

SegmentTools

ver.3

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ください。

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モノではございません。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。

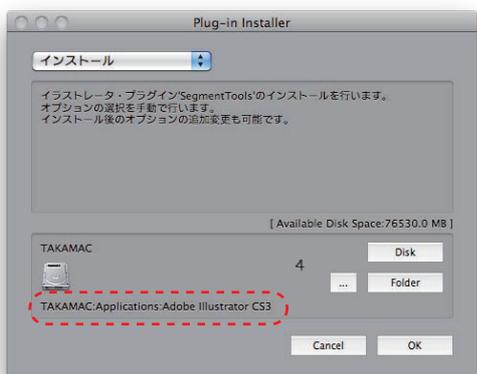
Macintosh 版



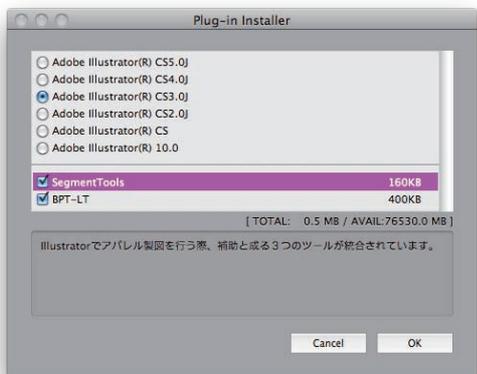
Windows 版



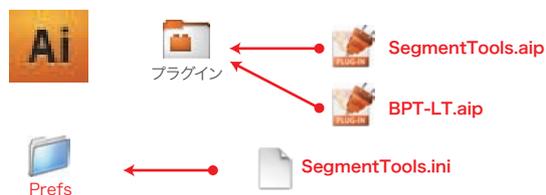
SegmentToolsを開くとこのようになっています。
"Installer"をダブルクリックしてインストーラを起動して下さい。Win版は目的のイラストレータのバージョンのフォルダを開いて下さい。



インストーラの画面が立ち上がったら、OKボタンを押して下さい。すると図のような画面となります。赤点線のようにインストーラが自動的に適切なイラストレータを探しますが、見つからなかったり、バージョン違いのイラストレータが複数ある場合には、ディスク切替ボタンやフォルダ切替ボタンを押して探して下さい。
無事目的のイラストレータが表示されたら、OKボタンを押して下さい。



図のような画面になります。こちらではご使用のイラストレータのバージョンにあったSegmentToolsの適切なバージョンを自動的に選択します。図ではCS3バージョンのイラストレータを選択しています。以上でOKボタンを押せばインストールは完了です。



手動インストールの場合
ご使用のIllustratorに適合したバージョンのフォルダ内の【SegmentTools】 【BPT-LT】 プラグインファイルを直接バージョンの合ったIllustratorの【プラグイン】フォルダの第一階層にドラッグ&ドロップし、【Prefs】フォルダ内のファイルを左図の場所にドラッグ&ドロップすればインストールする事ができます。

*)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

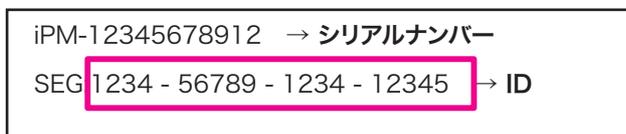
の部分のデータをインストールする必要があります。

◆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。



パーソナライズ画面 (Illustrator起動時)

◆ユーザー登録：

サポートの為にユーザー登録をお願い致します。いずれかの方法でユーザー登録をして下さい。SegmentToolsでオンライン登録された場合、BPT-LTでの登録の必要はありません。

オンラインでのユーザー登録

パーソナライズ画面の「ユーザー登録」をクリック。

または、イラストレータのメニューのIllustrator/プラグインについてを開いて、「SegmentTools」を選択してください。「Registration」をクリックでベビーユニバースWebサイトのユーザー登録のページを開きますので、IDを入力後、案内に従って下さい。

<http://www.baby-universe.co.jp/cgi/UserReg/index.php>

ベビーユニバースWebサイト>サポート>ユーザー登録

からWebブラウザで直接アクセスも可能です。

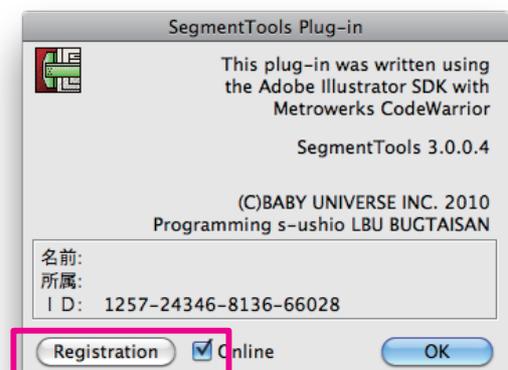
※オンラインでのユーザー登録にはご使用のパソコンがインターネットに繋がっている必要がございます。

ハガキからのユーザー登録

パッケージ同梱のユーザー登録ハガキからのユーザー登録も可能です。お手数ですが、パッケージ同梱のユーザー登録ハガキに切手を貼り、必要事項をご記入の上、ポストに投函願います。



パーソナライズ画面 (Illustrator起動時)



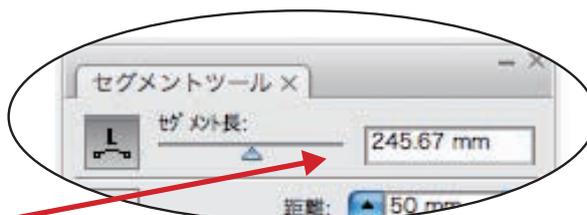
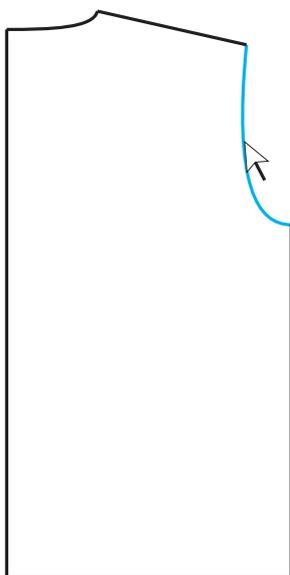
◆機能概要：



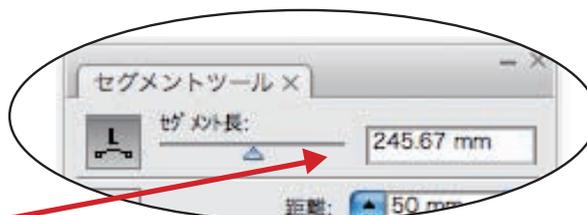
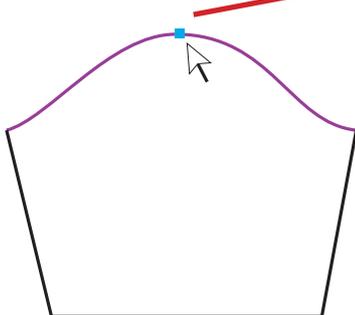
ウィンドウメニュー/セグメントツールを表示で、左図のセグメントツールが表示されます。
セグメントツールは、2つの機能に分ける事ができます。
1つは線の長さを自由に、かつ、正確に測定する為のレンジ機能→Lボタン（上）を押す。
1つは、パターンに不可欠なノッチ（合い印）を自在に入れることができるポインター機能。→Pボタンを押す。

パレット右上の▼ボタンを押すと、項目が2つ出ます。
・BPT-LT設定...
はコメントツールのフォントを設定します。
・オプションを表示
は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。

◆レンジ機能（L ボタン）



最初にレンジを機能される為には、Lボタンを押してレンジ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。

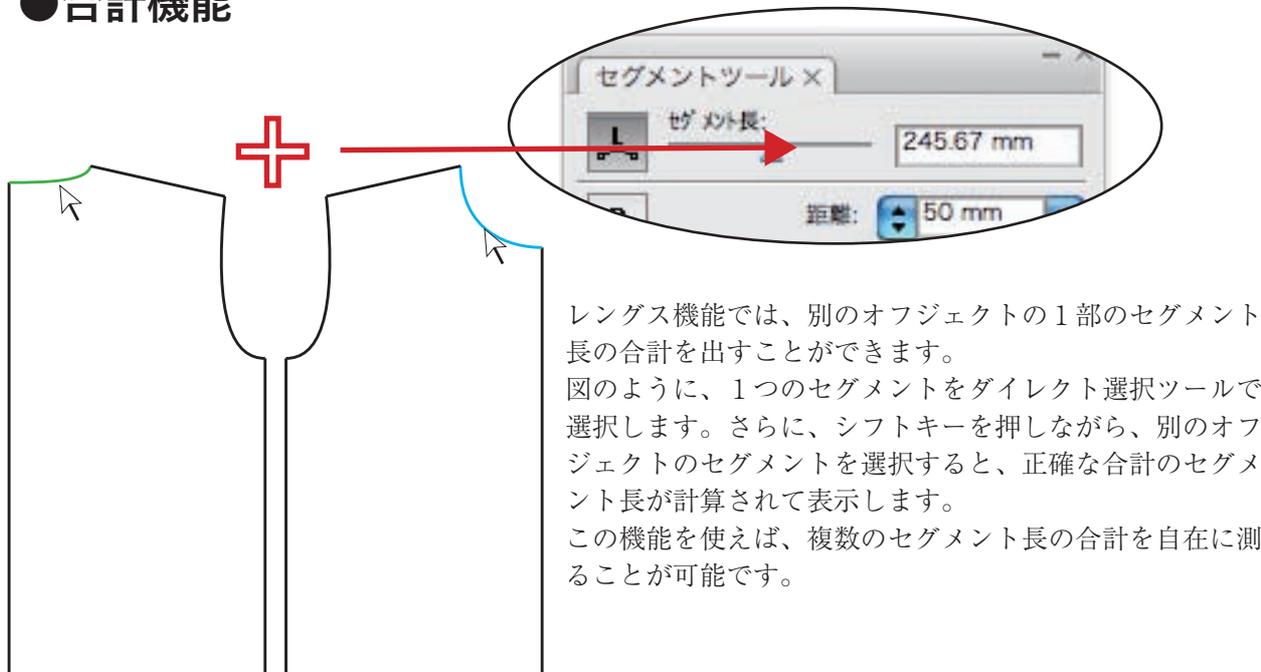


途中にアンカーポイントが含まれるセグメントの長さを測るには、ダイレクト選択ツールで途中のアンカーポイントを選択すると、図のように、アンカーポイントによって繋がったセグメントの距離が表示されます。複数のアンカーポイントがある場合は、シフトキーを押しながら、測りたいセグメント中のアンカーポイントを全て選択します。

次ページに続く

◆ レングス機能 (L ボタン)

● 合計機能



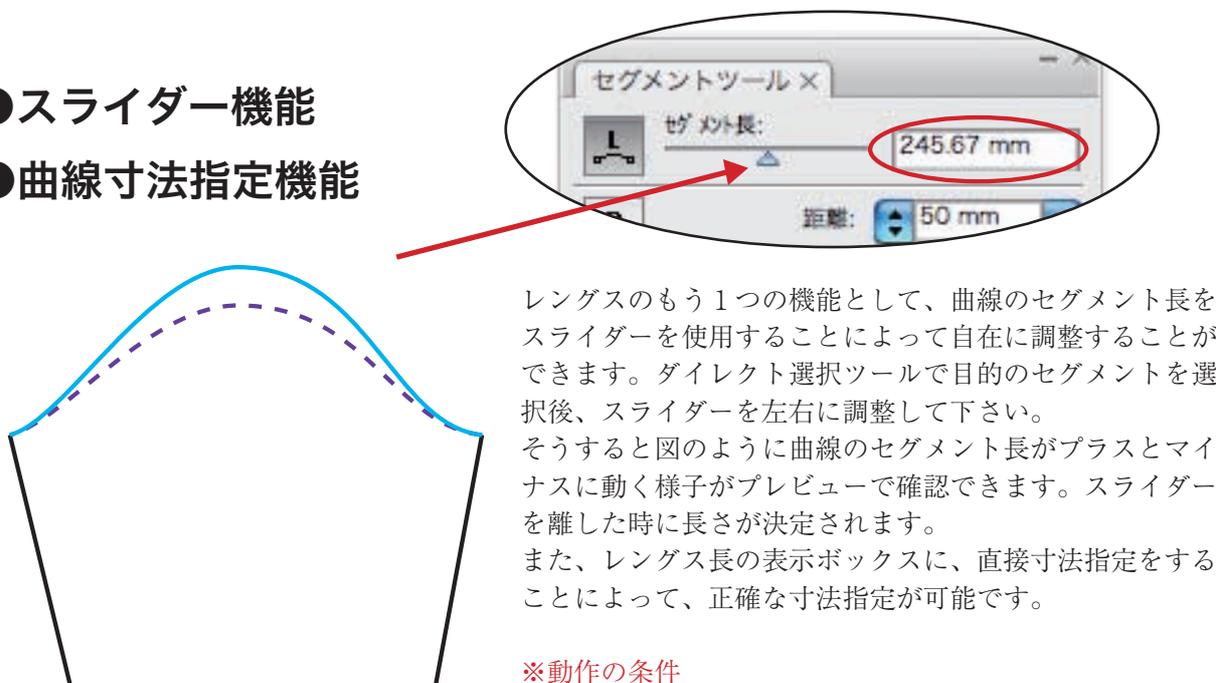
レングス機能では、別のオブジェクトの1部のセグメント長の合計を出すことができます。

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。

● 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。

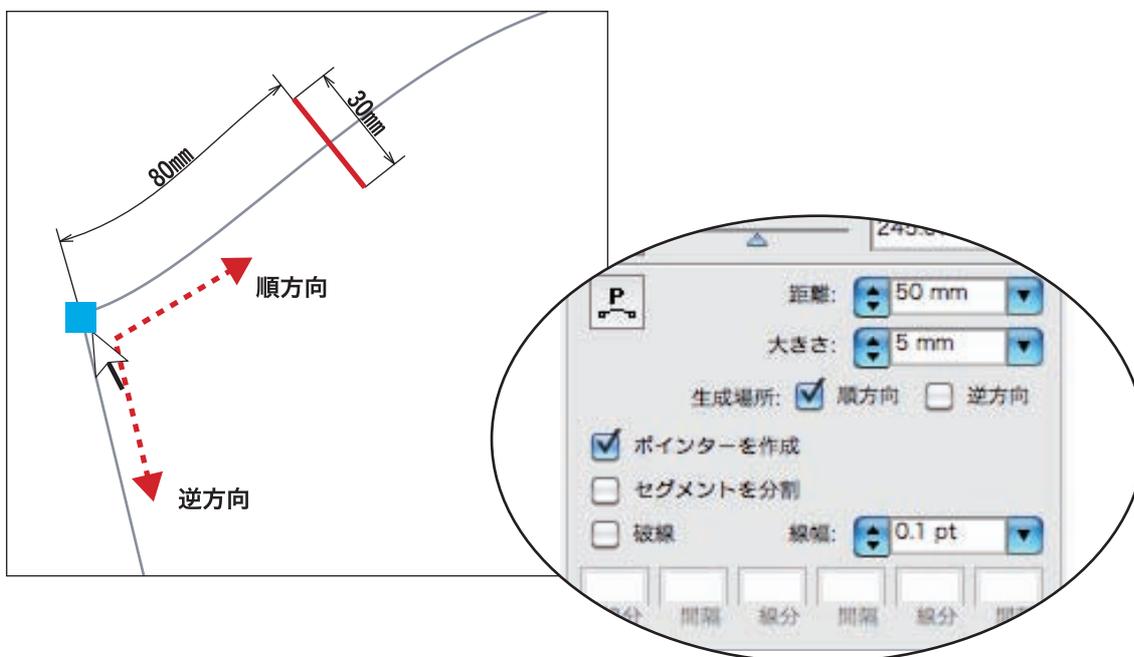
また、レングス長の表示ボックスに、直接寸法指定をすることによって、正確な寸法指定が可能です。

※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



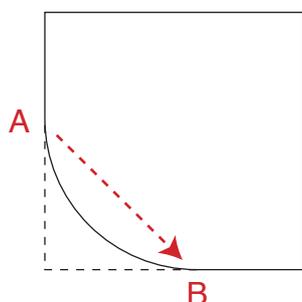
ポインター機能は、パターン上の正確な位置にノッチ（合い印）を自動生成する機能です。
 まず、ノッチ位置を決める為に基点となるアンカーポイントを、ダイレクト選択ツールで選択します。
 次に、距離:に、基点よりの距離を入力します。
 次に、大きさ:に、作成するノッチの長さを入力します。
 次に、生成場所:で、順方向か、逆報告かをチェックして決めます。両方であれば、2つともチェックします。順方向とは、作図をしていった方向が順方向となりますが、分からない場合には、両方を指定しておき、不要なノッチを削除する方法が便利です。
 次に、ノッチの形状を以下から選択します。
 ・ポインターを作成（実線のノッチを作成します）
 ・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）
 次に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。
 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（レングス、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。

◆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)

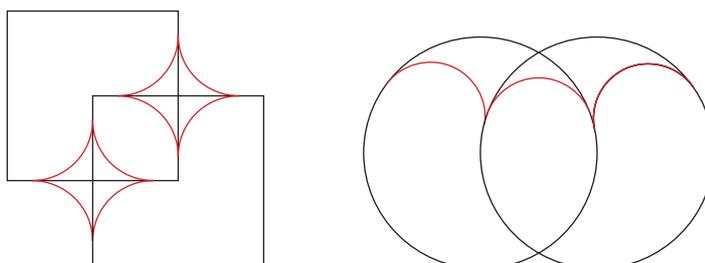
●フィレットツール



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。

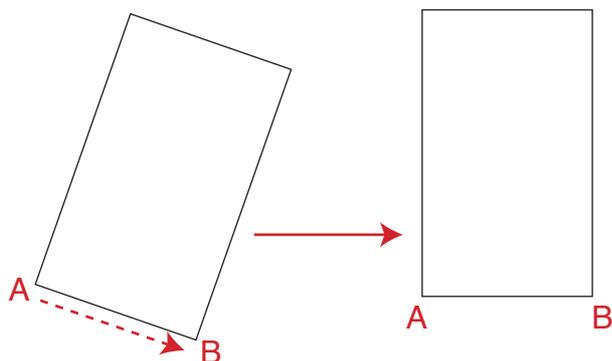
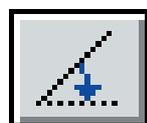
- ・角を残し、あたりに円弧を追加する追加型
- ・円弧により角を分割する分割型
- ・角を削除する削除型

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アログが出てきます。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

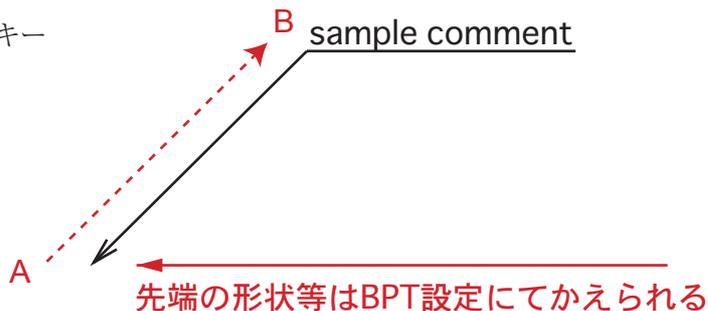


コメントツールは、AからBにドラッグします。シフトキーの併用により、水平・垂直・45度が制御されます。



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ア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。

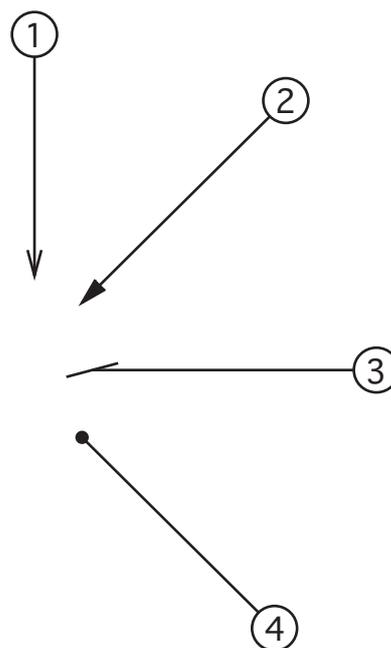


●部品番号ツール



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

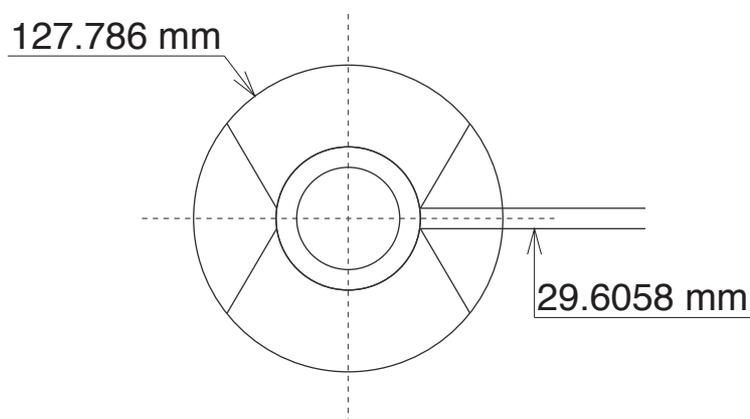
◆BPT-LT の使用方法 (イラストレータのツールボックスに追加される3つのツール)

●レングスコメントツール

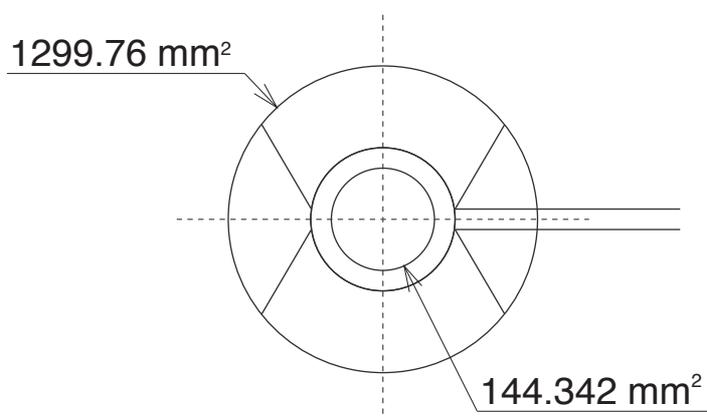


レングスツールは、AからBにドラッグします。シフトキーの併用により、水平・垂直・45度が制御されます。

※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/technical/technical.html>

メニュー>サポート>テクニカルサポート

E-mail:

ipm@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