

# SegmentTools

ユーザーマニュアル



***illustrator / pattern / making system***  
iPM, the new world standard for clothing pattern making

.....



**BABY UNIVERSE**

<http://www.baby-universe.co.jp>

## 使用条件

※SegmentTools をご使用頂くにあたりまして、下記の項目にご同意頂く事が必須条件となっておりますので、ご使用頂く前には必ずこの条件をお読み頂きますようお願い申し上げます。  
またご使用に際しましては、下記の条件にご同意頂いたものと致しますのでご注意願います。

### 1. ライセンス規定

原則として1つの SegmentTools につき、1 ライセンスと致します。

1 ライセンスでご使用頂けるユーザー様は1人とさせていただきます。

また基本的には1つのマシン、1つの OS での使用に限定させていただきます。

これらの使用条件を SegmentTools のライセンス規定と致します。

### 2. ご利用上の保証

SegmentTools は、イラストレータで作成されたオブジェクトを計測したり、合印を入れる事ができる大変便利なツールですが、それらの作業結果を保証するものではありません。あくまでもお客様のご責任の範疇でご使用頂くものと致しますので、予め御了承下さい。

### 3. 著作権

本ソフトウェアの著作権に関しましては、ソフトウェア使用許諾書をご確認下さい。

## ◆インストール：

インストールする際は必ずイラストレータを終了させた状態で行って下さい。

### Macintosh 版

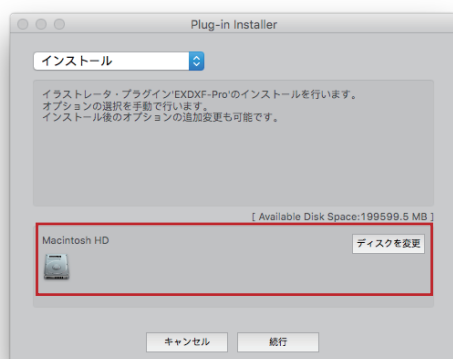


### Windows 版



SegmentToolsを開くと左のようなアイコンが表示されます。

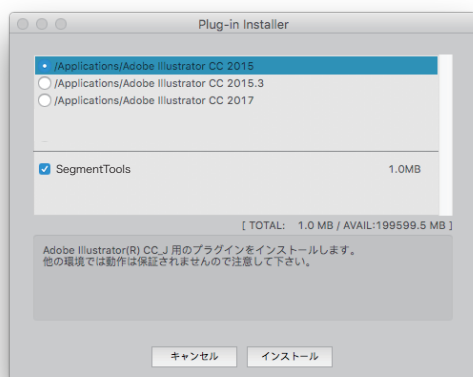
"Installer(Mac版)" または "Setup.exe(Win版)" をダブルクリックしてインストーラを起動して下さい。



最初のインストーラの画面が立ち上がったたら、

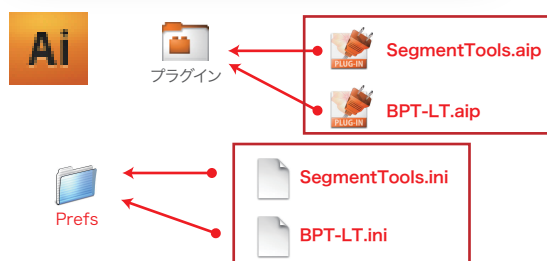
「開始」ボタンを押してください。すると左図のような画面となります。インストーラが自動的に適切なディスクを探しますが（赤枠部分）、目的のイラストレータが別のディスクに入っている場合などは「ディスクを変更」ボタンで変更してください。

適切なディスクが選択されたら「続行」をクリックしてください。



次に、左のような画面になります。インストーラが、お使いのコンピュータのディスクにインストールされているすべてのイラストレータを自動的に探しますので、インストールしたいバージョンを選択してください。

「インストール」をクリックすると、インストールが始まります。



※)Prefsは、以下の場所にあります。

Macintosh:user/書類/Adobe/Illustrator/Prefs

Windows:マイドキュメント/Adobe/Illustrator/Prefs

  の部分のデータをインストールする必要があります。

### 手動インストールの場合

1. 「Plug-ins」フォルダを開き、ご使用のイラストレータに適合したバージョンのフォルダ内の「SegmentTools.aip」と「BPT-LT.aip」を、バージョンの合ったイラストレータの「プラグイン」フォルダの第1階層にドラッグ&ドロップする

2. 「Prefs」フォルダ内の「SegmentTools.ini」と「BPT-LT.ini」を左図の場所にドラッグ&ドロップする

## ◆パーソナライズ：

SegmentToolsをインストール後、イラストレータを起動すると、最初だけ、図のようなパーソナライズ画面が出てきます。名前と所属（会社名や学校名など）を記入し、IDを半角で入力したら、"OKボタン"を押して下さい。以上でパーソナライズは終了です。

◇デモ版での試用について。

デモ版で試用する場合は、"試用ボタン"を押して下さい。通常と同じ機能で20回試用できます。

iPM-12345678912 → シリアルナンバー  
SEG 1234 - 56789 - 1234 - 12345 → ID

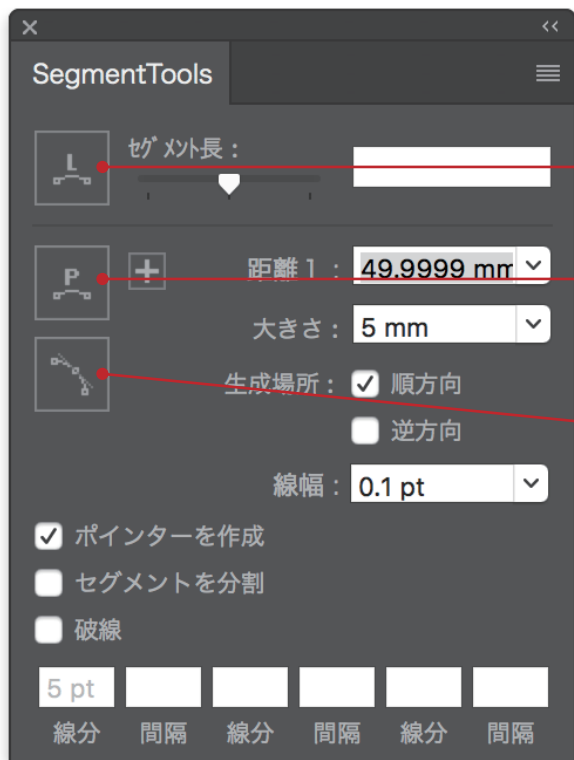


パーソナライズ画面 (Illustrator 起動時)

## ◆ユーザー登録：

SegmentToolsは、ご購入の際にユーザー登録が完了しておりますので、行なっていただく必要はありません。

## ◆機能概要：



ウィンドウメニュー/セグメントツールを表示で、左図のセグメントツールが表示されます。  
セグメントツールは、4つの機能に分ける事ができます。

### 1. レンクス機能

線の長さを自由に、かつ、正確に測定する為の機能。

### 2. ポインター機能

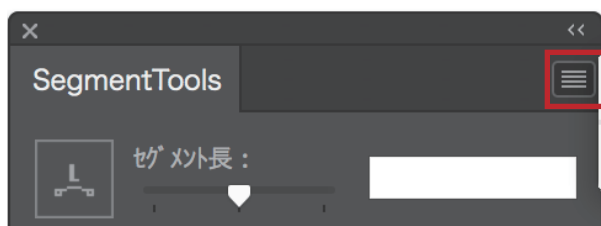
パターンに不可欠なノッチ（合い印）を自在に入れることができる。

### 3. ハンドルライン機能 新機能

通常は選択時以外は表示されない曲線のハンドルを、線として作成するためのツール。対角線上に逆方向のハンドルを作成することもでき、延長線を描きたい場合などに便利です。

### 4. アジャストツール 新機能

別々のオブジェクトの指定したパスまたはポイントどうしを瞬間的に合わせる、2種類のツール。  
※この機能はツールボックスに追加されます。



SegmentTools 設定...

オプションを表示

パレット右上のボタンを押すと、項目が2つ出ます。

#### ・ SegmentTools設定...

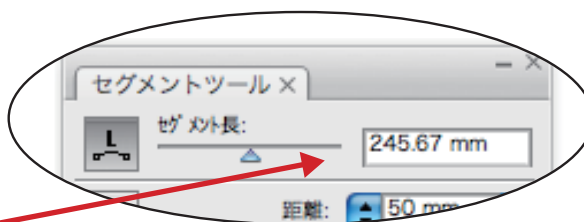
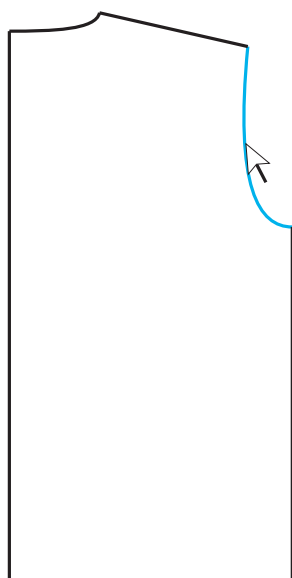
"ハンドルライン"機能の設定ダイアログが出現します。

#### ・ オプションを表示

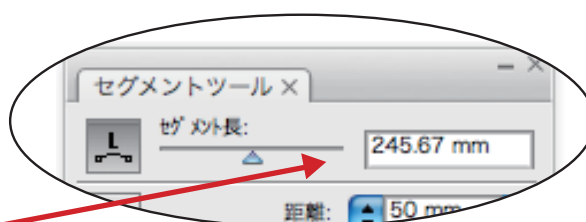
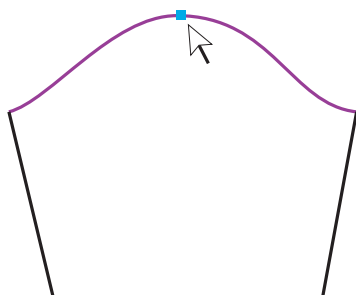
ポインター機能の設定部分を必要に応じて隠しパレットを小さくでき、戻す時はもう一度選択します。

次ページに続く

## ◆ レングス機能 (L ボタン)

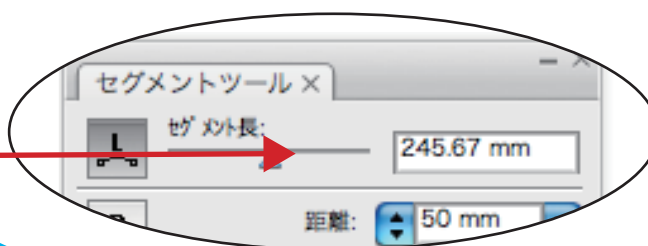
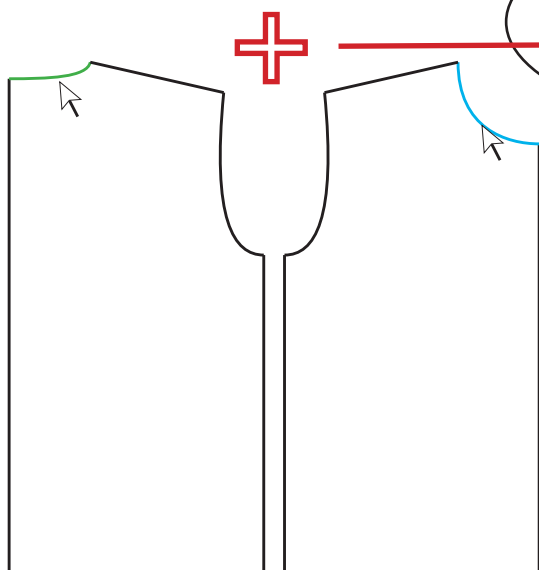


最初にレングスを機能される為には、Lボタンを押してレングスをオンにする必要があります。次にダイレクト選択ツールで、測りたいところのセグメントを選択すると、上図のように正確な長さを測ることができます。



途中にアンカーポイントが含まれるセグメントの長さを測るには、ダイレクト選択ツールで途中のアンカーポイントを選択すると、図のように、アンカーポイントによって繋がったセグメントの距離が表示されます。複数のアンカーポイントがある場合は、シフトキーを押しながら、測りたいセグメント中のアンカーポイントを全て選択します。

## ● 合計機能



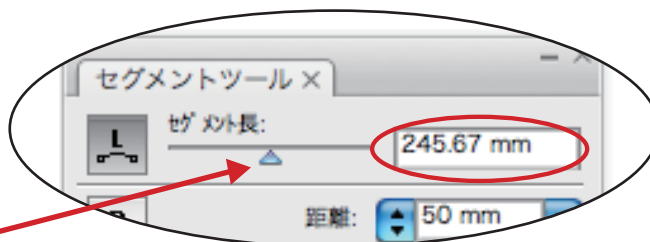
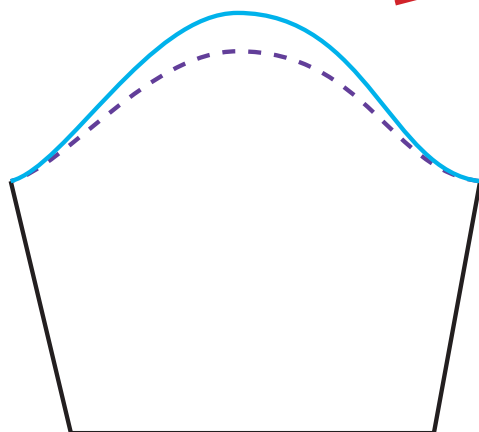
レングス機能では、別のオブジェクトの1部のセグメント長の合計を出すことができます。図のように、1つのセグメントをダイレクト選択ツールで選択します。さらに、シフトキーを押しながら、別のオブジェクトのセグメントを選択すると、正確な合計のセグメント長が計算されて表示します。この機能を使えば、複数のセグメント長の合計を自在に測ることが可能です。

次ページに続く

## ◆ レングス機能 (L ボタン)

### ● スライダー機能

### ● 曲線寸法指定機能



レングスのもう1つの機能として、曲線のセグメント長をスライダーを使用することによって自在に調整することができます。ダイレクト選択ツールで目的のセグメントを選択後、スライダーを左右に調整して下さい。

そうすると図のように曲線のセグメント長がプラスとマイナスに動く様子がプレビューで確認できます。スライダーを離れた時に長さが決定されます。

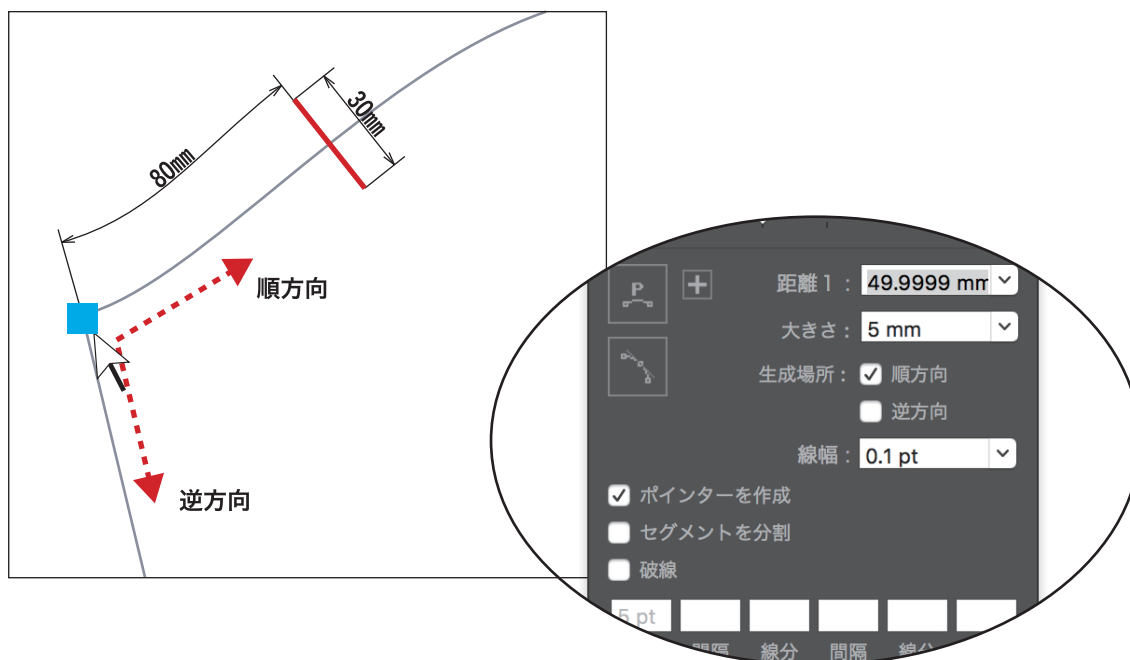
また、レングス長の表示ボックスに、直接寸法指定をすることによって、正確な寸法指定が可能です。

#### ※動作の条件

- ・ 曲線のセグメントのみスライダーと寸法指定が反映する
- ・ アンカーポイントの位置とハンドル角度は変化させない

## ◆ポインター機能（P ボタン）

### ●基本機能



ポインター機能は、パターン上の正確な位置にノッチ（合い印）を自動生成する機能です。

1. ノッチ位置を決める為に基点となるアンカーポイントを、ダイレクト選択ツールで選択します。
2. 距離:に、基点よりの距離を入力します。
3. 大きさ:に、作成するノッチの長さを入力します。
4. 生成場所:で、順方向か、逆方向かをチェックして決めます。両方であれば、2つともチェックします。順方向とは、作図をしていった方向が順方向となりますが、分からない場合には、両方を指定しておき、不要なノッチを削除する方法が便利です。
5. ノッチの形状を以下から選択します。
  - ・ポインターを作成（実線のノッチを作成します）
  - ・セグメントを分割（アンカーポイントを追加します）
  - ・破線（点線のノッチを作成します／点線の指定は、線分と間隔に数値を入力します）
6. ノッチの線幅をきめます。線幅:のところに、必要な数値を入力します。
7. 最後にPボタンを押すと、指定場所にノッチが作成されます。

単位：

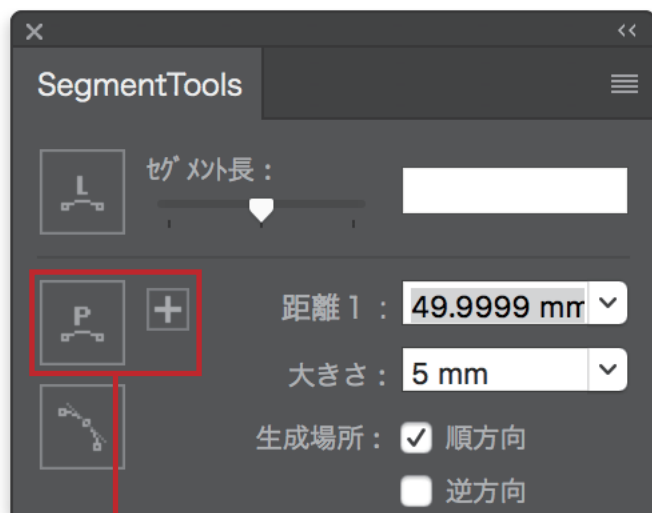
※SegmentTools（レンジス、ポインター、BPT-LT）の単位は、イラストレータのファイルメニュー/環境設定/単位で設定された単位に準拠するようになっています。

次ページに続く

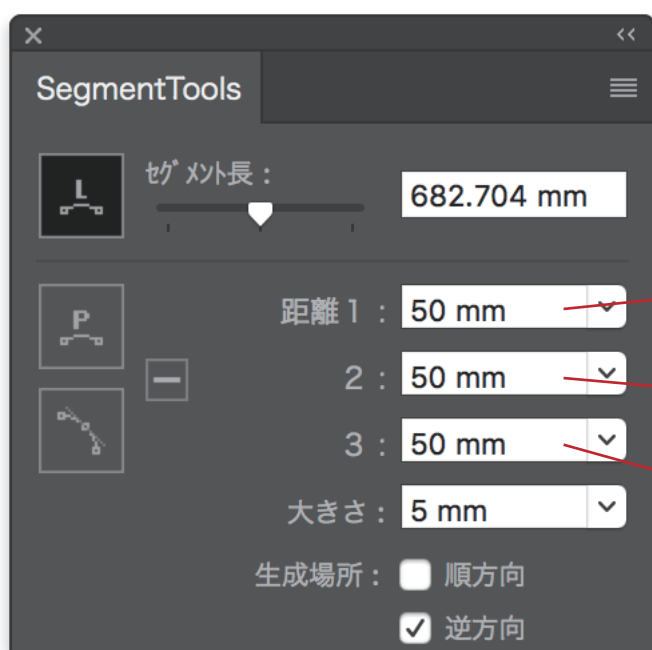


## ◆ポインター機能（P ボタン）

### ●ポインターの生成



「+」をクリック



最大で三箇所まで一度にノッチを生成することが出来ます。

“+” ボタンをクリックすると、

- ・距離2
- ・距離3

が表示されます。

“-” ボタンクリックで非表示となります。

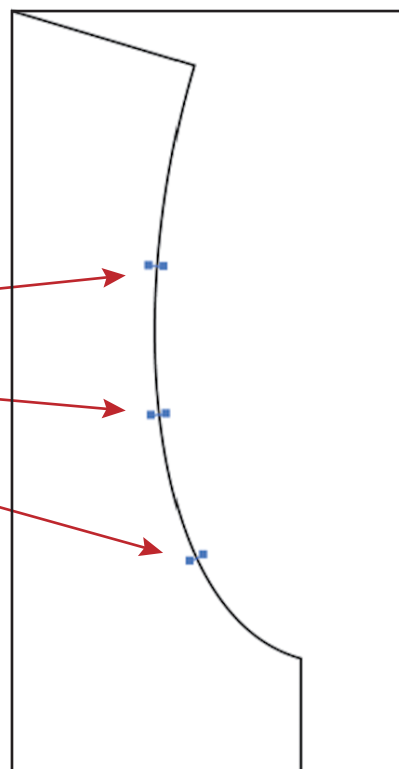
ノッチの生成箇所：

距離1 → 選択したポイントからの距離

距離2 → “距離1” を始点とした距離

距離3 → “距離2” を始点とした距離

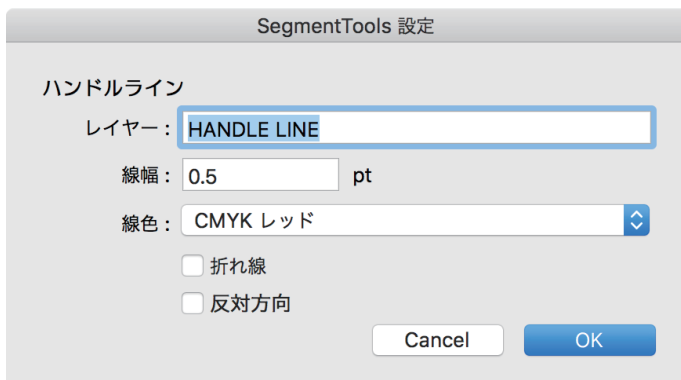
【生成例】



## ◆ハンドルライン機能

### ●設定

SegmentToolsパレットの右上のボタンをクリックして、「SegmentTools設定」を選ぶと、ハンドルライン機能の設定画面が表示されます。



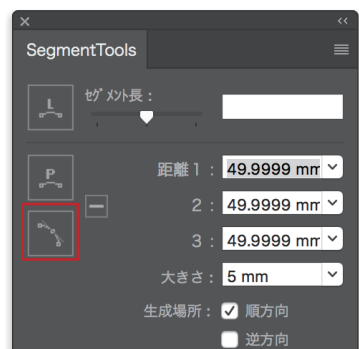
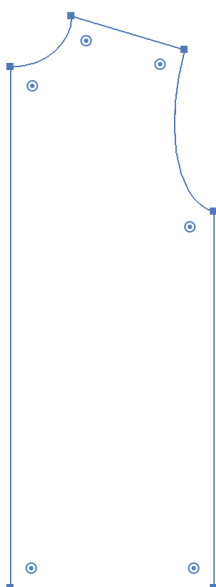
”折れ線” ”反対方向” チェックなしの場合：  
単独のハンドルラインを生成。

”折れ線” にチェックありの場合：  
ハンドルがひとつのポイントから2本出ている場合、折れ線で生成。

”反対方向” にチェックありの場合：  
順方向と反対方向それぞれ単独のハンドルラインが同時に生成。

”折れ線” ”反対方向” チェックありの場合：  
順方向と反対方向それぞれ単独のハンドルラインが同時生成。ハンドルがひとつのポイントから2本出ている箇所は折れ線でハンドルラインを生成。

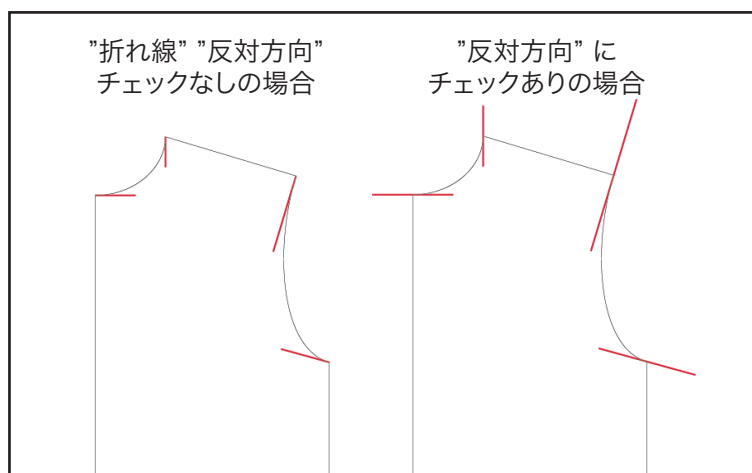
### ●ハンドルラインの生成



対象となるオブジェクトもしくはアンカーポイントを選択します。

↓

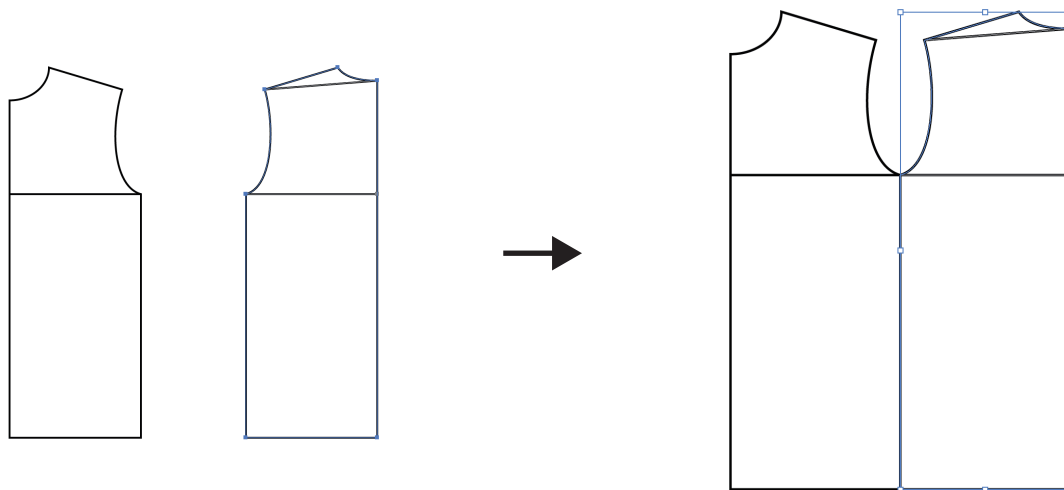
ハンドルラインツールボタンをクリックすると、ハンドルラインが生成されます。



## ◆アジャストツール (イラストレータのツールボックスに追加される2つのツール)

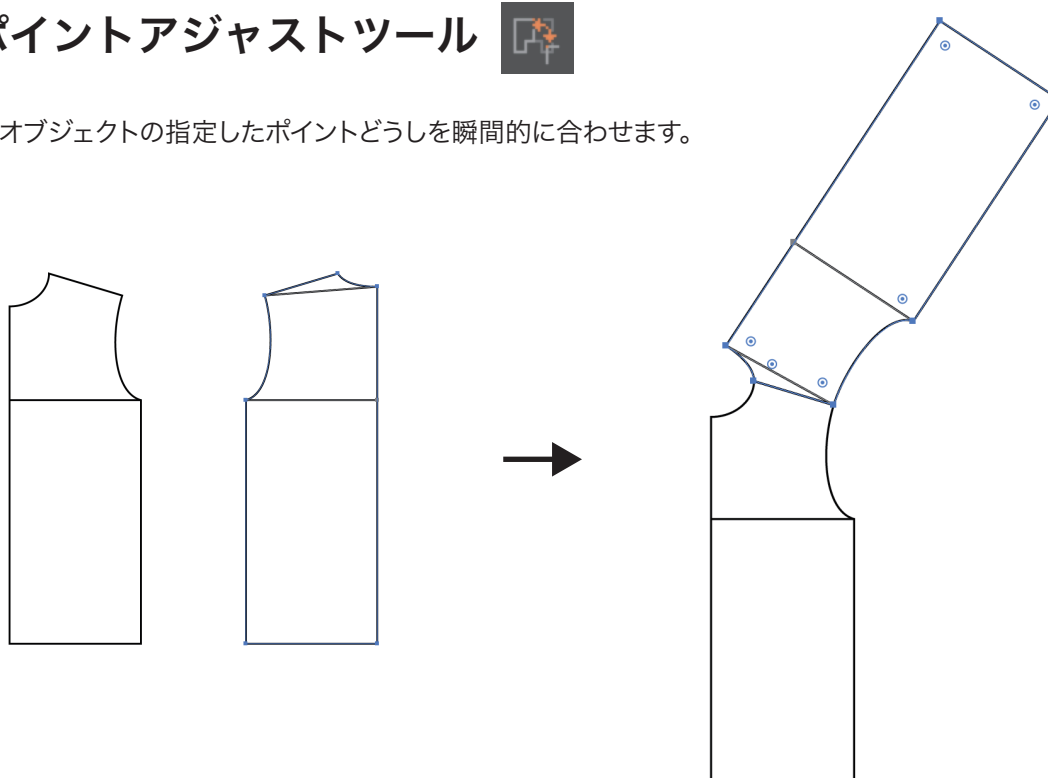
### ●パスアジャストツール

別々のオブジェクトの指定したパスどうしを瞬間的に合わせます。



### ●ポイントアジャストツール

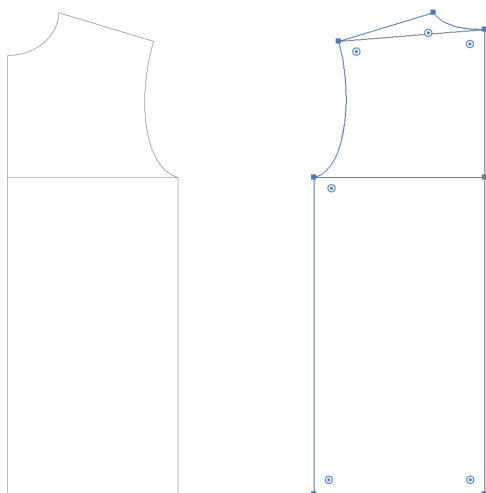
別々のオブジェクトの指定したポイントどうしを瞬間的に合わせます。



次ページに続く

## ◆アジャストツール (イラストレータのツールボックスに追加される2つのツール)

### ●使用手順



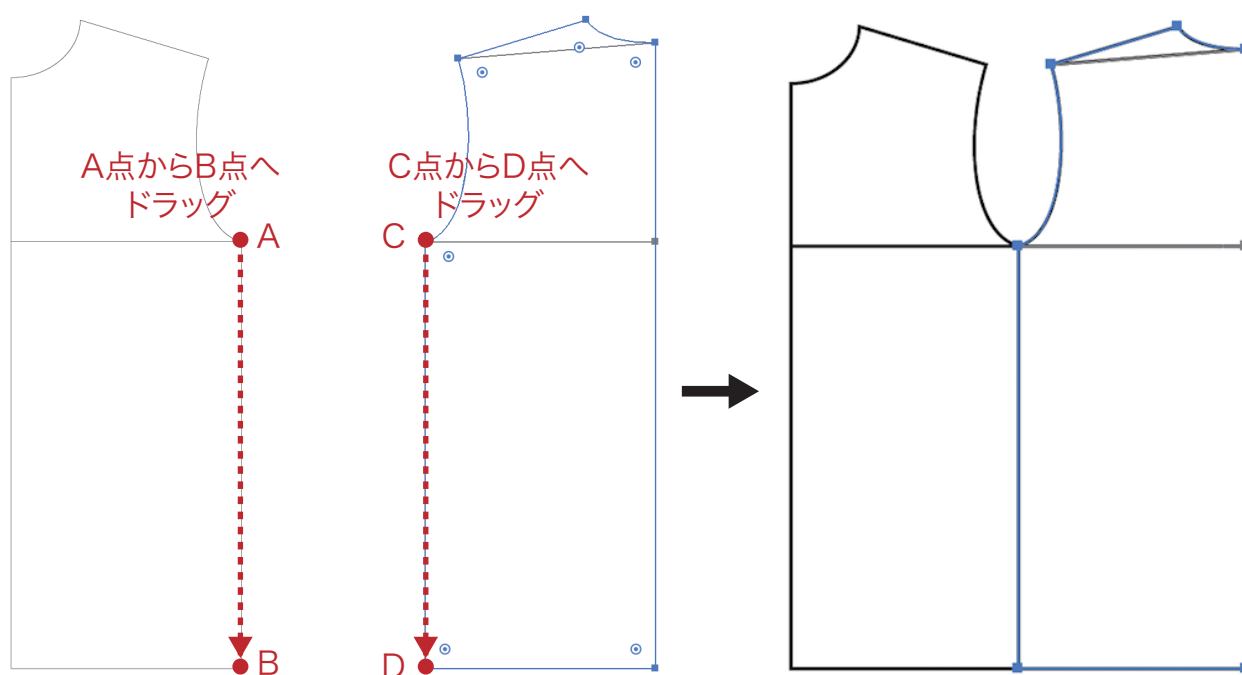
#### 【両ツール共通】

まず初めに、移動対象となるオブジェクトを選択します。

#### 【パスアジャストツール】



移動対象となるオブジェクトを選択後、パスアジャストツールをクリックして有効にします。移動先のオブジェクトのパスを先に指定し、それに続いて、移動対象のオブジェクトの合わせたいパスを指定します。

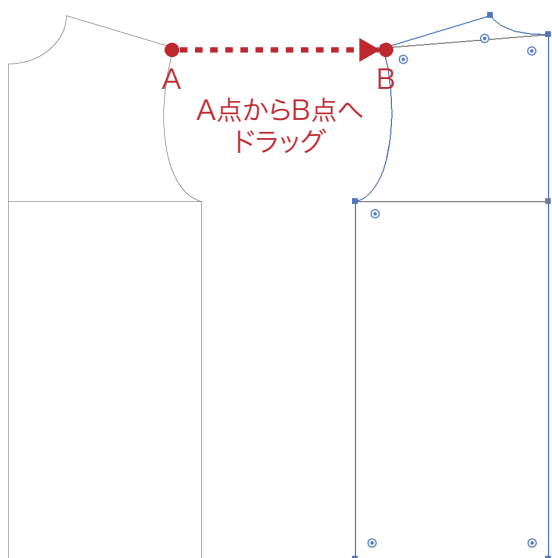


次ページに続く

## ◆アジャストツール (イラストレータのツールボックスに追加される2つのツール)

### ●使用手順

【図1】

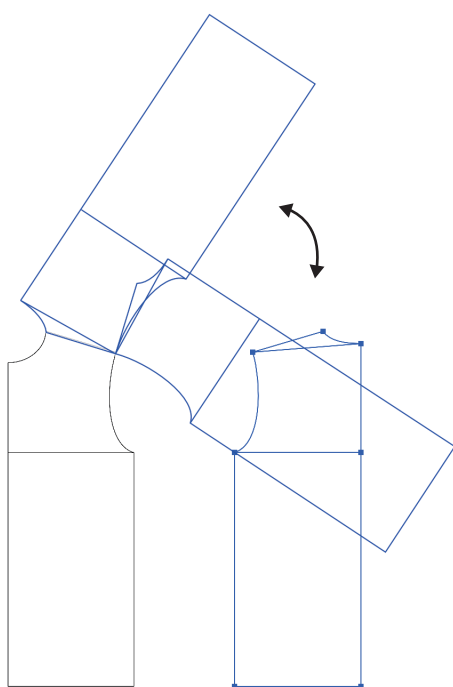


【ポイントアジャストツール】

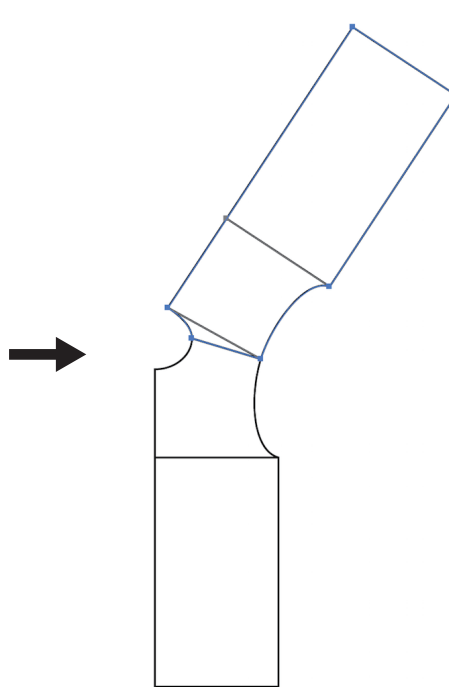


1. 移動対象となるオブジェクトを選択後、ポイントアジャストツールをクリックして有効にします。
2. 移動先のオブジェクトのポイントから、移動対象となるオブジェクトの合わせたいポイントまでドラッグします。(図1)
3. ドラッグで頂点を結んだ後、アジャストする方向を選択するためのプレビューが表示されます(図2)。カーソルを動かすと方向が変わります。(各頂点のハンドルの方向+その逆方向の、全4方向から選択できます。) クリックすると決定します(図3)。

【図2】



【図3】



次ページに続く

## ◆アジャストツール (イラストレータのツールボックスに追加される2つのツール)

### ●使用手順

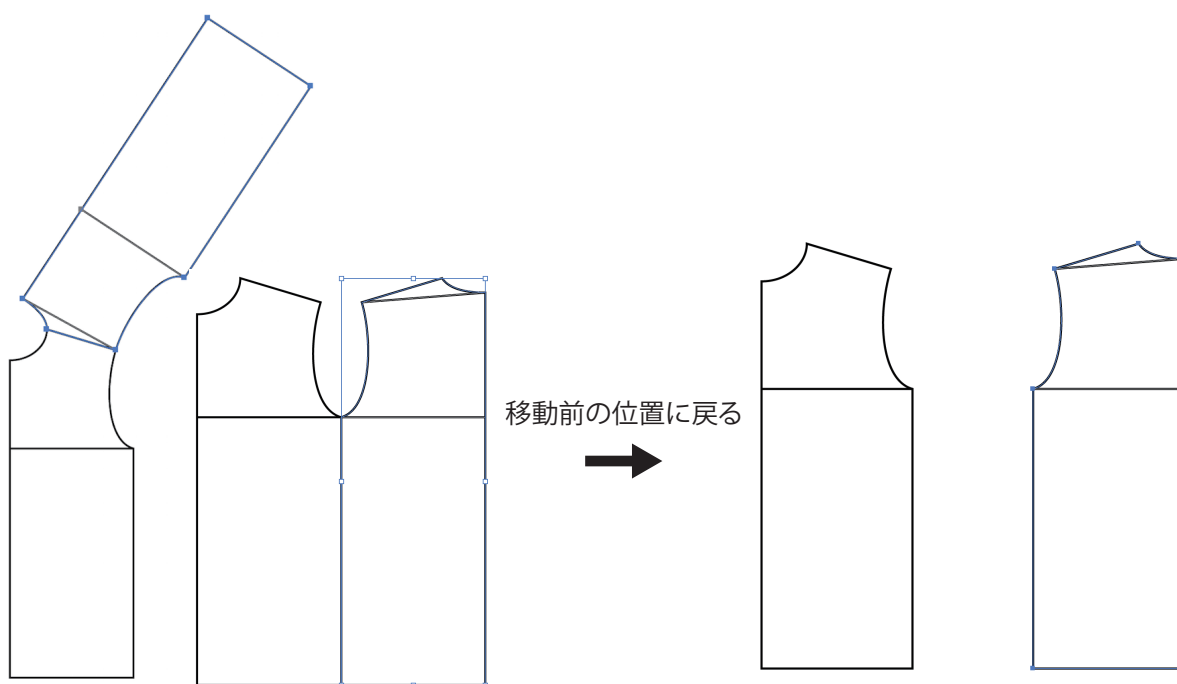
【共通】アジャストツールで移動したオブジェクトを元の場所に戻す場合



1. 元に戻したいオブジェクトを選択し、いずれかのアジャストツールボタンをダブルクリックします。

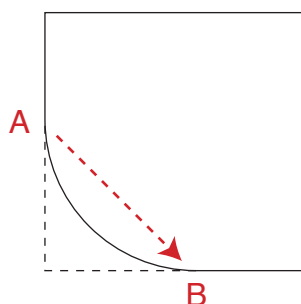
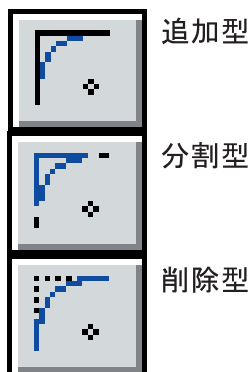
2. 左のようなダイアログが現れるので、「OK」をクリックすると、オブジェクトが元の位置に戻ります。

※特定のオブジェクトを選択しないで操作を行なうと、全てのオブジェクトの位置が元に戻ります。



## ◆BPT-LT の使用方法 (イラストレータのツールボックスに追加される3つのツール)

### ●フィレットツール



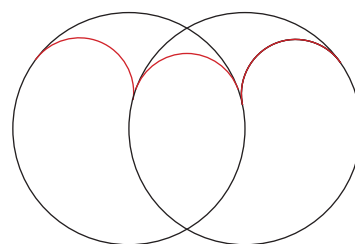
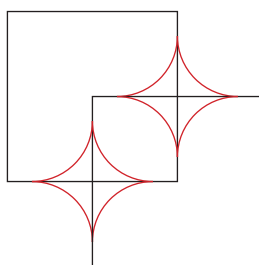
フィレットツールは、オブジェクトの面取り、つまり角を丸くする為のツールです。オブジェクトの面取りをしたい角を持つ2つのパス上をドラッグしてマウスをはなせば面取りができます。

3つの各フィレットツールは、以下の通りです。

- ・角を残し、あたりに円弧を追加する追加型
- ・円弧により角を分割する分割型
- ・角を削除する削除型

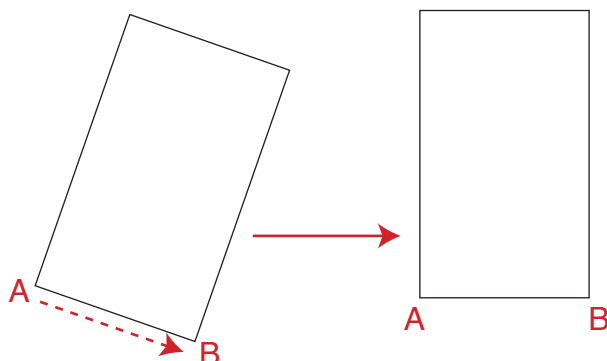
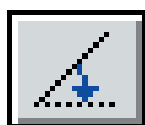
また、各ツールをダブルクリックすると図のようなフィレット設定ダイヤログが出てきます。

ここで面取りする円弧の半径を指定します。



※フィレットツールは直線か円弧のみの使用に限られ、自由曲線を含む角には作成できません。

### ●スラントツール



スラントツールは傾き補正ツールです。

傾きを補正したいオブジェクトを選択し、基準となる線を指定すると、その線を水平に補正し、選択したオブジェクトを回転します。

まず、補正したいオブジェクトを選択し、基点となるA点をきめ、水平に補正したい線分AB上をドラッグします。すると、A点を中心として、線分ABが水平となるように選択したオブジェクトが回転をします。この時、選択するオブジェクトは、複数選択してもかまいません。

また、ドラッグする基線は、アンカーポイントやパス上でなくてもかまいません。

また、アンカーポイントやパス上ではカーソルの形状が変化します。これを目安にドラッグすると正確なスラント（傾き補正）が可能です。

次ページに続く

## ◆BPT-LT の使用方法 (イラストレータのツールボックスに追加される3つのツール)

### ●コメントツール

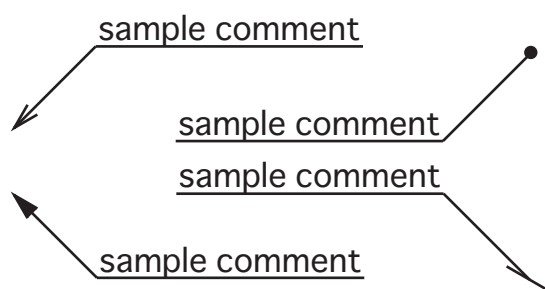
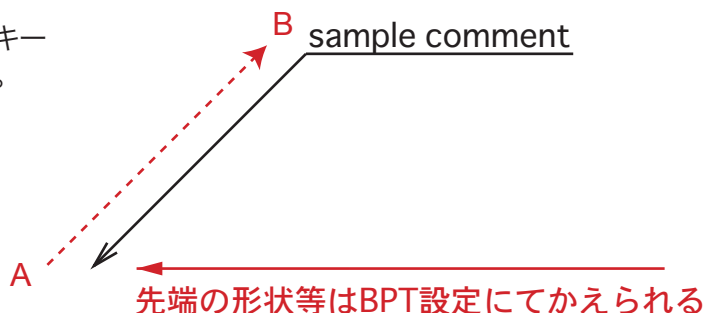


コメントツールは、AからBにドラッグします。シフトキーの併用により、水平・垂直・45度が制御されます。



コメントツールをダブルクリックする上図のようなコメント内容を設定するダイヤログが出てきますので、適切な内容のコメントを記入して下さい。

また先端の形状や線の太さなどは、イラストレータの環境設定／BPT設定に細かく設定する事ができます。

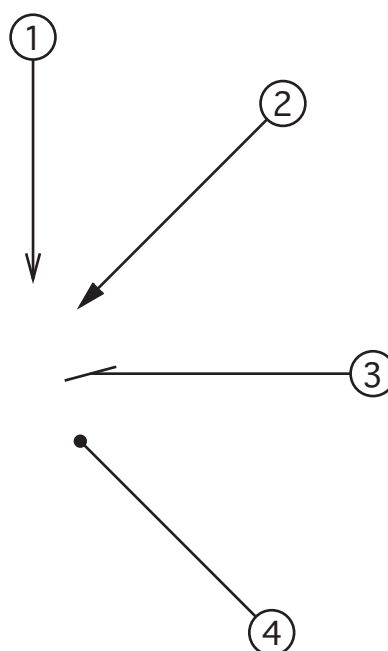


### ●部品番号ツール



部品番号ツールは、製図上の各部品の番号を示す為のツールです。描き方は上記のコメントツールと全く同じ方法となります。

部品番号ツールをダブルクリックすると、開始番号やステップ数(増える数)を設定する事ができます。ステップ数とは一回使用する毎に番号が増える数の事です。デフォルトは"1"と成っていますが増やしたくない場合には"0"を記入して下さい。



次ページに続く



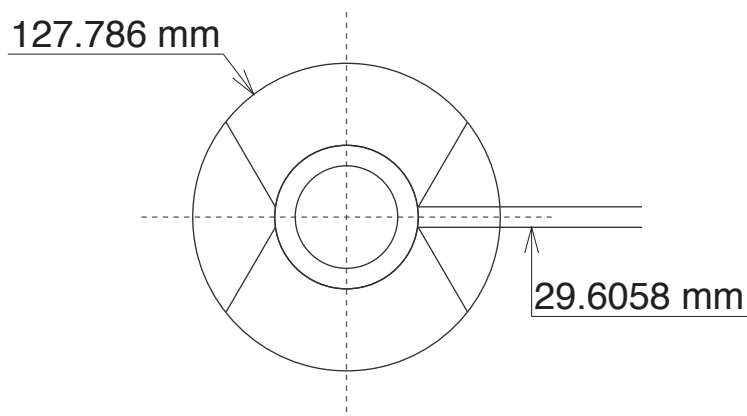
## ◆BPT-LT の使用方法 (イラストレータのツールボックスに追加される3つのツール)

### ●レングスコメントツール

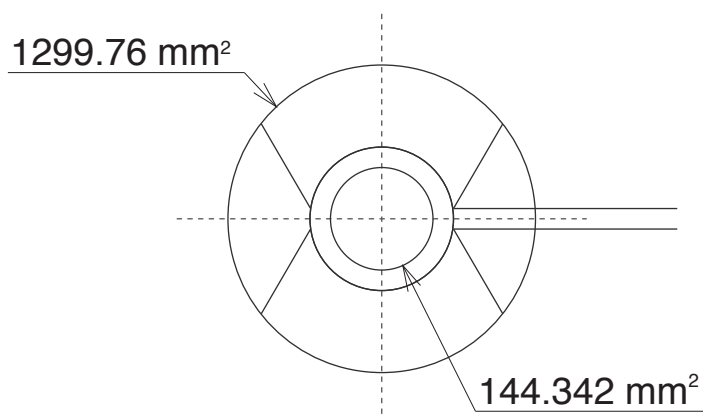


レングスツールは、AからBにドラッグします。シフトキーの併用により、水平・垂直・45度が制御されます。

※クリックのみの場合には矢印はなくなり、寸法表記のみとなります。



### ●面積コメントツール



面積ツールは、製図上の各部品をの面積を計測するツールです。測り方は上記のレングスツールと全く同じ方法となります。

## ◆お問い合わせ & ご注意事項

※お問い合わせはWebサイト、E-mailまたはFAXにてお願い致します。

※お問い合わせの際はお名前、商品名、シリアルナンバー、IDをご提示下さい。

お問い合わせURL:

<http://www.baby-universe.co.jp/ja/support/contact/apparel/>  
メニュー>サポート・お問い合わせ>お問い合わせ

E-mail:

[support@baby-universe.co.jp](mailto:support@baby-universe.co.jp)

FAX:

0466-55-3001



iPM開発メーカー

**BABY UNIVERSE**

株式会社ベビーユニバース

※ Adobe、Adobe Illustrator は、Adobe Systems Incorporated (アドビシステムズ) の商標です。