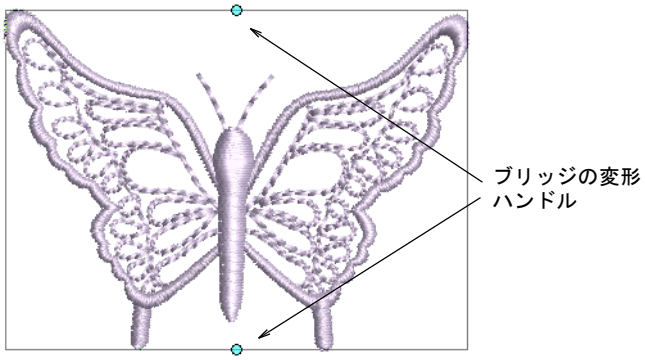
1 変形したいレタリングオブジェクトを選択します。枠を複数のオブジェクトに適用するには、最初にそれらをグループ化し、それから枠を適用します。

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。

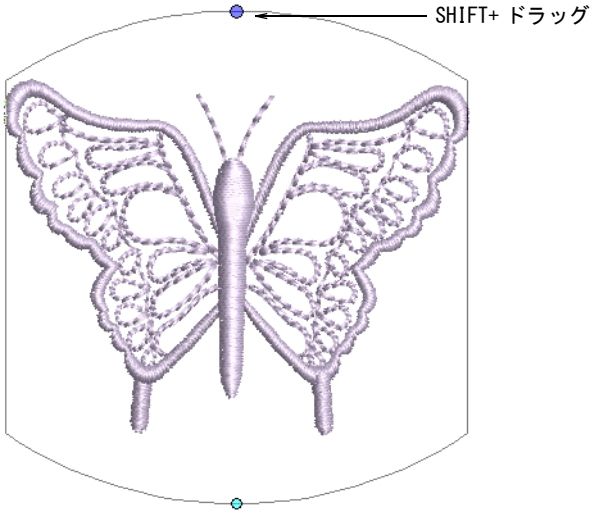
ブリッジ　ペナント　遠近法　ダイヤ

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。

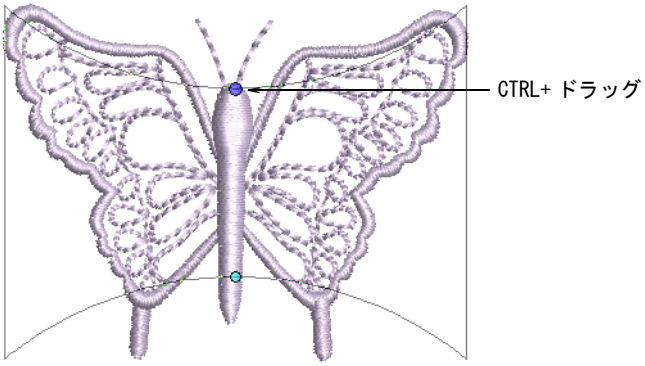


4 ハンドルを上下にドラッグし、オブジェクトを変形します。

- 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。



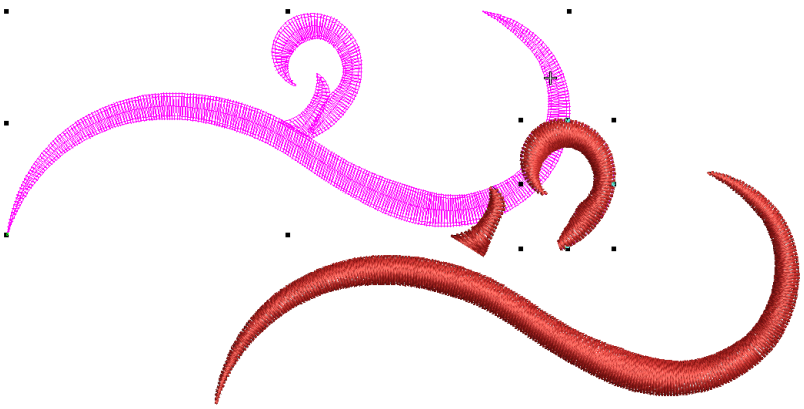
5 Esc を押して終了します。

関連項目

- レタリングアートで特殊な効果を作成する

オブジェクトを分割する

BE 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**ステッチの処理**で分解し、選択をアウトラインオブジェクトに変換することもできます。



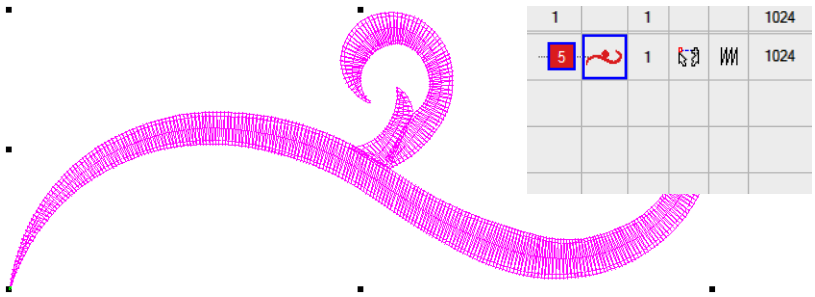
複合オブジェクトを分解する

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。アレンジメニューからも使用できます。

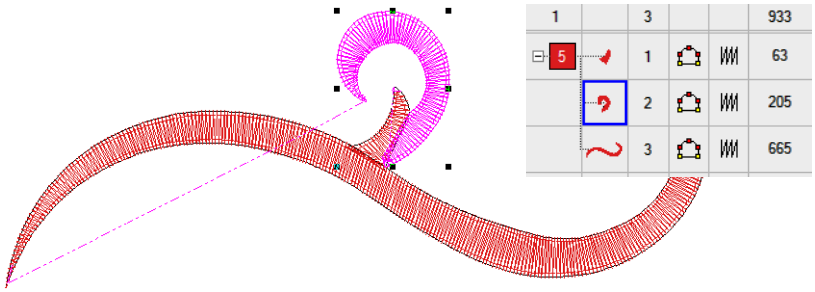
分解ツールはモノグラム、アップリケ、レタリング等の複合オブジェクトを分解することができます。これらのオブジェクトでの効果はグループ解除に似ています。

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。



ヒント

- 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、構成要素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。
- 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。
- 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。

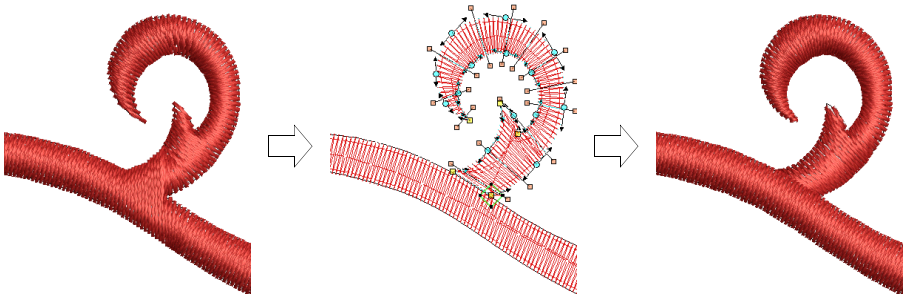
関連項目

- オブジェクトを分割する
- レタリングを分解する

手動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点で、**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、埋めが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。

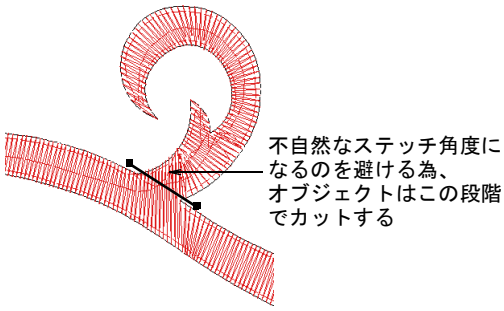


ナイフツールには 2 つの操作モードがあります。

- 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。

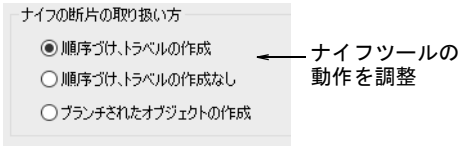


2 **ナイフ**ツールをクリックします。カーソルがナイフアイコンに変化します。

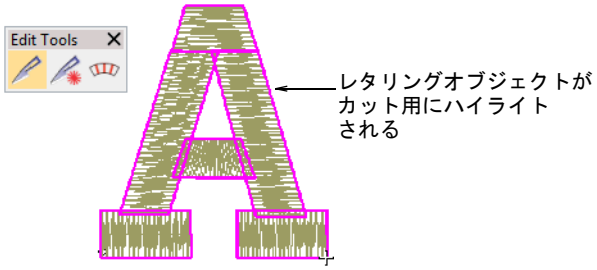
3 切り取りラインをデジタイズします。コーナーポイントには左クリック、カーブポイントには右クリックを使い、Enter を押します。

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 BE EmbroideryStudio の初期設定では、断片オブジェクトはもと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に選択すると、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。詳細は TrueType フォントを刺繍に変換するをご覧ください。



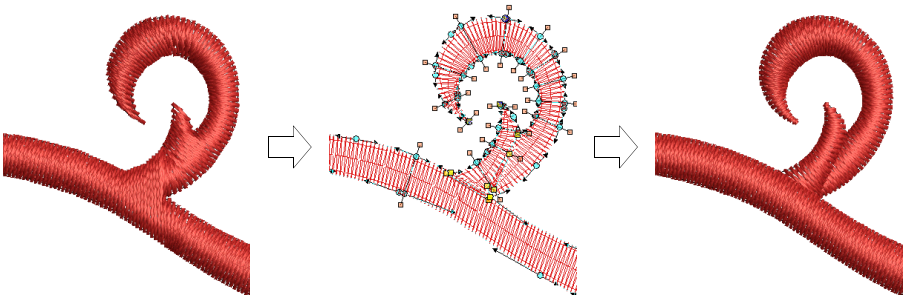
関連項目

- ベクター & 刺繍オブジェクトを分割する
- オブジェクトを形付ける
- オブジェクト変形オプション
- 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

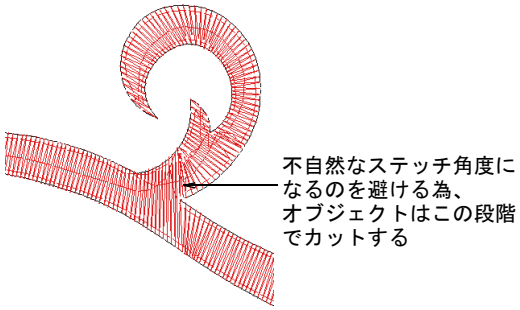
編集 > オートナイフを使用し、複合埋め縫いと複合ターニング刺繍オブジェクトを、オーバーラップのある小さなオブジェクトに自動的にスライスします。

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埋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。



2 **オートナイフ**アイコンをクリックします。

BE EmbroideryStudio は選択した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、BE EmbroideryStudio は：

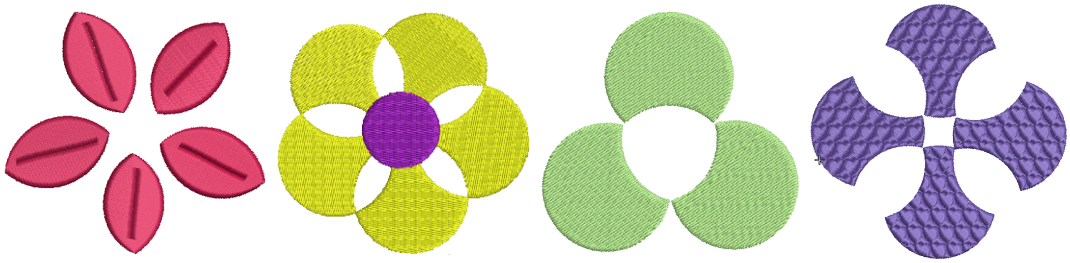
- ターニングステッチオブジェクトとシングル角度オブジェクトを、適切な場所に作成します。
- オブジェクトの接合部分で、オーバーラップを作成します。
- 隣接オブジェクトをブランチングします。

関連項目

- 複合オブジェクトを分解する
- オートブランチング

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。形付けられた刺繍オブジェクトは、すべて複合埋め縫いまたは複合ターニングに変換されます。ベクターオブジェクトは刺繍オブジェクトと統合していない限りは、ベクターオブジェクトのままになります。もと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。

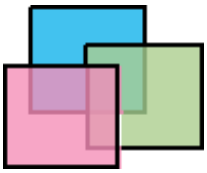
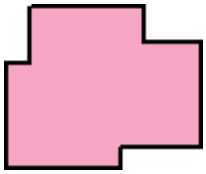
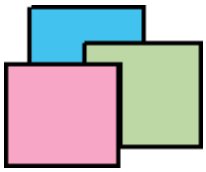
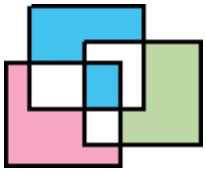


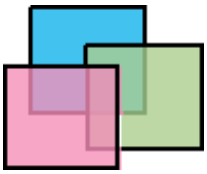
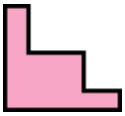
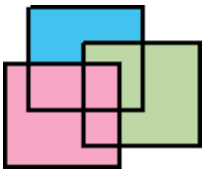
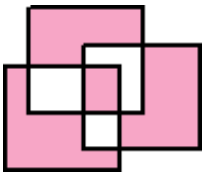
関連項目

- 形付けツールの概要テーブル
- ベクター & 刺繍オブジェクトを合成する

- ベクター & 刺繍オブジェクトを切り取る
- ベクター & 刺繍オブジェクトを分割する
- もとのオブジェクトを残す

形付けツールの概要テーブル

元の状態	ツール	結果	詳細
	結合		複数の選択した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		それぞれ選択した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。重なりがない部分はすべて取り除かれる。
	絞り出し		選択した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。

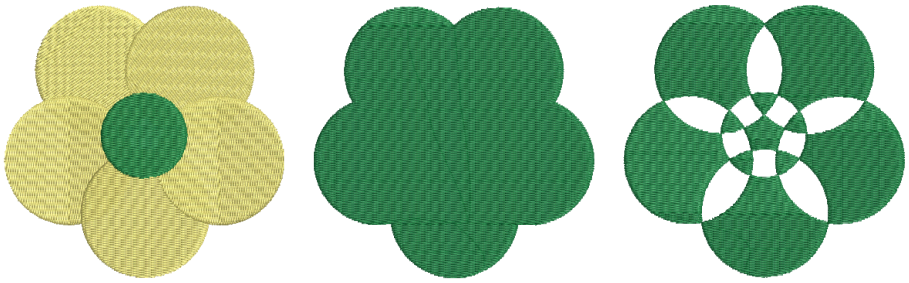
元の状態	ツール	結果	詳細
	前－後ろ		一番上のオブジェクトのみが残され、他の選択したオブジェクトと重なり合う部分はすべて取り除かれる。
	後ろ－前		一番下のオブジェクトのみが残され、他の選択したオブジェクトと重なり合う部分はすべて取り除かれる。
	分解		重なりのある所でオブジェクトが分割される。隠れている部分は取り除かれる。
	属性結合		選択したオブジェクトの中で重なりが 2 層（偶数）の部分が取り除かれる。一番上のオブジェクトから取り除かれる。作成された各オブジェクトは一番上のオブジェクトのプロパティ（ステッチの色やタイプなど）を持つ。

ベクター & 刺繍オブジェクトを合成する

形付けツール > 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。

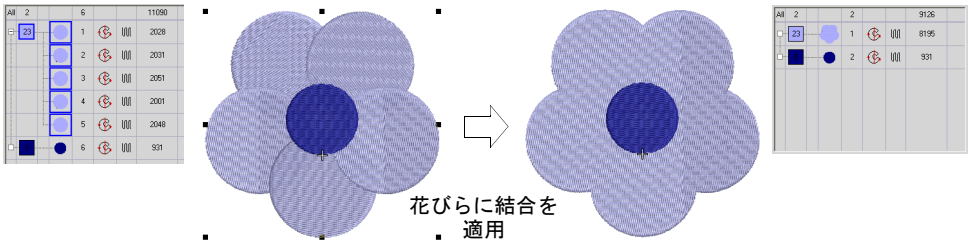
結合や**属性結合**ツールを使用し、選択したオブジェクトを結合します。



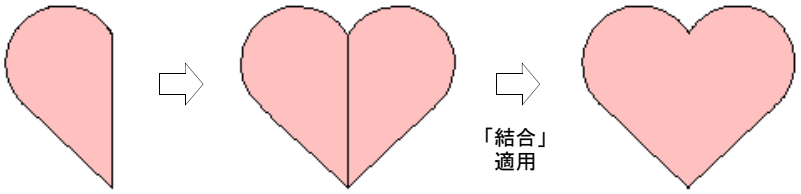
ベクターと刺繍オブジェクトを合成するには

- 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。

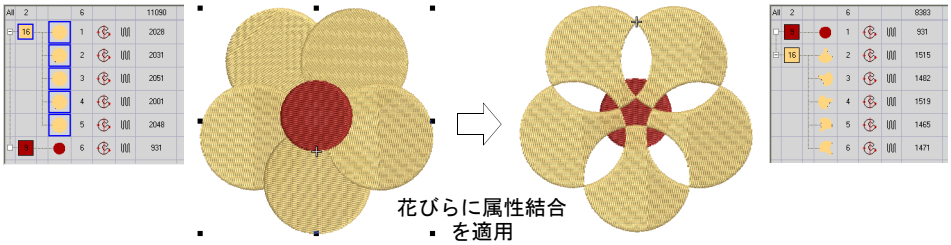
- **結合**を使用し、重なりのあるオブジェクトを重なりのない単一のオブジェクトに合成します。



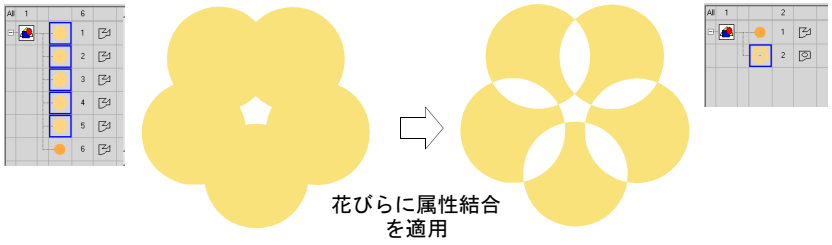
- 対照的な形状の半分だけをデジタイズし、複製して反転した後に、2 つの形状に「結合」を適用します。



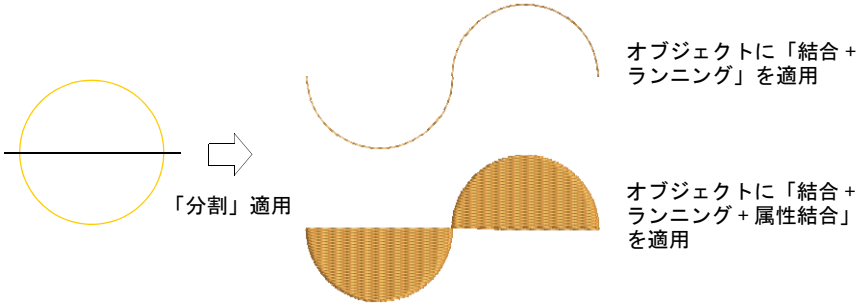
- **属性結合**を使用し、刺繍オブジェクトを**一番上**にあるオブジェクトのプロパティ（ステッチの色やタイプなど）を共有する、複数のオブジェクトに変換します。



- 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。



- 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

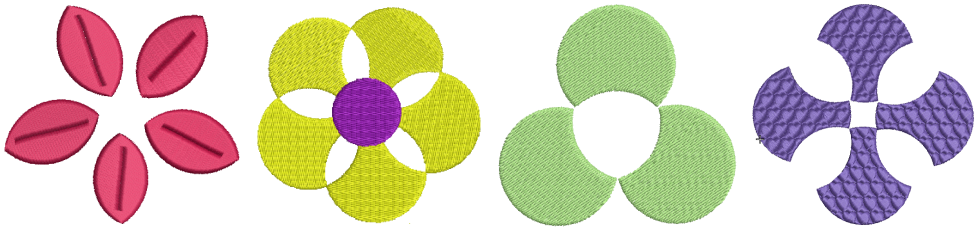
形付け > 重なり部を使用し、すべての選択したオブジェクトが重なり合っている部分だけを残して切り取ります。

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 > 前ー後ろを使用し、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 > 後ろー前を使用し、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。

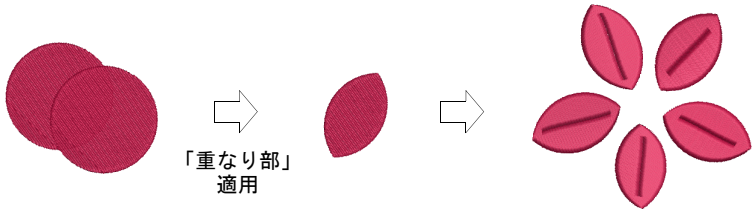
重なり部、**絞り出し**、**前ー後ろ**、**後ろー前**ツールを使用し、選択したオブジェクトを切り取ります。



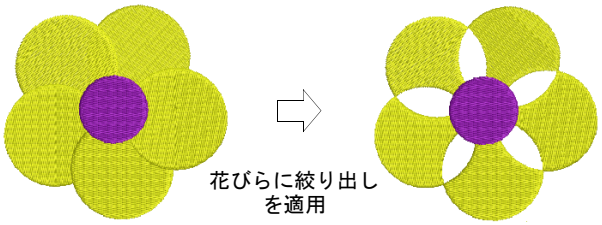
ベクターと刺繍オブジェクトを切り取るには

- 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**選択した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。

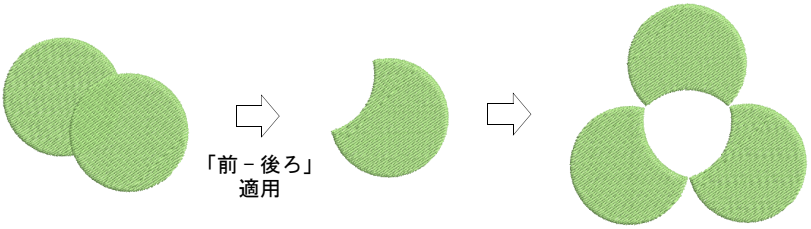


- **絞り出し**を使用し、それぞれのプロパティを維持したまま、オブジェクトの重なり合う部分を切り取ります。これで得られる結果は**属性結合**に似ていますが、オブジェクトのプロパティは合成されません。

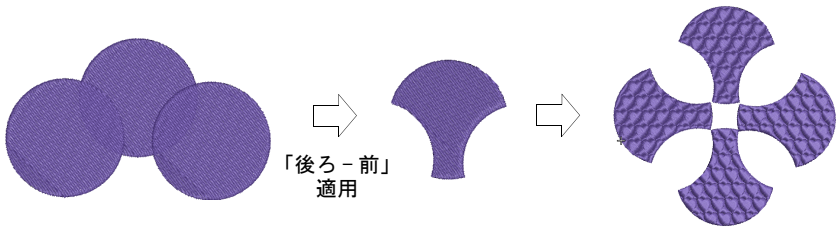


参考　**絞り出し**を使用し、複合埋め縫いオブジェクトに穴を切り抜きます。

- **前ー後ろ**をクリックし、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。



- **後ろー前**を使用し、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

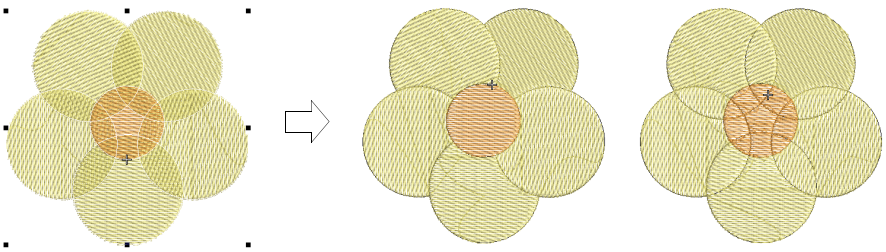
ベクター & 刺繍オブジェクトを分割する

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、もと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。

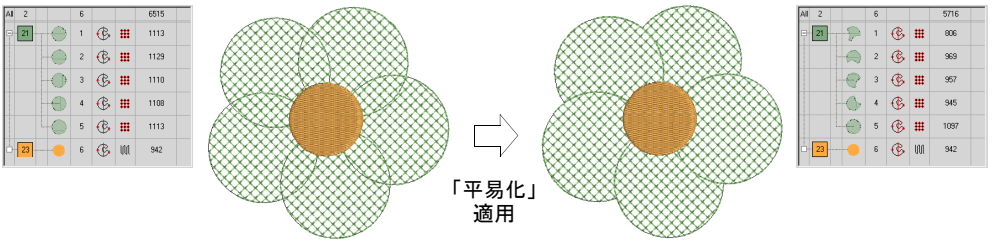
形付け > 分解を使用し、選択したオブジェクトを、オブジェクト同士が交わる場所でそれぞれ分解します。

平易化や**分割**ツールを使用し、選択したオブジェクトを分解します。もと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。

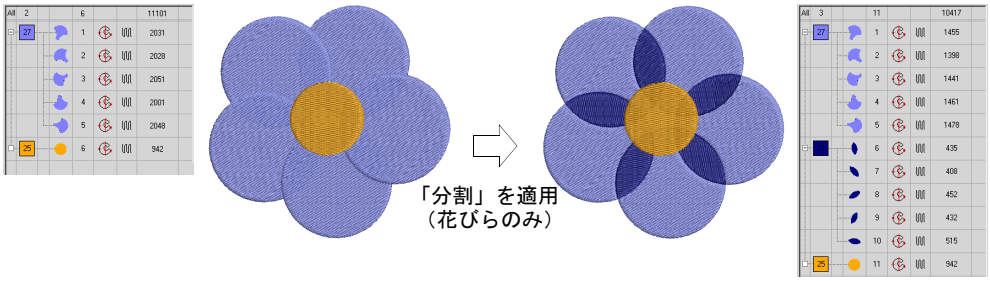


ベクターと刺繍オブジェクトを分割するには

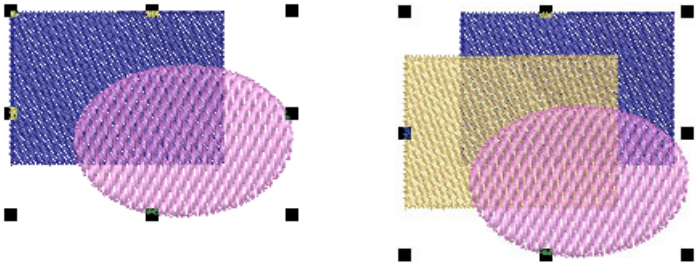
- 形付けをしたいベクター、または刺繍オブジェクトを選択します。
- **平易化**をクリックし、もとのオブジェクトを残したまま、重なりの部分を切り取ります。



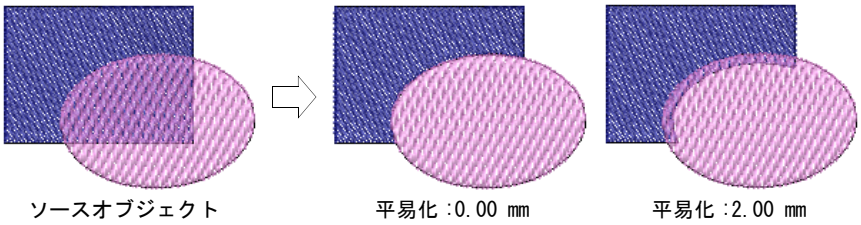
- **分割**をクリックし、選択したオブジェクトを個別の隣接するオブジェクトに分割します。重なりの部分がすべて、個々のオブジェクトになります。



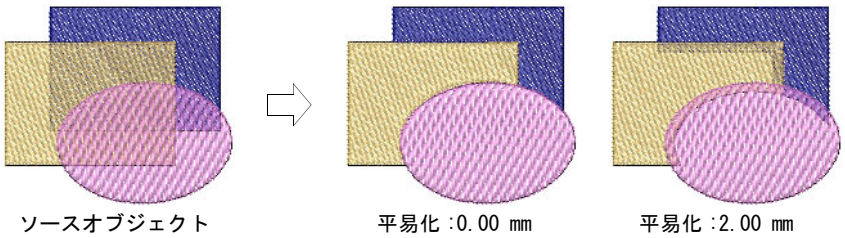
- **重なり**機能を使用し、**平易化**や**分割**などの形付け操作で作成したオブジェクトに重なり部分を追加できます。



- **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 0.50mm です。



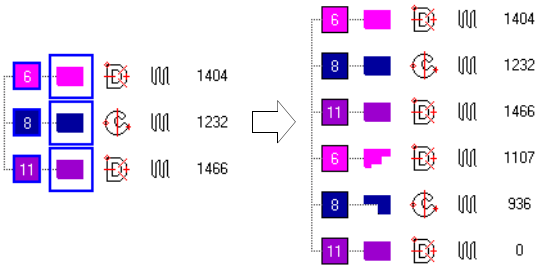
- ステッチ順序で 3 番目のオブジェクトの輪郭は、他の 2 つのオブジェクトの層に触れる部分まで延長されます。以下、同様に割り当てられていきます。



もとのオブジェクトを残す

形付け > もとのオブジェクトを残すを使用し、形付けの後にもとのオブジェクトを残します。

もと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残されます。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。



パート 5
ステッチの質

BE 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、生地の組み合わせによる適切な下縫いが必要です。**自動生地**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、生地設定を含んでいます。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。

ステッチを強化する

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。またテリータオルや毛皮などのテクスチャー生地のけばを平らにする、押さえステッチの使用方法、自動縮み補正を使用した生地の伸びの補正に関しても説明しています。詳細はステッチを強化するをご覧ください。

ステッチの質

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してのも説明しています。詳細はステッチの質をご覧ください。

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。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、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。

ステッチとマシン機能

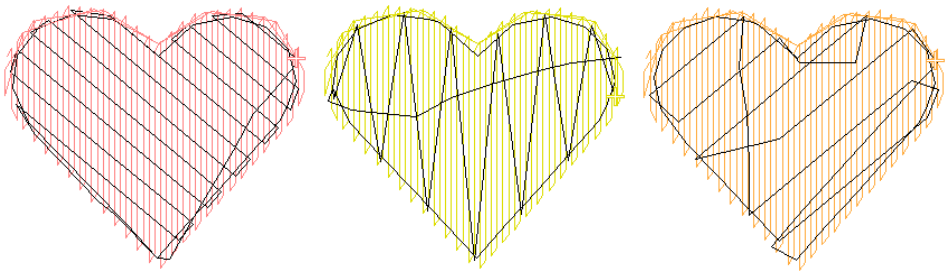
この章では、ステッチの選択と編集、また選択したステッチのオブジェクトへの変換について説明しています。またマニュアルによる機能の挿入とそれらの確

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 17 章

ステッチを強化する

刺繍のステッチは、針が落ちる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。これにより生地やステッチにしわが寄ってしまい、刺繍に隙間が生じてしまいます。BE EmbroideryStudio 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を装備しています。



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 BE EmbroideryStudio には、最適化された生地設定一式が含まれているので、使用する生地タイプを考慮に入れて作業を行うことができます。これらの設定はすべてオブジェクトプロパティで、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。

アウトラインを強調する

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。

バックトラック & リピート

デジタイズ > バックトラックを使用し、もと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。

デジタイズ > リピートを使用し、アウトラインを同じ方向に複製します。通常、閉じた形状に使用します。

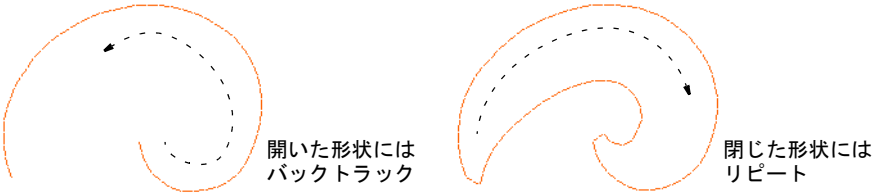
ステッチの方向を特定し、**バックトラック**と**リピート**を使用してアウトラインを強調することができます。

- **バックトラック**は通常開いた形状に使用され、もとのステッチに対して反対方向にステッチを施します。不要なつなぎ糸を作成せずに、アウトラインを太くできます。
- **リピート**は通常閉じた形状に使用され、もとのステッチ方向にステッチを複製します。開いた形状で作業してる場合、渡り糸はオブジェクトの終了点から開始点に挿入されるので糸きりが必要になります。

アウトラインを強調するには：

1 アウトラインを強調したいオブジェクト（複数可）を選択します。どちらのツールも、アウトラインステッチタイプのいずれかが選択されている場合に有効になります。

2 選択オブジェクトが開いた形状か閉じた形状かにより、作業に最適なツールを選択します。一般的に：



3 オブジェクトが複製されたかどうかは以下の方法で確認します。

- **ステータスバー**のステッチ数を確認します。
- **刺繍シミュレーション**を使用するか、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。

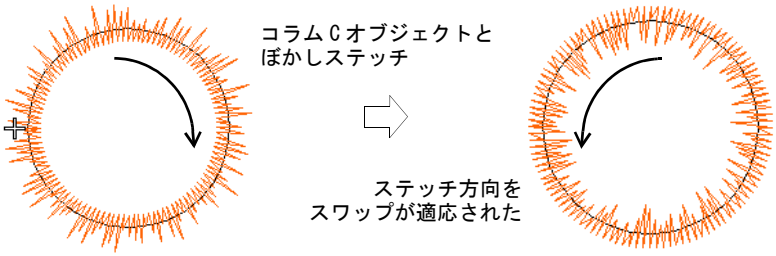
関連項目

- デザインの縫製をシュミレーションする
- ステッチ順序を表示する

ステッチ方向をスワップする

編集 > スワップ > 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。

ステッチ方向はプッシュプル効果により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の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。

下縫いで強化する

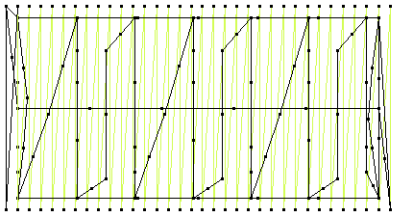
刺繍の見栄えや質は、上縫いの土台の役目を果たす下縫いに大いに左右されます。下縫いが無いと刺繍が生地の上に平たく縫われることになり、生地が透けて見えてしまうことがよくあります。このような場合、経験の浅いデジタイザーは上縫いのステッチ密度を上げがちですが、自動下縫いを適用したほうがはるかに効果的です。ステッチ数を増やすことにはなりますが、下縫いを使用すると生地が安定し、特に大きいサイズのデザインではしわや縮みを減らす効果があります。また下縫いは上縫いを押し上げる効果があり、柔らかい生地にステッチが沈み込んでしまうのを防ぎます。また毛羽のたった生地は下縫いによって生地が平たくなり、上縫いがきれいにステッチできます。

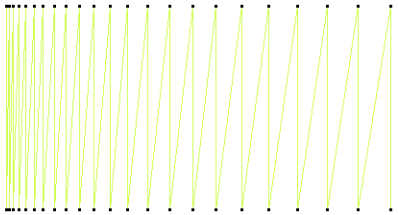
自動下縫い

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。

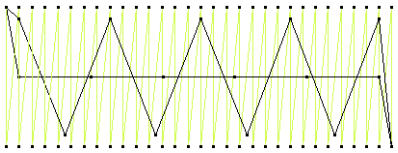
自動下縫いツールは、現在の設定に基づき、ボタンの切り替えにより新規または選択オブジェクトに自動下縫いを適用します。初期設定により、下縫いはオンになっています。必要に応じて、ボタンをクリックしオフにします。例えば**グラ**

デーション効果などの効果を適用する場合は、下縫いをすべてオフにしておくことをお勧めします。

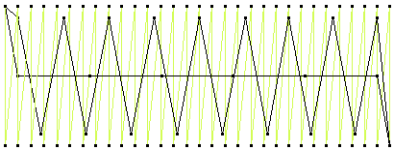




オンの場合、初期設定の下縫い設定は、選択したステッチタイプとオブジェクトの形状に合わせて調整されます。下縫いは上縫いの設定に似た設定ですが、初期設定のステッチ間隔ははるかに大きい点が異なります。



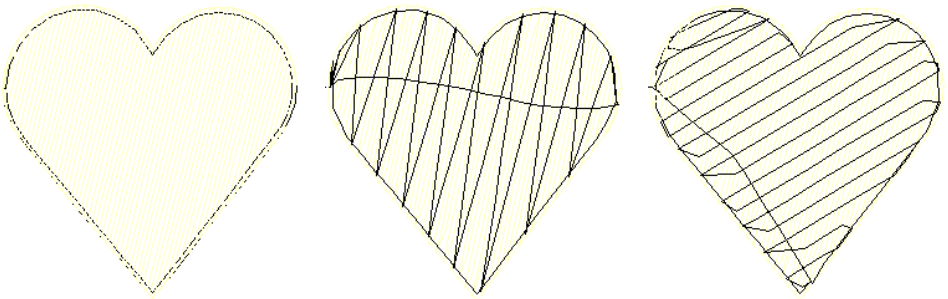
ステッチ間隔 3.0mm



ステッチ間隔 1.5mm

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。

下縫いの初期値

下縫いの初期値は、以下の 3 つの状態により決定されます。

- **自動生地**がオンの場合、現在の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、スタイルの定義が使用されます。詳細はデジタイズのプリセットをご覧ください。
- **自動生地**がオフで、「プリセットスタイルを使用」オプションがオフの場合、テンプレートの値が使用されます。詳細はテンプレートを扱うをご覧ください。

関連項目

- デジタイズのプリセット
- 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

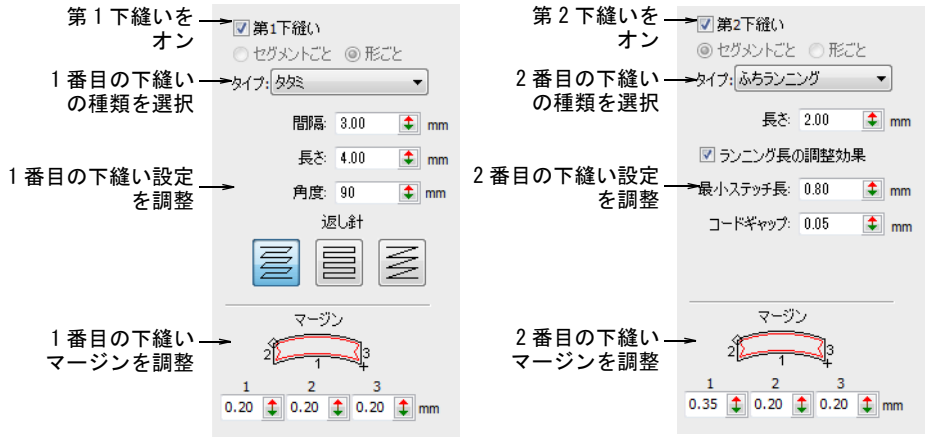
ステッチ効果 > 自動下縫いを使用し、刺繍デザインを強化し、安定させます。右クリックで設定します。

BE 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とサイズ、生地タイプ、また使用する目的によって決定されます。BE EmbroideryStudio では、様々な生地やレタリングの外観、サイズに合った数値を設定できます。

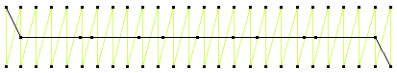
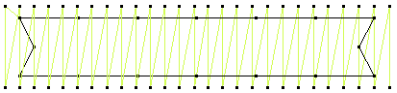
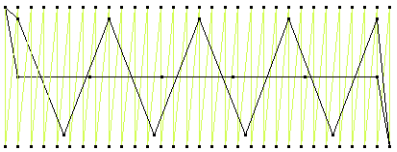
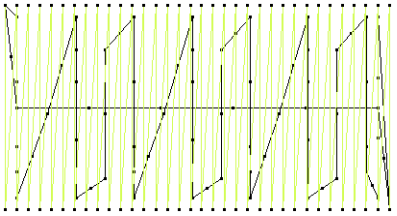
自動下縫いを適用するには

1 **自動下縫い**ボタンで下縫いをオン / オフにします。
   - オブジェクトが選択されていない状態で**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。



2 まだチェックしていない場合は、関連する下縫いのチェックボックス（1 番目または 2 番目）にチェックを入れ、ドロップリストから選択します。これにより、デザインオブジェクトに二重の下縫いを適用できます。大きなオブジェクトの典型的な組み合わせは、**ふちランニング**と**タタミ**または**ジグザグ**です。
一般的に：

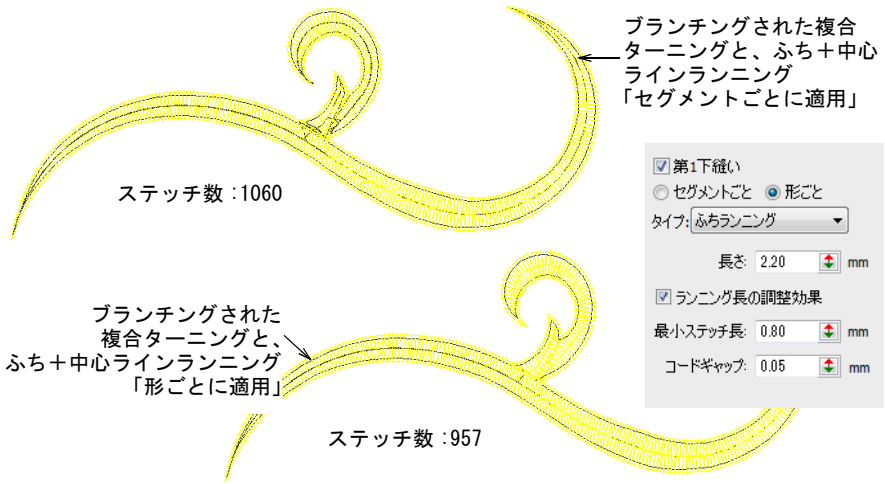
下縫いの種類		目的
中心ラインランニング下縫い		細いコラム（例：２－３mm 幅）に使用します。
ふちランニング下縫い		文字などやや大きめの形状を安定させるのに使用します。
ジグザグ下縫い		ジグザグ下縫いを使用し、幅広のコラムに対応します。ジグザグ下縫いのステッチ長プロパティを設定することができます。ステッチ長は、それぞれのジグザグステッチの長さを意味します。
タタミ下縫い		タタミ下縫いは大きな埋め込み形状を安定させるのに使用される。開いたタタミ埋め縫いステッチに似ていて、ステッチはオブジェクトを横切って渡されます。

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オブジェクトの一部となります。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。

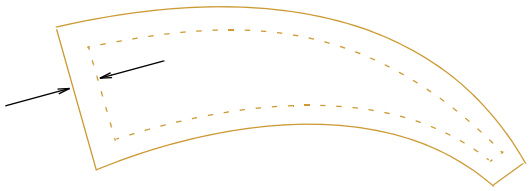


「形ごと」の下縫いはレタリングオブジェクトに適用されます（初期設定）が、複合ターニングやブランチングされたオブジェクトにも適用することができます。これには形状を形成するそれぞれのセグメントではなく、形状全体の下縫いを計算する効果があります。同様にステッチの集積、トラベルランニングや全体のステッチ数を減らす効果があります。オブジェクトのサイズによりますが、レジストレーション問題がでてくる場合があります。

下縫いのマージン

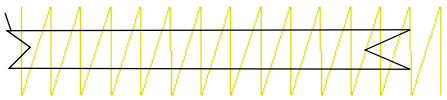
ステッチ効果 > 自動下縫いを右クリックし、下縫いマージンを調整します。

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。上縫いから下縫いがはみ出ないように、この余白を増やす。

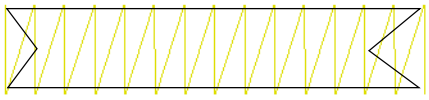


マージンを調整し、
下縫いが広がりすぎるのを
防ぐ

- コラム A、コラム B、コラム C、およびレタリングオブジェクトには、図をガイドに 1:、2:、および 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：フィールドのみ入力します。その他のフィールドの設定値は無視されます。

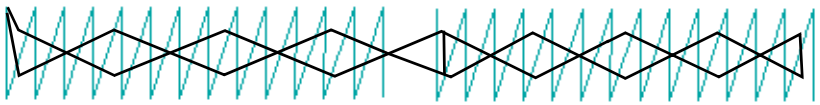


マージン 1:0.8mm、マージン 2:0.2mm、
マージン 3:0.4 mm



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。



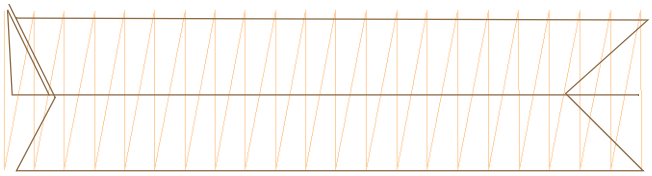
2 つのコラムが接合

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。

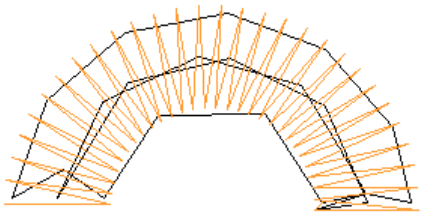
中心ラインランニングは、コラムの中心に沿ってステッチの列を作成します。狭いコラム（例：2-3mm 幅）で刺繍を安定させるのに使用します。**ふちランニング**

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に使用します。

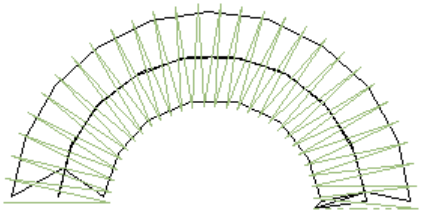


中心ラインランニングとふちランニングの下縫いが一緒に使用される

- 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の下縫い＋2.5 mmのステッチ長



ふちランニングと中心ラインランニングの下縫い＋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。

オプション	機能
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

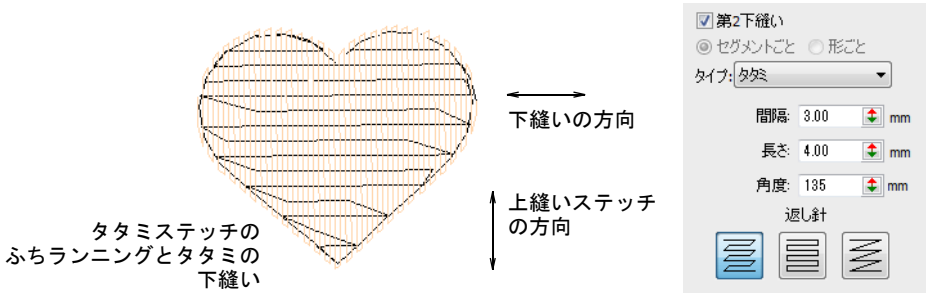
- コラム幅を調整する

タタミ下縫い設定

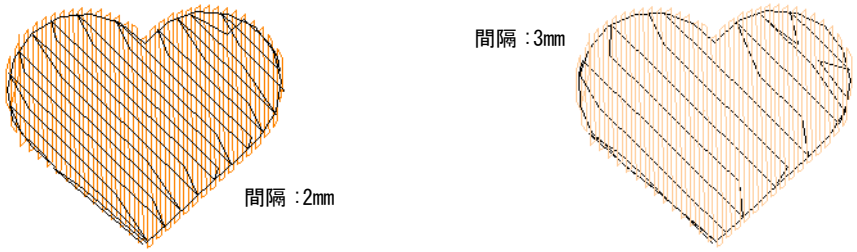
ステッチ効果 > 自動下縫いを右クリックし、タタミ下縫い設定を調整します。

タタミ下縫いは、大きな埋め縫い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

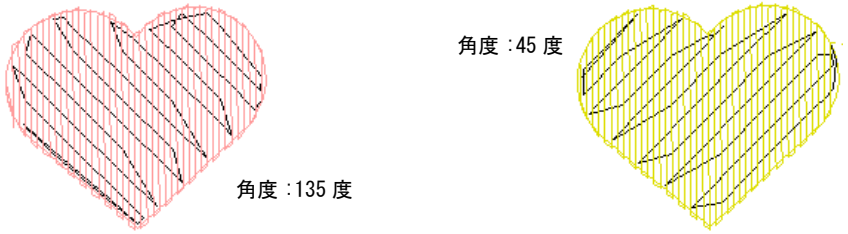
め込みステッチに似ています。**タタミ**下縫いは頻繁に**ふちランニング**と併用され、特にタタミの上縫いがある複合埋め縫いオブジェクトの下に使用されます。



- 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。

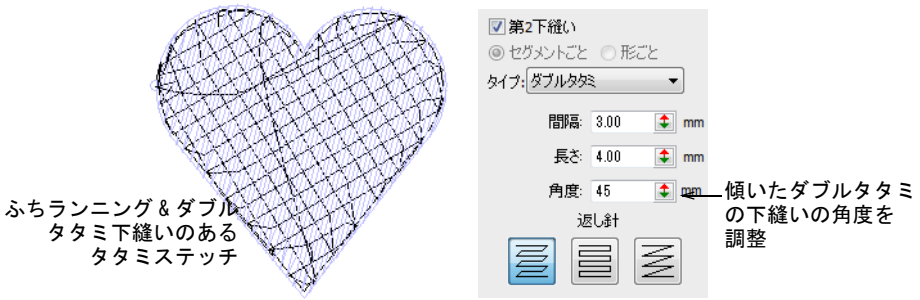


- 返し針タイプを選択し、複合埋め縫いオブジェクトには下縫いのステッチ角度を設定します。下縫いのステッチ角度は上縫いステッチと逆向きになるようにします。



- 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**を組み合わせて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

チ角度を調整します。これは「斜交平行」のような効果をだし、刺繍に盛り上がった効果を与えることもできます。



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。

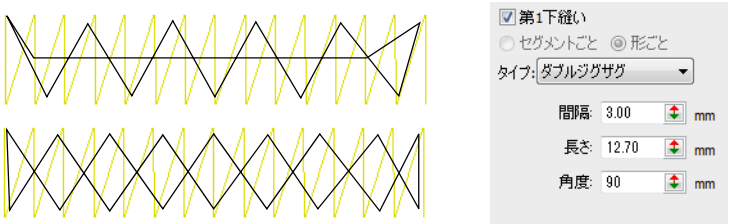
関連項目

- 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「適用」オプション
- 下縫いのマージン

ジグザグ下縫いの設定

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。

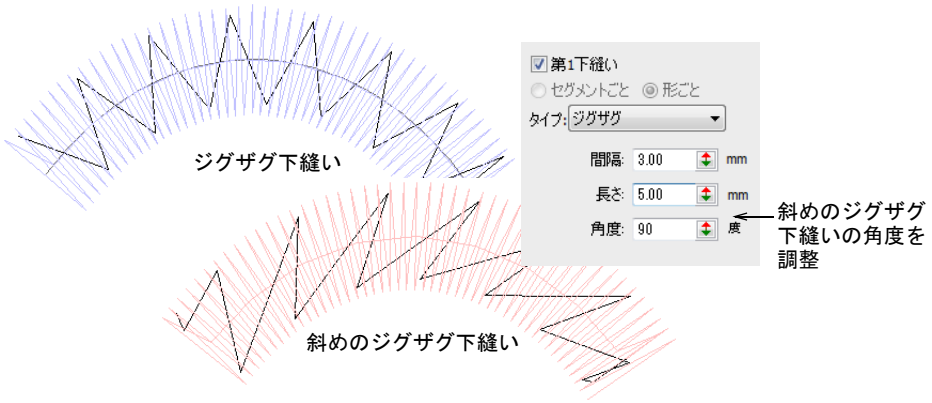
ジグザグや***ダブルジグザグ***の下縫いは、幅の広いコラムに使用できます。ジグザグまたはダブルジグザグは、中心ラインランニング、またはふちランニング下縫いと組合わせることができます。これらの下縫いは、サテンの上縫いステッチの下に最適です。



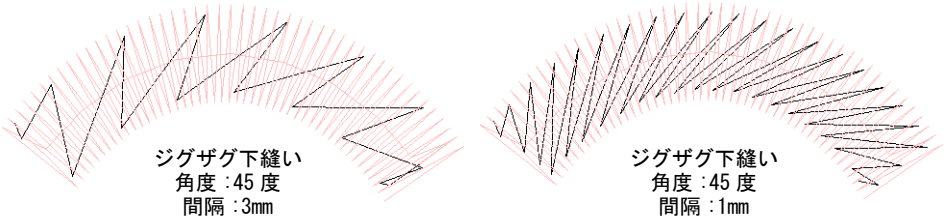
各下縫いタイプの間隔とステッチ長を調整します。

間隔 :3.0mm　　間隔 :4.0mm

BE 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。



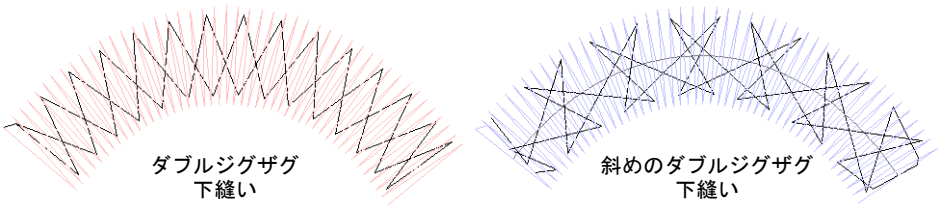
通常のジグザグ下縫いは、サテンの上縫いステッチと同じような方向にステッチされ、「沈み」の原因になります。**ダブルジグザグ**は前進 / 後進方向に対称に斜めに走り、網目のような効果が作成されます。通常のジグザグよりもより強いサポートを与えることも可能です。また刺繍に盛り上がった効果を与えることもできます。



ジグザグ下縫い
角度 :45 度
間隔 :3mm

ジグザグ下縫い
角度 :45 度
間隔 :1mm

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。



ダブルジグザグ
下縫い

斜めのダブルジグザグ
下縫い

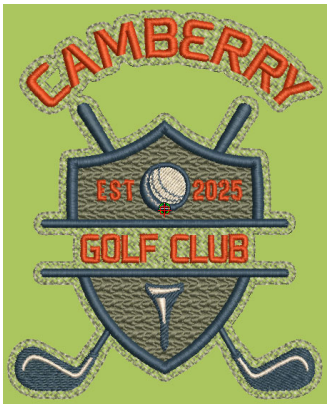
注意　斜めの下縫いに小さな角度を使用すると、オブジェクトの境界線の外にはみでることがあります。

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
- 開いたステッチ

押さえステッチ

押さえステッチ機能は、軽い埋め縫いを自動的に生成し、テリータオル地やファーなどのテクスチャのある生地を平らにし、刺繍がけばに埋もれないようにします。例えば、モノグラムのあるテリータオル地のバスローブなどがあります。



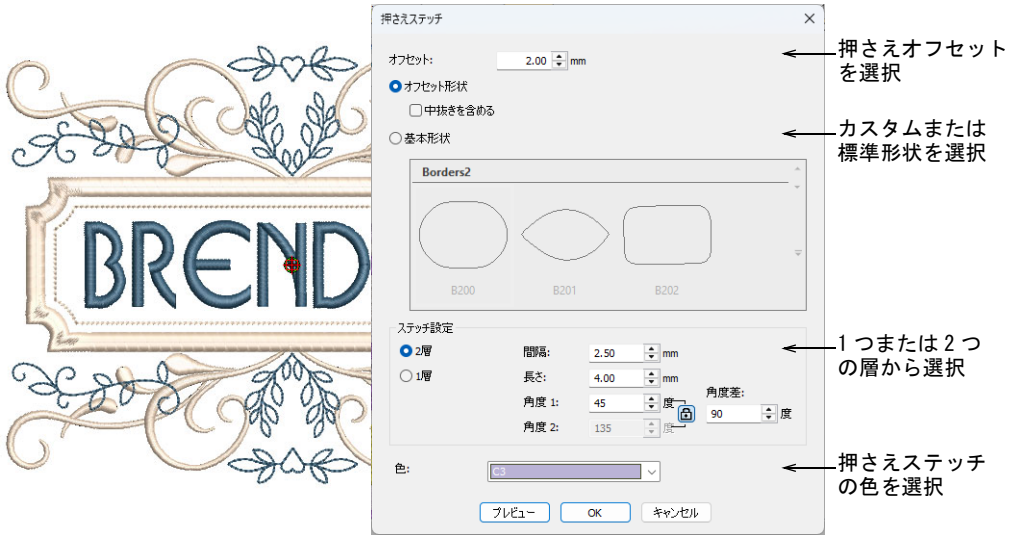
押さえステッチフィルを生成する

ツールボックス > 押さえステッチを使用し、刺繍のベースとして、テリータオル地のようなけばだった生地を平らにする、軽い埋め縫いを生成します。

押さえステッチツールは、軽い埋め縫いを自動的に生成し、テリータオル地やファーなどのテクスチャのある生地を平らにし、刺繍がけばに埋もれないようにします。このツールには、ステッチ間隔、長さ、角度を調整できる 1 つまたは 2 つの層を持つことができる、専用のステッチタイプが含まれています。

押さえステッチフィルを作成するには

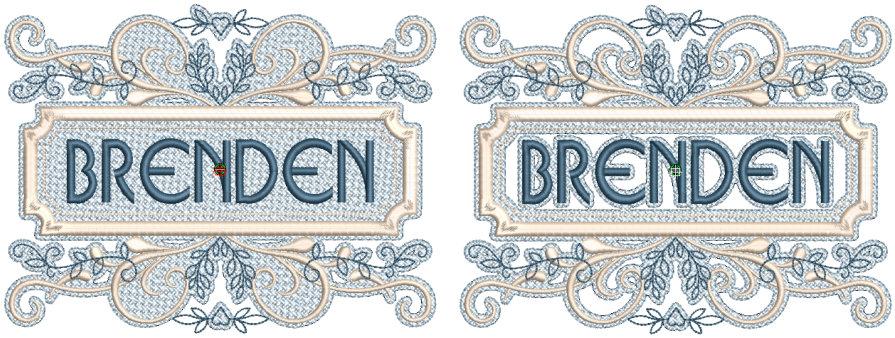
1 デザイン全体に押さえステッチフィルを作成する場合は、**押さえステッチ**アイコンをクリックするだけです。または特定のオブジェクト（複数可）を選択します。



2 押さえステッチのオフセットを選択します（例：2mm）。これにより、選択したオブジェクトとレイアウト境界線の間にマージンを確保できます。

3 押さえステッチのスタイルを選択します。

- **オフセット形状**を選択すると、デザインまたは選択したオブジェクトの境界に合う押さえステッチが生成されます。必要に応じて、刺繍のない部分の生地のけばを見せたい場合は、抜き穴を含めます。



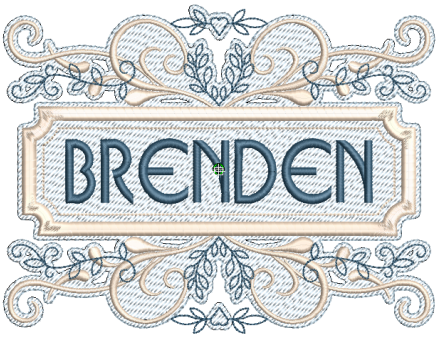
抜き穴は除く　　抜き穴を含む

- **基本形状**を選択する場合は、ボーダーギャラリーから一つ選択します。

メモ　**基本形状**を使用する場合、不規則な形状の中には、予想よりも大きなオフセットになるものがあります。作成したら、形状を選択して希望のサイズにサイズ変更できます。

4 希望の層の数を選択し、押さえステッチフィルに含めます。これは生地のけばの密度によります。

２層



１層

参考　**プレビュー**をクリックし、ダイアログを閉じずにフィルを生成します。必要に応じて、ダイアログを移動します。結果に満足するまで続けます。

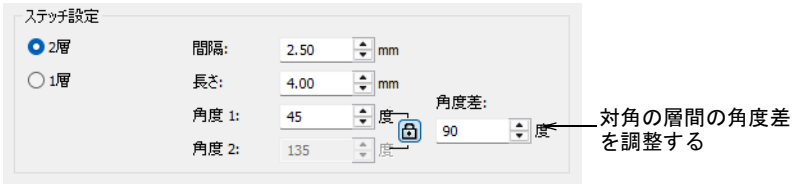
5 間隔と長さの設定を調整し、フィルの密度を増減します。これもけばの密度によります。

密度の高いフィル

密度の低いフィル

メモ　**2 層**が選択されている場合、２番目の層は１番目の層と同じステッチ設定になりますが、ステッチ角度は**角度 2** により決定されます。

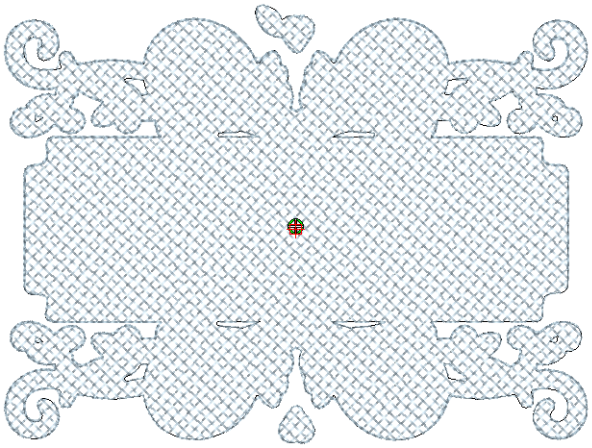
6 必要に応じて、２層のステッチを使用する場合は、対角の角度設定を調整します。初期設定は 90 度（垂直）です。

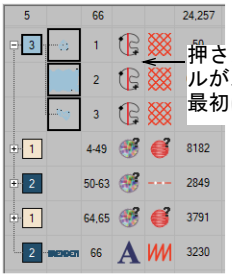


参考　押さえステッチの角度は、**オブジェクトプロパティ＞埋め縫い**タブでいつでも調整できます。**ステッチ**タブの**ステッチ角度**設定は、押さえステッチには影響しません。

7 **色**ドロップダウンから、押さえステッチの糸を選択します。一般的に、押さえステッチフィルは使用する生地に溶け込ませたい場合が多いでしょう。また基本のボーダー形状を選択した場合は、対照的な色で形状を強調することもできます。

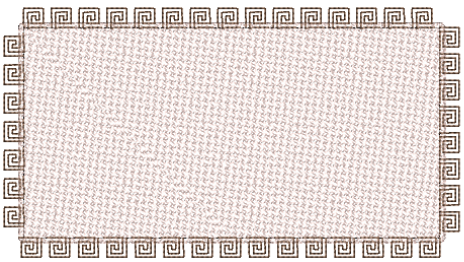
8 OK をクリックして確定し、生成します。完成した押さえステッチオブジェクトは、ステッチ順序の一番初めに配置されます。



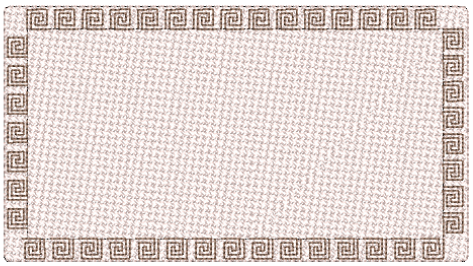


ヒント

- **押さえステッチ**は、モノグラムオブジェクトのモチーフアウトラインやボーダーを生成する際、モチーフ形状を無視します。代わりに、ステッチはオブジェクトのアウトラインに基づいて生成されます。希望の結果にするには、手動でサイズを変更する必要がある場合があります。

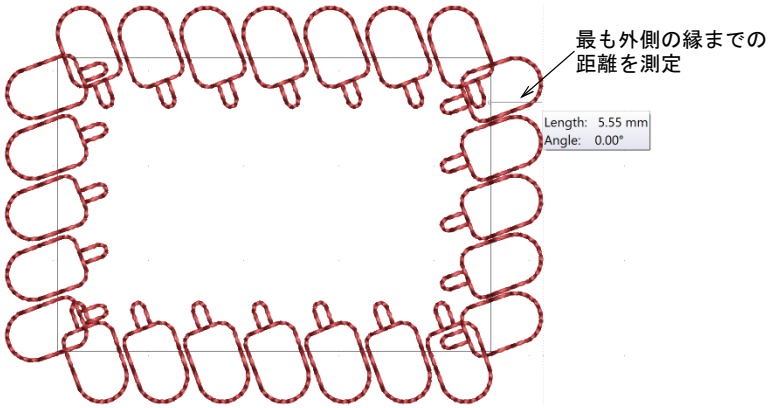


オブジェクトのアウトライン内に
生成された押さえステッチフィル

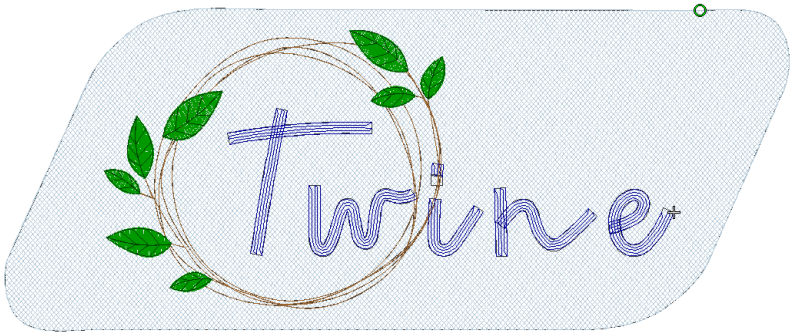


モチーフボーダーを覆うよう、
サイズ変更された押さえステッチフィル

- デジタイズしたライン上のどこにモチーフが配置されているかをチェックし、モチーフの最も外側の端までの距離を測定します。この値を使用し、押さえステッチオフセットを調整し、モチーフのアウトラインを覆うようにします。



- **押さえステッチ**は、キーボードデザインコレクションにも適用することができます。しかし、文字に多くの開いた間隔が含まれている場合、必ずしも希望の結果が得られるとは限りません。場合によっては**押さえステッチ**オフセットを増やすと、希望の結果を得られることがあります。



- 押さえステッチは、単独で「回避ステッチ」として使用できます。この手法はサガラ刺繍に似ていて、デザインの一部となるタオル部分を「避けて」**押**

さえステッチをステッチし、背景を形成します。シンプルなアウトラインが残りのデザインを囲みます。

- ここではこのテクニックをさらにクリエイティブに使用し、**押さえステッチ**でタオル地をデザインのメイン部分にし、写真のネガのような効果を作成しています。レタリングや詳細部分には、通常の刺繍が使用されています。

関連項目

- モノグラミング
- KDC を刺繍書体として使用する

全体的な下縫いを作成する

ステッチ効果 > 自動下縫いを使用し、自動下縫いのオン / オフを切り替えます。

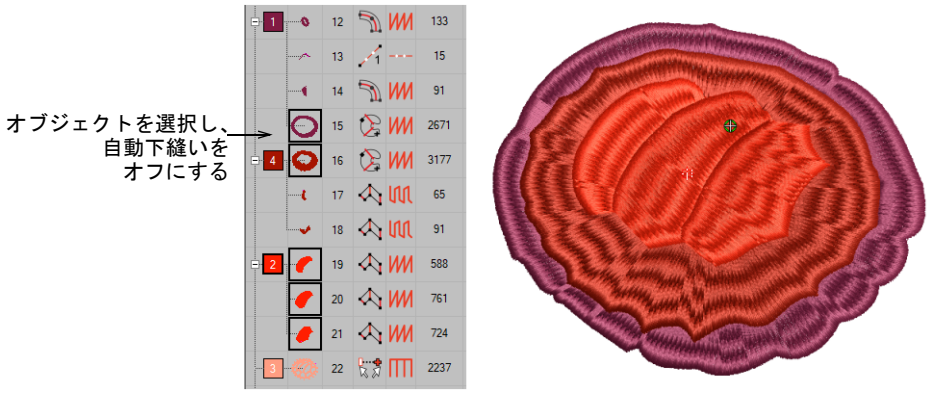
ツールボックス > アウトライン & オフセットを使用し、埋め縫い刺繍オブジェクトや閉じたベクターオブジェクトのアウトラインやオフセットを作成します。

埋め縫いステッチタイプ > 押さえステッチを使用し、刺繍のベースとして、テリータオル地やファーなどけばだった生地を平らにする、軽い埋め縫いを生成します。

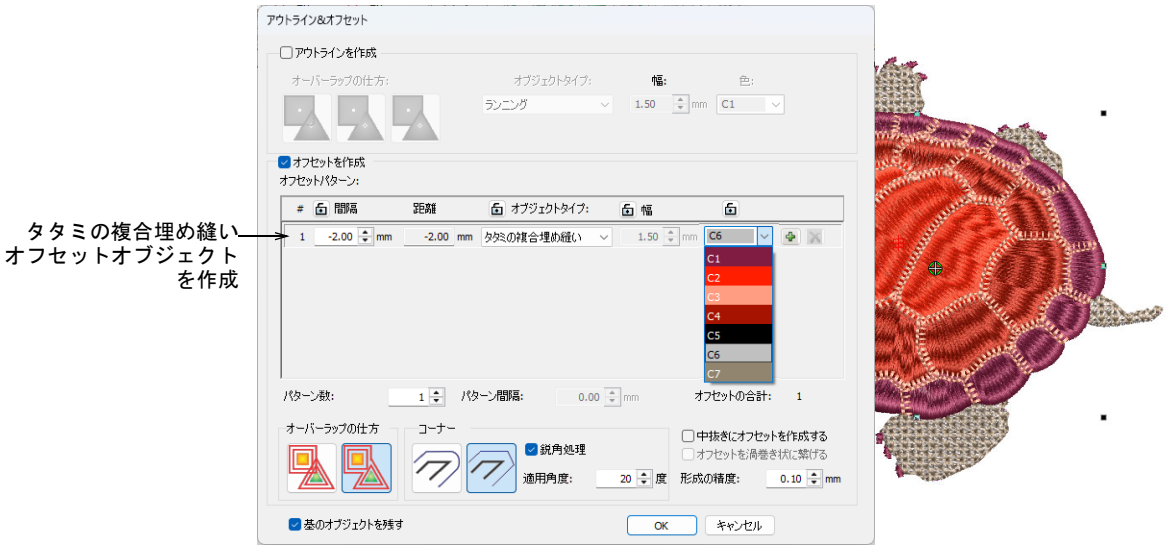
BE EmbroideryStudio では、自動下縫いは通常オブジェクトごとに適用されます。初期設定は、オブジェクトのサイズと形状、また現在の自動生地によって決まります。しかし、オブジェクトのグループに全体的な下縫いを適用したいこともあるでしょう。ここでは**アウトライン & オフセット**と**押さえステッチ**タイプを使用し、全体的な下縫いの作成方法を見ていきます。

全体的な下縫いを作成するには

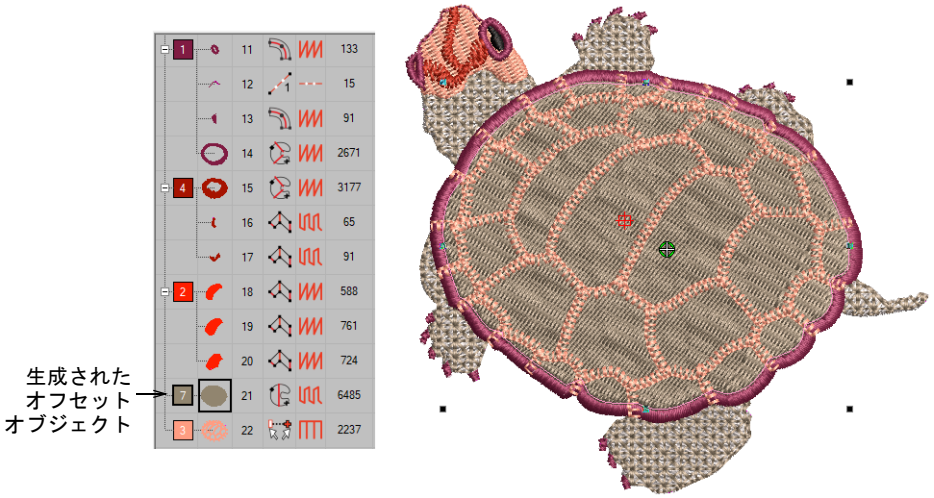
1 オブジェクトを選択し、**自動下縫い**を切り替え、自動下縫いをオフにします。



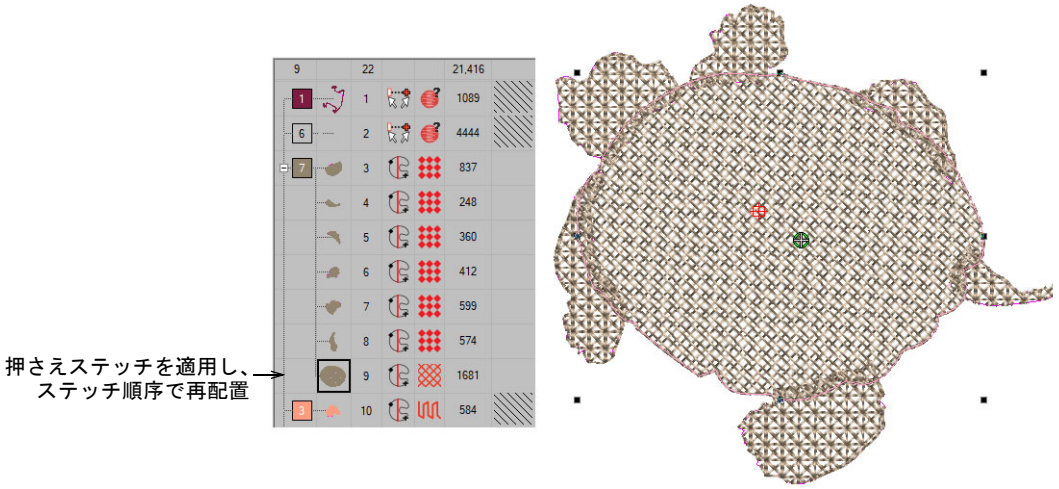
2 **アウトライン&オフセット**を使用し、例えばオフセットが -2mm の複合埋め縫いオブジェクトを作成します。下縫いに使用したい色を選択します。



3 **OK** をクリックし生成します。これらのオブジェクトにオフセットオブジェクトが生成され、ステッチ順序でそれらの後に配置されます。



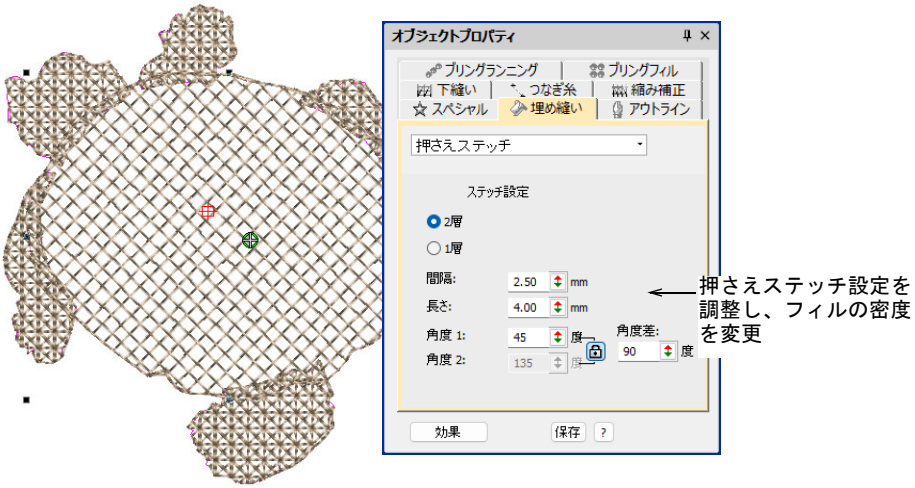
4 **押さえステッチ**タイプを適用し、ステッチ順序で下縫いの位置を変更します。



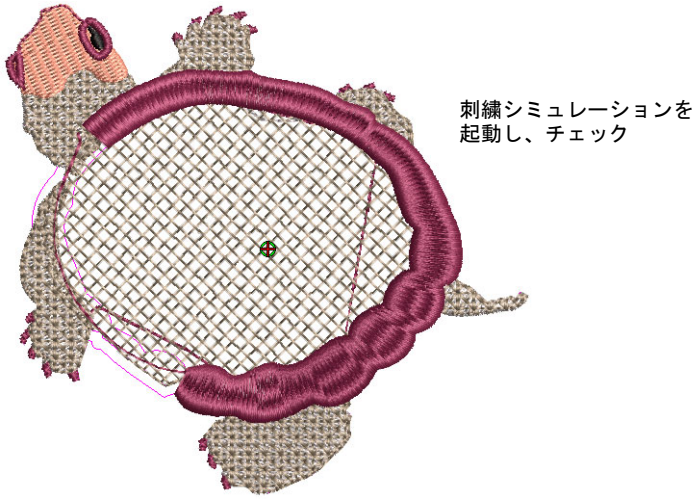
5 必要に応じて、ダブルクリックでオブジェクトプロパティにアクセスし、調整します。

オブジェクトプロパティは、**押さえステッチ**ダイアログで使用できるステッチ設定と同じです。けばの量により、密度を変更します。２層のフィルでは、

初期設定のステッチ角度は互いに９０度（垂直）設定されています。必要に応じて調整します。



6 「最近のポイントを適用」を適用し、**刺繍シミュレーション**を起動し、どのようにステッチされるかチェックします。



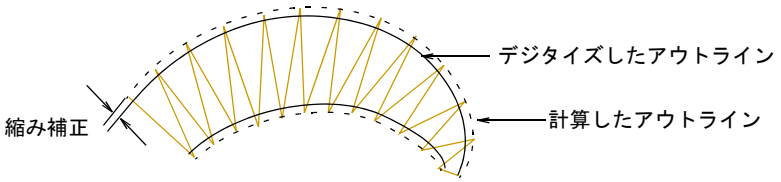
関連項目

- アウトライン＆オフセットを生成する
- 最近のポイントを適用する
- デザインの縫製をシュミレーションする

縮み補正

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。熟練のユーザーはデジタイズしている最中にオブジェクト同士が余分に重なるように調整し、自分で縮みを補正することができます。自動縮み補正は、埋め込み形状の針落ちするアウトラインの両側をはみ出して刺繍することにより、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、刺繍時のバッキ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（プッシュプル効果）を減少させることができます。

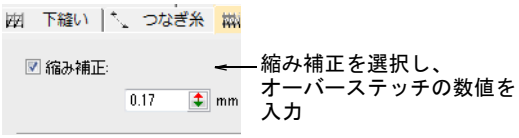
自動縮み補正を適用する

ステッチ効果 > 縮み補正を使用し、生地の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。

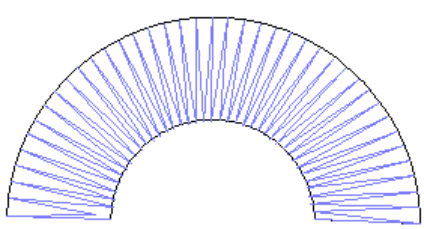
自動縮み補正をオブジェクトに適用し、デザインをステッチする前の品質チェックの一環として調整します。

自動縮み補正を適用するには

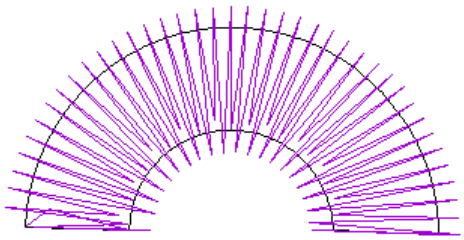
- **縮み補正**ボタンで自動縮み補正をオン / オフにします。
- オブジェクトが選択されていない状態で**縮み補正**アイコンを右クリックし、現在の設定を変更します。
- オブジェクトが選択されている状態で**縮み補正**アイコンを右クリックし、それらのオブジェクトの設定を変更します。



- オーバーステッチのマージンを入力（ミリメートル）します。



縮み補正 :0.0mm



縮み補正 :0.6mm

適切な設定は、生地の種類（伸縮性のあるもの、毛羽立ちのあるもの）、刺繍枠の取り付け具合（きつい、緩い）、刺繍オブジェクトのサイズ（幅広、細長のコラム）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。

生地	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

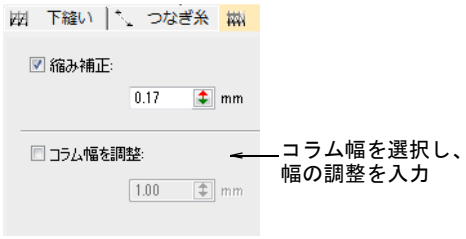
ステッチ効果 > 縮み補正を右クリックし、コラム幅設定を調整します。

コラム幅設定は円柱状の形状の幅を調整し、ステッチ方向のそれぞれのポイントでコラム幅を一定の量で変形することができます。コラムを「太く」したり、「細く」する目的として、太いレタリングを作成する際などが挙げられます。レタリングのフォーマットも併せてご覧ください。

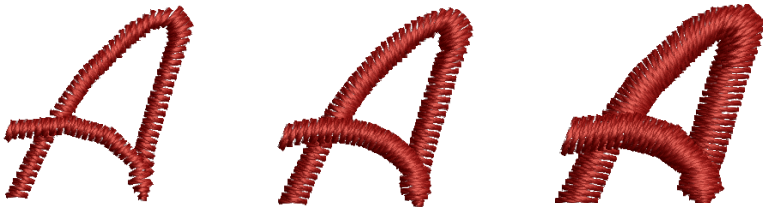
参考　下縫いをオブジェクトの境界線の外側を広げる必要がある場合には、コラム幅を減少します。

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。



コラムの幅：-1　　調整なし　　コラムの幅：+1

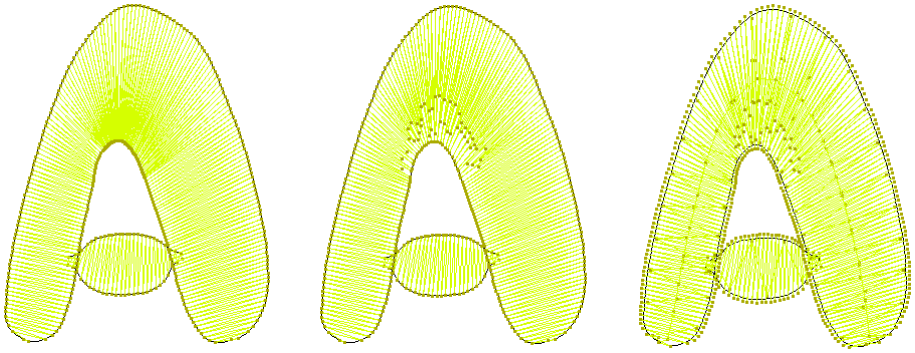
関連項目

- 自動縮み補正を適用する

第 18 章

ステッチの質

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。



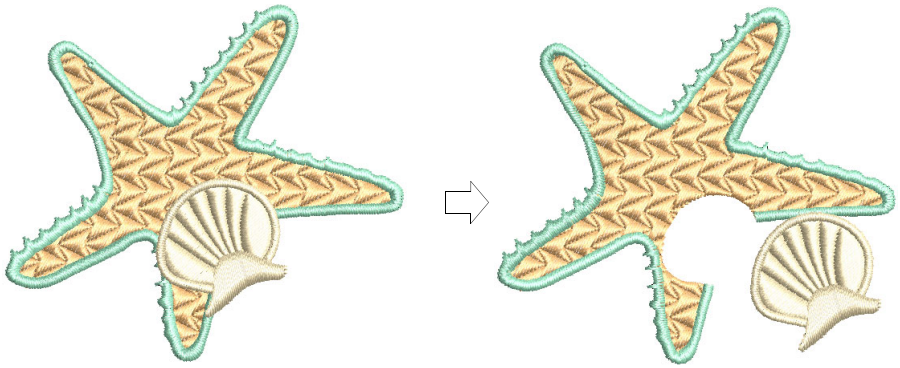
刺繍機はフレームが移動できる最大ステッチ長が決まっています。サテンステッチがこれを超えた場合、長いステッチは小さなステッチに振り分けられます。

BE 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。

下側のステッチを取り除く

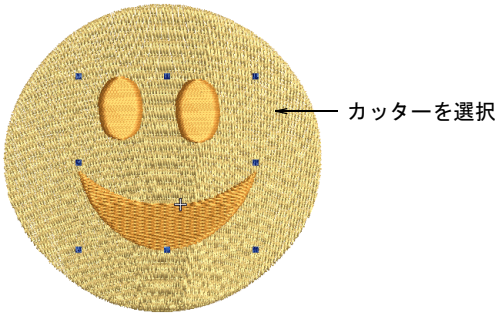
アップリケ > オーバーラップ自動削除を使用し、選択した「カッター」オブジェクトで、重なりあうオブジェクトの下側のステッチを取り除くのに使用します。右クリックで設定します。

オーバーラップ自動削除コマンドを使用し、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。

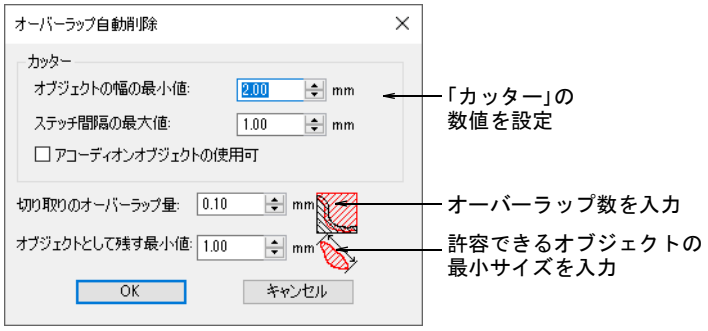


下側のステッチを取り除くには

1 「カッター」（複数可）を選択します。



2 **オーバーラップ自動削除**アイコンをクリックします。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。

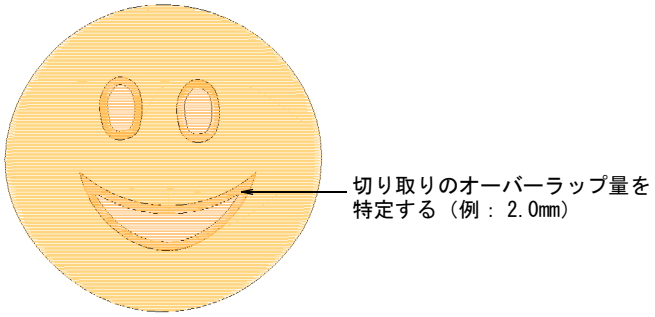


3 **カッター**パネルで、最小のオブジェクト幅と最大ステッチ間隔を調整します。

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。

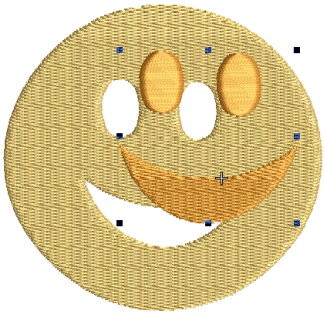
4 アコーディオンオブジェクトを含むには、**アコーディオンオブジェクトの使用可**を選択します。初期設定では、これらのオブジェクトは下層として扱われ、切り取り作業からは省かれてしまいます。

5 **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。



6 **オブジェクトとして残す最小値**フィールドに、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。

7 OK をクリックします。下層のステッチが取り除かれます。



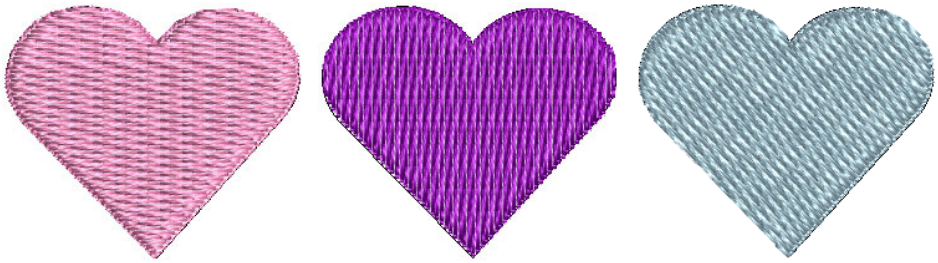
参考　デザイン全体をカッターとして使用し、輪郭や細部、ある特定の幅以下のオブジェクトなどを除外できます。

関連項目

- 部分的な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可能です。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。

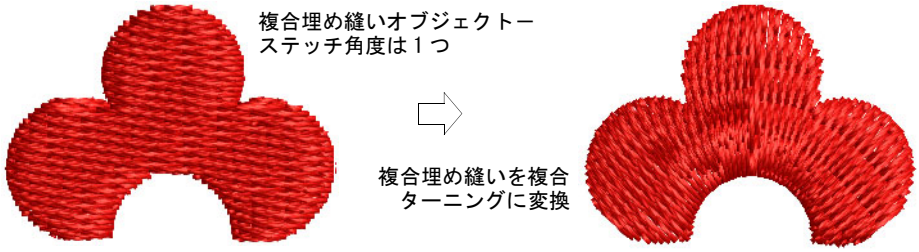


ステッチ角度モードでステッチ角度を追加する

上級デジタイズ〉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。

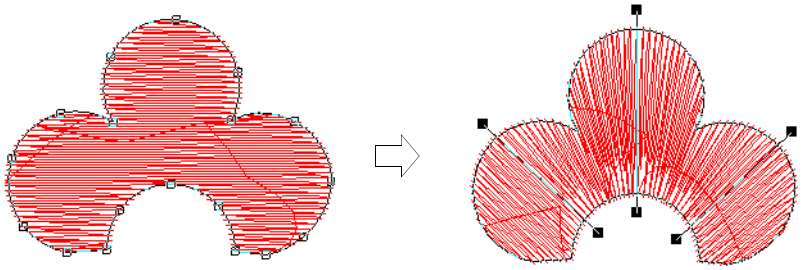
上級デジタイズ〉ステッチ角度を削除を使用し、ターンするステッチのある閉じたオブジェクトからステッチ角度を削除します。

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。

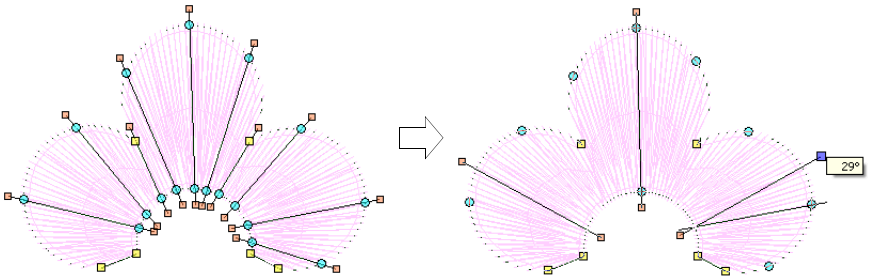


複合埋め縫いオブジェクト　　ステッチ角度を追加

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。オブジェクトが**オブジェクト変形**モードで表示されます。

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。



コラム A オブジェクト　　コラム B オブジェクト

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。

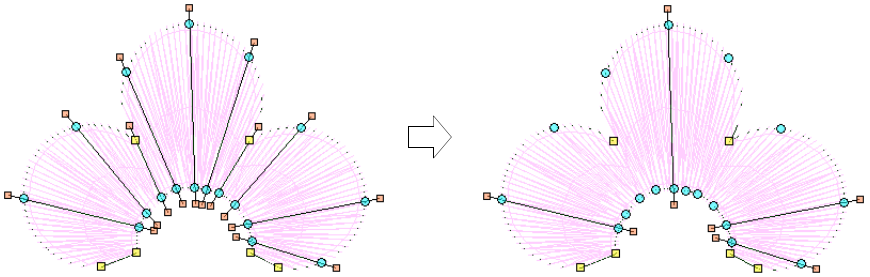
変形ビュー > ステッチ角度を表示を使用し、オブジェクト変形ツールを使用する際のステッチ角度表示を切り替えます

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

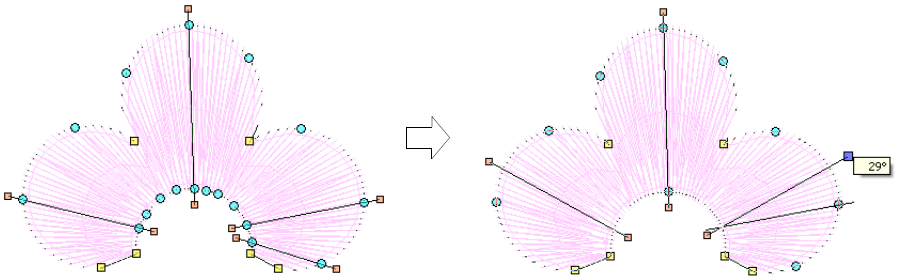
1 オブジェクトを選択します。

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。



コラム A オブジェクト　　コラム B オブジェクト

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。



コラム A オブジェクト　　コラム B オブジェクト

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**モードで複合埋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。

関連項目

- CorelDRAW グラフィックスでデザインを変換する

密度を調整する

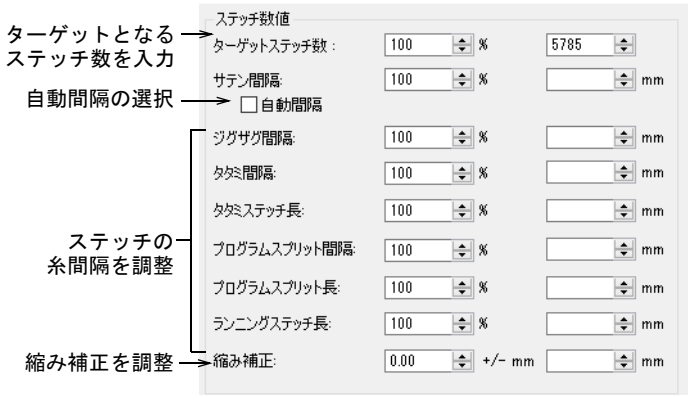
ステッチ > ステッチを処理を使用し、デザイン全体または選択した部分のステッチの糸間隔やサイズを変更します。

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

1 処理したいデザイン、またはオブジェクトを選択します。

2 **ステッチを処理**アイコンをクリックします。



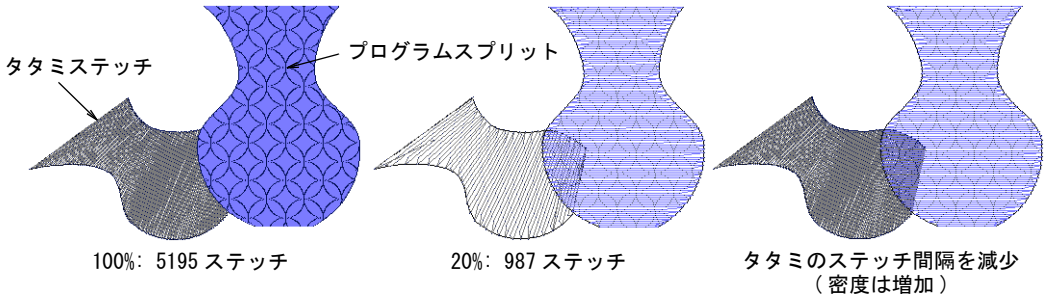
3 **ステッチ数値**パネルで：

- **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、もとの自動間隔の数値が維持されます。

4 **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。

5 **大きさ**パネルで**幅**と**高さ**の値を調整し、選択したオブジェクトの拡大 / 縮小します。

6 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 BE EmbroideryStudio で作成され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
- 縮み補正
- 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。

小さすぎるステッチを除去するには

1 **デザイン > クリーンナップ**を選択します。

2 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。

3 維持したい最小ステッチ長を入力します。

4 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

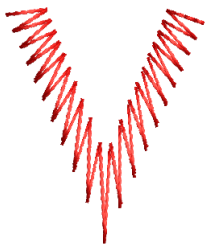
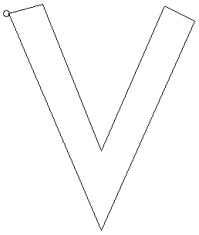
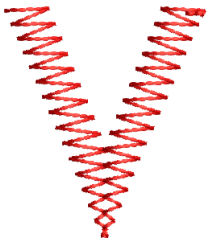
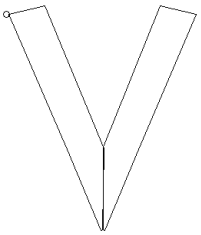
- その他の一般オプション

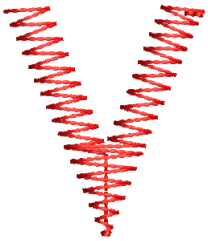
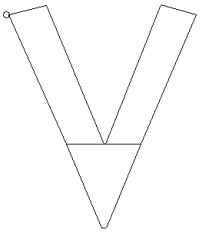
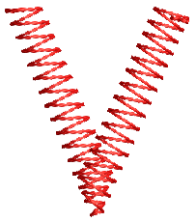
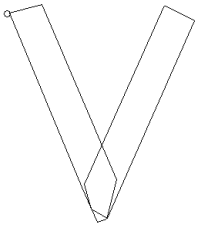
コーナーステッチをコントロールする

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 オブジェクトの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

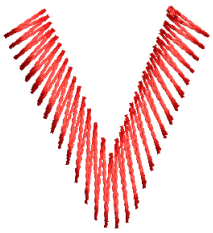
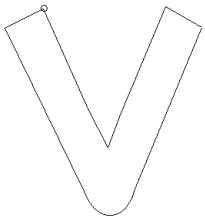
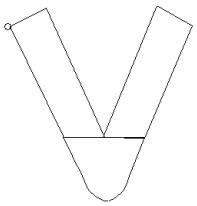
下記の方法は、アップリケと一般的なサテン（コラム C）コラム両方に適応可能です。

方法	サンプル	アウトライン	詳細
コーナーなし			ステッチはコーナー周りでカーブします。標準のコラム C コーナー処理方法。
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	詳細
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	詳細
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。右クリックし、設定を調整します。

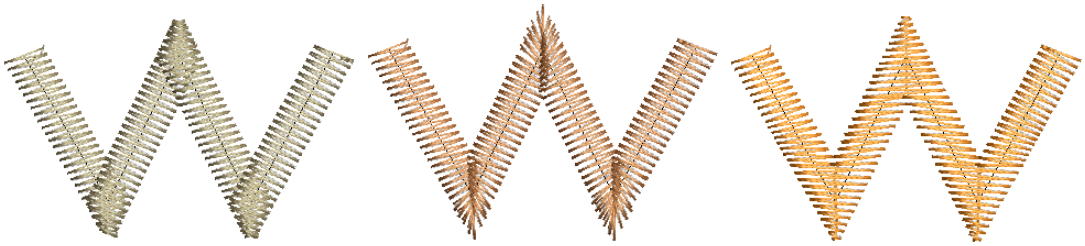
ステッチ効果 > キャップコーナーを鋭く尖った角と共に使用し、少なめのステッチを生成します。右クリックし、設定を調整します。

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。右クリックし、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 度まで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」風のステッチに適しており、コラム C とアッ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。



ラップコーナー　マイターコーナー　キャップコーナー

- 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 オブジェクトの**スマートコーナー**は、丸めた先の尖ったコーナーと統合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
- アップリケ刺繍

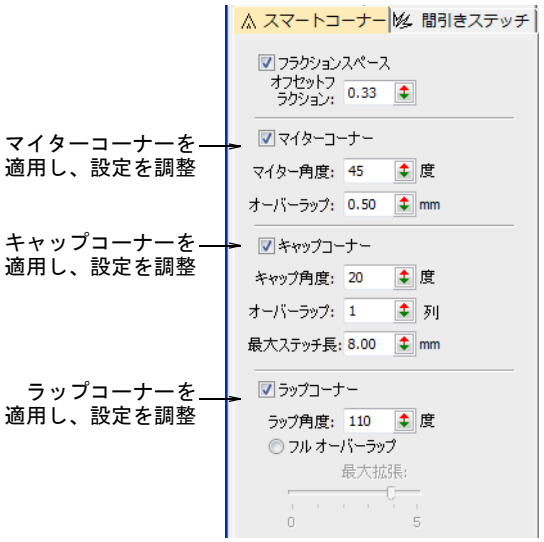
スマートコーナー設定を調整する

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。右クリックし、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。右クリックし、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。右クリックし、設定を調整します。

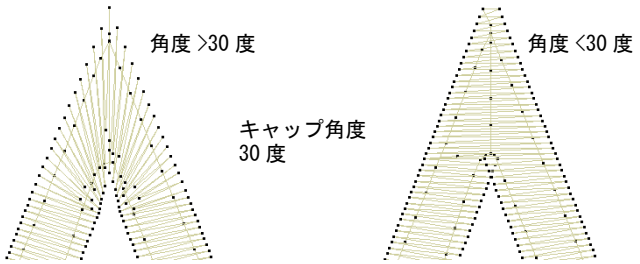
スマートコーナーを適用する角度を設定できる他にも、オーバーラップとステッチ長の許容量を特定することもできます。**スマートコーナー**アイコンを右クリックして、オブジェクトプロパティにアクセスします。



キャップコーナー

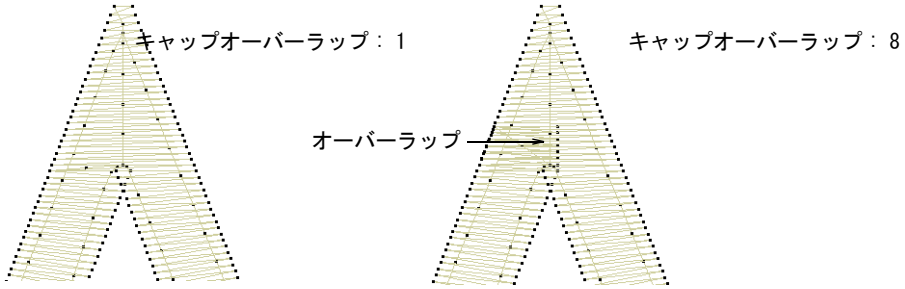
キャップには以下の設定があります。

- **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列のオーバーラップ数。

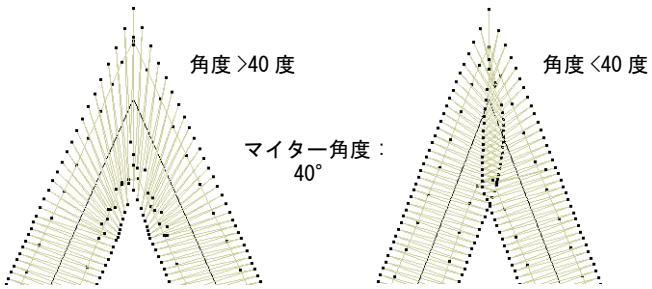


- **最大ステッチ長**：キャップステッチの最大ステッチの長さ。このステッチ長を越える**キャップコーナー**は、**マイターコーナー**が変わりに適用されます。これにより、短いまたは長いステッチが生成されるのを防ぎます。

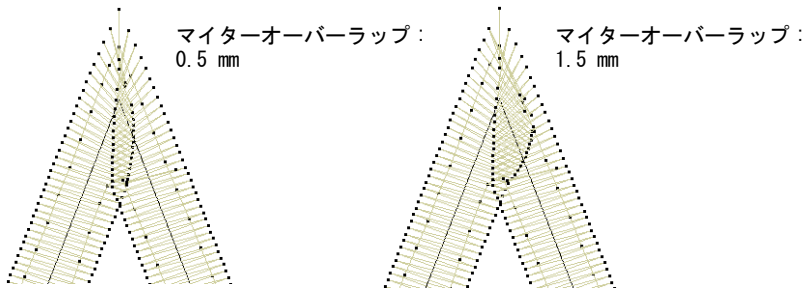
マイターコーナー

マイターには以下の設定があります。

- **マイター角度**：**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。初期設定では角度が 45 度以下で重なります。



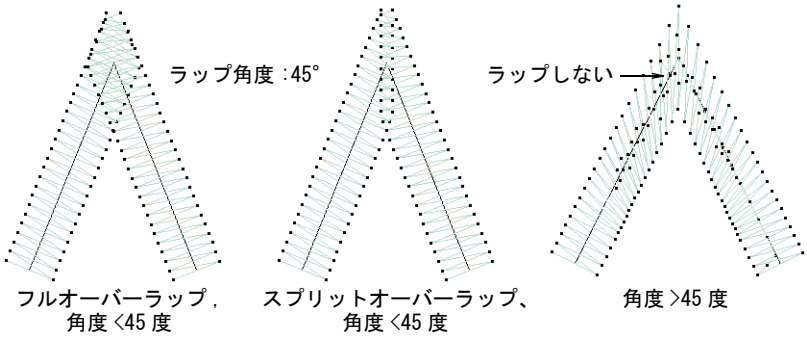
- **オーバーラップ**：コーナーの中心でもオーバーラップ距離。



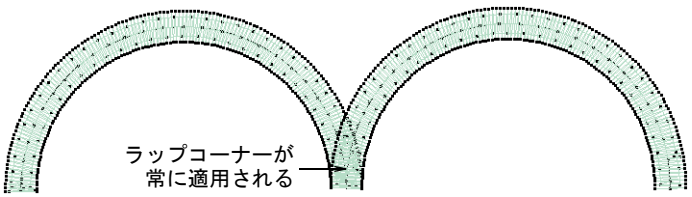
参考　**マイターコーナー**と**キャップコーナー**オプションは併用することができます。例えばコーナーを 75 度以下でマイター、45 度以下でキャップにすることができます。

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 度以下で重なります。

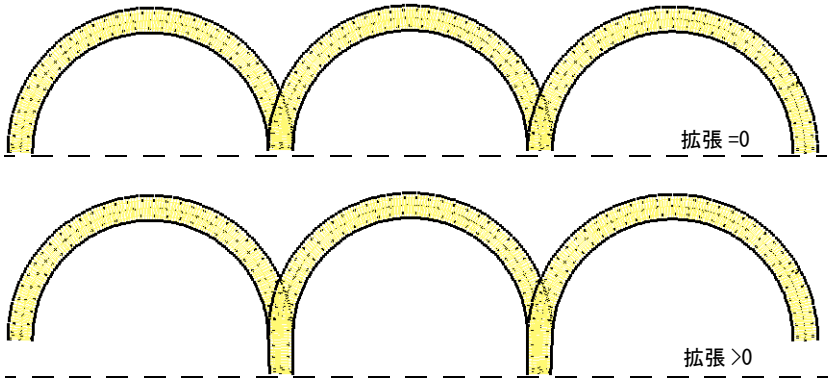


連続したカーブのある形状ではコーナー角度はほぼ 0 度である為、ラップコーナーが常に適用されます。



フルオーバーラップ

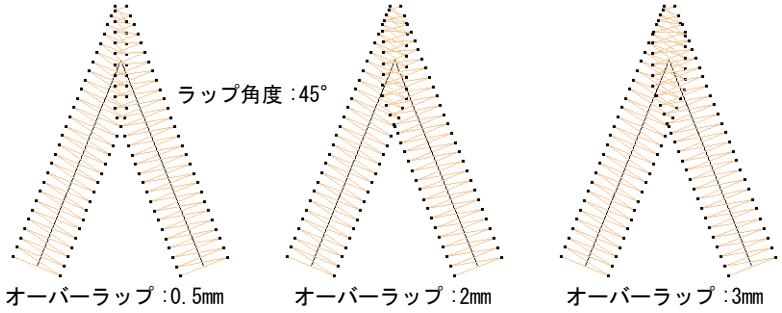
フルオーバーラップには**最大拡張**設定があります。これは一般的にカーブからコーナーポイントの幅に対するパーセンテージで拡張します。ゼロに設定すると、平坦になります。



スプリットオーバーラップ

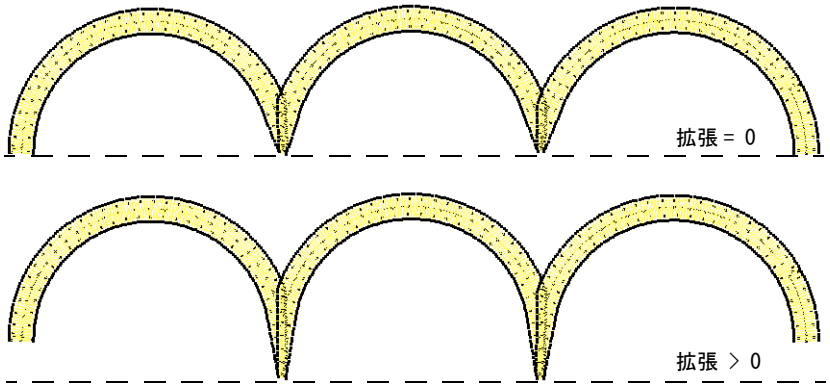
スプリットオーバーラップには以下の設定があります。

- **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

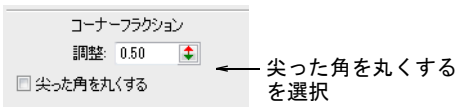
尖った角を丸くする

デジタイズ > コラム C を使用し、尖ったコーナーを丸くします。

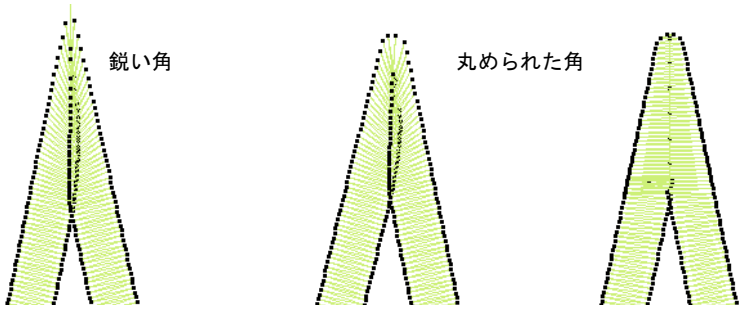
尖った角を丸くするオプションはコラム C オブジェクトに使用でき、尖ったコーナーに適用することができます。このオプションは、スマートコーナー効果と共に使用する時のみ有効です。一般的に**キャップコーナー**オプションと共に使用されます。

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。



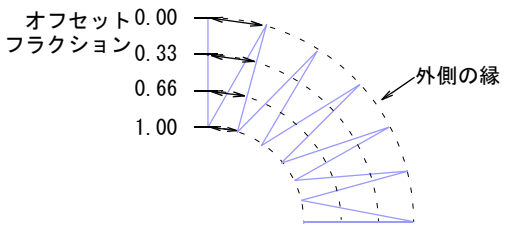
2 **尖った角を丸くする**チェックボックスを選択します。



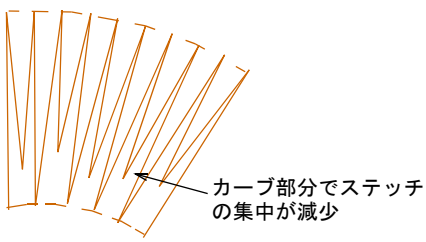
ステッチの集中を減らす

標準のステッチ間隔は、形状の輪郭から計算されます。きついカーブでは外側の縁ではステッチが不足し、内側ではステッチが集中してしまいます。これはステッチ時に糸が切れてしまう原因となります。ステッチが長いほどこの問題が大きくなります。

フラクションスペースを選択すると、BE EmbroideryStudio はオフセットフラクショ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。



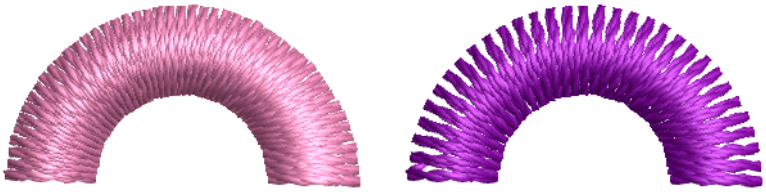
間引きステッチは、ターンがきつい部分でいくつかのステッチの長さを短くし、滑らかなステッチを作成します。



フラクションスペースを適用する

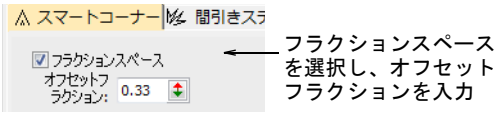
ステッチ効果 > フラクションスペースを使用し、内側 / 外側の縁に沿いステッチ密度を均一にします。右クリックでフラクションスペースの設定を調整します。

フラクションスペースは、カーブ部分に縁の内側と外側に均一なステッチ間隔を生成するのに利用できます。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のコラムに特に適しています。間引きステッチとフラクションスペース効果を組み合せると最も効果的です。



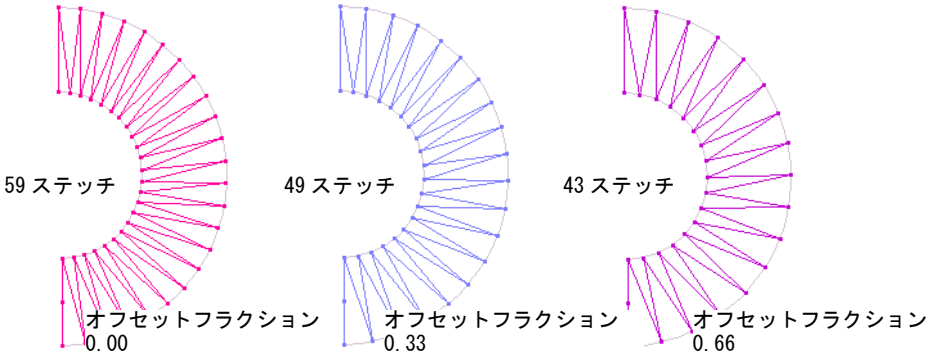
フラクションスペースを適用するには

1 オブジェクトが選択されている / されていない状態で、**フラクションスペース**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。



2 **フラクションスペース**チェックボックスを選択します。

3 **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。

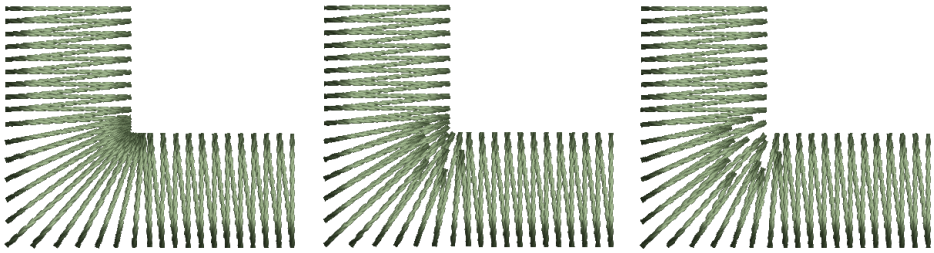


参考 オフセットフラクション 0.33 では通常よりも少な目にステッチが生成され、内側でステッチが固まってしまうのを防ぎます。オフセットフラクション 0.66 は内側のステッチの集中を取り除きますが、生地を覆うカバーステッチには不十分な場合があります。

間引きステッチを適用する

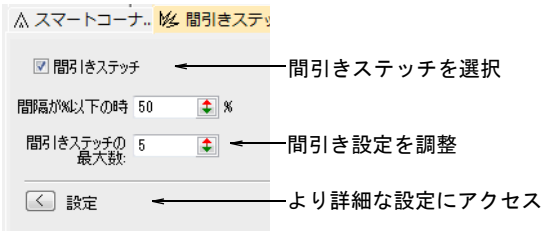
ステッチ効果 > 間引きステッチを使用し、内側の縁のステッチを短くしてカーブのきつい部分でステッチの集中を減らします。右クリックで間引きステッチの設定を変更します。

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。

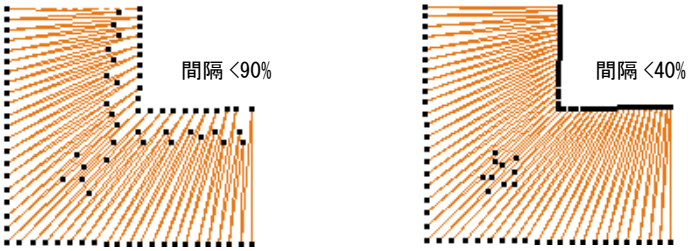


間引きステッチを適用するには

1 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。

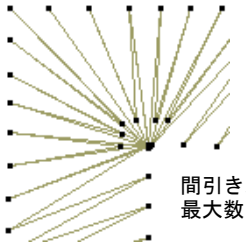


2 **間隔が%以下の時**フィールドで、間引きステッチが適用される時のステッチ間の最小糸間隔を（設定間隔の % として）入力します。

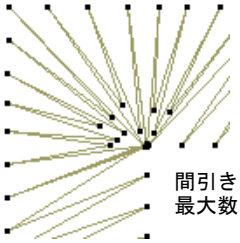


3 連続する間引きステッチの最大数を入力します（最大 5）。

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

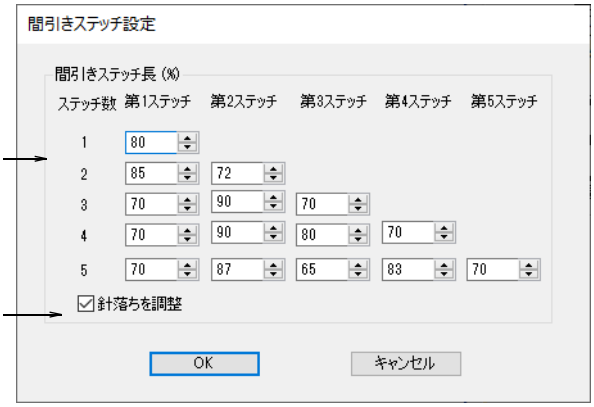


間引きステッチの
最大数 :5

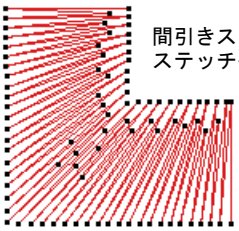
4 **設定**ボタンをクリックします。**間引きステッチ設定**ダイアログが開きます。ここで連続する間引きステッチのそれぞれの長さを、オリジナルの長さに対するパーセンテージで定義することができまさす。

もとのステッチ長に対する間引きステッチの長さを定義

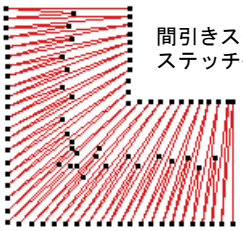
間引きステッチの針落ちの調整



- 80% に設定した場合、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。



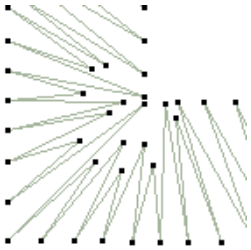
間引きステッチの最大数 :1
ステッチ長の調整率： 80%



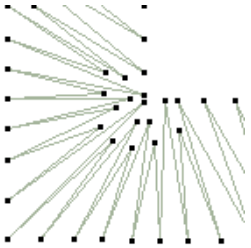
間引きステッチの最大数 :1
ステッチ長の調整率： 50%

- 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。



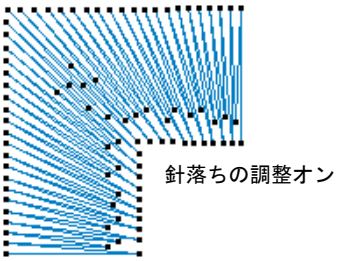
間引きステッチの最大数 :5
ステッチ長の調整率： 50%
列 1:90
列 2:70 60
列 3:55 85 55
列 4:55 85 75 55
列 5:55 70 45 70 55



間引きステッチの最大数 :5
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す。

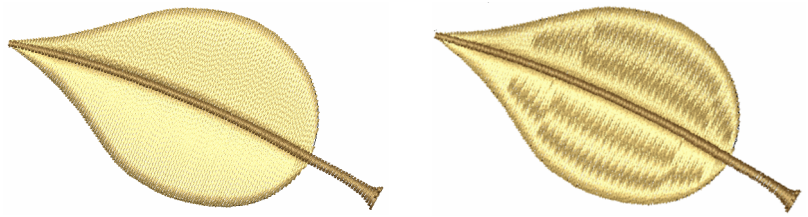
5 **針落ちの調整**チェックボックスを選択し、間引きステッチのパターンを調整します。これによって規則的なカーブでの不必要なラインができるのを防ぎます。



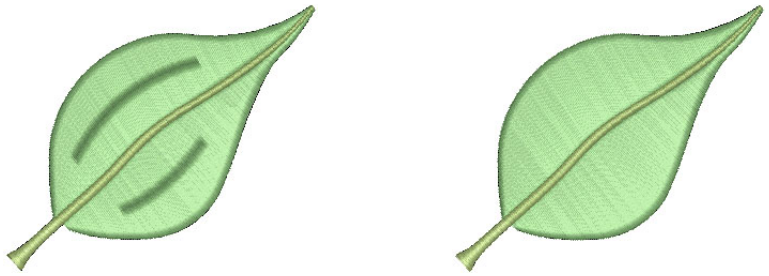
長いサテンステッチを最適化する

刺繍機は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いものへと分割し

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、ソフトウエ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。

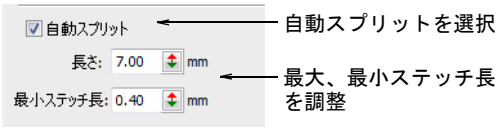
サテンステッチを分割する

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、主に幅の広いコラムにできる長いステッチを避ける為に使用されていますが、タタミの埋め縫いの代わりに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

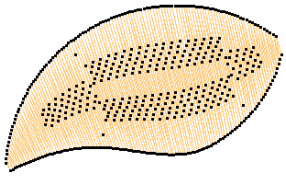
1 オブジェクトが選択されている / されていない状態で、**サテン**アイコンを右クリックし、オブジェクトプロパティにアクセスします。



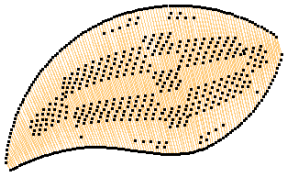
2 **自動スプリット**チェックボックスを選択します。

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。

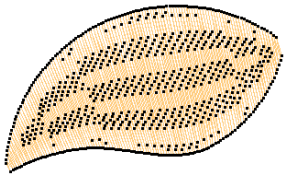
この数値を超えるステッチは小さいステッチに分割されます。この数値はデザイン内で通常使用される最大ステッチ値よりも小さくできます。



長さ :5 mm
最小ステッチ長： 0.4mm



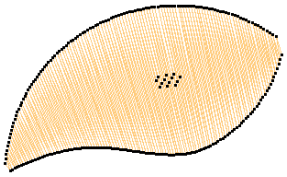
長さ :4 mm
最小ステッチ長： 0.4mm



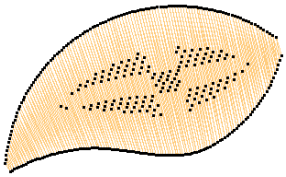
長さ :3 mm
最小ステッチ長： 0.4mm

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。

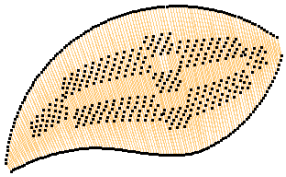
4 **最小ステッチ**フィールドに、**自動スプリット**使用時に生成される最小のステッチ長を入力します。



長さ :4 mm
最小ステッチ長： 5mm

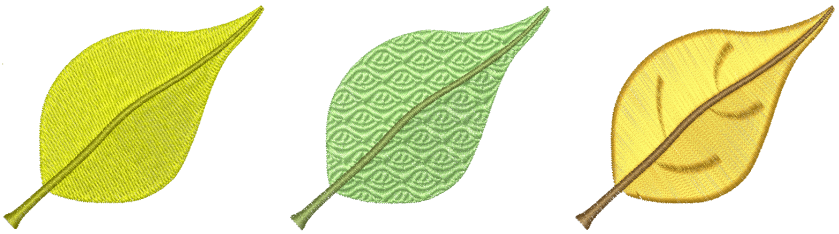


長さ :4 mm
最小ステッチ長： 3mm



長さ :4 mm
最小ステッチ長： 1mm

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、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

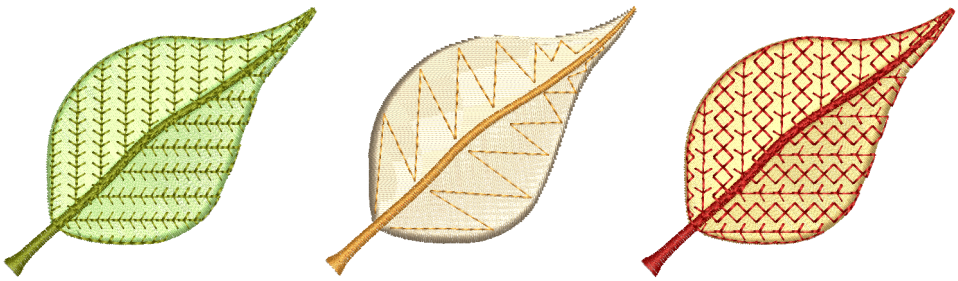
関連項目

- つなぎ糸にジャンプを使用する
- パターンステッチ

長いステッチを保存する

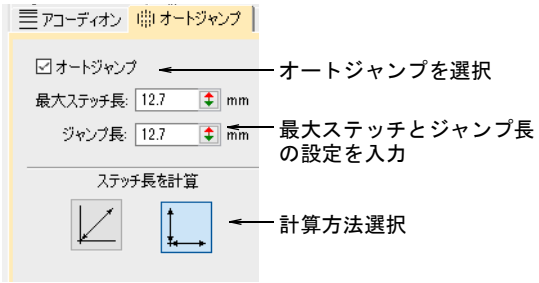
ステッチ効果 > オートジャンプを使用し、新規または選択オブジェクトで長いステッチを維持します。右クリックし、設定を調整します。

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緩めると、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。

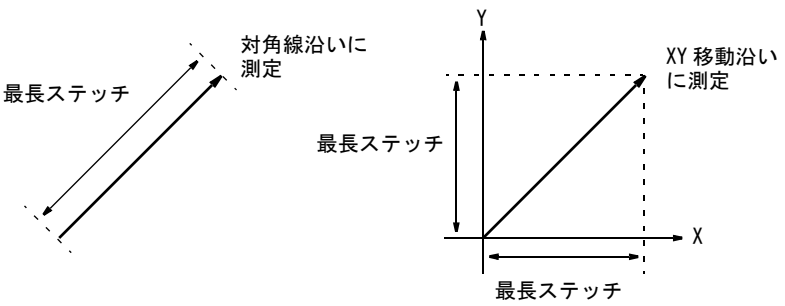
メモ　この数値は選択しているフォーマットで可能な最大ステッチ長以下か、同じでなければなりません。

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。

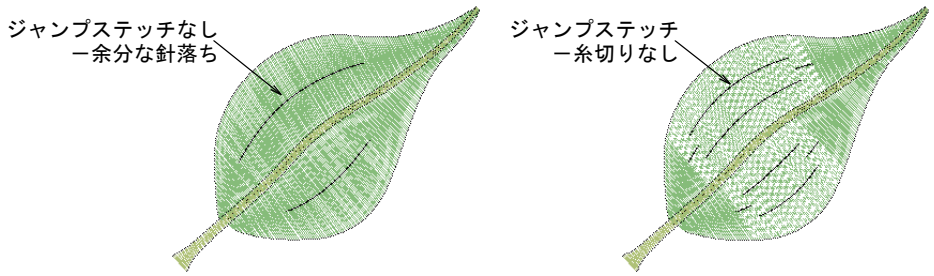
5 **ステッチ長の計算**方法を選択します。

オプション	機能
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。



ヒント

- 選択するオプションは、お使いの刺繍機がどのようにステッチ長を測定するかによります。詳細は刺繍機のマニュアルをご覧下さい。



- 刺繍機の多く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

- 下縫いで強化する
- 糸切り機能
- 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繋ぎます。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。

BE EmbroideryStudio ではオブジェクトをブランチ化することもできます。それによりオブジェクトの順序が変更し、つなぎ糸は最小限に抑えられ、構成要素はグループ化されてステッチが再生成されます。下縫いはすべてに適用されます。

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ます。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、自動スタートとエンド点の設定に関し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。BE EmbroideryStudio では、つなぎ糸の初期設定はジャンプとなっています。

ジャンプ

ジャンプはデザインのある場所から別の場所へ、針落ちを伴わずにフレームを移動させます。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

ぎ糸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イズ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ます。ランニングは糸切りがされないので、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）

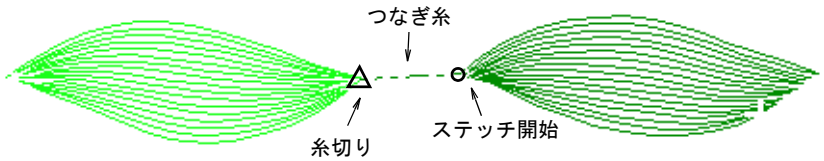
ほつれ止め（スタート）はオブジェクトの最初に挿入され、ステッチのほつれを防ぎます。ほつれ止めは形状内の 2 番目のステッチに挿入されます。通常ほつれ止め（スタート）は、1 つ前のつなぎ糸が糸切りされた場合に挿入します。

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生成され、ステッチがほどけるのを防ぎます。ほつれ止め（エンド）は、つなぎ糸の設定を調整して一定の条件下で自動的に作成したり、あるいは自分で作成することもできます。また糸切り機能を挿入し、糸切り機能を装備しているマシンで自動的に糸が切られるようにすることができます。

糸切り

自動糸切り機能を備えたマシンを使用する場合、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動作します。このソフトウェアでは、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
- 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

BE EmbroideryStudio は**オブジェクトプロパティ > つなぎ糸**ドッカーの設定をもとに、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。詳細はつなぎ糸を自分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。詳細はオートブランチングをご覧ください。

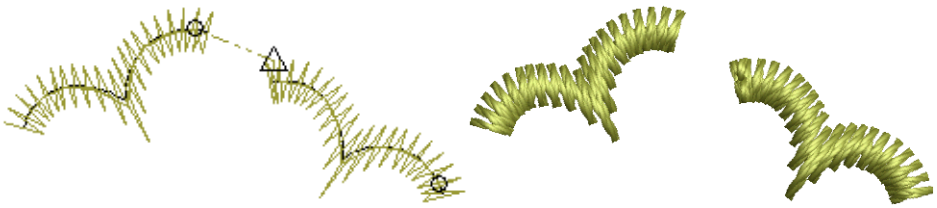
つなぎ糸にジャンプを使用する

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。

表示 > つなぎ糸表示をクリックし、つなぎ糸表示のオン / オフを切り替えて見やすくし、開始点と終了点を決定します。

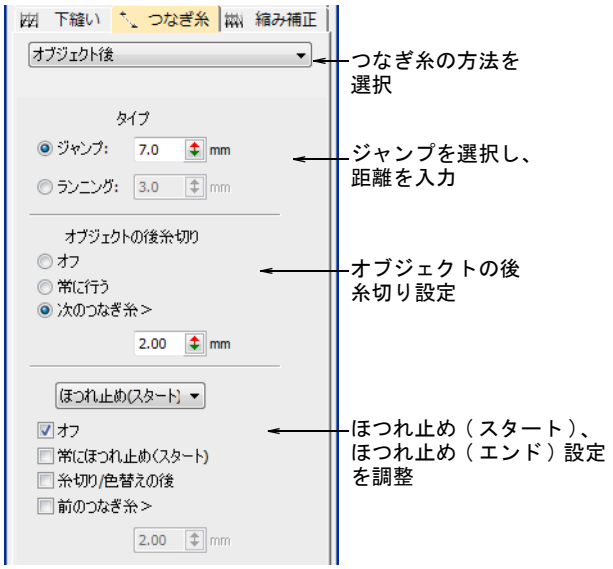
表示 > 機能表示を使用し、糸切りやほつれ止め（エンド）などのマシン機能の表示をオン / オフにします。

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場所から別の場所へ、針落ちを伴わずにフレームを移動させます。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。

オプション	機能
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を使って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。

オプション	機能
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）はオブジェクトの最初に挿入され、ステッチのほつれを防ぎます。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。

オプション	機能
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

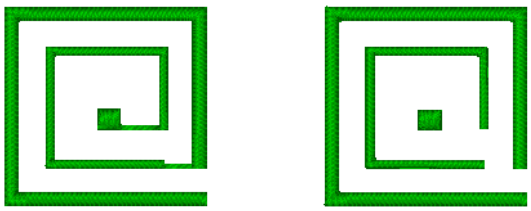
- トラベルランニングの長さを調整する
- ステッチ長 & ジャンプ長の設定
- 針落ちオフでジャンプを追加する

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。

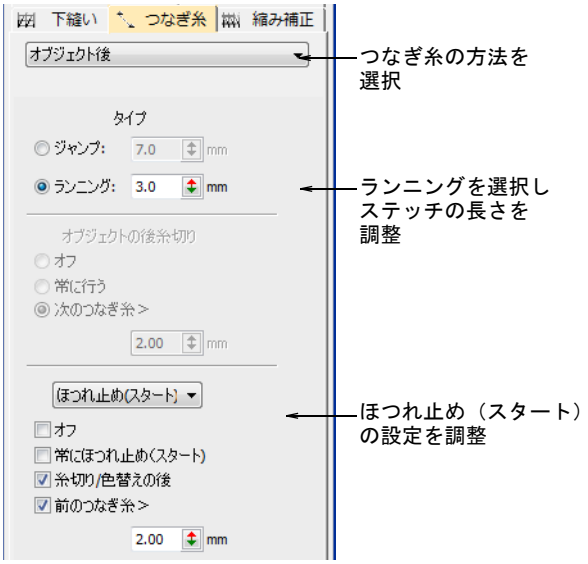
表示 > つなぎ糸表示をクリックし、つなぎ糸表示のオン / オフを切り替えて見やすくし、開始点と終了点を決定します。

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。

オプション	機能
オブジェクト後	現在のオブジェクトの直後に即座に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を使って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

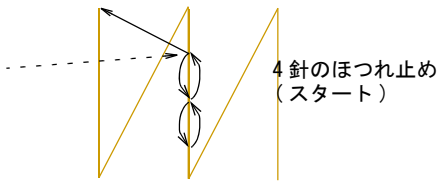
自動ほつれ止め（スタート）設定

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。

表示 > つなぎ糸表示をクリックし、つなぎ糸表示のオン / オフを切り替えて見やすくし、開始点と終了点を決定します。

表示 > 機能表示を使用し、糸切りやほつれ止め（エンド）などのマシン機能の表示をオン / オフにします。

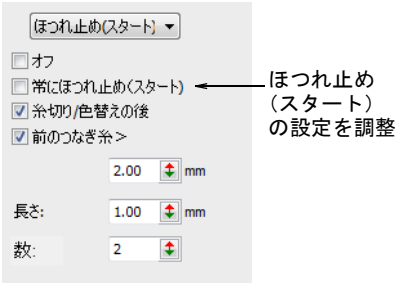
ほつれ止め（スタート）はオブジェクトの最初に挿入され、ステッチのほつれを防ぎます。ほつれ止めは形状内の 2 番目のステッチに挿入されます。通常ほつれ止め（スタート）は、1 つ前のつなぎ糸が糸切りされた場合に挿入します。



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。

オプション	機能
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。

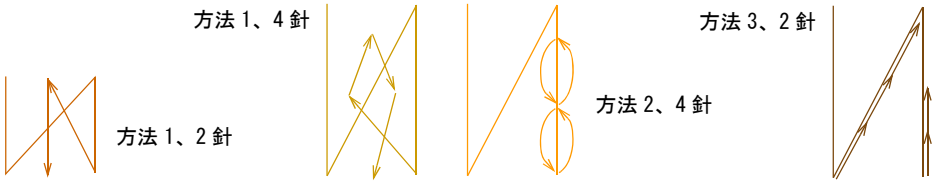
4 ほつれ止め（スタート）設定値を決定します。

オプション	機能
長さ	ほつれ止め（スタート）の長さを指定します。
数	生成されるほつれ止め（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）設定

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。

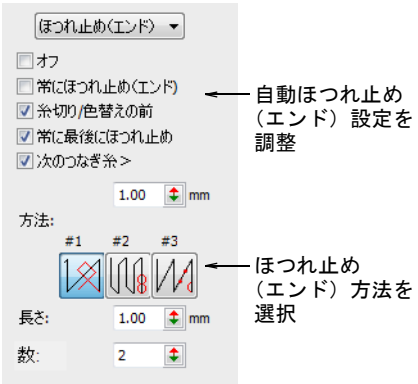


方法 2 は、一般的に小さなオブジェクトやサテンのコラムで見栄えがいいでしょう。しかしこの方法ではステッチが相互に積み重ねて縫いこまれる為、結果的に糸が破損する恐れがあります。面積の広い部分では、方法 1 が安全な選択です。方法 3 は、既存のステッチラインに沿ってほつれ止め（エンド）を隠す代わりになる方法です。

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。

オプション	機能
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	機能
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。
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。

オプション	機能
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。

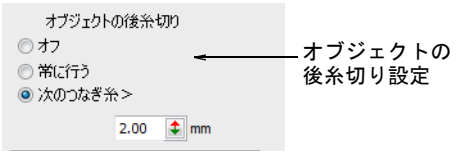
自動糸切り設定

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。

設定	機能
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。
糸切り次のつなぎ糸 >	つなぎ糸が特定の長さを超えた場合、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、より小さな数値の設定が必要な場合もあります。

つなぎ糸を自分で追加する

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、自分でほつれ止め（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やほつれ止め、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る場合があります。

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

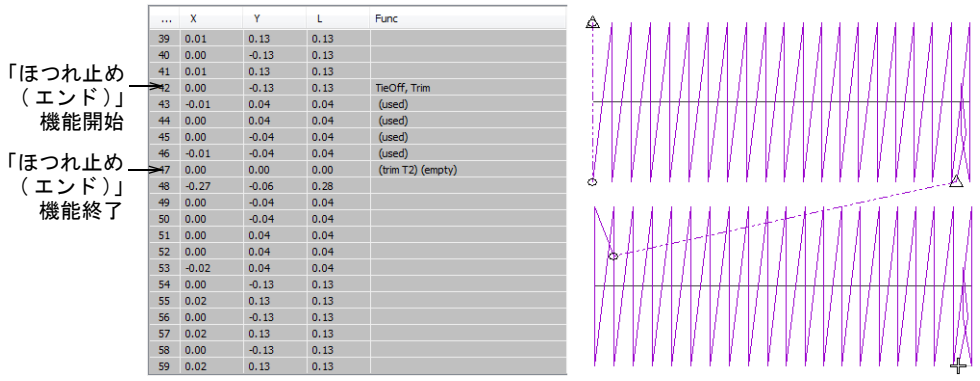
表示 > つなぎ糸表示をクリックし、つなぎ糸表示のオン / オフを切り替えて見やすくし、開始点と終了点を決定します。

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、**機能を挿入**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
- マシン機能を挿入する
- 自動ほつれ止め（エンド）設定

糸切りを追加する

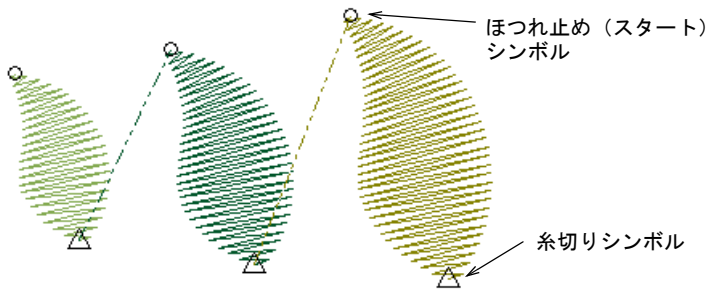
機能 > 糸きりを挿入をクリックし、糸切りを挿入します。

糸切りツールを使用して、デザインに糸切りを追加できます。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またはノンデータジャンプが必要な場合もあります。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、**機能を挿入**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

- デザイン中を移動する
- マシン機能を挿入する

ノンデータステッチ & ジャンプを追加する

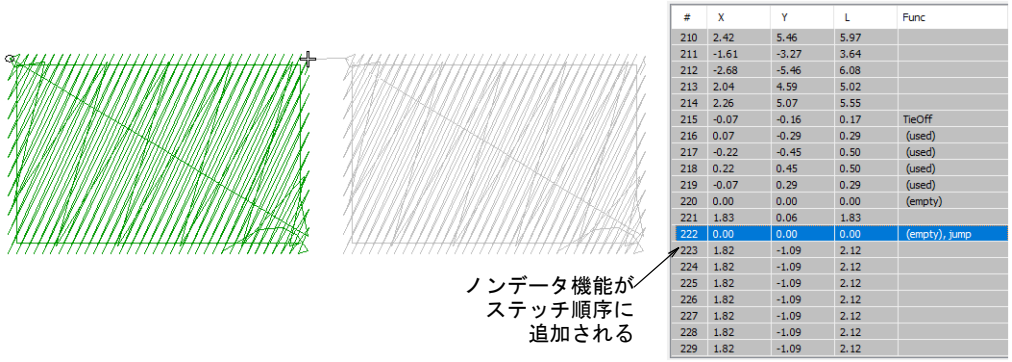
機能 > ノンデータステッチ機能を挿入をクリックし、ノンデータステッチ機能を挿入します。

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。お使いの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	Func
210	2.42	5.46	5.97	
211	-1.61	-3.27	3.64	
212	-2.68	-5.46	6.08	
213	2.04	4.59	5.02	
214	2.26	5.07	5.55	
215	-0.07	-0.16	0.17	TieOff
216	0.07	-0.29	0.29	(used)
217	-0.22	-0.45	0.50	(used)
218	0.22	0.45	0.50	(used)
219	-0.07	0.29	0.29	(used)
220	0.00	0.00	0.00	(empty)
221	1.83	0.06	1.83	
222	0.00	0.00	0.00	(empty), jump
223	1.82	-1.09	2.12	
224	1.82	-1.09	2.12	
225	1.82	-1.09	2.12	
226	1.82	-1.09	2.12	
227	1.82	-1.09	2.12	
228	1.82	-1.09	2.12	
229	1.82	-1.09	2.12	

参考　マシン機能は**機能を挿入**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

- デザイン中を移動する
- マシン機能を挿入する

針落ちオフでジャンプを追加する

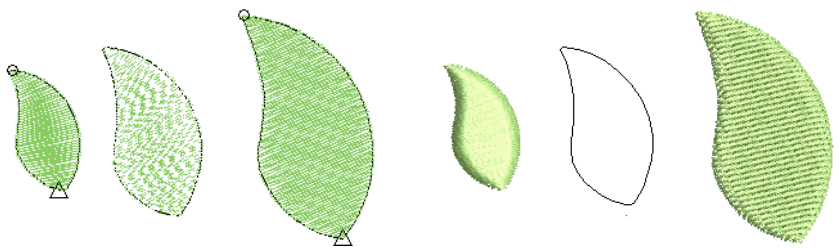
機能＞針落ちの選択をはずし、針落ちやボーラーアウトでジャンプを作成します。

針落ちをオフにしデジタイズして、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。

トラベルランニングは、一般的に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

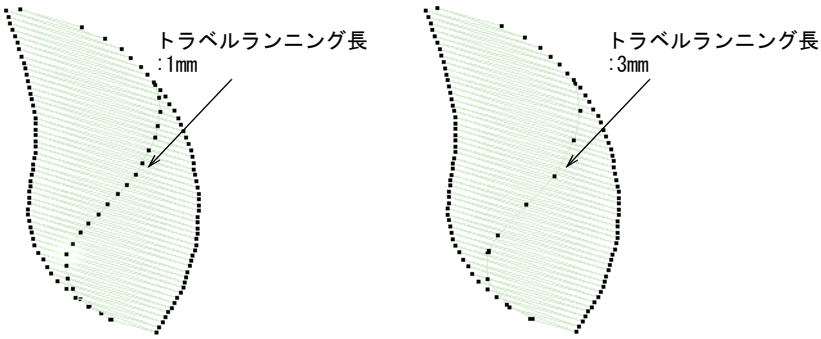
テッチで覆われます。またトラベルランニング長を調整して、ステッチ数を減らすこともできます。

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、次にリストから**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。



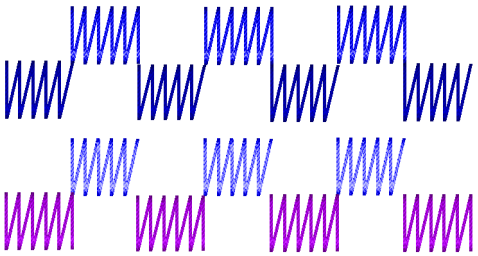
参考 ステッチ長を増加して、ステッチ数を減少します。トラベルランニングはきついカーブ部分では自動的に長さを調節します。

最後のステッチを残すまたは省略する

ステッチ編集 > 最後のステッチを残すを使用し、コラムの最後のステッチを残します。

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。

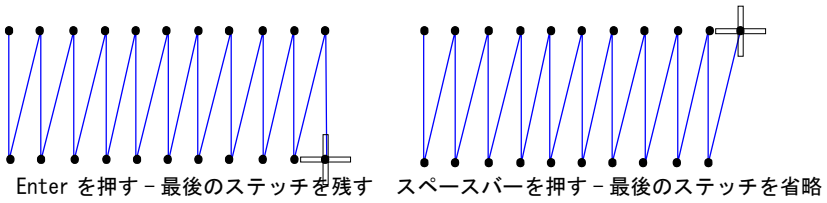
隣り合ったコラムをデジタイズする場合、最初のコラムの最終ステッチを含むか省くかして繋ぎを滑らかにしたり、繋ぎのステッチを短くします。



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、**最後のステッチを残す / 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

- 最後のステッチを残すには、オブジェクトを選択し、**最後のステッチを残す**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。



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。

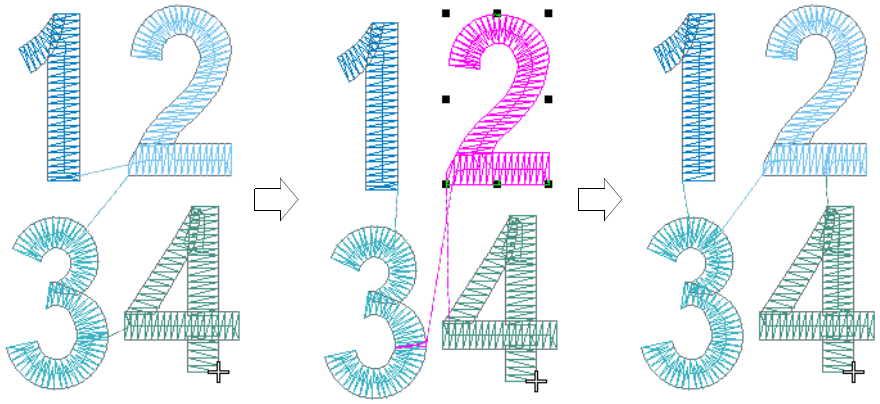
関連項目

- 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。BE EmbroideryStudio には**最近のポイント**設定があり、**設定（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イズした際に自動的に配置されます。

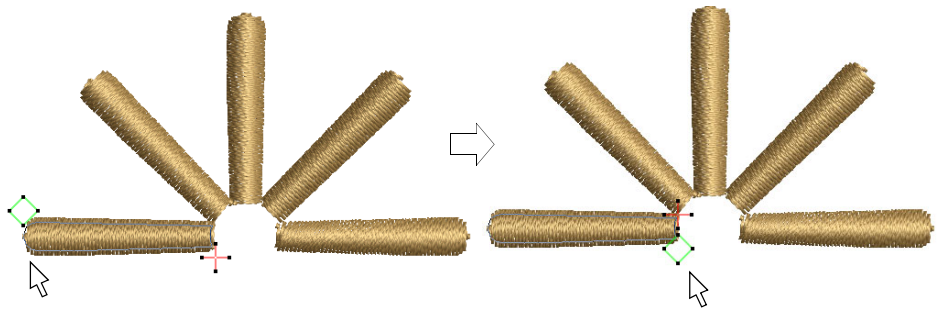


しかしオブジェクトの移動、並び替え、編集が行われた場合、最近のポイントは自動的に維持**されません**。**最近のポイントを適用**コマンドは、編集後オブジェクトに最近のポイントを適用（または再適用）します。また BE EmbroideryStudio では、個々のオブジェクトのステッチの開始点と終了点を自分で変更することもできます。

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。

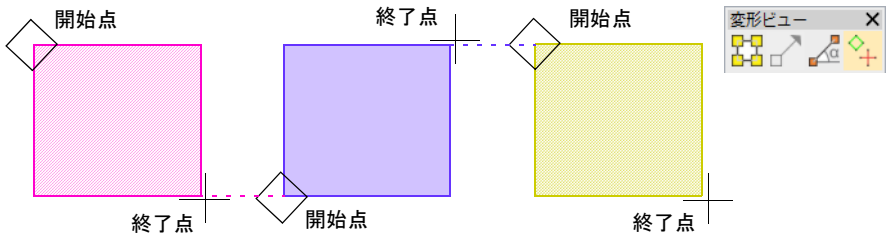
BE EmbroideryStudio では、個々のオブジェクトのステッチの開始点と終了点を自分で変更することができます。オブジェクトのステッチ順序を変更する際は、ステッチの開始 / 終了点の場所に注意してください。



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は維持されません。**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、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
- 最後のステッチを残すまたは省略する
- その他の一般オプション

最近のポイントを適用する

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

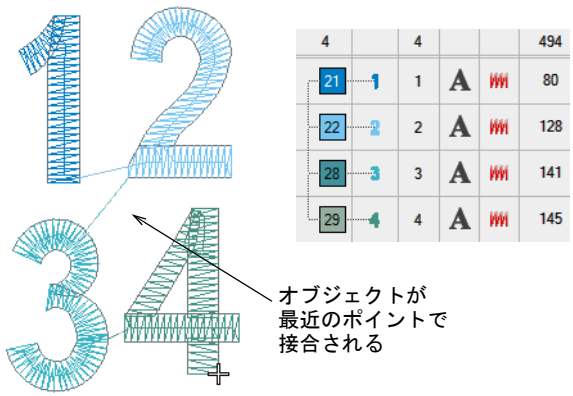
- **アレンジメニュー**
- デザインウィンドウポップアップメニュー
- カラーオブジェクトリストポップアップメニュー
- ショートカットキー (J)

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

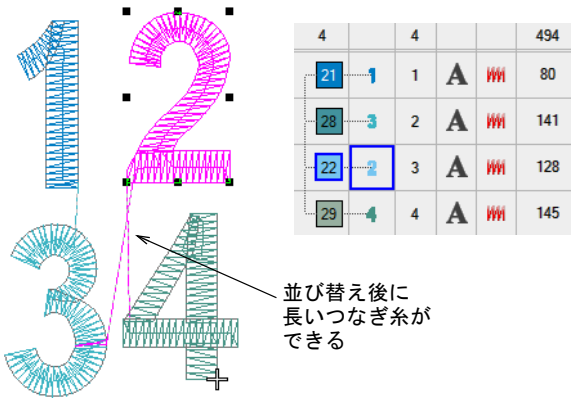
- 必要に応じて、刺繍オブジェクトをデジタイズします。

  最近のポイントは**設定（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。

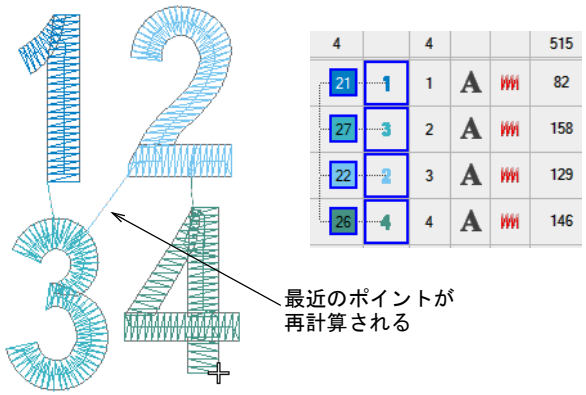


- 必要に応じて、オブジェクトを移動、変形、並び替えます。

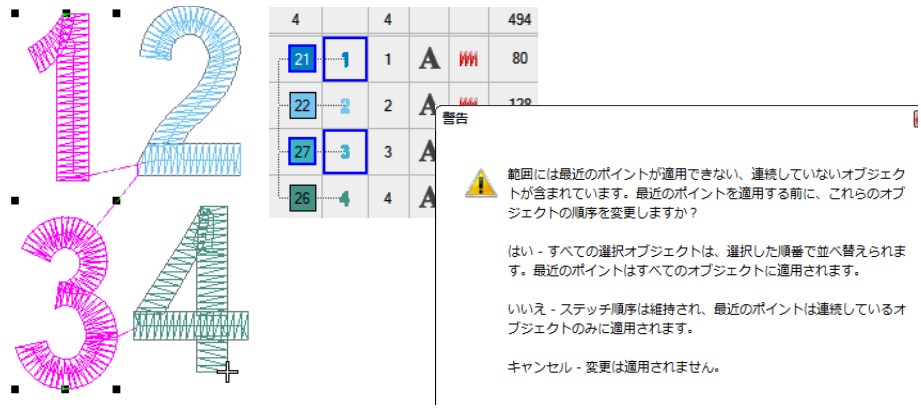
  最近のポイントは自動的に再計算されないので、並び替え後に長いつなぎ糸ができる場合があります。



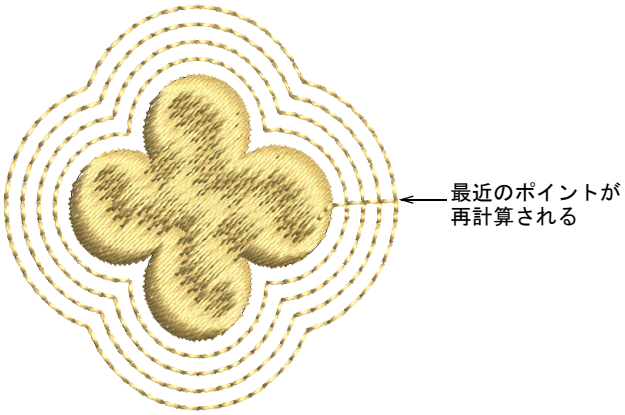
- 並んだすべてのオブジェクトを選択し、**最近のポイントを適用**をクリックするか、ポップアップメニューからコマンドを選択して最近のポイントを再度適用します。
  選択した刺繍オブジェクトに**最近のポイント**が適用され、再生成されます。



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。



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す。



関連項目

- その他の一般オプション
- 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

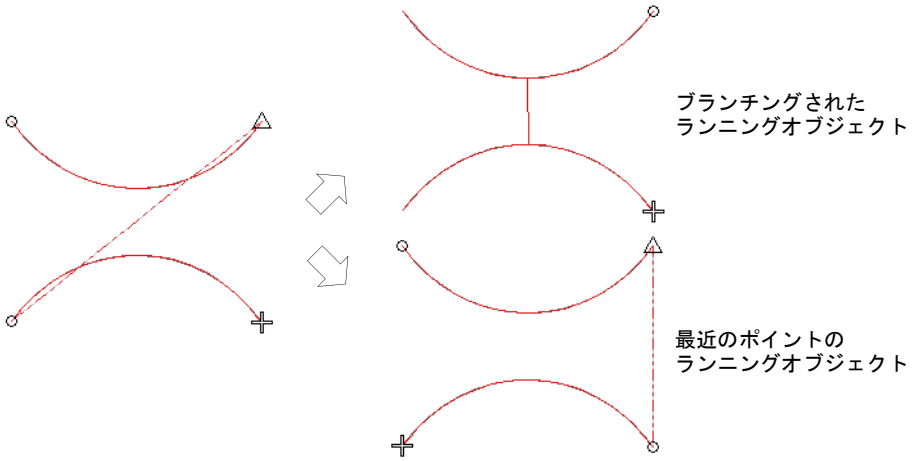
最近のポイントはつなぎ糸だけでなく、オブジェクト全体のステッチの再生成が必要です。ステッチの再生成そのものに制限があります。

- 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 / 間違った刺繍を生成することがあります。
- マニュアル（認識されていない）オブジェクトはステッチの再生成に影響されないので、**最近のポイント**は正確に作動しません。
- マニュアルで行われたオブジェクトのステッチ編集は失われます。
- 挿入 / 認識されたマシン機能は、下縫いで間違えて再生成される場合があります。
- オブジェクトの途中に挿入したオブジェクトには使用できません。これらのオブジェクトは挿入状態がとけ、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糸の配置を向上する方法はありません。



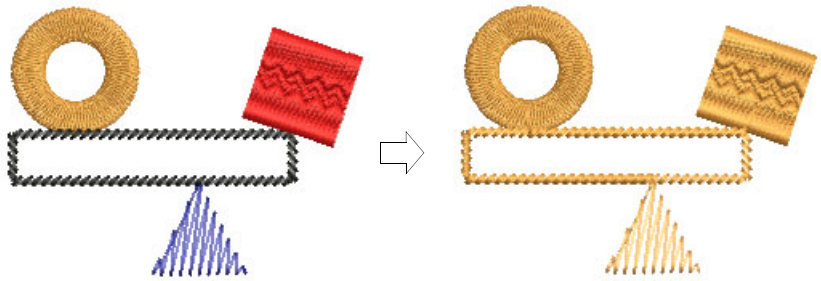
オートブランチング

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。**ブランチング**を適用して選択オブジェクトを結合し、単一の「ブランチングされたオブジェクト」を形成します。

ブランチングされたオブジェクトの特徴

- オブジェクトの順序が変更され、最低限のつなぎ糸が生成され、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。
- 異なるタイプのオブジェクトを選択した場合、ブランチング処理ができないオブジェクトは省かれます。
- すべての構成要素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可能になります。

- ブランチングされたオブジェクトは変形することができます。
- 開始 / 終了点は全体に対し 1 個づつですが、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は、構成要素のオブジェクトプロパティを維持しますが、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。

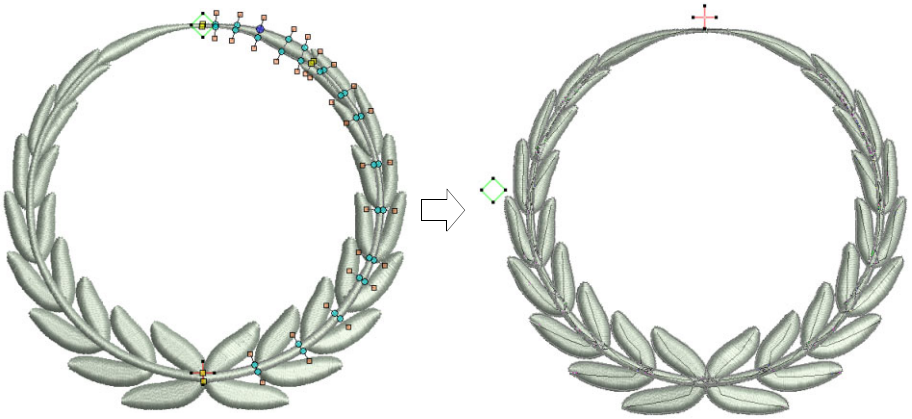


- ブランチングは、ランニング、コラム A、コラム B、コラム C、複合埋め縫い、複合ターニングのどのオブジェクトタイプの組み合わせでも作用します。モチーフランニングとモチーフフィルオブジェクトには使用できません。
- ステッチタイプは、ツールバーから再度割り当てることができます。

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。

選択したオブジェクトに**ブランチング**を適用します。これらは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 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、この機能は利用可能です。

2 **ブランチング**アイコンをクリックします。BE 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チングする

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チング処理を施します。

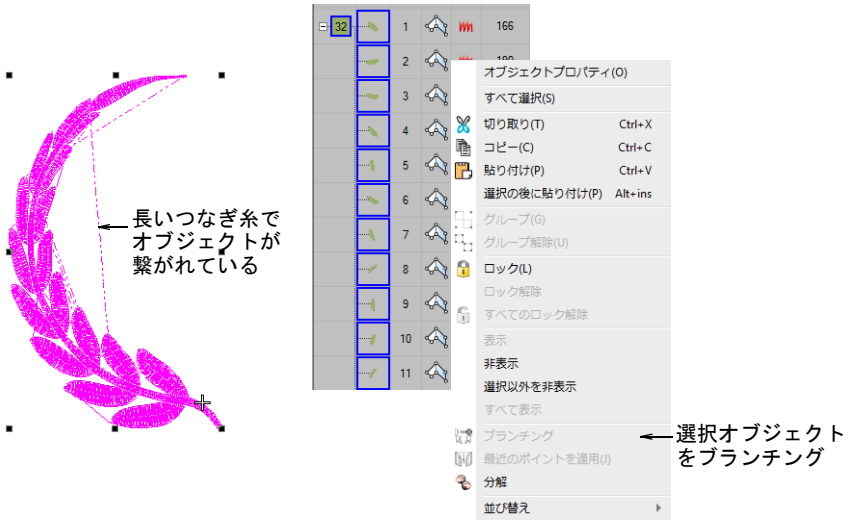
カラーオブジェクトリストを使用して、デザイン内のオブジェクトを簡単に選択したり、プロパティにアクセスすることができます。デザイン内の類似したオブジェクトのブランチング処理にも使用できます。

カラーオブジェクトリストでブランチ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。

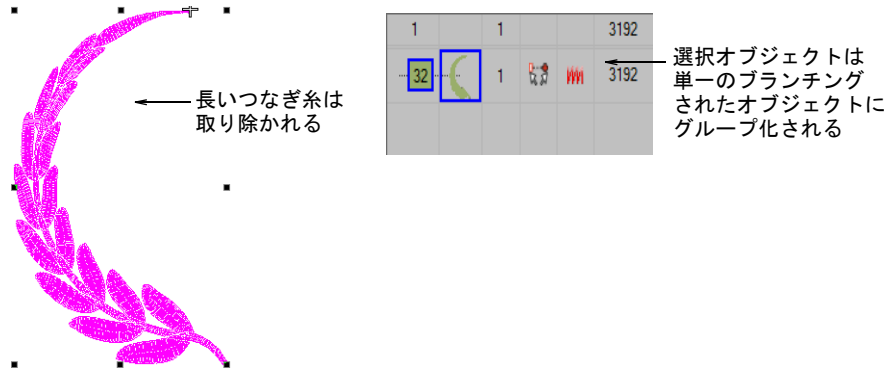
3 選択したオブジェクトを右クリックして、ポップアップメニューから**ブランチング**を選択します。



メモ 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、この機能は利用可能です。

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　**カラーオブジェクトリスト**で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 / 非表示にしたり、並べ替えることもできます。

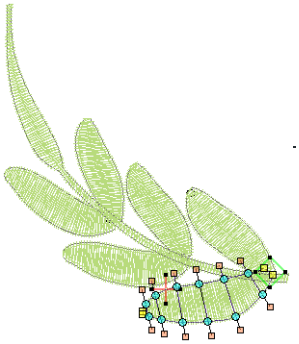
関連項目

- オブジェクトを組合わせる

ブランチングされたオブジェクトに自動下縫いを適用する

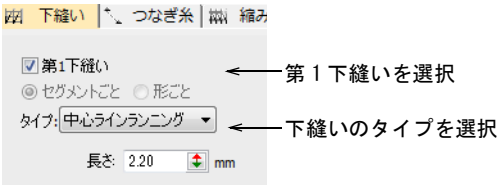
ステッチ効果 > 自動下縫いを右クリックし、ブランチング処理されたオブジェクトに適用する下縫いタイプを選択します。

ブランチングは、オブジェクトを単一のブランチングしたオブジェクトに統合するので、オブジェクト全体に単一の下縫いを適用することができます。これはコラム A またはコラム B オブジェクトでよく作用します。



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

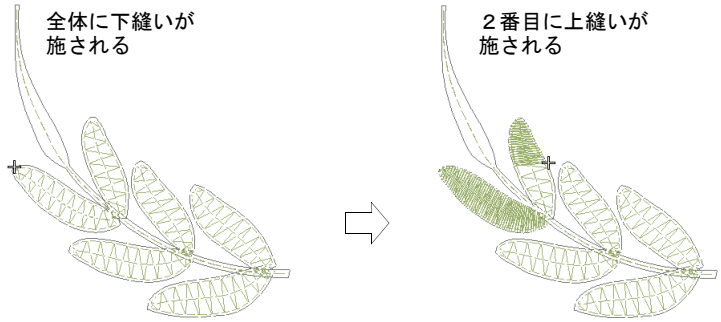
1　ブランチング処理したオブジェクトを選択し、**自動下縫い**を右クリックします。



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 または第 2 下縫いを追加します。

4 Enter または**適用**をクリックします。下縫いステッチがブランチング処理されたオブジェクトに自動的に生成されます。



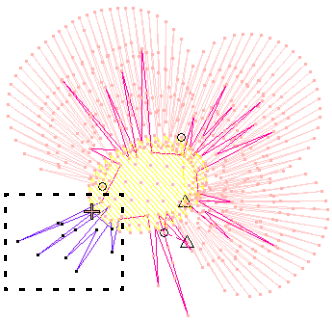
メモ　オブジェクト同士がくっついたり重なり合ったりしている場合、下縫いが最初にブランチング処理されたオブジェクト全体に施され、続いて上縫いが施されます。

関連項目

- ステッチ順序を表示する

第 20 章

ステッチとマシン機能



BE 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。また BE 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。BE 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ご覧ください。

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

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いけません。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。

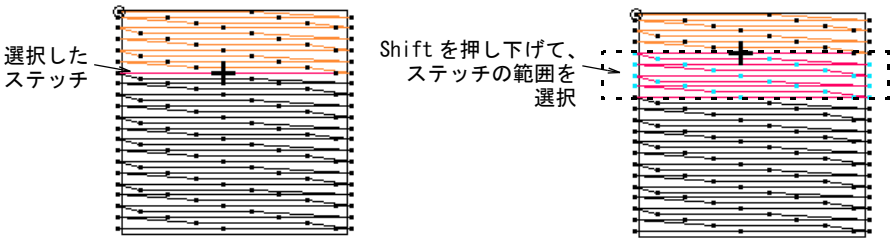
ステッチ編集モードで個々のステッチを選択します。

針落ちポイントでステッチを選択するには

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 **針落ちポイント表示**をクリックします。

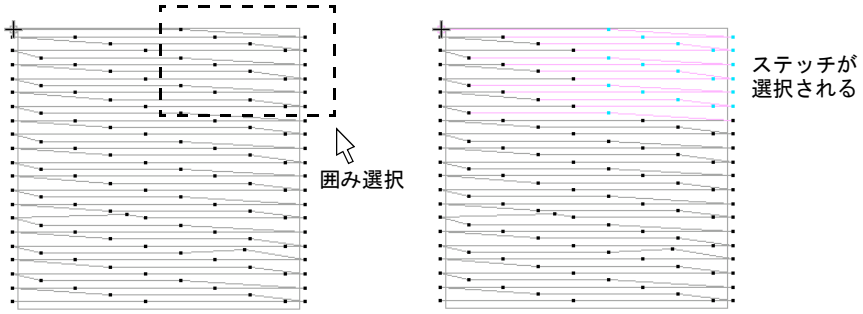
3 針落ちポイントをクリックします。



4 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。

5 またはステッチの周りに囲み枠をドラッグします。



6 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

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。

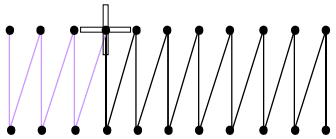
ステッチ > 選択オン / オフを選択し、デザインを移動しながら一定範囲のステッチを選択します。

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

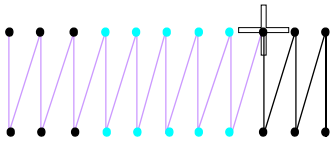
1 **ステッチ編集**アイコンをクリックします。

2 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。



3 **ステッチ > 選択オン / オフ**または Q を押します。

4 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。



5 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、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

- 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。

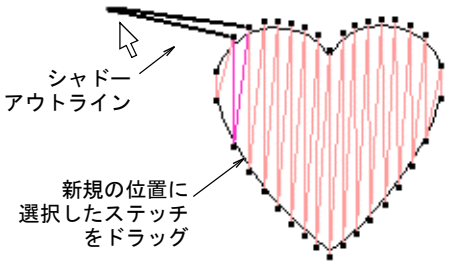
ドッカー > ステッチリストを使用し、ステッチリストの表示をオン / オフにします。個々のステッチの座標を編集するのに使用します。

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。

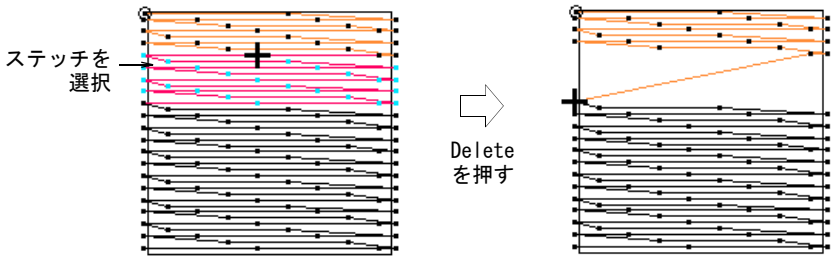
ステッチを編集するには

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 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。



3 ステッチを選択し、**Delete** を押します。



4 **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

5 **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いましょう。

関連項目

- オブジェクトを変形＆分割する
- ステッチリストでステッチを選択する

ステッチをデジタイズする

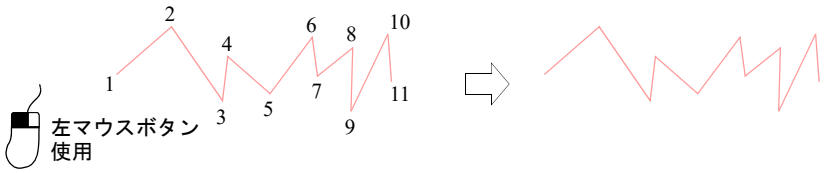
デジタイズ＞マニュアルを使用し、マニュアルステッチを個々にデジタイズします。

デジタイズ > 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イズします。

場合によっては、ステッチを一つづつデジタイズ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時など、少しづつ使用することをお勧めします。**マニュアル**方法を使用して、ステッチを一針づつデジタイズします。マニュアルステッチは一針づつ入力することも、**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。デジタイズ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。

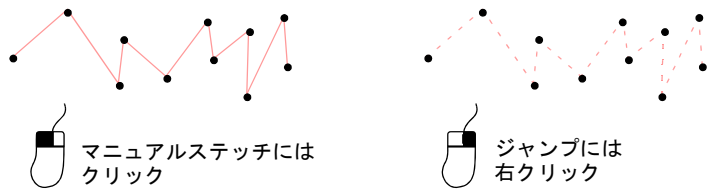
一針ごとにステッチをデジタイズするには

1 **マニュアル**または**トリプルマニュアル**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。



ヒント

- 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。
- 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イズすると、マニュアルでジャンプを生成できます。



- 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もできます。お使いのマシンがボーリングナイフまたは針を備えていれば**ボーラー**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ボーラー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。

関連項目

- つなぎ糸にジャンプを使用する
- マルチヘッドのボーリング刺繍

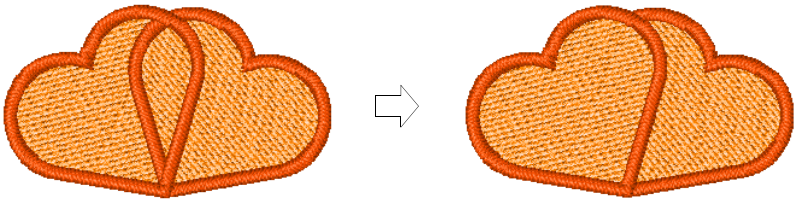
オブジェクトを分割する

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。

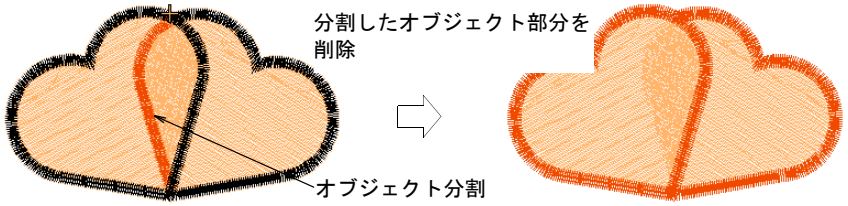
ステッチ > オブジェクト分割を使用し、現在の針位置でオブジェクトを 2 つに分割します。「ステッチごとに移動」機能と併用します。

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、複合埋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

1. **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。
2. **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

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。

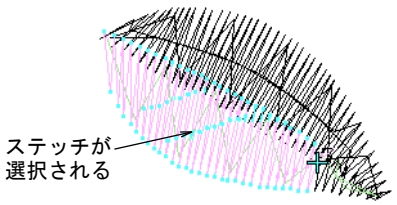
オブジェクトのアウトラインを認識する

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。

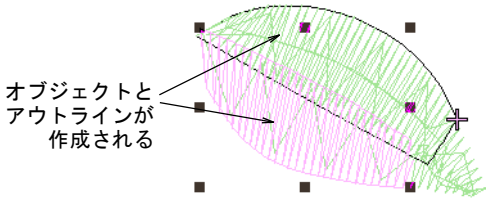
ステッチに編集を加えた後で、新規 / 変更したオブジェクトのアウトラインを認識することができます。この機能は**オブジェクト / アウトライン**の認識なしに開いたマシンファイルで便利です。デザインの一箇所に変更を加えたが大半部分でオリジナルのステッチを維持する場合に認識します。編集を維持できるよう、編集したステッチを刺繍オブジェクトに変換したい場合にもあるでしょう。

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、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

マニュアルステッチを処理する

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。

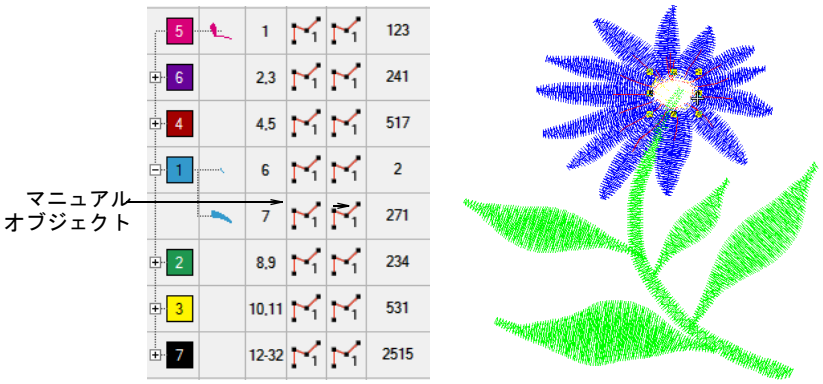
マニュアルステッチを処理してアウトラインを認識したり、サイズやステッチ密度を調整することができます。**ステッチを処理**機能は、デザイン全体や特定のステッチタイプのオブジェクトのステッチ数や密度を変更するのにも使用します。

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。



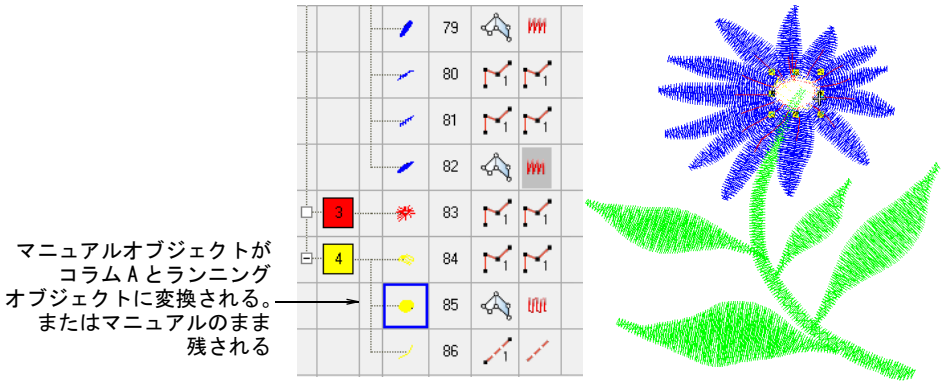
4 **ステッチ > ステッチを処理**を選択します。**ステッチを処理**ダイアログが開きます。

5 **ステッチ数値**パネルに、**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。



ヒント

- 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。

- **ステッチを処理**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
- オブジェクトを分割する
- 上級認識設定

ステッチリストを使用する

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。

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。

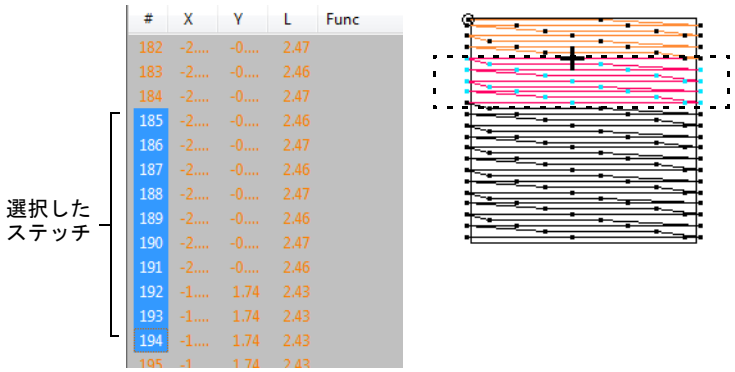
ステッチリストでステッチを選択するには

1 **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。

2 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**を選択すれば、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。

3 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。



4 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

- ステッチリストを使用する

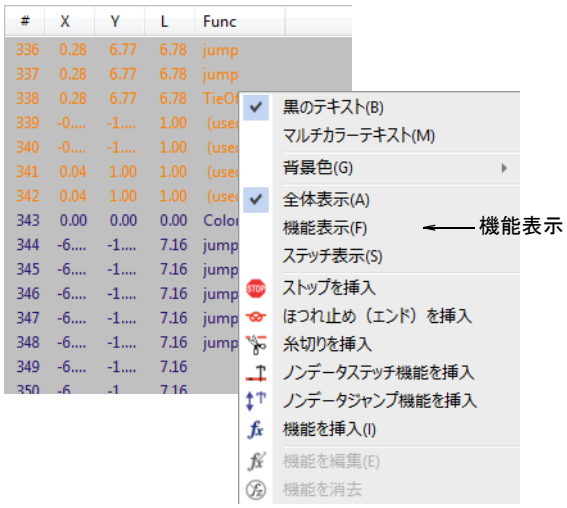
機能ごとにステッチをフィルターにかける

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。

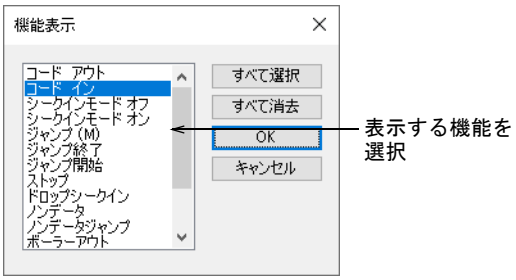
ステッチリストにフィルターを適用し、特定の機能に関連したステッチのみをリストに表示できます。

機能ごとにステッチをフィルターにかけるには

1 **ステッチリスト**を開きます。



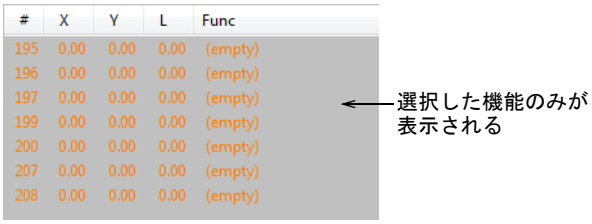
2 ステッチを右クリックし、ポップアップメニューから**機能表示**を選択します。



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。



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、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

ステッチ長ごとにステッチをフィルターにかけるには

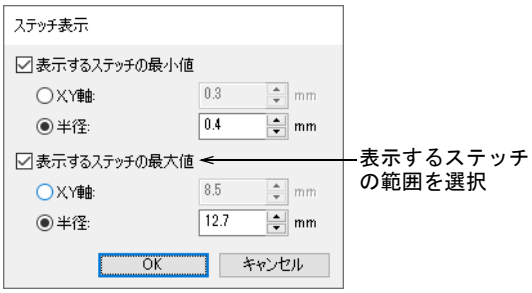
ドッカー > ステッチリストを使用し、ステッチリストの表示をオン / オフにします。特定の長さのステッチだけを表示するのに使用します。

ステッチリストにフィルターを適用し、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フィルターにかけるには

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。

オプション	機能
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。

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、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
- 長いステッチを保存する

マシン機能

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。BE 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。刺繍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でないオブジェクト（例：コラム A、複合埋め縫いなど）に手動で挿入したマシン機能は、手動で維持する必要があります。何かの理由でオブジェク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

BE 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、ボ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繋ぎ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。詳細は自動糸切り設定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保存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イズして作成します。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」機能を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、ボーラーを装備し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、これらの機能を自動で挿入できます。マルチヘッドのボーリング刺繍も併せてご覧ください。

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。詳細はシークイン刺繍をご覧ください。

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。詳細はマニュアルでシークインを挿入するをご覧ください。

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下さい。

マシン機能を挿入する

表示 > 機能表示を使用し、糸切りやほつれ止め（エンド）などのマシン機能の表示をオン / オフにします。

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。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。

機能を挿入ダイアログで、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、機能のいずれ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下さい。

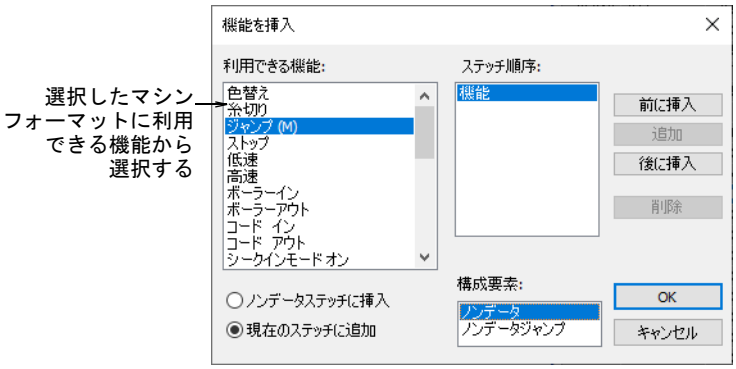
注意　マシン機能をマニュアルで挿入する場合は、それらをマニュアルで維持しなければなりません。その為、マシン機能を自動的に追加できない場合にのみ、マニュアル機能を挿入します。

マシン機能を挿入するには

1 **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。

2 ステッチを右クリックし、ポップアップメニューから**機能を挿入**を選択します。

または**機能を挿入**アイコンをクリックするか、**機能**＞**機能を挿入**を選択します。



3 **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）をデジタイズするとより速く、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。

4 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。

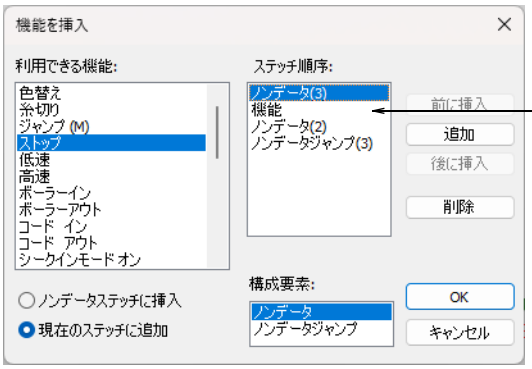
5 追加でノンデータステッチまたはノンデータジャンプを挿入するには、**構成要素**フィールドでどちらかを選択します。

6 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下さい。

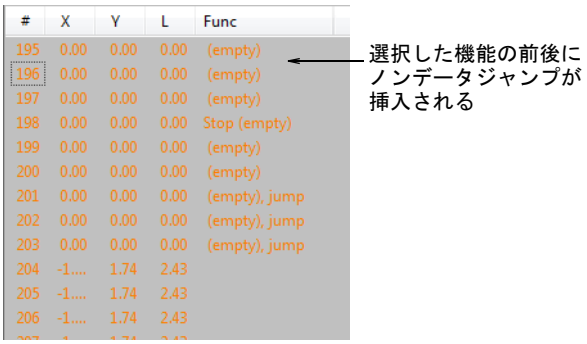
7 ボタンを使用して選択した機能の前 / 後ろに更に機能を挿入します。

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。

8 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。



9 **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。



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

マシン機能を編集する

表示 > 機能表示を使用し、糸切りやほつれ止め（エンド）などのマシン機能の表示をオン / オフにします。

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。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 > 機能を消去をクリックし、現在のマーカー位置からマシン機能を削除します。機能を消去

機能 > 機能を編集をクリックし、現在のマーカー位置のマシン機能を編集します

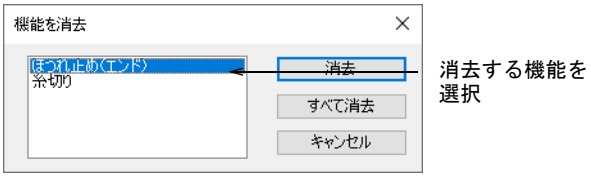
ノンデータステッチやノンデータジャンプの数や順序を変更することによって、マシン機能のコードを編集できます。マシンの中にはそれらを正しく認識できるよう、機能と組み合わせた特定数のノンデータステッチ / ジャンプを必要とするものがあります。機能が正しく挿入されていない場合やマシン機能が変更された場合は、機能を編集する必要がある場合があります。

マシン機能を編集するには

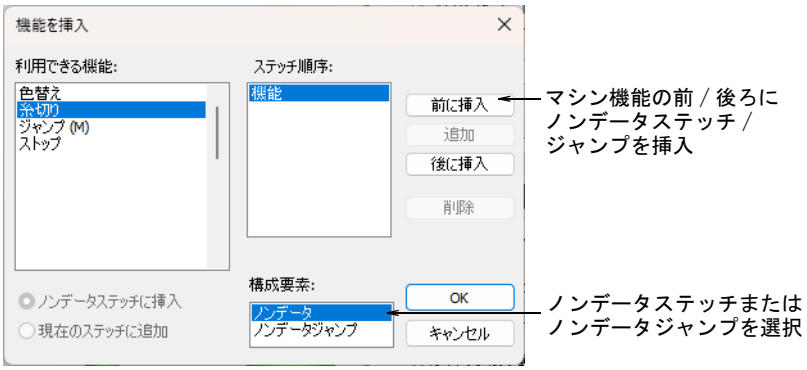
1 **ステッチリスト**を開き、マシン機能を挿入したいステッチ順序位置をロケートします。または移動機能を使い挿入ポイントをロケートします。**プロンプトバー**に機能名が表示されます。

2 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。

3 一つのステッチに 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**コマンドを使用すると**機能を消去**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。



4 機能を右クリックし、ポップアップメニューから**機能を編集**を選択します。または**機能を編集**アイコンをクリックするか、**機能 > 機能を編集**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。



5 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。

6 ボタンを使用し、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。

7 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。

8 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。

ヒント

- 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。
- BE 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。

関連項目

- デザイン中を移動する

パート 6
特殊な刺繍

BE 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。

装飾的な刺繍

この章では、刺繍を TrueView プリントに出力する方法を説明しています。TrueView プリントとプリント、または TrueView プリントと実際の刺繍を組み合わせることもできます。また BE EmbroideryStudio では、コード刺繍とボーリング刺繍を作成することができます。詳細は装飾的な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クトの生成エリアの指定や、複数のアップリケの分割、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。詳細はアップリケ刺繍をご覧ください。

第 21 章

装飾的な刺繍

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。**針落ち乱発生値**で針落ちをランダムに振り分けます。

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。

手縫い風効果は、ランダム化したステッチ長、角度、繰り返し数を組み合わせて、手縫いのような効果を作成します。

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。

トラプント効果は、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。BE EmbroideryStudio では、通常この効果は密度が粗い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。

BE EmbroideryStudio の**ビットマップで TrueView プリントをキャプチャー**機能は、高解像度の **TrueView** イメージを作成することができます。この技術は刺繍ビジネスに様々な柔軟性を与えます。

この章では、タタミオフセットとモチーフフィルを使用したテクスチャの作成について説明しています。また手縫い風効果、装飾的なボーダー、トラプントを適用した開いたステッチ、バーチャル刺繍についても説明しています。

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

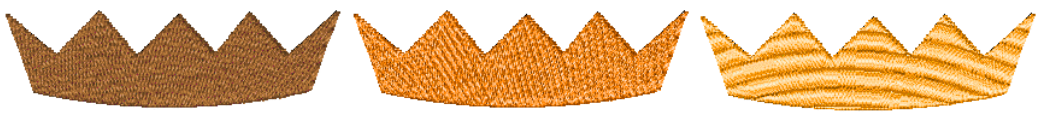
きるので、より多くのパターンを作成できます。**針落ち乱発生値**で針落ちをランダムに振り分けます。

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 > 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畳のようなものです。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。



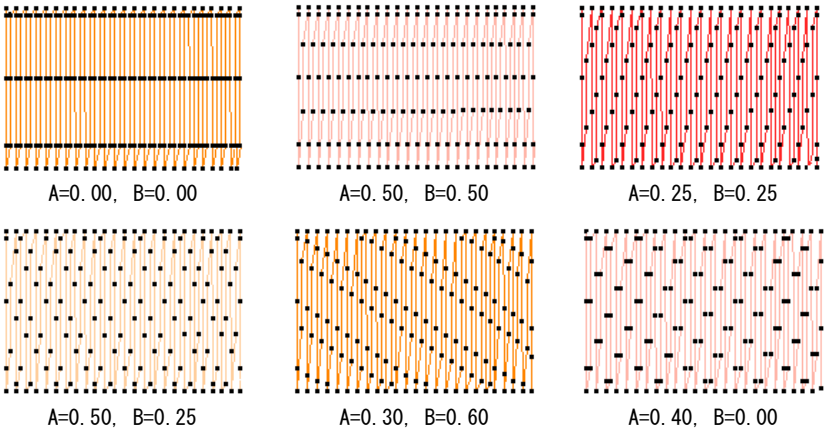
参考　平行でないステッチにより、パターンが乱れる可能性のあるターンするステッチのあるタタミは、オフセットを調整することにより改善することができます。オフセットを変更することで、ばらつきを減少させます。

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。

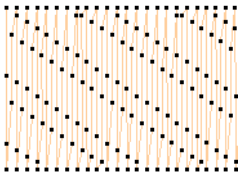
2 **オフセットフラクション**オプションを選択します。針落ちをコントロールするには、前と後ろの列にオフセットフラクションを設定します。

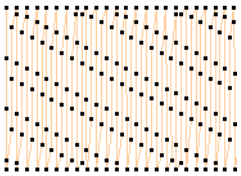
3 **A** と **B** フィールドでオフセットフラクションの値を調整します。オフセットはステッチ長の割合で定義します（例： 0.3 = 30%）。

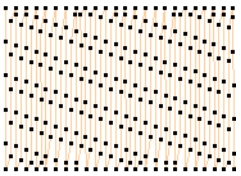


- **均等なステッチ**： 両フィールドを 0.25 に設定します。
- **はっきりとした水平ライン**: 両フィールドを0.00または1.00に設定します。各ラインの針落ち間の距離がステッチ長となります。

- **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

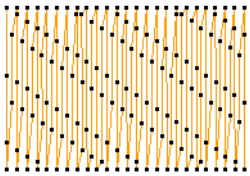

オフセット： A=0.3, B=0.6
ステッチ長： 3mm

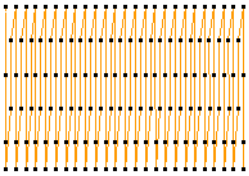

オフセット： A=0.3, B=0.6
ステッチ長： 2mm

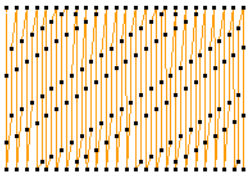
- **斜めのライン**：両フィールドを **0.00, 0.50** と **1.00 以外**にします。斜めのラインは水平、または垂直ラインに比べてあまり目立ちません。両方の数値を変更して、ラインの角度とライン間の距離を変更します。
- **その他**：片方のフィールドを **0.00** にし、前進／後進列に針落ちを近づけて配置するよう、異なる効果で他方の数値をいろいろ変更してみましょう。

ヒント

- 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

- 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。

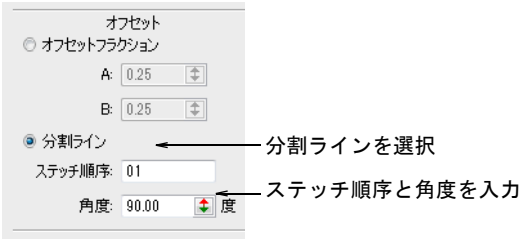
関連項目

- カーブした埋め縫い

分割ラインパターンを作成する

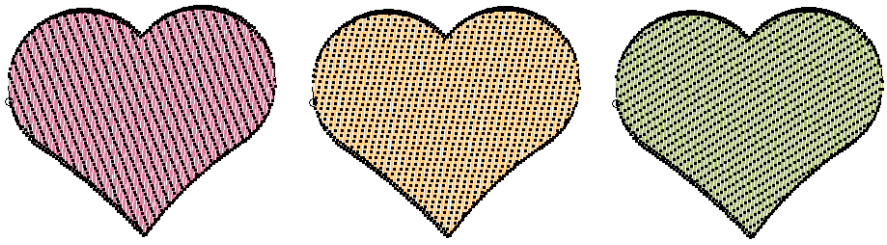
埋め縫い > タタミを使用し、大きく不規則な形状を埋めるのに使用します。右クリックで設定します。

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。



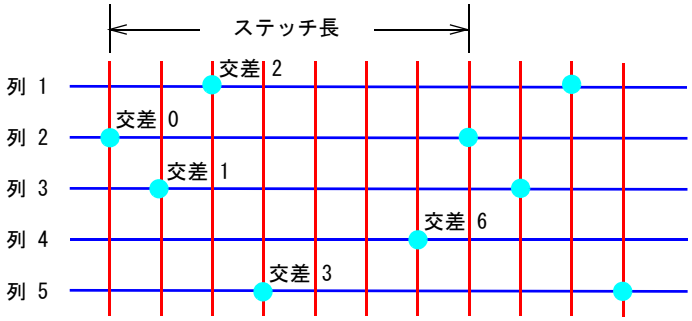
ステッチ順序

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。



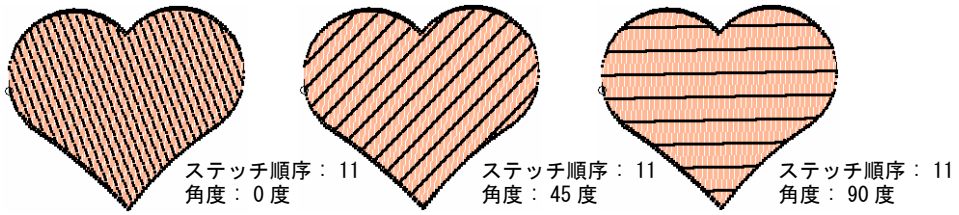
ステッチ順序： 11　　ステッチ順序： 012　　ステッチ順序： 01

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。



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

ランダムなパターンを作成する

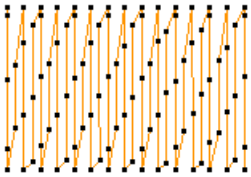
埋め縫い > タタミを使用し、大きく不規則な形状を埋めるのに使用します。右クリックで設定します。

「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。

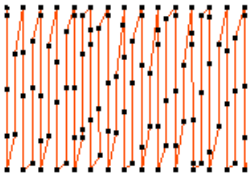
ランダムパターンを作成するには

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。

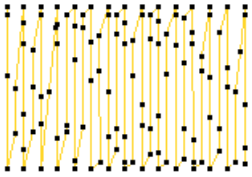
2 **ランダム**フィールドで、針落ち乱発生値を 0% から 100% の間で指定します。



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

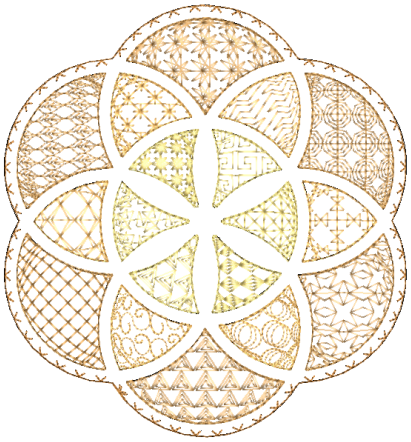


針落ち乱発生値： 100%
オフセットフラクション
A: 0.25, B: 0.25

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。

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す。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 ＞ 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。

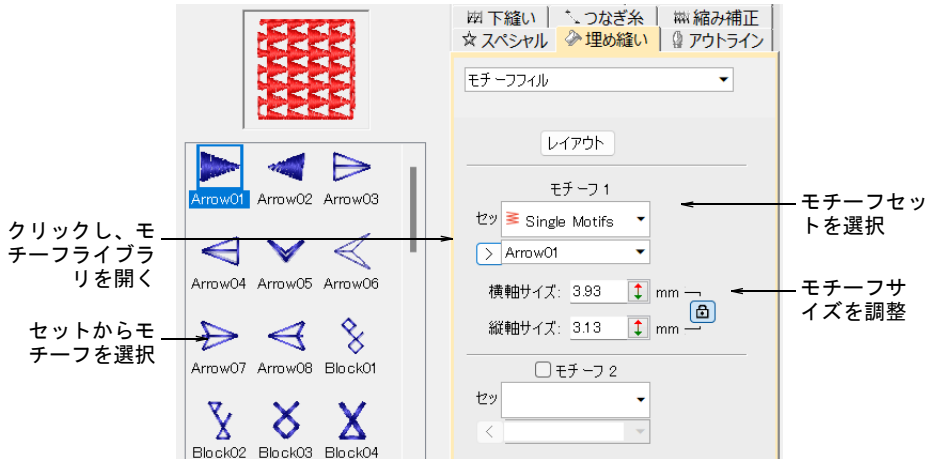
デジタイズ ＞複合埋め縫い を使用し、ステッチ角度が一つの埋め縫い形状をデジタイズします。右クリックで設定します。

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。これには**フリーハンド（閉じた形状）**を含んだ、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。たくさんのモチーフの中から選択できます。

モチーフフィルをデジタイズするには

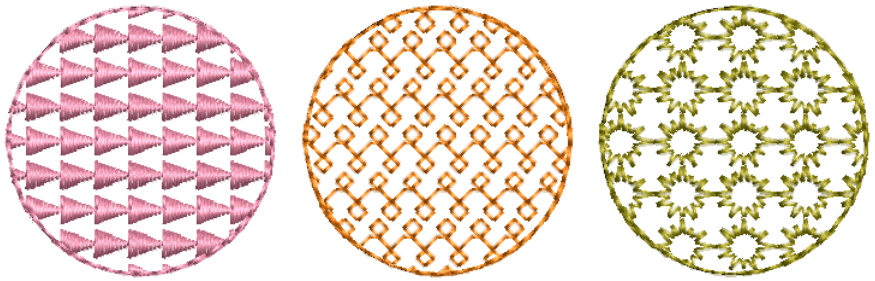
1 **モチーフフィル**をクリックし、**複合埋め縫い**などの適切なデジタイズツールで閉じた形状をデジタイズします。ステッチ角度は無視されます。

2 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。

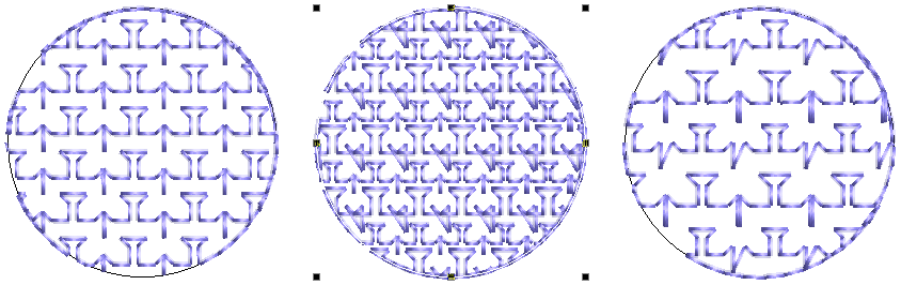


3 **モチーフ 1** パネルのドロップリストから、モチーフセットを選択します。1 列のモチーフには **Single Motifs** セットを使用します。

4 ボタンをクリックし、モチーフライブラリを開きます。希望の結果になるよう、いろいろなモチーフを試してみましょう。



5 必要に応じて、モチーフのサイズと間隔を調整します。



参考 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。

関連項目

- グラフィカルデジタイズツールでデジタイズする
- 自由形状を作成する
- モチーフフィルを設定する

モチーフフィルを作成する

埋め縫い > 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。

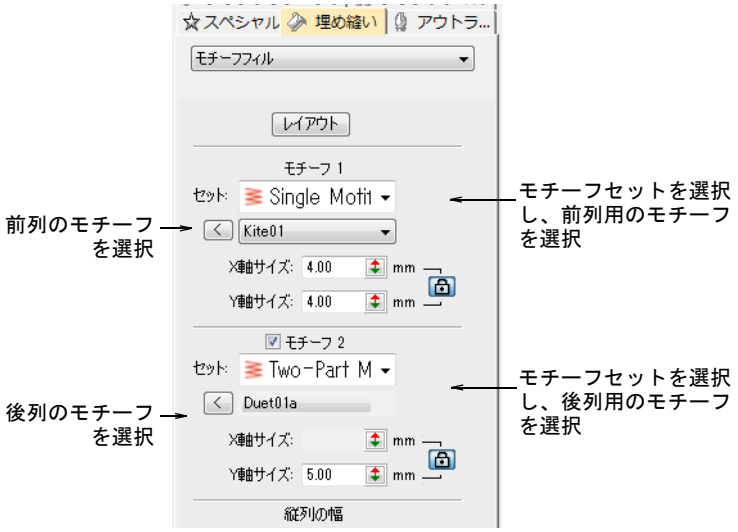
デジタイズ > 複合埋め縫い を使用し、ステッチ角度が一つの埋め縫い形状をデジタイズします。右クリックで設定します。

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。これには**フリーハンド（閉じた形状）**を含んだ、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。前面と後面の列に、別々のモチーフを選択することができます。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。

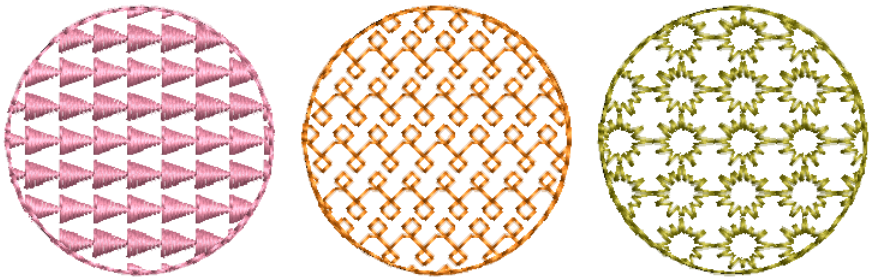
2 ペアモチーフフィルをデジタイズするには

1 **モチーフフィル**をクリックし、**複合埋め縫い**などの適切なデジタイズツールで閉じた形状をデジタイズします。ステッチ角度は無視されます。

2 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。

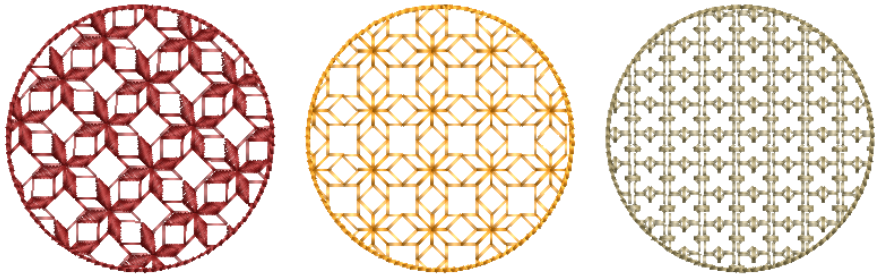


3 **モチーフ 1** パネルで、モチーフセットとパターンをライブラリから選択します。**Two-Part Motifs** セットを両方に使用すると、最高の結果を得ることができます。



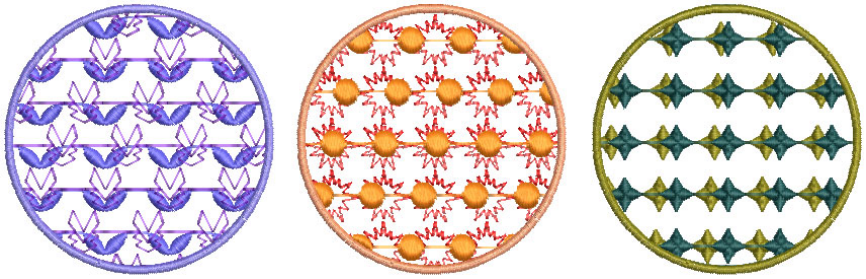
4 **モチーフ 2** パネルの**モチーフ 2** チェックボックスにチェックを入れ、もう一方のモチーフを選択します。定型の 2 パートモチーフセットは、前後の列で相

補的なモチーフになるようデザインされています（例：「Duet01a」と「Duet01b」）。



5 必要に応じて、モチーフのサイズと間隔を調整します。

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

- グラフィカルデジタイズツールでデジタイズする
- 自由形状を作成する
- モチーフフィルを設定する
- モチーフを拡大 / 縮小する

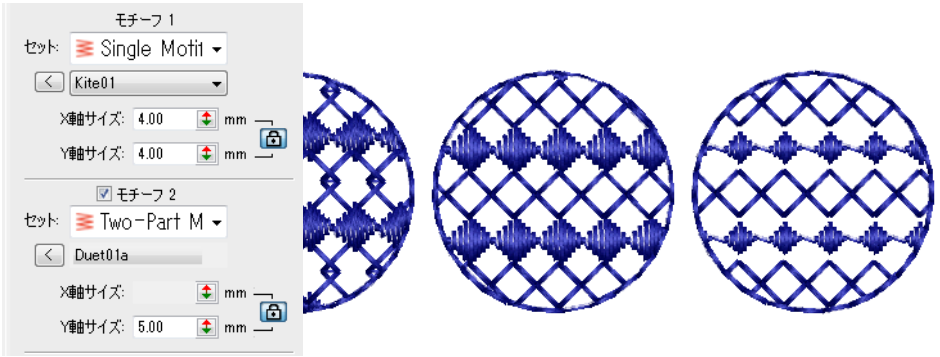
モチーフフィルを設定する

埋め縫い > 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。

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なうことができます。

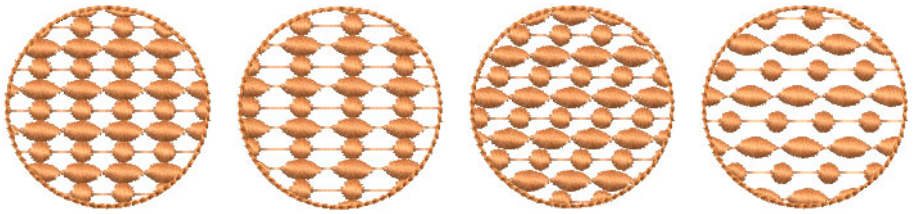
モチーフを拡大 / 縮小する

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。**モチーフ 1** と**モチーフ 2** はそれぞれ個別に拡大 / 縮小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**でサイズを調整をします。

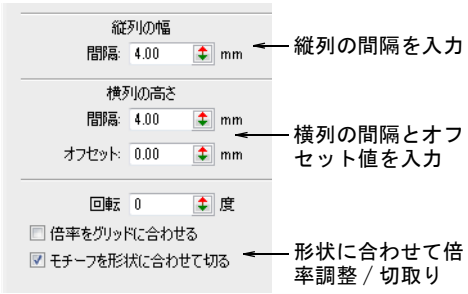


間隔 & オフセット

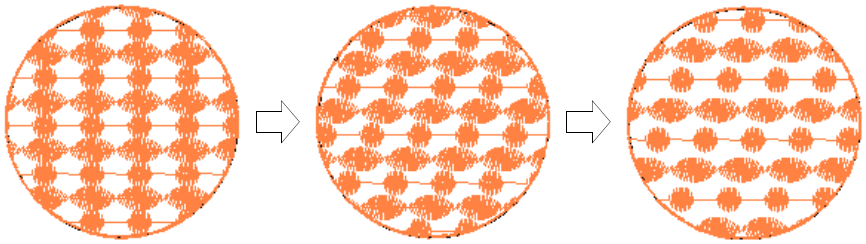
モチーフフィルの縦横方向の間隔は、正確に調整できます。初期設定ではシンプルな格子が定義されており、間隔はモチーフの大きさと等しく設定されています。縦のオフセットは 0.00mm にセットされているため、列は垂直な格子となります。



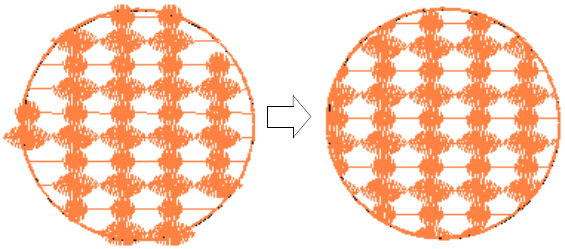
◀ 間隔とオフセット設定を調整するには、**オブジェクトプロパティ ＞ 埋め縫い＞ モチーフフィル**ダイアログを開きます。



- 縦列の幅、横列の高さ、オフセットを調整します。

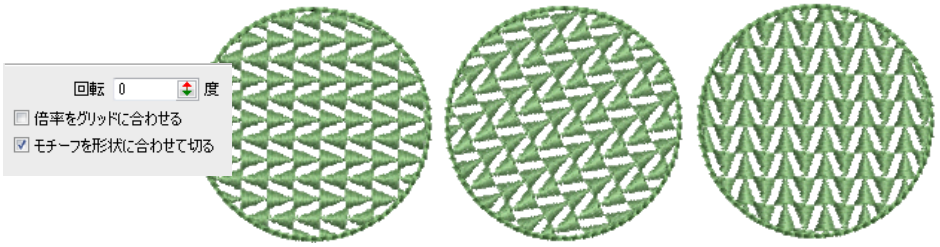


- **倍率をグリッドに合わせる**チェックボックスを選択し、グリッドの枠にぴったりと合うようにモチーフサイズ変更します。
- **モチーフを形状に合わせて切る**チェックボックスを選択し、形状に合わない部分を切り取ります。



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**ドッカーで回転角度を入力します。

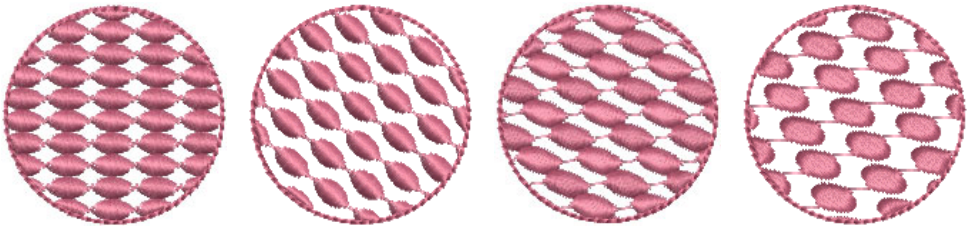


モチーフフィルをレイアウトする

埋め縫い > 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」で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

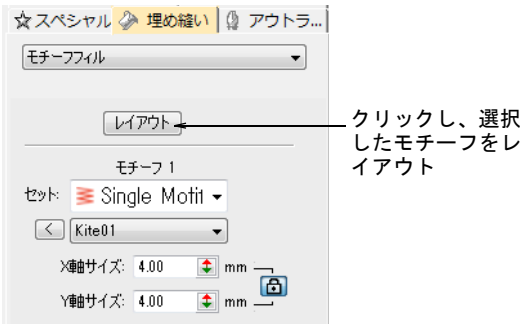
モチーフを使用します。各ガイドモチーフを使用して、レイアウトの異なる要素を変更できます。ステッチ角度はモチーフのレイアウトに影響しません。



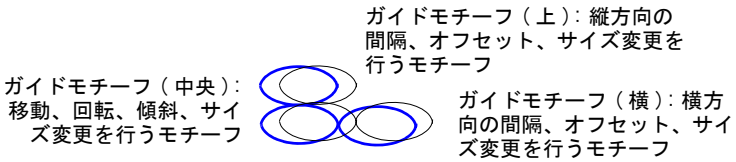
通常レイアウトはデジタイズ前に定義します。オブジェクトの輪郭にモチーフを並べる必要がある場合には、現在の設定でオブジェクトをデジタイズしてからレイアウトを変更します。

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。



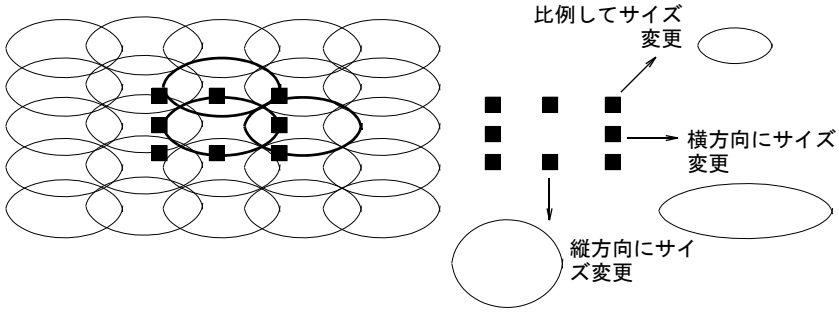
2 モチーフセットとモチーフを選択し、**レイアウト**をクリックします。デザインウィンドウにサンプルモチーフとガイドモチーフが表示されます。正しいガイドモチーフを選択できるようズームインします。



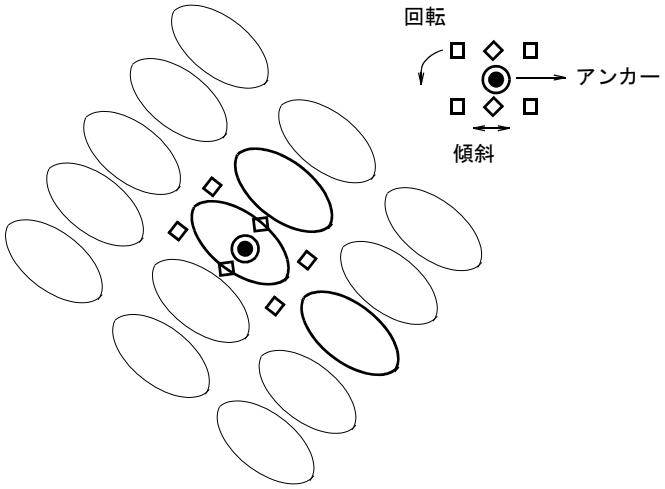
3 ガイドモチーフを調整し、必要な効果を作成します。

- 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。

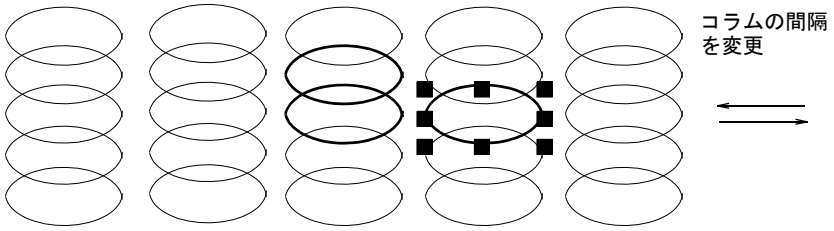
- ガイドモチーフを選択し、選択ハンドルを使用してガイドモチーフのサイズを変更することで、モチーフのサイズ自体を変更します。



- 中央のガイドを 2 回クリックし、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、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。

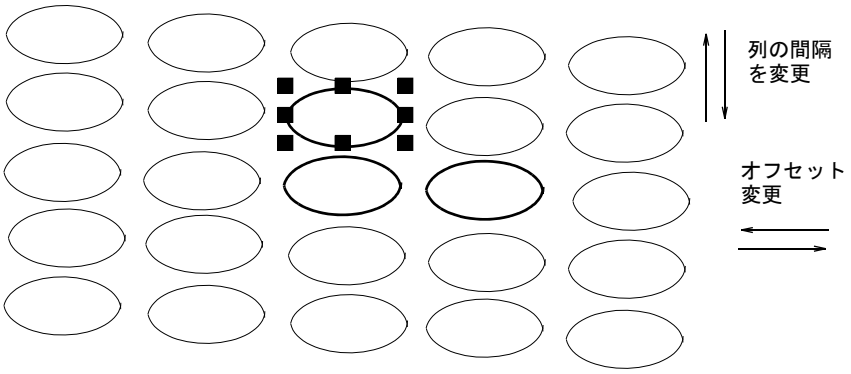


- 横のガイドを選択し、それを左右にドラッグして横方向の間隔を変更します。



- 上のガイドを選択し、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、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。



メモ　モチーフは各列に沿って連結しているので、**モチーフフィル**には縦列の幅にはオフセットがありません。その代わり同じような効果のレイアウトの回転を行うことができます。

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

手縫い効果

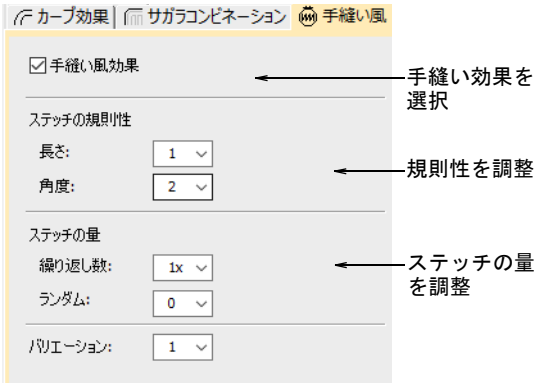
ステッチ効果 ＞ 手縫い風ステッチを使用し、ランダムなステッチ長、角度、繰り返し数を組み合わせた手縫い風のステッチ効果を作成します。サテン、タタミ、ランニング、バックステッチ、その他のステッチに適用できます。

ファッショントレンドは、通常デザインツールで達成するのが難しい、より自然な外観を好むことがあります。**手縫い風**効果は、ランダム化したステッチ長、角度、繰り返し数を組み合わせて、手縫いのような効果を作成します。

手縫い風効果を適用するには

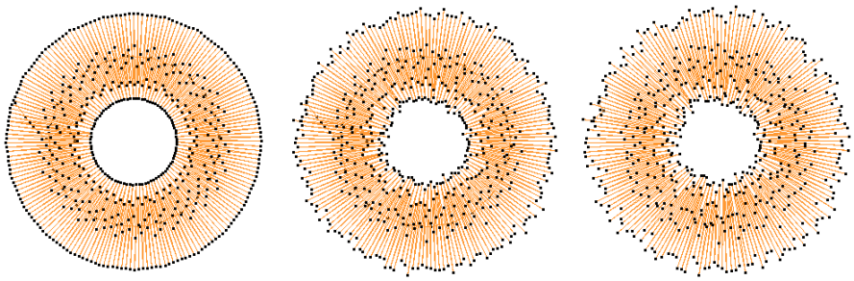
1. 効果を適用したいオブジェクトを選択するか、**手縫い風効果**をオンにしてデジタイズを開始します。サテン、タタミ、ランニング、バックステッチなどのステッチに適用できます。
2. **手縫い風**アイコンをクリックします。現在の設定に基づいて、効果が適用されます。

3 **手縫い風**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。

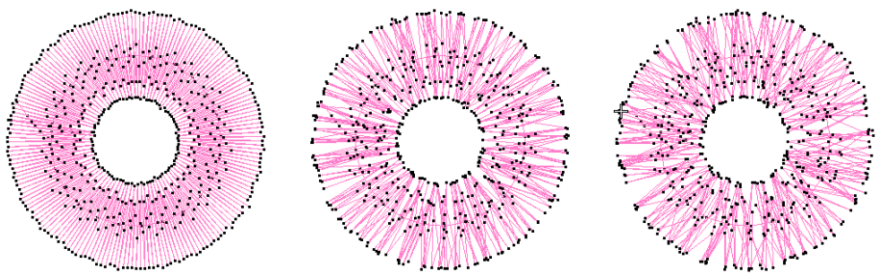


4 ステッチの規則性設定を調整し、効果を減少または誇張します。

- **長さ**フィールドに 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。

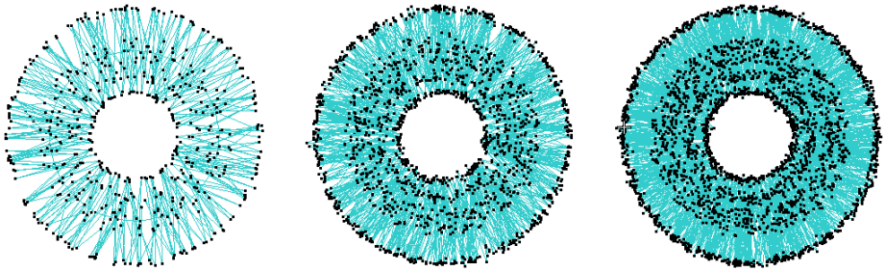


- **角度**フィールドに 0 から 5 の値を入力し、ステッチ角度のバリエーションを設定します。



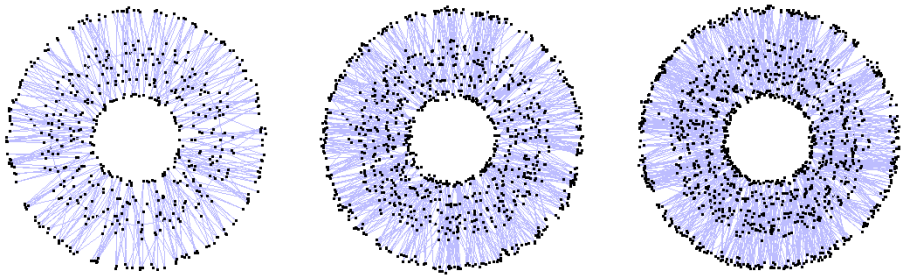
5 ステッチの量の設定を調整し、ステッチ量を減少または増加させます。

- **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。



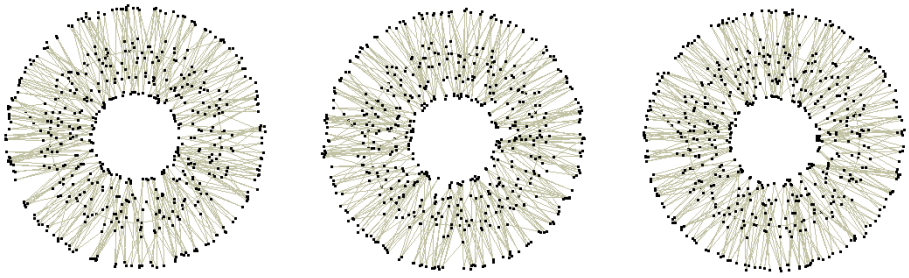
繰り返し数： 1x　　繰り返し数： 3x　　繰り返し数： 5x

- **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

6 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。

ヒント

- 実際の手縫いの場合、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。パターンの分割ラインを取り除くよう、針落ち乱発生値を使用してみてください。

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
- 下縫いで強化する
- ランダムなパターンを作成する

装飾的なボーダー

アウトライン > 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 > 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。

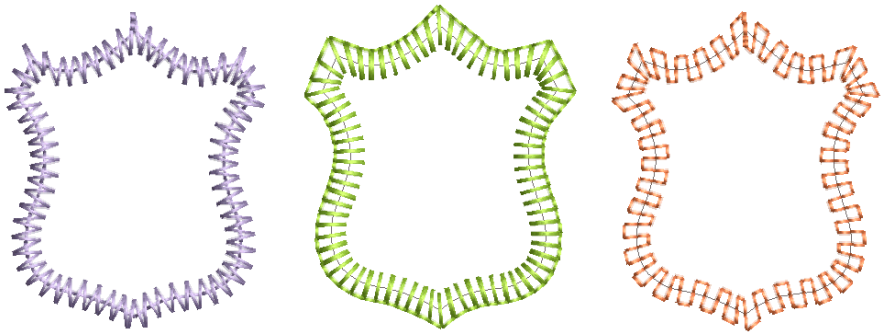
アウトライン > 平行を使用し、開いた歯形状のステッチで一定幅のボーダーやコラムを作成します。右クリックで設定します。

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。

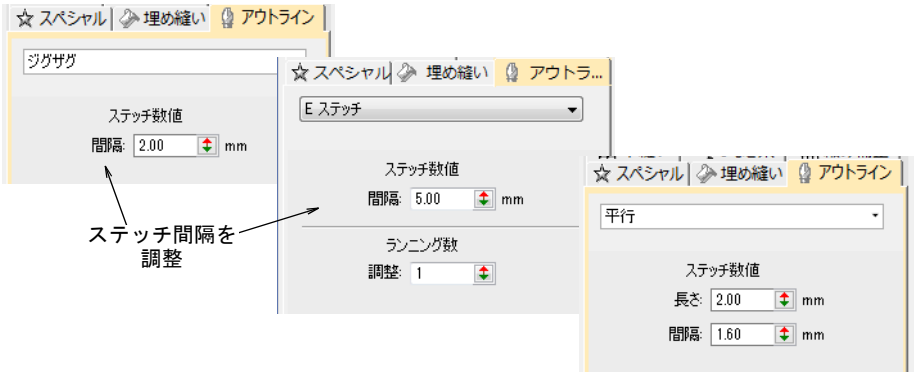
装飾的なボーダーを作るのに使用するには

1 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。

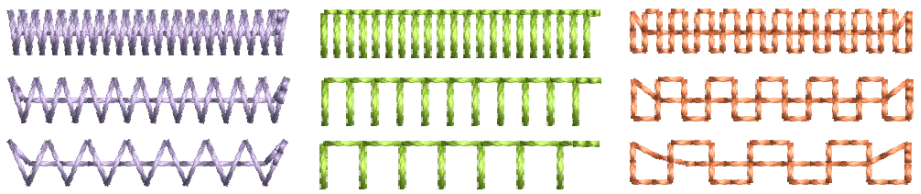
2 アウトラインまたは埋め縫いのステッチタイプを選択し、刺繍オブジェクトを作成します。あるいは、既存のオブジェクトを選択してステッチタイプを適用します。



3 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。

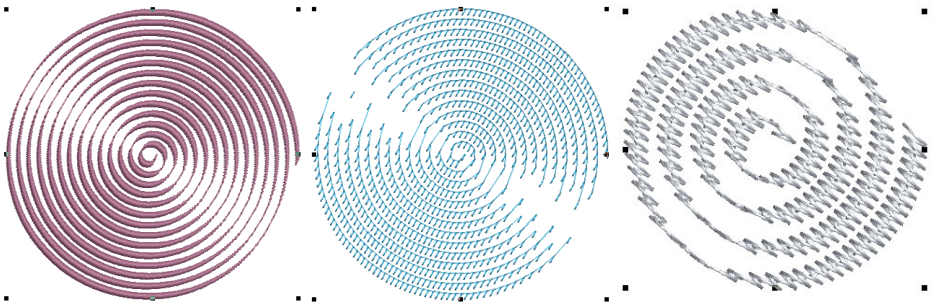


4 より目の詰まった / 開いたアウトラインには**間隔**を調整します。

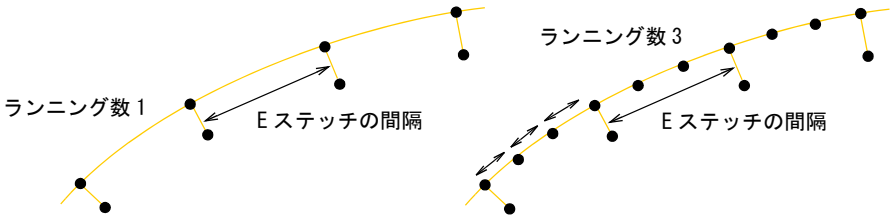


ヒント

- 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。カリグラフィー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。

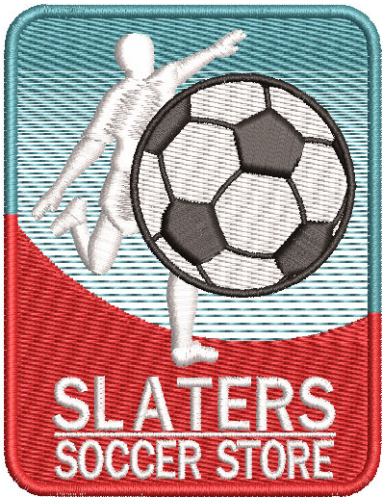


関連項目

- ジグザグ下縫いの設定
- 刺繍をデジタイズする
- コラム形状をデジタイズする
- 開いたステッチのトラプント
- アップリケ刺繍

開いたステッチのトラプント

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縫いの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。

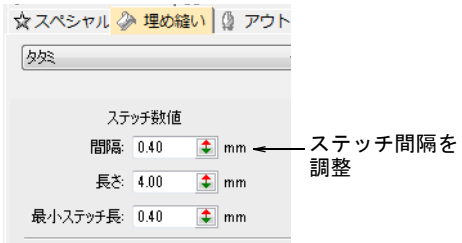


トラプント効果は、自動的に下層のトラベルランニングをオブジェクトの端に移動させ、見えなくします。タタミステッチの複合埋め縫いオブジェクトに使用できます。BE EmbroideryStudio では、通常この効果は密度が粗いステッチと組み合わせ、開いたステッチで背景を埋めたり陰影効果を施すのに使用されます。この設定を使用しないとセグメント間のトラベルランニング、糸間隔の変化、オーバーラップした列は見えてしまい、刺繍の効果を台無しにしてしまいます。

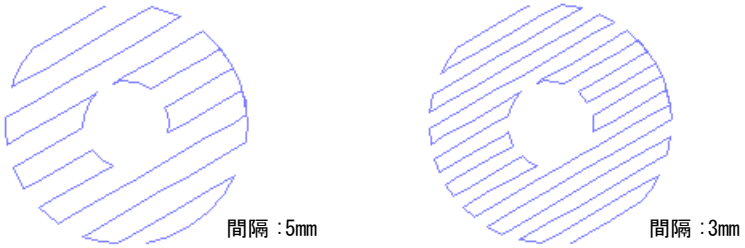
トラプントは、埋め縫いパターンのバリエーションを組み合わせ、デザインに奥行きを与えるアコーディオンスペースと使用すると特に有効です。トラプントとアコーディオンスペースはリキッド効果やフローティング効果と組み合わせて使用することができ、カーブしたカラーブレンドを製作することができます。

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て、オブジェクトプロパティにアクセスします。

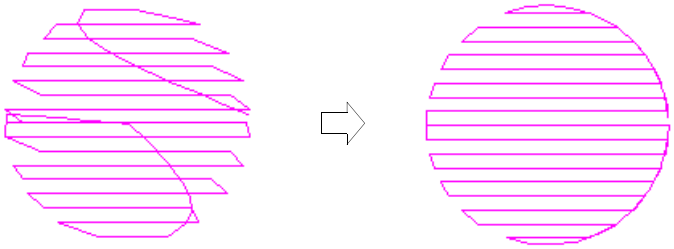


2 **間隔**フィールドにステッチ間隔の値を入力します。数値が大きいほど、間隔も大きくなります。



3 Enter を押します。

4 複合埋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　現在適用されているタタミのバックステッチ設定より、トラプント効果が優先されます。

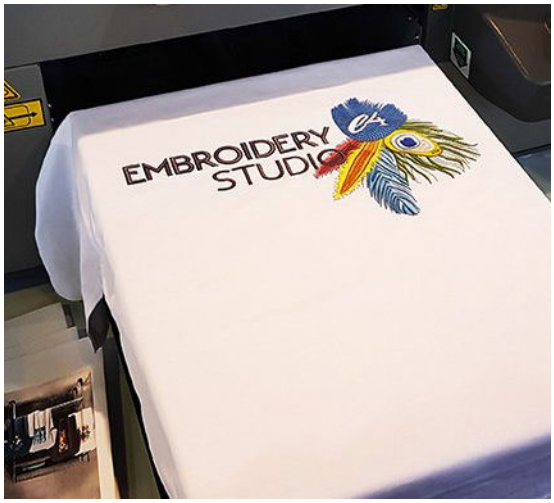
関連項目

- その他のタタミ設定
- カーブした埋め縫い

刺繍の TrueView プリント

刺繍はユニークで上質な装飾で人気ですが、すべてのケースにおいて理想的というわけではありません。デザインのサイズ、生地の厚さ、注文の量、刺繍糸の色替えの数、デジタイズや刺繍のコストなど、様々な要因があります。Direct to

Garment (DTG) と Direct to File (DTF) マシンの登場により、新たな装飾のスタイルが登場しました。



BE EmbroideryStudio の**ビットマップで TrueView プリントをキャプチャー**機能は、高解像度の **TrueView** イメージを作成することができます。この技術は刺繍ビジネスに様々な柔軟性を与えます。T シャツやその他の薄手の生地に施す「バーチャル刺繍」がよい例です。看板や旗など大きなサイズ用の「バーチャル刺繍」ロゴのファイルを作成することも可能です。

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。プリンターの最大 DPI は 600 から 2880 DPI の間で変化します。製品の場合、200 から 400DPI の範囲で良好な結果を得ることができます。紙、写真用紙、キャンバス、布地、ガラス、マグカップ、プラーク、木材、金属などへの印刷には、より高い解像度を利用できます。

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。

バーチャル刺繍で刺繍を出力する

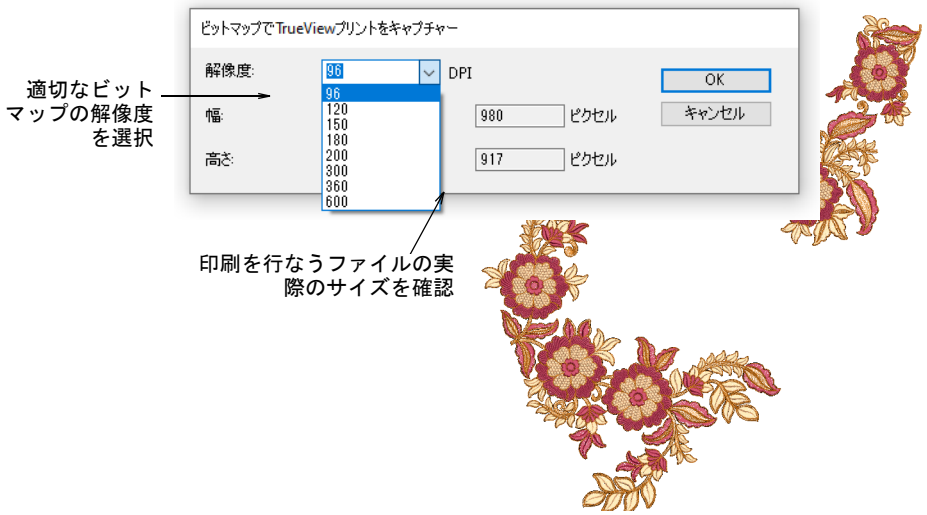
表示 > TrueView をクリックし、ステッチビューと TrueView 間を切り替えます。右クリックで設定します。

表示 > プロダクト表示をクリックし、プロダクトイメージの表示をオン / オフにします。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

1. EMB デザインファイルを開きます。
2. 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。
3. 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。
4. **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。



5 適切な解像度（300 DPI など）を選択します。TrueView イメージがレンダリングされる詳細を決定します。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：1200 DPI）。幅と高さ設定は自動的にアップデートされます。

6 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 > プロダクト表示をクリックし、プロダクトイメージの表示をオン / オフにします。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。

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

1. EMB デザインファイルを開きます。
2. 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。
3. 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。
4. 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

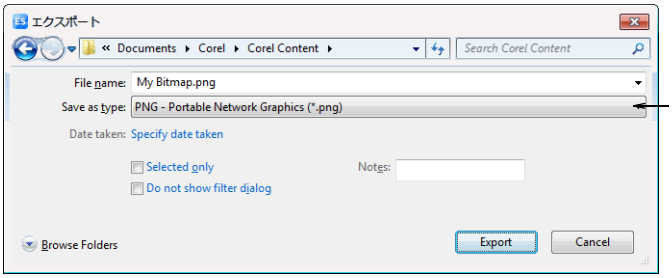
1. **CorelDRAW グラフィックス**に切り替えます。

2 **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。

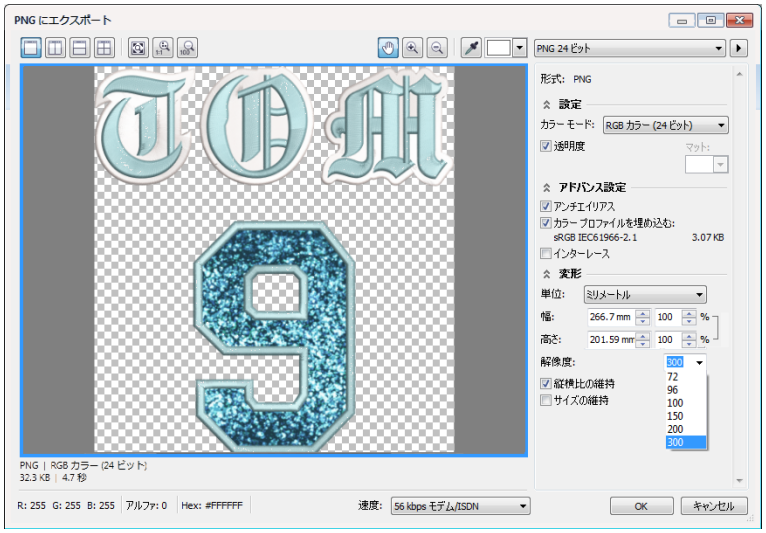
3 **モード**ツールバーで、ビットマップの解像度（例：300 DPI）を選択します。プリセット値は高い解像度を入力することにより、変更できます（例：1200 DPI）。幅と高さ設定は自動的にアップデートされます。

参考　この設定は、TrueView イメージをどれくらい精密に画像化するかを決定します。プリンターの最大 DPI は 600 から 2880DPI の間で変化します。T シャツへの印刷などの一般的な目的では、200 から 400DPI の範囲で良好な結果を得ることができます。他の基材やメディアには、より高い解像度が必要になる場合があります。

4 **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。



5 **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。



6 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。通常 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：1200 DPI）。

7 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イズする際の下絵にしたり、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。

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。

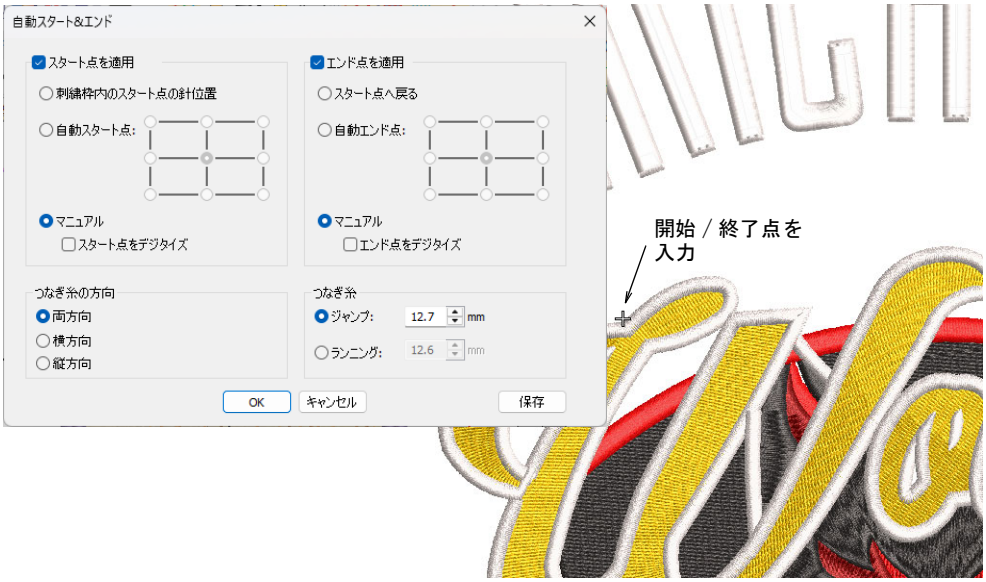
本物の刺繍＋バーチャル刺繍プリントを作成するには

1 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。

2 **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。

3 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。

4 **自動スタート＆エンド**を右クリックします。

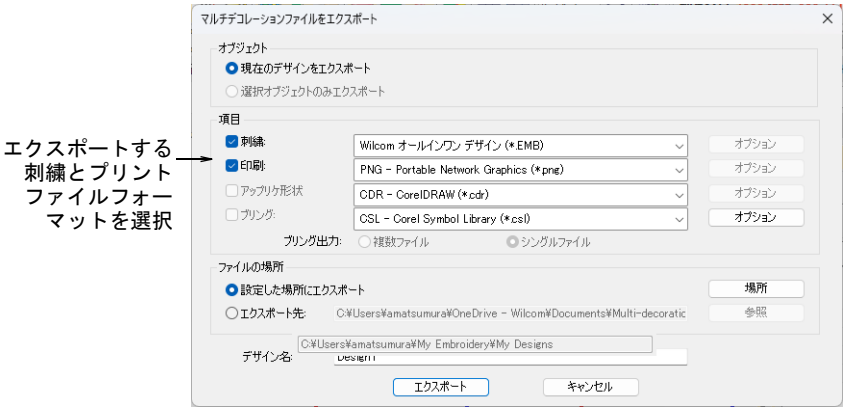


5 **任意点をデジタイズ** を選択し、**OK** をクリックします 。BE EmbroideryStudio デザインのスタート点とエンド点にしたいポイントをクリックするよう指示がでます。

6 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。

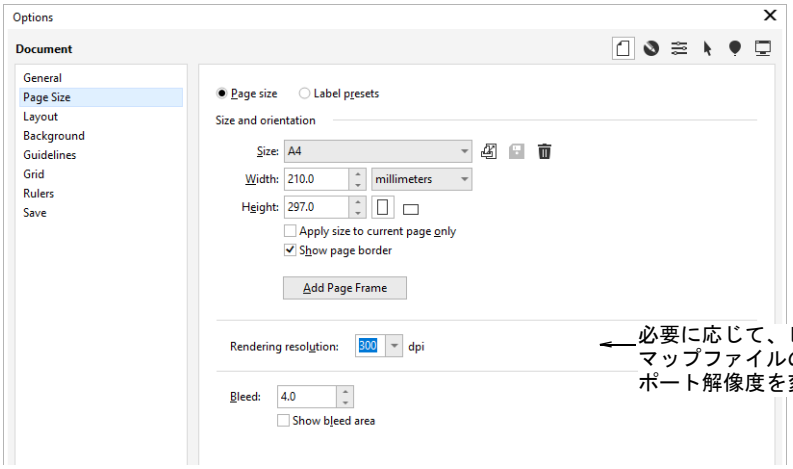
オプション 1: 両方のファイルを一緒にエクスポートする

1 **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。



2 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　PNG を選択すると、CorelDRAW® の初期設定の 300 DPI にデフォルト設定されます。これは**オプション**ダイアログで変更することができます。



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成するには、Wilcom ワークスペースの**ファイル > 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

- バーチャル刺繍で刺繍を出力する
- デザインの構成要素を表示する
- 表示オプション
- シンプルな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

第 22 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、プ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他にも様々な名称で呼ばれています。BE 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し、視覚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が必要ありません。

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、様々なサイズや形状、色や材質があります。

ブリングデザインの作成には、2 種類の処理方法があります。

- 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：	転写前にラインストーンを配置するデザインレイアウトです。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、製品に熱転写されます（例：T シャツ）。

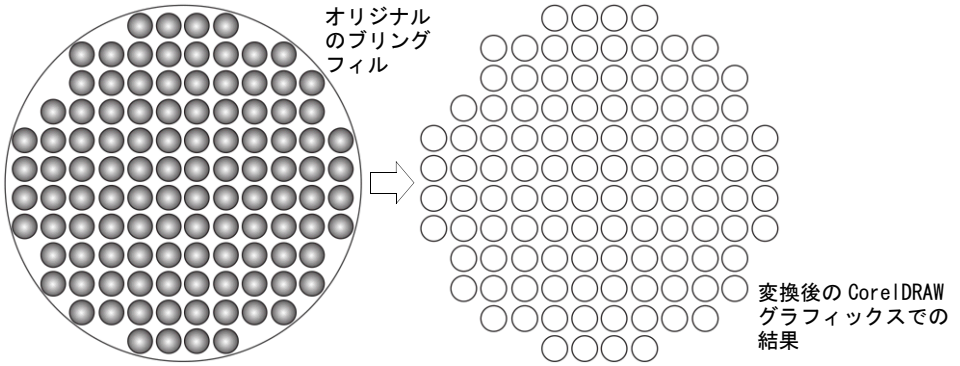
直接貼り付け（DTG）ブリング生産

直接貼り付けるタイプのブリングは、多くのマシンでサポートされています。自動ラインストーン転写マシンは、高速スピードの大量生産用にデザインされています。これらは様々なタイプのラインストーンやスタッドなどを、あらゆるタイプの生地に直接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や直接接続のカッティングマシンをお持ちでない場合、**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の形状に変換することができます。これらはその後、他社のアプリケーションで使用できるベクターファイルに出力することができます。詳細は切り取りデータをご覧ください。

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。例えば：



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ストーンの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
- アッ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

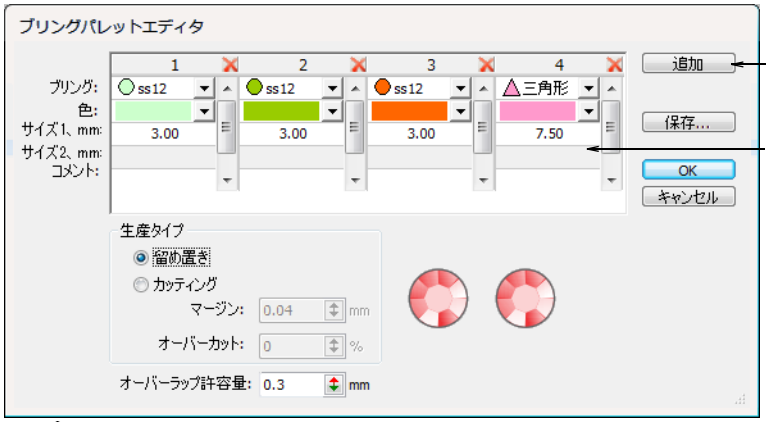
ブリング > ブリングパレットエディタを使用し、パターンライブラリからラインストーンの形を選択し、設定します。

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。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

1 **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。

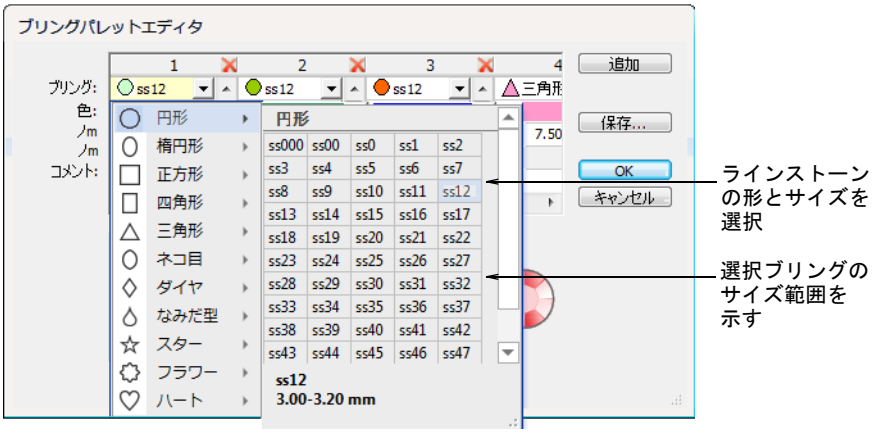


メモ　ブリングパレットエディタでコントロールできる値は、**シークィンパレットエディタ**に似ています。

2 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。

3 **ブリング**ドロップリストでラインストーンのタイプを選択します（例：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」は 3.00-3.20mm のサイズ範囲内）。

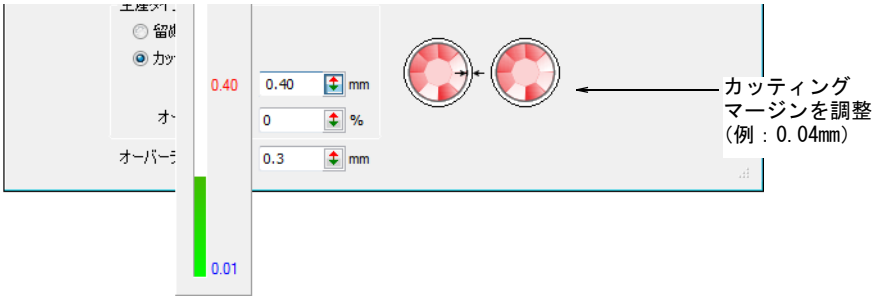


4 必要に応じて、ブリングの色とサイズを編集します。コントロールの概要は以下の通りです。

コントロール	機能
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	ブ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。測定単位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。詳しくは以下を参照してください。
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。ブ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パレットをファイルシステムに保存します。

5 ブリングパレットの**生産タイプ**を定義します。

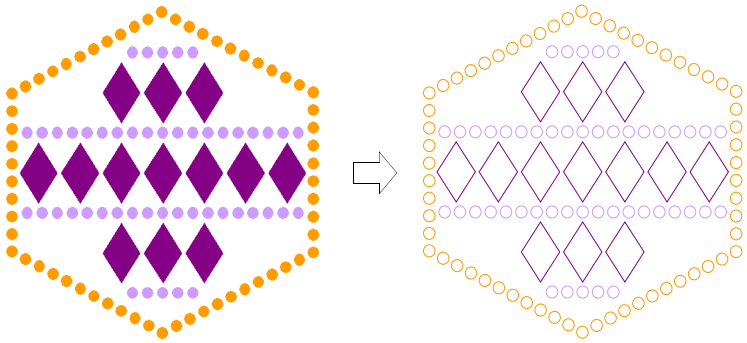
- **留め置き**：オートまたはセミオートのマシンをお持ちの場合に、このオプションを選択します。
- **カッティング**：カッティングマシンをお持ちの場合、テンプレートとなる材質に使用するラインストーンのサイズよりも少し大きめの穴をカットする必要があります。ラインストーンがステンシルのカット穴に簡単にフィットするよう**マージン**値を設定することができます（例：0.04mm）。



- 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

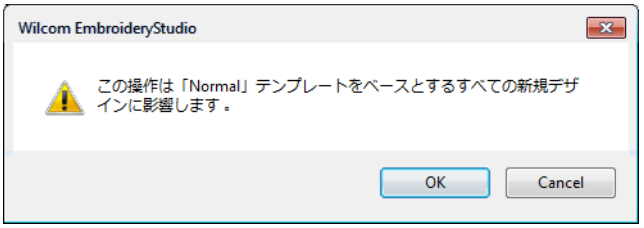
離を定義します。この値の設定は、使用するカッティングマシンで確認する必要があります。

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。



6 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形状は、**オブジェクトプロパティ**または**ブリングマニュアル**パレットで選択することが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。

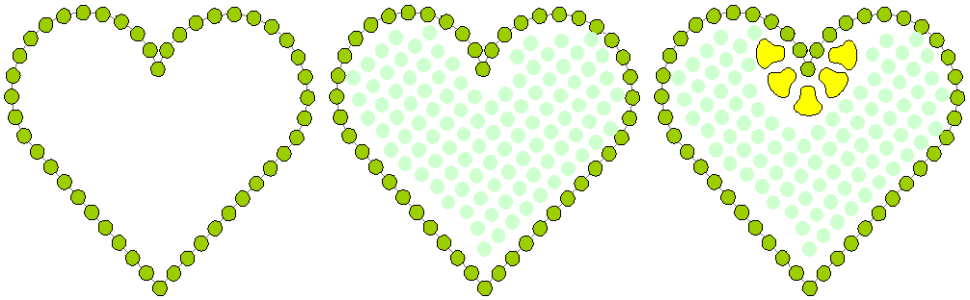


関連項目

- 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
- テンプレートを扱う

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づ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

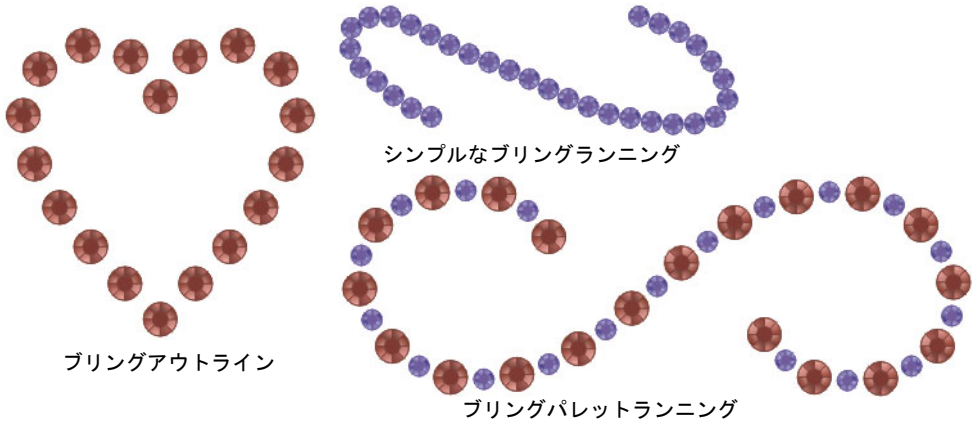
ブリング > ブリングランニング（自動）を使用し、現在の設定に基づいてデジタイズしたラインに沿ってラインストーンの列を作成します。

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ドロップ（落ち）が生成されます。



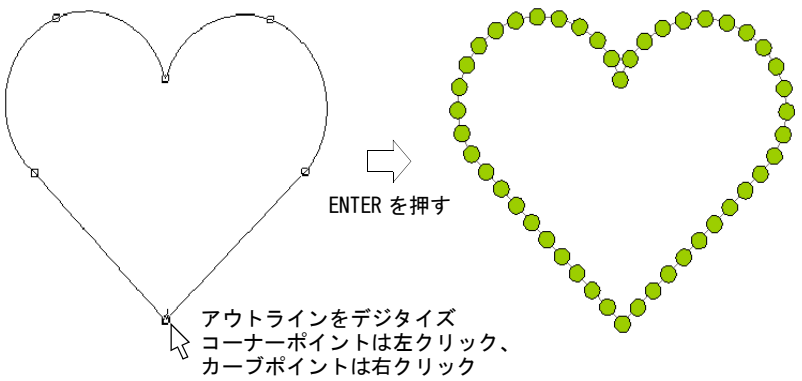
ブリングランニングをデジタイズするには

1 設定を行っていない場合は、ブリングパレットを設定します。

2 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。

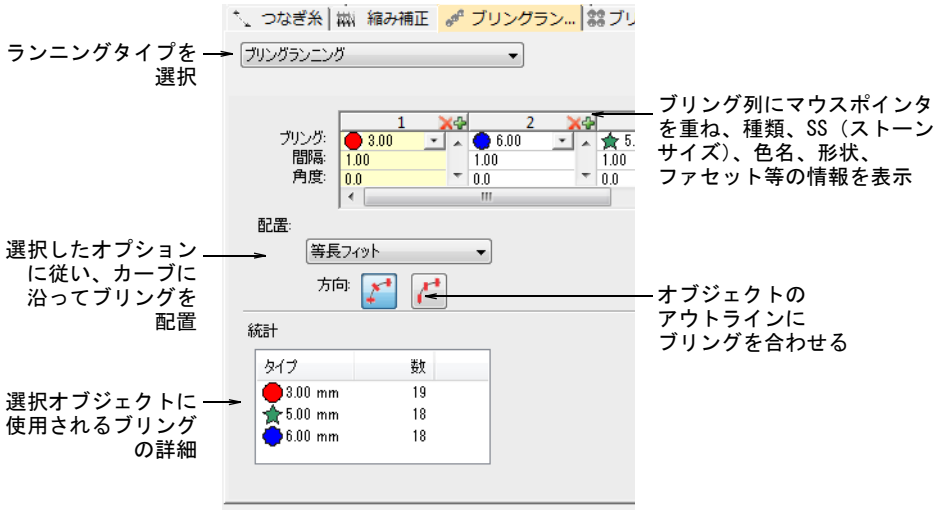
3 **ブリングランニング（自動）**アイコンをクリックします。

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。

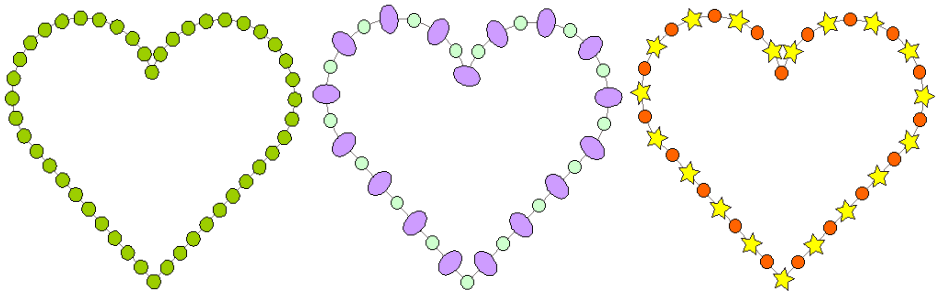
6 オブジェクトをダブルクリックし、プロパティを表示します。**オブジェクトプロパティ**ドッカーの**ブリングランニング**タブが開きます。



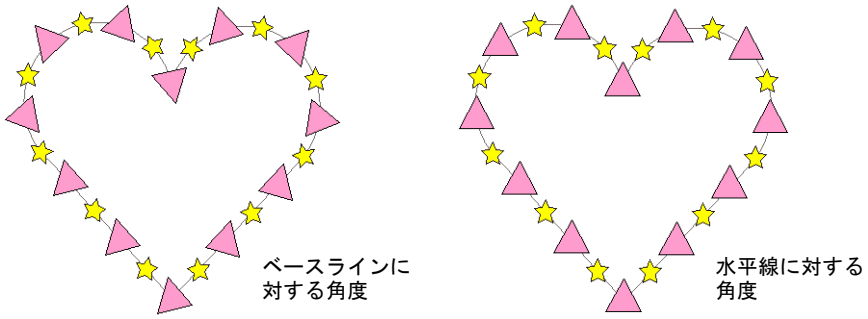
使用可能なコントロールの概要は以下の通りです。

コントロール	機能
パターンエディタ	ブ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ブリングを配置します。
	等長フィット：できるだけ多くのブリングを特定した間隔以下にならない各カーブ部分に沿って配置します。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、特定した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	概要情報：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ブリング情報が表示されます。

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 / リピート**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

マニュアルでラインストーンを配置する

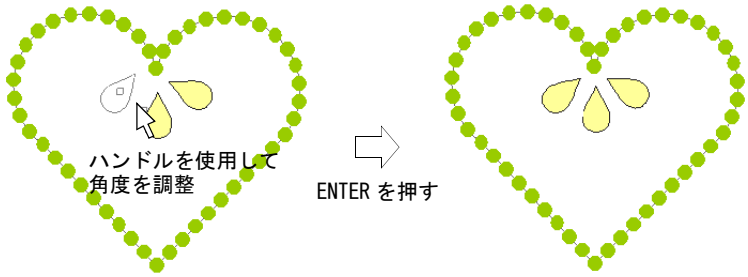
ブリング > ブリングマニュアルを使用し、ブリングを個々にデジタイズします。ブリングの形状はユーザー設定のパレットから選択します。

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づつデジタイズすることができます。

ラインストーンをマニュアルで配置するには

1 **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。

2 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。



3 **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。

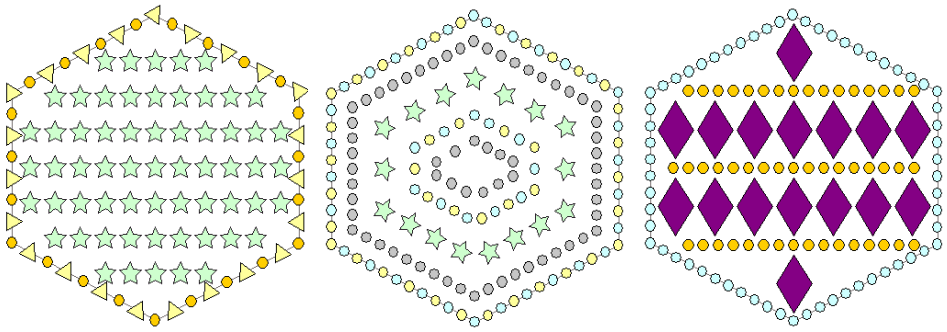
4 **Enter** を押して終了します。

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 > 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。

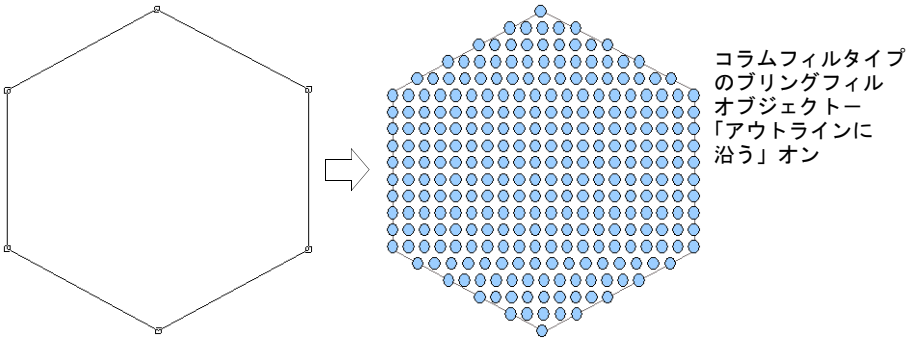
ブリングフィル機能は、形状を列に配列したブリングで埋めることができます。ブリングフィルには**コラムフィル**（直線のグリッド、角度のあるグリッド）と、**ラインフィル**があります。



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。

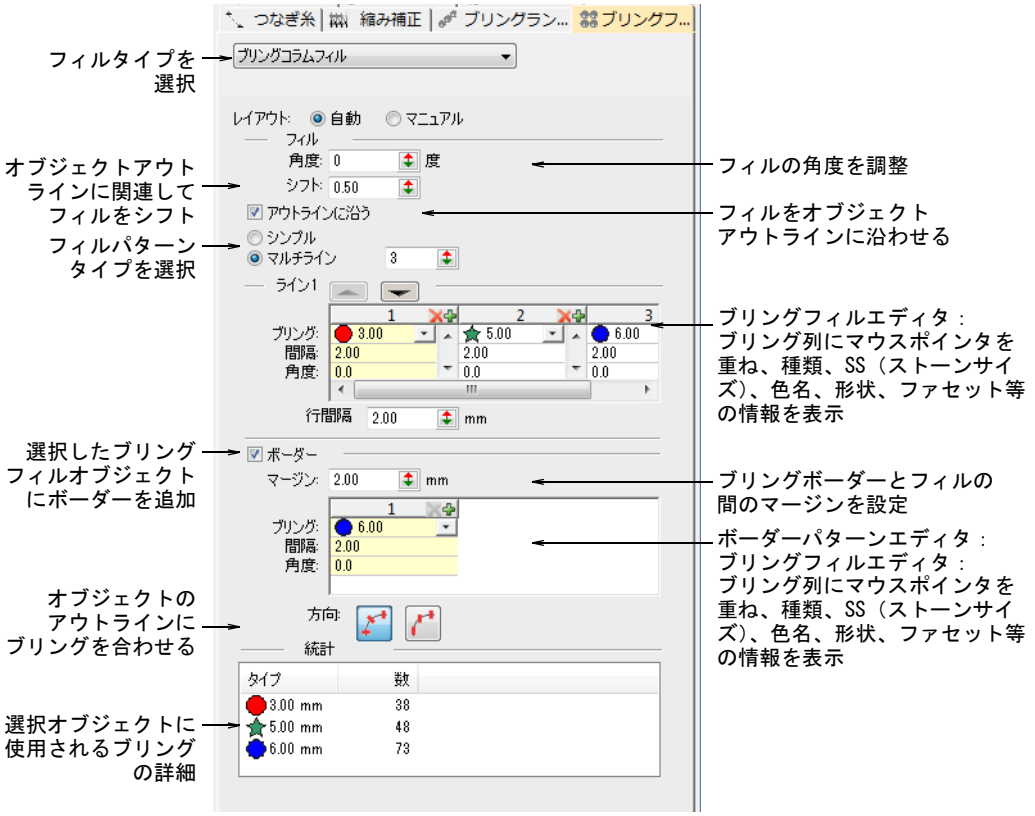
ブリングフィルを作成するには

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. **複合埋め縫い**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。

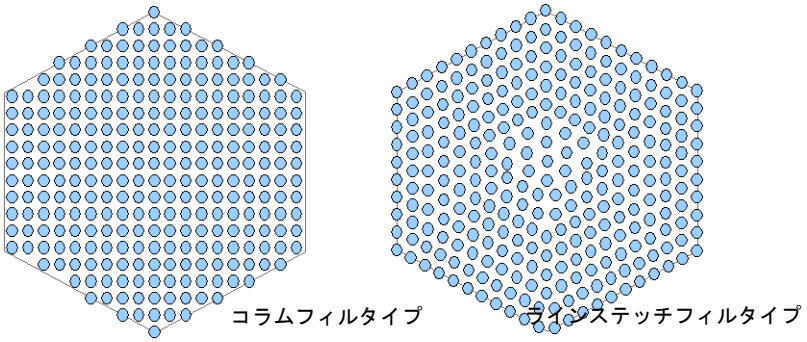


4. Enter を押して形状を閉じます。他の境界線を作成するよう指示があります。
5. Enter を 2 回押し、オブジェクトを終了します。

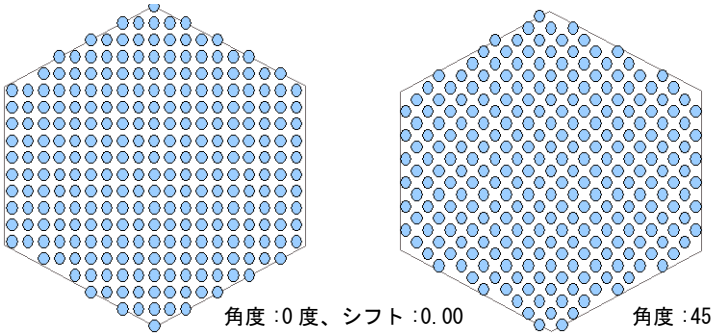
6 オブジェクトをダブルクリックし、プロパティを表示します。**オブジェクトプロパティ**ドッカーの**ブリングフィル**タブが開きます。



7 **コラムフィル**または**ラインフィル**を選択します。



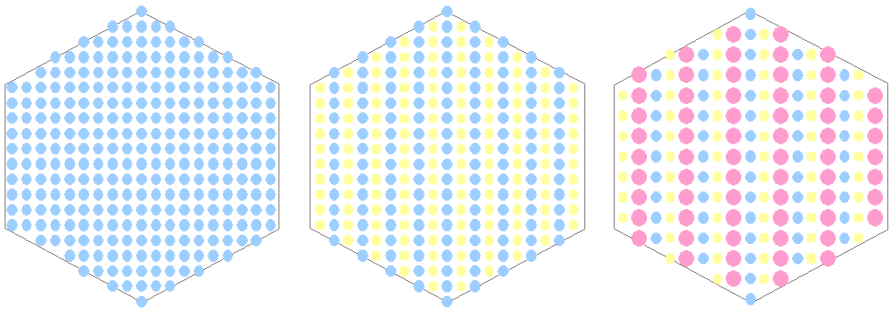
8 必要に応じて角度とシフトを調整します。これらの設定は**コラムフィル**でのみ有効です。



角度 :0 度、シフト :0.00　　角度 :45 度、シフト :0.00

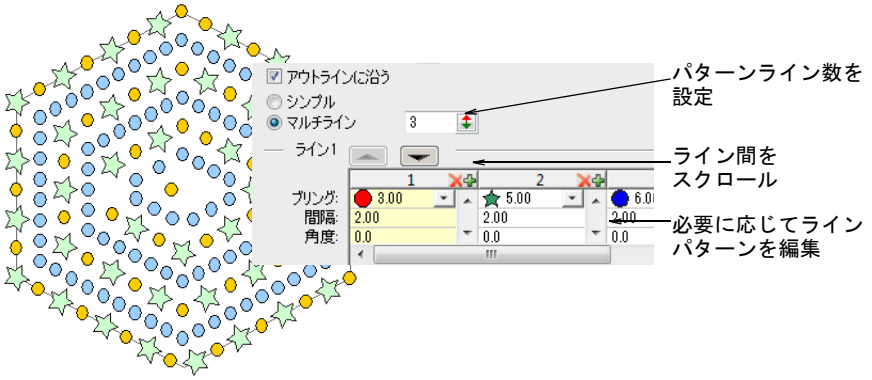
9 パターン設定を使用して、シンプルまたはマルチラインのブリングフィルを作成します。

- 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。

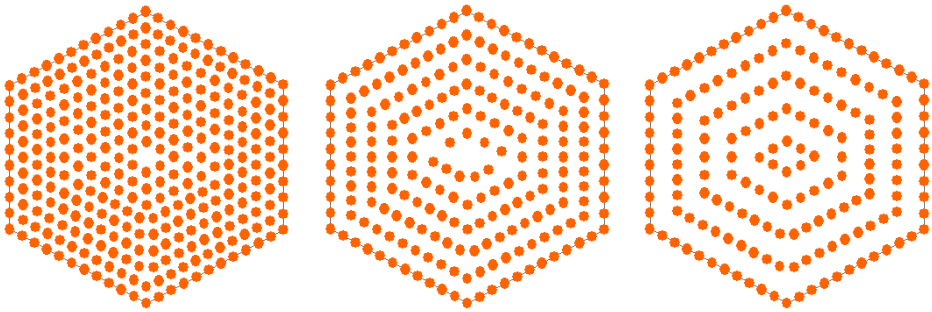


シンプルフィル -1 種類　　シンプルフィル -2 種類　　シンプルフィル -3 種類

- 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。



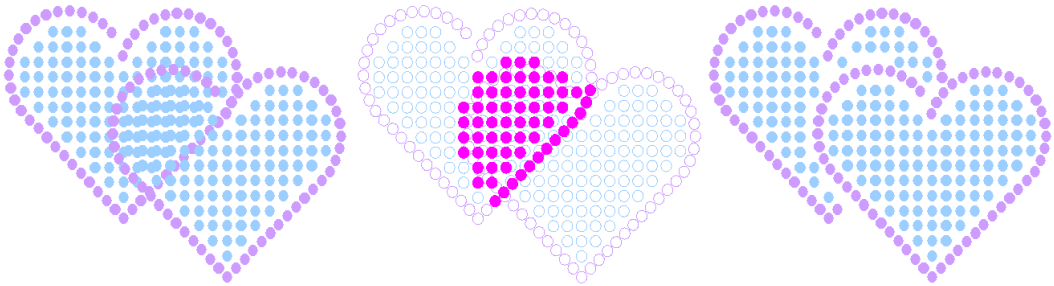
10 必要に応じて、行間隔を調整します。



ラインステッチ行間隔：1mm　ラインステッチ行間隔：3mm　ラインステッチ行間隔：5mm

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	詳細
フィルタイプ	使用可能なフィルタイプには、コラムフィル、ラインステッチがあります。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。

コントロール	詳細
レイアウト	ブリングフィルオブジェクトのレイアウトは 2 種類：自動レイアウトとマニュアル自動レイアウトで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	フィルパターン全体をオブジェクトアウトラインに関連して動かします。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。
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。
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	以下の情報を表示：タイプ、SS（ストーンサイズ）、色、形、数（選択オブジェクト）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することができます。

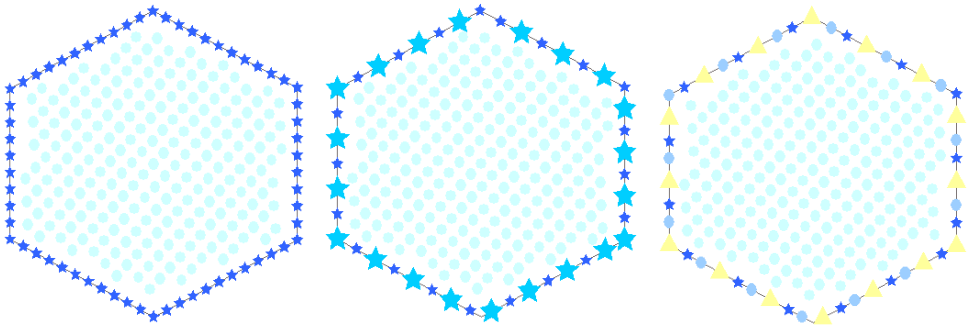
関連項目

- 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
- マルチシークインフィル

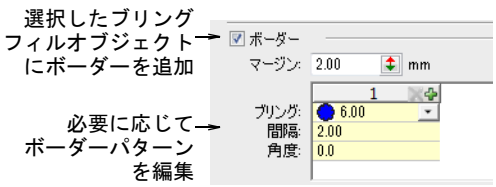
ブリングボーダーを追加する

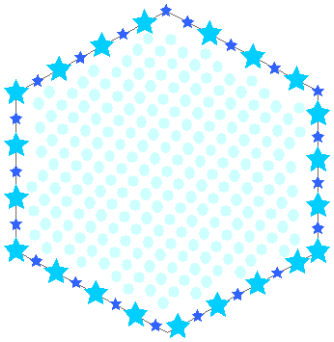
ブリングフィルはマージンの有り / なしに関わらず、ボーダーを追加することができます。ボーダーはフィルとは別のラインストーンでも同じものでも作成でき、ブリングフィルオブジェクトのプロパティとなります。



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

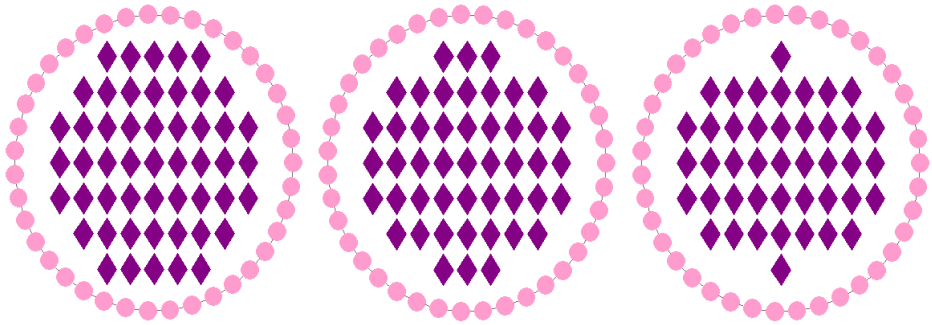
1 ブリングフィルオブジェクトを選択し、**ボーダー**チェックボックスにチェックを入れます。





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。

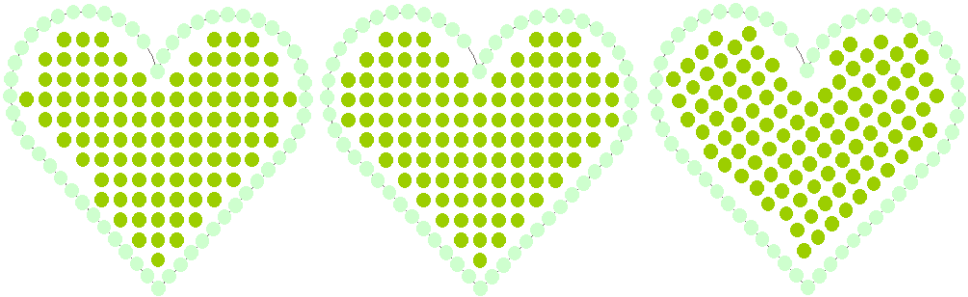


関連項目

- シークインの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が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づ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**コマンドを使用して行うことができます。

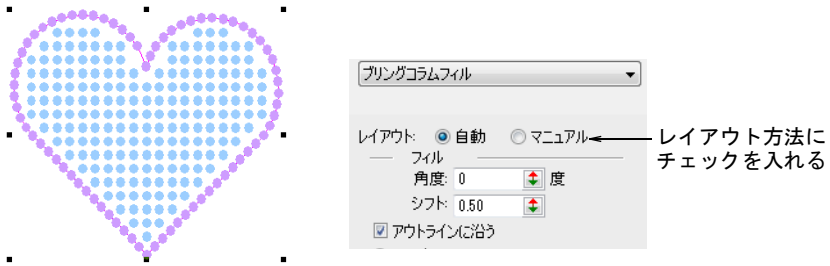
ブリングフィルオブジェクトを変換する

選択 > 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。

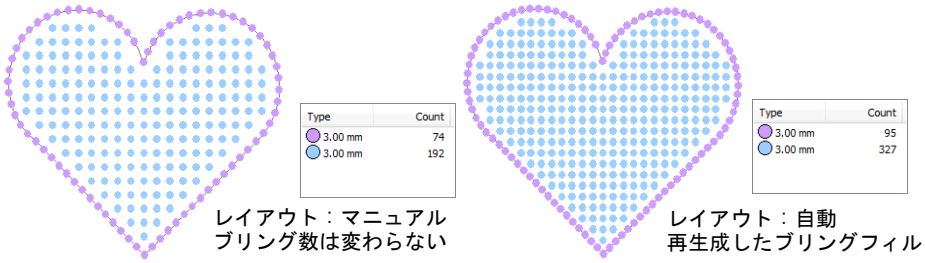
一つ異なる点はありますが、ブリングフィルオブジェクトは他の刺繍オブジェクトのようにサイズ変更したり、変形することができます。ブリングフィルオブジェクトのレイアウトは 2 種類（**自動**と**マニュアル**）あります。自動ではオブジェクトのサイズ変更や変形を行った際、ブリングフィルは自動的に再生成されます。**マニュアル**ではオブジェクトが変化してもブリング数は変更しません。

ブリングフィルオブジェクトを変形するには

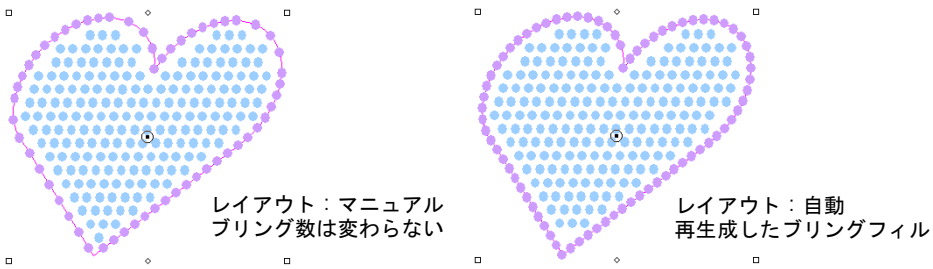
- ブリングフィルオブジェクトを選択し、**レイアウト**設定にチェックを入れます。



- 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

- オブジェクトを変形する

ブリングフィルオブジェクトを変形する

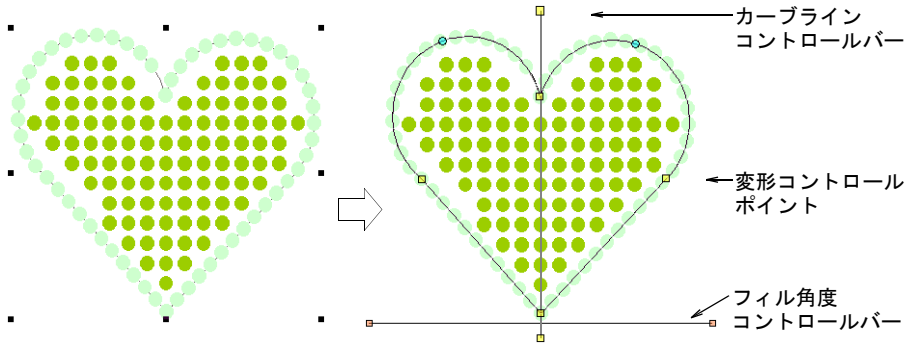
選択 > 選択を使用し、選択ハンドルでオブジェクトの拡大 / 縮小を行います。

ステッチ編集 > オブジェクト変形を使用し、選択したブリングランニングオブジェクトを変形します。

ブ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。

ブリングフィルオブジェクトを変形するには

1 ブリングフィルオブジェクトを選択します。

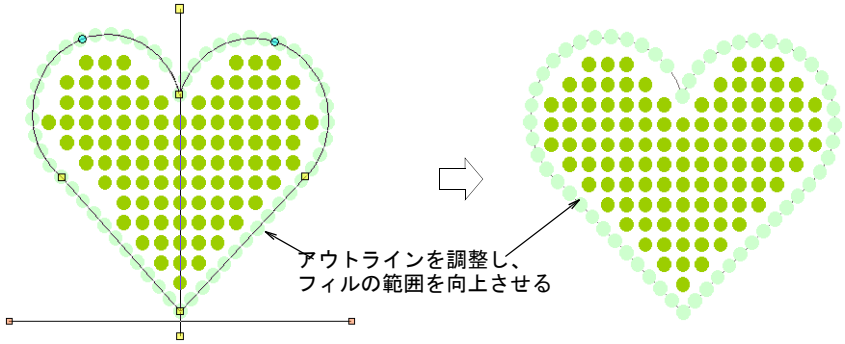


2 オブジェクト**変形**アイコンをクリックするか、H キーを押します。

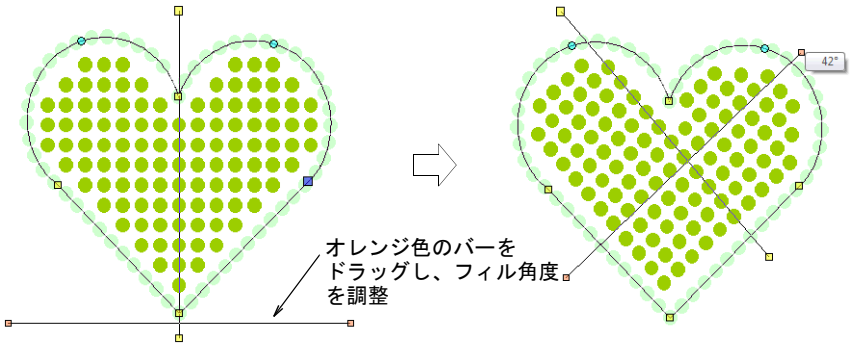
オブジェクトのアウトラインの周りにコントロールポイントが表示されます。コラムフィルが選択されていると、更に 2 つのコントロールバー（オレンジのハンドルはフィル角度をコントロール、黄色のハンドルはカーブラインをコントロール）が表示されます。

3 通常の方法でアウトラインを変形します。

ここではブ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。

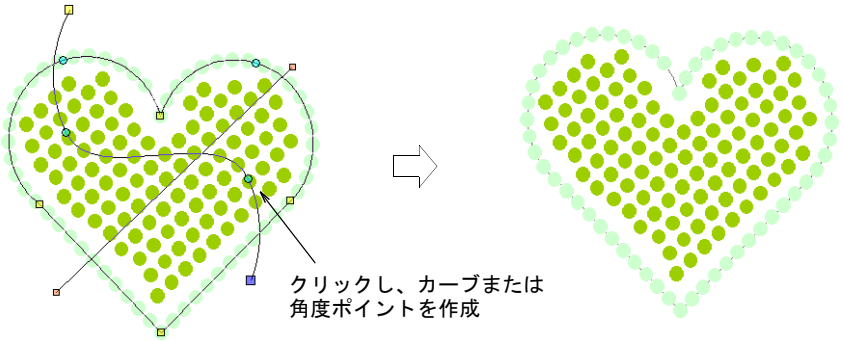


4 必要に応じて、フィルの角度コントロールを調整します。



5 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。



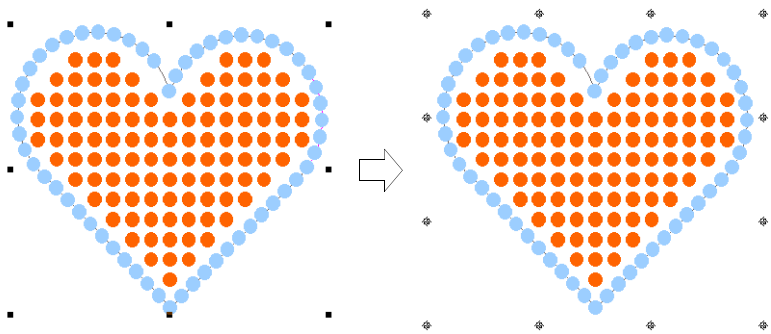
ブリングフィルオブジェクトを編集する

	ブリング > ブリング編集を使用し、ブリングを一つづつ編集します。
	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づ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。

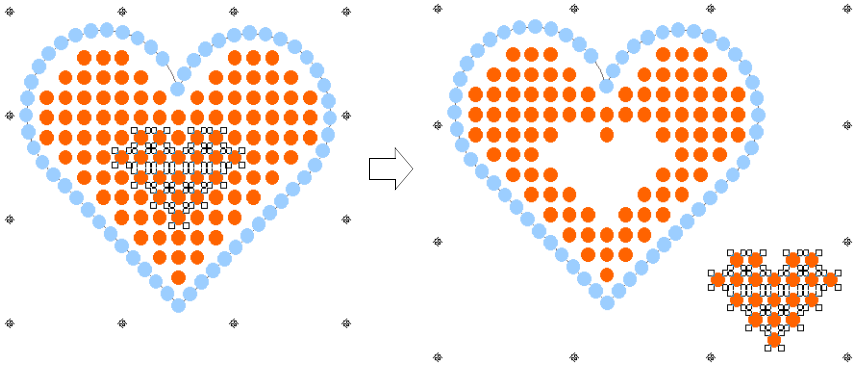
ブリングフィルオブジェクトを編集するには

1 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。



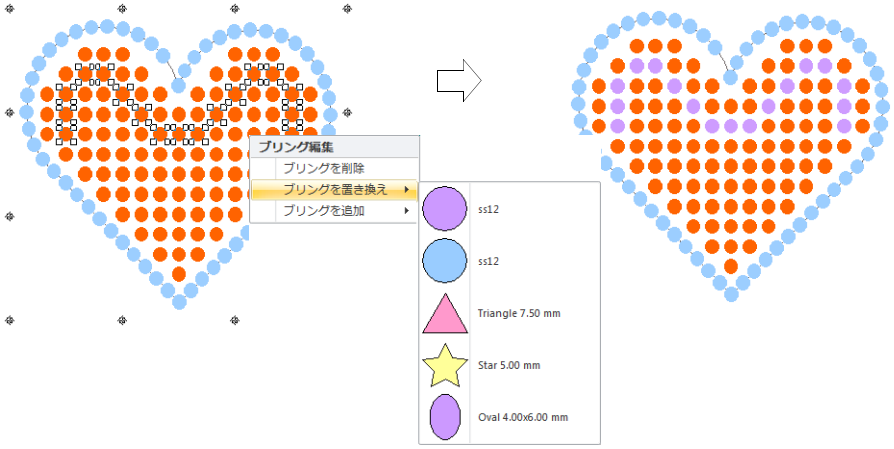
2 オブジェクト内のラインストーンを個別に選択します。

Ctrl キーを使用すると複数選択できます。



3 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。

4 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出し置換えます。

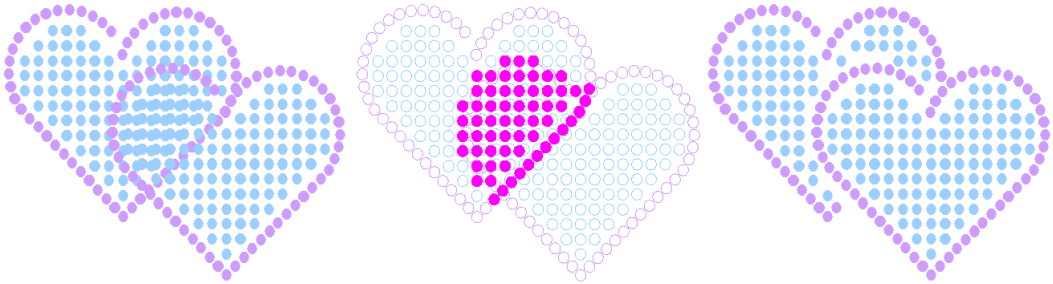


5 このポップアップメニューで、ラインストーンの削除や追加も行います。

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ブリング数は変化しません。

ヒント

- 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

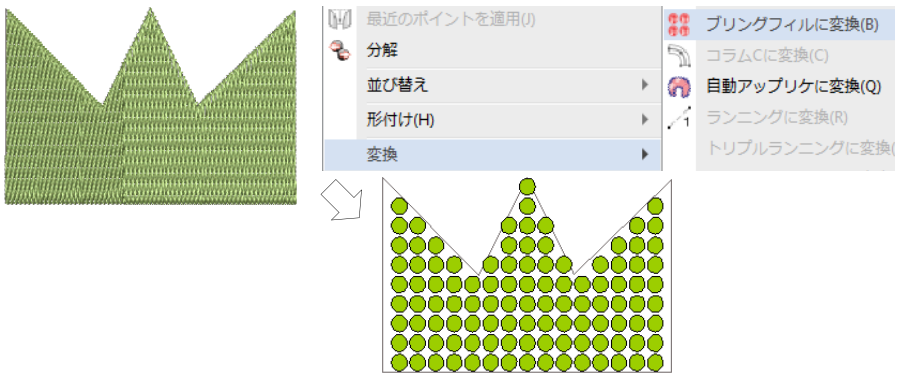
- ブリングのオーバーラップは、**オーバーラップ許容量**設定で決定されます。これはストーン間の最小許容距離を定義します。

オブジェクトをブリングに変換する

閉じたオブジェクトは、どれでもブ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）でもブリングランニングに変換できます。

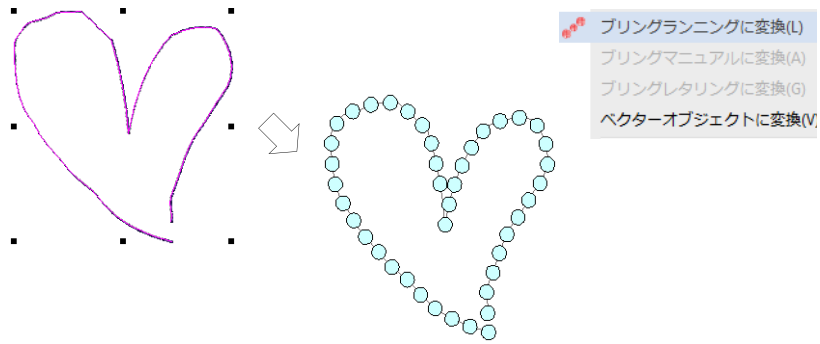
オブジェクトをブリングに変換するには

- フィルオブジェクトを右クリックし、**変換 > ブリングフィルに変換**を選択します。

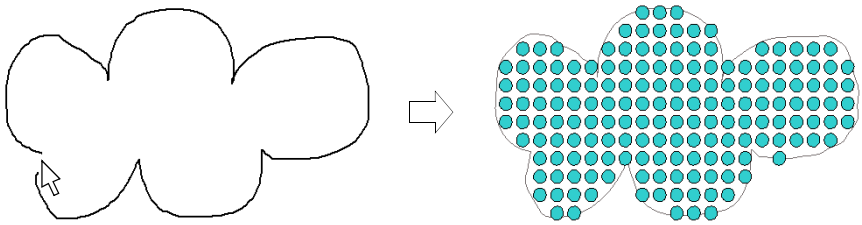


- または**ブリング**ツールバーの**ブリングフィル**アイコンをクリックします。

- 同様にランニングオブジェクトを右クリックし、**変換 > ブ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。



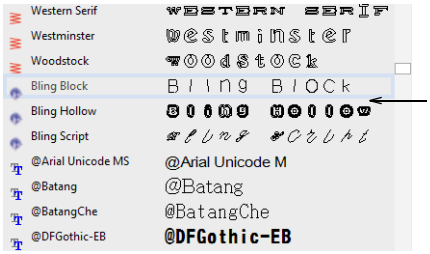
ブリングレタリングを作成する

ブリング > ブリングレタリングを使用し、Wilcom 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。

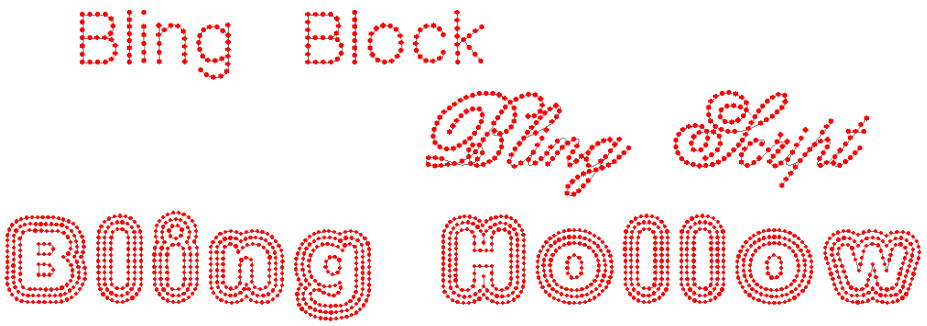
ブリングレタリングツールを使用して、刺繍レタリングを作る要領でブリングレタリングが作成できます。刺繍レタリングと同じプロパティを使用します。書体により、**ブリングランニング**または**ブリングフィル**プロパティにアクセスすることができます。またブリングレタリングはレタリングのプロパティを使用せずに作成することもできます。

ブリングレタリングを作成するには

1 **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。



2 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。



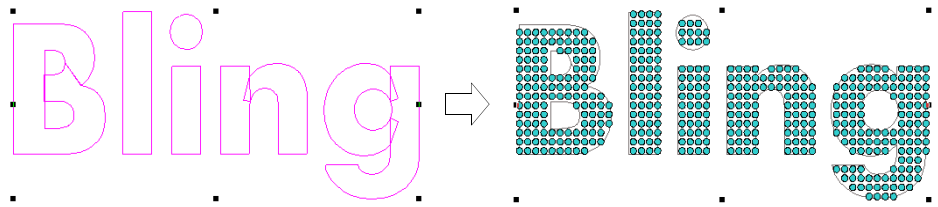
3 サイズ、傾斜などのプロパティを調整します。

4 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。

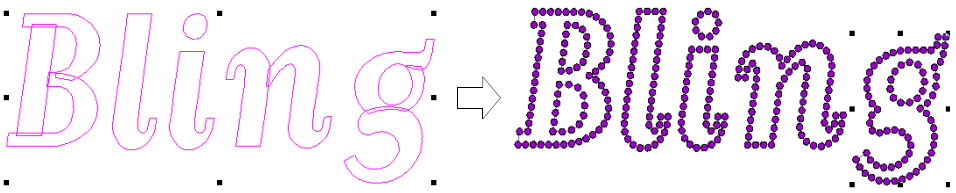
5 使用している書体の種類により、**ブリングフィル**や**ブリングランニング**を調整します。

ヒント

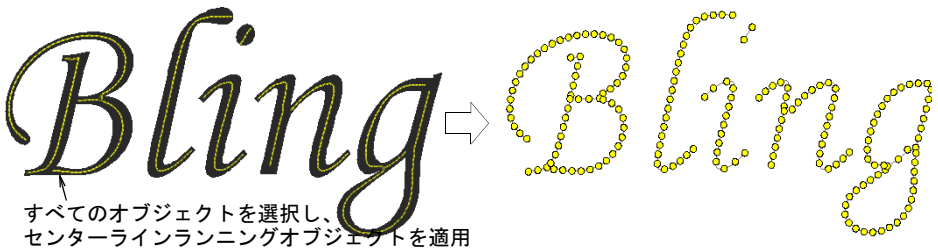
- TrueType オブジェクトを作成し、**ブリングランニング**または**ブリングフィル**に変換します。



- 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。



- **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て**ブリングランニング**に変換します。



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

BE 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、専用の CAMS 接続を使用します。
配置ファイル	ブリングデザインを YNG フォーマットにエクスポートし、お使いのデコレーションマシンで読み込めるようにします。
ブリングカッター	ブリングの形状を使用可能な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	ブリングのテンプレートをカットできるよう、ブリング形状をベクターに変換します。

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ファイルを出力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。

関連項目

- CAMS マシンにブリングを送信する
- マルチデコレーションファイルをエクスポートする

第 23 章

アップリケ刺繍

アップリケツールを使用して、アップリケ制作に必要なすべてのステッチを自動的に作成することができます。アップリケの基本となる 4 つの層ガイドランニング、切り取りライン、留めステッチ、上縫いステッチ）を用途に応じて生成できます

またアップリケ生地の切り取りの型紙に使える、アップリケパターンを印刷できます。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。アップリケの形状はカッターや個々のファイルに出力することができます。

アップリケ刺繍を作成する

アップリケツールで、自動的にアップリケ作成に必要なステッチを作成することができます。

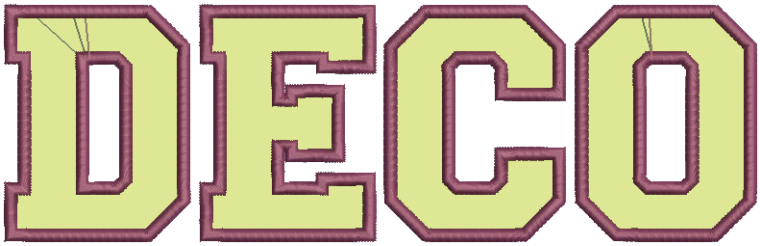
参考　アップリケの設定をプリセットしたい場合は、オブジェクトを選択していない状態で**アップリケ**アイコンを右クリックします。プロパティの値を変更すると、この設定は現在行っているセッション内で新しく作成したすべてのアップリケオブジェクトに適用されます。詳細はオブジェクトプロパティを使用して作業するをご覧ください。

ベクターグラフィックをアップリケに変換する

モード > アップリケにタグ付けを使用し、ベクターオブジェクトをアップリケに変換します。

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、Wilcom ワークスペースに切り替えます。

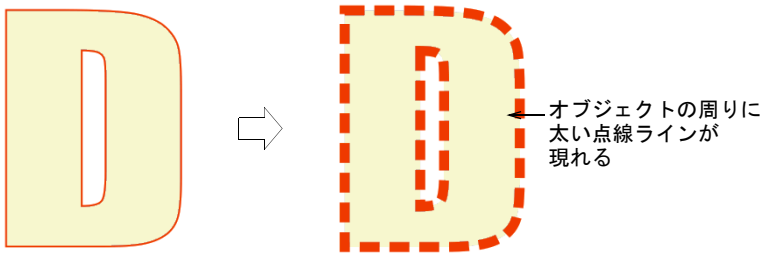
CorelDRAW グラフィックスのアップリケにタグ付けボタンを使用して、選択したベクターオブジェクトをアップリケに変換できるようタグ付けします。



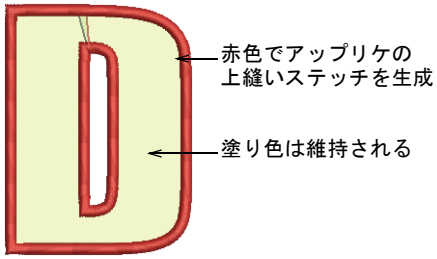
ベクターグラフィックをアップリケオブジェクトに変換するには

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。

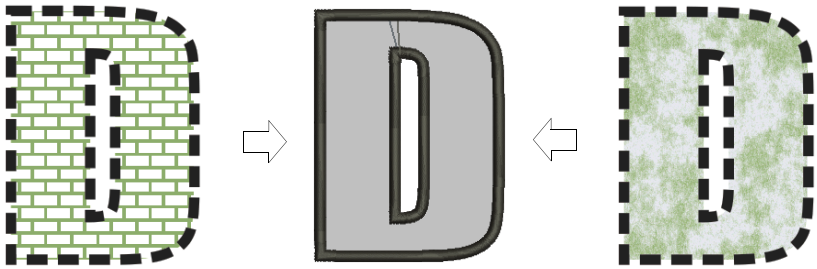
2 **アップリケにタグ付け**をクリックします。オブジェクトをアップリケにタグ付けると、太い点線ラインが適用されます。CorelDRAW® のオブジェクトマネジャーでは、どのオブジェクトがアップリケオブジェクトとしてタグ付けられたか見ることができます。



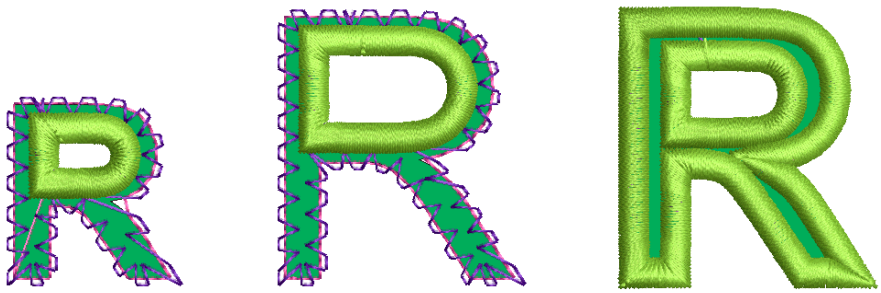
3 **グラフィックを刺繍に変換**をクリックします。BE EmbroideryStudio は自動的にベクターオブジェクトをアップリケオブジェクトに変換し、**Wilcom ワークスペース**に切り替えます。



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

- アップリケの設定を調整する
- アップリケの形状を切り取る

アップリケオブジェクトをデジタイズする

アップリケ > アップリケを使用し、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 > 中抜なしのアップリケを使用し、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）を持つ、単一の境界線のアップリケオブジェクトをデジタイズします。

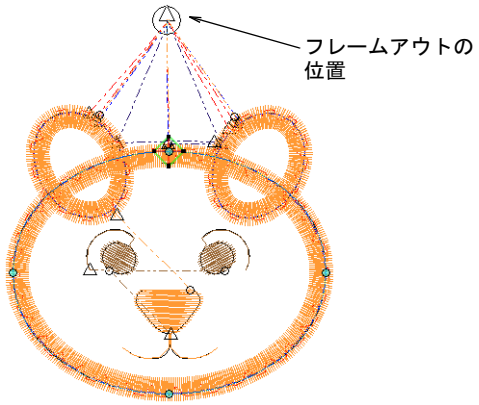
アップリケを使用して、アップリケオブジェクトに必要なステッチを作成します。アップリケの基本となる 4 つの層（ガイドランニング、切り取りライン、留めステッチ、上縫いステッチ）を用途に応じて生成できます。マシンはガイドライン、切り取りラインのステッチ後に停止します。**アップリケ**では、刺繍枠を針下から移動させてアップリケ生地を簡単に配置できるようにする、フレームアウト位置を設定することもできます。

アップリケオブジェクトをデジタイズするには

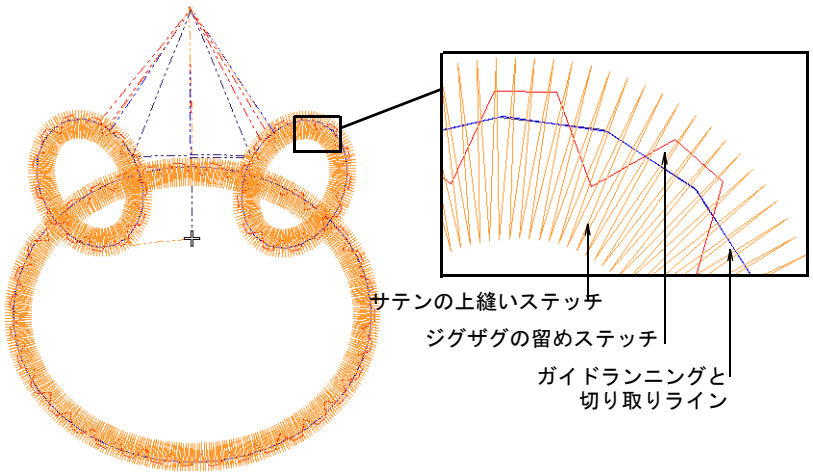
1. **アップリケ**アイコンをクリックし、形状の境界線をデジタイズします。指示に従います。基準点を間違って配置した場合は **Backspace** を押し、最後の基準点を削除します。

   参考　単一の境界線を持つアップリケオブジェクトのみ作成する必要がある場合は、**中抜きなしのアップリケ**ツールを使用することもできます。
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. **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。

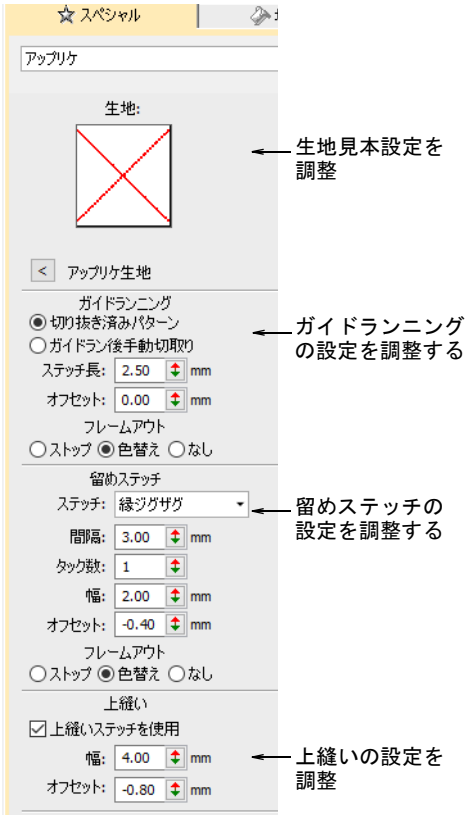
フレームアウトはそれぞれ**ストップ**機能や**色替え**として特定されます。これらはガイドランニングや留めステッチの後に設定することができます。



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 アップリケ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します。
- 生地見本：詳細は生地見本をアッ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設定を調整するをご覧ください。
- 上縫い：詳細は上縫いの設定を調整するをご覧ください。

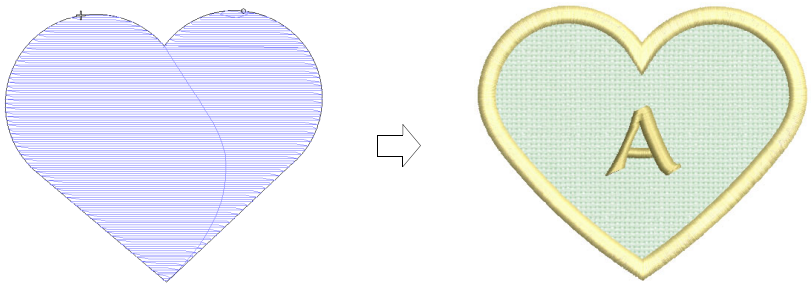
9 必要に応じてアップリケオブジェクトにスマートコーナーを適用します。

10 必要に応じて、**刺繍シミュレーション**を起動するか、移動ツールでアップリケのステッチ順序を確認します。

関連項目
- 刺繍をデジタイズする
- 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
- アップリケの形状を切り取る

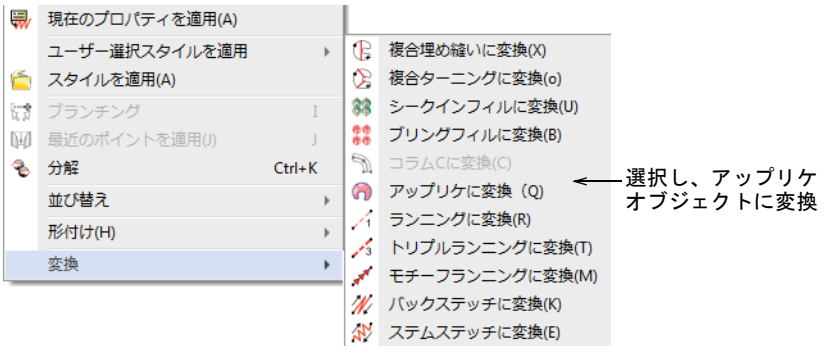
刺繍オブジェクトをアップリケに変換する

開始 / 終了点とフレームアウト位置を追加することで、複合埋め縫いやその他のオブジェクトをアップリケオブジェクトに変換することができます。



刺繍オブジェクトをアップリケに変換するには

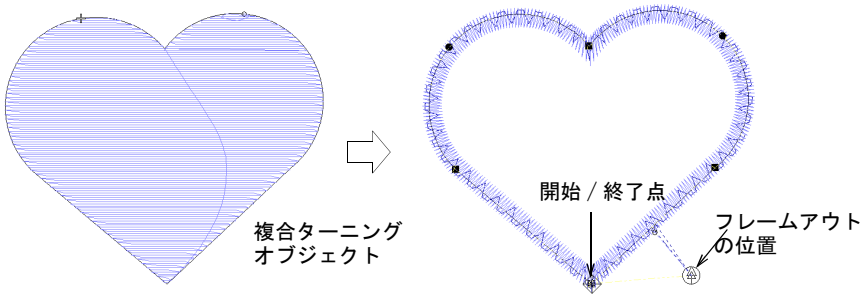
1 オブジェクトを右クリックし、ポップアップメニューの**変換**を選択しアイコンを選択します。



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。

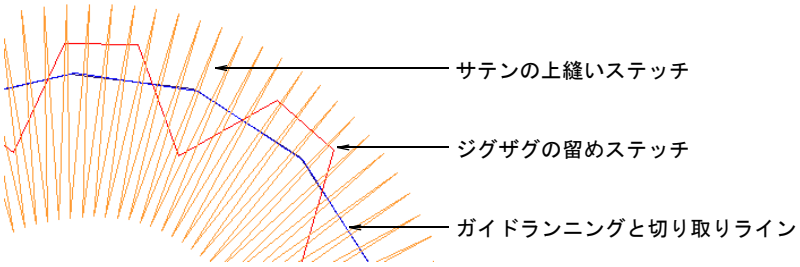


関連項目

◀ アップリケの形状を切り取る

アップリケの設定を調整する

BE EmbroideryStudio では、アップリケは**アップリケ**ツールを使用して一から作成したものや、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、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 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。



マシンは、ガイドライン、切り取りラインのステッチ後に停止します。BE 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　アップリケの設定をプリセットしたい場合は、オブジェクトを選択していない状態で**アップリケ**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ッ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。

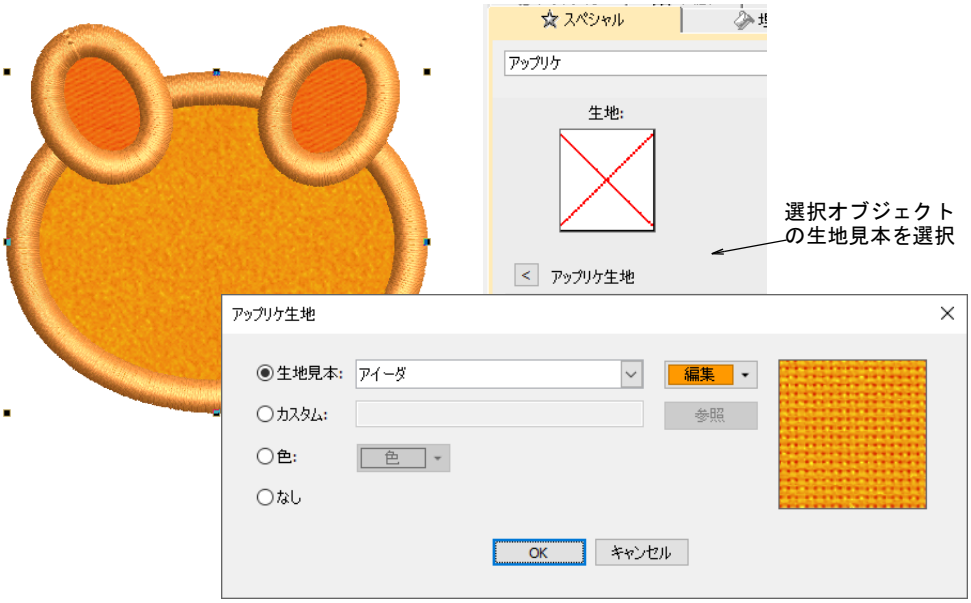
生地見本をアップリケに追加する

アップリケ > アップリケを右クリックし、選択したアップリケオブジェクトの生地見本を選択します。

表示 > アップリケ生地表示を使用し、アップリケ生地表示をオン / オフにします。

BE EmbroideryStudio では、アップリケオブジェクトに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。内蔵されている「ファクト

リー」生地見本か、スキャンした使用したい生地のサンプルイメージから選択できます。**アップリケ生地を表示**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

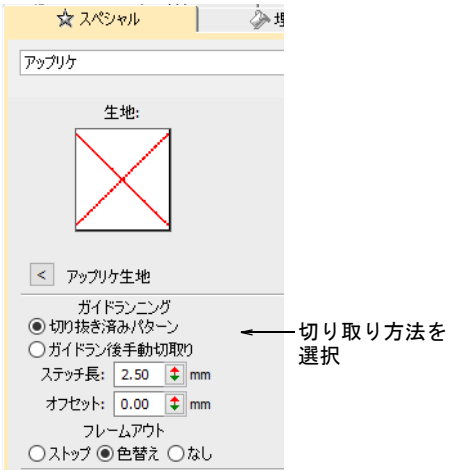
アップリケ > アップリケを右クリックし、ガイドランニングの設定を調整します。

アップリケ > 中抜きなしのアッ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

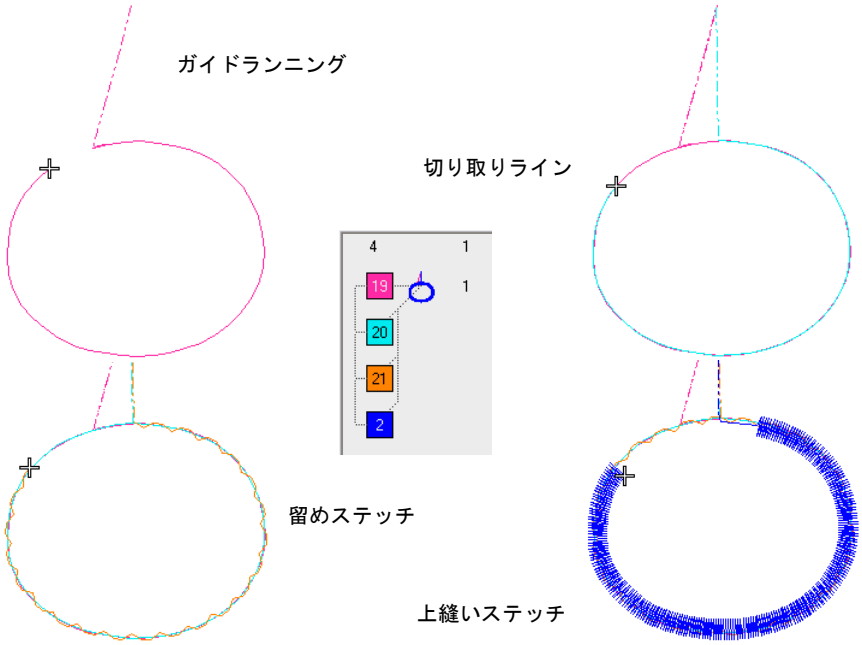
1 アップリケオブジェクトをダブルクリックし、オブジェクトプロパティにアクセスします。



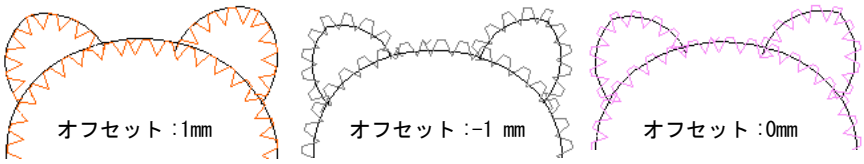
2 切り取り方法を選択します。

オプション	機能
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。



3 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、プラスの値は外側に移動させます。



4 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

留めステッチの設定を調整する

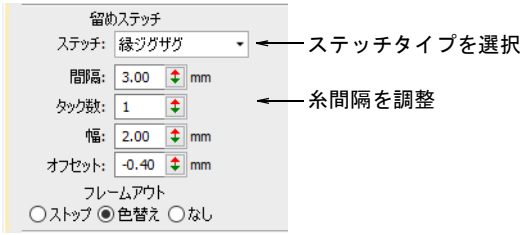
アップリケ > アップリケを右クリックし、留めステッチの設定を調整します。

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。

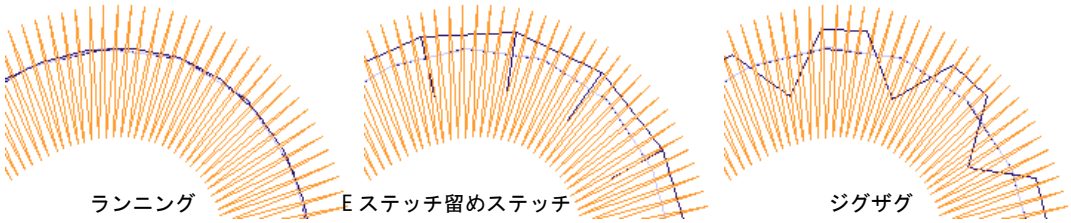
留めステッチは生地にアップリケ生地を固定する為に、上縫いステッチアップリを施す前に施されます。このステッチの設定を調整したり、省くことができます。またアップリケ生地を配置できるようフレームアウト位置を特定することもできます。

留めステッチの設定を調整するには

1 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。

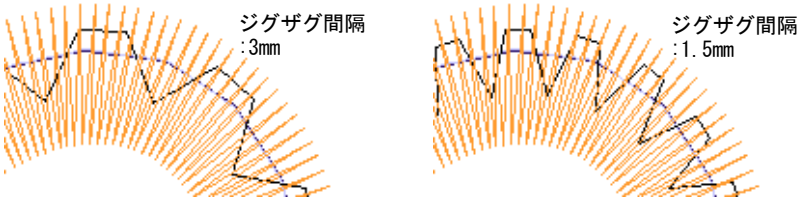


2 **留めステッチ**パネルで、ドロップリストから留めステッチのタイプを選択するか、**なし**を選択します。

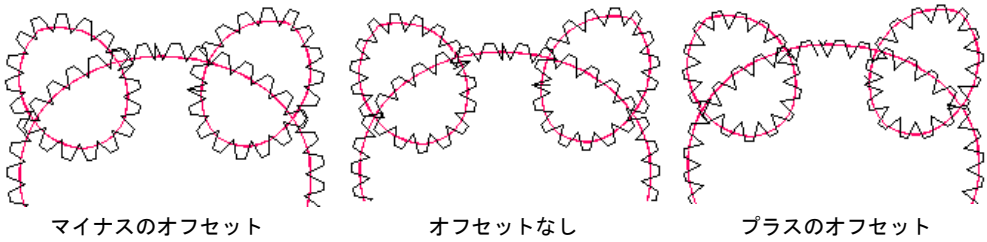


3 選択したステッチタイプに従い、留めステッチの設定を調整します。

オプション	機能
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



4 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。



5 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。

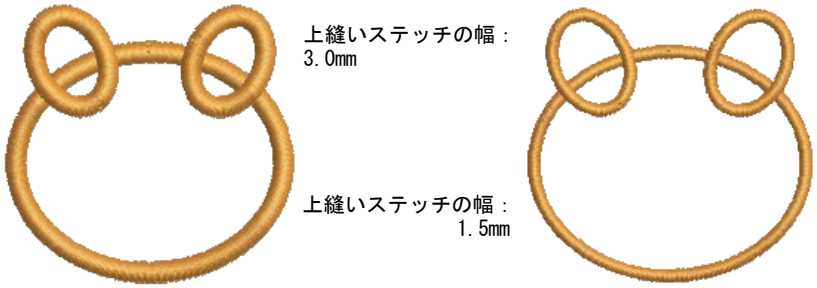
一般的に上縫いステッチはアップリケの形状をサテンで縁取るものですが、必ずしも追加する必要はありません。上縫いステッチのタイプははジグザグ、E ステッチ、3D サテンに変更することができます。幅とオフセット値はその他のアップリケの構成要素に対しても調整することができます。

上縫いステッチの設定を調整するには

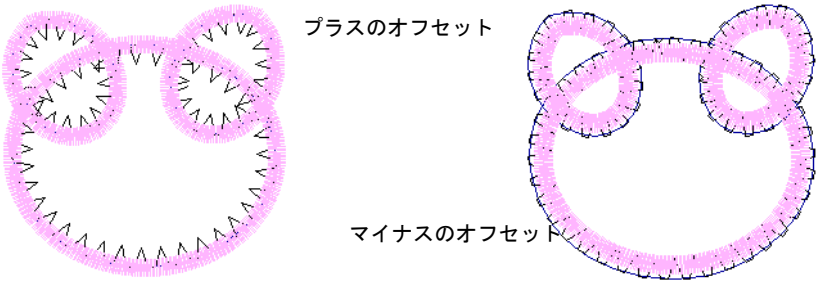
1 アップリケオブジェクトをダブルクリックし、オブジェクトプロパティにアクセスします。

2 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。.

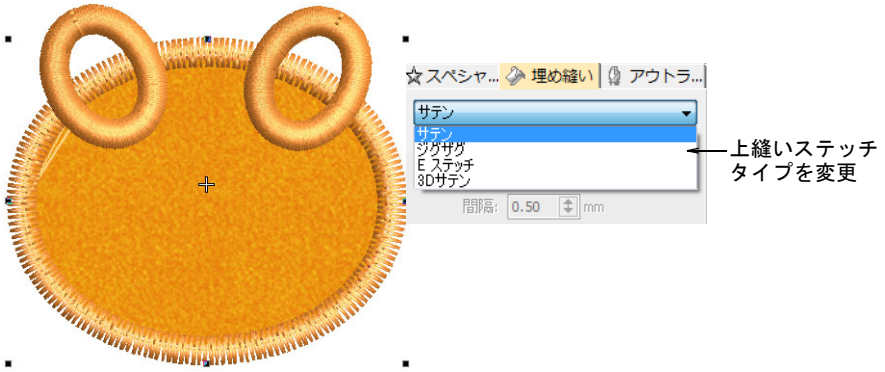
3 必要に応じて、上縫いステッチの**幅**を調整します。



4 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。



5 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

アップリケ > アッ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。

アップリケ > 中抜きなしのアッ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。

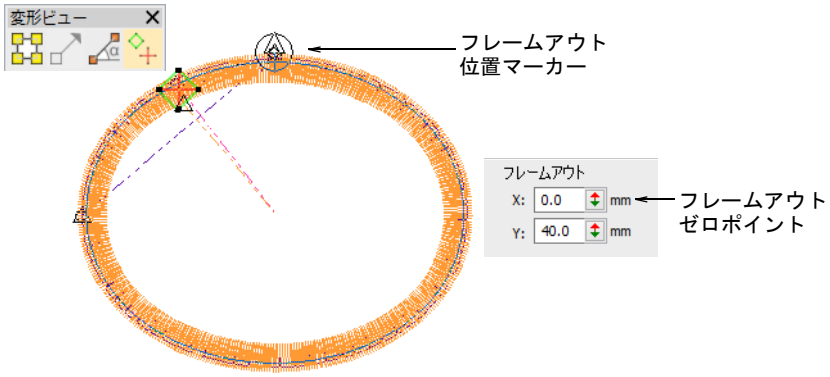
ステッチ編集 > オブジェクト変形を使用し、フレームアウトのマークを再設定します。

アッ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、アップリケの配置や切り取り作業がしやすくなります。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。

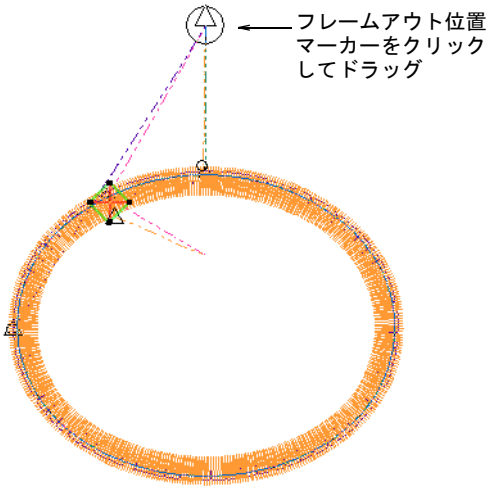
刺繍枠のフレームアウト位置を調整するには

1 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ーが含まれます。マーカーを表示するには、**開始 / 終了点を表示**をオンにする必要があります。



2 クリック＆ドラッグで、フレームアウト位置マーカーを希望の場所に移動させます。



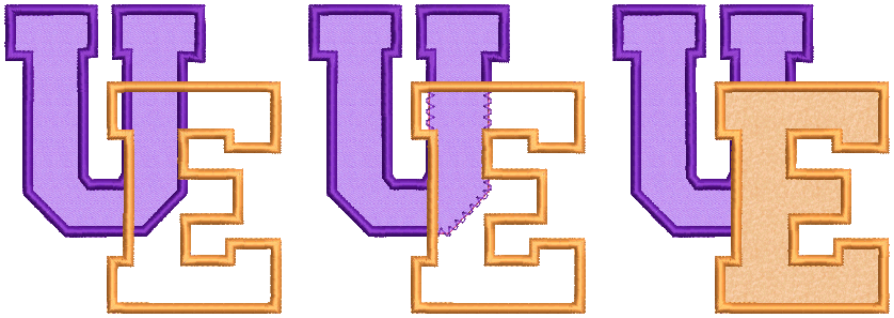
3 **オブジェクトプロパティ**を使用している場合は、**フレームアウト**パネルでデザインの上部中央をゼロポイントとしてフレームアウト位置を特定することができます。

関連項目

◀ 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。BE EmbroideryStudio はその問題を解決するツールを装備しています。



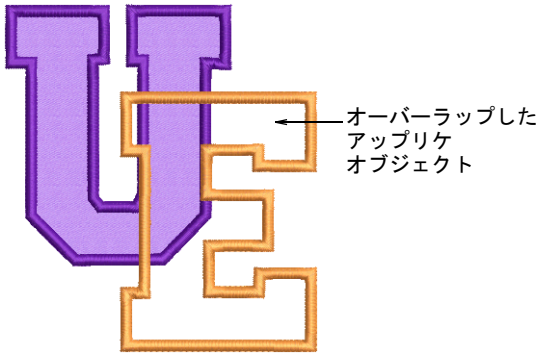
部分的な上縫いのあるアップリケを作成する

	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＞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。

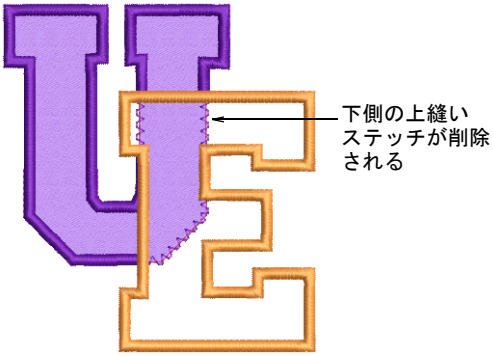
アップリケの部分指定を使用すれば、上縫いが二重に重なることなくアップリケオブジェクトを作成することができます。**オーバーラップ自動削除**ツールと併用し、下側にあるステッチすべてを取り除きます。

部分的な上縫いのあるアップリケを作成するには：

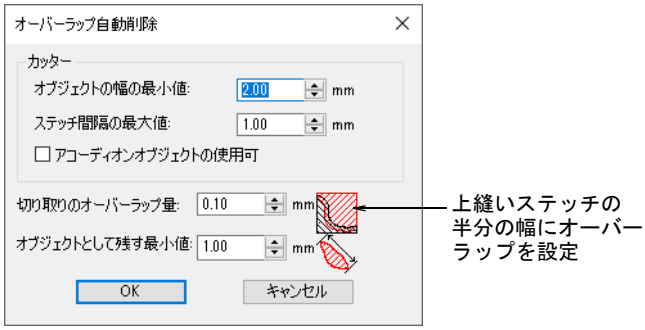
1 **アップリケ**でアップリケの形状をデジタイズします。



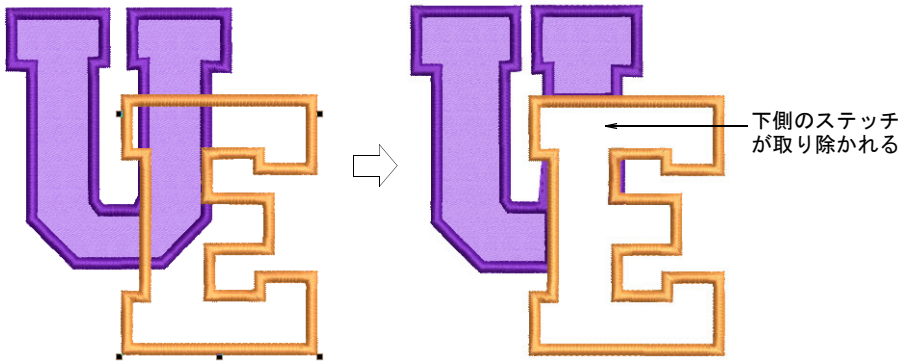
2 下側にある上縫いだけを取り除きたい場合は、**両方**のオブジェクトを選択し、**アップリケの部分指定**をクリックします。上縫いステッチが時計周り（開始 / 終了点間）で生成されます。その以外の輪郭はステッチされない状態になります。



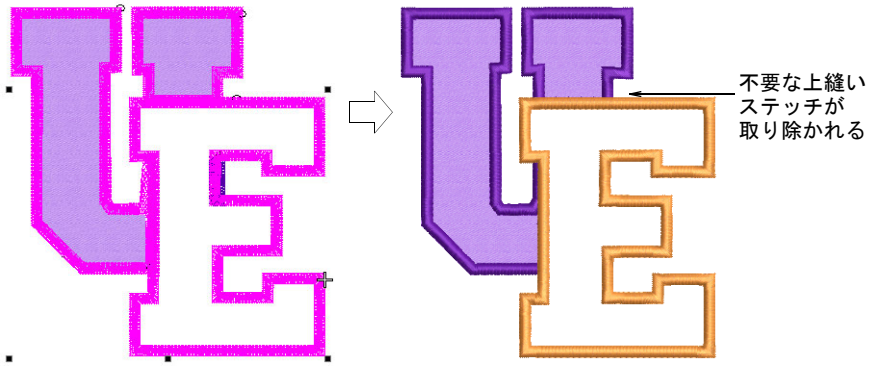
3 下側にあるすべてのステッチを取り除きたい場合は、「カッター」となるオブジェクトを選択し、**アレンジ > オーバーラップ自動削除**を選択するか、ツールを右クリックします。



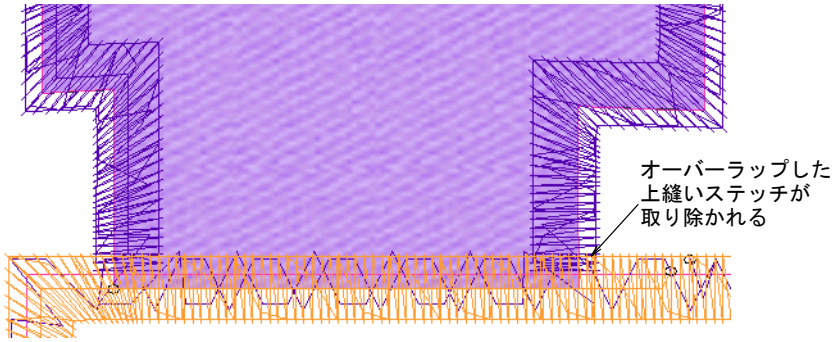
4 切り取りのオーバーラップ量を上縫いステッチの半分の幅（例：2mm）に設定し、**OK** をクリックします。



5 **すべて**のオブジェクトを選択し、**アップリケの部分指定**をクリックして下側の上縫いステッチを取り除きます。



6 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

- アッ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

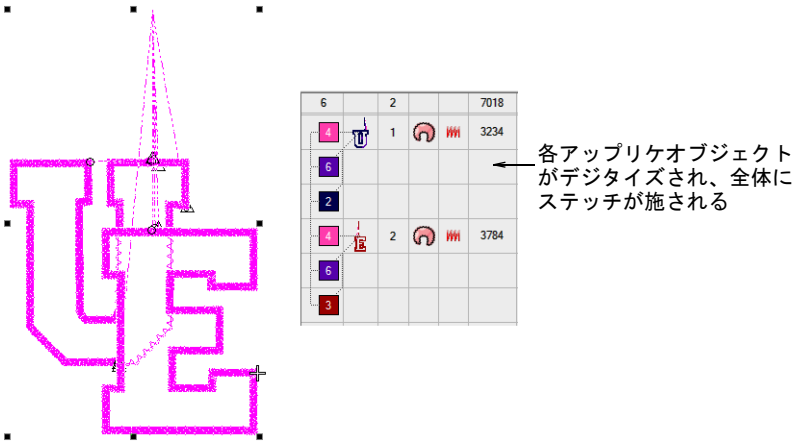
アップリケの構成要素を並び替える

アップリケ＞アップリケ構成要素の統合ツールを使用し、アッ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。

アップリケ構成要素の統合ツールは、複数のアッ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。すべてのアップリケオブジェクトのガイドランニングは先に縫われ、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。

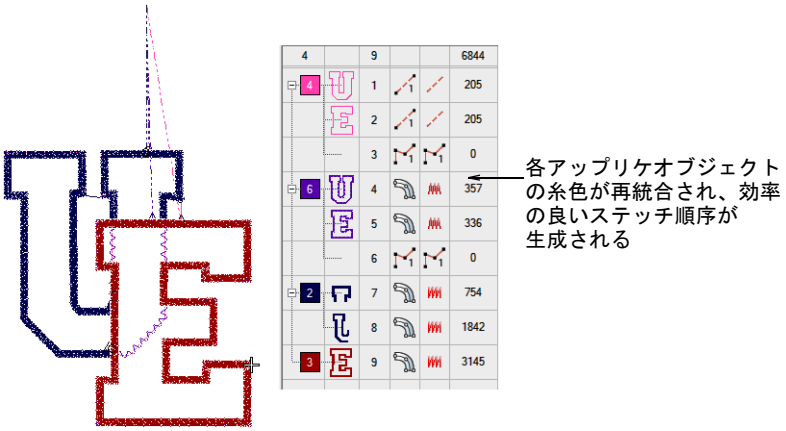
アップリケの構成要素を並び替えるには

1 アップリケオブジェクトのグループを選択します。**アップリケ構成要素の統合**ツールをアクティブにします。



2 **アップリケ構成要素の統合**をクリックします。アッ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（アッ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。選択したアッ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。



アップリケを出力する

アップリケ生地の切り取りの型紙に使える、アップリケパターンを印刷できます。また**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。その後ファイルは CorelDRAW® 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® 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。

関連項目

- アップリケパターンを印刷する
- アップリケの形状を切り取る

パート 7
刺繍レタリング

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

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、レタリングオブジェクトの編集（レタリングのベースライン、文字ごとのバランス調整、文字の拡大 / 縮小、傾斜、移動、変形など）について説明しています。またレタリングオブジェクトの拡大 / 縮小と変形に関しても説明しています。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や、自動文字カーニングと文字間隔、レタリングの下縫いに関しても説明しています。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。

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。

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。

カスタム文字

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。詳細はカスタム文字をご覧ください。

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しましょう。BE EmbroideryStudio では数多くのサイズ変更可能な書体から、選択することができます。。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。イタリック体、太字、右寄せ / 左寄せなどの文字の位置など、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。

CorelDRAW 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 > 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、Wilcom ワークスペースに切り替えます。

BE EmbroideryStudio の製品レベルの中には、CorelDRAW® Graphics Suite が標準装備されているものもあり、TrueType のレタリングを **CorelDRAW 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　CorelDRAW® Graphics Suite のインターフェースの詳しい説明は、**CorelDRAW 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。

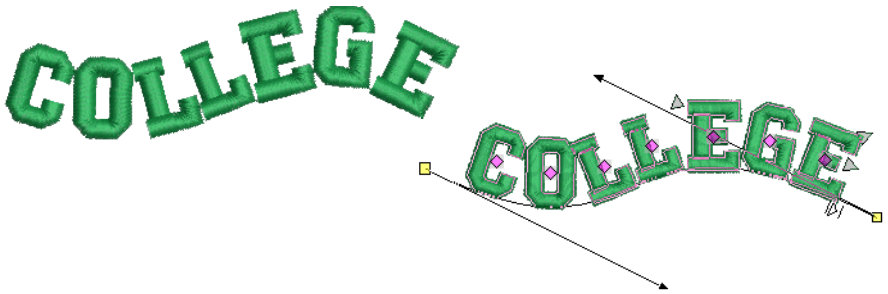
CorelDRAW グラフィックスでレタリングを作成するには

1　**CorelDRAW グラフィックス**に切り替えます。

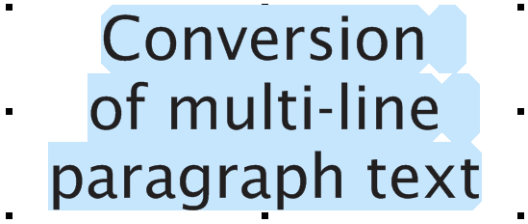
2 CorelDRAW® Graphics Suite でレタリングテキストを作成し、選択します。

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、もと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

BE EmbroideryStudio では、内蔵の刺繍書体ライブラリを使用して、デザインにレタリングを素早く追加することができます。内蔵の書体から選択するか、**TrueType** または **OpenType** フォントを変換します。一般的にネイティブの刺繍書体を使用すると、よりいい結果を得ることができます。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。

刺繍書体を選択する

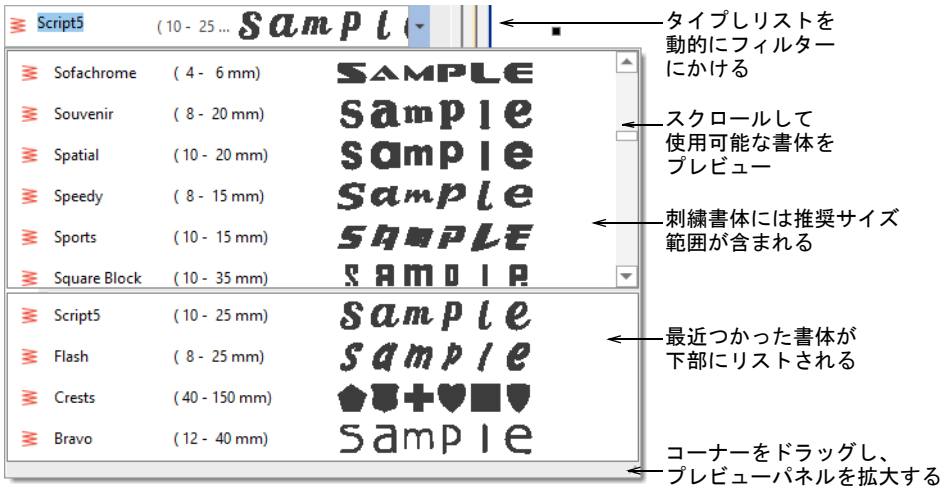
BE EmbroideryStudio には、刺繍用に作成された刺繍書体が導入されています。**プレビュー**チェックボックスにチェックを入れ、選択する前に書体をプレビューします。

フィルターを使用し、書体リストを分類します。

- 書体タイプを選択：刺繍、TrueType、またはすべて
- TrueType フォントのスタイルを選択：ブロック体、セリフ体、筆記体，装飾、またはすべてこれらは TrueType フォントにのみ適用できます。

書体を選択する

書体リストは前回選択した書体を記憶しており、このポイントから検索を開始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る状態では、プレビューは書体名を表示します。それ以外の場合、選択したテキストを表示します。
- 使用する書体名がわかっている場合は、書体名を入力するとリストが動的にアップデートされます。
- 下部パネルの書体リスト、最近使った書体のプレビューを表示しています。

- 必要に応じて、プレビュー枠は拡大することができます。
- 刺繍書体には推奨サイズ範囲が含まれます。

推奨サイズ

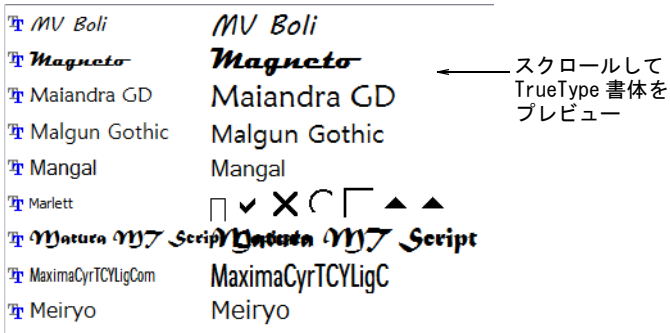
高品質のレタリングを作成するには、推奨値を超えないように注意してください。推奨される最大と最小の高さは大文字を基準としています。ほとんどの刺繍書体は、オリジナルの TrueType フォント（TTF）からデジタイズされています。大文字の約 70%ほどの高さの小文字（例：「a」と「c」）があるものもあります。これらの文字はきれいに刺繍するには小さすぎる場合があり、小文字のサイズを拡大する必要がある場合があります。

書体リストを設定する

書体プレビューのサイズは、**オプション**>**一般**タブで設定することができます。最近使った書体の数を調整することも可能です。

TrueType と OpenType フォントを変換する

専用の刺繍書体以外に、BE 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。質はもと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。

複合テキストのレイアウトに対応

BE 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に対応しています。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にも対応しています。TrueType フォントを刺繍に変換するも併せてご覧ください。

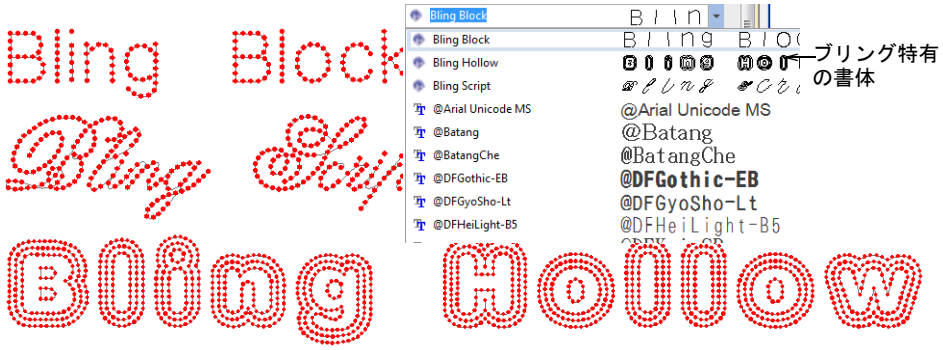
参考 CorelDRAW® Graphics Suite で TrueType フォントを選択し、**変換**ツールで変換することもできます。

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、コード **234** の **ê** をタイプするには **Alt+0234** とタイプします。**Alt** キーを離すと、アクセント付きの文字が表示されます。**全て**の文字が**全て**の書体で利用できる訳ではありません。

ブリングレタリング

BE 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
- 標準フォント

画面上で刺繍レタリングを追加する

ツールボックス > レタリングを使用し、刺繍書体やキーボードデザインコレクション、TrueType フォントを使用して、刺繍レタリングを作成します。

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、様々な装飾的効果を作成できます。

画面上で刺繍レタリングを追加するには

1 **レタリング**アイコンをクリックし、**カラーパレット**から色を選択します。

2 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。

3 **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

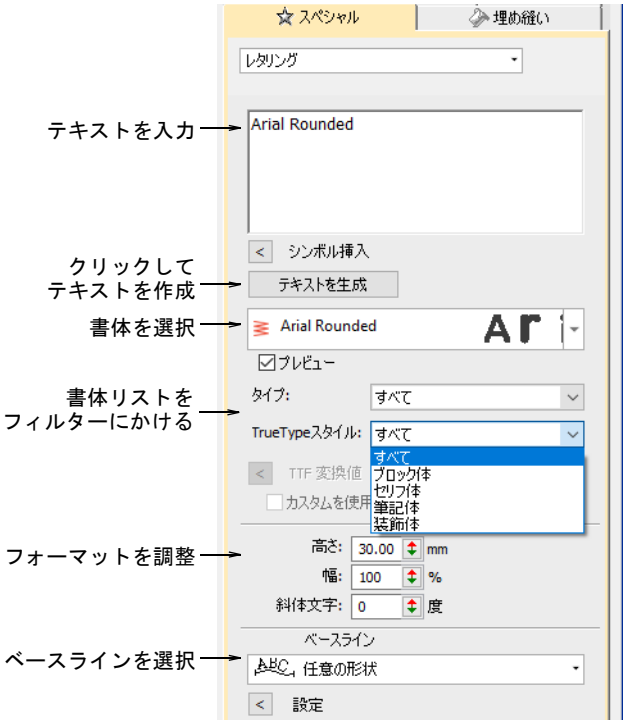
オブジェクトプロパティでレタリングを作成する

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、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。BE 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

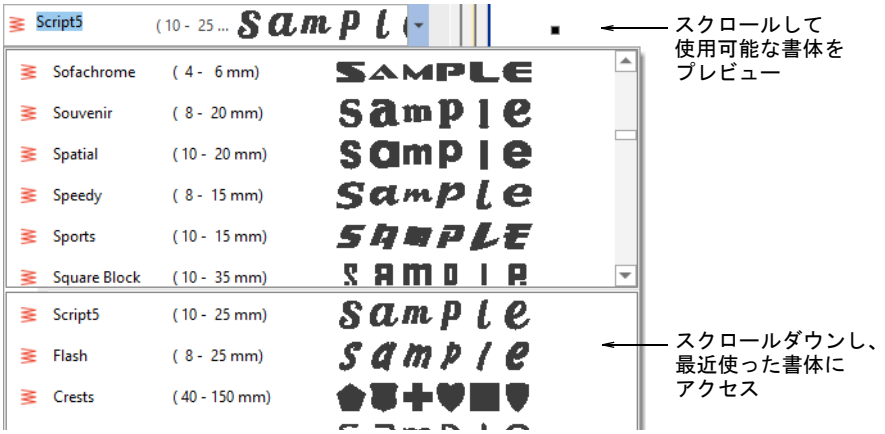
1 **レタリング**アイコンを右クリックし、オブジェクトプロパティにアクセスします。



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。

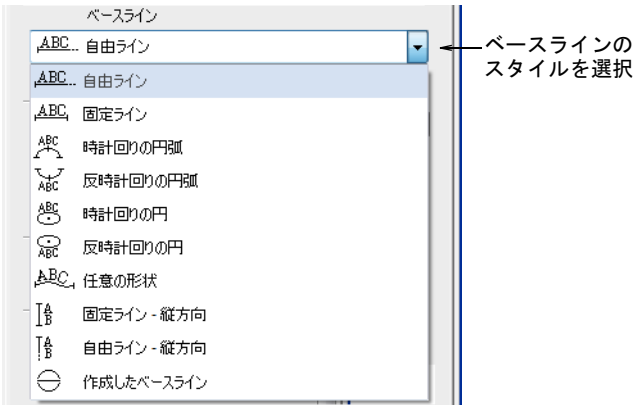
3 **書体**ドロップリストから書体を選択します。リストをフィルターにかけます。

- 書体タイプを選択：刺繍、TrueType、またはすべて
- TrueType フォントのスタイルを選択：ブロック体、セリフ体、筆記体，装飾、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。詳細は標準フォントをご覧ください。

4 ドロップリストからベースラインを選択します。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 ドッカーの**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。

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
- レタリングのフォーマット
- レタリングの下縫いを設定する
- 標準フォント
- TrueType フォントを刺繍に変換する

レタリングのプロパティを調整する

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。

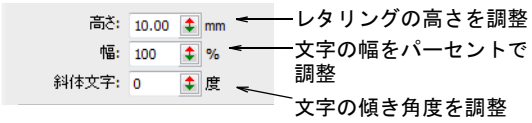
レタリングのフォーマット

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。

レタリングをフォーマット化するには

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「¾″」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。

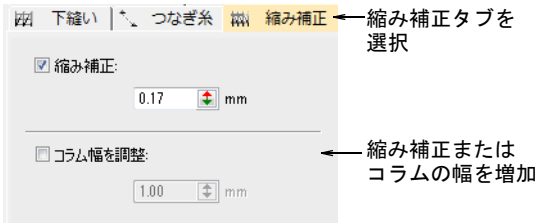
4 **斜体文字**フィールドに、傾斜の角度を ±45 度で入力します。0 度は傾斜がありません。

傾斜角度 25 度　傾斜角度 0 度　傾斜角度 -10 度

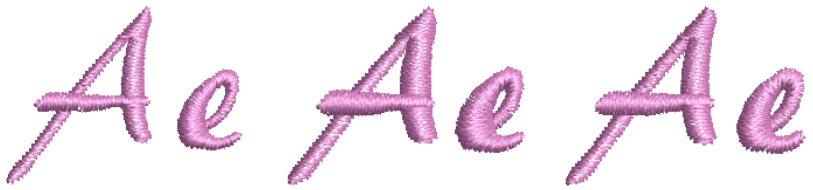
5 必要に応じて、文字の配置位置を**左寄せ**、**右寄せ**、**中央寄せ**、**均等**から選択します。

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でレタリングを作成する
- レタリングアートで特殊な効果を作成する
- 測定単位を設定する

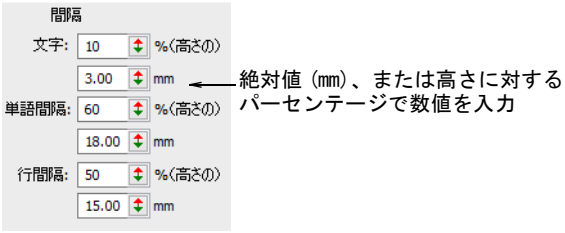
◀ 縮み補正

間隔の設定を調整する

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。

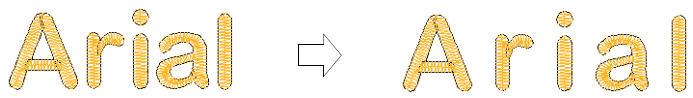
間隔設定を調整するには

1 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、オブジェクトプロパティにアクセスします。

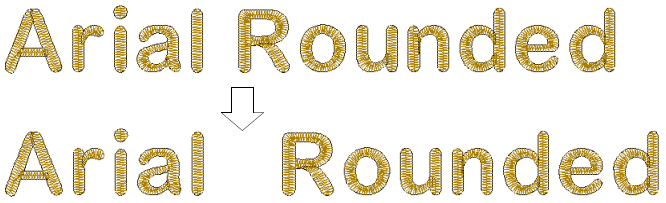


2 絶対値（mm）または高さに対するパーセンテージで、**間隔**を入力します。

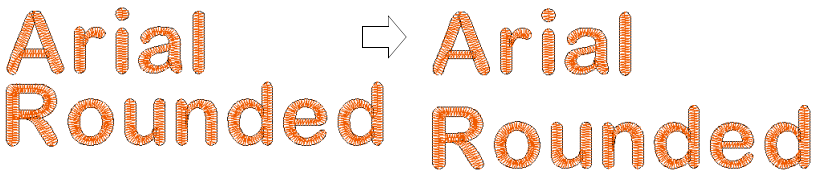
◀ **文字間隔**：文字間の間隔。



◀ **単語間隔**：単語間の間隔。.



◀ **行間隔**：行間の間隔。



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。

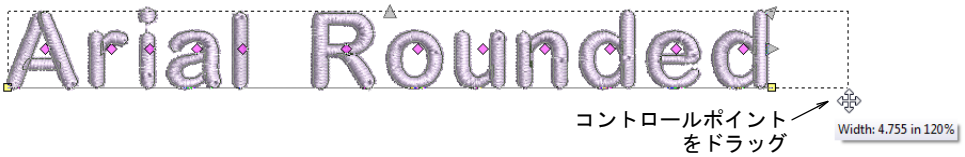
文字間隔を画面上で調整する

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。初期設定の数値を使用すると、ほとんどのケースで十分な結果が得られますが、特定の位置にぴったりフィットするよう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。

画面上で文字間隔を調整するには

1 レタリングオブジェクトを選択して、**オブジェクト変形**アイコンをクリックします。

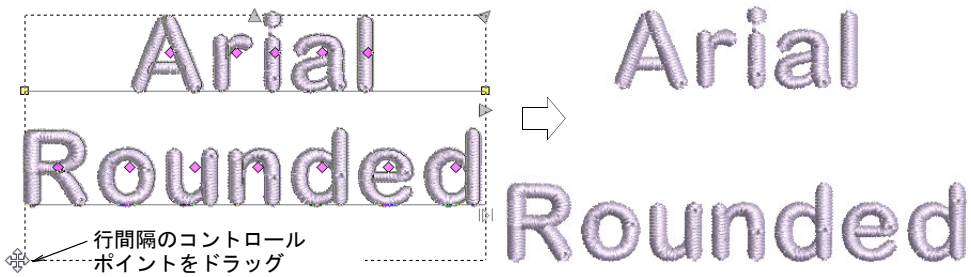


2 文字間隔のコントロールポイントを左右にドラッグし、ベースラインに沿って文字全体の間隔を調整します。

3 マウスボタンを離して **Esc** を押し、作業を完了します。

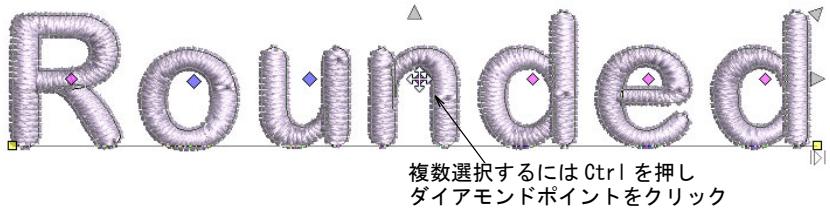
参考　配置オプションに**均等**が選択されている場合、ベースラインに沿って文字は均等に配置されます。均等配置のレタリングの間隔を変更したい場合は、ベースラインの長さを変更します。

4 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。

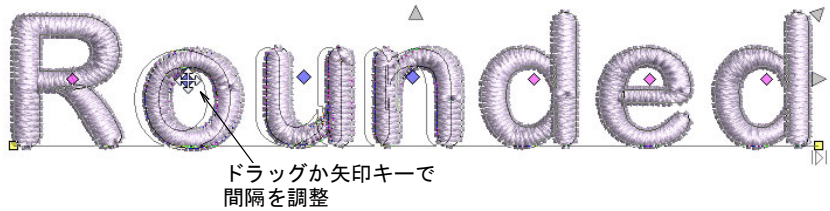


5 マウスボタンを離して Esc を押し、作業を完了します。

6 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。



7 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 最初の文字のダイヤ型のコントロールポイントを右クリックし、ドラッグして複数の文字を動かすこともできます。この場合、ライン上の全ての文字が一度に動きます。

8 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、デジタイズ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。

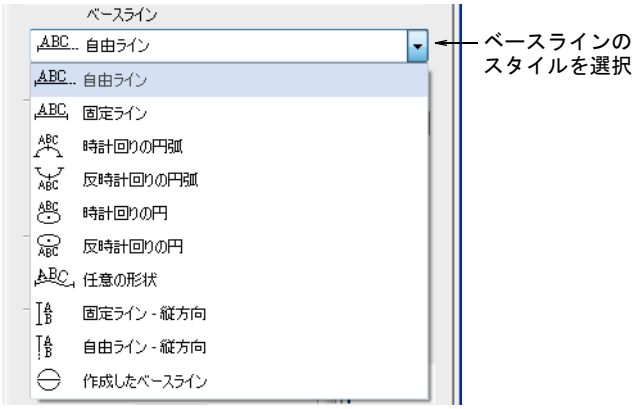
ベースラインを適用する

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、BE 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。BE EmbroideryStudio では、ベースライン設定の多くを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

1 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、オブジェクトプロパティにアクセスします。



2 リストからベースラインを選択します。オプションには下記のものがあります。

横方向 / 縦方向のベースライン

- 横方向（**自由ライン**と**固定ライン**）

  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（**自由ライン**と**固定ライン**）

  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。

円弧のベースライン

- **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**ベースラインの**上**と**反時計回りの円弧**ベースラインの**下**に配置されます。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。

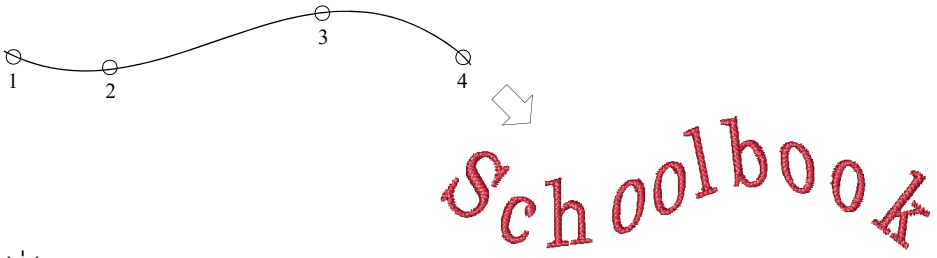
円形のベースライン

- **時計回りの円**と**反時計回りの円**：文字は円形または楕円形の周りに配置されます。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。

ユーザー設定のベースライン

- 希望のラインを形成する基準点をマークして、**任意の形状**ベースラインをデジタイズします。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。



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

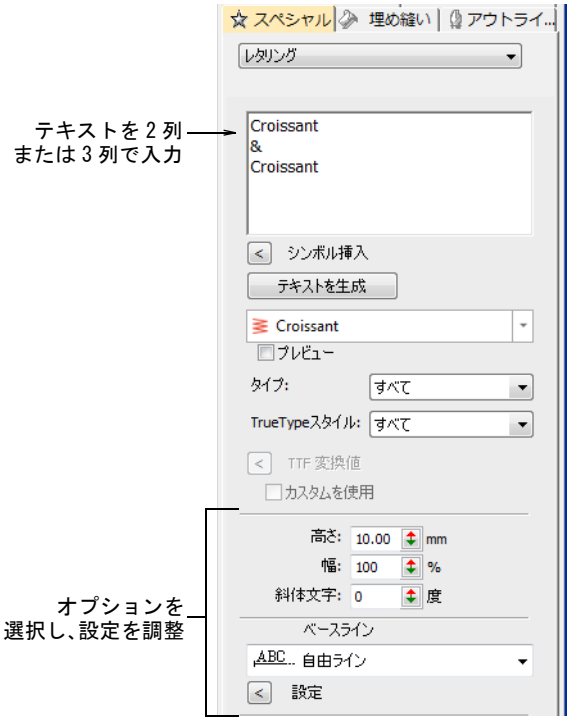
- 固定幅のベースライン設定を調整する
- 曲線のベースラインを調整する
- 作成したベースラインを使用する
- ベースラインを調整する

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。

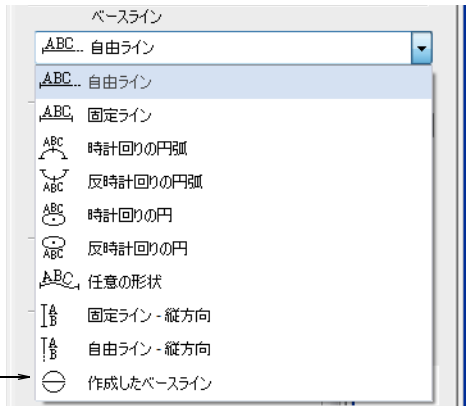


2 テキスト入力パネルに 2 列または 3 列のテキストを入力します。新しい行を開始するには **Enter** を押します。

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。

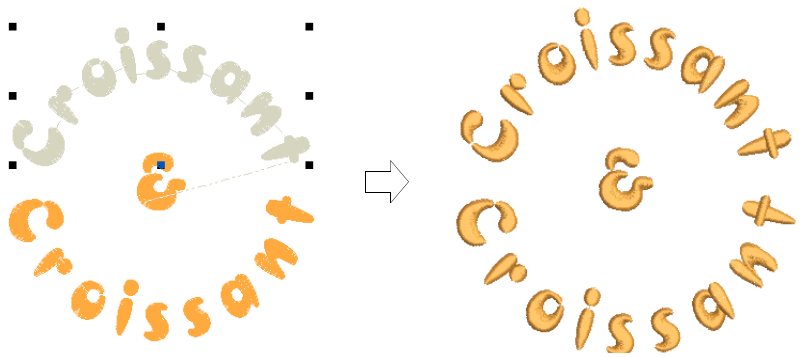


5 レタリングを配置したい場所をクリックし、カーソルを下向きにドラッグします。

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 クリックで、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
- レタリングのフォーマット

第 25 章

刺繍レタリングを編集する

BE EmbroideryStudio ではインタラクティブに正確な数値を指定し、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ができます。ベースラインに対しても変更が可能で、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、個々の文字の調整方法、ベースラインの変形方法について説明しています。

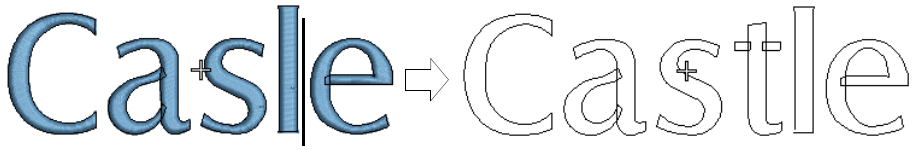
テキストを編集する

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り、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

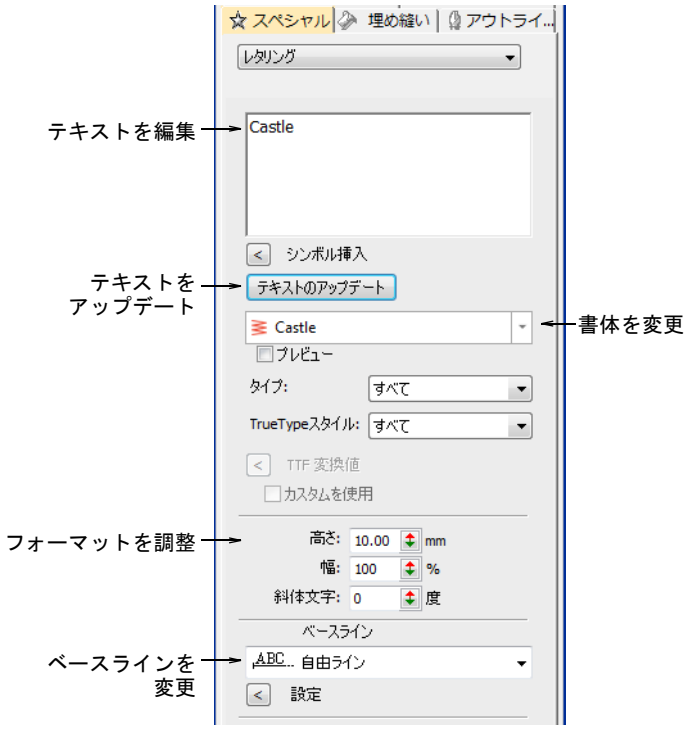
1 **レタリング**アイコンをクリックし、レタリングオブジェクトの編集を加えたい場所をクリックします。I 型ポインタが現れます。



2 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。

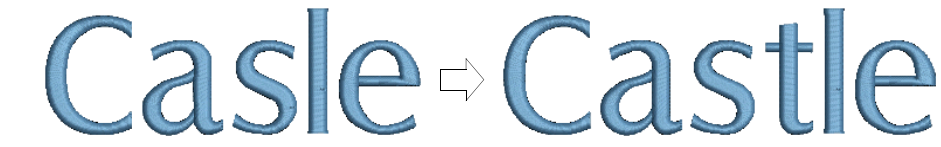
3 新しい行を開始するには、**Shift+Enter** を押します。**Enter** を押して終了します。

4 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。



5 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。

6 **テキストのアップデート**をクリックします。



関連項目

- レタリングのフォーマット
- 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、中心ラインランニングを使用できます。10mm 以上の高さを持つレタリングには、ふちランニングの下縫いを用いることができます。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。

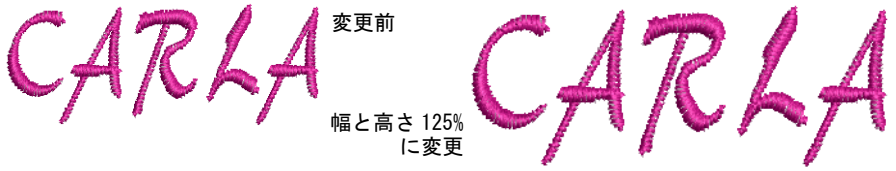
レタリングオブジェクトは、一般プロパティまたは**オブジェクトプロパティ**ドッカーの**スペシャル**タブを介して、縦方向、横方向、または比例的に拡大 / 縮小することができます。

プロパティバーで大きさを調整するには

1 レタリングオブジェクトを選択します。**プロパティバー**に現在の大きさが表示されます。

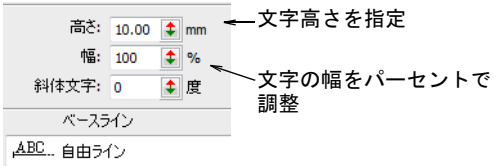
2 幅と高さの設定を絶対値 (mm)、または現在の設定に対するパーセンテージで調整します。

3 Enter を押します。



オブジェクトプロパティで大きさを調整するには

1 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。



2 **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。

3 **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 5mm から 200mm の間で設定できます。推奨サイズについては標準フォントをご覧ください。

関連項目

- オブジェクトを変形する
- オブジェクトを変形＆分割する

レタリングのサイズを変更する

選択 > 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。

選択ツールを使用し、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。

選択ハンドルでレタリングのサイズを変更するには

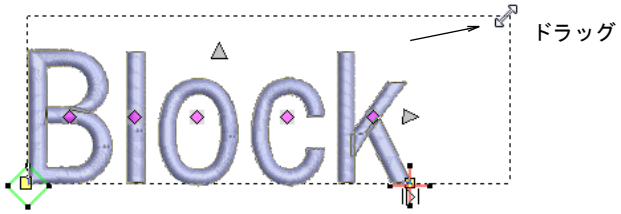
1 **選択**アイコンをクリックし、レタリングオブジェクトを選択します。

2 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。

オブジェクト変形でレタリングのサイズを変更するには

1 **オブジェクト変形**をクリックします。

2 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、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。



3 マウスボタンを離し、Esc を押して作業を完了します。

関連項目

- オブジェクトを変形する
- オブジェクトを変形＆分割する

レタリングを変形する

選択 > 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。

オブジェクト選択と**オブジェクト変形**ツールを使用し、レタリングオブジェクトの傾斜や回転ができます。

選択ハンドルでレタリングを変形するには

1 **選択**アイコンをクリックし、レタリングオブジェクトを選択します。

2 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、レタリングオブジェクトを回転、傾斜させます。

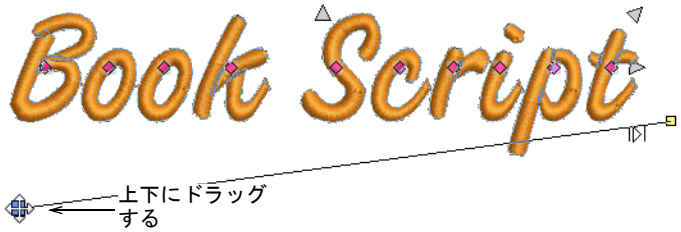
3 ダイアモンド型のコントロールポイントをクリック & ドラッグし、レタリングオブジェクトを傾斜させます。

4 レタリングオブジェクトを回転させるには、白抜きの四角形のコントロールポイントをドラッグします。

5 オブジェクトを回転する前に、回転ポイント自体をクリックして新しい位置にドラッグしても構いません。

オブジェクト変形でレタリングを変形するには

1 **オブジェクト変形**をクリックします。



2 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、レタリングオブジェクトを傾斜させます。

3 マウスボタンを離し、Esc を押して作業を完了します。

関連項目

- オブジェクトを変形する
- オブジェクトを変形＆分割する

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の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、**オブジェクト変形**をクリックします。

2 ダイア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 を押して作業を完了します。

関連項目

- 文字間隔を画面上で調整する

文字を変形する

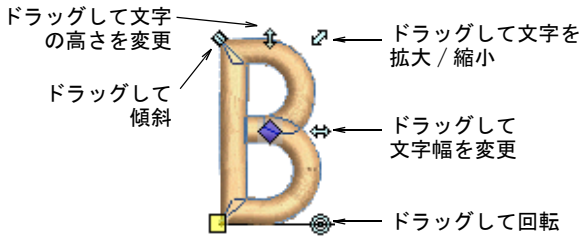
ステッチ編集 > オブジェクト変形を使用し、画面上でそれぞれの文字を変形します。

オブジェクト変形アイコンを使用し、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。

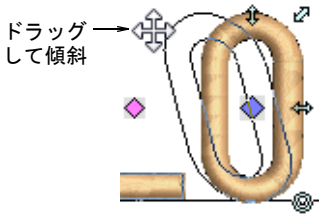
文字を変形するには

1 レタリングオブジェクトを選択し、**オブジェクト変形**をクリックします。

2 ダイア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クします。



4 Esc を押して終了します。

文字を変形する

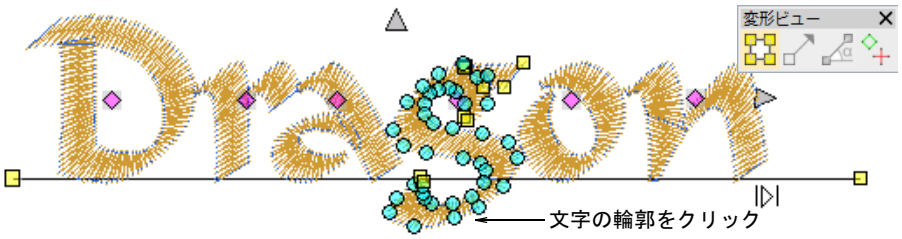
ステッチ編集 > オブジェクト変形を使用し、画面上でそれぞれの文字を変形します。

オブジェクト変形ツールで個別の文字の輪郭を変形し、特殊なレタリング効果を作成できます。

文字を変形するには

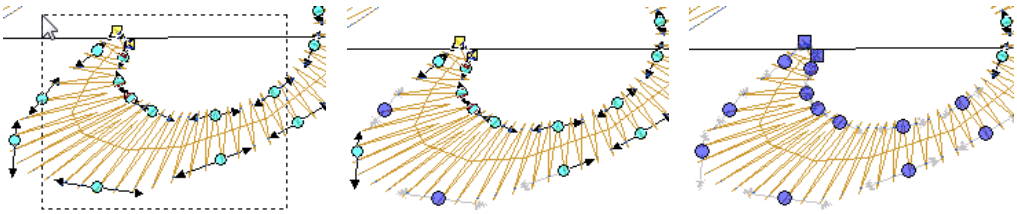
1 レタリングオブジェクトを選択し、**オブジェクト変形**をクリックします。

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。

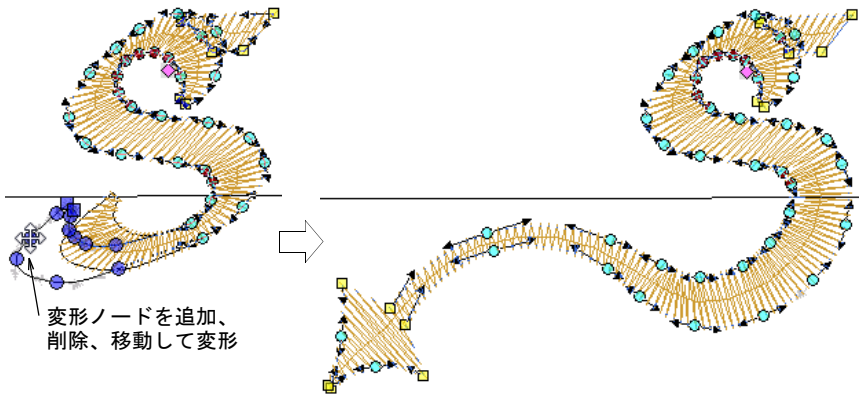


3 下記のいずれかの方法で変形ノードを選択します。

- 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。

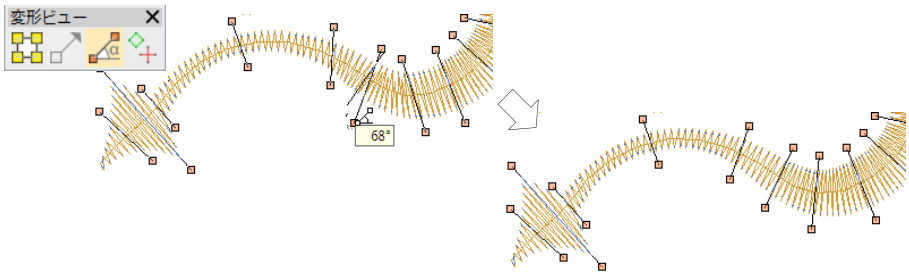


4 他のオブジェクトを変形するのと同じ要領で文字を変形し、**Enter** を押します。



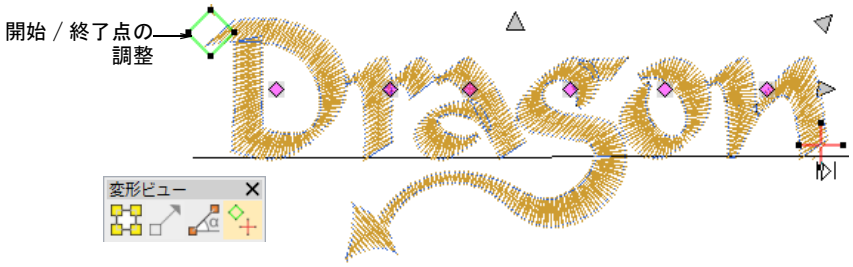
参考 **スペースバー**を押し、変形ノードのコーナーとカーブの切り替えをします。

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、ESA フォーマットで BE EmbroideryStudio のインストール内の「USERLETW」フォルダに保存されます。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
- 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

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。

BE EmbroideryStudio では、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**の色をクリックします。

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でレタリングを作成する

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、BE 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。

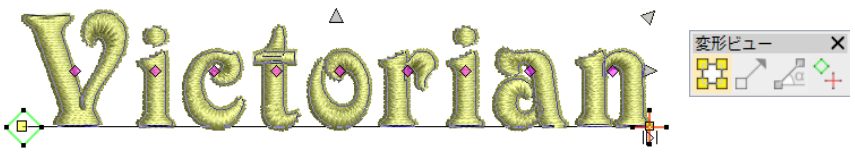
ベースラインを動的に変形する

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

1　レタリング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。



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。

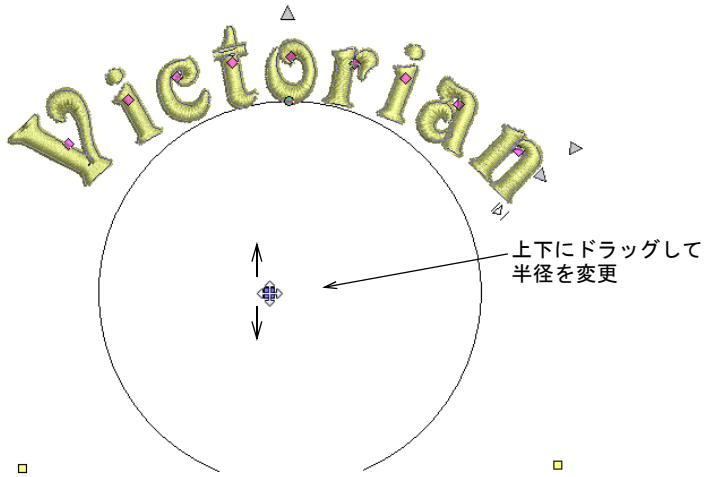
2 どちらか一方の端にある四角形のコントロールポイントをドラッグし、直線のベースラインの角度を変更します。

3 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。

4 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、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。

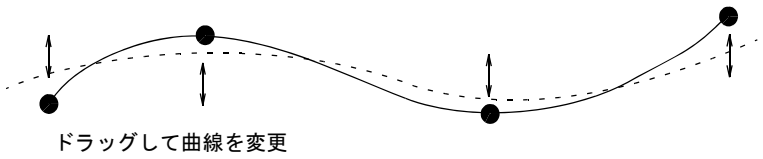
5 円の中心にある黒塗りの四角形のコントロールポイントをドラッグし、半径を変更します。



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、半径を変更します。

6 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。

7 **Esc** を押して終了します。

関連項目

- 固定幅のベースライン設定を調整する
- 曲線のベースラインを調整する
- 文字を変形する
- オブジェクトを変形する

固定幅のベースライン設定を調整する

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。

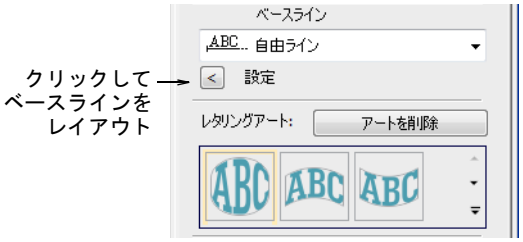
「自由ライン」ベースラインは固定長ではなく、予め設定された長さもありません。ベースラインの長さは文字を追加した分だけ延長されます。「固定ライン」

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。

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。

固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ネーム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で、文字がベースラインに沿って均等に配分されます。文字数が多すぎると、文字が重なり合うことがあります。

- **幅**：各文字の幅は減少しますが、もとの間隔は維持されます。

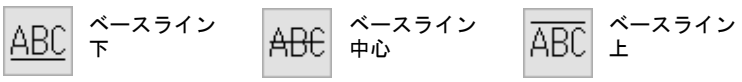
- **文字サイズを縦横均一に伸縮**：文字の幅、高さ、間隔が比例的に減少しますが、もとの間隔は維持されます。

- **間隔と幅**：文字の幅と間隔が減少します。

- **間隔とサイズ（文字サイズを縦横均一に伸縮）**：文字の幅、高さ、間隔が比例的に減少します。

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。

7 ベースラインの位置を選択します。



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、**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
- 間隔の設定を調整する
- ベースラインを調整する
- シンプルなチームネームデザインを作成する

曲線のベースラインを調整する

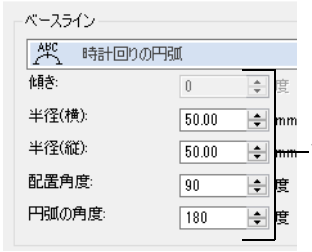
ツールボックス > レタリングを使用し、ベースラインの設定を調整します。

半径（横と縦）、傾き、配置、円弧の角度に数値を入力し、より精密に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（横）、半径（縦）、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（横）**：円弧のベースライン（横軸）の初期設定半径。
- **半径（縦）**：円弧のベースライン（縦軸）の初期設定半径。

- **傾き**：水平軸に対するベースラインの角度。

メモ　半径（横）と**半径（縦）**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。

配置角度 90 度

配置角度 45 度

- **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。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。

円弧の角度 100 度

円弧の角度 70 度

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。円弧のベースライン上の固定ライン幅は、**ベースライン**パネルの**円弧の角度**の値を調整することで設定することができます。

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、**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

- 固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
- シンプルなチームネームデザインを作成する

文字方向を変更する

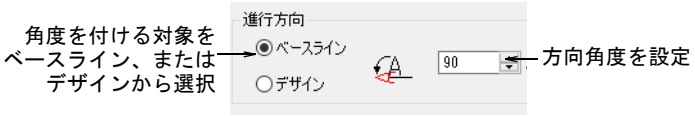
ベースラインやデザインに対して、文字の回転角度を定義できます。デザインに対して定義すると、文字はベースラインの角度に影響されず、垂直に維持されるため「階段効果」を作成することができます。

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。

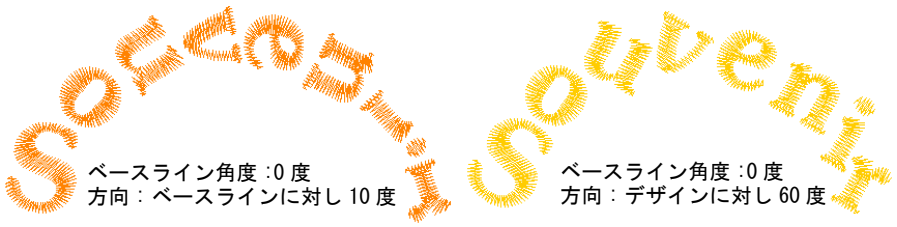
2 **設定**をクリックし、**ベースライン設定**ダイアログを開きます。

3 **方向**オプションを選択します。



- **ベースライン**：レタリングベースラインに対する文字の方向を定めます。
- **デザイン**：水平軸に対する文字の方向を定めます。

4 方向角度を入力します。



5 OK をクリックし、**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

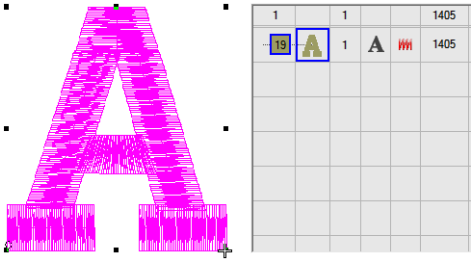
編集 > 分解を使用し、オブジェクト（モノグラム、アップリケ、レタリングなど）を構成要素オブジェクトに分解します。アレンジメニューからも使用できます。

レタリングオブジェクトに**分解**機能を適用すると、レタリングオブジェクトの特性を保ちつつ、理にかなった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。

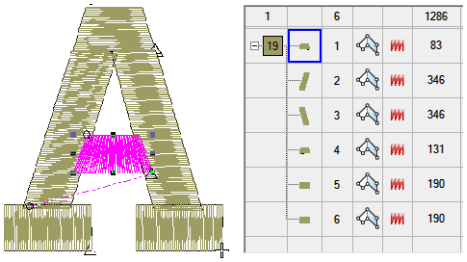
順序に関する決まりは以下のとおりです。

- 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に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に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

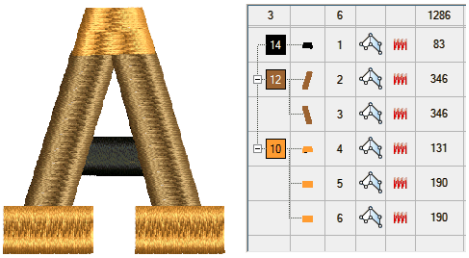
- 文字は個々の刺繍断片に分解することができますが、レタリングのプロパティは失われ、一般的な刺繍オブジェクトのプロパティのみ残ります。



レタリングオブジェクトプロパティを持つ個々の文字



別々の刺繍断片に分解された文字



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維持されます。

関連項目

- 複合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

BE 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品質は、正しい下縫いを選択することで向上します。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。

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。BE 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。

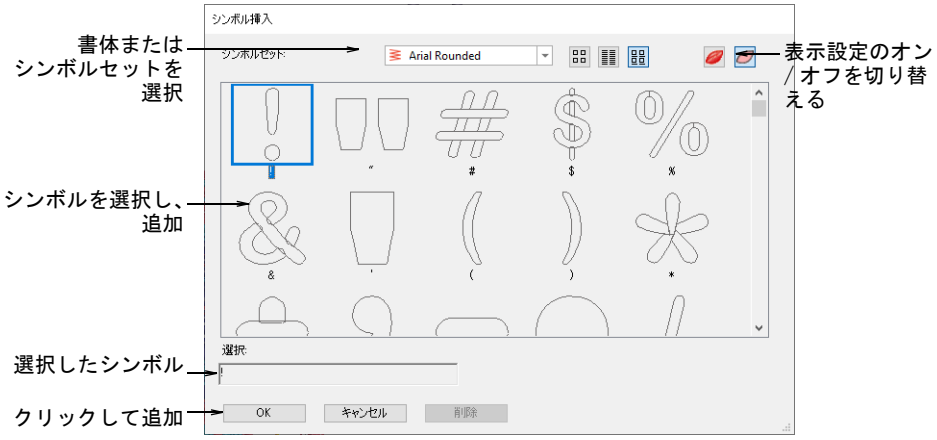
レタリングデザインに特殊文字やシンボルを追加します。

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。

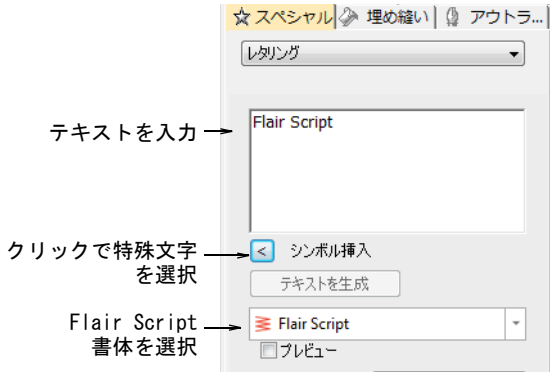
flair script（フレアスクリプト）デザインを作成する

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。

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

flair script（フレアスクリプト）デザインを作成するには

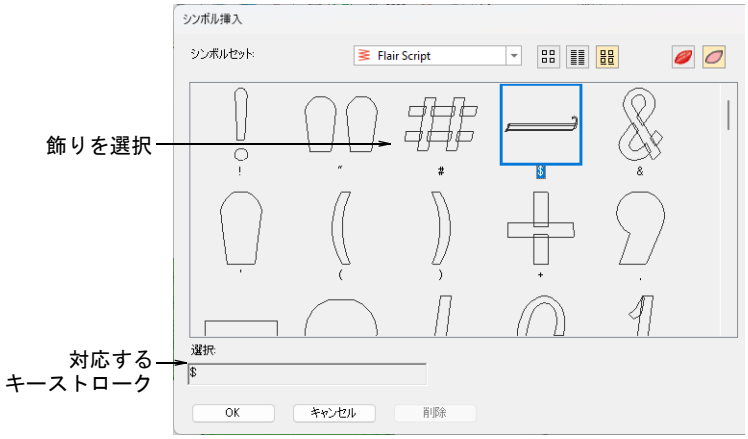
1 **レタリング**アイコンを右クリックして、オブジェクトプロパティにアクセスします。



2 **書体**リストから、**Flair Script** 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、**OK** 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、または基準点をマークします。

9 **Enter** を押します。

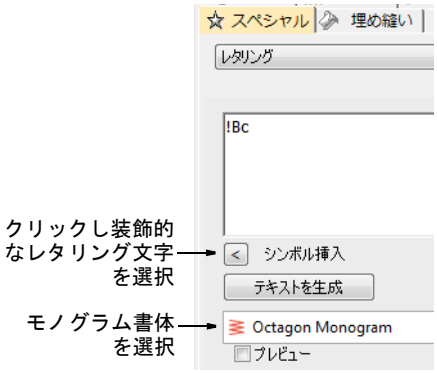
参考 希望のレタリングが作成できるよう、いろいろな飾りでテストしてみましょう。

モノグラムレタリングを追加する

BE 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用し、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。

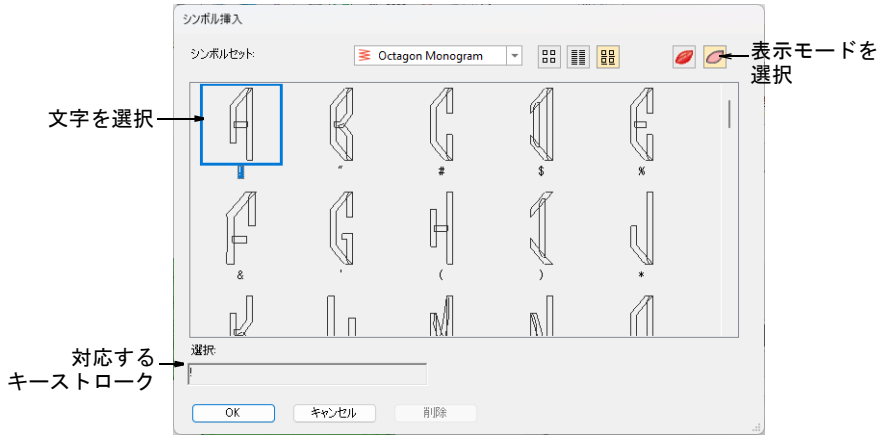
モノグラムレタリングを追加するには

1 **レタリング**アイコンを右クリックし、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。標準フォントも併せてご覧ください。

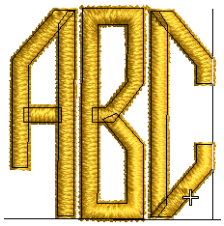
3 **シンボル挿入**をクリックします。**シンボル挿入**ダイアログが開きます。



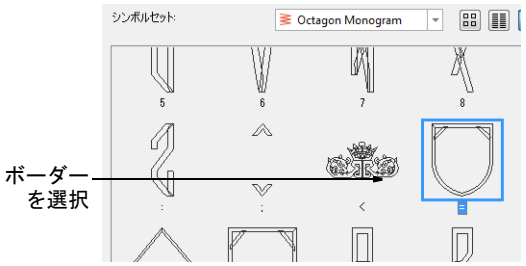
参考　文字を選択すると、**選択**フィールドにキーストロークが表示されます。これは画面上で直接的に文字をタイプするには、キーを組み合わせる必要があることを示しています。

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、一文字づ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、一般的なシンボルや文字を素早く取り込めます。**文字コード表**は通常 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) の書面をご覧下さい。

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、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、**ぼかしステッチ**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。

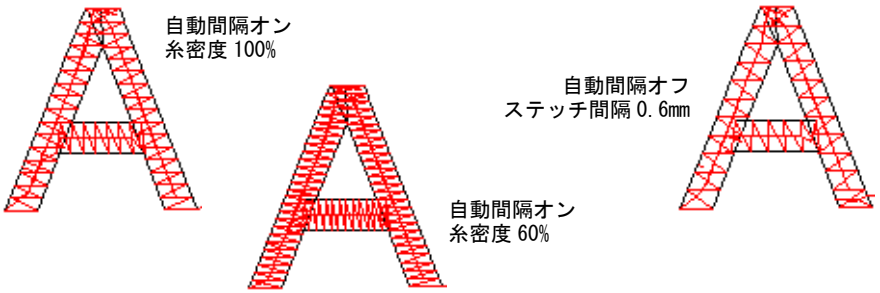
メモ　レタリング値は Normal テンプレートの <PRESET_LETTERING> スタイルに保管されています。これらの変更は他のオブジェクトの値に影響しません。このスタイルの削除や名前の変更は行わないでください。詳細はスタイルを使用して作業するをご覧ください。

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、盛り上がった刺繍を作成します。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。

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。



書体の中には **3D サテン**をうまく適用できるスタイルのものがあります。アウトラインは**アウトライン & オフセット**ツールで追加でき、キルティングのような効果を作成できます。従来トラプントは 2 つ以上のレイヤーを利用し、下側の切り込みから詰め物をしてキルティングのような盛り上がった表面を作成します。2 番目のレイヤーを **3D サテン**レタリングの上に置き、トラプントアウトラインで縫い合わせます。

メモ BE EmbroideryStudio には、3D 書体専用の書体が含まれています。

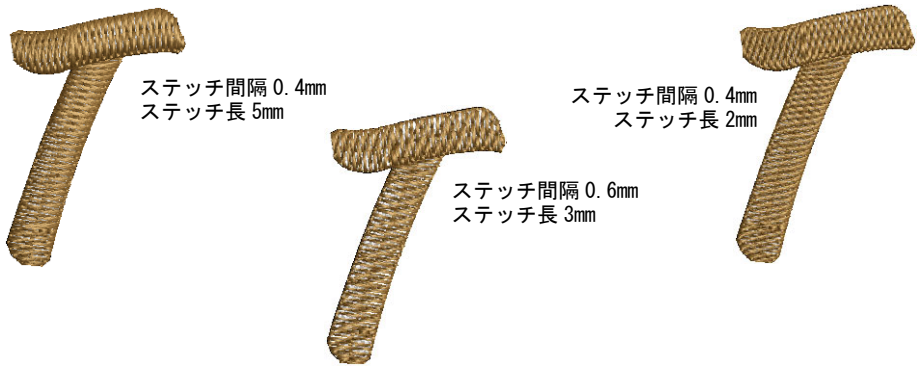
関連項目

- サテンステッチ
- 標準フォント
- 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。



ジグザグのレタリング

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することができ、開いたステッチ効果を得ることができます。

関連項目

- 開いたステッチ
- 標準フォント

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。

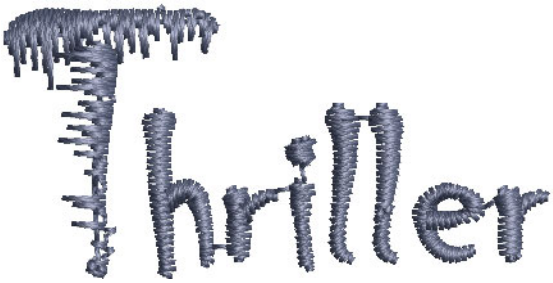
関連項目

- 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、選択したオブジェクトに揃いな縁効果、陰影効果、あるいは毛皮のような風合いやふわふわした質感を作成します。

ぼかしステッチで、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

- ぼかしステッチ

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。

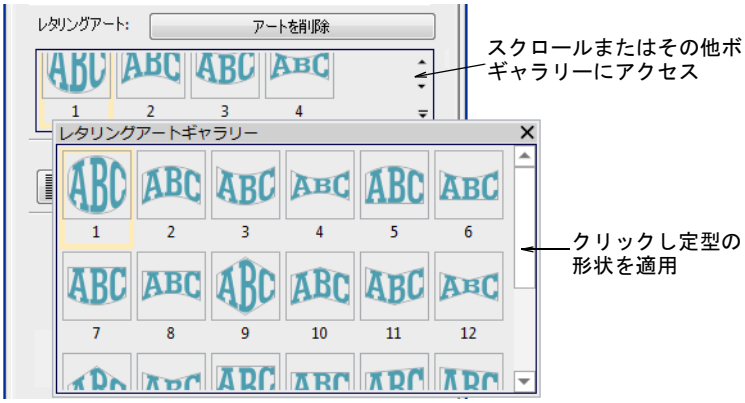
レタリングアート効果を適用し、レタリングを膨らませたり、伸縮または圧縮します。**レタリングアート**ギャラリーには多くのスタイルが保存されています。必要に応じて、プリセットされている形状を微調整することができます。枠がかかったレタリングテキストは、通常のレタリングと同じ方法で編集することができます。枠を取り除き、レタリングオブジェクトを元の形状に戻します。

レタリングアート効果を作成するには

1 レタリングオブジェクトを作成します。

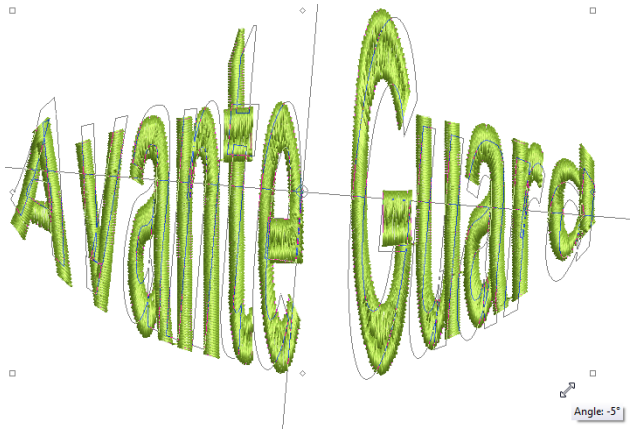
2 オブジェクトをダブルクリックし、プロパティにアクセスします。

3 **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。ギャラリーは切り取ることができます。

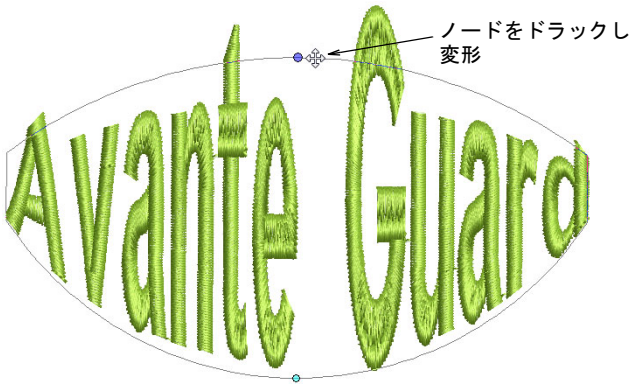


4 ギャラリーから形状を選択します。

5 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。



6 **オブジェクト変形**を使用し、枠の形状を調整します。



7 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。

8 **Esc** を押して終了します。

レタリングアート効果を編集するには

1 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。

2 複製の内側をクリックし、テキストを編集します。**Enter** を押して決定します。

メモ　オブジェクトをもとの形状に戻すには**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。

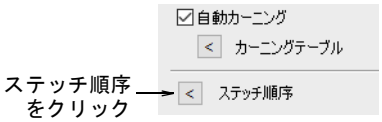
文字ステッチ順序を調整する

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する。

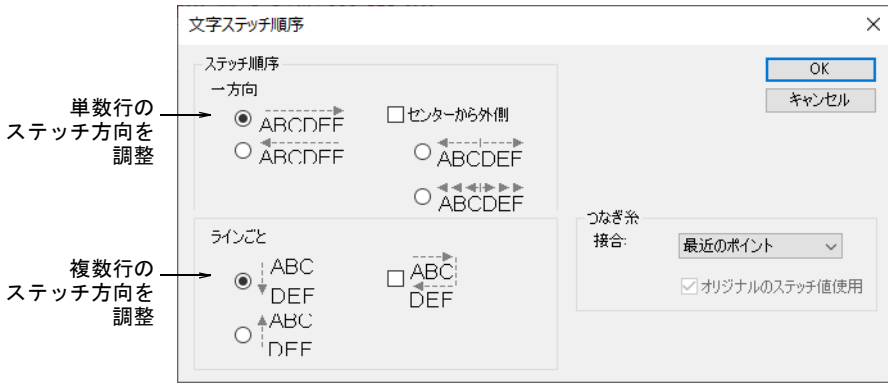
BE EmbroideryStudio では文字がステッチされる順序を指定して、帽子や刺繍を施し難い生地などに起こる問題を最小限に抑えることができます。例えば**センターから外側**オプションは、特に帽子をステッチする場合に有効です。また糸切り機能の無い刺繍機で役立つ、レタリングの複数ライン方向のオプションもあります。

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。

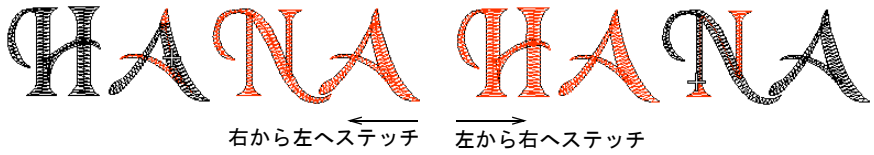


2 **ステッチ順序**をクリックします。**文字ステッチ順序**ダイアログが開きます。

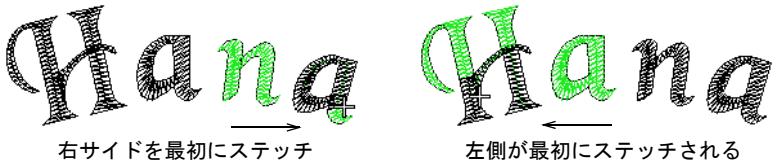


3 ステッチ順序を選択します。オプションには以下のものがあります。

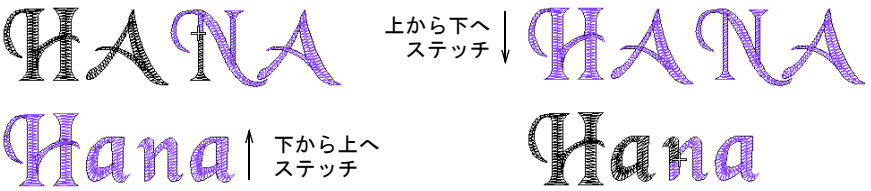
- **一方向**：レタリングの各ラインを左から右へ、または右から左へステッチするかを選択します。



- **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い場合に、このチェックボックスを選択します。



- **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。

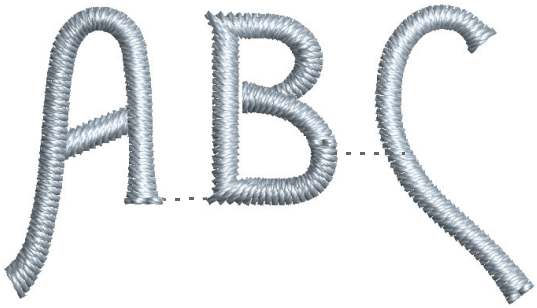
4 **OK** をクリックして、**スペシャル**タブに戻ります。

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。

レタリングのつなぎ糸タイプを変更する

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。

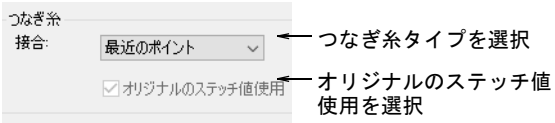


レタリングオブジェクトは通常一つのステッチタイプで 1 色で作成されますが、接合方法「**デジタイズされたように**」を**オリジナルのステッチ値使用**設定と併用し、いくつかのステッチタイプ（例：**サテン**と**ランニング**、または**タタミ**、または**モチーフ**）を組み合わせて、特殊書体に使用することができます。**デジタイズされたように**設定は複数の色が使用でき、また特殊な効果を含む書体に使用することができます。このような書体には 2 色書体や上縫いステッチの一部のランニングステッチに関連したマシン機能が含まれることもあります。

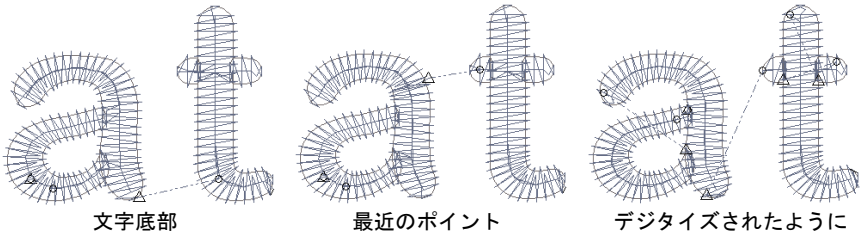
レタリングの接合方法を変更するには

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。

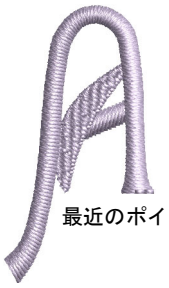


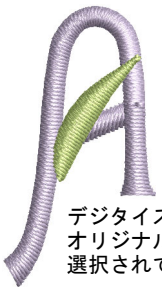
オプションには以下のものがあります。

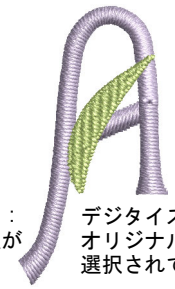
オプション	機能
文字底部	文字はベースラインにそって接合されます。タオル生地などのステッチに使用します。つなぎ糸はパイルの中に隠れます。
最近のポイント	文字は最も近い距離で接合されます。糸切りを最小限にする為に使用します。
デジタイズされたように	文字はデジタイズされたのと同じように接合されます。異なる埋め縫いステッチや特殊な効果を組み合わせ書体に使用します。

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**デジタイズされたように**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さ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。


最近のポイント


デジタイズされたように：オリジナルのステッチ値が選択されていない


デジタイズされたように：オリジナルのステッチ値が選択されている

5 **OK** をクリックし、**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、標準フォントをご覧ください。

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。

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。

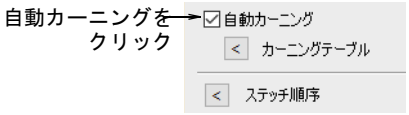
自動文字カーニングを適用する

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。

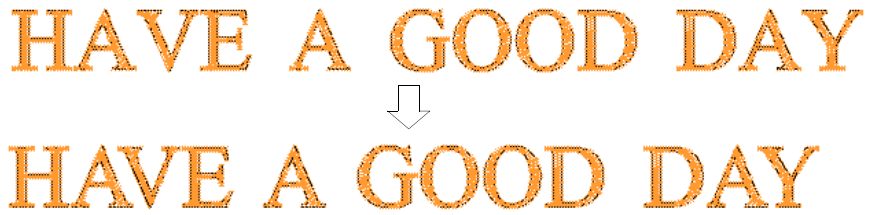
自動文字カーニングを適用するには

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。



関連項目

◀ 任意の文字間隔を設定する

カーニング表を管理する

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

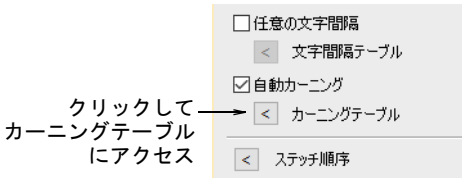
るダイアログにアクセスします。テーブルは書体から書体へ（刺繍書体または TrueType）からコピーすることができ、また削除することもできます。

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。

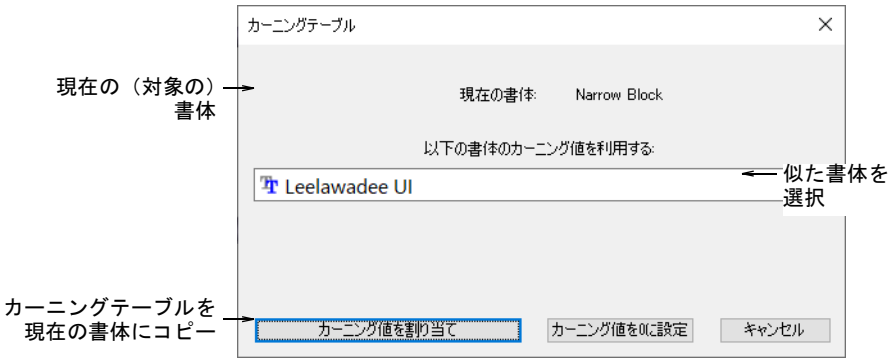
カーニング表を管理するには

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、**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、現在の刺繍書体にカーニングテーブルを呼びだします。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

- 自動文字カーニングを適用する
- カーニング値を編集する

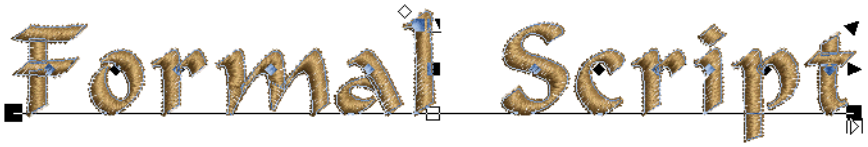
カーニング値を編集する

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、開始 / 終了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、**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）をドラッグするか、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 > カーニング値の更新**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。

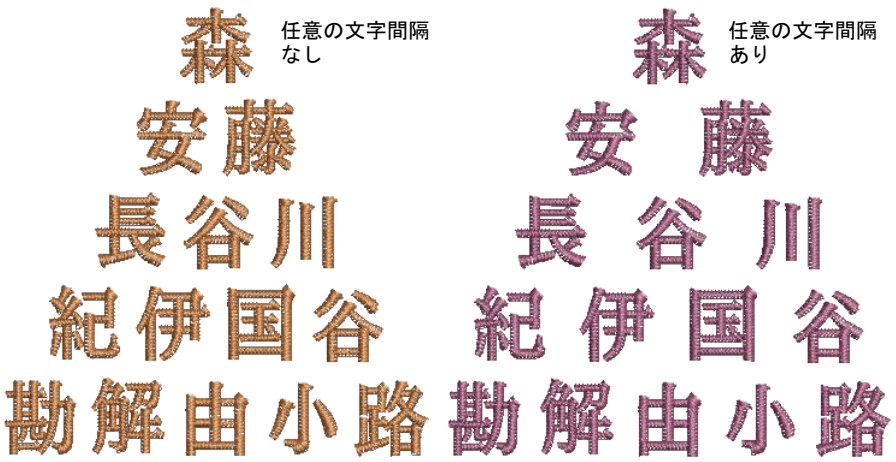
新しいカーニング値は連続する文字のペアそれぞれに生成され、関連するカーニングテーブルに書き込まれます。

関連項目

- 文字間隔を画面上で調整する

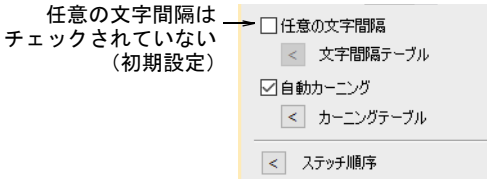
任意の文字間隔を設定する

任意の文字間隔機能で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、BE 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

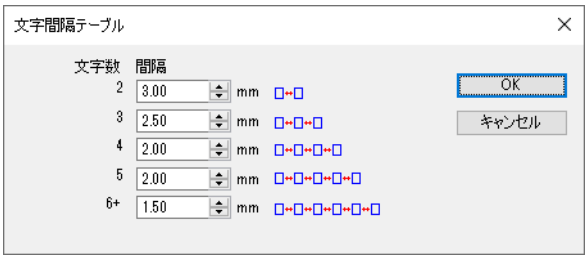
1 レタリングオブジェクトを作成または選択し、ダブルクリックでオブジェクトプロパティにアクセスします。



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。

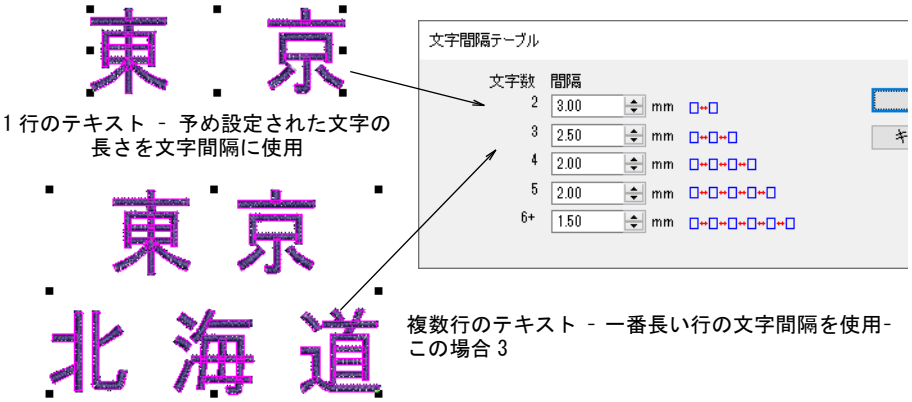
4 **文字間隔テーブル**ボタンをクリックします。**文字間隔テーブル**ダイアログには 2 ～ 5 文字、または 6 文字以上のレタリングオブジェクトの設定のセットが含まれています。



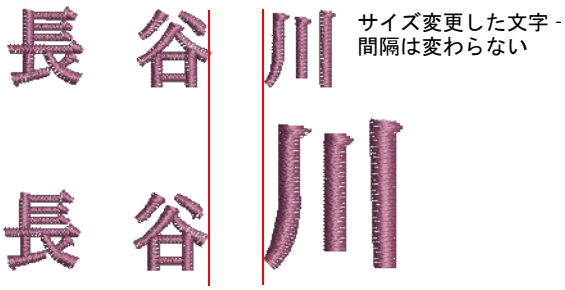
5 各文字グループの間隔を調整します。一番上のフィールド（2 文字用）の範囲は 0.10mm から 100.00mm になっています。

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。他のレタリングプロパティと同じように、どの「ネームフレーム」にも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
- シンプルな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。

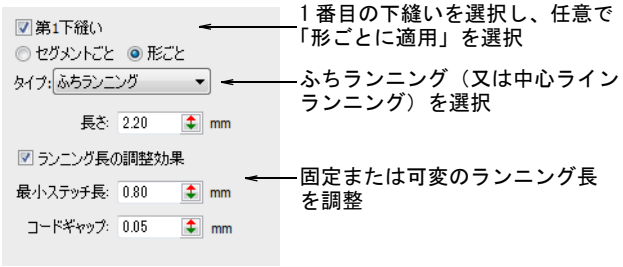
デザインに使われるレタリングの高さは大抵 15mm 前後です。そのサイズのレタリングのコラムは幅 3mm 以下（太いものやブロック体書体除く）になります。このようなオブジェクトは、シングルの**中心ラインランニング**または**ふちランニング**の下縫いを使用すると最高の仕上がりを得ることができます。下記のルールを確認ください。

- 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、中心ラインランニングを使用できます。
- 10mm 以上の高さを持つレタリングには、ふちランニングの下縫いを使用できます。
- ジャケットの背中などの大きなレタリングには、第 2 の下縫いを施すことができます。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

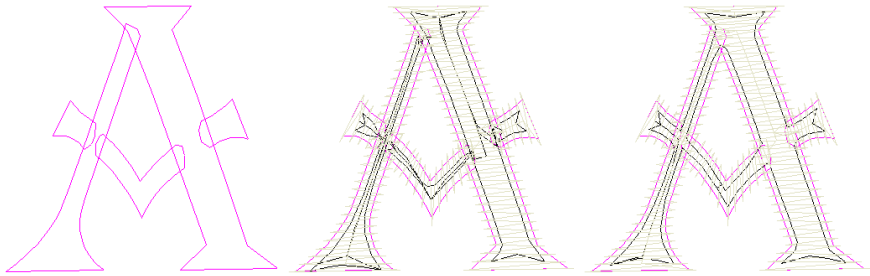
1　レタリングオブジェクトを選択します。

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。

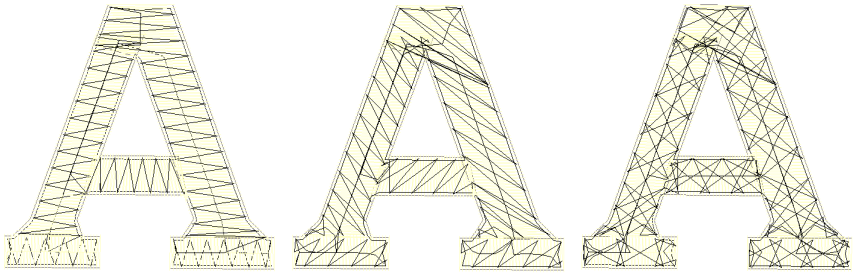
4 必要に応じて、**セグメントごとに適用**または**形ごとに適用**オプションを選択します。



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。「デジタイズされたように」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す。



初期設定ジグザグ　斜めのジグザグ　斜めのダブルジグザグ

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
- ジグザグ下縫いの設定
- デザインの縫製をシュミレーションする

第 27 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。

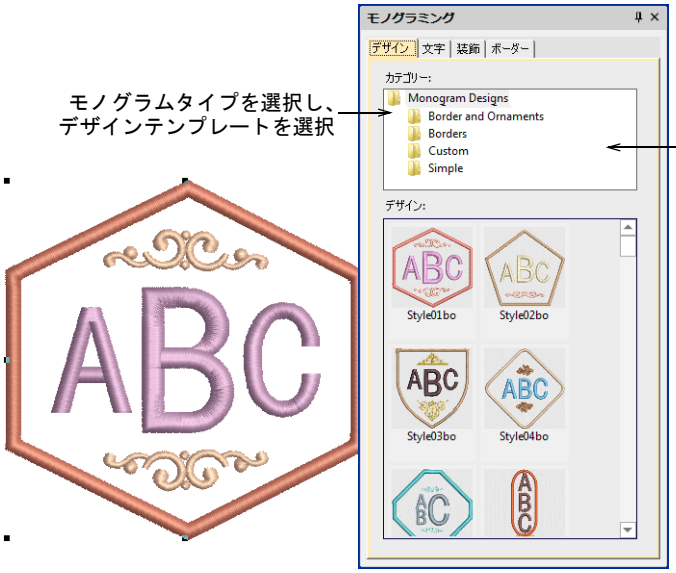
この章ではイニシャルや名前を使用したモノグラムレタリングの操作方法と、モノグラムに装飾を加える方法、装飾のレイアウトに関して説明しています。

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**タブでモノグラムテンプレート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

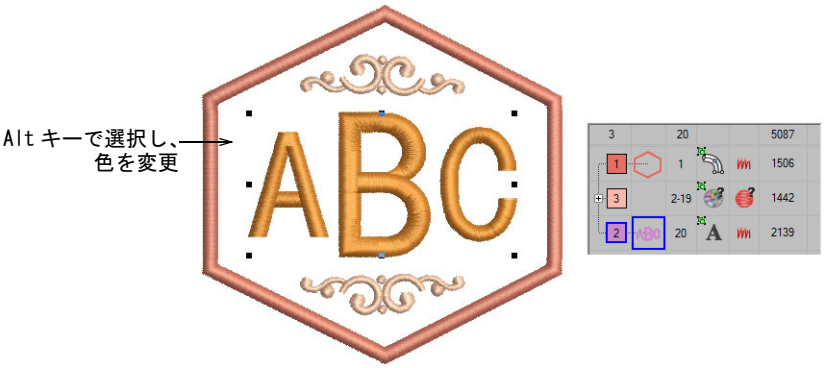
は、あなたのカスタムテンプレートが含まれます。表示パネルからデザインのテンプレートを選択し、その他のタブで修正します。



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

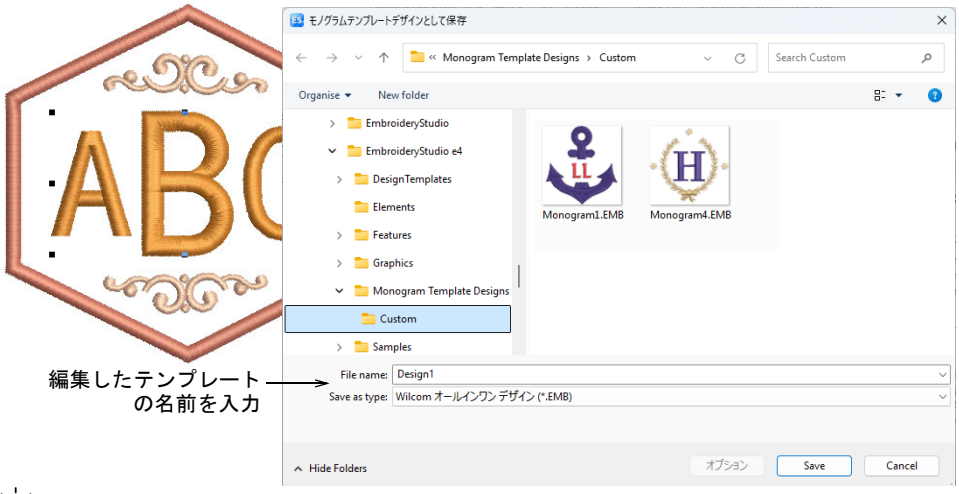
が、構成要素に分解することはできます。レタリングを分解するも併せてご覧ください。

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い場合は、**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 チームネームデザインフォル

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。



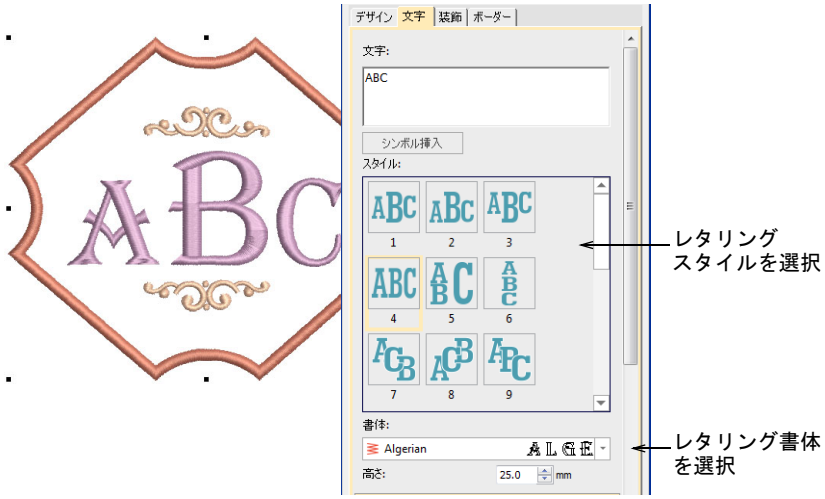
参考　一般的に、テリータオル地のようなふわふわした生地の表面を平らにする為に、モノグラムに押さえステッチが使用されます。モノグラムオブジェクトに押さえステッチを適用するには、押さえステッチの埋め縫いを #1 ボーダーとして追加し、文字や装飾項目よりも大きくなるようにオフセットする必要があります。詳細はモノグラムのボーダーをご覧ください。

モノグラムレタリング

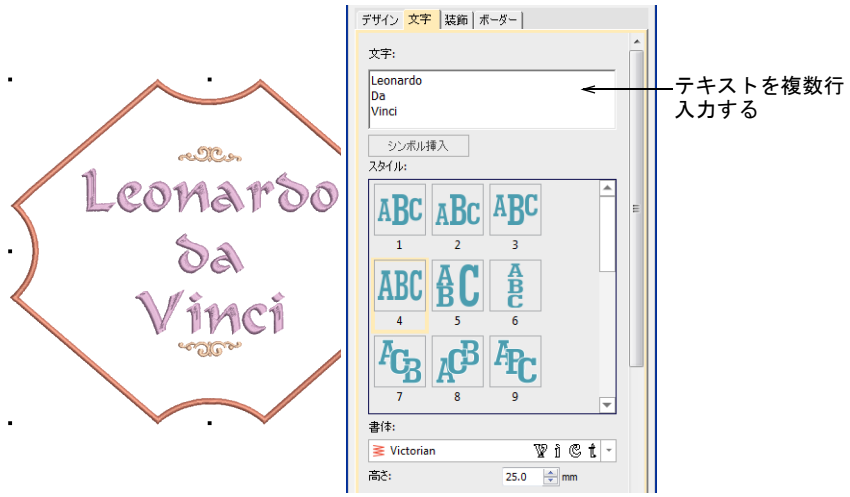
ツールボックス > モノグラミングを使用し、定型のモノグラミングスタイル、ボーダータイプや装飾を使用し、独自のモノグラムを作成します。

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。

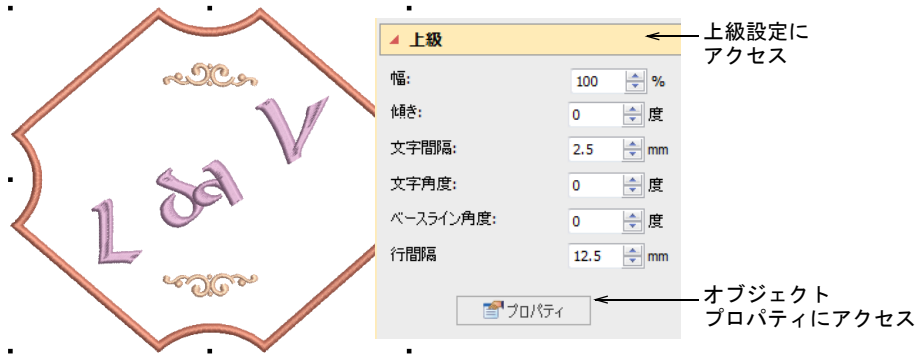
文字タブは、**オブジェクトプロパティ**ドッカーの**レタリング**タブに似たオプションがあります。デザインのテンプレートを使用している場合は、書体を変えるだけでも雰囲気の異なるデザインが作成できます。必要に応じてイニシャルを変更し、書体を選択します。またこのタブでは様々なスタイルを選択することができます。



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、一文字ずつ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でレタリングを作成するも併せてご覧ください。

モノグラムの装飾

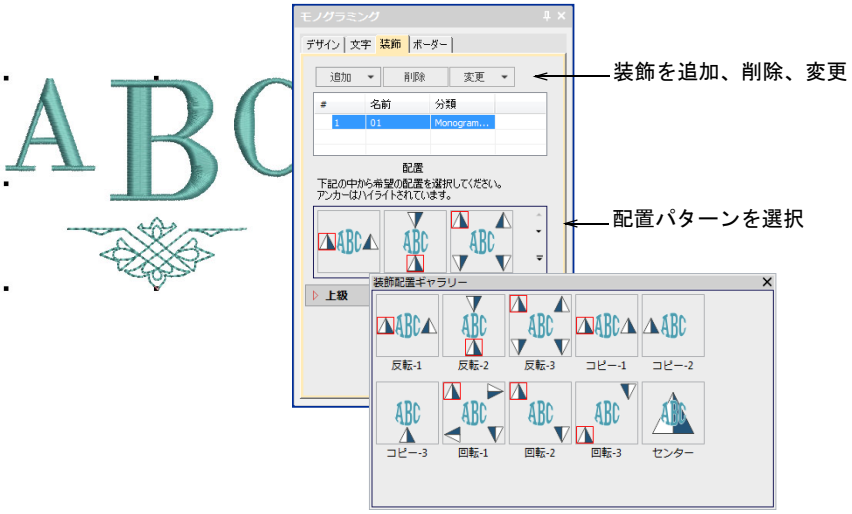
デジタイズ > モノグラミングを使用し、定型のモノグラミングスタイル、ボーダータイプや装飾を使用し、独自のモノグラムを作成します。

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。

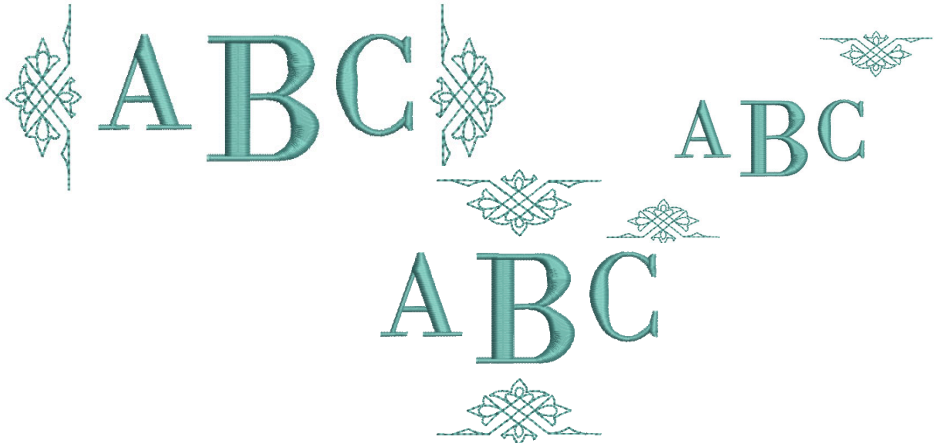
- 装飾モチーフパターンまたはデザインを追加する
- 装飾を単独で配置する
- 複数の装飾を配置をする

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もと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。



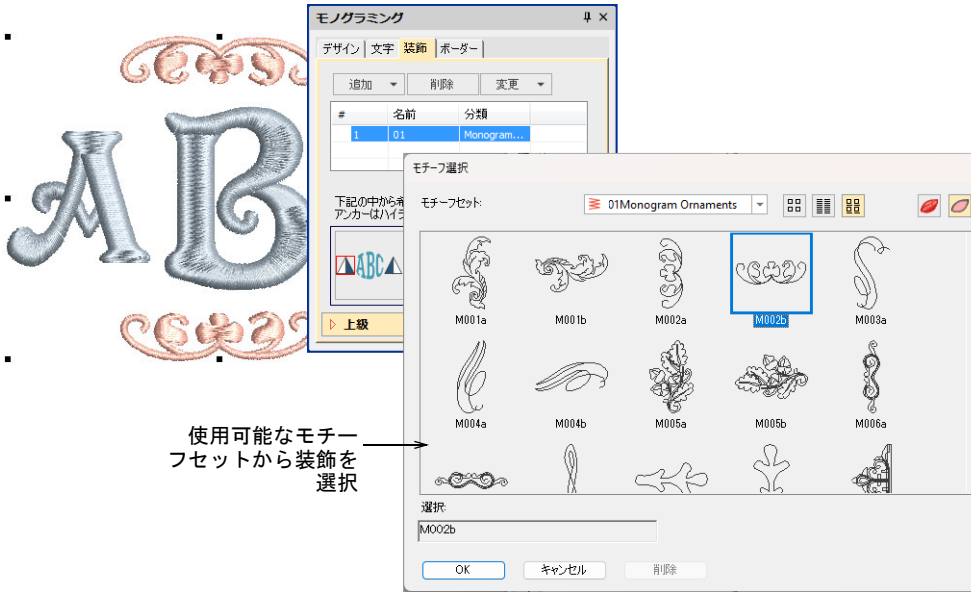
装飾の配置パターンは**反転**、**複製**、**サイクル**から選択できます。ピラミッド型のアイコンはパターンの位置だけでなく、方向（横 / 縦方向）もあらわしています。



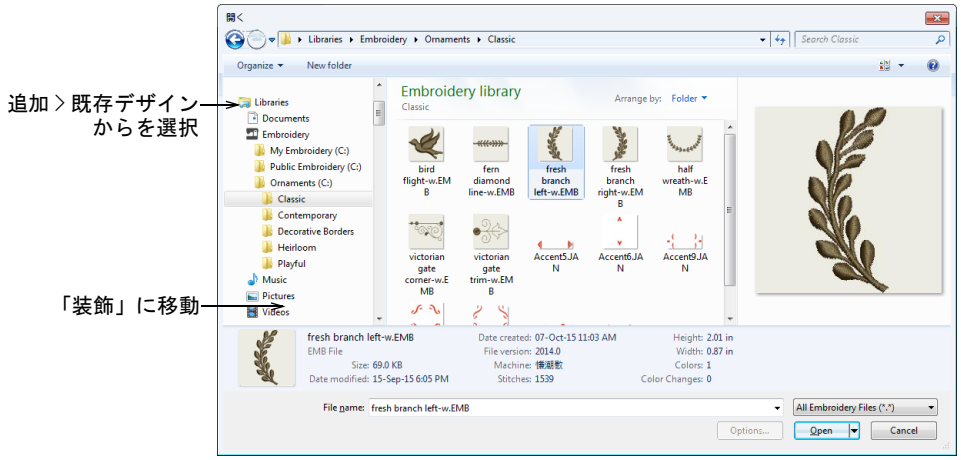
パターンギャラリーに希望にぴったり合ったものがない場合は、**上級**パネルを開き、装飾の配置位置、サイズ、角度、マージンを細かく設定します。

装飾を追加する

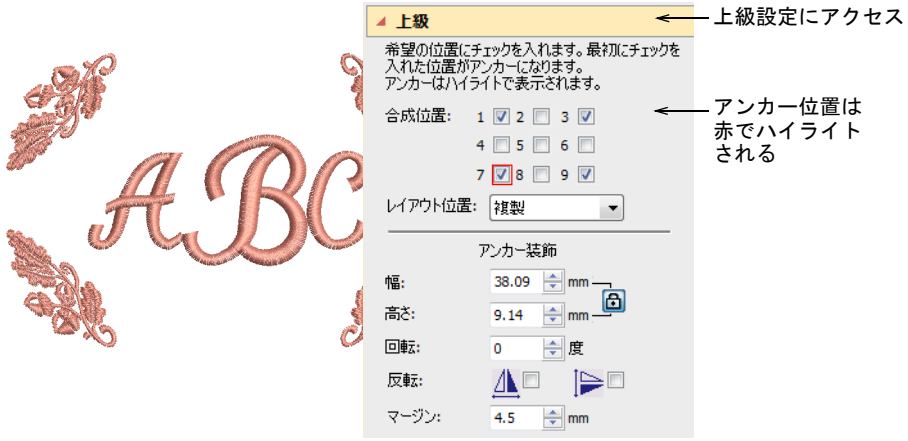
モノグラムデザインには 10 個まで装飾を追加でき、どのモチーフセットでも使用することができます。



装飾デザインも用意されています。これらは **Features** > **Monograms** > **Ornaments** サブフォルダに保存されます。



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すが、**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

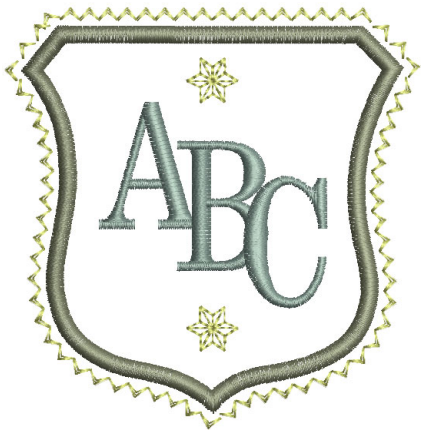
モノグラムには、選択した装飾を 8 つまで追加することができます。装飾はどんな組み合わせでも、どの位置でも追加できます。使用したい装飾を追加して、それぞれの配置を決定します。

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。

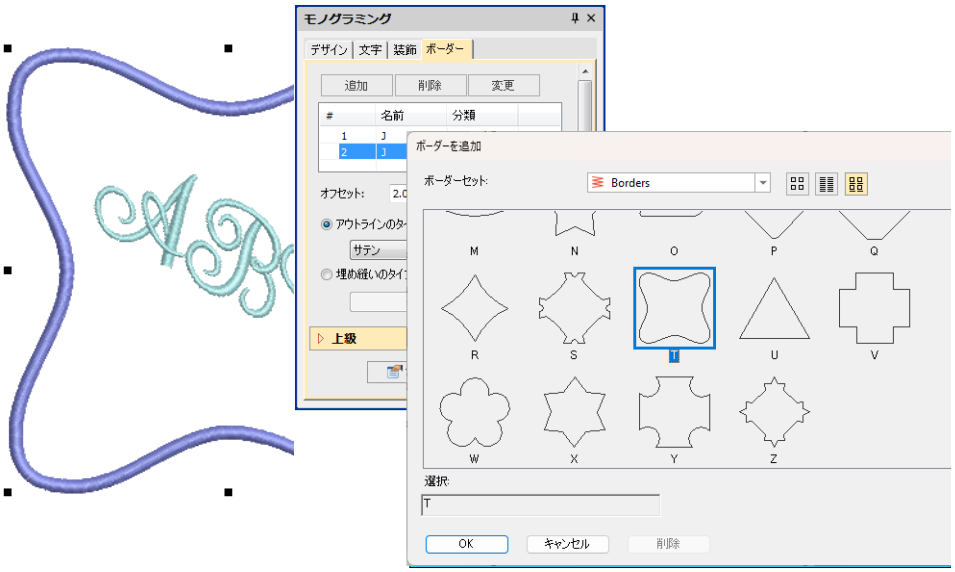
同じ形状のボーダーは、最大 4 つまでモノグラムに追加できます。



参考　一般的に、テリータオル地のようなふわふわした、またはテクスチャのある生地の表面を平らにする為に、モノグラムに押さえステッチが使用されます。モノグラムオブジェクトに押さえステッチを適用するには、押さえステッチの埋め縫いを #1 ボーダーとして追加し、文字や装飾項目よりも大きくなるようにオフセットする必要があります。押さえステッチも併せてご覧ください。

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、高さと幅を比例的に調整します。

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

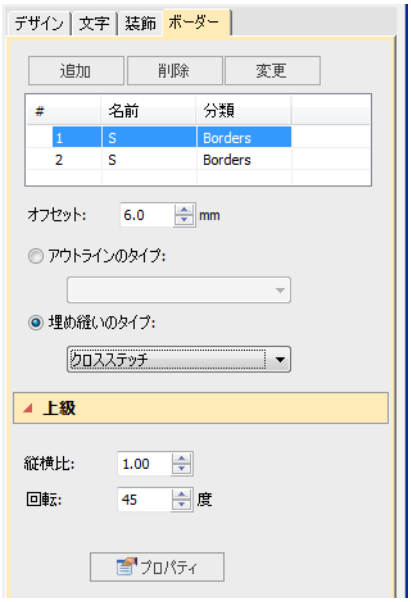
回転フィールドでボーダーを回転します。

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。オフセットはマイナスの値を設定することができ、複数の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、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 28 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。

シンプルな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

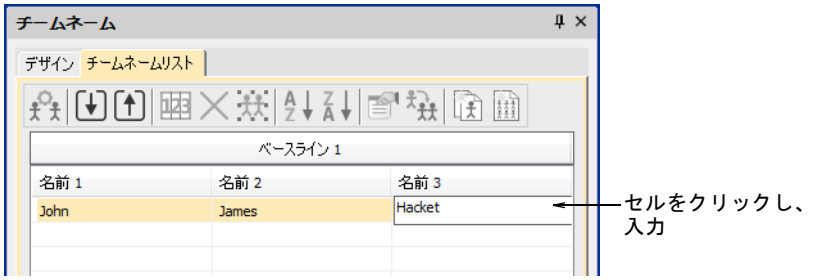
ツールボックスまたはドッカー > チームネームを使用し、一つのデザインに複数の名前を関連付けます。

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リストをインポートすることもできます。

チームネームオブジェクトを作成するには

1 使用したいデザインを開きます。

2 **チームネーム**アイコンをクリックし、ドッカーにアクセスします。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。



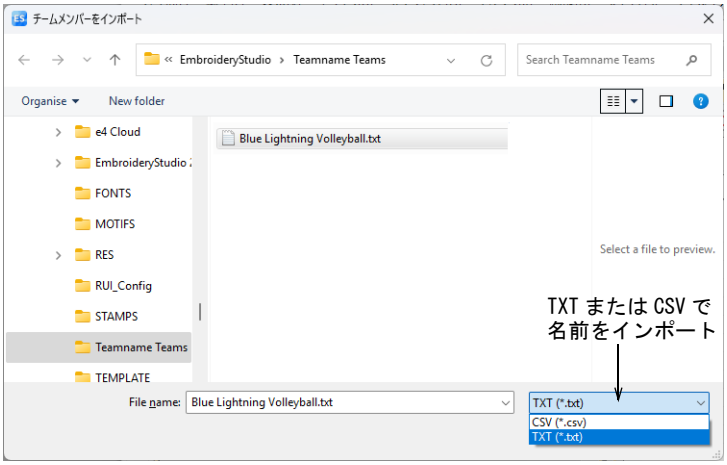
3 初期レイアウトを使用したい場合は、セルをクリックして名前を入力します。Tab または Shift+Tab を押し、名前フィールドを移動します。

4 または**チームネームリスト**ツールで、名前の追加や削除等を行います。

ツール		機能
	チームを管理	チームとチームネームを管理します。下記をご覧下さい。
	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。

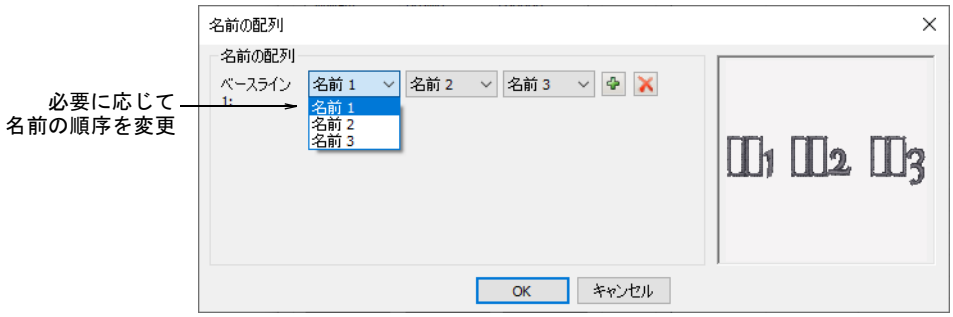
ツール		機能
	選択を削除	選択した列またはメンバーリスト全体を削除します。
	すべて選択	変更または配置を行なう際に、メンバーをすべて選択します。
	並び替え（昇順）	選択したコラムを昇順または降順で並べ替えます。
	並べ替え（降順）	

5 **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。



参考　チームネームリストはどこからでもインポートすることができますが、「TeamnameTeams」システムフォルダに保存していない限り、**チームを管理**ダイアログを効果的に使用することはできません。詳細はチームを管理するをご覧ください。

6 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。



7 OK をクリックし、指示に従い基準点を入力します。

8 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。

9 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

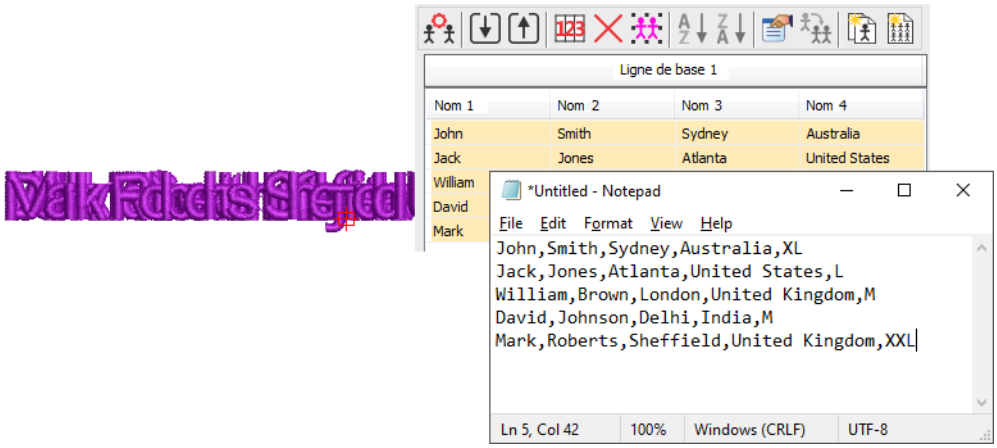
- チームを管理する
- チームネームテンプレート
- ベースラインを適用する

追加のフィールドにチームネームリストをインポートする

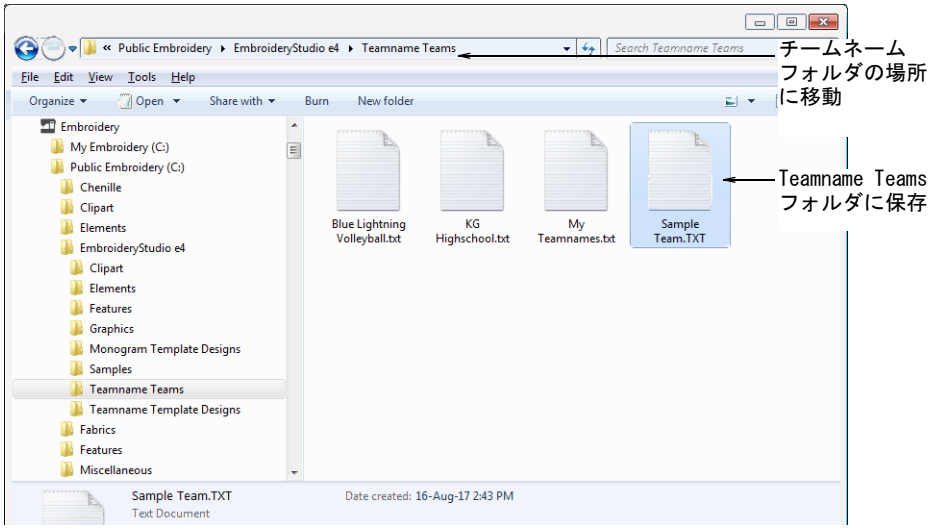
チームネーム > チームメンバーをインポートを使用し、チームメンバーのリストを TXT または CSV フォーマットでインポートします。名前はカンマで区切ります。

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。

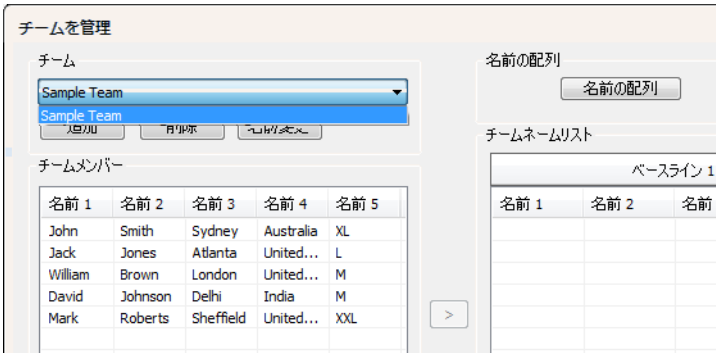
「サイズ」フィールドはデザインを構成する一部でない場合でも、チームネームリストに追加されることがあります。サイズフィールドがデザインに表示されなくとも、生成時には各デザイン名に追加されます。これにより、正しいサイズの製品を使用しているかどうかを確認することができます。



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。

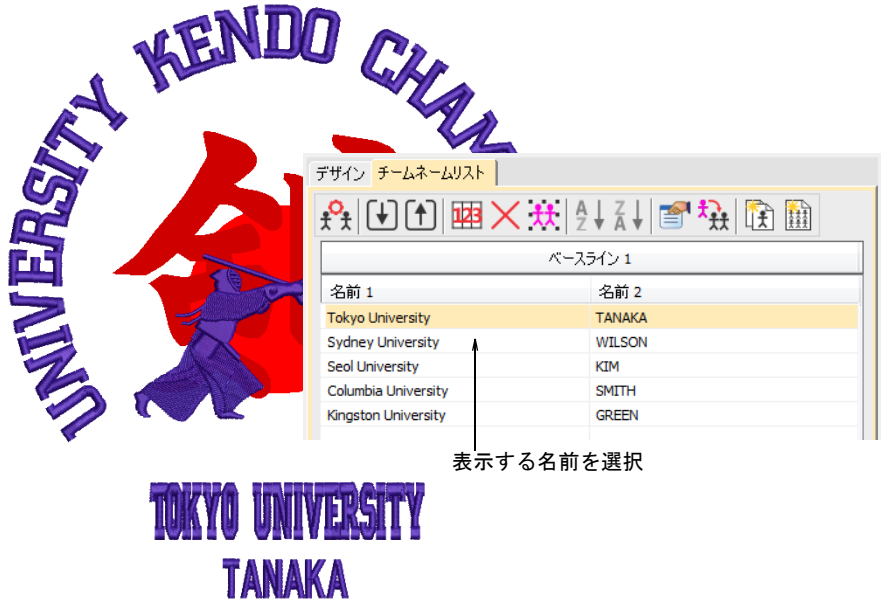
チームネームデザインにテンプレートを使用するには

1 使用したいデザインを開きます。

2 **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。

3 レイアウトのもとにしたいテンプレートを選択します。

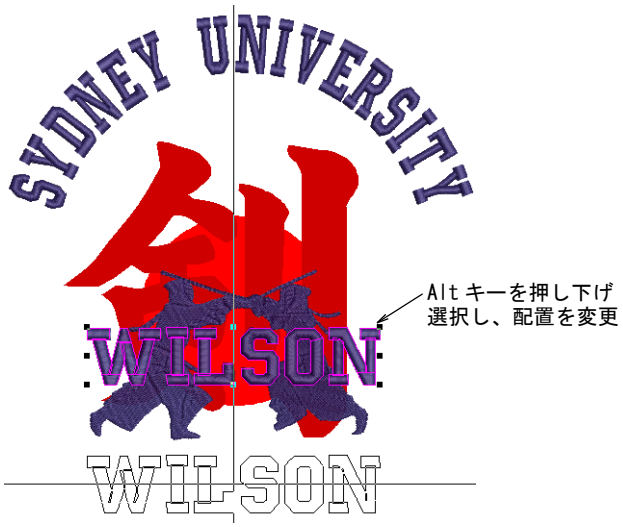
4 名前を入力していない場合は、**チームネームリスト**に切り替えて入力するか、使用する名前をインポートします。下のサンプルは独立した 2 つのベースラインに、それぞれ名前のセットが使用されています。



5 G を押しステッチを生成します。矢印キーを使用し、レタリングの位置を微調整します。

6 **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。

7 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。



8 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

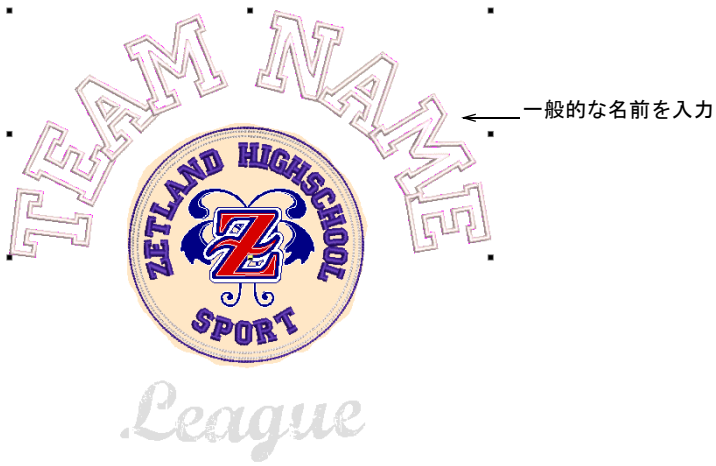
顧客からリクエストを受けた場合、大抵は商品の説明とイメージを受け取るでしょう。名前をインポートする前に、承認を目的としたデザインのサンプルを作成するとよいでしょう。作成したデザインはチームネームテンプレートとして保存することができます。

カスタムテンプレートを作成するには

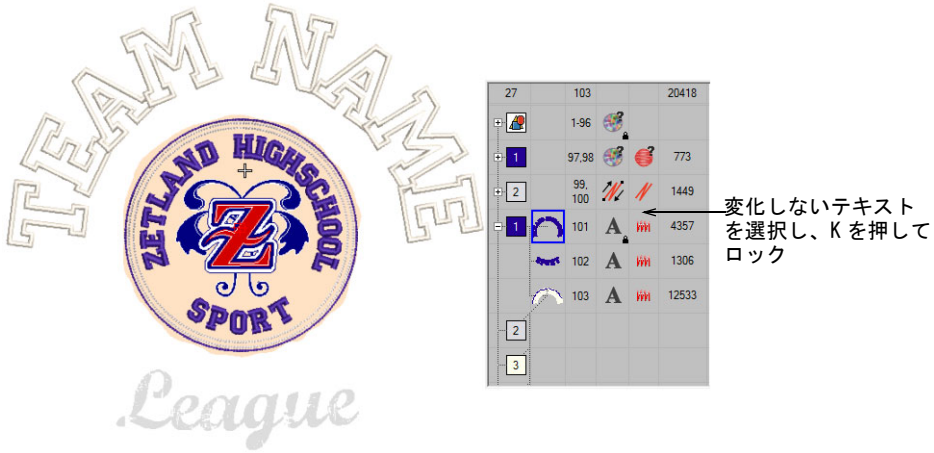
1 テンプレートに使用するイメージをインポートします。

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」）をつけてもいいでしょう。

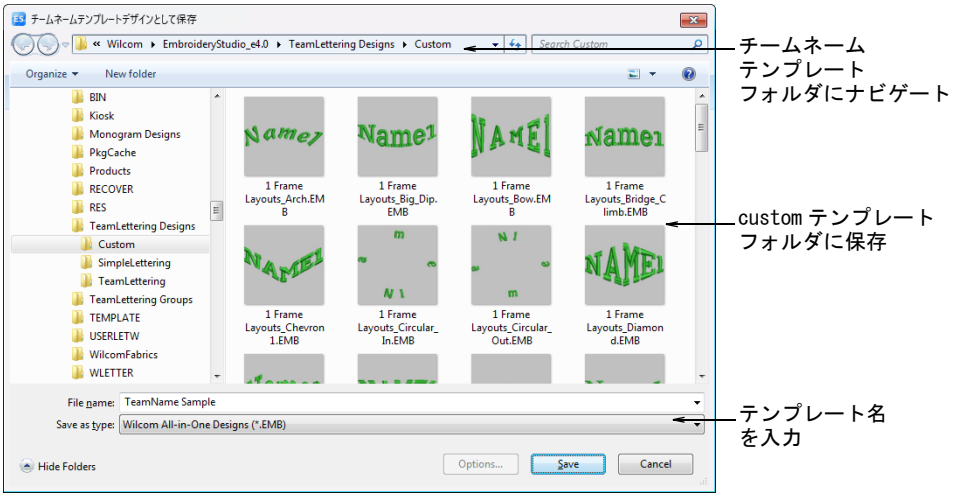


4 変化しないレタリング（例：「Zetland Highshool」）を選択し、ショートカットキー **K** を押しロックします。テンプレートが開いていると、ロックしたテキストはチームネームオブジェクトから排除されます。



5 **ファイル > チームネームテンプレートとして保存**を選択し、レイアウト名を入力し（例：「Zetland High」）、**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

- シンプルな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を変更する

ツールボックス > 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。

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。

チームネーム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、チームネームリストの並び替え、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。

チームネームデザインを変更するには

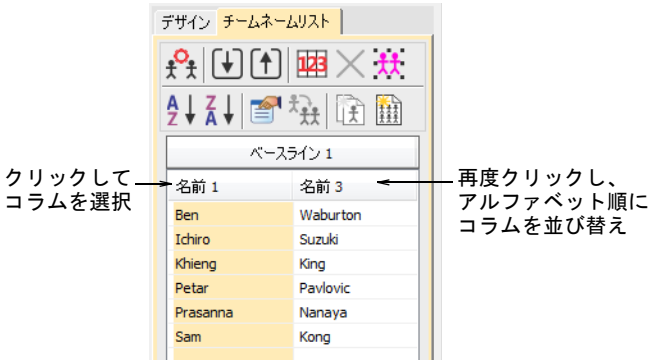
1 チームネームデザインを開き、**チームネーム**アイコンをクリックします。初期設定ではすべての名前が選択されています。

2 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。

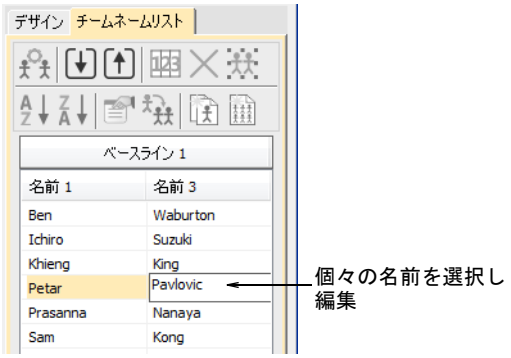
3 下記のいずれかの方法でチームネームを表示します。

- 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。

4 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。



5 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。



6 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）。

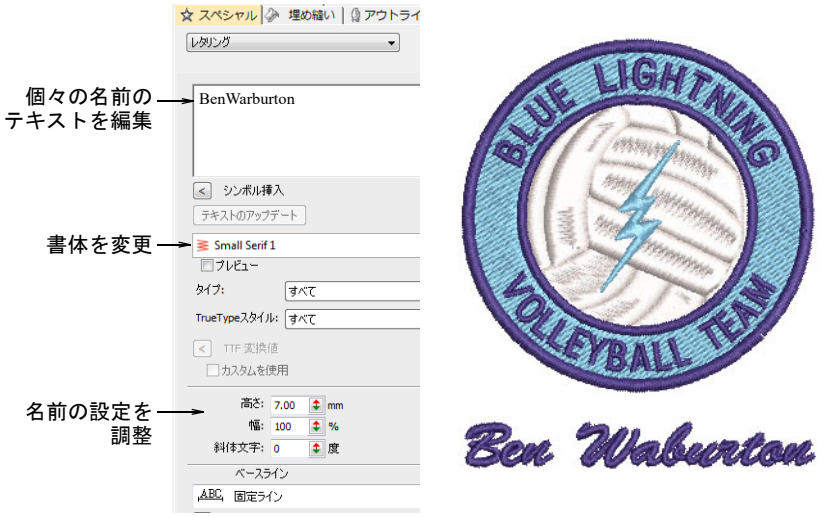
7 通常のレタリングオブジェクトと同じ要領で、レタリングのベースラインを調整します。例えば固定長のベースラインには、「オートフレーム」スタイルを選択します。

8 必要に応じて**チームネームリスト**ツールを使用し、名前の追加 / 削除、プロパティの変更を行います。

ツール	機能
チームを管理	チームとチームネームを管理します。
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。

ツール		機能
	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。下記をご覧下さい。

9 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。



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

- シンプルなチームネームデザインを作成する
- 間隔の設定を調整する
- 刺繍レタリングを編集する
- 固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。

チームネーム > 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。

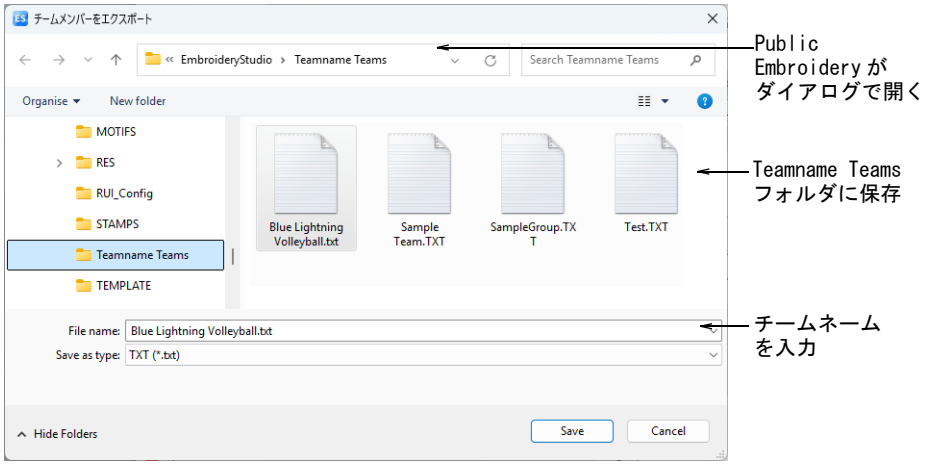
チームネーム > チームを管理を使用し、チームとチームメンバーを管理します。

チームネーム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。

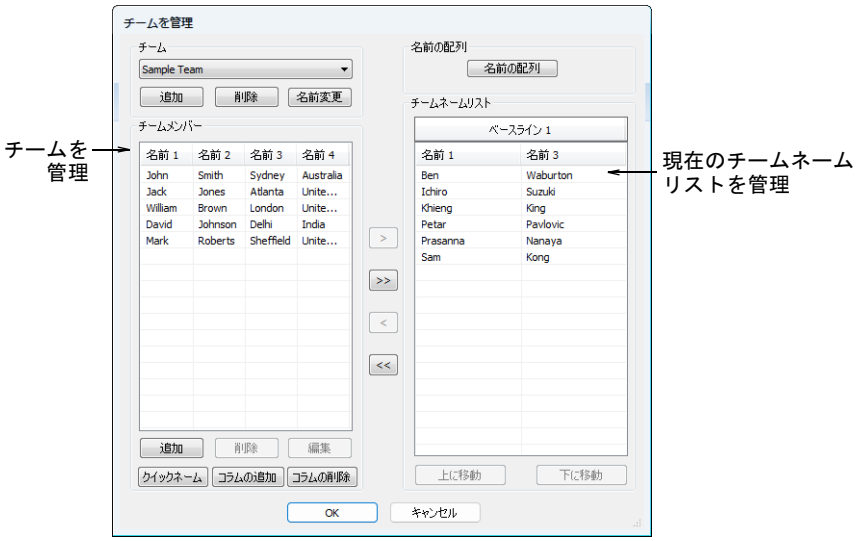
チームを管理するには

1 チームネームデザインを開き、**チームネーム**アイコンをクリックします。初期設定ではすべての名前が選択されています。

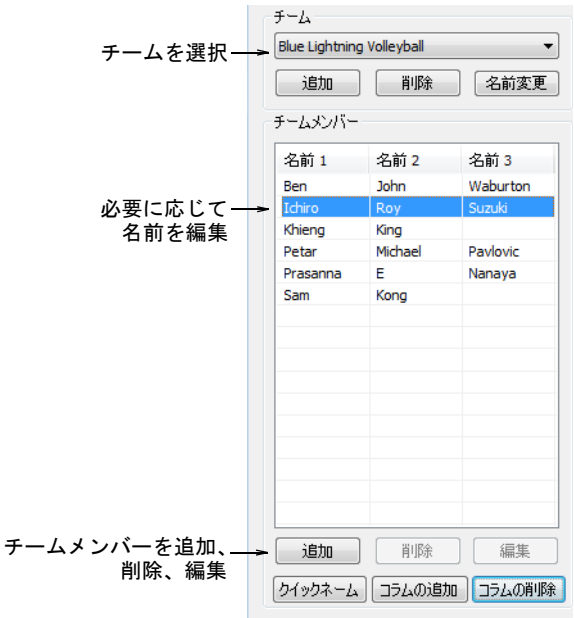
2 チームを保存するには、**チームネームリスト**の**チームメンバーをエクスポート**アイコンをクリックします。各チームの TXT または CSV の単一のファイルを含んだ public フォルダがダイアログに開きます。



3 **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。



4 エクスポートしたチームを表示するには、**チーム**ドロップリストから選択します。



5 **コラムの追加**または**コラムの削除**ボタンを使用し、各チームメンバーの名前の数を決定します（初期設定は 3 つ）。

6 デザインに関連した名前を選択します。複数の名前を選択するには、**Ctrl** または **Shift** を押しながら選択します。.

チームを編集するには

1 **削除**と**編集**ボタンでリストを編集します。

2 チームメンバーを一人ずつ追加するか、グループごとに追加します。

- 一人ずつ追加するには、**チームメンバー**パネルの**追加**をクリックします。

- 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。

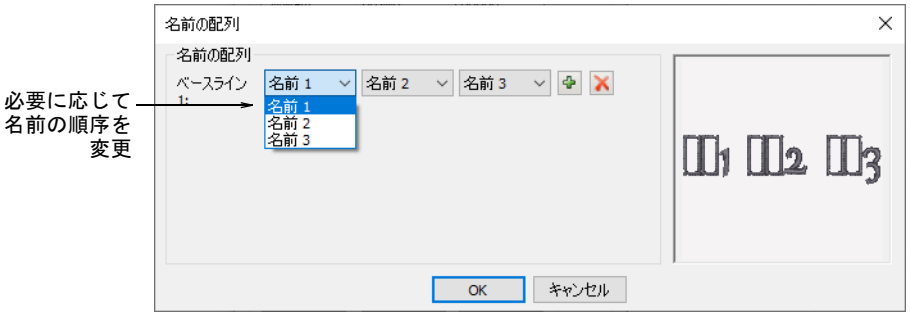
3 **OK** をクリックします。新規の名前はチーム**メンバー**リストに追加されます。

4 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。

5 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。

6 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

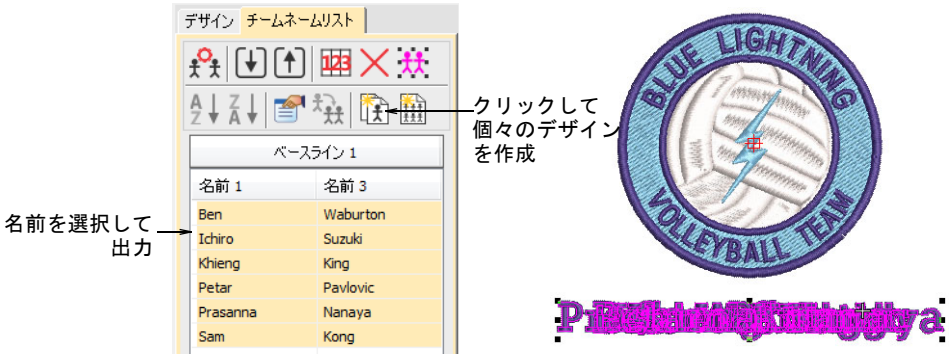
個別のデザインを作成する

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。



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。

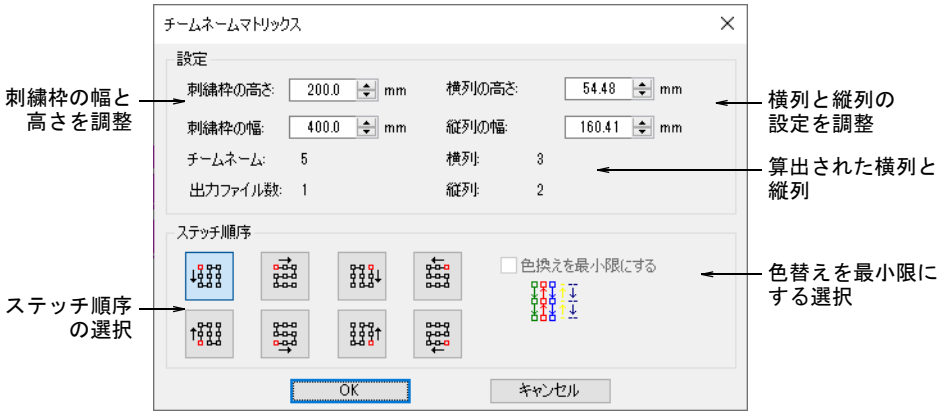
チームネームマトリックス機能は、一括でステッチできるよう最適化した名前のマトリックスを作成することができます。色替えの数は最小限に抑えられます。

デザインのマトリックスを作成するには

1 チームネームデザインを開きます。

2 含めたいすべての項目を選択し、**チームネームリスト**ツールの**チームネームマトリックス**アイコンをクリックします。

マトリックスの横列と縦列の数はチームネームの数、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、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ッ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ックス全体が色ごとに並び替えられます。

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ネーム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。

チームネームデザインを出力する

チームネーム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す。

- 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

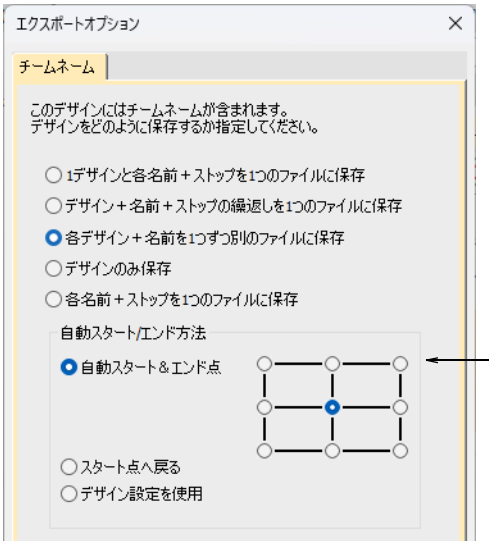
これらのオプションは、ファイルをマシンフォーマットに保存する時やマシンに出力する時に設定します。

出力オプションにアクセスする

エクスポートオプション > チームネームダイアログは、下記の方法のいずれかでアクセスします。

- **ファイル > マシンファイルにエクスポート**を選択し、マシンファイルフォーマット（例：DST）を**保存するタイプ**ドロップリストから選択し、**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、マシンファイルフォーマット（例：DST）を**保存するタイプ**ドロップリストから選択し、**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	機能
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挿入されます（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。
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。

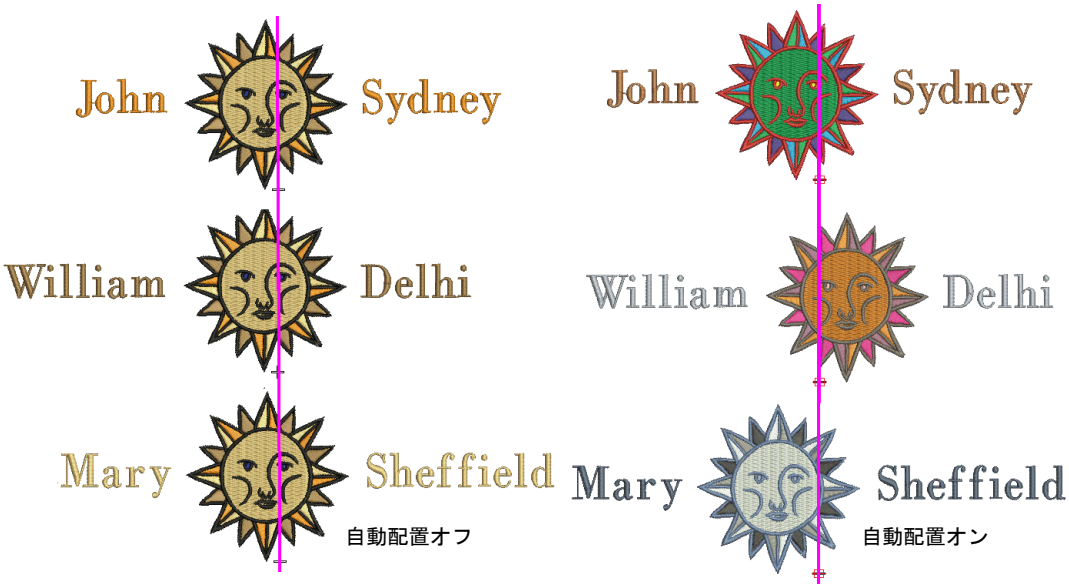
スタート / エンド機能

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。「デザインのみ保存」または「チームネームのみ」を選択した場合、これらの設定はそれらのアイテムのみ関連します。

方法	詳細
自動スタート＆エンド位置	エクスポートする前にスタート点とエンド点を明確に設定していない場合、自動スタート / エンドが初期設定で選択され、ディフォルトで中心ー中心になります。
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。
デザイン設定を使用	エクスポートする前に明確なスタート点とエンド点を設定した場合、このオプションが初期設定で選択されます。

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。

メモ　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、長さが変化す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。

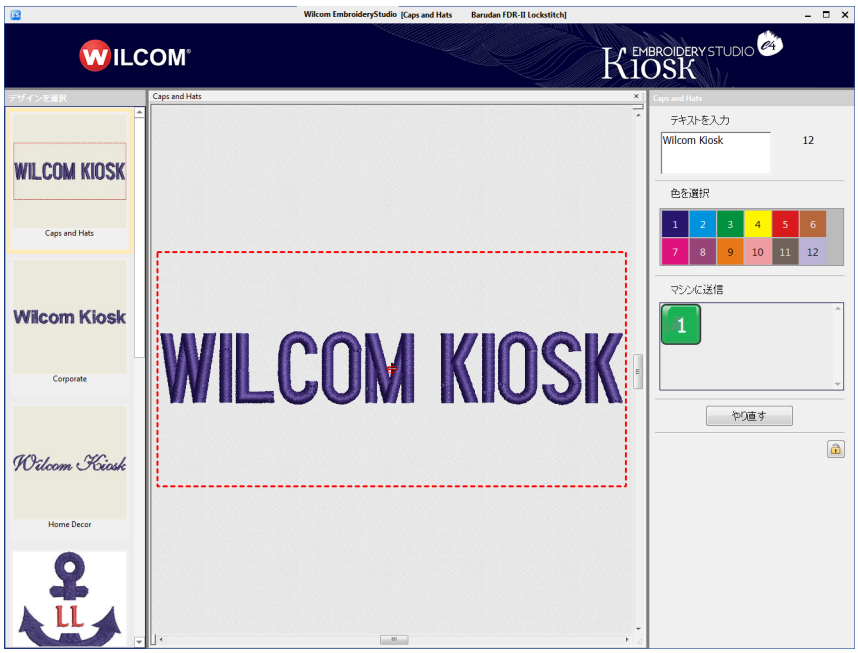
関連項目

- 自動スタート / エンド点を設定する
- ステッチマネジャーにデザインを送信する

第 29 章

レタリングキオスク

BE EmbroideryStudio には、キャップ帽やその他の刺繍に使用できる**キオスク**機能があります。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 BE EmbroideryStudio ソフトウェアを起動します。
- キオスクのエレメント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。

2 キオスクのデザインレイアウトを設定します。
- 下記にアクセスしてください。
  `C:\Program Files\Wilcom\EmbroideryStudio 2025\KioskDesigns`
- 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 文字数の制限を設定します。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、キオスクモードに入ります。

3 キオスクモードの状態で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。

BE 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 BE 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 デザイン選択からレイアウトを選択します。

2 名前を入力します。配置可能なスペースにフィットするようレタリングが調整されます。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 別のデザインレイアウトを選択し、書体を変更します。

4 糸色を選択します。

5 終了したらボタンをクリックし、デザインをマシンに送信します。

- 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**ダイアログで設定したフォルダに送信されます。
- ファイル名は刺繍されるテキストが使用されます。

6 次のデザインは**やり直す**をクリックします。

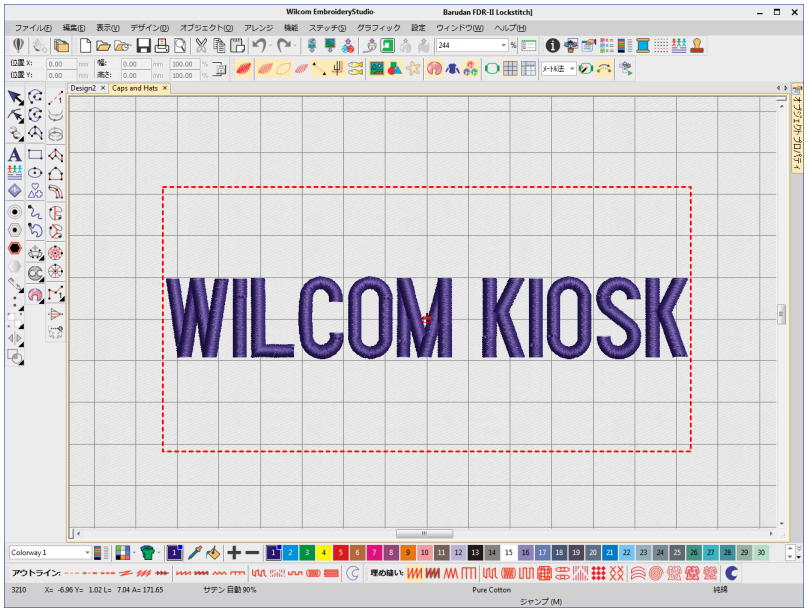
オペレーティングモード

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 BE 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。行った調整はレイアウトに保存し、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 BE 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しせん（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、1366x768 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：

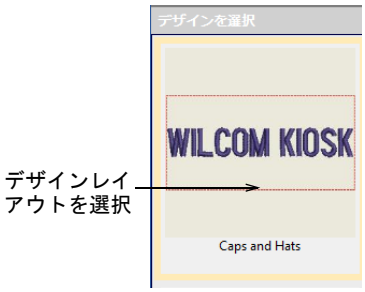
- ブラザーは青
- バルダンはネイビー
- SWF は赤

通常のキオスク操作

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

1 左手のパネルのレイアウトから、デザインレイアウトを選択します。



2 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）。

3 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

4 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。

5 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。

6 **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。

7 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

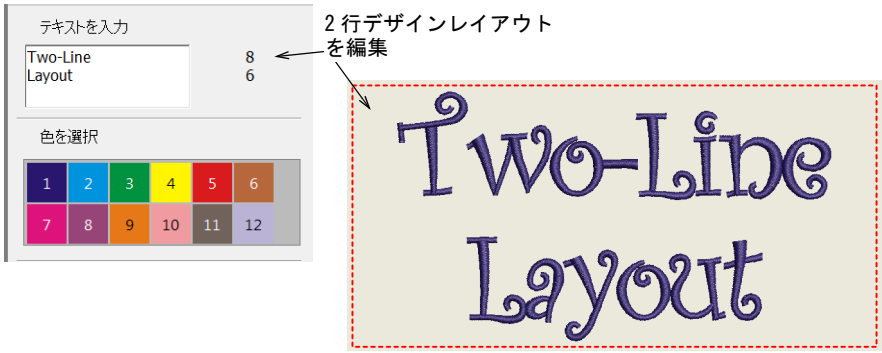
- マシン接続を設定する
- 管理者用設定オプション

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

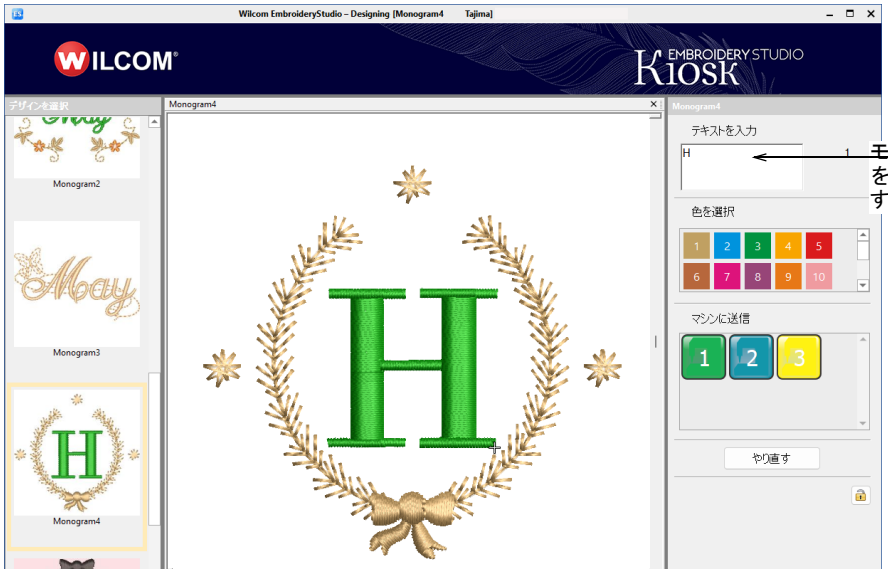
キオスクモードではテキストを 2 行入力し、編集することができます。コントロールパネルのテキストボックスは、選択したレイアウトにより 1 行または複数行入力することができます。2 行レイアウトは予め定義し、デザインフォルダに保存しておく必要があります。複数行レイアウトを使用する場合、1 回目に押す Enter は他の行を作成します。2 回目は 1 行レイアウトとして入力したテキストを確定します。



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 BE EmbroideryStudio 2025 を起動した際、管理者には BE 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、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。

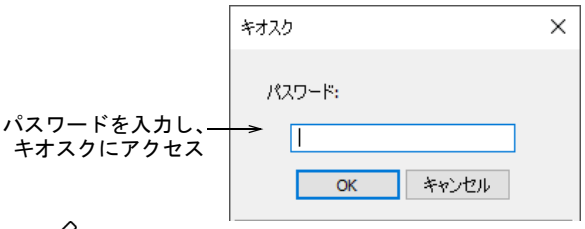
キオスクは権限のない使用から守れるよう、ロックすることができます。キオスクはデザインの編集や設定の変更が行えるよう、一時的にロック解除することができます。

キオスクのパスワードを作成するには

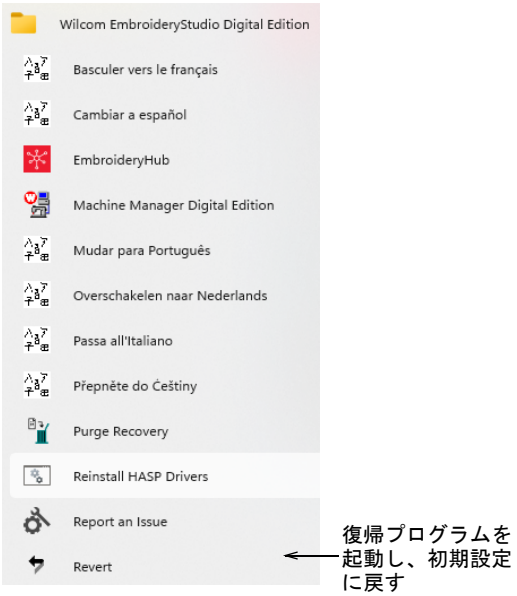
1 **オプション**アイコンをクリックするか、**設定 > オプション**を選択します。**キオスク**タブをクリックします。

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、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、BE 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。



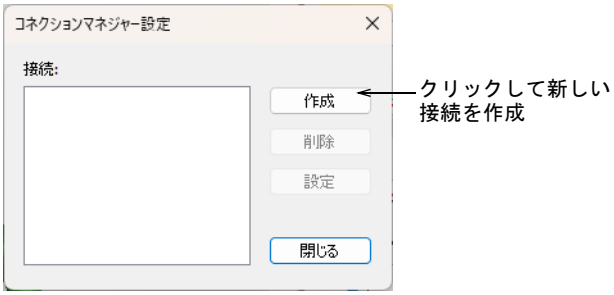
マシン接続を設定する

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 BE 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：

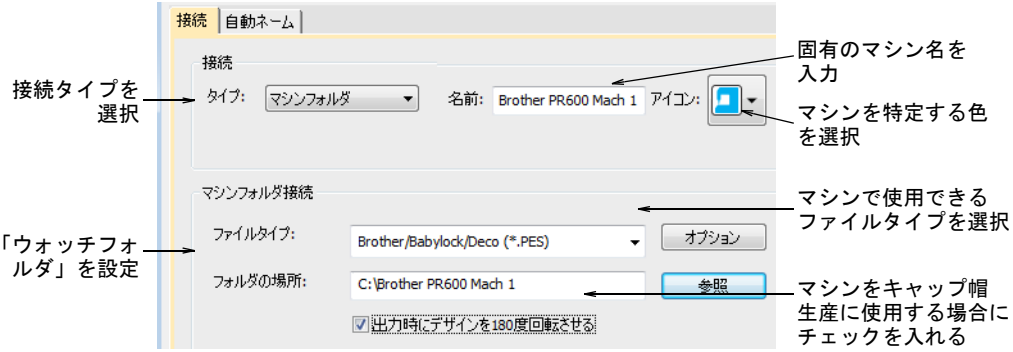
- 固有の名前がつけられ、ボタンが割り当てられます。
- デザインを送信する固有のフォルダがあり、マシンコントロールパネルまたは第三者接続ソフトウェアからアクセスできます。

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 :Brother 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??

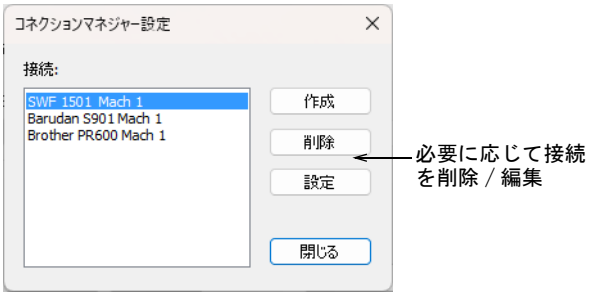
7 ファイルタイプ（例：PES）により、**オプション**ボタンをクリックし、バージョンなどファイルオプションをプリセットします。

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。

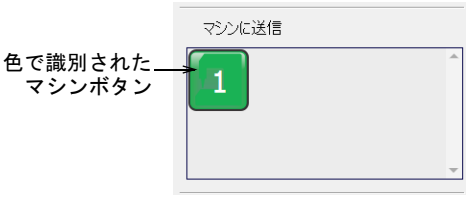
9 マシンをキャップデザインに使用する場合は、**180度回転させる**オプションにチェックを入れます。

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

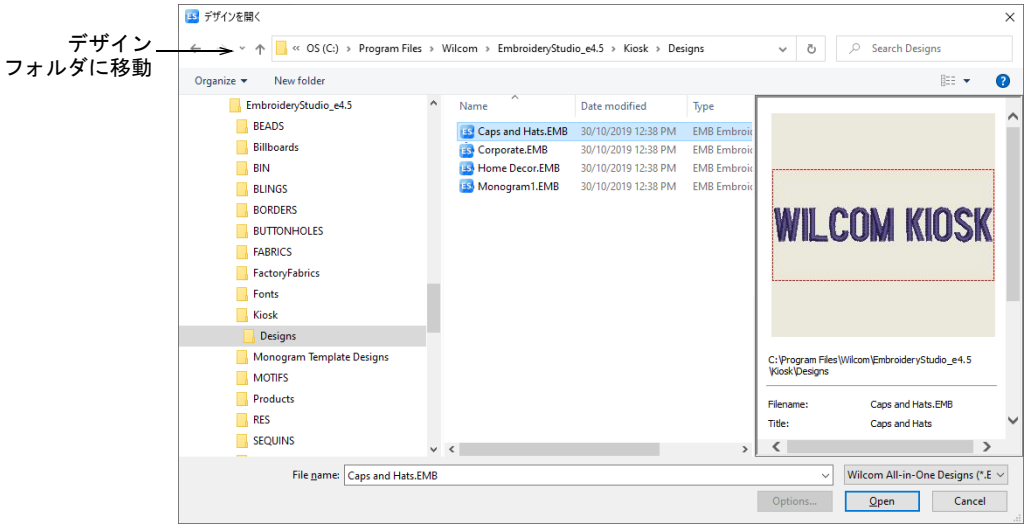
標準 > デザインを開くを使用し、既存のデザインを開きます。

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 **開く**アイコンをクリックします。**デザインを開く**ダイアログが開きます。

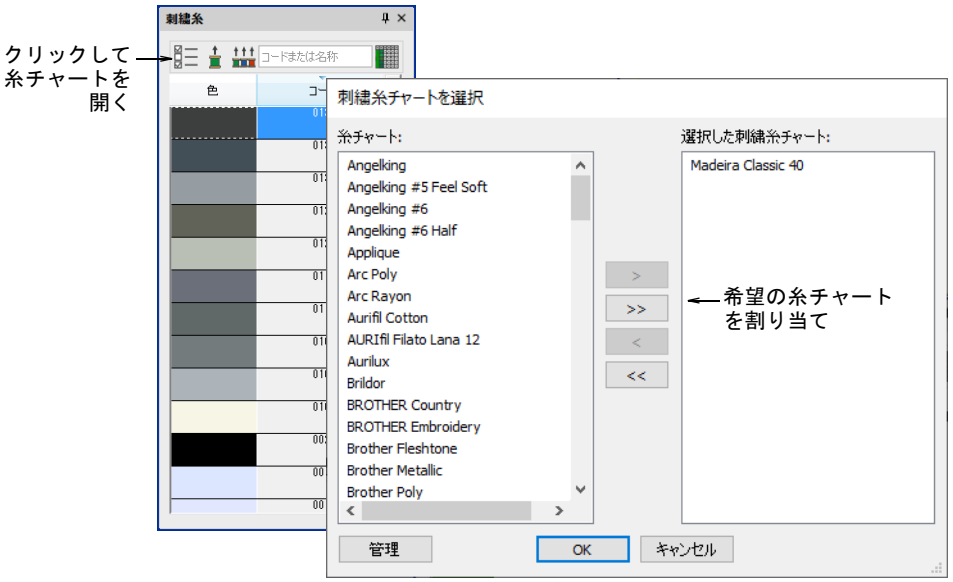


2 BE EmbroideryStudio 2025 の**デザイン**フォルダまで移動します。
`C:\Program Files\Wilcom\EmbroideryStudio 2025\KioskDesigns`
または自分でフォルダを特定します。

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 **刺繍糸を割り当て**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

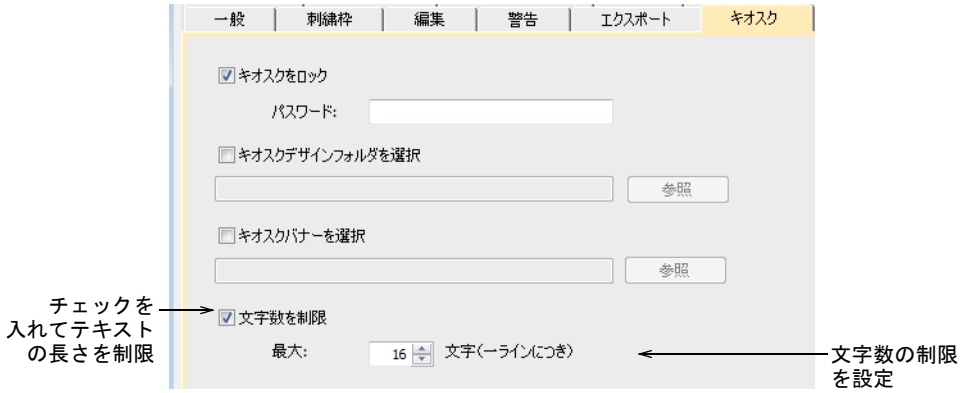
標準 > オプションを使用し、キオスクやその他の設定のオプションにアクセスします。

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。例えばオンラインで購入するアイテムの最大文字は１０文字に制限されますが、赤ちゃんサイズは１６文字以下になる場合があります。また、管理者がキオスクモードで使用できる文字の数を制限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。

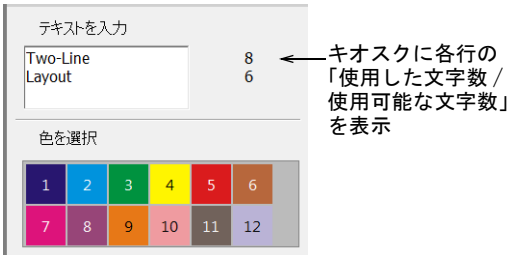
キオスクの文字数制限を設定するには

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 **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

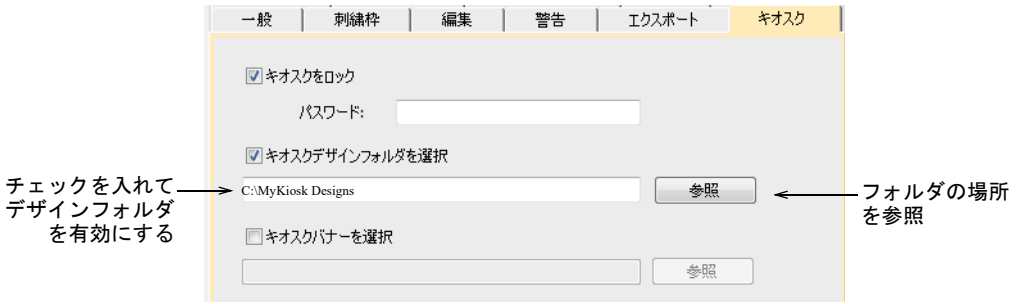
デザインの場所を変更する

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、BE EmbroideryStudio 2025 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

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 **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。

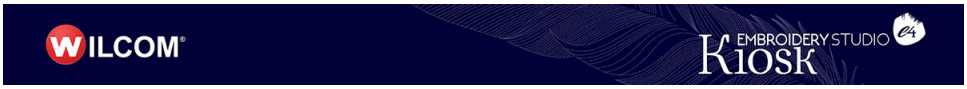
キオスクの「デザイン」フォルダと同様に、キオスクバナーは BE EmbroideryStudio のフォルダ構成内に位置しています。バナーを変更したい場合は（例：特定の位置名など）、アップデートするか置き換えます。または、カスタムバナーをハードディスクまたはネットワーク上の別の場所に配置し、そこで参照することもできます。複数のキオスクを設定している場合、すべて同じバナーに設定することができます。

キオスクバナーをカスタマイズするには

1 BE EmbroideryStudio のキオスクフォルダまで移動します。

```
C:\Program Files\Wilcom\EmbroideryStudio 2025\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）。



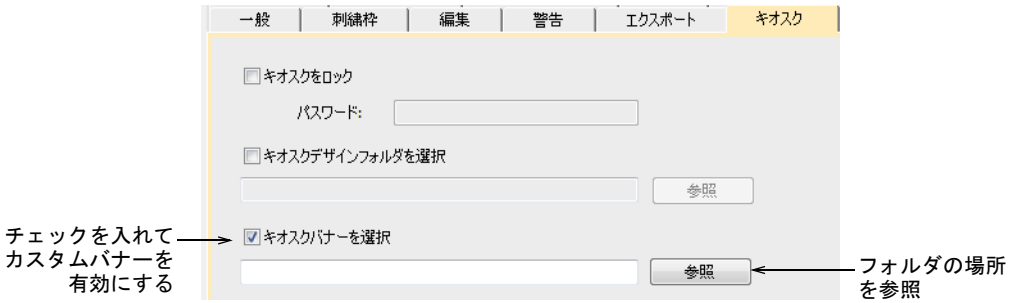
2 必要に応じて、バナーをカスタマイズします。

◂ 現在のイメージを同じ大きさのものと差し替えます。

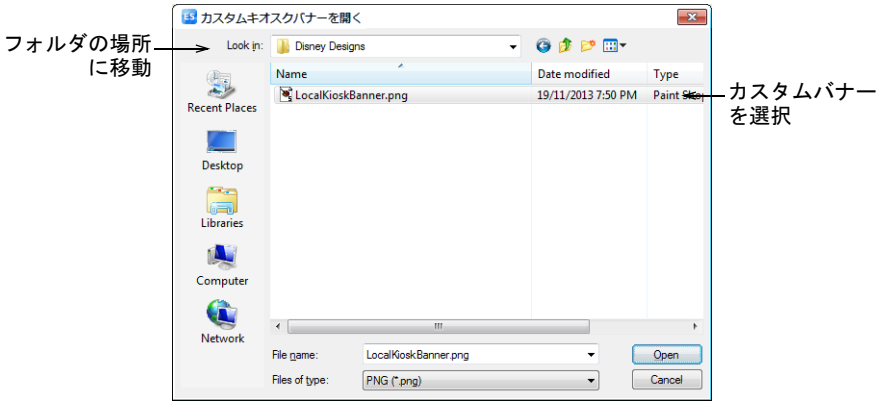
- 現在のバナーをグラフィックまたはペイントプログラムで編集し、同じ場所に保存します。
- バナーを同じまたは別の場所にコピーし、編集します。

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、BE 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

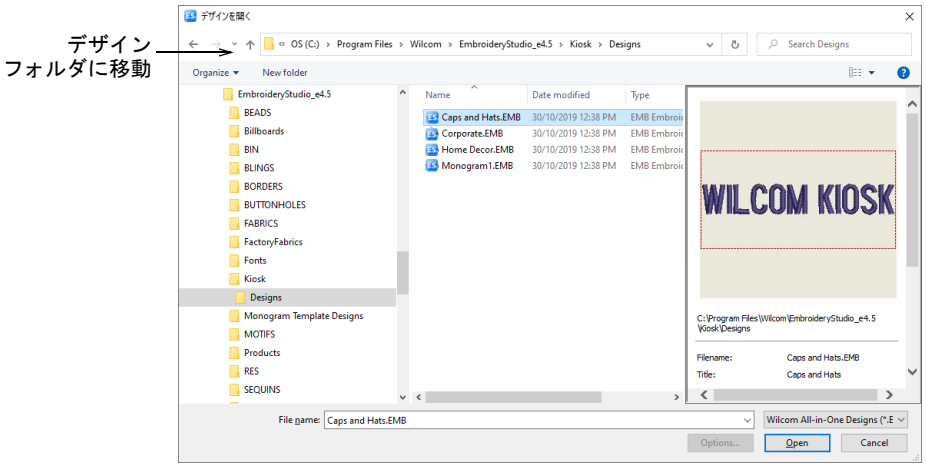
標準 > デザインを開くを使用し、既存のデザインを開きます。

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。**デザインを開く**ダイアログが開きます。

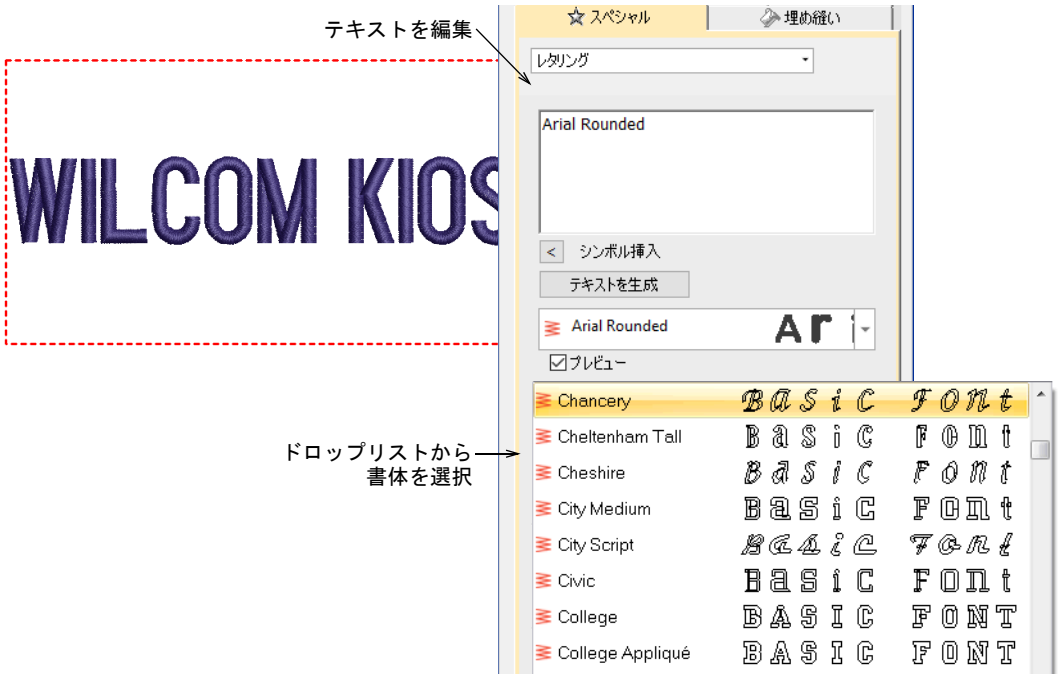


2 BE EmbroideryStudio 2025 の**デザイン**フォルダまで移動します。
`C:\Program Files\Wilcom\EmbroideryStudio 2025\KioskDesigns`
または自分でフォルダを特定します。

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、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。



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

◀ デザインの場所を変更する

テンプレートをもとにレイアウトを作成する

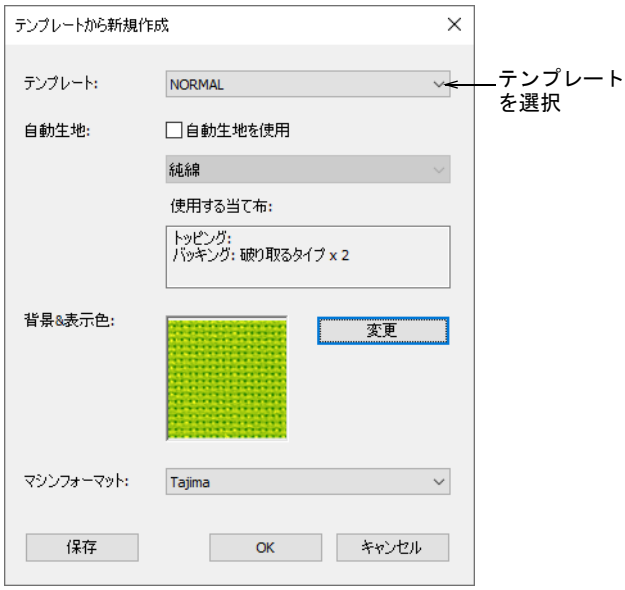
ツールボックス > レタリングを使用し、画面上で直接刺繍レタリングを作成します。右クリックで設定にアクセスします。

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 BE EmbroideryStudio 機能にアクセスし、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。

テンプレートをもとにデザインを作成するには

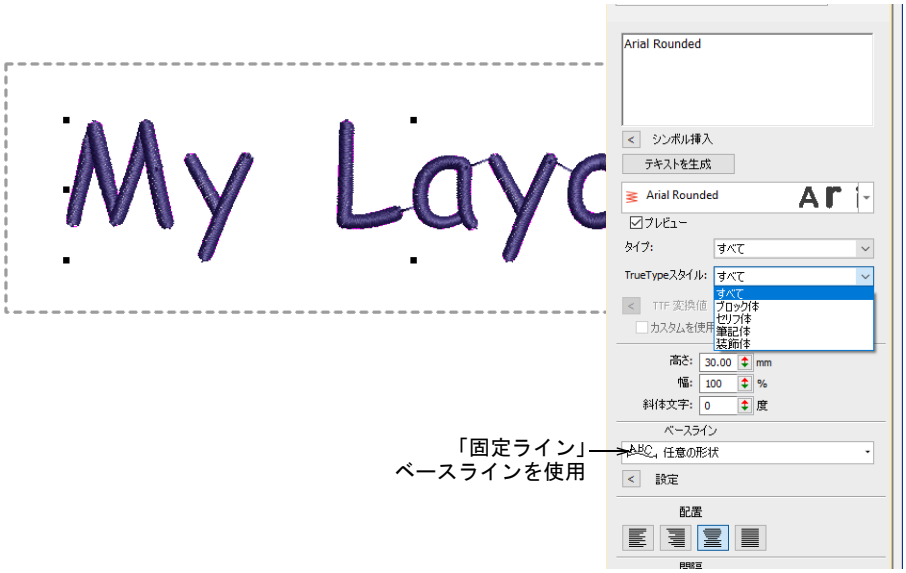
1 一からデザインを作成するには、**ファイル > テンプレートから新規作成**を使用します。



2 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 **CorelDRAW グラフィックス**は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。

3 **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。

4 必要に応じて、糸色を変更します。

5 図のように、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。

6 作成し終えたら、**保存**をクリックします。

ファイルは BE EmbroideryStudio 2025 の**デザイン**フォルダに保存しなくてはいけません。

`C:\Program Files\Wilcom\EmbroideryStudio 2025\KioskDesigns`

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
- デザインの場所を変更する

定型のデザイン項目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。

特別な行事には、その行事にちなんだデザイン項目を含めた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スデー用にシャムロック（クローバー）を含めたレタリングを作成することが可能です。これらの項目は、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。

定型のデザイン項目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。上記をご覧ください。

2 **刺繍をインポート**でデザイン項目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 項目を配置し、初期設定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。項目を右に寄せたい場合は、右寄せを選択します。

5 作成し終えたら、**保存**をクリックします。

ファイルは BE EmbroideryStudio 2025 の**デザイン**フォルダに保存しなくてはいけません。

`C:\Program Files\Wilcom\EmbroideryStudio 2025\KioskDesigns`

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（デザイン項目とレタリング含む）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

◀ デザインの場所を変更する

デザイン背景を含める

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。

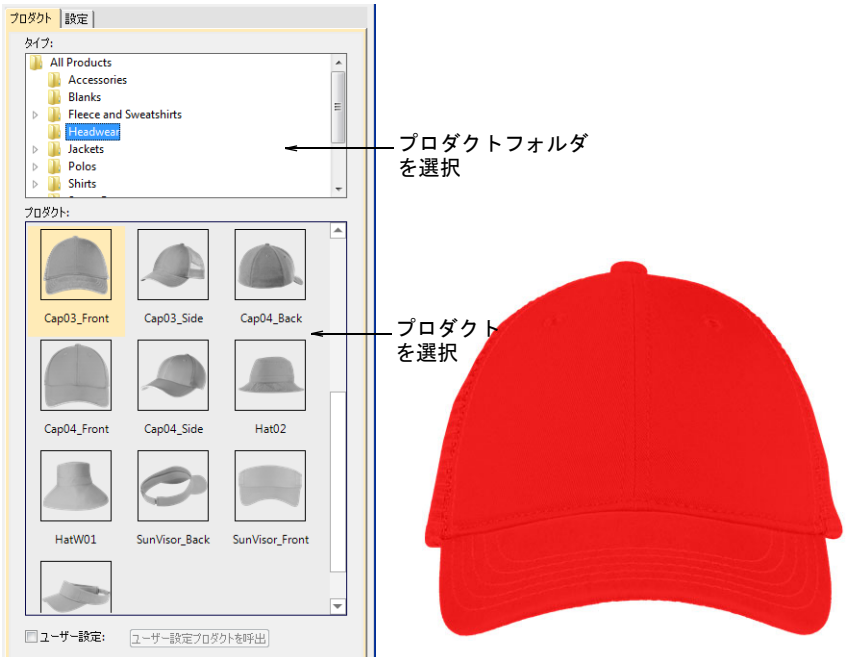
表示 > プロダクト表示を使用し、現在のプロダクトの表示のオン / オフを切り替えます。右クリックで、プロダクトビジュアライザー設定にアクセスします。

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。

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。

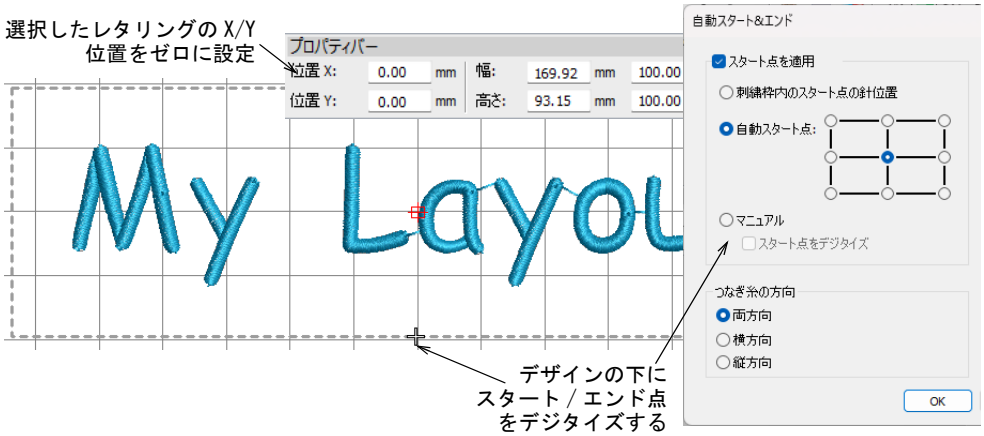
背景イメージを追加するには

1 **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。



2 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。

3 図のように、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。



4 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、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。

5 作成し終えたら、**保存**をクリックします。

ファイルは BE EmbroideryStudio 2025 の**デザイン**フォルダに保存しなくてはいけません。

`C:\Program Files\Wilcom\EmbroideryStudio 2025\KioskDesigns`

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
アートワークを使用したデジタイズ

デジタイズの下絵用に BE 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イズする

この章では、オートデジタイズ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関しても説明しています。詳細はビットマップをデジタイズするをご覧ください。

ベクターをデジタイズする

この章では、ドローイングツールを使用し、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、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イズするをご覧ください。

オートデジタイズ

この章では、様々なテクニックを使用し、グラフィックを自動的に刺繍に変換する方法を説明しています。詳細はオートデジタイズをご覧ください。

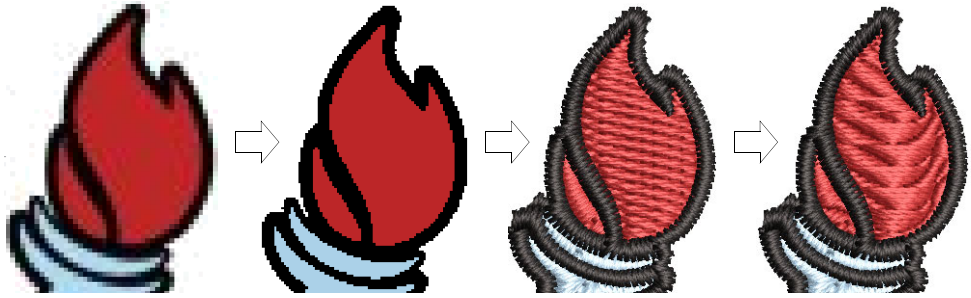
写真をオートデジタイズする

この章では、様々なテクニックを使用し、カラーや白黒写真を自動的に刺繍に変換する方法を説明しています。詳細は写真をオートデジタイズするをご覧ください。

第 30 章

ビットマップをデジタイズする

BE 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、もと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サードパーティ製の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もできます。BE 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。



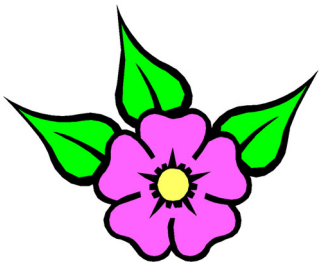
メモ　CorelDRAW グラフィックスには最新の CorelDRAW® Graphics Suite ドローイングツールが含まれており、様々な方法でアウトラインや形状を描くことができます。ベクターグラフィックは刺繍オブジェクトに直接変換でき、さらにはデザイン全体を変換することもできます。CorelDRAW® ツールの詳細は、MS Windows(R) の**スタート > プログラム**グループの中のユーザーマニュアルをご覧ください。またはオンスクリーンの**ヘルプ**メニューをご覧下さい。

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。

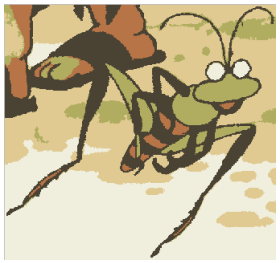
- はっきりとしている。各形状は同色のピクセルで構成されている。

- 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、輪郭を向上する為の編集が必要

クリップアートライブラリにあるようなイメージや、CorelDRAW® で一から作成されたイメージを使用すると最良の結果を得ることができます。BE EmbroideryStudio はその他のソースのイメージで作業することもできますが、下準備が必要になります。これは一般的に利用されているイメージは、通常純色で構成されて**いない**ためです。スキャナーはノイズを取り入れ、グラフィックソフトはイメージの印刷の質を向上する為に「ディザリング」や「アンチエイリアス」を行います。

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。

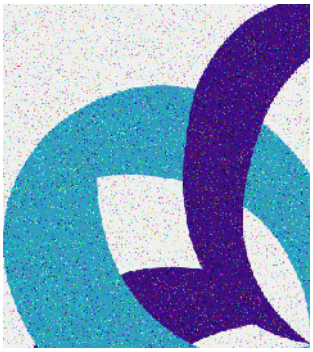
フォトフラッシュを使用して、写真やカラーまたは白黒イメージ（グレースケール）を刺繍にすることができます。**フォトフラッシュ**デザインは糸密度が変化するステッチの列の連続で構成されており、ラインプリンターの出力のような効果を出します。詳細はフォトフラッシュでオートデジタイズするをご覧ください。

フォトフラッシュの技術を強化した**カラーフォト刺繍**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、**カラーフォト刺繍**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。詳細はカラーフォト刺繍でオートデジタイズするをご覧ください。

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、レターヘッドや本、雑誌、カードなどをスキャンしたロゴや単純なドローイングはこれに適しています。

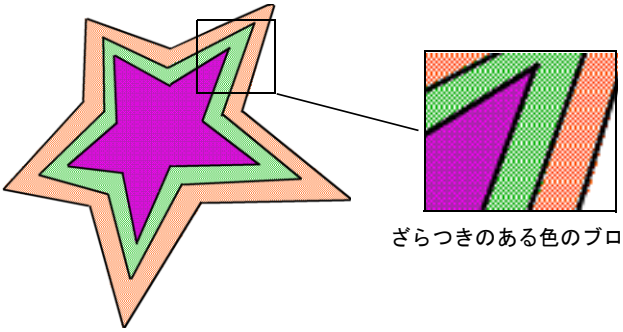
ノイズを含むイメージは色数を減らし、輪郭をはっきりさせるという準備が必要となります。スキャン用のイメージを準備するも併せてご覧ください。



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せる処理で、これはイメージパレットにない色を模倣するものです。



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。BE 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。

輪郭をぼかす為にあえてアンチエイリアスが使用されている所では、その輪郭を自動デジタイズを使用する前に鮮明にする必要があります。

色の深み

BE 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、もと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。

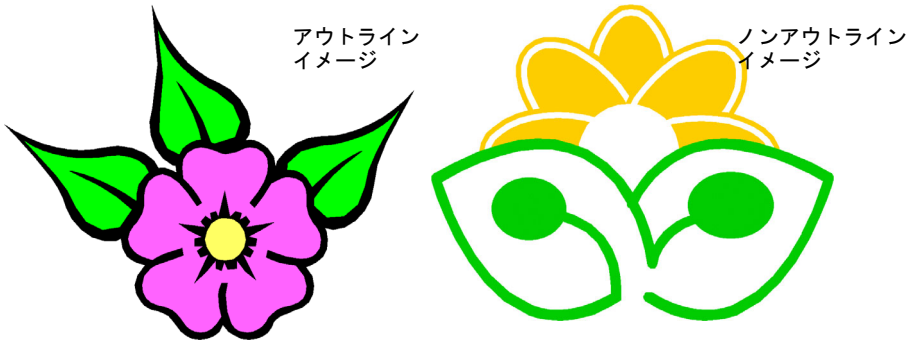
イメージ準備のテクニック

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　CorelDRAW グラフィックスの編集ツールの詳しい説明は、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。またはオンスクリーンの**ヘルプ**メニューをご覧下さい。

アウトラインのあるイメージ VS ないイメージ

イメージを準備する前に、イメージのタイプを把握しておかなければなりません。オートデジタイズを使用する場合、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。アウトラインイメージは各色の周りが純色の黒で囲まれます。理想的なノンアウトラインイメージは、純色の領域で構成されています。アウトラインとノンアウトラインでは準備の方法が異なります。



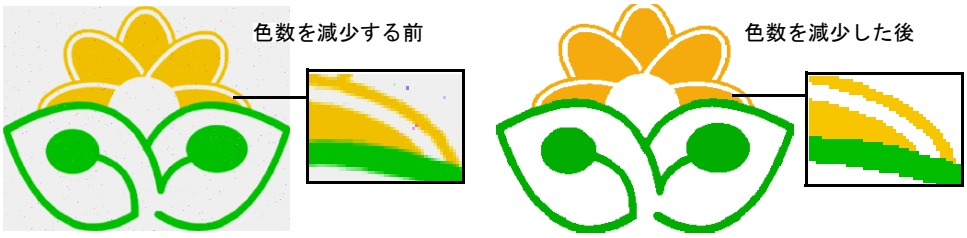
イメージのクリーン処理

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

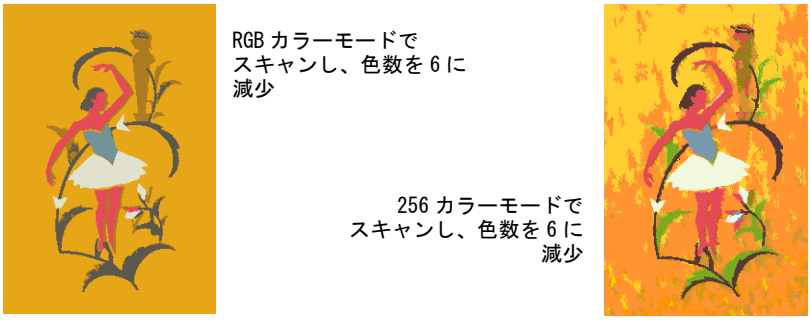
- 色数を減少させる
- アウトラインを追加、強調する
- ノイズや色のざらつきを取り除く
- 不要な細部を削除する
- 不要な部分削除する
- 背景を取り除く

色数を減らす

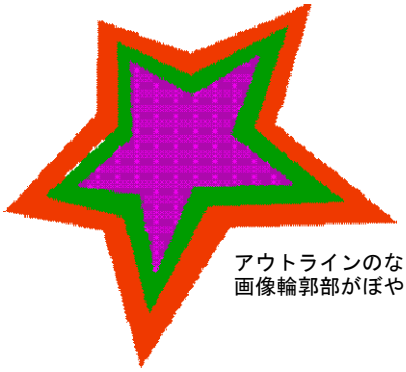
クリーンなイメージに見えても、スキャン中や処理中に余計な色を取り入れてしまうことがあります。色数を減少する作業は不必要な細部を取り除き、各ブロックの色を 1 色に減少させ、イメージの本来の**色数**を減らすというものです。色数を減少するとノイズが取り除かれ、イメージをはっきりさせることができます。また完成した刺繍デザインの糸切り数と色替え数を、最小限にするのにも役立ちます。色数の減少は、細部を取り去ってもイメージの形状に影響のない時にのみ行います。色数を減少する前の以下の図では、色で塗り込まれた部分は多くの色を含んでいますが、処理後、各色の領域は単色に減少されます。この場合、詳細は維持されます。



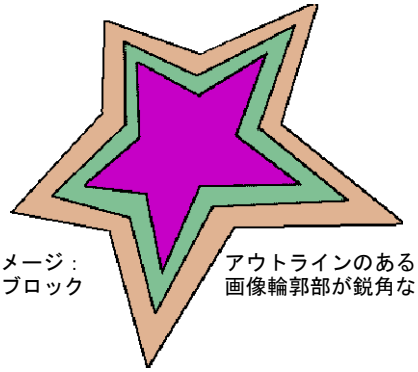
イメージをスキャンする場合は、最良の結果が得られるよう正しくスキャンしましょう。スキャン用のイメージを準備するも併せてご覧ください。



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すが、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。



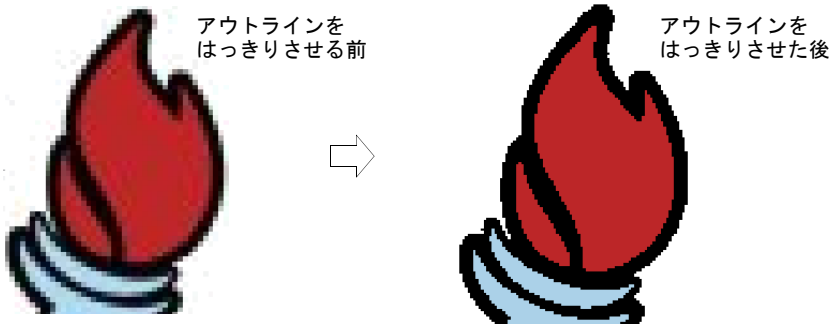
アウトラインのないイメージ：
画像輪郭部がぼやけたブロック



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することを、アウトラインをはっきりさせるといいます。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、BE 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。

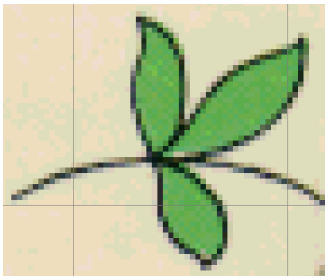


イメージの中には純色の輪郭を持っていても、それが不明瞭または不完全なことがあります。このようなイメージはベクターをトレースする前に **CorelDRAW グラフィックス**のビットマップ編集ツールで編集する必要があります。詳細は MS Windows(R) **スタート > プログラム**グループの中のユーザーマニュアルをご覧ください。またはオンスクリーンの**ヘルプ**メニューをご覧下さい。

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もとのイメージの純色を再現するというもので、これは 1 つの純色の中に異なる陰影を合わせて行われます。BE EmbroideryStudio では明確な刺繍エリアを認識できるので、イメージ画像をアウ

トライン化して輪郭部をシャープにすることにより、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

操作	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
スキャンアートワーク	・RGB モードでスキャン ・シャープネス使用	・RGB モードでスキャン ・シャープネス未使用	RGB モードでスキャン
線画をスキャン	2 色モードでスキャン	–	–
グラフィックを編集	・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	・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	・トリミング ・グレイスケールに変換 ・背景を取り除く ・コントラストを調整
ビットマップを調整	・アウトラインのコントラストをマニュアルで調整	・アウトラインのコントラストをマニュアルで調整	・アウトラインのコントラストをマニュアルで調整
ビットマップを準備	アウトラインのコントラストをマニュアルで調整。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	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 ・指定された領域より小さな領域内の色を取り除く	–
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® 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。Windows スタート > プログラムグループの中のマニュアルをご覧ください。またはオンスクリーンのヘルプメニューをご覧ください。		
ベクターを直接変換	BE EmbroideryStudio には、ベクターを直接刺繍に変換したり、下準備をしたイメージをマニュアルでデジタイズする方法があります。詳細は形状をデジタイズするをご覧ください。		

操作	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	・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	・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	・フォトフラッシュ ・カラーフォト刺繍

スキャン用のイメージを準備する

すでにイメージをお持ちの場合、**CorelDRAW グラフィックス**で互換性のある WIA(Windows Image Acquisition) スキャナーでイメージを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が適しています。デザインを作成するのに、イメージの細かい部分までは必要ありません。イメージの詳細や色よりも、そのイメージの「構成」を使用します。アートワークを簡易化したい場合、トレーシングペーパーを置いて、ステッチで埋め込みたい形状やラインのみを写し取ります。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上手くスキャンされないことがあります。このような時はトレーシングペーパーで覆ってスキャンします。イメージの色が薄い場合、細い黒のフェルトペンで形状の輪郭を強調するとよいでしょう。

メモ CorelDRAW® Graphics Suite にイメージをスキャンする方法の詳細は、MS Windows(R) の**スタート > プログラム**グループのユーザーガイドをご覧ください。またはオンスクリーンの**ヘルプ**メニューをご覧下さい。

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ります。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。一般的にはイメージのサイズが小さくより多くの詳細を含んでいるほど、高い解像度が必要となります。以下の表を目安としてご使用ください。

イメージの種類	スキャン解像度
名刺、レターヘッド	150-300dpi
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

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。色の違いを明確にし、イメージの縁をよりくっきりとしたものに補正します。この処理はイメージ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計画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ください。

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

カラーモード

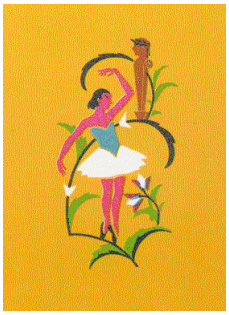
スキャナーの多くはカラーモード情報を入力する必要があります。イメージが線画（白黒のドローイング）、スケッチ、カラーイメージ、あるいは白黒 / カラー写真などのどれであるかをまず判断し、それから適切なモードを選択します。白黒モードにすると、ファイルのサイズが最も小さくなり、カラー写真とグレイスケールモードは 256 色のイメージを生成し、どちらも同じくらいのファイルサイズとなります。「RGB」、「トゥルーカラー」、あるいは「ハイカラー」になると 1670 万色の鮮明なグラフィック画像となり、ファイルサイズは最も大きくなります。以下の表を参考にし、イメージに使用する適切なモードを決定してください。

ソースイメージ	用例	詳細	推奨カラーモード	スキャンイメージの色数
線画		2 色ー通常は白黒	白黒画 線画	2 2
ドローイング / スケッチ		グレイの陰影のスケッチ	グレイスケール 線画	256 2
* スキャナーのソフトウエアにより、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。				

ソースイメージ	用例	詳細	推奨カラーモード	スキャンイメージの色数
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	RGB カラー カラー写真	1600 万色 256
カラーイメージ		2 色以上	RGB カラー ハイカラー カラー描画	1600 万色 1600 万色 2-256
* スキャナーのソフトウエアにより、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。				

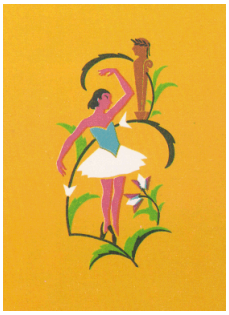
ヒント

- 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（ハイカラー）でスキャンしてください。色数はイメージをソフトウェアに取り込んだ際に減らすことができます。BE EmbroideryStudio



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ください。これはイメージを印刷する場合にのみ使用され、RGB の色とは異なる場合があります。

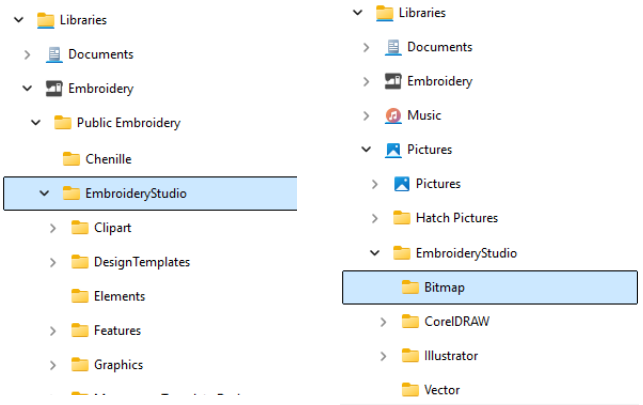
- イメージを回転させる必要がある場合、後から回転するとイメージを歪めてしまう場合があるので、スキャンの際に行うようにしてください。

ビットマップイメージを呼び出す

ビットマップイメージは、デジタイズの下絵用に BE EmbroideryStudio にスキャン / 呼出しすることができます。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。

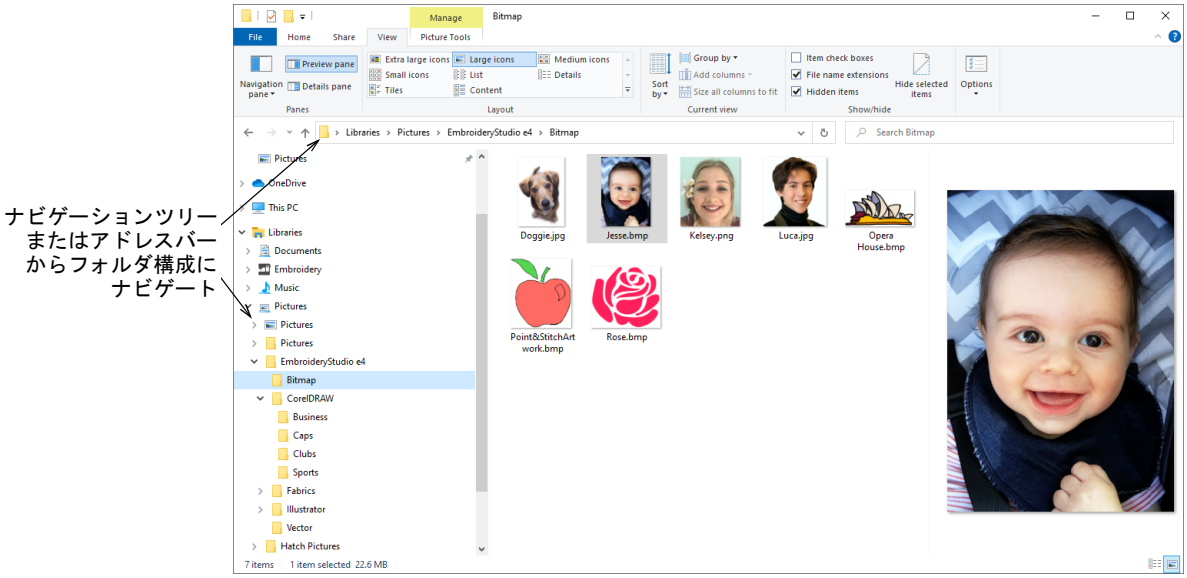
サンプルデザインとイメージ

BE EmbroideryStudio にはたくさんの装飾デザインやサンプルなどの既製デザインや、デジタイズの下絵用イメージが含まれています。デザインファイル（EMB ファイル）やイメージ（BMP、JPG、WMF ファイル）は、**Embroidery** と **Picture** ライブラリにあります。



新しく刺繍を開始するユーザーの方はこれらのデザインをチェックし、何があるのか把握しておくとよいでしょう。BE EmbroideryStudio には独自の**デザインライブラリ**デザイン管理アプリケーションがあり、刺繍デザインを表示、管理する

ことができます。または**ファイルエクスプローラー**でデザインフォルダを検索します。デザインを管理するも併せてご覧ください。



メモ　CorelDRAW® は BE EmbroideryStudio で使用する前に登録を行う必要があります。最新の CorelDRAW® アップデートにもアクセスすることができます。また 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できる CorelDRAW® のスタンダードメンバーシップが提供されます。

注意　付属のイメージ（クリップアート）と刺繍デザインは、個人使用の場合のみ使用できます（これらのデザインはいかなる形でも商業販売することはできません）。媒体を変えても（例：クリップアートから刺繍に変換、またはその逆）著作権保護を除去することはできません。

イメージをスキャンする

イメージを BE EmbroideryStudio に直接スキャンして、デジタイズの下絵として使用できます。BE EmbroideryStudio のスキャン機能は、ほとんどの WIA 互換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　生地の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を表示します。

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いけません。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
- スキャン用のイメージを準備する

ビットマップイメージを挿入する

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として、またはオートデジタイズに使用します。

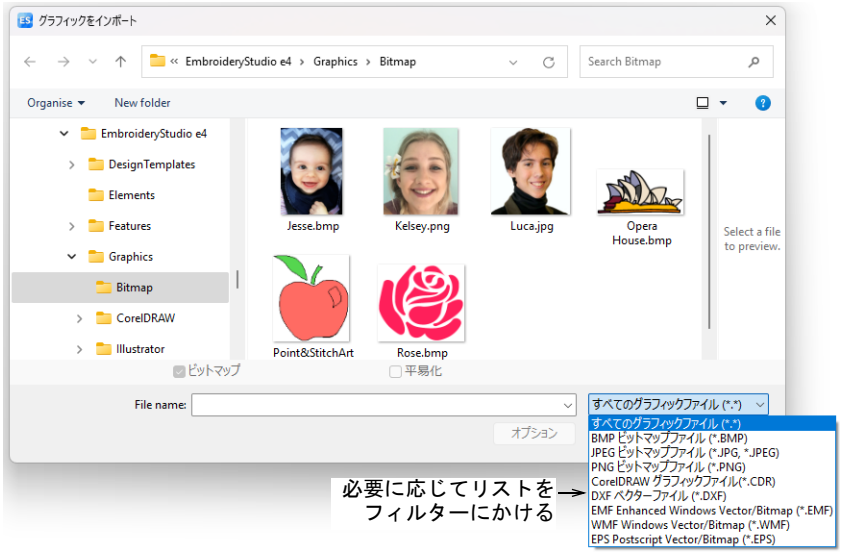
表示 > ビットマップ表示を使用し、ビットマップイメージのオン / オフを切り替えます。右クリックで設定します。

ビットマップイメージはデジタイズの下絵用に BE 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 他社のの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 BE 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。

ビットマップ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。



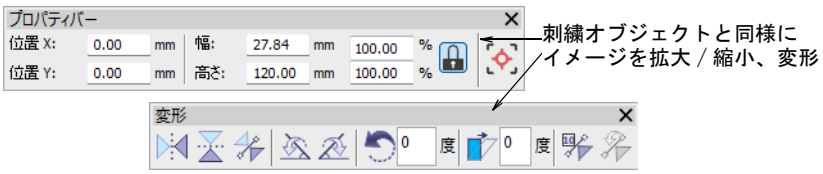
2 グラフィックフォルダまで移動します。ダイアログは使用可能なすべてのファイルタイプ（ビットマップとベクター）を表示する「すべてのグラフィックファイル」が初期設定になっています。

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、CDR や他のベクターファイルタイプには CorelDRAW® 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、その後様々な入力方法でそれらを刺繍オブジェクトに変換できます。**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

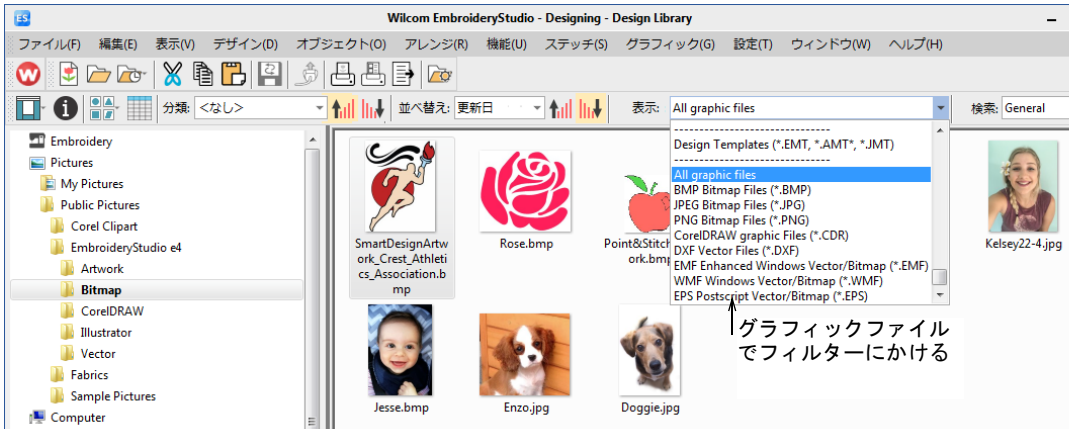
- オペレーティングモード
- ビットマップイメージをオートトレースする
- 対応している刺繍機

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 BE 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 BE 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を使用すると、Corel CDR などのグラフィックファイルも開くことができます。CDR は CorelDRAW グラフィックスに切り替える前に、新しいファイルが BE EmbroideryStudio で開きます。

関連項目

- オブジェクトとデザインを組み合わせる
- デザインライブラリからデザインを開く
- テンプレートを扱う

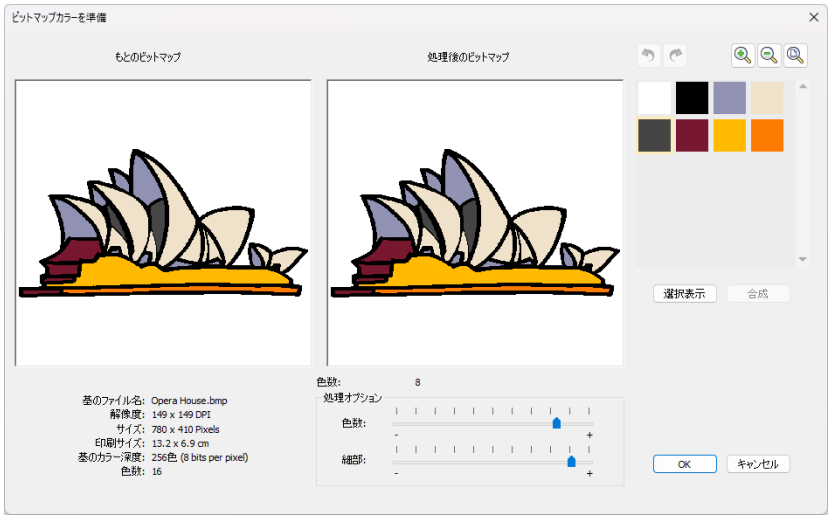
イメージの色を追加する & 割り当てる

挿入したビットマップやベクターグラフィックの色は、選択した糸チャートにある糸色を自分で割り当てることもできますが、イメージの色をパレットに追加してあとで割り当てることも可能です。

イメージの色を追加する & 割り当てるには

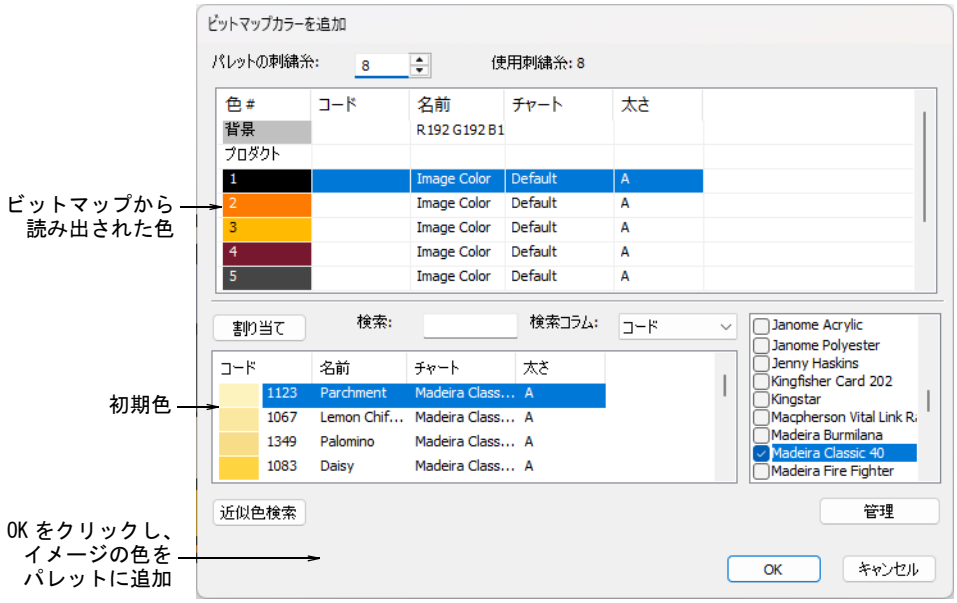
1 デジタイズの下絵に使用するビットマップイメージを挿入します。

2 **グラフィック > ビットマップカラーを追加**を選択します。**ビットマップカラーを準備**ダイアログが開きます。

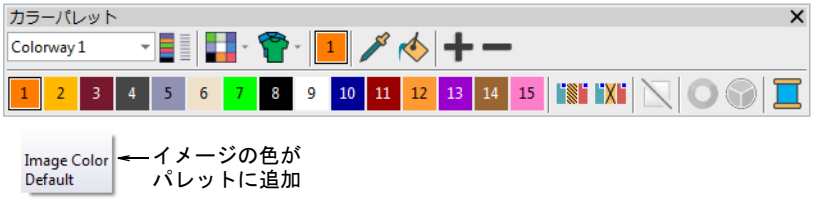


3 カラーパレットに追加する前に、デザインの色を必要最低限にします。確定するには、OK をクリックします。

4 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。



5 現在のカラーウェイに直接イメージの色を追加するには、OK をクリックします。イメージカラー (RGB) が転送されます。これらはそのまま使用でき、いつでも糸色に割り当てることができます。

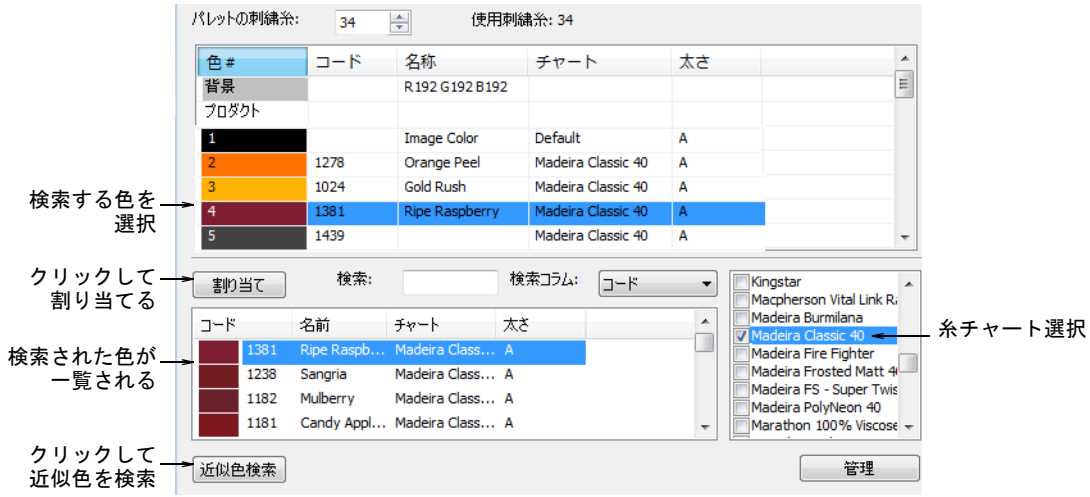


6 またすぐに糸を選択したい場合は、パネルから使用する糸チャートを選択します。

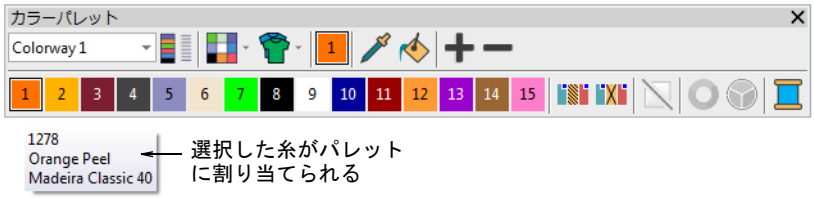
7 イメージの色を選択し、**近似色検索**をクリックします。選択したチャート内で近似色が検索され、糸色リストに表示されます。

8 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。

9 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。



10 OK をクリックします。選択した糸は現在のカラーウェイに割り当てられます。



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

- イメージをオートデジタイズ用に準備する
- 個々の形状をオートデジタイズする
- ビットマップイメージを挿入する

イメージをデジタイズ用に準備する

BE 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。イメージは他社のビットマップ編集パッケージや、内蔵の CorelDRAW® Graphics Suite で開くこともできます。BE EmbroideryStudio 内では、サイズや位置などの一般的なプロパティを設定することができます。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® 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することができます。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トリミングする

	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、トリミングを取り除くことはできません。

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。

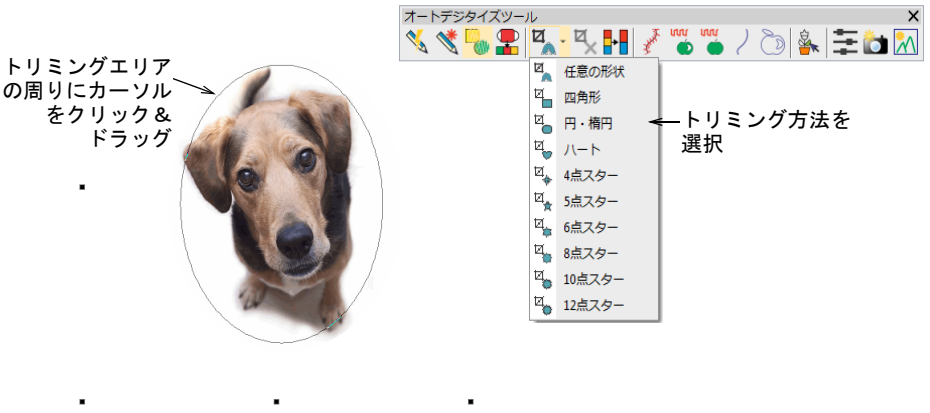
デザインに使用する前にビットマップイメージを切り取ることで、不要な細かい部分を取り除き、処理時間を節約できます。BE EmbroideryStudio では「一時切り取り」が可能で、いつでも切り取りエリアの変形や削除を行うことができます。

ビットマップイメージを切り取るには

1 使用したい写真をスキャンするか、挿入します。対象がはっきりとしていて、コントラストの強いイメージを使用すると、よい結果が得られます。詳細はビットマップイメージを呼び出すをご覧ください。

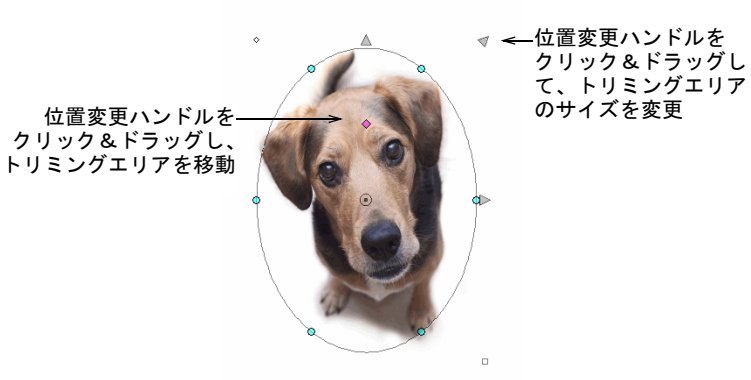
2 イメージを選択し、**ビットマップをトリミング**ドロップリストからトリミングツールを選択します。このオプションは**グラフィック**メニューからもアクセスすることができます。

3 カーソルをトリミングしたいエリアにクリック＆ドラッグします。

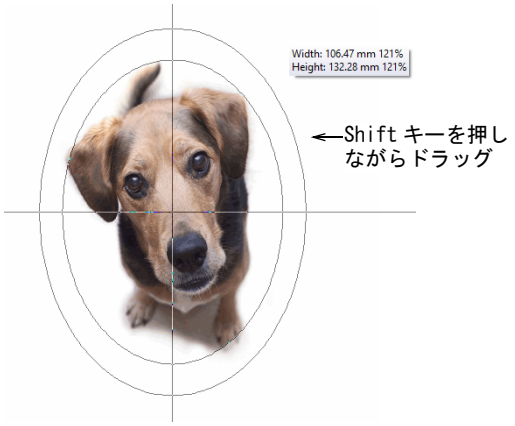


4 **変形**ツールで、トリミングする形状を変形することができます。

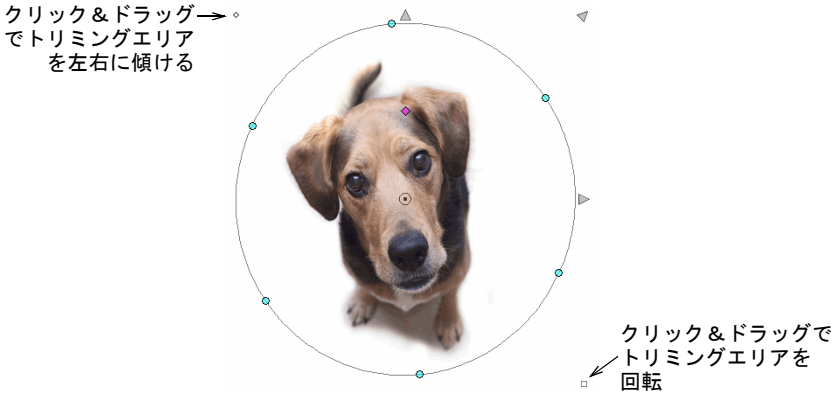
- トリミングエリアの位置を変更するには、ダイアモンド型の位置ハンドルをクリック＆ドラッグします。



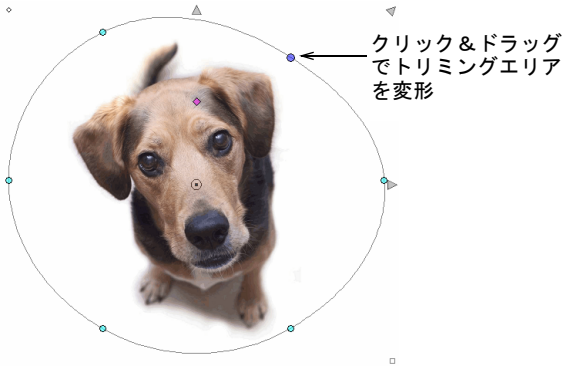
- トリミングエリアのサイズを変更するには、三角形のサイズ変更ハンドルをクリック＆ドラッグします。サイズ変更操作をアンカーポイントを中心に行うには、**Shift** キーを押しながらドラッグします。



- トリミングエリアを回転または傾けるには、左上と右下のコーナーにあるコントロールポイントをクリック＆ドラッグします。



- 変形ノードをクリック＆ドラッグし、トリミングエリアを変形します。



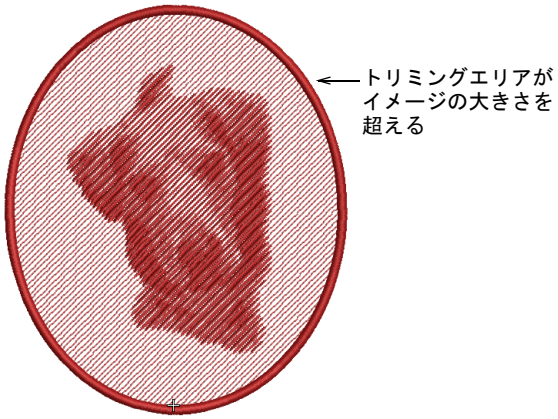
5 または**任意の形状**でトリミングエリアをデジタイズします。

- **選択**をクリックするか、**Esc** を押し閉じます。

- **トリミング枠削除**をクリックし、トリミングエリアを取り除き、選択したイメージに適用します。
- **トリミングを確定**ツールをクリックし、イメージを新しい範囲に切り取ります。

ヒント

- 背景はイメージの大きさを超えるトリミングエリアに合わせて、拡大することができます。これは**フォトフラッシュ**を行う際に便利です。



- 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、もとのビットマップを再度挿入します。

関連項目

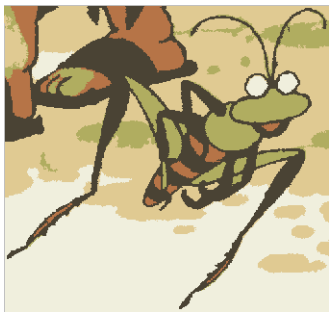
- ビットマップイメージを挿入する
- オブジェクトを変形する
- フォトフラッシュでオートデジタイズする

ビットマップ編集

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、あるいは割れ目を閉じるといった作業になります。BE EmbroideryStudio 内からイメージを直接 MS ペイント、Corel PHOTO-PAINT(R) または Paint Shop Pro™で開くことができます。この方法でイメージを変更すると、そのイメージは自動的に BE EmbroideryStudio へ再インポートされます。

ビットマップを編集するには

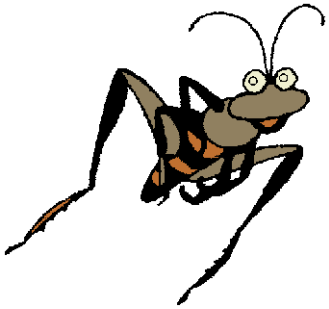
1 イメージを選択します。



背景を取り除き、
目を追加する

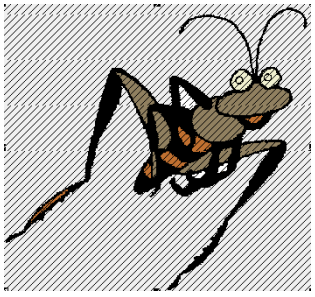
2 **グラフィック > ビットマップ編集 >...** を選択します。選択したグラフィックパッケージでイメージが開きます。

3 イメージを編集し、保存します。



背景を取り除き、
目を追加する

メモ グラフィックパッケージのイメージを閉じる前に BE 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。BE EmbroideryStudio では縞模様がなくなります。

関連項目

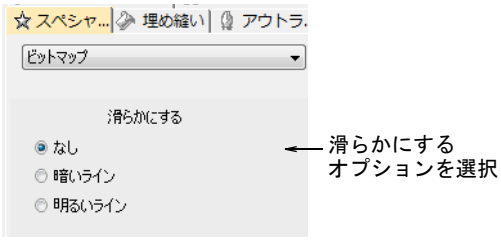
◀ ビットマップイメージを挿入する

ビットマップイメージを滑らかにする

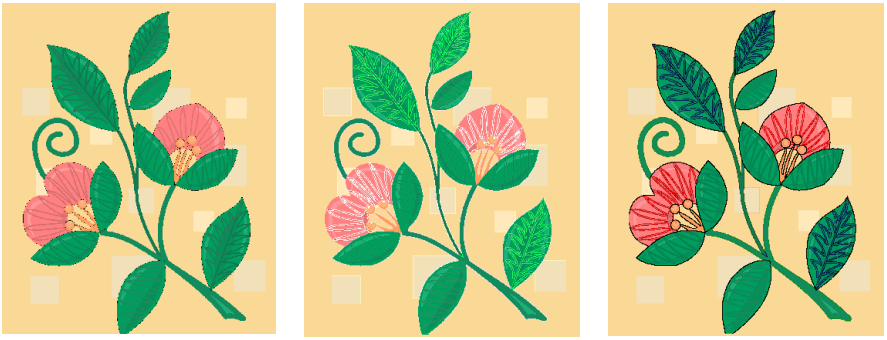
下絵を拡大 / 縮小、変形する場合、イメージの質が損なわれることがあります（例：細い直線がぎざぎざになったり、歪んだりする）。BE EmbroideryStudio ではサイズ変更や変形を行なう前に、デジタイズしやすいようにイメージを滑らかすることができます。

ビットマップイメージを滑らかにするには

1 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。

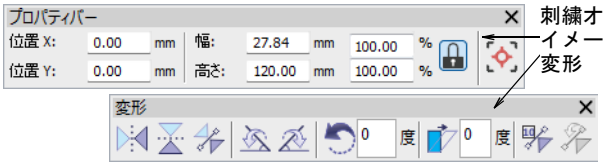


2 イメージ内の主なラインが明るいか暗いかにより、滑らかにするオプションを選択します。



調整なし　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

3 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

- ビットマップイメージを挿入する
- オブジェクトを変形する

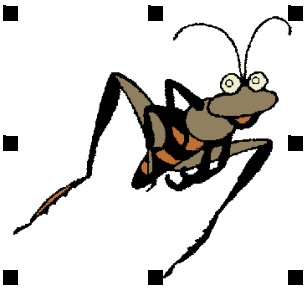
イメージを保存する

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 BE EmbroideryStudio や他社の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。

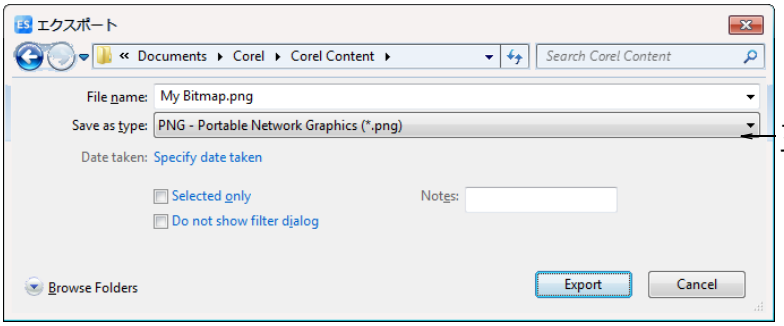
イメージを保存するには

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。

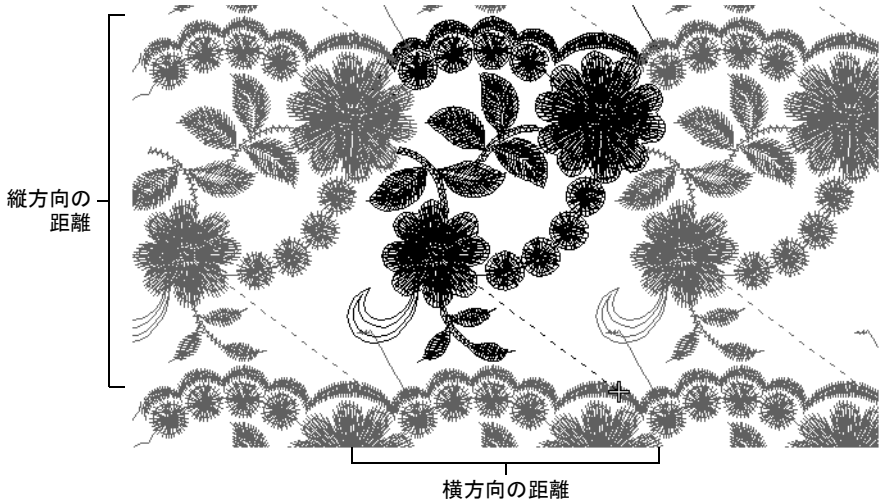
メモ　このファイルは EMB ファイルと連動していません。このファイルを変更しても、刺繍ファイルにあるイメージには影響しません。

関連項目

- ビットマップイメージを呼び出す

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う場合、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）。



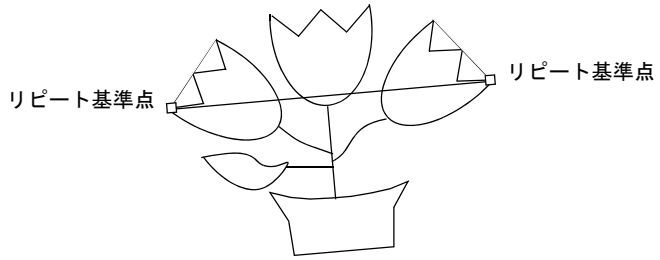
連続する刺繍の基になる主なイメージ 2 種類：

- 拡大したイメージ。これらは通常デジタイズ用タブレットで使用します。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。

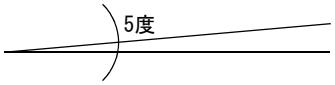
注意点は両方のイメージタイプに共通していますが、拡大図はイメージ倍率を調整するのに対し、電子イメージは画面上でイメージのサイズ変更等を行ないます。通常電子イメージは正確な大きさで準備されます。デザインのリピートをチェックするには、2 つのリピートポイントの間の距離を測る必要があります。これを行なうにはデザイン上に明確なポイントを選択する必要があります。

連続するイメージを調整するには

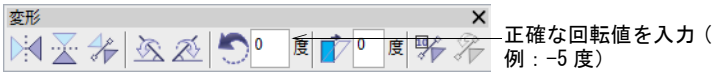
- デジタイズ用に使用する下絵と同じ方法で、イメージをスキャンまたは挿入します。**CorelDRAW グラフィックス**でイメージを処理した場合は、**Wilcom ワークスペース**に切り替えます。
- **表示 > 測定**を選択します。最初の（左）参照ポイントをクリックし、二番目の位置にカーソルを配置します。



- 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内です。通常人間の目が識別できる最小のエラーは、実際のサイズで 0.3mm ほどです。



- 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。

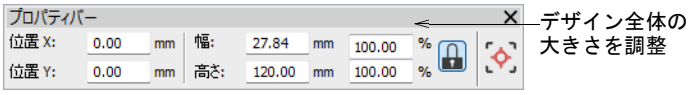


注意　ビットマップイメージを回転すると、鮮明さが減少してしまうことがあります。このような場合には一旦アプリケーションに戻りイメージの調整を行うか、スキャンしたイメージの場合にはスキャナーの設定を調整し再度スキャンし直します。

- 回転したら、再度 2 点間の距離を測り X 値と**デザインリピート**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 =（測定したリピート (X) ÷ デザインリピート）× 100%

  イメージを 10% 拡大したい場合、110% 程度になります。5% 縮小したい場合、95% 程度になります。
- 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　リピート表示機能は、リピートしたデザイン（シークイン含む）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。

関連項目

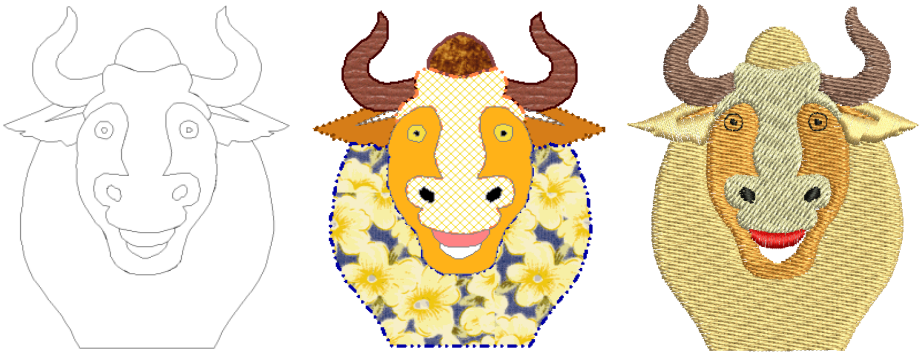
- デザインのリピートを表示する

第 31 章

ベクターをデジタイズする

BE 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用し、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® Graphics Suite ツールを使用し、ベクターオブジェクトの作成と編集ができます。



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のクリップアート等、サードパーティ製の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を拡大 / 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® Graphics Suite 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、サードパーティ製の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® 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。またはオンスクリーンの**ヘルプ**メニューをご覧下さい。

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。

BE EmbroideryStudio でベクター形状を作成する

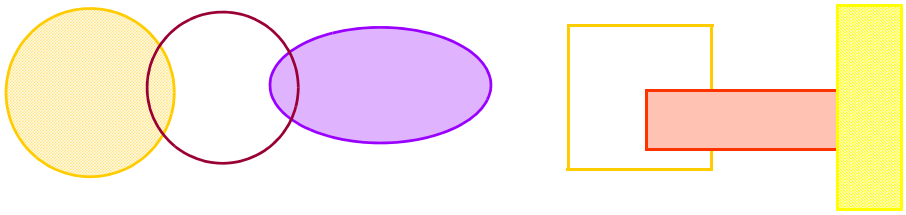
BE EmbroideryStudio では形状やアウトラインを画面上で描くことができます。色は埋め込みとアウトラインに設定することができ、ステッチタイプや入力方法を適用することによって、これらのベクターオブジェクトを刺繍オブジェクトに変換できます。CorelDRAW グラフィックスでオブジェクトを変換するも併せてご覧ください。

メモ お持ちの製品レベルによりますが、BE 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® 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

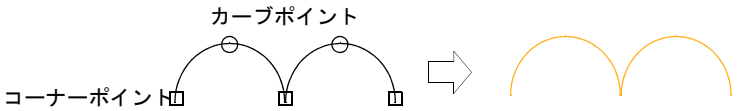
	グラフィカルデジタイズ > 開いた形状をデジタイズを使用し、開いた形状をデジタイズします。<Ctrl> を押し抑制します。
	グラフィカルデジタイズ > 閉じた形状をデジタイズを使用し、閉じた形状をデジタイズします。<Ctrl> を押し抑制します。
	グラフィカルデジタイズ > 円・楕円形を使用し、円形または楕円形の刺繍オブジェクトをデジタイズします。
	グラフィカルデジタイズ > 四角形を使用し、四角形または正方形の刺繍オブジェクトをデジタイズします。<Ctrl> を押し抑制します。
	グラフィカルデジタイズ > 基本形を使用し、基本的な形状をデジタイズします。<Ctrl> を押し縦横比を維持します。<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。
	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、ベクターオブジェクトを直接 BE 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。

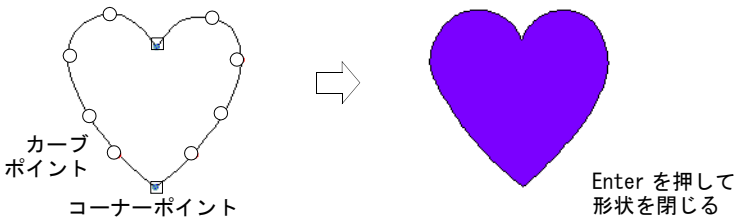


ベクターを作成するには

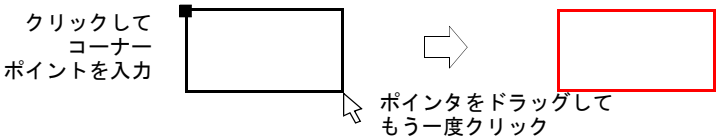
- **ベクターアウトライン**または**ベクターフィル**をステッチタイプに選択します。
- **開いた形状をデジタイズ**または**閉じた形状をデジタイズ**ツールで、真っ直ぐなラインを描きます。開始 / 終了点を入力します。線を垂直、水平、または 15 度ごとに制御したい場合、**Ctrl** を押しながら終了点をマークします。
- 同じツールで形状のラインを描きます。基準点を入力し、形状を作成します。コーナーポイントには左クリック、カーブポイントには右クリックを使用します。



- **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。

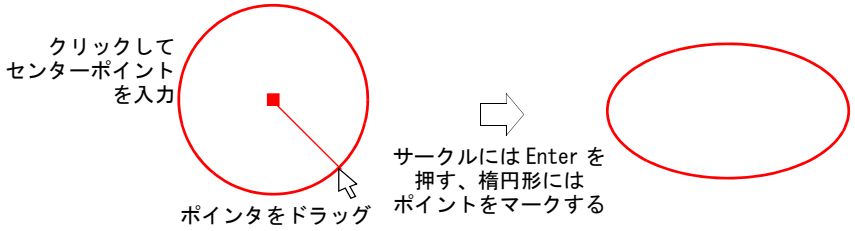


- **四角形**ツールを使用し、四角形を描きます。正方形を描くには、**Ctrl** を押しながらポインタを動かします。



- **円・楕円形**ツールを使用し、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、色を選択することができます。

BE 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。

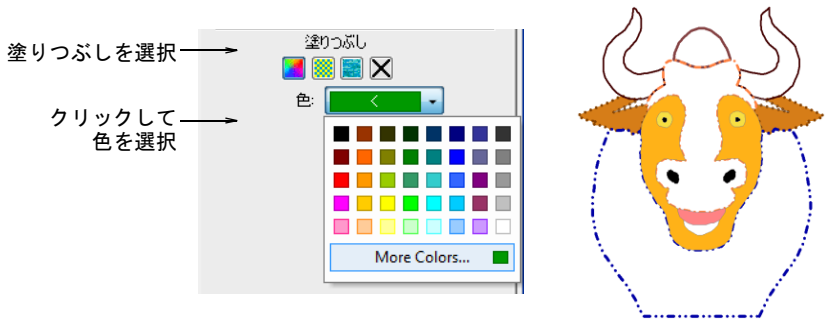
2 必要に応じて、ベクターオブジェクトのグループ解除をします。

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。

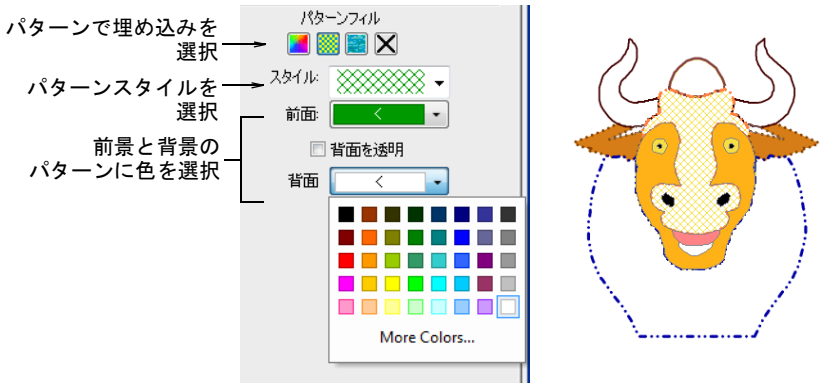
4 選択したオブジェクトのアウトラインの色を変更するには、**線**パネルにある設定を調整します。
   - **スタイル**リストから、アウトラインのスタイルを選択します。
   - **幅**フィールドからアウトラインの幅を選択します。

- **色**をクリックし、**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 選択した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 選択したオブジェクトをビットマップで埋め込むには（例：生地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。

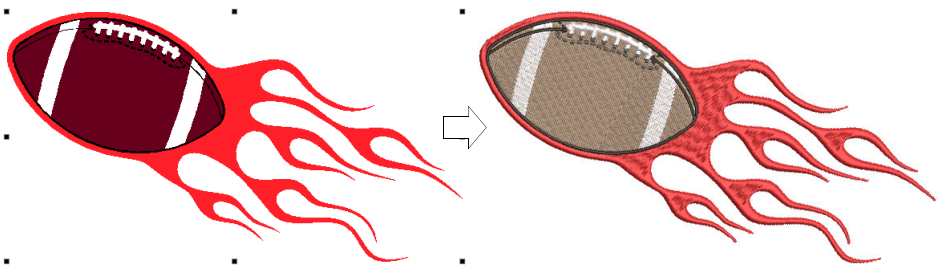
メモ　製作ワークシートで変更を表示するには、**ファイル**＞**印刷プレビュー**を選択します。**オプション**＞**デザイン**タブの**ベクター**チェックボックスを選択します。

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呼び出す

ベクターグラフィックを BE EmbroideryStudio に挿入または呼び出し、デジタイズの下絵や刺繍の変換に使用することができます。ベクターは **Wilcom ワークスペース**または **CorelDRAW グラフィックス**に挿入することができます。



参考　製品レベルによっては、CorelDRAW® Graphics Suite が標準装備で組み込まれています。CorelDRAW® と姉妹製品である Corel PHOTO-PAINT(R) は、スタンドアロンアプリケーションとして起動することもできます。CorelDRAW® Graphics Suite はビットマップからベクターへの最高のトレース機能を装備し、

プロ仕様のクリップアートイメージを含んだライブラリや、イラストや写真の編集機能が強化されています。CorelDRAW® は BE EmbroideryStudio で使用する前に登録を行う必要があります。

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。

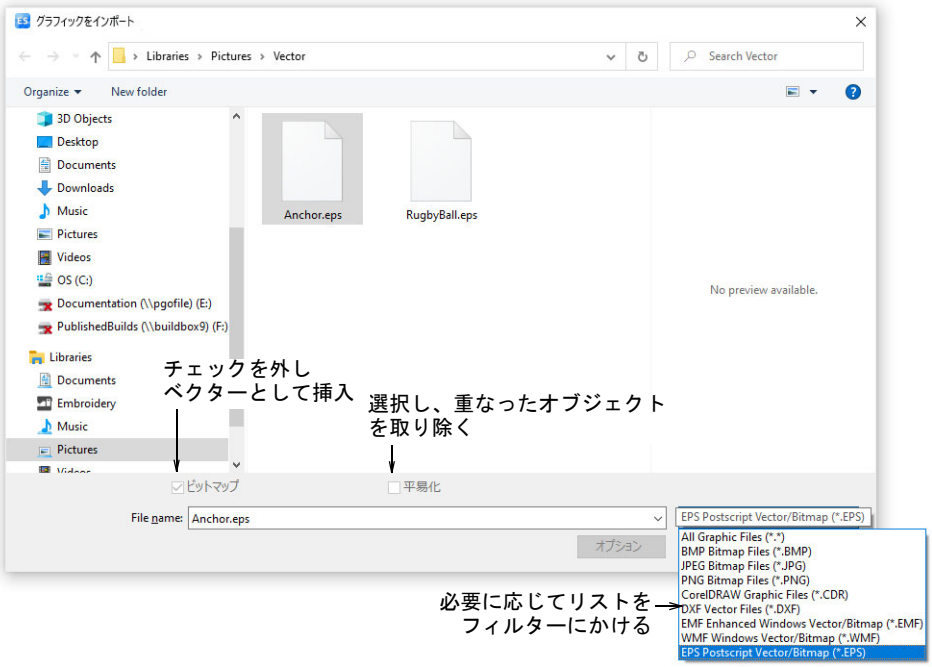
表示 > ベクター表示を使用し、デザイン中のベクターイメージを表示 / 非表示にします。右クリックで設定します。

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インターチェンジベクターフォーマットで BE EmbroideryStudio に挿入することができます。ビットマップとしてインポートできるベクターグラフィックもあります。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 BE 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。

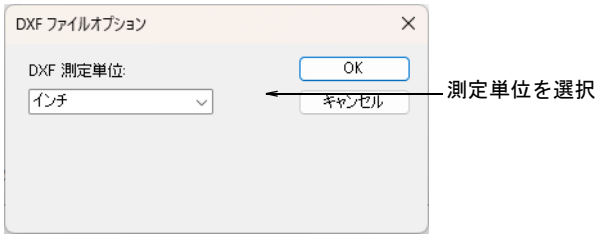


3 グラフィックフォルダまで移動します。ダイアログはサポートするすべてのファイルタイプ（BMP、PNG、EPS など）を表示する「すべてのグラフィックファイル」が初期設定となっています。特定のファイルタイプ（例 :EPS）で検索したい場合は、**ファイルの種類**設定を変更します。

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® Graphics Suite のインポート機能を使用してください。

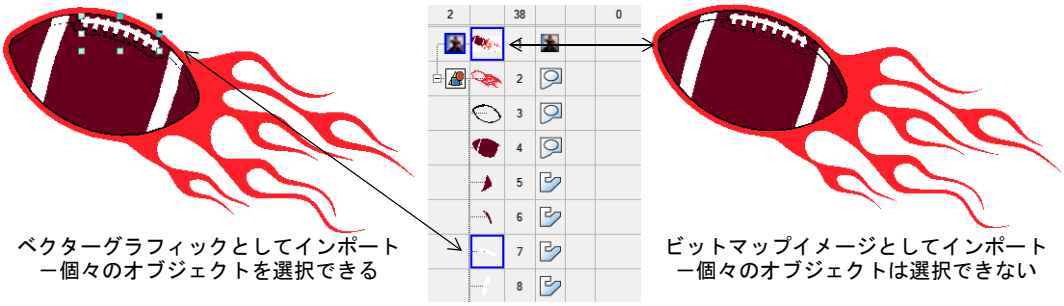
4 DXF ファイルで作業している場合 :

- **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。



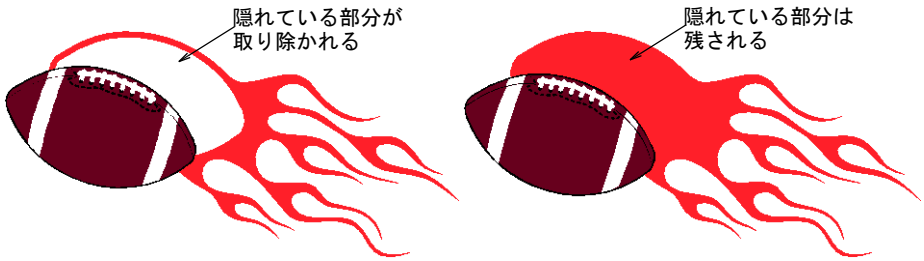
- **測定単位**リストから**インチ**または**ミリメートル**を選択し、**OK** をクリックします。この情報が特定されていない場合、ベクターグラフィックは正しいサイズで表示されないことがあります。

5 **ビットマップ**チェックボックスを選択し、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。



「平易化」されたベクターオブジェクト　「平易化」されていないベクターオブジェクト

7 **プレビュー**チェックボックスを選択し、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、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 MS Windows(R) のクリップボードを介して、ベクターを直接 BE EmbroideryStudio 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
- CorelDRAW グラフィックスでデザインを変換する
- 個々の形状をオートデジタイズする

ベクターグラフィックをインポートする

モード >CorelDRAW グラフィックスに切り替えを使用し、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 > ベクター表示を使用し、デザイン中のベクターイメージ（CorelDRAW® 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。

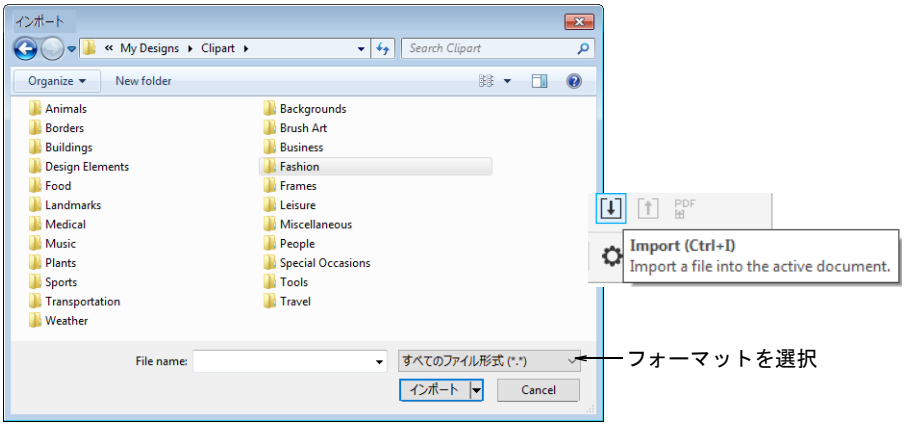
様々なフォーマットのベクターイメージは、マニュアルまたはオートデジタイズの下絵用に、**CorelDRAW グラフィックス**を介して呼び出すことができます。またビットマップを挿入することもできます。

メモ　CorelDRAW® は BE 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できる CorelDRAW® のスタンダードメンバーシップが提供されます。

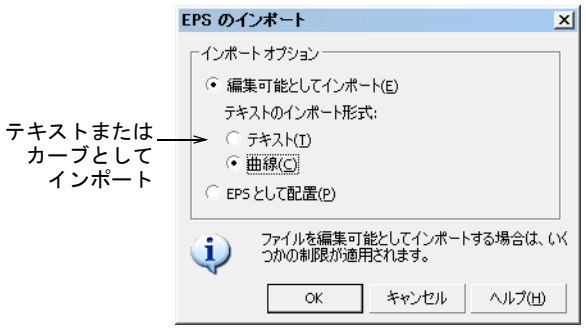
ベクターグラフィックを挿入するには

1 CorelDRAW グラフィックスに切り替え、**標準**ツールバーの**インポート**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**の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と、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、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
- 背景を変更する
- オブジェクトをロックする＆グループ化する
- CorelDRAW グラフィックスでデザインを変換する
- 個々の形状をオートデジタイズする

ビットマップイメージをオートトレースする

オートデジタイズ＞ベクターにオートトレースを使用し、刺繍オブジェクトへ変換するイメージをベクターオブジェクトに変換します。

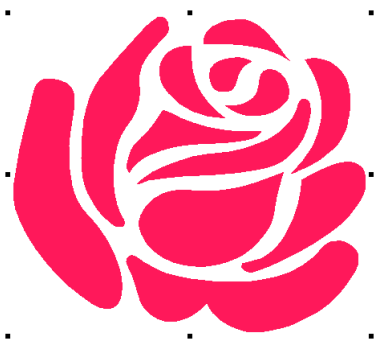
ベクターにオートトレースを使用してビットマップイメージからベクターアウトラインを作成し、その後様々な入力方法でそれらを刺繍オブジェクトに変換できます。**ベクターにオートトレース**は境界線の内部 / 外部に関わらず、形状内の中抜きを検出することができます。

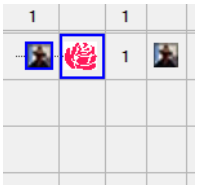
参考　BE EmbroideryStudio でデジタイズをしたら、刺繍デザインはベクターに出力することができます。これらは **CorelDRAW グラフィックス**で開くことができます。刺繍をベクターにエクスポートするも併せてご覧ください。

ビットマップイメージをオートトレースするには

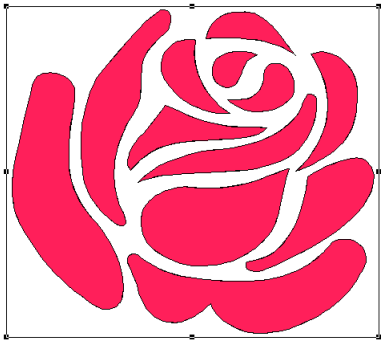
1　ビットマップイメージをスキャン、または挿入します。

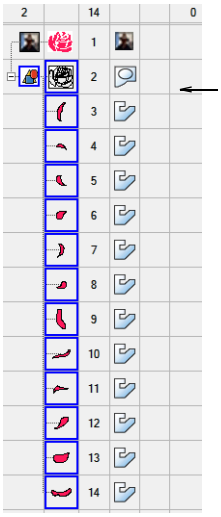
2　イメージを選択し、**ビットマップカラーを準備**ツールをクリックします。





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。

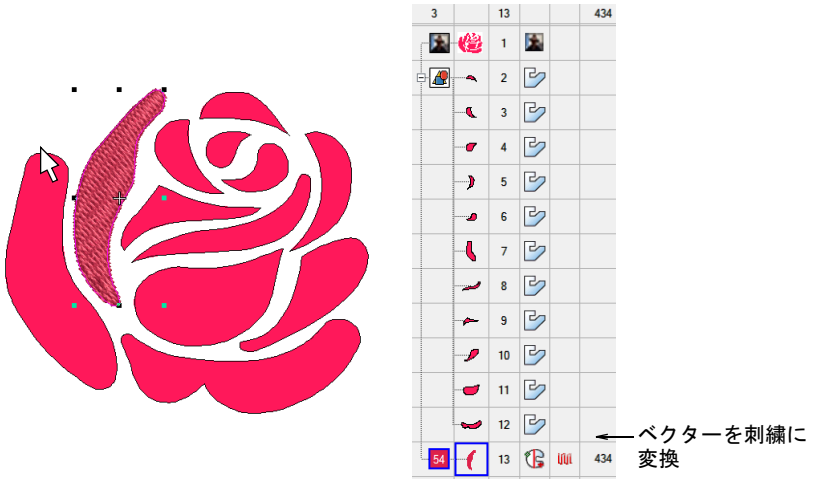




ビットマップはベクターアウトラインと塗り形状に変換される

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

- CorelDRAW グラフィックスでデザインを変換する
- ビットマップイメージを挿入する
- イメージをオートデジタイズ用に準備する

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コントロールポイントを取り除きます。

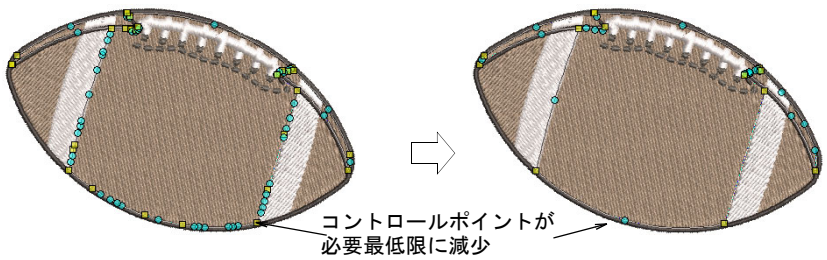
ベクターと刺繍オブジェクトは、共にアウトラインにコントロールポイントを含んでいます。常に角度が変化している形状では、非常に多くのコントロールポイントが存在し変形が困難な場合があります。**スムースカーブ**は、刺繍やベクターオブジェクトのカーブを滑らかにするのに使用します。

カーブを滑らかにするには：

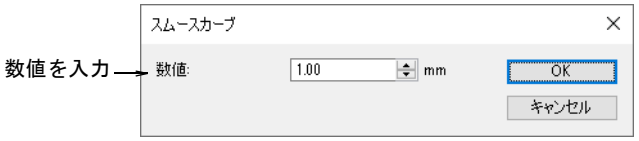
1　滑らかにしたいオブジェクト（複数可）を選択します。

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コントロールポイントを表示します。



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、コントロールポイントが少なくなります。

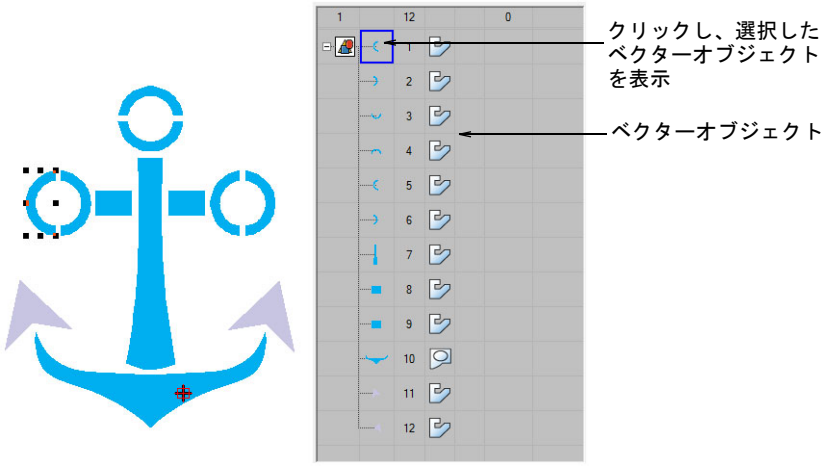
5 **OK** をクリックします。

ベクターグラフィックをビジュアル化する

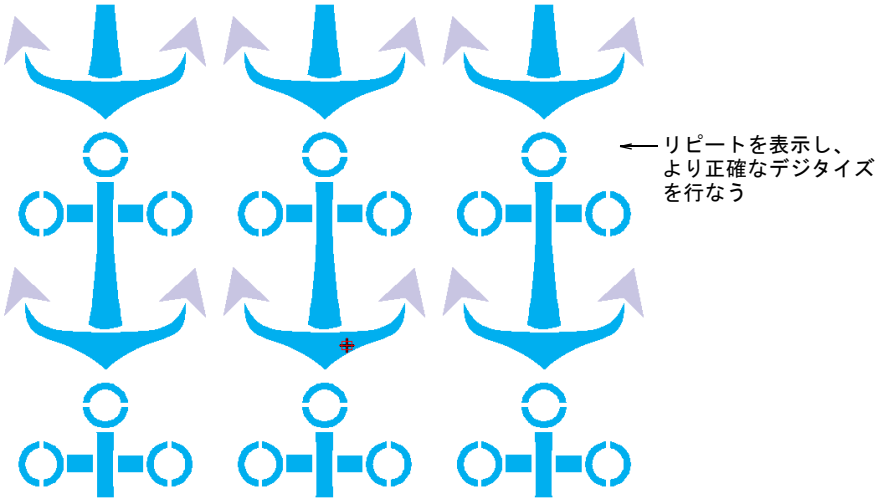
	表示＞ベクター表示を使用し、デザイン中のベクターイメージ（CorelDRAW® クリップアートなど）を表示 / 非表示にします。右クリックで設定します。
	表示＞リピート表示を使用し、デザインのリピート表示をオン / オフにします。右クリックで設定します。

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。



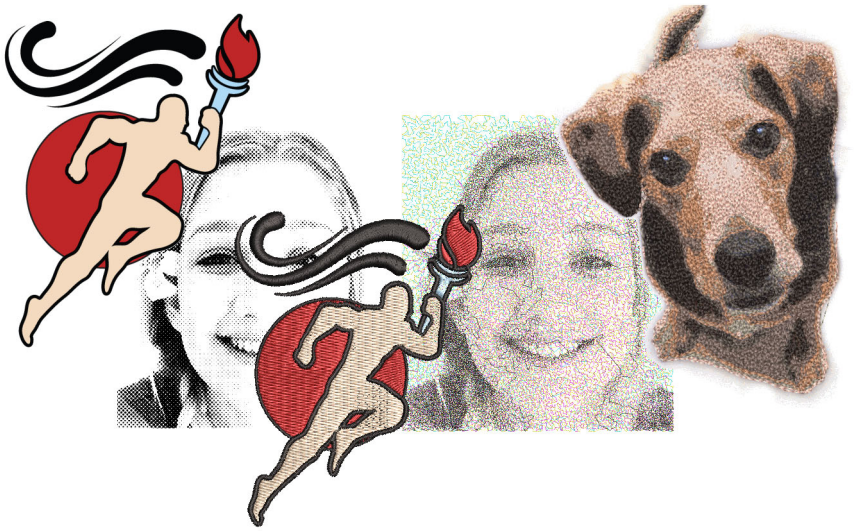
関連項目

- デザインのリピートを表示する

第 32 章

オートデジタイズ

BE EmbroideryStudio には、適切な画像処理が施されたイメージをオート / セミオートでデジタイズできる、様々なツールと機能が装備されています。



この章で説明し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変換します。またその反対も可能です。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します。
	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。

この章では、グラフィックを刺繍オブジェクトに自動的に変換し、様々なテクニックを使用してデザインを完成させる方法について説明しています。

イメージをオートデジタイズ用に準備する

オートデジタイズツールは、イメージや写真を自動的にデジタイズできます。結果はもとにするイメージの解像度、色深度、質に大いに左右されます。対象がはっきりとしていて、コントラストの強いイメージを使用すると、よい結果が得られます。それに加え、いくつかの準備が必要になります。これには CorelDRAW グラフィックスのような第三者グラフィックアプリケーションを使用しての準備が必要となる場合があります。またツールは Wilcom ワークスペース内にもあります。

イメージを呼び出す & プリセットする

オートデジタイズ > 色の割り当て方法を使用し、糸の割り当て方法を選択します。

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。

イメージは BE EmbroideryStudio に挿入、貼り付け、スキャンすることができ、デジタイズの下絵として使用できます。オートデジタイズツールは、ビットマップとベクターフォーマットの両方を使用することができます。マニュアルまたはオートでデジタイズする場合でも、「はっきり」としたイメージを使用すると最高の結果が得られます。スキャンしたイメージの質により、BE 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。

オートデジタイズ用にイメージを呼び出す & プリセットするには

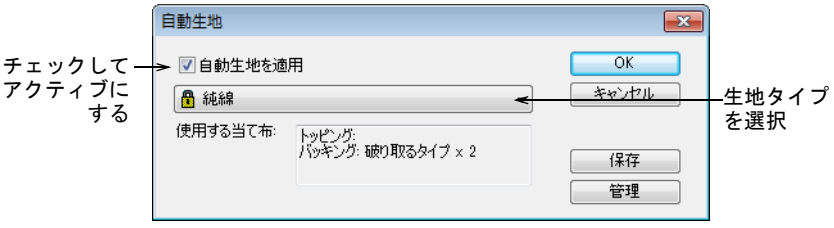
1 使用するイメージをスキャンまたはインポートします。イメージはビットマップまたはベクターのどちらを使用するかに関わらず、下処理を行う必要があります。

- 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もとにして刺繍を作成する場合は、変換前にイメージの処理が必要です。
- 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。

2 ビットマップやベクターグラフィック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使用している場合、変換前にイメージを処理をすることができます。
- 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。

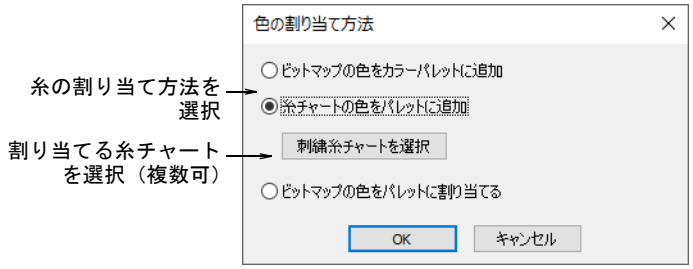
3 希望の仕上がりサイズにイメージのサイズ変更を行います。

4 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。



5 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。

6 任意で**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。



これには 3 つのオプションがあります。

- ビットマップカラーを直接デザインパレットに追加します（初期設定）。
- チャートを選択し、実際の糸にビットマップの色を割り当てます。**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。
- あるいは、イメージの色をデザインパレットにある一番近い色に割り当てます。

参考　様々な方法で**カラーパレット**からデザインの色を変更することができます。

関連項目

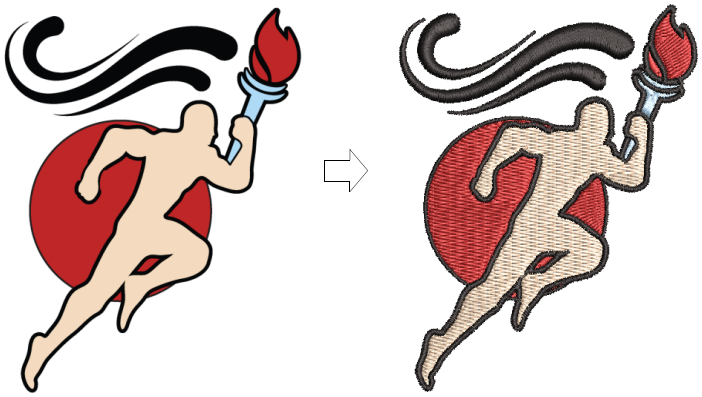
- グラフィック＆マルチデコレーションのファイルフォーマット
- ビットマップイメージを呼び出す
- ベクターイメージを呼び出す
- イメージをデジタイズ用に準備する
- イメージの色を追加する & 割り当てる
- 生地を扱う
- 糸を選択する

ビットマップイメージをオートデジタイズ用に準備する

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。

オートデジタイズツールは、マニュアルのデジタイズツールを使用せずにイメージ中の形状を自動的にデジタイズすることができます。挿入したイメージがその

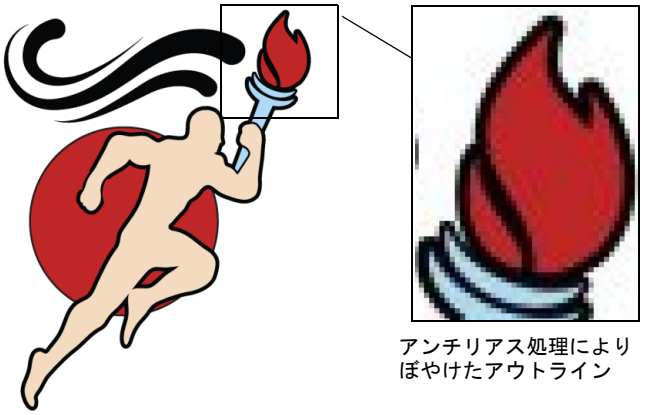
まま刺繍に使えそうに見えても、変換前にはイメージの下処理が必要となります。



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する。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る。

ビットマップイメージをオートデジタイズ用に準備するには

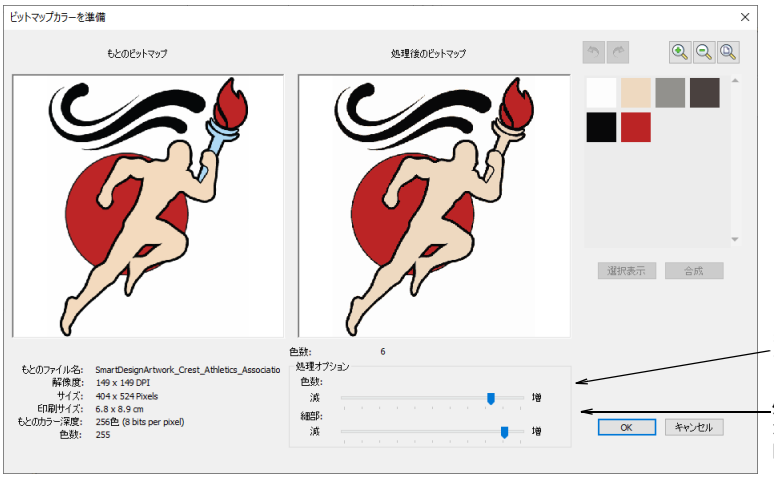
1 イメージを選択し、**ビットマップカラーを準備**アイコンをクリックします。プレビューパネルには処理前 / 処理後のイメージが表示されます。オリジナルのイメージに含まれる色数を確認します。メインのカラーブロックが検出され、それに応じて色数が減少されます。



アンチリアス処理により
ぼやけたアウトライン

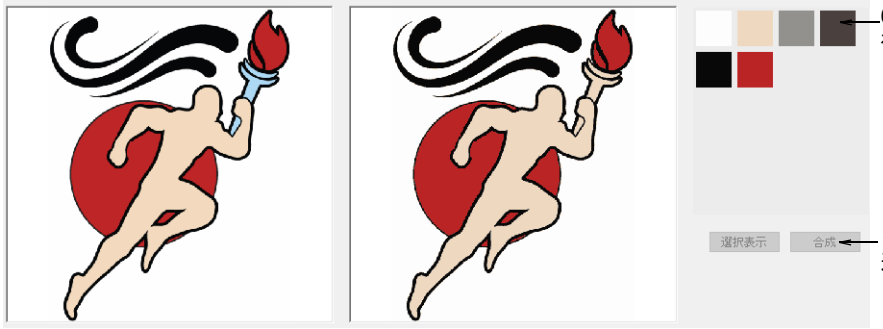
使用するソースにより、イメージ中にディザリング、アンチエイリアス処理、ノイズなどが含まれている場合があります。イメージにアウトラインが含まれている場合は、通常アンチエリアス処理によりぼやけています。

2 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。

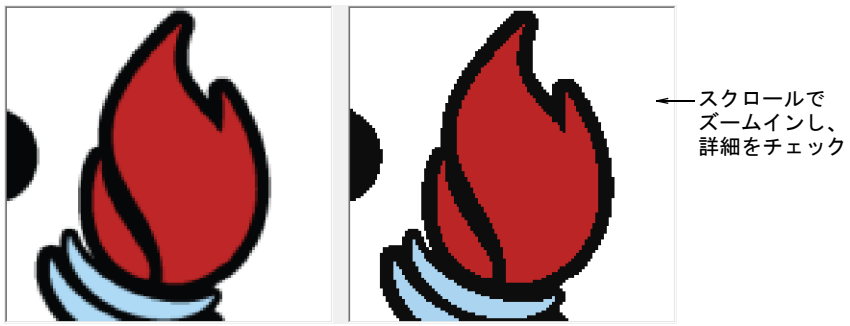


3 必要に応じて、色を選択的に表示し、合成します。

- **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。



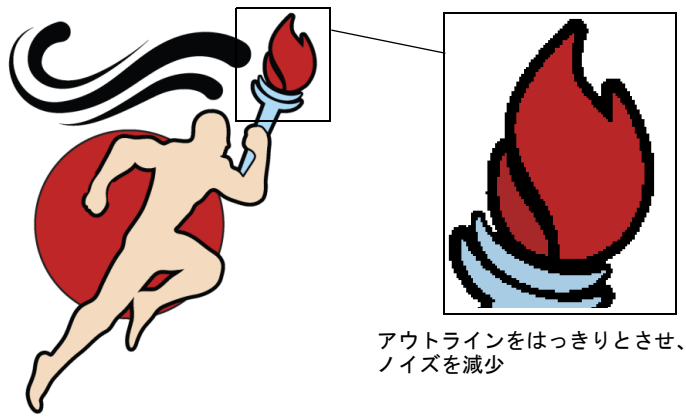
4 マウスのスクロールボタンでズームインし、詳細をチェックします。



5 **細部**スライダーを調整し、細部と結果のオブジェクトの数をコントロールします。

この設定は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為、刺繍の仕上がりに影響を与えます。「増」は一般的により詳細を含み、より多くの刺繍オブジェクトを生成します。「減」は一般的に詳細とオブジェクトは少なくなります。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 ファイルでよく作用します。

6 **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。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

- 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
- ビットマップイメージを挿入する
- ビットマップイメージをトリミングする
- ビットマップ編集
- グラフィックの構成要素を表示する

CorelDRAW グラフィックスでデザインを変換する

BE 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。またランニングやオブジェクト間で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を刺繍パレットの色に合わせます。

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。

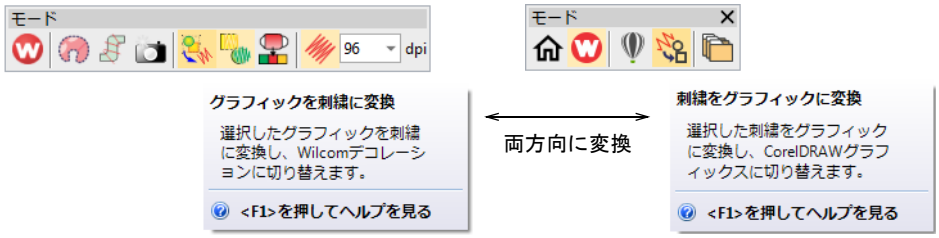
モード > 刺繍をグラフィックに変換を使用し、選択した刺繍をグラフィックに変換し、Wilcom ワークスペースに切り替えます。

モード > グラフィックオブジェクトを残すを使用し、変換時にもとのグラフィックを維持します。

BE EmbroideryStudio の製品レベルの中には CorelDRAW® 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づ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を変換するには

- 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。

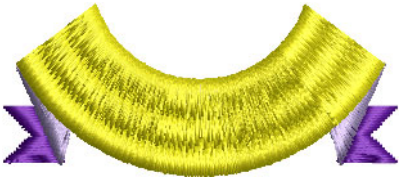
- **CorelDRAW グラフィックス**では選択したベクターオブジェクトが刺繍に変換され、**Wilcom ワークスペース**で表示されます。

- **Wilcom ワークスペース**では選択した刺繍オブジェクトがベクターオブジェクトに変換され、**CorelDRAW グラフィックス**で表示されます。

- もと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**ツールを使い、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、ベクターの色をもとにした新しい糸色がパレットに追加されます。

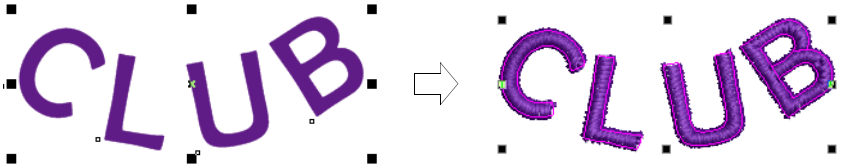
- 必要に応じて、**ターニング埋め縫い［サテン］に変換**をアクティブにすることもできます。これによりオブジェクトは下記のようにブランチングされます。

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。



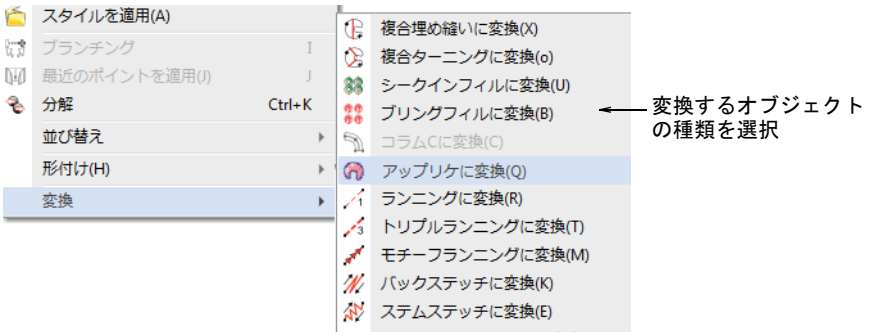
レタリングに変換したベクター

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

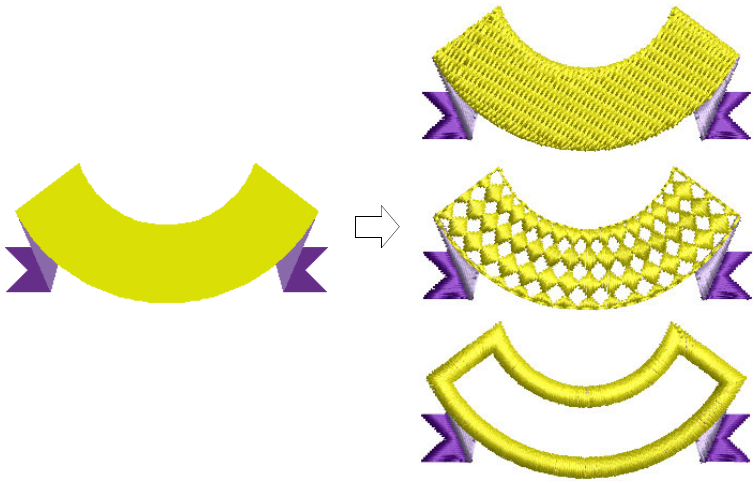
Wilcom ワークスペースでオブジェクトを変換する

選択した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。



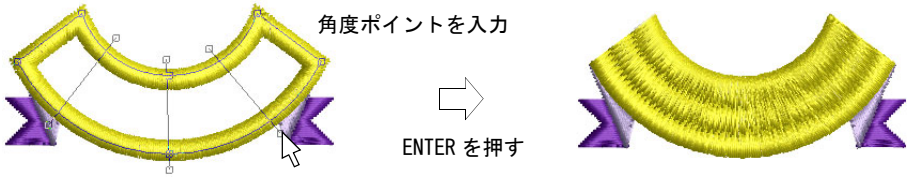
生成されるオブジェクトは現在のステッチタイプ、色、選択したデジタイズ方法のオブジェクトプロパティが使用されます。ベクターオブジェクトはアップリケ

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、複合埋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埋め縫いオブジェクトにのみ使用できますが、初めに複合埋め縫いに変換することによりコラム A/B 形状にも追加することができます。またデザインをサイズ変更する場合、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。複合埋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埋め縫いオブジェクトに変換できます。また**複合埋め縫い**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。



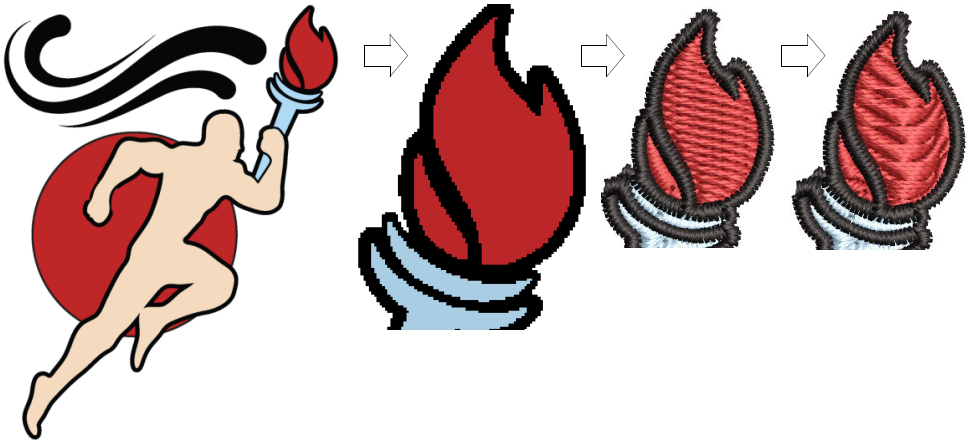
メモ　現在のステッチがタイプが対象のオブジェクトに適用できない場合（例：**ライン**ステッチ）、**サテン**が代わりに使用されます。下縫いの種類が適用できない場合（例：**中心ラインランニング**）、**ジグザグ**が使用されます。

関連項目

- ステッチ角度を調整する
- 刺繍オブジェクトをアップリケに変換する

イメージをオートデジタイズする

作成するデザインの質は、もと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を変更しても絵の質を保存するのに対し、ビットマップイメージは拡大 / 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。ビットマップイメージをオートデジタイズに適したものにする為に、BE EmbroideryStudio はイメージ処理機能を装備しており、またグラフィックソフトへもリンクできます。



「インスタント刺繍」オートデジタイズ

オートデジタイズ > 色の割り当て方法を使用し、糸の割り当て方法を選択します。

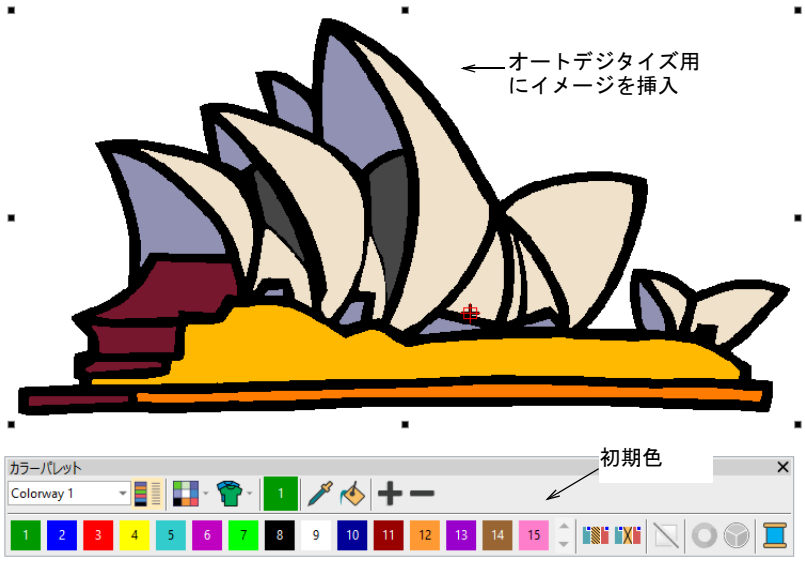
オートデジタイズ > インスタントスマートデザインを使用し、インポートしたイメージから刺繍をクリック一つで自動的に作成します。

オートデジタイズ > グラフィックオブジェクトを残すを使用し、変換時にもとのグラフィックを維持します。

インスタントスマートデザインツールを使用して刺繍デザインを作成するには、基本的に変換したいイメージを選択してツールをクリックするだけです。BE EmbroideryStudio は埋め縫い、アウトライン、または取り除く色を自動的に決定します。また、最も適するステッチタイプをその初期設定を使用して適用します。これはステッチ数を見積もる場合に大変便利です。ツールはビットマップとベクターフォーマットの両方を扱うことができます。

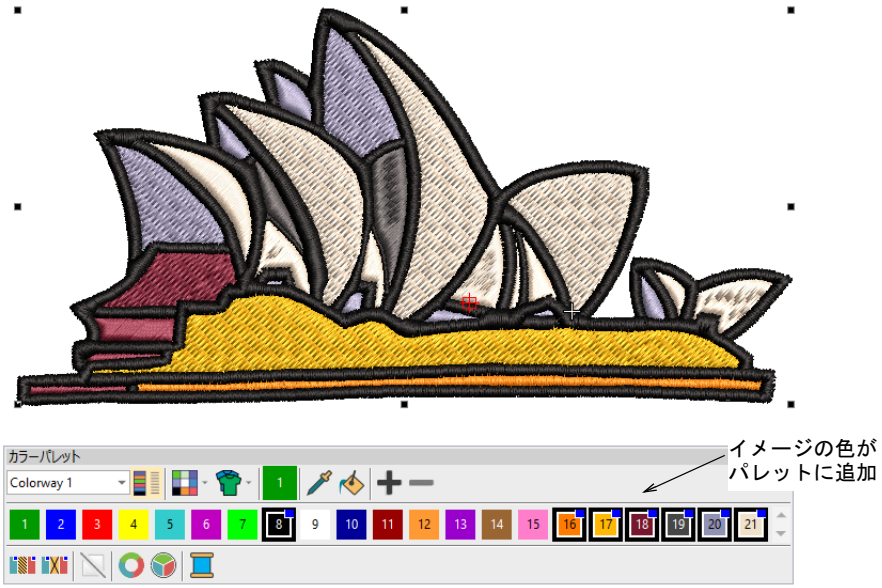
「インスタント刺繍」オートデジタイズするには

1 必要に応じてイメージを呼び出し、プリセットします。

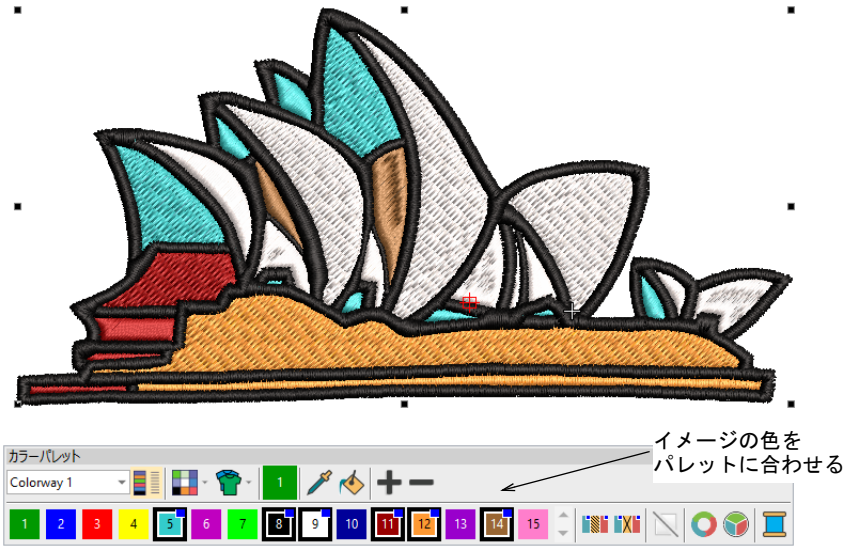


2 任意で色の割り当て方法を選択します。

3 **インスタントスマートデザイン**をクリックし、結果をチェックします。



初期設定ではイメージの色はパレットに追加されます。イメージの色を割り当てる場合、以下のような結果を得るでしょう。



4 必要に応じて色、ステッチタイプを変更する、不要な背景のステッチを削除するなど編集します。
   - **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。
   - **自動下縫い**ボタンで下縫いをオン / オフにします。

関連項目

- イメージを呼び出す & プリセットする
- ビットマップイメージをトリミングする
- 刺繍オブジェクトを並び替える
- 下縫いで強化する
- オブジェクトを変形する
- ベクター & 刺繍オブジェクトを合成する
- つなぎ糸を最小限にする

デザイン全体をオートデジタイズする

オートデジタイズ > 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。

オートデジタイズ > グラフィックオブジェクトを残すを使用し、変換時にもとのグラフィックを維持します。

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。これはイメージ内の形状を認識し、変換時に適切なステッチタイプをプリセットすることができます。**スマートデザイン**は最近のポイントをもとにしたステッチ順序を決定します。イメージは効果的に「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。ツールはビットマップとベクターフォーマットの両方を扱うことができます。

デザイン全体をオートデジタイズするには

1 必要に応じてイメージを呼び出し、プリセットします。

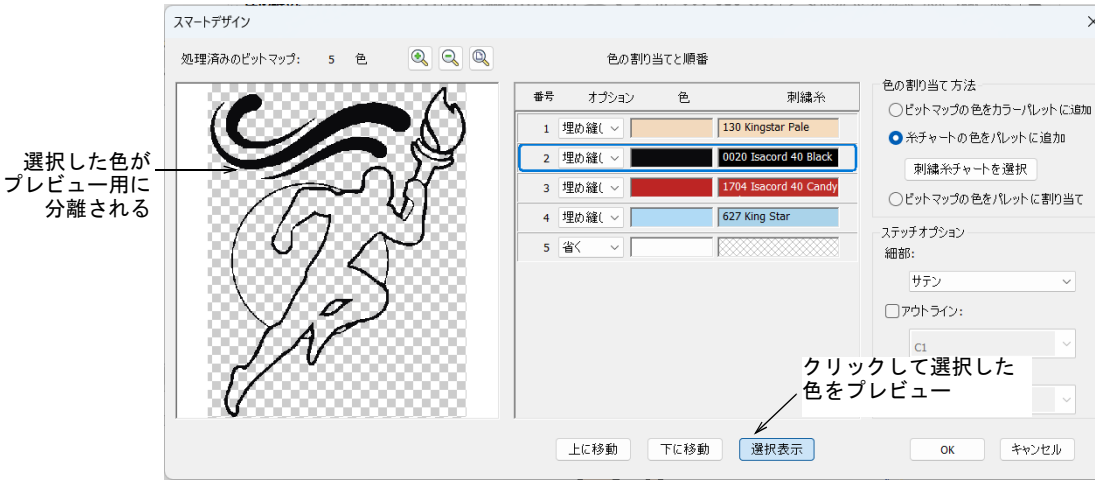
2 イメージを選択し、**スマートデザイン**をクリックします。イメージに下処理が必要な場合は、**ビットマップカラーを準備**ダイアログが開きます。詳細はイメージをオートデジタイズ用に準備するをご覧ください。

次に**スマートデザイン**ダイアログが開きます。BE EmbroideryStudio では、イメージの色を埋め縫いまたは細部として分類し、それに応じて並び替えます。

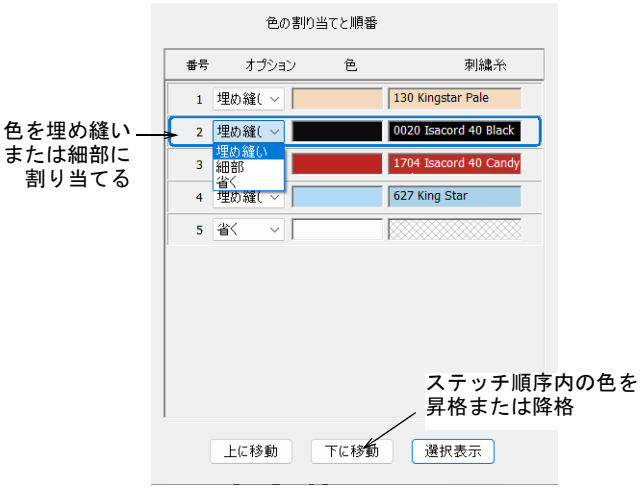
細部は「ピックアウトランニング」と呼ばれるアウトラインの形式をとることがあります。初期設定では、イメージの背景はすべて取り除かれます。

参考　イメージにはイメージの一部としてアウトラインが含まれているものもありますが、デザイン内の色ブロックの周りにアウトラインを生成することができます。

3　リストから色を選び、**選択表示**ボタンでプレビューします。



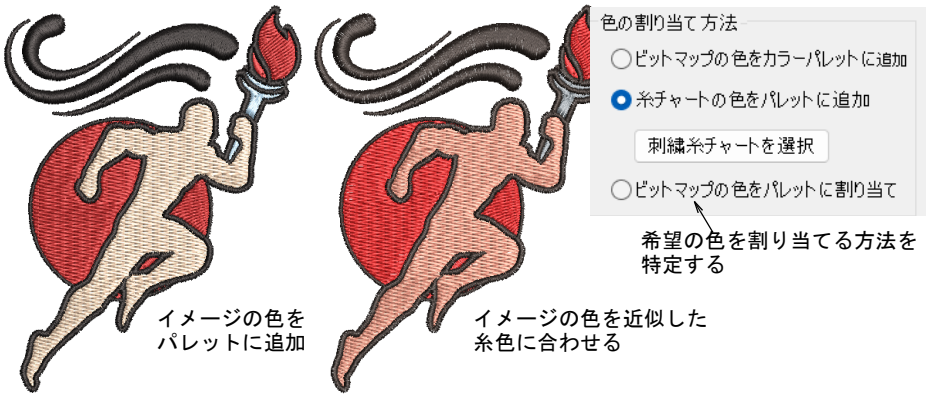
4 色をロケートし、ソフトウェアの初期設定を変更したいか決定します。色は埋め縫いまたは細部にするか、または省くかに振り分けることができます。



5 必要に応じて、「移動」ボタンで色を並び替えます。細かな部分や輪郭などは通常最後にステッチします。

色の割り当て方法とステッチオプションを割り当てるには

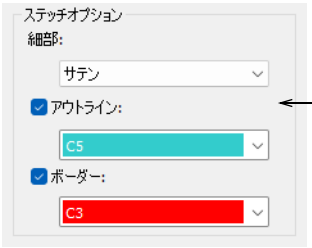
1 色を割り当てる変換方法を選択します。



これには 3 つのオプションがあります。

- ビットマップカラーを直接デザインパレットに追加します（推奨）。これは後ほど実際の糸色に割り当てられます。
- チャートを選択し、実際の糸にビットマップの色を割り当てます。**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。
- あるいは、イメージの色を現在のデザインパレットにある一番近い色に割り当てます。

2 細部、アウトラインとボーダーのステッチオプションを選択します。



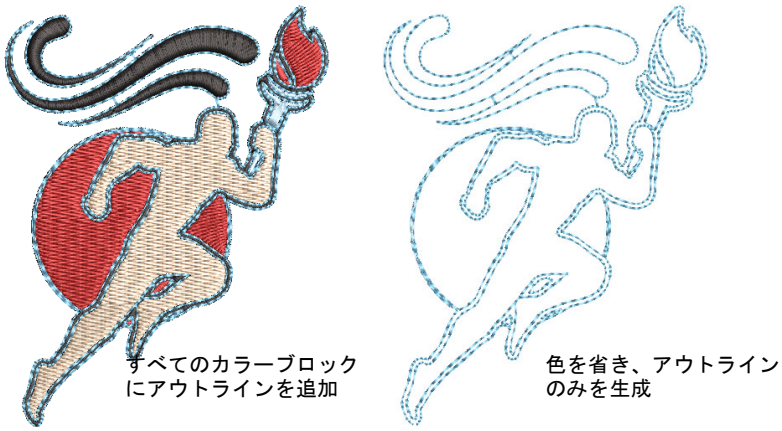
これには 3 つのオプションがあります。

オプション	目的
詳細	細部をサテン、コラム C、またはダブルランニングとして処理します。ドロップリストからオプションを選択します。
アウトライン	検出したすべてのカラーブロックにアウトラインを追加します。ドロップリストから糸色を選択します。お使いのイメージに、イメージの一部としてすでにアウトラインが含まれている場合、まずアウトラインの色を省きます。
ボーダー	デザイン全体にサテンのボーダーを追加します。再度、ドロップリストから色を選択します。

詳しくは以下の例を参照してください。

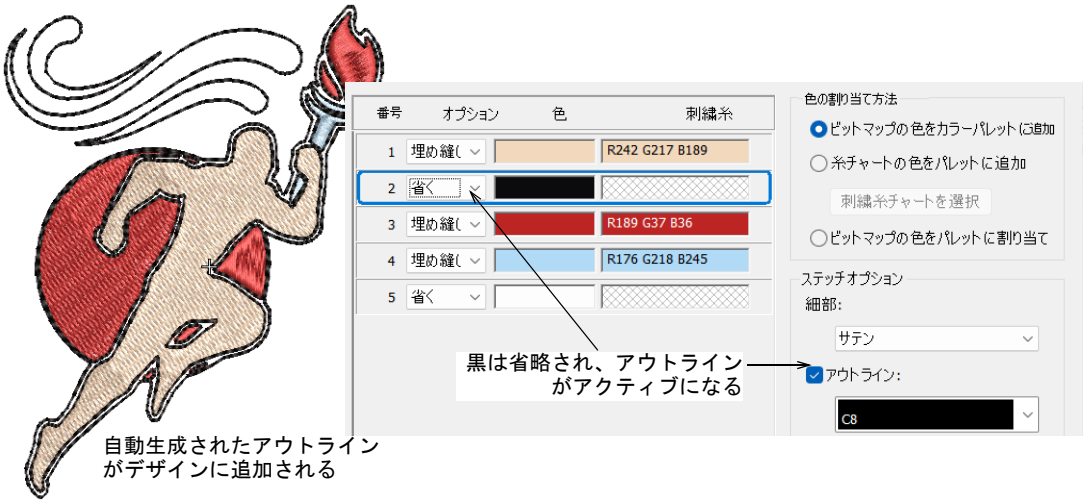
結果を生成し、チェックするには

- OK をクリックしてイメージを処理します。

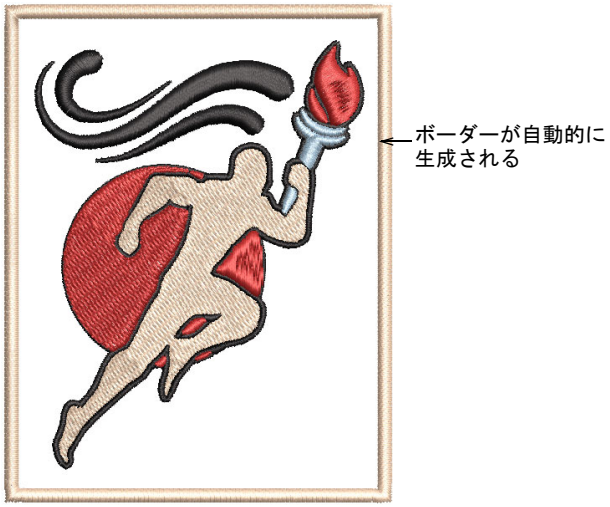


- このイメージにはアウトラインが含まれています。その他、ソフトウェアにアウトラインを生成させる方法があります。**アウトライン**オプションは、連続したブランチングされたランニングステッチですべての色ブロックを補強

します。ここではイメージの色を省き、代わりに**アウトライン**のステッチオプションをオンにします。



- さらに**ボーダー**ステッチオプションで、デザイン全体の周りにボーダーを生成することができます。



ヒント

- 必要に応じて、色、ステッチタイプなどのオブジェクトプロパティを編集します。ランニングのアウトラインををサテンのボーダーに変換してもよいでしょう。
- **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、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**と / または**オブジェクト変形**ツールを使用し、つなぎ糸を最小限に抑えます。

- **自動下縫い**ボタンで下縫いをオン / オフにします。
- オートデジタイズで作成された細部は、ブランチングオブジェクトとして扱われます。ステッチタイプ（サテン、3D サテン、ジグザグ、ブランケット）を変更したい場合、これらのステッチタイプを適用する前にオブジェクトのブランチ化を解除する必要があります。

関連項目

- イメージを呼び出す & プリセットする
- ビットマップイメージをトリミングする
- イメージをオートデジタイズ用に準備する
- 刺繍オブジェクトを並び替える
- オブジェクトを変形する
- ベクター & 刺繍オブジェクトを合成する
- つなぎ糸を最小限にする
- 下縫いで強化する

個々の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、糸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します。

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。

オートデジタイズはイメージ（ビットマップとベクター）を自分でデジタイズすることなく、自動的に刺繍を作成することができるツールです。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します。またランニングステッチでアウトラインや詳細を作成することができます。この場合、現在のプロパティが適用されます。

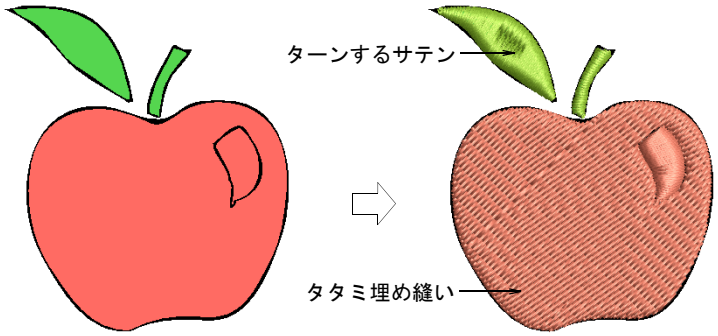
個々の形状をオートデジタイズするには

1 必要に応じてイメージを呼び出し、プリセットします。

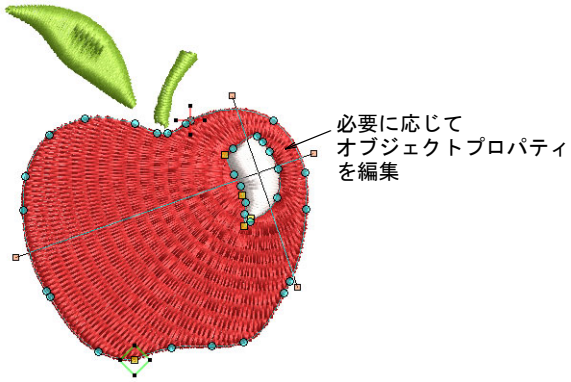
2 オートデジタイズ方法（埋め縫い）を選択します。

- **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。

3 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。



4 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。

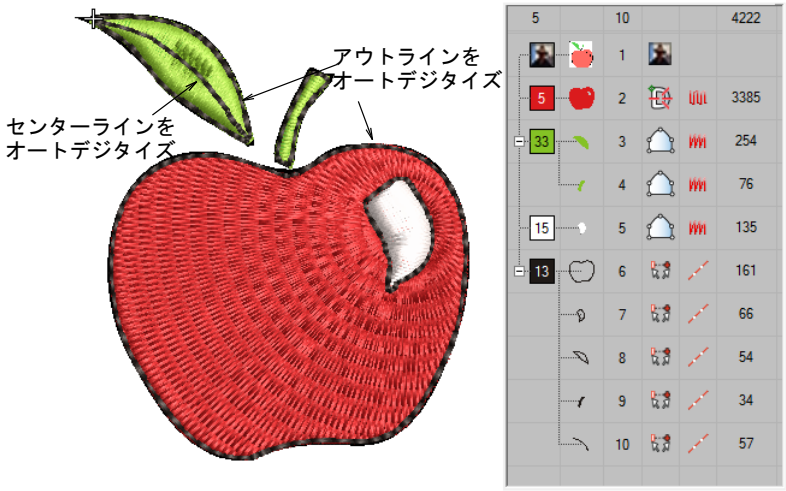


アウトラインと詳細をオートデジタイズするには

1 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。

2 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。



生成したデザインを編集するには

- 必要に応じて、色、ステッチタイプを変更する、不要な背景のステッチを削除するなど編集します。

- **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。
- **自動下縫い**ボタンで下縫いをオン / オフにします。

関連項目

- イメージを呼び出す & プリセットする
- ビットマップイメージをトリミングする
- イメージをオートデジタイズ用に準備する
- 刺繍オブジェクトを並び替える
- オブジェクトを変形する
- ベクター & 刺繍オブジェクトを合成する
- つなぎ糸を最小限にする
- 下縫いで強化する

第 33 章

写真をオートデジタイズする

BE 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。

機能		概要
	フォトフラッシュ	カラーまたはグレースケールの写真を刺繍に変換します。ラインプリンターの出力のような効果を出します。
	コーラルフォト刺繍	写真やビットマップイメージから、刺繍を作成します。効果がコーラル（珊瑚）に似ている為、その名前が付けられました。
	カラーフォト刺繍	写真やビットマップイメージから、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。

結果はもとにするイメージの解像度、色深度、質に大いに左右されます。対象がはっきりとしていて、コントラストの強いイメージを使用すると、よい結果が得られます。

それに加え、いくつかの準備が必要になります。これには CorelDRAW グラフィックスのような、第三者グラフィックアプリケーションを使用しての準備が必要となる場合があります。またツールは Wilcom ワークスペース内にもあります。

この章では、カラーまたはグレースケールの写真を、様々なテクニックで刺繍オブジェクトに自動的に変換する方法について説明しています。

写真をオートデジタイズ用に準備する

	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、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 > 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。

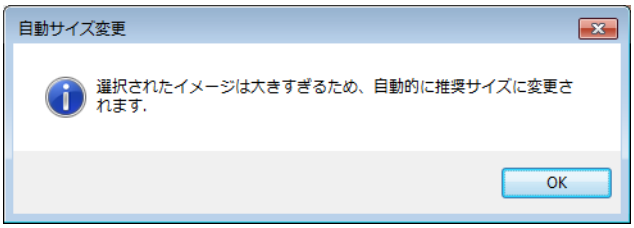
写真をオートデジタイズするには、ある程度の下準備が必要になります。対象がはっきりとしていて、コントラストの強いイメージを使用すると、よい結果が得られます。

写真をオートデジタイズ用に準備するには

1 使用したい写真をスキャンするか、挿入します。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。詳細はビットマップイメージを呼び出すをご覧ください。

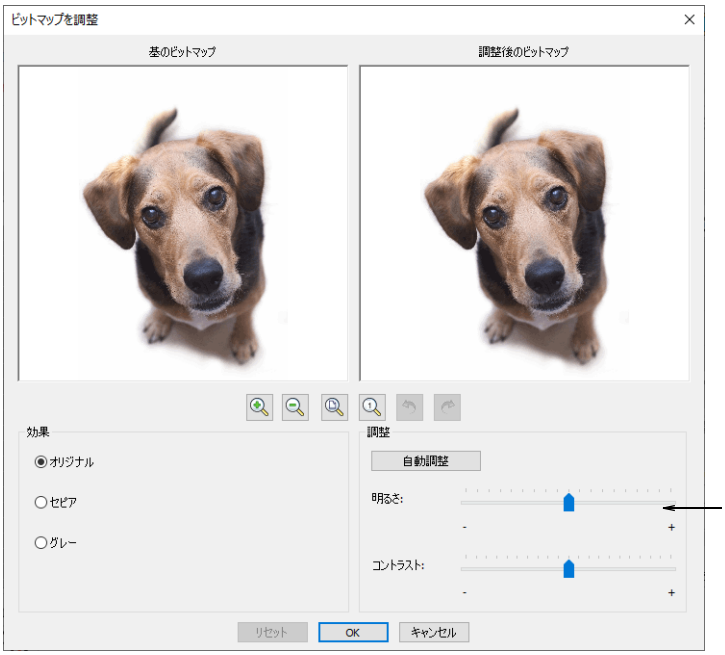
2 必要に応じて、**ビットマップをトリミング**ツールでイメージをトリミングします。

3 写真を希望のサイズに拡大 / 縮小します。**フォト刺繍**機能のいずれかを起動した際に、サイズ変更を行うよう指示がでる場合があります。



4 お使いのグラフィックアプリケーションにイメージのリサンプリング機能がある場合は、サイズ変更を行う際に使用してみましょう。

5 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。



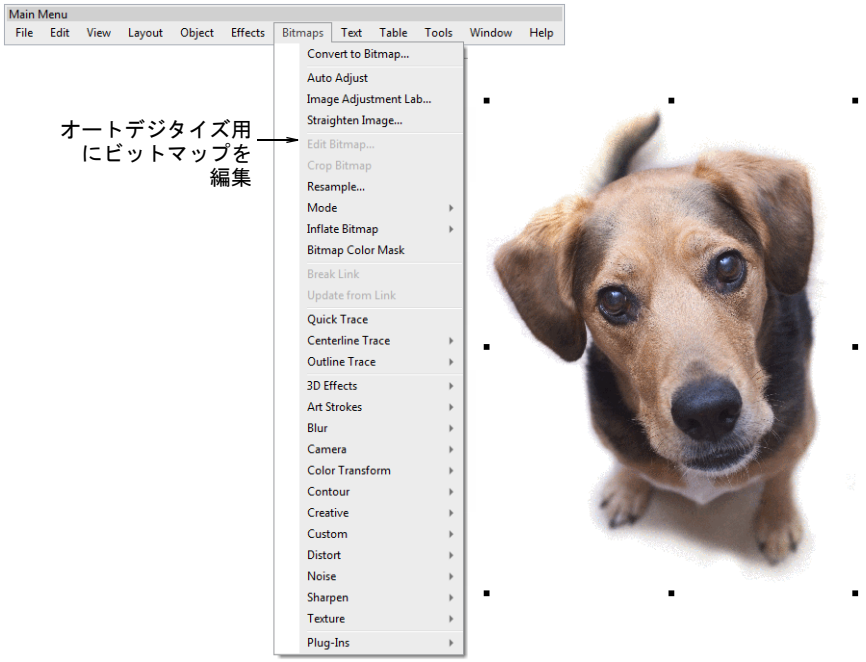
6 初めに**自動調整**をクリックし、イメージの設定を自動的に最適化させます。**明るさ**と**コントラスト**コントロールを使用し、さらにイメージを調整します。

7 任意で**リセット**をクリックし、初期設定に戻します。

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	グレースケールイメージは、グレーの色調（黒から白）だけで構成されたものです。

9 任意で**グラフィックモード**に切り替え、その他の方法で下処理します。



10 イメージ調整を行う機能をフルに使用したい場合は、Corel PHOTO-PAINT(R) のような専用の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は、**ビットマップ編集**オプションが使用可能となります。

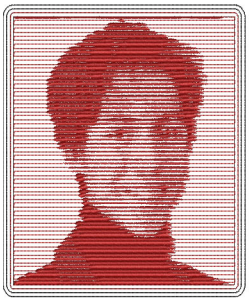
関連項目

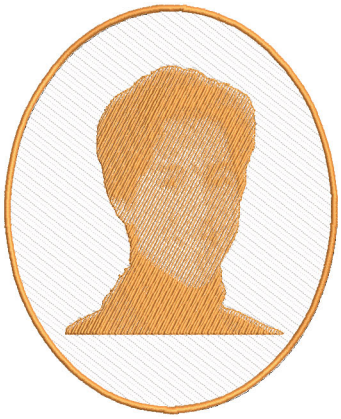
- イメージをスキャンする
- ビットマップイメージを挿入する
- ビットマップイメージをトリミングする
- ビットマップ編集
- グラフィックの構成要素を表示する

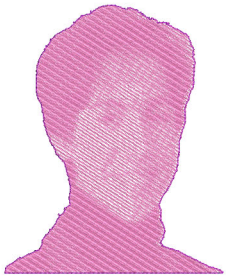
フォトフラッシュでオートデジタイズする

	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。**フォトフラッシュ**デザインは糸密度が変化するステッチの列の連続で構成されており、ラインプリンターの出力のような効果を出します。この技術は、思い出の品や記念品、商業用の刺繍まで幅広く使用することができます。





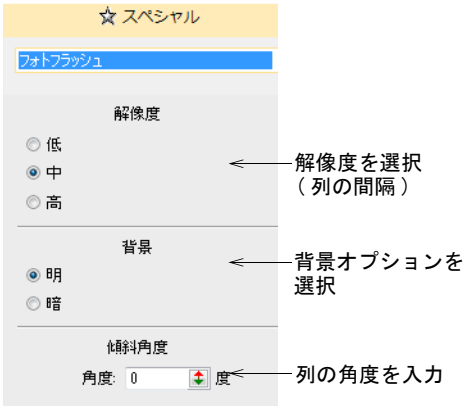


フォトフラッシュで刺繍を作成するには

1 使用したい写真をスキャンするか、挿入します。対象がはっきりとしていて、コントラストの強いイメージを使用すると、よい結果が得られます。詳細はビットマップイメージを呼び出すをご覧ください。

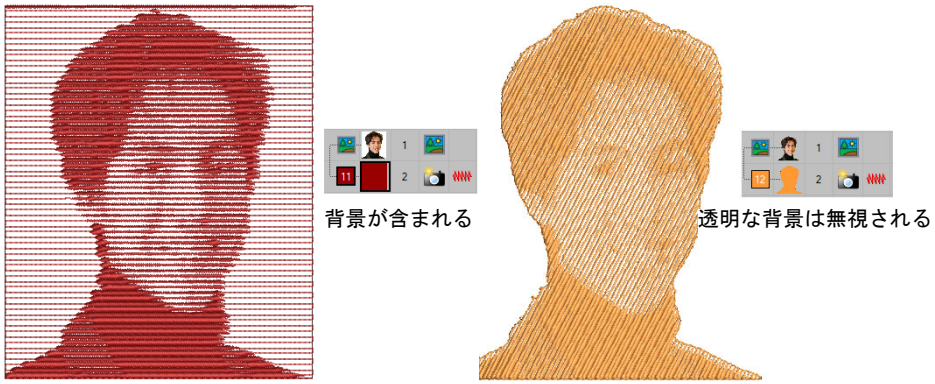
2 イメージを希望のサイズに拡大 / 縮小、またはトリミングします。詳細は写真をオートデジタイズ用に準備するをご覧ください。

3 糸色を選択し、イメージを選択した状態で**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。**オブジェクトプロパティ > スペシャル**タブで、粒度、方向、ステッチ角度、密度、解像度、背景のコントラストなどの設定を行います。



4 **オブジェクトプロパティ**ドッカーの下にある**適用**（チェック）ボタンをクリックします。写真が分析され、ラインプリンターの出力に似たモノクロの

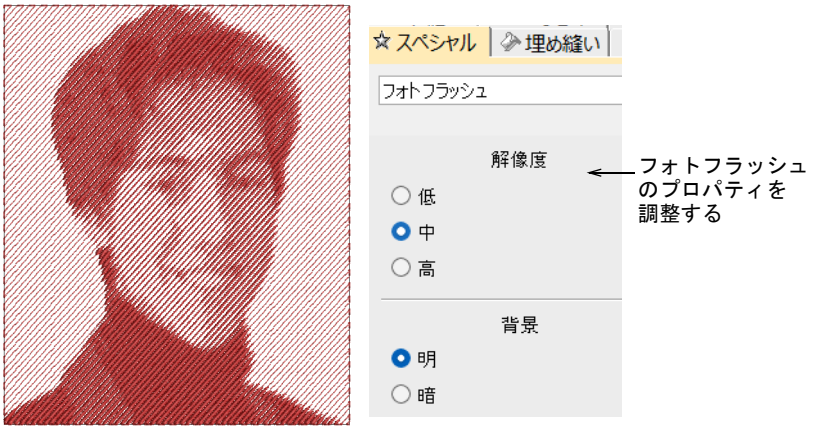
ステッチオブジェクトが生成されます。イメージの背景が透明な場合、**フォトフラッシュ**はそれを無視します。



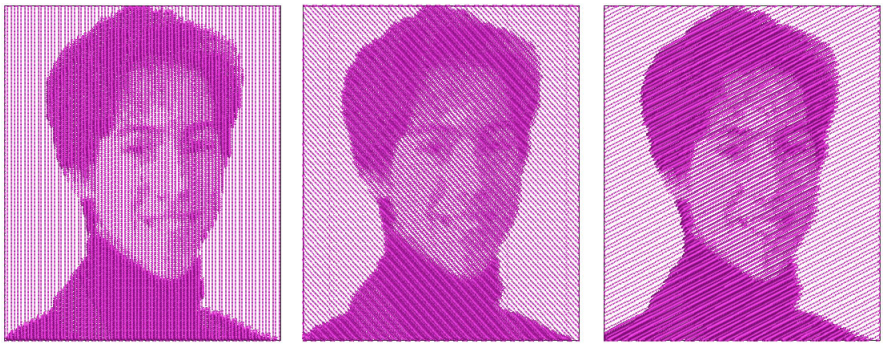
5 D を押してイメージの表示をオフにすると、見やすくなります。

フォトフラッシュ設定を調整するには

1 オブジェクトをダブルクリックし、**オブジェクトプロパティ**ドッカーを再度開きます。最適な効果が得られるよういろいろな設定で試してみましょう。

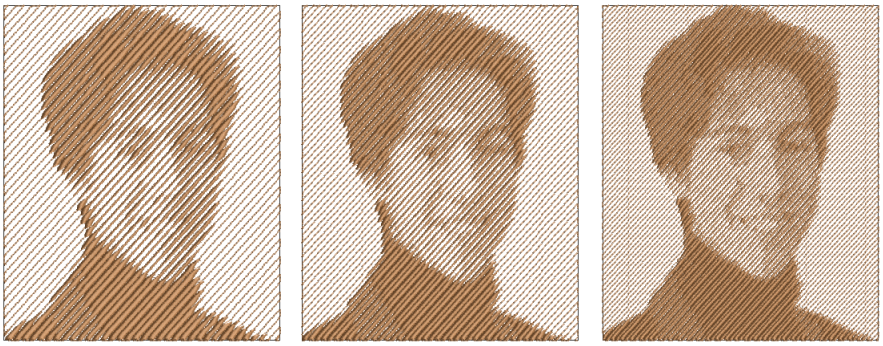


2 傾斜角度を調整し、ステッチライン全体の角度を調整します。



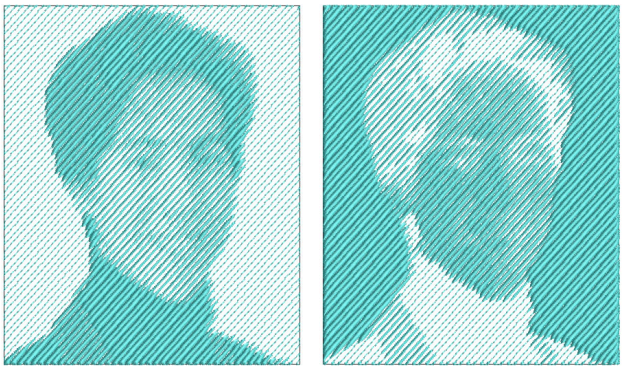
配置角度：90 度　配置角度：-45 度　配置角度：25 度

3 **解像度**パネルで解像度（低、中または高）を選択します。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。



低解像度　中解像度　高解像度

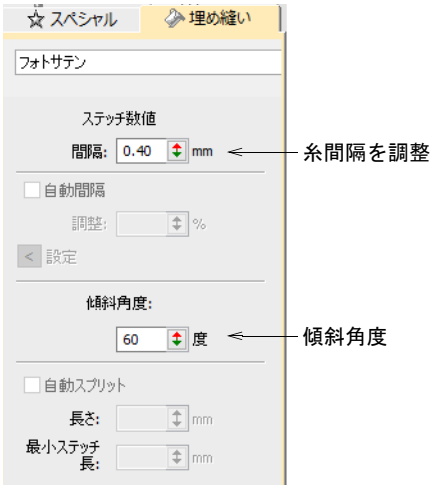
4 **背景**パネルで背景オプション（明または暗）を選択します。通常は刺繍に使用する生地の色が暗いか明るいかによって、このオプションを選択します。**暗い**オプションでは、写真のネガのようなイメージを作成できます。



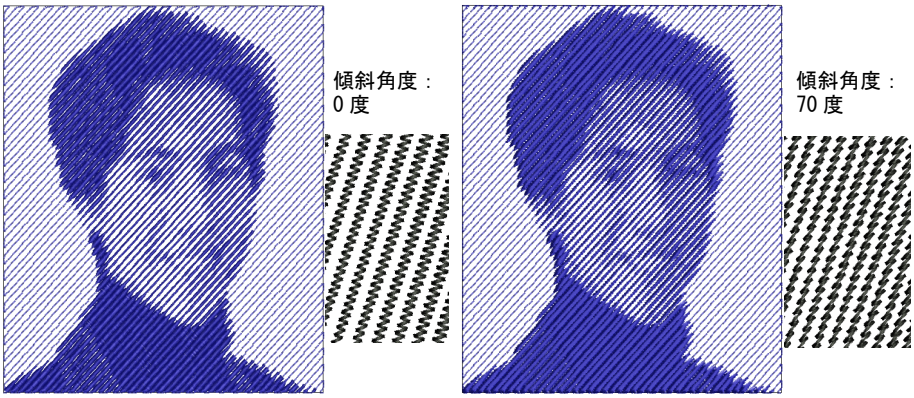
明るい背景　暗い背景

ステッチ設定を調整するには

1 **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。



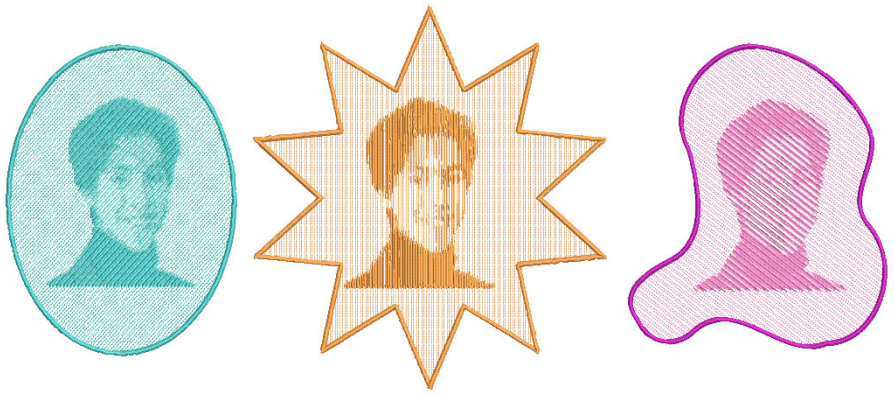
2 **傾斜角度**でステッチの角度を指定します。必要に応じて、粒度角度に相補的に走るように調整します。



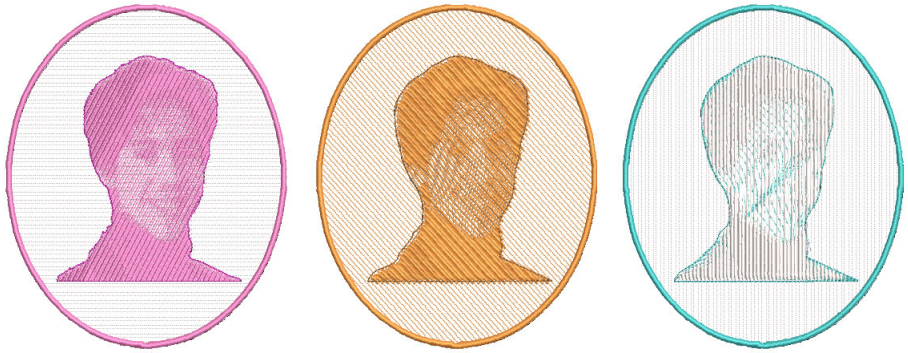
ヒント

- ビットマップの切り取り部分を定義している場合、BE EmbroideryStudio 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。

- 背景はイメージの大きさを超えるトリミングエリアに合わせて、拡大することができます。グラフィックは外部アプリケーションで準備する必要があります。



- **フォトフラッシュ**と複製したオブジェクトや他の色、またはクリエイティブなステッチタイプと組み合わせることにより、ユニークな効果を作成することができます。



- 元々は写真に使用する為に作られた機能ですが、**フォトフラッシュ**はグラフィックにも使用でき、魅力的な商業向けの刺繍を作成することもできます。

- **CorelDRAW グラフィックス**の**モード**ツールバーには**フォトフラッシュ用にタグ付け**アイコンがあり、写真を直接**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

- ビットマップイメージを挿入する
- 写真をオートデジタイズ用に準備する
- ビットマップイメージをトリミングする
- 自動間隔のサテンステッチを適用する
- サテンステッチを分割する

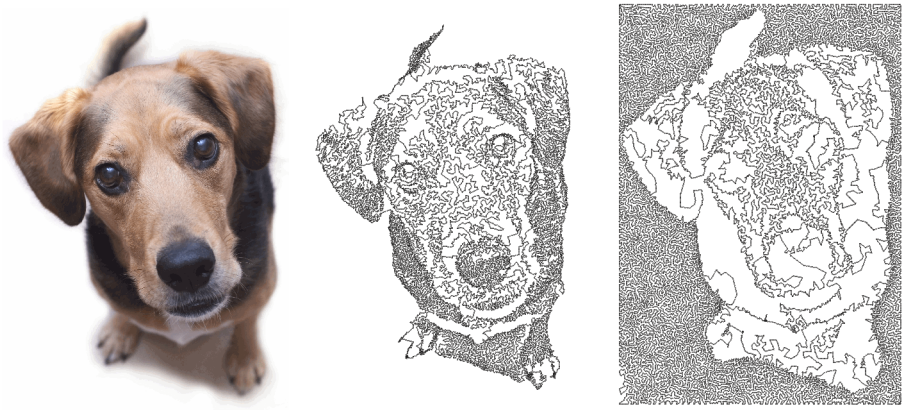
コーラルフォト刺繍でオートデジタイズする

オートデジタイズ > コーラルフォト刺繍を使用し、写真をコーラル（珊瑚）に似た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。

コーラルフォト刺繍は**フォトフラッシュ**のオートデジタイズ方法を進化させた、写真やイメージをモノクロの刺繍デザインに変換する機能です。コーラル（珊瑚）に似た開いたステッチで、自動的に領域を埋めます。イメージの色のコントラストの割り合いをもとに、少ないステッチ数で刺繍を作成します。高コントラ

ストの色が使用されていて、範囲が明確に定義されているイメージだとうまく作用します。

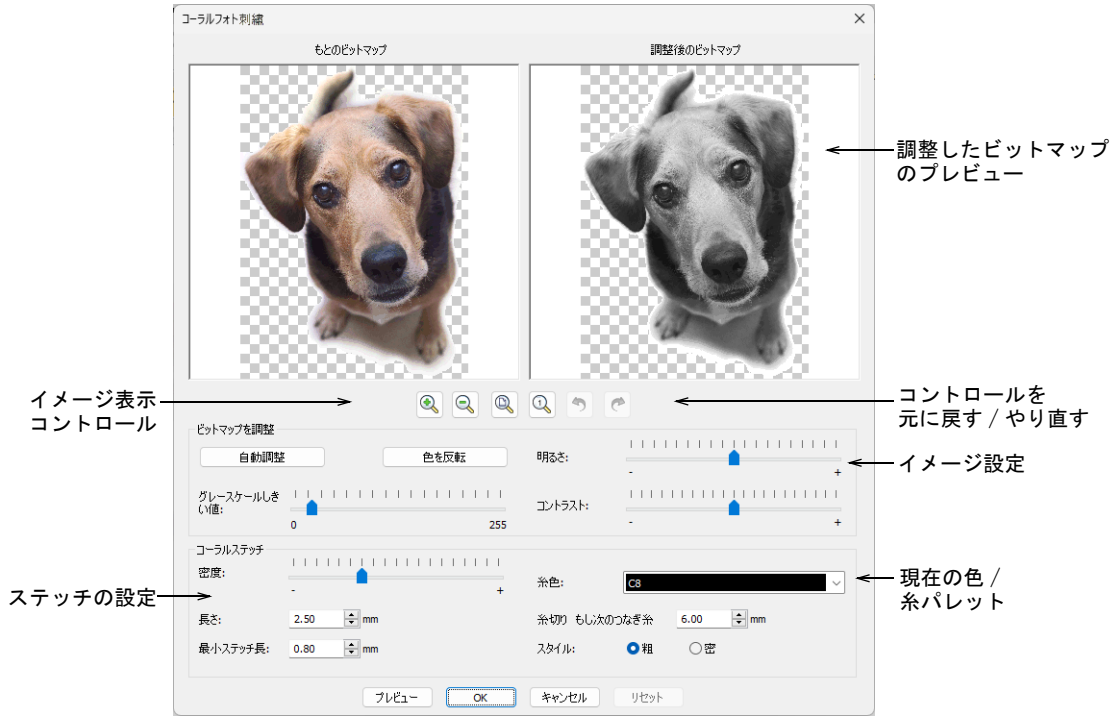


コーラルフォト刺繍でオートデジタイズするには

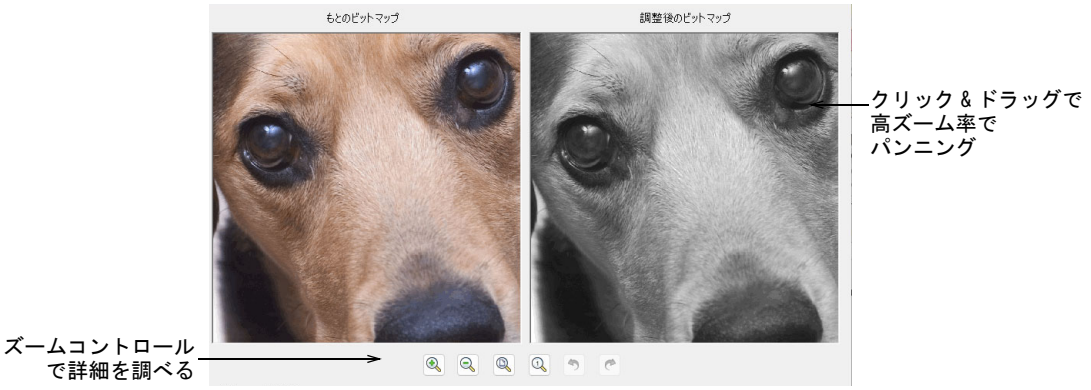
1 使用したい写真をスキャンするか、挿入します。対象がはっきりとしていて、コントラストの強いイメージを使用すると、よい結果が得られます。詳細はビットマップイメージを呼び出すをご覧ください。

2 イメージを希望のサイズに拡大 / 縮小、またはトリミングします。400㎜（１６インチ）が上限です。詳細は写真をオートデジタイズ用に準備するをご覧ください。

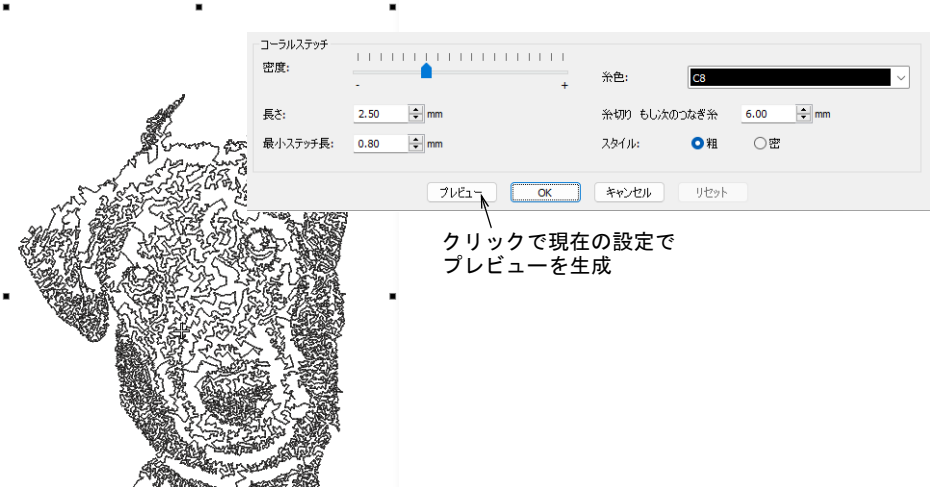
3 イメージが選択されている状態で、**コーラルフォト刺繍**をクリックします。**コーラルフォト刺繍**ダイアログが開きます。グレースケールイメージの設定と刺繍の設定を、インタラクティブにコントロールすることができます。



4 ズームボタンでイメージのプレビューの詳細を確認します。あるいは、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。



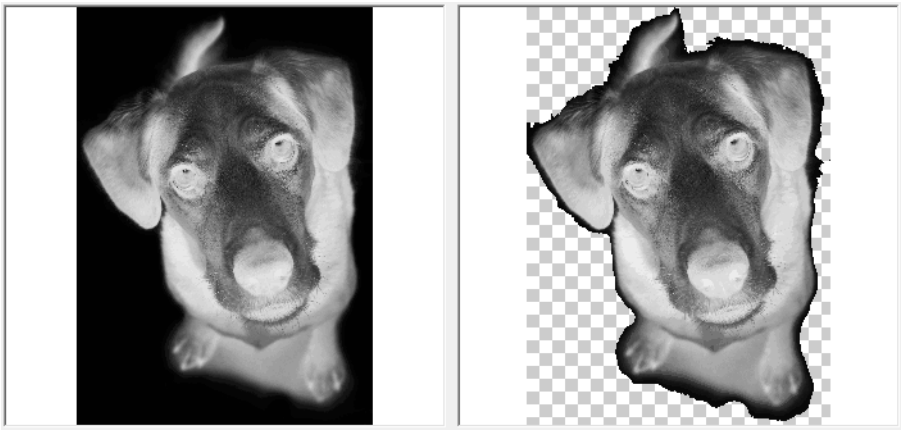
5 **プレビュー**を使用し、ダイアログを閉じずに一時的にステッチを生成します。必要に応じて、デザインウィンドウ内の結果が見えるようにダイアログを移動します。プレビュー中はイメージが非表示になります。



グレースケール設定を調整する

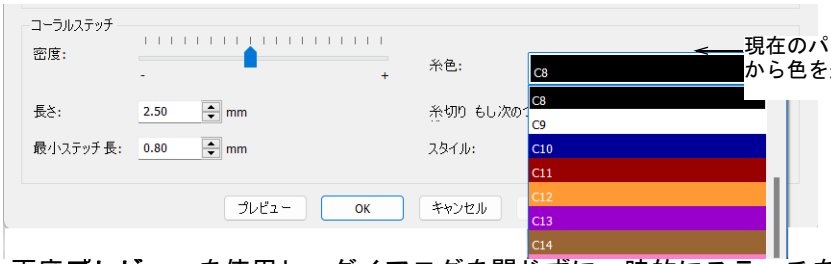
必要に応じて、グレースケールイメージの設定を調整します。

設定	機能
自動調整	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	ステッチ済みエリアと未縫いエリアをさらに区別します。
コントラスト	
グレースケールしきい値	イメージ中のグレートーンの数を、さらにフィルターにかけるのに使用します。
色を反転	イメージのネガ反転を作成します。



メモ　**色を反転**設定の結果は、純色か透明の背景を使用しているかにより異なります。

- **リセット**ボタンを使用し、初期値に戻ります。**元に戻す**と**やり直す**ボタンを使用し、前に行った調整をさかのぼります。
- またはドロップリストから糸色を選択します。



- 再度**プレビュー**を使用し、ダイアログを閉じずに一時的にステッチを生成します。

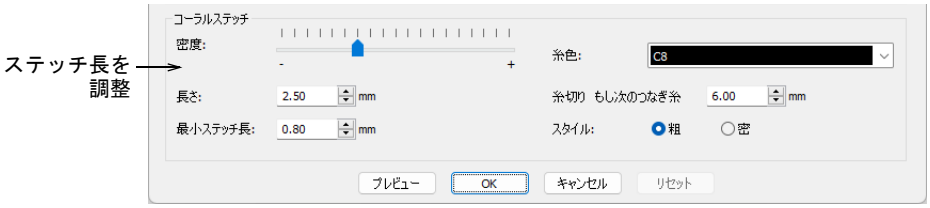
- 希望の外観を得るまでイメージ設定を調整し、**OK** をクリックして確定します。

関連項目

- ビットマップイメージを挿入する
- ビットマップイメージをトリミングする
- 写真をオートデジタイズ用に準備する

ステッチ長を調整する

希望のグレースケール設定が得られたら、**プレビュー**と組み合わせてステッチ設定を調整しましょう。



これらの設定は、全体のステッチ数と最適な範囲との間のバランスをとるのに使用します。

設定	機能
密度	スティプルステッチの「ループ間隔」のように、より密度の高いまたは開いたステッチを作成します。密度の値を最も高く設定すると、糸切れが発生する可能性があります。
糸色	最終結果に使用したい糸色を選択します。
長さ	最適なステッチ長を設定します。長さが長いほど、針落ちは少なくなります。
最小ステッチ長	最小ステッチ長を調整し、生成する最小のステッチの長さを特定します。
糸切り次のつなぎ糸 >=	つなぎ糸が特定の長さを超えた場合、糸切りが挿入されます。値が大きいと糸切りは減りますが、つなぎランニングの数は増えます。
スタイル	粗または密を切り替えて、より開いた、または密なステッチにします。この設定は密度設定から独立しています。「密」設定はステッチ数を約二倍にします。

◂ ステッチの**スタイル**（粗または密）を試してみましょう。

- 再度**プレビュー**を使用し、ダイアログを閉じずに一時的にステッチを生成します。

- 希望のステッチ設定を得るまで設定を調整し、**OK** をクリックして確定します。

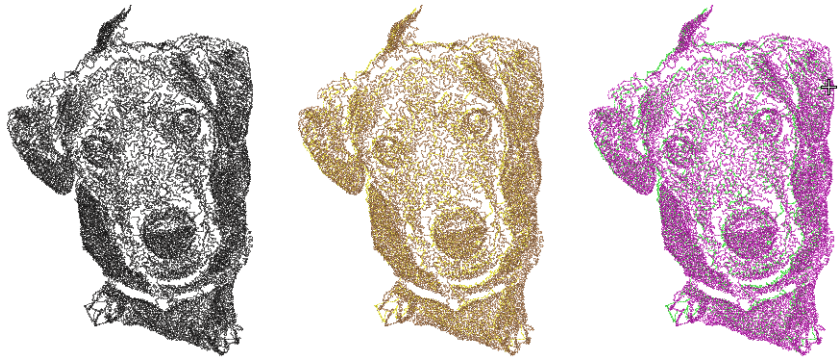
結果を確認する

- **D** を押して背景表示をオフにすると、見やすくなります。
- 結果を確認します。チェックする項目は：
  - 境界線が明確である
  - 不要なつなぎ糸がない
  - 糸切りの数
  - 全体のステッチ数
- 結果に満足いかない場合は、**元に戻す**で再度試してみましょう。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。

ヒント

- 対象がはっきりとしていて、コントラストの強いイメージを使用すると、よい結果が得られます。
- 大きなイメージを処理した後に、デザインのサイズを縮小したい場合は注意が必要です。ステッチ同士が近すぎて集中し、針が折れることがあります。
- イメージの情報をできるだけ保つよう、BE EmbroideryStudio で実行されるサイズ変更の程度を制限します。

- 出力と色の異なる組み合わせを試してみましょう。



- ポスタリゼーション効果は、より低いしきい値で良い結果を出すことがあります。Corel PHOTO-PAINT では、**Image** > **Transform Posterize** で使用することができます。
- Stucki、Jarvis、Crosshatch 効果などのフィルターを使用してみるのもよいでしょう。
  - Corel PHOTO-PAINT の Stucki や Jarvis 効果は、**Image** > **Convert to Black and White**(1-bit) で使用することができます。必要に応じて強度を調整します。
  - Crosshatch は **Effects** > **Art Strokes** > **Pen & Ink** で使用できます。
- halftone フィルタを適用すると、ユニークな効果を得ることができます。以下のサンプルは、イメージを別々の CMYK チャンネルに分割し、それぞれ**コーラルフォト刺繍**が適用されています。Corel PHOTO-PAINT で **Image** > **Convert to CMYK Color** と **Image** > **Split Channels To** > **CMYK** を選択します。

- 元々は写真に使用する為に作られた機能ですが、**コーラルフォト刺繍**はグラフィックにも使用でき、魅力的な商業向けの刺繍を作成することもできます。

関連項目

- ビットマップイメージを挿入する
- 写真をオートデジタイズ用に準備する
- イメージをオートデジタイズ用に準備する

カラーフォト刺繍でオートデジタイズする

オートデジタイズ > カラーフォト刺繍を使用し、写真やビットマップイメージをマルチカラー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。

カラーフォト刺繍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**と**コーラルフォト刺繍**は単一の色でデザインを生成しますが、**カラーフォト刺繍**は様々な糸色で多彩なステッチを生成します。しかし両機能ともに写真を使用し、最小限の色 / 糸で、最小限のステッチ数と糸切りで最高の結果を得ることを目標にしています。

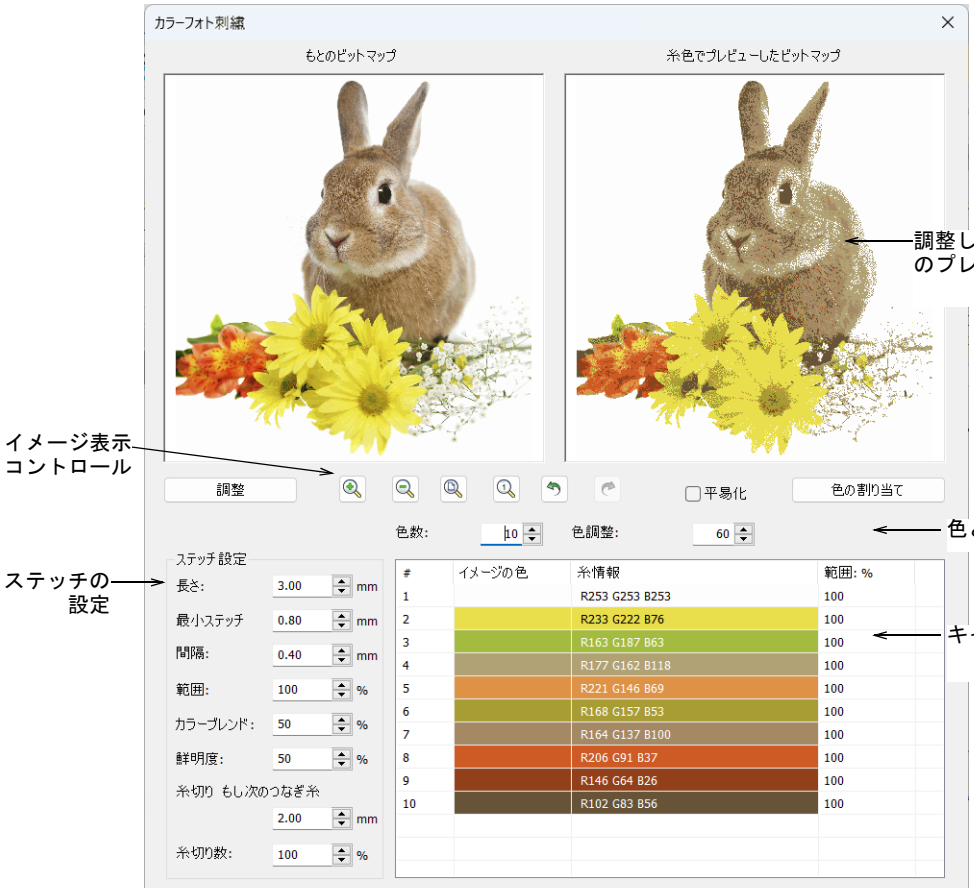
カラーフォト刺繍でオートデジタイズするには

1 使用したい写真をスキャンするか、挿入します。対象がはっきりとしていて、コントラストの強いイメージを使用すると、よい結果が得られます。詳細はビットマップイメージを呼び出すをご覧ください。

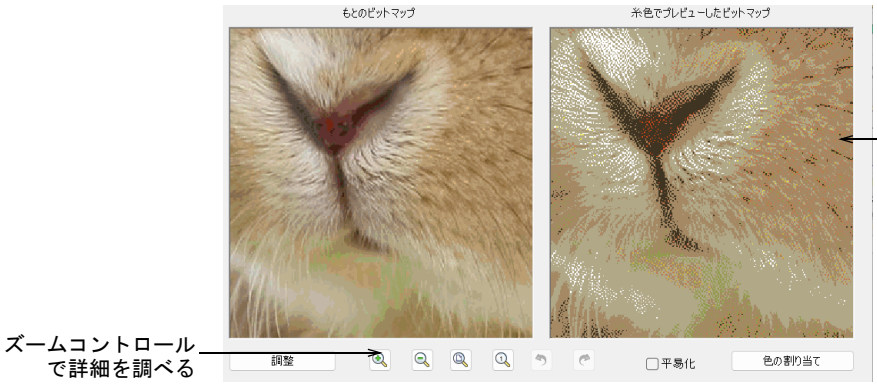
2 イメージを希望のサイズに拡大 / 縮小、またはトリミングします。400mm（１６インチ）が上限です。詳細は写真をオートデジタイズ用に準備するをご覧ください。

3 イメージが選択されている状態で、**カラーフォト刺繍**をクリックします。**カラーフォト刺繍**が写真を分析し、イメージの色をもとに糸色リストを生成し

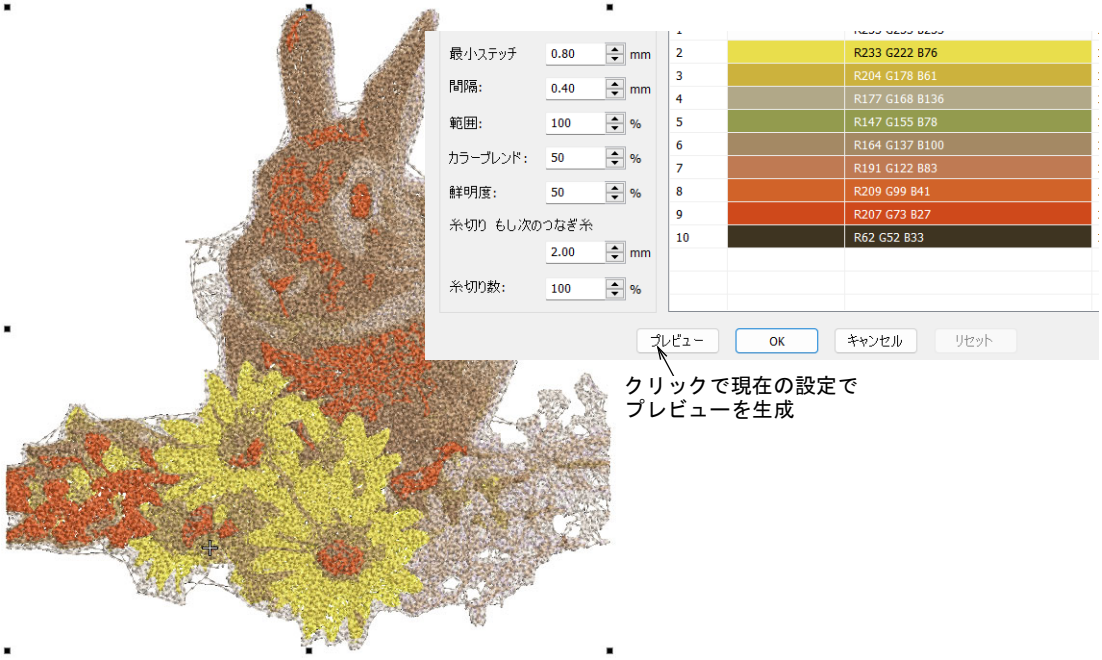
ます。このダイアログでは、色とステッチ設定をインタラクティブにコントロールすることができます。



4 プレビューパネルをチェックします。ズームボタンでイメージのプレビューの詳細を確認します。あるいは、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。



5 **プレビュー**を使用し、ダイアログを閉じずに一時的にステッチを生成します。必要に応じて、デザインウィンドウ内の結果が見えるようにダイアログを移動します。プレビュー中はイメージが非表示になります。

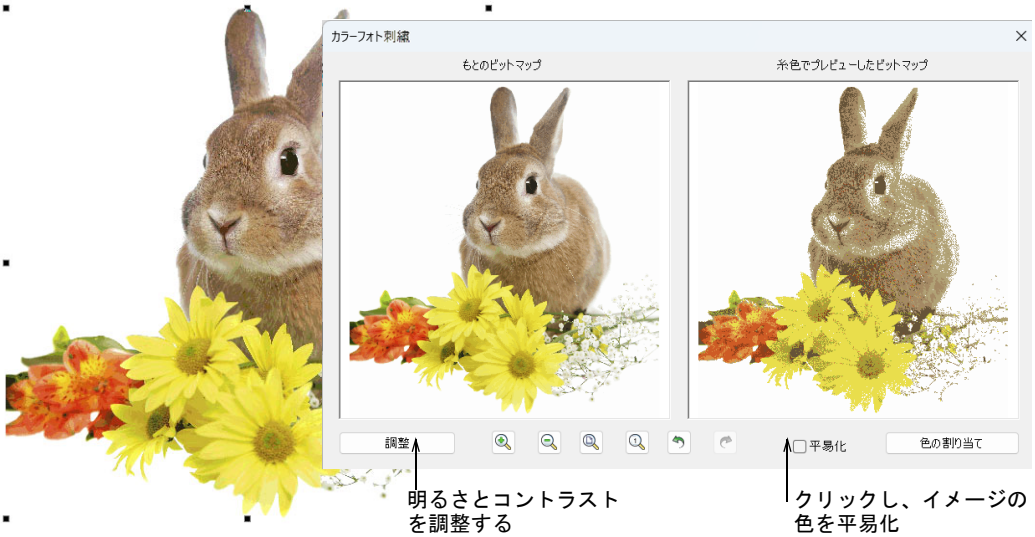


イメージ設定を調整する

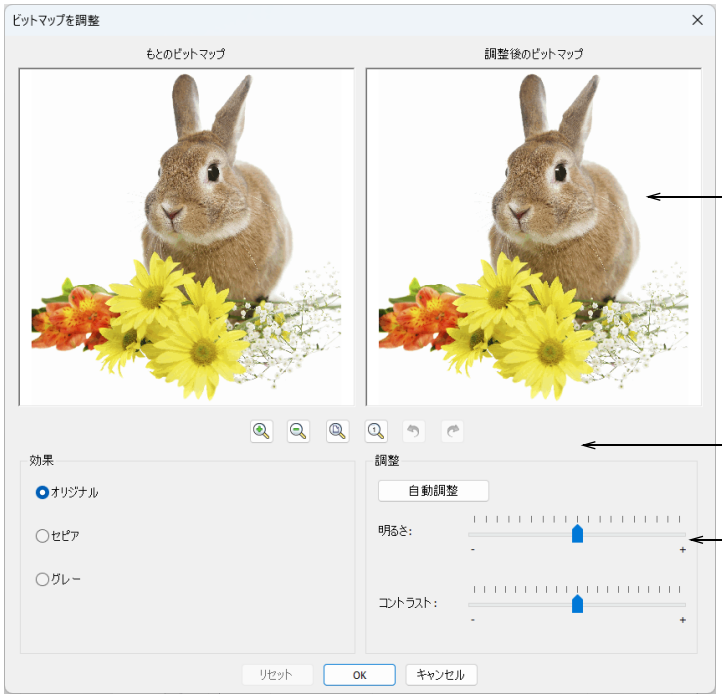
ステッチのプレビューをチェックします。このダイアログでは、イメージの色から始まり、糸リストを様々な方法で調整することができます。しかし両機能ともに写真を使用し、最小限の色 / 糸で最高の結果を得ることを目標にしています。よい結果を出せる糸色の数にはある限度があり、色数が多いからといって鮮明なデザインが作成できるわけではありません。

イメージ設定を調整するには

1 **平易化**を使用し、写真を単色のブロックにします。イメージの質（低解像度またはピクセル化したイメージ）により、結果の質に影響がある場合があります。



2 **調整**で、イメージの明るさとコントラストを調整することができます。これにより**ビットマップを調整**ダイアログが開きます。**自動調整**をクリックして開始します。写真によってはうまく作用するものがあります。



3 任意で**効果**パネルで、イメージのバリエーションを選択します。

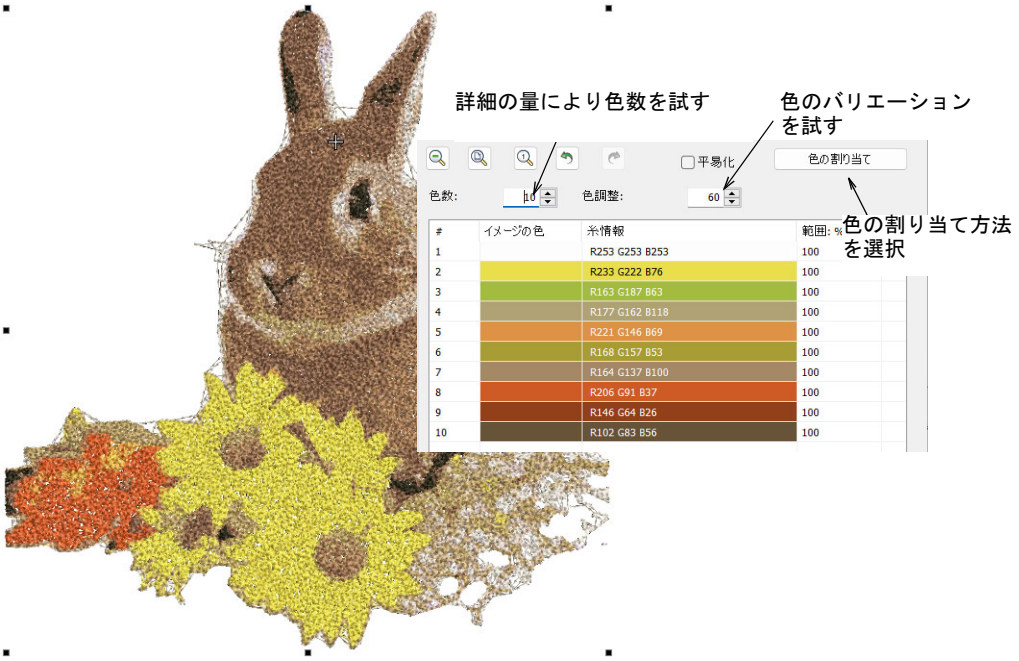
オプション	**機能**
セピア	セピアは写真用語では、茶褐色の昔風の写真を意味します。かつて写真を現像する際にイカ墨（セピア）から作られた顔料を用いたことに由来します。
グレー	グレースケールイメージはグレーの色調（黒から白）だけで構成されたものです。

4 **リセット**ボタンを使用し、初期値に戻ります。**元に戻す**と**やり直す**ボタンを使用し、前に行った調整をさかのぼります。

5 **OK** をクリックしてダイアログを閉じます。糸色リストがアップデートされます。再度**プレビュー**をクリックし、出力をビジュアル化します。

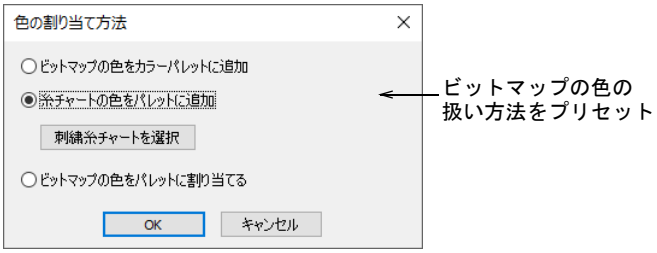
色設定を調整する

色数フィールドで、色数を増やしてさらに詳細を引き出します。場合によっては、似たような色を減らして色数を減らしたいこともあるでしょう。

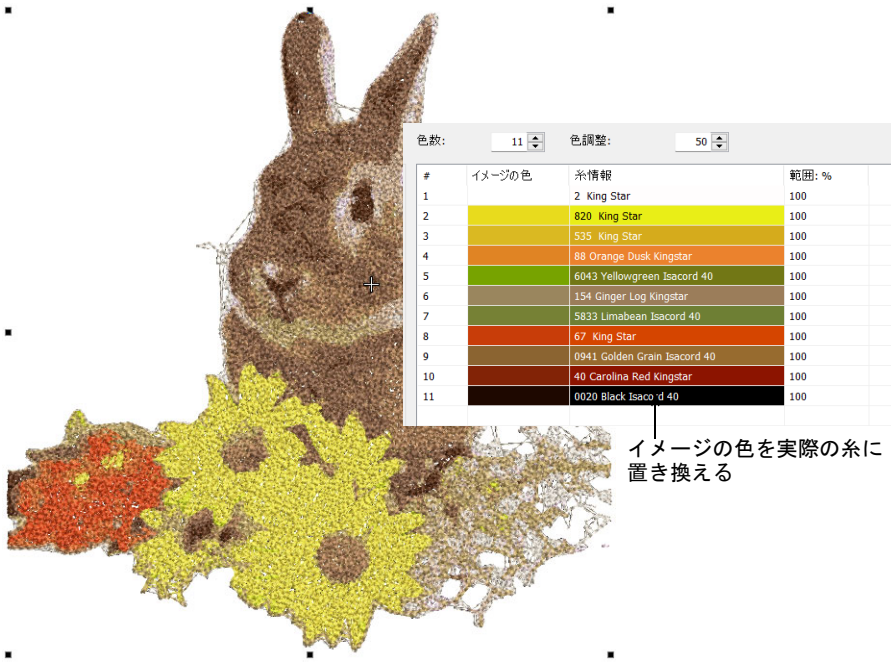


色設定を調整するには

1. **色の調整**スイベルをクリックし、色のバリエーションを試します。これらは自動的に生成される為、特定の色を選択することはできません。色が全体の 5% 以上を占める場合、初期設定により含められます。
2. 使用できる色のコンビネーションをお持ちの場合、**色の割り当て**ボタンを使用し、実際の糸をビットマップの色に割り当てます。



3 再度**プレビュー**をクリックし、設定をテストします。



ヒント

- もとのビットマップに最も近い色に割り当てるには、初期設定の「ビットマップの色をカラーパレットに追加」設定のままにします。デザインを作成したら、生産前に各色の糸を選択することができます。
- 糸色の割り当てをどのように扱うかを定義する、**色の割り当て方法**をプリセットすることができます。方法は同じです。詳細はビットマップイメージを呼び出すをご覧ください。

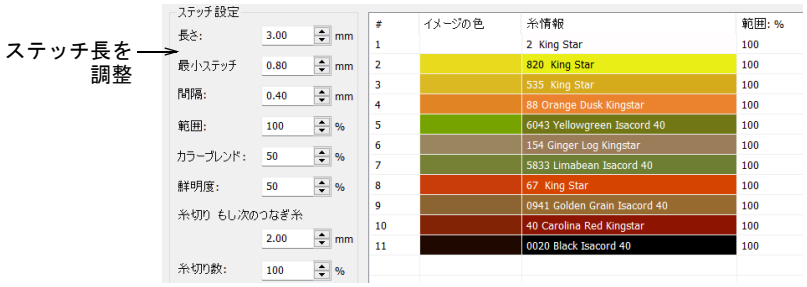
関連項目

- ビットマップイメージを挿入する
- ビットマップイメージをトリミングする
- 写真をオートデジタイズ用に準備する

ステッチ長を調整する

希望の色設定が得られたら、**プレビュー**と組み合わせてステッチ設定を調整しましょう。これらの設定は、全体のステッチ数、糸切り数、最適な範囲との間のバ

ランスをとるのに使用します。可能な限りの少ないステッチ数と糸切り数で、よい結果を得ることを目指しましょう。

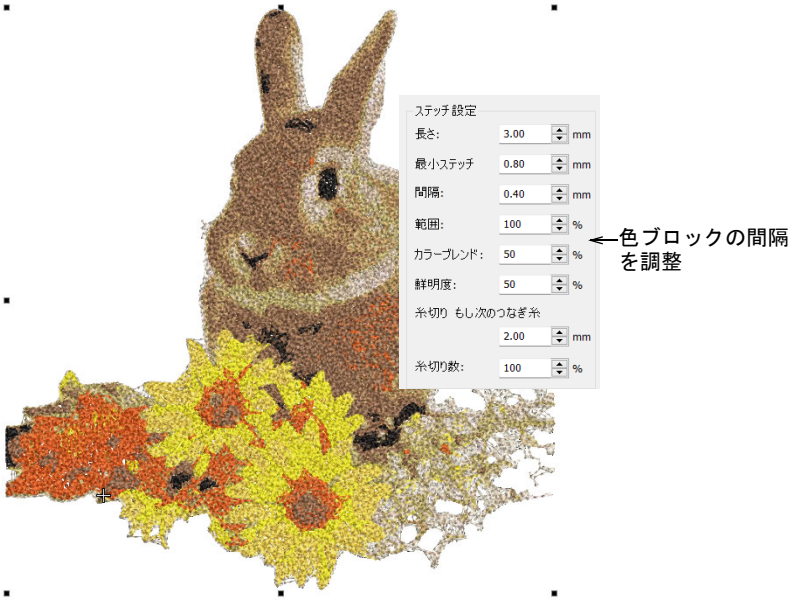


ステッチ設定を調整するには

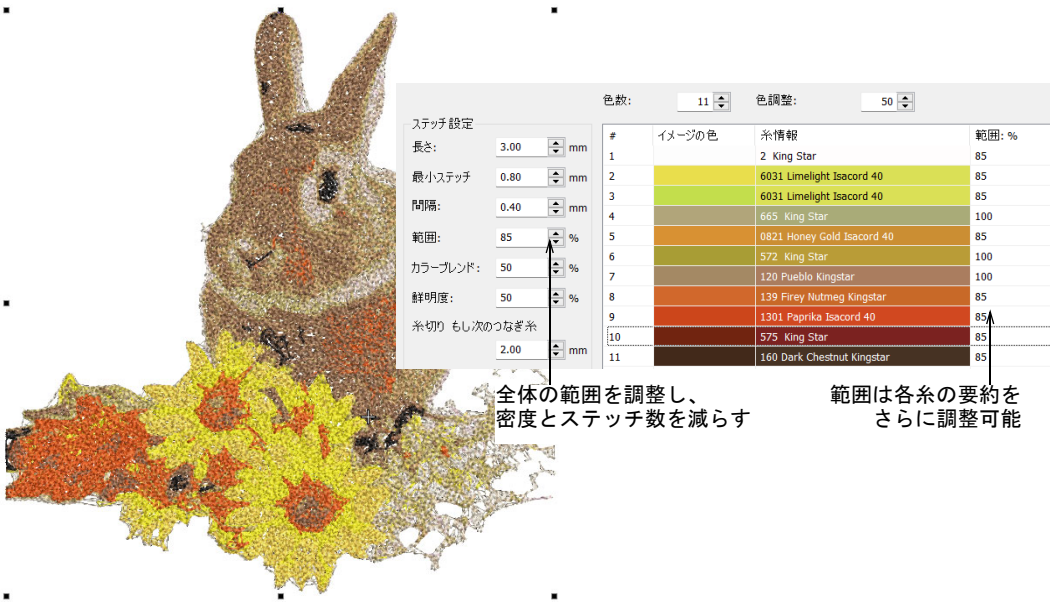
1 これらのフィールドに関連する特定のワークフローはありません。以下のテーブルには各機能が要約されています。**プレビュー**と組み合わせて値をテストし、満足する結果を得ましょう。

フィールド	機能
ステッチ長 / 最小ステッチ長	カラーフォト刺繍の色ブロックは、ランニングステッチで構成されています。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。一般的に、長さが短いほどカーブはスムーズになりますが、その代わりステッチ数は増加します。
間隔	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。
範囲	この設定は全体のステッチ密度に影響します。パーセンテージが低いと、覆う密度は低くなります。
カラーブレンド	この設定は色のオーバーラップ範囲に影響します。この値を増加させると、一般的に色ブロックの間隔が大きくなります。
鮮明度	この設定はイメージの詳細のシャープさに影響します。一般的にこの値を減少すると、イメージの解像度が向上します。
糸きり もし次のつなぎ糸が >	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。
糸切り数	この設定は、デザイン中の糸切りとほつれ止め（エンド）の数に影響します。糸切り数は、糸切りの長さと糸切りの割り合いの設定を増加させることにより減少しますが、つなぎ糸の数は増えます。

2 例えば、オーバーラップする色を増加または減少させるには、**カラーブレンド**設定を使用します。一般的にこの値を減らすと、色ブロックの間隔が大きくなります。

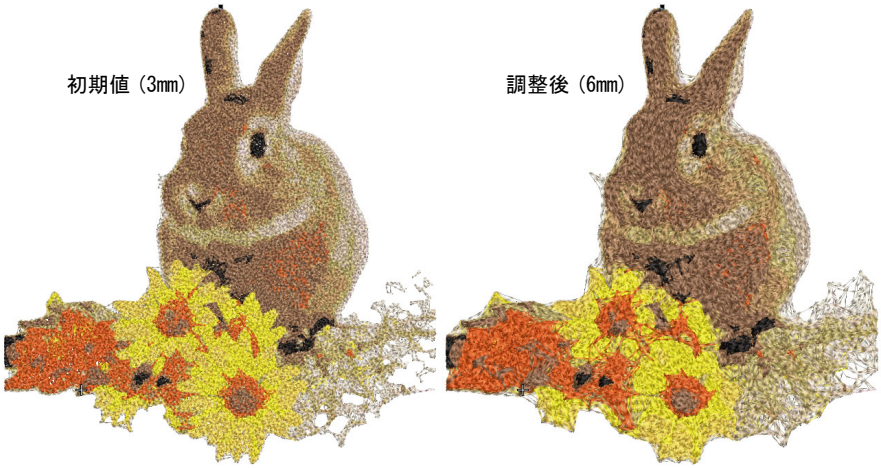


3 **範囲**を使用し、全体のステッチ密度を調整します。パーセンテージが低いと、覆う密度は低くなります。この方法は、背景の色によりステッチ数を減らしたい時に使用するとよいでしょう。

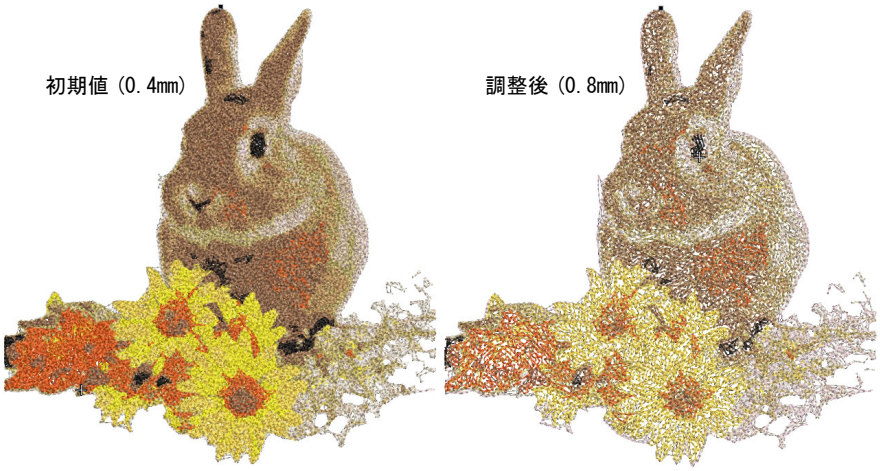


メモ　**範囲**コラムのフィールドをダブルクリックし、各糸の範囲をさらに調整することができます。前景の詳細を増やしたり、背景色を減らすのに、微分値を使用することができます。

4 **長さ**設定を調整し、精度を増加 / 減少させます。長さが短いほど詳細な表現が可能になりますが、ステッチ数は増加します。

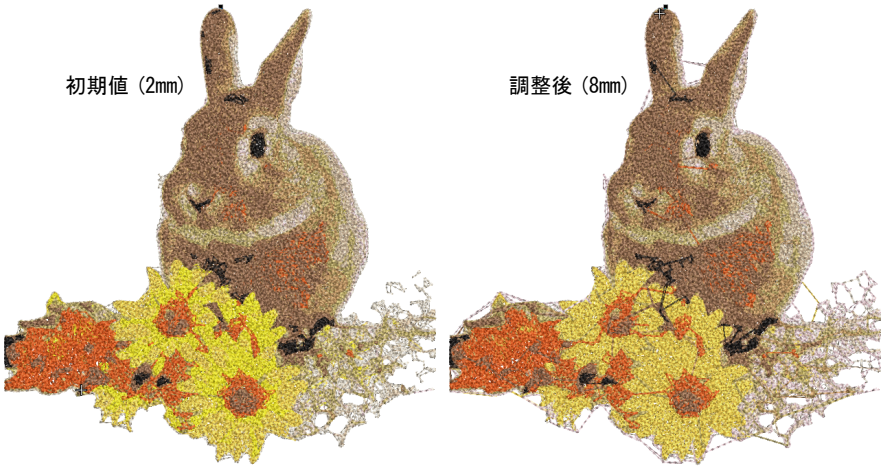


5 **間隔**設定を調整し、密度を増加 / 減少させます。間隔が狭いほど詳細な表現が可能になりますが、ステッチ数は増加します。



参考　ステッチ長とステッチ間隔を増やし、全体および個々の範囲の%設定を増やすことでステッチ数を減らすことができます。

6 糸切り設定を調整し、糸切り数を増加 / 減少させます。値が大きいほどつなぎ糸は増えますが、糸切りは減ります。



7 希望の結果を得るまでいろいろと試してみましょう。確定するには、**OK** をクリックします。

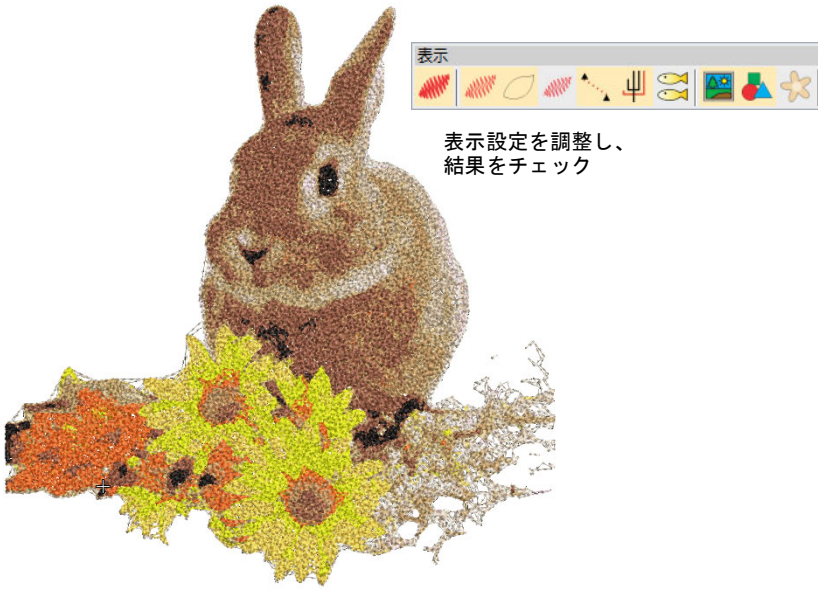
メモ ステッチ数と糸切り数は、**カラーフォト刺繍**ダイアログを閉じた後にのみ確認することができます。同じデザインウィンドウにいる間は、現在の設定は糸範囲を除いて保持されます。これにより初期値の 100% に戻ります。**カラーフォト刺繍**ダイアログに戻りたい場合は、これらの設定に注意してください。

結果を確認する

結果を確認します。チェックする項目は :

- 範囲に目立った穴がないか
- 糸切りの数

◀ 全体のステッチ数



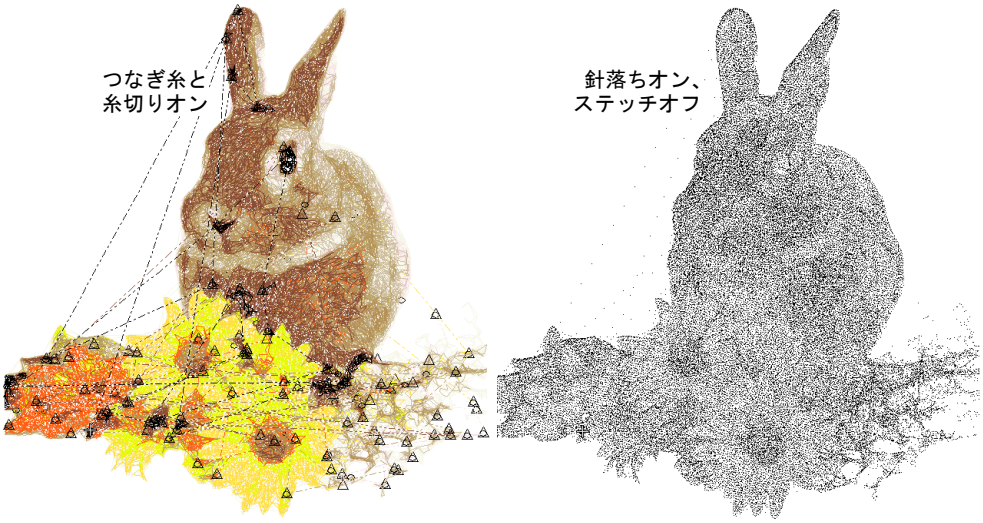
表示設定を調整し、
結果をチェック

注意　大きなイメージを処理した後に、デザインのサイズを縮小したい場合は注意が必要です。ステッチ同士が近すぎて集中し、針が折れることがあります。

結果を確認するには

1　D を押して背景表示をオフにすると、見やすくなります。

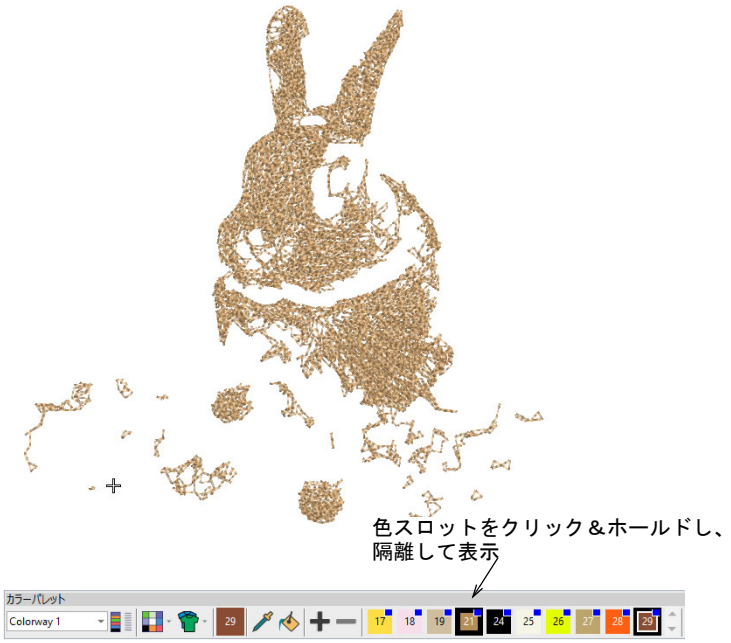
2 TrueView をオン / オフにし、結果をチェックします。つなぎ糸をオン / オフにします。より見やすくするには TrueView の表示オプションで糸の太さを細糸にします。



参考 TrueView をオフの状態で針落ちをチェックすると、穴、隙間、ステッチの密度が見やすくなります。

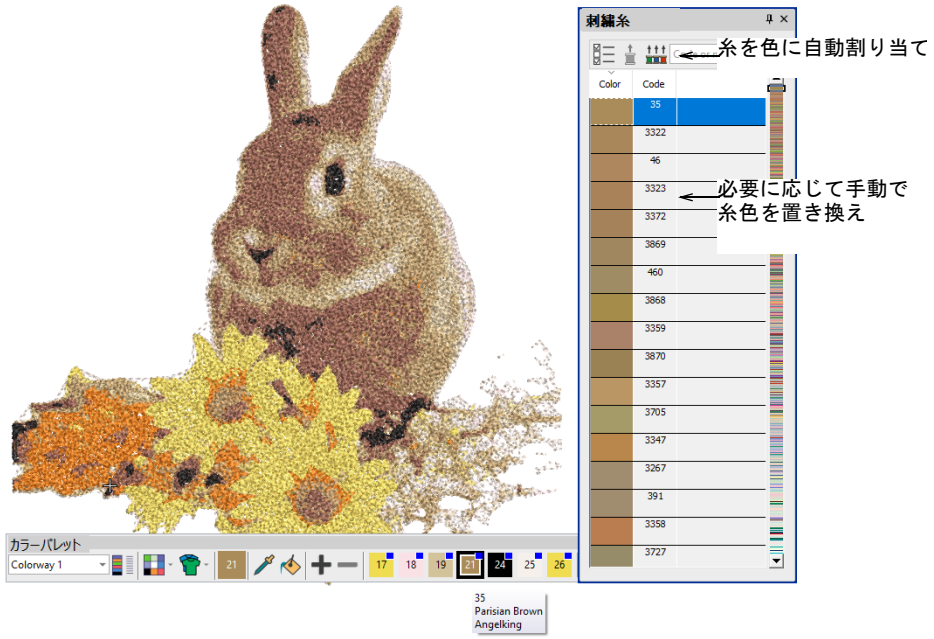
3 満足な結果を得ることができなかった場合は、**元に戻す**をクリックして再施行します。別の設定を試してみましょう。それでも結果に満足いかない場合は、イメージを PHOTO-PAINT 等で編集する必要があるでしょう。

4 色とロケート各色スロットをクリック＆ホールドし、それに関連するステッチを順番に表示します。

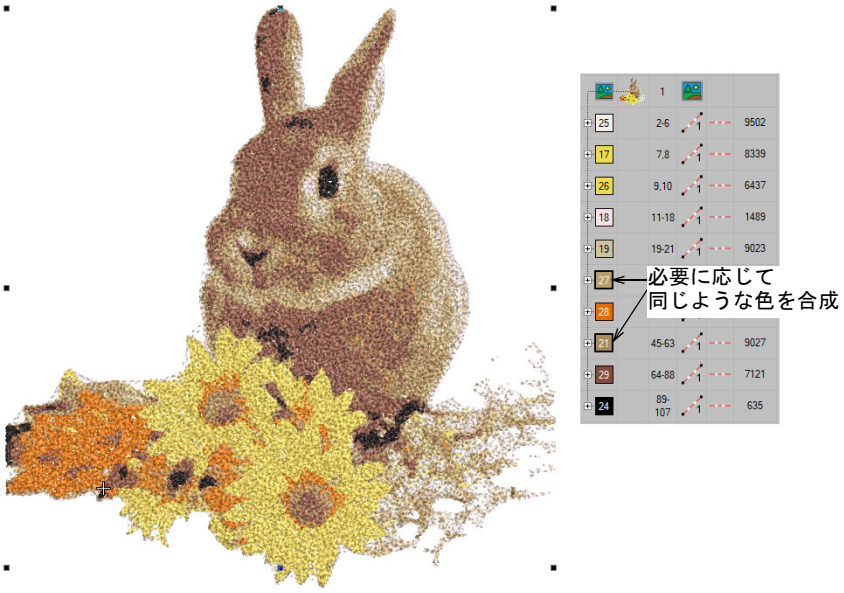


5 必要に応じて、糸色の範囲を微調整します。正しい糸を選ぶことがよい結果を得ることに繋がります。カラーパレットに RGB カラーを追加した場合は、

刺繍糸ドッカーを開きます。**糸チャート**ダイアログからチャートを選択します。手動または自動で糸をパレットの色に割り当てます。



6 あるいは**ステッチ順序**ドッカーで手動で糸色を合成し、色替えを減らします。



ヒント

- 対象がはっきりとしていて、コントラストの強いイメージを使用すると、よい結果が得られます。

- 白黒写真は、白 / 明るいグレーから徐々に濃いグレー / 黒に変化する５－６段階の色合いのものだと、通常充分なステッチ結果を得ることができます。
- シンプルなカラー写真だと、７－１０色で充分です。色が全体の５％以上を占める場合、初期設定により含められます。
- 様々な色を多く含む複雑な写真には、１４－１６色がよいでしょう。色替えには時間がかかる為、色は２０色以下にするとよいでしょう。
- 使用色を循環し、ユニークな効果を作り出してみましょう。

- **カラーフォト刺繍**をレタリング、サテンのボーダー、モチーフを組み合わせ、魅力的なギフトを作成できます。

- イメージの情報をできるだけ保つよう、BE EmbroideryStudio で実行されるサイズ変更の程度を制限します。イメージが本来の目的よりも大きい場合、オートデジタイズ機能を適用する前に、リンクしている CorelDRAW® または外部のグラフィックアプリケーションでサイズ変更やリサンプリングを行います。通常この方法でよい結果を得ることができます。

- 元々は写真に使用する為に作られた機能ですが、**カラーフォト刺繍**はグラフィックにも使用でき、魅力的な商業向けの刺繍を作成することもできます。

関連項目

- 写真をオートデジタイズ用に準備する
- イメージをオートデジタイズ用に準備する
- 糸を選択する
- 色の配色を変更する

パート 9
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。ここでデザインは刺繍機、ディスク、プリンタ、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。

デザインに刺繍枠をかける

この章では、一般的な刺繍枠に関するシナリオについて説明しています。開始点と終了点の設定、刺繍枠の選択と配置、ユーザー設定刺繍枠の作成、また、生産技術についても説明します。詳細はデザインに刺繍枠をかけるをご覧ください。

マルチ刺繍枠

この章では、マルチ刺繍枠のコンセプト、自動と手動のマルチ刺繍枠のテクニック、マルチ刺繍枠デザインの印刷とステッチ方法、また、スライド式の刺繍枠を使用したマルチ位置刺繍枠について説明しています。詳細はマルチ刺繍枠をご覧ください。

デザインのレポート

EMB デザインファイルから、マシンのオペレーターや顧客へそれぞれ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、製作ワークシートや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。詳細はデザインのレポートをご覧ください。

マシンファイル

この章では、マシンファイルを開いたり、保存する際の変換オプション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。また刺繍機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。

マルチデコレーションを出力する

BE EmbroideryStudio と CorelDRAW® でデジタイズしたデザインは、**Wilcom ワークスペース**と **CorelDRAW グラフィックス**両方を介して、様々な方法で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、アッ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。

マシンマネジャーユーティリティ

マシンマネジャーは、複数の刺繍機のワークフローをコントロールするツールです。デザインをマシンにダウンロードしたり、キューの管理、マシンと作業ステータスのモニター、生産性とメンテナンスの統計の集計が主なタスクになります。これは生産担当マネージャーや管理者が、多くのマシンで行われている作業の進み具合をすべて把握する必要がある、大規模な刺繍工場での使用に最適です。詳細はマシンマネジャーユーティリティをご覧ください。

EmbroideryConnect によるワイヤレスマシン接続

EmbroideryConnect 機能は、刺繍デザインを BE EmbroideryStudio から USB 対応の刺繍機（複数可）にワイヤレスで転送します。EmbroideryConnect 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マシンに接続した、互換性のあるデバイスに送信されます。詳細は EmbroideryConnect によるワイヤレスマシン接続をご覧ください。

第 34 章

デザインに刺繍枠をかける

生地はステッチを始める前に刺繍枠にセットします。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。刺繍枠は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、マシンのフレームに取り付けられます。BE EmbroideryStudio では、様々な刺繍枠の中からお好きなものを選択できます。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。

専用の**刺繍枠**ツールバーでは、以下の事が行えます。

- 独自の刺繍リストを設定する。
- BE EmbroideryStudio に、独自の刺繍枠リストから自動的に刺繍枠を選択させる。
- ドロップリストから自分で刺繍枠を変更する。
- デザインウィンドウで選択した刺繍枠を表示 / 非表示にする。
- 刺繍枠を配置して回転させる。
- ユーザー設定刺繍枠を編集または削除する。
- **刺繍枠モード**を開始 / 終了する。

この章では、一般的な刺繍枠に関するシナリオについて説明しています。開始点と終了点の設定、刺繍枠の選択と配置、ユーザー設定刺繍枠の作成、また、生産技術についても説明します。

刺繍枠に関するシナリオ

BE EmbroideryStudio で刺繍枠をかける際に、主に５つのケースがあります。

- １つの刺繍枠に収まる単一のデザイン。
- 複数のデザインを含む、それぞれに刺繍枠が必要なレイアウト。
- １つの刺繍枠に収まるデザインだが、連続してリピートする単一のデザイン。
- １つの刺繍枠に収まらないが、マルチ位置刺繍枠には収まる単一のデザイン。マルチ位置刺繍枠は、通常２または３つのオーバーラップしたステッチ領域で構成されている。
- １つの刺繍枠に収まらず、複数の刺繍枠が必要な単一のデザイン。

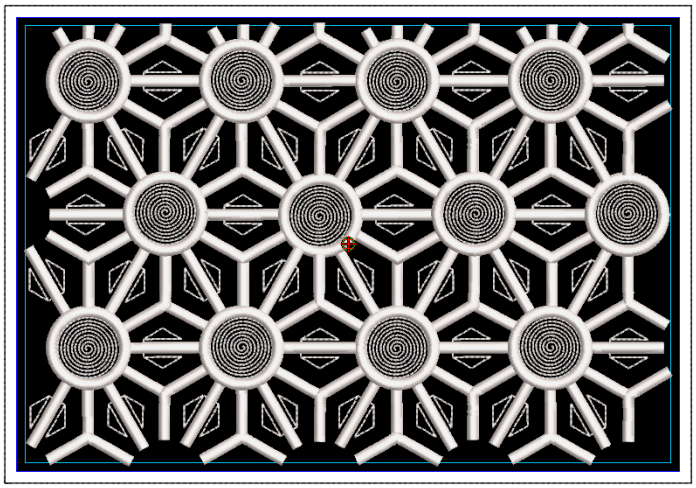
通常各刺繍枠には、重要な基準点は１つ（刺繍枠の中心）しかありません。これは、マシンが自動的にデザインを中央に配置する場合に特に重要です。デザインがテーブルクロスのような大きな製品に配置されている場合、デザイン範囲と中心が配置する際に重要になります。

一つの刺繍枠に収まる一つのデザイン

ほとんどの作業では、お使いのマシンで利用可能な刺繍枠に完全に収まるデザインを使用します。ほとんどの場合、ソフトウェアとマシンの両方で初期設定を使用します。刺繍枠の中心は、この方法で行うすべてのデザインの基準点になります。この手法は、使用する他のすべての手法の基礎となります。詳細は単一のデザインを刺繍するをご覧ください。

連続した刺繍

連続した刺繍とは、１つの刺繍枠に収まるデザインだが、連続してリピートする単一のデザインです。



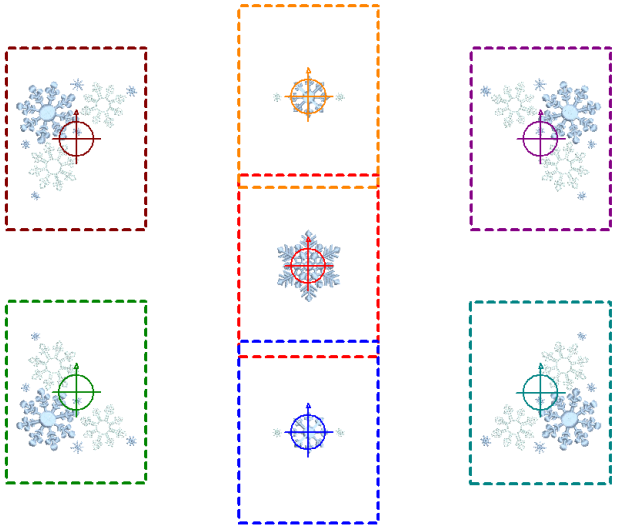
BE EmbroideryStudio では、連続した刺繍は２つの方法のいずれかで達成することができます。

- 自動での連続した刺繍は、マルチ刺繍枠と組み合わせた複数のデザインリピートからなり、位置マークが自動で付く出力ファイルを作成します。
- 手動での連続した刺繍は、デザインの開始と終了点に、整列用の手動で挿入したしつけ縫いマークまたはグラフィックマーカーのある、単一のデザインからなります。

一つの刺繍枠に収まるレイアウト

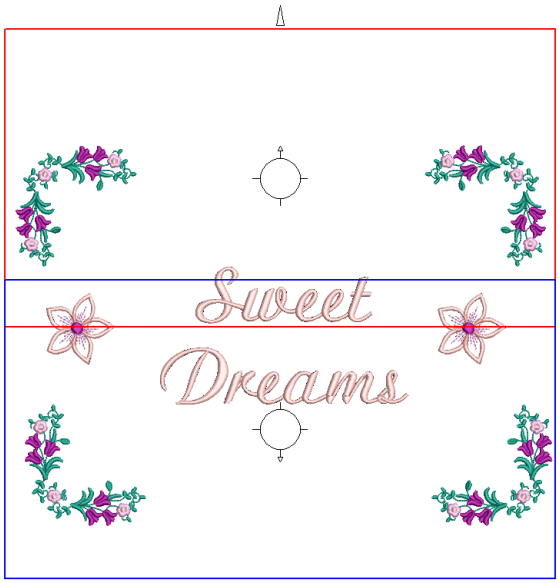
中級ユーザーは、大きな製品にデザインレイアウトを作成したい場合があるでしょう。各デザインは１つの刺繍枠に収まりますが、レイアウトには複数のデザインが含まれる場合があります。各刺繍枠には刺繍枠テンプレートと共に使用される独自の基準点があり、デザインを正しい向きに正確に配置します。刺繍枠１つにデザインは１つである為、2 つ目の配置ポイントは必要ありません。この手法の主な利点は、すべての構成要素を含めて完全なレイアウトを一つのデザイン

ファイルに収めることができることです。詳細はレイアウトをステッチするをご覧ください。



マルチ位置刺繍枠に収まる一つのデザイン

中級ユーザーであれば、マルチ位置刺繍枠を使用して大きなデザインをレイアウトしてみたいこともあるでしょう。これにより生地のより広い領域を利用して、複数のデザインを組み合わせたり、大きなデザインを分割したりできます。デザインの構成要素は、生地に再び刺繍枠をかけることなく、さまざまなステッチエリアにステッチされます。詳細はマルチ位置刺繍枠をご覧ください。



マルチ刺繍枠デザイン

デザインが大きすぎる場合や、作業エリアが広い場合は、複数の刺繍枠に分割することができます。専用の**刺繍枠モード**では、デザインレイアウト全体を収めるのに必要な刺繍枠の数が最小限になるまで、刺繍枠を計画的に配置することができます。

各刺繍枠には、１回でステッチできるオブジェクトまたはオブジェクトのグループが含まれます。これらは連続してステッチされ、デザイン全体を形成します。マシンに直接送信するか、ファイルに保存します。詳細はマルチ刺繍枠をご覧ください。

自動スタート / エンド点を設定する

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。

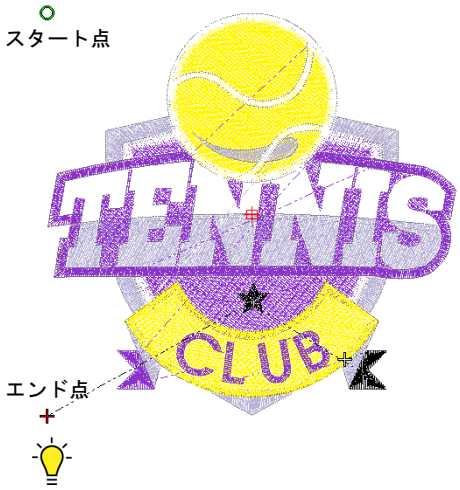
表示 > つなぎ糸表示をクリックし、つなぎ糸表示のオン / オフを切り替えて見やすくし、開始点と終了点を決定します。

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。刺繍枠の中央からステッチを開始するマシンもあれば、周辺から開始するマシンもあります。針を中央で終了するマシンもあれば、最後のステッチで終了するものもあります。**自動スタート＆エンド**機能は、デザインの最初と最後の針位置を決定します。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。

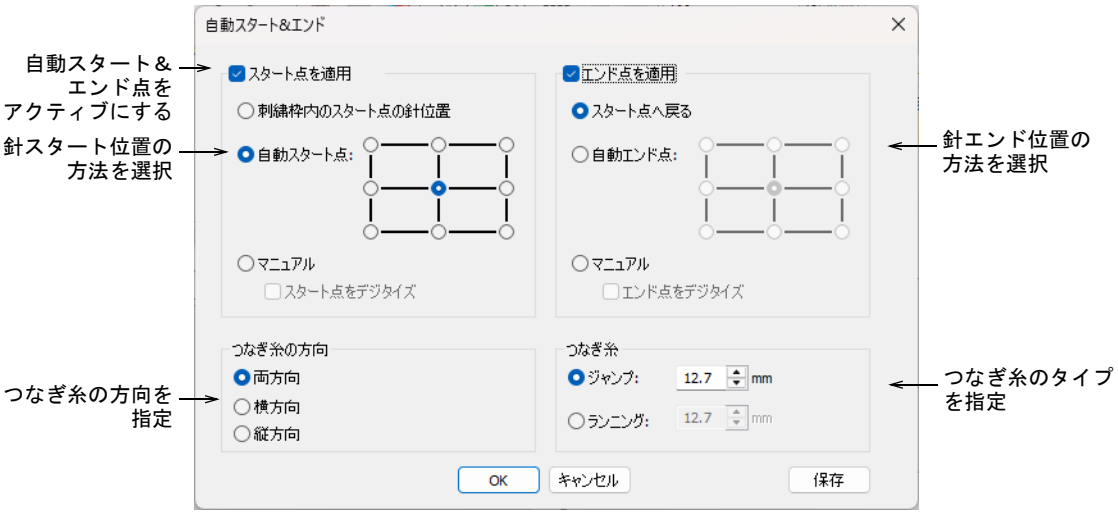
自動スタート / エンド点を設定するには

1 **自動スタート&エンド**アイコンをクリックします。緑色の円はスタート点を示し、プラス記号 (+) はエンド点を示します。



参考　自動スタート&エンド点の記号は、**オプション > デザインを表示**タブで有効にできます。詳細は自動スタート&エンド点を表示するをご覧ください。

2 **自動スタート / エンド**ボタンを右クリックします。ダイアログが開きます。



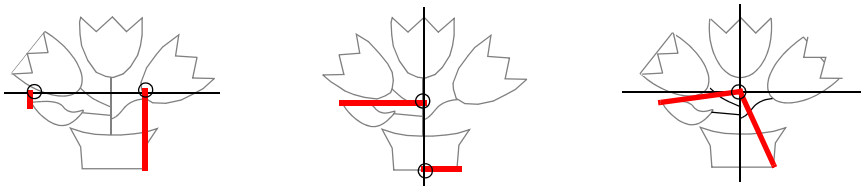
3 **スタート位置**方法を選択します。

方法	メモ
スタート点を適用	これを無効にすると、スタート点がデザインの最初のステッチに設定されます。
刺繍枠内のスタート点の針位置	スタート位置が刺繍枠の中心に設定されます。
自動スタート位置	スタート点はデザインの指定した点に設定されます。利用可能なオプション（左上、中央、右下など）から選択します。
マニュアル	スタート点は、初期設定で最後に選択した位置になります。
スタート位置をデジタイズ	スタート点をマークする指示があります。

4 **エンド点**方法を選択します。同様のオプションが適用されます。

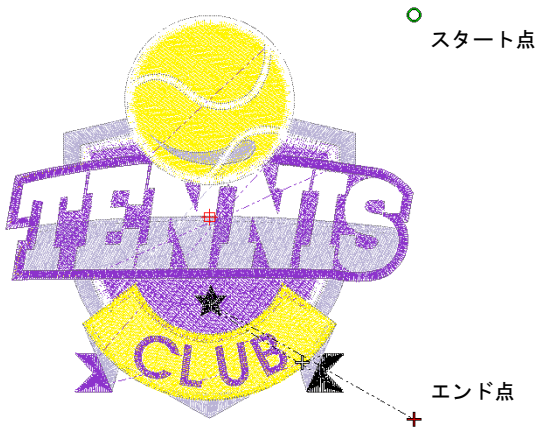
方法	メモ
エンド点を適用	これを無効にすると、エンド点がデザインの最後のステッチに設定されます。
スタート点へ戻る	エンド点は選択したスタート点に設定されます。
自動エンド点	エンド点はデザインの指定した点に設定されます。
マニュアル	エンド点は、初期設定で最後に選択した位置になります。
エンド点をデジタイズ	エンド点をマークする指示があります。

5 **つなぎ糸の方向**パネルで、つなぎ糸を横方向、縦方向、または両方向に整列させるかを選択します。



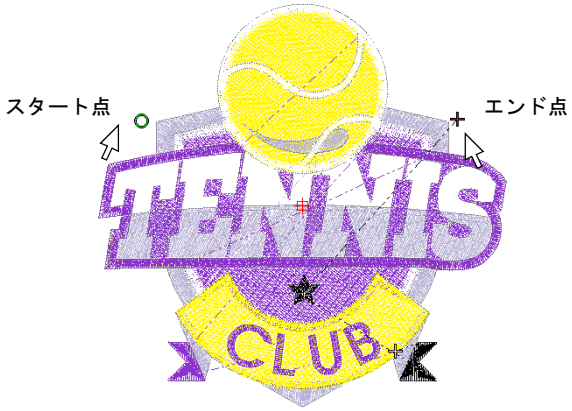
6 **つなぎ糸**パネルで、つなぎ糸のタイプと長さを選択します。

7 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。つなぎ糸（**Shift+C** を押す）をオンにし、表示します。



ヒント

- スタートとエンド点のデジタイズを選択した場合、ダイアログを閉じる時に指示があります。**プロンプト**バーをチェックします。



- 必要な針の開始と終了位置を、マシンで確認します。BE EmbroideryStudio で正しく設定しないと、マシンがデザインを読み取れない場合があります。
- PES ファイルフォーマットでは、ブラザーマシンで正しくステッチする為にはスタート点が左上にある必要があります。これは BE EmbroideryStudio で自動的に処理され、**自動スタート&エンド**設定は無視されます。
- **保存**ボタンを使用し、テンプレートに独自の設定を保存します。これは、すべての新しい空白のデザインの初期設定になります。
- ファイルフォーマットの中には、BE EmbroideryStudio の自動スタートとエンド設定を無視するものがあります。

- 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。
- マニュアルでスタート点とエンド点を設定することで、刺繍枠は固定位置にとどまります。これにより、刺繍枠内のどこにでもオブジェクトを自由に配置できます。これは、再度刺繍枠をかける回数を最小限に抑えるのに役立つ為、マルチ位置刺繍枠に特に便利です。
- マニュアル方式は、自動センタリングのようにデジタイズ中に刺繍枠が動き回るのを防ぎたい場合にも便利です。
- **すべてセンタリング**コマンドは、デザイン全体と刺繍枠を (0,0) 位置にセンタリングするのに使用することができます。つまりデジタイズが完了した**後**に、針を自動センタリングせずに、デザインの周りに刺繍枠を再配置できるということです。
- デザインをマシン上の刺繍枠の位置と、BE EmbroideryStudio で保存したのと同じたに保つには、**自動スタート&エンド**ダイアログでスタート位置を「刺繍枠内のスタート点の針位置」に設定し、**オプション**＞**刺繍枠**タブで**刺繍枠位置**を「固定」に設定します。

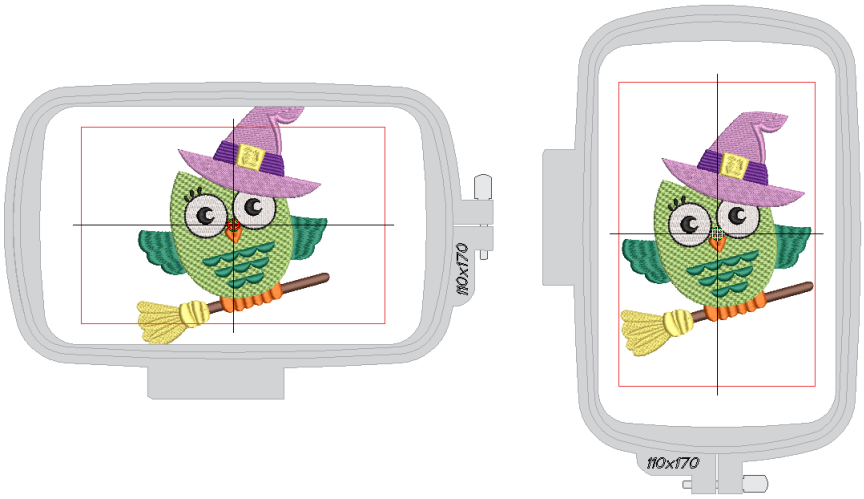
関連項目

- デザイン表示オプション
- 自動スタート&エンド点を表示する
- 自動または固定で刺繍枠の位置を設定する
- 手動で刺繍枠を選択する
- つなぎ糸のタイプ
- チームネームデザインを出力する

刺繍枠を選択する

BE EmbroideryStudio では様々な種類のマシンやデザインタイプに対応できるよう、数多くの工業ブランドの刺繍枠を用意しています。**My 刺繍枠**オプションでは、使用可能な刺繍枠をフィルターにかけたリストを定義することができます。刺繍枠をデザインにかける一番簡単な方法は、システムに適切な刺繍枠を選択させることです。**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

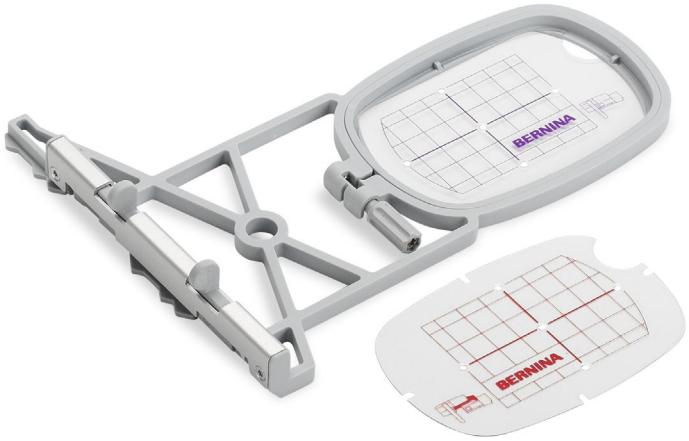
ます。**My 刺繍枠**リストから、使用したい刺繍枠を手動で選択することもできます。



メモ　刺繍枠の向きは、デザインに合わせて変更できます。

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。

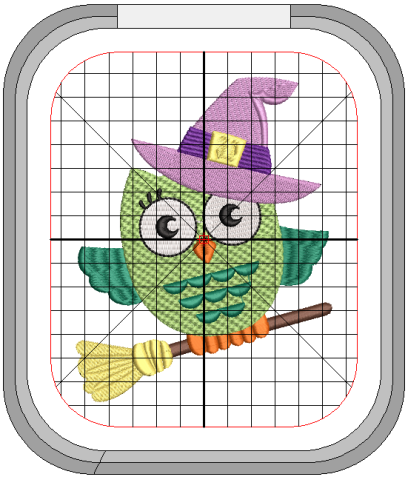


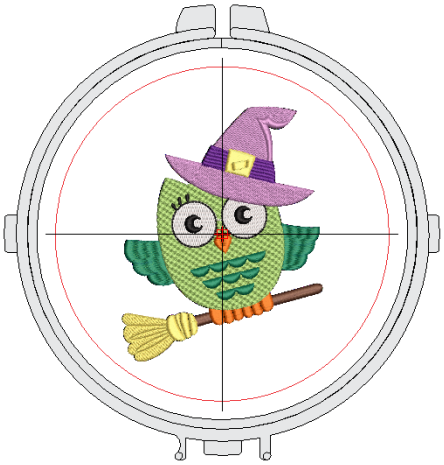
参考　HoopMaster **Mighty Hoop** は。簡単で正確に刺繍枠かけができるようデザインされた、マグネット式の刺繍枠です。刺繍枠の磁力で生地をおさえ、さまざまな厚さに合わせて自動的に調整されるので、外枠を調整する必要はありません。

締め金とは異なり、Mighty Hoops にはつまみ部分がないため、衣服や特定のアイテムのほぼどこにでも簡単に刺繍できます。BE EmbroideryStudio は Mighty Hoops のすべての種類に対応しています。

刺繍枠テンプレート

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。





ヒント

- 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

刺繍枠 > 刺繍枠オプションをクリックし、刺繍枠リストの設定、刺繍枠位置の変更、ユーザー設定刺繍枠の定義を行います。

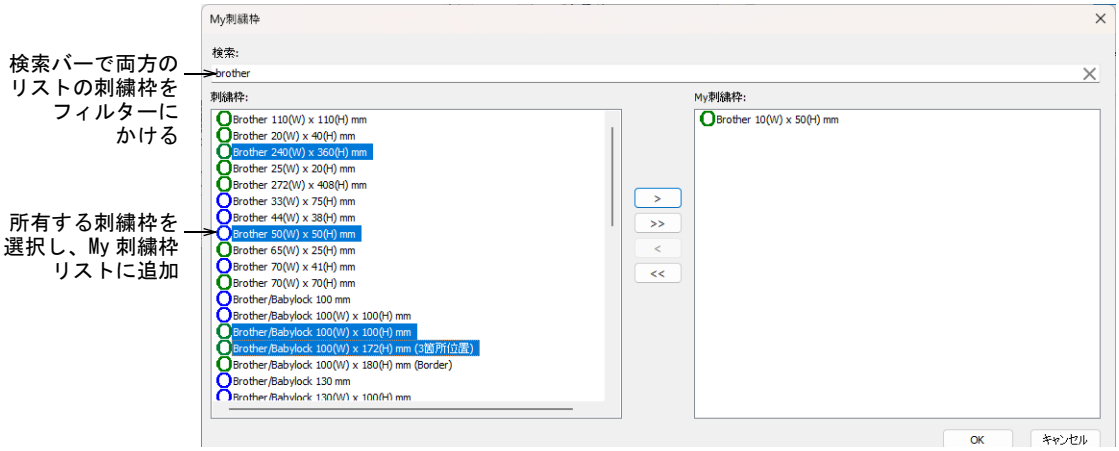
刺繍枠 > 刺繍枠表示をクリックし、刺繍枠表示のオン / オフを切り替えます。右クリックで刺繍枠の設定を変更します。

BE EmbroideryStudio では、様々な種類のマシンやデザインタイプに対応できるよう、数多くの工業ブランドの刺繍枠を用意しています。**My 刺繍枠**オプションでは、使用可能な刺繍枠をフィルターにかけたリストを定義することができます。刺繍枠リストにない刺繍枠を使用している場合は、**オプション > 刺繍枠**タブで独自の刺繍枠を定義し、後で使用できるよう保存することもできます。

刺繍枠リストを設定するには

1 **刺繍枠オプション**をクリックするか、**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。

2 **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。または**検索**バーを使用し、リストを刺繍枠の種類でフィルターにかけます。刺繍枠のタイプでのみの検索に限定されません数字またはキー文字を入力し、両方のリストを同時にフィルターにかけることができます。



メモ　青いアイコンは、多頭針機の刺繍枠を示しています。

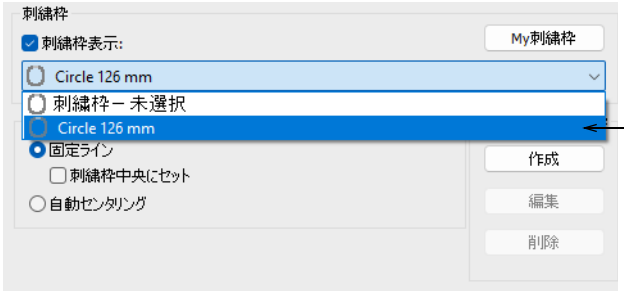
3 **刺繍枠**リストから、お持ちの刺繍枠を選択します。
   - 範囲を選択するには、**Shift** を押し下げ、始めと終わりを選択します。
   - 複数のアイテムを選択するには、**Ctrl** を押し下げてクリックします。

4 矢印ボタンを使用（またはダブルクリック）し、**My 刺繍枠**に割り当てます。逆の矢印を使用して、選択した刺繍枠を戻します。

5 確定するには、**OK** をクリックします。

ヒント

- **My 刺繍枠**リストからの刺繍枠のみが、手動または自動で選択できます。
- 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。
- **My 刺繍枠**リストから刺繍枠を削除すると、現在選択されている刺繍枠のままドロップリストに残ります。「選択刺繍枠なし」を選択し、ダイアログを閉じて刺繍枠を完全に削除します。



関連項目

- 刺繍枠を自動的に選択する
- ユーザー設定の刺繍枠

刺繍枠を自動的に選択する

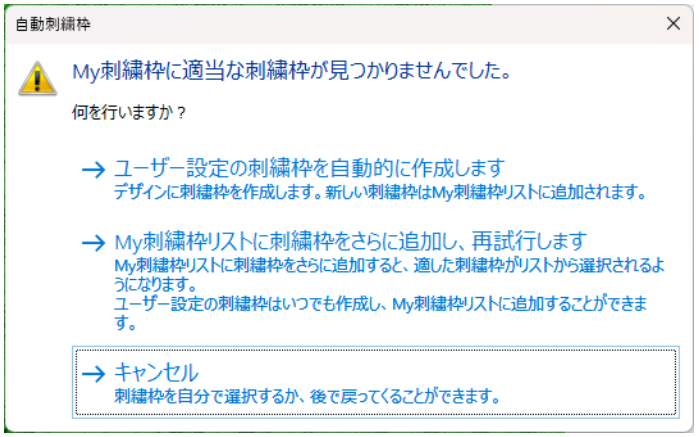
刺繍枠 > 自動刺繍枠をクリックし、システムに適切な刺繍枠を自動的に選択させます。

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

1 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。使用可能な刺繍枠の**My 刺繍枠**リストから、BE EmbroideryStudio が現在のデザインに適応できる最小の刺繍枠を選択します。

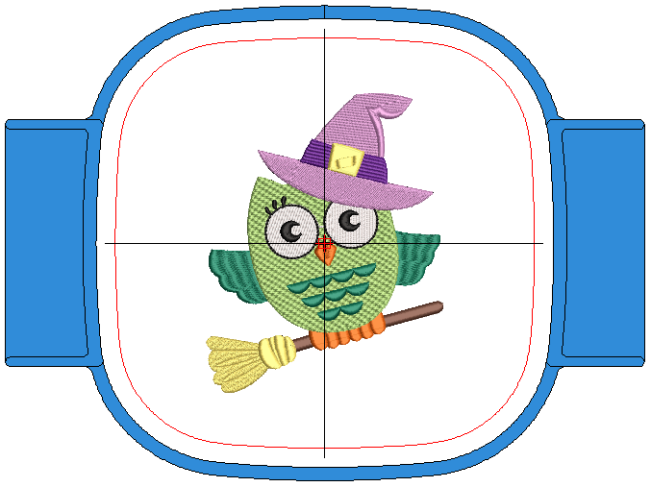
2 適切な刺繍枠が見つからない場合は、BE EmbroideryStudio ユーザー設定刺繍枠を自動的に生成するか、**My 刺繍枠**にさらに追加するよう指示があります。



3 BE EmbroideryStudio に刺繍枠を生成させたい場合は、**ユーザー設定刺繍枠を自動的に作成する**をクリックします。デザインのサイズに合わせて円形また

は角の丸い長方形の刺繍枠を作成し、それに応じて名前をつけます（例：「角丸四角形 158x129mm」など）。

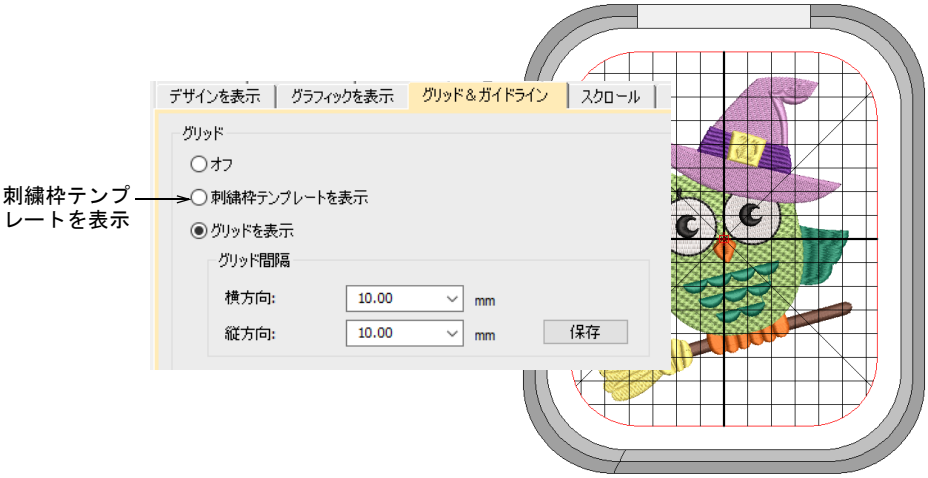
- 使用可能な刺繍枠に応じて **My 刺繍枠**リストを設定または変更したい場合は、**刺繍枠をさらに追加**をクリックします。



ヒント

- 現在の刺繍枠名は**プロンプト**バーに表示されます。
- **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。

- **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。

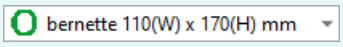


- 刺繍枠テンプレートは製作ワークシートに含めることができ、印刷したデザインを切り取り、刺繍枠内に配置することができます。テンプレートのマークは実際の刺繍枠テンプレートに合わせるのに使用します。
- 選択した刺繍枠は、ネイティブ EMB ファイルフォーマットにデザインと共に保存されます。マシンがマシンファイルを読み込む際、ステッチ範囲は選択した刺繍枠のタイプにより制限されます。

関連項目

- 刺繍枠リスト
- ユーザー設定刺繍枠を定義する
- グリッドとルーラー＆ガイドを表示する
- デザインのレポートをカスタマイズする

手動で刺繍枠を選択する



My 刺繍枠ドロップリストから刺繍枠を選択します。

刺繍枠＞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＞刺繍枠オプションをクリックし、刺繍枠リストの設定、刺繍枠位置の変更、ユーザー設定刺繍枠の定義を行います。

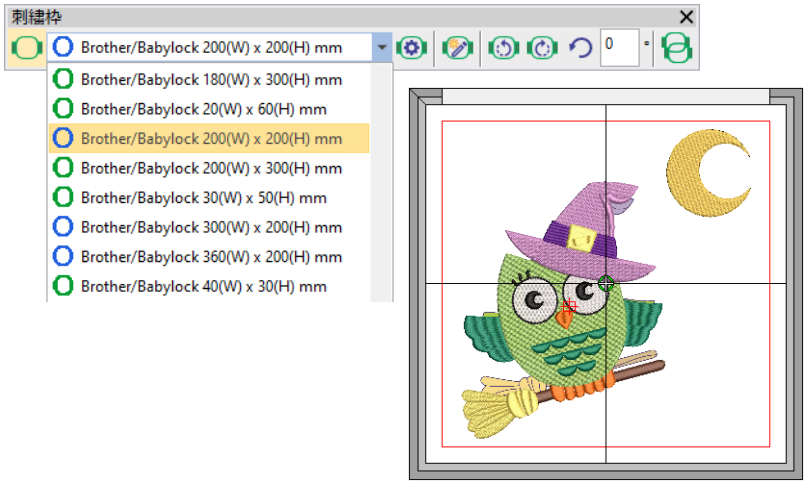
ズーム > 刺繍枠にズームをクリックし、デザインウィンドウに刺繍枠全体を表示します。

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。

手動で刺繍枠を選択するには

1 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。

2 **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。



ヒント

- **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 Alt+O を押し、デザインウィンドウに刺繍枠全体を表示します。
- **刺繍枠**ツールバーの**刺繍枠表示**は、製作ワークシートの刺繍枠表示をコントロールしません。これは**印刷オプション**ダイアログにある、別の**刺繍枠**チェックボックスでコントロールできます。
- 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。
- 刺繍枠テンプレートは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

- デザインの構成要素を表示する
- 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
- デザインのレポートをカスタマイズする

刺繍枠を配置する

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。BE 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。

自動または固定で刺繍枠の位置を設定する

刺繍枠 > 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。

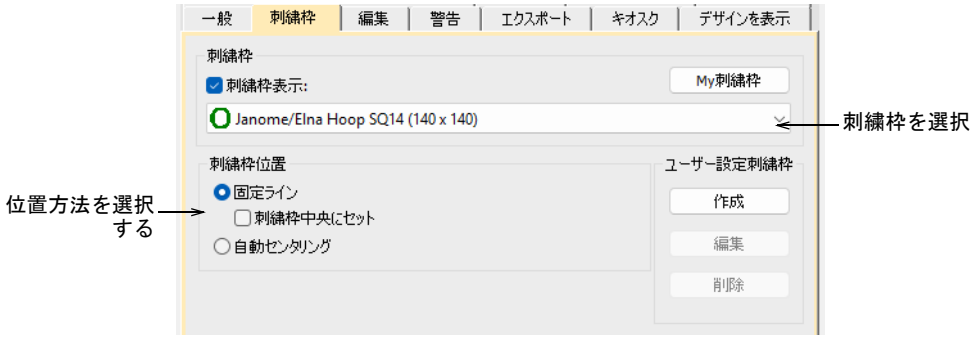
刺繍枠 > 刺繍枠オプションをクリックし、刺繍枠リストの設定、刺繍枠位置の変更、ユーザー設定刺繍枠の定義を行います。

初期設定では、刺繍枠の位置は BE EmbroideryStudio 内で固定されています。これは刺繍枠の位置がもとの位置から移動しないようにする為です。このオプションを選択すると、デジタイズ中に刺繍枠は自動的に中央に移動しません。または自動センタリングを選択して、デザインの中心が常に刺繍枠の中心に揃うようにします。

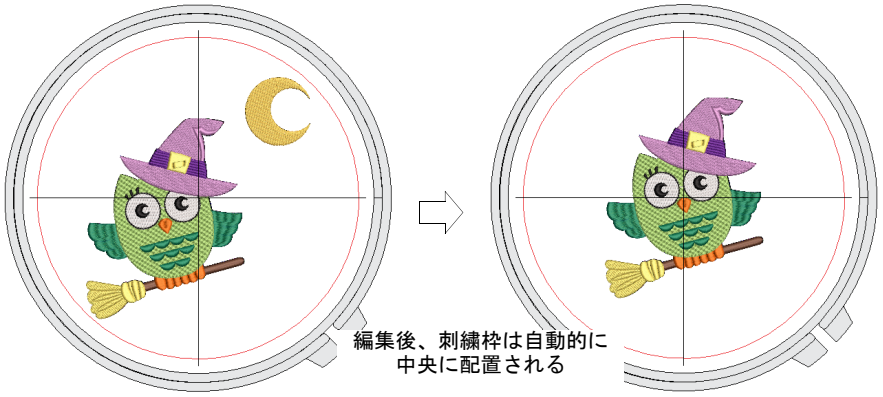
メモ　刺繍機によっては、デザインを常に中央に配置するものもあります。ソフトウェアをマシンの動作とマッチするように設定します。

自動的に刺繍枠の位置を設定するには

1 **刺繍枠オプション**をクリックするか、**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。



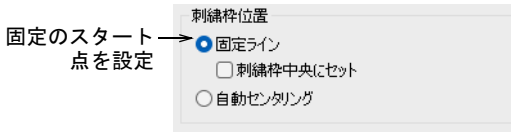
2 **刺繍枠位置**パネルで、**自動センタリング**を選択します。刺繍枠の中央はデザインの中央に置かれます。



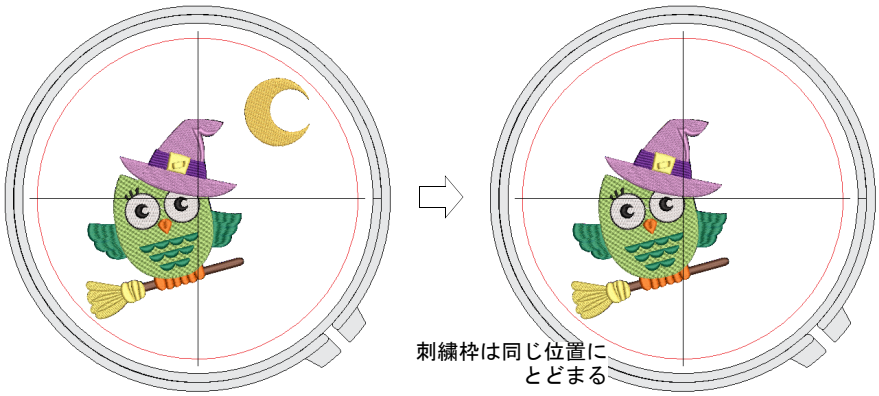
刺繍枠を固定の位置を設定するには

- **固定**刺繍枠位置は、それを使用するマシンの針の開始位置と組み合わせて使用することができます。**自動スタート&エンド**を無効にします。これはスタートとエンド点をデザインの最初と最後に設定します。

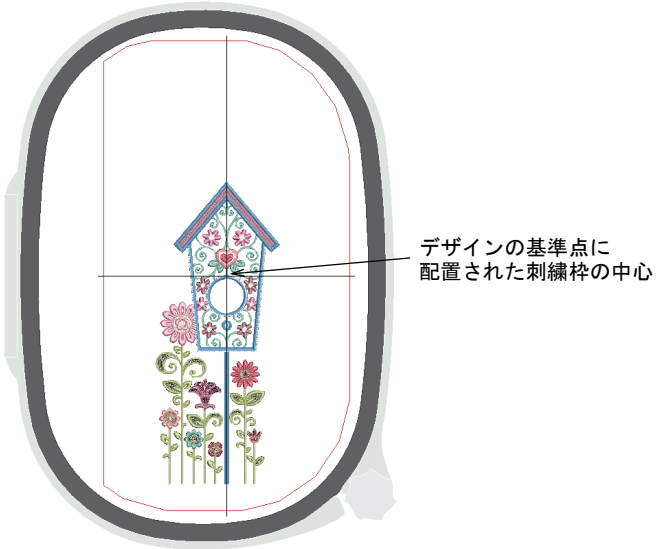
- **刺繍枠位置**パネルで、**固定**オプションを選択します。



- **固定ライン**：このオプションを使用し、刺繍枠がもとの位置から動かないようにします。このオプションを選択すると、デジタイズ中に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。



- **固定ライン＞刺繍枠中央にセット**：刺繍枠を固定ポイントを中心に配置できます。**OK** をクリックした後、デザインウィンドウ上で刺繍枠の中心にしたい点をマークします。これは、プロジェクトに刺繍枠の中心となる基準点が含まれている場合に行うでしょう。



ヒント

- **固定ライン**オプションは、つなぎ糸の開始と終了を維持できるマシンでのみ使用します。お使いのマシンが、デザインのスタート位置を維持できるよう設定されているか確認してください。
- デザインをマシン上の刺繍枠の位置と、BE EmbroideryStudio で保存したのと同じたに保つには、**自動スタート＆エンド**ダイアログでスタート位置を「刺繍枠内のスタート点の針位置」に設定し、**オプション**＞**刺繍枠**タブで**刺繍枠位置**を「固定ライン」に設定します。詳細は自動スタート / エンド点を設定するをご覧ください。

デザインと刺繍枠を自動的にセンタリングする

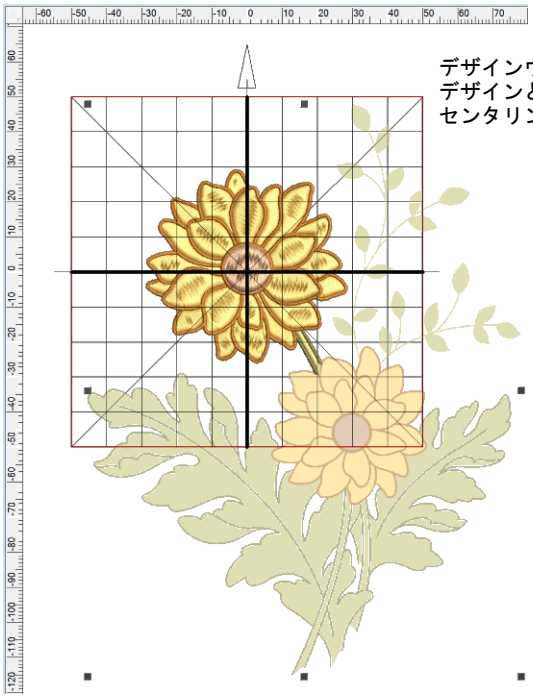
プロパティバー＞すべてセンタリングをクリックし、デザイン全体と刺繍枠を (0,0) 位置で中央に配置し、デザインウィンドウに表示します。

すべてセンタリングコマンドは、デザインウィンドウで刺繍デザインと刺繍枠を (0,0) 位置にセンタリングするのに使用します。つまりデジタイズが完了した後に、針を自動センタリングせずに、デザインの周りに刺繍枠を再配置できるということです。

デザインと刺繍枠を自動的に中央に配置するには

- 何も選択されていない状態で、**すべてセンタリング**コマンドをクリックします。これにより、刺繍が 0,0 の中心に来るようにデザイン全体が移動します。

例えば、イメージ内の花の一つだけをデジタイズし**すべてセンタリング**をクリックすると、花だけが 0,0 でセンタリングします。



- ジャノメ No.1&3(126x90) などの一部の刺繍枠は、(0,0) 位置でオフセットされています。**すべてセンタリング**を適用すると、これらの刺繍枠は自動的に (0,0) 位置でセンタリングします。デザインがステッチ範囲の中央に配置されている場合は、引き続き使用できます。つなぎ糸（開始）はデザインの中心ではなく、刺繍枠の中心に移動します。

刺繍枠を回転させる

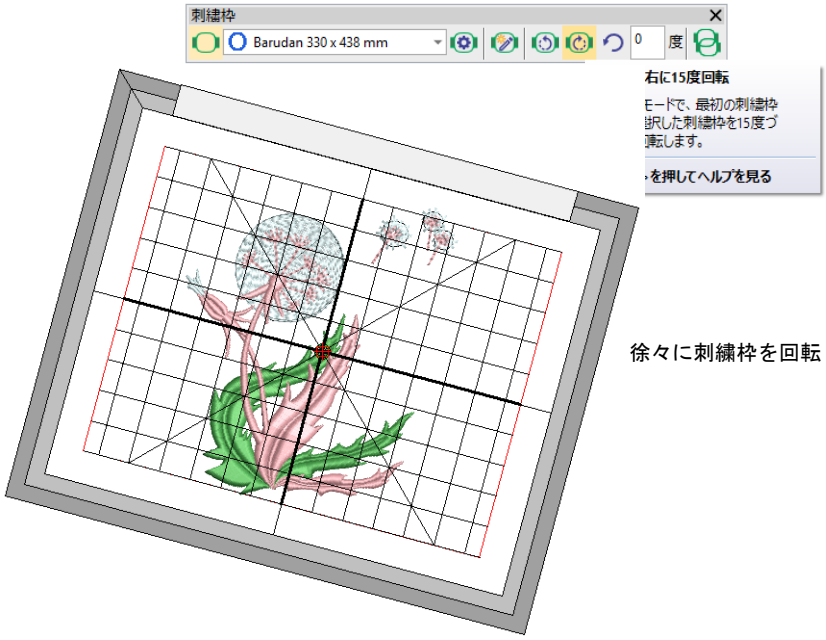
刺繍枠 > 刺繍枠表示クリックし、刺繍枠を表示 / 非表示にします。右クリックで設定します。

刺繍枠 > 刺繍枠を 15 度回転を使用し、刺繍枠や刺繍枠テンプレート、または刺繍枠モードで現在選択している刺繍枠を、左右に１５度ずつ回転させます。

刺繍枠 > 刺繍枠を回転を使用し、刺繍枠や刺繍枠テンプレート、または刺繍枠モードで現在選択している刺繍枠を、指定した度数（正または負）で回転させます。

刺繍枠ツールバーの刺繍枠回転ツールを使用し、単一の刺繍枠を持つデザインの刺繍枠や刺繍枠テンプレートを、簡単に回転させることができます。**刺繍枠モー**

ドでは、最初に刺繍枠を選択する必要があります。その後、**刺繍枠を回転**ツールがアクティブになります。

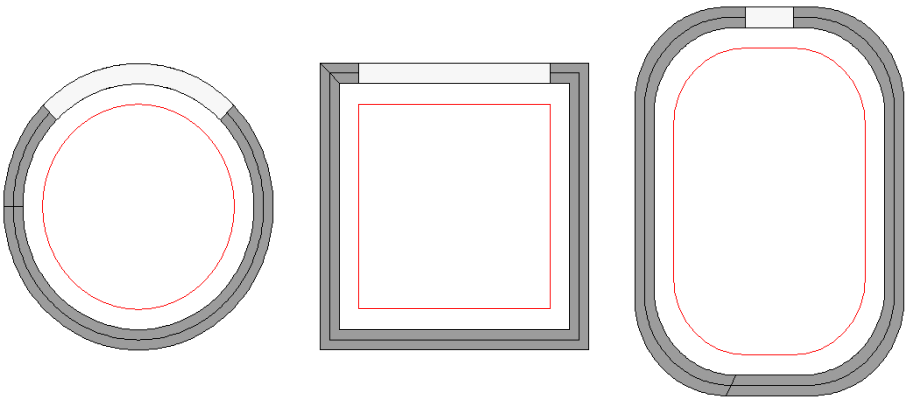


徐々に刺繍枠を回転

参考　同じツールを使用し、選択した刺繍枠をマルチ刺繍枠モードで回転させます。詳細は手動のマルチ刺繍枠をご覧ください。

ユーザー設定の刺繍枠

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。



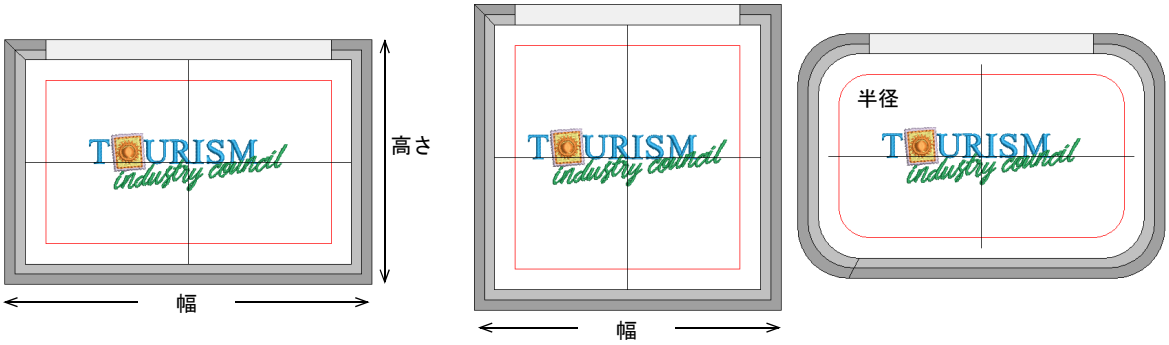
ユーザー設定刺繍枠のタイプ

8 種類の刺繍枠を作成または編集することができます。

- 四角形
- 角の丸い四角形
- 正方形
- 楕円形
- 円形
- 2 ポジション
- 2 ポジション回転
- 3 ポジション

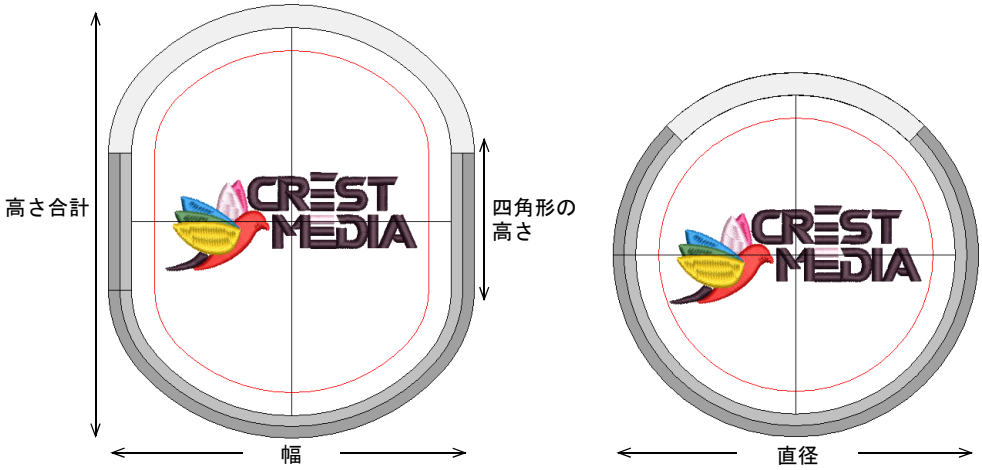
長方形と正方形の刺繍枠

使用している刺繍枠の大きさに応じて、高さと幅を設定します。角の丸い長方形の刺繍枠では、高さと幅の値に加えてコーナー半径を設定します。



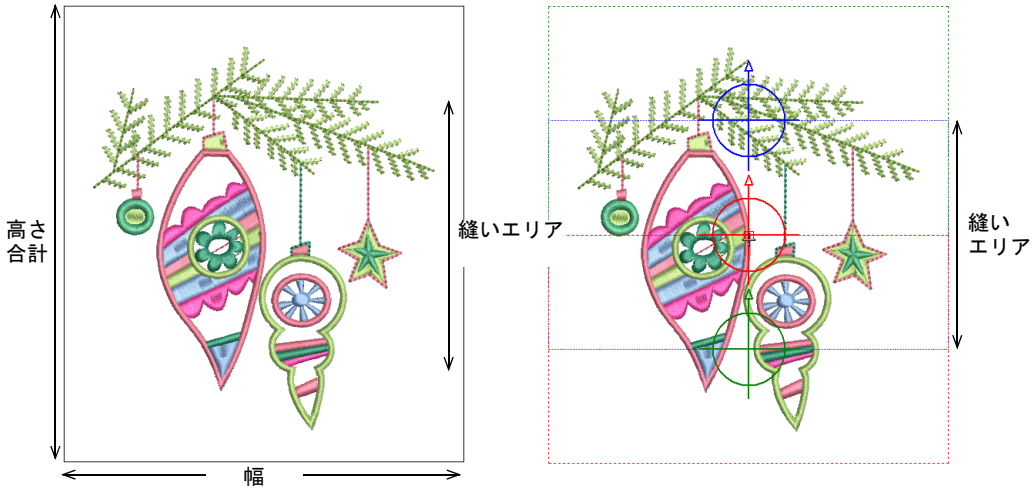
楕円形と円形の刺繍枠

使用している刺繍枠の大きさに応じて、高さ、幅、直径の値を設定します。



マルチ位置刺繍枠

3 ポジションとスライディング刺繍枠は、大きなデザインを手動で分割し、位置合わせの問題なしにステッチすることができます。縫いエリアは大きさが既知の固定位置にあるため、各位置にステッチされるオブジェクトを簡単に位置づけできます。BE EmbroideryStudio では、これらは色付きの四角形（赤、青、緑）で表示されます。使用している刺繍枠の大きさに応じて、独自のマルチ位置刺繍枠を定義します。



ユーザー設定刺繍枠を定義する

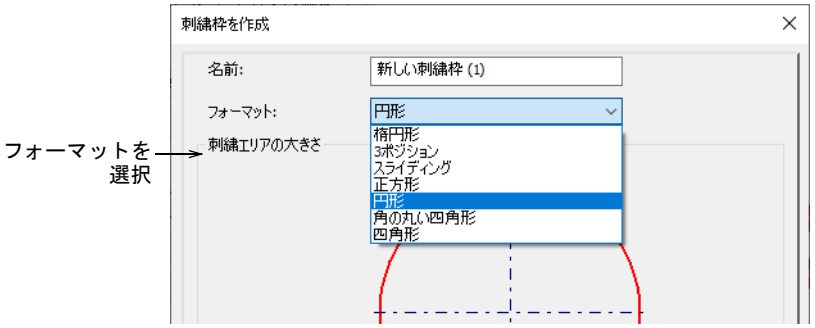
	刺繍枠 > 刺繍枠表示をクリックし、刺繍枠表示のオン / オフを切り替えます。右クリックで刺繍枠の設定を変更します。
	刺繍枠 > 刺繍枠オプションをクリックし、刺繍枠リストの設定、刺繍枠位置の変更、ユーザー設定刺繍枠の定義を行います。

BE EmbroideryStudio では独自の刺繍枠を作成し、後で使用できるよう保存することができます。BE EmbroideryStudio がアップデートされるよりも高い頻度で、マシンで新しい刺繍枠が使用可能となる為、ユーザー設定刺繍枠が必要となります。マシンの中には、BE EmbroideryStudio 内で定義する必要のある、他社の刺繍枠アダプタを装備しているものもあります。ユーザー設定刺繍枠は、自分で定義したものと**自動刺繍枠**で生成されたものに関わらず、いつでも編集や削除が行えます。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。

ユーザー設定刺繍枠を定義するには

1 **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。

2 **作成**をクリックします。**刺繍枠を作成**ダイアログが開きます。

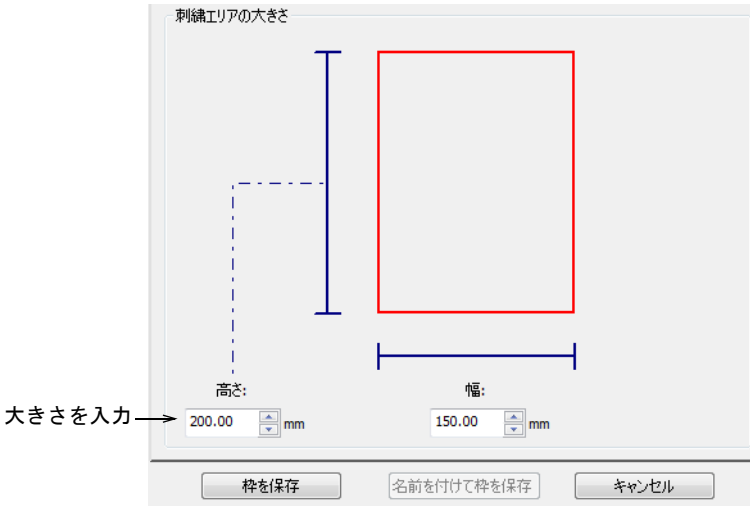


3 ドロップダウンリストから、作成したい刺繍枠のフォーマットを選択します（例：四角形、円形など）。

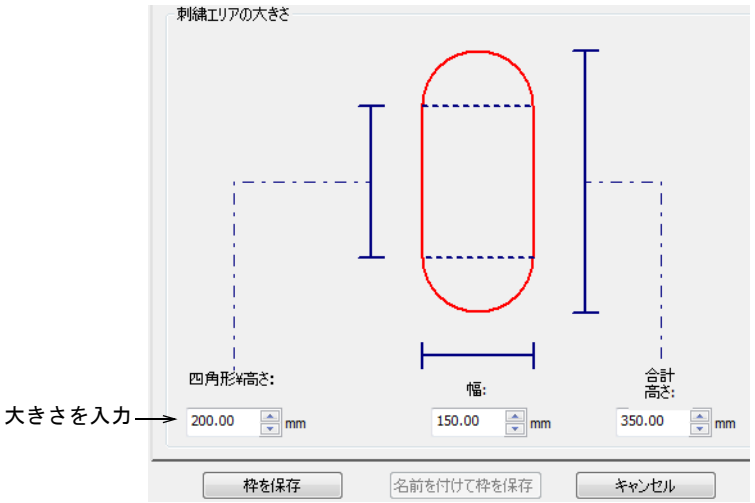
4 刺繍枠に分かりやすい情報を**名前**フィールドに入力します（例：四角形180x120）。

5 **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。例えば：

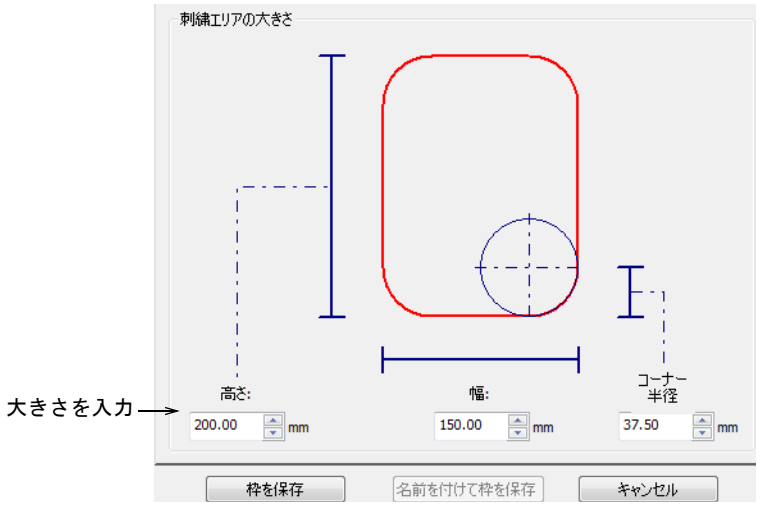
- **四角形**：四角形のステッチ範囲で、**高さ**と**幅**を特定します。



- **楕円形**：楕円形のステッチ範囲で、**高さ合計**、**四角形の高さ**と**幅**を特定します。

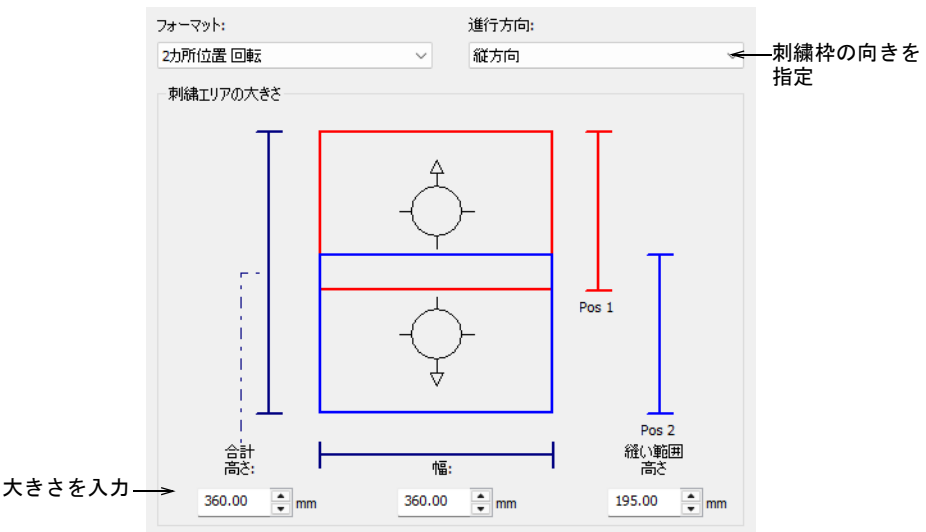


- **角の丸い四角形**：楕円形のステッチ範囲に似ており、**高さ**、**幅**と**角の半径**を特定します。半径が大きいと角が丸くなります。



注意　測定単位がインチであっても、**刺繍枠を作成**ダイアログでの大きさはミリメートル単位で指定されます。これは、マシンの刺繍枠がミリメートル単位で指定されているためです。刺繍枠のサイズがミリメートル単位でわからない場合は、マシンのマニュアルを確認してください。サイズは通常、マシン部品と付属品のリストに記載されています。

6 同様に**刺繍枠を作成**ダイアログを使用し、マルチ位置刺繍枠（２ポジション、２ポジション回転、３ポジション）を定義します。再度、**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。例えば：

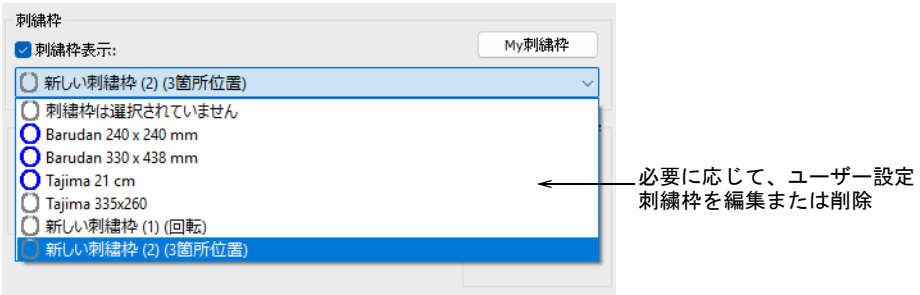


参考　2 ポジション刺繍枠フォーマットでは、刺繍枠の向き（縦方向または横方向）を定義することもできます。

7　**枠を保存**をクリックし、ユーザー設定刺繍枠を刺繍枠リストに保存します。

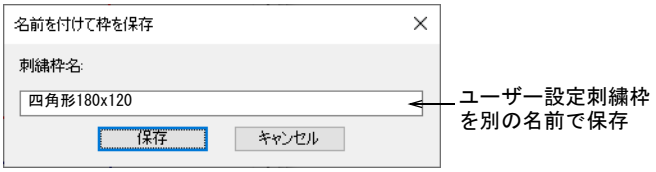
ヒント

- 新しい刺繍枠を保存すると、**オプション**＞**刺繍枠**タブの刺繍枠ドロップリストから使用できるようになります。



- 選択すると、ユーザー設定刺繍枠は**オプション**＞**刺繍枠**タブのボタンで編集または削除することができます。

- ユーザー設定刺繍枠を編集する際、**名前を付けて枠を保存**オプションが使用可能になります。必要に応じて、変更した刺繍枠を別の名前で保存します。



- リストにないユーザー設定刺繍枠、または設定が変更されリストされた刺繍枠を含む EMB ファイルを開くと、BE EmbroideryStudio によってユーザー設定刺繍枠が作成され、システムによって生成された名前が付けられます。

生産におけるテクニック

上級ユーザーの方の中には、使用可能な刺繍枠よりも大きなデザインを作成したい場合もあるかもしれません。これは単一の大きなデザインでも、パターンが繰り返される連続した刺繍デザインでもかまいません。連続した刺繍は、一部のマシンで可能な「エンドレス刺繍」機能に似ています。

より複雑なケースのデザインの正確な位置決めを簡単に行えるよう、BE EmbroideryStudio では以下を組み合わせて使用します。

- デザインレイアウトテンプレート
- 印刷された位置マーカー付きの製作ワークシート
- 刺繍枠テンプレート

最終的な出力時に複数の刺繍枠が必要な場合、ステッチ時に複数の刺繍枠の配置や位置合わせ、または同じデザインの繰り返しを行うの困難な場合があります。刺繍枠の調整が必要なデザインの正確な位置合わせを行うには、練習が必要です。

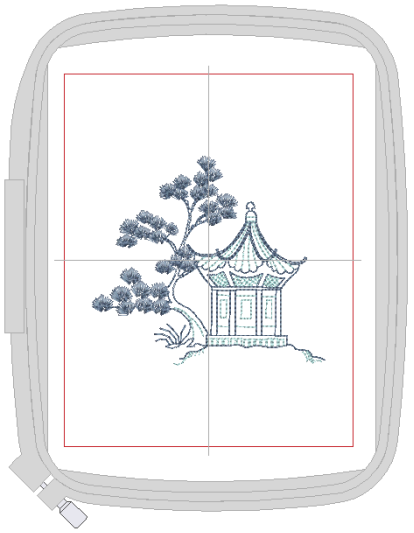
単一のデザインを刺繍する

ほとんどの作業では、お使いのマシンで利用可能な刺繍枠に完全に収まるデザインを使用します。ほとんどの場合、ソフトウェアとマシンの両方で初期設定を使用します。刺繍枠の中心は、この方法で行うすべてのデザインの基準点になります。この手法は、使用する他のすべての手法の基礎となります。

単一のデザインをステッチするには

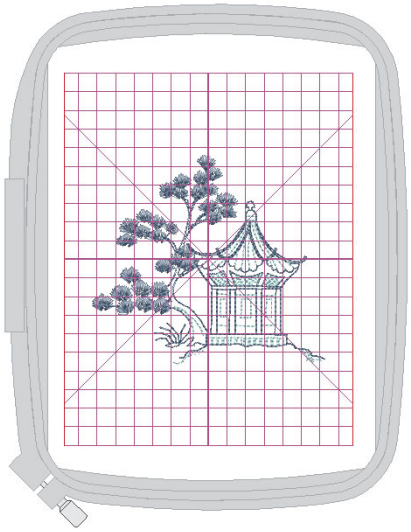
1 デザインを挿入、または開きます。

- 刺繍枠は、自動的にデザイン範囲を中心に配置されます。



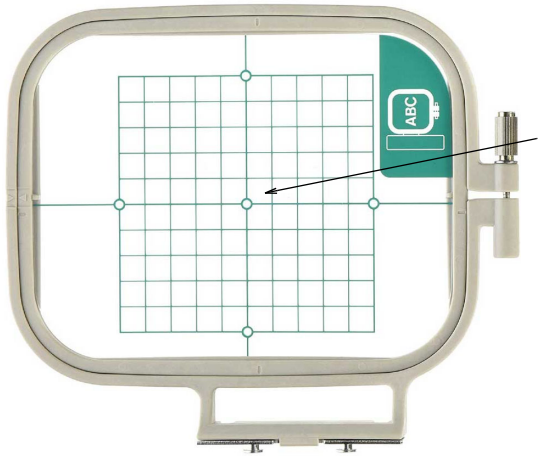
デザインに対応する使用可能な最小の刺繍枠を選択

- グリッドの代わりに刺繍枠テンプレートを使用すると、刺繍枠はデザイン範囲を中心に配置されるので、刺繍枠の中心が常に刺繍枠テンプレートのグリッドと揃うようにすることができます。



テンプレートは、刺繍枠内のデザインを中央に配置するのに役立つ

2. または、デザインのサイズを調整したり、デザインに合わせて刺繍枠を変更します。
3. 製作ワークシートを印刷します。ワークシートには刺繍枠位置マーカーを含めることができます。
4. デザインをマシンに送信します。デザインは自動的にマシンの中心に配置されます。
5. 製作ワークシートを生地に固定します。
6. 生地に刺繍枠をかけます。ワークシートの刺繍枠位置マーカーを、刺繍枠テンプレートの中心線に合わせます。



ワークシートの刺繍枠位置マーカーを、刺繍枠テンプレートの中心線に合わせる

7 マシンをスタートします。針が刺繍枠の中心に移動します。

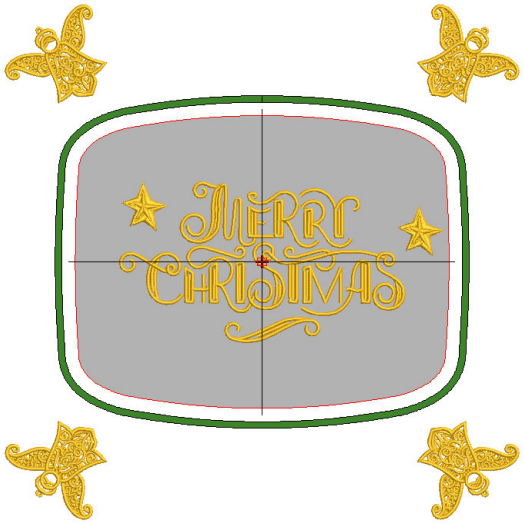
8 デザインを刺繍する

関連項目

- 刺繍枠を選択する
- 刺繍枠を配置する
- デザインのレポートを印刷する
- デザインをマシンに送信する

レイアウトをステッチする

中級ユーザーは、大きな製品にデザインレイアウトを作成したい場合があるでしょう。各デザインは 1 つの刺繍枠に収まりますが、レイアウトには複数のデザインが含まれる場合があります。各刺繍枠には刺繍枠テンプレートと共に使用される独自の基準点があり、デザインを正しい向きに正確に配置します。刺繍枠 1 つにデザインは 1 つである為、2 つ目の配置ポイントは必要ありません。この手法の主な利点は、すべての構成要素を 1 つのデザインファイルに格納できることです。



レイアウトをステッチするには

1 デザインを挿入、または開きます。ほとんどのマシンと同様に、刺繍枠は自動的にデザイン範囲を中心に配置されます。

2 または、デザインのサイズを調整したり、デザインに合わせて刺繍枠を変更します。

3 デザインとデザイン項目を組み合わせて、デザインレイアウトを作成します。

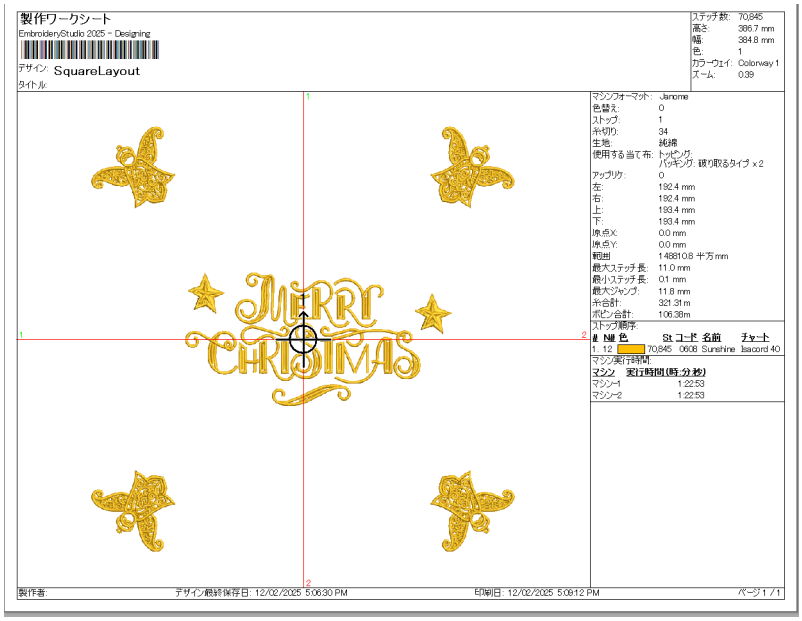
- ソフトウェアにはミラーマージ、レイアウトツールなどの、幾何学的なデザインレイアウトを素早く簡単に作成できる機能があります。

- または、デザインを手動で配置します。
- 必要に応じて、衣服や大きなアイテムなどの背景を含めます。

4 マルチ刺繍枠を使用すると、各デザイン位置に刺繍枠を自動的に配置できます。自動機能を使用すると、大きなレイアウトでも刺繍枠を生成できます。

参考 大きなレイアウトに位置マークを含める必要はありませんが、各刺繍枠の位置には刺繍枠位置マーカーが必要です。これにより、レイアウト内の各デザインの位置と向きが表示されます。

5 レイアウトテンプレートを製作ワークシートと一緒に印刷します。大きなレイアウトは、小さなサイズのプリンターで印刷し、つなぎ合わせることができます。これにより、すべての刺繍枠が正しい位置に設置できます。



6 製作ワークシートをつなぎ合わせて、レイアウト全体を表示します。ワークシートは刺繍枠位置マーカーを表示します。各刺繍枠位置マーカーには、刺繍枠の順序を示す番号が付いています。

7 デザインをマシンに送信します。いくつかのマシンでは、デザインは自動的に中心に配置されます。

8 レイアウトテンプレートをアイテムに固定します。必要に応じて製作ワークシートのステッチされていない部分を削除し、作業を簡単にします。

9 印刷したレイアウトテンプレートと刺繍プレートを使用し、アイテムに刺繍枠をかけます。ワークシートの刺繍枠位置マーカーを、刺繍枠テンプレートの中心線に合わせます。

10 刺繍枠をかけたら、レイアウトテンプレートを取り外し、その刺繍枠のデザイン項目をステッチします。

- 刺繍枠の位置番号は、刺繍枠の位置マーカーに含まれています。
- デザインをマシンに送信した際、デザインレイアウトファイル名に刺繍枠の位置番号が追加されます。

11 デザインを刺繍する

12 ステッチ順序内の次の刺繍枠をロケートし、繰り返します。

ヒント

- 大きなレイアウトに位置マークを含める必要はありませんが、各刺繍枠の位置には刺繍枠位置マーカーが必要です。これにより、レイアウト内の各デザインの位置と向きが表示されます。
- **印刷プレビュー > オプション**で、刺繍枠位置マーカーをオンにします。

関連項目

- 生地 & プロダクト背景
- 選択を反転する
- オブジェクトのサイズを変更する
- マルチ刺繍枠
- マルチ刺繍枠デザインを印刷する
- マルチ刺繍枠の生産

特定の場所に刺繍をステッチする

プロパティバー > すべてセンタリングをクリックし、デザイン全体と刺繍枠を (0,0) 位置で中央に配置し、デザインウィンドウに表示します。オフの状態だと (初期設定)、刺繍枠は自動的にデザインの中心に配置されます。

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。

時には衣服、キャップ、その他のアイテムなどの特定の位置でステッチしたいこともあるでしょう。例えば、シャツのポケットにモノグラムのデザインを刺繍したい場合を考えてみましょう。この手法は、つなぎ糸の開始と終了を維持できるマシンでのみ使用します。

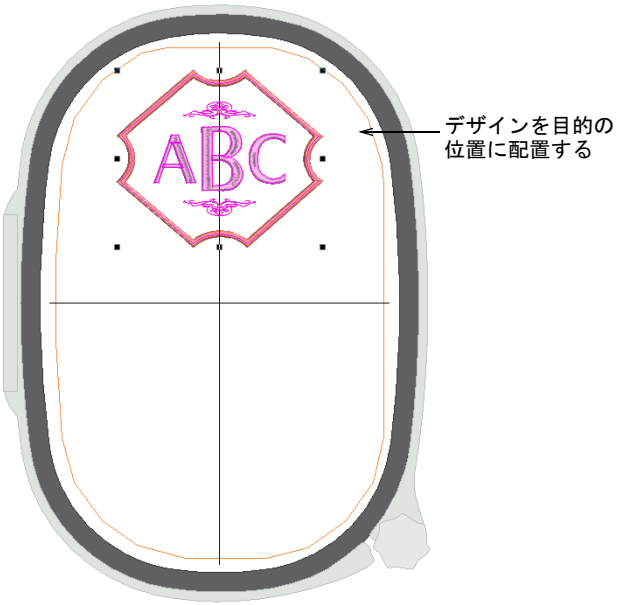
特定の場所に刺繍をステッチするには

1 空白のデザインを開きます。

2 **すべてセンタリング**アイコンをクリックし、刺繍枠位置を自動的に「固定ライン」に設定します。これにより、デザインを目的の場所に配置できます。

参考　すべてセンタリングは**自動スタート / エンド**ダイアログの「スタート位置」を自動的にアクティブにし、「刺繍枠内のスタート点の針位置」に設定します。

3 **レタリング**ツールボックスで、レタリングまたはモノグラムデザインを作成します。



4 必要に応じて、使用している生地の背景を含めます。

5 必要に応じて、製作ワークシートを印刷します。ワークシートには、画面上のデザイン上の刺繍枠位置マーカーが表示されます。

6 デザインをマシンに送信します。デザインは、画面に表示されているのと同じ位置に配置されます。針（スタート）を使用し、刺繍枠の中心を基準にしてデザインを配置します。

7 刺繍枠テンプレートの垂直中心線を使用して製品に刺繍枠をかけ、ポケットの中心を見つけます。次に、それぞれの水平中心線をポケットの上部から 10mm 下に配置します。

8 お使いのマシンが、デザインのスタート位置を維持できるよう設定されているか確認してください。

9 デザインを刺繍します。

関連項目

- 刺繍枠を配置する
- 自動スタート / エンド点を設定する
- モノグラミング
- カラーウェイを表示する
- デザイン情報を表示する

第 35 章

マルチ刺繍枠

お持ちの刺繍枠よりも、大きなデザインを作成したい場合もあるでしょう。これは単一の大きなデザインや、パターンが繰り返される連続した刺繍デザインである場合があります。連続した刺繍は、一部のマシンで可能な「エンドレス刺繍」機能に似ています。

より複雑なケースのデザインの正確な位置決めを簡単に行えるよう、BE EmbroideryStudio では以下を組み合わせて使用します。

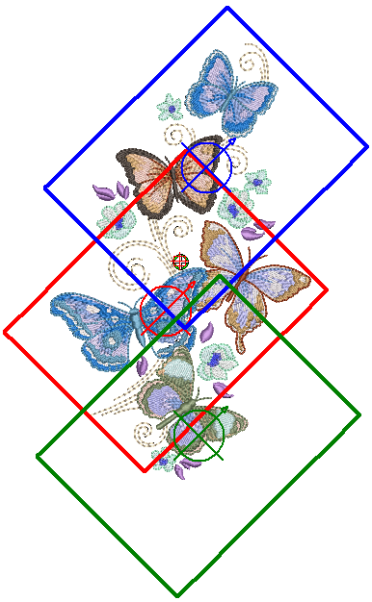
- 製作ワークシート
- 位置マーク付きの刺繍枠順序シート
- 刺繍枠テンプレート .

最終的な出力時に複数の刺繍枠が必要な場合、ステッチ時に複数の刺繍枠の配置や位置合わせ、または同じデザインの繰り返しを行うの困難な場合があります。刺繍枠の調整が必要なデザインの正確な位置合わせを行うには、練習が必要です。

この章では、マルチ刺繍枠のコンセプト、自動と手動のマルチ刺繍枠のテクニック、マルチ刺繍枠デザインの印刷とステッチ方法、また、スライド式の刺繍枠を使用したマルチ位置刺繍枠について説明しています。

マルチ刺繍枠のコンセプト

マルチ刺繍枠の目標は、デザインを最も少ない数の刺繍枠で収めることです。続くそれぞれの刺繍枠は、前にステッチした刺繍枠とオーバーラップする必要があります。刺繍枠は、ステッチ順序にできるだけ近く配置する必要があります。これにより最終的な刺繍枠の数が減らせます。



BE EmbroideryStudio では、自動または手動で複数の刺繍枠を指定することができます。手動の刺繍枠は、シンプルなデザイン以外は通常自動で行うよりも優れていますが、各刺繍枠には、一回でステッチできるオブジェクトやグループを含んでいます。これらは連続してステッチされ、デザイン全体を形成します。

メモ 「刺繍枠かけ」は「刺繍枠位置」とは異なります。「刺繍枠かけ」は「刺繍枠位置」よりも多く設定することができますが、その逆はできません（例：一つの「刺繍枠位置」に 2 回以上の「刺繍枠かけ」を行う）。

マルチ刺繍枠の特徴

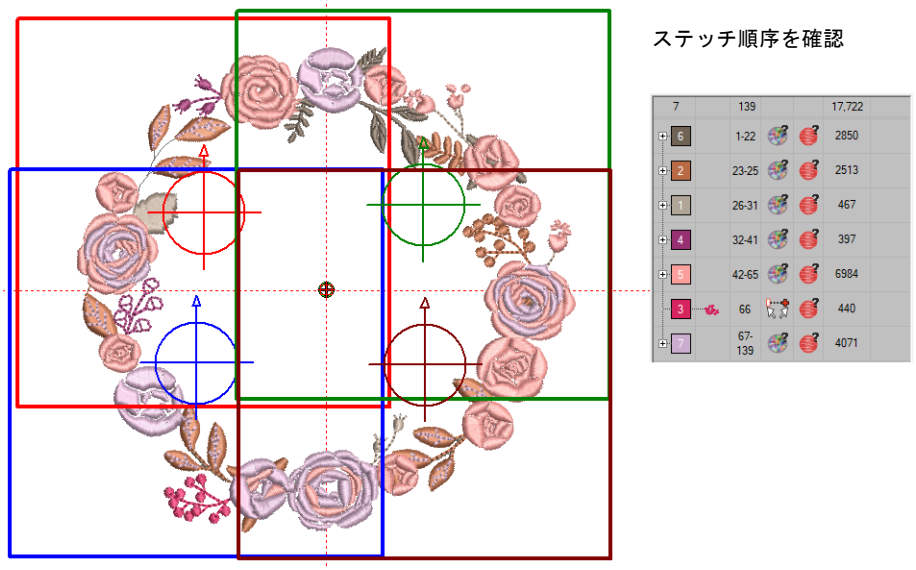
BE EmbroideryStudio のマルチ刺繍枠には、以下の特徴があります。

- 一つの刺繍枠には大きすぎるオブジェクトは、手動または自動で分割することができます。分割は針落ちの追加なしで行われるため、オブジェクトの外観が維持されます。
- 下縫いは分割したオブジェクトの安定性を向上させるよう、自動的に再計算されます。
- 位置マークは自動的に作成されます。
  - 手動でマークをデジタイズする必要はありません。
  - 刺繍枠の位置が変更されると、自動的に再計算されます。
  - 自動の位置マークは、デザインの恒久的なものではありません。
- 位置マークは、自分でデジタイズしたい場合はオフにすることができます。
- デザインはすべての刺繍枠と共に、マルチ刺繍枠の「マスター」デザインとして保存することができます。

メモ BE EmbroideryStudio では複数の刺繍枠を計算する際、連続した刺繍枠内にオブジェクト全体を含めるよう試みます。1 つのオブジェクトが別のオブジェクトとオーバーラップしている場合、**オーバーラップした**オブジェクトは、**オーバーラップしている**オブジェクトの前にステッチする必要があります。

ステッチ順序

一般的なルールとして、前面のオブジェクトが背面のオブジェクトよりも後に縫われるように、刺繍順序を作成することが重要です。ステッチ順序を知っていると、刺繍枠を最適な順序で配置するのに役立ちます。**カラーオブジェクトリスト**ツールを使用し、ステッチ順序を確認します。



刺繍シミュレーションはもう一つの便利なツールです。この機能を使用し、分割したオブジェクトが**隣接する**刺繍枠間で分割されていること（位置と刺繍枠の配置の両方で）、そのオブジェクトが前の刺繍枠でステッチを開始することを確認します。

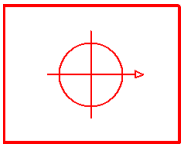
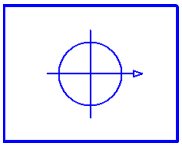
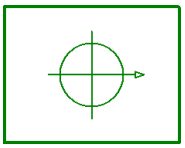
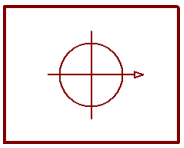
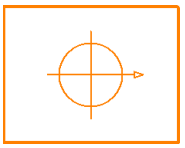
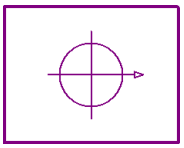
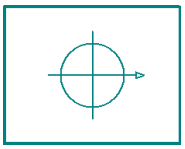
ステッチ順序を調整する

刺繍枠を正しく配置すると、計算された刺繍枠の数は減りますが、ステッチ順序が理想的でない場合があります。刺繍枠かけの数を減らすには、デザインそのものの並び順を変えます。
念頭に置いておくべき点：

- 単一の刺繍枠用に作成されているストックデザインは、一般的に色替えを最小限に減らすよう並んでいます。
- 複数の刺繍枠が必要になるまでストックデザインを拡大すると、ステッチ順序の調整が必要になる場合があります。
- 刺繍枠は 1 種類しか使用できないので、デザイン中の**一番大きな**オブジェクトが収まる刺繍枠を選択しましょう。
- 同様に、特定のマシンモデルで使用可能な一番大きな刺繍枠を使用します。

色分け

複数の刺繍枠は、ステッチ順序内の位置に応じて、次のように色分けされています。

刺繍枠		カラーパレット	刺繍枠		カラーパレット
1	赤		2	青	
3	ダークグリーン		4	茶色	
5	オレンジ		6	紫	
7	青緑		8	アクア	

８個以上の刺繍枠を使用した場合、前に作成した刺繍枠位置が削除されない限り、色の並び順は繰り返されます。

自動マルチ刺繍枠

刺繍枠 > 刺繍枠表示クリックし、刺繍枠を表示 / 非表示にします。右クリックで刺繍枠の設定を変更します。

刺繍枠 > 刺繍枠モードをオンに切り替え、マルチ刺繍枠ツールセットにアクセスします。

刺繍枠モード > マルチ刺繍枠オプションを使用し、オプションダイアログのマルチ刺繍枠タブで、マルチ刺繍枠オプションを変更します。

刺繍枠モード > 自動刺繍枠レイアウトを使用し、デザイン全体を覆うように刺繍枠と分割ラインを自動的に追加、回転、削除します。

刺繍枠モード > 刺繍枠をプレビューを使用し、ドッカーに刺繍枠のサムネイルを表示します。サムネイルをクリックし、刺繍枠を分離します。

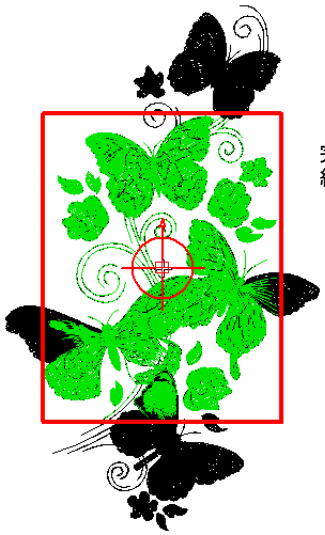
BE EmbroideryStudio には、手動または自動で大きなデザインに複数の刺繍枠を指定できる、専用の**刺繍枠モード**ツールバーがあります。刺繍枠の位置を決定する一番簡単な方法は、**自動刺繍枠レイアウト**ツールを使用することです。この方法は、ルールに基づいたソフトウェアのアルゴリズムを使用しています。シンプルなデザインで最もよく機能します。

自動で複数の刺繍枠を作成するには

1. ステッチしたい大きなデザイン、またはデザインレイアウトを開くか作成します。
2. **カラーオブジェクトリスト**ツールや**刺繍シミュレーション**で、ステッチ順序をチェックします。これにより、最適な順序で刺繍枠を配置できます。
3. 使用したい刺繍枠を選択します。刺繍枠は 1 種類しか使用できないので、デザイン中の**一番大きな**オブジェクトが収まる刺繍枠を選択しましょう。

一番大きなオブジェクトを覆う刺繍枠を選択

4 **刺繍枠モード**に切り替えます。覆われたオブジェクト（刺繍枠内にすべて収まるオブジェクト）は、緑のステッチで表示されます。刺繍枠にすべて**収まらない**オブジェクトは、黒で表示されます。

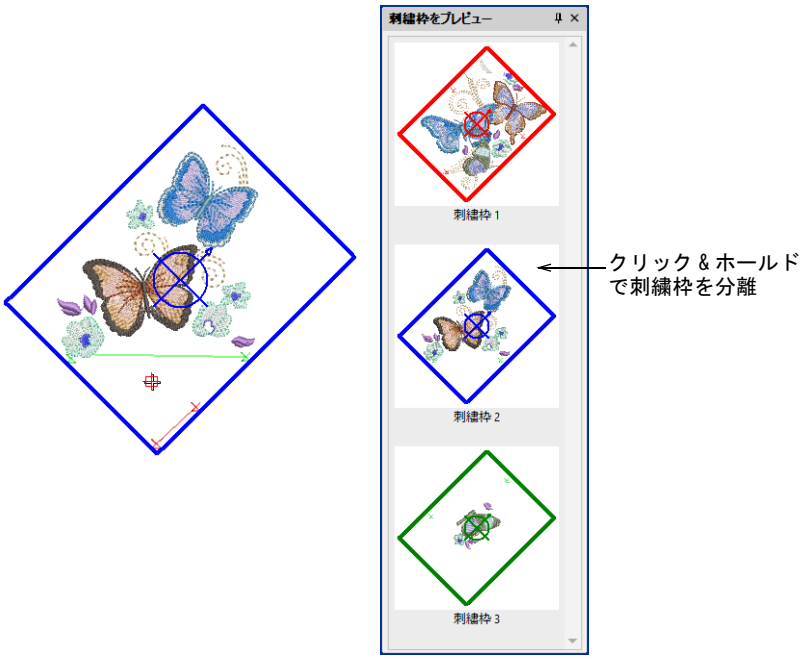


完全に覆われたオブジェクトは
緑色で表示される

メモ　刺繍枠モードでは、刺繍オブジェクトを選択または操作することはできません。

5 **自動刺繍枠レイアウト**ツールを使用し、自動的に刺繍枠位置を追加します。これらはステッチ順序に従って計算されます。

6 **刺繍枠をプレビュー**ツールを使用し、ドッカーで刺繍枠位置をプレビューします。クリック＆ホールドで、デザインウィンドウ内で刺繍枠を分離させます。



7 デザインをファイル（複数可）に保存するか、マシンに送信します。

ヒント

- BE EmbroideryStudio では、オブジェクトは連続した刺繍枠内にすべて含められるよう努められますが、可能でない場合は、オブジェクトを刺繍枠間で分割します。分割ラインは**刺繍枠モード**でのみ見ることができますが、その他のモードに切り替えてもラインは維持されます。オブジェクトの整合性には影響しません。
- 刺繍枠順序で、同じ刺繍枠の位置が繰り返されると、刺繍枠のラベルにその旨が表示されます。刺繍枠を少し動かして表示されているオブジェクトを含めると、刺繍枠の繰り返しを減らすことができます。
- デザイン内の色替えを最小限に抑えることが重要です。**オプション**＞**マルチ刺繍枠**タブで色の最適化を有効にすると、自動刺繍枠を生成時にデザインの色の最適化が自動的に適用されます。

- 刺繍枠位置が表示されているデザインを印刷して、正しい刺繍枠の順番で刺繍する際のガイドとして使用できます。

関連項目

- 刺繍オブジェクトを並び替える
- 刺繍枠を選択する
- 刺繍枠間のオブジェクトを分割する
- マルチ刺繍枠デザインを印刷する
- マルチ刺繍枠の生産

手動のマルチ刺繍枠

BE EmbroideryStudio には、手動または自動で大きなデザインに複数の刺繍枠を指定できる、専用の**刺繍枠モード**ツールバーがあります。手動の刺繍枠は、シンプルなデザイン以外は通常自動で行うよりも優れていますが、デザインと生産プロセスの両方について、より深く理解する必要があります。一般的に経験豊富な刺繍家は、ルールベースのソフトウェアアルゴリズムよりも、経験に基づいた優れた代替案を用いて検討することができます。これは特に、刺繍枠間でオブジェクトを分割するときに発揮されるでしょう。また生地の配置を簡単にし、配置エラーを減らすように刺繍枠を置くベストな方法について明確な考えを持っていることもあるでしょう。

手動でマルチ刺繍枠を作成する

刺繍枠 > 刺繍枠表示クリックし、刺繍枠を表示 / 非表示にします。右クリックで刺繍枠の設定を変更します。

刺繍枠 > 刺繍枠を 15 度回転を使用し、刺繍枠や刺繍枠テンプレート、または刺繍枠モードで現在選択している刺繍枠を、左右に１５度ずつ回転させます。

刺繍枠 > 刺繍枠モードをオンに切り替え、マルチ刺繍枠ツールセットにアクセスします。

刺繍枠モード > 選択を使用し、囲み枠をクリックまたはドラッグし、刺繍枠または分割ラインを選択します。<Ctrl> を押し、複数選択します。クリック２回で、回転ハンドルを有効にします。

刺繍枠モード > 刺繍枠を計算するを使用し、刺繍枠レイアウトから刺繍枠の数を見積もります。

BE EmbroideryStudio には、複数の刺繍枠を手動で作成できる、専用のツールセットがあります。自動で目的の結果が得られない場合は、これらを使用してみてください。

手動で複数の刺繍枠を作成するには

1 ステッチしたい大きなデザイン、またはデザインレイアウトを開くか作成します。

2 **カラーオブジェクトリスト**ツールや**刺繍シミュレーション**で、ステッチ順序をチェックします。ステッチ順序を知っていると、刺繍枠を最適な順序で配置するのに役立ちます。

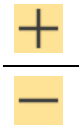
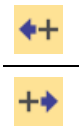
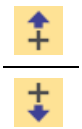
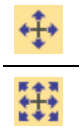
3 使用したい刺繍枠を選択します。刺繍枠は 1 種類しか使用できないので、デザイン中の**一番大きな**オブジェクトが収まる刺繍枠を選択しましょう。

4 **刺繍枠モード**に切り替えます。覆われたオブジェクト（刺繍枠内にすべて収まるオブジェクト）は、緑のステッチで表示されます。刺繍枠にすべて**収まらない**オブジェクトは、黒で表示されます。

5 **選択**ツールを選択し、刺繍枠のアウトラインを選択し、デザインの最初のオブジェクトを覆うまでドラッグします。

6 刺繍枠を再度クリックし、必要に応じて回転ハンドルを使用して向きを変えます。または、**刺繍枠**ツールバーのコントロールを使用して、少しずつ回転します。

7 **刺繍枠を追加**ツールを使用し、１つまたは複数の刺繍枠位置を追加します。

ツール	詳細
	刺繍枠モード > 刺繍枠を追加 / 削除を使用し、マルチ刺繍枠レイアウトの刺繍枠を追加または削除します。
	刺繍枠モード > 刺繍枠を左 / 右に追加を使用し、選択した刺繍枠の左または右に新しい刺繍枠を配置します。縫いエリア間が 10mm オーバーラップします。
	刺繍枠モード > 刺繍枠を上 / 下に追加を使用し、選択した刺繍枠の上または下に新しい刺繍枠を配置します。縫いエリア間が 10mm オーバーラップします。
	刺繍枠モード > ４ / ８個の刺繍枠を周りに追加を使用し、選択した刺繍枠の周りに４ / ８個の刺繍枠を生成します。縫いエリア間が 10mm オーバーラップします。

ステッチ順序を反映するのを目的としています。.

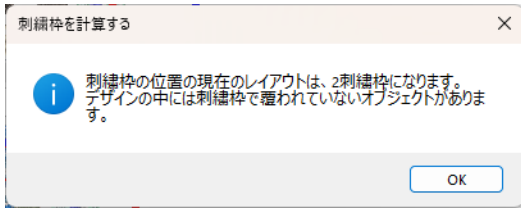
メモ　刺繍枠を移動したり追加すると自動センタリングがオフになり、刺繍枠はオブジェクトの周りに自動的にセンタリングされなくなります。デザイン内のすべての刺繍枠を削除して新しい刺繍枠を作成すると、自動センタリングが再度アクティブになります。

8 追加した刺繍枠を再配置して回転させ、デザイン内のすべてのオブジェクトを完全に覆うようにします。矢印キーを使用して、選択した刺繍枠を所定の位置に微調整します。

すべてのオブジェクトを覆うのに必要な数の刺繍枠を追加

9 最後に**刺繍枠を計算する**アイコンをクリックし、現在の刺繍枠レイアウトから生じる刺繍枠の数を見積ります。

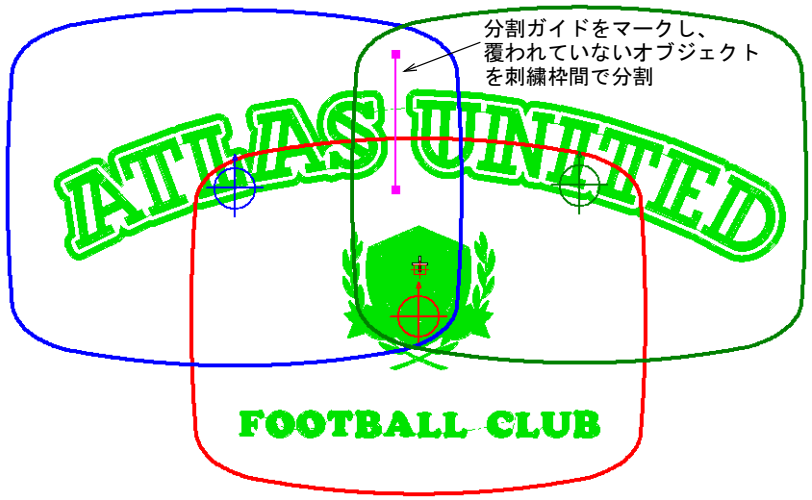
デザインが別々の刺繍枠で完全に覆われている場合でも、一部のオブジェクトは覆われていないままになる場合があります。確認メッセージが表示され、覆われていないオブジェクトは黒で表示されます。



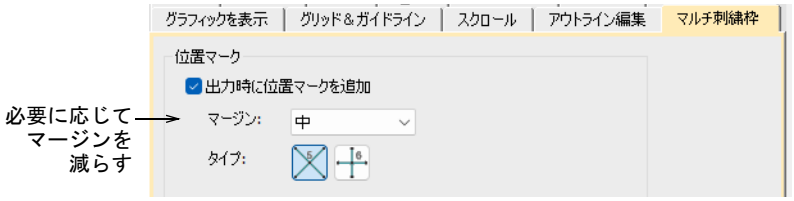
メモ 刺繍枠の計算にかかる時間は、ステッチ数よりもオブジェクトの数と刺繍枠の位置の数に左右されます。EXP、PES、HUS などから変換されたデザインは、一般的にネイティブ BE EmbroideryStudio デザインよりも多くのオブジェジェクトが生成されます。その為、計算により時間がかかります。しかし EMB ファイルでもデザインが複雑で大きく、たくさんの刺繍枠が含まれているデザインは計算に時間がかかります。

ヒント

- **分割ラインを追加**ツールを使用し、刺繍枠内に収まらないオブジェクトを分割することができます。.



- 必要に応じて、**オプション**>**マルチ刺繍枠**タブで位置マークを追加します。



- **刺繍枠をプレビュー**ツールを使用し、位置マークが追加されていることを確認します。追加されていない場合は、刺繍枠間のオーバーラップが不十分であることを意味します。オーバーラップは、再配置することで増やすことができます。または**マルチ刺繍枠**タブで、位置マークのマージンを減らします。
- 刺繍枠位置が表示されているデザインを印刷して、正しい刺繍枠の順番で刺繍する際のガイドとして使用できます。

関連項目

- 刺繍枠を選択する
- 自動マルチ刺繍枠
- 刺繍枠間のオブジェクトを分割する
- マルチ刺繍枠デザインを印刷する
- マルチ刺繍枠の生産

刺繍枠間のオブジェクトを分割する

刺繍枠モード > 分割ラインを追加を使用し、マルチ刺繍枠レイアウト内でガイドラインをデジタイズし、刺繍枠間のオブジェクトを分割します。

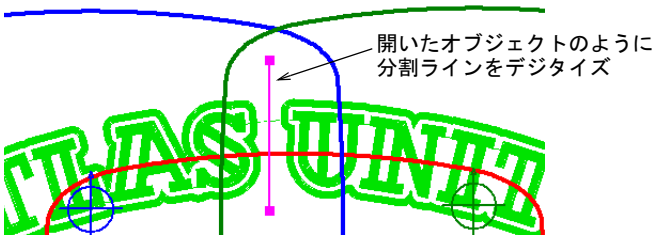
刺繍枠モード > オブジェクト変形を使用し、選択したモード特有のオブジェクトの変形、ステッチ角度の編集、開始 / 終了点の調整を行います。右クリックで設定します。

分割ラインを追加ツールを使用し、刺繍枠内に収まらないオブジェクトを分割することができます。実際にはファイル、マシン、またはメモリカードに出力する前に、マルチ刺繍枠デザインに分割ライン（複数可）をデジタイズできます。分割ラインは**刺繍枠モード**でのみ見ることができますが、その他のモードに切り替えてもラインは維持されます。分割ラインはオブジェクトの整合性に影響を与えず、以前と同様に分割したオブジェクトの形状を変更したり、変換したりできます。

刺繍枠間のオブジェクトを分割するには

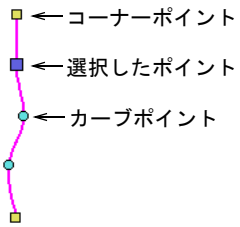
1 複数の刺繍枠を手動で作成します。デザインが別々の刺繍枠で完全に覆われている場合でも、一部のオブジェクトは覆われていないままになる場合があります。覆われていないステッチは黒で表示される

2 **分割ラインを追加**ツールを選択します。分割ラインを入力するよう指示があります。



3 開いたオブジェクトをデジタイズするように、分割ラインをデジタイズします。カーブポイントには右クリック、コーナーポイントには左クリックを使用します。
   - オーバーラップした刺繍枠の縫いエリア内で分割する限り、結果として生じる「分割オブジェクト」は緑色で表示されます。
   - オブジェクトの整合性は維持されますが、出力時に分割されます。生成されたオブジェクトは、もとのオブジェクトタイプ、ステッチ角度、パラメータ、色を保持します。
4 必要に応じて繰り返すか、Enter キーを押して完了します。

メモ　分割ラインは、**オブジェクト変形**ツールを使用して変形できます。



関連項目

- 手動でマルチ刺繍枠を作成する

位置マークを追加する

刺繍枠モード＞マルチ刺繍枠オプションを使用し、オプションダイアログのマルチ刺繍枠タブで、マルチ刺繍枠オプションを変更します。

刺繍枠モード＞刺繍枠をプレビューを使用し、ドッカーに刺繍枠のサムネイルを表示します。サムネイルをクリックし、刺繍枠を分離します。

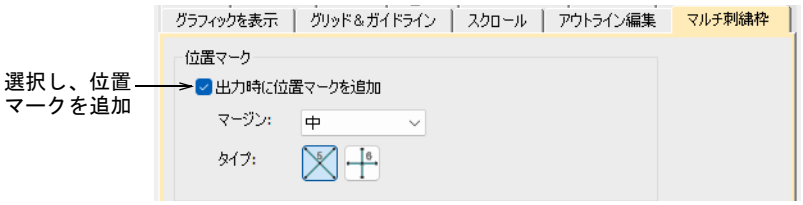
連続する刺繍枠を整列できるよう、各刺繍枠に位置マークを含めることができます。マーク（２セット）はそれぞれ連続する刺繍枠のオーバーラップした部分に

生成されます。１つ目のセットは、前の刺繍枠の最後のステッチとして現れます。次のセットは、後続の刺繍枠の最初のステッチとして含まれます。これらのステッチはデザインの一部ではなく、デザインファイルに保存されません。しかし、出力時に追加され、刺繍枠のプレビューとワークシートで確認することができます。

参考　マルチ刺繍枠デザインの位置を正しく合わせるには、ある程度の練習が必要です。配置の方法を紹介する動画等は、インターネットで見つけることができます。位置マークが当て布を破く事がないよう、裏が粘着式の引き剥がしタイプの当て布をお勧めしています。ピンで現在の刺繍枠の位置マークと、次の刺繍枠の一致する位置マークに突き刺します。

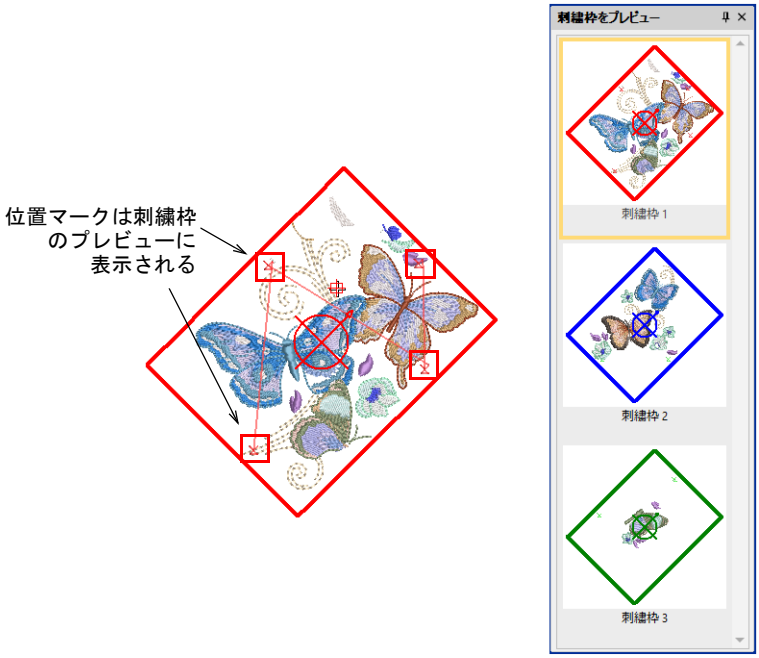
位置マークを出力するには

1. ステッチしたい大きなデザイン、またはデザインレイアウトを開くか作成します。
2. **マルチ刺繍枠オプション**アイコンをクリックします。**オプション**＞**マルチ刺繍枠**タブが開きます。

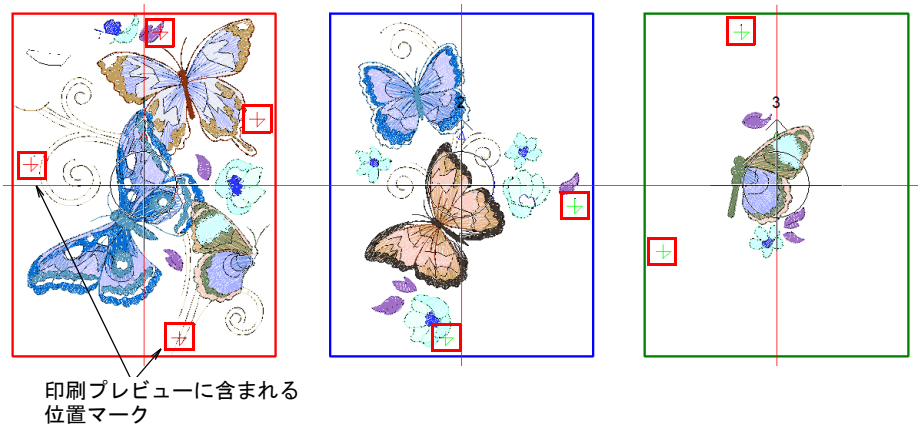


3. **出力時に位置マークを追加**にチェックを入れ、マージンを設定します。マージンが大きいほど、位置マークと刺繍枠の最大刺繍エリアとの距離が大きくなります。マージンが大きいと刺繍枠の配置は簡単になりますが、その代わり刺繍の位置がずれる場合があります。
4. 希望の位置マークの種類（５点または６点）を選択します。5 点マークはほとんどの機械で機能し、簡単に取り除くことができます。6 点マークはより頑丈です。また、マシンが５点マークがステッチできない場合にも使用できます。
5. **刺繍枠をプレビュー**ツールを使用し、位置マークが追加されていることを確認します。クリック＆ホールドで、デザインウィンドウ内で刺繍枠を分離さ

せます。赤いマークは刺繍枠の終了、緑のマークは次の刺繍枠の開始を示します。



位置マークは、**刺繍枠順序**と**刺繍枠サムネイル**ワークシートの刺繍枠リストにも表示されます。



ヒント

- 位置マークはデザインの恒久的なものではないので、動かすことはできません。刺繍枠の位置を調整し、**刺繍枠を計算する**を使用することで、オーバーラップした刺繍枠の位置マークの位置を変えることができます。
- 可能であれば、針落ちが少なくなる 5 点位置マークを使用してください。

- マシンでテストを行い、位置マークがどのように処理されているかを確認します。チェック事項：
  - 糸がカットされているか
  - 次の位置マークの前に、糸は引き出されているか

メモ　マシンの中には他のマシンよりも強く糸を引っ張るため、点から点に移動するときに 5 点マークが引き抜かれる可能性があります。この場合、６点マークを試してみてください。

- すべての位置マークがマシンインターフェースに表示されているか、確認します。そうでない場合は、6 点マークに変更します。お使いのマシンがほつれ止め（スタート）とほつれ止め（エンド）を追加する為、これらには追加の針落ちが含まれます。これは防ぐことができるものではありませんが、マシンの糸切りをオフにしてみてください。
- 生産時には、当て布上のマークと最後にステッチされた位置マークを整列し、生地を接着面上に平らに置きます。針を位置マークの中央に突き刺し、位置合わせの補助にします。

関連項目

- 選択を反転する
- 刺繍枠表示オプション
- マルチ刺繍枠の生産

マルチ刺繍枠デザインを印刷する

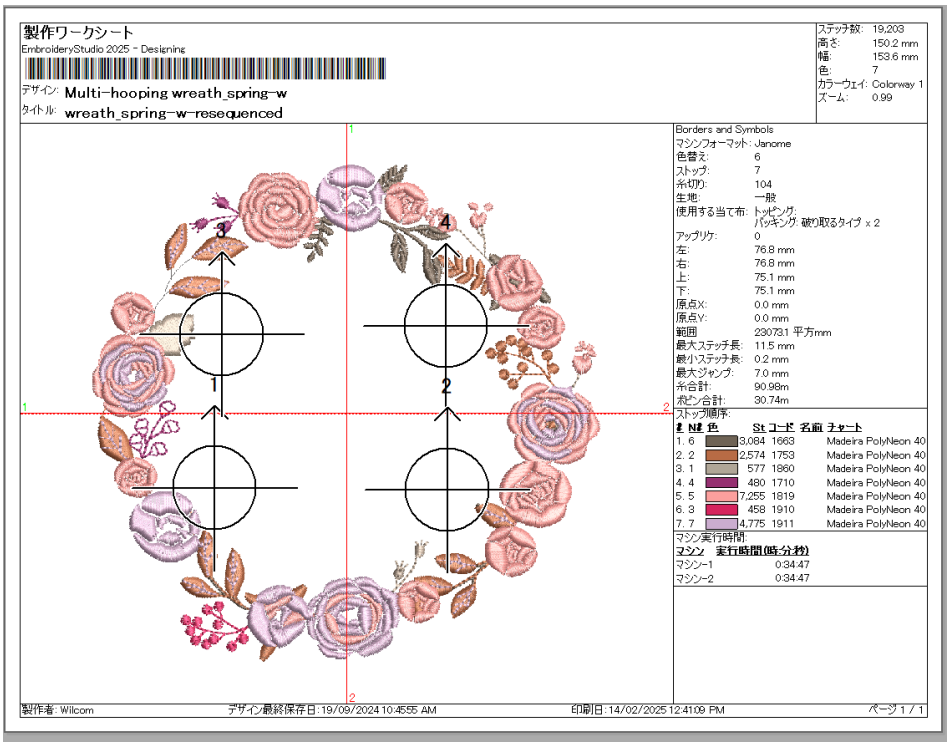
標準 > 印刷プレビューを使用し、製作ワークシートをプレビューします。プレビューウィンドウから印刷する。

標準 > 印刷を使用し、現在のデザインを印刷します。

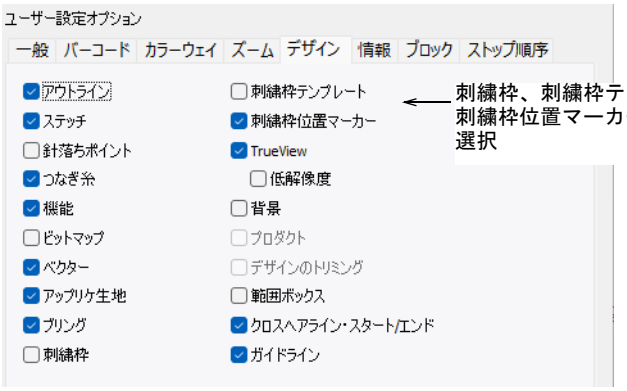
デザインに複数の刺繍枠がある場合、マルチ刺繍枠ビューで正しい色順序で刺繍枠を印刷することができます。**刺繍枠順序**オプションは、各刺繍枠のオブジェクトを表示します。**刺繍枠サムネイル**オプションは、概要シートを作成します。刺繍枠順序や刺繍枠サムネイルの印刷は、製作ワークシートの有無にかかわらず選択できます。

マルチ刺繍枠デザインを印刷するには

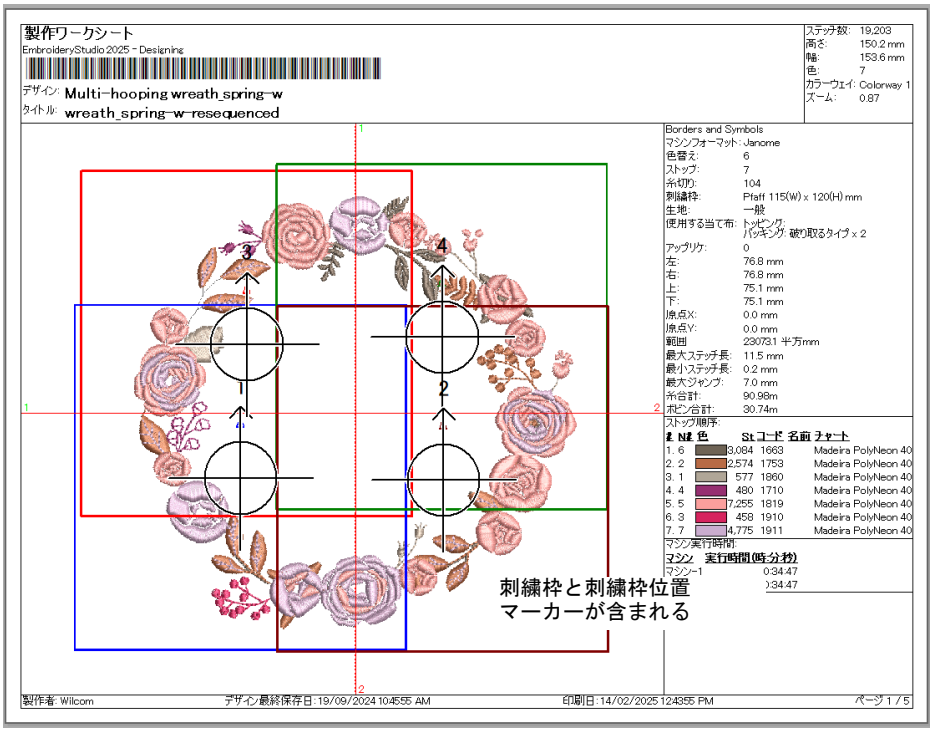
1 **ファイル**>**印刷プレビュー**を選択します。



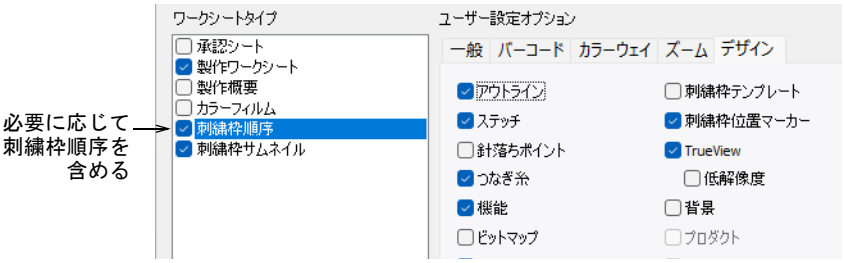
2 **オプション**ボタンをクリックします。初期設定のビューには、刺繍枠の要素は含まれません。刺繍枠、刺繍枠テンプレート、刺繍枠位置マーカーを含めるかどうかを選択します。



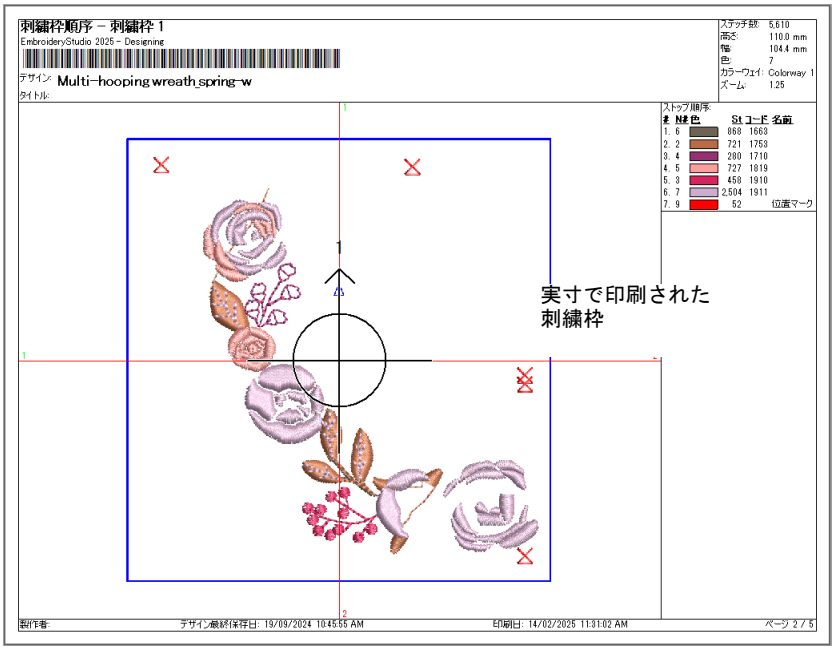
刺繍枠テンプレートと刺繍枠位置マーカーはどちらも選択可能ですが、両方を選択することはできません。



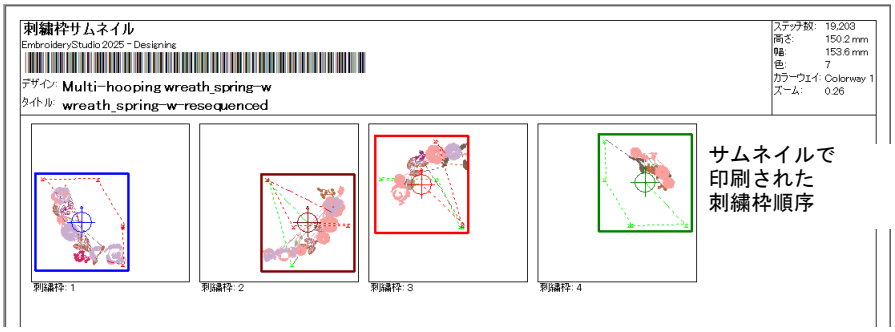
3 必要に応じて、**刺繍枠順序**チェックボックスや**刺繍枠サムネイル**にチェックを入れます。刺繍枠順序や刺繍枠サムネイルの印刷は、製作ワークシートの有無にかかわらず選択できます。



- 実際のサイズの刺繍枠は、別々のページに印刷されます。



- **刺繍枠サムネイル**にチェックを入れると、概要シートが含まれます。



マルチ刺繍枠の生産

実際の刺繍枠よりも大きなデザインを作成している場合、BE EmbroideryStudio はそれぞれオブジェクトまたはオブジェクトのグループを含むよう、デザインを分割します。マルチ刺繍枠デザインを出力する際、各部分は生地を刺繍枠をかけなおした後に別々にステッチされます。マシンファイルに出力する際、マルチ刺繍枠と分割ラインが適用されます。**刺繍枠順序**モードがアクティブになり、別々の刺繍枠が表示されます。

メモ　ステッチ用にマルチ刺繍枠デザインを整列させる際に、デザイン全体の真の中心がどこにあるかを確認してください。これは最初の刺繍枠を配置するガイドになります。デザインの中心は、通常最初の刺繍枠の中心と一致しないことに注意してください。他に縫い付ける為の、カットした生地ピースにステッチをする場合には問題はありませんが、既製品に直接ステッチを施す場合は、とても重要です。最初の刺繍枠の配置の助けになる、製品の背景イメージを含んだ製作ワークシートを印刷します。生地 & プロダクト背景も併せてご覧ください。

マルチ刺繍枠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、現在のデザインを刺繍用にマシンファイルにエクスポートします。

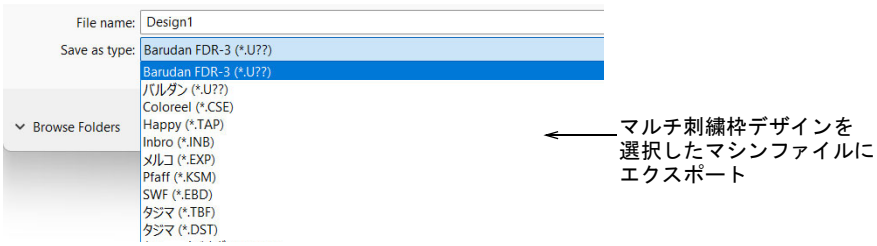
ドッカー > エクスポートを使用し、現在のセッションのエクスポートステータスを表示します。旧式のフォーマットやマシンファイルへの変換は、バックグラウンドタスクとして実行されます。

マルチ刺繍枠デザインをマシンファイルとして出力したい場合、通常の方法で**マシンファイルにエクスポート**機能を使用します。その後、デザインを各刺繍枠用に別々のファイルに分割するよう指示があります。

マルチ刺繍枠デザインをエクスポートするには

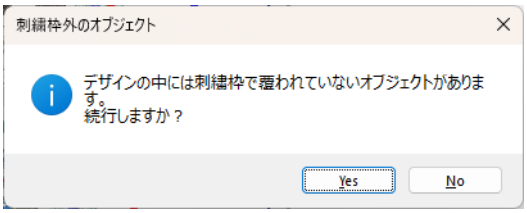
1　マルチ刺繍枠デザインを作成または開きます。

2　**マシンファイルにエクスポート**アイコンをクリックします。フォルダを参照できるダイアログが表示されます。

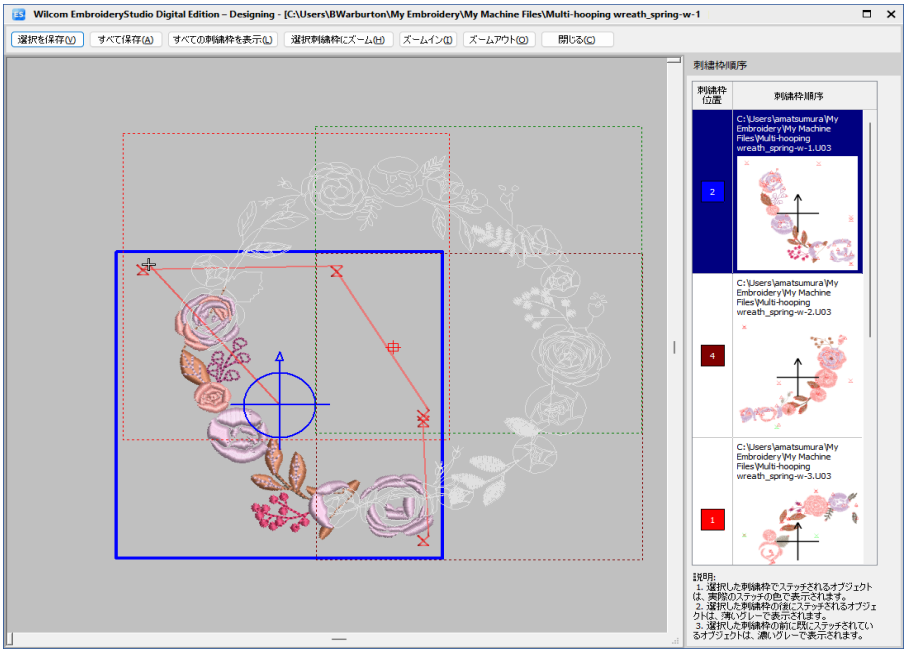


3　ドロップリストから、マシンファイルタイプを選択します。

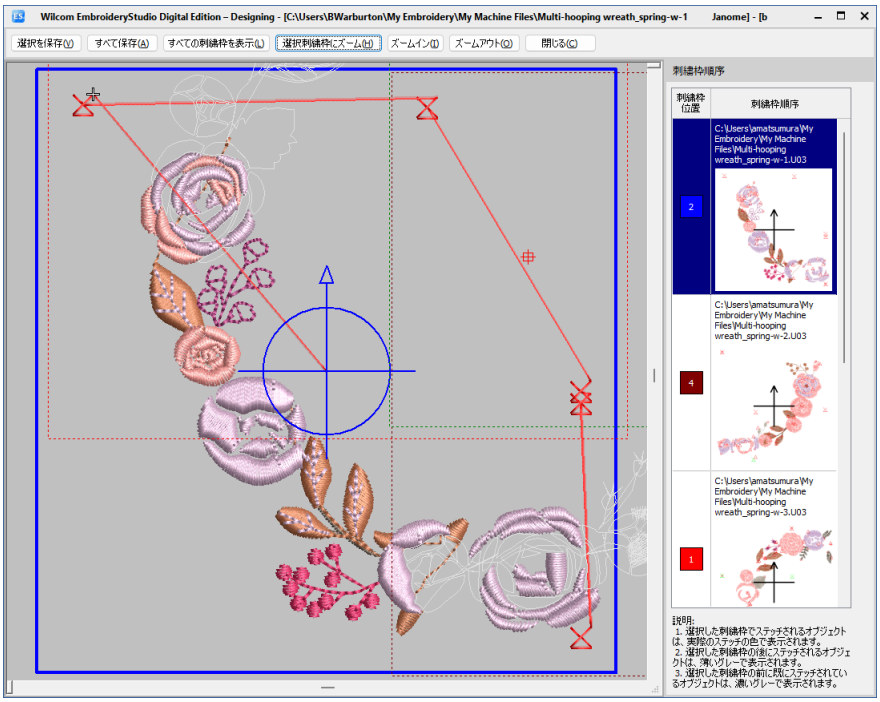
4 必要に応じてエクスポートするファイル名を変更し、保存先フォルダを選択します。システムにより、すべての刺繍オブジェクトが覆われているか確認されます。そうでない場合は警告がでます。



それ以外の場合、デザインのステッチに使用される刺繍枠は計算され、**刺繍枠順序**パネルに表示されます。刺繍枠の名前は、ファイル名＋選択したファイルの拡張子となります。適用した分割ラインは計算され、オブジェクトはそれぞれの刺繍枠間で分割されます。



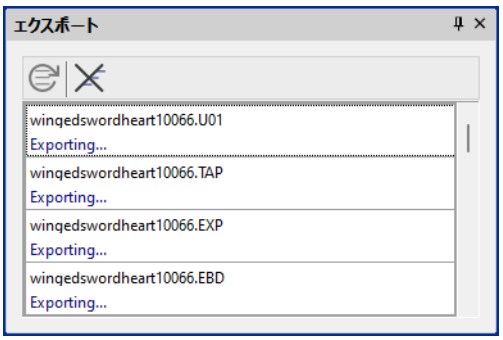
5 必要に応じて**選択刺繍枠にズーム**をクリックし、各刺繍枠のクローズアップを表示します。位置マークを有効にしている場合は、赤ではっきりとマークされます。



6 刺繍枠を選択し、**選択を保存**をクリックします。または**すべて保存**をクリックし、リストのすべてのファイルを保存します。BE EmbroideryStudio は、刺繍枠を各ファイルに出力します。

7 **閉じる**をクリックし、前のモードに戻ります。

参考　**エクスポート**をクリックし、**エクスポート**ドッカーを開きます。これにより、現在のセッションのエクスポートステータスを見ることができます。旧式のフォーマットやマシンファイルへの変換は、バックグラウンドタスクとして実行されます。



マルチ刺繍枠デザインをステッチする

マルチ刺繍枠デザインの刺繍枠の数は、必ずしも出力ファイルの数に対応しているわけでないことに注意してください。ファイルの数は、デザイン内のオブジェクトのレイヤーにより決まります。デジタイズしたステッチ順序を維持できるよう、同じ刺繍枠を複数回訪れる必要がある場合があります。刺繍枠は連続してステッチされ、デザイン全体を形成します。以下はマシンでマルチ刺繍枠ファイルをステッチする為にガイドです。

マルチ刺繍枠デザインをステッチするには

1 大きな ‘ マルチ刺繍枠デザインを開きます。

2 刺繍枠順序を印刷します。大きなレイアウトは、小さなサイズのプリンターで印刷し、つなぎ合わせることができます。これにより、すべての刺繍枠が正しい位置に設置できます。

3 製品にプリントアウトを固定します。レイアウトの不要な部分を削除して、個々の刺繍枠を分離します。

4 生地（または製品）に刺繍枠を取り付け、最初の刺繍枠をステッチします。位置マークは最後にステッチされます。刺繍枠位置マーカーを使用し、実際の刺繍枠テンプレートを使用して製品の位置を特定し、回転させます。

5 生地を刺繍枠から取り外します。

6 裏面が粘着性の芯地（接着芯）を刺繍枠をかけ、保護紙をはがします。

7 次の刺繍枠の開始位置にある位置マークを、接着芯にステッチします。

8 当て布上のマークと最後にステッチされた位置マークを整列し、生地を接着面上に平らに置きます。針を位置マークの中央に突き刺し、位置合わせの補助にします。

9 次の刺繍枠をステッチします。

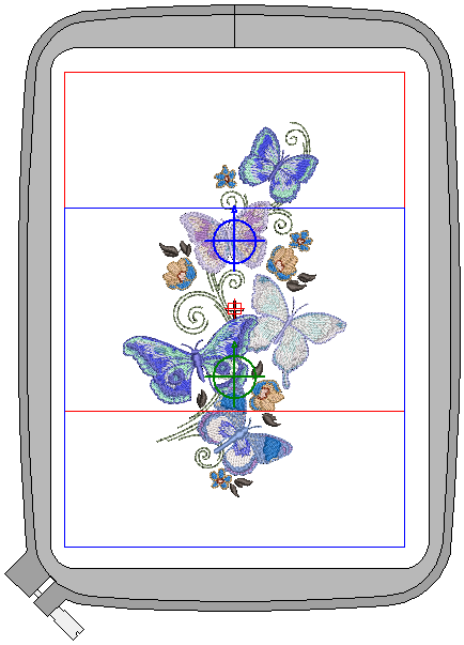
10 デザインが完成するまで繰り返します。

ヒント

- ステッチするときに、生地が伸びたり反ったりしないことが大切です。これを達成するには、刺繍枠対策をさらに講じる必要があります。
- ニットを使用する場合は、伸びないように裏面を先に安定させます。
- 裏面が粘着性のある芯地またはスプレー接着剤を使用してください。位置マークが当て布を破く事がないよう、裏が粘着式の引き剥がしタイプの当て布をお勧めしています。
- ピンで現在の刺繍枠の位置マークと、次の刺繍枠の一致する位置マークに突き刺します。

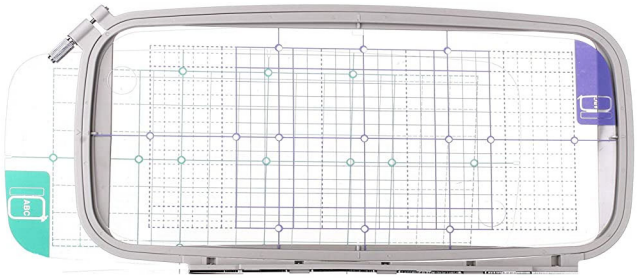
マルチ位置刺繍枠

マルチ位置刺繍枠は生地のより広い領域を利用して、複数のデザインを組み合わせたり、大きなデザインを分割したりできます。それらは通常、1 つのフレーム内に 2 つまたは 3 つのオーバーラップする縫いエリアで構成されます。デザインの構成要素は、生地に再び刺繍枠をかけることなく、さまざまな縫いエリアにステッチされます。これより、デザインを整列させる際に発生しうる問題を回避することができます。



マルチ位置刺繍枠

市場では、多くのサードパーティの刺繍枠を手にいれることができます。



これには大きく分けて 2 種類あります。

刺繍枠のタイプ	特徴
マルチ位置	これらの刺繍枠には、刺繍枠を配置するための複数の位置を持つ、1 つのブラケット（刺繍枠のサイドについている、マシンに固定する留め具）があります。このカテゴリーのほとんどの刺繍枠には、一般的にポジション 1、ポジション 2、ポジション 3、またはポジション A、ポジション B、ポジション C と呼ばれる 3 つのステッチエリアがあります。
マルチ位置回転	これらの刺繍枠のほとんどは 2 つのブラケットがあり、通常は 2 つのステッチ領域しかありません。ただし、ステッチ領域の多い特殊な刺繍枠もいくつかあります。1 つのステッチ領域をステッチした後、刺繍枠をマシンから取り外し、2 番目の領域で回転させます。

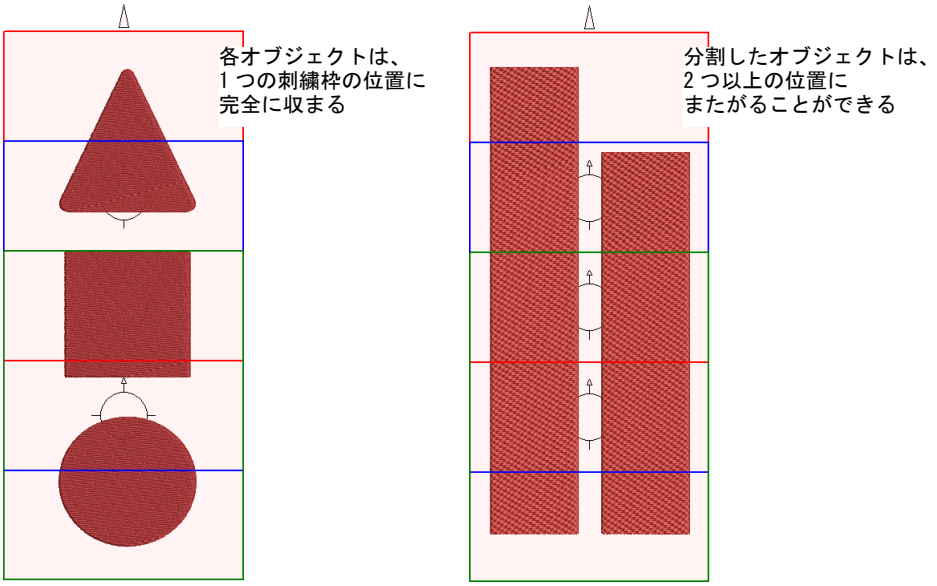
BE EmbroideryStudio で対応している人気のマルチ位置刺繍枠には、次のものが含まれます。

- Brother/Babylock Jumbo Small 100(W) x 172(H) (3 箇所位置)
- Brother/Babylock 360(W) x 360(H) (回転)
- Husqvarna/Viking/Pfaff 350(W) x 360(H) mm (回転)
- Janome/Elna Hoop MA (200x280) (2 箇所位置)
- Brother/Babylock Extra Large 130(W) x 300(H) (3 箇所位置)
- bernette/Janome/Elna Hoop D (220 x 190) (Giga フープ) (回転)

メモ BE EmbroideryStudio では、独自のマルチ位置刺繍枠を作成し、後で使用できるよう保存することができます。詳細はユーザー設定の刺繍枠をご覧ください。

オブジェクトを分割する

マルチ位置刺繍枠は、デザインが小さなマシンファイルに分割され、標準の刺繍枠で別々に刺繍される**マルチ刺繍枠**とは異なる働きをします。代わりに、デザインの構成要素は 1 つのフレーム内で 2 つまたは 3 つのオーバーラップする縫いエリアに分割されます。刺繍オブジェクトはそれぞれ、1 つの刺繍枠位置に収まる場合があります。または、図のように縫いエリア間でオブジェクトを分割する必要がある場合があります。.



マルチ位置刺繍枠をエクスポートする

ステッチ領域が複数あるということは、マシン用にデザインを出力するまで影響しません。ほとんどの場合、BE EmbroideryStudio では 1 つのファイルのみ作成されます。ただし前の刺繍枠位置に戻る必要がある場合は、ファイルは 2 つ（またはそれ以上）作成されます。

選択したマシンで認識されるフォーマットにエクスポートするには、**マシンファイルにエクスポート**機能を使用します。. 結果はマシンファイルフォーマットにより異なります。たとえば、PES は複数のパーツを含む単一のファイルを作成する必要があります。DST または EXP は複数のファイルを作成します。現在、分割したファイルは VIP/VP3 フォーマットでは対応してません。

マルチ位置デザインをマシンファイルにエクスポートする

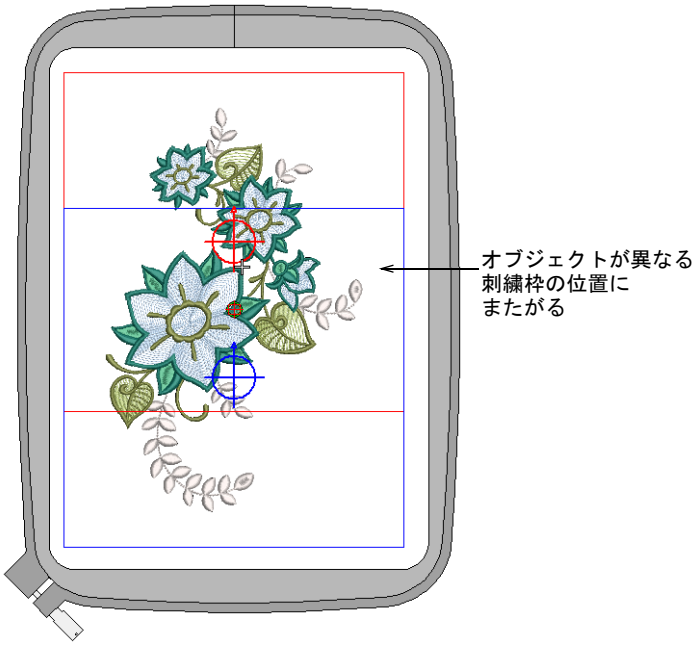
	標準 > マシンファイルにエクスポートを使用し、現在のデザインを刺繍用にマシンファイルにエクスポートします。
	ドッカー > エクスポートを使用し、現在のセッションのエクスポートステータスを表示します。旧式のフォーマットやマシンファイルへの変換は、バックグラウンドタスクとして実行されます。

刺繍デザインの呼び出しと編集中のマルチ位置刺繍枠の動作は、通常の長方形の刺繍枠とまったく同じです。2 つ（またはそれ以上）のステッチ領域があるということは、デザインを保存またはマシンに出力するまで影響しません。ほとんどの場合、すべての刺繍枠の位置に適応する単一のマシンファイルが作成されますが、刺繍枠位置 1 に戻る必要がある場合は、BE EmbroideryStudio は 2 つ（またはそれ以上）のファイルを作成します。

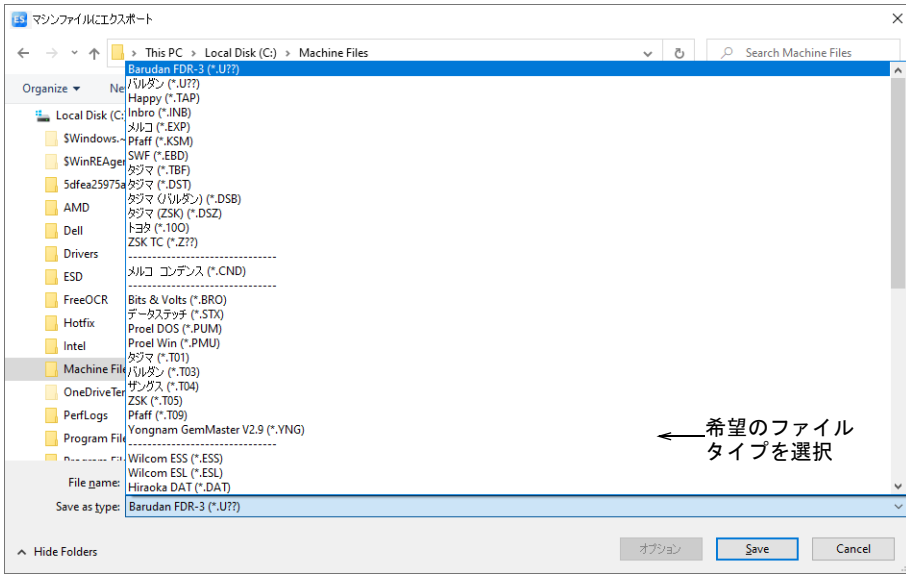
マルチ位置デザインをエクスポートするには

1 デザインを開き、**My 刺繍枠**リストからマルチ位置刺繍枠を選択します。

オブジェクトは異なる刺繍枠位置にまたがる場合もあれば、各オブジェクトが 1 つの刺繍枠位置に収まる場合もあります。



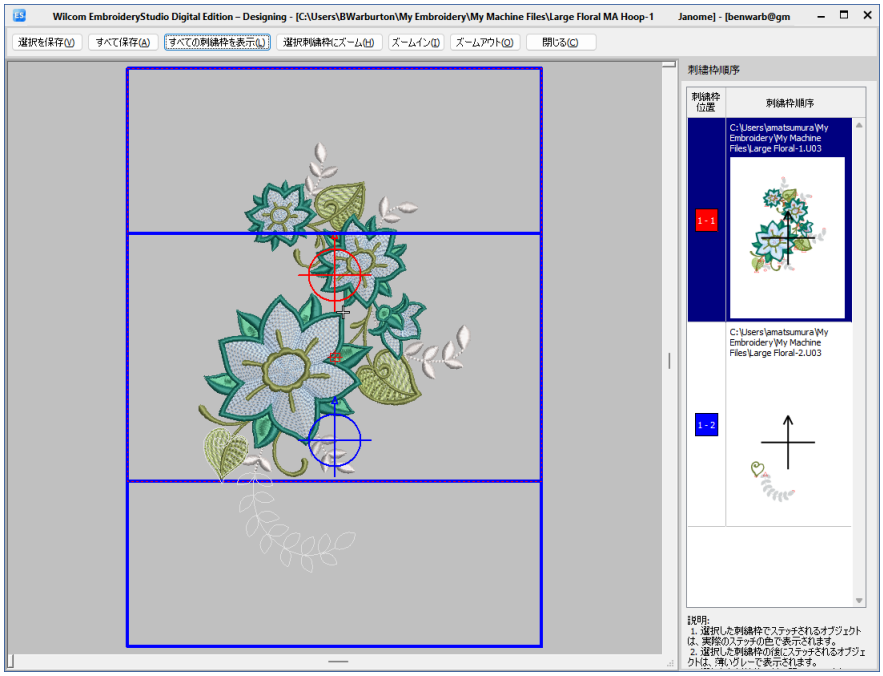
2 選択したマシンで認識されるフォーマットにエクスポートするには、**マシンファイルにエクスポート**アイコンをクリックします。



3 希望のマシンファイルタイプを選択し、**保存**をクリックします。

デザインのステッチに使用される刺繍枠は計算され、**刺繍枠順序**ダイアログに表示されます。刺繍枠の名前は、ファイル名＋選択したファイルの拡張子

となります。適用した分割ラインは計算され、オブジェクトはそれぞれの刺繍枠間で分割されます。

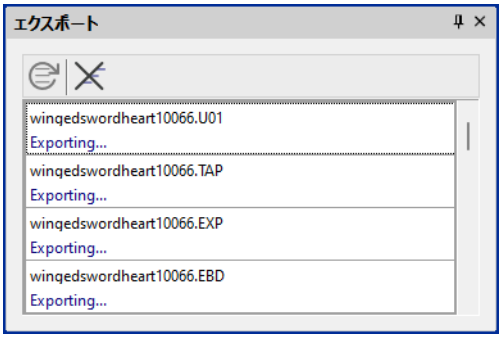


4 刺繍枠を選択し、**選択を保存**をクリックします。または**すべて保存**をクリックし、リストのすべてのファイルを保存します。各マシンファイルフォーマットには、マルチ位置刺繍枠を処理する独自のルールがあります。例えば：
   - ブラザー PES: ファクトリーマルチ位置刺繍枠のすべての刺繍枠を、一つの PES ファイルにエクスポートします。
   - ジャノメJEF:MA刺繍枠の両方の刺繍枠を一つのJEFファイルにエクスポートしますが、ギガフープの場合は 2 つの JEF ファイルに分割されます。
5 **閉じる**をクリックし、前のモードに戻ります。

ヒント

- マシンが複数のマシンファイルの一つ目を呼び出すと、上の位置を先にステッチし、次に下に位置に刺繍枠を移動するよう指示がでます。
- マシンがステッチを開始するときは、位置を変更するよう指示がない限り、常に刺繍枠を上の位置にしてください。これは、ステッチ数や色替えが多すぎるために、刺繍枠のペアを分割する必要がある場合に必要になることがあります。
- **エクスポート**をクリックし、**エクスポート**ドッカーを開きます。これにより、現在のセッションのエクスポートステータスを見ることができます。旧式の

フォーマットやマシンファイルへの変換は、バックグラウンドタスクとして実行されます。



関連項目

- 刺繍枠間のオブジェクトを分割する

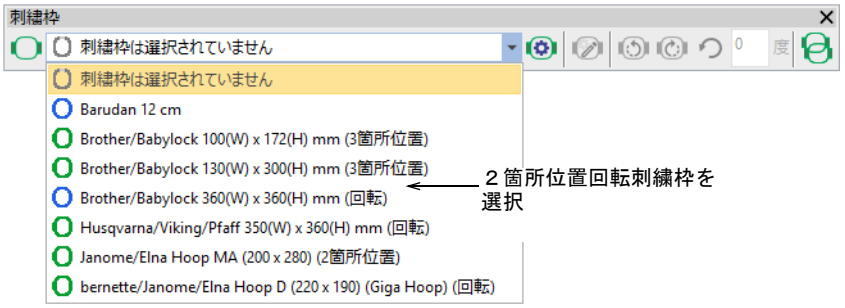
２箇所位置回転刺繍枠を出力する

標準 > マシンファイルにエクスポートを使用し、現在のデザインを刺繍用にマシンファイルにエクスポートします。

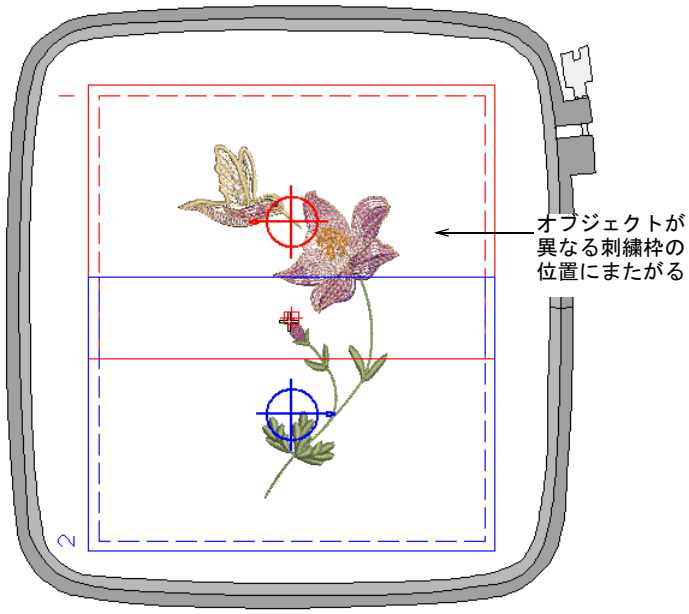
BE EmbroideryStudio は２箇所位置回転刺繍枠に対応しています。ステッチ領域は赤と青で示されています。通常、赤い部分が最初にステッチされ、次に、刺繍枠を回転させた後、青い領域をステッチします。

２箇所位置回転刺繍枠のデザインを出力するには

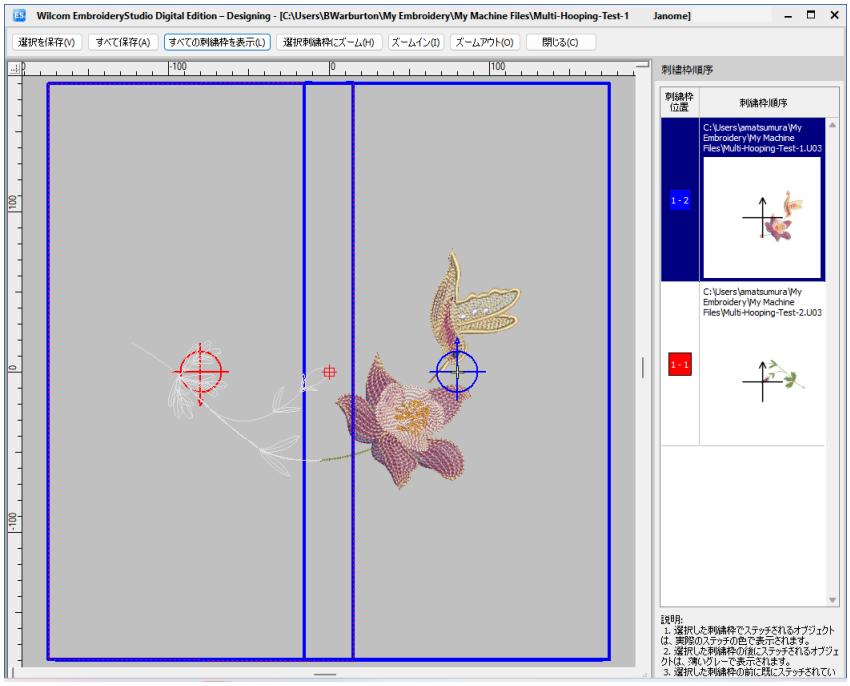
1 デザインを開き、**My 刺繍枠**リストから２箇所位置回転刺繍枠を選択します。



オブジェクトは異なる刺繍枠位置にまたがる場合もあれば、各オブジェクトが 1 つの刺繍枠位置に収まる場合もあります。



2 選択したマシンで認識されるフォーマットにエクスポートするには、**マシンファイルにエクスポート**アイコンをクリックします。.



刺繍枠の位置間でオブジェクトをまだ分割していない場合、BE EmbroideryStudio は刺繍枠の 2 つの位置のどちらかに完全に収まっていないオブジェクトがあるか判断します。

- その場合、それらはデザインウィンドウで選択され、編集、分割、または削除するよう指示があります。
- デザインが刺繍枠でステッチできる場合は、**マシンファイルにエクスポート**ダイアログが開きます。
- デザインが 1 つの刺繍枠デザインとしてステッチされない場合（例：複数の刺繍枠の回転が必要な場合）、警告メッセージが表示されます。

3 **すべて保存**ボタンをクリックします。

使用するマシンフォーマットによっては、BE EmbroideryStudio では分割したすべてのデザインをマシンが読み込める一つのファイルに保存する場合があります。または、それぞれを独自のファイルに保存し、ステッチ順序を各ファイル名の接尾辞として示すこともできます。

ヒント

- マルチ位置刺繍枠の実際の刺繍エリアは、実線で表されます。しかし刺繍枠を回転させると、位置に多少のギャップが生じる場合があります。これを避けるには、両側に 5mm のマージンが許容されます。このエリアは点線で表示されます。点線のエリア内にとどまることをお勧めします。
- 青の領域のオブジェクトが赤の領域の前に並んでいる場合、マルチ位置刺繍枠デザインとして保存することはできません。つまり、2 番目の刺繍枠の位置から開始する単一のマシンファイルを作成することはできません。

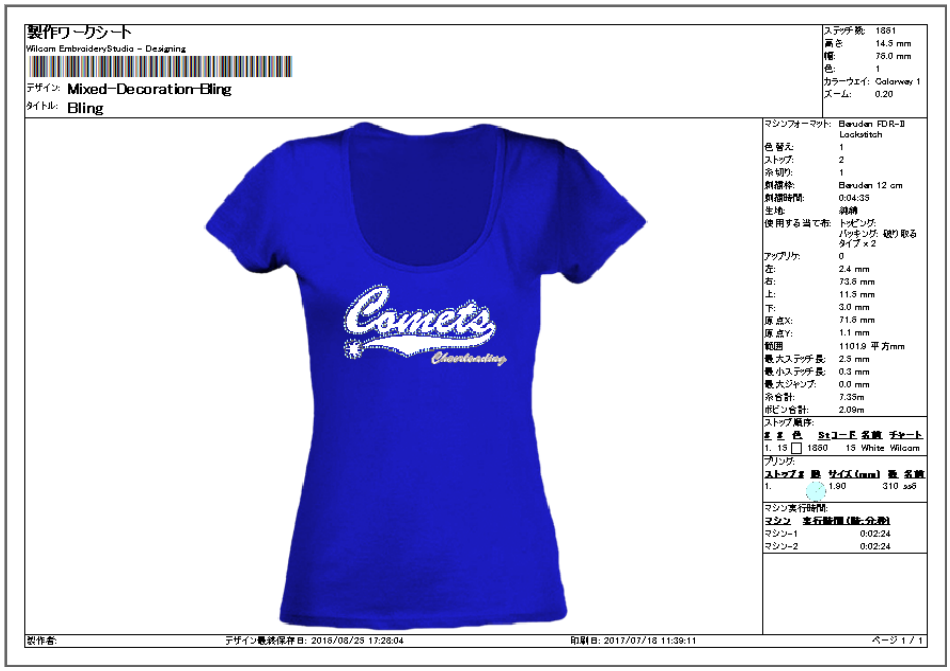
関連項目

- 刺繍枠間のオブジェクトを分割する

第 36 章

デザインのレポート

EMB デザインファイルから、マシンのオペレーターや顧客へそれぞれ製作ワークシートや承認シートを出力することができます。



BE EmbroideryStudio では、使用したい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、製作ワークシートのパーソナル化
- 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 PDF フォーマットの製作ワークシートと、特定のフォーマット（例 EMB または DST など）の刺繍ファイルを E メールに添付し、送信することができます。スクリーン画像を PNG フォーマットでキャプチャし、デザインを実際の色で表示して配布することもできます

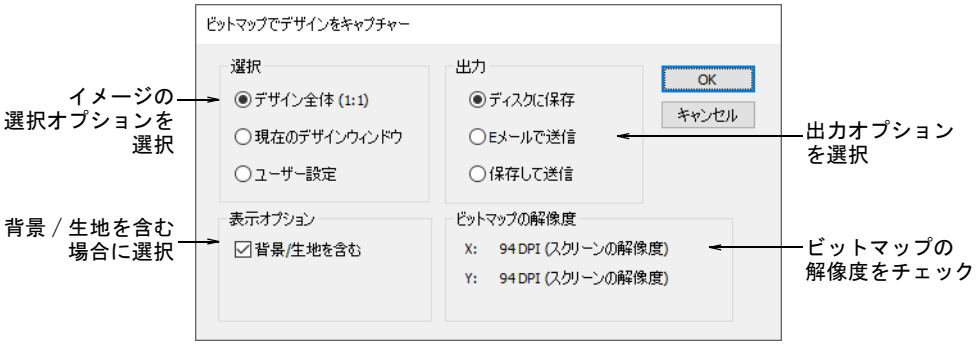
デザインをイメージに出力する

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表示することができ、ストックデザインの販売、デジタイズしたデザインの承認、インターネットやカタログでのプレゼンテーションなど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をサポートする 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

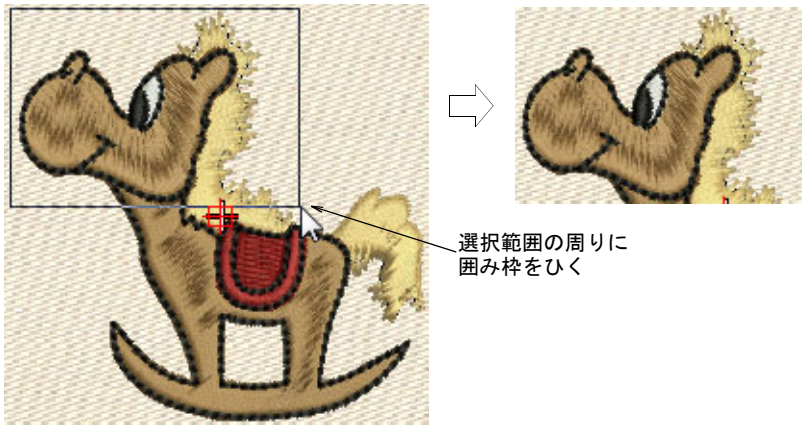
1 刺繍デザインを開きます。

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ー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 スタンダードと対応していないその他のクライアントとでは作動しません。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

BE 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。その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　特定の糸色がお使いのプリンタで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 の色、白黒、またはカラーマッピングをオフにして印刷することができます。詳細はプリンタのマニュアルをご覧下さい。

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。

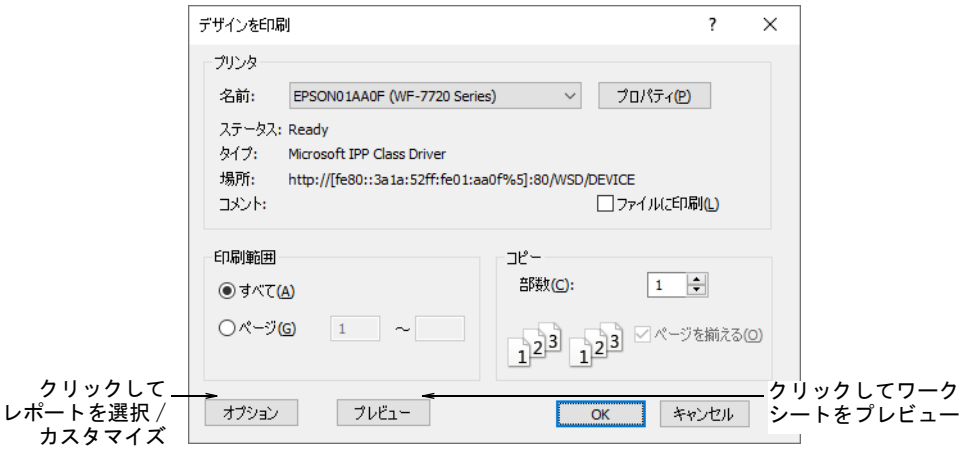
標準 > 印刷を使用し、現在の設定を使用しているデザインの、製作ワークシートを印刷します。

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

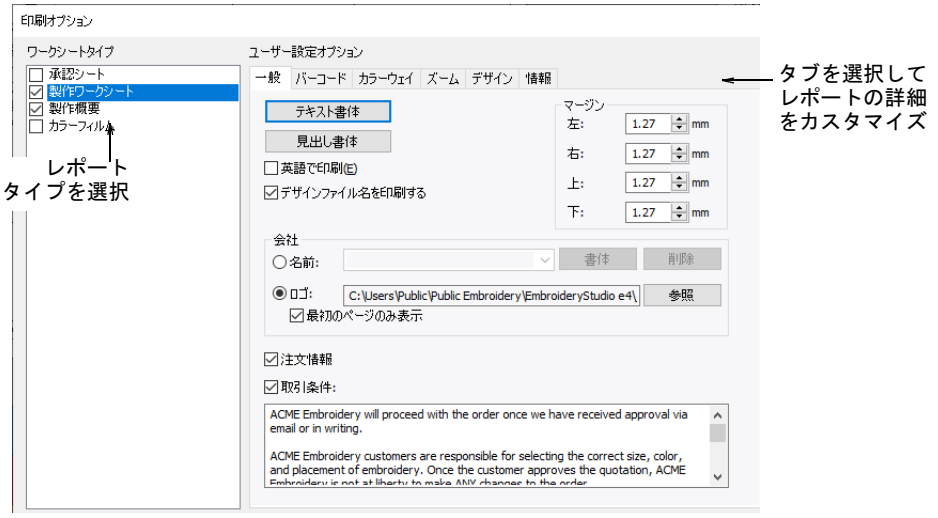
1 印刷前にデザイン情報をチェックし、詳細が最新のものであるか確認するとよいでしょう。

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。

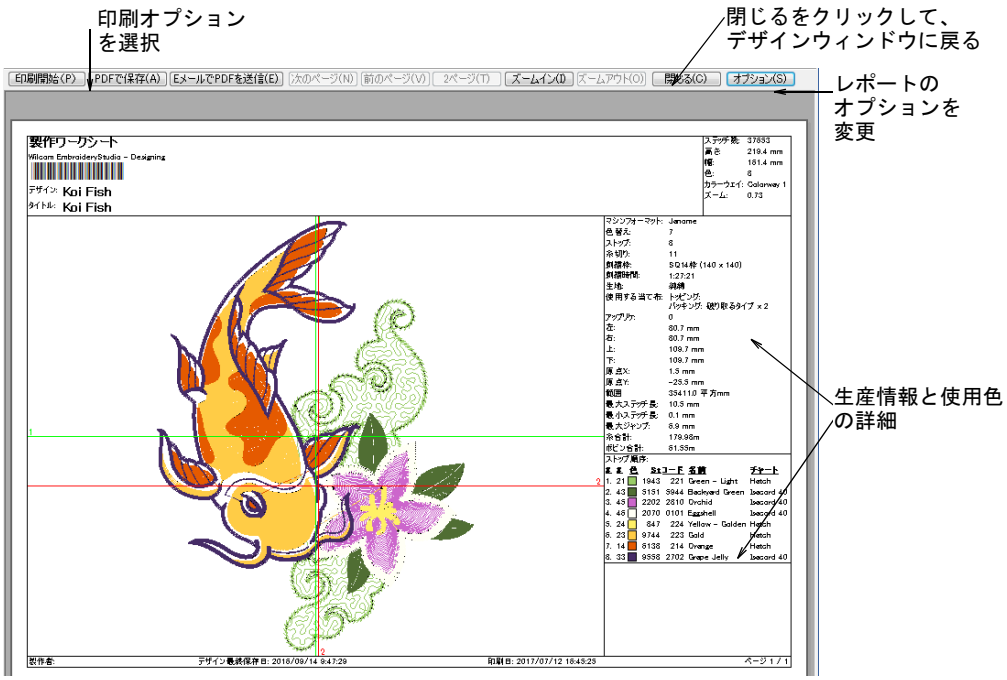
6 タブを選択し、レポートの詳細をカスタマイズします。選択したレポートによりタブは変化します。

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下さい。

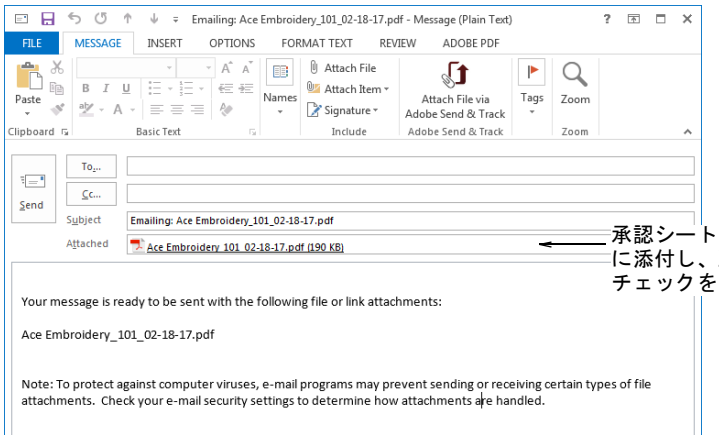
9 **プレビュー**をクリックし、印刷をする前にレポートをチェックします。



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**：PDF にレポートを保存します。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。

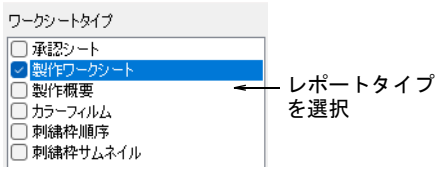


関連項目

- デザイン情報を表示 & 管理する
- デザインの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、BE 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。



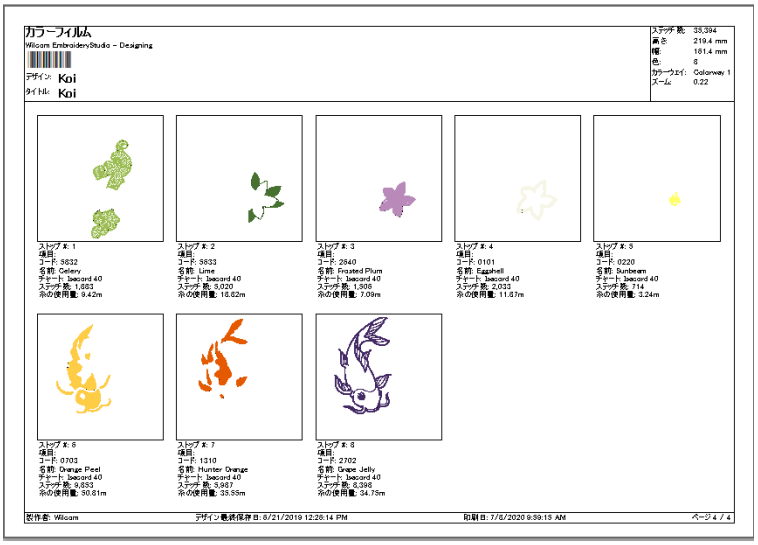
選択できるレポートタイプは：

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、どのアップリケピースがデザインに含まれるかオペレーターが見ることができます。

カラーフィルム

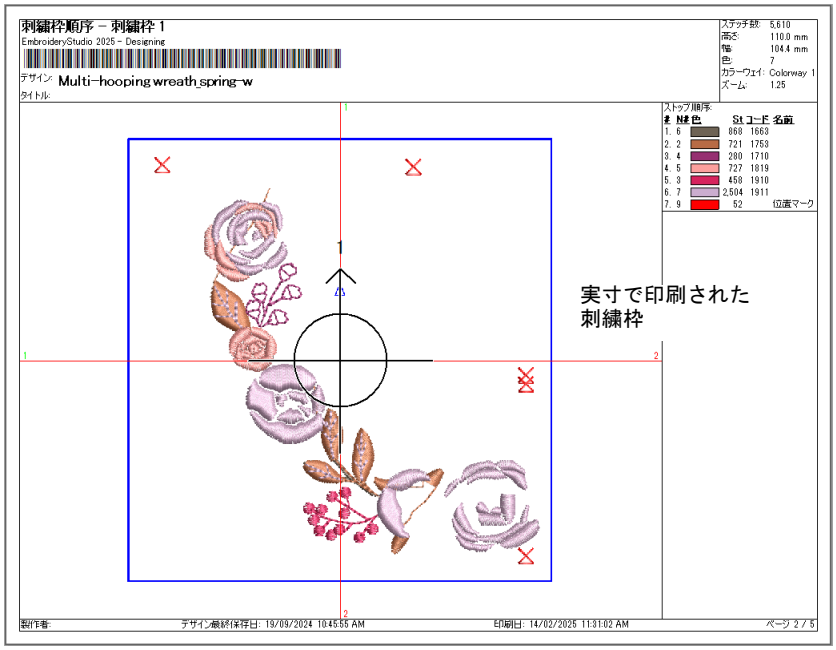
このレポートは、デザイン中のカラーブロックを**カラーオブジェクトリスト**で表示されるとおりに印刷することができます。これはマシンのオペレーターにとって、刺繍する色の順番を知る手助けになります。選択したカラーウェイのカラーフィルムは、個々に製作ワークシートの最終ページに印刷されます。



刺繍枠かけ

デザインに複数の刺繍枠がある場合、マルチ刺繍枠ビューで正しい色順序で刺繍枠を印刷することができます。**刺繍枠順序**オプションは、各刺繍枠のオブジェクトを表示します。**刺繍枠サムネイル**オプションは、概要シートを作成します。刺

繍枠順序や刺繍枠サムネイルの印刷は、製作ワークシートの有無にかかわらず選択できます。



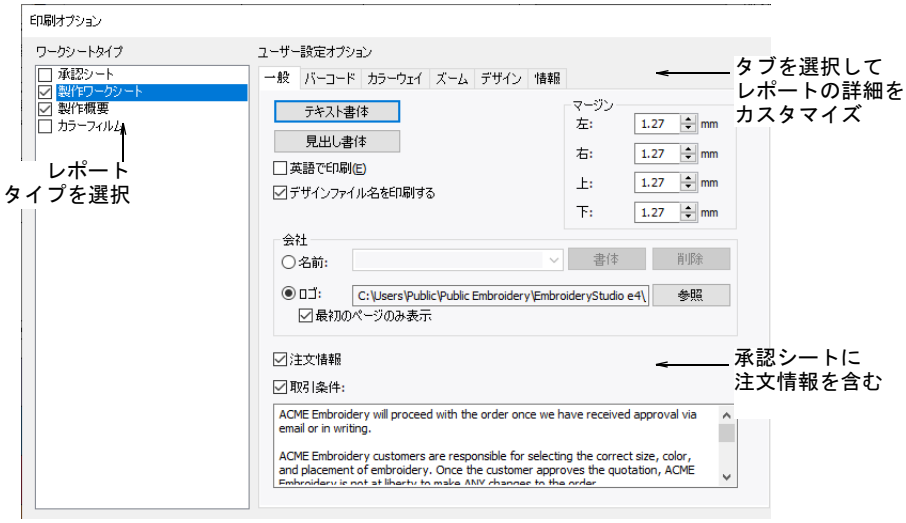
関連項目

- デザインのレポートをカスタマイズする
- アップリケパターンを印刷する
- マルチ刺繍枠デザインを印刷する

デザインのレポートをカスタマイズする

すべてのレポートタイプはカスタマイズできます。選択したレポートタイプは、それぞれタブで詳細を調整することができます。これは選択したレポートタイプ

により変化します。製作ワークシートは、使用可能あオプションすべてにアクセスできる唯一のレポートタイプです。



通常、レポートには次のようなカスタマイズが含まれます。

- 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、ユーザーが特定した書体、マージンコントロール等
- 会社名 / ロゴ
- 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

詳細については、次のトピックを参照してください。

一般オプション

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ーを設定します（例：印刷には Arial、オンラインレポートには Verdana）。
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。
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。

オプション	機能
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。下記をご覧下さい。

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。

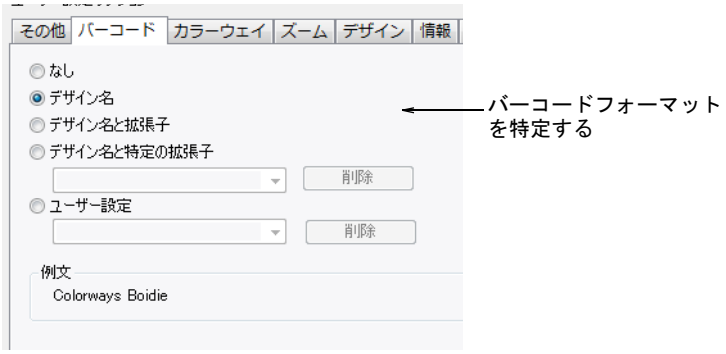
4 独自の**取引条件**を入力し、印刷プレビューを閉じます。

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。



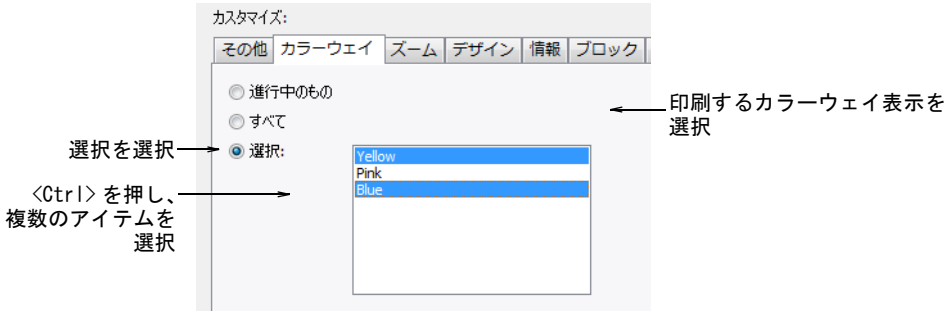
現在多くの会社で、コンピューターから刺繍機にデザインを送るのではなく、Windows のネットワークからデザインを引き出せる刺繍機のバーコードリーダー

に切り替えています。刺繍機の中にはデザイン名の他に、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、使用したい拡張子を選択することができます（例：「DST」）。

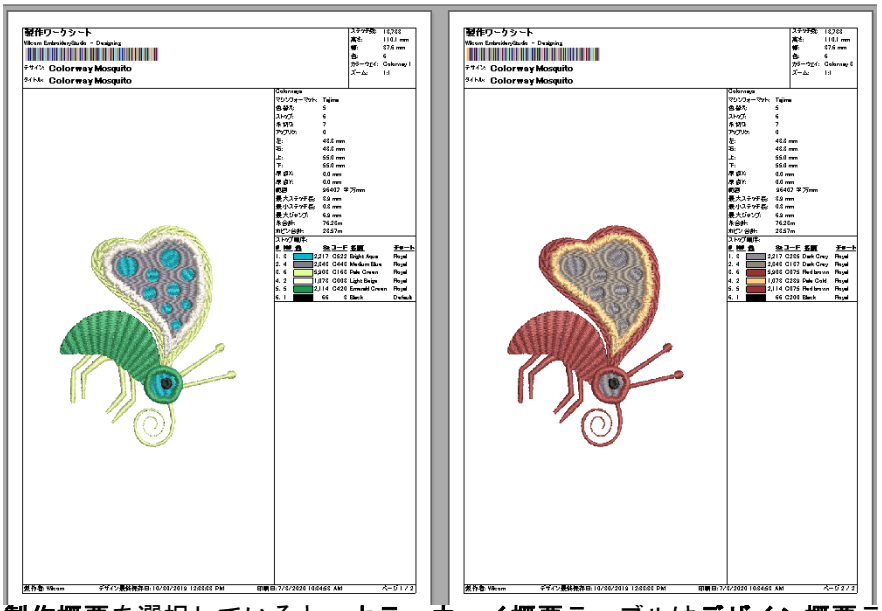
「ユーザー設定」オプションは、バーコードをその他の目的で使用する（例：価格用）場合に選択します。

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。

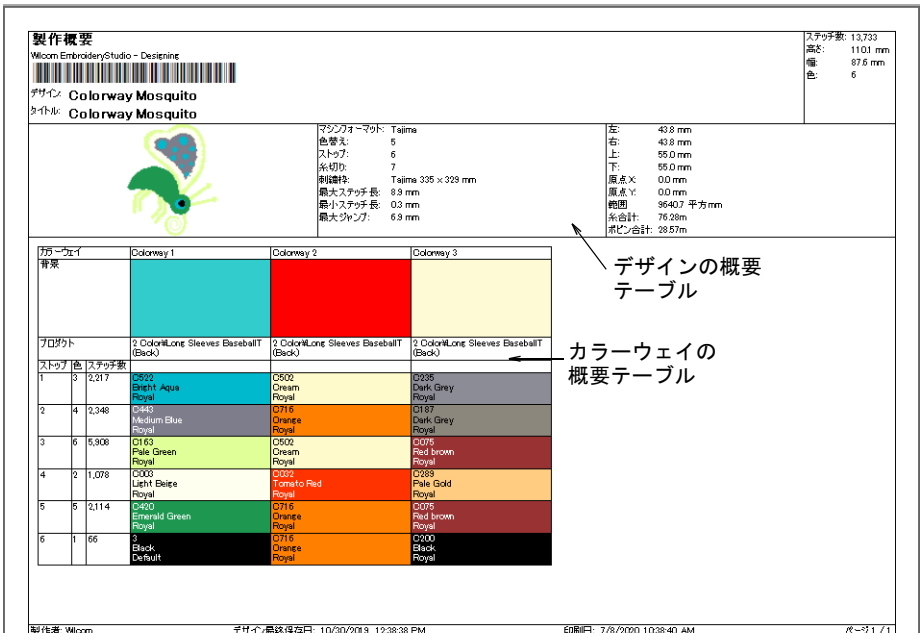


それぞれ選択したカラーウェイには、別々のシートが生成されます。



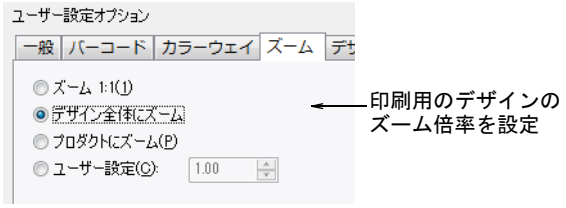
製作概要を選択していると、**カラーウェイ概要**テーブルは**デザイン概要**テーブルと共に印刷されます。また**カラーウェイ概要**テーブル内のカラーブロックは、**ス**

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。



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。

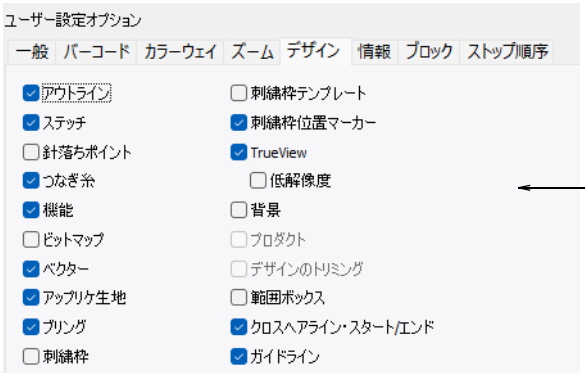
オプション	機能
ズーム 1.1	実際の大きさでデザインを表示します。
デザイン全体にズーム	印刷の最大表示領域に合わせて、デザインを表示します。
プロダクトにズーム	印刷の最大表示領域に合わせて、プロダクト全体を表示します。
ユーザー設定	特定のズーム倍率を設定します。

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

デザインタブを使用し、カラーウェイに背景やプロダクトを含めます。

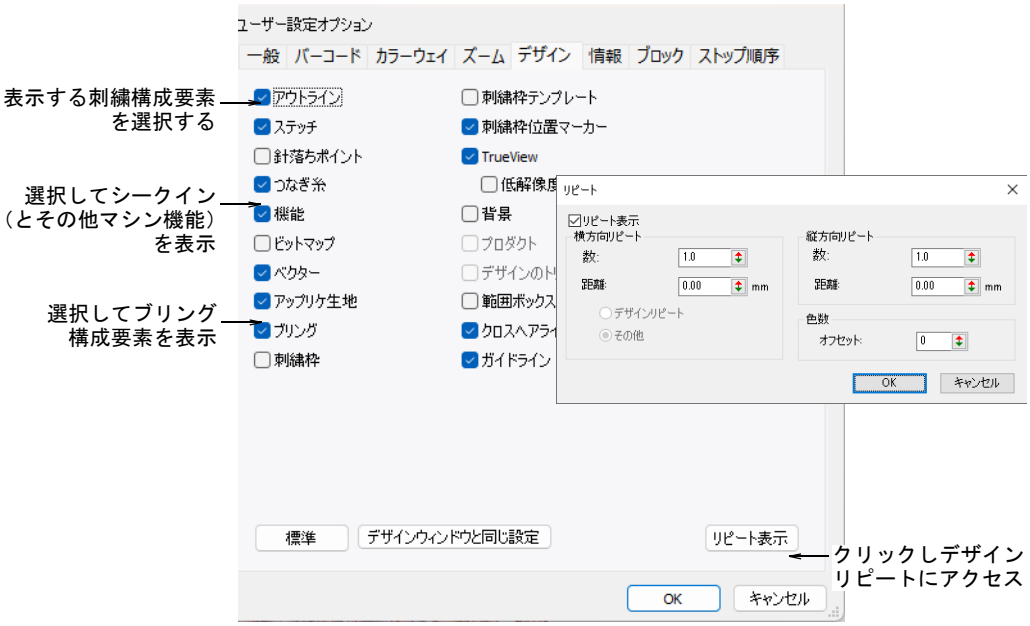


参考　デザインのトリミングを選択し、デザインの周りの不要な部分をトリミングします。

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。デザインは TrueView、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。



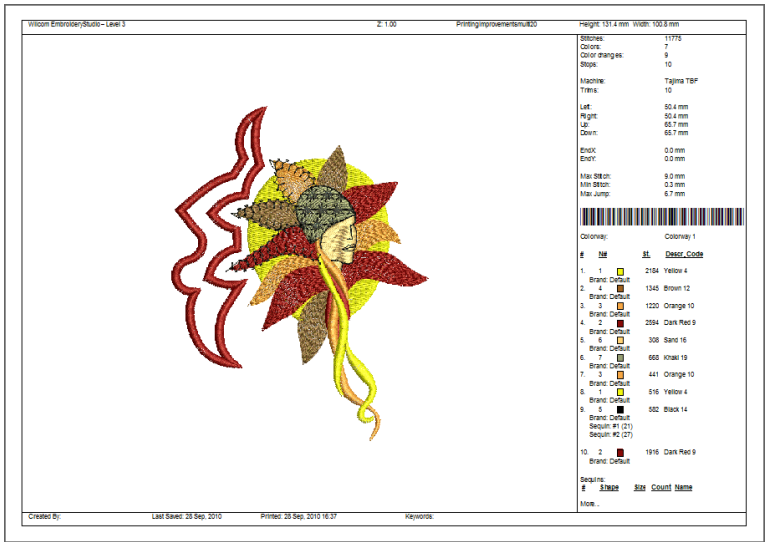
BE EmbroideryStudio で対応するマルチデコレーションのすべてのタイプを、個別にまたは組み合わせて印刷します。**リピート**ボタンをクリックし、ダイアログにアクセスしてデザインのリピートオプションを設定します。

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

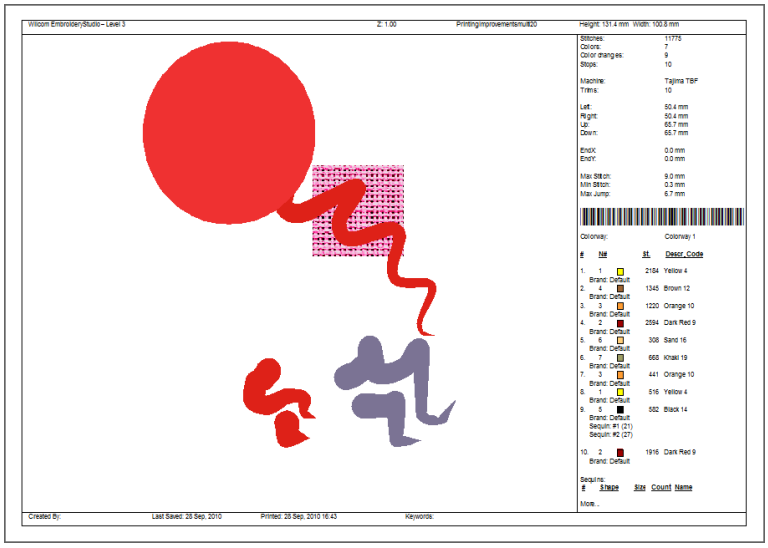
刺繍構成要素

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。



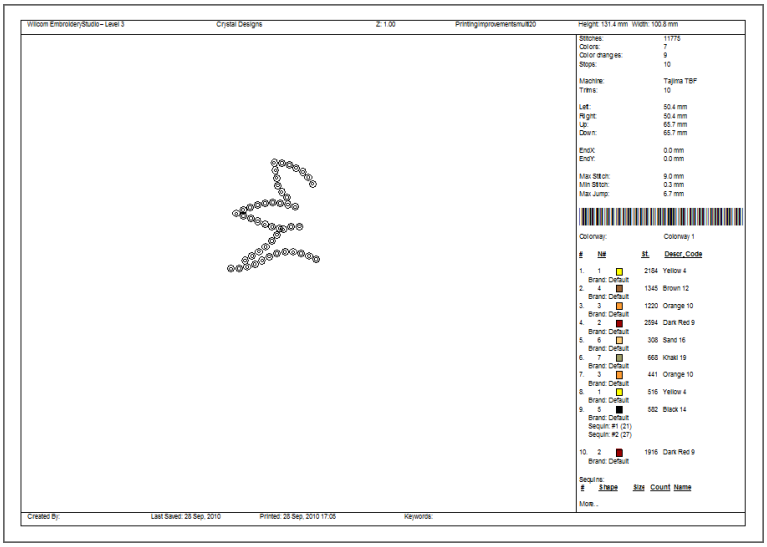
プリントのみ

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。



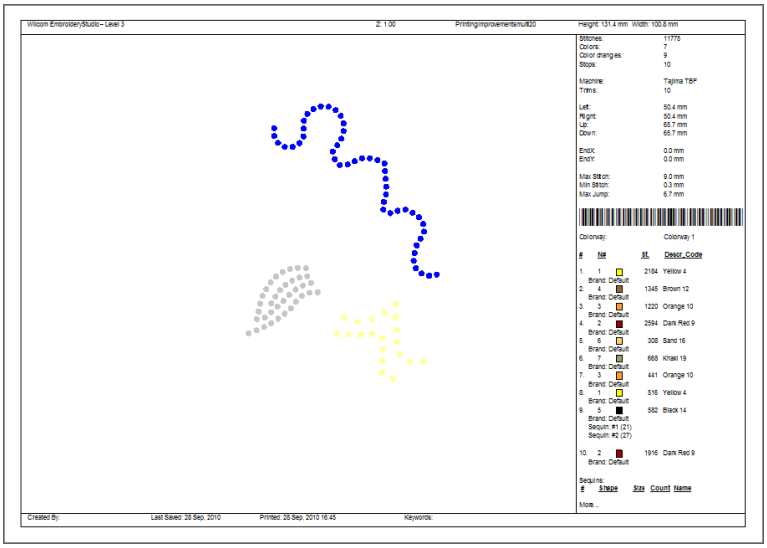
シークイン構成要素

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。



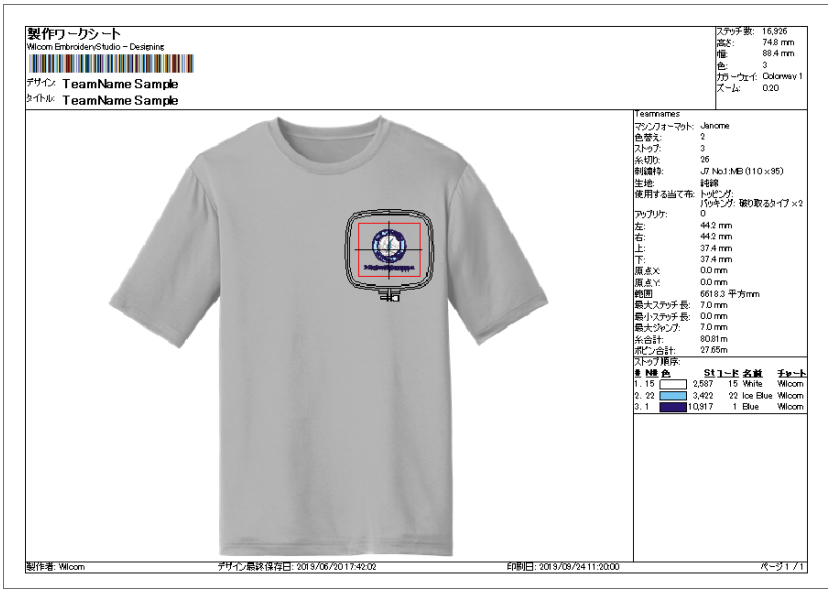
メモ　ブリングが複数のファイルで出力された場合、選択したラインストーンでの塗りつぶし用に、色ごとにそれぞれ異なるテンプレートに分けられます。

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。



背景オプションで設定できるもの：

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。

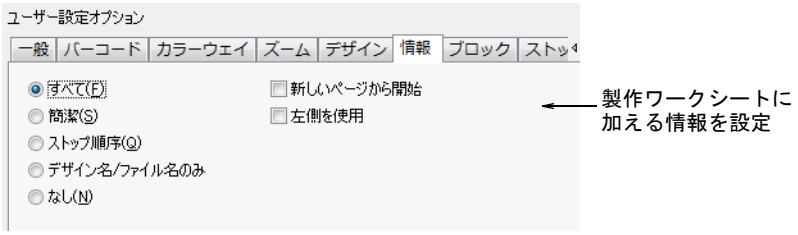
オプション	機能
ガイド	ガイドラインを表示します。
標準	印刷オプションを初期値に戻します。
デザインウィンドウと同じ設定	デザインウィンドウの現在の設定通りに、印刷オプションを設定します。

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 / エンド点を設定する

情報オプション

レポートには、**デザイン情報 > 概要**タブで入力したコメントなどを含む情報が含まれます（キーワード除く）。**情報**タブでは、製作ワークシートに含めるこの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。

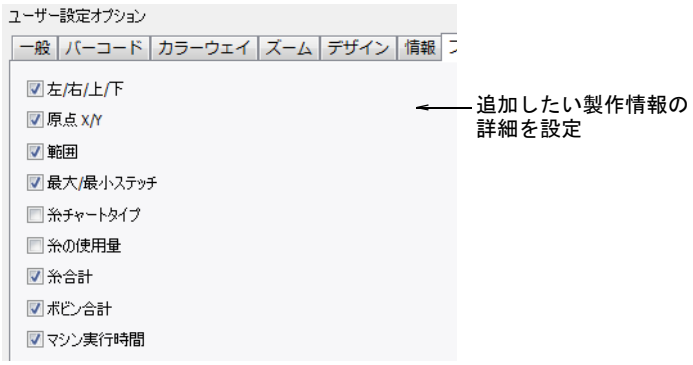
オプション	機能
新しいページから開始	デザインの詳細を別のシートに印刷します。
左側を使用	情報コラムをページの左側に表示します（初期設定は右側）。

関連項目

- デザイン情報を表示 & 管理する

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さらにフィルターにかけ、印刷に含めたいものを選択します。

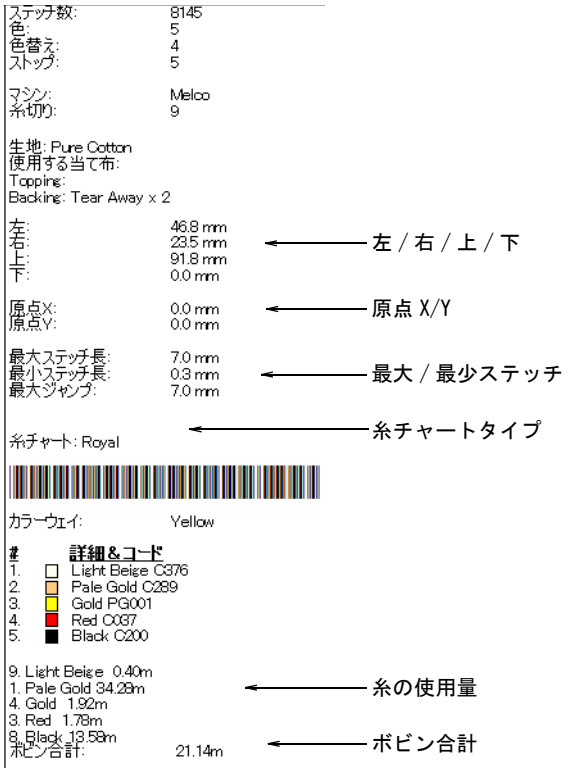


ワークシートに含めるデザインの統計を選択します。

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すが、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ンマで区切られ、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。

オプション	機能
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。
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効果はありません。

すべてのオプションを選択したワークシートのサンプルです。

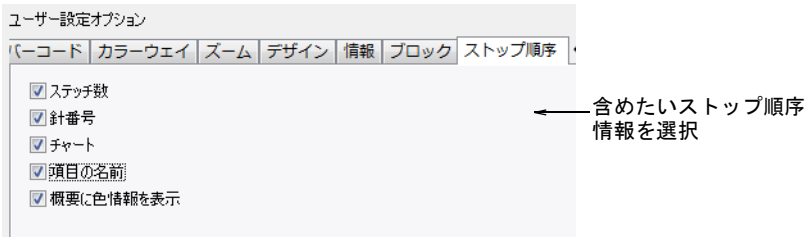


関連項目

- デザイン情報を表示 & 管理する
- 刺繍糸を割り当てる
- 実行時間を見積もる
- デザインに刺繍枠をかける
- 自動スタート / エンド点を設定する

ストップ順序オプション

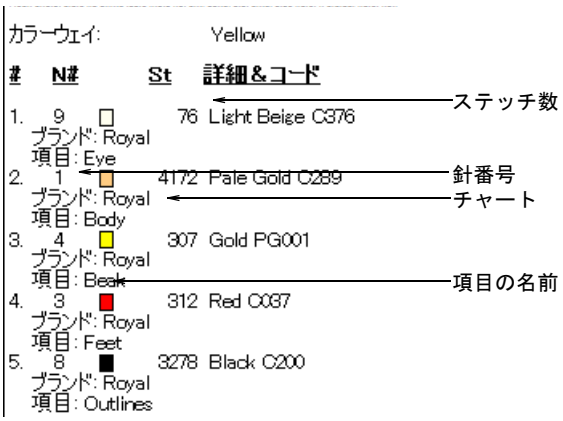
ストップ順序タブで、**デザイン情報**ドッカーの生産情報をさらにフィルターにかけ、印刷に含めたいものを選択します。



各カラーブロックの概要を選択します。

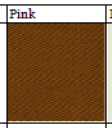
オプション	機能
ステッチ数	色ごとのステッチ数を含みます。
針番号	各色替えに対応する針番号を含みます。針番号を割り当てられる刺繍機のみに関係したオプションです。
チャート	使用している糸チャートのブランド名。
項目の名前	カラーブロックに任意の名称を指定できます。
概要に色情報を表示	カラーウェイ概要テーブルに色のサンプルを含みます。

すべてのオプションを選択した印刷サンプルです。



製作概要を選択していると、**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**テーブル内のカラーブロックは、**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、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	PG001 Gold Royal	C096 Ultra Marine Royal	C096 Ultra Marine Royal
4	3	Feet	312	C037 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

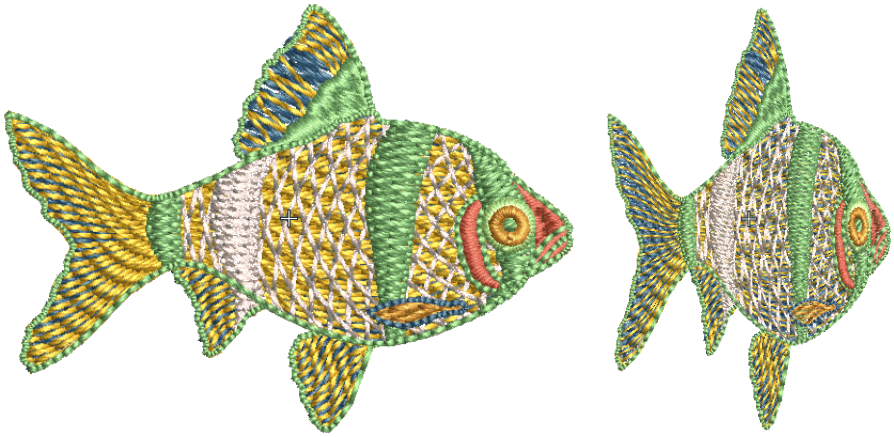
関連項目

- デザイン情報を表示 & 管理する
- デザイン要素に名前を付ける
- カラーウェイオプション

第 37 章

マシンファイル

初期設定では、BE EmbroideryStudio はファイルをネイティブファイルフォーマットである EMB で保存します。このフォーマットにはデザインのステッチと、変更に必要な情報がすべて含まれています。他のフォーマットで作成または保存したデザインを開く時には、BE EmbroideryStudio が内部で EMB フォーマットに変換をします。BE EmbroideryStudio 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 BE 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。



この章では、マシンファイルを開いたり、保存する際の変換オプション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ご覧ください。

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を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

ステッチデザインはステッチは再生成されない為、一般的にデザインの変更には適していません。しかし BE 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 BE 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マシンファイルに効果的ですが、もとのアウトラインと質が同じというわけではなく、ファンシー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ラインフォーマットに変換する際、BE EmbroideryStudio はステッチデータを針落ちポイントに従い、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、BE 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って残されます。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 BE 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、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、別のフォーマットで刺繍用に出力できます。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ステッチフォーマットのデザインは、サイズ変更できます。しかしステッチ数は変更されないため、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% の範囲外でサイズ変更しないでください。この範囲を超えた

場合、ステッチが密になり過ぎたり、上縫いステッチに隙間が出来たりすることがあります。

もと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いたステッチデザインのサイズを変更

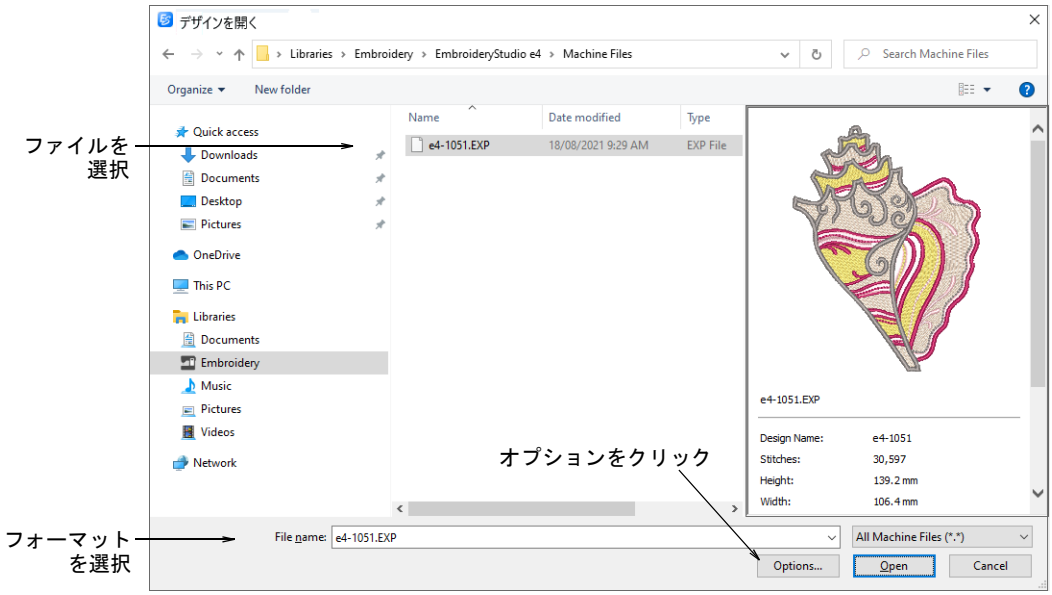
メモ　オブジェクトやアウトラインを認識する / しないに関わらず、マシンファイルは BE EmbroideryStudio で一旦開くと、EMB フォーマットで保存することができるようになります。

マシンファイルを開く

マシンファイルをオブジェクト / アウトラインを認識して開く場合、デザインの変換方法を決定する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。または認識**せずに**マシンファイルを開くと、ステッチデータは維持されます。これによりもとのマシンファイルを損なうことなく、ある程度のステッチ編集とサイズ変更を行うことができます。デザイン全体または選択した部分は、ファイルを開いて編集した後に処理することもできます。

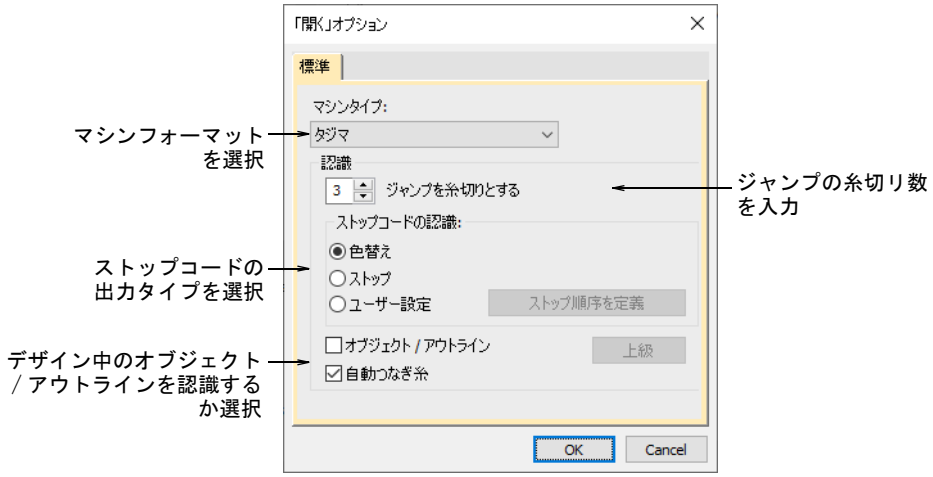
オブジェクトを認識または認識せずにマシンファイルを開くには

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、ファイルを選択して開きます。

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 はタジマとして解釈される）が初期設定となりますが、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）。

6 糸切りとして認識するジャンプの数を入力します。

BE 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。

7 **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。
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。

オプション	機能
ユーザー設定	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。

8 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。

9 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。その場合**速度 1**、**速度 2** のどちらかに割り当てます。例えば**速度 1** を選択した場合、各速さの機能速度は**速度 1** コマンドとして解釈されます。

10 **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。

11 **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、一般情報、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情報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。

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

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

認識せずにデザインを開いた場合、サイズ変更や変形を行なわず出力するともとのステッチ情報を失わずに出力することができます。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。

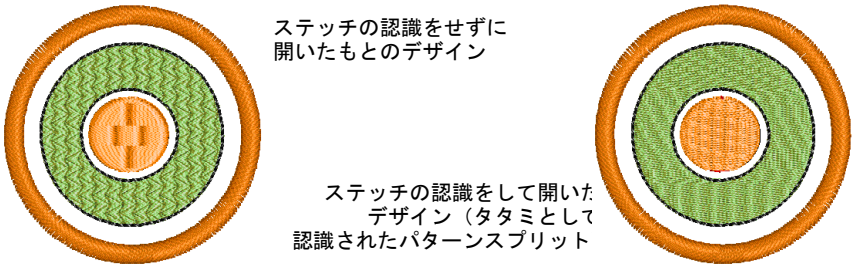
関連項目

- 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
- Wilcom INP フォーマット

上級認識設定

上級の認識オプションを使用して、BE EmbroideryStudio が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**認識ー上級オプション**ダイアログの設定に従い、BE 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

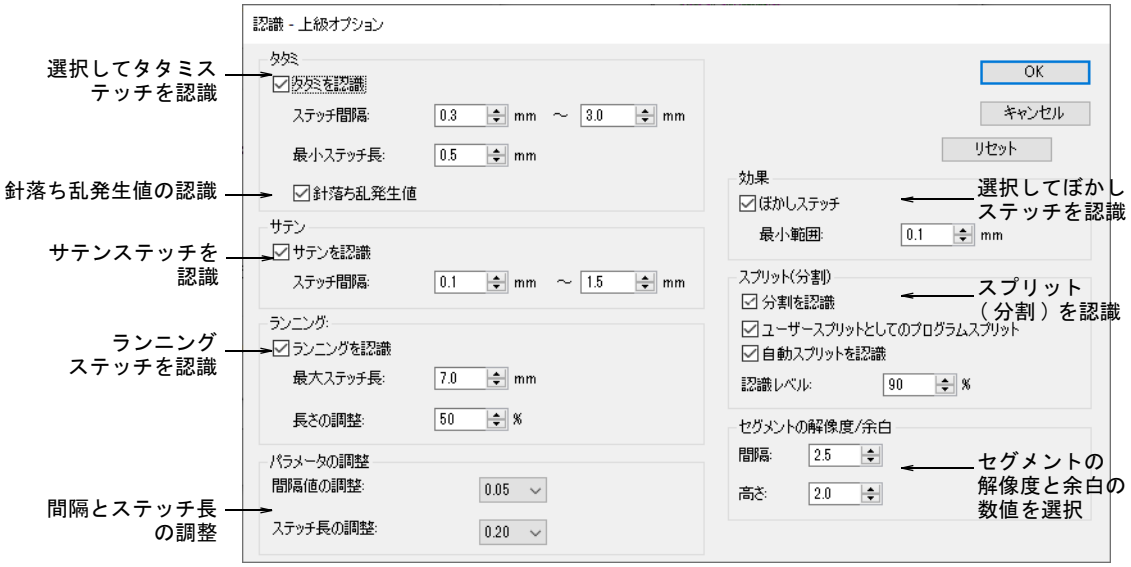
デザインには様々な種類が存在する為、初期設定で必ずしも最良の結果が得られるとは限りません。



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。

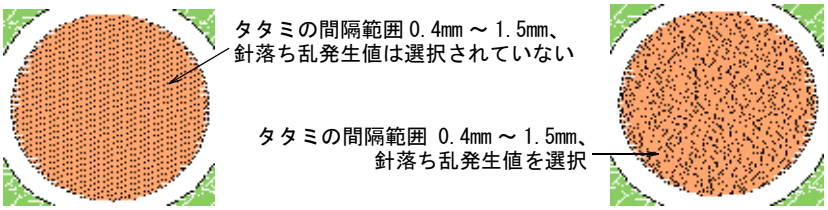
認識 – 上級オプションダイアログが表示されます。



タタミの認識オプションの設定を調整するには

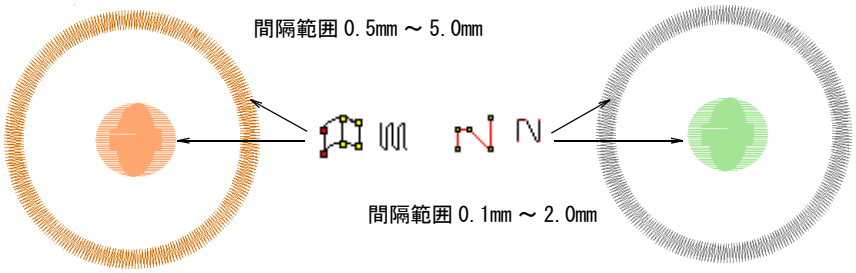
- **タタミ**パネルで**タタミを認識**を選択し、変換オプションを調整します。

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。



サテンの認識オプションの設定を調整するには

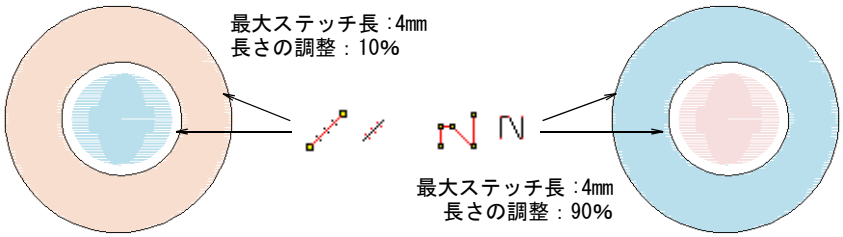
- **サテン**パネルで**サテンを認識**を選択し、サテンステッチを処理し、必要に応じてステッチ間隔を調整します。列間隔がこの値の範囲外の場合、ステッチはサテンに変換されません。



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、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	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。

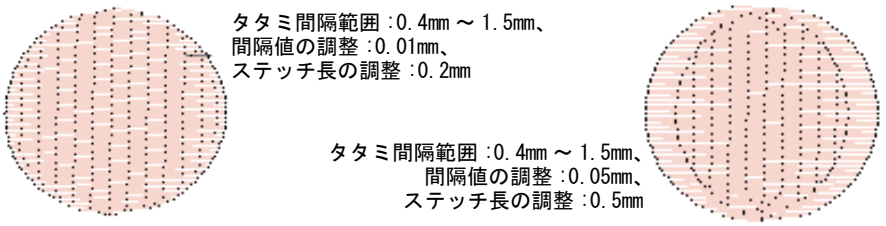


複合埋め縫いの認識オプションの設定を調整するには

- **パラメータの調整**パネルで、複合埋め縫いセグメントの認識オプションを設定します。

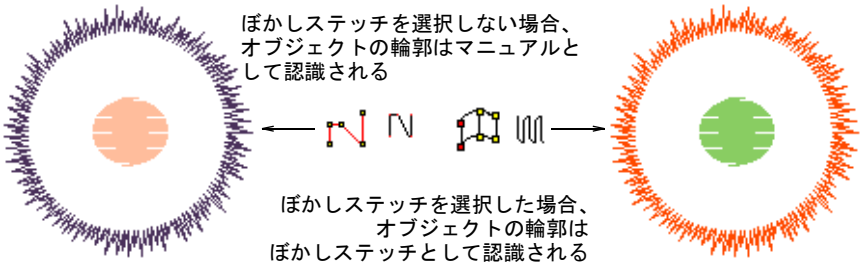
オプション	機能
間隔値の調整	間隔値の調整。糸間隔の端数処理の値を入力します。タタミとサテンの埋め込みの間隔値を、特定の漸増率に従って四捨五入します。
ステッチ長の調整	ステッチ長の調整。ステッチ長の端数処理の値を入力します。タタミの埋め込みのステッチ長を、特定の漸増率に従って四捨五入します。

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 ～ 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。



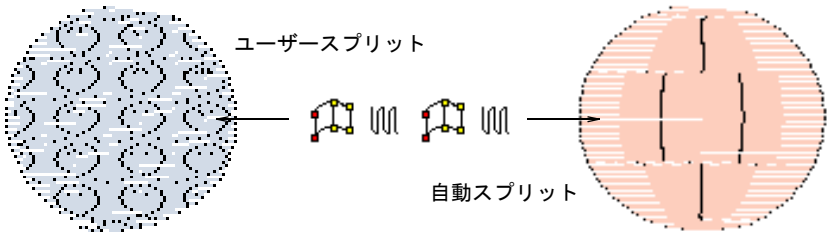
ステッチ効果の認識オプションの設定を調整するには

- **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
ユーザースプリットとして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、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。
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。



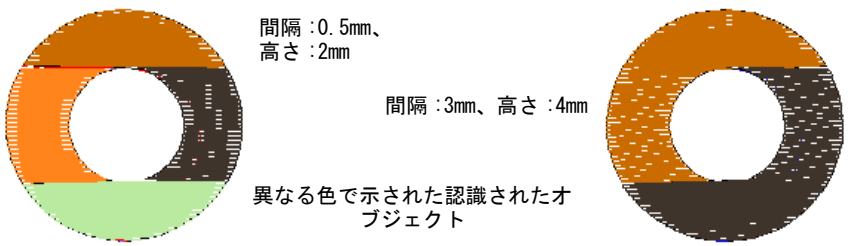
参考　パターンは重なっていない方が、プログラムスプリットはより正確に認識されます。分割パターンは合成できますが、このオプションの選択によっては認識の処理に最大で通常の 5 倍の時間を要します。

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。例えば隣合う間隔が 0.6mm と 1.0mm の場合、比率は 1.67 となります。この間隔フィールドの数値が 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。この初期設定値は 3.0 となっています。通常のサ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セクション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が分かれる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。



- **OK** をクリックします。

参考　オリジナルの変換に関する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

- 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

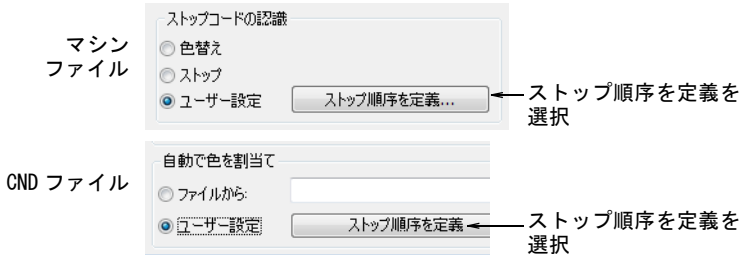
マシンファイルや CND ファイルを開く時、カラーコードが割り当てられていないデザインには、自動的に初期設定のカラーパレットが使用されます。ファイルの各カラーストップコードに糸色を割り当てることができます。これはファイルを開く**前に**、針番号情報を含んでいないデザインに、使用する糸の色を割り当てることができることを意味しています。

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

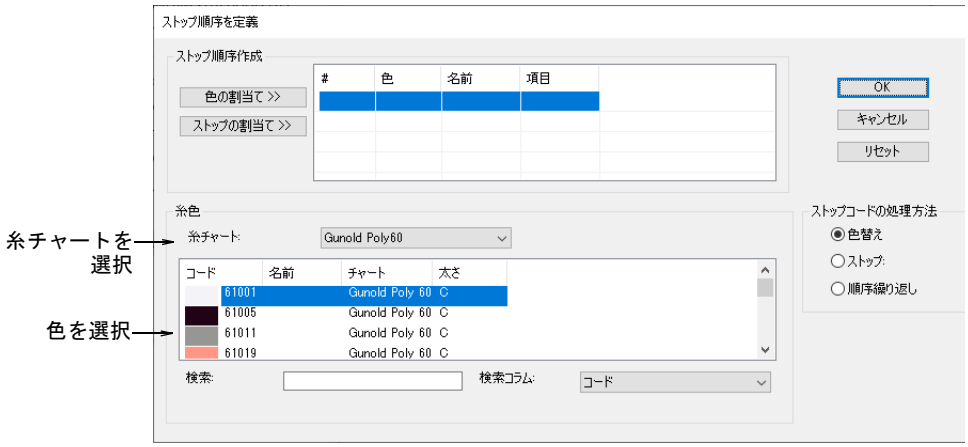
1. **ファイル**>**開く**を選択します。**開く**ダイアログが開きます。
2. マシンファイルまたは CND デザインを選択し、**オプション**をクリックします。

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**ダイアログが表示されます。手順は同じです。

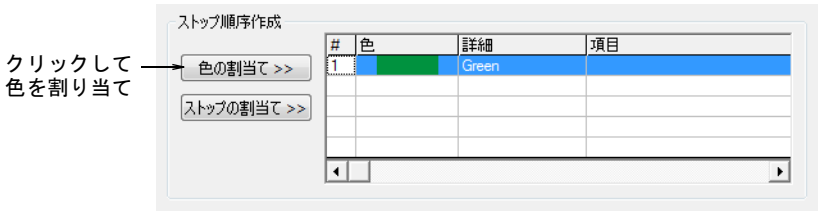


3 **ユーザー設定**を選択して、**ストップ順序を定義**をクリックします。

ストップ順序を定義ダイアログが表示されます。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。

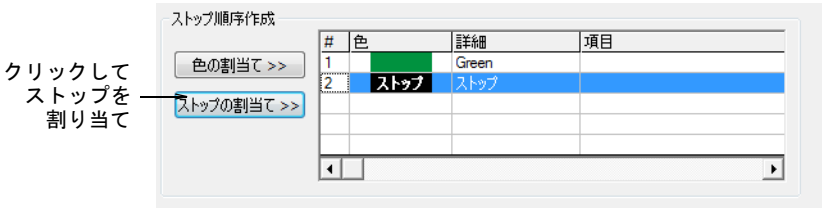


5 **色の割当て**をクリックします。**ストップ順序作成**パネルの現在のストップに、選択した色と詳細が入力されます。

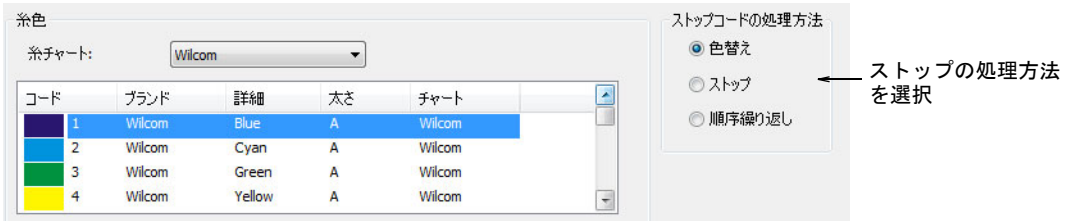
メモ　選択が糸チャート内の次の色に移ります。同じ色を 2 つ連続させることはできません。その場合**色の割当て**が選択不可能となります。

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トリーを削除するには、**削除**をクリックします。全エント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力タイプを選択します。

オプション	機能
色替え	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。
ストップ	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 製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。また連続するカラーブロックに同じ色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

- 色を含む TXT ファイルで CND ファイルを読み込む

Melco CND デザインファイルを読み込む

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のネイティブフォーマットです。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。BE EmbroideryStudio で CND ファイルを開く場合、これらのアウトラインはサイズ変更され、密度を維持するようステッチが再計算されます。BE EmbroideryStudio は、全てのメルコマシン機能と分割ラインや複合埋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。しかし CND ファイルには縮み補正や自動間隔などのステッチの質に関する機能、実際のステッチや糸色、デザインアイコン情報は含まれません。

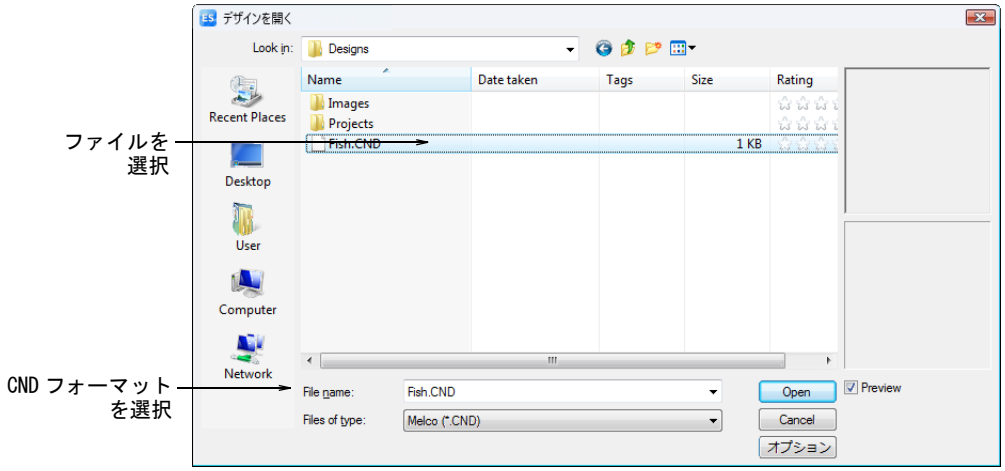
CND ファイルを EMB に変換する

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 BE 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。BE EmbroideryStudio ではそれに相当する機能がない為に、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。

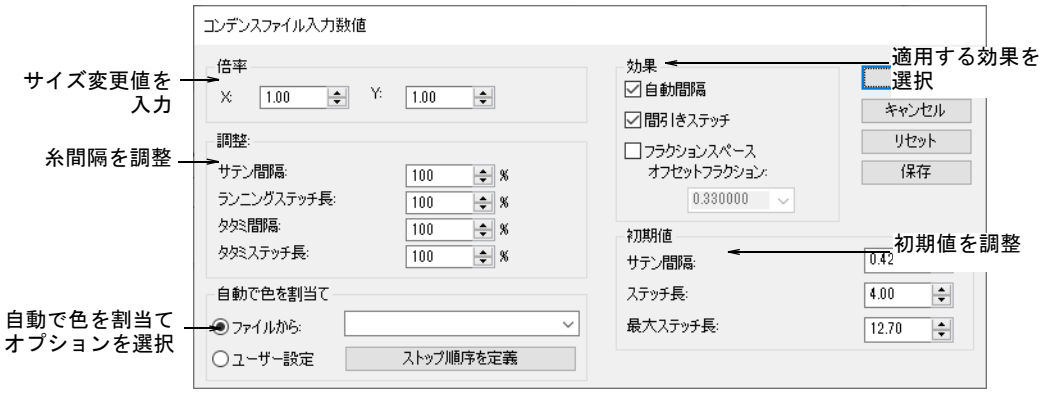
メルコ CND ファイルを開くと、デザインで使用されているメルコのステッチタイプは BE EmbroideryStudio のステッチタイプ (サテン、ランニング、タタミなど) に変換されます。BE EmbroideryStudio のステッチタイプに適用される間隔、ステッチ長、効果、初期設定を調整する変換設定は変更することができます。また倍率を指定して、オリジナルとは異なるサイズでデザインを開くことができます。

CND ファイルを 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。

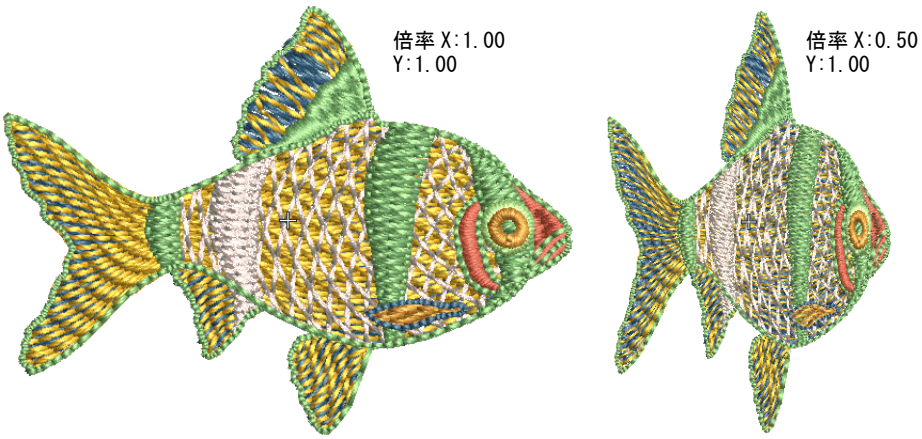


2 **Melco(CND)** ファイルを選択し、**オプション**をクリックします。**コンデンスファイル入力数値**ダイアログが開きます。



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下さい。

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。詳細は自動間隔の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	標準のステッチ間隔は形状の輪郭から計算されます。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中し固まってしまいます。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。
フラクションスペース	フラクションスペースを選択すると、BE EmbroideryStudio はオフセットフラクショ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ョンは変更が可能で、縁の内側と外側でステッチ間隔を調整します。詳細はフラクショ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 BE 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 WilcomEMB に変換する

色を含む TXT ファイルで 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読します。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

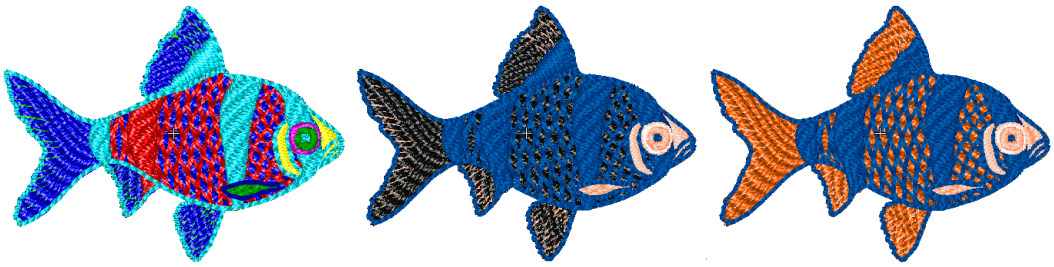
1 **ファイル > 開く**を選択します。**開く**ダイアログが開きます。

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
- 色を含む TXT ファイルを作成する

色を含む TXT ファイルを作成する

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読します。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
Uses curve effects
File: Fish
55.9mmW X 74.5mmH
ST: 6,780
Colors: 8
1. Tropical Sunset
2. Saffron
3. Pale powder Blue
4. Tropical Sunset
5. Pale powder Blue
Curve effect
6. Tropical White
7. Tropical Sunset
8. 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	詳細	用例
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		ここに挿入された行は、ファイル > 情報 > デザイン情報 > コメントで表示される	Uses curve effects
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。	55.9mmW X 74.5mmH
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。	Colors:8
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。	1.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。	4.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。	Curve effect
糸名 6	●		6.Tropical White
糸名 7	●		7.Tropical Sunset
糸名 8	●		8.Pale powder Blue

第 38 章

刺繍を出力する

刺繍デザインを作成し終えたら、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　刺繍機のオペレーター用に、デザインファイルから製作ワークシートを出力できます。詳細はデザインのレポートをご覧ください。

デザインをマシンに送信する

BE EmbroideryStudio でお使いの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**を使用しマシンに送信できます。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。BE EmbroideryStudio では、**コネクションマネジャー**を介してこれらの接続に対応しています。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。BE 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**とその操作に関する情報は、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。

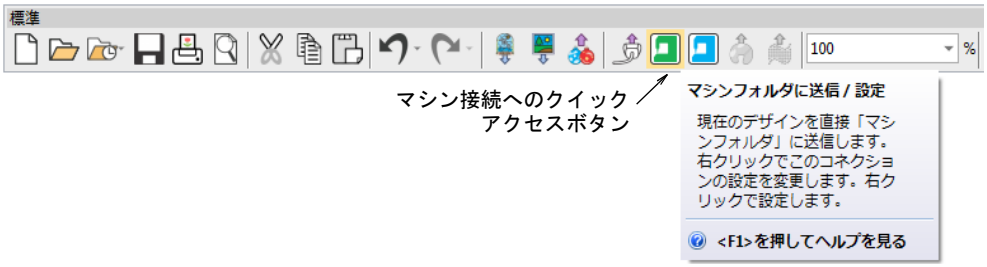
ドッカー > エクスポートを使用し、現在のセッションのエクスポート履歴を表示します。旧式のフォーマットやマシンファイルへの変換は、バックグラウンドタスクとして実行されます。

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るか、PC のフォルダからデザインを読み込めるよう設定されます。ジャノメ MB-4 やバルダン LEM のようなマシンには、専用の接続ソフトウェアがあります。BE EmbroideryStudio は**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。

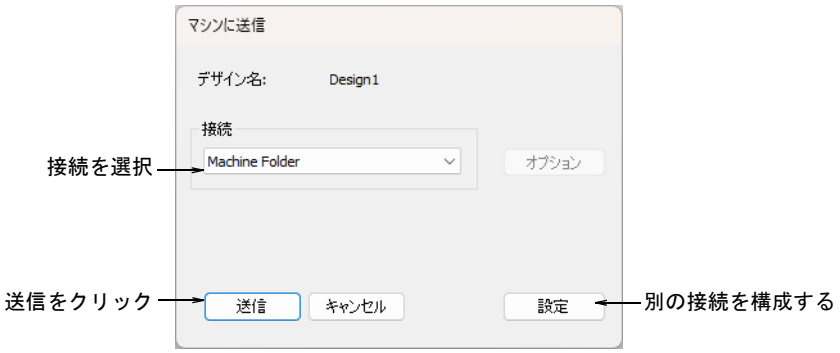
コネクションマネジャーにデザインを送信するには

1. 送信するマシンが、PC に正しく接続されていることを確認してください。詳細はマシンのマニュアルをご覧ください。
2. 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。



3. あるいは、**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。
   - 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。

- すでに接続の設定がある場合は、ダイアログが開きます。

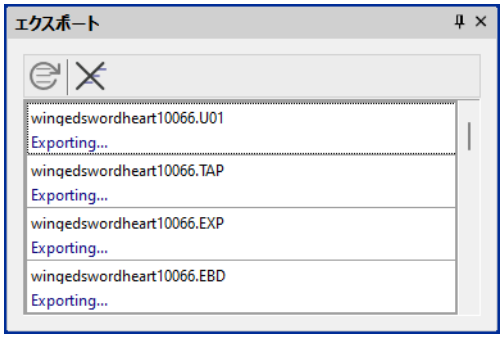


4 ドロップリストから接続を選択し、**送信**をクリックします。

5 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。

6 デザインを呼び出しまたは送信し、マシンでステッチします。

参考　エクスポートドッカーは、デザインがマシンファイルまたは以前の EMB デザインファイルとして保存されると、自動的に開きます。これにより、現在のセッションのエクスポートステータスが表示されます。マシンファイルのエクスポートは、バックグラウンドタスクとして実行されます。



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
- 刺繍ファイルのフォーマット

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 に送信**ボタンは、デザインを設定した EC デバイスに送信します。あるいは**デザインをキューに送信**を使用し、デザインをマシンから引き出すことができるキューに送信することができます。

関連項目

- EmbroideryConnect によるワイヤレスマシン接続
- デザインをマシンに送信する

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。

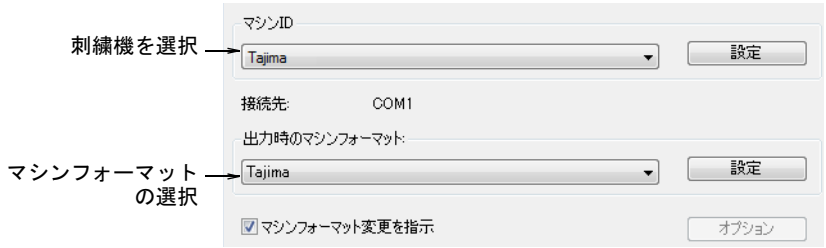
デザインが完成したら、フォーマットを**変更することなく**、対応している**どの**マシンでもステッチすることができます。選択したマシンでデザインに使用している機能に対応していない場合は、その機能は無視されます。複数のデザインを連続して送信する場合は、デザインは自動的にキューに置かれ、一度に 1 つのデザインが刺繍されます。

ステッチマネジャーにデザインを送信するには

1. 送信するマシンが、PC に正しく接続されていることを確認してください。詳細はマシンのマニュアルをご覧ください。

   メモ　デザインをマシンに送信する前に、マシンは BE EmbroideryStudio で設定しなくてはいけません。
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。



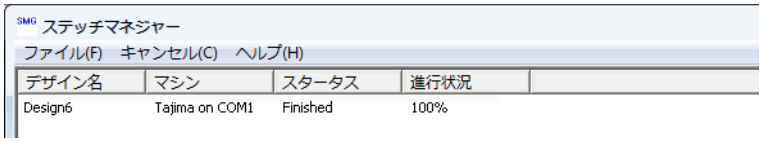
4 **マシン ID** リストから、マシンを選択します。必要に応じて、**設定**をクリックし、マシンの設定を変更します。

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、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

- ハードウェア設定
- ステッチマネジャー用にマシンを設定する
- 刺繍マシンフォーマット
- 標準マシンフォーマット
- 刺繍ファイルのフォーマット

デザインをマシンにエクスポートする

マシンにより使用する言語は異なります。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、マシンで直接使用できるフォーマットです。このフォーマットにはステッチの座標とマシン機能が含まれます。通常マシン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、現在のデザインを刺繍用にマシンファイルにエクスポートします。

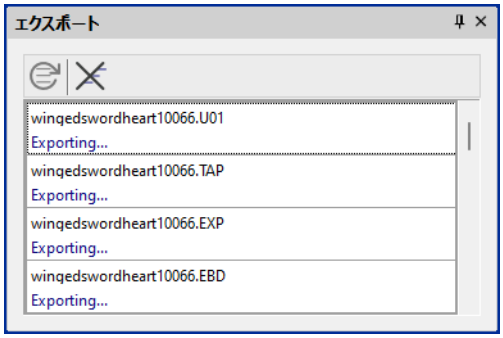
ドッカー > エクスポートを使用し、現在のセッションのエクスポート履歴を表示します。旧式のフォーマットやマシンファイルへの変換は、バックグラウンドタスクとして実行されます。

開いた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、**マシンファイルにエクスポート**ボタンをクリックするか、**ファイル**メニューからコマンドを選択するだけです。BE EmbroideryStudio では、主要なフォーマットの読み取り / 変換ができます。BE EmbroideryStudio で作成したデザインは、通常最高の結果を得ることができますが、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。

ヒント

- 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。

- 選択したファイルタイプでデザイン機能が使用可能でない場合、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など）。
- **エクスポート**ドッカーは、デザインがマシンファイルまたは以前の EMB デザインファイルとして保存されると、自動的に開きます。これにより、現在のセッションのエクスポートステータスが表示されます。マシンファイルのエクスポートは、バックグラウンドタスクとして実行されます。



関連項目

- デザインを変換する
- コネクションマネ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
- 刺繍ファイルのフォーマット

メルコ CND フォーマットでデザインを保存する

BE EmbroideryStudio では、メルコ CND フォーマットでファイルを保存できます。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するのであれば、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、効果のみを使用してください。

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イズしてください。CND の以前のバージョンでは、メルコの糸切りコードは対応していません。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。

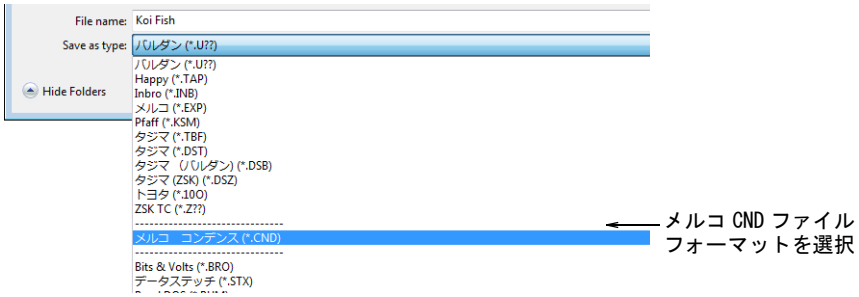
タタミのターンステッチ

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。カーブしたタタミステッチのオブジェクト（例：コラム A オブジェクト）は、初期バージョンの CND ファイルフォーマットで対応していません。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

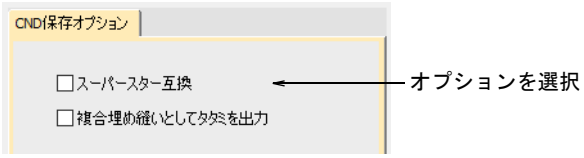
1 **ファイル > マシンファイルにエクスポート**を選択します。**デザインをエクスポート**ダイアログが開きます。



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。**CSD 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。タタミの複合埋め縫いは、ノーマルなタタミ（EDS のタタミに相当）として出力されます。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。
複合埋縫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

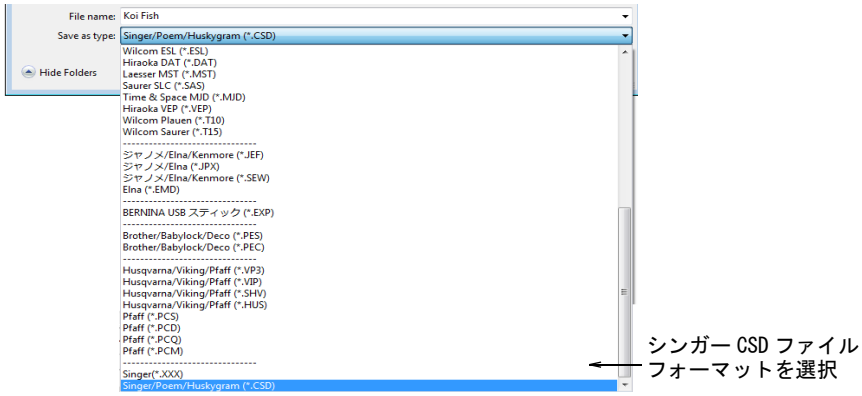
- 標準マシンフォーマット
- メルコ CND フォーマット
- メルコ CND フォーマットを WilcomEMB に変換する .

デザインをシンガー CSD フォーマットに保存する

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

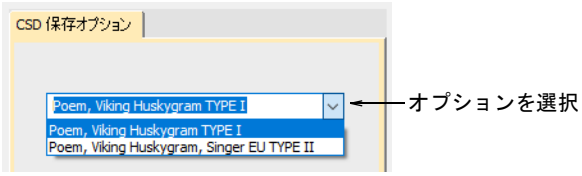
1 **ファイル**>**マシンファイルにエクスポート**を選択します。**デザインをエクスポート**ダイアログが開きます。



2 **ファイルの種類**のリストから、**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。**CSD 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 CS1.2B 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。BE EmbroideryStudio では刺繍ディスクをフォーマットしデザインを保存できます。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 BE 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

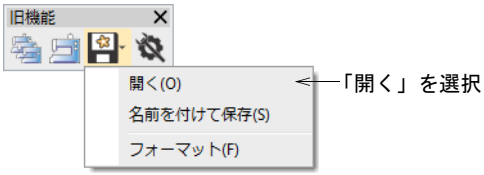
旧機能 > 刺繍ディスクを使用し、専用の刺繍ディスクからデザインを開いたり、保存します。

特別にフォーマットされた 1.44MBDS/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。

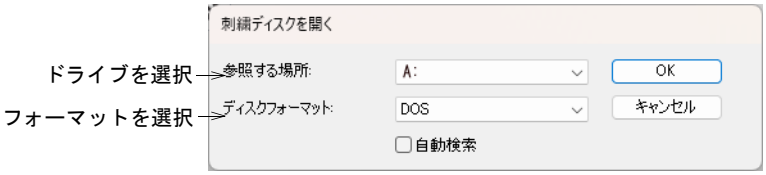
刺繍ディスクからデザインを読み込むには

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。

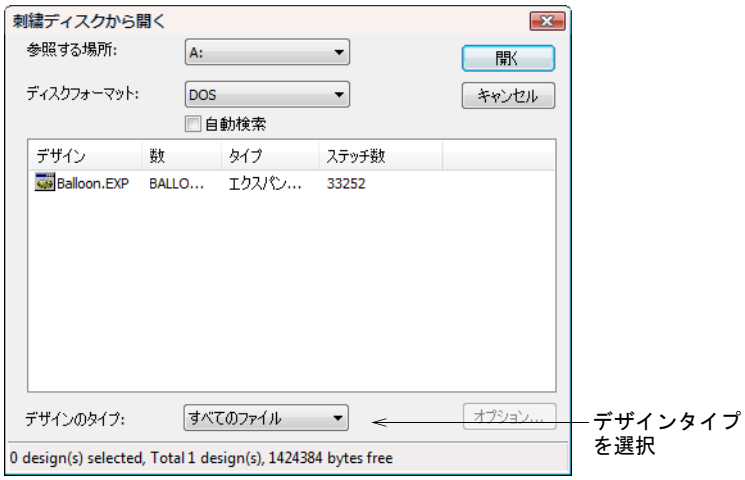


3 **参照する場所**から、フロッピーディスクドライブを選択します。

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、BE 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

- 刺繍ファイルのフォーマット
- メルコ CND フォーマット
- Gunold PCH フォーマット
- 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。

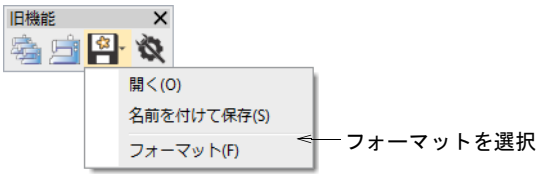
刺繍ディスクは、使用するマシンに合うようにフォーマットされなければなりません。フォーマットが適切でない場合、マシンはデザインを読み取ることができません。旧式のパソコンは一般的に 1.44MB 対応のドライブを装備しています。ほとんどのマシンは高密度のディスクを使用するので、通常はデザインの転送に問題はありません。詳細はマシンのマニュアルをご覧ください。

刺繍ディスクをフォーマットするには

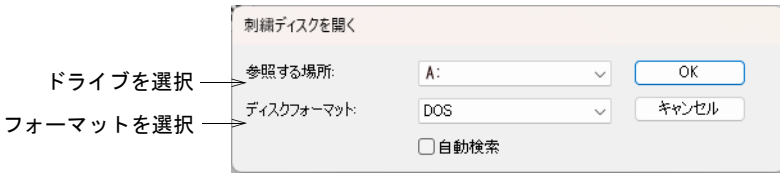
1 パソコンのフロッピーディスクドライブに、3.5 インチのフロッピーディスクを挿入します。

メモ　パソコンではなく、刺繍機で必要とす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。



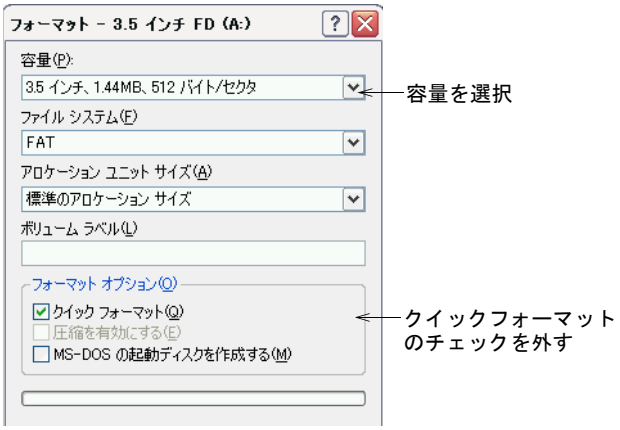
刺繍ディスクをフォーマットダイアログが表示されます。



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

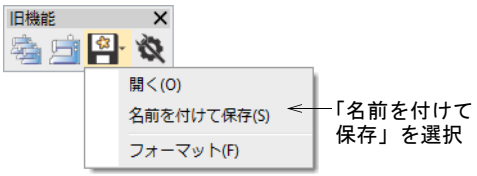
旧機能 > 刺繍ディスクを使用し、専用の刺繍ディスクからデザインを開いたり、保存します。

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、マシンで対応しているマシン機能とコマンドをコード化します。

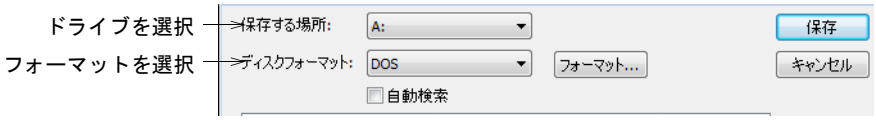
デザインを刺繍ディスクに書き込むには

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 > 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。

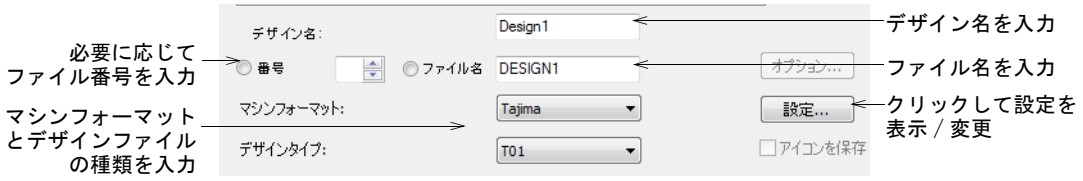
- **ディスクフォーマット**リストから、フォーマットを選択します。
- **自動検索**を選択し、BE EmbroideryStudio で自動的にフォーマットを決定します。

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に対応していない場合は、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をサポートしています。

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 39 章

マルチデコレーションを出力する

BE EmbroideryStudio と CorelDRAW® でデジタイズしたデザインは、**Wilcom ワークスペース**と **CorelDRAW グラフィックス**両方を介して、様々な方法で出力することができます。

BE EmbroideryStudio では、マルチデコレーショ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**機能は、マルチデコレーションの構成要素を様々な用途に出力することができます。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**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**のメニューコマンドからアクセスすることができます。

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 > アップリケカッターに送信**

- **ファイル > 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のエクスポート機能は、以下のすべてのタイプのメディア（単体または組み合わせて）に対応しています。

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は：

- 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

Direct-to-garment（直接貼り付け）プリントは、他の多くの PC からのプリントと同様に、プリントイメージはプリントドライバーを介して、MS Windows(R) プリントマネジャーを通じて DGT プリンタに送信されます。一般的に DTG プリント用のイメージの背景は、透明でなくてはいけません。DTG プリントは製品を洗えるようイメージの熱定着を行います。

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す。

昇華は固形から気体に変化し、液体にはならずにまた固形になることを意味しています。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しされ、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 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のスクリーンを作成します。スポットカラーは特殊なインク、Pantone、またはその他に特定されることができます。各デザインがどのように重なっているかにより、各色で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

4 番目の処理方法は、製品業界ではあまり使用されていない熱転写ペーパーを使用します。グラフィックはアイロンや熱圧力で製品に熱で固定します。熱転写メディアをサポートするプリンターは、一般的に自動ミラー（反転）機能があり、基質に熱転写する為にイメージは反転しなくてはいけません。熱転写は、マグカップやペンなどの商品に好んで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。BE 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します。この情報は使用可能な 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す。

関連項目

- アップリケ刺繍
- 生産用にアップリケを出力する

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、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 種類の処理方法があります。

- 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**：転送前にラインストーンの位置を配置するデザインレイアウトです。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配置され、転送テープに手動で転送されます。
- **ブリング転送**：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、製品に熱転写されます（例：T シャツ）。

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、多くのマシンで対応しています。自動ラインストーン転写マシンは、高速スピードの大量生産用にデザインされています。どのタイプのラインストーンやスタッドを、どの生地にも配置することができます。

参考　CAMS 自動ラインストーン配置マシンや直接接続のカッティングマシンのどちら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、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。これらはその後第三者アプリケーションで使用できるよう、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。

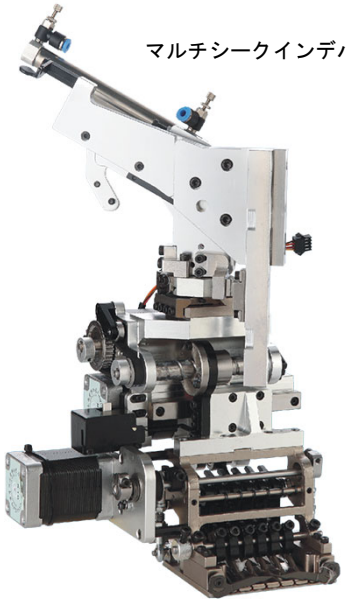
関連項目

- 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

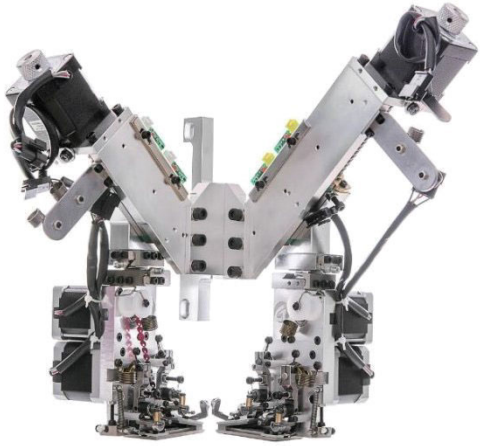
シークイン & ビーズ

シークインマシンの機能はマシンにより大きく異なります。単一のシークインデバイスしか対応できないマシンもあり、これらのデバイスは最初か最後の針（両方の場合もあり）に取り付けられます。中にはツインシークインデバイスに対応しているマシンもあり、これらは最初と最後の針に取り付けられます。最近のマシンでは、マルチシークインデバイスを扱えるものもあります。これらはステッチ中に一度に 1 つずつ、連続してシークインを落とすことができます。複数の

シークインを重ねて落として単一の固定ステッチで留める、「スタックシークイン」を行えるものもあります。

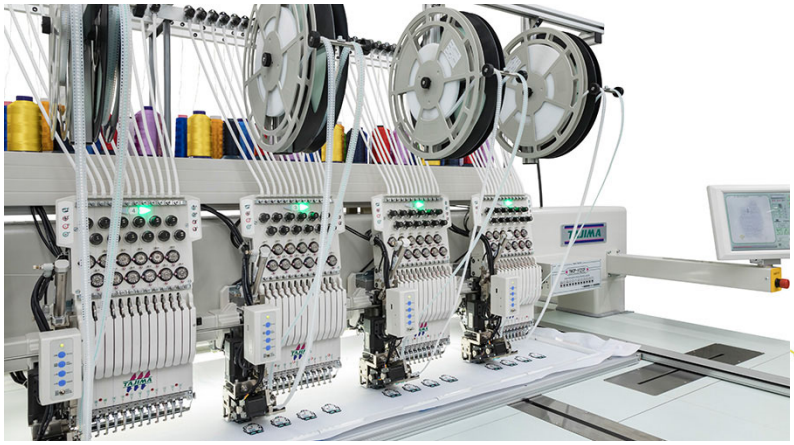


マルチシークインデバイス



スタックシークイン機能がある
ダブル・ツインシークインデバイス

ビーズデバイスはシークイン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ビーズの 2 つのカテゴリがあります。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

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、ディスペンサーの上部の容器に入れられています。この方法はテープビーズほど確実な方法ではありません。

メモ　シークインとサガラ、ビーズ、コード刺繍などを組み合わせたマルチデコレーションに対応しているマシンが増えています。

関連項目

- シークインのデジタイズ用に設定する
- マシンビーズ刺繍

CorelDRAW グラフィックスでデザインを印刷する

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　BE EmbroideryStudio のグラフィックモードには、アウトラインや形状を画面上で描くことができる、高度な技術を提供している CorelDRAW® Graphics Suite のツール一式が含まれています。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下さい。またはオンラインヘルプの**ヘルプ**メニューをご覧下さい。

CorelDRAW グラフィックスでデザインを印刷するには

1. **CorelDRAW グラフィックス**に切り替えます。
2. **刺繍の表示**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、印刷設定の調整するには**印刷プレビュー**をクリックします。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、**刺繍の表示**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。

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
- ステッチマネジャーにデザインを送信する
- 自動スタート / エンド点を設定する

刺繍をベクターにエクスポートする

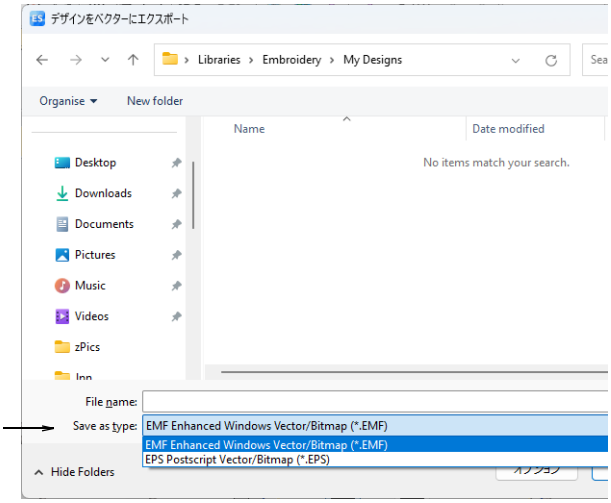
BE EmbroideryStudio でデジタイズをしたら、刺繍デザインはベクターに出力することができます。これらは **CorelDRAW グラフィックス**で開くことができます。これらのデータファイルは、アップリケの型、マルチメディア、スクリーンプリントなど様々な用途に役立ちます。**デザインをベクターにエクスポート**コマンドは、デザイン全体または選択したオブジェクトのみをエクスポートすることができます。含まれているビットマップは、作成したファイルではビットマップのまま残ります。

刺繍をベクターにエクスポートするには

1　エクスポートする刺繍デザインを開きます。

2 または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 保存したら、**CorelDRAW グラフィックス**または第三者アプリケーションで開き、さらに処理を行います。

関連項目

- BE EmbroideryStudio でベクター形状を作成する
- ベクターイメージを呼び出す
- 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

BE 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。BE 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ファイルを出力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。

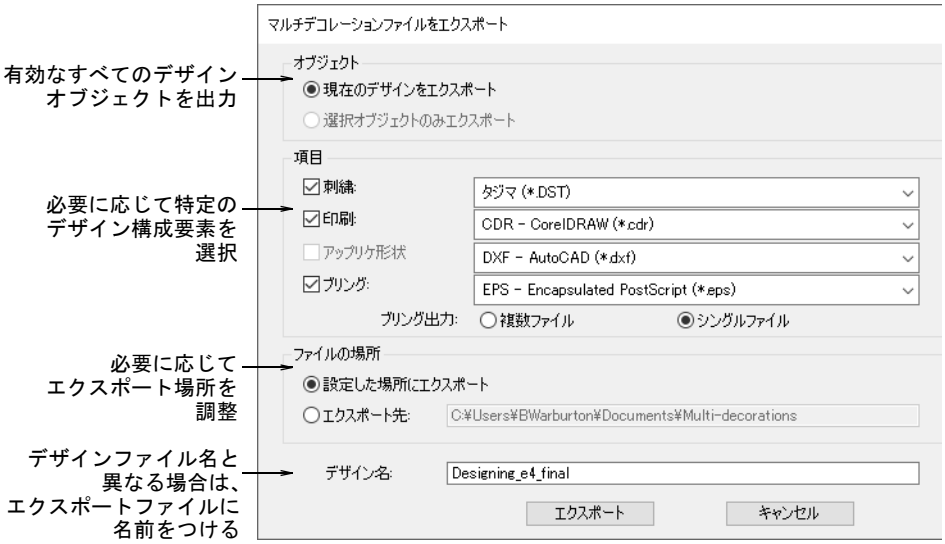
- 対応しているマシンへの直接入力（最も効率のよい方法）
- マシンが対応しているソフトウェアで直接使用できる、ファイルフォーマットの作成

メモ　プリンタやアップリケ、ブリングマシンに直接対応している場合、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。

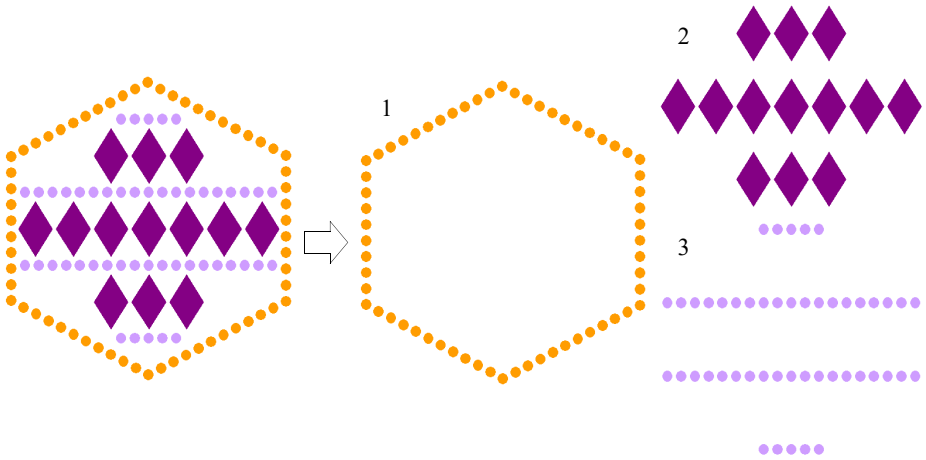
予め特定のオブジェクトを選択していない限りは、これが**唯一の**オプションで初期設定となります。

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。

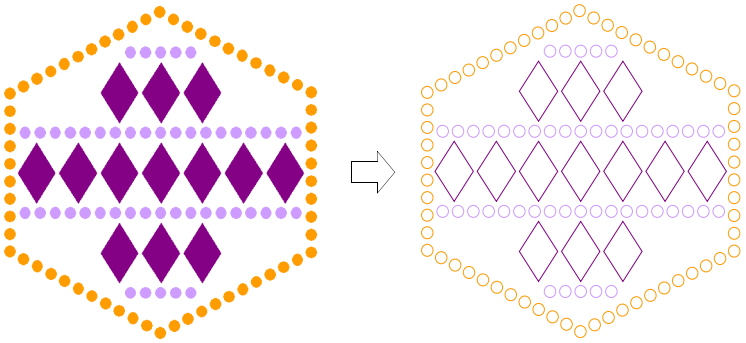
5 エクスポートする構成要素に**ブリング**を選択している場合、任意で**複数ファイル**または**シングルファイル**を選択します。

複数ファイルを選択すると、他のブリングタイプ（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　お使いのカッティングマシンにより、カットするアウトラインのみエクスポートする場合もあります。**ブ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ブ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ブリングには、AI フォーマットを選択します。その他のカッティングマシンには、直接 CDR フォーマットに保存できます。

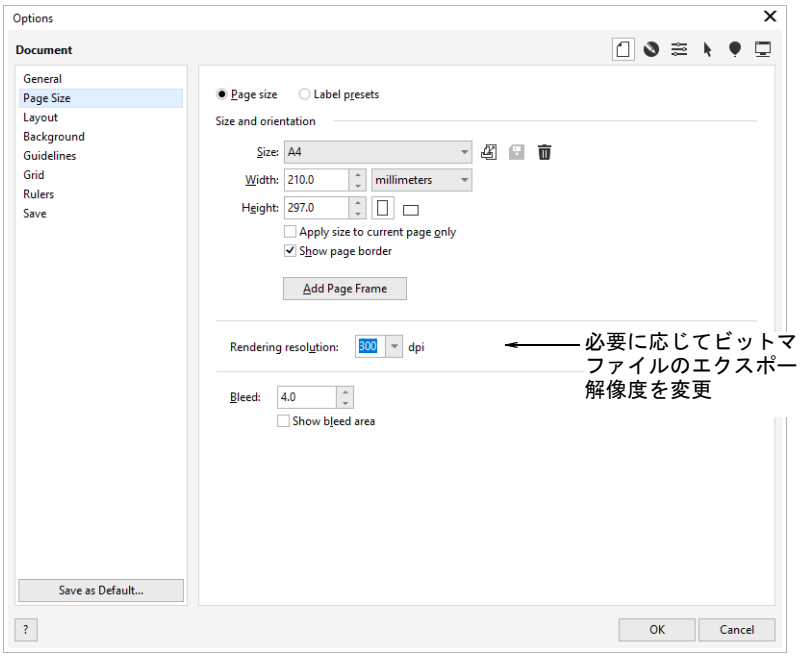
7　**オプション**ボタンをクリックします（有効な場合）。

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。

- カラーコード：RGB カラー（24 ビット）
- 透明度：オン

- アンチエイリアス：オン
- アスペクト値の維持：オン
- 解像度：300DPI

初期 DPI 設定は、CorelDRAW **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。

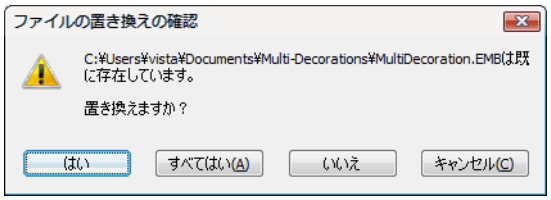
- **設定した場所にエクスポート**（初期設定）：異なるファイルの場所をプリセットします。生産環境によっては、各ファイルはその処理ごとにネットワーク場所に入れなくてはならない場合があります。
- **エクスポート先**：すべてのファイル（例：外部 USB スティック）の場所を特定します。フォルダーは一旦設置されると変更されることはまれですが、調整や書き換えが必要な場合があります。

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、特定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ネームが含まれている場合、チームネーム**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
- 刺繍ファイルのフォーマット
- 対応している刺繍機
- ブリングカッターに出力する
- アップリケの形状を切り取る
- ブリングパレットを設定する
- チームネームデザインを出力する

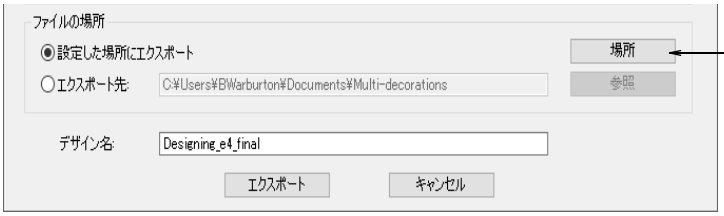
エクスポート先を設定する

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。

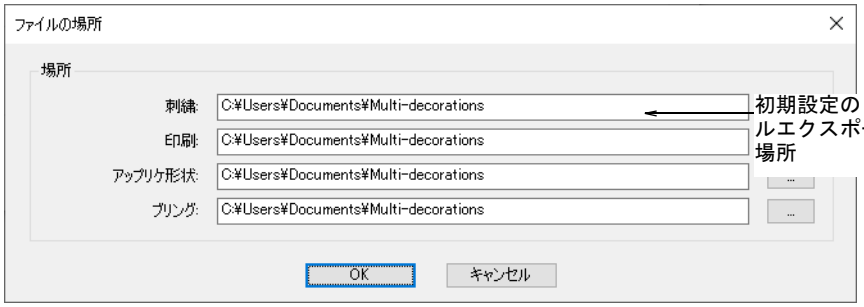
生産環境によっては、各ファイルはその処理ごとに特定の場所に入れなくてはならない場合があります。例えばタジママシンネットワークでは、マシンで直接確認できるよう、すべてのファイルを特定のフォルダに入れる必要があります。同様に処理が行われたファイルフォーマットは、マシンを交換した等の変更しない限りは変更されません。**マルチデコレーションファイルをエクスポート**処理のエクスポート初期設定を設定したい場合は、下記の手順に従ってください。

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、設定または変更するには、**場所**ボタンをクリックします。

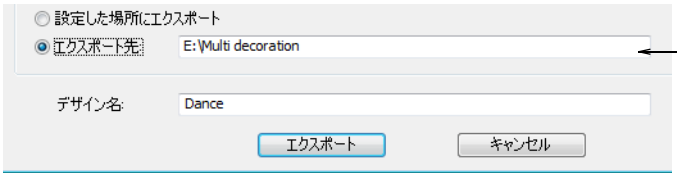


3 参照ボタンから、各デザイン要素の初期設定のファイルの場所を選択します。

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）で上書きされます。



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。

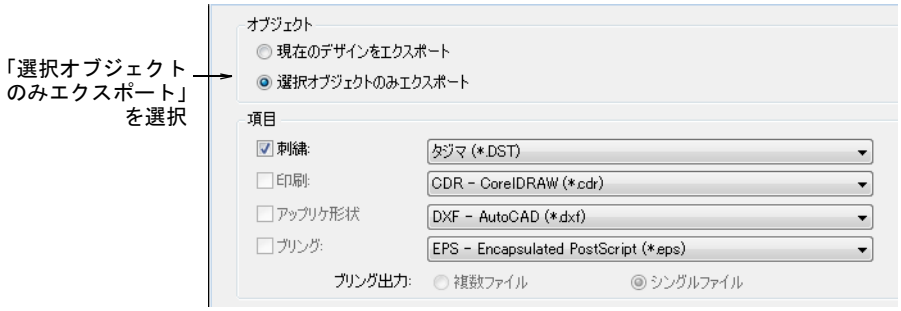
マルチデコレーションデザインで、選択したオブジェクトのみをエクスポートしたい場合、**マルチデコレーションファイルをエクスポート**はデザインウィンドウでエクスポートしたいオブジェクトを選択することができます。

選択した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または開きます。

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」のみを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。

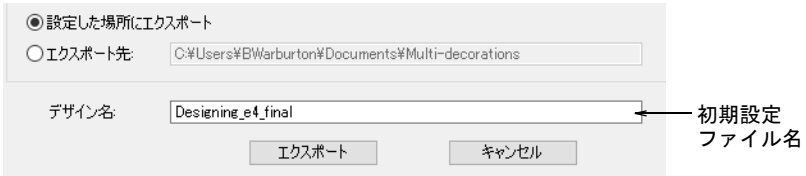
5 必要に応じてエクスポート先を調整し、**エクスポート**をクリックします。選択したオブジェクトのみがファイルにエクスポートされます。

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（例：「Design1」）になります。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）

用例

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	オート CAD	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>
- <ファイル名>_<色>_<形状_名前>_<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

- 刺繍ファイルのフォーマット
- 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

アップリケ生地の切り取りの型紙に使える、アップリケパターンを印刷できます。**アップリケカッターに送信**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。

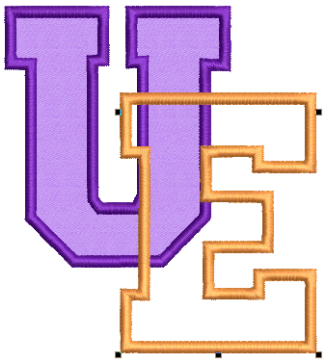
参考　**CorelDRAW グラフィックス**では、オブジェクトをベクターファイルに出力することもできます。これはその後 CorelDRAW® Graphics Suite を使用し、レーザーカッターにダウンロードすることができます。CorelDRAW® Graphics Suite ツールの詳細は、MS Windows® の MS Windows(R) **スタート > プログラム**グループの中のユーザーマニュアルをご覧ください。また、オンスクリーンヘルプは**ヘルプ**メニューからもご覧いただけます。

アップリケパターンを印刷する

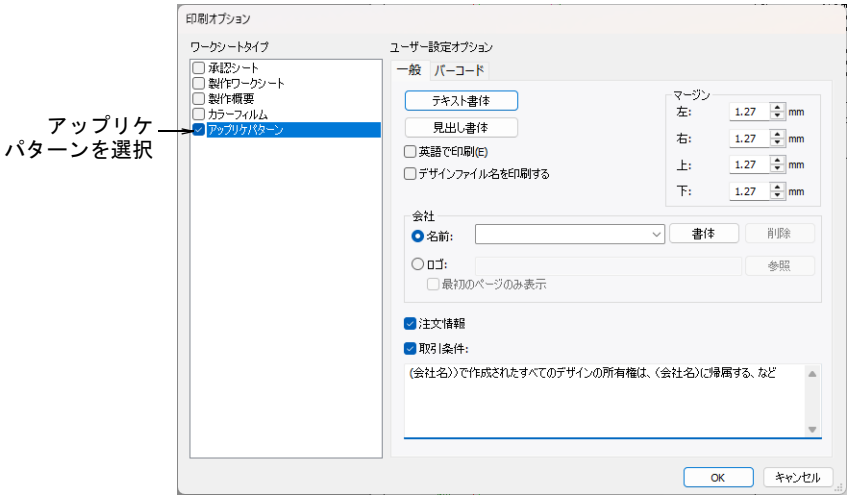
アップリケパターンを印刷し、アップリケ生地の切り取りに使用します。それぞれのアップリケパターンには縫い順通りの番号が付けられます。各アップリケのアウトラインは、生地の切り取り用に別々に配置され、実寸で印刷されます。

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。

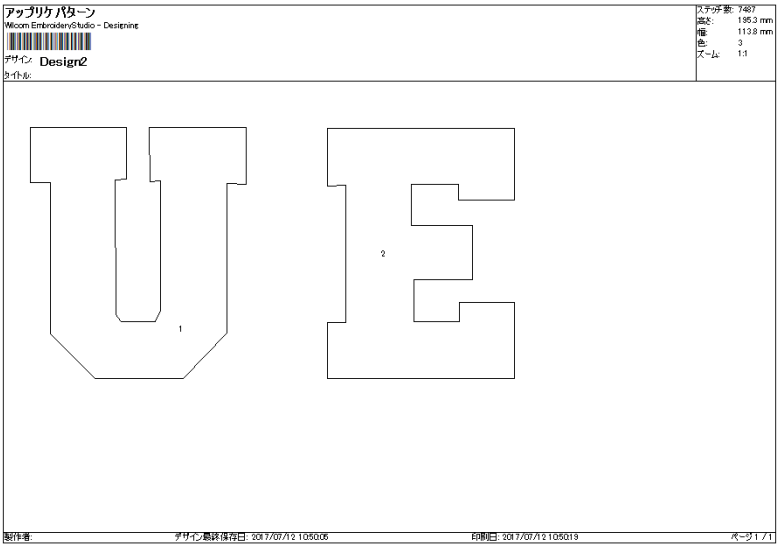


2 **ファイル**>**印刷プレビュー**を選択し、**オプション**アイコンをクリックします。



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。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、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

- デザインのレポートをカスタマイズする

アップリケの形状を切り取る

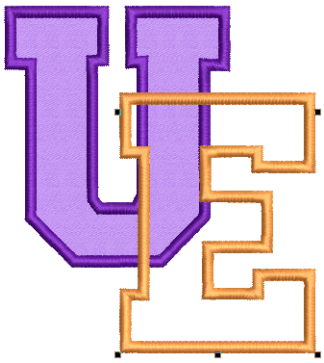
標準 > アップリケカッターに送信を使用し、デザインファイルからアップリケ形状をレーザーカッターに送信します。

BE 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。

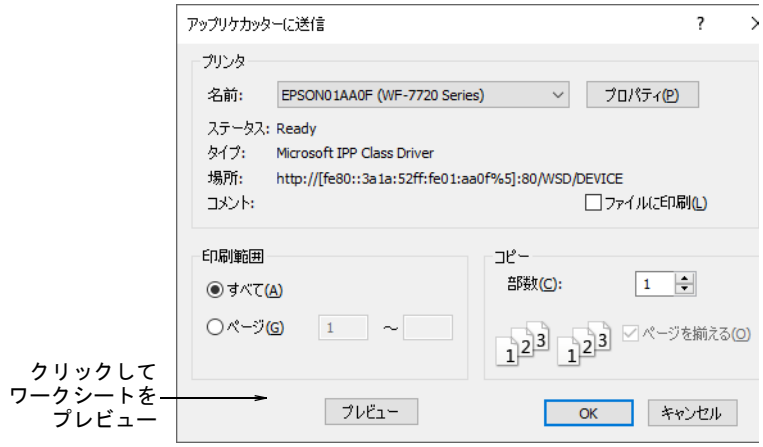
メモ アップリケの形状をカッターに送信する前に、カッターが正しい MS Windows(R)（プリンター）ドライバで設定されていることを確認してください。Ioline など、HP-7475 プロッタ対応の標準ドライバを使用するものがあります。一旦 MS Windows(R) にドライバがインストールされれば、BE EmbroideryStudio でハードウェアのセットアップを行う必要はありません。

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。

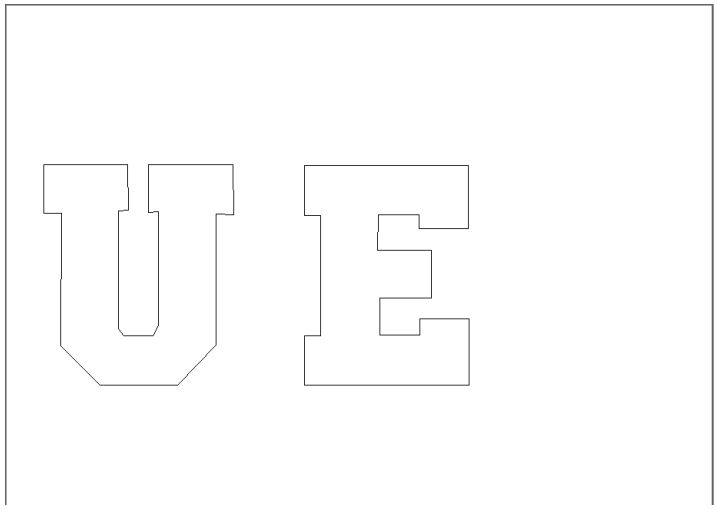


2 **アップリケカッターに送信**アイコンをクリックするか、**ファイル**>**アップリケカッターに送信**を選択します。



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。

ブリング生産

BE 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、専用の CAMS 接続を使用します。
配置ファイル	ブリングデザインを YNG フォーマットにエクスポートし、お使いのデコレーションマシンで読み込めるようにします。
ブリングカッター	ブリングの形状を使用可能な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のエクスポートは、マルチデコレーションデザインのファイルを出力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これまでのバージョンの EMB 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。

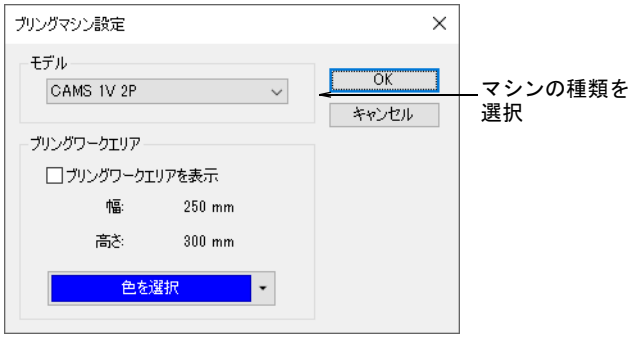
標準＞コネクションマネジャーに送信を使用し、メーカー専用のマシンソフトを介して使用可能なマシンに接続します。

BE EmbroideryStudio では、CAMS（ラインストーンデコレーションマシン）へ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

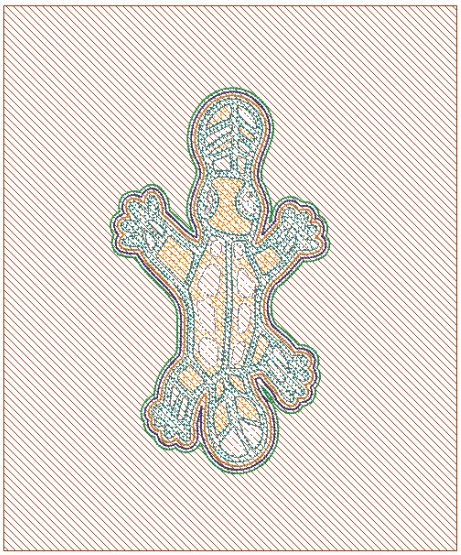
1　**設定＞ブリングマシン設定**で接続したいマシンを選択します。



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。

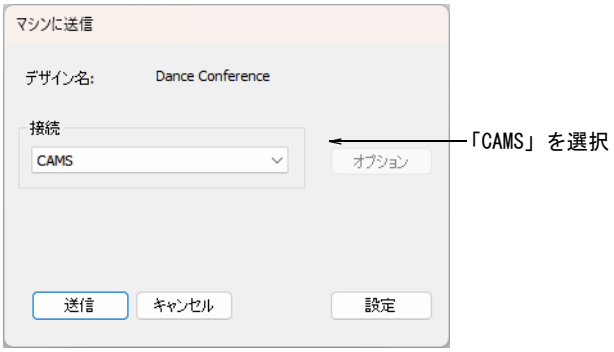
3　**ブリングワークエリア**をアクティブにし、選択したマシンモデルのワークエリア内にデザインを表示します。

4 必要に応じて、ワークエリアの色を設定します。



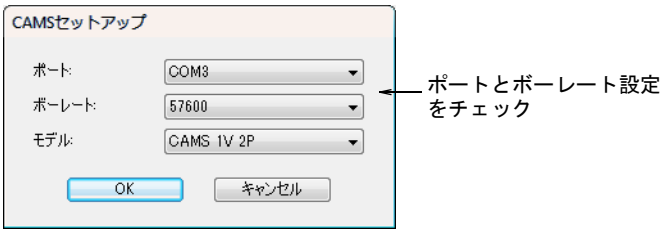
コネクションマネジャーに送信するには

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。



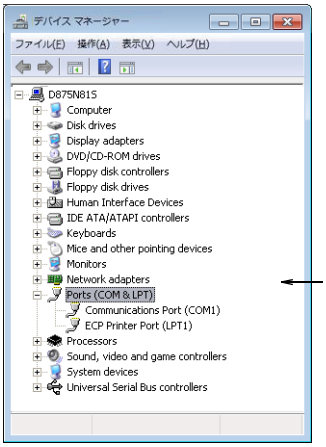
2 **コネクションマネジャー**のドロップリストから「CAMS」を選択します。

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いなくてはいけません。USB 接続を使用している場合、BE EmbroideryStudio の COM ポート設定は割り当てられている「バーチャル」COM ポートと適合しなくてはいけません。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。



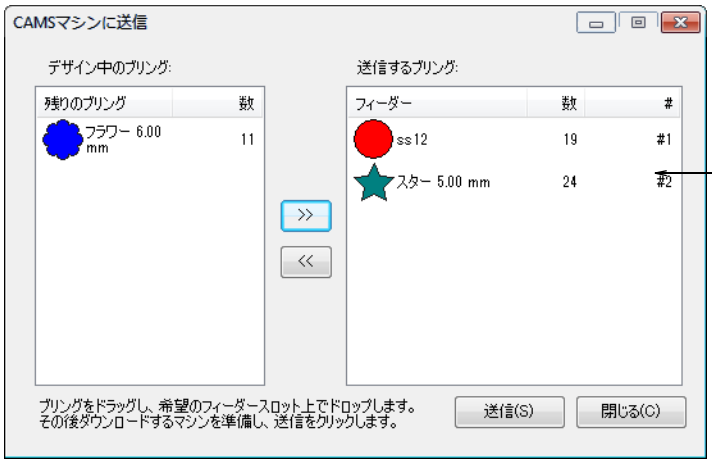
USB 接続を使用している場合、COM ポート設定は割り当てられている「バーチャル」COM ポートと適合しなくてはいけない

USB 接続を使用しているが BE 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。

BE 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なくてはいけません。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＞ブリングマシン設定**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。



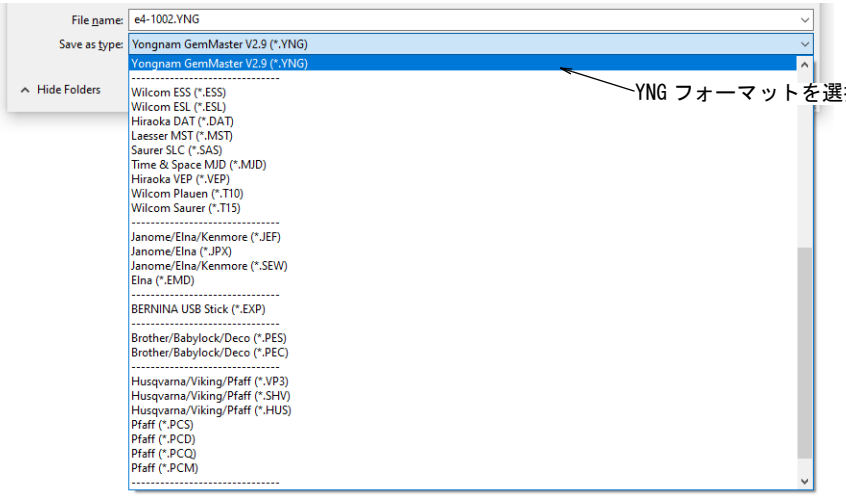
6 このダイアログは、CAMS マシンの使用可能なフィーダーにデザイン内のブリングを割り当てるのに使用します。

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と、次のデザインの読み取りに失敗する場合があります。

ブリング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。

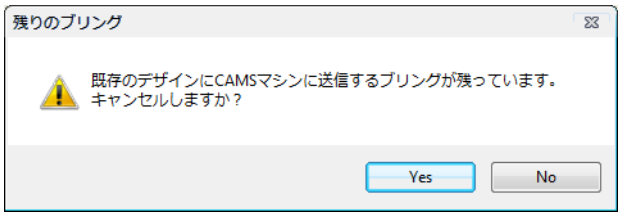


推奨する作業の流れ

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ら、**送信**をクリックします。
- マシンでデータを受け取り終えたら、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いけ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。



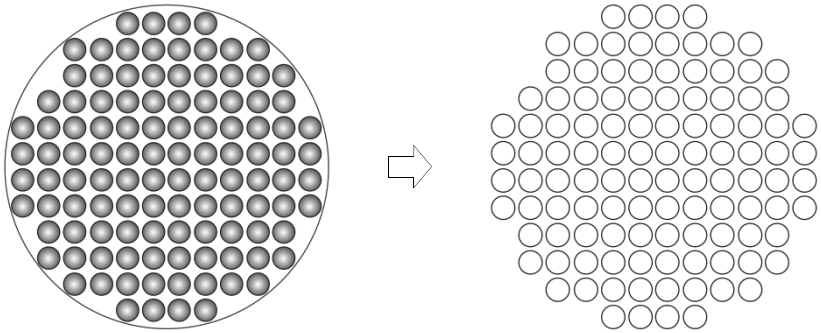
関連項目

- 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。

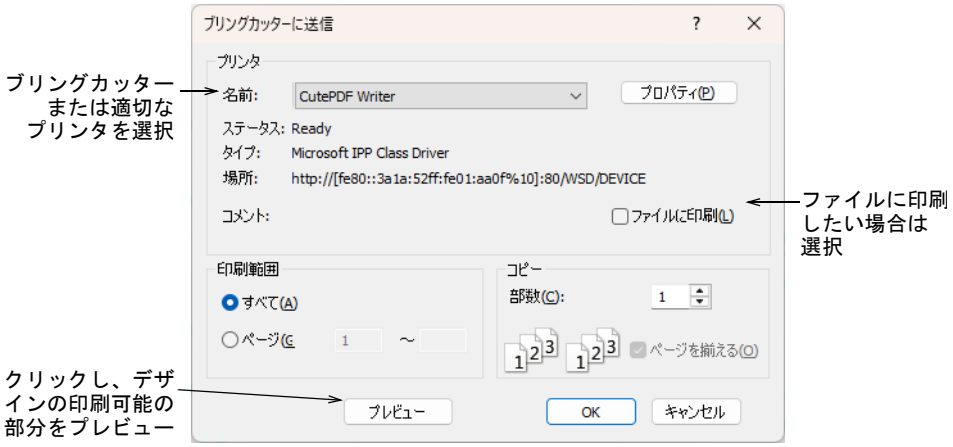
ブリングカッターに送信機能は、マルチデコレーションデザイン内のブリングのベクターイメージを直接カッティングマシンに送信します。MS Windows(R) で使用可能なブリングテンプレートカッターと一緒に使用します。



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または開きます。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。



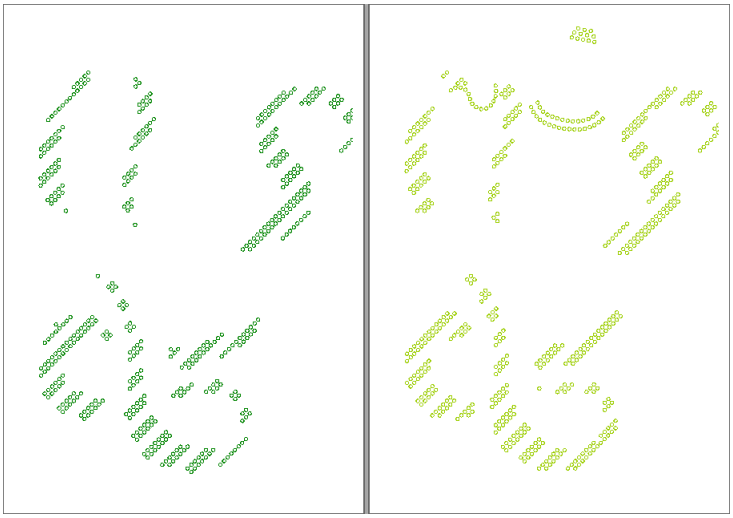
3 ドロップリストからブリングカッターを選択するか、または適切なプリンタを選択します。

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。

ブリングのカッティ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。

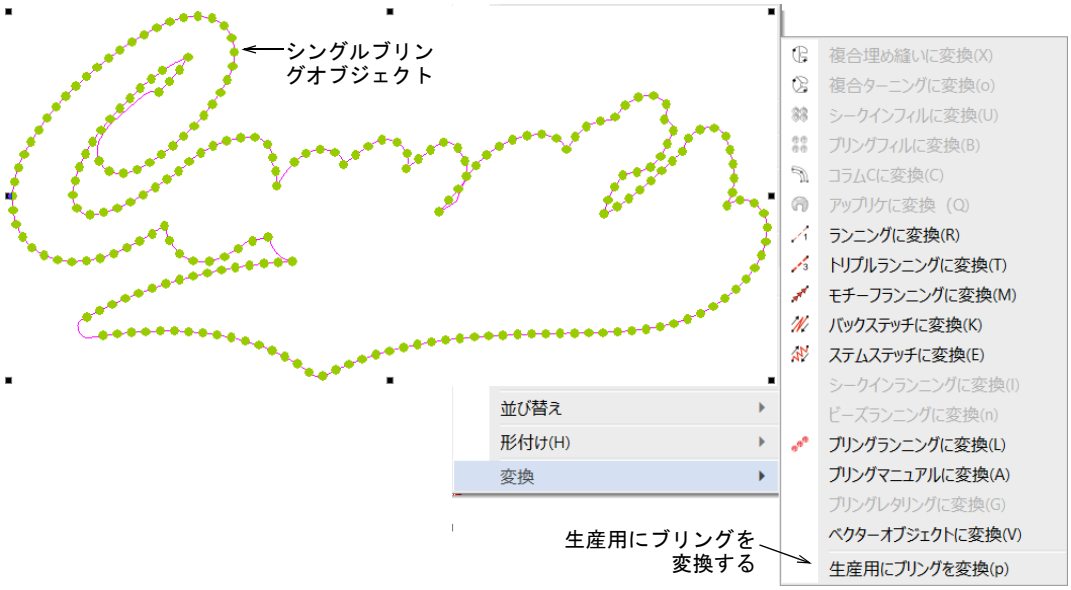
関連項目

- マシンを設定する
- レポートを印刷する
- デザインのレポートをカスタマイズする

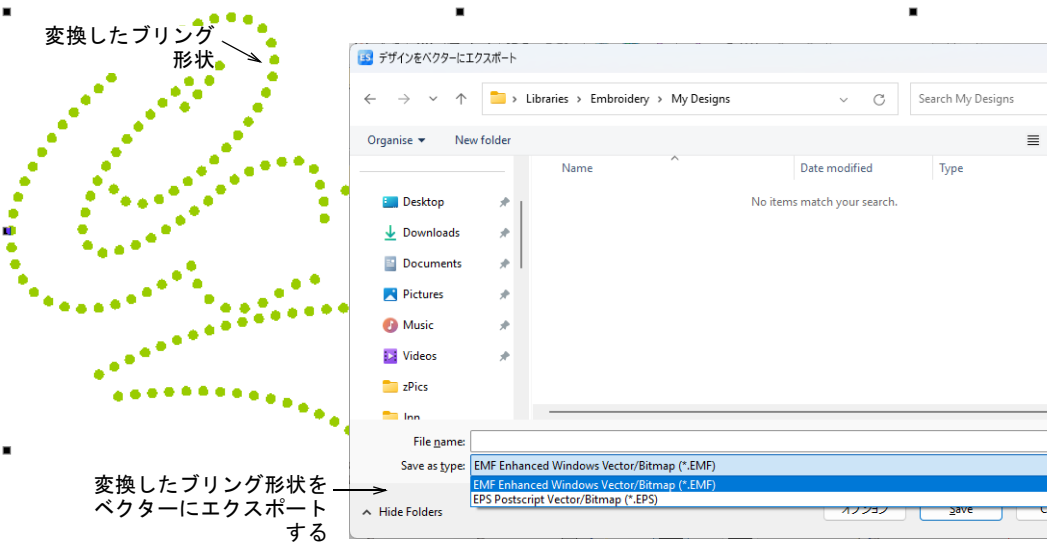
生産用にブリングを変換する

CAMS 自動ラインストーンデコレーションマシンや直接接続のカッティングマシンをお持ちでない場合、**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の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。

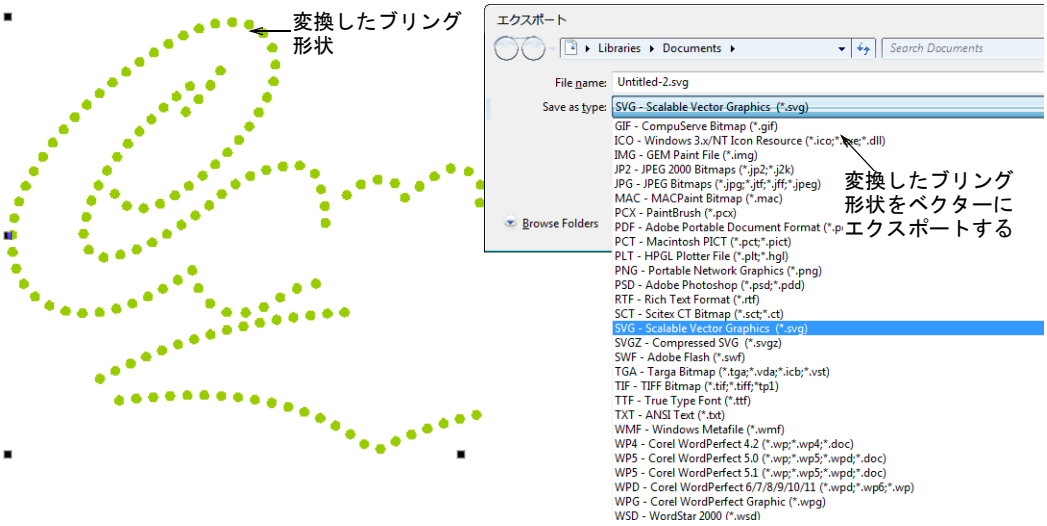


変換を行なうと、個々のブリングの形状は**ファイル > デザインをベクターにエクスポート**コマンドを介して、印刷可能なファイル（例：EMF または EPS）にエクスポートすることができます。これはブリングテンプレートとしてカッティングソフトウェアにインポートすることができます。



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

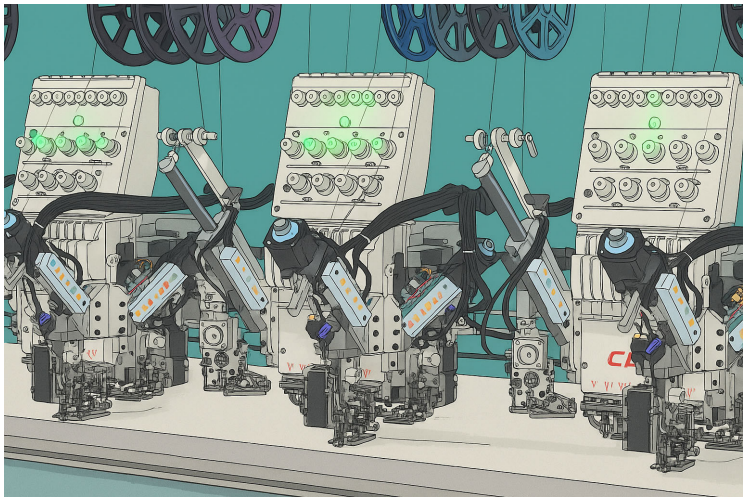
とができます。これらはブリングデザインのテンプレートシートをカットするのにも使用されます。CorelDRAW グラフィックスに切り替え、**ファイル > エクスポート**コマンドを使用します。



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ファイルを出力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。

シークイン／ビーズ生産

シークイン／ビーズデザインが完成したら、マシンファイルに出力します。現在 BE EmbroideryStudio は Dahao を含む、一般的なすべてのシークイン／ビーズファイルフォーマットに対応しています。



BE EmbroideryStudio にはネイティブ EMB デザインファイルと共に保存される、別々の**ドロップシークイン**と**ドロップビーズ**機能があります。しかしマシンファイル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。現在 BE EmbroideryStudio では一つのデザインに対し、最大８つのシークイン／ビーズに対応しています。

メモ　現在 BE EmbroideryStudio では一つのデザインに対し、マルチシークインとマルチビーズに対応していますが、シークインとビーズを一つのオブジェクトの中に混ぜることはできません。

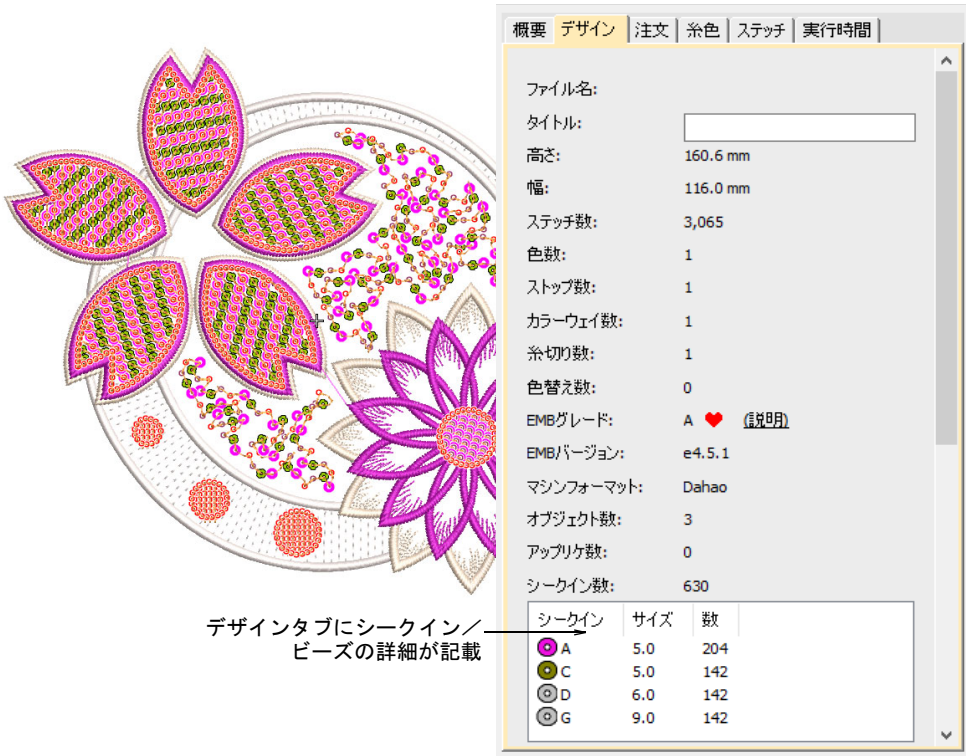
生産ファイルを出力する

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、現在のデザインを刺繍用にマシンファイルにエクスポートします。

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チェックしましょう。**デザイン**タブには、デザインに使用したすべてのシークイン／ビーズの概要が記載されています。



互換性のあるマシンファイル

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ことを確認してください。BE EmbroideryStudio では現在、以下のフォーマットに対応しています。

ファイルフォーマット	対応するマシンフォーマット	シークイン	ビーズ
DST	SWF	●	
DST	タジマ	●	
DST (Dahao)	Dahao	●	●
EBD	SWF ツインシークイン	●	●
ESS	シフリ	●	
TBF	タジマ TBF	●	●
U??	バルダン FDR-3	●	
U??	バルダン FDR-3 サガラコンビネーション	●	

ファイルフォーマット	対応するマシンフォーマット	シークイン	ビーズ
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	●	
ZSK	ZSK	●	

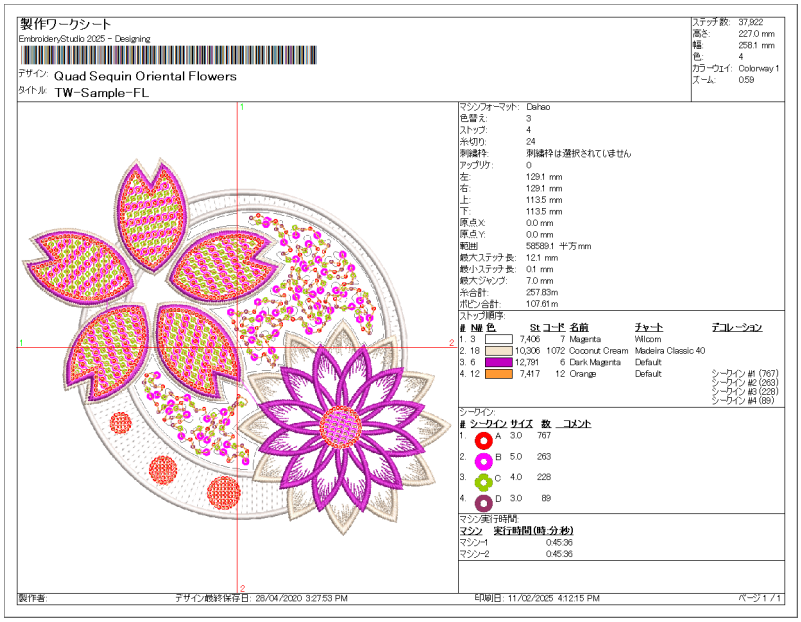
メモ　マルチシークイン DST を出力ファイルに選んだ場合、**ドロップシークイン**と**ドロップビーズ**機能は Dahao の要件に従い挿入されます。Dahao のコントロールパネルには、このエンコーディングを解釈するプロトコルが含まれています。一方でタジママシンは、DST ファイルの仕様に厳密に従います。

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

製作ワークシート

製作ワークシートを印刷し、マシンのオペレーターに刺繍糸やシークイン／ビーズの情報を提供します。



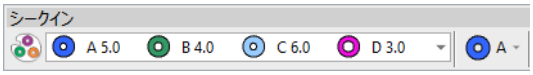
関連項目

- デザインのレポートを印刷する
- デザインをマシンにエクスポートする

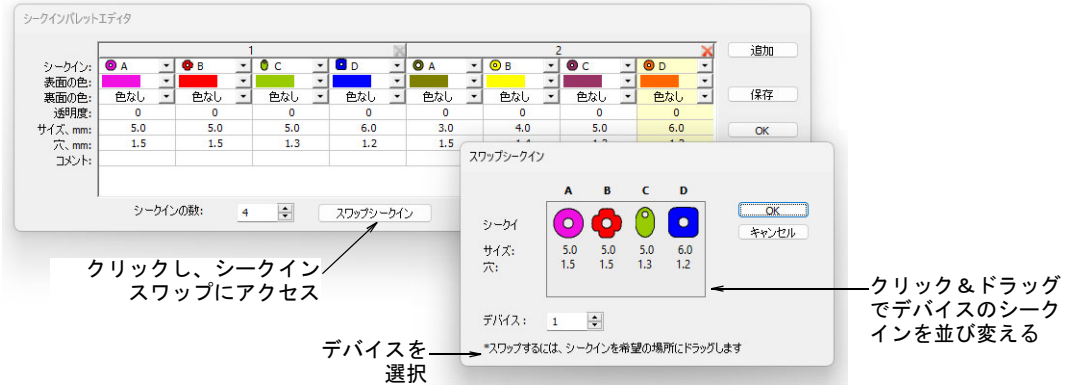
シークインパレットを並べ替える

通常、シークインは初めにマシンに取り付け、それに応じてシークインパレットを設定します。場合によっては、デザインが異なる設定の別のマシンでステッチされる場合があります。マシンのフィーダーを再設定する必要がないよう、シークインパレットを再度並び替える必要がある場合があります。**シークインパレット**が下記の設定であるとしましょう。

その際の使用するマシン上の設定は以下になります。



再度マシンの設定を行うより、パレットを再設定したほうがはるかに簡単です。その設定を行える**スワップシークイン**ボタンは、**シークインパレットエディタ**ダイアログにあります。



シークインのスロットを交換するには、マシンのシークインのフィーダー設定に対応したシークインをドラッグ＆ドロップします。結果はすぐさま**シークインパレットエディタ**で見ることができます。**OK** を押して変更を適用します。現在のデザインはこれらの変更に影響されません。

関連項目

- シークインのデジタイズ用に設定する

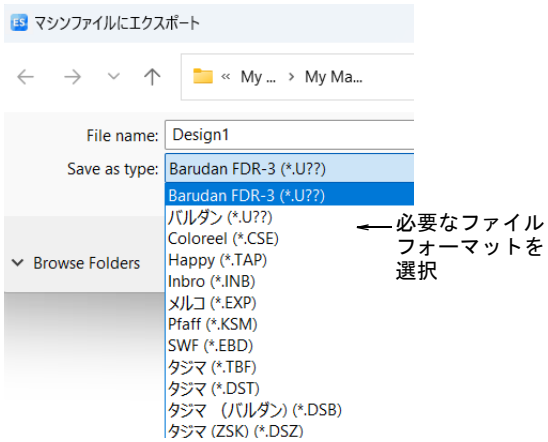
シークイン／ビーズデバイスのスロットに割り当てる

BE EmbroideryStudio には、ネイティブ EMB デザインファイルと共に保存される、別々の**ドロップシークイン**と**ドロップビーズ**機能があります。しかしマシンファイル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。現在 BE EmbroideryStudio では一つのデザインに対し、最大８つのシークイン／ビーズに対応しています。現在のパレットが現行のデバイス設定に対応していない場合、シークインとビーズはエクスポート時に、それぞれのスロットに割り当てることができます。マシンの中には、デバイスごとに最大１６個のスロットに対応しているものもあります。これらのスロットのうちどれでも使用可能で、８つのシークイン／ビーズを割り当てることができます。

エクスポート時にデバイスのスロットに割り当てるには

1 エクスポートしたいシークイン／ビーズデザインを開きます。

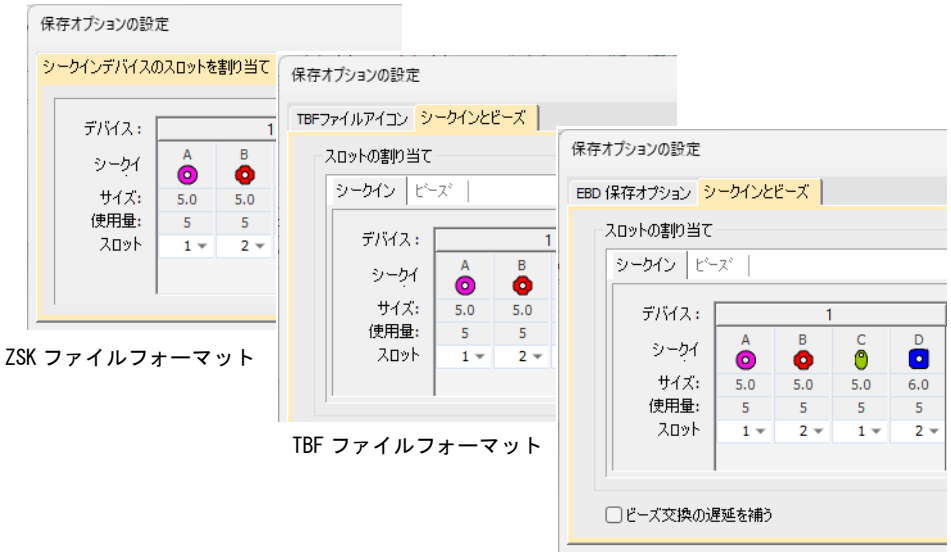
2 **ファイル＞マシンファイルにエクスポート**を選択します。**マシンファイルにエクスポート**ダイアログが開きます。



3 **名前を付けて保存**ドロップリストから、必要なフォーマットを選択します。

4 **オプション**をクリックします。**CSD 保存オプション**ダイアログが開きます。

使用するファイルフォーマットが、シークインまたはビーズに対応するかにより、以下のタブが表示されます。



ZSK ファイルフォーマット

TBF ファイルフォーマット

EBD ファイルフォーマット

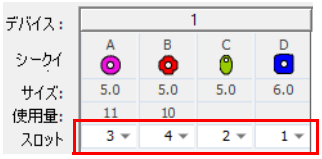
Dahao マシンフォーマットを使用しているデザインの場合、DST マシンファイルは非標準的なジャンプコードの使用に修正されたプロトコルを使用します。以下のタブが表示されます。シークイン／ビーズがデバイスのそれぞれのスロットに、常に割り当てることが目的です。

5 Dahao DST を使用している場合、**名前**ドロップリストから使用するデバイスモデルを選択します（例：シークイン：４，ビーズ：４）。

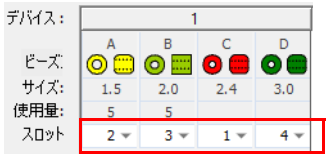
コントローラーによって、デバイスのスロットを指定するのに使用するコードの組み合わせは異なります。すでに定義されているファクトリー設定が与えられていることもあります。あなたのデバイスで使えるよう、これらを利用することができます。詳細は Dahao DST のマッピングルールを特定するをご覧ください。

6 タブを選択します（**シークイン**または**ビーズ**）。

各コラムの**スロット**ドロップリストから、対応するデバイススロットを選択します。この 4 シークイン 4 ビーズデザインの場合、以下のようなマッピングになるでしょう。



デバイススロットに割り当てられたシークイン



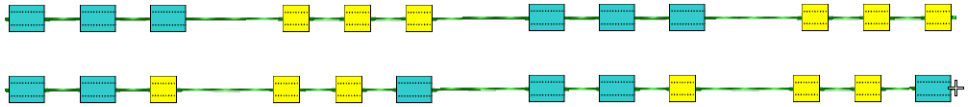
ビーズスロットに割り当てられたシークイン

メモ　このマッピングは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。

ビーズ交換の遅延を補う

マシンの中には、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。

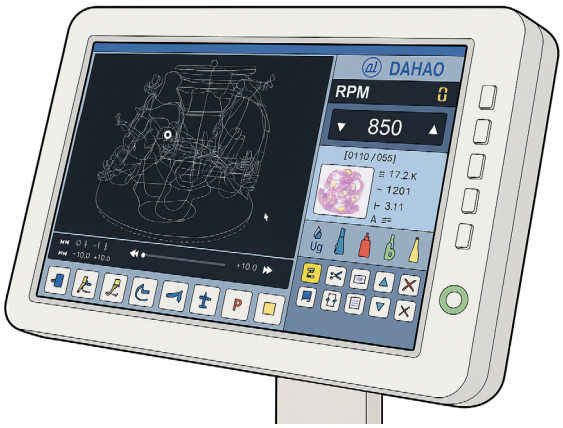
先にビーズの交換を行うことにより、この動きを補うことができます。つまりビーズの変更を一歩シフトさせます。**ビーズ交換の遅延を補う**にチェックを入れると、最初のラインが下図のように再エンコードされます。



メモ　設置を行うエンジニアから「ビーズのシフト」を補う必要があるかどうか、アドバイスがあるでしょう。

Dahao DST のマッピングルールを特定する

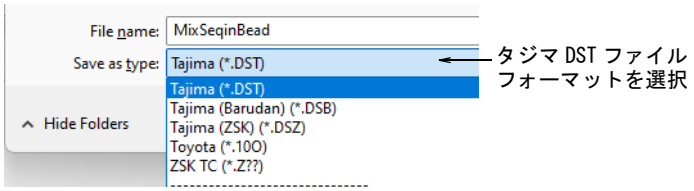
Dahao マシンフォーマットを使用しているデザインの場合、DST マシンファイルは非標準的なジャンプコードの使用に修正されたプロトコルを使用します。このフォーマットは互換性のあるコントローラーでも使われる場合があります。コントローラーはデバイスのスロットを指定するのに、独自のコードの組み合わせを使用します。マッピングのルールは、デバイスのメーカーによって特定されている場合もあります。あるいはテストを行い、試行錯誤が必要な場合もあります。BE EmbroideryStudio ではすべてのマッピングタイプに対応しており、優れた柔軟性と拡張性を提供しています。すでに定義されているファクトリー設定が与えられていることもあります。お使いのデバイスで使えるよう、これらを利用することができます。これは一回のみの操作です。



マッピングルールを特定するには

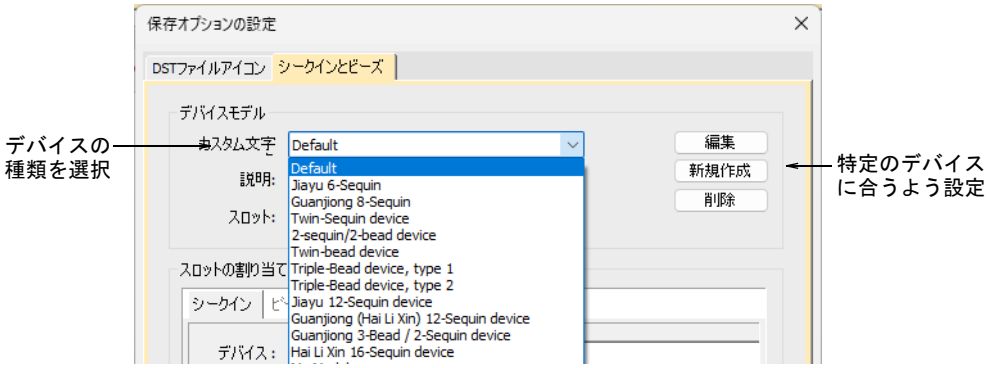
1　エクスポートしたい Dahao フォーマットのデザインを開きます。

2 **ファイル**＞**マシンファイルにエクスポート**を選択します。**マシンファイルにエクスポート**ダイアログが開きます。



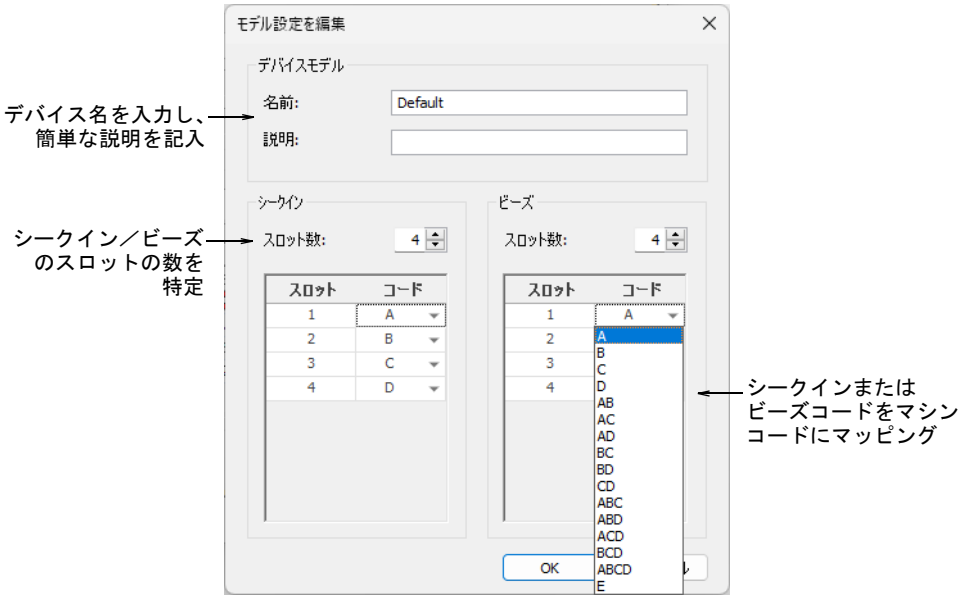
3 **ファイルの種類**ドロップリストから、**タジマ DST** を選択します。

4 **オプション**をクリックします。**CSD 保存オプション**ダイアログが開きます。**シークインとビーズ**タブを選択します。



5 **名前**リストから、対象のマシンのデバイスに一番近いモデルを選択します。ここでは初期設定の「シークイン：４，ビーズ：４」を使用します。

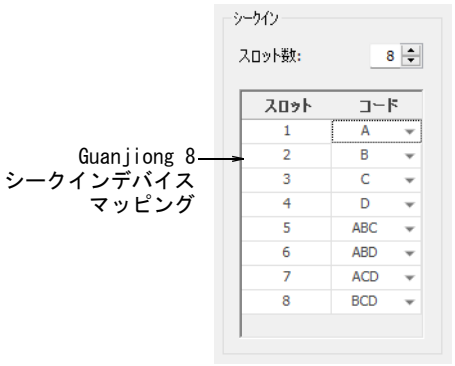
6 **新規作成**をクリックし、選択をベースに新しいデバイスのモデルを作成します。



7 必要に応じて、デバイス名と簡単な説明を記入します。

8 シークイン／ビーズ専用のスロットの数を特定します。

9 各スロットを必要なコード（例：A、B、C、D）またはこれらの組み合わせにマップします。例えば Guanjiong 8 シークインデバイスは、現在これらのマッピングルールを使用しています。

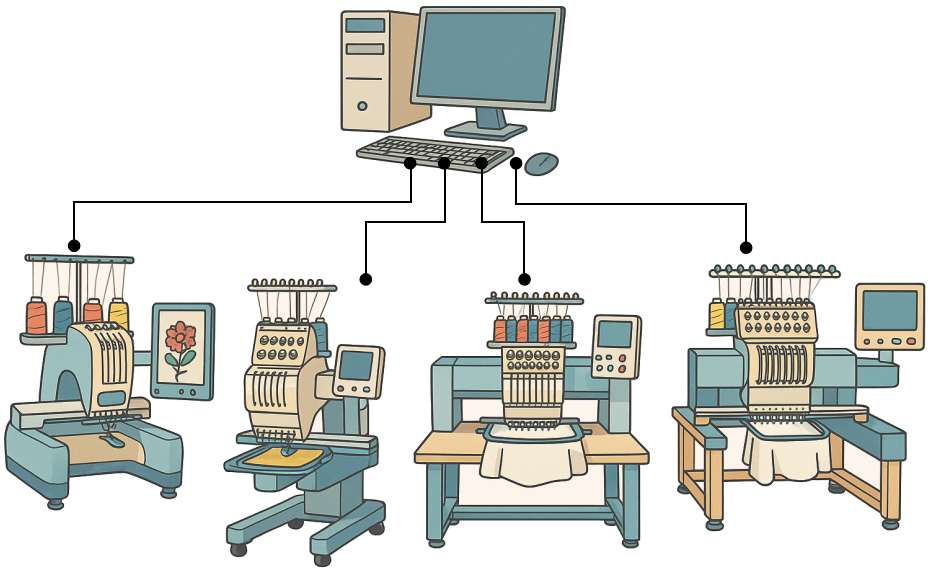


10 確定するには **OK** をクリックします。この情報は名前をつけたデバイスモデルと共に保存され、このモデルを使用した DST ファイルをマップする時は、いつでも適用されます。

第 40 章

マシンマネジャーユーティリティ

マシンマネジャーは、複数の刺繍機のワークフローをコントロールするツールです。デザインをマシンにダウンロードしたり、キューの管理、マシンと作業ステータスのモニター、生産性とメンテナンスの統計の集計が主なタスクになります。これは生産担当マネージャーや管理者が、多くのマシンで行われている作業の進み具合をすべて把握する必要がある、大規模な刺繍工場での使用に最適です。マシンマネジャーを使用し、BE EmbroideryStudio またはデザインワークフロー内からデザインをマシンに送信し、作業キューを閲覧し管理することもできます。



この章では、マシンマネジャーの主な機能と、アプリケーションの開始＆終了方法などの操作の基本、デザインをマシンに送信する方法、デザインの統計を得る方法について説明しています。

マシンマネジャーの機能

お使いのソフトウェア実装で有効なオプションによりますが、マシンマネジャーでは以下の事を行うことができます。

- 多くのマシンに複数のデザインをダウンロード
- 刺繍機のネットワーク上ですべてのデザインを同時に管理し、閲覧

- デザインキューをドラッグ＆ドロップや切り取り＆貼り付けで変更（例：キュー内のデザインを移動させる、他のマシンにデザインを移動させるなど）。別のブランドやモデルのマシン間でもデザインを移動することができる
- Delete、切り取り、キューを削除を使用し、選択デザイン（複数可）またはデザインキューすべてを削除
- デザイン（複数可）をファイルエクスプローラーから直接マシンマネジャーキューに、ドラッグ＆ドロップまたは切り取り＆貼り付け
- マシンマネジャーを最後の閉じた時に、キューにあったデザインを呼び戻す

シリアルラインフィードバック

シリアル接続を介してフィードバックを送信することができるマシンでは、以下の機能も利用できます。

- 各マシンの各デザインのステッチの進行状況をモニターする
- 一定期間のマシンの運行状況の統計概要を表示する
- さらなる分析とレポート作成の為に、マシン統計をその他のアプリケーションにエクスポートする
- マシンのフィードバックから（任意の期間でのヘッド、針、糸切れ情報やパフォーマンスなど含む）高度な生産分析を作成する
- 既成の生産効率レポートを作成する

マシンマネジャーを起動する

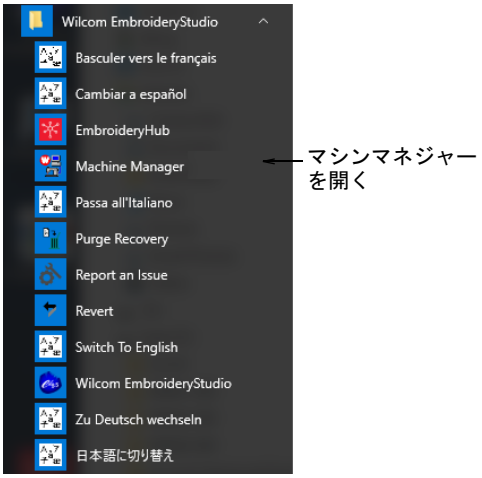
ダブルクリックしてマシンマネジャーを起動します。

マシンマネジャーは通常の MS Windows(R) オプションを使用し、起動し終了することができます。MS Windows(R) デスクトップから、または BE EmbroideryStudio 内から起動することができます。

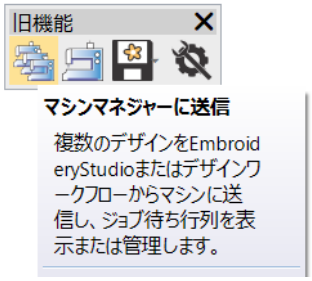
マシンマネジャーを起動するには

- BE EmbroideryStudio を使用して**いない**場合、

- **Windows スタート > アプリ > Wilcom EmbroideryStudio > マシンマネジャー**をクリックします。



  - またはMS Windows(R)デスクトップのマシンマネジャーアイコンをダブルクリックします。MS Windows(R) デスクトップにマシンマネジャーアイコンがない場合、プログラムグループからデスクトップにドラッグすることで追加することができます。
- BE EmbroideryStudio を使用している場合、**旧機能**ツールバーを使用して**マシンマネジャー**に送信します。



マシンマネジャーを終了するには

- **ファイル > 終了**を選択するか、
- ウィンドウ右上の x ボタンをクリックします。

メモ　デザインがキューにある場合、次回**マシンマネジャー**を開いた時までキューを保存したいか、尋ねられます。その場合、キューを保存しておくことをお勧めします。

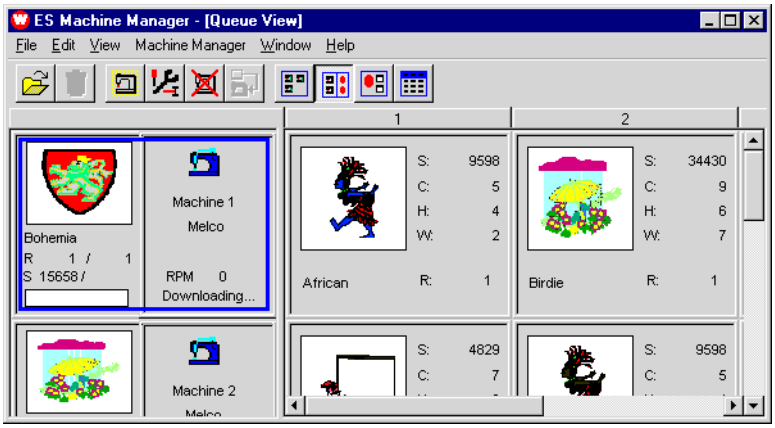
マシンマネジャーの表示方法

お使いのソフトウェア実装で有効なオプションによりますが、マシンマネジャーではデザインキューを管理する様々な表示方法を選択できます。

表示	詳細
キュー（初期設定）	各マシンとデザインのサムネイルを表示します。
マシン	オンラインのすべてのマシンの詳細と現在のステータスを表示します。
デザインの詳細	選択デザインの詳細と大きなサムネイルを表示します。
統計	選択した期間にマシンに送信したすべてのデザインの詳細と、シリアルフィードバックを生成するマシンから送られたフィードバックを表示します。

キュービューに切り替える

キュービューウィンドウには、デザインキューを管理するフレキシブルな表示方法があります。すべてのマシンをスクロールし、キューにあるデザインのサムネイルと簡単な詳細をみることができます。ほとんどのデザインは、このビューからをステッチ用に送信することができます。



キュービューに切り替えるには

1 マシンマネジャーをスタートします。詳細はマシンマネジャーを起動するをご覧ください。

2 **表示**＞**キュービュー**を選択します。

3 以下の適切な方法を使用します。

- キュー内のデザインの位置を変更するには、現在のキューでデザインをドラッグして移動します。
- 別のマシンでデザインをステッチするには、ドラッグ＆ドロップでそのマシンのキューに移動します。

- キューからデザインを削除するには、そのデザインを選択して **Delete** を押します。削除を確定するか尋ねられます。
- キュー内にある同じデザインをステッチするには、デザインを選択して **Ctrl+C** を押した後に、**Ctrl+V** でデザインをキューに貼り付けます。またはデザインを右クリックし、ダイアログで**ランニング数**を選択し、ランニングの数を入力して **OK** をクリックします。
- キューにデザインをさらに追加するには、デザイン（複数可）を直接ファイルエクスプローラーからマシンマネジャーキューにドラッグ＆ドロップします。

参考　選択したデザインを、Explorer から最小化したマシンマネジャータスクバーアイコンにドラッグします。マシンマネジャーが自動的に最大化し、デザインをキューに落とすことができます。

必要に応じて、マシンフォーマットを変更するよう指示がでます。

マシンビューに切り替える

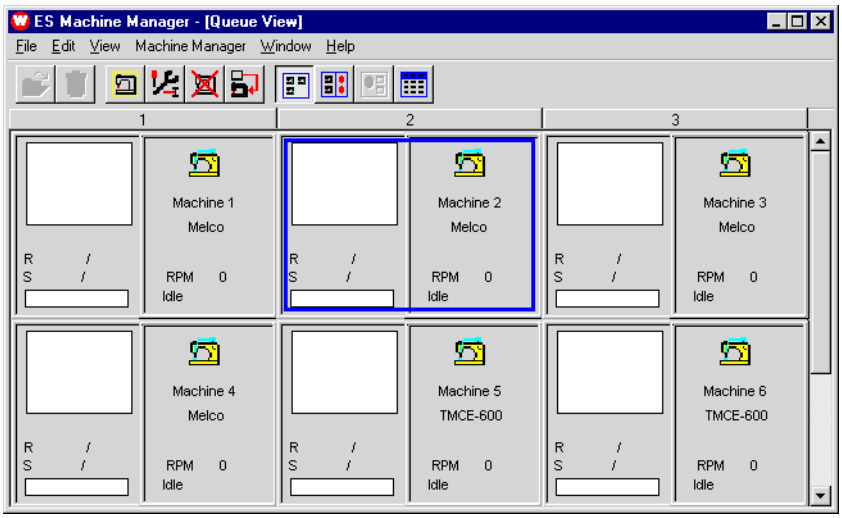
マシンビューは、工場にあるすべてのマシンの詳細を表示します。ここでは各マシンの参照番号（例：「マシン１」）とモデル（例：メルコ）、デザインの名称、最後にダウンロードしたデザインのアイコン、ステッチ数と色数を表示します。マシンでデザインを起動していない場合、マシンの参照情報とステータスのみが表示されます。

フィードバックのないマシンは、ダウンロードの進行状況がパーセンテージで表示されます。デザインをダウンロードしたら、**ダウンロード＆ステッチ**でステータスが表示されます。シリアルフィードバックのあるマシンは、現在のデザインの実際のステッチの進行状況と現在のマシンステータスを表示します。

マシンビューに切り替えるには

1 マシンマネジャーをスタートします。詳細はマシンマネジャーを起動するをご覧ください。

2 **表示**＞**マシンビュー**を選択します。



デザインの詳細表示に切り替える

デザインの詳細ウィンドウは、選択したデザインの詳細（拡大）を表示します。これには以下の情報が含まれます。

- マシンの参照番号とモデルなどの基本的なマシン情報
- デザイン名、ステッチ数、色数、色の並び順などのデザイン情報
- 現在のステッチ数の進行状況とパーセンテージでの完成率（シリアルラインのフィードバックのみ）
- 現在のマシンのステータス（シリアルラインのフィードバックのみ）

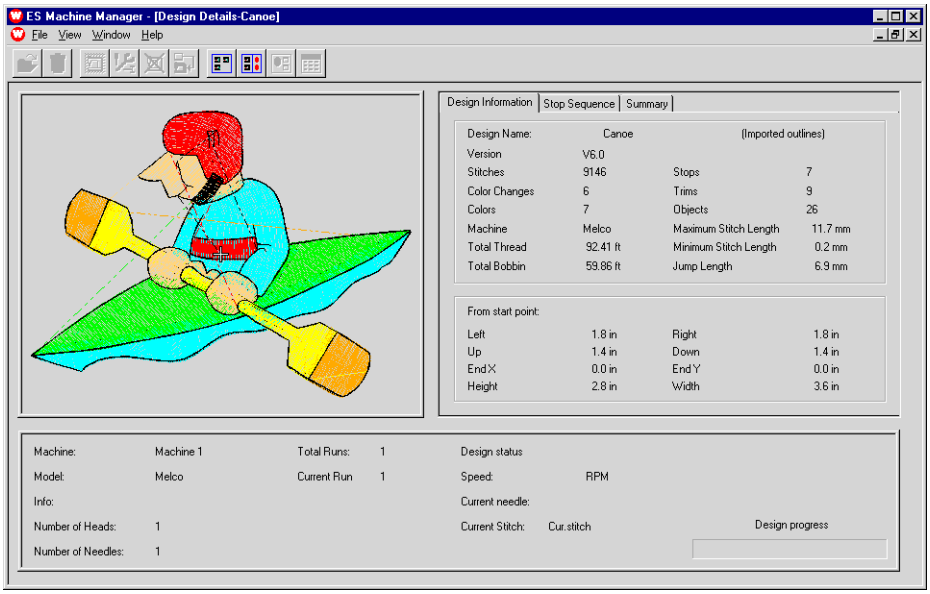
デザインの詳細表示に切り替えるには

1 マシンマネジャーをスタートします。詳細はマシンマネジャーを起動するをご覧ください。

2 **表示**＞**キュービュー**を選択します。

3 デザインのサムネイルを右クリックします。

4 ドロップダウンメニューから、**表示 > デザインの詳細**を選択します。



統計ビューに切り替える

マシンマネジャーは、シリアルラインフィードバックをサポートするマシンのマシンデータを自動的に集めます。このデータは、一定期間の統計のまとめ（各マシンから収集）を表示しています。データは画面に表示したり、Excel や Access またはテキストファイルにエクスポートしたりできるほか、すべての利用可能なデータの完全な解析を行う為に、オプションの Reporting Utility にエクスポートすることができます。各マシンの統計のまとめには、以下が含まれます。

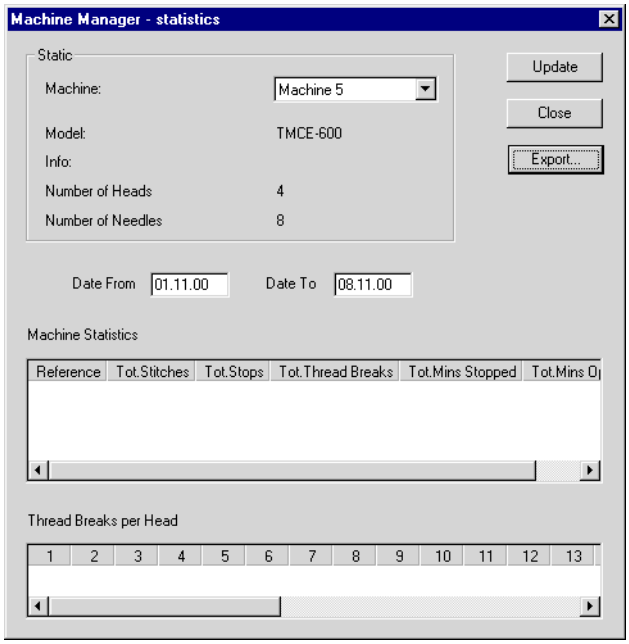
- ステッチの合計数
- ストップの合計数
- 糸切れの合計数
- マシンの合計停止時間
- マシンの合計可動時間

注意　デザインのステッチが終わったら、統計データを提出する前に２分ほど待つ必要があります。その前に提出した情報は間違えている可能性があります。これは統計データベースがシステムリソースを消費し、システムの停滞を引き起こす為です。この状態になるのを避けるには、２分ほど遅らせます。

統計ビューに切り替えるには

1 マシンマネジャーをスタートします。詳細はマシンマネジャーを起動するをご覧ください。

2 **表示 > 統計**を選択します。



マシンマネジャーで刺繍機を設定する

以下の手順で、マシンマネジャーから利用可能なすべてのマシンにアクセスすることができます。詳細はいつでも変更することができ、また必要のないマシンは削除することができます。

刺繍機を設定する

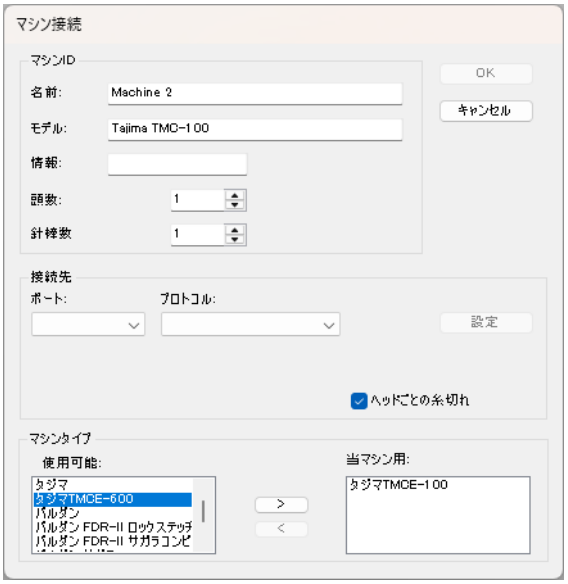
マシンを設定するには、名称、繋がれているポート、使用しているプロトコルを指定する必要があります。選択したマシンに自動的にダウンロードするか、またはシリアルフィードバックをサポートしているマシンの場合は、ステッチしている間にデザインフィードバックを表示するか、選択することができます。マシンはそれぞれ使用可能なマシンフォーマットを選択する必要があります。標準フォーマットの中から選択するか、必要に応じて新しいフォーマットを作成します。

刺繍機を設定するには

1 マシンに付属の説明書に従いマシンを接続します。**マシン接続**ダイアログにも入力する必要のある、ポート設定に注意してください。

2 マシンマネジャーをスタートします。詳細はマシンマネジャーを起動するをご覧ください。

3 **マシンマネジャー**>**マシンを追加**を選択します。**マシン接続**ダイアログが開きます。



4 必要に応じて、利用可能な設定を調整します。

フィールド	詳細
名前	マシン名を入力します（例：「マシン１」）。
モデル	マシンのブランド名とモデルを入力します。
情報	マシンの詳細を提供します。
頭数	マシンヘッドの数を入力します。
針棒数	針の数を入力します。

5 **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、>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。詳細は BE EmbroideryStudio のユーザーマニュアルをご覧ください。

6 **ポート**ドロップダウンリストから、マシンが接続されているポートを選択します。詳しくは以下のポート設定を調整するを参照してください。

ポート設定を調整する

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、COM1、COM2、COM3 など名前がついています。一部の刺繍機の接続にはパラレルポートが使用され、LPT1、LPT2 など名前がついています。刺繍機に付属の説明書を読み、推奨されるポートとプロトコル設定に注意してください。

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。

シリアルポート設定を調整するには

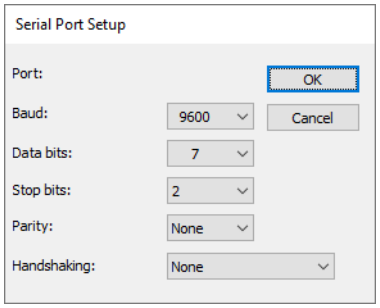
1 刺繍機の初期設定を完了します。

詳細は刺繍機を設定するをご覧ください。

2 **ポート**のドロップダウンから、シリアルポートを選択します（例：COM 1）。

3 **プロトコル**プルダウンから、シリアルプロトコルを選択します。選択したプロトコルは、マシンの製造元が推奨したものである必要があります。

4 **設定**をクリックし、**シリアルポート設定**ダイアログを開きます。



5 使用する装置の**ボー**、**データビット**、**ストップビット**、**バリティ**、**ハンドシェイク**の設定を入力します。

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。

6 前のデザインのステッチが終了したら、マシンマネジャーキューにあるデザインをすぐにこのマシンに送信したい場合は、**オートダウンロード**を選択します。または初めに指示がほしい場合には、**オートダウンロード**をオフにします。

7 マシンのフィードバックとマシンの統計を収集したい場合は、**フィードバック**を選択します。このオプションは、シリアルラインフィードバックをサポートしているマシンのみ有効です。

8 OK をクリックし、このマシンの設定を完了します。

パラレルポート設定を調整するには

1 刺繍機の初期設定を完了します。詳細は刺繍機を設定するをご覧ください。

2 **ポート**プルダウンから、パラレルポートを選択します（例：LPT1）。

3 **プロトコル**プルダウンから、パラレルプロトコルを選択します。選択したプロトコルは、マシンの製造元が推奨したものである必要があります。

4 前のデザインのステッチが終了したら、マシンマネジャーキューにあるデザインをすぐにこのマシンに送信したい場合は、**オートダウンロード**を選択します。または初めに指示がほしい場合には、**オートダウンロード**をオフにします。

5 OK をクリックし、このマシンの設定を完了します。

マシン設定を変更する

刺繍機の設定は、マシンマネジャーからいつでも変更することができます。使用する方法はマシンを設定する時と似ています。使用しない刺繍機は、お使いのシステムから削除します。

マシン設定を変更するには

1 マシンマネジャーをスタートします。詳細はマシンマネジャーを起動するをご覧ください。

2 変更するマシンを選択します。

3 **マシンマネジャー**＞**マシンを変更**を選択し、**マシン接続**ダイアログを開きます。

4 刺繍機を設定するの手順に従います。

5 すべての設定が正しいのを確認し、OK をクリックします。

メモ 「設定をアップデートしています。しばらくお待ちください」のメッセージが表示されます。完了するのに少し時間がかかる場合があります。

マシンを削除するには

1 **キュービュー**または**マシンビュー**でマシンを選択します。

2 **マシンマネジャー**＞**マシンを削除**を選択します。選択したマシンの削除を確定するか、指示があります。

メモ そのマシンのキューにあるデザインも、一緒に削除されます。

デザインをステッチする

デザインはステッチするのに直接マシンマネジャーから送信したり、BE EmbroideryStudio 内からマシンマネジャーに送信することができます。またデザインはデザインワークフローオプションから送信することもできます。行っている作業の種類やワークフローに最適な方法を使用しましょう。

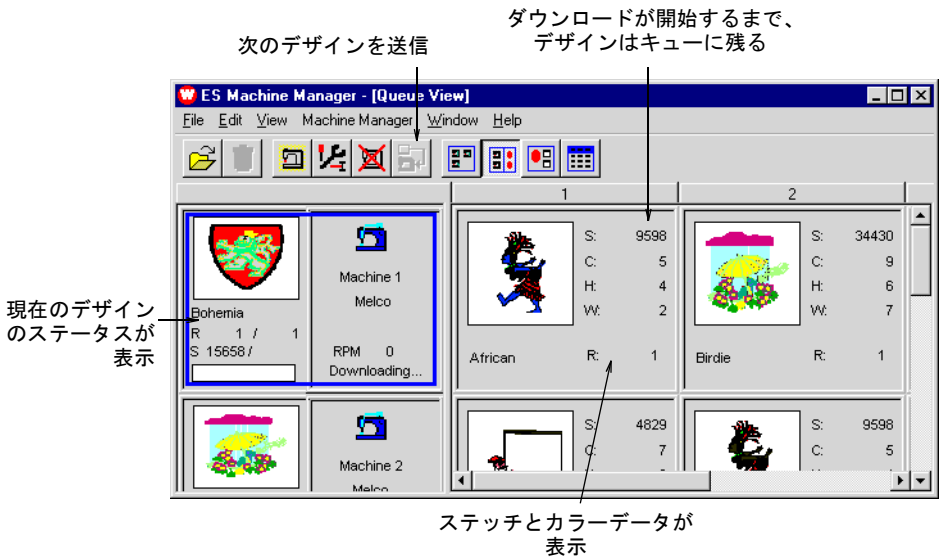
マシンマネジャーからデザインをステッチする

生産部門のスタッフとして働いている場合、デザインの大半をマシンマネジャーから送信していることでしょう。これによりデザインの進行状況をモニターし、優先度の高い作業が最初に完了するようにマシンのキューを調整することができます。

マシンマネジャーからデザインをステッチするには

1 マシンマネジャーを開きます。詳細はマシンマネジャーを起動するをご覧ください。

メモ マシンを設定していない場合は、今すぐ設定してください。詳細はマシンマネジャーで刺繍機を設定するをご覧ください。



2 デザインをステッチするマシンのサムネイルをクリックします。

3 選択したマシンのキューにデザインを追加します。以下のいずれかの方法で行います。

- **ファイル**>**開く**を選択し、デザインが保存されているフォルダを参照し、デザインを選択して**開く**をクリックします。
- ドラッグ＆ドロップ、または切り取り＆貼り付けで、ファイルエクスプローラーからデザインをマシンのサムネイルに移動させます。

メモ　キューにあるデザインをこのマシンに自動的に送信したい場合は、**マシン接続**ダイアログの**オートダウンロード**を選択します。またはデザインを送信した時に自分でコントロールしたい場合は、**オートダウンロード**オプションをオフにします。

4 **マシン接続**ダイアログの**オートダウンロード**オプションが選択されていない場合、**マシンマネジャー > 次のデザインを送信**を選択します。

関連項目

- マシンマネジャーで刺繍機を設定する
- デザインの詳細表示に切り替える

BE EmbroideryStudio からデザインをステッチする

旧機能 > マシンマネジャーに送信を使用し、BE EmbroideryStudio またはデザインワークフローから複数のデザインをマシンに送信し、ジョブ待ち行列を表示 / 管理します。

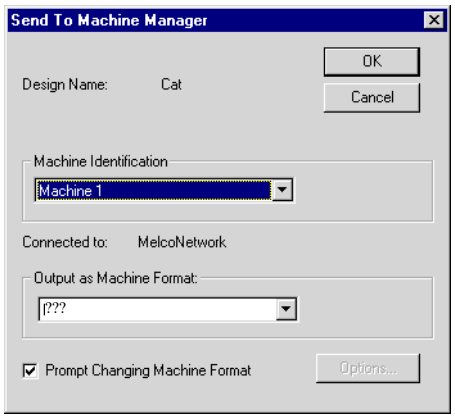
あなたがデザイナーである場合、ほとんどのデザインは BE EmbroideryStudio から生産に送信されることでしょう。これにより次のデザインに取り掛かる前の時間を最小限に抑えられます。大規模な工場ではデザインの進行状況は生産スタッフが管理しますが、必要に応じてマシンマネジャーでデザインキューをモニターすることができます。

BE EmbroideryStudio からデザインをステッチするには

1 BE EmbroideryStudio からデザインを開くか、デジタイズします。

2 **旧機能 > マシンマネジャーに送信**を選択します。

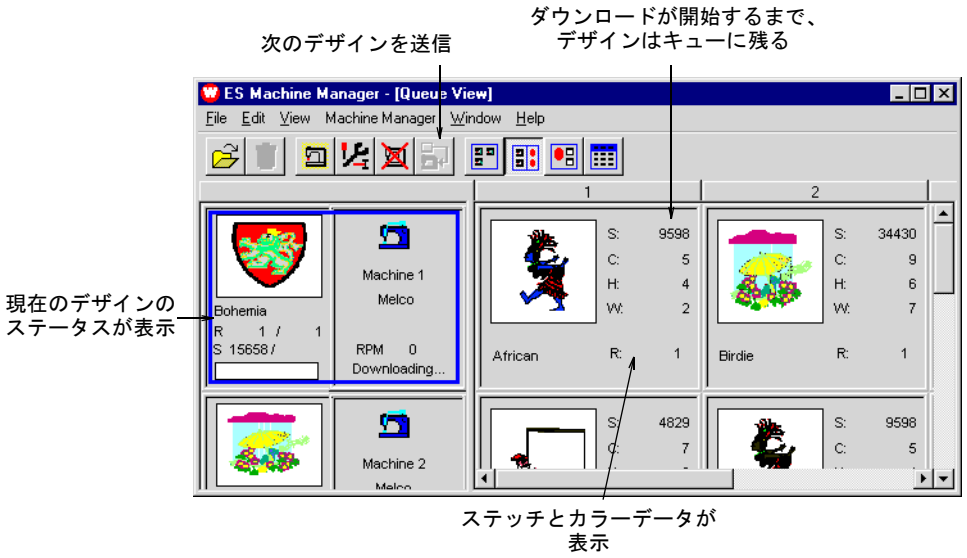
メモ　マシンを何も設定していない場合、新しいマシンを追加するよう指示があります。詳細はマシンマネジャーで刺繍機を設定するをご覧ください。



3. **マシン ID** ドロップダウンリストから、マシンを選択します。
4. **出力時のマシンフォーマット**ドロップダウンから正しいマシンフォーマットを選択し、**OK** をクリックします。
5. **キュービュー**モードでマシンマネジャーが開きます。システムに登録したマシンは、ウィンドウの左手に表示されます。ステッチ用のデザインは右手に並べられます。

メモ　キューにあるデザインをこのマシンに自動的に送信したい場合は、**マシン接続**ダイアログの**オートダウンロード**を選択します。またはデザインを

送信した時に自分でコントロールしたい場合は、**オートダウンロード**オプションをオフにします。



6 **マシン接続**ダイアログの**オートダウンロード**オプションが選択されていない場合、**マシンマネジャー > 次のデザインを送信**を選択します。

7 必要に応じて、その他のデザインをマシンマネジャーに送信します。**Alt+Tab**を押し、BE EmbroideryStudio とマシンマネジャー間を切り替えます。

送信したデザインはデザインキューに現れ、特定したマシンでステッチされるのを待ちます。

関連項目

- マシンマネジャーで刺繍機を設定する
- デザインの詳細表示に切り替える

デザインの統計を集める

シリアルインターフェースの刺繍機からマシンマネジャーで集めたデザインの統計は、画面上で表示し分析を行えるよう、Excel、Access、テキストフォーマットにエクスポートすることができます。

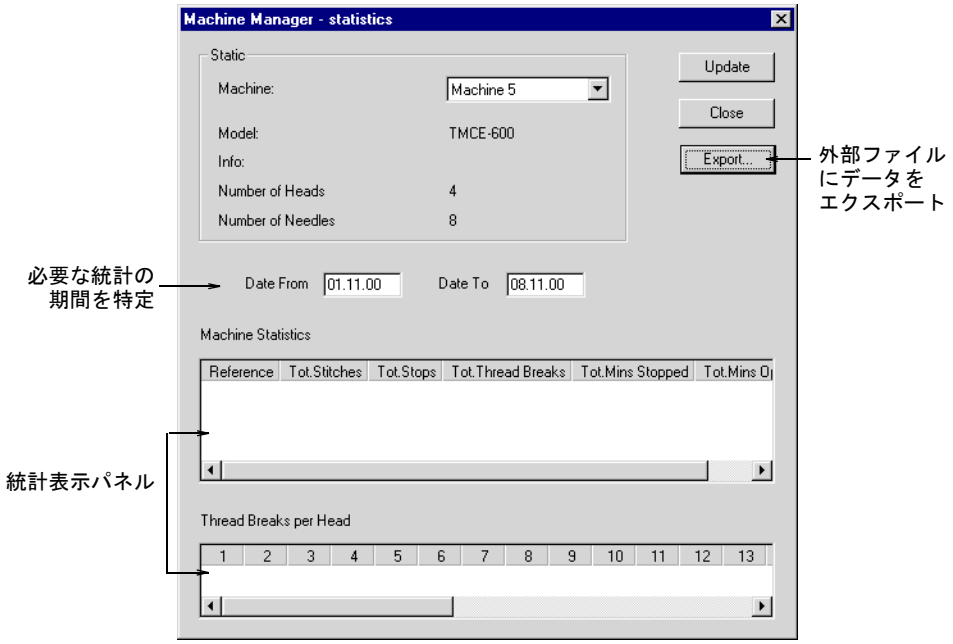
メモ オプションの Reporting Utility を使用すれば、お使いの刺繍機から入手可能なすべてのデータを完全に分析できます。このツールに関する詳しい情報は、お近くの Wilcom 販売店にご連絡ください。

デザインの統計をエクスポートする

マシンマネジャーで集めた統計は、スプレッドシート、データベース、テキストフォーマットにエクスポートすることができます。その後スプレッドシートやデータベースプログラムで、管理に役立つ統計を作成します。

デザインの統計をエクスポートするには

1 マシンマネジャーメニューから、**統計**を選択します。または左手のパネルにあるマシンを右クリックし、ポップアップメニューから**統計**を選択します。

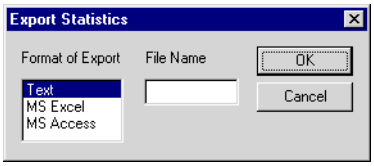


2 **開始日**と**終了日**フィールドで、必要なマシン統計の期間を特定します。

3 **アップデート**をクリックします。

マシンマネジャーデータベースに保存されているデータは、**マシン統計**と**ヘッドごとの糸切れ**ウィンドウに抽出、表示されます。

4 **エクスポート**をクリックし、データベースやスプレッドシートでさらに分析できるようにデータをエクスポートします。**統計をエクスポート**ダイアログが開きます。



5 リストからエクスポートレポートファイルフォーマットを選択し、適切なファイル名を入力し、**OK** をクリックします。

メモ　ファイル名にファイルの拡張子（例：「TXT」）は追加しないでください。マシンマネジャーが正しい拡張子を自動的に追加します。

エクスポートレポートファイルは、現在使用しているソフトウェアの「¥bin」サブディレクトリに書き込まれます。これによりデータを表示し、選択したファイルフォーマットによりデータベースやスプレッドシートプログラムでさらに分析することができます。

マシンマネジャーのデータベースを初期化する

マシンマネジャーはマシンのデータを無制限に集め続けます。データベースを定期的に削除し、ディスクスペースに空きをつくります。他のアプリケーションに統計をエクスポートした度に、削除するのもよいでしょう。**ファイル**メニューから、**データベースを初期化**を選択します。

注意　マシンマネジャーデータベースが初期化されたら、そのデータはエクスポートに使用できません。

第 41 章

EmbroideryConnect によるワイヤレスマシン接続

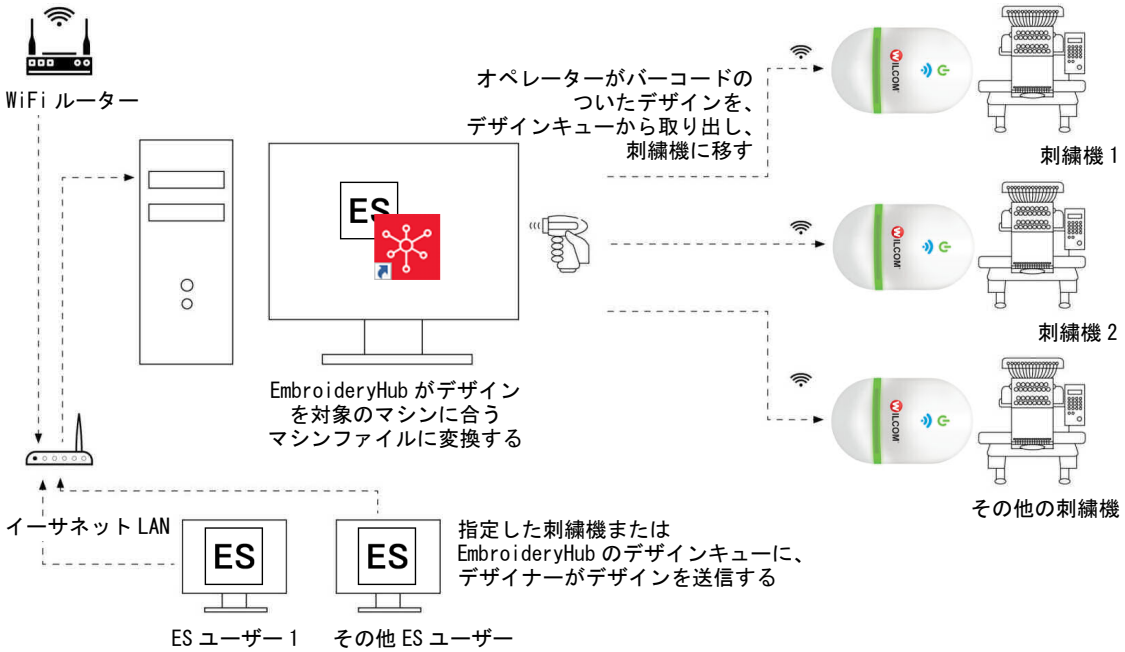
EmbroideryConnect 機能は、刺繍デザインを BE EmbroideryStudio から USB 対応の刺繍機（複数可）にワイヤレスで転送します。マシンファイルは自動的に生成され、標準の WiFi ネットワークを介し、互換性のあるマシンに接続した EC デバイスに送信されます。デザインの転送は、暗号化されるので安全です。

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。

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 は、刺繍デザインを BE EmbroideryStudio から USB 対応の刺繍機（複数可）にワイヤレスで転送します。デザインは EmbroideryHub アプリケーションを介して、EC デバイスに転送されます。

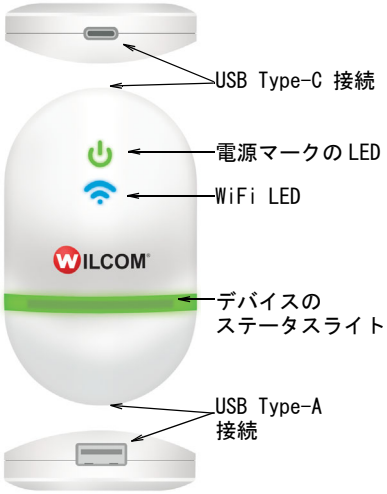


EmbroideryConnect は、様々なブランドの工業用刺繍機やセミプロ仕様の刺繍機をネットワーク化します。ワイヤレスでデザインを転送したい商業刺繍デザイナーにとって、将来的に大きなメリットをもたらすでしょう。小売業のキオスクでもお使いいただけます。EmbroideryConnect は、以下のようなユーザーに合うようデザインされています。

- PC から選択したマシンに直接デザインを送信したい、BE EmbroideryStudio ユーザー
- 生産する製品のキューにデザインを送信したい、BE EmbroideryStudio 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

EmbroideryConnect デバイス

ネットワーク上にある各刺繍機には、それぞれ別のデバイスが必要になります。



デバイスの機能の概要は、下記のとおりです。

項目	詳細
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 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	上部にある USB type-C 接続。デバイスを PC または刺繍機に繋ぎます。
USB Type-A 接続	USB バーコードスキャナーに使用します。
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 EmbroideryConnect デバイスに開いたデザインを送信する 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。
取り付けテープ	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、取り付けテープが同梱されています。

使用方法

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。

一つの PC

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、BE EmbroideryStudio と EmbroideryHub を一緒に起動している必要があります。

複数の PC

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。

- BE EmbroideryStudio と EmbroideryHub が PC1 で起動している。
- BE EmbroideryStudio が PC2, PC3 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 デバイスを設定する

ダブルクリックで、EmbroideryHub を起動します。

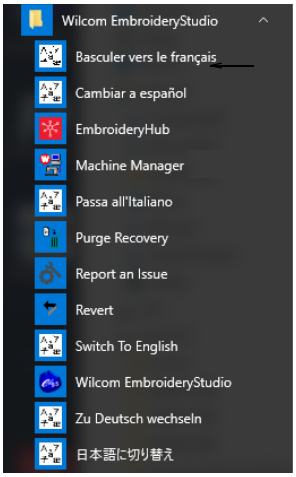
EmbroideryConnect ネットワークの設定はとても簡単です。

- 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 EmbroideryConnect デバイスはこの PC で設定される。
- その他の PC は EmbroideryHub を介して EmbroideryConnect ネットワークにアクセスする。

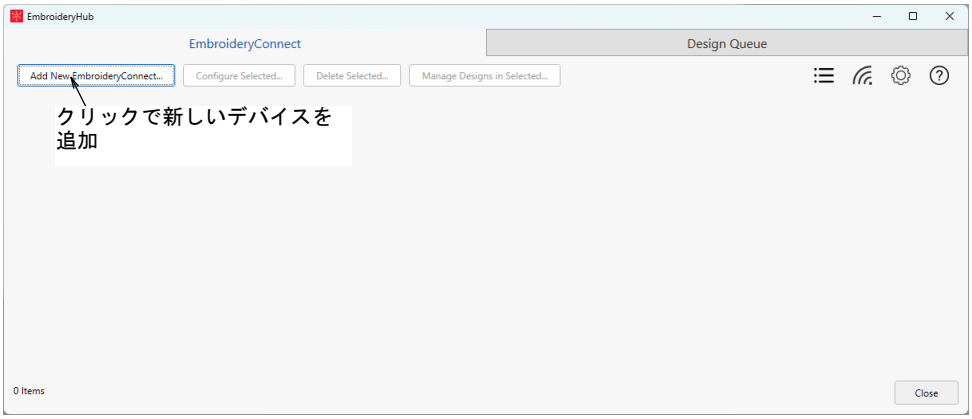
EmbroideryConnect デバイスを設定するには

1 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。

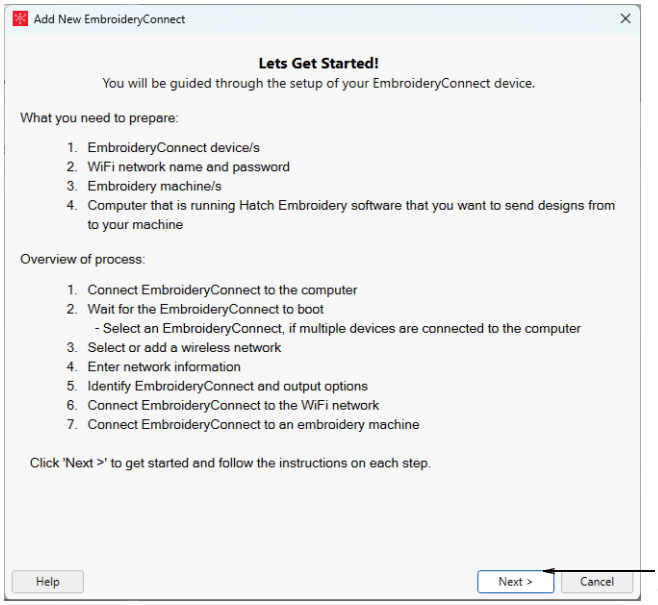
2 デスクトップアイコンまたはプログラムグループから、EmbroideryHub を起動します。



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。

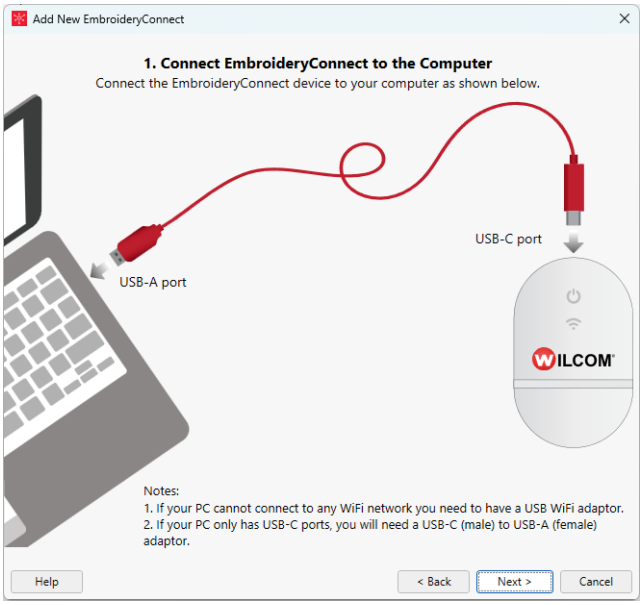


3 **新規 EmbroideryConnect を追加**をクリックします。



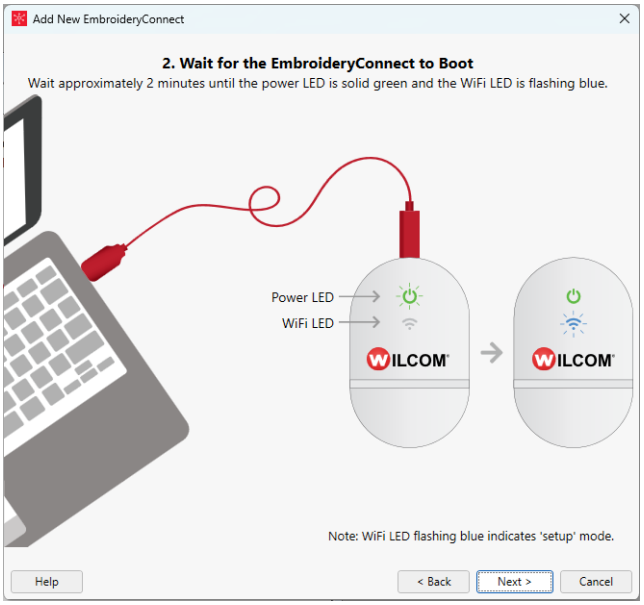
次へをクリックし、処理を開始

4 **次へ**〉をクリックします。以下のダイアログが表示されます。



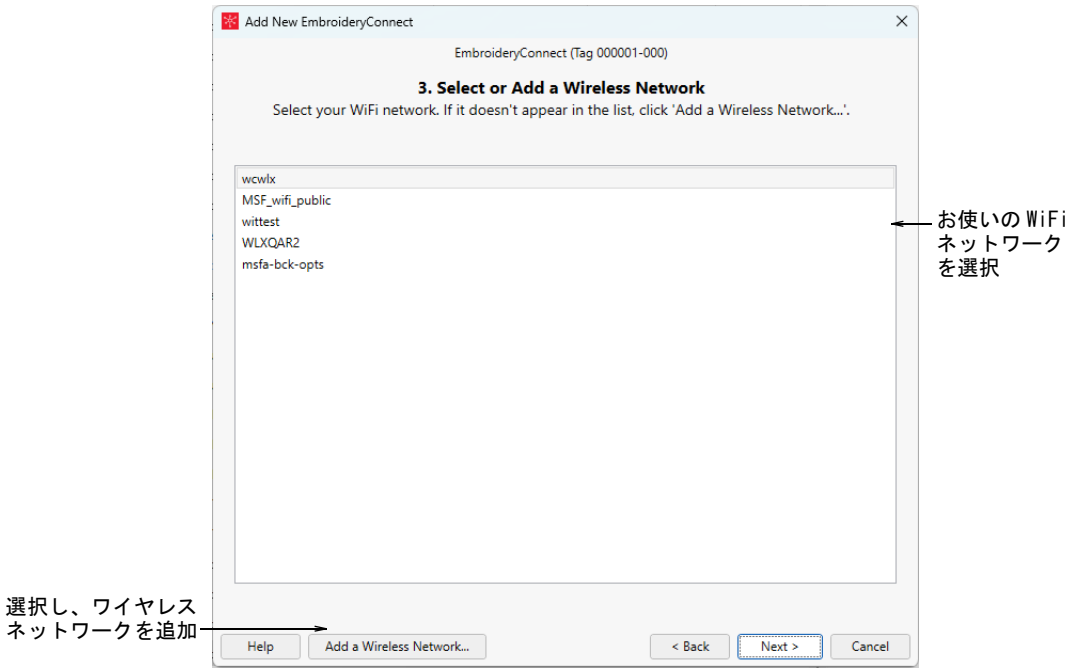
5 デバイスの USB-C ポートに接続されているケーブルを介して、EC デバイスをコンピューターに接続します。

6 **次へ >** をクリックします。以下のダイアログが表示されます。



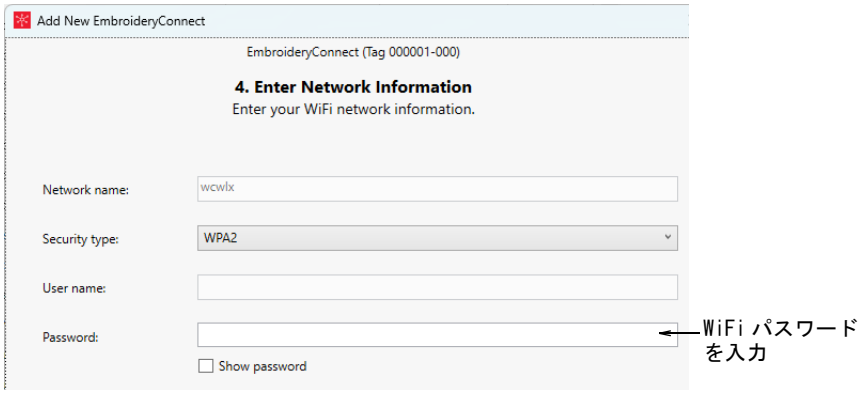
7 指示があったら、すべてのライトが「設定」モードであることを確認してください。電源マークの LED が一定したグリーンで、WiFi の LED が点滅するブルーの場合、デバイスの起動が完了したことを示しています。これには通常 2 分ほどかかります。

8 **次へ**>をクリックします。以下のダイアログが表示されます。

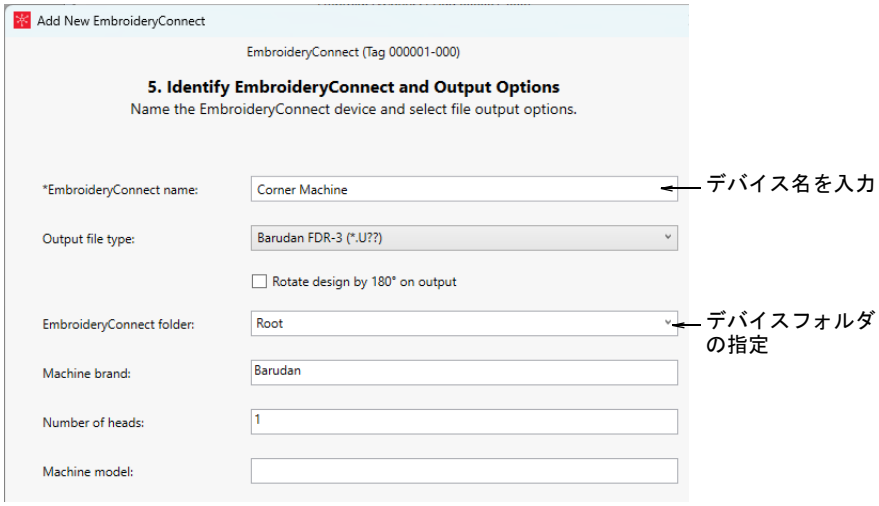


9 お使いの WiFi ネットワークを選択し、**次へ**をクリックします。お使いの WiFi ネットワークが表示されない場合は、**ワイヤレスネットワークを追加**ボタンを選択します。

10 WiFi パスワードを入力し、**次へ**をクリックします。



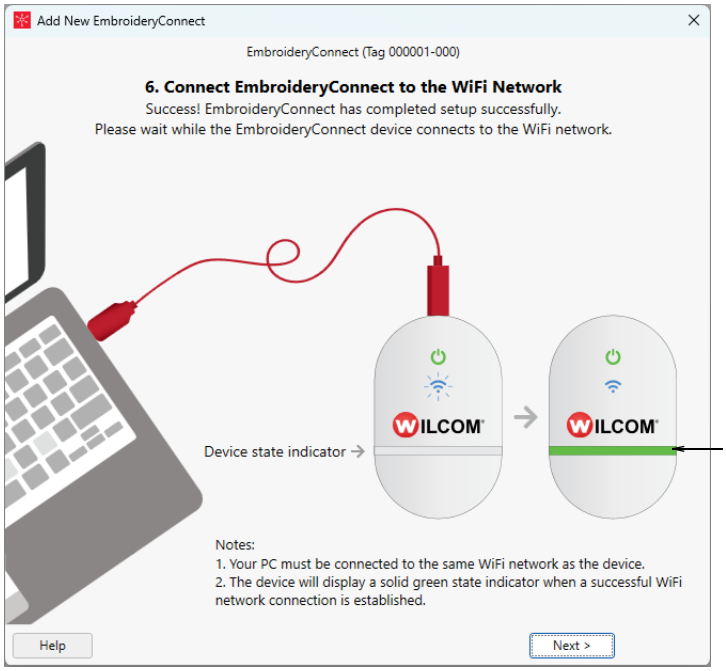
11 EC デバイスを識別し、出力オプションを特定します。



オプションには以下のものがあります。

オプション	機能
EmbroideryConnect デバイス名	デバイスに、接続するマシンに関連する名前をつけます（例：「タジマ #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：*.PES）。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。
デザインを回転させる	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。マシン上でデザインが自動的に 180 度回転します。
EmbroideryConnect デバイスフォルダ	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。マシン要件は、USB メモリを介してデザインを転送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	記述フィールドのみ
マシンモデル	記述フィールドのみ

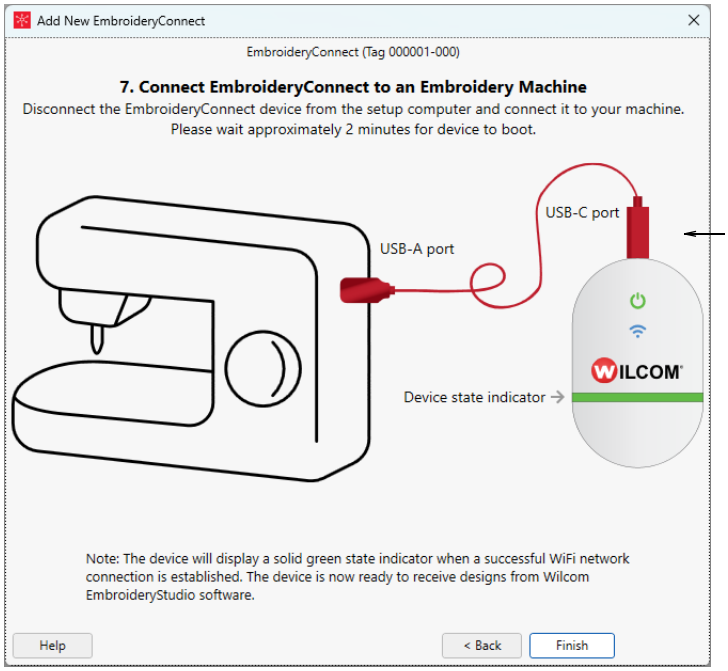
12 接続をクリックし、先に進みます。以下の確認ダイアログが表示されます。



ネットワーク接続が確立されると、デバイスは緑色で点滅状態になる

13 EC デバイスがネットワークに接続されるのを待ちます。ネットワークトラフィックによりますが、通常接続には 15 秒ほどかかります。

14 **次へ**〉をクリックし、先に進みます。以下のダイアログが表示されます。

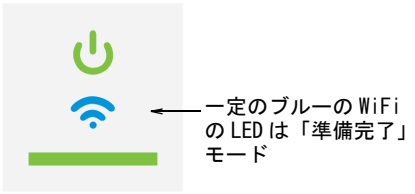


15 **完了**をクリックし、**新規 EmbroideryConnect を追加**ダイアログを閉じます。

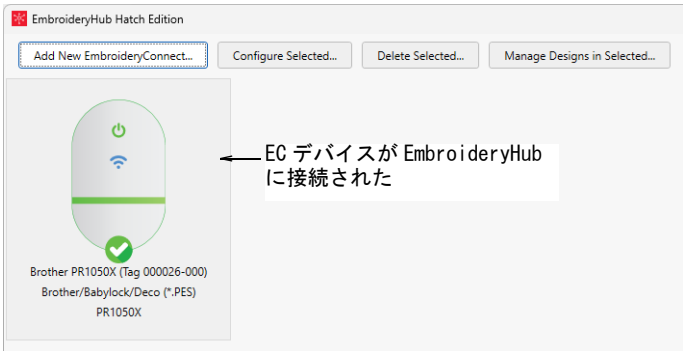
16 EmbroideryHub コンピューターからケーブルを取り外し、同じ WiFi ネットワーク内にある対象のマシンに接続します。

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。

17 EC デバイスがネットワークに接続されるのを待ちます。ネットワークトラフィックによりますが、通常接続には 15 秒ほどかかります。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。



BE 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。

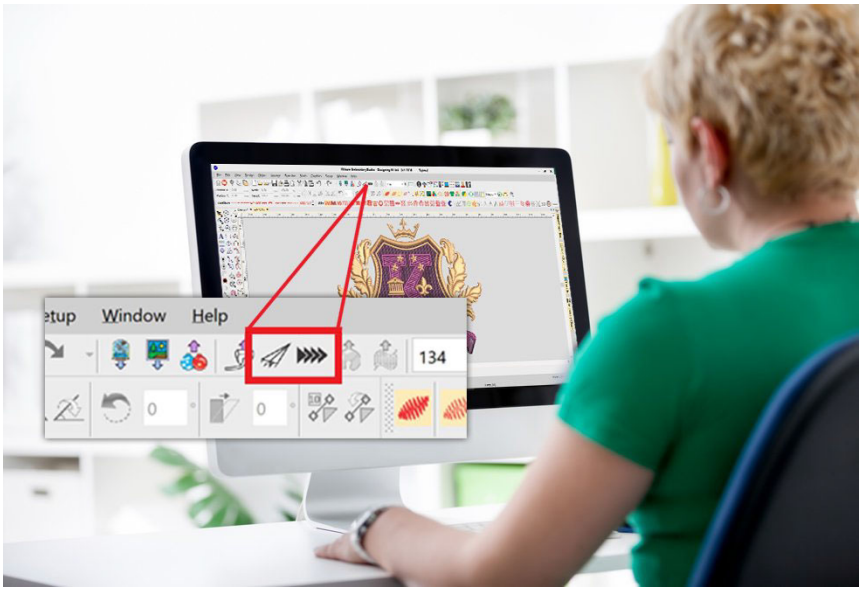


メモ　接続したデバイスにデザインを送信できるよう、EmbroideryHub は常にアクティブな状態を維持する必要があります。

デザインをマシンに送信する

EmbroideryConnect ネットワーク上にデバイス（複数可）を設定したら、お使いのローカル WiFi ネットワーク上で BE EmbroideryStudio が実行されているコンピューターから、名前の付いたデバイスにデザインを送信することができます。

また BE EmbroideryStudio に接続されている EC デバイスから、デザインを読み取ることもできます。



EmbroideryConnect デバイスに開いたデザインを送信する

標準 >EmbroideryConnect に送信を使用し、接続したデバイスにデザインを送信します。

BE EmbroideryStudio を開き、デバイスに送信したいデザインを呼び出します。

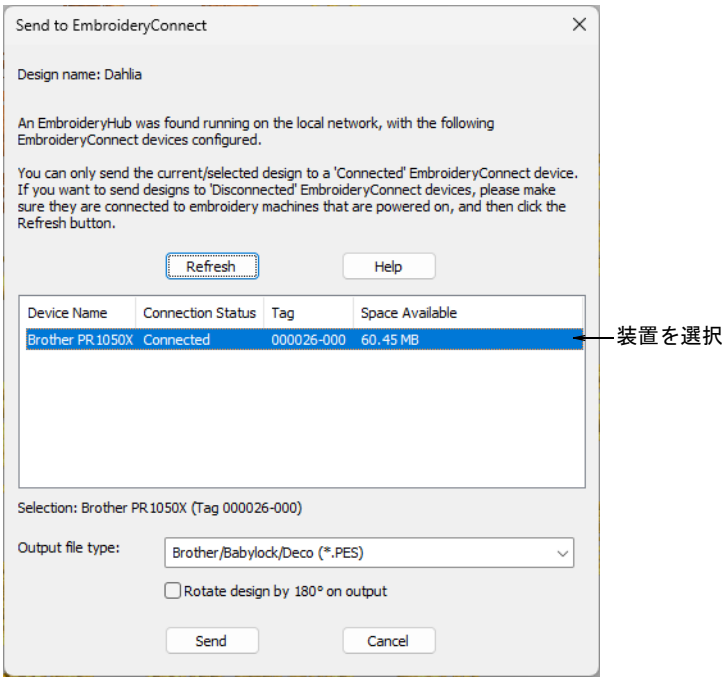
EmbroideryConnect デバイスにデザインを送信するには

1 EmbroideryHub が実行されていること、またネットワーク上のすべてのデバイスが正しく設定されていることを確認します。

メモ EmbroideryHub PC は、EmbroideryConnect デバイスと同じローカル WiFi ネットワークに接続されている必要があります。

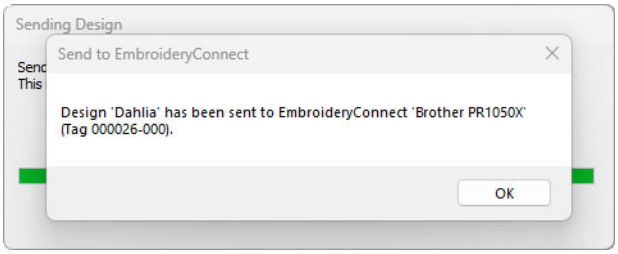
2 デザインタブを選択し、**EmbroideryConnect に送信**アイコンをクリックします。または、**ファイル**メニューからコマンドを選択します。ダイアログには、

設定済みのデバイスのリストが表示されます。接続されているデバイスと切断されたデバイスの両方が一覧表示されます。



参考 「切断された」EmbroideryConnect デバイスにデザインを送信したい場合は、刺繍機の電源がオンで、デバイスが接続されていることを確認していから**更新**ボタンをクリックします。

3 接続されている EC デバイスを選択し、**送信**をクリックします。デザインは選択したマシンファイルフォーマットに自動的に変換され、デバイスに送信されます。



4 EC デバイスのステータスライトをチェックします。

ステータスの色コードに関しては下記のテーブルをご覧ください。

ライトの色	デバイスのステータス
一定したグリーン	デバイスがスムーズに作動している。マシンにデザインを送信できる。
イエロー	現在、刺繍機からデバイスにアクセスできない。
点滅するイエロー	現在、刺繍機とアップロード中のファイル（デザインまたは firmware のアップデートファイル）からデバイスにアクセスできない。
点滅するオレンジ	ケースは２種類あり： ・バーコードスキャン後：スキャンされたファイルがデザインキューに見つからない。バーコードのスキャンが失敗した状態。 ・デバイスに送信後：送信されたファイルは既にデバイス上に存在する。送信に失敗。
点滅するレッド	ファイルの転送中にエラーが発生した。
点滅する白	工場出荷時の状態にリセットが進行中。

5 マシンでは、EC デバイスは USB スティックとして認識されます。ここから、デザインをステッチ用にマシンメモリに呼び出すことができます。

6 送信したいすべてのデザインに、この手順を繰り返します。ファイルは一度に一つだけ転送することができます。

EmbroideryConnect デザインキューにデザインを送信する

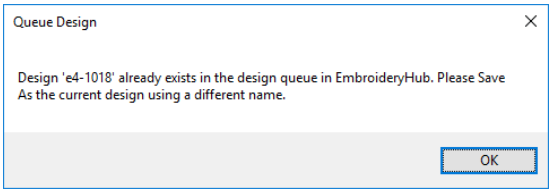
標準 > デザインをキューに送信を使用し、マシンからデザインを引き出すことのできる EmbroideryConnect のデザインキューに、現在のデザインを送信します。

BE 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。

EmbroideryConnect 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。デザインがキューから EC デバイ

スに引き出されます。ここで生産用にマシンのメモリに読み込ませることができます。

EmbroideryConnect デバイス上でデザインを表示＆管理する

ダブルクリックで、EmbroideryHub を起動します。

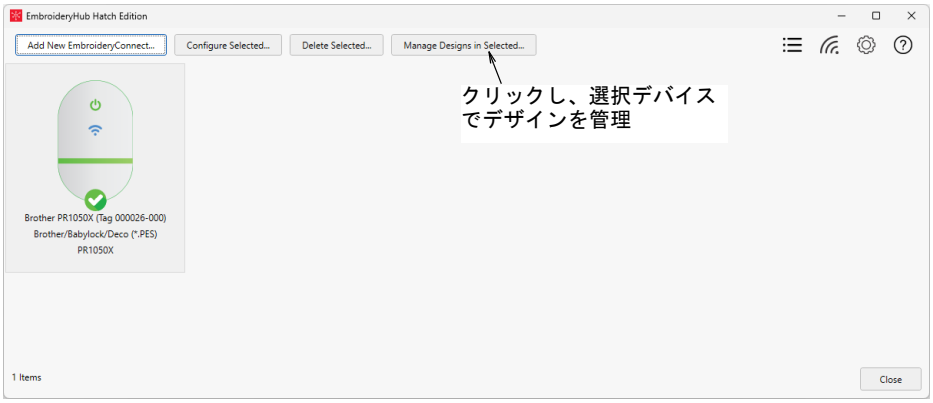
EmbroideryHub から、特定の EC デバイスに送信したデザインを表示したり、フォルダを作成することができます。またデザインの名前を変更したり、削除することもできます。

メモ　ファイルの名前を変更する際、ファイルの拡張子（例：「JEF」、「EXP」）を変更しないよう注意してください。ファイルが使用できなくなる可能性があります。

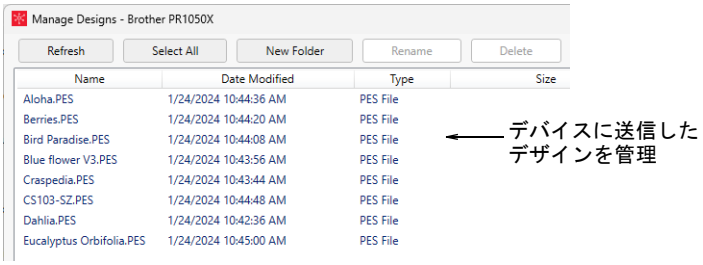
EmbroideryConnect デバイスでデザインを表示＆管理するには

1　EmbroideryHub を開きます。

2 EC デバイスアイコンを選択し、メインウィンドウ上部にある**選択のデザインを管理**をクリックします。



マシンに送信された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。



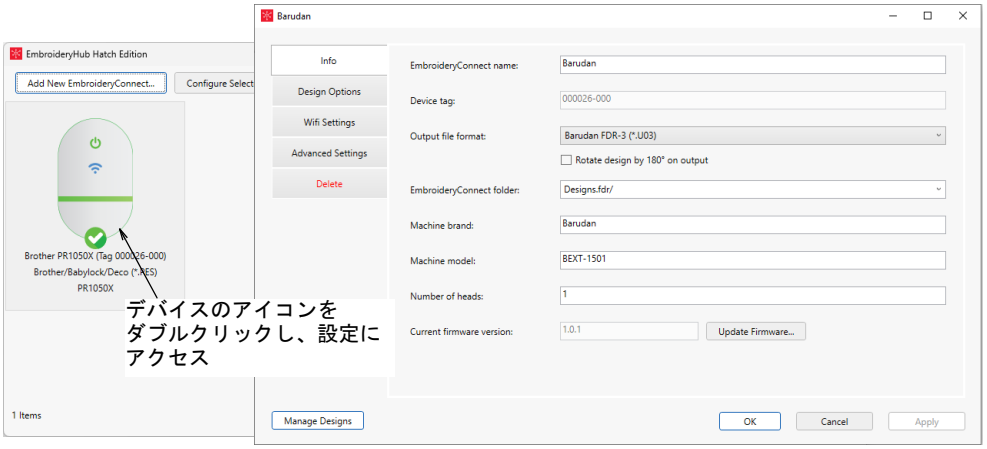
ヒント

- フォルダの構成をすでに作成している場合は、リスト上部の「..」をダブルクリックし、フォルダのレベルを移動します
- フォルダやファイルに名前を付ける際、ドイツ語のウムラウト（'ä'、'ö'、'ü'）などの特殊文字を使用すると、問題が発生する場合があります。フォルダを作成したり、Windows エクスプローラーから EC デバイスに直接ファイルをコピーすることは避けてください。フォルダは**デザインを管理**ダイアログ内で作成するのがベストです。

EmbroideryConnect デバイスの設定を管理する

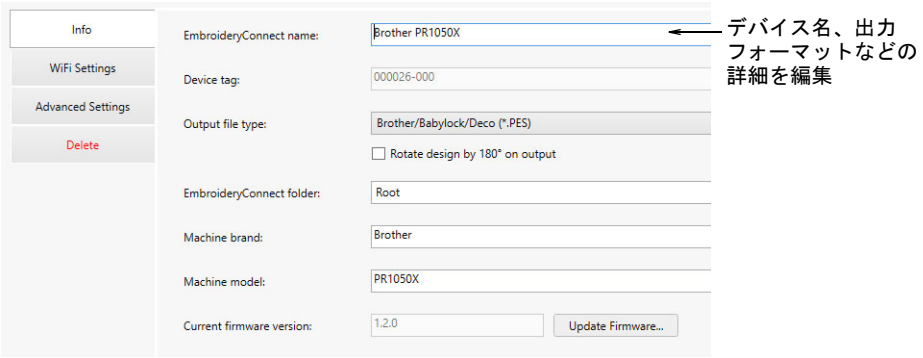
デバイスを設定し、マシンに接続したら、変更や更に細かい設定はいつでも行うことができます。通常、EC デバイスは EmbroideryHub PC に再度接続する必要はありません。設定はネットワーク全体で変更することができます。WiFi 設定が変更された場合、または別のコンピューターでデバイスを設定する場合にのみ、デバイスを再度接続する必要があります。メインウィンドウのデバイスアイコンを

ダブルクリックして設定にアクセスする前に、EC デバイスの電源 LED が緑色に点灯していることを確認してください。



デバイスの詳細をアップデートする

情報タブで、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。

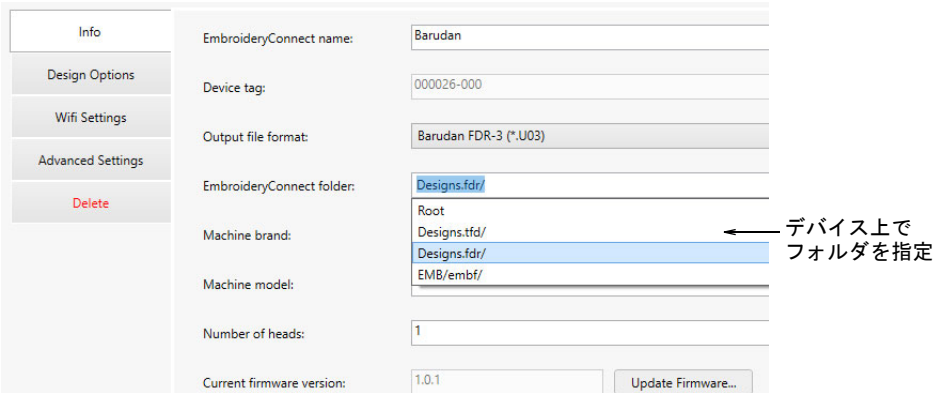


参考 「出力時にデザインを 180 度回転させる」を使用すると、接続した EC デバイスに出力する際にデザインを自動的に回転させます。キャップ専用のマシンの場合、このオプションにチェックを入れます。

サブフォルダを設定する

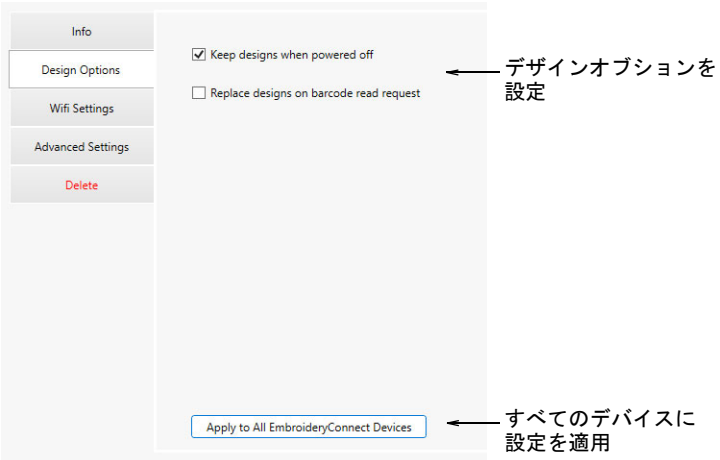
場合により、ルートとは異なるフォルダをデバイス上に特定する必要があります。マシンの要件はそれぞれ異なります。これらは、USB メモリを介してデザイ

ンを送信する要件と同じになります。必ず最後に「スラッシュ」(/) を含めてください。



デザインオブション

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、様々なオプションがあります。



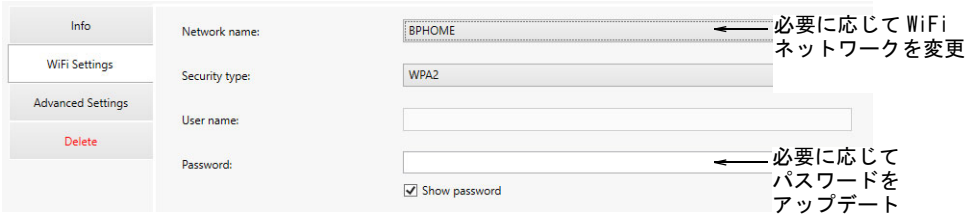
EC デバイスのデザインオプションは、必要に応じて変更することができます。

オプション	機能
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。チェックを外すと電源をオフにした後にデザインは消去されるので、デザインをコピーすることはできなくなります。

オプション	機能
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、EmbroideryConnect は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。
すべての EmbroideryConnect デバイスに適用	クリックし、同じ設定を EmbroideryHub で設定したすべての EmbroideryConnect デバイスに適用します。

WiFi 設定を調整する

WiFi 設定タブにアクセスする主な理由は、WiFi ネットワークとパスワードを変更です。WiFi の詳細が変更されると、EC デバイスはネットワークにアクセスできなくなります。



場合によっては、WiFi ネットワークを変更したい場合もあるでしょう。新しいネットワークが正しく構成され、EmbroideryHub を実行しているコンピューターが接続されていることを確認します。

参考　利用可能な WiFi ネットワークのリストが、すぐに更新されない場合があります。必要に応じて、選択した EC デバイスのダイアログを閉じてから再度開いてみてください。

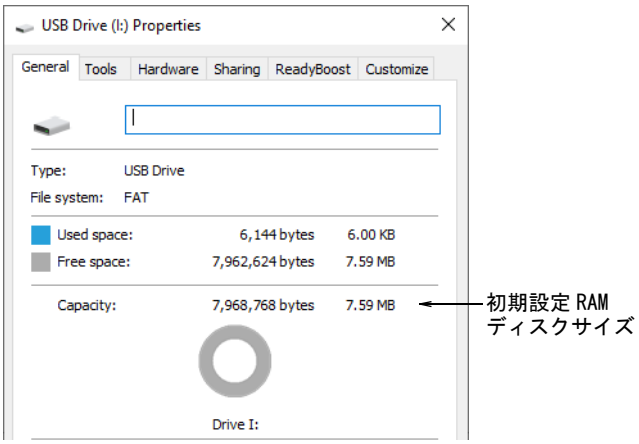
EmbroideryConnect のメモリサイズを再構成する

必要に応じて**上級設定**タブにアクセスし、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。古いマシンの中には、

4MB やフロッピーディスクサイズ（1.44Mb）などの小さいサイズを使用する必要があるものもあります。変更が反映されるのに、30 秒ほどの時間がかかります。

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。



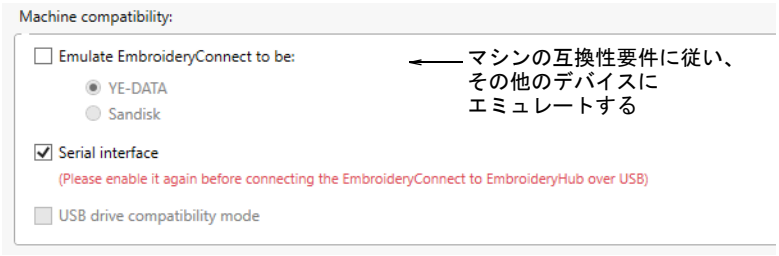
マシンの互換性を微調整する

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。お使いのマシンコントローラーと EC デバイスの互換性を確保するのに、これらの一つまたはその他を有効にする必要がある場合があります。EC デバイスへの WiFi 接続が何らかの理由で途絶えた場合、再構成する唯一の方法は「ハードリセット」を実行することです。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

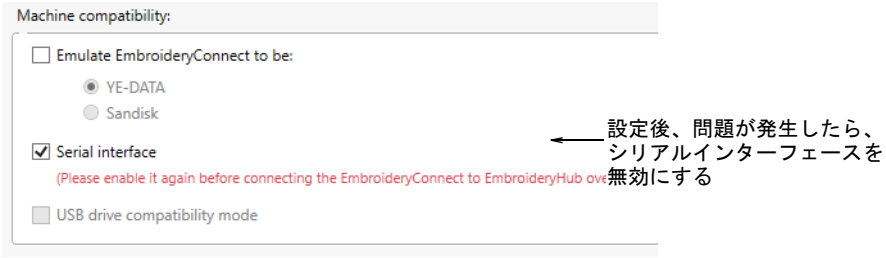
EC デバイスは、その他の種類のデバイスをエミュレート（模倣）することができます。マシンの中には YE-DATA や Sandisk からのみ、デザインを読み込めるもの

があります。EC デバイスはそれらのデバイスをエミュレートできるよう、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、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。



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

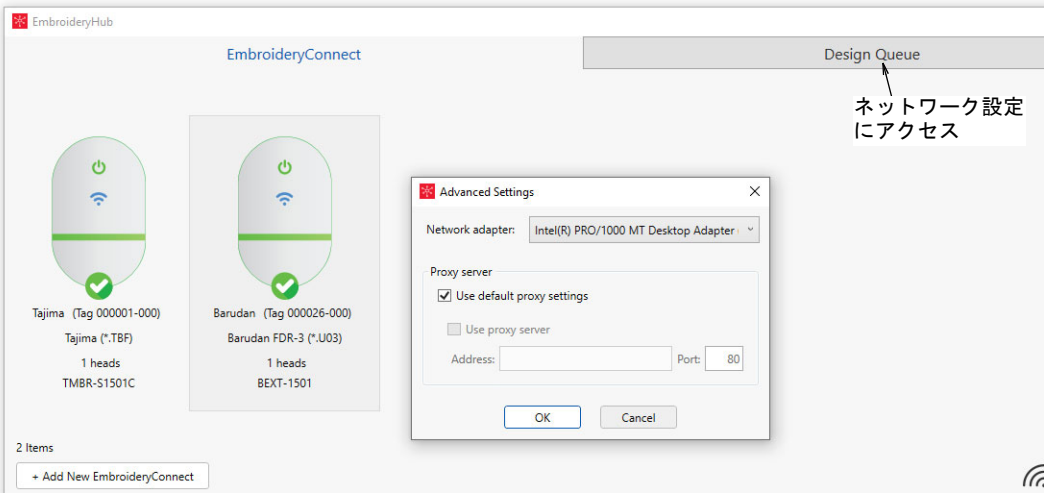
「USB ドライブ互換性モード」に EC デバイスを起動するオプションがあります。これによりマシンの互換性が向上することがあります。

- 「シリアルインターフェース」のチェックを外し、「USB ドライブの互換性」を有効にします。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」を再度有効にすることを忘れないようにしてください。

ネットワーク設定を調整する

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、**ネットワーク**ダイアログで様々な問題を解決することができます。例えば EmbroideryHub コンピューターのプロキシ設定は、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。またコンピューター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、メインウィンドウの「歯車」ボタンをクリックします。



ネットワークアダプタ設定

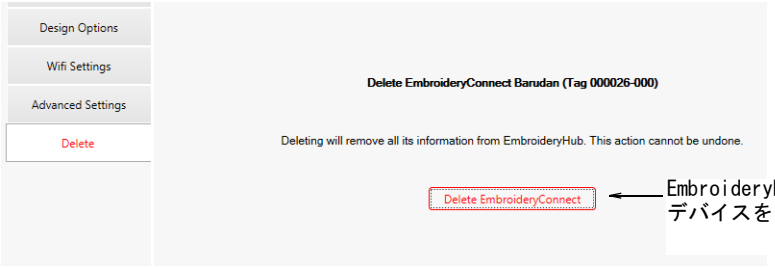
ほとんどの場合、ネットワークアダプタは初期設定の状態にしておいてください。2 つの異なるネットワークに接続しているアダプタが複数あり、**その上**デバイスの接続に問題がある場合にのみ、チェックを外す必要があります。アダプタが 2 つあり、頻繁にデバイスが「接続」とから「切断」に切り替わる場合、EmbroideryConnect ネットワークに接続されているアダプタを選択します。EmbroideryHub も再起動します。

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。ほとんどの場合、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、その他を調節し、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。

EmbroideryConnect デバイスを削除する

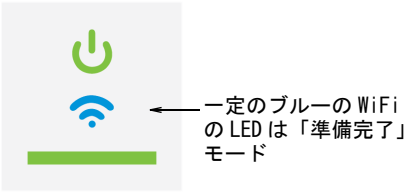
削除タブにアクセスし、選択した EC デバイスを EmbroideryHub から削除します。これは、メインウィンドウからも実行できます。



EmbroideryConnect のトラブルシューティング

EC デバイス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。

- お使いのワイヤレスルーターの設定で、ワイヤレスデバイス間の通信が許可されていることを確認してください。
- 設定および使用中は、コンピュータが EC デバイスで使用されているのと同じワイヤレスネットワークにあることを確認してください。
- 接続の問題が発生した場合、EmbroideryHub がネットワーク内の 1 台のコンピュータで開いており、実行されていることを確認してください。
- EC デバイスの電源と WiFi LED、およびステータスバーは、接続するとすべて点灯します。



- 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。切断されたデバイスも、EmbroideryHub のメインウィンドウに赤（緑でなく）で表示されます。
- 初期化は、プラグを差し込んでから設定またはデザインの送信の準備が整うまで、2 分ほどかかります。

参考　設定に間違えがある場合は、手順をやりなおし、設定を再確認してください。Hatch ヘルプ＆サポートの**よくある質問**も参照してください。

EmbroideryConnect システムの構成要素

EmbroideryConnect システムは、以下の構成要素で成り立ちます。

構成要素	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： ・EC デバイスを使用している接続したマシンに、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。
BE EmbroideryStudio	他の BE EmbroideryStudio 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、選択対象としてリストされます。共有フォルダ等は必要ありません。

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。

構成要素	詳細
USB 対応の刺繍機	・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	詳細は次項を参照ください。
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、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。

メモ EmbroideryConnect は、最新の更新プログラムが適用された Windows 10 または Windows 11(64 ビット版）のみに対応しています。Parallels Desktop を使用して MAC オペレーティングシステムと互換性があります。

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
標準的なセキュリティプロトコル	WiFi ルーターは、標準的なセキュリティ・プロトコル（WEP、WPA/PA2 パーソナルまたは WPA エンタープライズ）のいずれかを使用する必要があります。セキュリティタイプが「なし」または「保護されていない」タイプのものは、現在のところ対応していません。WiFi パスワードは必須です。
WLAN プロトコル 802.11G に対応	WiFi ルーターは 2.4Ghz 帯で、802.11G と互換性のある WLAN プロトコルをサポートしている必要があります。EC デバイスは、5Ghz 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薦めします。
WiFi 有効範囲	WiFi の有効範囲が、生産エリア全体をカバーできるのに十分かどうかも確認してください。

メモ　EC デバイスは現在 WPS に対応していません。

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。

デバイスをリセットするには

1 デバイスをコンピューターに差し込み、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。デバイスのステータスライトが白に変わり、リセットが開始されたことを示します。

2 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 で再設定することができます。

firmware をアップデートする

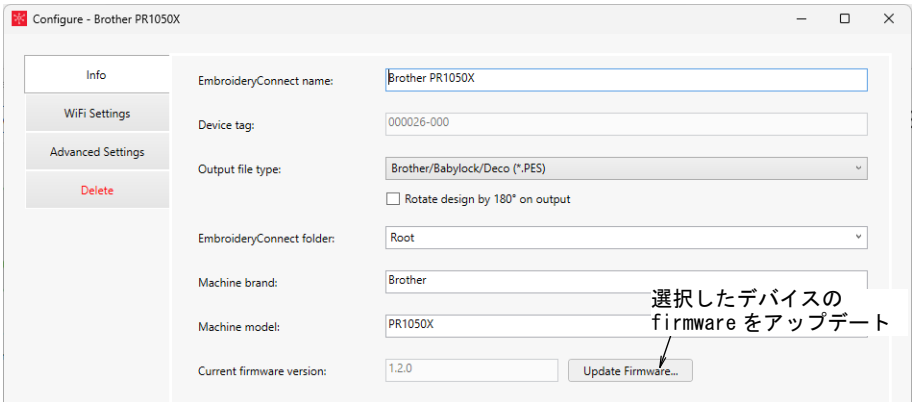
ヘルプ＆サポートサイトは、定期的に EC デバイス用の firmware のアップデートを発表します。これらは特定のマシンの既知の互換性に関する問題や、新機能やデバイスの修正のサポートが含まれます。アップデートによって、既存の設定が失われることはありません。

注意　お使いのマシンの firmware をアップデートする際は、必ず EC デバイスを取り外してください。これは主にツイン USB ポートを備えたマシンに適用されます。

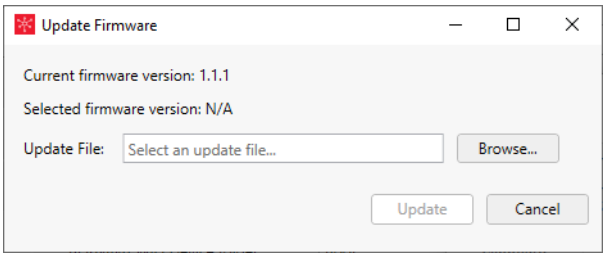
firmware をアップデートするには

1 firmware のアップデートファイルのコピーを EmbroideryHub コンピューターに保存します。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。

2 EmbroideryHub 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。

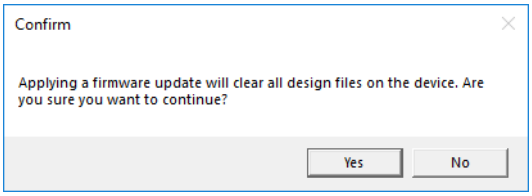


3 **情報**タブの **Firmware をアップデート**ボタンをクリックし、ダイアログにアクセスします。

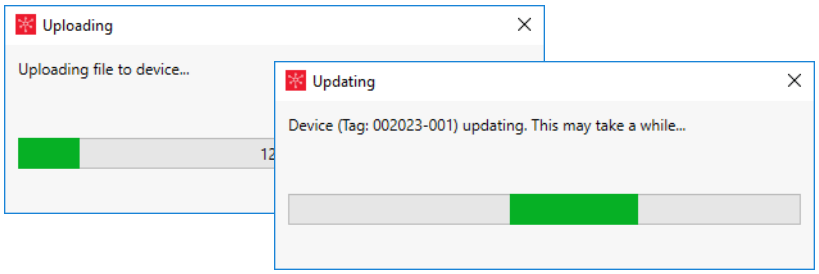


4 **参照**ボタンをクリックし、保存した場所で firmware アップデートファイルをロケートします。

5 **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。



6 **はい**をクリックして先へ進みます。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。



7 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 10
ファイルの管理

BE EmbroideryStudio では、「アセット」と呼ばれる様々な種類のファイルを作成することができます。この中で一番重要なファイルは、刺繍デザインです。その他、デザインテンプレートやカスタムモチーフ、ボーダーなどのアセットを作成することができます。これらのアセットは、新しいバージョンの BE 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、デザイン管理ツールです。お使いの PC や会社のネットワークに保管されているデザインやイメージを、参照するのに使用します。デザインライブラリ機能は**ファイルエクスプローラー**にアクセスすることなく、デザインの検索 / 管理を素早く効率的に行うことができます。BE 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。詳細はデザインを管理するをご覧ください。

アセットを管理する

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など、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、覚えておくと良いでしょう。詳細はアセットを管理するをご覧ください。

プロダクト背景

BE EmbroideryStudio では、デザインや装飾を配置できるプロダクト背景を選択することができます。この機能は主に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。自分で作成したプロダクトテンプレート（マルチカラー含む）は、ソフトウェアに追加することができます。詳細はプロダクト背景をご覧ください。

標準フォント

この章にある表には、BE EmbroideryStudio で標準装備されているすべての刺繍書体が表示されています。詳細は標準フォントをご覧ください。

カスタム書体

BE EmbroideryStudio には、ユーザー設定の刺繍書体を作成するオプションがあります。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。文字は下絵を使用してデジタイズしたり、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や TrueType フォントなどのイメージをもと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。

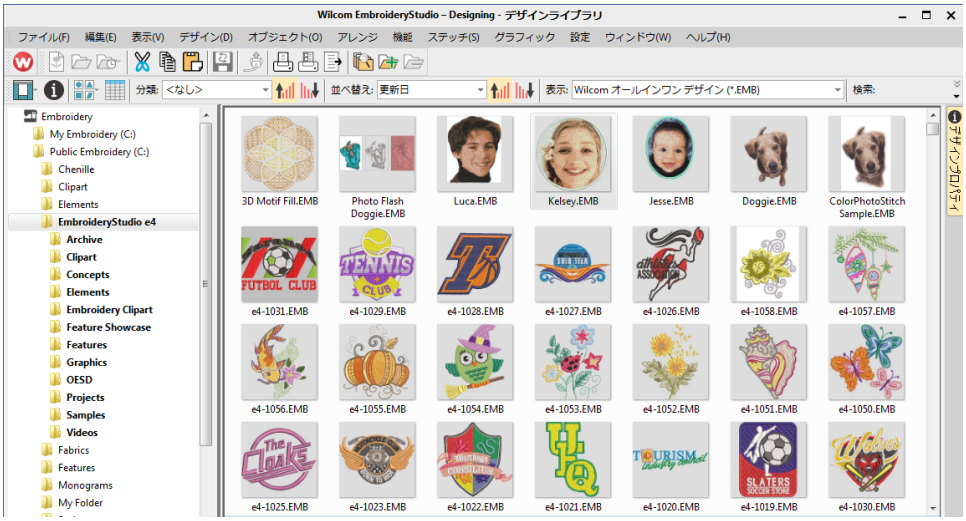
マシン、ファイル、ディスクタイプ

この章では、BE 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と EMB 間の変換に関する詳細と、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。詳細はマシン、ファイル、ディスクタイプをご覧ください。

第 42 章

デザインを管理する

デザインライブラリは、デザイン管理ツールです。お使いの PC や会社のネットワークに保管されているデザインやイメージを、参照するのに使用します。**デザインライブラリ**機能は、**ファイルエクスプローラー**にアクセスすることなく、デザインの検索 / 管理を素早く効率的に行うことができます。BE 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。



ファイル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ると思いますが、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、タグなどの情報で検索できます。注文情報はデザインファイルと関係付けることができます。
- プレビュー枠または**デザイン情報**ドッカーで、デザイン情報をプレビューできます。

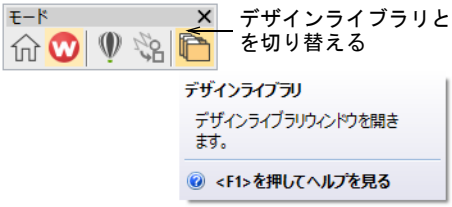
- 管理しやすいようカテゴリー別に分類できます。「バーチャルライブラリ」にデザインフォルダーを追加または削除します。
- 見積もり、注文、承認作業を記録し、管理します。
- 選択したデザインファイルを DST、EXP、SEW などの工業用刺繍フォーマットに一括変換できます。
- 選択したデザインを印刷したり、刺繍機やマシンがアクセスできるフォルダに送信します。
- **デザインライブラリ**を使用し、見積もり、承認作業を管理します。

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。

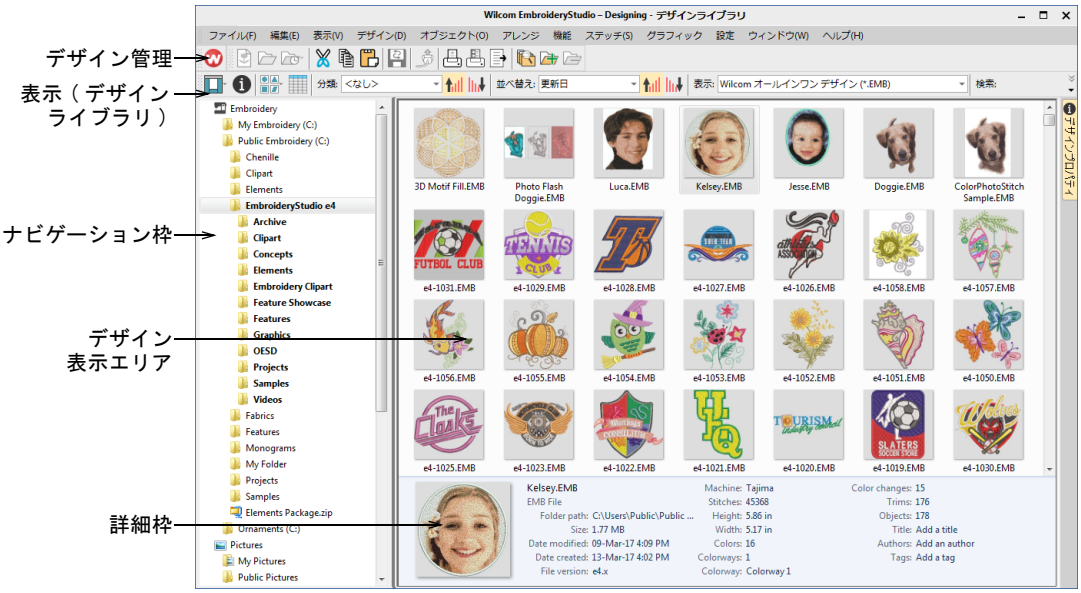
メモ　CorelDRAW® は BE EmbroideryStudio で使用する前に登録を行う必要があります。登録すると、最新の CorelDRAW® アップデートにアクセスすることができます。また Corel CONNECT を介してクリップアート、書体、ストックフォト、テンプレートなどのコンテンツにアクセスできる CorelDRAW® のスタンダードメンバーシップが提供されます。

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、お使いのファイル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、選択したフォルダー中にあるデザインをフィルターにかけ表示します。 ・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ーを切り取り、コピー、削除することができます。 ・デザインとフォルダー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。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。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。
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。

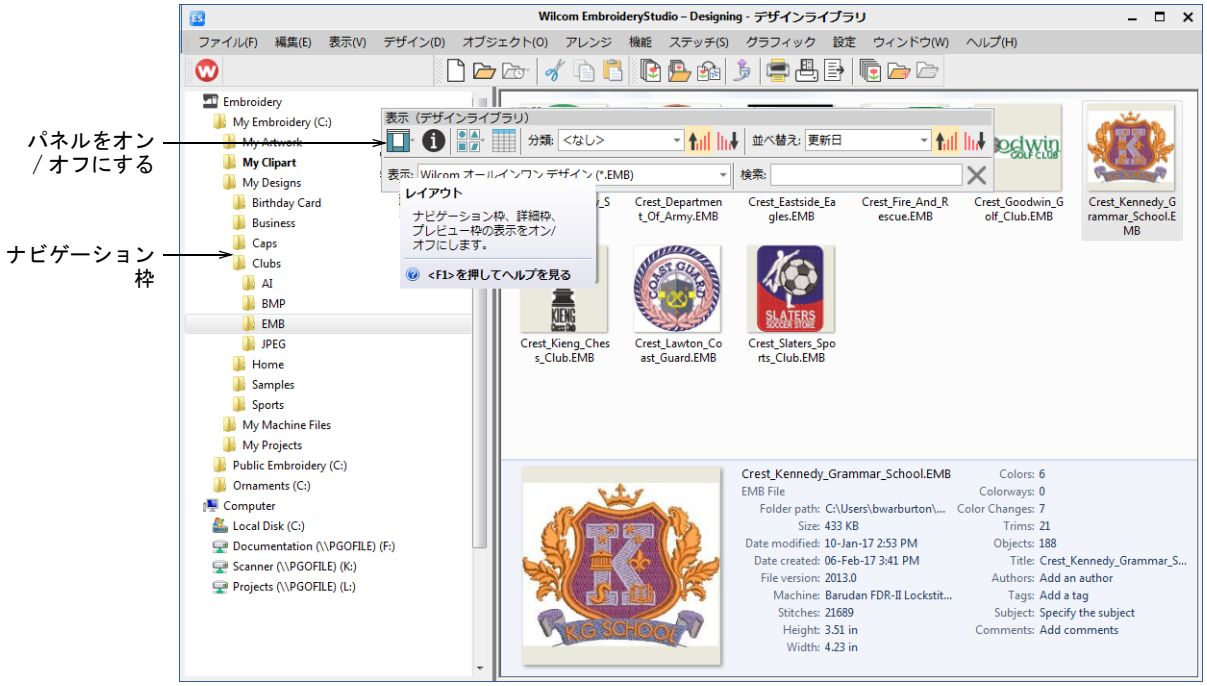
ネットワークフォルダのデザインを表示する

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。

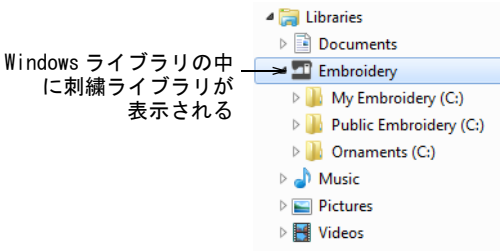
表示 > レイアウトを使用し、ナビゲーション枠、詳細枠、プレビュー枠の表示をオン / オフにします。

デザインライブラリでのデザインフォルダへのアクセス方法は、**ファイルエクスプローラー**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対応し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、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**アイコンをクリックします。**デザインライブラリ**が開きます。

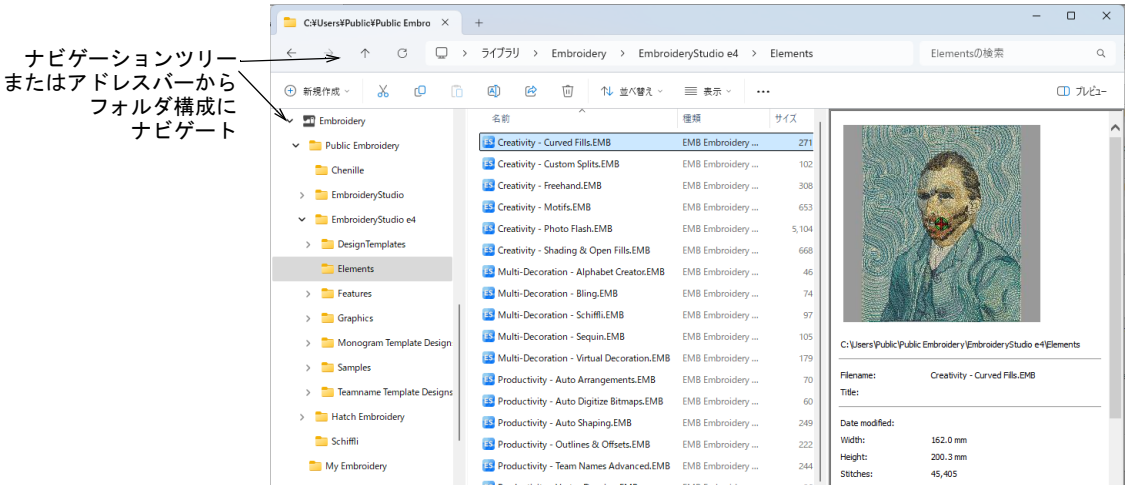


デザインライブラリは「バーチャルライブラリ」で、お使いのコンピューターにあるどのデザインでもロケートでき、ライブラリに表示することができます。このフォルダはその他の Windows ライブラリ間の**ファイルエクスプローラー**で、コンテナのような役割をします。



フォルダは、**ファイルエクスプローラー**と**デザインライブラリ**自体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。

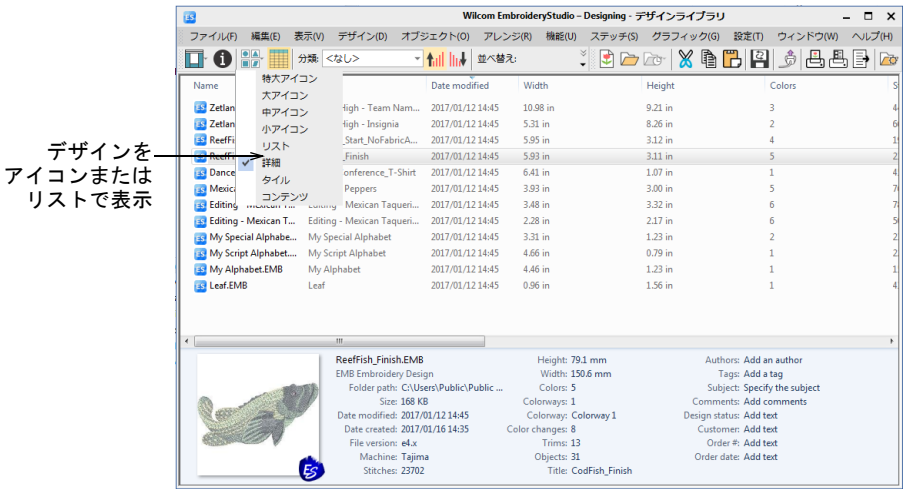


参考　**ファイルエクスプローラー**と同様に、**デザインライブラリ**の表示は **F5** を押して更新することができます。

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。

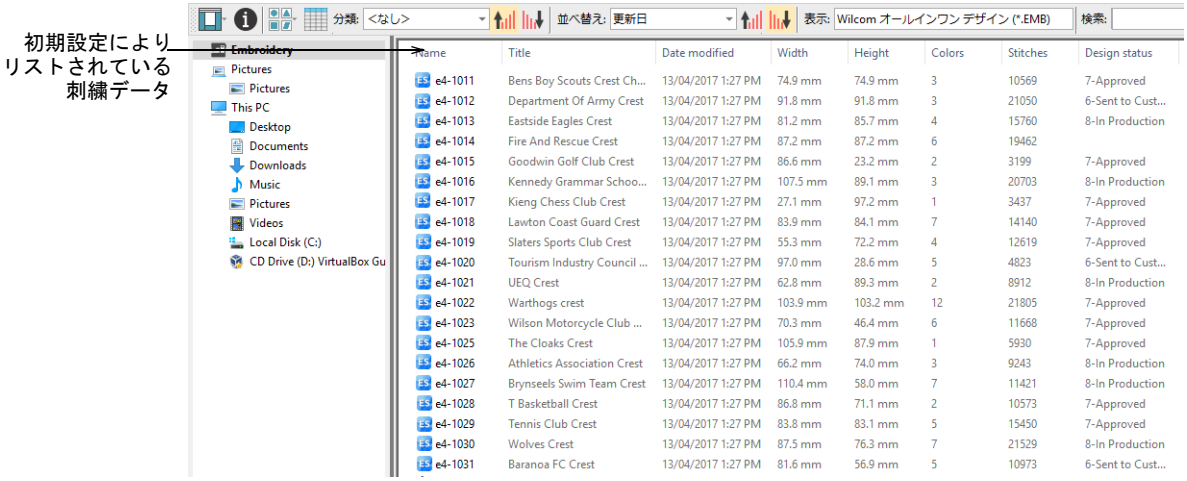


参考　**ファイルエクスプローラー**と同様に、**デザインライブラリ**の表示は **F5** を押して更新することができます。

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

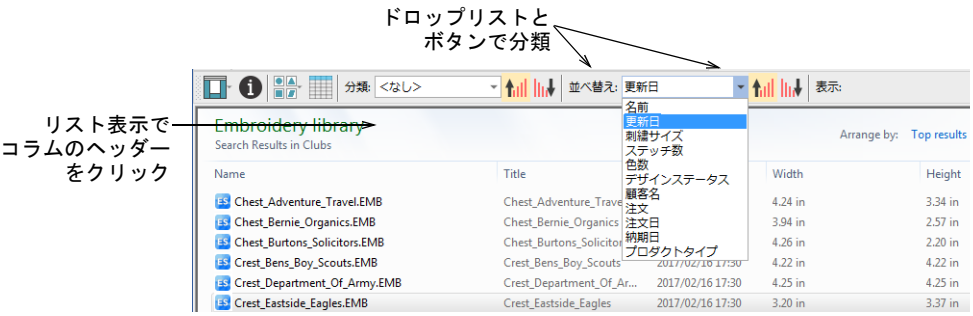
初期設定の詳細コラムは、ファイルタイプにより異なり、MS Windows(R) でコントロールされます。しかし**デザインライブラリ**では、刺繍ファイルから生成されたデータには追加でコラムが提供されます。ここにはデザインステータス、顧客名、注文日などが含まれます。このような詳細は主に EMB で使用することを目的とされていますが、その他の刺繍フォーマットにも適用することができます。



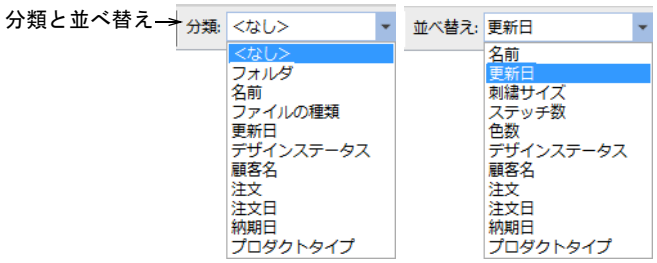
詳細ビューでデザインのリストを表示する場合、コラムはどの順番や検索基準でもアレンジすることができます。詳細コラムは、EMB ファイルでも Windows の初期設定にリセットされてしまうことがあります。初期設定のレイアウトに戻るには、**詳細コラムをリセット**ボタンをクリックします。

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、並び替えすることができます。

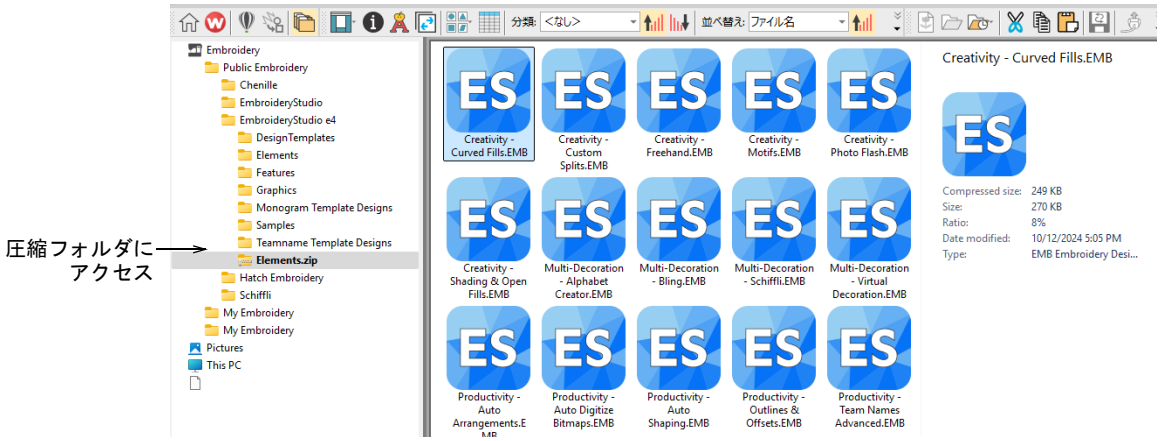


分類と**並べ替え**ドロップリストは、注文も管理できる便利な機能です。



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。

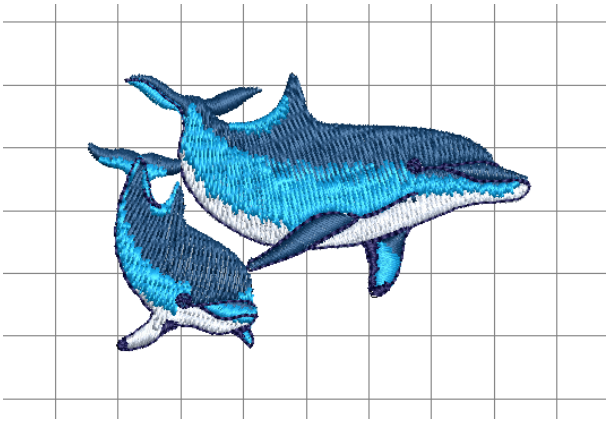


関連項目

- 刺繍ファイルのフォーマット

デザインライブラリからデザインを開く

デザインファイルは大きく分けて、刺繍ファイルとマシンファイルの 2 つに分類されます。デザインファイルは**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。

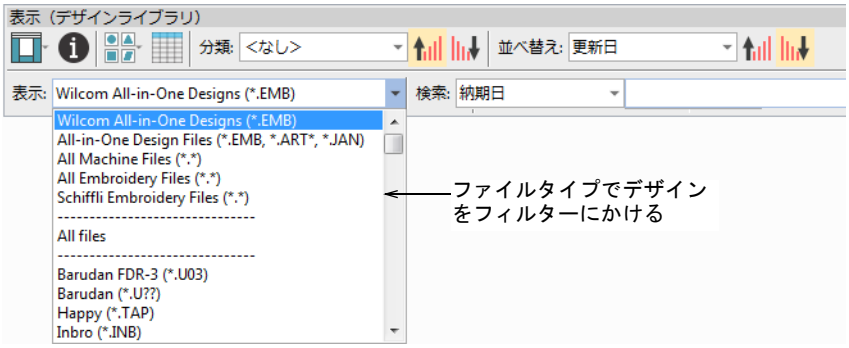


関連項目

- 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
- マシンファイルを開く
- グラフィックファイルを開く
- 既存のデザインから新規ファイルを開く

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 で対応しているすべてのデザインファイル：EMB, ART, JAN

- DST、EXP、JEF などのマシンフォーマットすべて
- BE 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

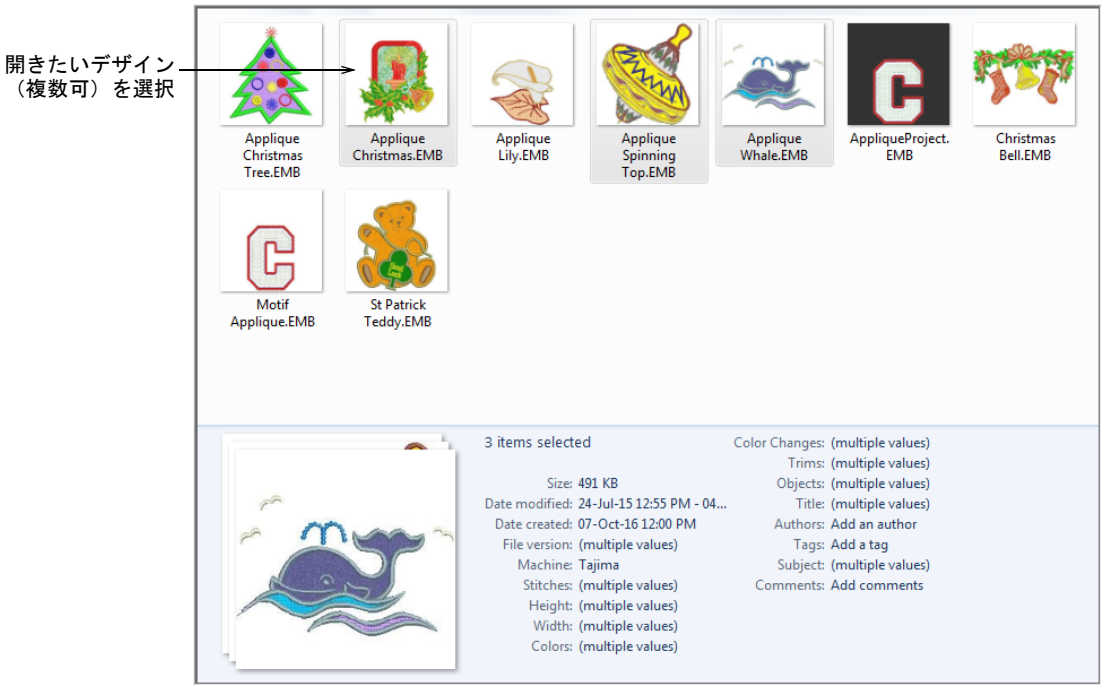
関連項目

- マシンファイル
- 刺繍ファイルのフォーマット

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。この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。

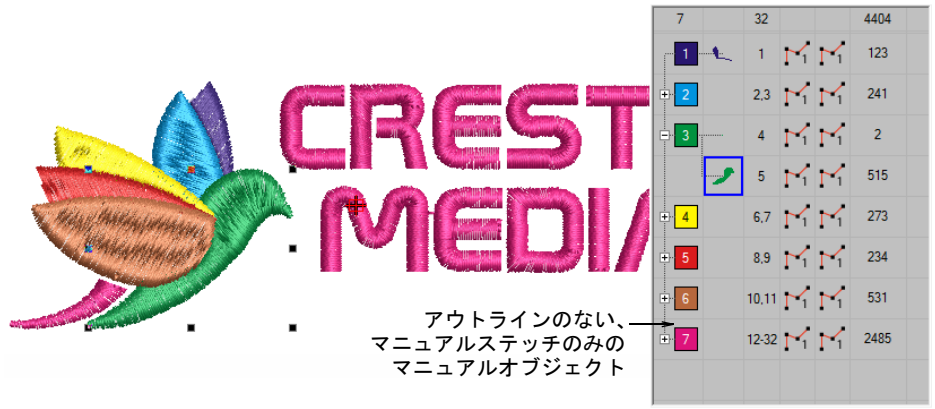


デザインライブラリは、複数のデザインをそれぞれ独立したタブで開くことができます。**Ctrl** を押しながらデザイン（複数）をクリックし、**選択を開く**をクリックします。

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すが、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

刺繍機により、使用する「言語」は異なります。各刺繍機は機能に対して、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。BE EmbroideryStudio に読み込まれたマシンファイルには、アウトラインやステッチタイプといった情報は含まれず、デザインは「マニュアルオブジェクト」と呼ばれるステッチのブロックで表されます。



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開く時にアウトラインとオブジェクトに変換されます。これら認識されたデザインのサイズは変更することができ、ステッチは新しいアウトラインで計算されます。この処理はほとんどのステッチデザインに効果的ですが、もとのアウトラインと質が同じというわけではなく、ファンシー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。

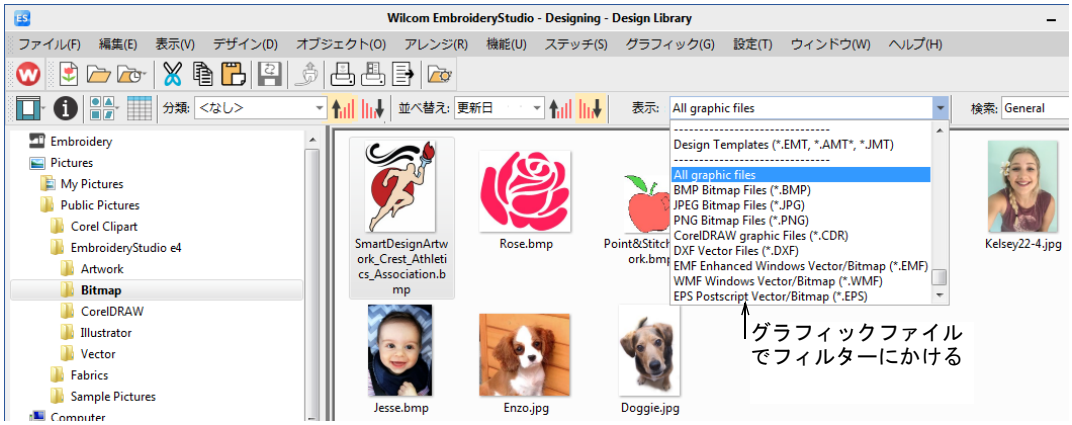
関連項目

◀ マシンファイル

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 BE 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 BE 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 ファイルへの対応が拡大しました。
含まれるもの：

- 右クリックで Windows 操作（**開く**、**･･･で開く**）で直接 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
- ファイル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® Graphics Suite にドラッグ & ドロップ

メモ　対応しているイメージファイルフォーマットについては、CorelDRAW® Graphics Suite の電子版ユーザーガイドを参照してください。これは MS Windows(R) **スタート**＞**プログラム**グループ、または**ヘルプ**メニューから使用できます。

関連項目

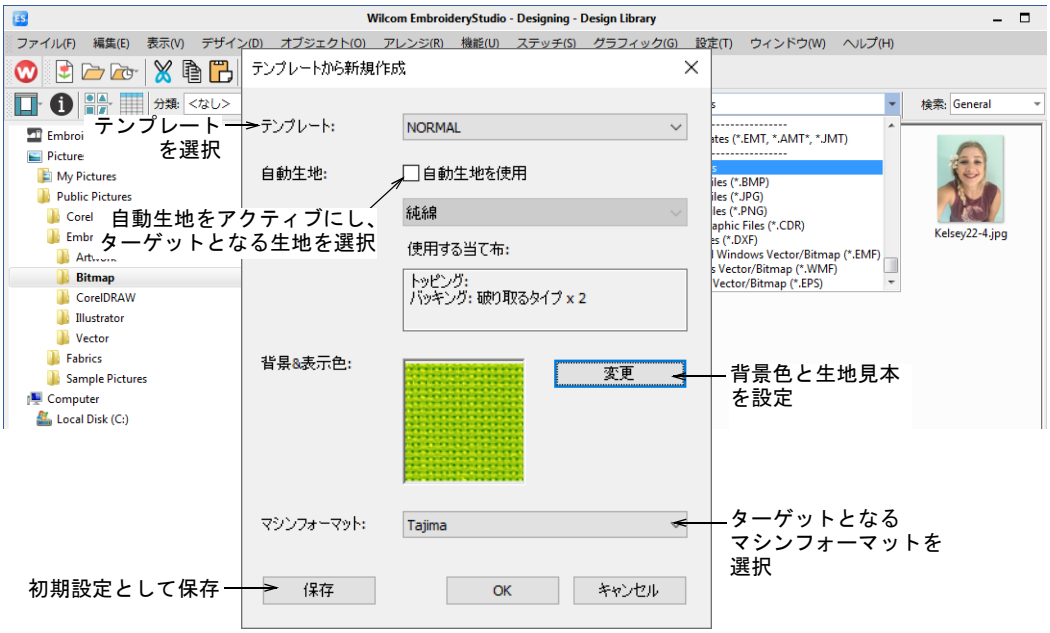
- ビットマップをデジタイズする

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プ

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を使用すると、Corel CDR などのグラフィックファイルも開くことができます。CDR は CorelDRAW グラフィックスに切り替える前に、新しいファイルが BE EmbroideryStudio で開きます。

参考　デザインを他のデザインの中に開きたい場合は、**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

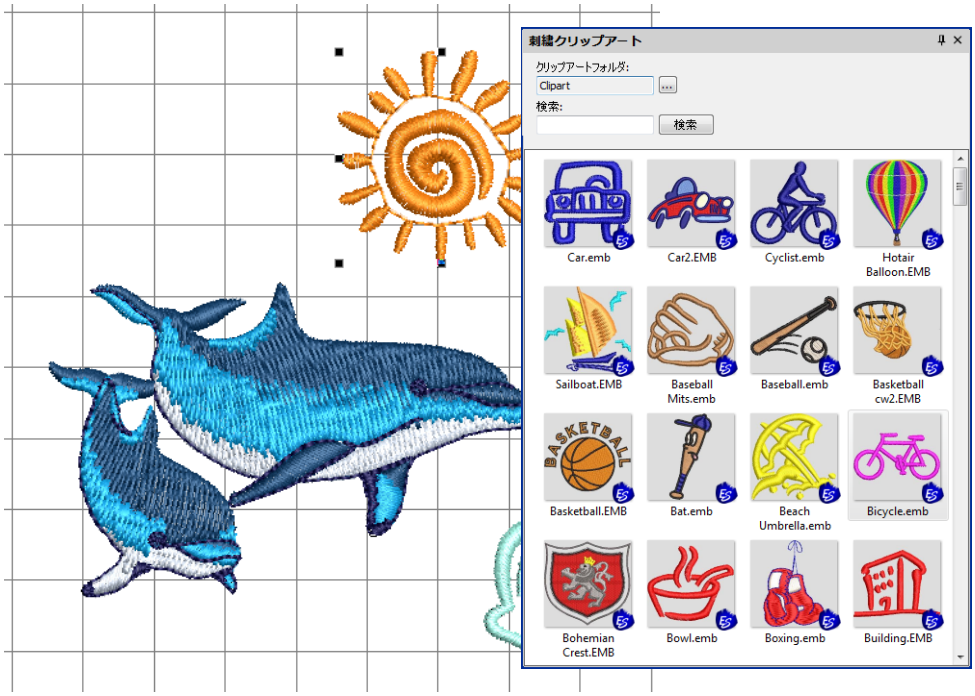
- オブジェクトとデザインを組み合わせる
- テンプレートを扱う

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。BE 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、名前、キーワード、色数、ステッチ数などでリストを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**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い場合、クリップアートライブラリでは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。**デザインプロパティ**で、保存したデザイン項目にそれぞれ名前と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の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。下記をご覧下さい。

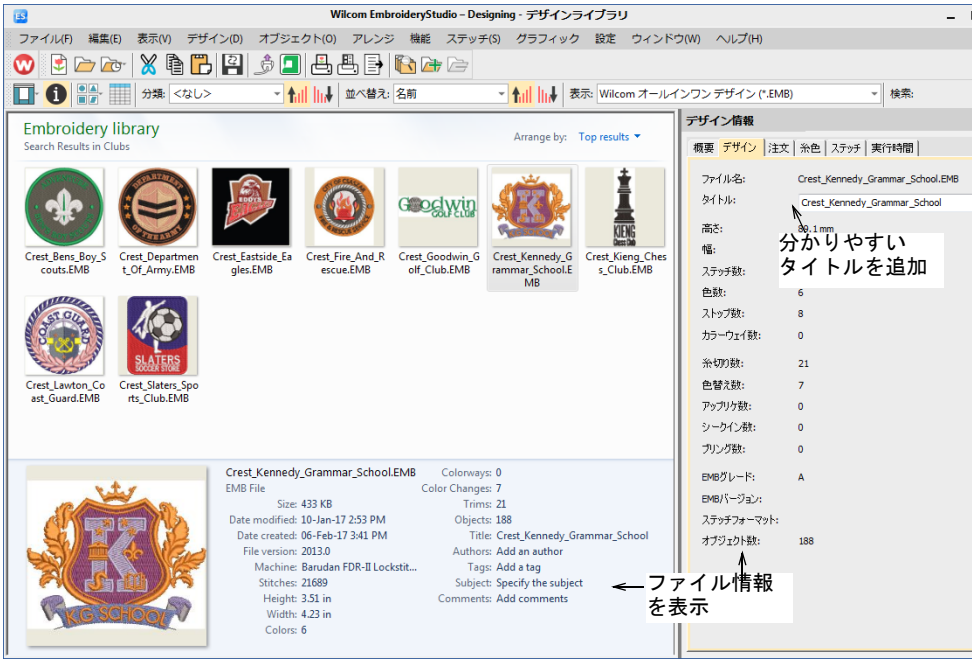
関連項目

- オブジェクトとデザインを組み合わせる
- デザインを挿入する

デザイン情報を表示 & 管理する

表示（デザインライブラリ）> 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**デザインプロパティ**ドッカーで管理し、チェックすることができます。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。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。

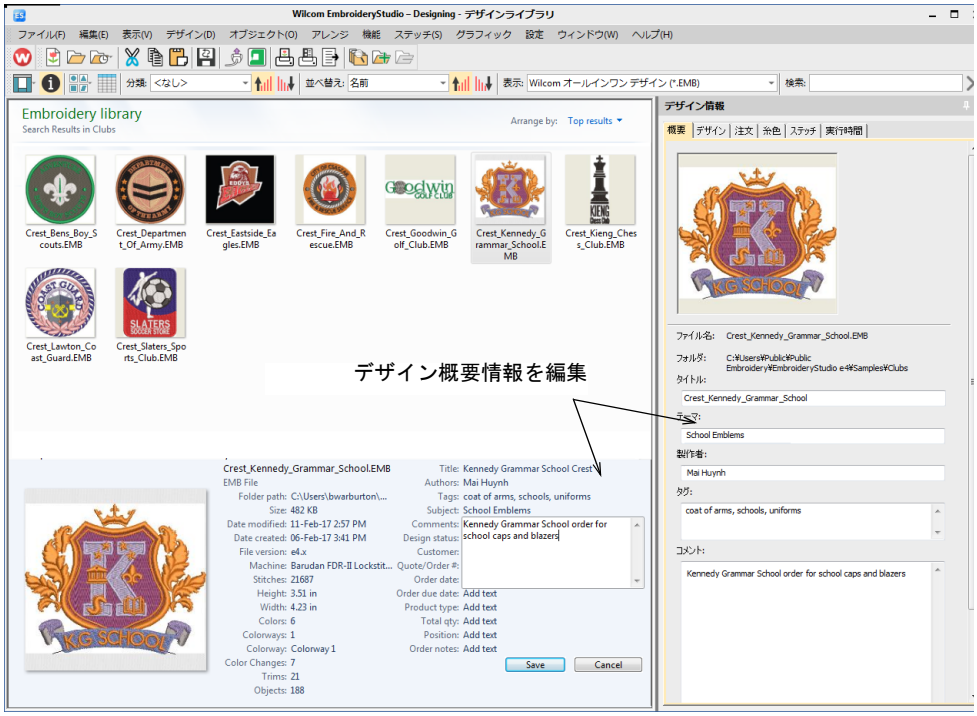


デザインライブラリのすべてのデザインは、簡単に検索できるようタグ付けすることができます。デザインのタイトル、テーマ、製作者、タグなどの概要情報はすべてカスタマイズすることができます。注文情報はデザインファイルに関連付けることができます。すべての追加情報は実際のデザインファイルに保存され、EMB ファイルを読み込めるソフトウェアであれば、どれでも表示することができます。デザインの詳細はデザインウィンドウで開かずに、**デザインライブラリ**で編集するとよいでしょう。これによりそのものを変更することなく詳細のみを入力 / 変更することができます。

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。情報をドッカーまたは**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。

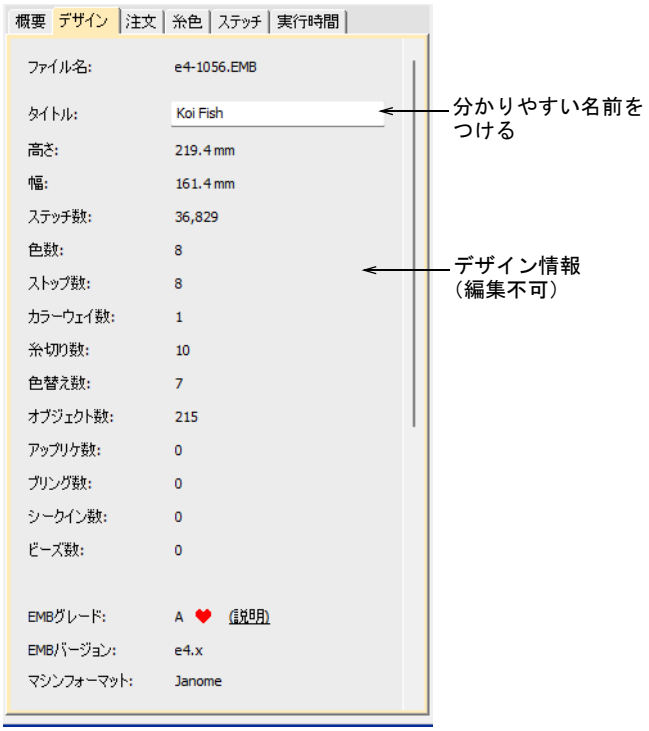
フィールド	詳細
タイトル	初期設定ではファイル名となります。検索しやすいように特定の名称を追加します。この名称は承認シートやワークシートに表示されます。
テーマ	デザインがカタログされる第一カテゴリ（例：ファイルを含むフォルダの名前）と同じにします。
製作者	デジタイザーまたはデザイナーの名前。製作ワークシートのフッターに記載されます。
タグ	可能性のあるデザインライブラリの検索のキーワード
コメント	これらのコメントは生産スタッフ用に製作ワークシートに含まれます。これにはマシンのオペレーター用の指示が含まれることもあります。

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	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	初期設定ではファイル名となります。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。

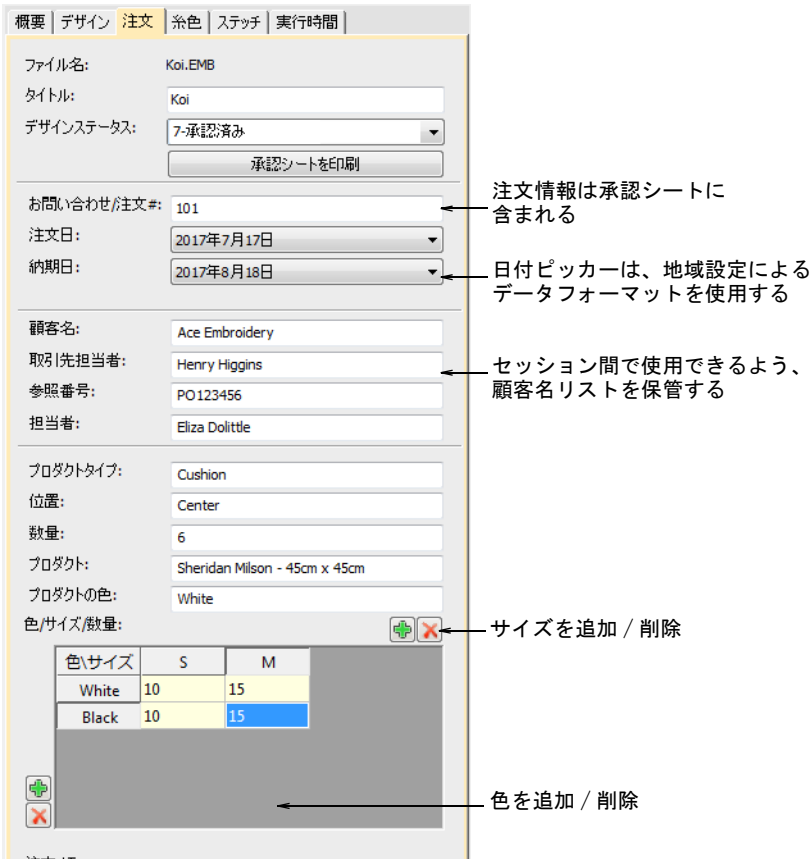
フィールド	詳細
ストップ数	通常、色替えはストップ機能に関連しています。マシンフォーマットによりますが、デザインには次の作業の為、刺繍機が開始した針位置に戻ってくるよう最後に余分なストップが含まれる場合があります。
カラーウェイ数	デザイン中のカラーウェイの数。
糸切り数	デザイン中の糸切りの数。糸切りの数は最小限に抑えるのが一般的です。
色替え数	デザインをステッチするのに必要な色替えの数。
アップリケ数	デザイン中のアップリケオブジェクトの数。
シークイン数	デザイン中のシークインオブジェクトの数。
ブリング数	デザイン中のブリングオブジェクトの数。
EMB グレード	刺繍ファイルは「デザイン（アウトライン）」と「マシン（ステッチ）」フォーマットに大別されますが、各ファイルは BE EmbroideryStudio により、ネイティブデザイン (A)、ネイティブ以外のアウトラインファイル (B)、ステッチの処理 (C)、ネイティブ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 BE EmbroideryStudio のバージョン（例：BE EmbroideryStudio 2025）。
マシンフォーマット	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使用した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合計数。
シークインの詳細	デザインで使用されているシークインと、それぞれの数。

関連項目

- 刺繍マシンフォーマット
- 刺繍ファイルのフォーマット
- デザインに刺繍枠をかける
- 自動つなぎ糸を使用する

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。



ヒント

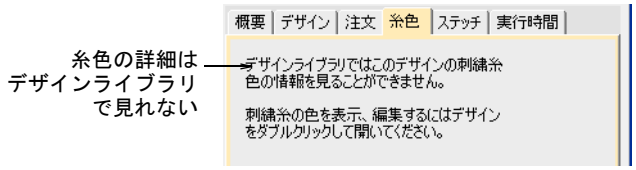
- **デザイン情報**ドッカーのすべてのフィールドは、**デザインライブラリ**で読み取り & 書き込みができます。
- **保存**と**リセット**ボタンで、アップデートしたフィールドが保存されたことを確認します。
- **色 / サイズ / 数量**テーブルは、承認シートと製作ワークシートに含まれます。
  - ボタンをクリックし、行と列を追加します。
  - ダブルクリックで、セルを編集します。
- 数値表示は地域設定をもとにします。
- 日付フィールドは地域設定をもとにします。

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**で見ることはできません。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。



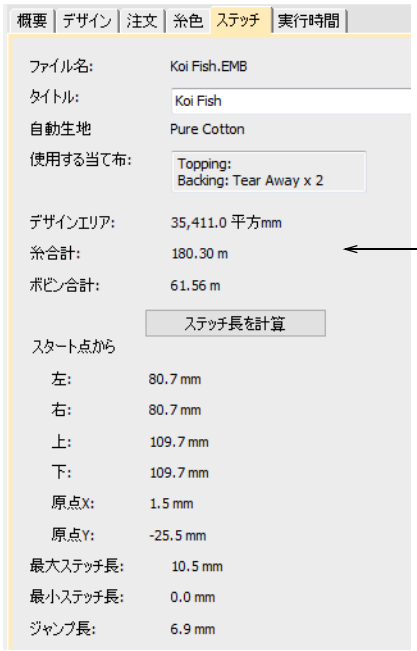
関連項目

- デザインの糸色
- デザイン要素に名前を付ける
- 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
- その他の一般オプション

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	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	初期設定ではファイル名となります。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。
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。この数値はビジネス慣行により在庫管理に必要な場合があります。
ステッチ長の計算	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。

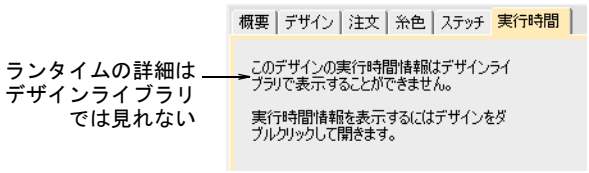
フィールド	詳細
左 / 右 / 上 / 下	デザインのスタート / エンド点が設定された場所によりますが、これらの数字はその点からの距離を示しています。
最大 / 最小ステッチ長、最大 / 最小ジャンプ長	デザイン内のステッチまたはジャンプの最大 / 最少値を示しています。

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
- デザインに刺繍枠をかける

ランタイムタブ

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**ドッカーの**ランタイム**タブに表示されます。このタブには使用可能な刺繍機、ステッチ数、刺繍機の基準をもとに計算された実行時間がリストされます。選択したマシンをもと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**で見ることはできません。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

- 見積もりと注文を管理する
- 実行時間を見積もる

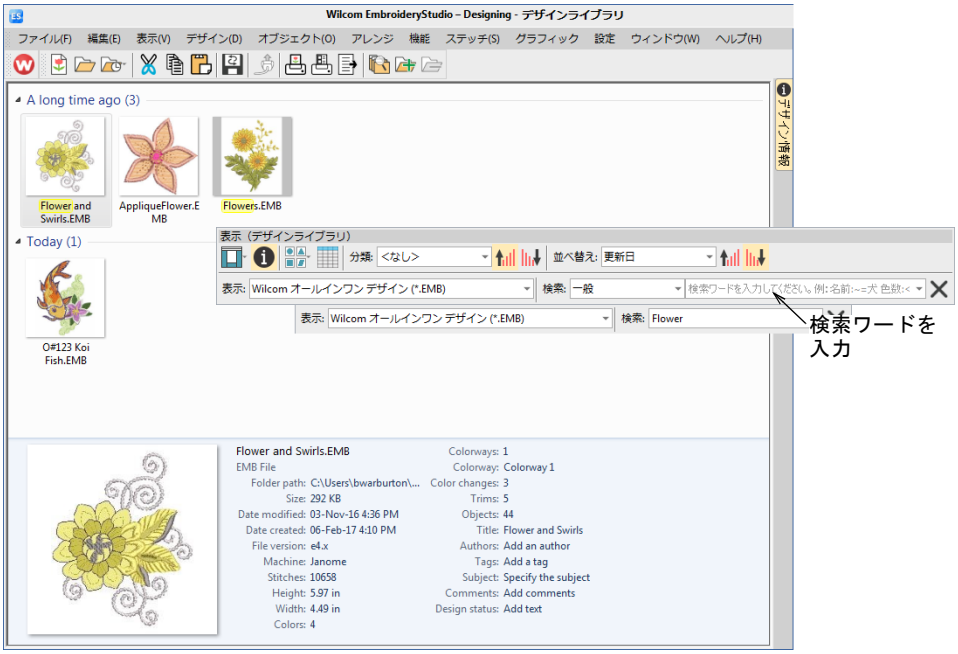
ライブラリのデザインをロケートする

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

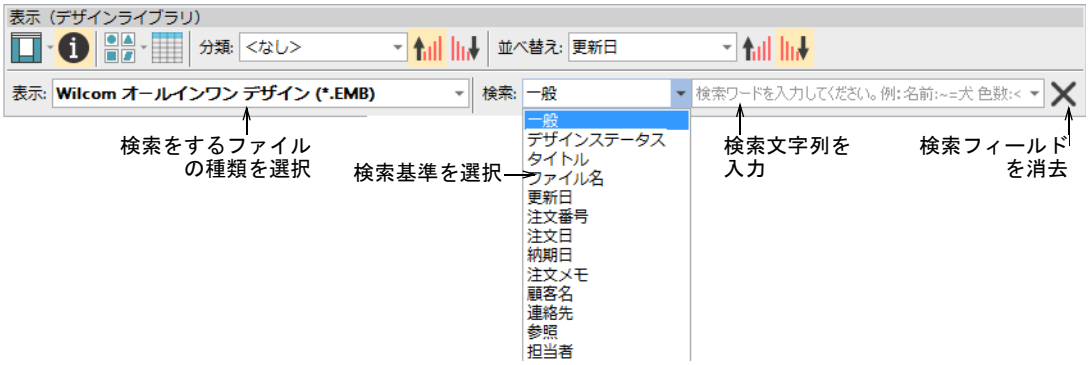
ターで EMB やマシンファイルまたはグラフィックファイルを作成し、アクセスするようなビジネスに必要な機能です。



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ーを含む、検索可能なフィールド：

- 一般
- タイトル

- ファイル名
- 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
- 参照番号
- 担当者
- デザインステータス

選択基準を選択したら（例：納期日）、二番目のドロップリストから更に基準を選択します。

検索文字列

任意で検索文字列を検索フィールドに直接入力します（例：「colors<5」は「5 色以下」の意）。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」と記入すれば、

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」のような名前は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（マシン）
- 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
色替え数	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

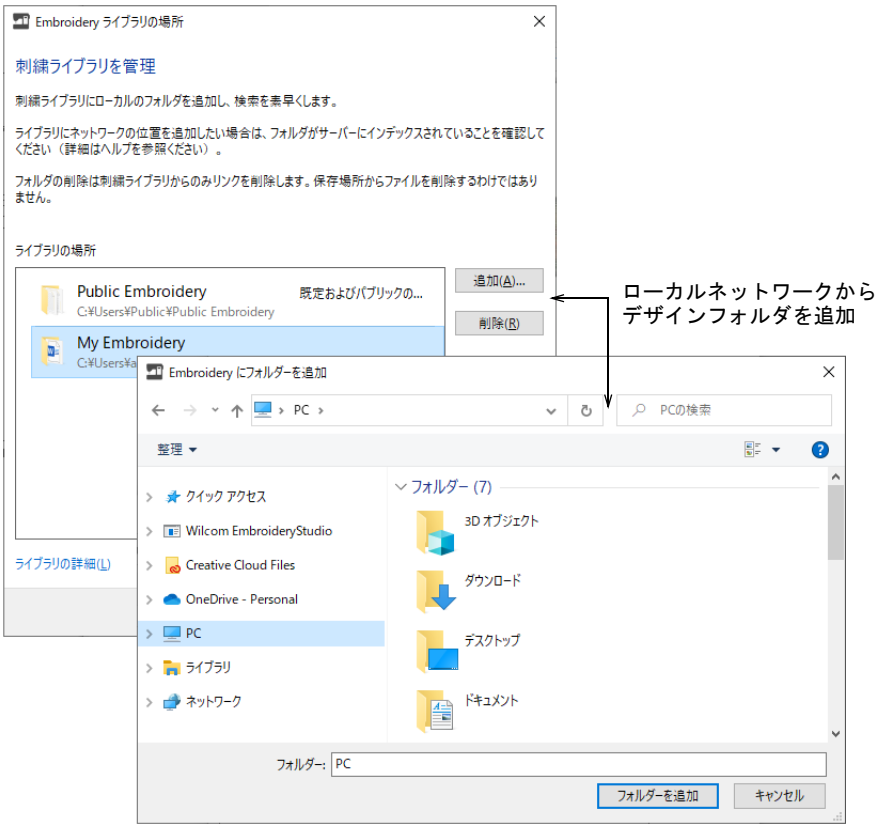
メモ　指定されていない用語で検索する場合、2 つの語はスペースで離して検索すると、**どちらかの**単語を含むデザインすべてが検索されます。**両方**の単語を含むデザインを検索したい場合は、単語の間に「+」を挿入します（例：koi+fish）。**正確な**マッチを検索したい場合は、検索文字列に引用符を含めます（例：“my design”）。

フォルダをライブラリに追加する

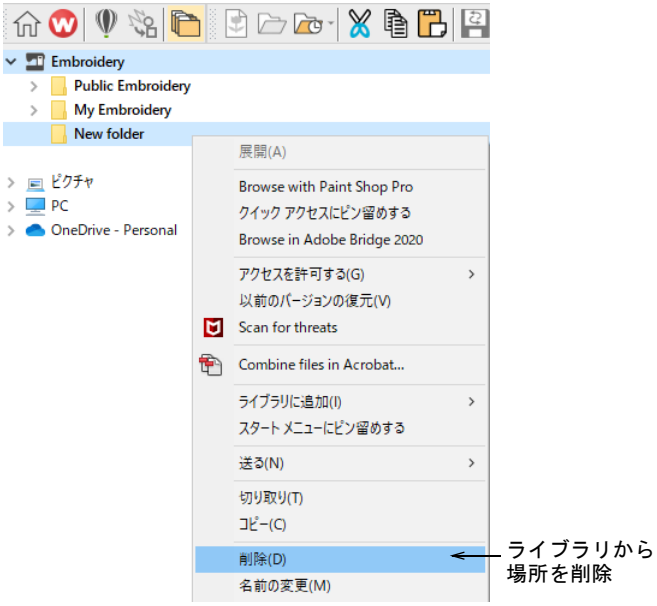
デザイン管理 > 刺繍ライブラリを管理を使用し、既存のフォルダを刺繍ライブラリから追加または削除し、素早い検索や選別を可能にします。

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ー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。



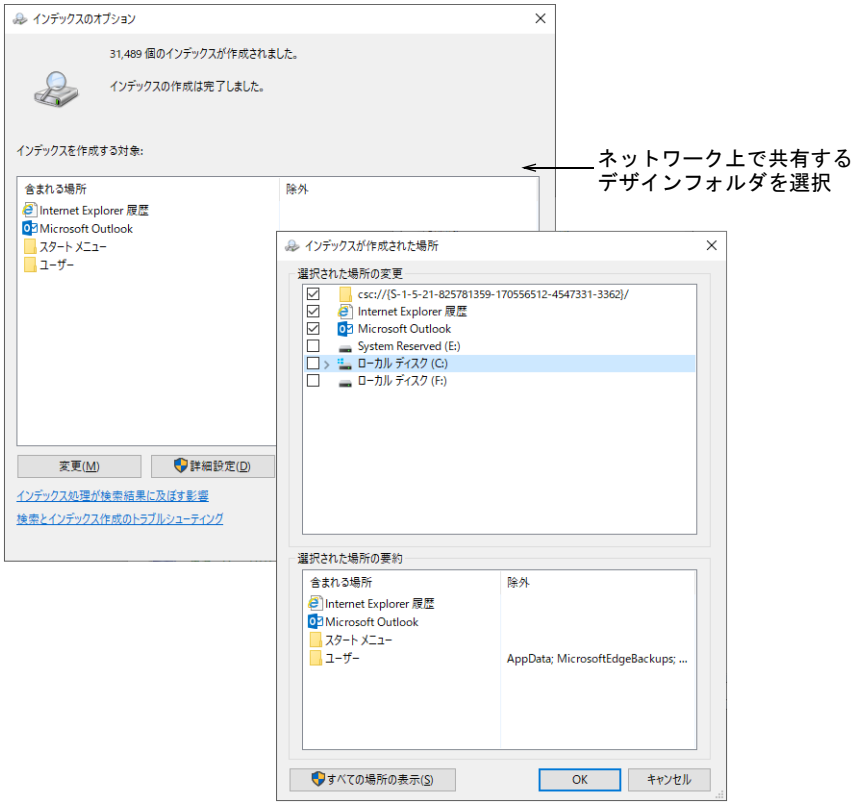
共有ネットワークで素早く検索する

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。サーバー上のフォルダを**デザインライブラリ**を介して、各クライアント PC に接続します。素早い検索を行えるよう、**デザインライブラリ**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、Windows Search 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 Windows Server 2008 がある必要があります。BE EmbroideryStudio のあるバージョンをインストールする必要がある場合もあります。

- 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。



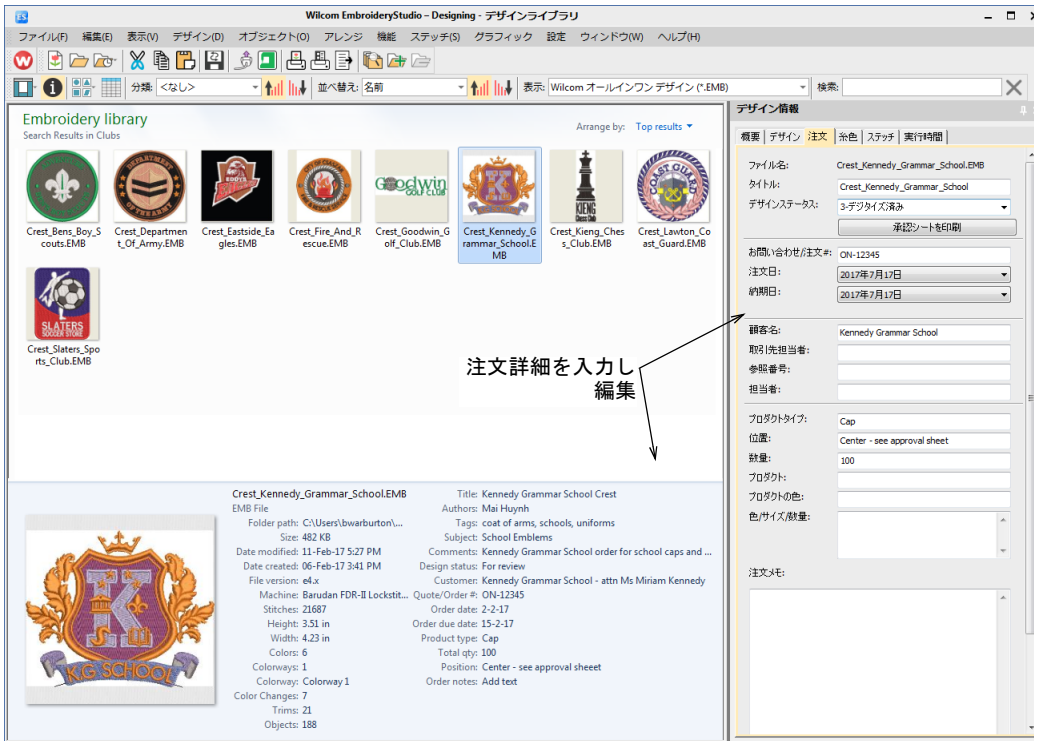
- BE EmbroideryStudio をインストールし、Shell Extension を登録します。これによりサーバーが、さらに刺繍ファイルのプロパティのインデックスをつけることができます。
- サーバーがフォルダのインデックスをつけ終わると、ファイルサーバーを使用する各 PC 用に、デザインフォルダを**デザインライブラリ**に追加します。上記をご覧ください。

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る「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	初期設定ではファイル名となります。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	デジタイズと承認作業（例：「ログ済」、「確認済」、「進行中」、「要チェック」、「承認済」など）に使用します。
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 メールで送信することができます。
注文の詳細	
注文番号	刺繍会社のお問い合わせ / 注文番号

フィールド	詳細
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
参照番号	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。BE 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

BE 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なわなくて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なわなくてはならない場合、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います。

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イズ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イザーを割り当てた状態
3- デジタイズ済み	デジタイズ終了？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	デジタイズをチェックしたが、欠陥が見つかった状態？修正が必要
5-Ok	デジタイズをチェックし、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
- 並び替え：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**BE 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
- デザイン情報の管理と変更
- 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イズ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イズや生産にまわします。

デジタイズマネジャー & スタッフ

デジタイズ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、日付をもとに注文を見直します。
- デジタイズ過程と承認状況を表示します。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。
- 新規でデジタイズしたデザインや、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

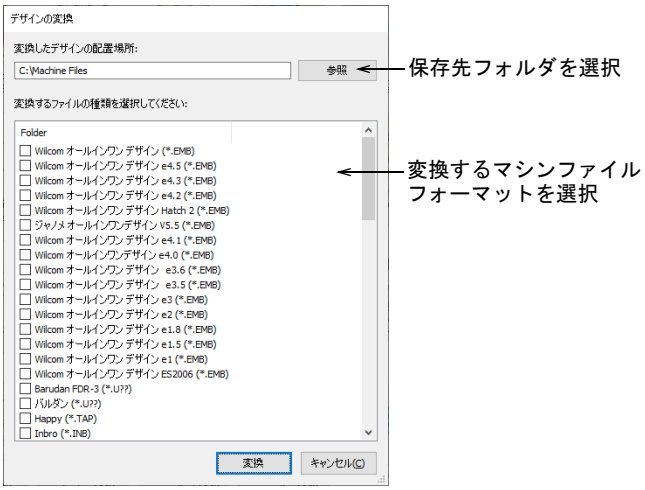
デザイン管理 > 選択デザインを変換を使用し、刺繍ライブラリーで選択したデザインを別のマシンファイルの種類に変換します。

表示（デザインライブラリ）> エクスポート先を使用し、現在のセッションのエクスポートステータスを表示します。旧式のフォーマットやマシンファイルへの変換は、バックグラウンドタスクとして実行されます。

初期設定の BE EmbroideryStudio では、デザインはネイティブフォーマットである 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全ての情報が含まれます。**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には

1 変換するファイルを選択し、**選択デザインを変換**アイコンをクリックします。ソフトウェアで使用可能な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。



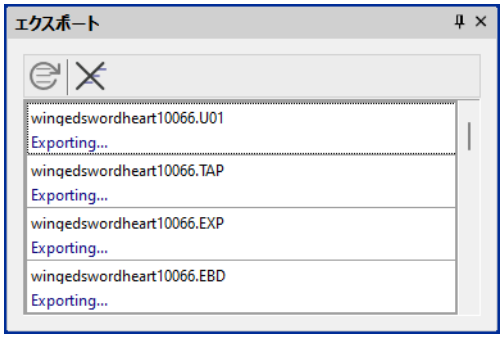
2 変換するファイルのタイプを選択します。

3 **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。

4 **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。

参考　エクスポートドッカーは、デザインがマシンファイルまたは以前の EMB デザインファイルとして保存されると、自動的に開きます。これにより、現

在のセッションのエクスポートステータスが表示されます。マシンファイルのエクスポートは、バックグラウンドタスクとして実行されます。



関連項目

- マシンファイル
- 刺繍ファイルのフォーマット
- コネクションマネジャーにデザインを送信する

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タログ、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。

BE EmbroideryStudio は、様々なマシンの種類に対応しています。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 BE 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

- マシンファイル
- マシンフォーマット
- コネクションマネジャー用にマシンを設定する

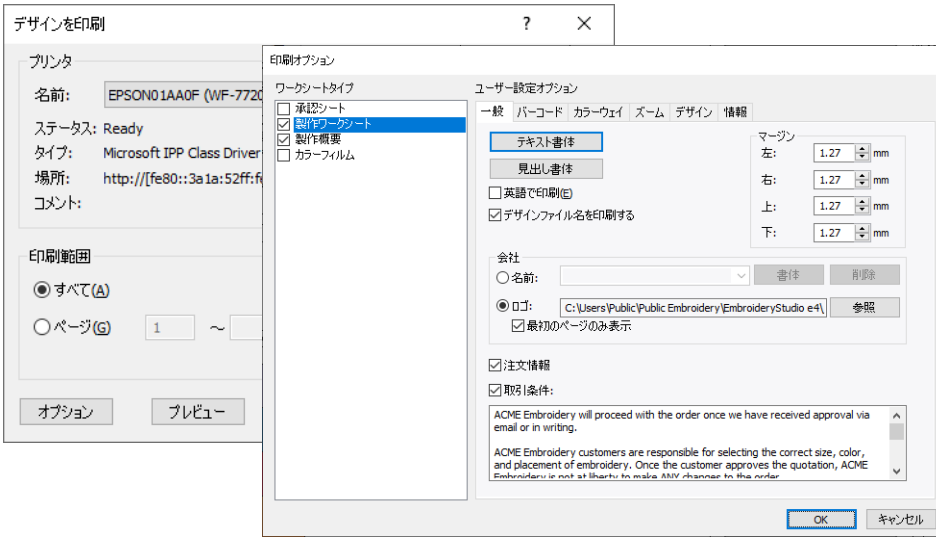
選択したデザインを印刷する

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。**デザインを印刷**とは異なり、このオプションはデザインと縫製情報を提供することができます。

選択したデザインを印刷するには

1. **並べ替え**を使用し、印刷用にデザインを並べ替えます。
2. 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。
3. 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。



4 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。

オプション	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。

5 **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。

6 **OK** をクリックし、MS Windows(R) **印刷設定**ダイアログでプリンターの設定が正しく行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下さい。

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

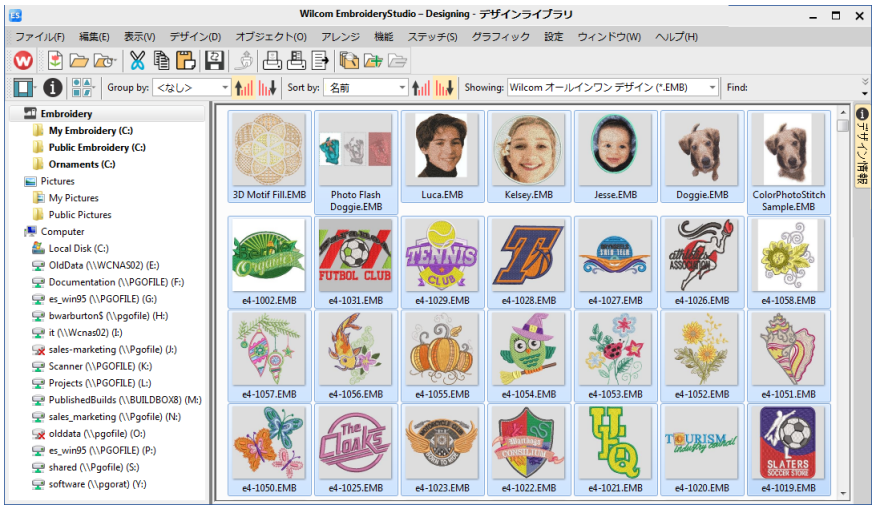
デザインカタログを印刷する

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。

印刷するカタログには、サムネイルと詳細（テキストの制限あり）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。

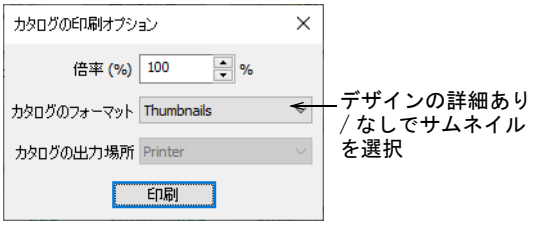
デザインカタログを印刷するには

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。

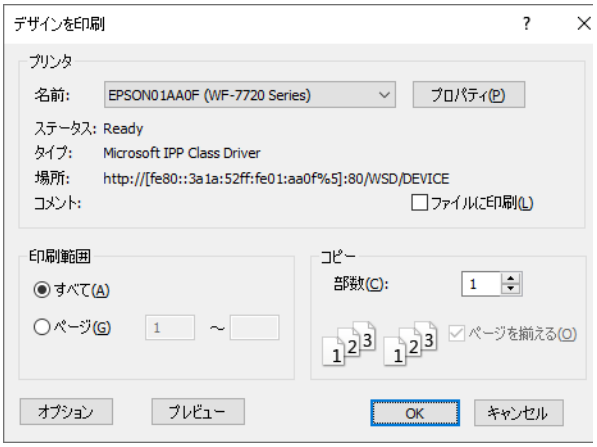
3 **デザイン管理 > 選択をカタログに印刷**を選択します。**カタログの印刷オプション**ダイアログが開きます。



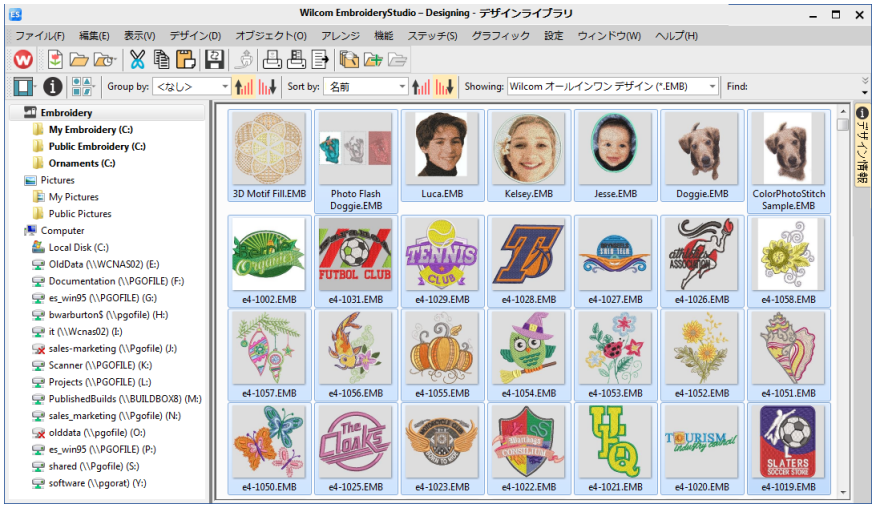
4 必要に応じて、設定を調整します。

- **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（デザインの詳細ある / 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。

オプション	目的
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。

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

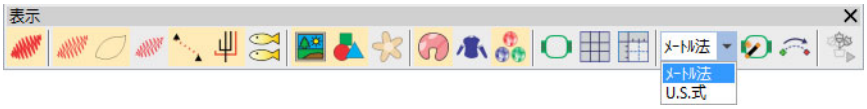
デザインリストをエクスポートする

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 CSV フォーマットにエクスポートします。

デザインリストをエクスポートオプションは、選択したフォルダーのデザインのリストを印刷するのに使用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

1　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。



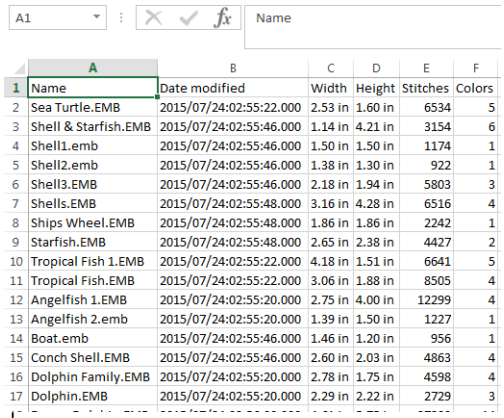
2　**デザインライブラリ**を開き、デザインフォルダーを選択します。

3　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。

4　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。

5 **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。

6 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。

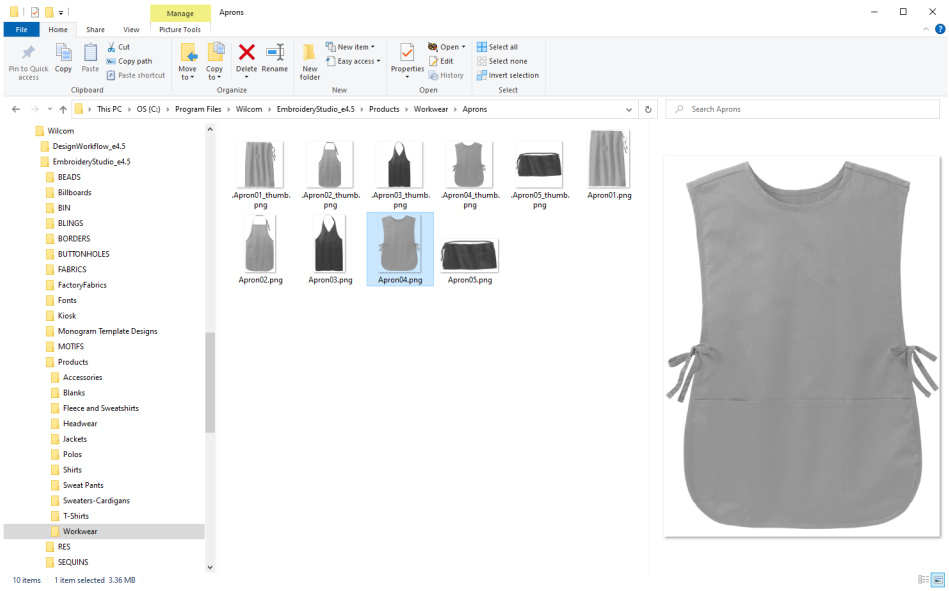


	A	B	C	D	E	F
1	Name	Date modified	Width	Height	Stitches	Colors
2	Sea Turtle.EMB	2015/07/24:02:55:22.000	2.53 in	1.60 in	6534	5
3	Shell & Starfish.EMB	2015/07/24:02:55:46.000	1.14 in	4.21 in	3154	6
4	Shell1.emb	2015/07/24:02:55:46.000	1.50 in	1.50 in	1174	1
5	Shell2.emb	2015/07/24:02:55:46.000	1.38 in	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

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。また使用する生地を背景にすることもできます。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 43 章
アセットを管理する

BE EmbroideryStudio では、アセットと呼ばれる様々な種類のファイルを作成することができます。この中で一番重要なファイルは、刺繍デザインです。デザインテンプレート、カスタムモチーフや書体など、その他のアセットを作成する場合、これらは新しいバージョンの BE EmbroideryStudio またはソフトウェアアップデートをインストールしても、インストール間で保持されます。



作成したカスタムアセットの保存先やファイル名は、覚えておくと良いでしょう。以下のシーンで必要となります。

- お使いの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ことを推奨している為。
- 他の BE EmbroideryStudio ユーザーとカスタムアセットをシェアしたり、カスタム書体などの第三者アセットをインストールする場合。
- 新しいコンピューターにソフトウェアをインストールする際、カスタムアセットフォルダの中身を自分で新しい場所にコピーする必要がある為。

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、BE 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よいでしょう。

BE EmbroideryStudio のアセット

次の表は、ソフトウェアにパッケージされているアセットをまとめたものです。BE EmbroideryStudio で、独自のアセットを作成し、管理する必要があります。

デザインファイル

アセット	詳細
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（ビットマップとベクターフォーマット両方）も、デザインライブラリで管理することができます。サンプルファイルは、サンプル刺繍デザインファイルと一緒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。
リカバリーファイル	自動保存機能は、拡張子が EMA の一時的なファイルを RECOVER フォルダに作成します。これはコンピューターがクラッシュした後に、BE EmbroideryStudio を再起動すると自動的に復元され、通常の終了字に削除されます。これらのファイルはフォルダを参照することでアクセスでき、EMA ファイルを EMB ファイルへ変更することができます。
バックアップファイル	バックアップコピーオプションがアクティブの場合、現在のデザインファイルのバックアップのコピーは、前回保存した形式で自動的に保存されます。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。

デザインのプリセット

アセット	詳細
デザインテンプレート	テンプレートは生地、オブジェクト、初期設定を保存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。詳細はテンプレートを扱うをご覧ください。
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。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。テンプレート用の新規のスタイルは自分で一から作成したり、既存のスタイルやオブジェクトをベースにして定義します。詳細はスタイルを使用して作業するをご覧ください。
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。事前に設定されている生地設定に加え、特殊なニーズに対応できる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	詳細
書体	BE 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。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。モノグラムを初めて作成する方は、デザインタブでモノグラムテンプレートを使用することから始めるとよいでしょう。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、何度も使用できるプリセットされ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。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。このデザインはチームネームテンプレートとして保存し、再利用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。

アセット	詳細
キオスク テンプレート	BE 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	詳細
モチーフ	モチーフはハート、葉っぱ、幾何学模様パターンなどの既製のデザイン項目を指します。モチーフは自分で作成することができ、単体での利用はもちろん、モチーフランニングやモチーフフィルに使用することができます。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。詳細はスタンプをライブラリに追加するをご覧ください。

その他のアセット

アセット	詳細
刺繍枠	刺繍枠は独自のものを作成し、後で使用できるよう保存したり、カスタムしたマシンタイプに関連付けることができます。ソフトウェアがアップデートされるよりも高い頻度で、マシンで新しい刺繍枠が使用可能となる為、ユーザー設定刺繍枠が必要となります。詳細はユーザー設定の刺繍枠をご覧ください。
ビーズ	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。ビーズの形状とビーズのパターンは、ビーズ機能で使用できるよう定義されています。詳細はビーズ刺繍をご覧ください。

アセット	詳細
ブリング	ブリングは、製品やテンプレートに置かれる装飾的なオブジェクトの総称です。ブリングには様々なサイズ、形状、色や材質があります。ブリング形状と書体は、ブリング機能で使用できるよう定義されています。詳細はブリングをデジタイズするをご覧ください。
ボーダー	四角形、楕円形、盾型などの定型の刺繍ボーダーで、デザインに追加することができます。詳細はデザインにボーダーを追加するをご覧ください。モノグラムのボーダーも併せてご覧ください。
マシンフォーマット	BE 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。
プロダクト	BE 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。詳細はプロダクト背景をご覧ください。
刺繍糸チャート	糸チャートは、様々なブランドの糸色を表示することができます。糸チャートは、現在使用している糸に合わせて変更することができます。また自分だけのレタリングを作成することもできます。詳細は糸チャートを作成 & 変更するをご覧ください。

メモ　カスタムアセットを維持するには、お使いの BE 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、お使いのソフトウェアの上にインストールすることができます。BE 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。

アセットの場所

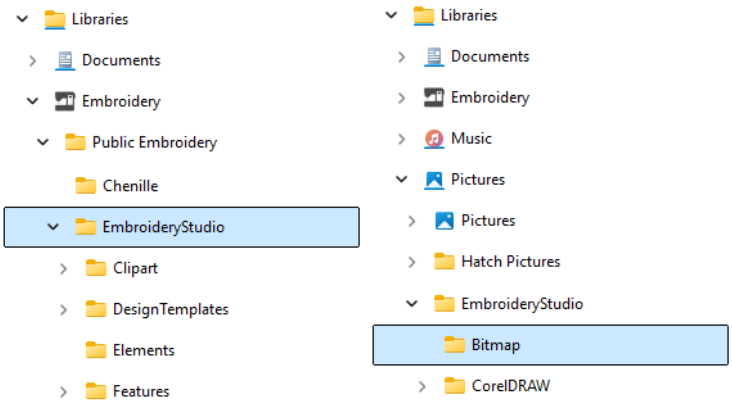
BE EmbroideryStudio では、アセットファイルの場所はプログラムデータとユーザー（カスタム）データの 2 つに大別されています。ソフトウェアと一緒にインストールされるパッケージ済み（または「ファクトリ」）アセットには、デザイン、生地、テンプレート、モチーフ、ボーダー、書体、モノグラムなどが含まれます。これらのアセットは、次の場所にある専用フォルダに保存されています。

```
C:\Program Files\Wilcom\EmbroideryStudio 2025\
```

個人のデザイン & イメージ

重要なアセットの中には、刺繍デザインはもちろん、イメージファイルがあります。これらはお使いのコンピューター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：

- BE EmbroideryStudio から保存したデザイン、カッティングファイル、マルチデコレーションファイル、マシンファイルは、初期設定により以下の場所の「My Embroidery」フォルダに保存されます。
  C:\Users\<USER>\My Embroidery\
- 同様に BE 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\



ファイルエクスプローラーで個人の刺繍やイメージファイルに素早くアクセスするには、ナビゲーションバーにこれらのショートカットを入力し、**Enter** を押します。

ファイルタイプ	ショートカット
保存した EMB デザインファイル	%USERPROFILE%\My Embroidery\My Designs
エクスポートしたマシンファイル（DST、EXP など）	%USERPROFILE%\My Embroidery\My Machine Files
エクスポートしたグラフィック（ビットマップとベクター）	%USERPROFILE%\Pictures

メモ　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。

バックアップ & リカバリ

自動保存機能は、リカバリフォルダの中に 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、BE EmbroideryStudio を再起動した時に自動的に回復します。初期設定では、現在のデザインファイルのバックアップコピーは**以前に**保存した形式で作成されます。このデータは次の場所に格納されます。

C:\ProgramData\Wilcom\EmbroideryStudio\

バックアップとリカバリファイルに手動でアクセスするには、次のサブフォルダを参照します。

アセット	場所	ファイルタイプ
バックアップファイル	.¥BACKUP	*.EMB
リカバリーファイル	.¥BE EmbroideryStudio 2025¥RECOVER	*.EMA

その他のカスタムアセット

通常の使用では、独自の書体、刺繍枠、モチーフ、生地や、その他のカスタムアセットを作成できます。このデータは次の場所に格納されます。

C:\ProgramData\Wilcom\EmbroideryStudio\

必要に応じて、次のサブフォルダを参照してください。

アセット	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
刺繍枠	.¥RES¥Hoops	USRHOOPS.DSC
マシンフォーマット	.¥<ProductName>¥DEFAULTS	defaults.dfl
モチーフ	.¥MOTIFS	*.ESA
プログラムスプリット	.¥TEMPLATE	*.EMT
シークイン形状	.¥SEQUINS	SEQSHAPE.ESA
シークイン固定ステッチ	.¥SEQUINS	SEQPATT.ESA
シークインパターン	.¥RES¥SEQUINS	sequinlib.dat
スタンプ（ニードル）	.¥STAMPS	*.ESA
スタイル	.¥TEMPLATE	*.EMT
テンプレート	.¥TEMPLATE	*.EMT
刺繍糸チャート	.¥RES¥ThreadCharts	*.TCH

メモ　データフォルダの中には、コンピュータを再起動し、初めてソフトウェアを起動した時のみ作成されるものもあります。

作成したアセットは、新しいバージョンの BE 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。しかし、新しいコンピューターにソフトウェアをインストールする際、カスタムアセットフォルダの中身を自分で新しい場所にコピーする必要があります。

メモ　PC にログインしたユーザーの権限のレベルによっては、**C:¥ProgramData** フォルダが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。

プロダクト背景

BE EmbroideryStudio では、装飾を配置できるプロダクト背景を選択することができます。

プロダクトの背景は PNG イメージファイルですが、アセットとして「program data」として扱われます。これらは次の場所で見つけられます。

```
C:\Program Files\Wilcom\EmbroideryStudio 2025\Products
```

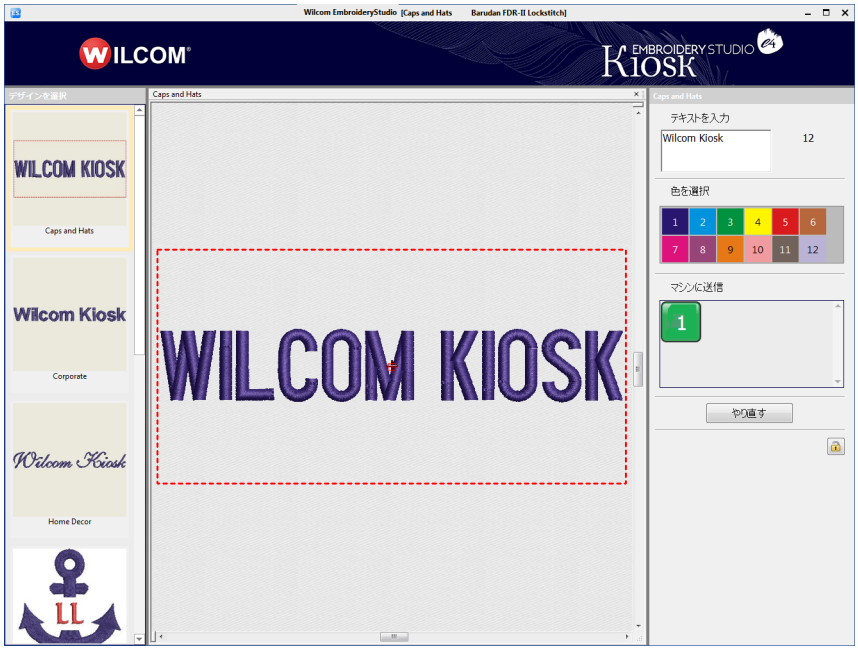
参考　自分で作成したプロダクトテンプレート（マルチカラー可）を、ソフトウェアに追加することができます。

関連項目

- プロダクトをビジュアル化する
- プロダクト背景

レタリングキオスクアセット

BE EmbroideryStudio には、キャップ帽やその他の刺繍に使用できる**キオスク**機能があります。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。



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。自分でキオスクデザインレイアウトを作成することもできます。初期設定の場所：

```
C:\Program
Files\Wilcom\EmbroideryStudio 2025\Kiosk\Designs
```

初期設定のキオスクバナー（サイズ 1200x100 ピクセル）は、同じ場所にあります。

```
C:\Program Files\Wilcom\EmbroideryStudio 2025\Kiosk\
```

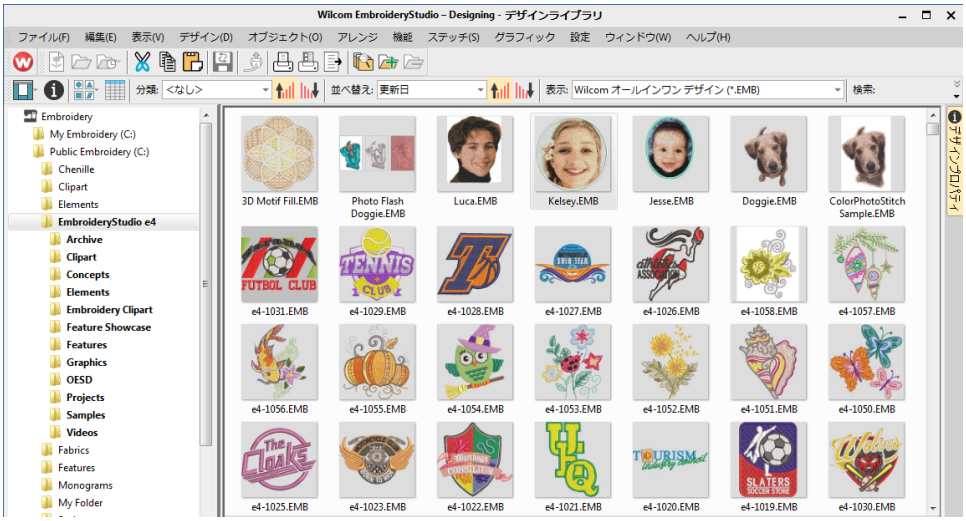
バナーを変更したい場合は（例：特定の位置名など）、アップデートするか置き換えます。または、カスタムバナーをハードディスクまたはネットワーク上の別の場所に配置し、そこで参照することもできます。複数のキオスクを設定している場合、すべて同じバナーに設定することができます。

関連項目

- 操作の概要
- デザインの場所を変更する
- キオスクバナーをカスタマイズする

アセットにナビゲートする

デザインライブラリは、ソフトウェア内蔵のデザイン管理ツールです。お使いの PC や会社のネットワークに保管されているデザインや、イメージを参照するのに使用します。**デザインライブラリ**機能は**ファイルエクスプローラー**にアクセスすることなく、デザインの検索 / 管理を素早く効率的に行うことができます。BE 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。

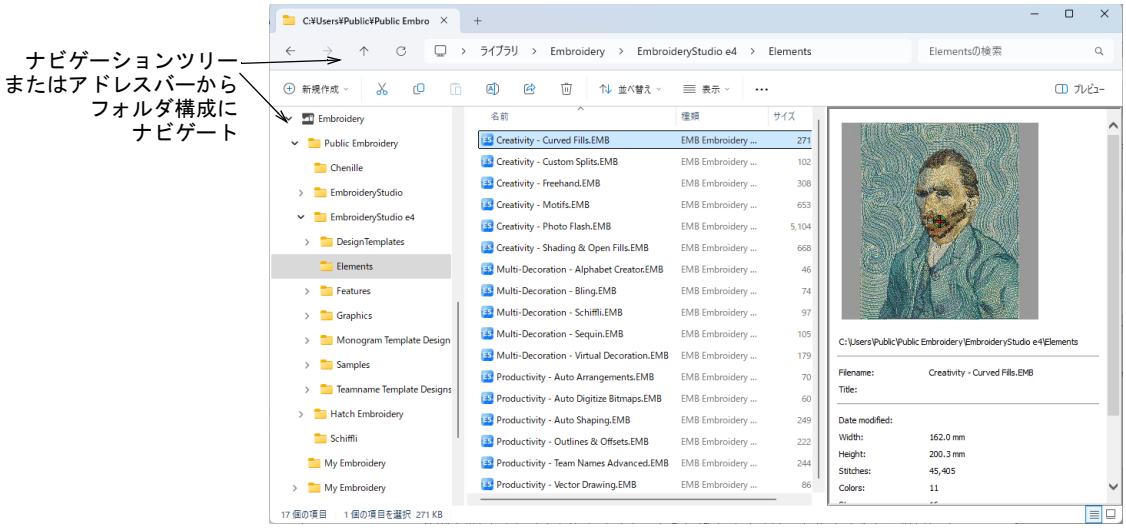


ファイルエクスプローラーを使用したことがあるユーザーの方は、直感的に使用していただけると思いますが、いくつか異なる点があります。**デザインライブラリ**は「バーチャルライブラリ」で、お使いのコンピューターにあるどのデザインでもロケートでき、ナビゲーション枠に表示することができます。ハードディスク、記憶メディア、ローカルネットワークにある刺繍デザインを含むフォルダーはナビゲーション枠に追加することができます。詳細はデザインを管理するをご覧ください。

ファイルエクスプローラーでナビゲートする

ファイルエクスプローラーでは、ウィンドウの左側にあるナビゲーションツリーを使用して、BE EmbroideryStudio のアセットの正確な位置に移動することがで

きます。または、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 キーを押します。



お使いのソフトウェアにアップデートまたはアップグレードをインストールした場合でも、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。しかし他の PC にソフトウェアをインストールした場合は、これらのフォルダの中身を自分で新しい保存場所にコピーしなければなりません。

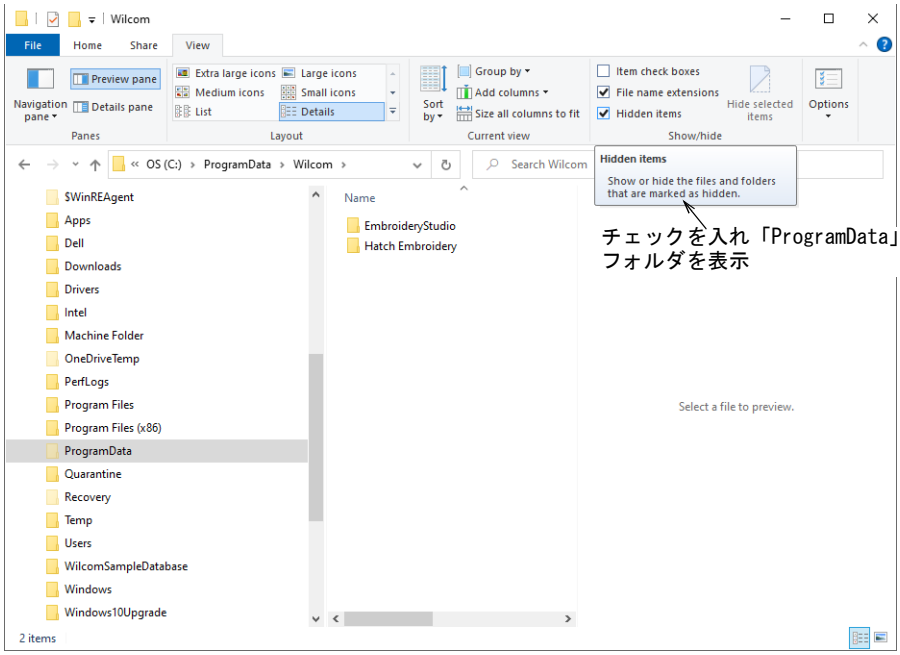
メモ PC にログインしたユーザーの権限のレベルによって、**C:¥ProgramData** フォルダが見えない場合があります。下記をご覧下さい。

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

1 図のように**ファイルエクスプローラーの表示**タブを開きます。



2 **隠れたファイル**オプションにチェックを入れます。これにより「ProgramData」フォルダとそのコンテンツが表示されます。

第 44 章
標準フォント

以下の表には、BE EmbroideryStudio で標準装備の刺繍書体がすべて表示されています。

ローマ字書体

含まれるローマ字書体：

3D 書体	３ D フォーム（ウレタン）と使用するために特別に作成された書体。フォームは洗濯に適さない為、キャップ帽に頻繁に使用されます。
アップリケ書体	アウトライン、留めステッチ、上縫いステッチをすべて含むアップリケの為に作成された書体。大きなサイズやステッチ数を減らすのに最適です。
ブリング書体	ラインストーン用に作成された、ベクターフォーマットの書体。
ブロック体書体	名前やビジネスロゴで頻繁に使用されるサンセリフ体の書体。明確で読みやすいので刺繍に最適なスタイルです。
サガラ書体	サガラ刺繍に対応しているマシンにのみ適している、サガラ刺繍用に特別に作成された書体。一般的にスポーツやストリートウェアに使用されます。
サガラ風書体	スティプルステムステッチ設定を変更し、より密なステッチにすることができます。刺繍糸など太目の糸と使用すれば、サガラのような効果を得ることができます。これらの専用の書体はこの技術を利用し、「サガラ風」レタリングを作成します。
ファンシー書体	ロゴのスタイルに応じて、ブロック状ではない書体は装飾的な用途に使用できます。
モノグラム書体	一般的にタオルやリネンなどのギフトに人気のイニシャル入れに使用される、モノグラム用に特別に作成された書体。
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面などに使用されます。大きなサイズでの使用に最適です。
ランニングステッチ書体	一般的にサテンのコラムが適さない、5mm 以下の小さなレタリングで使用されます。
筆記体書体	手書きに似た、文字同士を繋ぐ流れるようなストロークのある書体。

セリフ体書体	スポーツウェアで人気の、ストロークの最後に装飾が付いた古風なスタイルの書体。
極小書体	プッシュ＆プル調整のあるサテンステッチのコラムを含む、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。一般的に装飾目的に使用されます。
2 色書体	各文字に２色含まれた書体。一般的にスポーツウェアのジャケットの背面などに使用されます。大きなサイズでの使用に最適です。

ローマ字以外の書体

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

高品質のレタリングを作成するには、推奨値を超えないように注意してください。推奨する最小 / 最大の高さは大文字を参照にしています。ほとんどの刺繍書体は、オリジナルの TrueType フォント（TTF）からデジタイズされています。大文字の約 70%ほどの高さの小文字（例：「a」と「c」）があるものもあります。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、小文字のサイズを拡大する必要がある場合があります。

TrueType????
Embroidery Letters

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のコードを押すことで、特殊文字を作成できます。例えば、コード **234** の **ê** をタイプするには **Alt+0234** とタイプします。**Alt** キーを離すと、アクセント付きの文字が表示されます。特殊文字を追加するも併せてご覧ください。

メモ　**全て**の文字が**全て**の書体で利用できる訳ではありません。

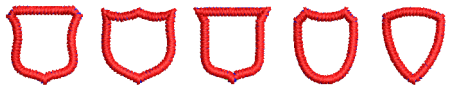
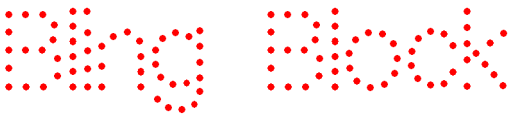
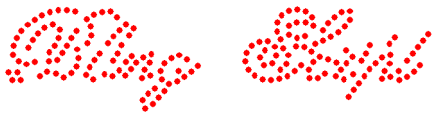
接合タイプ

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。
デジタイズされたように	デジ	文字はデジタイズされた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。

ローマ字書体

書体	サンプル	推奨サイズ 最小 インチ	推奨サイズ 最小 mm	推奨サイズ 最大値 インチ	推奨サイズ 最大値 mm	接合タイプ
3D 書体						
3D Block2		0.7	18	1.2	30	デジ
3D Brush Script		0.8	20	1.6	40	デジ
3D Emphatic		1.2	30	1.8	45	デジ
3D Futuro		0.6	15	0.8	20	デジ
^ BE EmbroideryStudio 2025 の新書体						

書体	サンプル	推奨サイズ				接合タイプ
		最小		最大値		
		イン	mm	イン	mm	
3D London		0.8	20	1.2	30	デジ
3D Monoglyceride		0.7	18	1.2	30	デジ
3D Sofachrome		0.4	10	0.5	0.5	デジ
アップリケ書体						
College Appliqué		1.0	25	3.1	80	デジ
Crest Appliqué		1.6	40	5.9	150	該当なし
Glory Appliqué		1.2	30	1.6	40	デジ
ブリング書体						
Bling Block		–	–	–	–	該当なし
Bling Hollow		–	–	–	–	該当なし
Bling Script		–	–	–	–	該当なし
^ BE EmbroideryStudio 2025 の新書体						

書体	サンプル	推奨サイズ				接合タイプ
		最小		最大値		
		イン	mm	イン	mm	
ブロック体書体						
Advent		0.3	8	0.8	20	最近
Albert		0.4	10	0.8	20	最近
Angle Block		0.4	10	1.2	30	最近
Architect		0.5	12	1.4	35	最近
Arial Rounded		0.3	8	0.8	20	最近
Art Block		0.4	10	1.6	40	最近
Athletica		0.4	10	1.2	30	最近
^ BE EmbroideryStudio 2025 の新書体						

書体	サンプル	推奨サイズ				接合タイプ
		最小		最大値		
		イン	mm	イン	mm	
Avant Garde		0.3	8	1.2	30	最近
Avatar		0.4	10	1.2	30	最近
Bauhaus		0.3	8	1.0	25	最近
Block1		0.3	8	0.8	20	最近
Block2		0.2	6	0.8	20	最近
Block2-Auto		0.2	6	0.8	20	最近
Block Caps		0.2	5	1.0	25	最近
Bounty		0.4	10	0.8	20	最近

^ BE EmbroideryStudio 2025 の新書体

書体	サンプル	推奨サイズ				接合タイプ
		最小		最大値		
		インチ	mm	インチ	mm	
Bravo		0.5	12	1.6	40	最近
Castle		0.6	15	1.0	25	最近
Folio Condensed		0.3	7	1.0	25	最近
Futura		0.4	10	0.8	20	最近
Goudy Sans		0.3	8	0.7	18	最近
Gypsy		0.2	6	0.8	20	最近
Handel Gothic		0.3	8	0.7	18	最近
Helvetica		0.3	8	1.2	30	最近

^ BE EmbroideryStudio 2025 の新書体

書体	サンプル	推奨サイズ				接合タイプ
		最小		最大値		
		イン	mm	イン	mm	
Impress		0.3	8	0.8	20	最近
Informal		0.2	6	0.4	10	最近
Jolt		0.4	10	0.8	20	最近
Kabel		0.3	8	1.0	25	最近
Lazer		0.2	6	0.7	18	最近
Legal Block		0.2	6	0.8	20	最近
Lydian		0.5	12	1.0	25	最近
Meister Block		0.4	10	0.8	20	最近

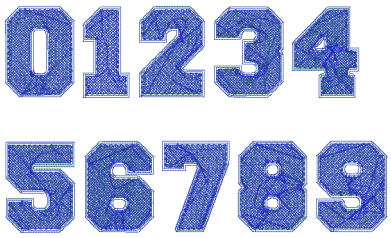
^ BE EmbroideryStudio 2025 の新書体

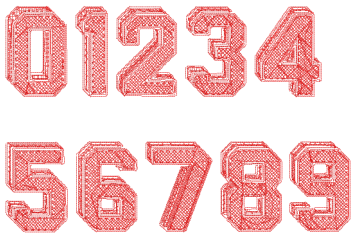
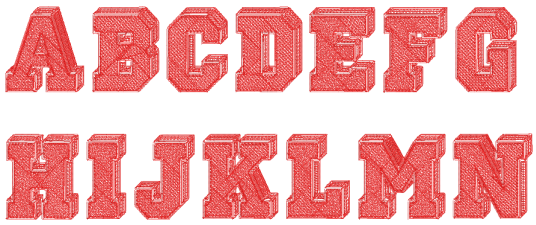
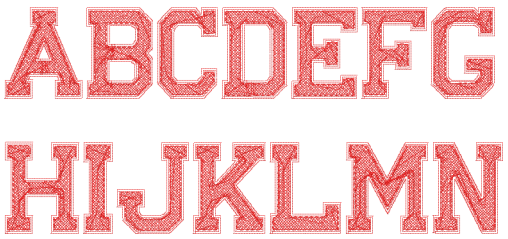
書体	サンプル	推奨サイズ				接合タイプ
		最小		最大値		
		インチ	mm	インチ	mm	
Microgramma		0.4	10	1.0	25	最近
Microscan		0.3	8	1.0	25	最近
Monoglyceride		0.4	10	1.2	30	最近
Monoglyceride Bold		0.4	10	0.6	15	最近
Narrow Block		0.7	18	2.6	65	最近
Round Block		0.4	10	0.8	20	最近
Slim Block		1.0	25	4.9	125	最近
Sofachrome		0.15	4	0.25	6	最近

^ BE EmbroideryStudio 2025 の新書体

書体	サンプル	推奨サイズ				接合タイプ
		最小		最大値		
		イン	mm	イン	mm	
Spatial		0.4	10	0.8	20	最近
Square Block		0.4	10	1.4	35	最近
Stencil Block		0.4	10	0.6	15	最近
Super Block		0.4	10	1.2	30	最近
Swiss		0.4	10	1.2	30	最近
Tahoma		0.3	8	1.2	30	最近
Text Block		0.3	8	1.0	25	最近

^ BE EmbroideryStudio 2025 の新書体

書体	サンプル	推奨サイズ				接合タイプ
		最小		最大値		
		イン	mm	イン	mm	
Urbane		0.4	10	0.8	20	最近
Utility Block		0.4	10	1.1	28	最近
Veranda		0.3	8	1.0	25	最近
Yama		0.2	6	1.2	30	最近
サガラ書体						
CH 2Color Numbers		2.0	50	4.9	125	デジ
CH 2inch Pennant Script		2.0	50	2.0	50	デジ
CH 3inch Pennant Script		3.0	75	3.0	75	デジ
^ BE EmbroideryStudio 2025 の新書体						

書体	サンプル	推奨サイズ 最小 インチ	推奨サイズ 最小 mm	推奨サイズ 最大値 インチ	推奨サイズ 最大値 mm	接合タイプ
CH 3.5inch Shadow Nos		3.4	87	3.4	87	デジ
CH 6inch 3D-Block		5.9	150	5.9	150	デジ
CH Chenille Block		2.0	50	5.9	150	デジ
CH Playbill		2.0	50	5.9	150	デジ
CH Prince Athletic		2.0	50	5.9	150	デジ

^ BE EmbroideryStudio 2025 の新書体

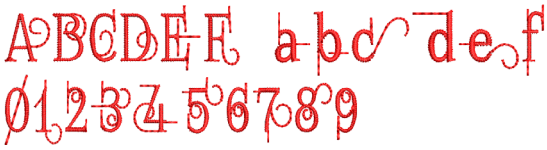
書体	サンプル	推奨サイズ				接合タイプ
		最小		最大値		
		インチ	mm	インチ	mm	
CH Square Block		2.0	50	5.9	150	デジ
CH Tall Pennant Script		3.0	75	3.9	100	デジ
サガラ風書体						
Yale		2.0	50	3.9	100	デジ
Vermicelli		2.0	50	3.9	100	デジ
ファンシー書体						
Agatha		0.4	10	0.8	20	デジ
Anaconda		0.4	10	1.0	25	最近
Arnold		0.5	12	0.7	17	最近
^ BE EmbroideryStudio 2025 の新書体						

書体	サンプル	推奨サイズ				接合タイプ
		最小		最大値		
		インチ	mm	インチ	mm	
Blacklight		0.4	10	0.7	18	最近
Carla		0.4	10	1.0	25	最近
Charcuterie		0.8	20	1.6	40	デジ
Cheshire		0.4	10	1.0	25	最近
Columbo		0.4	10	0.7	18	最近
Comics		0.4	10	1.0	25	最近
Crayfish		0.4	10	0.8	20	最近
Crevasse		0.3	8	0.6	15	最近

^ BE EmbroideryStudio 2025 の新書体

書体	サンプル	推奨サイズ				接合タイプ
		最小		最大値		
		インチ	mm	インチ	mm	
Croissant		0.3	8	0.7	18	最近
Curly		0.7	18	1.6	40	最近
Dotti		0.4	10	0.8	20	最近
Dr Zeus		0.4	10	1.0	25	最近
Enchantment		0.4	10	1.0	25	最近
Energy		0.6	15	1.2	30	最近
Enviro		0.6	15	1.6	40	最近

^ BE EmbroideryStudio 2025 の新書体

書体	サンプル	推奨サイズ				接合タイプ
		最小		最大値		
		イン	mm	イン	mm	
Felt Tip		0.4	10	1.2	30	最近
Flash		0.3	8	1.0	25	最近
Flourish Light		0.8	20	1.2	30	デジ
Free Style		0.4	10	0.8	20	最近
Gaelic		0.4	10	1.0	25	最近
Hana		0.6	15	1.0	25	最近
Handicraft		0.4	10	1.2	30	最近

^ BE EmbroideryStudio 2025 の新書体

書体	サンプル	推奨サイズ				接合タイプ
		最小		最大値		
		イン	mm	イン	mm	
Hobo		0.3	8	0.8	20	最近
Kids		0.4	10	0.8	20	最近
Kindergarten Block		0.4	10	1.0	25	最近
Lariat		0.4	10	1.2	30	最近
Locker		0.4	10	0.6	15	最近
Lublik		0.4	10	0.8	20	最近
Mandarin		0.4	10	0.6	15	最近
Market		0.4	10	1.2	30	最近

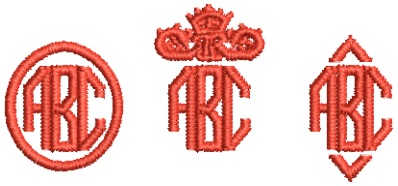
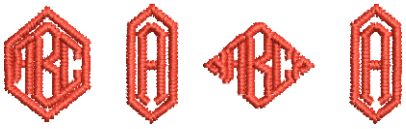
^ BE EmbroideryStudio 2025 の新書体

書体	サンプル	推奨サイズ				接合タイプ
		最小		最大値		
		イン	mm	イン	mm	
Matisse		0.4	10	1.2	30	最近
Old English		0.8	20	1.2	30	最近
Olivia		0.3	7	0.8	20	最近
Orient Express		0.4	10	0.8	20	最近
Pacific North West		1.0	25	1.6	40	最近
Pastille		0.4	10	0.8	20	最近
Pixie		0.5	13	1.0	25	最近

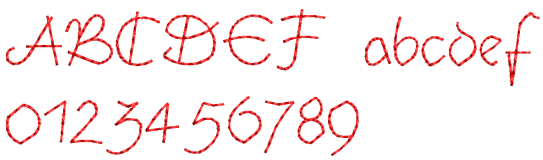
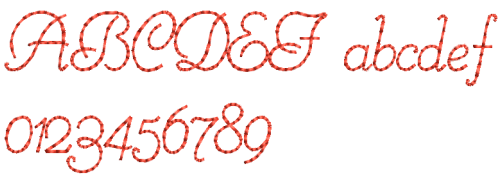
^ BE EmbroideryStudio 2025 の新書体

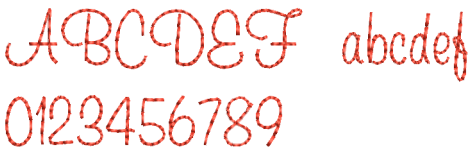
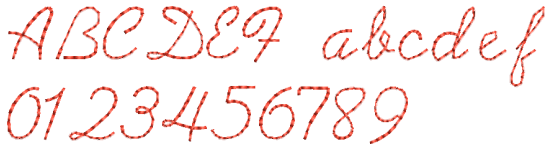
書体	サンプル	推奨サイズ				接合タイプ
		最小		最大値		
		イン	mm	イン	mm	
Racer		0.4	10	0.6	15	最近
Speedy		0.3	8	0.6	15	最近
Sports		0.4	10	0.6	15	最近
Staccato		0.6	15	1.0	25	最近
Thriller		0.6	15	0.9	23	最近
Toddler		0.4	10	1.4	35	最近
Toon		0.4	10	0.6	15	最近
Victorian		0.3	7	0.6	15	最近

^ BE EmbroideryStudio 2025 の新書体

書体	サンプル	推奨サイズ 最小 インチ	推奨サイズ 最小 mm	推奨サイズ 最大値 インチ	推奨サイズ 最大値 mm	接合タイプ
Viking		0.4	10	0.8	20	最近
Western		0.4	10	0.8	20	最近
Western Serif		0.2	6	0.8	20	最近
Westminster		0.4	10	0.7	18	最近
Woodstock		0.3	8	0.8	20	最近
モノグラム書体						
ファンシーモノグラム		2.0	50	3.9	100	最近
オクタゴンモノグラム		0.7	18	2.4	60	最近
ポイントモノグラム		0.7	18	3.0	75	最近
^ BE EmbroideryStudio 2025 の新書体						

書体	サンプル	推奨サイズ				接合タイプ
		最小		最大値		
		インチ	mm	インチ	mm	
シールモノグラム		0.8	20	2.4	60	最近
アウトライン書体						
Detex Normal		0.4	9	1.2	30	最近
Discoteque		0.6	15	1.6	40	最近
Futura Outline		0.6	15	1.2	30	最近
News Outline		0.8	20	1.8	45	最近
Outline Block		0.7	18	1.4	35	最近
Petrol Shadow		0.8	20	2.0	50	最近
^ BE EmbroideryStudio 2025 の新書体						

書体	サンプル	推奨サイズ				接合タイプ
		最小		最大値		
		イン	mm	イン	mm	
Swiss Run Hollow		1.0	25	3.9	100	デジ
Swiss Run Satin		1.0	25	3.0	75	デジ
Turncoat		0.5	12	1.0	25	最近
ランニングステッチ書体						
Run Block		0.2	5	0.5	12	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
^ BE EmbroideryStudio 2025 の新書体						

書体	サンプル	推奨サイズ				接合タイプ
		最小		最大値		
		イン	mm	イン	mm	
Run Murray Hill		0.2	5	0.5	12	デジ
Run Script		0.2	5	0.5	12	デジ
筆記体書体						
Ballantine Script		1.2	30	1.4	35	最近
Book Script		0.4	10	1.2	30	最近
Cayman		0.4	10	1.0	25	最近
Chancery		0.7	17	1.0	25	最近
City Script		0.3	8	0.8	20	最近
Crescent Script		0.6	15	1.4	35	最近

^ BE EmbroideryStudio 2025 の新書体

書体	サンプル	推奨サイズ				接合タイプ
		最小		最大値		
		インチ	mm	インチ	mm	
Easy Script		0.4	10	1.2	30	最近
Edwardian Script		1.2	30	1.6	40	最近
Formal Script		0.3	7	0.6	15	最近
Handy Script		0.8	20	2.0	50	最近
Italian Script		0.6	15	0.8	20	最近
Karin Script		0.4	10	0.8	20	最近
Lila		0.4	10	1.2	30	最近
Memo Script		0.4	10	0.6	15	最近

^ BE EmbroideryStudio 2025 の新書体

書体	サンプル	推奨サイズ				接合タイプ
		最小		最大値		
		インチ	mm	インチ	mm	
Moly		0.4	10	0.6	15	最近
Poetic Script		0.8	20	1.6	40	最近
Pomander		1.6	40	2.6	65	最近
Python Script		0.8	20	1.4	35	最近
Royale		0.8	20	1.4	35	最近
Script1		0.6	15	1.2	30	最近
Script2		0.5	12	1.0	25	最近
Script3		0.8	20	2.2	55	最近

^ BE EmbroideryStudio 2025 の新書体

書体	サンプル	推奨サイズ				接合タイプ
		最小		最大値		
		イン	mm	イン	mm	
Script4		1.2	30	2.0	50	最近
Script5		0.4	10	1.0	25	最近
Script6		0.4	10	1.2	30	最近
Script7		0.6	15	1.6	40	最近
Script8		0.6	15	1.2	30	最近
Upright Script		0.8	20	2.0	50	最近
Vivid Script		0.5	12	1.4	35	最近
セリフ体書体						
Adelle		0.4	10	0.6	15	最近
^ BE EmbroideryStudio 2025 の新書体						

書体	サンプル	推奨サイズ				接合タイプ
		最小		最大値		
		インチ	mm	インチ	mm	
Algerian		0.4	10	0.6	15	最近
Bodoni		0.6	15	0.8	20	最近
Casual Serif		0.4	10	1.4	35	最近
Centurion		0.7	17	1.4	35	最近
Cheltenham Tall		0.4	10	0.8	20	最近
City Medium		0.3	8	0.8	20	最近
Civic		0.4	10	1.4	35	最近

^ BE EmbroideryStudio 2025 の新書体

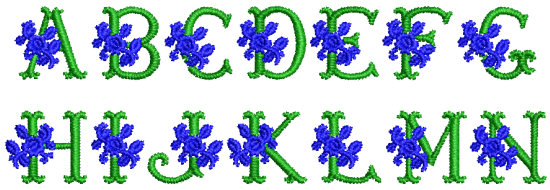
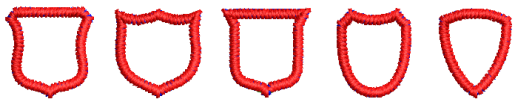
書体	サンプル	推奨サイズ				接合タイプ
		最小		最大値		
		インチ	mm	インチ	mm	
College		0.4	10	0.8	20	最近
Copperplate		0.4	10	0.8	20	最近
Dauphin		0.6	15	1.2	30	最近
Flares		0.3	8	1.0	25	最近
Garamond		0.6	15	0.8	20	最近
Krone		0.3	8	0.7	18	最近
Matrix		0.4	10	0.8	20	最近
Museo		0.4	10	0.8	20	最近

^ BE EmbroideryStudio 2025 の新書体

書体	サンプル	推奨サイズ				接合タイプ
		最小		最大値		
		イン	mm	イン	mm	
Scope		0.4	10	1.6	40	最近
Schoolbook		0.6	15	1.2	30	最近
Seagull		0.4	10	0.8	20	最近
Serif1		0.3	8	0.6	15	最近
Serif2		0.5	12	0.6	15	最近
Serif3		0.4	10	1.2	30	最近
Serif4		0.4	10	0.8	20	最近
Souvenir		0.3	8	0.8	20	最近
Times Roman		0.6	15	1.0	25	最近

^ BE EmbroideryStudio 2025 の新書体

書体	サンプル	推奨サイズ				接合タイプ
		最小		最大値		
		イン	mm	イン	mm	
Typewriter		0.4	10	1.0	25	最近
極小書体						
Helvetica Small		0.2	6	1.0	25	最近
Micro Block		0.2	6	0.8	20	最近
Miniature Block		0.2	6	0.6	15	最近
Sm Cooper		0.2	6	0.5	12	最近
Sm HighTower		0.3	8	0.6	15	最近
Sm Script		).15	4	0.25	6	最近
Small Block1		).15	4	0.25	6	最近
^ BE EmbroideryStudio 2025 の新書体						

書体	サンプル	推奨サイズ				接合タイプ
		最小		最大値		
		インチ	mm	インチ	mm	
Small Block2		0.15	4	0.25	6	最近
Small Serif 1		0.15	4	0.25	6	最近
Times Small		0.4	10	0.6	15	最近
特殊書体						
Antique Ros		1.6	40	2.4	60	デジ
Crests		1.6	40	5.9	150	該当なし
Flair Script		0.4	10	1.6	40	最近
Tusj		0.8	20	3.9	100	デジ
2 色書体						
^ BE EmbroideryStudio 2025 の新書体						

書体	サンプル	推奨サイズ				接合タイプ
		最小		最大値		
		イン	mm	イン	mm	
2 Col Arial Shadow		0.6	15	1.0	25	デジ
2 Col Plain Script		0.5	13	2.0	50	デジ
Border Block 2		0.6	15	0.9	22	デジ
Dextor		0.5	13	1.0	25	デジ
English Village		0.6	15	1.2	30	デジ
Futura Border 2 C		0.6	16	2.0	50	デジ
Shadow Street		0.6	15	1.0	25	デジ

^ BE EmbroideryStudio 2025 の新書体

ローマ字以外の書体

書体	サンプル	推奨サイズ 最小 インチ	推奨サイズ 最小 mm	推奨サイズ 最大値 インチ	推奨サイズ 最大値 mm	接合タイプ
キリル文字書体						
トルコ語		0.4	10	0.6	15	最近
Greek Script		0.5	12	1.4	35	最近
Greek Spionic		0.4	10	1.4	35	最近
Jikharev		0.4	10	1.2	30	最近
Russian Textbook		0.3	8	1.2	30	最近
ヘブライ文字書体						
Hebrew Chaya		0.3	8	0.6	15	最近
日本語書体						
Japanese Kaisho		0.3	8	2.7	70	最近

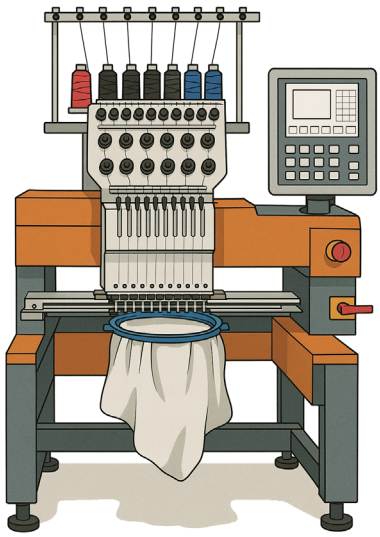
書体	サンプル	推奨サイズ				接合タイプ
		最小		最大値		
		インチ	mm	インチ	mm	
Heisei Gosic	平成ゴシック あいうえおアイウエオ	0.4	10	2.7	70	最近
Heisei Gyosho	平成行書 あいうえおアイウエオ	0.3	8	2.7	70	最近
Heisei Kaisho	平成楷書 あいうえおアイウエオ	0.3	8	2.7	70	最近
Heisei Kantei	平成勘亭 あいうえおアイウエオ	0.4	10	2.7	70	最近
Heisei Maru Gosic	平成丸ゴシック あいうえおアイウエオ	0.4	10	2.7	70	最近
Heisei Mincho	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３０００文字）は、help.wilcom.com からダウンロードすることができます。

第 45 章

マシン、ファイル、ディスクタイプ

この章では、BE 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と EMB 間の変換に関する詳細と、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® Graphics Suite と併用して、BE EmbroideryStudio で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　様々なシフリマシンで使用できるよう、シフリファイルフォーマットは多数存在しますが、BE 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。

対応している刺繍機

下記の表は BE 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設定をご覧ください。

マシンフォーマット	詳細	マシンファイル
タジマ		
タジマ	標準タジマ機で使用できるフォーマット。	DST, EMX, T01, TAP
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。	TBF
タジマ TMCE-100	サガラ対応のタジママシンで使用できるフォーマット。	DST, T01
タジマ TMCE-600	サガラ対応のタジママシンで使用できるフォーマット。	DST, T01
バルダン		
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。	DSB, T03, TAP, U??, XXX
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（サガラ 5 色）より古い刺繍機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。	DSB, T03, U??
バルダン Z シリーズ	バルダン Z シリーズ機（針棒 10 本以上対応）で使用できるフォーマット。	DSB, T03, U??
バルダン FDR-II ロックステッチ	バルダン BED* シリーズロックステッチマシンで使用できるフォーマット。すべての新規バルダンロックステッチマシンモデルで標準となっています。最大 15 本までの針とオプションのシークィンアタッチメントをサポートしています。	U??
バルダン FDR-II サガラコンビネーション	バルダンのコンビネーションモデル（平刺繍とサガラ刺繍が可能）で使用できるフォーマット。このフォーマットを使用するにはサガラ単体または組み合わされたサガラをデジタイズし、デザイン上にロックステッチを施します。	U??
バルダン FDR-II ツインシークイン	バルダンのツインシークインマシン。デザインはツインシークイ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イズする必要があります。	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	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。	U??

マシンフォーマット	詳細	マシンファイル
バルダン FDR-3	FDR-3 ファイルはデザインライブラリとバルダンマシンの両方のサムネイルで正しい糸色を表示することができ、コストがかかる色に関する生産時のエラーを避けることができます。マシンファイルの実際の糸色情報を保存し、ソフトウェアの初期設定の色ではなく、正しい色と糸コード (.U03) で表示します。	U??
バルダン FDR-3 サガラコンビネーション	平らなアイテムや厚い生地への刺繍、ループとチェーンステッチ、シークインデバイスの取り付け等をサポートしている、バルダンのサガラ対応マシンの新しいモデルで使用するフォーマットです。	U??
メルコ		
メルコ	標準メルコ刺繍機で使用できるフォーマット。	ARX, CSD, DSN, DST, EMD, STX
メルコ サガラ	サガラ刺繍対応のメルコ刺繍機で使用できるフォーマット。	STX
SWF		
SWF	標準 SWF 刺繍機で使用できるフォーマット。	DST
SWF ツインシークイン		DST, EBD
ZSK		
ZSK1	ZSK 刺繍機 7 本針以下（1991 年より前のモデル）で使用できるフォーマット。	DSZ, T05, TAP
ZSK2	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。	DSZ, T05, TAP
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。	Z??
その他		
ベルニナ	様々なベルニナ機で使用できるフォーマット。	CSD, DST, ARX, EMD, EXP, GNC, HUS, JEF, PCD, PCM, PCQ, PCS, PEC, PES, SEW, SHV, VIP, VIP3, XXX
Brother / Babylock		PEC, PES
Coloreel	Coloreel の「糸のインスタントカラーリング（Instant Thread Coloring)」技術は、オンデマンドで適切な色の刺繍糸を提供することができます。	CSE
Dahao		DST, DHA, DHB, DHP,
Happy		TAP

マシンフォーマット	詳細	マシンファイル
Inbro	標準 Inbro 刺繍機で使用できるフォーマット。	INB
ジャノメ	様々なジャノメ機で使用できるフォーマット。	CSD, DST, EMD, EMX, EXP, HUS, JEF, JEF+, JXP, PCD, PCM, PCQ, PCS, PEC, PES, SEW, VIP, VIP3, XXX
メルコ	様々なメルコ機で使用できるフォーマット。	ARX, BRO, CND, CSD, EMX, EXP, GNC, HUS, JEF, PCD, PCM, PCQ, PCS, PEC, PES, PMU, PUM, SEW, STX, VIP, VIP3, XXX
メルコ サガラ		EXP, STX
Pfaff	標準 Pfaff 刺繍機で使用できるフォーマット。	KSM, T09
Pocket		DPS
シフリ	様々なシフリ機で使用できるフォーマット。	DAT, DHT, ESL, ESS, MUD, MST, PAT, SAS, T11, T12, T13, T18, T20, T22, VDT, VEP
トヨタ	標準トヨタ刺繍機で使用できるフォーマット。	100
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。	DSZ, T04, TAP

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。

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 BE 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。

使用可能なベクターファイルフォーマット

BE 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す。

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	オート CAD	●	●
DXF	オート CAD	●	●
EMF	エンハンストメタファイル	●	●
EPS	Encapsulated Postscript	●	●
FMV	Frame Vector Metafile	●	●
PLT	HPGL Plotter File	●	●
PS	Postscript	●	
SVG	Scalable Vector Graphics	●	●
WMF	Windows メタファイル	●	●

使用可能なビットマップファイルフォーマット

BE 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す。

拡張子	フォーマット	読み込み	書き込み
BMP	Windows ビットマップ	●	●
GEM	GEM file	●	●
JPEG	JPEG Group	●	●
JPG	JPEG File Interchange	●	●
PAT	Pattern File	●	●
PCT	Macintosh PICT	●	●
PCX	PC Paintbrush	●	●
PNG	Portable Network Graphics	●	●

拡張子	フォーマット	読み込み	書き込み
SVGZ	Compressed SVG	●	●
TIFF	Tagged Image Format	●	●
WMF	Windows メタファイル	●	●
WPG	Corel WordPerfect Graphic	●	●

メモ CorelDRAW® 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、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。またはオンスクリーンの**ヘルプ**メニューをご覧ください。詳細はビットマップをデジタイズするをご覧ください。

刺繍ファイルのフォーマット

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

BE 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。アウトラインやステッチに使用した糸情報などが保存されており、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。これらの機能は他の WILCOM 製品のファイルフォーマットでも使用できます。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		BE EmbroideryStudio デザインファイル（BE 2025 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	●	●

拡張子	フォーマット	読み込み	書き込み
ESS	Wilcom ESS（シフリ）	●	●
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	●	●

ヒント

- ^ 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由来のファイルフォーマットで、現在のBE 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持ち合わせていません。
- ‡Wilcom INPはWilcomコンピューター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BE EmbroideryStudioによって異なって変換されるものがありますが、Wilcom INP 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 Wilcom INP フォーマットをご覧ください。
- ＊ 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。

利用可能なデザインファイルフォーマット

BE EmbroideryStudio は、下記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	●	●

拡張子	フォーマット	読み込み	書き込み
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　下記の表はファイルを EMB フォーマットに読み込んだ際、または 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 フォーマットをご覧ください。

デザインテンプレートフォーマット

BE EmbroideryStudio では、下記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	●	

使用可能なマシンファイルフォーマット

BE 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（クロスステッチ）	●	
BRO	Bits&Volts	●	
CSD	POEM/Singer/Huskygram	●	●
DAT	Hiraoka DAT	●	●
DSB	† バルダン（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	●	●

拡張子		フォーマット	読み込み	書き込み
EMD		Elna	●	●
EXP		メルコ / ベルニナ USB スティック	●	●
HUS		Husqvarna / Viking / Pfaff	●	●
INB		Inbro	●	●
JEF		ジャノメ / Elna / Kenmore	●	●
JPX		ジャノメ / Elna（クロスステッチ）	●	●
KSM		Pfaff	●	●
MJD		Time & Space	●	●
MST		Laesser	●	●
PCD		Pfaff	●	●
PCM		Pfaff	●	●
PCQ		Pfaff	●	●
PCS		Pfaff	●	●
PEC		Brother / Babylock	●	●
PES	#	Brother / Babylock	●	●
PMU		Proel, ProWin (Proel TSI)	●	●
PUM		Proel, ProFlex (Proel TSI)	●	
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		●
VP3		Husqvarna / Viking / Pfaff	●	●
XXX	†	Singer	●	●
Z??	&	ZSK TC	●	●

ヒント

† 針番号認識データ含む。

¥ ZSK1 と ZSK2 の 2 つのオプション含む。

PES ファイルフォーマットにエクスポートする場合、BE EmbroideryStudio はつなぎ糸の開始を左上に設定し、つなぎ糸の最後をオフにします。再度開くと、**自動スタート&エンド**が初期設定にリセットされます。これは、これらの設定を PES フォーマットで使用することはできないことを意味しています。自動スタート / エンド点を設定するも併せてご覧ください。

§ 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。

使用可能なブリングファイルフォーマット

BE 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 BE 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 マシンにブリング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のネイティブファイルフォーマットです。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。Melco 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 WilcomEMB に変換する

BE 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。BE EmbroideryStudio はすべてのメルコマシン機能と分割ラインや複合埋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	複合埋め縫い、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。
複合埋め縫い	複合埋め縫い	メルコ EDS の複合埋め込み形状は、BE EmbroideryStudio の複合埋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力、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	複合埋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	コラムステッチのみ
センターウォーク	中心ラインランニング	
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	
シークィンモード オン／オフ	シークィンモード オン／オフ	

Wilcom EMB をメルコ CND フォーマットに変換する

BE EmbroideryStudio では、メルコ CND フォーマットでファイルを保存できます。BE EmbroideryStudio で作成したデザインは、通常最高の結果を得ることができますが、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、BE 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、BE 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 BE 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	デザインがオリジナルの WilcomEMB 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	埋め込みステッチ	ステッチラインを平行にするために複合埋め縫いを使用。
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、または複合埋め込み	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、固定角度の複合埋め縫い。
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、糸間隔は維持されません。
E ステッチ（入力方法 A,B,C）	コラムステッチ	
E ステッチ（複合埋め縫い）	ウォーク	
ステッチの設定		
ランニング長	長さの設定	CND の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、または複合埋め込みの設定	埋め込みステッチの長さと間隔は、EMB のタタミのステッチ長・糸間隔と同じ。
下縫い		
中心ラインランニング	ウォーク	CND の自動下縫いを使用。
ふちランニング		
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		
アコーディオンスペース	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

EMB	メルコ CND	メモ
ぼかしステッチ	維持されない	効果は失われる
トラプントスタイル	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、糸間隔は維持されません。
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ますが、効果は失われる
フラクションスペース	維持されない	BE EmbroideryStudio でフラクショ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、フラクションスペースは数値 0.5 固定で使用されます。
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ません。
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	

EMB	メルコ CND	メモ
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 BE 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ため、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	終了点が形状の正しくないサイドにくる。
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

PCH（パンチとステッチ）は、Gunold 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。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 BE 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

Gunold PCH	EMB
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
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
ふち	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	
複合埋め縫い	複合埋め縫い内の中抜き
フォームフィル	複合埋め縫い内のユーザースプリット
ベクターフィル	複合埋め縫い内のユーザースプリット
ブロックフィル	複合埋め縫い内のプログラムスプリット

Gunold PCH	EMB
その他	
ブランチ	グループ化されたオブジェクト（レタリングのステッチ順序の演算法を使用）
ランダム－サイド1/サイド2	ぼかしステッチ効果
ピッチ	ステッチ間隔
長さ	ステッチ長
ステッチ角度	複合埋め縫いのステッチ角度
Uターン	バックトラック
縮み補正	縮み補正
コーナーモード	スマートコーナー
ショート／ロング	間引きステッチ
スクウェアバックステッチ サテン ステップ	ストレートステッチ トラプント
スタイル	モチーフ
パターン	なし

Wilcom INP フォーマット

Wilcom INP は、Wilcom コンピューター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 BE EmbroideryStudio で異なって変換されるものがありますが、Wilcom INP 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、Wilcom INP 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。
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	

Wilcom INP	EMB	メモ
CED Block レタリング	Block2 書体	変換後フォント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	
スキャタードタタミ	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	見た目が違うので見つけ出して編集が容易。

Wilcom INP	EMB	メモ
糸切り / ほつれ止め（スタート）/ ほつれ止め（エンド）	つなぎ糸のプロパティ	
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 - 斜め	ジグザグ下縫い	マニュアルで追加可能
下縫い -3 または 4 層	2 層の下縫いのみ	編集可能

使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機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。下記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	書き込み
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	●	●

クイックリファレンス

BE EmbroideryStudio のデザインウィンドウには、次の章で説明するプルダウンメニューとツールバーが含まれています。ツールバーボタン及びメニューアイテムとして選択できるコマンドがあります。どちらかのカテゴリーに限定されているものもあります。最も一般的に使用されるコマンドは、「キーボードショートカット」として使用できます。この章には、ソフトウェアで使用可能なすべてのコマンドの完全な概要が含まれています。

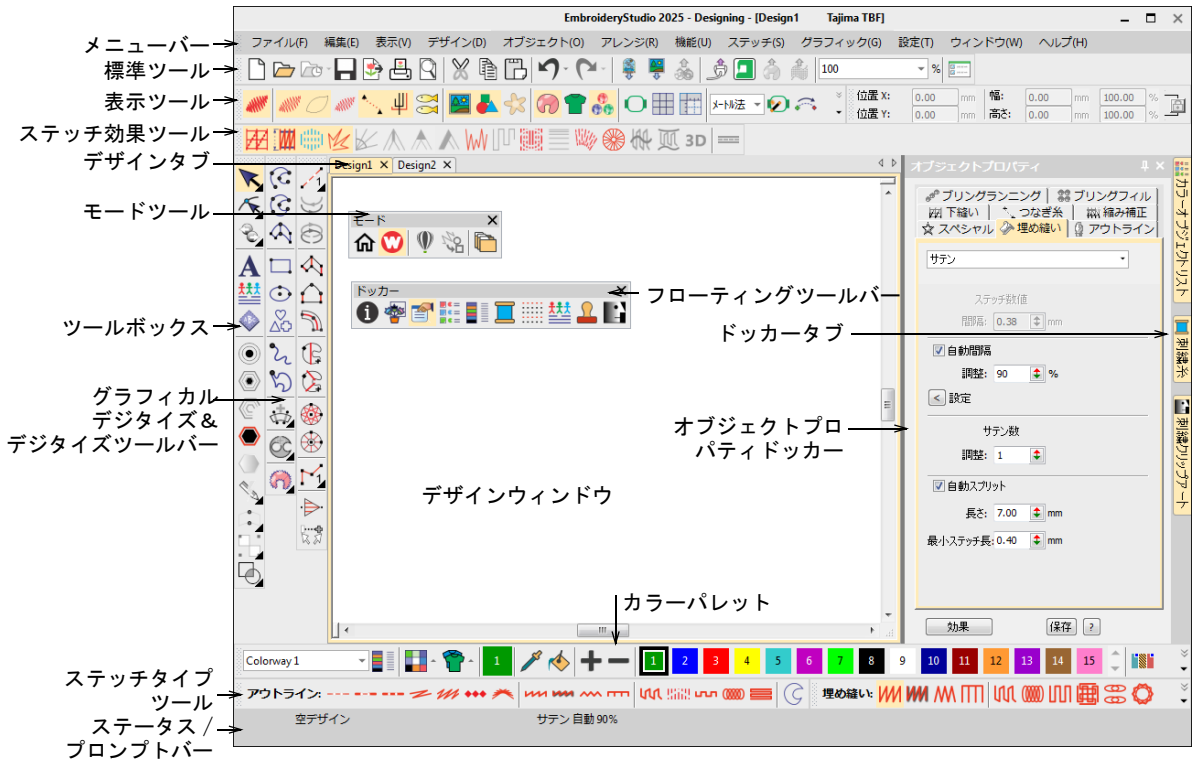
参考　標準の MS Windows(R) の **Alt** キーを使用したショートカットを使用することができます。メニュー項目のカッコ内の文字を **Alt** キーと一緒に使用します。操作を取り消すには、**Esc** を 2 回押します。

クイックリファレンス

BE 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® Graphics Suite ツールセットを使用し、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。またはオンスクリーンの**ヘルプ**メニューをご覧下さい。

BE EmbroideryStudio メニュー

BE 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) の 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もとにした、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。
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。
閉じる	現在のデザインウィンドウを閉じる。
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。
保存	現在のデザインを保存する。
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。
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デザインテンプレートに保存する。
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。
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。
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。
印刷	現在のデザインを印刷する。
印刷プレビュー	製作ワークシート / 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。
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。
グラフィックをスキャン	BE EmbroideryStudio へイメージを直接スキャンする。
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。
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。
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。
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。
E メールで送信	デザインをメールに添付して送信する。
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。
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いるプログラムに接続する。
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。
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。
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。
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。
サインアウトし終了	BE EmbroideryStudio を終了し、Wilcom アカウントからサインアウトする。
終了	開いているデザインをすべて閉じ、BE EmbroideryStudio プログラムを終了する。

編集メニュー

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。
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チ順序に貼り付ける。
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する / 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。ぼかしステッチ、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。
スムースカーブ	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変形する。
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。
フリップシークイン	フリップシークインデザインのシークインの表と裏面を切り替える。
刺繍枠	刺繍枠の表示をオン / オフにする。

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、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。
ルーラーとガイドラインを表示	ルーラーとガイドライン表示をオン / オフにする。
ズーム >	デザインの選択エリアにズームする。
ズーム 1:1	実寸で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	ズームインまたはズームアウトして、詳細を増減する。
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オブジェクトのみを表示する。
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背景全体を表示する。
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。
針位置でセンタリング	現在のステッチカーソル位置でデザイン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。
刺繍シュミレーション	スクリーン上で刺繍デザインの縫製をシュミレーションする。
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 / ブラットなど）。
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、ジョブオーダーの詳細などのデザイン情報を表示し、ワークシートに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	マイ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	現在のカラーウェイの背景色、生地見本、表示色を変更する。
自動スタート / エンド	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を定義する。

オブジェクトメニュー

選択を現在のプロパティに適用	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。
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	スタイルの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	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	ユーザー設定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	ユーザー設定した穴の位置とサイズを持つシークイン形状を定義する。ユーザー設定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する。
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 >	アレンジツールバーと同じ機能。詳細はアレンジツールをご覧ください。
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。

機能メニュー

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。
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。
糸切りを挿入	糸切りを挿入する。
ノンデータステッチ機能を挿入	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を挿入	ノンデータジャンプを挿入する。
機能を挿入	現在のマーカー位置にマシン機能を挿入する。

機能を消去　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。

ステッチを処理　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　ステッチ編集後、新規または修正したオブジェクトのアウトラインを認識する。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　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」機能と共に使用する。

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　変換時にもとのイメージを残す。

色の割り当て方法　オートデジタイズの色の割り当て方法を設定する。ビットマップの色をパレットに追加または割り当てるか、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　トリミングエリアを削除する。

トリミングを確定　「仮の」トリミングエリアを確定し、イメージを可視範囲に縮小する。

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。

ビットマップ編集 >　ペイント、CorelPHOTO-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。

カラーフォト刺繍　写真やその他のビットマップイメージをマルチカラー刺繍に変換する。

コーラルフォト刺繍	写真をサンゴ（コーラル）のような刺繍に変換する。
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。
スタイルを管理する	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	マイ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	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、ユーザー設定書体を修正する。
TrueType フォントを変換する	TrueType フォントを刺繍フォントに変換する。
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	デジタイザーの設定する。
スキャナー設定	スキャナーを設定する。
ブリングマシン設定	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。

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

BE 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。

BE 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。

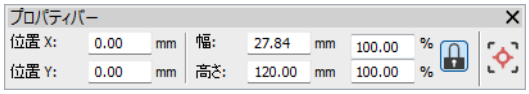
標準ツール

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	新規デザインファイルを作成する。
デザインを開く	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	現在の印刷設定で現在のデザインを印刷する。
印刷プレビュー	製作ワークシート / 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をエクスポート	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	現在のデザインを EmbroideryConnect のデザインキューに送信する。
アップリケカッターに送信	現在のデザインからアッ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	現在のデザインのブリング形状を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。
	ドロップリスかからズーム倍率を選択するか、ズーム倍率を入力し Enter を押す。
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

一般的なプロパティ（幅、高さ、位置）は**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中止となります。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。



すべてセンタリングコマンドは、デザイン全体と刺繍枠を (0,0) 位置にセンタリングするのに使用することができます。つまりデジタイズが完了した**後**に、針を自動センタリングせずに、デザインの周りに刺繍枠を再配置できるということです。詳細は自動または固定で刺繍枠の位置を設定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、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表示をオン / オフにする。
イメージを霞ませる	デジタイズ時にステッチがよく見えるよう、下絵のグラフィックを霞ませる。
アップリケ生地表示	アップリケ生地表示をオン / オフにする。
プロダクト表示	プロダクト背景表示をオン / オフにする。右クリックでプロダクトビジュアライザー設定にアクセス。
ブリング表示	ブリング（ラインストーン）表示をオン / オフにする。
フリップシークイン	フリップシークインデザインのシークインの表と裏面を切り替える。
グリッド表示	グリッド表示をオン / オフにする。
ルーラーとガイドラインを表示	ルーラーとガイドライン表示をオン / オフにする。
Metric	システム設定を変更せずに BE EmbroideryStudio で測定単位を変更する。
自動スタート / エンド	デザイン全体の自動スタート / エンド点を設定する。
刺繍シュミレーション	スクリーン上で刺繍デザインの縫製をシュミレーションする。

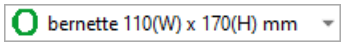
ズームツール

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。詳細はデザインにズーム & 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	実寸でデザインを表示する。
1.25 倍ズームイン / アウト	ズームインまたはズームアウトして、詳細を増減する。
	ドロップリスかからズーム倍率を選択するか、ズーム倍率を入力し Enter を押す。
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	選択オブジェクトを拡大する。
プロダクトにズーム	デザインウィンドウにプロダクト背景全体を表示する。
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。

刺繍枠ツール

刺繍枠ツールを使用し、一つまたは複数の刺繍枠を設定、選択、配置します。詳細はデザインに刺繍枠をかけるをご覧ください。

刺繍枠表示	現在の刺繍枠表示をオン / オフにする。右クリックで設定。
	
My 刺繍枠	現在アクティブな刺繍枠を表示する。ドロップリストから新しい刺繍枠を選択する。
刺繍枠オプション	刺繍枠リストの設定、刺繍枠位置の変更、ユーザー設定刺繍枠を定義する。
自動刺繍枠	マイ刺繍枠リストから刺繍枠を自動的に選択する。
刺繍枠を左に 15 度回転	刺繍枠と刺繍枠テンプレート、刺繍枠モードで選択した刺繍枠を左または左の１５度ずつ回転させる。
刺繍枠を右に 15 度回転	
	刺繍枠を特定の度数（プラスまたはマイナス）で回転させる。
刺繍枠モード	オンにし、刺繍枠ツールセットにアクセスする。オフにし、デジタイズと編集ツールセットにアクセスする。

刺繍枠モードツール

BE EmbroideryStudio には、手動または自動で大きなデザインに複数の刺繍枠を指定できる、専用の**刺繍枠モード**ツールバーがあります。詳細はマルチ刺繍枠をご覧ください。

選択	囲み枠をクリックまたはドラッグし、刺繍枠または分割ラインを選択する。複数選択するには <Ctrl> を押す。クリック２回で、回転ハンドルを有効にする。
オブジェクト変形	選択モードに特化したオブジェクトの変形、ステッチ角度の編集、開始 / 終了点の調整を行う。右クリックで設定。
マルチ刺繍枠オプション	オプションダイアログのマルチ刺繍枠タブで、マルチ刺繍枠オプションを変更する。
自動刺繍枠レイアウト	デザイン全体を覆うように刺繍枠と分割ラインを自動的に追加、回転、削除する。
分割ラインを追加	マルチ刺繍枠レイアウトで分割ラインをデジタイズし、刺繍枠間のオブジェクトを分割する。
刺繍枠をプレビュー	刺繍枠をプレビュードッカーで刺繍枠のサムネイルを表示する。サムネイルをクリックし、刺繍枠を分離する。

刺繍枠を計算する	現在の刺繍枠レイアウトから刺繍枠を見積もる。
刺繍枠を追加 / 削除	マルチ刺繍枠レイアウトの刺繍枠を追加または削除する。

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	ホーム画面に切り替え、MyWilcom アカウントにアクセスし、お知らせ、コミュニティフォーラム、ブログ、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	Wilcom ワークスペースに切り替え、デジタイズおよび編集ツールセットにアクセスする。
CorelDRAW グラフィックス	CorelDraw グラフィックスに切り替え、グラフィック作成 / 編集ツールセットにアクセスする。
デザインライブラリ	デザインライブラリを開き、デザイン、見積、注文、承認の検索やカタログを作成する。
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。
アップリケの関連付けタグ	選択したベクターレタリングをターニングステッチでアップリケに変換する。
ターニング埋め縫い [サテン] に変換	選択した幅の狭いベクターオブジェクトをターニング埋め縫い [サテン] に変換する。
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	変換時にもとのイメージを残す。
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。
96 dpi	TrueView プリントの質：TrueView プリントの刺繍の画質を設定する。

ドッカーツール

ドッカーツールは、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	サイズ、ステッチ数、ジョブオーダーの詳細などのデザイン情報を表示し、ワークシートにコメントを追加する。
オーバービューウィンドウ	オーバービューウィンドウ表示をオン / オフにする。現在のデザインのサムネイルをズーム＆パンニングする。
オブジェクトプロパティ	オブジェクトプロパティドッカー表示をオン / 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を調整する。
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オン / オフにする。オブジェクトを表示し並び替える。
パレットを編集	パレットを編集表示をオン / オフにする。カラーパレットに糸色を割り当てたり、複数のカラーウェイを設定する。
刺繍糸	刺繍糸ドッカー表示をオン / オフにする。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。
チームネーム	チームネームドッカー表示をオン / オフにする。チーム名リストを表示 / 編集する。
ニードルスタンプ	ニードルスタンプドッカー表示をオン / 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	刺繍クリップアートドッカー表示をオン / オフにする。再利用可能なデザイン項目を記録し、復元する。
キーボードデザインコレクション	キーボードデザインコレクションドッカー表示をオン / オフにする。新しいコレクションを作成、または現在のものを編集する。
エクスポート	エクスポートドッカー表示をオン / オフにする。現在のセッションのエクスポートステータスを表示する。旧式のフォーマットやマシンファイルへの変換は、バックグラウンドタスクとして実行される。

カラーパレット

カラーパレットは、**Wilcom ワークスペース**のみで使用できる特有のパレットを装備しています。詳細は糸を選択するをご覧ください。

Blue	カラーウェイ間を切り替える。パレットを編集で定義する。
パレットを編集	パレットを編集表示をオン / オフにする。カラーパレットに糸色を割り当てたり、複数のカラーウェイを設定する。
背景 & 表示色	現在のカラーウェイの背景色、生地見本、表示色を変更する。
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表示をオン / オフにする。現在のプロダクト背景を設定する。
現在の色	現在の色を表示する。
色を抽出	デザインから色を抽出し、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。パレットを編集で編集する。
色を削除	カラーパレットから未使用の最後の色を削除する。
使用色のみ表示	カラーパレットの未使用の色の表示を切り替える。
未使用色を削除	カラーパレットから未使用の色を削除する。
パレットを分割	選択色を 2 つのスロットに分割する。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	刺繍糸ドッカー表示をオン / オフにする。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

パレットを編集には、カラーウェイ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	現在のデザインに新しいカラーウェイを追加する。
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。
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。
右に移動	
背景 & 表示色	現在のカラーウェイの背景色、生地見本、表示色を変更する。
色を編集	選択した色スロットの詳述と色を編集する。
カラーウェインの詳細を表示	選択したカラーウェイの詳細を表示する。
使用色のみ表示	カラーパレットの未使用の色の表示を切り替える。

ツールボックス

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。

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	刺繍書体、キーボードデザインコレクション、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	チームネームドッカー表示をオン / オフにする。チーム名リストを表示 / 編集する。
モノグラミング	モノグラムドッカー表示をオン / オフにする。定型のスタイル、ボーダー、装飾を使用して、モノグラムを作成する。
押さえステッチ	刺繍のベースとして、テリータオル地のようなけばだった生地を平らにする軽い埋め縫いを生成する。
簡単オフセット	閉じ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。
アウトライン & オフセット	閉じた刺繍またはベクターオブジェクトに、正確な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	定型のボーダーをデザインまたは選択したオブジェクトに追加する。
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。
オートデジタイズ	詳細はオートデジタイズツールをご覧ください。
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。

選択	<Ctrl> または <Shift> キーを使用し、グループまたはオブジェクトの範囲を選択する。囲み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	フリーハンドの囲み枠をドラッグし、オブジェクトを選択する。
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。

多角形選択	囲い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	オブジェクトの通るように線をデジタイズし、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。
変形ノード表示	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表示をオン／オフにする。（オプション＞アウトライン編集でアクティブにする）
ステッチ角度を表示	選択オブジェクトのステッチ角度表示をオン／オフにする。
開始点／終了点を表示	選択オブジェクトの開始点（緑のダイアモンド）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。
最後のステッチを残す	選択したコラム（A/B）形状の最後のステッチを設定する。
最後のステッチを省略	

編集ツール

編集ツールで、オブジェクトの編集を行ないます。詳細はオブジェクトを変形＆分割するをご覧ください。

分解	ブランチングされた（複合）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。
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	
ペナント枠	レタリングオブジェクトに効果を適用して、文字を立体的やアーチ型にしたり、また伸縮、圧縮する。
遠近枠	
ダイアモンド枠	
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ないます。詳細はオブジェクトを変形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、最近のポイントを再適用する。
分解	ブランチングされた（複合）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。
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に揃えて並べる。
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に揃えて並べる。
中心揃え	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	選択オブジェクトを水平方向に均等に配置する。
垂直方向に均等に配置	選択オブジェクトを垂直方向に均等に配置する。
同じ幅に作成	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。
同じ高さに作成	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。
同じ幅と高さに作成	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変更する。

デジタイズツール

デジタイズツールは、刺繍デジタ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。刺繍をデジタイズする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	もとのステッチとは逆方向にステッチし、アウトラインを補強する。
リピート	同じ方向に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イズする。
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イズする。
コラム C	一定幅のコラムまたはボーダーをデジタイズする。
複合埋め縫い	ステッチ角度が一つの埋め縫い形状をデジタイズする。
複合ターニング	ターンステッチで埋め縫い形状をデジタイズする。
スター	星形をジグザグステッチでデジタイズする。
リング	サークルや楕円形のリングをデジタイズする。
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	デザインに単一のモチーフを追加する。回転、拡大縮小、反転で配置。
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。

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イズします。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。

ランニングをデジタイズ	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ステッチの列を配置する。
トリプルランニング	
モチーフラン	デジタイズしたラインに沿って、モチーフの列を配置する。
バックステッチ	デジタイズしたラインに沿って、バックステッチの列を配置する。
ステムステッチ	デジタイズしたラインに沿って、ステムステッチの列を配置する。

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イズします。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。詳細はステッチをデジタイズするをご覧ください。

マニュアル	個々のステッチをデジタイズする。
トリプルマニュアル	一度に 3 層のステッチをデジタイズする。

グラフィカルデジタイズツール

グラフィカルデジタイズツールは、CorelDRAW® Graphics Suite や他のグラフィックアプリケーションと似た方法で操作することができます。**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、デジタイズ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イズツールでデジタイズするも併せてご覧ください。アップリケ刺繍も併せてご覧ください。

開いた形状をデジタイズ	マウスの左右クリックで真っ直ぐなラインやカーブを作成し、開いた形状をデジタイズする。
閉じた形状をデジタイズ	マウスの左右クリックで真っ直ぐなラインやカーブを作成し、閉じた形状をデジタイズする。
コラムをデジタイズ	各ペアのポイントでステッチ角度を設定しながら、幅が可変のコラム形状をデジタイズする。
四角形	四角形の 2 つのコーナーをデジタイズするか、<Ctrl> を押して正方形をつくる。
円・楕円形	中心点と楕円の 2 つのサイズの点をデジタイズするか、<Enter> を押して完全な円をつくる。
基本形	基本的な形状をデジタイズする。<Ctrl> を押し縦横比を維持する。<Shift> を押し開始点を中心にする。
フリーハンド（開いた形状）	クリックホールドでフリーハンドで開いた形状を描く。希望の結果になるよう滑らかさを調整する。
フリーハンド（閉じた形状）	クリックホールドでフリーハンドで閉じた形状を描く。希望の結果になるよう滑らかさを調整する。
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。
アップリケ	詳細はアップリケ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。

中抜きを追加	埋め縫いオブジェクトに中抜きを作成する。
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	既存の境界線で中抜きを埋める。ぴったりと埋めるか、オフセットさせる。

アップリケツール

アップリケツールは、アップリケ専用のツールです。これらのツールを使えばアッ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オブジェクトと並び替えたり、オーバーラップしたアッ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。詳細はアップリケ刺繍をご覧ください。

アップリケ	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）の中抜きあり / なしのアップリケをデジタイズする。
中抜きなしのアップリケ	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）の中抜きなしのアップリケをデジタイズする。
アップリケ構成要素の統合	効率よく刺繍できるようアップリケを構成要素オブジェクトに分解し、並び替えし再統合する。
アップリケの部分指定	オーバーラップしたアッ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「カッター」オブジェクトで、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。

オートデジタイズツール

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入力方法を使用せずに、自動的にデジタイズすることができます。詳細は個々の形状をオートデジタイズ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を自動的に刺繍に変換する。
スマートデザイン	インポートしたイメージから刺繍デザイン全体を作成する。
グラフィックオブジェクトを残す	変換時にもとのイメージを残す。
色の割り当て方法	オートデジタイズの色の割り当て方法を設定する。ビットマップの色をパレットに追加または割り当てるか、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	オートデジタイズで使用するイメージをトリミングする。ポイントをデジタイズし、Enter キーを押してトリミング形状を作成する。
トリミング枠を削除	クリックでトリミングエリアを削除する。
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	オートデジタイズ用に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全体を作成する。
カラーフォト刺繍	白黒またはカラー写真を自動的に刺繍に変換する。
コーラルフォト刺繍	写真を自動的にコーラル（珊瑚）のような刺繍に変換する。

アウトラインステッチタイプツール

アウトラインステッチタイプツールバーには、基本的なアウトラインステッチタイプだけでなく、より装飾的なステッチタイプも装備されています。これらのステッチタイプは、開いたまたは閉じた形状に適用できます。右クリックしてステッチ設定にアクセスします。ステッチタイプも併せてご覧ください。

ランニング	アウトラインと詳細を作成する。
スカルプチャーラン	ひと目おきにトリプル / シングルステッチが配置されるランニングで、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	手縫い風アウトラインステッチえ、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作成する。
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。

埋め縫いステッチタイプツール

埋め縫いステッチタイプツールバーには、基本的な埋め縫いステッチタイプだけでなく、より装飾的あステッチタイプも装備されています。閉じた形状に適用します。右クリックしてステッチ設定にアクセスします。ステッチタイプも併せてご覧ください。

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	開いたくし状の効果を作成する。
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。
ストリング	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。
モチーフフィル	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。
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る。
ラインステッチ	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。
渦巻きフィル	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。
迷路	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。
オフセット	閉じた形状にオフセットの埋め縫いを作成する。
スティプル	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。
スティプルバックステッチ	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。
スティプルステムステッチ	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。
押さえステッチ	刺繍のベースとして、テリータオル地のようなけばだった生地を平らにする軽い埋め縫いを生成する。
ベクターフィル	ステッチプロパティのないベクターフィルを作成する。

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。
縮み補正	選択オブジェクトに適用し、生地の伸縮に合わせて補正する。
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。
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。

フラクションスペース	内側 / 外側の縁に沿いステッチ密度を均一にする。
マイターコーナー	交差地点で鋭いマイターコーナーを作成する。
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。
ラップコーナー	チドリスタイルのコーナーステッチを作成する。
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。
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。
ユーザースプリット	ユーザー設定のスプリットライン効果を作成する。
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。
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。
放射状埋め縫い	サテン、タタミ、プログラムスプリットなどの様々なステッチタイプを使用して、放射状にターンするステッチを生成する。リング形状に適用可能。
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。
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。
3D ワープ	選択したモチーフフィルに 3D 効果を作成する。
手縫い風効果	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を適用する。ラインステッチ、渦巻き、オフセット、スティプルが使用される。

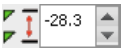
ミラーマージツール

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できます。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	中心点周りにオブジェクトを複製する。
万華鏡配列	リースの対のオブジェクトを複製し反転する。

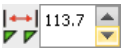
ミラーマージ設定には次のものが含まれます。

縦列：配列の縦列の数を設定する。



縦の間隔：配列の縦の間隔を設定する。

横列：配列の横列の数を設定する。



横の間隔：配列の横の間隔を設定する。

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結果が得られる。

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。

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それぞれ分解する。

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。

もとのオブジェクトを残す

形付け作業後にもとのオブジェクトを残す。

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

選択のステッチ順序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

選択のステッチ順序をオブジェクト一つ分前進させる。

色ひとつ後進

選択のステッチ順序を色一つ分後進させる。

色ひとつ前進

選択のステッチ順序を色一つ分前進させる。

最初に移動

選択のステッチ順序を一番前に移動させる。

最後に移動

選択のステッチ順序を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を並び替える。

色ごとに並び替え

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変形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	選択を左に 15 度づつ回転する。
右に 15 度回転	選択を右に 15 度づつ回転する。
	選択したオブジェクトを特定の角度（＋または－）で回転。
	選択したオブジェクトを特定の角度（＋または－）で傾ける。
基準線を軸に数値でセット	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。
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。

選択を現在のプロパティに適用	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。
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	スタイルの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。

ステッチツール

ステッチツールで、ステッチの編集と処理を行ないます。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。
ステッチを処理	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」機能と共に使用する。

機能ツール

機能ツールを使用し、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	針またはボーラーをオンにする。オフにしジャンプを作成する。
ボーラー	ボーラー機能をオンにする。生地に穴を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。
機能を挿入	現在のマーカー位置にマシン機能を挿入する。
機能を消去	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	低速機能を挿入し、マシンを減速させる。
高速	高速機能を挿入し、マシンを加速させる。

注意　手動で挿入したステッチやマシン機能は、手動で維持しなければなりません。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。旧式のマシンはシリアルポートや独自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	BE 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に送信	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	マーカー位置をデザインのスタート点 / エンド点に移動させる。左 / 右クリック使用。
オブジェクトごとに移動	マーカー位置を次の / 前のオブジェクトに移動させる。左 / 右クリック使用。
セグメントごとに移動	マーカー位置を次の / 前のセグメントに移動させる。左 / 右クリック使用。
色ごとに移動	マーカー位置を次の / 前の色替えに移動させる。左 / 右クリック使用。
機能ごとに移動	マーカー位置を次の / 前のマシン機能に移動させる。左 / 右クリック使用。
糸きりごとに移動	マーカー位置を次の / 前の糸切り機能に移動させる。左 / 右クリック使用。
1000 ステッチごとに移動	マーカー位置をステッチごと 1000 に前進 / 後進させる。左 / 右クリック使用。

100 ステッチごとに移動	マーカー位置を 100 ステッチごとに前進 / 後進させる。左 / 右クリック使用。
10 ステッチごとに移動	マーカー位置を 10 ステッチごとに前進 / 後進させる。左 / 右クリック使用。
1 ステッチごとに移動	マーカー位置を 1 ステッチごとに前進 / 後進させる。左 / 右クリック使用。

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）	デジタイズラインに沿って、シークインドロップをデジタイズする。右クリックで設定。
シークインフィル	デジタイズし、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。
シークインスプリット編集	シークインフィルの分割（スプリット）部分にシークインを割り当てる。
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イズする。
ドロップシークイン	左クリックで現在の針位置にドロップシークイン機能を挿入する。ツインシークインマシンの場合、左 / 右クリックでシークインドロップを切り替える。
機能を消去	現在の針位置のマシン機能（シークイン含む）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。
A 3.0	ビーズパレット
マニュアルビーズ	ビーズを個々にデジタイズする。
ビーズランニング（自動）	デジタイズラインに沿って、ビーズの列を作成する。右クリックで設定。
ビーズランニング（手動）	デジタイズラインに沿って、ビーズをデジタイズする。右クリックで設定。
ビーズ編集	選択したビーズオブジェクト内のビーズの配置を微調整する。
機能を消去	現在の針位置のマシン機能（ビーズ含む）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形状を選択し、ブリングの色とサイズを定義する。
ブリングマニュアル	ブリングを個々にデジタイズする。
ブリングランニング（自動）	デジタ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有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下さい。

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、チェーンステッチモードに切り替える。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、ループステッチモードに切り替える。シンプルな形状に適している。
針高さ	ループステッチのループの高さとチェーンステッチの幅をコントロールする。
サガラコンビネーション	複合埋め縫いと使用し、複合ドローイングのループやチェーンステッチを自動的に生成する。右クリックで設定。
チェーンとループ表示	サガラオブジェクトを、ロックステッチ（緑）、チェーン（青）、ループ（赤）の要素で簡単に識別できる特別なモードで表示する。

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下さい。

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	針またはボーラーをオンにする。

ジャンプ開始	針またはボーラーをオフにする。
低速	マシンのスピードを減速する。
高速	マシンのスピードを加速する。
ボーラーイン	ボーラーをアクティブにする。
ボーラーアウト	ボーラーをオフにする。
7	ボーラー深度：ボーラー穴のサイズを定義する（有効なボーラー深度は Plauen では 1-13、Saurer では 0-12）。
RPM －	マシンのスピードを減速する。
RPM+	マシンのスピードを加速する。
Fadenleiter －	Fadenleiter ストロークを 1 減少させる。
Fadenleiter+	Fadenleiter ストロークを 1 増加させる。
糸ブレーキ－	糸ブレーキ圧力を減少させる。
糸ブレーキ＋	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する。
シフリのパート構成	デザインを合理的にアレンジされたカラーブロックに分割する。

デザイン管理ツール

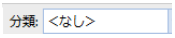
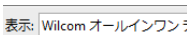
デザイン管理ツールを使用して、共用ネットワークドライブ上にあるデザインを素早く検索することができます。これは複数のユーザーが複数のコンピューターで EMB やマシンフォーマットのデザインを作成し、アクセスするようなビジネスに必要な機能です。詳細はデザインを管理するをご覧ください。

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もとにした、選択したテンプレートで新規デザインを作成する。右クリックでテンプレートを選択。
選択を開く	デザインライブラリで現在選択されているデザインを開く。
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。
選択デザインを変換	デザインライブラリで現在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。右クリックで設定。
選択を印刷	デザインライブラリで現在選択されているデザインを、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	デザインライブラリで現在選択されているデザインを、HTML カタログに印刷する。
デザインリストをエクスポート	刺繍ライブラリで表示される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 / 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	サイズ、ステッチ数、ジョブオーダーの詳細などのデザイン情報を表示し、ワークシートにコメントを追加する。
キーボードデザインコレクション	キーボードデザインコレクションドッカー表示をオン / オフにする。
エクスポート	エクスポートドッカー表示をオン / オフにする。現在のセッションのエクスポートステータスを表示する。旧式のフォーマットやマシンファイルへの変換は、バックグラウンドタスクとして実行される。
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。
	現在のデザインリストを選択したプロパティ別にグループ化する。
昇順 降順	デザインを昇順または降順で並び替える。
	現在のデザインのリストを、選択したプロパティで並び替える。
	現在のデザインリストを、ファイルタイプでフィルターにかける。
	特定した検索条件（例：ステッチタイプ）をもとに、デザインをフィルターにかける。

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が使用できるケースもあります。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
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
マシンファイルにエクスポート	Shift+E
レタリングダイアログを開く	A
オンラインヘルプを開く	F1
デザインを印刷	Ctrl+P または Alt+F+P
デザインの保存	Ctrl+S
保存	Alt+F+A
EmbroideryConnect に送信	Shift+Alt+S
EC キューにデザインを送信	Shift+Alt+Q
新規デザインのスタート	Ctrl+N
カラーオブジェクトリスト表示をオン / オフにする	Shift+L
デザイン情報ドッカー表示をオン / オフにする	Alt+P
グリッド表示をオン / オフにする	Shift+G
オーバービューウィンドウ表示をオン / オフにする	Shift+V
ステッチリスト表示をオン / オフにする	Shift+J
測定ツールチップ表示をオン / オフにする	Ctrl+I
オンスクリーン測定距離	M
コマンドをキャンセル	Esc
コマンドをやり直す	Ctrl+Y

一般的な機能 (cont)

動作	ショートカットキー
コマンドを元に戻す	Ctrl+Z
アプリケーションの終了	Alt+F4

デジタイズ機能

動作	ショートカットキー	または
選択したイメージにベクターにオートトレースを作動	Ctrl+M	
ブランチングを作動	I	
複合ターニングを作動	F2	
複合埋め縫い　オン	F3	
コラム A を作動	F4	Shift+A
コラム B を作動	F5	
コラム C を作動	F6	
バックトラックを作動		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	
モチーフランニング　オン	F10	
返し針　オン	F11	
ステムステッチを作動	F12	
サテンステッチを適用	Shift+I	
タタミステッチを適用	Shift+M	
最終入力ポイントを削除	←Bksp	
オブジェクトのデジタイズ終了（最終ステッチを保存）	Enter↵	
オブジェクトのデジタイズ終了（最終ステッチを省略）	Spacebar	
デジタイズ自由形状境界線を終了	Enter↵	
ステッチ生成	G	
統合したベクターオブジェクトを作成	Shift+H	

デジタイズ機能 (cont)

動作	ショートカットキー または
埋め縫いとランニングステッチ間の切り替え	Spacebar
埋め縫いとマニュアルステッチ間の切り替え	Enter

オブジェクトを選択する

動作	ショートカットキー
選択ツールを作動	O
選択ツールの解除	Esc
すべてのオブジェクトを選択	Ctrl+A
すべてのオブジェクトの選択取消	Esc または X
多角形選択ツールを作動	Ctrl+L
色による選択	Ctrl+Alt+A
現行針位置のオブジェクト選択	Shift+O
多数オブジェクトの選択	Ctrl+
オブジェクトの範囲を選択	Shift+
次のオブジェクトを選択	Tab
1 つ前のオブジェクトを選択	Shift+Tab
1 つ下のオブジェクトを選択	2+
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
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
選択オブジェクトのロック	K
全てのオブジェクトのロックを解除	Shift+K

* ステッチ編集ツール選択状態

デザインを表示する

動作	ショートカットキー
TrueView のオン / オフ切り替え	T
ステッチ表示をオン / オフにする	S
アウトライン表示をオン / オフにする	L

† ピリオド * ゼロ ^ 押し下げる

デザインを表示する (cont)

動作	ショートカットキー
針落ちポイント表示をオン / オフにする	†.
つなぎ糸表示をオン / オフにする	Shift+C
機能シンボル表示をオン / オフにする	Shift+F
色ごとに表示	Alt+C
選択以外を非表示	Shift+S
ビットマップ表示をオン / オフにする	D
ベクター表示をオン / オフにする	Shift+D
ズーム (選択枠)	B
1:1 スケール (100%) にズーム	1
ズーム倍率の指定	F
2 倍ズームイン	Z
2 倍ズームアウト	Shift+Z
デザイン全体にズーム	*0
選択オブジェクトにズーム	*Shift+0
プロダクトにズーム	*Ctrl+0
刺繍枠にズーム	*Alt+0
オーバービューウィンドウでのズームボックス	Shift+B
パンニングを作動	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 / オフ切り替え	Ctrl+Shift+A
デザインウィンドウで針位置表示	C
前画面へ戻る	V
スクリーンの再表示 (更新)	R

† ピリオド * ゼロ ^ 押し下げる

ステッチ順序を表示する

移動ツール	ショートカットキー
刺繍シミュレーションを作動	Shift+R
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

^ 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

ステッチ順序を表示する

移動ツール	ショートカットキー
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+Ins
次の糸切り	^ Alt+→
前の糸切り	^ Alt+←
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	ショートカットキー	または
オブジェクトの切り取り	Ctrl+X	Shift+Delete
オブジェクトのコピー	Ctrl+C	Ctrl+Ins
オブジェクトの貼り付け	Ctrl+V	Shift+Ins
オブジェクトの複製	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 > 針位置でセンタリング	Ctrl+Alt+V	
貼り付け方法を選択 > 針位置にスタート点	Shift+Alt+V	
選択オブジェクトまたは最終オブジェクトの削除	Delete	

オブジェクトを編集する

動作	ショートカットまたはクリック
オブジェクト変形ツールを作動	H
ステッチ角度表示ツールを作動	Alt+A
変形ノードツール表示を作動	Alt+N
ステッチ角度ツールを作動	Ctrl+H
アウトラインと（または）オフセットを追加	Ctrl+Shift+O
ステッチ角度を追加（複合ターニング）	Ctrl+H
変形ノードタイプの変更	^ +Space
サガラデザイン整合性のチェック	!
サイズ変更時、縦横の比率を保持	†Shift+
横反転	Ctrl+F1
垂直反転	Alt + 1
選択オブジェクトを水平又は縦に移動	* Ctrl+
選択されたオブジェクトを動かす	+↑↓←→
オーバーラップ自動解除	Ctrl+Shift+E
自動下縫いのオン / オフ切り替え	U

* 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 / ブラット機能の挿入	[ ]
Fadenleiter プラス / マイナスの挿入	< >
ボーリングテンションスタート / エンドの挿入	/ \
RPM プラス / マイナスの挿入	: "
シフリボーラー深度の変更	;
シフリリピートの表示	W

ステッチを編集する（ステッチ編集モード）

動作	ショートカットまたはクリック
ステッチ編集ツールを作動	E
ステッチ選択表示をオン / オフにする	Q
ステッチごとに移動中に、ステッチ選択表示をオン / オフにする	Tab

用語集

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。

Automat: Automat は、X-Y 座標コードをフレームの動きに変換するシフリカードデコーダー。Saurer マシンは後にスイスで開発され、その Automat は現代のマルチヘッドマシンと同じ 1/10mm の動きを可能にした。Wilcom は Automat の後継として、WESS (Wilcom Electronic Servo System) を開発した。

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ください。

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: Melco コンデンス (CND) はメルコ刺繍デジタイズソフトウェアのネイティブフォーマット。CND ファイルはデジタイズされたアウトラインとステッチの数値のみを保存する。

DAT: Hiraoka、Laesser、Wilcom SPES フォーマットのマシンファイルの拡張子。

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。リピートの値は 4 の倍数で最大 96。例えばデザインは各針（リピート=4/4)、一つ置きの針（リピート=8/4)、二つ置きの針（リピート=12/4) などのようにステッチすることができる。

デザインソース: 刺繍ファイルが「デザイン（アウトライン)」か「マシン（ステッチ)」に分類されるのに対し、BE 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ください。

デザインウィンドウ デザインを表示または変更する為の、デザインが表示される場所。

DW Administrator: DW Administrator は、デザインワークフロー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、何を見ることができ、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。その人物には予備知識が不可欠。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。

100: トヨタマシンのネイティブマシンファイルフォーマット。

1 つおきにステッチラインを分割: タタミ分割の種類のひとつ。ユーザースプリットも参照ください。

1 つおきにステッチラインを分割（ダブル）: タタミ分割の種類のひとつ。ユーザースプリットを参照ください。

3D フォーム刺繍: このタイプの刺繍は、刺繍する領域の上にフォーム（ウレタン）を置き、立体的な外観を生成する。デザインがステッチされると、針がフォームに穴を開ける。完成したら、使用されていない部分のフォームを引き離す。フォームにはさまざまな色と厚さがある。

3D ワープ: 3D ワープはモチーフィ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。

ABC パターンの配置: パターンの配置（ABC）をご覧ください。

COM ポート: 周辺機器の接続ポイントとして使用される標準のシリアルポート。適切な内部カードが取り付けられている場合、その他のポートが存在する。どのポートがどの周辺機器で使用されているかをコンピューターに通知する必要がある（例：COM1,COM2 など)。

CorelDRAW グラフィックス: CorelDRAW® 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。

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 TO3 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。TO3 ファイルのフロッピーバージョン。

DST: タジマ機のネイティブマシンファイルフォーマット。

DSZ: ZSK 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。

DTG プリント: DTG は PC からのその他の印刷と似ている。プリントするイメージは MS Windows(R) プリントマネ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、洗えるようにする。

DXF: オート CAD ベクターグラフィックフォーマット。

EMB: Wilcom ES のネイティブデザインファイルフォーマット。EMB デザイン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、ピクチャアイコン、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。オリジナルデザインのビットマップイメージも、EMB フォーマットに含むことができる。ネイティブ EMB ファイルだけが、100% 完璧にサイズの変更と変形を行える。

EmbroideryConnect デバイス： 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。

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をインポートまたはエク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、イメージど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 のネイティブ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。

ESL: ESL は BE EmbroideryStudio から Wilcom シフリ Tnn ファイルを生成するのに使用されるファイルで、読み込みはできるが RCC Tnn ファイルを生成するのにシフリコンバーターで書き込みはできない。

ESS: ESS は Wilcom で開発されたシフリ servo コントロールシステム用の主要のマシンファイルフォーマット。ESS ファイルが Wilcom Electronic Servo System(WESS) で直接読み込まれると、高データ解像度とステッチ精度が可能。

EXP: メルコマシンのネイティブステッチまたは「エクスパンド（拡張）」ファイルフォーマット。

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。このステッチは櫛形を形成する。

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: バルダンマシンのネイティブ刺繍ディスクフォーマット。

Festoon: Festoon はシフリマシンのホタテ型の端など鋭い端を補強するメカニズムで、ステッチタイプの名前でもある。Festoon イン / アウト機能は Festoon デバイスをはめ込む / はずすようマシンに指示する。

Fixpat: FIXPAT(Fix Pattern) ユーティリティは従来型のシフリビジュアル編集プログラムで中抜きのある Jacquard カードフォーマットのテープファイルを表示する。このプログラムはデザインの安全性をチェックするのに最適で、既知の問題のパターンのエディタや直接機能編集に役立つ。

FMC: バルダンマシンのネイティブ刺繍ディスクフォーマット。

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 1 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。

Hiraoka DAT: 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。

I-beam: PC ポインタの形状の中の 1 つで、選択したポイントにテキストを入力できる。このポインタの形状は大文字の「I」のような形をしている。

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。

MST: Laesser ファイルフォーマットで Laesser DAT と同じステッチデータを含む（シフリ BE EmbroideryStudio 2025 では対応していない）。

PAT: PAT は Saurer SHC ファイルタイプ。

PCH: Gunold デザイン（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。

PEN: Saurer Pentamat Station ファイルタイプ。(シフリ e3.0 ではサポートされていない)。

Pentamat: Saurer と Laesser マシンで有効な上級シフリの針とボーラー交換システム。

Plauen: シフリマシンとジャガードパンチカードのエンコーディングの一種。オリジナルのデザインをコピーし、変更した Hiraoka、Comerio、Zangs など他のメーカーの名前でも知られている。Plauen マシンは糸通し用に右側にフックを置く必要がある。

PLS: Saurer SLC ファイルタイプ。

PMU: Proel ステッチ、「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 で使用されるプロットファイル（シフリ e3.0 では対応していない）。

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ピードから徐々に増加 / 減少することを指示する。

SAS: Saurer SLC、Saurer SLC RCC、Saurer SLC Standard または Saurer Pentamat ファイルフォーマット。

Saurer: Saurer は、Schiffli マシンのブランドとタイプおよび Jacquard カードのエンコードフォーマット。このフォーマットには 3 つのバリエーションがあり、より最新の RCC および Pentamat マシンのサポートが追加されている。

Saurer SHC: SHC は Plauen タイプと Plauen タイプの両方のメカニズムを制御するよう、マシンに依存しないように設計された高レベルのコードフォーマット。このフォーマットは糸切りに対応している。

Saurer SLC: SLC はシフリデザイン用の Saurer 低レベルコードフォーマット。

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。刺繍機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。「スター」と「スーパースター」は旧メルコマシンタイプ。

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ペーパーテープバージョン。

T10: 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 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。

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。

TrueType フォント： アップルコンピュータによってデザインされたデジタルフォント技術で、現在はアップルとマイクロソフト両方のオペレーションシステムで使用されている。

TWAIN: 業界標準で、スキャナーなどのデバイスをデザインやレイアウトプログラムに直接交信させることができる。デバイスとプログラム共に TWAIN 対応である必要がある。これによりお使いのソフトウェアで TWAIN 対応スキャナーを使用することができる。

U?? バルダンマシンのネイティブマシンファイルフォーマット。

USB ポート： Universal Serial Bus Connector の略。コンピューターにあるドングルを挿し込むコネクション。

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 対応刺繍機： 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 メモリ： 標準 USB メモリまたは USB スティックと呼ばれる、ファイルの保管や移動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。

WiFi USB: マシンネットワーク： USB を使用して刺繍機や PC などを、ワイアレスで接続するネットワーク。

WiFi デバイス： WiFi ルーターまたはワイアレス（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。ワイアレス（無線）ローカルエリアネットワークを通じて識別される、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。ワイアレス（無線アクセス）アクセスポイントを提供し、たくさんのワイアレスデバイスを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。ワイアレス（無線）ルーターと呼ばれることもある。

Windows ワークグループ：「ワークグループ」は、ピアツーピアのローカルエリアネットワーク用語。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。

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。

WLAN： Wireless Local Area Network（または WiFi network）の略。

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： プロ向け市場の Compucon ステッチ、「拡張」ファイルフォーマット。

ZSK： 1991 年より前の ZSK 旧マシン用。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 マシンで使用される。これら 2 種類における最も顕著な違いは糸切り。

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。

アウトライン認識： マシンファイルをアウトラインフォーマットに変換する時、BE EmbroideryStudio は針落ちポイントによってステッチご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。

アウトラインファイル： デザインファイルを参照ください。

アウトラインをはっきりさせる： オートデジタイズ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する。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序々に変化させ、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。

アップリケ： 生地の断片を別の生地に縫いつけ、装飾効果またはボリュームを与える。アップリケがデザインの大半を占めているとステッチ数が少なくてすむ為、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。

アップリケカッター： バックアップリケを参照ください。

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： ドングルを参照ください。

アンチエイリアス処理： 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する。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。

位置： 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。

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。マ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（強くてい色が褪せない）、メタリクス（芯を金属製の薄片、あるいは銀の薄片で巻いた合成素材）、アクリル（レーヨンに似た光沢）がある。

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。

糸切り： マシンまたは手で、余分な糸を削除する。

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、ステッチが再度スタートする地点に、糸切りは小さな円を伴う三角形で表わされる。糸切りの必要な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できる。あるいは、それらをマニュアルで追加できる。

糸切り装置： 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、種類には A、B、C と D がある。ステッチ密度は糸タイプに沿って設定されるものである。糸の太さも参照ください。

糸チャート： 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もとにしても、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ください。

糸の太さ： 糸密度を参照ください。

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 製造者により糸の密度も異なる。密度 A は普通刺繍糸（番

手　120/2 または 40)。密度 B はより太く、密度 C は細め、また密度 D は極細となっている。

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イメージも参照ください。

イメージ：　デジタイズの下絵用に BE 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：　イメージの処理を参照ください。

イメージの処理：　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。これには色数の減少、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、背景の除去が関係する場合がある。

イメージ編集プログラム：　グラフィックアプリケーションを参照ください。

色替え機能：　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。

色替えをリピート (RCC)：　色替えをリピート (RCC) は、一部のシフリマシンで、リピートパターンや糸の色を変更する為にアクティブな針のパターンを変更するメカニズム。

色数を減らす：　イメージの処理を参照ください。

色数を減少：　イメージの処理を参照ください。

色の深み：　色の深みまたはピクセル濃度と呼ばれ、イメージ内のそれぞれのピクセルで有効な色情報の量を参照する。1-bit の色の深みのイメージは、2 つの色でのみ表示される。色の深みが増加すると、より多くの色が有効となる。16 色 (4bit), 256 色 (8bit), ハイカラー (16bit), トゥルーカラー (24bit)。

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。

ウェーブ効果：　ウェーブ効果はデジタイズラインに沿って閉じた埋め縫いステッチをカーブさせ、流れるようなステッチ効果を作成する。ステッチはデジタイズ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。

ウェイト：　T シャツに関しての場合、ウェイトにはミッドウェイト / バリュー、ヘビーウェイト / プレミアム、スーパーヘビーウェイトの 3 つの標準がある。

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の形状の輪郭になる。ステッチタイプ（サテンまたは)、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ください。

エンブレム：　縁のある刺繍デザインでステッチの後に生地に適用され、通常身分確認の記章である。「クレスト」または「パッチ」としても知られている。

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ボアー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。

エンベロープ：　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。枠は一般的にレタリングオブジェクトに適用されるが、他のタイプの刺繍オブジェクトにも適用される。

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ーイング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ックで、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。

送り先フォルダー：　ファイルをコピーまたは移動する先のフォルダー（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ください。

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したステッチの最終的な外観を決定しない場合もある。

オブジェクトの認識： アウトラインの認識を参照ください。

オブジェクトプロパティ： BE EmbroideryStudio 内の全刺繍オブジェクトには、「数値」という設定が含まれる。オブジェクトと共に保存された数値は「プロパティ」になる。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。

カード： フレームをコントロールするペーパーテープ。シフリマシンには様々なサイズがあり、マルチヘッドは 7 チャンネルがある。ジャカードカードもご覧ください。

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るが、保存するのにより多くのスペースが必要となる。75dpi の解像度が一般的に良い結果を得られる数値。

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。オブジェクトの四隅に回転ハンドルが、オブジェクトの中心にアンカーポイントが表示される。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ください。

ガイドランニング： 刺繍をマルチ刺繍枠場所に配置、またはアップリケで生地を配置するアシストをする一連のステッチ。一番初めにステッチされるアップリケの層で切り抜き済みのアップリケパッチを背景の生地に配置するのに使用する。アップリケも参照ください。

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、デジタイズするステッチを示す。デジタイザーでデジタ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。デジタイズタブレットも参照ください。

拡張子： ファイルの拡張子を参照ください。

拡張性： デザインを拡大 / 縮小する性能。マシンファイルフォーマットでは、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、サイズ変更のほとんどは 10 から 20%に制限されている。デザインファイルフォーマットでは、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、処理を実行するかどうかを尋ねる（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： アップリケカッターを参照ください。

可変サイズ： デザインを異なるサイズに拡大 / 縮小できる能力。

画面の解像度 ピクセルを参照ください。

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 BE 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。糸チャートも参照ください。

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（または「項目」）は、デザインの色替えと対応している。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（例：ロープ）または複数（例：ロープと鳥）のグループを形成する。容易に識別できるよう、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確認する。カラーオブジェクトリストは、デジタイズまたはカラーブロックによってグループ分けされたオブジェクトが順番に一覧で表示される。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的設定。

生地： 生地には多くのプロパティがあり、主要なものは弾性または「生地の伸び」。表面の質感は、異なる下縫いタイプが必要なその他のプロパティとなる。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。生地設定も参照ください。

生地設定： 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に対応している。それぞれのステッチタイプで、間隔はプリセットされている。縮み補正と下縫いの質の効果は、各ステッチタイプでプリセットされている。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で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る。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： マシン機能を参照ください。

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。

キャップフレーム： 刺繍用にキャップをささえるように設計された専用の刺繍フレーム（刺繍枠）。様々なスタイルとマシンで利用できるよう、２種類の基本的なスタイルがある（キャップを平らにしフラットなマシンで使用するスタイルと、キャップを自然なカーブで筒状のマシンで使用するスタイル）。

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繍される。

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、アッ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、ステッチは上部、バッティング、バッキングを含み、キルトの表面に装飾的なパターンを形成し、レイヤー同士を固定する。

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序々に変化させ、マニュアル操作では困難な陰影効果と色効果を生み出す。

グラフィックアプリケーション： ビットマップイメージやベクターグラフィックを作成、または変更できるソフトウェアアプリケーション。ペイントパッケージとドローイングパッケージも参照ください。

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： ブ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。右クリックも参照ください。

クリック & ドラッグ： マウスの左ボタンでクリックし選択、ボタンを押し続けカーソルを移動し、離す動作。

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。白黒写真はグレースケール。

クレスト： エンブレム、バッジ、紋章のような刺繍モチーフ。

傾斜ハンドル： 回転ハンドルを参照ください。

けば： 片面または両面を覆う生地のぼやけたまたは綿毛のような表面で、ゆるく撚られた糸を起毛させることによって生成される。

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、デジタイズ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と良いでしょう。オブジェクトプロパティも参照ください。

現在の針位置でセンタリング： 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： 刺繍原点

Cord-in-lay（コードインレイ）： シフリマシンで自動的にコードやリボンを配置する特別な装置。

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。

コード刺繍： コード刺繍は単一の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留める。比較的シンプルで、ステッチ数の少ないデザイン渦巻きやカーブの多いデザインを形成する。コードの周りの生地を別の側から縫うことにより、盛り上がったコード刺繍を作成することができる。生地が隆起した効果を出せる。コードには様々な幅のものがあり、様々な外観を作成できる。刺繍機には特別なアタッチメントが必要。

工場初期設定： インストール時の初めのシステム設定。これらは標

準設定で、この設定に戻る事ができる。頻繁に使用される特定の生地に合わせてユーザー設定を作成したい場合、「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。

更新： 再表示を参照ください。

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ください。

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。

コネクタ： 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。

コピー： クリップボードに選択した部分のコピーを置く。複製も参照ください。

コマンド： 動作を実行する為にソフトウェアに発する命令。「オブジェクトを貼り付け」のようにシンプルなものもあれば、「ステッチを生成」のように複雑なものもある。通常メニューアイテムやツールバーアイコン、ダイアログのコマンドボタンからアクティブにすることができる。

コマンドボタン： ダイアログのコマンドボタンで、選択された操作を実行またはキャンセルする。キャンセルと OK ボタンが一般的。

コラム： 狭く長いカーブのある形状。

コラム 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均一にカーブして生成される。モチーフフィル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、太いラインやボーダーを作成する。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ください。

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／終了点の変更に使用される。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内に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 つの中の左端のボタン。「最小化」ボタンをクリックして、最小のサイズにウィンドウを縮小する。

最小ステッチ長： 刺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ください。

サイズハンドル： 選択ハンドルを参照ください。

サイズ変更： 拡大縮小を参照ください。

サイズ変更： 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どは ±5 から%に制限されている。デザイン（アウトライン）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。

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。これらはマ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。

最大化ボタン： Windows では、タイトルバーの右上にある、3 つの中の中央のボタン。「最大化」ボタンをクリックして、最大のサイズにウィンドウを拡大する。

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。刺繍シュミレーションも参照ください。

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。「ループパイル」としても知られる。

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、キルトを長くしたりする。

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ころにジグザグ縫い動作で形状を渡るように置かれる。その為、サテンステッチは小さいまたは狭い形状にのみ適している。ステッチはほとんど平行でエリアを覆うのに優れている為、レタリング、アウトラインや細部によく使用される。一般的に針落ちで埋め縫いが分断されないので、サテンステッチは滑らかな効果を生む。

シークイン： 小さなディスク状のプラスティックで、通常真ん中に穴がある。連続してリールに収められている。器具を配置し縫い針の進路に生地にステッチされる。

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ください。

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。

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。

ジグザグステッチ： ジグザグステッチはサテンと似ているが、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。

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。ホーマーの文書の記述と 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マシンへと発展している。

刺繍糸： 糸を参照ください。

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、位置など特定の特性を持つプロパティを持ち、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ください。

刺繍シュミレーション： 低速でデザインを引きなおす。刺繍シュミレーションは、スローモーションでデザインのステッチや色順序を表示する。

刺繍順序変更： 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。

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為に特別にフォーマットされたフロッピーディスク。BE 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 BE 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イズ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、生地を安定するのに役立つ。刺繍されるよう生地にバッキ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はみ出ないように、この余白を増やす。

自動アップリケ： 自動アップリケはアップリケを配置、留め、ふちの上縫いするステッチを自動的に作成する。

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、文字の各ペアの組み合わせの間隔の調整を特定し、自動的に設定を適用する。

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のあるものがある。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： 刺繍の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」は埋め込み形状のアウトラインをオーバーステッチすることで、この縮み効果を補正する。デザインは生地によって最適化される。縮み補正を参照ください。

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。

シフリカード： Plauen または Saurer タイプのジャカードカード

シフリカードイメージ： ジャガードカードの電子エンコーディングは、本質的にカードの電子「イメージ」の「テープファイル」

を生成する。シフリ出力には、T10(Plauen 用）と T15(Saurer 用）の２種類のテープファイルフォーマットがある。

シフリディスク： シフリディスクには、Saurer SLC/SHC,Heinzle,Hiraoka,Laesser が含まれる。

シフリマシン： 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。非常に大きなマシンで、シフリマシンの中には（織機とも呼ばれる）重さ１０トンで、1024 もの針を持つものもある。ほとんどのシフリマシンには、自動の糸切りや自動色替えがない。シフリマシンは、エンブレム製品、レース作成、特大サイズのアイテムや大量生産に向いている。

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ください。

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 色必要なデザインの場合、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 とと同じものになる。

ショートカットキー： マウスを使う代わりにタスクを実行するのに使用するキー、またはキーの組合わせ。例：Ctrl+C はコピーをするコマンド。

昇華型： 昇華型印刷は DTG プリントに似ているが、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。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。

使用可能なマシン／マシンの種類： 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)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、ピックアウトランニング、小さなエリアなど）。

初期設定オブジェクトプロパティ： 初期値を参照ください。

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。これらは、新しく作成されたオブジェクトに適用される。新しい設定によって書き換えられない限りは、これらの値は現在のものとして残る。現在のプロパティ設定も参照ください。

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。アルファベットとも呼ばれる。レタリングを参照ください。

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デザ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イントで、モデムのようなシリアル通信デバイスを差し込む場所。PC のシリアル COM ポートのコネクタは 9 ピンまたは 25 ピンのどちらか。それらは COM1、COM2、COM3 などと呼ばれる。利用可能なポートの数は接続できるデバイスの数となる。ポートが更に必要な場合は、それらを付け足すことができる。あるいは、マルチポートシリアルカードも使用できる。

シリアルポートセットアップ： ここでボー、データビット、ストップビット、パリティの値を調整できる。これらの設定は、刺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。

ズーム倍率： 現在表示されているデザインの倍率。

スイス刺繍： サテンステッチ刺繍。1800 年代に IsaakGroebli 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ください。

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。スキャン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 スキャナーには通常、スキャン解像度を入力する必要がある。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 300dpi(dots per inch) の解像度を使用する。72dpi(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四角があり、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り、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。

スタンプワーク： 綿などを詰めた刺繍。木、鏡、半貴石を加えたフル立体作品で通常は手作り。トラプントの拡張機能。

ステータスバー： 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、デザイン全体の情報を提供する。

スティプル： 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。また針落ちから次の針落ちにまたがる糸を意味する場合もある。

ステッチ角度 形状内を進む全体のステッチの角度。固定のステッチ角度（例：水平に対し 45 度）や複数の角度を持つ形状もある。

ステッチ間隔： コラムの同じ側にある、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： ステッチ順序を参照ください。

ステッチ順序： デザイン内の刺繍オブジェクトは、ステッチ順序を形成する。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することで、選択オブジェクトの位置を別のステッチ順序に変更できる。また「順序変更」コマンドを用いても順序を変更できる。ステッチ順序は色ごとまたはカラーオブジェクトリストを使用しても変更できる。

ステッチ数： ステッチ数はデザイン内のステッチの数を指す。BE EmbroideryStudio では、1 ステッチは 1 マシン回転とされる。デザイン情報も参照ください。

ステッチタイプ： ロックステッチマシンでは、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。BE EmbroideryStudio では、それらのステッチの様々な種類がある。

ステッチ長： 2 つの針落ちポイント間の距離。最大ステッチ長は、X と Y 座標により、長い方が測定される。ランニングステッチ長は、きついカーブにならい自動的に変化する。最大 / 最小ステッチ長も参照ください。

ステッチ長の計算： 一部のマシンでは、最大ステッチは 2 つの連続する針の貫通間の距離として測定される。他のマシンは、最大 X(水平) および Y(垂直) の動きに制限される。

ステッチの集積： 標準のステッチ間隔は形状の輪郭から計算される。きついカーブでは、外側の縁ではステッチが不足し、内側ではステッチが固まってしまう。これは刺繍が縫われる時に、糸が切れてしまう原因となる。

ステッチの処理： 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。

ステッチの縮み： プッシュ - プル効果を参照ください。

ステッチの不具合： ステッチの不具合は埋め縫いエリア間のギャップ、生地の透き通しや糸の切れ場所に現れる。これらは通常不適当なステッチ設定によって引き起こされる。(例：ステッチの縮み補正が生地の伸縮性に比べて小さすぎた場合など)

ステッチの方向： 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。

ステッチの密度 一定領域（または埋め縫いの距離毎のステッチライン）毎のステッチの数。

ステッチファイル： マシンファイルを参照ください。

ステッチプロセッサ： Wilcom インターナショナルで開発された特許ソフトウェアの機能。ステッチプロセッサは未加工のステッチデータを解釈し、ソフトウェアが認識できるオブジェクトに変換するソフトウェア機能。

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イズ機能。

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、ステッチ機能と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て茎や葉脈などを表現するのにも使用できる。

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、BE EmbroideryStudio はこれらを色替えまたはストップとして認識する。

ストップコード： 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る。これにより刺繍機が停止する。

スパンコール： シークインを参照ください。

スプレー接着剤： スプレー接着剤の最も一般的な用途はアップリケ用。アップリケ用の紙、段ボール、プラスチックのパターンがある場合、スプレー接着剤を使用し、カットや配置を行う際にパターンを生地にしっかり固定できる。これにより、パターンの裏側に接着剤をスプレーし、生地の正しい面に置くことができる。また Vliesofix などの両面ヒューズを使用することもできる。スプレー接着剤は、刺繍枠をかけられない衣類やアイテムを配置するためにも使用できる。キャップ、財布、バッグや、一番小さな刺繍枠よりも小さな小物などがこれにあたる。

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イズ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。オートデジタイズも参照ください。

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。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： BE 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プル効果はギャップを起こし、現れる。

セリフ（ひげ飾り）： 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に使用する。回転ハンドルも参照ください。

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タの距離。

相対座標ポインタ設定： デザインの最初の針落ちポイントからのポインタ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) と BE EmbroideryStudio 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りる（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、「コントロール」メニューボックスと「最大化」、「最小化」ボタンが含まれる。

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。

タタミステッチ： 一連のランニングステッチで、通常大きく不規則な形状を覆うのに使用される。ステッチは形状を前後に横断する列状に置かれる。このステッチラインは平行にも、わずかにターンさせても縫える。ステッチの長さ、角度や順番を変化させることにより、異なる埋め縫いパターンを作成する事ができる。タタミ模様ステッチとしても知られている。

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デザインを作成できる。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。「プッシュープル」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。一般的に横方向の項目を広げ、縦方向の項目を減少する必要がある。自動縮み補正も参照ください。

チュール： アセテート、ナイロン、またはシルクなどの薄くて細いネットで、帽子、ドレス用品に使用される。

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 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： 針が一箇所で上下に動くマシン。パンタグラフがデザインを押し出す。工業用刺繍機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： ツールバーによって、BE EmbroideryStudio 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。これはランニングステッチあるいはジャンプとなる。つなぎ糸、糸切り、ほつれ止めを生成するのに自動設定を使用できる。マニュアル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。

テープ： ペーパーテープを参照ください。

テープコード： 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、ジャガードカードの電子エンコーディングは、本質的にカードの電子「イメージ」の「テープファイル」を生成する。シフリ出力には、T10(Plauen 用）と T15(Saurer 用）の２種類のテープファイルフォーマットがある。新しいシフリマシンはフロッピーディスクを読み取ることができ、シフリマシンフロッピーディスクフォーマットには、いくつかの種類がある。その為、ベーシックなテープファイルを必要なディスクフォーマットに変換する必要がある。

ディザーリング： 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。

ディスク： フロッピーディスクを参照ください。

ディスクドライブ： コンピュータには通常、次の 3 種類のディスクドライブがある。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。

デザイン： 刺繍デジタイズソフトウェアのネイティブの刺繍フォーマットのファイル（例：EMB,JAN,ART）。デザインソースは、ステッチフォーマットデザインの場合もある。デザインにはステッチされた形状に加え、生地タイプ等の情報が含まれている。

デザインオブジェクト： オブジェクトを参照ください。

デザインカード： 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コンポーネント。

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プロパティはソース（ネイティブデザイン、ネイティブ以外のアウトライン、処理されたステッチ、ネイティブ以外のステッチ）である。その他のプロパティはソフトウェエ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。BE 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ください。

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ください。

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。パンチングも参照ください。

デジタイズツール： デジタイズツールは「入力方法」と呼ばれることもある。ドロ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て基準点をマークし、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。

デニール： 糸の細かさを測定するために使用される単位または重量。9,000 メートルの糸のグラム単位の重量に相当。デニールは、糸の撚りの重量、スラッシュ、および糸あたりの撚りの数 (120/2Den) で表される。数字が小さいほど糸のサイズが細く、数字が大きいほど糸が重いことを示す。

伝家刺繍： 何世代にも渡り、受け継がれていく刺繍製品。

テンショナー： ステッチを形成する際、糸の張りを調整するのに使用するデバイス。

テンション： ステッチを形成する際の糸の張り。上糸の張りとボビン糸の張りは、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。

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。

動作環境： 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、パック、CD や他のコンピューターアクセサリに印刷されている。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。

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、タイトルバー右上に「X」マークのある小さな四角で表示されている。

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。別の単一オブジェク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数値に合わせてするよう変化する。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。トッピングは生地の織やけばを埋め、その上にステッチを維持する。プラスティック製のラップや、水溶性のプラスティックホイル、熱を加えることによって消滅する化学作用を起こす、織の粗い生地など様々な素材を含む。フェイシングとしても知られている。当て布も参照ください。

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ップリケ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大きく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。BE EmbroideryStudio では、効果は、トラベルランニングをオブジェクトの端に作成することで、開いたステッチやゆるいステッチでも見えないようにする。

トラベルランニング： トラベルランニングは、一般的に複合ドローイングのセグメントを繋ぐのに使用される。また隣接したオブジェクトを繋ぐことにも利用できる。ランニングは糸切りをされないため、仕上がりの刺繍で表に見えてしまうこともあり得る。その為、通常ランニングはオブジェクト間のつなぎ糸には使用されない。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縫い風の刺繍を真似たエスニックなデザインによく使用される。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。

トリミング / 仕上げ： 最終的な刺繍製品でほつれた糸のカット、バッキングの除去などの動作。

ドローイングオブジェクト： ベクターオブジェクトを参照ください。

ドローイングパッケージ： 個々のベクターオブジェクトからなるベクターグラフィックを編集できるソフトウェアアプリケーション。シャープさを失わずにベクターグラフィックのサイズ変更することができる。ベクターを編集できるプログラム（例 - Adobe Illustrator、MacroMedia Freehand や Corel Draw など）。グラフィックアプリケーションも参照ください。

ドロップシークイン機能： 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機で使用可能。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、ぼかしステッチ効果をうまく活かせる。バックステッチも参照ください。

ニードルバー： 針を保持し、針がボビンに打ち込まれる距離を調整するバー。

入力方法： デジタイズツールご参照ください。

認識： アウトラインの認識を参照ください。

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データから BE EmbroideryStudio（または、それに相当するもの）でステッチが生成された、EMB 以外のアウトライン（CND または PCH）から読み取られたデザイン。

ネイティブ以外のステッチファイル： ステッチ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。

ネイティブデザイン： BE 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、オリジナル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。特定の刺繍機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。

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）も参照ください。

ネットワーク： 刺繍機を、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）。

NORMAL（ノーマル）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> にはサテンステッチの異なるステッチ間隔設定が含まれる。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。

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。これは 1 つの純色の中に異なる陰影を合わせて行われる。ノイズを取り除くことはオートデジタイズにとって重要となり、これによりソフトウェアが刺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、BE 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した際に残る。ノンデータステッチも参照ください。

ノンデータジャンプ： ノンデータジャンプ (0,0) は BE EmbroideryStudio 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で必要な場合、ノンデータステッチまたはノンデータジャンプを使用する。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 / または代わりとして、特に標準のほつれ止め（スタート）とほつれ止め（エンド）では見えてしまう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。選択したマシンフォーマットで必要な場合、ノンデータステッチまたはノンデータジャンプを使用する。ノンデータジャンプとノンデータ機能も参照ください。

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。

背景： BE EmbroideryStudio では使用する生地に合わせて、デザインワークスペースの背景の色を変更できる。またはより実際の状態に近づけるために、背景に生地を選択することも可能。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ください。

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の 120%にするには、倍率に 1.2 を入力する。

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ください。

パターンの配置 (ABC)： シフリ刺繍機の中にはリピート部分がデザインファイルに一度だけ保存され、リピート指示のみがマシンに与えられるデザインを読み取ることができるものがある。BE EmbroideryStudio ではパターンの配置を決定し、この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。

パッカリング： 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。バッキングは、アイテムと共に枠にはめられるか、またはマシンのスロートプレートと刺繍枠にはめられた生地の間に置かれる。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。トッピングも参照ください。

パック： デジタイズパ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現れるその下の生地で、デザイン裏に使用される生地。

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され、不必要なつなぎ糸は作成されない。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。

バックラム： 糊で固めた粗い織物で、ステッチ用に生地を安定させるために使用される。一般的にフロントパネルを直立させるためにキャップに使用される。

パッチ： アップリケで使用される生地。

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の層。

鳩目： 生地に穴を開け、縁に補強ステッチを施したもの。

パラレルポート： 通常は LPT1 と呼ばれるコンピュータの接続部で、パラレルポート使用のプリンタケーブルやドングルを差し込む。刺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 と呼ばれ、パラレルマ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マ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。マ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。マシン刺繍の針は、a) 厚手の生地や目の詰まった生地用に先の尖った針、b) ニット繊維の間を滑り込む先の丸い針、c) 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ある。

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のに使用できる。

針間隔： 針間隔はシフリ刺繍機の隣接した針の間隔を指す。通常の値は 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できるものもあり、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う各針に正しい糸色が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。

プッシュ－プル： 生地にステッチが施される時、針落ち間の糸のテンションは増進し、結果としてプッシュ - プル効果を発生する。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、生地のバンチングの原因となる。歪みの程度は、ステッチ密度、生地の種類、下縫い、裏地の種類、糸の種類、衣類の向きなどの要因によって影響を受ける可能性がある。ステッチの縮みも参照ください。

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： ウィンドウで現在見ることのできないデザイン部分を表示する際に使用される。

ピーシング： 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。

ピクセレーション（ピクセル化）： ビットマップイメージを拡大した時に起こる効果で、個々のピクセルが見てとれる。

ビットマップ： ラスターイメージとしても知られる。ビットマップベクターの「アウトライン」をは対照的に、ドットまたは「ピクセル」からなる電子イメージ。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。通常、ペイントプログラムで作成されるビットマップには、BMP、JPG、GIF、TIF、PCX などのファイル拡張子がある。拡大または縮小しても、ベクタードローイングは画質を維持する一方、ビットマップ画像は一般にピクセル化と画像の劣化の問題を引き起こす。ピクセルを参照ください。

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、細い部分はラインの間隔が狭く、大きい部分は広くなる。ラインステッチも参照ください。

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」のように、ファイル名の後にドットと 3 文字がつくもの。拡張子はファイル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）。

フェイシング： トッピングを参照ください。

フォルダー： ディスクに一緒に保存される、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のガイドとして、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ください。

複合埋め縫い： 大きな形状や複合ド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の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イズすることができる。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イズして、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。

縁取りバックステッチ： 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、トラプントスタイルとも呼ばれる。バックステッチも参照ください。

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絹糸にその名が由来。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ください。

ブランチング： 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う。

ブリング： 製品またはテンプレートに配置する装飾オブジェクト。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： 刺繍機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。刺繍枠も参照ください。

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。

フレンチインチ： シフリマシン(c.27mm)の針を間隔を開けるのに使用される計測方法。針間隔も参照ください。

ブレンド： カラーブレンドを参照ください。

フローティング効果： 複合埋め縫いをデジタイズ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。ステッチはデジタイズ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。

フロート： デザインの上部に置かれた通常より長いサテンステッチ、またはデザインから針が外れた際にできるあとで取り除くステッチ。

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、ワードプロセッサー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マシン（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、四角いプラスティックのケースに収納されている（例：HD/DD 3.5″フロッピーディスク）。安全の為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ける。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機間のコネクションタイプ次第である。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のいずれかになる。

プロパティ： オブジェクトプロパティを参照ください。

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ください。

ベクターオブジェクト： 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、BE EmbroideryStudioで作成されるか、インポートされる。BE 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ください。

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。これは幾何学の形状またはラインの集合で、組み合わせてイメージを作成する。このデータはピクセルというよりは数式として記録され、四角形、円、カーブ、多角形などの形状を定義する。これらはCorelDRAW® Graphics Suiteなどのベクターグラフィックプログラムで作成される。ビットマップも参照ください。

ベクターテキスト： CorelDRAW® 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。

ベジェカーブ： 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。

ペンシルラブ： 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、オプ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。

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。

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番号を選択できる。Plauen は 1 がベースで 7 が中央位置、Saurer は 0 がベースで中央位置は 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透かし。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／ブラットテンションを無効／回復する。

ポインタ： 画面の表示の一要素で、様々な形のポインタがある。ポインタはマウスを移動させることによって動き、画面上のものを選択したり、入力ポイン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、入力が不可能なこともポインタで示される。

ポイント： 10 ポイントが 1 mm である測定の値。

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。

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。

保存： ファイルに（デザイン）情報を格納すること。デザインを保存する度に、そのファイル名の前バージョンを置き換える。デザインは頻繁に保存しておく。

ほつれ止め（エンド）： ほつれ止め（エンド）は通常、糸切りの前に作られ、ステッチが解けるのを防ぐ。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、あるいはマニュアルで作成するようにもできる。また、糸切り機能を備えているマシンが自動的に糸を切り取るよう、糸切り機能を挿入することもできる。

ほつれ止め（スタート）： ほつれ止め（スタート）はオブジェクトの最初に挿入され、ステッチのほつれを防ぐ。ほつれ止めは形状内の第 2 ステッチに挿入される。これは通常、1 つ前のつなぎ糸が糸切りされた場合に使用される。

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% まで増加することができる。デザインがすべてサテンステッチの場合、この数値は 65% まで減少することができる。

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 度までのコーナーに使用する。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。

マジックワンド： イメージでカラーブロックを自動的にデジタイズすることにより、刺繍デザインを作成する技術。

マシン機能： マシン機能は特定の刺繍機のコマンドで、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。シフリは「ロジカル」と「フィジカル」マシン機能間を区別する。

マシン設定： デザインを刺繍機に送る前に、BE 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。

マシンファイル： マシンまたは「ステッチ」ファイルは低レベルフォーマットで、マシンで直接使用できる。ステッチファイルはステッチ位置とマシン機能のみを含んでいる。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ください。

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制御コマンドを持っており。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ない。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（1/6mm または 0.1667mm）、Saurer（0.1mm）と hi-resolution WESS の 3 種類がある。

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、その他とつなぎ糸のプロパティのみ持ち合わせる。マニュアルオブジェクトを変形（サイズ変更、回転、反転）しても、基のステッチ密度は変化しない。

間引きステッチ： 不必要に盛り上がったステッチを避ける為に、カーブとコーナーに短めのステッチを配置するデジタイズ技術。

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この問題が大きくなる。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。

マルチアップリケ： アップリケ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。シフリマシンのほど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、それぞれのヘッドには 20 以上の針をつけることができる。糸替と糸切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。クリックも参照ください。

密度 ステッチの密度または糸密度を参照ください。

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。素早くボーダーを作成したり、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（またはパック）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。使用前に登録する必要がある。

メニューバー： メニューバーには、コマンドのドロップダウンメニューが含まれる。同じコマンドのものの中は、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の場所で、作業中の情報を保存する。メモリに情報を保存せずに終了すると、情報は失われる。

モーダルダイアログ： 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ニシャルまたは名前。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「モチーフセット」に保管されており、2 種類ある。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。デジタイズ用語ではデジタイズやステッチの進行状況をステッチごとに追跡できる場所を指す。

モニター画面の調整： デザインを実寸表示にした時に、実際のサイズで表示されるように、ディスプレイモニターの目盛りを設定する必要がある。BE 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。ボーダ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。

模様ステッチ： タタミステッチを参照ください。

ユーザースプリット： ユーザースプリットは「スプリットライン」と呼ばれるデジタイズした針落ちのラインで、埋め縫いオブジェクトに詳細を追加する。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ても、スプリットラインは維持される。

ユーザー設定： 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。その為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。

ユーザー設定書体： ユーザー設定書体はデジタイズした文字、数字、シンボルで構成される。

ユーザー設定デザイン： イメージをデジタイズ、または既存のパターンを操作することによって作成されるデザイン。

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。標準と渦巻の 2 種類があり、コラム A, コラム B, コラム C または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： ラインストーンの転送の作成の為ラインストーンを配置するデザイ

ンレイアウト。これはカッターなどから作成されるものである。

ラインストーンの転送： 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： ビットマップを参照ください。

読み込み： デザインカード、またはマシンに書き込まれたデザインを開くこと。

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る。刺繍機に取り付けられた刺繍モジュールに挿入する。リーダー／ライターを使用すると、PC とマ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ン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。

ロールオーバー： 縫い続けるよう生地が垂直にシフト（緩むまたはリセット）するポイント。長い生地のシフリマシンで一般的。

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機同様、家庭用マ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、家庭用マ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。下糸が上糸を「ロック」することから、名前がつけられた。多頭式ロックステッチマシンも参照ください。

ワイアレスアクセスポイント (WAP)： ワイアレスアクセスポイントまたは「WAP」は、ワイア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