

5D[™] デザインクリエーター

ユーザーズガイド



目 次

始めましょう (Getting started)	2
始めましょう (Where to start)	7
5D デザインクリエイターの用語と表現(5D Design Creator Terms and Conventions).....	8
ソフトウェアウィンドウのパーツ(Parts of the Software Window)	10
 クイックスタート・エクササイズ(QuickStart Exercises)	17
花びらのパターン(Patterned Petals)	17
アップリケの花びら(Applique Petals)	37
海のスクーター船(Schooner at Sea)	45
ヨットクラブの記章(Yacht Club Badge)	58
フラ・ダ・リ (アイリス) のレース(Lace Fleur de Lys)	75
 デザイン作成プロセス(Design Creation Process).....	88
新しいデザインの作り方(How to Create New Designs)	89
エクスプレスデザイン・ウィザード(ExpressDesign Wizard)	90
既存のデザインを使う (Using Existing Designs)	90
デザインの構成(What Makes a Design)	90
ピクチャ(Pictures)	91
背景としてのピクチャ(Pictures as Backgrounds)	93
 デザインの要素を作成する(Creating Design Elements)	94
エリアプロパティ (Area Properties)	99
連続的コラムのプロパティ (Continuous Column Properties)	101
オブジェクトプロパティ (Object Properties)	101
グローバルプロパティ (Global Properties)	105
グループプロパティ (Group Properties)	105
 デザインを表示する (Viewing Designs)	107
オブジェクトの表示と非表示 (Show and Hide Objects)	107
フィルムストリップ (FilmStrip)	107
 デザインを編集する (Editing a Design)	109
オブジェクトの選択 (Select Objects)	109
オブジェクトの削除 (Delete Object)	110
コマンドの挿入 (Insert Commands)	110
オブジェクトの順番を変更する (Change Objects' Sequence)	111

ラインとエリアの編集(Edit Lines and Areas)	111
オブジェクトのブロックを選択する(Select a Block of Objects).....	116
オブジェクトの切り取り、コピーと貼り付け(Cut, Copy and Paste Objects)	117
デザインの挿入(Insert Designs).....	118
刺しゅうの挿入(Insert Embroideries).....	118
キャラクタ（文字）の挿入(Insert Character)	118
元に戻すとやり直し(Undo and Redo).....	118

この冊子は、ハスクバーナバイキングの 5D PROFESSIONAL に付属の冊子「5D EMBROIDERY/5D EMBROIDERY EXTRA User's Guide」の内容を、ご使用者の利便を高めることを目的に、株式会社ジューキ家庭製品事業部において和訳したもので、ハスクバーナバイキングにおいて製作されたものではありません。予めご了承ください。

株式会社ジューキ 家庭製品事業部
東京都千代田区九段北 1-11-11
(03) - 3265 - 2851

始めましょう (Getting started)

5D デザインクリエイターによるこそ。このソフトウェアは素晴らしい刺しゅうを作成するお手伝いをいたします。お気に入りのピクチャを刺しゅうに変換し、即スクリーンに映して、どのように縫うかを見る事ができます。スキャナーまたはデジタルカメラからのイメージと共に作業し、自分だけのピクチャを作るためにクリップアートとビルトインの描画やペインティングのツールを使います。

エクスプレスデザイン・ウィザード(ExpressDesign Wizard)

5D デザインクリエイターには、エクスプレスデザイン・ウィザード(ExpressDesign Wizard)が含まれています。ここでは、自動的にピクチャから現在のフープにフィットした刺しゅう、または選択したエリアにフィットした刺しゅうを作成します。以下の 3 つのデザインタイプから選択します。

- ・エクスプレス刺しゅう(Express Embroidery)では、サテン、フィル、輪郭線を使って標準の刺しゅうを作成します。
- ・エクスプレストレース(Express Trace)はピクチャの輪郭をトレースして、例えばレッドワーク、キルトステンシル等を作成します。
- ・エクスプレスボーダー(Express Border)はピクチャの中のサテンのボーダー (縁)、アップリケ、ランニングステッチ、またはモチーフの周りの無地の色の部分を作成します。



ピクチャの作成(Creating Pictures)

描画やペインティングツールと MiniPics を使い、ピクチャを作成します。お手持ちのピクチャにフィルターをかけて改良したり、楽しい効果を追加します。描画またはピクチャを保存するか、エクスプレスデザイン・ウィザード(ExpressDesign Wizard)に転送します。ベクター描画をオブジェクトに自動的に変換します。

クイックステッチとクイックトレース(QuickStitch and QuickTrace)

クイックステッチとクイックトレースはエクスプレスデザイン・ウィザードの選択肢で、あなたのデザインのセクションを作成します。

クイックステッチでは、エリア内でクリックして、自動的にステッチを一瞬のうちに作成します。あなたのデザインをモチーフ、ランニング、ダブル、またはトリプルの輪郭ステッチで、直線、波線、アップリケを結合して飾りましょう。

10 通りのクイックステッチのタイオフ(Tie Off)  がサテンとフィルのエリアの縫い始めと縫い終わりのステッチの止め縫いをします。

クイックトレースの機能は自動的に連続した線に従って、ステッチを作成します。ダブルトレース 、クアドラブルトレース 、サテンの線 、モチーフの線口のトレースを作成します。

フリーハンド機能(FreeHand Features)

フリーハンド機能では、ステッチを細かく作業する事ができます。ピクチャのエリアの周りに輪郭を描く、または点を打つと、ステッチが選択したパターンで表示されます。必要に応じて、サテンステッチ、または他の線の縁も表示できます。またステッチの角度をどの角度にも設定できます。希望の場所にホールを挿入します。

連続的なサテン(Continuous satin) 、サテンエリア(Satin areas) 、または一定の幅のサテンの線(constant width Satin lines) を選択し、ニードルポイントでハイライトして、エンボス加工します。フェザードサテン(Feathered satin) またはテキスチャのいずれかまたは両方の端をサテンステッチで作成し、ファーや花の特別な刺しゅうに効果を出します。テーパーモチーフ(Tapered motifs) のコラムを作成します。

カットワーク刺しゅうのデザインをリシュリューバー(Richelieu bars)で作成します。その他の機能、例えばジグザグ(zigzag return) のダブルステッチやクロスハッチフィル(Crosshatch fill) をダブルステッチと一緒に使って、独立したレースを作成します。

個別のランニング、ダブル、トリプルステッチの直線、波線、ステッチを 1mm から 6mm の間で追加します。

デザイン選択(Design Choices)

簡単編集機能で、デザインを調整します。

デザインの周りをフィルムストリップ(Filmstrip)でナビゲートし、線の間、フィル、ステッチの種類とパターン、その他色々を簡単に変更します。

フィルのパターンとテクニックは驚くほどあります。250 以上のフィルパターン(fill patterns) または自分で作ります。

エンボスパターンのフィルまたはサテンエリア、連続的コラム、パーソナルハイライト。

フィルの開始と終了エリアの設定も必要に応じて行い、500 までのホールを使う事ができます。単一のグラデーション密度を使い、美しい影の効果とマルチカラーのグラデーション密度を使って、輝く色の変化を作り出す事ができます。

ビューティフルフィルタイプには、放射状(Radial) 、スパイラル(Spiral) 、シェイプ(Shape) のフィルの 50 のシェイプオプションがあり、モチーフオプションには、キルトステッピング(QuiltStipple) 、等高線(Contour) とクロスハッチ(Crosshatch) のフィルがあります。

ミシンのステッチモチーフまたはユニバーサル(Universal)のような美しいハンドステッチのモチーフをモチーフ(Motif) のフィルエリアに選択します。もちろん、ご自分のオリジナルモチーフも作成できます。

インフォメーションの見つけ方(Finding Information)

ユーザーズガイドとリファレンスガイド(User's Guide and Reference Guide)

ユーザーズガイドとリファレンスガイドは、モジュールの始め方とメインスクリーンのクイックツアーを提供します。これはクイックスタート・エクササイズ(QuickStart Exercises)に従っており、モジュールの使い方を学ぶ手助けになります。ユーザーズガイドは、キーになる機能の情報を提供しており、リファレンスガイドには詳しい情報が書かれています。リファレンスガイドは、PDF フォーマット で

提供されており、印刷する事ができます。

ツールチップとオンラインヘルプ(Tooltips and Online Help)

機能を学ぶために、このアイコンに矢印ポインタを合わせます。機能の名前と簡単な情報のツールチップが表示されます。

オンラインヘルプは、クイックスタート・エクササイズ(QuickStart Exercises)を含んでおり、詳しい情報があります。ヘルプのアイコンを使い、F1 キーを押すか、ヘルプボタンをクリックして下さい。オンラインが可能な時は、ヘルプが必要な項目に関連したトピックが表示されます。

サンプルガイド(Sample Guides)

サンプルガイドは 5D エンブroidリーシステム(5D Embroidery System)で使える、フォント、モチーフ、ミニデザイン、ステッチタイプ、サンプルデザインを表示します。サンプルガイドは PDF フォーマットで提供されており、印刷する事ができます。

スペシャルフォントガイド(Special Fonts Guide)は、特別な文字を作成するためのキーストロークを表示します。

PDF ガイドの表示と印刷(Viewing and Printing PDF Guides)

お使いの 5D エンブroidリーシステムの全てのリファレンスとサンプルのガイドを見つけるには、以下の手順でお進みください。スタート(Start)、すべてのプログラム(All Programs)、5D エンブroidリーシステム(5D Embroidery System)、次に、リファレンスガイド(Reference Guide)またはサンプルガイド(Sample Guides)を選択します。または、お使いのコンピューターのデスクトップにある 5D エンブroidリーシステム(5D Embroidery System)へのショートカットをダブルクリックし、次にリファレンスガイド(Reference Guide)またはサンプルガイド(Sample Guide)をダブルクリックします。ご希望の PDF ガイドを選択して下さい。

PDF ガイドを表示して印刷するには、Acrobat Reader (アクロバットリーダー) が必要になります。これは、5D エンブroidリーシステムソフトウェアの DVD で提供されます。

リードミーとテクニカルインフォメーション(Readme and Technical Information)

殆どの 5D エンブroidリーシステムのアップデートの詳細は、リードミー(Readme.rtf)のファイルに記録されています。(リードミーファイルをダブルクリックし、マイクロソフトワードもしくはワードパッドの形式で開きます。) ヘルプ、ユーザズガイド、リードミー、を読んでも解決できない質問がある場合は、DVD 中の「テクニカル(Technical)」フォルダにあるテクニカルノートファイルを見て下さい。

インターネットの良くある質問(Internet FAQs)

ヘルプメニュー(Help menu)にあるインターネットの良くある質問オプション(Internet FAQs)は、5D エンブroidリーシステムの良くある質問のデータベースに繋がります。ご使用のモジュールに関するトピック、または全てのトピックを検索して下さい。

チュートリアル(Tutorials)

色々なモジュールで、双方向のトレーニングが可能です。クイックスタート・エクササイズ(QuickStart Exercises)のステップバイステップのデモンストレーションがあります。その中には、キーになる機能の「お見せします(Show me)」体験を使うと、使い方を学ぶ助けになります。チュートリアルは、インターネットのオンラインで、ラーニングセンター(Learning Center)で見つける事ができます。以下の手順でアクセスします。スタート(Start)、すべてのプログラム(All Programs)、5D エンブroidery システム(5D Embroidery System)、次にラーニングセンター(Learning Center)を選択します。

サンプルファイル(Sample Files)

サンプルは、クイックスタート・エクササイズ(QuickStart exercises)に含まれています。サンプルファイルは、以下のサブフォルダにインストールされています。

Documents/5D Embroidery/Samples/5DEmb または、ご自身の選択されたフォルダにあります。

ウィンドウズ XP では、サンプルファイルはマイドキュメント(MyDocuments)のサブフォルダにインストールされます。

5D エンブroidery システム(5D Embroidery System)の始めましょうガイド(Getting Started Guide)のフォルダには、より多くの情報があります。

始めましょう(Where to start)

5D デザインクリエーターを始める(Starting 5D Design Creator)

スタートメニュー(Start Menu)

1. お使いのコンピュータスクリーンの左下にあるスタートボタンをクリックすると、スタートメニューが表示されます。
2. 矢印ポインタをすべてのプログラムに合わせると、別のメニューが表示されます。
3. 矢印ポインタを 5D エンブroidery システム(5D Embroidery System)に合わせると、プログラムメニューが表示されます。
4. 5D エンブroidery (5D Embroidery)  をダブルクリックして起動させます。
5. クイックリンク(QuickLink)のツールバーの 5D デザインクリエーター(5D Design Creator)  をクリックします。5D デザインクリエーターがスタートします。

デスクトップ上のショートカット(Shortcuts on the Desktop)

上に述べたスタートメニューからの起動の他に、お使いのウィンドウズのデスクトップ上の 5D エンブroidery システム(5D Embroidery System)ショートカットを使う方法があります。ショートカットは、このオプションが選択されている場合、インストール時に自動的に作成されます。

1. ご使用中のプログラムを閉じるか最小サイズにします。
2. 5D エンブroidery システム(5D Embroidery system)フォルダをダブルクリックします。プログラムリストが表示されます。
3. 5D エンブroidery (5D Embroidery)  をダブルクリックして起動させます。
4. クイックリンク(Quick Link)ツールバーにある 5D デザインクリエーター(5D Design Creator)  をクリックします。

クイックスタート・エクササイズ(QuickStart Exercises)

クイックスタート・エクササイズを始める前に、寸法単位を見る(Show Measurements In)がミリメートル(Millimeters)になっている事を確認して下さい。コンフィギア・ウィザード(Configure Wizard)を使うか、5D コンフィギア(5D Configure)  システムタブでチェックします。

矢印ポインタを寸法単位ボックス(measurement box)の上にクリックせずにおくと、選択肢の単位が表示されます。

上記の説明に従って、クイックスタート・エクササイズのために 5D デザインクリエーターをスタートします。

プレファレンス(Preferences)  とオプション(Option)のダイアログボックスの設定は、クイックスタート・エクササイズで行われます。これらの設定を使って、サンプルのピクチャ、チュートリアル、サンプルファイルに作品を近づけて行きます。オプションのダイアログボックスの中のプレファレンスとお気に入り(Favorites)タブも使って、代表的な推奨の設定に戻します。

5D デザインクリエイターの用語と表現(5D Design Creator Terms and Conventions)

総括的な用語と表現については、5D エンブroidery システム(5D Embroidery System)の始めましょうガイド(Getting Started Guide)をご参照ください。

オンスクリーン・ポインタ(On-screen Pointers)

ポインタは通常、矢印で、スクリーン上に表示されます。

ポインタがテキストボックスの上に来ると、I 型バーに変わり、タイプして入力する事ができます。

例：編集(Edit)ウィンドウのメモの編集(Edit Notes)のダイアログボックス。

ズームイン(Zoom In) が選択されると、ズームインポインタが表示されます。ズームアウト(Zoom Out) が選択されると、ズームアウトポインタが表示されます。パン(Pan)機能でスクリーンの周りを移動する場合は、パンカーソルが表示されます。エリアの長さを測る(Get Length of Area) が選択されると、計測(Measure)ポインタが表示されます。

エクスプレスデザイン・ウィザードのクロップピクチャ(Crop Picture)のページでは、ポインタは両方向矢印になります。クロップの線を動かす時には四方向矢印になります。エクスプレス刺しゅう(Express Embroidery)では、ピクチャから糸の色をピックアップする時や背景の色をピックアップする際にポインタがアイドロッパー (スポイト) の形になります。

作成(Create)ウィンドウで、フリーハンド(FreeHand)のタブレット(Tablet)機能が使われている場合、ポインタはペンになります。フリーハンドのポイント(Point)機能が選択されている場合は、ポインタは円になります。

編集(Edit)ウィンドウで、もしエクスプレスデザイン挿入(Insert ExpressDesign) を選択すると長方形ポインタ(Draw Rectangle pointer) が表示されます。

ペイントウィンドウでは、フロッドフィル(Flood Fill) が選択されている場合、ポインタはペンキの缶になります。ペイントブラシ(Paintbrush) が選択されている場合、ポインタはブラシポインタになります。カリグラフィー(Calligraphy) が選択されている場合は、カリグラフィーポインタになります。ピクチャのあるエリアが選択され、ポインタがそのセクションボックスの中にある場合、ポジションポインタが表示されます。ポインタが選択したピクチャの角にあるサイズ変更コントロールの上にある場合、サイズ変更ポインタが表示されます。

ピックカラー(Pick Color) 機能が描画(Draw)、ペイント(Paint)、作成(Create)のウィンドウで選択されている場合、ピックカラーポインタが表示されます。

編集(Edit)で、関連した選択(Select)機能が選択されている場合、ボックス選択ポインタ(Box Select pointer) 、フリーハンド選択ポインタ(Freehand Select pointer) 、多角形選択ポインタ(Polygon Select pointer) が表示されます。ペイント(Paint)ウィンドウでは、選択する機能により、楕円選択(Ellipse Select) ポインタ、または魔法の杖(Magic Wand) ポインタが表示されます。

ファイルフォーマット(File Formats)

ピクチャファイル(Picture Files)

5D デザインクリエイターでは以下のファイルフォーマットのピクチャファイルを読み込む事ができます。

Windows or OS2 Bitmap (.bmp), JPEG-JFIF Compliant (.jpg, .jif, .jpeg), Portable Network Graphics (.png), Tagged Image File Format uncompressed (.tiff, .tif), 4QB (.4qb), Windows Meta

File (.wmf), Windows Enhanced Meta File (.emf), CorelDraw (.cdr version 7-13), Scalable Vector Graphics (.svg), HPGL (*.hp and *.plt), PC Quilter (*.txt), Statler Stitcher (*.qli), AutoCAD (*.dxf), CompuQuilter (*.cmd and *.cqp), Handi Quilter (*.hqf), IntelliQuilter (*.iqp) and Windows Icon (.ico).

5D デザインクリエイターでは、以下のファイルフォーマットでピクチャを保存する事ができます。Windows or OS2 Bitmap (.bmp), JPEG Low Quality (.jpg), JPEG High Quality (.jpg), Tagged Image File Format 圧縮していない(.tif) and Portable Network Graphics (.png). 描画は 4QB (.4qb) フォーマットで保存する事ができ、特定のミシンでモチーフまたはステッチを作成するのに使います。ピクチャまたは描画はデザイン輪郭の一部として(.can)ファイルとして保存する事ができます。

デザインファイル(Design Files)

5D デザインクリエイターは刺しゅうデザイン（デザイン輪郭）を拡張子.canで読み込んだり保存したりする事ができます。デザインが保存された時にピクチャも一緒に保存されます。

刺しゅうファイル(Embroidery Files)

5D デザインクリエイターでは、以下の刺しゅうファイルフォーマットをインポート、挿入、保存する事ができます。

Bernina (.art version 1, 2, 3), Brother/Babylock/ Bernina PEC (.pec), Brother/Babylock/Bernina PES (.pes version 2 - 8), Compucon/Singer PSW (.xxx), Husqvarna Viking / Pfaff (.vp3 and .vip), Husqvarna (.hus, .shv and .dhv), Janome (.jef and .sew), Melco (.eXP), Pfaff (.pcs), Tajima (.dst) and Toyota (.10*).

注意：推奨のファイル保存フォーマットは、.vp3 です。このフォーマットは色情報とメモを保存する事ができます。送る(Send To)のオプションを使い Husqvarna.shv で保存します。Husqvarna.dhv ファイルは、インポートまたは挿入のみで使用する事ができます。Bernia.art のファイルは、読み込みのみが可能です。Brother/Babylock/Bernina.pes のバージョン 3,4,5,7,8 の場合、インポートと挿入のみで使用する事ができます。.pes フォーマットのファイルは、刺しゅうが 130mm x 180mm 以下であれば、バージョン 2 で保存できます。.pes フォーマットで保存されたより大きい刺しゅうは、バージョン 6 で保存されます。

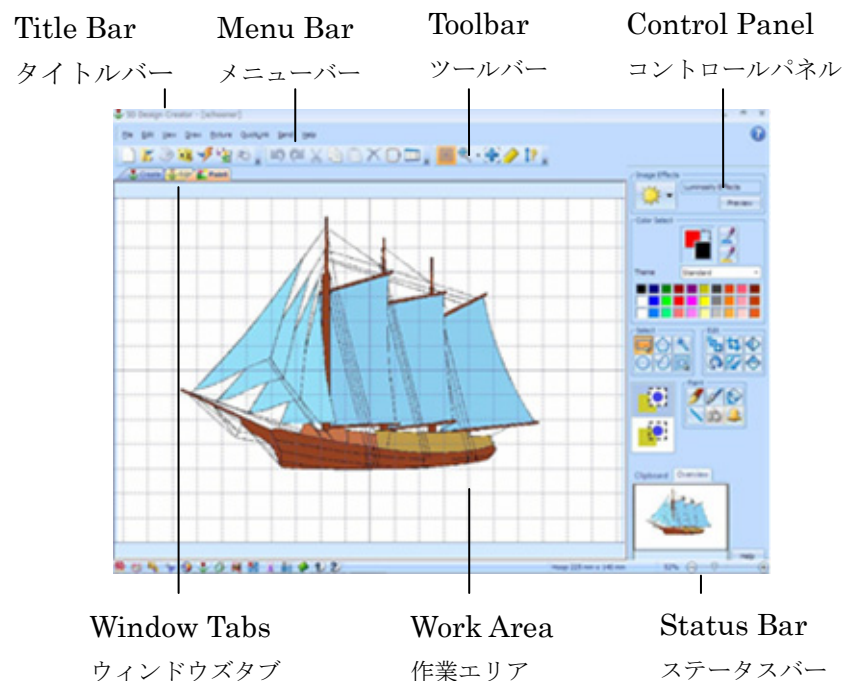
ソフトウェアウィンドウのパーツ(Parts of the Software Window)

ウィンドウズ(Windows)

5D デザインクリエイターには作成(Create)、編集(Edit)、描画(Draw)とペイント(Paint)の 4 つのウィンドウがあります。ウィンドウの上部にあるタブをクリックして、これらのウィンドウを切り替えます。または、**Ctrl+Tab** のショートカットキーを使います。

描画(Draw)またはペイント(Paint)のどちらかを使う事はできますが、両方を使う事はできません。

ペイントウィンドウ(Paint Window)

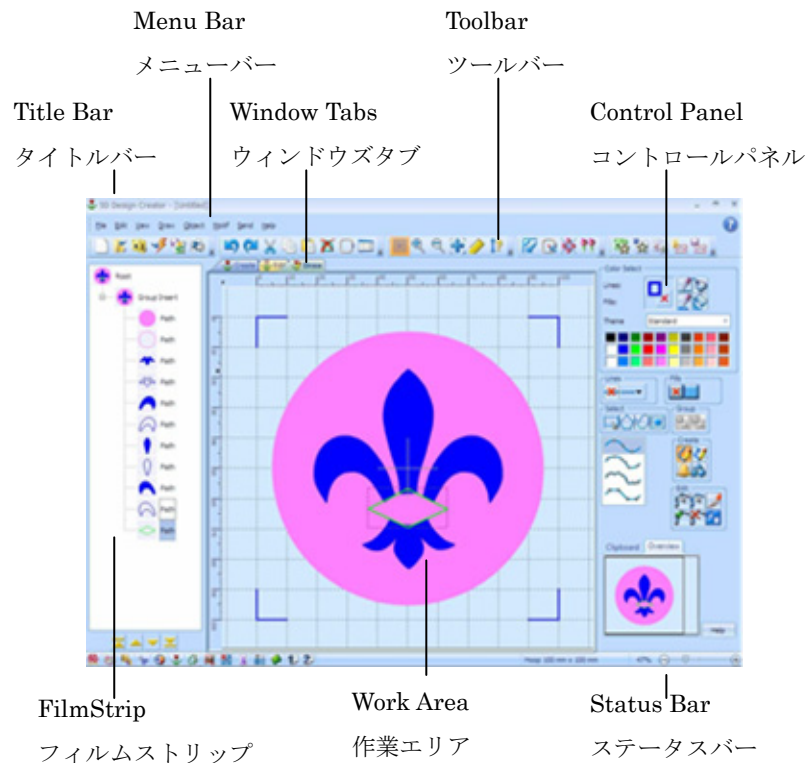


ペイントウィンドウを使い、背景ピクチャの読み込み、スキャン、作成を行います。好きなようにピクチャを修整したり、好きな絵を描いて下さい。

コントロールパネル(Control Panel)

ペイントウィンドウの作業エリアの右側は、コントロールパネルです。上の部分は、イメージの結果で、ピクチャの全体または一部を変更する事ができます。カラーボックスで、最前面または最背面の色を選択します。また 30 色のカラーパレット、テーマ(Themes)、ご自分で作成したカスタムテーマ(Custom Theme)を使ってより多くの範囲の色を使う事ができます。選択ツールの一部を使ってピクチャの一部を選択し、ピクチャ編集ツールの一つを使って修正します。例えば、クロップ(Crop) 、回転(Rotate) 、反転(Mirror) ( または ) があります。ペイントブラシ、ペン、フィルツールまたは、MiniPics  を使ってピクチャに追加します。

描画ウィンドウ(Draw Window)



描画(Draw)ウィンドウを使い、読み込みやベクター描画を行います。描画を好きなように修正したり、独自の描画を行います。または、ラスターイメージを読み込んで背景にします。

フィルムストリップ(FilmStrip)

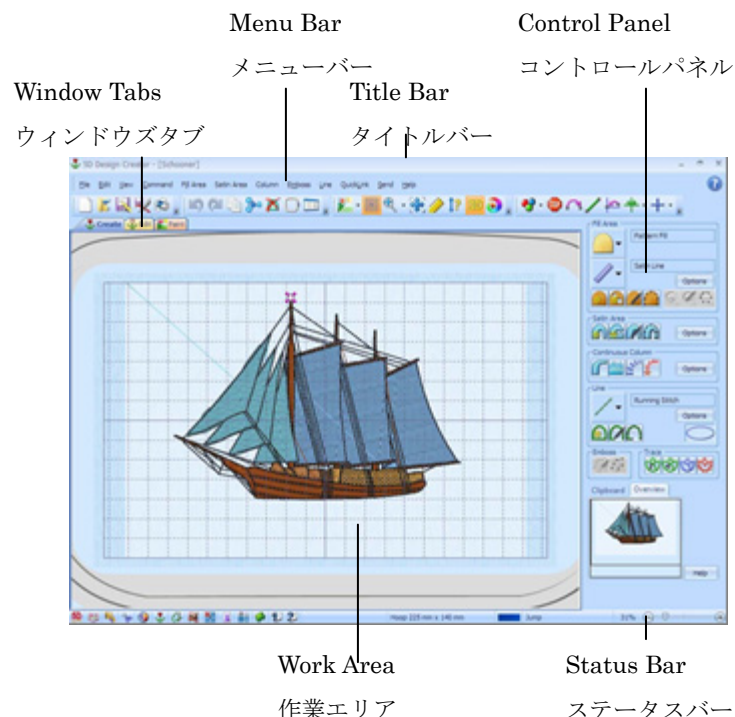
描画ウィンドウの作業エリアの左側には、フィルムストリップ(FilmStrip)があります。フィルムストリップは、オブジェクトの線、フィル、描画のグループなどを表示し、オブジェクトを描画の中で動かせるようにします。

コントロールパネル(Control Panel)

描画ウィンドウの作業エリアの右側には、コントロールパネル(control panel)があります。コントロールパネルの上部には、カラーボックスがセントフィルの色とカラーパレットには 30 色の共通色が表示されています。テーマ(Themes)を使うとより多くの色を使う事ができます。

真ん中の部分には、選択ツールとグルーピングのオブジェクトが描画と編集しているピクチャと共に表示されています。ツールオプションは、使われている描画ツールにより変更されます。

作成ウィンドウ(Create Window)



作成ウィンドウ(Create Window)を使い、新しいエリア、線、ステッチのコラムをコマンドと同様にデザインに追加します。また既に作成したステッチのプロパティを変更します。

クイックステッチ(Quick Stitch)、クイックトレース(QuickTrace)とフリーハンド(FreeHand)機能を使って、ステッチエリアと線を作成します。ステッチラインや縁の色を選択し、線またはフィルのタイプを選択します。例えば、シングル、ランニング、ダブル、ダブル&ジグザグ、トリプル、サテン、モチーフ線があります。；フィルに関しては、パターンフィル、モチーフフィル、シェイプフィル、クロスハッチフィルがあります。リシュリユーバーとテーパーモチーフ、サテンコラムとエリアなどがあります。作成ウィンドウは、デザインの3Dまたは2Dのステッチの描写を表示します。オブジェクトを選択せずにステッチを見るためには、実物表示(Life View)🌈を使います。

点は、作成(Create)と編集(Edit)ウィンドウの現在選択しているオブジェクトの作業エリアに表示されます。フィルエリアとサテンエリア、連続的コラムにはスタート🟢と終了🔴のマーカーがあります。いくつかのフィルエリアのタイプには、ステッチ効果の位置に影響するオリジン🟡があります。他にも色変更(Color Changes)🟦、ストップコマンド🔴、タイオフ(止め縫い) (Tie Off)🟢のマーカーがあります。

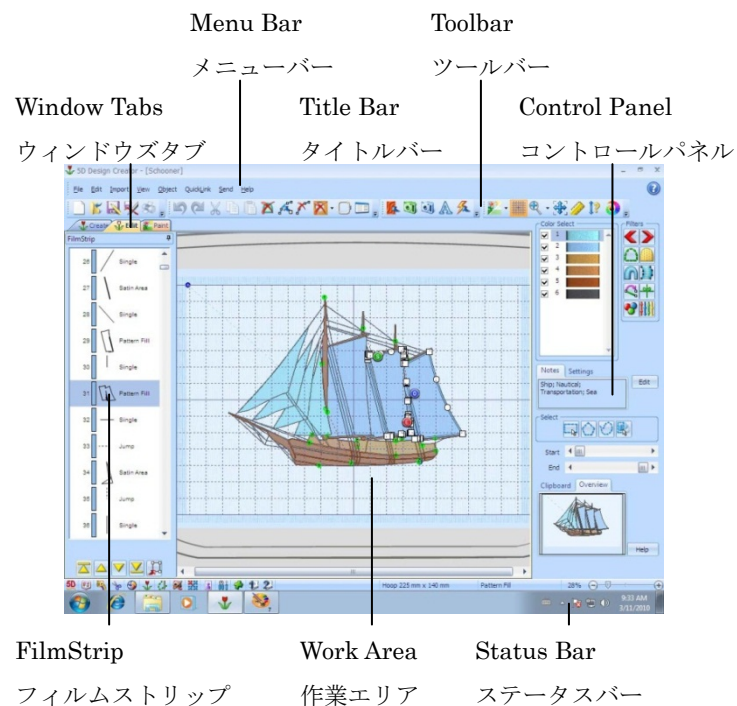
コントロールパネル(Control Panel)

作成ウィンドウの作業エリアの右にはコントロールパネルがあります。フィル(Fill)エリアの上部には、フィルと縁の選択、それらの設定のプロパティ、そしてクイックステッチ(QuickStitch)とフリーハンド(FreeHand)のツールが作成のためにあります。サテンエリア(Satin Area)はサテンエリアのプロパティを設定し、次に一つまたは複数のエリアを作成します。連続的コラム(Continuous Column)は連続的サテン(Continuous Satin)、フェザードサテン(Feathered Satin)、リシュリユーバー(Richelieu Bars)、テーパードモチーフ(Tapered Motifs)を作成し、またプロパティを設定します。

線(Line)のエリアの線タイプ、プロパティとクイックステッチ(QuickStitch)またはフリーハンド(FreeHand)のツールを選択するか、またはトレース(Trace)ツールを使ってピクチャの線をトレースします。

フィルとサテンのエリアとコラムのニードルポイントのエンボス線には、エンボス(Emboss)を使います。

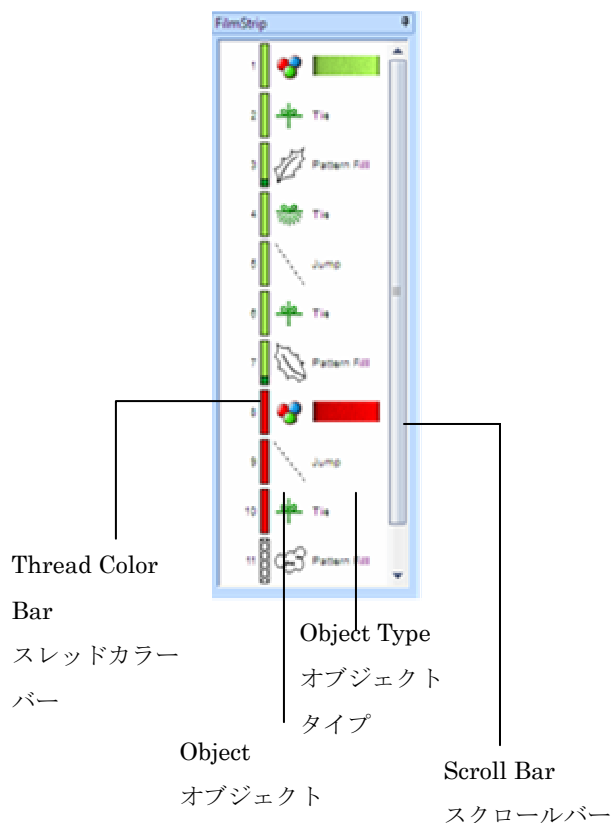
編集(Edit)ウィンドウ(Edit Window)



編集(Edit)ウィンドウを使い、色とステッチのプロパティを変更し、エリアを移動したり削除したり、またデザインに関するメモを追加したりします。編集ウィンドウは、デザインの中のステッチオブジェクトの輪郭を表示します。

フィルムストリップ(FilmStrip)

編集(Edit)ウィンドウの作業エリアの左には、フィルムストリップ(FilmStrip)があります。フィルムストリップを使い、オブジェクトの番号順番の表示、オブジェクトの選択、オブジェクトの順番変更、オブジェクトを選択して表示する、オブジェクトの削除、色の変更(Color Changes)の挿入、ストップ(Stops)とタイステッチ(Tie Stitches)、選択したオブジェクトのプロパティの変更、オブジェクトのプロパティの全体的な変更を行います。



コントロールパネル(Control Panel)

編集(Edit)ウィンドウの作業エリアの右にはコントロールパネルがあります。コントロールパネルには、カラーワークシート、デザインのメモと設定、ファンクションの選択、オブジェクトフィルター、描画レンジのスライダーバーがあります。

タイトルバー(Title Bar)

5D デザインクリエイターが起動している時は、ウィンドウの上にあるタイトルバーがハイライトされています。タイトルバーはモジュール名と現在読み込まれているデザインまたはピクチャの名前を表示します。

メニューバー(Menu Bar)

5D デザインクリエーターの各ウィンドウには、メニューがあります。

メニューオプションにアクセスするには、マウスを使いメニューバーからプルダウンして表示させます。他の方法は、**Alt** キーを押してメニュー選択にアクセスします。次に、メニュー名の下線が引いてある文字を押し、メニューオプションの下線のある文字を順に押して行きます。例えば、**Alt, E, O** でファイルを開きます。

ツールバー(Toolbars)

良く使う機能にクイックアクセスするアイコン付きのツールバーが、**5D デザイン**  クリエーターの各々のウィンドウにあります。作成(Create)ウィンドウのメインツールバーは、上の画像になります。

作業エリア(Work Area)

作業エリアは、ピクチャを表示したり編集したりするエリアで、デザインが作成されまた編集されます。

クリップボード・ブロック(Clipboard Block)

作成(Create)ウィンドウでは、他の 5D エンブroidリーシステムモジュールの作業エリアに貼り付け可能なデザインをクリップボードで表示します。編集(Edit)ウィンドウでは、クリップボードには、作業エリアに貼り付ける事ができるオブジェクトを表示します。描画(Draw)またはペイント(Paint)ウィンドウでは、クリップボードは貼り付け可能なピクチャの一部を表示します。

クリップボードの中でクリックを行って、現在のクリップボードのブロックを削除して下さい。

クリップボードは、作成(Create)とペイント(Paint)ウィンドウの間で共有する事ができますので、作成ウィンドウで刺しゅうがコピーされると、ペイントウィンドウのクリップボード・ブロックの中は消去されます。

オーバービュー・ウィンドウ(Overview Window)

オーバービュー・ウィンドウは、デザインの作業エリア全体の概要を小さくを表示します。

ステータスバー(Status Bar)

各ウィンドウの下にステータスバーが表示されます。左から：

ペイントウィンドウ (Paint Window)：

- ・クイックリンク・ツールバー(QuickLink Toolbar)。
- ・現在のフープサイズ。
- ・拡大レベル。
- ・ズームバー(Zoom Bar)。

描画ウィンドウ(Draw Window)

- ・クイックリンク・ツールバー(QuickLink Toolbar)。
- ・現在のフープサイズ。
- ・拡大レベル。
- ・ズームバー(Zoom Bar)。

作成ウィンドウ(Create Window)

- ・クイックリンク・ツールバー(QuickLink Toolbar)。
- ・現在のフープサイズ。
- ・次に作成するオブジェクトの現在の糸色。
- ・現在の作成ツールまたは、現在選択されているオブジェクトのタイプ。
- ・拡大レベル。
- ・ズームバー(Zoom Bar)。

編集ウィンドウ(Edit Window)

- ・クイックリンク・ツールバー(QuickLink Toolbar)。
- ・現在選択されているオブジェクトのタイプ。
- ・拡大レベル。
- ・ズームバー(Zoom Bar)。

クイックスタート・エクササイズ(QuickStart Exercises)

花びらのパターン(Patterned Petals)

エクスプレスデザイン・ウィザード、マイフィル、グラデーションとマルチカラーグラデーションフィル(Multicolor Gradient Fills)、エリアのタイプを基本、スパイラル、シェイプとモチーフフィルに変更する、MiniPics、フリーハンド描画とモチーフ線(225mm×140mm)

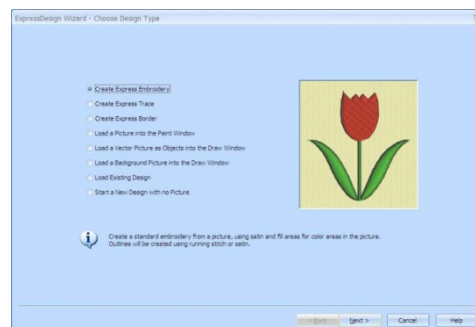
このエクササイズでは、エクスプレスデザイン・ウィザードを使って、サテンの縁のある 3 つのフィルエリアのエクスプレス刺しゅうを作成します。初期設定のフィルの花びらのデザインを 4 つの他のデザインの基本として使います。フィルのパターンを変更し、マルチグラデーションとマルチカラーのグラデーションの密度でデザインを華やかにします。フィルエリアのタイプを変更し、フィルエリアを削除して他のオブジェクトに取り替えます。ピクチャからマイフィルのパターンを作成します。

違うフィルタイプを使い、その効果を確認します。基本フィルを使い、その起点を移動させる、グラデーション密度とともにスパイラルフィルを使う、またモチーフを含む 3 つの違ったフィルでシェイプします。二つの花びらをモチーフフィルに変更します。ペイントウィンドウを使い、MiniPic の花を追加し、輪郭に沿ってモチーフ線を挿入します。

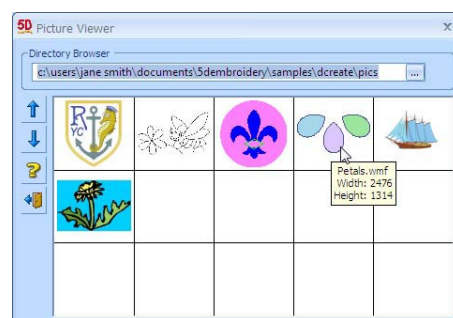
花びらが修正される度に、デザインを新しいバージョンのアウトライン(.can)、刺しゅう(.vp3)のフォーマットで保存し、ワークシートを印刷します。

花びらのデザインをエクスプレスデザイン・ウィザードで作成する(Create a Petal Design with the ExpressDesing Wizard)

1. 新規(New)  をクリックすると、エクスプレスデザイン・ウィザードのデザインタイプを選ぶ(Choose Design Type)のページが表示されます。



2. エクスプレス刺しゅうを作成する(Create Express Embroidery)の選択はそのままにして、次へ(Next)をクリックします。ピクチャを選ぶ(Choose Picture)のページが表示されます。
3. ピクチャを表示(View Picture)  をクリックすると、ビューワーが表示されます。
4. ビューワー(Viewer)のダイアログボックスの中の点が 3 つある、フォルダをブラウズする(browse folder)のアイコン  をクリックします。以下をブラウズします。
Documents¥5DEmbroidery¥Samples¥DCreate¥Pics
次に OK をクリックするとピクチャフォルダが表示されます。



矢印ポインタをサムネイルの上に置いてクリックしなければ、ピクチャの名前とピクセルによるサイズが表示されます。ピクチャの名前は、「Petals.wmf (花びら)」です。

お使いのコンピュータによっては、「Petal (花びら)」というファイル名で表示され、拡張子の.wmfが表示されない場合があります。

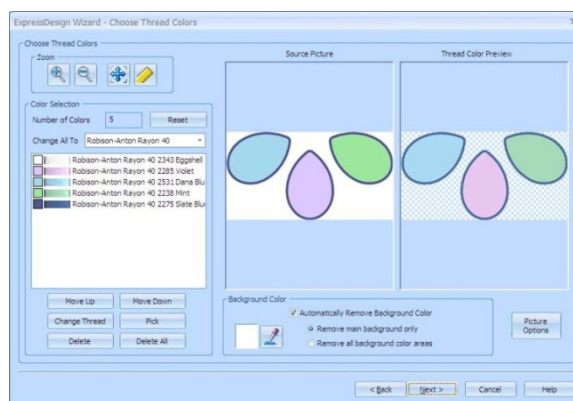
5. 「Petals.wmf (花びら)」のサムネイルをクリックすると、ピクチャがピクチャを選択する(Choose Picture)のページに読み込まれます。下部にあるプレビューエリアには名前が表示されます。
6. 次へ(Next)をクリックすると、ピクチャを回転する(Rotate Picture)のページが表示されます。
7. 回転は必要ありませんので、次へ(Next)をクリックします。ピクチャをクロップする(Crop Picture)のページが表示されます。

ピクチャにはまだ背景が無い事を確認して下さい。これは、ピクチャがウィンドウズの Mate File (wmf)フォーマットであるため、背景は空になっています。ピクチャがクロップ (トリミング) されると、エクスプレスデザイン・ウィザードにより空の部分に白色が使用されます。

白色の糸がエクスプレス刺しゅう (Express Embroidery)の背景で必要なければ、糸色を選ぶ (Choose Thread Colors)のページで白色は削除されます。

8. クロップエリアの調整は必要ありませんので、次へ(Next)をクリックします。デザインサイズ (Design Size)のページが表示されます。
9. デザインをフープにフィットさせる(Fit Design To Hoop)を選択します。
10. フープの変更(Change Hoop)をクリックすると、フープ選択(Hoop Selection)のダイアログボックスが表示されます。
11. ユニバーサル・フープ・グループ(Universal Hoop Group)を選択します。次にフープサイズ(Hoop Size)を 225mm x 140mm-ユニバーサル大のフープ 1(Universal Large Hoop 1)に設定します。方向(Orientation)が水平(Horizontal)になっている事を確認し、OK をクリックします。選択したフープがプレビューされます。
12. 次へ(Next)をクリックすると、色を減らす(Reduce Colors)のページが表示されます。可能な 5 色全てが自動的に選定されている事を確認して下さい。
13. 次へ(Next)をクリックすると、糸の色を選ぶ(Choose Thread colors)のページが表示されます。
14. 全て変更する(Change All To)のボックスの中の糸メーカーが、Robinson-Anton Rayon 40 以外になっている場合は、ドロップダウン矢印をクリックし、最後にある Robinson-Anton Rayon 40 を選択して下さい。

15. 背景色(Background Color)の下にある大きな白い四角は、白が背景色として検出された事を意味します。白の背景は必要ないので、自動的に背景色を削除する(Automatically Remove Background Color)をクリックしてこのオプションの選択とします。糸色のプレビュー(Thread Color Preview)では、背景の白色はチェックのパターンに交換され、その部分にステッチが無い事を表示します。

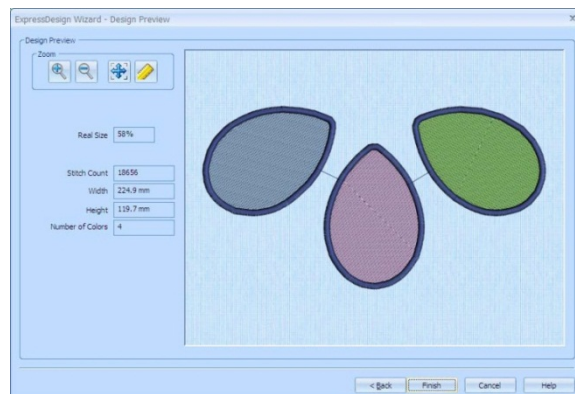


16. 次へ(Next)をクリックすると、生地タイプ(Fabric Type)とステッチオプション(Stitch Options)の

ページが表示されます。

17. 生地(Fabric)は織物(Woven)が選択されている事を確認して下さい。
18. デザインの下縫い(Design Underlay)のオプションは、選択を解除にして、好みのステッチタイプ(Preferred Stitch Type)のスライダーが左端になっているままにして下さい。
殆どのデザインの場合、デザインの下縫い(Design Underlay)はオン(on)のままにしておきます。
しかしながら、いくつかの花びらは薄くステッチされたフィルパターンに変更されるため、オン(on)になっていると下縫いが見えてしまいます。
19. 次へ(Next)をクリックします。デザインをプレビューするためのステッチが作成され、次にデザインプレビュー(Design Preview)のページが表示されます。

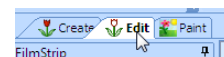
デザインは、ウィザードの前ページで選択した生地の上にプレビューされます。これは、5D コンフィギュア(5D Configure)で選択した生地とは違います。しかし、5D コンフィギュアで選択した色が常に使われます。



20. 完了(Finish)をクリックすると、最終のピクチャが作業エリアに表示されます。

花びらのデザインにメモを追加して保存する(Add Notes and Save the Petal Design)

21. スクリーンの上部にある編集(Edit)のタブをクリックします。



22. コントロールパネルのメモ(Notes)ボックスのとなりにある編集(Edit)ボタンをクリックします。
23. メモ(Notes)のダイアログボックスには、「Floral (フローラル)」と入力します。
24. クイック・キーワード選択(quick keyword selector)を使い、キーワードの「flowers and Gardens (花と庭)」を追加します。OK をクリックします。

デザインのために入力されたメモ(Notes)も刺しゅうの中に.vp3 フォーマットで保存されます。メモ(Notes)は、他の 5D エンブroidリーシステムモジュールのデザインを探す(Find Designs) 機能、または 5D オーガナイザーの検索(Search) 機能で、キーワードをつかって刺しゅうを検索する時にも使う事ができます。

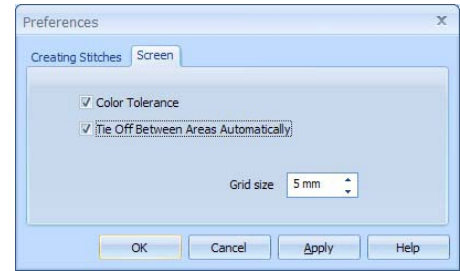
25. 名前を付けて保存する(Save As) をクリックし、以下のフォルダをブラウズします。

Documents¥5DEmbroidery¥MyDesigns.

26. ファイル名を「PetalsBasicFill (花びら基本のフィル)」に変更し、保存(Save)をクリックします。
これにより、この作業はデザインファイルとして.can フォーマットで保存されました。
これより先の作業で、ミスがあった場合は、この保存バージョンに戻して下さい。

フィルエリアを葉のパターンに変更する(Change a Fill Area to a Leaf Pattern)

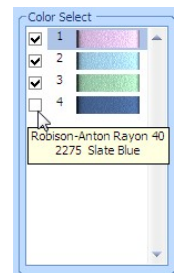
27. プレファレンス(Preferences)  をクリックします。スクリーン(Screen)のタブをクリックします。全てのオプションが選択されている(チェックが入っている)事とグリッド(格子)(Grid)のサイズが 5mm になっている事を確認して下さい。



色の許容差(Color Tolerance)を使い、クイックステッチ(QuickStitch)機能を使っている時にどの部分が作成されるかを見るようにします。ソフトウェアをより使いやすくするために、質と色のイメージによっては、この機能をオフにします。

エリア間で自動的にタイオフ(止め縫い)する(Tie Off Between Areas Automatically)を使って、自動タイオフ(止め縫い)(Auto Tie-Offs)を複数のクイックステッチエリアに設定します。

28. OK をクリックします。
29. カラーワークシートで、チェックボックスの 4 番目の色(青灰色)をクリックして主にその糸色を使っているサテンの縁のオブジェクトを非表示にします。これにより、フィルエリアを選択しやすくします。

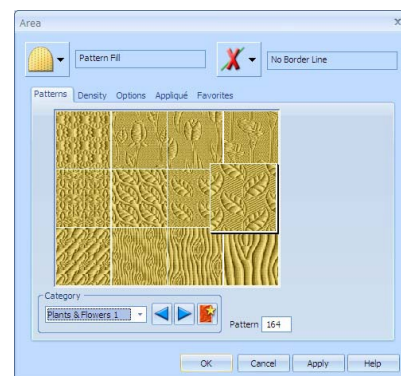


矢印ポインタをワークシート上の色の上に暫く置くすると、糸のポップアップ説明が表示されます。

30. 作成(Create)のタブをクリックします。
- 作成(Create)ウィンドウで青灰色が非表示にされています。作成ウィンドウはデザインをリアルに表示しますので、プレビュー変更に適しています。
31. 左のパネルの中の端をクリックします。シェイプとフィルのエリアの輪郭を示す点が表示されます。これはステータスバーのパターンフィル(Pattern Fill)として表示されます。
32. 作業エリアで右クリックすると、エリアプロパティ(Area Properties)のダイアログボックスが表示され、パターンフィル(Pattern Fill)のパターンが表示されます。
- エリアプロパティ(Area Properties)のダイアログは、デザインのフィルと線のタイプの変更を可能にし、線とフィルのプロパティを設定します。
33. フィルのカテゴリ(Category)は、現在は標準 1(Standard 1)に設定されています。カテゴリのドロップダウン矢印をクリックし、リストの中から「Plants & Flowers 1 (植物と花 1)」を選択します。カテゴリの中から最初のパターンが選択され、パターンサンプルの中で大きいサイズで表示されます。また、パターン番号が 157 番で表示されます。
- また、カテゴリ(Category)ボタンの前へ(Previous)  と次へ(next)  使ってパターンカテゴリを表示する事ができます。

34. 2 段目 4 列目のパターンサンプルをクリックします。パターン番号が 164 番に変わります。

パターンの選択では、希望する番号を直接パターン(Pattern)ボックスに入力して選択する事もできます。



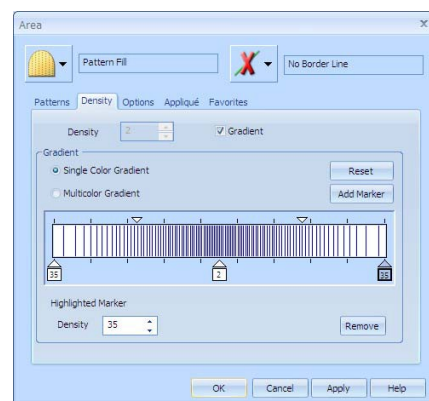
35. 密度(Density)をクリックし、密度が 2 に設定されていることを確認します。
36. オプション(Options)のタブをクリックし、角度(angle)を 315 に変更します。適用する(Apply)をクリックし、新しいパターンを左のパネルで確認し、OK をクリックします。
- キャンセル(Cancel)をクリックした場合でも、適用する(Apply)がステッチを変更します。そのため、オリジナルのパターンに戻るには、戻る(Undo)  をクリックします。

単一色のグラデーションフィルを作成する(Create a Single Color Gradient Fill)

37. 真ん中にあるパネルの中の端の方をクリックします。シェイプとフィルのエリアの輪郭を示す点が表示されます。
38. 作業エリアで右クリックすると、エリアプロパティ(Area Properties)のダイアログボックスが表示され、パターンフィル(Pattern Fill)のパターンのタブが表示されます。
39. パターンボックス(Pattern Box)に 109 と入力します。1 段目 1 列目のハート(Hearts)のカテゴリが表示されます。適用する(Apply)をクリックし、パターンを表示させます。
40. 密度(Density)のタブをクリックします。次に、グラデーション(Gradient)のチェックボックスをクリックします。グラデーションのオプションが使えるようになります。
41. 単一色のグラデーション(Single Color Gradientis)が選択されている事を確認します。どちらかの端のマーカーの付いたバーが使えるようになります。
42. マーカーを追加(Add Marker)をクリックします。3 番目のマーカーがバーの真ん中に表示され、青でハイライトされます。
- 3 つのマーカー全ては、上記でセットされた密度をステッチ設定として使います (この場合は、2 になります)。
43. 左にあるマーカーボックスをクリックします。青でハイライトされます。
44. 密度(Density)では、上向き矢印を使い、番号を 35 に変更します。密度バーの線の番号と位置が変更されます。
- 密度バーの中の線は、ステッチの密度を表します。
45. 真ん中のマーカーの密度は、2 のままにしておきます。
46. 右にあるマーカーボックスをクリックします。

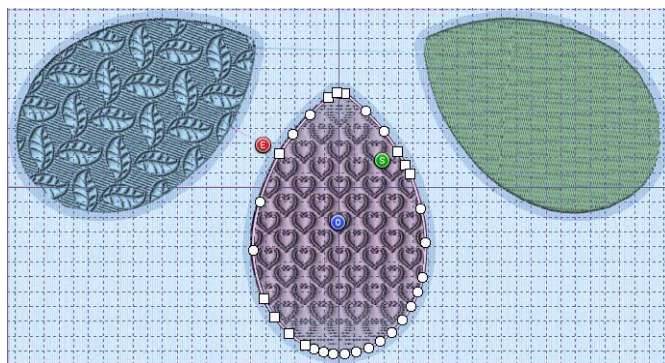
47. 右にあるマーカーの密度を 35 に変更します。

これにより、フィルエリアの端に薄くステッチされたエリアを作成し、濃い密度でステッチするエリアを真ん中に作成します。



48. オプション(Options)のタブをクリックします。角度(Angle)を 0 に変更し、OK をクリックします。ハートのパターンのフィルは、真ん中が濃く、上部と下部は薄くなります。

フィルエリアの下縫い(Underlay)を変更する必要はありません。単一色のグラデーション(Single Color Gradient)またはマルチカラーのグラデーション(Multicolor Gradient)の密度が選択された場合、下縫いは使用されません。



マイフィル・パターンにミツバチを使う(Use a Bee for a MyFill Pattern):

49. 編集(Edit)のタブをクリックします。

50. マイフィルの管理(Manage MyFills)  をクリックすると、マイフィルの管理のダイアログボックスが表示されます。

51. インポート(Import)をクリックすると、ピクチャダイアログのボックスが表示されます。

52. 以下のフォルダをブラウズします。

Documents¥5DEmbroidery¥Samples¥DCreate¥Pics

シンプルな白黒の写真が推奨されます。ピクチャのサイズは 120 から 170 ピクセル (画素) の大きさにして下さい。

53. 「Bee.bmp (ミツバチ)」をクリックして、開く(Open)をクリックします。ミツバチのフィルが作成され、プレビューサンプルがマイフィルの管理ダイアログボックスに表示されます。

54. 閉じる(Close)をクリックします。

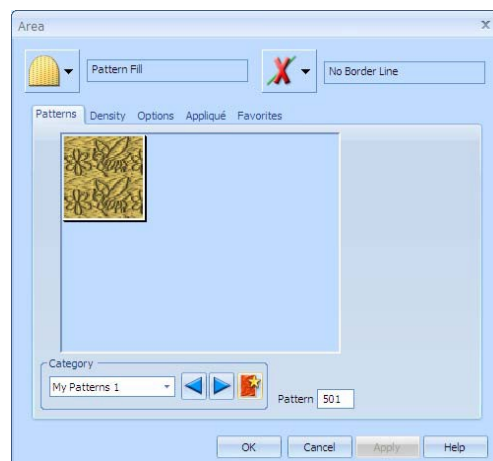
55. 右の花びらのためのフィルエリアを選択し、右クリックしてエリアプロパティ(Area Properties)のダイアログボックスを見ます。パターン(Patterns)のタブが表示されます。

56. カテゴリ(Category)のセクションでは、マイパターン(MyPatterns)  をクリックします。マイパターン 1 のカテゴリが表示されます。

カテゴリは、ドロップダウンリストから選択する事もできます。

57. 今作成したミツバチのフィルパターンをクリックします。

ミツバチのデザインは自動的にパターン番号 501 が与えられます。以後ミツバチのパターンを使う場合、この番号を直接入力する事ができます。

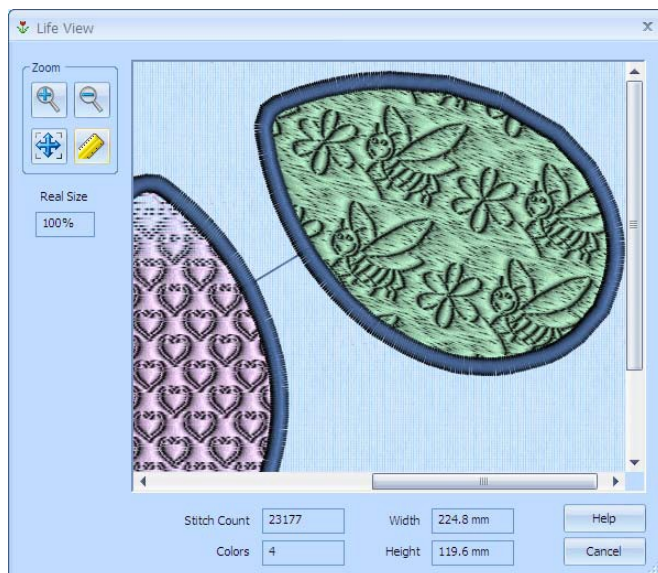


58. オプション(Options)のタブをクリックして、角度(Angle)を 340 に設定し、OK をクリックします。

59. 実物表示(Life View)  をクリックします。編集(Edit)タブでデザインをプレビューする事ができます。

60. 実物大(Real Size)  をクリックすると、スクロールバーを使ってミツバチと花びらを見る事ができます。

実物表示  を使うと、デザインを選択したオブジェクトなしに最少のジャンプステッチで見る事ができます。



61. キャンセル(Cancel)をクリックします。

62. 全てのオブジェクトを表示(Display all Objects)  をクリックして、青い花びらの縁を表示します。

最初の 3 つの花びらを保存し、印刷する(Save and Print the First Three Petals)

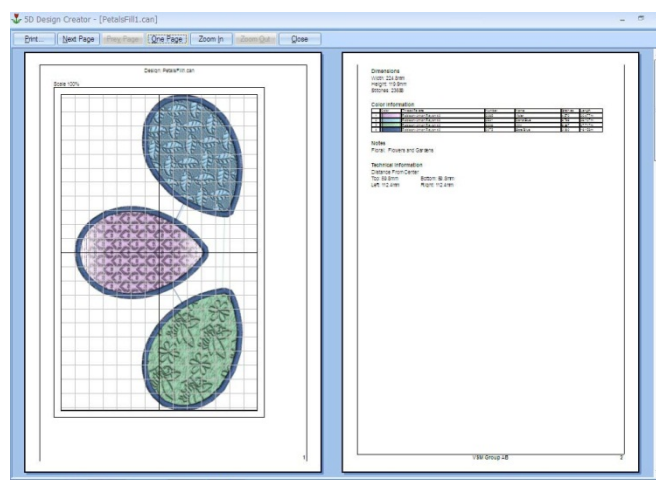
63. 作成(Create)のタブをクリックします。花びらがリアル 3D で表示されます。

編集(Edit)ウィンドウで、デザインと刺しゅうを保存する事ができます。刺しゅうワークシートを印刷するには、作成(Create)ウィンドウを使用する必要があります。

64. 名前を付けて保存する(Save As)  をクリックします。ファイル名を「PetalsFill (花びらのフィル)」にし、保存(Save)をクリックしてデザインファイルを保存します。

65. プレファレンス(Preferences)  をクリックします。ステッチ作成(Create Stitches)タブでは、ランデザイン・オプティマイザー(Run Design Optimizer)と色分類(ColorSort)が選択 (チェックが入っている) ことを確認して下さい。

66. 刺しゅうを保存する(Save Embroidery)  をクリックし、以下のフォルダをブラウズします。
Documents¥5DEmbroidery¥MyDesigns.
67. 保存形式(Save as type)が Husqvarna Viking / Pfaff (*.vp3)になっている事を確認して下さい。ファイル名の変更は不要です。デザインファイルの名前が自動的に使われます。
68. 保存する(Save)をクリックします。刺しゅうは、PetalsFill.vp3 として保存されました。
刺しゅうを保存する時の推奨ファイルフォーマットは、.vp3 です。この形式であれば、メモと糸色情報も保存されます。
69. ファイル(File)、ページ設定(Page Setup)をクリックします。
70. 印刷プランの表示(Print Plan View)とピクチャの印刷(Print Picture)が選択を解除 (チェックが入っていない) にします。
印刷プランの表示は、その上に印刷される刺しゅうも表示します。ピクチャの印刷は、背景のピクチャを印刷します。これらは刺しゅうを使ってピクチャを確認する場合に便利な機能です。
71. 刺しゅうオプション(Embroidery Option)では、刺しゅうを 3D で印刷する(Print Embroidery in 3D)が選択されている事を確認して下さい。
72. ワークシートオプション(Worksheet Options)では、デザインスケール(Design Scale)が 100%に設定されている事を確認して下さい。またグリッド(Grid)と全ての印刷情報(Print Information)のボックスにチェックが入っている事を確認して下さい。OK をクリックします。
73. ファイル(File)、印刷プレビュー(Print Preview)をクリックします。メインスクリーンが印刷プレビューに変わります。
74. 2 ページ(Two Page)をクリックし、ワークシートの両方のページを表示します。



75. 印刷(Print)をクリックし、刺しゅうのワークシートを印刷します。
刺しゅうのワークシートは 3D のフルサイズで印刷されます。

花びらのフィル 2ー密度の効果(PetalsFill 2 - Density Effects)

このエクササイズ の 2 番目のパートでは、色々なタイプのフィルで密度の使い方を探ります。前のセクションの花びらを使って行きます。

マルチカラーグラデーションの密度を使う(Use Multicolor Gradient Density):

76. 真ん中の花びらのフィルエリアを選択し、次に右クリックしてエリアプロパティ(Area Properties)のダイアログボックスを見ます。

77. パターンボックス(Pattern Box)に 255 と入力します。グラデーションとレースのカテゴリ(Gradient & Lace category)の 1 段目 3 列目のデザインが表示されます。

このカテゴリの中の上の 4 つのパターンは、マルチカラーのグラデーションに推奨されます。(他の 8 つは、波状パターンの刺しゅうに平行のクロスハッチと共にレースデザインとして使うのに適しています。)

78. 密度(Density)のタブをクリックします。グラデーション(Gradient)のチェックボックスは既に選択しており、またマーカーの位置も以前に設定したまま変わっていません。

このグラデーションも 3 つのマーカーを使用しますので、リセット(Reset)を押して解除はしないで下さい。

79. マルチカラーグラデーション(Multicolor Gradient)をクリックします。グラデーションバーに色が付きマーカーになります。

選択したマーカー (左にある分) には、暗い青色の輪郭があり、ポインターは青でハイライトされています。

80. 左にあるマーカーボックスをクリックします。

81. 次に糸色(Thread Color)  をクリックします。色選択(Color Selection)のダイアログボックスが表示されます。

82. 糸メーカー(Thread Range)には Robinson-Anton Rayon 40 が表示されている事を確認して下さい。

83. 糸を検索する(Find Thread)ボックスをクリックし、「2502」と入力します。糸色番号 2502 (メンフィスベル: Memphis Belle) がリストの中に見つかります。OK をクリックし色を変更します。

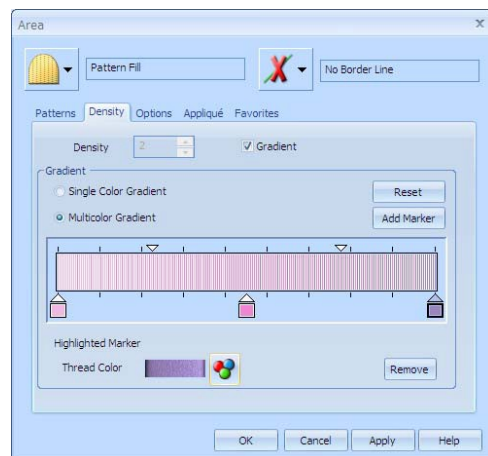
84. マーカーボックスの真ん中でダブルクリックします。色選択(Color Selection)ダイアログボックスが表示されます。

ダイアログボックスを素早く表示させる方法です。

85. 色選択(Color Selection)のダイアログボックスで、色を 2259 番 (ワイルドピンク : Wild Pink) に変更し、OK をクリックします。

86. 右にあるマーカーボックスをダブルクリックし、色を 2286 番 (チューリップ:Tulip) に変更し、OK をクリックします。

現在のバーは薄いピンクの色調から暗いピンクの色調、紫色へとになっています。各々の色のステッチはオリジナルの密度の値から計算されています。



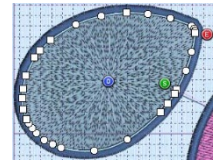
87. 適用する(Apply)をクリックします。ステッチ出力した際に色がどのようになるかをデザインが表示します。

必要に応じて、エリアプロパティ(Area Properties)のダイアログを片側に動かして見やすくします。

88. OK をクリックして、エリアプロパティ(Area Properties)のダイアログを閉じます。

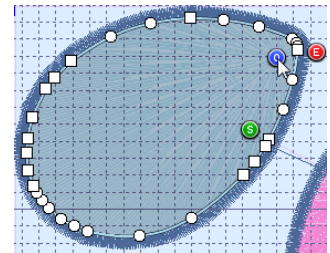
放射状のフィルと密度(Radial Fill and Density)

89. 左のパネルの中でクリックし、フィルエリアを選択します。ステータスバーのパターンフィル (Pattern Fill) として表示されます。
90. 作業エリアで右クリックすると、エリアプロパティ (Area Properties) のダイアログボックスが表示されます。
91. 左上にあるフィルのドロップダウンメニューの中で、放射状のフィル (Radial Fill)  を選択します。タブのページの下にあるオプションが変更されます。
92. OK をクリックします。ステータスバーにあるエリアの説明が放射状のフィルに変わります。



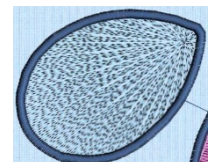
放射状フィルのステッチラインは、花びらのシェイプの中央から放射状になります。

93. 3D 表示 (3D View)  をクリックします。密度が 2D に変わります。グリッド (格子) がフィルの背後にはっきりと表示されます。
2D 表示により、グリッドとマーカーが作成 (Create) ウィンドウでハッキリ見えるようになります。ステッチよりもエリアの輪郭だけを見るには、編集 (Edit) ウィンドウを使います。
94. 放射状フィルの起点 (origin) マーカー  を右上方へクリック & ドラッグし、花びらのコーナーから 1 グリッド分の位置に移動します。



起点 (origin)  は、フィルパターンの繰り返しパターンと放射状フィル、シェイプフィル、スパイラルフィルのステッチが放射するポイント、のスタート地点になります。

95. 3D 表示 (3D View)  をもう一度クリックします。表示が 3D に戻ります。
96. 花びらの外側をクリックすると、フィルエリアの選択が解除されます。起点の位置を変更した結果が表示されます。
97. 実寸大 (Real Size)  をクリックし、次にスクロールバーを使って花びらを見ます。
98. ズームしてフィットさせる (Zoom To Fit)  をクリックします。

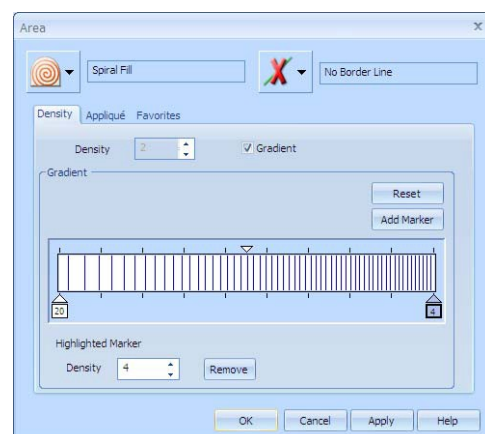


スパイラルフィルとグラデーション密度 (Spiral Fill with Gradient Density)

99. 右の花びらのフィルエリアを選択し、右クリックしてエリアプロパティ (Area Property) のダイアログボックスを表示します。
100. 左上のフィル (Fill) のドロップダウンメニューの中で、スパイラルフィル (Spiral Fill)  を選択します。スパイラルフィル・オプションの密度 (density) タブが表示されます。
101. グラデーション密度オプション (Gradient density option) を選択します。
102. 左にあるマーカーを (スタート値) を 20 に変更します。

103. 右にあるマーカーを（終わり値）を 4 に変更します。

これにより、起点のスパイラルフィルを薄くし、端の方のステッチパターンをより濃くするために変化をつけて行きます。



104. OK をクリックします。スパイラルフィルが 3 番目の花びらに表示されます。

花びらフィル 2 を保存する(Save PetalsFill2):

105. 名前を付けて保存する(Save As)  をクリックして、デザインとして保存します。

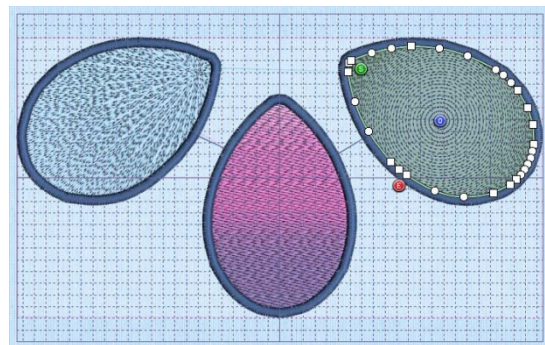
106. ファイル名を「PetalsFill2 (花びらフィル 2)」に変更し、保存する(Save)をクリックします。

ファイルは PetalsFill2.can として保存されます。

前回に保存と印刷で設定した設定が選択されます。

107. 刺しゅうを保存する(Save Embroidery)  をクリックします。ファイル名、フォルダと保存形式(.vp3)は修正されていますので、保存(Save)をクリックします。ファイルは、PetalsFill2.vp3 として保存されます。

108. 印刷(Print)  をクリックし、刺しゅうのワークシートを印刷します。



2 つの花びらにシェイプフィルを使う(Using Shape Fills on Two Petals)

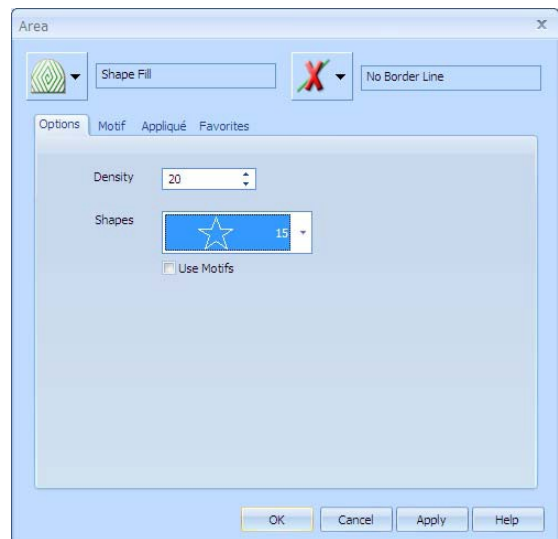
エクササイズの 3 番目はシェイプフィルの使い方を探求します。

109. まだ選択していない場合は、右の花びらのフィルエリアを選択します。次に右クリックしてエリアプロパティ(Area Properties)のダイアログボックスを表示します。

110. 左上のフィルのドロップダウンメニューの中から、シェイプフィル(Shape Fill)  を選択します。シェイプフィルのオプション(Options)タブが表示されます。

111. 密度(Density)を 20 にセットします。これにより、薄いステッチパターンを作成します。

112. シェイプのドロップダウン矢印をクリックし、5つの点の星（シェイプ番号 15）を選択します。



113. OK をクリックし変更を適用(Apply)します。

114. 真ん中の花びらのフィルエリアを選択します。右クリックしてエリアプロパティ (Area Properties) のダイアログボックスを表示します。

115. 左上のフィル(Fill)のドロップダウンメニューから、シェイプフィル(Shape Fill)  を選択します。シェイプフィルのプロパティのオプション(Options)タブが表示されます。

116. 密度(Density)が 8 になっている事を確認して下さい。

117. シェイプ(Shapes)のドロップダウン矢印をクリックします。リストを下へスクロールし、バッジの付いたシェイプ番号 25 を選択します。

118. OK をクリックします。

119. 起点(origin point)  をグリッドをまっすぐに中央線を垂直に上に、花びらの上に来るように動かします。

放射状がどのように変化するか確認して下さい。

シェイプフィルをモチーフと一緒に使う(Use a Shape Fill with Motifs)

120. 左の花びらのフィルエリアを選択し、次に右クリックしてエリアプロパティ (Area Properties) のダイアログボックスを表示させます。

121. 左上のフィルのドロップダウンメニューの中から、シェイプフィル(Shape Fill)  を選択します。シェイプフィルのプロパティのオプション(Options)のタブが表示されます。

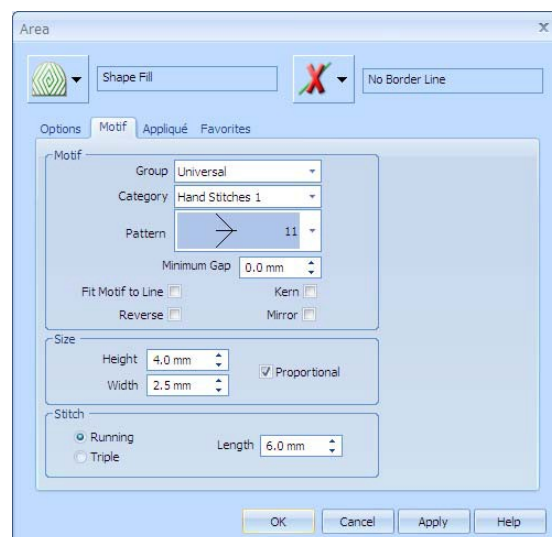
122. 密度(Density)が 8 に設定されている事を確認します。

123. シェイプ(Shape)のドロップダウン矢印をクリックします。リストを下へスクロールし、曲線のフレーム、45 番を選択します。

124. モチーフを使う(Use Motif)のオプションをクリックして選択します。次にモチーフ(Motif)のタブをクリックします。

125. ユニバーサルグループ(Universal Group)からハンドステッチ 1 カテゴリ (Hand Stitches 1 Category)を選択します。

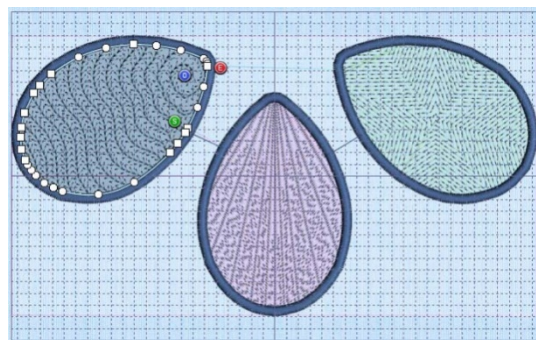
126. パターン(Pattern)のリストを下へスクロールし、パターン 11 (閉じたフリーステッチ) を選択します。



127. OK をクリックします。作成(Create)ウィンドウに結果が表示されます。

花びらシェイプフィルを保存する(Save PetalsShapeFill)

128. 名前を付けて保存する(Save As)  をクリックします。
129. ファイル名を「PetalsShapeFill (花びらシェイプフィル)」に変更し、保存(Save)をクリックします。



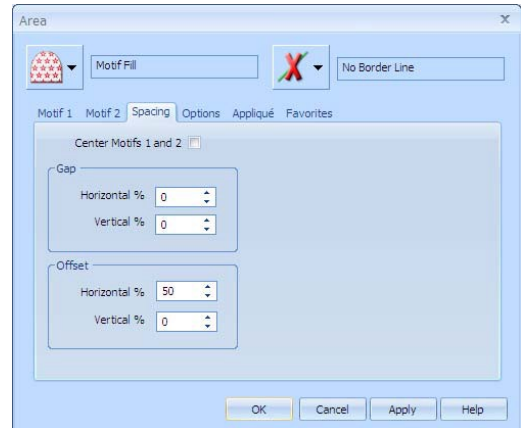
130. 印刷(Print)  をクリックし、刺しゅうワークシートを印刷します。
131. 刺しゅうを保存する(Save Embroidery)  をクリックします。ファイル名、フォルダ、保存形式(.vp3)はそのままで正しいので、保存(Save)をクリックします。

花びらモチーフ—モチーフフィルと線を使う(Petals Motif – Use Motif Fills and Lines)

エクササイズ最後の部分では、モチーフフィルと線を使う事を探求します。

132. 真ん中の花びらのフィルエリアを選択し、次に右クリックしてエリアプロパティ (Area Properties)のダイアログボックスを開きます。
133. 左上のフィルのドロップダウンメニューの中で、モチーフフィル(Motif Fill)  を選択します。モチーフフィルプロパティのモチーフ(Motif)のタブが表示されます。
134. グループ(Group)をユニバーサル(Universal)に設定し、カテゴリ(Category)はキャンドルウィック 1(Candlewicking 1)に設定します。希望のパターンである、パターン 1(Pattern 1)が自動的に選択されます。
135. 余白(Spacing)のタブをクリックします。

136. 水平オフセット(Horizontal Offset)を 50%に設定します。



137. OK をクリックします。結果が作業エリアに表示されます。

138. 右にある花びらのシェイプフィルのエリアを選択します。次に右クリックして、エリアプロパティ(Area Properties)のダイアログボックスを開きます。

139. 左上にあるフィル(Fill)のドロップダウンメニューから、モチーフフィル(Motif Fill)  を選択します。

140. グループ(Group)をユニバーサル(Universal)に設定し、カテゴリ(Category)で一般的なモチーフ 1(General Motifs 1)を選択します。パターン(Pattern)のドロップダウン矢印をクリックし、リストを上へスクロールします。パターン 2(Pattern 2)を選択します。

141. 適用する(Apply)をクリックし、結果をプレビューします。必要に応じて、エリアプロパティ(Area Properties)のダイアログを左に移動させて、結果を表示させます。

142. モチーフ 2(Motif 2)のタブをクリックします。

143. 「Use Motif 2 (モチーフ 2 を使う)」をクリックすると、それが選択されます。モチーフ 2 のオプションが使えるようになります。

144. グループ(Group)をユニバーサル(Universal)に設定し、カテゴリ(Category)を一般的なモチーフ 1(General Motif 1)に設定します。モチーフ 2 のパターン(Motif 2 Pattern)のドロップダウン矢印をクリックし、リストを上へスクロールします。パターン 2(Pattern 2)を選択します。

145. 余白(Spacing)のタブをクリックします。

146. 垂直オフセット(Vertical Offset)を 30%に設定します。

147. モチーフ 1(Motif 1)のタブをクリックします。

148. モチーフ 1(Motif1)に対する反転(Mirror)オプション.をクリックすると、選択されます。モチーフが垂直に反転します。

149. 適用する(Apply)をクリックして、結果をプレビューします。

150. オプション(Options)のタブをクリックします。

151. 角度(Angle)を 150 に変更し、ステッチタイプを(stitch type)はトリプル(Triple)を選択します。

152. OK をクリックします。実物表示(Life View)  をクリックし、結果を確認します。次にキャンセル(Cancel)をクリックします。

モチーフラインのある花を作成する(Create a Flower with Motif Lines)

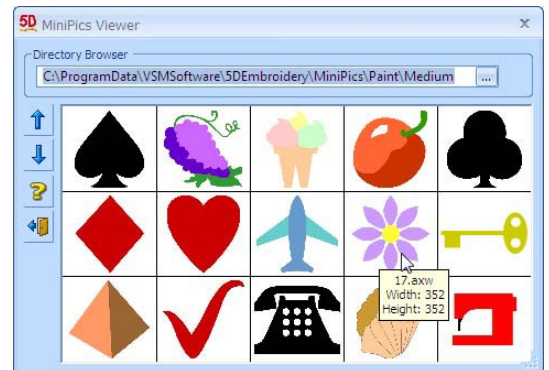
153. ペイント(Paint)のタブをクリックします。デザインがベースのピクチャが表示されます。

154. MiniPics のアイコン  をクリックすると、ビューワー(viewer)のダイアログが表示されます。

ディレクトリブラウザ(Directory Browser)のボックスで表示されるフォルダは次の通りです。
¥MiniPics¥Paint¥Medium。もしも違うフォルダが表示された場合、点が3つあるボタンをクリックし、MiniPics¥Paint¥Medium をブラウズして、OK をクリックします。フォルダブラウザは、MiniPics のサブフォルダのみを表示します。

155. 「17.axw」の紫と黄色の花をクリックします。

矢印ポインタをサムネイルの上において、クリックせずにしばらく置くと、MiniPic の名前が表示されます。このMiniPic は「17.axw」という名前です。

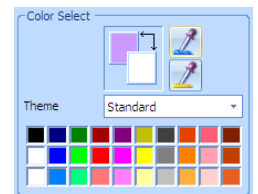


156. ビューワーを閉じる(Close Viewer)のアイコンをクリックし、ビューワーを閉じます。

157. 花の周りに選択ボックスが表示されているのを確認して下さい。選択ボックスの中の色のついたエリアをクリック&ドラッグし、花を移動させます。左の花びらの大きい端の方へ移動させましょう。

158. 選択ボックスの外側でクリックを行い、花の MiniPic の選択を解除にします。

159. 最前面の色を決める(Pick Foreground Color)をクリックし、花の頭の花びらの中の紫色をクリックします。カラーボックスの中の色が紫色に変わります。



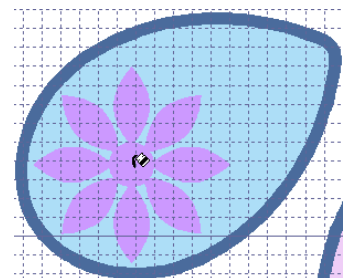
160. フロッドフィル(Flood Fill) をクリックすると、ポインタがペイントバケツに変わります。

161. 花の中央の黄色を選択すると、花びらと同じ紫色に染まります。

162. 編集(Edit)のタブをクリックします。

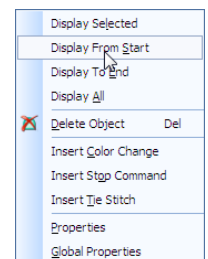
163. 左の花びらのフィルエリアを選択します。フィルムストリップ(FilmStrip)でもまたハイライトされます。

164. フィルムストリップ(FilmStrip)の中のシェイプフィル(ShapeFill)の後ろにも、止め縫い(Tie)がある事に注意して下さい。フィルムストリップの中で止め縫い(Tie)を選択します。



165. フィルムストリップ(FilmStrip)の中で右クリックし、最初から表示する(Display From Start)を選択します。止め縫い(Tie)から後の全てのオブジェクトが非表示にされます。フィルムストリップの中で、シェイプフィルとシェイプフィル前後の止め縫いを見る事ができます。

166. オブジェクトの削除>Delete Object) を3回クリックし、シェイプフィル・エリアの止め縫い、シェイプフィルのエリア、以前の止め縫いを削除します。オブジェクトの削除の直前の色変更が現在選択されているオブジェクトになります。

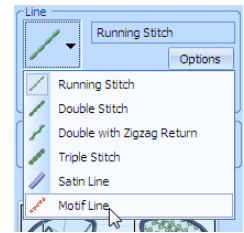


この作業で、フィルエリアとそれに関連した花びらの止め縫いを削除しますので、モチーフ線を使った花を作成する事ができます。

167.作成(Create)のタブをクリックします。

168.オブジェクトの挿入(Insert Object) をクリックします。アイコンの周りにボックスが表示され、選択されたことを表示します。

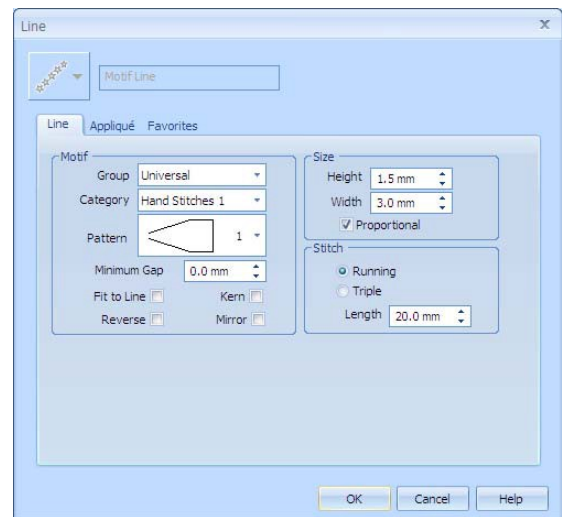
169.線(Line)のエリアでは、現在のオプション、例えばランニングステッチ(Running Stitch) の隣のドロップダウン矢印をクリックします。モチーフ線(Motif Line) のアイコンをクリックします。



170.モチーフ線(Motif Line)の横にあるオプション(Options)のボタンをクリックします。モチーフ線のエリアプロパティ(Area Properties)が開きます。

線の選択のドロップダウンがグレイアウトして使えなくなっています。線のタイプはモチーフ線(Motif Line)に設定されていますので、そのプロパティのみが表示されます。線を作成した後にタイプやプロパティを変更する事ができます。

171.モチーフグループ(Motif Group)をユニバーサル(Universal)に、カテゴリ(Category)はハンドステッチ 1(Hand Stitches 1)に設定します。パターン 1(Pattern 1)の希望するチェーンステッチのパターンが自動的に選択されます。

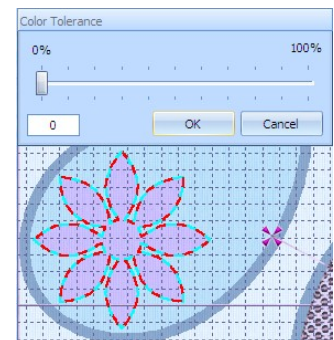


172.高さ(Height)を 1.5mm に設定します。幅(Width)は自動的に 3.0mm に変更されます。これは、プロポーショナル (比例) (Proportional)が選択されているからです。

173.OK をクリックし、ダイアログを閉じます。

174.クイックステッチボーダーライン(QuickStitch Border Line) をクリックします。

175.花の中でクリックします。花の周りに色が交互の点線が表示され、この部分がモチーフ線(Motif Line)で選択されているアウトラインである事を表示します。また色の許容誤差(Color Tolerance)のダイアログボックスが表示されます。誤差(Tolerance)は 0 に設定されています。



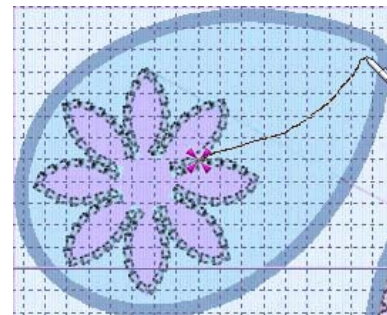
色の許容誤差(Color Tolerance)を使って、新しいクイックステッチエリアまたは線の輪郭を示すピクチャのエリアをプレビューします。これは、許容誤差の値を調整する必要がある場合でも、有益です。

176.OK をクリックすると、花の周りにチェーンステッチが表示されます。右クリックして、機能の選択を解除にします。

177. 線(Line)のエリアの中で、フリーハンド(FreeHand)のタブレット線(Tablet Line) のアイコンをクリックします。ポインタがペンに変わります。

178. クリック&ドラッグして花の上部から、花びらの右上のポイントの所まで線を引きます。

線がふらついても心配ありません。後で変更します。



179. マウスボタンを離すか、タブレットからペンを離すと、チェーンステッチの線が表示されます。

180. 右クリックして、機能の選択を解除にします。

エクスプレスデザイン・ウィザード(ExpressDesign Wizard)で作成されたエリアとサテンボーダーは、自動的に止め縫いされます。作成(Create)のウィンドウでは、止め縫いは自動的に新しいオブジェクトの間に作られ、並びの終わりでは作成されません。オートタイオフ(Auto Tie Off) を使って、5D デザインクリエーターが自動的に一番良い止め縫いを決定できるようにします。

181. フィギュア 4(Figure 4)の隣にあるタイオフ (止め縫い) (tie off)のアイコンのドロップダウン矢印をクリックすると、全てのタイオフのアイコンが表示されます。オートタイオフ(Auto Tie Off)のアイコンをクリックします。

182. オブジェクトの挿入(Insert Object) をクリックして、オフにします。

183. 編集(Edit)のタブをクリックします。

184. 今さっき描いた線を選択し、ズームバー(Zoom Bar)を使って線をズームイン (拡大) します。

185. 線の点 (ノッド: nods) を移動させ、滑らかなカーブにします。

四角いノッド (点) の上をクリックすると、点は丸くなります。四角いノッドは真っ直ぐなセクションで使われます。現在のセクションでは丸いノッドをカーブに使います。ノッドを四角にするには、ノッドの上でコントロールキー(Ctrl)を押したままクリックします。

186. 必要に応じて、点の挿入(Insert Points) または点の削除(Delete Points) を使い、点を線から追加したり消したりします。右クリックをして選択を解除にします。

187. 実物表示(Life View) を使って、結果をプレビューします。次にキャンセル(Cancel)をクリックします。

花の色を変える(Change the Flower Color)

188. カラーワークシートのお花の 2 番目の色 (薄い青:pale blue) を選択すると色選択(Color Selection)のダイアログボックスが表示されます。

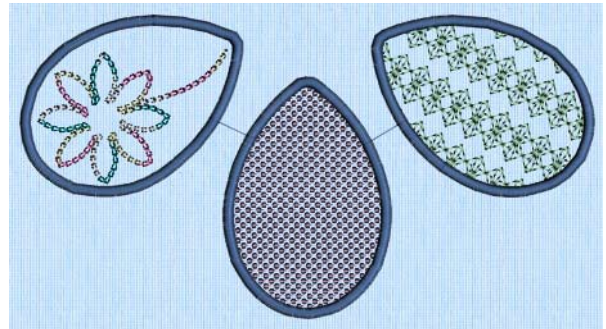
または、フィルムストリップ(FilmStrip)を上へスクロールし、明るい青のオブジェクトの最初の方にある色(Color)をクリックします。フィルムストリップの上で右クリックし、プロパティ(Properties)を選択します。

189. すべての糸メーカーを表示(Show All Thread Ranges)をクリックし、次に糸メーカー(Thread Range)のドロップダウン矢印をクリックし、Robinson-Anton Rayon Vari40 を選択します。

190. 色調 (shade) のリストで、2370(4CC Melody)をブラウズするか、糸を検索する(Find Thread)のボックスに 2370 を入力します。OK をクリックします。
191. 全てのオブジェクトを表示(Display All Objects)  をクリックし、次にズームしてフィットさせる(Zoom To Fit)  をクリックします。

花びらのモチーフを保存する(Save PetalsMotif)

192. 作成(Create)のタブをクリックします。
193. 名前を付けて保存(Save As)  をクリックします。ファイル名を「PetalsMotif (花びらのモチーフ)」に変更し、保存(Save)をクリックします。
194. 印刷(Print)  をクリックし、刺しゅうのワークシートを印刷します。
195. 刺しゅうを保存(Save Embroidery)  をクリックします。ファイル名、フォルダ、保存形式(.vp3)は正しく表示されますので、そのまま保存(Save)をクリックします。



お奨めの使い方(Suggested Uses)

このデザインは、次のエクササイズのアププリケの花びらと結合することができます。

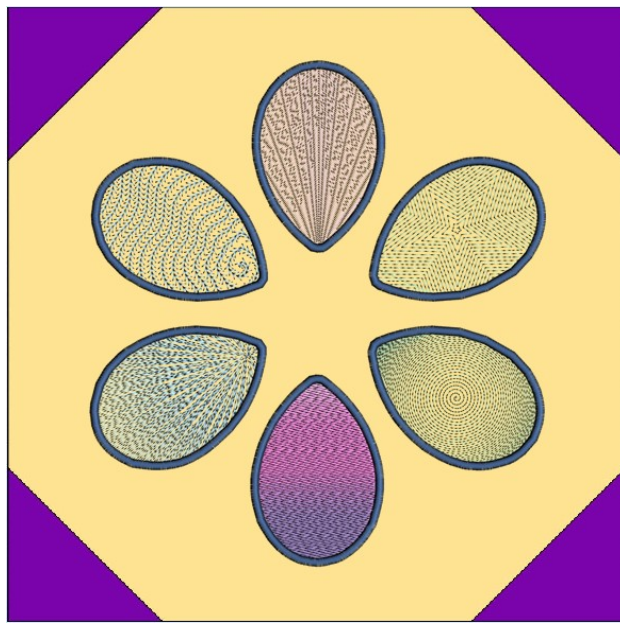
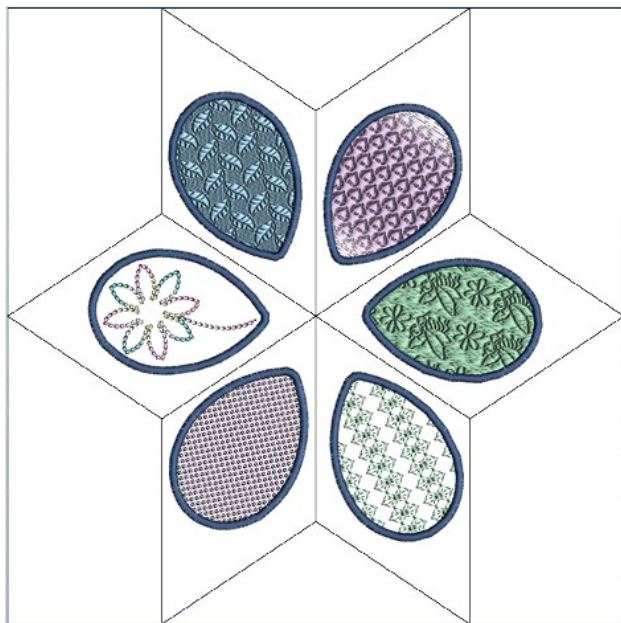
またエリアプロパティ(Area Properties)のアププリケ(Applique)と線(Line)のオプションを使って、どのフィルエリアも簡単にアププリケに変更する事ができます。(現在のサテンの線と縁は削除する必要があります。)

6 枚の花弁の花(SiXPetal Flowers)

刺しゅうを 2 つ一組でステッチ出力し、6 枚の花びらの花を作ります。

- クッションカバー
- 12 インチのキルトブロック

これらのサンプルでは花びらを 5D エンブroidリーエクストラの 12 インチキルトブロックの 2 つとして、既製の背景としてプレビューできます。

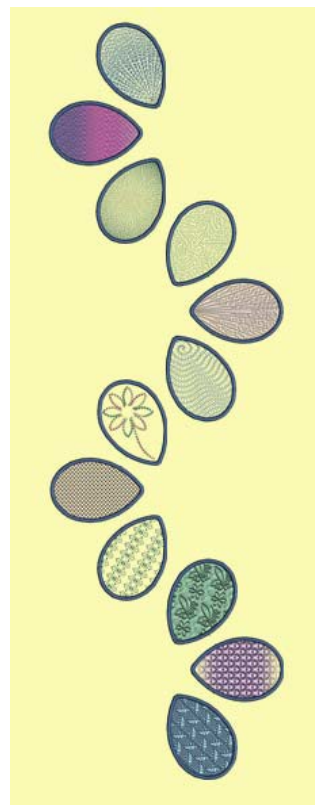


デイジーチェーンとスカラップ(Daisy Chains and Scallops)

このサンプルでは、このように 4 つの刺しゅうがデイジーチェーンを作るのをお見せします。あらゆる番号のデザインのステッチがどの順番でも可能です。

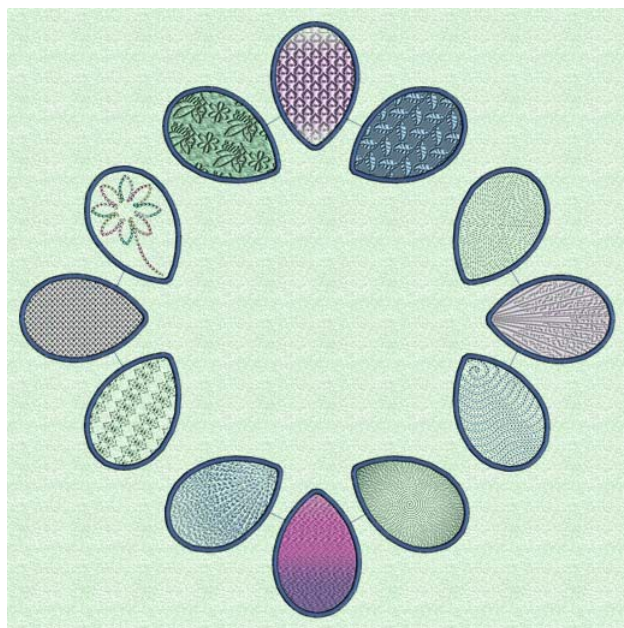
デイジーチェーンをアレンジして作る事ができるのは：

- テーブルクロス
- カーテンの縁、キルト、毛布、テーブルクロスなど。



ダイヤモンド(Diamond)

4つの刺しゅう全てをアレンジしてダイヤモンド形にして、大きなクッションカバーにします。



アップリケの花びら(Applique Petals)

エクスプレスデザイン・ウィザード(ExpressDesign Wizard)、ボーダーをモチーフ線に変換する(Convert Borders to Motif Lines)、キルトステップリング(Quilt Stipple)、モチーフと等高線フィル(Motif and Contour Fills)(225mm x 140mm)

このエクササイズでは、エクスプレスデザイン・ウィザードを使ってエクスプレスボーダーと一緒にアップリケエリアを作ります。この新しいデザインの他に、アップリケを違う方法で使ってもう2つのデザインを作ります。2つのサテンボーダーを線にフィットさせる(Fit To Line)を使ってモチーフ線に入れ替えると、花びら形のカーブを作ります。キルトステップリングを挿入して片方のアップリケを飾り、もう一つはクロスステッチのモチーフフィルを使って作成します。ペイントのページを使って MiniPic を花に追加し、次に等高線フィル(Contour Fill)を追加します。

3つのアップリケの花びらがそれぞれに修正される度に、デザインをアウトライン(.can)と刺しゅう(.vp3)のフォーマットで新しいバージョンで保存し、ワークシートを印刷します。

エクスプレスデザイン・ウィザードでアップリケエリアを作成する(Create Applique Areas with the ExpressDesign Wizard)

1. 新規(New)  をクリックします。デザインエクスプレス・ウィザード(ExpressDesign Wizard)の新しいデザインタイプの選択(Choose Design Type)のページが表示されます。

2. エクスプレスボーダーの作成(Create Express Border)  をクリックします。

3. 次へ(Next)をクリックすると、ピクチャの選択(Choose Picture)のページが表示されます。

4. ピクチャの表示(View Picture)  をクリックします。

Documents¥5DEmbroidery¥Samples¥DCreate¥Pics の中にある「Petals.wmf (花びら)」のサムネイルをクリックするとピクチャがピクチャの選択(Choose Picture)のページに読み込まれます。

5. 次へ(Next)をクリックすると、ピクチャの回転(Rotate Picture)のページが表示されます。

6. 回転は必要ないので、次へ(Next)をクリックします。モノクロ限界値(Monochrome Threshold)のページが表示されます。

太い輪郭線のみが初期設定のモノクロ限界で表示できる暗さになっています。3つの完全に囲まれたシェイプをエクスプレスデザイン・ウィザードの後半で作成します。

7. 次へ(Next)をクリックすると、クロップピクチャ(Crop Picture)のページが表示されます。

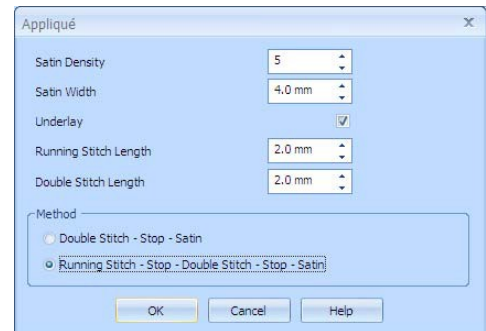
8. クロップ線の調整は必要ありませんので、次へ(Next)をクリックします。デザインサイズ(Design Size)のページが表示されます。

9. デザインをフープにフィットさせる(Fit Design To Hoop)を選択し、225mm x 140mm のユニバーサル・ラージ・フープ 1(Universal Large Hoop 1)を横長方向(Horizontal Orientation)で選択します。

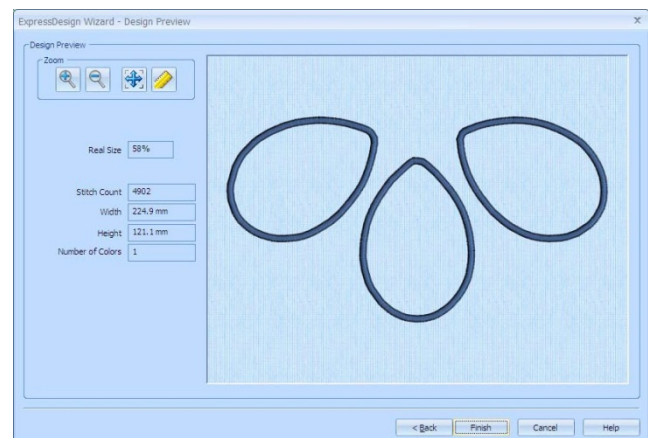
10. 次へ(Next)をクリックします。ピクチャが加工され、エクスプレスボーダー・オプション(Express Border Options)のページが表示されます。

11. ボーダータイプ(Border Type)のアップリケオプション(Applique option)をクリックします。プレビューがアップリケの生地がステッチされるエリアに変更されます。

12. オプション(Option)をクリックすると、アップリケオプション(Applique options)のダイアログボックスが表示されます。
13. サテンの幅(Satin Width)を 4.0mm に設定し、下縫い(Underlay)を選択し、メソッド(Method)は 2 番目をクリックします。



14. OK をクリックします。
15. 糸色(Thread Color)のアイコンをクリックします。色選択(Color Selection)のダイアログボックスが表示されます。
16. 糸メーカーが Robinson-Anton Rayon 40 になっている事を確認して下さい。糸を検索する(Find Thread)のボックスで 2275 とタイプし、2275 番の色(青灰色: Slate Blue)を選択します。この色はボーダー(縁)の色とマッチしており、エクスプレス刺しゅう(Express Embroidery)のパターン化した花びらのエクササイズで自動的に選択されています。
17. OK をクリックします。プレビューの中のボーダー(縁)の線が更新され、新しい糸色に変わります。
18. 次へ(Next)をクリックします。デザインが作成され、デザインプレビュー(Design Preview)のページに表示されます。

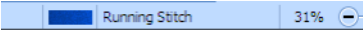


19. 完了(Finish)をクリックします。新しいデザインが作業エリアに表示されます。背景ピクチャの花びらは、色のベタ領域になり、アップリケのセクションを表示します。
20. スクリーンの上方にある編集(Edit)のタブをクリックします。
21. メモ(Notes)のボックスの隣にある編集(Edit)のボタンをクリックします。
22. メモ(Notes)のダイアログボックスに「Floral (フローラル)」と入力します。
23. クイック・キーワード・セクター(quick keyword selector)を使い、キーワードの「Flowers and Gardens (花と庭)」を追加します。OK をクリックします。
24. 名前を付けて保存する(Save As) をクリックします。以下のフォルダをブラウズします。Documents¥5DEmbroidery¥MyDesigns。ファイル名を「PetalsBasicApplique (花びらの基本アップリケ)」と変更し、保存する(Save)をクリックし、デザインを.can ファイルで保存します。

サテンラインをモチーフ線に変更する(Change Satin Line to Motif Line)

25. コントロールパネルのフィルタ(Filters)のセクションで、ランニングステッチの表示(Display of Running Stitches) をクリックします。デザインの中のランニングステッチとダブルステッチが非表示にされ、希望するオブジェクトが選択しやすくなります。
26. 左の花びらにサテンライン(Satin line)を選択し、右クリックしてエリアプロパティ(Area Properties)のダイアログボックスを見ます。
27. 右上にある線(Line)のドロップダウンメニューから、モチーフ線(Motif Line) を選択します。モチーフ線のプロパティの線(Line)のタブが表示されます。
28. モチーフグループ(Motif Group)をユニバーサル(Universal)に設定します。カテゴリ(Category)はハンドステッチ 2(Hand Stitch 2)のパターン 1(Pattern 1)に設定します。希望するバタフライステッチ(butterfly stitch)が自動的に選択されます。
29. 比率(Proportional)をクリックしておく、以後選択の必要がありません。高さ(Height)を 4.0mm に設定します。
30. OK をクリックします。実物表示(Life View) をクリックして結果を見ます。キャンセル(Cancel)をクリックします。
31. 全てのオブジェクトを表示する(Display All Objects) をクリックし、フィルタをオフにします。

キルトステッピングフィルを挿入する(Insert QuiltStipple Fill)

32. 作成(Create)のタブをクリックします。
33. 真ん中の花びらの端に沿ってクリックし、花びらの中のどれかのオブジェクトを選択します。
34. ステータスバーの中で、ステッチはランニングステッチ(Running Stitch)と表示されます。
右方向矢印キーを押すとデザインの中のオブジェクトが一つずつ  選択されます。サテンライン(Satin Line)に到達するまで押します。
オブジェクトとは、ランニングステッチ、ストップ、ダブルステッチ、ストップ、止め縫い、サテンラインです。
または、編集(Edit)タブの中のフィルムストリップ(FilmStrip)の中にあるオブジェクトを選択します。
35. 作業エリアを右クリックし、サテンライン(Satin Line)のエリアプロパティを見ます。
36. 左上のフィル(Fill)のドロップダウンメニューで、キルトステッピングのフィル(QuiltStipple Fill) を選択します。
現在フィルはありません(No Fill)と表示されます。
37. OK をクリックします。

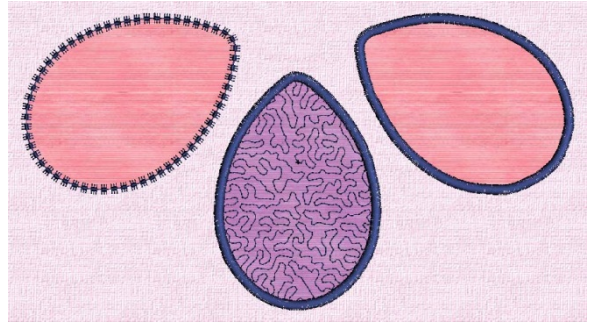
花びらのアップリケ 1 を保存する(Save PetalsApplique 1)

38. 名前を付けて保存する(Save As) をクリックします。ファイル名を「PetalsApplique1 (花びらのアップリケ 1)」に変更して、保存する(Save)をクリックしてデザインファイルを保存します。
39. 刺しゅうを保存する(Save Embroidery) をクリックします。
40. 必要に応じてフォルダをブラウズします。Documents¥5DEmbroidery¥MyDesigns.
刺しゅうを PetalsApplique.vp3 として保存します。
41. ファイル(File)、ページ設定(Page setup)の順でクリックし、印刷プランの表示(Print Plan View)

とピクチャの印刷(Print Picture)を解除 (チェックを外す) します。OK をクリックします。

42. 印刷(Print)  をクリックして、刺しゅうワークシートを印刷します。

必要に応じて、刺しゅうを 5D ヴィジョン(5D Vision)で開いて、アップリケのエリアをサンプルにある他の色の生地でプレビューします。



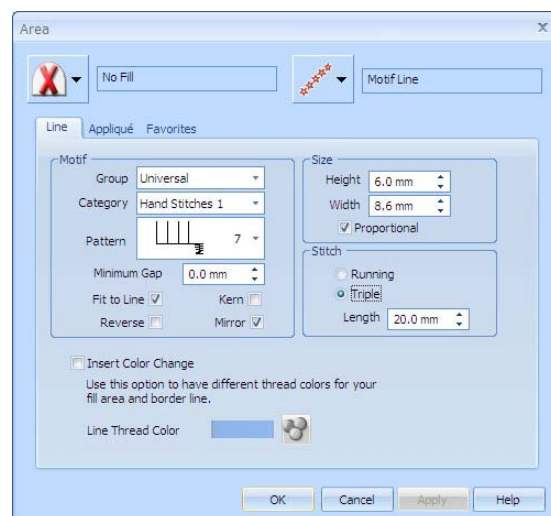
花びらの基本アップリケを再読み込みする(Reload PetalsBasicApplique)

43. 新規(New)  をクリックするとエクスプレスデザイン・ウィザードのデザインタイプの選択 (Choose Design Type)のページが表示されます。
44. 現在のデザインを読み込む(Load Existing Design)  のオプションを選択します。
45. 次へ(Next)をクリックすると、現在のデザインを開く (Open Existing Design)のページが表示されます。
46. デザインを表示(View Design)  をクリックします。
47. ビューワー(Viewer)ダイアログボックスの中で、点が 3 つのフォルダをブラウズする  アイコンをクリックします。
48. 以下のフォルダをブラウズします。
Documents¥5DEmbroidery¥MyDesigns
49. OK をクリックすると、フォルダの中のデザインが表示されます。
50. 「PetalsBasicApplique (花びらの基本アップリケ)」のサムネイルをクリックします。ビューワーが閉じて、デザインがプレビューエリアに読み込まれます。
51. 完了(Finish)をクリックすると、デザインが作成(Crate)ウィンドウの作業エリアに読み込まれます。

サテンラインをピコ・モチーフ線に変更する(Change Satin Line to Picot Motif Line)

52. 真ん中の花びらの端をクリックします。ノッド (点) が表示されます。
53. ステータスバーの中では、ステッチタイプはランニングステッチ(Running Stitch)と表示されます。右向き矢印キーを押して、サテンラインに到達するまでオブジェクトを一つずつ移動します。オブジェクトは、ランニングステッチ、ストップ、ダブルステッチ、ストップ、止め縫い、サテンラインです。
54. 作業エリアで右クリックし、サテンラインのエリアプロパティを見ます。
55. 右上の線(Line)のドロップダウンメニューから、モチーフ線(Motif Line)  を選択します。モチーフ線のプロパティの線(Line)のタブが表示されます。
56. モチーフグループ(Motif Group)をユニバーサル(Universal)に、カテゴリ(Category)をハンドステッチ 1(Hand Stitches 1)に設定します。
57. パターン(Pattern)のドロップダウン矢印をクリックし、パターン 7(Pattern 7)、ボタンホール・ピコ・ステッチ(Buttonhole picot stitch)を選択します。

58. 線にフィットさせる(Fit To Line)と反転オプション(Mirror options)をクリックすると、選択が行われます。これで花びらの輪郭をなぞるモチーフカーブの形とピコの端の内側にブランケットステッチが入っている事を確認します。
59. ステッチタイプ(Stitch type)をトリプル(Triple)に設定します。



60. OK をクリックします。

モチーフフィルを挿入する(Insert Motif Fill)

61. 右の花びらの端をクリックします。ノッド（点）が表示されます。
62. ステータスバーでは、ステッチタイプはランニングステッチ(Running Stitch)と表示されています。右向き矢印キーを押して、サテンラインに到達するまでオブジェクトを一つずつ移動します。
63. 作業エリアで右クリックし、サテンライン(Satin Line)のエリアプロパティを見ます。
64. 左上のフィル(Fill)のドロップダウンメニューから、モチーフフィル(Motif Fill)を選択します。現在は、フィルがありません(No Fill)と表示されます。
65. モチーフ 1(Motif 1)のタブの中のモチーフグループ(Motif Group)をユニバーサル(Universal)に、カテゴリ(Category)をハンドステッチ 1(Hand Stitch 1)に設定します。
66. パターン(Pattern)のドロップダウン矢印をクリックし、パターン 17(Pattern 17)のタイドクロス(tied cross)を選択します。
67. OK をクリックして、ダイアログを閉じます。

モチーフフィルの色を変更する(Change the Motif Fill Color)

68. 右の花びらのモチーフフィルは、ボーダーステッチと同じ色です。モチーフフィルはまだらの糸を美しく見せます。
69. 編集(Edit)タブをクリックします。
70. 右のパネルの中でクリックし、オブジェクトの一つを選択します。フィルムストリップ(FilmStrip)の中で、新しいモチーフフィル(Motif Fill)の最初の方にある、止め縫い(Tie)をクリックします。
71. フィルムストリップ(FilmStrip)の上で右クリックします。次に色の変更の挿入(Insert Color Change)をクリックします。色選択(Color Selection)のダイアログボックスが表示されます。
72. 全ての糸メーカーを表示する(Show All Thread Ranges)をクリックし、次に糸メーカー(Thread Range)のドロップダウン矢印をクリックし、Robinson-Anton Rayon Vari 40 を選択します。
73. シェードのリストの中で、2370(4CC Melody)をブラウズするか、糸を検索する(Find Thread)のボ

ックスに 2370 と入力します。OK をクリックします。

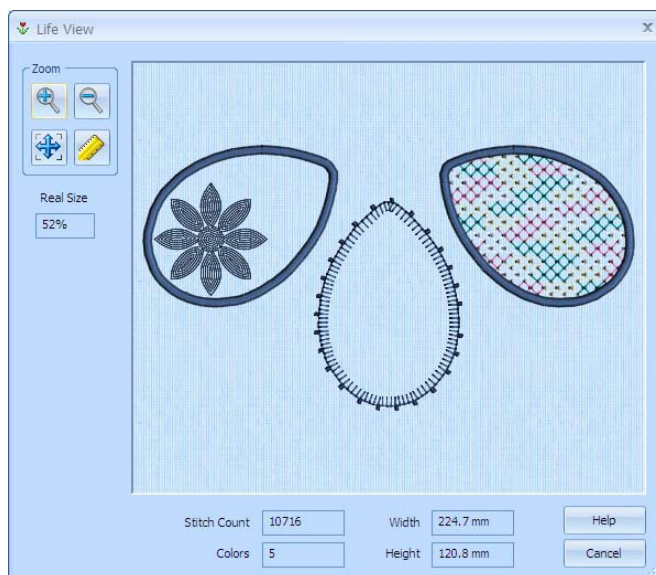
これにより、モチーフフィル(Motif Fill)の色が変わりますが、追従する全てのオブジェクトの色も変わります。

74. モチーフフィル(Motif Fill)のエリアで右クリックし、エリアプロパティ(Area Properties)を開きます。
75. 線(Line)のタブをクリックします。
76. 色の変更を挿入する(Insert Color Change)をクリック (チェックを入れる) します。次に線の糸の色(Line Thread Color)をクリックします。色選択(Color Selection)のダイアログボックスが開きます。
77. 糸メーカー(Thread Range)のドロップダウン矢印をクリックし、Robinson-Anton Rayon 40 を選択します。
78. 糸を検索する(Find Thread)のボックスに 2275 とタイプし、2275 (青灰色:Slate Blue) を選択します。OK をクリックします。
79. 糸の色は、暗い青になりました。OK をクリックし、エリアプロパティ(Area Properties)のダイアログボックスを閉じます。
80. 実物表示(Life View)  をクリックします。右の花びらの中のモチーフフィルが青の縁と共にまだらの糸になっています。しかし、左の花びらはまだらです。これは、青に変更する必要があります。キャンセル(Cancel)をクリックして、ダイアログを閉じます。
ボーダーの色の変更は、モチーフフィルエリアの周りのボーダーにのみ影響します。他のオブジェクトには影響がありませんので、別途の色変更が必要です。
81. フィルムストリップ(FilmStrip)を下へスクロールし、新しいモチーフフィル(Motif Fill)のすぐ下にある、止め縫い(Tie)をクリックします。
82. フィルムストリップ(FilmStrip)の上で右クリックします。次に色の変更の挿入(Insert Color Change)をクリックすると、色選択(Color Selection)ダイアログボックスが表示されます。
83. 糸メーカー(Thread Range)のドロップダウン矢印をクリックし、Robinson-Anton Rayon 40 を選択します。
84. 糸を検索する(Find Thread)のボックスに 2275 とタイプし、2275 (青灰色:Slate Blue) を選択します。OK をクリックします。
85. 実物表示(Life View) をクリックします。全てのボーダーは現在、まだらの糸のモチーフフィルエリアと共に、青色になっています。
86. キャンセル(Cancel)をクリックします。

等高線フィル・フラワーを作成する(Create a Contour Fill Flower)

87. ペイント(Paint)のタブをクリックします。
88. MiniPics を読み込む(Load MiniPics)のアイコンをクリックすると、ビューワーダイアログが表示されます。
フォルダは、まだ以下になっている事を確認して下さい。
ProgramData¥VSMSoftware¥5DEmbroidery¥MiniPics¥Paint¥Medium.
89. 「17.axw」という名前の紫と黄色の花をクリックします。
90. ビューワーを閉じる(Close Viewer)のアイコンをクリックします。

91. 選択ボックスの中でクリック&ドラッグし、花の位置を左の方の花びらが大きい方の端へ移動させます。
92. 選択ボックスの外側でクリックを行い、MiniPic の花の選択を解除します。
93. ピックカラー(Pick Color)  をクリックします。次に、花の紫色の花びらをクリックします。カラーボックスの中の色が紫色に変わります。
94. フロードフィル(Flood Fill)  をクリックすると、ポインタがペイントバケツ  に変わります。
95. 花の中央部の黄色の部分をクリックすると、花びらと同じ紫色に変わります。
96. 作成(Create)のタブをクリックします。
97. コントロールパネルのフィルエリア(Fill Area)の中で、フィルのドロップダウンメニューをクリックし、等高線フィル(Contour Fill)  を選択します。
98. 線(line)のドロップダウンメニューをクリックし、ボーダー線無し(No Border Line)  を選択します。
99. クイックステッチ(QuickStitch)のフィル(Fill)  をクリックします。
100. 花の中をクリックします。色の許容差(Color Tolerance)のダイアログボックスが表示されます。
101. OK をクリックして色の許容差(Color Tolerance)のダイアログを閉じ、右クリックでフィルツールの選択を解除します。花は、花びらの輪郭と同じステッチで満たされます。
102. 実物表示(Life View)  をクリックして、完成した刺しゅうを表示します。次にキャンセル(Cancel)をクリックします。



花びらのアップリケ 2 を保存する(Save PetalsApplique2)

103. 名前を付けて保存する(Save As)  をクリックします。ファイル名を「PetalsApplique 2 (花びらのアップリケ 2)」に変更して、保存(Save)をクリックします。
104. 刺しゅうを保存する(Save Embroidery)  をクリックします。
105. 必要に応じて、Documents¥5DEmbroidery¥MyDesigns のフォルダをブラウズします。刺しゅうを「PetalsApplique2.vp3」で保存します。
106. 印刷(Print)  をクリックして、刺しゅうのワークシートを印刷します。

お奨めの使い方(Suggested Use)

刺しゅうをペアで 6 枚の花びらの花でステッチ出力します。例えば：

- ・クッションカバー。
- ・12 インチのキルトブロック。

このサンプルでは、5D ビジョン(5D Vision)で挿入したアップリケと一緒に、アップリケの花びらをプレビューしています。

これらの刺しゅうは、パターン化した花びら(Patterned Petals)のエクササイズの花びら刺しゅうと、いろいろな結合を行って使うことができます。エクササイズ追加の推奨を参照して下さい。



海のスクーター船(Schooner at Sea)

エクスプレスデザイン・ウィザード、コピーと貼り付け、オブジェクトの輪郭線の修正、色変更の挿入、デザインのインポートと刺しゅうのインポート(225mm x 140mm)

このエクササイズでは、エクスプレスデザイン・ウィザードを使い、スクーター船の刺しゅうを作成します。次に、スクーター船を海景に配置するというデザインの要素を追加します。

ウィザードを終了した後、スクーター船のフィルパターンを調整し、メモを入れて、デザインを保存します。ペイントのウィンドウでは、海の波線を描き、囲い込んだ部分を作ります。海をマルチカラーのグラデーションフィルで作成し、深さのイメージを出します。また点の位置を修正して、スクーター船に波をかぶせます。お気に入り(Favorite)の使い方とシステムのセッティングの方法を勉強します。輪郭フィルのエリアを現在の海の波に追加します。

ピクチャに雲の小さな絵(MiniPic)を追加し、パターン化したクイックステッチ・フィルを追加し、ふわふわした雲を作成します。コピー、貼り付け、サイズ変更を行って 2 番目の雲を作ります。デザインの最初で緑の色変更を挿入し、色変更の後に雲を貼り付けます。緑の島を背景に作るのに、テキスチャ化したモチーフフィルを使います。

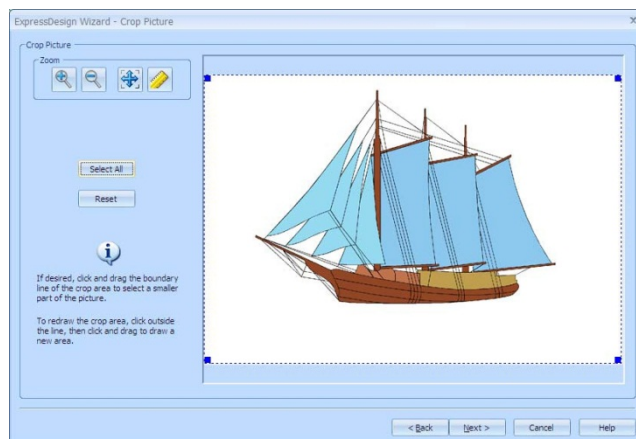
デザインの挿入を使って、灯台を島に追加します。コピーと貼り付けで小さなカモメの一団を作ります。デザインをアウトライン(.can)で保存し、刺しゅうを(.vp3)のフォーマットで保存し、ワークシートを印刷します。

エクスプレスデザイン・ウィザードでスクーター船を作成する

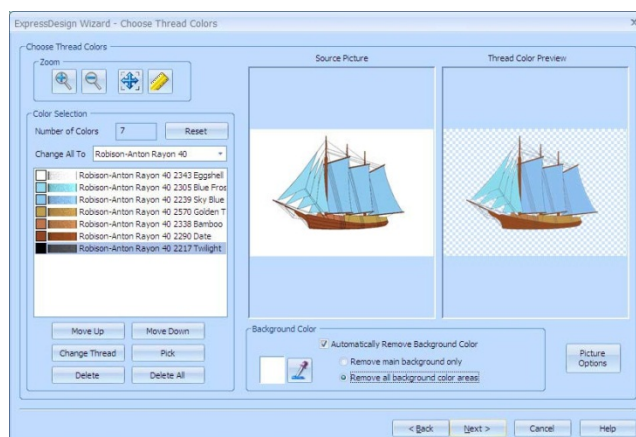
(Create the Schooner with the ExpressDesign Wizard)

1. 新規(New)  をクリックします。エクスプレスデザイン・ウィザード(ExpressDesignWizard)のデザインタイプの選択(Choose Design Type)のページが表示されます。
2. エクスプレス刺しゅうの作成(Create Express Embroidery)  は、そのままにしておき、次へ(Next)をクリックします。
3. ピクチャの表示(View Picture)  をクリックすると、ビューワーが表示されます。
4. ビューワー(Viewer)のダイアログボックスの中の、3 点のあるアイコン  をクリックし、Documents¥5DEmbroidery¥Samples¥DCreate¥Pics のフォルダをブラウズします。OK をクリックし、「schooner.png (スクーター船)」のサムネイルをクリックします。ピクチャの選択(Choose Picture)のページにピクチャが読み込まれます。プレビューのエリアの下に名前が表示されます。
5. 次へ(Next)をクリックすると、ピクチャの回転(Rotate Picture)のページが表示されます。
6. 回転は必要ないので、次へ(Next)をクリックします。クロップピクチャ(Crop Picture)のページが表示されます。

7. 全て選択(Select All)をクリックすると、デザインに余白ができ、そこに他のデザイン要素を追加する事ができます。



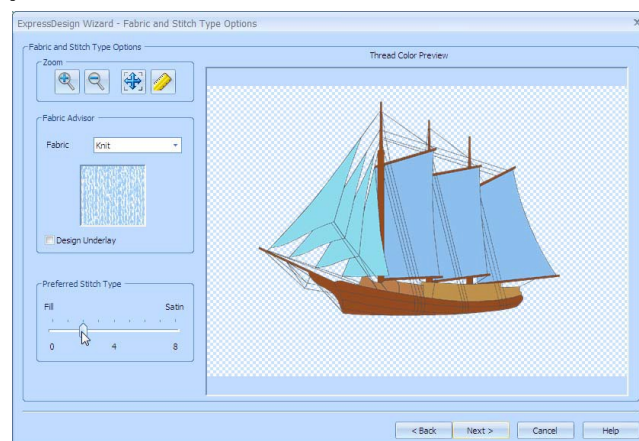
8. 次へ(Next)をクリックすると、デザインのサイズ(Design Size)のページが表示されます。
9. デザインをフープにフィットさせる(Fit Design To Hoop)を選択します。
10. 必要に応じてフープの変更(Change Hoop)をクリックし、ユニバーサル・フープ・グループ(Universal Hoop Group)を選択します。次にフープのサイズ(Hoop Size)を 225mm x 140mm-ユニバーサル・ラージ・フープ 1(Universal Large Hoop 1)に設定します。書式の方向(Orientation)が横長(Horizontal)になっていることを確認します。OK をクリックします。選択したフープがプレビューされます。
11. 次へ(Next)をクリックすると、色を減らす(Reduce Colors)のページが表示されます。7つの可能な色が7つ全て自動的に選択されている事を確認して下さい。
12. 次へ(Next)をクリックすると、糸色の選択(Choose Thread Colors)のページが表示されます。
13. もしも糸色の全て変更する(Change All To)のボックスが Robinson-Anton Rayon 40 になっていない場合は、ドロップダウン矢印をクリックして、Robinson-Anton Rayon 40 を選択して下さい。
14. リストの終わりにある、ネービー(Navy)の糸色をクリックします。糸を変更する(Change Thread)をクリックします。色選択(Color Selection)のダイアログボックスが表示されます。または、リストの中で色をダブルクリックします。
15. 糸を検索する(Find Thread)のボックスの中に 2217 と入力します。2217 (トワイライト:Twilight)が選択されます。OK をクリックします。これで、リギング (帆とマストを支えるロープとワイヤ)の色が柔らかくなります。リストの中で色が変更され、糸色プレビュー(Thread Color Preview)が更新されます。
16. 自動的に背景の色を削除(Automatically Remove Background color)を選択し、次にオプションを選択して全ての背景の色のエリアを削除(Remove)します。これにより、背景の帆とリギングの間の白い部分のステッチがないものが作成されます。



白の背景の部分にステッチが作成されていなくても、ピクチャの全てのエリアには、最終

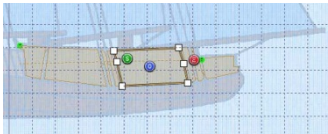
のデザインのサイズが含まれています。デザインエリアは選択したフープに、中央のスクーター船と周りの余白も一緒にフィットされています。

17. 次へ(Next)をクリックすると、生地タイプとステッチのオプション(Fabric Type and Stitch Options)のページが表示されます。
18. 生地(Fabric)がニット(Knit)に設定されている事を確認します。
19. デザインの下縫い(Design Underlay)のオプションを非選択にします。
このデザインには、デザインの下縫い(Design Underlay)は好ましくありません。スクーター船のリギングの薄い線の下に見えてしまうからです。
20. 推奨のステッチタイプ(Preferred Stitch Type)のスライダーを2ステップ、サテンプレファレンス(Satin preference)に動かします。
これにより、船体の全ての板張りがサテンになる事を確認して下さい。

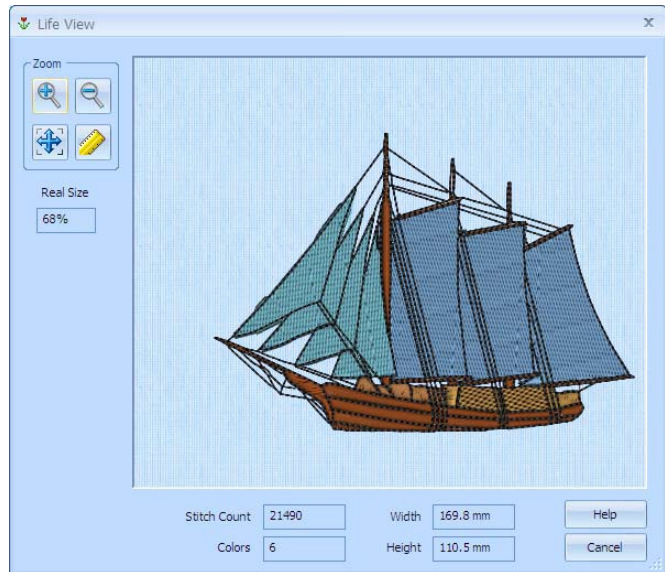


21. 次へ(Next)をクリックします。デザインをプレビューするためにステッチが作成されます。デザインプレビュー(Design Preview)のページが表示されます。
22. 完了(Finish)をクリックすると、最終のデザインとそのピクチャが作業エリアに表示されます。

フィルのパターンを変更する(Change Fill Patterns)

23. スクリーンの上部にある編集(Edit)のタブをクリックすると、編集(Edit)ウィンドウが開きます。
24. 次のカラーブロックを描く(Draw Next Color Block)  を3回クリックします。デッキの上の黄褐色のオブジェクトのみが見えるようになります。
25. 右にある大きいフィルのエリアをクリックします。形の輪郭を示す点が作業エリアに表示され、フィルムストリップ(FilmStrip)の中でハイライトされます。
26. フィルムストリップ(FilmStrip)の上で右クリックすると、メニューが表示されます。グローバルプロパティ(Global Properties)をクリックすると、エリアプロパティ(Area Properties)のダイアログボックスが表示されます。
グローバルプロパティは見えているオブジェクトにのみ影響します。しかし、現在見えている2つのフィルエリアがあるため、これらのみが可能変なフィルエリアになります。
27. パターン(Patterns)のタブの上にスタンダード 1(Standard 1)のフィルパターンがパターン 3 が選択された状態で表示されています。一番下の行の1列目のパターンのサンプルをクリックすると、パターン番号が9に変わります。
28. OK をクリックすると両方の目に見えるオブジェクトのフィルエリアがパターン9に変わります。

29. 実物表示(Life View) をクリックし、結果を確認したら、キャンセル(Cancel)をクリックします。



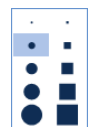
30. 全てのオブジェクトを表示する(Display All Objects) をクリックします。

スクーナー船を保存する(Save the Schooner)

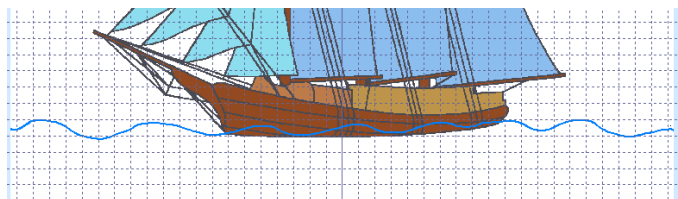
31. メモ(Notes)のボックスの隣の編集(Edit)ボタンをクリックします。
32. メモ(Notes)のダイアログボックスに「ship; Nautical (帆船)」と入力します。
33. クイック・キーワード・セレクトターを使い、キーワードの「Transportation (輸送)」を追加します。ヘディング(heading:表題)の隣にあるプラスの印をクリックし、より詳細なオプションを見ます。キーワードの「Sea (海)」をリストから追加します。OK をクリックします。
34. 名前を付けて保存する(Save As) をクリックします。
35. Documents¥5DEmbroidery¥MyDesigns のフォルダをブラウズします。
36. ファイル名は「schooner (帆船)」のままにしておき、保存(Save)をクリックします。
スクーナー船はデザインとして保存されました。次に海景を作るために、たくさんの機能を追加します。

ピクチャ上で、波を描く(Draw Waves on the Picture)

37. ペイント(Paint)のタブをクリックします。
38. カラーパレットの中の 3 段目 2 列目の青い四角をクリックすると、最前面が青に設定されます。
39. ペイントブラシ(Paintbrush) をクリックし、ツールオプション(Tool Options)の中の 2 番目の丸いブラシをクリックします。



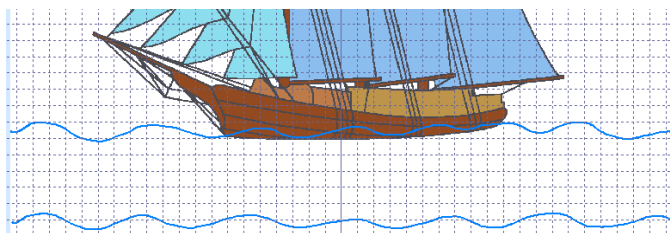
40. ピクチャの幅いっぱいに波状の線を描きます。スクーナー船の船体が丁度波の上に来るようにします。



上記のサンプルと完全に一致しなくても大丈夫です。ご自身の好きな波を描いてユニークなデザインを作ります。描いた波が気に入らない場

合は、元に戻す(Undo)  をクリックしてもう一度トライします。

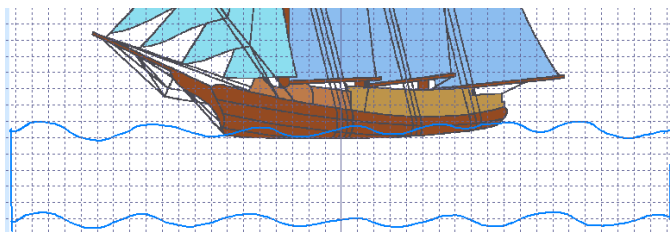
41. もう一つの波状の線をピクチャの下部に描きます。



42. 線(Line)のアイコン  をクリックします。

43. ポインタをピクチャの左、上の波線よりやや上に置きます。下へクリック&ドラッグして、上の波と下の波を結ぶ垂直な線を描きます。

44. 右の方で 43 を繰り返します。両方の波線が左右の直線でつながりました。



直線により、波線の中が閉じた空間になりました。これにより、フィルエリアの作成の際に、他の背景に波がはみ出さなくなりました。

海を作成する(Create the Sea)

45. 作成(Create)のタブをクリックします。

46. プレファレンス(Preferences)  をクリックします。スクリーン(Screen)のタブをクリックし、全てのオプションが選択されている(チェックが入っている)ことを確認して下さい。グリッド(Grid)のサイズは 5mm になっている事を確認して下さい。OK をクリックします。

47. フィルエリア(Fill Area)のセクションの中で、パターンフィル(Pattern Fill)  を選択し、ボーダー線無し(No Border Line)  を選択します。

48. フィルエリア(Fill Area)のオプション(Options)のボタンをクリックします。エリアプロパティ(Area Properties)のダイアログが開きます。

49. パターン(Patterns)のタブの中のフィルパターン(Fill Pattern)を 255 に設定します。

50. オプション(Options)のタブをクリックします。フィルの角度(Fill Angle)を 5 に設定し、補正(Compensation)が 0 に設定されている事を確認して下さい。

51. 密度(Density)のタブをクリックします。グラデーション(Gradient)をクリックし、次にマルチカラーグラデーション(Multicolor Gradient)をクリックします。グラデーションバーが表示されます。

52. マーカーを追加(Add Marker)をクリックします。バーの真ん中あたりに暗い青でハイライトされたマーカーが表示されます。

53. 左にあるマーカーボックスをダブルクリックします。色選択(Color Selection)のダイアログボックスで、色を 2318(Pale Green:薄い緑)に変更し、OK をクリックします。

54. 真ん中にあるマーカーボックスをダブルクリックし、色を 2313(Sprite:スプライト)に変更します。

55. 右にあるマーカーボックスをダブルクリックし、色を 2518(Indian Ocean Blue:インディアンオーシャンブルー)に変更します。

バーは、現在、薄い青から中間のブルーになっています。

56. お気に入り(Favorites)のタブをクリックします。次に、「Save these options as my Pattern Fill

favorite (これらのオプションをお気に入りのパターンフィルに保存する)」🌟をクリックします。これにより、設定をお気に入りの保存する事ができ、再度、海を作成する時に使う事ができます。

「Show a text summary for these options」📄 (このオプションに関するテキストサマリーを表示)」をクリックすると、設定を表示する事ができます。

57. OK をクリックし、エリアプロパティ(Area Properties)を閉じます。

58. クイックステッチ・フィル(QuickStitch Fill)🧵をクリックします。

59. 波の線で閉じられている部分をクリックします。色の許容誤差(Color Tolerance)のダイアログボックスが表示されます。点線がピクチャの一部に表示されます。この部分がフィルエリアの輪郭を明確にします。点線がスクナー船の本体のベースに沿っています。

もしも、背景の予期していた部分より多くの部分が輪郭で表示された場合は、「Sea 海」の周りの青線にギャップができています。キャンセル(Cancel)をクリックし、ペイント(Paint)のタブへ行き、青線をチェックして下さい。ペイントブラシ(Paintbrush) 🖌️を使い、ギャップにツギ当てします。作成(Create)のタブに戻り、クイックステッチ・フィル(QuickStitch Fill) 🧵をもう一度試して下さい。

60. OK をクリックすると、エリアが満たされます。右クリックして機能の選択を解除します。

61. 編集(Edit)のタブをクリックします。新しいフィルエリアが最後のオブジェクトですので、これが選択されます。

62. ピクチャ(Picture)のドロップダウンメニューから、背景オン(Background On)🌈を選択します。

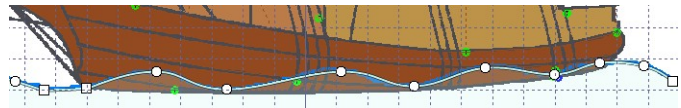
これにより、波の青い線が船の茶色の船体に対して、見えるようになります。

63. ズームイン(Zoom In) 🔍をクリックします。ポインタがズームインポインタ🔍に変わります。

64. クリック&ドラッグでスクナー船の船体の周りに四角形を描きます。マウスボタンを離してズームインします。



65. フィルエリアの上部にある点をクリック&ドラッグします。輪郭が船体にかかっている波線を追います。必要に応じて、ポインタを片方の船体の終わりから更に動かすか、点の挿入(Insert Point) 📍を使って、追加の点を挿入します。



66. 実物表示(Life View) 🌈をクリックし、船体の上の波の結果を確認します。キャンセル(Cancel)をクリックします。

海の上に波を作る(Make Waves on the Sea)

67. ズームしてフィットさせる(Zoom To Fit) 🖼️をクリックします。

68. 必要に応じて、海のパターンのフィルエリアをクリックして選択します。

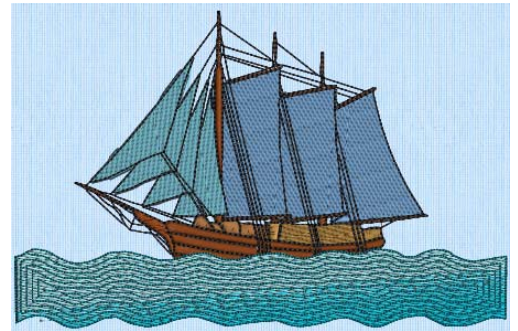
これが、このデザインで選択した最後のものになります。

69. フィルムストリップ(FilmStrip)の下部で、フィルムストリップで選択した部分を作業エリアに移動させる(Transfer FilmStrip Selection to Work Area)📄をクリックします。青いハンドルのある選択ボックスが海のエリアの周りに表示されます。

70. コピー(Copy)📄をクリックし、次に貼り付け(Paste)📄をクリックします。海のフィルエリアが、

オリジナルの片方からややずれた位置に貼り付けられます。

71. コピーを拡大するには、ズームバーを使用してコピーのアウトラインがオリジナルの上になるまで左に少しずつ矢印キーを使用します。
72. フィルムストリップ(FilmStrip)の中の下側のコピーを選択します。
73. フィルムストリップ(FilmStrip)の中で右クリックして、プロパティ(Properties)を選択します。エリアプロパティ(Area Properties)のダイアログが表示されます。
74. 左上部のフィル(Fill)のドロップダウンメニューから、等高線フィル(Contour Fill)  を選択します。
75. オプション(Options)のタブで、ギャップ(Gap)を 2.2mm に設定し、OK をクリックします。
76. 実物表示(Life View)  をクリックします。曲線フィルが波を海に追加します。キャンセル(Cancel) をクリックします。
77. フィルムストリップ(FilmStrip)の中で、等高線フィル(Contour Fill)の上をジャンプする(Jump)を選択します。
78. フィルムストリップ(FilmStrip)の中で右クリックし、色の変更の挿入(Insert Color change)を選択します。
79. 色選択(Color Selection)のダイアログボックスの中で、2518 を糸の検索(Find Thread)のボックスに入力します。
糸 2518 番 (インディアンオーシャンブルー:Indian Ocean Blue) が表示されます。OK をクリックします。

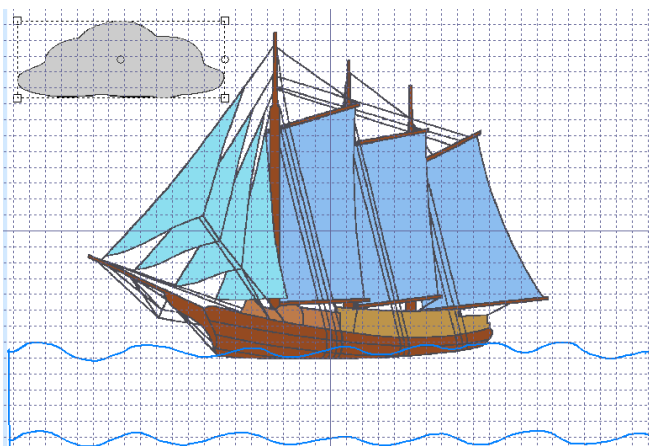


80. 実物表示(Life View)  をクリックして結果を確認します。キャンセル(Cancel) をクリックします。
81. ズームしてフィットさせる(Zoom To Fit)  をクリックします。

MiniPic の雲を入れる(Place a MiniPic Cloud)

82. ペイント(Paint)のタブをクリックします。
83. MiniPics の読み込み(Load MiniPics)のアイコン  をクリックすると、ビューワーダイアログが表示されます。
ダイレクトリーブラウズ(Directory Browser)のボックスでフォルダが表示される場合は、¥MiniPics¥Paint¥Medium のフォルダになります。違うフォルダが表示された場合は、点が 3 つある  をクリックし、MiniPics¥Paint¥Medium をブラウズして、OK をクリックします。フォルダブラウズは、MiniPics フォルダのサブフォルダのみを表示します。
84. 次ページ(Page Down)のアイコン  をクリックして、「33.axw」という灰色の雲をクリックします。
矢印ポインタをサムネイルの上に置いて、クリックしなければ、MiniPic の名前が表示されます。
この MiniPic は「33.axw」です。
85. 終了する(Exit)のアイコン  をクリックし、ビューワーを閉じます。
86. 右の角のハンドルをグリッド 1 つ半ほど左に、上にグリッド半分ほど動かし、雲を 10%ほど小さくします。

87. 雲を少しだけ動かし、ピクチャの左上の真ん中あたりに移動させます。

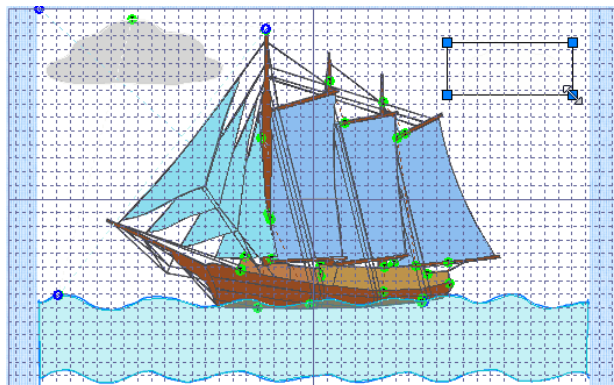


88. 選択ボックスの外側でクリックし、MiniPic の雲の選択を解除します。

空にたくさんの雲を作る(Create Clouds in the Sky)

89. 作成(Create)のタブをクリックします。
90. 色の変更(Color Change) をクリックすると、色選択(Color Selection)のダイアログボックスが表示されます。Robinson-Anton Rayon 40 から 2574 番(Aspen White:アスペンホワイト)を選択し、OK をクリックします。
91. フィルエリア(Fill Area)の中のコントロールパネルで、パターンフィル(Pattern Fill) とボーダーライン無し(No Border Line) がまだ選択されている事を確認して下さい。
92. オプション(Options)のボタンをクリックし、次にお気に入り(Favorites)のタブをクリックします。
93. 「これらのオプションをリセットし、システムの初期設定の戻す(Reset there options to the system default)」をクリックし、次に OK をクリックします。
これにより、パターンフィル(Pattern Fill)とボーダーライン無し(No Border Line)を元の状態に戻します。
94. クイックステッチ・フィル(QuickStitch Fill) をクリックし、次に雲の中をクリックします。色の許容誤差(Color Tolerance)では OK をクリックします。次に右クリックして機能を解除します。
95. 雲を右クリックすると、プロパティ(Properties)のダイアログが表示されます。
96. エリアプロパティ(Area Properties)ダイアログのパターン(Pattern)のタブの中の、パターン 87(Pattern 87)を選択し、適用する(Apply)をクリックします。これにより、雲は、ふわふわしたテクスチャになります。
97. オプション(Options)のタブをクリックし、下縫い(Underlay)を高い(High)に設定します。これはニット生地に望ましい設定です。
他のフィルエリアは、既にエクスプレスデザイン・ウィザードで下縫いを高いに設定してあり、ニットの生地が指定してあります。下縫い(Underlay)の設定は、マルチカラーグラデーションフィルとは関連が無く、また下縫いもこのフィルタイプでは使われません。
98. OK をクリックし、エリアプロパティ(Area Properties)のダイアログを閉じます。
99. 編集(Edit)のタブをクリックします。
100. 雲のパターンフィルが選択されている事を確認して下さい。次に、フィルムストリップの選択を作業エリアへ移動する(Transfer FilmStrip Selection to Work Area) をクリックします。青いハンドルの付いた選択ボックスが雲の周りに表示されます。

101. コピー(Copy)  をクリックし、次に、貼り付け(Paste)  をクリックします。雲の新しいコピーがオリジナルの片側の少し先に作成されます。
102. 選択した雲をピクチャの右上のスペースに移動させます。
103. 新しい雲のサイズを変更(Resize)し、オリジナルの雲のほぼ 2/3 の大きさにします。

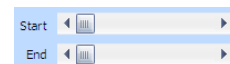


104. 雲は、白い背景の白いオブジェクトのため、実物表示(Life View)  をクリックして、構図を見ます。キャンセル(Cancel)をクリックしてから、必要に応じて雲の位置を調整します。

島を作る(Make an Island)

雲を使って、灯台のための島を作る事ができます。しかし、これはデザインの最初に行う事であり、刺しゅうの最後にステッチ出力される、スクナー船と海の後ろに作らなければなりません。

105. 右クリックすると、雲の周りの選択ボックスが消えます。
106. エンド(End)のスライダーバーを一番左まで動かします。見えるオブジェクトは、デザインの最初の色変更だけになります。

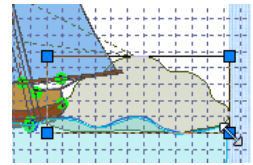


107. 作成(Create)のタブをクリックします。
108. オブジェクトの挿入(Insert Object)  をクリックし、次に、編集(Edit)のタブをクリックします。
109. 貼り付け(Paste)  をクリックします。3 番目の雲が最初のデザインに挿入されます。
110. 右クリックして、選択を解除します。次に、全てのオブジェクトを表示する(Display All Objects)  をクリックします。

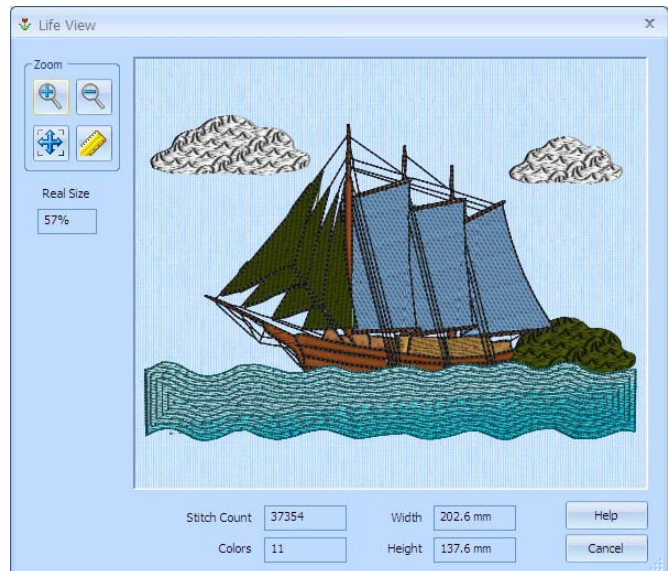
選択を解除するために、作成(Create)のタブへ行く必要はありません。オブジェクトの挿入(Insert Object)は貼り付けを行って選択を解除しているので、既に無効になっています。

111. フィルムストリップ(FilmStrip)の上部にある色を右クリックし、プロパティ(Properties)を選択します。
112. 色選択(Color Selection)のダイアログでは、現在の色(Robinson-Anton Rayon 40 の Blue Frost : ブルーフロスト)のメモ(note)を作成し、色を 2229 番(Palmetto:パルメット)に設定し、OK をクリックします。
113. フィルムストリップ(FilmStrip)の中のパターンフィルを選択し、次に、選択したフィルムストリップを作業エリアに移動させる(Transfer FilmStrip Selection to Work Area)  をクリックします。青いハンドルの付いた選択ボックスが島の周りに表示されます。
114. 島をスクナー船の右端に移動させます。島の底が海の上の方の波線の下に来ます。島の右上の端の部分は、波線の終わりの垂直の部分に繋がる位置に来ます。

115. 島はスクナー船と重なります。サイズ変更ハンドルの一つを使い、島の左にあるサイズ変更のハンドルの一つを使い、島を水平方向に小さくします。これにより、島とスクナー船の重なりが小さくなります。

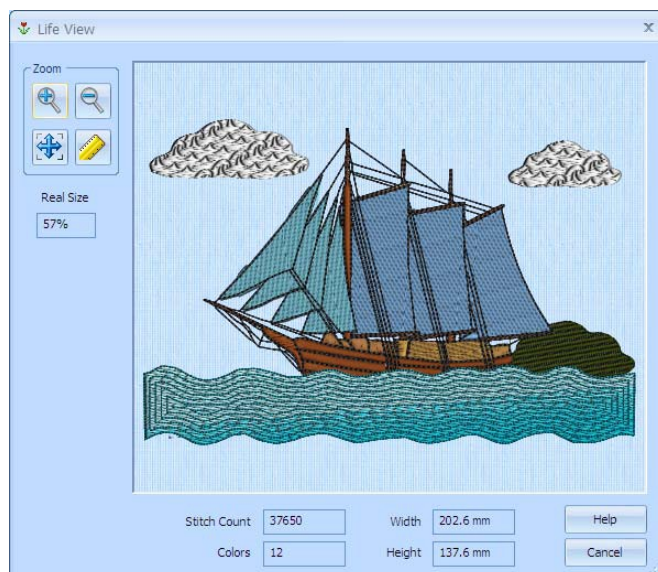


116. 実物表示(Life View)  をクリックします。帆が暗い緑色である事を確認して下さい。オリジナルの帆の色は島の後にまた帆の前に元に戻さなければなりません。



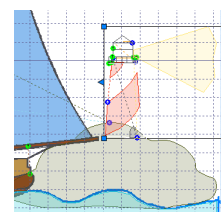
117. キャンセル(Cancel)をクリックします。
118. 右クリックして、島の周りの選択ボックスを解除します。島のフィルエリアが選択されている事を確認して下さい。島の形の輪郭を指名している点が表示されており、フィルムストリップ(FilmStrip)がハイライトされています。
119. 元に戻された色は過去にメモした色になります。フィルムストリップ(FilmStrip)を右クリックし、色の変更の挿入(Insert Color Changes)を選択すると、色選択(Color Selection)のダイアログボックスが表示されます。2305 番(Blue Frost:ブルーフロスト)を Robinson-Anton Rayon 40 から選択し、OK をクリックします。新しい色がフィルエリアの後ろにフィルムストリップ(FilmStrip)の中の島のために追加され、現在の選択されたオブジェクトになります。
120. 実物表示(Life View)  をクリックし、帆がオリジナルの色に戻っているか確認します。キャンセル(Cancel)をクリックします。
121. 島のフィルエリアをクリックします。この島の外見に岩肌を感じを追加していきます。
122. 右クリックすると、エリアプロパティ(Area Properties)のダイアログボックスが表示されます。フィル(Fill)のドロップダウンメニューの左上から、モチーフフィル(Motif Fill)  を選択します。モチーフ 1(Motif 1)のタブが表示されます。
123. ユニバーサルグループ(Universal Group)の中で、カテゴリ(Category)をハndsステッチ 1(Hand Stitches 1)に変更し、パターン 24(Pattern 24)を選択します。
124. オプション(Options)のタブをクリックし、角度(アングル: angle)を 10° に設定し、OK をクリックします。

125. 実物表示(Life View) をクリックし、結果を確認します。キャンセル(Cancel)をクリックします。



灯台を島に設置する(Place a Lighthouse on the Island)

126. 全てのオブジェクトを表示する(Display All Objects) をクリックします。
127. デザインの挿入(Insert Designs) をクリックすると、ビューワーのダイアログボックスが表示されます。
128. 点が3つあるアイコン をクリックして、フォルダ Documents¥5DEmbroidery ¥Samples¥DCreate¥Can をブラウズし、OK をクリックします。フォルダの中のデザインがビューワーに表示されます。
129. 必要に応じて、次ページ(Page Down) のアイコンを「Lighthouse.can(灯台)」のデザインが見えるまで、クリックします。
130. 「Lighthouse.can(灯台)」のデザインをクリックすると、選択されたデザインとして追加されます。
131. ビューワーを閉じる(Close Viewer)の アイコンをクリックします。
132. 灯台をクリック&ドラッグしてスクーター船の右の島の上に移動します。島よりやや下に配置します。



カモメの群れを追加する(Add a Flock of Seagulls)

133. 刺しゅうの挿入(Insert Embroideries) をクリックすると、ビューワーダイアログボックスが表示されます。
134. 点が3つあるアイコン をクリックし、Documents¥5DEmbroidery¥Samples ¥DCreate¥Stitch をブラウズし、OK をクリックします。フォルダの中の刺しゅうがビューワーに表示されます。
135. 「Bird.vp3(鳥)」をクリックすると、デザインオブジェクトに変換され、選択されたデザインとして追加されます。
136. ビューワーを閉じる(Close Viewer)のアイコン をクリックします。
137. 必要に応じて、鳥を大きな雲の下に移動させます。コピー(Copy) をクリックして、貼り付け

(Paste)  をクリックします。新しい鳥のコピーが選択ボックスの中に表示されます。

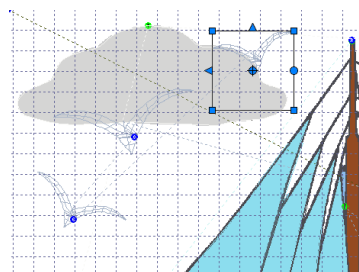
138. 鳥をサイズ変更し 2/3 程度の大きさにします。回転ハンドルを下の方へクリック & ドラッグして、およそ 45 度回転させます。

必要に応じて、回転ハンドルをズームインさせて表示させます。

139. 下方向の最初の鳥の左側に移動させます。空を自由に飛んでいるように見えます。

140. 貼り付け(Paste)  をクリックすると、3 番目の鳥のコピーが選択ボックスの中に表示されます。

141. 3 番目の鳥のサイズを最初の鳥の半分の大きさにサイズ変更します。右上に移動させ、大きな雲の端に重なるようにします。



142. 右クリックして、最後の鳥の選択を解除します。

143. カラーワークシートを下へスクロールします。各鳥に対応した 3 つの同一の色が最後にあるのを確認して下さい。2 つの不要な色は削除する事ができます。これにより、鳥は全て同じ一色の色でステッチ出力されます。

144. ランニングステッチ(Running Stitches) 、フィルステッチ(Fill Stitches) 、サテンエリアステッチ(Satin Area Stitches) 、サテンコラムステッチ(Satin Column Stitches) 、シングルスステッチ(Single Stitches)  と止め縫い (タイ:Tie)  のフィルタをクリックします。色変更以外のオブジェクトが非表示にされます。フィルムストリップ(FilmStrip)は、最後に選択した鳥の色の順番のみ表示します。

145. オブジェクトの削除(Delete Object)  を 2 回クリックします。最後の二つの色がフィルムストリップ(FilmStrip)とワークシートから削除されます。3 羽の鳥全てに対応している一色の色変更(Color Change)のみが残ります。

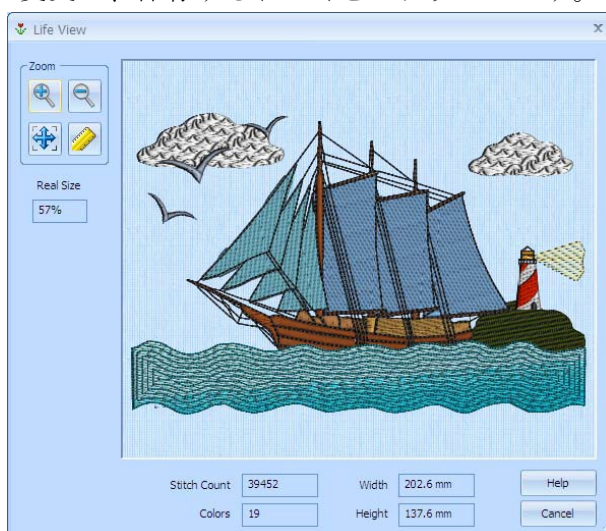
146. 全てのオブジェクトを表示する(Display All Objects)  をクリックします。

デザインと刺しゅうの保存(Save the Design and Embroidery)

147. 名前を付けて保存する(Save As)  をクリックします。

148. ファイル名を「Schooner at Sea (海の帆船)」に変更し、保存する(Save)をクリックします。

149. 実物表示(Life View)  をクリックし、キャンセル(Cancel)をクリックします。



150. 刺しゅうを保存する(Save Embroidery) をクリックします。
151. 必要に応じて、フォルダ Documents¥5DEmbroidery¥MyDesigns をブラウズし、刺しゅうを「Schooner at Sea.vp3 (海の帆船)」として保存します。
推奨する刺しゅう保存のファイルフォーマットは、.vp3 です。このフォーマットでは、糸色の情報やメモも保存されます。
152. 作成(Crate)のタブをクリックします。次に印刷(Print) をクリックし、刺しゅうのワークシートを印刷します。

お奨めの使い方(Suggested Uses)

このデザインのお奨めの使い方

- 5D エンブroidリーエクストラ(5D Embroidery Extra)でも例として紹介しているスウェットシャツ の飾りに使います。
- ピクチャを作成し、フレームを付けます。
- ウィンドブレーカーやジャケットの背の部分の刺しゅうに使います。
- 大きなキルトブロックにステッチし、海のテーマのキルトの一部分にします。
- 船で使うクッションの飾りにします。



ヨットクラブの記章(Yacht Club Badge)

デザインをクイックステッチ、フリーハンド、キャラクタの挿入、クイックトレース(100mm x 100mm)を使って作成します。(Create a Design with QuickStitch, FreeHand, Insert Characters and QuickTrace: 100mm x 100mm)

このエクササイズでは、エクスプレスデザイン・ウィザードを使ってヨットクラブの記章のピクチャを読み込み、デザインのサイズを設定します。デザインエリアは自動的に設定されます。次にクイックステッチとフリーハンドの機能を使い、デザインを作成します。この機能は、このピクチャにとってエクスプレスデザイン・ウィザードを使って自動的に作成するよりも適当です。なぜなら、このデザインには、ロープ効果のボーダーがあり、希望するステッチとは違うスタイルだからです。

メタリックの糸を使い、アンカーをクイックステッチ、サテンエリアとクイックステッチ・フィル+オートホールで作成します。サテンとフィルのエリアプロパティを編集ウィンドウで調整し、フィルエリアには、サテンエリアに合うサテン効果のフィルを選択します。

帽子に青の糸を選び、フリーハンドのサテンエリアで描きます。帽子のひさしをピクチャからとった暗い青で作成します。

編集のページでは、キャラクタの挿入を使って、ピクチャのキャラクタに類似した 5D エンブroidリーシステムのフォントキャラクタを入れます。次に色変更を削除して、帽子のひさしと同じ色にします。タツノオトシゴの体の細かい部分をフリーハンドのサテンエリアで描きます。フィルエリアを体のメインの部分に使い、ウロコのパターンを選びます。また開始と終了の点を移動し、ステッチ出力の際のトリミングを減らします。目の白い部分を塗ります。

ピクチャを編集し、輪郭の部分を一緒にします。次に、タツノオトシゴの輪郭を黒糸でトレースします。目の周りの輪郭を見つけ、ランニングステッチで瞳のクロテンを挿入します。点を打ちながらボーダーを追加し、メモを入力してデザインを保存します。デザインをアウトライン（輪郭）(.can)と刺しゅう(.vp3)のフォーマットで保存し、ワークシートを印刷します。

ピクチャをエクスプレスデザイン。ウィザードで読み込む

(Load a Picture in the ExpressDesign Wizard):

1. フープ(Hoop)  をクリックすると、フープ選択(Hoop Selection)のダイアログボックスが表示されます。
2. フープサイズを入力する(Enter Hoop Size)が選択されていない事を確認して下さい。
3. フープグループ(Hoop Group)がユニバーサル(Universal)になっている事を確認して下さい。フープサイズ(Hoop Size)のドロップダウン矢印をクリックし、100mm x 100mm のユニバーサル・スタンダード・フープ 1(Universal Standard Hoop 1)を選択します。OK をクリックします。
スクリーンにデザインがある場合、メッセージが表示され、サイズ変更を行うかどうか確認されます。OK をクリックします。
4. 新規(New)  をクリックします。変更を保存するかどうかのメッセージに対して、いいえ(No)をクリックします。エクスプレスデザイン・ウィザード(ExpressDesign Wizard)のデザインタイプの選択(Choose Design Type)のページが表示されます。

5. ペイントのウィンドウにピクチャを読み込む(Load a Picture into the Paint Window)  をクリックします。次へ(Next)をクリックします。
6. ピクチャを表示(View Picture)  をクリックすると、ビューワーが表示されます。
7. ビューワー(Viewer)のダイアログボックスの中で、3 つ点のあるアイコン  をクリックし、Documents¥5DEmbroidery¥Samples¥DCreate¥Pics をブラウザします。OK をクリックし、「Badge.png (バッジ: 記章)」のサムネイルをクリックします。ピクチャがピクチャを選択(Choose Picture)のページに読み込まれます。プレビューエリアの下に名前が表示されます。
8. 次へ(Next)をクリックすると、ピクチャを回転する(Rotate Picture)のページが表示されます。
9. 次へ(Next)をクリックすると、ピクチャをクロップ(Crop Picture)のページが表示されます。
10. 次へ(Next)をクリックすると、デザインサイズ(Design Size)のページが表示されます。
11. デザインサイズの入力(Enter Design Size)をクリックします。
12. サイズ(Size)を 80mm に変更し、高さ(Height)をクリックします。



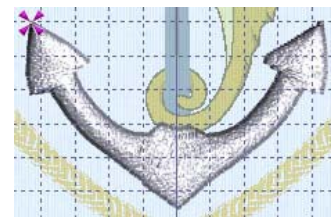
13. 次へ(Next)をクリックすると、色を減らす(Reduce Colors)のページが表示されます。可能な 10 色のうちの全ての 10 色が自動的に選択されます。
14. 完了(Finish)を選択します。ピクチャが作業エリアに表示されます。
15. 作成(Create)のタブをクリックします。
補正は、エクスプレスデザイン・ウィザードの中で作成されたエクスプレス刺しゅうに対して、希望する生地タイプのタイプに従って自動的に計算されます。これにより、ギャップ、特にサテンとフィルの間のエリアにおけるギャップを防ぎます。
作成したデザインに対して、ウィザードを使ってピクチャを読み込んだだけなので、補正を設定する必要があります。この設定は、織物素材の生地にはステッチ出力する事を可能にしますので、ニット生地のために調整する必要があります。
16. プレファレンス(Preferences)  をクリックします。スクリーン(Screen)のタブをクリックします。全てのオプションが選択されている(チェックが入っている)事を確認します。グリッド(Grid)のサイズを 5mm に設定します。OK をクリックします。
17. コントロールパネルのフィルエリア(Fill Area)の中の、フィルドロップダウンメニューをクリックし、パターンフィル(Pattern Fill)  を選択します。線(line)のドロップダウンメニューをクリックし、ボーダー線無し(No Border Line)  を選択します。オプション(Options)のボタンをクリックします。
18. エリアプロパティ(Area Properties)のダイアログボックスの中で、お気に入り(Favorites)のタブを

クリックし、「これらのオプションをリセットし、システムの初期設定に戻す(Reset there options to the system default)」をクリックします。これにより、パターン(Pattern)は 3 に設定されます。

19. オプション(Options)のタブをクリックします。下縫い(Underlay)が低い(Low)に設定されている事と、角度(アングル : Angle)が 0 に設定されている事を確認して下さい。補正(Compensation)を 5 に設定し、OK をクリックします。
20. コントロールパネルのサテンエリア(Satin Area)の中で、オプション(Options)ボタンをクリックします。サテンエリアのエリアプロパティ(Area Properties)のダイアログが表示されます。
21. 補正(Compensation)を 12 に設定します。密度(Density)が 4 に設定されている事、パターン(Pattern)が 0 に設定されている事、下縫い(Underlay)がジグザグ(Zigzag)に設定されている事を確認して下さい。OK をクリックします。

アンカーの作成(Create the Anchor)

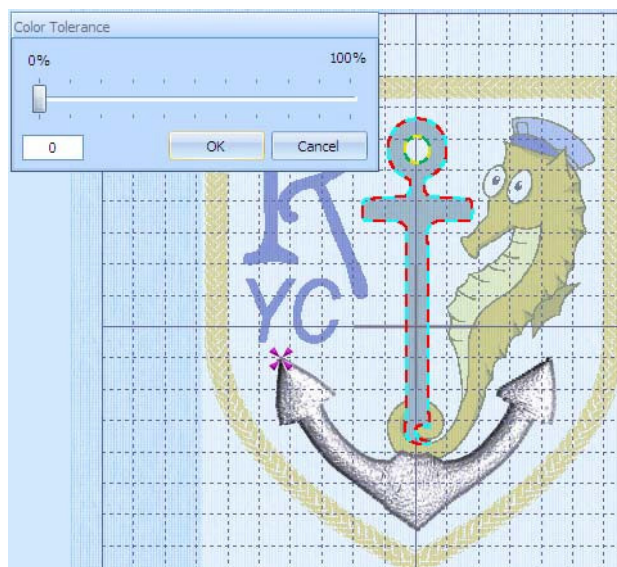
22. 色変更(Color Change)  をクリックすると、色選択(Color Selection)のダイアログボックスが表示されます。
23. 全ての糸メーカーを表示(Show All Thread Ranges)をクリックします。糸メーカー(Thread Range)のドロップダウン矢印をクリックし、リストを上へスクロールし、Robinson-Anton Metallic J40 を選択します。
24. クイックカラー(Quick Colors)の中の明るい灰色 (一番下の段の 7 番目の色) をクリックすると、1006 番(Aluminum:アルミニウム)が選択されます。
25. OK をクリックします。
26. クイックステッチ(QuickStitch)サテンエリア(Satin Area)  のアイコンをクリックします。サテンエリア(Satin Area)を使って、平行 (並行) ステッチをアンカーの周りのカーブに作成し、3D 効果を強調します。
27. タツノオトシゴの下のアンカーの腕の部分をクリックします。色の許容誤差(Color Tolerance)のダイアログボックスが表示され、ピクチャのサテンエリアの形を示す部分に点線で表示されます。
28. OK をクリックすると、サテンエリアが表示されます。



29. 右クリックして、クイックステッチ(QuickStitch)のサテンエリア(Satin Area)を解除します。
30. クイックステッチ(Quick Stitch)のフィル+オートホール(Fill+Auto Hole)  をクリックします。

31. アンカーの上部をクリックします。フィルエリアに選択されたエリアを点線で表示します。アンカーの上部の穴の点線は違う色で表示されます。

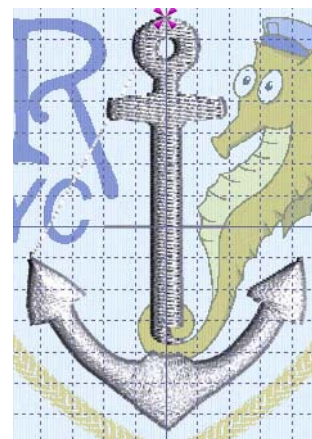
アンカーの上部にフィルエリアをサテンエリアを使っている理由は、穴です。サテンエリアは穴を含むことができません。



32. 色の許容誤差(Color Tolerance)で OK をクリックすると、フィルエリアがアンカー上部の穴と共に表示されます。

ジャンプステッチがアンカーの 2 つのセクションを繋いでおり、左のサテンエリアの終わりの部分からフィルエリアの上部に移動します。

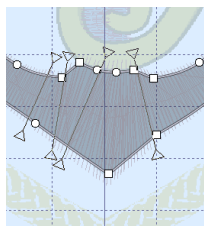
アンカーが完成したら、サテンエリアとフィルエリアの開始と終了の部分に移動します。それにより二つのセクションを狭いギャップでつなぐことができます。これによりジャンプステッチは、ステッチ出力の際にトリミングせずに残すことができます。



33. 右クリックし、クイックステッチ(QuickStitch)のフィル+オートホール(Fill +Auto Hole)を解除します。
34. フィギュア 4(Figure 4)のタイオフ(止め縫い) (tie off)アイコン  の隣のドロップダウン矢印をクリックすると、全てのタイオフアイコンが表示されます。オートタイオフ(Auto Tie Off)  のアイコンをクリックします。

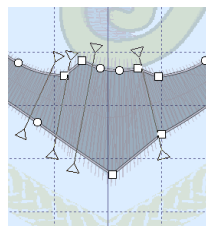
アンカーを調整する(Adjust the Anchor)

35. アンカーの下部をクリックし、サテンエリア(Satin Area)を選択します。エリアを示す点が表示され、オブジェクトタイプがステータスバーに表示されます。
36. 3D 表示(3D View)  をクリックしてオフ(off)にし、2D に変更します。個々のステッチを確認する事ができます。
- ズームインと背景オフ(Background Off)  で、よりはっきりと見る事ができます。
37. アンカーの中心の 2 つのステッチの線の角度を調整することにより、左右がより均等にバランスします。線の角度を調整するには、線の端にある三角形のハンドルをクリック&ドラッグします。線の角度を調整し、ステッチがアンカーの点の周りに均等に広がっています。



調整前

- ステッチは、ほんの少し片側にずれています。



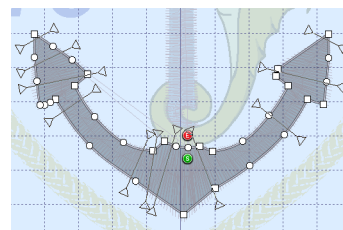
調整後

- 角度を調節します。

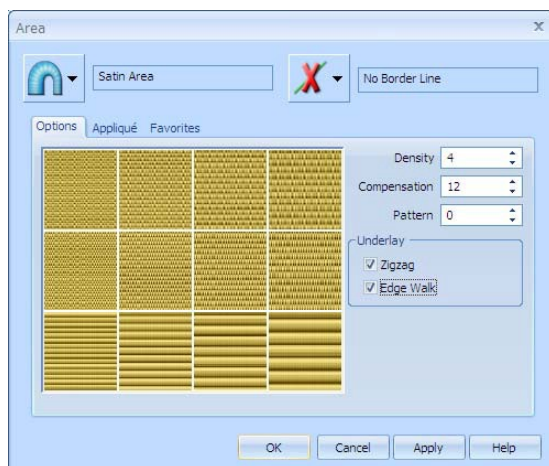
必要に応じて、編集(Edit)のウィンドウで、他のステッチの線の角度も変更し、アンカーに対して真っ直ぐに横切る事ができます。線の角度を追加するには、点の挿入(Insert Point)  をクリックし、希望するサテンエリアを横切る線をクリック&ドラッグで描きます。線の角度を削除するには、点の削除>Delete Point)  をクリックし、線のどちらか一方の端の三角形のハンドルをクリックします。右クリックして、点の削除>Delete Point)の機能を解除します。

38. 丸い緑の開始ポイント  と赤の終了ポイント  をアンカー上部の真ん中に移動させます。

通常開始ポイントはエリアの中に、終了ポイントはエリアの外に表示されます。開始または終了のポイントが動いた場合、離れた時のエリアの中の最も近い位置に移動します。全ての開始と終了ポイントに関連したタイオフ(止め縫い) (tie offs) も、移動します。



39. 右クリックするとエリアプロパティ (Area Properties)のダイアログが表示されます。エッジウォーク (端を歩く) (Edge Walk)をクリックすると、下縫い(Underlay)のオプションも一緒に選択されます。



40. OK をクリックします。

エッジウォーク(Edge walk)は大きいサテンエリアに推奨されます。

41. アンカーの上部のフィルエリアをクリックします。

42. 丸いスタートポイント  をフィルエリアの一番下まで移動します。必要に応じてズームイン(Zoom

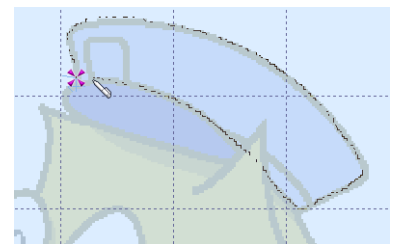
In) を使って、位置を確認します。ズームしてフィットさせる(Zoom To Fit)を行います。

サテンエリアからフィルエリアまでの短いジャンプステッチのみになります。トリムの必要はありません。後にステッチ出力される刺しゅうの一部で覆う事になります。

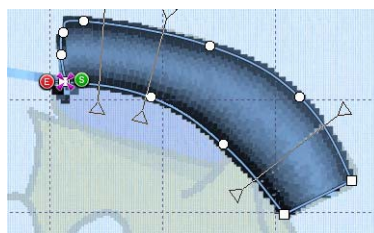
43. 右クリックすると、パターンフィルのエリアプロパティ(Area Properties)が表示されます。
44. パターンのカテゴリ(Category)にあるドロップダウン矢印をクリックし、スタンダード 3(Standard 3)を選択します。または、次のカテゴリ(Next Category) のボタンをスタンダード 3(Standard 3)が表示されるまで、クリックします。
45. 右下の角にあるパターンサンプルをクリックします。パターン番号が 36 に変わります。
パターンボックスに直接パターン番号を入力する事もできます。パターン 36 は「サテン効果(satin effect)」のフィルステッチで、アンカーの上部を下部のサテンエリアと類似したパターンにします。
46. OK をクリックします。
47. 3D 表示(3D View) をクリックします。必要に応じて、背景(Background)アイコン を 2 度クリックし、背景の色をぼやけた設定(Faded setting)にします。

キャプテンの帽子を作成する(Create the Captain's Cap)

48. 色の変更(Color Change) をクリックします。
49. 糸メーカー(Thread Range)のドロップダウン矢印をクリックし、Robinson-Anton Rayon 40 を選択します。糸の検索(Find Thread)のボックスに 2206 と入力し、2206 番(Baby Blue:ベビーブルー)を選択して、OK をクリックします。
50. ズームイン(Zoom In) をクリックします。ポインタがズームインポインタ になりました。
51. クリック & ドラッグしてタツノオトシゴの頭の周りに四角形を描きます。次にペンを持ち上げるかマウスボタンを離してズームインします。
52. フリーハンド(FreeHand)のタブレット・サテンエリア(Tablet Satin Area) をクリックします。
フリーハンド(FreeHand)を使う事により、ピクチャの中の離れたエリアと一緒にカバーする事ができます。
可能であれば、グラフィックタブレットとペンを使い、フリーハンドのエリアを自然な感じなるように描きます。
53. 帽子の左下の角から書き始めます。帽子の薄い青色の部分全体の周りを描きます。アウトライン(輪郭)に沿って描きます。耳が帽子から出ている部分では、そのまま帽子の線を描きます。

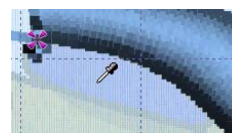


54. 開始した地点に戻ってペンを持ち上げるか、マウスボタンを離して線を完了します。サテンエリアが表示されます。



線を描き始めるとすぐに、ジャンプステッチが色変更と帽子の角の間に追加され、続いて、止め縫い（タイ）ステッチが開始のエリアに追加されます。青いエリアのこの角から開始するのは、このエリアと隣の帽子のツバサのエリアの間にギャップが無いからです。

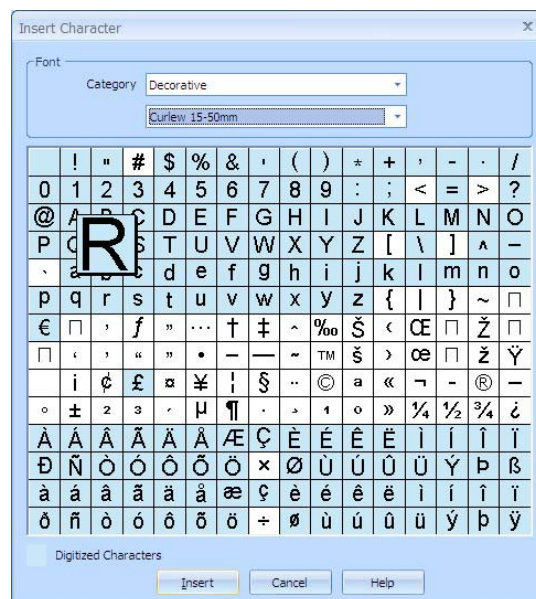
55. 右クリックで機能を解除します。
56. フィギュア 4(Figure 4)のタイオフ(止め縫い)の隣にあるドロップダウン矢印をクリックし、自動タイオフ(Auto Tie Off)  を選択します。
57. 色の変更(Color Change)  のアイコンの隣にあるドロップダウン矢印をクリックします。ピックカラー(Pick Color)  をクリックします。ポインタが、アイドロッパー（スポイト）  の形に変わります。
58. 帽子のツバサの暗い青色のエリアの中でクリックします。色選択(Color Selection)のダイアログボックスが表示され、最後に選択された糸メーカーの Robinson-Anton Rayon 40 の 2384 番(Jay Blue:ジェイブルー) が選択されています。OK をクリックします。
59. クイックステッチ(QuickStitch)のサテンエリア(Satin Area)  をクリックします。次に帽子のツバサの暗い青の部分をクリックします。色の許容誤差(Color Tolerance)に対して OK をクリックすると、サテンエリアが表示されます。右クリックして機能を解除します。
60. フィギュア 4(Figure 4)のタイオフ(止め縫い)の隣にあるドロップダウン矢印をクリックし、自動タイオフ(Auto Tie Off)  を選択します。



キャラクター（文字） Rの挿入(Insert the R Character)

61. 編集(Edit)のタブをクリックします。
62. ズームしてフィットさせる(Zoom To Fit)  をクリックします。
63. キャラクタの挿入(Insert Character)  をクリックすると、キャラクタの挿入のダイアログボックスが表示されます。
64. 飾り(Decorative)のカテゴリが選択されている事を確認して下さい。
65. フォント名(Font name)のボックスのドロップダウン矢印をクリックし、Curlew 15-50mm を選択します。

66. キャラクタの格子の「R」をクリックすると、選択された文字が大きく表示されます。



67. 挿入(Insert)をクリックすると、「R」が作業エリアに表示され、選択されます。また 4 つめのカラーワークシートが表示されます。

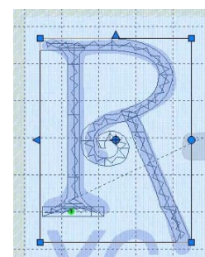
フォントの中の各々のキャラクタには独自の糸色があり、キャラクタの挿入後に変更や削除を行う事ができます。

68. 選択ボックスの中の「R」の文字の周りをクリック&ドラッグし、ピクチャの「R」の位置に重ねます。

69. サイズ変更ハンドルを使い、選択ボックスを調整し、「R」がピクチャの上にはほぼ同じ大きさで重なる様にします。

70. 右クリックして、「R」の選択を解除します。

挿入した「R」の形は、ピクチャの「R」とぴったりは合いませんが、類似した形状なので、独自の「R」を作成する必要はありません。残りの「Y」と「C」を追加する場合も同じです。



71. 直前のカラーブロックを描く(Drqw Previous Color Block)  をクリックすると、「R」のみが見えるようになります。ここで、「R」のサテンセクションのプロパティをデザインの中の他のオブジェクトに影響させずに調整します。

72. フィルムストリップ(FilmStrip)の上の曲線サテン(Curved Satin)のオブジェクトをクリックし、次にフィルムストリップを右クリックしてグローバルプロパティ(Global Properties)を選択します。曲線サテン(Curved Satin)プロパティのダイアログボックスが表示されます。

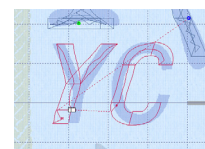
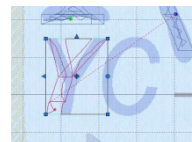
73. 補正(Compensation)を 20 に設定し、OK をクリックします。見えるオブジェクト (R の文字) の全ての曲線サテン(Curved Satin)のセクションが変わります。

R のキャラクタを作っているサテンのセクションでは、補正(Compensation)の初期設定はフォントに設定されている通り、0 になっています。

サテンの上で補正を変更すると、キャラクタのボーダーを調整ポイント無しで作成します。これにより、R が写真の R に類似した重みを与えます。

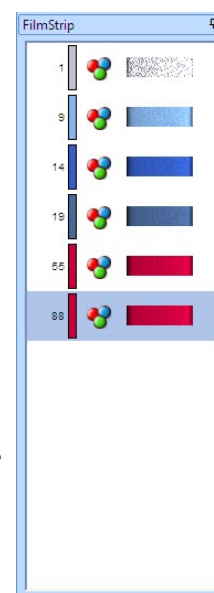
YとCのキャラクタ（文字）を挿入する(Insert the Y and C Characters)

74. 全てのオブジェクトを表示(Display All Objects)  をクリックします。
75. キャラクタの挿入(Insert Character)  をクリックすると、キャラクタの挿入のダイアログボックスが表示されます。
76. トラディショナル(Traditional)のカテゴリを選択し、フォント名(font name)のドロップダウン矢印をクリックし、**Italic 7-40mm** を選択します。
77. 「Y」をクリックし、挿入(Insert)をクリックします。
78. 「Y」の位置とサイズを合わせます。「Y」の周りの選択ボックスがピクチャの「Y」と同じ幅と高さになります。
必要に応じて、ズームバー(Zoom Bar)を使って、ズームインして「Y」を調整します。次にズームしてフィットさせる(Zoom To Fit)  を1回クリックすると、サイズと位置を希望通りに合わせる事ができます。
79. キャラクタの挿入(Insert Character)  をクリックします。Italic 7-40mm はまだ選択されているので、「C」をクリックし、挿入(Insert)をクリックします。
80. 「C」の位置とサイズを合わせます。「C」の周りの選択ボックスがピクチャの「C」と同じ幅と高さになります。
必要に応じて、ズームバー(Zoom Bar)を使って、ズームインして「C」を調整します。次にズームしてフィットさせる(Zoom To Fit)  を1回クリックすると、サイズと位置を希望通りに合わせる事ができます。
81. 右クリックして、「C」の選択を解除します。



余分の色変更を削除する(Remove the Extra Color Changes)

82. ここまでで、各々の文字のために3つの新しい色変更がワークシートの中に出来ています。ランニングステッチ(Running Stitches) 、フィルステッチ(Fill Stitch) 、サテンエリアステッチ(Satin Area Stitches) 、サテンコラムステッチ(Satin Column Stitches) 、シングルスステッチ(Single Stitches) 、止め縫い(Ties)  のフィルタをクリックします。色変更(color changes)以外のオブジェクトは全て非表示にされました。フィルムストリップ(FilmStrip)は、色の順番のみを表示しています。最後の赤が選択されています。この色は「C」のキャラクタを挿入した時に追加されました。
83. オブジェクトの削除(Delete Object)  をクリックします。赤色がフィルムストリップ(FilmStrip)から削除され、ワークシートの最後の色もまた削除されます。フィルムストリップでは、前の色が自動的に選択されます。
84. オブジェクトの削除(Delete Object)  を2回以上クリックして、「Y」の赤色の削除と「R」の青色の削除を行います。「R」「Y」「C」帽子のツバサと同じ青色になり、ピクチャの文字の青色とも一致しています。



85. 全てのオブジェクトを表示する(Display All Objects)  をクリックします。

タツノオトシゴの体を作成する(Create the Body of the Seahorse)

86. 作成(Create)のタブをクリックします。

87. 色変更(Color Change)のアイコン  の隣にあるドロップダウン矢印をクリックし、ピックカラー(Pick Color)  をクリックします。タツノオトシゴの体の小さい部分から、薄い黄色を選択します。色選択(Color Selection)のボックスが表示され、Robinson-Anton Rayon 40 の 2461 番(Wheat:小麦色)と表示されます。OK をクリックします。

88. フリーハンド(FreeHand)のサテンエリアのタブレット(Tablet Satin Area)  をクリックします。クイックステッチ(Quick Stitch)のサテンエリア(Satin Area)はこのエリアの作成には適当ではありません。黒線がシェイプと線の角度に影響するからです。

89. タツノオトシゴのボディのメインの輪郭部分に沿って線を描きます。エリアの下の部分からスタートし、全ての輪郭を一筆で描き、一筆のサテンエリアを作成します。黒線がエリアに入らないようにするために、黒線を追わないようにします。ペンを持ち上げるか、マウスボタンをリリースすると、サテンエリアが表示されます。

エリアを描きなおしたい場合は、オブジェクトの削除>Delete Object)  をクリックし、再度輪郭を描きなおします。

フリーハンド(FreeHand)の機能を選択していなければ、この作業を行う事ができません。または、移動点(ムービングポイント)を使ってエリアを好きなように再度シェイプします。

90. 右クリックで、機能を解除します。

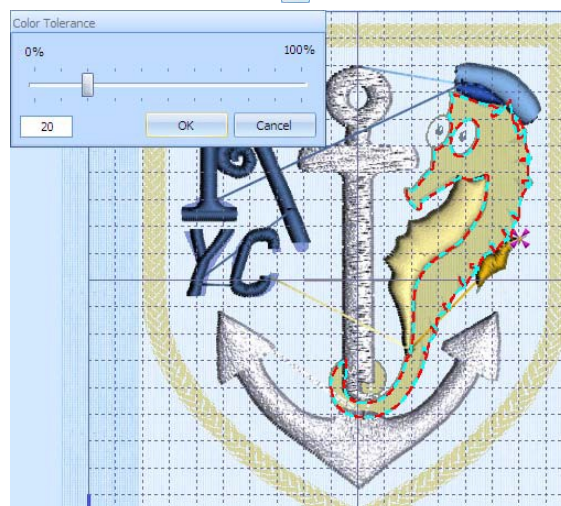
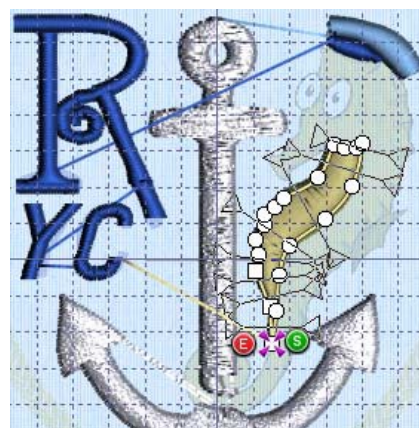
91. フィギュア 4(Figure 4)のタイオフ(止め縫い) (tie off)の隣のドロップダウン矢印をクリックし、自動タイオフ(Auto Tie-Off)  を選択します。

92. ピックカラー(Pick Color)  を使用し、タツノオトシゴのメインのボディから暗い金色を選択します。色選択(Color Selection)のボックスが、Robinson-Anton Rayon 40 の 2561 番(Black-Eyed Suisie:ブラックアイスージー)を表示します。OK をクリックします。

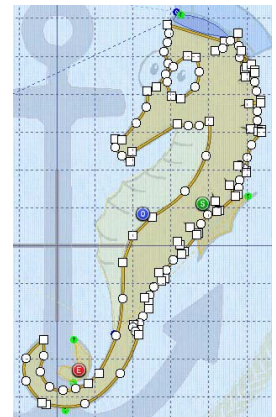
93. クイックステッチ(Quick Stitch)のサテンエリア(Satin Area)  をクリックし、フィン(ヒレ)の部分の中をクリックします。色の許容誤差(Color Tolerance)は、OK をクリックします。右クリックして機能を解除します。

94. クイックステッチ(Quick Stitch)のフィル+オートホール(Fill + Auto Hole)  をクリックします。

95. ボディのメイン部分をクリックします。色の許容誤差(Color Tolerance)を 20 に増やします。これにより、ボディの全ての影の部分が選択されます。



96. OK をクリックすると、タツノオトシゴの体の部分の上にフィルが、右目の部分の穴と一緒に表示されます。
97. アンカーの近くの尻尾の小さな部分をクリックします。色の許容誤差(Color Tolerance)が表示されたら OK をクリックします。右クリックし、機能を解除します。
98. フィギュア 4(Figure 4)のタイオフ(止め縫い) (tie off)の隣のドロップダウン矢印をクリックし、自動タイオフ(Auto Tie-Off)  を選択します。
99. 編集(Edit)のタブをクリックします。
100. 直前のカラーブロックを描く(Draw Previous Color Block)  をクリックします。ボディの最後の色のみが見えるようになります。
101. メインのボディの部分のフィルエリアを選択します。
102. フィルムストリップ(FilmStrip)の上で右クリックします。コンテキストメニュー(context menu)のグローバルプロパティ(Global Properties)をクリックします。エリアプロパティ(Area Properties)のダイアログボックスが表示されます。
103. カテゴリ(Category)をアニマル 1(Animals 1)に変更します。パターンサンプルの 2 段目 2 列目のうろこ状に見えるパターンをクリックします。パターン番号(pattern number)は 42 番です。OK をクリックします。これにより、尻尾の小さな部分のフィルパターンも変更されます。
104. スタートポイントの  を移動させ、フィン (ヒレ) を閉じます。
105. 終了ポイント  を移動させ、尻尾の小さい部分へと移動させます。この尻尾の小さな部分には、ボディのメインの部分との間にとっても小さなギャップがあります。これにより、2 つの部分の間のジャンプはととても短くなり、トリミングの必要がなくなりました。
106. 実物表示(Life View)  をクリックし、フィルの結果を見ます。キャンセル(Cancel)をクリックします。



目の白い部分を作成する(Create the Whites of the Eyes)

107. 作成(Create)のタブをクリックします。
108. 色変更(Color Change)  をクリックします。クイックカラー(Quick Colors)の中で白をクリックし、2343 番(Eggshell:エッグシェル)に飛びます。OK をクリックします。
109. クイックステッチ(Quick Stitch)のフィル(Fill)  をクリックします。
110. 右の目の白い部分の中をクリックします。色の許容誤差(Color Tolerance)のダイアログボックスが表示されたら、OK をクリックします。左の目も同じ作業を行います。このような小さなエリアは、写真のホールを瞳として残すことは要求されません。それゆえに、クイックステッチ(QuickStitch)のフィル(Fill)  は、クイックステッチのフィル+オートホール(Fill + Auto Hole)  より優先的に使われます。
111. 右クリックして、機能を解除します。
112. 自動タイオフ(Auto Tie Off)  を選択します。
113. 編集(Edit)のタブをクリックします。
114. 瞳にズームイン(Zoom In)  します。

115. タイ(止め縫い)(Ties) のフィルタをクリックして、目の開始と終了をあいまいにしてしまうタイオフ(止め縫い) (Tie Offs)を防ぎます。
116. 右目のフィルエリアを選択します。
117. 終了ポイント を移動させ、左の目に可能な限り近づけます。
118. 左目のフィルエリアを選択します。
119. 開始ポイント を移動させ、右の目に可能な限り近づけます。
二つのエリアの間のジャンプは、非常に短くなり、トリミングは必要ありません。



120. 全てのオブジェクトを表示する(Display All Objects) をクリックします。

輪郭 (アウトラインニング) のためのピクチャの編集(Edit the Picture for Outlining)

121. ペイント(Paint)のタブをクリックします。
122. 最前面の色を選ぶ(Pick Foreground Color) をクリックすると、ポインタがスポイト の形に変わります。
123. タツノオトシゴの輪郭をクリックします。カラーボックスの最前面の色が選択した色に変わります。
124. ペイントブラシ(Paintbrush) をクリックし、ツールオプション(Tool Options)のなかの 2 番目の丸いブラシを選択します。
125. 目と目の間のギャップを交差する短い線を描きます。ギャップが一番狭い所に線を描くと、最も短い線で済みます。右の目が輪郭の一部としてトレースされている事を確認して下さい。
126. 下へスクロールし、尻尾の小さな部分を確認します。別の線を尻尾の二つの部分を交差するように描きます。



輪郭 (アウトラインニング) を作成する(Create the Outlining)

127. 作成(Create)のタブをクリックします。
128. 色変更(Color Change) をクリックします。糸の検索(Find Thread)のボックスに 2296 と入力すると、2296 番 (黒色) が選択されます。OK をクリックします。
ピクチャの中の輪郭は黒ではありませんので、希望の糸色は直接選択することになります。
129. 3D 表示(3D view) をクリックしてオフ(Off)し、2D 表示にします。タツノオトシゴの輪郭線を作成したエリアで見る事ができます。
130. クイックトレース(QuickTrace)のダブルトレース(Double Trace) をクリックし、タツノオトシゴの周りの輪郭線をクリックします。色の許容誤差(Color Tolerance)のダイアログボックス

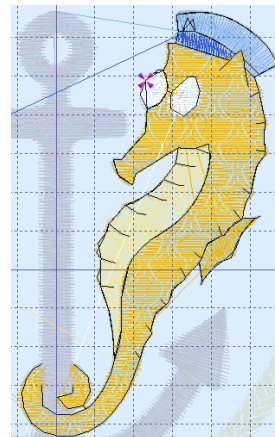
が表示され、輪郭線がトレースされたという意味でハイライトされます。

ピクチャの正しい部分が選択されていない場合は、キャンセル(Cancel)をクリックし、再度クイックトレースのダブルトレース (Double Trace) をクリックし、輪郭線をクリックします。

131. OK をクリックすると、アニメーションが表示され、トレースが計算されます。その後、トレースされた輪郭線が表示されます。

132. ズームしてフィットする(Zoom To Fit) をクリックします。

133. 自動タイオフ(Auto Tie Off) を選択します。



目の瞳を作成する(Crate Pupils for the Eyes)

134. 編集(Edit)のタブをクリックします。

135. 直前のカラーブロックを描く(Draw Previous Color Block) をクリックすると、7 番目の色、黒色のみが見えるようになります。

136. 右目の端をクリックします。フィルムストリップ(FilmStrip)の中で右目の輪郭線のダブルステッチのオブジェクトが選択されている事を確認して下さい。選択されている場合は、作業エリアの目の部分に点が表示されます。

137. フィルムストリップ(FilmStrip)の中の目の輪郭線のすぐ上のオブジェクトをクリックします。

138. フィルムストリップ(FilmStrip)の中で右クリックすると、コンテキストメニューが表示されます。選択したディスプレイ(Display Selected)をクリックします。選択したオブジェクトが、デザインのなかで見えるようになります。

正しい挿入ポイントを見つけるのと同様に、このオブジェクト以外のすべてを非表示にしておくと、作成(Create)ウィンドウで何をしているのかがわかり易くなります。

139. 作成(Create)のタブをクリックします。

140. 目にズームイン(Zoom-In) します。

141. オブジェクトの挿入(Insert Object) をクリックします。

142. 線のタイプがランニングステッチ(Running Stitch)に設定されている事を確認したら、フリーハンド(FreeHand)のタブレットライン(Tablet Line) をクリックします。カーソルの作成(Create Cursor) が見えるオブジェクトの終わりの所にあるのを確認して下さい。

143. カーソルの作成(Create Cursor) から右の瞳の真ん中まで線を描きます。

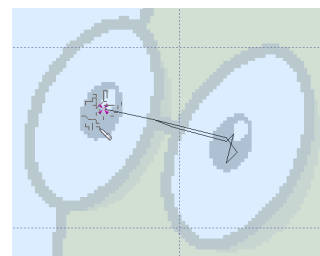
瞳は非常に小さな特徴なので、単純にランニングステッチで点を作成する事にします。

144. 右目の瞳の上で、瞳の中央から線を上下左右に各 3-4 回ずつ書きます。瞳の中央に戻って線を完了すると、ランニングの線が表示されます。

145. 右の瞳の中央から左の瞳の中央へまっすぐに横切る線を描きます。

146. 左の瞳の上に別の線を最初から最後まで瞳の中央に描きます。

これらの特徴は、たとえそのほかの輪郭線に繋がっていたとしても、トレースで結果を検出するには小さすぎます。



147. 右クリックして、機能を解除します。

148. オブジェクトの挿入(Insert Object)  をクリックし、オフ(off)にします。

149. 編集(Edit)のタブをクリックします。

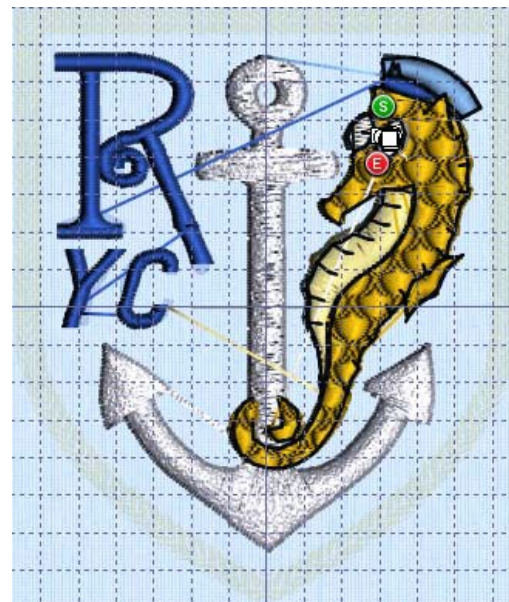
必要に応じて、瞳の点のランニングの線を左右のバランスを良くするために調整します。

150. 全てのオブジェクトを表示する(Display All Objects)  をクリックします。

151. ズームしてフィットさせる(Zoom To Fit)  をクリックします。

152. 作成(Create)のタブをクリックします。

153. 3D 表示(3D View)  して、3D 表示に戻します。



サテンのバッジの縁（ボーダー）を点と一緒に描きます(Draw Satin Badge Border with Points)

バッジの周りにロープ効果のある縁（ボーダー）は、クイックステッチ(Quick Stitch)機能には不適當です。中断は、他のピクチャの部分を選択せずに縁を単純な形として選択する事から色の許容誤差を防ぎます。そのため、フリーハンド(FreeHand)を使用するのが適當です。

154. ピックカラー(Pick Color)  を使い、黄色の縁(ボーダー)の色を選びます。色選択(Color Selection)のダイアログボックスが表示され、Robinson-Anton Rayon 40 から色番号 2471 番（シメリングゴールド:Shimmering Gold）が選択されます。OK をクリックします。

155. ジャンプステッチ(Jump Stitch)  をクリックします。

156. デザインエリアの上部で垂直の中央グリッド線と交差している黄色の縁(ボーダー)をクリックします。右クリックで機能を解除します。

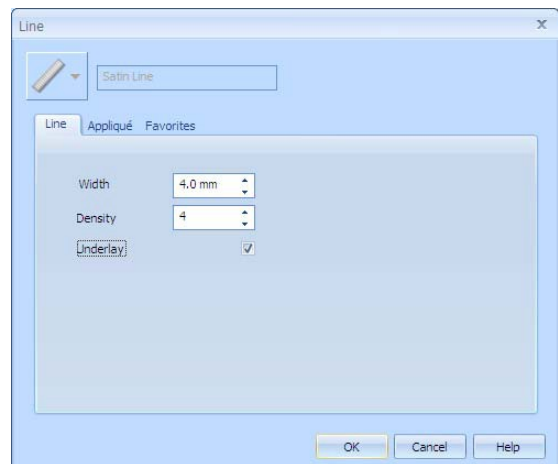
157. 自動タイオフ(Auto Tie Off)  を選択します。

158. 線(Line)のエリアで、サテンの線(Satin Line)  を選択します。

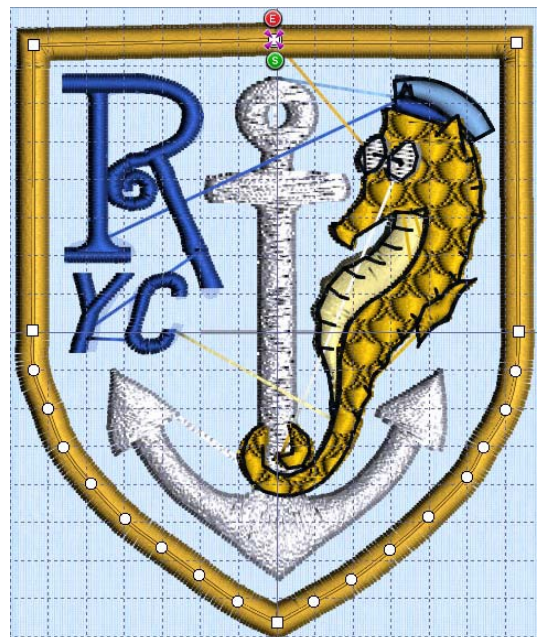
159. サテンの線(Satin Line)の脇にあるオプション(Options)のボタンをクリックします。サテンの線

のエリアプロパティ(Area Properties)が開きます。

160. 幅が 4.0mm、密度が 4 に設定されている事と、下縫い(Underlay)が選択されている(チェックが入っている) 事を確認して下さい。



161. OK をクリックします。
162. フリーハンド(FreeHand)のポイント線(Point Line)  をクリックします。縁 (ボーダー) の最初の点がカーソルを作成する(Create Cursor)  に表示されます。
163. 黄色の縁に沿うようにクリックで点を打って行きます。最初の 2 つの点については、コントロール(Ctrl)キーを押したまま、縁 (ボーダー) の右上の角をクリックし、真っ直ぐ下に移動させ、水平グリッド線の中央が黄色い縁と交差する所でクリックします。コントロールキーを離します。点を打つ時にコントロールキーを押したまま打った点は、曲線の点ではなく真っ直ぐまたは角の点になります。
164. 黄色い縁の中央下でグリッド線と交わる所に点を打ちます。ただし、点と点の間隔が狭すぎないようにします。
165. バッジの下部に点を打つ時は、コントロールキーを押しながらクリック(Ctrl + click)を使い、次にコントロールキーを離します。
166. 左上部の縁のカーブの所に点を打ちます。グリッド線と交差する各々の場所に打ちます。
167. 水平グリッドの中央線では、コントロールキーを押しながらクリック(Ctrl + click)を使い、次に左上部の角に Ctrl + click、次に上部の縁の中央のスタート地点に Ctrl + click します。最後の点が最初の点のぴったりに打たれた場合、開始の点と終了点はお互いを非表示にし合ってしまうますが、問題はありません。
168. 右クリックして、縁の線を作成するのを終了し、フリーハンド(FreeHand)のポイント線(Point Line)を解除します。サテンラインがピクチャの縁 (ボーダー) の上に表示されます。



169. 自動タイオフ(Auto Tie Off) を選択します。
縁（ボーダー）の形を滑らかにするために、ポイントの位置を変更したいと思われるかもしれません。角のポイントのどれかを **Ctrl + click** で動かす場合は、動かしている間は **Ctrl** キーを押し続けると、角のポイントとして残ります。
170. フィルエリア(Fill Area)の中のオプション(Options)のボタンをクリックし、お気に入り(Favorites)のタブをクリックします。これらのオプションをリセットしてシステムの初期設定に戻す(Rest these options to the system default) をクリックし、OK をクリックします。サテンエリア(Satin Area)とラインエリア(Line Area)もシステムの初期設定にリセットします。

デザインが完了しましたので、これらの設定を初期に戻すことをお奨めします。

メモを追加し、デザインを保存し、刺しゅうを保存する (Add Notes, Save the Design, and Save the Embroidery)

171. 編集(Edit)のタブをクリックします。
172. メモ(Notes)のボックスの隣にある編集(Edit)ボタンをクリックします。
173. メモ(Notes)のダイアログボックスでは、「Nautical; Seahorse; QuickStitch and FreeHand objects (海：タツノオトシゴ；クイックステッチとクイックハンドのオブジェクト)」と入力します。OK をクリックします。
174. 実物表示(Life View) をクリックし、完成したデザインを表示します。キャンセル(Cancel)をクリックします。



175. 名前を付けて保存 (Save As) をクリックし Documents¥5DEmbroidery¥MyDesigns をブラウザします。
176. 名前は「Badge (バッジ)」のままにして、保存(Save)をクリックします。
177. 刺しゅうを保存(Save Embroidery) をクリックします。
178. 必要に応じてフォルダの Documents¥5DEmbroidery¥MyDesigns をブラウザし、刺しゅうを Badge.vp3 で保存します。
推奨する刺しゅうを保存するファイルフォーマットは、.vp3 です。このフォーマットは糸情報とメモも保存します。
179. 作成(Create)のタブをクリックします。印刷(Print) をクリックし、刺しゅうワークシートを印

刷します。

お奨め使い方(Suggested Uses)

バッジを使って飾りを作ります。

- 5D エンブroidリーエクストラ(5D Embroidery Extra)のサンプルにある、ブレザーやシャツのポケット。
- セーター、ポロシャツ、スウェットシャツ。
- 布製のバッグ。



フラ・ダ・リ (アイリス) のレース(Lace Fleur de Lys)

フリースタンディングレースをクイックステッチ、フリーハンドのクロスハッチフィル、連続的サテン、リシュリユーバー、サテンライン(100mm x 100mm)で作成する。

(Create Free Standing Lace with QuickStitch and Freehand Crosshatch Fill, Continuous Satin, Richelieu Bars and Satin Line (100 x 100):

このエクササイズでは、エクスプレスデザイン・ウィザードを使いアイリスのベクターイメージを読み込み、デザインのサイズを設定します。デザインエリアは自動的に設定されます。クイックステッチとフリーハンドの機能を使いフリースタンディングレースのコースターを作成します。

クイックステッチのクロスハッチフィルで背景に円を作成します。ダブルステッチをジグザグ返しと共に下縫い (underlay) に使って安定性を出します。アイリスのベースに、レースに波状のフィルを並行なクロスハッチフィルのトップにあるパターンフィルを使って施します。次にアイリスのバンドを連続的サテンフィルを使って作成し、エンボスラインで飾り付けます。

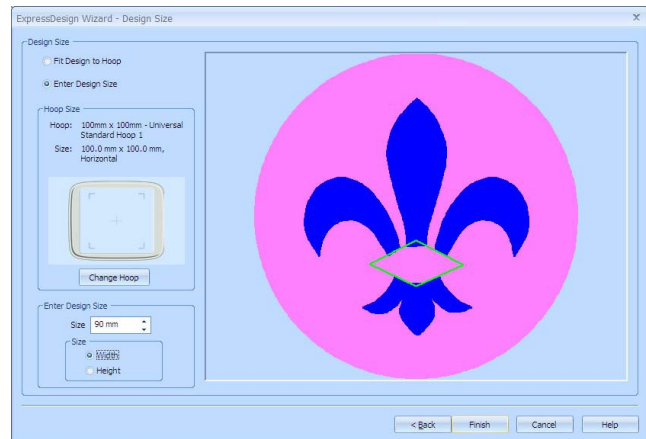
カットワーク機能では、リシュリユーバーを付け、デザイン全体の輪郭を描きます。フリーハンドのサテンラインをアイリスの輪郭に使い、バンドの輪郭が上にあるか確認します。最後に、サテンラインを背景のクロスハッチエリアからデザインの前面に移動させます。

デザインを好みのステッチカラーに変更します。メモを入力し、デザインをアウトライン(.can)で保存し、また刺しゅうフォーマット(.vp3)で保存し、ワークシートを印刷します。

セットアップ(Setting up)

1. フープ(Hoop)  をクリックすると、フープ選択(Hoop Selection)のダイアログボックスが表示されます。
2. フープサイズの入力(Enter Hoop Size)が選択されていない事を確認します。
3. フープグループ(Hoop Group)がユニバーサル(Universal)に設定されている事を確認します。フープサイズ(Hoop Size)の隣にあるドロップダウン矢印をクリックし、100mm x 100mm-Universal Standard Hoop 1 (ユニバーサル・スタンダード・フープ 1) を選択し、OK をクリックします。
4. プレファレンス(Preferences)  をクリックします。スクリーン(Screen)のタブをクリックします。全てのオプションが選択されて (チェックが入っている) 事を確認し、グリッドのサイズを 5mm に設定します。OK をクリックします。
5. 新規(New)  をクリックすると、エクスプレスデザイン・ウィザードのデザインタイプの選択 (Choose Design Type)のページが表示されます。
6. 描画ウィンドウにベクターピクチャをオブジェクトとして読み込む(Load a Vector Picture as Objects into the Draw Window)  をクリックします。次へ(Next)をクリックします。
7. ピクチャの表示(View Picture)  をクリックすると、ビューワーが表示されます。
8. ビューワー(Viewer)のダイアログボックスの中で、点が3つのフォルダをブラウズするアイコン  をクリックし、Documents¥5DEmbroidery¥Samples¥DCreate¥Pics をブラウズします。OK をクリックし、「Fluer de lys.wmf (アイリス)」のサムネイルをクリックします。ピクチャがピクチャの選択(Choose Picture)のページに読み込まれ、プレビューエリアの下に名前が表示されます。
9. 次へ(Next)をクリックすると、デザインサイズ(Design Size)のページが表示されます。

10. デザインサイズの入力(Enter Design Size)をクリックします。
11. サイズ(Size)を 90mm に変更し、幅(Width)をクリックします。

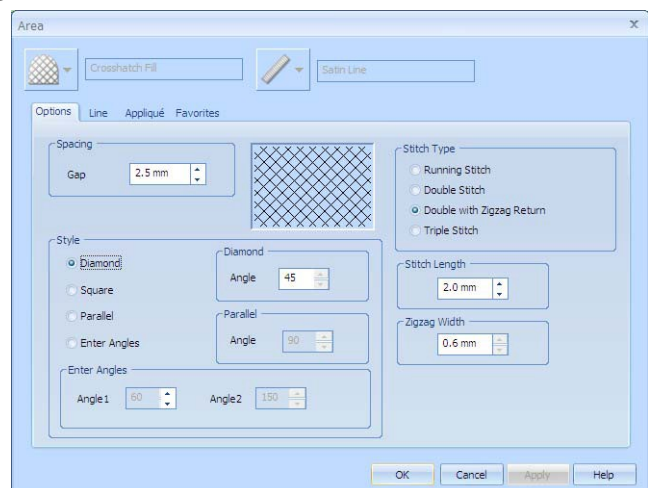


12. 完了(Finish)をクリックします。ピクチャが作業エリアに表示されます。
これは、最終の配色ではありませんが、背景に対して見えやすくなります。同様にデザイン作成の場合には青色が初期設定として使われます。

クロスハッチ・ネッティングの背景を作成する(Create a Crosshatch Netting Background)

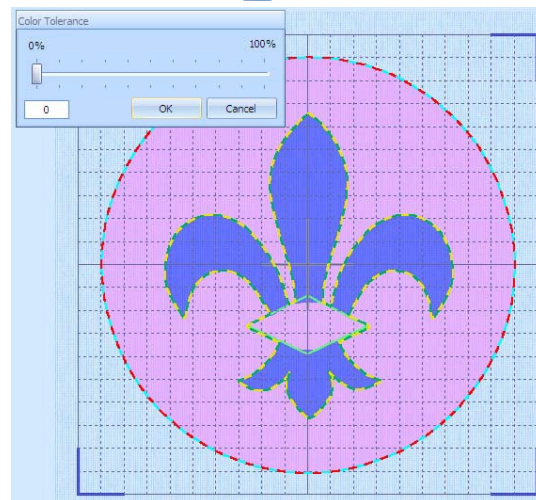
13. 作成(Create)のタブをクリックします。
14. コントロールパネルのフィルエリア(Fill Area)で、フィルのドロップダウンメニューをクリックし、クロスハッチフィル(Crosshatch Fill)  を選択します。ライン(line)のドロップダウンメニューをクリックし、サテンライン(Satin Line)  をクリックします。オプション(Options)のボタンをクリックします。クロスハッチフィル(Crosshatch Fill)のためのオプション(Option)タブにあるタブエリアプロパティ(Area Properties)のダイアログボックスが開きます。
15. 余白(Spacing)ではギャップ(Gap)を 2.5mm に設定します。スタイル(Style)はダイヤモンド(Diamond)に設定し、ダイヤモンドの角度(Angle for Diamond)は 45 に設定します。
16. ステッチタイプ(Stitch Type)では、ダブル&ジグザグ返し(Double with Zigzag Return)を選択します。ステッチの長さ(Stitch Length)は 2.0mm に設定し、ジグザグの幅(Zigzag Width)は 0.6mm に設定します。

ダブル&ジグザグ返し(Double with Zigzag Return)は特別なステッチタイプで、レースにお勧めです。ランニングステッチの線はジグザグのパターンで再トレースされメッシュを作成します。水溶性安定紙で刺しゅうした後、洗い流す際、メッシュのステッチが強度を与えます。



17. ライン(Line)のタブをクリックします。
18. 密度(Density)が 4 に設定されている事と、下縫い(Underlay)が選択 (チェックが入っている)を確認します。幅(Width)を 3.0mm に設定します。
これらはフィルエリアとそのボーダーの設定です。これらは同じオブジェクトの一部です。

19. OK をクリックして、エリアプロパティ(Area Properties)を閉じます。
20. クイックステッチ(QuickStitch)のフィル+オートホール(Fill + AutoHole)  をクリックします。
21. 円の中でアイリスの外側をクリックします。点線が選択したフィルエリアに表示されます。アイリスの周りの点線の色は違う色になります。



22. OK をクリックすると、クロスステッチフィルのエリアが表示されます。
23. 右クリックで、クイックステッチ(QuickStitch)のフィル+オートホール(Fill + Autohole)を解除します。

サテンのボーダーが円の外側とアイリスの縁に（ホールのエッジが）作成されました。

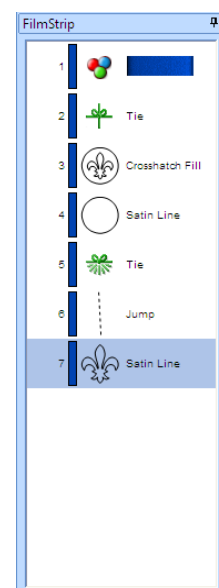
24. 編集(Edit)のタブをクリックします。
25. フィルムストリップ(FilmStrip)の中では、クロスハッチ・フィル(Crosshatch Fill)のエリアとその縁が単一のオブジェクトとして表示されます。

1つのオブジェクトが存在すると（クロスハッチ・フィル）、6つのボタン（タイ、クロスハッチ・フィル、サテンライン、タイ、ジャンプ、サテンライン）があり、そのうちの1つが選択されます。これらのオブジェクトは個々に編集する事ができます。

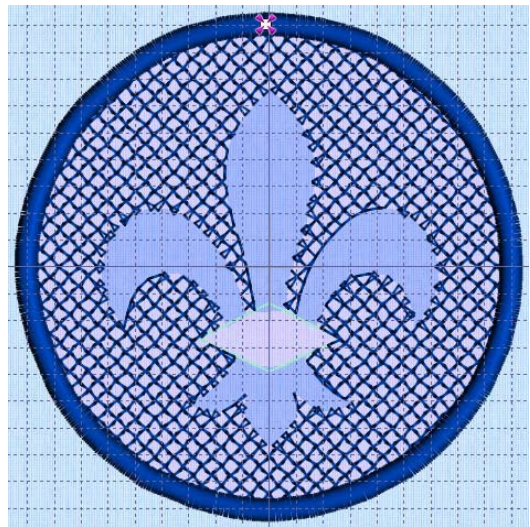
26. オブジェクトの削除>Delete Object)  をクリックします。アイリスのサテンラインがフィルムストリップ(FilmStrip)から削除されます。上にあるジャンプステッチが自動的にフィルムストリップ内で選択されます。

27. もう一度、オブジェクトの削除>Delete Object)  をクリックして、ジャンプステッチを削除します。今度はタイがフィルムストリップ内の最後の項目になります。

これにより、アイリスの周りの縁を削除し、円の周りの縁を残します。

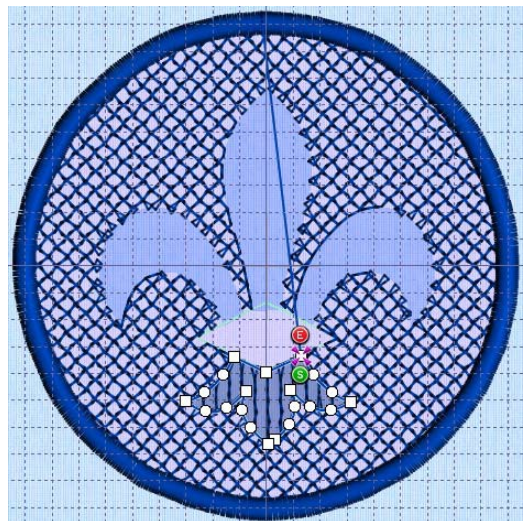


28. 作成(Create)のタブをクリックします。



波状のフィルをアイリスのベースの部分に付ける(Place a Wave Fill for the Base of the Fleur de Lys)

29. コントロールパネルのフィルエリア(Fill Area)の中でラインのドロップダウンメニューをクリックし、ボーダーライン無し(No Border Line)  を選択します。オプション(Options)のボタンをクリックします。エリアプロパティ(Area Properties)のダイアログボックスがオプション(Options)のタブに開きます。
30. 余白(Spacing)の中でギャップ(Gap)を 2.4mm に設定します。
31. ステッチスタイル(Stitch Style)を平行(Parallel) に設定します。平行の角度(Angle for Parallel)は 90 に設定します。
32. ステッチタイプ(Stitch Type)は、ダブル&ジグザグ返し (Double with Zigzag Return)に設定します。ステッチの長さ(Stitch Length)は 2.0mm に、ジグザグ幅(Zigzag Width)は 0.6mm に設定します。OK をクリックしてエリアプロパティ(Area Properties)を閉じます。
33. クイックステッチ(QuickStitch)のフィル(Fill)  をクリックします。
34. アイリスの下部分をクリックします。点線がアイリスのベースの部分のみ囲み、緑のバンドの部分は含みません。
これは問題ではなく、この部分は別のステッチになります。
35. OK をクリックし、色の許容誤差(Color Tolerance)のダイアログボックスの中も OK をクリックします。平行クロスハッチステッチのフィルエリアが表示されます。
36. 右クリックして、クイックステッチ(QuickStitch)のフィル(Fill)を解除します。



37. コントロールパネルの中のフィルエリア(Fill Area)の中で、フィルのドロップダウンメニューをクリックし、パターンフィル(Pattern Fill)  を選択します。オプション(Options)のボタンをクリックします。エリアプロパティ(Area Properties)のダイアログボックスがパターンのタブに開きます。
38. フィルパターン(fill Pattern)を 257 (グラデーションとレース(Gradient & Lace)のカテゴリの中にあります) に設定します。
39. 密度(Density)のタブをクリックします。グラデーション(Gradient)をクリックします。単一色のグラデーション(Single Color Gradient)をクリック、両方のマーカーを 6 に設定します。
単一色のグラデーションが両方のマーカーで同じ番号に設定された場合、トラベリングステッチが、フィルエリアの周りを交差せずに一回りします。これは、このケースのように緩めにステッチされたパターンフィルにお勧めです。
40. オプション(Options)のタブをクリックします。角度(Angle)を 0 に設定します。補正(Compensation)は 0 に設定します。OK をクリックしてエリアプロパティ(Properties)を閉じます。下縫い(Underlay)は調整する必要がありません。設定はグラデーション密度フィル (gradient density fill) により無視されます。
41. クイックステッチ(QuickStitch)のフィル(Fill)  をクリックします。
42. アイリスのベースの部分をクリックし、色の許容誤差(Color Tolerance)のダイアログは OK をクリックします。リニアフィル(linear fill)が平行・クロスハッチ・フィルのエリアの上に表示されます。
43. 右クリックで、クイックステッチ(QuickStitch)のフィル(Fill)を解除します。
フィルエリアのコンビネーションは緩めにステッチされた「波状」の効果を作り、これは安定紙洗い流された後も持続します。
パターン 248 から 264 は、縞模様のあるフィルパターンで、クロスハッチ・平行・フィルと結合し、波状効果を出します。余白(Spacing)を平行フィルの 2.4mm に設定し、パターン 257 の 2.8mm と結合し、パターン 258 などと結合します。

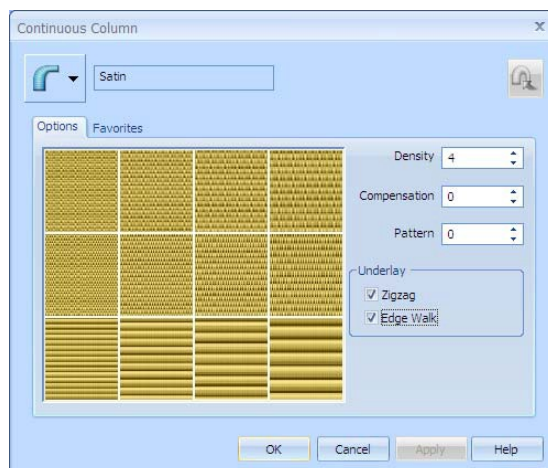
アイリスのバンドを作成する(Create the Band of the Fleur de Lys):

44. ライン(Line)のエリアでランニングステッチ(Running Stitch)  を選択します。
デジタイジングが上手に行けば、ジャンプステッチの使用を最小にできます。たとえ自動的にトリミングしていた場合でも、刺しゅうミシンの速度を遅くしますので、できるだけ少なくします。そのため、次のエリアに移動する際は、ランニングステッチ(Running Stitch)を使います。
45. フリーハンド(FreeHand)のポイントライン(Point Line)  をクリックします。最初のラインのための点は、カーソルの作成(Create Cursor)  にあります。
46. コントロール(Ctrl)キーを押したまま、四角形の点をアイリスの周りのバンドの右の角に置きます。
47. 次に、反時計回りの方向へ移動して、あと 4 つの点をバンドの角に置き、右の角で終了します。
バンドの周りに作るランニングステッチは、サテンスステッチが入り込まないようにする輪郭を作ります。
48. 右クリックして、ランニングステッチ(Running Stitch)を解除します。
49. コントロールパネルの連続的コラム(Continuous Column)のエリアのオプション(Options)ボタンをクリックします。連続的コラムのオプションのタブにエリアプロパティ(Properties)のダイアロ

グボックスが開きます。

50. 密度(Density)を 4 に、補正(Compensation)を 0 に、パターン(pattern)を 0 に設定します。

51. 下縫い(Underlay)では、ジグザグ&エッジウォーク(Zigzag and edge Walk)を選択します。OK をクリックしてエリアプロパティ(Area Properties)を閉じます。



52. 連続的サテン(Continuous Satin)  をクリックします。サテンコラムの最初の点はカーソルの作成(Create Cursor)  にあります。

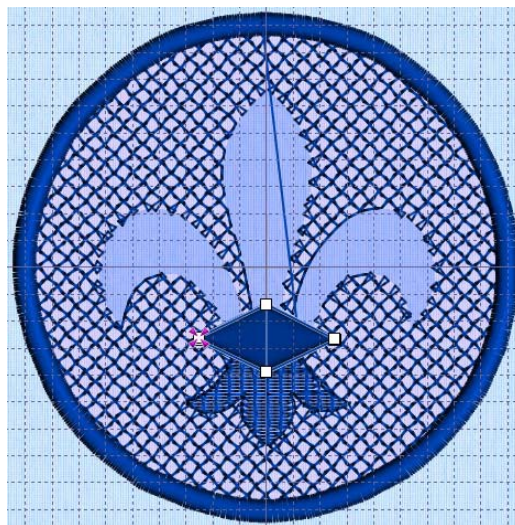
53. アイリスの周りのバンドの右の角に点を置きます。

これにより、サテンコラムの 2 番目の点を最初の一番目にします。

54. 2 つの点をバンドの角の反対側に置き、次の 2 つの点を左の角の隣同士に置きます。これにより、サテステッチのダイヤモンド形のエリアが作成されます。

連続的コラムを作成するには、最小で 4 つの点が必要になります。

55. 右クリックで、連続的サテン(Continuous Satin)を解除します。



バンドの上のダイヤモンドをエンボス加工にする(Emboss a Diamond on the Band)

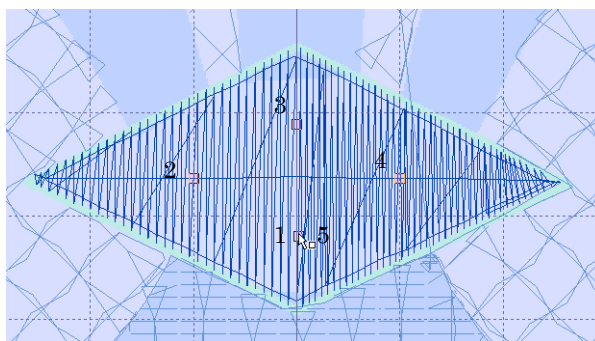
56. アイリスの周りのバンドにズームイン(Zoom In)  します。

57. 3D 表示(3D View)  をクリックすると、ディスプレイが 2D に変わります。これにより、サテンの後ろにあるグリッドがはっきり見えるようになります。

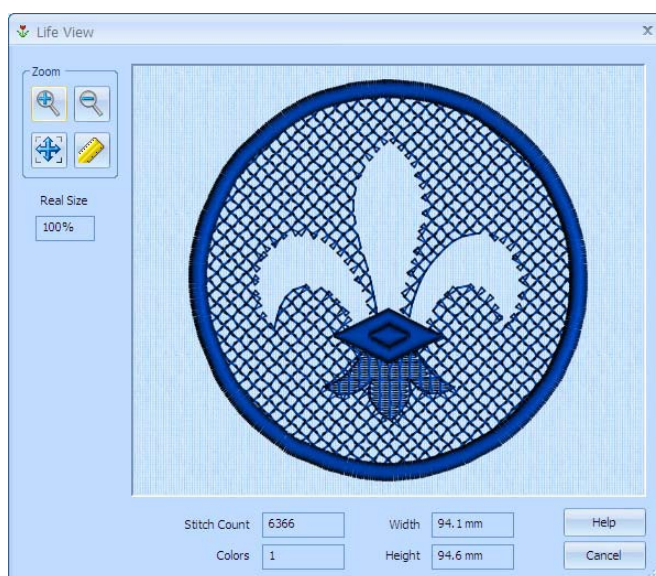
58. フリーハンド(FreeHand)のポイントエンボス(Point Emboss)  をクリックします。

59. コントロール(Ctrl)を押したまま、アイリスのバンドの中のダイヤモンドから 5 つの点を打ちます。

エンボス加工の点を打つ時は、グリッドをガイドとして使います。



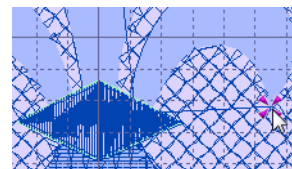
60. 右クリックで、フリーハンド(FreeHand)のポイントエンボス(Point Emboss)を解除します。
61. フィギュア 4(Figure 4)のタイオフ(止め縫い)の隣にあるドロップダウン矢印をクリックし、自動タイオフ(Auto Tie Off)  を選択します。
62. 実物表示(Life View)  をクリックし、エンボス加工したバンドを確認します。キャンセル(Cancel)をクリックします。



63. ズームしてフィットさせる(Zoom To Fit)  をクリックします。

リシュリューバーを追加し、カットワーク（切り抜き刺しゅう）の羽を作成する (Add Richelieu Bars to Create Cutwork Feathers)

64. ジャンプステッチ(Jump Stitch)  をクリックします。
65. 右の羽の先をクリックします。
66. 右クリックし、機能を解除します。
67. コントロールパネルの連続的コラム(Continuous Column)エリアの中で、オプション(Options)のボタンをクリックします。エリアプロパティ(Area Properties)のダイアログボックスが開きます。
68. 左上のドロップダウンメニューの中で、リシュリューバー(Richelieu Bars)  を選択します。リシュリューバーのタブが表示されます。
69. 幅(Width)を 2.0mm に、密度(Density)を 4 に設定します。
70. メソッド(Method)ではバーの数(Number of Bars)を選択し、数量を 5 に設定します。「追加の最初と最後のバーを含む(Include Additional First and Last Bar)」の選択を解除（チェックをはずす）

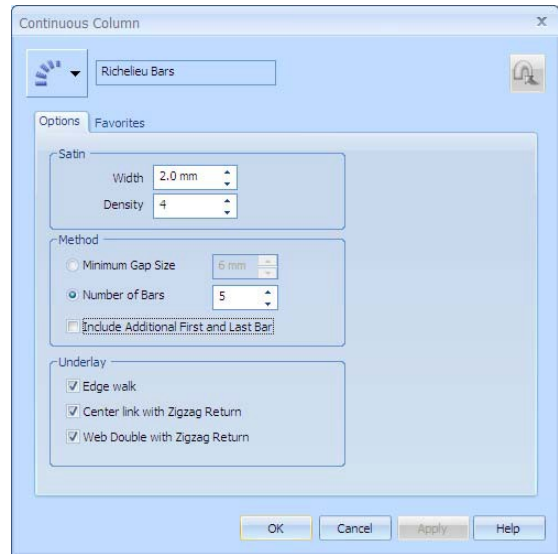


して下さい。

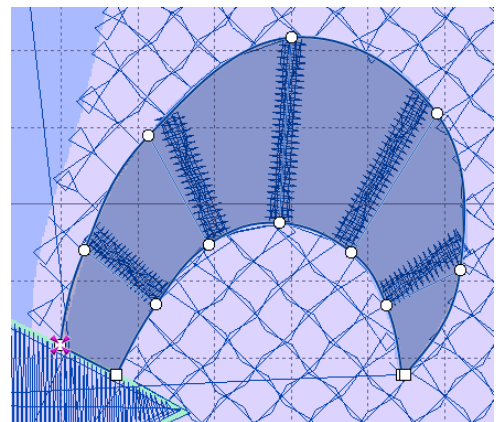
エリアのいずれかの終わりの追加の最初と最後のバーは必要ありません。最後の部分はサテンラインでカバーします。

71. 下縫い(Underlay)では、全ての 3 つのオプションを選択します。OK をクリックし、エリアプロパティを閉じます。

フリーのスタンディングレースでは、安定性を追加するために全ての下縫い(Underlay)オプションを使用する事をお奨めします。



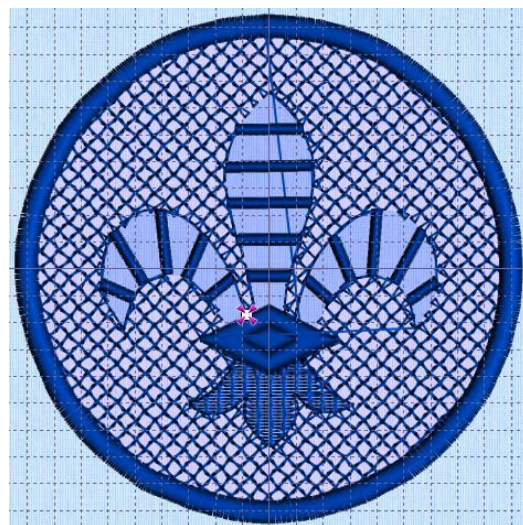
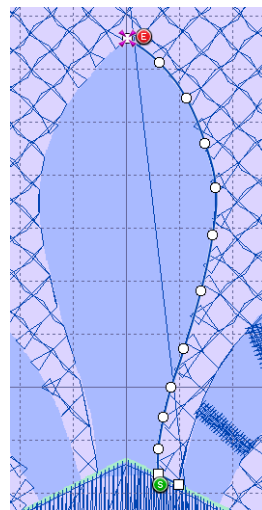
72. リシュリューバー(Richelieu Bars)  をクリックします。サテンコラムの最初の点はカーソルを作成(Create Cursor)  にあります。
73. 右のアイリスの羽の端に点を置きます。
これにより、最初の一番目にあるリシュリューバーの 2 番目の点を置きますので、エリアは点を置いたした端で終了します。
74. ペア (2 つ) の点を羽から少し下の所に置きます。
75. 5 つか 6 つのペアの点を羽のカーブに沿って置きます。
線は各点のペアと繋がり、羽を抜けるように平行に通ります。もしも線が対角線になっている場合は、元に戻す(Undo)  をクリックし、再度作成するか、作成後に点を編集します。編集(Edit)ウィンドウの点の挿入(Insert Point)を使って、点を追加する事も出来ます。
連続的コラムではリシュリューバーを含み、最初と最後の点のペアは自動的に四角形 (コントロール) の点になります。
76. 2 つの最後のコーナー (角) の点を羽の下の部分に置きます。



77. 右クリックして、リシュリューバー(Richelieu Bars)を解除します。
点の位置を変更して、カーブをより滑らかにする事ができます。

真ん中と左の羽のバー(Bar for the Middle and Left Feathers)

78. ライン(Line)のエリアでランニングステッチ(Running Stitch)  を選択します。
79. フリーハンド(FreeHand)のポイントライン(Point Line)  をクリックします。ラインの最初の点はカーソル作成(Create Cursor)  にあります。
80. コントロール(Ctrl)を押したまま、中央の羽の右の部分がアイリスのバンドと交わる部分に点を置きます。
81. コントロール(Ctrl)を離し、真ん中の羽の右側に沿って、頂点まで点を置いて行きます。
このランニングステッチの線は、のちにサテンボーダーで覆われます。
82. 右クリックして、フリーハンド(FreeHand)のポイントライン(Point Line)  を解除します。
83. リシュリューバー(Richelieu Bars)  をクリックします。サテンコラムの最初の点は、カーソルの作成(Create Cursor)  にあります。
設定は、右の羽と同じですので、変更が行われたかどうかのみ確認します。
84. アイリスの真ん中の羽の頂点に点を置きます。次に、2つ(ペア)の点を羽の少し下の所に置きます。
85. 4つのペアのポイントを羽のカーブに沿って置いて行きます。次に、最後の角の点を羽のベースの部分に置きます。右クリックして、解除します。
ダイヤモンドの上の部分がこのエリアに含まれますが、この部分にはステッチがありませんので影響はありません。
86. フリーハンド(FreeHand)のポイントライン(Point Line)  を使い、ランニングステッチ(Running Stitch)  の線を左の羽の頂点から作成します。
87. リシュリューバー(Richelieu Bars)  をクリックします。
88. 四角形のポイントをアイリスの左の羽の頂点に置きます。次に5つから6つのペアの丸い点を羽に沿って置いて行きます。2つの最後のコーナー(角)の点を羽の下部分に置きます。右クリックで解除します。
89. 3D表示(3D View)  をクリックし、デザインを3Dで確認します。



サテンラインで羽の輪郭（アウトライン）を取る(Outline the Feathers With a Satine Line)

90. ライン(Line)エリアの中のサテンライン(Satin Line)をを選択します。

91. フリーハンド(FreeHand)のポイントライン(Point Line) をクリックし、左の羽の周りにカーソル作成(Create Cursor) から右のベースの部分まで線を描きます。コントロール(Ctrl)を使って、四角形の点を頂点に置きます。

最初と最後の点は自動的に四角形になります。

必要に応じて、2D(2D)とズームインを使って、より詳細に見る事ができます。

92. 右クリックで、サテンライン(Satin Line)を解除します。

93. サテンラインを右クリックして、エリアプロパティ(Area Properties)を開きます。

94. 密度(Density)が 4 に設定されている事、下縫い(Underlay)が選択されている（チェックが入っている）事を確認します。幅(Width)は 2.5mm に設定します。

95. お気に入り(Favorites)のタブをクリックします。「これらのオプションを現在の設定にする(Set these options as the current settings)」をクリックします。OK をクリックしてエリアプロパティ(Area Properties)を閉じます。

次回にサテンライン(Satin Line)を使用する時には、ここで設定したサテンラインの設定が使われます。これは、ウィンドウの右にあるコントロールパネルのオプション(Options)を設定するもう一つの方法です。

96. ライン(Line)のエリアでは、ランニングステッチ(Running Stitch)をを選択します。

97. フリーハンド(FreeHand)のポイントライン(Point Line) を使って真ん中の羽のベースの部分の左側に直線を作成します。

サテンラインはバンドの側面に沿っては置かれていませんので、後程、バンド全体をサテンでアウトラインします。

98. ライン(Line)のエリアでは、サテンライン(Satin Line)を選択します。

99. フリーハンド(Free Hand)のポイントライン(Point Line) をクリックし、真ん中の羽の周りにカーソル作成(Create Cursor) から右のベースの部分まで線を描きます。コントロール(Ctrl)を使って、四角形の点を頂点に置きます。

大まかに同じ数だけの点を似たような曲線に置き、羽のボーダーが同じような形になるようにします。

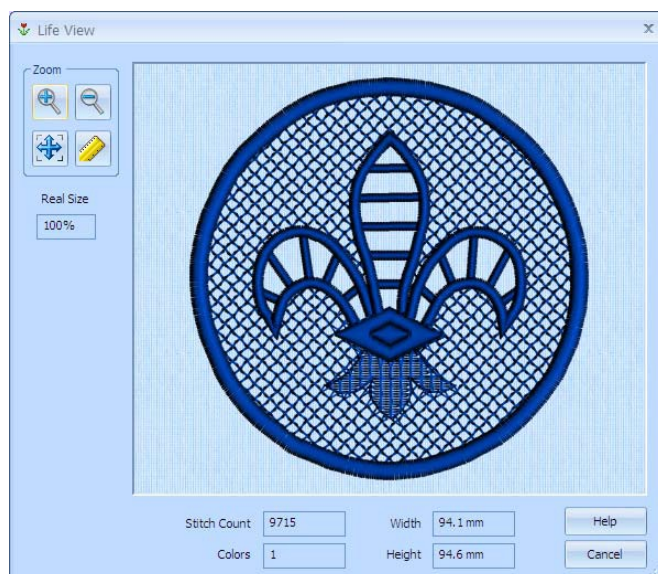
100. 右クリックして、サテンライン(Satin Line)を解除します。

101. ライン(Line)のエリアでは、ランニングステッチ(Running stitch) を選択します。フリーハンド(FreeHand)のポイントライン(Point Line) を使用して、右の羽の左のベースの部分に直線を描きます。

102. ライン(Line)のエリアでは、サテンライン(Satin Line)を選択します。フリーハンド(FreeHand)のポイントライン(Point Line) を使って、右の羽の周りにカーソルを作成(Create Cursor) から右のベースまで線を描きます。コントロール(Ctrl)を使って、四角形の点を頂点に置きます。

103. 右クリックで、サテンライン(Satin Line)を解除します。

104. 実物表示(Life View) をクリックし、羽の周りのボーダーを確認します。キャンセル(Cancel)をクリックします。



ベースの部分とバンドをアウトラインする(Outline the Base and Band)

105. ライン(Line)のエリアでは、ランニングステッチ(Running Stitch) を選択し、フリーハンド(FreeHand)のポイントライン(Point Line) を使い、角度線をバンドの右からアイリスのベースの部分に作成します。
106. ライン(Line)のエリアでは、サテンライン(Satin Line) を選択します。フリーハンド(FreeHand)のポイントライン(Point Line) を使って、アイリスのベースの周りに線を描きます。コントロールを使い、四角形の点をベースとバンドが合わさる部分と、頂点とベースの角に置きます。
107. クリックして、四角形の点を左のアイリスのベースとバンドが交わる所に置きます。
108. クリックして、四角形の点をバンドの各コーナーに置き、アイリスのベースの開始した所に戻って終了します。
109. 右クリックして、サテンライン(Satin Line)を解除します。
110. 編集(Edit)のタブをクリックします。
111. フィルムストリップ(FilmStrip)で、今作成したサテンライン(Satin Line)を選択します (一番下にあります)。
112. 右クリックし、タイステッチの挿入(Insert Tie Stitch)を選択します。
113. タイステッチ(Tie Stitch)のダイアログでは、オート(Auto) を選択し、OK をクリックします。
114. 実物表示(Life View) をクリックし、完成したアイリスの周りのボーダーを確認します。キャンセル(Cancel)をクリックします。

円をアウトラインする(Outline the Circle)

115. フィルムストリップ(FilmStrip)の中で、一番上にスクロールします。
これにより、デザインのスタートに移動します。
116. サテンライン(Satin Line)の円を選択します。
これは、フィルムストリップのオブジェクトの 4 番になります。
117. コントロール+クリック(Ctrl + Click)を使って、5 番目のオブジェクトも同様に選択します (自動

タイオフ(Auto Tie Off)。

118. デザインの前面に移動(Move to Front of Design)  をクリックします。

円形のサテンラインがデザインの前面 (フィルムストリップの一番下)、アイリスのベースのサテンラインの下にきます。これは最後にステッチ出力されます。

色の変更、メモを追加と保存(Change Color, Add Notes and Save):

119. フィルムストリップ(FilmStrip)の中で、一番上まで上にスクロールします。

120. ポジション 1 の中で青い糸を選択します。

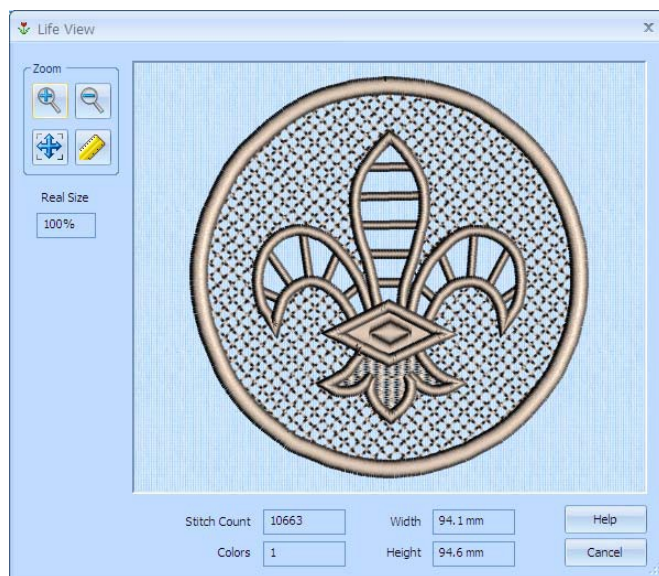
121. 糸を右クリックし、プロパティ(Properties)を選択します。色選択(Color Selection)のダイアログが開きます。

122. 糸メーカー(Thread Range)のドロップダウンリスト矢印をクリックし、Robinson-Antoy Rayon 40 を選択します。糸の検索(Find Thread)のボックスに 2232 と入力します。糸番号 2232 (Ecru: ベージュ) が選択されます。OK をクリックします。

123. メモ(Notes)のボックスの隣にある、編集(Edit)のボタンをクリックします。

124. メモ(Notes)のダイアログボックスでは、クイック・キーワードのセクターを使ってキーワードの「Heirloom (エアルーム)」を追加します。表題の隣のプラスの印をクリックして、追加のオプションに「Free Standing Lace(フリー・スタンディング・レース)」と「Cutwork Richelieu (カットワーク、リシュリユー)」のキーワードをリストから追加し、OK をクリックします。

125. 実物表示(Life View)  をクリックして、完成したデザインを表示します。キャンセル(Cancel)をクリックします。



126. 名前を付けて保存(Save As)  をクリックし、Documents¥5DEmbroidery¥MyDesigns をブラウザします。

127. ファイル名は「Fleur de Lys (アイリス)」のままにして、保存(Save)をクリックします。

128. 刺しゅうの保存(Save Embroidery)  をクリックします。

129. 必要に応じて、Documents¥5DEmbroidery¥MyDesigns のフォルダをブラウザし、刺しゅうを Fluer de Lys.vp3 として保存します。

刺しゅうを保存するときのファイルフォーマットは、.vp3 が推奨されます。このフォーマットは糸の色の情報とメモも保存します。

刺しゅうメソッド(Embroidery Method)

フリー・スタンディング・レースは、水溶性の安定紙（洗い流せる芯）の上に刺しゅうします。完成した後に、ぬるま湯で安定紙（芯）をすすぎます。乾燥後、アイロンをかけてレースを平らにします。このデザインはアイリスの羽のカットワークです。リネン素材と水溶性安定紙（芯）を下にして刺しゅう枠に貼ります。デザインを刺しゅうした時に、カットワーク部分を切り取って下さい。

お奨めの使い方(Suggested Uses)

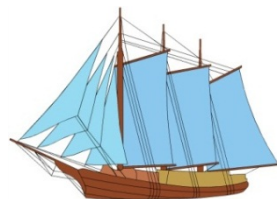
- ・小さなマット (doily)を作り、ボトルを飾ったり、化粧台に置いたりします。
- ・グラスやマグのコースターを作ります。

デザイン作成プロセス(Design Creation Process):

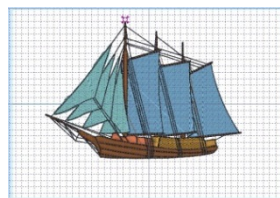
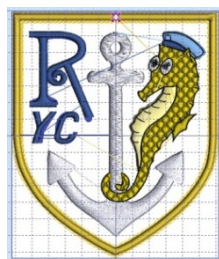
5D デザインクリエイターは刺しゅうデザインを作成するのに使います。

5D デザインクリエイターで作成したデザインは、いつでも同じデザインを他の同一の刺しゅうを違うフープで作成するのに使うことができます。

個々のステッチを直接に操作する必要はありません。

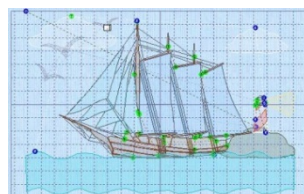
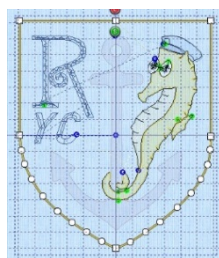


ピクチャと共に始めます。



作成(Create)ウィンドウの中のデザインオブジェクトを表示して作成します。

エクスプレスデザイン・ウィザードを使ってデザインを作成します。



編集(Edit)ウィンドウの中のアウトラインとしてオブジェクトを表示して編集します。

ピクチャの変更とデザイン要素の挿入で、新しいオブジェクトを作成してデザインを追加します。



刺しゅうを作成します。

新規(New) を使って、新しいデザインをエクスプレスデザイン・ウィザードでスタートします。ウィザードの中では、新しいデザインを自動的に作成する、ピクチャを新しいデザインのために読み込む、既存のデザインを読み込む、新しいデザインをピクチャなしで始める事ができます。

メインスクリーンでは、デザインを開く(Open) で、直近に使ったデザインを開く(Open Recently Used Designs)やデザインの読み込み(Load a Design)をドラッグ(Drag)とドロップ(Drop)で行う事ができます。また、刺しゅうをデザインに変換する、刺しゅうのインポート(Import Embroidery)で開く事ができます。

空白からデザインを始める時は、直接作成(Create)のウィンドウへ行きます。刺しゅう枠(hoop)を選択し、フリーハンド(FreeHand)、コマンド(Command)、コラム(Column)などの機能で作成します。しかしながら、ピクチャを元にしてデザインを作成するのが一般的です。オリジナルのピクチャを描画(Draw)やペイント(Paint)のウィンドウズの機能を使用して作成します。現在の描画を開く(Open Drawing) や描画を表示(View Drawings) を使って開きます。既存のペイントはピクチャを開く(Open Picture) 、ピクチャを表示(View Pictures) で開くか、ピクチャを取得する(Acquire Picture) でスキャナーやデジタルカメラからピクチャを読み込みます。

お好みにピクチャを作成したり、編集したりした後は保存する事をお奨めします。そして。ピクチャとしてエクスプレスデザイン・ウィザードに送るか、作成(Create)のウィンドウでクイックステッチとフリーハンドの機能を使ってデザインを新たに作成して下さい。

完成したデザインは保存(Save)また名前を付けて保存(Save As) で保存し、それから最終的な刺しゅうを、刺しゅうを保存(Save Embroidery) で保存します。

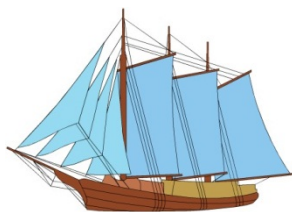
新しいデザインの作り方(How to Create New Designs)

新しいデザインを作成するには、3つの方法があります。

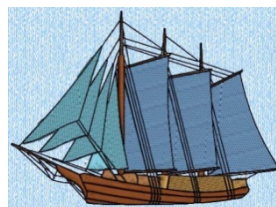
- ・エクスプレスデザイン・ウィザード(ExpressDesign Wizard)で自動的に作成します。ウィザードではデザインに変換するピクチャが必要です。
- ・ピクチャを読み込むか描くか行い、デザインを 5D デザインクリエイター(5D Design Creator)の作成(Create)のウィンドウで、クイックステッチ(QuickStitch)とクイックトレース(QuickTrace)の機能で自動的にピクチャに沿ってデザインを作成します。追加のデザイン要素はフリーハンド(FreeHand)のタブレットかポイント機能で追加する事ができます。(輪郭を描いたり、点を置いたりします。)
- ・自由なフォームで背景のピクチャなしにデザインを作成します。主に作成(Create)ウィンドウのフリーハンド(FreeHand)のコラム(柱状)(column)とコマンド(command)機能を使います。

エクスプレスデザイン・ウィザード(ExpressDesign Wizard)

エクスプレスデザイン・ウィザード(ExpressDesign Wizard)を使って、新しいデザインをピクチャから自動的に作成します。エクスプレスデザイン・ウィザードには3つのデザインタイプがあり、エクスプレスデザイン・ウィザード、エクスプレス刺しゅう(Express Embroidery)、エクスプレストレース(Express Trace)とエクスプレスボーダー(ExpressBorder)があります。



ピクチャから



完成したデザインと刺しゅうから

エクスプレスデザイン・ウィザードを使って新しいデザインをスタートするには、3つの方法があります。

- ・新規(New) を使って、5D デザインクリエイター(Design Creator)のスクリーンを開じて、新しいデザインを作成します。
- ・描画(Draw)またはペイント(Paint)のウィンドウに表示される、ウィザードへ送る(Send To Wizard) を使って、エクスプレスデザイン・ウィザードにピクチャに送ります。
- ・エクスプレスデザインの挿入(Insert ExpressDesign) を使って、新しいデザインをエクスプレスデザイン・ウィザードで作成します。この機能は、編集(Edit)ウィンドウで描いた四角形に均等にフィットさせます。

既存のデザインを使う(Using Existing Designs)

全てのデザインが新しいデザインの出発点として使う事ができます。エクスプレスデザイン・ウィザードで作成したばかりのデザインも含み、希望通りに修正したり装飾したりする事ができます。

例えば、ボーダーを追加したり削除したり、フィルタイプを変更したり、フィルエリアのパターンを変更したりして、劇的にデザインを変える事ができます。また、違うサイズで使いたいデザインのラインのタイプをサテンからランニング、トリプル、モチーフステッチに変える事もできます。全ての線またはエリアを「アップリケ(applique)」に変える事も出来ます。

既存のデザインやエクスプレスデザイン・ウィザードで作成したデザインを使って、新しいデザインや、デザイン・コラージュを作成する事ができます。

デザインの構成(What Makes a Design)

5D デザインクリエイター(5D Design Creator)のデザインは、エリア、ライン、コラムとコマンドで構成されています。

・エリア(Areas)

エリア機能は、色々な違うタイプのフィルやステッチのエリアをフィルの中で作成するために使用します。例えば、パターンフィル(Pattern fill) やホールを配置することができます。

- ・ライン(Line)

ライン機能は、ランニングステッチ(Running stitch) 、ダブルステッチ(Double stitch) 、ダブル&ジグザグ返し(Double with zigzag return) 、トリプルステッチ(Triple stitch) 、サテン(Satin) 、モチーフライン(Motif lines) を作成するために使用します。ラインは、単独でまたはエリアのボーダーとして作成されます。

ラインは移動して線の形を変更する事が可能なポイントによって、また囲むエリアによって、決まります。

- ・コラム(柱状)(Columns)

コラム機能は、連続(Continuous) 、フェザードサテン (羽毛) (Feathered satin) 、リシユーバー(Richelieu bars) 、テーパーモチーフ(Tapered motifs) を作成するために使用します。

- ・コマンド(Commands)

コマンドは、糸色の変更(change of thread color) 、デザインを飛び越える(Jump) や止める(Stop) などの指示です。

「オブジェクト(object)」という言葉は、これら全てに対して使われます。

刺しゅうがデザインから作成されると、それぞれのライン(line)やエリア(area)がステッチに変換されます。そして、ステッチ順序はデザイン内のオブジェクトの順序によって制御されます。

編集 (Edit) ウィンドウのフィルムストリップ(FilmStrip)で、オブジェクトの順序を確認することができます。

デザインにオブジェクトを追加するにはいくつかの方法があります。

- ・エクスプレスデザイン・ウィザード(ExpressDesign Wizard)を使い、デザイン全体に必要なライン、エリアとコマンドと共に作成します。デザインに希望通りの編集(Edit)または追加(add)を行います。
- ・作成(Create)ウィンドウを使い、デザインに背景として表示できるピクチャの新しいオブジェクトを追加します。またこれらのオブジェクトのプロパティを変更します。
- ・編集(Edit)のウィンドウを使い、完成したデザインの要素を選択し、挿入したり、コピー、貼り付けを行います。

ピクチャ(Pictures)

殆どのデザインはピクチャを元に作成されます。エクスプレスデザイン・ウィザード(ExpressDesign Wizard)を使ったり、5D デザインクリエイター(5D Design Creator)の作成ウィンドウにあるピクチャを元に作成します。

5D デザインクリエイターの描画(Draw)とペイント(Paint)のウィンドウでは、既存のピクチャを編集して新しいピクチャを作成する事ができます。

デザイン作成の間でのピクチャの変更(Changing a Picture During Design Creation)

デザインのプロセスで、ピクチャを変更する事ができます。例えば、切り取ったりカラーエリアを統合したりする場合にクイックステッチ(QuickStitch)やクイックトレース(QuickTrace)で思い通りの結果を作る事ができます。新しい特徴を描いたり、小さな絵(ミニピクス)(MiniPics)を挿入したり、選択したエリアを移動したり、サイズ変更したり、色々な事ができます。

エクスプレスデザイン・ウィザードのピクチャ(Pictures for the ExpressDesign Wizard)

エクスプレスデザイン・ウィザードで使用する前のピクチャを修正したい場合は、直接描画(Draw)またはペイント(Paint)のウィンドウにピクチャを読み込みます。新規(New)  をクリックし、適切なオプションを選択し、ピクチャを読み込みます。ピクチャは、描画(Draw)またはペイント(Paint)のウィンドウでも読み込むことができます。

ベクターイメージ(vector image)のみが描画(Draw)ウィンドウで修正できます。ラスターイメージ(raster image)は背景として使われます。

描画またはペイントのウィンドウを使い、ピクチャを修正し、新しい名前で保存します。そして、新しいピクチャとしてエクスプレスデザイン・ウィザードのウィザードへ送る(Send To Wizard)  を使って使用します。

ベクターピクチャが描画(Draw)のウィンドウを通じて「個々のオブジェクトのレイヤーを維持する(Retain individual object layers)」を使ってウィザードに送られると、刺しゅうの順番がフィルムストリップ(FilmStrip)の順番と一致します。

ラインはランニング (1mm 以下)、トリプル(2mm)、またはサテン(3mm 以上)に幅によって変換されます。フィルエリアはパターンフィルに変換されます。

このピクチャを違うオプションで再度利用する可能性がある場合は、オリジナルのピクチャを保管しておく事をお奨めします。

細部の向上(Enhancing Details)

ピクチャの中の細部の重要性は、クロップした後のピクチャの全体のサイズに左右されます。小さいピクチャでは、細部がより重要になります。また、小さな細部は作成された増やしたデザインのサイズに拡大されるので、単純にデザインをサンプルピクチャとともに拡大した場合、余分な詳細が表示されず。

しかし、ピクチャの中の非常に小さい詳細は、刺しゅうとしてエリアやアウトラインを作成するのに不十分な内容で、無視される事もあります。詳細の質を高めるためには、エクスプレスデザイン・ウィザード(ExpressDesign Wizard)の中のピクチャオプション(Picture Options)を選択し、画素の拡大(EXPand Pixel)の細いライン(Thin Lines)が選択されているかを確認し、エリアの検出感度(Area Sensitivity)を高い(high)に設定します。もしも、これで解決しない場合は、詳細の部分をペイント(Paint)のウィンドウで拡大するか、アウトラインの詳細については、小さな詳細を連結させて、単一のアウトラインを作成します。

クイックステッチ(QuickStitch)とフリーハンド(FreeHand)のためのピクチャ(Pictures for QuickStitch and FreeHand)

5D デザインクリエイター(5D Design Creator)の背景として最も適切なサイズは、おおよそ 1500 x 1500 ピクセル (画素) かそれ以上です。

読み込んだピクチャの小さな部分を使う場合は、ボックス選択(Box Select)を使って希望のエリアを選択し、クロップ(Crop)して残りのピクチャを削除します。

クイックステッチ(QuickStitch)の機能は、カラーエリアを明確にして、エリアとラインを設定します。色の許容誤差(Color Tolerance)の機能は、違う色の影を統合して、これらのエリアのサイズを変更します。

背景としてのピクチャ(Pictures as Backgrounds)

刺しゅうを使ってピクチャに特徴を与える(Use Embroidery to Enhance a Picture)

ピクチャと一緒に 5D デザインクリエイター(5D Design Creator)を使って、生地の上に印刷された希望する部分を色々なステッチを選んで強調する事ができます。例えば、相互補完的にアウトラインをシェイプしたり、糸の色にコントラストを付けたり、メタリックの糸を使って輝きを追加したり、影を付けて 3 次元効果を出したり、モチーフで装飾を追加したりする事ができます。

ピクチャのステッチを見るのを助けるために、ピクチャモード(Picture mode)  を使ってピクチャをオン(On) 、フェード(Fade) 、オフ(Off)  で表示します。

アライメントステッチ(Alignment Stitch)  刺しゅうを生地に印刷したピクチャを整列させます。

生地にピクチャを印刷する(Printing Picture on Fabric)

色が生地にスクリーンと同じように再生されない場合がありますので、最終的な生地にピクチャを印刷するテストを行う事をお奨めします。

ピクチャは色を 50% にぼやかして印刷する事ができます。これは刺しゅうのための効果的技術で、刺しゅうをピクチャの上で明確にします。

デザインの要素を作成する(Creating Design Elements)

5D デザインクリエイター(5DDesign Creator)の中のデザインは、エリア、ライン、コラムとコマンド（オブジェクト）でできています。

全てのフィルまたはサテンエリア、連続的コラムを作成した後は、針の点を打ってパターンをエンボス加工で高めます。

ラインタイプは他のラインタイプに変換する事ができ、ほとんどのエリアタイプは直接他のエリアタイプに変更する事ができます。

連続的コラムを一つ飛ばしの点で作成します。

コマンドは、糸色の変更、デザインを飛び越す、止めるなどの指定です。

エリアとラインを作成する(Creating Areas and Lines)

エリアとラインはクイックステッチ(QuickStitch)、クイックトレース(QuickTrace)、フリーハンド(FreeHand)の機能、またはエクスプレスデザイン・ウィザードで自動的に作成します。

フリーハンドの機能でラインを描くか、クイックステッチ、クイックトレース、エクスプレスデザイン・ウィザードでピクチャの中の線を追います。

オープンラインをフィルエリアに変更する事ができます。フィルエリアはラインの端のギャップを閉じる事で作成する事ができます。しかしながら、エリアの輪郭を示す点は変更する事ができません。

クイックステッチとクイックトレースでの作成(Creating with QuickStitch and Quick Trace)

背景のピクチャの中の確定したカラーエリアをクリックするか、確定した色のラインをクリックし、クイックステッチ(QuickStitch)またはクイックトレース(Quick Trace)のラインまたはフィルを作成します。エリアのアウトラインは自動的に塗りつぶされているか、ラインで追ってあります。

色の許容誤差(Color Tolerance)を使い、エリアを定義する際に色の影を選択します。

色の許容誤差をオンにする(Color Tolerance On)

色の許容誤差(Color Tolerance)が使える場合は、この状態が推奨されますが、色の許容誤差(Color Tolerance)のダイアログボックスが表示されます。赤色と青緑色のハイライトがピクチャのエリアに表示され、この部分が塗りつぶされたりトレースされたりします。もしも、ホールを検出も行うクイックステッチ(QuickStitch)の機能を選択している場合、エリアの中の全てのホールは緑色と黄色の線でハイライトされます。

色の許容誤差ダイアログボックスには、スライダーのコントロールがあります。許容誤差の数値が大きくなると、この値も色の範囲で可能な所まで大きくなり、ハイライトで選択されます。

OK をクリックして希望するエリアのハイライトを確認すると、ラインまたはエリアが作成されます。

色の許容誤差をオフにする(Color Tolerance Off)

色の許容誤差(Color Tolerance)が使えない場合、ステッチのオブジェクトは、選択されたカラーエリアのみを使って、即座に作成されます。

スクリーンプレファレンス(Screen Preferences)  中の色の許容誤差(Color Tolerance)で、オンとオフの切り替えを行います。

フリーハンドで作成する(Creating with FreeHand)

フリーハンド(FreeHand)の機能は、オブジェクトアウトラインをデザインに直接作成する事により、新しいステッチオブジェクトを作成するのに使います。必要に応じて、アウトラインは背景のピクチャに従いますが、フリーハンドの機能はピクチャを必要としません。フリーハンド機能は、アウトラインを描いたり、点を置いたりしてアウトラインを明確にするために使用します。

フリーハンドタブレットで描く(Drawing with FreeHand Tablet)

フリーハンド(FreeHand)のタブレット(Tablet)機能を使用する場合、ライン(lines)  とエリア(areas)  は、デザインの上にグラフィック上のペンまたはマウスのクリック&ドラッグでアウトラインを描くことによって作成されます。希望するフリーハンドの機能を選択し、連続する1本のラインまたはエリアを描きます。ペンが持ち上げられた時、またはマウスボタンが離された時に、ラインまたはエリアが完成します。次に描く線では、別の新しいオブジェクトが作成されます。これは、フリーハンド機能が解除されるまで続けられます。

フリーハンドのタブレットは、より自然な線を描く体験をさせてくれますので、一般的に推奨されます。タイ(止め縫い)(Ties)とジャンプステッチは、フリーハンドのタブレット機能が使用されると、オブジェクトの間で自動的に追加されます。

フリーハンドでポイント（点）を配置する(Placing Points with FreeHand)

フリーハンド(FreeHand)のポイント機能で、ライン(lines)  とエリア(areas)  はポイント（点）を連続して配置してアウトラインの輪郭を作ります。希望するフリーハンドの機能を選択し、各々のポイントを1回のクリックで配置します。アウトラインは右クリックで完成し、同時にこの機能を解除します。

コントロール(Ctrl)キーを押したまま、四角形のポイントを配置して、明確な角のポジショニングと直線のセクションを指定します。

エリアのタイプ(Area Types)

全てのエリアはボーダー（縁）付きと無しがあります。ボーダーは全てのタイプのラインが使えます。ホール（穴）は、全てのフィルエリアの中で作ることができます。アップリケ(Applique)のプロパティでは、全てのエリアとラインを設定することができます。編集(Edit)メニューにある分解する(Break Apart)を使い、ボーダーと一緒に1つのエリアをフィルエリアとラインオブジェクトに分割します。

全てのフィルエリアは、サテンエリア(Satin Area)に変換することができますが、フィルエリアの中の全てのホールは失われます。

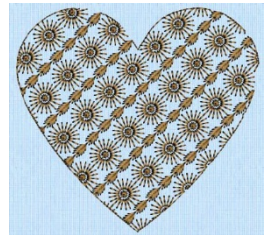
パターンフィル(Pattern Fill)

パターンフィルエリア(Pattern fill areas) は、小さなステッチとパターンの繰り返しで構成されていて、システムフィルパターンまたは取り込まれたMyFillの一部です。パターンフィルのエリアの中にはホールを置くことができます。ステッチは、全ての角度（アングル）が可能です、密度は希望によりコンスタント（一定にする）、グラデーション、マルチカラーが可能です。コンスタント密度のフィルエリアは、自動的に下縫いが付きます。



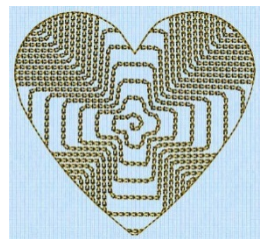
モチーフフィル(Motif Fill)

モチーフフィルのエリア(Motif fill areas) は、ユニバーサル(Universal)またはミシンのモチーフパターンの中の一つを繰り返すことで構成されます。モチーフフィルのエリアでは、ホールを置くことができます。モチーフフィルは、全ての角度（アングル）、全ての違うサイズで使う事ができ、そして違うモチーフを交互に使う事もできます。



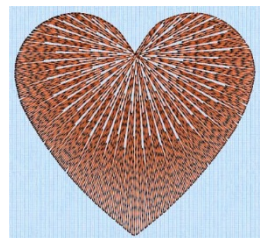
シェイプフィル(Shape Fill)

シェイプフィルのエリア(Shape fill areas) では、50種類の違うシェイプを使う事ができます。ステッチの密度を変化させたり、ランニングステッチやモチーフラインをフィルとホールの追加に使う事ができます。



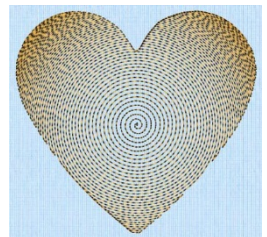
放射状フィル(Radial Fill)

放射状フィルのエリア では、放射状のラインのパターンを動かす事のできる起点から使います。ステッチの密度を変化させ、ホールを追加します。



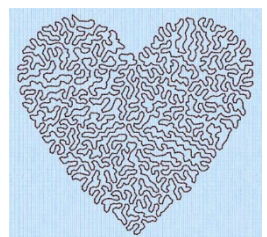
スパイラルフィル(Spiral Fill)

スパイラルフィルのエリア は、特別なパターンを動かす事のできる起点から使います。コンスタント、グラデーション、密度を使い、ホールを追加します。



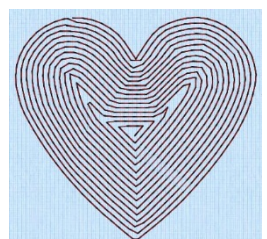
キルトステッピングフィル(QuiltStipple Fill)

キルトステッピングフィル(QuiltStipple Fill)のエリア は、曲線または直線のステッピングステッチを使います。ランニングステッチまたはトリプルステッチを使い、ステッチラインの間の間隔に変化を付け、ホールを追加します。



等高線フィル(Contour Fill)

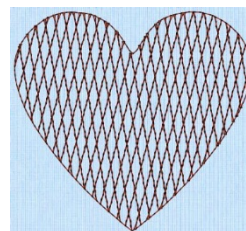
等高線フィルのエリア(Contour fill areas) は、曲線ステッチラインを使いま



す。ラインの間とステッチの長さの間の間隔に変化を付け、ランニングステッチ、ダブルステッチ、トリプルステッチを使い、ホールを追加します。

クロスハッチフィル(Crosshatch Fill)

クロスハッチフィルのエリア(Crosshatch fill areas) は、ダイヤモンド、四角形と並行（パラレル）のクロスハッチ（平行線模様）を使うか、またはクロスハッチの角度を選択します。クロスハッチの間隔、スタイル、ラインの角度、ステッチのタイプ、ステッチの長さを設定し、フィルにホールを追加します。クロスハッチフィルは、しばしばレースのデザインに使います。



サテンエリア(Satin Areas)

サテンのエリア(Satin Areas) は、片方の端からもう片側まで同じ密度でエリアを塗りつぶす（フィル）ジグザグステッチを含んでいます。ステッチの角度はエリアの形状により変わり、好きなように調整することができます。自動エッジウォーク（縁に沿う）と、またはジグザグ下縫いを選択します。

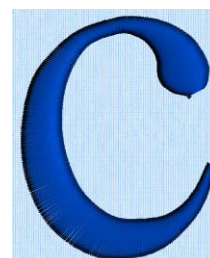


サテンエリア(Satin Areas)は、全てのフィルエリアのタイプに変換する事ができます。ボーダー（縁）と一緒に作成する事はできませんが、エリアプロパティ(Area Properties)を使って、周りにボーダーを付けることができます。

連続的コラム(Continuous Columns)

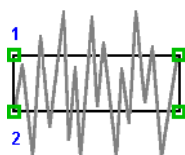
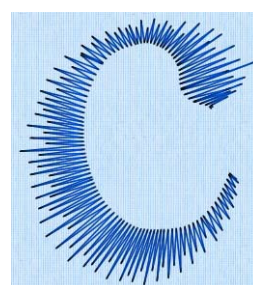
連続的サテン(Continuous satin) を使って、直線または曲線の平行（並行）ステッチを作成します。コラムはどの長さでも問題ありません。

推奨するサテンステッチの最大の長さは、8-10mm で、それ以外ではステッチが緩くなり平坦になりません。これよりも広いサテンを作成するには、サテンコラムを重ねるか、またはサテンエリアを使います。

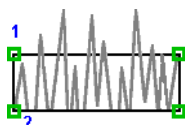


フェザード（羽毛）サテン(Feathered Satin)

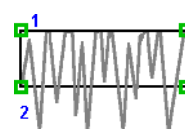
実物のようなリアルな羽毛または毛皮のためには、フェザードサテン(Feathered satin) を使います。開始と終了のステッチポイントは、全て並行ではなくランダムです。フェザードサテンでは、片側のみフェザードー最初の（A）または2番目の（B）ポイントが置かれているーも作成できます。



両面フェザード



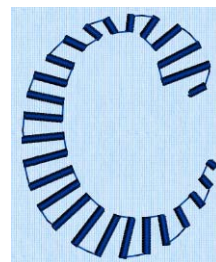
A面フェザード



B面フェザード

リシュリユーバー(Richelieu Bars)

リシュリユーバー(Richelieu bars) を使って、コラムの方向に対して垂直のサテンの短いセクションのコラムを作成します。バーの本数とサテンの幅を選択します。リシュリユーバーは、概してカットワークデザインに使われます。



テーパード（先細）モチーフ(Tapered Motif)

テーパードモチーフ(Tapered motifs) を使い、コラムの幅によってサイズを変化させたモチーフのラインを作成します。

テーパードモチーフは、概してレースデザインに使われます。



ライン（線）タイプ(Line Types)

ライン（線）を描く前にラインタイプを選択するか、後でエリアプロパティ(Area Properties)で変更します。

ランニングステッチ、ダブルステッチ、トリプルステッチ(Running, Double and Triple Stitches)

長さ 1mm から 6mm の間でランニング(Running) 、ダブル(Double) 、ダブル&ジグザグ返し(Double with Zigzag Return) 、トリプル(Triple) のステッチを設定します。

ダブル&ジグザグ返しは特別なステッチタイプで、レースに推奨されます。ランニングステッチの線が再度ジグザグパターンでトレースされ、メッシュを作成します。



ランニング(Running)



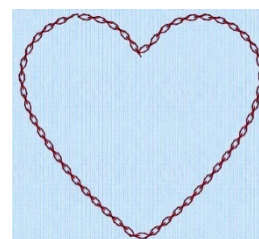
ダブル(Double)



トリプル(Triple)

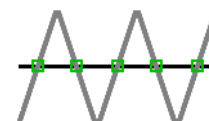
モチーフライン(Motif Line)

モチーフライン(Motif Line) は、選択されたユニバーサル(Universal)またはミシンのモチーフパターンの線です。



サテンライン(Satin Line)

一定の幅が必要なラインまたはサテンステッチのボーダーの場所にサテンライン(Satin lines) を作成します。ラインは、選択した線の真ん中に沿って作成されます。



フィルやアップリケの周りに使われている個々のサテンラインとサテンボーダーは、同質のものです。

コマンド (指示) (Commands)

コマンドは、説明書です。例えば、色の変更(Color Change) は、新しいカラーブロックの始まりに糸を変更します。ストップ(Stop) は刺しゅうマシンに糸の変更なしに止まるように指示します。ジャンプステッチ(Jump Stitch) は、針の位置を移動する時に使い、移動の間でステッチを行いません。タイオフ(止め縫い) (Tie Off) のコマンドは、ステッチのほつれを防ぎます (例えば、サテンセクションやフィルエリアの最初と最後の部分)。

色の変更(Color change)、ストップ(Stops)、タイステッチ(tie stitches)は、編集(Edit)のウィンドウで、青色、赤色、緑色の特別なマーカーで表示されます。



色の変更(Color Change)



ストップ(Stop)



タイ(止め縫い)(Tie)

アライメント (整列) ステッチ(Alignment Stitches)

アライメントステッチ(Alignment stitches) を使い、ステッチを刺しゅうの最初に追加すると、刺しゅうを整列させることができます。例えば、背景のピクチャの上にステッチします。アライメントステッチは、刺しゅうの初めに最初に設置しますが、必要に応じて外すことができます。

シングルステッチ(Single Stitch)

シングルステッチ(Single Stitch) は、2-12mm の間の長さで設定します。

シングルステッチは、ジャンプステッチ(Jump Stitches)のみと変換できます。他のラインタイプには、変換できません。

モチーフとマシンのステッチを作成する(Creating Motifs and Machine Stitches)

描画(Draw)のウィンドウの中で、繰り返しの要素に適当な絵を作成します。選択したエリアをマイモチーフ(MyMotif) へ転送し、モチーフラインやフィルのタイプの中、または、マシンのステッチ(machine stitch)  (.spx, .9mm 最大)で使います。後で絵を編集する場合は、.4QB のフォーマットで保存します。

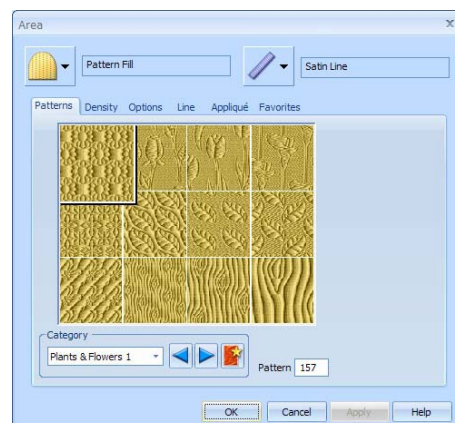
オブジェクト(Object)メニューの反転パス(Reverse Path)の機能は、絵の一部をコピー、貼り付け、反転するのに便利です。

モチーフの取り込み(Import motifs) を行い、これらを変更したり結合したり、またマシンステッチとして保存したりします。マシンステッチを取り込む(Import machine stitches) で、モチーフを作成します。

エリアプロパティ(Area Properties)

エリアプロパティ(Area properties)のダイアログボックスを使い、あらかじめ作成したエリアのフィルとラインのタイプの変更を行います。次に、ダイアログの中のタブを使って、プロパティを編集します。

2つのドロップダウンリストの下で使えるオプションが、選択したフィルとラインのタイプに応じて変化を持たせます。あらかじめ



め作成したエリアを全ての他のフィルやラインタイプにドロップダウンリストの中で、フィル無し(No Fill)やボーダーライン(No Border Line)無しも含めて、変更する事ができます。

エリアプロパティ(Area properties)のダイアログにアクセスするには、フィルエリア(Fill Area)、サテンエリア(Satin Area)、ライン(Line)のセクションにある作成(Create)ウィンドウのコントロールパネルにあるオプション(Options)のボタンをクリックします。または、作成(Create)または編集(Edit)ウィンドウの既存のラインまたはフィルを右クリックします。

オプション(Options)のボタンからアクセスした場合、フィルまたはラインのタイプを変更することはできません。

お気に入り(Favorites)

エリアプロパティ(Area properties)のダイアログのお気に入り(Favorites)のタブを使い、選択した設定をお気に入りに入れるか、オリジナルの設定に戻します。

これらのオプションをお気に入りに保存する(Save these options as my favorite)

これらのオプションをお気に入りに保存する(Save these options as my favorite) を使って、選択したオプションをこのエリアまたはラインタイプのお気に入りとして保存します。

お気に入りのオプションは、お気に入り(Favorites)のタブから適用されます。これは、現在の設定とは違い、新しいエリアを作成するのに使われます。

これらのオプションにお気に入りを適用する(Apply my favorite to these options)

これらのオプションにお気に入りを適用する(Apply my favorite to these options) を使い、お気に入りの設定をエリアまたはラインのタイプに表示されている設定を変更します。

これらのオプションを現在の設定に設定する(Set there options as the current settings)

これらのオプションを現在の設定に設定する(Set there options as the current settings) を使い、選択したオプションをこのタイプの新しいエリアの初期設定にします。

これらのオプションをリセットしてシステムの初期設定にする

(Reset these options to the system default)

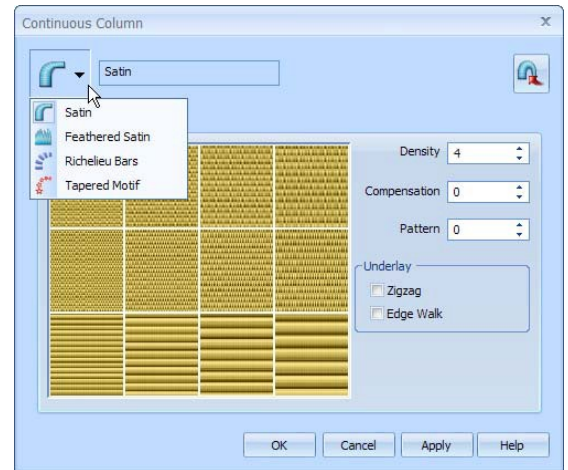
これらのオプションをリセットしてシステムの初期設定にする(Reset these options to the system default) を使い、選択したエリアまたはラインタイプの設定をシステムの初期設定に変更します。

これらのオプションのテキスト概要を表示する(show a text summary for these options)

これらのオプションのテキスト概要を表示する(show a text summary for these options) を使い、選択したエリアまたはラインの設定の詳細を表示します。

連続的コラムのプロパティ (Continuous Column Properties)

連続的コラムのプロパティ (Continuous Column Properties)のダイアログを使い、あらかじめ作成したエリアのコラムのタイプを変更します。次に、選択したコラムのタイプのプロパティの編集をオプション(Option)のタブを使って編集します。お気に入り(Favorites)のタブを使って、お気に入りまたはオリジナルの設定に戻るを選択します。



あらかじめ作成したコラムは、ドロップダウンリストの中の他のコラムタイプに変更することができます。サテンエリアへ変換する(Convert to Satin Area) を使い、サテンエリアへ変更します。連続的コラムのプロパティのダイアログにアクセスするには、作成(Create)のウィンドウのコントロールパネルにある、連続的コラム(Continuous Column)のセクションの中のオプション(Options)のボタンをクリックします。または、作成(Create)または編集(Edit)のウィンドウの中の既存の連続的コラムを右クリックします。オプション(Options)のボタンからアクセスした場合、コラムのタイプは変更できません。

オブジェクトプロパティ (Object Properties)

ステッチオブジェクトを作成前または作成後に、以下の変更をすることができます。

- ・密度(Density)
- ・補正(Compensation)
- ・ステッチの長さ(Stitch Length)
- ・サテンラインの幅(Satin Line Width)
- ・フィルとサテンのパターン(Fill and Satin Patterns)
- ・ギャップ (間隔) とシェイプ(Gap and Shape)
- ・開始、終了、起点(Start, End and Origin)
- ・モチーフ(Motif)
- ・フェザーサイド (毛羽立ちさせる側) (Feathered Side)
- ・下縫い(Underlay)
- ・アライメント (整列) ステッチタイプ(Alignment Stitch Type)
- ・タイオフ(止め縫い) タイプ(Tie Off Type)

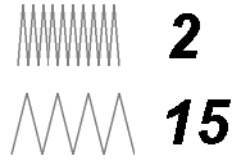
新しいエリアのラインの設定は、コントロールパネルの中のオプション(Options)をクリックして設定し、調整は、そのステッチタイプのプロパティダイアログで行います。または、エリアを希望するプロパティで選択し、お気に入り(Favorite) または、現在(Current) の設定で保存します。

全ての設定が全てのステッチタイプを変更できるわけではありません。

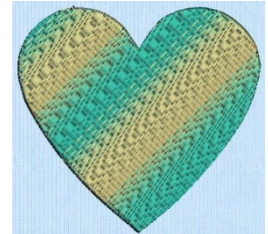
新しいオブジェクトのためにプロパティを設定したオプションは、作成(Create)ウィンドウでステッチオブジェクトを作成する時にのみ適用できます。エクスプレスデザイン・ウィザードで作成されたオブジェクトは、現在の設定を使いませんが、変更する事はできます。

密度(Density)

ステッチの密度(Density)は、2 から 40 で設定する事ができます。ただし、サテンライン(Satin Line)  は、2 から 15 になります。



パターン(Pattern)  とスパイラル(Spiral)  のエリアには、やはり密度グラデーションがあり、また可変の縞模様 (マルチ) 密度があります。番号が大きくなるほど、ステッチの間がひろくなり、より少ないステッチが作られます。パターンフィル(Pattern fills)もマルチカラーの密度グラデーションがあります。



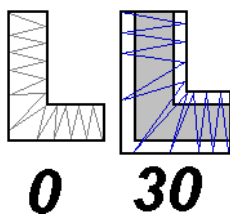
厚みのある生地にしゅうをする時は、一般的により多くのステッチ領域と低い密度の方が良く見えます。厚手のニット生地には、低い数値、例えば 2 または 3 を選び、リネンやサテンのような軽い素材には、高い数値、例えば 5 または 6 を選びます。

補正(Compensation)

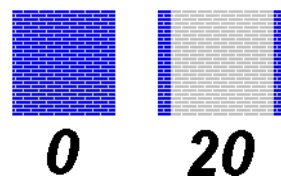
全てのステッチには、引き込む傾向があります。引き込みは、生地 of 重さとタイプによって変化します。補正(Compensation)は、デザイン全体または、その中にある「ボーダー」に相対的なサイズを増やすために使用されます。数値が大きくなると、エリアをよりはっきりさせます。また個々のサテンまたはフィルのエリアで補正を変える事ができます。

厚みのある生地にしゅうをする時は、一般的に大きい補正の数値の方が良く見えます。サテンや綾織のような薄い素材の場合は、より低い数値または 0 の方が、一般的により適しています。デザインを作成する時は、重複 (オーバーラップ) (overlap) を使って、ステッチのブロックの間でステッチの違いから起こるギャップによって起きる、引き込みを防止します。これは、「ビルトイン (組み込み) (Built-in)」補正を提供します。

補正(Compensation)はサテンに対しては 0 から 30 で設定し、フィルエリアには 0 から 20 で設定します。デザインの中の連続的サテン(Continuous satin) 、サテンエリア(Satin area) 、パターンフィル(Pattern fill)  の設定は、そのサテンまたはフィルのエリアプロパティ(Area Properties)の中で表示されます。



サテンの補正(Satin Compensation)



パターンフィルの補正
(Pattern Fill Compensation)

補正は、フェザードサテン、サテンライン、またはパターンフィル以外のフィルには適用できません。

ステッチの長さ(Stitch Length)

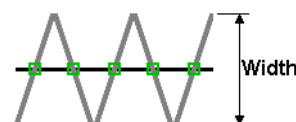
以下のオブジェクトにより、ステッチの長さ(Stitch Length)は変化します。

- ・シングルステッチ(Single Stitch)  :
各々のステッチは 2-12mm で 1mm ごとに設定する事ができます。
- ・ランニングステッチ(Running Stitch) 、ダブルステッチ(Double Stitch) 、ダブル&ジグザグ返し(Double with Zigzag Return) 、トリプルステッチ(Triple stitch) 、ランニングリング(Running Ring)  :
これらのステッチは、1-6mm で 0.1mm ごとに設定する事ができます。
- ・モチーフフィル(Motif fill) 、モチーフライン(Motif line)  :
モチーフの形を作っているランニングまたはトリプルステッチの長さは、1-6mm の間で 0.1mm ごとに設定する事ができます。
- ・フェザーダサテン(Feathered satin)  :
(両面または片面のフェザーダ) ステッチの最大の長さは、2-30mm の間で 1mm ごとに設定する事ができます。
- ・シェイプフィル(Shape fill)  :
モチーフが使用されているシェイプフィルの所では、ランニングまたはトリプルステッチの長さを 1-6mm の間で 0.1mm ごとに設定する事ができます。
- ・キルトステップリング(QuiltStipple) 、等高線(Contour) 、クロスハッチ(Crosshatch)  のフィル :
フィルを作っているランニングステッチとトリプルステッチは、1-6mm の間で 0.1mm ごとに設定する事ができます。

新しいシングルステッチのための現在のステッチの長さは、ステッチ作成プレファレンス(Creating Stitches Preferences)  で見る事ができます。

サテンラインの幅(Satin Line Width)

サテンラインまたはボーダーの幅は、1-12mm の間で、0.1mm ごとに設定する事ができます。

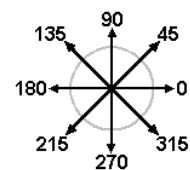


フィルとサテンのパターン(Fill and Satin Patterns)

250 種類以上あるシステムパターン、クイックステッチ(QuickStitch)とフリーハンド(FreeHand)のフィルエリアのマイフィル(MyFill)の取り込んだパターンから選ぶことができます。クイックステッチ、フリーハンドのモチーフフィルエリア、ラインとテーパーモチーフコラムに可能な全てのモチーフを選択できます。サテンに関しては、12 種類のパターンから選ぶことができます。

相対的に大きいフィルのエリアには、カテゴリの中のパターン以外の標準(Standard)パターンを使う事が推奨されます。これらは、繰り返しのパターンで「タイルのように並べる」時に適しています。パターン 36 は、「サテン効果」をフィルステッチで出します。グラデーション&レースのカテゴリ(Gradient & Lace category) (253-256) の最初の 4 つのパターンは、マルチカラーグラデーションのためのものです。他の 8 つ(257-264)は、レースデザインに使われるパラレル (並行) のクロスハッチと結合した波状パターンに適しています。

ステッチの角度の方向をパターンフィル、モチーフフィル、クロスハッチフィルのエリアでどの角度にでも設定する事ができます。



ギャップ（間隔）とシェイプ（形）(Gap and Shape)

キルトステップリング(QuiltStipple) 、等高線(Contour) 、クロスハッチ(Crosshatch) 、とシェイプ(Shape) のスタイルのフィルには、これらのフィルスタイル特有の追加プロパティがあります。キルトステップリングのフィルは曲線や直線のステッチを行うことができ、ギャップの設定でステップリング線の間隔をコントロールする事ができます。等高線フィルもギャップ設定があり、曲線ステッチの線の間隔をコントロールします。シェイプフィルは 50 のシェイプから選択する事ができ、ステッチの経路をコントロールする事ができます。クロスハッチフィルは、ダイヤモンド、四角形と平行（並行）のスタイルを使う事ができます。これらには、ギャップ設定というクロスハッチの中の線と線の間隔をコントロールする設定があります。

リシュリューバーには、最小のギャップまたは指定したバーの本数の設定があります。

開始、終了と起点(Start, End and Origin)

フィルとサテンのエリアには、調節できる緑色の開始(start) の点と赤色の終了(end) の点があり、エリアの形を示しているどの部分にでも移動する事ができます。この機能を使い、前後のエリアとオブジェクトの接続をコントロールします。例えば、ジャンプを短くしたり非表示にしたりして、トリミングを少なくするのに役立ちます。

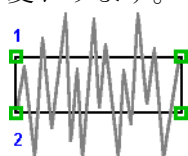
パターン、シェイプ、放射状、スパイラルのフィルエリアには、青色の起点(origin) もあります。パターンフィルのエリアの中では、起点が繰り返しパターンの開始ポイントになります。シェイプ、放射状、スパイラルのフィルでは、起点のポイントが放射状になるステッチの中心になります。パターンフィルエリアでは、起点を動かしてパターンの位置を変更します。シェイプ、放射状、スパイラルのフィルでは、起点を動かし、フィルの放射の中心点を移動させます。起点は作業エリアのどこにでも移動させることができます。

モチーフ(Motif)

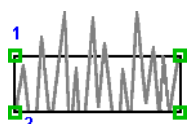
全ての使用可能なモチーフはモチーフフィルエリア(motif fill areas) とライン(lines) から選択できます。モチーフはシェイプフィル(shape fills) とテーパードコラム(tapered columns) の中でも使用する事ができます。モチーフのサイズは変更可能で、ランニングステッチかトリプルステッチでステッチすることができます。モチーフフィルのエリアには、2 番目のモチーフを交互のラインで選択する事ができ、ラインの余白、オフセット（相殺）と角度を変更する事ができます。

フェザード（羽毛）サイド(Feathered Side)

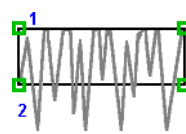
両面フェザード、A面フェザード、B面フェザードの指定で作成されたの個々のエリアは、フェザーになる側が変わります。



両面フェザード



A面フェザー 104



B面フェザード

下縫い(Underlay)

下縫いは、ステッチを行う前にエリアや生地を安定させるために使います。自動下縫い(Automatic underlay)はオプションとして、パターンフィルのエリア、サテンエリア、連続的サテン、リシュリユーバー、サテンラインに使う事ができます。その他のオブジェクトのタイプに下縫いを作成するには、ランニングステッチかシングルステッチを使います。

エクスプレス刺しゅう(Express Embroidery)のエクスプレスデザイン・ウィザード(ExpressDesign Wizard)で作成されたデザインは、下縫いをデザイン全体に作成するオプションがあります。

アライメント (整列) ステッチのタイプ(Alignment Stitch Type)

アライメントステッチは、刺しゅうの最初に追加され、刺しゅうを整列させます。背景ピクチャが生地の上面にある場合などに使われます。アライメントステッチ(Alignment Stitch)のプロパティダイアログを使い、ステッチのタイプを変更します。十字(cross) 、左上(top left) 、右上(top right) 、左下(bottom left) 、右下(bottom right) から選択します。

タイオフ(止め縫い) のタイプ(Tie Off Type)

10 のタイプのタイオフ  (止め縫い)が可能です。フィギュア 4(Figure Four)  ; ストレート右 (Straight Right) 、左(left) 、上(Up) 、下(Down) 、左上(Upper Left) 、右上(Upper Right) 、左下(Lower Left) 、右下(Lower Right) 、オート (自動) (Auto) が全ての他のタイオフのタイプと変更する事ができます。

グローバルプロパティ(Global Properties)

全ての選択したタイプの目に見えるオブジェクトのプロパティは、グローバルプロパティ(Global Properties)に変更する事ができます。

グローバルプロパティは、停止(Stop)に使用する事はできません。また、ジャンプステッチ(Jump Stitches)または色の変更(Color Changes)には影響しません。

編集(Edit)ウィンドウにあるコントロールパネルを使い、影響させたくないオブジェクトを非表示にします。例えば、オブジェクトを色によって非表示にします。希望するオブジェクトのタイプを選択し、フィルムストリップ(FilmStrip)の中で右クリックし、グローバルプロパティ(Global Properties)をメニューから選択します。オブジェクトのプロパティダイアログボックスが表示されます。プロパティを希望に応じて調整し、OK をクリックします。ダイアログボックスの中の全ての設定が、同じタイプの見えているオブジェクトに適用されます。

OK をクリックすると、何の変更もしなくても全体に設定が適用されます。例えば、希望する設定が既にされているフィルエリアがある場合、そのフィルエリアを選択し、次にグローバルプロパティを選択します。OK をクリックして設定を見えている全てのフィルエリアに複製します。

グローバルプロパティは、一つのオブジェクトが選択されている場合のみ有効です。

グループプロパティ(Group Properties)

選択したタイプの複数の選択したオブジェクトのプロパティは、グループプロパティ(Group Properties)で変更する事ができます。

グループプロパティは停止(Stops)に使われ、ジャンプステッチや色変更(Color Changes)には、影響しません。

フィルムストリップ(FilmStrip)の中で、コントロール(Ctrl)キーを押し続け、影響させたい各々のオブジェクトをクリックします。コントロールキーを押し続けたまま、選択したオブジェクトの一つを右クリックし、グループプロパティ(Group Properties)をメニューから選択します。オブジェクトのプロパティのダイアログボックスが、選択したオブジェクトの現在の設定で表示されます。プロパティを好きなように調整し、OK をクリックします。ダイアログボックスの全ての設定が、全ての選択した同じタイプのオブジェクトに適用されます。

2 つ以上のオブジェクトが選択されている場合、最初に選択したオブジェクトのプロパティのみが変更されます。

デザインを表示する(Viewing Designs)

オブジェクトの表示と非表示(Show and Hide Objects)

編集(Edit)のウィンドウの中の、カラーワークシートとフィルターオブジェクト(Filter Objects)のボタンを使い、デザインの中の希望する色のブロック、とオブジェクトのタイプを非表示にします。

カラーブロック表示、オブジェクトフィルター、レンジの描画とフィルムストリップのオプションの全ての組み合わせを使って、オブジェクトを非表示にします。オブジェクトを非表示にすると影響がなくなりますので、残っている見えているオブジェクトに他の機能を使う事ができます。選択機能では分離するのが難しい特定のオブジェクトのセットを選択する必要がある時に、この機能を使います。例えば、グローバルプロパティ(Global Properties)を使ってフィルエリアのグループの中のパターンを変更したい場合、またはオブジェクトのグループを選択してコピーする場合です。

編集(Edit)ウィンドウでコントロールされている全ての非表示のオブジェクトは、また作成(Create)ウィンドウでも非表示になっています。

フィルターオブジェクト(Filter Objects)

フィルターオブジェクト(Filter Objects)ボタンは、デザインの中のオブジェクトをオブジェクトのタイプ別にまたはカラーブロックの順序に合わせて、表示したり非表示にしたりするのに使います。フィルターがオブジェクトを非表示にするのに使われた場合、オブジェクトは編集(Edit)ウィンドウ、フィルムストリップ(FilmStrip)、作成(Create)ウィンドウでも非表示になります。

デザインの中に関連するタイプのオブジェクトが無い場合、また既に他の意味で非表示になっている場合は、フィルターボタンはクリックする事ができません。

フィルムストリップ(FilmStrip)

フィルムストリップ(FilmStrip)は、オブジェクトの番号のついた順序を見る、オブジェクトを選択する、オブジェクトの順番を変更する、表示するオブジェクトを選択する、オブジェクトを削除する、色変更(Color Changes)を挿入する、終了(Stops)とタイステッチ(Tie Stitches)、選択したオブジェクトのプロパティを表示する、オブジェクトのプロパティを全体的にまたは選択したグループを変更するために使用します。

フィルムストリップの項目(FilmStrip Items)

一番上から、フィルムストリップは、デザインのオブジェクトの番号のついた順番を表示します。全てのオブジェクトが表示の場合、リストの一番上にある最初のオブジェクトは、色(Color)で、他のデザインを作っているオブジェクトが続きます。

デザインの中で最後のオブジェクトはリストの一番下に、レイアウトの順番(Layout ) Order functions)と一緒にあります。現在選択しているオブジェクトは、フィルムストリップでハイライトされており、またオブジェクトはフィルムストリップで直接選択する事ができます。

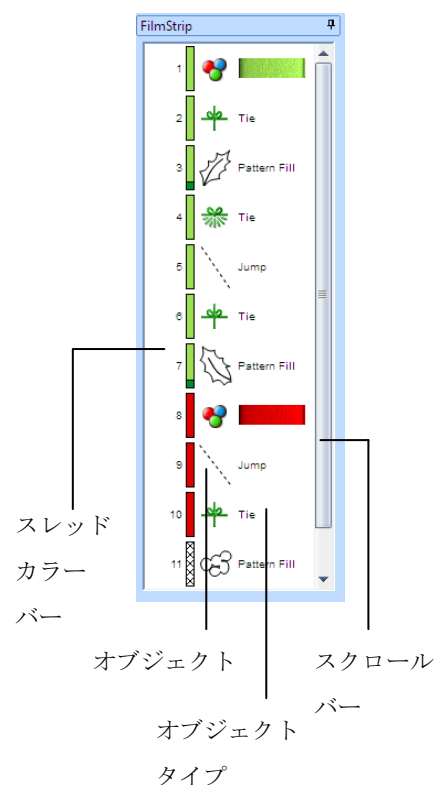
カラーワークシート、オブジェクトフィルター、スライダーバー、フィルムストリップのオプションを使っている時にオブジェクトが非表示の場合、フィルムストリップの中でも非表示になっています。

毎回、フィルムストリップは4つの情報、番号、色オブジェクトとオブジェクトタイプを表示します。

糸色バー(Thread Color Bar)

糸色バーは各々のオブジェクトの色を、色変更(Color Changes)が非表示になっていても表示します。

違う色になっているボーダーが一緒のフィルエリアでは、2つの色が表示されます。マルチカラーグラデーションフィル(multicolor gradient fill)は、斜線パターンを表示します。これらの色は、編集(Edit)ウィンドウの右にあるコントロールパネルのカラーワークシートでは、見える事ができません。



オブジェクト(Object)

各々のオブジェクトは、図形として示されます。マーカーは色(Colors)と停止(Stops)のために表示されます。色の変更(Color Change)は糸のサンプルも表示します。タイ（止め縫い）(Ties)とアライメントステッチは、ステッチのタイプを表示します。ジャンプステッチは点線で表示されます。全ての他のオブジェクトタイプは、オブジェクトの形を黒色の輪郭線で表示されます。

オブジェクトタイプ(Object Type)

オブジェクトのタイプの名前が表示されます。

スクロールバー(Scroll Bar)

スクロールバーを使って、フィルムストリップ(FilmStrip)を上下に素早く移動します。

デザインを編集する(Editing a Design)

オブジェクトの選択(Select Objects)

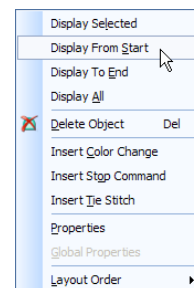
5D デザインクリエイター(5D Design Creator)では、デザインはラインとエリアの順番で作成されます(例えば、ステッチライン、フィル、コラム)。各々のエリア、ライン、コラムは、編集(Edit)または作成(Create)のウィンドウで見る事のできる点の数で、示されています。選択したオブジェクトは、編集(Edit)ウィンドウの中のフィルムストリップ(FilmStrip)の中でハイライトされます。

新しいオブジェクトを挿入するためのオブジェクトの選択

(Select an Object for Inserting new Objects)

オブジェクトの挿入(Insert Object)  を使って、ステッチのオブジェクト、例えばエリア、ライン、コラムを現在のオブジェクトに追加します。

1. 編集(Edit)ウィンドウの中のフィルムストリップ(FilmStrip)で、新しいオブジェクトを挿入するオブジェクトをクリックしてハイライトにします。
2. フィルムストリップ(FilmStrip)の上で右クリックすると、コンテキストメニューが表示されます。
3. 開始から表示する(Display From Start)のオプションをクリックします。これにより全て選択したオブジェクトに従って、全てのオブジェクトが非表示になります。
4. 作成(Create)のタブをクリックします。
5. オブジェクトの挿入(Insert Object)  をクリックすると、オブジェクトが選択されますので、挿入する新しいオブジェクトを追加します。



作成ツールが選択されると、作成カーソル(create cursor)  が最後の表示されているオブジェクトの終わりの部分に、挿入する場所として表示されます。

オブジェクトの挿入(Insert Object)が選択されている時に、色(color)を選択していなければ、新しく挿入されたオブジェクトの色は、直近で作成されたデザインのセクションと同じ色になります。挿入機能がオフになると、全ての新しく作成されたオブジェクトは、修正された色で表示されます。

オブジェクトを選択して編集する(Select an Object to Edit)

作成(Create)または編集(Edit)のウィンドウで、オブジェクトの上でクリックして、点を表示し、このタイプをステータスバーの右下にあるオブジェクト識別ボックス(Object Identification Box)で確認します。

オブジェクトは、編集(Edit)ウィンドウのフィルムストリップ(FilmStrip)の中でもハイライトされます。フィルムストリップの中で希望するオブジェクトをクリックすると、オブジェクトは作業エリアに選択されます。

希望のオブジェクトを置いた後に、点をクリック&ドラッグしてオブジェクトの形を変更します。編集(Edit)のウィンドウで、追加の点を挿入(insert extra points)  をしたり、不要な点の削除(delete unwanted points)  したり、オブジェクトを削除(delete the object)  する事ができます。

または、右クリックしてダイアログボックスにアクセスし、フィルパターン(Fill Pattern)やステッチの長さ(StitchLength)などのプロパティを変更します。

デザインの中を一つずつ移動する(Stepping Through Designs)

キーボードの右と左の矢印キーを使い、順々に全てのオブジェクトを一つずつ移動します。

または、編集(Edit)ウィンドウで、フィルムストリップ(FilmStrip)の中のオブジェクトの一つをクリックし、キーボードの上下の矢印キーを使って、全てのオブジェクトを順番に移動します。

前ページ(Page UP)、次ページ(Page Down)、ホーム(Home)とエンド(End)キーも使う事ができ、素早くフィルムストリップを上下に移動する事ができます。フィルムストリップを右クリックし、選択したものを表示する(Display Selected)をクリックして、選択したオブジェクトのみを表示します。

カラーワークシート、オブジェクトフィルター、描画範囲(Draw Range)もオブジェクトを分離するのに役立ちます。

オブジェクトの削除>Delete Object)

オブジェクトの削除>Delete Object) を使って、現在選択しているオブジェクトをデザインから削除します。

コマンドを削除するには、キーボードの左右の矢印キーを使い、全てのオブジェクトを順番に移動し、削除したいコマンドを選択します。または、編集(Edit)のウィンドウのフィルムストリップ(FilmStrip)を使って、削除したいコマンドを選択します。

コマンドの挿入(Insert Commands)

フィルムストリップ(FilmStrip)を使い、新しい色変更(Color Change)、停止(Stop)、タイ（止め縫い）ステッチ(Tie Stitch)を素早く選択したオブジェクトの後ろに挿入します。フィルムストリップの中で右クリックし、希望するオプションを表示されたメニューから選択します。

色のコマンドを挿入する(Insert Color Command)

色変更(Color Change) を現在選択しているオブジェクトの後ろに挿入します。色選択(Color Selection)のダイアログボックスが表示されますので、新しい色を選択します。

色変更(Color Change)は2つの色変更が行われた場合、または停止(Stop)と色変更が同時に行われた場合には、挿入する事ができません。

停止コマンドの挿入(Insert Stop Command)

停止(Stop) を現在選択しているオブジェクトの後ろに挿入します。

停止(Stop)は、2つの停止が同時に置かれたり、色変更(Color Change)が同時に行われた場合、挿入する事ができません。

タイ（止め縫い）の挿入(Insert Tie)

タイ（止め縫い）ステッチ(Tie Stitch) を現在選択しているオブジェクトの後ろに挿入します。タイステッチのプロパティボックスが表示されますので、希望のタイステッチのタイプを選択します。

オブジェクトの順番を変更する(Change Objects' Sequence)

オブジェクトは、フィルムストリップの中で上下にクリック&ドラッグで移動させる事ができます。また矢印ボタン(Layout Order: レイアウト順番)でも移動させる事ができます。これにより、オブジェクトの順番を変更する事ができますが、最終の刺しゅうのステッチを作成する順番も変わります。

選択したオブジェクトを動かすには、順番の一番上をクリックしてシフトキーを押したままで希望する順番の場所の下をクリックするか、コントロール(Ctrl)キーを押したまま希望するオブジェクトをクリックします。次に希望するレイアウト順番(Layout Order)のボタンをクリックします。

または、リストの希望するポイントをクリック&ドラッグを使ってバーを上下に動かし、マウスボタンを離します。

必要に応じて、カラーワークシートとフィルターオブジェクト(Filter Objects)のボタンを使い、他のオブジェクトを非表示にします。これにより、希望するオブジェクトの移動がより迅速になります。

クリック&ドラッグを使って、リストの非表示になっている部分を移動させる時は、ポインタをリストの一番上の上か一番下の下にポインタを動かすと、リストが自動的にスクロールします。より早くスクロールさせるには、ポインタをリストより上部より上方へ動かすか下より下方へ動かすかします。ポインタをリストの中へ戻し、スクロールを止めます。

フィルムストリップの中でオブジェクトを上下に動かすのは、作業エリアのオブジェクトの位置を変更させるものではありません。しかし、隣り合ったオブジェクトの重なりの部分を変えるか否かによって、デザインの外観を変えます。

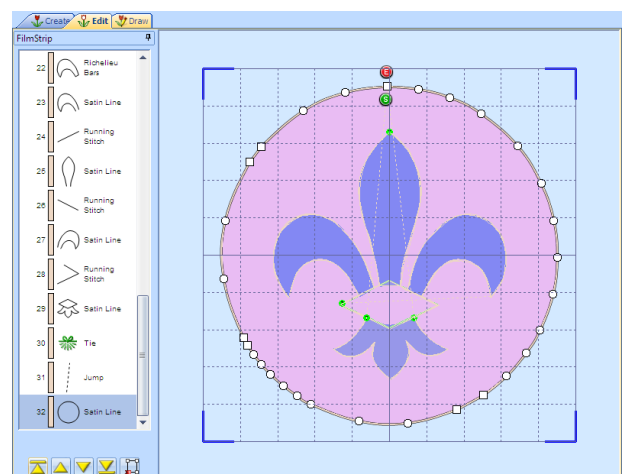
最初に表示されているオブジェクトはフィルムストリップ(FilmStrip)の中では動きません。またフィルムストリップの中で最初に表示されているオブジェクトより上には、オブジェクトを動かすことはできません。これにより、表示されている場合は、デザインの初期設定の色変更は、動かすこともそれより前に移動させる事もできません。2つのジャンプステッチは、隣同士に配置する事はできません。

ラインとエリアの編集(Edit Lines and Areas)

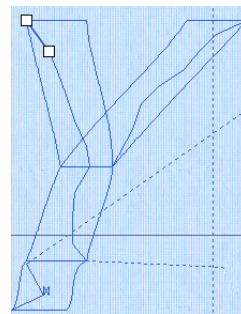
ラインまたはエリアの形は、作成(Create)または編集(Edit)のウィンドウで、アウトライン(輪郭)を示している点の位置を動かすことにより、変更する事ができます。編集(Edit)のウィンドウが表示された時は、最後に表示されたオブジェクトが自動的に選択され、その点が表示されます。

違うオブジェクトを選択するには、作業エリアまたはフィルムストリップ上でオブジェクトをクリックします。または左右の矢印キーを使い、デザインで使われているオブジェクトを順番に選択して行きます。

作業エリアで直接オブジェクトを選択する時は、形を示している点の近くをクリックします。表示されている色またはオブジェクトのフィルターが変更された場合、最後に表示されたオブジェクトが自動的に選択されます。そのため、デザインの表示を変更したいオブジェクトを選択する前に変更します。107 ページの「デザインを表示する」を参照して下さい。



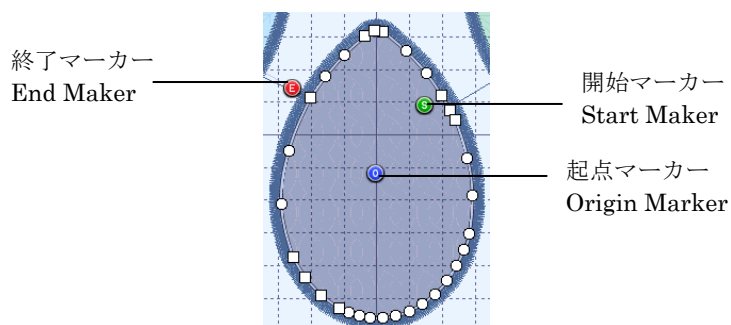
希望するラインまたはエリアが選択されると、その点が動かせるようになります。点は、小さな丸または四角形で表示されます。いくつかのオブジェクトのタイプ、例えばジャンプステッチやランニングリングの点の数は固定されています。



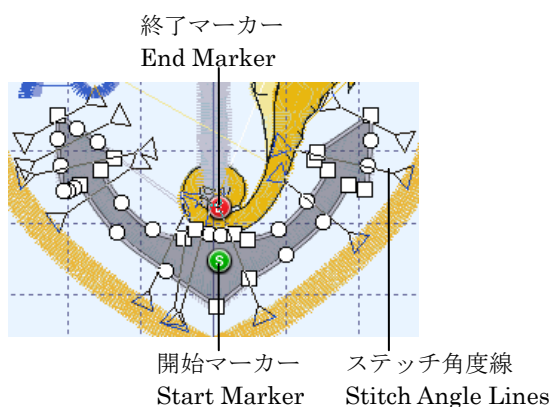
シングルステッチは、2つの点で定義されています。

四角形の点は、直線と角のセクションに使用されます。丸い点は曲線に使用されます。

その他のオブジェクト、例えばフィルエリア、ランニングステッチ、サテンラインは、点をいくつでも使う事が出来、点は挿入と削除が可能で、形を作るのに非常に便利にできています。フィルとサテンのエリアの開始と終了の点は、変更する事ができ、概して必要なトリミングを減らします。サテンエリアには、サテンの角度をコントロールする角度線があります。



フィルエリアには、輪郭を示すためにたくさんの点があります。また開始、終了、起点のマーカーがあります。

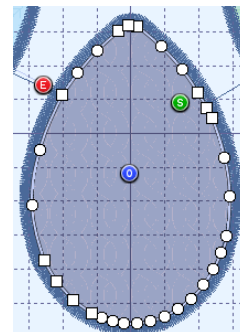


サテンエリアには、移動可能な開始と終了のマーカーがあり、調整可能なステッチの角度線があります。

色の変更(change color)、停止コマンド(stop commands)、タイ (止め縫い) (tie)、アライメント (整列) のステッチは、選択された時は、単一の点として表示されます。

点の移動(Move Points)

現在選択しているステッチオブジェクト（サテンコラム、フィルエリア、ランニングステッチ、その他）を示している点は、小さな四角形と丸で表示されます。また、オブジェクトタイプは編集(Edit)ウィンドウのフィルムストリップ(FilmStrip)とステータスバーに表示されます。フィルムストリップは、また関連するステッチオブジェクトの形を表示します。フィルエリアとサテンエリアで使われている開始と終了の点は、開始(start)  と終了(end)  マーカーです。いくつかの、フィルエリアのタイプでは、青い丸印の起点(origin)  マーカーがあります。サテンエリアには、三角形の端がある角度線(angle lines)もあります。



一旦点が表示された後は、四角形や丸をクリック&ドラッグして移動させます。最初の点は直前のオブジェクトと共有され、最後の点は次のオブジェクトと共有されますので、これらの点を移動させる事は、またこれらのオブジェクトの形を変更します。

フィルまたはサテンエリアの開始または終了として違う点を選択された場合、ジャンプステッチが、直前または次のオブジェクトの形を変化させないために追加されます。

サテンエリアを示す点を動かすのは、ステッチ角度線にも影響を与えますが、ステッチ角度線を動かす事はサテンエリアの形には影響しません。

直線または曲線を作る(Make Lines Straight or Curved)

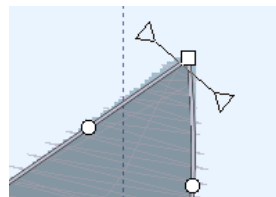
殆どの線とエリアを示すアウトライン（輪郭）は、曲線と直線の両方のセクションがあります。

曲線をつくるには、線が最小で4つの点で定義されます。フィルまたはサテンエリアの最初の点は、常に「角（コーナー：corner）」（四角形：square）の点です。連続的コラムの最初と最後のペアの点は、常に四角形です。

曲線（円形）の点を四角形の点に変更させるには、コントロール(Ctrl)キーを押し続けながら点を動かさずにクリックします。隣り合った点が四角の場合、これらの間の線は直線になります。例として、もしも点が四角としてでなくフィルエリアまたはステッチラインの希望する場所に追加された場合に便利です。



点は曲線



Ctrl+クリックで点が角になります。

角の点を曲線（丸い）から四角に変更するには、点を動かさずにクリックするだけで変更できます。線を曲線にするには、隣同士に最少で2つの○丸の点が必要ですので、2つの四角形の点の間に丸の点がない場合は、丸の点への線は直線になります。

もしも線に希望する曲線を作るのに十分な点がない場合、点の挿入(Insert Point)  を使って曲線に使う点を追加します。

エリアの開始と終了のポイントを移動する(Move the Start and End Points for Areas)

フィルとサテンエリアの開始と終了の点は、丸いマーカースで表示されます。開始のマーカース(start marker)  は、オブジェクトの中にあり、終了マーカース(end marker)  は、オブジェクトの外にあります。

動かしたいマーカースをクリック & ドラッグします。マーカースをエリアの新しい開始または終了点としてい所へ動かします。希望する位置に置くことで、マーカースの位置が変わります。

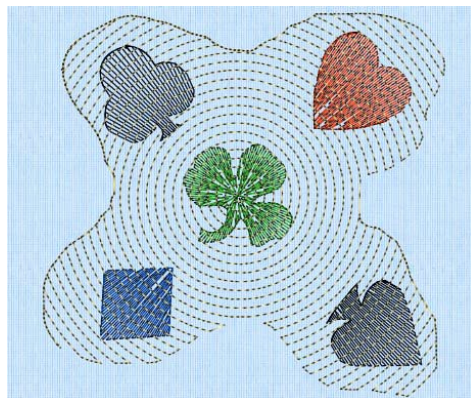
マーカースは、オブジェクトの最も近い端に移動します。もしもエリアに希望する位置に点が無い場合は、点を挿入(Insert Point)  を使って、点を追加します。

エリアの起点を移動する(Move the Origin for Areas)

いくつかのフィルエリアのタイプには、青色の丸で記された起点(origin)  があります。これは、パターンフィルの中のパターンの開始点、放射状フィル、スパイラルフィル、シェイプフィルタイプの中心点を移動させるのに使います。

これは、パターンがパターンフィルエリアでどのように繰り返されるかをコントロールできる事を意味します。

放射状フィル、スパイラルフィルとシェイプフィルのエリアでは、起点を動かす事ができます。これで、例えば、放射状フィルのどのステッチがどの点から放射状になるかの、フィルの開始ポイントを設定します。



起点は、デザインエリアのどの位置にでも動かす事ができます。例えば、いくつかの同じタイプのフィルエリアを共通の起点から作成する事ができます。全ての希望するエリアにおいて、単純に起点を同じグリッドの位置に動かすと、ステッチのパターンはエリアのグループ全てに渡って統一されます。

サテンエリアのステッチ角度を変更する(Change the Stitch Angle for Satin Areas)

サテンエリアには、エリア全体のステッチの角度を調整するステッチ角度線があります。ステッチ角度線の両端には、三角形のハンドルがあり、ここの線の角度の調整に使います。

希望する三角形のハンドルをクリック & ドラッグし、希望の角度の位置でドロップします。線が動かない場合は、新しい終了点は使えないという事です。これは、例えば、2つの角度線をエリアの中で交差させようとした場合などに起こります。

角度線の削除>Delete Angle Lines)

角度線を削除するには、ポイントの削除>Delete Point)  をクリックし、線のどちらかの端の三角形をクリックして削除します。角度線または点の削除が完了したら、右クリックします。

サテンエリアには、少なくとも1つの角度線がありますので、最後の角度線は削除しないようにして下さい。

ポイント（点）の挿入(Insert Point)

ポイント（点）の挿入(Insert Point) を使い、新しいポイントを現在選択しているライン（線）に挿入します。

ポイントは、シングルステッチ(Single Stitch)、ジャンプステッチ(Jump Stitch)、ランニングリング(Running Rings)とサテンリング(Satin Rings)以外の全てのラインとエリアのタイプに挿入できます。これらのオブジェクトタイプには、ポイントの挿入(Insert Point)とポイントの削除>Delete Point)は使えません。

ポイント（点）の挿入(Insert Point)のアイコン をクリックし、選択したオブジェクトの上でポイントを追加したい位置をクリックします。またポイントの挿入(Insert Point) を使い、ステッチ角度線をサテンエリアにクリック&ドラッグで追加します。

連続的コラム(continuous column)でポイントの挿入が使われた場合は、ペア（2 つ）のポイントが挿入されます。

ポイント（点）の削除>Delete Point)

ポイント（点）の削除>Delete Point) を使って、ポイントを現在選択しているライン（線）から削除します。

シングルステッチ(Single Stitch)、ジャンプステッチ(Jump Stitch)、ランニングリング(Running Rings)とサテンリング(Satin Rings)を除く、全てのライン（線）とエリアのタイプを除く、ラインとエリアタイプでポイントを削除する事ができます。これらのオブジェクトのタイプでは、ポイントの挿入(Insert Point)とポイントの削除>Delete Point)は使用できません。

ポイント（点）の削除>Delete Point)のアイコン をクリックし、選択したオブジェクトの上の削除したいポイントをクリックします。ラインのどちらかの端にある三角形のコントロールポイントををクリックする事により、ステッチの角度線がサテンエリアから削除します。右クリックして完了します。

オブジェクトから全ての点を削除してはいけません。フィル、モチーフフィル、特殊フィル、サテンエリアでは、最低 3 つのポイントが必要です。サテンボーダー、モチーフライン、ランニングステッチ、ダブルステッチ、トリプルステッチのラインは、最低 2 つのポイントが必要です。サテンエリアは最低 1 つの角度線が必要です。オブジェクトの全てのポイントを削除するには、オブジェクトの削除>Delete Object) を使います。

ホール（穴）の削除>Delete Hole)

ホール（穴）の削除>Delete Hole) を使って、一つかそれ以上のホールを現在選択しているエリアから削除します。ホールの削除が完了したら、右クリックします。

エンボスラインの削除>Delete Emboss Line)

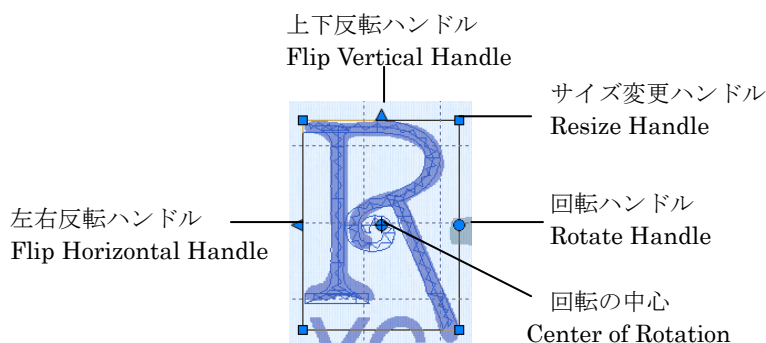
エンボスラインの削除>Delete Emboss Line) を使い、一つかそれ以上のエンボスラインを現在選択しているエリアから削除します。

ライン（線）のどちらかの端の四角形をクリックして削除します。エンボスラインの削除を完了したら、右クリックします。

オブジェクトのブロックを選択する(Select a Block of Objects)

編集(Edit)ウィンドウのコントロールパネルの機能の選択で、オブジェクトのブロックを選択することができます。選択したオブジェクトのブロックは、サイズ変更、回転、反転、移動、コピー、切り取りができます。色を表示したり、表示されているオブジェクトの範囲を変更する場合、より簡単に行うことができます。

ブロックが選択された時に、作業エリアの中で選択ボックスが周りに表示されます。選択ボックスには、サイズ変更、回転、反転に使うハンドルが表示されます。



ハンドルは、青色で、選択した部分をオブジェクトの中の密度やステッチの長さを変更せずに、自由に操作できます。これは、ステッチは刺しゅうを保存する(Save Embroidery)を使用した場合にのみステッチが作成されるからです。

ブロックの中でクリック&ドラッグして移動させます。四角形の角のハンドル■をクリック&ドラッグし、ブロックのサイズを変更します。丸い回転のハンドル●をクリック&ドラッグし、ブロックを自由に回転させます。回転の中心●をクリック&ドラッグし、違うポイントの周りを回転させます。三角形のハンドルをクリックし、ブロックを左右◀または上下▲に反転させます。

選択を作成する時に、完全に選択線（ボックス、多角形、フリーハンドの線）に含まれているオブジェクトのみが選択部分に含まれます。しばしば、ジャンプステッチとランニングステッチと交差する必要があります。これらのオブジェクトは完全には含まれていないので、選択した部分には含まれません。

ブロックの挿入または貼り付け(Inserting or Pasting a Block)

デザインに貼り付けまたは挿入機能の一つで新しい選択部分が追加される時は、自動的に現在のブロックとして選択され、ボックスの選択(Box Select)が起動します。ブロックの中の最初のオブジェクトは、表示されているオブジェクトとジャンプステッチで貼り付けられます。

ブロックの解除(Deselecting a Block)

作業エリアのブロックの外側でクリックし、ブロックを解除します。ブロックの周りの選択ボックスが消えます。右クリックしてブロックを解除し、現在選択している機能もオフにします。

フィルムストリップでの選択を作業エリアに移す(Transfer FilmStrip Selection to Work Area)

フィルムストリップでの選択を作業エリアに移す(Transfer FilmStrip Selection to Work Area) を

使って、フィルムストリップで選択したオブジェクトを移動させると、自動的に作業エリアの中でボックス選択(Box Select)を使って自動的に選択されます。

ボックス選択(Box Select)

ボックス選択(Box Select)  で、クリック&ドラッグで選択したいエリアの周りに四角形を描きます。完全に選択線で囲まれたオブジェクトのみが選択されます。

多角形選択(Polygon Select)

多角形選択(Polygon Select)  で、直線による多角形をクリックで点を打ちながら、希望するエリアを直線で囲みます。必要に応じて、コントロール(Ctrl)を押したままクリックして最後に打った点を削除します。エリアが完成したら右クリックします。多角形選択は、正確な選択を行うためには、フリーハンド選択(Freehand Select)よりも扱い易い機能です。

フリーハンド選択(Freehand Select)

フリーハンド選択(Freehand Select)  で、クリック&ドラッグを使って不定形の輪郭線を希望するエリアの周りに描きます。完全に輪郭線に囲まれたオブジェクトのみが選択されます。

表示エリアからブロックを作成する(Make Block from Visible Area)

表示エリアからブロックを作成する(Make Block from Visible Area)  は、ワンクリック機能で、デザインの中で表示されている全てのオブジェクトを選択します。

オブジェクトの切り取り、コピーと貼り付け(Cut, Copy and Paste Objects)

一旦、オブジェクトがボックス選択、多角形選択、フリーハンド選択、表示エリアからブロックを作成するを使ってオブジェクトが選択された場合、オブジェクトは、切り取りとコピーができるようになります。完全に選択線で囲まれたオブジェクトのみになります。クリップボードにあるオブジェクトの選択は、5D デザインクリエイター(5D Desing Creator)のモジュールで何度でも貼り付ける事ができます。

オブジェクトのブロックを切り取る(Cut a Block of Objects)

編集(Edit)ウィンドウの中の切り取り(Cut)  を使って、選択したオブジェクトを切り取って、クリップボードに置きます。選択したオブジェクトは元の場所に貼り付ける事もできます。セクションには削除機能はありませんので、切り取り(Cut)を使ってブロックを削除します。

オブジェクトのブロックをコピーする(Copy a Block of Objects)

編集(Edit)ウィンドウの中のコピー(Copy)  を使って、選択したオブジェクトをクリップボードに、現在のセクションに影響を与えずにコピーします。選択したオブジェクトは元の場所に貼り付ける事もできます。

オブジェクトのブロックを貼り付ける(Paste a Block of Objects)

編集(Edit)ウィンドウの中の貼り付け(Paste)  を使って、クリップボードの中のオブジェクトを元のデザインに貼り付けます。ブロックの中の最初のオブジェクトは、最後の表示されているオブジェクト

とジャンプステッチでくっつきます。

色変更(Color Changes)はオブジェクトがコピーしたブロックにある場合にのみ移されます。貼り付けたブロックに色変更が無い場合は、全てのオブジェクトはブロックが貼り付けられたところで既に使われている糸色を使用します。

その他の 5D エンブroidリーシステム(5D Embroidery System)のモジュールからコピーされた刺しゅうは、オブジェクトとしてコピーされたわけではないため、5D デザインクリエイター(5D Design Creator)に貼り付ける事はできません。しかしながら、刺しゅうの挿入(Insert Embroideries)  を使って、他の 5D エンブroidリーシステムのモジュールから刺しゅうを取り込む事ができます。また、作成(Create)のウィンドウの中のデザインを 5D デザインクリエイターから他の 5D エンブroidリーシステムのモジュールに刺しゅうをコピーする(Copy Embroidery)  を使って、デザインを移動する事ができます。

デザインの挿入(Insert Designs)

デザインの挿入(Insert Designs)  を使って、既存のアウトラインのデザイン(.can のファイル)を現在のデザインに挿入します。挿入したデザインの最初のオブジェクトは、最後の表示されているオブジェクトとジャンプステッチで、取り付けられます。デザインはまた、自動的に選択されるため、移動、サイズ変更、反転、回転、コピー、切り取りを行う事ができます。デザインは、作成されたサイズまたは自動的に現在のフープにフィットするように十分に縮小されて挿入されます。

デザインの名前を見るには、希望するサムネイルの上に矢印ポインタを置きます。ファイル名を示すラベルが表示されます。

刺しゅうの挿入(Insert Embroideries)

刺しゅうの挿入(Insert Embroideries)  を使って、現在のデザインにあらゆる刺しゅうを挿入します。挿入された刺しゅうは自動的にステッチオブジェクトに変換され、ブロックとして選択されます。ブロックの中の最初のオブジェクトは、デザインの中で表示されている最後のオブジェクトにジャンプステッチでつながります。ブロックは、移動、サイズ変更、反転、回転、コピー、切り取りを行う事ができます。デザインは、作成されたサイズまたは自動的に現在のフープにフィットするように十分に縮小されて挿入されます。

キャラクタ (文字) の挿入(Insert Character)

キャラクタ (文字) の挿入(Insert Character)  を使って、レタリングを 5D エンブroidリーシステム(5D Embroidery System)のフォントを現在のデザインに挿入します。挿入したキャラクタの最初のオブジェクトは、デザインの中で表示されている最後のオブジェクトにジャンプステッチでつながります。キャラクタは自動的に選択されますので、移動、サイズ変更、反転、回転、コピー、切り取りを行う事ができます。

キャラクタは、フォント「A」サイズに相対的に固定されたサイズで挿入されます。

元に戻すとやり直し(Undo and Redo)

元に戻す(Undo)

元に戻す(Undo)  を使って、最後の作業を戻します。ペイント(Paint)のウィンドウでは 10 回が最大

ですが、その他は無限に元に戻すを使う事ができます。元に戻す(Undo)をクリックするたびに、直前の作業が元に戻ります。元に戻す事に満足が行かない場合は、やり直し(Redo)をクリックします。最後に作成したエリア以外を削除する場合には、その部分を選択し、オブジェクトの削除>Delete Object) をクリックします。

ズーム(Zoom)のコマンドは、元に戻す(Undo)を使って元に戻す事はできません。

やり直し(Redo)

やり直し(Redo) を使って、元に戻す(Undo)で戻した作業を戻します。やり直しに満足が行かない場合は、元に戻す(Undo)をクリックします。

